

## 블렌디드 러닝을 활용한 통역 교수법 사례연구

이지은 · 허지운 · 최문선 · 장애리  
(이화여대)

### 1. 서론

온라인과 오프라인(면대면) 학습방법을 혼합한 형태인 블렌디드 러닝(Blended Learning)은 “학습자들의 학습 경험을 극대화하기 위하여 다양한 학습 방법을 결합하여 최대의 학습효과를 추구하는 전략”(주영주 2005: 12)으로 볼 수 있다. 다시 말해 전통적인 면대면 교육과 e-러닝 교수방법의 특성을 혼합하여 각각의 교육 전달체제가 가진 장점을 강화하고 단점을 최소화하는 방법이라 할 수 있다. 블렌디드 러닝은 90년대 이후 급발전한 e-러닝의 한계를 극복하는 대안으로 e-러닝을 통해 경험할 수 없는 학습 기회를 오프라인과 결합을 통해 모색해보려는 노력에서 발전해왔다(박성익 외 2007: 18). 대학교육 및 기업연수 등을 포함한 교육 전반에 걸쳐 e-러닝과 블렌디드 러닝에 대한 활발한 연구가 진행되었다(주영주 2005; 박성익 외 2007).

해외에서는 호주 맥쿼리 대학 수화통역 준석사과정<sup>1)</sup>, 캐나다 요크대학 석사과정<sup>2)</sup> 등에서 볼 수 있듯이 전문 통역교육이 e-러닝 또는 블렌디드 러닝 방

식으로 제공되기도 한다. 이 외에도 신 정보통신기술을 통역교육에 적용한 다양한 사례를 찾아볼 수 있다. 홍콩 성시대학에서는 통역학과 1학년 학생들을 대상으로 매일 중국어와 영어로 주어진 주제에 대해 이야기하고 이를 학습관리 시스템(LMS)인 블랙보드(Blackboard)에 올리는 이중언어 음성 저널(bilingual oral journal) 활동을 전개하여 학생들의 언어 및 통역 실력이 향상되는 효과를 거두었다(Chan 2013). 또한 스페인의 카스테온 하우메 1세 대학은 디지털 자료를 활용하여 통역 실습을 하고 학생들의 통역을 원문과 함께 녹음, 저장할 수 있는 설비를 갖춘 디지털 통역 랩을 설치함으로써 통역을 위한 e-러닝 인프라를 도입한 바 있다(Blasco Mayor & Jiménez Ivars 2007). 더 나아가 유럽연합의 IVY(Interpreting in Virtual Reality) 프로젝트를 통해 아바타를 기반으로 통역을 실습하는 가상 공간이 마련되었으며(Braun & Slater 2014), 멜리시 멀티미디어사에서 개발 중인 VIE(Virtual Interpreting Environment)는 국제회의 현장을 시뮬레이션 해 줌으로써 인터넷에 접속한 학습자 간의 가상 회의가 가능하게 한다(Sandrelli & Jerez 2007). 이렇듯 기존의 전통적 통역 수업에 웹 기반 활동을 추가하는 비교적 단순한 시도에서부터 e-러닝을 위한 인프라 도입, 그리고 3D 가상현실을 포함한 첨단 정보통신기술을 통역 교육에 접목하는 시도에 이르기까지 해외에서는 블렌디드 러닝이라는 접근법이 본격적으로 적용되어 오고 있다.

그러나 국내에서는 실제 통역이 주로 면대면 방식으로 이루어지고 면대면 수업이 가장 효과적인 학습방식이라는 인식이 여전히 지배적이기 때문인지 전문 통역교육은 주로 실습 중심의 면대면 교육방식에 기반 해왔다. 따라서 e-러닝은 물론 블렌디드 러닝 교수법을 다룬 통역학 연구 역시 미진하다. 몇 가지 사례연구를 중심으로 예를 들면 웹사이트를 활용한 영한 통역연습과 컴퓨터보조 통역실습을 중심으로 한 학부 영어교육을 다룬 김혜림(2008)과 이태형(Lee 2014)의 연구, 문장구역 원격교육(오미형 2011), 그리고 학부 한서 통역수업에 적용한 블렌디드 러닝 설계 연구(양성혜 2012) 등 소수에 불과하며, 전문 통역 교육과정에 접목한 선행연구는 ICT기술을 활용한 자습활동 연구(Jin 2013) 외

1) <http://courses.mq.edu.au/postgraduate/diploma/graduate-diploma-of-auslan--english-interpreting> 참조.

2) <http://www.glendon.yorku.ca/interpretation/> 참조.

에는 찾아보기 어렵다.

연구자 소속 대학원의 통역 수업에서도 ICT 기반 수업 보조 도구의 활용도가 그리 높지 않았다. 그렇지만 전통적인 면대면 수업의 틀 안에서는 급속도로 발전하는 기술의 혜택을 놓칠 우려가 있다는 인식이 점차 확산되고 있고, 이미 학생들의 ICT 활용도가 교수자와 학생 간의 상호작용에 적용되는 수업 도구의 수준을 크게 앞서가는 현실을 마주하고 있다. 또한 석사과정을 포함한 전문통역 교육현장에서도 학생 수의 증가와 제한된 통역 실습 설비 및 장소 등의 제약으로 인해 새로운 교수법 개발에 대한 필요성이 제기되고 있으며, ICT 기술의 발전 역시 효과적인 통역 교육 및 학습을 지원할 수 있는 블렌디드 러닝의 유용성에 대한 관심을 증가시키는 데 일조하였다.

이에 본 연구는 블렌디드 러닝 관련 최신 연구동향을 파악하고 이를 기초로 하여 전문 통역교육이라 할 수 있는 석사과정 통역 교과목에서 실제적으로 활용할 수 있는 블렌디드 러닝 기반 통역 교수법을 개발하고자 하였다. 기존의 면대면 수업에 e-러닝 요소를 가미하는 블렌디드 러닝 교수방법을 도입한 교수법 연구를 수행함으로써 블렌디드 러닝을 활용한 통역 교수법 개발 사례를 공유하고자 한다.

## 2. 블렌디드 러닝 관련 선행 연구

한국교육공학회(2005: 396)는 학습 목표, 내용, 방법, 매체 및 상호작용 방식 등 다양한 학습요소들을 복합적으로 활용하고 온라인과 오프라인 학습전략을 적절히 결합 및 활용함으로써 학습 성과를 극대화하기 위한 학습 설계 전략으로서 블렌디드 러닝을 정의하고 있다. 위 정의를 통해 블렌디드 러닝의 핵심 키워드를 ‘온/오프라인의 결합’, ‘다양한 매체와 방법의 활용’, ‘학습 성과의 극대화’로 압축해볼 수 있다. 다양한 교육적 경험의 제공, 지식의 접근 용이성, 사회적 상호작용, 학습자 주도의 능동적 학습, 비용 효과성, 수정의 용이함 등의 특성을 가진 블렌디드 러닝은 학습자의 요구에 부응하는 다양한 학습 방법을 제공할 수 있고, 여러 가지 전달매체를 활용하여 효율적으로 지식에 접근할 수 있으며, 시공간적 제약을 적게 받고, 교수 및 학습에 필요한 시간과 비용을 절

감할 수 있다는 특징을 가지고 있다(박성익 외 2007: 18).

교육 효과의 극대화를 위해 다양한 매체와 방법이 활용되는 블렌디드 러닝은 아래 표 1에 제시한 바와 같이 다양한 접근 방식이 있다(주영주 2005: 13 참조). 온·오프라인 학습공간의 통합, 학습형태(자기조절학습과 협동학습)의 통합, 학습유형(구조화 및 비구조화 학습)의 통합, 학습내용(기성형 콘텐츠와 주문형 콘텐츠)의 통합, 학습과 업무가 만나는 교육과 훈련의 통합이 그것이다(주영주 2005: 13).

표 1 블렌디드 러닝의 다양한 접근 방식

| 영역      | 옵션  |
|---------|---|
| 학습자     | 자기주도/그룹기반 학습  |
| 시간      | 실시간(동기)/비실시간(비동기)간의 합성  |
| 공간      | 온라인·오프라인 연계   |
| 콘텐츠     | 구조화/비구조화된 학습  |
| 방법      | 강의식, 사례연구, 전문가, 패널토의, 그룹토의, 경험학습, 역할 연기, 시뮬레이션, 워크숍, 팀 활동, 독서 등의 연계 |
| 중점적인 활동 | 콘텐츠 중심, 프로세스 중심, 상호활동, 스킬 개발, 사고활동                                  |
| 기술      | 텍스트 기반, 오디오 기반, 비디오 기반, 컴퓨터 기반                                      |
| 상호활동 수준 | 학습자-강사, 학습자-학습자, 학습자-커뮤니티, 학습자-툴, 학습자-지식경영시스템, 학습자-학습환경 등의 연계       |

통번역 교육에서도 최근 블렌디드 러닝에 대한 관심과 적용이 증가 추세에 있다. 해외에서는 일찍부터 통번역 수업에 블렌디드 러닝을 적용하기 위한 다양한 논의와 시도가 이루어져 왔으나(Blasco Mayor & Jiménez Ivars 2007; Secară, Merten & Ramírez 2009; Braun & Slater 2014; Chan 2013 등) 국내 사례는 상당히 제한적이다. 양성혜(2012)는 한서 통번역 수업에서 오픈소스 학습관리시스템(LMS)인 무들(Moodle)을 이용하여 블렌디드 러닝을 설계하였다. 기존의 통역 면대면 수업에서 주제지식 학습과 용어 정리 과정에서 개별과제가 갖는 문제점과 통역 수업의 일회성 실습 및 피드백의 한계를 무들의 위키

(Wiki)와 용어집(Glossary) 등의 기능을 활용하여 협력학습과 자가피드백을 통해 보완할 수 있도록 학습자 주도형의 블렌디드 러닝을 시도한 것이다. 그러나 블렌디드 러닝의 적용 이후 학생들을 대상으로 실시한 설문조사 결과, 애초에 교수자가 협력학습과 자료공유 등의 측면에서 효율적일 것이라 예측했던 위키와 용어집을 활용한 주제지식 학습과 용어 정리는 정보 과잉과 중복 게시 등의 관리 부족으로 학습 만족도가 기대 이하인 것으로 나타났으며, 자가피드백을 포함한 모든 온라인 수업 활동에서 교사의 적극적인 모니터링과 촉진자로서의 역할이 요구됨을 확인하였다. 즉 학생들이 단순히 자료를 올리는 것에 그치지 않고, 효과적으로 자료를 공유하고 활용하며 능동적으로 협력학습에 참여할 수 있도록 교사가 충실히 조정자의 역할을 수행할 때 진정한 의미의 학습자 주도형 학습 환경이 조성될 수 있음을 알 수 있다. 또한 효과적인 블렌디드 러닝을 위해서는 교수자의 선행적 예측이 아닌 실제 학생들의 학습 요구에 기반한 정교한 수업 설계가 요구되며, 단순한 온라인과 오프라인의 혼합이 아닌, 둘 간의 결합을 통해 최적의 학습 시너지를 창출할 수 있는 방향으로 전략적인 설계가 필요함을 알 수 있다. 다시 말해 온라인 자료 및 활동의 기술적 역량과 기능뿐만 아니라 이를 학생들이 어떻게 인식하고 받아들이는지에 초점을 두고 실제 학습 과정에 미치는 효과에 관심을 가져야 성공할 수 있는 것이다(Ginns & Ellis 2007). 양성혜와 송상기(2012)가 제안한 위키 기반 통역 학습 모형은 위키와 용어집 기능을 활용하는 지식학습형 및 토론학습형으로 개발된 협력학습의 특징을 지니고 있다. 이 모형은 교수자의 중재 역할 강화 필요성이 시사된 양성혜(2012)의 연구를 보완하여 교수자 주도와 학습자 주도가 모두 이루어지도록 설계되었다. 통역 수업으로 범위를 좁혀 모형을 제시하였지만 조별 활동과 짝 활동 중심의 통역 수업이 강조되는 등 학부 수준에 적합한 형태이며 수업 후 이루어지는 피드백 활동도 수업 중 피드백 시간 부족을 보충하는 수준에 그치고 있어 석사과정 수업에 그대로 적용하기는 어렵다.

e-러닝 연구에 해당하는 오미형(2011)은 사이버한국의국어대학교 영어학부 영한 문장구역 원격강의 사례를 기반으로 강의 참여 주체(교수자, 튜터, 학습자) 간의 상호작용 및 피드백의 중요성을 강조하며 학생 대상 설문조사를 바탕으로 상호작용 및 피드백에 대한 구체적인 니즈와 요구를 살펴보았다. 연구 결과 참여 학생들은 친교 목적 등 비학습적인 상호작용 보다는 과제나 강의의 이해를

높이기 위한 학습적인 상호작용의 필요성에 대해서 높게 응답하였다. 그러나 동료 간 상호작용의 일환으로 실시되는 동료 간 과제 피드백 교환에 대해서는 기대치가 높지 않은 것으로 나타났다. 또한 수백 명의 학생이 수강하는 사이버 강의의 특성 상 교수자 외에 튜터가 과제 피드백의 주요 주체가 되는데, 튜터와 교수자 간의 효과적인 업무 분담 및 피드백 지침의 상세화 등이 필요한 것으로 나타났다. 오미형(2011)의 연구는 강의가 100% 온라인상에서 진행되는 원격강의의 사례이고 대상 역시 학부생이기 때문에 해당 연구결과를 온라인과 오프라인이 결합하는 블렌디드 러닝 혹은 통번역대학원의 통역 수업에 그대로 적용하는 것은 무리가 있다. 다만 온라인상에서의 효과적인 상호작용과 피드백은 학습자의 능동적인 참여를 유도하고 실제적인 통역 수행의 개선으로 이어지는 통역 수업 블렌디드 러닝의 성과를 좌우하는 매우 중요한 요소이기에 연구 결과를 통해 드러난 학생들의 구체적인 니즈와 요구는 충분히 참고할 가치가 있다.

그 외에 진실희(Jin 2013)는 학생들의 통역 스테디에 팟캐스트, 스카이프, 음성인식 기술 등 ICT기술을 활용하고 사후 평가를 진행함으로써 본격적인 컴퓨터보조통역교육(CAIT, Computer Assisted Interpreter Training)의 적용 가능성을 타진하였다. 연구결과에 의하면 ICT 도구의 활용을 통해 학생들은 교실과 특정 시간에 얽매이지 않는 효율적인 스테디 수행을 경험하였다. 다만 소수의 학생들을 대상으로 수행한 예비연구라는 점에서 또한 교사가 개입되지 않은 학생들의 스테디 상황에서의 ICT 도구의 활용이라는 점에서 한계가 있다. 그러나 통역 전공자들이 스테디를 수행할 때 경험하는 시공간적 제약과 경험의 실제성, 성찰적 학습기회의 제약(Jin 2013: 196)은 스테디뿐 아니라 통역 수업에도 동일하게 적용되는 것이 사실이다. 특히 원문을 들은 뒤 통역을 수행하는 순차통역은 연사의 발화와 통역이 동시에 진행되는 동시통역 수업과 비교할 때 시간적인 제약이 더욱 두드러진다.

본고에서 논의하게 될 순차통역 수업은 일반적으로 면대면 수업이 중심이 되어 통역을 위한 용어 및 배경지식 준비, 브레인스토밍, 학습자들의 통역 실습, 동료 피드백, 교수자 피드백, 수업 후 통역 수행에 대한 자기 성찰의 절차를 밟는다(곽중철과 홍설영 2012: 88-89). 통역 수업은 교수자 피드백을 제외하고 통역 준비에서 마지막 자기 성찰에 이르기까지 학습자 스스로의 실천이 중심이 되고 동료 피드백이 수업에서 중요한 부분을 차지하는 것을 감안할 때 일면 학

습자 주도적인 협력적 학습에 가까워 보인다(곽중철과 홍설영 2012: 88-91). 그러나 사실상 전통적인 순차통역 수업은 ‘크리틱’ 또는 ‘피드백’을 통한 교수자의 권위와 통제가 수업의 중심축으로 작용하고 있는 것이 현실이다. 수업 시간에 공개적으로 이루어지는 동료와 교수자의 크리틱은 통역 수행의 개선을 위해 오류를 지적하고 대안을 제시하는 통역 수업의 핵심 활동이라 할 수 있지만, 많은 경우 결과 지향적 평가와 피드백으로 인해 학습자 간의 경쟁을 유도하고 과도한 긴장과 심리적 부담을 유발하게 된다(허지은 2014: 170-171; 최문선 2014: 226). 따라서 본고에서는 전통적인 순차통역 수업이 갖는 이와 같은 한계를 블렌디드 러닝의 적용을 통해 보완하고자 한다. 즉 경쟁과 협력 학습, 결과 지향과 과정 지향적 평가가 조화를 이루는 통역 교수법 개발을 위해 무들(Moodle)과 교실 수업을 결합하여 순차통역 수업의 블렌디드 러닝을 설계하였다.

### 3. LMS 활용 사례

본고에서는 학습관리시스템(Learning Management System, LMS)을 활용한 ICT 기반의 블렌디드 러닝 교수법을 석사과정 순차통역 수업에 적용한 수업 사례를 소개하고자 한다. 본 연구를 위하여 연구자 소속 통역번역대학원의 한영 통역 및 한중 통역 전공생 24명을 대상으로 2014년 3월부터 6월까지 16주간 영한 순차통역, 한영 순차통역, 과학기술통역(한중·중한 순차통역) 교과목에 블렌디드 러닝을 적용하였다. 수업은 한 주당 1회 2시간씩 실시하였다. 적용 대상은 각각 2학기과 4학기재 재학 중인 한영 통역 및 한중 통역 전공생들이며, 모두 순차통역 수업의 일반적인 진행 방식, 수업 준비, 스터디 및 크리틱 등 순차통역을 위한 대학원 수준의 전반적인 학습 절차와 방식을 숙지한 학습자들이다.

본 연구에서 활용한 LMS는 오픈소스 기반의 e-러닝 학습관리도구인 ‘무들(Moodle)<sup>3)</sup>’로, 위키모듈, 게시판, 과제제출 기능을 중점적으로 사용하였다. 블렌디드 러닝의 효과와 학습자들의 인식을 조사하기 위하여 본 수업시간과 수업

3) 본 연구에서 사용한 무들은 본고의 연구자 소속 대학교의 LMS 플랫폼인 ‘사이버캠 퍼스’로, 위키 모듈, 게시판, 과제제출, 포럼, 데이터베이스, 서베이, 채팅, 용어집, 퀴즈 등 다양한 기능들이 통합 구현되어 있는 플랫폼이다.

전·후 LMS 상의 활동을 면밀히 관찰하였다. 또한 학기 초와 학기말 설문조사를 실시하여 블렌디드 학습 적용 전 학습자들의 LMS에 대한 기대와 적용 후 만족도 및 학습효과에 대한 인식을 조사하였다. 설문 대상은 본 연구의 블렌디드 수업을 수강한 학습자 총 24인이었고, 설문 응답률은 학기 초 수요조사는 96%(n=23), 학기말 설문 조사는 88%(n=22)이었다.

이상의 방법으로 진행된 본 연구를 다음 3.1절에서 3.3절에 걸쳐 소개하고자 한다. 3.1절에서는 본 연구를 위하여 설계한 LMS 수업 모형을 소개하고 3.2절에서는 본 모형을 실행한 수업 사례를 구체적으로 기술하며, 3.3절에서는 한 학기 간 진행한 LMS 기반 수업에 대한 학기말 학습자 설문조사 결과를 중심으로 본 연구의 블렌디드 러닝 수업에 관하여 종합적 결과 논의를 하고자 한다.

### 3.1 수업 모형

기존의 통역 수업에서는 대부분의 통역 학습 활동이 면대면 수업 중심으로 이루어져왔기 때문에 본 수업의 통역 실습을 제외한 주제 지식 구축 및 용어 준비 등 수업 전 활동들이 산발적이고 비체계적으로 이루어져왔고 학습자 간 능동적 협업의 기회도 제한적인 단점이 파악되었다(양성혜 2012). 또한 수업 후 통역 과제에 대한 피드백과 평가 부담이 교수자에게 집중되어 왔고, 스터디 자료 및 피드백도 소그룹 참여자 중심으로만 공유되어 전반적인 수업 후 활동이 제한적으로 이루어져 왔다고 볼 수 있다. ICT 활용에 있어서도 수업자료 게시 및 공유, 수업 관련 공지라는 제한적인 기능만이 수행되어 왔기 때문에 효과적인 학습 보조의 수단으로 ICT가 충분히 활용되지 못하였다.<sup>4)</sup>

이에 본 연구에서는 집단지성을 구축하는 협력학습 증진, 상호작용 확대, 소그룹을 넘어선 통역 연습 범위 확대, 자기성찰 기회 제공을 통하여 궁극적으로 통역 학습에 이바지하고자 LMS와 면대면 수업을 접목한 블렌디드 러닝 수업 모형을 통역대학원 순차통역 수업을 위하여 설계·적용하였다. 선행 연구(양성혜 2012)에서 통역 입문 단계의 학부생들을 대상으로 순차통역의 개별적

4) 학기 초 수요조사에서 과거 통역 수업에서 자료 공유, 과제 제출, 의견 공유 용도의 LMS 활용 수준은 5점 기준 3.1점에 불과하여 기존 수업에서 LMS 활용도가 높지 않았던 것으로 나타났다.

스킬을 소개하기 위하여 LMS를 일회성 보조 도구로 사용한 것과는 달리 본 연구의 수업 모형은 LMS 기반의 블렌디드 러닝을 매우 일관성 있게 반복 적용하여 밀도 있는 면대면 수업의 보조도구로서 활용할 수 있도록 설계되었다. 본 연구를 위해 설계한 수업 전, 본 수업, 수업 후 활동으로 구분되는 구체적 모형은 아래 표 2와 같다.

표 2 블렌디드 러닝 수업 모형

|      | 활동              | 사용 LMS 기능 |
|------|-----------------|-----------|
| 수업 전 | 주제 지식 구축        | 위키 모듈     |
|      | 병렬 텍스트 및 용어 정리  | 일반 게시판    |
| 본 수업 | 면대면 실습 및 피드백    | 교실 수업     |
| 수업 후 | 과제제출 및 피드백      | 일반 게시판    |
|      | 통역연습자료 게시 및 피드백 | 일반 게시판    |
|      | 저널 제출           | 과제 게시판    |

우선 수업 전 활동으로 협력학습 기반의 주제 지식 및 용어 구축 활동을 포함하였다. 수업 전 활동의 경우, 개별적으로 준비하는 기존 방식 대신, ‘플립러닝(flipped learning)’<sup>5)</sup>과 협력학습 개념을 적용하여 수업 시작 이전에 주제 지식 및 용어에 관하여 학습자 간 브레인스토밍이 가능하도록 설계하였다.

주제 지식 구축의 경우, 위키 모듈을 활용하여 특정 주제에 관한 단일 게시물을 다수의 학습자가 공동으로 생성·수정·보완을 하는 환경을 제공함으로써 주제 지식 조사 범위의 확대·심화 및 학습자 간 능동적 협업을 유도할 수 있다. 용어 정리 활동의 경우 병렬 텍스트 조사 활동과 병행하도록 설계하였다. 특정 주제에 대하여 학습자의 A언어와 B언어에 해당하는 병렬 텍스트를 조사하고, 이에 담긴 용어를 정리하여 LMS로 공유하는 것이다. 이와 같은 수업 전 활동을 통하여 학습자들은 협력적 지식 형성을 할 수 있을 뿐만 아니라 외부

5) 플립러닝이란 수업 전 온라인을 통하여 선행 학습을 한 뒤 오프라인으로 진행되는 본 수업을 통해 실습 및 토론 위주의 학습활동을 전개하는 수업 방식을 가리킨다(한국U러닝연합회 2014).

자극 없이 자신의 접근법만을 답습하는 대신 타 학습자들과 서로 주제 및 용어 조사 방식을 공유함으로써 수업 준비의 개인 편차를 줄일 수 있다. 더 나아가 플립 러닝 방식으로 수업 관련 준비를 하면 본 수업에서는 면대면 통역 실습과 크리틱에 자원을 집중할 수 있는 장점이 있다.

수업 후 활동으로는 수업 실습과 관련된 과제 제출 및 피드백, 통역 연습자료 게시 및 피드백, 저널 작성 및 제출 활동을 적용하였다. 우선 과제 제출 및 피드백 활동은 면대면 수업에서 시간적 제약으로 인하여 피드백과 논의를 충분히 할 수 없는 한계를 보완하기 위한 것이다. LMS의 게시판 기능을 이용하여 각자의 과제를 공유하고 이에 대한 동료 및 교수자 피드백을 공유함으로써 협력적 지식을 생성하고 상호작용 확대를 할 수 있으며, 과제 제출 과정에서 자기 성찰을 하는 효과도 경험할 수 있다.

통역 연습자료 게시 및 피드백 활동은 면대면 소그룹 스터디만으로는 부족한 통역 연습을 보충하기 위한 비동기적 스터디 방식이다. 모든 학습자가 매주 원천텍스트 음성 파일을 생성하여 데이터베이스를 구축하고, 이 자료를 이용하여 통역 연습과 피드백을 주고받는 비동기적 스터디 플랫폼을 제공하는 것이다. 이 접근법으로 학습자들은 시·공간 제약 없이 통역 연습 기회를 확장하면서도 면대면 스터디에서 경험할 수 있는 상호작용을 통한 협력적 지식 생성 효과도 얻을 수 있다.

마지막으로, 자기 성찰을 위한 저널 제출은 오프라인으로도 실시 가능한 활동이지만 단일 LMS 플랫폼을 기반으로 교수자와 학습자 간 편리한 일대일 상호작용 채널을 구축한다는 데에 의미가 있다. 이상의 수업 모형의 실제 적용 사례를 3.2 절을 통하여 구체적으로 설명하도록 하겠다.

### 3.2 수업 적용 사례

본 연구에서는 3.1의 LMS 기반 블렌디드 통역 수업 모형을 한영과 1학년 순차통역 수업 2개 반과 한중과 2학년 순차통역 수업 1개 반에 적용하였다. 구체적 수업 적용 사례는 수업 전·후 활동으로 구분하여 기술하도록 하겠다.

### 3.2.1 수업 전 활동

우선 수업 전 활동으로 실시한 위키 모듈 기반의 주제 지식 구축 활동은 다음과 같은 절차에 따라 실시하였다.

- ① 학습자 중 순서를 정하여 수업에서 다룰 주제 관련 정보를 위키에 최초 게시한다.
- ② 이후 다른 학습자들도 해당 위키 게시물에 자신이 조사한 내용을 추가하거나 기존 정보 중 오류가 있으면 수정한다.
- ③ 수업 중 토의 과정에서 공유하게 된 정보를 바탕으로 수업 후 위키에 게시된 정보 중 오류를 수정하거나 새로운 정보를 추가한다.

선행 연구에서 LMS 상의 과도한 상호작용으로 인한 정보 과잉 및 관리체계 부족 문제가 지적된 바(Picciano 2002: 27; 양성혜 2012: 28), 본 수업에서는 순번에 따라 책임자를 지정하여 최초 위키 게시물 작성 및 이후 게시물 관리를 담당하도록 하였다.

위키 모듈을 이용하면 단일 게시물 상에서 공동으로 편집이 가능하여 집단 지성에 기초한 공동의 주제 지식 결과물을 도출할 수 있었다. 또한, 수정된 부분은 아래 그림 1의 오른쪽 게시물과 같이 색깔과 하일라이트로 구분이 되어 지식의 확장·심화 과정을 추적할 수 있었고 수정 내용별 수정자도 식별이 되기 때문에 개인별 기여도를 쉽게 파악할 수 있었다. 그림 1의 ‘버전 4’는 작성자가 이전 버전의 본문에 간단한 교정작업을 한 상태를 보여주는 화면이고, ‘버전 5’에서는 ‘버전 4’ 본문 앞단에 ‘빅데이터’에 관한 주제 지식 자료를 그래프와 함께 추가한 화면이다. 학습자들은 온라인 방식이라는 점을 십분 활용하여 문어 정보뿐만 아니라 주제와 관련된 뉴스 또는 연설 동영상도 함께 포함하여 입체적 정보를 구축하였다.

그림 1 위키 기반 주제 지식 구축

- 보기
- 편집
- 덧글
- 이력
- 구조
- 파일
- 관리

데이터&정보(빅데이터)

버전 4 을 버전 5와 비교

| <p>버전 4 보기</p> <p style="text-align: right;">전서래</p> <p style="text-align: center;">2014년 9월 19일 AM 9:58</p> <p><b>과학기술 및 활용</b></p> <p><b>통계학</b></p> <p>데이터마이닝이란 기존 데이터베이스관리도구의 데이터수집, 저장, 관리, 분석의 역할을 넘어서는 대량의 정형 또는 비정형 데이터집합 및 이러한 데이터로부터 가치를 추출하고 결과를 분석하는 기술로 수집되는 빅 데이터를 보완하고 마케팅, 시장조사, 경영 등으로부터 체계화돼 분류, 예측, 연관분석 등의 데이터마이닝을 거쳐 통계학적으로 결과를 도출해 내고 있다.</p> <p>대한민국에서는 2000년부터 정보통신부의 산하단체로 사단법인한국데이터산업학회가 설립되어 데이터마이닝에 관한 학술과 기술을 발전, 보급, 응용하고 있다. 또한 국내·외 통계분야에서 서서히 빅 데이터 활용에 대한 관심과 필요성이 커지고 있는 가운데 국가통계 업무를 계획하고 방대한 통계자료를 처리하는 국가기관인 통계청이 빅 데이터를 연구하고 활용방안을 모색하기 위한 빅 데이터 연구회 를 발족하였다. 하지만 업계에 따르면, 미국과 영국, 일본 등 선진국들은 이미 빅 데이터를 다각적으로 분석해 조직의 전략방향을 제시하는 데이터과학자 양성세 세대를 걸고 있다. 그러나 한국은 정부와 일부 기업이 데이터 과학자 양성을 위한 프로그램을 진행 중에 있어 아직 걸음마 단계인 것으로 알려져 있다.</p> <p><b>생물정보학</b></p> <p>최근 생물학에서 DNA, RNA, 단백질 서열 및 유전자들의 발현과 조절에 대한 데이터의 양이 급격히 증가했고 이에 따라 이 빅 데이터를 활용한 생명의 이해에 관한 논의가 진행되고 있다.</p> <p style="text-align: right;">역구</p> | <p>버전 5 보기</p> <p style="text-align: right;">BOWON LEE</p> <p style="text-align: center;">2014년 9월 19일 AM 11:18</p> <p><b>빅데이터란?</b></p> <p>빅데이터(BIG DATA)란, 인터넷, 카카오톡, 페이스북, 트위터 등을 통해 오가는 모든 메시지, 이미지, 그리고 영상 등을 포함하는 용어를 말한다. 간단하게 말해 이 세상에 존재하는 모든 정보를 의미한다. SNS(Social Network Service)뿐만 아니라 GPS를 기반으로 한 지도 정보, 날씨 정보처럼 현존하는 정보들을 '중요한 데이터'라는 개념으로 정의하고 주목하기 시작한 데서 빅데이터의 시대가 도래하기 시작했다. 또한, SNS가 활성화되기 시작하면서 팔자뿐만 아니라, 업데이트 되는 데이터의 90%가 이미지, 동영상 등 다양한 형태를 보이고 있다.</p> <p><b>활용사례, 활용분야</b></p> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <caption>빅데이터 시장 전망 추이</caption> <thead> <tr> <th>연도</th> <th>시장 규모</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2012년</td> <td>54</td> </tr> <tr> <td>2013년</td> <td>102</td> </tr> <tr> <td>2014년</td> <td>188</td> </tr> <tr> <td>2015년</td> <td>320</td> </tr> <tr> <td>2016년</td> <td>460</td> </tr> <tr> <td>2017년</td> <td>534</td> </tr> </tbody> </table> | 연도 | 시장 규모 | 2012년 | 54 | 2013년 | 102 | 2014년 | 188 | 2015년 | 320 | 2016년 | 460 | 2017년 | 534 |
|--|---|----|-------|-------|----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|-----|
| 연도   | 시장 규모   |    |       |       |    |       |     |       |     |       |     |       |     |       |     |
| 2012년  | 54  |    |       |       |    |       |     |       |     |       |     |       |     |       |     |
| 2013년  | 102   |    |       |       |    |       |     |       |     |       |     |       |     |       |     |
| 2014년  | 188   |    |       |       |    |       |     |       |     |       |     |       |     |       |     |
| 2015년  | 320   |    |       |       |    |       |     |       |     |       |     |       |     |       |     |
| 2016년  | 460   |    |       |       |    |       |     |       |     |       |     |       |     |       |     |
| 2017년  | 534   |    |       |       |    |       |     |       |     |       |     |       |     |       |     |

다음은 병렬텍스트 및 용어 정리 활동 사례이다. 무들에서는 용어 정리를 위한 ‘용어집(Glossary)’ 기능이 별도로 있으나 어휘별로 일일이 여러 단계를 거쳐 개별 등록을 해야 하는 불편함이 있어 매주 다량의 용어 정리가 요구되는 본 연구에 참여하는 석사과정의 학습자에게는 실용적이지 않은 것으로 판단되었다. 따라서 본 연구에서는 학습자들이 기존에 사용하던 워드나 엑셀 등의 일반 문서 프로그램을 사용하여 정리하고 이를 게시판에 업로드 하는 방식을 채택하였다. 본 활동의 절차는 다음과 같다.

- ① 매주 순서에 따라 지정된 학습자가 수업 주제에 부합하는 내용을 다룬 한국어와 영어 또는 한국어와 중국어 병렬 텍스트를 찾아 해당 게시판에 게시한다.
- ② 위의 병렬 텍스트에서 대응 어휘, 용어 및 표현 쌍을 추출하여 정리한 용어 파일을 함께 게시한다.
- ③ 본 수업 중 새롭게 제시된 용어를 담당 학생이 취합하여 수업 후 이를 반영한 용어 업데이트 파일을 게시한다.

이처럼 병렬 텍스트와 용어목록을 공유함으로써 학습자들은 중복 조사로 인한 자원 낭비를 피할 수 있었고 다른 학습자가 조사하는 텍스트 유형 및 용어 구축 방식을 참고할 수 있는 기회로 작용하였다. 더 나아가 수업 중 논의된 용어를 수업 후 정리하여 용어 목록에 반영함으로써 수업 전·후 연계가 강화되었다. 본 활동과 위키 기반 주제지식 활동은 수업 주제와 관련된 기본 정보의 공유를 가능케 하기 때문에 학습자들은 공유된 상황인식을 바탕으로 수업 준비의 방향을 잡을 수 있어 수업 준비의 개인 편차를 줄이는 데에도 일조할 수 있다.

### 3.2.2 수업 후 활동

수업 후 활동 중 과제 제출 및 피드백 활동은 LMS의 일반 게시판을 이용하여 다음 절차에 따라 진행되었다.

- ① 각 학습자는 매주 통역 수업 중 실습 결과물 또는 스터디 결과물을 한 개씩 선정하여 전사한 후, 자신의 문제점 및 해결방안을 기록하여 해당 과제 게시판에 게시한다.
- ② 각 학습자마다 지정된 동료 평가자가 게시된 과제에 대한 피드백을 기록하여 게시판에 답글로 게시한다.
- ③ 최종적으로 교수자가 피드백을 추가한다.

게시판에 업로드된 과제에 대한 피드백은 다음과 같이 일반 문서 프로그램의 메모달기 기능으로 제시되었다(그림 2 참조).

그림 2 동료 및 교수자 피드백

### 小米营销案例

**1. 饥饿营销**

饥饿营销在小米手机众多的营销手段中，饥饿营销可以说是小米手机的主力营销手段。当然这个有模仿苹果公司的嫌疑。在 2011 年 9 月 6 日，小米手机开放购买，而通过官方网站购买则是唯一购买通道。由于在开放购买前，关于小米手机已经广为传播，5 日 13 时到 6 日晚上 23:40 两天内从预订超 30 万台，小米网站立刻宣布停止预订并关闭了购买通道。购买小米手机需要通过预定，按照排队顺序才能购买。当时，在小米论坛上很多网友在预定号码的相关帖子。这样看来，饥饿营销作用算是达到了。而在不能购买小米手机的两个月时间内，小米手机，在各种网络渠道上做足功夫，发展各种活动，而礼品竟然是小米手机 F 码。所谓 F 码就是能够提前购买的优先码。由于已经被订购 30 万部手机，就有 30 万个排队中的购买码，如果你是排名靠后的购买者或者没有参加排队订购的有意购买者，则这个 F 码就能使你优先获得购买小米手机的权利。其单个 F 码的价值被炒了起来，甚至有大量的人持现金去购买。

**2. 微博营销**

微博是近年来兴起的新型媒介，在公众的生活中越来越流行，公众的绝大多数言论都在上面发表，具有很强的舆论导向作用和极大的受众范围，被越来越多的人所接受。微博营销以其低成本，高效率因而具有很大的市场。微博营销以微博作为营销平台，每一个听众（粉丝）都是潜在营销对象，每个企业都可以在新浪、网易等注册一个微博，然后利用更新自己的微博向网友传播企业、产品的信息，树立良好的企业形象和产品形象。每天的更新的内容就可以跟大家交流，或者有大家所感兴趣的话题。微博营销作为新兴的营销手段，具有举足轻重的地位。小米手机作为时代潮流产品紧紧抓住了这个时机，在各大门户微博平台上大搞微博营销。通过微博这个平台，小米不仅仅通过各种促销或者有趣的活动吸引眼球，而且大大的提高了知名度，可以说在战略性的饥饿营销时期，微博营销是小米手机网络营销最重要的一个实践手段。

**3. 口碑营销**

口碑是指外界对企业产品的评价，消费者的口碑是企业重要的无形资产，口碑在顾客之间的传播具有很好的效果。一方面，购买者一般会对自己身边的人说起产品的优势，而身边的人不是这个顾客的朋友就是亲人。因此，被说明的人会觉得这个产品具有很高的可信度，而且以后对该产品的忠诚度也会大大地增加。可以为企业培养一大批忠诚的客户。此外，口碑营销的传播速度很快，在当代社会每个人都拥有话语权，这样，一传十，十传百，产品的相关信息便传达到很多人的耳中，而消费者普遍具有从众的倾向，因此会使得产品的销量大幅度地增加。总之，良好的口碑是企业重要的资产。

메모 [a1]: 전체적으로 내용 정확도가 떨어집니다. . .

메모 [S2]: 주요적인 영업수단. 주

메모 [S3]: 필의-에필의 캠페인

메모 [S4]: 누락.

메모 [a5]: 상의의 홈페이지에서

메모 [S6]: 상의의 회사가 자체적

메모 [a7]: 2시간?

메모 [S8]: 인문-문대.

메모 [S9]: 누락.

메모 [a10]: 홈페이지 문틀 달고

메모 [S11]: 대기를 해서-순번대로

메모 [a12]: 사무이프롬.

메모 [S13]: 예약방식에 대한-대

메모 [S14]: 예약주문을 받고 생

메모 [S15]: 활동-이벤트.

메모 [S16]: 선물-이벤트 경험.

메모 [a17]: 우선 구매권을 부여

메모 [S18]: 만약-이라고 할로 나

메모 [S19]: 대기자 명단에 오르

메모 [S20]: 강력한 역할을 발휘

메모 [a21]: 여론을 주도하는 역할

메모 [a22]: 많은 사람들이-원

메모 [S23]: 마케팅 대상이되어

메모 [S24]: 주어가 누락되었네요.

과제를 위한 원천텍스트는 학습자들이 자율적으로 지정하도록 하였는데, 학습자들은 매주 해당 수업 시간의 자료를 사용한 경우가 많아 결과적으로 동일한 텍스트에 대한 다양한 버전의 통역 결과물과 그로부터 파생된 다양한 피드백이 산출되었다. 이와 더불어 각 학습자들은 동료와 교수자 피드백을 이중으로 제공받기 때문에 더욱 정확한 크리틱을 받을 수 있었다. 이는 학습자 주도형 협력 학습과 그에 필요한 교수자의 조정자(facilitator) 역할이 효과적으로 구현된 방식으로 볼 수 있다. 한편 LMS를 통하여 문어로 전사된 통역 결과물을 보고 비동기적으로 피드백을 제공하는 방식은 동기적 면대면 스터디에서 통역 음성 발화를 듣고 구두로 피드백을 주는 방식에 비하여 정리된 크리틱과 대안을 제시할 수 있다는 점에서 장점이 있었다.

다음은 통역 연습 자료 게시 및 피드백 활동 사례다. 중간고사 이후부터 스터디량 증가에 대한 요구가 증가함에 따라 LMS를 이용한 비동기적 통역 스터디를 실시하였다. 본 활동은 LMS의 게시판 기능을 이용하여 다음의 절차에 따

라 시행하였다.

- ① 매주 모든 학습자들은 주제에 부합하는 텍스트를 찾아 순차통역에 적절한 분량으로 편집하고 이를 적절한 속도로 낭독한 것을 녹음한 음성 파일을 생성한다.
- ② 위의 음성 파일과 전사된 텍스트를 연습 자료 게시판에 게시한다. 자료와 함께 통역에 필요한 용어와 설명을 담은 주제지도 함께 게시한다.
- ③ 게시된 음성 파일 중에서 자율적으로 선택하여 통역 연습을 하고 결과물을 녹음한다.
- ④ 녹음된 통역 결과물을 연습 결과물 게시판에 게시한다.
- ⑤ 각 학습자마다 지정된 동료 평가자가 통역 결과물을 듣고 피드백을 답글이나 댓글 형식으로 게시한다.

이처럼 학습자가 연습에 적절한 자료 패키지를 구성하여 제시하고 통역에 대한 피드백을 제공하는 것은 스터디의 절차, 텍스트 선정, 피드백 충실성 면에서 면대면 스터디와 유사하다. 동료 피드백은 주로 구두로 전달되는 면대면 스터디 방식과는 달리 게시판에 글로 기술되는 차이점이 있었는데, 앞서 과제 피드백과 마찬가지로 글로 쓰는 과정에서 피드백이 체계적으로 정리되는 효과가 있었다. 아래 그림 3은 한 명의 동료 평가자가 자신이 들은 통역 결과물에 대하여 피드백을 답글로 게시한 사례이다. 아래 그림에서 보듯 이 동료 평가자는 면대면 스터디에서처럼 전체적인 정확성, 완결성, 전달력에 대한 총평으로 시작하여 개선이 필요한 표현들에 대하여 상세한 대안까지 제시하고 있는데, 통역 결과물의 문제점과 해결방안을 구체적이고 체계적으로 정리하여 제시하고 있는 것을 관찰할 수 있었다. 이처럼 LMS 상에 글로 피드백이 기록되면 피드백을 받는 학습자가 검토하기에도 편리하고, 추후 학기가 진행됨에 따라 피드백 이력을 통해 자신의 통역 능력 발달 과정 추적도 가능한 장점이 있다.

한편 이 활동으로 동일한 원천 텍스트에 대한 복수의 통역 결과물이 공유되어 다양한 통역 접근법을 학습하는 효과도 있었다. 이처럼 스터디를 비동기적으로 실시함으로써 학습자들은 시·공간 제약 없이 양질의 원천텍스트를 이용한 스터디량 증대 효과를 경험할 수 있었다. 또한 연습용 파일을 학습자 전원이 게시하도록 함으로써 통역 연습용 음성 파일의 데이터베이스 구축 효과가 있었다.

그림 3 통역 연습 피드백

## E 통역 녹음 파일+댓글코멘트

## [RE] 세렌디피티

WRITER : Lee

DATE : Tuesday, 18 November 2014, 11:03 PM

HIT : 5

- 속도감 있게 pause없이 꼭 잘 하셨고 내용도 빠짐 없이 깔끔하게 잘 나왔습니다 수고했습니다 :)
- 내용은 다 잘 나왔는데 구조가 아쉬운 부분: '세렌디피티를 통해 수많은 발견과 발명품이 탄생했는데' 문장에서 먼저 Through serendipity라고 하셨는데 Many discoveries and inventions have been made through serendipity라고 하시면 더 정확할 것 같습니다.
- 적절한 표현을 잘 쓰신 부분들이 많았는데요, 한 번씩 일탈하다에서 time to time도 좋았고 '성공한 기업이 다수 출현했다' a rising number of companies라고 짧은 문장으로 의미 전달이 잘 되신 것 같습니다.
- '성공한 기업'을 표현할 때 companies that made success -> companies that achieved/gained success
- '따라서 기업은 직원들이 업무 이외의 관심활동을 할 수 있는 기회를 제공해야만 합니다' activities on interest -> activities of interest
- '규칙적인 일상' daily schedule도 괜찮았지만 대안을 드리자면 daily routine도 적절한 표현인 것 같습니다.
- '우연한 소통, 즉 교차를 늘리는 것입니다' enjoy interaction -> increase interaction
- '우연한 소통을 활성화 시킬 수도 있습니다' utilize -> boost
- '직장 내 동선이 30m결질 때마다 협업이 최대 20%까지 증가한다' 어려운 문장이었는데 굉장히 자연스럽게 잘 표현하신 것 같습니다! 또 다른 대안을 드리자면 collaboration increases by up to 20% for every 30m of zonal overlap
- '중심부는 middle도 좋지만 center가 조금 더 정확한 것 같습니다.

마지막으로, 저널은 교수자와 개별 학습자 간 일대일 자료 공유 및 의사소통의 도구로써 기능하였으며, 해당 기능을 효과적으로 구현하기 위하여 비공개 일대일 채널이 제공되는 LMS의 과제제출 기능을 이용하였다. 학습자들은 자신의 통역 결과물 분석, 주요 문제점, 개선 방안 등 통역의 기술적 부분에 대한 자기 성찰뿐만 아니라 학습 과정에서 느끼는 소회나 고충도 함께 기술하여 교수자와의 전반적 학습상담의 통로로 저널을 활용하였다.

이상의 통역 전·후 활동들에 LMS를 활용함으로써 단일 플랫폼 기반의 수업 관련 자료 공유, 피드백 공유, 데이터 축적이 비동기적으로 가능해짐에 따라 시간의 제약으로 인하여 피드백 및 심화 활동의 한계를 지날 수밖에 없었던 면대면 동기 수업을 보완할 수 있었다.

### 3.3 결과 논의

본 절에서는 앞서 소개한 블렌디드 러닝 통역 교수법에 대하여 활동별 LMS 활용 만족도, 체감 학습 효과, 개선점을 묻는 학습자 설문조사 결과를 소개하고 학기 초 수요조사 결과와 연계한 논의를 하고자 한다.

### 3.3.1 LMS 활용 만족도

LMS 활용이 수업의 각 활동에 도움이 되었는지를 묻는 만족도 문항군의 응답 평균은 5점 척도 기준 4.28을 기록하여 학습자들은 LMS 기반의 블렌디드 러닝 활동에 대하여 매우 만족한 것으로 나타났다(표 3 참조).<sup>6)</sup>

표 3 LMS 활용 만족도

| 문항                    | 점수(5점 기준) | 표준편차 |
|-----------------------|-----------|------|
| 주제 지식 공유              | 4.29      | 0.80 |
| 병렬 텍스트 및 용어 공유        | 4.43      | 0.89 |
| 통역 녹음과제 제출            | 4.41      | 0.60 |
| 통역 퍼포먼스 피드백 공유        | 4.14      | 0.73 |
| 저널제출                  | 3.81      | 0.90 |
| 수업 시간 연설문 공유          | 4.57      | 0.68 |
| 수업 시간 연설 음성·동영상 자료 공유 | 4.36      | 1.12 |
| 수업 진행 관련 정보 공유        | 4.24      | 0.83 |
| 전체 응답 평균              | 4.28      | 0.82 |

수업 전 협력적 주제지식 및 용어정리 활동에 해당하는 ‘주제 지식 공유’(M=4.29)와 ‘병렬 텍스트 및 용어 공유’(M=4.43), 통역 과제 제출 및 피드백과 통역 연습 및 피드백 활동에 해당하는 ‘통역 녹음과제 제출’(M=4.41) 및 ‘통역 퍼포먼스 피드백 공유’(M=4.14)는 모두 4점 이상을 기록하여 LMS 활용이 해당 활동에 매우 도움이 된 것으로 나타났다. 저널 제출은 평균 3.81점으로 긍정적인 반응으로 평가되었다.

기존 수업 방식 하에서는 학습자들이 통역 수업 전 주제 지식과 용어를 개인별로 준비하기 때문에 조사 내용의 중복, 핵심 내용과의 괴리, 학습 정보 공유 부재의 문제점이 발생할 가능성이 있었다. 이에 비하여 참여와 공유, 사용의 편의성, 개방형 편집 체제, 손쉬운 링크, 히스토리 기록, 완성도 높은 문서로의 진화의 특징을 지니는 LMS 기반 주제 지식 및 용어 구축 활동(양성혜와 송상

6) 평균값 구간: 1~2.=부정, 3~3.6=보통, 3.7~3.9=긍정, 4 이상=매우 긍정

기 2012: 205)은 일회성 제출에 그치는 것이 아닌 공동 지식의 형성을 돕는 특성이 있어 높은 만족도로 이어진 것으로 보인다.

과제 제출 활동의 경우 기존에는 교수자가 모든 학습자들의 과제를 제한된 시간 안에 일대일 방식으로 피드백 함으로써 피드백의 양과 질적인 면에서 제한적일 수 있었지만, 본 연구에서는 동료와 교수자가 이중으로 피드백을 제공함으로써 평가의 정확성을 높일 수 있었다. 글로 피드백을 쓰고 읽는 과정에서 자신의 생각이 정리되는 효과도 있다(이현주 2012: 14; Ginns & Ellis 2007: 57). 또한 통역 과제물뿐만 아니라 피드백의 전 과정이 LMS 상에서 공유됨에 따라 학습자 간 상호 참고가 가능하다는 점이 높은 만족도에 기여한 것으로 판단된다.

특히 LMS의 기본적인 공유 기능에 대한 학습자들의 만족도가 매우 높은 것으로 나타났다. ‘수업 시간 연설문 공유’(M=4.57)는 만족도 문항군 중 가장 높은 점수를 기록했고, ‘수업 시간 연설 음성·동영상 자료 공유’(M=4.36)와 ‘수업 진행 관련 정보 공유’(M=4.24)도 모두 매우 만족도가 높았다. 이는 공유 기능이 LMS의 가장 기본적이고 보편적인 기능이라는 점이 작용한 결과로 보인다. 이와 더불어 본 연구에서 수업 자료를 단일 플랫폼 내에 주제별, 기능별로 체계화한 점, 그리고 일반적인 이메일이나 게시판에 이용한 공유 방법에 비하여 텍스트 문서, 음성·동영상 파일, 웹링크 등 입체적인 정보 공유가 용이했던 점이 높은 만족도로 이어진 것으로 판단된다.

위의 학기말 설문조사 결과를 학기 초 수요조사 결과와 비교하면 LMS가 학습자들의 기대를 뛰어 넘는 긍정적 기능을 수행하고 있음을 알 수 있다. 학기 초 수요조사에서는 LMS 적용 전 학습자들의 기대를 파악하고자 LMS가 활용되면 도움이 될 것으로 생각되는 학습 활동을 물었고, 그 결과는 표 4와 같이 정리할 수 있다.

표 4 학기 초 수요조사

| 문항                       | 응답률 |
|--------------------------|-----|
| 수업 진행 관련 정보 공유           | 78% |
| 수업 자료 공유                 | 78% |
| 과제제출                     | 70% |
| 공동 주제지식 구축               | 57% |
| 공동 용어 구축                 | 52% |
| 교수자로부터의 개별 크리틱 수신        | 48% |
| 수업 중 통역 음성 자료(통역 결과물) 공유 | 30% |
| 학습자 간 크리틱                | 26% |
| 저널작성                     | 26% |

학기 초 수요 조사에서 LMS가 도움이 될 것이라고 답한 응답자가 많이 나왔던 활동은 ‘수업 진행 관련 정보 공유’(78%), ‘수업 자료 공유’(78%), ‘과제 제출’(70%)로, LMS에서 가장 기초적으로 지원되는 단순 정보 공유 기능이다. 반면 단순 기능을 넘어선 그 이외의 용도에 대한 기대는 대체로 낮았다. LMS가 ‘공동 주제지식 구축’(57%)과 ‘공동 용어 구축’(52%)에 유용할 것이라고 답한 응답자는 전체 중 절반을 약간 웃돌았다. ‘통역 음성 자료 공유’(30%)와 이에 수반되는 ‘교수자 크리틱’(48%)은 절반을 하회하는 응답률을 보였고, 특히 ‘학습자 간 크리틱’(26%)은 매우 낮은 수준이었다. 응답자들은 LMS를 이용한 ‘저널 작성’(26%)에 대해서도 매우 낮은 기대를 보였다. 학습자들은 일반 블로그나 카페 게시판 기능을 흔히 접해본 경험이 있는 만큼 단순 수업 자료 공유 및 과제 제출 용도의 LMS 사용에 대한 기대가 높았던 반면, 협력과 실습 등 다양한 형태의 블렌디드 러닝에 노출된 경험은 적었기 때문에 이에 대한 학기 초 기대가 매우 저조했던 것으로 판단된다. 학기 초 조사에 비해 위의 표 3에서 확인되는 것과 같이 학기말 조사에서는 전반적으로 높은 만족도를 보여 조사 결과가 대비된다. 학기말 만족도가 기대를 현격히 상회하게 된 것은 LMS를 이용한 협력적 학습 방식이 기존의 사교의 틀을 넘어서는 다양한 학습 영역에서 수업을 보조하고 학습의 효과를 제고할 수 있음을 시사한다.

## 3.3.2 체감 학습 효과

LMS 활용의 학습자 체감 학습 효과를 확인하기 위하여 학습 관련성, 성찰적 사고, 상호작용, 교수자 지원, 상호 협력, 의사전달, 동기부여 항목으로 구성된 문항군으로 조사를 한 결과 5점 척도 기준 전체 응답 평균이 3.81로 체감 학습 효과가 긍정 수준인 것으로 나타났다(표 5 참조).<sup>7)</sup>

표 5 LMS의 체감 학습 효과

| 구분       | 문항                 | 응답(5점 기준) | 표준편차 |
|----------|--------------------|-----------|------|
| 학습 관련성   | 통역 연습에 유용          | 3.91      | 0.92 |
| 성찰적 사고   | 통역 학습 문제 해결을 위한 성찰 | 3.45      | 0.75 |
| 상호작용     | 적극적 상호 의사소통        | 3.77      | 0.91 |
| 교수자 지원   | 교수자의 통역 학습 장려      | 4.27      | 0.81 |
| 상호 협력    | 학습자 간 상호 협력 증진     | 3.91      | 0.80 |
| 의미 전달    | 의사소통 시 명확한 의미 전달   | 3.59      | 0.63 |
| 동기부여     | 학습 동기 및 흥미 유발      | 3.77      | 0.75 |
| 전체 응답 평균 |                    | 3.81      | 0.80 |

가장 높은 점수가 나온 것은 ‘교수자의 통역 학습 장려’(M=4.27) 항목으로, 학습자들은 제반 LMS 활동을 실시함으로써 교수자가 학습자에게 더욱 관심을 가지고 학습을 독려했다고 느낀 것으로 나타났다. 이는 본 연구에서 단순한 과제 제출 차원을 넘어 동료와 교수자 모두의 피드백과 상호작용이 가능한 체계적 LMS 환경을 수업에 도입한 점이 긍정적으로 작용한 것으로 판단된다.

다음으로 협력학습 효과와 관련된 항목들인 ‘학습자 간 상호 협력 증진’(M=3.91)과 ‘적극적 상호 의사소통’(M=3.77)에 대한 응답도 긍정적이었다. 이는 협력학습을 지향하는 본 연구의 LMS 활용 모형이 효과가 있었다는 것을

7) 본 체감 학습 효과에 관한 문항은 COLLES(The Constructivist On-Line Learning Environment Survey) 척도를 참조하였다. COLLES는 테일러와 메이어(Taylor & Maor 2000, Moser-mercier, Class, & Seeber 2005 재인용)가 개발한 사회구성주의적 온라인 학습 환경의 학습 품질을 측정하는 척도로 웹기반 고등교육 환경에 대한 학습자 인식의 수집·분석에 사용된다.

확인하여 주는 결과이다. 협력학습의 도구이자 사회적 시스템 공간인 위키에 학습자들이 서로의 지식을 공유하면서 지식의 외재화 및 내재화를 경험하는 과정을 통하여 협력적 지식이 생성된다(양성혜와 송상기, 2012: 204-205). 이는 비단 위키에만 국한된 것이 아니라 웹 기반 도구가 가진 내재적 특성이기도 하다. 웹은 다양한 멀티미디어의 활용, 댓글이나 답글을 통한 손쉬운 피드백이 가능하기 때문에 보다 많은 상호작용을 촉발한다. 상호작용 증가에 따라 질적 학습효과도 같이 증대된다는 점에서(이현주 2012: 4) 웹 기반의 동료 피드백 활동으로 의미 있는 의사소통이 촉발되고 협력학습 효과도 같이 증대되는 것이다(최원경 2009: 251).

물론 상호작용 자체가 궁극적인 목적이 될 수는 없다. 오미형(2011: 133)의 학부 통번역전공 수업 설문조사 결과에서도 지적되듯 학습자들은 자신의 학습 과정에 직접적으로 도움이 되는 상호작용을 원한다. 본 연구의 경우, 실제 통역 실습과의 관련성을 묻는 ‘통역 연습에 유용’(M=3.91) 항목의 응답도 긍정적이어서 수업 후 과제 공유, 통역 연습 및 피드백 활동이 학습자들의 통역 연습에 실질적으로 도움이 된 것으로 볼 수 있다. 실제로 본 연구의 통역 연습 활동은 비동기적이라는 점을 제외하면 통역 연습에 맞춤형된 음성 원천텍스트를 사용하고 상세한 피드백이 제공된다는 점에서 면대면 스터디와 유사하다. 이는 비동기적 LMS 기반의 통역 실습이 만성적 실습 기회 부족 해소에 이바지할 수 있음을 보여준다. 또한 ‘학습 동기 및 흥미 유발’(M=3.77) 문항도 긍정적 반응으로 평가되어 LMS 활용이 학습자들의 동기유발에도 기여하고 있음을 알 수 있다.

‘통역 학습 문제 해결을 위한 성찰’(M=3.45)과 ‘의사소통 시 명확한 의미 전달’(M=3.59) 항목의 응답은 보통 수준이었다. 궁극적으로 본 연구의 활동들이 모두 성찰 행위에 해당하고, LMS를 통한 피드백 교류와 저널 작성 활동에서 학습자들은 자신과 동료의 통역 문제에 대하여 상세하게 기록을 하는 편이었음에도 상호작용과 협력에 대한 응답에 비하여 점수가 높지 않았다. 학습자들은 LMS를 통한 피드백의 증가로 실현되는 협력과 상호작용의 확대는 직접적으로 체감하지만 이 과정에서 이루어지는 성찰적 학습은 LMS의 직접 효과로 크게 느끼지는 못한 것으로 해석된다.

그 외에 개선사항으로 대다수의 학습자들이 ‘기술 장애나 사용 환경의 불

편'(86%)을 지적하였고, 개방형 문항에서는 모바일 환경을 이용한 편리한 접근을 원한다는 의견이 있었다. 이는 전반적 LMS 활용의 학습 활용도와 효과에 대해서 만족함에도 불구하고 기술 장애 및 편의성 문제가 장벽으로 작용할 수 있음을 드러낸다. 찬(Chan 2013: 375)은 LMS 기술과 관련된 문제 해결의 방법으로 LMS의 제반 기술적 사항에 대한 학교 측 지원을 받을 수 있도록 소속 학교의 LMS를 사용할 것을 권하고 있다. 그러나 학교는 단순히 장애 해결 수준의 기술 지원에 그쳐서는 안 되고 최신 ICT 동향에 보조를 맞춘 LMS 제공을 하도록 노력하는 것이 중요하다. 블렌디드 러닝 교수법의 다양한 장점을 심분 활용하기 위해서는 기술의 진화, 사용 편의성 및 학습자들의 기술 문해율(technology literacy)에 대한 면밀한 검토가 필요하며, 이는 개별 교수자와 교육 기관 모두의 과제이다.

#### 4. 결론

본 연구는 블렌디드 러닝을 대학원 수준의 통역 수업에 적용한 사례 연구로서 LMS 기반의 수업 모형을 구축하고 이를 실행함으로써 신 정보기술(ICT)을 활용한 새로운 방식의 교수·학습법에서 얻을 수 있는 다양한 효과와 가능성을 확인하였다. 블렌디드 러닝을 적용하기 위한 틀로서 수업과 관련된 다양한 교수·학습 활동을 수업 전·후를 기준으로 체계적으로 분류하여 실행함으로써 교수 및 학습 경험의 확장이 가능하였다. 수업 전 활동으로서 문서 공동 편집 기능인 위키를 사용한 주제지식 구축, 게시판 기능을 활용한 병렬텍스트 공유 및 용어 수집을 전개하였다. 수업 후에는 학생들의 개인 스터디와의 연계를 통해 학생들이 가장 목말라하는 통역 실습 기회를 늘리는 데 기여하고 학습자간, 그리고 학습자와 교수자간의 상세한 피드백 공유를 통해 더욱 풍부한 상호작용을 가능하게 하였다. 또한 통역 실습 과제와 이에 대한 동료 및 교수자 피드백 공유, 통역 스터디 자료를 각자 음성과 텍스트 형태로 올림으로써 스터디 자료 창고를 구축하는 다대다 활동과 더불어 자기 성찰적 학습을 유도하기 위한 학습 저널을 교수자와 일대일로 공유하는 활동이 이루어졌다. 학기말에 학습자를 대상으로 블렌디드 러닝을 적용한 통역 수업의 유용성, 학습 효과, 단점을 조사

한 결과 본 수업 모형을 통해 시도한 활동들에 대해 긍정적인 반응이 나타났으며 학습자 주도적인 접근법이 가능했다는 점과 통역 연습에 유용했다는 점이 확인되어 연구자들이 애초에 본 수업 모형을 통해 의도한 결과와 상당 부분 일치하였다. 그러나 기술 사용 환경이 불편하고 모바일 환경이 구현되지 않아 편의성이 떨어지는 점이 단점으로 지적되었다.

연구 결과를 바탕으로 블렌디드 러닝을 적용한 통역 수업의 긍정적 효과는 다음과 같이 요약할 수 있다. 첫째, 통역능력 함양에 필수적인 실습 기회를 확대할 수 있었다. 주제지식 구축, 피드백 등과 같이 성공적인 통역 수행에 필수적이나 통역 수행 자체에 비해 부수적인 활동으로 간주될 수 있는 교수 학습 활동들을 온라인화 함으로써 면대면 수업 시간의 더 많은 시간을 통역 실습에 할애할 수 있기 때문이다. 과제로 이루어지는 비동기적, 비 면대면 방식의 통역 스터디 결과물에 대해서도 수업 시간과 유사하게 교수자의 직접적인 피드백이 이루어진다는 면에서 실습 기회를 늘리는 효과를 낼 수 있다. 둘째, 통역 연습을 위한 원천텍스트의 확보와 활용 면에서의 장점이다. 학습자간의 협력을 통해 동일 시간 내에 양질의 원천텍스트를 효율적으로 수집하여 공유, 축적할 수 있고, ICT 환경을 적절히 활용할 경우 문서 형태의 자료뿐 아니라 음성, 영상 자료까지 다양한 형태의 자료가 활용 가능해진다. 셋째, 학습자의 자기 주도 학습 및 협력학습을 가능하게 한다. 면대면 통역 수업에서 수동적으로 교수자의 피드백을 듣기만 하던 학습자들이 블렌디드 러닝 환경에서는 보다 적극적으로 학습을 위한 자료 생성의 주체로 참여하게 될 뿐만 아니라 동료 학생을 대상으로 한 피드백의 제공자 역할도 수행하게 된다. 또한 LMS와 같은 공유와 소통을 위한 플랫폼을 통해 주제지식 및 용어를 수집·축적하고 과제를 제출하며 이에 대한 동료 및 교수자 피드백을 공유하는 과정에서 활발한 상호작용이 일어나 협력학습의 기회가 주어진다.

이와 같은 긍정적인 효과가 기대되는 한편 본 수업 모형의 한계점도 드러났다. 본 연구에서 블렌디드 러닝을 실현하는데 핵심적인 도구로 활용된 LMS의 게시 및 수정 오류 등 기술적 장애 문제와 앱을 기반으로 한 모바일 환경에 최적화되어 있지 않아 초래된 편의성 문제가 대두되었다. 따라서 보편적으로 상용화되어 있는 주요 포털서비스의 카페나 각종 SNS 환경에 학습자들이 이미 노출되어 ICT에 대한 기대치와 기술 활용도가 높다는 점을 감안하여 최신 기술

적 동향에 보조를 맞출 필요가 있다. 또한 향후 ICT 환경을 보다 효과적으로 수업에 접목하기 위한 연구가 이루어지고 이러한 연구 결과가 실제 적용될 수 있도록 교수자들을 대상으로 연구 결과를 적극적으로 공유하기 위한 노력이 이루어져야 한다. 교육 현장도 급변하며 발전해 나가는 ICT 기술의 영향으로부터 자유롭지 못하기에(양성혜 2012: 11) 이에 부응하기 위해서는 연구자들의 노력을 통해 교수자층 전반의 ICT 도구에 대한 관심과 활용도를 높여 나갈 필요가 있다.

이와 더불어 연구 결과 확인된 LMS의 단점은 본 연구에서 설계한 블렌디드 러닝 통역 수업 모형의 한계이기도 하나 동시에 블렌디드 러닝의 실행에 요구되는 기술적 요건에 대한 개선점을 시사하는 중요한 대목이기도 하다. 본 연구를 바탕으로 향후 통역 수업에 온라인적인 요소를 접목하고 이를 확대하고자 할 때 어떠한 수업 설계를 바탕으로 어떠한 기술적 인프라가 확충되어야 하는지에 대한 구체적인 사례 연구가 이어질 필요가 있다. 또한 급변하는 기술 환경의 추이를 지속적으로 관찰함으로써 LMS 이외에도 통역교육에 효과를 기대할 수 있는 신기술을 파악하여 이를 실제 수업에 적용하고 검증하기 위한 연구도 요구된다. 이러한 연구 결과의 축적을 통해 블렌디드 러닝을 보다 효과적으로 통역 수업에 적용할 수 있는 방안이 구축될 수 있을 것이다.

### 참고문헌

- 곽중철 · 홍설영 (2012) 「통번역대학원의 통역 수업 모형: 협력학습 중심의 영한 순차통역 강의 연구」, 『통번역학연구』 16(2): 85-114.
- 김혜림 (2008) 「웹 사이트를 활용한 영한 통역 능력 향상」, 『통역과 번역』 10(2): 3-26.
- 박성익 · 이상은 · 송지은 (2007) 「블렌디드 러닝에서 효과적 온/오프라인 학습에 영향을 미치는 요인: 대학 강좌를 중심으로」, 『열린교육연구』 5(1): 17-45.
- 양성혜 (2012) 「MOODLEe을 이용한 한서 통번역수업의 블렌디드 러닝 설계」, 『스페인어문학』 62: 9-35.

- 양성혜 · 송상기 (2012) 「통역수업을 위한 위키학습모델 개발」, 『Revista Iberoamericana』 23(3): 191-220.
- 오미형 (2011) 「문장구역 원격강의 : 상호작용과 피드백을 중심으로」, 『번역학 연구』 12(3): 111-139.
- 이현주 (2012) 「블렌디드 러닝을 통한 대학생 영어학습에서의 상호작용과 자기 주도적 학습의 효과」, 『교육정보미디어연구』 18(1): 1-24.
- 주영주 (2005) 「면대면과 e러닝이 만나 효과 극대화」, 『한국교육학술정보원 에듀넷』 가을호: 12-15.
- 최원경 (2009) 「무들의 협력학습 및 자기주도적 언어학습경험에 대한 연구」, 『신영어영문학』 42: 247-268.
- 최문선 (2014) 「과정 지향적 순차 통역 교육의 도구로서 회상기술이 가지는 효과」, 『번역학연구』 15(2): 225-258.
- 허지운 (2014) 「학부 순차통역 수업의 대안적 교수법 모색- 전통적 학습, 개별 학습, 협동학습의 조화」, 『통역과 번역』 16(3): 169-193.
- 한국교육공학회 (2005) 『교육공학용어사전』, 서울: 교육과학사.
- 한국U러닝연합회 (2014) 『플립러닝 성공전략』, 서울: 콘텐츠미디어.
- Blasco Mayor, María J., and Amparo Jiménez Ivars (2007) 'E-Learning for Interpreting', *Babel* 53: 292-302.
- Braun, Sabine, and Catherine Slater (2014) 'Populating a 3D Virtual Learning Environment for Interpreting Students with Bilingual Dialogues to Support Situated Learning in an Institutional Context', *The Interpreter and Translator Trainer* 8(3): 469-485.
- Chan, Clara Ho-Yan (2013) 'From Self-interpreting to Real Interpreting: A New Web-Based Exercise to Launch Effective Interpreting Training', *Perspectives* 21(3): 358-377.
- Ginns, Paul, and Robert Ellis (2007) 'Quality in Blended Learning: Exploring the Relationships between On-Line and Face-to-Face Teaching and Learning', *The Internet and Higher Education* 10(1): 53-64.
- Jin, Sil-Hee (2013) 'Constraints and the Applicability of ICT in the Self-Training of Conference Interpreting Students: Focused on Constraints

- Related to the Spatial, Temporal, Authentic and Reflective Aspects of Learning’, 『통번역학연구』 172(2): 195-222.
- Lee, Tae-Hyung (2014) ‘Using Computer-Assisted Interpreter Training Methods in Korean Undergraduate English Classrooms’, *The Interpreter and Translator Trainer* 8(1): 101-122.
- Moser-Mercer, Barbara, Barbara Class, and Kilian Seeber (2005) ‘Leveraging Virtual Learning Environments for Training Interpreter Trainers’, *Meta* 50(4) [CD]. Retrieved from <http://id.erudit.org/iderudit/019872ar>
- Picciano, Anthony G. (2002). ‘Beyond Student Perceptions: Issues of Interaction, Presence, and Performance in an Online Course’, *JALN* 6(1): 21-40.
- Sandrelli, Annalisa, and Jesús de Manuel Jerez (2007) ‘The Impact of Information and Communication Technology on Interpreter Training: State-of-the-Art and Future Prospects’, *The Interpreter and Translator Trainer* 1(2): 269-303.
- Secară, Alina, Pascaline Merten, and Yamile Ramírez (2009) ‘What’s in Your Blend?: Creating Resources for Translator Training’, *The Interpreter and Translator Trainer* 3(2): 275-294.
- Taylor, Peter, and Dorit Maor (2000) ‘Assessing the Efficacy of Online Teaching with the Constructivist On-Line Learning Environment Survey’, in Allan Herrmann and Martijntje M. Kulski (eds.) *Flexible Futures in Tertiary Teaching*. Proceedings of the 9<sup>th</sup> Annual Teaching Learning Forum, 2-4 February 2000. Perth: Curtin University of Technology.

[Abstract]

## **A Case Study of Application of Blended Learning in Conference Interpreter Training**

Lee, Jieun · Huh, Jiun · Choi, Moonsun & Chang, Ai-li  
(Ewha Womans University)

The development of ICT has influenced the education sector, prompting changes in teaching methods. Blended learning, which is a hybrid teaching and learning method, combines face-to-face and online learning techniques, and incorporates individual study with collaborative working. Proponents of blended learning say that the benefits of face-to-face and online approaches are mutually reinforced by each other. This paper sought to apply blended learning in conference interpreter training with a view to developing a teaching method which facilitated interpreting students' learning and enhanced their learning experiences. Based on a case study of consecutive interpreting classes which utilized Moodle-based LMS, this paper discusses how pre-class, in-class, post-class activities were organized and how blended learning was received by interpreting students. The students' feedback indicates that various online activities, particularly collective knowledge building and peer feedback, not only reinforced collaboration and support amongst learners but also enabled them to focus on interpreting practice during class. Also, in their view, blended learning was facilitated significantly by teachers' input and encouragement.

▶ Key Words: interpreter training, blended learning, online learning, face-to-face learning, LMS

이지은

이화여대 통역번역대학원 통역학과 부교수

jieun.lee@ewha.ac.kr

관심분야: 사법통역, 통번역교육, 담화분석연구

허지운

이화여대 통역번역대학원 통역학과 겸임교수

huhjiun@ewha.ac.kr

관심분야: 세계영어, 통역 교과과정 설계, 통번역 교수법, 통역 전략

최문선

이화여대 통역번역대학원 통역학과 겸임교수

choimoonsun@ewha.ac.kr

관심분야: 통역교육, 통역평가, 통역과정, 통역전략, 텍스트 분석

장애리

이화여대 통역번역대학원 통역학과 한중전공 겸임교수

aili@ewha.ac.kr

관심분야: 번역과 이데올로기, 지역사회통역, 통역교육, 문화능력

논문투고일: 2015년 1월 28일

심사완료일: 2015년 2월 28일

게재확정일: 2015년 3월 9일