

온라인 강의에서 의사통방식의 효과 : 질문에 대한 답변제시 방식을 중심으로

Effect of Communication in the Online Lecture: Focused on the Answering Way

채 정 민*

서울사이버대학교

Chae, Jung-Min*

Seoul Cyber Univ.

요약

본 연구는 온라인 대학 강의에서 수강생들의 강의관련 질문과 답변 내용을 주간 단위로 모아서 수강생들에게 추가로 공지하는 상호작용이 학업성과와 강의만족도에 어떠한 영향을 주는가를 파악하는데 목적을 두었다. 이를 위해 실험법 중 통제집단사후측정 비교설계 방식에 따라 진행하였다. 각 집단은 한 분반이 200명 단위로 분반되는 대형수강과목을 1개 선정하여 600명을 3개 분반에 무선할당 하여 각각 실험집단1, 실험집단2, 통제집단으로 하였다. 실험집단1에게는 이메일로 내용을 전달하고, 실험집단2에게는 과목공지게시판을 통해서 내용을 전달하며, 통제집단에게는 아무런 처치를 하지 않았다. 종속변수는 해당 과목에 대한 수강생들의 학업성과와 강의만족도이었다. 그 결과, 통제집단보다 실험집단1과 실험집단2에서 학업성적이 유의미하게 높게 나타났다. 그리고 실험집단 중에서는 1집단이 2집단보다 유의미하게 학업성적은 높았는데, 강의만족도는 유의미한 차이가 없었다. 이것은 강의관련 질문에 대해 교수자가 수강생들에게 적극적인 상호작용을 많이 하는 것이 긍정적인 효과를 낼 수 있는데, 상호작용의 방식은 과목공지게시판보다는 학생에게 보다 편리한 이메일 전달방식이 더 효과적임을 실증적으로 보여주는 것이다.

I. 서론

온라인교육에 대한 국내에서의 관심은 온라인교육을 할 수 있는 여건을 정보통신 기술에서 제공하기 시작한 1990년대부터 본격화되었다. 이에 따라 온라인교육에 대한 다양한 연구가 진행되어 왔다. 연구는 Harasim (1986)[1]이 온라인교육에 관련된 변수를 콘텐츠의 조직(예, McLoughlin, 1999) 콘텐츠 전개(예, Ingram, 2002), 학습자료가 학습성과에 미치는 정도(예, Jereb & Smittek, 2006), 시스템의 화면구성(예, Jereb 등, 2006), 시스템을 통한 상호작용 정도(예, Moore & Kearsley, 1996[2]) 등으로 구분한 바와 유사하게 진행되었다. 여기에 덧붙여 최근에는 온라인강의에서 면대면 접촉의 욕구를 해결하기 위해서 오프강의와 온라인강의를 병행하는 블렌디드 러닝을 연구하는 경우도 등장하였다(Parcel, Eshet-Alkalai, & Alberton, 2009).

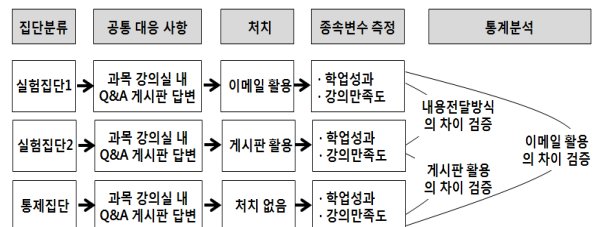
그런데, 아직도 온라인교육에 대한 연구는 Harasim (1986) 등이 제시한 큰 요소를 다루는 경우가 많고, 그 하위요소를 다루는 경우는 드물다. 이러한 맥락에서 보면, 피드백 제공방식과 같은 측면에서는 아직까지 연구되지 않고 있다.

따라서 본 연구는 온라인교육에서 학생들의 강의 관련 질문에 대해 교수의 답변 제공방식이 학업성과와 강의만족도에 어떠한 효과를 발휘하는지를 밝히는데 목적을 두었다.

II. 연구 과제

1. 연구 설계

본 연구는 위와 같은 목적을 엄밀하게 달성하기 위해 실험법을 적용하였다. 즉, 아무런 처치를 받지 않는 통제집단을 비교대상으로 하고 실험 처치를 받는 실험집단으로 구분하는 독립변인에 대해 종속변수를 실험 처치 후에 측정하는 통제집단사후측정 비교설계방식으로 진행하였다. 이 때 실험 참가자인 수강생들이 의도적으로 실험 결과에 긍정적 영향을 미칠 가능성과 부정적 영향을 미칠 가능성 모두의 편향가능성을 줄이기 위해 실험 참가자로 하여금 연구가 진행되는지조차 모르게 사전에 실험을 설계하였다(그림 1 참조).



▶▶ 그림 1. 연구 설계

위 연구 모형에 따라 본 연구의 가설은 다음과 같이 설정하였다.

가설 1: 학업성과와 강의만족도 간에는 유의미한 상관관계가 있을 것이다.

가설 2: 강의상담내용 추가 전달(이하 A로 표기함)이 강의만족도에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 3: A가 학업성과에 정(+)의 영향을 미칠 것이다.

가설 4: A가 통제집단(B)보다 강의만족도가 유의미하게 높을 것이다.

가설 5: A가 B보다 학업성과가 유의미하게 높을 것이다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구 대상자

실험법의 원리를 충실히 적용하고 준수하기 위해 온라인대학교 1개를 선정하고 1개 대형수강과목을 선정하여 연구를 진행했다. 이 과목은 1명의 교수자가 한 학기 동안 동영상으로 녹화하여 동일 LMS 내에서 200명 내외를 한 분반으로 하는 3개 분반에게 제공하고 운영하는 과목이었다. 분반 시 그 어떤 사전 요인도 작용하지 않고 순수하게 전산시스템에 의해 무선헌당 되는 방식으로 분반이 이루어지도록 하였다.

2. 측정 도구

종속변수는 해당 과목에 대한 강의만족도와 학생 개인들의 평균 학업성적이었다. 연구 결과의 일반화를 위해 가급적이면 강의만족도 측정은 김현숙(2011)이 7개 주요 사이버대학의 강의만족도문항이 유사하므로 본 연구에서 표집 한 사이버대학의 강의만족도 내용을 사용하였다(각 문항은 1점(전혀 그렇지 않다)~5점(매우 그렇다)의 5점 척도이었다.)

Ⅳ. 연구 결과

학업성과와 강의만족도 간에는 .149로 유의미한 상관계수를 보였지만 상관의 의미는 아주 약해서 가설 1을 지지하는 것이긴 하지만 매우 약하게 지지하는 것이라고 할 수 있다.

강의만족도에서는 3개 집단 간에 유의미한 차이가 드러나지 않았다(표 1 참조). 이로써 가설 2와 가설4는 기각되었다. 그리고 학업성과인 과목총점에서는 이메일제공집단의 점수가 과목공지집단에서의 점수와 통제집단에서의 점수보다 유의미하게 높았다. 이로써 가설 3과 가설 5는 지지되었다.

또한, 학업성과의 세부 영역에서는 출석, 수시시험, 과목 총점에서 3개 집단 간에 유의미한 차이가 드러났다. 이 또한 가설 3을 지지하는 것이었다. 실험집단 1과 실

험집단의 학업성과를 세부 영역에서 분석해 보면, 출석 점수와 수시시험에서는 이메일제공집단의 점수가 과목공지집단에서의 점수보다 유의미하게 높았다. 이는 가설 5를 지지하는 것이다.

표 1. 학업성과와 강의만족도에 대한 일원변량분석

변수	이메일 제공 집단	과목 공지 집단	통제 집단	F 값	
학업성과	중간 고사	15.50 (2.77)	14.86 (3.02)	15.12 (3.40)	1.454
	기말 고사	26.11 (3.88)	25.23 (4.47)	24.83 (5.32)	2.503
	출석	19.99 (.07)	19.82 (.71)	19.89 (.53)	3.436*
	참여도	9.97 (.28)	9.87 (.86)	9.68 (1.40)	2.902
	수시 시험	7.47 (2.72)	6.39 (3.52)	6.86 (3.40)	3.617*
	과목 총점	88.78 (7.97)a	85.28 (10.15) b	85.67 (11.08) b	4.705**
강의만족도	총점	61.73 (9.79)	61.88 (10.18)	60.79 (9.95)	.462

* $p < .05$, ** $p < .01$

a, b는 Duncan의 사후 검증 결과임

Ⅴ. 결론 및 논의

본 연구는 온라인 강의를 보다 효과적으로 진행하기 위해 수강생들에게 강의관련 질문과 답변 내용을 추가로 제공해주는 방식이 강의만족도와 학습성과에 어떤 영향을 미치는지를 분석하려는 목적에 따라 진행되었다.

연구 결과, 가설 2와 4는 기각되었고, 나머지는 지지되었다. 이로써 온라인 강의에서 학업성과와 강의만족도를 높이기 위해 교수와 학생 간의 상호작용이 중요하고, 이 상호작용을 위해 교수가 학생에게 보다 더 적극적으로 노력해야 하되, 학생의 주목도와 가용성을 고려해야 함을 알 수 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] Harasim, L., "Computer learning networks: Educational applications of computer conferencing", J. of Dist. Edu., Vol. 1, pp.59-70, 1986.
- [2] Moore, M. & Kearsley, G., "Distance education: A systems view", CA: Wadsworth Publishing Company, 1996.
- [3] 김현숙. "사이버대학교에서의 강의평가 분석과 적용." 경희사이버대학교 사이버사회연구소, pp.133-168, 2011.