

비대면 수업에서 대학생이 인지하는 교수실재감과 학습실재감이 학습만족도에 미치는 영향

The Effects of Teaching Reality and Learning Reality Perceived by College Students on Learning Satisfaction in Non-face-to-face Classes

박경원

호남신학대학교 사회복지상담학과

Kyeong-Won Bak(pkw1053@htus.ac.kr)

요약

본 연구는 COVID-19로 인해 갑작스럽게 진행된 전면 비대면 수업의 학습만족도에 미치는 교수실재감과 학습실재감의 영향을 분석하여, 실재감의 유형에 따라 비대면 수업의 질을 개선 및 발전시키는데 목적이 있다. 이를 위해 광주광역시 H대학교의 온라인 수업에 대한 설문조사를 실시하여 학습만족도와 교수실재감(학습설계, 직접촉진), 학습실재감(인지적실재감, 사회적실재감)에 대해 분석하고자 한다. 분석결과, 학습실재감의 하위요인인 인지적 실재감의 학습내용이해($\beta=.589, p<.001$), 교수실재감의 하위요인인 직접촉진($\beta=.420, p<.001$), 학습설계($\beta=.397, p<.01$) 순으로 영향력이 나타났다. 이는 갑자기 변화된 수업방식에 긍정적인 감정의 교환이나 상호작용 등이 동반된 교수자와 동료 학습자와의 친밀감을 향상시키려는 자세를 가져야 하겠으며, 교수자는 질 높은 학습설계를 위하여 온라인과 오프라인을 병행하는 블렌디드 러닝(blended learning)을 통해 시·공간적 한계를 극복하는 노력을 하되 학습자의 신체적 피로감을 고려한 학습매체와 학습방식이 개발되어야 한다.

■ 중심어 : | 비대면 수업 | 교수실재감 | 학습실재감 | 학습만족도 |

Abstract

The purpose of this study is to improve and develop the quality of non-face-to-face classes according to the types of presence by analyzing the effects of teaching presence and learning presence on the learning satisfaction of the non-face-to-face classes that have been suddenly conducted due to COVID-19. For this purpose, a survey on online classes of H University in Gwangju Metropolitan City was conducted to analyze learning satisfaction, teaching presence (learning design, direct promotion), and learning presence (cognitive presence, social presence). The results of the analysis showed that the learning contents of cognitive presence, which is a sub-factor of learning presence, were understood ($=.589, p<.001$), the direct promotion ($=.420, p<.001$), and the learning design ($=.397, p<.01$), which are the sub-factors of teaching presence, were influential in order. This means that the suddenly changed teaching method should have an attitude to improve the intimacy between the instructor and the fellow learners with positive emotional exchange or interaction. The instructor should try to overcome the limitations of time and space through blended learning that is both online and offline for high quality learning design, but the learning medium and learning method considering the physical fatigue of the learner should be developed.

■ keyword : | Non-face-to-face Class | Teaching Presence | Learning Presence | Learning Satisfaction |

I. 서론

2019년 12월 발생한 COVID-19의 세계적 확산으로 인해 위기관리 단계가 '경계'로 격상되어 교육부는 2020년 2월 2일 신종 코로나 바이러스 감염증 예방을 위한 교육적 대응책으로 전국의 대부분의 대학들의 개강연기를 결정하였고, 나아가 개강 연기 이후의 대학교육 제공방식에 대해 전국 대학의 약 91%(176개교)가 학생들의 대면을 최소화하기 위해 비대면 수업 방식으로 수업을 제공하기로 결정하였다(한국사립대학총장협의회, 2020)[1]. 특히, 팬데믹 선포 등 COVID-19의 확산이 이어져 대학들은 비대면 수업을 제공하는 시기를 지속적으로 연장해야만 하였다. 물론 전통적으로 온라인 수업 중심의 사이버 대학들이 이미 존재해왔고, 유튜브 등을 통한 다양한 온라인 강의들에 익숙해 있지만, 전국적으로 모든 대학이 긴급하게 비대면 수업을 시작하면서 많은 애로사항들이 발생하였다. 특히 익숙하지 않은 원격교육 시스템 환경이나 비대면 수업에 적합한 강의콘텐츠 계획 및 준비 과정, 그리고 무엇보다도 강의실에서 학생들과 직접 접촉을 하며 수업했던 대면(face-to-face) 수업방식과 달리 비대면 수업이라는 점에서 교육자와 학습자 모두 어려운 학기를 보냈었다. 이렇게 다소 익숙하지 않은 수업형태, 교육컨텐츠, 이러닝 시스템 여건 등 여러 가지 문제점들이 내재되어 있었으나 수업 결손 해결과 COVID-19 확산방지를 위해 비대면 수업을 진행할 수밖에 없었다.

전국 각 대학 교수자는 COVID-19의 확산 이후 비대면 수업에 대한 관심이 높아졌으나 과거 국내 대학교육에서 진행된 온라인 수업은 전체의 1%만을 차지하고 있었다. 이러한 수치는 대부분의 교수자가 비대면 수업을 해본 경험이 없었음을 의미하며, 일부 교수자들의 비대면 강의는 원활하게 이루어지지 못하거나 부족한 경험으로 인한 많은 어려움을 경험하게 되었다. 이런 어려움은 비단 교수자들만의 것이 아니었다. 학습자들 또한 온라인을 통해 비대면 수업을 진행하니 수업내용의 전달력, 수업에 대한 몰입감이나 집중이 떨어지는 등 여러 가지 문제점이 나타났다[2].

학습자들의 어려움을 해소시키기 위해서는 학습자가 교수자의 존재를 느낄 수 있도록 지원해야 하며, 학습

자가 학습목표를 이룰 수 있도록 학습방법, 학습내용에 대한 안내 등의 학습설계와 학습참여를 독려하고 촉진하는 활동 등이 온라인 학습환경에서 학습을 유지 및 만족할 수 있도록 해야 한다[3]. 이처럼 학습과정에 실제로 존재한다고 지각하는 것을 실재감이라 하며, 이러한 실재감은 제공되는 학습환경에 따라 학습자는 실재감을 달리 지각하여 학습의 질적 차이를 가져오게 된다.

Garrison, Anderson과 Archer(2000)는 온라인 상에서의 성공적인 학습을 위한 필수적인 요소로 실재감을 제시하면서 이를 교수실재감과 학습실재감(인지적 실재감, 사회적 실재감)으로 분류하여 설명하였다.

먼저 교수실재감의 하위요인인 교수자의 존재인식, 학습방법, 학습설계와 학습참여 등은 이들의 인식 정도에 따라 학습만족도에 영향을 미칠 수 있음을 예측할 수 있다. 선행연구를 살펴보면, [4]는 교수실재감이 학습만족도에 유의한 영향을 미친다고 하였고[5-8]에서는 학습자가 인식하는 교수실재감이 높을수록 학습목표를 달성할 수 있는 것으로 나타났다.

다른 한편으로는 온라인 환경에서 학습자가 스스로 자신의 학습 상황 및 학습 내용, 학습자 본인의 감정 상태 그리고 교수자 또는 동료 학습자와의 교류에 대해 분명하게 인지하고 있는 지각 정도가 학습의 만족도를 높이는데 중요하다고 주장하며 이를 학습실재감으로 정의하였다[9]. 따라서 학습자가 자신의 학습상황과 학습내용에 대해 스스로 인식하고, 교수자 및 동료 학습자와의 교류상태를 인식하는 상호작용의 과정을 통해 학습에 몰입할 수 있다고 할 수 있다[9][10]. 선행연구를 살펴보면, [12]의 연구에서는 학습실재감이 학습만족에 유의미하게 영향을 미치는 것으로 나타났고, [13]은 학습실재감과 학습만족의 구조적 관계를 분석한 결과, 학습실재감의 하위요인인 인지적 실재감과 사회적 실재감 모두 학습만족도에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 플립러닝 학습환경에서 학습실재감과 학습만족도의 관계를 분석한 [14]의 연구에서는 사회적 실재감의 영향력이 유의미하게 예측하지 않는 것으로 나타나 갑작스럽게 변화된 학습환경때문에 교수자와 동료 학습자와의 상호작용이 줄어들었을 뿐만 아니라 교수자와 학습자 모두 비대면 수업에 대한 준비가 미흡하여 원활한 수업진행이 어려웠던 것으로 예측할 수 있다.

이처럼 실재감과 학습만족도의 관계를 분석한 선행 연구들을 살펴보면, 교수자의 노력 등의 자세와 다루고 있는 학습환경에 따라 많은 영향이 나타나는 것을 확인할 수 있다. COVID-19 이후 대학에서는 비대면 수업이 정규수업방식이 되었는데, 비대면 수업자체가 교수법이자 하나의 학습 환경인 셈이므로 비대면 수업의 학습만족도를 높이기 위한 교수실재감과 학습실재감의 연구가 보다 필요한 것이다.

따라서 본 연구에서는 비대면 수업에서 학습만족도에 미치는 교수실재감과 학습실재감의 영향력을 분석하여 COVID-19로 인해 갑작스럽게 변화된 수업에 실재감의 종류에 따른 학습만족도 차이를 비교·분석하고 분석결과는 논의하고자 한다.

II. 본 론

1. 연구대상

본 연구를 위하여 광주광역시에 소재하고 있는 H대학교에서 비대면 수업을 경험한 재학생들을 대상으로 모집단을 선정하였다. 본 연구를 위해 2020년 11월 9일부터 11월 27일까지 19일간 편의표집으로 진행되었으며, 신학대학 100명, 예술대학 130명, 사회과학대학 130명으로 총 360명을 조사하였다. 자료수집은 구글 설문지 프로그램을 통하여 수집하였으며, 자기평가기입식을 통해 작성하도록 하였고, 분석에 사용 된 자료는 불성실하게 작성된 40부를 제외한 총 320부를 사용하였다. 구체적인 연구대상자의 인구사회학적 특성은 [표 1]과 같다.

표 1. 대상자의 특성

구분		명	%
성별	여자	190	59.4
	남자	130	40.6
학년	1학년	90	28.1
	2학년	76	23.8
	3학년	88	27.5
	4학년	66	20.6
계열	신학대학	84	26.3
	예술대학	106	33.1
	사회과학대학	130	40.6

2. 조사도구

본 연구에서는 교수실재감을 측정하기 위해, 학습설계, 직접촉진을, 학습실재감을 측정하기 위해 인지적실재감, 사회적실재감을 사용하였다.

2.1 교수실재감

비대면 환경에서의 실재감은 물리적 접촉이 없더라도 수업에 소속되어 있고, 교수 및 동료 학습자와 상호작용할 수 있다는 학습자의 느낌으로 정의할 수 있다 [4]. 그 중에서도 교수실재감은 온라인 환경에 다양한 교수 기능을 구현하여 비대면 학습자들이 이를 경험하게 함으로써 가르침을 받고 있음을 느끼도록 하는 것이다. 이러한 교수실재감은 학습설계와 직접촉진으로 분류하여 측정되며, 이를 위해 [15]가 제작하고, [16]이 변안하여 사용한 교수실재감 측정도구를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 본 척도는 학습설계는 “교수자는 중요한 학습주제가 무엇인지 분명히 알려주었다” 등의 4문항과 직접촉진은 “교수자의 피드백은 적절한 시간에 이루어졌다” 등의 4문항으로 구성되어 있으며, 각 문항의 응답방식은 “전혀 그렇지 않다(1점)”부터 “매우 그렇다(5점)”까지 리커트 척도로 이루어져 있다. 문항에 대한 신뢰도(Cronbach's α)는 학습설계 .91, 직접촉진 .90으로 나타났다.

2.2 학습실재감

학습실재감의 하위영역으로 인지적실재감과 사회적실재감으로 분류하였다. 일반적으로 학습결과 측면에서 보면, 인지적 실재감이 가장 중요하다고 생각할 수 있으나, 학습영역 중 정적 영역에서는 사회적 실재감을 통한 사회적-감정적 상호작용과 지원 역시 학습목표 달성에 중요한 역할을 한다[10]. 사회적실재감은 학문적 탐구와 질적으로 수준 높은 상호작용을 위한 학습환경 구축을 위한 요소이며, 인지적실재감은 학습자가 학습 내용의 의미를 이해하고 학문적 정보를 인식, 처리하는 인지 수준에 대한 본인의 인식정도라고 하겠다. 이러한 학습실재감을 측정하기 위해 [17]이 제작하고, [18]이 변안하여 사용한 인지적실재감 측정도구를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 본 척도는 학습내용이 해는 “나는 수업의 학습목표를 인지할 수 있다” 등의 8

문항과 학습관리는 “나는 학습활동이나 과제를 위해 노력하였다” 등의 3문항, 감정표현은 “수업에서는 자유롭게 의견을 말하고 질문할 수 있다” 등의 4문항과 상호지원은 “동료 학습자와의 상호작용을 위한 도구가 적절하게 제공되었다” 등의 7문항으로 구성되어 있으며, 각 문항의 응답방식은 “전혀 그렇지 않다(1점)”부터 “매우 그렇다(5점)”까지 리커트 척도로 이루어져 있다. 문항에 대한 신뢰도(Cronbach's α)는 학습내용이해 .94, 학습관리 .85, 감정표현 .99, 상호지원 .95로 나타났다.

2.3 학습만족도

학습만족도는 학습의 전반적인 과정에 대한 학습자 스스로의 긍정적이고 만족스러운 상태를 나타내는 것으로 수업의 난이도, 이해도, 분량 등을 실제로 경험하게 되는 긍정적인 호감정도를 말한다[14]. 이를 측정하기 위해 [19]와 [20]의 연구를 바탕으로 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였고, “나는 수업에 적극적으로 참여하였다” 등의 6문항으로 구성되어 있다. 각 문항의 응답방식은 “전혀 그렇지 않다(1점)”부터 “매우 그렇다(5점)”까지 리커트 척도로 이루어져 있다. 문항에 대한 신뢰도(Cronbach's α)는 .94로 나타났다.

3. 분석방법

본 연구는 수집된 자료를 마이크로소프트 엑셀(Microsoft Excel)을 이용하여 코딩하였으며, SPSS 21.0을 사용하여 다음과 같은 통계 분석을 실시하였다.

첫째, 측정도구의 신뢰도를 검증하기 위해 Cronbach's α 값을 알아보았다.

둘째, 조사 대상자들의 일반적 경향을 파악하기 위해 빈도, 평균, 표준편차를 산출하였고, 교수실재감, 학습실재감과 학습만족도에 대한 빈도, 평균, 표준편차를 산출하였다.

셋째, 각 변인들 간의 상관관계를 살펴보기 위해 Pearson의 적률상관계수 r 값을 산출하였다.

넷째, 조사대상자들이 인지하는 학습실재감이 학습만족도에 미치는 영향을 알아보기 위해 회귀분석을 실시하였다.

4. 분석결과

4.1 대학생이 비대면 수업에서 인지하는 교수실재감, 학습실재감, 학습만족도의 일반적 경향

자료의 전반적인 경향을 확인하고 주요변인들의 정상성 가정을 충족시키는지 확인한 결과는 [표 2]와 같다.

변인들의 왜도값의 범위는 -.344에서 .093, 첨도값의 범위는 -.759에서 .402로 나타나 정규분포의 기준(첨도<7, 왜도<2)을 충족시키는 것으로 나타났다.

표 2. 주요변인의 일반적 경향

구분		M	SD	왜도	첨도	
교수 실재감	학습설계	3.54	.81	-.344	.402	
	직접촉진	3.45	.92	.051	-.428	
학습 실재감	인지적 실재감	학습내용이해	3.46	.84	-.026	-.302
		학습관리	3.41	.93	-.002	-.383
	사회적 실재감	감정표현	3.61	1.02	-.292	-.607
		상호지원	3.30	.92	.093	-.097
학습만족도		3.23	1.09	-.134	-.759	

4.2 비대면수업의 교수실재감, 학습실재감과 학습만족도의 상관관계

각 변인간의 상호관련성을 파악하고, 회귀분석에 앞서 변인 간의 다중공선성 파악을 위해 상관분석을 실시하였다.

주요변인들의 상관관계를 살펴보면, 교수실재감, 학습실재감의 모든 하위요인은 학습만족도와 유의한 정적 상관관계를 보였다. 하위요인들과의 관계를 보면, 학습내용의이해($r=.79, p<.01$), 학습관리($r=.76, p<.01$), 학습설계와 직접촉진($r=.74, p<.01$), 감정표현($r=.53, p<.01$), 상호지원($r=.69, p<.01$) 순으로 정적상관이 있다는 것을 알 수 있다.

표 3. 주요변인의 상관관계

구분	1	2	3	4	5	6	7
1	1						
2	.72***	1					
3	.79***	.16***	1				
4	.73***	.77***	.80***	1			
5	.59***	.67**	.63***	.50***	1		
6	.73***	.71***	.73***	.70***	.53***	1	
7	.74***	.74***	.79***	.76***	.53***	.69***	1

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

1) 학습설계, 2) 직접촉진, 3) 학습내용이해, 4) 학습관리, 5) 감정표현, 6) 상호지원, 7) 학습만족도

4.3 비대면수업의 교수실재감, 학습실재감이 학습만족도에 미치는 영향

4.3.1. 비대면수업의 교수실재감의 하위요인이 학습만족도에 미치는 영향

[표 4]는 대학생 비대면 수업에서 교수실재감이 학습만족도에 미치는 영향력을 파악하고 사회인구학적 특성을 통제한 상태에서 각 변인의 순수한 효과를 검증한 결과이다. 구체적으로 살펴보면 직접촉진($\beta=.420$, $p<.001$), 학습설계($\beta=.397$, $p<.01$) 순으로 나타났으며, 전체 분산설명력은 64.0%로 나타났다($F=38.562$, $p<.001$).

표 4. 비대면수업의 교수실재감의 하위요인과 수업만족도의 관계

구분	Model 1		Model	
	B	β	B	β
(상수)	3.339		-340	
학년	-.126	-.057	-.018	-.008
성별	.055	.056	.031	.032
계절	-.019	-.014	-.051	-.038
학습설계			.537	.397***
직접촉진			.501	.420***
R ²	.006		.640	
Adj R ²			.633	
F	.328		38.562***	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

4.3.2. 비대면수업의 학습실재감의 하위요인이 학습만족도에 미치는 영향

[표 5]는 대학생 비대면 수업에서 학습실재감이 학습만족도에 미치는 영향력을 파악하고 사회인구학적 특성을 통제한 상태에서 각 변인의 순수한 효과를 검증한 결과이다. 구체적으로 살펴보면 직접촉진($\beta=.589$, $p<.001$)의 영향력이 유의하게 나타났으며, 전체 분산설명력은 64.6%로 나타났다($F=30.469$, $p<.001$).

표 5. 비대면수업의 학습실재감의 하위요인과 수업만족도의 관계

구분	Model 1		Model	
	B	β	B	β
(상수)	3.339		-.195	
학년	-.126	-.057	-.044	-.020
성별	.055	.056	.020	.020
계절	-.019	-.014	-.068	-.050
인지적 실재감	학습내용이해		.761	.589***
	학습관리		.138	.117
사회적 실재감	감정표현		.043	.041
	상호지원		.100	.084
R ²	.006		.646	
Adj R ²			.640	
F	.328		30.469***	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

III. 결론

본 연구를 바탕으로 도출한 결론은 다음과 같다.

첫째, 학습만족도에 대한 주요 변수들의 일반적 점수가 3.30점(감정표현)에서 3.61점(상호지원)으로 차이가 크게 나타나지는 않았지만, 통계적으로 유의미한 차이를 가진다는 점에서 비대면 수업만족도 향상에 각 요인의 필요성을 시사한다.

둘째, 비대면 수업에서 대학생이 인지하는 학습설계와 직접촉진, 학습내용이해와 학습관리, 감정표현과 상호지원, 학습만족도간에는 유의한 정적상관이 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 학습자가 인지하는 학습설계, 직접촉진, 학습내용이해, 학습관리, 감정표현, 상호지원을 높게 인식할수록 학습에 대한 만족도를 높게 평가한다고 할 수 있다. 따라서 교수자는 학습자가 학습상황에 존재한다는 인식을 가지도록 학습내용을 구조화하고 온라인에서도 충분히 소통이 가능한 체계적

인 과정을 제공함으로써 학습자의 참여를 독려해야 한다. 특별히 가상 게시판을 활용한 온라인 포스트잇 도구를 통해 담벼락에 벽보를 붙이듯 학습자에게 즉각적이고 지속적인 피드백을 제공함으로써 학습내용과 목표를 스스로 이해하도록 돕고, 가상 게시판에서 학습자들간 토론을 통해 상호 의견을 나누거나 협력하여 작업할 수 있는 기회를 제공해 충분히 함께 하고 있다는 인식을 향상시켜 줄 필요가 있다. 아울러 온라인에서의 소통에서 시스템의 안정성 확보를 위한 인프라 확충에 지속적인 관심을 가지고 개인정보보호나 해킹 등의 대안을 마련해주어야 할 것이다. 이와 같은 교수자의 역할을 향상시키기 위해서는 교수자 개인의 노력뿐만 아니라 대학에서도 교수학습지원센터와 연계하는 등 새로운 학습환경에 대한 정보제공과 다양한 기능들의 학습기회 및 습득이 전제되어야 할 것이다.

셋째, 교수실재감은 학습자의 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉, 교수자는 질 높은 학습과정을 설계하여 이를 지지하고 촉진시키는 역할이 학습만족도에 영향을 미치고 있음을 알 수 있다. 따라서 교수자는 비대면수업으로 인해 많은 불편함과 무기력감을 호소하는 학습자에게 다양한 콘텐츠를 활용하여 학습에 대한 동기부여와 호기심 등을 자극함으로써 학습에 집중할 수 있도록 지원해야 하며, 학습자가 피드백을 원할 때마다, 또는 최소 24시간 이내에 제공될 수 있는 교육과정과 온라인 매체를 통해 학습자가 물리적으로 인식하는 교수실재감을 향상시킬 수 있다.

넷째, 학습실재감 중 학습내용의 이해는 학습자의 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났으나 학습관리, 감정표현, 상호지원은 영향력이 나타나지 않았다. 이는 비대면 수업의 매체로 PC, 휴대폰, 노트북 등을 활용하면서 눈의 피로감, 무기력감, 학습동기 저하 등에 따른 신체적 피로감이 학습만족을 저해하는 요인인 것으로 사료된다. 따라서 교수자는 위드코로나가 적용된 현재 대면수업과 비대면수업이 가지는 각각의 장점을 혼합한 블렌디드 러닝(blended learning)을 활용한 수업에 보다 많은 시간과 노력을 기울여야 한다.

다섯째, 학습자의 학습만족도를 향상시키고자 할 때, 학습자가 인식하는 교수실재감과 인지적실재감을 높일 방안에 대해 더욱 중점을 두어야 한다. 본 연구의 영향

력을 분석하였을 때 학습내용이해, 직접촉진, 학습설계만이 유의한 영향을 미친 것으로 나타난 것은 갑자기 변화된 수업방식에 긍정적인 감정의 교환이나 상호작용 등을 통해서 교수자와 동료 학습자와의 친밀감을 향상시키려는 자세를 가져야 하겠다.

본 연구의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 조사대상을 광주광역시 H대학교를 대상으로 선정하였기에 연구결과를 일반화시켜 확대 해석하기에는 제한점을 지닌다. 따라서 연구결과의 정확성을 높이기 위해서 지역 내 다른 대학교 뿐만 아니라 타지역 대학교의 재학생들에게까지 확대한 연구를 통해 연구결과의 일반화 가능성을 검토할 필요가 있다.

둘째, 대학생 비대면 수업에서 교수실재감, 학습실재감이 학습만족도에 미치는 영향에서는 자기보고식 설문지로 진행하였기에 자기방어와 불성실한 오류 등을 해소하지 못한 점이 있다. 따라서 추후 연구에서는 대학생들의 면접 상담 등을 통한 질적인 연구가 필요할 것이다.

셋째, 자료수집을 횡단적으로 수집하였으므로 추후에는 대학생이 인지하는 교수실재감과 학습실재감의 추이나 인과성에 대한 종단연구가 필요하다고 사료된다.

넷째, 대면수업과 비대면수업, 그리고 블렌디드 러닝 수업에 따른 차이와 영향력을 확인하여 학습자에게 보다 높은 질의 학습환경이 조성될 수 있는 계기가 필요 하겠다.

참 고 문 헌

- [1] 한국사립대학총장협의회, *회의자료*, 2020.03.16.
- [2] 임지은, 이민혜, “온라인 학습자가 인식하는 실재감이 자기조절효능감과 주도적 참여를 매개로 성취도와 만족도에 미치는 영향,” *교육방법연구*, 제32권, 제3호, pp.461-485, 2020.
- [3] J. B. Arbaugh and A. Hwang, “Does “teaching presence” exist in online MBA Courses?,” *The Internet and Higher Education*, Vol.9, No.1, pp.9-21, 2006.
- [4] 이영, *원격대학 이러닝에서 학습자 특성, 학습전략, 교수실재감, 학습효과의 관계 규명*, 고려대학교 대학원

박사학위논문, 2011.

[5] 김은경, *원격대학생의 실재감, 유용, 용이성, 학습성과 간의 구조적 관계*, 이화여자대학교 대학원, 석사학위 논문, 2010.

[6] 권성연, “온라인 수업에서 교수실재감, 학습접근, 만족도 및 학습효과 인식간의 관계 분석,” *교육공학연구*, 제27권, 제3호, pp.535-560, 2011.

[7] 김규동, 고유정, 최고은, 박인우, “이러닝에서 교수실재감, 학습참여도, 학습자-교수자 간의 상호작용 및 학업성취도 간의 구조적 관계분석,” *한국교육학연구*, 제18권, 제1호, pp.169-188, 2012.

[8] 임지연, *학습자의 실재감 유형이 학습 성과에 미치는 영향*, 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2013.

[9] M. Wang and M. Kang, “Cybergogy for Engaged Learning: A Framework for Creating Learner Engagement Through Information and Communication Technology,” In *Engaged Learning with Emerging Technologies* (pp.225-253), Springer, Dordrecht, 2006.

[10] 두민영, 권희림, 문은경, “온라인 학습 환경에서 실재감이 학업 성과에 미치는 영향에 대한 메타 분석,” *교육방법연구*, 제29권, 제1호, pp.185-210, 2017.

[11] 박효성, *비대면 원격강의에서 대학생이 인식하는 학습실재감이 학습성과에 미치는 영향*, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2021.

[12] 강명희, 구한나, 문소영, 정지윤, 김지심, “온라인 강의에서 내용제시유형이 인지적 실재감과 학습효과에 미치는 영향,” *교육정보미디어*, 제13권, 제4호, pp.155-181, 2007.

[13] 임종훈, *사이버대학 온라인 학습에서 실재감과 학습 성과에 관한 구조적 관계 분석*, 건국대학교대학원, 박사학위논문, 2012.

[14] 전현진, “플립러닝의 협력적 자아효능감과 학습실재감이 미용관련 수업만족도에 미치는 영향,” *한국인체미용예술학회지*, 제21권, 제2호, pp.185-200, 2020.

[15] K. Swan, “Building learning communities in online courses: The importance of interaction,” *Education, Communication & Information*, Vol.2, No.1, pp.23-49, 2002.

[16] 김지심, *기업 이러닝에서 실재감과 학습효과와의 구조적 관계 규명*, 이화여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2009.

[17] M. J. Kang, J. Kim, and M. S. Park,

“Investigating presence as a predictor of learning outcomes in e-Learning environments. EdMedia Innovate Learning,” Association for the Advancement of Computing in Education(AACE), 2008.

[18] 김나연, *사이버대학생의 교수실재감, 학습실재감, 학습성과의 구조적 관계 규명*, 이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011.

[19] 문용승, *PBL(Problem-Based Learning) 수업에서 디지털교과서의 활용이 문제해결력과 학습만족도에 미치는 영향:초등학교 5학년 사회과를 중심으로*, 건국대학교, 석사학위논문, 2010.

[20] 강주현, *의과대학의 문제기반학습에서 학습자가 인식한 튜터의 역할이 상호작용 및 학습결과에 미치는 영향*, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2008.

저 자 소 개

박 경 원(Kyeong-Won Bak)

정희원



- 2011년 8월 : 백석대학교 상담대학원(청소년상담학석사)
- 2017년 2월 : 전남대학교 생활환경복지학과(생활과학박사)
- 2017년 3월 ~ 현재 : 호남신학대학교 사회복지상담학과 교수

<관심분야> : 청소년복지, 가족복지, 교정복지, 갈등조정, 관계회복, 회복적 정의