e-Learning에서의 커뮤니티 활성화와 학습참여도에 관한 연구

A Study on Activation of Cyber University Communities and Participation in e-Learning

이진희
한국싸이버대학교 교양학부장

Rhie Jinn-Y
KCU Korea Cyber University

요약

이러닝에서의 커뮤니티 활동이 학습 참여도에 어떤 영향을 주며, 학습 만족에는 어느 정도 효과가 있는지에 대한 연구 자료를 바탕으로 연구 성과를 분석한다. 기존 연구로는 커뮤니티 활동의 특성과 학습 동기유발 수단, 학습 참여도에 관한 내용을 기초로 정리하였으며, 커뮤니티 활동을 통해 친밀감을 형성하고, SMS, e-mail 등 학습 수단이 학습참여도에 영향을 줄 수 있는 요인임을 알 수 있다.

Abstract

I analyzed the results of the influences the community activities will have on students' participation and how much these influences will satisfy students in terms of learning in an e-learning-based environment. These results were based on former studies on this topic. I summarized the characteristics of community activities, the methods for motivating learning desire, and students' participation in the learning session. I found out that community activities can form intimacy, and that using cell phone text messages (SMS) and emails as learning methods can be a factor in students' participation.

I. 서 론

1. 연구의 배경 및 목적

1.1 연구의 배경

정보통신기술의 발달로 학습의 방법도 다양해지고 학습을 수요자의 입장에서 편하게 할 수 있게 되었다. 일방적인 학습에서 양방향적 학습으로 변화하는 새로운 교육 환경이 조성되었다. 이런 교육환경 하에서 시간과 공간을 초월하는 평생교육 체제의 사이버 대학이 급속하게 성장하였다. 그러나 현재 사이버대학은 학생들의 학습 참여율이 저조하고 도중에 탈락하는 비율이 증가하고 있는 실정이다. 따라서 학생들의 탈락률을 낮추고 학습 참여를 높이기 위해 학습 만족을 위한 방법을 모색하고 있다.

기술적, 문화적으로 급변하는 21세기에는 교육의 가치와 기준도 크게 변하고 있다. 경제적 기반이 안정되고 교육의 필요성에 대한 인식이 증가하면서 정규교육과는 다른 차원의 교육을 원하는 사람들이 늘어나고 있다. 이처럼 지속적인 학습을 통해 자기계발을 하고 평생교육과 재교육에 대한 중요성도 점차 증가하고 있다. 21세기에 들어서면서 정보통신기술의 발전과 평생교육의 접목현상은 사이버 평생교육분야를 급속도로 발전시키게 되었다. 그리고 정보통신기술의 발달을 통한 교육 패러다임의 변화와 함께 사이버 대학을 출현시켰다.

사이버대학의 운영은 기술과 교육의 만남으로 이뤄진 것이며 빠르게 변화하는 시대, 초경쟁시대, 글로벌 시대, 불확실성이 커지고 있는 시대적 환경에 따라 교육을 희망하는 사람들의 요구가 다양해졌다. 예를 들어, 지속적으로 배우고 싶어 하거나, 과거 경제적 어려움 혹은 학업시기를 놓쳐 배우지 못한 부분을 보충 받기 원하는 사람들이 있다. 그러나 이미 직장과 가정을 가진 성인들이 시간과 경제적 여유가 있다 해도 일반 오프라인 대학에서 학습하기는 힘들며, 외국에 있거나 외국에서 학교에 다니지만 선수학습이 되지 않아 학점을 이수하고 싶을 때 일반 대학에서의 교육은 불가능하다. 이와 같은 욕구를 가진 학습자들을 위해 설립된 것이 사이버대학이며, 평생 교육 차원에서 발생한 것이라고 볼 수 있다.

1.2 연구의 목적

우리나라 사이버대학은 현재 많은 발전을 하고 있으나 아직 일반대학에 비해 학습참여율이 저조하다는 문제점과 탈락자들이 늘어나고 있으며, 이런 문제점을 개선하기 위해 대다수 대학들이 다양한 수단과 방법을 동원하고 있다. 학습자들의 학습 참여를 유도하고 학습참여 만족을 높이며 학습과정에서 탈락하는 것을 방지하기 위해 각 대학에서는 많은 노력을 하고 있

으며, 이러한 노력들 가운데 하나가 커뮤니티의 활성화이다. 사이버대학은 온라인을 통한 커뮤니티를 활성화하기 위해 각 학부별, 과목별로 일정수준의 게시판을 운영하고 있다. 또, 오프라인 모임을 지원하기도 한다. 이처럼 사이버대학에서 커뮤니티 활동이 학습자들을 학습 참여로 유도하고 학습만족도를 높이려는 중요한 수단으로 활용되고 있으나 사이버대학의 커뮤니티 활동에 대한 체계적인 연구결과가 미비한 상태이다.

따라서 이 연구는 사이버대학에 재학하는 학습자들을 대상으로 사이버대학의 학습참여도와 학습만족도에 영향을 미치는 요인들을 중심으로 기존 연구들이 다루고 있는 영향 요인인 학습자의 인구통계학적 특성요인과 학습동기 및 태도에 대해 살펴보고 여기에 사이버대학의 커뮤니티 활동요인을 추가적으로 살펴보고자 한다. 또한 사이버대학의 학습자들은 어떤 동기와 이유에서 사이버대학을 선택했는지, 사이버대학에서는 학습참여도와 만족도를 높이기 위한 방안으로 커뮤니티 운영을 어떻게 지원하고 있는지, 커뮤니티 활성화를 위해 어떤 노력을 하고 있는지, 학습자들이 커뮤니티에 대해 어떤 태도를 보이고 있는지 등을 종합적으로 살펴보고자 한다.

이런 연구를 통해 현재 사이버대학의 e-learning의 실태와 문제점을 짚어보고 이를 개선하기 위해 어떤 노력을 해야 할 것인가에 그 목적이 있다.

사이버대학은 학습공동체를 근간으로 하고 있다. 학습공동체란 학습을 위해 인프라와 컨텐츠를 기반으로 원활한 커뮤니케이션을 통해 협력하는 학생, 교수자, 운영자로 이루어진 공동체이며, 이는 사이버대학의 기본 구성요소이다. 전통적인 학습이론에서 보면 교수는 교육내용, 범위, 속도 등을 통제하여 일방적으로 지식을 학습자에게 전달하는 역할을 하지만 학습자 중심의 교육에서는 학습설계를 돕는 설계자이고 안내자이며 학습파트너와 같은 중재자의 역할을 담당하게 된다. 사이버대학은 인터넷을 통해 동영상으로 강의를 하고 학습자와 교수자, 학습자와 학습자가 사이버 상에서 만나 질문·답변과 토론이 진행되기 때문에 일반 오프라인 강의와는 상당한 차이가 있다. 또한 학습자들의 평균 연령이 오프라인 대학보다 높으며, 입학 당시의 학력도 고졸, 전문대졸, 대학중퇴나 졸업자 등으로 다양하고 수준 차이도 많이 나고 있다.

이와 같은 사이버대학의 학습자들의 특성을 고려한 커뮤니티 활성화와 학습참여도, 만족도에 관하여 실증적 고찰을 위해 다음과 같은 구체적인 목적을 갖는다.

첫째, 사이버대학의 커뮤니티 활성화가 학습참여에 어떤 영향을 미치는지 살펴보고자 한다.

둘째, 커뮤니티 활성화가 학습만족도에 어떤 영향을 미치는지 살펴보고자 한다.

셋째, 온라인 커뮤니티 활동에 중점을 두고 있는 학습자와 오프라인 활동에 중점을 두고 있는 학습자들 간에 어떤 차이가 있는지 조사하고자 한다.

넷째, 커뮤니티 활동을 전혀 하지 않는 학습자들과의 차이를 분석하여 커뮤니티 활동 자체가 학습참여, 만족도와 어떤 관계를 갖는지 살펴보고자 한다.

실증적 연구를 위해 기존 연구 자료에 대한 내용정리를 통해 연구의 목적을 재검토 한다. 기존 내용정리는 김학인의 '사이버대학의 커뮤니티 활성화와 학습참여도에 관한 연구'와 정수미의 'e-learning에서 학습 동기 유발 수단이 학습참여도와 학습만족에 미치는 영향: Mobile SMS와 E-mail을 중심으로', 정예선의 '학습공동체 특성이 기업e-Learning 성과에 미치는 영향에 관한 연구'이다.

이런 연구를 통해 사이버대학 학습자들을 대상으로 커뮤니티 활동 정도에 따른 학습 참여도와 만족도를 살펴보고 그 결과를 제언함으로써 지속적으로 증가하고 있는 학습 탈락자들을 미연에 방지할 수 있는 방안을 세울 수 있으며, 효율적인 학습방안에 활용할 수 있고 더 나아가 수요자 중심의 사이버대학 성장에 도움이 될 수 있을 것이다. 아울러, 평생학습을 통해 사회발전과 그 원동력이 될 수 있는 훌륭한 인적자원을 교육하는데 한 차원 높은 교육수준의 증진에도 기여할 수 있을 것이다.

II. 본 문

1. 사이버대학의 특성과 커뮤니티

1.1 사이버대학의 특성

가상교육에서 시작한 원격교육은 가상학습, 가상학교, 가상대학 등 교육체제의 변화로 연결되어 왔으며, 이는 사이버대학의 전신 역할을 했다고 볼 수 있다. 이 과정에서 가상학교, 가상 대학은 기존 교육체제에 단순히 컴퓨터와 통신 기술을 적용시킨 것이 아니라 새로운 교육 패러다임의 대안적 교육형태로 발전되기 시작하였다. 이러한 사이버대학의 특성으로 첫째, 컴퓨터 시스템이 갖고 있는 정확성, 대용량성, 신속성, 범용성 등이다. 둘째, 다양한 매체의 속성을 통합적으로 이용할 수 있어, 정보전달 효과가 뛰어나다. 셋째, 사용자가 원하는 방식의 정보를 구조화할 수 있고 쉽게 정보를 검색하고 인출할 수 있다. 넷째, 정보의 상호작용뿐만 아니라, 인간과의 상호작용이 가능하며 집단 간 상호작용이 더욱 신속해진다. 이와 같은 사이버대학은 사이버 공간에서 정보통신의 네트워크를 기반으로 시간과 공간의 제약 없이 교수-학습 활동이 다양하게 이루어질 수 있다.

1.2 커뮤니티(Community)

커뮤니티는 온라인상에서 형성되는 모든 공동체를 지칭하는 말로 쓰이고 있다. 온라인 커뮤니티는 새로운 정보기술에 의하

여 네트워크 상에 구성된 공통된 관심사나 경험을 가지고 상호작용 하는 사람들의 집단이다. 커뮤니티 집안은 다양한 행위를 통해 상호간의 친화력을 높일 수 있고, 동일한 목적을 공유하고 있는 커뮤니티 구성원들 간에 친밀감을 형성할 수 있으며, 커뮤니티 구성원들의 친밀감이 커뮤니티 활동 및 기타 파생적 활동에 영향을 미칠 수 있는 것이다. 김학인의 연구에서 학습자의 커뮤니티 활동에 대한 학습참여도에서는 온라인과 오프라인의 커뮤니티 활동에 대해 참여 그룹과 비참여 그룹의 수가 비슷하게 조사되었으며, 오프라인 커뮤니티에 참여하는 학습자의 커뮤니티 수가 상대적으로 적게 나타났다. 또, 약 과반수의 응답자가 1개의 커뮤니티에서만 활동하고 있었고 2개 이상의 커뮤니티에서 활동하고 있는 학습자도 과반수가 되는 것으로 조사되었다. 여기에서 온라인과 오프라인 커뮤니티 활동 빈도가 2개 이상인 학습자가 출석률도 좋고 과제물 제출도 더 잘하는 것으로 조사되었다. 출석률에 영향을 미치는 요인으로는 학습태도, 인터넷 활용능력, 교육프로그램, 오프라인 커뮤니티 가입자 수의 순으로 나타났으며 사이버대학의 학습참여도를 높이기 위한 과제물 제출에 있어서는 학습자들이 학습에 적극적으로 참여할 수 있도록 커뮤니티 요인에 많은 관심을 가져야 할 필요가 있는 것으로 조사되었다. 정예선의 연구에서도 커뮤니티 요인은 e-learning 성과에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 커뮤니티의 특성인 경험 지식 공유와 상호 커뮤니케이션 요인을 학습 만족도와 직무 수행능력에 대한 영향으로 살펴본 결과 경험지식 공유는 학습 만족도와 직무 수행능력에 긍정적인 영향을 미치며 상호 커뮤니케이션은 직무 수행 능력에만 영향을 주고 있는 것으로 나타났다. 또한 커뮤니티가 활성화된 집단과 그렇지 못한 집단을 구분해서 검증한 결과 커뮤니티가 활성화 되고 있는 집단이 더 높은 성과를 보이고 있음이 밝혀졌다.

이러한 연구 결과에서도 보이는 바와 같이 오프라인과 온라인 커뮤니티가 적절히 조화를 이룰 수 있도록 커뮤니티 간의 협력을 통한 정보교류의 장이 마련되어야 한다.

2. 학습참여와 만족도

기존 연구에서는 원격교육에서의 상호작용을 주로 학습자와 교재 간으로 그 중요성을 강조하였다. 상호작용의 참여주체를 세 가지로 구분할 수 있는데, 첫째는 학습자와 학습내용 간으로 인쇄, 방송, 오디오/비디오, 컴퓨터 소프트웨어 등 학습자료와의 지적인 상호작용 속에서 학습동기를 유지하며, 지적으로 활발하게 참여하도록 한다. 둘째는 학습자와 교수자간의 상호작용으로 전자우편, 전자토론 등을 이용해 동시적, 양방향적인 상호작용을 가능하게 하며, 셋째는 학습자와 학습자간의 상호작용으로 학습자들 간의 심리적 유대를 강화하면서 학습동기 유발, 유지에 기여하거나 협동학습을 통해 다양한 관점과 의견을 수렴할 수 있다는 점이다. 따라서 사이버대학의 재학생들의 커뮤니티 활동은 학습에 대한 참여도와 만족에 영향을 끼칠 것이다. 김학인의 연구에서도 학습자들의 성별, 연령, 직업과 같은 개인적 환경요인과 학습동기, 학습태도의 적극성, 인터넷활용능력, 학습 환경과 같은 학습자 요인, 교육프로그램이나 교육행정 지원과 같은 커뮤니티 요인이 학습참여도를 높이는데 매우 중요한 요인으로 작용하고 있다. 연구결과에서는 사이버대학에 진학하는 것이 평생교육의 꿈을 실현할 수 있는 기회를 제공하고 있는 것으로 조사되었으며, 대부분의 학생들이 직장인으로 지속적인 학습을 희망하고 있으나 경제적 사유 등으로 학습참여도는 낮은 것으로 나타나고 있다. 또한 학습자 요인에서는 자기 주도적으로 학습에 임하는 학생들이 출석률도 높고 과제 수행도 더 잘하는 것으로 조사되었다. 또, 진급, 취업 등 동기를 가지고 있는 학습자가 더 적극적이며 학습 참여도도 높은 것으로 나타났다. 정수미의 연구에서는 학습 동기 유발 수단으로 모바일 SMS와 E-mail을 이용하여 학습현황과 격려 메시지를 제공한 경우, 게시물 조회수, 질문활성화 수준, 학습 지도율에서 모바일 SMS가 효과적인 것으로 나타났다. 학습 만족도에서도 모바일 SMS가 E-mail보다 효과적인 것으로 나타났다. 이러한 연구조사로 향후 사이버대학에서는 각종 멀티미디어 및 네트워크용 학습자료 등을 개발하여 학습 참여와 만족을 향상시키는 것이 중요한 점이라 할 수 있다.

III. 결 론

본 연구는 기존에 중점으로 다루어진 사이버대학의 다양한 매체를 이용한 교육방법 개발 이외에 학생들의 학습참여와 만족도를 높이고 탈락률을 낮추기 위해 학생 관리와 유지, 확대 차원에서 커뮤니티의 역할과 학습과의 관계와 영향요인에 대해 알아보기 위한 것으로 실증적 연구를 위한 문헌조사의 내용으로 구성하였다. 기존 연구에 의하면 커뮤니티의 특성과 역할에 따라 학습 참여도나 적극성에 영향을 줄 수 있으며, 유대감을 형성하고 지식을 공유하여 학습 동기를 유발할 수 있는 요인으로 작용하고 있다. 따라서 추후 실증적 분석을 통해 이를 과학적으로 입증하여 보다 나은 커뮤니티 활성화 요인을 개발하고 학습 동기를 유발하기 위한 다양한 학습 수단과 프로그램을 개발하여 평생교육 차원에서 e-learning을 확대해 나갈 수 있도록 한다. 또한 실제 사이버대학에서 교육을 해 본 결과 여러 교육 개발 프로그램의 확대, 적용도 중요한 요인이지만 학생들 간의 유대감과 친밀감이 학습을 이끌고 유지해 나가는 데 중요한 요인으로 볼 수 있다. 자기 주도적 학습이 잘 이루어지는 학생들조차도 오프라인 커뮤니티 활성화에 참여하고자 하

는 추세에 있다. 이러한 여러 요인들의 비교 분석을 통해 앞으로의 e-learning 학습 방향 제시에 도움이 되고자 한다.

▌참 고 문 헌▐

[1] 'e-learning에서 학습자의 참여와 성취에 미치는 형가항목 및 교수 피드백 영향분석', 권아영, 부산대 대학원, 2005.08
[2] 'e-learning 컨텐츠의 상호작용적 인터페이스에 대한 연구', 한성희, 건국대 교육대학원, 2005.08
[3] '기업 이러닝(e-learning) 시스템 만족에 영향을 미치는 요인에 대한 이해관계자 관점에서의 연구', 김재식, 경희대 대학원, 2005.02
[4] 'e-learning Site에서 사용자 만족에 영향을 미치는 요인에 관한 연구', 신수현, 한국외국어대 경영정보대학원, 2005.02
[5] 'e-learning에서 학습동기유발 수단이 학습참여도와 학습만족도에 미치는 영향: Mobile SMS(Short Message Service)와 E-mail을 중심으로', 정수미, 숙명여대 원격교육공학대학원, 2004.08
[6] '학습공동체(Community of Learning) 특성이 기업 e-learning 성과에 미치는 영향에 관한 연구', 정예선, 이화여대 대학원, 2003.02
[7] '기업 e-learning 교육효과에 영향을 미치는 요인에 대한 실증연구' 곽소아, 이화여대 대학원, 2003.02
[8] '온라인 브랜드 커뮤니티 활동유형, 플로우, 브랜드 충성도의 관계에 관한 연구' , 이모혜, 연세대 대학원, 2005.08
[9] '온라인 교육시스템의 학습 및 전이효과에 관한 연구', 하숙양, 숙명여대 정보통신대학원, 2004.08
[10] '온라인 상호작용성과 학습자의 자기효능 및 만족도간의 관계: 웹사이트의 보완적 활용의 관점에서', 원희수, 성균관대 교육대학원, 2004.08
[11] '사이버대학의 커뮤니티 활성화와 학습참여도에 관한 연구', 김학인, 경기대 대학원, 2005.02
[12] '브랜드 커뮤니티의 특성요인이 브랜드 커뮤니티 충성도와 구매의도에 미치는 영향에 관한 연구', 서병주, 중앙대 대학원, 2005.08
[13] '온라인 커뮤니티에 대한 충성도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구', 손부호, 동국대 대학원, 2005.02
[14] '온라인 커뮤니티 상호작용에 대한 구성원의 만족과 참여행동에 관한 연구: Flow의 매개효과', 엄혜진, 한양대 대학원, 2005.08
[15] '온라인 커뮤니티를 활용한 마케팅에 관한 연구: Reebok을 중심으로', 신욱, 고려대 경영대학원, 2005.08
[16] '온라인 커뮤니티에 대한 관계마케팅 활동이 구전의도와 구매의도에 미치는 영향', 채경일, 한양대 대학원, 2004.02
[17] '온라인 커뮤니티에서 공동체의식과 관계의 질, 고객충성도간의 관계에 관한 연구: 만족, 신뢰, 몰입의 매개효과를 중심으로', 최혁라, 한국데이타베이스학회·한국정보기술응용학회, 2005.03
[18] '온라인 커뮤니티와 고객충성도의 관계에 관한 연구: 온라인 커뮤니티 의식의 매개변수적 역할을 중심으로', 김상욱, 마케팅관리연구 제9권 제1호 (2004.1) pp.161-188
[19] '온라인 커뮤니티 활동을 통한 자기주도적 자기관리능력신장', 최시영; 홍기천, 학술발표논문집, 제9권 제2호 (2004 하계), pp.587-594
[20] '온라인 커뮤니티에 대한 탐색적 연구', 서문식; 김유경; 서용한, 경영·경제연구 제21권 제1호 통권22호(2002. 12) pp.75-94