

블렌디드 러닝(Blended Learning) 환경에서 e-learning에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도 -S 대학 보건교육학 강좌를 중심으로-

한지영[†] · 이은화^{††}

요 약

이 연구의 목적은 S 대학에서 열리는 보건교육학을 Blended Learning 환경에서 운영하고 학습자들의 e-learning에 대한 지각정도와 학습만족도를 알아보고자 수행하였다. 연구를 위해 Blended Learning 환경을 설계하고 15주간 수업을 진행한 후 설문조사를 실시하였으며, 평균, 표준편차, Pearson correlation과 선형회귀분석을 이용하여 자료를 분석하였다. 연구결과 블렌디드 러닝환경에서 이러닝에 대한 학습자들의 지각정도(평균 3.65, 표준편차 .64)와 학습만족(평균 3.41, 표준편차 .69)은 모두 보통 이상의 긍정적인 것으로 나타났다. 실용성과 경제성에 관한 영역 점수가 높게 나타났으며 학습자간, 교수자와 학습자간의 상호작용에 관한 영역부분의 점수가 낮게 나타났다. 이러닝에 대한 학습자의 지각정도가 높을수록 학습만족도가 높았으며, 학습자의 지각정도는 학습만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 규명되었다. 이 연구결과를 바탕으로 블렌디드 러닝 환경에서 이러닝의 교육효과를 높이기 위해 고려해야 할 사항들을 제언하였다.

주제어 : 블렌디드 러닝, 이러닝, 학습만족, 학습자의 지각

Learner's perception and Learning Satisfaction on e-learning in the University Blended Learning Environment

JiYoung Han[†] · Eunhwa Lee^{††}

ABSTRACT

This purpose of this study is to investigate the learner's perception and learning satisfaction on e-learning in the university blended learning environment. The participants in this study were signed up for Health Education. Collected data were analyzed by using the SPSS program. The results are as follows. The average of learner's perception and learning satisfaction on e-learning was higher than the middle, the most of learners recognized that e-learning is efficient to cultivate computer usage ability. Relation between learner's perception and learning satisfaction on e-learning showed a positive correlation. Learning satisfaction could be influenced by learner's perception on e-learning. Considering all these results, the blended learning which mixes face-to-face learning and e-learning is meaningful.

Keywords : Blended Learning, e-learning

[†] 정 회 원: 신라대학교 간호학과 조교수

^{††} 정 회 원: 신라대학교 교육학과 조교수(교신저자)

논문접수: 2010년 08월 20일, 심사완료: 2010년 09월 28일

1. 서 론

1.1 연구의 필요성

최근 정보통신기술의 발전은 교육체계의 변화를 가속화 시키고 있으며, 특히 지식의 생성과 소멸이 빠른 지식기반사회에서 기존 교육방법으로는 지식을 제대로 전달할 수 없는 상황이다[1]. 이러한 상황에서 끊임없이 쏟아지는 새로운 지식을 습득, 공유, 창출하여 지식혁명으로 이끌어 가기 위해 기업과 대학에서는 이러닝(e-learning)을 적극 도입하고 있다.

이러닝은 교육과 네트워크 기술이 접목된 새로운 개념으로 전자적인 기술과 교육이 합쳐진 것으로서 기술기반 교육을 의미한다.

이러닝을 대학교육에 도입할 경우 실용적인 측면에서 더 높은 학습결과를 저렴한 비용으로 성취할 수 있으며 더 많은 사람들이 풍부하고 다양한 학습기회를 갖도록 할 수 있다[2]. 또한 교수자 중심의 정형화된 교육에서 벗어나 학습자 중심의 자기주도적 학습을 제공할 수 있는 융통성을 제공해준다[3]. 이러한 이러닝의 장점이 있음에도 불구하고 강의실에서 이루어지는 교육을 대체하는 것에 대한 부정적인 인식, 새로운 체제로의 급격한 변화의 어려움, 그리고 제도적 여건 등의 부족과 같은 문제점들이 지적되고 있다[4].

간호학에 있어서도 최근 들어 이러닝에 대한 연구들이 시도되었으나[5][6][7], 교육의 효과가 긍정적인 결과만을 나타내지는 못했다[5][6].

이러한 이러닝의 단점을 보완하고 이러닝을 교육현장에 도입하기 위한 가장 좋은 방법으로 기존의 교육체제와 혼합하여 점진적인 접근을 실시하는 블렌디드 러닝(Blended learning)이 대두되었다[8]. 이는 기존의 강의실 수업과 이러닝을 혼합하여 운영하는 교수-학습방법으로[9][10], 기존의 학습환경을 개선시키며 교육의 효율성을 증진시킨다[8][11]. 즉 기존교육 체제의 변화 및 수용을 수월하게 해주고, 변화에 필요한 인프라 및 제도를 새롭게 구비할 필요 없이 기존의 것을 보충하거나 보완하는 방식으로 이러닝의 강점을 얻을 수 있어 교육의 효과성을 증가시키는 것이다[4]. 또한 블렌디드 러닝은 기존의 집합교육에 비해

교육훈련 비용을 절약할 수 있어 학습효율성을 높일 수 있으며, 더불어 학습과 업무의 통합이 가능하며 학습성과의 지속적인 관리와 공유를 기대할 수 있다[12]. 따라서 블렌디드 러닝은 대학교육에서 이러닝의 교육효과성을 보다 수월하게 획득할 수 있도록 해서 고등교육의 질적 수준을 강화시키고 대학의 경쟁력을 높일 수 있다[4].

현재 대학들은 교육의 질 제고를 위한 혁신적인 교수-학습 방법으로서 블렌디드 러닝(Blended learning)을 전략적으로 도입하는 경향이 증가하고 있다[13]. 실제로 많은 사이버 교육기관에서 온라인 교육의 한계성을 인정하고 교육효과를 향상시키기 위해서 블렌디드 러닝을 도입하고 있는 추세이며, 교실수업이 가능한 오프라인 대학에서도 온라인과 오프라인 병행학습 또는 온라인 보조학습 등 온라인 교육의 효율성과 오프라인 교육의 효과성을 결합하려는 시도가 진행되고 있다[14].

이렇듯 블렌디드 러닝과 이러닝에 대한 기대와 관심이 증가하여 이에 대한 효과를 검증하기 위해 여러 연구들이 이루어져왔으며[15][16][17][18], 그 결과도 대체로 긍정적이나 일반화하기에는 어려운 실정이며[19], 특히 간호학에 있어서 블렌디드 러닝에 대한 연구는 시작단계로 그 효과를 확인하는 것이 필요하다.

간호학 이론수업의 대부분이 오프라인으로 이루어지고 있는 상황에서 최적의 교육효과와 만족도를 제공하기 위한 방법으로 블렌디드 러닝의 적용이 필요하며 특히 블렌디드 러닝 환경에서 이러닝의 효과에 대한 연구가 요구된다.

이에 본 연구 목적은 보건교육학을 블렌디드 러닝 환경에서 강좌를 운영하고 이러닝에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도를 알아봄으로써 앞으로 간호학에서의 블렌디드 적용의 가능성을 제시하는 데 있다.

1.2 연구의 목적

이 연구는 블렌디드 러닝(Blended learning) 환경에서 보건교육학을 운영한 후 이러닝(e-learning)에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도를 파악하여 간호학에서 블렌디드 적용의 가능성을 제시하고자 한다. 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 가. Blended learning 환경에서 e-learning에 대한 학습자의 지각정도를 확인한다.
- 나. Blended learning 환경에서 학습자의 학습 만족도를 알아본다.
- 다. e-Learning에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도와와의 관계를 파악한다.
- 라. e-Learning에 관한 학습자의 지각정도가 학습만족도에 미치는 영향을 규명한다.

2. 이론적 배경

2.1 블렌디드 러닝(Blended Learning)

블렌디드 러닝은 새로운 개념은 아니며 그 개념은 수십 년 전부터 존재해왔다. Driscoll[8]은 블렌디드 러닝을 오프라인에서의 전통적인 면대면 교육의 장점과 온라인에서의 웹 테크놀로지의 장점을 효과적으로 결합하여 운영하는 것이고 온/오프라인 학습 환경을 넘어선 다양한 학습방법론들의 조합이며 나아가 학습과 업무의 통합이라고 정의하였다.

Singh & Reed[20]는 블렌디드 러닝을 적합한 시간(right time)에, 적합한 사람(right person)에게, 적합한 기술(right skills)들을, 적합한 개인의 학습 스타일(right learning technologies)들에 적용하여 학습목표 성취를 최적화하는 것에 초점을 두는 것이라고 정의하였으며 블렌디드 러닝의 개념을 더 발전시켜 다양한 차원의 통합을 포함하는 의미로 확장하였다. 첫째, 학습공간의 통합(Blending Offline and Online Learning)으로 단순한 차원에서 본 오프라인과 온라인 학습형태의 결합이다. 전통적인 교실수업인 오프라인의 수업형태와 인트라넷, 인터넷을 활용한 온라인 수업형태의 통합을 말한다. 둘째, 학습형태의 통합(Blending Self-faced and Live, Collaborative Learning)으로 자기주도형 학습과 협력학습의 결합이다. 학습자 혼자 스스로 관리하고 통제하는 자기주도형 학습과 역동적인 의사소통에 의해 많은 사람들이 지식을 공유하는 협력학습을 결합하는 것을 말한다. 셋째, 학습유형의 통합(Blending Structure and Unstructured Learning)으로 구조적과 비구조적학습의 결합이다. 사전에 계획된 형

식적, 구조화된 학습프로그램의 형태와 대화, 이메일, 온라인 포럼 등과 같은 과정 속에서 일어나는 비형식적 학습형태의 결합이다. 넷째, 학습내용의 통합(Blending Custom Content with Off-the-Shelf Content)로서 이미 규격화되어 만들어진 학습내용과 학습자 스스로 구성하는 자신만의 학습내용을 결합하는 것을 말한다. 자신의 필요에 따라 객체화되어 있는 지식의 단위를 끌어와 자신에게 적합한 학습내용으로 만들어 가는 것이다. 다섯째, 학습과 일의 통합(Blending Work and Learning)으로 학습과 업무의 통합이다. 즉 여러 유형들의 결합에서 얻은 학습경험을 최종적으로 실제 현장에서 업무과제와 연결함으로써 최상의 교육효과를 거둘 수 있음을 말한다. 결국 블렌디드 러닝은 학습의 제공방식보다는 학습목표에 주안점을 두고 학습의 효과성을 최대화하기 위하여 각각의 학습스타일에 맞는 학습기술을 사용하여 학습자가 필요한 학습내용을 필요할 때 제공하는 것이라고 정의내릴 수 있다.

오인경[21]은 이러한 블렌디드 러닝의 기대효과들로 이러닝과 오프라인 교육의 장점만 수렴한 점, 학습자 중심의 접근 그리고 이러닝보다 높은 수용 등을 제시하였다.

2.2 대학교육에 적용된 블렌디드 러닝(Blended Learning)과 관련된 선행연구

대학교육에 적용된 블렌디드 러닝과 관련된 연구들을 살펴보면, 강명희[18]는 온라인 수업과 교실수업을 병행한 효과에 대한 연구를 수행하였다. 연구결과 병행수업에 대한 학생의 수업만족도가 높게 나타났으며 대학의 온라인 교육은 순수한 온라인 교육보다 교실수업과 병행으로 운영되는 것이 효과적임을 나타냈다.

블렌디드 러닝, 이러닝, 면대면 학습의 학업성취도와 학습만족도를 비교한 김미영 등[15]의 연구에서는 블렌디드 러닝의 학습집단이 학업성취도가 높게 나타났으며 이러닝 학습집단에 비해 수업에 대한 만족도와 참여도가 훨씬 높은 것으로 나타났다.

우종정 등[1]의 연구에서는 대학에서 면대면 수업 대안으로서의 블렌디드 러닝에 대한 연구를

수행하였다. 그 결과 학업성취도와 교수자-학습자 상호작용 정도측면에서는 통계적으로 유의한 차이가 없었으나 수업만족도에서 수평형 블렌디드 러닝을 실시할 경우 면대면 수업의 대안으로 활용할 수 있음을 나타냈다.

S대학교의 평생교육원생을 대상으로 노호정[22]의 연구에서는 학습자들의 학업성취도에서는 블렌디드 러닝과 온라인으로만 구성된 수업이 유의미한 차이를 보이지 않았으나 수업만족도에서는 블렌디드 러닝으로 구성된 수업이 온라인으로만 구성된 수업보다 유의미하게 높게 나타났다.

Harvard Business School의 학습자들을 대상으로 온라인 수업과 부가적으로 전통적인 교실수업을 병행하는 블렌디드 러닝을 실시한 DeLacey & Leonard[23]의 연구에서는 블렌디드 러닝이 전통적인 교실 수업보다 더 많은 학습을 한 것으로 나타났다.

블렌디드 러닝을 이용한 임상실습 오리엔테이션 프로그램의 효과를 본 이여진[24]의 연구에서는 블렌디드 러닝 방식을 이용한 임상실습 오리엔테이션 프로그램이 간호학생들의 임상실습 적응, 간호사, 환자와의 의사소통 및 임상수행능력을 증진시키는 데 효과적임을 확인하였다.

이와 같은 연구에서 결과를 일반화하기는 어려우나 대체로 블렌디드 러닝으로 이루어진 수업의 효과가 이러닝으로만 이루어진 수업의 효과보다 높은 것으로 나타났다[15][18][22][23]. 따라서 이미 기존의 연구에서 밝혀진 이러닝의 학습효과[16][26][27][28]와 더불어 블렌디드 러닝환경에서 이러닝의 학습효과가 어느 정도인지 확인하는 연구가 필요하다.

3. 연구방법

본 연구는 대학의 블렌디드 러닝 환경에서 강좌를 운영하고 학습자의 이러닝에 대한 지각경도와 학습만족도를 알아보고 이들과의 관계를 파악하고자 하는 서술적 조사연구이다.

3.1 연구대상 및 자료수집방법

P시에 소재한 S대학교에서 2009년과 2010년 1

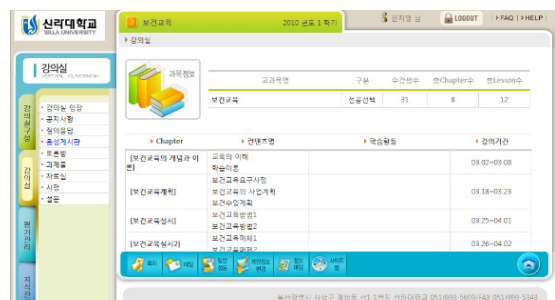
학기에 개설된 ‘보건교육’과목을 수강 신청한 간호학과 4학년 학생들을 대상으로 하였다. 강좌는 블렌디드 러닝으로 이루어졌으며 이러닝 콘텐츠를 재사용하여 온라인 강좌의 동질성을 유지하였다. 학습자들에게 사전에 온라인과 오프라인을 접목한 블렌디드 이러닝으로 수업을 진행하리라는 것을 수업계획서 등에 공지하였다.

설문조사는 학기가 끝난 후 무기명식으로 강의가 없는 시간을 이용하여 강의실에서 조사하였다. 먼저 연구자가 연구목적이 블렌디드 러닝 환경에서 이러닝에 대한 대상자들의 지각경도와 만족도를 측정하기 위함임을 설명하고 설문에 대한 응답은 익명으로 처리됨을 알려주었다. 설문지는 개별적으로 작성하도록 한 후 현지에서 직접 회수하였다. 참여한 총 60개의 설문지 중 불성실한 응답을 한 2개를 제외한 58개를 분석대상으로 하였다.

3.2 연구절차

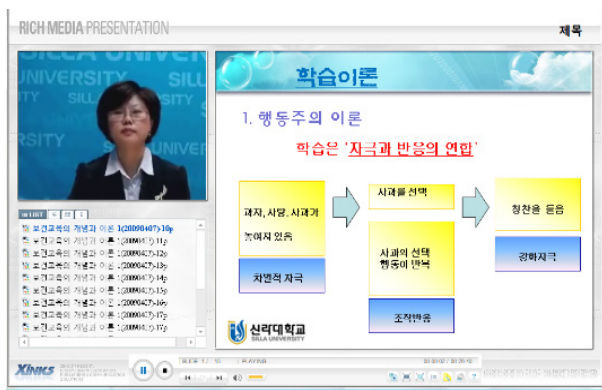
‘보건교육’은 간호교육 교과과정 중 필수과목으로 개인, 가족 그리고 지역사회가 최적의 건강상태에 도달할 수 있도록 돕기 위한 기법을 학습하는 것을 목적으로 한다. 학습내용은 건강과 건강증진에 대한 개념을 이해, 보건교육의 개념을 이해하고 이론을 적용, 보건교육 계획을 세우고 보건교육을 실시하고 평가하는 것이 포함된다. 사이트 개발을 위해 13주차에 걸쳐 학습내용을 선정하고 이를 파워포인트로 강의 자료를 개발하였다.

연구자는 온라인 학습에 해당되는 내용들에 대해 동영상 강좌를 작성하여 사이버대학 강의실에 탑재해 두었으며<그림1>, 학습자가 정해진 진도에 맞추어 자기주도적인 학습을 하도록 하였다.



<그림 1> 온라인 학습을 위한 웹사이트

‘보건교육’은 일주일에 두 시간이며 학습내용에 따라 이를 온라인 학습과 오프라인 학습으로 배정하여 6주는 e-Learning으로 7주는 면대면 수업으로 운영하였다. 온라인 학습에서는 대부분이 강의형태로 이루어졌으며 오프라인 수업에서는 팀 학습과 발표학습형태로 진행되었다. <그림2>은 교수자의 강의화면이다.



<그림 2> 수업화면

본 연구가 실시된 대학은 웹 기반 학습관리시스템이 갖추어져 있고 교수자, 학습자 모두 학내에서 e-learning을 쉽게 접근할 수 있는 정보통신 인프라가 구축되어 있다.

3.3 연구도구

본 연구에서 사용된 이러닝에 대한 학습자의 지각정도와 만족도는 이성호[25]의 ‘학습자의 학습유형별 웹 기반 수업 선호 영향 요인’, 유윤숙[26]의 ‘원격교육에서 자기주도 학습력과 학습동기가 학습효과에 미치는 영향’ 그리고 이승준[27]의 ‘e-learning 강의에 대한 학습자만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구’를 기초로 하여 개발한 권남은[28]의 도구를 사용하였다.

도구는 이러닝에 대한 지각정도에 관한 12문항과 이러닝 수업의 만족도에 관한 16문항으로 구성되어 있다. 각 문항은 ‘전혀 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점까지 5점 Likert척도로 되어 있으며 점수가 높을수록 그 영역에 대해 높게 인지함을 의미한다.

본 연구에서 학습자의 이러닝에 대한 지각정도에 관한 신뢰도는 Cronbach $\alpha = .898$ 이었고, 이러닝

수업의 만족도의 신뢰도는 Cronbach $\alpha = .947$ 이었다.

3.4 자료분석

수집된 자료는 SPSS 12.ver을 이용하여 통계처리 하였다. 대상자의 사이버 강좌경험과 이용장소는 빈도와 백분율로 구하였으며, 학습자가 지각한 이러닝, 이러닝 학습만족도는 평균과 표준편차를 산출하였다. 그리고 이들 간의 상관관계는 Pearson’s correlation coefficient로 분석하였다. 이러닝에 대한 학습자의 지각정도가 학습만족도에 미치는 영향을 파악하기 위해 선형회귀분석을 사용하였다.

4. 연구결과

수업을 시작하기 앞서 학습자의 컴퓨터 활용능력 수준에 대해서 설문을 실시한 결과 전원이 컴퓨터 활용능력을 갖추고 있는 것으로 나타났으며, 학습자의 20.7%(12명)가 이전에 사이버 강의 경험이 2번 있었으며 79.3%(46명)가 3번 이상의 사이버 강의 경험이 있다고 응답하여 전원이 사이버 경험이 있는 것으로 나타났다. 이용장소는 학습자 대부분이(98.3%) 집이라고 응답하였다.

4.1 학습자가 지각한 이러닝(e-learning)

이러닝에 대한 학습자의 지각정도는 <표 1>과 같으며, 전체점수를 5점 만점으로 하였을 때 3.65점(.64)으로 나타나 보통 이상의 반응을 보였다.

요인별로 살펴보면 실용성에 따른 이러닝 선호도가 평균4.16(.83)으로 가장 높게 나타났으며 다음이 이용료·시간 등 경제성에 따른 이러닝 선호도가 평균4.05(.87)로 높았다. 이러한 결과는 권남은[28]의 연구결과와 같다. 가장 낮은 항목은 멀티미디어를 통한 이러닝 수업방식의 선호도가 평균 3.33(.96)이었으며 다음이 이러닝 수업 선호도로 평균 3.38(1.02)이었다. 권남은[28]의 연구에서는 이러닝 수업에 제공되는 정보에 대한 기대치가 평균 2.68(.842)로 가장 낮았으며 다음이 이러닝 수업을 통한 학습목표 도달 가능도가 평균 2.69(.813)로 낮았다. 모든 요인의 점수가 이러닝 환경에서 학습자의 지각정도를 본 권남은[28]의

연구결과보다 높게 나타났다.

결과적으로 본 연구에서는 블렌디드 러닝환경에서 학습자들이 인지하는 이러닝에 대한 지각정도는 모든 항목에서 보통 이상의 긍정적인 반응을 보인 것으로 해석할 수 있다.

<표 1> 학습자의 e-learning에 대한 지각정도 (N=58)

내용	평균	표준편차
이러닝 수업 선호도	3.38	1.02
이러닝 수업에 제공되는 정보에 대한 기대치	3.53	0.88
이러닝에서 학습자간 상호작용의 중요도	3.50	0.90
이러닝에서 학습자와 교수자간 상호작용의 중요도	3.83	0.84
멀티미디어를 통한 이러닝 수업방식의 선호도	3.33	0.96
자기주도적 학습에 대한 관심도	3.41	0.94
이용료·시간 등 경제성에 따른 이러닝 선호도	4.05	0.87
실용성에 따른 이러닝 선호도	4.16	0.83
이러닝을 통한 반복학습·심화학습 기대치	3.95	1.02
이러닝 수업을 통한 학습목표 도달 가능성	3.45	0.92
이러닝 수업을 통해 원하는 학습가능 정도	3.52	0.98
이러닝을 통한 학습진도 조정가능에 대한 기대치	3.74	1.00
전체	3.65	0.64

4.2 e-learning 학습만족도

학습자의 이러닝에 학습만족도에 대한 결과는 <표 2>과 같다. 전체점수를 5점 만점으로 하였을 때 3.41점(.69)으로 나타나 보통 이상의 만족도를 보였다.

요인별로 보았을 때 이러닝 수업에서의 실용도 정도가 평균 4.12(.86)로 가장 높게 나타났으며 다음이 학습현황·진도파악 가능도가 평균 3.95(.66)로 높았다. 반면 이러닝에서 학습자간 토론진행 정도가 평균 2.53(.75)로 가장 낮게 나타났으며 다음이 이러닝에서 교수자와 학습자간의 상호작용이 평균 2.74(.89)로 낮아 학습자간의 토론이 진행되

지 못하며 교수와 학습자간의 상호작용도 활발히 이루어지지 않고 있음을 나타냈다. 이러한 결과는 권남은[28]의 연구결과와도 일치한다.

이러닝 수업의 자기주도적 학습 가능성 평균 3.16(.95), 이러닝 수업 집중 가능도 평균 3.28(1.14), 이러닝 수업 학습과정 만족도 평균 3.66(.91), 추천 정도 평균 3.41(.96)로 모두 보통 이상으로 나타나 자기주도적인 학습을 하고 있는 상황이라 할 수 있음에도 불구하고 면대면 수업과 비교한 이러닝 수업의 효과정도는 평균 3.00(.69)으로 보통정도의 만족도를 나타낸 것은 블렌디드 러닝에서의 면대면 수업 병행의 중요성을 나타낸 결과로 해석할 수 있을 것이다.

결과적으로 학습자의 만족도를 높이기 위해서는 면대면 학습과 이러닝이 혼합하여 운영되어야 함을 나타낸다고 할 수 있다.

<표 2> e-learning에 대한 학습만족도 (N=58)

내용	평균	표준편차
이러닝 수업 학습 능력 향상 정도	3.26	1.04
이러닝 수업의 자기주도 학습 가능도	3.16	0.95
이러닝 수업 집중 가능도	3.28	1.14
이러닝에서 제공되는 학습정보에 대한 만족도	3.71	0.97
이러닝에서 학습자간의 토론진행 정도	2.53	0.75
이러닝에서 교수자와 학습자간의 상호작용 정도	2.74	0.89
콘텐츠 관련 부가서비스에 따른 학습능력 정도	3.19	0.83
이러닝 수업환경에 대한 만족도	3.33	0.93
이러닝 수업의 시간·비용 절약 가능성	3.83	0.99
이러닝 수업에서의 실용성 정도	4.12	0.86
이러닝 수업의 반복학습·심화학습의 가능도	3.76	0.92
학습현황·진도 파악 가능도	3.95	0.66
이러닝 수업을 통한 지식 활용 가능도	3.57	0.82
이러닝 수업 학습과정 만족도	3.66	0.91
이러닝 수업만족에 따른 추천정도	3.41	0.96
면대면 수업과 비교한 이러닝 수업의 효과정도	3.00	0.99
전체	3.41	0.69

4.3 E-learning에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도와의 관계

이러닝에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도의 관계는 정적인 상관관계가 있는 것으로 나타났다<표3>. 즉 이러닝에 대한 학습자의 지각정도가 높을수록 학습만족도가 높다는 것을 알 수 있다.

<표 3> e-learning에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도의 관계

	학습자의 지각정도	학습만족도
학습자의 지각정도	1	
학습만족도	.899***	1

*** p<.001

4.4 이러닝에 대한 학습자의 지각정도가 학습만족도에 미치는 영향

이러닝에 대한 학습자의 지각정도가 학습만족도에 미치는 영향을 확인하기 위해 선형회귀분석을 실시한 결과 이러닝에 대한 학습자의 지각정도는 이러닝의 학습만족도에 유의미한 영향을 주는 것으로 나타났다. 결정계수(R^2)가 .809, 수정된 결정계수가($AdjR^2$)가 .806으로 80.6% 정도의 설명력이 있다($F=237.186$, $p<.001$).

<표 4> e-learning에 대한 학습자의 지각정도가 학습만족도에 미치는 영향

	비표준화계수		β	t	p
	B	SD			
상수	-.126	.233		-.540	.591
학습자의 지각정도	.966	.063	.899	15.401	.000

$R^2 = .809$, $AdjR^2 = .806$ $F = 237.186$ ($p = .000$)

5. 결론 및 제언

본 연구에서는 블렌디드 러닝 환경에서 이러닝에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도를 각

요인별로 알아보고 이들 간의 관계를 검증해 보았다. 연구결과를 토대로 결론을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝 환경에서 이러닝에 대한 학습자들의 지각정도는 보통 이상의 긍정적인 것으로 나타났으며, 요인별로 보았을 때 실용성에 따른 이러닝 선호도와 이용료·시간 등 경제성에 따른 이러닝 선호도가 높게 나타났다. 이러한 결과는 블렌디드 러닝을 활성화하는 데 있어 이러닝의 장점으로 최대한 활용되어야 함을 나타낸 것이다.

둘째, 학습자의 이러닝에 학습만족도에 대한 결과에서 전체적으로 보통 이상의 만족도를 나타냈으나 면대면 수업과 비교한 이러닝 수업 효과 정도에서는 평균 3.00(.99)으로 보통 정도의 만족도를 나타나 면대면 수업의 필요성을 보여주었다.

요인별로 보았을 때 이러닝 수업에서의 실용도와 학습현황·진도과약 가능도가 높게 나타났으며 이러닝에서 학습자간의 토론진행 정도와 이러닝에서 교수자와 학습자간의 상호작용 정도가 가장 낮게 나타났다. 따라서 이러닝 수업의 효과성을 높이기 위해서는 학습자간, 학습자와 교수자간의 상호작용을 높일 수 있는 전략이 모색되어야 한다.

셋째, 이러닝에 대한 학습자의 지각정도와 학습만족도의 관계는 정적인 상관관계로 이러닝에 대한 학습자의 지각정도가 높을수록 학습만족도가 높다는 것을 알 수 있었다.

넷째, 이러닝에 대한 학습자의 지각정도는 학습만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타나 효과적인 학습이 이뤄지기 위해서는 학습자의 지각정도를 높일 수 있는 방법을 강구하여야 한다.

이러한 결과는 블렌디드 러닝에서 이러닝의 효과가 전적으로 이러닝으로만 진행된 수업에서 이러닝에 대한 효과[28]보다 높게 나타나 블렌디드 러닝에서 이러닝의 적용타당성을 입증한 결과로 볼 수 있으나 이를 일반화하기에는 단편적이므로 추후 이에 대한 반복연구가 필요하다.

이상의 연구결과 및 결론을 토대로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 블렌디드 러닝에서 이러닝의 학습효과를 높이기 위해 학습자간, 학습자와 교수자간의 상호

작용을 높일 수 있는 방안에 대한 연구가 필요하다.
둘째, 질적인 방법이나 객관적인 평가도구를 이용하여 블렌디드 러닝에서의 이러닝 효과를 알아보는 연구가 필요하다.

참 고 문 헌

- [1] 우종정, 김보나, 이옥형 (2009). 대학에서 면대면 수업대안으로서의 블렌디드 러닝에 대한 연구, **한국정보기술학회**, 7(2), 219-225.
- [2] 임병노, 김희배, 박인우, 임정훈 (2005). e-러닝을 통한 대한교육 경쟁력 강화방안 연구. 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2005-10.
- [3] Khan, B. H. (2004). **e-Learning Strategies**. 강명희 외(역)(2004). 이러닝(e-Learning) 성공전략. 서울 : 서현사.
- [4] 김동일, 이해정, 손지영 (2005). 대학교육의 질 제고를 위한 Blended e-Learning 체제 정착 방안 연구 - S대학교 사례를 중심으로-. **아시아교육연구**, 6(4), 97-123.
- [5] 김정순, 김명수, 황선경 (2005). 수술실의 간호오류 및 과오예방을 위한 E-learning 실무교육 프로그램의 개발 및 평가. **성인간호학회지**, 17(5), 697-708.
- [6] 양진주 (2006). 웹기반 인공호흡기 실무 멀티미디어 콘텐츠 학습이 간호학생의 지식과 임상수행능력에 미치는 효과. **성인간호학회지**, 18(2), 231-239.
- [7] 이여진 (2007). 임상실습 적응을 위한 e-learning 오리엔테이션 프로그램의 개발 및 평가, **성인간호학회지**, 19(4), 327-335.
- [8] Driscoll, M. (2002). Blended learning. **e-Learning**, 3(3), 54-56.
- [9] Bielawski, L., Metcalf, D. (2002). *Blended eLearning: Integrating knowledge, performance, support, and online learning*. MA: HRD Press INC.
- [10] Lee, H. J. & Kim, I. S. (2007). Blended e-Learning Strategies for Effective Teaching in Traditional Universities. *Educational Technology International*, 8(1), 71-90.
- [11] 김동일, 이해정, 손지영 (2005). 대학교육의 질 제고를 위한 Blended e-Learning 체제 정착 방안 연구 - S대학교 사례를 중심으로-, **아시아교육연구**, 6(4), 97-123.
- [12] 김도현 (2003). **성과지향적 Blended Learning을 위한 전략적 접근: 현대인재개발원 리더십 아카데미 사례를 중심으로**. HRD포럼. 한국인력개발본부.
- [13] 이해정, 홍영일 (2010). 대학수업의 질 제고를 위한 이러닝 교수법 온라인 콘텐츠 개발. **아시아교육연구**, 11(1), 67-90.
- [14] 백수희 (2003). 디자인교육에서 혼합형 수업 (Blended learning) 적용 가능성-학습자 만족도를 중심으로-, **디자인학연구**, 16(4), 443-452.
- [15] 김미영 · 안광식 · 최완식 (2005). 블렌디드 학습, 온라인 학습, 오프라인 학습의 학업성취도와 학습만족도 비교. **공업교육연구**, 30(1), 106-119.
- [16] 이인숙 (2002). e-Learning 학습전략 수준 및 학업성취도 규명. **교육공학연구**, 18(2), 51-67.
- [17] 김성완 (2001). 사이버 및 면대면 병행교육 프로그램에 대한 학습자 만족도 조사연구. **한국정보교육학회 학술발표논문집**, 6(2), 691-705.
- [18] 강명희 (2002). 대학 교실수업 병행 웹 기반 가상수업에서 수업효과 요인분석 ; 사례연구, **고등교육연구**, 13(2), 1-27.
- [19] 이옥형 (2008). 블렌디드 러닝과 면대면 수업의 학업성취도에 관한 연구. **청소년학연구**, 15(1), 1-27.
- [20] Singh, H. & Reed, C. (2001). A White paper: Achieving success with blended learning[online] www.centra.com/download/whitepaper/blendedlearning.pdf.
- [21] 오인경 (2004). Blended Learning의 실시 현황 분석: 국내 현황 및 외국과의 비교. **기업교육연구**, 6(1), 41-62.
- [22] 노호정 (2004). **대학의 온라인 수업과 블렌디드 러닝의 효과에 관한 비교연구**. 석사학위논문. 숭실대학교.
- [23] DeLacey, B. J., & Leonard, D. A. (2002). Case Study on Technology and Distance in Education at Harvard Business School.

Education Technology and Society, 5(2), 42-46.

- [24] 이여진 (2008). Blended learning을 이용한 임상실습 오리엔테이션 프로그램의 효과. **한국간호교육학회지**, 14(1), 30-37.
- [25] 이성호 (2004). **학습자의 학습유형별 웹 기반 수업 선호 영향 요인 연구**. 석사학위논문. 연세대학교.
- [26] 유윤숙 (2006). **원격교육에서 자기주도 학습력과 학습동기가 학습효과에 미치는 영향**. 석사학위논문. 공주대학교.
- [27] 이승준 (2007). **e-Learning 강의에 대한 학습자 만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구**. 석사학위논문. 한국외국어대학교.
- [28] 권남은 (2008). **학습자가 지각한 이러닝 효과에 관한 연구**. 석사학위논문. 대진대학교.



한 지 영

1996 경북대학교 간호학과
(간호학학사)

2007 경북대학교 간호학과
(간호학박사)

현재 신라대학교 간호학과 조교수

관심분야: 블렌디드 러닝, 이러닝, PBL

E-Mail: hanjy@silla.ac.kr



이 은 화

1994 부산대학교 교육학과
(문학사)

2001 부산대학교 교육학과
(교육학박사)

현재 신라대학교 교육학과 조교수

관심분야: 대학교육과정, 티칭 포트폴리오,
국제이해교육

E-Mail: iwillbe@silla.ac.kr