

## 인터넷원격강의 콘텐츠에 관한 학생 선호 조사

A Research on the Preferences of the Students for the Contents of  
Online Distance Education

남상조\*

목원대학교 경영정보학과\*

Nam, Sang-Zo\*

Mokwon University\*

### 요약

본 연구에서는 인터넷 원격강의를 수강한 학생들을 대상으로 콘텐츠에 있어 학생들의 선호를 조사하였다. 이러한 조사로 인하여 학생들에게 제공하는 콘텐츠의 분량, 콘텐츠의 형태, 콘텐츠의 제공 방법, 수강기간 등에 대한 학생들의 선호를 파악할 수 있었다. 이러한 학생들로부터의 피드백은 인터넷 원격강의를 수행하려고 하는 교수자나 콘텐츠 구축 개발자 또는 학사운영관리자들에게 필요한 정보를 제공하여 보다 효율적이고 학생 만족도가 높은 교육을 실현하는데 도움을 줄 것으로 기대된다.

### Abstract

Nowadays, Internet-based distance education is proliferated. In this research, we surveyed the preferences of students for the contents of online distance education. We investigated students' preference for various items such as quantity of one-hour teaching material, constitution, assessments, etc. We anticipate these feedbacks from the students can provide information for the efficient and satisfactory education in the field of online distance education.

## I. 서론

오늘날 인터넷을 통한 원격강의가 매우 활성화되고 중요성을 인정받고 있다. 대부분의 대학에서 강의 자료를 콘텐츠로 개발하여 장소와 시간의 제약 없이 수강할 수 있도록 학생들에게 제공하고 있다. 또한 2001년부터 학생 모집을 시작한 가상대학은 7개교 4,220명의 입학정원에서 2004년도에 17개교 23,800명의 입학정원으로 괄목할 만한 성장을 하였고 일반인의 인지도와 관심도 크게 증가하였다[1]. 외국의 원격대학이나 원격교육 프로그램이 인터넷 뿐 아니라 CD-ROM, 위성방송, 라디오방송 등의 다양한 매체를 활용하는 데 반하여 우리나라는 초고속 인터넷 통신망의 훌륭한 인프라를 기반으로 대부분 학습관리 시스템(Learning Management System)을 통하여

원격교육 프로그램을 제공하고 있다[2]. 이러한 학습관리시스템은 가상교실(virtual classroom)과 가상대학행정을 이룩하여 멀티미디어를 활용한 강의의 디지털화뿐 아니라 토론, 시험, 상담, 공고, 수강신청, 성적열람, 도서열람에 이르기까지 모든 학사 운영을 수행하며[3], 이를 통하여 교육의 공간적, 시간적 제약을 탈피하고[4] 교육 대상의 범주(scope)를 대학 내에서, 사회, 국가, 궁극적으로 범국제적(global)으로 확대[5]할 수 있는 도구의 역할을 하고 있다.

이러한 학습관리시스템의 구축에 관한 연구나 [6][7] 인터넷상의 원격강의 운영실태에 대한 연구는 상당수 발표되고 있으나[8][9] 인터넷상의 원격강의 콘텐츠에 대한 학생들의 선호에 대한 조사나 연구는 미약한 실정이다[10].

따라서 본 연구에서는 인터넷 원격강의를 수강한 학생들을 대상으로 시간당 콘텐츠의 분량, 콘텐츠의 형태, 콘텐츠의 제공 방법, 수강기간 등에 대한 학생들의 선호를 조사하였다. 이러한 조사를 통하여 인터넷 원격강의를 수행하려고 하는 교수자나 콘텐츠를 구축하는 개발자들, 또는 학사운영 관리자들에게 필요한 정보를 제공하여 보다 효율적이고 학생 만족도가 높은 교육을 실현하는데 도움을 줄 수 있는 기초 자료를 제시하고자 하였다.

## II. 본 론

### 1. 연구 방법

연구방법은 2002년도 2학기에 정보통신진흥원에서 개설한 정보통신사이버대학 ([www.ituniv.or.kr](http://www.ituniv.or.kr))에서 강의를 수강한 학생들을 대상으로 학기말에 인터넷 설문을 실시하여 이에 대한 기술통계분석을 실시하였다.

#### 1.1 표본의 선정

정보통신사이버대학의 2002학년도 2학기 수강생 전원을 대상으로 인터넷 설문을 실시하여 그중에서 202명으로부터 응답을 받았다. 응답자의 인구 통계적 특성은 아래 표1과 같이 평균나이는 25.7세이며 최연소는 20세, 최고령은 48세이었다. 남녀비율은 70%대 30%이며 직장인비율은 30%이었다. 일반 남학생은 49%, 직장에 다니는 남학생은 21%, 일반 여학생은 21%, 직장에 다니는 여학생은 9%이었다. 학년비율은 4학년이 56%로 가장 많았고 3학년이 26%, 2학년이 11%, 1학년이 7%의 분포를 보였다.

[표 1] 설문 응답자의 인구 통계적 특성

평균 나이	25.72세
남녀 비율	70.3% : 29.7%
직장인 비율	30.2%
학년비율(1, 2, 3, 4학년)	7%:11%:26%:56%

### 1.2 설문지의 구성

설문지는 인구 통계적 질문, 수강환경에 관한 질문, 수강상태에 관한 질문, 콘텐츠 선호에 관한 질문의 네 가지 부분으로 구분하였고 설문 항목은 선택을 하는 경우를 제외한 평가 항목들은 리커트 5점 척도로 측정하였다. 설문지의 구성은 아래 표2와 같다.

[표 2] 설문지의 구성

유형	항목	
인구통계	나이, 성별, 직장, 학년	
수강환경	수강 장소, 컴퓨터 및 네트워크설비, 외부수강편의성, 컴퓨터에 대한 자신감	
수강상태	원격수강이유, 원격수강경험, 수강충실여부, 주당수강시간, 면대면 강의와의 비교	
콘텐츠	콘텐츠 분량	콘텐츠 수강 시간
	콘텐츠 제공 방법	콘텐츠 제공방법, 단위 수강 기간
	콘텐츠 형태	콘텐츠 형태

## 2. 실증 분석

### 2.1 수강환경에 관한 분석

수강환경에 대한 분석은 수강 장소, 컴퓨터 및 네트워크설비, 수강편의성, 컴퓨터 실력에 대한 자신감의 네 가지 질문으로 구성되었다.

1) 주요 수강 장소는 표3에서 볼 수 있듯이 집이라는 답변이 66%에 달하여 학교의 25%에 비해 크게 앞서고 있으며 직장인 비율 30% 중에서 9% 정도가 직장에서 주로 수강을 함으로써 직장인들이 직장에서 수강을 하는 경우도 30%에 달하는 것으로 나타났다. 또한 게임방등의 상업 시설에서 주로 수강한다는 답변은 0으로 나타나 인터넷강의 초창기에 게임방을 전전하던 상황에 비해 수강 여건은 바람직하게 개선되고 있음을 알 수 있다.

【표 3】 주요 수강 장소

항목	응답률
강의를 주로 학교에서 수강한다.	50건(24.75%)
강의를 주로 집에서 수강한다.	134건(66.3%)
강의를 주로 직장에서 수강한다.	18건(8.91%)
강의를 주로 게임방등의 상업시설을 이용한다.	0건(0%)

- 2) 자택에 컴퓨터와 네트워크를 보유하고 있는지에 대한 질문에서는 표4와 같이 83%의 응답자가 집에 컴퓨터와 초고속 통신망이 설치되어 있다고 답함으로써 강의 접근 인프라가 매우 양호함을 알 수 있다. 반면 집에 컴퓨터가 없거나 통신이 안 돼 전혀 인터넷을 접속할 수 없는 경우도 13%에 달하여 이들은 초고속 인터넷을 사용하는 다수에 비해 상대적 학습여건이 매우 열악함을 알 수 있다.

【표 4】 컴퓨터와 네트워크 보유 실태

항목	응답률
집에 컴퓨터가 없다.	16건(7.92%)
집에 컴퓨터는 있으나 통신은 안 된다.	10건(4.95%)
집에 컴퓨터가 있고 일반 전화모뎀을 이용한다.	8건(3.96%)
집에 컴퓨터가 있고 초고속 통신망이 깔려 있다.	168건(83.1%)

- 3) 외부 수강 편의성은 표5에서 볼 수 있듯이 학교의 경우 원격강의를 수강할 시설이 잘되어 있고 이용에 아무 불편이 없는 경우가 다수로서 37%의 응답을 보인 반면 아직도 수강시설이 미비하여 곤란을 겪는 경우가 9%에 달하고 수강시설은 잘되어 있으나 자리가 없어 수강에 곤란을 겪는 경우도 10%에 달하여 학교의 시설 개선과 확충이 필요한 것을 파악할 수 있다. 직장인의 경우 직장에 대부분 네트워크 설비가 잘되어 있으나 수강을 하기에는 제약이 따르는 경우가 15%인데 어찌 보면 당연한 일이고 직장인의 경우 집

에서 수강하는 것이 우선적 수강 방법이라고 볼 수 있다. 수강에 전혀 제약이 없는 경우가 7% 정도인데 이들은 매우 양호한 수강 여건을 확보했다고 볼 수 있다. 하지만 미래지향적 관점에서 볼 때 직장에서 직원재교육의 일환으로 원격강의를 지원하는 제도나 분위기 조성이 필요하다고 볼 수 있다.

【표 5】 외부 수강 편의성

항목	응답률
학교에 원격강의를 수강할 시설이 있기는 하지만 네트워크 속도가 너무 느리거나 멀티미디어가 잘 안되어 있어 불편하다	18건(8.91%)
학교에 원격강의를 수강할 시설은 잘되어 있으나 자리가 없어 이용에 불편이 매우 심하다	20건(9.9%)
학교에 원격강의를 수강할 시설이 만족스럽지는 못하지만 그럭저럭 수강할 수 있다	43건(21.29%)
학교에 원격강의를 수강할 수 있는 시설이 잘되어 있고 이용에 큰 불편이 없다	75건(37.13%)
직장인데 직장은 네트워크 설비가 잘 안되어 있다	2건(0.99%)
직장인데 직장은 네트워크 설비가 잘되어 있으나 수강에는 눈치가 보인다	29건(14.36%)
직장인데 직장은 네트워크 설비가 잘되어 있고 수강에 불편이 없다	15건(7.43%)

- 4) 컴퓨터에 대한 자신감을 묻는 질문에서는 표6과 같이 컴퓨터 사용 교육을 제대로 배운 적이 없고 사용에 자신이 없는 경우가 0건이고 컴퓨터에 대하여 자신감을 나타낸 응답이 76%에 달하는 것은 원격강의 초창기에 상당수를 차지하던 실정에 비해 괄목할 만한 개선을 보이고 있다. 하지만 컴퓨터 전공자가 54%에 달하는 것은 모집단이 정보통신사이버대학 수강생에 국한되어 있기 때문이며 자신감을 나타낸 수치 76%라는 것은 모집단이 왜곡된 것에 기인한다고 볼 수 있다. 오히려 자신감을 보이지 못한 응답이 24%나 된다는 것이 컴퓨터 교육의 일반화 측면에서 볼 때 개선의 메시지를 보내고 있다고 보아야

할 것이다.

[표 6] 컴퓨터 자신감

항목	응답률
컴퓨터 사용 교육을 제대로 배운 적이 없고 사용에 자신이 없다.	0건(0%)
컴퓨터 교육을 체계적으로 배우지는 못했으나 컴퓨터 사용은 어느 정도 했다. 그러나 익숙한 것은 아니다.	28건(13.86%)
컴퓨터 교육을 어느 정도 받았으나 익숙한 것은 아니다.	21건(10.4%)
컴퓨터 전공자는 아니지만 컴퓨터는 꽤 쓴다고 자부한다.	44건(21.78%)
컴퓨터 전공자이다.	109건(53.9%)

2.2 수강실태에 관한 분석

수강실태에 대한 분석은 원격수강이유, 원격수강경험, 수강충실여부, 주당수강시간, 면대면 강의와의 비교 두 가지, 등의 총 여섯 가지 질문으로 구성되었다.

- 1) 원격강의의 수강이유로서는 표7에서 볼 수 있듯이 학교에 가는 시간을 줄이기 위한 목적이 51%에 달할 정도로 큰 것을 놓고 볼 때 향후 오프라인 대학의 기능에 대한 시사점을 던져주고 있는데, 미래에는 재택수업이 보편화될 수 있다는 근거를 보여주는 응답이라고 볼 수 있다. 면대면강의보다 수업부담이 적을 것이라는 이유를 수강 목적으로 답한 응답이 18%에 달하는데 이는 온라인교육의 교육 충실성에 대하여 교육자들이 반성해야 할 측면이 있음을 반증하고 있다. 반면 가장 바람직한 목적이라고도 볼 수 있는 본교 내에 강좌가 개설되지 않는 관심과목이므로 수강했다는 응답이 25%에 머물고 있는데 이 비율을 확대하는 것이 교육 과정 기획자 및 개발자들에게는 관건이라고도 볼 수 있다. 학점이 잘 나올 것이라는 기대를 이유로 응답한 경우가 매우 적은 것은 바람직한 현상이라고 볼 수 있으나 남의 권유에 의해 신청했다는 비율이 매우 낮은 것은 본인의 자율의지가 당연히 우선됨을

반영하는 것이지만 교수자 입장에서는 학생들의 호응과 권유를 받을 만큼 제대로 된 교육을 했느냐하는 측면도 생각할 수 있다.

[표 7] 원격강의 수강 이유

항목	응답률
과목이 듣고 싶은 과목인데 학교 내에는 강좌가 마땅한 것이 없어 신청했다	51건(25.25%)
학교에 가는 시간을 줄이기 위한 목적이 제일 크다	103건(50.9%)
면대면 수업보다 과제나 시험 등의 수업 부담이 적을 것이라는 생각이 제일 큰 이유다	37건(18.32%)
학점이 잘나올 것이라는 판단이 제일 큰 이유다	3건(1.49%)
남의 권유에 의해 신청했다	8건(3.96%)

- 2) 원격강의의 수강 경험은 표8에서 볼 수 있듯이 이전에도 원격강의를 수강한 적이 있고 이번 학기에도 두 강좌 이상을 수강하고 있다는 응답이 33%로 가장 많고 이전에 수강한 적이 있고 이번 학기에 한 강좌를 수강한다는 답변과 합쳐 57%의 응답자가 유경험자인 것으로 나타나 정보통신사이버대학이 과목마다 수강생을 소수로 제한하는 정책을 펼치고 있음을 감안할 때 나름대로 원격강의의 혜택으로 인한 재진입 현상을 유추할 수 있다. 이들은 원격강의 수강의 경험을 통하여 보다 수월한 수강이 가능할 것이다. 원격강의 수강 경험자와 비경험자간에 강좌에 충실했었는가에 대한 질문(표9)에 대한 차이점을 t 검정을 통하여 분석한 결과는 경험자의 평균값은 1.93, 분산은 0.92였고, 비경험자는 평균값이 2.15, 분산은 0.69이었으며 P값이 0.09로서 차이가 기각되었다. 따라서 수강 경험자나 비경험자나 강의에 충실성에 있어서는 차이가 있다고 볼 수 없다는 결론을 얻었다.

[표 8] 원격강의 수강 경험

항목	응답률
그동안 사이버강좌를 한번도 수강한 적이 없었고 이번학기에 처음 한 강좌를 수강하고 있다	56건(27.72%)
그동안 사이버강좌를 한번도 수강한 적이 없었고 이번학기에 두 강좌 이상을 수강하고 있다	31건(15.35%)
이전에도 사이버강좌를 수강한 적이 있고 이번학기에 한 강좌를 수강하고 있다	49건(24.26%)
이전에도 사이버강좌를 수강한 적이 있고 이번학기에 두 강좌 이상을 수강하고 있다	66건(32.67%)
무경험자의 충실성 평균	2.149
경험자의 충실성 평균	1.93
무경험자의 충실성 분산	0.687
경험자의 충실성 분산	0.925
P 검정값	0.0908

- 3) 원격강의에 충실히 임했는가하는 질문에 매우 그렇다와 그런 편이다에 대한 응답이 72%에 달하고 평균치도 2.025로 전반적으로 볼 때 그런편이다에 해당한다고 볼 수 있다. 별로 그렇지 않다와 결코 그렇지 않다라는 응답 비율은 5%에 불과해 상당히 고무적인 결과를 보여주고 있다.

[표 9] 충실성 여부

항목	응답률
매우 그렇다	65건(32.18%)
그런 편이다	80건(39.6%)
보통이다	47건(23.27%)
별로 그렇지 않다	7건(3.47%)
결코 그렇지 않다	3건(1.49%)
평균	2.025
표준편차	0.91
신뢰수준(95%)	0.1264

- 4) 과목당, 주당 학습시간은 1시간에서 3시간 사이

가 70%에 달하고 있다. 대부분 3학점 과목이 주축을 이룬 가운데 3시간 이상 학업에 임하는 비율이 20%가 안 된다는 것은 면대면수업의 수업시간 만큼 학업에 투자하지 못하는 실정을 보여준다. 특히 1시간 이내가 10%에 달해 문제점을 보이고 있다.

[표 10] 과목당, 주당 공부 시간

항목	응답률
1시간 이내	21건(10.4%)
1시간-2시간	74건(36.63%)
2시간-3시간	68건(33.66%)
3시간-5시간	31건(15.35%)
5시간 이상	8건(3.96%)

- 5) 사이버강의가 면대면강의보다 수업효과가 더 크냐고 하는 질문에 대한 답변은 표11과 같이 매우 그렇다와 그런 편이다라는 긍정적인 답변이 35%인 반면 별로 그렇지 않다와 결코 그렇지 않다라는 부정적 답변은 24%로 긍정적인 답변이 더 많음을 알 수 있다. 물론 통계적으로 볼 때 사이버강의가 면대면강의보다 수업효과가 더 크다고 단정할 수는 없지만 역설적으로 수업효과가 더 떨어진다고 말할 수는 더욱 없음을 알 수 있다.

[표 11] 사이버강의가 면대면강의보다 수업 효과가 더 크다고 생각하는가

항목	응답률
매우 그렇다	11건(5.45%)
그런 편이다	59건(29.21%)
보통이다	84건(41.58%)
별로 그렇지 않다	44건(21.78%)
결코 그렇지 않다	4건(1.98%)
평균	2.856
표준편차	0.889
신뢰수준(95%)	0.123

6) 사이버강의가 면대면강의보다 더 나태해지기 쉬운가하는 질문에 대하여 표12와 같이 매우 그렇다와 그런 편이다에 대한 응답이 46%이고 별로 그렇지 않다와 결코 그렇지 않다라는 응답이 22%로서 나태하기 쉬운 쪽에 많은 응답이 나왔다. 물론 통계적으로 볼 때 더 나태해지기 쉽고 단정 지을 수는 없지만 원격강의를 구현하는 교수자나 운영자가 가장 신경을 기울여야 할 사항임이 드러난다.

**【표 12】 사이버강의가 면대면강의보다 나태해지기 더 쉽다고 생각하는가**

항목	응답률
매우 그렇다	14건(6.93%)
그런 편이다	78건(38.61%)
보통이다	66건(32.67%)
별로 그렇지 않다	25건(12.38%)
결코 그렇지 않다	19건(9.41%)
평균	2.787
표준편차	1.06
신뢰수준(95%)	0.147

**2.3 콘텐츠 선호에 관한 분석**

콘텐츠 선호에 관한 분석은 콘텐츠 수강 시간, 콘텐츠 제공 방법, 단위 수강 기간, 콘텐츠의 유형에 대한 질문으로 구성되어 있다.

1) 1학점 1시간 단위 콘텐츠를 수강하는 데에는 실제로 어느 정도 시간을 소요하는 것이 좋다고 생각합니까하는 질문에는 표13과 같이 30분 정도로 답한 비율이 36%로 가장 많고 40분 정도가 25%, 그리고 50분 정도가 19%를 차지하고 있다. 따라서 학생들은 시간당 30분 정도의 수강 시간을 소요하도록 콘텐츠를 개발하는 것을 가장 선호한다고 볼 수 있다.

**【표 13】 콘텐츠 수강 시간**

항목	응답률
콘텐츠당 실제 수강 시간은 30분 이하	14건(6.93%)
1시간 단위 콘텐츠당 실제 수강 시간은 30분 정도	73건(36.14%)
1시간 단위 콘텐츠당 실제 수강 시간은 40분 정도	51건(25.25%)
1시간 단위 콘텐츠당 실제 수강 시간은 50분 정도	38건(18.81%)
1시간 단위 콘텐츠당 실제 수강 시간은 60분 정도	16건(7.92%)
1시간 단위 콘텐츠당 실제 수강 시간은 60분 이상	10건(4.95%)

2) 콘텐츠를 주별 강의 형태로 매주 올려주는 형식이 학기 초에 한꺼번에 모든 콘텐츠를 올려주고 자신이 진도를 자유롭게 조절하는 형식에 비해 바람직하냐는 질문에는 표 14와 같이 매우 그렇다와 그런 편이다가 60%에 달하고 별로 그렇지 않다와 결코 그렇지 않다는 27%에 비해 월등 커서 주별로 콘텐츠를 제공해주는 것이 자신이 진도를 조절해가는 것보다 선호됨을 보여주고 있다. 이는 진도 조절의 자율성에 대한 본인의 우려를 반영한 것으로 보이며 자신이 조절할 수 있는 자신이 없을 때 차라리 규율적인 조절의 필요성을 공감한다는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

**【표 14】 콘텐츠 제공 방법**

항목	응답률
매우 그렇다	59건(29.21%)
그런 편이다	60건(29.7%)
보통이다	29건(14.36%)
별로 그렇지 않다	37건(18.32%)
결코 그렇지 않다	17건(8.42%)
평균	2.47
표준편차	1.3
신뢰수준(95%)	0.18

3) 주별 콘텐츠가 제공될 경우 수강기간은 어느 정도가 바람직하다고 생각합니까하는 질문에는 표

15와 같이 2주 정도가 바람직하다는 의견과 학기말까지 제공하는 것이 좋다는 의견이 각각 28%로 가장 많고 1주도 19%, 1개월도 15%로 분산된 의견을 보여주고 있다.

[표 15] 단위 수강 기간

항목	응답률
1주	39건(19.31%)
2주	56건(27.72%)
1개월 정도	31건(15.35%)
2개월 정도	20건(9.9%)
학기말까지	56건(27.72%)

- 4) 어떤 형태의 콘텐츠가 가장 수업 효과가 높다고 생각합니까하는 질문에는 표16과 같이 주문형 오디오가 주축이 되고 동영상이나 애니메이션이 포함된 콘텐츠가 20%, 애니메이션이나 플래쉬로 구축된 콘텐츠가 18%, 주문형비디오가 18%, 주문형오디오가 17%로 절대 우위를 보이는 형태가 없음을 보여주고 있다. 단 강의를 녹화한 형태는 14%로 다소 뒤떨어지고 텍스트와 이미지 위주의 콘텐츠는 5%에 불과함을 주의 깊게 볼 필요가 있다.

[표 16] 콘텐츠 유형

항목	응답률
텍스트와 이미지 위주	10건(4.9%)
강의 슬라이드에 음성 설명이 삽입된 주문형오디오 강의 위주	35건(17.33%)
주문형오디오 강의 속에 동영상이나 애니메이션이 일부 포함된 형태	41건(20.3%)
강의 슬라이드에 교수자의 설명 모습이 동영상으로 삽입된 주문형비디오 강의 위주	37건(18.32%)
강의 슬라이드 및 수업 모습을 카메라에 담은 강의 녹화 동영상 위주	28건(13.86%)
애니메이션이나 플래쉬로 구축	38건(18.81%)
콘텐츠 형태는 수업 효과에 별 차이가 없다고 생각한다.	13건(6.44%)

### III. 결론

교육은 전통적으로 교수자와 학습자간의 커뮤니케이션에 의해서 이루어져 왔다. 이러한 커뮤니케이션이 불가능하거나 곤란한 사람들을 위하여 우편교육, 방송통신교육 등이 이루어지다가 최근 들어서는 커뮤니케이션의 불가성 여부를 떠나 온라인을 통한 교육이 크게 활성화되면서 교수자와 학습자간의 커뮤니케이션이라는 패러다임이 변하여 콘텐츠를 포함한 학습관리시스템과 학습자간의 커뮤니케이션이 주가 되는 현실을 맞이하게 되었다. 따라서 이제는 교육의 질을 위하여 콘텐츠의 구성과 학습관리시스템의 기능이 매우 중요한 요소로 작용하게 된 것이다. 본 연구는 이러한 시대적 변화에 부응하여 콘텐츠의 구성과 제공방식 등에 있어 학습자의 선호를 조사하여 이를 콘텐츠 구축과 제공에 있어 반영하여야 한다는 목적에서 이루어졌다.

콘텐츠에 대한 조사 결과로서 학생들은 시간당 콘텐츠의 수강 시간이 약 30분 정도가 되는 것을 가장 선호하였다. 이는 1시간 강의 단위는 50분 수업이라는 전통적인 시간 통제 개념에서 벗어나는 것이다. 물론 학생들은 원격강의에서 수강 뿐 아니라 토론이나, 과제, 퀴즈, 시험 등 다채로운 부가 활동을 통하여 시간 차이를 복구할 것이다. 또한 매주 진도에 맞추어 콘텐츠를 제공해주는 것을 한꺼번에 콘텐츠를 모두 제공하고 학생들이 자율적으로 진도를 조절하는 것보다 선호하였다. 이는 진도 조절의 자율성에 대한 자신이 부족하여 규율에 의한 의무를 선호한다고 볼 수 있다. 콘텐츠의 수강 가능 기간은 절대적인 공감대가 없어 앞으로 연구가 더 필요할 것으로 보인다. 과목별, 구성원별 특성에 따라 보다 함축성 있게 운영하여야 할 것으로 보인다. 선호하는 콘텐츠의 유형은 멀티미디어를 선호하지만 파일 사이즈의 과대로 인하여 네트워크 상태와 컴퓨터 성능에 과부하를 주는 상황을 피하는 정도에서 절충적인 선택을 한다고 볼 수 있는데 현재는 주문형 오디오 속에 동영상이나 애니메이션이 포함되는 형태가 애니메이션이나 플래

쉬로 구축된 콘텐츠나 주문형비디오 형태의 콘텐츠보다 다소 선호됨을 알 수 있다.

이러한 조사 결과는 콘텐츠의 구축이나 온라인강과 운영에 있어 기초적인 정보로서 활용되면 보다 효율적이고 학생 위주의 교육을 시행하는데 보탬이 될 수 있을 것으로 기대된다.

### ■ 참고문헌 ■

- [1] 교육부, “2004학년도 원격대학 입시요강 발표,” 평생학습정책과, 2004.
- [2] 남상조, “가상대학의 현황,” 한국정보기술응용학회, 공동추계학술대회 논문집, pp.137-148, 1998.
- [3] 김형훈, “인터넷환경과 정보 교육,” 한국정보교육학회, 동계학술발표대회 논문집, pp.106-117, 2000.
- [4] 이인숙, “21세기 교육체제로서의 가상대학 창출에 관한 연구,” 방송통신교육논총, 제10집, pp.91-120, 1998.
- [5] 윤여순, “기업에서의 성공적인 가상교육 구현을 위한 총체적 전략: LG Cyber Academy 사례를 중심으로,” 경영교육연구, 제3권, 제3호, pp.27-49, 1999.
- [6] 김명희, 이현태, 오용선, “학습자 특성을 고려한 적응적 학습관리시스템의 설계 및 구현,” 한국콘텐츠학회 논문집, 제4권, 제1호, pp. 8-17, 2004.
- [7] 정기호·손종호, “가상대학시스템의 성능평가 요인 및 구현전략에 관한 연구,” 경영학연구, 제30권, 제1호, pp. 109-134, 2001.
- [8] 이양선, 유갑상, “e-learning을 위한 원격교육 시스템의 구성과 운영전략,” 한국멀티미디어학회지, 제6권, 제4호, pp.56-67, 2002.
- [9] 김태훈, 서용무, “효과적인 가상강의를 위한 개선방안에 관한 연구,” 한국데이터베이스학회 정보기술과 데이터베이스저널, 제8권, 제2호, pp.71-90, 2001.
- [10] 남상조, “국내 가상대학 연구 동향 조사,” e경영연구, 제1권, 제1호, pp.107-121, 2004.