

대학 교양영어 강좌로서 온라인 교육의 방향 탐색: 영화를 활용한 비대면 영어 수업을 기반으로

김혜정
(국민대학교)

Kim, HyeJeong. (2021). Exploring the direction of online education as a university-level liberal arts course: Based on a non-face-to-face English class using a movie. *STEM Journal*, 22(1), 65-90.

The aim of this study is to present a case study of an online, non-face-to-face class conducted as part of a liberal arts course, analyze learners' opinions and responses, and explore important considerations for efficient online teaching. To this end, the study presents the progress of an English class by conducting a questionnaire and individual interviews with 93 students at the university. Learners' opinions regarding this online class were divided into satisfaction with the online class, satisfaction with class progress, satisfaction with the use of Zoom in class, etc. Learners' satisfaction with online classes was high. The reasons for this included fun, systematic composition, class quality, convenience and personalized learning, diverse topics, instructor's efforts. Satisfaction with class progress was also high. The reasons for this included exchange of opinions and communication, proper distribution of class activities, and efficiency of learning. The reasons for students' satisfaction with the use of Zoom in class were communication between students, instructor's smooth and clear progress, and appropriateness of the small meeting activities. Instructors must be thoroughly prepared for online classes, which could become very common in the future. This study conveys important considerations for this potential reality.

I. 서론

2020년 한 해는 코로나 바이러스(COVID-19)로 인해 사회적으로나 개인적으로나 모두 격동의 변화를 겪은 시기라 해도 과언이 아닐 것이다. 갑작스럽게 맞이하게 된 상황으로 사람들은 사회, 정치, 경제적인 측면에서 많은 변화를 맞닥뜨렸을 뿐만 아니라 교육적인 측면도 이러한 변화를 비껴갈 수는 없었다.

교수자로서 이러한 사회적 상황의 영향을 가장 직접적으로 느끼게 된 것은

수업의 형태와 수업 전달 방식의 변화이다. 교실 수업에서 진행되던 대면 수업이 온라인 공간으로 이동하게 되면서 비대면 수업으로 급작스럽게 변하게 된 것이다. 교육통계 서비스에 따르면 2020년도 2학기에는 바이러스 집단 감염 확산 추세에 따라 전국적으로 비대면 원격 수업 방식을 채택한 대학의 비율이 매우 높게 나타났다(남궁지영, 2020).

교육계에 불어 닥친 이러한 급격한 변화는 원격 수업에 대한 준비 및 설계의 미비로 인한 교육의 질 저하라든지 원활하게 구축되지 못했던 학습 관리 시스템(LMS, Learning Management System)이나 소통의 부재로 인한 혼란 등을 야기하였다. 교수자들은 낯선 학습 도구로 학습 영상을 제작하느라 애를 먹었고 원격 수업으로 학습자들에게 어떻게 효율적으로 학습시킬지를 고민해야 했으며, 학습자들 또한 새롭게 적응해야 하는 학습 환경으로 인해 많은 혼란을 겪어야 했다. 물론 이러한 혼란이 2020년 하반기에는 상반기때의 경험으로 어느 정도 진정되었다 하더라도 여전히 교수자들은 온라인 수업진행에 대해 대면 수업만큼의 학습효율성을 고민해야 했다. 코로나19는 교수자와 학습자들 모두에게 많은 어려움을 겪게 하였지만 디지털을 기반으로 하는 교육이 성큼 다가올 수 있도록 일조하였다고도 할 수 있다. 교육부는 모든 대학이 원격 수업을 할 수 있도록 20% 이내로 제한되어 있던 원격수업 교과목 개설 기준을 폐지하였고 이로 인해 포스트 코로나 시대 대면 수업과 비대면 수업을 병행할 수 있는 길을 열었다(이하은, 2020).

코로나19 사태가 확실한 진정세를 보이지 않을 경우 온라인 원격 수업은 지속될 것으로 전망되는 이 시점에서 지난 학기의 온라인 원격 수업에 대한 학습자들의 의견을 파악하고 좀 더 나은 온라인 학습의 방향을 모색할 필요가 있다. 이를 위해 본 연구는 2020년 2학기 전면 온라인 방식으로 진행된 교양 영어 수업 사례를 제시하고 이에 대한 학습자들의 반응을 분석하여 향후 온라인 교양영어 수업의 나아갈 방향을 고찰해 보고자 한다. 이와 같은 연구 목적을 위해 본 연구에서는 서울에 위치한 한 대학에서 2020년 2학기에 진행된 ‘영어 독해’라는 교양영어 온라인 원격 수업 사례를 제시하고, 설문조사와 개인 인터뷰를 통해 온라인 비대면 수업에 대한 학습자들의 의견을 수집하여 이를 기반으로 온라인 수업에 대한 만족도, 수업 진행 방식에 대한 만족도, 줌(Zoom) 수업에 대한 만족도 등과 항목별 이유를 분석하고자 한다. 이를 토대로 향후 교양영어 교과목의 효율적인 온라인 수업을 위해 고려해야 할 사항들을 제언하고자 한다.

II. 문헌 연구

온라인 수업은 전 세계적으로 많은 교육 기관에서 점차적으로 대안적 교수

방법이 되고 있는 추세이다(Ko & Rossen, 2017; Sawang & Newton, 2013). 코로나19 사태로 인해 매우 일상적이던 면대면 수업의 대체 방식으로 온라인 수업에 대한 수요가 급격하게 증가하게 됨으로써 온라인 원격 수업에 대한 장·단점 및 온라인을 활용한 효율적인 학습 방안 등에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다(서장욱 & 이찬, 2020; Garrison, 2017).

온라인 수업의 큰 장점은 시간과 공간의 제약이 없다는 것이고 다양한 영상 매체를 활용한 수업을 통해 학습자들이 자신들의 수준에 맞게 학습 속도를 조절할 수 있고 반복학습도 가능하다는 점이다(이용상 & 신동광, 2020). 온라인 수업은 학생들이 정보를 교환하고 사회적 맥락(social context)을 통해 지식과 다양한 경험을 얻을 수 있도록 하는 상호작용적 학습 환경을 제공해 줄 수 있다(Karkar-Esperat, 2018). 또한 비원어민으로 언어적 발화에 자신감이 없는 학습자들이 면대면 수업에서 보다는 온라인 토론을 통해 더욱 편안하게 참여할 수 있으며, 온라인 수업은 학생들이 사회적 상호작용을 만들어내는데 일조할 수 있다(Biesenbach-Lucas, 2003).

온라인 수업에서는 면대면 수업에서처럼 즉각적인 동료 반응이 부족하며 온라인 도구를 통해 혼자 학습해야 하는 경우가 많기 때문에 고립되었다고 느끼는 학생들도 생기게 된다(Ku & Lohr, 2003; Landis & Wainwright, 1996). 또한 교수자가 매일 이메일을 체크해서 학생들의 이메일에 즉각 반응해야 하는데 그렇지 못한 경우가 발생하기 때문에 학생들은 즉각적인 피드백을 받지 못하므로 학습에 좌절하는 경우도 있다는 보고도 있다(Frimming & Bordelon, 2016). 온라인 수업은 소프트웨어 프로그램을 사용하는 경우가 많기 때문에 이와 관련된 교수자의 역량도 학생들의 학습에 영향을 미치는 요인이 되기도 한다. 온라인 학습 시 학생들은 기계적 문제에 집중하기 보다는 수업이나 학습에 집중하기를 원하기 때문에 교수자가 특정 소프트웨어를 다루는 역량이 뛰어나기를 기대한다(Morse, 2003).

온라인 학습의 긍정적이거나 부정적인 면에 대한 연구 외에도 최근에는 온라인 학습을 경험한 학습자들을 대상으로 이에 대한 선호도나 만족감 또는 학습자들의 효능감에 대한 연구도 활발히 진행되고 있다. 백종남(2020)은 J 지역 한 대학교에 재학중인 대학생들 701명을 대상으로 실시간 온라인 수업 참여에 대한 대학생들의 효능감을 조사하였다. 연구 결과 실시간 온라인 수업에 대한 효능감은 접근성이 가장 높게 나타났고 상호작용이 가장 낮게 나타났다. 즉 다시 말하면 대학생들은 온라인 수업에 필요한 화상 수업 프로그램에 쉽게 접근하고 어렵지 않게 이를 활용했다는 것이고 반면 실시간 온라인 수업에서는 면대면 수업에서만 교수자와의 상호작용이 잘 일어나지 않았다는 것을 의미한다. 연구 결과에 의하면 이러한 효능감은 성별과 학년 및 전공이나 접근 도구에 따라 다르게 나타났다. 전체 효능감에서 여학생이 남학생보다 높게 나타났으며, 1, 2학년보다 3, 4학년이 높게 나타났다. 또한 예·체능 계열 학생들이 다른 계열학생들보다 효능감이 가장 낮은 것으로

나타났고 노트북이나 컴퓨터를 사용한 학습자가 스마트폰을 사용한 학습자보다 효능감이 높게 나타났다. 이러한 연구 결과를 바탕으로 백종남(2020)은 실시간 온라인 수업은 아직까지는 면대면 수업을 완전히 대체하지 못한다는 것을 보고하며, 효율적인 실시간 온라인 수업 모델의 개발과 교수자의 온라인 수업 역량 함양의 필요성을 제언하였다.

이동주와 김미숙(2020)은 종합사범대학의 영어교육과 학부생들과 대학원생들 총 120명을 대상으로 온라인 원격 수업방식에 따른 수업의 질과 학습의 만족도 및 선호도 등을 조사하였고 대학에서의 원격 온라인 학습을 위한 개선점을 연구하였다. 연구 결과 학습자들이 비대면 원격수업을 선호하는 이유로는 시간과 장소의 제약 없고 전염병 등의 위생문제가 발생하지 않으며, 기숙사비나 교통비와 같은 비용이 절감되며 반복적 학습이 편리하다는 점을 꼽았다. 원격수업의 개선점으로는 학습량의 증가와 교수자와의 상호작용 부족, 그리고 학생간 상호작용의 부족 등을 제시하였고, 보완해야 할 사항으로는 안정적인 서버 구축과 원격수업 방식 및 운영의 표준화, 그리고 교수의 원격수업 역량 증진 등을 제시하였다. 이들은 실시간 화상과 동영상 활용을 통한 원격 수업에서 다양한 교수 및 학습 방법의 개발 필요성을 주장하였고 더불어 교수자 및 학생들과의 소통과 상호작용을 위한 방안이 마련되어야 한다고 주장하였다. 이보경(2020)은 2020년 1학기에 비실시간 교양영어 수업을 수강한 대학생 248명을 대상으로 온라인 수업에 대한 학습자 반응을 연구하였다. 이 연구에서는 학습자들은 코로나19가 지나간 이후의 교양영어 수업 방식에 대해 온·오프라인 혼합 방식을 선호하는 것으로 나타났으며 이를 대비하여 교수자의 디지털 리터러시(Digital Literacy)에 대한 노력이 필요함을 강조하였다.

Stanchevici와 Siczek (2019)은 북미 대학의 국제 학생들을 대상으로 완전한 온라인 버전의 EAP(English for Academic Purposes) 수업이 면대면 버전의 수업과 비교하여 어떤 다른 학습 성과가 나오는지 비교 분석하였다. 그 결과 두 집단의 학습 성과나 학습자 만족도는 비슷하게 나왔으나 학생들의 기말 리서치 연구나 온라인 상호작용은 다르게 나타났다고 보고하였다. 이러한 결과를 기반으로 그들은 향후 온라인 수업이 학습 자료 통합이나 도서관 리서치에 대한 더 많은 교육을 제공해야 하며 상호작용적 학습 커뮤니티의 설립이 필요함을 제언하였다. 이러한 선행 연구들의 결과를 참조하여 효율적인 온라인 수업의 나아갈 방향성을 논하는 것은 매우 필요한 일이라 사료된다.

III. 연구 설계

1. 연구 기간 및 대상, 교재

본 연구는 2020년 9월 초부터 12월 중순까지 모두 15주 동안 진행되었다. 본 강좌는 영화를 활용한 독해 수업으로 1학년부터 4학년까지 다양한 전공의 학습자들이 수강하는 과목이다. 전체 93명의 학생 중 1학년은 39명, 2학년 16명, 3학년 13명, 4학년 25명으로 구성되었으며, 이들의 전공은 기업경영, 공업디자인, 자동차공학, 한국역사학, 경영학, 국제통상학, 임산생명공학, 금속공예학, 재무금융, 행정학, 미디어, 전자시스템 공학 등으로 매우 다채롭다.

수업 첫 날 실시한 간단한 설문 조사에서 “온라인 수업에 대한 경험은 있나요?”라는 질문에서 95.69%(89명)의 학생이 “있다”라고 답변했고 “경험한 온라인 수업의 종류”에 대한 질문에서 92.1%(82명)이 “지난 1학기 온라인 수업”이라고 답하였다. 많은 학습자들은 온라인 수업에 대한 경험이 이미 있으며 이들 중 대부분이 2020년 1학기 대학의 온라인 수업에 대한 경험이 있는 것으로 나타났다.

본 연구에서 사용한 교재는 *겨울왕국 2(Frozen 2, Buck & Lee, 2019)*로 *겨울왕국 1*편 이후 디즈니가 4년만에 내놓은 야심작으로써 누구나 재미있게 볼 수 있는 영화이다. 영어 독해 학습을 위한 영화 활용은 매우 유의한 일이고 이는 이미 많은 연구에서 증명된 바 있다(김효영, 2014; Song, 2014; Vincent, 2018). *겨울왕국 2*는 등장인물들이 다양한 고난을 경험하고 모험을 헤쳐 나가면서 각각 성숙하고 발전하는 모습을 보여준다. 영화 전체를 관통하는 주제는 “성장과 변화”로 여러 학년의 많은 학습자들이 어렵지 않게 접근할 수 있는 주제이다. 본 교재는 누구나 이해하고 공감할 수 있는 주제를 표방하고 있을 뿐만 아니라 애니메이션이라는 특징을 통해 학습자들이 부담없이 접근할 수 있는 콘텐츠라 판단된다.

2. 연구 절차

본 연구는 코로나 바이러스로 인한 사회적 상황으로 인해 한 학기 동안 온라인을 중심으로 한 비대면 수업으로 진행되었다. 본 강좌의 온라인 수업은 크게 세 부분으로 구성되는데 동영상 녹화 수업, 본교 전용 앱을 사용한 간단한 출석 및 과업 활동, 줌 수업이 그것이다. 먼저 동영상 녹화 수업은 교수자가 한 주간의 수업 내용을 동영상으로 제작해서 본교의 가상대학 사이트에 업로드 한다. 정해진 기간동안 학습자들은 동영상을 시청해야 출석이 인정된다. 학습자들이 생각해 봐야 하는 주제가 나온다거나 강조될 필요가 있는 언어 표현이 있을 경우에는 가상 대학 사이트에

간단한 과제나 토론 또는 퀴즈 등의 형태로 과업을 제시하였고 학습자들이 정해진 기간내에 제시된 과업을 수행하도록 하였다.

다음으로 수업에 대한 이해를 높이기 위해 본교 전용 앱인 K-Push 앱(이후 K-앱으로 명명)을 활용하였는데 이 앱은 본교의 모든 교강사나 학생들이 공지사항 전달과 소통을 위해 이용하는 앱이다. 교수자는 여러 공지사항을 올릴 수도 있고 학습자들이 댓글을 달수도 있어서 출석 체크나 간단한 과업 활동을 통한 소통의 도구로 사용하였다. K-앱은 매주 실시간 수업 시간에 맞춰 활용되었고 그 주의 동영상 녹화분에 들어있는 수업 내용과 관련된 간단한 과업을 제시하고 이에 대해 학습자들은 댓글을 달아 과업을 완료해야 한다. 수업과 관련된 질의 응답도 이 앱을 활용하였다.

마지막으로 줌 수업은 한 학기 중 대략 3주에 한번씩 해서 총 4회에 걸쳐 진행되었다. 영어 독해 학습을 위한 교육적인 도구로써 줌의 효율성은 이미 증명된 바 있다(Kim, 2019). 주된 강의 내용은 대부분 동영상 녹화분을 통해 전달하였기 때문에 줌 수업에서는 강의 진행보다는 학습자들이 모두 참여할 수 있는 토론 활동이나 조별 과업 활동을 중심으로 진행되었다. 또한 공식적인 줌 수업이 끝난 후 원하는 학습자들은 남아서 질의 응답을 하기도 하고 개별 인터뷰의 시간을 가지기도 하였다.

3. 평가 방법

본 연구의 평가 방법은 총 두 가지로 임의로 선별된 피험자 개별 인터뷰와 전체 학습자 설문조사를 통해 이루어진다. 피험자 개별 인터뷰는 4회의 줌 수업에서 매회 진행되었고 공식적인 줌 수업 이후 자발적으로 남는 임의의 학습자들 7~15명을 대상으로 이루어졌다. 수업에 관련된 전반적인 질의 응답, 영어 학습과 관련된 특정한 질문이 있는 경우 이에 답해주었고 또한 수업 주제와 관련하여 더 알고 싶은 사항이나 학습하면서 느끼는 좋은 점이나 어려운 점 등에 대한 질문도 이루어졌다. 딱딱한 인터뷰 느낌보다는 학습자들의 궁금한 점이나 어려운 점 등을 듣고 답해주거나 같이 이야기하는 형식으로 이루어졌다. 줌 화면은 피험자들의 동의를 얻어 녹화하였고 녹화 후 인터뷰 내용을 전체 기록하였다.

설문조사는 12주 차에 온라인 설문조사를 통해 이루어졌고 5지 선다형 질문과 개방형 질문으로 혼합된 10문항으로 이루어졌다. 질문 내용 문항은 온라인 수업에 대한 만족도와 그 이유, 본 강좌의 교재 *겨울왕국 2*에 대한 만족도와 그 이유, 동영상 시청과 K-앱, 줌 수업을 활용한 본 강좌의 수업 방식에 대한 만족도와 그 이유, 줌 수업에 대한 만족도와 그 이유, 수업에서 더 보강되기를 바라는 부분, 본 강좌에 바라는 점으로 구성되었다. 각 문항의 만족의 정도는 5점 척도로(1번: 매우 만족, 2번: 만족, 3번: 보통, 4번: 불만족, 5번: 매우 불만족) 질문하였고 만족의 정도로 답을 체크한 이유는 개방형

질문으로 학습자들이 자유롭게 답변을 쓰도록 하였다. 본 수업에서 보강되기를 바라는 학문분야에 대한 질문은 선다형으로 제시되었고 선다형으로 제시된 항목에 선택할 게 없는 경우에는 기타 사항에 원하는 바를 적을 수 있도록 하였다.

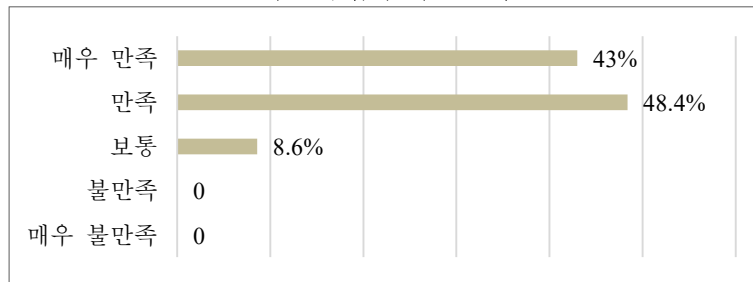
IV. 연구 결과 및 분석

연구 결과는 설문조사 10문항 중 본 연구의 목적과 직접적인 관련이 있는 7문항을 중심으로 하였고, 온라인 수업에 대한 만족도와 그 이유, 수업 방식(동영상 시청, K-앱, 줌 수업)에 대한 만족도와 그 이유, 줌 수업에 대한 만족도와 그 이유, 더 보강되기를 바라는 학습 분야로 나누어 분석하고자 한다. 개방형 질문에 대한 답변은 학습자들이 매우 다양한 답변을 제시하였기 때문에 피험자들의 답변 중 4회 이상 반복되는 답변을 중심으로 범주화 하여 분석하고자 한다. 연구 결과 및 분석은 설문 조사한 내용을 기반으로 하고 이와 관련된 개인 인터뷰 내용을 함께 제시하고자 한다.

1. 온라인 수업에 대한 만족도

먼저 설문조사의 첫 번째 문항인 “1. 본 강좌의 온라인 수업에 대한 만족도는 어떠한가?” 라는 질문에 대한 답변 결과는 다음과 같다.

그림 1
온라인 수업에 대한 만족도



본 강좌의 온라인 수업에 대한 만족도는 매우 만족(40명, 43%)과 만족(45명, 48.4%)의 수치가 높게 제시되어서 학습자들의 온라인 수업에 대한 반응은 전반적으로 긍정적으로(91.4%) 나타났다. 설문 조사 문항인 “2. 위 1번 답변에 대한 이유는 무엇인가?”라는 질문에 대한 학습자들의 답변을 범주화 하면

재미, 체계적 구성, 수업의 질, 편리성과 개인 맞춤형, 다양한 주제와 영어 학습, 교수자의 노력 및 기타 라는 여섯 가지 항목으로 나타난다. 범주화 한 학습자들의 답변 결과를 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

표 1
온라인 수업의 만족에 대한 답변 이유

이유	구체적 내용
재미	<ul style="list-style-type: none"> - 재미있고 부담이 없으면서도 유용하다. - 넘~~ 재밌어요 ㅎㅎ 교수님의 수업을 향한 열정도 정말 보이고 내용 자체도 너무 재밌고 즐거워요. - 지금 막 학기인데 교수님이 준비해두신 콘텐츠들 덕분에 정말 힐링하고 즐기면서 공부하는 기분이예요.>_< - 영어를 재미있게 배우는 중입니다 - 영화라 흥미롭고 설명이 이해가 잘돼요. - 온라인 수업인데도 불구하고 너무 알차고 재미있는 수업이기 때문입니다. - 영화를 바탕으로 관련된 자료들을 같이 보여주시니 흥미롭고 재밌습니다. - 강의가 너무 좋아요~ 지루하지 않아요.
체계적 구성	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인으로 수업하더라도 체계적인 과제와 수업진행을 통해 불편함이 없었다. - 신경 쓸게 많긴 했지만 대면 수업에 못지않게 전체적 수업 구성이 좋아서 - 수업진행 방식과 내용 구성이 좋음. - 집에서만 강의를 들으니 너무 지루했는데 영화를 보면서 영어를 배우니 더욱 흥미가 생기고 간단한 퀴즈와 과제로 인해서 더 공부할 수 있게 됩니다. - 인터넷 강의임에도 수업에 몰입이 잘 되게끔 수업을 구성하신 것 같습니다 - 출석체크도 확실히 하고 수업도 재미있게 구성하셨다. - 오프라인 강의 못지않게 체계적으로 수업을 진행하시기 때문이다. - 실시간 과제와 별도의 주제별 과제가 따로 있어 그래도 수업처럼 참여할 수 있는 것 같다.
수업의 질	<ul style="list-style-type: none"> - 비록 온라인 수업이지만 수업에 대한 이해도가 높다 - 사이버강의에도 수업의 질이 만족스럽다. - 과제 양도 강의도 무난 무난함. - 세세한 추가설명과 적절한 피드백이 이뤄지고 있기 때문입니다. - 다른 강의 중에서는 소리가 엄청 작아 잘 들리지 않는 강의도 있는데 그렇지 않아서 - 해낼 수 있는 정도의 과제와 수준에 맞는 줌 수업으로 온라인 수업이어도 매우 만족스럽다. - 온라인 수업이지만 대면 수업의 질에 결코 뒤지지 않아서
편리성과 개인 맞춤형	<ul style="list-style-type: none"> - 집과 학교거리가 멀어서 집에 강의 듣는 것이 편합니다. - 복습이 가능해서 좋습니다!! - 온라인으로도 딱히 손해보지 않고 편하게 많이 배울 수 있는 것 같다. - 아무 때나 수업을 들을 수 있고 들으면서 바로 검색해 볼 수 있어서 - 동영상 듣고 나서 잘 이해 안가는 걸 쪽지로 올리면 즉각 답변해 주셔서 - 영어에 관심이 많아서 모르거나 알고 싶을 게 있을 때마다 매번 질문했는데도 안 귀찮아 하시고 이해하기 쉽게 답해 주셔서 개인적으로 나한테 딱 맞는 수업이었다.

다양한 주제 & 영어 학습	<ul style="list-style-type: none"> - 수업에 많은 내용이 담겨있는 것 같습니다! - 영화를 좀 더 다각적인 각도에서 구체적으로 분석할 수 있다. - 매주 생각해 볼 만한 주제를 잘 잡으셔서 던져 주심. - 겨울왕국을 이런 시각으로도 접근할 수 있구나 싶었다. - 영어만 배운 게 아니라 심도 있는 주제로 함께 얘기해 볼 수 있어서 좋았습니다. - 영어 회화에 많은 도움이 되어서 - 애니메이션인데도 실용적 어휘가 많이 나와서 좋았다. - 대사만 하면 조금 쉬울 수 있는데 지문도 다뤄 주셔서 더 많이 배울 수 있었다. - 문화도, 배우에 대한 비하인드도, 좋은 표현도 많이 배울 수 있어서
교수자의 노력 기타 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 준비를 꼼꼼히 하시는 것 같고 학생들과 소통하려는 노력이 대단하십니다. - 다른 온라인 수업에 비해 교수님은 준비도 많이 하셔서 수업이 좋다고 생각합니다. - 먼저 영화가 취향이고, 교수님의 목소리나 수업 자료(영상, 사진)가 좋고 수행할 과제들이 간단해서 좋습니다. - 과제량이 부담스럽지 않고 교수님께서 항상 수업을 위해 애쓰시고 계십니다! - 동영상만 올리는 다른 수업에 비해서 성의가 있다고 느낌.

학습자들이 온라인 수업에 대한 긍정적인 만족을 나타낸 이유 중 매우 빈번하게 나온 답변은 수업의 재미와 수업의 체계적인 구성이었다. 영화가 흥미로웠다거나 수업 자체가 지루하지 않고 재미있고 부담이 없어서 좋았다는 의견이 주를 이루었다. 온라인 수업인데도 지루하지 않아서 좋았다는 학습자들의 의견을 통해 교수자의 입장에서 판단해 보면 시각적 자극과 청각적 입력으로 구성되는 수업 영상을 학습자들이 흥미를 갖고 접근할 수 있도록 만들 필요가 있겠다. 이것은 대면 수업에도 해당되는 항목이겠지만 시각적, 청각적 입력이 훨씬 강화되는 수업 동영상 제작에서는 좀 더 중요하게 다루어져야 할 부분이라 판단된다. 이와 관련된 의견은 개인 인터뷰에서 매우 자주 나왔다.

제가 겨울왕국 시리즈 완전 좋아하거든요, 그걸 가지고 영어 공부도 하니깐 너무 좋아요. 재미도 있고요... (인터뷰 1회, 기업경영, 2학년, K.B.J.)

저는 동영상 내용 중에서 영화 비하인드 콘텐츠가 쎄 재밌어요. 그걸 보고 영화를 다시 보면 더 재밌고 거기에 나온 영어는 더 잘 공부되는 거 같아요. (인터뷰 3회, 경영학, 3학년, M.J.K.)

다음으로 학습자들은 온라인 수업에 임하면서도 대면 수업에 못지않는 수업의 구성에 신경을 쓰는 것으로 나타났다. 동영상 수업 시청 이외에 이와 관련된 주제로 과제를 제출하거나 K-앱을 통해 자신의 의견을 표현해 본다는지 언어 표현과 관련된 퀴즈 수행, 또는 줌 수업에서의 조별 과업

등으로 수업 내용을 여러 차례 다잡게 되는 수업의 구성에 만족감을 보이는 것으로 나타났다. 동영상 수업만 업로드하고 끝나는 것이 아니라 이와 관련된 주제를 다각도에서 생각해서 표현해 보게 하고 이러한 과정에서 필요한 영어 표현을 함께 학습하도록 하는 연계된 구성이 학습자들은 대면 수업처럼 수업에 참여한다고 느끼는 것으로 판단된다.

다음으로 살펴볼 항목은 수업의 질이다. 강의 소리 크기부터 과제의 양, 수업에 대한 이해도, 수준에 맞는 과제나 줌 수업 이행 등을 통해 학습자들은 수업의 질을 판단하였고 이러한 판단은 온라인 수업의 만족도에 영향을 미치는 요인으로 나타났다.

다음으로 온라인 수업에 만족하는 이유로 살펴볼 항목은 편리성과 개인 맞춤형 학습의 가능성이다. 학습자들이 시간과 공간을 뛰어넘어서 원할 때 언제든지 강의를 들을 수 있다는 것과 원하는 부분을 언제든지 복습할 수 있어서 편하다고 제시한 의견은 온라인 수업의 가장 큰 특징이라 할 수 있겠다. 또한 학습자들은 수업 내용 중 이해가 안가거나 본인이 더 알고 싶은 부분을 가상 대학의 쪽지로 질문하고 교수자로부터 일대일로 답변을 받는 것에 만족감을 나타냈다. 이러한 내용은 개별 인터뷰에서도 매우 쉽게 발견되었다.

저는 개인적으로 온라인 수업이 훨씬 좋아요. 집이 일산이라 먼데 학교 안가고도 수업 들어서 너무 편하고... (중략) 필기할 때도 중지하고 내 맘대로 할 수 있어서 좋고... (중략) (인터뷰 3회, 재무금융, 2학년, Y.S.M.)

1학년이라 학교를 못 가서 많이 아쉽지만... (중략) 동영상에서 잘 못 알아들은 부분을 반복 재생할 수 있어서 좋은 거 같아요. (인터뷰 4회, 자동차공학, 1학년, J.A.Y.)

또한 학습자들은 대면 수업일때보다 교수자에게 훨씬 쉽게 접근할 수 있고 본인이 원하는 정보를 개별적으로 얻을 수 있다는 점을 좋게 평가하였다. 이것은 온라인 수업의 또 다른 큰 장점중의 하나이기 때문에 효율적인 온라인 수업을 위해서는 이러한 학습의 편리성과 개인 맞춤형 학습의 가능성을 극대화시킬 필요가 있겠다.

다음으로 나타난 온라인 수업의 만족에 대한 이유는 다양한 주제 제시와 도움이 되는 영어 학습이었다. 본 강좌를 통해 영어 회화나 실용적 어휘, 좋은 영어 표현과 영화를 통한 문화 학습이 이루어져서 좋았다는 의견이 있었다. 이러한 의견은 독해 수업의 궁극적인 목적에 가장 부합되는 이유라 생각된다. 이와 더불어 몇몇 학습자들은 영화를 활용한 독해 수업에서 영어 학습뿐만 아니라 영화에 나타난 다양한 주제를 각자의 입장이나 각 캐릭터들의 입장에서 생각해 보도록 한 활동에 대해서

긍정적인 반응을 보였다. K-앱이나 줌 토론 활동에서 영화를 통해 나타나는 다양한 주제를 다각도로 접근하여 자신의 의견을 표출하도록 유도하였는데, 이를 통해 영화를 구체적으로 분석해 볼 수 있어서 좋았다는 의견이 있었다. 결론적으로 영어 학습과 더불어 이를 기반으로 확대된 주제 학습도 온라인 수업의 만족도의 이유에 포함되는 것으로 나타났다.

마지막으로 살펴볼 항목은 교수자의 노력 부분이다. 온라인 수업의 만족의 정도에 교수자의 노력을 세심하게 느끼는 학습자들도 있었다. 이들은 교수자가 학생들과 소통하려는 노력, 수업 준비의 정도, 교수자의 목소리 성량이나 준비한 수업 자료 등에 대해서도 면밀하게 관찰하며 이것을 온라인 수업의 만족을 느끼는 항목으로 제시하였다. 전체적인 수업의 목표를 놓고 분석해 본다면 이러한 의견들은 어찌 보면 부수적인 항목일 수 있겠지만 이러한 부분을 세심하게 느끼는 학습자들도 있다는 것을 감안하여 교수자들은 차후의 온라인 수업 준비에 이를 신경 쓸 필요가 있겠다.

온라인 강의에 만족하는 의견 이외에도 개선되기를 바라는 의견도 있었다. 시험 대비(*기말고사 준비를 어떻게 해야 할지 모르겠어요. 전체적으로 다 빼놓지 않고 다루시다 보니 뭐가 중요한지 잘 모르겠습니다.*), 수업 내용의 난이도(*퀄리티는 만족스러우나 수업에 다루는 내용의 난이도가 너무 쉽다.*), 혼자서 진행해야 하는 온라인 수업으로 인해 떨어지는 집중력(*대면강의가 아니다 보니 집중력이 떨어질 때가 많고, 모든 강의를 챙겨 보기가 벅차다.*) 등에 대한 의견이 나왔다. 이러한 의견들은 온라인 수업이라서 나온 특징적인 의견이라기 보다는 학습이라는 것 자체로 인해 생겨나는 의견이라 판단된다. 대면 수업이었어도 나올 수 있는 의견들일 수 있지만 수업 내용 난이도 조절이나 시험 준비를 위한 교수자의 조언 등은 학습을 하고자 하는 학생들에게 중요하기 때문에 이 부분은 수정될 필요가 있겠다.

2. 수업방식에 대한 만족도

다음으로 설문조사의 세 번째 문항은 “3. 본 강좌의 수업 방식(동영상 시청, K-앱, 줌 수업)에 대한 만족의 정도는 어떠한가?”이고 이에 대한 결과는 그림 2와 같다.

동영상 수업 시청과 K-앱 활용 및 줌 수업으로 구성된 본 연구의 수업 진행 방식에 대한 만족도에 대한 조사 결과 매우 만족한다는 의견이 36.6%(34명)이었고 만족한다는 의견이 40.9%(38명)로 나타났다. 이를 통해 전체적으로 수업 진행 방식에는 학습자들이 긍정적인 반응(77.5%)을 보인 것으로 판단된다. 이러한 답변의 이유는 설문조사 6번 문항에서 질문하였고(6. 위 5번 답변에 대한 이유는?), 이에 대한 답변은 의견 교환 및 소통, 수업

활동들의 적절한 분배, 학습의 효율성, 기타 사항으로 범주화 되었다(질문 2번 답변과 중복되는 답변은 제외하였음). 이러한 범주화 된 답변 결과를 구체적으로 제시하면 표 2와 같다.

그림 2
본 강좌 수업 방식(동영상, K-앱, 줌)에 대한 만족도

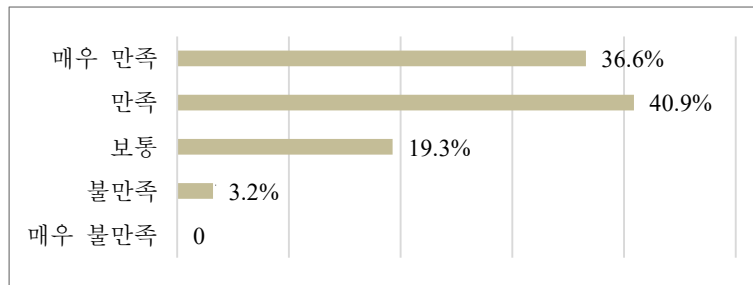


표 2
본 강좌 수업 방식(동영상, K-앱, 줌)의 만족에 대한 답변 이유

이유	구체적 내용
의견 교환 및 소통	<ul style="list-style-type: none"> - 소통이 가능합니다. - 동영상 수업이라 크게 기대안했는데 소통도 되고 줌 수업에서 토론도 하고 온라인이어도 이로운 점이 있습니다. - 동영상은 각 챕터별로 보기 쉽게 잘 나누어서 설명 해주시고, 줌으로 간단한 조별활동을 하면서 한번도 만나지 못한 학우들과 이야기를 조금이나마 나눌 수 있는 시간이 되어 좋습니다 - 강좌를 통해 공부하고 줌을 통해 의견을 나누는 것이 좋습니다. - 줌을 통해 교수님과 학우분들과 소통하며 진행되는 수업이라 재미있습니다 - 적절합니다! 케이 앱보단 공부되는 퀴즈나 의견을 나눌 수 있는 토론이 조금 더 좋습니다. - 실시간으로 교수님께서 확인해주시고 소통해 주셨기 때문에 만족도가 높습니다.
여러 수업 활동의 적절한 분배	<ul style="list-style-type: none"> - 적절한 줌수업과 동영상 수업의 분배가 좋습니다. - 부담되지 않는 활동들이 적절하게 제시되어 좋습니다. - 동영상, 케이푸쉬, 줌 적절하게 이루어져 좋습니다. - 줌과 K-Push동영상 비율이 알맞고 과하지 않아서 좋다 - 적당한 줌 수업, 적당한 동영상 분량이어서 만족합니다. - 자칫하면 공부안하고 그냥 들어 놓기만 하는게 온라인 강의 단점인데 이런 단점들을 잘 보완했다고 생각합니다! 푸쉬가 오면 까먹고 있다 가도 아, 강의 들어야지 라고 생각하게 되어요~ - 다양한 활동들을 적절하게 할 수 있다. 그래서 안지루하다.
학습의 효율성	<ul style="list-style-type: none"> - 매주 출석에 대한 퀴즈 및 과제는 달랐으며, 없었다면 깊이 공부하지 못하게 되었을 것 같습니다. - 복습하듯이 주마다 과제를 하면서 공부하여 좋았습니다. - 가끔 실강을 통해 직접적인 소통도 하고 동영상을 시청하며 조금 더 여유있게 공부가 가능해서 좋습니다. - 실시간 강의와 동영상 강의를 잘 조합되어 효과적인 수업이 이뤄져서 좋은 것 같다.

	<ul style="list-style-type: none"> - 조별과제가 처음엔 부담스러웠지만 지금은 공부도 되고 재밌음. - 동영상, K-Push를 통한 수업방식에 매우 만족합니다. 시간분배가 효율적이면서도 실시간 출석 체크로 성실도 동시 확인가능. 더불어 K-Push의 출석 확인용 과제들을 하기 위해선 수강을 미룰 수 없어 그때그때 진행되어 좋습니다. - 이번 수업은 영어공부에 탁월함.
기타 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 타 강의 동영상 수준보다 많이 향상되어 있다. - 대체적으로 학생들의 자율성에 맡겨서 좋습니다. - 책을 잘 활용하시면서도 재밌는 내용같은 것을 추가로 넣어 주셔서 지루할 틈 없이 수업 재밌게 듣고 있습니다. - 여러 방법으로 출석체크가 되어 수업이 지루하지 않고, 흥미 유발이 되는 것 같아요. - 동영상의 적당한 길이로 여러 개 올라와서 좋아요.

수업 진행 방식에 대한 만족에 대한 이유에서 학습자들은 수업 시 의견 교환 및 소통이 가능한 것에 만족감을 보였다. 줌 수업을 통한 학습자들 간의 의견 교환뿐만 아니라 교수자와의 소통에 대해서도 세심하게 느끼는 것으로 판단된다. 줌을 통해 의견을 나누는 것이 좋았다거나 교수자가 실시간으로 소통을 가능하게 한 것에 긍정적인 반응을 보였다. 온라인 수업의 경우 줌과 같은 실시간 소통이 가능한 장치나 채팅이 가능한 앱 등을 통해 학습자들간 그리고 교수와의 원활한 소통이 가능하다는 것을 직접적으로 느끼게 해주는 것이 필요한 것으로 보인다. 이러한 소통의 중요성은 개별 인터뷰에서도 분명하게 드러난다.

오프라인 수업일 때 궁금한 게 있어도 교수님께 이것 저것 여쭙보는게 좀 그래서 에이~하고 안 한적이 많았는데, 온라인으로 하니깐 이렇게 줌으로 해도 되고 쪽지로 바로 바로 해도 되고 그런게 좀 부담이 없어진 거 같아요. (인터뷰 3회, 중국학, 3학년, L.T.H)

줌으로 수업하는 게 부담이 없어서 좋은 거 같아요. 그냥 수업만 출창 하는 강의도 많은데 이걸 조별 활동도 하고... (중략) 처음엔 조별이 좀 귀찮았는데 하다 보니 다른 애들이랑 얘기도 할 수 있고... (중략) 좀 더 알차게 수업하는 느낌이 들어서요... (인터뷰 2회, 국제통상학, 2학년, H.J.I)

다음으로 살펴볼 이유는 여러 수업 활동들의 적절한 분배이다. 동영상 시청과 줌 수업 그리고 K-앱 활동 중 어느 하나에만 편중된 것이 아니라 세가지 활동이 적당한 양으로 골고루 할 수 있어서 좋았다는 의견이 많았다. 교수자들은 온라인 수업의 진행 방식과 구성 활동을 짤 때 수업 활동의 양과 여러 활동의 적절한 분배를 고려할 필요가 있겠다. 다만 기타 사항에서 오히려 수업 활동이 너무 다양해서 힘들었다는 의견들도 있기 때문에 수업

활동의 다양성에 대한 논제는 좀 더 논의되어야 할 것이다.

학습자들이 수업 진행 방식에 대해 만족감을 보인 다음 이유로는 학습의 효율성을 꼽을 수 있겠다. 이 항목은 영화를 활용한 영어 독해라는 본 강좌의 목표에 가장 부합되는 의견들이라 할 수 있겠다. 퀴즈나 과제 또는 줌 수업을 통한 조별 과제가 공부에 도움이 되어서 좋았다는 의견이 있었고 또한 K-앱을 통한 간단한 과업 제출과 출석 체크로 인해 학습 유지가 되어서 좋았다는 의견도 있었다. 궁극적으로 학습자들에게 학습을 유도하고 그것을 유지하도록 하는 것이 중요하다는 것을 상기시키는 답변들이다. 실질적으로 강좌를 수강할 때 학습자들은 다양한 요인들을 통해 수업 진행 구성의 만족도에 대해 판단하게 되는데, 위의 의견들을 통해 볼 때 교수자들은 궁극적으로 학습에 도움이 되는 요인들을 파악하여 이를 강화할 필요가 있겠다. 마지막으로 기타 사항으로는 학생들의 자율성 인정이나 흥미 유발 등의 의견이 나왔다. 본 연구의 수업 방식에 대한 만족의 이유에 대한 답변 중 긍정적인 의견이 많이 나왔지만 반대로 개선되어야 하는 의견도 나왔는데, 이를 불편 사항과 수업 방식의 다양성에 대한 어려움이라는 두개의 범주로 나누어 정리하였고 구체적인 내용은 다음과 같다.

표 3
본 강좌 수업 방식에 대해 개선할 점

이유	구체적 내용
불편사항	<ul style="list-style-type: none"> - 학교 시스템이 불편해요. - K-Push 답변을 핸드폰으로 해야 해서 불편할 때가 가끔 있다. - K-Push로 출석 체크하는 건 좋지만 댓글로 과업을 하는 것보다 E-캠퍼스에 올리는 것이 더 편하다.(내가 과업을 낸 걸 바로 확인할 수 있기 때문) - K-Push사진 첨부가 잘 안되는 경우가 있어서 불편했어요.
수업 방식의 다양성에 대한 어려움	<ul style="list-style-type: none"> - 방식이 너무 다양해서... 조금 힘든 감이 없지 않아 있습니다. K-Push나 줌 둘 중 하나를 없애는 게 나올 거 같기도 합니다. - 아무래도 이 수업만 듣는게 아니고 여러 수업을 듣는데 가끔 분량이 많다고 생각이 들 때가 있다. - 동영상 수업은 재밌게 들을 수 있으나 줌, K-Push를 왜 꼭 해야 하는지 이유를 모르겠음. - 여러 플랫폼을 사용하니깐 헷갈리는 게 없지 않아 있습니다. - 종류도 많고 매번 바뀌어서 적응하기 쉽지 않음. - 수업방식의 종류가 많아서 따라가기 어려움. - 동영상의 길이가 길고, 가끔 줌까지 진행하기 때문에 K-Push는 없어도 괜찮을 것 같다.

수업 구성 방식에 대해 만족스럽지 못한 의견으로는 학교 시스템이 불편하다는 의견과 K-앱이 핸드폰으로만 답변을 할 수 있는 점이 불편하다는 의견이 있었다. K-앱은 모바일 버전만 있고 PC 버전은 없기 때문에 간단한 과업을 제출한다 하더라도 학습자들이 영어로 답변을 써야 하는 경우가 많았기 때문에 불편함을 느낀 것으로 분석된다. 이러한 불편 사항에 대한

의견은 수업 구성 방식에 대한 의견이라기 보다는 전반적으로 수업 진행 도구에 대한 불만족스러운 점이라 판단된다. 수업 도구에 대한 불편 사항은 개별 인터뷰에서도 발견되었다.¹

제 핸드폰이 좀 오래 된 거라 그런지 K-Push가 잘 안 될 때가 있어서 이메일로 답변 드린 적이 두 번 있어요... (중략) 영어 타자로 치는 것도 좀 불편하고... (중략) 그냥 같은 기능인 거 같은데 카톡쓰면 안될까요? PC 버전도 있어서 그게 훨씬 편할 거 같은데요... (인터뷰 4회, 시각디자인, 3학년, J.H.S.)

온라인 교육이 점차적으로 보편화 될 경우 디지털 수업 도구의 발전과 개선은 매우 필수적인 일일 것이다. 교수자와 수업 도구 개발자 간의 의견 교환과 협업은 중요한 일이기 때문에 이러한 협업이 유연하게 형성될 수 있도록 교수자와 행정가 및 수업 도구 개발자들의 노력이 필요하다. 다음으로 나온 수업 방식의 다양성에 대한 어려움은 수업을 구성할 때 고려해야 할 의견이다. 만족하는 이유에 대해서 수업 활동이 다양해서 좋았다는 의견이 많았던 반면 반대로 수업 방식이 너무 다양해서 헷갈렸거나 따라가기 어려웠다는 의견도 나왔다. 또한 여러 플랫폼을 사용하는 것에 대한 부담감이 있어서 활동을 줄이는 것이 나올 것 같다는 의견도 있었다. 다양한 플랫폼을 사용하게 될 경우 교수자들은 각 플랫폼의 기능을 정확히 파악하고 학습자들에게 이것이 학습을 위해 왜 필요한지를 명시적으로 설명해 줄 필요가 있겠다.

3. 줌 수업에 대한 만족도

다음으로 본 강좌에서 총 4회 실시되었던 줌 수업에 대한 만족도를 설문 조사 7번 문항(7. 줌 수업에 대한 만족도는 어떠한가?)에서 5점 척도로 질문하였고 이에 대한 답변 결과는 그림 3과 같다.

줌 수업에 대해 만족하는 정도에 대한 질문에서 매우 만족한다는 의견이 31.2%(29명)이고 만족한다는 의견이 40.9%(38명)로 전체적으로 긍정적인 반응(72.1%)이 나왔다. 그러나 이와 함께 불만족스럽다는 의견이 11.8%(11명), 매우 불만족스럽다는 의견이 1.1%(1명)가 나와서 만족스러운 의견과 불만족스러운 의견의 이유를 각각 분석해 볼 필요가 있다. 줌 수업의 만족도에 대한 답변 이유를 설문 조사 8번 문항(8. 위 7번 문항의 답변

¹ 이러한 인터뷰 내용과 함께 교수자가 느낀 불편 사항을 기반으로 실제 본 교수자는 K-앱 기능에 대해 이 학습도구 관리자에게 문의한 적이 있고 다음 학기 앱 기능 개선 중이라는 답변을 얻은 바 있다.

이유는?)에서 질문하였고, 답변 내용 중 먼저 줌 수업에 대해 만족스럽다고 느끼는 이유를 범주화 하여 구체적으로 제시하면 표 4와 같다.

그림 3
줌 수업에 대한 만족도

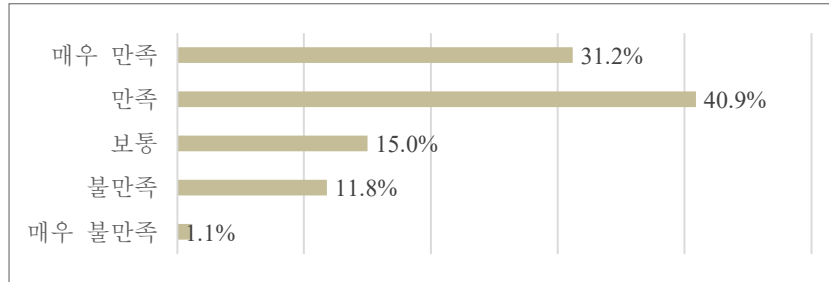


표 4
줌 수업의 만족에 대한 이유

이유	구체적 내용
학생들 간의 소통	- 다른 학생들과 소통할 수 있기 때문입니다
	- 대면수업을 대신하기 때문에 필요하다고 생각한다.
	- 난이도도 높지 않고 의견을 교환하는 게 재밌습니다
	- 사회의실 기능이 있는 줄 몰랐는데, 너무나 좋은 기능인 것 같아요!
	- 비대면 수업에 대한 지루함을 어느정도 풀어준다 생각하여 소모임 활동 등 지루하지 않다.
	- 줌으로 간단한 조별활동을 하면서 한번도 만나지 못한 학우들과 이야기를 조금이나마 나눌 수 있는 시간이 되어 좋습니다.
	- 시간이 너무 길지 않고 보지 못하는 친구들 만날 수 있어 좋습니다.
	- 화상강의를 팀원들과 토론하는 등 정말 알찬 활동들로 진행해 주셔서 저는 매우 만족합니다.
	- 여러 사람들과 토론을 하며 의견을 공유하는 활동이 즐거워요!!
	- 조별원들을 만나 학교에서 사람들과 수업을 받는 듯한 기분입니다.
원활한 진행	- 다른 강의들 보다 훨씬 다양한 방법으로 동기들과 소통을 하면서 수업을 진행해 나가기 때문에 매우 만족한다.
	- 조별로 묶어서 과업수행을 하기 때문에 그때 다른 학우들과 이야기도 나누고 할 수 있어서 좋은 것 같아요.
	- 수업 참여자가 많더라도 세심하게 놓칠 수 있는 부분을 설명해 주시기 때문입니다.
	- 매우 많은 인원 에 비해 원활하게 진행되는 것 같다.
	- 사회의가 처음에는 줌 부담스럽기도 했지만 매주 하는 것도 아니고 횟수도 적고 할 때도 그리 어렵지 않게 따라갈 수 있어서 지금 딱 좋은 것 같습니다.
	- 사람이 많아서 정신없는데 선생님의 명확한 지시로 혼란이 없어서
	- 주어진 시간동안 매우 편안하게 진행해 주셔서
	- 잘 따라갈 수 있게 수업을 진행해 주셔서 좋다.

적정성	<ul style="list-style-type: none"> - 모든게 적당하다고 생각 - 부담 없어서 - 항상 저희에게 부담되지 않을 정도의 시간이기 때문에 재미있게 참여하고 있습니다!! - 부담없이 가볍게 주제에 대해 이야기하기 좋습니다. - 소회의 활동 시간도 적당하고 활동 주제도 적당하고 다 좋아서 - 조별활동이 간단하면서 쉬움. 부담이 없음.
기타 사항	<ul style="list-style-type: none"> - 자유로운 수업 분위기가 좋다. - 줌수업이 조금 더 많으면 좋겠습니다. - 참여가 수월함 - 하고 싶은 것을 다양하게 하는 것이 가능하다.

줌 수업에 만족하는 이유로 가장 빈번하게 나타난 것은 “소통”이라는 개념이었다. 위에서 밝힌 본 강좌의 수업 진행 방식에 대한 만족의 이유로 나온 것도 의견 교환과 소통이었다. 다만 매우 작은 차이가 있다면 줌 수업에서는 교수자와의 소통보다는 학습자들 간의 소통 가능성에 좀 더 중점이 맞춰져 있다. 줌 수업을 통해 소통 기능을 극대화할 수 있기 때문에 이러한 의견들은 줌 수업의 장점을 가장 극명하게 반영하는 것이다. 화상으로라도 다른 학생들을 만나 의견을 공유할 수 있기 때문에 학교에서 수업 받는 기분이 든다는 의견도 있었다. 줌이 소통이 가능한 공간이기 때문에 일방적인 강의 전달 형태보다는 조별 활동이나 토론과 같은 소통 활동을 넣는 것이 바람직하다 판단된다. 이와 관련된 내용은 개별 인터뷰에서도 매우 자주 언급되었다.

학교에서 직접 못 보는게 아쉽긴 한데 그래도 잇을만 하면 줌 수업을 해서 학교에서 수업 받는 느낌도 나고 혼자 하는 것 보다는 공부도 되는 거 같고... (인터뷰 4회, 응용화학, 2학년, C. J. W.)

줌 수업으로 조별 활동도 하고 얘기도 많이 하다 보니 안지루하고 역동적이어서 좋고요... (중략) 같이 토론하고 결과를 도출해서 딱 제출할 때 뿌듯하죠. (인터뷰 3회, 회화전공, 4학년, K.Y.M.)

1학년이라 아는 사람도 없고 그런데 줌 수업하면 다른 학우들도 만날 수 있고 소통도 되고 정보도 교환할 수 있고 해서 저는 좋은 거 같아요. (인터뷰 2회, 기업경영, 1학년, L.H.I)

다음으로 나온 줌 수업에 만족하는 이유는 교수자의 원활한 진행이었는데 수업 내용이나 활동 사항을 어렵지 않게 따라갈 수 있어서 좋았다는 의견이 주를 이루었다. 줌 수업을 하기에 실질적으로 93명은

매우 많은 인원일 수 있는데 이들이 혼란스럽지 않게 교수자가 명시적으로 지시 사항을 전달한다거나 수업 활동에 대한 명확한 설명으로 쉽게 수업을 따라올 수 있도록 하는 것이 줌 수업에 대한 만족의 중요한 요인인 것으로 판단된다. Shea, Li, 그리고 Pickett (2006)가 제시한 온라인 수업을 디자인할 시 고려해야 사항을 상기할 필요가 있겠다. 그들은 먼저 온라인 수업의 목표와 목적이 명확히 학생들에게 명시되고 전달되어야 하고, 수업 활동과 수업 시간 변수가 확실하게 수업 계획서에 표기되어야 하며, 학생들이 온라인 토론이나 수업 활동에 어떻게 참여하는지에 대한 지침이 명확히 전달되어야 한다고 주장한 바 있다.

다음으로 줌 수업에 대해 만족하는 이유로 줌 수업의 활동 시간이나 활동의 주제가 부담이 없고 적당해서 좋았다는 의견이 나왔다. 교수자들은 학습자들이 소화할 수 있는 과업의 무게를 적절하게 가늠해서 적당한 시간안에 처리할 수 있도록 유도해야 할 것이다. 물론 처음부터 이러한 적당함에 해당되는 시간이나 수치를 파악하기란 쉽지 않으니 교수자는 여러 차례의 줌 수업을 하는 과정에서 학습자들의 의견을 수렴하여 차츰 조정할 필요가 있겠다. 다음으로 줌 수업에 대해 만족스럽지 않는 이유를 분석하고자 한다. 학습자들이 줌 수업에 대해 불만족스럽게 느끼는 이유를 표로 제시하면 다음과 같다.

표 5

줌 수업의 불만족에 대한 이유

이유	구체적 내용
소회의 활동의 어려움	- 줌 수업을 할 때 과업의 난이도가 너무 어렵지 않게 해 주셔서 감사합니다. 하지만 조별 과제보다 개인 과제를 하는 것도 좋은 것 같습니다. 너무 어색한 상황이 많은 것 같습니다.
	- 줌으로 하는 팀플은... 다른 강의도 마찬가지로... 정말 힘든 것 같습니다...
	- 저의 조는 괜찮았는데 소회의가 이뤄지면서 아무 말을 하지 않는 조도 있는 것 같습니다.
	- 매우 만족스럽지만 열심히 참여를 안하거나 카메라를 끄는 경우도 있어서
	- 줌으로 화상강의를 하면서 교수님과 원활한 의사소통을 하는 것은 좋지만, 소회의그룹으로 학생들과 단시간에 소통하기가 쉽지가 않은 것 같아요. (개별적인 토론과제로 제출하여 의사 소통하는 것이 더 소통이 잘 되는 것 같습니다.)
	- 1:1 토론보단 그룹토론이 더 재밌는 것 같아요, 1:1은 부담스럽고 어색합니다.
	- 소회의 할 때 조금 어색해요
	- 모임 활동에 적극적이지 않은 친구들과 만나면 진행이 어려운 것 같아요.

<p>Zoom 수업 목적에 대한 숙지 필요성</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Zoom 수업에 있어 만족스럽긴 하나, 토론 등 그룹방을 통해 소통하는 건 소통이란 목적 자체로는 좋으나 본 수업에 대한 이해도나 능력 향상에는 도움이 되는 부분인지는 잘 모르겠습니다. - 동영상상을 모두 소화해내기도 어렵는데 Zoom 수업까지는 조금 부담됩니다. - 야외일 경우 참여의 한계가 있다고 생각하였습니다.
<p>기타 사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 소회의 활동을 두 명이서 할 경우 시간을 좀 줄여도 될 것 같습니다. - 소회의 활동이 전체적으로 조금 긴 것 같습니다. - Zoom 수업 시간을 좀더 줄여도 될 것 같습니다. Zoom에서 조별과업을 할 때 항상 시간이 많이 남아서 조별활동 시간을 줄이면 좋겠다고 생각했습니다. - 교수님 말씀하실 때 다른 분 마이크가 켜져 있을 때 시끄러워요. - 사람이 많다. 사람이 너무 많아서 복잡하기도 하다.

학습자들의 Zoom 수업에 대해 불만족스럽다고 느끼는 이유로 제시된 것은 소회의 활동의 어려움이었다. 위에서 밝혔듯이 학생들간 자유로운 소통이 이루어져서 좋았다는 의견도 많았던 반면 반대로 소통에 어려움을 느낀다는 의견도 나왔다. 대면 수업에서 조별 활동을 할 때 나타나는 단점들이 온라인 Zoom 수업에서도 고스란히 반영되는 듯하다. 소회의 기능을 통해 팀 활동을 하게 되었을 때 어색하거나 소극적인 조원이 있을 경우에 진행의 어려움이 있다는 의견이 나왔고 또한 열심히 참여를 안 하거나 카메라를 끄고 참여 여부를 알 수 없는 조원이 있어서 불만족스러웠다는 의견도 있었다. 이와 관련된 의견은 개별 인터뷰에서도 종종 나타났다.

제가 Zoom 내성적이라서요... 팀플이 Zoom 힘들거든요. 팀플도 어차피 영어 공부하는 건데 개별로 하는게 더 효과적이지 않을까... (인터뷰 1회, 한국역사학, 1학년, K.C.H.)

저희 팀에 회의실 들어만 오고 토론에 아예 참여 안하는 학생이 있거든요. 가끔 화면도 가리고... 쯤 그래요. 이런 건 소회의 활동 취지에 맞지 않는 거 아닌가요?! (인터뷰 3회, 기업경영, 3학년, K.M.S.)

이것은 Zoom 수업에 국한되는 특징적인 이유라기 보다는 어떤 형태의 팀 활동을 해도 나타날 수 있는 의견들이라 판단되기 때문에 교수자의 입장에서는 팀 활동을 더욱 활성화할 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다.

다음으로 나타난 이유는 Zoom 수업 목적에 대한 숙지가 필요한 이유들이다. Zoom 수업을 통해 소통에는 만족하나 Zoom 수업에 대한 이해나 영어 능력 향상에 대한 의구심을 제시한 의견도 있었고 동영상 시청 외의 Zoom 수업에 대한 부담감, 참여의 한계 등에 대한 의견이 제시되었다. 이러한 의견들은 교수자가 Zoom 수업을 할 시 학습자들에게 Zoom 수업이 왜 필요하고 Zoom 수업의

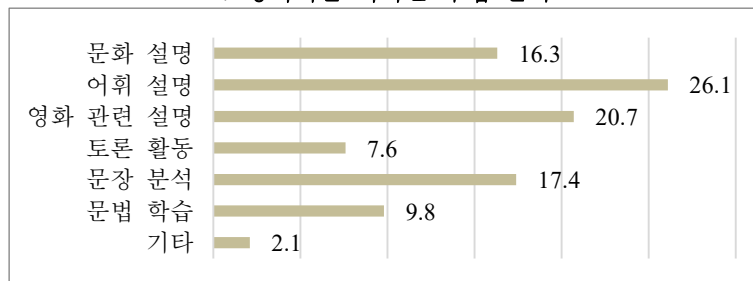
여러 활동등을 통해 어떤 언어 학습이 일어나는지 등에 대해 명확하게 숙지시킬 필요가 있다는 것을 나타낸다. 또한 외부나 야외라서 줌 수업 참여가 어렵다는 식의 의견은 온라인 수업 참여에 대한 가치를 낮게 두기 때문에 생기는 의견일 수 있기 때문에 줌 수업 참여가 대면 수업 참여와 동일한 가치라는 인식을 주지시킬 필요가 있다 판단된다.

온라인 수업의 만족에 영향을 미치는 요인이라 규명한 연구들에(Ladshewsky, 2013; Paechter, Maier, & Macher, 2010; Palmer & Holt, 2009; Sheridan & Kelly, 2010) 의하면, 온라인 수업의 구성 내용, 학습 관리 시스템인 LMS의 효능, 교수자와 학습자 간의 그리고 학습자들 간의 상호작용, 동기나 자기 조절과 같은 학습자 개인의 학습 과정 등이 온라인 수업 만족에 영향을 미치는 요소들이라 밝히고 있다. 상기에서 제시한 본 연구 결과의 분석은 기존의 연구 결과와 일맥 상통한다 할 수 있겠다.

4. 수업에서 보강되기를 원하는 학습 분야

다음으로 본 수업에서 보강될 필요가 있는 학습 분야에 대해 질문하였고 (9. 수업에서 더 보강되기를 바라는 부분은 무엇인가?), 93명 중 92명의 학습자 답변이 응답 처리되었으며 답변 결과는 다음과 같다.

그림 4
보강되기를 바라는 수업 분야



학습자들이 본 수업에서 좀 더 보강되기를 바라는 학습 분야는 대체적으로 다양하게 나타났다. 학습자들은 어휘에 대한 설명(24명, 26.1%)과 영화의 제작 과정이나 캐릭터들의 비하인드 스토리와 같은 영화와 관련된 설명(19명, 20.7%)이 좀 더 보충되기를 희망하는 것으로 나타났다. 본 교재에는 영어 어휘와 그에 대한 우리말 의미가 실려 있어서 실질적 수업에서는 어휘의 의미를 강조하지 않았는데 학습자들은 기본적인 어휘에 대한 세세한 설명을 필요로 하는 것으로 판단된다. 영화 관련된 설명은 동영상 수업 중간 중간에 많이 제시되었는데 인터뷰 내용을 기반으로 추론해 본 결과 학습자들은 이

부분이 학습하다가 재미와 흥미를 복돋아주기 때문에 더 보장되기를 원하는 것으로 파악된다.

다음으로 학습자들은 영화에 나타난 문화와 관련된 설명(15명, 16.3%)과 문장에 대한 세세한 분석(16명, 17.4%)을 필요로 하는 것으로 나타났다. 본 수업에서는 문장 해석이나 문법적 요소보다는 영화의 내용이나 극의 흐름, 캐릭터들의 변화 등을 통해 문장의 의미를 이해하는 방식으로 진행되었는데 언어적인 측면에서 문장 해석이나 문법적 요소를 명시적으로 학습하기를 원하는 요구가 있는 것으로 판단된다. 문법 학습(9명, 9.8%)에 대한 요구도 이와 같은 맥락에서 설명된다. 영화를 기반으로 수업이 진행될 경우 영화 맥락 속에서 문장의 의미를 파악하는 것이 중요한데, 이것의 중요성을 학습자들에게 인지시킬 필요가 있다고 판단되며, 이런 과정에서 학습자들이 즉각적으로 느낄 수 있도록 문장의 의미나 문법적 항목을 명시적으로 알려줄 필요도 있겠다. 마지막으로 토론 활동에 대한 요구(7명, 7.6%)는 수치가 가장 낮았는데 이는 줌 수업이나 과제 및 토론 활동에서 토론을 풍부하게 실시했기 때문에 많은 요구가 있지 않은 것으로 판단된다. 기타 의견에서는 영어 회화에 자주 쓰이는 표현 학습(1명), 다른 영화에서 쓰인 비슷한 표현(1명), 배운 표현으로 자기 경험 써 보기(1명) 등의 의견이 있었다.

V. 결론 및 제언

코로나19 사태로 인해 교육의 패러다임이 급격하게 바뀌었다 해도 과언이 아닐 것이다. 무엇보다 대면으로 주로 진행되던 수많은 수업들이 준비되지도 않은 상태에서 급작스럽게 비대면 온라인 수업으로 대체되는 변화가 생겼다. 코로나19 사태로 인해 맞이하게 된 온라인 수업을 ERT(Emergency Remote Teaching)라고 별도로 정의하기도 하는데(Hodges, Moore, Lockee, Trust, & Bond, 2020), 이는 비상 사태로 오프라인 수업에서 갑자기 전환하게 된 온라인 교육은 기존에 이미 진행되어 오던 온라인 교육과는 근본적으로 다르게 접근해야 한다는 의견이다. 코로나가 진정되지 않는 한 이러한 현상이 지속될 수 있는 현 시점에서 온라인 원격 수업의 사례를 공유하고 교양 영어 수업의 나아갈 방향을 모색하는 것은 필요한 일이다. 이를 위해 본 연구는 지난 학기의 온라인 교양영어 수업 사례를 제시하고 이에 대한 학습자들의 의견과 반응을 분석함으로써 교수자가 온라인 수업을 계획할 시 고려해야 할 사항들을 고찰하고자 하였다.

온라인 수업에 대한 학습자들의 반응은 온라인 수업에 대한 만족도, 수업 진행에 대한 만족도, 줌 수업에 대한 만족도, 그리고 본 강좌에 보장되기를 바라는 분야로 나누어 정리되었고 각 항목의 만족도에 대한 이유는 학습자들의 설문 결과와 개별 인터뷰 내용을 기반으로 범주화 하여

분석하였다.

온라인 수업에 대한 만족도는 긍정적으로 나타났으며 만족의 이유는 재미, 체계적 구성, 수업의 질, 편리성과 개인 맞춤형, 다양한 주제와 유익한 영어 학습, 교수자의 노력 및 기타로 나타났다. 수업 진행에 대한 만족도 또한 긍정적으로 나타났으며 이에 대한 이유는 의견 교환 및 소통, 수업 활동들의 적절한 분배, 학습의 효율성 등으로 나타났다. 줌 수업에 대해 만족하는 이유는 학생들 간의 소통, 교수자의 원활한 진행, 소회의 활동의 적정성 등으로 나타났으며 줌 수업에 대해 만족하지 못하는 이유는 소회의 활동의 어려움, 줌 수업 목적에 대한 숙지의 필요성 등으로 나타났다. 마지막으로 본 강좌에서 보강되기를 바라는 분야로는 어휘에 대한 세세한 설명, 영화 제작의 뒷 이야기나 캐릭터나 배우에 대한 영화 관련 설명, 영화 속에 나타난 문화 설명, 문장 분석 및 문법 학습, 토론 활동 등으로 매우 다양하게 나타났다.

본 연구가 서울에 위치한 한 대학에서 실시한 하나의 교양영어 과목만을 기반으로 하였고, 코로나19 사태에 따른 급작스러운 변화로 인해 대처한 특정한 하나의 사례만을 중심으로 한 분석이라는 점에서 연구의 제한점이 있다. 그러나 포스트 코로나 시대 온라인 수업이 병행될 수도 있는 추측이 나오는 이 시점에서 추후 온라인 수업을 계획하고 운영하고자 하는 교수자들에게 온라인 원격 수업의 관리와 운영에 대해 고려할 점들을 제시하였다는 점에서 본 연구의 의의가 있다 하겠다. 본 연구 결과의 내용을 바탕으로 교양영어 온라인 원격 수업을 위한 제언을 하고자 한다.

첫째, 학습자들은 온라인 원격 수업이 대면 수업과 비교하여 교수자에게 훨씬 부담없이 접근할 수 있고 수업에서 제공되는 정보보다는 개인이 개별적으로 원하는 정보를 얻을 수 있다는 점을 긍정적으로 평가하였다. 온라인 원격 수업은 시공간의 제약을 넘어서기 때문에 학습의 편리성이 기본적으로 제공된다. 이에 덧붙여 교수자들은 온라인 수업을 통한 개인 맞춤형 학습이 더욱 가능하도록 세심한 신경을 쓸 필요가 있겠다. 이미 학습자들은 가상대학의 쪽지 기능이나 수업용 앱의 사용으로 개인이 원하는 정보 획득을 통해 자신이 원하는 학습이 가능하다는 것을 알고 있다. 따라서 개인 맞춤형 학습의 가능성을 극대화할 수 있는 구체적인 방안이 마련되어야 할 것이다.

둘째, 학습자들은 교수자와의 소통과 학생들 간의 소통 및 공감을 필요로하며 이를 중요한 개념으로 인식하고 있다. 줌과 같은 도구를 사용해서 실시간 소통이나 채팅이 늘 가능하며 이를 통해 교수자와의 원활한 소통이 언제나 가능하다는 것을 학습자들에게 인지도시킬 필요가 있다. 또한 이러한 소통의 창구를 마련해 두었다 하더라도 사용하는 학생만 할 수 있기 때문에 교수자는 여러 플랫폼을 통해 매주 학생들의 학습에 대한 어려움이나 그들의 의견을 파악하고 이를 즉각 수용하고자 하는 노력을 더욱 해야 할

것이다.

셋째, 줌 수업을 계획할 시 줌이 소통이 가능한 공간이기 때문에 일방적인 정보 전달 방식보다는 조별 활동이나 토론과 같은 소통을 위한 수업 활동이 함께 들어가는 것이 바람직할 것으로 보인다. 또한 줌 수업에서 여러 수업 활동 시 그 활동의 목적은 무엇이고 어떤 학습을 위해 그러한 활동이 필요한지를 학습자들에게 명시적으로 알려줄 필요가 있겠다.

넷째, 효율적인 온라인 수업을 위해 교수자는 교육적 변화에 알맞은 다양한 플랫폼이나 여러 디지털 수업 도구를 익히고 각각의 기능을 잘 습득하여 이를 수업에서 원활하게 사용할 줄 알아야 할 것이다. 이를 위해 교수자는 자신의 디지털 리터러시 향상을 위한 지속적인 노력을 기울여야 할 것이다.

마지막으로, 본래 “온라인 수업이 기존의 정규 학교 체제에서는 대응하기 어려운 학생의 학습권과 과목 선택권을 보장하기 위해 도입되었다는 점에서, 오프라인 수업과 동등한 수준의 학습 성과를 확보하는 것이 필요” (이쌍철 & 김정아, 2018, p. 2)하기 때문에 궁극적으로 학습자들에게 주도적 학습을 유도하고 이를 지속적으로 유지할 수 있도록 하는 구체적인 방안이 설립되어야 할 것이다. 차후에는 온라인 원격 수업을 통한 실질적인 학습의 효율성이나 학습 성과의 향상에 대한 연구가 활발히 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

- 김효영. (2014). 읽기 수업에서의 미디어 자료 활용: 뉴스와 영화 *귀여운 여인*을 중심으로. *영상영어교육*, 15(1), 39-56.
- 남궁지영. (2020). *코로나 19 발생에 따른 학교의 원격수업 운영 실태*. https://kess.kedi.re.kr/post/6711307?itemCode=03&menuId=m_02_03_03에서 검색함
- 백종남. (2020). 코로나 바이러스(COVID-19) 사태로 인한 대체 방법으로서의 실시간 온라인 수업 참여에 대한 대학생의 효능감. *디지털융복합연구*, 18(11), 539-545. <https://doi.org/10.140/JDC.2020.18.1.539>
- 서장욱, 이찬. (2020). 온라인 기반 대학교육 환경에서 학습자 실재감 강화를 위한 교수설계자의 실천 과제 연구. *학습자중심교과교육연구*, 20(8), 695-718.
- 이동주, 김미숙. (2020). 코로나19 상황에서의 대학 온라인 원격교육 실태와 개선 방안. *멀티미디어 언어교육*, 23(3), 359-377. [doi:10.15702/mal.2020.23.3.359](https://doi.org/10.15702/mal.2020.23.3.359)
- 이보경. (2020). 코로나 19로 인한 비대면 교양영어 수업의 학습자 반응에 관한 연구. *교양교육연구*, 14(4), 97-112. [doi:10.46392/kjge.2020.14.4.97](https://doi.org/10.46392/kjge.2020.14.4.97)

- 이쌍철, 김정아. (2018). 학생의 온라인수업 만족에 영향을 주는 요인 분석. *교육행정학연구*, 36(2), 115-138. doi:10.22553/keas.2018.36.2.115
- 이용상, 신동광. (2020). 코로나19로 인한 언택트 시대의 온라인 교육 실태 연구. *교육과정평가연구*, 23(4), 39-57. doi:10.29221/jce.2020.23. 4.39
- 이하은. (2020, 12월 28일). [2020 고등교육 결산] 교육 대전환 시대 ... 규제혁신 '가속페달' 밟는다. *한국대학신문*. <http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=501876>에서 검색함
- Biesenbach-Lucas, S. (2003). Asynchronous discussion groups in teacher training classes: Perceptions of native and non-native students. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(3), 24-46. doi:10.24059/olj.v7i3.1843
- Buck, C., & Lee, J. (2019). *Frozen 2* [Motion picture]. United States: Walt Disney Animation Studios.
- Frimming, R. E., & Bordelon, T. D. (2016). Physical education students' perceptions of the effectiveness of their distance education courses. *Physical Educator*, 73(2), 340-351. doi:10.18666/TPE-2016-V73-I2-2759
- Garrison, D. R. (2017). *E-learning in the 21st century: A community of inquiry framework for research and practice* (3rd ed.). London: Routledge.
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Education Review(online)*, 27. Retrieved from <https://medicine.hofstra.edu/pdf/faculty/facdev/facdev-article.pdf>
- Karkar-Esperat, T. M. (2018). International graduate students' challenges and learning experiences in online classes. *Journal of International Studies*, 8(4), 1722-1735. doi:10.5281/zenodo.1468076
- Kim, H.-J. (2019). The efficacy of Zoom technology as an educational tool for English reading comprehension achievement in EFL classroom. *International Journal of Advanced Culture Technology*, 8(3), 109-203. doi:10.17703/IJACT.2020.8.3.197
- Ko, S., & Rossen, S. (2017). *Teaching online: A practical guide* (4th ed.). London: Taylor & Francis.
- Ku, L., & Lohr, L. (2003). A case study of Chinese students' attitudes toward their first online learning experience. *Educational Technology Research and Development*, 51(3), 94-102. doi:10.1007/BF02504557
- Ladyshevsky, R. K. (2013). Instructor presence in online courses and student satisfaction. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 7(1), Article 13. <https://doi.org/10.20429/ijstl.2013.070113>
- Landis, B. J., & Wainwright, M. (1996). Computer conferencing: Communication for distance learning. *Nurse Educator*, 21(2), 9-14. doi:10.1097/00006223-199603000-00004

- Morse, K. (2003). Does one size fit all? Exploring asynchronous learning in a multicultural environment. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 37-55. doi:10.24059/olj.v7i1.1862
- Paechter, M., Maier, B., & Macher, D. (2010). Students' expectations of, and experiences in e-learning: Their relation to learning achievements and course satisfaction. *Computers & Education*, 54(1), 222-229. doi:10.1016/j.compedu.2009.08.005
- Palmer, S., & Holt, D. M. (2009). Examining student satisfaction with wholly online learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(2), 101-113. doi:10.1111/j.1365-2729.2008.00294.x
- Sawang, S., & Newton, C. J. (2013). Increasing learners' satisfaction/intention to adopt more e-learning. *Education and Training*, 55(1), 83-105. doi:10.1108/00400911311295031
- Shea, P., Li, C. S., & Pickett, A. M. (2006). A study of teaching presence and student sense of learning community in fully online and web-enhanced college courses. *The Internet and Higher Education*, 9(3), 175-190. doi:10.1016/j.iheduc.2006.06.005
- Sheridan, K., & Kelly, M. A. (2010). The indicators of instructor presence that are important to students in online courses. *Journal of Online Learning and Teaching*, 6(4), 767-779. Retrieved from https://jolt.merlot.org/vol6no4/sheridan_1210.htm
- Song, M. J. (2014). Teaching reading by using *Out of Africa*, reading activities, and an eclectic instructional mode. *STEM Journal*, 15(2), 51-68.
- Stanchevici, D., & Siczek, M. (2019). Performance, interaction, and satisfaction of graduate EAP students in a face-to-face and an online class: A comparative analysis. *TESL Canada Journal*, 36(3), 132-153. doi:10.18806/tesl.v36i3.1324
- Vincent, J. R. (2018). Student perceptions of the film in an undergraduate advanced English reading course: A case study of the movie *The Matrix*. *STEM Journal*, 19(3), 23-44.

Applicable level: college education

Keywords: online education, non-face-to-face class, Zoom class, movie, English reading

김혜정

부교수

국민대학교 교양대학

02707 서울시 성북구 정릉로 77

E-mail: naa4907@kookmin.ac.kr

Received: January 14, 2021

Revised version: February 5, 2021

Accepted: February 22, 2021