

# 소셜 네트워크 서비스 활용 수업에서의 교육적 효과 고찰

권명순<sup>†</sup> · 간진숙<sup>††</sup> · 김진환<sup>†††</sup>

## 요 약

본 연구는 SNS를 활용한 수업에서 자기중심적 활동과 사회적 상호작용을 추가한 사회적 활동으로 구분하여 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감에 미치는 영향을 비교하였다. 연구방법은 비동등성 실험군 원시실험설계를 활용하였다. 자료 분석은 대응표본(paired t-test) 검증과 내용분석을 실시하였다. 연구결과에 의하면 SNS 수업을 활용한 자기중심적 활동은 자기주도성과 정보기술에 대한 태도에 효과가 있었으며, 사회적 상호작용이 추가된 사회적 활동은 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감에 효과가 있는 것으로 나타났다. 또한 SNS를 활용한 수업의 교육효과에 대한 내용분석에서는 정보의 공유 및 즉시성, 접근성 측면을 장점으로, 정보보안과 사생활 노출은 문제점으로 제시하였다. 즉 SNS를 활용한 수업에서 자기중심적 활동과 사회적 상호작용을 병행 할 경우, 학습자 스스로 계획하고, 실행하는 자기주도성 향상과 학업능력을 나타낼 수 있는 정보기술에 태도가 향상되고 개별 학업 만족도를 나타낼 수 있는 정보기술에 대한 자기효능감이 향상되는 것을 확인 할 수 있었다.

주제어 : 소셜 네트워크 서비스, 자기주도성, 정보기술에 대한 태도, 효능감

## A study of the educational effects in SNS-utilized instruction

Myung-Soon Kwon<sup>†</sup> · Jin-Sook Kan<sup>††</sup> · Jin-Whan Kim<sup>†††</sup>

## ABSTRACT

The study has compared the effects in SNS-utilized instruction that each of self centric activities and social interaction added social activities affected self initiative, attitudes and self efficacy to information technology respectively. The research methods utilized the pre experimental design as nonequivalent experimental group. The data was analyzed by paired t-test and content analysis. The results showed that the SNS class utilized self-centric activities were effective in self-initiative and attitudes toward information technology, while social interaction added social activities were effective in not only self-initiative and the attitudes of information technology but also self efficacy of information technology. And content analysis of the effects of the education showed that information sharing, instancy and accessibility were advantageous but information security and privacy issues were problematic. That is, it was confirmed that when self-centric activities and social interaction activities were practised simultaneously in SNS-utilized instruction, the self initiative which learners planed and executed by themselves, the attitudes and self efficacy of information technology which were able to enhance learning ability and to show satisfaction to individual learning were improved.

**Keywords** : SNS, Self-Initiative, Attitudes, Self-Efficacy, Information Technology

---

† 정 회 원: 한림대학교 간호학과 교수  
†† 정 회 원: 한림대학교 교육개발센터 팀장  
††† 정 회 원: 한림성심대학교 지식산업융합과 전담교수  
논문접수: 2014년 9월 15일, 심사완료: 2014년 11월 4일, 게재확정: 2014년 11월 20일  
\* 본 논문은 2014년도 한림대학교 교비연구비(HRF-201409-014) 지원으로 수행되었음.

## 1. 서론

정보통신 기술의 발달로 유선으로 제한되었던 인터넷 환경이 무선에서도 지원 가능해 지고, 모바일 디바이스의 보급과 활용이 급속도로 증가함에 따라 언제 어디서나 원하는 정보를 검색하고 얻을 수 있는 유비쿼터스 환경이 제공되고 있다. 이 같은 유비쿼터스 환경에서는 네트워크 기술, 미들웨어 기술 등을 기반으로 한 다양한 응용 서비스들을 제공하고 있다[1].

학습 보조용으로 컴퓨터를 사용하기 시작하여 정보통신 기술 활용 교육(ICT)이 활용 되었으며, 인터넷 보급이 대중화 되면서 사이버 공간을 중심으로 한 이러닝이 등장했다. 그리고 모바일/스마트 기기의 보급화로 모바일러닝(M-Learning), 유러닝(U-Learning), 스마트러닝(Smart-Learning), 소셜러닝(Social-Learning)등으로 발전해 나아가고 있다[2][3][4].

최근 소셜 네트워크(SNS)라 불리는 트위터, 페이스북은 학교, 개인, 친구, 직장, 가족을 비롯한 주변 인맥을 개방화하여 연결시켜 이슈가 되고 있는 사회, 경제, 문화 등 다양한 분야에서 활용하고자 연구되어지고 있다[5].

이러한 변화의 영향으로 학습 방법에서도 다양한 변화가 요구됨에 따라 소셜 네트워크를 통해 학습 효과를 거두는 소셜러닝이 큰 관심을 모으고 있다. 학습자가 정보를 생성하고, 공유하고, 상호간 의사소통을 통하여 협력적 활동을 발생 시켜 학습 효과를 향상시켜주고 언제, 어디서나, 누구든 사용 가능한 도구적 특성을 배경으로 학습 매체에 접근이 편리하여 교수학습 및 수업운영에도 다양하게 활용 가능하다. 그러나 소셜러닝은 새로운 교육 환경의 교수매체로써 교육에 어떠한 영향을 미칠 것인가와 관련하여 SNS의 매체적 유용성, 학습효과, 교수자와 학습자 측면에서의 교육적 활용도 등 웹기반 학습과 관련된 많은 연구들처럼 SNS를 수업에 적용하여 활용한 현장연구들에 대한 실증적인 분석이 학교교육 현장에서 필요하다[6]. 그러나 현실적으로 SNS를 형식적 교육에 적용하여 운영되는 사례는 많지 않다 [7][8].

따라서 SNS의 교육적 활용에 대한 실증 연구를 수행하는데 있어 기존의 교육효과 분석 이론의 타당성을 검증할 필요가 있으며, 실제 교육에서 얼마나 효과적으로 적용할지에 대한 기초 정보제공과 사전 연구자료가 필요하다.

본 연구에서는 SNS가 갖는 사회적기능인 교류, 교감 등의 상호작용의 특징[9]이 기존의 교육효과 분석연구[10][11]에서의 주요 변인인 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감에 어떤 영향을 주는지를 분석하며, SNS의 활용을 자기중심적 활동과 사회적 상호작용을 증가시킨 사회적 활동으로 구분하여 SNS를 활용한 교육방법의 교육효과를 실제 대학 교육과정에서 비교, 분석하였다. 연구 목적에 따라 설정된 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, SNS를 활용한 수업 방법이 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기 효능감에 영향을 미치는가?

둘째, SNS를 활용한 수업 방법에서 사회적 상호작용을 강화할 경우 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기 효능감에 영향을 미치는가?

셋째, SNS를 활용한 수업이 어떠한 교육효과가 있는가?

## 2. 이론적 배경

### 2.1 소셜러닝

소셜 러닝은 넓은 의미로는 ‘소셜 네트워크와 이러닝이 결합하여 사회적 상호 작용이 강화된 비형식학습’ 또는 ‘소셜 미디어를 기반으로 한 참여적 학습’으로 정의된다. 좁은 의미로는 ‘소셜 미디어나 소셜 네트워킹 도구를 수업 활동에 보조적으로 활용하는 혼합형 학습형태’를 말한다[12]. 이는 <표 1>과 같이 다양한 내용으로 정의되고 있다[13][14].

이러한 소셜러닝은 시간과 장소의 제약을 벗어나 컴퓨터를 이용한 협력학습을 가능하게 한다. 최근에는 SNS를 적극적으로 사용하는 대학이 증가하고 있는데 이는 SNS가 학습의 새로운 방법을 이끌어 내고, 학습자에게 학습의 과정에 통제권을 주며 동료 간의 학습을 지원하고, 반성적 학

<표 1> 소셜네트워크의 다양한 정의

한국경제(2011)	온라인에서 만난 사람들이 학습을 할 수 있도록 새로운 개념의 온라인 교육방식이다. 페이스북 등 SNS에서 지인들끼리 게임을 하는 것과 비슷하다. 이러닝은 전문강사의 동영상강의를 일반적으로 서비스하지만 소셜 러닝은 수강생들이 소통하며 실력을 키울 수 있다
WOW한국(2011)	소통이라는 SNS의 특성을 통해 교육에 참여하는 사람들 간의 활발한 상호작용을 유도함으로써 주도적으로 참여하면서 스스로 학습하는 교육이 가능하도록 한다.
서요한(2011)	기존의 형식적인 학습이 아닌 SNS를 기반으로 현장이나 사회적 환경에서의 교류과정을 통해 이뤄지는 학습으로 비공식적 학습 개념과 일맥상통한다.
이찬(2011)	사회적 상호작용을 통한 학습으로 소셜 러닝은 공간성, 이동성, 상호 연결성, 실제성, 시간성, 그리고 국제성 등을 장점으로 앞으로 더욱 활발해질 것으로 예상된다.
Bingham and Conner (2010)	온라인 커뮤니티 작업환경에서 소셜 미디어를 활용한 모든 커뮤니케이션 활동이다.
이수운(2011)	교육자와 피교육자의 구분이 사라지는 ‘협업’과 ‘공유’의 정신을 토대로 한 소셜 미디어를 기반으로 한 다자간 교수자와 학습자의 교수-학습 활동이다.

습을 증진시키며, 디지털 공간에서 자신의 정체성을 형성하도록 하고, 더 나아가 사회적 참여를 이끌어 내기 때문이다[15].

소셜러닝 이론은 미국의 심리학자 알버트 반두라가 1977년 출간한 ‘소셜러닝 이론(Social learning theory)’을 통해서 주장한 이론이다. 사람의 행동은 다른 사람의 행동이나 어떤 주어진 상황을 관찰하고 모방함으로써 이뤄진다는 이론으로 인간의 행동이 보상이나 처벌의 조작 결과로 결정된다는 종전의 학설을 뒤집는 학설이었다 [6][7].

반두라의 소셜 러닝 이론은 인간의 행동 또는 성격에 영향을 미치는 결정적 요인으로 사회적 요소를 중요시한다. 특히 반두라는 사회적 상황 속에 있는 사람들은 다른 사람의 행동을 관찰하는 것만으로도 훨씬 더 빨리 학습할 수 있다는 ‘관찰학습’의 개념을 주장했다. 관찰학습에는 모방을 하는 것과 모방하지 않은 학습 모두가 포함되며, 밖으로 드러나는 행동에만 초점을 맞추는 행동주의 학습이론과 달리, 인간의 내면에서 일어나는 인지과정도 중시한다. 이같은 반두라의 소셜러닝 이론에 따르면 개인의 학습 결과에 영향을 주는 세 가지 요인은 학습자, 동료 및 행동과 관련된 보상결과다. 바람직한 결과를 도출할 수 있다고 믿는 학습자의 신념이나 믿음인 자기효율성(Self-efficacy)은 과거의 성취경험, 대리경험뿐만 아니라 사회적 영향력에서 기인한다. 자기 효율성에 관한 자각은 개인이 특정 활동을 선택하는 데

영향을 미쳐 결과적으로 그의 정체성을 형성한다. 반두라는 또 인간의 행동 발달과 학습은 환경과의 끊임없는 상호작용을 통해 형성된다고 강조했다.

## 2.2 자기주도성

1960년대 말 토그(Tough)에 의해 ‘자기계획학습’이라고 명명된 자기주도학습(Self-directed learning)은 프로젝트법이 배경이 된다. 학습자 스스로 학습 요구를 진단하여 목표를 설정하고 달성하기 위해 다양한 인적, 물적 자원을 선택하여 학습의 성과를 평가하는 과정, 즉 학습자들이 처한 다양한 현실을 인정하고 총체적인 접근을 하는 것이 자기주도학습이다[16].

전통적인 교사 주도 학습은 교사의 지식을 바탕으로 여러 교육적 자원을 교사 중심으로 구축하고 학습을 진행하며 학생들의 외적인 동기에 치중한다. 또한 학습평가를 전체적인 상대평가로 시행하기 때문에 각 개인의 창의성과 잠재적 능력을 간과할 수 있다. 이와는 상대적으로 학습자 중심의 자기주도 학습은 목표지향적이고 복합적인 활동이며 학습자 자신의 지식과 규칙을 통하여 이루어지는 학습으로 학습자 자신을 모든 학습과정의 의사결정과 행동의 주체로 내세우기 때문에 자기주도적 학습은 그 행동의 주체자인 학습자인 자신의 내면적, 외면적인 상황과 환경에 크게 영향을 받는다. 이와 같은 자기주도적 학습

의 큰 특징은 학습의 자기주도성과 자아관리에 있는 것으로 독립성, 주도성, 자율성이 의미론적으로 내제되어 있다. 자기주도적 학습의 활성화 배경에는 정보통신기술의 발달과 다양한 콘텐츠의 제공, 사회적 변화에 따른 학습 대상자의 수요 증가, 기업 및 교육 기관의 능동적인 지원을 원인으로 들 수 있다.

### 2.3 정보통신 기술에 대한 태도 및 자기효능감

컴퓨터나 인터넷을 활용하는 능력은 교실 학습에서 언어 능력과 마찬가지로 가상수업의 학습자에게는 필수적인 능력이기 때문에 학습자가 인터넷 활용 능력과 학습관리 능력이 있다면 원격 수업에서의 성공할 가능성이 높다[17]. 따라서 소셜러닝의 경우에도 컴퓨터 기반학습 프로그램을 전제로 하기 때문에 모바일 기기의 활용능력은 학습자에게 요구되는 중요한 능력이라고 할 수 있다[15].

컴퓨터 기술을 활용하는 학습 및 업무시스템에서 컴퓨터 활용 능력이 교육 및 업무 성과에 어떠한 영향을 미치는지에 대한 기존의 연구를 살펴보면, [18]는 기술수용모델에 근거한 연구에서 인지된 용이성은 인지된 유용성에 영향을 미치며, 그 이유는 이용자가 새로운 기술을 사용하기에 쉽다고 느끼면 느낄수록 그 기술이 유용하다고 느끼기 때문이라고 하였다. 즉, 모든 조건이 동일하다면 사용하기 쉬운 기술일수록 사용가능성이 높아진다는 것을 의미하는 연구결과이다. [19]의 연구에서도 기존 이동통신의 사용자들이 이동단말기 기반의 무선인터넷 서비스라는 새로운 기술을 수용하는 과정에 영향을 미치는 요인을 기술수용모델을 적용하여 그 영향을 밝히고자 하였다. 연구결과, 무선인터넷에 대한 인지도와 단말기의 사용빈도가 높을수록 사용자가 느끼는 무선인터넷의 용이성은 높아지는 것으로 나타났으며, 지각된 용이성이 높을수록 무선인터넷에 대한 유용성도 높게 느끼는 것으로 나타났다. [20]의 연구에서는 직무-기술 적합 (TFT: Task Technology Fit) 모형을 이용하여 모바일 정보기술이 사용자의 직무특성과의 적합성에 있어 전체 직무성과는 모바일 이용, 직무-기술의 적합, 개인특성의 순으로

영향을 받는 것으로 나타났으며, 모바일의 직무-기술의 적합이 모바일 이용에 영향을 주어 개인 직무 성과를 향상시킨다는 사실을 확인하였다. 그리고 학업적 자기효능감은 Bandura(1977)의 사회학습 이론을 근간으로 '학습자가 학습과제를 수행하기 위해 요구되는 행위를 조직하고, 이를 실행해 나아가는 자신의 능력에 대한 판단'이라고 설명하고 있다. 즉, 학습 자기효능감이 학업수행과 학습과정을 결정하여 학업성취도에 영향을 매개하며, 학습자의 목표를 통해 학업성취도에 직, 간접적인 영향을 미친다[21]. 따라서 자기효능감은 자기주도적 학습과 함께 교육만족도에 영향을 미치는 변인으로 보고 있다[22][23].

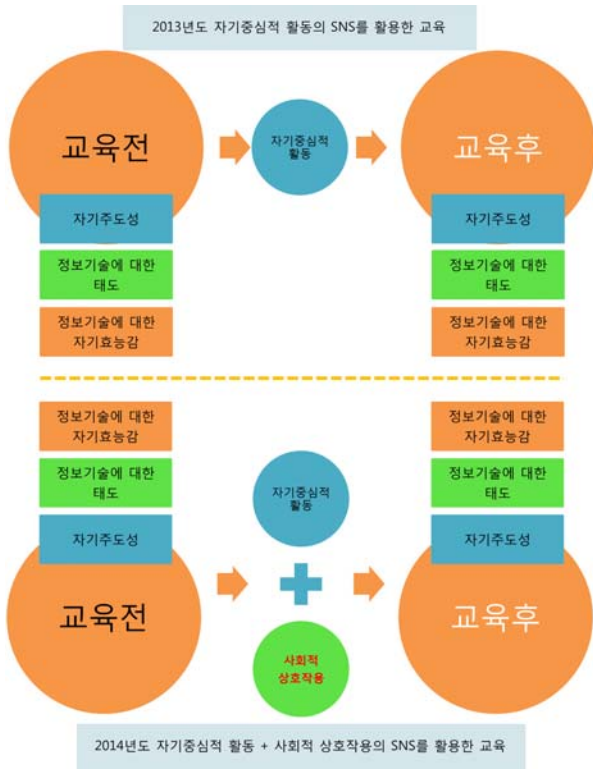
일반적으로 스마트 디바이스를 활용하는 SNS 교육에서는 정보통신 기술을 얼마나 잘 이해하고 활용하는 지가 주요 교육 능력으로 나타나며, 이는 곧 학습자가 스스로 학습과정을 설계, 실행해 나아가는 자기효능감에 주요한 변인이 된다.

## 2. 연구방법

### 2.1 연구 모형

본 연구는 SNS 활용 수업의 과제수행에 있어 자기중심적 활동과 동료와 함께 과제를 공유하는 사회적 활동이 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감에 있어서 어떤 차이가 있는지를 파악하는 비동등성 실험군 원시실험설계이다.

연구절차로 2013년도 시행된 자기중심적 활동은 워드화일, 사진과 동영상을 업로드하고 교육적인 글이나 매체를 보고 그에 대한 비평의 글을 올리는 활동을 말한다. 반면, 2014년도 추가된 사회적 활동은 자기중심적 활동을 포함한 동료들의 글과 동영상을 보고 상호교환이 활발하게 이루어지는 과제를 포함하여 타인의 글과 매체를 보고 SNS에서 상호의견교환을 하는 장으로서 활용하는 것을 의미한다.



<그림 1> 연구 모형

## 2.2 연구대상

본 연구의 대상자는 SNS를 통한 자기중심적 활동 그룹과 사회적 활동 그룹으로 분류할 수 있다. 자기중심적 활동 그룹은 대학원에서 2013년도 1학기 건강교육세미나 교과목을 이수한 21명이고, 사회적 활동 그룹은 2014년도 1학기에 동일교과목을 이수한 23명의 대학원생으로 총 44명을 대상으로 하였다. 두 집단 분산의 동질성에 대하여 Levene의 f검증 결과, 자기주도성, 정보통신기술에 대한 태도와 정보통신기술에 대한 자기효능감이 유의확률은 각각 0.644, 0.477, 0.927로 나타났다. 이는 분산의 동질성에 대해 유의확률이 0.05보다 큰 수치를 보이므로 집단 간 분산이 동질한 것으로 나타났다. 따라서 두 집단을 대상으로 연구목적에 맞게 비교 분석할 수 있다. 대상자에 대한 일반적인 특성은 <표 2>과 같다.

<표 2> 대상자의 일반적 특성

	자기중심적활동	사회적활동
	M±SD/n(%)	M±SD/n(%)
나이(연령)	38.67±5.93	42.57±1.47
페이스북 사용기간		
이번이 처음	5(23.8)	17(73.9)
1년 미만	10(47.6)	2(8.7)
1년 이상	6(28.6)	4(17.4)
1일 페이스북 사용시간		
이번이 처음	6(28.6)	17(73.9)
1시간 미만	13(61.9)	5(21.7)
1시간~2시간 미만	1(4.8)	1(4.3)
페이스북 이용 목적		
친목도모	10(47.6)	5(21.7)
수업 관련	3(14.3)	
기타	1(4.8)	1(4.3)
주로 사용하는 SNS (다중응답)		
블로그, 미니홈피	4(19)	1(4.3)
지식공유서비스	3(14.3)	1(4.3)
온라인 커뮤니티	14(66.7)	12(52.2)
마이크로블로깅	4(19.0)	3(13.0)
기타	1(4.8)	4(17.4)
웹기반 코스 수강 경험		
있다	4(19)	2(8.7)
없다	17(81.0)	20(87.0)
웹기반 코스 수강 과목		
직장에서 SNS, PPT, 엑셀	1(4.8)	1(4.3)
통계 수업	1(4.8)	
MOS, Excel 2002	2(9.6)	1(4.3)

※ 무응답은 제외함

## 2.3 측정도구

측정도구는 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감으로 활용하였다.

### 2.3.1 자기주도성

Guglielmino(1977)가 개발한 자기주도학습 준비도 척도(SDLRS)로 총 58문항의 리커트 5점 척도로 구성되어 있다. 자기주도학습과 관련된 태도와 기술을 지니고 있는 지에 대하여 학습자 스스로가 인식하는 정도를 측정하는 것으로 성인학습자를 대상으로 사용한 도구이다. 하위 영역은 학습에 대한 개방성, 효율적인 학습자라는 자아개념, 학습에의 솔선수범, 자신의 학습에 대한 책임감, 학습에 대한 애정과 열성, 미래지향성, 창의성, 그

리고 문제해결능력의 8개로 구성되었다[24]. 학습자의 자기주도학습은 응답자가 각 문항에서 ‘전혀 그렇지 않다’로 반응하면 1점, ‘그렇지 않다’는 2점, ‘그저 그렇다’는 3점, ‘그렇다’는 4점, 그리고 ‘항상 그렇다’는 5점으로 점수 처리하였다. 58문항 가운데 17개 문항의 부정문항은 역코딩으로 처리하였다. [24]의 연구에서 신뢰도(Cronbach’s  $\alpha$ )는 .94였으나 본 연구에서는 .79 이었다.

### 2.3.2 정보기술에 대한 태도

정보기술에 대한 태도를 측정하는 도구는 컴퓨터에 대한 태도를 측정하는 도구에 근거하여 수정, 개발된 것이 대부분이다. 컴퓨터에 대한 태도를 측정하는 도구는 미네소타 대학(Minnesota Education Computing Consortium, 1979)에서 처음 개발되었고 이후 Gressard, Loyd, Reece 그리고 Gable 등에 의해 유사한 척도가 개발되기 시작하였다[25]. 본 연구에서는 [25]가 초등학교 교사 1,161명을 대상으로 개발한 측정도구를 기본으로 연구목적에 적합하도록 일부 용어를 수정하여 사용하였다. [25]는 기존에 개발된 컴퓨터 활용에 관한 태도 측정 도구 18가지에 대하여 척도, 하위구성요인, 개발대상 및 신뢰도와 타당도를 종합적으로 비교 분석한 후 컴퓨터에 대한 감정적, 인지적, 그리고 행동적 경향성을 측정하는 문항으로 총 15문항으로 구성되었고 응답자가 각 문항에서 ‘전혀 그렇지 않다’로 반응하면 1점, ‘그렇지 않다’는 2점, ‘잘 모르겠다’는 3점, ‘그렇다’는 4점, 그리고 ‘정말 그렇다’는 5점으로 점수처리 하였다. 15 문항 가운데 부정적인 문항인 7개에 대해서는 역코딩하였다. [25]의 연구에서 Cronbach’s  $\alpha$ 는 .88 이었고 본 연구에서는 .82이었다.

### 2.3.3 정보기술에 대한 자기효능감

정보기술에 대한 학습자의 자기효능감은 McCoy(2001)가 대학생들을 대상으로 개발한 측정도구로서 총 12문항으로 구성되었고 응답자의 반응은 Bandura의 제안에 따라 0에서 100까지 10 단위로 나누어 자기효능감의 정도를 답하도록 되어 있고 점수가 높을수록 자기효능감이 높음을

의미한다[26]. 이 연구에서 Cronbach’s  $\alpha$ 는 .93이었고 본 연구에서는 .97로 나타났다.

### 2.3.4 개방형 문항

SNS교육에 대한 효과를 파악하기 위해 개방형 질문을 활용하여 내용분석을 시도하였다. 질문내용은 연구목적에 맞는 문항을 중심으로 만들었으며 그에 대한 문항 적합도를 교육학 전문가 3명과 대학교수 3명의 자문을 통해 최종적으로 일곱개의 문항으로 도출하였다<표3>.

<표 3> 개방형 문항

순번	내용
1	SNS를 활용한 교육방법의 장점
2	SNS를 활용한 교육방법의 단점
3	SNS를 활용한 교육후 활동도 측면에서 달라진 점
4	향후 SNS를 활용한 교육을 타인에게 추천하고 싶은 이유
5	향후 SNS를 활용한 교육을 타인에게 추천하고 싶지 않은 이유
6	SNS의 지속적으로 사용하고자 하는 이유
7	SNS의 지속적으로 사용하고 싶지 않은 이유

## 2.4 분석 방법

자료는 SPSS WIN 21을 활용하여 사전검사와 사후검사에 대한 측정결과는 대응표본(paired t-test) 검증을 실시하였고, 질적 연구의 분석은 내용분석을 실시하였다.

## 3. 연구 결과

본 연구는 SNS를 활용한 대학원 수업에서 자기중심적 활동 및 사회적 활동으로 이루어진 수업이 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감에 어떠한 교육적 효과성을 갖는지 알아보았다.

### 4.1 자기중심적 활동의 수업

<표4>자기중심적 활동의 SNS 활용 수업에서 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감의 효과성을 알아본 결과이다.

첫째, 자기주도성(사전 평균 : 3.393 / 사후 평균 : 3.623)에 대한 분석 결과 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 그리고 t검증의 유의확률 = 0.003 < 0.05 으로, 유의수준 0.05에서 수업전과 수업후의 평균차이는 유의하다고 할 수 있다.

둘째, 정보통신기술에 대한 태도(사전 평균 : 3.517 / 사후 평균 : 3.733)에 대한 분석 결과 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 그리고 t검증의 유의확률 = 0.027 < 0.05 으로, 유의수준 0.05에서 수업전과 수업후의 평균차이는 유의하다고 할 수 있다.

셋째, 정보통신 기술에 대한 자기효능감은 분석 결과 통계적으로 유의미한 차이를 보이지 않았다. 그리고 t검증의 유의확률 = 0.222 > 0.05으로, 유의수준 0.05에서 수업전과 수업후의 평균차이는 유의하다고 할 수 없다. 따라서 수업종료후의 정보통신기술에 대한 자기효능감은 수업전보다 향상했다고 판단할 수 없다.

<표 4> SNS 활용수업의 교육적 효과 비교분석

(n=21)					
	변수명	평균	표준편차	t값	p값
자기주도성	실험전	3.393	.2311	-3.363	.003*
	실험후	3.623	.3589		
정보통신 기술에 대한 태도	실험전	3.517	.4695	-2.395	.027*
	실험후	3.733	.4638		
정보통신 기술에 대한 자기효능감	실험전	76.190	18.6778	-1.259	.222
	실험후	79.127	15.2922		

\*p<0.05

#### 4.2 자기중심적 활동과 사회적 상호작용을 병행한 수업

<표5>는 자기중심적 활동에 사회적 활동을 추가한 SNS 활용 수업에서의 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감의 효과성을 알아본 결과이다.

첫째, 자기주도성(사전 평균 : 3.238 / 사후 평균 : 3.518)이 향상됨을 알 수 있었다. 그리고 t검

증의 유의확률 = 0.000 < 0.05이므로, 유의수준 0.05에서 평균차이는 유의하다.

둘째, 정보통신기술에 대한 태도(사전평균 : 3.180 / 사후평균 : 3.536)에 대한 분석 결과 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 그리고 t검증의 유의확률 = 0.000 < 0.05이므로, 유의수준 0.05에서 평균차이는 유의하다.

셋째, 정보통신 기술에 대한 자기효능감(사전평가 : 65.540 / 사후평가 : 79.790)에 대한 분석 결과 통계적으로 유의미한 차이를 보였다. 그리고 t검증의 유의확률 = 0.000 < 0.05이므로, 유의수준 0.05에서 평균차이는 유의하다.

<표 5> SNS 활용수업의 교육적 효과 비교분석

(n=23)					
	변수명	평균	표준편차	t값	p값
자기주도성	실험전	3.238	.2381	-4.193	.000*
	실험후	3.518	.2536		
정보통신 기술에 대한 태도	실험전	3.180	.5166	-4.178	.000*
	실험후	3.536	.3582		
정보통신 기술에 대한 자기효능감	실험전	65.540	20.478	-4.877	.000*
	실험후	79.790	14.769		

\*p<0.05

#### 4.3 SNS 활용 수업의 교육적 효과성에 대한 의견

SNS 활용한 수업의 교육적 효과성 의견에 대한 질문에 총 23명 응답하였다. 첫째, SNS를 활용한 교육방법의 장점은 무엇이라고 생각하십니까? 라는 질문에 '정보공유'라고 응답한 수가 가장 많이 나타났으며 다음으로는 대중성 및 사회성이 높게 나타났다.

- 여러 사람이 함께 공유할 수 있고, 시간과 장소에 구애받지 않아 활용도가 높다. 의문사항이 있을 시 바로 묻고 답할 수 있어 효과적이다.

- 한 공간에 있을 수 없는 대상자들의 전체 공유가 가능하고 의사소통할 수 있어 시간의 구애가 없다. 여러

사람의 사고방식을 엿볼 수 있다.

둘째, SNS를 활용한 교육방법의 단점은 무엇이라고 생각하십니까? 라는 질문에는 교육방법으로는 좋으나 사생활 및 개인정보 노출이 심한 것이라고 응답하였다.

- 개인의 사생활과 개인정보가 삼시간에 노출될 수 있다. 정확하지 않은 정보들이 난무하다. 특별한 제약없이 글을 올릴 수 있어 확인되지 않는 정보들이 전 세계로 유통될 수 있다. 더욱 심각한 것은 SNS에서의 인맥에 너무 치중하게 되면 현실에서의 대인관계가 원활하지 않게 된다. 그래서 현실 사회의 부적응자가 될 수 있다. 또 기업이 개인 정보를 상업적 수단으로 삼게 된다면 개인은 원하지 않은 정보들을 취할 수 있고 스톨레스 등의 피해를 입을 수 있다

셋째, SNS를 활용한 수업을 한 후, 현재의 SNS의 활용도 측면에서 달라진 점은 무엇입니까?라는 질문에는 ‘SNS를 활용’이 자유롭고 다각도로 응용할 수 있게 되었다라고 응답하였다.

- SNS활용에서 정보검색이나 메일을 주고 받는 등의 기능만을 사용했는데 이번 수업을 통해 다른 방법으로 SNS를 활용할 수 있게 되었다.
- SNS활용을 폭넓게 하지는 않지만 전혀 소통을 하지 않았던 사람들의 소식을 접할 수 있었다. 동영상 촬영 및 유튜브 만드는 법을 배울 수 있어서 향후 활용도가 높을 것 같다.

넷째, 향후 SNS를 활용한 교육을 타인에게 추천하고 싶은가? 라는 질문에는 ‘정보화시대에 맞춰 나가는 교육법이라고 생각한다.’가 가장 많았다.

- SNS를 통한 교육은 정보화시대에 맞춰 나가는 교육법이라고 생각한다.
- SNS를 통한 교육은 병원에서 활용하면 좋을 것 같다. 병원 홍보 뿐 만이 아닌 환자, 보호자들도 함께 공유하면 더욱 효과적 일 것 같다.
- 교육방법을 다양하게 하고 여러 채널을 이용하는 것은 새로운 것에 대한 흥미를 자극하고, 만약 경험해 보지 못했다면 경험해 볼 만한 가치가 있다. 또 경험해 본 사람이라면 활용하는 방법에 따라 교육내용이 달라지기 때문에 활용가치가 높다고 생각한다.

다섯째, 향후 SNS를 활용한 교육을 타인에게 추천하고 싶지 않은 이유가 무엇인가?라는 질문에는 ‘기기활용에 대한 거부감, 진도 부진 및 기존 학내 이러닝시스템을 선호하기 때문에 추천하고 싶지 않다’는 의견이 제시되었다.

- SNS 활용을 위한 교육은 필요하고 시대적인 흐름에 맞추어 정보 습득에 도움이 되나, SNS를 활용한 교육은 학생의 기기 활용 정도, 관심에 따라 오히려 번거롭고 복잡해질 수 있으며 표현에 제한적인 부분들도 있다.
- 학교 공식 이러닝 사이트가 보기도 쉽고 활용도가 더 용이하다.

여섯째, SNS를 지속적으로 사용할 것인가? 에 대한 응답으로는 ‘정보공유 및 반복학습으로 지속 사용할 것’이 가장 많은 응답을 하였다.

- SNS를 지속사용하면서 사회생활에 적극 반영할 것이다. 대부분의 주변 지인들이 이미 SNS를 통해 정보공유와 친목도모, 자료교환 등을 하고 있기 때문에 필요한 것 같다.

일곱째, SNS를 지속적으로 사용하고 싶지 않은 이유가 무엇인가?라는 질문에는 ‘SNS의 사생활 및 개인정보 노출로 지속적으로 사용하지 않을 것이다.’라고 응답하였다.

- SNS의 교육적활동은 사용하겠지만 사생활 노출과 모르는 사람의 관계에서 내 정보를 알 수 있다는 것에는 거부감이 있어 개인적 SNS 활용은 하지 않을 예정이다.

개방형 질문에 대한 분석 결과는 <표6>와 같다.



<표 6> 개방형 질문

개방형 문항	답변내용	빈도
1. SNS를 활용한 교육방법의 장점	정보공유	9
	대중성/사회성	7
	즉시성	6
	자율성	6
	접근성 용이	5
	기계에 대한 두려움 극복/자신감	5
	반복학습가능	3
	신속성	3
	활용성	3
	흥미성	2
	자기주도성	1
	교육매체 활용방법의 다양화	1
	동시에 많은 정보 습득	1
	스트레스 해소	1
	문장력 향상	1
전달내용의 정확성	1	
2. SNS를 활용한 교육방법의 단점	사생활 및 개인정보 노출	8
	SNS 및 기기사용의 어려움	5
	비언어적 행위 관찰 어려움/인간적 교류 부족	4
	교육참여도 저하	1
	호응도 저하	1
	의미전달의 오류	1
	집중도 저하	1
3. SNS를 활용한 수업을 한 후, 현재의 SNS의 활용도 측면에서 달라진 점	SNS를 활용가능	17
	동영상제작 및 유튜브 활용능력 가능	2
	타인의 활동을 통해 교육자로서의 자신의 태도를 수정·보완할 수 있음	1
	타인의 정보에 대한 관심도 증가	1
	SNS를 색다른 교육방법으로 지속·확장 희망	1
	사용하지 않은 컴퓨터의 활용방법을 통해 효율적인 과제수행 가능	1
	페이스북을 통해 친구찾기 가능	1
	비밀그룹을 통해 우리들만의 공간활용 가능	1
	SNS에 대한 부정적 생각 감소	1
	배움에 대한 흥미 및 자신감 획득으로 SNS 과급효과에 대한 과장인지	1
	전문가가 아닌 일반인도 사용가능함으로 일상생활에서의 활용도가 높음	16

4. 향후 SNS를 활용한 교육을 타인에게 추천하고 싶은 이유	정보공유, 시간자유성, 즉시성	2	
	디지털세대에 합류하고 있다는 살아있는 느낌	2	
	짧은 시간내에 정확한 정보공유	2	
	스스로가 발전하고 있다는 느낌, 자신감, 활력	2	
	동료들과의 소통 공간	1	
	새로운 자료를 용이하게 검색	1	
	인쇄매체가 아닌 디지털 매체활용으로 사용 용이	1	
	5. 향후 SNS를 활용한 교육을 타인에게 추천하고 싶지 않은 이유	진도를 따라가지 못하는 상황이라면 교육시 지루함	1
		많은 사람들이 사용하고 있기 때문에 추천할 필요 없음	1
		젊은 층이 아닌 기기 사용능력이 없는 노인이라면 추천하고 싶지 않음	1
SNS보다 공식사이트(학교이러닝시스템)의 활용도가 용이함		1	
6. SNS를 지속적으로 사용하고자 하는 이유	정보공유 및 반복학습 가능	12	
	친구들과의 지속적인 교류 공간	2	
	타인에 대한 교육용으로 활용	2	
7. SNS를 지속적으로 사용하고 싶지 않은 이유	SNS의 사생활 및 개인정보 노출	7	
	개인적인 시간 방해	1	
	답글에 대한 부담감과 버거움	1	

### 5. 결론 및 논의

본 연구에서는 SNS가 갖는 사회적기능인 교류, 교감 등의 특징이 교육효과 분석의 주요 변인인 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효능감에 어떤 영향을 주는지를 분석하였다. 이를 위해 SNS 활용 수업을 자기중심적 활동과 사회적 상호작용을 추가한 사회적 활동으로 구분하여 교육효과를 비교, 분석하였다.

본 연구 문제를 규명하기 위해 자기중심적 활동과 사회적 활동이 자기주도성, 정보기술에 대한 태도와 자기효능감에 있어서 어떤 차이가 있는지를 비동등성 실험군으로 원시실험설계 하였으며,

측정도구로는 자기주도성-Guglielmino(1977)가 개발한 자기주도학습 준비도 척도(SDLRS), 정보기술에 대한 태도-Kim(1995)의 컴퓨터 활용에 관한 태도 측정 도구, 그리고 정보기술에 대한 학습자의 자기효능감-McCoy(2001)의 측정도구를 사용하였다. 이 자료의 결과를 SPSS WIN 21을 활용하여 사전검사와 사후검사에 대한 측정결과는 대응표본(paired t-test) 검증을 실시하였고, 질적연구의 분석은 내용분석을 실시하였다.

그 결과 자기중심적 활동만을 활용한 SNS 활용 수업에서는 자기주도성과 정보기술에 대한 태도는 유의미한 결과를 나타내었으며, 정보통신 기술에 대한 자기 효능감은 유의미하지 않았다. 또한 사회적 상호작용이 추가되었을 경우 자기주도성, 정보기술에 대한 태도 및 자기효과성 모두 유의미한 결과가 나왔다. 또한 SNS 수업의 교육효과에 대한 내용분석에서는 정보의 공유 및 즉시성, 접근성의 장점으로 교육 방법으로 추천한다는 의견이 지배적으로 나왔다. 반면 정보보안과 사생활 노출을 문제점으로 제시하였다.

이같이 SNS를 활용한 수업에서는 자기중심적 활동과 사회적 상호작용이 병행될 경우 학습자 스스로 계획하고, 실행하는 자기주도성 향상과 학업능력을 나타낼 수 있는 정보기술의 태도 향상, 그리고 개별 학업 만족도를 나타낼 수 있는 정보기술의 자기효능감을 향상시킴을 확인 할 수 있었다.

이는 기존의 [8]의 SNS를 활용한 대학수업이 학습자 태도, 자기효능감, 학습실재감에 효과성이 있다는 연구를 지지하며, 또한 [9]과 같이 SNS 활용 수업이 학습실재감, 학습몰입, 학습만족도에 관계가 있다는 연구 결과를 뒷받침 하고 있다. 따라서 SNS 활용 수업이 다양한 교육적 효과성이 있음을 확인할 수 있었으며, 특히 자기중심적 활동에 사회적 상호작용을 병행 할 경우 학습의 자기 주도성, 정보기술의 태도 및 자기효능감이 모두 향상되었다.

이에 본 연구를 통하여 SNS 활용 수업의 교육방법이 교육적 효과성을 향상시킴을 확인할 수 있었다. 따라서 기존 연구에 추가적으로 실제 교육에 적용할 수 있는 SNS 교수학습 모델과 협력 학습 모델에 관한 추가 연구가 필요하며, 다양하

고 효율적인 기능의 SNS를 교육방법으로 적극 활용할 수 있다.

## 참 고 문 헌

- [1] Kim, J. H., & Lee, K. M. (2012). CMF-based priority processing method for multi-dimensional data skyline query processing in sensor networks. *KIPS Transactions on Software and Data Engineering*, Vol. 1, No. 2, pp. 7-18.
- [2] 정미현·김재현 (2011). 보조 학습도구로서의 눈 활용방안 연구. *한국컴퓨터교육학회 하계 학술발표논문지*, Vol. 15, No. 2, pp. 135.
- [3] 정미현·남상엽·김재현 (2012). 교육적 활용을 위한 SNS 도구의 종류별 특징 분석. *한국인터넷정보학회 하계 학술발표대회 논문집*, Vol. 13, No. 1, pp. 165.
- [4] Paul A, Tess. (2013). The role of social media in higher education classes (real and virtual) - A literature review. *Computer in Human Behavior*, Vol. 29, A61.
- [5] 홍삼열·오채철 (2012). 소셜네트워크사용자 접속요인 비교분석: 트위터, 페이스북, 카카오 스토리를 중심으로. *Journal of Korean Society for Internet Information*, Vol. 13, No. 6, pp. 10.
- [6] 한국교육학술정보원 (2012). *스마트교육 수업 시나리오(2) 초등학교 수업사례*: 서울.
- [7] 차승봉 (2011). *대학생의 Social Network Service 참여와 학습 성과에 관한 구조방정식 모델*. 박사학위논문, 서울: 건국대학교.
- [8] 진현승 (2012). *SNS(Social Network Service)를 활용한 대학수업에서 학습자가 지각한 유용성과 태도, 자아효능감이 학습 몰입과 학습실재감에 미치는 영향, 페이스북(facebook)을 중심으로*. 석사학위논문, 서울: 건국대학교.
- [9] 박혜진 (2013). *SNS 활용 대학수업에서 학습실재감, 학습몰입, 학습만족도, 학습지속 의향 간의 구조 관계 분석*. 박사학위논문, 서울: 건국대학교.
- [10] 강우식·진주성 (2013). 자기주도적학습능력 과 소셜러닝을 위한 소셜네트워크서비스의

- 교수매체적 속성과의 관계 탐색. **교육종합연구**, Vol. 11, No. 3.
- [11] 김은영 · 김정현 · 최예솔 (2012). 협동학습에서 소셜네트워크 서비스(SNS)를 활용한 성찰 활동이 학습몰입, 학업적 가치효능감, 학업성취에 미치는 효과. **교육방법연구**, Vol. 23, No. 4.
- [12] 윤영민 (2011). 소셜러닝 : 집단지성의 교육적 활용. **이러닝학회 춘계 학술 발표 논문집**, pp.88-100.
- [13] 김월선 (2012). **소셜 러닝을 활용한 웹프로그래밍 수업 운영 방법의 설계 및 평가**. 석사학위논문, 서울: 이화여자대학교.
- [14] 조윤경 (2010). **페이스북 기반 소셜러닝 (Social Learning) 학습환경 설계**. 석사학위논문, 서울: 이화여자대학교.
- [15] 김준환 · 이황 (2012). 소셜러닝 참여의도에 영향을 미치는 변인 탐색. **국제e비즈니스학회**, Vol. 13, No. 2, pp. 23-47.
- [16] 조현영 (2006). **e-learning 기반에서 과학과 자기주도적 학습력 신장에 관한 연구**. 석사학위논문, 대구: 영남대학교.
- [17] Wishart, J., & Blease, D. (1999). Theories underlying perceived changes in teaching and learning after installing a computer network in a secondary school. *British Journal of Educational Technology*, pp. 25-41.
- [18] Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use. *User Acceptance of Information Technology MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, pp. 319-340.
- [19] 김민재 · 이정우 (2001). 모바일 비즈니스: 무선인터넷 서비스 수용의 영향요인에 관한 연구. **한국경영정보학회**, Vol. 3, No. 1, pp. 83-101.
- [20] 이건창 · 김진성 (2004) 의료기관 모바일 서비스 이용자의 직무성과에 관한 연구: 개인특성과 직무-기술적합 모형을 중심으로. **대한산업공학회**, Vol. 17, No. 3, pp. 314-329.
- [21] Barry, J. Z., Bandura, A., & Manuel, M. P. (1992). Self-motivation for academic attainment: The role of self-efficacy beliefs and personal goal setting. *American Educational Research Journal*, Vol. 29, No. 3, pp. 663-676.
- [22] 송소라 (2013). **비디오 레코딩을 통한 자가평가 학습법이 기본간호실습 수행능력과 자기주도적 학습능력, 문제해결능력, 학업적 자기효능감에 미치는 영향**. 석사학위논문, 서울: 성신여자대학교.
- [23] 김혜란 · 최은영 · 강희영 · 김성민 (2011). 시뮬레이션기반 응급간호교육을 받은 간호학생의 학업성취도와 자기효능감, 학습태도 및 수업만족도의 관계. **한국간호교육학회지**, Vol. 17, No. 1, pp. 5-13.
- [24] 김혜영 (1998). 성인교육에서 자기주도학습 준비도와 성격유형 및 귀인양식이 학업성취도에 미치는 영향. 박사학위논문, 대전: 충남대학교
- [25] Kim, S, S. (1995). *Development of computer literacy test and attitude scale for teacher education*. Unpublished doctoral dissertation, University of the Philippines.
- [26] 오정숙 (2005). **지원기관 유무에 따른 대학에서의 웹 기반 교육 활용 설명 요인 규명**. 박사학위논문, 서울: 이화여자대학교.



## 권명순

1987 연세대학교  
간호학과(간호학학사)  
1999 연세대학교  
간호학과(간호학석사)

2003 연세대학교 간호학과(간호학박사)  
2004~현재 한림대학교 교수  
관심분야: 원격진료, 일차보건의사업, 학교보건  
E-Mail: kwon1314@hallym.ac.kr



## 간진숙

2006 한국방송통신대학교  
미디어영상학(문학사)  
2008 강원대학교  
교육학과(교육학석사)

2011 강원대학교 교육학과(교육학박사)  
관심분야: 교육과정, 교육공학  
E-Mail: jskan@hallym.ac.kr



## 김진환

2002 한림대학교  
컴퓨터공학과(공학사)  
2005 한림대학교  
컴퓨터공학과(공학석사)

2013 한림대학교 컴퓨터공학과(공학박사)  
관심분야: 센서네트워크, 빅데이터, 컴퓨터교육  
E-Mail: kim@hsc.ac.kr