

이러닝 콘텐츠에 대한 학습자 평가와 인식의 탐색

Exploring Learners' Evaluation and Perception of e-Learning Contents

김 현 경(한양사이버대학교)

차 례

1. 서론
2. 이러닝 콘텐츠에 대한 선행연구
3. 학습자 평가에 대한 정성적 접근
4. 콘텐츠에 대한 학습자 인식 및 평가
5. 결론

■ keyword : | 이러닝 | 콘텐츠 | 학습자 인식 | 학습자 평가 |

1. 서론

온라인 교육, 또는 원격교육이라고도 불리는 이러닝은 그동안 비약적인 발전을 이루어왔다. 정보통신기술에서 세계적인 수준에 있으며, 교육에 대한 요구도 높은 우리나라에서는 이미 유아교육기관에서부터 대학까지 이러닝 시스템을 적극 도입하여 운영하고 있다[1]. 이들 기관의 전체 교육과정 중에서 이러닝이 차지하는 비중은 2017년 24.7%에서 2020년에는 25.1%로 증가될 것으로 예측되고 있으며, 이들 중에서 4년제 대학의 경우는 이러닝 단독 운영과목의 비중이 20.4%에 이르는 것으로 나타났다[2]. 그 중에서도 특히 교육과정이 모두 이러닝으로 구성되는 사이버대학은 2001년 9개(4년제 8개 대학, 2년제 1개 대학)의 40개 학과, 6,220명의 입학정원으로 시작하여, 2016년 21개 대학, 총 10만여 명이 등록하면서 중요한 교육기관으로 자리매김 하였다[3].

이처럼 교육영역에서 양적 규모뿐 아니라 질적 내용 측면에서도 중요한 역할을 하고 있는 이러닝에서 그 핵심을 담당하고 있는 콘텐츠에 대해 학습자들은 어떤 인식을 하고 있으며, 무엇을 기준으로 평가하는지에 대한 현황을 학습자 관점에서 구체적으로 탐색할 필요가 있다. 물론 지금까지 해당 분야에 대해 많은 연구들이 이루어져왔지만, 정량적인 접근을 중심으로 정형화된 연구가 대부분이었다. 이들 연구들은 정량적 연구로서의 타당성 확보를 위해 기존의 관련연구에서 검증된 항목과 개념을 도입하여 진행되어 왔다. 그러나 이러닝 환경은 정보통신기술의 급속적

변화 및 발전에 발맞춰 다양한 콘텐츠 저작도구 및 운영 시스템이 개발 및 적용되고 있다. 따라서 학습자들의 요구와 인식에 대한 반영하는 데에는 한계가 있다고 볼 수 있다. 이에 본 연구는 이와 같은 변화 속에 이러닝 학습자들의 콘텐츠에 대한 평가와 인식에서는 어떤 변화들이 나타나고 있는지를 탐색하고자 하였다.

2. 이러닝 콘텐츠에 대한 선행연구

이러닝의 중심에 있는 콘텐츠에 대한 연구는 다양한 관점에서 이루어져왔다. 학습자 중심으로 이러닝 이용의도에 영향을 미치는 요인에 대한 연구[4], 이러닝 교육 효과에 영향을 미치는 요인에 대한 연구[5], 이러닝에서 상호작용과 학습자 몰입[6], 상호작용을 위한 콘텐츠 설계에 대한 연구[7], 콘텐츠의 색상 및 시각적 최적화와 학습효과에 대한 연구[8][9], 그리고 전체적인 플랫폼 구성에 대한 연구[10] 등을 그 예로 들 수 있다.

이들 중, 이러닝 현황에 대한 연구결과에 의하면 이러닝 이용에 대한 전반적인 만족도는 높은 수준을 보였으며, 특히 ‘비용절약’, ‘학업시간의 적정성’ 등에서 높은 만족도 수준을 보였다. 그러나 학습자들은 ‘학습집중력이 떨어짐’, ‘질문 등의 불편’, ‘교육 친화적이지 못함’ 등을 개선점으로 제시하였다[2]. 이러한 결과는 학습자들이 집중력을 높일 수 있는 콘텐츠 개발 혹은 질문과 답변을 용이하게 할 수 있는 LMS(Learning Management System)의 구체적

개선 방안 등을 찾아내어 이러닝에서의 학습효과와 만족도를 제고할 필요성이 있다는 시사점을 제공하고 있다.

그러나 이와 같은 연구들은 일반적인 서비스 품질 평가 연구와[11][12] 오프라인 교육기관의 서비스 품질 평가에 대한 연구들을 기반으로 하고 있다[13][14]. 즉, 기존 연구에서 이미 검증된 기준들을 활용했다는 점에서는 신뢰성과 타당성 측면에서 의미 있다고 할 수 있지만, 급변하는 이러닝 학습 환경 및 콘텐츠와 LMS의 상호작용 속에서 학습자들이 콘텐츠를 어떻게 인식하고 평가하는지에 대한 내면의 생각들을 파악하는 데에는 한계가 있다고 하겠다. 따라서 본 연구에서는 온라인 고등교육을 대표한다고 볼 수 있는 사이버대학의 학습자들이 최근에 와서는 콘텐츠와 강의를 어떤 기준으로 평가하고 있는지에 대해 탐색하고 이에 대한 시사점을 찾아내고자 한다.

3. 학습자 평가에 대한 정성적 접근

3.1 정성적 연구의 활용

사람들의 구체적인 경험과 그 경험에 대한 생각이나 감정은 개인적이고 주관적이기 때문에 정량적 측정에는 한계가 있다[15]. 따라서 소비자들의 경험 속에 내재된 다양한 의견, 생각, 감정 등을 탐색하는 데에는 현상학적 심층면접(phenomenological in-depth study) 또는 내러티브 연구(narrative study) 등과 같은 질적연구방법(qualitative research method)이 활용되며, 특히 탐색적 연구(exploratory research)에서는 이와 같은 정성적 접근 방법이 활발하게 활용되고 있다. 본 연구에서도 이와 같은 정성적 접근 방법을 활용하여 학습자들의 내러티브를 분석함으로써 그들의 이러닝 콘텐츠에 대한 인식과 평가에서의 독특한 경험을 탐구하고, 이를 향후 구체적인 확정적연구(conclusive research)에 활용할 수 있는 기초로 활용할 수 있도록 하였다. 특히 이와 같은 정성적이고 탐색적인 연구는 콘텐츠와 깊은 관련이 있는 교육 관련 연구에서 적극적으로 활용되어 왔다.

3.2 연구방법

본 연구는 기존 연구에 나타나지 않은, 학습자들의 콘텐츠 평가에서의 새로운 이슈들을 찾아내는 것을 목적으로 하였기 때문에, 그들의 의견을 정리하고 분석하는 방법을 활용하고자 하였다. 먼저 기본적인 콘텐츠에 대한 정량적

평가를 우선적으로 검토하였고, 정성적 접근 방식인 내러티브 분석에 있어서는 보다 자연스러운 학습자 의견을 반영하기 위하여 이러닝 강의에서의 ‘콘텐츠 만족도’에 기술한 주관식 평가 내용과 ‘강의평가’에 나타난 주관식 평가 내용을 활용하였다. 연구의 대상은 다양한 교육기관 중에서 평생교육기관이 아닌, 고등교육기관으로 인정받은 온라인 대학의 교육 콘텐츠를 선정하였다. 따라서 조건을 만족시키는 A사이버대학의 특정과목에 대한 학습자들의 콘텐츠 평가와 강의평가 내용을 분석하였다. 분석에 사용된 과목의 콘텐츠는 새로운 저작도구를 활용하였기 때문에 해당 분야의 특성이 시의성 있는 사례 및 관련 뉴스 동영상 콘텐츠를 반영할 수 있고, 상황 변화에 따라 이 부분만 교체할 수도 있다는 장점을 가지고 있다. 이로 인해 개발자 및 교수자 관점에서 새롭고 유용한 저작도구를 활용한 콘텐츠가 학습자 관점에서는 어떤 차별적인 장점과 단점으로 인식되는지를 파악하는데 도움이 될 수 있다고 하겠다.

자료를 수집하는데 있어서는 별도의 내러티브를 수집할 경우, 어느 정도 시간이 경과한 뒤 응답자 기억에 의존한 의견을 취합해야 한다는 단점이 있다. 그러나 본 연구에서 활용한 자료는 총 15개 차시 중에 1/3 지점인 5차시 시점에서 순수하게 콘텐츠에 대한 평가를 실시하였고, 강의운영을 마치고 기말 평가가 끝난 이후에 강의 운영 등에 대한 전체적인 강의평가를 실행한 자료이다. 따라서 콘텐츠 사용자인 학습자들이 콘텐츠와 강의에 대한 자신의 경험을 그대로 반영하여 기술했다는 점에서 의미있는 자료라고 판단할 수 있다. 특히 LMS 안에서 실시되어 이메일 등을 활용한 자료 수집과 달리 평가자의 익명성이 보장됨에 따라 솔직한 의견들이 느낀 대로 반영되었다고 볼 수 있다.

여기에 추가적으로는 최근 졸업을 한 해당 사이버대학 졸업생들 중에서 학습에 높은 관심을 보여 온 10명의 학습자들로부터 자신이 경험했던 전체 교과목에 대해 보다 구체적이고 상세한 내러티브를 이메일로 받아 그 내용도 참고할 수 있도록 결과에 추가하였다.

4. 콘텐츠에 대한 학습자 인식 및 평가

콘텐츠 평가와 강의 평가에 나타난 학습자들의 의견들 중에서 특이한 사항은 다음과 같다.

4.1 콘텐츠 평가

먼저 정량적인 콘텐츠 평가 결과도 참고하기로 하였다. 이에 활용된 질문 항목은 ‘강의내용 구성’, ‘화면 당 강의 분량 적절성’, ‘강의 내용의 학습 목표 부합성’, ‘학습자 동기 유발 가능성’, ‘상호작용의 학습내용 적합성’, ‘콘텐츠 구현방법의 과목 적합성’ 등으로 구성된 되었다. 이들 6개 질문은 ‘학습내용 및 학습전략 차원’에서의 콘텐츠 평가 항목이었다. 그리고 ‘인터페이스 및 디자인 차원’에서는 ‘강의화면이 시각적으로 학습하기에 편하게 구성되었는지’, 그리고 ‘콘텐츠 안의 메뉴나 버튼 등의 조작 요소가 학습에 편하게 제공되고 있는지’에 대한 2개 질문이 제시되었다. 분석에 활용된 강의 콘텐츠에 대한 평가는 8개 질문 항목 모두에서 해당 사이버대학의 전체강좌와 비교할 때 평균 이상의 평가를 얻었다.

그렇다면 해당 과목 콘텐츠에 대한 학습자들의 내러티브는 어떻게 나타났을까? 위와 같은 정량적 평가 이면에 학습자들이 느끼고 있는 긍정적인 부분과 부정적인 부분에는 어떤 것들이 있는지를 파악하기 위해 서술형으로 기술한 학습자 내러티브는 다음과 같이 정리할 수 있다. 우선 해당 콘텐츠에 대한 긍정적인 코멘트로는 ‘강의 내용의 유익함’, ‘강의의 꼼꼼함(자세한 설명)’, ‘강의 내용의 재미’ 등이 긍정적 인식 및 평가에 있어서 중요한 항목인 것으로 나타났다. 흥미로운 것은 꼼꼼하고 유익한 콘텐츠 이외에 “재미”라는 표현이 있었다는 것이다. 고등교육기관인 정규 대학의 교육 콘텐츠이지만 재미있지 않으면 학습자들은 집중하기 어렵다는 점은 콘텐츠 개발에서 중요한 항목으로 다루어질 필요가 있음을 시사한다고 하겠다.

반대로 부정적인 코멘트로는 ‘시간 조절 기능이 있었으면 좋겠습니다’, ‘강의 속도 조절이 가능했으면 좋겠습니다’, ‘속도 조절하는 버튼이 없어서 좀 불편했습니다’, ‘배속 조절이 안되는게 너무 아쉬워요’, ‘배속 기능이 있었음 좋겠습니다’ 등과 같이 속도를 스스로 조절하기를 원하는 내용이 가장 많이 언급되었다. 해당 과목의 교수자는 일반적인 교수자와 비교하여 다소 빠른 설명을 하는 것으로 알려져 있지만, 그럼에도 불구하고 학생들은 속도조절을 통해 좀 더 빠르게 강의를 수강하고자 하는 욕구가 강하다고 판단할 수 있다. 아울러 이는 온라인 콘텐츠인 만큼 학습자 스스로 상황에 따라 콘텐츠가 재생되는 속도를 조절하기를 원한다는 의미도 포함하고 있다. 실제로 해당 강의는 과목 특성상 최신 사례를 콘텐츠에 삽입할 수 있고, 경우에 따라서는 해당 부분만 교체 및 업데이트가 가능한

최근 저작도구를 활용하여 개발되었다. 개발 당시부터 속도조절이 불가능하다는 단점을 콘텐츠 개발자와 교수자 모두 인식하고 있었다. 그러나 이들의 관점에서는 사례 동영상은 콘텐츠에 삽입하여 콘텐츠의 내용 측면에서 그 수준을 향상시키는 것이 더욱 중요하다고 판단하였다. 결과적으로 학습자 입장에서는 속도 등을 자신에게 맞추어 스스로 조절하면서 학습할 수 있는지의 여부를 강의내용보다 더욱 중요하게 고려한다는 점을 알 수 있었다.

다음으로는 ‘1차시 당 시간이 너무 길어요’와 같이 수업 시간이 다소 길다는 의견이 있었다. 온라인 대학의 교육 콘텐츠는 3학점 과목을 기준으로 각 차시별 러닝타임이 1차시 당 최소 75분 이상은 되어야 한다는 조건을 충족시켜야만 한다. 해당 과목은 상세한 설명을 위해, 전체 차시 평균 92분으로 구성되었다. 아울러 본 콘텐츠는 학습자들의 집중력의 한계 등을 고려하여 차시별로는 약 3~4개의 하위 모듈(교시)로 구분하여 학습자들의 학습몰입도를 높이도록 개발되었다. 그럼에도 불구하고 학습자들은 조금이라도 짧게 콘텐츠가 구성되기를 희망하였다. 이는 앞서서 긍정적 코멘트에 나타난 ‘강의의 꼼꼼함(자세한 설명)’에 대한 긍정적 평가와는 상반된 코멘트라고 할 수 있는데, 이는 학습자가 일반적으로 느끼는 집중력의 한계, 그리고 대부분 학업과 직장생활을 겸하고 있는 학습자 특성으로 인하여, 그들 중심의 편의성을 다양한 차원에서 고려해야 된다는 점을 표현한 것으로 해석되었다.

4.2 강의 전반에 대한 평가

콘텐츠에 대한 평가뿐 아니라, 전체 한 학기 강의를 마친 후에 해당 과목에 대한 강의평가도 분석하였다. 강의평가는 ‘강의계획서에 맞춘 진행’ 및 ‘수업 내용의 체계적 구성’에 대한 질문, 2문항으로 ‘강의 기획 및 강의 내용 구성’에 대한 평가를 진행한다. 이는 콘텐츠와 직접적으로 연결되는 질문이라고 할 수 있는데, 전체적으로 우수한 평가 결과를 나타내었다. 실제 콘텐츠 이외에 ‘LMS를 통한 강의 운영 전반에 대한 평가’는 ‘수업에 대한 중요 내용 공지 여부’, ‘질문이나 상담에 성실하게 답했는지 여부’, ‘강의 내용의 유익성’, ‘교수의 강의에 대한 열의’ 등의 4개 항목이 제시되었는데 이 또한 해당 대학의 전체 강좌 평균보다 우수한 것으로 나타났다. 이어서 ‘평가 방법의 적절성’, ‘강의에 대한 전반적 만족도’, 그리고 ‘학습자 스스로의 학습 성실도’에 대한 평가가 각각 이어졌다. 마찬가지로 이들 항목들에 대한 평가도 평균보다 우수하게 나타났는데,

특히 흥미로운 것은 학습자들의 자기 평가 또한 상대적으로 우수한 것으로 나타났다는 것이다. 이 결과들이 시사하는 바는 콘텐츠뿐 아니라, LMS를 통한 강의 운영, 특히 중요한 사항과 관련된 공지, 그리고 학습자들의 질문 및 상담에 대한 신속하고도 성실한 답변이 콘텐츠 및 강의에 대한 평가를 보다 긍정적으로 유도할 수 있다는 점이다. 아울러 콘텐츠와 강의운영이 우수하다고 인식 및 평가를 하는 것과 학습자의 성실성은 독립변수와 결과변수를 구분하기 데에는 어려움이 있지만, 적어도 높은 상관관계를 갖는다는 점은 파악할 수 있었다.

강의평가와 관련된 학습자 내러티브에서의 특이점들은 다음과 같다. 먼저 긍정적 코멘트를 살펴보면, ‘경쾌하고 명쾌한 수업 진행과 전달력’, ‘집중력과 재미를 느낄 수 있게 하는 정확한 발음과 톤’, ‘강의에서의 에너지와 열정’ 등이 가장 많이 언급되었다. 오프라인에서의 면대면 강의도 마찬가지이지만, 특히 이러닝 콘텐츠를 개발할 때 교수자는 학습자의 집중력 및 이해도 제고를 위해 내용 구성뿐 아니라, 목소리, 발음, 그리고 속도에서 명확함과 경쾌함을 유지하는 것이 상대적으로 중요하다는 점에 관심을 기울일 필요가 있다. 또한 콘텐츠 평가에서는 언급되지 않았지만, 전체 콘텐츠를 모두 수강한 후의 강의평가에서는 중간에 삽입된 사례 동영상에 매우 긍정적으로 평가하였다. 즉, 과목에 따라 이론에만 집중하기 보다는 적절한 사례, 실습 등이 삽입되면 앞서 언급되었던 콘텐츠에 대한 재미를 향상시키고, 온라인 교육에서 학습자들의 큰 어려움 중에 하나인 집중력과 이해도를 제고할 수 있다는 점에서 기획단계부터 이를 고려한 콘텐츠 개발을 위한 노력이 필요하다고 하겠다. 뿐만 아니라, 사례의 경우는 시의성이 중요하므로 이를 모듈화하여 지속적으로 업데이트할 수 있는 적절한 저작도구를 적용하고, 앞뒤의 콘텐츠 연결에서 맥락이 연결될 수 있도록 하는 교수전략도 필요하겠다.

부정적인 코멘트는 콘텐츠 평가에서와 거의 유사한 사항들이 제시되었다. 즉, ‘배속조절이 안 되는 점’과 ‘수업이 재미는 있었지만 양이 많고 다소 길어서 아쉬웠다’는 의견이 나타났다.

4.3 졸업생의 콘텐츠 인식과 평가

재학 중인 학생들과는 달리, 졸업한 학생들은 좀 더 객관적으로 경험을 제시할 수 있을 것으로 판단되어 참고자료로 활용하였다. 졸업생들의 콘텐츠 인식과 평가는 재학생들과 크게 다르지 않았지만 다소 구체적인 경우가 있었

다. 예를 들면 많은 내용을 배우고 싶기는 하지만, 이들 또한 콘텐츠 길이가 교육부가 제시하는 기준인 75분 기준과 크게 다르지 않기를 희망하였다. 즉, 강의의 길이가 길지 않기를 희망하였는데, 그 이유로 집중력 감소에 대해 언급하였다. 또한 온라인을 통해 강의내용뿐 아니라 대학원 진학을 포함한 진로 문제 등에서도 충분히 상담 기회가 제도적으로 마련되기를 희망하였다. 즉, 필요할 때는 온라인을 통해 적극적인 상담을 경험했던 졸업생들이지만, 한 학기에 한 번 정도는 텍스트가 아닌, 직접 또는 유선으로 음성을 통해 면담을 시행하는 제도를 마련해주기를 원하는 것으로 나타났다.

부정적인 코멘트는 콘텐츠 평가에서와 거의 유사한 사항들이 제시되었다. 즉, 배속조절이 안 되는 점과 수업이 재미있고 유익하기는 하지만, 지나치게 길어지면 집중력이 감소한다는 의견이 있었다. 즉, 콘텐츠 길이도 동일하게 언급되었다. 대부분의 졸업생들도 75~80분 전후를 적절하다고 인식했으며, 90분이 넘으면 길다는 느낌을 많이 받는 것으로 나타나, 교수자의 열의나 필요한 내용을 설명하는 것도 중요하지만 적절한 동영상 콘텐츠 길이 또한 학습자 관점에서 중요한 콘텐츠 품질 요소임을 인식할 필요가 있다.

또한 이들은 기업 등에서 제공되는 비학위 과정의 온라인 교육은 제대로 된 평가와 제제가 없다는 점에서 온라인대학의 정규 과정이 학습자 동기 유발과 효과 측면에서 유익하다는 의견을 제시하였다. 일반적으로 학습자들은 시험과 같은 평가를 회피하려는 욕구를 가지고 있지만, 학습효과의 제고를 위해서는 제제와 평가는 반드시 있어야 한다는 의견을 제시하였다.

또 다른 관점에서 이러닝임에도 불구하고 오프라인 특강에 대한 요구도 있었다. 지역이나 업무 및 시간의 한계를 극복할 수만 있다면, 오프라인 특강이 현재보다 더 많이 제공되기를 희망하였다. 온라인 콘텐츠는 다양한 장점을 가지며, 화면이라는 미디어를 사용하더라도 교수자에 따라 현장감있는 콘텐츠를 제공하기도 한다. 그러나 같은 장소에서 강의를 듣고 질문과 답변이 현장에서 진행되는 면대면 특강에 대한 요구는 늘 존재하는 것으로 나타났다. 사이버대학은 콘텐츠와 운영, 학사관리 등 모든 것을 온라인에 절대적으로 의존하고 있다. 그러나 오프라인 대학에서 온라인 콘텐츠를 보조적으로 제공하고 있는 현실과 반대로, 온라인 대학에서는 오프라인 강의 콘텐츠나 상담 등을 통해 학습 동기와 효과를 제고할 필요가 있다는 점도

고려할 필요가 있겠다.

5. 결론

우리나라에서 초기 온라인 교육은 오프라인 교육의 보조적 역할에서 출발하였다. 그러나 관련 기술의 급속한 발전뿐 아니라, 심각한 경쟁사회에서 사회인들의 경쟁력 제고를 위해 온라인 교육은 정규 과정으로서 이제 확고한 자리를 잡게 되었다. 그렇기 때문에 온라인 교육에서 이러닝 콘텐츠는 과연 무엇을 어떻게 제공해야 하는가에 대해서는 학습자 관점에서 인식과 평가에 대한 명확한 이해, 그리고 이를 반영한 지속적인 개선 노력이 필요하다. 이에 따라 본 연구를 통해 온라인을 통한 학습자들의 인식과 평가 현황을 탐색한 결과와 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 교육 콘텐츠라고 하면 일반적으로 ‘내용’ 자체에 초점을 맞추기 쉽다. 그러나 온라인 학습을 경험하는 학습자들의 집중력 문제는 학습효과와 직결된다. 그렇기 때문에 내용의 유익함뿐 아니라 재미의 요소가 반드시 필요하다. 그리고 재미는 콘텐츠 구현방법 뿐 아니라, 교수자의 목소리와 톤의 변화, 사례의 반영과 전달 등의 부수적인 요소들도 영향을 미친다는 점을 고려해야 한다.

둘째, 집중력 차원에서 중요한 두 번째 하위요소로 콘텐츠의 길이를 고려해야 한다. 최근 다양한 동영상에 접하고 있는 학습자들은 매우 짧은 동영상에 익숙해있다. 더욱이 ‘학습’이라는 점을 감안하면 75~80분에서 한 차시가 구성될 수 있도록 콘텐츠 러닝타임 기획에 더욱 관심을 기울일 필요가 있겠다. 온라인 대학의 초창기와 달리, 최근에는 한 차시를 3~4개 전후의 세부 교시로 나누어 구성하기도 하고, 학습자는 집중력이 저하되면 스스로 메뉴에서 버튼을 사용하여 강의를 나누어 수강할 수도 있다. 그럼에도 불구하고 학습자들은 내용의 유익함이나 주제 구성과 관계없이 길게 집중하기 어렵다는 점은 반드시 고려해야 할 중요한 항목이라고 할 수 있다.

셋째, 학습자들에게 주도권을 줄 필요가 있다. 속도조절은 내용보다 덜 중요하다고 생각하지만 그렇지 않을 수 있다. 쉽게 이해되는 부분은 조금 빠르게 듣고 싶기도 하고, 어려운 부분은 천천히 듣고 싶을 수도 있다. 이미 속도 조절에서 2배속 이상은 불가능하도록 시스템적으로 강제되어 있고, 시스템을 통해 학습자별로 수강시간, 수강페이지 뷰까지 정보가 모두 입력되고 있다. 그렇기 때문에 지나

친 제약을 하기 보다는 이와 같은 측면에도 학습자 요구를 반영할 필요가 있다. 즉, 저작도구의 개발과 선택에 있어서 교수자 또는 콘텐츠 개발자 모두 이를 가능하도록 해야 할 것이다. 물론 콘텐츠 저작도구를 개발하는 업체 또한 이러한 점을 반영하여 기술 개발 노력을 지속해야 하겠다.

마지막으로 강의뿐 아니라 면담과 상담까지 오프라인을 완전히 배제해서는 안 되겠다. 특정 학습자에게 한정될 수도 있지만, 학습동기부여 및 학습효과 제고, 소속감 등을 위해 오프라인에서 활용할 수 있는 수단들을 적절하게 도입하는 유연한 운영방안을 모색할 필요가 있겠다.

대학에서의 원격교육은 2010년부터 온라인 대학원도 개설되어 점차 그 수와 질적 측면에서 성장을 지속하고 있다. 특히 대학원의 경우는 학부 교육과 달리, 이러닝을 통해 팀프로젝트 및 토론까지도 활발하게 진행하고 있다. 이런 상황에서 학습자들이 보다 효과적으로 이러닝 콘텐츠를 활용할 수 있도록 하기 위해서는 기술의 혁신과 그 도입뿐 아니라, 다양한 자료 및 분석방법을 활용하여 그들의 현재 인식과 평가에서 특이한 점들을 발견하고 이를 개선하기 위한 노력이 지속되어야 하겠다.

참 고 문 헌

- [1] 산업통상자원부, 정보통신산업진흥원, 한국U러닝연합회, “2011-2012 이러닝 백서”, 2013년
- [2] 산업통상자원부, 정보통신산업진흥원, “2017년 이러닝산업 실태조사”, 2018년
- [3] <http://www.cuinfo.net/home/eudc/statistics.sub.action?gnb=55&gubunNm=univ&sttYear=2016>
- [4] 강성욱, “이러닝 이용의도의 영향 요인에 관한 연구”, 숭실대학교 대학원 박사학위논문, 2011년
- [5] 김기수, 한영준, 이상현, “웹기반 원격교육시스템의 학습효과에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”, 경영연구, 제18권 3호, 195-218, 2003년
- [6] 김신애, “이러닝 콘텐츠에서 상호작용성이 몰입에 미치는 영향: 영어회화 교육 콘텐츠 기반으로”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2013년
- [7] 한미희, “상호작용을 위한 웹기반 의사소통 교육의 콘텐츠 설계 연구”, 디지털콘텐츠학회 논문지, 제15권 3호, 439-447, 2014년
- [8] 이항아, “온라인 교육 콘텐츠의 학습효과 증진을 위한 색채디자인 전략”, 한국과학예술포럼, 제22권, 287-297, 2015년
- [9] 김동호, “원격교육의 시각적 최적화를 위한 모듈의 개발과 구조 분석”, 한국상품문화디자인학회 논문집, 제 38권, 1-12, 2014년

- [10] 송은성, 오용선, "온라인 학습 특성을 고려한 콘텐츠 제공 플랫폼에 관한 연구", 한국콘텐츠학회 춘계종합학술대회 논문집, 제2권 1호, 63-69, 2004년
- [11] Parasuraman A. P., V. A. Zeitham, L. L. Berry, "SERVQUAL: A Multiple Item Scale for Measuring Consumer Perception of Service Quality", Journal of Retailing, 64(1), 12-40, 1988
- [12] Cronin, J. J. and S. A. Taylor, "Measuring Service Quality: A Reexamination and Extension", Journal of Service Marketing, 56, 55-68., 1992
- [13] Abdullah, F., "The Development of HEdPERF: A New Measuring Instrument of Service Quality for the Higher Education Section", International Journal of Consumer Studies, 30(6), 569-581, 2006
- [14] 조영일, 윤승재, 김현경, "사이버대학 서비스 품질과 만족에 관한 탐색적 연구", 사이버교육연구(구, 지속가능e러닝연구), 제6권 1호, 3-20, 2012년
- [15] 김경희, "한국 청년의 정서에 관한 심리학적 연구", 한국심리학회지: 발달, 제9권 1호, 1-14, 1996

저 자 소 개

● 김 현 경(Hyun-Kyung Kim)

정회원



- 1989년 2월 : 연세대학교 의생활학과(이학사)
- 1992년 5월 : Sacred Heart U. 경영대학원(MBA)
- 1994년 2월 : New York U. Wagner School(MS)
- 2001년 8월 : 연세대학교 대학원 경영학박사 (Ph.D)
- 2003년~2006년 : Interbrand Korea 연구소장

• 2006년 9월~현재 : 한양사이버대학교 마케팅학과 교수

<관심분야> : 마케팅, 소비자, 브랜드, 교육콘텐츠, 원격교육