

# 집단지성을 발현한 학습 콘텐츠 제작 방법

이두영\*

\*인하대학교

Producing method of e-learning contents by collective intelligence

Doo-young Lee\*

\*INHA University

E-mail : leedy8746@inha.edu

## 요 약

IT시대가 발달하며 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터 이슈 등 데이터의 생성, 관리, 활용 등에 관한 여러가지 방법이 나타난다. 그 큰 흐름에 있어서 peer간의 소통이 핵심인 웹2.0 개념이 빠질 수 없다.

교육 분야에 있어서는 공급자(교수자)에서 소비자(학습자)로의 단방향적인 학습 방법이 크게 개선되지 않고 있다. 따라서 IT 시대에 걸맞는 웹2.0 개념을 도입하고, 온라인 교육에 있어서 유용하게 사용될 수 있으며 '집단지성'의 장점을 발현할 수 있는 학습 콘텐츠 제작을 통한 온라인 학습 모델에 대해서 제안 한다.

## ABSTRACT

During IT industrial trend time, there are many important concept. Cloud computing, Bigdata issue, etc. One of the most important concept is 'Web 2.0'

On educational industry, there is not enough up-dated at Web 2.0 concept. It has still One way study model. So apply 'web 2.0' concept on educational platform, and especially e-learning class, we can apply 'collective intelligence' concept.

## 키워드

이러닝, 집단지성, 웹2.0, 학습콘텐츠

## I. 서 론

웹2.0 개념이나 집단지성 개념이 IT시대의 새로운 시류임과 그 효과가 검증된지 오래 되었다. 많은 산업 분야에서 이러한 개념을 활용하고 있다. 이러한 인터넷 정신이 새시대의 키워드임은 자명해 보인다. 하지만 교육산업에서는 아직 진정한 의미의 웹2.0이나 집단지성이 충분히 구현되지 않은 것으로 보인다.

IT시대의 교육이라함은 이러닝 플랫폼이 대표적이라 할 수 있다. 하지만 기존의 대학교육에서 널리 사용되고 있는 이러닝 플랫폼은 몇가지 한계점을 가지고 있는데, 이는 웹 2.0 개념과 집단지성 개념이 진정으로 적용되지 않았다고 판단된다.

따라서 온라인 학습에서 활용할 수 있는 적합한 학습 모델을 제시하고자 하며, 특히 집단지성

의 개념을 온라인 학습에 녹여 교수자와 학습자들간의 소통의 효과를 높이는 방법이 필요하다.

## II. 집단지성과 기존 이러닝 플랫폼의 한계

집단지성이란 다수로 구성된 조직에서 협업을 통하여 어떠한 작업을 수행하는 것을 뜻한다. 이 개념이 대두된 대표적인 사례는 2000년 '골드코프 챌린지' 콘테스트에서였다. 골드코프사는 금광의 위치를 찾는 방법을 대중에게 아웃소싱하였다. 그 결과 기존에 회사가 갖고 있던 정보보다 약 두배에 해당하는 금광탐사지를 찾게 되었고, 탐사에 걸리는 시간도 약 3년정도 단축할 수 있었다.

위키피디아의 경우는, 온라인 백과사전의 내용을 구성하는데 있어서 모든 편집을 대중에게 맡겼다. 누구나 내용을 만들 수 있고 누구나 내용을

수정할 수 있게 하여 집단지성의 진정한 발현을 유도하고 있다.

이러한 사례들에서 볼 수 있듯이 지금 시류는 폐쇄적인 규제가 아닌 대중의 지혜를 빌리는 집단지성의 힘을 활용하는데 있다.

집단지성의 힘을 교육기관에서 온라인 학습을 운영하는 데 있어서 적용할 수 있다. 기존의 온라인 클래스는 사실상 그 구성이나 형식이 오프라인 클래스의 그것을 그대로 옮겨놓은 것에 불과하여 효율성이 떨어지고 진정한 온라인의 힘을 활용하지 못하고 있다. 대표적인 예로 출석인정방법의 비효율과 소통의 부재가 그것이다.

학습자의 학습 참여를 확인하는 방법으로 온라인 콘텐츠에 접속한 시간을 측정하는 방법을 쓰고 있다. 이 방법의 부작용은 학생들이 출석을 위해서만 학습콘텐츠에 접속을 하고, 실상을 다른 인터넷 작업을 하여 효율을 낭비하고 있다.

기존 이러닝의 또다른 한계점으로는 소통의 부재를 들 수 있다. 오프라인 클래스와 다르게 온라인 클래스는 면대면 수업 방식이 아니기 때문에 학습 집중도나, 타 학습자 간의 소통이나 교류가 없어 단방향적인 학습에만 미치고 있다고 볼 수 있다.

온라인 학습의 대중화로 학습자들은 학습 내용을 멀티미디어 자료 등을 통해서 더 쉽게 받아들일 수 있다는 장점이 있고, 시간과 공간을 초월해서 학습할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 여전히 학습자는 주어진 학습내용을 수동적으로 학습하는 양상을 띄고 있다.

이러한 두가지 문제를 해결할 수 있는 방법으로 집단지성을 이용한 학습콘텐츠 제작방법이 있다.

### III. 집단지성을 발현한 학습콘텐츠 제작 방법

집단지성의 발현한 학습콘텐츠의 제작 방법은 기본적으로 어떤 주제의 전문가인 교수가와 학습자 그리고 학습자간의 소통이 근간이 된다.

교수자는 강의주제에 대한 전반적인 뼈대를 구성/기획하는 역할을 한다. 학습 목차를 구성하고 세부주제를 기획하고, 반드시 필요한 키워드 등을 배열하여 학습자에게 가이드라인이 될 수 있게 한다.

학습자는 그룹을 나누어 각 파트를 맡아서 직접 학습 콘텐츠를 채워 넣게 된다. 프로젝트 형식으로 학습자들은 맡은 주제에 대해서 자유로운 토론과 협업을 통해 파트 내용을 구성하게 된다.

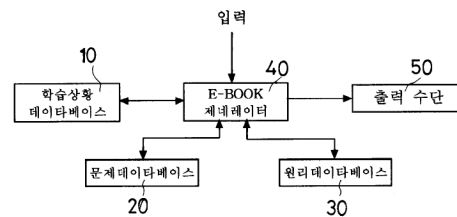


그림 1. 집단지성 학습콘텐츠 제작 도식도

이렇게 만들어진 콘텐츠 결과물을 전체적으로 취합하면, 학습자들이 구성해 낸 학습 콘텐츠가 제작된다.

이 방법은 전공, 학년 등의 이유로 학습자들의 개인별 학습 능력과 관심도가 다른 상황에서 적합한 방법이다. 대학에서 어떤 과목을 수강하는 학습자의 배경이 다양한 만큼, 학습자 별로 관심 있고 배경지식이 있는 파트를 맡아서 프로젝트를 진행하고, 이를 다른 학습자들과 공유할 수 있게 하는 방법은 학습자들의 의욕을 끌어올리고 집단지성의 진정한 발현을 돕는 방법으로 적절하다.

이 후 교수자는 각 내용을 피드백하거나 수정/보완하는 방법으로 학습 콘텐츠의 퀄리티를 관리할 수 있다.

## IV. 결 론

본 연구는 온라인 학습에서 결핍되어 있는 요소 중 단방향적인 학습내용 전달의 한계와 소통의 부재를 해결할 수 있는 방법을 제안하였다. 집단지성의 힘을 이용하여 지속적인 콘텐츠를 창출할 수 있고, 학습자 간의 소통을 유도한다는 점에서 교육기관에서 학습효과도 볼 수 있다는 장점이 있다.

## 참고문헌

- [1] 박재천, 인터넷 개론, apple ibooks, 2012
- [2] wikipedia, <http://wikipedia.com/>

※ 참고문헌은 본문에서 인용된 것만을 인용순서에 따라 작성합니다.