

밥상머리교육 모바일 애플리케이션 개발 연구

김정진

서원대학교 융복합대학 교수

A Study on the Development of Home Humanity Education Mobile Application

Jung-Jin Kim

Professor, Convergence College, Seowon University

요약 이 연구는 부모와 자녀가 질문과 대화 기반의 밥상머리교육이 가능하도록 모바일 애플리케이션 개발을 목적으로 진행되었다. 밥상머리교육 모바일 애플리케이션 개발은 ADDIE모형을 변형하여 분석, 설계, 개발, 평가의 4단계로 개발하였다. 분석단계에서는 교육목표를 설정하고, 애플리케이션이 지향할 7개 핵심역량을 추출하였다. 설계단계에서는 핵심역량 7개를 구현할 인성 등 15개 메뉴를 학습내용으로 선정하였다. 개발단계에서는 1,000개의 사진을 기반으로 질문이 제시되어, 부모와 자녀가 자연스럽게 대화를 하면서 핵심역량을 강화하도록 구성하였다. 각 메뉴는 동일한 기능과 사용방법으로 제작되어 사용자 편의성과 효용성을 높였다. 평가단계에서는 사용자의 심층 인터뷰를 통해 개선점을 도출하고, 반영하는 환류과정을 거쳤다. 연구결과를 바탕으로 밥상머리교육용 애플리케이션 개발에 대한 후속연구를 제안한다. 첫째, 부모와 자녀가 장기간 애플리케이션을 사용하면서 일어나는 학습경험과 변화들을 중단연구를 통해 검증할 필요가 있다. 둘째, 밥상머리교육 애플리케이션의 연령별 활용방법과 그에 따른 개선방안에 대한 후속연구가 필요하다. 셋째, 조부모가 손자녀를 양육하는 사례가 늘어남에 따라서 조부모와 손자녀가 애플리케이션을 사용하면서 변화되는 과정과 학습효과를 연구할 필요가 있다.

키워드 : 밥상머리교육, 모바일 애플리케이션, 부모교육, 가정교육, 하브루타, 에듀테크

Abstract This study was conducted with the aim of developing a mobile app so that parents and children can provide questions and conversation-based Home Humanity Education. App development was developed in four stages: analysis, design, development, and evaluation by modifying the ADDIE model. In the analysis stage, education goals were set and seven core competencies were extracted for the app. In the design stage, 15 menus, including character to implement seven core competencies, were selected for learning contents. In the development stage, questions were asked based on 1,000 photos, and parents and children naturally talked to strengthen their core competencies. In the evaluation stage, the user's evaluation interview was followed by a reflux process that produced and reflected improvements. Based on research results, it is going to suggest follow-up research on developing apps for home humanity education. First, it is necessary to verify the learning experiences and changes that occur when parents and children use apps for a long time through longitudinal research. Second, a follow-up study is needed on how to use the home humanity education app by age and how to improve it accordingly. Third, as the number of cases in which grandparents raise their grandchildren increases, it is necessary to study the process and learning effects of grandparents and grandchildren using the app.

Key Words : Home Humanity Education, Mobile Application, Parent Education, Home education, Havruta, Edutech

*Corresponding Author : Jung-Jin Kim(jjk504653@hanmail.net)

Received June 21, 2021

Revised July 26, 2021

Accepted August 20, 2021

Published August 31, 2021

1. 서론

인류는 인공지능 시대로 빠르게 진입하고 있다. 인공지능 기술의 발전으로 인성 등 사람만의 고유한 가치를 길러주는 교육이 주목을 받고 있다. 그러나 입시위주의 교육시스템으로 운영되고 있는 한국의 학교에서 그런 가치를 기대하기는 쉽지 않다.

앨빈 토플러[1]는 21세기 한국 비전 보고서에서 한국의 학교들은 사라져 가는 산업체제에 맞춰진 어긋난 교육을 고수하고 있다고 말하면서, 그 해법으로 부모가 자녀에게 사회적 지성 등을 함양하는 가정교육 실천을 제시하였다. 가정에서 자녀교육을 하는 대표적인 방법이 밥상머리교육이다. 밥상머리교육은 가족이 모여 함께 식사하면서 대화를 통해 가족 사랑과 인성을 키우는 것으로 정의한다[2].

밥상머리교육은 아동과 청소년의 성장에 큰 영향을 끼치며 도덕성 발달과 언어발달[3], 학교적응과 학업성취[4], 청소년의 자아존중감과 행복감 증진[5] 등 다양한 효과들이 국내외 선행연구를 통해 입증되었다.

이처럼 밥상머리교육의 중요성과 효과성은 많은 사람이 공감하고 있다. 부모는 자녀가 바른 인성을 가지고 건강하게 성장하도록 교육할 권리와 책임을 가지고 [6] 있지만, 표준화된 교육 프로그램이 부족하여 부모들이 실제 교육을 하는데 어려움을 겪고 있다. 학부모 자녀교육 실태조사를 보면 자녀의 학교급이 높을수록 ‘자녀 훈육방법을 모르겠다’고 선택한 비율이 높았다[7].

밥상머리교육의 실천영역 비활성화는 연구영역과 맥락을 같이 한다. 학술정보서비스(RISS)에서 밥상머리교육을 키워드로 입력해 검색하면 2021년5월1일 기준으로 학위논문 35건, 국내학술지 논문 23건으로 총 58건이 나온다. 학위논문은 박사학위 졸업논문 2건, 석사학위 졸업논문 33건으로 연구가 수행되었다. 이처럼 현재 밥상머리교육에 관한 연구는 소외된 연구 분야로 그 중요도에 비해서 연구가 매우 부족한 실정이다.

그동안 국내에서 연구되었던 밥상머리교육을 분야별로 살펴보면 인성[8], 효과 예결교육[9,10], 자아존중감[11], 학교적응[12], 식생활[13], 경영교육[14] 등에 관한 연구가 주로 보고되었다. 한국의 밥상머리교육에 관한 선행연구는 효과를 분석하는 연구가 다수 진행되어 왔고, 부모의 밥상머리교육 실천을 지원하는 프로그램 개발에 관한 연구는 부족한 것으로 나타났다. 특히 스마트폰이 대중화되면서 지속적으로 증가하고 있는 교

육용 애플리케이션을 활용한 밥상머리교육에 관한 연구는 전무 하였다.

Yuval Noah Harari(2018)는 미래교육이 의사소통, 비판적사고, 협력, 창의성 등 사람의 고유한 가치를 발현할 수 있는 방향으로 전개되고 있다고 강조했다 [15]. 이러한 가치는 부모와 자녀가 함께하는 밥상머리교육을 통해 효과적으로 학습될 수 있다. 코로나로 인해 부모와 아이가 대면하는 시간이 늘어나면서 밥상머리교육이 더욱 중요해졌지만, 실천할 수 있는 체계적 프로그램이 부족하다. 이러한 문제를 해결하기 위해 연구자는 부모와 자녀가 질문과 대화 기반의 밥상머리교육을 할 수 있도록 모바일 애플리케이션 개발을 연구하고자 한다.

2. 이론적 배경

최재봉[16]은 “이제 인류에게 스마트폰은 없어서는 안 될 몸의 한 부분이 되었고, 스마트폰이 교육의 표준을 크게 바꾸었다”라고 말했다. 스마트폰이 널리 보급되면서 학습의 접근성이 용이해지고 시간과 장소를 넘나드는 것이 가능해졌다. 스마트폰을 기반으로 한 애플리케이션의 교육적 활용은 학습자들이 스마트폰을 가지고 여러 장소를 이동하면서 자신이 원할 때마다 무선 인터넷에 접속해 필요한 학습을 수행할 수 있도록 해준다[17].

최근 한국 성인의 스마트폰 사용률이 93%[18]를 넘어가면서 교육용 스마트폰 애플리케이션 개발에 관한 연구가 학문적 관심을 받고 있다. 학술정보서비스(RISS)에 교육용 스마트폰 애플리케이션 개발에 관한 논문은 2019년부터 2020년 사이 5건이 보고되었다.

정다솜 등[19]은 ADDIE 모형으로 한국어 어휘 학습을 위한 애플리케이션을 개발하여 한국어의 효과적인 학습방법을 제시하였다. 서지영 등[20]은 간호학생을 위한 간호술기 교육용 애플리케이션을 ADDIE 모형으로 개발해 비대면 상황에서 실습교육을 할 수 있는 가능성을 보여주었다. 신예지 등[21]은 치매환자 가족을 위한 돌봄 교육서비스 애플리케이션을 개발해 환자의 가족이 치매와 환자를 충분히 이해하고 치매환자를 체계적으로 돌볼 수 있는 방법을 제시하였다. 홍성정[22]은 고위험 임부의 건강관리를 위한 교육용 애플리케이션 개발 연구를 실시해 임부가 스스로 건강문제를 예방하고 관리할 수 있는 방안을 제시하고, 고위험 임부 건

강관리에 대한 기초자료를 제공하였다. 김소리 등[23]은 장애학생의 사회성 교육과 관련된 소프트웨어가 전무한 실정을 파악하고, 자폐성 장애 학생의 사회성 향상을 위한 교육용 애플리케이션 개발 연구를 통해 장애 학생 교육에 관해 새로운 지평을 열었다. 이처럼 교육용 스마트폰 애플리케이션 개발은 다양한 분야에서 이뤄지고 있으며, 학문적 관심이 고조되고 있다.

선행연구 분석을 통해 교육용 애플리케이션 개발연구에 대한 세 가지 특징이 드러났다. 첫째, 교육용 애플리케이션은 기존 온라인 학습의 다수를 차지하는 동영상 학습과 사용자가 자기주도성을 갖고 애플리케이션을 실행하면서 학습효과를 달성하는 방식을 혼합한 학습형태가 주를 이루고 있었다. 둘째, 교육용 애플리케이션의 설계는 교육목표와 학습내용에 맞게 ADDIE모형을 변형하여 사용하였다. 셋째, 그동안 취약한 교육 분야로 인식되었던 자폐성 장애인의 사회성 향상을 위한 교육, 고위험 임부의 건강관리를 위한 교육 등을 모바일 애플리케이션으로 보완하고 발전시킨 연구가 대부분이었다. 이러한 이유는 전통적인 일반교육 분야에서는 표준화된 교육방법과 교재개발이 활성화되어 교육용 애플리케이션의 필요성이 상대적으로 적지만, 취약한 교육 분야는 체계적으로 활용할 수 있는 교육방법과 교재가 부족하기 때문에 이를 보완할 수 있는 모바일 애플리케이션 개발이 지속적으로 이뤄지고 있는 것으로 생각되었다.

선행연구를 통해 교육목표를 효과적으로 달성하기 위한 블렌디드 학습설계의 필요성과 ADDIE모형을 학습내용에 맞게 변형해 사용하는 방법 등을 시사점으로 얻을 수 있었다. 발상머리교육 모바일 애플리케이션 개발은 선행연구를 분석하고 도출한 시사점을 연구에 유용하게 적용하고자 한다.

3. 연구방법과 절차

발상머리교육 모바일 애플리케이션은 교수설계의 절차가 체계적인 ADDIE 모형을 기반으로 개발하고자 한다. ADDIE 모형은 총 5단계로 분석(Analyze), 설계(Design), 개발(Develop), 실행(Implement), 평가(Evaluate) 순으로 진행되는 순차적 모형이다. 본 연구에서는 ADDIE 모형을 변형하여 분석, 설계, 개발, 평가의 4단계를 거쳐 Fig. 1과 같은 과정으로 개발하였다. 실행부분을 생략한 이유는 개발단계가 실행을 기반

으로 이뤄지고, 평가단계에서도 환류를 통해 실행부분이 중복으로 이뤄지기 때문이다.

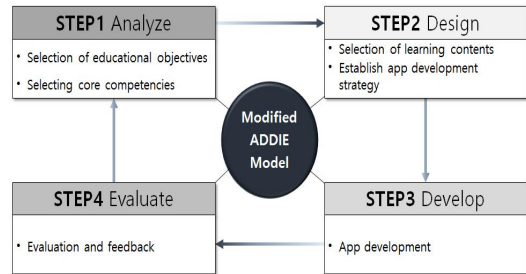


Fig. 1. Modified ADDIE Model

분석단계에서는 교육목표를 선정하고, 정홍인 등[24]이 제시한 미래인재 핵심역량 13개와 로베르타 콜린코프 등[25]이 제시한 6C 역량을 비교 분석하여 발상머리교육용 애플리케이션이 지향할 7개 핵심역량을 선정하였다.

설계단계에서는 핵심역량 7개를 효과적으로 구현할 인성, 소통, 협력, 창의력, 비판적사고력, 문제해결력, 명화, 진로직업, 문제발견력, 감정, 속담, 명언, 미덕, 토론, 키워드의 15개 메뉴를 학습내용으로 선정하였다. 이후 애플리케이션 개발환경과 UI(User Interface) 구성의 순서로 진행하였다.

개발단계에서는 설계단계에서 도출된 애플리케이션 구성전략을 기반으로 발상머리교육용 애플리케이션을 개발하였다. 부모와 자녀가 7개의 핵심역량을 강화할 수 있도록 기능을 구성하였다. 메뉴마다 사용자의 흥미와 활용성을 고려해 1,000개의 사진을 배치하였다. 또한 부모와 자녀가 쉽게 대화를 하도록 사진마다 3개의 질문을 제시하고, 생각댓글과 질문을 작성하도록 하였다. 사용자 활동지수 기능을 추가해 사용자의 활동이력을 스스로 점검하도록 하였다.

평가단계에서는 시제품을 제작한 이후 교육학박사 5명과 학부모 5명을 선정하고, 심층 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰를 통해 문제점을 도출하고 환류과정을 거쳐서 애플리케이션을 수정·보완하여 개발을 완료하였다.

4. 연구결과

4.1 교육목표 설정

교육목표는 A대학교 학부모정책연구센터에서 개발한

밥상머리교육 학부모용 길라잡이[2]와 여성가족부에서 발행한 부모교육 매뉴얼[26]의 분석내용을 중심으로 선정하였다. 교육목표 분류는 하우엔슈타인의 통합적인 교육목표 분류방식을 기반으로 하여 Fig. 2와 같이 구성하였다.

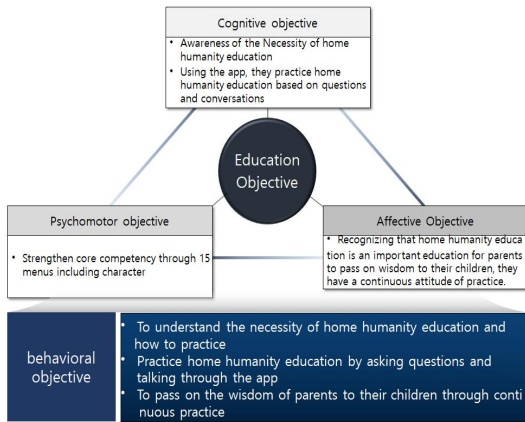


Fig. 2. Education Objective

밥상머리교육용 애플리케이션의 목표는 부모와 자녀가 밥상머리교육의 필요성을 인식하고, 애플리케이션을 활용해 쉽고 간편하게 질문과 대화를 하면서 부모의 지혜를 자녀에게 전수하도록 하였다. 애플리케이션에서 제시하는 여러 학습메뉴를 활용해 핵심역량을 강화하고, 지속적인 밥상머리교육 실천을 통해 가정의 문화로 자리 잡도록 설계하였다.

4.2 교육내용 선정

애플리케이션에 구성할 핵심역량 요소를 선행연구를 통해 도출하였다. 핵심역량 요소는 첫째, 정홍인 등[24]이 4차 산업혁명시대 미래인재 핵심역량으로 제시한 인성, 통합적사고력, 의사소통, 변화대응, 지시활용, 의사결정, 협업, 세계시민, 감성적 사고, 문화예술 소양, 융복합성, 자율성, 자기주도역량 13개를 분석하였다.

둘째, 로베르타 골린코프 등[25]이 21세기에 필요한 6C역량으로 제시한 협력, 소통, 콘텐츠, 비판적사고, 창의력, 자신감을 분석하였다.

셋째, 미래인재 핵심역량 13개와 6C역량을 비교 분석하여 애플리케이션에 구성할 핵심역량으로 인성, 소통, 협력, 비판적사고력, 창의력, 문제해결력, 문제발견력 7개를 선정하였다. 이후 7개의 핵심역량을 효과적으로 구현할 15개의 학습메뉴로 인성, 소통, 협력, 창의

력, 비판적사고력, 문제해결력, 명화, 진로직업, 문제발견력, 감정, 속담, 명언, 미덕, 토론, 키워드를 Table 1과 같이 구성하였다.

Table 1. Education content and core competency

Education content(Menu)	Core competency
Character	Character
Communication	Character
Collaboration	Collaboration
Creativity	Creativity
Critical thinking	Critical thinking
Problem-solving ability	Problem-solving ability
Famous painting	Creativity
Career&Job	Communication, Collaboration
Problem finding ability	Problem finding ability
Emotion	Communication
Proverb	Character, Communication
Famous saying	Character, Communication
virtue	Character, Communication
Debate	Problem-solving ability
Keyword	Character, Communication

4.3 교수학습전략

본 연구는 밥상머리교육 애플리케이션의 효과를 증대시키기 위해 다음과 같이 교수학습 전략을 구성하였다. 첫째, 사용자가 쉽고 간단하게 애플리케이션을 사용하도록 메인화면에 15개의 학습메뉴를 아이콘 형태로 모두 배치하였다. 둘째, 개별 학습메뉴에 접속하면 활용 방법을 제시하여 별도의 교육이 없이 직관적으로 사용이 가능하도록 하였다. 셋째, 메뉴별 흥미로운 사진을 배치해 접근성과 활용성을 높였다. 넷째, 사진을 고르면 3개의 질문이 제시되어 부모와 자녀가 상호작용을 하며 대화를 하도록 구성하였다. 다섯째, 모든 질문은 교육내용과 연결되어 자연스럽게 핵심역량을 강화하는 전략에 따라 개발되었다.

4.4 UI 구성전략

UI전략을 학습 편의성과 사용 효율성으로 분류한 이영준 등[27]의 UI전략을 기반으로 구성하였다. 학습 편의성을 위해서 첫째, 교육내용을 쉽게 파악하도록 학습메뉴마다 설명을 넣었다. 둘째, 15개의 학습메뉴 활용 방법을 표준화해서 기능을 동일하게 구현하였다. 셋째, 사용자의 직관적인 사용을 돕기 위해 학습메뉴에서 세부 학습과정으로 가는 단계를 3단계 이하로 줄였다.

사용 효율성을 위해서 첫째, 사용자의 활동지수 기능을 구성해 사용자의 자체 교육환류를 유도하였다. 둘째, 사진 자동선택 기능과 확대기능을 구성해 사용자의 활용성을 높였다. 셋째, 검색기능을 넣어 사용자가 필요한 학습내용을 빠르게 확인하도록 구성하였다.

4.5 애플리케이션 개발

선행연구를 기반으로 가정에서 활용 가능한 밥상머리교육용 애플리케이션을 개발하였다. 부모와 자녀가 애플리케이션에서 제시하는 사진과 질문을 통해 대화를 하면서, 부모의 지혜가 자녀에게 자연스럽게 전수되도록 구현하였다. 애플리케이션 개발은 ADDIE 모형을 기반으로 Fig. 3~12와 같이 개발되었다.

Fig. 3은 애플리케이션의 바탕화면이다.



Fig. 3. Wall paper

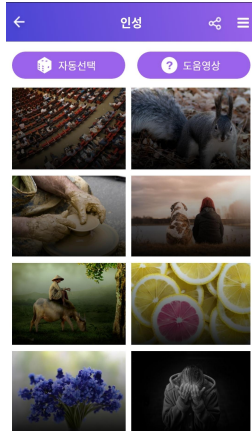


Fig. 4. Character Menu

애플리케이션의 명칭은 부모와 자녀가 지혜를 나누는다는 의미로 지혜톡톡으로 이름 지었다. 아이들에게 친숙한 어린왕자를 컨셉으로 디자인했다. 바탕화면에는 15개의 카테고리를 모두 배치해 사용자가 한눈에 메뉴를 확인하도록 활용성을 높였다.

인성메뉴는 Fig. 4와 같다. 바탕화면에서 인성을 클릭하고 들어가면 100개의 사진이 전시된다. 사진 자동선택 기능을 클릭하면 100개의 사진 중에 한 개의 사진이 자동선택 된다. 상단의 왼쪽 화살표를 누르면 이전화면으로 이동하고, 공유버튼을 클릭하면 애플리케이션을 카카오톡으로 공유할 수 있도록 하였다. 인성메뉴는 소통, 협력, 창의력, 비판적사고력, 문제해결력, 문제발견력과 동일한 기능으로 구성되어 있다.

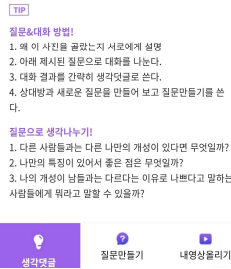
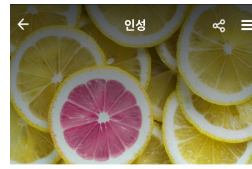
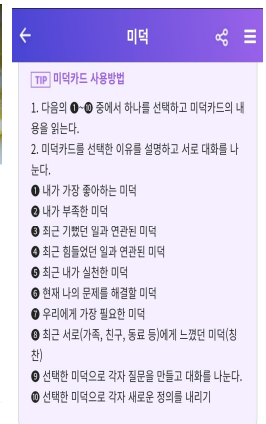


Fig. 5. Character Screen Fig. 6. Virtue Menu



인성메뉴에서 100개의 사진 중에 하나의 사진을 클릭해서 들어가면 Fig. 5의 화면이 전시된다. 사용자가 쉽게 활용하도록 질문과 대화방법이 제시되어 있다.

사진마다 질문 3개를 제시해 부모와 자녀가 활발하게 대화하도록 구성하였다. 아래에는 사용자의 참여도를 높이기 위해 생각뭇글 기능을 추가하였다.

미덕메뉴는 Fig. 6~8의 화면과 같다. 화면 상단에 활용방법을 제시해 사용자의 활용성을 높였다. 미덕은 10가지의 질문을 통해 부모와 자녀가 아름다운 가치를 함양하도록 개발하였다. 질문과 활용방법은 다음과 같다.

- ① 내가 가장 좋아하는 미덕은 무엇인가?
- ② 내가 부족한 미덕은 무엇인가?
- ③ 최근 기뻐던 일과 연관된 미덕은 무엇인가?
- ④ 최근 힘들었던 일과 연관된 미덕은 무엇인가?
- ⑤ 최근 내가 실천한 미덕은 무엇인가?
- ⑥ 현재 나의 문제를 해결할 미덕은 무엇인가?
- ⑦ 우리에게 가장 필요한 미덕은 무엇인가?
- ⑧ 최근 서로(가족, 친구, 동료 등)에게 느꼈던 미덕은 무엇인가?
- ⑨ 선택한 미덕으로 각자 질문을 만들고 대화를 나누기
- ⑩ 선택한 미덕으로 각자 새로운 정의를 내리기

부모와 아이는 10가지 중 하나를 선택하고, Fig. 7과 같이 삶에서 중요하게 여기는 희망 등 50개의 아름다운 가치 중 하나를 골라서 대화를 나눈다. 이후 Fig 8과 같이 해당 가치마다 전시된 글을 읽고 마음을 성찰한다. 자신이 실천한 미덕을 쓰는 메뉴를 구성해 참여도를 높였다.

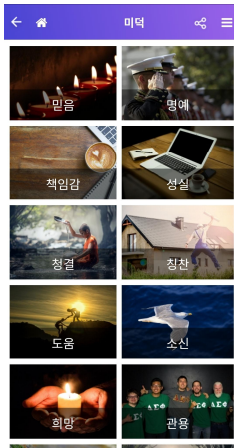


Fig. 7. Virtue Menu

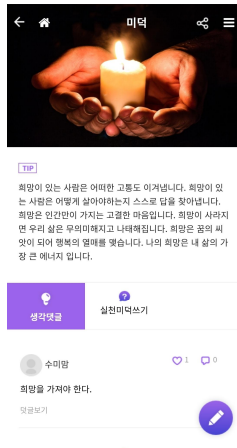


Fig. 8. Virtue Contents

토론메뉴를 클릭하면 Fig. 9의 화면이 전시된다.



Fig. 9. Debate Menu



Fig. 10. Proverb Menu

한국사회에서 가장 보편적으로 언급되는 108개의 토론주제를 제시하였다. 사용자가 마음에 드는 토론주제를 선택하면 토론하는 방법이 전시되어 쉽고 간단하게 토론을 할 수 있도록 개발되었다.

속담메뉴는 Fig. 10과 같다. 일상에서 흔히 사용하는 100개의 속담을 제시하였다. 마음에 드는 속담을 클릭하면 질문이 제시되어, 대화를 할 수 있도록 구성하였다. 명언메뉴는 속담메뉴와 동일한 기능으로 되어있다.

진로직업 메뉴는 Fig. 11과 같다. 대표적인 직업 400개가 제시되어 있다. 부모가 자녀의 직업을 코칭할 수 있도록 직업마다 질문을 제시하였다. 또한 해당직업이 하는 일, 되는 길, 대학교와 전공분야, 자격증에 대

한 진로 정보를 제공한다. 아래 '직업인 만나보러 가기'를 클릭하면 해당직업의 동영상도 볼 수 있어 부모와 자녀에게 직업에 대한 생생한 정보를 제공하도록 개발했다.

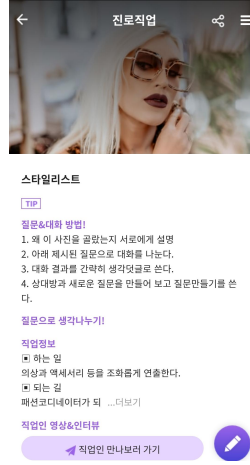


Fig. 11. Career&Job Menu

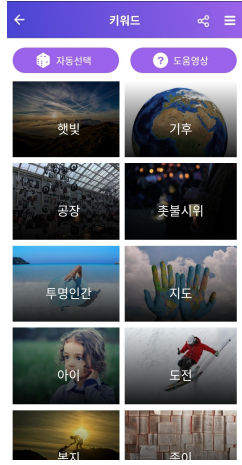


Fig. 12. Keyword Menu

키워드메뉴를 클릭하면 Fig. 12의 화면이 전시된다. 우리 사회에서 중요한 핵심키워드 100개를 제시하였다. 해당 키워드를 클릭하면 질문 3개가 제시되어 부모와 자녀가 인문학적인 대화를 할 수 있도록 개발했다.

4.6 애플리케이션 평가와 환류

밥상머리교육 애플리케이션의 타당성을 검증하고 구성내용이 사용자의 수준에 맞게 개발되었는지 판단하기 위해서 교육학박사 5명과 학부모 5명에게 심층 인터뷰를 진행하였다. 사용자들은 애플리케이션 개선에 대해 여러 의견을 아래와 같이 제시해주었다. 이후 환류과정을 거쳐서 수정하고 보완해 애플리케이션 개발을 완료하였다.

첫째, 질문의 타당도이다. 질문의 난이도가 높아서 활용성이 저하되는 문제를 지적하였고, 질문들의 수준이 고르지 않음을 제기하였다. 의견을 반영하여 질문을 자녀의 눈높이에 맞추고, 연령과 상관없이 자유롭게 대답할 수 있는 확장형 질문으로 보완하였다. 또한 질문의 수준을 평준화시켜서 쉽게 대화가 가능하도록 하였다.

둘째, 애플리케이션 사용방법에 대한 설명이 길고, 텍스트가 많아서 모바일 환경에서 가독성이 저하됨을 제시하였다. 의견을 반영하여 텍스트를 줄이고 표준화하였다.

셋째, '사용자 질문 만들기' 기능을 제시하였다. 애플리케이션에서 질문이 제시되어 좋지만 부모와 자녀가 직접 사진을 보고 질문을 만들어 더 능동적인 참여를 이끌어내고, 그에 따른 교육효과의 증진을 기대하였다. 의견을 반영하여 사용자가 애플리케이션에서 직접 질문을 만들어 입력하고 공유하는 기능을 추가하였다.

넷째, '사용방법의 어려움'을 공통적으로 지적하였다. 사용자의 접근성과 활용성을 높이기 위해 사용방법을 알기 쉽게 설명해주는 짧은 동영상 촬영해 애플리케이션 홈페이지에 게시하였다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 밥상머리교육용 애플리케이션 개발 사례를 연구하였다. 밥상머리교육용 애플리케이션은 ADDIE 모형을 변형해 분석, 설계, 개발, 평가과정을 거쳤다. 선행연구를 통해 밥상머리교육에 필요한 7개 핵심역량을 선정하고, 그에 따른 15개의 학습메뉴를 구성했다. 시제품을 개발한 이후에 교육전문가와 학부모의 심층 인터뷰를 진행하였다. 이후 제시된 문제점과 개선점을 환류과정을 통해 보완하고 애플리케이션 개발을 완료하였다. 연구결과를 바탕으로 한 논의는 아래와 같다.

첫째, 밥상머리교육 애플리케이션은 부모와 자녀가 가정에서 쉽게 대화를 나누면서 핵심역량을 강화하도록 흥미로운 사진과 개방형 질문을 기반으로 개발하였다. 부모와 자녀가 사진을 한 장씩 고르고 제시된 질문으로 대화를 나누면 자연스럽게 해당 역량이 강화되는 원리이다.

둘째, 체계적인 밥상머리교육을 하려면 교재와 교육방법이 갖춰져야 하는데 밥상머리교육 애플리케이션은 두 가지를 융합해 완성하였다. 기존의 밥상머리교육 교재는 주로 텍스트 위주의 도서로 한정되어 있었고, 전문가 교육 등의 도움을 받아야 원활한 실천이 가능했다. 그러나 밥상머리교육 애플리케이션은 교재역할과 동시에 질문을 기반으로 하는 교육방법이 내재 되어 언제 어디서나 쉽게 밥상머리교육이 가능하도록 개발되었다.

셋째, 개인의 사용이력과 댓글을 활동지수로 제시해 밥상머리교육에 대한 동기부여를 높이고, 자가 점검과 교육환류가 가능하도록 구성하였다.

넷째, 사용자 평가과정에서 도출된 의견을 수렴해 질

문의 수준을 평준화시키고, 애플리케이션 활용 영상을 제작하는 등 누구나 영상을 보고 쉽게 실행할 수 있도록 활용성을 높였다.

본 연구결과를 바탕으로 밥상머리교육용 애플리케이션 개발에 대한 후속연구를 제안하고자 한다.

첫째, 부모와 자녀가 장기간 애플리케이션을 사용하면서 일어나는 학습경험과 변화들을 중장년 연구를 통해 검증할 필요가 있다.

둘째, 밥상머리교육용 애플리케이션의 연령별 활용방법과 그에 따른 개선방안에 대한 후속연구가 필요하다.

셋째, 조부모가 손자녀를 양육하는 사례가 늘어남에 따라서 조부모와 손자녀가 애플리케이션을 사용하면서 변화되는 과정과 학습효과를 연구할 필요가 있다.

ACKNOWLEDGMENTS

This study is a revised and supplemented paper published at the International Conference of the Korea Convergence Society in 2020.

REFERENCES

- [1] Alvin Toffier. (2001). *Beyond the Crisis: Korea's Vision in the 21st Century*. Seoul : KISDI.
- [2] INCHEON Metropolitan City Office of Education. (2012). *Home Humanity Education Parents' Guide*. Incheon : ICE.
- [3] Snow, C. E. & Beals, D. E. (2006). Mealtime talk that supports literacy development. *New directions for child and adolescent development*, 111, 51-66. DOI : 10.1002/cd.155.10.15703/kjc.17. 2.201604.303
- [4] J. A. Kim. (2016). The Longitudinal Relationship between School adjustment and Academic achievement in Adolescents on the Parenting attitude. *Korea Journal of Counseling*, 17(2), 303-326.
- [5] Brage, D. & Meredith, W. (1994). A causal model of adolescent depression. *The Journal of Psychology*, 128, 455-468. DOI : 10.1080/ 00223980.1994.9712752
- [6] Ministry of Education. (2007). FRAMEWORK ACT ON EDUCATION.
- [7] G. I. Lee. (2013). *A Study on Parents' Participation in Children's Education and School Participation in 2012*. Seoul : Center For

- Family-School Partnership Policy Research at Seoul National University.
- [8] C. H. Chung & E. S. Choi. (2016). An explorative study of Korean table manners education. *The Korean Journal Child Education*, 25(3), 395-409. DOI : 10.17643/KJCE. 2016.25.3.21
- [9] S. S. Jang. (2016). The crisis and correspondence strategy of current HYO and personality. *Cultural Exchange and Multicultural Education*, 5(1), 67-88. UCI : G704-SER0000004010.2016.5.1. 004
- [10] Y. A. Ju & M. Y. Won(2016). Consideration of the courtesy education at the dining table in the books of social norms of Joseon dynasty era. *Family and Environment Research*, 54(4), 415-426. DOI : 10.6115/fer.2016.032
- [11] M. S. Choi & S. M. Choe. (2013). The effect of table manners education on the self-esteem and perspective taking abilities of young children. *The Journal of Eco Early Childhood Education & Care*, 12(3), 81-103. UCI : G704-02046.2013.12.3.008
- [12] H. A. Lee. (2014). Influence of family mealtime on the children's school adaptation - Using the data collected by parents. *The Journal of Korean Home Management*, 18(3), 103-116. UCI: G704-001513.2014.18.3.006
- [13] J. Y. Ha & H. S. Kim. (2017). The effects of young children's education at dining table on their eating habits and sociality. *The Korean Journal Child Education*, 26(4), 389-410. DOI : 10.17643/KJCE.2017.26.4.20.
- [14] D. H. Lee & M. H. Cho. (2017). The Management Education! Let's Starts from the Table Manners Education: Using the Q methodology. *Korean Business Education Review*, 32(2), 161-182. UCI: I410-ECN-0101-2018-032-002204087
- [15] Yuval Noah Harari. (2018). *21 Lessons for the 21st century*. Paju : Gimmyoung.
- [16] J. B. Choi. (2020). *CHANGE9*. Seoul : Sam&Pa rkers.
- [17] S. H. Kim, Y. J. Lee & S. W. Lee. (2016). The Developmt of Ed ucational App for Energy Conservation Education of the Elementary School. *The Journ al of Korea elementary education*, 27, 67-94. DOI : 10.20972/kjee.27.1.201603.67
- [18] Gallup Korea. (2020). *2012-2020 Smartphone Utilization and Brand*. Seoul : Gallup Korea.
- [19] D. S. Jeong. (2020). Proposal for Design and Development of Mobile Game Apps for Learning Korean Vocabulary. *Journal of Cheong Ram Korean Language Education*, 76, 235-276. DOI: 10.265589/jockle..76.202007.235
- [20] J. Y. Seo. (2020). Development of "Core Basic Nursing Skills" Mobile App for Nursing Students. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 20(23), 1415-1434. DOI : 10.26589/jockle.76.202007.235
- [21] Y. J. Shin. (2019). Development of Caring Informati on Service App for Dementia Patient's Family. *Journal of Health Informatics and Statistics*, 419-426. DOI : 10.21032/jhis.2019.44.4.419
- [22] S. J. Hong. (2019). Development of a Mobile-based Pregnancy Health Care Educational Program for High Risk Pregnant Women. *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, 9(9), 581-591. DOI : 10.35873/ajmahs.2019.9.9.050
- [23] S. R. Kim & O. R. Kang. (2019). Development of the Social Story Application Designed to Improve the Social Skills of Students with ASD. *Journal of Creative Information Culture*, 5(3), 329-343. DOI : 10.32823/jcjc.5.3.201912.329
- [24] H. I. Jeong et al. (2018). Study on the required and priority competencies for future talent at life stages in the 4th industrial revolution. *Journal of Lifelong Education*, 24(4), 61-92.
- [25] R. Golinkoff & K. Pasek. (2016). Becoming brilliant : What science tells us about raising successful children. *American Psychological Association*, 1-406. DOI : 10.1037/14917-000
- [26] Ministry of Gender Equality & Family. (2017). *Parent Education Manual*. Seoul : Mogef.
- [27] Y. J. Lee, J. W. Kim & S. W. Lee. (2014). Perceptions of the elementary students on the new and extraordinary occupations. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 20(4), 317-340. DOI : 10.17055/jpaer.2014.20. 4.317

김 정 진(Jung-Jin Kim)

[정회원]



- 2014년 8월 : 아주대학교 교육학과 (교육학박사)
- 2021년 3월~현재 : 서원대학교 융복합 학부장
- 2021년 3월~현재 : 서원대학교 산업 대학원 평생교육학과 소셜벤처교육 전공 주임교수

- 관심분야 : 밥상머리교육, 융합교육, 평생교육
- E-Mail : jik504653@hanmail.net