

학교도서관의 블렌디드 러닝 운영에 관한 연구

- 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램을 중심으로 -

**A Study on the Management of Blended Learning at School Library:
Focusing on Reading Club Program Linked with Free Semester System**

송 지 애 (Jiae Song)*

목 차

- | | |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1. 서 론
2. 이론적 배경
3. 학교도서관의 블렌디드 러닝 운영 설계 | 4. 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램 분석
5. 결론 및 제언 |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------|

초 록

본 연구는 학교도서관의 블렌디드 러닝을 활용한 자유학기제 독서동아리와 연계 프로그램을 중심으로 운영에 관한 사례를 분석하는 데 있다. 이에 본 연구에서는 블렌디드 기반의 학교도서관 운영에 대한 연구모형을 설계하였으며, 자유학기제 연계 프로그램의 참여자를 대상으로 학교도서관 독서동아리 활동에 대해 사례를 분석하였다. 분석 결과, 첫째, 연구모형의 관련변인에 대한 안정성, 일관성 및 예측가능성이 신뢰도 검증의 모든 영역에서 신뢰수준을 만족하였다. 둘째, 블렌디드 활동과 진로탐색 및 진로설계 활동의 상관관계분석에서 유의한 관계가 검증되었다. 셋째, 블렌디드 러닝의 활동과 진로탐색 및 진로설계 활동 영역에서 비대면 활동에 유의한 정적인 영향이 나타나. 자유학기제 독서동아리 연계 프로그램은 비대면 활동에서 긍정적인 효과가 높은 것으로 검증되었다. 마지막으로 학교도서관 독서동아리 지원의 지자체 연계 프로그램을 제시하고, 학교도서관의 블렌디드 러닝에 관한 운영을 제안하였다.

ABSTRACT

This study is aimed at analyzing cases of management focusing on a reading club using the blended learning at school library and the relevant programs of the free semester system. Therefore, the study has designed a research model for the blended-based management of school libraries, and cases of activities of reading clubs at school libraries for participants in programs linked with the free semester system have been analyzed. As a result of the analysis, first, the confidence level was satisfied in all areas of stability, consistency, predictability and verification on confidence level for related variables of the research model. Second, a meaningful relation has been verified in the correlation analysis between the blended activities and activities of the career search and the career design. Third, as a meaningful static effect has been shown in the contact-free activities in the areas of activities of the blended learning and activities of the career search and the career design, it was verified that programs linked with reading clubs of the free semester system have higher positive effects in the contact-free activities. Last but not least, programs related to local governments to support reading clubs at school libraries have been presented, and management of the blended learning at school libraries has been suggested.

키워드: 학교도서관, 블렌디드 러닝, 자유학기제, 독서동아리, 연계 프로그램

School Library, Blended Learning, Free Semester System, Reading Club, Linked Program

* 신흥중학교 사서교사, 대진대학교 교육대학원 사서교육전공 강사

(beansja@daejin.ac.kr / ISNI 0000 0004 9342 6296)

논문접수일자: 2021년 4월 26일 최초심사일자: 2021년 5월 10일 게재확정일자: 2021년 5월 22일

한국문헌정보학회지, 55(2): 179-200, 2021. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2021.55.2.179>

※ Copyright © 2021 Korean Society for Library and Information Science

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

1. 서 론

1.1 연구의 필요성

최근 코로나19 사태로 우리 사회는 'Before Corona'와 'After Corona'로 구분될 것이라고 할 만큼 거대한 사회적 변화를 가져왔다. 교육 환경 변화에 대응 하는 학교교육에 대한 고민도 커지게 되었으며 다시 한 번 교육의 본질과 미래교육에 대한 고민의 시점이다(경기도교육청, 2020).

2021년 현재에도 코로나19로 인한 교육환경의 변화는 일상적인 학교 등교를 불가능하게 만들었으며, 이러한 현상으로 인해 공동체로 운영되는 군집 형태의 학교가 가진 한계를 여실히 보여준 사회 변동이자 교육환경의 대변화를 가져왔다. 학교 현장에서는 대면접촉이 어려워지고, 실물교구를 직접 공유하는 것이 어려워졌으며, 시간과 공간을 가로질러 사람을 연결해야 하는 초유의 사태가 발생한 것이다. 이처럼 학교 교육은 기존의 등교 교육 방식으로는 더 이상 정상적인 수업을 할 수 없게 되었으며, 기존의 교육방식과 다른, 보다 안전하고 새로운 교육방식으로 팬데믹(pandemic) 현상을 극복할 수 있는 교육적 대응이 필요하다.

블렌디드 교육은 스마트폰, 태블릿과 노트북 등의 이동식 전자 기기를 활용하여 최상의 수업 방식을 제공하고 오프라인 교육과 온라인 교육을 결합한 교육방법을 제공하는 교육이다. 비대면 수업과 온라인 수업을 병행하는 단순한 '디지털 성형(digital facelift)'에만 의존하는 것이 아니라 수업 과정을 전면 재설계하는 과정을 통해 블렌디드 과정의 변화를 위한 목표

를 수립한다(Jarved, 2016). 블렌디드 과정의 교육은 3가지의 측면에서(효율, 편리, 학습 성과) 긍정적이며, 결합을 통한 최적의 수업 선택이 가능하기 때문에 학습의 결과 측면에서도 긍정적인 결과를 얻을 수 있다. 이는 현대적이고 사회적인 시스템인 웹을 이용하기 때문에 학습자들이 기존의 전통적인 교실 수업의 한계를 벗어나서 다양한 세계를 경험하게 해 줄 수 있다.

코로나19 이후 교육환경의 변화로 인해 과학 및 산업기술의 발달과 더불어 직업세계가 다변화하면서 지식 획득 중심의 전통 교육관이 역량 배양 중심으로 전환되었고, 진로교육은 자연스럽게 교육활동의 이슈로 떠올랐으며 체계적이고 합리적인 진로교육에 대한 사회적 요구가 제기 되었다(정종희, 윤세환, 이혁규, 2019).

진로교육을 위한 자유학기제는 2013년 5월 국무회의에서 의결되어 '학교 교육의 정상화 추진'을 목표로 출발하여 시범운영 되면서 2016년부터 모든 중학교에서 전면 운영되었으며, 2017년에는 교육청별 자체적으로 자유학년제를 운영하게 되었다. 이후 2018년부터는 초, 중등교육법 시행령에서 '중학교의 학교장이 지정'하여 한 학기 또는 두 학기를 지정하여 운영할 수 있도록 개정이 완료되었다. 이러한 자유학기제의 목적은 자신의 적성과 미래를 탐색하고 설계하는 경험을 통해 스스로 꿈과 끼를 찾고, 지속적인 자기성찰과 발전의 계기를 제공하는 것이다(교육부, 2013a). 하지만 코로나19 이후 사회적 거리두기로 인해 학교교육 현장뿐만 아니라 다중이용시설인 학교도서관의 상황 역시 제약적인 운영을 시행하고 있어, 전면적인 교육활동에 어려움을 겪고 있다. 이처럼 부분적으로 시행되

고 있는 자유학기제와 학교도서관의 운영을 코로나 19의 상황에서도 체계적으로 운영하기 위한 방안을 모색하였다.

오늘날 많은 학생들은 온라인상에서의 활동과 경험이 바탕이 되어 삶과 현실이 결합된 형태로 살아간다. 블렌디드 학습은 이처럼 현대적이고 서로 연결되어 있는 생활 방식에 맞춘 유형이며 학생, 교사, 관리자에게 특별한 혜택을 제공해 줄 수 있다(Stein & Graham, 2016). 뿐만 아니라 자유학기제에서 학교도서관은 교육계가 기대하는 ‘지역 교육활동 네트워크와 학교도서관과 매개하는 가교 역할’을 우선적으로 실천할 필요가 있다.

이를 위한 본 연구의 목적은 코로나19의 사회 현상에 대응하여 상황을 극복하기 위해 비대면 교육과 대면 교육에서도 자유학기제 연계 프로그램을 제공할 수 있도록 학교도서관을 블렌디드 러닝 기반의 체계로 전환하여 운영하고, 자유학기제 독서동아리와 연계한 진로체험 프로그램을 중심으로 운영에 관한 사례를 분석하였다. 이에 따라 분석된 결과를 통해 학교도서관 독서동아리 지원의 지자체 연계 프로그램을 제시하고, 학교도서관의 블렌디드 러닝에 관한 운영을 제안하는 데 있다.

1.2 연구내용 및 방법

본 연구를 수행하기 위한 주된 목적인 학교도서관의 블렌디드 러닝 운영에 관한 사례 연구의 내용 및 범위는 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 이론적 연구를 통하여 블렌디드 러닝 활동의 유형과 주제를 조사하였으며, 문헌분석을 통한 이론적 근거를 바탕으로 검토

하였다. 이와 더불어 자유학년제 연계 및 학교도서관의 독서동아리와 관련된 선행연구에 대한 조사를 실시하였다.

둘째, 연계 프로그램을 적용하여 수업 활동으로 전개할 수 있도록 학교도서관의 블렌디드 러닝 환경의 연구모형을 설계하고, 수업을 비대면과 대면 활동으로 구성하여 블렌디드 러닝을 실행하였다.

셋째, 연구 수행을 위해 중학교 학생 1~2학년의 참여자를 모집하여 자유학기제 창의적 체험활동의 자율 독서동아리를 구성하였다.

넷째, 본 연구의 자유학기제 연계 프로그램은 국립어린이청소년도서관에서 주관하는 자유학기제 동아리 프로그램인 ‘도서관에서 미래를 찾다!’를 통해 연구자가 공모하여 학교도서관 지원 프로그램에 선정되었으며, 본 연구의 교육 환경과정에 근거하여 블렌디드 러닝의 수업 활동으로 전개하였다.

마지막으로 본 연구의 분석을 위해 실험대상자에게 설문지를 통해 만족도 및 연계 프로그램에 대한 영역별 평가를 온라인 자기평가를 통해 조사하였으며, 조사된 기초자료를 분석하였다. 이어서 프로그램의 활동 영역을 중심으로 사례내용을 제시하였다.

2. 이론적 배경

2.1 학교도서관과 블렌디드 러닝 운영 환경

학교교육 현장은 대면 수업이 주를 이루던 전통적인 수업의 환경에서 코로나19 이후 블렌디드 러닝을 활용한 수업의 환경으로 전환되고 있

다. 교사가 플랫폼을 이용하여 배움의 주제, 영상자료, 과제를 제시하면 학생들은 미리 영상을 보고 과제를 해결하는 과제 해결형 온라인의 수업 활동을 한다. 학교에서는 이를 바탕으로 토의와 토론 학습, 상상하여 다양한 형식의 수업 활동으로 전개하여 학생들이 직접 체험하고 활동하는 수업 위주로 진행한다. 4차 산업혁명 시대, 무엇을 어떻게 가르칠지에 대한 패러다임은 이미 바뀌었다. 교육을 담당하는 교사는 새로운 교육 흐름에 스스로가 학습자가 되어서 끊임없이 배우고 지식을 활용해야 한다.

블렌디드 러닝의 핵심은 온라인과 오프라인을 활용하여 다양하고 유연하게 운영할 수 있다는 점이다. 언뜻 모든 학교가 서로 비슷한 모습인 것 같지만, 그 안을 들여다보면 제각기 다른 환경을 가지고 있다. 이러한 블렌디드 러닝을 보다 다양하고 유연하게 운영할 수 있는 출발점이 된다.

블렌디드 과정의 경험은 오프라인과 온라인 환경에 걸쳐 진행되는 활동 및 평가로 구성되어 있다. 학습 시간의 대부분이 온라인에서 진행되는 환경 때문에 학생들은 적절하고 맥

락화된 활동에 참여가 가능하다. 또한 온라인 환경에서는 과정에 대한 기대치를 설정하고 참고 자료로서 활용하게 되는 확실하고 명백한 정보를 제공하는 방법이 제공되어야 한다. 블렌딩에 초점을 두어 활동하는 온라인과 오프라인 활동의 장점을 요약하면 다음의 <표 1>과 같다.

2.2 자유학기제 연계 학교도서관 운영 환경

자유학기제는 중학교 과정 중 한 학기 동안 학생들이 시험에 대한 부담을 버리고 꿈을 찾을 수 있도록 ‘학생 참여형’ 수업으로 실습이나 토론을 진행하며 다양한 체험활동이나 진로 탐색이 가능하도록 유연하게 교육과정을 운영하는 제도이다(교육부, 2013). 이를 통해 진로 탐색 및 체험으로 협동 능력, 의사소통 능력과 핵심 역량을 키우는 교육이 목표이기도 하다. 이처럼 자유학기제의 체험 활동으로 학생이 스스로 자신을 알아가며 어떻게 살아갈 것인지에 대한 진로탐색 및 진로설계 활동을 통해서 해답을 찾아가는 것이다.

<표 1> 온라인과 오프라인 활동의 장점 요약

활동 유형	오프라인의 장점	온라인의 장점
강의, 프레젠테이션, 예제	여러 감각을 활용 가능 자발성 자세한 설명 기회 제공	시간과 공간의 유연성 재사용성 사용자의 진도 조절
‘직접 해보는’ 체험 실습	학급 전체에 대한 동시적 모니터링, 고차원적 ‘인간성’ 공유되는 신체적 활동 고려	시뮬레이션 및 가상 환경의 제한 없음 개개인의 실습 지원 사용자의 진도 조절
자기평가	부정행위에 대한 통제가 용이	맞춤식 문제 선택 채점 자동화 자동 피드백 여러 번 응시 가능

자유학기제의 목적은 청소년의 미래 성장을 위하여 적성을 찾는 진로탐색과 스스로 꿈과 끼를 찾으며 진로설계를 통해 경험을 토대로 자기 성찰과 진로발전의 계기를 제공하는 것이다. 이를 통해 학생 스스로 꿈과 끼를 찾으며, 자신의 적성과 미래에 대해 탐색, 고민, 설계하는 경험을 중심으로 지속적인 자기성찰과 발전의 기회를 제공하는 것이다.

2018년부터는 자유학년제가 시행되었으며, 자유학년제는 자유학기제와 다소 차이가 있다. 예를 들어 자유학기제는 한 학기만 진행되며 4 가지의 자율과정으로 이루어져 있는 것이 특징이다. 4 가지의 자율과정을 살펴보면 주제를 선택하는 활동과 예술·체육 활동, 동아리 활동, 진로 탐색활동으로 외부에서 직접 체험활동을 하며 직업에 대한 이해를 높이는 시간을 갖는다. 반면 자유학년제는 자유학기제 자율과정의 4 가지 활동이 연계자유학기로 운영되며 다음의 〈표 2〉와 같다.

2.2.1 진로탐색

자유학기제가 중학교에서 실시되면서 청소년들의 진로탐색에 대한 관심이 높아지고 있다. 이 시기에는 자유학기제를 통한 직업들의 차이점을 이해하고, 흥미와 적성에 맞는 직업군에 대한 탐색이 이루어진다.

진로탐색이란 진로 발달 과정의 한 단계이며, 학생들 개개인의 흥미와 관련된 직종에 대해 다양하게 조사하고 스스로 진로계획에 반영하는 현장 중심의 체험 활동이다. 이러한 현장 체험은 직업을 실습하고 견학하면서 직업 관련 종사자와의 만남을 통해 진로를 탐색해 보는 시간을 말한다. 이러한 진로탐색은 학생 개인이 주도적으로 삶의 전체를 이해하는 과정을 통해 진로의 목표를 세우는 프로그램으로 학생 스스로가 주도적으로 준비하여 실행하고 있다. 미래사회의 변화에 따른 4차 산업시대에 살아가야 할 청소년들은 예전과 대비되는 진로탐색 방향을 재설정할 필요가 있다.

2.2.2 진로설계

통계청(2018)은 한국표준직업 분류를 2007년 이후 10년 만에 개정하였으며, 개정한 이유는 4차 산업혁명과 같은 사회구조의 변동으로 직업의 구조 역시 전반에 변화가 생겼기 때문이다. 한국표준직업 분류에 따르면 직업의 개수는 약 11,993개로 제시하고 있다. 직업의 수가 많다는 것은 청소년들에게 그만큼 기회가 많고 선택의 폭이 넓다는 긍정적인 의미일 것이다.

그러나 향후 10년간 일자리 전망 및 요인에 따르면 기존의 직업전망치와는 달리 향후 기술 변화에 따른 직무와 일자리 대체 정도가 빠르게

〈표 2〉 자유학기제 자율과정

주제 선택 활동	예술 체육 활동
포토에세이, 영어 통합 프로젝트, Ucc 제작, 시크릿 레시피, 과학수사대 등	댄스, 뮤지컬, 난타, 디자인, 벽화, 캐리커처 제작, 르리코스터 제작
동아리 활동	진로 탐색활동
드론, 아트 테라피, 보드게임 등	독서를 통한 체험활동 등

변화하면서 대체에 노출될 가능성이 높은 직종이 나타나고 있다. 우리나라는 저출산과 고령화의 사회적인 변화 등으로 인한 매년 3.3%의 일자리가 빠르게 감소하고 있는 실정이며, 2026년 까지 매년 1.5%씩 고용이 추가 감소할 것으로 전망하여 향후 일자리 전망 역시 기대하기 어려운 상황이다(고용노동부, 2019).

이에 자유학기제뿐만 아니라 현재 정부 및 모든 산업과 미디어에서 4차 산업혁명을 얘기하고 있다. 4차 산업혁명과 관련하여 ICT(정보통신 기술)와 인공지능이 만드는 10년 후의 직업을 탐색하고 미래에는 한 개의 직업이 아닌 5~6개의 직업을 설계해야 한다는 것이다. 자유학기제를 통한 진로 탐색은 미래의 4차 산업혁명 시대를 준비하여 진로를 설계해야 한다.

자유학기제 시행 이후 지자체별로 진로 교육 체험의 기회를 제공하고 있다. 학교를 대상으로 연계 지원을 통해 프로그램과 활동 도구를 보급하거나 자유학기제 연계 전문강사를 투입하여 다양한 진로를 설계할 수 있도록 직업 체험을 할 수도 있고, 각 지자체별로 체험관 활동을 통해 참여할 수 있다. 그러나 코로나19 상황에서는 지역별로 학생들의 다양한 외부활동을 통해 진로를 체험할 수 있는 기회를 얻기가 어려운 상황이다. 따라서 '진로 체험 박람회', '진로교육 페스티벌', '직업 체험 초청강연' 등 현장에서 체험할 수 있는 직업 세계의 경험과 직업 세계를 탐색하는 시간의 교육활동을 블렌디드 러닝으로 전환하여 온·오프 상황에서 지속적으로 진로설계를 할 수 있도록 기회를 제공해야 한다.

청소년에게 자유학기제의 시간은 미래 100세 시대를 좌지우지할 만큼 소중한 시간이다.

앞으로 청소년들이 살아가야 할 미래를 생각하고 자신의 꿈과 적성이 무엇인지 진로를 탐색하고 설계할 수 있도록 코로나19 상황에서 학교현장은 끝임 없이 자유학기제를 활용하여 청소년들의 꿈과 끼를 찾아주어야 한다. 이를 위해 학교도서관은 현장에서 시행할 수 있는 자체의 연계 프로그램을 적극 활용하여 청소년들이 진로 목표를 세우는 데 결정적인 역할을 해야 한다.

2.3 선행연구

지금까지 블렌디드 러닝 기반의 독서동아리와 관련된 연구는 수행되지 않았으나 블렌디드 러닝에 대한 연구는 학습지도안 연구, 교육 방안 연구, 인식과 실행 연구, 수업모형 연구 등을 중심으로 폭넓게 이루어져 왔다. 이어서 독서동아리 운영에 관련된 연구는 공공도서관과 사회 협력의 지원 운영으로 강원도, 김해, 서울시 교육청 등 지역 중심으로 연구가 이루어져 왔다. 이에 본 연구에서는 블렌디드 러닝 및 자유학기제 연계와 지자체 지원의 독서동아리 중심으로 관련된 선행연구를 분석하였다.

김지숙(2021)은 코로나19로 인한 교육환경 변화의 문제점과 개선방향을 바탕으로 음악수업에 도입하여 적용하고자 하였다. 이를 위해 고등학교 2학년을 대상으로 음악창작수업을 주제로 블렌디드 수업의 연구 방안을 제시하였다. 연구수행 결과, 교육과정-수업-평가와 연계하여 블렌디드 학습지도안을 구성하여 제시하고, 온·오프라인 학습의 교육현장에 연계한 적용방안을 제안하였다.

정성훈(2020)은 코로나19 이후 언택트 시

대의 상업계 특성화고 전문교과 수업 방법과 개선을 위해 블렌디드 러닝을 중심으로 학습자의 인식, 교육의 효과 및 문제 사항을 연구하였다. 연구수행 결과, 교육적 기여도, 학업의 성취도, 교수자-학습자의 상호작용 정도 및 수업의 만족도에서 긍정적인 결과를 도출하였다.

김우진(2019)은 한국어의 어휘 교육방안을 모색하기 위해 북한이탈 청소년을 대상으로 블렌디드 러닝을 활용하는 교육 방법을 제안하였다. 연구수행 결과, 북한이탈 청소년의 문제를 해결하기 위한 맞춤형 교육 방안으로 어휘, 표현, 쓰기, 문법의 학습을 통해 어휘와 문회를 연계시키는 교수·학습 지도안을 제안하였다.

안희은(2020)는 한국어 수업을 통해 외국인 유학생을 대상으로 학습자 중심교육 방안과 블렌디드 러닝 기법의 수업 모형 중심의 연구를 하였다. 연구수행 결과, 블렌디드 기반의 한국어 영역의 읽기수업은 학습자의 흥미 유발 및 학습 동기를 통한 의사소통 향상을 촉진시키는 결과를 도출하였다. 남정미(2016)는 블렌디드 러닝을 활용하여 영작문 수업을 실시하여 학생들의 반응과 효과 검증을 위해 한 학기 동안 54명의 학생을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 연구수행 결과, 테크놀로지를 활용한 영어 학습의 일반적인 태도는 수업의 변화가 없었으나, 블렌디드 러닝 활용의 영작문 수업에서는 유의미한 학습의 효과가 나타났다.

이대현(2020)은 교수-학습자료의 플랫폼 개발을 위하여 블렌디드 러닝 기반의 만족도 검정 연구 실행을 위해 현장 교사를 대상으로 온라인 설문과 전문가 인터뷰를 진행하였다. 연구수행 결과, 현장 교사의 의견을 수렴하여 R Studio를 이용한 키워드를 분석하였으며, 휴먼

테스트를 통해 사용자의 만족도를 검증하였다. 이어서 플랫폼의 검색과 품질관리의 속도, 정보의 만족도, 품질의 만족도 및 검색의 만족도를 검증하였다.

김혜미, 김정렬(2019)는 영어교육에서 블렌디드 러닝과 플립러닝을 적용하여 메타분석 방법을 중심으로 효과 비교 연구를 진행하였다. 연구수행 결과, 테크놀로지를 활용한 영어교육은 온라인 학습과 오프라인 수업에서 인적 상호작용을 통한 플립러닝 활동이 영어학습 활동에 흥미와 자신감을 유지하는데 효과적인 학습 방법임을 확인하였다.

김판수 외(2017)는 청소년들의 자기주도학습 능력 향상을 위하여 블렌디드 러닝을 기반으로 검사 문항을 개발하여 1,626명의 학생을 대상으로 검사를 실시하고, 온라인 종합진단검사 도구 개발을 연구하였다. 연구수행 결과, 블렌디드 러닝 SMMIS 모형을 통해 온라인 자기주도학습의 종합진단검사를 통한 시스템을 개발하였으며, 구체적인 활용 방안에 대해 논의하였다.

이어서 자유학기제 연계에 대한 학교도서관 교육활동 연구가 선행되었으며, 독서기반 동아리활동과 교육의 효과성을 중심으로 이뤄졌다. 이은주, 정하영, 윤유라(2020)는 지자체 지원 독서동아리의 운영현황을 분석하여 사례를 중심으로 독서동아리 활성화에 대한 논의를 실시하였다. 이를 위해 지자체 15개의 독서동아리를 대상으로 설문조사를 수행하였다. 연구수행 결과, 독서동아리 지원 사업을 통해 긍정적인 독서동아리 활동의 역할을 확인하였으며, 독서동아리의 정책적, 사회적 지원 측면의 정책적 요인에 대한 당위성을 입증하는 결과를 도출하였다.

남정숙(2016)은 김해지역 공공도서관의 학교

도서관 지원 현황을 기반으로 지원체계의 문제점을 분석하여 학교도서관 활성화를 위한 개선 방안을 제시하였다. 이를 위해 온라인 설문조사와 전화면담을 병행하여 실시하였다. 연구수행 결과, 김해지역의 문제 상황을 검토하여, 인적자원과 함께 자료 및 프로그램, 예산, 행정체계를 일원화하는 측면에서 김해지역의 학교도서관 활성화에 대한 개선 방안을 제시하였다.

서계녀(2009)는 강원도의 공공도서관 기반의 학습동아리 운영실태와 활동내용을 분석하기 위해 참여자 인식과 학습동아리 활성화를 위한 기초자료 사례를 분석하였다. 연구수행 결과, 학습동아리 운영현황과 기관의 지원현황, 담당자의 인식을 통한 학습동아리 운영현황에 대해 자료를 수집하여 강원도내 공공도서관의 학습동아리의 실태를 제시하였다.

김민화(2019)는 학교와 지역사회의 연계를 통해 참여자 자신의 이야기를 예술작품으로 창작하는 활동으로 문화행사를 진행하여 일상의 삶 속에서 문화예술교육을 수행하고 사례를 분석하였다. 연구수행 결과, 학교와 지역사회를 통한 연계 문화예술교육 프로그램은 사례 분석을 통해 지역사회를 위한 문화 형성 프로그램 개선과 실질적인 프로그램 지원의 필요성을 도출하였다.

박영숙(2019)은 경상남도교육청 소속 공공도서관의 자유학기제 연계 프로그램 운영 실태와 관계자의 인식을 조사·분석하여 문제점과 개선 방안을 연구하였다. 연구수행 결과, 자유학기제 연계 교육은 지역별 유의한 차이가 나타났으며, 운영측면과 만족도 조사의 적시성과 효율성 및 다양성 등 영역별에서 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타났다.

이상의 선행연구에서 블렌디드 러닝 기반의 분석을 통해 다양한 교육현장에서 교육적 효과를 강조하는 연구가 수행되었다. 하지만 아직까지 학교도서관 현장에서 블렌디드 러닝 운영을 적용한 관련 연구는 확인되지 않았으며, 특히 자유학년제를 연계한 독서동아리 중심의 진로탐색 및 진로설계 활동의 연구는 수행되지 않았다. 본 연구에서는 문헌연구 분석을 통한 블렌딩 기반의 수업모형을 설계하고 현장에 적용하여 온라인 학습과 오프라인 학습에서의 자유학년제 활동을 구현할 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 학교도서관 교육에 영향을 미칠 수 있는 블렌디드 러닝의 기본 개념과 변화를 중심으로 자유학기제 연계 학교도서관 프로그램의 환경을 살펴보았다.

3. 학교도서관의 블렌디드 러닝 운영 설계

이 장에서는 학교도서관의 블렌디드 러닝 기반의 운영을 설계하기 위해 블렌디드 과정에서 구성 요소 및 수업 설계(안)를 도출하였다. 또한 블렌디드 기반의 학교도서관 운영에 있어 자유학기제와 연계한 프로그램을 중심으로 수업의 절차를 정리하였다.

3.1 블렌디드 과정의 구성 요소

블렌디드 학습은 두 가지의 주요 요소(인터넷 기술, 면대면)를 기준에 주로 사용하던 단순한 접근법이 아니라 어떻게 하면 효과적으로 통합시키느냐 하는 것이 실제 시험의 대상이다

(Garrison & Kanuka, 2004). 블렌디드 러닝의 성취기준은 역량기반 교육과정과 배움중심수업, 성장중심 평가를 중심으로 학습 내용을 재구성 하여 교육과정을 구현하였다. 이를 위해 온라인과 오프라인의 학습 경험을 통해 학생 주도 학습으로 배움과 성장을 지원하는 학생 맞춤형 학습설계와 피드백을 중점 지원하는 교육을 의미 한다(경기도교육청, 2020).

3.2 블렌디드 기반의 수업 설계

자유학년제 연계 블렌디드 러닝 프로그램 운영은 국립어린이청소년도서관의 자유학기제 독서동아리 운영학교의 공모를 통해 선정·지원되는 교육사업을 적용하였다. 국립어린이청소년도서관의 교육사업은 진로교육법 제정(2015.6. 22)에 따라 도서관을 진로탐색의 장으로 활용하고 독서문화 활성화를 위하여 2015년부터 「자유학기제 프로그램」으로 운영하고 있다. 국립어린이청소년도서관의 프로그램 운영 현황을 살펴보면 다음과〈표 3〉과 같다.

2020년도는 중학교 학급 또는 동아리 30개 교가 참여하였으며 프로그램명은 「청소년! 도서관에서 미래를 찾다」이며, 2020년 10월 ~ 12월의 운영기간으로 시행되었다. 운영방법은

동영상을 활용하여 강의 및 창작 활동을 운영하는 방식이며, 국립어린이청소년도서관 누리집(www.nlcy.go.kr) 또는 유튜브에서 이용이 가능하다. 본 연구에서는 블렌디드 기반의 수업모형을 적용한 비대면 활동에서는 참여자들의 가정에서 영상자료 탐색 및 3D펜 기본 사용 설명에 관한 영상을 시청하였으며, 대면 활동에서는 학교도서관에서 미래직업에 대한 토의 활동과 3D펜 창작 작품을 제작하였다. 내용을 살펴보면 다음과 같다. 1부에서는 나만의 미래 직업 만들기의 영상을 통해 4차 산업혁명 시대의 미래직업을 탐색하였으며, 2부에서는 3D프린터와 3D펜을 활용하는 영상을 시청하여 3D프린터의 원리를 활용한 3D펜 창작 활동을 진행하였다. 국립어린이청소년도서관 자유학기제 연계 학교별 운영 방법은 다음과 같은 단계의 방법으로 진행되었다.

첫째, 프로그램 운영 신청서 제출 단계: 운영 횟수 및 인원수는 자율이며, 필라멘트 분량은 운영 횟수에 따라 제공되었다. 부족분은 해당 학교에서 개별 구매하여 운영하였다.

둘째, 창작 활동 상자 수령 단계: 학교별로 창작 활동 상자를 운영 인원수에 따라 배포 받았다.

셋째, 자유학년제 프로그램 운영 단계: 온·오프라인 상황을 고려해서 원격 수업 및 등교

〈표 3〉 국립어린이청소년도서관 프로그램 운영 현황

연도	참여학교(개교)	참여학생(명)	프로그램운영(회)
2015	14	525	12
2016	14	467	11
2017	18	400	18
2018	15	462	22
2019	26	531	31
계	87	2,385	94

시 자율적으로 운영하도록 하였다.

넷째, 프로그램 운영 결과 보고서 제출 단계: 각 프로그램 운영 후 2주일 이내에 보고서를 제출한다. 다섯째, 프로그램 참가자 만족도 설문조사 제출 단계: 프로그램 종료 후 학교별 담당자에게 설문조사 QR코드를 발송하였다. 자유학기제 연계 프로그램의 운영 방법은 다음의 <그림 1>과 같다.

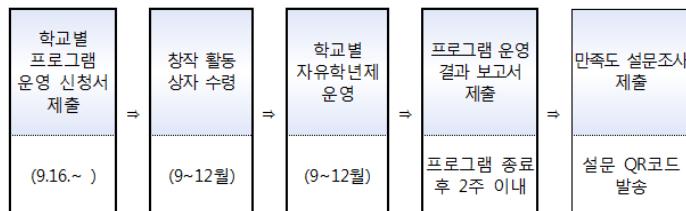
자유학기제 프로그램명 「미래직업, 어디까지 아니?」의 세부내용은 다음의 <표 4>와 같다.

1) 수업모형 및 절차

블렌디드 러닝 모형은 온라인 학습과 물리적 장소에서의 학습을 겸하여 운영하는 혼합학습

방법으로, 학교 수업이 중심이 되며 온라인 수업과 학교수업을 병행하는 정도에 따라 구분된다. 그중에서 순환 모델은 스테이션 순환과 랩 순환, 거꾸로 교실, 개별 순환의 4가지 학습형태로 구분된다(Michael & Heather, 2017). 본 연구에서는 스테이션 순환 학습을 통해 작은 소그룹으로 나누어 순환하는 학습법을 수업모형에 적용하였다. 참여자는 가정에서 또는 도서관에서 학년별 소그룹 내에서 학습하는 방법으로 학생이 주도하여 온라인 학습과정이 포함되어 순환하는 특징이 있다.

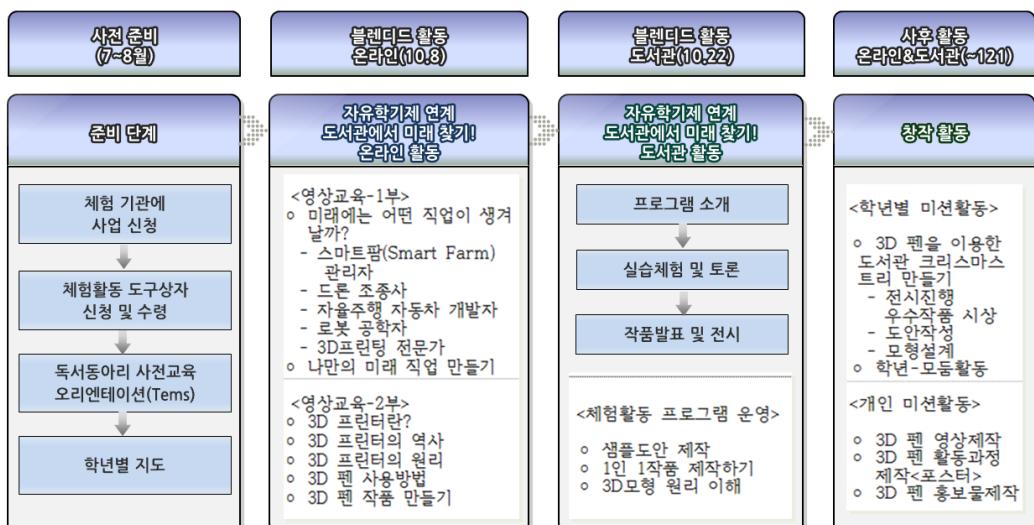
본 연구의 블렌디드 러닝 기반의 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램의 수업모형 및 수업 절차는 다음의 <그림 2>와 같다.



<그림 1> 자유학기제 연계 프로그램 운영 방법

<표 4> 자유학기제 연계 프로그램 세부내용

구분	소요시간	내 용	비고
나만의 미래 직업 만들기 (1부)	15분 내외	미래에는 어떤 직업이 생겨날까? - 스마트팜(Smart Farm) 관리자 - 드론 조종사 - 자율주행 자동차 개발자 - 로봇 공학자 - 3D프린팅 전문가 나만의 미래 직업 만들기	국립어린이청소년도서관 유튜브 온라인강의 활용
3D프린터와 3D펜 활용하기 (2부)	15분 내외	3D 프린터란? 3D 프린터의 역사 3D 프린터의 원리 3D 펜 사용방법 3D 펜 작품 만들기	온라인 강의 및 창작 활동 상자 (3D펜, 필라멘트 포함) 활용



〈그림 2〉 수업모형 및 수업절차(2차시 예시안)

2) 온라인 자기평가

이 절에서는 자유학기제 연계 참여자들을 대상으로 온라인 자기 평가의 과정을 기술하였다. 온라인 자기평가에서는 참여자들의 지식을 테스트하고 스스로 평가할 기회를 제공하기 위해 온라인 설문을 활용하였으며, 부담 없이 자유롭게 설문에 참여하도록 안내하였다.

자기평가란 온라인을 통해 참여자들에게 참여한 프로그램에 대해 질의 사항을 제시하여 라이커트 척도(Likert scale)를 이용한 질문을 통해 블렌디드 과정 및 자유학기제 진로탐색 및 진로설계 활동에 대한 생각을 이해할 수 있었다. 또한 참여자의 수업 만족도 및 의견사항을 주관식으로 응답함으로써 프로그램의 효과를 분석하였다. 온라인 설문은 국립어린이청소년 담당자에게 설문 QR코드를 받아 연구자가 참여자에게 제공하였다.

4. 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램 분석

4.1 연구대상

본 연구는 중학생을 대상으로 하였다. 중학생 1~2학년의 독서동아리에 참여하는 학생들을 대상으로 자유학기제 연계 프로그램을 진행하였다. 학교도서관의 독서동아리에 참여한 조사대상자의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도분석과 기술통계분석을 실시하였으며 다음과의 〈표 5〉와 같다.

연구대상의 학생은 중학교 1학년과 2학년 총 10명이며, 1학년 6명과 2학년은 4명으로 구성하여 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램을 실시하였다. 프로그램이 종료 후 코로나19 상황에서 대면활동과 온라인 자기평가에 참여하지 못한 표본과 무성의하게 응답한 표본은 정

〈표 5〉 표본의 인구통계학적 특성

구분	성별	실험집단	
학생	남	1학년	6명
		2학년	4명
교사	여		1명
계			11명

확한 통계적 분석을 위해서 최종 표본 수에서 제외하였다. 제외된 표본은 1학년 1명과 2학년 2명으로 총 3명의 표본 수를 제외하고 통계 분석을 진행하였다.

4.2 연구모형 및 가설

본 연구는 학교도서관의 블렌디드 러닝 기반에서 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램을 시행하고 효과의 차이를 분석하였다. 블렌디드 러닝 기반의 자유학기제 연계 프로그램의 효과를 검증하기 위한 연구모형은 〈그림 3〉과 같다.



〈그림 3〉 연구모형

본 연구는 연구모형의 블렌디드 기반으로 자유학기제의 독립변수와 종속변수인 비대면 활동과 대면 활동, 진로탐색과 진로설계의 관계를 분석하기 위하여 설정한 가설은 다음과 같다.

- 가설 1. 자유학기제 독서동아리의 블렌디드 러닝(혼합형 학습)은 중학생의 진로교

육 역량에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

- h1-1. 자유학기제 독서동아리의 비대면 활동은 중학생의 진로교육 역량에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
- h1-2. 자유학기제 독서동아리 활동은 대면 활동 중학생의 진로교육 역량에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

- 가설 2. 자유학기제 연계 프로그램은 중학생의 독서동아리 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
- h2-1. 자유학기제 연계 프로그램은 중학생의 진로탐색 역량에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
- h2-2. 자유학기제 연계 프로그램은 중학생의 진로설계 역량에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

4.3 자료처리방법

본 연구를 수행하는 데 있어서 회수된 자료 중 무성의한 반응을 보인 응답자의 자료는 통계처리에서 제외시켰으며 자료처리에 사용된 구체적인 실증분석방법은 다음과 같다.

- 첫째, 참여자의 일반적인 특성을 알아보기 위하여 빈도분석(Frequency Analysis)과 기술통계분석(Descriptive Analysis)을 실시하였다.
- 둘째, 문항에 대한 신뢰도 검사를 실시하고,

문항간의 신뢰도를 측정하여 예측가능성과 정확성을 살펴보았다.

셋째, 학년별 비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동의 차이를 보기 위하여 Ttest와 Mann-Whitney 검정을 실시하였다.

넷째, 관련변인의 관계를 살펴보기 위하여 상관관계분석(Correlation Analysis)를 사용하였으며, 가설검증을 위하여 회귀분석(Regression Analysis)을 사용하였다.

본 연구의 실증분석은 모두 유의수준 $p < .05$ 에서 검증하였으며, 통계처리는 SPSSWIN 25.0 프로그램을 사용하여 분석하였다.

4.4 신뢰도 분석

비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동 수집된 설문지의 각 항목에 대한 안정성과 일관성 및 예측가능성을 알아보기 위해 크론바하 알파(Cronbach's α) 계수를 신뢰도 계수로 사용하였으며, 관련변인의 신뢰도 분석은 다음의 〈표 6〉과 같다.

사회과학에서 일반적으로 0.6 이상을 측정지표의 신뢰성에 커다란 문제가 없다고 인정하므로, 본 연구에서도 0.6 이상을 기준으로 신뢰성을 평가하기로 하는 것으로 한다. 본 연구에서는 이와 같은 크론바하 알파계수를 이용하여

내적 일관성에 의한 측정도구의 신뢰도를 검증하였으며, 그 결과 비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동 모든 영역에서 0.8이상의 수치로 나타나 신뢰수준을 만족한다고 할 수 있다.

4.5 학년별 활동 차이 검증

본 연구의 학년별 블렌디드 러닝 활동과 진로탐색 및 진로설계 활동의 차이를 알아보기 위하여 Ttest검증을 실시한 결과 다음의 〈표 7〉과 같다.

학년별 비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동 차이 Ttest검증을 실시한 결과 유의수준 $p < .05$ 수준에서 유의한 차이를 보이지 않았다. 이러한 결과는 비모수 통계를 통하여 재검증하였으며, 학년별 비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동 Mann-Whitney 검정 결과는 다음의 〈표 8〉과 같으며, 검정통계량은 〈표 9〉와 같다.

표본의 크기를 고려하여, 비모수 통계기법인 Mann-Whitney 검정을 실시하여, 재검증한 결과를 살펴보면, 순위 검증에서 비대면 활동과 진로탐색 활동, 진로설계 활동에서 2학년이 1학년보다 높게 나타났으나, 유의수준 $p < .05$ 수준에서 유의한 차이를 보이지 않았다. 즉, 학년별로 살펴본 결과 2학년이 1학년보다 비대면-대면

〈표 6〉 관련변인의 신뢰도 분석

	평균	표준편차	Cronbach의 알파
비대면 활동	4.0000	1.05409	.845
대면 활동	4.4000	.84327	
진로탐색 활동	3.7000	1.15950	.945
진로설계 활동	4.0000	.94281	

〈표 7〉 학년별 비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동 차이 Ttest

	학년	N	평균	표준편차	평균차	t	p
비대면 활동	1학년	6	3.67	1.03	-.83333	-1.265	.242
	2학년	4	4.50	1.00			
대면 활동	1학년	6	4.33	1.03	-.16667	-.290	.779
	2학년	4	4.50	.58			
진로탐색 활동	1학년	6	3.50	1.38	-.50000	-.646	.536
	2학년	4	4.00	.82			
진로설계 활동	1학년	6	3.67	1.03	-.83333	-1.451	.185
	2학년	4	4.50	.58			

〈표 8〉 학년별 비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동 Mann-Whitney 검정

	학년	N	평균순위	순위합
비대면 활동	1학년	6	4.50	27.00
	2학년	4	7.00	28.00
	합계	10		
대면 활동	1학년	6	5.50	33.00
	2학년	4	5.50	22.00
	합계	10		
진로탐색 활동	1학년	6	5.17	31.00
	2학년	4	6.00	24.00
	합계	10		
진로설계 활동	1학년	6	4.50	27.00
	2학년	4	7.00	28.00
	합계	10		

〈표 9〉 학년별 비대면-대면 활동, 진로탐색, 진로설계 활동 검정통계량

	비대면 활동	대면 활동	진로탐색 활동	진로설계 활동
Mann-Whitney의 U	6,000	12,000	10,000	'6,000
Wilcoxon의 W	27,000	22,000	31,000	27,000
Z	-1,342	.000	-.458	-1,384
근사 유의확률	.180	1,000	.647	.166
정확한 유의확률	.257a	1,000a	.762a	.257a

활동, 진로탐색, 진로설계 활동이 높게는 나타났으나, 유의한 차이를 보이지 않았다. 관련변인 검증의 상관관계 통계분석은 다음의 〈표 10〉과 같다.

4.6 관련변인 검증

비대면 활동과 진로탐색 활동의 경우 $r=.909$ 로 유의한 정적인 상관관계를 보였다($p<.05$).

〈표 10〉 상관관계분석

구 분		비대면 활동	대면 활동	진로탐색 활동	진로설계 활동
비대면 활동	Pearson 상관계수 p	1			
대면 활동	Pearson 상관계수 p	.750* .012	1		
진로탐색 활동	Pearson 상관계수 p	.909** .000	.818** .004	1	
진로설계 활동	Pearson 상관계수 p	.894** .000	.839** .002	.915** .000	1

*. 상관계수는 0.05 수준(양쪽)에서 유의합니다.

**. 상관계수는 0.01 수준(양쪽)에서 유의합니다.

비대면 활동과 진로설계활동의 경우 $r=.894$ 로 유의한 정적인 상관관계를 보였다($p<.001$). 대면 활동과 진로탐색 활동의 경우 $r=.818$ 로 유의한 정적인 상관관계를 보였다($p<.01$). 대면 활동과 진로설계활동의 경우 $r=.839$ 로 유의한 정적인 상관관계를 보였다($p<.01$). 이러한 결과는 비대면-대면 활동과 진로탐색 및 진로설계 활동이 유의한 관계가 있음을 알 수 있다.

4.7 가설검증

본 연구의 가설검증을 분석하기 위하여 다음의 회귀분석을 통하여 자세히 살펴보았으며 가설의 채택 결과와 분석결과는 다음의 〈표 11〉

과 〈표 12〉와 같다.

- 가설 1. 자유학기제 독서동아리의 블렌디드 러닝(혼합형 학습)은 중학생의 진로탐색 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
 - h1-1. 자유학기제 독서동아리의 비대면 활동은 중학생의 진로탐색 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
 - h1-2. 자유학기제 독서동아리 활동은 대면 활동 중학생의 진로탐색 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

자유학기제 독서동아리의 블렌디드 러닝(혼합형 학습)은 중학생의 진로탐색 활동에 긍정

〈표 11〉 비대면-대면 활동이 진로탐색 활동에 미치는 영향

구분	비표준화 계수		β	t	P	공선성 통계량	
	B	SE				공차	VIF
(상수)	-1.157	.842		-1.375	.212		
비대면 활동	.743	.228	.675	3.265*	.014	.438	2.286
대면 활동	.429	.284	.312	1.507	.176	.438	2.286

R제곱(수정) = .869(.832), F = 23.207(.001)

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$

〈표 12〉 비대면-대면 활동이 진로설계 활동에 미치는 영향

구분	비표준화 계수		β	t	P	공선성 통계량	
	B	SE				공차	VIF
(상수)	-.057	.697		-.082	.937		
비대면 활동	.543	.188	.607	2.883*	.024	.438	2.286
대면 활동	.429	.235	.383	1.821	.111	.438	2.286

R제곱(수정) = .864(.826), F = 22.289(.001)

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

적인 영향을 미칠 것인지 살펴보기 위하여, 먼저, 변수 간 다중공선성을 진단하기 위한 분산팽창계수(VIF: variable inflation factor)와 허용치(tolerance)를 살펴보았으며, 일반적으로 분산팽창계수가 10이상이거나 허용치가 0.1보다 작으면 다중공선성의 문제가 있다고 판단하게 된다. 본 분석에서 변수들의 VIF값은 모두 10 이하였고, 허용치는 0.1보다 크게 나타나 다중공선성의 문제는 발생하지 않는 것으로 볼 수 있다.

비대면 활동이 진로탐색 활동에 미치는 영향을 살펴보면, $\beta = .675$ 로 나타났으며, 유의한 정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다($p < .05$). 대면활동 $\beta = .312$ 로 나타났으며, 유의한 영향을 미치지 않는 것을 알 수 있다($p > .05$). 이러한 결과는 비대면 활동이 높으면, 진로탐색 활동이 높아지는 관계가 있음을 알 수 있다. 설명력은 86%로 나타났다. 따라서, 'h1-1. 자유학기제 독서동아리의 비대면 활동은 중학생의 진로탐색 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.'의 경우 채택되었으며, 'h1-2. 자유학기제 독서동아리 활동은 대면 활동 중학생의 진로설계 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.'는 기각되었다.

- 가설 2. 자유학기제 독서동아리의 블렌디드 러닝(혼합형 학습)은 중학생의 진로설계 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
 - h2-1. 자유학기제 독서동아리의 비대면 활동은 중학생의 진로설계 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.
 - h2-2. 자유학기제 독서동아리 활동은 대면 활동 중학생의 진로설계 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

자유학기제 독서동아리의 블렌디드 러닝(혼합형 학습)은 중학생의 진로설계 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것인지 살펴보기 위하여, 먼저, 변수 간 다중공선성을 진단하기 위하여 분산팽창계수(VIF: variable inflation factor)와 허용치(tolerance)를 살펴보았으며, 일반적으로 분산팽창계수가 10이상이거나 허용치가 0.1보다 작으면 다중공선성의 문제가 있다고 판단하게 된다. 본 분석에서 변수들의 VIF값은 모두 10 이하였고, 허용치는 0.1보다 크게 나타나 다중공선성의 문제는 발생하지 않는 것으로 볼 수 있다. 비대면 활동이 진로설계 활동에 미치는 영향을 살펴보면, $\beta = .607$ 로 나타났으며, 유의한 정적인 영향을 미치는 것을 알 수 있다($p < .05$). 대면활동 $\beta = .383$ 로 나타났으며, 유의한 영향을

미치지 않는 것을 알 수 있다($p>0.05$). 이러한 결과는 비대면 활동이 높으면, 진로설계 활동이 높아지는 관계가 있음을 알 수 있다. 설명력은 86%로 나타났다. 따라서, 'h2-1. 자유학기제 독서동아리의 비대면 활동은 중학생의 진로설계 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.'의 경우 채택되었으며, 'h2-2. 자유학기제 독서동아리 활동은 대면 활동 중학생의 진로설계 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.'는 기각되었다.

5. 결론 및 제언

블렌디드 과정은 면대면 학습과정과 온라인 학습과정만 진행하는 경우에 비해 더 효과적이며 (Stein & Graham, 2016), 미국 교육부(2009)에서는 전통적인 면대면 교육과 온라인의 과정을 도입한 교육을 비교한 연구에서 온라인의 과정 전부 또는 일부의 온라인 과정을 이수한 학생들의 평균 성적이 전통적인 면대면 수업만을 이수한 학생보다 향상된 결과를 보고서로 제시하였다(Yates 외, 2009). 블렌디드 과정이 목적에 맞는 과정 설계에 따라 운영된다면 위에서의 장점을 얻을 수 있을 것이다. 블렌디드 학습이나 운영의 장점은 무엇보다 접근성 및 편리성을 증가시킬 수 있는 것이다. 온라인 과정이란 자신의 목표를 달성하는 데 기회를 마련해 줄 수 있기 때문이다. 블렌디드 과정을 위해 오프라인 수업에 출석을 해야 하는 과정이 있지만 수업 중 많은 분량을 온라인으로 진행하게 되므로 오프라인 과정만으로 이루어진 수업에 비해 유연성 및 자율성을 제공한다. 블렌디드 학습과

운영의 구체적인 장점은 다음과 같다.

첫째, 블렌디드 러닝은 향상된 수업 설계가 가능하다. 블렌디드 과정의 계획은 재설계를 통해서 온라인 과정과 면대면 과정에서 좀 더 수업 의도에 맞게 설계가 가능하기 때문이다.

둘째, 학습활동에 대한 접근성이 용이하다. 온라인상에 교육 자료와 활동 등을 올려두어 좀 더 많은 학급 구성원들이 학습에 참여하여 학습할 수 있도록 유도하여 접근 용이성이 증가할 수 있다.

셋째, 블렌디드 러닝을 통해 맞춤식 학습의 기회를 제공할 수 있다. 학생 개개인은 스스로 디지털 자료에 접근할 수 있고 시·공간에 상관없이 해당 자료를 언제든지 검토할 수 있기 때문에 학생들은 각자 지식의 격차를 줄이기 위해 특정 학습활동을 자기 주도적으로 진행할 수 있다.

넷째, 사회적 상호작용을 통한 참여도를 증가시킨다. 전통적인 면대면 과정의 학습 참여 수업은 학생들의 개인차에 따라 수업에 참여하는 기회가 제한되며, 이로 인해 면대면 환경 자체가 일부 학생들에게는 수업 참여를 저해하기도 한다. 반면 학급에서의 토론과 공동 작업 활동이 용이한 온라인 환경에서는 학생들 사이에 상호작용의 정도가 유연하게 증가할 수 있다. 이에 학생들은 수업의 참여정도가 높아지고, 이로 인해 사회적 상호작용이 늘어남은 물론 학습의 동기 유발의 효과도 볼 수 있다.

다섯째, 과업에 소요되는 시간을 설계할 수 있다. 블렌디드의 과정과 온라인 과정에서 학생들은 수업과정에서 웹 사이트를 통해 관련성이 높은 작업에 집중하는 경향이 두드러진다. 이는 접근성이 높아진 수업 설계가 향상되고,

온라인 환경에서 활동 내역에 소요되는 시간이 추적 가능하며 한 눈에 파악하기가 쉽기 때문이다.

본 연구에서는 학교도서관의 블렌디드 러닝 운영에 관한 방안을 토대로 자유학기제를 연계한 독서동아리 프로그램을 진행하면서 각각적인 학교도서관의 블렌디드 러닝에 관한 탐색과 설계를 구현하였다. 이어서 블렌디드 러닝 기반의 자유학기제 연계 프로그램의 사례를 분석하여 결과를 도출하였다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째. 연구모형을 설계하여 관련변인에 대한 안정성, 일관성 및 예측가능성에 대한 신뢰도 검증을 실시하였다. 검증 결과 모든 영역에서 신뢰수준을 만족하였다. 둘째. 자유학기제와 연계한 블렌디드 활동과 진로탐색 및 진로설계 활동의 상관관계 분석에서 유의한 관계가 검증되었다. 셋째. 블렌디드 러닝의 활동과 진로탐색 및 진로설계 활동 영역에서 비대면 활동에 유의한 정적인 영향이 나타났으며, 대면 활동에서는 유의한 영향을 미치지 않았다. 이에 자유학기제 독서동아리 연계 프로그램은 비대면 활동에서 긍정적인 효과가 높은 것으로 검증되었다.

이와 같이 자유학기제 연계 활동에 참여한 학생들은 코로나 상황에서의 대면 수업활동보다 온라인 상황에서의 비대면 활동에 긍정적인 반응을 보인 것이다. 실제 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램을 통해서 온라인 수업과 오프라인 수업을 결합함으로써 학생들은 스스로에게 블렌디드 러닝에 필요한 것이 무엇인지를 고민하고 결과를 도출하게 하여 자신에게 맞춤 수업을 적용할 수 있기 때문에 긍정적인 반응을 보인 것으로 확인되었다.

블렌디드 과정은 오프라인 학습경험의 일정 부분을 온라인 학습으로 대체 가능하지만 전통적인 오프라인 과정의 디지털 성형의 형태는 아니다. 블렌디드 학습은 공식적인 학습과 비공식적인 학습 간 가교 역할을 할 수 있으며, 평생 학습 습관을 키울 수 있도록 도와주는 교수학습법의 교육 형태이다. 2019년부터 전국 학교도서관은 코로나19로 인해 도서관을 어떻게 운영할지를 두고 상당히 고민하고 있으며, 현장에서는 자유학기제 독서동아리 등 유익한 프로그램을 찾아 적용하고 있다. 학교도서관은 코로나19 상황의 고민을 해결하면서 학교도서관의 역할 확대를 모색하여야 하며, 4차 산업 혁명의 시대 속에서 살아야하는 학생들을 위해 다양한 교육환경을 제공해주어야 한다.

이에 본 연구와 같이 코로나19 상황에서도 미래의 직업에 대해 탐구하고 진로를 설계함으로써 청소년들의 삶 속에서 학교도서관이 일상이 될 수 있도록 해야 한다. 이를 위해 코로나19 사회적 거리두기 상황에서는 먼저 소규모의 독서동아리를 통해 블렌디드 기반의 자유학기제 연계 프로그램을 적용하여, 운영하고 분석함으로써 학교도서관의 블렌디드 러닝에 관한 운영을 어떻게 지원해야 할 것인지에 대해 방안을 제안하고자 하였다.

연구의 제한점으로는 본 연구는 중학생의 독서동아리를 대상으로 블렌딩 기반의 자유학기제 연계 프로그램을 운영하는 데 범위를 한정하였다. 블렌디드 러닝에 대한 관심이 높아지는 것과 사회적으로는 미래 직업에 대한 불안감이 심각한 문제점으로 부각되는 현실에서 30개 학교의 학생들이 본 연구의 자유학기제 연계 독서동아리 프로그램에 참여하였으나 개인

정보 및 사전 동의의 문제로 프로그램의 사후 데이터를 제공받지 못하였다. 이에 학교도서관 전반으로 적용하기에는 무리가 있으며, 국립어린이청소년도서관 담당자를 통해 30개 학교의 참여자(교사, 학생)에게서 프로그램의 만족도가 매우 높게 나타났다고 확인하였으나 본 연구에서는 논외로 하였다.

마지막으로 코로나19 이후 지속적인 교육환경에서 교수학습 성과를 내기 위해서는 교육기

관의 시스템에서부터의 개방된 웹상에서 제작과 협업, 지자체의 공유를 지원받아 실제 온라인 틀 및 소셜미디어(Social Media) 서비스에 이르기까지 다양한 기술들을 활용하기를 제안한다. 뿐만 아니라 학교도서관의 경영 측면에서도 블렌디드 러닝을 적용한 운영 방침과 교육지원 체계를 확립하여 코로나19 상황에서도 블렌딩 기반의 교수-학습지원을 통해 학교도서관의 역할 강화를 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 경기도교육청 (2020). 경기 블렌디드 러닝의 이해. 경기: 경기도교육청.
- [2] 고용노동부 (2019). 한국직업전망. 경기: 한국고용정보원.
- [3] 교육부 (2013. 5. 29). 중학교 자유학기제 시범운영계획 발표. 보도자료.
출처: <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=02&opType=N&boardSeq=44326>
- [4] 김민화 (2019). 학교-지역사회 연계 문화예술교육 사례연구: 원화전시와 낭독공연을 함께 한 그림 책 창작 프로그램. 문화예술교육연구, 14(4), 89-113.
- [5] 김우진 (2019). 북한이탈 청소년 대상 한국어 어휘 교육 방안 연구-블렌디드 러닝을 중심으로. 석사학위논문, 중앙대학교 대학원 국어국문학과 한국어교육학전공.
- [6] 김지숙 (2021). 블렌디드 러닝을 활용한 학습지도안 연구: 고등학교 2학년을 대상으로. 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원 음악교육전공.
- [7] 김판수, 최성우, 강형구, 전규태, 전민경 (2017). 청소년을 위한 블렌디드러닝 기반 온라인 자기주도 학습능력 종합진단검사 도구 개발. 숭실대학교 CK교수학습계발연구소, 15(4), 1-11.
- [8] 김혜미, 김정렬 (2019). 블렌디드러닝과 플립러닝을 활용한 영어교육연구의 효과 비교를 위한 메타 분석. 학습자중심교과교육연구, 19(21), 241-258.
- [9] 남정미 (2016). 블렌디드 러닝을 활용한 영작문 수업 사례 연구. 언어과학연구, 78, 125-143.
- [10] 남정숙 (2016). 공공도서관의 학교도서관 지원에 관한 연구. 석사학위논문, 신라대학교 교육대학원 도서관교육전공.
- [11] 박영숙 (2019). 공공도서관의 자유학기제 연계 교육프로그램 운영실태 연구. 석사학위논문, 한국

교원대학교 교육정책전문대학원 인적자원정책전공.

- [12] 서계녀 (2009). 공공도서관 기반 학습동아리 운영실 태와 참여자 인식 연구. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육정책대학원 인적자원정책전공.
- [13] 안희은 (2020). 블렌디드 러닝의 한국어 읽기 수업 모형 연구. 인문사회21, 11(5), 1879-1890.
- [14] 이대현 (2020). 블렌디드 러닝 기반의 교수학습자료 추천 플랫폼에 관한 연구. 박사학위논문, 한성대학교 대학원 스마트융합컨설팅학과 스마트융합컨설팅전공.
- [15] 이은주, 정하영, 윤유라 (2020). 독서동아리 운영현황과 과제: 지자체 지원 사업을 중심으로. 한국도서관·정보학회지, 51(2), 79-101.
- [16] 정성훈 (2020). 코로나19 이후 언컨택트 시대의 상업계 특성화고 전문교과 수업 방법 개선 방안 연구-블렌디드 러닝을 중심으로. 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원 상업정보교육전공.
- [17] 통계청 (2017). 2017 한국표준직업분류(11-1240000-000158-14).
- [18] Garrison, D. & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95-105.
- [19] Jared Stein & Charles R. Graham (2016). 블렌디드 러닝 이론과 실제. 서울: 한국문화사.
- [20] Michael, B. H. & Heather, S. (2017). 블렌디드. 서울: 에듀나티.
- [21] Yates, B. A., Bakia, M., Means, B., & Jones, K. (2009). Evaluation of evidence-based practices in online learning: A meta-analysis and review of online learning studies. Retrieved from: http://cdicsweb.cd.gov/edics_files_web/03898/Att_References_and_Glossary.doc.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- [1] Gyeonggi-do Office of Education (2020). Understanding Match Blended Running. Gyeonggi: Gyeonggi-do Office of Education.
- [2] Ministry of Employment and Labor (2019). Korean job prospects. Gyeonggi: Korea Employment Information Service.
- [3] Ministry of Education (2013. 5. 29). Announcement of the pilot operation plan for the middle school free semester system. Press release. Available:
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=294&lev=0&statusYN=C&s=moe&m=02&opType=N&boardSeq=44326>
- [4] Kim, Min-Hwa (2019). A case study on the school-community-connected culture and arts education: picture book creation program with original painting exhibition and reading performance. *Korean Journal of Culture and Arts Education Studies*, 14(4), 89-113.

- [5] Kim, Woo-Jin (2019). A Study on the Korean Language Vocabulary Education for the North Korean Youth: Focused on Blended Learning. Master's thesis, The Graduate School Chung-Ang University, Major in Korean Language Education Department of Korean Language and Literature.
- [6] Kim, Ji-Suk (2021). Study on Learning Guidance utilizing Blended Learning: for the Second-year Students of High School. Master's thesis, The Graduate School of Education Kyung Hee University, Major in Music Education.
- [7] Kim, Pan-Soo, Choi, Seong-Woo, Kang, Hyoung-Gu, Min, Kyu-Tae, & Jhun, Min-Kyung (2017). Development of a blended-learning based online self-directed learning ability measurement scale for youth. Journal of Digital Convergence, 15(4), 1-11.
- [8] Kim, Hye-Mi & Kim, Jeong-Ryeol (2019). A meta-analysis of english education researches using blended learning and flipped learning. Korea National University of Education, 19(21), 241-258.
- [9] Nam, Jung-Mi (2016). A case study of an english writing class using blended learning. The Journal of Linguistic Science, 78, 125-43.
- [10] Nam, Jeong Sook (2016). A Study on Public Libraries' Supports for School Libraries: With the Cases of the Gimhae are. Master's thesis, Graduate School of Education Silla University, Major in Library Education.
- [11] Park, Yeong-Suk (2019). A Study on the actual state of implemetation of education program linked to the free semester system in public libraries. Master's thesis, Graduate School of Education Policy and Administration of Korea National University of Education, Major in Human Resources Policy.
- [12] Seo, Gye-Nyu (2009). A Study on the State of Learning Circles in Public Libraries and Participant's Awareness: based on four cases in Gangwon province. Master's thesis, Graduate School of Educational Policy and Administration of Korea National University of Education, Major in Human Resources Policy.
- [13] An, Hee-Eun (2020). Study model of blended learning's korean reading classes. Humanities and Social Sciences 21, 11(5), 1879-1890.
- [14] Lee, Dae-Hyun (2020). A Study on the Recommended Platform for Teaching and Learning Materials Based on Blended Learning. Ph. D. diss., The Graduate School Hansung University, Major in Smart Convergence Consulting Dept. of Smart Convergence Consulting.
- [15] Lee, Eun-Ju, Jeong, Ha-Young, & Youn, You-Ra (2020). Current status and strategies for reading clubs: the case of local government support. Journal of Korean Library and Information Science Society, 51(2), 79-101.

- [16] Jeong, Seong-Hun (2020). A Study on the Improvement of Teaching Methods of Specialized Classes in Vocational High Schools in the Uncontact Era after COVID-19: Focusing on Blended learning. Sejong. Master's thesis, Graduate School of Education Kongju National University, Major in Department of Business Information Education.
- [17] Statistics Korea (2017). 2017 Korean Standard Occupation Classification (11-1240000-000158-14).
- [19] Jared Stein & Charles R. Graham (2016). Essentials for Blended Learning: A Standards-Based Guide. Korean: Hankookmunhwasa.
- [20] Michael, B. H., Hearher, S. (2017). Blended. Seoul: Eduity.