

효율적인 학급 경영을 위한 학급 경영 지원시스템의 설계 및 구현

김 철 · 정오수 · 김은수

광주교육대학교 전산교육과

요 약

정보사회가 가져온 변화로 보다 더 효율적으로 학급을 경영할 수 있는, 학급경영 지원시스템으로서의 사이버 공간이 필요한 시점이 되었다. 본 연구는 Web 기반의 학급경영 지원시스템을 설계하고 구현하여 바람직한 인터넷 활용 방향을 모색하고 보다 더 효율적인 학급경영을 이끌어 낼 수 있도록 하였다.

학급 경영 과업 중에서 Web에서 구현 가능한 내용을 적용하여, 인터넷 활용을 보다 더 교육적인 방법으로 유도하고, 올바른 인성 함양, Web 자원의 학습적 활용, 학생의 특기와 적성을 신장시켜, 시간적 공간적 제약을 벗어나 학급경영의 지원 역할을 충분히 할 수 있었다. 따라서 본 시스템을 적용하여 학생들이 적극적으로 참여할 수 있도록 이끌어 낼 때 한 차원 높은 학급 경영이 이루어지는 계기가 될 수 있을 것으로 기대된다.

A Design and Implementation of Class Management Support System for Effective Classroom Management

Chul Kim · Oh-Soo Jung · Eun-Soo Kim

Department of Computer Science Education,

Kwangju National University of Education

ABSTRACT

The change of following information society, now a point of time is that we need a cyberspace as Class Management Support System for effective classroom management. Accordingly this research designed Support System for Class Management of web base and realized it and then tried to find the Internet use direction correctively. It guided more effective class management.

Class Management Support System is applied that are realized information possibly in Web according to class management's work. we will incite more the Internet use educational method, we stimulate one's right humanity, we used Web that web resource is made ability to use in learning and stimulated their hobbies and specialities. That can be resulted fully the support role of usual class management escape from time and space restriction. So we adapted this system when we leaded students participated themselves actively about student's activity, prospected the chance which is accomplished higher advanced education.

이 연구는 광주교육대학교 2000년 학술 연구비 지원에 의해 수행되었음.

1. 연구의 필요성 및 목적

일선 학급 현장에서 학생들의 컴퓨터 활용능력은 매우 향상되어가고 있다. 이런 학습 환경의 변화에 부응하기 위해 교사는 학습 지도 능력과 방법을 더욱 다양화 해야하며, 학생들에게 자기 주도적인 학습을 습득시키기 위해서 학생의 흥미와 요구를 적절하게 파악하고 이에 대처해 나가야 한다.

이러한 교육 환경의 변화에 따라 학급경영의 방법도 다양성을 필요하게 되었으며 학생들은 시간과 공간을 초월하여 학습에 관한 질의 응답과 생활 상담을 요구하고 있는 현실이므로 이제는 일상적으로 이루어지는 학급 경영도 사이버 공간을 무시할 수 없는 실정이며 근무 시간외의 학습지도나 상담 등을 일괄적으로 처리하여 학급경영을 보다 더 효율적으로 할 수 있도록 학급경영 지원시스템으로서의 사이버 공간이 필요한 시점이 되었다.

따라서 본 연구는 Web 기반의 학급경영 지원시스템을 설계 및 구현하여 바람직한 인터넷 활용 방향을 모색하고 보다 더 효율적인 학급경영을 이끌어 낼 수 있는 방법을 설계하여 구현하였다.

2. 학급경영

2.1 학급경영의 의미

학급경영(classroom management)의 의미는 학자들의 견해에 따라서 매우 다양하다. 학급 경영의 의미를 분류해 보면, 질서유지로서의 학급경영, 조건정비로서의 학급경영, 교육경영으로서의 학급경영으로 나눌 수 있다[1].

2.1.1 질서유지로서의 학급경영

질서유지로서의 학급경영은 경영을 훈육(訓育)과 동일시하는 견해이다. 학급경영이 수업을 다루는 영역이 아니라 '교실수업과 관련된 외적 문제를 다루는 영역'이며, '인간활동의 통제에 대한 과학적 방법의 적용'으로 본다. 따라서 훈육적 학급경영관은 수업을 방해하거나 학급질서를 파괴하는 학생의 행동을 다루는 교사의 행동을 학급경영으로 간주한다.

2.1.2 조건정비로서의 학급경영

조건정비로서의 학급경영개념은 훈육적 차원에서 벗어나 수업을 위한 학습환경 조성이라는 관점에서 학급경영을 꾀한다. 이 관점의 대표적 정의는 "학급과 규정으로 구성된다"라고 규정한 Duke의 정의이다. 조건정비로서의 학급경영관은 수업과 경영을 분리하는 입장을 취하고, 경영을 수업을 위한 조건정비와 유지활동으로 본다.

2.1.3 교육경영으로서의 학급경영

교육경영으로서의 학급경영의 의미는 경영학적 경영개념을 바탕으로 하여 학급경영을 정의하려는 입장이다. 이 입장에서는 학급조직도 다른 모든 조직의 경영과 유사한 기능을 수행한다고 본다. 다만 학급은 교육조직이므로 다른 조직과는 다른 독자적인 경영특성을 지니고 있다는 점에서 다를 뿐이라는 것이다. 경영학적 관점에서의 학급은 효과적이고 효율적으로 운영하는 경영과정을 중시한다. 한마디로, 조직에 그대로 적용하는 입장이라고 할 수 있다[4]

2.2 학급경영의 원리

학급 운영을 하는 기본 원리를 김세기는 다음과 같이 여덟 가지로 정리하였는데[2], 그 기본 원리를 일선 학급 경영에 비추어 살펴보면 다음과 같다.

2.2.1 자유의 원리

현대 민주교육의 기본적 특징의 하나로 아동의 인격을 존중하고 그들의 개성을 발전시켜야 한다.

대인수 학급이 대다수인 현장에서는 개별적으로 상담하고 개성을 파악하여 지도할 시간적 여유가 매우 부족하다. 이것을 해결할 수 있는 방법으로 Web을 활용할 수 있을 것이다.

2.2.2 협동의 원리

학급집단 이익을 위해 협동생활을 할 수 있도록 지도해야 한다.

단체 활동을 통해 집단 생활의 방법을 습득하고 협동 생활을 배우게 되지만 아동들은 학교의 방과 후 학원이나 개인 학습 또는 컴퓨터에 매달리는 현

실이어서 협동 학습이 이루어지기가 어렵다. 그러나 Web의 발달은 이런 부분을 해결할 수 대안이라고 본다.

2.2.3 노력의 원리

노작은 자기 활동인 동시에 자기 표현이다. 정신적, 신체적 활동을 통해서 유형의 창조물이 나온다.

노작은 신체적인 활동을 통해 얻어지는 교육의 효과이므로 담임교사의 노력과 의지에 달려 있는 문제이다.

2.2.4 창조의 원리

창조는 왕성한 사고력에서 기대할 수 있는 것이다. 창조는 자료의 수집과 분석, 통합, 정리 활용하는 방법을 지도해야 한다.

오프라인에서 이루어져 왔으나 이제 학습 정보원이 디지털 매체와 인터넷의 비중이 점차 커져 가고 있으므로 이에 대한 대책이 마련되어야 한다.

2.2.5 흥미의 원리

흥미는 학습활동의 동기를 주며 활동력이 된다, 따라서 아동의 흥미를 갖게 할 수 있는 생활환경을 새롭게 해주고 성공감과 자신감을 갖도록 하며 자율적 활동을 권장해 주어야 한다.

시대 변화에 따라 컴퓨터에 대한 흥미가 증가하므로 컴퓨터를 교육적인 목적으로 활용하여 자기의 취미나 특기 활동 내용을 Web에 나타내게 하는 방법을 강구해야 한다.

2.2.6 요구의 원리

학교 교육에 요구 사항은 주로 인성교육, 컴퓨터 교육, 발표력, 과제물지도를 요구하고 있다. 이러한 요구 사항은 시간적이나 공간적인 환경이 매우 열악하여 담임이 실제 학급 경영에서 다 충족시키기는 어려우므로 Web을 활용하면 시간적, 공간적 제한을 벗어나 여유를 가지고 해결할 수 있을 것이다.

2.2.7 접근의 원리

교육의 효과는 교사와 학생이 거리감 없이 가장 친했을 때 더욱 효과를 높일 수 있다. 학급은 이러한

점에서 교사와 학생이 상호 접근하는 장이다.

상호 접근의 기회가 갈수록 적어지는 교사와 학생의 시간적 제한을 해결할 수 있는 방법의 하나는 Web인 것이다. 가상 현실에서 부족한 인성지도와 개별상담, 친교 활동에 적극 활용해야 한다.

2.2.8 발견의 원리

보다 바람직한 단원을 설정하고 자료를 수집하여 지도함으로써 학급 생활에서 보다 나은 방향으로 변화를 가져오도록 재량활동의 내용을 교과 심화보충 시간과 범교과 재량 활동을 강화하는 새로운 교육과정에서 적극 실천해야 한다

3. 학급 경영 지원시스템의 구성요소 추출

학급 경영 지원 시스템의 구성 요소를 추출하기 위하여 실제 학급 경영의 영역 중 Web에서 구현 가능한 내용을 추출하여 ‘학급소개영역’, ‘교수·학습영역’, ‘재량활동영역’, ‘특별활동영역’, ‘인성교육영역’, ‘학습컨텐츠영역’ 등 6개의 영역으로 선정하였다.

3.1 학급 경영 영역 분석

<표 1> 일반적인 학급 경영 과업 분류표

영역	해야 할 일
교 육	· 학습지도 준비 · 교과지도 · 가정학습지도 · 개별지도
과 재량	· 범교과 재량활동 · 창의적 재량활동
영 특별	· 자치활동 · 적응활동 · 계발활동 · 봉사활동 · 행사활동
생 활	· 인성지도 · 학급상문제지도 · 진로 및 직업지도 · 여가지도 · 신체·체질·체력검사 및 지도
환 경 및	· 게시물관리 · 시설관리 · 비품관리 · 청소관리 · 물리적 환경관리 · 정신적 환경(풍토)관리
지 역 사	· 가정과의 유대 · 지역사회와의 유대 · 지역사회 자원활용 · 봉사활동
회 관 리	· 학사 관리 · 학습지도에 관한 사무
학 급 사	· 아동기록물 관리 · 가정연결문 관리
무 관 리	· 각종 잡물관리

3.2 학급 경영 지원시스템의 요소추출

학급 경영 영역 중 Web 활용이 가능하고 오프라인을 효과적으로 지원할 수 있는 요소를 추출하였다. <표 2> 학급 경영 지원시스템 영역과 메뉴 구성표

영역	메뉴	내용	비고
학급 소개	전체사진 담임사진 담임이름 급훈 담임교육관 학생명부	학급을 소개할 수 있는 내용을 일목요연하게 모아서 한 문에 학급 상황을 파악할 수 있는 요소들로 구성하고 학생들의 특기, 취미, 장래희망 소개	학급원으로서의 소속감 부여
	교수 · 학습 영역	전자도서관 토론방 학습 자료 과제 제출함 오늘의 학습	권장 도서, 도서별 독서감상문 학습 관련 내용 토론 교수자료, 학습자료 학습 과제 제시 및 제출 매일 학습내용 제시
재량 활동 영역	숨쉴 자랑	학급 활동중의 자기 숨쉴 자랑	범교과활동과 창의적 재량활동의 지원
	놀면서 하는 숙제	창의적인 활동, 교과외 활동	
	알림장	재량활동의 과제 제시	
특별 활동 영역	자치 활동	학급 어린이 회의록	자치, 적용, 계발, 봉사, 행사활동의 지원
	상담실	학급 부적응 학생 적응활동 상담	
	낙서관	적응, 친교활동	
인성 교육 영역	모범학생 선정	매주 학급구성원들이 선정 게시	인성교육의 지원 도구
	질문있어요	생활지도 내용에 대한 질의 응답	
	상담실	학교생활, 개인고민 상담	
	토론방	친교, 급우활동 상담	
학습 콘텐츠	오늘의학습	매일 학습할 수 있는 사이트 소개	웹 기반 학습 지원 도구로 활용
	인터넷학습	양질의 인터넷 학습 사이트 게시	

4. 학급 경영 지원시스템의 설계

4.1 학급 경영 지원시스템 설계의 기본 방향

학급 경영 지원시스템은 학급 경영 원리에서 현실적으로 교육 활동에서 실현하기 어려운 내용을 Web

에서 대체하여 학급 경영을 지원하는 것을 설계의 기본 방향으로 설정한다.

본 연구는 사이버 학급을 효율적으로 운영하고자 다음과 같이 설계의 기본 방향을 설정하였다.

첫째, 학급 경영 지원시스템을 구축하여 학급 경영의 시간적 공간적 제약을 줄인다.

둘째, 학급 경영 지원시스템을 통하여 교수 · 학습 운영, 재량활동, 인성지도, 창의성 지도를 지원하여 학급경영을 강화한다.

셋째, 다양한 메뉴 구성으로 학습자가 학습에 흥미를 갖고 적극적으로 참여하게 한다.

넷째, 교육적 내용을 강화하여 학습자가 자신의 학습에 대한 책임을 갖고 자기 주도적으로 학습하게 한다.

다섯째, 일방전달식의 html 문서를 지양하고 상호작용 요소를 강화한다.

이러한 기본 방향에 맞추어 다음과 같은 점에 유의하여 메뉴를 설계하였다.

첫째, 학급 경영의 요소를 분석하여 Web에서 구현 가능하고 학급경영을 지원할 수 있는 항목을 추출하여 메뉴로 구성한다.

둘째, 사이버 학급의 원활한 접속을 위해 텍스트 위주로 하되 꼭 필요한 그래픽만을 삽입한다.

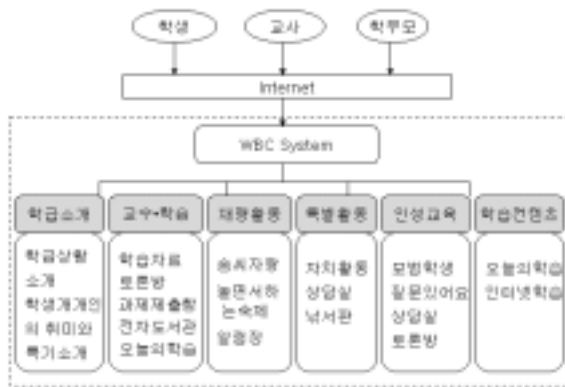
셋째, 교사와 학생, 학생과 학생의 상호 교류에 중점을 두며, 학생들의 다양한 활동을 위한 공간을 가장 중요시한다.

넷째, 교사의 일방적인 자료 제시 수준을 탈피하여 교수 · 학습의 상호작용이 일어날 수 있도록 한다.

다섯째, 메뉴 구조를 단순화하여 원하는 페이지에 빠르게 접근할 수 있도록 접근단계를 최소화한다.

4.2 학급 경영 지원시스템의 설계

학급 경영의 제반 업무 분석 결과 Web상에서 운영 가능한 영역을 학급소개 영역, 교수 · 학습 영역, 재량활동 영역, 특별활동 영역, 인성교육, 콘텐츠 영역으로 분류하고 각 영역에 해당되는 항목을 아래 <그림 1 >와 같은 학급 경영 지원시스템을 구성한다.



<그림 1> 학급 경영 지원시스템 설계 화면

4.3 학급 경영 지원시스템의 각 영역별 설계

4.3.1 학급 소개 영역

학교 현장에서 학생 개개인에 대한 특성이나 소질 기타 교육에 필요한 자세한 자료를 파악하는데 많은 시간이 필요하므로 대부분 일반적이고 일상적인 현황을 파악하는데 그치고 있다. 이러한 문제를 해결할 수 있는 방법으로 온라인에서 학생 개개인이 자기를 소개하도록 함으로써 학급 현황을 세밀하고 자세히 파악하는 자료가 수집되는 체계화된 시스템이 필요하다.

학급 소개 영역은 학급 구성으로서의 소속감을 심어주고 학급을 소개하고 학생을 칭찬하여 긍정적인 학급 생활이 이루어질 수 있도록, 학급 전체 사진과 담임 선생님 사진, 담임이름, 급훈, 담임 교육관, 학생 명부로 구성하여, 학생의 취미나 특기, 장래 희망 등을 알 수 있게 하고, 상찬 스티커를 부여하며, 화면의 왼쪽에는 금주의 모범학생을 게시한다.

4.3.2 교수·학습 영역

다인수인 학급 실정에 비추어 개별 지도 시간이 턱없이 부족한 문제점을 해결하고 교수·학습 과정에 학생 개개인이 골고루 참여할 수 있는 기회를 확대하기 위하여 학급경영 지원시스템에 구현 가능한 영역을 교수·학습 활동의 지원 도구로서 활용하기 위하여, 전자 도서관, 토론방, 학습자료, 과제 제출함으로 구성한다.

전자 도서관은 학년단계에 알맞은 도서를 추천하

여 독서와 독후 활동을 강화하며, 토론방은 교수·학습과정에서 토론이 필요한 의제를 선정하여 토론이 지속적으로 이루어지도록 하며, 학습자료는 학습자료 메뉴를 활용하여 학습과정상 필요한 개인별 또는 조별 발표 자료를 탑재하여 발표할 수 있도록 활용하며, 과제 제출함을 통해 과제를 제출하도록 한다.

교수·학습 영역에서의 활동 상황을 학급 소개란의 개인 정보코너에 “우수” 스티커를 추가하거나 회수하도록 한다

4.3.3 재량 활동 영역

국민공통 기본 교과의 보충·심화 학습으로 되어 있는 교과 재량활동은 대부분 개별학습이나 과제로 제시하고 있고. 창의적 재량활동은 범교과학습, 주제 탐구학습, 기타 자율적 활동으로 하위 영역을 구분은 하고 있으나 보고서를 제출하거나 현장 학습 정도로 운영되고 있어 학생 개개인의 학습 수준과 능력에 따라 발휘할 기회를 제공해야할 필요가 있다

따라서 이러한 문제를 해결하고 개별학습의 정도를 파악하며 우수작을 감상할 기회를 마련할 공간으로서 학급경영 지원시스템 재량 활동 영역은 숨씨 자랑, 놀면서 하는 숙제 등으로 구성한다.

숨씨자랑은 학급 생활에서 발생한 학습누적물과 자기의 취미 활동 중에 발생한 활동 자료를 게시하여 재량활동의 영역을 최대한 확대하고, 놀면서 하는 숙제는 개인의 창의적인 활동을 요구하는 활동을 게재하여 학생 개인의 능력에 맞게 문제를 해결할 수 있도록 활용하여 개인의 창의성을 신장시킬 수 있는 공간으로 활용한다.

4.3.4 특별 활동 영역

일회성 회의 절차를 통과하는 수준인 학급어린이회나 개인의 취미나 특기를 적절하게 발굴하여 신장시키지 못하는 성격의 주1회 클럽활동을 활성화시킬 수 있는 대안이 필요하다.

특별 활동 영역은 자치활동, 상담실, 낙서관 등으로 구성하며, 학급 어린이회의 내용을 자치활동 메뉴에 게재하여 회의 내용을 항시 열람하고 회의에서의 결한 문제를 지속적으로 실천할 수 있도록 유도하며, 상담실을 통하여 교사와 학생, 학생과 학생들간

의 의사 소통과 서로의 마음을 전달하는 도구로 활용하고, 낙서판을 통하여 학급원의 의사 전달 수단으로 활용하여 대화를 통하여 문제점을 찾아 해결하여 집단 생활에 적응하는 능력을 길러 주도록 활용한다.

4.3.5 인성 교육 영역

교사와 학생의 대화 시간이 충분하지 못하고 소극적인 학생들과의 대화는 더욱 힘들며, 적극적인 학생들과의 대화도 그들이 고민을 솔직하게 상담하는 경우도 드물다. 토론에도 자기의 의견을 발표할 기회조차 갖지 못하는 학생의 더 많은 현실이나 학생들은 인터넷에 접속하는 시간이 많고 발표가 서투른 학생들도 글로 표현하기에는 주저하지 않는다.

따라서 인성 교육 활동 영역은 모범학생 선정, 질문있어요, 상담실, 토론방등으로 구성하여 매주 한 번씩 모범학생을 선정하여 홈페이지에 게시하고 홍보하여 자부심을 길러주고 학급원에게는 행동의 바람직한 변화를 꾀하는 동기를 제공하며, 질문있어요는 학급 생활에 관한 내용을 공개적으로 제시할 수 있도록 하여 단체 생활의 바람직한 방향을 유도하며, 상담실을 비공개로 운영하여 소극적인 학생들의 적극적인 참여를 유도하고 학생 개인의 고충과 고민을 담임과 비공개로 대화를 통하여 해결하며, 교육적 가치가 있는 시사적인 내용과 사회 현상을 토론방에서 활발한 토론 활동으로 올바른 생활 태도를 갖게 되도록 인성교육의 지원 도구로서 활용한다.

4.3.6 학습 콘텐츠 영역

학생들에게 다양한 양질의 학습 자료를 제공하여 충분한 학습 기회를 제공해야 하지만 교사의 자료 제작 능력과 시간적 제약은 충분한 기회를 제공하기 어렵게 만드는 요인이다. 이 것을 해결하는 방법이 양질의 학습 사이트를 안내해 주는 것이다. 여러 학습 사이트를 안내해 주는 사이트들이 많기는 하지만 Web 기반의 학급에 참여하면서 학년 교과에 알맞은 사이트를 일목요연하게 제공할 필요가 있으며, 매일 제공해야하는 아침자습이나 재량활동의 학습 자료를 교사가 일일이 제작하여 제공하기는 어려우므로 규칙적으로 매일 내용이 갱신되는 사이트를 추천하면 좋을 것이다.

학습콘텐츠 활동 영역은 첫 화면에 '오늘의 학습' 과 '인터넷 학습' 메뉴에 학생들이 학습할 수 있는 콘텐츠를 구성하여 '오늘의 학습'은 일정 기간에 주기적으로 학생들에게 유용하게 학습되어질 수 있는 교과 내용이나 학년 수준에 맞는 교육적인 내용과 관련된 학습 사이트를 선정하고, '인터넷 학습'은 학년 교과 내용을 Web으로 구현되어진 학습사이트를 주제별로 검색하여 학생들이 학습할 수 있는 공간을 제공한다.

5. 학급 경영 지원시스템의 구현과 적용

5.1 각 영역별 구현 내용

5.1.1 학급 소개 영역

학급 소개 영역은 학급 구성으로서의 소속감을 심어주고 학급의 일반적인 사항을 소개하는 곳으로 학급 전체 사진과 담임 선생님 사진, 담임 이름, 급훈, 담임 교육관, 학생 명부로 화면을 구성하고 학생의 취미나 특기, 장래 희망, 상찬 스티커를 부여 할 수 있도록 하였다. 구현된 화면은 <그림 2>와 같다.



<그림 2 > 학급 소개 화면

5.1.2 교수·학습 영역

교수·학습 활동 영역은 전자 도서관, 토론방, 학습자료, 과제 제출함으로 구성하여 교수·학습 활동의 지원 도구로서 독서교육을 강화하였으며, 토론 학습을 진행하였고, 과제를 처리하였다. 구현은 빠른 접근을 위하여 첫 화면에 모두 링크하였다.

5.1.3 교과 재량 활동 영역

교과 재량 활동 영역은 솜씨 자랑, 놀면서 하는 숙제 등으로 구성하여 학습누적물과 자기의 솜씨를 게시하여 서로 감상하고, 개인의 특기 활동의 공간과 창의적인 문제를 해결할 수 있는 공간으로 활용하여 범 교과 활동과 창의적 재량 활동의 지원 도구로서 활용하였다. 구현은 빠른 접근을 위하여 첫 화면에 모두 링크하였다.

5.1.4 특별 활동 영역

특별 활동 영역은 학급 자치 활동, 상담실, 낚서판 등으로 구성하여, 학급 어린이회의 내용을 항시 열람하고, 생활 상담을 하였으며, 학생들간의 의사 소통과 서로의 마음을 전달하는 도구로 활용하였다. 구현은 빠른 접근을 위하여 첫 화면에 모두 링크하였다.

5.1.5 인성 교육 영역

인성 교육 활동 영역은 모범학생 선정, 질문있어요, 상담실, 토론방등으로 구성하여 모범학생을 선정하여 자긍심을 길러주고, 급우간의 관계, 교사와 학생의 관계를 원활하게 유지하였고, 개인적 고충과 행동에 대한 고민을 해결하였고, 올바른 생활 태도를 갖게되는 등 시간과 공간을 초월하는 인성교육의 지원 도구로서 활용하였다. 구현은 빠른 접근을 위하여 첫 화면에 모두 링크하였다. 구현된 화면은 <그림 3>과 같다



<그림 3> 상담실 화면

5.1.6 학습 컨텐츠 영역

학습컨텐츠 활동 영역은 학생들에게 다양한 양질의

의 학습 자료를 제공하여 충분한 학습 기회를 제공하기 위해 학년 교과에 알맞은 사이트를 아침자습이나 재량활동의 학습 자료로 매일 내용이 갱신되는 사이트를 추천하였다. 첫 화면에 '오늘의 학습'과 '인터넷 학습' 메뉴에 학생들이 학습할 수 있는 콘텐츠를 구성하여 '오늘의 학습'은 일정 기간에 주기적으로 학생들에게 유용하게 학습되어질 수 있는 교과 내용이나 학년 수준에 맞는 교육적인 내용과 관련된 학습 사이트를 선정하고, '인터넷 학습'은 학년 교과 내용을 Web으로 구현되어진 학습사이트를 주제별로 검색하여 학생들이 학습할 수 있는 공간을 제공하였다.

5.2 학급 경영 지원시스템의 적용 결과

5.2.1 대상 및 기간

본 연구를 위한 실험 기간은 2001년 3월 1일부터 2001년 10월 30일까지 8개월 동안 나주남평초등학교 6학년 72명을 대상으로 적용하였다.

5.2.2 적용 결과 및 분석

본 연구에서 적용한 학급경영 지원시스템에 표현된 다양한 학습 활동을 분석하고 연구 전후에 나타난 학생의 행동 변화를 분석한 결과는 다음과 같다.

5.2.2.1 컴퓨터 활용 생각과 인터넷 활용 내용변화

<표 3>컴퓨터 활용 생각과 인터넷 활용 내용변화

(N=72)

		적용 전		적용 후		증가율
		N	%	N	%	
인터넷 활용	게임오락	46	63.9	16	22.2	-41.7
	채팅	13	18.1	7	9.7	-8.3
	공부	1	1.4	41	56.9	55.6
	영화음악	2	2.8	1	1.4	-1.4
컴퓨터 활용	메일링	11	15.3	7	9.7	-5.6
	정보획득도구	1	1.4	52	72.2	70.8
	복잡한계산기계	1	1.4	0	0.0	-1.4
사고	자료보관	17	23.6	12	16.7	-6.9
	여가활용오락	53	73.6	8	11.1	-62.5

교수·학습 과정에 인터넷 자원을 활용하는 학습 방법을 투입하여 학습에 활용하는 빈도수가 괄목하게 증가하였다. 이것은 학생들에게 인터넷의 올바른 활용 방향을 제시할 때 고무적인 효과를 나타낸다고 할 수 있다. 더불어 학습적인 인터넷 활용 시간이 증

가함에 따라 게임, 오락 등에 대한 활용 빈도는 감소하였으며 필요에 따라서 인터넷을 학습에 활용하는 증가율은 55.6%로 인터넷을 학습 자원으로 활용하는 학생이 많아짐을 알 수 있다.

부가적으로 컴퓨터를 정보 획득 생활 도구로 사용한다는 의견이 70.8% 증가하여 본 연구가 아동의 컴퓨터 활용에 대한 사고를 긍정적인 방향으로 전환하는데 기여하였음을 보여준다.

5.2.2.2 인터넷의 교육적 활용도와 과제 해결능력의 변화

<표 4> 인터넷의 교육적 활용도와 과제 해결능력의 변화 (N=72)

		적용전		적용후		증가율
		N	%	N	%	
인터넷의 공부활용시간 (일주일)	0시간	38	52.8	0	0.0	-52.8
	1-2시간	22	30.6	5	6.9	-23.6
	3-4시간	7	9.7	37	51.4	41.7
	5-6시간	4	5.6	16	22.2	16.7
	6시간이상	1	1.4	14	19.4	18.1
인터넷의 게임, 오락, 채팅 활용시간 (일주일)	0시간	6	8.3	8	11.1	2.8
	1-2시간	17	23.6	16	22.2	-1.4
	3-4시간	20	27.8	19	26.4	-1.4
	5-6시간	5	6.9	9	12.5	5.6
인터넷 활용 과제 해결	자기주도해결	2	2.8	53	73.6	70.8
	타인협조가능	22	30.6	14	19.4	-11.1
	자신없음	48	66.7	5	6.9	-59.7

인터넷의 교육적 활용도와 과제 해결능력의 변화를 살펴보면 인터넷 활용 학습 측면은 적용후에 3시간 이상 활용한 아동이 90% 이상으로 아동들이 인터넷을 교육적 활용하도록 하는 데 본 연구가 큰 보탬이 되었다. 이는 학습에 적용시 단순한 과제 해결 차원을 넘어서 협동학습이나 프로젝트 학습을 통하여 책임감 있게 과제를 해결하게 함으로서 나타난 효과이다.

그러나 학습에 활용하는 시간이 늘어난 반면에 게임, 오락 등에 대한 활용 시간의 변화는 거의 없어 고학년에서는 이미 게임이나 오락 등의 습관이 형성되어 있으므로 인터넷에 대한 교육적인 활용의 지도는 저학년에서 게임이나 오락에 중독되기 이전에 지도해야 할 필요성이 절실함을 나타낸다고 할 수 있다.

인터넷을 활용하여 과제를 해결함에 있어서도 적용전에 과제를 해결하는 데 대부분 자신이 없었던 학생들이 스스로 인터넷을 활용하여 문제를 해결할 수 있는 능력이 많이 향상되고 자신감이 생겼다.

5.2.2.3 학급 생활과 인성의 변화

<표 5> 학급 생활과 인성의 변화 정도

(N=72)

		적용전		적용후		증가율
		N	%	N	%	
학급생활중 의견제시	매우자주	0	0.0	25	34.7	34.7
	자주	11	15.3	13	18.1	2.8
	보통	26	36.1	31	43.1	6.9
	조금	31	43.1	3	4.2	-38.9
	없음	4	5.6	0	0.0	-5.6
친구마음알 기	매우잘알	0	0.0	7	9.7	9.7
	잘알	4	5.6	22	30.6	25.0
	보통	48	66.7	38	52.8	-13.9
	조금	12	16.7	4	5.6	-11.1
담임과상담	모름	8	11.1	1	1.4	-9.7
	매우자주	0	0.0	6	8.3	8.3
	자주	4	5.6	25	34.7	29.2
	보통	13	18.1	32	44.4	26.4
	조금	17	23.6	7	9.7	-13.9
	없음	36	50.0	2	2.8	-47.2

학급 생활 면에서 자신의 의견을 제시하는 빈도가 적용 후에는 50% 이상의 아동이 자주 의견을 제시하였음을 알 수 있고, 친구의 마음도 적용한 후에 더 많이 이해한 것으로 나타났다.

이는 학급 경영 지원시스템이 교우관계를 원만하게 해 주는 도구로 효과가 있음을 나타내는 것이며 담임과의 상담 빈도도 많이 증가하였는데 시간이 지남에 따라 글로만 상담하던 학생들도 담임에게 직접 상담하는 횟수가 점차 많아지는 현상을 나타내 것으로 학급경영 지원 시스템을 운영함으로 원만한 교우관계를 물론, 아동의 바른 심성을 기르는데 많은 도움을 주는 것을 알 수 있다.

5.2.2.4 학급 경영 지원시스템의 선호도

<표 6> 학급 경영 지원시스템의 선호도

(N=72)

		N	%
홈페이지호응도	매우좋다	47	65.3
	좋다	19	26.4
	보통	5	6.9
	싫다	1	1.4
	매우싫다	0	0.0

학급 경영 지원시스템에 대한 호응도는 <표 6>과 같이 대다수의 학생들이 긍정적인 반응을 나타냈다. 학급 경영 지원시스템의 내용 구성을 어떻게 하느냐에 따라서 무작정 인터넷에 접하여 게임이나 오락 등 비교육적이거나 유해한 사이트에 노출되고 방향성을 상실하여 인터넷을 유익하게 활용하지 못하고

있는 학생들에게 인터넷의 바람직한 활용방향을 제공하여 자신감과 효율적인 Web 자원으로 활용할 수 있을 것으로 생각된다.

5.2.2.5 교수·학습 영역의 영역별 호응도

<표 7> 교수·학습 영역의 영역별 호응도

(N=72)

		N	%
교수 학습 영역	전자도서관	매우도움	15 20.8
		도움	11 15.3
		보통	30 41.7
		도움안됨	11 15.3
		매우안됨	3 4.2
	토론방	매우도움	14 19.4
		도움	51 70.8
		보통	6 8.3
		도움안됨	1 1.4
		매우안됨	0 0.0
	학습자료	매우도움	20 27.8
		도움	26 36.1
		보통	19 26.4
		도움안됨	5 6.9
		매우안됨	2 2.8
	과제제출함	매우도움	32 44.4
		도움	27 37.5
		보통	5 6.9
		도움안됨	4 5.6
		매우안됨	4 5.6
	오늘의학습	매우도움	36 50.0
		도움	19 26.4
		보통	15 20.8
		도움안됨	2 2.8
매우안됨		0 0.0	

교수·학습영역에 대한 호응도는 대부분 매우 높게 나타났다. 특히, 과제제출함과 각 교과 학습 내용의 발표 자료 보관함으로 활용한 학습자료방의 참여 비율이 생각보다 훨씬 높게 나타나고 있는데, 디지털 매체의 용이한 이동성, 제작과정 등을 선호하는 디지털 매체 시대의 시대 상황이라고 볼 수 있다.

토론방은 가장 도움이 많이 되는 것으로 나타나 자기 생각을 분출할 수 있는 공간을 절실히 필요로 하고 있음을 나타낸다. 또 매일 내용이 갱신되는 오늘의 학습 메뉴도 매우 선호하며 자기 주도적으로 학습하는 습관을 형성하는데 매우 큰 도움이 될 수 있음을 제시한다. 전자도서관이 상대적으로 낮은 호응도를 나타낸 것은 디지털 매체의 범람 속에 나타나는 독서 습관의 저하 현상으로 볼 수 있으며 독서 지도에 대한 대안을 찾아야 할 것으로 본다.

5.2.2.6 재량활동 영역의 영역별 호응도

<표 8> 재량활동 영역의 영역별 호응도

(N=72)

		N	%
재량 활동	숨씨자랑	매우도움	44 61.1
		도움	19 26.4
		보통	5 6.9
		도움안됨	3 4.2
		매우안됨	1 1.4
	놀면서하는 숙제	매우도움	16 22.2
		도움	23 31.9
		보통	29 40.3
		도움안됨	3 4.2
	알림장	매우안됨	1 1.4
		매우도움	31 43.1
		도움	23 31.9
보통		18 25.0	
	도움안됨	0 0.0	
	매우안됨	0 0.0	

재량활동영역의 대부분은 만족도가 높았다. 이는 학생들이 교과외의 보충·심화 학습의 성격인 숨씨자랑에 자기 표현하기를 매우 즐겨 하고 있으며, 창의적 성격의 메뉴에 스스로없이 자기의 생각을 자유롭게 자신의 다양한 특기와 개성을 발휘하고자하는 학생들의 심리를 표출한 것으로 해석되며 학급 경영 지원시스템이 효과적이었다고 볼 수 있다.

또, 알림장을 도움이 많이 되는 메뉴로 꼽는 것으로 보아 제시된 과제나 담임의 교육적 요구를 매우 잘 활용하며 인터넷에 접속시 스스로 알림장을 확인하는 습관이 형성되어 가고 있음을 나타낸다고 볼 수 있다.

5.2.2.7 특별활동 영역의 영역별 호응도

<표 9> 특별활동 영역의 영역별 호응도

(N=72)

		N	%
특별 활동	자치활동	매우도움	6 8.3
		도움	7 9.7
		보통	41 56.9
		도움안됨	11 15.3
		매우안됨	7 9.7
	상담실	매우도움	21 29.2
		도움	17 23.6
		보통	25 34.7
		도움안됨	5 6.9
		매우안됨	4 5.6
	뉘서판	매우도움	23 31.9
		도움	15 20.8
		보통	31 43.1
		도움안됨	3 4.2
	매우안됨	0 0.0	

특별활동영역에서는 자치 활동과 적응 활동의 지원 도구로 활용한 상담실과 자치활동 메뉴에는 별로

도움이 안 된다는 비율이 높다 이런 현상으로 보아 특별활동 영역인 자치활동, 적응활동, 계발활동, 봉사활동, 행사활동에 대한 안내 수준의 게시물에는 흥미도가 떨어지며 학급의 자치활동에서도 실제의 행동에 대한 내용을 토론방에서 토론하기를 즐겨하고 있는 것으로 보아 본 시스템의 적용에는 무리가 있음을 나타냈고 이는 곧 활동이 필요한 교육내용은 직접 활동하는 것을 선호하는 학생들의 생각은 반영한 것이라 할 수 있다.

따라서 학생들의 기본생활습관형성은 물론 올바른 가치관의 표현 및 질서 행동에 대한 지도는 현장에서 직접 지도가 필요함을 나타낸다고 할 수 있다.

5.2.2.8 인성교육 영역의 영역별 호응도

본 학급 경영 지원 시스템에 대한 인성교육 영역의 호응도를 조사한 결과는 다음 <표 10>과 같다.

<표 10 >인성교육 영역의 영역별 호응도 (N=72)

		N	%
인성 교육	모범학생	매우도움	13 18.1
		도움	42 58.3
		보통	14 19.4
		도움안됨	3 4.2
	질문있어요	매우안됨	0 0.0
		매우도움	36 50.0
		도움	11 15.3
		보통	24 33.3
	상담실	도움안됨	1 1.4
		매우안됨	0 0.0
		매우도움	23 31.9
		도움	22 30.6
	토론방	보통	24 33.3
		도움안됨	3 4.2
		매우안됨	0 0.0
		매우도움	36 50.0
	도움	31 43.1	
	보통	3 4.2	
	도움안됨	2 2.8	
	매우안됨	0 0.0	

인성교육 영역의 모든 메뉴에서 도움이 되었다는 반응이 매우 높게 나타났는데, 가상세계에서 방황하던 학생들이 자기의 고민이나 생각을 스스럼없이 털어놓을 수 있는 공간으로 훌륭하게 활용될 수 있으며 이것은 학급 경영 지원시스템의 운영이 시간과 장소에 구애받지 않고 언제 어디서나 교사와 아동, 아동과 아동들이 상호작용을 통해 올바른 인성을 기를 수 있음을 나타낸다고 할 수 있다.

그러나 질문의 수준이나 토론주제 선정시에 지도가 없을 경우에 각 메뉴들은 대부분이 교육적 효과가 없거나 적은 잡담의 수준을 나타내는 경우가 발생하므로 담임의 꾸준한 시스템 관리와 내용에 대한 지도가 필요하였다.

6. 결 론

사이버 학급에 교수·학습 운영, 인성교육, 창의성 교육 등을 구현할 수 있는 학급 경영 지원시스템 메뉴를 구성하는 것은 매우 중요하다. 학급경영을 보완하기 위해 학급 경영 지원시스템을 운영하였는데 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 인터넷의 활용 방향을 바로잡을 수 있었고, 학습자원으로써 활용하는 능력이 길러졌으며 과제 해결에 자신감을 갖는 학생이 훨씬 많아졌다. 그러나 게임과 같은 비교육적인 활용 시간이 현저하게 줄어들지 않은 현상으로 미루어 습관 형성 이전인 중학년 단계에서 인터넷의 올바른 활용 방법을 지도해야 할 필요성이 대두되었다.

둘째, 학생들은 가상세계에 자기가 속할 집단을 원하며 사이버 집단에 포함될 경우 실제 학급 내에서도 바람직한 방향으로 참여율이 높았다. 학급 경영 지원시스템이 학습자료의 이동성과 제작과정이 오프라인보다 쉽고 편리함을 나타낸다고 볼 수 있으며, 각종 보고서의 제출과 학습 과제물을 즉시 제출할 수 있게 되었고, 독서 습관 형성뿐만 아니라 간접적인 독서 교육의 효과가 나타났으며, 학습의 결과를 필요한 시간에 즉시 재투입할 수 있어 반성적 사고의 기회를 가질 수 있었다.

셋째, 학생들의 취미나 특기를 신장시키는 활동에 적극적으로 참여하는 학생들에게 사이버 학급에 대한 관심과 흥미를 끌어내어 시간적, 공간적 제약을 벗어나 일상적 학급경영의 지원적 역할을 충분히 할 수 있었다.

넷째, 비공개로 운영한 상담실은 학생들로부터 좋은 반응이 나타났으며 교사대 학생, 학생과 학생간의 잦은 상담과 의견 교환은 학생들의 바른 인성 함양에 크게 도움이 되었고 학생 서로 칭찬해 주는 학급 풍토를 조성하여 학급 집단 내의 갈등을 사전에 제

거하는데 효과적이었다.

다섯째, 온라인에서 학급 경영은 교사의 컴퓨터 활용능력에 따라 또 하나의 잡무가 될 가능성이 있으므로 간단한 가입만으로도 홈페이지를 제공해 주는 시스템이면 해결할 수 있을 것이다. 그러나, 지나치게 온라인 학급 경영에 의존하게 되면 학생과의 직접적인 만남의 기회를 소홀하게 만들 우려가 많으므로 학급 경영을 지원하는 수준에서 학생의 적극적인 참여를 유도 할 때 한 차원 높은 교육이 이루어지는 계기가 될 수 있을 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

[1] 김경택(2001). 인성교육을 위한 학급경영시스템 설계 및 구현. 석사학위논문. 광주교육대학교.

[2] 김세기(1994). 학교 학년 학급경영. 배영사.

[3] 남한식(1992). 학교와 학급경영 총론. 형설출판사.

[4] 박병량(1997). 학급경영. 학지사

[5] 백영균(1999). 웹기반 학습의 설계. 양서원.

[6] 이경하(1998). 웹기반 가상교실의 설계 및 구현. 석사학위논문. 서울산업대.

[7] 이순옥(1996). 성공적 학급 경영을 위한 학급 운영 실천 사례. 현장교육논문(교총).

[8] 이석경(1999). 인간화를 위한 학급경영, 서울한남초등학교.

[9] 이호철(1994). 재미있는 숙제 신나는 아이들. 보리.

[10] 임학빈(1999). 인터넷을 이용한 학습자 중심의 경영교육. 충남대학교.

[11] Badrul H Khan(1997) Web-Based Instruction Educational Technology Publications, Englewood Cliffs, New Jersey.

[16] David Mioduser(1999). Web-Based Learning Environments(WBLE) : Current State and Emerging Trends, Tel-Aviv University, Israel.

[21] <http://home.opentown.net/~chamdali>

[22] <http://heoju.new21.org>

[23] <http://kamang.woorizip.com>

[24] <http://myhome.netsgo.com/PSYMLove>

[25] <http://saem4u.new21.org>



김 철

1982 : 전남대학교 계산통계학과 (이학사)
 1985 : 전남대학교 계산통계학과 (이학석사)
 1997 : 전남대학교 전산통계학과 (이학박사)
 1998 : University of Washington (객원교수)
 1992 - 현재 광주교육대학교 전산교육과 교수
 관심 분야 : WBI, 인터넷자원관리, 인공지능, 멀티미디어



정오수

1986 : 광주교육대학 초등교육학 (학사)
 2001 : 광주교육대학 교육대학원초등전산학(석사3년)
 現 나주 남평초등학교 교사
 관심 분야 : WBI, 인성교육, 인터넷자원관리, ICT활용 교육



김은수

1993 : 광주교육대학 초등교육학 (학사)
 2001 : 광주교육대학 교육대학원초등전산학 수료
 現 광주 학강초등학교 교사
 관심 분야 : WBI, MetaDB, 인터넷자원관리, ICT활용 교육