



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 경 희 교수지도  
박사학위 청구논문

블렌디드 러닝 형태의  
네일미용 수업모형 연구

- 스마트 디바이스를 중심으로 -

2015

성신여자대학교 대학원  
의류학과  
김 도 이

블렌디드 러닝 형태의  
네일미용 수업모형 연구  
- 스마트 디바이스를 중심으로 -

김 경 희 교수지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함.

2014년 10월

성신여자대학교 대학원  
의류학과  
김 도 이

# 인 준 서

김도이의 박사학위 논문으로 인준함

심사위원 김 주 령



심사위원 한 지 수



심사위원 김 미 영



심사위원 엄 비 선



심사위원 기 정 희



성신여자대학교 대학원

## 논문개요

21C 뷰티 산업은 생활수준의 향상과 자신을 가꾸고자 하는 미에 대한 욕망의 추구로 뷰티 산업이 확대되었으며 특히 뷰티서비스산업의 급성장을 가져왔다. 뷰티 서비스산업의 분야인 네일산업은 과거에는 메이크업에 포함되어 있었으나 최근에 고속성장을 하면서 국내에서 독자적인 산업영역으로 자리를 잡게 되었다. 이러한 흐름에 편성하여 대학 내 네일미용 교육과정을 개설하는 학과가 꾸준히 증가하고 있다.

현재 지식기반사회에서 요구하는 가장 기본적인 학습방법은 학습자가 능동적으로 학습을 수행하는 자기주도학습이다. 최근 새로운 교육방법으로 대두되고 있는 블렌디드 러닝(Blended Learning)은 전통적인 학습방법과 웹기반 테크놀로지를 결합한 방법으로 학습자들이 학습을 위한 시·공간 및 방법 등을 스스로 선택하게 하여 능동적인 학습을 유도할 수 있다는 긍정적인 측면을 가지고 있다. 여기에 최근 등장한 스마트 디바이스는 학습자가 시·공간의 제약없이 쉽게 접근할 수 있다는 특징으로 인해 학습활동에 효과적으로 활용할 수 있고 애플리케이션 기반의 다양한 학습활동을 할 수 있어 학습자의 온라인 학습에 최적의 도구이다.

네일미용 교육은 단순한 기술 전달이 아니라 이론적 지식을 정립하고 체계적인 기술을 습득하여 네일 분야의 전문 직업인을 양성하는 것이 교육의 목표이다. 이러한 네일 전문인을 양성하기 위해서는 학습자가 자기주도적으로 학습을 진행하고 습득하고 평가하면서 네일미용에 관련된 이론을 올바르게 이해하고 네일관리를 위한 실전 기술 능력을 향상시킬 수 있어야 한다.

이에 본 연구는 문헌연구와 선행연구를 토대로 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형을 설계하였다. 설계된 수업모형을 3주 3차시 동안 학

습자에게 적용하고 심층면담을 통해 모형을 수정·보완하였다. 이에 따른 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝 형태의 수업모형을 개발하였다. 블렌디드 러닝과 스마트 디바이스에 대한 이론적 배경을 고찰하고 이를 토대로 네일미용 교육의 성격을 반영하여 이론 및 실기가 함께 이루어지는 수업모형을 설계하였다.

둘째, 블렌디드 영역과 구성요소의 교수-학습내용은 이론과 실기로, 교수-학습장소는 교실 내와 교실 외로, 교수-학습매체는 인터넷, 동영상으로, 교수-학습환경은 온라인과 오프라인으로, 교수-학습전략은 자기주도 학습과 전체학습, 개별학습으로 선정하였다. 선정한 블렌디드 영역과 구성요소를 혼합하여 네일미용 수업모형을 설계하였다.

셋째, 네일미용 수업모형은 교실 내 수업에는 직접교수법의 단계를 적용하여 수업분위기 조성, 이론설명, 실기시연, 실기연습, 피드백으로 구성하였고 교실 외 수업에는 자기주도학습법을 적용하여 학습자가 수행해야 하는 과제로 설계하였다.

넷째, 스마트 디바이스를 활용하기 위한 스마트 콘텐츠를 구성하였다. 스마트 콘텐츠는 인터넷 포털사이트의 카페 애플리케이션을 활용하여 개별 수업 계획서, 동영상 수업실, 수업용 자료실, 공지사항으로 구성된 교수자 영역과 과제 1(실기과정), 과제 2(이론 문제풀이), 과제 3(실기완성), 과제 4(차시예습)로 구성된 학습자 영역으로 분류하여 설계하였다.

다섯째, 개발된 최초 수업모형을 학습자에게 적용한 후 개선점을 도출하였다. 교수-학습매체로 텍스트를 추가하였고 교실 내 수업의 주요활동을 문제풀이(복습)/수업분위기조성, 이론설명, 동영상 시청/실기시연, 실기연습/개별지도, 피드백 및 평가로 하였으며 교실 외 수업의 주요활동은 실기연습(과정), 이론 문제풀이, 실기연습/완성작 비교, 차시예습/자료출력으로 수업모형을 수정·보완하였다.

여섯째, 본 연구는 네일미용 수업모형의 적합성을 검증하기 위해 강의실 수업과 블렌디드 러닝 수업으로 구분하여 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별, 수업유형별 인식차이를 살펴보았다.

그룹별 인식차이는 블렌디드 러닝 수업의 경우에 메이크업 전공인 B그룹과 헤어전공인 A그룹은 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대해서 인식수준이 높게 나타났다. 전공이 혼합되어 있는 C그룹은 학습몰입, 자기주도적 학습태도에 대해 인식수준이 높게 나타났다. 강의실 수업의 경우에 B그룹만 교과학습태도의 인식수준이 높게 나타났다.

수업유형별 인식차이는 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도의 모든 변인에 대해 강의실 수업보다 블렌디드 러닝 수업인 경우에 인식수준이 더 높은 것으로 나타났다.

이상의 결과를 통해 네일미용 교과를 블렌디드 러닝 형태로 수업하였을 때 학습자의 학습동기와 몰입도를 향상시키고 교과에 대해 자기주도적으로 수업에 참여하게 되어 학습만족도를 높이는 데 효과가 있었음을 알 수 있었다.

본 연구에서 개발한 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형은 교실 내·외에서 스마트 디바이스를 활용하여 교수자와 학습자가 함께 교수-학습을 진행한다는 점에서 그 의의가 있다. 따라서 본 연구가 향후 네일미용 수업의 효과적인 운영을 위한 기초연구로 확대·적용될 수 있기를 기대한다.

# 목 차

## 논문 개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 목적 및 의의 .....	1
2. 연구 내용 .....	4
<b>II. 이론적 배경</b> .....	6
1. 블렌디드 러닝 .....	6
2. 스마트 디바이스와 스마트 러닝 .....	20
3. 수업모형 .....	29
4. 네일미용 교육 .....	32
<b>III. 연구 방법</b> .....	39
1. 연구절차 .....	39
2. 네일미용 수업모형 구성 .....	41
3. 네일미용 수업모형 평가 .....	50
4. 네일미용 수업모형 효과 .....	52
<b>IV. 네일미용 수업모형 설계 및 구현</b> .....	56
1. 네일미용 수업모형 설계 .....	56
2. 스마트 콘텐츠 설계 .....	69
3. 네일미용 수업모형의 구현 .....	84

<b>V. 네일미용 수업모형의 효과</b> .....	<b>104</b>
1. 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습 만족도에 대한 요인 분석 .....	104
2. 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습 만족도에 대한 그룹별 인식차이 .....	113
3. 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습 만족도에 대한 수업유형별 차이 .....	120
<b>VI. 결론 및 제언</b> .....	<b>126</b>
1. 결론 .....	126
2. 제언 .....	129

**참 고 문 헌**

**ABSTRACT**

**부록**

# 표 목 차

<표 1> 블렌디드 러닝의 개념 .....	10
<표 2> 블렌디드 러닝의 선행연구 .....	19
<표 3> 스마트 러닝의 선행연구 .....	28
<표 4> 서울 및 수도권 내 2년제 대학 네일미용 교육과정 .....	36
<표 5> 서울 및 수도권 내 4년제 대학 네일미용 교육과정 .....	38
<표 6> 선행연구의 블렌디드 러닝 영역과 구성요소 .....	44
<표 7> 네일미용 수업모형을 위한 블렌디드 러닝 영역과 구성요소 .....	45
<표 8> 타 교과 수업모형의 직접교수법 단계 .....	48
<표 9> 면담 질문 내용 .....	52
<표 10> 설문지의 구성 .....	54
<표 11> 연구대상자의 구성 .....	55
<표 12> 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형 세부 설계안 .....	62
<표 13> 네일미용 수업모형 강의계획안 .....	65
<표 14> 네일미용 수업모형 지도안 .....	68
<표 15> 네일미용 수업모형 수정 사항 .....	93
<표 16> 네일미용 수업모형 수정 설계안 .....	98
<표 17> 네일미용 수업모형 수정 지도안 .....	101
<표 18> 교과학습태도의 요인분석 및 신뢰도 분석 .....	105
<표 19> 학습동기의 요인분석 및 신뢰도 분석 .....	107
<표 20> 학습몰입의 요인분석 및 신뢰도 분석 .....	109
<표 21> 자기주도적 학습태도의 요인분석 및 신뢰도 분석 .....	111
<표 22> 학습만족도의 요인분석 및 신뢰도 분석 .....	112
<표 23> 강의실 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적	

학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식 차이 .....	115
<표 24> 블렌디드 러닝 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자 기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식 차이 .....	119
<표 25> 교과학습태도에 대한 수업유형별 차이 .....	121
<표 26> 학습동기에 대한 수업유형별 차이 .....	122
<표 27> 학습몰입에 대한 수업유형별 차이 .....	123
<표 28> 자기주도적 학습태도에 대한 수업유형별 차이 .....	124
<표 29> 학습만족도에 대한 수업유형별 차이 .....	125

## 그림 목 차

<그림 1> 연구절차 .....	40
<그림 2> 네일미용 교실 내 주요활동단계 구성안 .....	49
<그림 3> 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형 .....	58
<그림 4> 스마트 콘텐츠 구성도 .....	71
<그림 5> 네일마스터 바탕 아이콘 .....	72
<그림 6> 네일마스터 세부 콘텐츠 .....	72
<그림 7> 처음 화면 .....	74
<그림 8> 실기동영상 목록 .....	74
<그림 9> 동영상 실행 .....	74
<그림 10> 동영상 재생 .....	74
<그림 11> 학습자가 업로드한 과제 .....	77
<그림 12> 이론 문제풀이 과정 .....	80
<그림 13> 실기연습(완성) .....	82
<그림 14> 글쓰기 .....	82
<그림 15> 글쓰기 과정 .....	82
<그림 16> 실기연습(완성) 확인 .....	82
<그림 17> 차시예습 .....	83
<그림 18> 차시예습 내용 .....	83
<그림 19> 수정 네일미용 수업모형 .....	95
<그림 20> 완성작 비교 .....	103
<그림 21> 학습자 의견쓰기 .....	103
<그림 22> 차시예습 수정 .....	103
<그림 23> 차시예습 수정 2 .....	103

# I. 서 론

## 1. 연구의 목적 및 의의

현대의 아름다움(美)은 조화와 균형의 추구라는 고정관념에서 벗어나 개성적인 미를 추구하는 주관적인 개념으로 변화하고 있고, 삶의 질적인 증가와 자신을 가꾸고자 하는 미에 대한 욕망의 추구는 뷰티 산업이 성장하는데 큰 원동력이 되었다.

국내 뷰티산업<sup>1)</sup>은 2010년 5조 2천 863억원 규모에서 2014년에는 7조 5천 193억원 규모로 크게 성장할 것이라고 전망하였고(매일신문, 2013) 여성의 사회진출 증가로 인한 뷰티 관련 소비의 증가와 연령과 성별을 구분하지 않고 아름답게 보이고 싶어하는 현대인의 욕구는 뷰티 산업 중에서도 특히 뷰티서비스산업<sup>2)</sup>의 급성장을 가져왔다.

그 중에서도 선진국에서 시작된 네일산업은 국내에서 매년 15% 이상의 고속 성장을 거듭하며 발전하고 있고(세계일보, 2009), 이러한 성장세에 힘입어 2014년 하반기에는 네일미용사 국가자격증이 신설되어 국내 네일산업은 한층 전문화되고 활성화될 것으로 전망되고 있다(뷰티누리, 2014).

이러한 흐름에 따라 네일미용 교육과정이 대학의 미용관련학과와 그 외 교육기관에서 꾸준히 개설되고 있다(한국보건산업진흥원, 2009, p. 32). 네일미용 교육은 이론보다는 실기가 주를 이루는 과정으로 교수자

---

1) 2011년 한국보건산업진흥원에서 발표한 '뷰티테마(산업)단지 지정방안' 연구에 따르면 뷰티산업은 미적 디자인, 감동, 세련됨 등이 가미된 다양한 체험과 소비를 모두 포함하는 것으로 성형, 패션, 디자인, 스파(spa), 영상, 헬스, 화장품, 이·미용, 메이크업, 피부미용, 네일, 두피관리, 가발 등을 포괄한다.

2) 2011년 한국보건산업진흥원에서 발표한 '뷰티테마(산업)단지 지정방안' 연구에 따르면 뷰티서비스산업은 아름다움, 감동, 매력 등을 추구하는 데 이용되는 서비스로 그 범위를 성형, 패션, 디자인, 스파, 영상, 헬스, 이·미용, 피부미용, 메이크업, 네일로 포괄한다.

가 실기시연을 보이고 학습자는 교수자의 실기를 모방하여 연습하는 과정으로 교수-학습이 이루어진다. 학습자가 실제로 무언가를 행할 수 있는 전문 기술을 습득하게 하기 위해서는 계속적이고 반복적인 연습 등의 실습활동이 필요하므로 일반 학문과는 다른 교수-학습방법의 모색이 필요하다(권건일 외, 2002). 특히, 지식기반사회에서 요구하는 가장 기본적인 학습방법은 자기주도학습으로 학습자 스스로가 자신의 학습에 책임을 지고 능동적으로 학습을 수행하는 것을 의미한다(강창동, 2003). 따라서 네일미용 교육도 기술의 단순한 모방이나 단편적인 지식 습득이 아니라 학습자 스스로가 학습에 적극적으로 참여하는 새로운 하이브리드 교육 학습의 형태로 변화해야 한다.

네일미용 교육은 오프라인(off-line) 교육 환경에서 기술을 익히고 연습하는 활동이 필요하다. 그러나 수업 시간은 한정되어 있고 수업 시간에 이루어지는 지식 전달로 이론적인 학습내용을 이해한다거나 실습만으로 기술을 숙련하기에는 시간이 충분하지 않으며, 일대 다수로 이루어지는 수업 방식으로는 학습자의 욕구를 충족시키고 수업 만족도를 증진시키기 어렵다(나승일, 2006). 또한, 현재 네일미용 교육에 있어서 교수자의 설명과 시연 단계가 학습자에게 일방적인 지식 전달에 그치게 될 수 있다는 한계점이 제기되고 있어(이채연, 2006) 자기주도적인 학습이 이루어지기 어려운 실정이다.

따라서, 이를 보완하기 위해 다양한 콘텐츠를 교수-학습에 연계하는 블렌디드 러닝이 새로운 교육방법으로 대두되고 있다. 전통적인 학습 방법과 웹기반 교육 등의 테크놀로지를 결합하여 수업이 진행되는 블렌디드 러닝은 학습자들이 학습을 위한 시·공간 및 방법 등을 스스로 선택하게 하여 자기주도적이고 능동적인 학습을 유도할 수 있다는 긍정적인 측면을 가지고 있다(임정훈, 2004). 또한 블렌디드 러닝은 온라인(on-line)과 오프라인의 상호 보완적 기능을 강화함으로써 온라인과 오프라인간의

윈-윈(Win-Win)을 구현하는 전략적 제휴의 교육 방법이다(Kaye, 김성길 외 역, 2005, p. 4).

여기에 최근 등장한 스마트 디바이스는 학습자가 손쉽게 접근할 수 있다는 점과 기존의 컴퓨터 기반의 방식에 비해 시간과 장소에 제약이 없다는 특징으로 인해 학습자의 학습활동을 보다 효과적으로 도와주는 데에 활용할 수 있다(김태기, 2013, p. 6). 또한 소셜 미디어를 활용하여 애플리케이션 기반의 다양한 학습활동을 할 수 있어(임병노 외, 2012) 학습자의 온라인 학습에 최적의 도구이다.

최근의 교육의 방향은 학습자 중심의 교육과정을 지향하고 있고 그러한 교육의 운영을 위해 다양한 교과에서 블렌디드 러닝 형태의 수업모형이 개발되고 있다. 김주영(2005)은 토론학습을 위한 블렌디드 러닝 수업모형, 김동희(2012)는 원어민 영어보조교사 교육 프로그램의 블렌디드 러닝 모형 개발, 김미용(2010)은 평생학습학교의 특별활동 운영을 위한 블렌디드 러닝 수업모형 개발, 진선미(2012)는 조리실기교육에 블렌디드 러닝을 적용하여 수업모형을 개발하였다. 그러나 네일 교과과정에 관한 선행연구는 미용 전공자의 네일미용 교육과정에 대한 만족도와 개선방안(류진, 2013), 미용고등학교 네일미용 교과과정 분석 및 소비자 선호도 조사(이선미, 2013) 등 네일미용 교과과정에 대한 만족도와 분석에 관한 연구뿐만 아니라 실정이다.

이에 본 연구는 학습자의 능동적인 참여를 유도하는 블렌디드 러닝을 활용한 네일미용 수업모형을 연구함으로써 대학 미용관련학과의 네일미용 교육에 대한 효과적인 운영과 발전을 위한 기초 자료를 제공하고 그 외 네일미용 교육기관에 적용할 수 있는 다양한 형태의 네일미용 수업모형 개발을 위한 새로운 방향을 제시하는 데 그 의의가 있다.

따라서 본 연구의 목적은 다음과 같다.

첫째, 온라인 교육과 오프라인 교육의 장점을 결합하여 혼합한 학습방

법인 블렌디드 러닝에 대해 연구한다.

둘째, 오프라인 교육을 위한 교수법과 온라인 교육을 위한 애플리케이션 콘텐츠를 구성하고 수업모형에 적용한다.

셋째, 스마트 디바이스를 활용한 온라인 교육 형태와 전통적 수업 방식을 활용한 오프라인 교육 형태를 혼합하여 대학의 네일미용 교육에 적합한 블렌디드 러닝 형태의 수업모형을 개발한다.

넷째, 개발한 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형을 실제 수업에 적용하여 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도의 요인을 통해 적합성을 살펴봄으로써 네일미용 교육의 새로운 교수-학습 방향을 제시한다.

## 2. 연구 내용

본 연구는 전체 6장으로 구성되어 있으며, 연구의 내용은 다음과 같다.

제 1장에서는 연구의 필요성과 연구의 목적 및 내용을 제시한다.

제 2장에서는 본 연구의 토대를 이루는 블렌디드 러닝의 개념 및 효과와 선행 연구를 조사하고, 스마트 디바이스 개념과 스마트 러닝의 개념 및 특징을 분석하여 선행 연구를 분류한다. 그리고 수업모형의 개념과 분류 그리고 네일미용의 개념과 네일미용 교육의 개념 및 현황에 대한 이론적 배경을 고찰한다.

제 3장에서는 연구 방법 및 절차를 제시한다. 네일미용 수업모형의 설계를 위하여 블렌디드 영역과 구성요소를 도출하고 오프라인 학습 영역에 적용하기 위한 교수-학습단계를 구성한다. 1차 개발된 모형을 검증하기 위하여 심층면담의 방법과 내용을 구성하고 최종 완성된 모형의 효과를 알아보기 위하여 설문방법과 내용을 제시한다.

제 4장에서는 선정된 블렌디드 영역을 혼합하여 네일미용 교육에 적합

한 수업모형을 설계한다. 네일미용 수업모형 중 교실 내 수업에 적용하기 위한 세부 지도안을 구성하고 교실 외 수업에 적용하기 위한 스마트 콘텐츠를 구성한다. 1차 설계된 수업모형을 실제 수업에 적용하여 학습자와의 면담과정을 통해 모형을 수정·보완하여 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형을 완성한다.

제 5장에서는 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형의 효과를 알아본다.

제 6장에서는 본 연구의 결론과 향후 연구방향에 대해 제시한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 블렌디드 러닝

#### 1) 블렌디드 러닝의 개념

2000년대 초반 인터넷을 중심으로 하는 정보통신기술이 교육분야에 본격적으로 접목되면서 온라인 학습을 지칭하는 이러닝(e-learning)이라는 용어를 사용하였고, 새로운 교육 패러다임인 이러닝은 전세계로 확산되었다(Marc J, 유영만 역, 2001).

이러닝이란 전기선을 연결하여 사용하는 학습매체를 통해 인터넷과 같은 네트워크를 매개체로 이루어지는 학습이다(대한산업공학회, 2000, p. 326). 이러닝은 교육의 시간적, 공간적, 비용적 제약이 최소화된 교육방법으로 다양한 학습자에게 학습참여를 실현할 수 있는 유용한 도구로 각광을 받아왔다. 이러한 배경으로 이러닝 시장은 세계적으로 2003년 기준 1억5천만 달러이상의 규모(Bersin, J. 박병호 역, 2006)를 형성할만큼 확대되었으나 콘텐츠 전달 위주의 방식으로 인해 학습자들의 참여율이 저조하고 만족도가 떨어지는 등의 문제에 직면하게 되었다. 이러한 문제점을 보완하기 위한 교육방법으로 블렌디드 러닝이 도입되었다. 블렌디드 러닝은 사이버 공간을 이용함으로써 나타나는 이러닝의 제한점을 면대면 교실 학습의 장점으로 보완하고자 하는 시도에서 새로이 대두된 개념이다(한국교육학술정보원, 2003, p. 12). 블렌디드 러닝은 기업교육 분야에서 업무 성과를 극대화하기 위해 온라인과 오프라인의 혼합형태로 실시되어 왔고 학습자 수준, 공간, 시간, 내용, 방법, 활동초점, 학습양식, 기술, 학습차원, 상호활동수준 등의 영역 안에서(송영수, 2003) 다양한 방법

과 매체를 결합한 학습방식으로 그 연구가 활발히 진행되어 오고 있다. 외국 기업의 경우 이미 85%가 블렌디드 러닝을 실시하고 있으며, 미국 학교의 경우 전체 학교의 65% 이상이 블렌디드 러닝을 실시하고 있다(오인경, 2004).

블렌디드 러닝은 두 가지 또는 두 가지 이상의 기법이나 전달 방법들을 제시하거나 선택하여 결합하는 것으로써 교실 학습과 온라인학습, 온라인 학습과 교수자 부재의 학습, 단순화된 과정과 체계화된 과정 등의 혼합이다(Christian et al., 2008). 또한 Kerres, De Witt(2003)은 대면학습은 종종 인터넷의 끊김 현상 등의 인터넷 기반 교육 학습의 단점을 보완할 수 있고 인터넷 기반 교육 학습을 통해 대면학습의 수준을 높일 수 있다고 제시하면서 블렌디드 러닝은 인터넷 기술 기반 학습과 대면 학습의 모든 조합이라고 하였다.

오인경(2004)은 블렌디드 러닝을 온라인 수업과 전통적 교실수업의 혼합으로 보고 학습목표 달성을 위해 교실 학습, 실험실 상황 등의 전통적인 학습방법과 비디오, 비실시간/실시간 웹기반 교육 등의 테크놀로지를 혼합하는 것이라고 하였다. 이는 학습과 원격교육을 보완하는 수단으로써 블렌디드 러닝을 개념화하고 있다. 주로 기업 교육 분야에 적용되고 있는 블렌디드 러닝은 논리적이고 자연스러운 전개 형식을 갖추고 있어 개인별 맞춤형 학습으로써 적절한 방법이며 전통적 학습의 장점과 온라인 학습이 제공하는 혁신적인 기술의 진보를 통합하는 대표적 학습방법으로써 다른 영역에서도 점차 적용되어지고 있다(Thorne, 2003).

임정훈(2004)은 기업교육에 적용되고 있는 블렌디드 러닝은 학교 교육에 활용될 수 있는 요소들과는 다소 차이가 있다고 지적하고 학교교육에 필요한 블렌디드 러닝을 학습목표, 학습내용, 학습시간, 학습장소, 학습매체, 학습형태, 상호작용 유형, 학습환경 등의 영역으로 세분화하여 적용하였다.

블렌디드 러닝의 범위를 온라인 학습과 전통적 교실수업의 단순한 혼합에서 벗어나 그 범위를 확대시킨 학자들도 있다. Singh, Reed(2001)는 블렌디드 러닝이란 학습목표 달성을 최적화하는 것에 초점을 두고 적합한 시간에 적합한 사람에게 적합한 스타일에 맞추어 적합한 학습관련기술을 적용하는 것이라고 하였고, Fox(2002)는 블렌디드 러닝을 교실훈련, 실시간 자기 주도적 이러닝, 최신학습지원 서비스 등을 적절히 조합하여 맞춤형 학습 솔루션을 제공하는 것이라고 하였다.

따라서 블렌디드 러닝을 적용하기 위해서는 교수자와 학습자 중 학습의 주체는 누가 될 것인가에 대한 통제 소재, 정보를 전달하기 위한 수단으로 어떤 매체들을 이용할 것인가에 대한 전달기술, 언제 정보를 전달할 것인가에 대한 전달시간, 강의식 또는 문제기반학습으로 진행할 것인가에 대한 교수 전략, 학습을 수행하는 데 있어 커뮤니티나 멘토 등과 같이 어떤 지원이 적합한가에 대한 수행지원전략 등의 영역을 분류하는 것이 필요하다(Osguthorpe, Graham, 2003).

Driscoll(2002)은 가상강의, 비디오, 오디오 등의 웹 기반 테크놀로지들을 결합하는 것, 인지주의·가상주의 등의 다양한 교육학적 접근방법론을 접목하는 것, CD-ROM, 비디오 테이프 등의 교수 테크놀로지와 면대면 교수자 주도형을 조합하는 것, 실제적 업무과제에 교수 테크놀로지를 접목하는 것으로 포괄적인 정의를 내리고 있다.

따라서, 블렌디드 러닝은 온라인 학습과 오프라인 학습의 혼합, 협동 학습과 자기주도학습의 혼합, 비구조화된 학습과 구조화된 학습의 혼합, 맞춤형학습 콘텐츠와 기성품적인 학습 콘텐츠의 혼합, 학습과 일의 혼합의 영역으로 분류하여(Singh, 2003) 블렌디드 러닝 형태의 여러 방식을 통하여 교육목표의 달성, 학습결과의 창출, 학습과 업무간의 조화로운 결과를 창출할 수 있다.

한국교육공학회(2005)의 정의에 따르면 블렌디드 러닝이란 학습목표,

학습내용, 학습시간과 공간, 학습방법, 학습매체, 상호 작용 방식 등 다양한 학습요소들의 복합적 활용을 통해 최적의 학습효과를 창출해내기 위한 설계전략으로서, 주로 온라인 학습전략과 오프라인 학습전략을 적절히 결합, 활용함으로써 학습 성과를 극대화하기 위한 학습이다. 또한 이상수(2007) 역시 블렌디드 러닝이란 온라인과 오프라인을 통합한 올-라인(all-line) 러닝의 전제라고 정의하며, 이를 바탕으로 학습의 효과성, 효율성, 맥락성을 높이기 위한 학습 과학적 접근과 학습의 접근성, 편리성, 융통성 등을 높여주는 학습자 중심의 접근이 이루어져야 한다고 하였다.

Smith(2004)는 전통적 수업 방식과 다양한 테크놀로지를 조합하여 활용하는 원격교육학 용어로 블렌디드 러닝이란 용어를 처음 소개하였고 블렌디드 러닝을 'An old friend gets a new name', 즉 '새로운 이름의 옛 친구'라고 표현하였다. 이것은 이미 오래 전부터 여러 가지 학습방법, 학습이론, 교육매체 등을 효율적으로 혼합해 사용해 왔다는 개념이다.

위와 같이 여러 학자들이 제시한 블렌디드 러닝의 개념을 정리하면 <표 1>과 같다. 여러 학자들의 정의를 살펴본 결과 블렌디드 러닝을 일정한 틀로 개념화하거나 일관된 정의를 내리기는 쉽지 않지만 오래전부터 이미 여러 방식으로 그 형태를 사용해왔고 최근 경향은 온·오프라인의 단순한 결합에서 다양한 여러 학습요소들의 결합으로 그 영역과 개념이 확장되고 있다는 것을 알 수 있다.

이를 바탕으로 본 연구에서는 전통적 교실 내에서의 면대면 수업과 무선 인터넷을 기반으로 하는 스마트 디바이스를 활용하는 수업으로 다양한 학습요소들을 혼합한 블렌디드 러닝을 적용하고자 한다.

<표 1> 블렌디드 러닝의 개념

학 자	블렌디드 러닝의 개념
Singh, Reed (2001)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학습목표 달성을 최적화하는 것에 초점을 두고 적합한 시간·사람에게 적합한 스타일에 맞추어 적합한 학습관련기술을 적용하는 학습방법</li> </ul>
Fox(2002))	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교실훈련, 실시간 자기 주도적 이러닝, 최신학습지원 서비스 등을 적절히 조합하여 맞춤형 학습 솔루션을 제공하는 것</li> </ul>
Driscoll(2002)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 가상강의, 비디오 등의 웹 기반 테크놀로지들을 결합하는 것</li> <li>● 인지주의·가상주의 등의 다양한 교육학적 접근방법론을 접목하는 것</li> <li>● CD-ROM, 비디오 테이프 등의 교수 테크놀로지와 면대면 교수자 주도형을 조합하는 것</li> </ul>
Thorne(2003)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 전통적 학습의 장점과 온라인 학습의 기술적 진보를 통합하는 대표적 학습방법</li> </ul>
Kerres, De Witt (2003)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인터넷 기술 기반 학습과 대면 학습의 모든 조합을 의미</li> </ul>
Singh(2003)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 온라인 학습과 오프라인 학습의 혼합</li> <li>● 협동 학습과 자기주도학습의 혼합</li> <li>● 비구조화된 학습과 구조화된 학습의 혼합</li> <li>● 맞춤형학습 콘텐츠와 기성품적인 학습 콘텐츠의 혼합</li> </ul>
Smith(2004)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 전통적 수업 방식과 다양한 테크놀로지를 조합하여 활용하는 원격교육학 용어</li> </ul>
임정훈(2004)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학습목표, 학습내용, 학습시간, 학습장소, 학습매체, 학습형태, 상호작용 유형, 학습환경 등을 혼합한 웹 기반 학습설계 전략</li> </ul>
오인경(2004)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 온라인 수업과 전통적 교실수업의 혼합, 학습목표 달성을 위해 교실 학습, 실험실 상황 등의 전통적인 학습방법과 비디오, 비실시간/실시간 웹기반 교육 등의 테크놀로지를 혼합하는 것</li> </ul>
한국교육공학회 (2005)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학습목표, 학습내용, 학습시간과 공간, 학습방법, 학습매체, 상호 작용 방식 등의 복합적 활용을 통해 최적의 학습효과를 창출해내기 위한 설계 전략</li> </ul>
이상수(2007)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 온라인과 오프라인을 통합한 all-line 러닝의 전체</li> </ul>
Christian et al. (2008)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 두 가지 또는 두 가지 이상의 제시 기법이나 전달 방법들을 선택하여 결합하는 학습방법</li> </ul>

## 2) 블렌디드 러닝의 효과

블렌디드 러닝은 온라인 교육과 오프라인 교육의 장점만을 선택한 학습방법으로 두 교수법의 효과가 모두 나타나기 때문에 최근 교육의 효율성 및 효과성을 높이는 새로운 교육방법으로 대두되고 있다.

온라인 교육이나 오프라인 교육 등의 단일 전달 수업 방식은 학습의 장을 특정 공간에 한정시킴으로써 융통성 있는 환경을 제공하기 어렵다. 그렇기 때문에 교수-학습방법 면에 있어서도 정해진 방법만을 사용할 수밖에 없고 학습자간의 상호작용에 있어서도 학습자에게 다양한 학습경험을 제공하지 못한다(임정훈, 2004). 그러나 블렌디드 러닝은 시·공간적 한계를 벗어나 학습의 장을 확대시켜(Singh, 2003) 풍부한 학습환경을 제공함으로써 단일전달방식의 단조로움에서 벗어나 교육의 장을 확대하고 멀티미디어를 사용한 환경에서 학습 경험을 더욱 구체적이고 풍부하게 만들어 줄 수 있다(권진하, 2010).

이러한 학습경험은 학습자에게 학습동기를 유발시켜 학습자 스스로 과제를 선택하게 하고 과제의 해결을 위해 노력하게 하며 학습상의 난관에 부딪힐 때에 인내심을 가지고 학습을 지속하게 할 수 있다(김연철, 2012).

블렌디드 러닝은 학습자들의 자기주도적 학습욕구를 충족시킬 수 있다(이상수, 2006). 자기주도적 학습이란 교수자 중심의 학습과는 대비되는 개념으로 학습자가 능동적으로 학습에 참여하고 학습자 경험이 중심이 되는 학습이다(이동섭, 2013, p. 6).

블렌디드 러닝을 통한 온라인 학습은 학습자들에게 학습을 위한 시간 및 공간을 스스로 선택하게 하여 독립적으로 학습할 수 있는 환경을 제공하며 이러한 학습환경에서 학습자는 자기주도적이고 능동적인 학습을 할 수 있다(Janet, 2008, p. 121). 블렌디드 러닝은 학습의 개별화와 개

인차 특성을 고려한 학습전략으로 학습자들이 다양한 학습방법이나 매체를 통해 선호하는 학습 방식을 선택하고 자신의 학습스타일에 맞춰 학습에 능동적으로 참여하도록 유도할 수 있다(임정훈, 2004).

학습자가 학습목표 설정, 학습계획 수립, 학습과정 관리, 평가까지 스스로 하는 능동적인 학습관리능력과 자기주도적으로 학습을 진행하고 통제할 수 있는 능력은 학습의 과정에서 몰입의 경험을 할 수 있게 하고 이러한 학습몰입은 장기적인 학습에 긍정적인 영향을 준다(이재신, 2012).

온라인 학습은 이메일(e-mail), 게시판이나 메신저 등을 통한 다양한 상호작용을 할 수 있는 가능성에도 불구하고 온라인 수업만으로는 교수자의 즉각적인 피드백을 받기 어렵다(구덕희, 2009; 홍경선, 오종철, 2008). 따라서 오프라인 학습과의 결합을 통해 즉각적인 피드백을 받을 수 있으며 학습자와 교수자, 학습자와 학습자의 상호작용이 활발하게 일어나게 되어 학습동기가 향상될 수 있다(이근재, 2001). 또한 블렌디드 러닝은 온라인 상에서의 이론적 숙지와 그를 바탕으로 한 오프라인상의 실천적 훈련, 그리고 실습 후 다시 온라인 상에서의 이론적 반복이라고 하는 온-오프-온(on-off-on)의 순환적 학습을 통한 이론-실천의 통합(양금희, 2005)으로 학습자의 학습 경험의 질을 향상시킬 수 있다.

Singh, Reed(2001)는 스탠포드대학의 영재 학생들의 자기조절 강화프로그램 이수율을 높이기 위해 전통적인 오프라인 활동과 함께 실시간 이러닝을 통한 활동을 실시한 결과 실시 전 50%를 약간 상회하던 이수율이 94%로 향상되어 온·오프라인의 혼합에 대한 긍정적인 결과를 제시하였다. 이러한 결과를 통해 블렌디드 러닝의 풍부한 학습법과 전략, 상호작용으로 학습 결과인 학업 성취도(İ.Ümit YAPICI, 2012)와 만족도(김현주, 2008; Irons, Keel & Bielema, 2002)가 높아진다는 것을 알 수 있다.

홍경선(2004)은 서울특별시공무원 대상의 ‘e교육훈련’을 블렌디드 러닝

으로 실시하고 훈련을 마친 수료생을 대상으로 만족도를 조사하였는데, 교육 전반에 대한 만족도는 99.4%, 온라인 교육과 면대면 교육으로 이어지는 교육방법에 대한 만족도는 98.9%, 교육내용 성취도에 대한 만족도 역시 94.8%로 나타나 블렌디드 러닝에 매우 만족하고 있는 것으로 나타났다. 또한 전통적인 면대면 수업 집단, 사이버 수업 집단, 블렌디드 러닝 수업 집단 간에 학업 성취도와 만족도를 조사한 연구에서는 블렌디드 러닝 수업 집단의 학업성취도가 높게 나타났고 사이버 수업 집단에 비해 블렌디드 러닝 집단이 수업에 대한 만족도와 참여도가 훨씬 높은 것으로 나타났다(김미영, 2005).

블렌디드 러닝은 온라인 수업만으로 진행할 경우 피상적일 수 있는 상호작용이 오프라인 학습과의 결합으로 교수자와의 인간적인 교류도 가능해지기 때문에 학습 참여도가 높아지고(차대운 외, 2005), 전통적인 교실 학습에서 점차적으로 이러닝으로 전환하게 함으로써 학습자들이 그 변화를 수월하게 받아들이는 것(Driscoll, 2002)도 학습참여도가 높아지는 이유가 될 수 있다. 또한 블렌디드 러닝을 실시하고 있는 국내 65개 교육기관을 대상으로 한 연구와 미국의 The eLearning Guide의 연구를 비교 분석한 결과 두 연구에서 모두 전통적인 교실 수업보다 블렌디드 러닝 학습환경에서 학습효과가 더 향상되었으며, 학습자들의 만족도 향상 및 학습자들이 학습효과 및 가치를 높게 평가하고 선호한다고 하였다(오인경, 2004).

학습자의 측면에서뿐만 아니라 블렌디드 러닝은 교수자 관점에서도 긍정적인 만족도와 편리성을 제공한다. 이경순(2007)은 블렌디드 환경에서는 다양한 수업내용을 다양한 매체와 수업 방법을 통해 학습자에게 제공할 수 있기 때문에 교수자의 능력에 따라 최적의 학습환경을 설계할 수 있다는 점에서 만족도를 높여준다고 하였다. 또한 교수자는 온라인 상의 수업을 집합교육에서 이루어지는 수업의 선수학습으로 이용하여 집합교

육의 효과를 극대화할 수 있고, 온라인과 오프라인을 통해 집합교육에서 이루어진 내용들에 대한 피드백을 함으로써 학습한 내용의 평가와 심화가 이루어지게 하여 학습효과를 극대화시킬 수 있다(양금희, 2005). 또한 교수자들을 대상으로 블렌디드 러닝에 대한 설문 결과에서는 교수·학습 도구로써 온라인 매체의 편리성과 질적 향상, 학습과정에서의 상호작용의 증가 등의 이유로 교수자들이 블렌디드 러닝에 긍정적 평가를 하는 것으로 나타났다(Dziuban, Hartman & Moskal, 2004). 블렌디드 러닝은 교수자가 접속 가능한 시간에 인터넷에 접속하여 학습 자료를 올리거나 피드백을 줄 수 있어 교수자의 시간과 이동비용 절감에 효과적이라는 장점도 있다(Wilson, Smilanich, 2005).

이 외에도 블렌디드 러닝은 경제적이고 비용 효율성이 높다는 장점이 있다. Singh, Reed(2001)에 의하면 블렌디드 러닝의 방법으로 교육을 진행한 결과 학습자들이 목표로 하는 성과에 도달하는 시간이 전통적 교육 방법보다 50% 줄어들었으며 이동 경비와 시간도 85%까지 줄어들었다. 교육 기관의 경우에도 오프라인 교육을 위해 필요한 장소와 경비를 절감할 수 있으므로 조직 차원에서는 비용절감의 효과가 있고 다양한 훈련요구가 충족될 수 있다는 연구가 있다(이상수, 2006).

이상에서 살펴본 블렌디드 러닝에 대한 효과를 종합해보면 블렌디드 러닝은 학습환경적인 측면에서 학습의 장을 확대시켜 풍부한 학습환경을 제공하고 이러한 환경은 학습 경험을 풍부하게 하고 구체화시켜줌으로써 학습자에게 학습동기를 유발시킨다는 효과가 있다. 자기주도적 학습의 측면에서는 개인차 특성을 고려한 학습전략으로 학습을 위한 시·공간을 스스로 선택하게 하여 학습에 능동적인 참여를 유도하고 이러한 참여는 학습자가 학습몰입을 경험할 수 있게 하는 효과가 있었다. 또한 상호작용 측면에서 블렌디드 러닝은 오프라인 학습과의 결합을 통해 학습자와 교수자간, 학습자와 학습자간의 활발한 상호작용을 할 수 있게 하여 학

습자의 학습동기를 향상시킬 수 있다는 장점이 있다.

블렌디드 러닝에 관한 여러 선행연구에서는 블렌디드 러닝 학습환경에서 학습효과가 더 향상되었으며, 학습자들의 만족도와 참여도, 학업 성취도가 향상되었다는 결과가 나타나 블렌디드 러닝이 학습에 효과적인 방법임을 알 수 있었다.

따라서 블렌디드 러닝은 단순히 전통적인 수업에 온라인 자료를 수업을 위한 보조도구로써 이용하는 것에 국한된 것이 아니라 학습요구에 적절히 부응하기 위하여 다양한 매체와 방법론을 혼합하여 학습효과를 향상시키려는 총체적인 전략이라고 할 수 있다.

### 3) 블렌디드 러닝에 관한 선행연구

블렌디드 러닝은 기업 분야에서 먼저 도입시켜 발전시켰으나 최근에는 학교 분야에서도 블렌디드 러닝을 확산하려는 노력은 지속되고 있으며, 이에 대한 연구도 활발하게 이루어지고 있다. 본 연구에서는 기업 및 학교 분야에 적용된 다양한 블렌디드 러닝과 모형개발에 관한 연구를 중심으로 살펴보았다.

기업분야의 블렌디드 러닝 사례는 미국 IBM사의 교육 프로그램이다. IBM사는 2001년 2주 분량의 집합교육형 관리자 교육을 온라인 적시형, 성과지원 시스템, 시뮬레이션 기반 온라인 상호작용적 학습모듈, 온라인 협력학습공간, 면대면 집합교육 등을 연계하여 1년 간 지속되는 순환적인 리더십교육 프로그램으로 전환하여 블렌디드 러닝 형태로 실시하였다 (김연주, 2003).

국내 기업 분야에서는 김도현, 최우제(2003)의 ‘블렌디드 러닝을 통한 리더십 훈련 프로그램의 개발 및 평가’ 연구가 있다. 이 연구에서는 5개월간 사전평가, 사전학습, 오프라인 교육, 현장적용, 온라인교육 및 재진

단의 일련의 과정을 통해 현업에 종사하는 교육생들에게 이들의 요구에 부합하는 오프라인 교육과 온라인 교육을 실시하고, 리더십 아카데미 프로그램을 현장에 적용하여 교육과정을 운영하였다.

김미영(2007)은 대학의 블렌디드 러닝 환경에서 교수자가 학습자에게 학습에 대한 사전제시를 하고 학습자의 전략을 미리 파악하여 보완해줌으로써 학업 성취도, 학습만족도, 학습 참여도를 높일 수 있다고 하였다.

신예진(2011)은 대학의 과학과 실험수업에 블렌디드 러닝 전략을 개발하여 적용하였고 블렌디드 러닝 전략을 적용한 수업에 대한 학생들의 반응도 긍정적인 것으로 나타났다. 또한 블렌디드 러닝 탐구 실험 전략에서 사용한 요소들의 사용 유무나 투입 시기 등에 변화를 주고 블렌디드 러닝을 계획할 때 학습자가 필요로 하는 상호작용을 활성화시킬수 있는 온라인이나 오프라인 교수·학습매체를 선정하거나, 블렌디드 러닝으로 수업을 진행할 때 조교나 전 학기에 수업을 들었던 선배 등을 학습 매니저나 멘토로 참여시키는 등의 효과를 연구한다면 블렌디드 러닝 탐구 실험 전략을 더욱 발전시킬 수 있을 수 있을 것이라고 제시하였다.

김주영(2005)은 기존 블렌디드 러닝의 효과성 검증에 관한 연구들을 토대로 토론학습을 위한 블렌디드 러닝 수업모형 개발을 하였다. 1차 개발된 블렌디드 러닝 수업모형을 학습자들에게 적용하였더니 토론 학습을 위한 블렌디드 러닝 모형은 다양하고 풍부한 수업을 제공하여 흥미와 동기를 유발시킴으로써 학습효과를 증진시키고 학습자 중심의 수업을 가능하게 하였다. 또한 블렌디드 러닝의 수업의 효과성을 최대로 높이기 위하여 블렌디드 러닝의 전체 수업 방식에 대한 설명을 사전에 안내하여야 하며 토론을 활성화시키기 위한 관련자료를 제시할 때 학습자가 미리 생각할 시간을 갖고 수업에 임할 수 있도록 미리 학습자들에게 공지해야 한다고 하였다.

박수홍, 황영미(2006)는 초등학교 미디어교육의 시·공간적 한계를 극

복하고 체계적인 미디어교육의 운영을 위한 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램을 개발하였다. 온·오프라인 학습환경의 혼합 전략을 고려하여 사전학습-프로젝트학습-사후학습모듈로 이어지는 학습과정을 개발하였으며, 학습내용에 따라 다양한 학습방법이 적용될 수 있도록 구안하였다. 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램은 세 개의 학습모듈에서 일어나는 학습자의 핵심 학습활동과 활동 목표 그리고 학습지원 요소로서 교수자 활동, 블렌디드 학습전략, 학습지원 도구들을 단계별로 나타내었다.

이상수, 이유나(2007)는 기존 창의적 문제해결관련 선행 연구들이 면대면 혹은 온라인이라는 단일한 학습환경에서의 연구가 대부분이라는 사실을 문제점으로 지적하며, 면대면과 온라인 환경의 장점만을 통합한 블렌디드 수업모형을 개발하였다. 이 수업모형은 학습자, 학습 과제, 학습시간의 융통성을 고려하여 가장 이상적인 모형, 면대면 중심 온라인 보조형, 온라인 중심 면대면 보조형 총 3개의 안으로 구분지어 개발하였다.

김동희(2012)는 학생, 한국인 교사 및 원어민 영어보조교사를 대상으로 교육 프로그램에 대한 이들의 인식 및 요구를 조사한 후에 그 결과를 바탕으로 원어민 영어보조교사에게 필요한 블렌디드 러닝 기반의 교육 프로그램 모형을 개발하였다. 이 연구를 통하여 개발된 블렌디드 러닝 기반 원어민 영어보조교사 교육 프로그램 모형은 입국 전 온라인 사전연수, 입국 후 오프라인 사전연수, 지역사회 이해 교육, 협력 수업에 대한 전반적인 이해 교육, 실제적인 수업 실습 및 컨설팅, 한국어 교육 등 6개 모듈로 구성되어 있다. 이 연구에서 개발한 교육 프로그램 모형은 전국 초·중등학교에서 근무하게 될 신규 원어민 영어보조교사 또는 기존에 근무하고 있는 원어민 영어보조교사들의 수업능력 및 한국생활 적응력 향상을 위해서 활용되어야 할 필요성을 제기하였다.

이상과 같이 블렌디드 러닝에 대한 다양한 효과와 선행 연구를 통해 블렌디드 러닝은 이러닝을 활용하여 전통식 교실 수업의 한계점을 보완

해주는 학습으로 해석해볼 수 있으며 동시에 전통식 교실 수업을 활용하여 이러닝의 한계점을 보완해주는 학습으로도 해석해 볼 수 있다. 블렌디드 러닝의 이러한 측면들은 네일미용 교육에 대한 문제점들을 해결할 수 있는 대안이 될 수 있을 것이라 사료되며 네일미용을 학습하는 학습자들에게 멀티미디어 환경을 통해 다양한 매체를 활용한 정보를 제공하고 지식습득과 기술 성취도를 높이는데 중요한 방안이 될 것으로 본다. 또한 일주일에 1~2회 정도 교실 내 수업이 진행되는 현실적인 시간적·공간적 제약을 온라인이라는 환경을 통해 해결함으로써 학습의 기회를 확대하고 교수자와 학습자간의 의사소통과 만남을 통해 인간관계를 형성하는데 도움이 될 수 있을 것이다.

블렌디드 러닝의 선행 연구를 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 블렌디드 러닝의 선행연구

연구자 (년도)	연구 제목	연구내용 및 결과
김연주 (2003)	IBM의 BL 운영사례 :Management Development	집합교육형 교육(2주)을 지속 교육 프로그램(1년)으로 전환하여 블렌디드 러닝 형태로 실시, 풍부한 학습 자료 제공, 팀워크나 생산성, 고객만족 등 경영 성과에도 긍정적인 영향을 줌
김도현 최우제 (2003)	블렌디드 러닝을 통한 리더십 훈련 프로그램의 개발 및 평가	현업에 종사하는 교육생들에게 오프라인 교육과 온라인 교육을 실시하고 블렌디드 러닝에 대한 효과를 입증
김주영 (2005)	토론학습을 위한 블렌디드 러닝 수업모형 개발	블렌디드 러닝은 학습자 중심 수업을 가능하게 하고 학습효과를 증진시키는데 효과적. 블렌디드 러닝의 효과성을 높이기 위하여 전체 수업 방식에 대한 설명과 관련 자료를 사전에 안내
박수홍 황영미 (2006)	초등학교 미디어교육을 위한 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램 개발	온·오프라인 학습환경의 혼합 전략을 고려하여 사전학습-프로젝트학습-사후학습모듈로 이어지는 학습과정을 개발하였으며, 학습내용에 따라 다양한 학습방법이 적용될 수 있도록 구안
이상수 이유나 (2007)	창의적 문제해결을 위한 블렌디드 수업모형 개발	학습자, 학습 과제, 학습시간의 융통성을 고려하여 가장 이상적인 모형, 면대면 중심 온라인 보조형, 온라인 중심 면대면 보조형 총 3개의 안으로 구분지어 블렌디드 수업 모형 개발
신예진 (2011)	대학교 화학 실험 수업에서 블렌디드 러닝의 적용과 효과	대학의 화학과 실험수업에 블렌디드 러닝 전략을 개발하여 적용한 결과, 학생들의 과학 탐구 능력, 과학 관련 태도, 학습동기, 학업 성취도, 메타인지 능력을 향상
김동희 (2012)	블렌디드 러닝 기반의 원어민 영어보조교사 교육 프로그램 모형 개발	원어민 영어보조교사에게 필요한 블렌디드 러닝 기반의 교육 프로그램 모형을 개발하고 이들의 수업능력 및 한국생활 적응력 향상을 위해 활용되어야 할 필요성이 있다고 제시

## 2. 스마트 디바이스와 스마트 러닝

### 1) 스마트 디바이스의 개념과 종류

‘스마트(Smart)’는 빈틈없는, 재치있는, 현명한, 멋진 등의 사전적 의미를 가지고 있고(엣센스 영한사전, 2013, p. 1338) ‘디바이스(Device)’는 고안, 계획, 장치 등의 사전적 의미를 지닌다(엣센스 영한사전, 2013, p. 379). Vasseur, Dunkels(2010)는 스마트 디바이스를 기술적 관점에서 액추에이터(actuator), 센서(sensor), 전원(power source), 마이크로프로세서(microprocessor), 통신기능(communication device)으로 구성된 기기로 정의하고 스마트 디바이스의 중심적인 기능인 커뮤니케이션에 따라 물리적인 실제 세계와 상호작용하고 외부 세계 및 다른 스마트 개체와 통신할 수 있는 기기로 설명하였다.

스마트 디바이스는 기존의 휴대용 미디어 플레이어(Portable Media Player/PMP), 전자책 리더기(e-book Reader), 휴대전화 등의 기능을 하나로 통합한 기기로 항상 네트워크에 연결되어 있거나 연결될 수 있는 기능을 가지고 있다. 또한 범용의 운영체제(OS:Operating System)와 PC와 대등한 수준의 자료 처리 능력을 갖춘 모바일 프로세서(Application Processor)를 탑재하고 있고, 고해상도의 컬러화면 및 카메라의 장착, 그리고 동작감지센서도 탑재하고 있어 이동하면서 사용할 수 있는 편의성과 활용성을 제공하는 장점이 있다(한국콘텐츠진흥원, 2011). 즉 스마트 디바이스는 디지털화되고 네트워크와 상시연결이 가능하며 사용자의 자율적이고 적극적인 확장성이 실현 가능하며 유비쿼터스 컴퓨팅(ubiquitous computing)<sup>3)</sup> 및 인공적인 판단능력을 수행할 수 있는 기기이다(김상욱,

---

3) 유비쿼터스 컴퓨팅이란 모든 사물들이 네트워크에 연결되어 끊기지 않고 항상 연결되어 상태로 사용자가 기기 사용에 있어서 어려움이 없이, 처음 접하는 사람을 포함해 누구나

2011, p. 181).

정보통신정책연구원(2011)에서 발표한 ‘스마트 디바이스 이용행태 실증분석’이라는 연구보고에서도 스마트 디바이스를 네트워크 기능이 탑재되어 인터넷 접속이 가능하며 범용의 운영체제 플랫폼을 통해 제공되는 다양한 기능 및 서비스를 이용할 수 있는 기기로 정의하였다. 또한 스마트 디바이스는 기술적 측면에서는 유·무선통신의 사용과 더불어 편리하게 이동하면서 컴퓨팅 기능을 사용할 수 있는 기능인 모바일 컴퓨팅이라는 점, 이동통신을 통해 음성 및 데이터 통신을 제공받고, 인터넷에 접속할 수 있다는 점, 다양한 센싱 기능을 가지고 있다는 점 등의 특성을 가지고 있다. 개념적 측면에서는 단일 기능이 아닌 다양한 목적으로 사용이 가능한 개인화된 제품이라는 점, 이용자가 스마트 디바이스를 사용하는 데 있어 이용자의 의도에 따라 기능이나 서비스를 조합하여 변경하거나 새롭게 구조화할 수 있다는 점, 기술과 산업 분야로 확산이 가능하다는 점 등의 특성을 지니고 있다고 설명하면서 향후 스마트 디바이스가 타 산업에 미치는 영향은 더욱 확대될 것이라고 예상하였다.

이렇듯 스마트 디바이스는 개인 클라우드를 통해 무한대의 미디어 콘텐츠 재생이 가능하다. 이러한 기능으로 최근에 가장 주목받고 있는 스마트 디바이스 제품군은 스마트 폰(Smart Phone), 스마트 패드(Smart Pad), 스마트 TV(Smart TV)라 할 수 있다(김진영, 2010, p. 2).

스마트 폰이란 PC와 같이 운영체제를 탑재하여 다양한 애플리케이션(App)을 설치·동작시킬 수 있는 휴대폰을 통칭한다. 스마트 폰은 본격적인 모바일 인터넷기기로써 활용의 핵심은 다양한 애플리케이션을 이용할 수 있는 ‘애플리케이션 스토어’에 있다는 점 등으로 2013년에는 전체 휴

---

쉽게 사용할 수 있어야하고 가상공간이 아닌 현실 세계의 어디서나 컴퓨터의 사용이 가능해야 하며 사용자의 상황(시간, 장소, ID, 온도, 날씨 등)에 따라 서비스가 변해야 한다는 의미를 가지고 있다.

대폰 시장에서 40%의 점유율을 확보했다(삼성경제연구소, 2010, pp. 2-5).

스마트 패드는 태블릿 PC 시장에 포함되어 있던 디바이스로써 기술력 및 콘텐츠 부족, 컴퓨터 시장과의 경쟁으로 인해 크게 주목받지 못하고 있었지만 스마트폰의 등장 이후 범용 운영체제를 스마트폰과 함께 사용하게 되면서 콘텐츠 서비스 부분에서 급격히 성장하게 되었으며, 기술적인 부분에서도 스마트폰과 더불어 그 성장세를 이어가고 있다. 또한 스마트 패드는 스마트폰과 디스플레이에 차이가 있으며 일부 기능적인 측면에서 활용될 수 있는 특징적인 차이로 스마트 디바이스 시장에 중추적인 역할을 할 것이다(정인호, 2013).

스마트 TV는 스마트폰과 스마트 패드와 같은 운영체제를 탑재하여 TV의 본연 기능인 방송시청과 함께 인터넷 접속을 통한 애플리케이션 스토어 이용, 웹 검색, 소셜 네트워크 서비스 등을 이용할 수 있다(김대진, 2010). 스마트 TV는 ‘TV와 Web의 만남’이라고 할 수 있고 이것은 Web상에 존재하는 다양한 멀티미디어 콘텐츠, 특히 동영상 콘텐츠를 TV에서 이용할 수 있는 TV를 의미한다(이하나, 2013, p. 26).

## 2) 스마트 러닝의 개념과 특징

스마트 러닝은 모바일 인터넷의 광범위한 보급과 급속한 스마트 디바이스의 확산으로 최근에 등장한 학습개념으로 아직까지 명확한 학술적 개념은 형성되어 있지 않다. 또한 스마트 러닝은 인터넷이나 스마트 디바이스 및 소프트웨어의 발달과 밀접한 관련으로 인해 정보통신기술 발달이 앞서가고 있는 국내의 최근 연구들에서 주목받고 있으며 해외 연구 사례는 미흡한 실정이다(김태기, 2013).

임걸(2011)은 스마트 러닝을 이러닝과 연결해 도구적 관점에서 분석하

였는데 단순히 스마트 폰을 이용한 이러닝이 아니라 다양한 스마트 디바이스들을 통해서 도구적 확장성이 높은 이러닝을 스마트 러닝으로 보았다. 이것은 스마트 러닝을 이러닝의 나아가야 할 방향을 제시하는 새로운 패러다임적 의미로 볼 수 있으며 스마트 러닝을 통해 학습자에게 맞는 개인화된 콘텐츠를 제공하고 학습자가 쉽게 적응할 수 있도록 효율적인 학습환경의 지원이 가능하게 되었다(Svetlana 외, 2011).

스마트 러닝은 기기보다 사람과 콘텐츠에 기반을 두고 협력학습과 개별학습을 위한 기회 창출을 통해 학습자들의 사고력, 소통능력, 문제해결능력 등을 개발하고 향상시키는 학습자 중심의 지능형 맞춤형 학습을 지향한다(곽덕훈, 2010).

또한 스마트 러닝은 스마트 기술을 학습에 이용하는 차별화된 학습서비스로 다양한 애플리케이션을 이용하여 학습자의 현실감과 몰입감을 증대시키며 학습자의 인지능력과 창조적 사고를 증대시키는 학습형태로(이수희, 2010) 스마트형 정보통신기술을 학습활동에 접목하여 학습원천정보에 접근이 용이하고 학습자간, 학습자-교수자간 원활한 상호작용을 지원하며 자기주도적인 학습환경 설계를 가능하게 하는 학습자 주도형의 학습방법이다(노규성 외, 2011).

따라서 스마트 러닝은 학교교실 안과 밖에서 이루어지는 교육의 통합적 개념으로 학습자가 스스로 학습을 설계할 수 있도록 지원하는 형태로 이루어져야 한다(장상현, 2010).

이상의 선행연구들의 정의를 토대로 스마트 러닝을 요약해보면 스마트 러닝은 스마트 디바이스와 이러닝의 정보통신기술이 결합된 개념으로 효율적인 학습환경에서 학습자에게 개인화된 콘텐츠를 제공하고 애플리케이션을 이용하여 협력학습과 개별학습의 기회를 제공함으로써 학습자의 학습성과를 향상시키기 위한 학습자 중심의 맞춤형 학습방법이라고 할 수 있다.

스마트 러닝의 선행연구들을 통해 스마트 러닝의 특징을 살펴보면 다음과 같다.

스마트 러닝은 스마트 디바이스 활용에 기반을 두고 있고 스마트 디바이스 자체가 이동성을 지니기 때문에 모바일 러닝의 특징인 학습공간의 이동성, 자원접근의 유연성, 개별맞춤형, 학습내용의 간결성, 상호 작용성 등과 유사한 점이 많다(임정훈, 2011).

교육과학기술부(2011)에서는 스마트 러닝은 자기주도적인 학습, 동기유발을 통한 학습, 수준과 적성을 고려한 학습, 다양하고 풍부한 학습정보원을 활용한 학습, 그리고 정보통신기술을 적절히 활용한 학습이라고 하였다. 또한, 스마트 러닝은 학습자 중심적이고 인간중심적인 학습방법이 가능하다는 것에 기반을 두고 소셜 네트워크 컴퓨팅을 활용한 상호 협력을 통해 학습효과 극대화를 달성함으로써 자기주도적인 학습설계를 위한 환경조성에 기여할 수 있으며 여가와 학습의 경계가 허물어지는 비형식 학습을 실제적으로 구현할 수 있다는 특징을 가지고 있다(노규성 외, 2011).

스마트 러닝의 특징으로는 스마트 기능을 갖춘 첨단기기의 복합적 활용이 가능하다는 점, 소셜 네트워크를 통한 커뮤니티 기반의 학습이 가능하다는 점, 지능적·적응적 학습을 통하여 학습성고가 향상된다는 점, 전통적 학습형태가 무너지고 무형식학습의 발전을 가져올 수 있다는 점, 자기주도적인 창의적 학습역량을 개발할 수 있다는 점이다(임병노 외, 2011).

또한 스마트 러닝은 첨단기기를 활용한 학습으로 지능적·적응적·맞춤형 학습을 지향하고 소셜 네트워크를 활용한 협력학습이 가능하며 형식 학습과 비형식학습이 결합된 융합학습을 통해 단순한 정보의 획득이 아닌 사고력과 문제해결력을 향상시킬 수 있는 학습이다(임병노 외, 2013).

이런 스마트 러닝의 특징을 선행연구들을 통해 종합하면 스마트 러닝

은 유·무선 통신을 이용해 장소나 학습자의 연령, 대상에 관계없이 학습할 수 있는 학습환경 조성이 가능하고 학습자 개인 특성에 맞춘 학습자 중심의 콘텐츠가 제공되는 창의적 학습체제가 가능한 것이 스마트 러닝의 특징이라고 할 수 있다.

### 3) 스마트 러닝을 활용한 교수-학습에 관한 선행연구

최근 스마트 러닝에 관한 연구들은 스마트 러닝에 영향을 미치는 활용요인에 대한 분석, 애플리케이션이나 관련 시스템 개발, 스마트 러닝을 위한 교수-학습전략 분석, 스마트 러닝 현황분석, 기존 콘텐츠 분석과 적용 등 여러 분야로 활발히 진행되고 있다.

신호균과 김영애(2011)는 스마트 폰을 활용한 외부변인인 자아효능감, 학업관련성 및 주관적 규범이 스마트 러닝의 사용 용이성 및 유용성에 미치는 영향과 스마트 러닝의 수용태도나 사용 의도에 미치는 영향을 연구한 결과 자아효능감과 학업관련성은 사용 용이성에 학업관련성과 주관적 규범은 유용성에 유의한 영향을 미치고 사용 용이성과 유용성은 수용태도에 수용태도는 사용의도에 유의한 영향을 줄 수 있다고 하였다.

이신남(2012)은 스마트 러닝과 회계정보 교육을 통하여 학생만족과 대학의 교육성과에 영향을 주는 요인에 대하여 연구하였고 그 결과 스마트 러닝의 특성인 창의성, 유연성, 개방성, 자기주도성, 협력성은 학생만족에 유의한 영향을 주었고 학생만족은 교육성과에 유의한 영향을 주었다.

조성기(2014)는 스마트 교육 환경에서 음악 감상을 위한 애플리케이션 및 웹사이트, 데이터베이스 등의 개발과 이들의 연동을 통한 스마트 러닝 시스템을 개발하여 구현하였다.

배영권, 도재춘(2013)은 애플리케이션 저작 도구 중 스토리라인을 활용하여 초등학교 6학년 수업 콘텐츠를 개발하여 현장에 적용한 후 교육의

실효성을 알아본 결과 스마트 러닝 콘텐츠의 활용이 학습에 대한 이해, 만족, 흥미에 긍정적인 역할을 한다고 제시하였다.

김수환, 한선관(2013)은 ‘스마트 러닝 환경에서의 프로젝트 학습전략 및 요인 분석’ 연구를 통하여 초등학생을 대상으로 한 스마트 러닝 환경에서의 프로젝트 학습은 기존의 프로젝트 학습과 기술과 기기 측면, 소프트웨어, 학습참여 측면에서 차이가 있었고 스마트 환경에서 프로젝트 학습만족도에 영향을 주는 요인으로는 기술과 기기, 상시성이 있다고 하였다.

문혜성, 박경모(2013)는 대학교육의 스마트 러닝을 활성화를 위한 요구 분석 및 방안을 연구하였는데 설문조사를 통해 ‘스마트 러닝의 대학교육 시행에 대한 의견’, 스마트 러닝에서 이루어지는 ‘교수자와 학습자 간의 커뮤니케이션 및 사회적 관계’, ‘교육내용에 대한 요구’ 등에 관해 조사하고 이를 토대로 ‘대학교 측의 기술적 지원강화’, ‘교수자들의 디지털미디어능력 함양’, ‘학습자들의 디지털미디어능력 함양’, ‘스마트 러닝의 부정적 측면에 대한 예방’ 등과 같은 활성화 방안을 제시하였다.

고진복 외(2013)의 연구에서 특수교육 분야의 스마트 러닝 교수매체는 다양한 교과에 적용되고 있었고, 교수자들은 기존 수업에 비해 학생들의 동기유발, 집중력 향상, 반복연습 및 개별학습의 기회를 제공하는데 효과적이라고 인식하고 있었으며 스마트 러닝 교수매체의 활용에 대해서도 대부분 필요하다는 인식을 갖고 있는 것으로 파악되었다.

한해숙, 임희석(2013)은 ‘초·중·고에서의 스마트 교육 교수·학습유형 분석’이라는 연구를 통하여 초·중·고의 국내·외 실제 스마트 교육 사례를 분석하고 교수·학습유형별로 현 스마트 교육의 긍정적인 부분과 보완 및 추가 연구가 필요한 부분을 제시하였다.

안지선(2014)은 ‘디자인 전공수업에서 애플리케이션을 활용한 스마트 러닝으로서의 학습 사례연구’를 통하여 인스타그램 활용은 수업 외 시간

에 학습자와 학습자간의 디자인 프로세스 공유를 가능하게 함으로써 소셜 네트워크 서비스(SNS) 애플리케이션이 적극 활용된다면 스마트 러닝이 유용한 학습도구가 될 수 있다고 하였다.

홍은실(2014)은 ‘한국어 교육을 위한 스마트 러닝의 재개념화와 구현 방안’이라는 연구에서 스마트 교육은 가치를 지향하는 교수-학습체제로, 스마트 러닝은 스마트기기와 인프라를 활용한 학습방법으로 개념을 분류하고 이를 바탕으로 기존 스마트 러닝을 한국어교육에 적용하는 방법의 변형을 제안하였다.

이정은, 진선미(2014)의 연구는 중장년층의 디지털 커뮤니케이션 역량 강화를 위해 스마트패드 사용법 익히기, 애플리케이션을 이용한 자기 진단, 애플리케이션을 이용한 포스터 제작, 역할극 동영상 제작, 의사소통 게임 및 소셜 네트워크 서비스 활용하기 등의 스마트 러닝 모델을 중장년층에게 적용하고 중장년층 요구를 효율적으로 반영하는 스마트 러닝의 설계방법을 제시하였다.

이상에서 살펴본 선행연구를 정리해보면 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 스마트 러닝의 선행연구

연구자 (년도)	연구 제목	연구내용 및 결과
신호균 김영애 (2011)	스마트 러닝의 영향요인에 관한 연구	자아효능감과 학업관련성은 사용 용이성, 학업관련성과 주관적 규범은 유용성, 사용용이성과 유용성은 수용태도, 수용태도는 사용의도에 유의한 영향을 줌
이신남 (2012)	스마트 러닝 및 회계정보 특성이 학생만족과 교육성과에 미치는 영향에 관한 연구	창의성, 유연성, 개방성, 자기주도성, 협력성은 학생만족에 유의한 영향을 주었고 학생만족은 교육성과에 유의한 영향을 줌
조성기 (2014)	음악 감상 학습을 위한 스마트 러닝 시스템 설계 및 구현	스마트교육 환경에서 음악 감상을 위한 애플리케이션 및 웹사이트, 데이터베이스 등의 개발과 스마트 러닝 시스템을 개발하여 구현
배영권 도재춘 (2013)	스토리라인을 활용한 스마트 러닝 콘텐츠 개발에 관한 연구	스토리라인을 활용한 초등학교 6학년 수업 콘텐츠를 개발, 스마트 러닝 콘텐츠의 활용이 학습에 대한 이해, 만족, 흥미에 긍정적인 역할을 한다고 제시
김수환 한선관 (2013)	스마트 러닝 환경에서의 프로젝트 학습전략 및 요인 분석	초등학생을 대상으로 한 스마트러닝 환경에서의 프로젝트 학습은 기술과 기기, 상시성이 학습만족도에 영향을 줌
문혜성 박경모 (2013)	대학교육의 스마트 러닝에 대한 요구분석과 활성화 방안	대학교 측의 기술적 지원강화, 교수자들의 디지털미디어능력 함양, 학습자들의 디지털미디어능력 함양, 스마트러닝의 부정적 측면에 대한 예방 등과 같은 활성화 방안을 제시
고진복 양지현 전병운 (2013)	특수교육에서의 스마트 러닝 교수매체 활용 실태와 스마트러닝 교수 매체에 대한 인식 조사	특수교육 분야의 스마트러닝 교수매체는 학생들의 동기유발, 집중력 향상, 반복연습 및 개별학습의 기회를 제공하는데 효과적, 스마트러닝 교수매체의 활용에 대해 필요하다고 인식함
한해숙 임희석 (2013)	초·중·고에서의 스마트 교육 교수·학습유형 분석	초·중·고의 국내·외 실제 스마트 교육 사례를 분석하고 교수·학습유형별로 현 스마트 교육의 긍정적인 부분과 보완 및 추가연구가 필요한 부분을 제시
안지선 (2014)	디자인 전공수업에서 애플리케이션을 활용한 스마트 러닝으로서의 학습사례 연구	인스타그램 활용은 수업 외 시간에 학습자와 학습자간의 디자인 프로세스 공유를 가능하게 함으로써 소셜 네트워크 서비스 애플리케이션이 적극 활용된다면 스마트 러닝이 유용한 학습도구가 될 수 있다고 제시
홍은실 (2014)	한국어교육을 위한 스마트 러닝의 재개념화와 구현 방안	기존 스마트 러닝을 한국어교육에 적용하는 방법의 변형을 제안
이정은 진선미 (2014)	중장년층의 디지털 커뮤니케이션 역량 강화를 위한 스마트 러닝 모델 적용	스마트 러닝 모델을 중장년층에게 적용하고 중장년층 요구를 효율적으로 반영하는 스마트 러닝의 설계방법을 제시

### 3. 수업모형

#### 1) 수업모형의 개념

수업이란 학습이 일어날 수 있도록 학습자의 내적 및 외적 조건을 체계적으로 조정하는 과정으로 목적성·의도성·계획성을 가진 활동이다(교육학 용어해설, 1998, p. 315). 수업은 학습자에게 동기를 유발시키고 활성화시키며 지원하기 위해 설계된 여러 가지 활동의 집합체, 학습자의 학습 과정을 도와주는 활동이다(교육학개론, 2003, p. 186). 즉, 수업이란 학습자의 내적인 학습과정을 도와주기 위해 외적인 조건이나 상황을 개발하고 관리하는 등의 활동이라고 할 수 있다.

모형(Model)이란 어떤 사물의 모습을 복사한 것이나 추상화한 것으로 복잡하거나 규모가 큰 현상에 대한 이해와 설명을 돕기 위하여 간결하고 단순하게 나타낸 설명체제이자 계획이다(김민환, 1997, pp. 45-47).

따라서 수업모형이란 수업에 관한 여러 요인을 추출하고 그 요인들을 구성하여 관련된 말이나 도형 수식 등으로 나타낸 것으로(교육학대사전, 1996, p. 715) 실제 수업에 적용 가능한 형태의 교수-학습 활동에 대한 구성안을 의미한다. 즉, 교과에 성격, 수업 목표 및 학습 과제의 영역에 따라 다르게 전개되는 학습 목표, 내용, 방법, 평가를 제공함으로써 특정한 교수-학습장면을 교수자로 하여금 실제 수업상황에 적용할 수 있도록 해주는 일련의 준거체제라 할 수 있다(교육학 용어해설, 1998, p. 242).

수업모형은 수업이론의 특성과 수업이 일어나는 과정을 간단히 나타내거나 기술하여 알기 쉽게 설명하는 것으로 관련이 있는 수업 이론의 이해에도 도움을 준다(조희형, 박승재, 1994, p. 48).

또한 교육학 용어사전에서는 수업모형이란 복잡하게 전개되는 수업 현

상에서 그 구성변인간의 관계를 단순화시킨 모형으로 학습자에게 모형을 제시함으로써 이해를 촉진시킬 수 있다고 설명한다(서울대학교 사범대학 교육연구소, 1993, p. 316).

수업모형은 복잡한 수업 과정이나 현상을 특징적인 요인을 중심으로 단순화시킨 설명체제나 구조를 의미하며 수업에 관한 일종의 계획을 담고 있다. 수업모형이 곧 수업 자체는 아니지만 그것을 압축하여 특징적인 요인을 중심으로 재현하고 있으며 앞으로의 수업 실천을 위한 계획을 담고 있는 것이다(김민환, 1997, p. 46).

즉 수업모형은 수업의 목표, 과정, 방법, 절차 등을 전달하는 수업 운영을 위한 구조 또는 계획이라고 할 수 있다.

## 2) 수업모형의 분류

수업모형은 학자들의 관심이나 분류 기준에 따라 다양하게 분류되고 있다. 서울대학교 사범대학 교육연구소(1993)는 수업모형을 수업 현상에 따라 수업 절차 모형, 학습 조건 모형, 수업 형태 모형의 세 종류로 구분하였다. 수업 절차 모형은 수업이 전개되는 절차 또는 단계의 특징을 중심으로 했을 때 나타나는 수업 현상을 설명하는 것이고 학습 조건 모형은 학습과제나 학습자의 특성에 따라 요구되는 학습조건이 차이가 생겼을 때 나타나는 수업 현상을 설명하는 것이며 수업 형태 모형은 교사와 학생의 상호 작용하는 관계 또는 모양에 따라 달라지는 수업 현상을 설명하는 것을 말한다.

이홍우(1980)는 수업모형을 교육과정의 구체적인 표현으로 보고 크게 목표모형과 내용모형으로 분류하였다. 목표모형은 가장 효율적인 수업의 진행은 어떻게 구성할 수 있는가에 대한 수업의 과정에 초점을 둔다. 즉, 목표모형은 수업목표를 설정하면 그 목표를 달성하기 위한 과정과 내용

들로 구성된다. 내용모형은 수업의 절차보다는 수업 내용에 관하여 교사의 견해가 분명하게 드러나고 수업내용을 어떻게 조직하고 제시하는가에 초점을 맞춘 것이다.

Joyce, Weil은 교육 이론가들이 제시하고 있는 각 수업모형의 인간관과 학습방법에 따라 크게 정보처리 모형, 개인적 모형, 사회적 모형, 행동주의 모형으로 나누고 네 가지 범주에 속하는 모형들 모두가 교육현장에 투입되어 검증을 거쳤기 때문에 어느 학습형태나 교과 및 주제에도 적용될 수 있다고 강조한다(Joyce, Weil, 윤기옥 외 역, 1993).

정보처리모형에서 학습자는 정보를 다룰 수 있고 의사결정을 하며 인지능력이 발달되고 창의성이 향상되는 존재로 간주한다. 따라서 교수자는 학습자의 정보를 습득하고 처리하는 능력을 향상시켜주기 위해 관련 지침을 제공하는 역할을 한다. 개념획득 모형, 귀납적사고 모형, 탐구훈련 모형, 선행조직자 모형, 기억모형, 인지발달 모형, 생물학탐구 모형이 정보처리 모형의 범주에 속한다(김치곤, 2012, pp. 24-25).

개인적 모형의 범주에 속하는 모형들은 각 개인의 정의적 발달을 위한 것으로 정신적으로 건강하고 자발적인 학습능력을 갖출 수 있도록 하며 질적인 사고 능력을 신장시키는 것을 목적으로 한다. 대표적 모형들은 비지시적 모형, 지각훈련 모형, 창조적 문제해결 모형, 개념체계 모형, 학급내의 만남 모형 등이다(권낙원, 김동엽, 2006, p. 293).

사회적 모형들은 사회성 발달을 위한 것으로 협동적 학습을 통해 학습의 효과를 향상시키고자한다. 집단탐구 모형, 사회적탐구 모형, 실험실훈련 모형, 법률탐구 모형, 역할놀이 모형, 사회적 시뮬레이션 모형 등이 범주에 속한다(김민환, 1997, pp. 52-54).

행동주의 모형은 인간을 과제 수행정보에 따라 자기행동을 수정한다고 가정하여 이러한 학습자의 외적행동을 관찰한다는 것으로 교육 분야뿐만 아니라 각종 훈련이나 심리치료 분야에서 활용되고 있다. 상황관리

모형, 자기통제 수업모형, 직접훈련 모형, 긴장완화 모형, 둔감화 모형, 주장성훈련 모형 등이 이 범주에 속한다. 네일미용 교과는 실기 중심으로 수업이 이루어지는데 행동주의 모형 중 직접훈련 모형은 네일미용 교육과 가장 관련 있는 수업모형으로 명료화, 이론적 설명, 시범, 연습, 적용이라는 단계를 거친다(김미용, 2010). 이는 수업 방법 중 많은 교과에서 활용되고 있는 직접 교수법의 교수-학습 단계와도 유사하다.

#### 4. 네일미용 교육

##### 1) 네일미용의 개념과 네일미용 교육

네일(Nail)이란 전문용어로 오닉스(onyx)라고 하고 섬유 단백질로 구성되어있다.(Alisha et al., 2011, p. 142). 표준국어대사전에는 손톱은 손가락 끝에 붙어있는 딱딱하고 얇은 조각으로 손가락 끝을 보호하는 역할을 한다고 설명하고 있고(국립국어연구원, 2000, p. 3584), 간호학 대사전에는 손톱은 지지말절의 배면의 표피에서 생긴 각질의 박판으로 지지단에 대한 일종의 보호기라고 설명되어 있다(대한간호학회, 2002, p. 782).

이런 의미를 지닌 네일을 관리하는 것을 매니큐어(Manicure)라고 하며 매니큐어는 Manus(손)와 Cura(손질)라는 라틴어에서 유래되었다(Milady staff, 한국 밀라디 편집부 역, 2002, p. 3). 1880년대 영어에서는 매니큐어가 ‘매니큐어 미용사’라는 뜻으로 사용되었고, 그 후에 ‘손과 손톱의 손질 또는 손이나 손톱을 각각 손질하는 것’으로 변화되었다. 따라서 매니큐어는 손과 손톱을 다듬는 전문직 및 손과 신체에 매니큐어를 하는 행위를 의미한다(하루야마 유키오, 임희선 역, 2004).

한국보건산업진흥원에서 발표한 ‘네일 및 메이크업 관련 미용산업 선진화 방안 연구’에 따르면 네일미용이 최초로 제도화된 뉴욕주에서는

일반상업법에 ‘네일미용은 네일 스페셜티(Nail Specialty)라고 칭하며 대가를 지불받으면서 손·발톱을 자르고 모양내고 보기 좋게 하는 서비스로 스카프(sculpture) 또는 인공네일을 다루거나 제거하는 것을 포함한다’라고 정의되어 있다. 따라서 ‘네일미용은 손톱에 그림을 그리거나 공작을 하거나 하는 창작 또는 그와 같은 방법으로 하는 손톱을 가꾸는 활동이다’라고 정의하였다(민경민 외, 2009, p. 11).

국내 공중관리위생법 제 2조 5항에는 ‘미용업이라 함은 손님의 얼굴·머리·피부 등을 손질하여 손님의 외모를 아름답게 꾸미는 영업을 말한다’라고 설명하고 시행령 4조를 통해 미용업을 미용업(일반), 미용업(피부), 미용업(손톱·발톱), 미용업(종합)으로 분류한 후, 해당 분야에 대한 업무범위를 명시하였는데 여기서 미용업(손톱·발톱)이란 손톱과 발톱을 손질·화장하는 영업이라고 정의하고 있다(국가법령정보센터).

또한 한국보건산업진흥원의 ‘국민 건강 보호 및 증진을 위한 공중 위생 수준 향상 방안 연구’에서도 네일미용을 공중위생 서비스 분야로 분류하고 있으며 이는 네일미용이 위생과 건강이라는 부분과 밀접한 관련이 있음을 시사한다(황순옥 외, 2007, p. 9).

또한 Alisha et al(2009)도 네일미용은 손·발의 피부 및 손·발톱을 아름답게 하고 개선시키는 예술과 과학의 종합이라고 정의하며 손·발톱에서 손·발의 피부까지 관리한다는 개념으로 네일미용을 확장시켜 설명하고 있다.

이와 같이 네일미용이란 손톱 화장, 손톱에 그림 그리기, 손톱 창작, 인조네일 등의 모든 과정을 포함한 손·발의 피부 및 손·발톱의 총괄적인 손질 및 관리라고 할 수 있다.

미용교육은 1980년까지 전문 직업인보다는 단순 기술자 양성 과정으로 인식되어 왔으나 현대미용산업의 발전으로 전문 미용인의 역할비중이 커지면서 학습자들의 학습 성취도를 고양시키고, 현장에서의 요구를 바탕

으로 한 전문성 강화의 필요성을 강조하고 있다(임희야, 2010). 교육과학기술부(2011)에서 발표한 연구에서도 미용 교육은 미용에 대한 다양한 현장 실무 서비스에 필요한 이론적 지식과 올바른 직업관 및 서비스 정신 등을 습득하여 미용분야의 실무 전문가로서 종사할 인력을 양성하는 교육이라고 하였다. 네일미용 교육 역시 이러한 시대적 흐름에 따라 이루어져하고 다른 미용교육과 달리 중요시되어야 할 점은 현장실무 능력과 함께 안전에 관한 과목을 포함하여 교육하여야 한다는 점이다(류진, 2013).

현재 국내 미용 교과 과정은 이·미용 이론과 실기로 나누어 교육하고 있다. 네일미용 교육은 네일미용에 대한 지식, 직업관, 위생 개념 등을 전달하는 이론 교육과 네일미용을 수행할 수 있는 기술을 전달하는 실기 교육으로 이루어져 있다. 현 미용 교육과정에서 학습자들의 전문성 강화를 위한 현장 적응교육 요구를 충족시키고 기술적 목표를 향상시키기 위해서는 실기 수업의 시수를 증가시켜야 한다(임희야, 2010. p. 57). 또한, 네일 과목의 실기수업을 기초 기술과 자격증 관련 기술, 현재 유행하는 기술 등으로 세분화하여 현장과의 연계성이 가능한 전문적인 네일미용 실기교육이 필요하다(류진, 2013, p. 61).

실기교육은 실습을 통하여 이루어지는데 실습이란 어떤 기능을 일정 수준까지 숙달하게 하고 작업에 대한 올바른 태도와 습관을 갖게 하기 위해 계속적이고 반복적으로 실행하는 육체적, 정신적인 학습활동을 의미한다(김태형, 2012, p. 40). 또한 실기교육은 어떤 것을 ‘얼마나 아는가’도 중요하지만 실질적으로 ‘무엇을 할 수 있는가’가 더 중요하다(이무근, 원상봉, 2000). 그러므로 네일미용 교육이란 단순한 네일기술의 전달이 아니라 네일미용에 대한 전문적인 지식과 기술 및 올바른 가치관을 가진 네일미용인을 양성하는 전문적인 교육이라고 할 수 있다.

## 2) 네일미용 교육의 현황

네일미용 교육기관은 네일전문학원, 일반 미용학원, 문화센터, 미용고등학교, 2년제 대학 및 4년제 대학교 등이 있다. 본 연구는 네일미용 교육과정이 개설된 대학 중에서 서울 및 수도권 지역 위주로 현황을 살펴보고자 한다.

현재 서울 및 수도권 지역의 2년제 대학 중 네일미용 교육과정을 개설하고 있는 학교는 22개이다. 2년제 대학의 경우 학교의 특성에 따라 보통 3학점~11학점까지 배정하여 교육을 하고 있으며, 1학년 과정에서는 전공에 관계없이 공통으로 기초 네일미용 과정을 교육하고 2학년 과정에서는 전공을 세분화하여 기초 이상의 네일미용 과정을 교육하고 있다. 각 대학은 일반적으로 헤어, 피부, 메이크업 및 네일로 전공을 세분화하고 있으며 메이크업 및 네일 전공에서 네일미용 심화 과정을 교육하고 있다. 또한 개설된 네일미용 과정마다 교육 시수에 차이가 있지만 일반적으로 3시간의 시수에 이룬 1시간 실습 2시간을 배정하고 있는 것을 알 수 있다(표 4).

2009년 한국보건산업진흥원에서 발표한 ‘네일 및 메이크업 관련 미용산업 선진화 방안 연구’에 의하면 2년제 대학의 경우 3학점~11학점까지 배정되어 있고 4학점일 경우 2개 학기동안 교육이 이루어지고 있다(황순욱 외, 2009, p. 33). 네일미용 교육과정은 이전에 비해 학점 배정이 다소 적어졌으나 이는 현재 2년제 대학이 2학년부턴 전공을 세분화하여 타 전공에는 네일미용 과정을 개설하지 않고 메이크업 및 네일 전공자를 대상으로 교육과정을 개설하고 있기 때문이다.

<표 4> 서울 및 수도권 내 2년제 대학 네일미용 교육과정

지역	학교명	학과(전공)	과목명	학년/학기	학점	시수	
						이론	실습
서울	삼육보건대학	피부미용과	기초네일관리	01/02	2	1	2
			네일미용 I	02/01	2	1	2
			네일미용 II	02/02	2	1	2
	명지전문대학	뷰티아트과 (헤어)	네일케어	01/01	3	1	2
			네일미용	01/02	3	1	2
		뷰티아트과 (메이크업· 코디매니지먼트)	네일케어실습	01/01	2	1	2
			네일미용실습	01/02	2	1	2
	정화예술대학	미용예술학부	메이크업·네일취업세미나	02/02	3	2	2
			네일케어	01/02	3	1	2
	인천	경인여자대학	피부미용과	네일미용	02/01	3	1
매니큐어 및 페디큐어				01/02	3	1	2
재능대학		미용예술과	네일미용 I	01/02	2	1	2
			네일미용 II	02/01	2	1	2
경기	동원대학	뷰티디자인계열	네일케어	01/01	3	1	2
			네일미용	01/02	4	1	3
	신구대학	뷰티스타일링전공	창업 네일미용	02/01	3	0	3
	수원여자대학	미용예술과 (피부, 메이크업)	네일 케어 및 아트	01/02	3	1	2
			네일미용 디자인	02/01	3	1	2
	동남보건대학	피부미용과	네일관리이론 및 실습	02/01	3	1	2
			네일미용이론 및 실습	03/01	3	1	2
	신안산대학	뷰티디자인과	네일미용	01/02	3	1	2
	동아방송예술대학	패션 스타일리스트과	네일미용	02/01	3	0	3
	연성대학	뷰티 스타일리스트과	네일케어	01/01	2	0	3
			네일미용	01/02	2	0	3
	서정대학	피부미용과 (피부, 헤어, 메이크업·네일)	기초네일	01/01	2	1	2
			네일미용 1	01/02	2	1	2
			네일미용 2	02/01	2	1	2
		피부미용과 (메이크업·네일)	살롱네일테크닉	02/02	2	1	2
	여주대학	뷰티디자인과	기초네일미용실습	01/01	2	1	2
응용네일미용실습			01/02	3	1	2	

		살롱네일미용실습	02/01	3	1	2
		임상메이크업 & 네일미용실습	02/02	3	0	3
오산대학	뷰티디자인계열 (헤어, 메이크업·네일)	기초네일관리	01/01	3	1	2
		네일미용	01/02	3	1	2
	뷰티디자인계열 (메이크업·네일)	응용네일관리	02/01	3	1	2
		창작네일	02/02	2	1	2
	패션디자인계열	네일미용	02/02	2	1	2
용인송담대학	뷰티케어과	매니큐어링과 네일미용	01/01	3	0	3
경민대학	뷰티스킨케어과	네일케어실습	01/01	3	0	3
		네일미용실습	01/02	3	0	3
국제대학	뷰티디자인계열	네일미용 I	01/02	3	1	3
		네일미용 II	02/01	3	1	3
경북대학	뷰티아트과	베이직네일미용	01/02	2	1	1
		살롱네일미용	02/01	2	1	1
장안대학	뷰티케어과	기초네일미용 이론 및 실습	01/02	3	1	2
		응용네일미용2	02/01	3	1	2
수원과학대학	뷰티코디네이션과	네일케어	02/01	2	1	2
		네일미용베이직	02/02	2	0	3
		네일미용어드밴스	02/02	2	0	3
안산대학	뷰티아트과	네일미용	01/02	3	1	2
		네일미용 II	02/01	3	1	2

2014년 현재 서울 및 수도권 지역 내 뷰티관련 4년제 대학은 5개 대학으로 서울에 2개, 경기도에 3개 대학이 있고 이 중에서 네일미용 교육과정이 개설된 학교는 4년제 대학은 서울에 1개, 경기도에 3개 대학이 있다. 네일미용 교육과정이 개설된 학교의 경우 2~6학점을 배정하고 있으며 6학점의 경우 2개 학기로 나누어 각각 3학점씩 배정하고 있다. 서울의 서경대학교가 4년제 대학 중 유일하게 전공을 세분화하고 있으며 메이크업 전공자를 대상으로 4학년에 네일미용을 교육하고 있다. 그 외 성결대학교는 3학년, 신한대학교는 2학년, 을지대학교는 1학년에 네일미용을 교육하고 있는 것으로 조사되었다. 네일미용 교육 시수는 서경대학교, 성결대

학교, 신한대학교가 이론 1시간, 실습 2시간으로 3시수를 배정하고 있고  
 을지대학교는 이론 2시간 실습 2시간으로 4시수를 배정하고 있는 것으로  
 조사되었다(표 5).

<표 5> 서울 및 수도권 내 4년제 대학 네일미용 교육과정

지역	학교명	학과(전공)	과목명	학년/ 학기	학 점	시수	
						이론	실습
서울	서경대학교	미용예술학과 (메이크업)	매니&패디큐어	04/01	3	1	2
경기	성결대학교	뷰티디자인전공	네일관리 이론 및 실습	03/01	3	1	2
			창작 네일미용 이론 및 실습	03/02	3	1	2
	신한대학교	뷰티헬스 사이언스학부 (뷰티헬스전공)	네일미용	02/02	2	1	2
	을지대학교	피부관리학과	기초네일	01/02	3	2	2

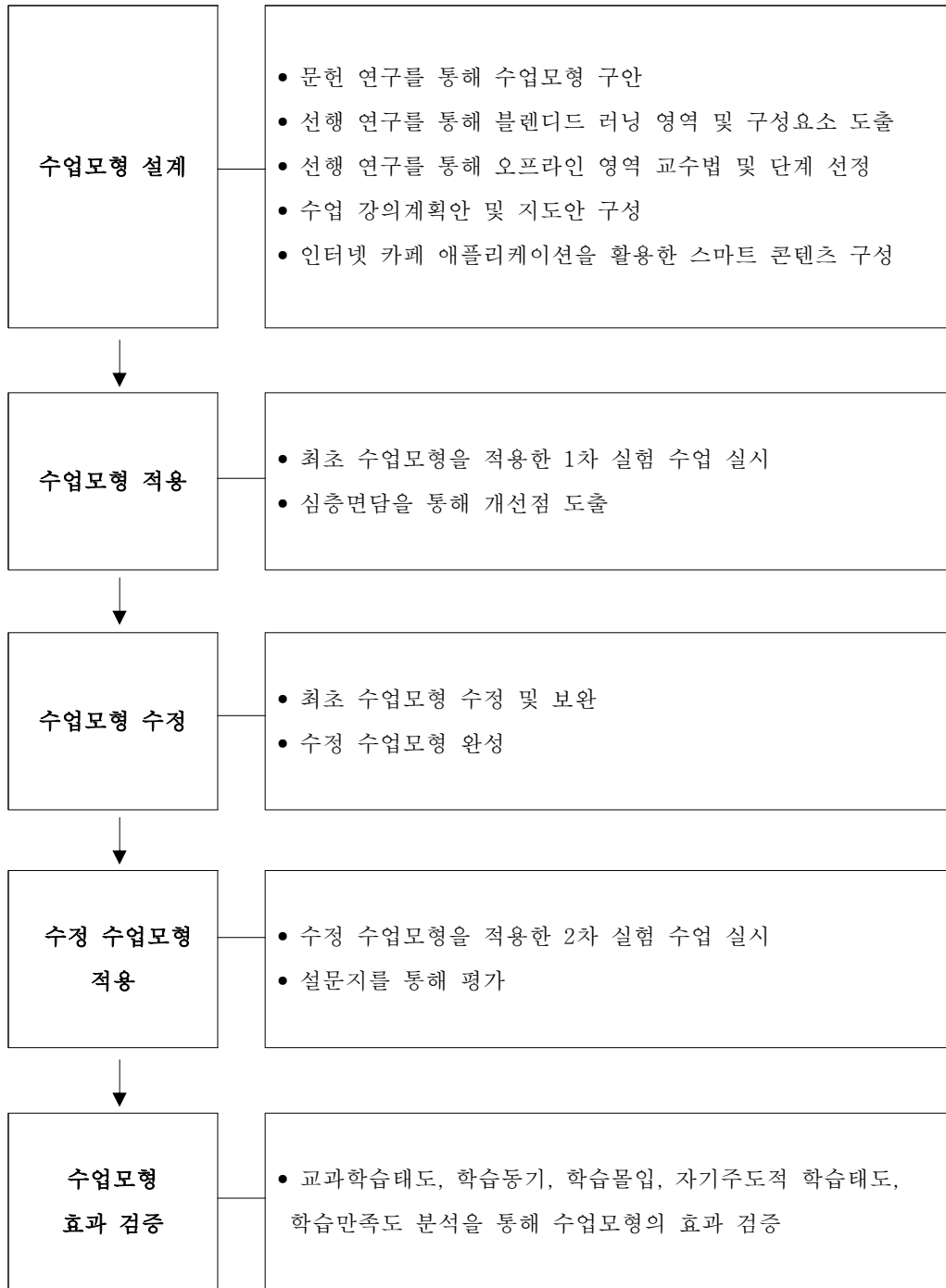
### III. 연구 방법

본 연구의 목적은 스마트 디바이스를 활용한 네일미용 수업모형 개발을 위한 것으로 이러한 수업모형을 개발하기 위하여 사용된 연구방법을 기술하였다. 주요 내용은 수업모형 구성, 수업모형 평가, 수업모형 효과 검증이다.

#### 1. 연구절차

본 연구는 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형을 개발하기 위해 문헌 연구, 선행 연구 고찰, 카페 애플리케이션 활용, 심층면담, 설문 조사 방법을 사용하였다.

연구 절차는 <그림 1>과 같다. 수업모형의 설계를 위하여 문헌 연구를 통해 수업모형을 구안하고 선행 연구를 토대로 블렌디드 러닝 영역 및 구성요소와 교실 내 교수법 및 단계를 선정하였다. 실제 수업에 적용하기 위하여 수업 강의계획안과 지도안을 구성하고 카페 애플리케이션을 활용하여 스마트 콘텐츠를 구성하였다. 또한 개발한 수업모형의 적합성을 검증하기 위해 실제 수업에 1차 적용 후 심층면담을 실시하였고, 그 결과를 반영하여 네일미용 수업모형을 위한 개선된 블렌디드 러닝 형태의 수업모형을 완성하였다. 완성된 수업모형을 학습자에게 2차 적용하여 설문지 평가로 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 효과를 검증하였다.



<그림 1> 연구절차

## 2. 네일미용 수업모형 구성

본 연구는 온라인 환경과 오프라인 환경에서 교수자와 학습자가 함께 교수-학습을 진행하는 것으로 네일미용 수업에 적합한 수업 방식과 블렌디드 러닝 영역을 선정하고자 한다.

### 1) 블렌디드 러닝 영역 및 구성요소 선정

블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인의 결합만이 아닌 학습목표, 학습방법, 학습시간과 공간, 학습 활동, 학습매체, 상호작용방식 등 다양한 학습요소들의 결합을 통해 최상의 학습효과를 도출해 내기 위한 다양한 설계 전략으로 그 개념과 영역이 확장되고 있다(김동희, 2012, p. 67).

이에 본 연구는 온라인과 오프라인 학습환경의 혼합을 기본으로 하여 다른 학습요소들도 혼합한 블렌디드 러닝 형태의 수업모형을 구안하고자 한다. 임정훈(2004)과 김미영, 최완식(2006)은 학교교육 측면에서 블렌디드 러닝 영역과 구성요소를 세분화하였고 김미용(2010)과 진선미(2012)는 실기 중심의 교수-학습 특성에 적합한 블렌디드 러닝 영역과 구성요소를 선정하였다. 본 연구의 수업모형은 학교 교육에 적용하기 위한 실기중심의 교과이므로 위에서 언급한 선행연구를 토대로 블렌디드 러닝 영역과 구성요소를 도출하였다.

임정훈(2004)은 블렌디드 러닝을 학습목표, 학습내용, 학습시간, 학습장소, 학습매체, 학습형태, 상호작용 유형, 학습환경 등의 영역으로 세분화하였다. 각 영역의 구성요소를 학습목표는 인지적 목표, 정의적 목표, 심체적 목표로 학습내용은 구조화된 학습내용과 비구조화된 학습내용으로 학습시간은 실시간과 비실시간으로 학습장소는 교실 안과 교실 밖으로 수업학습매체는 개별 학습, 협동 학습(조별), 일제 학습으로 학습형태는 텍스트 자료, 오디오 기반 매체, 비디오 기반 매체, 멀티미디어기반 매체,

컴퓨터 인터넷 기반 매체로 상호작용 유형은 학습자-학습내용, 학습자-교수자, 학습자-학습자, 학습자-커뮤니티로 학습환경은 사이버 학습과 오프라인 교실 수업으로 구성하였다

김미영·최완식(2006)은 학습의 주도권, 학습유형, 학습환경, 학습시간, 교수·학습방법, 평가, 학습내용의 구조화 정도, 학습장소, 교수 매체, 학습 집단 규모로 블렌디드 러닝 영역을 설정하였다. 각 블렌디드 러닝 영역의 구성요소를 학습유형은 이론과 실습, 학습시간은 실시간과 비실시간, 학습장소는 교실수업과 체험 현장 수업, 교수 매체는 교수학습 교수매체와 교수학습지원 교수매체, 학습 집단 규모는 대규모와 소규모, 학습환경은 사이버 환경과 면대면 환경, 교수·학습방법은 교사 중심과 학생 중심, 학습의 주도권은 교수자 주도과 학습자 주도, 학습내용의 구조화 정도는 구조화된 학습내용과 비구조화된 학습내용, 평가는 진단평가, 형성평가, 총합평가 등으로 영역을 세분화하였다

김미용(2010)은 교수·학습환경, 교수·학습방법, 교수·학습전략, 교수·학습매체, 교수·학습내용, 교수·학습장소로 6가지의 블렌디드 러닝 영역을 제시하였다. 교수·학습환경은 온라인 환경과 오프라인 환경으로 교수·학습방법은 직접교수법, 강의법, 토의법, 문제해결법, 팀티칭 등으로 교수·학습전략은 학습형태, 피드백, 발문, 동기유발, 판서, 교과서 활용 등으로 구성하였다. 교수·학습매체는 정보통신기술(ICT:Information & Communication Technology) 활용 교수매체, 시뮬레이션 주문형 비디오 시스템(VOD:video on demand), 프리젠테이션 등으로 교수·학습내용은 이론과 실기로, 교수·학습장소는 교실, 컴퓨터실, 강당, 운동장 등으로 영역을 세분화하였다.

진선미(2012)는 교수·학습환경, 교수·학습방법, 교수·학습내용, 교수·학습매체, 교수·학습전략, 교수·학습시간으로 영역을 선정하고 교수·학습환경에는 온라인과 오프라인, 교수·학습방법에는 직접교수법,

강의법, 시범, 실습으로 교수·학습내용에는 이론과 실기, 구조화된 학습과 비구조화된 학습으로 교수·학습매체에는 인터넷, 동영상, 실물, 텍스트로 교수·학습전략에는 자기주도학습, 개별학습, 일제학습으로 교수·학습시간에는 실시간과 비실시간으로 구성하여 수업모형에 적용하였다.

<표 6>은 연구자들이 제시한 블렌디드 러닝 영역과 그 구성요소를 종합 정리한 것이다.

<표 6> 선행연구의 블렌디드 러닝 영역과 구성요소

연구자	영역	구성요소
임정훈 (2004)	학습목표	인지적 목표, 정의적 목표, 심체적 목표
	학습내용	구조화된 학습내용, 비구조화된 학습내용
	학습시간	실시간, 비실시간
	학습장소	교실 안에서의 수업, 교실 밖에서의 수업
	학습매체	개별 학습, 협동 학습(조별), 일제 학습
	학습형태	텍스트 자료, 오디오 기반 매체, 비디오 기반 매체, 멀티미디어기반 매체, 컴퓨터 인터넷 기반 매체
	상호작용 유형	학습자-학습내용, 학습자-교수자, 학습자-학습자, 학습자-커뮤니티
김미영 최완식 (2006)	학습의 주도권	교수자 주도, 학습자 주도
	학습유형	이론, 실습
	학습환경	사이버 환경, 면대면 환경
	학습시간	실시간, 비실시간
	교수·학습방법	교사 중심, 학생 중심
	평가	진단평가, 형성평가, 총합평가
	학습내용의 구조화 정도	구조화된 학습내용, 비구조화된 학습내용
	학습장소	교실수업, 체험 현장 수업
	교수 매체	교수학습 교수매체, 교수학습지원 교수매체
학습 집단 규모	대규모, 소규모	
김미용 (2010)	교수·학습환경	온라인 환경, 오프라인 환경
	교수·학습방법	직접교수법, 강의법, 토의법, 문제해결법, 팀티칭 등
	교수·학습전략	학습형태, 피드백, 발문, 동기유발, 판서, 교과서 활용
	교수·학습매체	정보통신기술 활용 교수매체, 시뮬레이션 주문형 비디오 시스템, 프리젠테이션
	교수·학습내용	이론과 실기
교수·학습장소	교실, 컴퓨터실, 강당, 운동장 등	
진선미 (2012)	교수·학습환경	온라인 환경, 오프라인 환경
	교수·학습방법	직접교수법, 강의법, 시범, 실습
	교수·학습내용	이론과 실기, 구조화된 학습과 비구조화된 학습
	교수·학습매체	인터넷, 동영상, 실물, 텍스트
	교수·학습전략	자기주도학습, 개별학습, 일제학습
교수·학습시간	실시간, 비실시간	

각 영역은 연구자들의 관점에 따라 다른 명칭으로 사용되고 있지만 본 연구는 그 중에서 연구자들이 공통적으로 제시하고 있는 영역과 교수와 학습이 같이 진행되는 본 연구의 과정에 적합하다고 사료되는 교수-학습 내용, 교수-학습장소, 교수-학습매체, 교수-학습환경, 교수-학습전략의 영역과 그 구성요소를 <표 7>과 같이 선정하였다.

네일미용 교육은 이론과 실기로 교수-학습이 이루어지므로 교수-학습 내용은 이론적인 지식과 실기의 혼합으로 구성하였다. 교수-학습장소는 교실 내와 교실 외로 구성한다. 그리고 교수자와 학습자는 컴퓨터와 스마트 디바이스를 활용한 인터넷, 동영상 등의 교수-학습매체를 활용하여 온라인과 오프라인의 혼합된 교수-학습환경에서 수업이 진행되도록 구성한다. 교수-학습전략은 자기주도학습과 전체학습, 개별학습 등을 구성요소로 선정하고 블렌디드 러닝 환경을 설계하였다. 또한, 블렌디드 러닝 영역의 구성요소 간의 혼합뿐만 아니라 블렌디드 러닝 영역을 서로 혼합하여 네일미용 수업모형을 설계하고자 한다.

<표 7> 네일미용 수업모형을 위한 블렌디드 러닝 영역과 구성요소

블렌디드 러닝 영역	구성요소
교수-학습내용	이론, 실기
교수-학습장소	교실 내, 교실 외
교수-학습매체	인터넷, 동영상
교수-학습환경	온라인, 오프라인
교수-학습전략	직접교수법, 자기주도학습, 개별학습, 전체학습

## 2) 교수-학습 방법 및 단계 선정

네일미용 교육은 실기교육이 주를 이루는 과정으로 교수자가 실기시연을 보이고 학습자는 교수자의 실기를 모방하여 연습한 후, 교수자는 학습자의 결과물을 분석하고 평가하는 순서로 수업이 이루어진다.

이화여대 교육공학과(2006)에서 발표한 ‘21세기 교육방법 및 교육공학’ 자료에 의하면 ‘시범’은 새로운 기능을 학습하기 위한 방법으로 교수자가 교육시키고자 하는 행동양식을 보여주는 동안 학습자는 관찰과 모방을 통해 기능을 습득할 수 있도록 하는 과정이고 ‘실습’은 학습자들이 반복적인 연습을 통해 기능이 숙달될 수 있도록 하기 위해 실시하는 교수-학습방법이라고 하였다. 그러므로 시범과 실습은 네일미용 교육에 있어서 중요한 교수-학습방법이다.

직접교수법은 학습자들에게 사실이나 규칙·행동계열을 가르치거나 지식을 기반으로 하는 기능 숙달에 유효하고 적합한 교수법으로 행동주의에 이론적 토대를 가진다. 주요 원리는 교수자가 학습목표를 제시하고 그 달성 과정에 대한 구체적인 방법과 전략, 새로운 기술 등을 예시와 시범을 보임으로서 학습자들이 단순기능의 습득과 훈련이 아닌 학습자 스스로 문제 해결을 위한 연습을 통해 기능학습의 기회를 갖고 목표를 달성할 수 있도록 하는 것이다(Gary, Borich, 박승배 외 역, 2002).

이종숙, 조희정(2012)은 초등학교 3~4학년의 읽기부진 아동 12명을 직접교수 집단과 읽기게임 집단으로 나누어 읽기 이해능력에 대한 효과를 비교하였는데 직접교수법을 적용한 아동들이 문장배열 과제와 독해평가면에서 효과적인 것으로 나타났다.

또한 하정숙, 박중호(2013)는 직접교수법을 활용한 핵심어 전략이 수학 학습장애 위험아동, 읽기-수학 공존학습장애 위험아동, 일반아동의 수학 문장제 해결능력에 미치는 효과를 연구하였고 그 결과 세 집단 모두의

해결능력 향상에 긍정적인 효과를 미쳤으며, 수학 문장제 해결능력의 진전도에서도 단기간에 큰 변화를 보였다.

미국 내 교육에 관련된 연구 중 ‘Project Follow Through’ 는 직접교수법의 직접적인 효과를 보여준 연구로 1968년에서 1978년까지 약 10여년 동안 175개 지역 약 75,000명의 학생들에게 22가지의 교수모형을 적용하고 기본 학업능력, 인지개념능력, 자기존중 및 통제감 등에 대하여 그 효과를 검증하였는데 직접교수법으로 수업을 받은 학생들이 다른 교수법으로 수업 받은 학생들보다 세 영역에서 모두 높은 성적을 보였다(이대식, 2004). 이와 같이 직접교수법은 교수-학습에 있어서 효과가 입증된 수업 방식이다.

직접교수법은 크게 도입, 전개, 정리의 단계로 구성되고 전개 단계는 시범과 연습의 과정으로 이루어져 있다. 직접교수법의 전개 단계는 교수가 시범을 보이고 학습자가 모방할 수 있도록 연습 시간을 갖는 것으로 기술 습득이 학습목표가 되고 실기가 수업내용에 주를 이루는 네일미용 수업과정에 적합하다고 할 수 있다. 이에 본 연구는 다른 교과에서 활용되고 있는 직접교수법을 살펴보고 이를 토대로 교실 내에서 진행되는 주요활동내용을 설계하고자 한다.

국어 교과 영역에서는 직접교수법이 언어 수행에 필요한 원리 및 전략으로서 설명→시범→질문→활동 등의 단계로 구성하여 수업내용에 따라 반복 순환이 가능하다고 제시하고 있다(임성규, 2000).

또한 직접교수법은 학습목표로 기능 숙달을 강조하고 있는 체육 교과에서도 적용되고 있고 일반적으로 도입→과제제시→연습→피드백과 교정→독립적 연습→주기적 복습의 절차로 수업이 운영된다(서지영, 2002).

김성숙(2002)은 직접교수법이 판화, 미술사, 감상교육, 미술문화의 교육 및 전통적인 표현 활동의 향상에 효율적인 수업모형이라고 제시하면서 미술과 특성을 고려하여 문제인식→설명 및 시범→질의응답→구조화된

연습→독립적인 연습→정리 및 발전으로 교수·학습단계를 제안하였다.

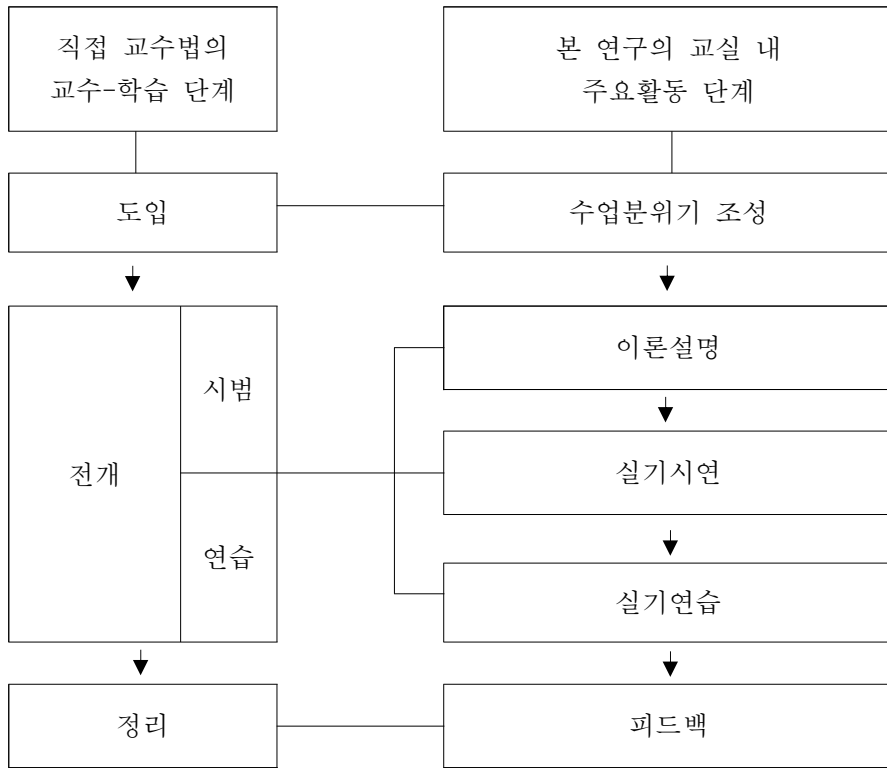
직접교수법은 기능의 원리를 이해하고 숙달하는 데도 효과적이기 때문에 고등 사고 기능을 포함한 수학과에서도 활용되고 있다. 강문봉, 한태명(2003)은 정보통신기술을 활용하여 도입→교사의 설명→교사의 시범→교사의 질문과 학생의 대답→단계적 연습→독립적 연습으로 수학과 교수-학습단계로 제시하였다. 이와 같이 직접교수법이 활용되고 있는 다른 교과 교수-학습단계를 정리하면 <표 8>과 같다.

<표 8> 타 교과 수업모형의 직접교수법 단계

연구자	교과	직접교수법의 단계
임성규 (2000)	국어	설명하기→시범보이기→질문하기→활동하기
서지영 (2002)	체육	도입→과제제시→연습→피드백과 교정→독립적 연습→주기적 복습
김성숙 (2002)	미술	문제인식→설명 및 시범→질의 응답→구조화된 연습→독립적인 연습 →정리 및 발전
강문봉 한태명 (2003)	수학	도입→교사의 설명→교사의 시범→교사의 질문과 학생의 대답→단계 적 연습→독립적연습

위와 같이 여러 연구에서 살펴본 직접교수법의 교수-학습단계는 연구자에 따라 절차의 명칭과 수업 진행 순서의 차이는 있었으나 일반적으로 교수자가 시범을 보이고 질의 응답 과정을 거쳐 학습자별로 연습을 통해 기능을 숙달할 수 있도록 하는 단계로 구성되어 있다. 따라서 본 연구는 <표 8>에서 살펴본 직접교수법 교수-학습단계에서 네일미용에 적합한 과정을 선정하여 <그림 2>와 같이 수업분위기 조성, 이론설명, 실기시연, 실기연습, 피드백으로 구성하고 본 연구의 교실 내에서 진행되는 주

요활동 단계에 적용하고자 한다.



<그림 2> 네일미용 교실 내 주요활동 단계 구성안

그러나 이채연(2006)은 기존 직접교수법의 설명하기와 시범보이기 단계가 일방적인 지식 전달에 그치게 될 가능성을 제시하며 학습자가 능동적인 학습활동을 할 수 있도록 하기 위해 다양한 콘텐츠를 설계해야한다고 하였으며 블렌디드 러닝을 교실수업과 연계할 수도 있다고 제안하였다. 또한 진선미(2012)는 직접교수법의 절차 중 구조화된 연습을 ‘구조화된 연습’과 ‘비구조화된 연습’으로 구분하여 수업모형을 설계하였고 ‘비구조화된 연습’단계를 통하여 학습자들이 수동적인 학습활동에서 벗어나 능동적인 학습활동으로 자기주도적 학습능력을 신장시키고자 하였다.

이러한 시대적 흐름으로 최근 주목받고 있는 교육동향은 구성주의를 이론적 토대로 하는 자기주도학습 개념이다. 구성주의는 학습자 중심 교육이라는 점에서 인본주의와 유사하나 학습초기에 교수자가 학습과정을 이끌고 안내를 제공함으로써 학습자들은 자신이 가지고 있는 교육적 경험을 적극 활용하여 점차 자신의 학습을 이끌고 나갈 주도적인 능력을 발달시킨다는 개념이다(Dewey, 1975).

지식기반의 정보 사회가 추구하는 교육의 방향은 학습자가 학습활동의 중심이 되어 학습에 흥미와 책임을 가지고 자기주도적으로 학습을 수행하는 흐름으로 변화하고 있다. 따라서 네일미용 교육도 학습자가 주체가 되어 학습동기를 증진시키고 스스로 학습하려는 의지와 필요성을 통해 빠르게 변화하는 사회에 적응할 수 있는 전문성, 창의성을 함양시킬 수 있어야 한다.

이에 본 연구는 교실 외에서 이루어지는 교수-학습의 방법은 자기주도적 학습으로 접근하고 주요활동 단계는 실기와 이론이 혼합된 과제를 학습자가 수행하는 것으로 구성하였다.

### 3. 네일미용 수업모형 평가

본 연구는 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝 형태의 수업모형을 개발하여 실제 학습자에게 적용한 뒤 그 적합성 여부를 알아보기 위하여 다음과 같은 과정을 통해 심층면담을 진행하고자 한다.

#### 1) 연구대상

본 연구에서 1차 개발된 네일미용 수업모형은 경기도 소재 Y 대학 뷰티과 1학년 3개 학급 총 91명을 대상으로 적용되었다. 각 학급은 A학급

28명, B학급 30명, C학급 33명이고 적용기간은 2014년 9월 1주부터 2014년 9월 3주까지 3차시 동안(1주 1회 3시간) 실시되었다. 본 연구는 수업모형을 학습자에게 3회 적용 후 심층면담을 하기 위해 1학기 네일미용 교과 성적을 기준으로 A학점 2명, B학점 2명, C학점 2명으로 각 학급에서 6명씩 총 18명을 선정하였다. 이는 수업모형을 수행하는 데 있어 이론적 부분과 실기 부분에 대한 이해도와 새로운 학습 방식을 수용하는 태도 등이 성적별로 차이가 있을 것이라 사료되었기 때문이다.

## 2) 자료 수집

심층면담은 2014년 9월 3주 수업이 끝난 후에 진행하였으며, 면담은 개별 면담과 단체 면담을 혼합하여 실시하였고 참여자가 편하게 많은 응답을 할 수 있도록 별도의 강의실에서 이루어졌다. 면담 방법은 반구조화된 면담<sup>4)</sup>과 비구조화된 면담<sup>5)</sup>을 혼합하여 사용하였다. 질문은 <표 9>와 같은 내용으로 구성하였으며 질문 방식은 상황에 따라 유연하게 변형시켰다. 면담 시간은 내용과 연구 참여자의 상황에 따라 유동적으로 운영하였으나 논제에서 면담내용이 벗어나지 않게 하기 위해 30분 정도로 계획 후 실시하였다. 면담 내용은 참여자의 동의하에 녹음기에 녹취하여 본 연구에 필요한 부분만 발췌하였다.

---

4) 반구조화된 면담이란 미리 준비된 면담지를 사용하지만 면담자의 답변을 예측할 수 없는 면담방식이다.

5) 비구조화된 면담이란 질문과 답변의 형태가 아닌 일반적인 대화에 가까운 면담방식이다.

<표 9> 면담 질문 내용

구분	항목	질문
교실 내 수업	이론설명	교수자 컴퓨터를 이용한 이론설명은 이해하기에 적합하였는가?
		이론설명 시간은 적당한가?
		이론설명시 추가되었으면 하는 부분이 있는가?
	동영상	동영상으로 실기시연을 시청할 수 있어도 교수자의 직접 실기시연이 필요하다고 생각하는가?
		개별 실기연습시 스마트 디바이스를 활용한 동영상 시청에 대한 생각은 어떠한가?
		스마트 디바이스를 활용한 동영상 조작시 어려운 점은?
피드백	완성된 결과물에 대한 교수자의 피드백시 건의사항은?	
교실 외 수업	과제전반	교실 외 수업 (과제1-과제4)의 과제 분량과 순서는 적당한가?
	과제 1	과제 1(실기연습-과정)은 전시 학습을 복습하는데 도움이 되었는가?
	과제 2	과제 2(이론 문제풀이)에 대한 문항 수 및 정답 공개 시기는 적당한가?
	과제 3	과제 3(실기연습-완성) 수행시 불편한 점이나 건의 사항은?
	과제 4	과제 4(차시예습) 수행시 불편한 점이나 건의 사항은?

#### 4. 네일미용 수업모형 효과

본 연구는 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별, 수업유형별 인식의 차이를 알아봄으로써 블렌디드 러닝 형태로 진행된 네일미용 수업 모형의 적합성을 살펴보고자 한다.

##### 1) 측정 도구

본 연구는 설문지법을 이용하여 조사하였다.

설문지의 구성은 5부로 I부는 교과학습태도를 측정하는 문항이고 II부는 학습동기를 측정하는 문항이다. III부는 학습몰입을 측정하는 문항이고 IV부는 자기주도적 학습태도를 측정하는 문항이며 V는 학습만족도를 측정하는 문항이다. 그리고 일반적인 배경 2문항을 포함하여 총 129문항으로 구성하였다.

교과학습태도는 한국교육개발원(1992)에서 제작한 검사지를 사용한 최병훈(2014)의 검사도구와 한국교육개발원(2002)에서 수학적 태도를 검사하기 위해 제작한 설문지를 본 연구에 적합하도록 수정·보완하여 만든 설문을 이용한 것으로 흥미, 동기, 자신감, 태도, 습관의 5개 하위요인이 포함된 총 30개의 문항에 5점 척도로 구성하였다.

학습동기는 송상호와 Keller(1999)가 개발한 학습동기 측정표를 토대로 장은호(2007)가 제작한 학습동기 검사도구와 김연철(2012)의 연구에서 사용되었던 설문을 이용한 것으로 주의력, 관련성, 자신감, 만족감의 4개 하위요인이 포함된 전체 29개의 문항에 5점 척도로 구성하였다.

학습몰입은 석임복(2007), 박형근(2009), 이재신(2012)이 재구성한 학습몰입 검사도구를 본 연구에 적합하도록 수정·보완하여 만든 설문을 이용한 것으로 학업과 인식의 통합, 학업과제 집중, 명확한 학업목표, 과제와 능력의 조화, 통제감의 5개 하위요인이 포함된 총 22개의 문항에 5점 척도로 구성하였다.

자기주도적 학습태도는 김매희(1993), 현정숙(1999), 이동섭(2013)의 연구에서 사용한 설문을 본 연구에 적합하도록 수정·보완하여 이용한 것으로 학습관리능력, 자기효능감, 동기, 대인관계활용능력, 생활태도관리능력의 4개 하위요인이 포함된 총 34개의 문항에 5점 척도로 구성하였다.

학습만족도는 Stein(1997), 서혜진 (2001), 연고운(2013)의 연구에서 사용된 문항을 학습만족도 측정으로 적합하도록 수정·보완하여 만든 설문을 이용하였으며 일반 만족도, 학습관련 만족도의 2개 하위요인이 포함

된 총 12개의 문항에 5점 척도로 구성되었다.

<표 10>은 설문지의 구성과 문항수를 정리한 것이다.

<표 10> 설문지의 구성

측정변수	측정방법	출처	문항수
교과학습태도	5점 척도	한국교육개발원(2002) 최병훈 (2014)	30
학습동기	5점 척도	송상호&Keller(1999) 장은호(2007) 김연철(2012)	29
학습몰입	5점 척도	석임복(2007) 박형근(2009) 이재신(2012)	22
자기주도적 학습태도	5점 척도	김매희(1993) 현정숙(1999) 이동섭(2013)	34
학습만족도	5점 척도	Stein(1997) 서혜전 (2001) 연고운(2013)	12
일반적배경	선다형	연구자	2
<b>합계</b>			<b>129</b>

## 2) 자료수집 및 자료 분석

본 연구에서 네일미용 수업모형을 적용한 대상은 <표 11>과 같이 A학급은 헤어전공, B학급은 메이크업 전공(네일 전공 포함), C학급은 헤어와 메이크업 전공이 혼합된 학급으로 학급별로 전공이 분류되어 있다. 학생들은 2014년 1학기에 오프라인 수업 환경에서 직접교수법 방식으로 네일미용 기초 과정을 교육받았다. 본 연구는 동일 환경의 경험이 있는 학습자들을 대상으로 2014년 9월 4주부터 10월 2주까지 주 1회 3차시 동

안 수정된 수업모형을 적용하였고 1학기 때와 동일한 시수로 운영되었다.

설문방법은 스마트 디바이스를 활용하였고 ‘nailmaster’의 공지사항란을 통하여 1학기 수업 방식은 강의실 수업으로, 2학기에 적용한 수업 방식은 블렌디드 러닝 수업이라고 명명하여 설문하였다.

자료분석은 SPSS 18.0 프로그램을 사용하여 통계분석을 실시하였다.

강의실 강의와 블렌디드 러닝 강의에 대한 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대해서 측정을 하였으며 주성분분석, Varimax 회전방식에 의해 요인분석을 실시하였으며 추출된 요인에 대한 평균과 표준편차를 산출하였다. 각 수업 방법에 따른 연구 그룹(학급)간 인식차이는 일원변량분석을 통해 인식차이를 알아보았으며, Duncan의 다중비교에 의해 사후검정을 실시하였다. 두 수업 방식에 대한 인식차이는 종속표본 t 검정을 통하여 알아보았다. 모든 분석의 유의 수준  $\alpha=.05$ 이다.

<표 11> 연구대상자의 구성

학급	전공	N(%)
A	헤어	28(30.8)
B	메이크업(네일 포함)	30(33.3)
C	헤어&메이크업	33(36.3)
전체		91(100.0)

## IV. 네일미용 수업모형 설계 및 구현

이 장에서는 다양한 콘텐츠가 혼합된 형태의 수업모형을 설계하고 세부적인 교수-학습 구성안을 제시하고자 한다.

### 1. 네일미용 수업모형 설계

#### 1) 네일미용 수업모형 제시

네일미용 수업모형은 선정된 교수-학습방법과 도출된 블렌디드 러닝 영역 및 구성요소를 혼합한 형태로 구성한다. 네일미용 수업모형은 블렌디드 러닝 영역 중에서 전체 모형에는 온라인과 오프라인을 중심으로 하는 교수-학습환경, 접근법에는 교수-학습전략, 절차에는 교수-학습장소와 교수-학습매체, 주요활동에는 교수-학습내용을 적용하여 구성하였다.

네일미용 수업모형의 이론적 기저는 행동주의와 구성주의에 기반을 두고 접근법은 행동주의를 기반으로 하는 직접교수법과 구성주의를 기반으로 하는 자기주도학습에 두고 있으며 형태는 스마트 디바이스를 활용한 스마트 러닝과 다양한 학습요소가 혼합된 환경의 블렌디드 러닝을 취한다.

본 연구에서는 교실 내에서 교수자와 학습자가 함께 진행하는 교수-학습을 교실 내 교수-학습, 교실 외에서 교수자와 학습자가 따로 진행하는 교수-학습을 교실 외 교수-학습이라고 명명한다.

절차는 교실 내 교수-학습과 교실 외 교수-학습으로 구분하여 구성하고 교실 내 교수-학습에서는 교수-학습매체로 교수자 컴퓨터와 스마트 디바이스를 활용하고 교실 외 교수-학습에서는 개인 컴퓨터와 스마트 디

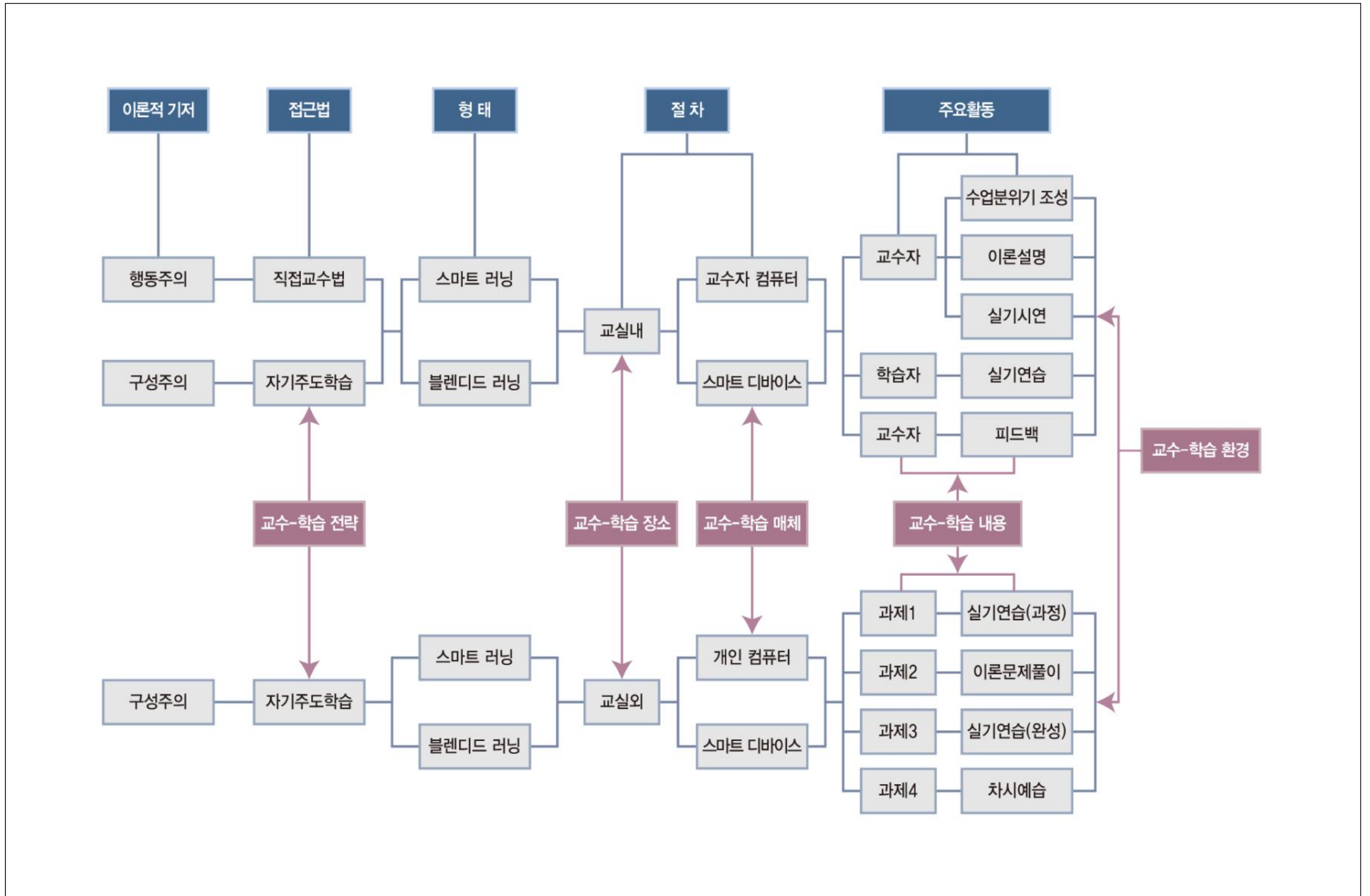
바이스를 활용하는 것으로 구성한다.

교수-학습 주요활동으로 교실 내 교수-학습 활동을 살펴보면 교수자는 도입 절차로 수업분위기를 조성하여 학습 관련 이론을 설명한다. 이론설명이 이루어진 후에 교수자는 오프라인 환경에서 본시 학습주제에 해당되는 실기를 직접 시연한다. 교수자의 실기시연이 끝나면 학습자는 교수자의 실기를 모방하여 개별로 연습을 한다. 학습자의 개별 실기연습이 마무리되면 교수자는 학습자의 완성된 결과물에 대해 피드백을 하고 수업을 종료한다.

교수-학습 주요활동의 교실 외 교수-학습은 네일미용 과정이 이론과 실기의 교수-학습이 함께 진행된다는 것을 기본으로 하여 학습자 스스로 교수-학습을 주도적으로 진행하는 자기주도학습에 초점을 두고 설계하였다.

교실 외 교수-학습과정은 과제 1, 과제 2, 과제 3, 과제 4로 구성되며 학습자가 스마트 디바이스를 활용하여 과제를 수행한다. 과제 1과 과제 3은 실기로 과제 2와 과제 4는 이론으로 혼합하여 학습자가 교실 외에서도 학습환경과 학습내용이 혼합되는 블렌디드 러닝 형태로 학습할 수 있도록 구성하였다.

과제 1은 전시에 학습했던 실기의 순서나 과정에 초점을 두고 학습자가 연습해보는 과제이고 과제 2는 전시에 학습했던 이론 부분을 문제로 풀어보는 과정이며 과제 3은 실기의 결과물의 완성에 초점을 두고 연습해야 하는 과제로 구성하였다. 과제 4는 차시에 학습하게 될 주제에 대해 공부하는 예습 의미의 과제로 구성한다. <그림 3>은 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형이다.



<그림 3> 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형

## 2) 네일미용 수업모형 설계

네일미용 수업모형 설계는 제시된 수업모형을 토대로 교수-학습의 구체적 내용에 관해 설계하는 것이다.

기존 대학의 미용 관련 학과에서는 네일미용 과정이 일반적으로 1주일에 1회 개설되어 있고 그 과정을 1주차로 규정하여 운영되므로 본 연구의 네일미용 수업모형은 교실 내에서 시작하여 교실 외까지 이루어지는 교수-학습을 1주차로 정하여 그 세부내용을 구성하고자 한다.

학습시간은 대학교가 일반적으로 1교시 수업 시간을 50분으로 책정하고 있고 이론 1시간 실기 2시간, 총 3교시 형태로 1주 수업이 이루어지므로 본 연구에서도 교실 내 교수-학습이 진행되는 학습시간은 이론 1시간(실제 수업 50분), 실기 2시간(실제 수업 100분)을 기준으로 한다. 학습자가 스스로 학습을 주도하는 교실 외 교수-학습시간의 이론 학습시간은 1일 기준 30분 이내로 구성하지만, 실기연습을 하는 시간은 개인의 속도 차이가 있으므로 학습자가 자유롭게 조절하도록 한다.

학습매체는 온라인 학습환경을 조성하기 위해 컴퓨터와 스마트 디바이스를 활용한다.

<표 12>는 네일미용 수업모형의 세부 설계안을 정리해 놓은 것이다. 교실 내에서 진행되는 교수-학습은 직접교수법의 단계를 적용하여 수업분위기 조성, 이론설명, 실기시연, 실기연습, 피드백 단계로 구성한다.

교수자는 학습자 전체를 대상으로 전시 학습을 간략하게 확인하고 본시 학습주제 안내와 학습목표를 제시하며 약 5분간 수업분위기를 조성한 후 교수자 컴퓨터를 사용하여 메인 화면에 수업내용을 게시하고 본시 학습주제에 관한 관련학문이나 실기에 대한 전반적인 내용 등을 약 45분간 설명한다. 학습자는 전시 과제 4에서 연습했던 내용들을 상기하며 설명을 듣는다.

이론에 대한 설명이 종료되면 교수자는 학습자 전체를 대상으로 본시 학습주제에 해당하는 실기에 대해 시연하면서 실기 전 준비 상태, 제품 및 재료에 대해 정확한 사용법, 주의사항 등을 함께 설명하며 시술 순서 및 과정을 정확하게 시범을 보이고 개별로 학습자의 질의를 받아 응답을 하는 순서로 약 30분간 진행하는 것으로 설계한다.

교수자의 실기시연이 끝나면 학습자는 개별 활동으로 교수자의 구조화된 실기를 모방하여 연습하고 이 활동에서 학습자 각자가 스마트 디바이스를 활용하여 실기동영상을 시청하면서 연습을 할 수 있다. 본 연구는 학습자가 해당 실기를 처음 해보는 것이라는 가정 하에 충분한 연습 시간을 제공하고자 학습시간을 약 50분간으로 설계하였다.

교수자는 학습자의 실기연습이 종료되면 학습자 개별로 완성된 결과물을 분석하여 학습자에게 피드백을 한 후 전체 학습자들에게 교실 외 수업에 해당되는 과제를 원활히 수행할 수 있도록 과정에 대해 자세히 안내하고 차시의 학습주제에 대해 예고하며 교수-학습 활동을 정리한다. 이 과정은 교실 내 교수-학습의 마지막 활동으로 약 20분간 진행한다.

교실 외에서 이루어지는 교수-학습은 개별적으로 진행되는 학습자 주도 활동 단계로써 학습자들은 교실 내 수업에서 학습했던 내용들을 토대로 교실 내 교수-학습 익일부터 4일차까지 과제 1, 과제 2, 과제 3, 과제 4를 차례대로 매일 수행할 수 있도록 구성한다. 교실 내 교수-학습시간을 통해 얻은 지식이나 이론을 실제로 증명해보이거나 몸에 익히도록 하는 것은 학습자들의 자기주도적 학습능력과 문제해결 능력을 향상시키는데 매우 효과적인 방법이다(나승일, 2004). 교수자는 개인 컴퓨터나 스마트 디바이스를 활용하여 학습자에게 과제를 공지하고 학습자들도 개인 컴퓨터나 스마트 디바이스를 활용하여 과제를 제출한다.

과제 1은 첫 번째 실기연습 과제로 학습자는 실기연습을 수행하며 실기순서별로 사진을 찍고 설명과 함께 카페 애플리케이션에 업로드한다.

이는 전시에 학습했던 실기의 순서 숙지여부 및 재숙지를 목적으로 한다.

과제 2는 문제풀이 과제로 이론학습에 해당되며 교실 내에서 학습했던 이론에 대한 복습이 이루어지도록 하는데 목적이 있다. 과제 2는 학습자가 시·공간의 제약없이 자유롭게 과제를 수행할 수 있도록 하기 위해 10 문항 내의 객관식 형태 문제로 출제한다.

과제 3은 전시에 학습했던 실기를 다시 연습하는 과정으로 과제 1에서 실기순서만 정리했다면 과제 3에서는 습득한 순서를 바탕으로 결과물을 완성하여 실기순서 사진 없이 결과물만 사진을 찍어 카페 애플리케이션에 업로드한다.

과제 4는 다음 시간에 학습하게 될 주제에 대한 주요용어, 핵심이론, 재료, 간단한 실기과정 등을 미리 학습하는 예습의 개념으로 구성한다. 과제 1과 과제 3은 실기에 해당되는 과정으로 학습시간은 학습자가 자유롭게 조절하여 수행하도록 하고 과제 2와 과제 4는 이론에 해당되는 과정으로 학습시간은 30분 내로 설계한다.

<표 12> 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형 세부 설계안

학습 장소	학습 매체	교수-학습 활동	교수-학습내용	학습 시간	학습 유형
교 실 내	교수자 컴퓨터 · 스마트 디바이스	수업분위기 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 확인(복습)</li> <li>• 학습목표 제시</li> </ul>	5분	전체
		이론설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관련 학문 설명</li> <li>• 실기에 대한 전반적인 내용</li> </ul>	45분	
		실기시연	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교수자의 실기시연(데모)</li> <li>• 질의 응답</li> </ul>	30분	개별 및 전체
		실기연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구조화된 실기연습</li> <li>• 교수자의 실기 모방 연습</li> <li>• 실기동영상을 시청하면서 연습</li> </ul>	50분	개별
		피드백	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 결과물에 대한 교수자의 피드백</li> <li>• 과제 및 차시 수업 안내</li> </ul>	20분	개별 및 전체
교 실 외	개인 컴퓨터 · 스마트 디바이스	과제 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 실기를 연습</li> <li>• 순서별로 사진을 찍어 설명과 함께 애플리케이션에 업로드</li> </ul>	학습자 조절	개별
		과제 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습이론에 대한 복습</li> <li>• 객관식 형태의 문제 풀이</li> </ul>	30분 이내	
		과제 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 실기를 다시 연습</li> <li>• 과정사진 없이 완성된 결과물만 사진 업로드</li> </ul>	학습자 조절	
		과제 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 차시 학습주제에 대한 주요용어, 핵심이론, 재료, 간단한 실기과정 등을 학습</li> </ul>	30분 이내	

### 3) 네일미용 수업모형 강의계획안

강의계획안은 네일미용 수업을 운영하기 위한 구체적 학습주제를 정리해 놓은 것이다. 대학 교육과정은 한 학기가 15주 과정으로 운영되고 있으므로 설계된 네일미용 수업모형의 세부구성안에 따라 15주차 동안 진행될 강의계획안을 구성하였으며 주차별 학습내용은 <표 13>과 같다.

학습내용은 NCS<sup>6)</sup> 2014년 네일미용 과정에 근거하여 아크릴릭 팁 오버레이(Acrylic Tip Overlay), 마블(Marble Art), 아크릴릭 원톤 스킵취(Acrylic One-Tone Sculpture), 아크릴릭 프렌치 스킵취(Acrylic French Sculpture), 아크릴릭 디자인 스킵취(Acrylic Design Sculpture), 호일아트(Hoil Art), 팁 워드 젤 오버레이(Tip with Gel Overlay), 젤 원톤 스킵취(Gel One-Tone Sculpture), 젤 프렌치 스킵취(Gel French Sculpture), 젤 디자인 스킵취(Gel Design Sculpture), 핸드페인팅(Hand painting Art), 입체 네일 아트(3D Art)로 구성하였다.

교수자는 1주차에 한 학기동안 학습에 사용할 애플리케이션에 대한 설명과 교실 내 수업에서 스마트 디바이스를 통해 학습자료를 활용하는 방법, 그리고 교실 외 수업에서 과제 수행 방식 및 제출 방법 등을 안내한다. 또한 교수자는 각 주차별 학습주제에 대한 소개를 하여 학습자가 네일미용 교육과정에 대해 간략한 이해를 할 수 있도록 한다. 2주차는 아크릴릭 사용에 관한 지식, 사용상 주의점, 금기사항 등과 손톱 모양에 맞는 인조팁 선택 방법을 설명하고 실습을 진행하는 순서로 구성한다. 3주차는 마블아트를 주제로 하여 마블의 기본 이론과 팔리쉬 마블(Polish Marble)과 워터 마블(Water Marble) 두 가지 실습이 이루어지도록 구성하고 4주

---

6) 국가직무능력표준(NCS, national competency standards)은 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식·기술·소양 등의 내용을 국가가 산업부문별·수준별로 체계화한 것으로 산업 현장의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 필요한 능력(지식, 기술, 태도)을 국가적 차원에서 표준화한 것을 의미한다.

차는 호일을 사용하여 아트를 배워보는 시간으로 호일의 성질과 원리, 효과 그리고 관리방법 등을 설명하고 실습을 진행한다. 5주차는 자연 손톱에 종이폼을 끼우고 클리어파우더나 핑크파우더를 사용해 길이를 연장하는 원톤 스캐치 네일로 구성한다. 6주차에는 아크릴릭 스캐치 중 클리어파우더나 핑크파우더, 화이트파우더를 사용하는 투톤 스캐치로 구성하고 7주차에는 다양한 아크릴 칼라파우더나 아트 재료를 사용하여 완성하는 디자인 스캐치 네일로 강의 계획을 구성한다. 8주차는 중간고사로 교실 내에서 이론 시험을 실시한다.

9주차는 젤의 화학 성분에 대한 지식과 젤의 종류에 대한 젤의 기본적인 이론과 인조톱으로 길이 연장 후 젤 코팅을 하여 완성하는 젤 탑 오버레이로 구성하고, 10주차는 자연손톱에 네일폼을 끼우고 젤을 사용하여 젤로 스캐치하는 과정으로 11주차는 화이트젤과 핑크젤을 사용하여 젤 투톤 스캐치 네일을 시행한다. 12주차는 다양한 색의 젤을 사용하여 젤 디자인 스캐치 네일을 실습하는 과정으로 구성하며 13주차는 아트 과정에 속하는 핸드페인팅 시간으로 디자인 구도 및 핸드페인팅 물감, 브러시의 사용법에 대해 설명하고 개별로 작품을 제작한다. 14주차는 아크릴 파우더와 리퀴드, 브러쉬 크리너의 화학적 성질을 이용하여 입체 네일 아트를 만들고 손톱위에 고정시켜 작품을 완성한다. 15주차는 교실 내에서 기말고사를 실기시험으로 실시할 수 있도록 설계한다.

<표 13> 네일미용 수업모형 강의계획안

주	강의 주제	강의세부내용
1	Introduction	수업과정 안내 및 학습방법 설명
2	Acrylic Tip Overlay	인조팁 선택 방법과 아크릴릭 오버레이의 실습
3	Marble Art	팔리쉬 마블, 워터 마블 이론 및 실습
4	Hoil Art	호일의 기본 이론설명과 호일 아트 실습
5	Acrylic One-Tone Sculpture	기본 이론과 자연 손톱에 아크릴릭 원톤 스킵취 네일 시행
6	Acrylic French Sculpture	기본 이론과 아크릴 투톤 스킵취 네일 시행
7	Acrylic Design Sculpture	기본 이론과 아크릴 디자인 스킵취 네일 시행
8	Mid-term exam	이론 시험
9	Tip with Gel Overlay	젤의 기본 이론설명과 젤 코팅 실행
10	Gel One-Tone Sculpture	기본 이론과 자연손톱에 젤 원톤 스킵취 네일 시행
11	Gel French Sculpture	기본 이론과 젤 투톤 스킵취 네일 시행
12	Gel Design Sculpture	기본 이론과 젤 디자인 스킵취 네일 시행
13	Hand painting Art	디자인구도에 관한 이론설명과 아트 실습
14	3D Art	입체 네일 아트 실습
15	Final exam	실기 시험

#### 4) 네일미용 수업모형 지도안

네일미용 수업모형 지도안은 강의 계획을 바탕으로 한 주차 교수-학습 세부 교수-학습내용을 구성한 것이다.

<표 14>는 강의 계획안의 2주차에 해당되는 지도안으로 네일미용 수업모형 설계안을 기본으로 하여 구성하였으며 2주차의 학습주제는 아크릴릭 팁 오버레이이다. 인조네일의 한 종류로 팁으로 손톱 길이를 연장한 후에 아크릴 재료를 사용해 표면을 보강하는 기술이다.

교실 내 수업이 시작되면 교수자는 학습주제에 부합되는 학습목표 즉, 팁 적용, 팁 부착 방법, 팁 텍 제거 방법, 아크릴 기술 등에 관한 목표와 기술 성취 수준을 제시하며 수업이 전개될 수 있도록 분위기를 조성한다. 2주차에는 전시 학습이 없으므로 전시 학습 확인은 생략한다. 교수자는 교수자 컴퓨터와 빔 프로젝트 시스템을 활용하여 팁의 개념과 종류 등 이론적인 부분 및 팁 부착방법과 주의 사항, 팁 텍 제거 방법, 아크릴릭 팁 오버레이에 대한 실기과정, 재료 등 실전 기술에 대해 설명한다. 교수자는 수업의 도입과 학습주제에 관한 이론 수업을 약 50분간 진행한다.

이론설명이 끝나면 약 30분 동안 교수자는 실기도구를 사용하여 학습 주제에 해당되는 실기를 직접 시연하고 시술 전 위생 및 준비 상태, 제품 및 재료에 대해 정확한 사용법, 주의사항 등에 대한 설명을 함께 하면서 실기과정별로 정확한 시연을 한다. 또한 교수자는 시연 후 학습자의 질의를 받아 응답을 하고 실기연습에 들어가기 전에 학습자가 애플리케이션에 접속해 실기동영상을 보면서 개별 연습을 할 수 있도록 안내한다.

교수자의 실기시연이 종료되면 학습자는 각자 작업대에 실기에 필요한 재료와 도구를 준비하여 교수자의 실기를 모방하여 50분 동안 개별 연습을 진행하고 교수는 학습자의 작업 준비상태 및 연습과정과 안전사항을 점검한다. 이 때 학습자는 개인의 스마트 디바이스를 활용하여 카페

애플리케이션에 저장되어 있는 실기동영상을 시청하며 연습할 수 있도록 안내한다.

학습자의 연습이 종료된 후 교수자는 학습자 개별로 실기 부분에 대해 부족한 점이나 보완해야 할 부분 등에 대하여 피드백하고 전체 학습자에게 차시 학습주제인 마블 아트와 과제 수행 방법을 안내하며 교실 내 교수-학습시간을 마무리한다.

교실 외에서 진행되는 교수-학습은 학습자 주도 활동 단계로 학습자는 교실 내 수업 다음 날부터 4일차까지 차례대로 과제 1부터 과제 4까지 교실 외 교수-학습 활동을 수행한다.

1일차에 해당되는 과제 1 수행시 학습자는 아크릴릭 팁 오버레이를 다시 연습하면서 실기 순서별로 사진을 촬영하고 순서별 과정과 실기에 사용되었던 도구 및 재료 등을 설명하여 애플리케이션에 업로드한다. 연습 시간은 학습자가 원하는 시간에 자유롭게 조절하여 수행한다.

2일차에 학습자는 과제 2를 수행하는데 아크릴릭 팁 오버레이 시간에 학습했던 이론적인 부분들에 대한 문제를 풀어보는 과제이다. 교수자는 정답을 2일차 밤에 공개하고 당일 제출한 학습자의 명단을 체크하여 평소성적에 반영한다.

3일차에 해당되는 과제 3은 학습자가 실기연습을 한 번 더 해보는 과제로 연습 후 완성된 아크릴릭 팁 오버레이를 사진 촬영하여 애플리케이션에 업로드한다.

학습자는 마지막 4일차에는 다음 시간 학습주제인 마블에 대해 마블아트에 대한 개념, 필요한 재료, 실기과정 등을 학습하도록 한다. 교수자는 4일차 전에 과제 4를 카페 애플리케이션에 업로드 한다. 이렇게 교실 외에서 이루어지는 교수-학습은 총 4가지 과제이며 학습자들은 주어진 날짜 안에 수행하여 애플리케이션에 업로드한다.

<표 14> 네일미용 수업모형 지도안

<b>학습 주제</b>	아크릴릭 팁 오버레이				
<b>학습 목표</b>	1.손톱 모양 및 사이즈에 알맞는 팁을 적용하고 올바르게 부착할 수 있다 2.팁 텍 제거를 올바르게 할 수 있다. 3.아크릴로 오버레이를 할 수 있다.				
<b>학습 장소</b>	<b>학습 도구</b>	<b>교수-학습 활동</b>	<b>교수-학습내용</b>	<b>학습 시간</b>	<b>유의점</b>
교실 내	빔 프로젝터	수업분위기 조성	학습목표 및 기술성취수준을 제시	5분	
		교수자의 이론설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>•팁의 개념 및 종류에 대해 설명</li> <li>•팁 부착방법과 주의사항 설명</li> <li>•아크릴릭 팁 오버레이에 필요한 준비사항, 재료, 전체 시술 과정 및 방법 설명</li> </ul>	45분	
	실기 도구	교수자의 실기시연	<ul style="list-style-type: none"> <li>•실기전 위생 및 준비상태를 설명</li> <li>•제품 및 재료에 대해 정확한 사용법을 시연</li> <li>•아크릴릭 팁 오버레이의 시술 과정에 대해 정확한 시연</li> <li>•시연 후 학습자의 질의 응답</li> </ul>	30분	교수자는 학습자가 실기연습에 들어가기 전에 학습자가 앱에 접속해 동영상 을 볼 수 있도록 안내
		학습자의 실기연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>•작업대에 재료와 도구를 준비</li> <li>•실기시연을 모방하여 연습</li> <li>•개별 스마트기기를 이용해 실기동영상을 시청하며 연습</li> </ul>	50분	교수자는 학습자의 작업 준비상태, 연습과정, 안전 사항 점검
		교수자의 피드백	<ul style="list-style-type: none"> <li>•피드백을 제공</li> <li>•차시 학습주제인 마블아트 안내</li> <li>•과제수행 방법 안내</li> </ul>		
	교실 외	실기 도구	과제 1 - 실기순서 나열	<ul style="list-style-type: none"> <li>•아크릴릭 팁 오버레이를 실기순서별로 사진 촬영</li> <li>•실기 순서별 설명과 함께 애플리케이션에 업로드(실기에 사용되었던 도구 및 재료 설명 포함)</li> </ul>	학습자 조절
과제 2 - 문제풀이			<ul style="list-style-type: none"> <li>•학습자는 아크릴릭 팁 오버레이 이론에 대한 문제풀이 과제 수행</li> </ul>	30분	교수자는 당일에 과제 수행한 학습자를 체크하고 정답을 게시
과제 3 - 실기완성			<ul style="list-style-type: none"> <li>•아크릴릭 팁 오버레이를 다시 한 번 연습하고 결과물을 사진촬영</li> </ul>	학습자 조절	교수자 차시에 업로드
과제 4 - 차시에습			<ul style="list-style-type: none"> <li>•마블아트에 대한 개념, 필요한 재료, 실기과정 등을 학습</li> </ul>		

## 2. 스마트 콘텐츠 설계

본 연구의 수업모형에서 교수자와 학습자는 교실 내·외에서 컴퓨터와 스마트 디바이스를 활용하여 교수-학습을 수행하도록 설계되어 있고 그 내용은 스마트 콘텐츠로 제공된다. 이번 장에서는 스마트 콘텐츠를 설계하고 구현되는 과정을 제시하고자 한다.

### 1) 스마트 콘텐츠 모형 제시 및 설계

본 연구는 네일미용 수업에 스마트 디바이스를 활용하여 스마트 콘텐츠 모형 제시 및 설계를 구상해보고자 한다. 스마트 콘텐츠를 제공하기 위한 사이트는 수업 방향에 맞게 구축하여 활용하는 것이 이상적이나 그러한 사이트를 구축하기 위해서는 교수자가 제작과 운영에 관한 전문적 지식을 갖추어야하고 기술적인 측면 등의 한계점이 있을 수 있다. 따라서 본 연구에서는 제작과 관리가 용이한 인터넷 포털 사이트의 카페를 학습 사이트로 선정하였고 유용하고 다양한 기능을 갖고 있는 카페 중에서 이용자들의 선호도가 높은 'D 포털사이트'의(연합뉴스, 2014) 카페를 활용하였다. 또한 카페에서 제공하고 있는 카페 애플리케이션을 활용하여 학습자 각자의 스마트 디바이스에 카페 애플리케이션을 설치하도록 하고 학습내용을 제공하였다.

학습자들은 인터넷 'D 포털사이트'에 회원 가입 후 본 연구를 위해 개설한 카페 'nailmaster'에 회원 신청을 통해 접속할 수 있다. 본 연구는 네일미용 과정을 의미하는 'nail'과 애플리케이션을 활용해 네일전문가라는 의미로 'master'의 단어를 합성하여 'nailmaster' 라 명명하였다.

<그림 4>는 카페 애플리케이션 'nailmaster' 을 활용한 스마트 교수-학습 콘텐츠의 구성도이다. 스마트 디바이스의 메인 화면에서 'nailmaster'

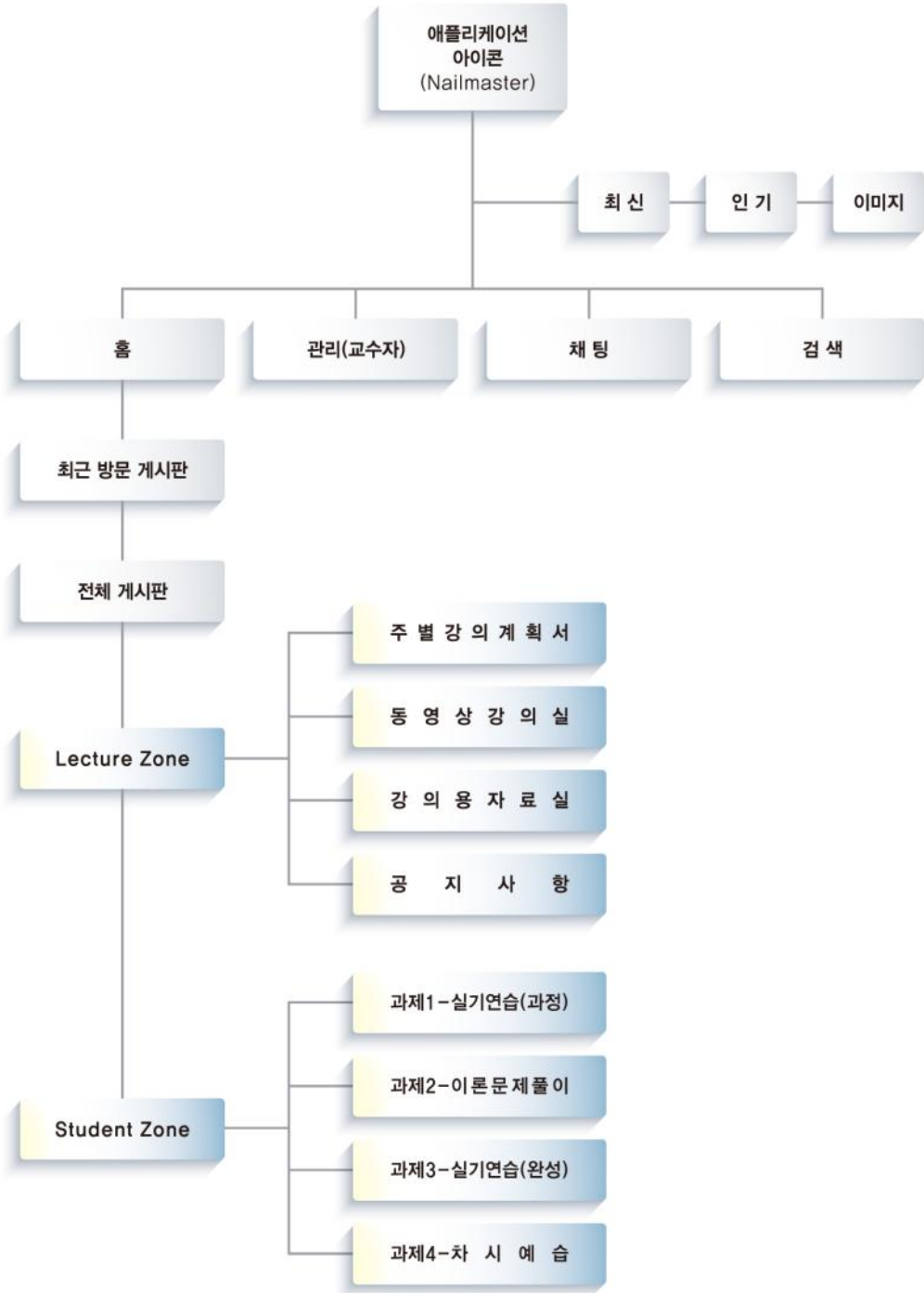
아이콘을 터치하여 들어가면 최신, 인기, 이미지란으로 구성되어 있고 첫 화면은 사용자가 원하는 부분으로 설정할 수 있도록 되어있다. ‘최신’란은 최근에 애플리케이션에 탑재된 글이 먼저 보이게 되고 ‘인기’란은 가장 많이 접속한 순서로 글이 올라오고 ‘이미지’란은 탑재된 내용 중에 이미지만 보여준다.

카페 애플리케이션에서 제공하는 메인 영역은 홈, 관리(교수자만 해당), 채팅, 검색으로 구성되어 있다. ‘홈’ 영역은 교수자가 구성한 웹 사이트와 동일한 목록이 제공되고 ‘관리’ 영역은 교수자에게만 제공되는 영역으로 방문 수, 회원 수, 게시글, 댓글 수 등을 확인하고 게시글 관리를 할 수 있다. ‘채팅’ 영역은 회원들간의 소통을 위한 공간이고 ‘검색’ 영역은 제목, 글 내용, 글쓴이로 원하는 글을 찾을 수 있도록 제공하고 있다.

본 연구는 카페 애플리케이션의 메인영역 중 ‘홈’ 영역을 사용하여 서브 영역을 구성하였으며 서브 영역은 카페 애플리케이션에서 제공한 최근 방문 게시판과 본 연구에서 설계한 Lecture Zone과 Student Zone으로 구성된다.

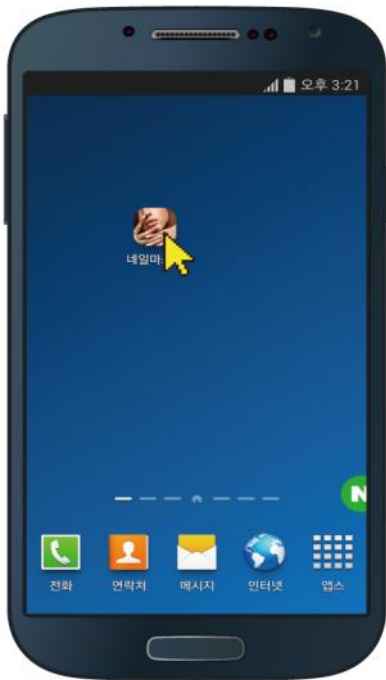
최근 방문 게시판은 사용자가 최근에 본 목록이 자동으로 보여지는 부분이고 연구자가 구성한 Lecture Zone의 세부 콘텐츠는 주별 강의 계획서, 동영상 강의실, 강의용 자료실, 공지사항이다. 주별 강의 계획서에는 15주 동안 진행되어지는 학습 목록과 주제 등을 탑재하고 동영상 강의실에는 학습주제에 해당되는 실기시연과정을 보여주는 동영상을 탑재한다. 강의용 자료실에는 학습주제 관한 참고 내용이나 요점 정리 또는 네일 작품 등을 탑재하고 공지사항에는 수업에 관련된 공지 등을 올린다.

Student Zone의 영역에 대한 세부 콘텐츠는 과제 1(실기과정), 과제 2(이론 문제풀이), 과제 3(실기완성), 과제 4(예습)로 구성하여 학습자가 과제 수행 후 각각의 과제에 대해 구분하여 업로드 할 수 있도록 구성하였다.

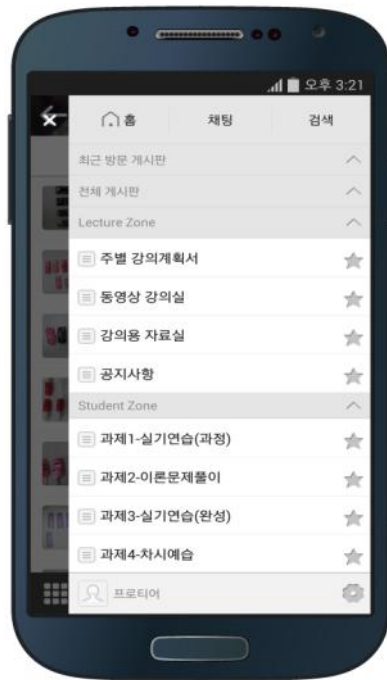


<그림 4> 스마트 콘텐츠 구성도

애플리케이션 ‘nailmaster’를 스마트 디바이스에 설치하면 <그림 5>와 같이 보여지고 이 아이콘을 터치하면 최신, 인기, 이미지가 있는 화면이 나온다. 그 화면에서 오른쪽 상단에 ≡부분을 터치하면 <그림 6>과 같이 본 연구에서 구성한 세부 콘텐츠 목록이 보여진다. 본 연구에서는 전체 콘텐츠 중 Lecture Zone의 동영상 강의실 콘텐츠와 Student Zone의 과제 1, 과제 2, 과제 3, 과제 4 콘텐츠를 주로 이용하여 수업모형을 구현한다.



<그림 5> 네일마스터 바탕 아이콘



<그림 6> 네일마스터 세부 콘텐츠

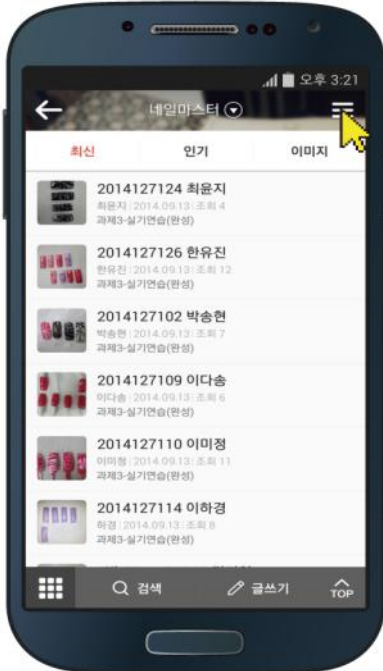
## 2) 스마트 동영상 강의실 콘텐츠

동영상 강의실 콘텐츠는 학습자가 교실 내·외에서 개별 연습시 실기 과정의 이해를 돕고 반복적인 시청을 통하여 기술 습득 및 향상에 도움을 주고자 설계하였다. 학습자는 교실 내 교수-학습의 개별 실기연습과

교실 외 교수-학습의 과제 수행시 동영상 콘텐츠를 활용할 수 있다.

각 학습주제에 해당되는 동영상은 연구자가 직접 시연하는 것을 촬영하였고 웹사이트에 올릴 수 있는 크기로 편집하여 업로드하였다. 각 주제별 동영상은 15분 내외로 편집하였는데 이는 학습자가 동영상을 시청하는데 있어 시·공간적 부담을 줄임으로써 교실 외 수업 시에도 동영상을 활용할 수 있도록 하기 위해서이다. 동영상은 연구자 목소리로 직접 설명하면서 기술을 시연하여 교실 외 교수-학습에서도 학습자와 교수자가 함께 있는 것 같은 환경을 제공하고자 하였다.

학습자는 학습자의 스마트 디바이스를 사용하여 'nailmaster'에 접속하고 첫 화면에서 <그림 7>과 같이 오른쪽 상단의 ≡부분을 터치하면 Lecture Zone과 Student Zone이 보여지는 화면으로 이동한다. 학습자는 Lecture Zone의 두 번째 콘텐츠인 동영상 강의실을 터치하면 <그림 8>과 같이 주차별 학습주제에 해당되는 실기동영상 목록을 확인할 수 있다. 동영상 강의실의 동영상 목록은 강의계획안 기준으로 2주차부터 7주차까지의 학습주제이다. 이는 연구자가 학기가 시작되면서 학습자와 함께 'nailmaster'를 활용하여 실제 수업을 하고 수정·보완의 과정을 진행하였기 때문이다. 이어서 학습자는 원하는 학습 주제의 실기동영상을 터치하면 <그림 9>와 같이 동영상의 대표 이미지를 볼 수 있어 동영상의 내용을 학습자가 미리 예상해볼 수 있다. 학습자는 동작 버튼을 터치하여 동영상을 실행시킬 수 있고 <그림 10>의 하단에 보이는 여러 버튼으로 동영상을 정지하거나 다시 시청하거나 빠른 속도로 재생하여 학습자 각자의 속도나 이해도에 따라 동영상을 조절할 수 있다.



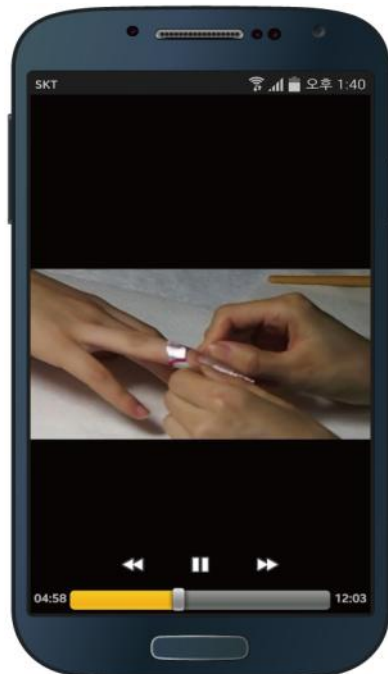
<그림 7> 처음 화면



<그림 8> 실기동영상 목록



<그림 9> 동영상 실행



<그림 10> 동영상 재생

### 3) 스마트 과제 콘텐츠

#### (1) 과제 1 : 실기연습(과정)

과제 1은 실기연습 과제로 실기를 연습하면서 순서별로 사진을 촬영하여 설명과 함께 작성하여 제출하는 과제이다.

교실 외에서 진행되는 교수-학습시 학습자에게 주어지는 학습 과제는 모두 4가지이다. 그 중에서 학습자에게 첫 번째로 부여되는 과제는 실기연습과제(과정)로 교실 내 교수-학습시 학습했던 실기를 부분적인 과정으로 나누어 연습하게 함으로써 정확하게 숙지하지 못한 각 단계별 주의점이나 중요 사항 등을 학습자에게 상기시켜 기술성취를 할 수 있게 하는데 그 목적이 있다. 이 과제는 학습자가 전시에 학습했던 실기를 다시 반복해서 연습하면서 그 과정을 단계별로 나누어 사진 촬영하고 단계별 설명과 함께 보고서 형식으로 작성하여 애플리케이션에 업로드하도록 설계하였다. 학습자는 교실 내 교수-학습이 이루어지고 익일 실기연습(과정) 과제를 수행하도록 한다.

학습자가 'nailmaster'에 과제를 업로드 하는 방법은 두 가지가 있는데, 그 중 한 가지 방법은 'nailmaster'에 접속하여 Student Zone의 첫 번째 콘텐츠인 실기연습(과정)란을 실행하고 오른쪽 하단의 글쓰기 과정을 통하여 업로드하는 방법이다. 이 방식은 학습자가 학습자의 스마트 디바이스에 저장되어 있는 사진을 바로 업로드하고 내용까지 적을 수 있어 시·공간의 제약없이 과제를 완료할 수 있다는 장점이 있다. 다른 한 가지 방법은 컴퓨터의 문서작성 프로그램 등을 활용하여 과제 작성 후 파일을 첨부하여 업로드하는 방법이다. 단, 이 방법은 학습자가 문서 작성 프로그램을 사용할 줄 알아야 과제를 수행할 수 있다.

본 연구는 모형 설계시 실기연습(과정) 과제를 수행하는 소요시간은 학습자가 조절할 수 있도록 하였으나 학습자가 불필요하거나 중요하지 않

은 과정까지 세세히 촬영하고 정리하면서 시간과 노력을 허비하지 않도록 하기 위해 학습자가 실기를 순서별로 작성할 때 과정이 10단계를 넘어가지 않도록 안내한다.

학습자가 애플리케이션의 글쓰기 단계를 통해 업로드한 과제는 교수자도 바로 스마트 디바이스를 통하여 확인해 볼 수 있고, 컴퓨터의 문서작성 프로그램을 활용하여 파일 첨부 형태로 업로드한 과제는 교수자의 스마트 디바이스에서 해당 문서 프로그램의 문서보기 애플리케이션을 활용하여 확인해 볼 수 있다. 즉, 교수자는 학습자가 어떠한 방식으로 과제를 업로드하여도 스마트 디바이스를 통해 과제 수행 유무와 과제내용을 바로 확인할 수 있다.

본 연구는 과정에 초점을 둔 실기연습과 완성작에 초점을 실기연습 과제로 교실 외 교수-학습을 구성하였는데 실기연습이라는 유형은 동일하여 학습자가 과제를 업로드하는 방식도 거의 유사하다. 따라서 학습자가 과제를 업로드하는 단계에 대한 과정은 과제 4에서 살펴보도록 한다.

<그림 11>은 학습자가 각각 다른 방법으로 업로드한 과제를 교수자가 확인해보는 과정을 살펴본 것이다.



<그림 11> 학습자가 업로드한 과제

## (2) 과제 2 : 이론 문제풀이

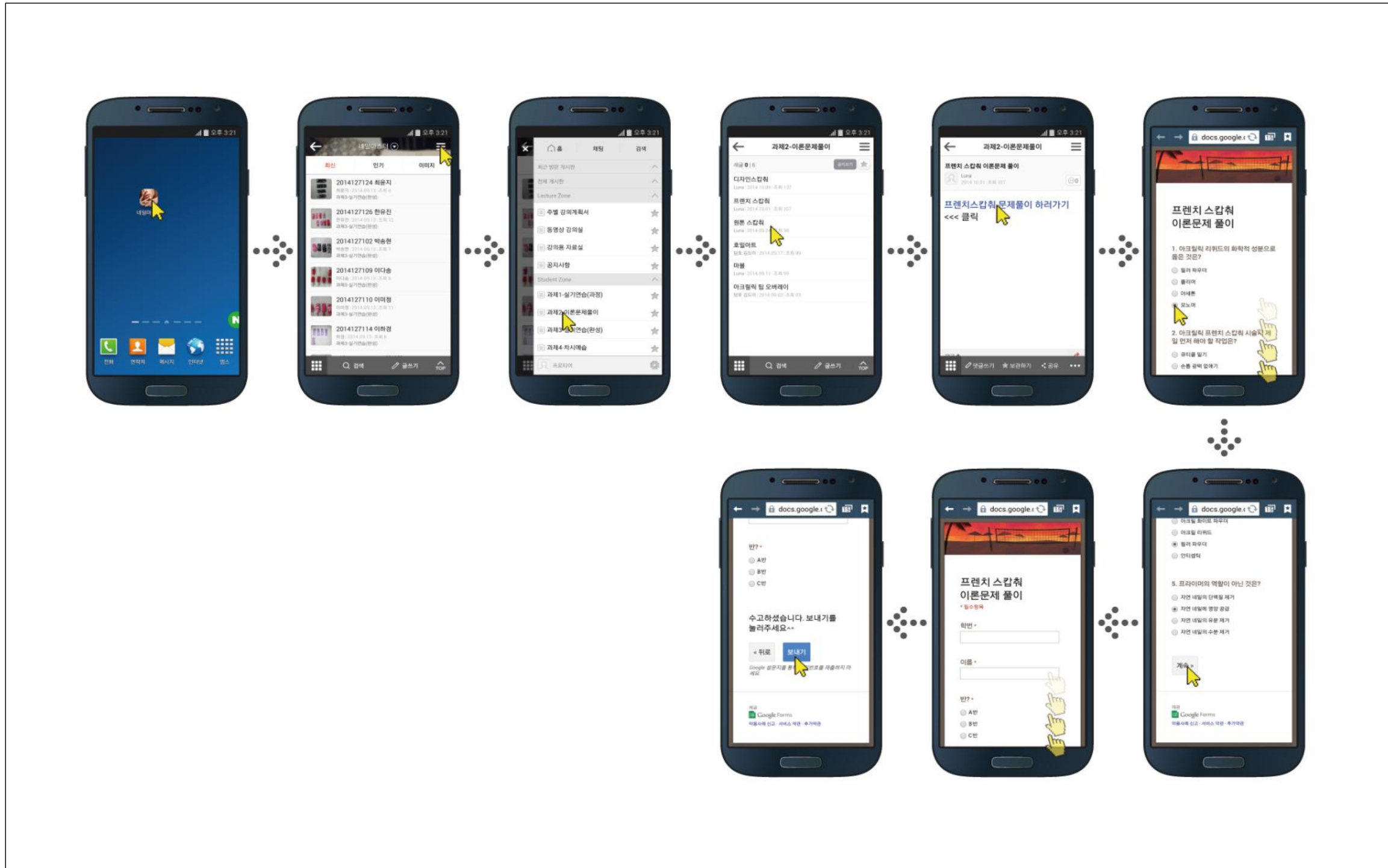
교실 외 교수-학습에 구성된 과제 2는 문제를 풀어보는 과정으로 전시에 학습했던 이론 및 실기에 대한 학습자의 이해도를 알아보고 부족한 이론적 부분을 재숙지하기 위함이다.

이론 문제풀이는 학습자가 30분 내외로 과제를 종료할 수 있도록 총 10문항으로 구성하며 객관식 형태의 문항으로 구성한다. 이는 학습자가 스마트 디바이스를 활용하여 이동시나 학습자의 남은 시간 등 시간과 공간의 제약을 받지 않고 과제를 능동적으로 수행하도록 하여 학습의 효율성을 높여보기 위함이다.

이론 문제를 제공하는 방식은 'G' 포털사이트의 설문지 만들기 양식을 활용하였다. 연구자는 애플리케이션에 글쓰기 단계를 이용하여 문제를 바로 업로드할 수도 있었으나 이 방식은 학습자가 답을 댓글로만 작성할 수 있다. 이러한 답안 작성 방식은 답이 공개되어 다른 학습자가 문제를 풀지 않고 답을 작성하게 되거나 또는 자신의 답이 다른 학습자에게 공개되는 것을 꺼려하는 학습자가 있을 것이라 사료되어 설문지 만들기 양식을 사용하였다. 이러한 문제제공 방식은 학습자의 답이 다른 학습자에게 노출되지 않고 교수자는 다수 학습자의 답을 한번에 확인할 수 있고 과제 수행 여부도 바로 확인 가능하다. 단, 교수자가 문제를 업로드하고 확인하는 과정은 스마트 디바이스가 아닌 컴퓨터를 사용하여야 한다.

이론 문제풀이는 Student Zone 두 번째 콘텐츠에 구성되어 있으며 학습자가 이론 문제풀이란을 터치하면 주차별 학습주제 목록이 보여진다. 학습자가 수행하고자 하는 해당 학습주제를 다시 터치하면 '○○문제풀이 하러가기' 라는 지시어가 화면에 보여지고 지시어를 터치하면 문제를 풀 수 있는 'G' 포털사이트의 링크와 연결된다. 링크와 연결되면 첫 화면에 문제가 바로 나오고 학습자는 화면 아래로 이동하면서 각 문제의 답에 체크한다. 한 화면에 2~3문제만 보여지므로 다음 장으로 이동해가며 문

제를 풀어나간다. 마지막 장에는 필수항목으로 학번과 이름, 반을 입력하도록 구성하여 교수자가 학습자의 과제 수행여부를 체크할 수 있도록 하였다. 학습자는 마지막에 보내기 버튼을 눌러 답을 제출한다. <그림 12>는 학습자가 스마트 디바이스를 활용하여 과제 2인 이론 문제풀이를 수행하는 과정을 살펴본 것이다.



<그림 12> 이론 문제풀이 과정

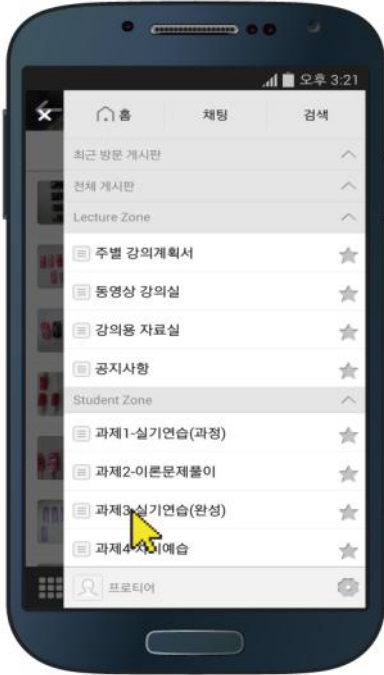
### (3) 과제 3 : 실기연습(완성)

과제 3은 교실 외 교수-학습 세 번째에 구성되어 있고 전시에 학습했던 실기를 다시 한 번 연습하는 과정이다. 과제 1은 학습했던 주제의 실기과정에 중점을 둔 과제이고 과제 3은 학습주제의 완성된 결과물에 중점을 둔 과제이다.

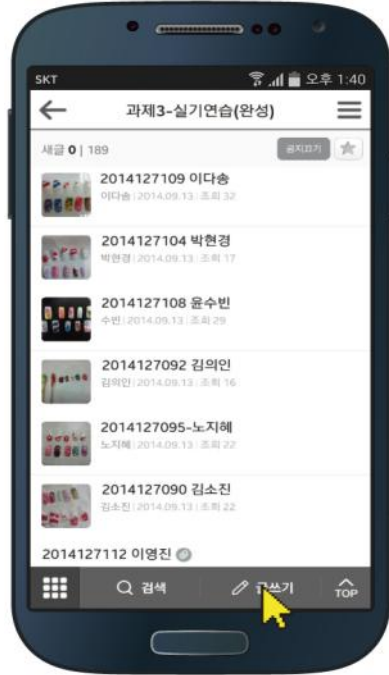
학습자는 실기연습을 한 번 더 실시함으로써 기술 순서나 테크닉 등을 재숙지할 수 있다. 학습자는 교실 내 교수-학습 후 3일 차에 실기연습(완성) 과제를 수행하도록 한다. 학습자는 ‘nailmaster’에 접속하여 Student Zone의 세 번째 콘텐츠인 실기연습(완성)란을 터치한다(그림 13).

<그림 14>는 실기연습(완성)으로 실행하면 오른쪽 하단의 글쓰기가 보여지고 이를 터치하면 <그림 15>와 같이 내용을 쓰고 사진을 업로드할 수 있는 단계가 실행된다. 학습자는 이 과정을 통하여 완성된 결과물을 업로드 하거나 학습자의 컴퓨터에 내장되어 있는 문서작성 프로그램을 등을 활용하여 사진 파일을 첨부하는 방법으로 업로드할 수도 있다.

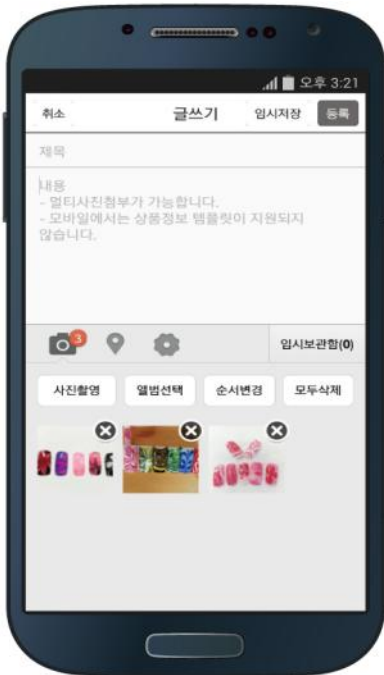
학습자가 애플리케이션의 글쓰기 단계를 통해 업로드한 실기연습(완성) 과제는 <그림 16>과 같이 교수자도 스마트 디바이스를 통하여 확인해 볼 수 있다.



<그림 13> 실기연습(완성)



<그림 14> 글쓰기



<그림 15> 글쓰기 과정



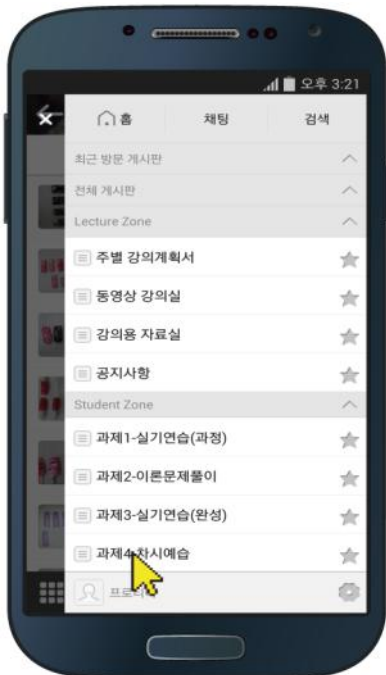
<그림16> 실기연습(완성) 확인

#### (4) 과제 4 : 차시예습

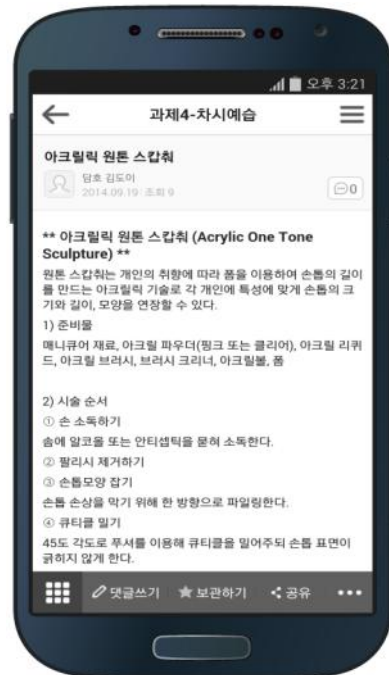
과제 4는 차시에 학습하게 될 내용에 대하여 예습하는 과정이다.

학습자는 차시 주제에 대한 이론, 사용하는 재료, 시술 순서 등을 과제 4를 통하여 미리 숙지한다. 이는 학습자가 예습을 함으로써 교실 내에서 진행되는 다음 학습주제에 대한 이해도를 높이고 학습 참여도를 향상시키기 위함이다. 교수자는 교실 내 교수-학습 시 학습자가 스마트 디바이스를 활용하여 예습을 할 수 있도록 안내하고 학습자는 과제 4에 대한 질문이나 의견 등이 있을 경우 댓글로 남기면 교수자는 학습자의 의견을 취합하여 본시 학습시 설명하도록 한다.

학습자는 'nailmaster'에 접속하여 Student Zone의 네 번째 콘텐츠인 차시예습란을 터치한다(그림 17). 학습자가 차시예습란을 실행시키면 <그림 18>과 같이 학습해야 할 내용이 보여진다.



<그림 17> 차시예습



<그림 18> 차시예습 내용

### 3. 네일미용 수업모형의 구현

#### 1) 네일미용 수업모형의 평가 면담 내용

네일미용 수업모형의 평가 면담 내용은 최초 개발된 수업모형을 학습자에게 1차 적용 후 학습자와의 심층 면담을 통해 면담 내용 및 개선점을 정리한 것이다.

##### (1) 교실 내 수업

##### ① 이론 수업에 관한 내용

면담 결과 학생들은 네일미용이 실기과정이 주를 이루는 수업이지만 이론에 대한 학습도 필요하다고 인식하고 있었다. 그러나 이론 수업의 시간이 길지 않기를 희망하고 있었으며 교실 내 수업시간에 요점을 정리할 수 있는 유인물이나 교재를 원했다.

실기 수업이지만 이론적인 부분을 배울 수 있어서 좋았어요. 화면을 크게 띄워서 앞을 쳐다보고 들을 수 있어서 집중이 잘 됐어요. 근데 가끔 졸립기는 했어요..(중략) 이론설명 시간이 지금보다 더 짧았으면 해요. <학생 11>

이론 수업이 조금은 필요하다고 생각해요. 근데 길게 수업할 때 보면 애들이 집중을 잘 안하고 딴 짓을 하는 것 같아요. 저도 그렇고... <학생 7>

나중에 다시 공부하려고 했을 때 자료가 없어서 좀 그래요...(중략) 메모할 수 있는 프린트 같은 게 있었음 좋겠어요. 수업 시간에 같이 화면을 볼 때는 이해가 되는데 나중에는 기억이 잘 안나요. <학생 1>

## ② 스마트 디바이스 활용 및 동영상 시청에 관한 내용

학생들은 대부분 스마트 디바이스를 다루는 데 있어 능숙했고 큰 불편함이나 어려움은 느끼지 못했다. 또한 동영상을 시청하면서 실기연습을 하는 과정에 있어서도 긍정적인 반응을 보였으나 학생들은 교수자의 직접 시연 전에 동영상 시청을 희망하였다.

스마트 디바이스로 동영상을 보려면 와이파이(Wi-Fi)가 잡혀야 하는데 가끔 잘 안 잡혀서 못 볼 때가 있었어요. 친구랑 같이 보면서 하긴 했는데 그게 좀 불편했어요. <학생 8>

저는 데이터를 무제한으로 사용할 수 있어서 상관없지만 다른 애들은 와이파이를 써야하는데 그게 잘 안될 때 어려운 것 같았어요. 근데 뭐 저 같은 요금제 쓰는 친구들이 많아서. 같이 보면 되죠 뭐. <학생 16>

동영상으로 다시 볼 수 있어서 넘 좋아요...(중략) 근데 동영상으로도 잘 안되는 부분도 있어요. 그럴 때 교수님이 직접 개별적으로 알려주시면 더 좋을 것 같아요. <학생 3>

동영상을 먼저 보면 더 좋을 것 같아요. 교수님이 하실 때 애들이 너무 많아서 자세히 못 볼 때가 많아요. 동영상으로 먼저 보고 이해 안되는 부분을 직접 보면 더 나을 것 같아요. <학생 14>

## ③ 교수자의 피드백 및 평가에 관한 내용

학생들은 완성된 결과물에 대한 피드백 뿐만 아니라 개별 실기연습시에도 교수자의 피드백을 필요로 했다.

저는 마지막에 지적을 해주는 것도 좋지만 각자 연습할 때도 중간과정에 대한

애기를 해주셨음 좋겠어요. 중간에 잘못하면 끝에는 당연히 안되는 거니까. <학생 12>

동영상을 보면서 연습하긴 하지만 그래도 모르는 부분이 있더라고요. 처음 하는 거라서 그런가. 혼자 연습할 때도 개인적으로 살펴봐주셨음 좋을 것 같아요. <학생 5>

제가 잘 못했을 때는 정확히 표현해주시는 게 좋아요. 너무 직설적이지만 양해. 근데요. 말로 설명해주실 때는 이해가 되는데, 혼자 따로 연습할 때는 기억이 나질 않아요. <학생 17>

## (2) 교실 외 수업

### ① 과제 전반에 관한 내용

학생들은 교실 외 수업이 과제1, 과제2, 과제 3, 과제 4로 구성되어 있어 매일 수행해야 한다는 것에 대해 부담스럽다는 의견이 많았다. 이는 학생들이 매일 다른 과목의 수업이 있고 또한 각 과목마다 과제가 또 주어지는 데 따른 부담감이라 사료된다.

과제 올리는 거를 매일 하지 말고 아무 때나 올리게 해주셨음 좋겠어요. 예를 들어 이번 주 무슨 요일까지라고 날짜를 정해놓고 그 안에 아무 때나 올리는 게 좋아요. 한꺼번에 다 해도 되는데 날마다 과제를 하려니 너무 힘들어요. <학생 10>

저는 컴퓨터를 잘 못해요. 근데 과제하려면 컴퓨터로 작성하고 사진 찍은 것도 넣고 해야하는데 저한테는 그게 좀 어려운 거 같아요. 과제 양을 좀 줄여주시면 좋을 것 같아요. 저는 과제하는 데 시간이 너무 오래 걸리거든요. <학생 18>

② 과제 1(실기연습 : 과정)에 대한 내용

연구자는 이 과제를 제안함에 있어 학습자에게 전시에 대한 복습의 의미로 구성하였으나 실제 수업모형을 진행해본 결과 학생들은 순서대로 과정을 촬영하다보니 실기 순서 익히기보다는 촬영에 집중하게 되는 것 같다고 답했다. 그러나 보고서를 작성하면서 순서를 재정리할 수 있었다는 의견이었다.

혼자서는 할 수 없는 과제 같아요. 너무 번거로워요. 사진 찍기도 너무 힘들어요. 옆에서 누군가가 찍어줘야 해서 불편해요..(중략)..친구들과 학교에서 할 수도 있지만 다른 수업을 듣다보면 시간이 안 맞아서 같이 못할 때가 더 많았어요. <학생 6>

저는 순서가 잘 기억이 나지 않아서 힘들었어요. 동영상 보면서 하긴 했는데 동영상을 멈췄다 다시 했다 하면서 했어요. 그러면서 순서가 기억에 남는 게 아니라 그냥 사진 찍는 거에만 집중했어요..(중략) 오히려 워드에 정리하면서 순서가 더 정리가 됐던 거 같아요. <학생 2>

③ 과제 2(이론 문제풀이 과제)에 대한 내용

면담 결과 학생들은 이론 문제의 문항 수나 제공 방식 등에 대해서는 긍정적인 반응을 보인 반면 정답 공개 시기는 수정해 줄 것을 요청했다. 현 수업모형에서 연구자는 과제 2가 제공된 당일 밤에 정답을 공개했는데 대부분의 학생들이 답을 확인해보지 않는다고 답하였다.

문제풀이에서 중간고사가 나온다고 하니깐 더 집중해서 풀 수 있었고 수업 시간에도 이 과제 때문에 더 집중할 수 있었어요. 도움이 되는 것 같아요. 그런데 좀 어려워서 시간이 조금 걸리긴 해요. <학생 9>

앱으로 들어가서 풀기만 하면 되니까 아무 때나 할 수 있어서 괜찮았어요. 수업 시간에 들었던 내용들이긴한데 저는 네일 용어 같은 게 넘 어려워요..(중략). 문항 개수는 많은 편은 아니어서 다행이었어요. <학생 4>

문제를 풀고 나면 답이 바로 확인되면 더 좋을 것 같아요. 그럼 틀렸을 때 다시 생각해보고 풀 수 있을 것 같아요. 답을 다시 본다는 게 좀 귀찮아요..(중략) 답을 늦게 주시니까 사실 맞혀보질 않아요. 그래서 모르는 문제도 정확히 이해하지 못하고 그냥 넘어가는 경우가 있었어요. <학생 15>

#### ④ 과제 3(실기연습 : 완성)에 대한 내용

본 연구자는 학생들의 실기연습을 한 번 더 수행함으로써 전시 실기에 대해 복습할 있도록 이번 과제를 구성하였다. 그러나 교실 내 수업에서 완성한 학습자의 결과물에 대해 교수자의 평가가 구두로 이루어지기 때문에 학생들이 따로 메모를 하지 않는 이상 학습자 혼자 연습할 때 교수자의 피드백이 기억이 나질 않는다는 의견이 있었다.

저는 과제하는 건 어렵지 않았어요. 근데 이틀 밖에 안지났는데 잘 기억이 나질 않더라고요. 교수님이 적어주시면 더 좋을 것 같은데 애들이 많아서 교수님이 힘들실려나. 아무튼 시간이 좀 지나니까 다 잊어버려서 과제할 때 좀 그랬어요...(중략) 근데 동영상도 도움이 됐어요. <학생 5>

다시 재료를 펼치고 실기 준비를 하는게 좀 귀찮았어요. 그렇지만 1학기 때는 한 번 연습하고 다시 안해서 지금 기억나는 게 별로 없는데 이번 학기에 한 거는 시간이 지나도 기억이 좀 날 것 같아요. <학생 11>

#### ⑤ 과제 4(차시예습)에 대한 내용

과제 4는 다음 시간에 학습하게 될 주제에 대해 미리 공부해보는 과제

이다. 학생들은 내용적인 구성에는 긍정적 의견이었으나 사진이나 동영상을 첨부하면 이해도를 높이는 데 더 효과적일 것 같다는 의견이 있었다.

*읽어보기만 해도 되는 과제라서 편하고 좋았어요. 저는 실기 과목에서 예습해본 적이 없어요. 근데 해보니까 수업 시간에 이해도 잘 되고 도움이 됐어요. 근데 자율로 하는 거라서 하기 싫음 안하게 되더라고요. 좀 귀찮기도 했어요...(중략)..교수님이 체크하신다고 하면 챙겨서 볼 거 같아요. <학생 14>*

*사진이나 동영상이 있으면 더 좋을 것 같아요. 이해도 더 잘될 것 같아요. 볼 때 더 재미있을 것 같아요. <학생 7>*

학습자들은 경험해보지 못한 학습도구나 학습 상황에 대해서는 긍정적인 반응이었으나 학습자 스스로 진행해나가야 하는 과제에 대해서는 부담스럽다는 의견이었다. 이러한 학습자들의 의견을 분석하고 반영하여 다음 장에서는 모형을 일부 수정하고자 한다.

## 2) 네일미용 수업모형 수정 사항

본 장에서는 학습자들의 면담 결과를 토대로 1차 개발된 모형의 설계안을 수정하고자 한다.

<표 15>는 수업모형을 학습자들에게 적용한 후 표집된 학습자과 면담을 실시한 뒤 면담 분석을 통해 수정 사항들을 요약 정리한 표이다. 최초 수업모형은 연구자가 1차 구성한 수업모형을 말하며 수정 수업모형은 면담 결과를 바탕으로 최초 수업모형을 수정한 수업모형을 의미한다.

교실 내에서 진행되는 교수-학습 활동을 살펴보면 첫 번째, 수업분위기 조성은 최초 수업모형에서 전시학습에 대해 간단히 내용을 살펴보고 바

로 본시 학습목표를 제시하였다. 수정 수업모형에서는 전시학습 후 과제 2로 제공됐던 문제풀이를 교수자와 학습자가 함께 풀어보면서 전시에 대한 학습내용을 복습하고 답안도 이 시간에 공개하는 것으로 수정하였다. 이것은 답안 공개 시기에 대한 학습자들의 면담결과를 반영한 것이다.

두 번째, 이론설명은 교수자가 학습주제에 관한 이론과 실기에 관한 내용을 설명하는 과정으로 학습자들은 이 시간에 메모할 수 있는 유인물이나 교재 등이 필요하다는 의견이 있었다. 이를 수렴하여 수정 수업모형에서는 과제 4에 제공되었던 내용을 출력해올 수 있도록 수정하였다. 또한, 학습자들은 최초 수업모형에서 45분으로 구성되어 있는 이론설명 학습시간이 길어서 집중력이 떨어진다는 의견을 보였다. 이에 본 연구는 첫 번째 활동인 수업분위기 조성에 이론 문제풀이 과정을 추가함에 따라 수업 분위기 조성 5분에서 15분으로 이론설명 45분에서 25분으로 수정하였다.

세 번째 교수자의 실기시연은 최초 수업모형에서 교수자가 전체 학습자를 대상으로 실기시연을 하도록 구성되어 있다. 본 연구에서 수업모형을 적용한 학급의 인원수가 30명 내외였고 학습자들은 최초 수업모형의 교수자의 실기시연 시에 많은 학생들이 동시에 모여서 시연을 보기 때문에 자세히 볼 수가 없다는 의견을 제시하였다. 이에 교수는 컴퓨터를 통해 전체 학습자에게 동영상으로 먼저 실기 내용을 숙지시키고 다시 한번 직접 실기시연을 하는 것으로 수업모형을 수정하였다.

네 번째 학습자의 실기연습은 최초 수업모형에서 개인의 스마트 디바이스를 활용하여 실기연습을 하는 과정으로 구성되어 있다. 학습자들은 개별 실기연습시 동영상을 시청하여도 이해가 되지 않는 부분이 있다는 의견을 제시하였다. 이에 본 연구는 교수가 학습자의 실기연습시에 학습자가 어려워하는 부분을 개별지도하고 피드백하는 부분을 추가하였다.

다섯 번째 교수의 피드백은 최초 수업모형에서 학습자가 완성한 결과물에 대해서 피드백을 하고 수업이 종료되었으나 수정 수업모형에서는

학습자들이 교수자의 피드백을 메모하고 자신의 완성된 결과물을 사진 촬영하도록 하였다. 촬영한 사진은 수정된 과제 3의 수행에 적용한다. 연구자가 최초 수업모형을 수업에 적용하면서 학습자에게 동영상 시청하며 실기연습을 자유롭게 하도록 하였더니 다른 웹 사이트를 사용하는 시간이 많아져 분위기가 산만해지고 수업 시간 내에 실기를 완성하지 못하는 경우가 종종 있었다. 이에 연구자는 학습자가 교실 내 수업 시 실기연습에 집중하도록 하기 위해서 학습자의 완성된 결과물에 대해 평가를 하여 성적에 반영하는 것으로 수업모형을 수정하였다. 또한 학습자는 사진을 촬영하고 교수자는 평가를 해야 하는 활동이 추가됨에 따라 학습시간도 20분에서 25분으로 수정하였다.

교실 외에서 진행되는 교수-학습 활동을 살펴보면 첫 번째 과제 1은 실기순서를 나열하는 과제로 본 연구는 학습자가 복습을 할 수 있도록 하기 위해 이 과제를 구성하였으므로 수정 모형에서도 최초 수업모형과 동일하게 구성한다.

두 번째 과제 2는 이론 수업에 대해 문제를 제공하고 학습자가 풀어보는 과제로 문제 제공 방식은 최초 수업모형과 동일하다. 최초 수업모형에서는 답안을 차시 교실 내 수업 전날 이론 문제 풀이란에 공개하여 학습자가 확인해볼 수 있도록 구성하였다. 그러나, 학습자는 답안을 잘 확인하지 않는다는 의견이 있어 답안 공개 시기를 차시 교실 내 수업 도입 부분으로 수정하였다. 문항수와 문제 유형은 최초 수업모형과 동일하게 구성하였으나 객관식 위주의 문제 유형에서 빈 칸 채우기나 주관식 등의 문제 유형을 추가하여 수정하였다.

세 번째 과제 3은 최초 수업모형에서 학습자가 실기연습을 한 후에 완성된 결과물을 사진 촬영하여 업로드 하도록 구성하였으나 수정 수업모형에서는 교실 내 교수-학습시간에 촬영한 학습자 본인의 결과물과 과제 3 수행 후 촬영한 사진을 비교하고 자신의 의견을 작성하여 업로드 하도

록 수정하였다. 이러한 결과물 사진의 비교를 통해 교수자는 학습자들의 기술 성취 수준의 정도를 확인해볼 수 있고 학습자는 자기평가를 통해 스스로의 실력을 점검해 볼 수 있다.

네 번째 과제 4는 차시예습 과제로 최초 수업모형에서 차시 학습에 대한 기본적인 이론만 제공하고 다음 수업에 교수자가 더 자세히 설명하는 것으로 구성되어 있으나 학습자들이 관련 사진 등이 함께 제공되면 더 이해가 잘 될 것 같다는 의견을 제시하였고 이를 반영하여 내용에 사진을 추가하여 게시한 후 예습 부분을 출력해서 다음 교실 내 수업 시간에 가져오도록 안내하였다.

그 외에 본 연구는 최초 수업모형에서 차례대로 매일 제공되던 과제 1, 과제 2, 과제 3, 과제 4의 과제 제공 시기를 교실 내 교수-학습이 이루어진 다음날 모두 제공하는 것으로 수정하였다. 또한 학습자가 매일 과제 수행 후 업로드 하던 과제 제출 시기를 수정 수업모형에서 모든 과제의 제출 시기를 다음 교실 내 수업 전날까지로 하여 원하는 시기에 제출할 수 있도록 수정하였다. 이는 학습자가 다른 과목의 수업을 수강해야하고 그 과목에 따른 과제도 수행해야 하는 점을 고려하여 수정한 것이다.

<표 15> 네일미용 수업모형 수정 사항

장 소	교수-학습 활동	최초 수업모형	수정 수업모형
교실 내	수업 분위기 조성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 학습의 내용 복습</li> <li>• 분시 학습목표 제시</li> <li>• 학습시간(5분)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시학습 과제 2였던 이론 문제를 함께 풀어보고 답안 공개</li> <li>• 분시 학습목표 제시</li> <li>• 학습시간 수정(15분)</li> </ul>
	이론 설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 분시 학습주제에 대한 관련 학문과 실기 이론 설명</li> <li>• 학습시간(45분)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습자는 과제(예습)란에 업로드된 내용을 프린트 해서 수업시 지참</li> <li>• 분시 학습주제에 대한 관련 학문과 실기 이론 설명</li> <li>• 학습시간 수정(25분)</li> </ul>
	교수자의 실기시연	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습자 전체를 대상으로 실기 직접 시범보이기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동영상 시청 추가</li> <li>• 학습자 전체를 대상으로 실기 직접 시범보이기</li> </ul>
	학습자의 실기연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동영상을 시청하며 실기연습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동영상을 시청하며 실기연습</li> <li>• 연습시간에 수시로 학습자에게 실기 과정에 대한 피드백 제공</li> </ul>
	교수자의 피드백	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성된 결과물에 대해 피드백</li> <li>• 학습시간 수정(20분)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성된 결과물에 대해 평가 추가</li> <li>• 학습자는 완성된 결과물 촬영 후 저장</li> <li>• 학습시간 수정(25분)</li> </ul>
교실 외	과제 1 -실기순서 나열	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 학습했던 실기를 순서별로 촬영후 설명과 함께 애플리케이션에 업로드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 최초 수업모형과 동일</li> </ul>
	과제 2 -문제풀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 차시 수업 전날 답안 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제 유형 추가</li> <li>• 차시 수업 시 답안 공개</li> </ul>
	과제 3 -완성작	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 학습한 실기 연습 후 완성작을 사진 촬영 후 업로드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 학습했던 실기 연습 후 결과물을 사진 촬영</li> <li>• 교실 내 수업 시 촬영했던 1차 결과물과 비교하여 과제 작성</li> </ul>
	과제 4 -차시예습	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습자는 차시에 대한 내용을 예습</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예습 자료에 관련 사진을 추가</li> <li>• 학습자는 예습시 제공된 내용을 프린트 후 차시 수업에 지참</li> </ul>

### 3) 네일미용 수업모형의 수정

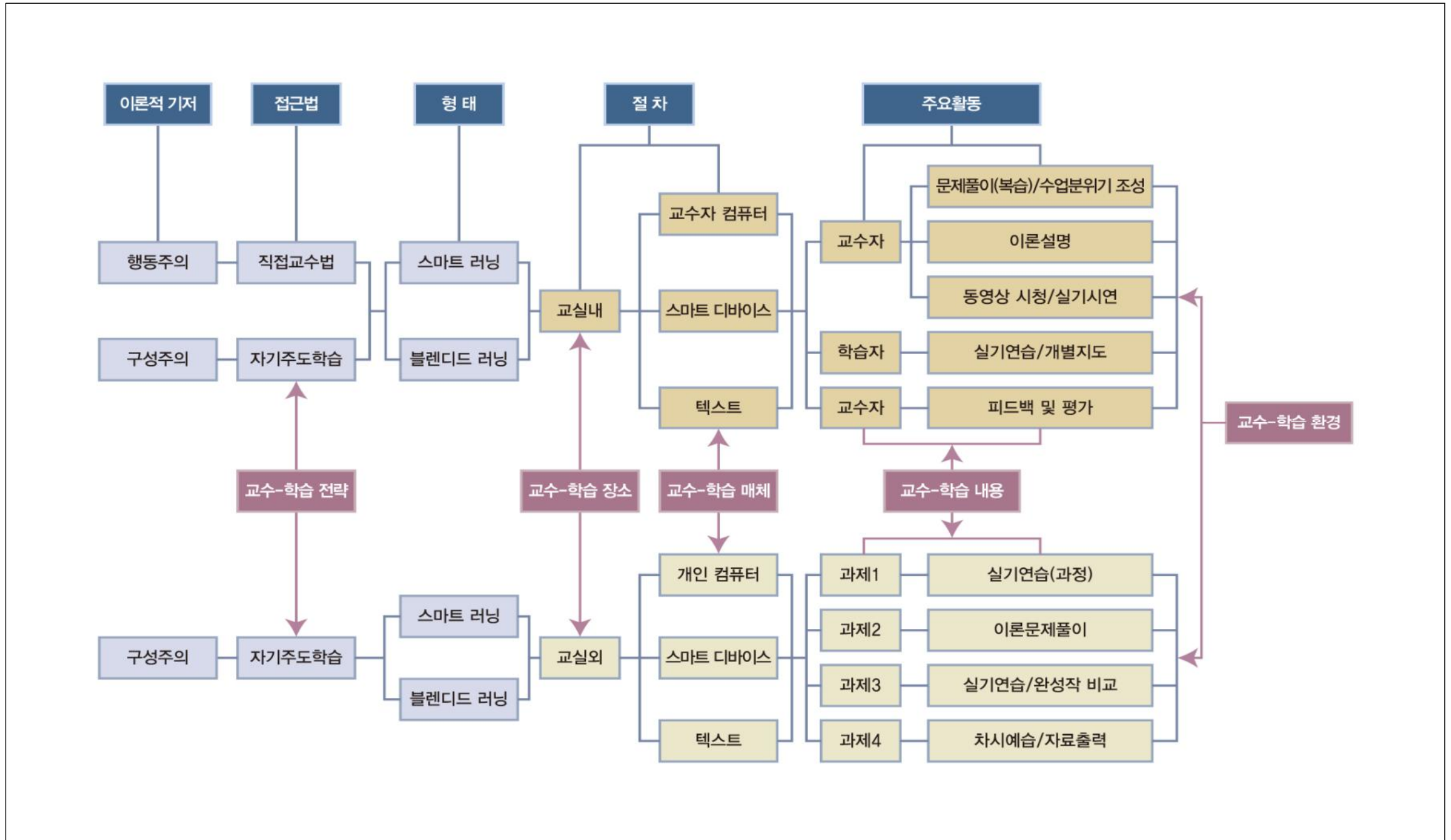
#### (1) 네일미용 수업모형 제시 및 설계

수정 네일미용 수업모형은 최초 네일미용 수업모형을 적용 후 면담 결과에서 나온 수정 사항을 반영하여 구성한 것으로 <그림 19>와 같이 제시한다. 수정 네일미용 수업모형의 블렌디드 러닝 영역은 최초 수업모형과 동일하게 적용되었다.

수정 네일미용 수업모형의 이론적 기저는 최초 수업모형과 동일하게 행동주의와 구성주의에 기반을 둔다. 접근법은 직접교수법과 자기주도학습으로 하였고 형태는 온라인과 오프라인을 혼합한 블렌디드 러닝과 스마트 디바이스 활용한 스마트 러닝으로 구성한다. 절차는 교실 내와 교실 외에서 진행되고 교실 내 교수-학습에서는 교수자 컴퓨터와 스마트 디바이스, 텍스트가 활용되고 교실 외 교수-학습에서는 개인 컴퓨터와 스마트 디바이스, 텍스트를 활용하는 혼합형 학습환경으로 구성하였다.

주요활동은 교실 내 교수-학습이 시작되면 교수자는 수업분위기를 조성하고 학습주제에 대한 이론을 설명한다. 이론설명 후 교수자는 전체 학습자에게 동영상을 먼저 시청하게 하고 실기시연을 보인다. 교수자의 실기시연 후 학습자는 개별 스마트 디바이스를 활용하여 동영상을 시청하면서 실기연습을 하고 교수자의 피드백 및 평가로 수업이 마무리된다.

교실 외 교수-학습 활동은 학습자가 과제를 수행하는 활동으로 실기과정을 연습하는 과제 1, 이론문제를 풀어보는 과제 2, 실기주제에 대한 완성도를 높이는 과제 3, 차시예습인 과제 4로 최초 수업모형과 동일한 활동으로 구성되고 세부적인 내용만 수정하여 설계하였다.



<그림 19> 수정 네일미용 수업모형

본 연구의 구체적인 수정 설계안은 <표 16>과 같다.

학습장소는 최초 설계안과 동일하게 교실 내와 교실 외로 나누어 진행되고 교실 내 교수-학습은 학습자 전체를 대상으로 하는 활동인 수업분위기 조성, 이론설명, 실기시연으로 구성되고 학습자 개별로 하는 활동인 실기연습과 피드백 및 평가로 구성된다. 교실 외 교수-학습은 학습자 개별로 하는 활동인 과제 1, 과제 2, 과제 3, 과제 4로 구성된다.

교실 내 수업이 시작되면 교수자는 전시 과제 2에 해당되는 이론 문제 풀이를 교수자 컴퓨터를 통해 화면에 띄우고 학습자와 함께 풀어보면서 답안을 공개한다. 문제 풀이가 끝나면 교수자는 본시 학습주제와 목표를 제시하면서 수업을 시작하도록 하고 이 활동의 학습시간은 15분으로 구성한다.

이어서 교수자는 20분간 본시 주제에 대한 학문적 이론과 실기에 대한 필요한 지식이나 재료 등에 대해 전체 학습자에게 설명하고 학습자는 출력해 온 자료를 참고하면서 수업에 참여한다.

이론설명 후에 교수자는 실기동영상으로 우선 전체 학습자에게 본시 실기의 전체 과정에 대해 설명한다. 동영상 시청이 끝나면 교수자는 전체 학습자를 대상으로 직접 실기시연을 하여 동영상을 통해 익히기 어려웠던 부분들을 설명하고 학습자들의 질문을 받고 응답한다. 동영상 시청과 실기시연까지의 학습시간은 40분으로 구성하고 교수자는 교수자 컴퓨터와 텍스트를 활용하여 수업을 진행한다.

교수자의 설명과 시연이 끝나면 학습자는 교수자의 구조화된 실기를 모방하여 약 50분간 개별적으로 연습한다. 이 때 학습자는 스마트 디바이스를 활용하여 동영상을 참고한다. 학습자의 연습이 종료되면 다음 25분 동안 교수자는 학습자 개별로 완성된 결과물에 대해 평가를 하고 학습자에게 피드백한다. 학습자는 자신의 결과물을 촬영하여 사진으로 저장해놓는다. 교수자는 차시 학습주제와 과제에 대한 안내를 하며 수업을 마무리

한다.

교실 외에서 진행되는 과제 1, 과제 2, 과제 3, 과제 4는 학습자 개별적으로 수행해야 하는 과정이다. 과제 1은 전시학습 실기를 순서별로 사진으로 정리하여 설명과 함께 카페 애플리케이션에 업로드하는 과제이다. 과제 2는 전시 이론 부분에 대학 복습으로 객관식과 주관식 형태의 문제가 제공된다. 학습자가 30분 이내로 문제를 풀 수 있도록 설계하였다.

과제 3은 다시 실기를 연습하는 과정으로 교실 내 수업에서 촬영해 놓았던 학습자 자신의 결과물 사진과 과제 3을 수행 후 완성한 결과물의 사진을 함께 정리하여 자신의 평가나 느낀 점 등을 작성하여 업로드한다.

과제 4는 차시 학습주제에 대한 주요용어, 핵심이론, 재료, 간단한 실기 과정 등을 미리 학습하는 예습의 개념으로 구성하고 학습자가 탑재된 예습내용을 인쇄하여 차시에 지참할 수 있도록 구성한다. 과제 1과 과제 3의 학습시간은 학습자의 개별 능력에 따라 자유롭게 조절하여 수행하도록 하고 과제 2와 과제 4의 학습시간은 30분 내로 설계한다.

<표 16> 네일미용 수업모형 수정 설계안

학습 장소	학습 매체	교수-학습 활동	교수-학습내용	학습 시간	학습 유형
교 실 내	교수자 컴퓨터 · 스마트 디바이스 · 텍스트	수업분위기 조성	•복습-이론 문제풀이(전시과제 2) •학습목표 제시	15분	전체
		이론설명	•관련 학문 설명 •실기에 대한 전반적인 내용	20분	
		실기시연	•실기동영상 시청 •교수자의 실기직접시연 •질의 응답	40분	개별 및 전체
		실기연습	•구조화된 실기연습 •교수자의 실기 모방 연습	50분	개별
		피드백 및 평가	•결과물에 대한 교수자의 피드백 및 평가 •연습 결과물 학습자의 스마트 디바이 스에 사진 저장 •과제 및 차시 수업 안내	25분	개별 및 전체
교 실 외	개인 컴퓨터 · 스마트 디바이스 · 텍스트	과제 1	•전시학습실기 순서별로 사진을 찍어 설명과 함께 애플리케이션에 업로드	학습자 조절	개별
		과제 2	•전시학습이론들에 대한 복습 •객관식, 주관식 형태의 문제 풀이	30분 이내	
		과제 3	•완성된 결과물의 사진과 수업시 완성 했던 결과물의 사진을 함께 편집 •자신의 평가 또는 과제를 수행하며 느낀 점 등을 함께 작성하여 업로드	학습자 조절	
		과제 4	•차시 학습주제에 대한 주요용어, 핵 심이론, 재료, 간단한 실기과정 등을 학습 •학습자는 내용 인쇄후 차시 수업에 지참	30분 이내	

## (2) 네일미용 수업모형 지도안

네일미용 수업모형 수정 지도안은 강의계획안을 토대로 한 주차 세부 교수 - 학습내용을 수정한 설계안에 따라 구성한 것이다.

<표 17>은 강의 계획안의 5주차에 해당되는 지도안으로 네일미용 수업모형 수정 설계안을 토대로 구성하였다. 5주차의 학습주제는 아크릴릭 원톤 스카프치로 짚은 자연 손톱에 종이폼을 끼워 아크릴이라는 재료를 사용해 손톱 길이를 연장하는 인조네일의 한 종류이다.

교실 내 수업이 시작되면 약 15분간 교수자는 전시 과제 2에 해당되었던 이론 문제풀이를 교수자 컴퓨터를 활용해 메인 화면에 게시하고 학습자와 함께 풀어보며 답안을 공개한다. 이후 교수자는 본시 학습목표를 제시하며 수업이 전개될 수 있도록 분위기를 조성한다.

계속해서 교수자는 교수자 컴퓨터와 빔 프로젝트 시스템을 활용하여 아크릴의 화학적 성분과 네일의 안전한 구조 만들기 등에 관한 이론적인 부분을 설명하고 종이폼 적용, 아크릴 기술 방법, 파일링 방법 등에 대한 실전 기술과 실기과정, 재료 등에 대해 약 20분 동안 설명한다.

교수자는 실기시연 전에 아크릴릭 원톤 스카프치 실기동영상을 학습자와 함께 시청하면서 학습자에게 시술 전 위생 및 준비 상태와 실기과정을 설명하고 이후 실기도구를 사용하여 아크릴릭 원톤 스카프치 실기를 직접 시연한다. 또한 교수자는 시연 후 학습자의 질의를 받아 응답을 하고 학습자가 실기연습에 들어가기 전에 학습자가 애플리케이션에 접속해 실기동영상을 보면서 개별 연습을 할 수 있도록 안내한다. 교수자의 실기시연은 약 40분 동안 진행된다.

학습자는 각자 자리로 돌아가 작업대에 실기에 필요한 재료와 도구를 준비하여 아크릴릭 원톤 스카프치를 50분 동안 연습하고 교수자는 학습자가 연습하는 동안 학습자의 작업 준비상태 및 연습과정, 안전사항을 점검한다. 학습자는 개인의 스마트 디바이스를 활용하여 동영상을 시청하며

연습하고 교수자는 실기가 부족한 학습자를 개별 지도한다.

학습자는 연습이 종료되면 자신의 완성된 아크릴릭 원톤 스카취를 사진 촬영하여 스마트 디바이스에 저장하고 교수자는 학습자 개별로 실기 부분에 대해 피드백하고 평가한 후 전체 학습자에게 차시 학습주제인 아크릴릭 프렌치 스카취와 과제 수행 방법을 안내한다.

교실 내 교수-학습 익일 교수자는 과제 2와 과제 4를 애플리케이션에 모두 탑재하여 학습자가 원하는 시간에 과제를 수행하여 다음 교실 내 수업 전일까지 제출할 수 있도록 한다.

과제 1 수행시 학습자는 아크릴릭 원톤 스카취를 다시 연습하면서 실기 순서별로 사진을 촬영하고 순서별 과정과 실기에 사용되었던 도구 및 재료 등을 설명하여 애플리케이션에 업로드한다. 학습자는 아크릴릭 원톤 스카취의 이론적인 부분들에 대한 문제를 풀어보는 과제 2도 수행한다. 또한 학습자는 교실 내 수업 시간에 촬영했던 아크릴릭 원톤 스카취 사진과 실기연습을 한 번 더 해서 완성한 아크릴릭 원톤 스카취 사진을 비교 평가하고 느낀 점 등을 작성하여 과제 3을 수행한다. 학습자는 다음 시간 학습주제인 아크릴릭 프렌치 스카취에 대한 개념, 필요한 재료, 실기과정 등을 학습하여 과제 4를 수행하고 내용을 출력하여 차시에 지참한다.

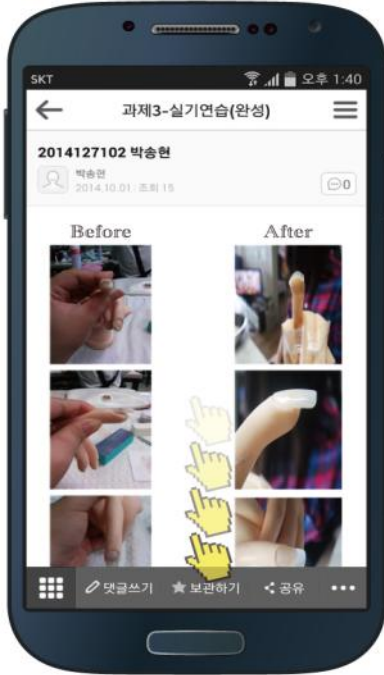
<표 17> 네일미용 수업모형 수정 지도안

학습 주제	아크릴릭 원톤 스카취				
학습 목표	1.종이폼을 올바르게 적용할 수 있다. 2.아크릴로 네일 구조를 만들 수 있다. 3.표면 파일링을 매끄럽게 할 수 있다.				
학습 장소	학습 매체	교수-학습 활동	교수-학습내용	학습 시간	유의점
교실 내	교수자 컴퓨터 · 스마트 디바이스 · 텍스트	수업분위기 조성	학습목표 및 기술성취수준을 제시	15분	
		교수자의 이론설명	<ul style="list-style-type: none"> <li>●아크릴의 화학적 성분에 대해 설명</li> <li>●네일의 안전한 구조 만들기에 대해 설명</li> <li>●파일링 방법에 대해 설명</li> <li>●아크릴릭 원톤 스카취에 필요한 준비사항, 재료, 전체 시술 과정 설명</li> </ul>	20분	
		교수자의 실기시연	<ul style="list-style-type: none"> <li>●동영상 시청</li> <li>-시술 전 위생 및 준비 상태를 설명</li> <li>●아크릴릭 원톤 스카취 직접 시연</li> <li>●시연 후 학습자의 질의 응답</li> </ul>	40분	교수자는 학습자가 실기연습에 들어가기 전에 앱에 접속해 동영상을 볼 수 있도록 안내
		학습자의 실기연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>●작업대에 재료와 도구를 준비</li> <li>●원톤 스카취를 연습</li> <li>●개별 스마트기기를 이용해 앱에 저장된 실기동영상을 시청하며 연습</li> </ul>	50분	교수자는 학습자의 작업준비상태, 연습과정, 안전 사항 점검
		교수자의 피드백 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>●피드백을 제공하고 결과물 평가</li> <li>●학습자는 자신의 완성된 결과물을 사진촬영</li> <li>●차시 학습주제인 프렌치스카취 안내</li> <li>●과제수행 방법 안내</li> </ul>	25분	
교실 외	개인 컴퓨터 · 스마트 디바이스 · 텍스트	과제 1 - 실기순서 나열	<ul style="list-style-type: none"> <li>●원톤스카취를 실기순서별로 사진촬영</li> <li>●실기 순서별 설명과 함께 앱에 업로드(실기에 사용되었던 도구 및 재료 설명 포함)</li> </ul>	학습자 조절	교수자는 과제 2와 과제 4에 대한 내용을 업로드
		과제 2 - 문제풀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>●학습자는 원톤스카취 이론에 대한 문제풀이 과제를 수행</li> </ul>	30분	
		과제 3 - 실기완성	<ul style="list-style-type: none"> <li>●원톤 스카취를 다시 한 번 연습하고 결과물을 사진촬영</li> <li>●교실 내 수업시 촬영했던 원톤 스카취와 과제시 촬영한 원톤 스카취를 함께 편집후 비교</li> <li>●원톤 스카취에 대한 자신의 평가나 느낀 점 등을 작성하여 사진과 함께 업로드</li> </ul>	학습자 조절	
		과제 4 - 차시예습	<ul style="list-style-type: none"> <li>●프렌치 스카취에 대한 개념, 필요한 재료, 실기과정 등을 학습</li> </ul>		

### (3) 네일미용 수업 스마트 콘텐츠

네일미용 수업 수정 스마트 콘텐츠는 수정된 설계안에 따라 스마트 콘텐츠를 일부 변경하여 수정한 것이다. 교실 내·외 교수-학습시 주로 이용되는 네일미용 수업 스마트 콘텐츠는 동영상 강의실, 과제 1, 과제 2, 과제 3, 과제 4이다. 이 콘텐츠 중 교실 내 교수-학습에 주로 이용되었던 Lecture Zone의 동영상 강의실 콘텐츠와 교실 외 교수-학습시 학습자가 주로 이용하였던 Student Zone의 과제 1은 수정 사항 없이 최초 수업모형과 동일하다. Student Zone의 과제 2는 문제 제공 방식과 형식은 최초 수업모형과 동일하나 주관식 형태의 문제 유형이 추가되었다. Student Zone의 과제 3은 실기연습 후 완성작만 업로드했던 구성에서 <그림 20>와 같이 전시에 완성했던 결과물과 과제수행 후 완성된 결과물을 비교하여 학습자의 의견이나 느낌을 함께 기술하는 구성으로 수정되었다(그림 21).

Student Zone에 구성된 과제 4는 최초 수업모형시 이론적 내용만 제공되었으나 <그림 22>와 같이 학습주제관련 실기 사진이 함께 제공되는 것으로 수정하여 학습자의 이해를 돕고자 하였다(그림 23). 또한 학습자는 이 자료를 출력하여 차시 수업시 활용할 수 있도록 하였다.



<그림 20> 완성작 비교



<그림 21> 학습자 의견쓰기



<그림 22> 차시예습 수정



<그림 2> 차시예습 수정 2

## V. 네일미용 수업모형의 효과

### 1. 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 요인 분석

#### 1) 교과학습태도

교과학습태도 30개 문항에 대하여 요인분석을 실시하였으며 그 결과 <표 18>과 같이 5개 요인이 추출되었다.

요인 1은 네일 교과 학습에 대한 흥미나 관심 등에 관련된 내용이며 요인부하량은 0.766 이상이고 모두 6개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 6.779이고 전체 변량은 22.597%였다.

요인 2는 네일 교과 학습을 위한 스스로의 동기 유발과 관련된 내용이며 요인부하량은 0.612 이상이고 모두 6개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 5.174이고 전체 변량은 17.245%였다.

요인 3은 네일 교과를 수행함에 있어 자신감에 관련된 내용이며 요인부하량은 0.579 이상이고 모두 6개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 3.986이고 전체 변량은 13.287%였다.

요인 4는 네일 학습시 수업태도에 관련된 내용이며 요인부하량은 0.624 이상이고 모두 3개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 2.571이고 전체 변량은 8.569%였다.

요인 5는 능동적이고 자율적인 학습습관에 관한 내용이며 요인부하량은 0.543 이상이고 모두 6개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 1.366이고 전체 변량은 4.554%였다.

각 변인의 Cronbach's Alpha 신뢰도는 .916, .831, .827, .718, .670이였

다. 이상의 결과에서 교과학습태도는 5개의 요인으로 도출되었는데 특성을 나타내는 중심적인 개념에 따라서 도출된 5개 요인에 ‘흥미’, ‘성취동기’, ‘자신감’, ‘학습태도’, ‘학습습관’이라고 명명하였다.

<표 18> 교과학습태도의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인 1 흥미	요인부하량
나는 네일미용 공부를 더 많이 하고 싶다.	.892
나는 네일미용 수업 시간이 기다려진다.	.887
나는 네일미용 수업 시간이 더 많았으면 좋겠다.	.874
나는 네일미용 수업 시간이 즐겁다.	.865
나는 네일미용에 관심이 많다.	.767
나는 몰랐던 네일미용 내용을 학습하는 것이 즐겁다.	.766
고유치 = 6.779 전체변량(%) = 22.597 누적변량(%) = 22.597 $\alpha$ 신뢰도 =.916	
요인 2 성취동기	요인부하량
나는 다른 학생보다 네일미용을 더 잘하고 싶다.	.778
나는 네일미용이 앞으로 공부하는데 꼭 필요한 과목이라고 생각한다.	.756
나는 네일미용을 잘해서 친구들에게 인정받고 싶다.	.750
좋은 네일미용 성적은 나에게 중요하다.	.739
나는 선생님(교수님)에게 인정받고 싶다.	.710
나는 네일미용 수업 시간이 끝났을 때 무엇을 배웠는지 안다.	.612
고유치 = 5.174 전체변량(%) = 17.245 누적변량(%) = 39.842 $\alpha$ 신뢰도 =.831	
요인 3 자신감	요인부하량
나는 네일미용 공부를 잘해서 칭찬을 받을 수 있다.	.836
나는 네일미용 공부가 쉽다.	.793
나는 네일미용의 어려운 실기에 도전하는 것을 좋아한다.	.777
나는 네일미용을 잘할 수 있다.	.771
수업의 내용을 이해하지 못했을 때, 반드시 알고 넘어간다.	.613
나는 네일미용 수업 시간에 배운 것을 응용해보고 싶다.	.579
고유치 = 3.986 전체변량(%) = 13.287 누적변량(%) = 53.129 $\alpha$ 신뢰도 =.827	
요인 4 학습태도	요인부하량
나는 네일미용 수업 시간에 선생님의 설명을 열심히 듣는다.	.867
나는 네일미용 학습활동에서 친구의 역할이 크다고 생각한다.	.784
나는 항상 주어진 시간 안에 과제를 해결하려고 노력한다.	.761
나는 네일미용 수업 시간에 준비물을 잘 갖춘다.	.746
나는 이해할 수 없는 내용이 있다면 선생님께 설명해 달라고 요청한다.	.639
나는 네일미용 학습계획표를 가지고 있다.	.624
고유치 = 2.571 전체변량(%) = 8.569 누적변량(%) = 61.698 $\alpha$ 신뢰도 =.718	

요인 5 학습습관	요인부하량
나는 오늘 네일미용 수업 시간에 배운 것을 바로 복습한다.	.831
나는 시험에서 실수한 것으로부터 무엇을 배우려고 노력한다.	.752
나는 네일미용 관련 문제를 풀 때 배웠던 내용을 차분히 생각한다.	.708
나는 네일미용을 다른 사람들처럼 잘하지 못하지만 계속 노력한다.	.667
나는 네일미용 공부를 할 때 집중이 잘되는 편이다.	.667
나는 네일미용 예습을 잘 해온다.	.543
<b>고유치 = 1.366 전체변량(%) = 4.554 누적변량(%) = 66.252 <math>\alpha</math> 신뢰도 = .670</b>	

전체 Cronbach's alpha=.936

## 2) 학습동기

학습동기를 측정하는 29문항에 대하여 요인분석을 실시하였으며 그 결과 <표 19>와 같이 4개 요인이 추출되었다.

요인 1은 집중에 관련된 내용들이며 주의력이라 명명하였다. 요인부하량은 0.640이상이고 모두 4개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 3.405이고 전체 변량은 11.740%였다.

요인 2는 수업 참여, 수업내용 등에 관련된 내용들이며 관련성이라 명명하였다. 요인부하량은 0.520 이상이고 모두 9개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 3.865이고 전체 변량은 13.326%였다.

요인 3은 자신감에 관련된 내용들이며 자신감이라 명명하였다. 요인부하량은 0.538 이상이고 모두 8개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 3.696이고 전체 변량은 12.746%였다.

요인 4는 수업에 대한 만족도에 관련된 내용들이며 만족감이라 명명하였다. 요인부하량은 0.528 이상이고 모두 8개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 5.754이고 전체 변량은 19.841%였다.

각 변인의 Cronbach's Alpha 신뢰도는 .730, .818, .686, .887이었다. 이상의 결과에서 학습동기는 4개의 요인으로 도출되었는데 특성을 나타내는 중심적인 개념에 따라서 도출된 4개 요인에 '주의력', '관련성', '자신

감’, ‘만족감’이라고 명명하였다.

<표 19> 학습동기의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인 1 주의력	요인부하량
# 수업은 나에게 주의집중을 거의 이끌어내지 못한다	.785
수업은 나에게 호기심을 유발한다	.774
# 수업에서의 활동들은 나에게 호기심을 자극한다	.751
# 수업하는 도중 공상에 빠진다	.640
<b>고유치 = 3.405 전체변량(%)=11.740 누적변량(%)=11.740 α 신뢰도=.730</b>	
요인 2 관련성	요인부하량
수업내용은 나에게 유용하다	.802
수업은 나에게 필요한 요소들이 있다	.743
수업의 내용은 나의 학업에 대한 기대 및 목적과 관련이 있다	.708
# 수업은 나에게 이로울 것 같지 않다	.682
나의 목적을 달성하기 위해서는 수업에서 내가 잘하는 것이 중요하다.	.589
수업에 능동적으로 참여한다	.533
수업의 교수자는 내용의 중요성을 강조한다	.530
수업에서 높은 수준의 목표를 설정하고 노력한다	.523
# 수업의 내용은 내가 알고 있는 내용과 어떤 연관이 있는지 알 수 없다.	.520
<b>고유치 = 3.865 전체변량(%) = 13.326 누적변량(%) = 25.066 α 신뢰도 = .818</b>	
요인 3 자신감	요인부하량
수업에서 나는 충분히 피드백을 받을 수 있다	.814
수업을 잘할 것이라는 자신이 있다	.753
# 수업은 교수자가 나의 과제에 몇 점을 줄 것인지 예측이 어렵다	.731
나의 노력 여하에 따라 수업을 성공할 수 있다.	.716
수업의 수준은 나에게 적합하다	.694
수업의 성공여부는 나에게 달려있다	.601
# 수업에서 좋은 점수를 얻기 위해서는 운이 있어야 한다	.567
# 수업의 내용은 나에게 너무 어렵다	.538
<b>고유치 = 3.696 전체변량(%) = 12.746 누적변량(%) = 37.812 α 신뢰도 = .686</b>	
요인 4 만족감	요인부하량
수업시간동안 즐겁게 공부할 수 있다.	.880
수업은 나에게 만족감을 준다	.855
수업에서 만족스러운 결과를 얻을 수 있다.	.823
수업에서 나의 활동에 대해 충분히 피드백을 받는다.	.789
수업을 통해 나는 내 스스로의 평가와 교수자의 평가를 비교했을 때 나의 공부에 대해 교수자의 평가에 기쁘다.	.760
수업에서 성적, 코멘트, 피드백을 통해 나의 공부에 대해 충분히 인정받을 수 있다.	.729
# 수업은 너무 어려워서 내가 열심히 해도 성공할수 없다.	.631
# 수업에 대해 실망감을 느낀다.	.528
<b>고유치 = 5.754 전체변량(%) = 19.841 누적변량(%) = 57.653 α 신뢰도 = .887</b>	
# : 역산, 전체 Cronbach's alpha=.916	

### 3) 학습몰입

학습몰입 29개 문항에 대하여 요인분석을 실시하였으며 그 결과 <표 20>과 같이 5개 요인이 추출되었다.

요인 1은 학습과정에 발생하는 의식의 통합에 관련된 내용이며 요인부하량은 0.545 이상이고 모두 7개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 3.283이고 전체 변량은 14.923%였다.

요인 2는 과제 수행시 집중 정도에 대한 내용이며 요인부하량은 0.509 이상이고 모두 7개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 2.962이고 전체 변량은 11.927%였다.

요인 3은 학업목표에 관한 내용이며 요인부하량은 0.728 이상이고 모두 3개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 2.546이고 전체 변량은 11.573%였다.

요인 4는 과제와 능력의 조화에 관한 내용이며 요인부하량은 0.530 이상이고 모두 3개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 2.546이고 전체 변량은 11.573%였다.

요인 5는 통제력에 관한 내용이며 요인부하량은 0.639 이상이고 모두 2개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 2.377이고 전체 변량은 10.803%였다.

각 변인의 Cronbach's Alpha 신뢰도는 .810, .777, .597, .592, .592이었다. 이상의 결과에서 학습의 몰입도는 5개의 요인으로 도출되었는데 특성을 나타내는 중심적인 개념에 따라서 도출된 5개 요인에 '학업과 인식의 통합', '학업과제집중', '명확한 학업목표', '과제와 능력의 조화', '통제감'이라고 명명하였다.

<표 20> 학습몰입의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인 1 학업과 인식의 통합	요인부하량
나는 공부할 때 내 생각의 전부를 공부에 쏟는다.	.832
나는 공부를 하다보면 계획한 것보다 더 많이 하게 된다.	.764
나는 어려운 문제나 과제를 만나면 흥미가 솟는다.	.747
나는 공부를 하면 할수록 공부에 빠져드는 느낌을 받는다.	.744
나는 공부하느라 시간 가는 줄 모를 때가 있다.	.630
공부에 열중한 나머지 중요한 약속을 잊은 적이 있다.	.565
나는 공부할 때는 장소에 상관없이 잘한다.	.545
<b>고유치 = 3.283 전체변량(%) = 14.923 누적변량(%) = 14.923 α 신뢰도 = .810</b>	
요인 2 학업과제집중	요인부하량
공부를 열심히 하면 나에게 어떤 점이 좋은지 잘 안다.	.804
나는 어려운 과제를 해결할 때 내 모든 능력을 다 동원한다.	.737
내 공부의 결과를 다른 사람의 탓이라고 생각하지 않는다.	.736
나는 과제가 주어지면 그것을 해결하고자 힘껏 노력한다.	.648
나는 공부를 왜 해야 하는지 그 이유를 잘 알고 있다.	.607
나는 학업의 진행정도를 계속 살피면서 공부한다.	.550
나는 누구의 간섭 없이 내가 공부하고 싶을 때 한다.	.509
<b>고유치 = 2.962 전체변량(%) = 13.463 누적변량(%) = 28.386 α 신뢰도 = .777</b>	
요인 3 명확한 학업목표	요인부하량
나는 공부에 열중하면 학습활동과 하나가 됨을 느낀다.	.784
나는 이전에 학습한 내용을 잘 알고 있는지 자주 확인한다.	.743
나는 내 능력이상의 학업과제도 잘 해결할 자신이 있다.	.728
<b>고유치 = 2.624 전체변량(%) = 11.927 누적변량(%) = 40.314 α 신뢰도 = .597</b>	
요인 4 과제와 능력의 조화	요인부하량
나는 크게 애쓰지 않아도 학업이 잘 될 때가 있다.	.669
나는 한 시간의 수업 시간이 짧게 느껴질 때가 있다.	.644
나는 어려운 문제가 나와도 전혀 당황하지 않는다.	.530
<b>고유치 = 2.546 전체변량(%) = 11.573 누적변량(%) = 51.887 α 신뢰도 = .592</b>	
요인 5 통제감	요인부하량
나는 교수님의 말씀을 집중하여 잘 듣는다.	.859
나는 수업시간에 공부 외 딴 짓은 하지 않는다.	.639
<b>고유치 = 2.377 전체변량(%) = 10.803 누적변량(%) = 62.690 α 신뢰도 = .592</b>	

전체 Cronbach's alpha=.880

#### 4) 자기주도적 학습태도

자기주도적 학습태도 34개 문항에 대하여 요인분석을 실시하였으며 그 결과 <표 21>과 같이 5개 요인이 추출되었다.

요인 1은 학습 관리 능력에 관련된 내용이며 요인부하량은 0.511 이상이고 모두 11개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 6.607이고 전체 변량은 17.845%였다.

요인 2는 자기효능감 내용이며 요인부하량은 0.560이상이고 모두 10개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 4.359이고 전체 변량은 12.820%였다.

요인 3은 동기에 관한 내용이며 요인부하량은 0.507이상이고 모두 3개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 3.028이고 전체 변량은 8.905%였다.

요인 4는 대인관계 활용능력에 관한 내용이며 요인부하량은 0.542이상이고 모두 3개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 2.809이고 전체 변량은 8.262%였다.

요인 5는 생활태도 관리능력에 관한 내용이며 요인부하량은 0.481이상이고 모두 4개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 2.304이고 전체 변량은 6.777%였다.

각 변인의 Cronbach's Alpha 신뢰도는 .879, .830, .729, .716, .652이었다. 이상의 결과에서 자기주도적 학습태도는 5개의 요인을 각각 학습관리 능력, 자기효능감, 동기, 대인관계 활용능력, 생활태도 관리능력이라 명명하였다.

<표 21> 자기주도적 학습태도의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인 1 학습관리 능력	요인부하량
나는 하루 이상 걸리는 공부나 숙제를 할 때 언제까지 마쳐야 하는지 계획을 세운다.	.854
내가 공부한 결과를 보고 학습방법이나 계획을 스스로 수정한다.	.791
나는 무엇을 먼저 공부할까 스스로 계획을 세운 후 공부한다.	.760
나는 공부를 위해 수집한 자료를 학습에 활용한다.	.730
나는 목표를 세우고 그 목표를 생각하며 공부한다.	.721
나는 학습한 후 학습한 내용을 정리한다.	.688
나는 학습계획을 자발적으로 실천할 수 있다.	.669
나는 학습할 때 교과서나 노트 필기 이외에도 다양한 참고문헌을 찾아본다.	.662
나는 공부하기 전 주변을 정리한다.	.588
나는 계획한 시간동안 계획한 범위만큼 공부한다.	.542
나는 학습에 필요한 자료나 준비물을 잘 준비한다.	.511
<b>고유치 = 6.607 전체변량(%) = 17.845 누적변량(%) = 17.845 α 신뢰도 = .879</b>	
요인 2 자기효능감	요인부하량
나는 내 스스로 공부할 수 있는 능력을 갖고 있다고 믿는다.	.767
나는 내가 하는 일을 잘 할 수 있는 능력이 있다.	.735
내가 중요하다고 생각한 내용이 시험에 자주 나온다.	.732
나는 성적이 왜 잘 나왔는지 못 나왔는지를 스스로 알 수 있다.	.728
나는 내가 제대로 공부하고 있는 것인지 아닌지 구별할 수 있다.	.714
나는 내가 필요로 하는 정보가 있을 때 그 정보를 어디서 얻어야 하는지 알고 있다.	.689
나는 읽고 이해하는 나의 능력에 대하여 만족한다.	.659
나는 내 스스로 새롭게 무언가를 배우는 것을 좋아한다.	.592
나는 나 자신의 판단에 따라 스스로 행동하기를 좋아한다.	.567
나는 한 가지 일을 하다가 다른 하고 싶은 일이 생겨도 하던 일은 끝까지 마무리한다.	.560
<b>고유치 = 4.359 전체변량(%) = 12.820 누적변량(%) = 30.664 α 신뢰도 = .830</b>	
요인 3 동기	요인부하량
나는 새로운 것을 알게 되는 점이 재미있고 즐겁다.	.867
나는 좋은 성적을 받으면 원하는 것을 얻을 수 있게 때문이다.	.831
내가 더 열심히 공부하고 싶어하는 이유는 공부한 보람을 느끼고 즐겁기 때문이다.	.700
#나는 부모님이 공부하라고 해서 억지로 공부한다.	.654
#나는 부모님이나 다른 사람을 기쁘게 하기 위해서 공부한다.	.507
<b>고유치 = 3.028 전체변량(%) = 8.905 누적변량(%) = 39.569 α 신뢰도 = .729</b>	
요인 4 대인관계 활용능력	요인부하량
나는 수업중 이해되지 않는 내용이 있을때 질문을 통해 그 내용을 확인한다.	.850
나는 공부할 때 필요하면 선생님에게 도움을 구한다.	.742
나는 공부할 때 필요하면 친구와 서로 도와가면서 공부를 한다.	.596
나는 공부할 때 필요하면 부모님이나 가족들의 도움을 구한다.	.542
<b>고유치 = 2.809 전체변량(%) = 8.262 누적변량(%) = 47.831 α 신뢰도 = .716</b>	
요인 5 생활태도 관리능력	요인부하량
나는 공부할 때 피곤이 느껴지지 않을 만큼, 충분한 시간동안 잠을 잔다.	.837
나는 공부를 할 때 식사를 거르지 않고 정해진 시간에 꼭 먹는다.	.832
나는 학습에 몰두하였어도 잠잘 시간이 되면 잠자리에 든다.	.758
나는 공부를 할 때 배고픔이 느껴지지 않을 만큼, 정해진 양을 적당하게 먹는다.	.481
<b>고유치 = 2.304 전체변량(%) = 6.777 누적변량(%) = 54.608 α 신뢰도 = .652</b>	

# : 역산, 전체 Cronbach's alpha=.852

## 5) 학습만족도

학습만족도 12개 문항에 대하여 요인분석을 실시하였으며 그 결과 <표 22>와 같이 2개 요인이 추출되었다.

요인 1은 수업시 학습에 대한 전반적인 만족을 나타내는 일반 만족도에 관련된 내용이며 요인부하량은 0.788이상이고 모두 5개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 3.521이고 전체 변량은 29.343%였다.

요인 2는 학습과정의 구체적인 내용에 대한 학습관련 만족도에 관련된 내용이며 요인부하량은 0.691이상이고 모두 7개 문항이 포함되어 있으며 이 때 고유치는 4.364이고 전체 변량은 36.363%였다.

각 변인의 Cronbach's Alpha 신뢰도는 .868, .904였다. 이상의 결과에서 학습만족도는 2개의 요인을 각각 일반 만족도, 학습관련 만족도라 명명하였다.

<표 22> 학습만족도의 요인분석 및 신뢰도 분석

요인 1 일반 만족도	요인부하량
수업시 학습목표가 명확히 파악되었다.	.855
수업시 학습수준이 나에게 적절했다.	.811
수업시 수업내용이 나에게 적절했다.	.803
수업시 핵심내용 파악이 용이하다.	.796
수업시 학습내용이 나에게 흥미롭다.	.788
<b>고유치 = 3.521 전체변량(%) = 29.343 누적변량(%) = 29.343 α 신뢰도 = .868</b>	
요인 2 학습관련 만족도	요인부하량
수업시 보충자료가 충분하였다.	.869
수업시 학습평가 내용이 적절하였다.	.862
수업시 수업자료가 적합하였다.	.832
수업시 수업내용이 요약 및 정리가 잘 되었다.	.804
수업시 수업자료 검색이 효율적이었다.	.791
수업시 시설사용이 편리하였다.	.756
수업시 학습분위기가 좋았다.	.691
<b>고유치 = 4.364 전체변량(%) = 36.363 누적변량(%) = 65.706 α 신뢰도 = .904</b>	

전체 Cronbach's alpha=.924

## 2. 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이

### 1) 강의실 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이

강의실 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대하여 그룹별로 인식의 차이가 있는지 살펴보기 위하여 일원변량분석과 Duncan의 다중범위검증을 실시하였고 분석결과는 <표 23>과 같다.

강의실 수업시 교과학습태도에 대한 그룹별 인식차이는 자신감( $p < .05$ )과 태도( $p < .01$ )에서 유의한 차이가 나타났으며 B그룹이 자신감과 태도의 인식 수준이 높은 것으로 나타났다. B그룹은 네일 전공자가 포함된 그룹으로서 대부분 입학하기 전에 개인적으로 네일과정을 배우는 경우가 많다. 따라서 네일 교과에 대해 자신감이 다른 그룹에 비해 높고 전공 분야이기 때문에 네일교과를 열심히 해보고자 하는 심리로 태도인식이 높게 나타난 것이라 생각된다.

강의실 수업시 학습동기에 대한 그룹별 인식차이는 모든 하위요인에서 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다.

강의실 수업시 학습몰입에 대한 그룹별 인식차이는 학업과 인식의 통합( $p < .05$ )과 학업과제 집중( $p < .05$ )에서 유의한 차이가 나타났으며 B그룹이 학업과 인식의 통합, 학업과제 집중의 인식 수준이 높은 것으로 나타났고 C그룹이 가장 낮은 것으로 나타났다. 강의실 수업은 새 학기에 진행한 방식으로 B그룹의 경우 네일미용에 관심을 가지고 전공으로 선택한 학생들이 포함되어 있고 메이크업을 전공으로 선택한 학생들도 네일교과를 유사전공이라고 생각하여 네일교과 학습시 B그룹이 몰입도나 집중도

가 그 외 그룹에 비해 높게 나타난 것이라 생각된다.

강의실 수업시 자기주도적 학습태도에 대한 그룹별 인식차이는 자기효능감( $p < .001$ ), 동기( $p < .001$ ), 대인관계 활용능력( $p < .001$ )에서 유의한 차이가 나타났으며 A와 B그룹이 자기효능감에 대한 인식 수준이 높은 것으로 나타났다. 동기는 C그룹이 강의실 수업시 동기부여가 잘 되는 것으로 나타났다. 세 전공이 혼합되어 있는 C그룹은 일과 학업을 병행하는 학생이 많은 그룹이다. 일과 학업을 함께 한다는 것은 학업에 대한 열의가 높다는 것으로 판단된다. 따라서 학습하고자 하는 동기가 A나 B그룹에 비해 높았던 것으로 생각된다. 대인관계 활용능력은 B그룹의 인식 수준이 높은 것으로 나타났다. B그룹은 네일 교과에 대한 높은 관심도로 전공 관련 공부를 스스로 하면서 부족한 부분은 동료나 교수자에게 물어보면서 네일 교과를 학습했을 것이라 생각된다. 따라서 대인관계 활용능력이 높게 나타난 것이라 보여진다.

강의실 수업시 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이는 일반만족도( $p < .05$ )와 학습관련 만족도( $p < .05$ )로 모든 하위요인에서 유의한 차이가 나타났다. 일반만족도와 학습관련 만족도 두 요인 모두에 대해 A그룹과 B그룹의 인식 수준이 높게 나타나 A그룹과 B그룹은 강의실 수업에 대해 만족하고 있는 것으로 보여진다.

<표 23> 강의실 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이

변인	그룹	A(N=28)	B(N=30)	C(N=33)	전체	F
		M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	
교과 학습 태도	흥미	3.22(.71)	3.53(.86)	3.14(.63)	3.29(.75)	2.425
	동기	3.75(.63)	3.90(.56)	3.80(.55)	3.82(.57)	.459
	자신감	2.98(.61) <b>b</b>	3.35(.63) <b>a</b>	2.92(.53) <b>b</b>	3.08(.61)	4.691*
	태도	3.48(.57) <b>b</b>	3.81(.48) <b>a</b>	3.40(.46) <b>b</b>	3.56(.52)	5.917**
	습관	3.06(.62)	3.25(.43)	3.02(.39)	3.11(.49)	1.975
학습 동기	주의력	3.07(.33)	3.14(.37)	3.09(.23)	3.10(.31)	.314
	관련성	3.58(.50)	3.48(.58)	3.45(.26)	3.50(.46)	.470
	자신감	3.37(.50)	3.37(.38)	3.27(.25)	3.33(.38)	.527
	만족감	3.45(.55)	3.41(.50)	3.31(.34)	3.39(.46)	.547
학습 몰입	학업과 인식의 통합	2.71(.61) <b>ab</b>	2.83(.54) <b>a</b>	2.46(.55) <b>b</b>	2.66(.58)	3.477*
	학업과제 집중	3.80(.49) <b>ab</b>	3.88(.54) <b>a</b>	3.56(.35) <b>b</b>	3.74(.48)	4.137*
	명확한 학업목표	3.05(.52)	3.22(.61)	2.98(.52)	3.08(.55)	1.629
	과제와 능력의 조화	2.89(.61)	3.11(.70)	2.81(.62)	2.94(.65)	1.770
	통제감	3.19(.69)	3.50(.81)	3.09(.75)	3.26(.76)	2.470
자기 주도적 학습 태도	학습관리능력	3.45(.42)	3.36(.61)	3.15(.46)	3.31(.51)	2.888
	자기효능감	3.48(.45) <b>a</b>	3.66(.47) <b>a</b>	3.24(.36) <b>b</b>	3.45(.46)	7.792**
	동기	2.90(.45) <b>b</b>	2.97(.56) <b>b</b>	3.25(.38) <b>a</b>	3.05(.49)	5.002**
	대인관계활용 능력	3.21(.52) <b>b</b>	3.59(.46) <b>a</b>	3.23(.45) <b>b</b>	3.34(.50)	6.034**
	생활태도관리 능력	2.96(.67)	3.15(.81)	3.05(.70)	3.05(.73)	.467
학습 만족도	일반 만족도	3.51(.54) <b>a</b>	3.56(.46) <b>a</b>	3.24(.55) <b>b</b>	3.43(.53)	3.647*
	학습관련 만족도	3.46(.59) <b>a</b>	3.45(.55) <b>a</b>	3.14(.62) <b>b</b>	3.34(.60)	3.005*

\* p<.05 \*\* p<.01 \*\*\* p<.001 a, b는 Duncan의 다중범위검증

## 2) 블렌디드 러닝 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이

블렌디드 러닝 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대하여 그룹별로 인식의 차이가 있는지 살펴보기 위하여 일원변량분석과 Duncan의 다중범위검증을 실시하였고 분석결과는 <표 24>와 같다.

블렌디드 러닝 수업시 교과학습태도에 대한 그룹별 인식차이는 자신감( $p<.05$ )에서 유의한 차이가 나타났으며 B그룹이 그 외 그룹에 비해 자신감의 인식 수준이 높은 것으로 나타났다. 모든 그룹이 블렌디드 러닝 형태의 강의를 처음 접하였지만 B그룹이 다른 그룹에 비해 자신감이 높게 나타난 것은 B그룹에 네일 전공자가 포함되어 있어 강의 형태와 관계없이 수업 시간에 집중하고 수업내용의 이해가 빠르기 때문에 자신감에 대한 인식이 높게 나타난 것으로 생각된다.

블렌디드 러닝 수업시 학습동기에 대한 그룹별 인식차이는 관련성( $p<.05$ ), 자신감( $p<.05$ ), 만족감( $p<.01$ )에서 유의한 차이가 나타났다. 관련성과 자신감은 B그룹의 인식 수준이 높은 것으로 나타났고 만족감은 A그룹과 B그룹의 인식 수준이 높은 것으로 나타났다.

블렌디드 러닝 수업시 학습몰입에 대한 그룹별 인식차이는 학업과 인식의 통합( $p<.01$ ), 학업과제집중( $p<.01$ ), 과제와 능력의 조화( $p<.001$ ), 통제감( $p<.05$ )에서 유의한 차이가 나타났다. 그룹별로는 B그룹이 학업과 인식의 통합, 학업과제집중, 과제와 능력의 조화, 통제감의 네가지 요인에서 학습몰입에 대한 인식이 높게 나타났다. 네일 전공자가 다수 포함된 B그룹은 블렌디드 러닝 수업에서도 네일교과 학습시의 몰입도와 과제집중도가 높았고 강의실 수업과 다르게 과제와 능력의 조화, 통제감에 대해서 높은 인식을 나타냈는데 이는 새로운 수업 방식으로 인해 과제를 수행하

지 못하게 된다거나 수업 시간에 학습 내용을 놓치게 될 가능성을 우려하여 수업시 교수자의 말에 더 집중한 것으로 보여진다. A그룹은 학업과제집중과 과제와 능력의 조화의 두 요인에서 학습몰입에 대한 인식이 높게 나타났다. A그룹은 헤어 전공 그룹으로 새로운 교과에 대해 호기심과 흥미가 유발되어 과제 수행시에 재미를 느끼고 더 집중해서 할 수 있었기 때문이라고 생각된다.

블렌디드 러닝 수업시 자기주도적 학습태도에 대한 그룹별 인식차이는 학습관리능력( $p<.01$ ), 자기 효능감( $p<.05$ ), 동기( $p<.05$ ), 대인관계 활용능력( $p<.001$ ), 생활태도관리능력( $p<.001$ )에서 유의한 차이가 나타났다. B그룹의 경우 블렌디드 러닝 강의시 자기주도적 학습태도의 모든 요인에서 높은 인식수준을 나타내고 있다. 이는 B그룹이 교과에 대한 흥미나 관심이 높아 수업시간에도 스마트 디바이스를 활용하여 정보를 검색한다거나 수업 시간 외에도 스스로 실기를 연습하는 등 다른 그룹에 비해 교수자의 관여 없이도 학습하고자 하는 의지가 있었기 때문에 모든 요인에서 높은 인식을 보인 것이라 생각된다. A그룹은 자기효능감과 대인관계활용능력 요인에 대해 높은 인식수준을 나타냈다. 자기효능감은 강의실 강의에 나타난 이유와 유사한 맥락일 것이라 생각되고 대인관계활용능력이 높게 나타난 것은 헤어 전공 학급인 A그룹이 비전공인 네일교과를 학습할 때 혼자서 습득하기 어려운 정보들을 학습자끼리 상호교류를 통해 정보를 공유하였기 때문이라고 생각된다.

블렌디드 러닝 수업시 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이는 일반만족도( $p<.01$ )와 학습관련 만족도( $p<.05$ )로 모든 하위요인에서 유의한 차이가 나타났다. 그룹별로는 A그룹이 일반 만족도와 학습관련 만족도 모든 요인에서 높은 인식수준을 나타냈다. 학습만족도에 대한 그룹별 인식의 차이를 강의실 수업과 블렌디드 러닝 수업을 종합해서 살펴보면 A그룹은 강의실 수업과 블렌디드 러닝 수업의 유형 모두에서 만족도를 높게 인식

하고 있었고 B그룹은 강의실 수업에서만 학습만족도에 대한 인식이 높았다. A그룹은 전공이 일치하지 않는 그룹으로 전공 관련 지식이 적은 상태이기 때문에 수업유형에 크게 관계없이 새로운 학습내용에 대해 만족도가 높은 것으로 보이고 B그룹은 블렌디드 러닝 형태의 새로운 학습 방식보다는 강의실 수업이 전공을 학습하는 데 익숙한 방식이기 때문에 강의실 수업의 학습만족도에 대한 인식이 높은 것으로 보여진다.

교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이를 살펴본 결과 전체 변인에 대해 B그룹이 가장 높은 인식수준을 보였고 다음은 A그룹이 높은 인식수준을 보였다. C그룹은 모든 변인에서 다른 그룹에 비해 인식수준이 낮았는데 이는 C그룹은 다양한 전공자가 혼합되어 있어 학습자별로 관심있는 분야가 다르기 때문이라고 보여진다.

<표 24> 블렌디드 러닝 수업시 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기 주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별 인식차이

변인	그룹	A(N=28)	B(N=30)	C(N=33)	전체	F
		M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	
교과 학습 태도	흥미	3.59(.69)	3.76(.69)	3.64(.35)	3.66(.59)	.643
	동기	3.81(.62)	3.93(.62)	3.97(.37)	3.91(.54)	.696
	자신감	3.20(.46) <b>b</b>	3.51(.63) <b>a</b>	3.17(.38) <b>b</b>	3.29(.52)	4.360*
	태도	3.67(.50)	3.84(.40)	3.62(.25)	3.71(.40)	2.721
	습관	3.36(.45)	3.43(.55)	3.27(.34)	3.35(.45)	.992
학습 동기	주의력	3.15(.30)	3.38(.41)	3.11(.43)	3.22(.40)	1.893
	관련성	3.77(.41) <b>ab</b>	3.83(.58) <b>a</b>	3.58(.43) <b>b</b>	3.73(.49)	3.626*
	자신감	3.38(.34) <b>b</b>	3.52(.48) <b>a</b>	3.20(.44) <b>b</b>	3.37(.44)	3.765*
	만족감	3.60(.52) <b>a</b>	3.71(.66) <b>a</b>	3.21(.59) <b>b</b>	3.50(.63)	5.153**
학습 몰입	학업과 인식의 통합	2.79(.67) <b>b</b>	3.14(.42) <b>a</b>	2.83(.20) <b>b</b>	2.92(.48)	5.082**
	학업과제 집중	3.76(.52) <b>a</b>	3.81(.49) <b>a</b>	3.46(.29) <b>b</b>	3.67(.46)	5.911**
	명확한 학업목표	3.41(.60)	3.42(.58)	3.29(.41)	3.37(.53)	.587
	과제와 능력의 조화	3.03(.59) <b>a</b>	3.40(.41) <b>a</b>	2.85(.47) <b>b</b>	3.09(.54)	10.072***
	통제감	3.29(.41) <b>b</b>	3.55(.43) <b>a</b>	3.31(.45) <b>b</b>	3.38(.44)	3.401*
자기 주도적 학습 태도	학습관리능력	3.33(.52) <b>b</b>	3.65(.56) <b>a</b>	3.24(.35) <b>b</b>	3.40(.51)	6.157**
	자기효능감	3.65(.56) <b>a</b>	3.66(.53) <b>a</b>	3.35(.25) <b>b</b>	3.54(.48)	4.648*
	동기	3.13(.50) <b>b</b>	3.42(.51) <b>a</b>	3.13(.26) <b>b</b>	3.23(.45)	4.532*
	대인관계활용 능력	3.50(.60) <b>a</b>	3.79(.48) <b>a</b>	3.30(.31) <b>b</b>	3.52(.51)	8.629***
	생활태도관리 능력	3.32(.63) <b>b</b>	3.46(.53) <b>a</b>	2.92(.42) <b>b</b>	3.22(.57)	9.014***
학습 만족도	일반 만족도	4.06(.76) <b>a</b>	3.73(.60) <b>b</b>	3.60(.28) <b>b</b>	3.78(.60)	5.140**
	학습관련 만족도	4.01(.71) <b>a</b>	3.66(.59) <b>b</b>	3.61(.30) <b>b</b>	3.75(.57)	4.580*

\* p<.05 \*\* p<.01 \*\*\* p<.001 a, b는 Duncan의 다중범위검증

### 3. 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 수업유형별 차이

#### 1) 교과학습태도에 대한 수업유형별 차이

본 연구는 교과학습태도에 대한 수업유형별 차이를 알아보기 위하여 t-검증을 실시하였으며, 그 결과는 <표 25>와 같다. 두 강의 유형에 따른 인식의 차이를 살펴보면, 교과학습태도는 블렌디드 러닝 수업( $p<.001$ )일 때 더 높은 인식수준을 나타내었다.

요인별로 보면 성취동기를 제외한 흥미( $p<.001$ ), 자신감( $p<.001$ ), 태도( $p<.01$ ), 습관( $p<.001$ )의 요인에서 강의실 수업에 대한 교과학습태도보다 블렌디드 러닝 수업에 대한 교과학습태도가 더 높은 인식수준을 나타내었다.

학생들은 스마트 디바이스에 익숙하고 친근하기 때문에 블렌디드 러닝의 형태의 수업이 학생들에게 흥미를 유발시켜 네일미용 교과에 대해 스스로 공부하고 연습하게 됨으로써 자신감도 상승되고 태도와 학습습관도 향상되었을 것이라고 생각된다.

수학 교과 수업에 스마트 디바이스를 활용한 스토리텔링 방법을 연구한 최병훈(2014)의 연구 결과에서도 디지털 스토리텔링을 적용한 그룹이 일반 스토리텔링과 일반 수업을 적용한 그룹보다 수학 교과에 대한 학습태도가 높은 것으로 나타나 본 연구와 유사한 결과를 보였다.

<표 25> 교과학습태도에 대한 수업유형별 차이

(N=91)

변 수	강의실 수업		블렌디드 러닝 수업		t
	M	SD	M	SD	
흥미	3.29	.75	3.66	.59	-5.391***
성취동기	3.82	.57	3.91	.54	-1.555
자신감	3.08	.61	3.29	.52	-3.669***
태도	3.56	.52	3.71	.40	-2.952**
습관	3.11	.49	3.35	.45	-4.309***
전체교과학습태도	3.37	.49	3.58	.42	-4.865***

\* p<.05 \*\* p<.01 \*\*\* p<.001

## 2) 학습동기에 대한 수업유형별 차이

학습동기에 대한 수업유형별 차이 결과는 <표 26>과 같이 나타났다. 두 가지 수업 유형에 따라 학습동기의 차이를 살펴보면, 블렌디드 러닝 수업(p<.05)일 때 더 높은 인식수준을 나타내었다.

요인별로 보면 주의력(p<.05)과 관련성(p<.001)에 대해서 강의실 수업 보다는 블렌디드 러닝 수업의 인식이 높은 것으로 나타났으며 그 외 변인에 대해서는 차이가 없는 것으로 나타났다.

이는 블렌디드 러닝이 학습동기에 영향을 준다는 결과로 보여진다. 이와 같은 결과는 블렌디드 러닝에서 성찰일지를 작성하게 하는 방법이 학습동기에 영향을 미쳤다는 장은호(2007)의 연구와 일치한다. 단, 요인별로 살펴보면 장은호(2007)의 연구에서는 주의력, 만족감, 자신감에서 유의한 차이를 보이고 관련성은 차이가 없는 것으로 나타났으나 본 연구에서는 주의력과 관련성이 유의한 차이를 보였다. 이는 본 연구의 학습자들은 블

렌디드 러닝 수업에 대한 새로운 기대감으로 인해 학습동기부여가 잘 되었으나 새로운 수업 방식에 대한 두려움 등으로 만족감과 자신감에 대한 인식은 낮은 것으로 보여진다.

<표 26> 학습동기에 대한 수업유형별 차이

(N=91)

변 수	강의실 수업		블렌디드 러닝 수업		t
	M	SD	M	SD	
주의력	3.10	.31	3.22	.40	-2.414*
관련성	3.50	.46	3.73	.49	-3.732***
자신감	3.33	.38	3.37	.44	-.655
만족감	3.39	.46	3.50	.63	-1.529
전체학습동기	3.33	.35	3.45	.42	-2.603*

\* p<.05 \*\* p<.01 \*\*\* p<.001

### 3) 학습몰입에 대한 수업유형별 차이

학습몰입에 대한 수업유형별 차이 결과는 <표 27>과 같이 블렌디드 러닝 수업(p<.01)일 때 더 높은 인식수준을 나타내었다.

요인별로 보면 학업과 인식의 통합(p<.001), 명확한 학업목표(p<.001), 과제와 능력의 조화(p<.05)에 대해서 강의실 수업에 대한 학습몰입도보다 블렌디드 러닝 수업에 대한 학습몰입도가 더 높은 것으로 나타났다. 이는 학습자들이 스마트 디바이스를 활용하면서 학습 내용에 대해 스스로 검색하고 집중하게 되었기 때문이라고 생각된다.

블렌디드 러닝은 자기주도적인 학습이 가능한 학습방법으로 본 연구의 학습자들이 몰입도에 대한 인식이 높았다는 것은 블렌디드 러닝 수업을

통해 능동적으로 수업에 참여했다는 의미이기도 하다. 이와 같은 결과는 자기주도학습 능력이 높을수록 몰입도가 높아진다는 이재신(2012)의 연구 결과와 유사하다.

<표 27> 학습몰입에 대한 수업유형별 차이

(N=91)

변 수	강의실 수업		블렌디드 러닝 수업		t
	M	SD	M	SD	
학업과 인식의 통합	2.66	.58	2.92	.48	-3.704***
학업과제집중	3.74	.48	3.67	.46	1.522
명확한 학업목표	3.08	.55	3.37	.53	-4.323***
과제와 능력의 조화	2.94	.65	3.09	.54	-2.155*
통제감	3.26	.76	3.38	.44	-1.932
전체학습몰입	3.13	.44	3.29	.35	-3.569**

\* p<.05 \*\* p<.01 \*\*\* p<.001

#### 4) 자기주도적 학습태도에 대한 수업유형별 차이

자기주도적 학습태도에 대한 수업유형별 차이의 결과는 <표 28>과 같이 블렌디드 러닝 수업(p<.01)일 때 더 높은 인식수준을 나타내었다.

요인별로 보면 동기와 대인관계 활용능력(p<.01), 생활태도 관리능력(p<.05)에 대해서 강의실 수업에 대한 자기주도적 학습태도보다 블렌디드 러닝 수업에 대한 자기주도적 학습태도가 더 높은 인식수준을 나타내었다.

이는 학생들이 새로운 수업 방식으로 네일미용교과를 학습하는 것을 흥미롭게 생각하여 능동적으로 수업에 참여하게 되면서 교과에 대한 정

보 교류가 많아졌고 과제 수행시 자신의 시간을 스스로 조절해야 했기 때문에 생활태도 관리 능력이 높게 나타난 것이라 생각된다.

<표 28> 자기주도적 학습태도에 대한 수업유형별 차이

(N=91)

변 수	강의실 수업		블렌디드 러닝 수업		t
	M	SD	M	SD	
학습관리능력	3.31	.51	3.40	.51	-1.584
자기효능감	3.45	.46	3.54	.48	-1.859
동기	3.05	.49	3.23	.45	-2.860**
생활태도 관리능력	3.34	.50	3.52	.51	-2.929**
대인관계 활용능력	3.05	.73	3.22	.57	-2.209*
전체자기주도적태도	3.24	.30	3.38	.39	-3.429**

\* p<.05 \*\* p<.01 \*\*\* p<.001

### 5) 학습만족도에 대한 수업유형별 차이

학습만족도에 대한 수업유형별 차이의 결과는 <표 29>와 같이 블렌디드 러닝 수업(p<.01)일 때 더 높은 인식수준을 나타내었다.

요인별로 보면 일반 만족도(p<.001)와 학습관련 만족도(p<.001) 모두 유의한 차이를 보였다. 이는 강의실 수업보다는 블렌디드 러닝 수업이 학습면에 있어 만족도가 높았다는 것을 의미하는데 학생들은 친숙한 스마트 디바이스를 자유롭게 사용할 수 있고 부족한 부분은 다시 찾아서 학습할 수 있으며 시·공간의 제약없이 교과에 대해 학습하고 과제를 제출하는 것 등에 대해 만족감을 느꼈을 것이라 생각된다.

애플리케이션 기반과 웹 기반의 온라인 토론 학습 효과를 연구한 연고운(2013)의 연구 결과에서도 웹기반의 토론 학습보다 애플리케이션 기반

의 토론 학습일 때 전반적인 만족도 및 학습만족도가 높은 것으로 나타나 본 연구와 유사한 결과를 보였다.

<표 29> 학습만족도에 대한 수업유형별 차이

(N=91)

변 수	강의실 수업		블렌디드 러닝 수업		t
	M	SD	M	SD	
일반 만족도	3.43	.53	3.78	.60	-5.010***
학습관련 만족도	3.34	.60	3.75	.57	-5.572***
전체 학습만족도	3.38	.52	3.77	.57	-5.612***

\* p<.05 \*\* p<.01 \*\*\* p<.001

## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

현대인의 외모에 대한 관심과 미적 욕구가 증가하게 되면서 뷰티 산업은 지속적으로 성장하고 있고 그 중에서도 뷰티 서비스산업은 급속도로 발전하고 있다. 기존 메이크업의 영역에 속해있던 네일산업은 고속성장을 하면서 국내에서 독자적인 산업영역으로 자리잡았다. 이러한 흐름에 따라 네일미용과정을 개설하는 교육기관이 꾸준히 증가하고 있다.

지식기반사회에서 요구하는 가장 기본적인 학습방법은 자기주도학습이다. 이에 네일미용 교육도 단순한 네일기술을 전달하는 것이 아니라 창의적인 전문성을 갖춘 네일미용인을 양성하는 교육이 되어야 한다. 이러한 네일 전문인을 양성하기 위해 단순히 학습자가 교수자의 시범을 모방 연습하는 현재 교수-학습 방식에서 탈피하여 학습자가 자기주도적으로 학습을 진행하고 습득하는 교수-학습 방식인 블렌디드 러닝이 적합하다고 사료되었다.

이에 본 연구는 스마트 디바이스를 활용한 온라인과 전통적 수업 방식인 오프라인의 장점을 혼합하고 그 외 학습요소들을 결합한 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 교육 수업모형을 설계하였다. 설계된 수업모형을 네일미용 교육과정을 운영하고 있는 대학의 1학년 학생 91명을 대상으로 실제 수업에 적용한 뒤 블렌디드 형태의 네일미용 수업모형의 적합성을 살펴보았다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝 형태의 수업모형을 개발하였다. 블렌디드 러닝과 스마트 디바이스에 대한 이론적 배경을 고찰

하고 이를 바탕으로 네일미용 교육의 성격을 반영하여 이론 및 실기가 함께 이루어지는 수업모형을 설계하였다.

둘째, 블렌디드 형태의 네일미용 수업모형을 설계하기 위해 블렌디드 러닝 영역은 교수-학습내용, 교수-학습장소, 교수-학습매체, 교수-학습환경, 교수-학습전략으로 선정하였고 그 구성요소인 교수-학습내용은 이론과 실기로 교수-학습장소는 교실 내와 교실 외로 교수-학습매체는 인터넷, 동영상으로 교수-학습환경은 온라인과 오프라인으로 교수-학습전략은 자기주도학습과 전체학습, 개별학습으로 구성하였다.

셋째, 네일미용 수업모형은 교실 내 수업에는 직접교수법의 단계를 적용하여 수업분위기 조성, 이론설명, 실기시연, 실기연습, 피드백으로 주요활동단계를 구성하였고 교실 외 수업에는 자기주도학습법을 적용하여 학습자가 수행해야 하는 과제로 주요활동단계를 설계하였다.

넷째, 스마트 디바이스를 활용하기 위한 스마트 콘텐츠를 구성하였다. 스마트 콘텐츠는 인터넷 포털사이트의 카페 애플리케이션을 활용하여 교수자 영역과 학습자 영역으로 분류하여 설계하였다. 교수자 영역은 주별 수업 계획서, 동영상 수업실, 수업용 자료실, 공지사항으로 구성하고 학습자 영역은 과제 1(실기과정), 과제 2(이론 문제풀이), 과제 3(실기완성), 과제 4(예습)로 구성하였다.

다섯째, 본 연구는 개발된 최초 수업모형을 학습자에게 적용한 후 개선점을 도출하였다. 교수-학습매체로 텍스트를 추가하였고 교실 내 수업의 주요활동을 문제풀이(복습)/수업분위기조성, 이론설명, 동영상 시청/실기시연, 실기연습/개별지도, 피드백 및 평가로 하였으며 교실 외 수업의 주요활동은 실기연습(과정), 이론 문제풀이, 실기연습/완성작 비교, 차시예습/자료출력으로 수업모형을 수정·보완하였다.

여섯째, 본 연구는 네일미용 수업모형의 적합성을 검증하기 위해 전통적 수업 방식인 강의실 수업과 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝

수업으로 구분하여 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 그룹별, 수업유형별 인식차이를 살펴보았다.

그룹별로는 메이크업(네일포함) 전공인 B그룹이 블렌디드 러닝 수업인 경우에 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대한 인식수준이 높게 나타났고 강의실 수업인 경우에 교과학습태도의 인식수준이 높게 나타났다. 헤어전공인 A그룹은 블렌디드 러닝 수업인 경우에서 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대해 인식수준이 높게 나타났다. 전공인 혼합되어 있는 C그룹은 블렌디드 러닝 수업의 경우에 학습몰입, 자기주도적 학습태도에 대해 인식수준이 높게 나타났다. A그룹과 C그룹은 강의실 수업의 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도에 대해서는 낮은 인식수준을 나타냈다.

수업유형별 인식차이는 강의실 수업보다 블렌디드 러닝 수업인 경우에 교과학습태도, 학습동기, 학습몰입, 자기주도적 학습태도, 학습만족도의 모든 변인에서 더 높은 인식수준이 나타났다.

교과학습태도는 흥미, 동기, 자신감, 태도, 습관의 요인 중 동기를 제외한 모든 요인에서 블렌디드 러닝 수업에 대해 더 높은 인식수준을 나타내었고 학습동기는 주의력, 관련성, 자신감, 만족감의 요인 중 주의력과 관련성에 대해서 블렌디드 러닝 수업에 대한 인식이 높은 것으로 나타났다. 학습몰입도에 대해서는 학업과제 집중, 학업과 인식의 통합, 명확한 학업목표, 과제와 능력의 조화, 통제감의 요인 중 학업과제 집중, 명확한 학업목표, 과제와 능력의 조화에 대해서는 블렌디드 러닝 수업에 대한 인식수준이 높은 것으로 나타났다. 자기주도적 학습태도는 학습관리능력, 자기효능감, 동기, 생활태도 관리능력, 대인관계 활용능력의 요인 중 동기, 생활태도 관리능력, 대인관계 활용능력에 대해서 블렌디드 러닝 수업에 대한 인식수준이 높은 것으로 나타났고 학습만족도는 일반만족도와 학습관련 만족도의 요인 모두에서 블렌디드 러닝 수업에 대한 인식수준

이 높은 것으로 나타났다.

이상의 결과와 같이 블렌디드 러닝 수업은 학습자의 학습동기와 몰입도를 향상시키고 교과에 대해 자기주도적으로 수업에 참여하게 되어 학습만족도를 높이는 데 긍정적인 영향을 미치고 있음을 알 수 있었다. 또한 본 연구에서 개발한 스마트 디바이스를 활용한 블렌디드 러닝 형태의 수업모형이 네일미용 과정을 교육하는 데 있어 적합한 교수-학습형태이고 그 효과가 있음을 알 수 있었다.

## 2. 제언

본 연구의 결과를 바탕으로 후속 연구에 대한 제언은 다음과 같다.

첫째, 교육현장에서는 블렌디드 러닝을 활용한 교수-학습에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다. 이에 본 연구는 대학의 뷰티과 학생들을 대상으로 적용하였으나 후속 연구에서는 그 대상과 네일미용 과정을 수준별, 단계별로 다양하게 적용한 블렌디드 러닝 형태의 네일미용 수업모형에 대한 지속적인 연구가 필요하다고 보여진다.

둘째, 본 연구는 교수자와 학습자가 함께 수업을 진행하는 과정으로 구성하기 위해 블렌디드 러닝 영역과 구성요소를 5가지로 선정하여 혼합하였다. 최근의 교육동향이 학습자 중심적인 자기주도학습을 지향하고 있음을 고려할 때, 교수자의 역할을 축소하고 학습자가 수업의 주체가 되는 형태의 연구가 필요하다. 이에 후속연구에서는 다양하고 세부적인 블렌디드 러닝 영역과 구성요소의 혼합이 필요하다고 보여진다.

셋째, 본 연구에서 개발한 네일미용 수업모형은 온라인과 오프라인을 결합한 형태이다. 온라인과 오프라인 교수-학습을 효과적으로 연계하기 위해서는 단순히 온라인 콘텐츠를 제공해주는 것이 아니라 학습자에게 적합한 온라인 학습이 될 수 있도록 양방향 교수-학습 시스템 구축이 필

요하다.

넷째, 여러 선행연구에서 학습태도, 학습동기나 학습몰입도, 자기주도적 학습능력, 학습만족도가 높아지면 학업 성취도가 증가한다고 하였으나 네일미용 교육은 객관적인 평가 척도가 부족하여 본 연구에서는 그룹별, 수업별 인식의 차이를 측정하는 데만 이용하였다. 따라서 네일미용 교육을 위한 평가척도 개발이 필요하고 네일미용 수업이 블렌디드 러닝 형태로 이루어졌을 때 학습태도, 학습동기, 학습몰입도, 자기주도적 학습능력, 학습만족도와 학업 성취도간의 관계에 대한 후속연구가 지속적으로 이루어 지기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

- 강문봉, 한태명 (2003). ICT를 활용한 교수·학습방법 및 자료 개발 연구 : 수학과. *한국교육학술정보원, 연구보고 RR 2003-6*, pp. 71-76.
- 강창동 (2003). *지식기반 사회와 학교 지식*. 서울: 문음사.
- 고진복, 양지현, 전병운 (2013). 특수교육에서의 스마트러닝 교수매체 활용 실태와 스마트러닝 교수매체에 대한 인식 조사. *재활복지, 17*(3) pp. 205-233.
- 곽덕훈 (2010). 스마트 교육의 의미와 전망. 스마트 교육 코리아 발표 자료집. *한국이러닝산업협회*.
- 교육과학기술부 (2011). *고등학교 교육과정 해설 가사·실업 계열 전문교과*, p. 373.
- 구덕희 (2009). 사이버가정학습 사용자 만족도 향상 방안 연구. *정보교육학회논문지, 13*(3), pp. 281-290.
- 국립국어연구원 (2000). *표준국어대사전*. 서울: 두산동아, p. 3584.
- 권건일, 손춘자 (2002). *실기교육방법의 이해*. 파주: 정민사, pp. 11-14.
- 권낙원, 김동엽 (2006). *교수-학습 이론의 이해*. 서울: 문음사, p. 137.
- 권영자 (1995). *한국여성정책에 관한 연구, 평등, 참여, 복지를 중심으로*. 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.
- 권진하 (2011). *교회학교 교사 지원을 위한 블렌디드 협동학습 시스템 개발 및 적용*. 숭실대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김경 (2007). *실기교육 방법론*. 서울: 아카데미프레스.
- 김경희 (2002). *ARCS 전략을 적용한 사회적 상호작용 수업이 학습동기 유발 및 반응 속도 개념 형성에 미치는 효과*. 한국교원대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김대진 (2010). 스마트 TV 현황 및 발전 방향. *방송공학회지, 15*(3), pp.

122-131.

- 김대현, 김석우 (2008). *교육과정 및 교육평가*. 서울: 학지사, p. 20.
- 김도현, 최우제 (2003). 블렌디드 러닝을 통한 리더십 훈련 프로그램의 개발 및 평가 연구. *교육정보미디어연구*, 9(4), pp. 147-176.
- 김매희 (1993). *성인과 청소년의 자기주도적 학습특성에 관한 비교연구*. 서울여자대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김문주 (2000). *미용산업관련 종사자들이 기대하는 전문대학 미용관련학과 교육에 관한 연구*. 이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 김미녀, 최상복, 이정옥 (2003). 미용고등학교 학생들의 교과과정에 대한 태도 조사 연구. *보건복지연구*, 8, pp. 71-90.
- 김미영, 최완식 (2006). 대학수업 적용을 위한 처방적 혼합학습설계 모형에 관한 연구. *대한공업교육학회지*, 31(2), pp. 257-306.
- 김미영, 안광식, 최완식 (2005). 블렌디드 학습, 온라인 학습, 오프라인 학습의 학업성취도와 학습만족도 비교. *대한공업교육학회지*, 30(1), pp. 106-119.
- 김미영 (2007). 대학교 혼합학습(Blended Learning)환경에서 학습참여도, 학업성취도, 학습만족도에 영향을 미치는 e-러닝 학습전략. *컴퓨터교육학회*, 10(4), pp. 93-102.
- 김미용 (2010). *이러닝 기반의 평생학습학교에서 특별활동의 효과적인 운영을 위한 블렌디드 러닝 수업모형 개발*. 공주대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김민환 (1997). *실체적 교육방법론*. 서울: 양서원, pp. 45-47.
- 김상욱 (2011). 스마트 디바이스를 이용한 디지털 콘텐츠 커뮤니케이션. *한국디자인포럼*, 33, pp. 179-188.
- 김성숙 (2002). 초등미술교육에서 직접교수법의 이해와 적용. *美術教育論叢*, 15, pp. 73-94.

- 김성태 (2010). 스마트시대의 패러다임 변화 전망과 ICT전략. 한국정보화진흥원.
- 김수환, 한선관 (2013). 스마트러닝 환경에서의 프로젝트 학습전략 및 요인 분석. *정보교육학회 논문지*, 17(3), pp. 243-252.
- 김영록 (2014). *교사의 스마트기기 이용이 수업활용의도에 미치는 영향 요인 연구*. 성균관대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김연철 (2012). *기업의 실천학습이 학습자의 학습동기와 직무문제해결능력에 미치는 영향 : 제 2금융권 재무설계사를 중심으로*, 단국대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김연주 (2003). IBM의 BL 운영사례:ManagementDevelopment. 월간 인사관리 7월호, pp. 30-33.
- 김운삼 (2003). *교육학개론*, 서울: 창지사, p. 186.
- 김주영 (2005). *토론학습을 위한 블렌디드 러닝(Blended Learning) 수업 모형 개발 연구*. 서울대학교 대학원, 석사학위논문.
- 김진영 (2010). 스마트 디바이스의 진화 및 확산방향. KT경제경영연구소, p. 2.
- 김치곤 (2012). *유치원과 초등학교 저학년 SMR 과학 교수-학습 모형 개발 및 효과*. 중앙대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김태기 (2013). *고등학생의 자기주도학습을 위한 스마트러닝 어플리케이션 개발 연구*. 연세대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김현주 (2008). 사이버대학 예체능계열 블렌디드 러닝 활성화를 위한 만족도 조사 연구: H사이버대학 중심으로. *조형교육*, 32, pp. 37-72.
- 나승일 (2004). *대학에서의 효과적인 교수집 가이드*. 서울: 서울대학교 출판부, pp. 128-256.
- 나승일 (2006). 지식기반 사회에서의 직업교육의 비전과 전략. *교육마당* 21, 통권 288호, pp. 34-36.

- 남억우 (1996). *교육학대사전*. 서울: 교육과학사, p. 715.
- 노규성, 주성환, 정진택 (2011). 스마트러닝의 개념 및 구현조건에 관한 탐색적 연구. *디지털정책연구*, 9(2), pp. 79-88.
- 노영희, 한미자 (2009). 전국미용관련교육기관 및 학생 현황조사. *한국미용학회지*, 15(2), pp. 587-601.
- 대한간호학회 (2002). *간호학 대사전*. 서울: 한국사전연구사, p. 784.
- 대한산업공학회 (2000). *산업공학 용어사전*. 서울: 청문각, p. 326.
- 문혜성, 박경모 (2013). 대학교육의 스마트러닝에 대한 요구분석과 활성화 방안. *한국정보기술학회논문지*, 11(5), pp. 175-190.
- 민중서림 편집부 (2013). *옛센스 영한사전*. 서울: 민중서림, p. 1338.
- 박성익, 이상은, 송지은 (2007). 블렌디드 러닝에서 효과적인 온·오프라인 학습에 영향을 미치는 요인: 대학 강좌를 중심으로. *열린교육연구*, 5(1), 라 17-4.
- 박수홍, 황영미 (2006). 초등학교 미디어교육을 위한 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램 개발. *교육정보미디어연구*, 12(3), pp. 361-394.
- 박용석, 임걸, 장은지 (2012). 학습자의 교육용 애플리케이션 활용 만족요인에 미치는 요인 연구. *한국콘텐츠학회논문지*, 12(8), pp. 471-483.
- 박운수 (1997). *최신국어대사전*. 서울: 민중서각, p. 793.
- 박유리, 김민식, 이기훈 (2011). *스마트 디바이스 이용행태 실증분석*. 과천: 정보통신정책연구원.
- 박형근 (2010). *동기요인과 자기주도학습의 관계에서 학습몰입의 매개효과 분석*. 홍익대학교 대학원, 박사학위논문.
- 방선희 (2012). 스마트 러닝 활성화를 위한 자기주도학습전략 연구. *평생학습사회*, 8(1), pp. 93-112.
- 배영권, 도재춘 (2013). 스토리라인(Storyline)을 활용한 스마트 러닝 콘텐츠 개발에 관한 연구. *한국정보교육학회 논문지*, 17(2), pp. 135-

- 삼성경제연구소 (2010). 스마트 폰이 열어나가는 미래. *CEO information*, 741, pp. 2-5.
- 서울대학교 사범대학 교육연구소 (1993). *교육학 용어사전*. 서울: 배영사, p. 316.
- 서지영 (2002). 초등학교 체육과 교수·학습방법 연구. *한국교육과정평가원*, 연구보고 RRC 2002-14-5, pp. 63-68.
- 서혜진 (2001). *웹기반 평생교육 프로그램의 학습 성과 관련 요인 연구*. 숙명여자 대학교 대학원, 박사학위논문.
- 석임복 (2007). *학습몰입의 구조 척도, 성격, 조건 관여*. 경북대학교 대학원, 박사학위논문.
- 석현호, 이정환, 김상욱 (2005). *사회학*. 서울: 그린, p. 284.
- 소경희 (1998). 학교 교육에 있어서 '자기주도학습'(self-directed learning)의 의미. *교육과정연구*, 16(2), pp. 329-351.
- 손영민, 김인태, 윤미영 (1998), *교육학 용어해설*, p. 315.
- 송상호, Keller, J. M. (1999). *매력적인 수업설계*. 서울: 교육과학사, pp. 203-206.
- 송영수 (2003). 새로운 인재 양성 패러다임과 블렌디드 러닝의 등장. *인사관리* 7월호, pp. 18-21.
- 신기현 (2002). 구성주의 교사교육의 연구쟁점과 향후과제. *교육행정학연구*, 20(3), pp. 49-68.
- 신호균, 김영애 (2011). 스마트러닝의 영향요인에 관한 연구: 학습시점의 조절효과를 중심으로. *한국산업정보학회논문지*, 16(5), pp. 93-105.
- 안지선 (2014). 디자인 전공수업에서 앱을 활용한 스마트러닝으로서의 학습 사례연구: 인스타그램을 중심으로. *일러스트레이션 포럼*, 38, pp. 47-56.

- 양금희 (2005). 온라인과 면대면을 통합하는 학습모델 개발을 위한 연구. *장로회신학대학교 교수학습개발원, 1*, pp. 149-181.
- 연고운 (2012). *App 기반과 Web기반 온라인 토론수업의 학습효과연구*. 관동대학교 대학원, 박사학위논문.
- 오인경 (2004). 블렌디드 러닝의 실시 현황 분석 : 국내현황 및 외국과의 비교. *기업교육연구, 6*(1), pp. 41-62.
- 이경순 (2007). 블렌디드 러닝-수업과 배움이 즐거워지는 아이디어. 연구보고 CR, 한국교육학술정보원.
- 이근재 (2001). 소집단 활동을 통한 사회적 상호작용 학습과 동기화. *유아교육론총, 10*, pp. 239-250.
- 이대식 (2004). 학습장애 및 학습부진 문제 해결을 위한 직접교수법의 이론과 활용방안 : 직접교수법의 의미와 주요 특징. *학습장애연구, 1*(1), pp. 133-161.
- 이동섭 (2013). *자기주도적학습력 평가도구 개발 및 타당화*. 인제대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이무근, 원상봉 (2000). *직업교육과정과 평가*. 과주: 교육과학사, pp. 205-325.
- 이상수 (2006). Blended-learning을 위한 수업설계 원리. *한국교육공학회, 춘계학술대회*, pp. 83-97.
- 이상수, 이유나 (2007). 창의적 문제해결을 위한 블렌디드 수업모형 개발. *교육공학연구, 23*(2), pp. 135-159.
- 이수희 (2010). 스마트 러닝 어떻게 할 것인가. 제 2차 스마트 러닝 리더스 세미나발표집, 한국이러닝산업협회.
- 이신남 (2012). 스마트러닝 및 회계정보특성이 학생만족과 교육성과에 미치는 영향에 관한 연구. *회계연구, 17*(4), pp. 149-171.
- 이영민 (2006). 혼합학습환경에서 프로젝트 학습법 실천사례, *대한공업교*

- 육학회지, 31권, pp. 129-145.
- 이은환 (2013). *스마트 교육 환경에서 학습자 특성, 상호작용, 몰입, 지각된 유용성 및 학습만족도의 구조적 관계 분석*. 건국대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이재신 (2009). *고등학생의 메타인지와 학습몰입과의 관계 : 자기주도적 학습능력의 매개효과*. *한국교원교육연구*, 26(2), pp. 277-295.
- 이정은, 진선미 (2014). *중장년층의 디지털 커뮤니케이션 역량 강화를 위한 스마트 러닝 모델 적용*. *한국콘텐츠학회논문지*, 14(4), pp. 522-533.
- 이정화 (2008). *ARCS모형을 적용한 대학교양무용 수업이 자기조절학습, 학습동기 및 수업 흥미에 미치는 효과*. 한양대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이종숙, 조희정 (2012). *읽기부진아동을 위한 읽기 게임 프로그램과 직접 교수 프로그램의 효과 비교*. *한국심리학회지 발달*, 25(1), pp. 77-99.
- 이채연 (2006). *사이버가정학습 학습주제별 콘텐츠 유형 적용 방안 연구: 국어과*. 한국교육학술정보원, 연구보고 CR 2006-1, pp. 115-118.
- 이하나 (2013). *스마트 디바이스 애플리케이션의 전략적 체험모듈(SEMs) 적용 효과 연구: 브랜드 앱의 사용성을 중심으로*. 한양대학교 대학원, 석사학위논문.
- 이화여자 대학교 교육공학과(2001). *21세기 교육방법 및 교육공학*. 서울: 교육과학사, pp. 38-63.
- 이화진 (2000). *자기주도적학습 증진을 위한 교수-학습 방안 탐색: 구성주의적 시사, 현대 심리학의 쟁점과 전망*. 서울: 교육과학사, pp. 247-285.
- 이흥우 (1980). *교육과정탐구*, 서울: 박영사.

- 임결 (2011). 스마트 러닝 교수학습설계모형 탐구. *한국컴퓨터교육학회*, 14(2), pp. 33-45.
- 임규연 (1999). 웹 기반 온라인 토론에서 학습자의 참여도, 성취도 및 만족도에 영향을 미치는 요인. 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문.
- 임병노, 강인애, 박정영 (2012). ‘스마트 러닝’의 개념화와 교수학습전략 탐색: 대학에서의 활용을 중심으로. *교육방법연구*, 24(2), pp. 283-303.
- 임병노, 임정훈, 성은모 (2013). 스마트 교육 핵심 속성 및 스마트 교육 콘텐츠 유형 탐색. *교육공학연구*, 29(3), pp. 459-489.
- 임병노, 김민태, 최성기, 신수범, 차남주, 이승진, 변용완, 류진선, 임영아 (2011). 스마트 교육 콘텐츠 품질관리 가이드라인 개발을 위한 이슈사항 분석. *한국교육학술정보원*, 이슈리포트, RM 2011-13.
- 임성규 (2000). 직접 교수 모형의 수업 적용 연구. *광주초등국어교육연구*, 4(1), pp. 43-64.
- 임정훈 (2004). 혼합형 학습(blended learning) 전략의 초·중등학교 현장적용 가능성 탐색. *교육학연구*, 42(2), pp. 399-431.
- 임정훈 (2007). 대학 Blended Learning 환경에서 온라인- 오프라인 혼합방식 및 성찰활동이 자기조절학습과 학업 성취도에 미치는 효과. *교육정보미디어연구*, 13(4), pp. 49-76
- 임정훈, 김상홍(2013). 스마트 러닝 기반 개별학습 및 협력학습이 학업성취도, 자기주도학습, 및 사회적 효능감에 미치는 효과. *교육정보미디어 연구*, 19(1), pp. 1-24.
- 임희야 (2010). 전문대학 미용교육의 기술적 목표 성취를 위한 교과과정 개선에 관한 연구. 인제대학교 대학원, 박사학위논문.
- 장상현 (2010). 교육 3.0과 스마트 러닝. *교육정보화수요포럼 발표집*, 한국

교육학술정보원.

장은호 (2013). *블렌디드 러닝(Blended Learning)에서 성찰일지의 작성이 학습동기와 학습결과에 미치는 영향*. 한양대학교 대학원, 석사학위논문, p. 7.

정인호 (2013). *스마트 디바이스의 이용에 영향을 미치는 요인연구 : 디바이스 간 연계이용을 중심으로*. 서울대학교 대학원, 석사학위논문.

조성기 (2014). 음악 감상 학습을 위한 스마트러닝시스템 설계 및 구현. *음악교육공학*, 18, pp. 231-249.

조희형, 박승재 (2001), *과학 교수-학습*, 서울: 교육과학사. p. 1.

진선미 (2012). *블렌디드 러닝을 적용한 조리실기 수업모형의 개발 및 적용*. 경기대학교 대학원, 박사학위논문.

차대운, 문용은, 윤중현, 김유리 (2005). 블렌디드 러닝(Blended Learning)의 학습 참여도와 성취도에 관한 실험 연구. *경영교육논총*, 38, pp. 3-18.

최병훈 (2014). *초등학교 6학년 수학 수업에서의 디지털 스토리텔링 적용 효과: 수학적 성향, 태도 및 학업성취도에 미치는 영향 분석*. 한국교원대학교 대학원, 박사학위논문.

하정숙, 박종호 (2013). 직접교수법을 활용한 핵심어 전략이 수학학습장애 위험아동, 읽기-수학 공존학습장애 위험아동, 일반아동의 수학기초 문제 해결능력에 미치는 효과. *특수아동교육연구*, 15(3), pp. 23-44.

한국교육공학회 (2005). *교육공학 용어사전*. 서울: 교육과학사. p. 243.

한국콘텐츠진흥원 (2011). 2011년 스마트콘텐츠 시장 조사. 한국콘텐츠진흥원 연구보고 KOCCA 11-66.

한국교육학술정보원 (2003). 원격연수 활성화 전략 시리즈(교육자료 TM 2003-03). p. 12.

한영숙 (1997). 수도권에 소재한 전문대학 미용관련과 학생들의 전공에

- 대한 만족도 조사 연구. *한국미용학회지*, 3(1), pp. 259-281.
- 한해숙, 임희석 (2013). 초·중·고에서의 스마트교육 교수·학습유형 분석. *디지털정책연구*, 11(2), pp. 51-58.
- 현정숙 (1999). 아동의 자기주도학습 특성에 관한 연구. *학생연구*, 27, pp. 231-253.
- 홍경선, 오종철 (2008). 사이버가정학습에 대한 학생들의 만족도 및 효과성 인식 분석, *학습자중심교과교육연구*, 8(2), pp. 423-447.
- 홍경선 (2004). Blended Learning 개발 및 운영 사례 연구: 서울특별시 공무원 e교육원 사례를 중심으로. *기업교육연구*, 6(1), pp. 83-106.
- 홍은실 (2014). 특집: 한국어교육을 위한 스마트러닝의 재개념화와 구현 방안. *國語教育學研究*, 49, pp. 123-145.
- 황순옥, 민경민, 이중근, 이지연, 최은정 (2009). 네일 및 메이크업 관련 미용산업 선진화 방안 연구. 한국보건산업진흥원.
- 황순옥, 정운택, 정아영, 김기향, 박순만, 김용우, 서정화, 강유안, 김수민 (2007). 국민 건강 보호 및 증진을 위한 공중 위생 수준 향상 방안 연구. 한국보건산업진흥원, p. 9.

- Alisha, R. B., Jim, M., Jacqueline, O., Vicki, P., Douglas, C. & Jeryl, S. (2009). *Standard: Nail Technolog*. New York: Milady.
- Adams, G. L., Engelmann, S.(1996). Research on direct instruction: 25 years beyond DISTAR. Seattle, WA: Educational Achievement Systems.
- Christian, N., Elke, B. & Margit, S. (2008). Comble: European community of integrative blended learning expert. *Technische fachhochschule wildau*, pp. 1-13.
- Christensen, T. K. (2003). Finding the balance: Constructivist pedagogy in a blended course. *The Quarterly Review of Distance Education*, 4(3), pp. 235-243.
- Dewey, J. (1975). *Moral principles in education*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get beyond the hype. *e-Learning*, 3(3), pp. 54-56.
- Dziuban, C., Hartman, J., & Moskal, P. (2004). Blended learning. *EDUCAUSE Center for Applied Research Bulletin*. Retrieved July 20, 2014 from <http://www.educause.edu/ECAR/Blended Learning/157515>
- Fox, M. (2002). Keeping the blended promise: what does it take to make e-learning really pay off?. *e-learning*, 3(3), pp. 26-29.
- Garrison, D. R. (1992). Critical thinking and self-directed learning in adult education: an analysis of responsibility and control issues. *SAGE Journal*, 42(3). pp. 136-148.
- Irons, L. R., Keel, R., & Bielema, C. L. (2002). Blended learning and learnersatisfaction: Keys to user acceptance?. *USDLA Journal*,

16(12), pp. 29-39.

İ.Ümit YAPICI, Hasan AKBAYIN (2012). The Effect of blended learning model on high school student' biology achievement and on their attitudes towards the internet. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(2), pp. 228-237.

Janet, M. (2008). *Blended learning and online tutoring; Planning learner support and activity*. Gower publishing. p. 121.

Kinshu (2010). Adaptivity and Personalization in Ubiquitous learning environments. *e-learning Week 2010 : Conference, Presentation Files*.

Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of motivational design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), pp. 2-10.

Kerres, M., DeWitt, C. (2003). A didactical framework for the design of blended learning arrangements. *Journal of educational media*, 28(2-3), pp. 101-113.

Kim, S., Song, S. M. & Yoon, Y. I. (2011). Smart learning services based on smart cloud computing by *Sensors*. 11(8), pp. 7835-7850.

Leigh T. (2009). *PRO Nail Care : Salon secrets of the professionals*. New York: Firefly Books, p. 9.

Osguthorpe, R. T., & Graham, C. R. (2003). Blended learning environments : Definitions and directions. *The Quarterly Review of Distance Education*, 4(3), pp. 227-233. (Joseph, F., Reggie, K. & Fu, L. w. (2008). hybrid learning and education : first international conference. ICHL 2008, p. 193에서 재인용)

Petters, O. (2000). The transformation for the university into

an institution of independent learning. In T. Evans, & D. Nation (Eds.), *Changing University: Reflections on creating educational technologies*. London: Taylor & Francis Group.

Rogers, C. R. (1983). *Freedom to learn for the eighties*. Columbus, OH: Charles E. Merrill.

Smith, J. M. (2001). Blended Learning: An old friend gets a new name. *Greater Washington Society of Association Executives*, pp. 1-11.

Singh, H., Reed, C. (2001). A white paper: Achieving success with blended learning. Retrieved May 10, 2010, from <http://www.centra.com/download/whitepapers/blendedlearning.pdf>

Singh, H. (2003). Building Effective Blended Learning Programs. *Education Technology*, 6(6), pp. 51-54.

Thorne, K. (2003). Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning. London: *Kogan Page*, pp. 1-148.

Vasseur, J. P., Dunkels, A. (2010). *Interconnecting Smart Objects with IP-The Next Internet*, Morgan Kaufmann.

Wilson, D., Smilanich, E. (2005). *The other blended learning: a classroom-centered approach*. San Francisco, CA: Pfeiffer publishing, p. 10.

Weiser, M. (1991). *The Computer for the Twenty-First Century*. *Scientific American*, 265, pp. 94-104.

<번역서>

Bersin, J. 박병호 역 (2006). *블렌디드 러닝: 이론과 실제*. 서울: 아카데미 프레스.

Gary D, Borich, 박승배, 부재율, 설양환, 이미자, 조주현, 최욱 역(2002). *효과적인 교수법*. 서울: 피어슨 에듀케이션 코리아, pp. 173-218.

Kaye, Thorne, 김성길, 양유정, 임의수, 편은진 역 (2005). *블렌디드 러닝 : 온라인과 오프라인을 통합한 혼합교육*. 서울: 학지사, p. 4.

Marc J, R., 유영만 역 (2001). *e-Learning: 디지털 시대의 지식 확산 전략*. 서울: 물푸레.

Milady Staff, 한국 밀라디 편집부 역 (1997). *네일기술의 예술세계와 과학적 접근*. 서울: 도서출판 한국밀라디, p. 3.

Joyce, B., & Weil, M. 윤기옥, 송용의, 김재복 역 (1993). *수업모형*. 서울: 형설출판사.

하루야마 유키오, 임희선 역 (2004). *화장의 역사 : 美의 강력한 도구를 파헤친다*. 서울: 사람과 책, p. 173.

<인터넷 사이트>

국가법령정보센터, “현행법령, 법령명” available from World WideWeb@  
<http://www.law.go.kr/lsSc.do?menuId=0&p1=&subMenu=1&nwYn=1&query=%EA%B3%B5%EC%A4%91%EA%B4%80%EB%A6%AC%EC%9C%84%EC%83%9D&x=0&y=0> (2014. 11, 24. 검색)

매일신문, “세계로...대구 뷰티산업 '무한 매력'”, 2013, 08, 30, available  
from World Wide Web @[http://www.imaeil.com/sub\\_news/sub\\_news\\_view.php?news\\_id=43487&yy=2013#axzz3HtetokKw](http://www.imaeil.com/sub_news/sub_news_view.php?news_id=43487&yy=2013#axzz3HtetokKw),  
(2014. 10, 05. 검색)

뷰티누리, “[2014 화장품·뷰티 이슈와 전망] 네일 트렌드”, 2014, 01, 09,  
available from World Wide Web @<http://www.beautynury.com/news/view/59846/cat/10>, (2014. 08, 11. 검색)

세계일보, “화장의 끝마무리 인식 확산... 전국 네일숍 4000곳 급성장”,  
2009, 09, 02, available from World Wide Web @<http://www.segye.com/content/html/2009/09/01/20090901003566.html>.  
(2014, 08, 10. 검색)

연합뉴스, (2014). ‘ “카페 개설에 다음은 34초, 네이버는 23초”. 2013, 06,  
21, available from World Wide Web @<http://www.yonhapnews.co.krbulletin/2013/06/20/0200000000AKR20130620209000017.HTMl?input=1179m>. (2014. 7, 10. 검색)

유비쿼터스 컴퓨팅, available from World Wide Web @[http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%A0%EB%B9%84%EC%BF%BC%ED%84%B0%EC%8A%A4\\_%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%8C%85](http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9C%A0%EB%B9%84%EC%BF%BC%ED%84%B0%EC%8A%A4_%EC%BB%B4%ED%93%A8%ED%8C%85),  
(2014, 08. 23 검색)

# ABSTRACT

## A Study on Model of Instruction for Nail Art in the Form of Blended Learning

-Focused on Smart Devices-

Kim, Do YI

Department of Clothing  
The Graduate School of  
Sungshin Women's University

The improved living standard and growing pursuit of beauty in the 21st century have fuelled the rapid growth of the beauty industry as one of service industries. The nail care industry, which had been part of the beauty industry, has lately attained a fast growth, being entrenched as one of separate industries. And more colleges offer nail art education in line with the trend than in the past.

Self-directed learning, which means that a learner takes the initiative in his or her own learning, is the most fundamental learning method that is required in knowledge-based society. And blended learning, which is emerging as a new educational method in recent years, is a combination of traditional learning methods and web-based technology. The benefit of blended learning is to stimulate active

learning among learners by allowing them to choose when, where and how to study. In addition, smart devices that have lately been introduced can effectively be used for learning in that they are easily accessible to learners. Smart devices are the best tools for online learning due to the possibility of diverse app-based learning activities.

Nail art education aims at nurturing full-fledged professionals who are well-grounded in this field, not merely teaching skills. To foster nail art professionals, learners should learn in a self-directed manner, have the right understanding of nail art theories and acquire practical skills. The purpose of this study was to examine a teaching and learning method in the form of blended learning, which could provide motivation and many learning opportunities for learners thanks to the combination of different learning elements.

After literature and earlier studies were analyzed to design an instructional model of blended-learning type, the selected learners received instruction according to the model in three sessions for three weeks, and then they were interviewed in depth to modify the model. The modified model was again utilized in class to test its effect to suggest some of new directions for nail art education.

The results of this study are as follows:

First, an instructional model of blended-learning type that would utilize smart devices was developed. The theories of blended learning and smart devices were reviewed, and the instructional model that could offer both theoretical and practical education was designed in consideration of the nature of nail art education.

Second, as for the areas to be blended and components, both

theoretical and practical education were selected as educational contents. The selected learning places were the classroom and outside the classroom, and the Internet, video clips and texts were selected as the learning media. Both online and offline environments were selected as the learning environments, and self-directed learning, group learning and individual learning were selected as the learning strategies. Thus, the areas to be blended and the components of the instructional model were determined.

Third, the instructional model of blended-learning type was designed to proceed with instruction both in and outside the classroom. In the classroom, five stages that adopted the direct method are to be implemented: creating the right atmosphere, explaining theories, giving a demonstration, practicing and feedback. And four stages that focused on self-directed learning are to be implemented outside the classroom: task 1, task 2 task 3 and task 4.

Fourth, the instructional model for nail art education was designed to take advantage of computers and smart devices in and outside the classroom, and smart contents that make use of cafe application are to be utilized to offer learning contents. The smart contents are classified into the area of instructor and the area of learner. The area of instructor consisted of weekly lesson plans, a space for lecture by video clips, a space for materials and a space for notice. The area of learner is composed of task 1(practical course), task 2(theoretical problem solving), task 3(finishing practice) and task 4(preparing for the next session).

Fifth, the initial instructional model was utilized in class to find out

what improvements should be made, and then the model was modified by adding text, which wasn't blended in the initial model. The learning stages that were to be carried out in the classroom were modified as follows: creating the right atmosphere, explaining theories, giving a demonstration, practicing, feedback and evaluating. The details of the modified model were rearranged, and then it was again used in class to test the appropriateness of it.

Sixth, whether there would be any differences between typical instructional method, which was to give lectures in the classroom, and the instruction of blended-learning type, which took advantage of smart devices, in learning attitude, learning motivation, learning flow, self-directed learning attitude and learning satisfaction was analyzed to verify the effects of the instructional model of nail art.

When the awareness of three groups of learners about the effects of the two lecture methods on learning attitude, learning motivation, learning flow, self-directed learning attitude and learning satisfaction was investigated, group B took a significantly different view of the effects of the two methods on all the five variables. This group put higher value on the lecture of blended-learning type in terms of learning motivation, learning flow, self-directed learning attitude and learning satisfaction Group A had significantly different opinions about the effects of the two methods on four variables that were learning motivation, learning flow, self-directed learning attitude and learning satisfaction. This group set higher value on the lecture of blended-learning type in terms of all the variables. Group C had significantly different opinions on the effects of the two methods on

two variables that were learning flow and self-directed learning attitude. This group also put higher value on the lecture of blended-learning type in terms of both variables.

As for differences in awareness about the effects of the two types of lectures on learning attitude, learning motivation, learning flow, self-directed learning attitude and learning satisfaction, the lecture of blended-learning type was considered better than the typical method of instruction in terms of all the variables.

Thus, it had better effects on boosting the learning motivation and flow of the learners, furthering their self-directed class participation and ultimately raising their learning satisfaction when nail art instruction was offered in the form of blended learning.

< 설문 1 >

1. 학반 ① A ② B ③ C
2. 성별 ① 남자 ② 여자

I. 다음은 1학기 때 진행한 강의실 수업을 할 경우 교과학습태도를 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 나는 네일미용 수업 시간이 즐겁다.					
2. 나는 네일미용 수업 시간이 기다려진다.					
3. 나는 네일미용 수업 시간이 더 많았으면 좋겠다.					
4. 나는 네일미용 공부를 더 많이 하고 싶다.					
5. 나는 몰랐던 네일미용 내용을 학습하는 것이 즐겁다.					
6. 나는 네일미용에 관심이 많다.					
7. 나는 다른 학생보다 네일미용을 더 잘하고 싶다.					
8. 나는 네일미용이 앞으로 공부하는데 꼭 필요한 과목이라고 생각한다.					
9. 좋은 네일미용 성적은 나에게 중요하다.					
10. 나는 네일미용 수업 시간이 끝났을 때 무엇을 배웠는지 안다.					
11. 나는 네일미용을 잘해서 친구들에게 인정받고 싶다.					
12. 나는 네일미용을 잘해서 선생님(교수님)에게 인정받고 싶다.					
13. 나는 네일미용 공부가 쉽다.					
14. 나는 네일미용 공부를 잘해서 칭찬을 받을 수 있다.					
15. 나는 네일미용을 잘할 수 있다.					
16. 나는 네일미용 수업 시간에 배운 것을 응용해보고 싶다.					
17. 나는 네일미용의 어려운 실기에 도전하는 것을 좋아한다.					
18. 수업의 내용을 이해하지 못했을 때, 반드시 알고 넘어간다.					
19. 나는 네일미용 학습활동에서 친구의 역할이 크다고 생각한다.					
20. 나는 네일미용 수업시간에 선생님의 설명을 열심히 듣는다.					
21. 나는 이해할 수 없는 내용이 있다면 선생님께 설명해 달라고 요청한다.					
22. 나는 항상 주어진 시간 안에 과제를 해결하려고 노력한다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
23. 나는 네일미용 학습계획표를 가지고 있다.					
24. 나는 네일미용 수업 시간에 준비물을 잘 갖춘다.					
25. 나는 네일미용 관련 문제를 풀 때 배웠던 내용을 차분히 생각한다.					
26. 나는 시험에서 실수한 것으로부터 무엇을 배우려고 노력한다.					
27. 나는 네일미용을 다른 사람들처럼 잘하지 못하지만 계속 노력한다.					
28. 나는 오늘 네일미용 수업시간에 배운 것을 바로 복습한다.					
29. 나는 네일미용 공부를 할 때 집중이 잘 되는 편이다.					
30. 나는 네일미용 연습을 잘 해온다.					

II. 다음은 강의실 수업을 한 경우 학습동기를 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 강의실 수업은 나에게 주의집중을 거의 이끌어내지 못한다.					
2. 강의실 수업은 나에게 호기심을 유발한다.					
3. 강의실 수업은 도중 공상에 빠진다.					
4. 강의실 수업에서의 활동들은 나에게 호기심을 자극한다.					
5. 강의실 수업내용은 나에게 유용하다.					
6. 강의실 수업의 교수자는 내용의 중요성을 강조한다.					
7. 강의실 수업의 내용은 내가 알고 있는 내용과 어떤 연관이 있는지 알 수 없다.					
8. 강의실 수업에서 높은 수준의 목표를 설정하고 노력한다.					
9. 강의실 수업의 내용은 나의 학업에 대한 기대 및 목적과 관련이 있다.					
10. 강의실 수업에 능동적으로 참여한다.					
11. 나의 목적을 달성하기 위해서는 강의실 수업에서 내가 잘하는 것이 중요하다.					
12. 강의실 수업은 나에게 이로운 것 같지 않다.					
13. 강의실 수업은 나에게 필요한 요소들이 있다.					
14. 강의실 수업을 잘 따라갈 것이라는 자신이 있다.					
15. 강의실 수업에서 좋은 점수를 얻기 위해서는 운이 있어야 한다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
16. 강의실 수업은 너무 어려워서 내가 열심히 해도 성공할 수 없다.					
17. 강의실 수업의 성공여부는 나에게 달려있다.					
18. 강의실 수업의 내용은 나에게 너무 어렵다.					
19. 강의실 수업은 교수자가 나의 과제에 몇 점을 줄 것인지 예측이 어렵다.					
20. 나의 노력 여하에 따라 강의실 수업을 성공할 수 있다.					
21. 강의실 수업의 수준은 나에게 적합하다.					
22. 강의실 수업에서 나는 충분히 피드백을 받을 수 있다.					
23. 강의실 수업은 나에게 만족감을 준다.					
24. 강의실 수업을 즐겁게 공부할 수 있다.					
25. 강의실 수업을 통해 나는 내 스스로의 평가와 교수자의 평가를 비교했을 때 나의 공부에 대해 교수자의 평가에 기쁘다.					
26. 강의실 수업에서 만족스러운 결과를 얻을 수 있다.					
27. 강의실 수업에 대해 실망감을 느낀다.					
28. 강의실 수업에서 성적, 코멘트, 피드백을 통해 나의 공부에 대해 충분히 인정받을 수 있다.					
29. 강의실 수업에서 나의 활동에 대해 충분히 피드백을 받는다.					

Ⅲ. 다음은 지금껏 공부하면서 느껴진 자신의 학습몰입을 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 나는 내 능력 이상의 학업과제도 잘 해결할 자신이 있다.					
2. 나는 이전에 학습한 내용을 잘 알고 있는지 자주 확인한다.					
3. 나는 공부에 열중하면 학습활동과 하나가 됨을 느낀다.					
4. 나는 과제가 주어지면 그것을 해결하고자 힘껏 노력한다.					
5. 나는 누구의 간섭 없이 내가 공부하고 싶을 때 한다.					
6. 나는 공부하느라 시간 가는 줄 모를 때가 있다.					
7. 나는 어려운 과제를 해결할 때 내 모든 능력을 다 동원한다.					
8. 나는 어려운 문제나 과제를 만나면 흥미가 솟는다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
9. 나는 공부를 왜 해야 하는지 그 이유를 잘 알고 있다.					
10. 나는 공부할 때 장소에 상관없이 잘한다.					
11. 나는 공부를 하다보면 계획한 것보다 더 많이 하게 된다.					
12. 나는 공부할 때 내 생각의 전부를 공부에 쏟는다.					
13. 나는 공부를 하면 할수록 공부에 빠져드는 느낌을 받는다.					
14. 나는 크게 애쓰지 않아도 학업이 잘 될 때가 있다.					
15. 나는 한 시간의 수업 시간이 짧게 느껴질 때가 있다.					
16. 나는 어려운 문제가 나와도 전혀 당황하지 않는다.					
17. 공부에 열중한 나머지 중요한 약속을 잊은 적이 있다.					
18. 나는 교수님의 말씀을 집중하여 잘 듣는다.					
19. 나는 학업의 진행정도를 계속 살피면서 공부한다.					
20. 내 공부의 결과를 다른 사람의 탓이라고 생각하지 않는다.					
21. 공부를 열심히 하면 나에게 어떤 점이 좋은지 잘 안다.					
22. 나는 수업시간에 공부 외에 딴 짓은 하지 않는다.					

IV. 다음은 평소 자신의 공부하는 태도 및 마음가짐을 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 나는 무엇을 먼저 공부할까 스스로 계획을 세운 후 공부한다.					
2. 나는 하루 이상 걸리는 공부나 숙제를 할 때 언제까지 마쳐야 하는지 계획을 세운다.					
3. 나는 학습을 할 때 교과서나 노트 필기 이외에도 다양한 참고문헌을 찾아본다.					
4. 나는 공부를 위해 수집한 자료를 학습에 활용한다.					
5. 내가 공부한 결과를 보고 학습방법이나 계획을 스스로 수정한다.					
6. 나는 계획한 시간동안 계획한 범위만큼 공부한다.					
7. 나는 공부하기 전 주변을 정리한다.					
8. 나는 학습계획을 자발적으로 실천할 수 있다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
9. 나는 목표를 세우고 그 목표를 생각하며 공부한다.					
10. 나는 학습한 후 학습한 내용을 정리한다.					
11. 나는 학습에 필요한 자료나 준비물을 잘 준비한다.					
12. 나는 내가 필요로 하는 정보가 있을 때 그 정보를 어디서 얻어야 하는지를 알고 있다.					
13. 나는 내가 제대로 공부하고 있는 것인지 아닌지 구별할 수 있다.					
14. 나는 성적이 왜 잘 나왔는지 못 나왔는지를 스스로 알 수 있다.					
15. 나는 내 스스로 새롭게 무언가를 배우는 것을 좋아한다.					
16. 나는 읽고 이해하는 나의 능력에 대하여 만족한다.					
17. 나는 내 스스로 공부할 수 있는 능력을 갖고 있다고 믿는다.					
18. 내가 중요하다고 생각한 내용이 시험에 자주 나온다.					
19. 나는 한 가지 일을 하다가 다른 하고 싶은 일이 생겨도 하던 일은 끝까지 마무리 한다.					
20. 나는 나 자신의 판단에 따라 스스로 행동하기를 좋아한다.					
21. 나는 내가 하는 일을 잘 할 수 있는 능력이 있다.					
22. 내가 더 열심히 공부하고 싶어하는 이유는 공부한 보람을 느끼고 즐겁기 때문이다.					
23. 나는 부모님이 공부하라고 해서 억지로 공부한다.					
24. 나는 새로운 것을 알게 되는 점이 재미있고 즐겁다.					
25. 내가 공부를 하는 이유는 좋은 성적을 받으면 원하는 것을 얻을 수 있기 때문이다.					
26. 나는 부모님이나 다른 사람을 기쁘게 하기 위해서 공부한다.					
27. 나는 수업 중 이해되지 않는 내용이 있을 때 질문을 통해 그 내용을 확인한다.					
28. 나는 공부할 때 필요하면 부모님이나 가족들의 도움을 구한다.					
29. 나는 공부할 때 필요하면 선생님에게 도움을 구한다.					
30. 나는 공부할 때 필요하면 친구와 서로 도와가면서 공부를 한다.					
31. 나는 공부를 할 때 식사를 거르지 않고 정해진 시간에 꼭 먹는다.					
32. 나는 공부를 할 때 배고픔이 느껴지지 않을 만큼 정해진 양을 적당하게 먹는다.					
33. 나는 학습에 몰두하였어도 잠잘 시간이 되면 잠자리에 든다.					
34. 나는 공부할 때 피곤이 느껴지지 않을 만큼 충분한 시간동안 잠을 잔다.					

V. 다음은 강의실 수업에 대한 학습만족도를 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 강의실 수업시 학습목표가 명확히 파악되었다.					
2. 강의실 수업시 핵심내용 파악이 용이하다.					
3. 강의실 수업시 학습내용이 나에게 흥미롭다.					
4. 강의실 수업시 학습수준이 나에게 적절했다.					
5. 강의실 수업시 수업내용이 나에게 적절했다.					
6. 강의실 수업시 수업내용이 요약 및 정리가 잘 되었다.					
7. 강의실 수업시 학습평가 내용이 적절하였다.					
8. 강의실 수업시 수업자료가 적합하였다.					
9. 강의실 수업시 수업자료 검색이 효율적이었다.					
10. 강의실 수업시 보충자료가 충분하였다.					
11. 강의실 수업시 시설사용이 편리하였다.					
12. 강의실 수업시 학습분위기가 좋았다.					

< 설문 2 >

1. 학반 : ① A ② B ③ C

2. 성별 : ① 남자 ② 여자

I. 다음은 **2학기 때 진행한 블렌디드 러닝 수업을 한 경우 교과학습태도**를 알아 보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 나는 네일미용 수업 시간이 즐겁다.					
2. 나는 네일미용 수업 시간이 기다려진다.					
3. 나는 네일미용 수업 시간이 더 많았으면 좋겠다.					
4. 나는 네일미용 공부를 더 많이 하고 싶다.					
5. 나는 몰랐던 네일미용 내용을 학습하는 것이 즐겁다.					
6. 나는 네일미용에 관심이 많다.					
7. 나는 다른 학생보다 네일미용을 더 잘하고 싶다.					
8. 나는 네일미용이 앞으로 공부하는데 꼭 필요한 과목이라고 생각한다.					
9. 좋은 네일미용 성적은 나에게 중요하다.					
10. 나는 네일미용 수업 시간이 끝났을 때 무엇을 배웠는지 안다.					
11. 나는 네일미용을 잘해서 친구들에게 인정받고 싶다.					
12. 나는 네일미용을 잘해서 선생님(교수님)에게 인정받고 싶다.					
13. 나는 네일미용 공부가 쉽다.					
14. 나는 네일미용 공부를 잘해서 칭찬을 받을 수 있다.					
15. 나는 네일미용을 잘할 수 있다.					
16. 나는 네일미용 수업 시간에 배운 것을 응용해보고 싶다.					
17. 나는 네일미용의 어려운 실기에 도전하는 것을 좋아한다.					
18. 수업의 내용을 이해하지 못했을 때, 반드시 알고 넘어간다.					
19. 나는 네일미용 학습활동에서 친구의 역할이 크다고 생각한다.					
20. 나는 네일미용 수업시간에 선생님의 설명을 열심히 듣는다.					
21. 나는 이해할 수 없는 내용이 있다면 선생님께 설명해 달라고 요청한다.					
22. 나는 항상 주어진 시간 안에 과제를 해결하려고 노력한다.					
23. 나는 네일미용 학습계획표를 가지고 있다.					
24. 나는 네일미용 수업 시간에 준비물을 잘 갖춘다.					
25. 나는 네일미용 관련 문제를 풀 때 배웠던 내용을 차분히 생각한다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
26. 나는 시험에서 실수한 것으로부터 무엇을 배우려고 노력한다.					
27. 나는 네일미용을 다른 사람들처럼 잘하지 못하지만 계속 노력한다.					
28. 나는 오늘 네일미용 수업시간에 배운 것을 바로 복습한다.					
29. 나는 네일미용 공부를 할 때 집중이 잘 되는 편이다.					
30. 나는 네일미용 연습을 잘 해온다.					

II. 다음은 **블렌디드 러닝 수업을 한 경우 학습동기**를 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 블렌디드 러닝 수업은 나에게 주의집중을 거의 이끌어내지 못한다.					
2. 블렌디드 러닝 수업은 나에게 호기심을 유발한다.					
3. 블렌디드 러닝 수업은 도중 공상에 빠진다.					
4. 블렌디드 러닝 수업에서의 활동들은 나에게 호기심을 자극한다.					
5. 블렌디드 러닝 수업내용은 나에게 유용하다.					
6. 블렌디드 러닝 수업의 교수자는 내용의 중요성을 강조한다.					
7. 블렌디드 러닝 수업의 내용은 내가 알고 있는 내용과 어떤 연관이 있는지 알 수 없다.					
8. 블렌디드 러닝 수업에서 높은 수준의 목표를 설정하고 노력한다.					
9. 블렌디드 러닝 수업의 내용은 나의 학업에 대한 기대 및 목적과 관련이 있다.					
10. 블렌디드 러닝 수업에 능동적으로 참여한다.					
11. 나의 목적을 달성하기 위해서는 블렌디드 러닝 수업에서 내가 잘하는 것이 중요하다.					
12. 블렌디드 러닝 수업은 나에게 이로울 것 같지 않다.					
13. 블렌디드 러닝 수업은 나에게 필요한 요소들이 있다.					
14. 블렌디드 러닝 수업을 잘 따라갈 것이라는 자신이 있다.					
15. 블렌디드 러닝 수업에서 좋은 점수를 얻기 위해서는 운이 있어야 한다.					
16. 블렌디드 러닝 수업은 너무 어려워서 내가 열심히 해도 성공할 수 없다.					
17. 블렌디드 러닝 수업의 성공여부는 나에게 달려있다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
18. 블렌디드 러닝 수업의 내용은 나에게 너무 어렵다.					
19. 블렌디드 러닝 수업은 교수자가 나의 과제에 몇 점을 줄 것인지 예측이 어렵다.					
20. 나의 노력 여하에 따라 블렌디드 러닝 수업을 성공할 수 있다.					
21. 블렌디드 러닝 수업의 수준은 나에게 적합하다.					
22. 블렌디드 러닝 수업에서 나는 충분히 피드백을 받을 수 있다.					
23. 블렌디드 러닝 수업은 나에게 만족감을 준다.					
24. 블렌디드 러닝 수업을 즐겁게 공부할 수 있다.					
25. 블렌디드 러닝 수업을 통해 나는 내 스스로의 평가와 교수자의 평가를 비교했을 때 나의 공부에 대해 교수자의 평가에 기쁘다.					
26. 블렌디드 러닝 수업에서 만족스러운 결과를 얻을 수 있다.					
27. 블렌디드 러닝 수업에 대해 실망감을 느낀다.					
28. 블렌디드 러닝 수업에서 성적, 코멘트, 피드백을 통해 나의 공부에 대해 충분히 인정받을 수 있다.					
29. 블렌디드 러닝 수업에서 나의 활동에 대해 충분히 피드백을 받는다.					

Ⅲ. 다음은 **블렌디드 러닝 수업을 한 경우 자신의 학습몰입**을 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 나는 내 능력 이상의 학업과제도 잘 해결할 자신이 있다.					
2. 나는 이전에 학습한 내용을 잘 알고 있는지 자주 확인한다.					
3. 나는 공부에 열중하면 학습활동과 하나가 됨을 느낀다.					
4. 나는 과제가 주어지면 그것을 해결하고자 힘껏 노력한다.					
5. 나는 누구의 간섭 없이 내가 공부하고 싶을 때 한다.					
6. 나는 공부하느라 시간 가는 줄 모를 때가 있다.					
7. 나는 어려운 과제를 해결할 때 내 모든 능력을 다 동원한다.					
8. 나는 어려운 문제나 과제를 만나면 흥미가 솟는다.					
9. 나는 공부를 왜 해야 하는지 그 이유를 잘 알고 있다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
10. 나는 공부할 때 장소에 상관없이 잘한다.					
11. 나는 공부를 하다보면 계획한 것보다 더 많이 하게 된다.					
12. 나는 공부할 때 내 생각의 전부를 공부에 쏟는다.					
13. 나는 공부를 하면 할수록 공부에 빠져드는 느낌을 받는다.					
14. 나는 크게 애쓰지 않아도 학업이 잘 될 때가 있다.					
15. 나는 한 시간의 수업 시간이 짧게 느껴질 때가 있다.					
16. 나는 어려운 문제가 나와도 전혀 당황하지 않는다.					
17. 공부에 열중한 나머지 중요한 약속을 잊은 적이 있다.					
18. 나는 교수님의 말씀을 집중하여 잘 듣는다.					
19. 나는 학업의 진행정도를 계속 살피면서 공부한다.					
20. 내 공부의 결과를 다른 사람의 탓이라고 생각하지 않는다.					
21. 공부를 열심히 하면 나에게 어떤 점이 좋은지 잘 안다.					
22. 나는 수업시간에 공부 외에 딴 짓은 하지 않는다.					

IV. 다음은 **블렌디드 러닝 수업 후 자신의 공부 태도 및 마음가짐**을 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 나는 무엇을 먼저 공부할까 스스로 계획을 세운 후 공부한다.					
2. 나는 하루 이상 걸리는 공부나 숙제를 할 때 언제까지 마쳐야 하는지 계획을 세운다.					
3. 나는 학습을 할 때 교과서나 노트 필기 이외에도 다양한 참고문헌을 찾아본다.					
4. 나는 공부를 위해 수집한 자료를 학습에 활용한다.					
5. 내가 공부한 결과를 보고 학습방법이나 계획을 스스로 수정한다.					
6. 나는 계획한 시간동안 계획한 범위만큼 공부한다.					
7. 나는 공부하기 전 주변을 정리한다.					
8. 나는 학습계획을 자발적으로 실천할 수 있다.					

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
9. 나는 목표를 세우고 그 목표를 생각하며 공부한다.					
10. 나는 학습한 후 학습한 내용을 정리한다.					
11. 나는 학습에 필요한 자료나 준비물을 잘 준비한다.					
12. 나는 내가 필요로 하는 정보가 있을 때 그 정보를 어디서 얻어야 하는지를 알고 있다.					
13. 나는 내가 제대로 공부하고 있는 것인지 아닌지 구별할 수 있다.					
14. 나는 성적이 왜 잘 나왔는지 못 나왔는지를 스스로 알 수 있다.					
15. 나는 내 스스로 새롭게 무언가를 배우는 것을 좋아한다.					
16. 나는 읽고 이해하는 나의 능력에 대하여 만족한다.					
17. 나는 내 스스로 공부할 수 있는 능력을 갖고 있다고 믿는다.					
18. 내가 중요하다고 생각한 내용이 시험에 자주 나온다.					
19. 나는 한 가지 일을 하다가 다른 하고 싶은 일이 생겨도 하던 일은 끝까지 마무리 한다.					
20. 나는 나 자신의 판단에 따라 스스로 행동하기를 좋아한다.					
21. 나는 내가 하는 일을 잘 할 수 있는 능력이 있다.					
22. 내가 더 열심히 공부하고 싶어하는 이유는 공부한 보람을 느끼고 즐겁기 때문이다.					
23. 나는 부모님이 공부하라고 해서 억지로 공부한다.					
24. 나는 새로운 것을 알게 되는 점이 재미있고 즐겁다.					
25. 내가 공부를 하는 이유는 좋은 성적을 받으면 원하는 것을 얻을 수 있기 때문이다.					
26. 나는 부모님이나 다른 사람을 기쁘게 하기 위해서 공부한다.					
27. 나는 수업 중 이해되지 않는 내용이 있을 때 질문을 통해 그 내용을 확인한다.					
28. 나는 공부할 때 필요하면 부모님이나 가족들의 도움을 구한다.					
29. 나는 공부할 때 필요하면 선생님에게 도움을 구한다.					
30. 나는 공부할 때 필요하면 친구와 서로 도와가면서 공부를 한다.					
31. 나는 공부를 할 때 식사를 거르지 않고 정해진 시간에 꼭 먹는다.					
32. 나는 공부를 할 때 배고픔이 느껴지지 않을 만큼 정해진 양을 적당하게 먹는다.					
33. 나는 학습에 몰두하였어도 잠잘 시간이 되면 잠자리에 든다.					
34. 나는 공부할 때 피곤이 느껴지지 않을 만큼 충분한 시간동안 잠을 잔다.					

V. 다음은 **블렌디드 러닝 수업에 대한 학습만족도**를 알아보기 위한 문항입니다. 각 문항을 주의 깊게 읽어보신 후, 자신의 생각을 가장 잘 반영하는 항목에 표시를 하시기 바랍니다.

	① 전혀 그렇지 않다	② 그렇지 않다	③ 그저 그렇다	④ 그렇다	⑤ 매우 그렇다
1. 블렌디드 러닝 수업시 학습목표가 명확히 파악되었다.					
2. 블렌디드 러닝 수업시 핵심내용 파악이 용이하다.					
3. 블렌디드 러닝 수업시 학습내용이 나에게 흥미롭다.					
4. 블렌디드 러닝 수업시 학습수준이 나에게 적절했다.					
5. 블렌디드 러닝 수업시 수업내용이 나에게 적절했다.					
6. 블렌디드 러닝 수업시 수업내용이 요약 및 정리가 잘 되었다.					
7. 블렌디드 러닝 수업시 학습평가 내용이 적절하였다.					
8. 블렌디드 러닝 수업시 수업자료가 적합하였다.					
9. 블렌디드 러닝 수업시 수업자료 검색이 효율적이었다.					
10. 블렌디드 러닝 수업시 보충자료가 충분하였다.					
11. 블렌디드 러닝 수업시 시설사용이 편리하였다.					
12. 블렌디드 러닝 수업시 학습분위기가 좋았다.					