

초등학생을 위한 사이버 커뮤니티의 교육적 활용 방안에 관한 탐색적 연구

한광현[†] · 김미량^{††}

요 약

많은 수의 초등학생들이 인터넷을 다양한 방법으로 활용하고 있으며 그 중 커뮤니케이션을 위한 수단으로도 활용하고 있다. 특히 면대면의 학교 상황에서 여러 요인으로 인해 원활하지 못한 상호작용을 촉진시키기 위한 사이버 학급커뮤니티의 활용사례도 급증하고 있다. 본 논문에서는 초등학교 사이버 커뮤니티의 관찰과 분석을 통해 사이버 커뮤니티의 교육적 활용 방안을 제시하고자 하였다. 주요 결과로서는 커뮤니티를 효율적으로 활용하기 위해서는 교사가 커뮤니티의 활용 방향성에 대한 목표를 설정하고, 채널 특성에 대한 사전 탐색이 필요하다는 것과, 학생 자율권과 교사 권한을 적절하게 조화시켜 운영해야 한다는 점을 들 수 있다. 또한 사이버 공간에서의 상호작용으로만 그치지 않고 온라인과 오프라인이 상호 유기적으로 운영되어야 하며, 주목물은 학생들의 포트폴리오로서 학기말에 학생들에게 제공될 때 효과적일 것이라는 결론도 도출되었다.

Exploratory Analysis of Cyber Community for Elementary School Children

Kwang-Hyun Han[†] · Mi-Ryang Kim^{††}

ABSTRACT

Cyber school community appears to have essentially emerged from the needs for interactive communication, which would not be easy in normal school environments. Message board, chatting rooms and e-mails allow students to connect with each others, share news, find ways to help study, or post personal stories. The purpose of this paper is to give a set of guidelines, based upon the direct observations and questionnaire analysis, for utilizing the cyber school community of elementary school children. The following conclusions are provided; the appropriate goal needs to be set before the cyber school community is to be developed; the balance between the off-line and on-line interaction needs to be maintained; actions for motivating students to participate in the cyber community need to be taken by teachers.

1. 서 론

컴퓨터매개 커뮤니케이션(Computer-Mediated Communication : CMC)[1]의 급속한 발달은 이

전과는 다른 새로운 커뮤니케이션의 장을 마련하여 주었다. 특히 네트워크 기술의 발달과 함께 CMC의 대표적 형태인 인터넷의 급속한 확산은 많은 기대와 우려의 목소리를 담은 채 이미 교육의 장 깊숙이 들어와 있다.

통계청의 2001년 정보화실태조사결과(<표 1>, <표 2>)[2] 중 초등학교 학생들과 관련된 부분을 살펴보면 인터넷이 초등학생들에게까지 널리

[†] 정 회 원: 서울 정목초등학교 교사

^{††} 종 신 회 원: 성균관대학교 컴퓨터교육과 교수

논문접수: 2002년 3월 21일, 심사완료: 2002년 4월 23일

확산되어 있고, 보편화되어 있다는 것을 확인할 수 있다.

<표 1> 컴퓨터 및 인터넷 사용현황(2001)

연령	컴퓨터 사용 가능			컴퓨터 사용할 줄 모름
	인터넷 이용 가능	인터넷 이용하지 못함		
10~14	97.9	92.8	5.1	2.1

<표 2> 인터넷 이용(중복응답)

대상	정보 검색	전자우편	전화하기	게임 오락	채팅	여가 활동	기타
초등학생	37.0	37.4	1.5	94.4	15.7	16.5	1.4

<표 1>에서 보는 바와 같이 초등학교 3~6학년의 연령에 해당하는 학생의 97.9%가 컴퓨터를 사용할 수 있으며, 컴퓨터를 사용하는 학생들의 대다수가 인터넷을 사용하고 있다. 또한 이 연령대의 학생들은 <표 2>에서 보는 바와 같이 인터넷을 게임·오락, 정보검색, 전자우편, 채팅, 여가 활동 등으로 다양하게 활용하고 있다.

조사 결과에서 알 수 있듯이 이전에는 실제 공간에서 직접 면대면의 관계를 유지하는 것이 중요하게 생각되었지만, 요즘 학생들은 컴퓨터를 매개로 한 사이버 공간을 활용하여 현실에서 하지 못했던 활동들을 하거나 다른 사람들과의 상호작용을 함에 있어서 새로운 방식들을 시도하고 있다.

이러한 맥락에서 본다면 교육 현장에서도 이제 학교 내에서만 이루어지던 교사-학생, 학생-학생, 교사-학부모의 상호작용을 사이버 공간을 활용하는 다양한 방안에 대해 생각해 보아야 할 것이다.

본 연구에서는 연구자가 직접 활용한 사이버 학급 커뮤니티에 대한 탐색적 분석을 통하여 학생들이 사이버 공간에서 어떻게 상호작용을 하고 있는지를 살펴보고, 그것을 교육적으로 활용할 수 있는 방안을 모색해 보고자 한다.

2. 연구의 방법 및 절차

연구의 방법 및 절차는 다음과 같다.

1) 연구대상은 2001년 3월부터 12월까지 연구자가 담당한 학급 구성원과 초등학교 6학년 학생 44명이 회원으로 가입한 사이버 학급 커뮤니티이다.

2) 분석 결과와 사이버 학급 커뮤니티에 대한 선행 연구의 비교를 통해 기존에 밝혀진 사실에 비추어 공통점과 차이점은 무엇이며, 교육적으로 시사하는 바는 무엇인지 밝혀 낸다.

3) 사이버 커뮤니티 활용에 대한 제반 사항에 대해 학급 구성원을 대상으로 설문조사를 실시하고 그 결과를 분석한다.

3. 이론적 배경

3.1. 교육의 장으로서 사이버 공간

사이버 공간은 현실 세계와는 다른 독특한 특징을 지니고 있다. 사이버 공간의 대표적인 특징으로 익명성, 평등성과 개방성, 문자를 통한 의사소통, 탈억제성 등을 들 수 있다[3]. 이러한 사이버 공간의 일반적인 특징들은 사이버 공간을 교육의 장으로 활용할 때 고려해야 중요한 특징들이다.

또한 인터넷 상의 사이버 공간은 인터넷의 특징인 하이퍼미디어적 성격을 가지고 구현됨으로 콘텐츠에 기반한 교육의 장으로 활용할 수 있으며, 익명성, 평등성, 개방성, 탈억제성 등의 장점을 살려 효과적인 커뮤니티의 장으로도 활용할 수 있다.

교육활동을 그 사회가 육성하고자 하는 인간상을 만들기 위해 교육 내용을 가지고 다양한 상호작용을 통해 그 목적을 달성해 가는 과정이라고 볼 때, 사이버 공간은 다양한 콘텐츠를 제공함은 물론 커뮤니티 공간으로서의 기능도 제공하기 때문에 교육 목표 달성을 위한 공간으로서의 활용가치는 매우 높다.

3.2. 사이버 학급 커뮤니티

커뮤니티 개념을 논의함에 있어 이전까지 중요하게 생각되어졌던 것들은 지역성(locality)과 공동체 감정이었다. 그러나 여기에서 말하는 사이버 커뮤니티는 컴퓨터 통신망상에서 형성되는 가상적인 공동체를 일컫는 말로, PC 통신망이나 인터넷 상에서 컴퓨터로 상호 연결된 이용자들이 공간적인 거리를 극복, 가상 공동체를 구성하여 일반 공동체에서 이루어지는 정보 교환과 의사 교환 등을 사이버 공간에서 형성하게 되는 것을 말한다[9].

본 연구의 대상인 사이버 학급 커뮤니티가 익명성이 보장되는 일반적인 커뮤니티와 다른 점은 커뮤니티 구성원이 면대면 상황에서 직접 접하게 되는 학급의 구성원들로 한정되며, 커뮤니티 내부에서 일부 채널을 제외하고는 익명성이 보장되지 않는다는 점이다. 또한 커뮤니티 운영이 교육 목적 달성을 위한 수단이라는 점이다.

본 연구에서 다루고 있는 사이버 커뮤니티에 대한 논의의 많은 부분이 교과 학습과 관련되지 않는 학습 외적인 부분에서의 상호작용에 대한 것이나 궁극적으로 사이버 학급 커뮤니티의 지향점은 사이버 학습커뮤니티이다.

다음 표에 제시된 사이트는 사이버 커뮤니티를 개설, 운영하고 있는 국내의 대표적인 사이트의 초등학교 관련 커뮤니티 현황을 개략적으로 나타낸 것이다.

<표 3> 커뮤니티 사이트 현황(2002. 1. 15)

사이트	Community 수
Daum [12]	29989
Freechal	778328/ 23600 / 337
Edu4i [13]	3937

- ※ Daum - '초등학교'라는 Keyword로 검색 시 나오는 카페의 수
- ※ Freechal : 분류상 학교/학원(778328)-초등학교(23600) 중 2001년 3월에 개설된 커뮤니티. 그 중 회원이 20명 이상 80명 이하인 커뮤니티를 학급 커뮤니티로 보았을 때 337개 정도로 추측
- ※ Edu4i - 2001년과 2002년 개설된 모든 학급홈페이지

3.3. 상호작용 채널

커뮤니티 내에는 회원들의 상호작용을 위한 여러 채널들이 존재한다. 채널의 대표적인 형태는 게시판이라 볼 수 있다. 게시판은 사용자들에게 게시물이 보여지는 형태나 기능에 따라 몇 가지 유형으로 나누어 볼 수도 있다.

또 다른 채널로는 커뮤니티 회원들의 e-메일, 쪽지, 메신저, 채팅, 토론탈, 투표, 설문조사, 앨범, 달력 등이 존재한다. 각각의 채널들은 해당 채널이 가진 기능과 관리자의 사용방식에 따라 여러 형태의 상호작용을 유발시킬 수 있으며, 채널의 특성에 따라 사용자의 상호작용 방식이 다르게 나타나기도 한다.

3.4. 상호작용 유형

Rafaeli는 상호작용성을 메시지 내용의 연계로 보고, 비상호작용적인 쌍방향 커뮤니케이션(two way non interactive message), 유사 상호작용적인 반응 커뮤니케이션(reactive message), 완전한 상호작용적 커뮤니케이션(interactive message) 등 세 가지 수준으로 설명하고 있다[4].

Rafaeli의 상호작용 커뮤니케이션 모델은 구성원들의 메시지의 교환과정을 살펴봄으로써 사이버 커뮤니티의 의사소통 과정을 설명하는데 유용하다. 일방향적 메시지는 메시지에 대한 반응 메시지를 갖지 않는 비상호적 메시지를 말하고, 반응 메시지는 일방향적 메시지에 대해 반응을 보인 메시지로 후행 메시지가 선행 메시지의 내용과 연관이 있는 메시지를 말한다. 상호작용적인 메시지는 반응에 대한 재반응을 통해 하나에 대한 메시지의 반응이 순환하는 것을 의미한다.

이들 중 상호작용적 메시지는 반응적인 커뮤니케이션이나 일방향적인 커뮤니케이션에 비해 보다 적극적인 참여와 보다 많은 커뮤니케이션적인 특징을 가지고 있다고 평가된다[4].

4. 커뮤니티 사이트의 운영 결과 분석

4.1. 사이버 커뮤니티의 개설 및 운영실태

연구 대상이 된 학급 현황은 <표 4>와 같다. 개설된 사이버 학급 커뮤니티는 [그림 1]과 같으며, 2001년 3월 2일에 개설했으며 모든 학생들이 가입을 완료한 것은 4월 21일이였다.

초기에는 교사가 직접 모든 사항을 관리하는 체계를 유지하였으나, 구성원들이 커뮤니티 사용에 익숙해진 시점에서는 학생 관리자를 두어 교사가 가지고 있던 관리 권한을 학생들에게 위임하였다. 그러나 그로 인한 문제가 발생하여 다시 관리 권한을 교사가 가지고 운영하였다. 학생들이 관리 권한을 가진 기간은 대략 2개월 정도였으며, 그 시기에 발생한 문제점에 대해서는 결과 분석에서 논의하고자 한다.

<표 4> 학급 실태 및 연구 대상 현황

대 상	초등 6학년 학생 44명 (남 25, 여 19)
컴퓨터 보유	486급 이상 - 42명 보유
인터넷 접속	2명 불가능
인터넷 접속 방법	35명(초고속망), 7명(모뎀)
커뮤니티 가입	44명
컴퓨터 사용 능력	웹브라우저 사용, 회원가입, E-Mail, 채팅 가능

[그림 1] Cyber 학급 Community

커뮤니티의 모든 권한(초기페이지 변경, 회원 가입 승인 및 탈퇴, 회원 등급 부여, 게시물 삭제, 채널 생성 및 삭제)을 교사가 가지게 되는 경우에는 관리를 위한 교사의 시간상 부담이 가장 크게 작용한다. 또한 학생들의 흥미와 수준에 맞는 다양한 채널 생성, 학생들의 요구 수렴에 있어 다소 미흡함을 나타낸다. 그러나 방향 설정에 따라 다양한 상호작용을 일으킬 수도 있다.

학생들이 전적으로 관리를 하게 되는 경우에는 관리를 담당한 학생들이 부당하게 타인의 게시물을 삭제하는 경우가 발생하고, 관리하는 학생과 다른 학생들 사이에 다툼이 발생하는 경우가 잦다. 그러나 교사의 관리하에서와는 달리 그들의 흥미와 수준에 맞는 다양한 채널들이 수시로 변경되는 것을 볼 수 있다[8].

4.2. 커뮤니티 메시지의 분석결과

4.2.1 채널 유형 및 누적 메시지

사이버 학급 커뮤니티에는 <표 5>에 제시된 바와 같이 모두 19개의 채널 중 상호작용이 일어나는 모습을 파악해 볼 수 있는 채널은 8개이다.

<표 5> 상호작용 채널 현황 및 유형

채 널	전 체	일방향 메시지	반 응 메세지	상호작용 메시지
칭찬함시다(1)	33	10	.	3(23)
하고 싶은 말(2)	376(938)	174	72(144)	130(620)
일기장	923	.	.	.
좋은책 추천(3)	8(16)	5	1(2)	2(9)
독서기록장(4)	97(163)	63	18(36)	16(64)
자료실(5)	129(140)	120	7(14)	2(6)
추천사이트(일반)(6)	10(18)	5	3(6)	2(7)
신고센터(7)	55(165)	21	8(16)	26(128)
우체통(8)	89(248)	43	14(28)	32(177)
계	2005(2929)	446	123	213
기타	285	공지사항, 채팅, 학습 추천 사이트, 토론실, 투표, 설문조사, 알림장, 앨범, 우편물, 아바타 앨범		

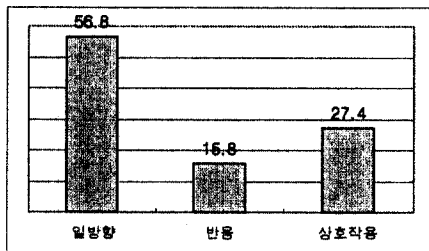
* ()밖의 숫자는 하나의 메시지에 대해 반응·상호작용이 일어난 메시지는 제외 것이며, ()안의 숫자는 반응·상호작용적 메시지 모두를 합한 메시지의 합이다.

운영 기간 동안의 전체 누적 메시지는 2,929개로 하루 평균 9.6개의 메시지가 등록되었다. 이것은 눈으로 확인 할 수 있는 메시지에 한정된 것으로 실시간 쪽지나 e-메일, 채팅에 의한 상호작용 메시지는 측정하지 않았다.

가장 많은 게시물이 누적된 채널은 일기장이었다. 일기는 다른 사람을 위한 글이 아닌 사적인 글이기 때문에 전체 채널 중 유일하게 익명성을 허용한 공간이다. 유일하게 익명성이 보장된 공간이기 때문에 상대방에 대한 욕설이나 비난의 글이 게재되는 경우가 발생하기도 한다.

4.2.2 메시지 유형 비율

각 메시지들을 Rafaeli의 상호작용 커뮤니케이션 모델에 의해 분석한 결과 [그림 2]에서 보는 바와 같이 일방향적 메시지가 56.8%로 가장 많았고, 다음으로 상호작용적 메시지(27.4%), 반응 메시지(15.8%)가 많았다.



[그림 2] 메시지 유형비율

채널별로 메시지 유형을 조사해 본 결과 [그림 3]에서와 같은 결과를 얻었다. 상호작용이 많이 일어난 순서대로 채널의 명칭을 보면, 신고센터, 우체통, 하고 싶은 말, 좋은 책 추천, 칭찬합시다, 추천사이트(일반)독서기록장, 자료실 순이었다.

[그림 3]의 통계로 알 수 있는 사실은 상호작용이 많이 일어나는 채널은 직접 자신과 관계된 글이 올라오는 경우, 또한 그 글이 자신에게 좋지 않은 영향을 끼칠 가능성이 있는 글의 경우에 적극적인 반응을 보인다는 것이다.

[그림 3] 채널별 메시지 유형
(채널 번호는 <표 5>의 채널번호에 해당함)

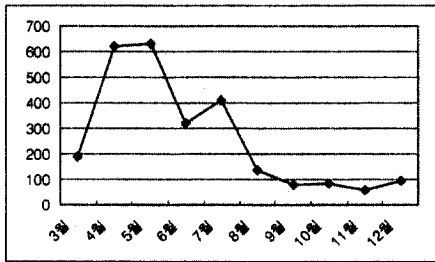
전체 메시지를 성별로 분류해 보면 [그림 4]에서와 같이 여학생이 76%로 월등히 높은 것을 볼 수 있다. 이것은 메시지의 내용을 분석해 보면 여학생들이 자신에 대한 사소한 메시지에도 즉각적인 반응을 보이는 반면 남학생들은 반응의 정도가 더 작은 것 때문으로 분석할 수 있다. 또한 인터넷 사용에 있어 여학생들은 커뮤니티적인 요소를 지닌 것에 관심이 많았으나, 남학생들은 온라인 게임에 더 관심을 많이 보인 것도 이런 현상을 보인 이유중의 하나로 해석된다.

[그림 4] 메시지 작성자의 성별 분류

4.2.3 월별 게시물 등록 수

등록된 메시지의 월별 통계를 보면 [그림 5]와 같이 시간이 지날수록 그 빈도가 줄어드는 것을 볼 수 있다. 이것은 교사와 학생 모두 커뮤니티 운영 초기에 가지고 있던 사이버 공간의 활용에 대한 호기심이 감소하였고, 채널이 가지는 지루함, 또한 상호작용이 활발하지 않아 자율적인 참여 동기를 계속적으로 자극하지 못하는데 기인한 것으로 보인다. 그러나 게시물의 형태로 보여지는 채널을 통한 상호작용은 줄어든 반면 채팅·

e-메일, 쪽지 등을 통한 상호작용은 더 증가하였다.



[그림 5] 월별 메시지 작성 빈도수 추이

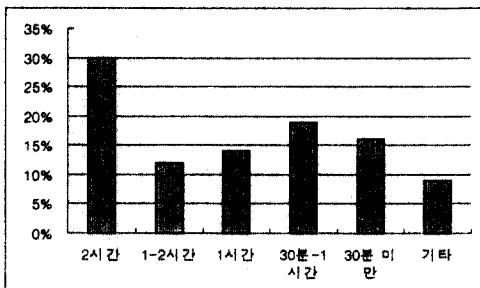
4.3. 온라인 설문조사

2002년 2월 2일부터 3일까지 이틀간 커뮤니티 내부의 설문조사 채널을 통해 커뮤니티 활용에 대해 학급 구성원을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

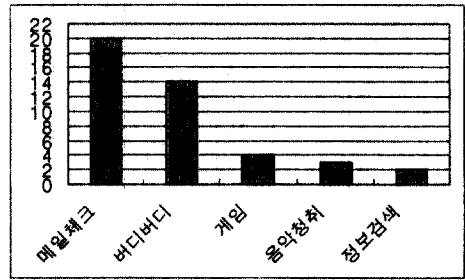
31개의 항목으로 설문조사를 실시하였으며, 그 중 사이버 학급 커뮤니티 활용을 위해 시사점을 제시하고 있는 항목에 대한 조사 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

4.3.1. 사용시간 및 활동에 관한 기초자료

[그림 6]은 1일 평균 인터넷 사용 시간을 조사한 것으로, 56% 이상의 학생이 하루 1시간 이상 인터넷을 사용하고 있는 것으로 나타났다. 또한 기타 항목에 답한 학생들 중에는 하루 2시간 이상에서 4시간까지 사용하는 학생도 나타난 것으로 보아 인터넷 중독이 우려되는 학생도 있었다.

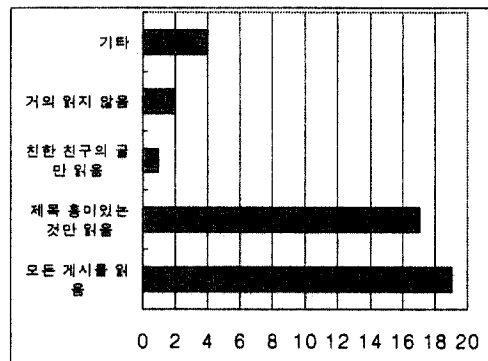


[그림 6] 평균 인터넷 사용시간



[그림 7] 최초 접속시 수행활동 분류

[그림 7]은 학생들이 인터넷에 접속했을 때 가장 먼저 하게되는 활동에 대해 조사한 항목으로 메일, 버디버디, 게임, 음악감상, 정보검색의 순으로 나타났다. 이 결과를 통해 얻을 수 있는 정보는 학생들이 다른 사람들과의 상호작용 수단으로 인터넷을 많이 활용하고 있다는 것이다.



[그림 8] 게시물에 대한 반응유형

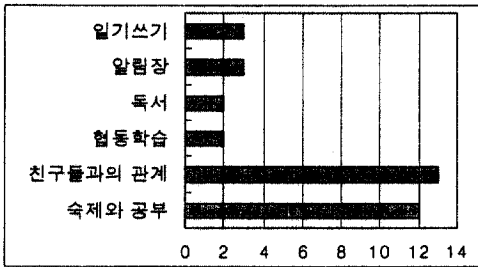
[그림 8]는 커뮤니티 내부의 각 채널에 올려지는 게시물에 대해 학생들이 어떻게 반응하는지를 조사한 항목으로 모든 게시물을 읽어보는 비율이 44%로 가장 높은 것으로 나타났으며, 제목을 본 뒤 흥미를 유발하는 것만 읽는 경우가 40%로 나타났다. 채널에 게시된 게시물의 형태가 제목과 내용이 동시에 나타나는 채널일 경우 학생들이 게시물을 모두 읽는 비율이 더 높았으나 하루에 게시되는 게시물의 수가 많아질 경우 다음 페이지로 이동해야 다른 게시물을 읽을 수 있게되기 때문에 이전에 게시된 게시물을 읽지 않고 넘어가게 되는 경향이 나타나게 된다. 그러나 제목만

제시되는 채널의 경우에는 설문 결과에서와 같이 게시물의 제목만 보고 넘어가게 되는 경우가 발생한다.

4.3.2. 커뮤니티의 활용과 영향 관련 결과

[그림 9]는 학급 커뮤니티를 사용할 때 좋은 점이 무엇이 있는지에 대해 주관식 설문을 실시한 결과 친구들과의 관계, 숙제와 공부, 일기, 알림장, 독서, 협동학습 순으로 도움이 되었다고 응답하였다. 이 결과에서 주목되는 점은 숙제와 공부 그리고 협동 학습에 도움이 되었다는 응답한 학생들의 반응이다.

연구자가 사이버 학급 커뮤니티를 개설하고 활용하고자 한 목적이 주로 학생과 교사, 학생과 학생간의 상호작용의 증진을 위한 것이었기 때문에 학습 부분에 대한 채널이나 활동이 미약했음에도 불구하고, 학생들의 커뮤니티를 학습 활동에 많이 활용하였다는 것이다. 이러한 설문 응답 결과로 보아 커뮤니티 채널 내에 학습을 위한 채널을 마련하고 학습 활동에 활용한다면 학생들의 학습 활동에 좋은 공간이 될 것으로 보여진다.

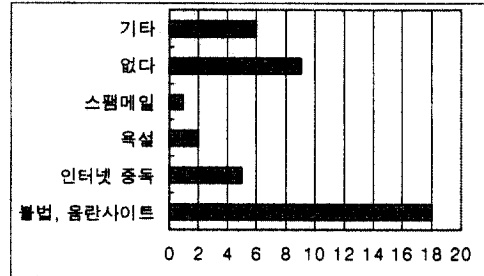


[그림 9] 커뮤니티 활용의 장점

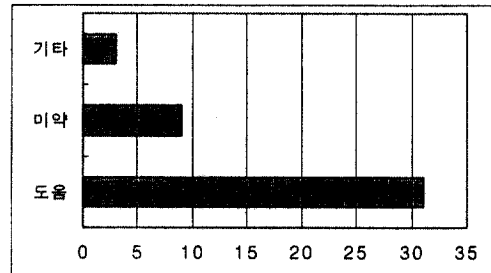
[그림 10]은 학생들 스스로 인터넷을 사용할 때 자신들에게 미치는 악영향에 어떠한 것이 있는지에 대해 주관식으로 설문 조사한 결과이다.

학생들 자신에게 악영향을 끼치는 것으로 불법, 음란 사이트, 인터넷 중독, 욕설, 스팸 메일을 들었다. 이 결과는 일반적으로 인터넷이 학생들에게 끼칠 수 있는 악영향으로 제시되고 있는 것들이다. 실제 학생들은 이런 것들에 쉽게 노출이

되고 있으나, 여기에서 주목할 점은 학생들 스스로 이러한 것들에 대해 올바르지 않다고 판단하고 있다는 것이다. 교사가 적절하게 지도한다면 인터넷에 범람하고 있는 불건전 정보로부터 학생들 자신이 올바른 가치 판단을 내리고 접근하지 않을 수 있도록 교육할 수 있는 가능성이 보여진다.



[그림 10] 인터넷의 피해 유형

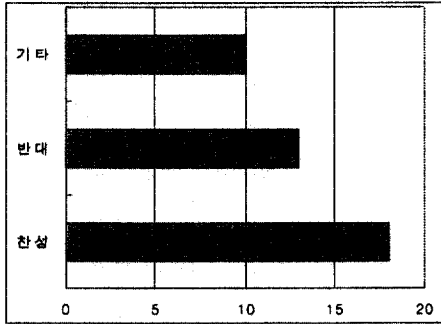


[그림 11] 관계증진에 미치는 영향

[그림 11]은 사이버 학급 커뮤니티가 교사와 학생, 학생과 학생 사이의 관계 증진에 어떠한 영향을 끼쳤는지에 대한 조사 항목으로, 72%의 학생이 도움이 되었다고 평가하여 커뮤니티가 교사와 학생, 학생과 학생 사이의 상호작용에 도움이 된다는 것을 알 수 있었다. 이와 같은 결과는 사이버 학급 커뮤니티가 면대면 상황에서의 부족한 상호작용을 충분히 보완해 줄 수 있는 공간으로 활용될 수 있다는 것을 보여준다.

[그림 12]는 학부모와 커뮤니티를 함께 활용하는 것에 대해 어떻게 생각하고 있는지에 대해 조사한 것이다. 절반 가량의 학생이 학부모의 커뮤니티 참여에 별 거부감이 없었으며 오히려 부모가 자신들을 이해할 수 있는 좋은 공간이 될 수

있을 것이라는 의견을 제시하였다. 학부모의 참여에 반대하는 학생들은 부모에게 또 다른 간섭을 받는 공간이 될 수 있다는 우려를 나타내는 경우가 많았다.



[그림 12] 학부모의 커뮤니티 참여에 대한 의견

4.3.3. 커뮤니티 활동의 활성화 요구

교육활동의 주체를 교사, 학생, 학부모라고 보았을 때 커뮤니티가 교육활동에 좀 더 많은 기여를 하기 위해서는 학부모의 적절한 참여가 이루어져야 한다. 그러나 연구자 학급의 학부모를 대상으로 실시한 컴퓨터 및 인터넷 활용 능력에 대한 조사 결과를 보면 많은 수의 학부모가 컴퓨터 활용 능력이 미숙하며, 인터넷에 대해 부정적인 견해를 지니고 있는 것으로 나타났다. 그러므로 커뮤니티를 교사, 학생, 학부모가 함께 활용하기 위해서는 학부모들의 컴퓨터 활용 능력의 향상이 필요하며, 인터넷의 교육적 활용에 대한 관심이 요구된다.

마지막으로 커뮤니티 활용에 있어 학생들이 교사에게 바라는 점을 주관식으로 설문 조사한 결과를 정리해 보면 다음과 같다.

- 교사가 커뮤니티에 적극적으로 참여하여 다양한 의견을 제시하고, 글을 게재하기를 바람.
- 교사가 커뮤니티에 자주 방문하여 채팅이나 쪽지를 주고 받는 활동에 참여하기를 바람.
- 학습 활동에 관련된 참고 자료나 도움이 되는 관련물을 게시해 주기 바람.
- 채널을 좀 더 다양하게 만들고, 자신들의 요구에 맞는 변경을 원함.

- 학생들의 게시물에 대해 교사가 적절하게 반응해 주기를 바람.
- 졸업 후에도 커뮤니티를 계속 유지하여 상호작용 공간으로 활용할 수 있게 되기를 바람.

5. 사이버 커뮤니티의 교육적 활용방안

사이버 학급 커뮤니티 운영을 양적으로 분석해 보았을 때 상호작용적인 메시지의 교환이 많이 일어나지 않은 것으로 보이나, 실제로는 e-메일, 채팅, 쪽지 등을 통해 더 많은 상호작용이 일어났으며, 특히 교사의 입장에서 보았을 때 개별 아동들과의 상호작용은 학급의 면대면 상황에서 보다 월등히 많이 이루어졌다. 이로써 사이버 커뮤니티가 교육의 목적 달성을 위한 바람직한 공간으로 활용될 수 있음을 알 수 있었다.

사이버 커뮤니티 운영으로 얻은 교육적 활용 시사점을 정리해 보면 다음과 같다.

5.1. 교사의 활용 방향성

커뮤니티 내부에는 다양한 채널들이 존재한다. 이 채널들의 상호작용성을 증가시키는 가장 큰 요인은 바로 교사이다. 똑같은 채널이라 하더라도 채널을 어떤 방법으로 조직하고, 어떤 목적을 달성하기 위한 공간으로 활용할 것인지의 방향 설정에 따라 채널의 상호작용 정도는 달라지게 된다.

커뮤니티를 운영하기 전 커뮤니티 운영의 목적을 설정하고, 채널들이 가진 특징과 활용 가능성을 면밀하게 분석하는 작업이 선행되어야 한다. 또한 교사가 각 채널에 게시되는 게시물에 대해 반응 빈도가 높을수록 학생들의 참여 또한 높아지게 되므로 교사가 적극적인 활용 의지를 가지는 것이 중요하다.

5.2. 학생 자율권과 교사 권한의 조화

커뮤니티의 운영(채널별 운영, 채널의 생성과 변경, 게시물 관리, 회원 등급 조정, 규칙 제정 등)에 관련된 사항들을 가능한 학생들에게 위임하되 교사가 항상 관찰해야 하며, 교사가 일방적

으로 커뮤니티 운영에 개입하는 것을 자제되어야 한다. 교사는 학생들에게 커뮤니티의 방향성을 제시하고, 문제가 발생할 경우에는 학생들 스스로 해결해 나갈 수 있도록 지도하여야 한다. 그러나 극단적인 상황에서 잠시간의 커뮤니티 폐쇄도 효과적인 방법일 수는 있다.

5.3. 온라인과 오프라인의 조화

사이버 학급 커뮤니티가 사이버 공간에서만 존재할 때 그 효과는 극대화될 수 없다. 교육적인 효과를 좀 더 증대시키려면 사이버 공간과 실제 학급의 면대면 상황을 적절히 조화시킬 필요가 있다. 그 방안으로 제시할 수 있는 것은 각 채널 및 커뮤니티 전체에 대한 모니터링 제도이다. 채널 별 담당자를 두어 학급회의 시간이나 아침 시간을 활용하여 커뮤니티 운영에 대한 모니터링을 하도록 하고, 문제가 되는 부분은 실제 대면 회의 등을 통해 해결하도록 한다.

또한 학습 결과물 중 우수한 결과물이나 상호작용에 있어 본보기로 보여 줄 수 있는 것(e-메일, 채팅, 쪽지 등도 포함)은 교실에서 직접 볼 수 있도록 게시한다.

5.4. 누적물의 활용

학급 커뮤니티는 다음 학년으로 진급을 하게 될 경우 지속적인 상호작용 공간으로 활용될 수 있다. 또 다른 방안으로는 누적된 결과물을 활용하여 학급 문집 형태로 제작하여 학생들에게 배부하는 방안도 있다. 이럴 경우 개인 포트폴리오가 생기게 되는 것이다. 이러한 작업을 할 경우에는 학기 초에 학생들에게 학급 커뮤니티의 결과물이 문집으로 제작된다는 것을 알려주면 활성화에 더욱 효과적인 기제로 작용한다.

5.5. 익명성 보장 공간 마련

학급 커뮤니티 내부에 충분히 익명성이 보장된 공간도 마련되어야 한다. 운영 초기에 익명성으로 인해 비난이나 욕설의 글들이 나타날 수 있으나 이러한 문제는 교사-학생, 학생-학생간의 상

호작용으로 충분히 해결될 수 있는 부분으로, 이러한 공간이 있음으로 해서 다른 커뮤니티나 사이버 공간에서 행할 수 있는 비도덕적인 행동들에 대한 교육을 할 수 있다. 즉 사이버 윤리 교육의 계기를 만들어 주는 공간이 되는 것이다. 그 외에도 커뮤니티 활성화를 위해서는 다음과 같은 조치가 필요하다.

- 학생들의 요구에 맞추어 교육적 의도가 담긴 다양한 채널들을 만들도록 한다.
- 커뮤니티 내에서의 과제 해결, 알림장, 이벤트 실시 등을 커뮤니티로 끌어들이는 유인책으로 활용한다.
- 교사-학부모, 아동-학부모의 의사소통을 위한 공간을 마련하되 채널별 권한을 달리하여 학생들만의 공간은 학부모의 개입을 막도록 한다. 학부모 참여를 반대하는 학생들은 학부모의 간섭을 우려하는 경우가 많았다. 그러므로 학생들만의 비밀이 유지될 수 있는 공간이 마련되어야 하며, 교사와 학부모만을 위한 공간도 마련되어야 한다.
- 게시된 메시지가 많거나, 메시지에 대해 반응 또는 상호작용이 많은 학생은 적절한 보상을 실시한다.
- e-메일이나 채팅 등을 통한 과제를 제시한다. 이는 협동학습 시에 유용하게 활용되어질 수 있는 방안이다.

6. 결론

인터넷 상에 구현된 사이버 커뮤니티는 다양한 상호작용 채널을 가지고 있다. 본 연구에서는 이 채널들이 면대면 학교에서 실시하기 힘든 교육주체간의 상호작용뿐만 아니라 학습 목표 달성을 위한 도구로서도 활용될 수 있음을 알 수 있었다. 또한, 커뮤니티 내의 각 채널을 통해 다양한 상호작용이 일어나는 과정과, 그 결과로 교사-학생, 학생-학생간의 이해가 증진되는 과정도 살펴볼 수 있었다.

다만 커뮤니티 사이트는 상업성을 배제할 수 없기 때문에 학생들이 접속하게 될 때 여러 경로

로 상업적인 광고에 노출이 되는 경우가 많고, 확실적인 디자인만을 제공하고 있다. 그러므로 운영중인 커뮤니티 사이트들의 장점을 가진 통합 솔루션을 개발하여 학교서버에 설치하고 학교 홈페이지와 연동하여 사용하는 방안을 마련해야 할 것이다.

또한 다른 학급 커뮤니티와의 연동을 통해 학생들이 소속된 커뮤니티에서 배우고 느끼지 못하는 것을 다른 커뮤니티에서 경험할 수 있는 기회도 제공할 필요가 있다.

사이버 커뮤니티는 교육적 장으로서 많은 역할을 할 수 있는 공간이다. 이러한 역할을 더욱 활성화시키기 위해서는 채널이 가지는 특성에 대한 면밀한 연구가 더 실시되어야 하지만, 더불어 교사가 적극적인 활용의지를 가지고 꾸준히 상호작용을 유지시켜 나가는 노력도 병행되어야 한다.

참 고 문 헌

- [1] 이정원(1999), 커뮤니케이션 형태와 성별이 의사결정 과정에서의 언어적 특성에 미치는 영향에 대한연구. 성균관대학교 석사학위 논문.
- [2] 통계청(2001). 정보화실태조사결과(pp 7-12)
- [3] 류방란(2000), 초중등학생의 사이버 상에서의 상호작용 양상 분석. 한국교육개발원.
- [4] 김여진(2001). 가상공동체의 커뮤니케이션 특성에 관한 연구. 한국외국어대학교 석사학위 논문
- [5] <http://cyberculture.re.kr/> 사이버 문화연구소
- [6] <http://itdic.empas.com/> 정보통신용어 사전
- [7] <http://www.freechal.com/hkhyun>
- [8] <http://www.freechal.com/jmneti2001>
- [9] <http://www.daum.net>
- [10] <http://myclass.edu4i.com>
- [11] <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html>
- [12] <http://www.jungmok.es.kr/ict/2000309munjip/munjip/index.htm>