

블렌디드 러닝을 적용한 문헌정보학 전공 교과목 운영의 효과성 연구

A Study on the Operation Effectiveness of Library and Information Science Course Using Blended Learning

민 요 한 (Yo-Han Min)*

이 보 라 (Bo-ra Lee)**

초 록

본 연구는 문헌정보학과 학생을 대상으로 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 운영이 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도에 어떠한 영향을 미쳤는지 효과를 측정 및 분석 후, 학생 중심형 수업을 보다 활성화하기 위한 시사점을 모색하기 위해 수행하였다. 그 결과 첫째, 블렌디드 러닝 수업 운영 후 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도의 사전 및 사후 비교분석을 통해 사후조사 평균 점수가 높은 것으로 나타났다. 둘째, 학습몰입도 요인 중 학업사유인지, 학업집중, 흥미성, 통제감 등 모든 요인에서 유의미한 결과가 나왔으며 특히 학업집중과 통제감의 효과가 높게 나타났다. 셋째, 결과성취도 요인 중 성취동기, 만족감, 관계활용능력, 수업태도 등 모든 요인에서 유의미한 결과가 나왔으며 특히 만족감과 관계활용능력의 효과가 높게 나타났다. 넷째, 학습만족도 요인은 일반만족도와 학습관련 만족도 등 모두 효과가 매우 높게 나타났다. 이로써 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 운영은 문헌정보학과 학생들에게 효과가 있다는 것으로 파악되었다.

ABSTRACT

This study sought implications for further revitalizing student-centered classes by measuring and analyzing the effects of the operation of major courses applying blended learning for library and information science (LIS) students on learning immersion, result achievement, and learning satisfaction. The results are as follows: First, as a result of comparative analysis between the pre and post scores of learning immersion, result achievement, and academic satisfaction after operating the blended learning class, the average score of the post-survey was high. Second, among the factors of learning immersion, significant results were found in academic reasons, academic concentration, interest, and control. In particular, the effect of academic concentration and control was high. Third, among the factors of outcome achievement, significant results were found in achievement motivation, satisfaction, relationship utilization ability, and class attitude. The effect of satisfaction and relationship utilization ability was particularly high. Fourth, both general satisfaction and learning-related satisfaction were very effective in academic satisfaction factors. In sum, it was found that the operation of major courses applying blended learning was effective for LIS students.

키워드: 블렌디드 러닝, 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도

Blended Learning, Learning Flow, Academic Performance, Learning Satisfaction

* 상명대학교 일반대학원 문헌정보학과 박사과정 수료(zminyo@naver.com) (제1저자)

** 신라대학교 문헌정보학과 조교수(violet@silla.ac.kr) (교신저자)

논문접수일자 : 2023년 8월 20일 논문심사일자 : 2023년 8월 22일 게재확정일자 : 2023년 9월 5일
한국비블리아학회지, 34(3): 255-272, 2023. <http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2023.34.3.255>

※ Copyright © 2023 Korean Biblia Society for Library and Information Science

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

4차 산업 시대의 기술 발달과 코로나-19의 전 세계적인 확산은 인류의 삶에 큰 변화를 주었다. 미국의 경제전문지 포브스(Forbes)는 코로나-19 대유행 이후 세계 경제·사회적 변화로 '강화된 디지털 인프라', '비접촉식 인터페이스 및 상호작용 확대' 등 9가지 예측을 발표했으며, 이 발표는 After Corona로 대변되는 코로나-19 이후 우리 삶에서 비대면 서비스가 더욱 강화될 것이라는 내용으로 해석할 수 있다.

이러한 사회 변화에 따라 대학교육은 교수자 중심에서 학습자 중심으로 교육 양상의 변화하였으며, 다양한 교수방법인 온라인 강의, 플립러닝, 블렌디드 러닝 등을 확대하여 대학생의 역량 강화를 위해 노력하고 있다(신중호, 2014). 또한, 시대가 요구하는 지식을 구성하기 위한 학습방법과 전략에 대한 관심이 높아지면서, 시·공간적 제약을 받지 않고 다양한 형태로 콘텐츠를 제공할 수 있는 교수방법이 활성화되기 시작했다.

그러나 온라인으로만 진행되는 수업은 학생간의 의사소통 및 자기주도학습의 어려움에 대한 문제점이 있고(이보경, 2020), 이러닝 교육은 교수자와 학습자간의 상호작용의 부족 및 면대면 오프라인 수업방식보다 학습자 구속성이 낮아 참여율과 만족도가 감소된다는 단점이 있다(신예진, 우애자, 2011). 이에 이러한 단점을 보완한 온라인 수업과 오프라인 수업을 1:1 또는 1:2로 혼합하여 적용시킨 블렌디드 러닝학습법(Blended Learning)이 대두되었다(Jaggars & Bailey, 2010).

블렌디드 러닝은 단순히 온라인과 오프라인 수업을 결합하여 사용하는 것이 아닌 각각의 교육형태의 장점만을 취하는 교수방법으로 전체 수업 과정을 구성할 때 다양한 학습방법론들을 조합하고 나아가 학습과 업무를 통합하는 것으로 정의할 수 있다(Driscoll, 2002). 이러한 통합의 개념은 더 나아가 학습공간의 통합, 학습형태의 통합, 학습유형의 통합, 학습내용의 통합, 학습과 일의 통합으로 나아가고 궁극적으로는 학습목표를 성취하는데 최적화된 교육이라고 볼 수 있다(Singh & Reed, 2001).

문헌정보학 교육은 정보에 대한 이론적 지식을 바탕으로 정보·지식에 대해 판단하고 이를 분석하는 수업의 특성상 이론교육 못지않게 실습이 중요한 학문으로 비대면 수업만으로 진행하기에는 한계가 있다. 또한 코로나-19가 완전히 종식되지 않았고, 새로운 팬데믹 상황이 올지도 모르는 현 상황과 4차 산업혁명·AI의 발달에 따라 문헌정보학 교과목 운영은 새로운 형태로 나아가야 하는 시점이다.

이에 본 연구에서는 문헌정보학과 학생을 대상으로 블렌디드 러닝을 적용한 수업을 설계 후 운영하고, 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 운영이 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도에 어떠한 영향을 미쳤는지 그 효과를 측정 및 분석하여 학생중심형 수업을 더욱 활성화하기 위한 시사점을 모색하고자 한다.

1.2 선행연구

블렌디드 러닝은 1990년대 인터넷 통신의 발달에 따른 온라인 수업 활성화 또는 e-learning 시스템이 구축 이후 부각되기 시작했다. 국내에

서는 2000년대 이후부터 대학수업에서 블렌디드 러닝이 논의되었으며, 특히 많은 연구가 간호학과에서 진행된 것이 특징적인 부분이다. 이는 실습이 많은 간호학의 특성상 온라인 수업이 강화되어 가는 수업환경에서 블렌디드 러닝이 선택이 아닌 필수였기 때문으로 판단된다. 또한 연구의 대부분이 블렌디드 러닝의 효과성 및 학습만족도 등에 관한 것으로 나타난다.

블렌디드 러닝의 효과성에 관한 연구는 다음과 같다. 김준호와 김태석(2010)은 관리회계교과 학생들을 중심으로 블렌디드 러닝을 적용한 수업의 효과성에 대해 연구를 수행했다. 연구에서 학생들은 시험과 과제에 부담감을 가지면서도 전체적으로 만족도와 성취감이 높아 강의의 효과가 있음을 증명했다. 이현주(2012)는 블렌디드 러닝을 통해 대학생 영어학습에서의 상호작용과 자기주도적 학습의 효과성을 분석하여 블렌디드 러닝이 학습자의 이해와 의사소통에 도움을 주고 학생들의 자기주도적 학습을 이끌어 낼 수 있음을 보여주었다. 한지영(2013)은 블렌디드 이러닝 환경에서 내재동기와 이러닝 학습전략, 학습만족도는 서로 정적 상관관계가 있는 것과 궁극적으로 블렌디드 러닝이 학업만족도에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 또한 학습자의 학습만족도를 위해서는 내재동기의 강화와 이러닝 학습전략의 활용이 중요하다고 하였다.

서용준, 박지윤, 하귀룡(2017)은 블렌디드 러닝을 대학에 도입할 때 온라인 수업은 학습자들이 몰입할 수 있는 교수법과 콘텐츠의 개발이 중요하고 오프라인 수업은 온라인과 차별화된 수업과 학습과정의 적절한 통제가 필요하다고 하였다. 권오혁(2021)은 블렌디드 러닝에서 교수자 이미지를 강조하였는데, 교수자 이미지에

따라 학습자들은 수업에 대한 몰입도와 만족도에 영향을 미치기 때문에 교수자는 끊임없이 역량을 강화해야 한다고 하였다. 이유리(2022)는 블렌디드 러닝에서 전공수업의 만족도 증진을 위해서는 수업준비가 가능한 수업설계 및 능동적·도전적·협력 학습활동에 대한 경험 확대가 필요하다고 하였다. 박희정, 신혜정(2022)은 대학생을 대상으로 한 블렌디드 러닝이 학습만족도, 자기주도학습 능력, 자기효능감이 유의하게 영향을 미칠 수 있음을 보여주었다.

이 외에도 기존 오프라인 수업에 대한 대안으로 블렌디드 러닝이 연구된 사례가 있으며 우종정, 김보나, 이옥형(2009)은 e-러닝 수업의 한계점을 이야기하며 그에 대한 대안으로 블렌디드 러닝에 주목했고, 학업성취도 및 수업만족도 등에서 블렌디드 러닝이 면대면 수업에 비해 나쁘지 않은 교수·학습 방법임을 밝혔다. 박성희, 박효진(2022)은 대학교육에서 블렌디드 플립러닝에 대한 가능성을 탐색했다. 연구자는 코로나-19 팬데믹 이후에도 교육계에 유사한 상황이 계속 반복될 것으로 전망하며 학습자들의 역량을 증진 시킬 수 있는 노력이 필요함을 강조했다.

코로나-19 팬데믹 이후 기존 오프라인 수업에 대한 대안으로 블렌디드 러닝이 부상하며 교육 모형 개발 연구가 진행되었다. 황영아, 이선희(2020)는 대학 내 성인 학습자를 위한 블렌디드 러닝 수업분석 도구 개발 및 강좌 운영 개선 방안을 모색하였다. 연구 결과 온라인 사전학습과 오프라인 학습의 연계성 확보, 학습자 참여형 온라인 사전학습 확대, 교수자의 오프라인 수업 운영 역량 강화를 제시하였다. 남창우, 이민효(2021)는 텔레피 조사 및 타당성

검증을 통해 블렌디드 러닝 기반의 비교과 교육과정의 교수설계모형을 개발하였다. 각 모형은 ADDIE 교수설계모형을 기반으로 수업 전 활동, 수업 중 활동, 수업 후 활동으로 이루어졌다.

문헌정보학계에서는 대학교육에 블렌디드 러닝을 접목한 연구를 수행한 적이 없다. 다만 송지애(2021)는 학교도서관에서 블렌디드 러닝을 활용한 운영에 대해 사례분석을 실시했다. 분석결과 학교도서관의 자유학기제 독서동아리의 비대면 활동이 긍정적인 효과가 높은 것으로 나타났으며, 차후 독서동아리 지원의 지자체 프로그램을 제시하고, 학교도서관의 블렌디드 러닝에 관한 운영을 제안하였다.

선행연구를 살펴볼 때 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인의 형태를 결합한 교육이라고 할 수 있다. 다만 형태의 결합을 중시하는 것 보다는 교육의 효과를 극대화하기 위한 방안의 하나로 이해할 수 있다. 그렇기 때문에 블렌디드 러닝은 교수 방법이 교수자 및 학습자의 상황, 교육목표의 특성 등에 따라서 모두 다르게 나타날 수 있다. 특히 대학교육에서는 코로나 팬데믹으로 인한 교육 한계를 극복하고, 학습자의 학습목표 달성을 위한 최적의 대안으로 생각된다. 하지만 교육의 효과성 및 만족도를 담보하기 위해서는 교수자 및 대학의 투자와 노력이 필요하다.

2. 이론적 배경

2.1 블렌디드 러닝(Blended Learning)

블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 교육을

혼합하여 진행하는 교육 방식을 의미한다. Allen & Seaman(2007)이 수행한 온라인 콘텐츠 비율에 따른 강의 분류에 따르면 블렌디드 러닝은 30~79%가 온라인 콘텐츠로 구성된 방식이다. 블렌디드 러닝의 가장 큰 장점은 전통적인 대면 교육이 가진 시간적, 공간적 제약에서 벗어나면서 수강자와 교수자의 상호작용이 가능하다는 점이다.

미국의 비영리 교육단체 중 하나인 The International Association for K-12 Online Learning (iNACOL)은 2015년 블렌디드 러닝을 전통적인 학교 교육의 장점과 온라인 학습의 장점을 결합하여 학습자들에게 개별적으로 차별화된 교육을 제공하는 것으로 정의하며 블렌디드 러닝 모델을 <표 1>과 같이 분류하였다(The International Association for K-12 Online Learning, 2015).

<표 1>에 나타난 블렌디드 러닝의 모델은 온라인과 오프라인 수업 형태의 혼합정도 또는 방식에 따라 구분됨을 확인할 수 있다. 이는 블렌디드 러닝이 교육목표의 달성 또는 학습자의 요구를 충족시키기 위해 다양한 매체의 결합을 통해 진행되기 때문이다. 또한 모든 모델에서 교수자의 교육 방안보다는 학습자의 학습 형태에 따라 모델이 구분되어 학습자 중심의 교육 형태임을 확인할 수 있다.

블렌디드 러닝은 학습자들의 만족도와 성취감이 높아 강의의 효과가 있고(김준호, 김태석, 2010), 학습시 자기주도적 학습을 이끌어 낼 수 있다(이현주, 2012). 또한 학업성취도 및 수업만족도 등을 감안할 때 오프라인 수업의 대안으로 활용이 가능하여(우종정, 김보나, 이옥형, 2009) 코로나-19 팬데믹 이후 비대면이 일상이

〈표 1〉 블렌디드 러닝 모델

모델명	설명
로테이션 모델 (Rotation Model)	- 온라인 학습, 소그룹 수업, 그룹 프로젝트 등을 순환하면서 학습을 진행하는 형태 - 시간이 되거나 교사가 알려주면 모든 학습자는 해당 과정에서 다음 과정으로 이동 - 하위 모델로 Station Rotation, Lap Rotation, Individual Rotation, flipped classroom이 존재
플렉스 모델 (Flex Model)	- 학습자가 교육 장소에 있으나 대부분의 학습이 온라인으로 진행되는 과정 - 학생들은 개인적인 필요에 따라 온라인 강좌를 통해 수강 - 교사는 학습을 지원하며, 학습의 심화를 위해 프로젝트 활동이나 토론을 진행
알라카르트 모델 (A La Carte Model)	- 학습자들이 오프라인 학습을 진행하면서 선택적으로 온라인 수업을 수강하는 형식 - 일반적인 오프라인 학습을 포함한다는 점에서 풀타임 온라인 학습과 차별성이 존재 - 교수자는 온라인에서 교육을 진행하며 수업은 교내·교외에서 모두 가능
강화된 가상 모델 (Enriched Virtual Model)	- 학습자들이 오프라인 수업 후 원격으로 남은 수업 과정을 학습하는 형식 - 풀타임 온라인 수업으로 시작하여 학습자들에게 실제 경험을 제공하기 위해 혼합 과정으로 개발

되어가는 현실에서 대학교육의 새로운 규준이 될 것으로 예측된다(박성희, 박효진, 2022).

다만 블렌디드 러닝의 효과적인 방안을 위해 강좌 설계 단계에서 온라인 수업과 오프라인 수업의 연계성 확보와 이를 고려한 수업 설계(황영아, 이선희, 2020)와 온라인 콘텐츠의 지속적인 개발과 투자가 필요하다(서용준, 박지운, 하귀룡, 2017). 또한 블렌디드 러닝 시작 전 학생들의 컴퓨터 활용능력의 확인과 블렌디드 러닝 강의의 사전경험을 유도하는 것이 중요하다고 볼 수 있다.

2.2 교육 효과성

2.2.1 학습몰입도

표준국어대사전에서 몰입은 ‘깊이 파고들거나 빠짐’으로 정의하고 있다. 이를 볼 때 학습몰입도는 학습자가 학습에 스스로 깊이 파고들어 집중하고 있는 형태라고 볼 수 있다. 달리 표현하면 학습자가 목표 달성을 위해 행동과 의식을 학습 자체에만 사용하는 것으로 학습의 결

과에 큰 영향을 줄 수 있는 개념이다. 본 연구에서는 학습몰입도의 측정을 위한 척도로 학업사유인지, 학업집중, 흥미성, 통제감을 사용했다. 학업사유인지는 학업과정에서 학습을 인지하는 정도로 의식적 통합에 관한 내용이며, 학업집중은 학습을 진행할 때 집중하는 정도에 관한 내용이다. 흥미성은 학습을 진행할 때 흥미를 느끼는 정도에 관한 내용이며, 통제감은 학습 진행을 위한 스스로의 통제감에 대한 내용이다(김진희, 2018).

2.2.2 결과성취도

결과성취도는 학습 중 얻을 수 있는 지식 및 만족감, 가치관 등 결과의 총칭하는 개념이다. 학습자들은 단순한 지식의 증가뿐만 아니라 교수자 또는 학습동료의 인정, 학습 활동 중 관계 및 태도 등 다양한 요인에서 성취감을 얻을 수 있다(박주영, 김훈주, 2021). 따라서 결과성취도는 학습결과의 질적인 측면까지 측정하기 위하여 성취동기, 만족감, 관계활용능력, 수업태도의 네 가지 척도를 활용했다. 성취동기는 학

습을 위한 자체 동기 유발과 관련된 내용이며, 만족감은 수업을 진행하여 도출하는 결과에 대한 만족감에 관한 내용이고, 관계활용능력은 수업 중 상호교환적 소통 능력에 관한 내용이며, 수업태도는 수업에 대한 만족감에 대한 것이다(김진희, 2018).

2.2.3 학습만족도

학습만족도란 학습자의 교육 전 또는 교육 도중 기대치와 교육 후 결과가 얼마나 일치하느냐에 따른 주관적인 반응이라고 볼 수 있다(권오혁, 2021). 학습몰입도나 결과성취도와 달리 학습자의 개인적인 감정에 의한 것으로 차후 수업의 참여여부를 결정짓는데 중요한 개념이다. 본 연구에서는 학습만족도를 측정하기 위한 척도로 일반만족도와 학습관련 만족도를 사용했다.

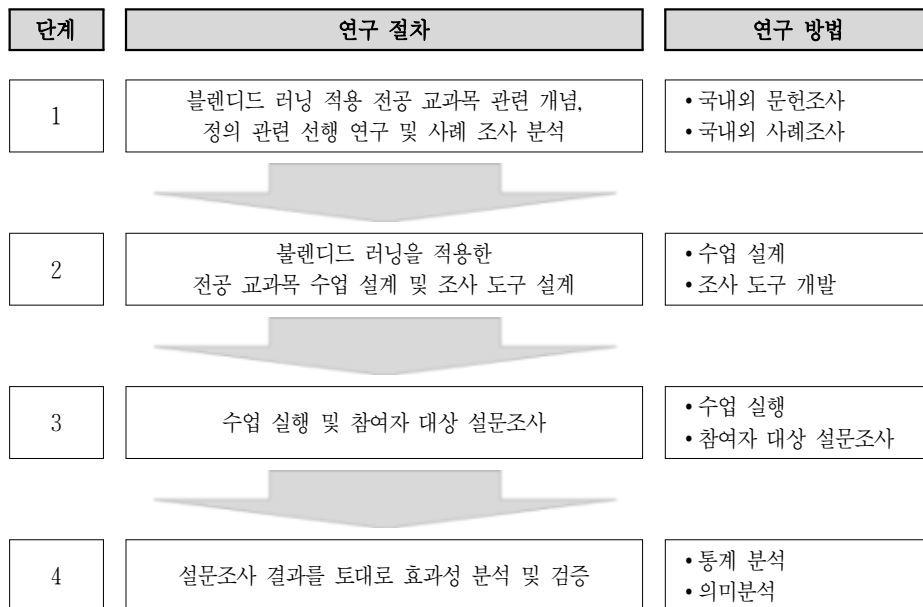
3. 연구 설계

3.1 연구내용 및 방법

본 연구는 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 운영의 효과를 측정하고 분석하기 위해 <그림 1>과 같은 연구 과정을 거쳤다. 연구에서는 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 수업에 실제 참여한 학생들의 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도 변화를 측정할 참여자 대상 설문조사를 가장 중요하게 접근하였다. 연구는 다음과 같은 목적으로 진행되었다.

첫째, 블렌디드 러닝의 개념, 정의와 관련하여 선행연구 등에 대한 비교와 분석을 통해 본 연구의 이론적 배경을 확립하고자 하였다.

둘째, 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 운영의 효과성을 파악을 위해 선행연구 결과를



<그림 1> 단계별 연구 절차 및 연구 방법

기반으로 블렌디드 러닝을 적용한 문헌정보학 전공 교과목 수업을 설계하고, S대학교 교수학 습센터의 도움을 받아 블렌디드 러닝 수업 운영 전문가 2인과 문헌정보학계 연구자 3인의 검토를 받아 최종적으로 수업 내용의 타당성을 확인하였다.

셋째, 수업 계획을 기반으로 블렌디드 러닝 을 적용한 교과목 운영의 효과성을 분석하기 위해, S대학교 문헌정보학과 2023학년도 1학기 에 블렌디드 러닝 적용 수업을 개설·운영하고 수업 참여자를 대상으로 설문을 실시하였다.

넷째, 기술통계 분석, 일원분산분석 등을 이 용하여 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 수 업 참여자의 사전 및 사후 학습몰입도, 결과성 취도, 학습만족도에 대해 조사하고 분석하였다.

3.2 연구대상

본 연구는 S대학교 문헌정보학과의 2023학년 도 1학기에 개설된 어린이·청소년 자료 수업의 수강생을 대상으로 하였다. 수강 신청을 한 26명 은 문헌정보학과 및 복수전공 재학생이었으며, 비대면 수업의 경험이 있었다. 사전 검사에 앞서 본 연구의 목적과 방법에 대해 상세하게 설명하 고 연구 참여 및 자료 활용의 동의를 받았다. 연 구는 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 운영 이 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도에 미치

는 영향을 확인하고자 단일집단 사전-사후검사 설계(one group pretest-posttest design)를 수 행하는 방식으로 진행되었다.

3.3 연구도구 및 절차

본 연구에서는 S대학교 문헌정보학과에 개설 된 블렌디드 러닝 적용 전공 교과목 운영의 효 과를 측정하고 분석하였다. 측정도구는 기존 블 렌디드 러닝 적용 전공 교과목 운영의 효과 측 정 관련 연구를 분석하여 학습몰입도, 결과성취 도, 학습만족도, 수업유형 선호도로 조사 영역 을 구상하고, 서혜진(2001), 박형근(2010), 이동 섭(2013), 김동희(2012)에 의해 연구된 문항을 수정·보완하여 4개 영역, 52개 문항으로 재구 성한 김진희(2018)의 측정도구를 사용했다. 측 정도구의 구성은 <표 2>와 같다. 검사도구를 통 한 측정 방식은 '전혀 그렇지 않다(1점)', '그렇지 않다(2점)', '보통이다(3점)', '그렇다(4점)', '매 우 그렇다(5점)'를 선택하는 리커트식 5점 척도 와 선다형 측정을 사용하였다.

측정도구를 활용한 사전조사는 블렌디드 러 닝을 적용한 전공 교과목 운영 전인 2023년 3 월 6일에 진행하였으며, 교과목 운영 후 2023년 6월 19일에 사후조사를 진행하였다. 조사 결과 수업 사전과 사후에 효과성 측정 조사에 24명 의 학생이 응답하였으며, 그 중 사전·사후 조

<표 2> 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 수업 효과성 측정 도구의 구성

조사 영역	변수	측정법	문항수
학습몰입도	학업사유인지, 학업집중, 흥미성, 통제감	5점 척도	17
결과성취도	성취동기, 만족감, 관계활용능력, 수업태도	5점 척도	21
학습만족도	일반만족도, 학습관련 만족도	5점 척도	12
수업유형 선호도	오프라인 수업, 온라인 수업, 병행수업	선다형	2

사에 모두 참여한 22명의 인원을 최종 분석 대상으로 하였다.

4. 효과 분석 결과

4.1 프로그램 설계 및 진행

본 연구를 위한 블렌디드 러닝 수업은 2023년 3월 1일부터 2023년 6월 21일까지 진행하였

다. 학생들이 수강한 아동·청소년 자료 수업은 3학점 3시간의 전공 선택 교과목으로 수업 개요와 목표는 <표 3>과 같다. 총 45시간의 수업이 15시간의 온라인 수업과 30시간의 오프라인 수업으로 <표 4>와 같이 진행되었다. 연구자는 강의계획서에 블렌디드 러닝 수업을 명시하였으며, 15주 수업의 온라인/오프라인 수업 유형에 대해 사전 공지하였다. 수업은 PBL(프로젝트수업)로 진행되었으며 1차시는 주 2회로 분리(1시간/2시간)하여 운영되었다.

<표 3> 어린이·청소년 자료 교과목 개요 및 목표

수업 개요	
어린이와 청소년 단계가 가지는 의미와 특징을 이해하고, 미래의 공공도서관과 학교도서관의 사서로서 근무하기 위하여 아동자료와 청소년 자료를 선정하고 평가할 수 있는 안목을 기르는 것을 목적으로 한다. 아동자료와 청소년자료에 대한 이해 및 자료의 선택 방법, 그림책의 그림 자세히 보기, 독서흥미 진작도구로서의 영상자료, 아동문학작품의 비평적 읽기와 쓰기의 방법, 작품 분석과 서평 작성 등을 교육한다.	
수업 목표	
1	어린이와 청소년의 발달 과정을 이해하고 아동자료와 청소년 자료를 선정하고 평가할 수 있다.
2	독서흥미 진작도구로서의 영상자료, 아동문학작품의 분석과 평가 자료를 구성할 수 있다.
3	어린이/청소년에 대한 이해를 바탕으로 적절한 자료를 선정하고 이용자 맞춤형 자료를 제공할 수 있다.
4	아동자료와 청소년 자료의 선정 및 평가 능력을 바탕으로 평가분석을 할 수 있다.

<표 4> 어린이·청소년 자료 주차별 수업 계획

주차	수업내용	과제	수업 방식(대면/비대면)
1	어린이/청소년자료 수업의 이해		대면
	교과목 소개 및 과제 안내		대면
2	아동 청소년의 이해		대면
	아동의 의미와 범위 이해		비대면(온라인)
3	자료의 이해		대면
	자료의 의미와 범위		비대면(온라인)
	자료의 영향: 개인과 사회에 끼치는 영향		
4	아동 자료의 이해와 분석		대면
	아동을 위한 분야별 자료의 이해 - 작품 분석과 토론 및 발표		대면
5	청소년 자료의 이해와 분석		비대면(온라인)
	청소년을 위한 분야별 자료의 이해 - 작품 분석과 토론 및 발표	아동 청소년 자료의 국내 작가 소개	대면

주차	수업내용	과제	수업 방식(대면/비대면)
6	아동 소설과 성장소설의 이해	아동 청소년 자료의 국내 작가 소개	비대면(온라인)
	아동 소설 및 성장소설의 이해 - 작품 분석과 토론 및 발표		대면
7	아동 청소년 문학상 수상 작품		비대면(온라인)
	국내 / 해외 아동 청소년 문학상		대면
8	중간 고사		대면
9	아동 청소년에게 좋은 자료		대면
	좋은 책의 조건 다중지능을 고려한 자료의 이해와 분석		비대면(온라인)
10	성격 유형을 고려한 자료		대면
	권장도서목록의 비판적 활용		대면
11	자료 제공과 읽기 동기	어린이와 청소년 자료 선정 및 분석자료 제출	비대면(온라인)
	읽기 동기의 구성 요소 읽기 유발 방법 / 자료의 제공 방법		비대면(온라인)
12	자료를 활용한 창의적 글쓰기		대면
	서평의 의미와 성격 서평의 종류와 구성 요소 / 서평쓰기의 전략		비대면(온라인)
13	어린이책의 역사		대면
	시대별 어린이책의 역사의 이해		비대면(온라인)
14	어린이, 청소년 자료 선정 작품 발표		대면
	어린이, 청소년 자료 선정 작품 발표		대면
15	기말고사 및 수업에 대한 이야기 나누기		대면

온라인 수업은 사이버캠퍼스를 활용해 강의 PPT를 기초로 주제에 따라 관련 동영상 자료와 참고 자료를 제시하며 교수자의 강의를 녹화하여 제공하였다. 오프라인 수업은 이전 주차의 중요 내용을 복습하고 학습자 관리와 학습 참여를 촉진하기 위한 교수-학생 상호작용의 시간으로 진행되었다.

전공교과목의 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도의 효과성을 측정하기 위한 블렌디드 수업 운영의 세부적인 운영 방법은 다음과 같다.

첫째, 주차별로 대면수업과 비대면(온라인) 수업을 교차로 병행하였다.

둘째, 대면 수업 진행 시, 전 차시의 비대면(온라인) 학습에 대한 진단평가를 통해 수업 준

비도의 확인과 동기 유발을 진행하였으며, 비대면(온라인)수업에서는 대면 수업의 요점을 도입 부분에서 제시하였다.

셋째, 학생들의 수업 관련 질문에 대해서 대학 LMS의 기능을 적극적으로 활용하여 빠른 피드백을 제공하였으며 전체 학습자에 관련 내용을 공유하였다.

넷째, 사전 조사를 통해 전공 학습자들이 평소 관심이 있는 수업 내용에 대해 파악하고, 이를 대면 수업 운영 시에 진행하여 학습동기와 몰입을 할 수 있는 기회를 제공하였다.

다섯째, 과제에 대한 발표 및 주제 토론에 대해 동료학습자 간의 다양한 상호작용을 유도하였으며, 긍정적 피드백을 제공함으로써 결과

성취도를 높이도록 하였다.

이러한 내용과 방법으로 진행된 아동·청소년 자료 교과목의 수업 진행과 절차는 <그림 2>와 같다.

4.2 효과 분석

수집된 자료는 SPSS 22.0 Version 프로그램을 이용하여 분석하였다. 학생들의 일반적인 특성은 빈도분석을 실시하였으며, 블렌디드 러닝 수업을 적용 후 학습 성과는 대응표본 t-test를 실시하였다. 학습몰입도에 대한 신뢰도 계수는 .929, 결과성취도에 대한 신뢰도 계수는 .906으로 나타났으며 학습만족도에 대한 신뢰도 계수

는 .827로 나타났다.

4.2.1 참여자의 일반적 특성 분석

조사 참여자의 일반적 특성을 분석하면 <표 5>와 같다. 참여자의 기본사항을 살펴보면 성별은 남성 50%, 여성 50%로 동일하였으며, 학년은 3학년이 81.8%, 4학년이 18.2%로 각각 나타나 3학년 참여자가 다수 참여하였다. 전공은 모두 인문상경계열이었으며, 선호하는 수업 유형은 오프라인 수업이 22.7%, 온라인 수업이 9.1%, 오프라인과 온라인 병행 수업이 68.2%로 오프라인과 온라인 병행 수업을 가장 선호하는 것으로 분석되었다.

어린이·청소년 자료(3학점) n=45														
1주	2주	3주	4주	5주	6주	7주	8주	9주	10주	11주	12주	13주	14주	15주
					●	●	중간 고사				●	●		기말 고사
					●	●					●	●		
	●	●	●	●				●	●	●				

* ● 사이버 캠퍼스 비대면 수업

<그림 2> 아동·청소년 자료 교과목 수업 진행 절차

<표 5> 조사 참여자의 일반적 특성 분석

구분		빈도	%
성별	남	11	50.0
	여	11	50.0
학년	3학년	18	81.8
	4학년	4	18.2
전공 계열	인문상경계열	22	100.0
	타 전공	0	0
선호하는 수업 유형	온라인 수업	2	9.1
	오프라인 수업	5	22.7
	오프라인과 온라인 병행수업	15	68.2

4.2.2 참여자의 학습몰입도 사전조사 대비 사후조사 결과 변화 분석

블렌디드 러닝을 적용한 교과목 수업 참여 이후 학습자의 학습몰입도 요인에 대한 변화가 발생했는지 분석하기 위해 대응표본 t-test 분석을 실시하였다. 실시 결과 <표 6>과 같이 학업사유인지, 학업집중, 흥미성, 통제감에 있어 유의미한 차이가 있는 것으로 밝혀졌다.

학업사유인지는 사전조사 결과 3.95±.825점이었으나 사후조사 결과는 4.15±.680 점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.001). 학업집중은 사전조사 결과 3.41±.831점에서 사후조사 결과는 3.66±.712점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.000). 흥미성은 사전조사 결과는 2.99±.318점이었으나 사후조사 결과는 3.15±.738점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.008). 통제감은 사전조사 결과는 4.05±.744점이었으나 사후조사 결과는 4.17±.580점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였

다(p=.000). 이는 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 수업이 학습몰입도 전반에 유의미한 차이를 가져오며, 특히 학업집중과 통제감에 가장 많은 변화를 가져오는 것으로 해석할 수 있다. 학업집중은 공부에 빠져들고 장소에 상관없이 집중하는 것이며, 통제감은 수업 중 집중력을 의미한다. 이는 시·공간의 제약 없이 학습자가 학업 의지가 있는 상황에서 수업에 참여하고, 수업의 전개 부분에서 동기 유발을 위한 준비도 확인과 전 차시 요점 제시에 따라 나타난 결과로 판단된다.

4.2.3 참여자의 결과성취도 사전조사 대비 사후조사 결과 변화 분석

블렌디드 러닝을 적용한 교과목 수업 참여 이후 학습자의 결과성취도 요인에 대한 변화가 발생했는지 분석하기 위해 대응표본 t-test 분석을 실시하였다. 실시 결과 <표 7>과 같이 성취동기, 만족감, 관계활용능력, 수업태도에 있어 유의미한 차이가 있는 것으로 밝혀졌다.

<표 6> 참여자의 학습몰입도 차이 분석

구분		사전	사후	t	p
		Mean±S.D.	Mean±S.D.		
학습몰입도	학업사유인지	3.95±.825	4.15±.680	-1.408	.001
	학업집중	3.41±.831	3.66±.712	-2.465	.000
	흥미성	2.99±.318	3.15±.738	-1.149	.008
	통제감	4.05±.744	4.17±.580	-1.116	.000

<표 7> 참여자의 결과성취도 차이 분석

구분		사전	사후	t	p
		Mean±S.D.	Mean±S.D.		
결과성취도	성취동기	4.05±.862	4.12±.839	-0.475	.002
	만족감	4.02±.719	4.10±.581	-0.734	.000
	관계활용능력	3.28±.523	3.45±.435	-3.026	.000
	수업태도	3.98±.748	4.14±.658	-1.233	.001

성취동기는 사전조사 결과는 4.05±.862점이었으나 사후조사 결과는 4.12±.680 점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.002). 만족감은 사전조사 결과는 4.02±.719점이었으나 사후조사 결과는 4.10±.581점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.000). 관계활용능력은 사전조사 결과는 3.28±.523점이었으나 사후조사 결과는 3.45±.435점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.000). 수업태도는 사전조사 결과는 3.98±.748점이었으나 사후조사 결과는 4.14±.658점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.001). 이는 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 수업이 결과성취도 전반에 유의미한 차이를 가져오며, 특히 만족감과 관계활용능력에 가장 많은 차이를 주는 것으로 해석할 수 있다. 만족감은 수업의 결과와 수업 성적, 질문에 대한 피드백 등의 만족감과 어려운 과제를 해결할 때 본인의 능력에 대한 자신감을 나타내는 것으로 이는 시·공간의 제약 없이 학습자가 학업 의지가 있는 상황에서 수업에 참여하고 수업 관련 의문을 사이버캠퍼스 상의 LMS를 통해 즉각적으로 해결하고, 대면 수업에서 발표 및 토론 활동에서 동료학습자 및 교수자의 긍정적인 피드백에 따라 나타난 결과로 판단된다. 또한, 관계활용능력은 동료학습자에게 도움을 구하는 과정인데, 이 역시 동료학습자와 교수자의 긍정적인 피드백을 통한 원활한 상호작용에서 나타난 것으로

해석할 수 있다.

4.2.4 참여자의 학습만족도 사전조사 대비 사후조사 결과 변화 분석

블렌디드 러닝을 적용한 교과목 수업 참여 이후 학습자의 학습만족도 요인에 대한 변화가 발생했는지 분석하기 위해 대응표본 t-test 분석을 실시하였다. 실시 결과 <표 8>과 같이 일반만족도와 학습관련 만족도에 있어 유의미한 차이가 있는 것으로 밝혀졌다.

일반만족도 사전조사 결과는 4.18±.678점이었으나 사후조사 결과는 4.42±.534 점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.000). 학습관련 만족도의 사전조사 결과는 4.15±.716점이었으나 사후조사 결과는 4.46±.559점으로 나타났으며 통계적으로도 유의하였다(p=.000). 이는 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 수업이 학습만족도 전반에 유의미한 차이를 가져오며, 일반만족도와 학습관련 만족도 모두 높은 변화가 발생한다고 해석할 수 있다. 학습만족도는 수업 자료 및 진행과 평가에 대한 일반만족도와 학습내용, 학습목표 파악 등 학습관련 만족도를 나타내는데, 이는 비대면(온라인) 수업을 위한 사이버캠퍼스를 통해 수시로 학습자료와 학습내용, 학습목표를 확인할 수 있고, 이를 대면 수업에서 확인할 수 있는 교육 환경에서 나타난 결과로 판단된다.

<표 8> 참여자의 학습만족도 차이 분석

구분	사전	사후	t	p	
	Mean±S.D.	Mean±S.D.			
학습만족도	일반만족도	4.18±.678	4.42±.534	-2.773	.000
	학습관련 만족도	4.15±.716	4.46±.559	-2.762	.000

5. 결론 및 제언

본 연구는 문헌정보학과 학생을 대상으로 블렌디드 러닝을 적용한 수업을 설계 및 운영하여 블렌디드 러닝을 적용한 전공 교과목 운영이 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도에 어떠한 영향을 미쳤는지 그 효과를 측정하고 분석하여 학생중심형 수업을 보다 활성화하기 위한 시사점을 모색하기 위하여 시도되었다. 이를 위해 2023년 1학기 전공교과목인 어린이·청소년 자료 교과목을 개설·운영하고 참여한 학생들 사전, 사후 설문조사를 토대로 효과성을 분석·검증하였다. 수행된 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝 수업을 적용한 문헌정보학 교과목 운영 결과 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도 결과가 유의미하게 나타났다. 이는 문헌정보학 교과목 운영에 있어 블렌디드 러닝이 학습몰입도, 결과성취도, 학습만족도에 효과가 있다는 것으로 해석된다.

둘째, 학습몰입도 요인 중 학업사유인지, 학업 집중, 흥미성, 통제감 모든 요인에서 유의미한 결과가 나왔으며 특히 학업 집중과 통제감이 높게 나타났다. 학업집중은 공부에 빠져들고 장소에 상관없이 집중하는 것이며, 통제감은 수업 중 집중력을 의미한다. 이는 시·공간의 제약 없이 학습자가 학업 의지가 있는 상황에서 수업에 참여하고, 수업의 전개 부분에서 동기 유발을 위한 준비도 확인과 전 차시 요점 제시에 따라 나타난 결과로 판단된다.

셋째, 결과성취도 요인 중 성취동기, 만족감, 관계활용능력, 수업태도 모든 요인에서 유의미한 결과가 나왔으며 특히 만족감과 관계활용능

력이 높게 나타났다. 만족감은 수업의 결과와 수업 성적, 질문에 대한 피드백 등의 만족감과 어려운 과제를 해결할 때 본인의 능력에 대한 자신감을 나타낸다. 관계 활용 능력은 수업을 할 때 교수자 및 동료 학습자에게 도움을 구하는 과정을 의미한다. 이는 블렌디드 러닝이 온라인 수업과 다르게 오프라인 수업이 구성되어 있어 교수자 및 동료 학습자와 다양한 교류 활동을 통해 결과성취도가 높아진 것으로 판단할 수 있다. 만족감은 수업의 결과와 수업 성적, 질문에 대한 피드백 등의 만족감과 어려운 과제를 해결할 때 본인의 능력에 대한 자신감을 나타내는 것으로 이는 시·공간의 제약 없이 학습자가 학업 의지가 있는 상황에서 수업에 참여하고 수업 관련 의문을 사이버캠퍼스 상의 LMS를 통해 즉각적으로 해결하고, 대면 수업에서 발표 및 토론 활동에서 동료학습자 및 교수자의 긍정적인 피드백에 따라 나타난 결과로 판단된다. 또한, 관계활용능력은 동료학습자에게 도움을 구하는 과정인데, 이 역시 동료학습자와 교수자의 긍정적인 피드백을 통한 원활한 상호작용에서 나타난 것으로 해석할 수 있다.

넷째 학습만족도 요인은 일반 만족도와 학습 관련 만족도가 모두 매우 높게 나타났다. 학습만족도는 수업 자료 자료 및 진행과 평가에 대한 일반 만족도와 학습내용, 학습목표 파악 등 학습관련 만족도를 나타내는데, 이는 비대면(온라인) 수업을 위한 사이버캠퍼스를 통해 수시로 학습자료와 학습내용, 학습목표를 확인할 수 있고, 이를 대면 수업에서 확인할 수 있는 교육 환경에서 나타난 결과로 판단된다.

연구 결과를 통해 문헌정보학 교과목에 대한 학습자들의 학습몰입도와 결과성취도, 학습만

족도 향상에 블렌디드 러닝을 적용하는 것이 효과적인 것으로 판단되며, 수업 참여 학생들의 학업만족도의 경우 온라인 오프라인의 구별 없이 모두 도움을 주는 것으로 나타났다.

연구의 제한점으로는 본 연구가 S대학교 일부 교과목 운영에 참여자를 대상으로 그 범위를 한정하였다는 것이다.

본 연구는 블렌디드 수업을 운영하기 위해 대면수업과 비대면(온라인) 수업을 혼합하여 진행하는 교육 방식에 더하여 대면수업과 비대면수업의 교차 병행, 학습자들의 평소 관심이 있는 분야와 교과목 기초 지식에 대한 사전 점검, 사이버 캠퍼스를 통한 적극적인 소통 등을 병행하였다. 이에 전공 교과목 운영에 있어 학습자들은 학습 수준, 과제 수행 등의 적절성을 매우 긍정적으로 판단하였으며, 수업 중 질문, 의견, 표현에 관심을 기울이고 비대면 수업에 대한 리뷰, 점검에 대해 큰 만족감을 표현하였다. 또한 본

인의 전반적인 성과에 대해서도 스스로 만족감을 가졌다. 이는 변화하는 교육 환경에서 교육 방식 뿐만 아니라 세부적인 운영 방법에 있어 학생과의 소통을 바탕으로 해야 한다는 것을 나타내고 있는 것으로 판단된다.

4차 산업 혁명 시대 속에서 살아야 하는 학생들을 위해서 대학은 다양한 교육 환경을 제공해주어야 한다. 특히 문헌정보학은 현장에서 연구되는 정보를 판단하고 이를 체계적으로 비교·분석하는 능력을 위해서는 교육 방법도 다양한 접근이 필요하다. 이에 블렌디드 러닝의 적용은 각 교과목의 특성에 따라 보완할 필요성이 있으며 지속적인 교수학습 성과를 내기 위해 온라인 툴 및 소셜미디어(Social Media) 서비스 등 다양한 기술들을 활용하여 학생들과의 소통을 바탕으로 한 새로운 수업 전략을 바탕으로 블렌디드 한 교수법이 개발되기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 권오혁 (2021). 블렌디드 러닝(대면+비대면)수업에서 교수자 이미지가 학습몰입도 및 학습만족도에 미치는 영향. 한국의상디자인학회지, 23(3), 87-98.
<https://doi.org/10.30751/kfcda.2021.23.3.87>
- 김동희 (2012). 블렌디드 러닝 기반의 원어민 영어보조교사 교육 프로그램 모형 개발. 박사학위논문, 숭실대학교대학원 평생교육학과.
- 김준호, 김태석 (2010). 대학에서 블렌디드 러닝의 효과성에 관한 연구: 관리회계교과를 중심으로. 국제회계연구, 31, 111-127. <https://doi.org/10.21073/kiar.2010..31.006>
- 김진희 (2018). 블렌디드 러닝을 활용한 뷰티스타일링 수업 설계 및 효과 연구. 박사학위논문, 건국대학교대학원 디자인조형학과.
- 남창우, 이민호 (2021). 대학교육에서 블렌디드 러닝 기반 비교과 교육과정을 위한 교수설계모형 개

- 발. 평생학습사회, 17(2), 111-137. <https://doi.org/10.26857/JLLS.2021.5.17.2.111>
- 박성희, 박효진 (2022). 포스트 코로나 시대, 대학교육에서의 블렌디드 플립러닝 가능성 탐색. 아시아 문화연구, 58, 71-95. <https://doi.org/10.34252/acsri.2022.58.003>
- 박주영, 김훈주 (2021). 비대면 수업에서 온라인 블렌디드 러닝 적용이 작업치료과 대학생의 수업만족도와 학업성취도에 미치는 영향. 대한통합의학회지, 9(2), 53-61. <https://doi.org/10.15268/ksim.2021.9.2.053>
- 박형근 (2010). 동기요인과 자기주도학습의 관계에서 학습몰입의 매개효과 분석. 박사학위논문, 홍익대학교 대학원 교육학과 교육심리전공.
- 박희정, 신혜정 (2022). 블렌디드러닝 수업이 학습만족도, 자기주도학습 능력, 자기효능감에 미치는 영향. 언어치료연구, 31(3), 83-90. <https://doi.org/10.15724/jslhd.2022.31.3.083>
- 서용준, 박지윤, 하귀룡 (2017). 블렌디드 러닝 환경에서 학습몰입 및 성과의 영향요인에 관한 연구: 경영학 교과목을 중심으로. 경영연구, 32(2), 315-337.
- 서혜진 (2001). 웹기반 평생교육 프로그램의 학습성과 관련 요인 연구. 박사학위논문, 숙명여자대학교 아동복지학과.
- 송지에 (2021). 학교도서관의 블렌디드 러닝 운영에 관한 연구: 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램을 중심으로. 한국문헌정보학회지, 55(2), 179-200. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2021.55.2.179>
- 신예진, 우애자 (2011). 블렌디드 러닝 탐구 실험 수업의 효과. 열린교육연구, 19(2), 121-140.
- 신중호 (2014). 학습자 중심 교수법에 대한 A대학 교수들의 관심도 분석: 관심기반수용모형을 중심으로. 평생학습사회, 10(1), 109-132.
- 우종정, 김보나, 이옥형 (2009). 대학에서 면대면 수업 대안으로서의 블렌디드 러닝에 대한 연구. 한국정보기술학회논문지, 7(2), 219-225.
- 이동섭 (2013). 자기주도학습력 평가도구 개발 및 타당화. 박사학위논문, 인제대학교 교육학과 교육평가 전공.
- 이보경 (2020). 코로나 19로 인한 비대면 교양영어 수업의 학습자 반응에 관한 연구. 교양교육연구, 14(4), 97-112.
- 이유리 (2022). 블렌디드 러닝에서 대학생의 학습활동이 역량 및 전공수업 만족도에 미치는 영향. 학습자중심교과교육연구, 22(22), 985-1000. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.22.985>
- 이현주 (2012). 블렌디드 러닝을 통한 대학생 영어학습에서의 상호작용과 자기주도적 학습의 효과. 교육정보미디어연구, 18(1), 1-24.
- 한지영 (2013). 블렌디드 이러닝(Blended e-learning) 환경에서 간호대학생의 내재동기, 이러닝 학습전략이 학습만족도에 미치는 영향. 한국간호교육학회지, 19(1), 16-23. <http://dx.doi.org/10.5977/jkasne.2013.19.1.16>

- 황영아, 이선희 (2020). 수업분석 도구 개발 및 적용을 통한 대학 내 성인학습자 대상 블렌디드 러닝 수업 운영 개선 방안 모색. *평생학습사회*, 16(3), 205-226.
<https://doi.org/10.26857/JLLS.2020.8.16.3.205>
- Allen, I. E. & Seaman J. (2007). *Online nation: Five years of growth in online learning*. Wellesley: Sloan-C.
- Driscoll, M. (2002). Blended learning. *e-Learning*, 3(3), 54-56.
- International Association for K-12 Online Learning (2015). *Blending Learning: The Evolution of Online and Face-to-Face Education from 2008-2015*.
- Jaggars, S. & Bailey, T. R. (2010). *Effectiveness of fully online courses for college students: Response to a Department of Education meta-analysis*. New York: Community College Research Center.
- Singh, H. & Reed, C. (2001). *Achieving success with blended learning*. centra software. Available: www.centra.com/download/whitepaper/blendedlearning.pdf.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- Han, Ji-Young (2013). The effects of intrinsic motivation, and e-learning strategies on learning satisfaction of nursing students in blended e-learning environment. *J Korean Acad Soc Nurs Edu*, 19(1), 16-23. <http://dx.doi.org/10.5977/jkasne.2013.19.1.16>
- Hwang, Young-Ah & Lee, Sun-Hee (2020). A study of blended learning improvement through developing and applying class analysis tool. *Journal of Lifelong Learning Society*, 16(3), 205-226. <https://doi.org/10.26857/JLLS.2020.8.16.3.205>
- Kim, Dong-Hee (2012). *Development of a Blended Learning-based Training Program Model for Guest English Teachers*. Ph. D. diss., Department of Lifelong Education Graduate School, Soongsil University.
- Kim, Jin-Hee (2018). *A Study on Instruction Design & Effects dor Beauty Styling in the Form of Blended Learning*. Ph. D. diss., Department of Beauty Design Graduate School, Konkuk University.
- Kim, Jun-Ho & Kim, Tae-Seog (2010). The effect of blended learning in higher education: focus on management accounting courses. *Korea International Accounting Review*, 31, 111-127. <https://doi.org/10.21073/kiar.2010..31.006>
- Kwon, Oh-Hyeok (2021). *Effects of professor's images on learning immersion and satisfaction*

- in blended learning (face-to-face + non-face) classes. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, 23(3), 87-98. <http://doi.org/10.30751/kfcda.2021.23.3.87>
- Lee, Bo-Kyung (2020). A study on learners' response to online college english class as general education due to the COVID-19 pandemic. *Korean Journal of General Education*, 14(4), 97-112.
- Lee, Dong-Seop (2013). Development and Validity Test of Self-Directed Learning Evaluation System. Ph. D. diss., Department of education Graduate School, Inje University.
- Lee, Hyun-joo (2012). The effects of a blended learning model on self-directed learning in higher english education. *The Journal of Educational Information and Media*, 18(1), 1-24.
- Lee, Yu-Ree (2022). The effect of university students' learning activities on competency and major class satisfaction in blended learning. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 22(22), 985-1000. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.22.985>
- Nam, Chang-Woo & Lee, Min-Hyo (2021). The development of an instructional design model for blended learning-based extracurriculum in university education. *Journal of Lifelong Learning Society*, 17(2), 111-137. <https://doi.org/10.26857/JLLS.2021.5.17.2.111>
- Park, Hee-Jung & Shin, Hye-Jung(2022). The effects of blended learning on learner's satisfaction, self-directed learning ability and self-efficacy. *Journal of Speech-Language & Hearing Disorders*, 31(30), 83-90. <https://doi.org/10.15724/jslhd.2022.31.3.083>
- Park, Hyeong-Geun (2009). An Analysis of the Mediating Effect of the Learning Flow in the Relationship between Study Motivation Factors and Self-Directed Learning . Ph. D. diss., Major in Educational Psychology Department of Education Graduate School Hong-Ik University.
- Park, Ju-Young & Kim, Hun-Ju (2021). The effect of online blended learning application on occupational therapy students' satisfaction and academic achievement in non-face-to-face classes. *Journal of The Korean Society of Integrative Medicine*, 9(2), 53-61. <https://doi.org/10.15268/ksim.2021.9.2.053>
- Park, Sung-Hee & Park, Hyo-Jin (2022). Ideas for implementing blended flipped learning in higher education for the post-COVID19 era. *Asian Cultural Studies Research*, 58, 71-95. <https://doi.org/10.34252/acsri.2022.58.003>
- Seo, Yong-Jun, Park, Ji-Yoon, & Ha, Gui-Ryong (2017). A study on the learning flow and learning performance on blended learning in management education. *Journal of Business Research*, 32(2), 315-337.
- Shin, Jong Ho (2014). Analyzing the level of concerns about learner-centered pedagogical

- method of university faculty. *Journal of Lifelong Learning Society*, 10(1), 109-132.
- Shin, Ye-Jin & Woo, Ae-Ja. 2011. The effects of a blended learning inquiry laboratory course. *The Journal of Yeolin Education*, 19(2), 121-140.
- Song, Ji-Ae (2021). A study on the management of blended learning at school library: focusing on reading club program linked with free semester system. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 55(2), 179-200.
<http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2021.55.2.179>
- Suh, Hye-Jeon (2001). A Study of the Factors Related Learning Outcome in the Web-Based Lifelong Learning Program. Ph. D. diss., Major in Early childhood Education Dept. of Child Welfare and Studies The Graduate School of Sookmyung Women's University.
- Woo, Jong-Jung, Kim, Bo-Na, & Lee, Oak-Hyung (2009). A study on the blended learning as an alternative of face-to-face learning in university. *Journal of Korean Institute of Information Technology*, 7(2), 219-225.