

# 에듀테인먼트의 온라인 커뮤니티 블로그의 활성화에 대한 연구

A research for the activating of edutainment for the online community blog

이연미

동서대학교 디지털디자인대학원

Lee, Yeon-Mi

Graduate School of Digital Design, DSU

• Key words: Edutainment, Online Community, Blog

## 1. 서론

최근 학습놀이 또는 놀이 학습이라고 개념화하는 에듀테인먼트(Edutainment)에서의 학습, 교육, 놀이, 오락을 통한 새로운 시도를 통하여 온라인 커뮤니티의 다양화 된 참여에 접근하고 있다. 그러나 대부분의 커뮤니티에 학습자가 정보를 인지하고 수용 할 수 있는 인터페이스의 설계와 일관성 있는 레이아웃을 통한 학습자의 감성을 고려하여 내용의 조직화의 부족으로 에듀테인먼트에서의 교육적 효과가 감소되고 있다. 클래스 룸의 포털로 활용하는 온라인 토론수업, 공동 프로젝트 등의 학습자 관리 시스템의 대안으로 블로그(Blog) 특성을 적용하여야 한다. 따라서, 본 연구를 학습자와의 커뮤니케이션 방법에 있어서 스스로 제어·사고하는 상호작용을 통해 학습의 참여도와 상상력, 사고력에 적합한 블로그 커뮤니티의 효용성을 살펴보고자 한다.

## 2. 에듀테인먼트와 온라인 커뮤니티

### 2-1 에듀테인먼트 및 특징

멀티미디어 콘텐츠를 이용하면서 인간의 내적 동기를 끌어내는 다양한 요소와 게임적인 구성이 가능해지고, 놀이가 온라인 속으로 들어가고 있는 것이 세계적인 추세이자 에듀테인먼트의 필요성이다.

#### 2-1.1 에듀테인먼트 및 특성

즐기면서 교육적 효과를 얻게 되는 학습 수단이나 방법의 에듀테인먼트는 교육용 소프트웨어와 콘텐츠로 구현된다. 특히 학습자가 스스로 참여하고 프로그램과의 상호작용(Interraction)을 통한 쌍방향(Two-way) 학습이 일어나 학습과정에서 피드백(Feedback)이 정확하게 있어 학습자 스스로 잘못을 고쳐나가는 학습효과가 필요하다.

#### 2-1.2 온라인 커뮤니티의 구성

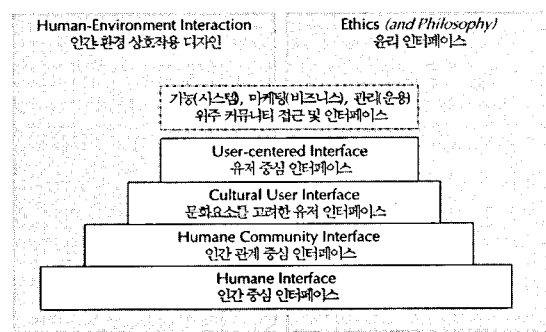
커뮤니티의 환경은 하나의 커다란 그림을 놓고서 작은 부분부터 기획하고 디자인해 나가는 것과 같다. 커뮤니티의 기획 및 디자인을 위해서는 목적 수립과 커뮤니티 구성을 위한 분류 및 서비스 형태 설정, 커뮤니티 유형 및 서비스를 위한 경쟁적인 구조를 가지고 차별화 전략 수립과 마지막으로 커뮤니티의 관리를 위한 측면에서 운영방침 및 관리 정책을 수립하여야 한다.

### 2-2 온라인 커뮤니티의 활용요소

커뮤니티의 3요소는 공간, 사람, 그리고 콘텐츠라 할 수

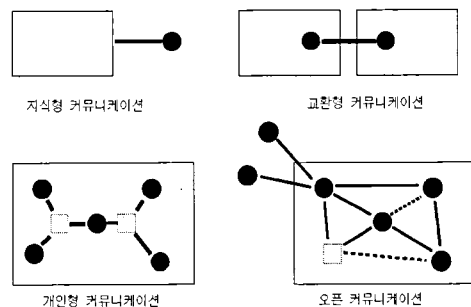
있다. 즉 공간은 포털 사이트에서 제공하는 것이고 사람들은 회원을 말하며, 콘텐츠는 게시물들을 의미한다.

#### 2-2.1 커뮤니티 인터페이스의 발달1)



#### 2-2.2 커뮤니케이션 욕구의 발달단계2)

- 1단계(습득): 지식형 커뮤니케이션(검색, 콘텐츠)
- 2단계(확산): 교환형 커뮤니케이션(채팅, 메일)
- 3단계(축적): 1:다, 다:다 커뮤니케이션(홈페이지, 커뮤니티)
- 4단계(포괄): 네트워크의 구축(오픈 커뮤니티)
- 문화공동체



## 3. 블로그 커뮤니티의 교육 활용과 활성화 방안

### 3-1 블로그 커뮤니티의 특징

블로그 커뮤니티는 그 주제에 관심을 가진 한 개인을 중심으로 형성되어 모든 구성원들의 동등한 수평적 관계이다. 블로그는 블로그지기 혼자 글을 올릴 수 있기 때문에 모임지기가 없어도 해당 주제의 모임은 더 이상 진행이 이루어지지 않

1) 온라인 커뮤니티 컨퍼런스, Xfiniti Korea, 최병호, 2004  
2) 온라인 커뮤니티 컨퍼런스, 주네오워즈 세이클럽, 송모현, 2004

는다.

### 3-1.1 블로그 구성요소

- 검색: 자신의 블로그에 올라온 글 중에서 필요한 글을 검색할 수 있는 기능.
- 카테고리: 글을 주제별로 볼 수 있도록 카테고리를 제공.
- 최신 글 목록(new enter list): 가장 최근 작성된 글(엔트리) 목록, 최근 작성된 댓글 목록, 최근 작성된 트랙백 목록 제공.
- 알리고 싶은 주제나 관심분야: 블로거가 필요하다고 판단하는 주제의 자료를 첫 화면에 배치.

### 3-1.2 블로그의 교육 활용

- 온라인 토론 수업: 블로그를 통해 숙제를 내고, 가이드를 제공하며, 과제를 수집, 점검, 보관하는 담당 학습의 관리 시스템.
- 공동 프로젝트: 개인, 모둠별로 각 주제를 통하여 활동의 결과와 지식을 멤버들끼리 공유하고 교류를 목적.
- 파일링 캐비닛(filing cabinet): 디지털 포트폴리오, 과제물이나 작업 결과물을 저장할 수 있는 역할.

[표 3-1.2] 온라인 커뮤니티를 활용한 학습유형 분류

구분	정보 활용 유형	전통적 교수법	WBI 수업모형	멀티미디어 교수/학습 자료의 유형
자료 제시형	정보 안내 제시, 정보 공유	설명식, 발문활용, 프로그램 교수, 실물교수	상황학습	강의형, 요약형
소그룹 프로젝트형	정보 탐색 해결, 정보 생성	학생중심 토의, 재발명, 실험실법	협동학습, 프로젝트 학습, 원격토론	참고형, 실험형, 실습형
개인 탐구형	정보 탐색 해결, 정보 생성	재발명, 실험실법	개별화학습, 원격토론 학습	요약형, 참고형, 참고형, 실험형, 실습형, 문제해결형

### 3-2 블로그의 교육적 활성화

#### 3-2.1 블로그의 교육적 효용성<sup>3)</sup>

- 1) 생생한 정보의 제공
- 2) 전자 출판
- 3) 실세계의 문제해결 활동
- 4) 협동 학습 활동
- 5) 학습 공동체 형성
- 6) 전문가와의 만남

#### 3-2.2 블로그의 매체성(미디어 특성)

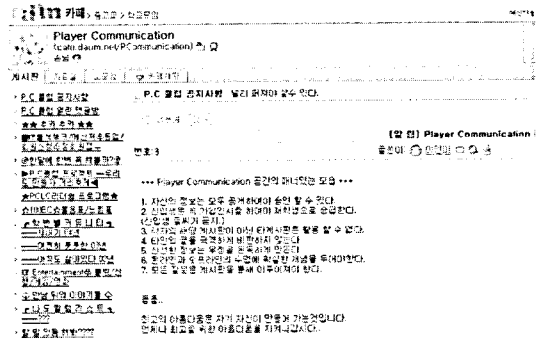
- 신속함: 현장 상황을 그 즉시 중계.
- 세밀함: 기존 언론은 관심도 안 가지는 동네의 일부 지역 이야기도 전함.

- 생생함: 데스크의 편집을 거치지 않고 한 개인이 보고 들은 이야기를 그대로 전함.
- 보관성: 현장에서 보고들은 내용을 글과 사진, 소리, 영상으로 즉시 보관.

### 3-3 교육 블로그의 학습 설계

- 1) 내용구성: 우리의 주변에서 흔히 일어날 수 있는 일과 다양한 문화생활의 주제를 중심으로 공간을 분리하여 제시한다.
- 2) 주요요소: 자율적이고 창의적인 자기 주도적인 학습 능력을 촉진 시켜주는 활동에 근거하여 새로운 놀이의 원칙에 근거하여 재구성 한다.

[그림 3-3] 교육 커뮤니티 학습 사례



- 3) 인터페이스 디자인: 변화하는 소비자의 패턴에 사용자의 니즈를 제대로 파악하고 잘 구현하여 좋은 정보를 주고 받는데 있어 충분한 공간과 기능을 제공하여야 한다.
- 4) 활용의 효과: 창의력 감성교육, 자료 정리, 하루 반성, 동료 간의 커뮤니티 형성, 사회성 증가 등 문제를 해결하는 대화 통로가 될 수 있다.

### 4. 결론

본 연구는 기존 온라인 커뮤니티의 이론적 고찰을 에듀테인먼트와 결합시켜 교육 블로그 커뮤니티의 활성화에 적합한 인터페이스 개발 지침을 정립하고자 한다. 또한 단순한 블로그의 콘텐츠 효과가 가지는 한계를 극복하기 위한 방법의 하나로써 “교육 블로그의 학습”을 제안하여 에듀테인먼트의 교육 연구 및 개발에 새로운 방향을 제시한다. 향후 본 연구는 온라인 커뮤니티의 교육 활성화 연구로 이루어져야 될 것이다.

#### 참고문헌

- 레베카 블러드, 블로그(Blog) 1인 미디어 시대, 전자신문사, 2003
- 김중태, 나를 표현하는 나만의 공간 나는 블로그가 좋다, 이비컴, 2004
- 김인중, 놀면서 공부하고 공부하면서 놀자, 한국 교육학술정보원, 에듀넷 매거진, 2003,4
- Xfiniti korea, [칼럼]교육 분야에서의 블로그 활용, 2004
- 참고 사이트 [www.help119.co.kr](http://www.help119.co.kr)
- [www.youthpolicy.net](http://www.youthpolicy.net)

3) ICT교육의 실제, 경일고 김경희, p2, 2003