

## Zoom+Padlet을 활용한 쌍방향 온라인 수업 사례 연구 — 중국어 교과목을 중심으로

기유미\*

### 【목 차】

1. 서론
2. 선행연구 및 관련 플랫폼 소개
  - 1) 선행연구
  - 2) 쌍방향 수업을 위한 관련 플랫폼 소개
3. 수업 과정 및 학습자의 반응 조사
  - 1) 수업 과정
  - 2) 수업에 대한 학습자의 반응
4. 결론 및 제언

### 【초록】

본고는 ZOOM의 소회의실 기능과 온라인 전지 기능을 가진 Padlet을 조합하여 실시간 수업 중 교수자와 학습자 그리고 학습자와 학습자간에 상호작용이 활발히 일어나는 쌍방향 수업 방안을 설계 적용한 연구이다. ZOOM의 소회의실 기능을 통해 소그룹을 형성하고 학습자간에 또래 튜터링의 방식으로 수업을 진행하였다. 그리고 소그룹 활동에서 수렴된 생각과 미해결된 부분을 Padlet 공간에서 전체 구성원들과 재차 공유하여 수업 내용에 대한 의문점을 모두 해결하도록 하였다. 이와 같이 설계된 수업을 진행한 후 마지막에 학습자들의 만족도를 살펴보았다.

【키워드】 ZOOM, 소회의실, Padlet, 온라인 플랫폼, 쌍방향 수업, 또래 튜터링, 상호작용

\* 부산외국어대학교 중국학부 강사 (kym0331@hotmail.com)

## 1. 서론

세계는 우리가 사는 세상을 코로나19 이전과 이후의 모습으로 나눌 것이라 말하고 있다. 급작스럽게 맞이한 삶의 변화와 함께 비대면(Untact)교육으로의 전환 과정에서 교육 플랫폼도 단시간 내에 진통을 겪었으며, 이는 현재진행형이다. 2020-1학기 첫 비대면 수업의 초기 수업 운영 가이드라인에서는 강의 촬영 수업 또는 과제물 중심 수업을 선택할 수 있다는 지침과 함께 촬영의 경우 1차시 수업 당 25분 이상이라는 분량에 대한 언급 정도만 있었다. 또 이와 함께 실시간 원격수업을 위해 ZOOM, MS 팀즈, 구글 행아웃, 시스코 웹엑스 등도 활용되었다. 이에 따라 실 운영자인 교수자에게 비대면 첫 학기는 이러한 낯선 강의 도구에 적응하고 숙련시키는 시간이 되었다. 그 과정에서 나타난 인터넷 및 운영상의 기술적 문제와 교육 질에 대한 우려와 논의가 진행되는 가운데 2020-2학기를 맞이하고 비대면의 연속선상에 놓여있다.

초기에는 익숙하지 않았던 수업 도구의 사용 방법을 어느 정도 익히고, 한 학기를 마무리 짓는 다는 것도 쉽지 않았지만, 처음보다는 적응된 온라인 환경에서 이제는 한 단계 나아가 어떻게 운영하는 것이 좋을까 혹은 더 좋은 방법은 없을까라는 온라인 환경에서의 구체적 교수법에 대한 고민이 생기기 시작하였다. 실시간 온라인 플랫폼 내에서 학생 관찰과 동시에 수업을 진행하다보면 교실 현장에서 보다 수업 운영이 제한적일 수밖에 없다. 따라서 교수자와 학습자간에 그리고 무엇보다 학생들 간의 의견 교환을 통한 학습 효과 증대를 기대하기도 어렵다. 본고는 실시간 원격수업에서 교수자와 학습자 그리고 학습자 간에 수업 중 쌍방향 협력 및 상호교류를 확대하기 위해 설계한 실제 수업 사례를 소개하고, 이를 토대로 온라인 수업 방향에 대해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

## 2. 선행연구 및 관련 플랫폼 소개

### 1) 선행연구

전통적인 교육에서의 학습 체계는 학습내용이 교수자를 통해 학습자로 전달되는 형태였다. 그러나 90년대 중·후반기부터 쌍방향 수업 또는 수업 중 상호작용<sup>1)</sup>에 관

1) 조수근(2011) 교수-학습에서 학습자의 능동적 참여와 활발한 인지적 작용을 이끌어 내는 쌍방

해 논의되면서 교수자와 학습자뿐만 아니라 학습자 간에도 교류가 형성되는 수업에 관심을 가지게 되었다. 그리하여 학습내용이 학습의 주도권을 가진 학습자에게 능동적으로 전이되는 교수-학습 방법을 제창하였다. 본고는 그 가운데에서도 현 시류에 따라 온라인 환경에서 상호작용을 증진하는 방안을 논한 연구들을 살펴보았다.

최정임(1999)은 교육대학원의 교수설계 이론에 대한 수업에서 텍스트 기반의 원격 교육 시스템(Topclass)을 이용하여 토론방을 구성하였다. 학습자는 매주 교재를 읽고, 강의자가 제공하는 질문에 답변하는 과제 제출 및 토론에 참여한다. 이 연구에서는 학습에 가장 큰 영향을 미친 요소 중의 하나가 학습자와 교수자의 상호작용이라 보았다. 학습자의 토론 참여를 유도하기위해 토론의 방향을 제시하고, 적절한 피드백을 제공하는 등 교수자의 적극적인 역할을 통해 상호작용을 형성할 수 있다고 보았다. 순수 이론 수업을 강의식이 아닌 토론식으로 활성화시킨 점에서 의미가 있지만, 학습자간의 상호작용 구축에서는 미비하였다.

김현숙 박은영(2007)은 사이버대학 영어수업의 강의 활성화를 위한 방안을 제시하였는데, 간단한 수업 활동(예: 영어로 자기소개 후 서로 댓글 달기, 단어 끝 말 이어 작문하기 등)방법과 함께 토론 및 팀 학습에 대한 전략도 소개하였다. 그 가운데에서 토론 및 팀 학습 설계 시 유의점과 교수자의 역할<sup>2)</sup>은 모든 교과에서 참고할 수 있는 내용을 담고 있다.

위의 연구에서는 토론(팀 활동)이 상호작용을 높일 수 있는 하나의 대안으로 제시하였으며, 초기 온라인에서의 상호작용 활동은 주로 게시판과 댓글기능을 활용하여 비 동시적인 형식으로 이루어졌다. 여기에서 한 단계 나아가 고유정, 신원석(2011)은 기존의 온라인 게시판과 시공간의 제약 없이 사용가능한 스마트 폰을 통한 토론 진행시 차이점을 비교분석하였다. 그 결과 스마트 폰의 활용이 토론 참여도, 흥미도, 자율성, 편의성 및 토론 만족도에서 더 높은 지수를 보였으며, 게시된 메시지의 수에서도 앞섰다. 그러나 평균 글자 수는 온라인 게시판 활용에서 더 높게 나타났다. 이 밖에도 게시 글의 유형에서도 차이점이 있었는데, 온라인 게시판에서는 ‘사회성(칭찬, 격려 등)/동의’와 ‘정보’를 동시에 나타내는 글이 많았지만, 스마트 폰의 경우에는 ‘정보’만을 서술하는 글이 많이 나타난다고 하였다.

향적 학습 활동을 말한다. 박일우(2011) 교수자와 학습자, 학습자 사이의 상호소통과 이를 통한 집단적 지식의 창출과 공유로 정의함.

2) 교수자는 학습자의 관심, 경험을 반영하여 흥미를 유발할 수 있는 주제 선정 필요하고, 적절한 참여 규칙(인원 조정, 전원이 반드시 토론에 참여해야 함을 명시, 다른 토론자에 대한 존중 등)을 설정해야 한다. 이 밖에도 토론 내용 정리 방법 및 방향을 제시하고, 메시지로 관심과 격려, 주의 환기를 해야 한다. 이상의 내용은 토론과 관련한 참고 사항이며, 팀 학습에서도 교수자는 구성원 배분과 역할 설정, 팀별 피드백 제시, 비참여자 관리 등의 역할이 필요함을 제시하였다.

이후에 나타나는 연구에서는 플랫폼에서의 다변화를 띠며, 교수 전략에 있어서도 다양한 시도를 보여준다.

박지혜(2009)는 블로그를 활용한 협동학습을 그리고 최정아, 권성호(2013)와 육근혜(2013)에서는 페이스북을 활용한 수업을 구성하였다. 웹 환경에서 보다 다양한 정보를 공유할 수 있는 강점을 가진 이러한 보조적 플랫폼의 적절한 활용을 통해 학습자의 흥미도를 높이고, 학습자간 상호작용이 활발히 이루어질 수 있는 수업 방안을 제시하였다. 이밖에도 유미나, 진성희(2018)는 실제 필요성에 의거하여 온라인 토론 활동을 지원하는 대시보드(참여도 대시보드와 상호작용 대시보드<sup>3)</sup>)를 직접 개발하고, 학습자와 교수자를 대상으로 사용자 경험 평가를 실시하였다. 그 결과 두 가지 대시보드에서 모두 교수자의 평가가 학습자 보다 높게 나타났다. 토론 참여도 및 상호관계가 모두 수치로 시각화되기 때문에 교수자가 관리, 평가 측면에서 유용함을 느낄 수 있는 반면, 학습자는 대시보드의 필요성을 절감하지 못한 것으로 분석하였다. 해당 연구의 표제는 ‘온라인 토론활동의 참여를 촉진하기 위한...’이라고 되어있지만, 수치화를 통한 양적 참여의 유도 외에도 질적인 참여 활성화 방안에 대해서도 더 많은 연구가 필요할 것으로 사료된다.

마지막으로 소개한 두 연구는 코로나시기에 진행된 수업으로 디지털 매체나 인터넷 교육 플랫폼에서의 적극적인 활용을 보여주고 있다.

김지윤(2020)은 교양대학의 교과목 <비판적 사고와 토론>의 수업 사례를 들었는데, 과목 특성상 토론식 수업 구성은 용이하다. 그렇지만 비대면 상황에서 학습자의 흥미를 이끌어 내기 위해서는 텍스트 중심 교육에서 벗어나 매체를 활용한 다양한 방법이 접목되어야 한다고 언급하였다. 이에 수업 서두에서부터 수업 전반에 걸쳐 다양한 매체를 적용하며 진행하였다. 본 수업에 앞서 티저(Teaser)<sup>4)</sup> 영상으로 플립드 러닝을 하여 수업 내용에 흥미를 높이고, 본 수업은 PBL 형태로 진행하여 교수자의 역할은 줄이고 학습자 중심으로 진행한다. 비대면 방식에서 토론에 소극적인 참여자들도 채팅방식의 토론은 편안하게 참여한 양상을 보였다. 이 과정에서 학생들은 수집한 자료를 클라우드 스토리지 서비스를 활용해 자유롭게 보관하고 공유한다. 또 수업 활동에서 부족한 부분은 LMS나 밴드를 이용하여 지속적으로 토론할 수 있도록 하였다. 해당 연구에서는 디지털 세대인 현 학습자에게는 다양한 매체의 복합적인 제시의 필요성을 강조하고 있다.

전수인(2020)도 비대면 환경에서의 효과적인 의사소통 중심 교육을 위해 온라인

3) 전자는 글쓰기, 읽기 등의 개인 참여도 수준을 반영하고, 후자는 학습자간의 관계를 시각화하여 제시함.



4) 주요 장면과 가장 핵심이 되는 내용을 단편적으로 공개하여 주목을 끄는 광고 기법(예고편)

학습 도구의 적극적인 도입을 주장하고 있다. 해당연구는 그 가운데에서 실시간으로 의견을 교환할 수 있는 패드렛 온라인 게시판을 영어 수업에 활용하였다. 전체 수업 중 도입부에서 주차별 관련 주제에 대한 생각을 온라인 게시판에 실시간으로 제시하여 학습 동기를 부여하도록 하였다. 이러한 수업 운영의 결과에 대해서 학습자들은 비대면 환경에서도 직접 볼 수 없는 친구들과 의견 공유를 할 수 있고 서로의 게시글을 읽는 것이 학습에 도움이 된다고 하였으며, 영어로 표현할 때 타인의 내용을 참조하며 진행할 수 있어 부담감을 줄일 수 있는 장점도 있다고 하였다. 그에 반해 접속오류나 개별 모바일 접속참여시의 화면상 오류 그리고 기능에 익숙하지 않은 학습자도 일부 있다는 점이 단점으로 지적되었다. 해당 연구는 비대면 온라인 환경에서도 적절한 툴을 활용한다면 학습자의 학습 주도성을 이끌어 낼 수 있다는 가능성을 보여주었다.

최근까지 진행된 연구를 볼 때, 아직까지 온라인 수업에서 다양한 매체의 융합적인 활용이 부족한 것으로 보인다. 또 여기에서 더 중요한 것은 실시간 온라인 환경에서 어떠한 방법으로 학습자의 능동적인 참여를 유도할 것인가이다. 그리고 학습에 대한 관심도를 올릴 것인가에 대한 교수전략과 방법론적인 고민이다. 본고는 이러한 여러 개의 물음표를 가지고 효과적인 수업 운영을 위해서 온라인 플랫폼을 융합하여 실제 수업에 적용해 보고자 한다.

## 2) 쌍방향 수업을 위한 관련 플랫폼 소개

비대면 수업과 함께 다양한 온라인 교육 플랫폼이 선보였다. 그 가운데에서 아래는 실시간 온라인 수업 중 교수자와 학습자가 쌍방향으로 수업을 진행하고, 특히 학습자의 관심과 참여를 높이기 위해 활용 가능한 온라인 교육 플랫폼을 나열하였다.

온라인 교육 플랫폼	쌍방향 수업을 위한 활용 방안	기본특징 및 참고사항
	소회의실 기능을 통한 소그룹 토론	그룹별 녹화 가능. 호스트 소환 기능.
	온라인 전지 기능을 통한 텍스트, 영상 공유 및 토론	8가지 유형의 레이아웃. 익명 댓글 기능. 이미지, PDF, Excel 등 으로 저장.

 Jamboard	온라인 전지, 포스트잇 기능을 통한 텍스트, 이미지, 공유, 그리기 및 토론	단면 전지 형식. 펜기능이 있음. 이미지, PDF로 저장.
 BeeCanvas	온라인 전지 기능을 통한 텍스트, 이미지, 영상 공유, 그리기 및 토론	단면 전지 형식. Youtube검색&업로드 이미지, PDF로 저장.
 MURAL	온라인 전지, 포스트잇 기능을 통한 텍스트, 이미지, 공유 및 토론 (이미지 중심)	단면 전지 형식. PDF, Excel 등 열기 기능 Youtube 영상 삽입 기능
 slido	다양한 형식의 질문과 설문을 통한 의견 공유	객관식 선다형 문형, 단답식, 퀴즈, 순위 평가, 오픈 채팅 파워포인트 연동 기능. PDF, Excel로 저장.
 Mentimeter	다양한 형식의 질문과 설문을 통한 의견 공유	객관식 선다형 문형, 단답식, 퀴즈, 순위 평가, 오픈 채팅 컨텐츠 사용 제한 없음. PDF, Excel로 저장.
 Kahoot!	퀴즈, 단어퍼즐 및 설문조사	평점 채점 실시간 학습 순위 확인

\*출처 : 각 플랫폼 직접 조사

위에 제시된 온라인 교육 플랫폼 가운데 ZOOM은 현재 실시간 수업에서 가장 기본적인 틀로 사용되고 있다. ZOOM의 기능 가운데 참여자들이 소그룹으로 나뉘어 공간을 만들고 의견 교류를 할 수 있는 곳이 소회의실 기능이다. ZOOM은 음성을 통해 자유로운 실시간 소통이 가능하지만, 각 구성원의 생각을 동시에 시각적으로 조합하고 정리하는 것에는 한계가 있다. 이러한 점에서 padlet, Jamboard, BeeCanvas, MURAL은 마치 대면 수업에서 전지나 화이트 보드 상에 포스트잇을 모아 생각을 수렴하는 방식과도 같은 효과를 볼 수 있다. 이들 플랫폼은 음성이 아닌 텍스트, 영상, 이미지 등 자료들을 한 곳에 제시하고, 참여자 모두의 생각을 한 눈에 시각화할 수 있는 장점이 있으며, 결과물을 보관하고 외부로 공유할 수도 있다. 그 외에 함께 제시한 Slido, Mentimeter, Kahoot은 앞서 제시한 플랫폼에 비해 짧은 시간내에 간단한 질문, 퀴즈를 통해 참여자의 생각을 파악하고 다수가 원하는 방향을 설정하는

것에 유용하다. 따라서 ZOOM과 함께 다른 보조적 플랫폼을 학습 목적과 필요에 따라 적절하게 적용시킨다면 학습자들은 컴퓨터 화면을 바라보고 있는 상황이라든가 끊임없이 사고하고 또 그것을 다른 사람과 공유하면서 능동적인 학습을 할 수 있게 된다.

본고에서는 이상에서 소개된 플랫폼 가운데에서 ZOOM의 소회의실 기능을 기본으로 활용하고, padlet을 조합하여 실제 수업을 설계한 후, 이를 적용해보고자 한다. 또한 이를 통해 이러한 쌍방향 수업에 대해 학습자들의 만족도를 살펴볼 것이다.

위에 제시한 플랫폼 가운데 Jamboard, BeeCanvas, MURAL도 padlet과 유사한 기능을 가지고 있으며, 일부는 더 다양한 기능을 제공하고 있지만 그럼에도 padlet을 선택한 이유는 교수자와 학습자 모두가 사전 학습 없이도 가장 손쉽게 접근하여 참여할 수 있다는 용이성 때문이다. 이외에도 수업 전 사전 학습과 수업 후 복습용 영상 제작을 위해 동영상 편집기도 보조 도구로 활용하였다.

### 3. 수업 과정 및 학습자의 반응 조사

본고에서 설계한 수업은 부산 B사립대 ‘중국어 관용어 연습’ 수업에서 적용하였다. 수업을 수강하는 학습자의 구성은 총 26명으로 2학년(2명), 3학년(12명), 4학년(12명)이며, 이 가운데 중국어 전공이 아닌 타과생은 4명이었다.

해당 교과목의 내용은 중국 현지인들이 일상생활에서 습관적으로 사용하는 생생한 관용어 표현<sup>5)</sup>들이다. 이러한 표현을 이해하고 사용할 수 있다면 가장 중국적인 현지 언어를 구사할 수 있게 된다. 그러나 이와 같은 표현은 일반적인 중국어 교재나 사전에서는 쉽게 찾아볼 수 없다. 또 일부 표현들은 표면적인 단어 하나하나를 다 이해했다 하더라도 문화나 언어 환경을 연관시켜야만 본질적인 의미를 이해할 수 있다. 의미를 이해한 후에는 흥미롭지만 내용을 설명하는 과정에서 교수자의 강의식 수업이 대부분을 차지할 경우 수업이 매우 지루해질 수 있다. 또 학습자는 스스로 문제를 해결하려고 고민하거나 노력하지 않으며, 수동적인 학습태도를 가지게 된다.<sup>6)</sup>

해당 교과목의 교재는 『알짜배기 중국어 구어표현500』(원제 : 『汉语口语习惯用语教程』)<sup>7)</sup>인데, 내용 구성은 일반적인 독해 교재의 형식으로 본문은 600-700자 정도로 길이가 긴 편이다. 총 20과로 구성된 매 과의 주제는 아래와 같다.

5) 예: 手痒痒、喝西北风、走下坡路、没心没肺、钻牛角尖、小菜一碟儿、放马后炮、上气不接下气 등

6) 정민희·최성욱, 「하브루타 기반 협업 프로그래밍 수업 설계」, 『융복합지식학회논문지』, 2020, p.77.

7) 왕혜경 편저, 『알짜배기 중국어 구어표현500』, 시사중국어사, 2006. (원저: 沈建华, 『汉语口语习惯用语教程』, 北京语言大学出版社, 2003.)

&lt;표1&gt; 중국어 관용어 연습 교과목 교재 구성

과	제목	과	제목
第1课	我自己的钱爱怎么花就怎么花	第11课	谁都猜不出他葫芦里卖的什么药
第2课	这次考试又考砸了	第12课	你现在是鸟枪换炮了
第3课	这60块钱就打水漂儿了	第13课	拿到票我这一块石头才算落了地
第4课	你可真是个马大哈	第14课	你说这叫什么事儿啊
第5课	这事让我伤透了脑筋	第15课	我已经打定主意了
第6课	有的路口都乱成一锅粥了	第16课	那些菜真不敢恭维
第7课	这都是看爱情小说看的	第17课	此一时彼一时
第8课	在工作上他向来一是一，二是二	第18课	老坐着不动可不是事儿
第9课	为了孩子我们豁出去了	第19课	我觉得他说在点子上了
第10课	这事儿八成儿得黄	第20课	他给我们来了个空城计

## 1) 수업 과정

2020-2학기 비대면 수업의 두 번째 학기 시작 후, 중국어 관용어 수업의 첫 3주는 ZOOM을 통한 설명이 주가 되는 일반적인 강의식 수업의 형태로 진행되었으며, 수업 후 복습을 위한 3분 영상이 제공되었다. 비대면 온라인 환경이라는 상황을 당위적으로 여기고 또 단어와 문장 학습이 주를 이루는 어학 과목이라는 특성에 사로잡혀 특별한 돌과구를 찾지 못하였다. 앞서 언급한 것과 같이 해당 교과목 교재는 독해 형식으로 본문의 길이가 비교적 길기 때문에 강의식 설명이 수업의 전반을 차지한다면 학습자의 흥미가 떨어질 수 있다. 더군다나 온라인 환경에서 컴퓨터 화면만을 마주하고 단독으로 수업을 듣는 상황에서는 더욱더 수동적인 수업이 될 수 있다.

그러한 과정에서 수업 중 능동적인 학습이 이루어지기 위해서는 수업내용을 학습자에게 전달하는 것만으로 그쳐서는 안 되며, 어떠한 과목이더라도 학습자에게 우선 내용에 대해 스스로 생각하는 시간이 필요하다고 판단되었다. 그런 후에는 그러한 생각을 나와 생각이 다른 여러 사람과 공유하고 대조할 필요가 있다. 이렇게 학습자가 선두로 스스로 생각하는 시간을 가지게 됨으로써 얻게 되는 가장 큰 이점은 그 과정에서 자연스럽게 질문(의문점)이 생성된다는 것이다. 질문이 주는 효용에 대해서는 이미 과거 수많은 연구를 통해 입증되었는데, 교수·학습 과정에서의 질문은 자율적이고 능동적인 수업참여와 동기 유발, 학습자의 개념에 대한 이해, 비판적 사고능력, 문제해결능력과 함께 학습자와 학습자 상호간의 상호작용을 촉진시킬 수 있다고 하였다.<sup>8)</sup> 또 이를 통해 온라인 수업에서도 쌍방향 수업에 있어 한 층 더 활기를 불

8) 양미경, 「질문의 교육적 의의와 그 연구과제」, 서울대학교 박사학위논문, 1992.



어넣어 줄 수 있다.


이에 따라 새롭게 설계된 수업 방식에서는 본 수업의 중심이 교수자에서 학습자로 이동되었으며, 수업 내용에 대한 의문점의 발견에서 해결에 이르기까지 학습자가 주도적으로 수업에 참여할 수 있도록 하였다. 또 온라인 환경이라는 점을 즉시 하여 서로 직접적으로 만날 수 없는 상황이라도 교실에서 함께하는 느낌을 가질 수 있도록 다양한 온라인 교육 플랫폼을 활용하여 수업 환경을 생동감 있게 구성하였다. 구체적인 수업 설계는 다음과 같다.

<표2> 수업 단계별 세부 내용 및 수업도구



수업단계	수업 내용	수업(준비)도구
수업 전	수업 관련 단어,구문 예측하기 또는 관련 동영상 시청	별도 유인물 동영상편집기
본 수업	해당과에 대한 기본 배경 설명	ZOOM, PPT
	소그룹 활동 진행 방법 설명	
	소그룹 활동 : 또래 튜터링 질문수업 <sup>9)</sup> (질문↔해결)	ZOOM 소회의실 기능
	전체 구성원 의견수렴 소그룹 활동에서 미해결된 내용 재상정(上程) 및 부가질문↔해결	padlet 온라인 전지 기능
	질의응답 내용 수정 및 정리	별도 유인물
수업 후	수업 관련 3분 영상(만화형식)	동영상편집기 <sup>10)</sup>
	빈칸 넣기 과제 수행 →개별 피드백	교재, 별도 유인물



위 <표2>에서 개괄적으로 제시한 수업 내용 및 수업 설계 시 유의사항에 대해서 다시 세부적으로 살펴보자.

9) 튜터링 질문수업이란 학습자가 튜터와 튜티의 역할을 맡아 질문하고 대답하는 상호작용 활동이다. 이윤옥(2003)에서는 초등 학습자를 대상으로 하였기 때문에 튜터와 튜티를 정하여 단순히 질문 대답을 연습하도록 하였으나, 본고에서 제시한 수업 대상은 대학생 학습자임으로 정해진 튜터와 튜티가 없으며, 어느 때에 어떤 조원도 튜터와 튜티가 되어 자유롭게 발언하고 생각을 공유할 수 있다.

10)  최근에는 초보자도 손쉽게 사용할 수 있는 동영상 편집기가 많다. (좌측부터 차례로) 키네마스터, 비바 비디오, 블로, 아이무비, 퀵 로고. 이 가운데에서 본 수업을 구성하는데 사용한 편집기는 키네마스터이다. 키네마스터는 스마트폰과 태블릿 PC 동영상 편집 앱 중에서 1위인 편집기로, 보통 PC에서만 가능할 레이어 추가나 배경음악 삽입 등이 매우 용이하다. (위키투리 [위클리리포트 4호] 2020-11-10 참고.)

&lt;표3&gt; 수업 세부 설계 및 유의사항

수업 전	관련 동영상 시청						
 <p>(관련 동영상 화면)</p>	5분 내외로 구성						
본 수업	(ZOOM 소회의실) 소그룹 활동 진행 방법 설명						
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 조별 교재 내용 분담하기 (단어, 구문 논의 후 본문 독해 완성)</li> <li>2. 그룹 분할 (3-4명) : 자동 분할할 수도 있지만, 수준이 비슷한 학생이 쏠리는 경우를 방지하기 위해 교수자가 사전에 수준을 파악하여 <u>수동 분할</u>하는 것이 좋다.</li> <li>3. 질문 진행 방법 설명             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <u>모든 구성원이 반드시 질문을 한다.</u> (단어, 구문, 문법, 해석등 스스로에게 필요한 질문 생성)</li> <li>2) <u>질문의 해결책은 순서에 관계없이 누구나 제시 할 수 있다.</u></li> <li>3) <u>질문한 내용과 해결된 내용을 모두 기록한다.</u></li> <li>4) <u>미해결된 내용은 기록해 두었다가 소그룹 활동이 완료된 후 전체 구성원들에게 재상정(再上程) 하여 해결한다.</u></li> <li>5) 조장을 지정하여 소회의실 영상을 기록한다.</li> <li>6) 소그룹 활동 시작 후, 교수자는 각 조를 순회하며, 진행방법을 이해했는지 다시 확인 한다.</li> <li>7) 그룹 활동 중 진행 방법에 있어서 의문점이 발생하면 <u>교수자(호스트)를 소환</u>하여 도움을 요청할 수 있다.</li> <li>8) <u>소그룹 종료 5분전 종료 알림을 보낸다.</u></li> </ol> </li> </ol>							
 <p>(ZOOM 소회의실 화면)</p>	<table border="1"> <tr> <td> <p>(질문 내용 작성)</p> <p>질문1) 刚才我光顾追你 是  무슨 뜻인가요? 답변1) 방금 너를 쫓느라 까먹었어.</p> <p>질문2) 几下儿就能把锁弄开 是  무슨 뜻인가요? 답변2) (도둑은) 몇번이면 자물쇠로 열 수 있다</p> </td><td> <p>(기타 내용 메모)</p> </td></tr> <tr> <td colspan="2"> <p>우리조가 맡은 부분 내용 완성)</p> <p style="text-align: center;">I</p> </td></tr> <tr> <td colspan="2"> <p>(미해결된 질문)</p> <p>본문에서 光顾가 동사 쓰이는지 부사로 쓰이는지</p> </td></tr> </table> <p>(소회의실 내에서 학습자가 협업하여 작성한 내용)</p>	<p>(질문 내용 작성)</p> <p>질문1) 刚才我光顾追你 是  무슨 뜻인가요? 답변1) 방금 너를 쫓느라 까먹었어.</p> <p>질문2) 几下儿就能把锁弄开 是  무슨 뜻인가요? 답변2) (도둑은) 몇번이면 자물쇠로 열 수 있다</p>	<p>(기타 내용 메모)</p>	<p>우리조가 맡은 부분 내용 완성)</p> <p style="text-align: center;">I</p>		<p>(미해결된 질문)</p> <p>본문에서 光顾가 동사 쓰이는지 부사로 쓰이는지</p>	
<p>(질문 내용 작성)</p> <p>질문1) 刚才我光顾追你 是  무슨 뜻인가요? 답변1) 방금 너를 쫓느라 까먹었어.</p> <p>질문2) 几下儿就能把锁弄开 是  무슨 뜻인가요? 답변2) (도둑은) 몇번이면 자물쇠로 열 수 있다</p>	<p>(기타 내용 메모)</p>						
<p>우리조가 맡은 부분 내용 완성)</p> <p style="text-align: center;">I</p>							
<p>(미해결된 질문)</p> <p>본문에서 光顾가 동사 쓰이는지 부사로 쓰이는지</p>							

본 수업	(padlet 온라인 전지 기능) 전체 구성원 의견수렴, 소그룹활동에서 미해결된 내용 재상정
<p>1) 소그룹 활동에서 나와 ZOOM의 메인 공간으로 돌아온 학습자들을 padlet 공간으로 안내한다. (사전에 padlet 공간을 설정해두고 수업 중 링크공유)</p> <p>2) 소그룹에서 대표 구성원이 완성된 본문 내용을 padlet에 업로드 한다.</p> <p><b>(미해결된 내용도 기록)</b></p> <p>3) <b>개별로 의문점이 있으면 다른 조의 내용 아래에도 질문 댓글을 달도록 안내한다.</b> (padlet 댓글은 익명으로 운영될 수 있어 참가자가 질문하는 것에 있어서 부담을 덜 수 있다.)</p> <p>4) 조별로 제시한 내용에 대해 대표 조원이 음성으로 내용과 미해결된 부분에 대해 발표한다.</p> <p>5) 미해결된 부분에 대해 다른 조의 구성원이 해결책을 대답하도록 교수자가 유도한다.</p> <p>6) 교수자가 최종적인 내용 정리를 하고 마무리 한다.</p>	
 <p>(padlet 진행 화면)</p>	
수업 후	수업 관련 3분 영상 (만화형식)
 <p>(수업 관련 3분영상 화면일부)</p>	<p>복습 영상은 반드시 시청하도록 공지하고, LMS를 통해 학습 상황을 확인한다.</p>

본 수업의 내용은 교과목과 주제에 따라 교수자가 다양하게 설계할 수 있다. 아래는 위와 동일한 중국어 관용어 수업에서 설계한 또 다른 질문 생성방법의 예시이다.

<표4> 질문을 유도하는 수업 예시

본 수업

빙고판을 활용한 질문 구성

- 1) 수업 전 단계에서 학습자에게 본문 내용을 예습하도록 한다.
- 2) 본 수업 단계에서 본문 내용에 관하여 질문을 생성하고 빙고판에 작성하도록 한다.  
동시에 스스로가 질문한 내용에 대해 나름대로의 해결책을 찾아 적는다.
- 3) 빙고판을 맞춰가면서 전체 구성원이 자유롭게 ZOOM 공간에서 질문과 대답을 한다.  
(질문의 기회가 공평하게 주어지도록 교수자가 적절한 조력자의 역할을 한다.)
- 4) 자신이 미리 적은 해결책에 다른 사람이 제시한 보충설명을 더하여 정리한다.

1.100p 첫번째 회화에서 庆春은 무엇을 찾고 있는가?	2.防空炮라는 관용어의 뜻은 무엇인가?	3.昨天不知道为什么冲王秘书又发了一通脾气, 让王秘书特别下不来台. 이 문장을 어떻게 해석하는가?	4.회화 초반에 庆春은 왜 물건을 못 찾는데 어떻게 될 것이라고 걱정하고 있는가? 그 사실을 드러내는 문장을 쓰시오.	5.과장의 장청을 중국어로 두가지 서술해라.
6.과장에게는 무슨 소문이 돌았는가?	7.八字打不拢라는 관용어의 뜻은 무엇인가?	8.亏라는 단어의 뜻은?	9.你可别往枪口上撞. 快好好找找吧. ...에서 亏의 문법은 무엇인지 설명해라.	10.101p에서 小赵가 과장과의 일로 염려하며 썼던 짧은 표현은 무엇인가?
11.十有八九라는 단어로 문장을 작문하라.	12.회화에서 나오는 등장 인물 중 가장 바쁜 사람은 누구인가?	13.例로 단어의 뜻은?	14.偏偏이라는 단어로 문장을 작문하라.	
15.在广州上他向来是一一. 二十二. 一点儿不舍. 이 문장을 어떻게 해석하는가?	16.小赵는 과장을 어떤 사람이라고 보았는가?	17.心眼儿이라는 단어로 문장을 작문하라.	18.庆春은 小赵에게 어떤 충고의 말을 했는가?	19.庆春은 왜 요즘 졸았는가?

→ 나름대로의 답 찾아보기!

1. 我吧...也没找到那份文件. 이라는 문장에서 庆春은 서류를 찾고 있다.
2. 공포를 쏘다에서 의미가 확장되어 큰 소리만 치고 실전이 동반되지 않음을 나타낸다. 허풍떨다, 공수표를 날리다라고 해석할 수 있다.
3. 아제 왜인지는 모르겠는데 황비서에게 한바탕 화를 내서, 황비서를 아주 난처하게 했어.(이 문장의 冲이 무슨 뜻인지 모르겠어요.)
4. 要是丢了, 合作的事就得泡汤了. 合作的事要是泡汤, 我的饭碗也就砸了. 합작 건을 하지 못하면 일을 못 다니게 될 것이라고 걱정하고 있다.
5. 好在他这人说完就完了, 不往心里去. 工作起来也挺玩心命的.
6. 또 다른 연인이나 배우자가 있다고 소문이 돌았다.
7. 상당히 많이 떨어져 있다 라는 뜻이다.
8. 다행히 덕분에 라는 부사어이다.
9. 可는 화를 돋구지 말라는 别의 용법을 더 강조해준다. '절대 ~하지마!' 라고 해석할 수 있다.

(스스로 작성한 질문에 대한 해결책 찾아 적기)

(빙고판에 질문 작성하기)

수업이 진행되는 양상과 그 속에서 학습자가 보이는 반응은 교수자의 수업방식에서 기인한다고 보는 의견<sup>11)</sup>들도 있다. 이와 함께 필자 역시도 교수자가 수업을 어떻게 설계하느냐에 따라서 학생들의 역동성이 달라질 수 있으며, 수업 중 교수자의 질문이나 요구사항이 확장될수록 그에 대한 학습자의 대답과 반응도 따라 확장될 수 있다고 여긴다.

본고에서 적용한 독해 형식의 교재를 사용하는 관용어 수업의 경우에도 교수자의

11) 과거 SBS <우리 아이가 달라졌어요>란 프로그램에서는 어떤 문제점의 발단은 아이 보다는 부모에게 있다는 점을 보여주었으며, 이를 통해 교실 수업에서의 양상 역시도 학생들보다는 교수자의 수업방식에서 기인할 가능성이 크다고 보았다. (이시찬, 「PBL을 활용한 실용중국어 강의 사례 분석」, 『중국어교육과 연구』, 2016.

설계에 따라 학습자는 한 가지 답만을 그대로 수용할 수도 있고, 반대로 한 가지 표현에 대해서 다양한 해석을 제시할 수도 있다. 즉, 교수자는 학생들의 생각을 이끌어내기 위해서 폐쇄성 형식의 질문이나 개방성 형식의 질문<sup>12)</sup>을 할 수 있는데, 어학과목에서는 대부분 폐쇄성 형식의 질문과 답변이 대부분일 수도 있다. 그렇지만 교수가 수업을 설계하고 그 속에서 질문을 유도하는 방법에 따라서 학습자의 답변은 달라질 수 있다. 예를 들어 한 구문이 포함된 문장에 대한 해석을 하더라도 ‘A는 B이다’식으로 끝나는 것이 아니라, A이외에 또 어떤 방법이 있을지? 왜 A라고 해석해야 하는지. 또 대체할 수 있는 다른 표현은 무엇인지? 등 학습자들이 과거에 학습한 지식 내에서 생각을 꺼낼 수 있도록 하는 것이다.

위와 같은 수업 설계를 통해 학습자는 질문을 생성하면서 본문의 내용을 한 번 더 스스로 생각해보게 된다. 또 질문에 대한 적절한 해결책을 찾지 못한 경우에는 그에 대해 답변을 제공하는 상대방의 의견에 귀를 기울이게 된다. 반면 해결책을 이미 알고 있는 경우에도 상대방이 나와 같은 생각을 제시하는지 확인하는 차원에서 상대방의 의견을 역시나 경청하게 된다. 이러한 방식을 통해 학습자는 더 이상 수동적인 참여자가 아닌 수업 전반에 걸쳐 능동적인 참여자가 된다. 빙고판을 채우면서 질문을 작성하는 과정에서부터 학습자는 스스로 사고하기 시작하는 것이다. 이상에서는 온라인 환경에서 실행 가능한 수업 모형을 두 가지 제시하였다. 상호작용이 활발하게 이루어지는 쌍방향 수업이 되기 위해서는 대면 수업에서와 마찬가지로 학습자의 사고를 활성화시키고 그것을 표출할 수 있도록 수업을 설계해야 한다. 이를 위해 ‘질문’을 생성할 수 있는 환경을 다양한 방식으로 제시하는 것이 도움이 될 수 있으며, 이러한 환경을 만들어 주기 위해서는 단 답이 가능한 프로그램 또는 보다 구체적인 생각과 의견을 제시하고 공유할 수 있는 온라인 진지 프로그램 등과 같은 교육 플랫폼을 심분 활용하여 온라인 수업에서의 단조로움과 한계를 극복할 필요가 있다.

## 2) 수업에 대한 학습자의 반응

ZOOM 소회의실 기능을 통한 온라인 소그룹 활동과 온라인 진지 기능을 활용한 의견 공유 및 질의응답 수업을 마친 후, 마지막으로 LMS의 설문 기능을 통해 수업에 한 학습자들의 반응을 살펴보았다. (총 응답자는 수업에 참여한 26명중 2명을 제외한 24명) 설문 형식은 총15개로, 그 내용은 수업에서 중요시 되는 상호작용<sup>13)</sup>의

12) 폐쇄성 질문 : 단답형 응답이 가능, 정답이 있고 답이 하나인 질문.

개방성 질문 : 정답이 없고 다양한 대답이 가능한 질문.

(변홍규, 『질문제시의 기법 : 능률적 질문기법 훈련프로그램』, 敎育科學社, 1994.)

요소들을 살펴보고자 하였으며, 질문에 대한 답은 1) 개선필요 2) 조금개선필요 3) 보통 4) 잘함 5) 아주 잘함 의 다섯 단계로 제시하였다. (그 중 마지막 14-15문항만 1) 전혀 그렇지 않다 2) 그렇지 않다 3)보통 4) 그렇다 5)매우 그렇다 로 설정)그 구체적인 설문 내용은 아래와 같다.

- 
1. 오늘 수업의 속도는 내가 따라가기에 적절합니까?
  2. 오늘 수업 방식이 적절하다고 여깁니까?
  3. 나는 오늘 수업의 목표가 무엇인지 알고 있습니까?
  4. 오늘 수업 내용은 여러 단락으로 나누어져 제시되었는가요?
  5. 교수님의 목소리 크기는 내가 듣기에 적절합니까?
  6. 교수님의 말하는 속도는 내가 듣기에 적절합니까?
  7. 수업에 활용되는 매체(판서, ppt 등)는 시각적으로 잘 보입니까?
  8. 수업 양이 적절하다고 여깁니까?
  9. 수업 자료는 내가 학습하기에 적절한 수준입니까?
  10. 나는 수업 중에 교수님과 시선을 종종 마주칩니까?
  11. 교수님은 학생들에게 참여(대답)할 기회를 줍니까?
  12. 교수님은 학생들이 대답했을 때 긍정적인 반응을 보입니까?
  13. 교수님은 학생들이 질문하도록 유도합니까?
  14. 조별활동 후 본문 내용에 대한 이해도가 높아졌습니까?
  15. 조별활동을 통해 의견 교환을 하는 것이 학습에 도움이 되었습니까?
- 

위의 질문 중 1-9는 전반적인 수업 운영 방식에 대해 묻는 질문이고, 그 다음에 나열된 10-13은 수업 중 교수자와 학습자간의 상호작용이 적절하게 이루어졌는가에 대한 질문이다. 그리고 나머지 14-15는 소그룹(조별활동)에 대한 물음으로 이는 곧 학습자와 학습자간의 상호작용이 학습에 긍정적인 영향을 주었는가에 대해 묻는 것이다. 각 항목에 대한 응답률은 다음과 같다.

- 
- 13) ① 학습자와 학습 내용 (학습 자료)의 상호작용 : 교재의 내용과 인지적 교류(특정 지식에 대한 이해, 시각, 관점, 인지구조 등에 변화)  
 ② 학습자와 교수자의 상호작용 : 교수자에 의해 학습자에게 제공되는 안내 및 피드백  
 ③ 학습자간의 상호작용 : 동시적 혹은 비동시적인 상호작용  
 (Moore와 Kearsley (1996)의 내용, 정인성(2000)에서 재인용)

&lt;표5&gt; 수업 후 학습자 설문 조사 결과

	수업 운영 방식 (학습자와 학습내용간의 상호작용)									교수자와 학습자간 상호작용					학습자간 상호작용	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		14	15
개선 필요	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	전혀 그렇지 않다	13%	8%
조금 개선 필요	-	4%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	그렇지 않다	-	8%
보통	25%	8%	17%	29%	17%	8%	8%	17%	25%	17%	8%	4%	4%	보통	33%	29%
잘함	46%	33%	42%	21%	13%	13%	8%	21%	17%	25%	-	4%	8%	그렇다	46%	37%
아주 잘함	29%	54%	42%	50%	71%	79%	83%	63%	58%	58%	92%	92%	88%	매우 그렇다	8%	17%

이상의 결과를 살펴보면 새롭게 설계한 수업에서 학습자는 수업 운영 방식(학습자와 학습내용간의 상호작용)에 대해서는 대체적으로 긍정적인 평가를 했다. 대부분 보통에서 아주 잘함 범주의 비율이 높다. 그리고 교수자와 학습자간의 상호작용에 대해 묻는 문항에서도 전반적으로 만족함을 나타내었다. 이에 대한 구체적 이유를 묻는 주관식 답변은 아래와 같은 의견들이 있었다.

- 
1. 먼저 의견 교환을 하고, 해설을 들으면 2번 학습할 수 있어서 좋았다.
  2. 여러 사람의 의견을 들어볼 수 있음.
  3. 학우들과 서로 자기의 의견을 교환하고 도움을 주고받을 수 있어 아주 유용한 수업 방식이라고 생각합니다.
  4. 같이 문장을 해석하고 질문에 답하는 것이 더 기억에 오래 남는다.
  5. 친구들과 이야기 하면서 본문 내용을 한 번 더 생각하게 됨으로 더 오래 기억에 남는다.
- 

이에 반해 학습자와 학습자간의 상호작용을 살펴보기 위한 조별활동에 대한 설문에서는 14번과 15번 문항에 대해 각각 3명(13%)과 2명(8%)이 개선이 필요하다고 답해 일부 소수의 학습자는 부담을 느끼거나 본래의 강의식 방식에 여전히 익숙함을 내비치기도 하였다. 그렇게 답한 이유에 대해서는 아래와 같이 서술하였다.

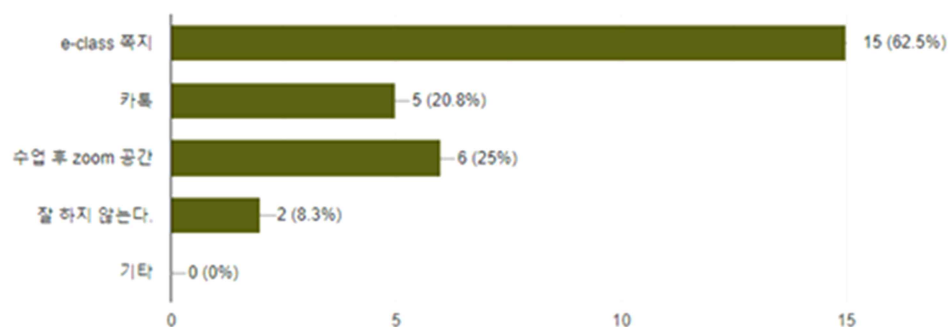
- 
1. 새로운 방식 보다 익숙한 방식이 더 좋습니다.
  2. 조별활동 중 의견 조율이 힘들 때도 있다.
- 

익숙한 방식(강의식 수업)이 좋다는 것은 오랫동안 그렇게 수업을 해왔기 때문에 그와 같은 환경에서 편안함을 느끼기 때문이다. ‘질문’하는 연습을 많이 해보지 못한 학습자는 그것이 학습에 유용한 과정이라고 느끼지 못하고, 또 타인과 대화를 통해 새로운 아이디어를 얻고, 자신의 한계를 뛰어넘을 수 있다는 경험을 해보지 못했기 때문에 그 사실을 당장에 절감할 수 없는 것이다. 그렇지만 수업을 통해 다양한 방식으로의 접근이 필요하고 또 경험하게 하는 것이 중요하다고 생각한다. 그렇게 함으로써 하나의 방식에 익숙해져가는 학습자가 아니라 어떠한 환경에서도 즐겁게 능동적으로 참여할 수 있는 학습자가 될 수 있을 것이라 생각된다.

마지막으로 그렇다면 학습자는 온라인 환경에서 어떠한 방식으로 ‘질문’하는 것을 가장 선호할까라는 의문이 생겨 그에 대해서도 조사해본 결과 아래와 같이 LMS쪽이라고 답한 비율이 가장 높았다.(62.5%) 카톡이라고 답한 비율(20.8%)도 일부 있었는데, 결국 LMS쪽지와 카톡(문자 메시지)방식의 ‘질문’과 피드백을 가장 편리하게 사용하고, 또 심리적으로도 편안하게 생각하는 것으로 보였다. 그 외에 학생들은 수업 중 ZOOM공간에서 ‘질문’을 한다고 답했는데, 2학기 동안 관찰한 결과 대체적으로 수업이 끝나기를 기다렸다가 마지막에 질문을 하는 경우가 많은 양상을 보였다.

온라인 수업 중 의문점이 있을 때 다음 중 가장 선호하는 질문 방식은 무엇인가요?

응답 24개



수업 중 교수자와 학습자 그리고 학습자와 학습자 쌍방 간에 상호작용이 적절하게 활성화되기 위해서는 교수자가 학습자를 위한 온라인 환경 구성을 하고, 또 ‘질문’을



통해 사고 할 수 있는 기회를 다양한 방식으로 제공해야 한다. 이때 우선은 수업 중 실시간 상호작용(동시적 상호작용)을 위해 노력하지만, 일부 소극적인 학습자를 위해서 혹은 수업 중 충분히 시간을 할애하지 못하는 경우를 고려해서 수업 외의 시간과 공간에서 학습자와 비실시간 상호작용(비동시적 상호작용)<sup>14)</sup>도 지속하는 것이 중요하다.

#### 4. 결론 및 제언

비대면 온라인 수업의 상황이 언제 정확히 마침표를 찍을 수 있을지에 대해서는 현재 누구도 예측할 수 없는 상황이다. 그렇기 때문에 우리는 그 끝을 관망하기보다는 언제나 대면과 비대면 상황을 자유롭고 편안하게 오갈 수 있는 준비를 항시하고 있어야 하겠다. 이제는 비대면 온라인 수업에서 수업 관련 기기에 대한 습득과 적용의 시간을 넘어서 교수자와 학습자 그리고 학습자와 학습자 간에 온라인 환경이라는 한계를 깨고 수업 중 서로 활발하게 소통하고 상호작용할 수 있는 방안에 대해서 많은 고심을 해나가야 하겠다. 본고는 그러한 생각에서 출발하였으며, 실제로 활용 가능한 수업을 설계하고 그것을 적용해보았다.

사실상 대면 수업인가 비대면 수업인가에 따라 우리가 지향해야 할 교육의 본질과 중점이 이전과 달라지는 것은 아니다. 언제나 학습자가 수업의 주체가 되어 능동적으로 참여하기를 바라며, 또 가만히 머물러 있는 생각이 아니라 유연하게 사고하고, 나아가 자신과는 다른 타인의 새로운 생각도 비교하면서 궁극적으로는 자신의 학습 성취도를 높이는 것이다. 다만 비대면 온라인 환경에서는 교실에서 손쉽게 진행하던 활동들도 제약을 받고 또 한계점을 가지기 때문에 외부의 다양한 온라인 교육 플랫폼의 힘을 빌려 그 가능성을 넓혀가는 것이다.

학습자가 얼마만큼 능동적으로 수업에 참여하고 또 그 과정에서 스스로가 해결하고 싶은 의문점을 적극적으로 이끌어낼 것인가 하는 것은 교수자가 어떠한 수업 환경을 조성해주느냐에 따라 달라질 수 있다고 생각한다. 본고에서 실제 적용해본 바와 같이 온라인 수업에서도 마찬가지로 ‘질문’을 활용하면 학습자는 그에 대해 적절한 해답을 찾기 위해서 활발하게 사고하게 된다. 하지만 수업 중에 자신의 생각을

14) 실시간 상호작용(동시적 synchronous 상호작용) : 화상시스템을 이용하여 음성과 영상을 통해 교수자와 학습자간의 1:1 혹은 1:다수 간 즉각적인 의사교환을 통한 상호작용.

비실시간 상호작용(비동시적 asynchronous 상호작용) : 수업시간 외에 인터넷을 활용한 비동시적인 상호작용. (정종구, 「실시간 원격화상시스템을 이용한 원격수업의 상호작용유형과 학습만족도에 관한 연구」, 서강대학교 석사학위논문, 2010, p.6.

제시한다는 것에 부담을 느끼는 학습자도 적지 않다. 따라서 질문을 억지로 유도하기 보다는 소그룹 내에서 또래 튜터링의 형식으로 선두 진행을 해보는 것이다. 이렇게 하여 1차적으로 논의한 내용을 전체 구성원을 대상으로 서로 공유하고, 또 소그룹 내에서 미해결된 부분에 대해서는 재차 질문할 수 있도록 순차적으로 진행하면 그만큼 부담을 덜 수 있다. 또 온라인 전지(padlet)에서도 수렴한 생각을 문자로 입력한 후 시각화하여 제시할 수 있고, 댓글을 달아 질문할 수 있기 때문에 구두로 즉각적인 대답을 요구할 때보다 참여자의 심리적인 부담도 비교적 절감할 수 있는 효과도 있다. 그리고 여기서 중요한 것은 이러한 질문은 학습자가 스스로 판단<sup>15)</sup>하여 자신에게 필요한 질문을 생성하는 것이다.

본고는 온라인 플랫폼을 활용하여 실시간 수업 중 상호작용이 활발히 일어나는 쌍방향 수업 방안을 설계하여 중국어 전공과목에 적용한 연구이다. 한 학기 동안에만 관찰되었기 때문에 이후 지속적인 시행과 또 다른 응용이 필요하다고 생각한다. 또 마지막 평가 단계에 이르지 못했기 때문에 학습효과와의 연계된 후속연구도 필요하다고 본다.

향후 이와 같은 온라인 환경에서 상호작용을 높일 수 있는 수업 모형 연구가 더 활성화되고, 온라인 교육 플랫폼 활용과 적용에 대한 사례연구도 지속적으로 제시되어 다양한 경험을 공유할 수 있기를 기대해 본다.

15) 학습자에게 유의미인 학습이 일어나기 위해서는 다른 사람이 던져주는 질문이 아니라 학습자 스스로 제기한 질문이 중요하다. 이런 측면에서 교수자가 제공하는 질문보다 학습자 스스로가 제기하는 질문이 학습자의 지식과 사고를 더 자극할 가능성이 높다고 할 수 있다. (황청일, 임호용, 「대학 수업에서 학습자 질문과정과 저해요인 탐색 연구」, 『아시아교육연구』, 2011, p.57.)

## 【참고문헌】

- 김지윤, 「다매체시대 효율적 토론 수업 연구 -대면 수업과 비대면 수업 모델 비교와 그 의미-」, 『사고와표현』, 제13집 제2호, 한국사고와표현학회, 2020.
- 김현숙·박은영, 「온라인 영어수업의 강의 활성화 전략」, 『교과교육학연구』, 제11권 1호, 이화여자대학교 교과교육연구소, 2007.
- 박일우, 「교양교과목 가상강좌에서 상호작용 증진을 위한 전략 - 계명대학교의 사례」, 『교양교육연구』, 제5권 2호, 한국교양교육학회, 2011.
- 박지혜, 「사회적 상호작용 증진을 위한 블로그 기반의 협동학습 구안」, 한국교원대학교 석사학위논문, 2009.
- 변홍규, 『질문제시의 기법 : 능률적 질문기법 훈련프로그램』, 教育科學社, 1994.
- 양미경, 「질문의 교육적 의의와 그 연구과제」, 서울대학교 박사학위논문, 1992.
- 왕혜경 편저, 『알짜배기 중국어 구어표현500』, 시사중국어사, 2006. (원저: 沈建华, 『汉语口语习惯用语教程』, 北京语言大学出版社, 2003.)
- 유미나·진성희, 「온라인 토론활동의 참여를 촉진하기 위한 대시보드 개발 및 적용」, 『교육정보미디어연구』, 제24권 제3호, 한국교육정보미디어학회, 2018.
- 육근혜, 「소셜 네트워크 서비스 기반 일본어 독해 수업 설계」, 한국방송통신대학교 석사학위논문, 2013.
- 이시찬, 「PBL을 활용한 실용중국어 강의 사례 분석」, 『중국어교육과 연구』, 제23호, 한국중국어교육학회, 2016.
- 전수인, 「온라인 대학 영어 수업에서의 Padlet 학습 활용 방안 및 학습 태도 고찰」, 『멀티미디어언어교육』, 제23권 제3호, 한국멀티미디어언어교육학회, 2020.
- 정민희·최성욱, 「하브루타 기반 협업 프로그래밍 수업 설계」, 『융복합지식학회논문지』, 제8권 제3호, 융복합지식학회, 2020, p.77.
- 정인성, 「평생교육을 위한 웹 기반 학습에서 상호작용 유형에 따른 효과 분석」, 『교육공학연구』, 제16권 제1호, 한국교육공학학회, 2000.
- 정종구, 「실시간 원격화상시스템을 이용한 원격수업의 상호작용유형과 학습만족도에 관한 연구」, 서강대학교 석사학위논문, 2010, p.6.
- 조수근, 「온라인 영어독해 수업의 상호작용 활성화 방안에 대한 연구」, 『영어영문학21』, 제24권 4호, 21세기영어영문학회, 2011.
- 최정아·권성호, 「학습자의 상호작용 증진을 위한 페이스북 활용 교수전략에 관한 연구」, 『평생학습사회』, 제9권 제2호, 한국방송통신대학교 원격교육연구소, 2013.
- 최정임, 「웹 기반 수업에서 상호작용 증진을 위한 교수전략 탐구」, 『교육공학연구』, 제15권 제3호, 한국교육공학학회, 1999.
- 황청일·임호용, 「대학 수업에서 학습자 질문과정과 저해요인 탐색 연구」, 『아시아교육연구』, 제12권 제3호, 서울대학교 교육연구소, 2011, p.57.

## 【논문초록】

키워드 Key Words	중문	ZOOM, 小型会议室, Padlet, 网络教育平台, 双向上课, 同伴辅导, 相互作用				
	영문	ZOOM, Small Meeting Room, Padlet, Online Platform, Interactive Class, Peer Tutoring, Interaction				
<div><div>A Theory on the Design and Application of Interactive Online Class Using Zoom+Padlet</div><div>Ki, Yu-Mi</div><div><p>In the online environment that was adapted rather than the first time, I began to think about concrete teaching method in the online environment, asking how to operate it one step further or is there a better way.</p><p>Accordingly, this paper is a study that designed and applied an interactive class plan in which interaction between instructor and learner, and between learners and learners during real-time online class by combining ZOOM and padlets.</p><p>Through the small meeting room function of ZOOM, small groups were formed and lessons were conducted in the manner of peer tutoring among learners.</p><p>In addition, converging thoughts and unresolved parts in the small group activities were shared with all members in the padlet space to resolve all questions about the class content. At the end of the class, a survey was conducted with learners. In the future, research on instructional models that can increase interaction in such an online environment will be more active,</p><p>Case studies on the use and application of online education platforms are also continuously presented, and we look forward to sharing various experiences.</p></div></div>						
저 자 인적사항	성 명	기유미 / 奇唯美 / Ki, Yu-Mi				
	소 속	부산외국어대학교 중국학과				
	Em@il	kym0331@hotmail.com				
논문작성일	투 고 일	2020.11.19	심 사 일	2020.11.28	게재확정일	2020.12.14