

# 온라인 학습콘텐츠 유형에 따른 학습자 선호도 및 만족도에 미치는 영향

최은영\* · 박정호\*

\*서울디지털대학교

## Analysis of learning efficiency of learner's preference and achievement according to e-learning contents type

Eun-young, Choi\* · Jungho, Park \*

\*Seoul Digital University

E-mail : echoi336@sdu.ac.kr parkjh@sdu.ac.kr

### 요 약

본 연구는 K-MOOC의 활성화에 따라 온라인학습콘텐츠 유형과 학습자 선호도, 학습동기 변인들과의 관계가 학업성취, 만족도와 어떠한 상관관계를 가지고 있는지 알아보고 교육개발 모형을 제시하는데 목적을 두고 있다. 본 연구결과는 e-learning 콘텐츠 개발유형 선택 기준에 대하여 다양한 과목성격에 적합한 콘텐츠를 제시할 수 있는 확장된 연구의 기반이 될 것으로 기대한다.

### ABSTRACT

This study was conducted to analyze the relevant of the self-regulated learning capability and learning effectiveness based on the type of e-learning contents and learner's preference, academic achievement according to enhancement of K-MOOC. The results of this study will present the effectiveness of e-learning contents type, and expect to suggest to develop effective contents type for various courses.

### 키워드

K-MOOC, e-learning, 학습콘텐츠 유형, 수업만족도

## I. 서 론

교육부는 이러닝 교육의 보편화에 따라 오프라인 대학과 함께 최근 K-MOOC 서비스의 확장 및 활성화를 위하여 강좌 개발 및 운영을 확장하고 있다. 온라인대학의 경우 초기 이러닝 교육에 서부터 오래된 노하우로 인터넷의 발전과 함께 인터넷의 형식에 맞는 다양한 콘텐츠 유형을 개발 및 서비스를 제공하고 있으나, 도입된 지 얼마 되지 않은 K-MOOC의 경우에는 콘텐츠 유형이 다양하지 못한 아쉬움이 있다. 학습자의 다양한 관심분야와 요구, 눈높이에 맞는 교육콘텐츠를 제공하기 위해서는 과목별 특성에 맞는 콘텐츠 유형이 제공되어야 하며, 학습효과의 만족도를 높여주기 위한 요소들을 반영한 학습설계가 이루어져야 한다. 콘텐츠는 유형에 따라 개발 비용, 인력, 기간 등에 영향을 미치고 있지만, 실질적으로 비용대비 학습자 만족도에 미치는 효용성이나 효율성에 대한 연구는 미비하다. 이에 본 연구에서

는 각 유형별 콘텐츠에 따라 학습자의 만족도, 성취도에 미치는 영향 및 상관관계에 대하여 알아보하고자 한다. 이를 바탕으로 향후 콘텐츠 개발 시 효율적인 학습 콘텐츠 유형을 제시하고자 한다.

## II. 본 론

### 2.1 학습 콘텐츠 유형

이러닝 콘텐츠를 자체 제작하고 있는 S대학의 경우, 강의중심형의 저작도구 기반 수업, 버추얼 수업, 전자출판 수업과 HTML기반의 특화 콘텐츠, 시뮬레이션 형식의 화면 캡처, 세트 활용수업으로 크게 나누어 수업이 제작되고 있다. 수업교과목 특성에 따라 현장 탐방 및 외부 촬영수업이 있기는 하지만, 전체 수업제작형식을 이루는 경우가 많지 않으므로 이를 제외하고 크게 3가지 타입의 5가지 유형으로 나누어 분석하였다. 콘텐츠 유형 중 가장 많은 부분을 차지하고 있는 강의

중심형 수업은 동영상, 음성강의를 통한 교수자 중심의 유형으로 주로 저작도구 기반이나, 전자 칠판 수업이 주를 이루고 있으며 최근에는 베투얼 수업제작이 증가하고 있다. HTML기반 수업은 화면에 제시된 글, 그림, 애니메이션과 같이 멀티미디어 요소를 적극적으로 활용한 수업으로 체계적인 교수설계와 학습자-학습내용 간 상호작용에 기반 하여 설계, 제작된다. 가장 많은 설계 및 제작시간, 인력이 투입되는 유형으로 자기 주도적 학습에 가장 적합한 유형으로 제작되고 있다. 시뮬레이션 수업은 주로 실습교과에 사용되는 형태로 프로그램이나 세트를 이용하여 수업이 이루어지고 있다. 강의 개발 시 콘텐츠 유형은 교과목 특성, 교수법등에 따라 결정하며 이에 맞추어 적합한 매체기술을 활용하여 인터페이스, 화면 이미지, 학습요소들을 제공하고 있다.

### 2.2 수업만족도

온라인교육은 자기 주도적 학습이 특징으로 적절한 교과내용 및 수준, 학습자의 동기유발을 위한 교수전략, 원활한 시스템 환경, 교수학습자간의 상호작용이 중요하다. S대학의 경우 매학기 학습내용(4) 수업콘텐츠 영역(3), 교수강의 영역(3), 수업운영(4), 학습효과(2)로 나누어 수업만족도조사를 실시하고 있다. 최근 3개년 간 수업만족도를 조사한 결과 상위 20%에 해당되는 교과목의 강좌 유형은 강의중심형기반의 저작도구 수업이 가장 많았으며, 그 다음으로는 전자출판 수업유형이 많았다. 또한 수업만족도에 가장 많은 영향을 끼치는 요인으로는 교수 강의영역과 학습내용 영역으로 수업만족도에 많은 영향을 미쳤다. 이는 콘텐츠 유형이나, 학습 운영과 같은 학습 자료제공보다는 강의자가 얼마나 이해하기 쉽게 강의를 전달하는지가 학습만족도에 주요한 요인으로 작용함을 알 수 있다. 이는 온라인특성에 맞는 교수법, 수업운영 노하우가 콘텐츠 유형에 비하여 학습만족도에 더 많은 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다. (그림1)

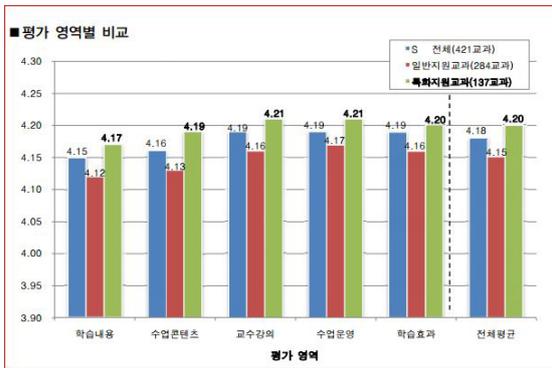


그림 1. 평가영역별 수업만족도

연령별 학습콘텐츠 유형에 대한 선호도의 경우, 연령이 높을수록 특히 수업도중 조작과 같은

상호작용이 많은 콘텐츠를 선호하기 보다는 칠판 강의 및 저작도구 기반의 강의와 같이 편안하게 수강할 수 있는 유형을 선호하였다.

또한 실습교과에 사용되고 있는 시뮬레이션형식의 교과목의 경우 일반적으로 타 유형에 비하여 만족도가 낮은 것으로 나타났는데, 이는 교수와의 적극적인 상호작용이 낮고 교과 특성에 따른 것으로 나타났다. 이러닝 학습자 특성상 오랜 학습 시간과 반복시간이 요구되고 있는 실습교과목의 경우 콘텐츠 유형보다는 타 교과에 비하여 교과목의 완전 습득을 위한 시간과 노력이 많이 들기 때문으로 나타났다.

### III. 결론

본 연구 결과, 연령이나 교과목 특성에 따라 선호 학습유형콘텐츠는 있으나, 학습유형콘텐츠가 학습 만족도에는 영향을 거의 미치지 않는 것으로 나타났다. 특히, 시간과 비용 많이 드는 HTML 기반의 교과목은 학습자들로 하여금 무언가를 끊임없이 활동하게 만드는데 있어서 동기부여의 효과는 좋으나, 최종 학습 성취에 따른 만족도는 동영상기반 강의에 비하여 높지 않은 것으로 나타났다. 이는 기술적인 요인보다는 교수의 전문성, 교과목의 특성 등이 주요한 요인으로 작용하는 것임을 알 수 있으며, 효율적인 학습을 위하여 기 학습자의 특성에 적합한 콘텐츠 유형 제시와 지속적이고 즉각적인 학습운영과 같은 시스템이 제공되어야 한다. 또한 지속적으로 만족도가 낮은 시뮬레이션 형식의 실습교과목의 경우 학습자의 지속적 동기유발을 위하여 실습화면 내 다양한 화면구성 및 학습 진도에 맞는 가이드라인 제시, 목표 단계를 위한 지속적인 관리, 실습에 필요한 학습자료 제공등과 같은 타 유형에서 제시되지 않은 차별화된 서비스 제공이 요구된다. 멀티미디어 기술의 발전에 따른 기술적 접근의 콘텐츠 유형 제시보다는 학습교과목 특성 및 교수자 역량에 맞는 맞춤형 교수개발전략을 제시할 경우 콘텐츠 품질개발 및 학습자 만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

### 참고문헌

- [1] 서창갑, 이러닝 학습자 만족도에 관한 연구, 정보시스템학회, 2009
- [2] 유병민, 박성열, 임정훈, 학습 스타일에 따른 이러닝 콘텐츠 개발유형에 따른 선호도 연구, 교육정보미디어학회, 2005
- [3] 이기동,채영민, 온라인 교육의 효과성에 관한 연구, 교수논총, 2005
- [4] 이향아, 이영,이러닝 콘텐츠 개발 유형별 사례분석, 한국디지털디자인학회, 2010
- [5] 류춘호, 이정호, 강의만족도에 영향을 미치는 교수관련 요인에 관한 연구, 한국경영과학회 학술논문집, 2002