온라인 커뮤니티 활동을 통한 자기주도적 자기관리능력신장

최시영* , 홍기천**
전주신성초등학교, 전주교육대학교 초등컴퓨터교육과
940145@hanmail.net, kchong@jnue.ac.kr

Extension of Self-directed Self-management Ability through Online Community Activities

Si Young Choi*, Ki Cheon Hong**
Jeonju Sinseong Elementary School, Jeonju National University of Education,
Dept. of computer Education

요 약

21세기는 지식·정보화 시대라고 말하며 정보 통신혁명은 모든 매체에서 인터넷을 연결시키면서 우리의 생활 및 사고에 대한 패러다임의 변화를 가져 왔다고 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 미래사회를 대비해야 할 우리 어린이들에게 정보화의 발전과 주5일제 수업으로 더욱 활발해진 개별학습 기회가 혹시나 의미 없는 시간소비를 통해 사이버 폭력 및 사이버범죄 등 정보화(인터넷)의 역기능에 노출 될 위험성이 있다고 볼 수 있다. 이에 정보통신 윤리교육을 강화하여 인터넷의 역기능을 차단하고 창의적이고 탐구적인 학습활동에 흥미를 가지고 적극적으로 참여 할 수 있도록 다음과 같이 운영한다.

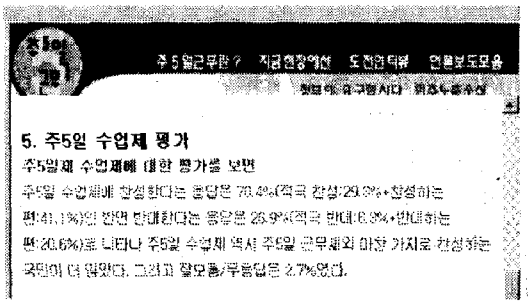
첫째, 학생 중심의 자치적인 온라인 커뮤니티 활동을 통해 학생중심의 게시판을 개발·적용한 후 게시판별 분석자료를 통해 학생 이해 및 소질과 적성을 발굴 지도한다.

둘째, 분석자료 내용을 누가 기록하고 그 내용을 가공, 적용하여 또래집단의 원활한 교우관계 조성과 성장발달을 도모하고 여가시간을 효율적으로 활용하는 능력을 길러 궁극적으로 자아실현과 새로운 가치창조의 기호가 되도록 지도하는데 연구의 목적을 두고자 한다.

1. 서론

현 세기는 정보통신의 시대라 불리며 1일 생활권이라는 말이 물색할 정도로 세계적으로 엄청난 사건에서 나와 무관한 사건에 이르기까지 내가 원하던 원치 않던 우리의 눈앞에 친절히 알려지는 초고속정보통신 그 자체이다. 하지만 전 세계의 거의 모든 인류를 많은 시간동안 브라운관과 모니터 앞에 붙잡아 두게 만들어 놓았다. 따라서 그런 환경은 우리의 아이들도 조금씩 변화시키게 하였다. 아이들은 더욱 개인적인 성격으로 변해가고 국내에선 주5일 근무제와 더불어 주5일 수업제가 도입되어지고 있는 실정이다. <그림1>은 노동부에서 조사된 주5일 수업제에 대한 여론조사 결과이다.

본 연구자는 다음과 같은 사항이 우려됨을 느꼈다.



<그림1>주5일 수업제에 대한 여론 조사 결과
(HTTP://5days.nodong.org)

첫째, 초등학교 학생 주말의 여가시간의 확대로 다양하고 깊이 있는 체험학습의 기회가 확대되는 반면에 학생들의 사교육에 의존될 시간이 더욱 증가하였다.

둘째, 앞서 얘기한 사교육비를 감당치 못하는 가정에서 빈부의 격차를 더욱 체감하게 될 것이다.

셋째, 주5일 근무와 무관한 자영업 등의 맞벌이 부부에게서 양육되는 아이들은 교육의 사각에 놓여 컴퓨터게임과 텔레비전 앞에 있게 되는 시간은 자연스럽게 늘어날 것이다.

넷째, 무료하게 지내게 될 아이들에게는 개인적인 성격으로 변해가고 인터넷을 즐기는 아이들의 특성상 음란, 폭력, 자살사이트 등의 불건전한 인터넷활동에 노출될 위험이 극대화 될 것이다.

본 논문에서는 학생중심의 커뮤니티 활동을 통해서 자연스러운 자립적인 소모임이라는 인식을 토대로 능동적으로 적극 참여하게 한다. 소모임별 능력발휘와 자부심을 느끼게 할 수 있는 활동중심의 형태로 이끌어 간다. 그로인해 자기주도적 자기관리능력 신장이라는 인성교육의 효과적인 지도방안을 고찰해 보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 온라인 커뮤니티의 개념 및 특성

온라인 커뮤니티(On-line Community)는 가상 공동체(Virtual Community), 가상사회(Virtual Society), 사이버 커뮤니티(Cyber Community)와 같은 단어로 각기 나름대로의 의미를 가지고 사용되고 있으며, 온라인 커뮤니티는 "인터넷 공간에서 공통의 관심과 목적을 가진 사람들이 모여 지속적으로 상호작용을 하는 집단"이라고 할 수 있다. 본 논문에서의 '커뮤니티'는 "온라인 커뮤니티"를 지칭한다.

초기의 커뮤니티들은 커뮤니케이션과 정보공유를 목적으로 1990년대 초 PC통신 동호회에서 시작하여 인터넷 커뮤니티인 클럽(Club), 카페(Cafe) 등으로 이어져왔다. 그리고 현재는 사이버 커뮤니티, 블로그제공 웹사이트, 미니홈피 제공 웨사이트가 커뮤니티의 축을 이루고 있다. 이러한 사이버 커뮤니티의 특징으로는 첫째, 공통의 목적을 가진 사람들의 만남의 공간이며 둘째, 온라인과 오프라인이 연계되어 사람과 사람이 만나는 커뮤니케이션 수단이고 셋째, 자유로운 회원제를 통해 구성되며 넷째, 차별성, 전문성을 신장시키는 방향으로 가고 있다[1].

2002년부터 2004년 현재까지 커뮤니티포털 부분 부동의 1위(http://www.100hot.co.k참고)를 지키고 있는 다음카페의 커뮤니티 요소 분석을 보면 개인화서비스로 마이 다음에서 아바타 설정, 포인트 메일, 메시지(유무선), 주소록, 즐겨 찾기, 회원정보 곤리, 카페, 서비스 순서 정하기, 이벤트, 일정 쓰기 등의 등의 서비스를 제공하고 있으며, 커뮤니티 활성화를 위해서는 카페 만들기, 카페 검색, 카테고리별 카페 분류 등등 메신저, 채팅, 메일 등의 서비스로 회원들간의 커뮤니케이션이 가능하도록 운영하고 있다.

2.2 선행연구

1)국외의 연구

Brenner는 Internet-Related Addictive Behavior Inventory(IRABI)라는 32문항의 진위 질문지를 사용하여 웹사이트 안에서 연구를 하였다. 연구 결과 이들은 생활의 다양한 부분에서 문제점을 가지고 있는 것으로 나타났는데, 특히 시간 관리에 가장 큰 문제점을 가지고 있는 것으로 드러났다. 나이가 어린 사용자일수록 이러한 문제를 더 많이 경험하는 것으로 나타났다[2].

O'Relly는 많은 인터넷 사용자들이 매일 몇 시간씩 전자우편이나 웹 서핑을 하는데 시간을 보내고 있다는 사실을 밝혔다[3]. Stein도 인터넷 중독적으로 사용하는 사람들이 피상적인 가상적 관계를 진정한 진짜 관계로 대치시

키고 있다고 지적하고, 이러한 현상이 임상적인 고통이나 기능적인 손상을 수반하고 있다고 하였다[4].

이와 같이 외국에서는 인터넷을 과도하게 사용하는 것에 문제가 있는 것으로 인식하면서 인터넷 중독에 대한 연구와 그 해결 방법에 대한 연구가 여러 가지 시도가 다각적으로 이루어지고 있는 실정이다.

2) 국내의 연구

이건용은 사이버 커뮤니티 활성화를 위한 방안으로 여섯가지를 제안했다. 첫째, 시스템 환경의 최적화가 이루어져야 한다. 둘째, e-CRM(Customer Relationship Management)을 통한 개인화 서비스가 필요하다. 셋째, 최신 커뮤니케이션 요소를 제공해야 한다. 넷째, 양질의 컨텐츠를 제공해야 한다. 다섯째, 오프라인과 온라인의 적절한 조화를 이루어야 한다. 여섯째, 커뮤니티간의 경쟁과 협력을 통한 정보교류의 장을 마련해야 한다[1].

김득호는 커뮤니티를 통해 교사 및 친구들과 다양한 상호작용을 통해 사고력 및 의사소통 능력을 기를 수 있고, 학생중심 활동으로 수동적인 자세에서 벗어나 스스로 학습방법을 터득하고 새로운 지식을 발견·탐구 할 수 있으며 모듬간 협력학습을 통해 협동심과 민주적 참여정신을 기를 수 있어서 면대면 수업에 잘 적응하지 못하던 학생에게도 웹 공간에서 건전하고 올바른 정보통신윤리 정신이 필요한 경우에도 여러 가지 장점을 갖을 수 있다고 하였다[5].

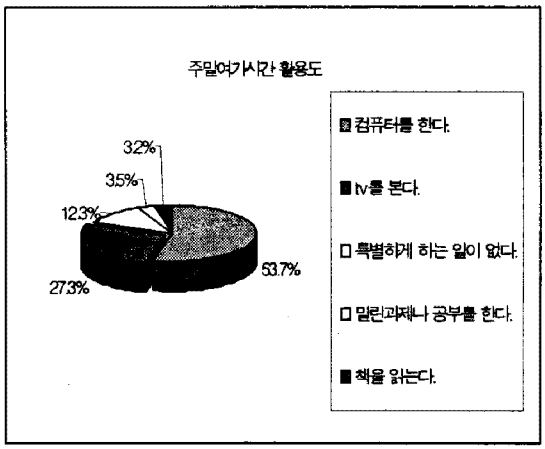
이렇게 커뮤니티의 활성화 방안 연구를 통해 볼 때 교사가 주도적이고, 교사가 제공해주는 홈페이지 형식 보다는 교사는 프로젝트 학습의 장점에 학생중심의 자치적인 온라인 커뮤니티의 장을 제공해주어야 한다.

3. 온라인 커뮤니티 활동체제 구축

3.1 실태조사

자기관리능력 향상을 위한 커뮤니티 활동학습 구현을 목적으로 남학생 19명 여학생 19명 전체38명의 도시지역의 초등학교 6학년 학급의 학생과 학부모를 대상으로 한다. 2003년 3월부터 2005년 2월까지 연구기간으로 한다.

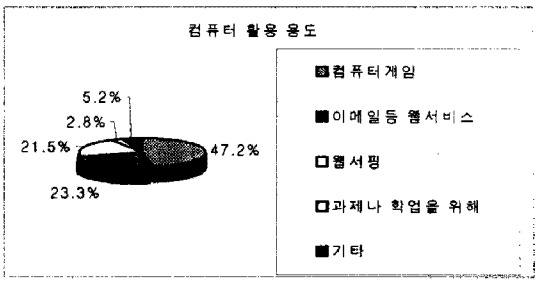
1) 주말시간 활용도 조사



<그림2> 주말여가시간 활용도

<그림2>와 같이 대부분의 학생들은 컴퓨터와 tv에 거의 대부분의 시간을 할애하고 있으며 놀라운 것은 특별하게 하는 일없이 무의미한 시간을 보내는 아이들도 상당수 있다는 걸 알 수 있다. 또한 무의미한 시간을 보내는 대부분의 아이들은 '부모님이 컴퓨터 사용을 제한해서', '집에 인터넷 속도가 느려서', '마땅히 할 게 없어서' 등으로 조사되었다.

2) 컴퓨터 활용 용도 조사

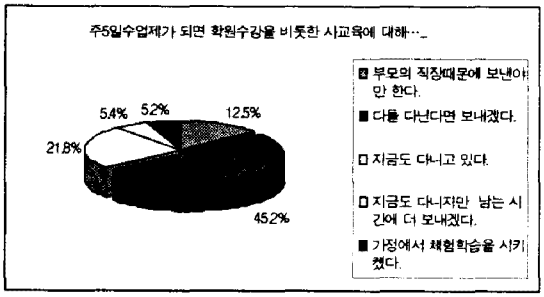


<그림3> 아동의 컴퓨터 활용용도

위에서 보는 바와 같이 학생들은 대부분 컴퓨터게임, 이메일, 웹서핑에 시간을 많이 투자하는 것으로 나타났다. <그림3>에서 보여지는 것 이외에 남녀학생의 큰 특징은 남학생은 대다수가 컴퓨터게임이었고 여학생은 이메일과

음악감상, 팬클럽, 음악사이트 등에 많은 시간을 할애하였다. 즐겨찾기에 등록된 사이트를 다 방문한 후 대부분의 학생들이 메일로 무분별하게 수신된 자극성 있는 배너의 광고사이트에 접속하거나 막연하게 배회하는 부정적인 방향의 웹서핑을 하는 것으로 면접법을 통해 알게 되었다.

3) 주5일 수업시 사교육에 대한 학부모들의 생각



<그림4> 주말 사교육에 대한 학부모 반응

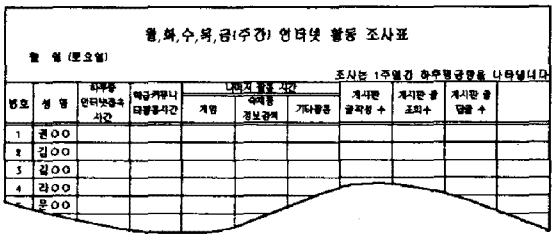
<그림4>에서 보듯 대부분의 학부형은 아이를 집에서만 놀릴 수 없어서 학원에 수강시키겠다는 입장이며 가정에서 체험학습을 시키겠다는 학부형들도 주말마다 아이들을 위해 계획을 세운다는 것이 쉽지는 않을 것이 라고 말하였다.

4) 대상아동의 현재상황

- pc보유자 (전체의 38명중 38명)
- 인터넷서비스 가입현황 (전체의 38명중 38명)
- 이메일서비스에 가입된아동 (전체의 38명중 37명)
- 인터넷 웹카페 운용자/ 웹카페 가입자 (전체의 38명중 10명)
- 웹문서에 대해 기본상식(html, 하이퍼링크 태그)이 있는 아동 (전체의 38명중 17명)
- 본교 학급커뮤니티 4~6학년(21학급) 모두 존재

3.2 측정도구

1) 인터넷 활동 조사표


월,화,수,목,금(주간) 인터넷 활동 조사표

월 일 (토요일)

조사는 1주일간 하루평균량을 나타냅니다

번호	성 명	하루중 인터넷접속 시간	학급커뮤니티 활동시간	나머지 활동 시간			게시판 글작성 수	게시판 글 조회수	게시판 글 답글 수	
				게임	숙제용 정보검색	기타활동				
1	권○○									
2	김○○									
3	김○○									
4	라○○									
5	문○○									

<그림5>인터넷 활동 조사표

2)게시판별 분석표

학급커뮤니티 게시판별 분석표

2004년 월 일 월요일

게시판 분석표

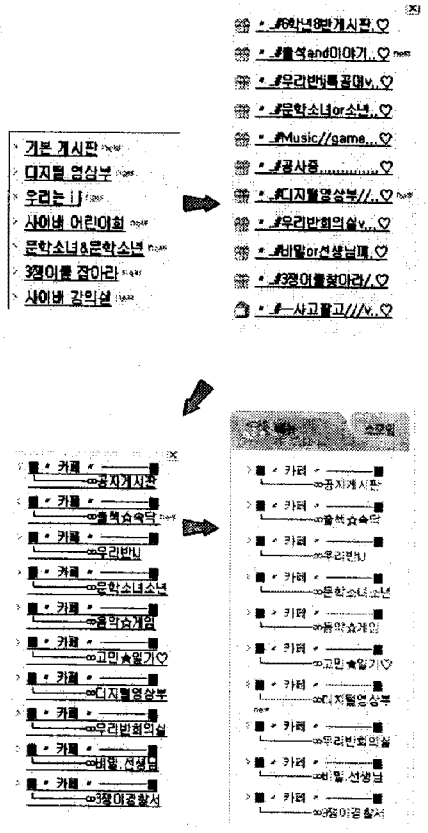
	게시판 글 작성수		반응도		경향
	총누적	금주	조회수	답글	
∞공지게시판					
∞출책☆속닥					
∞우리반IJ					
∞문학소녀소년					
∞음악☆게임					
∞고민★털자♡					
∞디지털영상부					
∞우리반회의실					
∞비밀.선생님					
∞3쟁이경찰서					

<그림6> 게시판 분석표

3.3 자료분석 방법

1) 게시판별 메뉴 선호도 및 그에 따른 변화 분석

2003학년도 교사중심의 커뮤니티의 문제점: 학년초에 커뮤니티 제작시에만 활성적으로 활동하여 학생 작품, 체험학습 사진, 과제물 제시 등의 유인책을 만들었으나 조회수나 글작성수 등으로 미루어 볼 때 학생들 자치적인 게시판("수다떱시다", "사진태그방", "비밀이야기")에만 활동이 편중되는 것으로 나타났다. 2004년 현재에는 작년 졸업생중 운영자를 중심으로 한 일부게시판만 운영되고 있다.



<그림7>2004학년도 학급커뮤니티 게시판 변화과정

3월중에 커뮤니티의 기본틀과 게시판별 담당자 혹은 담당그룹을 지정하여 그들 나름대로의 공간을 운영해 나가도록 자치적으로 선출·임명하였다. 게시판의 이름은 조금씩 변화를 가졌고, 그 운영방법과 게시판별 용도와 목적도 조금씩 추가·변경되어갔다.

2) 학습자 유형분석

인터넷 활동시간	생산적활동(글작성)	소비적 활동(작성글 조회·간단한 답글)
많음	많음	많음
		적음
	적음	많음
		적음
적음	많음	많음
		적음
	적음	많음
		적음

<표1>커뮤니티내의 학습자 유형

유형분석을 통해 학급내 실제활동성향과 인터넷성향과 큰 차이가 보이는 학생이 많이 들어났으며 그로인해 학생상담자료 및 소질과 개성 발굴자료로도 활용가능성이 있다는 걸 알았고 결과를 학급커뮤니티 내에서 새로운 활동과 임무가 자치적으로 주어지는걸 관찰할 수 있었다.

4. 자기 관리능력 신장 방안

4.1 학급웹사이트에서의 소모임 활동

즐거운 소모임이라는 인식을 심어 능동적으로 적극 참여하게 한다. 소모임별 능력발휘와 자부심을 느끼게 할 수 있는 활동중심의 형태로 이끌어 간다.

가정에서 개별활동 할 수 있는 환경이나 능력의 개인차를 고려하여 각 부서를 꾸며 놓아 약속시간에 정해진 친구집에 모여 다 같이 활동하여 서로서로 방법을 익혀 부원 모두가 소모임을 이끌 수 있게 한다.

1년동안 홈페이지 접속자수는 150-200명인 반면 작년에 운영된 인터넷 커뮤니티(예 : 다음카페)에선 하루에만도 30-40건에 이르렀다. 이러한 사실을 통해 교사의 눈에서 제작되는 학급홈페이지에선 없는 학생들에 의해 구성되는 인터넷 커뮤니티에는 학생들만에 목소리와 관심사들로 가득하기 때문이다. 교사는 매일 매일 홈페이지를 업데이트하기 힘들지만 학생들은 카페를 통해 남보다 개성 있는 자료와

글로 자신의 인지도를 높이려 한다. 이렇게 왕성한 활동하는 아동의 특성을 살려 학급웹 사이트에서의 소모임 활동을 통해 긍정적인 방향으로 발전해 나가고자 한다.

1)디지털영상부

일주일동안 학급에서 있었던 교과학습활동 장면 촬영후 사진편집툴(예 포토샵)을 통해 가공하여 학급웹에 탑재하며 체험학습시 조별 최우수 포토제닉등과 같은 이벤트 행사도 갖는다.

2) 우리는 ij(인터넷 자키)

우리반 최고의 인기곡, 최신유행 글, 우리가 선호하는 직업 들을 탐색하여 매주 새롭게 게재한다. 학교인터넷신문활동과 같이 주중에 취재한 내용을 인터넷신문처럼 준비하여 정기기사나 수시로 기사를 게재한다.

3) 사이버 어린이회

학급어린이회 내용을 탑재하고 선행아 소개등 학급활동을 게재하고 사이버상의 어린이회의록을 두어 회의시간에만 형식적으로 끝날 학급어린이회의를 기사화 하여 주마다 탑재하는 형식으로 발표한다.

4) 문학소년&문학소녀

사이버 학급문집을 관리 편집하는 활동과 과학의 달엔 과학상상 글짓기 등 학교에서 이루어지는 모든 글짓기대회, 계절별 계기별 글짓기행사를 통해 교사에 의한 평가가 아닌 아동들에 의한 자치적인 평가로 공들여 쓰여진 자신의 작품이 제출 후 바로 사장되지 않도록 게시하고 읽은 이들(학생, 교사)이 써주는 답글을 통해 장단점을 지적해 주고 지은이는 수정하여 다시 게재할 수 있다

5) 3쟁이를 잡아라

하루에도 접속수가 수십건 되는 우리반 웹공간에서의 욕쟁이, 겁쟁이, 거짓말쟁이인 3쟁이를 적발 공개하는 모임이며 정보통신윤리위원회에서 권장 무료다운로드서비스하는 자료들을 탑재하고 이용방법을 안내하여 우리반 웹공간에서 절대 욕설이나 비어 등이 존재하지 않도록 사이버폴리스역할을 맡게 한다.

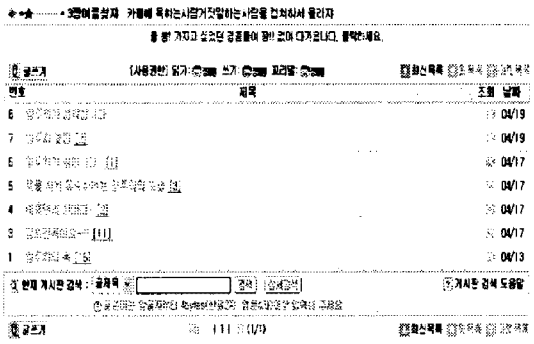
6) 공지게시판

담임교사가 제작한 동영상강의를 지정된 블록타임에 탑재한다. 그 세부활동으로는 첫째, 과제 문서 확인하는 방법으로 금요일 종례 시간에 낸 과제를 7블럭쯤에 벼락치기로 끝내지 않도록 3블럭까지 웹으로 재출케하고 새로운 활동을 제시한다. 둘째, 학급활동 등의 동영상을 탑재하여 최초로 공개하는 게시판으로 활용한다.

4.2 게시판별 분석

1) '3쟁이 경찰서!'게시판을 예를들어

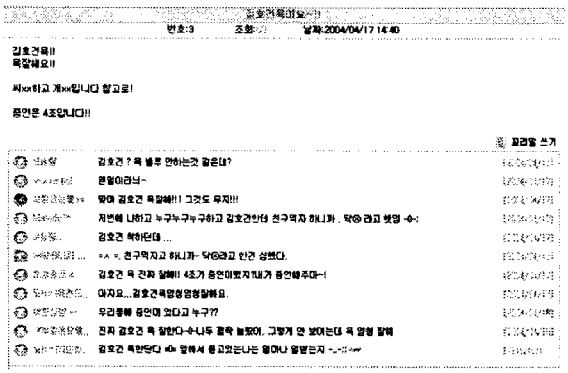
새롭게 구성한 게시판 [3쟁이를 찾자!] 게시판의 분석결과조회수나 리플(짧은답글)의 수



<그림8> 게시글 목록

가 현저하게 줄어들고 있는걸 알 수 있다.

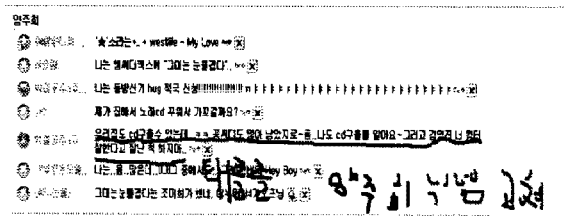
(분석) 두가지로 그 결과를 요약할 수 있습니다. 첫째, 그만큼 욕설장면을 캡쳐해서 올려버리기 때문에 욕설이 줄었다. 긍정적인 결과이고이다. 두번째, 초반엔 "누가 욕설을 했을까? 욕설한걸 어떻게 증명했지? 나도 한번 욕설을 유도해서라도 미워하는 놈 올릴까? 욕한애들 나도봤다고 내일 학교가서 애기해야지?" 등 관심과 흥미가 증가하였으나 차츰 그 빈도가 줄어들면서 글작성수가 감소하는 현상이 보였다.



<그림9>작년도 게시판

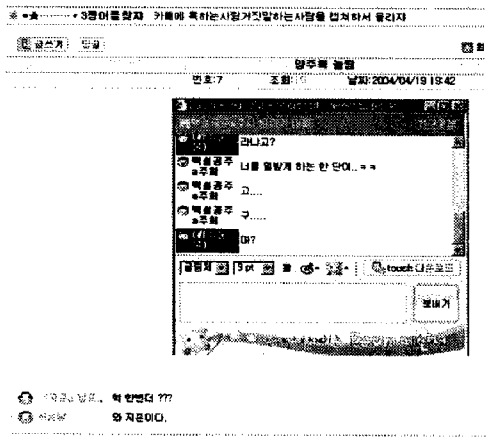
작년과 차별화 하여 성공한 점은 관심도와 조회가 꾸준히 유지되는 상황이다.

<그림9>에서 보는바와 같이 누군가가 욕을 했노라고 글로만 올리게 한 반면에 아래에서 소개되는 모든 화면캡쳐 <그림10>, <그림11>에선 실제 욕한 장면을 캡쳐 할 수 있게 학급 재량활동 ict시간에 캡쳐프로그램사용법을 지도한 후 각자 학습자의 가정에 설치하게 한



<그림10> 올해 게시판의 형식1

후 게시판(3쟁이를 잡자!)에 그 욕설장면 캡쳐 화면을 올리도록 했다.



<그림11> 올해 게시판의 형식2

4.3 주말동안의 블럭타임제 운영

<표2>에서 보는바와 같이 학습자는 프로젝트를 완수한다. 그러면 문서등록 시간과 접속 횟수가 저장되어 작업습관의 성실도를 관찰할 수 있고, 이런 웹의 장점을 활용하여 소모임별 지정된 블록타임에 활동 후 발표하여 준비한 문서를 등록하는 철저한 상호간의 약속을 지킨다.

	금요일	토요일	일요일
오전		2블럭 사이버 어린이회	5블럭 이번주 베스트포토 (체육시간 대장공 놀이편)
오후		3블럭 소모임별 활동시간	6블럭 우리반 정팅 (주말에 뭐했니?)
저녁	1블럭 ○○○선생님의 사이버 강의 - 쑥캐는 법과 쑥이란?	4블럭 소모임별 발표시간	7블럭 3쟁이를 잡아라.

<표2> 블록타임 시간표 예시

4.4 특정 상담활동학생 선정 후 개인프로젝트 완수

<그림12>는 pc카메라로 상호간의 화상채팅을 하면서 선정된 상담이 필요로 하는 학생과 1대1 상담을 하고 개별적인 지도로 사이버 소모임 활동을 주도하게 하여 새로운 자신감을 갖게 한다.

<그림12> 1:1
화상채팅상담활동장면

4.5 학급경영 자료로 활용

1) 게시판 분석

사용자(학생)들의 조회빈도에 따라 학급의 현재 성향 분석으로 활용(게시판 작성글 분석, 활동 활성화정도의 원인분석한다.

2)학습자별 인터넷활동 조사표와 게시판내의 활동성향을 8가지 유형으로 분석을 통해 학급자치 통신표(사이버 생활기록부)발송한다. 한 예로 "학급에선 소극적인면이 많으나 웹상(인터넷)에서는게시판을 맡아 운영하며 항상 학급을 위해 생산적인 활동을 하며 웹디자인 능력이 뛰어납니다."등으로 서술 할 수 있다.

5. 결론 및 향후 연구 과제

본 연구는 초등학교 학생들에게 온라인 커뮤니티를 통해서 자기관리능력 배양을 통하여 좀더 건설적인 주말과 여가시간을 활용하도록 돕고자 진행하였다. 추진하게 되면서 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 주말을 무료하게 보내어질 학생들의 여가시간의 의미 있는 활용으로 자기관리능력이 함양되어 자아실현에 이르게 할 수 있다. 둘째, 주말까지 이어지는 사교육의 확대를 근본적으로 막을 수 있고 그로 인해 과다한 사교육문화로 느끼는 빈부차의 체감을 덜어줄 수 있다. 셋째, 정보통신문화에 길들여지고 익숙해진 우리 아이들의 특성을 긍정적인 방향으로 가꾸어 나갈 수 있다. 넷째, 무료하게 지내게 될 아이들에게는 개인적인 성격으로 변해가고 인터넷을 즐기는 아이들의 특성상 음란, 폭력, 자살사이트 등의 불건전한 인터넷활동에 노출될 위험이 최소화 될 것이다. 다섯째, 자신감이 부족한 아동에게 1대1 상담을 통하여 하고 개별적인 지도로 사이버 소모임 활동을 주도하게 하여 새로운 자신감을 갖게 한다. 여섯째, 커뮤니티활동의 연장으로 방학과 연계하여 또래집단간의 원할 한 상호작용을 지속시킨다.

지금까지 연구과정을 통해서 학생들의 개인생활을 커뮤니티라는 리모콘으로 마음껏 조정할 수 있는 프로그램을 개발하고자 한 것은 아니다. 네티즌들 중 하나가 되어 있는 우리 학생들이 갖는 특성을 긍정적으로 이용하여 자기관리능력이라는 인성교육의 일부에 접근해 보고자 하였다. 갈수록 발전되어 가는 인터넷 모발일 시대에 그 응용가능성은 무한하다고 하겠다.

6. 참고문헌

[1] 이건용, "정보과학영재를 위한 사이버 커뮤니티 활성화 방안". 한국정보교육학회 논문지 , 8권, 1호, pp.325-334, 2003.

[2] Brenner, V. Psychogy of computer use: XLVII. parameters of internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the internet usage survey. Psychological Report, 80(3), pp.879-882, 1997.

[3] O'Reilly, M. Internet addiction A new disorder enters the medical lecxicon. Cacadian Medical Association Jourmal, 154(12), pp.1882-1883, 1996.

[4] Setin, D ,. Internet addiction psychotherapy. American Jouranl of Psychiatry, 54(6), pp.890, 1997.

[5] 김득호, "초등학교 학생의 ICT 활용 능력 향상을 위한 학습 커뮤니티 구현 방안". 춘천교육대학교 컴퓨터교육과 석사학위논문, 2003.

[6] http://www.daum.net.

[7] http://www.msn.co.kr.

[8] http://www.100hot.co.kr.

[9] http://ns.samyo.pe.k..