

## 학습자 입장에서의 사이버 강의 만족에 관한 연구: 대학에서 소비자교육 분야의 강의 사례를 중심으로

박명숙\*

동국대학교 경주캠퍼스 가정교육과\*

---

### A Study on the Students' Satisfaction with Cyber Education: A Case Study on the Sections of Consumer Education in the University

Park, Myung-Sook\*

*Dept. of Home Economics Education, Dongguk University, Gyeongju Campus\**

#### Abstract

This study examined students' satisfaction with cyber education focused on the sections of consumer education in the University. The sample of this study was 94 students taking a 'Consumer Policy & Education' cyber course. The data were collected using structured questionnaires and analysed by descriptive statistics, frequency, percent, mean, SD, t-test and one-way ANOVA with Duncan test. The results of this study were as follows:

First, the reason students took a cyber course was that it was easy to manage the course under "self-control".

Second, they studied an average 1-2 hours for a one unit lecture at home on weekdays between 9 p.m. and midnight.

Third, the students' satisfaction with cyber education showed a slight preference for the web based environment as opposed to the online lessons.

Fourth, the biggest problem with taking a cyber course was that the students found it difficult to concentrate well on the lecture.

**Key word:** 사이버 강의(cyber education), 사이버 강의 만족도(satisfaction with cyber education), 웹 환경 시스템(web based environment system), 수업활동(online lesson)

---

1) 교신저자: Park myung-sook, Dongguk Univ. Gyeongju Campus, Seokjang-dong, Gyeongju-si, Gyeongsangbuk-do, Korea, 780-714, Republic Korea.  
Tel: 054-770-2269 Fax: 051-770-2527 E-mail: pms@dongguk.ac.kr.

2) 본 연구는 동국대학교 논문게재 장려금 지원으로 이루어졌음.

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성

21세기 대학은 사이버 강의 운영 및 활성화를 통한 교육 방법의 혁신이라는 과제를 안고 있고, 이런 이유로 많은 대학이 사이버 강좌 개설 및 이와 관련된 다양한 프로그램 개발에 관심을 보이고 있다(조문수, 2003). 특히 대학의 평생교육법 시행과 원격 대학의 세계적 추세를 감안할 경우 사이버강좌에 대한 관심은 증가할 것으로 예측된다.

지식기반사회는 교육패러다임을 변화시켜, 교수자의 일방적 강의 보다 학습자의 자기 주도적 학습을 이끌 수 있는 강의의 중요성이 강조된다. 이런 점에서 인터넷을 교육 도구로 사용하는 사이버 교육(cyber education)은 지식 정보화 시대를 이끌어갈 새로운 교육패러다임으로 부각되고 있고, 그 효과도 긍정적으로 평가되고 있다(배순영, 2001). 사이버 강의는 정보통신 기술, 방송기술 및 관련 소프트웨어 기술을 수단으로 이용해서 형성된 공간에서 학습자, 교수자 및 교육프로그램 간의 다양한 상호작용을 통해 시간과 공간적 제약에 구애받지 않고 이루어지는 교육방법으로(황대준, 1997), 학습자와 학습자, 학습자와 교수자의 대인간 상호작용 기회나, 다양한 학습 정보의 검색 및 활용 가능성이 높다는 점에서 전통적 방식의 강의실 수업보다 교육적 수월성이 높다고 평가된다(김미량, 김태웅, 2003).

특히 소비자 교육 분야는 시장 환경의 빠른 변화에 소비자들이 대처할 수 있는 교육이 병행되어야 하며, 이를 위한 대안적 교육방법으로서 사이버 강의의 학습 효과는 높을 것이라고 생각된다. 한국소비자원에서도 2004년을 ‘온라인 소비자교육’의 원년으로 삼는 등 소비자교육 방안으로서의 사이버교육에 많은 관심을 보이고 있다. 이런 시점에 본 연구는 대학에서 실시하고 있는 소비자교육 분야의 사이버교육 학습효과를 알아볼 필요성이 제기되었다. 본 연구의 목적은 사이버 교육의 학습효과를 알아보기 위한 일차적 연구로 학습자 입장에서의 사이버강의에 대한 만족도와 문제점을 조사함으로써 사이버 강의의 학습효과를 높이기 위한 자료를 제시하는 데 있다.

### 2. 연구문제

교육에서의 학습효과란 교수-학습의 결과물로서 이를 측정하기 위한 평가요인은 다양하게 고려해 볼 수 있으나, 본 연구에서는 Thompson과 Irele(2003)의 이론을 근거로 학습에 대한 만족도를 평가기준으로 설정하였다.

본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

- 1) 사이버 강의를 신청하게 된 동기는 무엇인가?
- 2) 사이버 강의 수강과 관련된 일반적 학습현황은 어떠한가?
- 3) 사이버 강의에 대한 만족도는 어떠한가?
- 4) 사이버 강의를 수강하는 데 있어서의 문제점은 무엇인가?

## II. 이론적 배경

### 1. 사이버 강의의 개념 및 교육적 특성

#### 1) 사이버 강의의 개념

사이버 강의는 온라인 교육(on-line education), 원격교육(distance education), 가상교육(virtual education), 이러닝(e-learning) 등 다양한 용어로 통용되고 있으며, 학자들마다 조금씩 정의를 달리하고 있다.

김상도(1999)는 인터넷 강의(Distance learning)를 웹기반 교육(Web-Based Instruction)이라고 정의하고, WBI는 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크를 활용한 통합 솔루션으로서 가상공간 속의 강의 운영, 멀티미디어 강의 자료 제작, 교수와 학생의 정보 유통이 가능한 그룹웨어 운영 등 컴퓨터 기술이 제공하는 총체적 솔루션이라고 규정하였다.

임동현, 김진일(2003)은 원격교육이란 용어를 사용하면서, 원격교육이란 언제 어디서나 원하는 내용을 누구에게나 제공할 수 있도록 하는 교육환경으로서 다양한 정보기술을 학습 환경에 적용하여 학습자의 학습활동을 지원하

는 교육 형태로 정의하고 있다.

그런가하면 Moore와 Kearsley(1996)는 원격교육이란 가르치는 곳과 분리된 곳에서 일어나는 학습으로 결과적으로 특수한 조직과 행정의 조율뿐만 아니라 코스개발에 대한 특수한 기법, 특수한 교수기법, 전자 및 다른 공학에 의한 특수한 통신방법을 필요로 하는 제한된 학습으로 정의함으로써, 사이버 강의를 시행하는데 있어서의 제한적 측면을 언급하고 있다.

이상의 개념을 정리하면 사이버 강의란 정보통신 기술을 기반으로 생성되는 사이버 공간에서 교수·학습을 전개해 나갈 수 있도록 구성된 새로운 방식의 교육 패러다임을 지칭하는 것으로 통용된다고 할 수 있다.

이런 정의를 근거로 본 연구에서는 사이버 강의를 ‘웹이 가지고 있는 특성과 자원 활용을 통해 전자화된 가상 공간에서 의도적이고, 계획된 교수·학습 활동’으로 개념을 규정하였다.

## 2) 사이버 강의의 교육적 특성

사이버 공간이란 컴퓨터를 매개로 형성된 가상환경으로 온라인으로 제공되는 전자 정보 및 자료와, 이들 정보의 의사소통을 위한 상호작용 도구로 구성되어 있다. 사이버 강의란 이러한 사이버 공간 내에서 이루어지는 강의로 일대 일, 일대 다수, 다수대 다수의 의견 전달 및 정보 교환이 동시적, 비동시적으로 가능하다는 점에서 면대 면 교실 수업과는 큰 차이가 있다.

이런 점에서 사이버 강의는 면대 면 교육이 이루어지는 전통적인 강의실 수업의 한계를 극복하기 위한 새로운 방식의 교육 패러다임이라고 할 수 있으며, 다음과 같은 교육적 특성을 지니고 있다(임동현, 김진일, 2003).

첫째, 공간적 제약 없이 교육이 이루어질 수 있다는 것이다. 이러한 특성은 학습자와 교수자에게 특정한 장소에서 학습하고, 가르쳐야 하는 교실수업의 한계를 넘어 어디에서나 교육이 가능하게 한다.

둘째, 사이버 교육은 교수자와 학습자에게 시간 제약을 극복하게 해준다.

셋째, 시간에 관계없이 교수자와 학습자, 학습자와 학습

자 혹은 콘텐츠와 학습자간에 상호작용이 가능하게 되어 활발하게 토론하고 질의응답을 통해 학습의 폭과 역량을 높일 수 있다.

넷째, 정보가 공개되고 공유된다는 점에서 선의의 경쟁을 통한 교육내용의 질적 향상을 기할 수 있게 된다. 이런 점에서 결국 사이버 교육에서는 우수한 교수자와 우수한 콘텐츠만이 살아남게 되므로 공유와 공개를 통해 전반적으로 교육의 질적 수월성을 확보하게 된다.

이상을 정리하면 사이버 강의의 특성은 전통적 강의실 수업과 비교할 때 폐쇄적인 학습 환경의 개방화, 획일화된 학습 과정의 다양화 그리고 학습 참여 및 상호 작용의 확대가 가능하다는 것으로 요약할 수 있다(허희옥, 2000).

## 2. 관련연구 고찰

### 1) 대학에서의 사이버 강의 효과

사회적 환경 변화에 따른 대학교육의 핵심전략으로서 교육과정의 다양화 및 특성화, 학습자 중심체제로의 전환, 지속적인 교육의 질 관리 체제 확보 등은 대학 경쟁력 강화 방안으로 거론된다(한국대학교육협의회, 2005). 이러한 대학교육 경쟁력을 실현하기 위한 최적의 대안으로 제시되고 있는 것이 바로 사이버 교육이다(김수옥, 2007). 언제, 어디서나 교육이 가능한 뛰어난 접근성과, 신속하고 풍부한 학습 콘텐츠 및 학습기회의 제공, 공급자 중심의 주입식 교육에서 벗어나 학습자 중심의 자기주도적 교육 체제 구현 등은 사이버교육이 가지고 있는 핵심적 속성으로 이러한 속성들은 대학교육의 역량을 강화시키는 역할을 충분히 수행할 것으로 생각되기 때문이다. 이러한 이유로 많은 대학들이 사이버교육을 실시하고 있다. 국내의 경우 2001년 기준 전국 376개 대학(9개 원격 대학 포함) 중 151개 대학이 사이버 교육을 일부 또는 전부 실시하고 있어 전체 대학 중 40.2%에 해당하는 많은 대학들이 사이버 교육을 대학교육 내에서 활용하고 있다(정인성, 임병노, 2002). 그러나 사이버 교육과 관련된 운영 노하우 부족, 교육환경조성 미비, 질적 관리 소홀, 사이버 교육에

대한 이해 부족 등으로 사이버 교육의 장점과 특성을 제대로 살리지 못하는 부분이 있는 것으로 나타나고 있다(김수옥, 2007). 또한 많은 대학에서 사이버 강의 활용이 단순한 교수·학습 활동의 방법적 개선에만 그치고 있기 때문에, 아직까지도 전통적인 교육방식에서 바라보는 사이버 강의 학습방식에 대한 부정적인 시각과, 교육효과에 대한 의구심, 교수자와 학습자간의 인간관계 단절 등 역기능적인 부분도 제기되고 있다(김미량, 2000).

대학에서의 사이버 강좌 실태 조사에 대한 선행연구 결과, 학습자는 전체적으로 기존의 강의에 비해 긍정적인 평가를 하고 있는 것으로 나타났다.(오영택, 2000; 조문수, 2003; 이지연, 2004). 그러나 연구자들은 사이버 강의가 활성화되기 위해서는 적합한 사이버 강좌 개발과 그에 따른 강의 콘텐츠 개발 그리고 행정적 기술적 지원이 뒷받침되어야 함을 강조하고 있다.

특히 허희옥(2000)은 강의 위주의 교실수업과 사이버 공간의 통합을 위한 교수 학습 전략 탐색(blended learning)을 위한 연구를 실시했는데, 그는 통합 전략을 효과적으로 수행하기 위한 기본체제로 사이버 환경 구축을 위한 하드웨어와 사이버 환경에서 연동될 수 있는 소프트웨어 개발 그리고 이런 프로그램 운영 및 활용을 위한 인적자원 지원인 휴먼웨어 지원이 절대적으로 필요함을 강조하였다.

김미량, 김태웅(2003)은 사이버강좌를 활성화 하는데 가장 중요한 요소는 사이버 강의라는 새로운 교수법이 유용하고 용이할 것이라는 교수자의 판단과 태도임을 강조하였다. 더불어 사이버 교육을 도입하기 위해서는 이에 대한 충분한 교육적 근거와 효과가 제공되어야 하며, 학문 영역이나 교수자 개인의 교육 철학이나 강의 방식에 따라서 차별적 접근이 필요함을 설명하였다.

## 2) 소비자 교육 분야에서의 사이버 강의 효과

사이버 강의의 특성 중 하나는 정보 내용의 빠른 업데이트 및 사후 서비스가 용이하므로 강좌의 영속성을 추구할 수 있고, 필요에 따라서 재학습이 가능하며 교수자 입장에서 강의내용 보완이 용이한 점이다(오영택, 2000). 소

비자 교육의 어려움 중의 하나는 시장 환경 변화에 대처할 수 있는 변화된 교육내용을 학습자에게 알리기 위한 자료 수정 및 보완 부분인데, 이런 부분을 사이버 강의는 많은 부분 해결 해 줄 수 있을 것으로 생각된다. 특히 사이버 강의가 진행되는 온라인에서는 오프라인에서 보다 더 큰 교육적 함의를 가질 것으로 본다. 왜냐하면 온라인을 통해 제공되는 정보는 대체로 학습자 스스로가 자기 주도적인 탐색과정을 거쳐야 하기 때문에 피동적으로 주어지는 정보를 수용했던 오프라인 정보 상황과는 근본적인 차이가 있다고 볼 수 있기 때문이다. 따라서 온라인 소비자교육의 등장은 향후 소비자교육에 있어서 큰 변화를 가져올 수 있다고 생각한다(배순영, 2001). 이러한 변화의 흐름은 초, 중등학교의 교수방법에도 영향을 미쳐, 최근에는 기술·가정 교과 내 소비생활 단원의 효과적인 교수방법으로 웹기반 ICT 활용수업의 효과성과 관련된 연구들이 많이 이루어졌다(유세중, 이연숙, 2007; 박경래, 2003; 박미정, 2000).

그러나 현재 국내에서 실시되는 온라인 소비자교육 현황은 교과 과정으로서의 사이버 강의가 운영되는 경우는 거의 없고, 보조 학습을 위한 교육용 사이트 운영이나, 또는 사회교육 성격으로서의 온라인 교육이 실시되고 있다.

## III. 연구방법

### 1. 연구에 적용된 투입 프로그램

본 연구를 위해 투입한 프로그램은 D대학 가정교육과에 개설된 ‘소비자 정책과 교육’ 교과목으로, 2006년 9월 -12월까지 16주 동안 1주 2강씩 진행된 VOD 방식의 웹기반 사이버강의이다. VOD(Video On Demand) 방식이란 강의 자료를 녹화하여 학생이 필요로 하는 시간에 주문형 강의 서비스가 가능하도록 지원 하는 주문형 강의방식이다. VOD 방식의 인터페이스 구성은 크게 세 부분으로 구성되어 있다. 좌측 상단은 동영상 지원 부분이고, 좌측 하

단은 학습목표와 목차가 제시되며, 우측 부분은 강의 내용이 텍스트 형식으로 지원된다(<그림 1 >).

학습관리를 위해서는 본 사이버강의만 전담하는 튜터 1인이 배정되어 있다. 튜터의 역할은 학습자에게는 시스템 사용 중 오류 등의 질문에 대한 답변과 과제 제출 여부에 대한 피드백을, 담당교수에게는 강의 도중 발생한 예기치 못한 문제 등을 보고하는 업무를 수행하였다.

본 연구를 위해 실시한 수업내용은 크게 세 부분으로 구성되었다. 첫째, 소비자정책과 교육에 대한 기초 이론을 학습하였고, 둘째, 소비자 교육내용별 교수방법과 소비자문제 유형별 적합한 피해구제 방안을 모색하였다. 셋째, 소비자문제 해결을 위한 방안을 정책적 측면에서 살펴보았다.

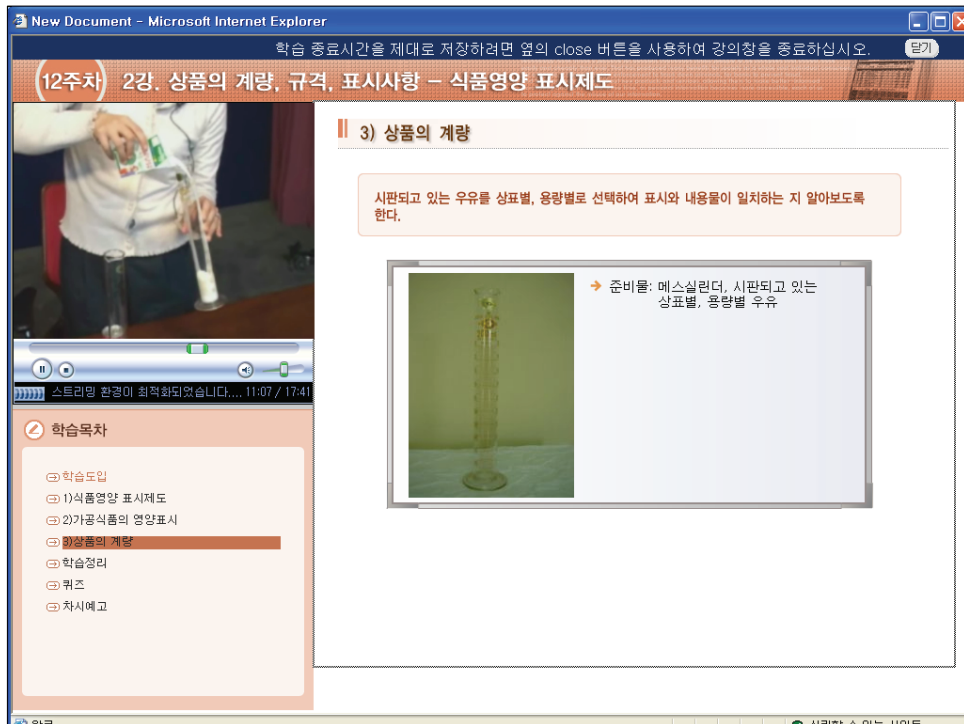
## 2. 조사도구

본 연구의 조사도구는 설문지로 사이버 강의의 학습효

과를 측정하기 위해 ‘사이버 강의 수강과 관련된 일반적 학습현황’과 ‘사이버 강의에 대한 만족도’를 조사하기 위한 척도로 구성되었다.

설문지 구성은 선행연구(이지연, 2004, 조문수, 2003, 배순영, 2001, 숭실대학교 교수학습센터, 2006)를 참고로 하였으며, 설문지를 구성한 후 수강생 10명을 대상으로 예비 조사를 실시하였다. 예비조사 결과를 바탕으로 설문지의 문구 수정 및 내용 첨삭을 한 후 소비자학과 교육학을 전공한 교수 3명에게 내용타당도를 검증받았다. ‘사이버 강의 수강과 관련된 일반적 학습현황’이란 사이버 강의를 수강하는데 있어서의 학습 시간이나 강의 접속 장소 등을 알아보기 위한 것으로 4개 문항의 명목 척도로 구성되었다.

‘사이버 강의에 대한 만족도’는 학습자 입장에서 강의 수강과 관련된 만족도를 측정하기 위한 것으로, 선행연구를 참고하여 평가 영역을 ‘웹 환경시스템에 대한 만족’과, ‘수업 활동에 대한 만족’ 두 영역으로 구분하였다. 척도 구성은 웹 환경시스템 만족도 측정을 위한 5문항과 수업



〈그림 1〉 동영상과 텍스트 기반의 VOD 형식의 사이버강좌 인터페이스

활동 만족도 측정을 위한 10문항의 5점 리커트 척도로 구성되었고, 수업활동은 다시 ‘수업구성’ 측정을 위한 3문항, ‘수업’ 측정을 위한 4문항, ‘수업자료’ 측정을 위한 3문항으로 구분하여 조사되었다. 점수가 높을수록 각 평가영역에 대한 학습자들의 만족도는 높은 것으로 해석된다. 이를 정리하면 <표 1>과 같다.

척도의 신뢰도는 크론바흐 알파 계수를 사용하였으며, 웹 환경시스템에 대한 만족도와 수업활동에 대한 만족도는 알파 값이 각각 .67과 .77로 나타났다.

조사 시기는 16주 수업이 끝난 12월 16일 기말고사 실시 후 설문 조사를 실시하였고, 조사대상은 가정교육과 학생과 타전공 학생을 포함하여 총 94명이며 최종 분석에 사용된 설문지는 88부이다.

### 3. 자료 분석 방법

본 연구는 학습자 입장에서 사이버 강의의 학습 효과를 알아보기 위해 사이버 강의를 수강하게 된 동기, 강의에

대한 만족도, 문제점 등 사이버 강의 수강과 관련된 실태 파악에 초점을 두었다. 통계분석은 SPSS PC 14.0 프로그램을 이용하여, 기술적인(descriptive) 통계분석을 위해서는 평균, 표준편차, 빈도, 백분율을 사용하였고, 응답자의 사이버 강의 만족도를 분석하기 위해서는 t검증, 일원분산분석과 Duncan검증을 사용하였다.

## IV. 결과 및 해석

### 1. 연구대상자의 일반적 특성

연구대상자의 일반적 특성은 <표 2>와 같다.

연구대상자는 성별로는 여학생이(84.3%), 학년별로는 3학년(41.6%)이, 이전 학기 학점은 3.0-4.0점미만(49.4%)과 사이버 강의 경험이 있는 학생이(62.9%) 높은 비율을 보였다. 전공별로는 가정교육 전공학생(51.1%)이 타 전공 학생(45.5%)보다 다소 높은 비율을 보였다.

<표 1> 조사도구 구성

평가 영역		설문 내용	척도 유형	
사이버 강의 수강과 관련된 일반적 학습현황		<ul style="list-style-type: none"> <li>1회분 사이버 강의를 위한 학습시간</li> <li>사이버 강의 수강 시간대</li> <li>사이버 강의 수강 요일</li> <li>사이버 강의 접속 장소</li> </ul>	명목 척도	
사이버 강의 만족도	웹환경 시스템 만족도	<ul style="list-style-type: none"> <li>접속의 용이성</li> <li>사이버 교실내의 Q&amp;A 및 게시판 관리</li> <li>사이버 강의의 화면 구성</li> <li>페이지 변화 속도(화면속도)</li> <li>학습 진행 안내</li> </ul>	5점 리커트 척도	
	수업활동 만족도	수업구성		<ul style="list-style-type: none"> <li>학습목표 제시</li> <li>학습내용 정리</li> <li>퀴즈 제시</li> </ul>
		수업자료		<ul style="list-style-type: none"> <li>출석상황, 퀴즈점수 등 자료의 공정성</li> <li>학습 자료의 적합성</li> <li>학습 자료의 시청각적인 매력성</li> </ul>

〈표 2〉 연구대상자의 일반적 특성

단위: 명(%)		
변수	구분	빈도(%)
성 별	남학생	10(11.2)
	여학생	75(84.3)
	합 계	85(95.5)
학 년	2학년	19(21.3)
	3학년	37(41.6)
	4학년	28(31.5)
	합 계	84(94.4)
전 공	가정교육 전공	45(51.1)
	타 교과목 전공	40(45.5)
	합 계	85(96.6)
이전 학기 평균 학점	2.0 - 3.0점 미만	11(12.4)
	3.0 - 4.0점 미만	44(49.4)
	4.0점 이상	29(32.6)
	합 계	84(94.4)
사이버 강의 경험 유무	있다	56(62.9)
	없다	32(36.0)
	합 계	88(98.9)

\* 결측값이 존재함

## 2. 사이버 강의를 신청하게 된 동기

사이버 강의를 신청하게 된 동기를 알아보기 위해 “사이버 강의를 신청하게 된 동기가 무엇인가?” 라는 개방형 질문을 실시하였다.

응답 내용을 분석한 결과 대부분이 “강의 시간을 내 시간에 맞게 조정해서 들을 수 있기 때문에”, “인터넷 강의이므로 시간에 구속받지 않아서” 등 시간 제약 없이 강의를 들을 수 있어서 신청했다고 응답함으로써 사이버 강의의 신청동기를 ‘학습 시간에 대해 자기조절이 가능함’을 들고 있다. 그러나 ‘자기조절이 가능하다’는 내용을 들여다보면 두 가지로 분류되는데, 하나는 학습자들이 복수 전공 등으로 인해 타 전공 강의 시간과 겹치지 않고 시간 표상의 중복에 대한 제약 없이 신청할 수 있기 때문이라는 것을 들고 있고, 다른 하나는 통학 등의 문제점을 줄여 보기 위해 집에서 수강할 수 있다는 점을 매력으로 들고 있다.

‘학습시간의 자기조절 가능’ 다음으로는 ‘자유롭게 반복 학습이 가능하기 때문’이라고 응답함으로써 사이버 강의의 장점인 시간, 공간 제약 없이 반복학습이 가능하다는 것이 곧 사이버 강의를 신청하게 된 동기라고 요약할 수 있다.

## 3. 사이버강의 수강과 관련된 일반적 학습 현황

사이버강의 수강과 관련된 일반적 학습 현황을 알아보기 위해 ‘1회분 강의를 위한 학습시간’, ‘사이버 강의를 듣는 시간 대’, ‘사이버 강의를 듣는 요일’, ‘사이버 강의를 접속하는 장소’ 등 4개 항목을 조사하였다.

사이버 강의는 교수자의 강의를 듣는 것과 함께 학습자가 자기주도적으로 정보를 탐색하고, 정리하는 수업구성이 되어야한다. 이를 위해서는 교수자가 강의에 필요한 멀티미디어 자료들을 손쉽게 제작하여 사이버 강의실에 올려 놓을 수 있어야 하며, 학습자는 사이버 강의에서 제공되는 학습 기법을 충분히 활용하기 위한 지식과 기술 습득이 필요하다(임동현, 김진일, 2003). 이런 조건하에서 강의가 이루어진다면 사이버 강의에서의 학습시간은 강의실 강의 보다 많이 소요될 것으로 생각되며, 학습효과도 높게 나타날 것으로 생각된다. 그러나 1회분 사이버 강의를 수강하기 위해 학습하는 시간은 1-2시간미만이 가장 높은 비율을 보였고(55%), 1시간미만도 34.8%나 되었다. 사이버 강의의 1회분 강의 시간이 40분-45분으로 운영된 것을 고려할 때 학습 시간이 많다고 평가하기는 어렵다.

사이버강의를 듣는 시간대는 밤 9시 이후부터 자정 사이가 43.8%로 가장 높은 비율을 보였고, 다음으로는 오후 5시 이후부터 밤 9시 사이가 31.5%를 보여 사이버 강의가 일반 오프라인 강의 시간대와는 차별화된 시간대에 수강하는 것으로 나타났다. 이는 사이버강의는 학교 수업이 끝난 오후 시간대에 활용을 하는 것으로 보인다.

사이버강의를 듣는 요일은 토요일이나 일요일 보다는 평일이 57.3%로 높았다. 한편 일요일에 수강하는 비율(11.2%)에 비해 토요일에 듣는 비율(20.2%)은 일요일 수강의 2배에 달하는 결과를 보임으로서 일요일 보다는 토요일을 선호하는 비율이 높은 것으로 나타났다.

사이버 강의를 접속하는 장소는 집에서 접속하는 경우가 67.4%로 높고, 학교에서 접속하는 비율은 22.5%, 집과 학교가 아닌 기타 장소에서 접속하는 경우도 7.9%를 보였다. 사이버 강의의 장점 중 하나는 장소에 구애받지 않고 강의를 수강할 수 있는 것인데, 조사결과 학습자들은 자신의 상황에 맞는 장소에서 접속하여 강의를 수강하는 것으로 나타나, 사이버 강의의 특성이 학습자들에게 반영되어지는 것으로 해석된다.

〈표 3〉 일반적 학습 현황

변수	구분	빈도(%)
평균 학습 시간	1시간미만	31 (34.8)
	1 - 2시간미만	55 (61.8)
	2 - 3시간미만	3 (3.4)
	합 계	89(100.0)
시간대	오전 9시 - 12시사이	5 (5.6)
	12시 정오 - 오후 5시 사이	9 (10.1)
	오후 5시 이후 - 밤 9시 사이	28 (31.5)
	밤 9시 이후 - 자정 사이	39 (43.8)
	자정 - 새벽사이	7 (7.9)
	합 계	88 (98.9)
요일	월요일 - 금요일사이	51 (57.3)
	토요일	18 (20.2)
	일요일	10 (11.2)
	기타	8 (9.0)
	합 계	87 (97.8)
장소	집	60 (67.4)
	학교	20 (22.5)
	기타	7 (7.9)
	합 계	87 (97.8)

\* 결측값이 존재함

#### 4. 사이버 강의에 대한 만족도

사이버 강의의 학습효과를 높이기 위해서는 강의의 본질적 요소라고 할 수 있는 수업활동뿐만 아니라, 지원체제인 웹 환경 시스템의 체계적 지원이 필요하다.

따라서 본 연구는 사이버 강의에 대한 만족도를 웹 환

경시스템에 대한 만족도와 수업활동에 대한 만족도로 두 영역을 구분하여 조사하였고, 연구대상자의 배경에 따라 강의에 대한 만족도는 차이를 보이는지 조사하였다.

##### 1) 웹 환경시스템에 대한 만족도

사이버 교육에서 중요한 부분을 차지하는 것은 웹 환경 시스템이다. 사이버 교육은 매체나 기술적인 부분을 중심으로 진행되는 것으로, 시스템의 안정성이 중요하기 때문이다(주영주, 최성희, 2003).

학습자들 대부분은 하루 일을 끝낸 저녁시간에 학습하기 위해 사이트에 접속하는 것으로 나타났는데(〈표 3〉), 많은 학생들이 한꺼번에 접속할 경우 과부하가 생기고 시스템이 자주 다운 된다면 학습자에게 불편함을 줄 것이고 그 결과 사이버교육의 효과도 떨어질 가능성이 크기 때문이다. 또한 사이버 교육에서는 속도의 문제가 굉장히 중요하다. 가상공간에서 이루어지는 수업이 동영상을 포함하고 있어 강의 도중 잦은 버퍼링이나 느린 속도를 초래하면 학습에 있어서 방해요인이 되기 때문이다. 본 연구에서는 사이버 강의의 ‘웹 환경시스템’에 대한 학습자들의 만족도를 측정하기 위해 ‘접속의 용이성’, ‘Q&A 관리’, ‘화면구성’, ‘화면 변화속도’, ‘학습 진행 안내’ 등 5개 항목 5점 리커트 척도로 구성되었다. 조사 결과 응답자들의 만족도는 평균 3.60점으로 중간을 조금 상회하는 정도이다. 항목별로는 ‘접속의 용이성’에 대한 만족도가 4.08점으로 가장 높은 점수를 보였고, ‘화면 변화속도’가 3.31점으로 낮은 점수를 보였다. 사이버 공간에서 학습자가 자료를 올리고 학습자와 자료 간에 상호작용을 하려고 할 때 속도가 너무 느리면 사이트를 이탈하게 되고 그 결과 상호작용을 고려한 수업은 무용지물이 될 수 있으므로 화면속도 조절을 위한 기술적 지원은 절대적으로 뒷받침되어야 할 부분이다. 또한 사이버 강의는 학습자들에게 시간과 공간의 제약 없이 자기주도적 학습을 강조하는 것인 만큼 사이버 강의실에서 학습관리자로서의 튜터의 역할은 강의의 질을 좌우 할 수 있을 만큼 중요하다. 따라서 사이버 강의가 효과적으로 수행되기 위해서는 학습관리를



지원하는 튜터의 역할의 무엇인지, 그리고 튜터의 역할을 수행하기 위해 갖추어야 할 능력은 무엇인지 등에 대한 사전 교육 등이 지원되어야만 할 것이다.

2) 수업활동에 대한 만족도

사이버 강의에서의 수업활동에 대한 만족도를 조사하기 위해 ‘수업구성’, ‘수업’, ‘수업자료’에 대한 만족도 세 영역으로 구분하여 조사하였다.

조사결과 수업활동 전체에 대한 만족도는 3.35점으로 중간 점수를 조금 상회하나, 웹 환경 시스템에 대한 만족도(3.60점) 보다는 다소 낮은 점수를 보였다. 수업활동 내에서의 만족도를 영역별로 살펴보면 수업구성에 대한 만족도(3.73점)가 가장 높고, 수업에 대한 만족도(3.07점)는 상대적으로 낮은 점수를 보였다(<표 6>).

각 영역에 대한 만족도를 항목별로 살펴보면, ‘수업구성’영역에서는 ‘학습목표와 학습목차 제시 부분(3.90점)’과 ‘학습내용 정리 부분(3.82점)’에 대한 만족도가 높은 점수

<표 4> 웹 환경시스템에 대한 만족도

구 분	최소값	최대값	평균	표준 편차
웹 환경시스템 만족도	2.40	5.00	3.60	.537

<표 5> 웹 환경 시스템에 대한 항목별 만족도

구 분	최소값	최대값	평균	표준 편차
사이버 강의에 접속하기가 쉽다.	2	5	4.08	.86
사이버 교실 내의 Q&A, 게시판 관리 등은 잘되고 있다고 생각한다.	1	5	3.55	.82
사이버 강의 화면 구성은 잘 되어 있는 편이다.	2	5	3.46	.81
사이버 강의실이 화면 변화 속도에 만족한다.	1	5	3.31	.87
학습 진행에 대한 안내는 잘 되어 있는 편이다.	1	5	3.60	.70

<표 6> 수업활동에 대한 만족도

구분	최소값	최대값	평균	표준편차
수업활동	2.30	4.70	3.35	.49
수업구성	2.67	5.00	3.73	.56
수업	1.80	4.60	3.07	.62
수업자료	1.50	5.00	3.47	.63

를 보여주고 있다. 사이버 강의는 강의실 강의와 달리 사이버 강의실 내의 체계화된 콘텐츠 구성인 서론 본문 결론 구도가 분명하게 구분이 되어 있는 것을 큰 장점으로 들 수 있다. 즉 서론 부분에서의 학습 목표와 학습목차 제시는 그 시간 강의의 방향을 학습자에게 제시해주어 학습에 많은 도움이 되며, 본문 부분에 교수자의 강의 내용이 보기 쉽게 정리되어 있는 점, 그리고 결론 부분에 제시된 요약과 퀴즈는 사이버 강의의 학습 효과를 높이는 데 유용한 방법이라는 것이 입증된다. 이런 점에서 볼 때 선행연구에서 사이버 강의의 학습효과가 높다는 것은 설득력이 있는 것이다.

‘수업’ 영역의 만족도는 ‘수업구성’이나 ‘수업자료’영역에 비해 상대적으로 낮은 점수를 보였고(3.07점), 항목별로는 ‘교수에게 질문의 용이성’부분은 낮은 점수(2.81점)를 보이면서 표준편차는 큰 것으로 나타났다. 즉 전체적으로 교수와의 상호작용 만족도는 낮지만, 상호작용을 잘하는 학습자와 그렇지 못한 학습자의 편차는 큰 것으로 볼 수 있다. 이러한 결과는 사이버 강의의 장점 중의 하나가 교수자와 학습자, 학습자와 학습자간의 상호작용이 강의실 수업에 비해 높다는 것과는 대조적인 결과를 보여준다. 이는 사이버 강의의 환경 자체가 시간과 공간제약이 없기 때문에 제한된 공간에서 이루어지는 강의실 수업보다 자유롭게 질의응답이 가능한 환경은 갖추어져 있으나, 이를 수업에 활용하기 위해서는 교수자와 학습자를 대상으로 활용방안과 관련된 사전교육과, 활용을 위한 많은 노력이 요구된다. 또한 조사결과 ‘학습에 대한 집중력’ 부분에 대한 점수도 낮게 나타났는데(2.99점), 사이버 강의는 강의실수업에 비해 자기 통제 하에 자기 주도적 학습이 이루어져야 하는 것이다. 따라서 강의에 대한 집중력을 높이기 위한 방안을 모색해야하는데, 이를 위해서는 인터페이스 사용의 편리성, 학습 자료의 매력성, 1회분 강의 시간

〈표 7〉 수업활동에 대한 항목별 만족도

수업 활동		최소값	최대값	평균	표준 편차
수업 구성	사이버 강의 수업에서의 학습목표와 학습목차 제시는 학습에 도움을 준다.	2	5	3.90	.72
	사이버 강의의 학습내용은 보기 쉽게 정리되어 있다.	2	5	3.82	.80
	한 강좌가 끝날 때마다 제시되는 퀴즈는 학습에 도움이 된다.	2	5	3.48	.75
수업	학습에 대한 집중력이 강의실에서 듣는 강의보다 높은 편이다.	1	5	2.99	1.05
	사이버 강의실에서의 다른 학생의 질문과 그에 대한 답변은 수업을 듣는데 도움이 된다.	1	5	3.27	.96
	강의실 강의보다 교수에게 질문하기가 용이한 편이다.	1	5	2.81	1.04
	학습 내용 전달이 강의실 강의보다 명확한 편이다.	1	5	3.02	.80
수업 자료	강의실 강의보다 출석, 퀴즈 점수 등 학습 평가가 공정할 것으로 생각한다.	1	5	3.31	.96
	제공된 학습 자료는 타당하다고 생각한다.	2	5	3.63	.66
	사이버 강의의 학습 자료는 시청각적으로 매력이 있다.	1	5	3.30	.82

등 여러 요인을 고려하여 학습자의 관심을 높일 수 있는 방안을 모색해보아야 할 것으로 생각한다.

‘수업자료’ 영역의 항목별 만족도를 살펴보면 전반적으로 중간 점수를 상회함으로써 비교적 이 영역의 만족도는 높은 것으로 해석된다.

3) 연구대상자의 배경에 따른 강의에 대한 만족도

〈표 8〉 학년별 강의에 대한 만족도

구분	평균	표준편차	F값	
웹 환경 시스템 만족도	2학년	3.78	.67	3.71**
	3학년	3.59	.51	
	4학년	3.49	.37	
수업 만족도	2학년	3.16	.55	2.53*
	3학년	3.08	.62	
	4학년	2.97	.61	

\*\* p<.01 \* p<.05

연구대상자의 배경에 따라 강의에 대한 만족도는 차이를 보이는지 알아보기 위해 t 검증과 일원분산분석 그리고 Duncan 검증을 실시하였다. 분석결과 학년과 사이버 강의 경험 유무에 따라서만 부분적으로 통계적 유의한 차이를 보였다. 학년에 따라서는 ‘웹환경 시스템’에 대한 만족도와 ‘수업’에 대한 만족도가 통계적으로 유의한 차이를 보였으나, Duncan 검증 결과는 유의미하지 않았다. 저학년일수록 웹환경 시스템에 대한 만족도(p<.01)와 수업에 대한 만족도(p<.05)는 높은 것으로 나타났다(<표 8>). 이러한 결과는 학년이 높을수록 사이버 강의에 대한 웹 환경시스템 및 수업에 대한 기대치가 높은 반면, 실제 강의를 통한 경험은 기대에 미치지 못하기 때문인 것으로 해석된다.

사이버강의 경험 유무에 따른 강의에 대한 만족도는 수업자료 영역에서만 p<.05수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보였는데, 사이버 강의에 대한 경험이 없는 집단이 경험이 있는 집단에 비해 만족도는 높은 것으로 나타났다(<표 9>). 이러한 결과도 사이버 강의에 대한 경험이 있는 학습

자들은 이전 보다 향상된 사이버 강의를 위한 수업자료를 기대하나, 실제 학습자가 접하는 수업자료는 기대에 미치지 못하기 때문인 것으로 생각된다. 사이버 강의를 시행하기 위한 웹 환경은 빠른 속도로 변화하나, 실제 학교 수업에서는 변화의 속도를 빠르게 반영하지 못하는데서 이러한 결과를 초래하는 것으로 생각되나 이에 대해서는 학습자들을 대상으로 보다 심층적 연구가 필요하다고 생각한다.

### 5. 사이버 강의 수강 시 문제점

사이버 강의를 수강하는데 있어서 문제점이 무엇인지 알아보기 위해 사이버 강의 수강 시 힘든 점이 무엇인지를 알아보았다.

사이버 강의 수강 시 힘든 점은 ‘1회분 학습량이 너무 벅차다’가 가장 높은 비율(34.8%)을 보여주었다(<표 10>). 본 논문의 연구에 사용된 사이버 강의의 경우 1회분 강의 시간은 평균 45-50분 정도로, 동영상을 통한 교수자의 강의와 텍스트가 제공되는 형식이므로 학습자는 이 시간 동안 집중하여 강의를 듣고, 이해하며 정리해야 하는 데, 이럴 경우 학습량이 많다고 생각되는 것이다. 전통적 방식의 강의의 경우는 강의 도중에 교수자의 설명과 질의응답 등이 이루어짐으로서 강의 내용을 이해하고 정리하는데 여유가 있을 수 있으나, 사이버 강의는 그런 여유는 없는 것이다. 따라서 사이버 강의의 1회분 학습량은 강의실 강의 시간보다 짧게 진행되는 것이 학습자들에게 생각하고 정리하는 시간과 집중력 있는 강의 진행에 도움이 될 것으로 생각된다. 학습자들에게 1회분 수업량으로 적합한 학습 시간을 조사한 결과 30-40분미만이 가장 높은 비율(56.2%)을 보여 주었고, 20-30분미만도 39.3%의 높은 비율을 보여주었다(<표 9>).

<표 9> 사이버 강의 경험유무와 강의에 대한 만족도

구분	평균	표준편차	T값
수업자료	유	3.44	.70
	무	3.57	.44

\* p<.05

<표 10> 사이버 강의 수강 시 힘든 점

구분	빈도(%)
교수-학생, 학생-학생 간의 상호작용이 떨어져 학습하기가 어렵다.	7 (7.9)
1회분 학습량이 너무 벅차다.	31 (34.8)
수업들을 때 개인적인 통제가 안 된다.	3 (3.4)
수업들을 때 집중력이 떨어진다.	16 (18.0)
규칙적인 학습이 안 되고, 한꺼번에 강의를 몰아서 듣는다.	15 (16.9)
기 타	4 (4.5)
합 계	76 (85.4)

\* 결측값이 존재함

<표 11> 1회분 적당한 수업량

구분	빈도(%)
20분 미만	1 (1.1)
20 - 30분 미만	35 (39.3)
30 - 40분 미만	50 (56.2)
40분 이상	1 (1.1)
합 계	87 (97.8)

‘학습량이 벅차다’는 것 다음으로 사이버 강의 수강 시 힘든 점은 ‘집중력이 떨어진다’(18.0%)와 ‘한꺼번에 강의를 몰아서 듣는 것’(16.9%)이 높은 비율을 보임으로서 사이버 강의 수강을 위해서는 학습자 자신의 자기 통제가 중요한 요소임을 입증해주었다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 사이버 강의 수강자들에게 사전교육을 통해 강의실 교육과는 차별화된 방법의 수강태도 등에 대한 교육이 이루어져야 할 것으로 생각된다.

또한 학습자들이 요구하는 사이버 강의의 개선점을 알아보기 위해 개방형 질문을 실시한 결과 크게 ‘1회분 학습량 조정’, ‘화면 출력’, ‘음질화면 상태 개선’ 그리고 ‘교수자와의 피드백 개선’ 등 4가지 요구사항이 제시되었다(<표 12>). 응답 내용을 분석해 보면 웹 환경 시스템의 개선이 이루어져야만 해결될 부분과 운영 방법의 변화를 통해서 개선할 수 있는 부분으로 구분되며, 학습자의 사이버 강의 활용에 대한 지식 부족으로 제기되는 문제점도 찾아 볼 수 있다.

## V. 결론 및 제언

본 연구는 소비자교육 분야에서 사이버 강의의 교육적 수월성을 높이기 위한 방안을 모색하기 위한 일차적 연구로 학습자 입장에서의 사이버 강의 만족도를 조사하였다. 조사는 2006년 9월-12월까지 16주 동안 D 대학 가정교육과에 개설된 웹 기반 사이버 강의인 ‘소비자 정책과 교육’ 교과목 수강생 94명을 대상으로 실시되었고, 최종 분석에 사용된 자료는 88부이다.

본 논문에서 설정한 연구문제는 사이버 강의 신청 동기는 무엇이며, 사이버 강의 수강과 관련된 일반적인 학습 현황은 어떠한지, 사이버 강의에 대한 만족도는 어느 정도이며, 그리고 사이버 강의 수강 시 문제점은 무엇인지를 알아보는 것이다.

사이버 강의를 신청하게 된 동기에서 가장 높은 비율을 보이는 것은 ‘학습 시간에 대해 자기조절이 가능함’을 들고 있다. 이러한 결과는 사이버 강의의 가장 큰 장점인 시간과 공간 제약 없이 강의가 이루어지는 것이 학습자들이 강의를 신청하게 된 동기로 자리 잡고 있음을 알 수 있다.

사이버 강의와 관련된 일반적인 학습현황을 조사한 결과 1회분 강의 수강에 대한 평균 학습 시간은 1-2시간 미만(61.8%), 접속 시간대는 밤9시 이후-자정사이(43.8%), 접속 요일은 평일이(57.3%), 그리고 접속 장소는 집에서 (67.4%) 가장 많이 이루어지는 것으로 나타났다.

사이버 강의에 대한 만족도를 알아보기 위해 ‘웹 환경 시스템’에 대한 만족도, ‘수업활동’에 대한 만족도와 응답자들의 배경에 따른 만족도를 조사하였다. 조사결과 수업 활동 보다는 웹 환경 시스템에 대한 만족도가 다소 높은

〈표 12〉 사이버 강의의 개선 점

구 분	내 용
1회분 학습량 시간 조정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1회 분량이 솔직히 많은 편이라 힘들다. 한 30분정도 내에 학습할 수 있는 내용이면 좋겠다.</li> <li>• 일주일에 두 번 있는데 분량이 너무 많다. 한번 강의를 들으면 2시간 가까이 드는데 시간 효율성이 떨어진다.</li> <li>• 한번 접해서 내용이해가 부족한데. 그에 반해 1회 분량이 조금 많은 듯하다. 물론 3학점짜리가 어쩔 수 없지만 실제 수업듣기로는 조금 벅찬 감이 있다.</li> <li>• 주 2회가 아닌 1회에 수업을 하는 것이 어떨까 생각된다.</li> <li>• 분량이 너무 많아 집중하기 어렵다.</li> </ul>
화면 출력 (인쇄 파일)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수업텍스트를 일일이 워드작업으로 변환하여 1-2시간을 소비 후 정성적 수업을 진행하는 게 힘들다. 텍스트 다운이 용이했으면 좋겠다.</li> <li>• 수업자료 따로 만들어야 해서 수업 듣는 과정 있어서 효율적이지 못하다.</li> <li>• 수업자료가 옆에 제시되어 있으나 복사가 되지 않으므로 따로 인쇄물 파일이 생겼으면 좋겠다.</li> <li>• 강의 PDP자료를 따로 올려줬으면 한다.</li> <li>• 학습내용이 좀 더 간단하게 화면에 출력되었으면 좋겠다.</li> <li>• 수업의 자료제시가 개인적으로 감당해야해 약간은 부담스럽다.</li> </ul>
음질, 화면 상태, 속도 조절 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 속도 조절 기능이 있었으면.. ex) 1배속~2배속</li> <li>• 화면상태가 좋지 못함</li> <li>• 화면 질 향상</li> <li>• 강의화면이 좀 더 컸으면 좋겠습니다. 화면에 비해 교수님이 작게 나와서 학습적인 효과가 떨어지는 것 같다. 앞에서 지켜보고 계시다는걸 느끼게 해줬으면 좋겠다.</li> <li>• 강의 환경을 개선</li> <li>• 음질이 조금 안 좋다.</li> <li>• 화면이 잘 보이지 않고, 가끔 잡음이 나온다.</li> <li>• 기술적인 면이 개선되어야 한다. 동영상, 자료 등등 내용은 좋지만 기술면이 떨어져 표현이 안되는듯하다.</li> </ul>
교수와의 피드백 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교수님과 피드백이 될 수 있는 게시판이 있으면 좋겠다.</li> <li>• 수업의 피드백의 기회가 적다고 생각한다.</li> <li>• 의문점에 대해서 교수님과의 1:1관계가 성립되지 않아 불편하다고 느꼈다.</li> </ul>

것으로 나타났다. 사이버 교육은 매체나 기술적인 부분을 중심으로 진행되는 것으로 웹 환경 시스템에 대한 만족도는 강의 만족도에 중요한 영향을 미칠 것으로 생각된다. 따라서 사이버 강의를 효과적으로 운영하기 위해서는 기술 변화에 맞춰 빠른 변화가 웹 환경 시스템에 반영되어야 할 것으로 생각된다. 이러한 변화가 뒷받침해줄 때 학생들이 원하는 맞춤형 교육, 쌍방향 커뮤니케이션이 가능한 교육 등이 이루어질 것으로 생각된다.

‘수업활동에 대한 만족도’는 ‘수업구성’, ‘수업’ 그리고 ‘수업자료’에 대한 만족도 세 영역으로 구분하여 조사하였다. 조사 결과 수업활동 전체에 대한 만족도는 3.35점으로 중간을 조금 상회하며, 영역별로는 수업구성에 대한 만족도가 가장 높은 점수를 보였고(3.73점), 수업에 대한 만족도가 상대적으로 낮은 점수를 보였다(3.07점).

연구대상자의 배경에 따른 사이버 강의의 만족도는 학년과 사이버 강의 경험 유무에 따라서만 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 학년에 따라서는 ‘웹환경 시스템’에 대한 만족도와 ‘수업’에 대한 만족도가 통계적으로 유의한 차이를 보였는데, 저학년일수록 웹환경 시스템에 대한 만족도( $p < .01$ )와 수업에 대한 만족도( $p < .05$ )는 높은 것으로 나타났다. 사이버강의 경험 유무에 따른 강의에 대한 만족도는 수업자료 영역에서만  $p < .05$ 수준에서 통계적으로 유의한 차이를 보였는데, 사이버 강의에 대한 경험이 없는 집단이 경험이 있는 집단에 비해 만족도는 높은 것으로 나타났다.

사이버 강의 수강 시 문제점으로 가장 높은 비율을 보인 것은 ‘1회분 학습량이 벅찬 것’이었는데, 이는 현재 1회분 학습 시간이 45-50분 정도 진행되는 것을 30-40분 미만으로 학습시간을 조정할 필요성을 제기하고 있다(<표 9>). 또한 강의 수강 시 ‘집중력이 떨어지는 점’과 ‘한꺼번에 강의를 몰아서 듣는 것’이 문제점으로 지적되었다. 사이버 강의는 시간, 공간 제약 없이 강의를 수강할 수 있는 자율성과 함께 자기 통제 하에 강의를 수강해야하는 동전의 양면성을 가지고 있다 따라서 학습자가 어떻게 자기통제 하에 강의를 관리하며 수강할 것인가와 관련된 사전교육이 절대적으로 요구된다.

또한 조사결과 학습자들이 요구하는 사이버 강의의 개

선점은 크게 ‘1회분 학습량 조정’, ‘화면 출력’, ‘음질화면 상태 개선’ 그리고 ‘교수자와의 피드백 개선’ 등 4가지가 제시되었다. 화면 출력 여부나 음질 화면 상태 개선은 웹 환경 시스템 개선을 통해야만 이루어질 수 있지만, 1회분 학습량 조정이나 교수자와의 피드백 개선은 운영 방법의 변화를 통해서 개선할 수 있는 부분으로 학습자의 요구에 맞는 신속한 변화가 뒤따라야 할 것으로 생각된다.

인터넷 발달과 학습자 요구도의 다양성 등으로 앞으로 사이버 강의에 대한 관심은 점점 더 높아질 것으로 생각된다. 따라서 사이버 강의의 효과를 잘 활용한다면 이는 대학에서의 새로운 강의 방법으로서 활용될 뿐만 아니라, 중등학교 교사 연수 프로그램 등 다양한 교육 프로그램과 연계운영 방안을 모색하는 기회 확대 등으로 활용 가치는 높을 것으로 생각된다. 나아가 사이버 강의의 수강 경험이 있는 학생들이 학교 현장에 임용되었을 때 사이버 교육 환경으로의 전환에 따른 운영자로서의 역할을 탐색할 수 있는 기회를 제공한다는 점에서도 사이버 강의의 학습 효과를 높이기 위한 방안에 대한 연구는 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

그러나 본 연구를 일반화하는 데는 다음과 같은 제한점이 따른다.

첫째, 본 연구는 ‘학습자 입장에서의 강의에 대한 만족도’에만 초점을 맞춰 연구가 이루어졌다는 것이다. 효과적인 강의 방안을 모색하기 위해서는 학습자 입장에서의 평가뿐만 아니라, 강의를 주도하는 교수자 입장에서의 평가도 반영되어야 하기 때문이다. 또한 본 연구는 사이버 강의의 학습효과를 ‘만족도’측면에서만 평가했지만, 학업 성취도와 관련된 연구도 병행되어야만 할 것이다. 궁극적으로 볼 때 교육프로그램이 효과적이었는가는 학습자들이 학습목표에 도달하였는가, 즉 학업성취도 여부로 판단할 수 있기 때문이다.

둘째, 본 연구는 대학에서 소비자 교육 분야의 사이버 강의 학습효과를 알아보기 위해 특정 교과목을 사례로 선정하여 조사했지만, 연구 결과를 일반화시키기 위해서는 소비자 교육 분야의 다양한 교과목을 연구 대상으로 선정하고, 이의 결과를 비교 분석하는 것이 요구된다.

따라서 후속 연구로는 사이버 강의와 관련하여 다양한

교과목을 연구대상으로 선정하여, 교수자 입장에서의 평가와 학습자의 학업성취도를 고려한 연구가 이루어져야 할 것으로 생각한다.

### 참고문헌

강숙희, 전인식, 정관훈, 방정숙(2002), **초중등 사이버교육체제 개발**, 한국교육개발원.

김미량(2000), 웹활용 수업 사례에 기초한 사이버 교수-학습 운영의 기본 전략 및 향후 과제, **교육공학 연구**, 16(1), 47-67.

김미량, 김태웅(2003), 사이버 교수-학습 시스템의 교육적 수월성 제고를 위한 수용요인 분석 연구(대학의 대형 강좌를 중심으로), **한국교원교육연구**, 20(3), **한국교원교육학회**.

김상도(1999), 인터넷 강의 방법에 관한 연구, **영동대학교 연구논총**, 5.

박경래(2003), **고등학교 기술·가정교과의 협동학습과 ICT 활용 수업에 대한 인식 및 태도 연구**, 경원대학교 석사학위논문.

박미정(2000), **ICT를 활용한 가정과 웹기반 문제해결 학습환경의 개발 및 적용**, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

배순영(2001), **온라인 소비자교육 체제 구축방안 연구 -아동, 청소년 소비자교육을 중심으로**, 한국소비자보호원 연구보고서.

서은희(2002), 사이버 강의 평가도구개발:Y대학교의 사례를 중심으로, **연세교육연구**, 15(1), 133-153.

승실대학교 교수학습센터(2006), **e-Learning 가이드북**.

오영택(2000), 사이버 강좌에 관한 사례 연구('인터넷과 비즈니스' 강좌를 중심으로), **산업경영논총**, 19(2), 전주대학교 산업경영연구소.

유세중, 이연숙(2007), 중학교 2학년 기술·가정교과 '청소년 소비생활'단원의 ICT 활용 교육프로그램 개발, **한국가정교육학회지**, 19(2) 77-101.

이지연(2004), 사이버교육의 운영실태 및 효과분석 -M 대학 사례를 중심으로-, **교육정보미디어 연구**, 10(1), 91-122.

임동현, 김진일(2003), 대학 원격교육 시스템의 활용평가, **정보통신연구지**, 4, 27-35.

임철일(2000), 대학의 사이버 강좌 개발을 위한 사태 중심 교수설계 전략의 효과에 관한 연구, **교육공학연구**, 16(4), 155-173.

조문수(2003), 사이버강의 운영실태 및 강의 평가(열린 사이버 대학과 제주대 자체 사이버 강의를 중심으로), **제주대학교 사회발전 연구소 사회발전연구**, 18.

주영주, 최성희(2003), 대학 교육의 질향상을 위한 성공적인 사이버 교육의 운영요소 및 전략, **교육과학 연구**, 33(2), 121-139.

한국대학교육협의회(2005), **대학경쟁력 강화의 전략과 과제**, 2005년도 하계 대학총장 세미나 자료집.

황대준(1997), **사이버교육의 현황 및 전망, 위성교육과 가상대학**, ICC'97 추계정보통신 학술세미나 자료집, 11-35.

Moore, M. G. & Kearsley, G.(1996), **Distance Education: A system view**. Belmont, CA: Wadsworth Publishing co.

Thompson, M.M. & Irele M.E.(2003), **Evaluating distance education program**, In M.G. Anderson eds. Handbook of distance education. Mahwah, NJ. Lawrence erlbaum associates, publishers.

### <국문요약>

본 연구는 대학에서 실시하는 소비자 교육 분야의 사이버 교육 학습효과를 알아보기 위해 학습자 입장에서의 사이버 강의에 대한 만족도와 문제점을 조사하였다.

연구 자료는 D대학 가정교육과에 2006년 9월-12월까지 16주 동안 사이버 강좌로 개설된 ‘소비자 정책과 교육’ 교과목 수강생 94명을 대상으로 실시하였다. 자료 처리를 위해 SPSS 14.0 프로그램을 이용하여 빈도, 백분율, 평균, 표준편차, t검증, 일원분산분석과 Duncan 검증을 사용하였다. 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 사이버 강의를 신청하게 된 동기에서 가장 높은 비율을 보이는 것은 ‘학습 시간에 대해 자기조절이 가능함’을 들고 있다.

둘째, 사이버 강의와 관련된 일반적 학습현황은 1회분 강의 수강에 대한 평균 학습 시간은 1-2시간미만, 접속 시간대는 밤 9시 이후-자정 사이, 접속 요일은 평일, 접속 장소는 집이 가장 높은 비율을 보였다.

셋째, 사이버 강의에 대한 만족도는 웹 환경 시스템에 대한 만족도가 수업활동에 대한 만족도 보다 다소 높은 점수를 보였다. 수업활동에 대한 만족도를 ‘수업구성’, ‘수업’, ‘수업자료’ 구분하여 조사한 결과 수업구성에 대한 만족도는 높은 반면, 수업에 대한 만족도는 낮은 것으로 나타났다.

넷째, 연구대상자의 배경에 따른 사이버 강의 만족도는 학년과 사이버 강의 경험 유무에 따라서만 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 저학년일수록, 그리고 사이버 강의에 대한 경험이 없는 집단이 강의에 대한 만족도는 높은 것으로 나타났다.

다섯째, 사이버 강의 수강 시 어려운 점으로 지적 된 것은 ‘1회분 학습량이 벅찬 것’과 ‘집중력이 떨어지는 것’을 들고 있다.

■ 논문접수일자: 2007년 11월 18일, 논문심사일자: 2007년 11월 19일, 게재확정일자: 2007년 12월 20일