

자기주도적 학습능력 향상을 위한 홈페이지 설계 및 구축

정광수*, 홍기천**

전주풍남초등학교, 전주교육대학교 컴퓨터교육과
licona76@hanmail.net, kchong@jnue.ac.kr

Design and Implementation of Homepage to Improve Self-Directed Learning Ability

Jung Kwang Soo*, Hong Ki Cheon**

JeonJu Poongnam-Elementary School*, JeonJu National University of Education,
Dept. of Computer Education

요 약

최근 학교 현장에서는 전통적인 교수·학습 방법을 탈피한 정보통신기술을 활용한 교수·학습 방법은 거스를 수 없는 정보화 사회의 새로운 교수·학습 모형으로 보편화 되어 가고 있다.

이에 본 연구에서는 현실 여건을 개선하고 교육과정이 요구하는 목표 달성을 위하여 학생들의 인터넷 사용의 대부분을 차지하는 커뮤니티 활동을 미니홈페이지라는 공간을 통해 교사와 학생 사이에 학습과 대화의 장으로 활용하기 위해 ICT 활용 교육 커뮤니티를 구축하였다.

이를 활용하여 학생들이 학습에 대한 관심과 흥미를 유발하고 시간과 장소에 구애를 받지 않으며 학생 자신이 주도적으로 학습 과제를 해결하는 학습과정으로 교수·학습 방법의 개선을 통하여 학생의 자기주도적 학습 능력이 신장되도록 ICT 활용 교육을 활성화하여 ICT 활용 교육이 우리 학교 현장에 튼튼히 뿌리를 내리는 데에 기여하고자 HTML 학습을 위한 홈페이지를 블로그를 이용하여 구현하였다.

1. 서론

자기 주도적 학습(self-directed learning)이란 학습자가 자신의 학습 활동의 주인이 되어 학습 목표와 학습 전략을 세울 뿐만 아니라, 학습의 모든과정에서 의사 결정과 행위의 주체가 되는 자기 학습을 의미한다. 자기 주도적 학습은 주로 모니터링, 검사와 질문, 수정, 평가의 네 가지 활동으로 이루어져 있으며, 학습자는 자신의 학습을 준비하고 학습에 필요한 단계를 밟아가면서 일련의 학습 과정을 책임지고 주관한다. 그리고 학습하는 동안 스스로 질문을 하고 피드백과 판단을 제공하며 주의와 동기를 높은 상태로 유지한다. 일반적으로 자기 주도적 학습을 조장하는 학습 환경에서 학습자는 자신의 창의성을 충분히 발휘할 수

있게 되며, 교사는 학습자가 스스로 자율적이고 자기 지시적인 학습을 할 수 있도록 도움을 주는 역할을 수행한다.[1]

정보 사회가 필요로 하는 자기 주도적 학습 능력을 신장시키기 위해서는 종래의 일방적인 내용 전달 위주의 교수 형태에서 탈피하여, 학생의 능동성과 책임감을 바탕으로 하여, 학생의 자기 주도적인 학습을 촉진하는 다양한 교육 시스템이 필요할 것이다. 특히, 학습자가 자신의 능력과 적성에 따라 필요한 교육 정보를 언제, 어디서나 편리하고 신속하게 입수하여 자신에 맞는 학습에 이용할 수 있어야 한다.

이러한 배경에서 본 html 학습을 재량활동 교육에서 인터넷에 기반을 두고 학습자가 스스로 학습하는데 효율적인 홈페이지를 개발하

기 위한 모델을 제시하기 위한 것으로서, 구체적인 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 자기 주도적 학습의 개념 및 특징에 대해 알아보고, 자기만의 공간(미니홈피)와 인터넷 환경에서의 자기 주도적 학습에 대한 이점과 고려할 점을 파악한다.[2]

둘째, 교육적 도구로서 웹의 효용성과 한계점을 살펴봄으로써, 웹을 교육에 효과적으로 이용할 수 있는 방안(여기서는 블로그)에 대해 모색한다.[3]

셋째, 홈페이지의 개발 방향을 설정하고, 이에 적합한 재제와 내용을 선정한다.

이를 위해 우선 이론적인 배경과 선행연구를 확인하고 미니홈피와 웹을 효과적으로 이용할 수 있는 방안을 살펴본 후 HTML 학습을 위한 홈페이지를 제로보드와 블로그틀(태러틀스)을 이용하여 구현해 보았다.[4]

2. 이론적 배경 및 선행연구

2.1 구성주의와 자기주도적 학습

최근 교수- 학습이론에서 나타나는 교육 패러다임의 변화는 단적으로는 교사가 중심이 된 교수(teaching)로부터 학습자가 중심이 된 학습(learning)으로의 전환이라고 표현될 수 있다. 이와 같이 교사가 주도하는 교육에서 학습자가 주도하는 교육으로의 변화에는 구성주의(constructivism)라는 인식론적 관점이 많은 영향을 주고 있음을 볼 수 있다. 지식을 어떻게 획득하는가에 관한 구성주의의 철학적 관점이 교수- 학습 분야의 이론과 실제에 그대로 반영되고 있는 것이다. 구성주의적 인식론의 지식에 관한 관점에 입각하여 학습자의 자기주도성을 논의하면서 자기 주도적 학습의 개념을 살펴보면 자기 주도적 학습이란 학습자가 책임을 지고 자신의 학습 과정을 주관함으로써 자신에게 유의미한 지식을 구성하고 필요한 기술을 습득하는 것이라고 할 수 있다.[5]

이러한 학습 활동의 결과로서 매우 실제적인 학습 효과가 나타나는 바, 이는 현실 세계

에서의 학습 내용의 전이와 타당성이 매우 높다는 것을 특징으로 한다. 자기 주도적 학습에서는 오직 학습자들만이 학습 과정에서 적극적인 참여자가 될 수 있다. 학습자들만이 계속해서 사용되어야 하는 선수 지식을 안다. 학습자 자신만이 구성적이 될 수 있으며, 자신의 학습을 진단할 수 있다. 교사와 같은 외부인은 결코 학습자의 내부를 접할 수 없다. 오직 학습자 스스로 추구할 목표만이 있을 뿐이다. 사람들은 원하지 않는 목표를 다른 사람에게 결코 강요할 수 없다. 반성 또한 학습자의 적극적인 역할을 요구한다. 구성적인 학습은 자기 주도적 학습을 전제로 한다.[1]

결국, 유의미한 지식 구성이라는 학습 활동에 있어서 가장 중요한 것은 학습자가 자신의 학습에 주도권을 지니고 학습 활동을 통제할 수 있어야 한다는 것이다. 주도권을 지닌 학습자는 주어진 과제를 달성하기 위해서 무엇이 중요하고 무엇이 학습되어야 하는지 알며 이해를 위한 준거를 설정하고 평가하는데 있어서도 일차적인 책임을 지닐 것이라고 한다.[6]

이러한 주도권이 없다면, 학생은 초인지 기능과 심지어는 그 환경에서 효과적인 수행을 하는데 필수 불가결한 인지 기능을 향상시키는데 실패할 수도 있다는 것이다. 그러나, 만약 학습자에게 학습에서의 통제권을 보다 더 많이 부여한다면, 학습자는 자기 주도적 학습 능력과 초인지 기능, 즉 자신의 학습과 수행을 주도하고 모니터링하는 능력을 보다 신장시킬 수 있게 될 것이다.[7]

2.2 html태그 학습과 블로그의 교육적 활용

교과서와 분필에 의존한 수업에서 탈피해서 HTML을 학습할 수 있도록 수업진행이 역동적으로 이루어지며 학생의 창의성과 자율성이 최대한 보장되고, 수준별 학습, 나아가 개별 학습이 가능하도록 하기 위하여 학습방법으로 블로그를 사용하였다. 그렇다면 블로그가 어떻게 교육적 효과가 있는지 알아보자.

1) 국내의 교육블로그활용사례

우리나라의 경우 블로그가 소개된지얼마되지 않고 포털의 커뮤니티를 중심으로 블로그들이 생성되기 때문에 특정 주제를 다루는 전문 블로그 사이트를 찾아보기란 쉽지 않다. 이는 아직까지 블로그 활용이 보편화, 전문화가 이루어지지 않았기 때문이라고 할 수 있다. 교육분야에서 블로그의 활용예시 중 논어에 대한 강의내용을 담은 브로슈어 형태의 블로그(<http://pmc.hitel.net/swbong>), 등이 있지만 아직까지 이렇다 할 활용예시를 찾아보기는 어렵다. 온라인 수능 학습사이트, 트루스터디(<http://www.truestudy.com>)의 '오픈노트'는 블로그를 응용한 콘텐츠 커뮤니티 서비스다.

핵심적인 기술인 RSS나 트랙백 등 기본적으로 갖춰야 할 기능들은 없지만 북마크, 스크랩, 주제별 글모음 등의 기능을 갖추고 있다. '오픈 노트' 서비스는 학생들의 다양한 의견제제와 수강기, 학습팁, 시험후기, 대학 학과 등 다양한 주제별 글 공유 그리고 선생님들의 학습법, 입시정보 등을 담고 있다. 교육분야에서 이미 많이 활용되고 있는 몇가지 미국의 블로그 사례를 통해 좀더 구체적인 아이디어를 갖어보도록 하겠다.

2) 해외의 교육블로그 활용 사례

미국의 경우 쉬운 사용성, 접근성, 프라이버시, 보안, 공유의 유연성 등 다양한 이유로 블로그의 활용이 교육분야에서도 활용되기 시작했다. 더 많은 사람들이 블로그를 사용하기 시작함에 따라 선생님들과 학교들은 학생과 학부모님들과의 커뮤니케이션 방법에 있어서 작은 변화들을 경험하고 있다. 미 오레곤주의 포트랜드에 있는 매리웨더 루이스 초등학교(<http://lewiselementary.org>)의 교장인 Tim Lauer씨의 블로그는 좋은 예가 될것이다. RSS를 이용해 흩어져 있는 블로그로부터 얻은 최신뉴스와 이벤트, 갤러리 등을 한눈에 알아보기 쉽게 업데이트 시켜주고 있다. 적시에 교직원에게 전달하는 메시지뿐만 아니라 학교

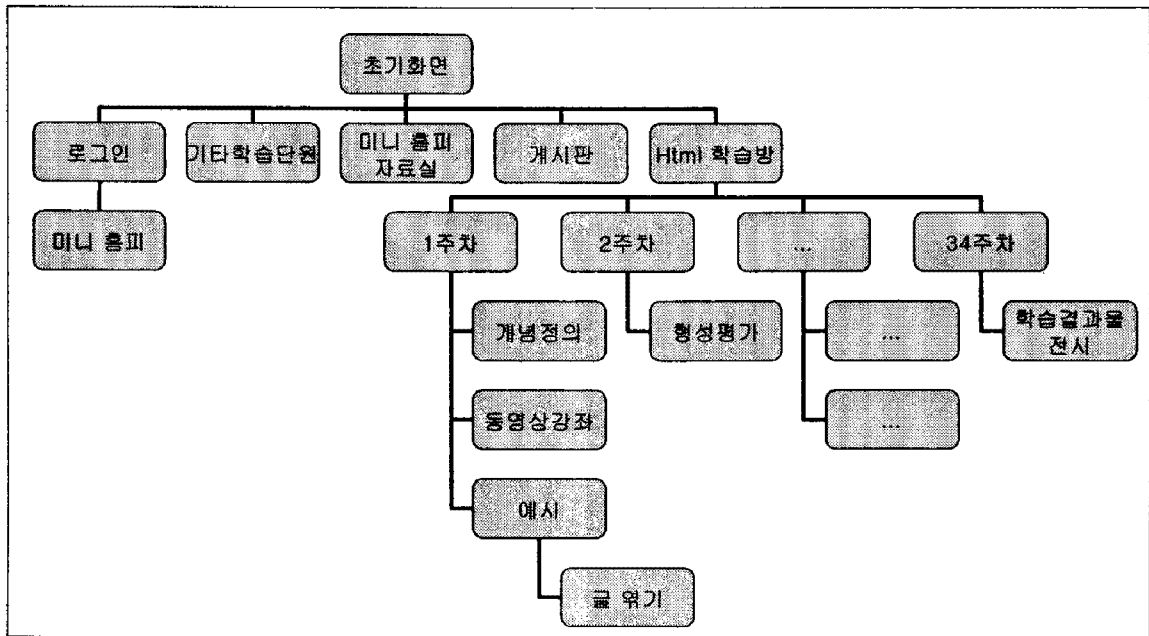
커뮤니티에 필요한 정보를 블로그 사이트에 올리고, 다른 교직원들의 유용한 콘텐츠를 본인의 블로그에서 공유할 수 있도록 하고 있다. 실제로 음악 선생님은 음악관련 콘서트, 연주회, 음악가 이야기 등을 업데이트 시키고 있으며 PTA(Parent Teacher Association: 학부모회의) 회원들은 자신들의 블로그 사이트에 콘텐츠를 업데이트 시키고 이를 Tim Lauer 학교장의 블로그에 공유하고 있다. 또한 학부모님들의 참여를 유도하는 블로그 <http://weblogs.hcrhs.k12.nj.us/beesparents>가 생겨 학생들과 마찬가지로 학부모들도 같이 온라인 토론에 참여하게 되었다.

이처럼 선생님들은 블로그를 통해 숙제를 내고, 가이드를 제공하며, 과제물을 수집, 점검, 보관하는 담당학급의 클래스룸 포털로 활용하고 있다. 또한 온라인 토론 수업, 공동 프로젝트 등의 코스를 개설하여 블로그의 장점을 활용하고 있으며 진도 관리 시스템의 대안으로 블로그를 활용하기 시작했다. 학생들은 학교 내 다양한 서클 활동의 결과와 지식을 멤버들끼리 공유하고 하급생들 또는 인근지역의 타학교 학생들과의 교류를 목적으로 블로그 활용을 시도하고 있다. 학생들에게 있어 블로그는 디지털 포트폴리오, 과제물이나 작업결과물을 저장할 수 있는 파일링 캐비닛(Filing Cabinets) 역할을 하고 있는 것이다. 학교내 클럽이나, 활동부서, 스포츠팀, 그리고 학부모님들은 블로그를 통하여 교내 활동 사항, 팀점수, 관련 정보 링크, 미팅 주최 등 다양한 온라인 활동을 하고 있다. 블로그는 기존의 홈페이지가 정적이고 어려운 반면 다이나믹하고 유연한 틀로 인식되며 교육쪽에서도 그 활용도가 높아가고 있다.

3. html 학습을 위한 홈페이지 설계 및 구현

3.1 홈페이지 설계

통한 자기 주도적 학습에 영향을 미치는 학습구성 요인들과 자기 주도적 학습능력 신장



<그림 1> html 학습을 위한 홈페이지 흐름도

을 위한 효율적인 절차를 토대로 웹사이트의 구조도를 구성하여 설계하였다. 인터넷을 통해 학습자들이 자기 주도적인 학습을 실시할 수 있는 웹사이트들을 분석해 보고, 또한 본 연구에서 선정한 학습단원 및 학습내용의 분석을 기초로 하여 학습자들의 자기 주도적 학습능력을 신장시키기 위한 웹사이트의 전체 흐름도를 <그림 1>과 같이 설계하였다.

아래의 <그림 1>에서 보듯이 초기화면에서 로그인을 한 후에는 자기만의 공간을 가질수 있는 미니홈피가 있다. 이 미니홈피는 지금부터 배울 html 학습의 결과물을 자기가 꾸며가는 공간이다. 그리고 기타학습단원은 다른 교과목에 도움이 될 수 있는 학습내용이 들어가 있으며 미니홈피 자료실과 게시판은 html을 배운 것을 다른 친구들과 공유할 수 있는 공간을 마련해 주는 곳이다. 학습한 아동이 자기가 배운 태그를 가지고 또는 다른 곳에서 태그 소스 등을 가져와서 서로 공유를 하는 공간이다. 게시판은 html학습 내용이 담겨 있는 블로그 틀과 게시판란이 서로 엮어지는 기능을 가지고 있다.

다시 말하면 트랙백기능을 가지고 있어서 아동이 학습시 이해하지 못한 것을 트랙백 기

능으로 html 학습을 좀 더 쉽게 정리할수 있도록 도움을 주는 곳이다. 여기서 트랙백의 용어를 설명하자면 트랙백은 원격 댓글을 쓰고 이를 알려주는 기능이다. 초기 블로그에는 없던 새로운 기능이며 트랙백은 댓글(reply, 답글), 댓글(comment) 기능의 확장판이라고 보면 된다. 기존의 답글과 댓글은 해당 게시판에 독자가 게시물을 읽고 난 뒤 답변이나 감상문을 적는 기능이다. 따라서 댓글은 해당 게시물 밑에만 남겨진다. 트랙백은 이보다 좀더 개선된 기능으로 다른 곳에 댓글을 남기는 기능이다. 즉 해당 게시물에 대해 댓글이나 댓글을 달되 다른 사이트에서 원격으로 댓글을 다는 행위이다. 이전에는 A 사이트의 '장터' 게시판 '1번' 게시물에 대해 댓글을 남길 경우 이 댓글을 보기 위해서는 A 사이트 장터 게시판 1번 게시물을 읽어봐야만 댓글을 볼 수 있다. 하지만 댓글을 지원하는 경우에는 A 사이트의 장터 게시판 1번 게시물에 대한 댓글을 B 사이트의 게시판에서 볼 수 있다. 그렇다면 트랙백을 만든 이유와 그 의미는 '내가 쓴 글을 다른 사람에게 알리기 위함'이다. 트랙백은 이를 지원하기 위한 기능이며 트랙백은 다른 사람이 쓴 블로그 문서에 자신이 원격 댓글을

달았다는 사실을 알려주는 행위를 말한다. 트랙백으로 작성한 글은 작성자 블로그의 새 엔트리가 된다. 예를 들어 A 사이트의 블로거가 '한글날에 대하여'라는 글을 올렸을 경우 B 사이트의 블로거는 해당 글에 대한 의견을 자신의 블로그 사이트에 트랙백 형태로 올릴 수 있다.

1) 트랙백 과정

1. A가 자신의 블로그에 '한글날'에 대한 글을 올렸다.

2. B가 A의 블로그에 올라간 글을 보고 자신의 블로그에 '한글날' 글에 대한 소감을 적어 글을 올렸다.

3. B는 A의 블로그에 트랙백 핑(TrackBack Ping)을 보내 자신의 블로그에 A가 쓴 '한글'에 대하여 코멘트를 달았음을 알려준다.

4. A는 자기가 쓴 '한글날' 게시물에 달린 트랙백을 통해 B가 B의 블로그에 '한글날'과 관련된 글을 올렸다는 사실을 알 수 있게 해주는 것이 트랙백 기능이다.

이 기능을 가지고 html학습을 하기 위해서는 html 학습방(초기화면의 오른쪽 배너그림) 학습단원과 상위 학습단위 내에 하위 학습단원을 선택메뉴로 제시하여 이 하위메뉴를 선택하여 학습을 실행할 수 있도록 하였고, 학습자들이 학습을 실행하는 과정에 활용할 수 있도록 관련사이트와 용어사전, 그리고 각각의 단원을 학습한 후 학습 성취를 평가해 볼 수 있도록 형성평가를 제시하였으며 앞에서 말한 것과 같이 게시판과는 트랙백기능을 하고 있어 좀더 학습내용을 학습자와 교수자가 좀더 상호작용을 할 수 있도록 구현하였다.

또한 학습자들의 자기 주도적 학습능력 신장을 지원하기 위한 미니홈피, 묻고 답하기 등의 전자게시판 메뉴를 제공하여 학습의 전체 흐름도를 설계하였다.

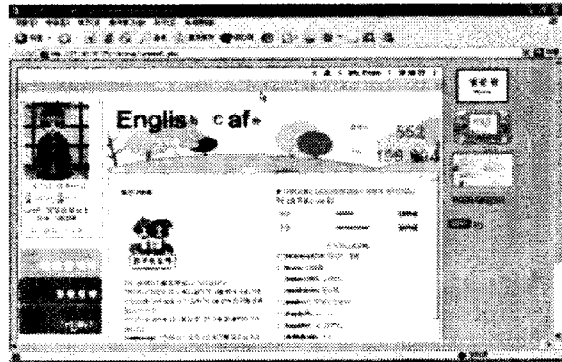
3.2 홈페이지 구현

본 연구에서 개발한 자기 주도적 학습능력 신장을 위한 웹 기반 코스웨어의 주된 화면은

다음과 같다.

1) 초기화면

<그림 2> 초기화면



초기화면에는 왼쪽 상단에는 로그인창이 보이며 오른쪽 배너 3번째 그림이 html학습을 위한 학습방이다. 메뉴 구성중에 게시판과 html학습방은 서로 엮는 기능이 있어 학습자가 학습한 내용을 보다 쉽게 교수자가 그 학습내용을 알 수 있게 학습자는 보다 쉽게 학습내용을 선별하여 공부할수 있게 되어 있다.

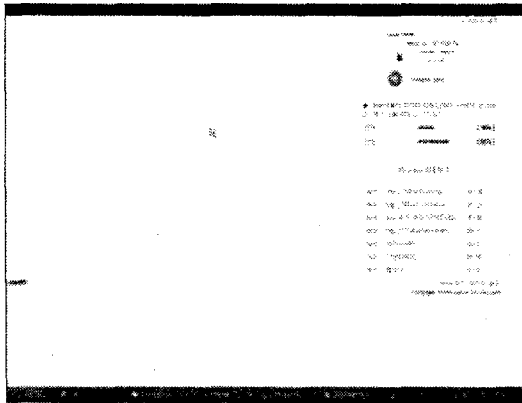
html 학습방을 통하여 배운 html을 실습하기 위해서는 꼭 가입을 하여야 한다. 그 이유는 가입한 회원만이 미니홈피를 받을 수 있기 때문이다. 이 미니홈피는 지금까지 자기가 배운 html을 가지고 홈페이지를 꾸미는 것이다.

2) 미니홈피

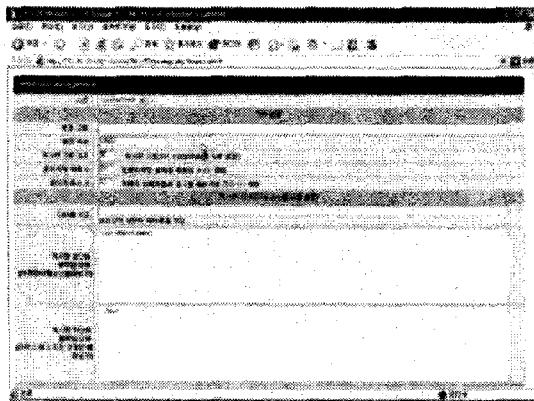


<그림 3> 로그인후의 모습

로그인을 한 후 레벨과 포인트가 있는데 이것은 활동을 많이 한 학습자에게는 포인트를 주어 동기부여를 하는데 있으며 그 아래 “미니홈피 / 친구들” 란을 클릭을 하면 자기만의 공간 즉 html 학습방에서 배운 것을 실제로 활용할 수 있는 미니홈피가 나오며 학습자들끼리 학습자가 친해지고 싶은 친구 미니홈피를 등록할 수 있게되어 좀 더 친근감이 있도록 만든 것이다.



<그림 4> 미니홈피 초기화면



<그림 5> 미니홈피 관리화면

미니홈피를 처음 클릭하면 <그림 4>와 같이 아무것도 나타나지 않으며 기본으로 있는 설문조사만이 나와 있으며 오른쪽 중간쯤에 관리자 설정 이란 곳이 있는데 이곳을 클릭하면 <그림 5>와 같은 곳이 나온다.

이곳이 html을 직접 써넣는 곳이다. 이곳에서 쓴 html 태그의 결과물이 <그림 4>에 나

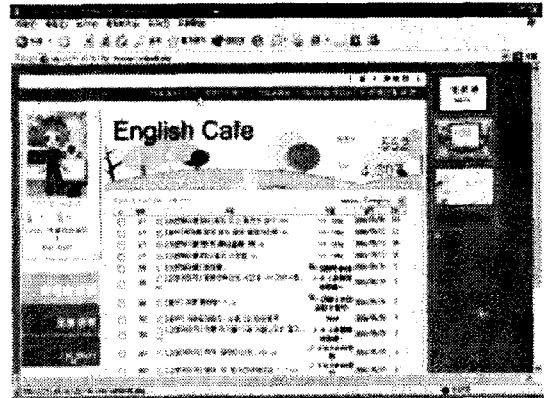
타 내어 지기 때문에 학습자들이 곧바로 자기의 결과물을 볼 수 있는 장점이 있다.

3) 미니홈피 자료실

미니홈피 자료실이란 웹상에 있는 다른 소스들을 학습자들에게 서로 공유하는 곳이다. 쉽게 예를 들자면 사이월드의 선물방같은 기능을 하는 것을 말한다.

사이월드는 도토리라는 도구를 가지고 사야 하지만 미니홈피 자료실은 태그를 서로 공유하여 음악, 테이블, 마우스 자바스크립트 등을 쉽게 공유하고 그것을 자기 미니홈페이지에 사용할 수 있게 해주는 선물 방 역할을 한다.

html 학습을 다 한 학습자들에게는 보다 복잡한 태그를 분석하는 데에 도움을 주고 있다.

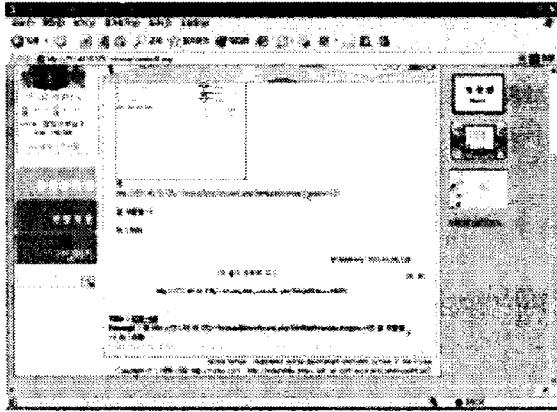


<그림 6> 미니홈피 자료실

4) 게시판

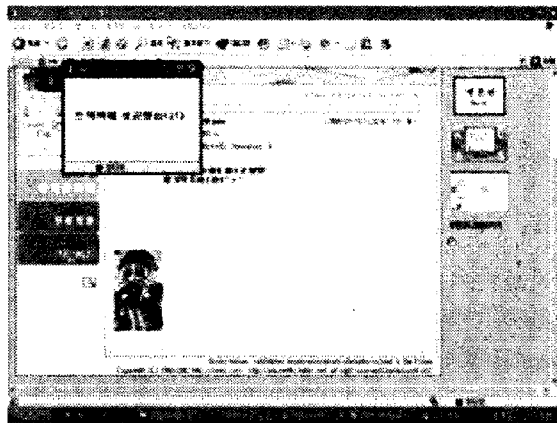
자신이 작성한 html태그를 이용하여 학습자는 학습하는 도중에 수시로 자신이 설정한 학습목표를 향하여 나아가고 있는지 확인할 수 있도록 하였고, 학습을 실행하는 과정에 문제나 장애가 발생했을 때 자신이 설정한 목표나 계획을 수정할 수 있도록 함으로써 학습에 대한 인지도와 참여도를 높일 수 있도록 트랙백 기능을 통하여 블러그처럼 사용할 수 있게 하여 학습을 보다 체계적으로 할 수 있게 하였다.

다음은 실제 예시를 한번 보도록 한다.



<그림 7> 트랙백 게시판

그림 하단에 보면 옅은색으로 쳐진 것이 보입니다. 이것이 트랙백 되었다는 것이다. 앞에서 트랙백이란 설명은 하였기 때문에 이번에는 설명을 하지는 않겠다.

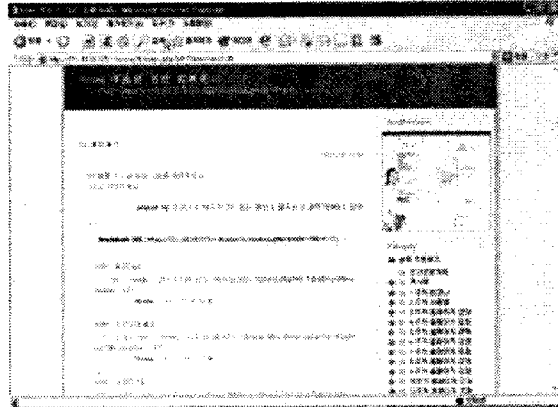


<그림 8> 트랙백 장면

트랙백이 성공하면 새로장 작은창에서 위와 같은 단어가 나올 수 있도록 하였다. 이렇게 함으로써 학습한 내용이 앞으로 나올 html 학습 방에 글과 학습할 html 강좌 사이가 엮이게 되어 학습자가 보다 쉽게 학습할 수 있도록 도움을 주게 된다.

예를 들어 html 학습방 강좌에서 <p>라는 태그를 배웠을 때 학습자들은 이 게시판을 통하여 자기가 배운 <p>태그를 연습을 할 것이고 교수는 그 연습한 것을 확인하기 위해 학습자 개인 개인에게 트랙백 기능을 통해 글을 엮여지게 되어 학습 방 내에서 학습자의

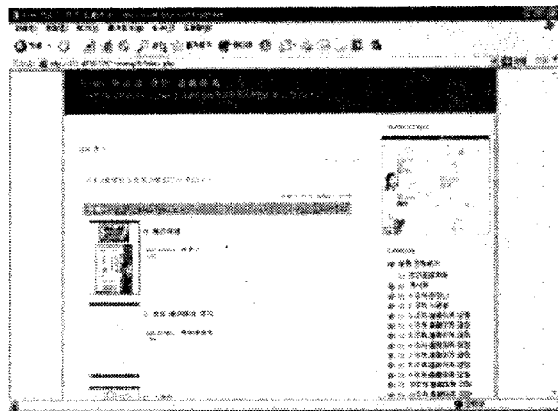
결과물을 쉽게 그리고 더 조목조목 그 학습결과물을 확인 할 수 있을 것이다. 그리고 학습자들 또한 다른 학습자들의 결과물을 볼 수 있다.



<그림 9> html 학습방에 트랙백된 글

<그림 9>에서 보이듯이 교수자가 학습내용 밑으로 학습자들이 트랙백이 된 글들을 볼 수 있게 되어 있다. 학습자들은 교수자의 학습내용 트랙백 주소만 알고 있다면 어느곳에서든지 그리고 어느누구에게도 오늘 배운것들을 서로 학습하고 다른 학습자들의 결과물도 한 곳에서 볼 수 있기 때문에 학습한 자료를 보다 더 유용하게 사용할 수 있다.

5) html 학습방



<그림 10> 학습방 초기화면

html 학습방에서는 총 34주차의 홈페이지 태그 강좌가 있다. 학습자는 자기가 원하는 주

의 강좌를 클릭하면 그 주제 알맞은 태그들이 나오며 그곳에서 학습한 태그들을 게시판을 통하여 연습 할 수 있고 그것을 트랙백을 통하여 교수자에게 보낼 수도 있다. 학습을 통해 배운 태그는 자신의 미니홈페이지에 실제로 적용할 수 있다.

- 분류 전체보기
 - 연간운영계획
 - 게시판
 - 질답 게시판
 - 미니홈피태그자료실
 - 1 주차 리코나
 - 리코나 사이트(동영상) 찾기
 - example
 - 2 주차 사용법
 - 리코나 사용방법
 - 친구등록
 - 3 주차 홈페이지 강좌
 - 태그란..?
 - 기본 원리 구조
 -
태그
 - 4 주차 홈페이지 강좌
 - <p> 태그
 - 5 주차 홈페이지 강좌
 - <hr>태그
 - 쪽지시험
 - 6 주차 홈페이지 강좌
 - <h>숫자> 태그
 - 7 주차 홈페이지 강좌
 - <pre> VS <xmp> 태..
 - 8 주차 홈페이지 강좌
 - 태그
 - 사용예시
 - 9 주차 홈페이지 강좌
 - 특수문자 1 - 8 $x10$
 - ..
 - 특수문자표

<그림 11> html 학습방 목차

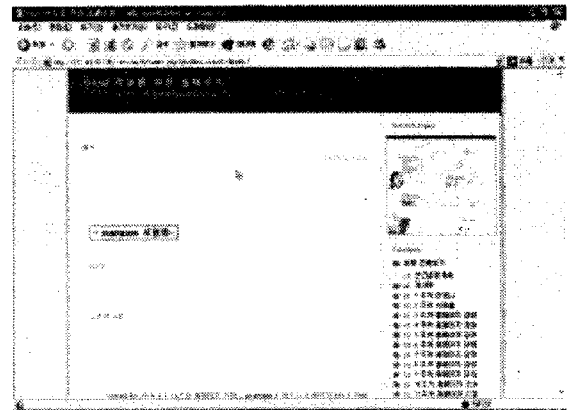
강좌마다 동영상 강좌 예시 그리고 5주차마다 쪽지시험을 보도록 구현하였다. 그리고 마지막 30주차 부터는 학습한 html 태그를 가지고 자기만의 미니홈페이지 대회를 열어 자기가 배운 것을 자기 내면화 과정을 통하여 친구들에게 보여줄 수 있도록 만들어 보았다.

html 학습방 홈페이지에 있는 태그들만 완벽히 소화할수 있다면 학습자들은 미니 홈피

자료실에 있는 복잡한 태그 소스들을 분석할 수 있도록 목표를 세웠으며 실제로 많은 아동들이 복잡한 태그소스들은 구분하여 사용할 수 있게 되었다.

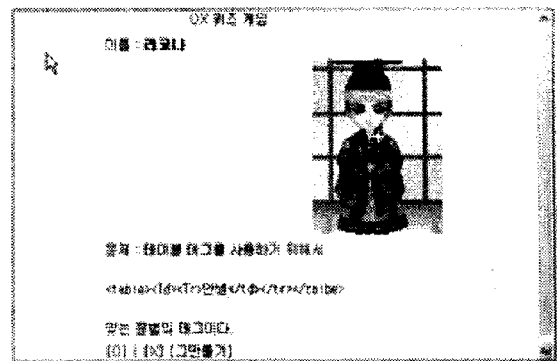


<그림 12> 동영상강좌



<그림 13> 태그 사용 예시

강제할 경우

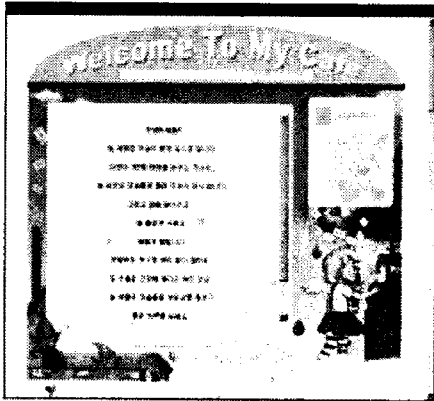


posted by: 김경남 | 8 주차 홈페이지 강좌 - 쪽지시험 | 글쓰기 | 댓글

<그림 14> 쪽지시험

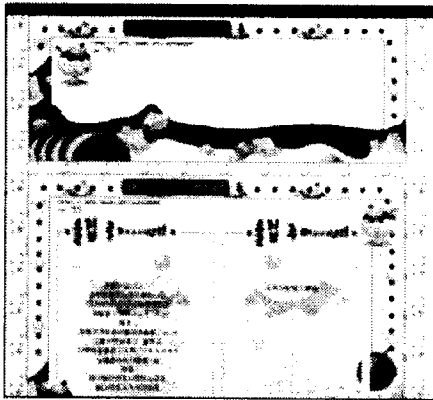
4. html 학습을 통하여 만든 학습결과물

4.1 학생작품



<그림 15> 주소:

<http://211.43.10.125/~licona/bbs/zboard.php?id=f2zpbboard&category=119>



<그림 16> 주소:

<http://211.43.10.125/~licona/bbs/zboard.php?id=f2zpbboard&category=122>

5. 결론 및 제언

21세기의 정보화 시대를 살아가기 위해서는 자기의 개성이나 주관에 따른 현명한 선택이 요구되며, 교육도 어떠한 것을 가르쳐 주는 것으로부터 학습하고자 하는 의욕, 학습할 것을 선택하는 능력, 학습을 스스로 추진해가는 방법 등을 길러 줌으로써 평생을 주체적·능동

적으로 학습하면서 살아갈 수 있는 자기 주도적 학습능력을 길러 주는 것으로 바뀌어야 한다. 따라서, 본 연구에서는 웹의 교육적 효용성에 대해 고찰하고, 웹을 교육에 효과적으로 이용하여 학습자들이 자기 주도적 학습능력을 신장시킬 수 있도록 개방적인 학습 환경을 제공하기 위해 웹 애플리케이션을 개발하였다.

본 연구는 초등학교 html 학습을 위해서 인터넷을 통해 학습자들이 자기 주도적으로 학습할 수 있는 능력을 신장시키기 위해서 자기만의 공간을 블로그라는 것을 통하여 학습하고 그 결과물을 제시할 수 있도록 하였다.

본 연구의 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 인터넷을 교육적으로 활용하기 위해 교육용 웹 애플리케이션을 개발하여 구체적인 학습 결과물을 제시하였다.

둘째, 기존의 제한된 환경에서의 교수-학습활동에서 탈피하여 컴퓨터와 인터넷 그리고 블로그란 도구를 사용하여 학습자 스스로 학습 방법과 내용을 선택하여 학습하는 자기 주도적 학습능력을 신장시키기 위한 새로운 학습 방법을 모색하였다.

셋째, 인터넷 상에서 인터넷의 자원을 활용하면서 학습할 수 있는 통합된 개방 교육 환경을 구축하였다.

그리하여 본 연구의 기대되는 효과는 개발된 코스웨어의 활용으로 인터넷의 교육적 활용도를 높여 학습자들이 언제, 어느 곳에서든지 그리고 누구든지 함께 학습할 수 있는 능력을 신장시켜 정보 홍수 시대에 살고 있는 학생들에게 자신의 문제를 효율적으로 해결해 나갈 수 있도록 도와줄 것이다. 끝으로 본 연구를 토대로 다음과 같이 제언한다.

향후 연구과제로써 html 학습프로그램이 실제 수업의 효과성을 측정하지는 못하였다. 이 점을 아쉽게 생각하며 지속적인 현장 적용과 수정보완을 통해 보다 효율적인 프로그램으로 개선하도록 해야 할 것이다.

6. 참고문헌

- [1] Simons, "Constructive learning: The role of the learner. In T. Duffy, J. Lowyck & D. Jonassen", NATO/ASI Series, Vol. F105 , Berlin, 1993.
- [2] 정현성 · 배경희 · 김경아(2003). 제로보드와 화끈하게 놀아보자 : 홈페이지를 만드는 비법전수. 영진.COM
- [3] 김중태, "나는 블로그가 좋다 : 나를 표현하는 나만의 공간", 이비컴,2004.
- [4] 이정민 · 이영주, "태그교실 - 장미가족의 태그교실 시리즈 1", 베스트북, 2004.
- [5] 유귀옥, "성인학습자의 자기주도성과 인구학적 및 사회심리학적 변인연구", 서울대학교 대학원 박사학위논문, 1997.
- [6] Scardamalia & Bereiter, "Higher levels of agency for children in knowledge building: A challenge for the design of new knowledge media", Journal of the Learning Sciences , 1991.
- [7] Honebein , Duffy , & Fishman , "Constructivism and the design of learning environments: context and authentic activities for learning" , NATO/ASI Series, Vol. F 105, Berlin , 1993.