

# 사이버대학교 유아교육학과의 강의 운영에 관한 사례연구

- H 사이버 대학교 '유아창의성교육' 수업 운영을 중심으로 -

## Case Study on the Implementation of the Department of Early Childhood Education in a Cyber University

한양사이버대학교 유아교육학과

조교수 권영임

Department of Early Childhood Education, Hanyang Cyber University

Assistant Professor : Youngihm Kwon

### ◀ 목 차 ▶

- |  |                              |
|--|------------------------------|
| I. 서론                                  | V. 사이버대학교 유아교육학과<br>운영 향상 방안 |
| II. 사이버대학교육의 개념                        | VI. 결론                       |
| III. 연구방법                              | 참고문헌                         |
| IV. 사이버대학교의 유아교육학과<br>수업운영사례를 통해본 운영현황 |                              |

### <Abstract>

In order to efficiently improve teaching and learning methods of the department of Early Childhood Education in cyber universities, this research analysed and assessed the problems of the current situation of lectures of the department of early childhood education. Firstly, this research examined the characteristics of cyber-education and the lecturer's role in it. Secondly, the types and status of management of online-lectures were investigated. Finally, the student management and the variety of interaction taking place online were examined. The plan to vitalize the cyber-education of early childhood education that was suggested in this study was mainly focused on developing excellent educational contents and continual research of cyber-education's method of teaching and learning. Then for the activation of online interaction, technological support and teaching strategies are needed to activate online interaction.

**주제어(Key Words):** 사이버교육 (Cyber Education), 유아교육(Early Childhood Education), 강의운영 (lesson management)

## I. 서론

정보통신 기술의 급격한 발전에 따라 온라인상에서 수업을 진행하는 사이버 교육은 전통적인 교육의 패러다임을 변화시키면서 비약적으로 발전하고 있다. 사이버 교육은 인터넷 접속이 가능한 지역이면 지구촌 어디서든지 학습이 가능하며, 기존의 학교체제에서 고등교육의 기회를 가질 수 없었던 사람들에게 배움의 기회를 제공하고 있다. 사이버대학 교육은 일반 오프라인 대학교와 비교하여 적은 비용으로 질 높은 교육을 제공할 수 있는 잠재력을 가지고 있으며 전통적인 교실교육환경의 제약조건을 뛰어넘는 융통성 있는 학습 환경을 제공한다. 우리나라에서는 고등교육 분야의 평생교육을 진흥하기 위해 2001년 처음으로 9개의 사이버 대학이 설립되는 것을 시작으로 2006년 현재 17개의 사이버 대학이 운영되고 있다. 원격대학 제도를 도입한 취지는 '교육 수요자의 요구에 부합하는 다양한 교육서비스 제공을 통한 국민의 학습권 및 학습자의 선택권을 보장해주고 직장인, 장애인 등 소외계층에 대한 고등교육의 접근성 제고 및 교육서비스 범위의 확대를 통한 기존대학 교육체제의 한계를 극복하기 위한 것이다' (교육인적자원부, 2002). 사이버대학 교육의 급속한 발달은 유아교사 교육 분야에도 많은 변화를 가져왔다. 현재 사이버대학교 유아교육학과는 주로 유아교육현장에서 근무하고 있는 유아교사들의 재교육의 기능을 담당하고 있으며, 사이버대학교 유아교육학과를 졸업하면 4년제 학사학위가 수여되며 졸업 후 대학원진학이 가능하다.

점차 양적으로나 질적으로 발전하고 있는 사이버대학교의 운영현황은 교육계의 지대한 관심의 대상이 되고 있으나, 아직까지 사이버대학의 운영 및 질 관리에 관련된 연구는 여전히 미비하다. 구체적으로 실제 온라인 강의실에서 수업운영방법과 상호작용현황, 학생관리 등에 대한 연구는 여전히 결핍 단계이다. 더구나 사이버대학의 유아교육학과 운영에 대한 연구는 아직 전무한 상태이다. 본 연구에서는 사이버대학교에서 이루어지는 유아교육학과 강의운영 현황을 분석하고 문제점을 파악한 후 사이버교육 강의 운영의 보다 발전적인 방향을 탐색하고자 한다. 사이버대학교육이 고등교육기관으로서의 위상을 확보하기 위해서는 무엇보다도 먼저 사이버대학의 질적 향상을 도모하기 위한 운영방안을 모색되어야 한다. 사이버대학교 유아교육학과 효과적 강의운영방안의 예를 탐색하기 위한, 본 연구의 사례는 연구자가 2006학년도에 담당하였던 '유아창의성교육' 과목의 수업운영 경험을 중심으로 이루어졌다. 본 연구에서는 우선 사이버대학교 교육의 특성과 사이버대학교 교수자 역할과 튜터의 역할을 살펴보았다. 그리고, 사이버대학교의 유아교육과 수업운영사례 중, 특히 온라인강의 유형과 온라인 강의

컨텐츠의 내용구성, 사이버 강의실에서의 상호작용 현황, 학생관리 현황을 분석하였다. 마지막으로 사이버대학교의 유아교육학과 강의운영 향상 방안에 대해 논의하였다.

## II. 사이버대학 교육의 개념

### 사이버대학 교육의 특성

원격교육 (distance education)은 교수자와 학습자가 직접 대면하지 않고 커뮤니케이션 수단을 매개로 교육을 실시하는 교수 학습 방법이다. 이러한 원격교육은 우편을 이용한 통신교육으로 시작하여 라디오, 텔레비전에 의존하다가 1990년대부터 인터넷을 이용한 사이버교육 형태로 발전되어 왔다. 최근의 정보통신 기술을 이용한 첨단 원격교육을 사이버 교육이라고 한다. 일반적으로 사이버대학교나 디지털대학교로 알려진 원격대학은 다음과 같이 정의된다. 원격대학이란 "정보통신기술, 멀티미디어 기술 및 관련 소프트웨어 등을 이용하여 형성된 가상의 공간 (cyber-space)을 통하여 교수자가 제공한 교육서비스를 학습자가 시간과 공간의 제약 없이 받고 학습함으로써 일정한 학점을 이수하는 경우 전문대학 또는 대학 졸업자와 동등한 학력학위를 인정하여 주는 고등교육기관으로서의 평생교육시설의 한 형태"이다. (교육인적자원부, 2002). 정보화 시대의 새로운 교육 형태로 인식되는 사이버 교육은 교육에 대한 근본적인 패러다임의 변화를 가져오고 있다.

사이버 교육은 인터넷과 정보통신 기술을 활용하는 교육으로 원하는 사람 (right people)이 원하는 장소 (right place)에서 원하는 내용 (right contents)을 원하는 시간 (right time)에 학습하는 것을 가능케 한다. 이로써, 기존의 교실이라는 한정된 공간, 정해진 교육시간, 교사의 지식과 경험에 의존하는 과거의 교육 관념을 근본적으로 바꾸고 있다. 또한, 사이버 학습은 교수가 학생에게 지식을 전달하는 교육에서, 학생이 스스로 필요로 하는 것을 찾아서 학습하는 학습방법의 전환을 의미한다. 특히 사이버 학습은 학교교육을 이미 떠났던 직장인들에게 다양한 교육기회를 제공함으로써 각자의 필요에 맞는 교육을 받을 수 있게한다 (권성호, 2001). 사이버 학습은 다양한 멀티미디어 활용으로 기존의 교수방법으로 실현하기 어려운 부분을 보완하며 학습자가 이해하기 쉽고 흥미를 유발할 수 있는 학습설계를 가능하게 한다. 예를 들면 인터넷 도구, 저작 프로그램, 하이퍼링크, 교수설계 등의 요소를 최대한 사용하며, 텍스트, 그래픽, 오디오, 비디오, 애니메이션 등의 멀티미디어적 요소를 다양하게 통합하여 학습효과를 높일 수 있다.

사이버학습의 또 다른 중요한 특징으로 네트워크를 통한

독특한 상호작용을 들 수 있다. 사이버학습에서의 상호작용은 자칫 고립감을 느낄 수 있는 온라인 교육에 동기부여 효과를 줄 수 있고, 활력을 불어넣어주는 중요한 학습요소이다. Moore와 Kearsley (1996)는 다음과 같은 세 가지 유형의 온라인 학습의 상호작용을 언급하였다. 첫 번째 교수자-학습자간의 상호작용은, 학습자가 자기주도적으로 학습을 하다가 이해되지 않는 부분에 대해 질문을 하고, 교수자가 질문에 대하여 피드백을 하는 등의 활동을 의미한다. 온라인학습에서 학습자와 교수자의 상호작용은 게시판, Q & A, 1대1 상담, 전자우편 등을 통하여 이루어질 수 있다. 두 번째는 학습자-학습자간의 상호작용으로, 온라인 학습에서 학습자와 동료 학습자가 토론방, 온라인대화방, 게시판 등을 이용하여 서로의 의견을 교환하거나 토론이 가능하다. 이러한 동료 간 상호작용을 통하여 학습동기의 향상 및 참여도가 높아지게 되고 다양한 관점에서 학습에 접근할 수 있는 기회가 주어진다. 셋째는 학습자-학습 자료간의 상호작용으로, 네트워크 상에 교수자에 의해 제시된 학습자료와의 상호작용을 말한다 (4.3에서 상세 기술).

#### 사이버대학교 교수자의 역할

전통적인 면대면(面對面) 학교 교육에서의 교육환경과 비교하여 사이버 교육은 여러 면에서 차이가 있다. 유평준(2003)은 사이버 학습에서 교수자의 역할을 교수자, 촉진자, 관리자 세가지로 구분하였다. 우선, 사이버교육에서 교수자의 교수적 역할은 전공과목에 대한 전문성을 갖추고, 지식과 경험을 학습자들과 공유하고 학습과 관련된 흥미있는 질문을 제시할 수 있어야 한다. 또한, 교수자는 토론을 포함하는 모든 학습 과정을 적극적으로 중재해야 하며, 학습자의 질문에 대해 신속하게 피드백을 제공해야 한다. 교수자의 촉진자로서의 역할은 학습동기유발 측면에서 매우 중요하다. 사이버 공간학습을 위한 학습자의 요구사항을 파악하고, 학습자에게 동기를 부여하며, 학습자간에 상호작용을 권장하는 등 공동체 의식을 조성하도록 환경을 조성하여야 한다. 마지막으로 교수자의 관리자로서의 역할은 교과목 관리, 학습진도 관리, 과제물, 시험 등과 같은 평가물의 관리 등을 들 수 있다.

#### 사이버대학 튜터의 역할

사이버 교육이 원활히 운영되기 위해서는 교수자의 역할만큼 온라인 학습을 지원하는 튜터의 역할도 중요하다. 온라인 교육에서 튜터의 역할은 학습자를 지원하고 학습자가 온라인에서 효과적으로 학습하도록 돕는 역할을 한다. Moore와 Kearsley (1996)가 규정한 튜터의 역할은 학습내용에 대하여 학습자와 토론하고, 학습과정에 대한 피드백을 제공하며, 과제, 시험 평가업무를 보조하며, 학습계획 보조, 학습자

에게 동기부여, 행정적 문제에 대한 응답, 면대면 세미나 지도, 학습자 관련 기록유지 등의 업무를 언급하였다. 교육부의 원격대학 학사 운영관리지침(2006)은 튜터의 역할을 다음과 같이 언급하고 있다. “내단위 강좌에서 학습자의 질문에 대한 피드백 제공, 학습동기 유발, 학습격려, 채점 및 성적 산출 등의 교원의 강좌 운영을 지원하기 위해 강좌별 튜터를 들 수 있다. 튜터의 자격은 해당 학과(전공)와 동일 내지는 유사한 분야를 전공한 자로 석사과정 재학이상인 자를 원칙으로 한다.”

### Ⅲ. 연구방법

본 연구는 2006학년에 2학기에 본 연구자가 운영한 '유아 창의성교육' 과목의 운영 사례를 중심으로 이루어졌다. '유아 창의성교육' 과목은 총 15주 온라인 강의로 구성되어 있으며, 오프라인 수업은 워크샵 형태의 면대면 출석 수업으로 이루어졌다. 본 연구에서는 신뢰성이 높고 타당한 자료 조사를 하기위해 Denzin (1978)이 주장한 다양한 자료원을 사용하는 '자료의 삼각화' (triangulation)방식을 적용하였다. 좀 더 심도 있고 전체적인 관점에서 문제상황을 파악하기 위해 문헌연구, 면접법, 설문조사를 사용하였다. 문헌연구로서는 사이버대학교 수업의 특징과 현황을 파악하기위해 관련 저서, 논문, 홈페이지, 온라인 강의실, 온라인 학습자료실 등을 심층적으로 분석하였다. 사이버대학 학생들의 수업운영과 상호작용에 대한 의견을 알아보기 위해 '유아 창의성 교육' 과목의 '강의설문' 내용과 '강의 게시판', '강의 Q & A' 내용과 '토론방'의 내용 등 다양한 자료를 분석하였다. 강의 설문에서는 강의컨텐츠, 온라인상의 상호작용, 평가방식, 학생관리 등에 대해 학생들의 의견을 알아보았다. 또한, 온라인 강의 운영 현황에 대해 보다 심층적인 학생들의 의견을 알아보기 위해 '유아 창의성 교육' 과목을 수강 마친 열 두 명의 학생들을 대상으로 12월 초에 비구조화된 면접을 실시하였다. 면접시간은 1인당 30분 정도 소요 되었다. 강의운영에 관련된 면접의 질문 내용은 교수방법, 전반적인 강의 컨텐츠 내용, 강의수준과 분량, 시험 및 과제물, 상호작용, 튜터의 학습활동지원, 교수의 학습자료지원 등 이었다.

### Ⅳ. 사이버대학교 유아교육학과 수업운영사례를 통해본 운영 현황

#### 4.1 온라인 강의 유형

사이버대학 교육에서의 컨텐츠(contents)는 '사이버 강

의 교육의 내용'을 말하는 것으로서, 사이버 교육의 성과는 양질의 콘텐츠 제작과 확보에 달려있다 고할 수 있다. 사이버 강의의 유형은 기술의 발전에 따라 점점 다양한 방식으로 변화되고 있다. 사이버 교육의 콘텐츠 제작에는 다양한 멀티미디어 기술을 활용하여 교육효과를 높일 수 있는 여러 가지 유형의 콘텐츠를 제작할 수 있다. 온라인 강의 콘텐츠를 학생들에게 잘 전달하기위해 강의 특성에 맞는 강의 유형을 결정하는 것은 무척 중요하다. 사이버 대학교에서의 사이버학습 콘텐츠의 제작과정은 교수자와 콘텐츠 기획자, 콘텐츠 제작자 등이 협력하여 강의컨텐츠를 제작한다. 사이버대학교 유아교육학과에서 사용하고 있는 대표적인 강의 형태로는 VOD, AOD, e-stream, 데이터보드 강의 등이 있다.

VOD (Video on demand: 주문형 비디오) 강의

VOD 강의는 동영상과 강의안이 동시에 보이는 강의유형으로, 교수자의 강의 진행 능력이 뛰어나고 교안의 분량이 적은 경우 적합하다. 이러한 VOD유형은 적절한 삽화 및 완성도 높은 구성이 가능한 형식으로, 현대면 수업처럼 직접 교수의 얼굴을 보며 수업을 듣게 되며 된다. VOD유형은 유아교육과목 중 이론적인 부분이 많이 포함된 과목 강의에 적합하다.

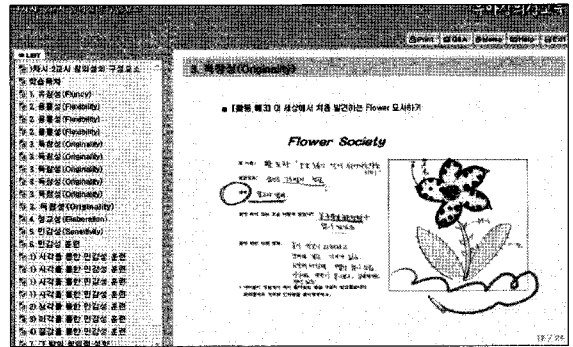


〈그림 1〉 VOD 강의 화면

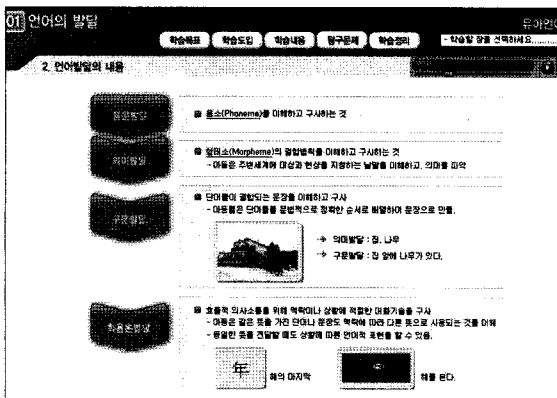
AOD (Audio on demand: 주문형 오디오) 강의  
AOD강의는 기본적으로 음성과 교안 페이지가 함께 제공되는 형식이다. 이러한 형식은 학습내용과 학습자간의 상호작용 즉, 학습자의 활동이 중요시되는 과목에 적합하다. 화면상에서 클릭, 드레그, 팝업 등의 많은 학습자 상호작용 이벤트 삽입이 가능하다. 따라서, AOD 강의형식은 현장화면, 그래픽, 동영상 자료 등이 많이 제공되는 유아교육 실습 과목에 적합하다.

E-stream (저작도구)강의

e-stream 강의는 상반신 동영상과 강의안 (PPT자료)이 보이거나, 또는 음성과 강의안만 보일 수 있다. 이러한 형식의 강의는 강의도중 판서가 많이 필요한 과목에 적합하다. 교수자가 직접 판서를 하면서 강의하는 진행모습을 제공하면 학습 집중도를 높일 수 있다. 또한, 녹화 종료와 함께 최종 개발물이 생성되므로 신속한 개발이 가능하다. 연구자가 진행한 유아창의성 교육과목은 교수자가 마음껏 판서를 할 수 있는 e-stream 강의기법과 다양한 그래픽, 동영상자료를 효과적으로 볼 수 있는 AOD방법을 혼합하여 제작 하였다.



〈그림 3〉 E-stream 강의화면



〈그림 2〉 AOD 강의화면

Data Board 강의

질판의 형식과 유사한 데이터 보드(Data board)와 estream이 결합된 형태로, 데이터보드 동영상과 강의안 (PPT자료)로 구성되어있다. 데이터 보드에 적용된 판서 내용이 우측 PPT 교안에 그대로 표현되어 현장감을 살리면서 가독성 높은 콘텐츠 제작이 가능하다. E-stream 형식과 마찬가지로 강의녹화시 판서하면서 설명하는 것이 효과적인 과목에 적합하다.

4.2 온라인 강의 콘텐츠의 내용구성

온라인 강의 콘텐츠는 <표1>와 같이 도입, 본활동, 마무리

〈표 1〉 강의 콘텐츠 구성

단계	활동요소	소요시간
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습목표 - 본 차시의 학습목표 제공</li> <li>• 학습의 도입부 - 해당차시 학습내용 소개</li> <li>• 학습내용에 대한 동기유발이 가능하도록 문제를 제기하거나 사례를 활용</li> </ul>	약 10분
본 학습 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 본 학습내용 전개</li> </ul>	약 60분
마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평가 - 자기 진단이 가능한 간단한 퀴즈 문항제시</li> <li>• 요약- 학습 내용 요약 정리</li> <li>• 마무리- 끝맺는 인사말</li> </ul>	약 10분

의 삼단계로 구성된다. 학습도입부분에서는 어떤 내용을, 어떤 목적을 위하여, 어떤 방법으로 진행할 것인지 제시해 준다. 이 도입부분에서는 학습동기유발전략을 사용하는 것이 필요하다. 즉, 학습자의 흥미를 유발하고 계속 유지시켜주는 방법을 강구해야한다. 이를 위해 학습 재미와 학습에 대한 필요를 느끼게 하고 자신감을 심어주는 것이 필요하다. 도입 단계의 학습내용 미리보기에서는 이번 차시에 배울 수업의 전반적인 내용을 제시함으로써, 학습에 대한 기대감을 갖게 할 수 있고 수업내용과 수업시간에 대한 예상을 할 수 있게 한다

온라인 강의에서 교수 방법을 결정할 경우에는 학습동기를 촉진할 수 있는 방법과 학습자들이 중도에 포기하지 않고 끝까지 학습을 마치기 위해 긴장감을 조성하는 것은 매우 중요하다. 이처럼 학습동기부여와 긴장감 조성을 위해 수업 중간 중간에 학생들이 '스스로 생각해보는 시간'과 '간단한 퀴즈풀기' 등의 방법을 사용하였고, 흥미를 유발하기 위해 동영상과 그래픽 등 멀티미디어 요소를 활용하였다. 한 학생은 "강의 수강 중 퀴즈와 생각해보기 등으로 지속적인 흥미를 유발 하도록 되어있어서 강의 내내 주의 깊게 들을 수 있었습니다."라고 하였다. 또한, 학생들이 제출하였던 과제를 수업시간에 소개하고 피드백을 주었으며, 때로는 학생이 근무하는 유아교육기관의 활동을 학생자신이 설명하는 시간을 갖기도 했다.

또한, 학습활동에 대한 적절한 평가 준거를 명시를 통해 학습에 대한 흥미와 긴장감을 놓지 않게 노력하였다. 유아창의성교육 과목의 평가기준은 다양하여 중간고사(35%), 과제물제출(35%), 출석(5%), 학습 자료실 자료 올리기(5%), 토론방(5%), 설문(5%) 등 다방면의 평가 항목으로 학습동기를 유발하려고 하였다. 강의 내용은 다양한 이론과 실질적인 자료와 사례를 제시하려고 하였고, 학생들도 또한 수업을 통해 최신의 학문경향과 실제 사례를 소개받기를 원했다. "국내 유아교육기관의 동영상 사례를 보여주셔서 도움이 되었습니

다. 외국 유아교육기관의 사례와 좀 더 다양한 시청각 자료를 포함시켜 주십시오."라는 요구가 있었다.

사이버 학습에서는 1회 학습분량을 너무 길지 않도록 제작하는 것이 중요하다. 일반적으로 사이버강의 1차시 분량은 1시간 내지 1시간 반 정도로 구성되나, 때로는 강의내용이 많아 수강생이 어려움을 겪는 경우도 있다. "강의내용을 조금 줄여주시면 좋겠고, 강의 콘텐츠에 빠르게 듣기 기능(예, 1.5배속 또는 2배속)이 있으면 좋겠습니다."라는 학생의 의견도 있었다. 또한, "강의내용을 2교시 또는 3교시로 나누어 주 의견중이 잘 될 수 있도록 해주십시오"라는 의견도 있었다.

온라인 강의의 마지막 단계인 마무리 시간 중 학습평가 시간은 강의가 끝난 후 배운 내용을 평가해보는 시간이다. 이 시간을 통해 학습자들은 수업내용을 다시 상기해 보고 자신의 이해정도를 가늠해 볼 수 있다. 학습정리시간에는 한 차시에 학습한 내용을 요약하는 학습정리시간을 제공했다. 또한, 마무리 부분에 보다 심도있는 학습을 하기 원하는 학습자를 위해 심화학습을 할 수 있는 참고자료를 제시하여 학습을 확장할 기회를 제공했다.

#### 4.3 사이버 학습에서의 상호작용

##### 4.3.1 온라인 강의실에서의 상호작용

온라인 강의에 있어서 활발한 상호작용은 인터넷학습이 이루어지는 사이버 교육의 성패를 가름하는 중요한 요소이다. 연구에 의하면, 사이버대학에서 상호작용의 활성화는 학습동기의 유발과 강의에 대한 만족도, 교수들 간의 친밀감증대, 학교에 대한 몰입과 정체감 형성에 매우 중요한 역할을 한다고 하였다(2005 사이버대 교육포럼). 또한, 사이버 대학 학생의 중도탈락률을 낮추는 주요한 방안이 될 수 있다고 하

〈표 2〉 유아창의성 수업의 상호작용현황

상호작용유형	내 용
학습자-교수자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온,오프라인 강의 오리엔테이션</li> <li>• 과목공지 - 수강 시 주의사항, 과제물 공지, 시험안내 등</li> <li>• 과목 설문 - 설문조사 및 결과 열람가능</li> <li>• 강의 Q &amp; A - Q &amp; A 게시판을 운영, 해당 수업시간에 즉시 응답</li> <li>• 1:1 상담 - 교수와 학생이 일대일 상담가능</li> </ul>
학습자-학습자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과목토론방 - 교수가 일정한 주제를 제시하면 학생들이 토론에 참여</li> <li>• 게시판 - 여러 가지 정보, 의견 공유 및 교환 가능</li> <li>• 대화방 - 온라인 채팅 가능</li> </ul>
학습자-학습자료	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습자료실 - 교수와 학생들이 학습에 관련된 자료올리기</li> <li>• 전자도서관 - 온라인 자료 검색</li> </ul>

였다. 필자가 재직하고 있는 사이버 대학교 유아교육학과의 '유아창의성교육' 수업 운영 플랫폼에 설치되어있는 상호작용이 가능한 도구로는 과목설문, 과목공지, 강의 Q & A, 1:1 상담, 과목 토론방, 학습자료실, 게시판, 온라인 대화방 등이 포함되어 있다. <표 2>에서 제시된 것과 같이 이들 도구를 학습자-교수자, 학습자-학습자, 학습자-학습자로 간의 상호작용 도구로 나누어 살펴보겠다.

학습자-교수자 상호작용

강의가 개설되기 전 온라인과 오프라인에서 동시에 진행되는 강의 오리엔테이션을 통해 강의내용, 진행방식, 평가방법, 강의일정 등을 알려주는 시간을 가졌다. 또한, 강의 첫 시간에 '과목설문'을 통해 해당과목을 같이 수강하는 학습자에 대한 정보공유를 통해 학습자 현황을 알아보고, 수강 시 바라는 개인의 학습요구를 알아보았다. 학습자들이 함께 수강하는 동료학생들의 정보 공유를 통해 서로를 알수 있는 기회를 가짐으로써 소속감과 안정감을 갖도록 하였다. 학습자에 관한 개인 정보로는 학습자의 나이, 성별, 소속지역, 교육배경, 입학전 전공, 취업 여부, 학습 환경 등을 조사했다. 또한, 유아창의성 교육 강의에서 개개인이 바라는 교육내용은 무엇인지, 어느 정도의 전문적인 영역까지 학습하기를 원하는지를 파악하려고 하였고, 학생들의 희망사항은 다음과 같았다. "아이들의 창의력을 표현 할 수 있도록 도움을 줄 수 있는 교사가 되고 싶다. 이 수업을 통해 내가 가르치는 아이들에게 지금보다 더 질적인 수업을 해줄 수 있는 많은 교육 자료와 지식을 얻고 싶다", "유아창의성 수업을 통해 내 아이에게 적용해 볼 수 있는 구체적인 방법들을 배웠으면 한다.", "고정관념을 깰 수 있는 수업, 생각의 틀을 넓힐 수 있는 수업이 되었으면 한다." 이처럼 과목설문을 통해 수강자들의 현황과 강의에 바라는 희망사항을 미리 파악하면, 교수자가 개별학습자의 특성에 맞게 학습활동을 지원함으로써 학생특성에 맞는 좀 더 내실 있는 수업을 준비할 수 있다고 여겨진다.

'과목공지사항'을 통해 강의 운영 시 필요한 정보를 제공

하였다. 예를 들면, 강의 수강 시 주의사항, 교재안내, 과제물 공지, 시험안내, 토론방 개설공지, 오프라인 특강안내 등 수업운영에 관련된 중요한 사항을 공지한다. 또한, 긴급하거나 중요한 공지사항은 과목 공지사항에 기재하는 것 이외에 전자우편이나 SMS문자 서비스를 통해 학습자에게 내용을 알린다.

1:1 상담 코너는 학생들이 교수와 일대일로 상담을 할 수 있는 공간이다. 학생들이 학업이나 여러 가지 문제를 비공개로 상담이 가능하다. 교수자는 학생 개개인의 어려운 점을 들어보고 그에 알맞은 상담을 해주고 학습 가이드라인을 제공해준다. 개별 학생에게 상담을 제공하여 학생 개개인이 좀 더 안심하고 지속적으로 수업활동에 임할 수 있도록 하고 있다. '강의 Q & A'는 학습자가 교수자에게 묻는 질문의 유형을 '일반, 강의내용, 학습장애, 강의 진행' 등으로 분류하여 학습자가 활용하도록 한다. 본 연구자는 수업을 진행하며 학습자의 질문에 대해 가능한 신속하게 피드백을 제공하도록 노력했다. 교수자가 피드백을 제대로 신속히 제공하지 않게 되면 학습자는 수업에 흥미를 잃게 될 수도 있기 때문이다. 다음 표는 온라인 강의실 '강의 Q & A'의 코너에 있는 학생의 질문과 교수의 답변의 예이다.

학습자-학습자간 상호작용

사이버공간에서 학습자간의 활발한 상호작용은 무척 중요하다. 아이디어를 공유함으로써 협력학습을 촉진하고 소외감, 고립감을 극복할 수 있다. 사이버학습에서 학습자-학습자간 상호작용은 과목 토론방, 게시판 등에서 학업에 관련된 토론이 이루어지고 있으며, 학교에서 조직적으로 구성해주는 학습 모임인 '라이언 프로그램' 등에서도 학습자간의 상호작용이 이루어진다. 라이언프로그램은 동일과목을 수강하는 학생들이 협력학습 동아리를 구성함으로써, 한 학기동안 또래간 상호 협력학습을 진행하는 자율적인 학생 튜터링 프로그램이다. 이 프로그램은 수강신청 전 지원기간 중에 라이언 프로그램 참가지원서를 제출한 학습동아리 리더 (애칭:엄마·

<표 3> 강의 Q & A의 학생질문과 교수답변의 예

학생 질문	교수 답변
<p>"교수님의 강의 듣다가 의문사항이 있어 질문 드립니다. 특성 목록법과 결점열거법의차이를 정확하게 모르겠습니다... 각 기법의 정의는 이해는 되지만, 실제 활동면에서는 비슷한 것 같습니다. 특히, 수업내용에 나오는 "특성목록법 활동의 예3 - 게으른 사람을 위한 상품개발"을 보면 더욱더 그러합니다. 아직 공부의 내용이 부족하여 혼란스러운 것 같기도 하구요..교수님 답변 부탁드립니다."</p>	<p>"좋은 질문 감사합니다. 특성목록법과 결점열거법은 기법상 거의 비슷합니다. 그러나 차이점을 찾으면, 특성목록법은 특징을 '객관적'으로 열거한 것이고, 결점열거법은 열악한 현상이나 사물의 특징을 '비판적'으로 열거한 것입니다.... 특성목록법의 수업중 예는 '게으른 사람을 위한 상품 개발하기'거든요. 게으른 사람의 특징을 찾아서 그사람들이 필요한 물건을 만드는 것이었습니다. 학생이 말씀하신 것처럼 '이 주제를 결점열거법으로 다루는 것'도 좋을 것 같습니다. 특성목록법의 다른 예로는 ...."</p>

아빠사자)와 일반참가자(애칭:애기사자)로 구성된다. 학습리더(엄마·아빠사자)로 선발된 직전학기 성적우수 재학생은 각 과목별 학습동아리에 1명씩 배정되어, 한 학기동안 동료 학생들의 전반적인 학습지원과 학습동아리 운영을 담당하게 된다. 유아창의성 과목을 대상으로 실시되는 라인 프로그램에 참석하는 학생은 모두 두 그룹 14명으로, 각각 1명의 리더가 6명의 조원들과 그룹을 만들어 함께 온라인과 오프라인 상에서 서로도와가면서 공부를 하고 있다. 또한, '유아창의성 교육' 과목에선 토론방의 참여율을 높이고 개개인 학습자들의 동등한 학습참여의 촉진을 위해 토론방 참여를 평가에 반영했다. '과목토론방'을 활용하여 학생들의 수업참여와 상호작용을 활성화하기위해 특정 주제를 놓고 토론하기를 권장하고 있다. 다만, 수업의 토론방 활용은 아직 미숙한 단계로 짜임새 있는 논의가 오가기보다는 여러 의견들이 산만하게 나열식으로 등장하고, 깊이 있는 논의가 이루어지지 않고 있다. 학생들은 보다 활발한 학생들과의 상호작용을 희망하고 있었다. 한 학생은 "실시간 채팅을 할 수 있는 대화방을 활성화하여, 실시간 채팅을 할 수 있으면 좋겠다." 또 다른 학생은 "학생들 간의 유대를 위해서 그룹 과제를 온라인상에서 해결하는 것도 좋은 방법이라고 생각한다. 실시간 토론(대화) 창구를 마련해서 대화를 통해 과제를 해결해 나갈 수 있다. 그렇게 하면 공간과 시간의 제약을 덜 받으면서도 좀더 소속감을 가지고 수업에 정진할 수 있을 것 같다." 학생-학생들 간의 서로의 생각과 의견을 교류해보고 같이 결론에 도달할 수 있는 학습자-학습자간 상호작용 개발이 필요하다.

#### 학습자-학습자료간의 상호작용

학습자-학습자료간의 상호작용은 교수자가 제공해주는 학습자료나, 학생과 교수 모두 참여할 수 있는 학습자료실 활용, 또 전자도서관 활용 등이 있을 수 있다. 따라서, 학습자는 자기 형편에 맞는 학습자료를 선택하여 자신에게 적합한 학습 형태로 재조직할 수 있다. 온라인 강의에 있어서는 학생들에게 다양한 형태로 강의내용을 제공한다. 예를 들면, 동영상, 음성파일, 인쇄된 책자, 다운 받을 수 있는 한글파일 또는 pdf파일 형태로 제공하여 학습자가 자신의 형편에 맞는 학습자료 유형을 선택할 수 있다. 온라인 강의실의 학습자료실은 학습에 필요한 자료들을 서로 공유할 수 있다는 점에서도 상호작용성에 의한 학습 효과를 높이는 도구가 된다. 학생들끼리 정보교환방의 역할도 하고, 자신의 유아교육기관에서의 경험사례를 발표하는 용도로도 활용되고 있다. 사이버강의에선 온라인 도서관의 활용도 중요하다. 사이버대학의 도서관활용을 살펴보면, H대학교 캠퍼스내의 도서관을 활용가능하고, 또한 전자도서관을 활용하여 e-book의 열람과, 동영상자료나, 학위논문을 열람하는 것이 가능하다. 또

한, 모바일 라이브러리를 통하여, 휴대전화나 PDA 등을 이용하여 도서관 자료의 검색이 가능하다.

#### 4.3.2 오프라인 모임

사이버대학은 가상공간에서 교육을 받는 것을 전제로 한 시스템이지만, 온라인과 오프라인의 강의를 혼합하는 블렌디드 러닝(Blended learning)을 많이 사용한다. 블렌디드 러닝이란 전통적 교실수업, 온라인수업, 읽기자료, CD-ROM 등의 다양한 방법을 사용하며 학습의 효과를 극대화하기 위한 학습 형태이다. 유아교육학과와 특정과목은 과목 특성상 아직까지 사이버로만 진행되기에는 어려운 경우가 많다. 예를 들면, 유아미술치료과목은 학생들이 직접 미술활동을 하고, 담당교수가 분석을 해주는 등 온,오프라인을 혼합하는 수업을 진행하고 있다. 또한, 온라인 강의를 하는 동안 느낄 수 있는 고립감등으로 인해 학생들은 다양한 형태의 오프라인 활동을 원하고 있으며, 학생들과 교수가 직접 대면하면서 유대를 형성하고자 하는 요구가 많다. 예를 들면, "교수님과, 선배나 후배, 서클에 관한 자료들을 공유하는 시간과 자리가 부족하다고 본다.", "좀 더 여러 학생들과 교수님과 함께 할 수 있는 시간이 있었으면 좋을 것 같다.", "사이버 상에서 학생들 간에 서로 관심있는 분야에 대한 동아리를 구성해 보는 것이 좋을 것 같다. 예를 들어 '동화구연', '교구제작', '수업연구', '여행', '사진', '영화' 등이다."

이러한 오프라인 만남에 대한 다양한 욕구를 충족시키기 위해 유아교육학과에서는 다양한 행사를 준비하고 있다. 예를 들면, 강의시작 전 오프라인 오리엔테이션과 특강을 통해 한 학기동안 다루어질 수업내용, 과제 및 평가 등에 대해 설명을 한다. 또한, 체육대회, 축제, 워크샵, 특강, 대학원 준비반 등을 운영하여 사이버 공간의 공동체 의식을 조성하려고 노력도 하고 있다. 그러나, 이러한 오프라인 행사를 진행할 때 서울에 있는 학교행사에 참여하기 어려운 지방학생들의 상대적인 박탈감도 고려해야한다. 지방학생들은 "과모임에 참석하기 힘들다. 수도권에 거주하는 학생들이 부럽다.", "혼자받는 수업이기 때문에 나태해 진다. 지역별로 같은 학과의 명단을 공개하여 서로 필요한 정보도 교환하고 사이버 상으로 서로 친분을 쌓고 격려해 줄 수 있도록 해야 한다.", "지역 학생들은 소속감이 없다. 수업에만 관심을 가지고 학교 생활에 소홀히 하기 쉬운 사이버대학의 특성을 고려하여 지역별로 비상망 등을 조직하여 지역적으로 유대감을 형성하고 학업이나 수업, 학교생활에 좀 더 많은 정보와 활동을 할 수 있도록 유도해야 한다."는 의견을 가지고 있다. 따라서 사이버 수업에서의 학습자들이 보다 역동적으로 상호작용을 할 수 있도록 도와줄 수 있는 기술지원방법과 학습방법 면에서의 보다 효율적인 상호작용전략을 개발하도록 해야겠다.

4.4 학생관리

사이버학습에서는 면대면 수업에서처럼 학습자의 학습과정을 관찰할 수 없기 때문에 보다 적절하고 지속적인 온라인 수업의 모니터링이 필요하다. 학생들의 학습과정을 지속적이고 다양한 형태로 점검하여, 학습자가 제대로 학습하고 있는지를 확인하고 학습에 대한 동기부여를 제공하는 것이 중요하다. 대표적인 학생관리 영역으로는 출석관리, 성적관리, 그리고 튜터의 학생관리 활동 등이 있다.

출석관리

연구자가 재직하는 대학의 출석인정 시스템은 수강생이 컴퓨터에 로그인하여 강의 창을 클릭하였을 경우 자동적으로 출석으로 체크된다. 교육인적자원부 원격대학 학사운영관리지침(2006.02.27)에 따라, 총 차시 기준 출석이 3/4 미만일 경우 기타평가점수와 무관하게 자동 0점 (F학점) 처리된다. 따라서 강의초기에 학생들에게 정확한 출석 평가기준을 설명하여, 불이익을 당하지 않도록 역점 두고 있다. 또한, 불성실한 수강태도를 가려내기위하여 콘텐츠 내 출석인증 팝업창이 설치되어있다. 이는 강의 수강 중 랜덤하게 실제 수강여부를 확인하는 메시지 창이 뜨며 안내창을 클릭하지 않을 경우 강의가 자동 종료되면서 강의 창이 닫힌다. 또한, 학습자의 출석 상황을 표나 그래프 등으로 보기 쉽게 표시하며 학습자의 출석률이 저조할 경우, 경고 SMS 발송 또는 메일링 시스템이 가동되기도 한다. 오프라인 출석수업을 시행할 경우 해당 교과목의 강의계획서에 명시되어 있어야 하며, 해당교강사는 학생으로 하여금 온라인출석과 오프라인출석을 선택할 수 있는 기회를 제공한다.

성적관리

사이버 수업의 평가방법은 다양하다. 수시평가로는 과목의 성격에 맞는 과제물과 각종 실습과 관련된 실기 과제

있다. 정시평가로는 실시간 시험으로 시험기간 중 정해진 일시에 실시간으로 시험을 진행하고 있다. 시험문제의 형태로는 객관식, 단답형, 논술형 등의 문제를 제출한다. 수업평가관리에서는 기본적으로 강의계획서상의 평가비율과 원칙이 평가시스템에 입력되어 최대한 자동화하고 있다. 예를 들어 '유아창의성 교육'의 경우, 평가 기준은 중간고사의 실시간 온라인 시험, 개인과제물, 온라인 강의 참여율 (출석률), 토론방, 각 차시별설문, 학습자료실 자료 올리기 등 다양한 방법을 적용하였다. 특히 시험이나 리포트 및 과제물의 경우에는 채점과 교수 평가내용이 온라인상으로 학생에게 피드백될 수 있도록 하고 있다. 시험이 대부분 온라인상에서 이루어지는 점을 감안하여 시험방식은 동시시험으로 시행하며, 학교 차원에서 부정행위 방지책을 강구하고 있다. 우선 기본적으로 실시간 시험의 경우 정해진 시간 안에 입장해서 응시하도록 하고 있으며, 수험자의 인터넷 IP를 모니터링해서 같은 장소에서 응시할 경우 부정행위로 간주할 것을 사전에 공지하고 실행한다. 또한, 실시간 시험 도중에는 시험 응시 프로그램을 제외하고 다른 프로그램의 실행 및 사용을 금지시킴으로써 부정행위 방지를 위해 노력하고 있다. 이에 더하여 유아창의성 교육의 실시간 시험은 주관식 문제와 선다형 문제로 구성되어있는데, 선다형 문제인 경우, 문제의 순서와 문제 내의 문항순서를 무작위로 섞어서 응시하게 됨으로써 부정행위를 쉽게 하지 못하도록 하였다. 무엇보다도 사이버 대학생의 경우 직장생활과 학업을 병행하고 있는 만큼, 학업의 열정이 시험에까지 연계될 수 있도록 평소 학업지도를 수행함으로써 부정행위를 통한 좋은 성적보다 학생스스로의 성취를 위해 정당한 평가가 이루어질 수 있도록 지도하고 있다. 그러나, 실시간 온라인 시험에 대해 애로사항을 나타내는 학생들의 의견도 많았다. 예를 들면 “시험 때가 되면 컴퓨터가 고장이 나지 않을까 부터 시작해서 컴퓨터로 인해서 시험을 못 보게 될까 두려운 생각이 들기도 한다.”, 또한, “실시

〈표 4〉 학생과 튜터사이의 질의응답의 예

구분	학생의 질문	튜터의 답변
과제물	“과제물을 하면서 궁금한 점이 있어서 문의 드립니다. 연령별 일일 수업계획안을 작성할때 만 4.5세의 발달특성을 적고 일일수업계획안을 1월 2, 3, 4주에 활동 할 수 있는 주제를 선정한 후 작성할 때 만4.5세에 각각 3개의 일일수업계획안을 작성하면 총 6개의 활동안을 작성하는것인가요? 휴~ 걱정입니다.”	“너무 어렵게 생각하면 시작하기도 힘들어 지지요. 이번 과제는 연령별로 일일활동 계획안을 짜는 것입니다. 4.5세별로 각각 1월에 할 수 있는 주제를 선정해서 일일교육 계획안 1개씩을 짜면 됩니다. 대략적인 계획을 짜는 것이 아니라 실제 수업을 하기 전에 미리 교사가 유아들의 반응까지 예상해보면서 자세히 짜는 계획안이라고 생각하면 됩니다. 끝까지 최선을 다해 파이팅 합시다!!”
시험	떨리는 마음으로 시험에 응시했습니다. 그런데.. 답안지가 정상적으로 제출 되었는지 확인할 방법은 없는지요? 정확하게 제출 되었는지 궁금합니다”	“잘 제출되어 채점까지 완료되었네요. 수고하셨습니다.”



간 시험 보는 것이 어려운 면이 많다. 예를 들면 갑작스런 컴퓨터의 다운이 되거나 인터넷이 열리지 않을 때가 발생하였다. 직장 또는 집안에 갑작스런 일이 발생했을 때는 시험을 치르지 못하기도 하였다.”라는 경우도 있었다. 사이버학습에서 평가는 여전히 애로사항이 많다. 좀 더 신뢰성이 높고 학생들에게 편리한 평가방안을 모색하여야겠다.

#### 튜터의 학생관리

연구자가 재직하고 있는 대학은 각 학과별로 교수자의 학습활동 보조와 학습관리를 담당하는 수업조교인 튜터제도를 활용하고 있다. 튜터는 학습자들에 대한 지속적인 학습 진도 및 학습참여도 체크를 하여 학습참여가 미진한 학습자들에 대한 학습 독려를 메일이나, 전화로 하고 있다. 튜터는 출석 강의 지원업무도 담당한다. 출석강의 일정 사전 공지, 전체 메일발송 및 참여 인원 확인 등 강의준비사항 지원 업무를 담당한다. 다음표 온라인 강의실에서 학생과 튜터 사이의 과제물과 시험에 관련된 질의 응답 내용의 예이다.

## V. 사이버대학교 유아교육학과 운영 향상 방안

### 효과적인 교수법 개발

사이버 교육에서 콘텐츠의 질은 사이버 교육의 성공을 위한 핵심 요소라고 할 수 있다. 전통적인 교실 수업과 사이버 수업은 교수법에 있어서 큰 차이가 있으므로, 사이버 교육 담당하는 교수자의 경우 온라인 수업에 대한 충분한 교육이 필요하다. 성공적인 사이버 수업을 위해 과목의 특성에 맞는 강의유형을 활용해야하며, 이를 위해 사이버 교수자를 대상으로 한 지속적인 교수법 워크샵 및 강의개발 컨설팅이 필요하다. 온라인 교육은 교수자의 일방적인 강의보다는 수강생들의 흥미를 끌 수 있는 흥미로운 요소도 함께 갖추어야 학습의 지루함을 줄일 수 있다. 예를 들면, 교수가 온라인 강의에서 고정화면에 변화없는 자세, 고정된 톤으로 진행되는 강의는 온라인 강의로 적합하지 않다. 사이버 교육에서는 철저히 개인적으로 이루어지는 만큼 학습자들이 중도에 포기하지 않고 끝까지 학습을 마치기 위해 학습자 동기 유발 전략을 활성화해야 한다. 보다 수준 높고 흥미있는 온라인 강의를 제공하기 위해 팀티칭 (Team teaching)을 도입하는 것도 좋은 방법이라고 여겨진다. 예를 들면 유아창의성 교육 강의 녹화 시, 창의성 전문교육기관의 연구자가 해당 교육기관의 교육과정과 교수방법, 평가방법, 부모교육법 등을 설명해주는 등 팀티칭을 통하여 보다 현장감 넘치는 수업을 구성할 수 있을 것이다. 또한, 온라인으로 수강하는 다수의 학생들은 오프라인에서의 출석강의, 스터디 그룹, 세미나 등에 대

한 욕구도 여전히 가지고 있다. 이러한 욕구를 충족시키기 위해, 온라인과 오프라인 두 가지 형태를 적절히 결합시킨 사이버대학 실정에 맞는 블렌디드 러닝의 교육과정에 대해 심도 있는 연구가 필요하다.

### 상호작용 활성화

사이버대학의 학습자는 교수자 및 학생 간 상호작용의 부족으로 고립감을 느끼기 쉽다. 원활한 상호작용은 효율적인 학습을 하는 데에도 필수적인 부분으로 이를 위한 수업 설계 및 상호작용 활성화 전략을 마련할 필요가 있다. 사이버대학 교육의 제한점으로서 학습자-교수자간의 상호작용은 오프라인 대학 교육처럼 실시간 질의응답을 할 수 없는 문제점이 있다. 그러나 교수의 지속적인 학생에 대한 관심과 배려하는 마음은 자칫 외롭고 소외되기 쉬운 학생들을 공동의 배움의 장으로 인도할 수 있다. 학생들의 질문에 정성스럽고 따뜻하게 답변하여주고, 학문에 대한 열정을 이어나갈 수 있도록 비전을 제시해 주는 것도 필요하다. 또한, 토론방이나 게시판이 활성화 되지 않을 경우 주요 관심사를 주제로 게재하는 등 상호작용을 활성화 시키는 것이 필요하다. 그리고, 학습자와 교수자가 공간적인제약을 극복하며 상호작용을 보다 발달시키는 상호작용방법으로는, 시간을 지정하여 교수와 학생들이 토론할 수 있는 대화방의 활용과, 교수자와 학생이 직접 컴퓨터 앞에서 대면하여 토론수업을 할 수 있는 화상시스템 수업의 도입도 추진할 필요가 있다.

### 학생관리 효율화

사이버 학습에서 학생관리의 주요 영역은 학습활동지원 및 출석관리, 시험관리, 성적관리 등으로 나눌 수 있다. 학생들에 대한 학습활동의 지원으로는 학사일정과 해당 강좌에 대한 정확한 안내와 정보제공이 필요하며, 다양한 학습활동을 가능하게하는 온,오프라인 학습 환경이 갖추어져야한다. 온라인상에서 다양한 교수학습자료를 충실하게 제공해야 할 것이며, 오프라인상에서는 교내 공간을 지원하여 특강이나, 스터디그룹, 동아리 활동 등을 할 수 있는 환경을 제공하여야 할 것이다. 또한, 출석관리와 시험관리를 더욱 철저히 할 수 있는 편법수강 방지 전략을 수립하여 수준 높은 사이버 교육을 진행할 수 있도록 하여야 한다. 특히, 사이버 대학에서의 실시간 테스트는 오프라인 대학에서의 오픈북 형태의 시험 형태가 되기 쉬우므로, 실시간 시험 이외에 다양한 평가 방식을 개발하여야 할 것이다. 또한, 사이버대학교의 온라인 강의실 운영을 원활히 하기위해 튜터의 역할은 매우 중요하다. 교수자와 튜터, 해당 부서 직원은 과목 운영 및 수업 모니터링, 학습진행, 과제물, 평가, 학습관련 상담 등 여러 분야에서 발생할 수 있는 문제를 주기적인 수업 운영협의회를

통해 협의해야 한다. 또한, 보다 효율적인 학생관리를 위해, 튜터의 역량 강화를 위한 재교육과 합리적인 튜터 평가제도 및 보상체제의 마련도 필요하다.

## VI. 결론

본 연구에서는 21세기 교육의 패러다임에 적합한 사이버 대학교의 교수-학습 방법을 보다 효율적으로 개선하기 위해, 사이버대학교에서 이루어지는 유아교육 강의 현황을 분석하고 문제점을 파악한 후 보다 효과적인 발전방향을 탐색하고자 했다. 우선, 사이버 교육의 특성과 교수자 역할, 온라인 강의유형과 온라인 강의 운영현황을 알아보았다. 또한 사이버 상에서 이루어지는 다양한 상호작용 현황과 학생관리 현황에 대해 살펴보았다. 본 연구에서 사이버 상에서 이루어지는 유아교육학과의 수업은 전통적인 면대면 교육과는 근본적으로 패러다임 자체가 다르게 진행되는 것을 확인할 수 있었다. 오프라인 수업에서는 발생하지 않았던 여러 가지 문제가 제기되고, 이들 문제점을 해결하는 방안이 다음과 같이 제시되었다. 본 연구에서 제기된 사이버교육의 활성화 방안은 우수한 교육콘텐츠 개발을 위해 담당교수자 교육이 우선되어야 한다는 것이다. 또한, 학습의 효과를 높일 수 있는 온·오프라인 결합 교육과정에 대한 탐색이 요구되며, 학습자 동기유발 전략과 과목의 특성에 맞는 다양한 형태의 강의유형 개발이 필요하다. 그 다음으로 온라인상의 상호작용 활성화를 위한 기술적 지원과 학습전략이 필요하다. 또한, 학생

관리 분야에서 학습자의 진도 및 출결사항, 과제제출 및 시험 관리 등에 대해 합리적이고, 체계적이며 지속적인 관리가 요구된다.

## ■ 참고문헌

- 교육인적자원부 (2002). 교육인적자원부의 원격대학 설치요령. 교육인적자원부 (2006). 원격대학 학사운영 관리지침.
- 권성호 (2001). 사이버교육체제 실태조사연구, KERIS 한국교육학술정보원.
- 유평준 (2003). 원격교육에서 운영의 중요성과 교수자, 운영자, 학습자의 역할에 대한 논의, *원격교육연구*, 3(1), 161-178.
- 이화국, 곽덕훈, 임철일 (2001). 원격대학 운영실태 조망 및 개선 방안연구. 교육인적자원부 2001 정책연구과제 보고서.
- Denzin, N.K. (1978). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Moore, M.G., & Kearsley, G. (1996). *Distance Education: A systems view*. Belmont, CA: Wadsworth Publishing Company.

(2006년 11월 7일 접수, 2007년 2월 14일 채택)