

# 이러닝 환경에서 e-NIE의 효과적인 활용방안 탐색

박지연<sup>0</sup>, 진석주  
서울교육대학교 컴퓨터교육과  
[ji-yon11@hanmail.net](mailto:ji-yon11@hanmail.net), [chunsj@snue.ac.kr](mailto:chunsj@snue.ac.kr)

## A study on the effective utilizing methods of e-NIE in e-learning environments

Ji-Yeon Park<sup>0</sup>, Seok-Ju Chun  
Dept. of Computer Education, Seoul National University of Education

### 요 약

다양한 사회의 문제를 여러 각도에서 담고 있는 신문은 교과서의 한계를 보완하고자 하고 다양한 교수학습방법을 필요로 하는 교육계의 요구와 결합하며 NIE학습을 등장시켰다. 정보통신기술의 발달과 시대적 요구에 의해 종이 신문은 인터넷 신문으로 변화하였고, NIE학습은 정보통신기술의 인프라 기반이 완비된 학교, 가정에서 지식정보화 사회의 급변하는 환경 변화에 능동적으로 대응해 나갈 수 있는 창의적이고 전문적인 인적자원의 육성을 목적으로 하는 이러닝(e-learning)의 학습방법과 결합하여 e-NIE로 발전하였다. e-NIE학습이 이루어지기 위한 필요조건을 알아보고, 기존의 NIE학습이 가지고 있던 장점을 살리면서 이러닝의 환경 속에서 보다 효과적으로 활용할 수 있는 e-NIE의 학습 활동 종류를 4가지 영역으로 나누어 각 영역의 활동을 구체적으로 제시해 보았다.

### 1. 서 론

신문을 활용한 교육(NIE: Newspaper In Education)이란 '신문을 가르치고 신문으로 가르치자'는 교육적 시도로써, 신문을 학습에 활용하여 교육적 효과를 높이는 프로그램이다.[1]. 신문은 매일 다양한 분야의 새로운 정보가 제공 되고, 이를 활용하면 유익하고 실용적인 학습이 가능하기 때문에 '살아있는 교과서'로 불린다. 신문과의 대화를 통해 교과서에서 접하지 못한 삶의 지혜를 배우고 정보를 활용하는 능력을 강화시킬 수 있다. 이러한 강점을 가진 NIE는 국내에 도입된 1994년 이래로 교육활동에 활발하게 활용 되었다. 그러던 중 정보통신기술의 발달과 패러다임의 변화는 언제(anytime), 어디서나(anywhere) 누구나(anyone) 원하는 수준의 학습을 가능하게 하는 이러닝(e-learning) 체제와 인터넷 신문(전자 신문)을 등장하게 했다. 이러한 변화된 환경은 NIE의 방법과 영역을 더욱 넓게 확대시켰고, 신문 기사가 실리는 공간이 종이에서 전자매체로 이동되면서 NIE의 형식과 내용은

'아날로그 NIE'에서 '디지털 NIE' 즉, e-NIE(electronic - Newspaper In Education)로 발전한 것이다.

본 논문에서는 e-NIE의 필요성에 대해 살펴보고, 이러닝 환경 속에서 e-NIE를 효과적으로 활용할 수 있는 방안에 대해 탐색해보고자 한다.

### 2. 이론적 배경

#### 2.1 이러닝(e-learning)

이러닝(e-learning)은 정확하게 Electronic Learning으로 전자학습을 뜻한다. 이러닝에 대한 개념은 활용방식에 따라 다양하게 정의될 수 있다. Rosenberg(2000)은 이러닝이란 지식과 성과를 향상시키는 다양한 해결책을 전달하기 위해 인터넷 기술을 이용하는 것으로 정의하였으며 Horton(2001)은 교육적 경험을 제공하기 위해 인터넷과 디지털 기술을 사용하는 것으로 정의하였다. 또한 웹기반 학습, 컴퓨터 기반 학습, 인터넷, 가상교실 등 다양한 전자매체를 이용하여 전달되거나 활성화

되는 교수내용 또는 학습내용 등의 의미를 포함하는 것(ASTD, 2001)으로 개념화 하였고, Hamund (2001)에 따르면 이러닝은 모든 종류의 학습에 테크놀러지를 이용하여 학습을 설계, 전달, 선정, 지원, 확장, 코칭하는 것이라고 정의하였다. 이와 같은 정의들을 종합해 보면 이러닝이란, 기본적으로 테크놀러지를 기반으로 하는 교육으로 해석될 수 있다.[2].

이러닝에 대한 개념이 제안자에 따라 조금씩 다르게 정의되고 있으나 우리나라 초·중·등 교육에서는 정보통신기술을 활용하여 학교와 가정 그리고 지역사회를 유기적으로 연계하고 교수학습의 질을 제고하며 학생들의 인성, 창의성, 자기 주도적 학습능력을 신장시키는 학습체제라고 정의하고 있다. 이러닝에서 학습이란 능동적인 지식 창출자 양성을 말하는 것으로 교사가 제시하는 정보를 학생이 일방적으로 받아들여 더 많은 정보를 암기하거나 습득하기 보다는 학생 스스로 질적으로 우수한 지식을 생산할 수 있는 능력을 키우는 것이다. 실제적이고 비구조적인 문제에서 학습을 출발하여 학습자의 내재적인 동기를 촉진하고, 학습자 스스로 목표를 세우고 학습문제를 해결해 가는 과정과 스스로 평가하는 자율적인 수업과정 속에서 자기 주도적 학습태도 및 문제해결력이 향상된다.[3].

## 2.2 e-NIE

### 1) e-NIE의 개념

앞선 연구에서 정의된 e-NIE란 좁은 의미로는 인터넷 신문을 활용한 신문 활용 교육을 말한다.[4]. 넓은 의미로는 이러닝의 학습방법을 NIE에 접목하여 이루어지는 학습방법을 지칭한다.[5]. e-NIE를 위해서는 인터넷 활용이 가능한 교육환경 조건과 교사와 학생 모두 컴퓨터를 다룰 줄 아는 기본적인 정보기술능력을 갖추어야 한다. e-NIE는 인터넷 또는 디지털 매체를 기반으로 하기 때문에 학습과정에서의 시·공간의 제약을 극복할 수 있으며 상호작용이 가능한 학습 환경에게 학습이 이루어진다. e-NIE 학습과정에서는 모든 학습자들

이 자신이 필요로 하는 기술과 지식들을 자연스럽게 획득하고 학생들 스스로 학습과정에서 주도적인 역할을 할 수 있다. 주어진 과제를 달성하면서 문제해결력을 키우고, 정보통신기술을 적절하게 활용하여 학습효과를 극대화시킬 수 있다.

### 2) NIE와 e-NIE의 비교

종이 신문을 수업의 자료로 활용하는 NIE는 학습을 통해 정기적으로 발간되는 관심분야에 대한 지속적인 정보와 지식을 얻을 수 있으며 표제를 통해 원하는 기사를 찾아볼 수 있는 장점이 있지만, 원하는 자료를 찾기 위해 많은 신문과 시간을 필요로 하며 종이자료이기 때문에 수업을 위해 따로 편집을 할 수 없다. 이에 비해 e-NIE는 웹을 이용하여 신문을 구하기 때문에 실시간으로 신속한 신문 기사를 활용할 수 있고, 언제든지 필요한 내용을 검색하여 수업에 활용할 수 있다. 그리고 학습 내용을 파일로 만들어 저장하거나 학습 홈페이지에 업로드 시키는 등의 방법으로 학습결과물을 영구 보존할 수 있다.

### 3) e-NIE의 필요성

NIE에 이러닝의 학습방법을 접목하여 이루어지는 e-NIE는 기존 NIE의 단점을 보완하고 인터넷 신문의 장점을 이용할 수 있다는 점에서 의미가 있다. 기존의 NIE 수업은 오프라인에서 학생들이 학습 내용에 관련된 신문 자료를 오리고 붙이는 식의 학습을 하여 하나의 결과물을 완성해 가는 수업방식으로 진행된다. 하지만 e-NIE 수업은 인터넷 신문을 통해 정보 자료에 대한 의견을 공유할 수 있고 학습내용과 결과물을 영구적으로 보존, 공유할 수 있다. 또한 인터넷 혹은 다른 디지털 매체를 기반으로 하기 때문에 상호작용이 가능한 학습 환경을 제공하여 단순한 정보제공으로부터 탈피하여 다양한 학습활동을 보장할 수 있다.

e-NIE는 학습과정을 통해 학습자가 자신이 필요로 하는 지식을 자연스럽게 획득하고 주어진 과제에 대한 문제 해결능력을 길러주어 학습효과를 극대화시킬 수 있다.[6].

<표1> e-NIE 수업의 특징

교육내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 개별성 다양성을 존중하고 발견 탐구 경험을 장려</li> <li>· 현행 문제와 논쟁 거리가 교수, 학습의 내용과 과정</li> <li>· 창의성을 중시</li> <li>· 웹을 이용하여 실시간으로 교육내용을 검색하여 활용가능</li> </ul>
교육방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습자 중심의 학습활동으로 교사는 조력자 역할</li> <li>· 경쟁적이기 보다는 협력적</li> <li>· 지식과 사실의 의미나 이해를 강조</li> <li>· 개인차를 인정하고 개별학습 또는 집단학습이 이루어짐</li> <li>· 장기적이고 복합적으로 교수, 학습이 이루어짐</li> <li>· 즉각적인 피드백 가능</li> </ul>
교사와 학생의 기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 교사는 안내자 역할</li> <li>· 학생은 수업의 능동적인 주체</li> </ul>
평가 및 영향	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 평가는 학생 스스로 문제해결력 여부에 초점</li> <li>· 학습효과는 오랫동안 지속되며, 실용성과 응용력이 강해 학습 환경 및 사회 환경 변화에 적응이 빠름</li> </ul>

4) e-NIE 관련 연구

최성림(2002)의 연구는 웹이 창조해 내는 여러 가지 특징을 이용하여 학습에서의 인터넷 신문의 활용을 보다 쉽게 하고 학습 효과를 높이기 위한 e-NIE 학습지를 개발하기 위한 것으로, 초등학생들이 인터넷 신문을 활용하여 학습에 활용할 수 있는 학습 시스템을 구현해 보는 연구를 하였다. 정유진(2007)은 NIE 소재 유형에 따른 활용 및 다양한 NIE 활동이 가능하고 온라인상에서 모듈별 활동을 지원하는 e-NIE 시스템을 구현하는 연구를 하였다. 조성에(2009)는 기존의 NIE 웹사이트는 학습 자료는 제공되고 있지만 학습자가 협동학습을 할 수 있는 공간이 없으며 실제 학교 현장에서 활용하기 어려운 점을 지적하고,

e-NIE와 협동학습을 가능하게 해줄 수 있는 Wiki를 접목시켜 ‘e-NIE 협동학습 시스템’을 구현하는 연구를 하였다.

이와 같이 기존의 NIE가 갖고 있던 단점을 극복하고 e-NIE를 활용할 수 있는 시스템을 설계하여 학습 효과를 극대화 시키려는 노력이 이어지고 있다.

반면, 본 논문에서는 ‘e-NIE 위키 협동학습 시스템 구현’, ‘웹기반 e-NIE 시스템 구현’ 등과 같이 NIE가 이루어지는 공간을 온라인상으로 옮겨 놓는 방법 제시가 아닌 e-NIE 프로그램 개발에 초점을 맞추려고 한다. 앞선 연구에서는 기존에 해오던 NIE에 온라인과 새로운 컴퓨터 시스템을 접목시켜 e-NIE를 하는데 효율적인 교수·학습 형태를 찾고자 하였다. 이에 본 논문에서는 교수·학습 내용에 관심을 갖고 기존의 NIE 프로그램과 차별화 되는 e-NIE 활용방안을 모색하고자 한다.

3. 이러닝과 e-NIE의 관계

이러닝은 네트워크 기반을 통해 교육이 제공되고, 교육 및 상호작용을 촉진하는 모든 형태의 교육을 지칭한다. 여기서 네트워크란 인터넷, 학교나 대학의 LAN, 기업의 WAN등이 포함된다. 이러한 학습은 컴퓨터를 기반으로 개인적으로 학습이 이루어지거나 학급 단위로 이루어질 수 있다. 온라인 학습은 동시에 실시간으로 이루어지거나 비실시간으로 이루어지거나 또는 두 가지 형태가 혼합하여 이루어진다.

급변하는 지식정보사회의 환경변화에 능동적으로 대응해 나갈 수 있는 창의적이고 전문적인 인적자원의 육성이 이러닝의 필요성을 제기했다면, 다양한 사회의 문제를 여러 가지 시각에서 담고 있는 신문은 1990년대 이후에 새로운 교수학습방법의 요구에 부응하면서 등장하였다.[7].

우리나라는 교육정보화의 국가정책 아래 정보통신 인프라의 양적인 확대를 이루었다. 우리나라의 학교는 현재 OECD 평균보다 높은

학생 1명당 0.184대 수준의 교수학습용 PC를 보유하고 있으며, 인터넷에 연결된 PC 보유의 비율은 0.946으로 OECD국가 중 가장 높은 수준을 보이고 있다.[8]. 교육정보화를 통한 이러닝의 학습효과 가능성을 확인한 국가는 학교 인터넷망을 2-10Mbps수준에서 50-100Mbps수준으로 증속계획이고, 저소득층자녀에 대한 PC지원 및 인터넷 통신비 지원의 교육지원을 강화하고 있다. 이러닝이 이루어지는 조건은 네트워크를 통한 정보의 즉각적인 갱신과 공유라고 볼 때 정보통신기술의 인프라 구축이 완비된 학교, 가정에서의 e-NIE학습을 진행하는 일은 유의미한 일이다.

초고속 통신망과 멀티미디어의 결합으로 문자 위주였던 신문이 그래픽이나 음성은 물론 동영상도 제공하는 신문으로 바뀌고 쌍방향 커뮤니케이션의 특성이 더욱 강화되었다. 요즘 학생들은 컴퓨터, TV 등의 영상매체에는 익숙한 반면 신문이나 책과 같은 인쇄 매체에는 거리를 두고 있는 편이다. 그러므로 좀 더 익숙한 환경에서 공부를 한다는 것은 학습자에게 편안함을 주어 학습의 효율을 높일 수 있고,[9]. 학습자는 정보통신 인프라 구축이 된 교육환경 속에서 인터넷 신문 기사를 통해 정보화 사회에 대한 이해와 관심을 갖게 된다. 또한 이러닝의 환경 속에서 자유로운 문제제시와 창의적 문제해결 능력, 표현 능력을 길러 교사가 제시하는 지식을 습득하는 것이 아니라 스스로 지식을 형성 능력을 기를 수 있다.

#### 4. 효과적인 e-NIE 활용방안

##### 4.1 e-NIE 필요조건

###### 1) e-NIE 사전 학습

이러닝 환경 속에서 e-NIE학습을 하기 위해서는 교사와 학생 모두 기초적인 정보통신 기술 능력을 갖추어야 한다. 이러한 준비 없이 e-NIE를 한다면 교사와 학생 모두 e-NIE에 대한 흥미와 필요성을 느끼지 못할 것이고, 기존의 NIE와 구분되는 e-NIE만의 장점을 활용할 수 없을 것이다.

또한, 저작권 교육이 선행되어야 한다. 지식정보사회는 정보를 새로운 재산권의 객체로 인식하는 사회이다. 지식정보사회에서는 자신이 필요로 하는 정보를 손쉽게 획득하여 이를 저장하고 가공하기 위하여 컴퓨터의 기본 원리를 이해하고 컴퓨터를 다룰 수 있는 능력을 갖추는 것이 무엇보다 중요하다. 하지만 인터넷 등 정보통신 도구를 통해 생겨난 타인의 새로운 저작물을 이용함에 있어 현격한 통제가 생기면서, 웹상에 있는 타인의 정보를 보호하면서 나에게 필요한 정보를 어떻게 얻고 어떻게 관리하느냐에 대한 능력 또한 중요한 이슈가 되고 있는 것이 현실이다.[10]. 교사는 학생들에게 e-NIE를 교육하기 전에 저작권 교육을 하여 인터넷상에 존재하는 정보에도 모두 주인이 있음을 알게 하고, 그것을 활용할 때에도 규칙이 있음을 알게 해야 한다. 앞으로 지식정보화 사회를 이끌어갈 학생들에게 저작권 교육은 정보를 향유하는 것 만큼 중요한 일이기 때문이다.

###### 2) e-NIE의 학습 공간

e-NIE의 특징 중 하나인 학습내용, 결과의 영구보존성을 살리기 위해서는 e-NIE가 이루어지는 사이버상의 공간이 필요하다. 가장 손쉽게 활용할 수 있는 공간은 학급 학생 모두가 이용할 수 있는 학급홈페이지가 될 수 있다.

###### 3) e-NIE에 대한 교사의 준비

e-NIE학습을 하기 위해서는 교사의 체계적인 수업계획이 필요하다. e-NIE의 수업계획을 세우기 위해서는 다음과 같은 물음이 도움이 될 것이다.

- 어떤 과목과 연계하여 학습할 것인가
- 어떤 학습내용을 주제로 학습할 것인가
- 어떤 정보통신기술 능력을 활용할 것인가
- 자료는 어떤 방법으로 언제 투입할 것인가
- 평가는 누가, 어떤 방법으로 할 것인가
- 학습결과는 어떻게 저장, 보관할 것인가

그리고 교사 또한 저작권에 대한 올바른 인식을 갖고 학생들에게 정당한 정보를 제시하여야 하며, 정보의 홍수 속에 학생들에게 유의미한 정보를 찾아 제시할 수 있는 안목을 가

질 수 있도록 노력해야 한다.

#### 4.2 e-NIE의 활동 종류

##### 1) 읽기, 쓰기활동

신문으로 읽기, 쓰기 같은 언어 능력을 향상시키는 경우로 해당 내용에 대한 자신의 의견을 써봄으로써 언어 능력 및 논술 쓰기의 능력까지 향상시킬 수 있다. 또한 제시된 신문 기사를 읽고 학급홈페이지에서 해당 내용에 대한 의견을 주고 받는 토론활동으로 발전시킬 수 있으며, 교사가 논제를 제시하고 학생들은 인터넷으로 관련 기사나 정보를 찾아 사전 지식을 획득한 후 자신의 의견을 정리하여 서술하는 논술활동으로 발전시킬 수 있다. 또한 인터넷 기사와 해당 기사에 달린 댓글을 활용하여 비판적인 사고와 판단력을 기를 수 있도록 한다.

[관련 활동 예시]

· ‘역사드라마와 역사왜곡’에 대한 기사를 찾아 읽어보고 내 의견을 학급홈페이지 게시판에 작성하여 올리기

· ‘역사드라마와 역사왜곡’에 대한 기사에 달린 댓글을 읽어보고 사람들의 의견이 어떤지 파악해보고 내 의견 정리하기

##### 2) 탐색·탐구활동

인터넷 신문에서 교육적인 요소를 찾아 학습하는 것으로 학습내용에 적합한 신문을 찾아 학습의 재료로 사용하는 경우이다. 교과학습과 관련된 내용을 찾아 활용할 수도 있고, 현재 사회적으로 이슈가 되고 있는 내용을 찾아 활용할 수도 있다. 그리고 검색을 통해 한 가지 주제에 대한 여러 신문의 주장을 비교, 분석하여 신문의 역할과 책임을 이해하고 비판능력을 키울 수 있다. 또한, 한 가지 사건에 대한 신문 기사를 장기간 스크랩하여 시간의 경과에 따라 사건의 흐름, 사건에 대한 보도가 어떻게 변화하였는지 살펴보는 활동을 통해 분석력과 정보처리 능력을 향상시킬 수 있다.

[관련 활동 예시]

· 2009년 7월~12월에 보도된 인터넷 신문 기사에서 ‘신종 인플루엔자’에 대한 기사를 찾

아 읽어보고 시간의 흐름에 따라 기사내용이 어떻게 변화하였는지 알아보기

##### 3) 감상, 평가활동

신문의 다양한 영역 중에 예체능분야에 대한 활용 활동으로 인터넷 신문에서 현재 진행되는 전시회, 스포츠경기 등에 대한 정보를 얻어 관련 사이트를 방문해 보거나 검색해 보는 활동으로 발전시킬 수 있다. 특히, 스포츠분야에서는 정보가 동영상으로 제공되는 매체를 활용하면 글과 그림으로 전달되는 정보보다 훨씬 더 살아있는 지식을 획득할 수 있다.

[관련 활동 예시]

· 김연아 선수의 경기장면을 동영상기사에서 찾아보고 피겨스케이팅과 관련된 용어 5개 이상 적어보기

· 인터넷 신문에서 내가 관심있는 분야의 전시회 소식을 찾아보고 관람계획서 작성하기

##### 4) 신문제작활동

신문 활용 학습을 신문 안에 있는 내용으로만 국한 시키지 않고 신문의 외형적인 내용을 학습에 연계시킨 것으로 신문을 보고 개별 또는 모둠으로 신문을 직접 만들어 보는 활동이다. 학교신문 만들기, 학급신문 만들기, 가족신문 만들기, 주제신문 만들기 등 활용 분야는 다양하다. 주제 선택부터 신문 디자인 까지 모든 활동에서 학생들이 직접 계획하고 실행하여 자기 주도적 학습능력을 기를 수 있도록 한다. 또한 디지털카메라, MP3, 다기능 핸드폰 등 요즘 많은 학생들이 가지고 있는 정보통신기계를 신문제작활동에 활용하여 멀티미디어적 요소가 복합된 신문을 제작할 수 있게 한다. 이 활동은 주로 장기프로젝트학습으로 진행될 수 있는데 기사를 쓰기 위해 취재원을 만나고 객관적인 자료를 바탕으로 정보를 찾고 탐구하는 과정을 거쳐야 한다. 이 과정에서 신문이 만들어 지는 절차를 학습할 수 있으며, 신문제작활동 과정 중에도 저작권 교육이 병행될 수 있다. 학습자들은 신문제작활동을 통해 대인관계 능력인 사회성을 발달시킬 수 있고, 장기적으로 과제를 해결하면서 높은 성취감을 느낄 수 있다. 완성된 결과물을 학급홈

이지에 탑재하여 다른 학생들의 결과물과 비교할 수 있고, 이러닝의 환경을 적극적으로 활용할 수 있는 활동이다. 이는 매체를 통해 단순히 전달되는 정보를 탈피하여 학생들을 정보의 생산자로 형성하는 활동이기도 하다.

[관련 활동 예시]

· 기자가 되어 11월에 생긴 우리가족의 소식을 알리는 기사를 쓰고, 형식에 맞게 기사를 작성하여 학급홈페이지 게시판에 올리기/편집장 역할을 맡은 학생은 다른 학생들이 작성한 기사를 편집하여 발행하기

## 5. 결 론

1990년대 도입 이래로 현재 우리나라의 NIE는 정착단계에 와 있다고 볼 수 있다. NIE 학습에 대한 중요성과 필요성에 대해서도 교사, 학생, 학부모 모두 인정하고 있다. 이제는 이러닝 환경 속에서 행해지는 e-NIE 학습에 대한 중요성과 필요성을 인식해야 할 시기이다. e-NIE는 NIE와 비교하여 단순히 학습의 재료가 종이 신문에서 인터넷 신문의 활용으로 변화했다는 의미가 아니다. 단순히 컴퓨터를 학습에 활용하는 것만으로 학생들의 인지적 변화를 기대하기는 어렵고, 학생들이 컴퓨터를 무엇에 어떻게 활용하는가가 중요하기 때문이다. 컴퓨터는 정보를 제공하는 도구이고 지식을 구성하는 활동을 하는 주체는 학생이다.

지금까지의 e-NIE 관련 연구는 e-NIE를 단순히 온라인상에서 이루어지는 NIE로 인식하여 e-NIE의 '내용'보다는 온라인상에서 좀 더 효율적으로 e-NIE를 하기 위한 '학습 공간' 마련 방안에 초점이 맞춰져 있었다. 그래서 본 논문에서는 NIE와 비교되는 e-NIE의 특징과 필요성을 제시하고, 단순한 온라인 환경이 아닌 이러닝의 환경에서 활용할 수 있는 독창적이고 다양한 e-NIE 활용방안을 제시하고자 하였다. 이러닝 환경에서 활용할 수 있는 e-NIE의 활동 영역으로는 1) 읽기, 쓰기 활동 2) 탐색, 탐구 활동 3) 감상, 평가 활동 4) 신문제작 활동이 있다. 위 활동들을 통해 자신의

의견을 다른 사람들과 공유하고 지식을 스스로 구성해 나아갈 수 있으며 학습결과물을 영구보존할 수 있는 특징이 있다. 특히, 신문제작 활동은 '신문을 가르치고 신문으로 가르치자'는 NIE의 교육적 시도와 이러닝 환경이라는 장점을 결합한 활동으로 기존의 NIE 학습과는 뚜렷하게 구별되는 활동이라 할 수 있다.

마지막으로 본 연구에서 제시된 e-NIE 활용 방안이 실제로 학교 현장에서 적용되었을 때 어떤 교육적 효과가 있을지 구체적으로 증명된다면 e-NIE에 대한 관심과 연구가 더 체계적으로 이루어질 것으로 예상된다.

## 6. 참고문헌

- [1] 허병두, 신문활용교육이란 무엇인가-NIE의 이해와 실제, 서울: 중앙M&A, 1997.
- [2] 김지연, e-Learning 환경에서 교수-학습지원체제로서 튜터의 역할 및 역량에 관한 탐색, 이화여자대학교 석사학위 논문, 2003.
- [3] 김종윤, e-Learning 활용 문제중심 학습이 초등학교 학생의 자기 주도적 학습 태도와 문제해결력 신장에 미치는 효과, 한국교원대학교 석사학위 논문, 2007.
- [4] 최성립, e-NIE를 위한 웹기반 학습지 개발 연구, 한국교원대학교 석사학위 논문, 2002.
- [5] 이규철, NIE의 이해와 실제, 교육인적자원부, 2005.
- [6] 조성애, Dokuwiki 서버기반의 e-NIE 위키협동학습시스템 및 구현, 여화여자대학교 석사학위 논문, 2009.
- [7] 정유진, 웹 기반 e-NIE 시스템 설계 및 구현, 계명대학교 석사학위 논문, 2007.
- [8] 김혜숙, 박현정, OECD PISA 2006을 통해 본 우리나라의 교육정보화 수준과 시사점, 한국교육학술정보원 연구자료, 2009.
- [9] 김미정, e-NIE 학습이 초등학교 학생의 과학창의적 문제해결력에 미치는 효과, 전주교육대학교 석사학위 논문, 2006.
- [10] 지원철, 초등학교 학생의 저작권 침해 예방을 위한 웹코스웨어의 개발 및 적용, 한국교원대학교 석사학위 논문, 2009.