

학급 블로그 활동이 초등학교 학생들의 자아 존중감에 미치는 영향

유승한*, 성영훈*, 이재인**
tito22@chol.com*, syhoon2@chol.com* jilee@cue.ac.kr**

통영사랑초등학교*, 산청초등학교*, 진주교육대학교 컴퓨터교육과**

요약

블로그는 트랙백이라는 기술을 이용하여 개인이 생산한 정보나 일상의 기록을 웹 상에서 다수의 사람들과 공유할 수 있게 하는 미디어 체계이다. 즉 기존까지 행하여진 웹활동이 수동적이었고 일방적이었던 반면 블로그는 개인이 주체적이고 사회의 일원으로써 관심을 받을 수 있게되는 계기가 되었다. 이에 본 연구에서는 블로그 활동이 학생들의 일반적, 사회적 자아 존중감에 어떠한 영향을 주는 가를 알아보기위해 학급 블로그 시스템을 설계하여 실제 운영해 보았다. 그 결과 6개월간 블로그를 활용한 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 일반적 자아 존중감, 사회적 자아존중감 등 대부분의 자아 존중감 수치가 유의미하게 높게 나타났다.

Effect of class Blog Activity on self-esteem for elementary students¹⁾

Yoo Seung Han*, Sung Young-Hun*, Lee Jae-Inn**

TongYoung-saryang Elementary School, SanChung Elementary School, Dept. of Computer Education

Jinju National University of Education**

The latest BLOG is highlighted both freely writing about the personal life and the tool which is maintaining friendly relations with many people by trackback. In this study, this BLOG system is designed for improving self-esteem in the class by using these characteristic of BLOG. the internet activity of students and their normal activity in the classroom connects with The Star-Gift-Shop module. This module induces students to an active BLOG, activity with interest. as a result of this activity in the class BLOG system, students improves their computer application ability and confidence of them. Which is effected teacher's efficient classroom management.

Keywords : Blog, self-esteem

1. 연구의 필요성

급속하게 사회저변으로 확대되고 있는 인터넷은 학생들의 생활방식과 정서에 많은 영

향을 주고 있다. 2005년 정보통신부와 한국인터넷진흥원의 조사에 따르면, 우리나라 국민 전체 인터넷 사용 인구는 3158만명으로 만 6세 이상 국민 중 70.2%가 유무선 인터넷을 한 달에 한번 이상 사용하고 있으며, 특히 학생들

1) 이 논문은 2004학년도 진주교육대학교 기성회 연구비의 지원을 받아 작성된 것이다

의 인터넷 사용률은 98.1%로 나타나 사실상 모든 학생들이 인터넷을 일상생활의 주요한 영역으로 생각하고 활용하고 있다고 보고하고 있다.[1]

이와 같은 인터넷의 주사용자인 학생들을 중심으로 최근 개인 미니홈피나 블로그가 유행처럼 번지고 있다. 가상공간에서 학생들은 이를 통해 자신을 솔직하게 드러내고 타인과 교류를 적극적으로 시도하고 있어 인터넷 사용자들의 사회성을 증대시키는 것은 물론 사이버 커뮤니티 형성에도 다양한 영향을 주고 있다.

본 연구는 이러한 학생들의 인터넷 사용 경향에 따라 블로그 활동이 성격 형성에 있는 초등학생들의 자아 존중감에도 영향을 미칠 것으로 가정하고 보상체계가 갖추어진 학급 블로그를 설계·구현하여 운영해 봄으로써 학생들의 존중감 향상에 어느 정도 영향을 미치는지 연구해 보았다.

2. 이론적 배경

2.1 자아존중감

자아 존중감은 특정한 대상, 즉 자아에 대한 긍정적 또는 부정적인 평가태도와 관련되는 것으로서 자기 존경의 정도와 자신을 가치 있는 사람으로 생각하는 정도를 의미하는 것이다.

자아존중감에 대한 개념적 접근은 학자에 따라 다를 뿐 아니라 학자들에 의해 서로 다른 용어들이 동일한 현상을 나타내기도 한다. 이러한 자아존중감의 개념을 기초로 하여 여러 학자들이 내린 용어의 정의를 보면 다음과 같다. 최보가와 전귀연[1]은 자아 존중감이란 자신이 지각한 자신의 여러 속성들에 대한 스스로의 평가적 태도로 보았다. 이순제는 자신의 가치나 능력에 대한 태도 속에 반영되는 인격의 안정된 요소 즉, 전반적인 긍정적, 부정적인 태도로 정의하였다. Watkin은 자아존중감을 개인의 자기 자신에 대한 평가로서 일상의 대화나 개인의 사회적 행동과 역할을 결정하는 중심특성으로 보았고 Gecas는 자아의

평가적 측면, 평가적 태도로 정의를 내렸다. 즉 자아 존중감이란 크게 개인의 인지적·정서적 측면에서 보는 것과 사회적 상호작용을 전제로 하는 심리적 측면 두 가지로 볼 수 있다.

본 연구에서는 자아존중감의 발달을 타인과의 상호작용으로 보고 자아존중감이 타인의 평가에 의해 발달된다는 사회심리학자들의 의견에 따라 파악하려고 한다. 즉 자아존중감을 형성하는 과정은 주위 사람과의 지속적인 상호작용을 거쳐 발달하게 되며 중요한 타인이 자신을 중요하고 가치 있게 평가한다고 지각할 때 자아존중감이 높아지며 반대로 열등하게 평가한다고 지각할 때 자아존중감은 낮아진다는 가설에 따라 학급블로그를 구상하게 되었다. 다음은 Piers가 설정한 자아존중감의 6가지 하위 요인들이다

<표1> 자아 존중감의 6가지 하위 요인들
(Piers-Harris Children's Self-Concept Scale)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|----|----|-------|------------|----|---------|
| 내용 | 행동 | 지능 | 학교 지위 | 신체적 외모와 속성 | 불안 | 인기 및 행복 |

본 학급블로그 시스템은 이러한 6가지 하위 요소 아래 Coopersmith가 제시한 <표6> 자아 존중감에 따른 행동 특성을 중심으로 하여 설계하였다.

<표2> 자아 존중감에 따른 행동특성
(Coopersmith-1967)

| | 자아존중감이 높음 | 자아존중감이 낮음 |
|----|--|--|
| 내용 | <ul style="list-style-type: none"> · 지각이나 판단에 대해 자신감을 나타냄 · 자신의 견해를 표방하는데 있어 개방적임 · 자기 표현이 분명하고 활기참 · 집단토론의 경우 적극적으로 참여함 · 인간관계 형성이 자연스러움 · 외부적인 문제를 날카롭게 진단하고 처리함 | <ul style="list-style-type: none"> · 자신의 생각과 능력에 확신이 없음 · 불안, 신경증, 두통 등의 질환을 가짐 · 대인관계가 좋지 않음 · 쉽게 설득되게 순응함 · 능력을 잘 발휘하지 못함 |

| |
|----------------------|
| · 자신에 대한 선입 견이 적음 |
|----------------------|

2.2 블로그(BLOG)

블로그는 Web(웹)+log(일지)의 합성어로 '웹로그(Weblog)가 원래 용어이다. 로그는 일지나 일기라는 뜻으로 사용되기 때문에 블로그는 '웹에 기록하는 일지'나 '웹에 일기 형태로 기록을 남기는 행위'를 말한다.[2]

웹로그라는 말은 Jorn Barger가 1997년 12월에 처음 사용했는데 블로그 사이트의 형식을 소개하면서 새로 올린 글이 맨 위로 올라가는 일지 방식이라는 점에 착안해 웹로그라는 이름을 붙인 것으로 알려졌다. 이후 Peter Merholx가 자신의 사이트에서 'Wee-blog'라고 사용했는데 여기에서 'wee'를 제거하고 짧게 'blog'만 남은 단어로 사용하면서 'blog'라는 말이 통용되기 시작했다.[11]

블로그는 2001년부터 미국에서 급속도로 확장되면서 주목을 받기 시작했다. 2001년 시애틀 지진 발생 때 메타필터블로그(www.metafilter.com)커뮤니티 회원들이 유용한 정보를 제공한 것이 주목받았다. 특히 전세계적으로 블로그가 주목을 받은 계기는 Salam Pax 라는 필명의 블로거가 자신의 사이트(dear_read.blogspot.com)에 바그다드의 전쟁 중 일상을 생생하게 기록한 것이 세계 언론에 알려지면서부터였다. [11]

블로그의 경우 사용자들이 편리하게 이용할 수 있는 여러 가지 핵심 기술들이 필요하다. 다음은 블로그에서 사용되는 기술 용어들이다.[3],[11]

- **보드(board) 기능을 갖춘 홈페이지**

블로그 서비스는 알려지기를 원하는 글, 그림, 사진 따위를 일정한 형태로 표현하여 게시할 수 있게 해주는 페이지들을 홈페이지 방식으로 제공한다.

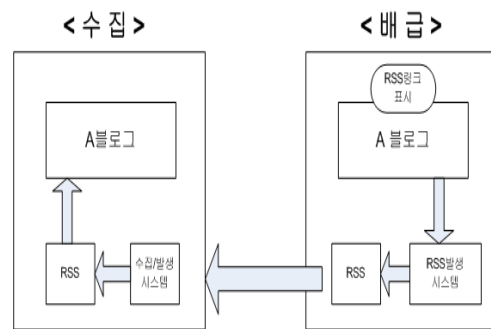
- **댓글(reply)**

일명 댓글은 게시되어 있는 글에 대한 동

조 내지 반박하기 위해 도입, 의사표시 용도로서의 의견을 글, 그림, 사진 등으로 표현하여 게시물에 매달아 보여준다.

- **RSS(Really Simple Syndication)**

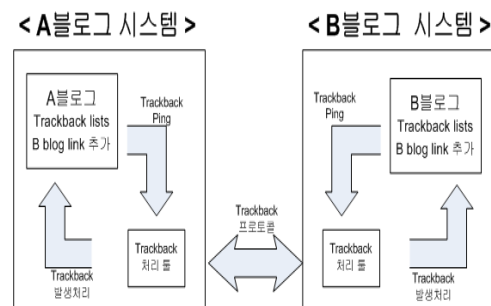
RSS란 뉴스, 블로그 등 자주 갱신되는 성격의 사이트를 위한 XML 기반의 포맷이다. 자신의 블로그 사이트에서 원하는 정보가 있는 블로그 사이트 'GoodSite'의 RSS 파일을 정기적으로 수집하면 GoodSite 사이트의 갱신된 콘텐츠 제목, 링크, 발췌 내용을 자동화된 과정에 의해 자신의 사이트에 올려 놓을 수도 있고, 개인 사용자는 RSS 리더 프로그램을 사용해 GoodSite 사이트를 직접 방문하지 않고도 최신 콘텐츠를 편리하게 볼 수 있다.



<그림1> RSS 처리 구성

- **트랙백(trackback)**

웹사이트 간에 서로에게 필요한 정보를 알려줄 수 있는 수단을 제공하기 위해 만들어진 방법으로 쉽게 말하면 쌍방향 링크라고 할 수 있다.



<그림2> 트랙백의 처리 구성

- **Pingback**

트랙백이 가지고 있는 방식과 똑같지만 핑

백은 트랙백과 달리 단순히 해당 페이지가 생성되었음을 알려주는 신호 역할을 하는 것을 말한다.

3. 학급 블로그 시스템의 설계 및 구현

3.1 시스템 특징

학급 블로그 시스템은 학생들의 블로그 활동으로 활발한 상호 작용이 이루어지도록 하여 학생 개개인의 사회적 자아 존중감을 향상 시키는데 특징이 있다. 즉 블로그라는 1인 미디어를 통하여 학생들은 자신을 자유롭게 표현하고 별상점을 통하여 친구들과 서로 관계를 맺으면서 자신의 사회적 존재를 인식하게 만드는 시스템이다. 본 학급 블로그 시스템의 특징을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 학생들이 가입과 동시에 블로그를 가지고 활동할 수 있도록 하였다.

둘째, 블로그 활동과 학급활동이 연계될 수 있도록 별상점과 같은 보상체계를 두었다.

셋째, 채팅 프로그램과 쪽지 보내기, 별 교환하기 등을 통하여 학생들 간의 상호작용이 원활할 수 있도록 하였다.

넷째, 개인 활동과 상호작용 활동에 차별화를 두어 사회적 자아 존중감이 고르게 발전할 수 있도록 하였다.

다섯째, 블로그 생성 및 자동 블로그 순위 시스템을 두어 교사의 블로그 관리를 편리하도록 하였다.

3.2 시스템 개요

학급의 블로그 활동을 위하여 운영자는 메인 블로그를 서버에 설치하고 학급의 아동들은 메인 화면에서 회원으로 가입하도록 한다. 회원으로 가입된 아동들은 개인의 블로그 홈이 생기며 자신의 개성에 따라 다양하게 꾸밀 수 있도록 기술을 제공하였다. (www.ichsu2.com)

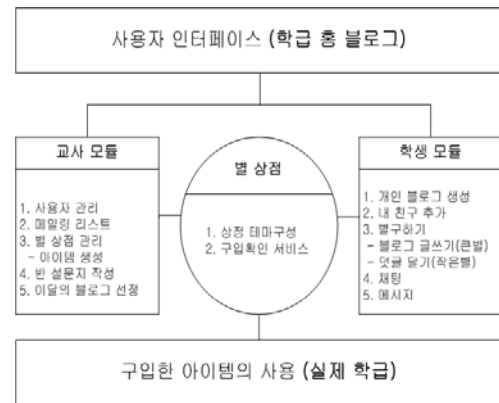
본 학급 블로그 시스템에서 자아 존중감 형성을 위한 두 가지 상호작용의 유형 적용 방법을 <표4>와 같이 구상하였다.

<표4> 자아존중감의 특성에 따른 시스템 기술지원 방법

| | 사용자-내용 상호작용 | | 사용자-사용자 상호작용 | |
|------------|-------------|-------------------------------------|--------------|--|
| | 내용 | 기술지원 | 내용 | 기술지원 |
| 사회적 자아 존중감 | 자기 표현 | · 개인 블로그 테마 구성 · 자기 소개 글 작성 | 집단 토론 | · 채팅 · 메시지 |
| | 지각 판단의 자신감 | · 토론 게시판 | 인간관계형성 | · 별 주고 받기 · 추천하기 · 댓글 쓰기 · 모둠, 반 아이팀 구입 |
| | 외부 문제 진단 | · 설문 작성 · 참가 · 별상점에 아이팀 추가 요구 | | |

3.3 시스템 구성 모듈

학급 블로그 시스템의 구성에서 ‘사용자-내용 상호작용’과 ‘사용자-사용자 상호작용’은 학생 모듈에서 구현되었으며 별 상점은 블로그와 학급활동 연계를 위한 구심점 역할을 하도록 하였다.



<그림3> 시스템 구조도

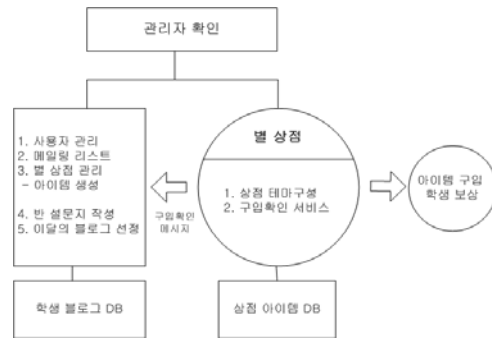


<그림4> 시스템 구현 메인 화면

- **사용자 인터페이스** : 관리자인 교사와 학생들이 로그인을 통하여 학급 블로그에 접속한다.
- **교사 모듈** : 교사는 학급 블로그 데이터베이스를 관리한다. 이 달의 블로그 및 학급 공지 사항을 게시함으로써 학생들의 블로그 활동을 돕는다.
- **학생 모듈** : 학생들은 개인의 블로그를 관리하면서 상호 작용을 통하여 별을 획득하고 상점에서 학급 활동에 필요한 여러 아이템을 구입할 수 있다.
- **별** : 학생들이 블로그 활동을 통하여 얻게 되는 보상을 말한다. 상호작용에 따라 큰별과 작은별로 나누어지며 학생들은 이 별로 별 상점에서 아이템을 구입할 수 있다.
- **별 상점** : 학급 활동에 유용한 아이템으로 구성되어져 있으며 교사는 새로운 아이템을 등록 및 삭제할 수 있다.

3.3.1 교사 모듈

교사는 관리자로서 학급 블로그 시스템의 DB를 새로이 생성하거나 삭제가 가능하며 학생들의 요구에 따라 메인 화면을 재구성할 수 있다. 교사 모듈의 구성도는 <그림5>과 같다.

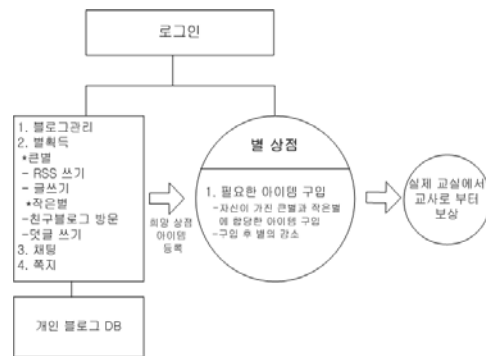


<그림5> 교사 모듈 구성도

교사 모듈에서 주요한 기능은 별 상점을 관리하고 아이템을 등록하는 것이다. 또한 메일링 리스트를 통하여 주기적으로 학급 학생들에게 블로그 활동 상황에 대한 안내문을 보내고 이달의 블로그 선정, 공지사항, 설문지 작성을 통하여 학생들이 블로그 활동에 재미를 느낄 수 있도록 설계·구현하였다. 별 상점의 경우 3.3.3에서 설명될 것이다.

3.3.2 학생모듈

학생 모듈에서는 ‘사용자-내용’ 상호작용을 위한 블로그 요소와 ‘사용자-사용자’ 상호작용을 위한 블로그 요소가 구분되어 적용 되도록 설계·구현되었다.



<그림6> 학생 모듈 구성도

사회적 자아 존중감 향상을 위해 적용된 블로그 요소를 살펴보면 <표5>와 같다.

<표5> 상호작용 구분에 따른 블로그 요소

| 상호 작용 구분 | 블로그 요소 |
|--------------|---|
| 사용자-내용 상호작용 | <ul style="list-style-type: none"> · RSS로 글쓰기 · 친구 블로그에 글 올리기 · 엔트리에 댓글 달기 |
| 사용자-사용자 상호작용 | <ul style="list-style-type: none"> · 별 주고 받기 · 친구 글 추천하기 · 채팅/메시지 주고 받기 · 모듈/학급 아이템 구입 사용하기 |

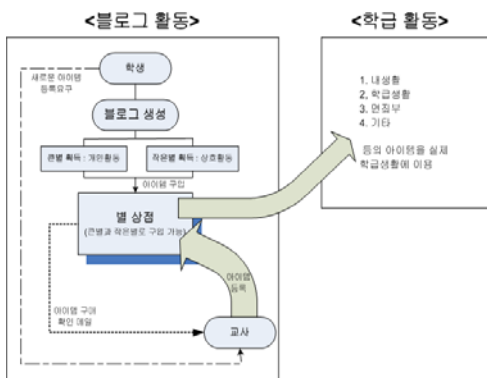
이러한 학생들의 상호 작용에 따라 학생들은 블로그에서 ‘별’이라는 보상을 받게 된다. 이 ‘별’은 학생들의 실제 학급 생활에 유용한 아이템을 별 상점에서 살 수 있는 것으로 상호작용에 따른 ‘별’ 보상은 <표6>와 같다.

<표6> 별의 구분

| | 블로그 활동 | | 별의 획득 |
|-----|--------|------------------|-------|
| | 기능 | 블로그 요소 | |
| 큰별 | 하 | 텍스트 파일 등록 | 10개 |
| | 중 | 사진, 동영상, 첨부파일 등록 | 15개 |
| | 상 | RSS를 사용 | 20개 |
| 작은별 | 하 | 친구들의 글에 댓글 등록 | 10개 |

3.3.3 별상점 모듈

별 상점은 크기는 교사 모듈에 포함되는 부분이다. 하지만 본 학급 블로그 시스템에서는 아주 중요한 모듈로 보상 체계를 통하여 블로그 활동과 학급활동을 연계시키는 역할을 한다. 블로그에서 활동이 실제 학급 생활에서 여러 가지 보상으로 실현됨으로써 학생들은 보다 유용하게 별 상점을 이용하게 된다. 별 상점의 구조는 <그림7>과 같다.



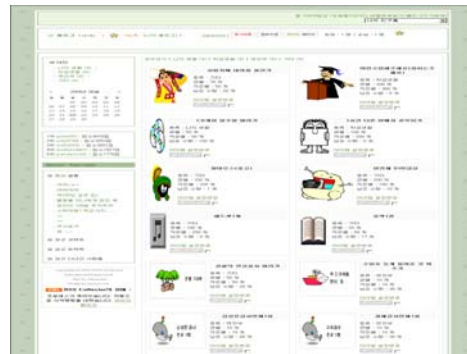
<그림7> 별 상점의 구조도

별 상점의 아이템들은 <표7>와 같이 구분되어져 판매되며 관리자인 교사는 학생들의 요구에 따라 아이템을 등록 및 삭제할 수 있다.

<표7> 별 상점의 아이템 구분

| 구분 | 아이템 종류 | 비고 |
|------|---|------------------------|
| 내생활 | · 독서감상문 게시, DVD타이틀 빌리기, 책 빌리기, 비밀면담 | 큰 별 과을 가 작은 별 이용한 격 조절 |
| 학급생활 | · 음식 먼저 먹기, 전체 인사하기, 내가 원하는 친구와 앉기, 1시간 내가 수업하기 | |
| 면죄부 | · 일기, 청소, 지각, 과제 | |
| 기타 | · 이런 수업 해주세요. 학용품 받기 | |

이렇게 구성된 별 상점의 구현 화면은 <그림8>와 같다.



<그림8> 별 상점

4. 연구 방법 및 절차

4.1 연구 대상

본 연구는 통영시내에 소재한 H초등학교 6학년 2개 학급에 재학 중인 남녀학생 69명을 대상으로 하였으며 한 학급은 학급 블로그 활동을 6개월 동안 지속하게 하고 나머지 학급은 통제집단으로 구성하여 자아 존중감 정도를 비교하였다.

4.2 연구 절차

이 연구는 실험·통제 집단 구성, 사전 검사, 집단상담 프로그램의 적용, 사후 검사, 통계 처리 및 자료 분석의 순으로 진행하였다.

4.3 측정 도구

4.3.1 자아존중감 검사

학생들의 자아존중감을 측정하기 위하여 Coopersmith(1967)의 아동용 자아존중감 검사지(Self-esteem Inventory)를 황찬구(1988)가 번안하여 재구성한 것을 사용하였다. 이 검사지는 거짓문항 8개를 제외한 32개 문항으로 자기 자신에 대한 느끼는 영상을 기술하도록 한 짧은 문항들로 구성되어 있다. 본 연구 측정도구의 신뢰도를 검증한 결과는 cronbach α 가 0.75로 신뢰할 만하다고 하겠다. 이 자아존중감 척도의 하위 요인별 문항 구성은 <표 8>과 같다.

<표 8> 자아존중감 검사 하위 요인별 문항

| 요인 | 문항 내용 | 문항 번호 | 총 |
|-------------|----------------------------------|---|----|
| 일반적 자아존중감 | • 몸집, 생김새, 외모, 지능, 능력에 대한 자아 존중감 | 1, 2, 3, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 19, 20, 21, 25, 26, 27, 31, 32, | 17 |
| 사회적 자아존중감 | • 또래, 급우, 친구에 대한 자아존중감 | 4, 10, 16, 22, 28 | 5 |
| 가정의 자아존중감 | • 부모, 가족 등에 대한 자아존중감 | 5, 11, 17, 23, 29 | 5 |
| 학교에서의 자아존중감 | • 교사, 급우, 공부에 대한 자아존중감 | 6, 12, 18, 24, 30 | 5 |

4.4 자료의 처리

분석기법으로는 학급 블로그 활동을 한 후 학생들의 자아존중감 변화 정도를 알기 위해 Paired t-test를 실시하였다.

5. 연구 결과 및 해석

5.1 학급 블로그 활동 사전과 후의 자아존중감

5.1.1 실험집단

학급 블로그 활동을 실시하기 전과 후 실험집단 학생들의 자아존중감 향상 정도를 알아보기 위해, <표 9>과 같이 검증하였다.

<표 9> 실험집단의 블로그 활동 실시 전과 후 자아존중감 변화

| 구분 | 통제 전 | | 통제 후 | | 사전-사후 | | t | p |
|-----------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|
| | M | SD | M | SD | M | SD | | |
| 일반적 자아존중감 | 52.00 | 5.19 | 58.41 | 6.49 | 6.41 | 3.18 | 11.75 | 0.00 |
| 사회적 자아존중감 | 11.20 | 1.77 | 14.44 | 2.17 | 3.23 | 1.43 | 13.13 | 0.00 |
| 가정 자아존중감 | 16.73 | 3.19 | 18.55 | 3.11 | 1.82 | 2.67 | 3.98 | 0.00 |
| 학교 자아존중감 | 13.50 | 1.71 | 17.08 | 2.03 | 3.58 | 1.53 | 13.50 | 0.00 |

* $p < .01$

<표 9>에 나타난 바와 같이, 실험집단 학생은 학교자아 존중감과 사회적 자아 존중감, 일반적 자아 존중감이 매우 향상되었으며 가정 자아존중감 역시 유의미한 차이를 보였다.($t=3.98, p<0.01$)

5.1.2 통제집단

블로그 활동을 실시하지 않은 통제집단의 자아존중감의 차이를 검증한 결과는 <표 10>과 같다.

<표 10> 통제집단의 블로그활동 실시 전과 후 자아존중감 변화

| 구분 | 통제 전 | | 통제 후 | | 사전-사후 | | t | p |
|-----------|-------|------|-------|------|-------|------|------|------|
| | M | SD | M | SD | M | SD | | |
| 일반적 자아존중감 | 52.11 | 6.38 | 53.68 | 7.82 | 1.57 | 2.92 | 3.18 | 0.03 |
| 사회적 자아존중감 | 13.22 | 2.54 | 14.17 | 2.66 | 0.94 | 1.47 | 3.78 | 0.01 |
| 가정 자아존중감 | 15.88 | 3.82 | 17.00 | 4.20 | 1.11 | 1.67 | 3.93 | 0.00 |
| 학교 자아존중감 | 14.94 | 2.40 | 16.00 | 2.78 | 1.06 | 1.66 | 3.76 | 0.01 |

<표 10>에 제시된 것처럼, 통제집단의 학생 역시 가정 자아존중감, 사회적 자아존중감, 학교 자아존중감이 유의미한 결과($p<0.01$)를

얻었으나 이는 블로그 활동을 한 학생들에 비하면 매우 작은 수치의 향상이었다. 특히 일반적인 자아존중감의 경우 6개월간의 학교생활 이후였지만 $t=3.18(p<0.01)$ 로 유의미한 차이를 보이지 못했다.

6. 결론

본 연구는 성격형성기에 있는 초등학교 학생들이 블로그 활동을 통하여 스스로의 장점을 발견하고 타인과 관계를 넓혀 자아 존중감을 향상시킬 수 있는지 검증하고자 하였다.

본 연구에서는 이러한 연구 목적과 관련하여 ‘학급 블로그 활동은 학생들의 자아 존중감을 향상시킬 것이다.’라는 가설을 설정하였다. 그 후 6개월간 학급 블로그 활동에 참여한 실험집단의 자아 존중감 향상 정도를 검증하였으며 검증 결과 학교 자아존중감($t=13.59, p<0.01$)을 비롯한 3가지 분야 모두 유의미한 효과를 보인다는 결론을 얻을 수 있었다.

본 연구의 결과와 논의를 토대로 후속 연구를 위해 제언할 점은 다음과 같다.

첫째, 단기간의 블로그 활동이 학생들의 자아 존중감을 향상시킨다는 결론은 무리이고 지속적인 블로그 활동 기회가 주어져야 한다.

둘째, 본 연구에서는 한 도시 두 학급을 대상으로 하였기 때문에 일반화과정이 어렵다. 따라서 보다 많은 학급 학생들을 대상으로 한 블로그 활동에 대한 연구가 필요하다.

셋째, 학급 블로그 조작성이 쉬워야 한다. 본 프로그램의 경우 처음 사용자들은 트랙백 이용이나 글을 쓸 때 이미지 또는 동영상 탑재가 어려워 쉽게 흥미를 가지지 못하는 약점을 가지고 있었다.

마지막으로 본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 경상남도 특정 초등학교 6학년 두 개반 80명을 연구 대상으로 했기 때문에 일반화 하는데 한계가 있다.

둘째, 본 연구의 결과 해석은 자아존중감 검사지를 이용한 질문지법에 의존하기 때문에, 응답의 성실성 정도의 검증, 학생들의

행동 변화, 주관적 내면 세계를 이해하고 평가하는데 한계가 있다.

셋째, 실험집단의 경우 학급 블로그 이외의 인터넷 활동 및 학급 담임 교사의 강화행위가 학생들의 자아 존중감 향상에 효과를 주었을 가능성을 배제할 수 없다.

참고 문헌

- [1] 한국인터넷진흥원, 2004년 하반기 정보화 실태조사 요약보고서, 정보통신부, 2005
- [2] Osborne & McGraw-Hill, "Blog on: Building Online Communities with Web Logs", Todd Stauffer, 2002.
- [3] Paul Bausch, Matthew Haughey, Meg Hourihan, "We Blog: Publishing Online with Weblogs", John Wiley & Sons, 2002.
- [4] Rebecca Blood, Rebecca Blood, "We've Got Blog: How Weblogs Are Changing Our Culture", Perseus Book Group, 2002
- [5] 오택섭외 2명, "컴퓨터 매개 커뮤니케이션 이용자들의 유형과 이용 특성에 관한 연구", 사이버커뮤니케이션 학보 제6권, pp.71-103, 2000.
- [6] 권성호, "웹 기반 가상교육에서 협력적 상호작용 촉진을 위한 학습자 지원 전략 개발", 교육공학연구 제 17권, pp. 29-51, 2001.
- [7] 박동숙, "커뮤니케이션 현상으로서의 온라인 게임 연구를 위한 소고", 사회과학연구 논집 제4권, 2000.
- [8] 강이철, "구성주의 학습원리를 반영한 웹 기반 구조적 커뮤니케이션 플랫폼 개발", 교육공학연구 제17권, pp.3-28, 2001.
- [9] 서문석외 2명, "온라인 커뮤니티에 대한 탐색적 연구", 경제연구제21권, 2002
- [10] 이경희, "정보화 시대와 가정에서의 커뮤니케이션", 중앙대학교 생활과학논집 제 16권, pp.65-81, 2002.
- [11] 프로그램 세계 vol 12, 신영미디어, pp.

142-189, 2003.

- [12] 송혜덕, “구성주의적 학습환경설계 모델들의 특성과 차이점 비교분석 연구”, 한국교육학회 vol.36, pp.187-212, 1998.

저자소개

유 승 한



1994.3-2000.2 진주교육대학교 초등교육학(학사)

2000.3-2002.8 진주교육대학교 교육대학원 컴퓨터교육 전공(석사)

2005.3 - 현재 경남 통영 사랑초등학교 교사

관심분야 : 에듀테인먼트, WBI, 웹기반게임

E-mail : tito22@chol.com

성 영 훈



1994.3-2000.2 진주교육대학교 초등교육학(학사)

2000.3-2002.8 진주교육대학교 교육대학원 컴퓨터교육 전공(석사)

2005.3-현재 경남 산청초등학교 교사

관심분야 : WBI, Web database, 웹기반 상호작용모델

E-mail : syhoon2@chol.com

이 재 인



아주대학교 컴퓨터공학과(공학박사)

1978-1982 KIST 시스템공학센터 연구원

1985-1988 동우대학 전산과 교수

2002-2003 Griffith University, visiting

professor

1988 - 현재 진주교육대학교 컴퓨터교육과 교수

관심분야 : ITS(지능형교수시스템), 전문가시스템, 웹기반교육

E-mail : jilee@cue.ac.kr