

오픈 러닝과 소셜 러닝 플랫폼의 핵심요소 비교분석

채완순† · 안미리† †

† 한양대학교 일반대학원 교육공학과

† † 한양대학교 교육공학과(교신저자)

Core Elements of Open Learning and Social Learning Platform in a Comparative Analysis

Wan Soon Che† · Mi Lee Ahn† †

† Dept. of Education Technology, Hanyang University Graduate School

† † Dept. of Education Technology, Hanyang University

요 약

본 연구의 목적은 오픈 러닝과 소셜 러닝 플랫폼의 핵심요소 비교분석 결과를 바탕으로 학습자와 학습 환경 개선을 위해 고려해야 할 핵심 요소와 방향에 대한 시사점을 고찰하는 데 있다. MOOC로 대변되는 오픈 러닝 사례들의 핵심요소를 분석하여 각각의 공통점과 차이점은 무엇인지 알아보려 했다. 소셜 러닝 플랫폼을 활용한 사례들을 살펴봄으로써 소셜 러닝 플랫폼의 정의와 특이사항을 살펴보았다. 오픈 러닝과 소셜 러닝 플랫폼의 특이사항은 서로 어떤 상호작용을 가질 수 있을지 비교분석 내용을 바탕으로 오픈 러닝에서 발견된 장단점과 소셜 러닝 플랫폼의 장단점으로 대치하여 서로 보완해줄 수 있는 진화한 러닝 플랫폼을 구상해보는 것은 유의미 할 것이다.

1. 서 론

컴퓨터 기술의 혁신적 발전은 전 세계의 교육환경과 그 방법에도 큰 변화를 가져왔으며, 가장 주목할 만한 변화라면 교육 패러다임의 변화를 꼽을 수 있다[1]. 커뮤니케이션의 기술적 패러다임의 변화는 지식을 서로 공유하거나 유통하는 채널을 생성하는데 일조하게 되었다. 최근 웹을 지식저장소로 이용함에 따라 수많은 지식 유통 채널이 발생하였으며, 지식그이 생산 및 전달 방식도 웹2.0 개념의 출현과 함께 공유와 연결을 기반으로 하는 양방향 소통이 일반화되었다. 이 과정에서 개인, 그룹 또는 지식 간에 형성되는 '관계'의 개념은 웹을 통한 지식 활용의 변화를 유인한 근간으로써 이용자들에게 '소셜'이란 개념과 함께 웹을 보다 잘 이해하고 활용하기 위한 중심 개념으로 자리 잡았다[2]. 이를 기반으로 소셜 러닝에 대한 관심은 온라인 커뮤니티 활동이 지식을 습득하고 공유하는데 유용하며 상호 협력 방식이 개별적인 활동보다 효과적이라는 점에서 그 원인을 찾을 수 있다[2]. 최근의 소셜 러닝은 온라인 커뮤니티 환경에서 소셜 미디어를 활용하는 모든 커뮤니케이션 학습활동으로까지 그 개념이 확장되고 있다[3]. 최근 연구와 교육 패러다임 트렌드를 바탕으로 본 연구는 MOOC로 대변되는 오픈 러닝과 소

셜 러닝 플랫폼 사례의 핵심 요소를 비교분석하여 그 결과를 바탕으로 학습자와 학습 환경 개선을 위해 고려해야 할 핵심 요소와 방향에 대한 시사점을 고찰해 보고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1. 오픈 러닝과 MOOCs(무크)

오픈 러닝으로 대변되는 MOOCs(무크)는 Massive Open Online Course의 줄임말로 '대규모 개방형 혹은 공개 온라인 강좌'로 볼 수 있다. 무크는 기존 대학 강의를 온라인으로 공개했던 오픈코스웨어의 단점을 보완해 진화된 교육 모델을 제시하고 있다. 무크는 온라인 양방향 수업 운영과 인터넷 환경에 최적화된 교육 콘텐츠를 제공하고 있다. 즉, 학습자, 교수자, 그리고 교육 기관 역시 무크를 통해 급변하는 혁신적 교육 모델을 경험하고 있는 상황이다[3].

2.2 소셜 러닝과 소셜 러닝 플랫폼

소셜 러닝에 대해 다음과 같은 논의와 정의가 있다.

이수경과 박연정(2015)은 국내에서 소셜러닝에 대한 개념 정의가 제대로 정립되어 있지 않음을 지적하면서, Park(2010)이 정리한 ‘학습에서의 사회적 속성을 강조하는 이론’으로 Bandura의 사회학습이론(1977), Vygotsky의 사회문화이론(1978)과 Leont’ev(1978)와 Engestrom(1987)에 의해 발전된 활동이론, Lave와 Wenger(1991)의 상황학습이론을 종합한 사회적몰입학습(socially engaged learning)의 이론적 프레임워크를 소셜러닝의 개념정의에 적용하였다. 즉, 소셜러닝은 “소셜미디어의 단순한 교육적 활용에서 나아가, 학습자의 참여가 증진되고 동료학습자간의 의사소통과 의견교류가 주된 학습활동으로 부각되며, 학습자와 교수자간의 활발한 상호작용에 의하여 학습의 내용이 적응적으로 제공되는 학습”(p. 526)이라고 할 수 있다[4].

또한 소셜 러닝은 넓은 의미에서는 소셜 미디어를 활용한 모든 커뮤니케이션 학습활동, 소셜 네트워크와 e-Learning이 결합하여 협업·소통 등 사회적 상호작용이 강화된 비형식학습, 혹은 소셜 미디어를 기반으로 한 참여적 학습이며, 좁은 의미에서는 소셜 미디어나 소셜 네트워킹 도구를 수업활동에 보조적으로 활용하는 혼합형 학습형태로 정의할 수 있다[6][7][8]. 웹 2.0 시대의 학습 패러다임에서 소셜 러닝은 더 이상 간과 할 수 없는 부분이다. 소셜 러닝은 여럿이 함께 수행하는 것을 통해 정보를 생산하고 소비하고 검색하고 공유하는 과정이다. 소셜 러닝을 이해하는 데 주요 키워드로, 맥락, 연결, 협업이 가장 주요한 요소이다[9]. 즉, 소셜 러닝은 단순히 현재의 교육 방식에 소셜미디어를 도입하는 것이 아니라, 공식적인 학습 외에도 비공식적인 학습을 포함하고 관계 형성에 기반을 두어 집단지성을 형성하는 구체적인 맥락을 제공할 수 있어 새로운 지식 형성의 오픈 플랫폼으로서 활용이 가능하며, 이러한 장점을 활용하여 협업·소통·참여의 가능성을 열어주는 것이 소셜 러닝의 지향점이라고 할 수 있다[2].

3. 연구 결과

3.1 오픈 러닝 사례 분석

Coursera, edX, Udacity의 핵심 요소 분석요약은 다음의 <표1>과 같다.

<표1> Udacity, Coursera, edX

Coursera[11] 2012년 4월	세계 각국 우수 대학 파트너십 GTC 프로그램-언어장벽해소 영리 추구, 유무료 강의제공 수강생들의 모국어 자막서비스
---------------------------------	---

	세계최대 플랫폼 규모
edX[12] 2012년 5월	비영리 이공개 콘텐츠 중심 기존 오프라인 수업 지원 미래 학습에 관한 연구 목적 IT연계 학습경험 상승방법 연구 수료증 유료 지급
Udacity[13] 2012년 6월	500개의 벤처 자본으로 시작 누구나 온라인 비디오 수업참여 영리 추구, 유무료 강의제공 다양한 레벨의 강의(초,중,고급) 수료증 제공 - 수강생비용부담 나노 학위 수여

3.2 소셜 러닝 플랫폼 사례 분석

Edmodo, Udemo, Curatr, 의 핵심 요소 분석요약은 다음의 <표2>과 같다.

<표2> eLearning Industry, Curatr, Edmodo

Edmodo [14] 2008년	세계최대 K-12 소셜러닝네트워크환경 학습자와 교육자원을 연결해주는 기능 교사에게 학습콘텐츠와 퀴즈,과제를 유통 관리할 수 있는 도구 제공 온/오프라인 커뮤니티 연결 중심 LMS 시장 3번째 규모 게임화 전략 도입(Edmodo벳지) 콘텐츠 유통과 FreeMium 전략
Udemo [15] 2010년	E-러닝 마켓 플레이스 끊임없이 배우는 필요성에서 시작 무료 강의 및 저가 유료 코스 제공 55,000개 이상의 코스 사용자 강사, 학생으로 등록 가능 다수 대 다수의 학습 지원
Curatr[16] 2000년	온라인 코스 제공 소셜 러닝 플랫폼 게임화 이론이 접목 됨. 디지털 큐레이션 기능 MOOC 기능 가능 peer-to-peer 학습 촉진

3.3 비교 분석

오픈 러닝 사례와 소셜 러닝 플랫폼의 사례를 키워드 중심의 비교 분석 요약은 다음의 <표3>과 같다.

<표3> 핵심내용 키워드중심 비교분석

오픈 러닝	소셜 러닝 플랫폼
온라인 강의, 영리 강좌, 수강생 수료증, 학위증 나노 학위 교육 콘텐츠 중심	개방, 네트워크 참여, 커뮤니티 대화, 공유 온라인 플랫폼 상호작용, 연결

3.3.1 오픈 러닝 사례 특성

Coursera, edX, Udacity의 오픈 러닝 사례들의 특성은 다음과 같다. 첫째, 무크를 통해 학생들은 새로운 학습 과정을 경험하고 교수자는 전통적인 교수법에서 혁신적 교수법의 도전을 받는다. 둘째, 무크를 통한 교육은 과연 제대로 이뤄지고 있는가에 대한 논쟁이 끊이지 않는다. 2014년 1월 하버드대학교와 MIT가 edX 수강자들을 대상으로 한 연구에 따르면 2012-2013년 동안 총 84만 명이 edX에 가입했으나, 그 중 29만 명은 단 한 개의 과목도 수강하지 않았다. 수강 포기와 중도 포기의 이유는 스스로 동기부여가 어려운 측면이 있다. 셋째, 무크 초반 열풍이 가능케 했던 주요 핵심 요소는 개방과 무료의 의미가 있는 Open이었다. 경제적으로 어렵거나, 개발도상국과 같은 환경에 거주하는 사람들을 위한 무료 교육으로 기대감을 높였으나, 수료증을 획득하거나 학위 과정을 밟기 위해서는 비용을 지불해야만 한다[3][5].

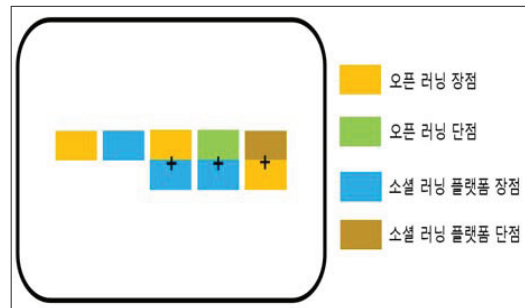
3.3.2 소셜 러닝 플랫폼 특성

Edmodo를 온라인 소셜 러닝 환경으로 K-12 학생들이 사용 접근성에 대한 한 연구[10]에서는 학생들이 Edmodo를 사용하는데 어떠한 어려움도 겪지 않았다는 결과를 보여주었다고 말하면서, Edmodo를 통해 숙제를 보내거나, Edmodo 환경에서 퀴즈를 풀거나, 질문에 답하거나, 교사로부터 빠른 피드백을 받는 것을 즐겼다는 결과가 나타났다고 기술하였다. 또한 학생들은 Edmodo를 활용해 자신들의 학습이 증진되고 있다는 것을 확인할 수 있었으며, 반 친구들과 교사가 함께 서로 소통할 수 있는 상황이 좋았다는 응답이 있었다고 언급했다. 다만 다양한 레벨과 환경에 있어서 Edmodo 사용은 조심스러운 계획이 더 효과적인 학습과 교수활동에 좋을 것이라 제안하고 있었다. 즉 소셜 러닝 플랫폼은 학생과 교수자, 그리고 학생과 학생 간 상호작용이 발생하고 있음을 알 수 있다. 이를 통해 문제 해결 과정에서 오픈 러닝의 환경에서보다 협업이 좀 더 손쉽게 일어날 수 있을 것으로 기대할 수 있다.

소셜 러닝 플랫폼은 오픈 러닝과 함께 UDL(Universal Design for Learning) 개념이 녹아들어 모두를 위한 학습 환경에는 아직 도달하지 못하고 있다. 물론 현재도 발전과정 중에 있기 때문에 기술적으로 실현까지는 시간이 소요되겠지만 UDL이 확고히 자리매김할 필요성은 충분히 있다.

4. 결론 및 논의

본 연구는 MOOC로 대변되는 오픈 러닝과 소셜 러닝 플랫폼 사례의 핵심 요소를 비교분석하여 그 결과를 바탕으로 학습자와 학습 환경 개선을 위해 고려해야 할 핵심 요소와 방향에 대한 시사점을 고찰해보고자 했다. 오픈 러닝과 소셜 러닝 플랫폼이 사용하는 핵심 요소는 <표3>에서 보는 바와 같이 각각의 해당 환경에서 사용하는 핵심 키워드에 차이가 있음을 확인할 수 있었다. 오픈 러닝은 고등교육과 같은 교육체계의 방향성을 갖는 반면, 소셜 러닝 플랫폼은 네트워크와 연결 그리고 커뮤니티 등과 같은 관계성에 집중하고 있다고 말할 수 있을 것이다. 소셜 러닝 플랫폼에서는 수료증이나 학위증 보다는 배움에 자체에 더 집중되어 있음을 확인할 수 있었다. 오픈 러닝으로 대변되는 무크의 장단점과 소셜 러닝 플랫폼의 장단점을 활용할 필요성이 있다. 각각의 장단점을 보완 대처한다면 다음의 [그림 1]과 같이 표현해볼 수 있다.



[그림 1] 오픈 러닝과 소셜러닝 플랫폼의 보완

오픈 러닝과 소셜 러닝 플랫폼의 콘텐츠들은 어떠한 형태든 플랫폼의 형태로 전달된다. 그렇기에 플랫폼 개발 전략과 운영 전략은 매우 중요하다. [그림 1]과 같은 플랫폼 컨셉을 세우고 이를 실현하기 위한 발전 내지는 개발 전략을 세우는 것은 매우 중요할 것이다. 오픈 러닝의 특징과 소셜 러닝 플랫폼의 특징을 학습자와 학습 환경에 맞게 설계한다면 학습 효율을 이끌어 내는데 주는 시사점이 있을 것으로 기대할 수 있다. 단점이라 하여 무조건 배제하는 것이 아니라, 학습 대상자가 누구인가에 따라 해당 특징을 활용할 필요가 있을 것이다. 기관이나 기업의 학습자라 할지라도 학습자의 학습 방법에 있어서 선호도는 다를 수 있기 때

문에 학습자에게 더 다양한 학습 환경 내지는 조건을 선택권으로 제시 될 필요가 있을 것이다. 온라인상에서 학습자들 간에 나타나는 상호작용을 지원하는 효과적인 도구들의 개발도 필요할 것이다. 기존에 존재해 왔던 그리고 발전하고 있는 오픈 러닝과 소셜 러닝 플랫폼의 장점으로 각각의 단점을 보완하여 진화된 러닝 플랫폼의 컨셉을 구상하는 것은 향후 발전 방향의 유의미한 시사점을 줄 수 있을 것이다.

- [13] <https://www.udacity.com>
- [14] <https://www.edmodo.com>
- [15] <https://www.udemy.com>
- [16] <https://curatr3.com>

참 고 문 헌

- [1] 설진아 (2016). 양방향 학습시스템과 소셜 러닝의 가능성. **미디어와 교육**, 6(2), 23-37.
- [2] 한상우 (2014). 소셜 러닝 커뮤니티에서 심리적 요인, 지식소싱 행태, 지식활용 성과 간의 영향관계에 관한 연구. **한국문헌정보학회지**, 48(4), 267-295.
- [3] 민경배 (2016). **무크 10대 이슈**. 서울: 커뮤니케이션북스(주).
- [4] 이수경, 박연정 (2015). 유통업 종사자를 위한 기업형 소셜러닝 플랫폼의 만족감이 학습참여 및 학업성취에 미치는 영향. **기업교육연구**, 17(2), 247-267.
- [5] 최진숙 (2014). 온라인 교육문화혁명 : MOOC. **글로벌문화콘텐츠**, 179-198.
- [6] 이찬 (역) (2011). **소셜 러닝**. Bringham, T. and Conner, M의 **The New Social Learning**. 서울: 크레듀.
- [7] 윤영민 (2011). **Dialogue 2: 소셜미디어와 집단지성**. 서울: 한양대학교출판부.
- [8] 조윤경 (2011). **페이스북 기반 소셜러닝 학습환경 설계**. 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원 컴퓨터교육전공, 서울.
- [9] 조병호 (2012). 소셜 미디어를 학습플랫폼으로 활용한 소셜 러닝. **한국정보전자통신기술학회논문지**, 5(4), 180-185.
- [10] Ebru, D., Ümmühan A, Y., & Serpil, Y. (2016). **Opinions of K-12 Students about an Online Social Learning Environment: Edmodo**, 15(3), 804-819.
- [11] <https://www.coursera.org>
- [12] <https://www.edx.org>