

The New Normal in School Education, Blended Learning in Music Classes for 3-4th Graders¹⁾²⁾

Yang, Soh Yeong³⁾ (Seoul National University of Education, Assistant Professor)

< ABSTRACT >

With the outbreak of the COVID-19 pandemic, school curriculums that would have been considered abnormal have become a new trend in school education. Under such circumstances, this study attempted to examine the concept of blended learning and explore an implementation plan by constructing curriculums. Blended learning is a new approach combining both online and offline learning activities, including harmony between simultaneous and non-simultaneous interactions, course planning and selection of appropriate techniques. It is “the New Normal” that has been the mainstream for education in a post-COVID world. Based on a teaching model of the Seoul Metropolitan Office of Education, this study develops an implementation plan by analyzing the flow of blended courses and reconstructing curriculums depending on class type. The implications are as follows: First, it offers a clue for the design of balanced courses between online realtime two-way (contents- and assignment-centered) and conventional classroom-centered classes. Second, it is required to analyze the characteristics of online classes and develop their course strategies. Third, in online classes, teachers’ roles will vary from instructors to class facilitators. Therefore, there should be continued efforts to develop diverse types of courses for students in consideration of various types of blended learning.

Key Words : New normal, 3~4 graders, blended learning, online instruction

-
- 1) This study was conducted with a research grant within the Seoul National University of Education in 2021.
 - 2) This study is a reconstruction of the presentation of the 2021 Seoul National University of Education Institute for Elementary Education International Conference, ‘The New Normal in School Education, Blended Learning in Music Classes for 3-4th Graders’ .
 - 3) Corresponding Author: Yang, Soh Yeong, Assistant Professor, Seoul National University of Education, 96 Seocho Jungang-Ro, Seocho-Gu, Seoul, Korea, 04423 / E-mail: pianosy@snu.ac.kr

교육의 뉴노멀, 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천연구¹⁾²⁾

양소영³⁾ (서울교육대학교, 조교수)

< 요약 >

이 연구는 갑작스러운 COVID-19 팬데믹 선언으로 학교 교육의 비정상 수업이 하나의 새로운 정상으로 이행하는 교육의 과도기적 시점에서 교육의 뉴노멀이라 일컫는 블렌디드 러닝에 대한 개념을 파악하고 학습 내용에 관한 실천 방안을 모색하는 데 그 목적이 있다. 블렌디드 러닝이란 동시적 상호작용과 비동시적 상호작용 간의 조화, 학습 내용 계획, 적절한 기술의 선택 등 현장에서 활용하고 있는 새로운 방식의 온·오프라인 연계수업으로, 포스트코로나 시대 교육 분야의 대표적인 뉴노멀이다. 따라서 서울시교육청 수업모형을 바탕으로 블렌디드 수업 흐름도를 파악하고 수업 형태에 따라 학습 내용을 재구성하여 학교 현장에 실천할 방안을 수립한다. 이에 따른 시사점으로는 첫째, 온라인 수업에 해당하는 콘텐츠 활용 중심, 과제 수행 중심. 실시간 쌍방향 수업과 교실 수업 간의 균형 잡힌 수업 설계에 실마리를 제공한다. 둘째, 온라인 수업만의 특징과 수업전략을 파악해야 한다. 셋째, 온라인 수업에서 교사의 역할은 강의자, 수업 촉진자, 가르침의 주체로 다양한 역할에 대비해야 한다. 블렌디드 러닝의 여러 형태에 대해 고민하고 학생들에게 도움이 될 수 있는 다양한 형태의 수업 개발을 위해 지속적으로 노력해야 한다.

주요어 : 뉴노멀, 초등학교 3~4학년, 블렌디드 러닝, 온라인 수업

1) 본 연구는 2021년도 서울교육대학교 교내 연구비에 의하여 연구되었음.

2) 본 연구는 2021년도 서울교육대학교 초등교육연구원 국제학술대회 발표문 ‘교육의 뉴노멀, 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천연구’를 재구성하였음.

3) 교신저자: 양소영, 조교수, (04423) 서울시 서초구 서초중앙로 96, 서울교육대학교 / E-mail: pianosy@snue.ac.kr

논문투고일자: 2021. 5. 3 / 심사일자: 2021. 5. 6 / 게재확정일자: 2021. 5. 17

I. 서론

뉴노멀(Lee, 2016)은 2008년 세계 금융위기 이후에 등장한 새로운 경제질서를 일컫는 말로, 세계 최대 채권운용회사 펌코(PIMCO)의 최고경영자 모하메드 엘에리언이 그의 저서 <새로운 부의 탄생>에서 금융위기 이후의 세계 경제질서로써 뉴노멀을 언급하면서 널리 사용되고 있다. 저성장, 저물가, 저금리, 높은 실업률 등은 금융위기 이후 나타나고 있는 사회 기반 뉴노멀로 논의된다.

갑작스러운 COVID-19 팬데믹 선언으로 초등학교는 물론 대부분의 학교급에서는 학교 등교수업을 중지하고 온라인 수업체제에 돌입하고 있다. 이러한 변화는 초중고 모든 학교급에서 큰 혼란을 불러일으키며 시행되고 있으나 그중 초등학교는 학습자가 여러 변화에 대한 대응이 더 어려운 실정으로 여러 문제를 유발하고 있다(Jung, 2020; Lee, 2020, July 2). 그중 염두에 두어야 할 문제(Yoo & Lee, 2020)는 최근 1년 넘게 이루어지는 비대면 학교 교육이 비정상 수업이 아닌 하나의 새로운 정상으로 이행하는 교육의 변환으로 여겨지고 있다는 것이다. 이는 낯선 수업 상황이 어느 정도 현장에 자리 잡아 가면서 비대면 교육이 자연스러운 수업 방식으로 받아들여지고 있다. 이렇듯 경제 분야(Kim, 2020)에서 활용되던 ‘뉴노멀’은 ‘이전에는 비정상적인 것으로 보였던 현상이 점차 표준이 되어간다’라는 뜻으로 다양한 분야에서 활용되고 있다.

온라인 수업을 시행한다는 것은 그 수업만이 가진 고유한 기술적 특성들이 교육적 원리·전략과 어떻게 연계되고 활용되어야 할지에 대한 계획 및 실행이 이루어진다는 것을 의미한다(Kim et al., 2007). 물론 지금까지 온라인 수업에 관한 제반 사항이 제대로 준비되지 않아 학교급마다 큰 혼란을 겪은 것도 사실이다. 그러나 COVID-19 상황에서 이러한 온라인 수업은 학생들의 학습 결손을 줄이면서 기초 학력을 어느 정도 보장할 수 있는 효과적인 방법 중 하나이다. 온라인 수업에서 교수자는 면대면 수업의 ‘강의자’ 역할에서 다양한 관점에서 학생들의 사고를 자극하는 ‘수업 촉진자’로서 역할을 수행해야 한다(as cited in Lee, 2006). 또한, 교사는 수업 콘텐츠 제작, 학생과 비대면 상호작용의 방법, 수업 내용 재구성 등 수업의 효율적 진행을 위해 다방면에 힘써야 한다.

교육의 뉴노멀이라 일컫는 블렌디드 러닝(blended learning)은 이러한 교사의 새로운 역할에 대한 어려움과 대면, 비대면 수업의 상호보완적인 면에 관심을 두면서 새롭게 대두된 수업 방식이다. 유은혜 부총리 겸 교육부장관은 보도자료를 통해 “원격수업을 본격적으로 도입하여 COVID-19로 인한 학습 공백의 장기화에 대비할 것이며, 이를 계기로 학생의 자기주도적 학습능력을 함양하고 온·오프라인 혼합형 수업(블렌디드 러닝)을 확산하는 등 우리

교육이 미래 교육으로 한 단계 도약하도록 지원하겠다” 라고 밝히고 있다(Ministry of Education, 2020, p. 1). 블렌디드 러닝이란 온라인 학습과 오프라인 수업을 결합한 학습으로, 설계 시 동시적 상호작용과 비동시적 상호작용 간의 조화, 학습 시간 계획, 올바른 기술의 선택 등이 중요한 수업 방식이다(Stein & Graham, 2016). 또한, 블렌디드 러닝은 두 가지 이상의 학습 방법을 결합한 원격수업과 등교수업이 혼합된 수업 형태로, 서울시교육청 자료에 따르면 서울에 있는 초등학교는 학생참여 선택활동과 협력적 프로젝트를 통한 꿈실 블렌디드 수업을 실행 중이라고 언급하고 있다(Seoul Metropolitan Office of Education, 2020). 이렇듯 블렌디드 러닝은 학생 밀집도를 줄이면서 학교 교육과정을 정상 운영하여 학생의 기초 학력을 보장하기 위한 하나의 방안이 된다.

그러나 이러한 블렌디드 러닝 수업 형태는 교사에게 큰 부담일 수 있다. 면대면 수업과 비교해 온라인 수업 자료를 제작하는 시간도 많이 소요되는 데다가(Do, 2020; Kim, 2021) 기존의 교실 수업 준비도 병행해야 하기 때문이다. Choi & Kwak(2015)은 수업모형을 활용한 블렌디드 러닝 수업 설계 및 교육적 효과 분석을 통해 교사로서 온라인 및 오프라인에서 학생들의 지속적 관리 부담과 수업 준비에 대한 교사 업무가 과중하다는 문제점을 지적하고 있다. 또한, Seo & Jang(2016)은 온라인 강의를 활용한 해외 대학의 블렌디드 러닝 사례 연구에서 학습자가 온라인 강의를 함께 수강하고 발표와 토론을 이어 진행하는 형태로 블렌디드 러닝 사례를 소개한다. Picciano(2017)는 학습과 관련된 주요 이론에 대한 검토 및 기술과 관련된 다수의 주요 이론을 제시하면서 이 모델의 핵심은 온라인 교육이 원격 학습의 하위 요소가 아닌 일반 학습의 하위 요소로 대두되고 있다고 강조하면서 대면교육과 온라인 교육이 결합한 블렌디드 학습이 모든 교육에 걸쳐 지배적인 형태의 강의로 발전하고 있다고 설명한다.

이 연구에서는 초등학교 3~4학년 블렌디드 러닝 실천 방안을 연구하는 데 있어 블렌디드 러닝에 대한 개념을 파악하고 수업모형에 따른 학습 내용을 설계하여 활용 방안을 모색하고자 한다. 초등학교 3학년은 음악 교과를 처음 접하는 시기로 수업 형태 변화에 따른 적응의 어려움을 최소화하기 위한 또 하나의 시도가 될 것이다. 이러한 과정을 통해 교사의 온·오프라인 수업의 균형을 이루고 학생 차원에서 온라인 수업에 잘 적응하여 교실수업과 자연스럽게 연계될 수 있는 계기를 마련한다.

II. 이론적 배경

1. 교육의 뉴노멀, 블렌디드 러닝

뉴노멀 시대는 비정상적인 형태가 표준으로 바뀌는 것을 일컫는 것으로, 사전에서는 ‘시대 변화에 따라 새롭게 떠오르는 기준, 표준을 뜻하는 신조어이자 새롭게 부상하는 기준이나 표준의 시대’라고 정의한다(Naver Knowledge Encyclopedia, 2021, May 18). 처음 온라인 개학이나 원격수업을 시작하면서 대부분 조금 지나면 이전으로 돌아갈 수 있으리란 기대가 있었으나 코로나 사태가 장기화하면서 이전의 상황으로 완전히 돌아가기는 어렵다는 의견이 지배적이다. 따라서 새로운 교육의 뉴노멀은 이전과는 다른 학교와 교사의 역할을 요구할 것이고 달라지는 학생과 학부모의 역할을 요구할 것이다(Kim, 2020). 그렇다면 이러한 비정상적인 형태가 일반적인 형태로 바뀌는 상황에서 수업 형태를 이끄는 등교수업과 원격수업의 기반을 내실 있게 마련하고 학교와 교사의 새로운 역할을 찾아 뉴노멀 시대를 준비해야 하는 것은 당연하다.

블렌디드 러닝은 교수자와 학습자 사이에 양식, 방법, 체제, 경험의 혼합으로, 동시적·비동시적으로 주고받는 선택적이고 개별적인 피드백이 있는 온라인 학습과 면대면 학습활동을 혼합하는 접근이다(as cited in Kang, 2010). 블렌디드 러닝은 지금까지 많은 학자에 의해 개념이 정의됐는데(Jin & Kim, 2010), 첫째, 일반적인 오프라인 학습과 e-learning을 기반으로 하는 온라인 학습의 결합 형태이다. 둘째, 학습 효과를 극대화하기 위하여 오프라인 학습과 온라인 학습의 교육적 장점만을 결합한다. 셋째, 예전의 교육방법처럼 교수자 중심이 아닌 학습자 중심의 학습 방법이라고 설명한다. 이렇게 블렌디드 러닝은 학습 효과를 극대화하려는 방법의 하나로 온라인 수업과 면대면 수업을 혼합하여 각각의 장점만을 취하려고 노력하는 수업 형태이다.



이 중 온라인 수업은 “방송·통신 수업의 한 형태로서, 면대면 출석 수업이 불가능한 상황에서 학생의 학습권과 과목 선택권을 보장하기 위해 교사가 지도하는 실시간 또는 비실시간 수업 체제”이다(Jung, 2013, p. 25). 또한, 인터넷과 웹으로 연결된 의사소통 도구를 사용하는 형태로 교실 출석을 통한 면대면 수업을 제한적으로 활용하면서 교수·학습 활동을 운영하는 수업을 말한다(Lee, 2010). 이러한 온라인 수업에서 교사의 역할은 첫째, 교사가 자신의 전문성을 이용하여 수업 내용을 구성하는 것이다. 온라인 수업에 적절한 내용을 재구성하여 교실수업과 내용을 나누고 콘텐츠 제작을 위한 계획을 세운다. 둘째, 교사는 온라인 수업의 전체 관리 업무를 담당한다. 온라인 수업을 위한 플랫폼 활용으로 인해 주간학습안내, 알림장 공지, 출석률 및 진도율을 매일 확인하고 학생 또는 학부모와 피드백을 주고받는다. 마지막 세 번째는 교사의 기술적 역량으로, 개인마다 기술적 차이는 있을 수 있으나 콘텐츠 제작은 교사가 지녀야 할 역할 중 하나이다. 교실 수업은 온라인 수업과 병행하되 온라인으로 심도 있게 다루지 못한 내용이나 필요한 보충 자료를 제시해 주고 평가 영역에 대한 계획을 세우며 학생, 교사 간 상호작용을 통해 질문을 해결하거나 수업 내용에 대한 안내자 역

할을 할 수 있다.

2. 수업 형태와 수업모형

서울시교육청에서는 온라인 수업의 수업 형태를 실시간 쌍방향, 콘텐츠 활용(단방향), 과제 수행 중심의 세 가지로 나누어 제시한다. 전체 내용을 정리하면 아래 <표 1>과 같다.

<표 1> 온라인 수업 형태

구분	내 용	매 체
실시간 쌍방향 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 실시간 원격교육 플랫폼을 활용한 화상 수업 · 실시간 토론 및 소통 등 즉각적 피드백 	
콘텐츠 활용 중심 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 학생은 지정된 녹화 강의 및 콘텐츠 시청 · 교사의 콘텐츠 제작 및 학습 내용 피드백 	
과제 수행 중심 수업	<ul style="list-style-type: none"> · 교과별 성취기준에 따라 학생에게 과제 제시 및 피드백 · 온라인 플랫폼이나 학교 누리집 우리집 배움터에 과제 업로드 	과제 제시가 필요할 때, 온라인 기반이 약한 경우 활용

실시간 쌍방향 수업은 실시간 토론 및 즉각적 피드백이 가능한 수업 형태로 줌, MS팀즈, 웹엑스 등의 수업 매체를 사용한다. 콘텐츠 활용 중심 수업은 지정된 녹화 강의나 교사가 제작한 콘텐츠를 활용하여 학습 내용을 피드백하는 형태로 e학습터, EBS, 위두랑 등을 활용하여 출결 및 진도율 확인, 영상 삽입 등을 실시한다. 과제 수행 중심 수업은 기존의 과제형 제시 수업으로 온라인 기반이 약할 때나 결과물을 제작하여 평가하려 하는 경우 활용할 수 있다. 이때 오프라인 등교수업에서는 학생들과 함께하는 토의·토론 수업이나 결과물 제작 등의 수업이 이루어진다.

이에 따른 오프라인과 온라인 수업의 장점을 결합한 블렌디드 러닝의 형태를 살펴보면 혼합 형태에 따라 학습공간의 통합, 학습 형태의 통합, 학습유형의 통합, 학습 내용의 통합, 학습과 일의 통합 등 다섯 가지로 나눌 수 있다(as cited in Jin & Kim, 2010). 혼합 형태에 따른 내용을 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 블렌디드 러닝의 형태

통합대상	내 용
학습공간의 통합	<ul style="list-style-type: none"> · 전통적인 교실 수업 형태와 인트라넷, 인터넷을 활용한 온라인 수업 형태의 통합 · 온라인과 오프라인 공간의 이중적 전이 과정을 통해 학습을 보다 강화
학습 형태의 통합	<ul style="list-style-type: none"> · 자기 주도형 학습과 협력학습의 혼합 · 개인적 지식과 학습공동체 구축을 통해 끊임없이 새로운 지식을 만들어 내는 창조적 생산의 혼합
학습유형의 통합	<ul style="list-style-type: none"> · 구조적 학습과 비구조적 학습의 혼합 · 형식적 교과과정과 무형식적(동료와의 대화, 동아리 활동 등) 교과과정의 수평적 통합을 통한 블렌디드 학습
학습 내용의 통합	<ul style="list-style-type: none"> · 일반적인 학습콘텐츠와 학습자가 구성하는 콘텐츠의 혼합 · 지원 중심의 학습이 가능하도록 학습자의 선택권을 극대화하는 혼합
학습과 일의 통합	<ul style="list-style-type: none"> · 학습과 실제 업무와의 결합

‘학습공간’은 가장 일반적인 형태로 교실수업과 인터넷을 활용한 통합 형태이고, ‘학습 형태’는 자기 주도와 협력학습의 혼합을 말한다. ‘학습유형’은 잘 짜여진 학습과 자유로운 분위기 속에서 통합의 예이고, ‘학습 내용’은 일반적 학습콘텐츠와 직접 제작하는 형태가 있을 수 있다.

수업모형은 수업을 이끌기 위한 전체 전개 과정으로서, 수업의 주요 특징을 간추려 복잡한 수업사태를 단순화 및 체계화시켜 놓은 전체 수업의 흐름이자 전략이다. 여러 학자나 단체마다 블렌디드 러닝 수업모형을 제시한 내용을 표로 정리하면 아래와 같다(<표 3>참조).

<표 3> 블렌디드 러닝 모형의 종류

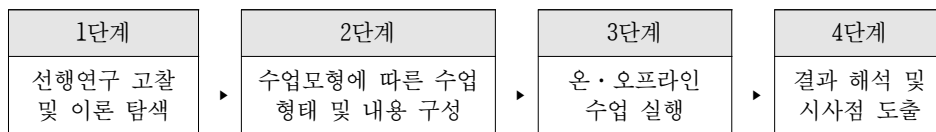
연구자	수업모형
Lee & Lee(2007)	CPS를 위한 블렌디드 수업모형: 학습활동 준비, 문제 상황 분석, 문제 정의, 아이디어 생성, 해결안 개발, 수행 및 평가
Choi & Kwak(2015)	Seels & Richy의 ADDIE 모형: 분석, 설계, 개발, 실행, 평가
Kim(2016)	평가 준거 협의, 과제 수행, 발표 및 동료 조언, 피드백 및 평가
Jin & Kim(2010)	오프라인 교실 수업, 온라인 수업, 종합 평가
Seoul Metropolitan Office of Education(2020)	전체 수업 흐름도, 평가 계획, 블렌디드 수업 설계, 차시별 수업 계획

Lee & Lee(2007)가 제시한 수업모형은 창의적 문제해결을 위한 면대면 및 온라인 학습활동을 통합하는 블렌디드 수업모형으로, 기존의 CPS(creative problem solving model, 이하 CPS 모형) 모형을 검토하여 효과적인 블렌디드 수업모형을 개발한 것이다. Choi & Kwak (2015)의 모형은 Seels & Richy의 ADDIE 모형의 5단계를 이용한 것으로 넓게 보면 분석, 설계, 개발, 실행 및 평가 형태가 CPS에서 제시한 학습활동 준비, 문제 상황 분석, 문제 정의, 아이디어 생성, 해결안 개발 수행 및 평가의 흐름과 비슷하다. Kim(2016)은 대학생을 대상으로 한 학기 강의를 위한 수업모형으로, 주제 강의와 평가 준거 협의, 과제 수행을 위한 토의, 학습자 제작 콘텐츠에 대한 동료 조언과 교수자 피드백으로 진행된다. Jin & Kim(2010)은 오프라인 수업과 온라인 수업을 나누어 제시하고 각 형태에 따른 수업 흐름을 재설명하고 종합 평가를 실시한다. 마지막으로 서울시교육청에서는 전체 수업 흐름도를 정리하고 평가 계획의 수립, 꿈실 블렌디드 수업 설계와 세부적인 차시별 수업 계획을 마련해 놓고 있다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상 및 절차

초등학교 3학년은 ‘즐거운 생활’이라는 통합교과 이후 음악을 하나의 ‘교과’로 접할 수 있는 첫 시기로 음악에 대한 이해와 다양한 활동을 통해 음악성을 기를 수 있다. 이 연구는 뉴노멀 시대, 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천을 위해 다음과 같은 연구 절차에 의해 수행된다([그림 1] 참조).



[그림 1] 연구 절차

음악성 함양을 위해 중요한 시기인 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천연구를 위해 문헌분석을 통해 선행연구를 고찰하고 서울시교육청에서 제시한 수업모형에 따라 전체 수업의 형태 및 내용을 구성한다. 이를 바탕으로 학생들에게 직접 실행하는 수업 단계를 거쳐 결과를 해석하고 시사점을 도출한다.

2. 연구의 방법

현 COVID-19 상황에서 서울 근교 초등학교 대부분은 전체 학생의 1/3 등교를 지향하며 사회적 거리 두기를 강조하고 있다. 따라서 초등학교 3~4학년 블렌디드 러닝의 실천을 위해 교실 수업 1~2일, 온라인 수업 3~4일 정도를 계획하고자 한다.

초등학교 현장은 어린 학생들을 대상으로 수업을 끌어가야 하는 특성상 온·오프라인 수업을 한꺼번에 적용하기 어렵다. 따라서 온라인 수업과 오프라인 수업을 차시별 순서에 따라 적절히 배치하여 학생의 혼란을 줄이고 수업 내용을 효과적으로 전달하기 위한 교사의 선행 작업이 필요하다. 문헌분석을 통해 선행연구를 고찰하고 서울시교육청 수업모형을 참고로 블렌디드 수업 흐름도를 정리하여 학생 성장과 발달을 돕는 피드백 중심의 평가 계획을 세운다. 이를 기반으로 수업 형태에 따라 학습 내용을 재구성하는 과정에서 교원학습공동체의 피드백을 통한 지속적인 수정 보완과 학부모 설문, 학생 소감문 작성을 통한 연구의 신뢰도를 높이고자 한다.

3. 자료 수집

가. 문헌 고찰

이 연구와 관련된 문헌분석을 통해 선행연구를 고찰하고 교육과정과 교과서를 분석하여 학습 내용을 정리한다. 또한, 블렌디드 수업 경향과 형태에 따른 자료 분석 과정을 거쳐 수업 흐름도를 파악하고 아울러 현장에서 접할 수 있는 블렌디드 러닝의 운영 실태를 전반적으로 살펴본다. 이러한 절차는 학문적 차원에서 블렌디드 러닝을 정리하고 실제적 수업사례에 관한 전체 계획을 세우는 데 중요한 참고 자료가 된다.

나. 현장 교원학습공동체 피드백

현장 교원학습공동체는 현장 교사로 이루어진 수업공동체 모임으로, 하나의 주제나 교과를 중심으로 몇 명의 교사가 모여 일정 기간에 토의·토론 및 연수를 진행하면서 수업을 준비하는 학습 소모임이다. 이 연구에서는 블렌디드 러닝 개발 자료를 현장에 적용하기에 앞서 교원학습공동체 교사들과 함께 다방면의 생각을 공유하고 토의·토론 과정을 거치면서 여러 차례 의사소통 과정을 거친다. 이러한 과정을 통해 서로에 대한 피드백을 근거로 수정, 보완이 이루어지고 여러 사람의 집단 지성을 활용한 나눔의 기회를 활용하여 학교 블렌디드

러닝 준비에 도움이 되도록 한다.

다. 현장 적용에 따른 학부모 설문 및 학생 소감문

개발한 초등학교 3~4학년 블렌디드 러닝을 직접 적용하면서 온라인 수업의 어려운 점, 문제해결 시 도움 여부 등 학부모의 반응 및 학생 소감문도 함께 관찰하여 온라인, 교실 수업에서 발생하는 문제점에 대해 대처방안을 마련한다. 이러한 과정에서 얻은 자료는 수업에 대한 피드백과 수업 문제 개선에 적극적으로 반영한다. 아래는 서울○○초등학교에서 배부한 온라인 수업 설문 내용의 일부이다.

<p>1. 지난 1학기 동안 학교 원격수업에 참여하면서 좋았던 점은 무엇입니까? (2개 선택)</p> <p><input type="checkbox"/> 이해가 안 되는 부분 반복학습 가능</p> <p><input type="checkbox"/> 조용하고 편안한 환경에서 학습 가능</p> <p><input type="checkbox"/> 학습 수준, 적성 등에 부합하는 맞춤형 학습 가능</p> <p><input type="checkbox"/> 학습에 대한 흥미 증진</p> <p><input type="checkbox"/> COVID-19와 같은 위기 상황에도 안전한 학습 가능</p> <p><input type="checkbox"/> 기타 _____</p> <p>2. 원격수업을 들을 때 어려웠던 점은 무엇입니까? (2개 선택)</p> <p><input type="checkbox"/> 온라인 수업 시 집중 저하</p> <p><input type="checkbox"/> 디지털 기기를 활용한 학습에 대한 피로도 증가</p> <p><input type="checkbox"/> 접속이 안되거나 끊기는 등의 시스템 불안정</p> <p><input type="checkbox"/> 선생님 혹은 친구들과의 소통 부족</p> <p><input type="checkbox"/> 과제 수행의 어려움</p> <p><input type="checkbox"/> 기타 _____</p>	<p>3. 원격수업을 듣거나 과제를 수행하는 도중에 어려움이 발생하면 주로 누구에게 도움을 요청했습니까?</p> <p><input type="checkbox"/> 부모 <input type="checkbox"/> 조부모님, 친척 <input type="checkbox"/> 형제자매</p> <p><input type="checkbox"/> 친구 <input type="checkbox"/> 선생님 <input type="checkbox"/> 교육청</p> <p><input type="checkbox"/> 인터넷 검색 <input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/> 기타</p> <p>4. 지난 1학기 동안 자녀가 듣는 학교의 원격수업에 대해서 만족하십니까?</p> <p><input type="checkbox"/> 매우 만족(5-1로 이동)</p> <p><input type="checkbox"/> 대체로 만족(5-1로 이동)</p> <p><input type="checkbox"/> 대체로 불만족(5-2로 이동)</p> <p><input type="checkbox"/> 매우 불만족(5-2로 이동)</p> <p>5-1. 만족하시다면 그 이유는 무엇인지 자유롭게 작성해 주시기 바랍니다(선택).</p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div> <p style="text-align: center;">⋮</p>
---	--

[그림 2] 학생, 학부모 온라인 수업 설문지 일부

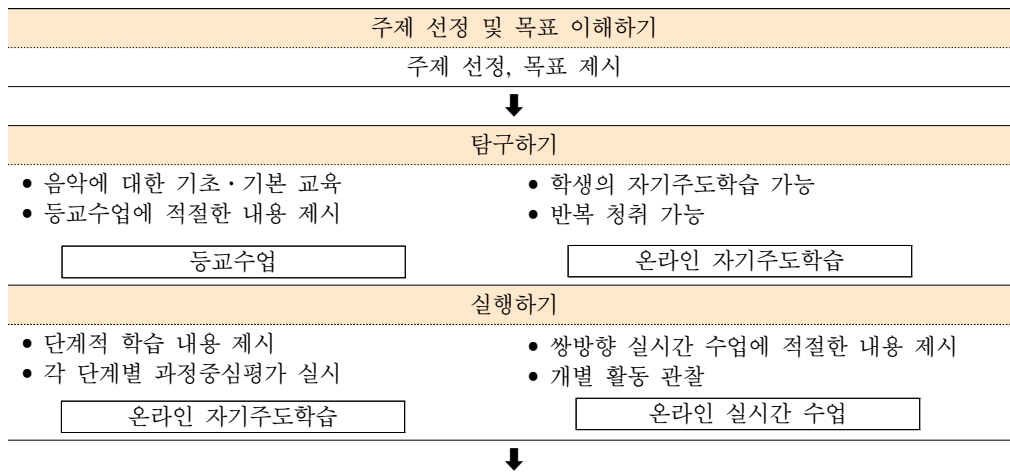
위 [그림 2]는 학생과 학부모의 반응을 관찰하고 수업 개선 방향을 모색하려는 방법의 하나로 설문 결과를 활용하여 수업 내용을 개선하고자 함이다. 여기서는 온라인 수업에 대부분 만족하기는 하나 디지털 기기를 사용하는 데 대한 우려와 아이 스스로 원격수업을 원활히 활용하지 못하는 데 대한 고충이 큰 비중을 차지하였다. 또한, 실시간 쌍방향 수업에서 학부모는 부진 학생이 전체적으로 공개되는 것에 대한 걱정과 부모의 도움 유무에 따른 수업 참여 태도 격차에 대한 대책 마련을 요구하고 있다.

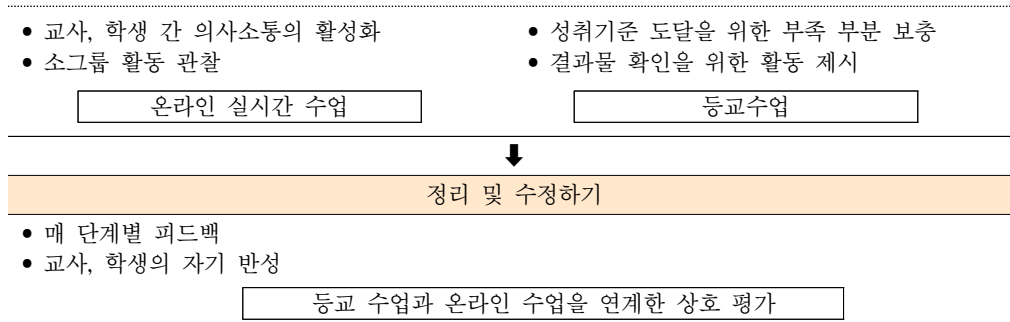
IV. 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천 방안

서울시교육청에서 밝히는 블렌디드 러닝의 수업 설계 방향(Seoul Metropolitan Office of Education, 2020)은 첫째, 성취기준 중심으로 교육과정을 재구성하여 학습량을 적정화하고 2015 개정 교육과정을 정상 운영하는 데 중점을 둔다. 둘째, 교육과정 재구성과 수업 혁신, 과정중심평가를 일관성 있게 운영할 수 있도록 교육과정-수업-평가 일체화로 설계한다. 셋째, 학생이 능동적으로 참여·선택하는 활동과 협력적 프로젝트 교수·학습 활동을 통해 교사와 학생이 모두 성장할 수 있는 교육 활동으로 구성한다. 넷째, 교육과정 재구성, 디자인 된 학습활동에 따라 원격수업·등교수업을 조직하고 원격수업에서는 안정적인 플랫폼과 프로그램으로 학습경험을 제공한다 등으로 제시하고 있다. 이러한 학교 현장의 구체적 사항을 바탕으로 블렌디드 러닝에 대한 전체 개요와 수업 설계, 온라인 수업과 교실 수업 실천 방안 에 대해 모색하고자 한다. 문헌분석을 통해 자료를 검토하고 현장 교원학습공동체 교사들과 일정 기간 모여 토의·토론을 통해 의견을 공유하여 직접 현장에 적용하면서 수정·보완 과정을 동시에 거친다.

1. 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 전체 흐름

초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천을 위한 전체 수업 흐름도를 작성하고자 한다. 앞서 Seoul Metropolitan Office of Education(2020)이 제시한 단계를 바탕으로 수업 형태에 따른 특징적 요소를 단계별 세부 활동 내용으로 재작성하면 [그림 3]과 같다.





[그림 3] 블렌디드 러닝 전체 수업 흐름도

출처: Seoul Metropolitan Office of Education(2020)

블렌디드 러닝을 위해 주제 선정 및 목표 이해하기, 탐구하기, 실행하기, 정리 및 수정하기의 단계에 따라 세부 활동 내용을 정리한다. <주제 선정> 단계에서 2015 개정 교육과정의 성취기준과 영역별 내용을 검토하고 교과서의 해당 내용을 전체적으로 분석하여 주제에 적절한 내용을 선택 및 재구성한다. <탐구> 단계에서는 구체적인 블렌디드 수업을 계획하면서 본격적인 실행에 들어가기에 앞서 수업 형태에 따라 온라인 수업과 교실 수업에 적절한 내용을 구별하여 정리한다. 아울러 온라인 수업에 사용할 플랫폼의 선정과 활용 방법에 대한 숙지도 중요한 과정이 된다. <실행> 단계에서는 재구성 내용에 따라 온라인 콘텐츠 제작 및 교실 수업 내용을 본격적으로 실천하는 단계로 학생과의 상호작용 활동과 수업 관찰을 통해 지속적인 수정, 보완 작업이 이루어진다. 또한, 현장 교원학습공동체 교사들과 의견을 공유하며 토의·토론 과정을 거쳐 수업 내용과 흐름을 수정한다. 이러한 과정을 통해 온라인 콘텐츠, 실시간 수업, 등교수업에 따른 단계별 학습 내용을 제시하고 성취기준 도달을 위해 부족한 부분을 보충할 수 있다. 수업 과정 중 이루어지는 평가는 단계별 피드백이 주어지고 학생 스스로 자기반성의 시간을 확보하게 하여 앞으로의 수업 개선에 도움이 되도록 한다.

교사의 가르침과 학생의 배움이 균형적 상호작용으로 함께 성장해 나간다는 의미의 배움 중심학습은 기존의 ‘학습자중심 수업’이 갖는 장점을 수용하되 소극적이던 교사 역할을 가르침의 주체로 강조하면서 교육과정 재구성, 평가까지 아우르는 총체적인 교육 활동 혁신을 의미한다(Yang, 2020). 이러한 교육을 적극적으로 실천하기 위해 블렌디드 러닝 또한 코로나 상황에서 교사와 학생의 균형 잡힌 수업 참여와 적극적인 상호작용으로 학습 결손을 줄이면서도 학생 역량을 기를 수 있는 온·오프라인 연계 학습이 될 것이다.

2. 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 내용 설계

블렌디드 러닝 전체 수업 흐름도 <탐구하기> 및 <실행하기>에 따른 초등학교 3~4학년 음악과 수업 내용을 재구성하고자 한다. 2015 개정 음악과 교육과정을 검토하고 전체 교과서 내용을 분석한 다음 이를 바탕으로 온·오프라인 수업 내용을 정하여 콘텐츠 제작 및 교실 수업 자료를 설계한다. 수업 설계와 함께 2015 개정 교육과정에서 강조하는 교육과정-수업-평가의 일체화를 위한 평가 계획도 동시에 수립하는데, 자세한 내용은 아래 <표 4>와 같다.

<표 4> 블렌디드 러닝 평가 계획

수업 유형	수행과제	평가 내용	평가 방법
등교 수업	음악을 들으며 다양한 일정박을 칠 수 있는가?	음악을 들으며 다양한 일정박 치기를 할 수 있는지 확인한다.	관찰 평가, 자기 평가, 결과물 평가, 지필 평가
온라인 수업	음악을 들으며 리듬 반주를 할 수 있는가?	오스티나토 리듬 반주를 할 수 있는지 관찰한다.	
등교 수업	만든 리듬꼴을 그릴 수 있는가?	만든 리듬꼴을 악보에 그리는 활동을 해본다.	

수업에 따른 과정중심평가 실행을 위해 위의 <표 4>와 같이 평가 계획을 세운다. 교육부는 온라인 플랫폼을 이용한 단방향 콘텐츠 활용 수업에서의 평가 활동을 지양하고 있어서 (Ministry of Education, 2020, March 27) 등교수업과 실시간 쌍방향 수업에서만 평가가 이루어진다.

<표 5> 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝 내용 재구성

성취기준: [4음01-01] 악곡의 특성을 이해하며 노래 부르거나 악기로 연주한다. [4음01-04] 제재곡의 리듬꼴이나 장단꼴을 바꾸어 표현한다.				
학습 주제	리듬꼴 익혀 리듬 만들기			
수업 블렌딩 전략	등교수업을 시작으로 음악을 들으며 자유롭게 분위기를 느끼고 일정박을 치면서 음악의 바탕을 이루는 박에 대한 감각을 익힌다. 온라인 수업은 콘텐츠를 활용한 리듬꼴 익히기와 실시간 쌍방향으로 리듬 반주 활동을 연계하고 과제 수행 활동으로 4박의 리듬꼴 만들기를 어느 정도 해결할 수 있는지를 확인한다. 마지막 등교수업을 통해 학생이 지금까지 배운 리듬꼴에 대한 이해도를 확인한다.			
블렌딩 종류	실시간 온라인형	콘텐츠 제공형	과제 수행형	등교수업
	○	○	○	○
단계	제재	수업 내용	수업 유형	도구
1	새싹의	• 음악 들으며 자유롭게 움직이기	▶ 등교수업	관찰 평가

	노래(15쪽)	• 다양한 일정박 치기		
2	두근두근 리듬놀이(32쪽)	• 동영상 보며 교사 시범 확인하기 • 말놀이하며 음의 길이 익히기	▶ 콘텐츠 활용	e학습터
3	뮤제트(46쪽)	• 말놀이에서 배운 리듬으로 리듬 풀 읽기 • 순서 바꾸며 리듬풀 읽기	▶ 콘텐츠 활용	e학습터
4	시계(34쪽)	• 4박의 리듬풀로 리듬치기 • 오스티나토 리듬반주하기	▶ 실시간 쌍방향	ZOOM
5	딱따구리(33쪽)	• 리듬 이어짓기 놀이하기 • 4박의 리듬풀 만들기	▶ 콘텐츠 활용, 과제 수행 활용	e학습터 유튜브
6	딱따구리(33쪽)	• 만든 리듬풀 그리기 • 악보 이해하기	▶ 등교수업	결과물 제작

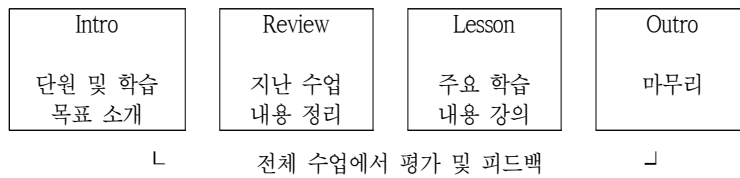
2015 개정 교육과정의 성취기준 도달도를 확인하기 위해 <표 5>와 같이 먼저 성취기준을 제시하고 전체 블렌디드 러닝의 학습 주제를 확인한다. 블렌딩 전략과 종류를 검토하고 단계별 수업 내용에서 일정박, 음의 길고 짧음, 다양한 리듬꼴을 습득하기 위해 음악을 들으며 자유롭게 움직이기, 다양한 일정박 치기로 시작한다. 그리고 말놀이하며 음의 길이 익히기, 순서 바꾸어 가며 리듬풀 익히기, 오스티나토 리듬 반주하기, 리듬 이어짓기 놀이하기, 4박의 리듬꼴 만들기, 만든 리듬꼴 악보로 그리기 등으로 연계한다.

3. 초등학교 3~4학년 음악과 블렌디드 러닝의 실천

블렌디드 러닝 전체 흐름에서 <탐구하기> 및 <실행하기>와 관련된 내용으로, 온라인 수업과 교실 수업을 나누어 살펴보고자 한다.

가. 온라인 수업의 설계와 구성

비대면 온라인 수업은 학생들이 자기주도적으로 참여하고 반복 가능하며 개별 확인이 용이한 특징에 따라 교실수업과는 다른 흐름을 보인다. 온라인 수업에 사용되는 플랫폼은 교육부에서 권장하는 ‘e학습터’로 비대면 동영상 수업 형식을 취하고 수업을 시작하는 데 있어 한 차시의 흐름은 [그림 4]와 같다.



[그림 4] 온라인 수업의 차시 흐름도

한 차시의 수업 전체 흐름은 단원 및 학습 목표를 소개하고 지난 수업 내용을 상기시키면서 복습하는 시간을 가진 뒤 새로운 내용을 도입하게 한다. 음악 교과는 다른 교과에 비해 대부분의 플랫폼에 콘텐츠로 활용할 수 있는 자료가 거의 없으므로 교사의 자체 제작이 필요하다. 차시 수업에 따른 콘텐츠 실행 자료의 예시는 아래 <표 6>과 같다.

<표 6> 차시 전체 콘텐츠 개발 자료의 예(Yang, 2020)

단원명 및 학습 주제(Intro)	지난 수업 내용 정리(Review)	주요 학습 내용 1(Lesson)
주요 학습 내용 2(Lesson)	주요 학습 내용 3(Lesson)	마무리(Outro)

표지 장면(섬네일)으로 수업 내용을 미리 파악하고 파워포인트의 애니메이션 효과와 슬라이드 녹화, 화면(장면) 녹화 등의 기능을 사용하여 콘텐츠를 제작할 수 있다. 단계별 콘텐츠 자료의 자세한 설명은 아래 <표 7>에 정리한다.

<표 7> 온라인 수업을 위한 콘텐츠 자료 및 실시간 쌍방향 수업의 예

제재	내용	콘텐츠 자료 예	
두근두근 리듬놀이 (32쪽)	음의 길고 짧음을 ‘빵, 팽팡, 옥수수빵’ 등의 친숙한 단어를 사용하여 말놀이하기		

시계 (33~34쪽) 뮤제트 (46쪽)	일정박을 치면서 배운 리듬을 리듬 판에서 읽으며 적용해보기		
시계 (34쪽)	배운 리듬꼴을 가지고 리듬꼴 바꾸기	<p>리듬 놀이3(46쪽)</p> <p>복 제 각 영.</p> <p>• 리듬 판에서 글자 번 아더의 리듬꼴을 바꾸어 봅시다.</p> <p>3/4</p> 	<p>리듬 놀이3(46쪽)</p> 
딱따구리 (33쪽)	리듬 판을 활용하여 리듬꼴 만들기	<p>리듬 놀이4(33쪽)</p> <p>복 제 각</p> <p>• 리듬 판을 활용하여 세 가지 리듬꼴을 만들어 봅시다.</p> 	<p>리듬 놀이4(33쪽)</p> <p>복 제 각</p> <p>• 리듬 판을 활용하여 세 가지 리듬꼴을 만들어 봅시다.</p> 
딱따구리 (33쪽)	만든 리듬꼴로 오스티나토 리듬 반주하기, 음악 들으며 리듬 찾기	<p>리듬 놀이4(33쪽)</p> <p>• 노래에 맞추어 만든 리듬꼴을 연주해 봅시다.</p> 	<p>'숲 속의 대장간' -미야엘리스 작곡</p> <p>복 제 각</p> <p>숲속의대장간</p> 

콘텐츠 활용 중심 수업은 음악 기능을 숙련하고 반복을 통해 음악 지식을 습득하게 하는데 용이하다. 음의 길고 짧음을 익히기 위해 슬라이드 녹화로 교사의 목소리를 녹음하여 말 리듬 읽기를 시도하고 리듬 판 리듬 놀이를 위해 파워포인트 애니메이션 기능을 가지고 리듬 읽기를 시도한다. 리듬꼴 바꾸기는 다양한 리듬꼴을 바꾸어 가며 학생들과 주고받기 활동을 위해 애니메이션 기능을 다시 한번 사용하고 다양한 활동을 통해 리듬꼴 만들기로 연결된다. 마지막으로 음악을 들으며 배운 리듬을 찾아보는 감상 활동으로 마무리한다. 실시간 쌍방향 수업은 지금까지 수업에서 배운 내용을 점검하고 상호작용을 통해 학생을 관찰하는 활동 중심 수업으로, 리듬 반주에서 시간차로 연결이 원만하지 않은 경우 미리 대처방안을 마련하여 당황하지 않도록 준비한다.

나. 교실 수업의 설계와 구성

교실 수업은 온라인 수업에서 시도하기 힘든 학습 내용이나 활동, 평가 중심의 음악 활동이 대부분으로 교사는 수업을 준비하면서 어떠한 수업 형태가 적절한지를 고민해야 한다. 음악을 들으며 학생의 활동을 살펴 지속적인 관찰 평가를 시도하며 마지막 수업에서 지금까지 배운 내용을 총정리하여 만든 리듬꼴을 악보로 표현하는 결과물을 확인한다.

<표 8> 교실 수업의 예

성취기준: [4음01-01] 악곡의 특성을 이해하며 노래 부르거나 악기로 연주한다.
[4음01-04] 제재곡의 리듬꼴이나 장단꼴을 바꾸어 표현한다.

단계	차시	교수·학습	평가
도입 전개 정리	1	<ul style="list-style-type: none"> 음악을 들으며 자유롭게 움직이기 친구와 함께 움직이며 서로 움직임 살피기/음악 들으며 스스로 움직이기 음악 들으며 다양한 일정박 치기 	관찰 평가
	6	<ul style="list-style-type: none"> 만든 리듬꼴 발표하기 악보 이해하기 만든 리듬꼴 그리기 	결과물 제작, 활동지

온라인 수업과 동일한 성취기준으로 첫 1차시에서는 전체 수업에 대한 이해를 돕고 음악을 들으며 자유롭게 움직이는 활동, 일정박을 치는 활동으로 수업에 대한 준비를 시작한다(<표8> 참조). 마지막 6차시에서는 만든 리듬꼴을 악보로 그리는 활동을 하면서 지금까지 수업에 대한 이해도를 판가름하고 결과를 피드백할 수 있는 기회로 삼는다.

4. 학습자 및 연구자 참여 소감

블렌디드 러닝 방식으로 학생의 수업을 실행하고 참여 소감을 자유 기술하게 한다. 블렌디드 러닝이 온라인과 교실 수업을 차시별로 적절하게 나누어 수업하는 방식을 취하면서 직접 수업에 참여한 학생들의 인식 정도를 살펴보고자 한다([그림 5] 참조).

<p>1. e학습터와 교실 수업 중 어느 수업이 더 좋은가요? <u>교실 수업</u></p> <p>이유: <u>공복론 더 잘 배물숙 있다</u></p>	<p>1. e학습터와 교실 수업 중 어느 수업이 더 좋은가요? <u>교실 수업입니다.</u></p> <p>이유: <u>현들과 발정도 하려 선생님도 볼 수 있으니까</u></p>	<p>1. e학습터와 교실 수업 중 어느 수업이 더 좋은가요? <u>e 학습터</u></p> <p>이유: <u>누르고 배우기 때 문에</u></p>
<p>2. 음악 수업은 e학습터와 교실 수업 중 어느 수업이 더 좋은가요? <u>교실 수업</u></p> <p>이유: <u>더 재미있기 때문</u></p>	<p>2. 음악 수업은 e학습터와 교실 수업 중 어느 수업이 더 좋은가요? <u>교실 수업입니다.</u></p> <p>이유: <u>곡집 피아노 소리를 듣고 현들과 활동할 수 있으니까</u></p>	<p>2. 음악 수업은 e학습터와 교실 수업 중 어느 수업이 더 좋은가요? <u>교실 수업</u></p> <p>이유: <u>더 재미있어서</u></p>
<p>3. 음악 e학습터의 좋은 점은 무엇인가요? <u>없음</u></p>	<p>3. 음악 e학습터의 좋은 점은 무엇인가요? <u>가능히 알아서 음향 들을 수 있다.</u></p>	<p>3. 음악 e학습터의 좋은 점은 무엇인가요? <u>강 관하다. 빠른다. 느리게 할 수 있다.</u></p>
<p>4. 음악 교실 수업의 좋은 점은 무엇인가요? <u>더 재미있기 때문</u></p>	<p>4. 음악 교실 수업의 좋은 점은 무엇인가요? <u>현들과 음악을 들을 수 있다.</u></p>	<p>4. 음악 교실 수업의 좋은 점은 무엇인가요? <u>신난다. 음으로 하는게 좋다.</u></p>

[그림 5] 학습자 참여 소감

학생들은 온라인 수업과 교실 수업 중에서 어느 수업이 더 좋은지에 대한 물음에 온라인 수업이라고 답한 학생이 간혹 있었으나, 음악 수업에서는 대부분 교실 수업에 더 흥미를 느끼고 ‘얼굴을 보면서 이야기할 수 있어서’, ‘직접 피아노 소리를 듣고 친구들과 활동할 수 있으니까’, ‘일정박도 치고 게임도 할 수 있어서’ 등으로 이유를 적고 있다. 또한, e학습터의 좋은 점으로는 ‘가만히 앉아서 음악을 즐길 수 있다’, ‘간편하다’, ‘영상을 틀면 된다’ 등의 답이 있었고 ‘좋은 점 없음’도 다수 발견되었다.

연구자는 연구에 참여하면서 낯설고 다루기 어려운 디지털 기기에 대한 두려움과 수업 내용 전략 등 새로운 수업 형태에 대한 고민이 많았다. 음악과는 국어, 수학과 같은 교과에 비해 제작되어 지원받을 수 있는 콘텐츠가 거의 없어 교사가 직접 자체 제작하는 방법밖에는 없었기 때문이다. 블렌디드 러닝 전체 수업흐름 계획을 짜고 평가 계획, 차시별 계획을 세우면서 교원학습공동체의 피드백으로 교사들은 ‘기기 작동법을 모르겠어요’, ‘제대로 녹음이 되지 않아요’, ‘등교수업과 온라인 수업을 어떻게 연결시켜야 할까요’ 등 갈팡질팡하는 모습을 보여주었다. 그러나 계획된 대로 자리를 잡아가는 과정에서 수업 진행에 관한 자신감을 보여주었고 등교수업과 온라인 수업의 연계에 대해서도 깊이 고민하며 해결하는 모습을 볼 수 있었다.

V. 논의 및 결론

COVID-19사태의 장기화로 비정상적인 온라인 수업 형태 운영이 지속화되면서 비정상인 정상 수업으로 여겨지는 새로운 기준으로서 뉴노멀 시대가 시작되고 있다. 교육의 뉴노멀, 블렌디드 러닝은 동시적 상호작용과 비동시적 상호작용 간의 조화, 학습 내용 계획, 적절한 기술의 선택 등 현장에서 활용하고 있는 새로운 방식의 온·오프라인 연계수업이다.

이 연구에서는 서울시교육청에서 제시한 수업모형을 바탕으로 블렌디드 러닝 전체 수업 흐름도를 가지고 평가 계획과 수업 내용을 재구성하고 콘텐츠 개발 자료의 예를 확인하여 제재별 콘텐츠 자료 및 실시간 쌍방향 수업 실천 방안을 모색하였다. 이를 통한 초등학교 3-4학년 음악과 블렌디드 러닝 실천 방안의 연구에 따른 시사점은 다음과 같다.

첫째, 온라인 수업에 해당하는 콘텐츠 활용 중심 수업, 과제 수행 중심 수업, 실시간 쌍방향 수업과 교실 수업 간의 균형 잡힌 수업 설계에 실마리를 제공해 준다. 코로나 상황으로 갑자기 등장한 온라인 수업은 학교 현장의 혼란을 가중하고 교사들의 역할에 대해 많은 변화를 가져오고 있다. 이러한 새로운 수업 방식을 이해하고 현 교실수업과의 균형 잡힌 수업 체제에 대한 고민을 통해 개선 방안을 마련할 수 있다.

둘째, 교실수업과 다른 온라인 수업만의 특징과 수업전략을 파악해야 한다. 도입, 전개, 정리가 대부분인 교실수업과는 달리 온라인 수업은 자기주도적, 반복 가능, 개별 학습 등이 손쉽게 이루어질 수 있어 기술적 특징을 고려한 또 다른 차원의 수업이 가능하다. 따라서 교사는 온라인 수업만의 수업모형과 수업 재구성을 통해 온라인 수업에 효과적인 학습 내용을 선별하여 학생들에게 전달하여야 한다.

셋째, 온라인 수업에서 교사의 역할은 강의자, 수업 촉진자, 가르침의 주체로서 다양한 역할에 대비해야 한다. 자칫 온라인 수업이라 하여 교사의 역할이 축소되거나 없어진다고 생각할 수도 있으나 수업 설계, 학습 내용 선정, 교육과정 및 교과서 재구성 등 교사만의 전문적 지식과 거시적 안목으로 수업 준비를 철저히 해야 한다.

COVID-19로 인해 수업 형태가 급작스럽게 온라인 형태로 바뀌면서 종식된 후도 크게 달라지지 않을 것이라는 의견이 지배적이다. 수업 패러다임이 교체되어 가는 과도기적 시점에서 블렌디드 러닝의 문제점과 해결 방안이 다방면에 꾸준히 모색되어야 한다.

References

- Choi, Y. J., & Kwak, H. Y. (2015). A study on the development of blended learning model for social studies using SNS. *Teacher Education Research*, 54(2), 273-286. <https://doi.org/10.15812/ter.54.2.201506.273> ☞ 국문: 최윤주, 곽한영(2015). SNS를 활용한 사회과 블렌디드 러닝 모형 개발 연구. *교사교육연구*, 54(2), 273-286.
- Do, J. W. (2020). An investigation of design constraints in the process of converting face-to-face course into online course. *Journal of Education & Culture*, 28(2), 153-173. <https://doi.org/10.24159/joec.2020.26.2.153> ☞ 국문: 도재우(2020). 면대면 수업의 온라인 수업 전환과정에서 발생하는 설계 장애물에 대한 탐색. *교육문화연구*, 26(2), 153-173.
- Jin, D. I., & Kim, H. Y. (2010). Development and application of a blended learning model for improving students' writing skills. *Research Institute for Science Education*, 49(1), 49-69. <https://doi.org/10.15812/ter.49.1.201004.49> ☞ 국문: 진동일, 김희용(2010). 쓰기 능력 향상을 위한 블렌디드 러닝 모형 개발 및 적용. *교사교육연구*, 49(1), 49-69.
- Jung, H. H. (2020). Exploring variables that influence the continuous user's intention of online classes recognized by college students who participated in online alternative lectures due to COVID-19. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(4), 109-134. <http://doi.org/10.34226/gcl.2020.10.4.109> ☞ 국문: 정한호(2020). COVID-19로 인한 온라인 대체 강의가 대학생의 온라인 수업에 대한 지속적인 참여 의도에 영향을 미치는 변인 탐색. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 10(4), 109-134.
- Jung, K. H. (2013). *Study on the development of guidelines for online class operation in 2012*. Korea Education and Research Information Service (CR 2012-6). ☞ 국문: 정광훈(2013). **2012년도 온라인수업 운영 가이드라인 개발 연구**. 한국교육학술정보원 (CR 2012-6).
- Kang, J. C. (2010). The development of blended instructional model for scaffolding. *Research Of Educational Technology*, 26(4), 49-85. <https://doi.org/10.17232/KSET.26.4.49> ☞ 국문: 강정찬(2010). 비계설정을 위한 블렌디드 수업모형 개발. *교육공학연구*, 26(4), 49-85.
- Kim, J. H. (2021). Exploring the university instructors' online class experience: Teaching community case. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(1), 73-92. <http://doi.org/10.34226/gcl.2021.11.1.73> ☞ 국문: 김진희(2021). 대학교수의 온라인 수업 경험 탐색: 교수법 공동체 사례. *Global Creative Leader: Education & Learning*, 11(1), 73-92.
- Kim, J. Y. (2020). *Mentoring future education*. Soulhouse. ☞ 국문: 김지영(2020). **미래교육을 멘토링하다**. 서울하우스.
- Kim, S. R., Jung, Y. S., & Joung, Y. R. (2007). A case study on e-learning in oversea

- universities. *The Journal of Educational Information and Media*, 13(2), 161-194. ㉞ 국문: 김세리, 정영숙, 정영란(2007). 외국대학 이러닝 수업 운영에 관한 사례 연구. **교육정보미디어연구**, 13(2), 161-194.
- Kim, S. S. (2016). A development of blended learning model for enhancement the digital authorship in language classroom. *Teaching Korean as a Foreign Language*, 45, 59-81. <http://dx.doi.org/10.21716/TKFL.45.59> ㉞ 국문: 김성숙(2016). 디지털 저자성 함양을 위한 블렌디드 러닝 언어 수업 모형 개발. **외국어로서의 한국어교육**, 45, 49-81.
- Lee, E. J. (2010). A study on college students' perception on convenience in online courses. *The Journal of Educational Information and Media*, 16(3), 341-362. ㉞ 국문: 이은준(2010). 온라인 수업의 편리성 인식 유형에 따른 만족도 및 학습경험 인식의 차이. **교육정보미디어연구**, 16(3), 341-362.
- Lee, E. K. (2006). Instructors' perception of online education and their instructional strategies. *Journal of Korean Association for Educational Information and Media*, 12(1), 87-105. ㉞ 국문: 이의길(2006). 온라인교육에 대한 교수자 인식 및 수업전략. **교육정보미디어연구**, 12(1), 87-105.
- Lee, K. H. (2016). *Growth strategy in the new normal era of Korea in 10 years*. Timetour. ㉞ 국문: 이광형(2016). **10년 후 대한민국 뉴노멀 시대의 성장전략**. 시간여행.
- Lee, S. H. (2020, July 2). *The meaning of the existence of public education that Corona evoked: What the school gave was more than knowledge*. Kyunghyung Shinmun. http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=202007020600005&code=940401 ㉞ 국문: 이성희(2020.7.2). **코로나가 환기시킨 공교육의 존재 의미: 학교가 준 건 지식 그 이상이였다**. 경향신문.
- Lee, S. S., & Lee, Y. N. (2007). Development of blended instructional model for creative problem solving. *Journal of Educational Technology*, 23(2), 135-159. <http://doi.org/10.17232/KSET.23.2.135> ㉞ 국문: 이상수, 이유나(2007). 창의적 문제해결을 위한 블렌디드 수업모형 개발. **교육공학연구**, 23(2), 135-159.
- Ministry of Education. (2020, March 27). *Operational standard for systematic on line classes*. <https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=27841814&memberNo=15194331&vType=VERTICAL> ㉞ 국문: 교육부(2020.3.27) 체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안. 교육부 보도자료
- NAVER Knowledge Encyclopedia. (2021, May 18). New normal. current economic terminology dictionary. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=300538&cid=43665&categoryId=43665> ㉞ 국문: 네이버 지식백과(2021.5.18). **뉴노멀**. 시사경제용어사전.
- Picciano, A. G. (2017). Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated

- model. *Online Learning*, 2(3), 166-190. <http://doi.org/10.24059/olj.v2i1i3.1225>
- Seo, J. S., & Jang, M. R. (2016). Research on cases of foreign universities application of blended learning using VOD: Focusing on the Dept. of Korean studies of Charles University in Czech Republic. *Bilingual Research*, 65, 223-256. <http://doi.org/10.17296/korbil.2016..65.223> ㉮ 국문: 서진숙, 장미라(2016). 온라인 강의를 활용한 해외 대학의 블렌디드 러닝 사례 연구: 체코 찰스대학교 한국학과를 중심으로. *이중언어학연구*, 65, 223-256.
- Seoul Metropolitan Office of Education. (2020). 2020 Design as an example of a blended class (p. 8). SMOE Elementary Education Department Archives. <http://buseo.sen.go.kr/web/services/bbs/bbsView.action?bbsBean.bbsCd=94&bbsBean.bbsSeq=8105&ctgCd=200> ㉮ 국문: 서울시교육청(2020). **2020 블렌디드 수업사례로 디자인하다** (p. 8). 서울시교육청 초·중·고교육과 자료집.
- Stein, J., & Graham, C. (2016). Essentials for blended learning: A standards-based guide (In D. H. Kim, & E. S. Choi Trans.). ㉮ 국문: **블렌디드 러닝: 이론과 실제** (김도훈, 최은실 공역). 한국문화사. (원서출판 2014).
- Yang, S. Y. (2020). *A study on the practice of online classes in elementary schools for making music in daily life*. Korea Institute for Curriculum and Evaluation Archives. 51. ㉮ 국문: 양소영(2020). **음악의 생활화를 위한 초등학교 온라인 수업 실천연구**. 한국교육과정평가원 학술대회자료집, 51.
- Yoo, J. E., & Lee, M. W. (2020). A study on the institutionalization of homeschooling according to changes in educational environment in the new normal age. *Korean Journal of Local Government & Administration Studies*, 34(4), 339-355. <http://doi.org/10.18398/kjlgas.2020.34.4.339> ㉮ 국문: 유지은, 이민우(2020). 뉴노멀 시대의 교육환경 변화에 따른 홈스쿨링 제도화에 관한 고찰. **한국자치행정학회**, 34(4), 339-355.