

| SRI-기본-2021-06 |

수원시민자치대학 비대면 학습모형 개발 및 효율화 방안

Developing the Untact Learning Models and
Recognizing the Learner's Satisfaction for Suwon Civic Autonomy

한상미

연구진

연구책임자 한상미 (수원시정연구원 연구원)

참여조사원 서유진 (수원시정연구원 조사원)

연구 자문위원

오민석 (아주대학교 교수)

© 2021 수원시정연구원

발행인 김선희

발행처 수원시정연구원

경기도 수원시 권선구 수인로 126

(우편번호) 16429

전화 031-220-8001 팩스 031-220-8000

<http://www.suwon.re.kr>

인쇄 2021년 9월 30일

발행 2021년 9월 30일

ISBN 979-11-6819-001-6 (93370)

이 보고서를 인용 및 활용 시 아래와 같이 출처 표시해 주십시오.

한상미, 2021 「수원시민자치대학 비대면 학습모형 개발」. 수원시정연구원

비매품

주요 내용 및 정책제안

■ 주요 내용

- 포스트 코로나 시대에 맞는 비대면 학습추진을 위한 수원시민자치대학 대표 학습과정의 비대면 학습모형 개발
- 수원시민자치대학 학습현황 분석을 위해 학습과정 직접 참여관찰, 학습자 설문평가, 학습자 심층 인터뷰, 교수자 심층 인터뷰를 토대로, ‘블렌디드 러닝형’, ‘온라인 커뮤니티형’ 학습모형 개발 및 차시별 세부 학습모듈 제안 및 이를 통한 학습 효율화 방안 제시

■ 정책제안

- ① 교육방법의 이원화
 - 학습내용 중 이론강의는 사전 영상제작 및 배포하여, 학습자가 온라인 선행학습 유도
 - 이에 따른 오프라인 참여형 수업에 대한 시간적 여유 확보
- ② 온라인 커뮤니티 활성화
 - 교수자-학습자, 학습자-학습자 간 지속적인 상호작용이 가능하도록 커뮤니티 채널 별도 운영 및 관리
 - 수원시민자치대학 홈페이지, SNS 등 기존 게시판 기능 활용
- ③ 새로운 학습모형 적용
 - 장·단기적으로 온라인과 오프라인 학습의 장점을 결합한 블렌디드 러닝 학습 활성화
 - 운영방식에 따라 교수자 실시간 라이브 중계방식, 소수 또는 다수 학습자 참여 형태 결합 운영
- ④ 보조교사 제도 활용
 - 수원시민자치대학 내 보조교사 제도를 활용하여 학습과정 운영의 질적 향상 추구
- ⑤ 온라인 환경에 맞춘 교수법 개발
 - 교수자는 학습과정 운영 특성에 맞는 교수법 개발 및 적용 시도 요구

국문요약

■ 서 론

○ 연구의 배경

- 최근 대두되고 있는 비대면 교육과정 사례로 MOOC, K-MOOC, Local-MOOC 와 비대면 교육방법인 실시간 화상수업, 동영상 녹화 강의, 블렌디드 러닝, 에듀테크 등을 고찰한 결과, 지역성을 고려한 학습 콘텐츠 개발과 온·오프라인을 병행한 학습이 등장하는 시점
- 또한 민간을 중심으로 에듀테크 기술과 접목하여 학습 동기 유발을 통해 학습 만족도 향상을 위한 노력이 이루어지고 있으며, 또한 학습에 대한 피드백과 상호작용을 위한 온라인 커뮤니티 활성화 추세

○ 연구의 목적

- 미래형 디지털 환경 조성에 대한 공감대 형성과 비대면 원격학습으로 전환하는 태세에 대비하여 포스트 코로나 시대에 걸맞는 비대면 학습추진을 위한 수원시민자치대학의 비대면 학습모형 개발
- 연구대상은 수원시민자치대학에서 운영하는 대표 학습 과정인 ‘나도 주민자치위원’, ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 2개임

■ 수원시민자치대학 비대면 학습현황 분석

- 수원시민자치대학 비대면 학습현황 분석을 위해 학습 과정 직접 참여관찰, 학습자 설문 평가, 학습자 심층 인터뷰, 교수자 심층 인터뷰를 각각 진행
- 학습 준비, 학습 진행, 학습과제 수행, 학습성찰 등 4가지 학습 절차에 따라 학습모형을 개발

■ 수원시민자치대학 비대면 학습모형 개발

- 수원시민자치대학 비대면 학습모형은 학습과정 특성을 고려하여 ‘블렌디드 러닝형’ 학습모형과 ‘온라인 커뮤니티형’ 학습모형 총 2개의 학습모형 개발

- 학습 과정별로 각 차시별 세부 학습 모듈을 제시하여 교수자와 학습자를 위한 가이드 라인 제시
- 학습모형 적용은 온라인 학습 과정 진행 전 온라인 학습 환경 참여 적응력 제고와 기술적 문제 해결 및 이해를 돕는 사전 오리엔테이션(온라인 ZOOM 활용법 등)을 필수 진행 요구

〈그림〉 수원시민자치대학 비대면 학습모형

학습절차	블렌디드 러닝형	온라인 커뮤니티형	
1. 학습준비	[공 통] 학습일정 숙지, 학습준비도 확인 [온·오프라인] 오프라인 학습환경 준비	[공 통] 학습일정 숙지, 학습준비도 확인 [온라인] 온라인 학습환경 준비	
2. 학습진행	[동영상 녹화영상] 사전 이론학습	[온라인] 온라인 커뮤니티 채널 활용 소그룹 실습, 학습과제 수행 등 참여 활성화	
3. 학습과제 수행	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td data-bbox="408 904 591 1078">[온라인] 실시간 학습</td> <td data-bbox="591 904 772 1078">[오프라인] 소규모 공동체학습</td> </tr> </table>		[온라인] 실시간 학습
[온라인] 실시간 학습	[오프라인] 소규모 공동체학습		
4. 학습성찰	[온·오프라인] 학습과정에서 실시한 수업내용에 대한 질의·응답 및 피드백	[온라인] 온라인 커뮤니티 채널 활용 과제 점검(네이버 밴드, 홈페이지 게시판 등)	
보조교사 역할	[공 통] 학습일지 작성, 학습자 관리, 퍼실리테이션 [온라인] 커뮤니티 채널 관리, 학습자 모니터링, ZOOM 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 [오프라인] 과제물 정리	[공 통] 학습일지 작성, 학습자 관리, 퍼실리테이션 [온라인] 커뮤니티 채널 관리, 학습자 모니터링, ZOOM 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 [오프라인] 과제물 정리	

■ 결론 및 향후과제

○ 결론

- 본 연구를 통해 개발한 비대면 학습모형의 적용은 다음의 정책적 과제와 함께 실행할 필요가 있음

○ 향후과제

- 지식학습과 실천학습에 대한 교육방법의 이원화 필요
- 교수자와 학습자 간 소통, 상호작용의 지속성을 위한 온라인 커뮤니티 활성화
- 단기적 뿐만 아니라 장기적 관점에서 온·오프라인을 병행한 학습모형 적용
- 온라인 학습의 질적 제고를 위한 보조교사 제도 활용
- 원활한 학습 적용을 위한 온라인 환경에 맞는 교수법을 개발
- 본 연구는 수원시민자치대학 뿐 아니라 초 연결시대, 초 융합시대의 학습을 대비하여 지속적인 학습모형 개발이 향후 후속 과제 수행 필요

주제어: 비대면 학습환경, 비대면 학습모형, 학습모형 개발, 블렌디드 러닝, 온라인 커뮤니티형

차례

주요내용 및 정책제안

요 약

제1장 서 론	3
제1절 연구의 배경 및 목적	3
제2절 연구의 범위 및 방법	7
제2장 이론적 고찰 및 사례	11
제1절 비대면 교육과정(MOOC) 사례	11
1. MOOC(Massive Open Online Coursera)	11
2. K-MOOC(Korean Massive Open Online Coursera)	17
제2절 비대면 교육 방법 사례	20
1. 실시간 화상수업 및 동영상 녹화	20
2. 블렌디드 러닝	23
3. 에듀테크(인공지능(AI)), 가상·증강현실(VR·AR)	27
제3절 소결	32
제3장 수원시민자치대학 비대면 학습현황	37
제1절 비대면 학습현황	37
제2절 비대면 학습현황 분석 틀	42
제4장 비대면 학습결과 분석 및 학습모형 개발	49
제1절 비대면 학습결과 분석	49
1. 학습자 설문평가	49
2. 학습자 심층인터뷰	72
3. 교수자 심층인터뷰	74

4. 종합분석	77
제2절 비대면 학습모형 개발	79
1. 블렌디드 러닝형	80
2. 온라인 커뮤니티형	95
제5장 결론 및 정책제언	109
제1절 연구요약	109
제2절 결론 및 정책제언	115
참고문헌	119
부 록	125

표 차례

〈표 1-1〉 연구범위	7
〈표 2-1〉 미국 3대 MOOC 특징 비교	12
〈표 2-2〉 미국 3개 MOOC 주요 성과(2021.04.09. 기준)	13
〈표 2-3〉 중국의 주요 MOOC(2019.12. 기준)	15
〈표 2-4〉 일본의 주요 MOOC(2019.12. 기준)	16
〈표 2-5〉 K-MOOC의 운영현황(2020.03. 기준)	17
〈표 2-6〉 K-MOOC의 강좌현황(2020.03. 기준)	18
〈표 2-7〉 비대면 교육 방법 주요 연구 동향	22
〈표 2-8〉 블렌디드 러닝 관련 주요 연구 동향	25
〈표 3-1〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 운영내용	39
〈표 3-2〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 운영내용	40
〈표 3-3〉 비대면 학습 과정 연구 방법 추진 일정	42
〈표 3-4〉 참여관찰 분석 틀	43
〈표 3-5〉 학습자 설문 평가 구성 내용	44
〈표 3-6〉 학습자 심층 인터뷰 구성 내용	46
〈표 3-7〉 교수자 심층 인터뷰 구성 내용	46
〈표 4-1〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 학습자 설문 평가 결과	59
〈표 4-2〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 학습자 설문 평가 결과	70
〈표 4-3〉 학습자 심층 인터뷰 주요 결과	74
〈표 4-4〉 교수자 심층 인터뷰 주요 결과	76
〈표 4-5〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 사전강의-‘인권에 대한 이해’ 세부 모듈 ...	83
〈표 4-6〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 사전강의-‘민주적 의사결정과 리더십’ 세부 모듈 ..	84
〈표 4-7〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 1강 세부 모듈	86
〈표 4-8〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 2강 세부 모듈	87
〈표 4-9〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 3강 세부 모듈	89
〈표 4-10〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 4강 세부 모듈	90
〈표 4-11〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 5강 세부 모듈	92
〈표 4-12〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 6강 세부 모듈	93

〈표 4-13〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 7강 세부 모듈	95
〈표 4-14〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 1강 세부 모듈	98
〈표 4-15〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 2강 세부 모듈	99
〈표 4-16〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 3강 세부 모듈	101
〈표 4-17〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 4강 세부 모듈	102
〈표 4-18〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 5강 세부 모듈	104
〈표 4-19〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 6강 세부 모듈	105
〈표 4-20〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 7강 세부 모듈	106

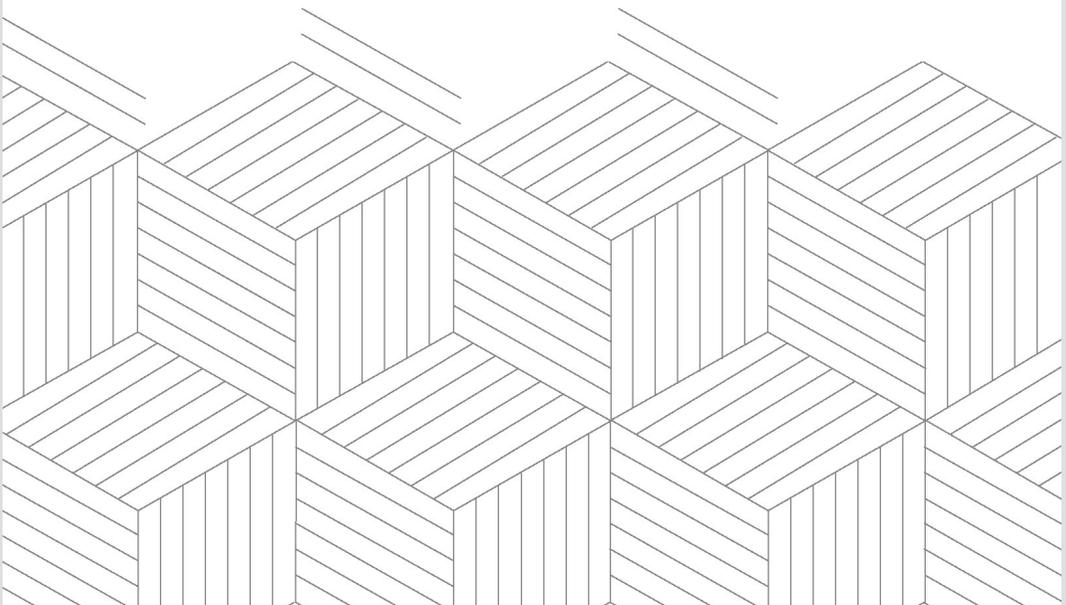
그림 차례

〈그림 1-1〉 연구 방법	8
〈그림 2-1〉 국내 에듀테크 시장 규모	27
〈그림 2-2〉 국내 원격 학습에 대한 설문조사 결과	30
〈그림 2-3〉 민간 에듀테크 기술 동향 - 3D비대면 화상회의	30
〈그림 2-4〉 공공영역(의정부시) VR 체험	30
〈그림 3-1〉 수원시민자치대학 비전, 목표 및 전략	37
〈그림 3-2〉 ZOOM을 활용한 온라인 학습 환경	40
〈그림 3-3〉 ZOOM을 활용한 온라인 학습 환경 내 채팅 기능	41
〈그림 4-1〉 ‘나도 주민자치위원’ 1-1번 문항 결과	50
〈그림 4-2〉 ‘나도 주민자치위원’ 1-2번 문항 결과	50
〈그림 4-3〉 ‘나도 주민자치위원’ 1-3번 문항 결과	50
〈그림 4-4〉 ‘나도 주민자치위원’ 1-4번 문항 결과	51
〈그림 4-5〉 ‘나도 주민자치위원’ 2-1번 문항 결과	51
〈그림 4-6〉 ‘나도 주민자치위원’ 2-2번 문항 결과	52
〈그림 4-7〉 ‘나도 주민자치위원’ 2-3번 문항 결과	52
〈그림 4-8〉 ‘나도 주민자치위원’ 3-2번 문항 결과	52
〈그림 4-9〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-1번 문항 결과	53
〈그림 4-10〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-2번 문항 결과	53
〈그림 4-11〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-3번 문항 결과	53
〈그림 4-12〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-4번 문항 결과	54
〈그림 4-13〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-5번 문항 결과	54
〈그림 4-14〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-6번 문항 결과	55
〈그림 4-15〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-7번 문항 결과	55
〈그림 4-16〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-8번 문항 결과	56
〈그림 4-17〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-9번 문항 결과	56
〈그림 4-18〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-1번 문항 결과	57
〈그림 4-19〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-3번 문항 결과	57
〈그림 4-20〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-4번 문항 결과	58

〈그림 4-21〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-5번 문항 결과	58
〈그림 4-22〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-6번 문항 결과	58
〈그림 4-23〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-7번 문항 결과	59
〈그림 4-24〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-8번 문항 결과	59
〈그림 4-25〉 ‘갈등조정전문가’ 1-1번 문항 결과	61
〈그림 4-26〉 ‘갈등조정전문가’ 1-2번 문항 결과	62
〈그림 4-27〉 ‘갈등조정전문가’ 1-3번 문항 결과	62
〈그림 4-28〉 ‘갈등조정전문가’ 1-4번 문항 결과	62
〈그림 4-29〉 ‘갈등조정전문가’ 2-1번 문항 결과	63
〈그림 4-30〉 ‘갈등조정전문가’ 2-2번 문항 결과	63
〈그림 4-31〉 ‘갈등조정전문가’ 2-3번 문항 결과	63
〈그림 4-32〉 ‘갈등조정전문가’ 3-2번 문항 결과	64
〈그림 4-33〉 ‘갈등조정전문가’ 4-1번 문항 결과	64
〈그림 4-34〉 ‘갈등조정전문가’ 4-2번 문항 결과	64
〈그림 4-35〉 ‘갈등조정전문가’ 4-3번 문항 결과	65
〈그림 4-36〉 ‘갈등조정전문가’ 4-4번 문항 결과	65
〈그림 4-37〉 ‘갈등조정전문가’ 4-5번 문항 결과	66
〈그림 4-38〉 ‘갈등조정전문가’ 4-6번 문항 결과	66
〈그림 4-39〉 ‘갈등조정전문가’ 4-7번 문항 결과	67
〈그림 4-40〉 ‘갈등조정전문가’ 4-8번 문항 결과	67
〈그림 4-41〉 ‘갈등조정전문가’ 4-9번 문항 결과	68
〈그림 4-42〉 ‘갈등조정전문가’ 5-1번 문항 결과	68
〈그림 4-43〉 ‘갈등조정전문가’ 5-3번 문항 결과	69
〈그림 4-44〉 ‘갈등조정전문가’ 5-4번 문항 결과	69
〈그림 4-45〉 ‘갈등조정전문가’ 5-5번 문항 결과	69
〈그림 4-46〉 ‘갈등조정전문가’ 5-6번 문항 결과	70
〈그림 4-47〉 ‘갈등조정전문가’ 5-7번 문항 결과	70
〈그림 4-48〉 ‘갈등조정전문가’ 5-8번 문항 결과	70
〈그림 4-49〉 학습모형 개발 주요 반영사항	78
〈그림 4-50〉 블렌디드 러닝형 학습모형	81
〈그림 4-51〉 온라인 커뮤니티형 학습모형	96

제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적
제2절 연구의 범위 및 방법



제1장 서론

제1절 연구의 배경 및 목적

제 4차 산업혁명 시대에 정보통신기술(ICT) 발달의 영향으로 디지털 기술을 기반으로 한 ‘언택트’는 교통, 문화, 정보보안, 헬스케어, 물류, 교육 등 다양한 영역에서 영향을 미치고 있다. 특히 교육 분야에서는 학습자 중심의 자기 주도적 학습 등 사이버 공간을 포함한 교육 패러다임의 전환을 가속화시킨다. 4차 산업혁명 시대 교육영역에서의 혁신은 미래사회가 요구하는 인재 양성을 위해 교육체제를 개선하려는 노력 등이 요구되며, 교수를 위한 교사 및 학습자 역량 증진, 학습자 참여 중심 교육환경 개선 등을 강조하고 있다(강경리, 2020).

COVID-19 사태로 인한 교육체제의 대전환에서 핵심의제로 부각되고 있는 비대면 수업, 원격교육, 이러닝, 온라인 수업 등과 같은 주요 이슈들이 이전에는 교육학 학문영역을 중심으로 연구·실천되어 왔지만, 최근에는 사회 구성원 전체가 주목하고 경험하는 하나의 사회현상이 되고 있다(김상미, 2020). 구체적으로 교수-학습공간은 MOOC 활용 학습, 블렌디드 러닝 등의 형태로 온-오프라인 공간을 연계하는 방식으로 나타나고 있으며(강경리, 2019; 기영화, 2018), 실시간보다는 비실시간 학습이 언급되고 있다(도재우, 2020).

최근 정부 차원에서도 「한국판 뉴딜」 추진 방향을 언급하면서 서비스 확산 기반 조성을 위한 맞춤형 교육 콘텐츠를 제공하는 AI 기반 원격교육 지원 서비스 구축 등 미래형 디지털 환경 조성에 대한 공감대가 형성되고, 이에 따른 비대면 전환에 대한 학습자 경험과 관련된 연구들이 필요한 상황이다(최정현, 2020).

COVID-19 이후, 배영임·신혜리(2020)의 연구에서 언택트 서비스에 대해 소비자 인식 조사를 실시한 결과, 포스트 코로나 시대 비대면 소비에 대한 비중은 COVID-19 이전보다 1.6 배 증가할 것으로 예상된다고 보았다. 그러나 교육 분야에서 온라인 학습은 학습효과가 저조(25.8%)한 것으로 불만족한다는 응답이 높았으며, 효과적인 원격 학습을 위해 에듀테크(인공지능, 가상·증강현실, 게임 등) 도입이 중요한 요인으로 나타났다(배영임·신혜리, 2020). 에듀테크 관련 산업의 경우, 국내에서는 아직 부진할 뿐만 아니라 그에대한 연구도 미흡한 상태

(최정현, 2020)이기 때문에 학습자의 새로운 학습 환경에 대한 경험에 관한 연구가 다양하게 시급 될 필요가 있다고 사료 된다.

최근 COVID-19의 급작스러운 영향으로 비대면 학습에 익숙하지 않은 교수자와 학습자는 수업 방식이나 상호작용 부족 등에 대한 어려움을 토로하고 있으며(도재우, 2020), 비대면 온라인 수업은 교수자와 학습자 사이의 소통 부재에 대한 한계가 드러난다(김강희, 2020; 정여훈, 2020). 이러한 점은 포스트 코로나 시대, 언택트 사회, 뉴 노멀(New normal) 등의 키워드가 자리 잡을 것으로 예상됨에 따라 학습에 있어서도 해결해야 하는 필수사항이라 보여진다.

또한, 4차 산업혁명을 대비하여 교육 혁신 차원에서 PBL이나 플립러닝, 블렌디드 러닝을 개발하고 있으나(최정현, 2020) 기존의 면대면 수업에서 비대면 수업으로의 전환은 교수자뿐만 아니라 학습자 모두 당황하는 상황이 연출되었다. 이러한 상황은 학습자 역시 비자발적 학습의 참여이기 때문에 학습효과, 만족도, 비대면 수업의 질 관리 차원에서도 신속한 연구가 수행될 필요성이 제기된다(최정현, 2020).

이와 관련하여 최근 수행된 대표적 연구를 살펴보면 크게 비대면 학습 경험, 비대면 학습 사례나 학습효과, 비대면 수업 설계에 관한 연구가 수행되었다.

비대면 학습 경험에 관한 연구로 이보경(2020)은 COVID-19에 따른 비대면 학습으로 전환과정에서 학습자 반응에 관하여 설문조사를 바탕으로 그 결과를 분석하였으며, 최정현(2020)은 상담 분야에서 상담전공생의 비대면 전면 전환 학습 경험의 본질을 규명하였다. 또한 기영화(2018)는 글로벌 MOOC와 한국형 K-MOOC의 학습 경험, 학습 형태 등을 비교 분석하였다.

비대면 학습사례에 관한 연구에서는 주로 학습 효과에 대한 연구로 온라인 PBL을 활용한 비대면 수업사례와 학습효과 연구를 통해 학습효과 및 목표 달성 여부에 대해 설문조사를 실시하고, 이를 통한 온라인 PBL 수업 설계의 유용성과 방향을 제시한 연구(이동희, 2021), 비대면 강의환경에서 온라인 동영상 학습 횟수와 시간이라는 주요 요소에 따른 학습효과와의 상관관계를 분석한 연구(이영석, 2020), 동일한 수업에 대해 각각 온라인 및 오프라인 학습 환경에서의 학습효과를 비교 분석한 연구(최미나, 2007) 등이 대표적이다.

비대면 수업 설계에 관한 연구로는 도재우(2020)가 온라인 수업으로의 전환과정에서 발생하는 장애물에 대한 탐색을 통해 수업 설계에 대한 시사점을 도출하였으며, 남선우(2020)는 에듀테크 기반 플립러닝의 학습 만족도, 흥미도 중심으로 교수학습모형을 개발하고 이것의 적용 가능성을 탐색하였다.

이러한 선행연구의 흐름을 보면 학습자의 비대면 학습 경험을 바탕으로 이것이 학습의 효

과가 있는지를 다양한 연구 방법을 활용하여 밝힌 연구가 대부분이며, 비대면 수업 설계에 관해서도 이러한 학습자의 학습 만족도, 학습효과를 바탕으로 연구 결과를 도출하였다.

한편, 프로젝트 학습에 대해 여러 학자들 중 성은모(2020)는 실제 세계의 문제 또는 실제 세계와 유사한 문제를 기반으로 이루어진 학습 방법 중 하나가 프로젝트 학습(Project Based Learning, PjBL)이라 하였으며, Markham, Larmer & Ravitz(2003)은 프로젝트 학습이란 “복합적이고 실제적인 질문, 주의 깊게 설계된 결과물과 과제들을 둘러싼 집중적인 탐구과정을 통하여, 학생들이 지식과 기술을 학습하게 하는 체계적인 교수 방법”이라 하였다. Wurdinger(2016)는 프로젝트 학습은 학습자가 과제수행과정에서 문제 해결 능력, 비판적 사고력, 창의성, 팀 구성원들과의 협업 능력, 자기 주도성 등을 함양할 수 있는 기회를 제공한다고 하였다. 또한 실제적인 질문이나 문제를 중심으로 하고, 도출된 문제를 해결하기 위해 학습자들이 적극적으로 참여하며 지식 그리고 문제 해결, 의사결정과 같은 고차원적인 사고 능력을 개발할 수 있는 교수·학습 방법이라고 할 수 있는데, 학습자들이 과제 달성이나 과제물의 생산을 해결하기 위한 협력이 요구되는 협동 학습(Cooperative Learning)과 같은 맥락으로 볼 수 있다(박현진, 2021).

3C(내용, 맥락, 연결)는 프로젝트 학습을 설계할 때에 중요하게 고려해야 할 사항으로 볼 수 있다. 이는 프로젝트 학습을 통해 개념적, 인지적으로 충분히 학습되어야 하는 측면을 고려해야 하며, 이전에 학습한 내용과 활동 중 학습 되어지는 내용 사이에 맥락적 연결성이 있어야 한다(이재정·송미숙·박은지, 2020). 프로젝트 학습을 통해 학습자는 문제 해결 능력뿐만 아니라 비판적이고 논리적인 사고력, 자기 주도성, 창의성, 기획 및 판단력, 의사 소통력, 공감력 등 다양한 능력을 신장시킬 수 있다(고유라, 2020).

블렌디드 러닝(Blended Learning)을 프로젝트 학습과 같이 활용한 블렌디드 프로젝트 학습(Blended project based learning)은 학생 중심의 자기 주도적 학습으로 온라인 학습과 대면 학습 및 협동 학습을 모두 활용하여 프로젝트 기반의 학습과제를 통해 지식과 기술을 습득하고 적용할 수 있는 학습 방법이다(Teach Thought Staff, 2020).

서울시의 사례를 보면, 서울시 평생학습포털 중 하나인 서울시민대학의 온라인 시민대학에서는 2020년 COVID-19로 인해 급변한 온라인 학습 환경에 시민들이 적응할 수 있도록 ‘엔택트 시대 서울자유시민대학 학습자들의 비대면 학습을 위한 ZOOM 활용법 1차’와 ‘ZOOM 실시간 설명회’ 강좌를 개설하기도 하였다. 서울의 또 다른 학습장 중 은평구평생학습관의 은평시민대학에서는 2021년 183개의 강좌 중 112강좌가 오프라인 수업과 온라인 수업을 결합한 블렌디드 러닝(Blended Learning)으로 개설되어 있다(수강신청인은평). 대부분 토론과 실습이 필요한 강좌들이 블렌디드 러닝형으로 개설되어 있는데 학습에 있어 이론적인 내

용은 온라인 수업으로 진행하고, 이론 내용을 바탕으로 진행하는 실습 및 토론 수업은 오프라인에서 교수자와 학습자들이 만나 수업을 진행하고 있다.

이러한 변화와 더불어 본 연구에서는 수원시민자치대학의 대표 2개 학습 과정을 대상으로, 각각의 학습 과정 특성을 고려하고, 학습효과 및 한계점 등을 분석하여 비대면 학습모형을 개발하고자 한다. 수원시민자치대학은 COVID-19 도래 이래, 온라인 학습으로의 방법적 전환을 통해 학습을 지속 운영해 오고 있으나, 온라인 학습에 맞는 커리큘럼과 콘텐츠 개발이 전제되지 않은 방법적 전환만 이루어지고 있어 이에 대한 보완이 필요한 실정이다.

따라서 연구의 목적은 첫째, 포스트 코로나 시대에 맞는 비대면 학습추진을 위한 학습현황 분석 및 시사점을 도출하는데 있다. 현재 수원시민자치대학은 오프라인 교육에서 온라인 교육으로 전환하는 과도기에 있으며, 이에 대한 체계적 준비가 필요하다. 따라서 비대면 학습 환경을 점검하고, 학습 과정 참여관찰, 학습자 설문조사 및 개별 인터뷰를 통해 학습현황을 분석하고자 한다.

둘째, 수원시민자치대학 기본 운영 방향에 부합하는 비대면 학습모형을 개발하는 것이다. 수원시민자치대학 내 PBL(Problem Based Learning) 학습 과정과 토의·토론을 바탕으로 한 학습자중심 과정에 대한 학습모형 제안 및 학습모듈 제시를 통해 다양한 환경에서 학습 활용도를 높이고자 한다.

제2절 연구의 범위 및 방법

본 연구의 내용적 범위는 크게 세 부분으로 구성되어 있다. 첫째, 수원시민자치대학 비대면 학습 환경을 분석하는 것이다. 둘째, 연구대상 학습 과정의 학습 내용, 학습 방법 등을 모니터링하고, 학습자 설문 및 인터뷰를 통한 학습 만족도, 학습 과정 보완사항 등을 도출하는 것이다. 셋째, 학습 과정 특성을 고려한 비대면 학습모형을 개발하는 것이다.

본 연구의 사례는 수원시민자치대학 대표 학습과정인 ‘나도 주민자치위원’ 학습과정과 ‘갈등조정전문가’ 학습과정으로 선정하였다. ‘나도 주민자치위원’ 과정은 수원시민자치대학만의 PBL 학습모형을 적용하여 운영하고 있는데, 온라인으로의 학습환경 변화에 따라 이에 대한 보완이 요구되는 과정이다. ‘갈등조정전문가’ 과정은 토론 및 토의, 실습 등이 학습의 대부분을 차지하고 있는 만큼, 온라인 환경에서의 학습방법 활용이 원활하게 이루어질 수 있도록 사전 준비가 필요하다.

시간적 범위는 2021년 학습 과정 운영 기간 및 학습 과정 종료 후 사후 설문과 인터뷰가 이루어지는 기간이 포함된 4월~7월까지를 중점 기간으로 한다.

〈표 1-1〉 연구범위

구분	내용
내용적 범위	<ul style="list-style-type: none"> - 비대면 학습 환경(학습 준비, 학습 커리큘럼, 학습교재, 동영상 수업환경 등) 분석 - 학습 과정 모니터링(환경적 측면, 학습적 측면 등) 및 학습 만족도 분석 - 비대면 학습모형 개발 및 차시별 학습모듈 제시
시간적 범위	-2021년 1학기 교육 기간(4월~6월) 중점

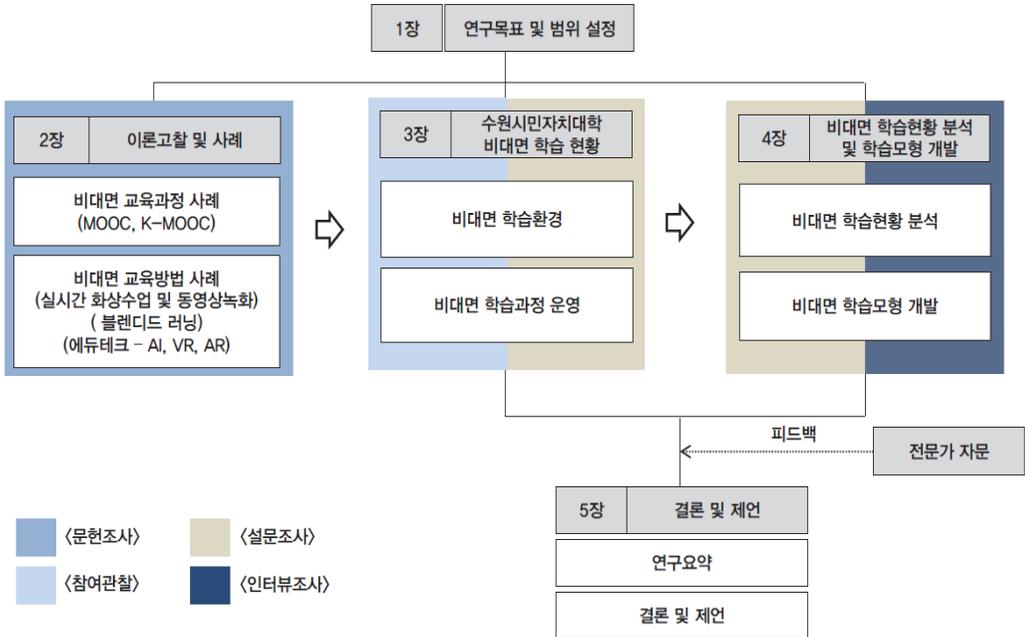
본 연구의 수행 방법은 첫째, 문헌분석이다. 비대면 교육과정의 대표사례로 미국 3대 MOOC인 코세라(Coursera), 에덱스(edX), 유다시티(Udacity) 및 K-MOOC의 시사점을 도출하는 것이다.

둘째, 학습 과정 참여관찰이다. 수원시민자치대학 비대면 학습 환경을 포함한 학습 운영 과정에 참여관찰을 통해 학습의 전 과정을 모니터링하는 것이다.

셋째, 학습자 설문 및 인터뷰이다. 학습 경험, 학습 진행 방법, 학습 콘텐츠, 만족도 등에 관한 학습자 설문, 보다 심층적 내용 도출을 위한 대표 학습자 인터뷰를 통해 구체적인 학습 경험 및 학습보완사항 등을 도출하고자 한다.

넷째, 전문가 자문이다. 학습자 설문 조사지 설계, 설문 및 인터뷰 결과 분석 등에 대한 전문가 자문을 통해 연구의 타당성을 확보하고자 한다.

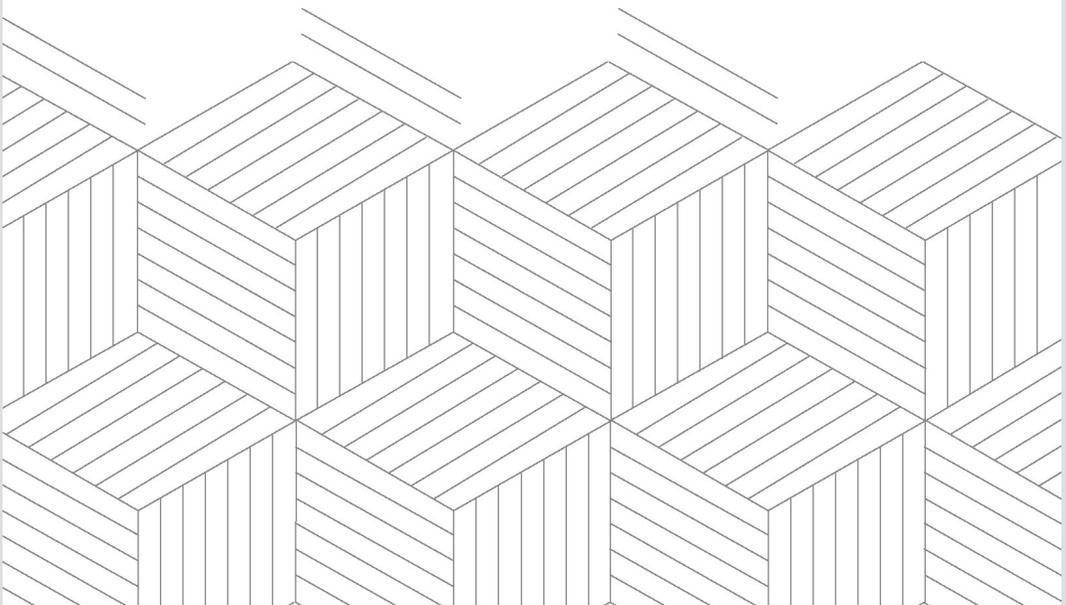
〈그림 1-1〉 연구 방법



제2장 이론적 고찰 및 사례

제1절 비대면 교육과정(MOOC) 사례

제2절 비대면 교육 방법 사례



제2장 이론적 고찰 및 사례

제2장에서는 온라인을 활용한 비대면 교육과정의 대표적인 사례인 미국 MOOC(Massive Open Online Courses, 이하 MOOC라 한다)와 해외 온라인 평생학습 현황을 살펴보고, 한국형 MOOC(이하 K-MOOC라 한다) 사례 분석과 비대면 교육 방법 사례 고찰을 통해 비대면 학습모형 개발을 위한 시사점을 도출하였다.

제1절 비대면 교육과정(MOOC) 사례

1. MOOC(Massive Open Online Coursera)

고등교육의 온라인 학습프로그램인 MOOC는 개방성에 기반하여 교육의 기회 확대와 보장을 주된 목적으로 한다. MOOC의 기본 이념은 ‘개방성’과 ‘공유’로 대표되며, 1999년 독일 튜빙겐 대학에서 강의 영상을 공개하는 것으로 시작하여 2001년에는 미국 MIT가 개발한 공개 강의 웨어를 사용하면서 무료로 일반인들에게 공개되었다(오재호·천영석, 2016). 이후 스탠포드 대학 Sebastian Thrun 교수의 ‘인공지능개론’ 강의로 본격화되면서 약 16만 명의 학생이 등록하는 성과를 보였다(오예진, 2017). 이후 MOOC를 체계적으로 제공할 수 있는 Udacity를 개발하여 제공하였으며, 같은 대학 컴퓨터 공학 교수 등에 의해 Coursera가 설립되었다. 이후 MIT가 만든 edX는 버클리 대학 등 명문대학의 활발한 참여를 이끌어내며 미국 3대 MOOC로 자리 잡게 되었다.

Udacity는 컴퓨터 전공 관련 분야의 수업을 중점적으로 제공하면서 짧은 강의 시간과 매 수업 퀴즈 제공을 통해 집중도를 향상 시키도록 하였다. 특히 Nano-degree 특별 학위를 제공하면서 미국 AT&T 회사, Google, 실리콘밸리 등 세계적 기업과의 협력체계를 구축하여 상위 성적 학생들을 회사로 초청하거나, 수강생 취업 및 재취업에 도움을 주는 등의 파트너십 관계를 가지고 있다.

Coursera의 경우 미국에서 가장 활발한 활동을 하는 온라인 기관으로 다양한 전공 분야(물리, 사회과학, 경영 등) 수업을 제공하는 세계 최대 플랫폼으로, 2014년 GTC(Global

Translator Community) 프로그램으로 시작하였으며, 언어장벽 해소를 위한 모국어 번역을 지원하면서 수강생이 증가하였다. 2016년 기준으로 보면 세계 각국 우수 대학들(미국 : 컬럼비아, 펜실베이니아, 프린스턴 칼텍, 노스웨스턴, 스탠포드, 예일, 존스홉킨스 대학, 중국 : 북경 대학, 일본 : 도쿄대학, 한국 : 연세대학교, 카이스트 등)과 협력 파트너십을 구축하여 홈페이지에서 해당 대학을 클릭하여 각 대학에서 제공하는 수업과 연계하고 있다.

edX는 온라인 수업과 오프라인 수업을 함께 제공하는 것을 목적으로 하여 온라인의 수업 향상과 오프라인 수업을 보조 형태로 추진하며, 정해진 기간 동안 수업 시작일과 수강완료일을 설정하여 수강하게 된다. 수업 수수료는 유료로 제공되며 학점인정제도는 없다. 교육 특징은 이공계 콘텐츠를 중심으로 한 수업이 대다수이며, 기존의 오프라인 수업을 지원하면서 미래 학습 연구가 주된 목적으로 온라인과 오프라인 교육 및 학습 경험의 질을 높이는 방안에 대한 연구를 활발하게 추진한다.

〈표 2-1〉 미국 3대 MOOC 특징 비교

구분	Udacity	Coursera	edX
영리 추구 여부	○	○	×
주요 교육 분야	컴퓨터 전공 분야 중심	다양한 전공 분야 (물리학, 사회과학, 경영학 등)	이공계 분야 중심
주요 목적	수강생의 취업과 재취업 도움	(좌동)	기존 오프라인 수업 지원, 미래의 학습에 대한 연구
특 징	유·무료 강의 모두 제공	다양한 언어 제공 (수강생 편의 도모)	오프라인 대학 학습 보조, 온라인 수업 향상 연구

출처 : 오예진(2017)

미국 MOOC는 본격적인 운영이 시작된 2012년부터 2016년까지 총 500개 이상 미국 대학의 4,200개 수업을 제공하였으며, 누적 수강생 3천 5백만 명으로 활발하게 운영되는 현상을 보였다. 운영 초기에는 대부분의 강좌가 무료이고 열린 강좌임을 감안 하였을 때, 세계 저명 대학이나 기업들과의 협력체계를 통한 주요 수익 창출 요소로 인증서발급, 수수료(정보검색, 개인지도 등), 강좌 후원비 등을 토대로 운영되었다. 그러나 이후 수강료를 전면 유료화로 추진하면서 본래 MOOC의 목적과는 괴리가 있으며, MOOC 콘텐츠 개발 및 제공에 드는 비용, 시간 등을 고려했을 때 안정적인 운영 기반 구축을 위해 해결해야 할 쟁점이라 할 수 있다.

〈표 2-2〉 미국 3대 MOOC 주요 성과(2021.04.09. 기준)

구분	Udacity	Coursera	edX
서비스 개시	2012.02	2012.04	2012.05
과정 수(개)	3,800	5,100+	3,000+
수강생 수(명)	70,000,000	77,000,000	35,000,000
학위과정 수(개)	20	25+	13
협력기관 수(개)	200+	200+	160

출처 : 각 MOOC 사이트/ Coursera 2020 Impact Report

한편, 기영화(2018)가 제시한 글로벌 MOOC의 특징 중 그 일부를 학습자 특성, 학습 기회, 학습 형태로 구분하여 정리하면 다음과 같다. 먼저 학습자 특성은 수강생의 인원이 대규모이며 참여하는 학습자들의 특성이 다양하다는 점이다. edX와 Coursera 플랫폼 자료를 기반으로 글로벌 MOOC 수강생들의 특성을 분석한 학습자들의 특성에는 연령, 학력 및 직업이 다양하다. 또한 edX와 Coursera의 학습 기회는 누구에게나 교육 기회를 제공한다는 취지로서 공통적으로 학습자의 접근성에 초점을 두고 있다. 플랫폼 개발은 대학을 기반으로 하였으며, 전통적 고등교육은 엘리트 교육을 기반으로 특정인을 대상으로 교육을 진행하였던 것에 비해 MOOC는 일반인 모두에게 공개한 점이 특징적이다. 수강료는 유·무료 모두 있으며, 유료인 학습 콘텐츠는 콘텐츠별로 수강료가 다양한 것으로 나타났다.

또한, MOOC 강좌를 수강하기 위해 특수한 강좌를 제외하고는 선수학습요건을 따로 정하지 않고 있다. 이러한 특성은 MOOC가 개방학습문화를 만들어가고 있다고 볼 수 있다. 전통적인 대학교육을 수강하기 위해서는 기본적으로 대학에 입학 자격요건을 충족하여 입학 절차를 거쳐야 하지만, 이런 제한에서 벗어나 MOOC는 대부분 조건 없이 온라인으로 학습할 수 있다. 따라서 MOOC 강좌는 수강생 누구나 원하는 강좌를 수강하고 선수 요건이 없다는 특징이 있으나 반면 학습자들의 선수 학습 능력이나 선행학습 정도가 상이하다는 특징이 있다(Khalil·Ebner, 2015; 기영화, 2018 재인용).

MOOC 학습자들의 학습 경험을 분석한 대표적인 연구들의 주요 결과를 살펴보면, 기존의 일 방향적인 이러닝 학습과는 달리 MOOC 학습자들은 학습 과정 안에서의 다양한 상호작용을 통해 교수자의 실재 존재감을 느낄 수 있으며, 소속감과 직접적으로 튜터링을 받는 것과 같은 심리적 인식을 가질 수 있다는 점이다(Adams, Yin, Madriz & Mullen, 2014; Liu, Kang, & McKelroy, 2015). 반면 수강생들이 불만족한 사항으로는 강의 영상에서 제공되는 교수자의 경직된 언어 사용, 획일적 교수법, 온라인 학습 공간에서의 퀴즈 및 과제, 지체되는

피드백 등이라고 하였다(문진희·어트경후졸자야·윤형완, 2018). 이러한 부정적인 학습 경험은 MOOC 학습을 지속하는데 방해요인으로 작용하고 이수율을 낮추는 원인으로 작용할 수 있다(도현미·김민정, 2019).

이러한 MOOC의 한계점은 네 가지 측면에서 살펴볼 수 있으며, 온라인 학습의 한계를 포괄하여 의미할 수 있다. 첫째, 운영비용 측면에서의 지속성이다. 초창기에는 우수 대학과의 파트너십을 유지하기 위해 운영비용을 충당하였으며, 콘텐츠 개발 및 제공에도 상당한 시간이 소요된다. 이후 학점 부여 방식이 회의적이며 수강료가 전면 유료화로 전환됨에 따라 본래 목적과의 괴리가 있다. 둘째, MOOC를 수강하는 상당수의 학생(81%)이 MOOC 관련 콘텐츠에 대한 신뢰도를 낮게 평가했다(배영임·신혜리, 2020). 학습에 대한 접근이 용이한 반면 낮게 나타난 학습효과는 다양한 참여자의 수준을 고려하지 못한 대규모 강좌의 한계라고 볼 수 있다. 응답자의 49% 이상이 MOOC의 수업 방식에 회의적이라고 하였으며, 학습자료에 대한 신뢰도가 낮았다. 또한, MOOC는 학습자 자기 주도적 학습 형태로 운영됨에 따라 수업의 질 관리가 제대로 이루어지기 어려우며 일반 강의에서는 교수자와 학습자의 실시간 상호작용과 피드백이 원활하게 이루어지는 반면, 온라인 학습에서는 참여자 간 상호작용이나 공정한 평가가 잘 이루어지지 않는 것 또한 문제로 야기된다. 셋째, MOOC의 목적은 일반대학과 같이 학점인정 환경을 조성하는 것인데, 일반대학과 달리 MOOC의 학습 평가방식은 퀴즈를 통해서만 이루어진다. 이러한 평가방식은 MOOC의 학점인정을 일반대학과 같이 인정하기에는 괴리가 있다. 학습에서의 퀴즈는 수업 참여를 유도할 수 있는 흥미 요소로는 활용할 수 있지만 학습의 결과로는 연결되지 않는다. 마지막으로 수업 시간이 너무 길다. 배경지식이 너무 많다 등 MOOC에 대한 다양한 수강 철회 이유가 있다. 이는 낮은 이수율로 연결되는데, 낮은 이수율은 수업 만족도가 높지 않다는 증거로도 볼 수 있다. 학습자가 자기 주도적으로 학습에 참여하는 형태인 만큼 학습자 각자의 지식의 차이, 이해도나 흥미, 집중력이 다를 수 있기 때문이다(오예진, 2017).

세계 규모의 MOOC 플랫폼을 "글로벌 MOOC(Global MOOC)", 각국 혹은 지역의 주도 하에 설립된 플랫폼을 "로컬 MOOC(Local MOOC)"라고 한다. 글로벌 MOOC에는 Coursera와 edX, Udacity, Saylor 등이 대표적이며, 로컬 MOOC에서 동아시아권에는 중국의 Netease open course, XuetaangX, 일본의 JMOOC를 들 수 있다(윤지현·황영희, 2017).

2013년 10월 서비스를 시작한 중국형 Coursera인 网易公开课(Netease open course)은 중국의 포털 회사 Netease가 Coursera 강의 중 일부를 중국어로 번역해 기존에 운영하고 있던 공개 강의 플랫폼을 활용하여 제공하는 것으로 시작하였다. 2019년을 기준으로 약

11,400개 강좌를 제공하고 있다. 사회과학, 인문학 강의가 높은 비중을 차지하고 있으며, 공학 및 자연과학 강의도 포함하여 진행하고 있다. Khan academy 65개, Ted 약 5,500개, 예일대학, 옥스퍼드대학과 같은 해외 명문대학 오픈 클래스 122개 등의 강좌를 중국어 자막으로 제공하고 있으며, 북경대학, 칭화대학과 같은 중국 내외 유명 대학 600개의 강좌도 제공하고 있다.

중국의 또 다른 평생학습사이트인 XuetaangX는 2013년 10월부터 서비스를 시작하였으며 중국 최초 MOOC 플랫폼이다. 중국 정부와 중국 칭화대가 협력하여 ‘전 세계적인 중국 MOOC 학습플랫폼 건설’을 목표로 운영초반에는 edX open 플랫폼을 사용하였으나, 빠른 속도로 성장하는 중국 사용자 기반에 맞추어 다양한 경험을 제공하기 위해 기존 웹사이트를 재설계하였다. 중국 기관(Peking University, Fudan University)과 국제기관(MIT, Berkeley 등)의 2,000개 이상의 과정을 제공하고 있으며, 서비스 시작 당시 협력 기관은 125개로 대학, 중·고등학교, 기업, 연맹 등으로 구성되었으나, 2019년에는 600개로 확장되었다. 2014년 11월에는 프랑스 FUN과, 2016년 4월에는 미국 Udacity와 양해각서를 체결하면서 글로벌 MOOC와 협력관계를 지속적으로 이어나가고 있다. 중·고등학교가 서비스 초기부터 협력 기관으로 참여하여 MOOC를 통한 대학 학점취득이 가능하며, 2015년 7월부터는 온라인 공학 석사학위를 취득할 수 있다.

2015년 11월부터는 XueangX 플랫폼을 기반으로 하여 교육적 작업을 실시하는 것을 목적으로 칭화대에 중국 교육부 산하 관련 부서와 19개 대학, 30개의 중·고등학교가 공동으로 MOOCAP(Massive Open Online Courses Advanced Placement)을 설립하였으며, 2016년 11월에 MOOCAP Board를 "CAP Board"로 명칭을 변경하였다. 이후 2017년 11월에는 30만 명이 넘는 인원이 CAP과정에 모집되었고, 칭화대, 런민대, 중앙차이나사범대, 시안자오통대 등 많은 대학에서 학점을 인정하고 있다.

〈표 2-3〉 중국의 주요 MOOC(2019.12. 기준)

구분	Netease open course	XuetaangX
서비스 개시	2013.10	2013.10
과정 수(개)	11,406	2,300
수강생 수(명)	-	2,400만명
특별강좌	품질과정 1340개 해외 명문 오픈 클래스 122개 중국 대학교 오픈 코스 600개 테드 약 5,500개 칸 아카데미 65개	해외 MOOC 강좌 다수 탑재 마이크로 학위
협력기관 수(개)	29개	600개

출처 : 오재호 외(2019)

일본의 JMOOC은 2013년 11월 서비스 운영을 시작하였다. 컨소시엄 형태로서 다수의 인증 강좌 제공자들로 이루어져 있으며, 2019년 기준으로 82개의 대학 및 여러 학문기관과 협력관계를 맺고 있다. 협력 기관 중 대학은 도쿄대학교, 오사카대학교, 와세다대학교, 소우카 대학교 등이 있으며, 전문기관으로는 일본 의료사회 복지협회, 유아교육 실천연구소, 싱크 탱크 미래 교육 비전 등이 있고 중학교 졸업자들에게 5년간 직업능력 개발 교육을 실시하는 하코다테 공업 고등전문학교, 스즈카 공업 고등전문학교도 포함되어 있다.

인증 강좌 제공기관으로는 OUJ MOOC, Gacco, Fisdом, Open Learning Japan 등이 있으며, 그 중 2014년 4월에 시작한 Gacco는 Open edX 플랫폼으로 강좌 이수자에게 무료로 이수증을 발급해주고 있으며, 2019년 기준 253개 강좌 운영으로 제공기관 중 가장 많은 강좌를 제공하고 있다.

2014년 4월에 서비스를 시작한 Open Learning Japan은 현재 35개 강좌를 제공하고 있으며, 같은 해 10월부터 서비스를 시작한 OUJ MOOC은 방송대학이 운영 주체이며 현재 12개의 강좌를 제공 중이다. 2016년 3월에 시작한 Fisdом는 웹 기반 플랫폼으로 현재 73개 강좌를 제공하고 있다.

JMOOC는 온라인 강의와 온·오프 결합(플립러닝) 강의를 MOOC 플랫폼에서 함께 운영하고 있으며, 온라인 강좌는 무료로 운영되고 온·오프라인 수업으로 구성된 대면 학습코스는 유료이다(오재호 외 2019). 이러한 JMOOC의 대표적인 시사점은 독자성이라고 할 수 있는데, 모든 강의 영상에 일본어 자막을 제공했다는 점과 MOOC 학습자를 대상으로 한 플립러닝을 적극적으로 추진하며 실시해오고 있다는 점 두 가지를 들 수 있다(윤지현·황영희, 2017).

〈표 2-4〉 일본의 주요 MOOC(2019.12. 기준)

구분	JMOOC
서비스 개시	2013.11
과정 수(개)	307
수강생 수(명)	50만명
특별강좌	JMOOC 인증 4개 공식서비스 기관 Gacco (2014. 04. 시작, 과정 : 253개) Open Learning Japan (2014. 04. 시작, 과정 : 35개) OUJ MOOC (2014. 10. 시작, 과정 : 12개) Fisdом (2016. 03 시작, 과정 : 73개)
협력기관 수(개)	82

출처 : 오재호 외(2019)

2. K-MOOC(Korean Massive Open Online Coursera)

K-MOOC는 한국형 온라인 공개강좌로 Korea-Massive Open Online Coursera라는 의미로써 언제, 어디서나 대학의 우수강좌를 보고 들을 수 있도록 온라인을 기반으로 제공하며 대국민을 대상으로 한 평생교육 무료 서비스다. 2015년 2월 국무회의 부처보고에서 구체적인 추진방안을 마련하였고, 그해 4월, 2015년 K-MOOC 선도대학에 선정된 서울대학교, KAIST 등 총 10개 대학이 27개의 강좌를 개발하였다. 누구나 누릴 수 있는 고등교육의 실질적 기회를 모든 국민을 대상으로 넓히고, 대학의 교수학습방식 혁신을 위해 2015년 10월부터 운영하였다. K-MOOC는 2015년부터 2019년까지 많은 학습자들의 학습 수요에 따라 홈페이지 방문자 수와 회원가입, 강좌 수강 신청 건수가 매년 2배 이상 증가한 것을 확인할 수 있었다. 2019년 12월 말 기준으로 방문 누적 수 12,054,483건, 회원가입 누적 수 50만 5,000명, 수강 신청 116만 건에 달한다.

〈표 2-5〉 K-MOOC의 운영현황(2020.03. 기준)

구분	2015년(10월~)	2016년	2017년	2018년	2019년
방문(누적)	446,832건	2,182,542건	4,744,616건	7,901,237건	12,054,483건
회원가입(누적)	34,793명	115,025명	227,844명	356,867명	505,165명
수강신청(건)	55,559건	181,651건	445,407건	776,026건	1,168,288건

출처 : 대한민국 정책브리핑 정책위키(2020)

2019년 9월부터 일반 국민을 대상으로 K-MOOC에 참여한 이수 결과를 학점은행제 학점으로 인정받도록 하는 “K-MOOC 학점은행제 과정” 11개 강좌를 처음으로 개설하여 운영하기 시작하였으며, 2019년 12월 말까지 직업교육, 4차 산업혁명 등 신규로 개설한 150여개 강좌를 포함하여 누적 745개에 달하는 우수강좌들을 제공했다.

학점은행제는 다양한 형태의 학습과 자격을 학점으로 인정하고, 학점이 쌓여 일정 기준을 충족하면 학위취득이 가능한 평생학습 제도이다. 기존의 K-MOOC의 이수 결과는 대학의 학칙에 따라 대학 소속 학생의 학점으로만 인정되었지만, 2018년 11월부터 K-MOOC를 수강한 일반 국민도 필요에 따라 학점과 학위취득에 활용 가능한 법적 근거가 마련되었으며, K-MOOC 플랫폼 기능 개선을 거쳐 학점은행제 평가인정과 시험 부정 방지 기능 등이 개설되었다.

〈표 2-6〉 K-MOOC의 강좌현황(2020.03. 기준)

구분	인문	사회	교육	공학	자연	의약	예체능	총계
강좌수	201	191	25	165	76	42	45	745
	(27.0%)	(25.6%)	(3.4%)	(22.1%)	(10.2%)	(5.6%)	(6.0%)	(100%)

※ 강좌 수(누적) : ('15)27개 → ('16)143개 → ('17)324개 → ('18)510개 → ('19)745개

출처 : 대한민국 정책브리핑 정책위키(2020)

2021년부터는 방송사와 함께 국내·외 석학이 참여하는 고품격 강좌와 세대가 공감하는 연령대별 콘텐츠를 새롭게 개발하고 방송을 병행하는 등 온 국민이 쉽게 배우며 즐길 수 있는 온라인 평생교육 체제(플랫폼)로서의 기능을 강화하고, 온라인 교육만으로 구현하기 힘들었던 프로젝트, 토론, 실습 등을 융합한 심화 강좌(K-MOOC+)도 새롭게 도입하여, 특정 전문 기술과 지식을 체계적으로 학습할 수 있도록 구성된 묶음 강좌(특화 분야, 단계별 강좌)를 개발·제공할 계획이다(교육부, 2021). 하지만 이와 같은 K-MOOC의 성장세에도 불구하고 2019년까지 평균 이수율 13.1%에 그치는 K-MOOC는(조인식, 2020) 여러 측면에서 개선해 나가야 할 과제들을 가지고 있다.

첫째, 수강 신청자가 많은 것에 비해 수료 인원이 많지 않다. 해외 MOOC는 대학 이외에도 기업, 박물관, 도서관 등의 단체나 기관들이 강좌를 개발하여 운영이 가능하며, 이는 다양한 수요자 맞춤형 콘텐츠 제공이 가능한 것으로 볼 수 있는 것에 비해 K-MOOC는 한국의 고등교육법 제2조 및 특별법에 따라 4년제 대학만이 K-MOOC 콘텐츠 개발 사업에 참여할 수 있다. 이는 수업 콘텐츠와 수업 만족에 대해서도 연관시킬 수 있는데 차별화된 교육 콘텐츠를 개발하여 잠재적 학습자의 니즈(needs)를 충족시킬 수 있어야 한다.

둘째, 이수증의 효용성이 낮다. 이수를 통해 재직자들의 채용 및 인사고과에 대해 반영되거나 학생들에게는 학점을 인정해주는 등 인센티브가 부여된다면 또 다른 강좌에 대한 동기를 유발할 수 있고 또한 학습 참여도 제고를 통해 K-MOOC의 활성화와 정착 단계에 이를 수 있을 것이다(김명희, 2019).

셋째, 서비스 제공을 통한 수익성의 부재이다. K-MOOC 선도대학으로 선정된 대학들에게 콘텐츠 개발 및 운영비 명목으로 3년간 강좌 당 5천만원과 별도의 운영비를 지원하고 있는데, 3년의 계약 기간이 종료되면 대학에서는 정부 지원금의 부재로 수익성 없는 플랫폼 유지가 사실상 불가능하다(김자미·이원규·김용, 2014). 실효성 및 희소성이 있는 유료 콘텐츠를 개발하여 공급하고, 질 높은 강좌와 사회에서 활용도가 높은 강좌 등을 개발하여 콘텐츠

지속성에 대해 수익형 모델을 구축하고 실질적인 방안을 마련해야 한다.

경기도는 G-MOOC를 2016년 GSEEK으로 개편하였으며 14개 분야와 관련된 1,134개 온라인 학습 과정을 제공·운영하고 있다. GSEEK은 경기도와 31개 시·군이 함께 운영하는 평생학습 포털 서비스로 온라인 학습, 오프라인 학습, 부모 배움, 청소년 배움, 평생학습 공간 활용, 배움 기부제, 온라인 도민 강사지원, 모바일 지원 등을 제공하고 있다. 또한 회원가입 시 수수료 발급, 학습 이력 관리, 제휴 혜택 등의 서비스 이용이 가능하며, 회원가입, 로그인 없이도 누구나 무료로 원하는 과정을 바로 학습할 수 있다. 2019년 11월 말 기준 GSEEK은 회원 수 66만 명에 이르며 경기도민 역량을 효과적으로 개선하고 발전시킬 수 있는 학습 채널로 거듭나야 하는 상황이다.

2021년 COVID-19의 장기화로 평생학습이 일부 중단되고 급변하는 미래사회에 대비해 참여와 개방을 지향하는 디지털 평생교육으로의 대전환을 추진하여 경기도에서는 「경기도 평생학습 디지털 대전환 전략」으로 평생학습 기본권 실현, 도-시군 상생, 미래사회 대비로 세 가지 핵심 가치를 내세웠으며, 이 중 두 가지 전략목표로 시·군 평생학습 전방위 지원, 경기도민의 평생학습 격차 해소를 설정하였고, 전략목표를 실현하기 위한 다섯 가지 전략과제를 시행한다. 첫 번째 과제로 지역 간 교육격차 해소를 추진하기 위해 실시간, 온라인, 오프라인 영역에서 도와 시·군 평생교육 서비스를 통합하여 실시간 화상 학습플랫폼의 새로운 구축을 통해 130만 명 이상이 이용하는 경기도 평생학습포털 지식(GSEEK)에 도와 시·군의 평생학습 화상 강의 기능을 제공하며, 국내·외 최고 전문가가 참여하며 인터넷 웹으로 열리는 세미나인 실시간 웨비나 서비스를 지원한다. 또한 자격증 취득, 생활·취미, 외국어 등 8개 분야와 관련된 1,500여개의 도·시군이 함께 쓰는 온라인 교육 콘텐츠를 개발하여 제공한다.

경기도는 시·군 평생학습 디지털 전환을 지원하고 도민을 온라인 강사로 양성하며, 강사의 온라인 강의 역량도 강화한다. 또한 경기도 자체 개발 콘텐츠도 제공하고, 각 시·군 전용으로 평생학습 플랫폼을 구축하고 운영할 수 있도록 지원하여 지역 특성에 맞는 콘텐츠 개발비용 및 콘텐츠 제작과 실시간 강의를 진행할 수 있는 영상 스튜디오 구축 비용도 지원할 방침이다.

제2절 비대면 교육방법 사례

1. 실시간 화상수업 및 동영상 녹화

최근 전 세계는 COVID-19 사태에 이전에는 경험하지 못했던 현실을 마주하고 있다. 다양한 방면으로 사회에 큰 영향을 미치고 있는 COVID-19는 현대인들이 일하고, 여가를 즐기고, 소비하고, 배우고, 가르치는 등 전반적인 일상의 모든 방식과 형식에서 비대면(Untact)의 중요성과 비중이 커지고 있다. 이는 포스트 코로나 시대에 가장 중요한 사회현상이라고 볼 수 있으며, 그 중에서도 언택트 시대의 확산추세가 가장 뚜렷하게 나타날 분야 중 하나가 교육 부문이다(조희경·조윤주, 2020). 특히 대학의 경우 2020년 1학기와 2학기 전부 전면 비대면 원격수업을 시행하였다. 한국사립대학총장협의회에서는 193개 대학의 원격교육 현황을 주기적으로 조사하였는데, 학기가 시작되던 초반 3월, 154개 대학(79.8%)이 2주 이내의 원격수업을 계획했던 것과 다르게 5월 조사에서는 165개 대학(85.9%)이 1학기 전체 또는 COVID-19가 안정될 때까지 이를 연장하기로 결정하였다(홍성연·유연재, 2020).

이처럼 강의가 비대면으로 전환되면서 2020년 온라인 강의는 전년 대비 2,700% 넘게 폭증하였으며, 수강인원도 1,000만 명을 넘어선 것으로 집계되었다(경향신문, 2021.06.30자 기사). 이러한 변화를 뒷받침하듯 대부분의 대학들이 입학식, 졸업식 등 주요 학교 행사들을 전부 비대면 원격으로 진행하는 추세이며, 특히 전주대학교의 경우 2,600여 개의 강좌를 본격 온라인으로 개강하였다.

이로 인해 대학의 비대면 원격수업에 대한 연구적 관심이 크게 증가하고 있는 양상이며, 비대면 원격수업에 대해 2018년과 2019년 각각 3편 미만의 논문이 출간된 것에 비해, COVID-19 유행 이후 2020년 한 해 동안 20여 편의 논문이 다양한 학술지를 통해 출간된 것으로 나타났다(김영주·김인숙, 2021). 이와 관련된 대표적 연구를 보면 권미경(2021)의 실시간 한국학 원격 화상 강의에서의 학습몰입과 만족도 요인에 대한 연구, 김영주·김인숙(2021)의 교육대학교 학생의 원격수업 경험 분석을 연구, COVID-19 사태로 인한 비대면 교육환경에서 학습성과의 영향 요인 분석과 이를 제고 하기 위한 대응 전략을 모색한 연구들이 주이다(김현주, 2020; 정창권·윤종선, 2020; 책리하·박창연·지미영, 2021; 홍성연·유연재, 2020). 또한 지자체나 민간 교육에서도 대부분 비대면 원격수업으로 전환하는 추세이며 기존의 동영상 녹화 수업으로 이루어진 강의를 학습하여 자격증을 취득하는 과정은 더욱 활발히 이루어지고 있다.

이와 같은 원격수업의 형식으로는 실시간 화상수업과 동영상 녹화 수업 방식이 있다. 실시간 화상수업은 비대면 원격수업과 같은 의미를 내포하고 있으며, 온라인 학습플랫폼이나 인

터넷 통신망을 이용하여 교수자와 학습자가 화상을 통해 실시간으로 수업하는 방식으로 대면 수업과 매우 유사한 학습 환경을 제공하고 있다. 또한 수업 참여자들 사이의 즉각적인 소통과 원활한 상호작용이 가능하며, 시간·공간의 제약 없이 언제, 어디서나 자유롭게 수업을 들을 수 있다. 온라인상에서 카메라를 켜 서로의 얼굴을 볼 수 있기 때문에 교수자와 학습자 간의 학습 태도를 볼 수 있어 학습자가 강의에 태만하기 어렵다. 실시간 화상수업은 수업 중 소집단 활동이 가능하고 소그룹별 프로젝트 활동이나 토의 등 다양한 학습활동이 가능하여 학습자들에게 비교적 효과적인 학습 경험을 제공할 수 있다. 하지만 직접적인 실험이나 실습 활동이 동반되는 학습활동과는 적합하지 않으며, 학습자들의 이해 정도를 전부 파악하기 어렵다는 단점이 있다.

실시간 화상수업과는 다르게 동영상 녹화는 사전에 동영상으로 제작된 학습 내용을 학습자가 수강하는 방식이다. 개인의 학습 능력에 맞게 수강 시간을 자유롭게 조절할 수 있는 편의성이 있으며, 반복 재생이 가능함에 따라 한 번의 설명으로 쉽게 이해하기 어렵거나 복잡한 내용에 대해 반복적으로 학습 수강이 가능하여 학습에 이해도와 완성도를 높이는데 도움이 된다. 하지만 대면 수업에서의 일정한 시간·공간에 대한 강제성과 교수자와 동료 학습자라는 사회적 환경이 결여되어 학습자들의 학습 동기와 집중력 발휘에 불리하게 작용 된다. 또한 교수자의 일방적인 강의로 진행되기 때문에 학습자는 듣기만 하는 방식으로 수동적인 학습상황에서 집중력을 유지하거나 실시간으로 학습 궁금증을 해결할 수 있는 피드백을 받기 어렵다. 이는 제한된 의사소통으로 인해 교수자가 강의내용에 대해 난이도 조절에 실패하거나, 학습자가 수업내용에 대해 이해하고 있는지 수시로 확인하기가 어렵다. 주어진 조건 내에서 가능한 최대의 상호작용을 위해 여러 가지를 시도해 보는 것은 학습자의 학습 만족도에도 유의미한 영향을 줄 수 있어(권미경, 2021), 이러한 약점을 보완하기 위해 강의 관련 온라인 커뮤니티 창구 개설 등을 개설하였지만 소통이 즉각적이지 않다는 점에서 소통에 아쉬움이 크게 나타난다(김영주·김인숙, 2021).

실시간 화상수업과 동영상 녹화 수업을 활용한 최근의 연구 동향들에서는 대부분 기존의 면대면 수업과 온라인 수업 간의 비교분석을 통해 온라인 수업에 대한 시사점을 도출한 연구들이 있었다. 김영주·김인숙(2021)의 연구에서는 교육대학교 학생의 원격수업 경험 분석에서 실시간 화상수업과 동영상 녹화 수업에 대한 장단점을 분석하였으며, 원격수업 개선을 위한 논의를 하였다. 최원호·전영국(2020)의 연구에서는 비대면 수업 방식 중 실시간 화상수업과 동영상 수업을 구분하여 분석한 결과, 실시간 화상수업의 경우, 학습자 상호작용과 개개인의 특성을 고려한 개별학습 측면에서 한계점을 보였다. 이에 대해 비대면 수업에 대한 교수자의 성찰과 기록이 무엇보다도 중요하며, 교수자의 리뷰와 수업 분석이 필요하다고 제언하였다.

이영석(2020)의 연구에서는 온라인 학습패턴이 학업성적에 어떤 영향을 미치는지에 관한 연구로서 학습자들의 온라인 동영상 학습 횟수와 시간을 주요 요소로 두고 학습효과의 상관관계에서 유의미한 결과를 확인하였으며, 이에 따라 즉각적인 피드백이 가능한 다양한 평가방법이 필요하고 특히 학습자와의 상호작용을 위한 학습관리시스템(소통 창구, 게시판 등) 운영이 필요하다고 하였다.

도재우(2020)의 연구에서는 대학에서 온라인 수업을 교육 제공 방법으로 선택함에 따라 기존의 교육방식인 면대면 수업에서 온라인 수업으로 전환하는 과정 안의 교수자가 당면하는 수업 설계 장애물을 파악하였는데, 면대면 수업과 온라인 수업의 차이점 분석을 통해 온라인 수업으로 전환하는 과정에서 교수자에게 수업 전환에 충분한 시간을 제공하여야 하며, 온라인 수업 설계 및 운영환경을 사전에 구축하여야 한다고 필연 하였다.

〈표 2-7〉 비대면 교육 방법 주요 연구 동향

저자(년도)	주요 내용	시사점	비고
최원호, 전영국 (2020)	<ul style="list-style-type: none"> ▶비대면 수업 설계 전환 준비를 위한 비대면 수업 방식 특징 고찰 및 학습자 인식조사 ▶비대면 수업 방식(실시간 화상 vs 동영상) 구분 분석 	<ul style="list-style-type: none"> ▶비대면 수업 방식(실시간 화상 vs 동영상)의 한계점 확인 -실시간 화상수업의 경우, 상호작용, 개별학습 등의 한계 ▶비대면 수업의 성찰, 기록, 교수자의 리뷰 및 분석 제안 	
이영석 (2020)	<ul style="list-style-type: none"> ▶온라인 동영상 수업의 '횟수'와 '시간' 요소에 따른 학습효과 상관관계 분석 	<ul style="list-style-type: none"> ▶동영상 수업의 학습 횟수와 학습 시간의 유의미한 상관관계 확인 ▶즉각적 피드백이 가능한 다양한 평가 방법 필요 ▶학습자와의 상호작용을 위한 학습관리시스템 운영 필요 	
도재우 (2020)	<ul style="list-style-type: none"> ▶면대면 수업에서 온라인 수업으로의 전환과정에서 교수자가 직면하는 수업 설계 장애물 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> ▶대면 수업과 온라인 수업의 차이점 분석 ▶교수자의 수업 전환에 충분한 시간 제공 필요 ▶온라인 수업 설계 및 운영환경 사전 구축 	

이처럼 동영상 강의를 통해 지도한 내용을 토대로 토론 활동을 하거나 소집단별 후속 학습 활동을 하기 위해서는 실시간 화상 강의를, 이론을 설명하거나 특정 지식을 일방적으로 전달하고자 할 때는 동영상 녹화 강의를 운영하는 등 원격수업의 효과를 높이기 위해서는 실시간 화상 강의와 동영상 녹화 강의를 적절히 혼합하여 각 강의의 장점을 살리면서 동시에 한계점을 보완해주는 효과를 거두기 위해 효율적이며 계획적으로 운영할 필요가 있다(김영주·김인숙, 2021).

2. 블렌디드 러닝(blended learning)

2020년 COVID-19의 확산은 우리나라뿐만 아니라 전 세계적으로 교육에 대한 패러다임을 변화시켰고, 변화해가고 있는 진행형이다. COVID-19 확산 이후 온라인 교육은 선택적 교육이 아닌 강제적 교육 방법으로 적용되었고, 준비가 되어있지 않았던 교육 기관들과 교수자와 학습자들 또한 큰 혼란을 겪었다. 하지만 향후 COVID-19 사태가 안정되더라도 온라인 교육은 선택지가 아니라 필수적인 교육 방법이거나 면대면 교육과 나란히 동등한 위치에서 병행해야 하는 교육 방법으로 자리매김할 가능성이 크다. 미래 교육으로의 전환에 대비하기 위한 블렌디드 교육의 중요성은 언택트로 인한 디지털 시대에 더욱 부각 되고 있으며, 온·오프라인 병행 수업에서 활발한 상호작용을 할 수 있는 전략을 마련해야 한다(성은모·최지은·백민정, 2021).

블렌디드 러닝(blended learning)이란 효과적, 효율적, 유연함을 위해 오프라인 수업인 면대면 수업과 온라인 수업의 교육적 장점을 결합한 수업 방식으로, 오프라인 수업을 온라인 환경에서도 시행할 수 있도록 복제하는 과정 그 이상의 형태이다. 온라인과 오프라인 교육을 연계한 교육인 ‘혼합교육’으로 ‘웹 기반 기술을 결합하는 것(실제적 가상 교실, 자기주도학습, 협업 학습, 스트리밍 비디오, 오디오 및 텍스트), 면대면 교사 주도 학습에 교육 매체를 결합하는 것(비디오, CD, 영화), 교육 매체와 실제 업무를 결합하는 것’ 등 다양한 형태로 나타날 수 있다(Driscoll, 2002). 이는 전통적인 면대면 학습 경험 위에 테크놀로지를 층층히 쌓아 놓거나 접합시키는 것 이상을 말하며, 다른 것과 차별화하는 동시에 도전적인 특징으로는 ICT(information and communication technology)를 활용하여 의도한 학습 경험을 창출하기 위해서 효과적인 설계를 토대로 면대면과 온라인 학습 경험을 의도적으로 통합하는 일이다(이현우 외, 2020). 즉, 데스크탑 뿐만 아니라 스마트폰, 노트북, 태블릿 등 모바일 디바이스(Mobile device)를 수업 매체로 활용하여 온라인과 오프라인의 장점을 결합하여 효과적인 수업을 진행한다(남창우·이민효, 2021).

Staker·Horn(2012)에 따르면 블렌디드 러닝은 순환 모델(rotation model), 플렉스 모델(flex model), 자가 혼합 모델(self-blend model), 강화된 가상학습 모델(enriched-virtual model)로 크게 4가지로 분류된다. 이 중 순환 모델(rotation model)은 다시 4가지로 나뉘어 스테이션 순환(station-rotation), 랩 순환(lab-rotation), 거꾸로 교실(flipped-classroom), 개별 순환(individual-rotation)으로 분류할 수 있다. 이 중 스테이션 순환(station-rotation) 방식은 ‘온라인 학습과 전통적인 대면 학습이 정해진 과정 안에서 교사의 재량에 따라 진행되는 방식’이다(Staker·Horn, 2012; 김지현, 2021 재인용).

면대면 학습과 온라인 학습의 장점을 결합하여 학습의 효과를 극대화하는 블렌디드 러닝은

언택트 시대에 교육의 뉴 노멀(new normal)로 자리 잡고 있다(남창우·이민효, 2021).

이처럼 온라인 학습과 오프라인 학습의 장점을 취하고, 각 학습의 단점을 보완하고자 고안된 학습 형태로 볼 수 있는 블렌디드 러닝의 효과와 특징으로는 첫째, 면대면 학습활동에서 제공할 수 없는 비동시적 의사소통이 온라인 학습 환경에서는 가능하고 면대면 과정과 온라인 과정만 진행되는 경우에 비해 학습효과가 크다. 둘째, 학습 참여의 시간 및 공간이 자유로워 오프라인 수업의 시간적 한계를 극복하여 접근성과 편리성이 있으며 양적, 질적으로 우수한 강의를 제공할 수 있다. 셋째, 학습자 개별적인 특성을 고려한 수업 설계가 가능하다. 넷째, 학습자들에게 연습과 복습의 기회를 제공할 수 있으며, 온라인 강의와 오프라인 강의의 혼합을 통해 오프라인 강의에서 협업 중심의 다양한 활동들을 수행하며 학습자 간 능력의 편차를 줄일 수 있으며(김강희, 2020), 마지막으로 단일 전달방식에 비해 학습 효과성 향상이 가능하다.

COVID-19로 인한 비대면 원격수업 운영전략 제시를 통해 학습자들이 정해진 수업뿐만 아니라 수업 시간 이외에도 적극적으로 학습에 참여하고 자기 주도적으로 학습한 것을 실제 문제 해결에 활용할 수 있는 경험을 연계하여 제공할 수 있는 학습의 기회로 볼 수 있다.

블렌디드 러닝의 주요 연구 동향을 살펴보면, 각 분야별로 블렌디드 러닝이나 플립러닝 등 학습 형태를 활용한 연구(김강희, 2020; 김소정, 2020), 학습효과의 검증에 관한 연구(김수진, 2020; 김지현, 2021; 남창우·신동민, 2019), 학습모형 개발에 관한 연구(남창우·이민효, 2021; 임정훈, 2016; 홍효정, 2020)로 구분하여 살펴볼 수 있다.

김강희(2020)의 연구에서는 외국인 유학생을 위한 대학교 교양 교과에서 블렌디드 러닝 수업의 효과 및 한계를 분석하여 온라인 강의의 효율성과 상호작용이 이루어지는 오프라인 강의를 병합한 블렌디드 러닝 수업에 대한 효과와 이를 통해 온·오프라인의 한계를 보완할 필요가 있다고 하였다.

김혜미 외(2019)는 블렌디드 러닝과 플립러닝, 테크놀로지를 활용한 영어교육 연구 효과 검증에 관해 연구하였고, 테크놀로지를 활용한 온라인 학습 내용을 오프라인 수업에서 인적 상호작용 과정을 통해 배운 표현 활용이 플립러닝의 영어학습 활동이 흥미와 자신감을 유지하는 중요한 요소임을 밝혔다.

우종정·김보나·이옥형(2009)의 연구에서는 블렌디드 러닝을 혼합방식(mixed mode)과 보조방식(adjust mode)으로 구분하였다. 이때 혼합방식(mixed mode)으로는 온라인과 오프라인 수업방식을 절충하여 활용하는 수업 형태로 다시 수평형과 수직형으로 분류할 수 있다. 수업 시간 중에서 온라인과 오프라인 수업을 분할·운영하는 수평형과 먼저 수업 범위를 분할한 뒤 오프라인과 온라인 수업으로 분리하여 운영하는 수직형 방식을 연구하였다.

또한 대학에서 전통적 면대면 수업을 대안할 수 있는 방법으로 블렌디드 러닝을 활용한 수업에 대한 학생들의 만족도에 관한 연구(최현숙·김경애, 2019), 한국어 교육을 위한 블렌디드 러닝 선행연구 동향 분석(정여훈, 2020) 등의 선행연구들이 대표적이다.

〈표 2-8〉 블렌디드 러닝 관련 주요 연구 동향

구분	학습 형태 활용		학습효과 검증	학습모형 개발	시사점
	블렌디드 러닝	플립러닝			
김강희 (2020)	●		●		- 온라인과 오프라인 강의의 비교를 중심으로 대학 교양 교과 외국인 유학생을 위한 블렌디드 러닝 수업 운영 효과 및 한계 연구
김혜미 외 (2019)	●	●	●		-블렌디드 러닝과 플립러닝, 테크놀로지를 활용한 영어 교육 연구 효과 검증
우종정 외 (2009)	●		●		-대학에서 면대면 수업 대안으로서의 블렌디드 러닝의 수업 효과 검증
임정훈 (2016)		●		●	-대학교육에서 활용 가능한 플립러닝 수업사례 개발 및 적용을 통한 교수학습전략 도출
정여훈 (2020)	●		●		-외국어로서 한국어 교육을 위한 블렌디드 러닝 선행연구 동향 분석
최현숙 외 (2019)	●		●		-기초간호과학 중 블렌디드 러닝 수업에서 자기 조절학습에 미치는 영향요인 및 관계 분석

온라인 수업 방식과 오프라인 수업 방식을 연계한다는 점에서 블렌디드 러닝의 하위개념으로 볼 수 있는 플립러닝은 ‘뒤집다’(flipped)와 ‘학습’(learning)의 의미를 합성해 일반적으로 ‘거꾸로 학습’이나 ‘뒤집어진 학습’으로 불린다.

플립러닝과 전통적 수업을 비교하면 기존의 전통적인 수업은 교실에서 교사 주도의 강의식 수업 이후 학습자들은 교실 밖(가정)에서 학습 내용을 복습하는 과정으로 진행되었다. 그러나 오프라인 학습을 위한 선행학습 차원으로 이루어지는 플립러닝은 ‘러닝’이 의미하고 있는 학습자 중심, 즉 학습자가 수업의 주체가 된다는 의미를 기반으로 교실과 교실 밖의 상황을 역전시켜 교실 밖에서 학습자들이 교수자가 사전에 제공한 학습 콘텐츠를 활용해 자기 주도적으로 학습 후 교실 상황에서는 교수자와 동료 학습자 간 토론, 퀴즈, 프로젝트 활동 등 적극

적인 상호작용과 다양하고 역동적인 활동 또는 응용 및 심화학습으로 구성된다(남선우, 2020). 또한 교사가 사전에 준비한 자료를 통해 학습자들이 가정에서 먼저 선행 강의 학습을 진행하고, 학교에서는 교실에서는 선행학습의 보충·심화 활동으로서 학생 스스로 주어진 문제를 풀어나가고 토의·토론 등 다양한 학습자 중심의 활동들을 통해 새로운 지식을 구성해 나가는 구성주의적 학습법이라고 할 수 있다(남창우·신동민, 2019).

또한 플립러닝은 교실에서 교사의 강의 비중이 현저히 줄어들어 교사는 더 많은 시간을 학생들의 학습을 지도하는데 할애할 수 있다. 학생과 교사 간의 양방향 소통을 가능하게 함으로써 학생들이 학습에 더욱 몰입할 수 있게 하며, 이에 교사는 학생들의 많은 정보와 지식에 대한 이해도를 높이고 새로운 아이디어를 도출할 수 있게 된다(정우진, 2021).

학습자 중심 활동 수업 진행방식이라 할 수 있는 플립러닝은 수업 전 학습자들은 교실 밖의 여러 가지 다양한 매체를 활용하여 학습 내용을 미리 학습한다. 자신의 편의와 학습 수준에 따라 개별적으로 학습함으로써 자기 주도적 학습이 가능하며 수업 시간에 이루어지는 학습 내용과 활동을 보다 쉽게 이해할 수 있어 학생들이 학습에 능동적으로 참여하게 된다. 또한 전통적 학습에서는 물리적 공간인 학교 교실에 가서 수업을 배우기까지의 과정에서 시간이 많이 소모되는 반면, 플립러닝은 코스의 기초 정보를 온라인 강의를 통해 학습자가 원하는 곳에서 바로 습득할 수 있어 접근성이 매우 편리하다는 것이 가장 큰 장점이라 할 수 있다.

이러한 플립러닝을 활용한 수업들은 현재 대학에서 많이 활용되고 있으며, 학업 성취도를 포함하여 플립러닝 안에서 이루어지는 학습자들 간의 상호작용에서 팀워크와 커뮤니케이션 역량을 증가시켜 집단 응집력을 강화시킬 수 있으며, 다양한 학습자의 특성에 맞게 긍정적인 효과에 대해 입증할 수 있는 결과들이 나타나고 있다(남창우·신동민, 2019).

3. 에듀테크(인공지능(AI)), 가상·증강현실(VR·AR)

국내에서는 디지털 미디어가 보편화되기 시작하면서 주입식 교육에서 벗어나 다양한 미디어와 콘텐츠를 통하여 학생들이 자발적으로 참여할 수 있는 에듀테크의 관심도가 증가하였다. 시뮬레이션 기반 교육, 게임 러닝 교육, 모바일 교육은 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 기술 활용, 인지 교육은 인공지능(AI)기술을 활용할 수 있으며, 게임, 클라우드, SNS, AI, 빅데이터 등의 ICT 첨단 기술이 서로 연결되고 융합되어 새로운 형태의 교육 콘텐츠들이 개발되고 있다. 우리나라의 정보통신 기술은 세계적인 수준으로 알려져 있으나, 그동안 선진국에 비해 기술혁신 결과를 교육에 효과적으로 반영하지 못한 것이 현실이다. 교육 혁신을 위한 기술 여건이 무르익었음에도 여전히 전통적인 교육방식에 머물러 있던 학교 현장에서 포스트 코로나 시대에 기술로 교육을 혁신하는 에듀테크가 본격화할 것으로 예측된다(오재호, 2020).

국내 에듀테크 산업 시장도 2014년부터 꾸준한 성장세를 기록하고 있으며, 2020년은 COVID-19 사태로 인한 급격한 성장세로 10조원 가량의 시장 규모를 형성할 것이라고 예상하고있다(조희경·조윤주, 2020).

〈그림 2-1〉 국내 에듀테크 시장 규모



출처 : 조희경, 조윤주(2020)

포스트 코로나 시대 영역별 유망기술 전망을 살펴보면, 교육영역의 유망기술로 실감형(실제로 체험하는 느낌이 나는 유형) 교육을 위한 AI·빅데이터 기반 맞춤형 학습기술, 가상·혼합현실 기술, 원활한 온라인 수업을 위한 대용량 통신기술을 선정하였다. 이는 원격 학습이나 특수교육 분야에서도 활용할 수 있다(배영임·신혜리, 2020). 현재 COVID-19 사태로 인한

여 학교를 등교하지 못하고 홈스쿨링을 통하여 교육을 받고 있는 현상이 늘어나며 자기 주도적인 교육의 필요성이 절실히짐에 따라 에듀테크의 중요성과 그 필요성이 강조되고 있다(조희경·조운주, 2020).

최근 4차 산업혁명 시대와 포스트 코로나 시대로 인해 급격히 온라인화 된 교육환경과 디지털 매체의 발전으로 인한 교육방식의 변화는 전 세계 에듀테크 시장의 규모를 2018년도 1530억 달러에서 2025년도에는 3420억 가량으로 2배 이상 확대될 것이라 전망하고 있으며 학습자 중심의 교육의 질 제고 차원에서 에듀테크의 확산이 가속화되고 있다. 첨단 정보통신 기술(ICT)을 활용해 기존 교육의 문제점 해결을 위해 적극적으로 도입하고 있는 방식을 ‘에듀테크(Edu Tech)’라고 하며 사물인터넷(IoT), 빅데이터(Big Data), 클라우드(Cloud), 모바일(Mobile) 교육에도 적극적으로 활용되고 있다. ICT 기술을 접목하여 새로운 교육법과 서비스를 제공하는 에듀테크(Edu Tech)는 교육(Education)과 기술(Technology)의 합성어로 기술과 교육의 융합으로 정의할 수 있으며, 미국과 유럽 등 교육 선진국을 중심으로 성장해오고 있다. 또한 기존 동영상이나 웹 플래시 기반의 단순하고 일방적인 2차원 교육 콘텐츠를 벗어나 전통적인 교육의 문제점을 보완하기 위해 새로운 네트워크 패러다임과 정보통신기술인 코딩, 증강현실(AR), 가상현실(VR), 3D 등을 결합시킴으로 학습자들에게 보다 사실적이고, 참여적이며 즐거운 교육환경을 제공해줌으로써 기존 교육에 큰 변화와 영향력을 발휘하여 학습자에게는 최적화된 교육 콘텐츠, 인터렉션, SNS 등을 활용하여 학습효과를 더욱 극대화 시킨다(김예슬, 2016).

인공지능(AI)과 빅데이터(big data)를 활용한 에듀테크는 학습자 개인의 학습 상태를 분석 및 진단하고, 클라우드 학습플랫폼을 활용해 온라인상에서 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등을 활용해 학습자 개인에 맞춘 새로운 학습 경험을 제공하게 된다(한상기, 2016).

먼저 인공지능과 빅데이터 분석기술을 활용하면 학습자의 학습패턴과 선수학습 수준을 고려하여 맞춤형 강의를 제공할 수 있으며, 이를 통해 학습자의 성취도와 만족도는 높이고 중도 탈락 위험은 낮출 수 있다. 가상·증강현실 기술을 활용하면 학습에 대한 몰입감을 높일 수 있고 고비용이 수반되는 교육 훈련(예: 대 테러 방호 훈련, 고압가스 안전 점검 교육, 위기 상황에서의 비행 조종 훈련 등)을 안전하게 비용 효과적으로 실시할 수 있다. 또한 블록체인 기술을 활용하면 학습에 따른 보상과 학습 이력 관리에 관한 투명성을 제고 할 수 있게 된다(이지은, 2020). 인공지능 기술은 시간·공간에 제약 없는 맞춤형 교육이 가능하며, 학습자에게 실시간으로 학습 피드백을 제공해준다. 특히, 컴퓨팅 환경 기반의 대화형 상호작용을 가능하게 하는 인공지능 기반의 학습은 소극적 태도의 학습자에게 부담감을 해소하고 정서적인 안정감을 제공하여 학습 참여율을 보다 효과적으로 높여줄 수 있다(정우진, 2021).

다음으로 가상현실 기술을 활용한 학습은 논리적 사고 기능을 적절한 경험을 통해 키워주고, 단순한 지식이나 정보를 습득하기보다는 물리적·논리적·사회적 영역에서의 사고 과정을 촉진 시켜준다. 학습 환경에 대한 현장학습의 한계를 가상현실이 대체할 수 있다고 볼 수 있는데, 가상현실(Virtual Reality: VR)은 사용자에게 실제와 같은 경험을 제공함으로써 물리적 세계가 아닌 곳에서도 현실과 같은 실재감을 제공하여 사용자가 가상현실 세계와 다양하고 원활한 상호작용을 가능하게 하는 기술이다(배재한·노기영 2015). 증강현실(Augmented Reality: AR)은 실제 세계와 가상 세계를 이음새 없이 실시간으로 혼합하여 사용자에게 제공함으로써 사용자에게 보다 향상된 몰입감과 현실감을 제공하며 가상현실과 TV 영상과 같은 현실의 중간에 위치하는 기술이다(장상현 외, 2007). 또한 3차원의 디지털 체험 기술을 제공함으로써 경험 중심의 학습 환경(experiential learning environment) 구성을 지원한다.

에듀테크의 흥미로운 점은 학습자 개별 맞춤형(personalization)과 적응형(adaptive) 학습을 제공하고, 몰입 기술과 게이미피케이션(gamification)을 통해 학습방식의 변화를 가져왔다고 보고 있는데(남선우, 2020), 기존 동영상, 웹 플래시 등 단순하고 일방적인 2차원 교육 콘텐츠를 탈피하고, 학습자 개인에 적합한 맞춤형 교육환경 제공하여 기존 교육에 큰 변화와 영향력 발휘를 기대할 수 있으며, 이는 교육과 기술이 1:1로 만나 하나의 학습 콘텐츠로 학습자들에게 더욱 효과적인 교육을 제공할 수 있게 되었다고 할 수 있다. 에듀테크 매체를 기반으로 한 학습은 자기 주도적 학습 능력 신장과 더불어 협동과제를 통한 협동심 발휘에 있어 의사소통 능력뿐만 아니라 공동체 역량까지 보다 효과적으로 향상시킬 수 있을 것이다. 따라서 학습자들이 능동적인 주체가 되어 지식을 재구성할 수 있는 에듀테크 기반 학습 매체는 이를 통해 새로운 가치를 창조한다는 점에서 교육적으로 활용하였을 때 학습자 동기부여, 흥미 유발, 현존감, 몰입감 등 가상현실, 증강현실, 인공지능과 같은 매체의 특성을 활용하여 학습자 스스로가 지식을 습득하고 창의적인 사고 학습이 가능하며, 스스로 문제를 해결해 나갈 수 있도록 효과를 더욱 높여준다.

이처럼 변화하는 시대에 맞춰 디지털을 활용한 학습에 다양한 긍정적인 효과와 학습자의 흥미를 제고시킬 수 있는 에듀테크에 대해 배영임·신혜리(2020)의 연구에서는 온라인 학습 경험자와 학부모를 대상으로 한 원격 학습에 대한 설문조사에서 원격 학습은 점차 증가할 것이며, 원격 학습 도입 시 에듀테크를 활용하여 학습효과를 향상시키는 것이 중요하다는 응답 결과가 도출되었다. 미래 교육방식으로 원격 학습 도입 전망에 대한 설문에 '점차 증가할 것이다'의 응답이 59.6%로 가장 높았다. 원격 학습 도입 시 학습 콘텐츠에 대해서는 인공지능, 가상·증강현실, 게임 등 에듀테크를 적용해 흥미를 유발시키고 학습효과를 향상 시켜야 한다는 응답이 가장 높게 나타났다. 이처럼 에듀테크를 적용한 교육에 대해 대부분의 응답이 긍정적인 것을 확인할 수 있다.

〈그림 2-2〉 국내 원격 학습에 대한 설문조사 결과



주 : 원격학습에 대한 설문조사는 온라인학습 경험자 187명과 학부모 209명 등 총 396명을 대상으로 진행.

출처 : 배영임·신혜리(2020)

아직 한국에서는 기술 동향의 부족으로 에듀테크를 활용한 교육이 활발하게 이루어지지 않고 있는 실정이나, 2021년 5월 개최된 ‘제18회 대한민국 교육박람회’에서 민간기업의 에듀테크 기술 동향을 살펴보면, 온라인 교육시스템, 코딩 로봇, 스마트칠판, 온라인 교육 녹화를 위한 비대면 촬영 스튜디오, 실내 생활체육 플랫폼, 클라우드 플랫폼, 3D 비대면 화상회의 등 인공지능을 기반한 비대면 원격교육의 플랫폼이 개발되고 있으며, 지자체 차원에서 온라인으로 평생학습을 운영하고 있는 오산시, 수원시, 화성시, 의정부시의 사례를 볼 수 있었다. 특히 의정부시 사례와 같이 교육에 VR 체험을 결합하는 등 교육박람회를 통해 변화하는 교육환경에 맞춰 시도하는 모습을 일부 살펴볼 수 있다.

〈그림 2-3〉 민간 에듀테크 기술 동향 - 3D비대면 화상회의 〈그림 2-4〉 공공영역(의정부시) VR체험



에듀테크에 대해 결과적으로 정리해 보면 첫째, 4차 산업의 주요 기술인 인공지능·빅데이터·가상현실 등을 교육에 관한 학습 매체로 활용한 것이다. 둘째, 이러닝은 시간과 공간에 구애받지 않고 언제 어디서나 효율적으로 학습할 수 있지만, 에듀테크는 교육을 온라인으로 제공할 뿐만 아니라 이를 넘어서 동시에 새로운 학습 경험을 제공한다. 셋째, 이러닝은 우리가 인식하고 있는 인터넷 강의로써 일반적으로 온라인을 통한 학습관리에 있어 동시에 많은 사람들을 대상으로 진행하고 있다. 한편, 컴퓨터나 노트북뿐만 아니라 스마트폰 또는 스마트 TV를 통해 에듀테크는 학습자의 학습효과와 진행 과정, 새로운 학습방식 등의 데이터를 분석하여 1:1 학습이 가능한 지능형 맞춤형 학습이다. 마지막으로 몇 개의 챕터별로 구성된 과정을 순차적으로 학습하는 형태로서 이러닝은 과정 중심의 학습이다. 반면, 콘텐츠 중심의 에듀테크는 주로 단편적인 주제들로 구성된 콘텐츠를 비 순차적으로 학습자가 원하는 대로 학습할 수 있다. 이렇게 이러닝은 전통적인 수업을 온라인으로 그대로 옮겨놓은 수업 형태인 반면, 에듀테크는 4차 산업 기술과 교육이 합쳐져 보다 실감 나는 학습을 위한 새로운 기술이라고 볼 수 있다(정우진, 2021).

제3절 소결

앞서 살펴본 MOOC와 K-MOOC는 개념 그대로 개방성에 기반하여 보다 많은 사람들에게 교육의 기회를 제공하는 목적으로 운영되어왔다. 따라서 다양한 분야에서의 강좌가 개설되어 학습자 수요를 기반으로 자율적으로 수강할 수 있다는 특징이 있다.

또한 공통적인 특징 중 하나는 안정적이고 효율적 운영을 위해 대학이나 기업과의 연계를 통해 학점인정, 일자리 창출 등 학습 이후의 기능을 기반으로 학습자의 학습 동기를 끌어내려 한다는 점이다.

최근에는 JMOOC와 K-MOOC를 중심으로 온·오프라인을 병행하는 수업을 시도함으로써 포스트 코로나 시대에 걸맞으면서도 미래 시대를 준비하는 학습 방법을 추진하고 있다.

이러한 시도는 MOOC의 다양한 한계 중, 자기주도학습에서 오는 학습효과의 미미성, 퀴즈 등의 단편적 평가방식, 일방적으로 진행되는 학습 콘텐츠에 대한 신뢰도 하락 등을 보완할 수 있는 방법이라 할 수 있다.

특히 K-MOOC의 2021년도 운영 방향을 보면, 사회적 이슈 중 하나인 사회적 격차 해소를 위해 모든 사람이 언제 어디서나 학습에 접근할 수 있도록 온라인 학습 방법을 특징적으로 활용하고 있으며, 학습 콘텐츠 측면에서도 학습자 요구에 따른 밀착형 콘텐츠 개발에 노력하고 있다는 점이다. 이것은 포스트 코로나 시대가 가져온 학습자의 관심과 학습 요구의 변화, 학습자 간의 학습 환경, 접근성 차이 등 다양한 문제를 해결하려는 접근 방식에서 시도되고 있다는 점에서 급변하는 환경변화에 주요 방향성을 제시한다는 점에서 의의가 크다.

또한 급변하는 사회변화에 따라 지역 특성에 맞는 콘텐츠 개발과 이를 운영할 수 있는 환경을 마련한다는 것은 더욱 미세하고 촘촘하게 학습 과정 개발에 접근해야 한다는 방향성을 제시해주고 있다는 점에서 시사하는 바가 있다.

한편, 2021년 추진되는 K-MOOC 2.0과 같이, 학습자 맞춤형 강좌 추천, 학습자 이용실적 적립(마일리지)제도 등 학습자 동기부여(국가평생교육진흥원, 2021)를 위한 다양한 국가 정책들은 포스트 코로나 시대가 도래함으로써 학습자들의 변화된 학습 욕구 충족을 위해 이전과는 다르게 추진되는 지점들이 특징적이다.

첫째, 제약이 없는 온라인 공간에서 일반적인 학습자는 자발적으로 학습을 완료하기까지 어려움을 느끼기 때문에 오프라인 학습에 병행하여 참여하여 강제와 구속을 선택할 수 있어야 하므로 온·오프라인 통합 학습이 이루어지게 될 경우, 학습 이수율이나 학습 만족도를 높일 수 있다.

이때 학습 과정이 이루어지는 다양한 공간과 장소에서의 학습 과정(process)이 질적으로

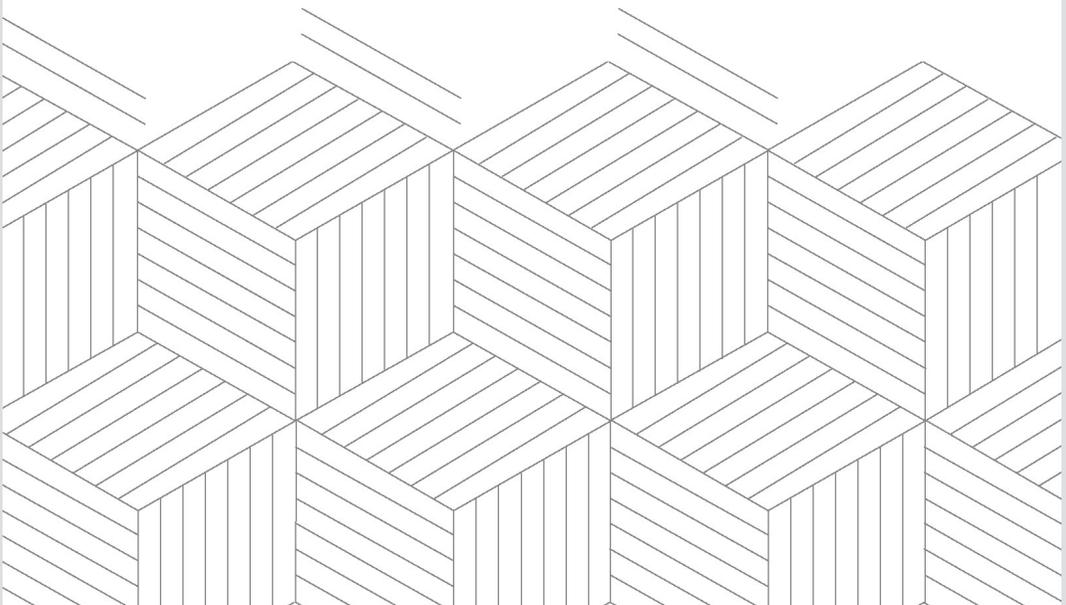
관리될 수 있도록 전문 튜터나 보조교(강)사를 적절하게 배치시키는 것이 적절할 것이다.

둘째, K-MOOC의 지역성에 기반한 학습정책 실현을 위해 일정한 지리적 영역에서 공동체 유대감을 기반으로 상호작용함으로써 공동 가치를 실현하기 위해 지역성에 초점을 맞춘 학습 설계가 필요하다. 이는 특정 영역에서 학습자가 요구하고 주문하는 학습 요구를 분석하고 장·단기적 관점에서 종합적으로 학습 설계가 이루어져야 빠르게 변화하는 학습자 요구에 유연하게 대처할 수 있다.

셋째, 현재 국내 에듀테크 시장은 민간업체를 중심으로 시간·공간 제약에 구애받지 않고 다양한 학습에 적용할 수 있는 기술이 개발·시도되고 있다. 그러나 앞서 온라인 학습에 대한 주된 불만족 이유를 보면, 학습효과의 하락, 소통의 어려움이 가장 높은 비중을 차지하였다. 이는 단순히 학습하는 방법에 대한 기술적 문제가 아니라, 학습 콘텐츠를 학습자에게 깊이 이해시킬 수 있는 방법적 문제에 접근할 필요가 있다. 학습 콘텐츠에 대한 학습이 단순히 온라인 강의가 이루어지는 시간에만 머무르지 않고 학습자 간의 토의·토론 학습의 장으로 확장될 수 있도록 다양한 온(오프)라인상의 커뮤니티 환경을 조성해주고 학습 결과에 대한 피드백이 즉각적으로 이루어져야 할 것이다.

제3장 수원시민자치대학 비대면 학습현황

제1절 비대면 학습현황
제2절 비대면 학습현황 분석 틀



제3장 수원시민자치대학 비대면 학습 현황

제1절 비대면 학습현황

수원시민자치대학은 더 큰 수원 시정혁신단의 100대 과제 혁신 중점 과제 중 하나로, 수원 자치역량 강화교육 추진을 통해 지역사회 발전을 목표로 시작되었으며, 시민자치 교육의 허브(Hub)로서 시민자치 전문 교육기관으로서의 비전을 갖는다. 이를 통해 시민 자치역량 강화, 시민 리더 발굴, 시민 네트워크 구축을 목표로 한다.

이를 위해 체계적인 교육을 통한 시민 리더십 확대, 커뮤니티 리더 양성 및 활동 기반 구축, 사회적 연계망을 통한 시민자치 실현, 교육 생태계 조성을 통한 시너지효과 창출 등 총 4개의 세부 전략을 기반으로 전략적으로 수행하며 시민자치 교육 허브를 목표로 하고 있다.

〈그림 3-1〉 수원시민자치대학 비전, 목표 및 전략



개강 이래 대면 수업으로 진행되어오던 수원시민자치대학 강좌는 COVID-19 이후 변화하는 교육환경에 맞춰 2020년 7월 여름학기부터 현재 2021년 4월 1학기 강좌까지 전면 비대면 과정으로 운영되고 있다. 또한 수원시민자치대학에서는 문자·전화 안내, 카카오톡 오픈채팅방 활용, 온라인 ZOOM을 이용한 강의를 진행하고 있으며, 온라인 학습이 낯설고 생소한 학습자들에게 다양한 학습 안내를 함으로써 온라인 학습 환경을 구축하고 있는 중이다.

2021년 1학기 진행 학습 과정 중 본 연구의 대상으로 선정한 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정과 ‘갈등조정전문가’ 두 학습 과정 모두 100% 온라인 ZOOM을 이용하여 비대면으로 진행되었다.

‘나도 주민자치위원’ 학습 과정은 거주하고 있는 동에 대한 자치활동에 관심이 있으며, 주민자치(회)위원으로 활동하고자 하는 수원 시민들을 대상으로 모집하였다. 2021년 4월부터 6월까지 학습을 진행하였으며, 주민자치회 전환에 따른 실질적 운영내용 습득을 학습 목표로 설정하였다.

‘인권’을 주제로 한 소양 교육을 시작으로 자치분권의 이해, 우수 주민자치회 사례, 민주적 의사결정과 리더십 등의 능력 향상을 위해 7강으로 이루어진 커리큘럼을 바탕으로 진행되었으며, 학습 과정은 비대면 원격수업이라는 학습 환경을 고려하여 수원시민자치대학형 ‘문제 중심학습(Problem-based Learning)모형’을 기반으로 진행되었다. 과정이 끝난 후 참여한 학습자들에게는 거주하는 동에 대해 주민자치회 구성을 위한 다양한 관점에서의 안목 향상과 문제해결력 강화를 기대할 수 있다.

‘나도 주민자치위원’ 학습 과정의 학습 방법으로는 수원시민자치대학형 PBL 모형을 적용하여 학습자가 직접 학습주제(문제)를 선정하고, 이를 해결해 나가는 일련의 과정으로 운영된다. 무엇보다도 교수자가 아닌 학습자 중심으로 과정이 운영된다는 점이 특징적이다. 따라서 학습 커리큘럼 총 7강 중 문제를 파악하고, 학습자 간 아이디어 교류, 확장 등을 통해 문제 해결 전략을 수립하며, 해결해 나가는 과정이 가장 핵심적이라고 할 수 있겠다. 따라서 학습에 있어 이론강의나 정보를 습득하는 이론학습보다는 학습자 간의 토의 및 토론, 현장답사, 브레인스토밍 등을 활용하여 주민 현장의 일선에 있는 주민자치(회)위원 등 학습자 간의 실질적인 경험 바탕의 학습이 이루어진다는 것이 수원시민자치대학만의 유일한 학습 특징이라고 할 수 있는 것이다.

따라서 학습 과정을 수료하게 되면 현재 거주하고 있는 동에서 자치위원으로 활동 하는데 도움이 될 수 있겠다. 이에 수원시에서도 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정을 이수하게 되면 주민자치(회)위원 연임에 가산점을 주는 제도를 실시하고 있다.

〈표 3-1〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 운영내용

구분	내용
학습 과정명	나도 주민자치위원
학습 목표	주민자치회 전환에 따른 실질적 운영내용 습득
학습 대상	거주하고 있는 동에 관심이 있고 자치위원으로 활동하고자 하는 주민
학습 기간	2021. 04. 22. ~ 2021. 06. 10. 매주 (목)
학습 방법	ZOOM을 활용한 비대면 학습(강의+토의+토론)
커리큘럼	1강 : 사전활동(OT) - 소양 교육 : 인권 2강 : 문제의 파악 1 - 학습 목표 설정 및 이해, 자치분권의 이해 3강 : 이론강의 - 우수 주민자치회 사례(나도 통장과정과 통합 진행) 4강 : 문제의 파악 2 - 아이디어 발굴 및 확장 5강 : 전략 수립 - 세부 전략 수립 및 결과 도출 6강 : 문제 해결방안 도출 - 학습 결과 발표 7강 : 이론강의 - 민주적 의사결정과 리더십

출처: 수원시민자치대학 홈페이지

‘갈등조정전문가’ 학습 과정은 갈등과 조정에 관심이 있는 수원 시민들을 대상으로 모집하였다. 2021년 4월부터 5월까지 학습을 진행하였으며, 자신과 다른 의견과 가치관을 가진 사람들과 서로 존중하며 함께하는 협동적 리더십 습득을 학습 목표로 설정하였다.

평화적 갈등 해결 이해 과정을 시작으로 갈등 분석의 필요성 및 방법, 의사소통의 방법 및 중요성, 공동체적 갈등 예방과 해결시스템 구축 방법 모색 능력 향상을 위해 7강으로 이루어진 커리큘럼을 바탕으로 진행되었으며, 학습 과정은 온라인 ZOOM 안에서 소회의실을 이용하여 학습자들 간의 상호작용이 보여질 수 있는 토의·토론형 수업이 이루어졌다. 학습 종료 후, 참여한 학습자들에게는 중립적 조정자의 역할과 기술을 이해하여 지역사회의 평화적 갈등 해결의 역량 향상을 기대할 수 있다.

‘갈등조정전문가’ 학습 과정은 지역에서 실질적으로 갈등 상황을 해결할 수 있는 전문가 양성을 목적으로 학습 과정 진행에 있어서도 다양한 갈등 상황에 대한 역할 놀이, 실습 중심의 학습 진행을 통해 실무경험을 높이도록 하고 있다. 따라서 학습에 있어 이론보다는 실질적인 사례에 접근하는 방법, 구체적인 상황에서 조정자 역할 수행, 학습자 간 다양한 가상 상황을 만들고 이를 해결해가는 일련의 절차를 실습하는 과정이 핵심이라고 할 수 있다.

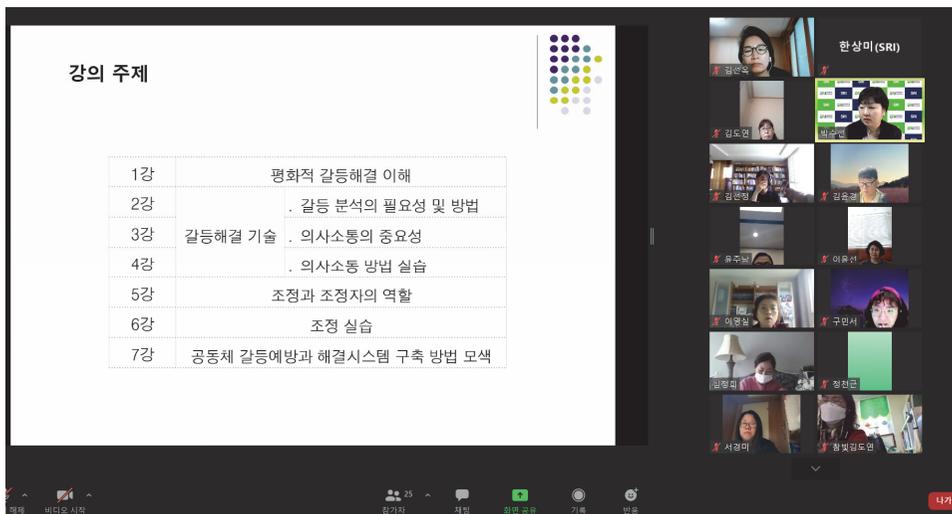
〈표 3-2〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 운영내용

구분	내용
학습 과정명	갈등조정전문가
학습 목표	- 자신과 다른 의견의 가치관을 가진 사람들과 서로 존중하며 함께하는 협동적 리더십 습득 - 중립적 조정자의 역할과 기술을 이해하여 지역사회 의 평화적 갈등 해결의 역량 향상
학습 대상	갈등과 조정에 관심이 있는 수원 시민
학습 기간	2021. 04. 13. ~ 2021. 05. 25. 매주 (화)
학습 방법	ZOOM을 활용한 비대면 학습(강의+토의+토론)
커리큘럼	1강 : 마음 열기 - 평화적 갈등 해결 2강 : 갈등 해결 기술 - 갈등 분석의 필요성 및 방법 3강 : 갈등 해결 기술 - 의사소통의 중요성 4강 : 갈등 해결 기술 - 의사소통 방법 실습 5강 : 역할 습득 - 조정과 조정자의 역할 6강 : 실습 - 조정 실습 7강 : 적용 - 공동체적 갈등 예방과 해결시스템 구축 방법 모색

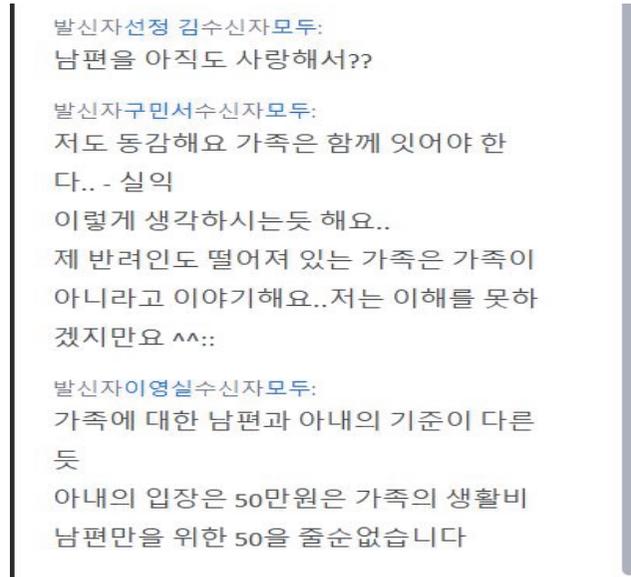
출처: 수원시민자치대학 홈페이지

본 연구 대상인 두 학습 과정 모두 〈그림 3-2〉와 같이 공통적으로 강의에 대한 전반적인 내용에 대해 온라인 ZOOM 내 기능을 활용하여 학습 과정을 운영하였으며, 주된 교수자-학습자, 학습자-학습자 간 의사소통 방법으로 〈그림 3-3〉과 같이 온라인 ZOOM 내 채팅방을 활용하여 질의·응답에 대한 상호작용이 이루어졌다.

〈그림 3-2〉 ZOOM을 활용한 온라인 학습 환경



〈그림 3-3〉 ZOOM을 활용한 온라인 학습 환경 내 채팅 기능



온라인 ZOOM 내 다양한 기능을 활용하여 교수자와 학습자 간 상호작용을 통한 강의를 진행하였으나, 기존의 대면 강의 형식을 비대면이라는 기능적인 방법으로 바꾸어 진행하는 것에 그쳤으며, 실제 비대면 학습 환경에 맞는 학습 설계와 학습방식이 온전히 변했다고 볼 수 없다.

실제 비대면 학습 환경을 적극적으로 시행하고 있는 대학에서도 이러한 문제들을 찾아볼 수가 있는데, 온라인 강의에 익숙하지 않은 교수들이 제대로 강의를 진행하지 못하거나 강의 자료만 올려놓고 출석은 퀴즈로 내겠다고 하는 경우, 심지어 교수자가 16년 전 사설 업체에 올린 강의 영상을 전공 수업으로 대체해서 논란을 일으키기도 했다(정창권·윤종선, 2020).

수원시민자치대학의 학습 환경도 방법적인 전환만 이루어진 상태로, 현재 비대면 학습 환경에 맞추어 학습구조나 내용, 방법이 변화되거나 온라인 학습 환경을 새롭게 구축하였다고 보기는 어렵다.

제2절 비대면 학습현황 분석 틀

본 연구대상 학습 과정인 ‘나도 주민자치위원’, ‘갈등조정전문가’ 학습 과정을 분석하기 위한 연구 방법으로 참여관찰, 학습자 설문, 학습자 및 교수자 심층 인터뷰를 각각 실시하였다.

연구 방법 추진 시기는 학습이 진행되는 과정 중에 참여관찰을 가장 먼저 실시하였으며, 학습 과정이 모두 종료된 후에 학습자 전원 대상으로 설문 평가를 실시하였다. 이후, 일부 학습자와 교수자 대상 심층 인터뷰를 실시하여 최종 분석 결과를 도출하였다.

〈표 3-3〉 비대면 학습 과정 연구 방법 추진 일정

연구 방법	대상	진행날짜	진행 방법
참여관찰	학습 과정 이수자	학습 과정 진행 중	온라인 ZOOM 수업 연구자 직접 참여관찰
학습자 설문 평가	학습 과정 이수자	학습 과정 종료 후	온라인 설문조사
학습자 심층 인터뷰	각 학습 과정별 이수자 2인 선발	학습 과정 종료 후	온라인 ZOOM 활용 개별 인터뷰
교수자 심층 인터뷰	각 학습 과정 교수자	학습 과정 종료 후	서면 인터뷰

첫째, 참여관찰은 온라인에서 진행되는 학습에 연구자가 직접 참여하여 수업 진행 내용 및 방법을 관찰하였고, 교수자와 학습자들이 어떻게 온라인 학습환경 내에서 상호작용하는지에 주목하였다.

참여관찰 분석 틀은 수업 준비 및 안내 4개 영역, 수업 진행 10개 영역, 학습과제 수행, 학습발표, 학습 성찰 각각 4개 영역, 마지막으로 기타 3개 영역으로 분석하였다.

참여관찰 결과, 시간·공간의 자유로움이 있지만 온라인 학습 환경에 익숙하지 않은 학습자들이 많았던 것이 특징적이었다. 또한 온라인 학습에 필요한 사전 OT가 이루어지지 않아 ZOOM 기능 활용을 어려워하는 학습자가 다수였다. 이에 학습 진행 중 마이크가 켜져 있어 수업 외적으로 소음이 들리거나, 음소거 기능, 카메라 기능 등을 활용하지 못한 학습자의 학습 참여가 더뎠다.

한편, 온라인 ZOOM 내 채팅방 기능을 활용하여 학습에 대한 성찰을 채팅방을 통해 의견을 공유함으로써 타 학습자와의 소통이 가능하였지만, 소통을 하는 소수의 학습자들 간의 상호작용이 대부분이었으며 이는 학습에 참여한 모든 학습자 간의 충분한 라포(Rapport)형성이 되었다고는 보기 어렵다.

학습과제는 거의 매 주차별로 주어졌으며, 학습자는 학습과제 수행을 통해 학습한 내용에 대해 다시 한번 복습할 수 있었고 과제를 발표하고, 피드백(feedback)을 받기 위한 차후 수업 참여의 유도역할을 하였다. 피드백은 차주에 교수자가 학습자의 학습과제 발표에 대해 피드백하였으며, 이 과정에서 교수자 및 학습자 간 상호작용이 원활하게 이루어졌고 소통 또한 활발하게 이루어졌다고 볼 수 있다. 하지만 과제를 수행 한 모든 학습자의 과제에 대해서 피드백이 진행된 것이 아니라 수업 시간상 소수 학습자의 학습과제만 수업 중에 피드백을 받을 수 있었으며, 또한 학습과제의 수행에 대해서는 학습자 개인별로 학습과제 수행 여부 확인 및 공유가 어려웠다는 단점이 있었다.

〈표 3-4〉 참여관찰 분석 틀

1	2	3	4	5	6
수업 준비 및 안내	수업 진행	보조교사 역할	학습과제 제출	과제 발표	수업 평가
학습자 사전공지	교수자 실시간 강의 전달 정도	퍼실리테이션 (조별 토의 시)	학습과제 유·무	발표 의지	마지막 차시 (간담회 등)
강의자료 준비	학습자 이해정도 자료공유시스템				학습과제 난이도
학습 과정 일정 안내	교수자·학습자 간 소통 정도 교수자·학습자 상호작용	학습일지 작성 및 공유	학습과제 수행 정도	발표 효과	
온라인 학습환경	학습자·학습자 상호작용 학습자 활동(토의, 토론 등)				기타
기타	질의·응답 피드백				

둘째, 학습에 참여한 학습자 전원을 대상으로 학습 과정 종료 후 설문 평가를 실시하였다.

학습자 대상 설문 평가는 학습 시작 전 학습 준비상황, 100% 온라인 학습 진행방식, 학습 콘텐츠 및 학습 방법에 대한 만족도 등에 대한 부분과 향후 학습 추진방식에 대해 묻는 부분으로 구분하여 조사하였다.

설문 평가는 사후 설문으로 학습 과정이 모두 종료된 시점에 문자를 통해 학습자들에게 설문 참여 링크를 공유했으며, ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정은 28명의 수강자 중 11명이 응답에 참여하여 유효 설문 39%, ‘갈등조정전문가’ 학습 과정은 21명의 수강자 중 14명이 응답에 참여하여 유효 설문 66%로 두 개의 학습 과정에서 총 25명이 설문에 참여하였다.

설문 평가 내용 구성은 학습 일반에 관한 내용 4문항, 학습계획 및 공지 등 학습 준비 3문

항, 온라인 진행방식 5문항, 학습 콘텐츠, 학습 방법의 만족도 9문항, 향후 학습추진방식 9문항, 개인의 일반적 내용 5문항으로 총 35개 문항으로 구성하여 실시하였다.([부록 1] 참조).

〈표 3-5〉 학습자 설문 평가 구성 내용

학습 일반	
설문 내용	평가방식
학습에 대한 관심 정도	5점 척도
온라인 학습을 위한 접근성	5점 척도
온라인 플랫폼(Zoom)을 활용한 회의 또는 교육에 참여해 본 경험 여부	예, 아니오
학습 과정을 통해 얻고자 하는 것	객관식 5문항
학습계획 및 공지 등 학습 준비	
설문 내용	평가방식
온라인 학습을 위한 안내 및 준비	5점 척도
온라인 학습 게시 및 운영에 대한 안내 및 공지	5점 척도
온라인 학습을 위한 사전에 학습 환경 구축	5점 척도
온라인 학습 진행방식	
설문 내용	평가방식
온라인 학습의 가장 어려운 점	주관식
온라인 학습 진행 시 가장 문제가 되었던 점 (복수 응답 가능)	객관식 6문항
전면 온라인 학습에 대한 긍정적인 측면	주관식
전면 온라인 학습에 대한 부정적인 측면	주관식
온라인 강의자료 중 학습에 가장 도움이 되었던 것	주관식
학습 콘텐츠, 학습 방법 등 만족도	
설문 내용	평가방식
전면 온라인 학습에 대한 만족	5점 척도
전면 온라인 수업에 따라 학습주제(학습 목표)에 대한 이해	5점 척도
전면 온라인 수업이 자기 주도적 학습에 도움 여부	5점 척도
교수의 직접 강의와 비교할 때, 온라인 학습의 학습 내용 이해에 대한 효과	5점 척도
온라인 학습에서 학습자 활동(토의, 토론 등)이 잘 이루어진 여부	5점 척도
온라인 학습에서의 질의·응답/피드백이 잘 이루어진 여부	5점 척도
온라인 학습에서의 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용 여부	5점 척도
제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였다.	5점 척도
학습 참여 이후, 온라인 학습에 대한 진입장벽은 완화되었다.	5점 척도
향후 학습추진 방식	
설문 내용	평가방식
추후 전면 온라인 진행 시 선호 방식	객관식 3문항
실시간 온라인 수업 시 선호하는 학습 시간대	객관식 4문항
온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점	객관식 5문항
코로나 상황 이후에도 100% 온라인 학습에 동의한다.	5점 척도
코로나 상황 이후에도 100% 오프라인 학습에 동의한다.	5점 척도
코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다.	5점 척도
코로나 상황 이후 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어 질 때 온라인 학습으로 적합한 내용	객관식 5문항
코로나 상황 이후 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어 질 때 오프라인 학습으로 적합한 내용	객관식 5문항
학습 과정 추진에 대한 기타 의견	주관식
개인의 일반적인 내용	
설문 내용	평가방식
연령, 성별, 거주지역, 직업	주관식
수원시민자치대학 타 학습 과정 수강 유무	예, 아니오

셋째, 학습 과정 종료 후, 학습 과정 내 2인씩 선정하여 학습자 심층 인터뷰를 실시하였다. 설문 평가 진행 시, 학습자는 부분적으로 느낀 것 외에 일반적으로 긍정적으로 평가한다는 연구 결과가 있다. 김수진·강희경(2013)의 연구를 보면, PBL에서 관대화의 경향과 동료평가가 갖는 익명성에 따라 동료평가 점수가 다른 평가점수보다 높은 것에 그 원인이 있다 하였으며, 익명이 보장되고 비밀이 지켜진다고 믿는 경우 평가에 참여하는 학습자가 편안함을 느껴 동료들의 점수를 후하게 주었을 가능성이 있다는 하였다. 따라서 전체 학습자 대상 설문 평가 외에 학습 과정별로 소수의 학습자를 대상으로 심층 인터뷰를 통해 설문 평가 결과에 대한 확인 및 심층 분석하고자 하는 내용 등을 추가로 실시하였다.

학습자 심층 인터뷰 진행은 각 학습 과정별로 강의를 수료한 학습자 중 학습에 자발적으로 2회 이상 발표를 하거나 토의·토론과 과제 수행에 적극적으로 참여하고, 높은 수업 참여율을 나타낸 학습자를 2명을 각각 선발하여 진행하였다. 그 이유는 학습자 대다수가 참여한 설문 평가 결과와 학습자 심층 인터뷰에서 응답 된 결과와의 공통점과 차이점을 분석하여, 보다 신뢰도 높은 결과를 도출할 수 있기 때문이다.

심층 인터뷰 참여자를 선발하는 과정에서 학습자에게 심층 인터뷰에 대한 충분한 목적 설명과 참가 가능 여부를 확인하였으며, 참가 가능 여부를 확인한 후, 인터뷰 진행 전 개인정보 활용동의서와 연구참여동의서([부록 2] 참조)를 받았다. 심층 인터뷰는 온라인 ZOOM을 활용하였으며, 인터뷰 진행은 인터뷰에 참여하는 학습자가 원하는 날짜와 시간에 맞추어 진행하였다([부록 3] 참조).

또한 인터뷰가 진행되는 자료에 대해 진행 전 인터뷰 참여자의 사전 동의를 얻어 녹화하였으며, 도입에서 연구자 소개와 함께 인터뷰 목적에 대해 다시 한번 설명하였다.

심층 인터뷰 내용으로는 학습 동기, 학습 경험, 학습 만족도, 학습보완사항에 대해 질문하였으며, 약 60분 동안 진행되었다.

넷째, 각 학습 과정별 교수자 심층 인터뷰 진행은 담임 교수의 비대면 학습 과정에 대한 객관적인 평가를 위해 실시하였다. 각 학습 과정이 끝난 직후 교수자의 이메일로 개인정보활용동의서와 연구참여동의서, 심층 인터뷰지를 전송하여 서면으로 진행하였으며, 교수자 인터뷰 내용은 교육과정과 교육 운영 전반에 대한 내용과 학습보완사항으로 구성하였다([부록 4] 참조).

〈표 3-6〉 학습자 심층 인터뷰 구성 내용

구분	개방형 질문
인터뷰 대상자 인적 사항	- 성명, 연령, 성별, 거주지역(구, 동) - 수원시민자치대학 타 학습 과정 수강 유·무
학습 동기	▷학습 과정 수강 동기는 무엇입니까? ▷학습을 통해 얻고자 하는 것은 무엇입니까?
학습 경험	▷온라인 학습에서의 학습 콘텐츠는 어떤 부분이 유익하였습니까? ▷온라인 학습에서 교수자와 학습자 간의 의사소통, 상호작용은 어떤 방식으로 이루어졌습니까? ▷온라인을 활용한 학습방식의 장·단점은 무엇이라고 생각하십니까? ▷온라인 학습에서 가장 유익했던 활동은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까? ▷온라인 학습에서 가장 불필요했던 활동은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까?
학습 만족도	▷온라인 학습을 통한 결과는 유익하였습니까? ▷타인에게 해당 과정을 추천할 의향이 있으십니까? ▷향후 온라인을 활용한 수원시민자치대학의 타 과정을 수강할 의향이 있으십니까?
학습 보완사항	▷온라인 학습 과정에서 보완되어야 할 부분이 있다면 무엇입니까? ▷온라인과 오프라인 수업이 병행된다면, 각각 중점을 두어 진행해야 할 부분은 무엇입니까?

〈표 3-7〉 교수자 심층 인터뷰 구성 내용

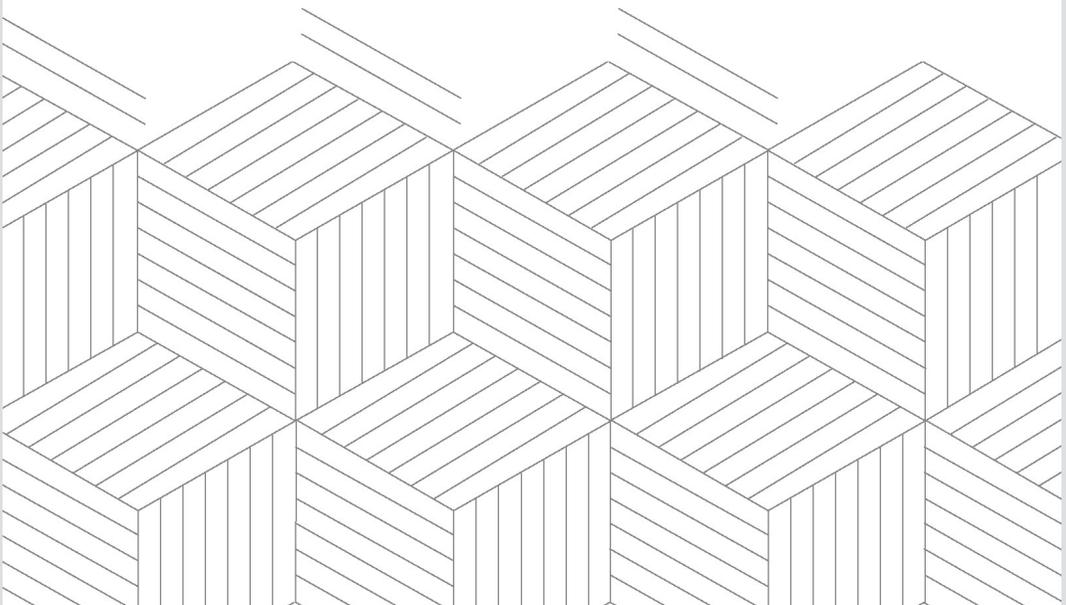
구분	개방형 질문
인터뷰 대상자 인적 사항	▷인터뷰 대상자 일반 인적 사항 -성명, 연령, 성별 -수원시민자치대학 타 학습 과정 교수(教授) 유·무
교육과정 전반	▷학습 진행은 어떻게 이루어졌습니까? -수업 방법 전반(강의, 조별 토의, 발표 등), 학습과제 지시 등 ▷학습자의 태도는 적극적이었습니까? -토의, 실습 등 학습 상호작용 전반 ▷조별 토의, 발표 등 학습자의 참여가 잘 이루어졌습니까? ▷온라인 학습 진행 시 가장 필요한 활동은 무엇이고 그 이유는 무엇입니까? ▷온라인 학습 진행 시 가장 불필요한 활동은 무엇이고 그 이유는 무엇입니까?
교육 운영 전반	▷온라인 학습방식 진행은 어떠하였습니까? -장·단점, 어려운 점 등 ▷온라인 학습방식에 대한 학생들의 집중도나 이해도는 어떠하였습니까? ▷온라인 학습방식에서 학습자료, 교재는 어떻게 제시하였으며, 운영에 적절하였습니까? 그렇지 않다면 이유는 무엇입니까? ▷온라인 학습방식에서 담임 교수와 보조교사 간의 역할 차이는 무엇이라고 생각하십니까? ▷온라인 학습방식이 계속되기를 희망하십니까?
학습 보완사항	▷학습 과정에서 보완되어야 할 부분이 있다면 무엇입니까? -학습 환경, 학습 내용, 수업 방식(온라인과 오프라인 병행 등), 수업 시간 등 ▷향후 동일 학습 과정이 개설된다면, 수업 방식은 구체적으로 어떻게 운영되기를 바라십니까? -전면 온라인, 온오프라인 병행 등

제4장

비대면 학습결과 분석 및 학습모형 개발

제1절 비대면 학습결과 분석

제2절 비대면 학습모형 개발



제4장 비대면 학습결과 분석 및 학습모형 개발

제 3장에서는 수원시민자치대학 비대면 학습 운영환경과 연구 방법(참여관찰, 학습자 설문, 학습자 심층 인터뷰, 교수자 심층 인터뷰)별 분석 틀을 살펴보았다. 제 4장에서는 전체 학습자 대상으로 실시한 설문 평가 결과와 학습자 및 교수자 심층 인터뷰 실시 결과 내용을 중심으로 비대면 학습 결과를 종합 분석하였다.

제1절 비대면 학습결과 분석

1. 학습자 설문 평가

(1) ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정

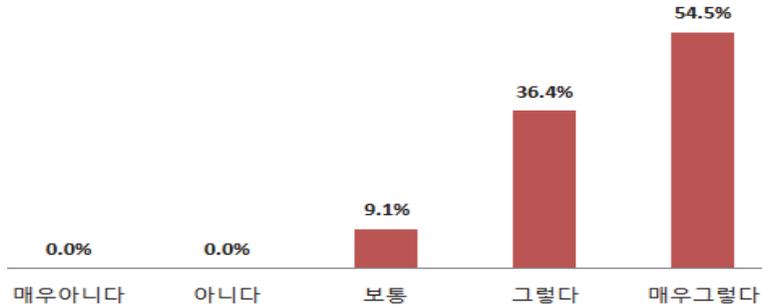
■ 학습 일반에 관한 문항

‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 학습자는 50대(55.0%)가 가장 많았으며, 60대 이상(36.0%), 40대(9.0%) 순으로 나타났다. 학습자 성별은 남성(64%), 여성(36%)의 비율로, 남성이 해당 학습 과정에 관심이 더 많은 것으로 볼 수 있다.

수원시민자치대학에서 운영하는 타 학습 과정 수강 유·무는 73%가 없다, 27%가 있다 로 응답한 것으로 보아 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정에 참여하는 학습자들은 비대면으로 진행되는 학습 과정에 처음 참여한 학습자들이 많다는 결과로 볼 수 있다.

‘학습 과정과 같은 분야에 관심이 많은지’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(54.5%), 그렇다(36.4%)로 긍정적으로 응답하였으며, 이는 학습자가 학습 과정을 선택할 때 관심 있는 분야를 지원하고 선택한다는 결과로 볼 수 있다.

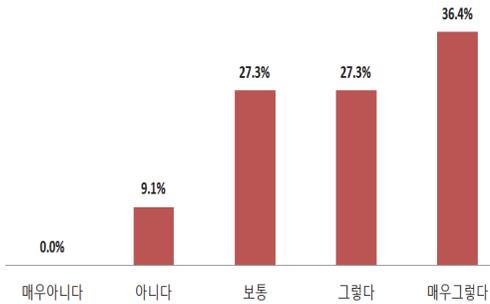
〈그림 4-1〉 ‘나도 주민자치위원’ 1-1번 문항 결과
학습과정과 같은 분야에 관심이 많다



‘온라인 학습을 위한 접근성’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(36.4%), 그렇다(27.3%)로 학습자 대부분이 자치분야에 대한 관심이 높게 나타났으며, ‘온라인 플랫폼 교육 참여 유·무’에 대한 질문에서는 있다(73%), 없다(27%)로 학습자 대부분이 온라인 학습에 참여한 것으로 나타났다. 아직 비대면 온라인 학습 환경에는 익숙하지 않을 수 있으나, COVID-19로 인해 계속적으로 비대면으로 진행되는 학습상황 속에 학습자들은 비대면 학습에 적응하며 참여하고 있는 결과로 볼 수 있다.

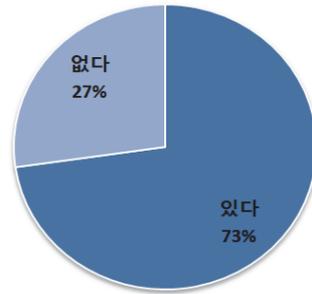
〈그림 4-2〉 ‘나도 주민자치위원’ 1-2번 문항 결과

온라인 학습을 위한 접근성(기자재 준비, 컴퓨터 활용능력 등이 좋다)



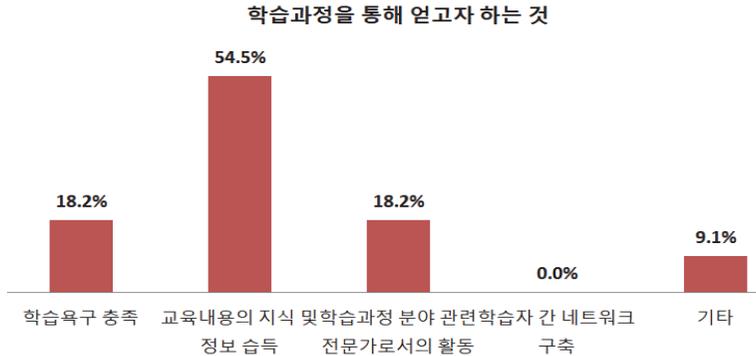
〈그림 4-3〉 ‘나도 주민자치위원’ 1-3번 문항 결과

온라인 플랫폼 교육참여 유무



‘학습 과정을 통해 얻고자 하는 것’에 대한 질문에서는 교육내용의 지식 및 정보습득이 54.5%로 가장 높았고, 학습 욕구 충족, 학습 과정 분야 관련 전문가로서의 활동이 18.2%로 동일하게 응답하였다. 앞서 설명했듯이 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정은 거주하고 있는 동네에 대한 자치활동에 관심이 있는 학습자가 대부분으로 학습을 통해 주민자치회 실질적 운영에 필요한 내용과 지식 및 정보의 습득을 하고자 하는 응답 결과를 뒷받침한다.

〈그림 4-4〉 '나도 주민자치위원' 1-4번 문항 결과

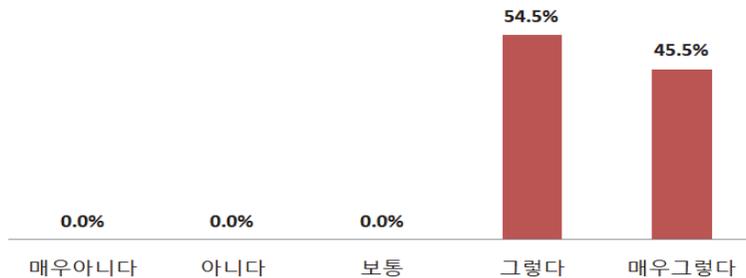


■ 학습계획 및 공지 등 학습 준비에 관한 문항

‘온라인 학습을 위한 준비’에 대한 질문에서는 대부분이 긍정 또는 매우 긍정적으로 응답하였으며, 이는 학습 과정에 참여하는 대부분의 학습자들은 온라인 학습 참여에 있어 사전 준비가 되어있다는 결과로 볼 수 있다.

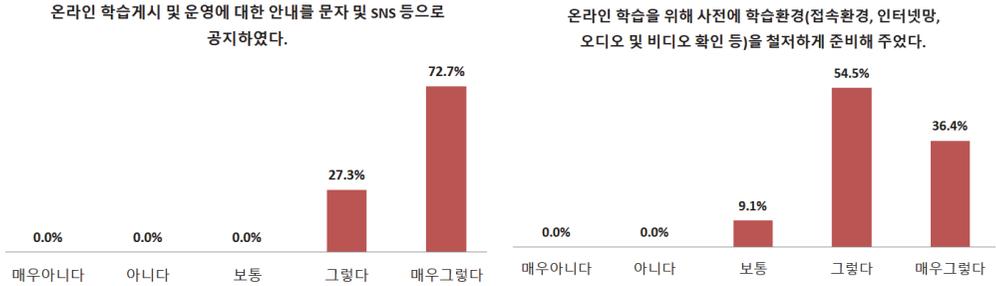
〈그림 4-5〉 '나도 주민자치위원' 2-1번 문항 결과

온라인 학습을 위해 안내, 강의자료준비, 학습컨텐츠 등이 잘 준비되었다



‘온라인 학습게시 및 운영 안내’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(72.7%)와 그렇다(27.3%)로 응답하였으며, ‘온라인 학습을 위한 학습자 사전 학습 환경 준비’에 대한 질문에서는 그렇다(54.5%)와 매우 그렇다(36.4%)로 응답하였다. 학습에 대한 안내는 주차별 학습 과정이 시작되기 30분 전 카카오톡 오픈 채팅방을 통해 학습자들에게 학습 참여에 대한 공지를 하였으며, 그 외 학습에 대한 일반적인 공지 사항도 카카오톡 오픈 채팅방과 문자를 통해 이루어졌기 때문에 학습자들은 온라인 학습 과정이 진행되는 과정에서의 안내를 잘 받았다고 할 수 있다.

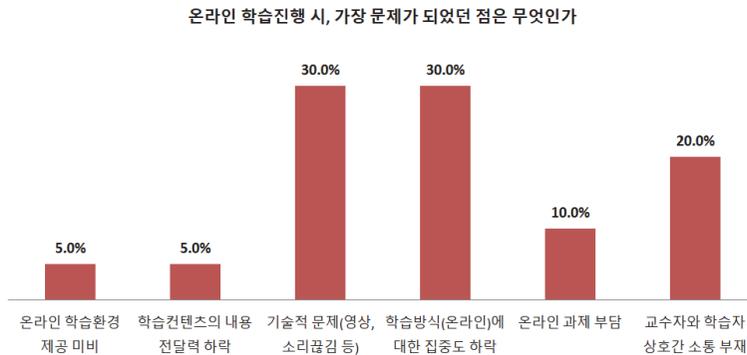
〈그림 4-6〉 ‘나도 주민자치위원’ 2-2번 문항 결과 〈그림 4-7〉 ‘나도 주민자치위원’ 2-3번 문항 결과



■ 온라인 학습 진행방식에 관한 문항

‘온라인 학습 진행 시 가장 문제가 되었던 점’에 대한 질문에서는 기술적 문제와 온라인 학습방식의 집중도 하락에 대한 응답이 30%로 동일하게 나타났으며, 교수자와 학습자 상호 간 소통 부재가 20%의 응답 결과로 나타났다. 이는 대면 수업에 익숙하며 온라인 학습 환경에 아직 친숙하지 않은 학습자들의 학습 진행에 대한 어려움과 고충들을 추후 어떻게 해결해 나갈 것인지 대책을 마련해야 하는 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-8〉 ‘나도 주민자치위원’ 3-2번 문항 결과

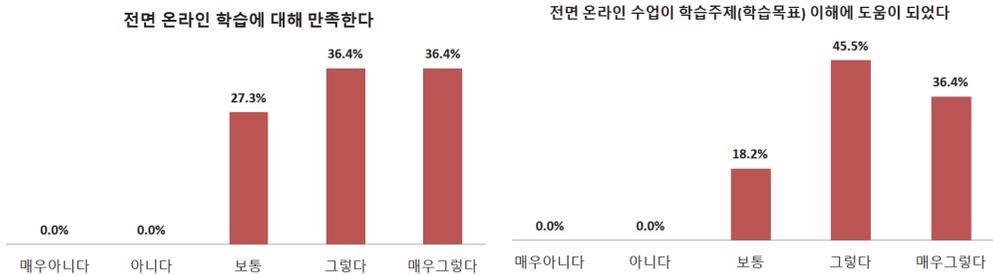


■ 학습 콘텐츠, 학습 방법 등 만족도에 관한 문항

‘전면 온라인 학습에 대한 만족’에 대한 질문에서는 긍정과 매우 긍정에 대한 응답이 동일하게 나타났으며, ‘전면 온라인 수업이 학습주제 이해에 대한 도움’에 대한 질문에서는 그렇다(45.5%), 매우 그렇다(36.4%), 보통(18.2%) 순으로 응답하였다. 두 질문에 대한 긍정적인 응답은 처음에는 낯설게 느껴졌던 온라인 학습에 점차 적응해가고 만족해 가는 결과로 볼 수 있다. 실제 학습자 심층 인터뷰 중에서는 ‘온라인으로 진행되지 않았다면 참여할 수 없었다’.

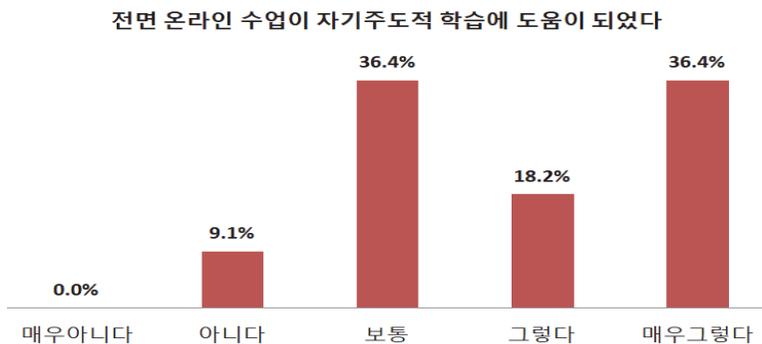
‘일정한 시간과 학습 장소에 와야 한다는 부담이 없었다’라는 인터뷰 응답 결과도 있었다.

〈그림 4-9〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-1번 문항 결과 〈그림 4-10〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-2번 문항 결과



‘전면 온라인 수업이 자기 주도적 학습에 도움’에 대한 질문에서는 보통 이상으로 긍정적인 응답을 하였으나 매우 그렇다와 보통의 응답이 동일하게 나타난 것으로 보아 학습자 간의 편차가 있었음을 알 수 있다. 실제로 참여관찰에서는 학습자에게 주어진 과제를 수행한 학습자의 비율이 높지 않았으며, 출제된 과제에 대한 발표를 진행하는 수업에서는 과제를 수행한 소수의 학습자만 수업에 참여하는 양상을 볼 수 있었다. 이는 실제 대면 수업과 온라인 진행 수업의 상대적으로 다른 학습 분위기와 이에 따른 학습자의 학습 태도의 차이가 있다는 것을 알 수 있다.

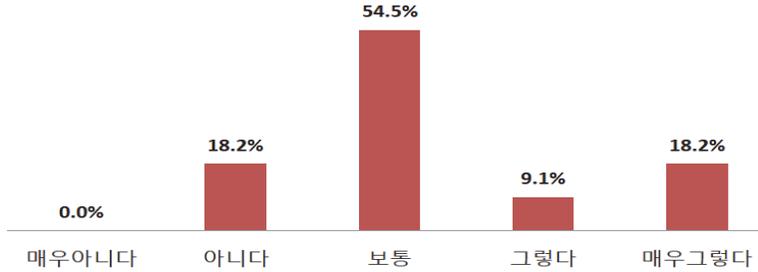
〈그림 4-11〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-3번 문항 결과



‘대면 강의와 비교 시 온라인 학습이 학습 내용을 이해하는데 효과적인가’에 대한 질문에서는 과반수 이상이 보통이다(54.5%)라고 응답하였으나, 아니다(18.2%)의 일부 부정적인 응답이 있는 것으로 보아 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정에서 100% 온라인 진행 강의는 학습자

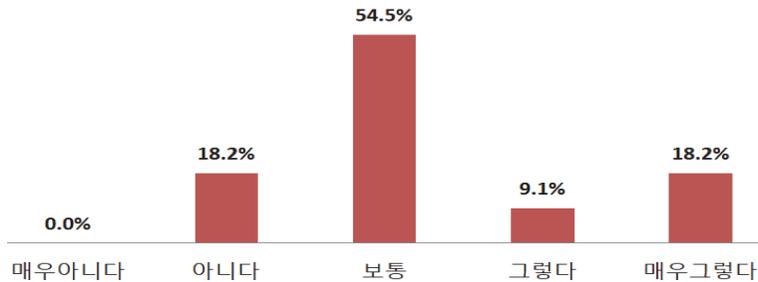
가 학습 내용을 이해하는데 어려움을 느낀 것을 알 수 있다.

〈그림 4-12〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-4번 문항 결과
교수의 직접 강의와 비교할 때, 온라인 학습이 학습 내용을 이해하는데 효과적이었다



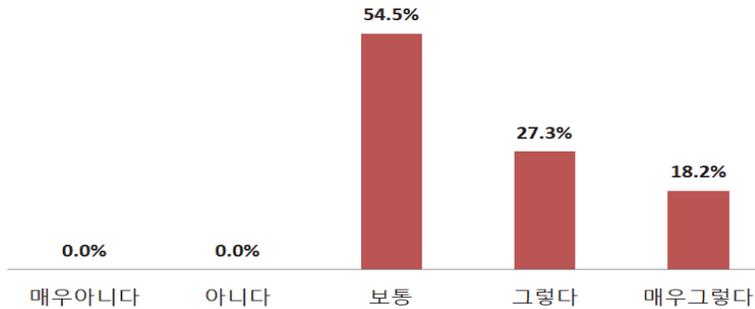
‘온라인 학습에서 학습자 활동이 원활하게 이루어졌는가’에 대한 질문에서는 보통(54.5%)으로 응답하였고, 매우 그렇다와 아니다가 18.2%로 동일하게 응답 된 것으로 보아 이는 학습자 간의 활동 편차가 크게 있었던 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-13〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-5번 문항 결과
온라인 학습에서 학습자 활동(토의, 토론 등)이 원활하게 이루어졌다



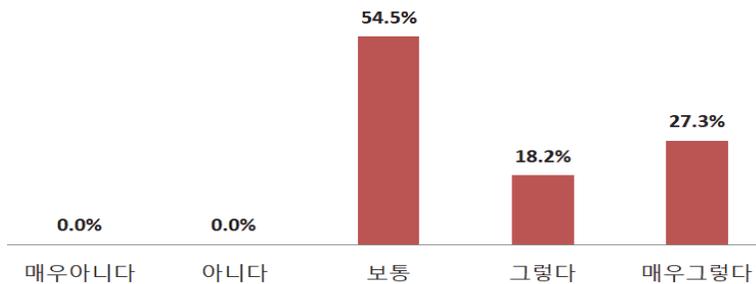
‘온라인 학습에서 질의·응답/피드백은 잘 이루어졌는가’에 대한 질문에서는 보통(54.5%), 그렇다(27.3%), 매우 그렇다(18.2%) 순으로 응답하였으며 이는 대면 수업에서는 익숙하였던 질문과 피드백 과정들이 비대면 학습 환경에서도 대면 수업과 동일하게 잘 이루어졌는지 학습자들 스스로에게도 확인이 필요한 사항으로 볼 수 있다.

〈그림 4-14〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-6번 문항 결과
 온라인 학습에서의 질의응답/ 피드백은 잘 이루어졌다



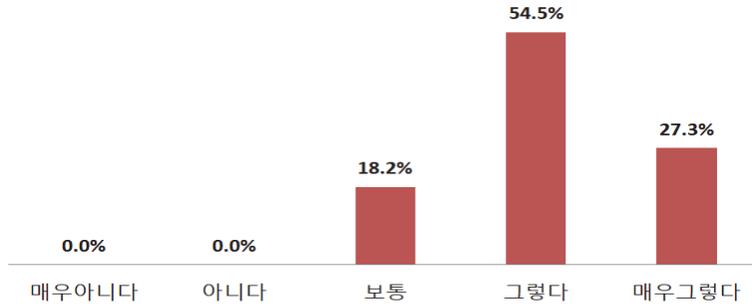
‘온라인 학습에서 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용은 활발하게 이루어졌는가’에 대한 질문에서는 보통(54.5%), 그렇다(18.2%), 매우 그렇다(27.3%) 순으로 응답하였다. 참여관찰을 통해 관찰한 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정은 온라인 수업 진행 안에서 손들기, 질문하기, 답변하기 등을 활용하였으며, 이는 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 사이의 상호작용이 잘 이루어졌다고 판단할 수 있었다.

〈그림 4-15〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-7번 문항 결과
 온라인 학습에서의 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용은
 활발하게 이루어졌다



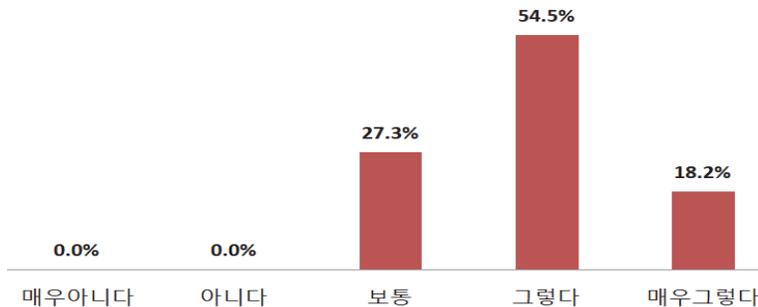
‘제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였는가’에 대한 질문에서는 그렇다(54.5%), 매우 그렇다(27.3%), 보통(18.2%) 순으로 응답하였다. ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정의 학습 자료는 커리큘럼에 따라 제작한 PPT 자료를 소책자로 인쇄하여 우편으로 교재를 전달하였는데, 받은 자료를 학습에서 같이 활용하는 학습자도 있었던 반면, 활용하지 않는 학습자들도 있었다.

〈그림 4-16〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-8번 문항 결과
 제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였다



‘학습 참여 이후 온라인 학습에 대한 진입장벽 완화’에 대한 질문에서는 그렇다(54.5%), 보통(27.3%), 매우 그렇다(18.2%) 순으로 응답하였다. 학습자 심층 인터뷰에서도 변화하는 교육환경에 맞춰 학습자들도 비대면 학습 환경에 긍정적으로 적응해 나가는 양상을 확인할 수 있었다.

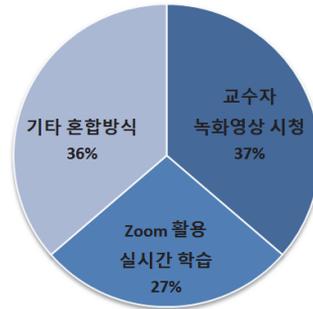
〈그림 4-17〉 ‘나도 주민자치위원’ 4-9번 문항 결과
 학습 참여 이후, 온라인 학습에 대한 진입장벽은 완화되었다



■ 향후 학습추진 방식에 관한 문항

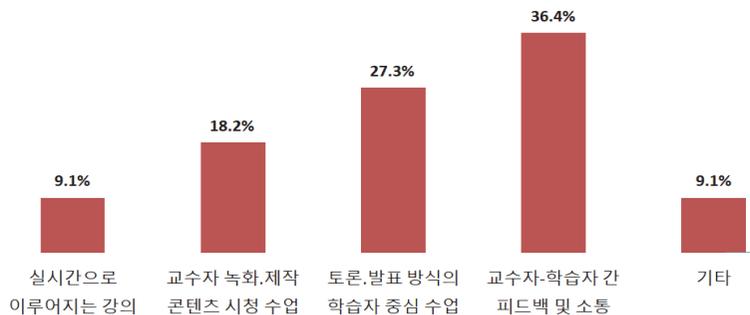
‘전면 온라인 수업 진행 시 선호하는 방식’에 대한 질문에서는 교수자 녹화영상 시청이 37%, 기타 혼합방식이 36%로 비슷하게 나타났고, ZOOM을 활용한 실시간 학습은 27%로 응답하였다. 이는 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정에서 반복 학습을 할 수 있는 동영상 녹화 수업 방식을 선호하는 것을 볼 수 있었다.

〈그림 4-18〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-1번 문항 결과
수업이 전면 온라인으로 진행된다면 어떤 방식을 선호하는가



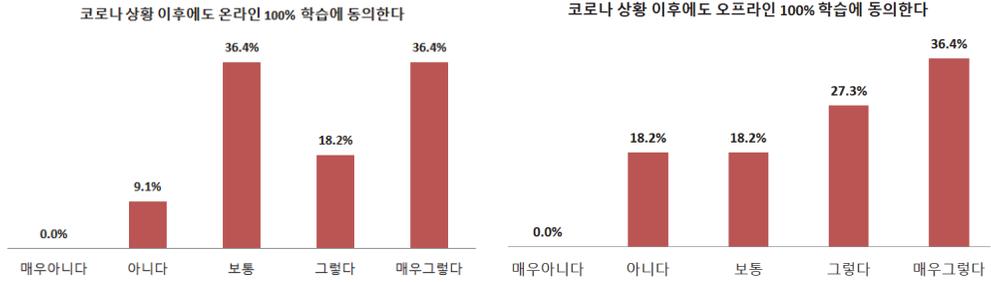
‘온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점’에 대한 질문에서는 교수자-학습자 간 피드백 (36.4%), 학습자 중심 수업(27.3%), 녹화 콘텐츠 시청(18.2%), 실시간 강의와 기타(9.1%) 순으로 응답하였다. 계속적으로 학습자들은 교수자와 학습자 간의 피드백 및 소통이 학습을 참여하는 과정에 있어 중요한 요소인 것을 확인할 수 있었다.

〈그림 4-19〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-3번 문항 결과
온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점은 무엇이라고 생각하는가



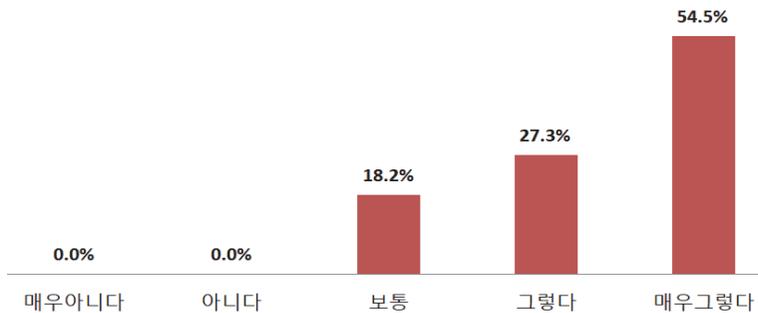
‘코로나 상황 이후에도 100% 온라인 학습에 동의한다’에 대한 질문에서는 매우 그렇다와 보통이 36.4%로 동일하게 응답하였고, 그렇다(27.3%), 아니다(9.1%) 순으로 응답하였다. ‘코로나 상황 이후에도 100% 오프라인 학습에 동의한다’에 대한 질문에서는 매우 그렇다 (36.4%), 그렇다(27.3%), 보통과 아니다(18.2%)로 응답하였다. 두 설문에 대한 응답에서 볼 수 있듯이 비대면 학습에 익숙해진 학습자들은 이제 대면 수업만 희망하는 것이 아니라 온라인 수업과 오프라인 수업의 적절한 병행을 희망하고 있는 응답 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-20〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-4번 문항 결과 〈그림 4-21〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-5번 문항 결과



‘코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(54.5%), 그렇다(27.3%), 보통(18.2%) 순으로 응답하였다. 실제 COVID-19 이전의 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 오프라인 수업에서는 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 적극적인 발표 수업으로 진행하였으며, 특히 오프라인 수업에서 학습자들 간의 실시간 토론, 자기 동 설명 등 적극적으로 학습자들의 참여가 이루어지던 과정이었다. 이번 비대면 학습 환경에서의 학습을 통해 대면 학습만 진행 해오다 비대면 학습에도 적응한 학습자들이 비대면 학습에서 가능한 수업, 대면 학습에서 가능한 수업 등 온라인 수업에서의 장점, 오프라인 수업에서의 장점을 적절히 병행하여 진행하는 수업을 희망하는 결과로 볼 수 있다.

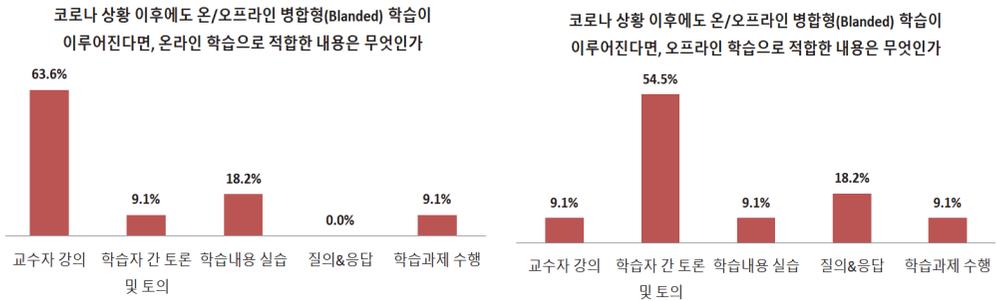
〈그림 4-22〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-6번 문항 결과
코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다



‘코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 온라인 학습으로 적합한 내용은 무엇인가’에 대한 질문에서는 교수자 강의(63.6%), 학습 내용 실습(18.2%), 학습자 간 토론 및 토의와 학습과제 수행(9.1%) 순으로 나타났다. 이는 교수자의 이론적인 강의는 온라인으로 학습하는 것이 더 효율적이라고 인식하는 학습자들의 응답을 알 수 있었

다. 한편 ‘코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 오프라인 학습으로 적합한 내용은 무엇인가’에 대한 질문에서는 학습자 간 토론 및 토의와 학습과제 수행이 54.5%로 가장 응답이 높았으며, 질의&응답이 18.2%, 학습과제 수행, 학습 내용 실습, 교수자 강의가 9.1%로 동일하게 응답하였다. 실제 학습자들 간의 교류나 실습이 필요한 수업에서는 대면 수업을 원하는 학습자들의 응답 결과를 알 수 있었다.

〈그림 4-23〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-7번 문항 결과 〈그림 4-24〉 ‘나도 주민자치위원’ 5-8번 문항 결과



〈표 4-1〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 학습자 설문 평가 결과

분류	설문 내용	매우 아니다	아니다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	평균 (5점 만점)
학습 일반	1-1. 나는 ○○학습 과정과 같은 분야에 관심이 많다.	0%	0%	9.1%	36.4%	54.5%	4.45
	1-2. 나는 온라인 학습을 위한 접근성(기자재 준비, 컴퓨터 활용 능력 등)이 좋다.	0%	9.1%	27.3%	27.3%	36.4%	3.91
:							
학습계획 및 공지 등 학습 준비	2-1. 온라인 학습을 위해 안내, 강의 자료준비, 학습 콘텐츠 등이 잘 준비되었다.	0%	0%	0%	54.5%	45.5%	4.46
	2-2. 온라인 학습게시 및 운영에 대한 안내를 문자 및 SNS 등으로 공지하였다.	0%	0%	0%	27.3%	72.7%	4.73
	2-3. 온라인 학습을 위해 사전에 학습 환경(접속환경, 인터넷망, 오디오 및 비디오 확인 등)을 철저하게 준비해 주었다.	0%	0%	9.1%	54.5%	36.4%	4.27
:							
학습 콘텐츠,	4-1. 전면 온라인 학습에 대해 만족한다.	0%	0%	27.3%	36.4%	36.4%	4.1

학습 방법 등 만족도	4-2. 전면 온라인 수업이 학습주제 (학습 목표) 이해에 도움이 되었다.	0%	0%	18.2%	45.5%	36.4%	4.19
	4-3. 전면 온라인 수업이 자기 주도적 학습에 도움이 되었다.	0%	9.1%	36.4%	18.2%	36.4%	3.82
	4-4. 교수의 직접 강의와 비교할 때, 온라인 학습이 학습 내용을 이해하는데 효과적이었다.	0%	18.2%	54.5%	9.1%	18.2%	3.27
	4-5. 온라인 학습에서 학습자 활동(토의, 토론 등)이 원활하게 이루어졌다.	0%	18.2%	54.5%	9.1%	18.2%	3.27
	4-6. 온라인 학습에서의 질의-응답/피드백은 잘 이루어졌다.	0%	0%	54.5%	27.3%	18.2%	3.64
	4-7. 온라인 학습에서의 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용은 활발하게 이루어졌다.	0%	0%	54.5%	18.2%	27.3%	3.73
	4-8. 제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였다.	0%	0%	18.2%	54.5%	27.3%	4.09
	4-9. 학습 참여 이후, 온라인 학습에 대한 진입장벽은 완화되었다.	0%	0%	27.3%	54.5%	18.2%	3.91
	향후 학습추진 방식	5-3. 온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까?	- 교수자-학습자 간 피드백 및 소통 (36.4%) - 토론 발표 방식의 학습자 중심 수업 (27.3%) - 교수자 녹화 제작 콘텐츠 시청 수업 (18.2%) - 실시간으로 이루어지는 강의 & 기타 (9.1%)				
5-4. 코로나 상황 이후에도 100% 온라인 학습에 동의한다.		0%	9.1%	36.4%	18.2%	36.4%	3.82
5-5. 코로나 상황 이후에도 100% 오프라인 학습에 동의한다.		0%	18.2%	18.2%	27.3%	36.4%	3.82
5-6. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다.		0%	0%	18.2%	27.3%	54.5%	4.36
5-7. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 온라인 학습으로 적합한 내용은 무엇입니까?		- 교수자 강의 (63.6%) - 학습 내용 실습 (18.2%) - 학습자 간 토론 및 토의 & 학습과제 수행 (9.1%)					
5-8. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 오프라인 학습으로 적합한 내용은 무엇입니까?		- 학습자 간 토론 및 토의 (54.5%) - 질의&응답 (18.2%) - 교수자 강의 & 학습 내용 실습 & 학습과제 수행 (9.1%)					
:							

(2) '갈등조정전문가' 학습 과정

■ 학습 일반에 관한 문항

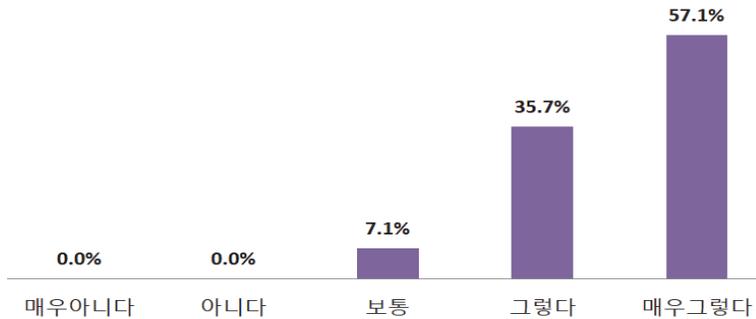
'갈등조정전문가' 학습 과정의 학습자 연령은 40대와 50대가 43%로 동일하게 나타났으며, 60대 이상이 14%로 '나도 주민자치위원' 학습 과정과 마찬가지로 50대 중년층들에게 관심이 많은 학습 과정으로 볼 수 있다.

학습자 성별은 여성(79%), 남성(21%)으로 여성이 월등하게 높았다. 수원시민자치대학에서 운영하는 타 학습 과정 수강 유·무는 있다(71%), 없다(29%)로 응답한 것으로 보아 수원시민자치대학에서 운영하는 학습 과정에 관심이 많은 학습자들이 지원한 결과로 볼 수 있다.

'학습 과정과 같은 분야에 관심이 많는지'에 대한 질문에서는 매우 그렇다(57.1%), 그렇다(35.7%)로 두 과정 모두 긍정적으로 응답하였으며, 전반적으로 학습에 지원하는 학습자들은 과정에 대한 관심도가 높은 것을 확인할 수 있었다.

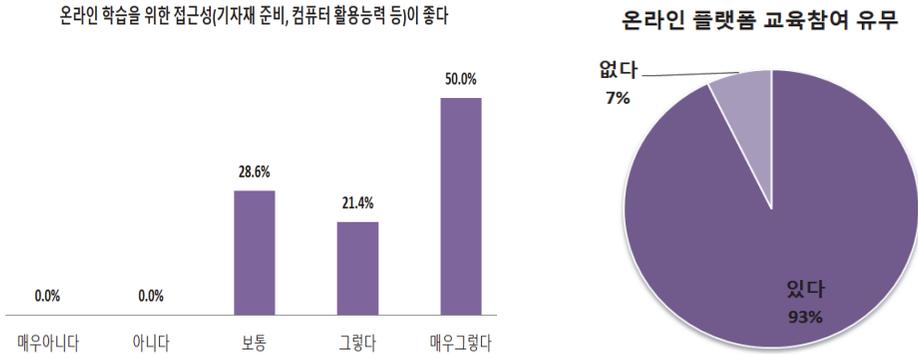
〈그림 4-25〉 '갈등조정전문가' 1-1번 문항 결과

학습과정과 같은 분야에 관심이 많다



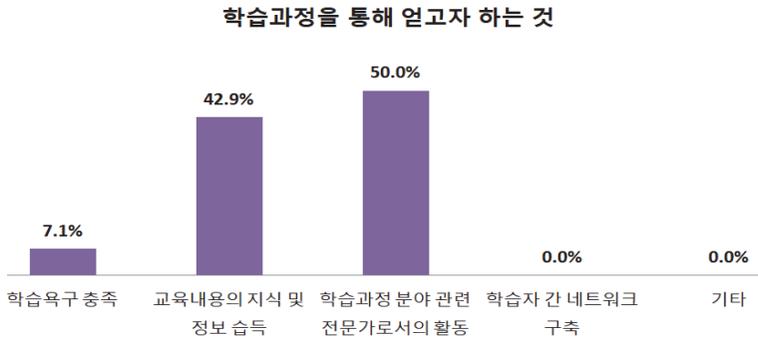
'온라인 학습을 위한 접근성'에 대한 질문에서는 매우 그렇다(50%), 그렇다(21.4%)로 응답하였다. '온라인 플랫폼 교육 참여 유·무'에 대한 질문에는 있다(93%)로 온라인 학습에 대부분이 참여한 학습자들임을 확인할 수 있었으며, 이는 '갈등조정전문가' 학습 과정의 학습자들이 대부분 온라인 학습에 익숙하다는 것을 알 수 있었다.

〈그림 4-26〉 ‘갈등조정전문가’ 1-2번 문항 결과 〈그림 4-27〉 ‘갈등조정전문가’ 1-3번 문항 결과



‘학습 과정을 통해 얻고자 하는 것’에 대한 질문에서는 학습 과정 분야 관련 전문가로서의 활동이 50%로 가장 높게 응답하였으며, 뒤를 이어 교육내용의 지식 및 정보습득이 42.9%로 응답하였다. 특히 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에서 과정 이수 후 관련 분야 전문가로서의 활동 욕구가 가장 높게 응답한 것으로 보아 현장에서 배운 지식을 발휘하여 활동하고 싶은 학습자들이 많다는 결과를 확인할 수 있었다.

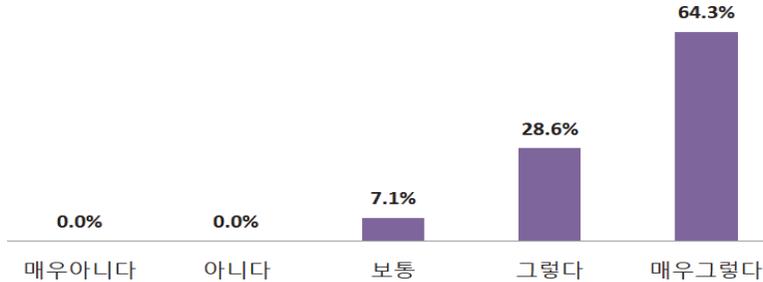
〈그림 4-28〉 ‘갈등조정전문가’ 1-4번 문항 결과



■ 학습계획 및 공지 등 학습 준비에 관한 문항

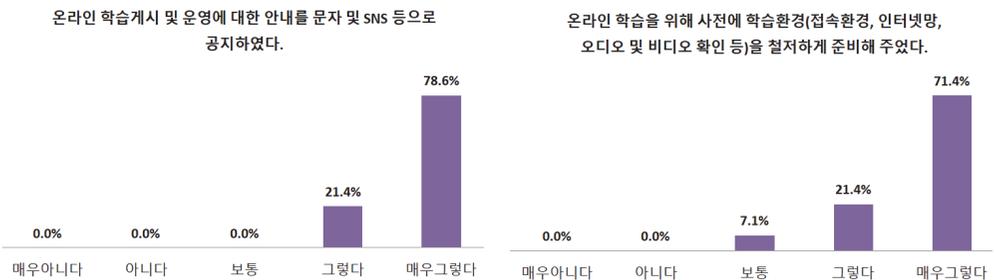
‘온라인 학습을 위한 준비’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(64.3%)와 그렇다(28.6%)로 응답하였으며, 이는 학습자 스스로가 비대면 학습 과정에 참여하기 위한 준비가 철저히 되어 있다고 판단한 응답 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-29〉 ‘갈등조정전문가’ 2-1번 문항 결과
**온라인 학습을 위해 안내, 강의자료준비, 학습컨텐츠 등이
 잘 준비되었다**



‘온라인 학습게시 및 운영 안내’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(78.6%), 그렇다(21.4%) 순으로 응답하였으며, ‘온라인 학습을 위한 학습자 사전 학습 환경 준비’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(71.4%), 그렇다(21.4%) 순으로 응답하였다. 이는 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에서 온라인 학습게시 및 운영이 매우 잘 되었다는 긍정적인 응답 결과를 확인할 수 있었으며, 디지털 시대에 스마트폰을 통한 안내는 학습자들에게 좀 더 친숙한 안내 방법으로 학습 내용과 요일 등 안내된 내용에 대한 빠른 확인이 가능하다는 것을 알 수 있다.

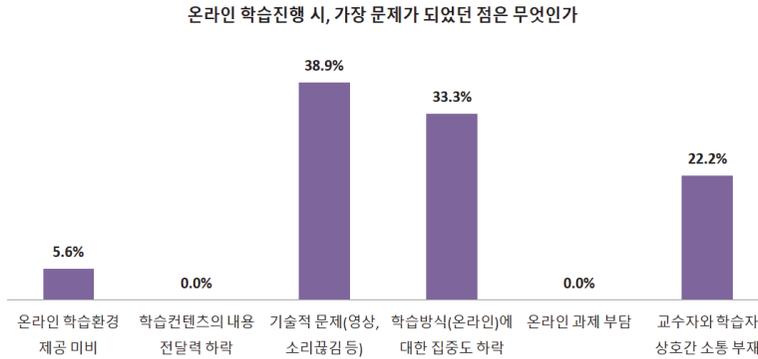
〈그림 4-30〉 ‘갈등조정전문가’ 2-2번 문항 결과 〈그림 4-31〉 ‘갈등조정전문가’ 2-3번 문항 결과



■ 온라인 학습 진행방식에 관한 문항

‘온라인 학습 진행 시 가장 문제가 되었던 점’에 대한 질문에서는 기술적 문제(38.9%), 학습 방식(온라인)에 대한 집중도 하락(33.3%), 교수자와 학습자 상호 간 소통 부재(22.2%) 순으로 응답 되었다. 비대면 학습 환경에서 여러 방면으로 적응해 나가야 할 사항들이 있지만, 기술적인 문제가 가장 높게 응답 된 것으로 보아, 학습자들에게 학습 참여 전 비대면 학습 환경 참여 방법 및 기술적 문제에 대한 사전 오리엔테이션을 진행하는 방법도 강구 해야 할 사항으로 사료 된다.

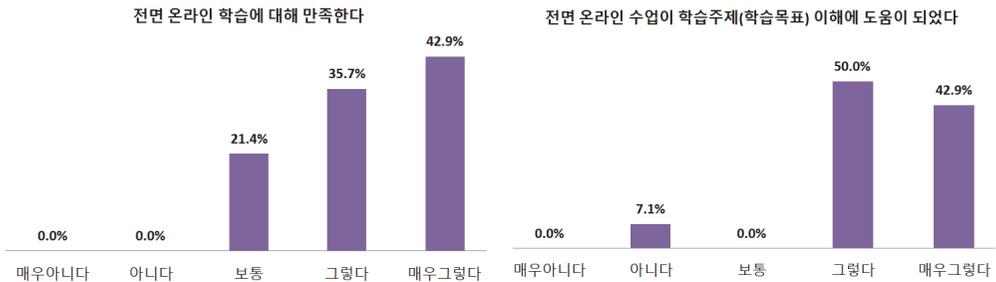
〈그림 4-32〉 ‘갈등조정전문가’ 3-2번 문항 결과



■ 학습 콘텐츠, 학습 방법 등 만족도에 관한 문항

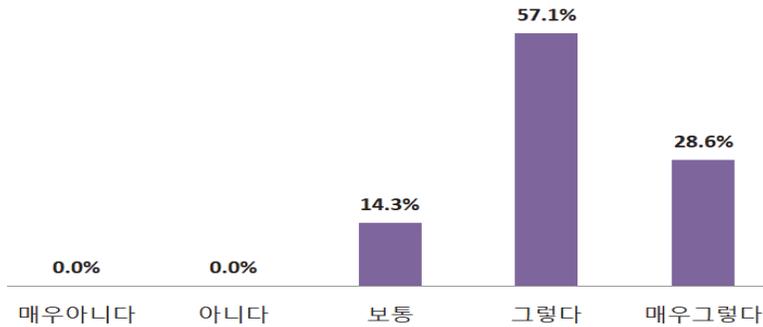
‘전면 온라인 학습에 대한 만족’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(42.9%), 그렇다(35.7%) 순으로 응답하였으며, ‘전면 온라인 수업이 학습주제 이해에 대한 도움’에 대한 질문에서는 그렇다(50%), 매우 그렇다(42.9%) 순으로 두 문항 모두 매우 긍정적으로 응답하였다. 이는 대면 수업에 익숙해져있던 학습자들이 비대면 학습 과정을 통해 온라인 학습에도 적응해가는 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-33〉 ‘갈등조정전문가’ 4-1번 문항 결과 〈그림 4-34〉 ‘갈등조정전문가’ 4-2번 문항 결과



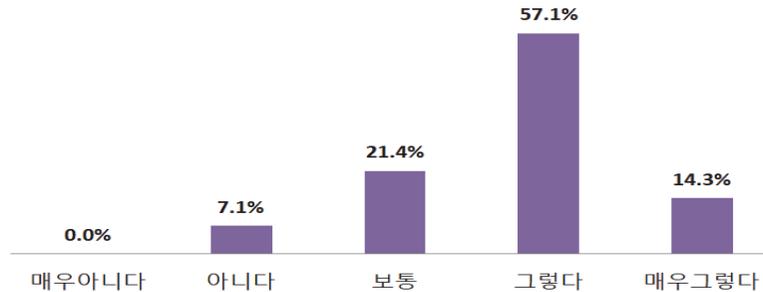
‘전면 온라인 수업이 자기 주도적 학습에 도움’에 대한 질문에서는 그렇다(57.1%), 매우 그렇다(28.6%) 순으로 응답하였다. 이는 학습 과정에 대한 관심이 높고 적극적으로 참여한 학습자가 많다는 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-35〉 ‘갈등조정전문가’ 4-3번 문항 결과
전면 온라인 수업이 자기주도적 학습에 도움이 되었다



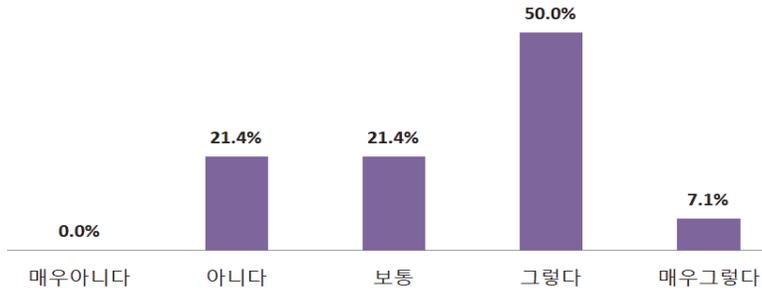
‘대면 강의와 비교 시 온라인 학습이 학습 내용을 이해하는데 효과적인가’에 대한 질문에 대해서는 그렇다(57.1%), 보통(21.4%), 매우 그렇다(14.3%) 순으로 응답하였다. ‘갈등조정전문가’ 학습 과정은 온라인 수업으로도 학습자들의 충분한 이해가 가능한 과정으로 볼 수 있다.

〈그림 4-36〉 ‘갈등조정전문가’ 4-4번 문항 결과
교수의 직접 강의와 비교할 때, 온라인 학습이 학습 내용을 이해하는데 효과적이었다



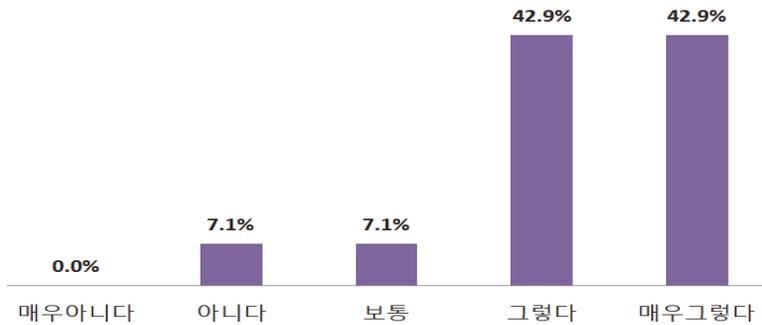
‘온라인 학습에서 학습자 활동이 원활하게 이루어졌는가’에 대한 질문에서는 그렇다가 50%로 응답하였으며 보통과 아니다가 21.4%로 동일하게 응답 되었다. 이는 학습자 활동이 원활하게 이루어지지 않은 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-37〉 ‘갈등조정전문가’ 4-5번 문항 결과
 온라인 학습에서 학습자 활동(토의, 토론 등)이 원활하게 이루어졌다



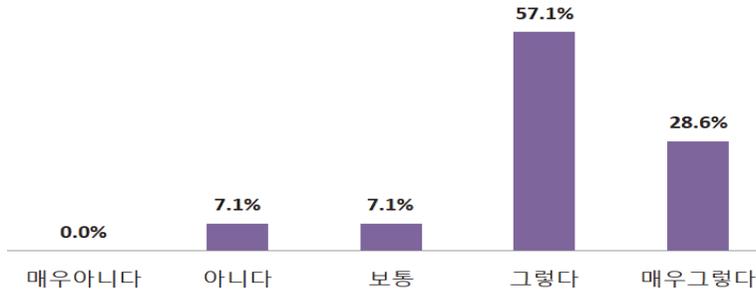
‘온라인 학습에서 질의·응답/피드백은 잘 이루어졌는가’에 대한 질문에서는 매우 긍정과 긍정에 대한 응답이 동일하게 나타났으며, 이는 대면 수업에서 만큼의 활발한 상호작용은 아니지만 주어진 비대면 학습 환경에 맞추어 학습자들이 활동한 결과로 볼 수 있다.

〈그림 4-38〉 ‘갈등조정전문가’ 4-6번 문항 결과
 온라인 학습에서의 질의응답/ 피드백은 잘 이루어졌다



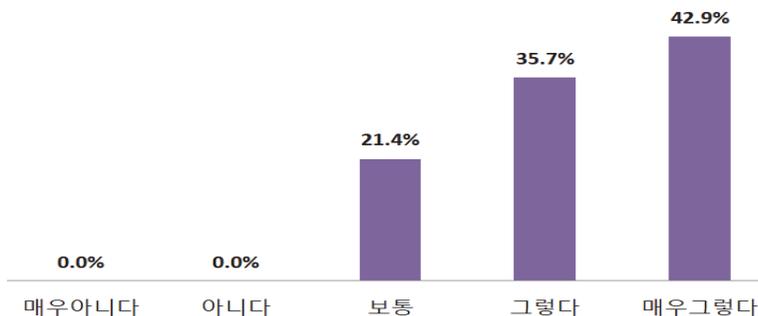
‘온라인 학습에서 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용은 활발하게 이루어졌는가’에 대한 질문에서는 그렇다(57.1%), 매우 그렇다(28.6%), 보통과 아니다(21.4%) 순으로 응답하였다. 참여관찰을 통해 관찰한 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정은 온라인 수업 진행 안에서 손들기, 질문하기, 답변하기 등을 활용하여 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 사이의 상호작용이 잘 이루어졌다고 볼 수 있다.

〈그림 4-39〉 ‘갈등조정전문가’ 4-7번 문항 결과
 온라인 학습에서의 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용은
 활발하게 이루어졌다



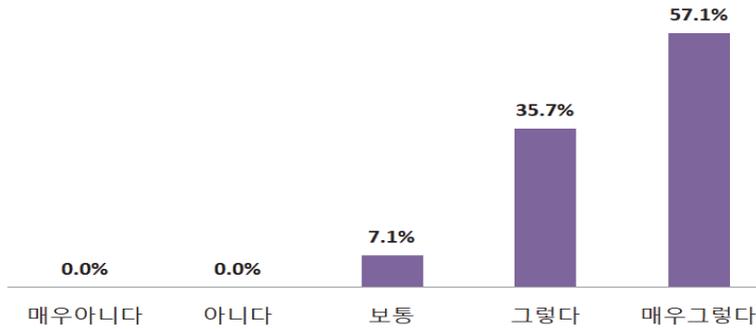
‘제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였는가’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(42.9%), 그렇다(35.7%), 보통(21.4%) 순으로 응답하였다. ‘갈등조정전문가’ 학습 과정의 학습자들은 사전에 배포된 교육 자료를 적극적으로 활용하였으며 이는 참여관찰을 통해서도 확인해 볼 수 있었다.

〈그림 4-40〉 ‘갈등조정전문가’ 4-8번 문항 결과
 제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였다



‘학습 참여 이후 온라인 학습에 대한 진입장벽 완화’에 대한 질문에서는 매우 그렇다(57.1%), 그렇다(35.7%), 보통(7.1%) 순으로 응답하였다. 특히 학습자 심층 인터뷰에서 비대면 학습 과정에 참여하는 학습자들은 비대면으로 학습이 진행되어서 동시에 여러 가지 강좌들을 참여하면서 비대면 학습의 장점을 알아가고 있음을 알 수 있었다.

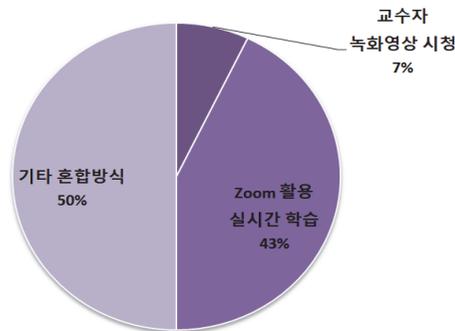
〈그림 4-41〉 ‘갈등조정전문가’ 4-9번 문항 결과
 학습 참여 이후, 온라인 학습에 대한 진입장벽은 완화되었다



■ 향후 학습추진 방식에 관한 문항

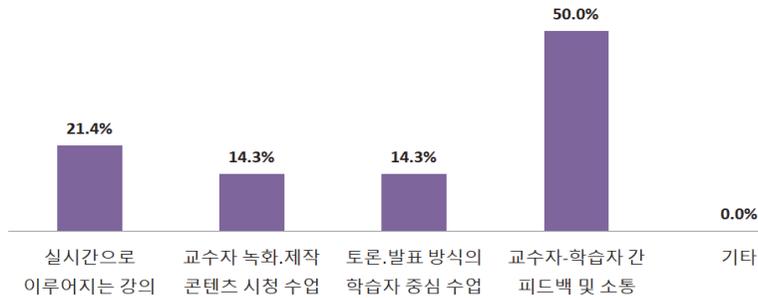
‘전면 온라인 수업 진행 시 선호하는 방식’에 대한 질문에서는 기타 혼합방식이 50%, ZOOM을 활용한 실시간 학습이 43%로 나타났으며 교수자 녹화영상 시청은 7%로 현저히 낮은 응답을 확인할 수 있었는데, ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에서는 실시간 소통이 가능한 수업 방식을 선호하는 것을 볼 수 있었다.

〈그림 4-42〉 ‘갈등조정전문가’ 5-1번 문항 결과
 수업이 전면 온라인으로 진행된다면 어떤 방식을 선호하는가



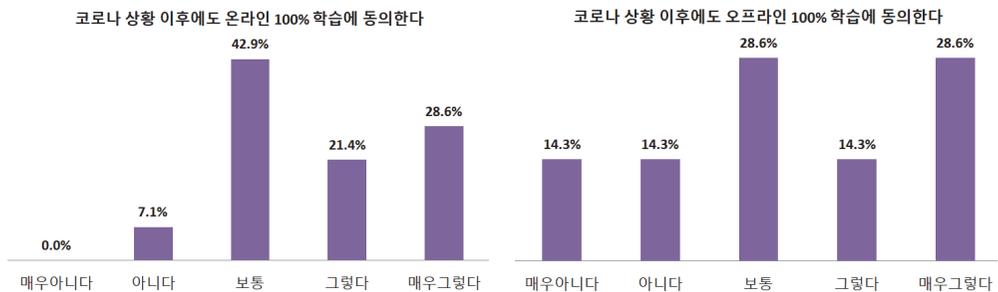
‘온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점’에 대한 질문에서는 교수자·학습자 간 피드백 (50%), 실시간 강의(21.4%), 학습자 중심 수업과 녹화 콘텐츠 시청(14.3%)이 동일하게 응답하였다. 비대면 학습 환경에서도 교수자와 학습자 간의 피드백과 소통은 학습자가 학습에 참여할 때 중요하게 생각하는 요소임을 알 수 있었다.

〈그림 4-43〉 ‘갈등조정전문가’ 5-3번 문항 결과
 온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점은 무엇이라고 생각하는가



‘코로나 상황 이후에도 100% 온라인 학습에 동의한다’에 대한 질문에서는 보통(42.9%), 매우 그렇다(28.6%), 그렇다(21.4%), 아니다(7.1%) 순으로 응답하였다. 또한 ‘코로나 상황 이후에도 100% 오프라인 학습에 동의한다’에 대한 질문에서는 매우 그렇다와 보통이 28.6%로 응답하였고, 그렇다, 아니다, 매우 아니다가 14.3%로 동일하게 응답하였다. 앞서 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정의 결과와 마찬가지로 온라인과 오프라인의 융합된 학습을 희망하는 학습자들의 응답 결과를 확인할 수 있었다.

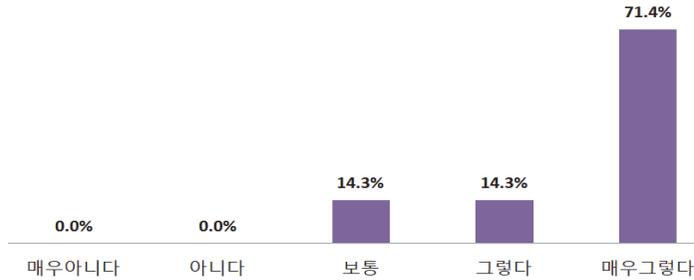
〈그림 4-44〉 ‘갈등조정전문가’ 5-4번 문항 결과 〈그림 4-45〉 ‘갈등조정전문가’ 5-5번 문항 결과



‘코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다’에 대한 질문에서는 70% 이상이 매우 긍정적으로 응답하였다. ‘갈등’에 대해 교수자와 학습자들 간의 실제 이야기들로 적용하여 토의·토론하는 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정은 이론 중심적 학습이 아닌 경험 중심적 학습으로 학습자들 간의 대면 수업이 더욱 중요함을 알 수 있다.

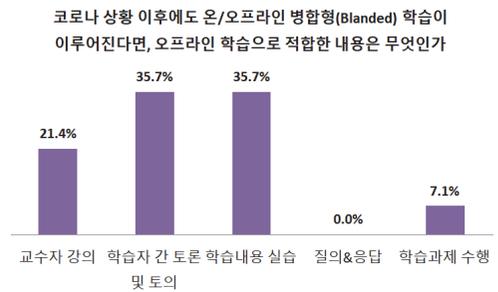
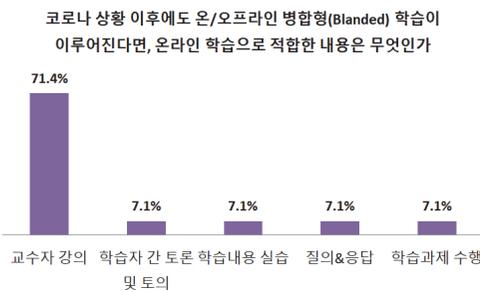
〈그림 4-46〉 ‘갈등조정전문가’ 5-6번 문항 결과

코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다



‘코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 온라인 학습으로 적합한 내용은 무엇인가’에 대한 질문에서는 교수자 강의가 71.4%로 가장 응답률이 높았으며, 학습자 간 토론 및 토의, 학습 내용 실습, 질의&응답, 학습과제 수행이 7.1%로 모두 동일하게 응답하였다. 또한 ‘코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 오프라인 학습으로 적합한 내용은 무엇인가’에 대한 질문에서는 학습자 간 토론 및 토의와 학습 내용 실습이 35.7%로 동일하게 응답하였고, 교수자의 강의(21.4%), 학습과제 수행(7.1%) 순으로 응답하였다.

〈그림 4-47〉 ‘갈등조정전문가’ 5-7번 문항 결과 〈그림 4-48〉 ‘갈등조정전문가’ 5-8번 문항 결과



〈표 4-2〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 학습자 설문 평가 결과

분류	설문 내용	매우 아니다	아니다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다	평균 (5점 만점)
학습 일반	1-1. 나는 ○○학습 과정과 같은 분야에 관심이 많다.	0%	0%	7.1%	35.7%	57.1%	4.5
	1-2. 나는 온라인 학습을 위한 접근성(기자재 준비, 컴퓨터 활용 능력 등)이 좋다.	0%	0%	28.6%	21.4%	50%	4.21

:							
학습계획 및 공지 등 학습 준비	2-1. 온라인 학습을 위해 안내, 강의 자료준비, 학습 콘텐츠 등이 잘 준비되었다.	0%	0%	7.1%	28.6%	64.3%	4.57
	2-2. 온라인 학습게시 및 운영에 대한 안내를 문자 및 SNS 등으로 공지하였다.	0%	0%	0%	21.4%	78.6%	4.79
	2-3. 온라인 학습을 위해 사전에 학습 환경(접속환경, 인터넷망, 오디오 및 비디오 확인 등)을 철저히 준비해 주었다.	0%	0%	7.1%	21.4%	71.4%	4.63
:							
학습 콘텐츠, 학습 방법 등 만족도	4-1. 전면 온라인 학습에 대해 만족한다.	0%	0%	21.4%	35.7%	42.9%	4.22
	4-2. 전면 온라인 수업이 학습주제(학습목표) 이해에 도움이 되었다.	0%	7.1%	0%	50%	42.9%	4.29
	4-3. 전면 온라인 수업이 자기주도적 학습에 도움이 되었다.	0%	0%	14.3%	57.1%	28.6%	4.14
	4-4. 교수의 직접 강의와 비교할 때, 온라인 학습이 학습 내용을 이해하는데 효과적이었다.	0%	7.1%	21.4%	57.1%	14.3%	3.78
	4-5. 온라인 학습에서 학습자 활동(토의, 토론 등)이 원활하게 이루어졌다.	0%	21.4%	21.4%	50%	7.1%	3.43
	4-6. 온라인 학습에서의 질의·응답/피드백은 잘 이루어졌다.	0%	7.1%	7.1%	42.9%	42.9%	4.22
	4-7. 온라인 학습에서의 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용은 활발하게 이루어졌다.	0%	7.1%	7.1%	57.1%	28.6%	4.07
	4-8. 제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였다.	0%	0%	21.4%	35.7%	42.9%	4.22
	4-9. 학습 참여 이후, 온라인 학습에 대한 진입장벽은 완화되었다.	0%	0%	7.1%	35.7%	42.9%	4.5
향후 학습추진 방식	5-3. 온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까?	- 교수자-학습자 간 피드백 및 소통 (50%) - 실시간으로 이루어지는 강의 (21.4%) - 교수자 녹화 제작 콘텐츠 시청 수업 & 토론 발표 방식의 학습자 중심 수업 (14.3%)					
	5-4. 코로나 상황 이후에도 100% 온라인 학습에 동의한다.	0%	7.1%	42.9%	21.4%	28.6%	3.72
	5-5. 코로나 상황 이후에도 100% 오프라인 학습에 동의한다.	14.3%	14.3%	28.6%	14.3%	28.6%	3.29
	5-6. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다.	0%	0%	14.3%	14.3%	71.4%	4.57
	5-7. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 온라인 학습으로 적합한 내용은 무엇입니까?	- 교수자 강의 (71.4%) - 학습자 간 토론 및 토의 & 학습내용 실습 & 질의&응답 & 학습과제 수행 (7.1%)					
	5-8. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면 오프라인 학습으로 적합한 내용은 무엇입니까?	- 학습자 간 토론 및 토의 & 학습내용 실습 (35.7%) - 교수자 강의 (21.4%) - 학습과제 수행 (7.1%)					
:							

2. 학습자 심층 인터뷰

학습자 심층 인터뷰는 각 학습 과정의 수료자 2명씩을 선발하여 진행하였으며, 설문 평가 응답 결과와 양상을 비교하며 비대면 학습에 대해 보다 심층적인 결과를 도출하고자 하였다.

가. 학습 동기

심층 인터뷰 대상자 2인 모두 새로운 지식 습득과 학습 과정에 대한 이해를 위한 학습 참여로 응답하였으며, 특히 '갈등조정전문가' 학습 과정에서는 실생활에서 느꼈던 갈등이나 가족과의 갈등 등을 원만하게 해결하고자 근본적인 갈등 해결 방법을 학습하기 위해 학습 과정에 참여하였다고 응답하였다.

나. 학습 경험

'나도 주민자치위원' 학습 과정 인터뷰에 참여한 학습자는 강의에 참여한 학습자 중 이미 지역에서 활동을 하고있는 학습자와 활동을 하고 있지 않은 학습자들로 구분되었고, '주민자치회', '동사무소 운영'에 대해 '나도 주민자치위원' 학습 과정 수강 과정에서 '주민자치회'에 대해 기존에 알고 있던 지식과 더불어 새로운 지식과 운영방식을 습득할 수 있는 계기가 되었으며 과제에 대한 피드백이 바로 이루어져서 좋았다고 응답하였다. 하지만 온라인 학습 환경에서 교수자와 학습자들 간의 소통이 잘되지 않는 점에서 한계를 느꼈다는 아쉬움도 있었다.

'갈등조정전문가' 학습 과정 인터뷰에 참여한 학습자는 2인 모두 교수자와 학습자가 일정한 주제에 대해 지속적으로 의견 공유가 가능하였으며, 비대면 학습이었기 때문에 다른 학습자들의 눈치를 보지 않고 자신에 대한 이야기를 스스럼없이 할 수 있다는 점이 가장 큰 경험으로 남았다고 하였다. 하지만 비대면으로만 진행되는 수업에서 실습을 중심의 수업 주제를 진행할 때 현장감이 너무 떨어져서 아쉬웠다는 의견도 있었다. 공통적으로 두 과정 모두 자신이 제출한 과제에 대해 교수자와 원활한 피드백 내용을 받을 수 있어 높은 만족도를 보였다.

다. 학습 만족도

'나도 주민자치위원' 학습 과정에서는 의제 발굴 및 실행에 대해 학습 과정에서 배운 절차대로 해 나갈 수 있는 자신감은 생겼지만 '주민자치회'에 대해 잘 알지 못하는 학습자들은 전반적인 수업내용을 이해하기가 어려웠으며, 학습이 더 필요한 내용에 대해서 더 배우고 싶었지만 궁금한 내용에 대해 자료를 찾거나 확인할 수 있는 곳 등 안내가 부족하여 학습 욕구

가 채워지지 않아 아쉬움이 남는다고 응답하였다.

‘갈등조정전문가’ 학습 과정에서는 교수자와의 피드백과 원활한 상호작용이 학습 과정 중 가장 큰 만족도라고 응답하였다. 이는 무엇보다도 교수자의 의사소통 능력에 기인한 것으로 사료된다.

라. 학습 보완사항

인터뷰 참여자 4인 모두 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정과 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에 대해 ‘입문’과 ‘심화’ 과정으로 분리 개설하여 학습에 대한 지속적인 배움과 연계성 등을 위해 학습 커리큘럼을 나누어 지원 자격을 별도로 지정하고 과정을 개설하여 학습자를 모집하는 방법을 제시하였다. 또한 두 과정 모두 학습자들 간의 유대관계가 제대로 이루어지지 않은 것에 대해 아쉬움을 나타내었는데, 학습 과정이 끝난 이후 기수가 연계된 동아리 형태의 학습 모임을 구성하여 학습 내용을 공유하고자 하였으며, 비대면 학습 환경에서의 학습자 간의 유대를 어떻게 만들어가고 유지해 나갈 것인가에 대한 바람과 고민이 가장 많았다.

두 과정의 공통적인 시사점은 ‘비대면이어서 학습 과정에 참여할 수 있었다.’ 등의 시간·공간에 대한 자유로움에 가장 큰 매력을 느끼고 있었다. 또한 타 학습자와 만나지 않는 비대면 학습상황에서 학습 과정에 대해 스스로의 의견을 부담 없이 말할 수 있었다는 긍정적인 부분도 있었다.

반면, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 원활한 상호작용과 피드백은 현저히 대면 수업과 비교하였을 때 부족함이 많았으며, 충분한 라포(Rapport)형성이 없어 아쉬웠다는 응답도 있었다. 이는 학습자들 간의 유대관계가 부족하면 추후 실습수업을 진행할때에도 어려움들이 있을 것으로 예상된다는 반증이라 할 수 있겠다.

따라서 온라인 커뮤니티(카카오톡, 네이버 밴드, 카페 등)를 개설하여 학습 과정에 대한 의견 공유, 과제 수행 및 과제 공유, 교수자와 학습자의 피드백 등 원활한 상호작용을 기대한다고 응답하였다.

한편, 비대면 학습 환경에 적응하지 못한 학습자들 관리를 위해 보조교사의 필요성에 대해서도 언급하였는데, 비대면 학습 환경에서의 학습자 관리, 학습 환경 관리, 소그룹 관리 등을 통해 학습자들 간의 소통 창구가 필요한 것을 알 수 있었다.

마지막으로 오프라인 수업과 온라인 수업의 적절한 결합을 통해 이론과 실습을 병행하고자 하는 욕구가 학습자 심층 인터뷰에서 가장 크게 드러났다.

〈표 4-3〉 학습자 심층 인터뷰 주요 결과

구분	주요 결과	
	나도 주민자치위원	갈등조정전문가
인터뷰 대상자 인적 사항	여(60대) 2명	남(50대), 여(40대)
학습 동기	학습 과정에 대한 새로운 이해와 지식 습득을 하고자 지원	실생활에서 적용할 수 있는 갈등 해결 방법을 습득하고자 지원
학습 경험	배우고자 했던 학습 내용에 대한 학습	비대면 학습 환경에서의 발표
학습 만족도	새로운 지식 습득에 대한 만족	교수자와의 피드백과 원활한 상호작용에서 큰 만족
학습 보완사항	<ul style="list-style-type: none"> - 학습 과정에 참여한 학습자들 간의 유대와 기수가 연계된 동아리 형태의 학습모임 - 온라인과 오프라인이 병행된 학습 과정 - 비대면 학습 환경에서의 보조교사의 필요성 	

3. 교수자 심층 인터뷰

두 개의 학습 과정은 각각 다른 학습 형태로 진행)되었으며, 이를 고려하여 교수자 심층 인터뷰에서는 각 학습 과정의 교수자들이 느끼는 비대면 학습 환경에 대해 보다 심층적으로 분석하고 학습 과정에 알맞은 학습모형개발 및 학습 환경 개선사항을 살펴보고자 하였다.

가. 교육과정 전반

‘나도 주민자치위원’ 교수자는 학습 진행은 강의와 참여식 워크숍, 과제 부여와 점검의 방식으로 진행되었으며, 교수자가 판단한 학습자의 태도는 일부는 적극적이었으나, 또 다른 일부는 적극적으로 강의에 참여하지 않아 교수자의 강의를 제대로 전달되고 있는지 알 수 없어 답답함을 호소하였다.

조별 토의, 발표 등 학습자의 참여에 대한 응답은 자발적 참여보다는 매번 학습자를 지명하여 발표가 진행되었으며, 이는 매 차시 이전에 발표를 했었던 학습자만 지속적으로 발표를 하는 결과를 초래하였다. 온라인 학습 환경에서 제대로 학습에 집중하여 참여하지 않는 학습자들의 학습 태도는 교수자의 집중력도 같이 저하시켰으며, 학습자와의 제대로 된 커뮤니케

1) 나도 주민자치위원 학습 과정은 수원시민자치대학형 PBL(Problem Based Learning)학습 모형, 갈등조정전문가 학습 과정은 실습 위주의 학습 과정으로 진행되었음.

이선이 진행되었다고 보기 어렵다고 하였다.

‘갈등조정전문가’ 교수자는 교육과정 전반에 대한 학습 진행은 계획대로 진행되었으며, 교수자가 판단한 학습자의 태도는 비디오를 켜 참여한 이들은 적극적으로 강의를 들으며 발표와 채팅창을 통한 의견교환이 잘 이루어졌다고 응답하였다. 하지만 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정과 동일하게 비디오를 끄고 참여한 학습자들에 대해서는 교수자의 강의를 제대로 전달되고 있는지 알 수 없었다고 응답하였다.

조별 토의, 발표 등 학습자의 참여에 대한 응답에서는 온라인 학습 환경에서 조별 토의 및 실습 과정에 대해 제대로 점검되지 않았다고 응답하였지만, 피드백을 통한 학습자들의 의견에서는 제시한 실습이 제대로 이루어진 것으로 보였다. 하지만 다른 조에서는 참여자 간의 의견 차이 및 실습에 대한 인식 차이로 갈등이 야기된 적이 있어 조별 토의 및 진행에 관리자가 필요하다고 응답하였다.

나. 교육 운영 전반

‘나도 주민자치위원’ 교수자는 온라인 학습방식에 대해 학습자들의 집중도는 떨어질 수 밖에 없으며, 이해도 측면에서도 많이 어려워하는 것이 느껴졌고 동일한 작년 학습 과정의 학습자들보다 연령대가 높아 적극성이 조금 부족하였으며, 온라인 ZOOM의 채팅 기능조차 원활하지 못해 어려움이 있었다고 응답하였다. 온라인 학습 환경에서의 학습자료는 강의 진행 후 차후 강의에 필요한 내용을 추가하여 수정하였기 때문에 학습자들이 기존에 받은 강의자료와 달라졌었으며 이에 학습자들의 혼란이 야기되었다고 응답하였다.

‘갈등조정전문가’ 교수자는 온라인 학습방식에서 학습자들은 학습공간에 자유가 있었지만, 이는 학습자들이 온전히 학습 과정에 집중해서 참여하지 못하였으며 수업 중 전화를 받거나 자리를 비우는 등 강좌에 충실히 참여하지 못하는 경우가 다수 있었다고 하였다. 또한 학습자들의 학습 의지가 있음에도 불구하고 기술적인 측면에서 접속이 용이하지 않으면 더욱 학습자의 집중은 어려움이 있다고 볼 수 있다.

다. 학습보완 사항

‘나도 주민자치위원’ 교수자와 ‘갈등조정전문가’ 교수자 모두 동일하게 학습 보완사항에 대해 조별 활동을 적극적으로 할 수 있는 교육방식의 변화를 고려하였으며, 온라인 학습 진행 시 온라인 수업 특성에 맞는 참여 규칙을 제시하고 동의하도록 하는 것이 필요하다고 제시하였다.

학습자 개인별로 이해도가 달라 이를 고려한 수준별 분반 강좌를 개설하는 방안도 제시하

였는데, 이는 학습자 심층 인터뷰와도 동일한 응답으로 학습자의 이해도가 원활한 학습 진행에 있어 큰 영향을 차지한다는 것을 알 수 있었다. 향후 동일 학습 과정이 개설된다 하더라도 전면 온라인 진행보다는 이론적인 강의는 온라인으로, 학습자들 간의 실습과 조별, 토의·토론이 필요한 강의는 오프라인 방식을 채택하는 것을 희망하였다.

〈표 4-4〉 교수자 심층 인터뷰 주요 결과

구분	주요 결과	
	나도 주민자치위원	갈등조정전문가
교육과정 전반	<ul style="list-style-type: none"> - 이론강의와 참여식 워크숍 - 과제 부여 및 점검 - 보조관리자의 필요성 	<ul style="list-style-type: none"> - 이론강의와 사례공유 및 논의 - 과제 부여 및 점검 - 보조관리자의 필요성
교육 운영 전반	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자들의 집중도 저하로 인한 적극성 부재 - 학습자들의 비대면 학습 환경에 대한 기술적 이해 부재 	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자들의 집중도 저하로 인한 적극성 부재 - 학습자들의 비대면 학습 환경에 대한 기술적 이해 부재
학습 보완사항	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자 이해도에 따른 학습 과정의 분반 개설 - 온·오프라인을 병행한 학습 과정 제안 	<ul style="list-style-type: none"> - 온라인 학습 환경 특성에 맞는 규칙 제시 - 온/오프라인을 병행한 학습 과정 제안

4. 종합분석

수원시민자치대학 비대면 학습 결과는 상기한 바와 같이 학습 과정 직접 참여관찰, 학습자 설문조사, 학습자 심층 인터뷰, 교수자 심층 인터뷰를 통해 분석하였다.

그 결과 학습 준비, 학습 진행, 학습과제 수행, 학습 성찰 4가지 학습 절차에서 주요 문제점이 도출되었다.

첫째, 학습자 간 라포(Rapport)형성 부족이다. 100% 온라인 방식으로 진행되는 학습 과정에서 사전에 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 유대관계를 형성하기는 쉽지 않다. 온라인 학습 환경에 적응하거나, 오프라인으로 진행되던 학습을 온라인으로 전환하면서 정해진 학습 진도를 달성하기에 시간이 부족하기 때문이다.

둘째, 비대면 학습에 따른 현장감 저하와 학습자의 학습 이해 정도가 낮게 나타나는 등 학습효과가 떨어진 것을 알 수 있다. 본 연구대상인 '나도 주민자치위원' 학습 과정은 학습자 중심의 참여형 과정으로, 교수자-학습자 또는 학습자-학습자 간의 상호작용이 중요한 과정이다. 따라서 현장 수업에서 느끼고 이해하는 부분이 큰 과정이나, 이를 온라인 학습방식의 전환이 일어나면서 학습효과가 떨어지는 것을 알 수 있었다. '갈등조정전문가' 학습 과정의 경우 토의·토론 및 실습이 주요 학습 방법이나, 온라인상에서는 이런 과정을 점검하기 어렵다.

셋째, 학습자 참여율이 저조하다. 온라인 학습방식은 학습자의 학습에 대한 열의가 중요하나 2개 학습 과정 모두 소수의 학습자만이 적극적으로 참여하고 있었으며, 제반 학습자의 관리가 어려운 상황이 다소 나타났다.

이상의 도출된 주요 문제점들을 다음과 같은 보완사항을 통해 학습모형으로 개발하였다.

첫째, 학습자 참여를 유도할 수 있는 교육 방법의 다양화가 필요하다. 아이스브레이킹 기법을 활용하는 등 다양한 교수법을 통해 학습자가 이완된 상태에서 학습에 참여할 수 있는 동기 부여가 필요하다.

둘째, 수업내용에 대한 이해를 돕고 학습효과를 끌어내기 위한 교육방법의 이원화가 필요하다. 정해진 커리큘럼 안에서 강의, 토의·토론, 실습 등의 학습 목표를 달성하기는 어렵다. 따라서 반복 학습을 통해 학습자가 충분한 지식을 습득할 수 있도록 이론강의는 동영상 녹화 제작 영상을 제공하여 학습자가 반복 학습할 수 있도록 하여야 한다.

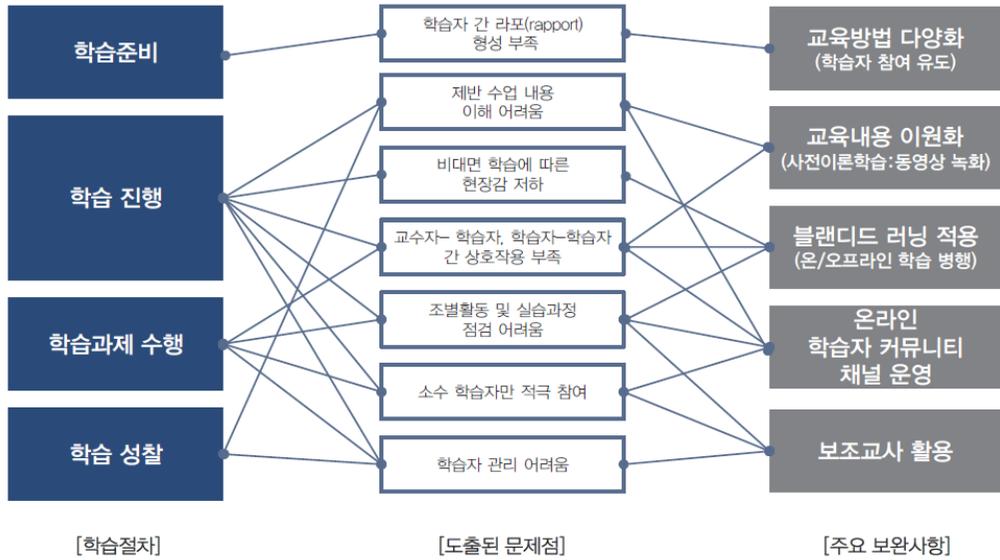
셋째, 온·오프라인 학습의 병행이다. COVID-19에 따른 2021년~2022년 등 일시적인 시기에 필요한 학습을 넘어 대면 강의를 가능한 상황에서도 확장된 온라인 도구를 활용할 수 있도록 대면 수업과 비대면 수업을 결합시키는 방안이 필요하다.

넷째, 학습의 지속성과 연계성을 위한 온라인 학습 커뮤니티 환경을 조성하는 것이다. 학습 과정의 특성상, 학습이 종료된 후에도 학습자 간의 네트워크, 사후 학습 등이 중요한 학습

과정인 만큼 학습자들 간의 충분한 의사소통이 이루어지고 교수자와 즉각적인 피드백이 이루어질 수 있는 별도 온라인 환경을 마련해주는 것을 고려해야 할 것이다.

마지막으로, 보조교사의 활용이다. 수원시민자치대학에는 동일한 학습 과정 수료생을 활용한 보조교사 제도가 있다. 따라서 온라인상에서 질 높은 학습이 이루어질 수 있도록 학습자 관리 등 역할을 부여하여 보조교사를 활용할 수 있을 것이다.

〈그림 4-49〉 학습모형 개발 주요 반영사항



제2절 비대면 학습모형 개발

대면 학습 환경에 익숙해져 있는 교수자와 학습자에게 COVID-19 사태에 따른 갑작스러운 비대면 학습 환경으로의 변화는 학습 적응에 애로사항이 있지만, 위드 코로나(With Corona) 시대에 맞게 온라인과 오프라인을 병행하는 학습 방법은 꾸준히 대두될 것이다.

수원시민자치대학 비대면 학습모형은 각각의 학습 과정 특성을 고려하여 ‘블렌디드 러닝형’과 ‘온라인 커뮤니티형’ 2개의 학습모형으로 개발하였다. 개발한 학습 모형은 본 연구대상 과정인 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정과 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에 각각 적용할 수 있도록 세부 학습 모듈을 제시하였다. 그러나, 실제 세부 학습 커리큘럼을 구성·운영하는 과정에서 개발된 학습모형을 적절히 혼합하여 운영할 수 있다.

‘블렌디드 러닝형’ 학습모형은 새로운 지식 전달이 필요한 내용을 사전에 동영상 녹화영상으로 제작하여 학습자들이 수업 참여 전, 학습자 개인 이해도에 맞게 충분한 이론 학습을 실시하고 오프라인 수업을 병행하여 참여할 수 있도록 개발하였다.

온라인 학습의 큰 틀은 본격적인 학습이 이루어지기 전에 선수학습 차원에서 사전 제작된 강의 영상을 미리 학습하도록 하였다. 사전 학습한 관련 학습지식을 바탕으로 실시간 온라인 강의를 통해 심층적으로 이해하고 확인하는 학습효과를 볼 수 있다. 오프라인 학습에서는 온라인 실시간 학습에서 학습한 내용을 기반으로 학습자들 간의 토의·토론, 현장 체험 등 소규모 공동체학습을 진행하는 학습 과정(process)으로 진행할 수 있도록 하였다.

‘온라인 커뮤니티형’ 학습모형은 실제 대면 수업에서 나타나는 학습 환경과 학습자들의 학습 만족도 등을 실시간 온라인 학습환경 안에서도 대면 수업과 동일한 학습효과와 학습이해도, 학습 집중도, 온라인상에서의 학습자 간 실습 등 온라인 학습 환경을 활성화시키고 향상시킬 수 있는 방안을 고려한 학습모형이다. 실제 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 상호작용과 소통을 중시하고 기수가 연계된 모임과 커뮤니티의 활성화가 필요하다는 학습자 설문 결과를 반영하여 개발하였다.

개발된 학습모형의 적용 및 운영에 있어서 학습자가 원활하게 온라인 학습에 적응할 수 있는 시간을 마련해 주어야 한다. 따라서 필수적으로 온라인 줌(ZOOM) 프로그램 활용법, 온라인 수업 참여 방법 및 규칙 등 기술적 문제로 인해 교수자와 학습자가 수업 진행과 참여에 어려움이 없도록 실시간 온라인 수업 참여를 위한 사전 오리엔테이션을 진행하여야 한다.

1. 블렌디드 러닝형

수원시민자치대학의 대표 학습 과정인 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정은 기존의 대면 수업 환경에서 비대면 학습 환경으로 전환되어가는 과정에서 새로운 지식 습득과 이론적 내용이 수반되어야 하는 학습 과정이며, 100% 실시간 온라인 수업을 통해서만 학습자들이 이론적 학습 내용을 이해하기 어렵다. 특히 교수자가 아닌 학습자 중심으로 과정이 운영되는 특성이 있기 때문에 주민자치에 대한 지식습득을 위한 이론적 강의와 각 동의 주민자치 사례 공유, 학습자 간 토의·토론, 발표, 현장답사 등으로 구성된 학습 과정으로 진행되어왔다. 하지만 COVID-19 사태로 인해 전격 비대면 학습으로 전환된 이후에도 오프라인에서 온라인으로의 학습 방법만 전환되어 운영되어 일방적 지식 전달의 이론 수업으로 진행되다 보니 학습자들의 학습이해도와 집중도가 현저히 떨어졌다.

이러한 문제점들을 보완하기 위해 온·오프라인 수업의 장점이 결합 된 블렌디드 러닝형 학습모형 개발은 본 연구 과정에서의 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정에 가장 적합한 학습모형으로 온라인과 오프라인 학습을 병행하는 학습모형이다. 지식 습득을 위한 학습은 사전제작 녹화영상 강의와 실시간 강의를 통해 학습하고, 학습자 중심의 수업과 학습자-학습자 간의 교류와 만남을 통해 이루어지는 발표와 답사, 토의·토론 수업들은 오프라인 수업을 통해 직접 대면하여 수업을 진행하는 것이 특징이다. 사전에 제작된 녹화영상은 학습 과정 참여 전 학습자들에게 배포하여 사전에 수강할 수 있도록 하고, 실제 학습 과정 참여 시 사전 학습 내용에 대한 이해를 도모할 수 있다.

개발된 학습모형은 학습 준비, 학습 진행, 학습과제 수행, 학습 성찰 단계로 나누어 차시별 학습 모듈을 제시하여 교수자와 학습자의 원만한 학습 진행에 도움이 되도록 하였다.

학습 준비단계는 학습자들이 학습 진행 전 학습에 참여하기 위한 준비단계로서 진행 학습 일정에 대한 안내가 이루어지고 실시간 온라인 학습 참여에 대한 환경 준비 여부를 확인하며 특히, 실시간 온라인 학습을 참여하기 위한 기술적 문제를 중점적으로 확인한다. 이때 보조교사는 학습에 참여한 학습자들의 출석을 관리한다.

학습 진행단계는 강의주제에 맞게 교수자가 강의를 진행하거나 팀별 실습을 구성하고, 학습자는 강의내용을 이해하고 팀별 실습을 실행하는 단계로 전반적인 학습을 진행하며 보조교사는 학습에 대한 모니터링과 학습일지를 작성한다.

학습과제 수행단계는 학습 종료 후 교수자는 학습 내용과 관련된 개별과제 또는 팀별 과제를 부여하고, 학습자들은 과제 수행 후 온라인 커뮤니티 채널에 공유하는 단계이며 보조교사는 제출된 과제물을 취합하여 교수자에게 전달하고 온라인 커뮤니티 채널을 관리한다.

학습 성찰 단계는 학습한 내용에 대한 학습자들의 질의와 교수자의 응답 단계로 학습에

대한 성찰이 이루어진다.

〈그림 4-50〉 블렌디드 러닝형 학습모형



1) '나도 주민자치위원' 차시별 세부 학습 모듈

(1) 사전강의(1) : '인권에 대한 이해'

'나도 주민자치위원' 학습 과정 차시별 커리큘럼 중, '인권에 대한 이해' 강의는 인간과 인권에 대한 이해가 먼저 수반되어 실제 주민자치회에서 활동 시 주민에 대한 이해, 사람에 대한 이해를 위한 학습이다.

1강은 인권의 정의, 인권규약, 인권 시스템, 인권의 역사, 인권과 쟁점 등 주민자치회 특성상 지역 주민과 교류하는 과정에서 필요한 인권의 전반적인 내용으로 구성되어 있다. 기존 운영방식에서는 교수자 중심의 강의형으로 진행되어 전체 학습 과정에서 부족한 학습 시간을 고려하지 못하여 운영되어왔다. 따라서 사전제작 녹화영상으로 대체하여 학습 과정 참여 전, 학습자들이 개인의 이해도에 맞게 충분히 학습한 후 학습 과정에 참여할 수 있도록 하였다. 이는 학습 운영 측면에서 시간적·물리적으로 촉박한 실시간 온라인 강의 시간 및 진행 과정에서 효율성을 증대시킬 수 있다.

먼저, 학습 준비단계에서 교수자는 학습자가 인권에 대해 쉽고 흥미 있게 이해할 수 있으며 주민자치회 활동 시 접목할 수 있는 학습 내용을 사전 학습을 통해 정확한 정보 전달과 지식 습득을 목적으로 강의를 제작하여야 한다. 학습자는 학습 일정에 대한 숙지와 온라인 학습에 참여할 수 있는 환경들을 준비하여야 한다.

학습 진행단계에서 학습자는 사전제작 녹화영상 강의를 시청하고, 보조교사는 학습자들의 사전제작 녹화영상에 대한 시청 여부, 학습 빈도 확인, 학습자 질의 사항 등을 정리한 후 교수자에게 전달하도록 한다.

학습과제수행 단계에서는 교수자는 학습자들에게 개별적으로 '인권에 대한 성찰 과제'를 부여하고, 학습자들은 수행한 학습과제를 개설된 온라인 커뮤니티 채널에 업로드하여 공유하도록 한다. 이때 보조교사는 학습자들의 과제 수행 정도를 파악하고, 과제를 제출하지 않는 학습자들에게 개별적으로 과제 수행을 독려한다. 또한 업로드된 수행 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하여, 교수자가 학습자들이 제출한 과제들을 충분히 검토하며 피드백 작업을 진행할 수 있도록 한다.

학습 성찰 단계에서 보조교사는 학습자들이 온라인 커뮤니티나 과제에서 제시한 인권에 대한 이해 및 중요성에 관련된 질의사항들을 취합하여 교수자에게 전달하고, 교수자는 질의에 대한 피드백(Feedback)을 진행하도록 한다. 질의에 대한 응답 및 피드백 내용은 온라인 커뮤니티를 활용하여 실시간 또는 학습 이후에 학습자들이 확인할 수 있도록 관리한다.

〈표 4-5〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 사전강의-‘인권에 대한 이해’ 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1	학습 준비 -학습 일정 안내 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)사전 녹화영상 제작 강의 학습 진행 (온)카카오톡 오픈채팅방 공지 (오프)학습교재 우편발송		
2	학습 진행 -전체 학습	-(전체)인권에 대한 전반적인 이해	(온)사전 녹화영상 시청 * 인권에 대한 이해	-동영상 퀴즈 확인	학습 진행 여부 개인별 체크
3	학습 과제 수행 -개별과제	-인권에 대한 이해	(오프)인권에 대한 성찰 과제 개별 수행 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-인권에 대한 개별성찰	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰 -질의·응답&피드백	-인권에 대한 이해 및 중요성에 관한 질의·응답&피드백	(온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-인권과 연관 지어 주민자치 활동을 지속해 나갈 수 있는 방안	출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(2) 사전강의(2) : ‘민주적 의사결정과 리더십’

2강의 ‘민주적 의사결정과 리더십’ 학습은 주민자치회에서 제시되는 다양한 의견수렴과 의사결정 능력을 기르기 위해 포함된 학습으로 사전에 녹화영상을 제작하여 학습자들이 본 학습 과정에 참여 전 학습할 수 있도록 사전에 학습자에게 배포하여 사전 학습이 이루어질 수 있도록 하는 것이 목표이다.

세부 학습 모듈 내의 학습 준비단계에서 교수자는 학습자가 다양한 민주적 회의기법과 리더십에 대해 주민자치회에서 접목 가능한 사례 위주로 제작한 사전강의를 녹화 제작하도록 한다. 사전 녹화 제작을 위해 교수자는 학습자들이 공감할 수 있는 사례 등을 들어 보다 이해하기 쉬운 강의내용으로 구성하며, 주민자치회 운영과 연결될 수 있는 민주적 의사결정에 대한 전문적인 내용도 배제해서는 안된다. 학습자는 학습 일정에 대한 숙지와 온라인 학습에 참여할 수 있는 환경들을 준비하여야 한다.

학습 진행단계에서 학습자는 사전제작 녹화영상 강의를 시청하고 민주적 회의기법과 리더십에 대해 이해한다. 보조교사는 학습자들이 사전제작 녹화영상을 시청하였는지

파악하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 ‘민주적 의사결정 방법’에 대한 과제를 부여하고, 학습자들은 민주적 의사결정 및 리더십에 대한 개인적 의견, 적용 방법 등을 성찰하여 과제를 수행하도록 한다. 보조교사는 학습자들이 온라인 커뮤니티에 제출한 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하고, 제출하지 않은 학습자들은 따로 분류하여 과제 수행 여부 등을 확인하도록 한다.

학습 성찰 단계에서 학습자는 온라인 커뮤니티 채널에 민주적 의사결정과 리더십을 거주하고 있는 동에 적용하는 방법에 대한 질의를 업로드하고, 교수자는 질의에 대한 답변과 피드백을 실시한다. 보조교사는 최종적으로 제출된 학습자 과제물과 학습자와 교수자의 질의·응답에 대한 피드백을 정리하여 교수자에게 전달하도록 한다.

〈표 4-6〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 사전강의-‘민주적 의사결정과 리더십’ 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1	학습 준비 -학습 일정 안내 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 (온)사전 녹화영상 제작		
2	학습 진행 -전체 학습	-(전체)민주적 회의 기법과 리더십	(온)사전 녹화영상 시청 * 민주적 회의기법과 리더십	-동영상 퀴즈 확인	학습 진행 여부 개인별 체크
3	학습 과제 수행 -개별과제	-민주적 의사결정 방법 성찰 -민주적 리더십 방법 성찰	(오프)민주적 의사결정 및 리더십에 대한 개인적 의견, 적용방법 및 성찰 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-민주적 의사결정 및 리더십에 대한 개인 성찰 가능	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰 -질의·응답&피드백	-민주적 의사결정과 리더십을 우리 동에서 적용하는 방법 질의·응답&피드백	(온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-민주적 의사결정 주민자치 활동 시 접목시킬 수 있는 방안	출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(3) 1강 : 학습목표 설정 및 자치분권의 이해(1)

1강은 학습자 간의 아이스브레이킹을 통해 따뜻한 학습 분위기를 조성하고, 자치분권에 대한 기본적인 이해를 돕는 학습 차시이다. 따라서 자치분권의 이해와 우리 동 주민 자치에 대한 다양한 의견 교류를 통해 학습 목표를 설정하는 것이 목표이다.

본격적인 학습 시작 전 학습자들에게 제작된 사전강의 내용과 관련된 퀴즈를 제시하고, 학습자들은 채팅방을 통해 정답과 간단한 의견들을 제시하면서 사전강의 내용을 상기시킨다.

학습 준비단계에서 교수자는 실시간 온라인 학습 진행에 있어 방해 요소, 기술적 문제 등을 강의 이전에 철저히 확인하고 진행할 강의내용 교재를 온라인 학습 화면에 공유하도록 한다. 학습자 또한 학습에 집중할 수 있는 환경에서 학습에 참여하고 사전강의 수강내용을 상기시키며 학습퀴즈와 채팅방에 적극적으로 의견을 제시하여야 한다. 보조교사는 학습자들의 출석을 확인하고 미 출석 학습자에게 따로 연락을 취하며, 실시간 온라인 학습 환경에서 학습 시작 전 기술적 문제를 겪고 있는 학습자는 없는지 살펴보아야 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 본격적으로 자치분권의 이해와 중요성 학습을 위한 지식 전달 강의를 추진하도록 한다. 이때 지속적인 이론강의는 학습자들의 집중도를 떨어뜨릴 수 있기 때문에 충분한 쉬는 시간을 부여하고 지식 전달 강의 시, 학습자들이 학습 내용을 좀 더 이해하기 쉬운 사례들을 응용하도록 한다. 학습자들은 생소한 학습 내용이지만 집중하여 학습에 참여하며, 강의내용 중 질의할 내용을 정리하며 응답을 바로 받고 싶은 질의에 대해서는 채팅방에 적을 수 있다. 보조교사는 학습자들이 학습에 잘 참여하고 있는지 지속적으로 모니터링하며 학습 과정에서 발생하는 개선사항, 채팅방 내용, 학습자의 학습 집중도 등을 학습일지에 기록하도록 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 학습자 개인별 거주하고 있는 동에 대한 문제들을 발굴해보는 과제를 부여하도록 한다. 학습자는 평소 개선되었으면 하고 생각했던 문제들이나 새롭게 발생한 문제들은 없는지 각자 거주하는 지역을 답사하며 찾아볼 수 있다. 이후 발굴된 문제들을 과제 제출양식에 알맞게 정리하여 온라인 커뮤니티 채널에 수행한 과제를 업로드하며, 이때 학습자는 제시된 양식이나 기한에 맞게 과제를 수행하도록 한다. 보조교사는 학습자들이 업로드한 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 학습자는 강의내용과 과제에 대해 온라인 커뮤니티 채널을 활용하여 질의하고, 교수자는 다음 강의 진행 전까지 학습자들이 제출한 과제에 대한 분석 및 피드백과 학습자들의 질의에 대한 답변을 작성하도록 한다. 이때 보조교사는 학습자들의 질의내용을 사전에 정리하여 교수자에게 전달하여야 한다.

〈표 4-7〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 1강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1	학습 준비 -학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인 -학습자 간 아이스브레이킹	-학습 일정 숙지 -(사진)동영상 녹화 영상 활용 이론학습 수행 여부 확인 *인권의 이해 *민주적 의사결정과 리더십 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유	-사전강의 내용에 대한 퀴즈 확인 -채팅창을 활용한 정답 제시 및 학습자 의견 확인	출석 확인
2	학습 진행 -전체 학습	-(전체)자치 분권의 이해, 자치분권의 중요성 학습	(온)교수자 중심 관련 지식 전달 강의 추진 (실시간 온라인 강의)	-개인별 학습 내용 이해	학습일지 작성 (채팅방 내용 등) 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행 -개별과제	-우리 동 문제발굴	(오프)우리 동 문제 (지역답사) 조사 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-거주 동 문제점 및 이슈 정리	(온)과제물 정리, 커뮤니티 관리
4	학습 성찰 -질의응답&피드백	-자치분권의 이해 및 중요성에 관한 질의응답&피드백	(온)학습자 화면 OX 퀴즈, 채팅방 활용		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(4) 2강 : 학습 목표 설정 및 자치분권의 이해(2)

2강에서는 동별 주요 의제 발굴을 위한 학습 목표 설정 및 동별 문제와 아이디어 발굴을 위한 학습과 학습자 간들의 팀별 발표를 진행하는 것이 목표이다.

학습 준비단계에서 온라인 강의 진행 시 교수자는 학습자들이 제출한 과제에 대해 분석한 자료화면을 공유하고, 거주 동별로 팀을 구성하도록 한다. 학습자 또한 온라인 강의 환경에 집중하고 적극적으로 참여할 수 있는 환경에서 강의에 접속하여야 한다. 이때 보조교사는 학습자들의 출석을 확인하고 미 출석한 학습자들이 강의 시작 전 출석할 수 있도록 독려하도록 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 학습자들이 팀별로 의견 공유가 가능한 온라인 ZOOM의 소회의실을 개설하여 학습자들을 배정하고, 학습자들이 수행한 우리 동 문제발굴에 대해 팀별 토의·토론을 진행 시키도록 한다. 이때 교수자는 만들어진 소회의실 안에서의 원활한 학습 진행 여부를 일괄적으로 확인할 수 없기 때문에 보조교사와 사전에 소

회의실 운영계획에 대해 논의하도록 한다. 학습자는 소회의실 참여 전 수행한 과제에 대해 조리 있게 전달할 수 있도록 준비해야 하며, 배정된 타 학습자들과의 적극적인 상호작용과 의견 공유가 필요하다. 이때 보조교사는 교수자와 사전에 논의한 운영계획 대로 소회의실을 방문하여 학습자들 간의 어색한 기류가 있다면 아이스브레이킹을 시도하고 구성된 팀들이 토의·토론 내용에 대한 이해가 잘 이루어졌는지 살펴보도록 한다.

학습과제수행 단계에서는 과제 수행에 있어 교수자는 온라인상 토의·토론을 통해 도출된 팀별 등에 대한 문제들을 오프라인에서 팀별 지역답사 및 조사를 통해 동별 문제점과 이슈들을 정리하도록 학습과제를 부여하고, 학습자는 팀별 지역답사를 실시하여야 한다. 이후 정리된 과제 내용을 온라인 커뮤니티 채널에 업로드하여 다른 팀의 과제들과 차이점들을 확인하도록 한다. 이때 보조교사는 제출된 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 학습자는 구성된 팀별 토의·토론 결과를 발표하고, 팀별로 지역답사를 진행하기 전 선정된 문제에 대한 타당성을 교수자에게 사전에 확인하도록 한다.

〈표 4-8〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 2강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할	
1	학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유		출석 확인
2	학습 진행	-팀 학습	-(팀)동 별 주요 의제 발굴을 위한 문제 및 아이디어 발굴	(온)우리 동 문제 공유 (약3-4명씩) *zoom 소회의실 기능 활용	-팀 학습 결과 공유	학습일지 작성 (채팅방 내용 등, Zoom 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행	-팀 과제	-팀별 지정동 문제 해결	(오프)팀별 지역답사 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-팀별 지정동에 대한 문제점 이슈 정리	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰	-팀별 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-팀별 지역답사 과제 수행 문제 타당성에 대한 질의·응답&피드백	(온)학습자 화면 OX 퀴즈, 채팅방 활용		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(5) 3강 : 우수 주민자치회 사례공유

3강은 우수 주민자치회 사례를 통해 거주 동에 대한 주민자치회 발전도모를 위한 방법을 학습하는 것을 목표로 한다.

학습 준비단계에서 교수자는 준비한 강의자료를 온라인 화면에 공유하고, 학습자는 온라인 학습 환경에 알맞게 참여할 수 있도록 준비하며, 보조교사는 시간에 맞게 참석한 학습자들의 출석을 확인하여야 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 이론강의와 실습 강의를 적절히 배분하여 주민자치회의 필요성과 우수하게 운영되고 있는 주민자치회 사례를 짧게 공유하고, 이후 온라인 ZOOM의 소회의실을 이용하여 3~4명씩 팀별 학습을 구성하여야 한다. 학습자는 구성된 팀과 거주 동별 주민자치회 사례를 공유하고, 공유된 사례를 통해 팀별로 마을을 계획하고 기획하는 실습을 진행하도록 한다. 이때 교수자는 보조교사와 사전에 논의하여 소회의실 방문 계획을 정하고, 팀별로 제시된 주제에 맞게 실습이 잘 이루어지고 있는지 살펴며 추가 피드백 및 보완 의견들을 제시하여야 한다. 보조교사는 소회의실에 방문하여 팀별로 기획 실습이 잘 이루어지고 있는지 살피고, 실습에 어려움을 겪고 있는 학습자들의 이유를 파악하거나 질의 사항들을 기록하도록 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 4개 분과, 6개 마을 의제 수립 및 실행 여부를 점검 해보는 과제를 부여하여야 하며, 학습자들은 수행된 과제와 주민자치회의 이해 및 사례에 관한 질의들을 온라인 커뮤니티에 업로드 하도록 한다. 커뮤니티에 업로드된 다른 팀들의 마을 의제도 같이 살펴보며 교수자는 과제에 대한 피드백을, 타 학습자들은 과제에 대한 다양한 의견과 공감을 제시하여야 한다. 추후 보조교사는 업로드된 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하도록 한다.

학습 성찰 단계에서 학습자는 주민자치회의 이해와 사례에 대해 성찰한 결과를 온라인 커뮤니티에 업로드 하여야 하며, 보조교사는 이를 취합하여 교수자에게 전달하여 교수는 학습자들의 학습 내용과 수행한 과제의 질의에 대한 피드백을 진행하여야 한다.

〈표 4-9〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 3강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할	
1	학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유		출석 확인
2	학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-<전체>주민 자치회에 대한 이해, 우수 주민자치회 사례 공유 -(팀)거주동 별 주민자치회 사례공유	(온)우수 주민자치회 사례공유 강의 (온)우리 동 주민자치 사례공유 실습, 팀별 마을계획 기획 하기(약 3~4명씩) *zoom 소회의실 기능 활용	-팀 학습 결과 공유	학습일지 작성 (채팅방 내용 등) 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행	-개별과제 -팀 과제	-우리 동 주민자치회 의견제시 -다른 동과 우리 동 주민자치회 비교	(오프)4개 분과, 6개 마을 의제 수립 및 실행 여부 점검 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-마을 의제 공유 -팀별 보완 의견제시	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-주민자치회의 이해 및 사례에 관한 질의·응답& 피드백 성찰	(온)학습자 화면 OX 퀴즈 채팅방 활용		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(6) 4강 : 우리 동네 의제 찾기

4강에서는 학습자들의 일상에서 우리 동네 의제 찾기, 생활 의제, 지역 의제, 사회 의제를 찾아보는 것을 학습 목표로 한다.

학습 준비단계에서 교수자는 학습자들이 동네 의제 찾기 및 아이디어를 발굴할 수 있는 강의를 준비하고, 학습자는 온라인 학습 환경에 집중할 수 있는 환경을 조성하며, 보조교사는 참여한 학습자들의 출석을 확인하도록 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 학습자들에게 다소 생소하게 느껴질 수 있는 과정들을 유연하게 대처하며 브레인스토밍과 아이디어 제시가 원활히 이루어질 수 있도록 실생활 속에서 주민들과 함께하고 싶은 활동의 강의주제로 접근하여야 한다. 이때 학습자는 스스로 생각한 거주 동의 의제를 생각해보고 타 학습자들과 채팅방을 통해 의견을 공유

하도록 한다. 보조교사는 학습자들 간의 공유된 의견들을 다시 동네별로 취합하여 중복 되거나 보완될 수 있는 의제들을 정리하여 다시 제시하도록 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 학습자들의 거주 등에 필요한 의제가 더 있는지 조사하는 과제를 부여하여야 하며, 학습자들은 타 학습자 간의 상호작용을 통해 제시된 의제를 제외하고 개인적으로나 현실적으로 거주 등에 제시되어야 하는 의제들은 어떤 것들이 있는지 다시 한번 고민하여 학습과제를 수행할 수 있다. 이후 과제 제출양식에 맞게 정리하여 온라인 커뮤니티 채널에 업로드하고, 보조교사는 제출된 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하도록 한다.

학습 성찰 수행단계에서 교수자는 진행했던 강의와 학습자들 간 공유된 의견들을 정리하여 공유하고, 학습자는 발굴한 의제가 과연 거주하는 등에 적용할 수 있는 가능성이 있는지 다시 한번 생각하여야 한다. 보조교사는 학습 진행 과정에 대한 전반적인 내용을 정리하여 교수자에게 전달하도록 한다.

〈표 4-10〉 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정 4강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1 학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -우리 동네 의제 찾기 및 아이디어 발굴하기 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지, 학습교재 자료화면 공유	-이전 학습 주민자치 사례공유	출석 확인
2 학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-〈전체〉우리 동네 의제 찾기, 주민들과 함께 하고 싶은 활동 찾기 -〈팀〉찾은 활동 및 의제 공유	(온)내가 생각한 우리 동 의제 공유(채팅방) (온)동네별 의제 연결 및 의견 공유 실습	-팀 학습 결과 공유	학습일지 작성 (채팅방 내용 등) 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3 학습 과제 수행	-개별과제	-만들어진 의제 문장화 시키기	(오프)우리 등에 필요한 의제 조사 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-동별 의제 정리	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4 학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의응답&피드백	-발굴된 의제 우리 동 적용 가능성 찾기	(온)채팅방을 활용한 의제 아이디어 및 성찰 공유		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(7) 5강 : 우리 동 의제 적용을 위한 세부 전략 수립 및 결과 도출

5강에서는 4강에서 발굴된 의제에 대한 세부 계획과 전략 수립 및 결과를 도출하는 방법에 대한 학습을 학습 목표로 설정한다.

학습 준비단계에서 교수자는 학습자별로 발굴한 의제에 대한 수립 가능 여부에 대해 파악한 결과를 각 학습자에게 공유하고, 학습자는 강의에 참여하기 전 사전에 우리 동 의제 적용 가능성에 대해 파악한 결과를 인지하고 강의에 참여하도록 한다. 보조교사는 학습자들의 출석 여부를 관리한다.

학습 진행단계에서 교수자는 학습자 중심의 과정이 진행될 수 있도록 강의 분위기를 조성하고 소회의실을 개설하여 팀별 토의·토론이 진행될 수 있도록 안내한다. 학습자는 이때 본인이 발굴한 의제에 대해 팀에게 설명하고 팀별 의견을 취합하여 적용 가능성에 대해 의견을 공유하도록 한다. 이때 보조교사는 교수자를 도와 소회의실을 점검하며 팀별 실습이 잘 진행되고 있는지 확인하는 학습 퍼실리테이션의 역할을 수행하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 각 팀별로 회의한 결과를 수집하여 실제 적용 가능한 의제들을 피드백한 후, 의제들을 직접 기관에 확인해볼 수 있도록 안내하여야 한다. 이때 학습자는 교수자의 피드를 제대로 이해하고 기관 방문 시 주의할 점, 담당자, 위치 등을 사전에 파악한 후 팀별 과제를 진행하여야 한다. 또한 진행한 과제에 대해서는 일정 양식에 맞게 정리하여 온라인 커뮤니티 채널에 업로드하고 다른 팀들의 과제도 살펴보며 다양한 의견들을 제시할 수 있다. 보조교사는 학습자-학습자 간의 의견들과 제출한 과제들을 취합하여 정리한 후 교수자에게 전달하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 동에 의제가 필요한 이유에 대해 학습자들이 다시 한번 생각하고 해결방안을 깊게 고민할 수 있도록 제안하여야 하며, 이에 따라 학습자는 우리 동에 필요한 의제들이 무엇이 있는지 항상 고민하는 자세를 가져보는 계기가 될 수 있다.

〈표 4-11〉 '나도 주민자치위원' 학습 과정 5강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1 학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유	-우리 마을 의제 공유	출석 확인
2 학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-(전체)발굴 된 의제 세부 계획 수립 -(팀)세부 계획 수립 시 사업 범위, 참여 주체, 문제점 팀별 토의/토론	(사전)우리 동 의제 적용 가능성 파악 (온)발굴된 의제 수립 가능성 토의/토론 (약 3~4명씩) *zoom 소회의실	-팀 학습 결과 공유	학습일지 작성 (채팅방 내용 등, Zoom 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3 학습 과제 수행	-팀 과제	-발굴된 의제 적용 가능한 우리 동 범위 찾기	(오프)우리 동 발굴 의제 적용 가능 기관 탐방 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-동별 기관 응답 및 이슈 정리	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4 학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-우리 동에 필요한 의제 항상 고민하기	(온)학습자 화면 OX퀴즈 채팅방 활용		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(8) 6강 : 우리 동 의제 공유 및 아이디어 확장

6강에서는 5강 과제로 부여한 우리 동 의제 적용 가능성에 대해 파악한 결과를 기반으로 학습 결과를 공유하여 의제에 대한 아이디어를 확장하고, 결과물을 확인하여 학습자의 자신감 향상을 도모하는 것이 학습 목표이다.

학습 준비단계에서 교수자는 이전 차시에 부여한 과제에 대해 학습자들이 팀 별로 발표를 간단하게 할 수 있도록 발표순서를 정리하고, 학습자는 5강 과제로 수행한 우리 동에 관해 발굴한 의제의 적용 가능성에 다시한번 정리하여 발표를 준비한다. 보조교사는 학습자들의 출석 여부를 관리한다.

학습 진행단계에서 학습자는 전반적으로 거주 동의 적용 의제에 대해 발표하고 교수자는 발표 내용에 대해 짧게 피드백을 진행하도록 한다. 이때 보조교사는 교수자의 피

드를 놓치지 않고 기록하여 추후 학습자에게 전달하여야 한다. 이후 학습자가 발표한 우리 동 적용 의제에 대한 아이디어를 확장하기 위해 소회의실 기능을 이용하여 3~4명씩 배정하여 팀을 구성하고, 학습자 개개인의 의제들을 팀으로 결합하여 결합된 의제를 기반으로 아이디어를 확장해 나간다. 보조교사는 학습자들의 모니터링을 진행하며 실습 강의가 더욱 원활히 진행될 수 있도록 퍼실리테이션 역할에 최선을 다하도록 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 팀별 실습에서 도출된 확장된 의제 아이디어 공유에 대한 과제를 부여하여야 하고, 학습자들은 실습 결과에 대해 통일된 양식에 맞게 수정하여 온라인 커뮤니티 채널에 업로드하고 타 학습자들과 공유하도록 한다. 보조교사는 팀별로 업로드된 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하고, 교수자는 전달받은 과제에 대해 차주 학습 전까지 피드백을 완료하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 학습자들에게 거주 동을 바라보는 시각 차이에 대한 성찰을 도모하고, 학습자는 성찰을 통해 다른 시각으로 거주 동을 바라보는 능력을 향상시킬 수 있다.

〈표 4-12〉 '나도 주민자치위원' 학습 과정 6강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할	
1	학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -마지막 차시 안내 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유		출석 확인
2	학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-(전체)우리 동네 적용 의제 발표 -(팀)발표 의제에 관한 팀별 아이디어 공유 및 확장	(사전)우리 동 의제 적용 가능성 실제 확인 (온)우리 동 의제 공유 및 아이디어 확장 (약 3~4명씩) *zoom 소회의실	-개인 사전 학습 결과 공유 -팀 학습 결과 공유	학습일지 작성 (채팅방 내용 등), Zoom 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행	-개별과제	-우리 동 문제발굴	(온)확장된 의제 아이디어 공유 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-동별 적용 가능성 의제 공유	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의-응답&피드백	-우리 동네를 바라보는 시각 차이에 대한 이해 및 의제 적용 범위에 관한 질의-응답&피드백	(온)학습자 화면 성찰 의견 공유(채팅방 활용)		출석 확인, 질의-응답 내용 정리공유

(9) 7강 : 우리 동 의제 적용 가능성에 대한 실제 확인 및 결과 발표

마지막 7강에서는 거주 동 의제에 대한 아이디어 확장 결과를 정리하고 적용 가능성을 파악하는 것을 학습 목표로 설정한다.

학습 준비단계에서 교수자는 7강까지 진행한 강의내용에 대해 함축시켜 학습자들에게 설명하고 제출한 과제에 대한 피드백을 간략하게 진행하도록 한다.

학습 진행단계에서 학습자는 팀별로 구성하여 의제를 발굴한 동을 방문하고, 그 이후 교수자는 학습자 발표 중심의 학습이 이루어질 수 있도록 사전의 발표 규칙, 발표 태도, 발표 시간 등을 제시하고, 학습자는 팀 과제로 수행한 의제 확장에 대한 실제 적용 가능성 발표하도록 한다. 보조교사는 오프라인 학습 진행 시 팀별 학습과 발표가 잘 진행될 수 있도록 관리하며 학습일지를 작성하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 적용할 수 없는 의제들에 대한 이유에 대해 피드하고 보완할 수 있는 방법들을 제시하여야 하며, 학습자는 적용 가능한 의제와 그렇지 못한 의제들에 대한 결과를 상세하게 정리하고 앞으로 거주 동 문제발굴에 있어 더욱 적극적인 행동을 가질 수 있는 태도를 습득할 수 있다. 보조교사는 학습자들이 제출한 과제물들을 정리하여 교수자에게 전달하도록 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 학습자들이 의제 적용 범위에 대한 질의내용에 대한 답변을 해야 하며, 학습자는 우리 동네를 바라보는 시각 차이에 대한 이해를 통해 앞으로 더욱 많은 의제들을 발굴해 나갈 수 있는 역량을 키울 수 있다. 이때 보조교사는 과정 종료 후에도 온라인 커뮤니티가 활성화되고 기수별로 연계가 될 수 있도록 학습자들에게 안내하여야 한다.

〈표 4-13〉 '나도 주민자치위원' 학습 과정 7강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할	
1	학습 준비	-학습 종료 안내 -학습 준비도 확인	-온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지, 학습교재 자료화면 공유	출석 확인	
2	학습 진행	-팀 학습	-(팀)발굴된 의제 적용 가능한 동 방문	(오프)팀별 의제 발굴 동 방문	-팀 학습 결과 공유	학습일지 작성 (학습 내용 등), 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결) 오프라인 학습 진행 시 팀별 학습 진행관리
3	학습 과제 수행	-팀 과제	-우리 동 문제발굴	(오프)의제 확장 결과정리 (온)온라인 커뮤니티 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판)에 과제 올리기	-동별 적용 가능 의제 확인	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-우리 동네를 바라 보는 시각 차이에 대한 이해 및 의제 적용 범위에 관한 질의·응답&피드백	(온)학습자 화면 성찰 의견 공유(채팅방 활용)	출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유	

2. 온라인 커뮤니티형

‘갈등조정전문가’ 학습 과정은 자신과 다른 의견과 가치관을 가진 사람들과 서로 존중하며 함께하는 협동적 리더십 습득이 목적이다. 대면 학습 진행 시, 사례공유와 공감, 해결 방법 제시 등 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 충분한 라포(Rappot)형성이 잘 이루어지고, 상호교류와 커뮤니티 형성이 중요한 학습 과정이다.

특히 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정의 가장 중요한 학습은 학습자의 토의 및 토론과 실습 과정에서 학습자-학습자 간의 상호작용이다. 또한 교수자와의 지속적인 소통을 통해 전문가로서 갖추어야 할 역량 향상을 위한 지속적인 상호교류가 핵심이다. 하지만 비대면 학습으로의 전환과정에서 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 소통과 상호교류가 대면 학습 진행 시와 동일하게 이루어지기에는 한계가 있었다.

이러한 문제점들을 보완하기 위해 온라인 학습 환경의 장점을 극대화시킨 ‘온라인 커뮤니

티형' 학습모형 개발은 온라인 커뮤니티 채널을 활용하여 소그룹 실습, 학습과제 수행 등 온라인상에서의 학습자의 학습 참여 활성화와 교수자-학습자 간의 상호작용이 지속적으로 이루어질 수 있는 환경을 고려한 학습모형이다.

이는 워드 코로나(With Corona)시대 비대면화 되어가는 교육환경에 맞춰 학습 효율성과 학습 집중도 등 현장감 위주의 오프라인 학습에서 이루어지는 학습 과정을 온라인상에서도 동일하게 이루어질 수 있도록 방법을 제시할 수 있다.

〈그림 4-51〉 온라인 커뮤니티형 학습모형



1) '갈등조정전문가' 차시별 세부 학습 모듈

(1) 1강 : 마음 열기 - 평화적 갈등 해결

1강은 평화적 갈등 해결 방법에 대한 이해를 도모하는 것이 학습 목표이다.

학습 준비단계에서 교수자는 실시간 온라인 강의 진행 시 강의에 방해되는 요소들을 확인하여야 하며, 기술적 문제로 인해 강의를 중단되는 사항이 일어나지 않도록 강의 시작 전 철저히 확인해야 한다. 학습자 또한 강의 특성상 교수자-학습자-학습자 간의 교류가 중요한 학습으로서 앉아서 학습을 들을 수 있는 장소에서 학습에 참여하며, 마이크, 응답 등 원활한 상호교류를 위해 이어폰을 준비하는 방법도 활용할 수 있도록 한다. 보조교사는 참여한 학습자들의 출석을 확인하고 실시간 온라인 강의 상에서 학습자들을 관리하며 기술적 문제로 학습 참여에 어려움을 겪고 있는 학습자들을 도우며 학습 모니터링을 실시할 준비를 마쳐야 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 강의내용 구상 시 갈등 해결의 수단, 절차, 비용, 편익 등 학습자들이 갈등 해결에 대해 좀 더 쉽게 이해할 수 있도록 실생활에서 일어날 수 있는 다양한 사례들을 제시하며 강의를 진행하도록 한다. 학습자는 실시간 온라인 강의를 통해 평화적 갈등 해결에 대한 이해와 갈등 해결 수단과 절차, 비용, 편익 등을 수강하고, 학습자들 간 갈등 해결에 관해 새롭게 알게 된 지식이나 개인적인 경험 등 사례를 발표하도록 한다. 보조교사는 학습 전 진행 과정에 있어 학습일지를 작성하고 지속적으로 학습자 모니터링을 실시한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 학습한 이론적 내용에 관련된 실생활에서의 경험 등을 주제로 과제를 부여하여야 하며, 학습자들은 학습한 평화적 갈등 해결 방법에 접목하여 과제를 수행하도록 한다. 완료된 과제는 온라인 커뮤니티 채널에 업로드하여 교수자의 피드백을 받을 수 있다. 이때 보조교사는 업로드된 학습과제들을 일괄적으로 정리하여 교수자에게 전달하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 학습자들은 온라인 커뮤니티 채널을 적극적으로 활용하여 타 학습자가 제출한 과제 확인과 그에 대한 의견을 공유하며 다양한 사례들을 마주할 수 있다. 보조교사는 학습자-학습자 간의 답변, 아이디어 등 온라인 커뮤니티에서 이루어진 교수자-학습자-학습자 간의 상호교류 과정들을 정리하여 교수자에게 전달하도록 한다. 교수자는 학습자들이 제출한 과제물들에 대한 피드백 작업을 진행한다.

〈표 4-14〉 '갈등조정전문가' 학습 과정 1강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1	학습 준비 -학습 일정 안내 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지		출석 확인
2	학습 진행 -전체 학습	-(전체)평화적 갈등 해결 이해 학습	(온)실시간 학습 진행 *갈등 해결 수단/절차/비용/편익		학습일지 작성 (학습 내용 등) 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행 -개별과제	-평화적 갈등 분쟁 해결 접근방법 -평화적 갈등 해결 방법에 대한 이론적 이해	(온)온라인 커뮤니티 채널 활용 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판 과제 업로드)	-학습내용에 대한 개별 성찰	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰 -질의·응답&피드백	-평화적으로 갈등을 해결한 본인 사례가 있었는지 성찰	(온)참여 학습자들과의 과제에 대한 의견공유		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(2) 2강 : 갈등 해결 기술 - 갈등 분석의 필요성 및 방법

2강에서는 학습자들이 갈등 분석의 필요성에 대해 인지하는 것이 학습 목표이다.

학습 준비단계에서 교수자는 1강에서 진행했던 과제와 학습 내용에 대해 간략하게 상기시키는 과정을 온라인 강의 내 퀴즈나 채팅창을 활용해 학습자들의 이해정도를 파악할 수 있으며, 학습자는 교수자의 요청에 적극적으로 응답하여야 한다. 보조교사는 참여한 학습자들의 출석을 확인하고 미참여자들을 개별적으로 독려하도록 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 실시간 온라인 강의를 통해 갈등 분석의 필요성을 강의하고, 팀별 갈등 요구와 갈등 분석의 필요성을 찾는 방법에 대해 토의·토론을 실시할 수 있도록 소회의실을 개설하도록 한다. 이때 교수자는 각각 배정된 소회의실을 한눈에 확인하기 어렵기 때문에 보조교사를 활용하여 소회의실 운영내용에 대한 계획을 세워야 한다. 이때 학습자는 처음 온라인상에서 직접 마주하는 다른 학습자를 어색해하지 않고 적극적으로 토의·토론에 참여하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 학습자 스스로의 관심사 찾기, 상대방의 실제적 관심사 추측하기 등 나보다는 상대를 이해하고 바라보는 시각을 키우기 위한 과제를 부여하도록 한다. 학습자들은 어색하지만 상대의 입장에서 관심사를 추측해보고 양파분석 기법을 활용하여 상대방을 심층적으로 분석해보도록 한다. 낯설고 생소하게 느껴지는

분석기법이지만 강의에서 학습한 내용을 접목하여 분석할 수 있다. 분석한 과제들을 온라인 커뮤니티 채널에 업로드하고, 업로드한 과제에 대해 학습자 간의 의견을 공유하도록 한다. 보조교사는 업로드된 학습자들의 과제를 취합하여 교수자에게 전달하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 제시한 분석기법대로 학습자들이 과제를 수행하였는지 확인하여야 하며, 학습자가 업로드한 과제에 대해 피드백(feedback) 의견을 제시할 수 있다. 학습자는 교수자가 피드백한 과제에 대해 이해하고 어려운 부분은 질의를 통해 해결해 나간다.

〈표 4-15〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 2강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부학습목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할	
1	학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지	-사전 이론학습 동영상 쿠키즈	출석 확인
2	학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-(전체)갈등 분석의 필요성 -(팀)갈등 분석 방법의 중요성 토의/토론	(온)갈등 요구(필요, need) 찾는 방법(약 2-3명 씩) *zoom 소회의실 활용	-팀 학습 결과 공유	학습일지 작성 (학습 내용 등) 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행	-개별과제	-나의 관심사 찾기 -상대방의 실제적 관심사 추측 -양파분석기법을 활용한 분석	(온)온라인 커뮤니티 채널 활용 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판 과제 업로드)	-양파분석을 통한 상대방 심층적 분석 결과	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-갈등 분석의 필요성 및 방법의 중요성에 관한 질의·응답 & 피드백	(온)학습자들 간의 수행 과제에 대한 의견 공유(댓글 달기 등)		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(3) 3강 : 갈등 해결 기술 - 의사소통의 중요성

3강에서는 ‘의사소통의 중요성’에 대한 이해와 타 학습자 발표사례에 대한 생각 공유가 학습 목표이다.

학습 준비단계에서 교수자는 학습자들의 과제 수행 여부를 확인하고 발표를 제안하도록 한다. 학습자는 2강에서 진행한 과제들을 발표하고 의사소통의 중요성을 생각하며 타 학습자 발표사례에 대한 생각을 공유하여야 한다. 이때 보조교사는 학습자가 발표한 내용에 대한 교수자의 피드백이나 타 학습자의 의견 등 제시되는 사항들을 정리하고 학습에 참여하는 학습자들의 출석을 확인하여야 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 팀별로 조를 나누어 실습을 진행할 수 있도록 온라인 ZOOM 소회의실을 개설하여 팀을 배정하여야 한다. 학습자들은 배정된 팀별로 듣기 및 의사소통에 대한 실습을 진행하고, 의사소통이 실패되었던 사례에 대한 경험담과 개인별로 갈등이 있었던 경험을 공유하도록 한다. 보조교사는 소회의실을 방문하여 실습이 잘 진행되고 있는지 확인하며 교수자의 조언이나 피드백이 필요한 팀이 있을 경우 교수자에게 인계하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 학습 과정에서 실습한 내용에 맞게 과제를 수행할 수 있도록 안내하여야 하며, 학습자는 타인과 대화 시 끼어들지 않고 대화해보기를 수행하고, 과제에 대한 경험을 온라인 커뮤니티 채널에 공유하여 다른 학습자들의 경험에 대해 자신의 답변을 남길 수 있다. 보조교사는 제출된 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하여야 하며, 교수자는 다음 강의 진행 전까지 과제에 대한 피드백 작업을 진행하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 학습자들이 강의내용에 대한 질의내용을 피드백하여야 하며, 학습자별 릴레이 질문을 및 응답 유도를 통해 학습에 끝까지 집중하여 참여할 수 있도록 한다. 학습자는 의사소통의 4원칙을 인지하며 교수자의 질문과 타 학습자 응답에 대한 의견들을 제시할 수 있다. 보조교사는 학습일지를 완성하고 차주 강의 진행 시 학습자들의 준비사항, 제출해야 하는 과제 등 자세한 사항들을 온라인 커뮤니티 채널에 공지하여 학습자들이 계속적으로 숙지할 수 있도록 한다.

〈표 4-16〉 '갈등조정전문가' 학습 과정 3강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1	학습 준비 -학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인 -과제 수행 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유	-이전 차시 과제 수행 여부 확인	출석 확인
2	학습 진행 -전체 학습 -팀 학습	-(전체)타 학습자 발표사례에 대한 생각 공유 -(팀)듣기 및 의사소통 실습, 개인별 갈등경험 공유	(온)의사 소통 실패사례 경험담 공유(약 3-4명씩) *zoom 소회의실 활용	-개인학습 과제 공유 -팀별 학습자 경험 공유	학습일지 작성 (학습 내용 등), zoom 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행 -개별과제 -팀 과제	-수행 과제에 대한 발표	(과제)타인과 대화 시 끼어들지 않고 대화해보기 (온)온라인 커뮤니티 채널 활용 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판 과제 업로드)	-끝까지 듣기, 확인하며 듣기, 다시 한번 요약하며 듣기 실천소감	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰 -학습 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-의사소통의 4원칙 이해	(온)학습자별 릴레이 질문 및 응답 유도를 통한 학습내용 확인		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(4) 4강 : 갈등 해결 기술 - 의사소통의 방법 실습

4강은 갈등 해결 기술의 방법 중 의사소통 방법에 대한 실습을 진행하여 '나 중심', '너 중심' 화법 실습을 통해 상대방을 심층적으로 이해할 수 있는 방법을 습득하는 것이 학습 목표이다.

학습 준비단계에서 교수자는 지난 차시 제출된 과제에 대한 피드백을 간단히 진행하며 진행할 학습 내용에 대해 자료화면을 공유하도록 한다. 학습자는 온라인 학습에 참여하기 위한 학습 환경을 구성하고 과제에 대한 교수자의 피드백을 숙지하여 수정, 보완할 부분들을 생각하도록 한다. 보조교사는 교수자의 피드백을 정리하고 학습에 참석하는 학습자들에 대한 출석 확인과 기술적 문제를 겪고 있는 학습자들을 파악하여 학습 진행 전까지 정리하도록 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 나 중심, 너 중심 화법에 대해 일정한 사례를 들어 강의를 진행하여야 하며, 학습자들은 새로운 화법에 대해 이해해나갈 수 있다. 이때 교수자는 학습자들이 강의에 잘 참여하고 있는지 확인하기 위해 질문에 대한 응답을 채팅창에

기재해보도록 유도하고, 팀별 화법 실습을 위한 소회의실을 개설하여야 한다. 학습자들은 개설된 소회의실에 배정되어 팀별로 의사소통 화법 실습을 진행하여야 한다. 교수자와 보조교사는 개설된 소회의실을 지속적으로 접속하며 팀별 실습이 원활하게 진행되고 있는지 계속적으로 확인하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 경청하기, 끝까지 듣기, 확인하며 듣기, 확인하기 실습을 기반으로 3자의 관점에서 생각하기 과제를 부여하고, 학습자들은 일정 양식에 맞게 과제를 수행하여 온라인 커뮤니티 채널에 업로드 하여야 한다. 보조교사는 제출된 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하고 학습일지를 작성하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 화법에 대한 이론적 배경 등 학습자들의 질의에 대한 피드백을 진행하여야 하며, 학습자들은 학습한 내용에 대한 재확인과 정확한 이해가 수반되기 위하여 질의하도록 한다. 또한 타 학습자들과는 공유된 사례들에 대해 댓글 기능을 활용하여 갈등 해결 방법을 제안해보는 실습도 이루어질 수 있다. 보조교사는 이러한 학습자 간의 교류 등을 정리하여 공유하도록 한다.

〈표 4-17〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 4강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1 학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인 -과제 수행 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유	-이전 차시 과제 수행 여부 확인	출석 확인
2 학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-(전체)나 중심, 너 중심 화법에 대한 이해 -(팀)나를 중심으로 너를 중심으로한 화법 실습	(전체)채팅창을 활용한 학습자 실시간 학습 참여 유도 (온)의사소통 화법 실습 (약 3-4명씩) *zoom 소회의실 활용	-학습 내용에 적용 가능한 사례와 질문 적기 -팀 학습 실습 결과 공유	학습일지 작성 (학습 내용 등), zoom 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3 학습 과제 수행	-개별과제 -팀과제	-경청하기, 끝까지 듣기, 확인하며 듣기, 확인하기 실습	(과제)3자의 관점에서 생각하기 (온)온라인 커뮤니티 채널 활용 과제 점검 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판 과제 업로드)	-실습과제 수행 결과	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4 학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의 응답&피드백	-나 중심 화법과 자기표현 후 알맞은 행동에 관한 학습 및 확인 질의 응답 & 피드백	(온)온라인 커뮤니티를 활용하여 사례공유 후 학습자별 댓글 기능을 이용해 갈등 해결 방법 제안		출석 확인, 질의 응답 내용 정리공유

(5) 5강 : 역할 습득 - 조정과 조정자의 역할

5강은 조정과 조정자의 역할에 대한 전반적인 이해를 학습 목표로 설정한다.

학습 준비단계에서 교수자는 교재로 제작되어 사전에 배포된 책자의 조정과 조정자 역할의 강의내용을 학습자들이 학습 참여 전 학습하고 강의에 참여하였는지 확인하여야 하며, 학습자들은 조정과 조정자의 역할 이해에 있어 새로운 지식 습득을 위해 집중하여 학습에 참여할 준비를 한다. 보조교사는 사전에 교재로 학습을 진행한 학습자들을 파악하고, 참여하는 학습자들의 출석을 확인하여야 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 갈등 해결에서 중요한 조정과 조정자의 역할과 조정의 3원칙 등에 대해 강의하며, 소회의실 기능을 활용하여 팀별 실습 진행을 준비하여야 한다. 학습자는 팀별로 조정과 조정자의 역할 실습을 진행하며 배운 이론에 대해 이해할 수 있다. 보조교사는 소회의실을 각각 방문하여 실습내용에 대한 팀별 이해와 원활히 실습이 진행되고 있는지 확인하여야 한다. 실습이 끝난 후 팀별로 릴레이 사례 공유를 통해 실습 진행 내용과 느낀 점들을 간략하게 발표하고 교수자는 발표된 내용에 대해 피드백을 진행하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 조정과정에 알맞은 과제를 부여하여야 하며, 학습자는 조정과정에 맞게 진행한 실습을 통해 내 잣대대로 평가하지 않고 듣기, 추가정보를 위한 질문하기 등 실생활에서 진행해보지 않았던 화법과 갈등 해결 기술들을 활용하여 과제를 수행한 후 온라인 커뮤니티 채널에 공유하여야 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 학습자의 학습 내용에 대한 질의에 대해 피드백을 진행하여야 하며, 학습자는 조정과 조정자에 역할에 대한 전반적인 이론 및 절차에 대해 이해하고 성찰한 내용을 채팅창을 활용해 타 학습자들과 공유하여야 한다. 보조교사는 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 교류내용을 정리하여 온라인 커뮤니티 채널에 재공유하여 학습이 끝난 이후에도 학습자들이 피드백과 공감, 공유에 대한 내용을 언제든지 다시 확인할 수 있도록 한다.

〈표 4-18〉 '갈등조정전문가' 학습 과정 5강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1 학습 준비	-학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인 -과제 수행 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유	-이전 차시 과제 수행 여부 확인	출석 확인
2 학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-(전체)조정과 조정자의 역할에 대한 이해 -(팀)조정과 조정자의 역할 실습	(사전)배부된 교재 사전 학습 후 조정과 조정자의 역할 이해 (온)조정과 조정자 역할 실습 (약 3-4명씩) *zoom 소회의실 활용	-조정자의 역할 -사례 공유	학습일지 작성 (학습 내용 등), zoom 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3 학습 과제 수행	-개별과제 -팀 과제	-조정과정에 맞게 조정 실습 해보기 -확인하며 듣기 연습	(과제)내 잦대대로 평가하지 않고 듣기, 추가정보를 위한 질문하기 (온)온라인 커뮤니티 채널 활용 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판 과제 업로드)	-질문실습 결과 소감 공유	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4 학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-조정과 조정자에 대한 전반적인 이론 및 절차 이해에 관한 질의·응답 & 피드백 -조정과 조정자에 대한 지식 습득	(온)채팅창을 활용하여 발표 사례에 대한 의견 및 공감 공유		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(6) 6강 : 실습 - 갈등 조정 실습

6강은 조정에 대한 이해를 기반으로 실제 갈등 조정 실습에서 조정에 대한 적용 가능 성 파악을 학습 목표로 설정한다.

학습 준비단계에서 교수자는 학습할 내용에 대해 간략하게 설명하고, 실습 진행 전 숙지해야 할 사항, 방법 등을 다시 한번 학습자들에게 상기시켜야 한다. 학습자는 교수자의 안내와 배운 이론강의를 기반으로 실습에 임할 준비를 하여야 한다. 보조교사는 이전 차시에 제시된 과제 수행 여부를 확인하면서 학습자들의 출석을 확인하여야 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 실습 진행 전 조정단계에 대한 이해를 학습자들에게 강의하고 실습 진행 시 유의해야 할 부분들을 다시 한번 상기시켜야 한다. 이때 실습은 다수의 팀별 실습이 아닌 온라인 ZOOM의 소회의실 기능을 활용하여 사례(시나리오) 공유 후 조정의 역할과 단계별 실습을 학습자 간 1:1로 진행한다. 팀별 실습에 익숙해진 학습자들에게는 1:1 실습이 익숙하지 않을 수 있지만, 역할을 정확히 분배하여 실습

진행에 차질이 없도록 교수자와 보조교사가 소회의실을 분담하여 관리하여야 한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 예비 조정자의 역할에 대한 이해를 기반으로 가시를 빼고 의도가 분명한 질문을 하는 방법에 대해 공지하고 학습자들에게 과제로 부여하여야 한다. 이때 학습자들은 익숙하지 않은 질문 방법이지만 교수자의 안내와 배운 이론 학습내용을 기반으로 실생활에서 응용할 수 있는 질문들 위주로 과제를 수행하고 수행한 과제는 온라인 커뮤니티 채널에 업로드 하여야 한다. 또한 온라인 커뮤니티 채널에서는 타 학습자들의 질문들을 확인하고 또 다른 질문 방식들에 대해 고민해볼 수 있으며, 공감과 공유를 지속적으로 실시할 수 있다. 보조교사는 업로드된 과제들을 취합하여 교수자에게 전달하여야 하며, 교수자는 차주 학습 진행 전까지 피드백을 완료하도록 한다.

학습 성찰 단계에서 교수자는 학습자들이 조정과 조정단계에 대해 명확하게 이해를 하였는지 온라인 채팅방을 통해 다시 한번 확인하는 과정을 걸쳐야 하며, 학습자들은 조정과 조정단계에서 수반되는 규칙 등 조정에 관련한 다방면적인 이해를 통해 학습자 개개인의 예비 조정자로서의 성장을 기대할 수 있다.

〈표 4-19〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 6강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1	학습 준비 -학습 일정 안내 -이전 차시 확인 -학습 준비도 확인	-학습 일정 숙지 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인 -과제 수행 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지 학습교재 자료화면 공유	-이전 차시 과제 수행 여부 확인	출석 확인
2	학습 진행 -전체 학습 -팀 학습	-(전체)조정 단계에 대한 이해 -(팀)조정 단계별 실습	(사전)조정에 대한 단계별 과정 사전 이해 (온)사례(시나리오)공유 후 조정단계별 실습(1:1) *zoom 소회의실 활용	-조정 결과 공유 -조정의 실생활 응용 방법 및 공감 향상	학습일지 작성 (학습 내용 등), zoom 소회의실 내 토의학습 퍼실리테이션 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3	학습 과제 수행 -개별과제 -팀 과제	-예비 조정자의 역할에 대한 이해	(과제)가시를 빼고 의도가 분명한 질문해보기 (온)온라인 커뮤니티 채널 활용 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판 과제 업로드)	-예비조정자의 역할	(오프)과제물 정리 (온)커뮤니티 관리
4	학습 성찰 -학습 진행 결과 발표 -질의·응답&피드백	-조정과 조정단계 및 이에 수반하는 규칙들에 대한 이해와 중요성에 관한 질의·응답 & 피드백 -예비 조정자로서의 성장	(온)온라인 커뮤니티를 활용한 학습자별 제출 과제에 대한 의견제시 및 공감		출석 확인, 질의·응답 내용 정리공유

(7) 7강 : 적용 - 공동체적 갈등 예방과 해결시스템 구축 방법 모색

7강에서는 실생활에서 적용할 수 있는 갈등 조정 및 해결 사례를 기반으로 1강부터 학습해 온 학습 내용을 전반적으로 정리하며 학습에 대한 이해를 도모하는 것이 학습 목표이다.

학습 준비단계에서는 강의 종료 후 학습자 설문 평가를 위한 준비를 마치고, 교수자는 학습 결과물 도출을 위한 강의를 준비한다. 학습자는 실시간 온라인 학습에 참여할 준비를 마치고 학습에 참여하도록 한다.

학습 진행단계에서 교수자는 평화적 갈등 해결 적용사례와 학습자 개인의 사례 등을 주제로 학습을 진행하도록 하며, 학습자는 실생활에서 적용할 수 있는 갈등 조정 및 해결 사례공유, 개인 별 생활 속의 갈등 및 조정 경험을 온라인 상에서의 발표나 채팅방을 통해 공유하도록 한다. 보조교사는 학습자별 발표와 채팅방에서의 의견들을 간략하게 정리하여 학습일지를 정리한다.

학습과제수행 단계에서 교수자는 조정자 행동 윤리에 대해 다시 한번 언급하여야 하며, 학습자들은 갈등 조정 및 조정자의 역할을 공유하면서 성찰하는 시간을 가질 수 있다. 보조교사는 교수자의 이론적 강의내용과 학습자들의 성찰 내용을 정리하여 온라인 커뮤니티 채널에 업로드 한다.

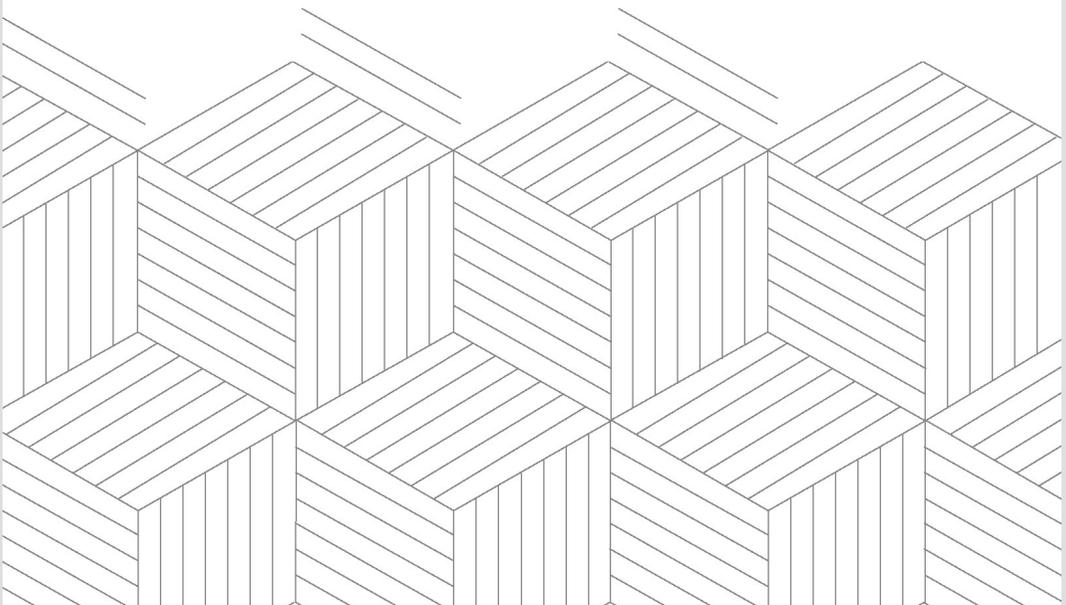
학습 성찰 수행 단계에서 교수자는 강의를 마무리하며 갈등에 대한 전반적인 사항을 다시 한번 학습자들에게 안내하고 갈등 조정 전문가로 활동하기 위한 가이드를 제시할 수 있다. 또한 보조교사는 갈등 조정 전문가 학습 과정의 기수별 연계 커뮤니티를 안내하여 학습과 연계가 지속적으로 이루어질 수 있도록 한다.

〈표 4-20〉 ‘갈등조정전문가’ 학습 과정 7강 세부 모듈

절차	활동 요소	세부 학습 목표	활동 및 온(오프)라인 지원 도구	학습 결과물	보조교사 역할
1 학습 준비	-학습 일정 마무리 -학습자 설문 평가 링크	-학습 결과물 도출 -온라인 학습 환경 준비 여부 확인	(온)카카오톡 오픈채팅방 공지		출석 확인
2 학습 진행	-전체 학습 -팀 학습	-(전체)평화적 갈등 해결학습, 학습자 개인별 생활 속의 갈등 및 조정 경험 공유	(사전)실생활에서 적용할 수 있는 갈등 조정 및 해결 사례 공유 (온)생활 속의 갈등 및 조정 경험 공유 *zoom 발표 및 채팅 기능 활용	-조정 에 적합한 사건 파악 능력	학습일지 작성 (학습 내용 등), 학습 모니터링 (학습자 관리, 기술적 문제 해결)
3 학습 과제 수행	-개별과제 -팀 과제	-조정자 행동 윤리 (규정) 학습	(성찰)갈등 조정 및 조정자의 역할공유 (온)온라인 커뮤니티 채널 활용 (네이버 밴드, 홈페이지 게시판 과제 업로드)	-갈등 해결 및 조정과 조정자 역할 규정	(온) 커뮤니티 관리
4 학습 성찰	-학습 진행 결과 발표 -질의응답&피드백	-조정자의 윤리 (행동) 및 조정 에 적합한 경우에 대한 이해 및 적용 가능성에 관한 질의응답 &피드백 -지역 내 갈등조정 전문가 의 활동 방안 제시	(온)갈등조정전문가 학습 과정 기수별 연계 커뮤니티 안내		출석 확인, 질의응답 내용 정리공유

제5장 결론 및 정책제언

제1절 연구요약
제2절 정책제언



제5장 결론 및 정책제언

제1절 연구요약

본 연구는 미래형 디지털 환경 조성에 대한 공감대 형성과 비대면 전환에 대한 학습자 경험과 관련된 연구들이 필요한 상황에서, COVID-19로 인해 언택트의 확산추세가 가장 뚜렷하게 나타나는 교육 분야의 비대면 학습 환경에 대비하고자 하였다. 비대면 원격수업으로 전환하는 태세에 대비하여 포스트 코로나 시대에 맞는 비대면 학습추진을 위한 현황 분석 및 수원시민자치대학 비대면 학습모형 개발을 목적으로 한다.

연구범위는 수원시민자치대학의 주요 학습 과정인 '나도 주민자치위원' 학습 과정과 '갈등조정전문가' 학습 과정에 대해 학습 진행 과정에서 참여관찰을 통해 비대면 학습 환경을 분석하였고, 학습 종료 후 학습자 설문조사와 개별 심층 인터뷰를 실시하여 학습 결과를 분석하였으며, 이를 통해 주요 문제점 및 보완점을 도출하여 비대면 학습모형을 개발하였다.

비대면 교육과정 사례 중 MOOC는 온라인 공개수업을 처음 실시한 사례로 개방성과 공유를 이념으로 하고 있으며, 교육의 기회 확대 및 보장을 목적으로 하고 있다. Udacity, Coursera, edX는 미국 3대 MOOC로서 한국과 달리 대학이 주도하여 시작한 것이 특징이다. 2012년부터 2016년까지 무료로 강좌를 운영하였으며, 총 500개 이상의 미국 대학이 참여하여 4,200개의 수업을 제공하였으며, 누적 수강생이 3천 5백만 명으로 집계될 만큼 활발하게 운영되었다는 평가를 받고 있다. 하지만 이후 수강료 전면 유료화로 전환함에 따라 MOOC 목적과의 괴리가 생겨났으며 콘텐츠 개발 및 제공에 투자하는 비용과 시간 할애가 많아졌다. 이에 지속성, 교육의 질, 평가방식, 낮은 이수율 등 미국 3대 MOOC에서 여러 가지 쟁점들을 찾아볼 수 있었다. 교육의 질 차원에서 온라인 수업 진행 교수법은 학습자의 자기 주도적 학습 형태로 운영된다고 볼 수 있는데, 이는 수업의 질 관리가 어려우며 상당수의 학생(81%)이 MOOC 관련 콘텐츠에 대한 신뢰도를 낮게 평가하였으며, 응답자의 49%가 MOOC 수업 방식에 대해 회의적이라는 결과가 나타났다. MOOC는 계속해서 낮은 이수율을 보이고 있어, 수업 만족도가 높지 않다는 증거로도 생각해 볼 수 있다. 또한 MOOC의 수강 평가방식은 퀴즈를 통해 이루어지고 있는데, 이는 일반대학과 같은 학점인정 환경을 조성하겠다는

MOOC의 목적과 평가방식 간의 괴리가 나타났다. 이러한 쟁점들 중 특히 지속성의 측면에서 학점 부여 방식이 회의적이며 수강료 전면 유료화로 인한 지속가능성에 대해 끊임없는 의문들이 제기되고 있다.

로컬 MOOC에서는 유럽과 동아시아권의 로컬 MOOC 중 중국과 일본의 MOOC에 대해 심층적으로 분석하였다. 중국 MOOC 중 XuetaoX는 MOOC를 통한 대학 학점취득이 가능하며, JMOOC는 모든 강의 영상에 일본어 자막을 제공하는 특징과 온라인 강의와 오프라인 강의를 결합한 플립러닝 강의를 MOOC 플랫폼에서 함께 운영하고 있다. 분석 결과 중국 로컬 MOOC과 일본 로컬 MOOC 등에서 시사하는 바와 같이 학점인정제도, 학위취득 가능, 과제, 토론, 평가, 수수료 등 실제 수업 제공, 탄탄한 수수료 인증 시스템 구축 등 MOOC 활용에 대한 다양한 시사점들을 확인할 수 있다.

K-MOOC는 한국형 온라인 공개강좌로서 2015년 2월, 국무회의의 부처보고에서 구체적인 추진방안을 마련하여 시작되었으며, 개방성과 대규모, 디지털 매체를 통한 학습자의 학습권리 충족과 교육 기회 확장을 목적으로 운영되었다. 2021년에는 학습자 맞춤형 강좌 추천, 학습자 이용실적 적립(마일리지)제도 등 학습자 동기부여를 위한 국가 정책으로 K-MOOC 2.0을 추진하고, 온라인 교육만으로는 구현하기 어려웠던 프로젝트, 토론, 실습 융합 강좌 등 심화 강좌들을 위한 K-MOOC+를 도입하였다. 2019년 9월부터는 일반 국민을 대상으로 K-MOOC의 이수 결과를 학습은행제 학점으로 인정받는 11개의 학습은행제 강좌를 개설하여 K-MOOC 학습은행제를 실시하겠다는 새로운 K-MOOC 운영 방안을 발표하였다. 세대가 공감하는 연령대별 다양한 콘텐츠를 개발하고, 사회적 격차 해소를 위해 모든 사람이 언제 어디서나 학습에 접근할 수 있도록 온라인 학습 방법의 특징을 활용하였다. 또한 방송을 병행하여 온라인 평생교육 체제(플랫폼)로서의 기능 강화를 통해 온 국민이 즐길 수 있으며 배움이 어렵지 않다는 생각의 전환을 기대할 수 있다.

비대면 교육 방법 사례에서는 실시간 화상수업 및 동영상 녹화, 블렌디드 러닝과 에듀테크에 대한 이론적 고찰을 실시하였다. 주요 연구 동향으로는 비대면 수업 설계 전환을 위한 비대면 수업 방식의 특징 및 고찰, 비대면 수업 방식 구분 분석, 온라인 동영상 수업 횟수와 시간 요소에 따른 학습효과 상관관계 분석, 면대면 수업에서 온라인 수업으로의 전환과정 속에서 교수자가 당면하는 수업 설계 장애물 탐색, 동영상 강의와 실시간 화상 강의를 적절히 혼합하여 운영을 통한 한계점을 보완하는 연구 등 원격수업에 대한 효과성 증대에 관한 연구가 최근 등장하고 있다.

한편, 블렌디드 러닝은 언택트 시대 교육의 뉴 노멀(New Normal)로 자리 잡고 있으며 면대면 학습과 온라인 학습의 장점을 결합하여 학습의 효과를 극대화 시키는 학습 방법이다.

특히 블렌디드 러닝은 온라인 학습 환경에서 면대면 학습활동에서는 제공할 수 없는 비동시적 의사소통이 가능하고 면대면 과정이나 온라인 과정 등 한가지의 과정으로만 교육을 진행하는 경우에 비해 학습효과가 크며, 학습 참여 시간 및 학습 공간에 대한 자유로움이 있어 오프라인 학습의 시간적 한계를 극복하여 접근성과 편리성이 증가한다. 또한 교사와 학습자, 교육기관이 지불 하는 비용에 대한 감소가 가능하다는 특징들이 있다. 블렌디드 러닝의 주요 연구 동향을 살펴보면, 면대면 수업의 대안으로서 학습 형태(블렌디드 러닝, 플립러닝 중심)에 따른 학습효과 검증에 대한 연구가 대다수이며, 학습효과에 영향을 미치는 요인 분석을 통한 학습모형 개발에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다.

마지막으로 에듀테크는 포스트 코로나 시대 영역별 유망기술 전망 6대 영역 중 교육영역에서 실감형 교육을 위해 온라인 수업을 위한 대용량 통신기술, AI·빅데이터 기반 맞춤형 학습 기술, 가상·혼합현실 기술 등은 원격 학습에 대해 최적화된 비대면 교육 방법 사례로 볼 수 있다. 특히 2020년 COVID-19 사태로 인한 비대면 학습으로의 전환은 에듀테크의 급격한 성장세를 이끌어냈으며 10조원 가량의 시장 규모가 형성될 것이라는 예측들도 제시되고 있다. 또한 비대면 원격 학습은 COVID-19 이후에도 지속되며 점차 증가할 것으로 예상되며, 원격 학습 도입 시 에듀테크를 활용한 학습효과 향상에 중요성에 대해 주목하고 있다.

2021년 5월에 개최된 ‘대한민국 교육박람회’에서도 에듀테크의 동향에 대해 확인할 수 있었는데, 지자체 영역에서 의정부시의 ‘찾아가는 學 특강’은 VR(Virtual Reality)를 활용하여 의정부시의 다양한 정보를 체험하고 즐길수 있는 기회를 제공하고 있었으며, 실내 생활 체육 플랫폼, 3D 비대면 화상회의, 강의 솔루션, 인공지능 기반 비대면 원격교육 플랫폼 등 다양한 민간 에듀테크 기술들이 개발된 상태이며 그 추진 동향을 살펴볼 수 있었다.

에듀테크는 다양한 매체를 통해 창의적이고 사고의 학습이 가능한 학습 매체로서 학습자들에게 보다 사실적이고 참여적이며 즐거운 교육환경을 제공하여 기존 교육의 큰 변화와 영향력을 발휘할 수 있다는 장점이 있지만, 자칫 기술적 부분 발전에만 한정된 교육 콘텐츠로 보여질 수 있으며, 학습자가 온라인 학습에 대해 불만족할 경우 학습효과가 하락하고 소통의 어려움을 느낄 수 있는 단점이 있다. 이는 학습 콘텐츠를 학습자에게 깊이 이해시킬 수 있는 방법적 문제의 접근이 필요하며, 이에 관련한 문제 해결 과정을 통해 에듀테크의 긍정적인 효과를 극대화시켜 활용할 필요가 있다.

비대면 교육과정 및 교육 방법 사례를 통해 다음과 같은 시사점을 분석할 수 있다. 첫째, 학습 이수율, 학습 만족도 상승을 위한 학습 과정을 질적으로 관리해야 하며 이를 위한 전문 튜터나 보조강사를 배치하여 온·오프라인 통합 학습 운영을 위한 방안이 요구된다. 둘째, 일정한 지리적 영역에서 공동체 유대감을 기반으로 지역성에 초점을 맞추어 학습정책을 실현하

고자 노력하고 있다. 셋째, 학습자의 온라인 학습 콘텐츠 이해를 위한 방법적 문제 접근과 새로운 학습 문제에 대한 접근이 요구된다. 마지막으로 온라인 커뮤니티 환경을 조성하여 학습 결과에 대한 즉각적인 피드백이 이루어질 수 있도록 하는 것이 중요하다.

수원시민자치대학은 설립 이래 현장 수업을 통한 지역문제 해결 역량 강화를 위해 대면 수업을 진행해 왔다. 하지만 COVID-19로 인해 갑작스레 20년 7월부터 전면 비대면 수업으로 전환하여 운영하면서 기존 대면 수업의 학습 환경에 대한 방법적 전환만 이루어졌다. 따라서 온라인 학습 운영환경에 맞는 학습 커리큘럼에 대한 보완이 요구된다.

본 연구에서는 수원시민자치대학 학습 환경 분석을 위해 참여관찰, 학습자 설문 평가, 학습자 심층 인터뷰, 교수자 심층 인터뷰를 실시하였다.

참여관찰은 학습 과정 진행 중에 실시하였으며, 연구자가 직접 학습 과정에 참여하여 수업 준비 및 안내 4개 영역, 수업 진행 10개 영역, 학습과제 수행, 학습발표, 학습 성찰에서 각각 4개 영역, 마지막으로 기타 3개 영역을 기반으로 학습 과정을 분석하였다. 분석 결과 매 차시 별로 보완되어야 하는 수정 사항들을 확인하였으며, 학습자들의 온라인 학습 참여에 있어 기술적 문제로 인해 어려움을 느끼는 상황도 확인하였다. 또한 온라인상에서 학습자-학습자 간의 원활한 상호작용이 이루어지지 않아 충분한 라포(Rapport)형성이 어려웠다는 점을 도출할 수 있었다.

학습자 설문 평가는 사후 설문으로 학습 과정이 모두 종료된 시점에 문자 안내를 통해 학습 과정을 수료한 학습자들에게 설문 참여 링크를 공유하였으며 학습 일반에 관한 내용 4문항, 학습 준비 3문항, 온라인 진행방식 5문항, 학습 방법 만족도 9문항, 향후 학습추진방식 9문항, 개인의 일반적 내용 5문항으로 총 35개 문항으로 설문을 진행하였다.

학습자 설문 평가를 통해 설문 평가에 참여한 다수의 학습자들의 학습 과정에 대한 평가를 실시하였으며, ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정에서는 100% 온라인 학습 진행보다는 새로운 지식 습득 및 학습자들 간의 토의·토론 등이 원활하게 이루어질 수 있는 오프라인 학습의 필요성이 도출되었다. ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에서는 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 원활하게 이루어지지 않은 상호작용과 학습 과정 내의 학습자 간의 모임, 연계 등의 부재에 대한 아쉬움이 도출되었다.

학습자 심층 인터뷰는 학습자 설문 평가와 마찬가지로 학습 과정 종료 후 인터뷰를 진행하였으며, 각 과정별로 학습에 적극적으로 참여했다고 판단된 2명의 학습자를 선발하였다. 선발한 학습자들과는 온라인 ZOOM을 활용한 비대면 인터뷰를 진행하였으며, 학습 동기, 학습 경험, 학습 만족도, 학습보완사항에 대해 인터뷰를 실시하였다.

학습자 심층 인터뷰 주요 결과 ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정에서는 새로 학습한 이론학습

에서 이해가 잘되지 않는 내용에 대해 추가적으로 자료를 찾거나 질의 사항이 즉각적으로 이루어지지 않는다는 점에서 아쉬웠다는 응답 결과가 있었다. ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에서는 과정에 참여한 학습자들 간의 유대관계가 제대로 이루어지지 않은 것에 대한 아쉬움은 있었지만, 교수자의 피드백과 원활한 상호작용이 학습 과정에서 가장 큰 만족도로 느껴졌다고 응답하였다.

마지막으로 각 학습 과정별 교수자 심층 인터뷰는 학습 과정이 모두 끝난 후 교수자의 메일로 인터뷰 지를 전송하여 서면 인터뷰를 실시하였고, 담임 교수의 비대면 학습 과정에 대한 객관적인 평가를 위해 교육과정 전반, 교육 운영 전반, 학습보완사항에 대해 인터뷰를 실시하였다.

교수자 심층 인터뷰 주요 추진 결과, 온라인 학습 환경에 대한 학습자들의 적극성 부재와 기술적 문제에 대한 개선사항, 온라인 학습 환경 특성에 맞는 규칙을 제시하고 온·오프라인을 병행한 학습 과정이 필요하다고 응답하였다.

참여관찰, 학습자 설문 평가, 학습자 심층 인터뷰, 교수자 심층 인터뷰와 4가지 학습 절차 분석을 통한 학습모형 개발을 위해 도출된 문제점에 대한 보완사항은 다음과 같다.

첫째, 학습자 간 라포(Rapport)형성 부족이다. 100% 온라인 방식으로 진행되는 학습 과정에서 사전에 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 유대관계를 형성하기는 쉽지 않으며 이를 보완하기 위해 학습자 참여를 유도할 수 있는 교육 방법의 다양화가 필요하다.

둘째, 학습효과 저하이다. 비대면 학습에 따른 현장감 저하와 학습자의 학습 이해 정도가 낮게 나타나는 등 학습효과가 떨어진 것을 알 수 있었으며, 이를 보완하기 위해 수업내용에 대한 이해를 돕고 학습효과를 끌어내기 위한 교육방법의 이원화가 필요하다.

셋째, 저조한 학습자 참여율이다. 온라인 학습방식은 학습자의 학습에 대한 열의가 중요하나, 2개 학습 과정 모두 소수의 학습자만이 적극 참여 하였으며, 학습자 개개인의 관리가 어려웠다. 이를 보완하기 위해 보조교사를 활용하여 학습자 개별 관리를 진행하고, 학습의 지속성과 연계성을 위한 온라인 학습 커뮤니티 환경을 조성하여 관리하게 한다. 이를 통해 온라인 학습 환경에서의 상호교류를 증대시킬 수 있으며 이는 온라인 학습 환경에서도 학습자의 적극적인 학습 태도와 학습 만족도를 기대할 수 있다.

학습보완사항을 반영하여 개발된 학습모형은 총 2개로 ‘블렌디드 러닝형’ 학습모형과 ‘온라인 커뮤니티형’ 학습모형으로 구분하여 개발하였으며, 학습 준비, 학습 진행, 학습과제수행, 학습 성찰, 총 4개의 학습 절차 과정에 따라 학습모형 개발 및 세부 학습 모듈을 제시하였다.

‘블렌디드 러닝형’ 학습모형은 새로운 지식 전달이 필요한 학습 과정에 적합한 학습모형으로 사전에 제작된 동영상 녹화영상을 학습하고 과정에 참여하며, 온·오프라인을 넘나들며 학

습에 참여할 수 있다는 것이 가장 큰 특징이다. 교수자는 온라인과 오프라인 학습 과정에 맞게 교수법을 개발하여 학습을 구성해야 하며, 학습자는 학습 운영방식에 대한 경계 없이 자유롭게 학습에 참여할 수 있다. 이때 보조교사는 온·오프라인 학습 환경에서의 퍼실리테이션 역할로서 공통적으로 전반적인 학습자 관리를 진행하며, 온라인 학습 환경에서는 학습 모니터링을 실시한다. 학습자가 온라인 학습 참여에 어려움이 없도록 도와주며, 오프라인 학습 환경에서는 학습자들 간의 토의·토론 및 소규모로 진행되는 활동을 중점적으로 관리한다.

‘온라인 커뮤니티형’ 학습모형은 실시간 온라인 학습 환경 안에서도 대면 수업과 동일한 학습효과와 학습이해도, 학습 집중도를 위한 학습모형으로 온라인 학습 환경 상에서의 학습자 간 실습 등 온라인 학습 환경을 활성화 시키는 학습모형이다. ‘온라인 커뮤니티형’ 학습모형의 모든 학습은 온라인상에서 이루어지며 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 상호교류와 라포(Rapport)형성 또한 온라인상에서 이루어진다. 교수자는 대면 수업과 동일한 학습효과를 나타낼 수 있는 실시간 온라인 강의에 대한 전략적인 학습 설계와 적합한 교수법을 개발하고 규칙을 설정하는 등 학습자의 참여를 최대한 이끌어 낼 수 있는 학습 환경을 구성한다. 학습자는 기술적 문제 해결 등 온라인 학습에 적극적으로 참여할 수 있도록 학습 환경을 구축한다. 보조교사는 온라인 학습 환경에서의 학습자 관리와 교수자-학습자-학습자가 소통할 수 있는 온라인 커뮤니티 채널 개설 및 관리를 중점으로 하여야 한다.

제2절 결론 및 정책제언

COVID-19는 전 세계 경제, 문화, 산업, 교육 등을 급변화시켰으며, 특히 포스트 코로나 시대 교육은 유래없는 등교 금지령이 발령되었으며, 90% 이상 대면으로 진행되던 교육환경들은 갑작스레 비대면으로 전환을 시도함에 따라 이에 따른 시행착오들이 여지없이 발생하였다. 혼란스러운 상황 속에서 이제 COVID-19의 완전한 종식을 기대하는 것보다 공존을 준비해야 한다는 워드 코로나(With Corona)개념도 나타나고 있는 추세이다.

특히 COVID-19 종식 이후에도 교육환경이 전면 대면 수업으로의 재전환은 기대하기 힘들며, 대면 수업과 비대면 수업을 적절히 병행하여 학습 방법을 적용하는 방안들이 개발되어야 한다.

본 연구를 통해 변화하는 사회환경에 따라 교육에 있어서도 비대면으로 추진할 수 있는 수원시민자치대학 비대면 학습모형을 개발하였다. 그러나 수원시민자치대학의 비대면 학습모형을 점차 발전시키기 위해서는 다음과 같은 정책적 적용이 필요하다.

첫째, 교육방법의 이원화이다. 강의 영상을 사전에 제작하여 수업 참여 전 지원한 학습자들에게 배포하고 이를 통해 강의콘텐츠, 지식, 정보 등의 선행학습을 유도할 수 있으며, 학습하는 강의내용 중 이론강의는 선행학습을 할 수 있도록 교재로 제작한다. 이를 통해 오프라인으로 진행되는 참여형 수업에 대한 시간적 여유를 확보할 수 있다.

한편, 최근 다원화된 사회에서 일반 시민뿐만 아니라 외국인, 장애인 등 사회적 약자에 대한 배려 차원에서 참여대상에 대한 콘텐츠 개발을 통해 학습 대상과 콘텐츠의 다양화를 도모해야 할 것이다. 이는 직업 교육적 관점에서의 직업 연계, 취업을 위한 직업교육 등으로도 이어질 수 있는 교육 서비스를 함께 제공할 필요가 있다.

둘째, 온라인 커뮤니티의 활성화이다. 앞서 학습자들의 설문 평가 결과에서 지속적으로 나타나는 결과로 지속적인 학습 참여와 집중을 위해서는 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 상호작용과 교류가 중요하다는 결과가 도출되었다. 온라인상에서는 오프라인 강의만큼의 현장감은 떨어질 수 있지만, 이를 보완하기 위해 온라인상에서의 교류가 적극적으로 이루어질 수 있는 커뮤니티 채널을 개설하는 것이다. SNS, 수원시민자치대학 홈페이지 내 게시판 활용 등을 통해 학습자 개개인의 학습 이해정도를 파악할 수 있으며, 학습자 간의 상호작용 활성화를 유도할 수 있는 매개체가 될 수 있다.

온라인 커뮤니티 활용 시, 교수자-학습자, 학습자-학습자 간의 피드백, 질의·응답이 원활하게 이루어질 수 있도록 보조 인력(보조교사)을 활용하여 커뮤니티 관리가 이루어질 수 있도록 해야 하며, 교수자는 학습 시, 실시간으로 활용하거나 수업 종료 후 지속적으로 교수자의

피드백을 통해 학습자가 학습을 계속할 수 있도록 하여야 한다.

셋째, 새로운 학습모형의 적용이다. 온라인 학습과 오프라인 학습의 장점들을 결합한 블렌디드 러닝을 활용하여, 토의·토론 등 실습 등은 온라인 수업으로 진행하도록 한다. 이때 ZOOM의 소회의실 기능을 활용하여 소규모 토의·토론을 단기적으로 활용할 수 있으며, 장기적 관점에서 오프라인 수업을 병행하여 소규모 토의·토론을 장기적으로 실시할 수 있다.

특히 블렌디드 러닝형에서의 온라인 수업 진행 시 학습자와 학습자의 교류는 원활하게 이루어지고 있다고 판단할 수 있지만, 교수자와 학습자의 교류 부재가 가장 큰 문제점으로 나타나고 있다. 이에 교실에는 소수의 학습자가 참여하고 다수의 학습자는 온라인으로 참여하여 대면과 비대면 수업을 동시에 실시하거나, 교수자는 라이브 중계방식으로 실시간 강의를 진행하며 학습자들은 채팅을 통해 학습에 참여하여, 추후 녹화된 강의자료를 기반으로 복습이 가능하다. 이처럼 블렌디드 러닝에서의 다양한 방법들을 고려하여 이를 보완하기 위해 온라인상에서의 통합적인 상호작용을 가미하고, 수원시민자치대학의 여건에 맞게 새로운 방법을 개발하여 적용할 수 있다.

넷째, 보조교사의 활용이다. 온라인 학습 환경 내에서는 다수의 학습자가 각기 다른 학습 환경을 가지고 있기 때문에 균등한 학습 환경이 주어졌다고 보기 어렵다. 또한 교수자가 온라인 학습을 진행할 때 학습자들의 기술적인 문제, 적극적으로 참여하지 않는 학습자들을 일일이 관리하기가 어렵다. 교수자와 학습자가 각자의 역할에서 학습에 집중할 수 있도록 보조교사에게 퍼실리테이터 역할을 부여하여 학습자가 편안한 학습 환경에서 학습할 수 있도록 한다. 또한 학습일지 작성 등 교수자와의 학습 과정 내에서 발생한 전반적인 사항에 대한 공유를 통해 온라인 학습 환경에서의 효율적인 운영 방안을 공유하고 관리한다.

예컨대, ‘나도 주민자치위원’ 학습 과정은 주민과의 소통 경험, 주민자치 활동 유·무 등 현장 경험이 풍부한 보조교사를 활용하도록 하고, ‘갈등조정전문가’ 학습 과정에서는 퍼실리테이션 능력이 있거나, 회의 진행, 소통 등 관련 분야에 대한 이해도가 있는 보조교사를 활용하도록 한다.

다섯째, 온라인 환경에 맞춘 교수법 개발이다. 대면 수업에 익숙해져있는 교수자들도 이번 COVID-19사태로 인해 학습 과정이 전면 비대면으로 이루어지게 되는 급변한 교육환경에 적응할 시간이 필요하였다. 특히 교수자들도 온라인 학습 환경에서의 학습 진행에 있어 학습자들의 집중도 저하를 확연하게 느꼈으며 이를 브레인라이팅, 번개 게임, 동물과 나 같은 아이스브레이킹 기법을 활용하여 학습자 흥미를 유발하고 학습 참여에 있어 긴장감을 풀어주도록 하며, 또한 교수자들도 온라인상에서의 릴레이 질문과 대답 등 학습자의 지속적인 학습 참여를 유도할 수 있는 교수법 개발 등을 통해 온라인 학습 환경에 빠르게 적응할 수 있도록 한다.

한편, 비대면 학습모형 적용 효과를 극대화 시키기 위해, 모든 학습 시작 전 실시간 온라인 학습의 원활한 참여를 위한 온라인 ZOOM 활용법(기술적 문제 등) 등을 별도로 구성하여 사전 오리엔테이션을 진행해야 한다. 본 연구의 설문 평가나 심층 인터뷰의 결과에서도 확인할 수 있듯이, 대면 수업에 익숙했던 교수자와 학습자 모두 온라인 학습 환경에서 기술적 문제에 가장 큰 어려움을 느꼈으며 이는 수업 참여 집중도 하락과 이해도 저하로 이어졌다.

본 연구를 통해 개발한 ‘블렌디드 러닝형’과 ‘온라인 커뮤니티형’ 2개의 학습모형은 학습 과정과 학습 운영 특성에 따라 하이브리드형으로 응용하여 적용할 수 있다.

본 연구는 수원시민자치대학 비대면 학습환경 및 학습 과정 특성을 고려하여 학습모형 및 학습 모듈을 개발한 것으로 적용 범위에 한계가 있다. 따라서 학습 과정 특성에 맞게 활용하여야 하며, 향후 초 연결시대, 초 융합시대의 학습을 대비하여 지속적인 학습모형 개발이 향후 과제로 수행될 필요가 있다.

| 참고문헌 |

〈국문 자료〉

- 강경리. (2019). 4차 산업혁명 시대의 대학 교육의 방향과 대학교원의 교수역량에 대한 분석 연구: 평생교육 패러다임을 중심으로. 「교육문화연구」. 25(1), pp.49-82.
- _____. (2020). 4차 산업혁명 시대 대학 교육 혁신의 방향과 실제에 대한 분석 연구. 「학습자중심교과교육연구」. 20(3), pp.195-220.
- 고유라. (2020). 특성화고등학교에서 블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구. 미출간 석사학위 논문. 서울: 국민대학교 교육대학원.
- 권미경. (2021). 실시간 한국학 원격 화상 강의에서의 학습몰입과 만족도 요인 연구. 「문화와 융합」. 43(3), pp.195-213.
- 기영화. (2018). 글로벌 MOOC의 학습 형태와 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 학습 경험 분석. 「교육문화연구」. 24(3), pp.65-85.
- 김강희. (2020). 대학교 교양 교과에서 외국인 유학생을 위한 블렌디드 러닝 수업 운영의 효과 및 한계 연구 -온라인과 오프라인 강의의 비교를 중심으로-. 「교양교육연구」. 14(5), pp.239-249.
- 김명희. (2019). K-MOOC의 최근 변화 추세와 도전과제. 「인문사회 21」. 10(1), pp.1345-1358.
- 김상미. (2020). 코로나19 관련 온라인 교육에 관한 국내 언론 보도 기사 분석. 「한국디지털콘텐츠학회」. 21(6), pp.1091-1100.
- 김소정. (2020). 영상매체를 활용한 블렌디드 러닝 한국어 교육 방안. 미출간 석사학위 논문. 대구: 대구가톨릭대학교 대학원.
- 김수진. (2020). 간호학과 학생들의 블렌디드 러닝에 대한 인식 - 포커스 그룹 인터뷰를 중심으로-. 「융합정보논문지」. 10(6), pp.59-69.
- 김수진, 강희경. (2013). 문제 중심 학습에서 평가 주체에 따른 평가 - 튜터 평가, 동료평가, 자기평가를 중심으로. 「한국산학기술학회논문지」. 14(8), pp.3732-3738.
- 김영주, 김인숙. (2021). 교육대학교 학생의 원격수업 경험 분석. 「통합교육과정연구」. 15(1), pp.1-26.
- 김예슬. (2016). 국내 학교에서의 에듀테크 활용 현황 및 실태 분석. 미출간 석사학위 논문. 서울: 고려대학교 교육대학원.
- 김자미, 이원규, 김용. (2014). "한국형 MOOC 연계를 위한 온라인 강의 활성화방안", 「연구보고서」. 세종: 교육부.
- 김지현. (2021). 초등 음악 교사의 블렌디드 러닝(blended learning) 인식과 실행에 관한 사례

- 연구. 「음악교육공학」. 46(-), pp.153-168.
- 김현주. (2020). 외국인 학부생의 비대면 한국어 수업 경험에 대한 탐색 줌(Zoom)을 활용한 실시간 온라인 수업을 중심으로. 「인문사회 21」. 11(4), pp.1679-1692.
- 김혜미, 김정렬. (2019). 블렌디드 러닝과 플립러닝을 활용한 영어 교육 연구의 효과 비교를 위한 메타분석. 「학습자중심교과교육연구」. 19(21), pp.241-258.
- 남선우. (2020). 에듀테크 기반 플립러닝 교수학습 모형 개발 및 적용. 「인문사회21」. 11(3), pp.1677-1691.
- 남창우, 신동민. (2019). 블렌디드 러닝 수업전략과 플립러닝 수업전략이 대학생의 사회적 실재감과 집단 응집력에 미치는 효과. 「창의정보문화연구」. 5(1), pp.1-13.
- 남창우, 이민효. (2021). 대학교육에서 블렌디드 러닝 기반 비교과 교육과정을 위한 교수설계모형 개발. 「평생학습사회」. 17(2), pp.111-137.
- 도재우. (2020). 면대면 수업의 온라인 수업 전환과정에서 발생하는 실제 장애물에 대한 탐색. 「교육문화연구」. 26(2), pp.153-173.
- 도현미, 김민정. (2019). K-MOOC 수업 이수자와 미이수자의 이러닝 준비도와 이러닝 학습전략 비교분석. 「교육방법연구」. 31(4), pp.719-736.
- 문진희, 어트경후출자야, 윤희완. (2018). K-MOOC 수강 완료 대학생의 학습 경험 사례 연구. 「교육문제연구」. 24(2), pp.67-86.
- 박현진. (2021). 협동학습 모형을 활용한 원격수업 음악과 프로그램 개발. 「음악교육공학」. 46(-), pp.81-102.
- 배영임, 신혜리. (2020). 코로나19, 언택트 사회를 가속화하다. 「경기연구원 이슈&진단」. 5(-), 1-26. 경기연구원.
- 배재한, 노기영. (2015). 가상현실 시뮬레이션 게임의 학습효과에 대한 실험연구, 「한국컴퓨터게임 학회논문지」. 28(2), pp.103-111.
- 성은모. (2020). 전략적 프로젝트 학습 방법의 적용. 교수법 특강(2020.11.24.), 경일대학교.
- 성은모, 최지은, 백민정. (2021). 비대면 온라인 프로젝트 학습 교수학습모형 개발 연구. 「교육방법 연구」. 33(1), pp.227-270.
- 오예진. (2017). 미국 MOOC사례를 통해 본 한국형 MOOC의 발전 방향 모색 : 고등교육을 기반으로 한 평생교육의 관점을 중심으로. 「평생교육HRD연구」. 13(1), pp.103-135.
- 오재호. (2020). 코로나19가 앞당긴 미래, 교육하는 시대에서 학습하는 시대로. 경기연구원 이슈&진단(234), pp.1-25.
- 오재호, 성영조, 천영석, 송승현. (2019). 경기도 온라인 평생학습 방향과 추진과제. 경기연구원.
- 오재호, 천영석. (2016). 대규모 온라인 공개강좌(MOOC), 평생학습의 대안인가?. 경기연구원 이슈 &진단(234), pp.1-26.

- 우종정, 김보나, 이옥형. (2009). 대학에서 먼대면 수업 대안으로서의 블렌디드 러닝에 대한 연구. 「한국정보기술학회논문지」. 7(2), pp.219-225.
- 유길상. (2011). 혼합현실을 이용한 스마트 교육의 기술 동향. 「한국정보기술학회지」. 9(3), pp.63-73.
- 윤지현, 황영희. (2017). 동아시아 로컬 MOOC의 현황과 과제 -JMOOC와 K-MOOC의 비교-. 「사이버교육연구」. 11(1), pp.17-28.
- 이동희. (2021). 온라인 PBL을 활용한 서비스마케팅 비대면 수업사례와 학습효과. 「한국관광연구학회」. 35(2), pp.101-115.
- 이보경. (2020). 코로나19로 인한 비대면 교양 영어 수업의 학습자 반응에 관한 연구. 「교양교육연구」. 14(4), pp.97-112.
- 이영석. (2020). 비대면 강의환경에서의 온라인 학습패턴과 학습 효과의 상관관계 연구. 「한국산학기술학회」. 21(8), pp.557-562.
- 이재정, 송미숙, 박은지. (2020). 창작무용 프로젝트학습(Project-Based Learning) 수업설계 모형 개발. 한국무용연구, 38(2), pp.247-269.
- 이지은. (2020). 에듀테크로 촉발되는 고등교육의 위기와 기회. 「Korea Business Review」. 24 (신년 특별호), pp.151-171.
- 임정훈. (2016). 대학교육에서 플립러닝의 효과적 활용을 위한 교수학습 전략 탐색: 사례연구, 「교육공학연구」. 32(1), pp.165-199.
- 장상현, 계보경. (2007). 증강현실 (Augmented Reality) 콘텐츠의 교육적 적용. 「한국콘텐츠학회지」. 5(2), pp.79-85.
- 정여훈. (2020). 외국어로서의 한국어 교육을 위한 블렌디드 러닝 연구 동향 분석. 「답화·인지언어학회」. 학술대회 발표논문집, pp.79-94.
- 정우진. (2021). 효과적인 의사소통을 위한 에듀테크 기반의 중학교 중국어 교육 지도 방안 연구. 미출간 석사학위 논문. 서울: 동국대학교 교육대학원.
- 정창권, 윤종선. (2020). 온라인 실시간 강의의 운영 사례와 교육 효과 고려대학교 글쓰기 I 과목을 중심으로. 「한국융합인문학회」. 8(3), pp.159-179.
- 조인식. (2020). K-MOOC(한국형 공개 온라인 강좌)의 현황과 개선과제. NARS 현안분석 171호, 국회입법조사처.
- 조희경, 조운주. (2020). 에듀테크 기반 스마트 홈스쿨링 콘텐츠 디자인의 다중적 경험 향상을 위한 디지털 미디어 퍼블로지 적용방안연구. 「한국디자인문화학회지」. 26(4), pp.509-522.
- 책리하, 박창언, 지미영. (2021). 코로나19 대응 원격교육에 대한 유학생 학습 참여도 및 학습 만족도에 미치는 학습자 관련 요인. 「학습자중심교과교육연구」. 21(10), pp.215-230.
- 최미나. (2007). 동일 교수자의 동일 수업에서 온라인과 오프라인 학습 환경에 따른 학습 효과

- 분석. 「교육정보미디어연구」. 13(4), pp.5-23.
- 최원호, 전영국 (2020). 비대면 온라인 수업 사례 고찰: 동영상 녹화 및 실시간 화상수업 중심으로. 「현장수업연구」. 1(2), pp.1-28.
- 최정현. (2020). 비대면 전면 전환 학습 경험 : 상담전공생을 중심으로. 「학습자중심교과교육연구」. 20(16), pp.1105-1135.
- 최현숙, 김경애. (2019). 기초간호과목 블렌디드 러닝 수업에서 간호대학생의 자기 조절학습에 미치는 영향. 「학습자중심교과교육연구」. 19(21), pp.199-214.
- 한상기. (2016), 주요국 에듀테크 산업과 정책 현황, 서울: 한국인터넷진흥원.
- 홍성연, 유연재. (2020). 코로나19로 인한 비대면 원격교육환경에서 학습성과 영향 요인 분석. 「교육공학연구」. 36(스페셜), pp.957-989.
- 홍효정. (2020). 프로젝트 학습 경험이 대학생 핵심역량과 학습몰입에 미치는 효과. 「학습자중심교과교육연구」. 20(20), pp.789-816.

〈영문 자료〉

- Adams, C., Yin, Y., Vargas Madriz, L.F. and Mullen, C.S. (2014). A Phenomenology of Learning Large: The Tutorial Sphere of xMOOC Video Lectures. 「Distance Education」. 35(2), pp.202-216.
- coursera. (2020). Coursera 2020 Impact Report serving the world through learning. coursera.
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let's get the hype. 「E-learning」. 1(4), pp.1-4.
- Liu, M., Kang, J., and McKelroy, E. (2015). Examining learners' perspective of taking a MOOC: Reasons, excitement, and perception of usefulness. 「Educational Media International」. 52(2), pp.129-146.
- Markham. T., Larmer. J. and Ravitz. J. (2003). Project-based learning handbook. 「Institute for Education」. CA:Bunk.
- Wurdinger, S. D. (2016). The power of project-based learning: Helping students develop important life skills. Rowman & Littlefield.

〈인터넷매체〉

- K-MOOC(한국형 온라인 공개강좌)[대한민국 정책 브리핑]. (2021.06.23.).
<http://www.korea.kr/special/policyCurationViwe.do?newsId=148866901>
- 학습 과정 커리큘럼 확인[수원시민자치대학]. (2021.06.23.). <http://www.suniversity.or.kr/>
- 4차 산업혁명 시대에 PBL의 재조명[교육부 네이버 블로그]. (2021.07.01.).

<https://blog.naver.com/moeblog/221165771760>

coursera[coursera]. (2021.04.09.). <https://www.coursera.org/>

edX[edX]. (2021.04.09.). <https://www.edx.org/>

udacity[udacity]. (2021.04.09.). <https://www.udacity.com/>

Teach Thought Staff, "12 Of The Most Common Types Of Blended Learning," TeachThought. last modified August 17, 2020, accessed Sep 25, 2020, <https://www.teachthought.com/learning/12-types-of-blended-learning>

〈행정자료〉

국가평생교육진흥원. (2021). 「학습자 중심 ‘한국형 온라인 공개강좌 2.0’ 추진

교육부. (2021). 「전 국민의 온라인 배움터 한국형 온라인 공개강좌[K-MOOC] 신규강좌 선정결과」

〈신문기사〉

이호준. (2021). 대학 내 온라인 비대면 강의 1년 새 27배 폭증. 경향신문. 2021.06.30

| 부 록 |

1. 학습자 설문평가지

〈수원시민자치대학 비대면 학습과정 학습자 설문조사〉

안녕하십니까?

본 조사는 수원시 산하 연구기관인 수원시정연구원에서 기본 연구로 수행하는 「수원시민자치대학 비대면 학습모형 개발」의 일환으로, 비대면 학습 과정에 대한 학습자의 인식조사를 바탕으로 수원시민자치대학의 비대면 학습모형 개발을 위해 실시하는 설문조사입니다.

바쁘시더라도 시간을 내셔서 수원시민자치대학 발전을 위해 설문에 적극적인 참여를 부탁드립니다.

본 설문지의 조사 결과는 익명으로 처리되며, 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의거하여 비밀이 엄격히 보장됨을 알려드립니다. 또한 연구목적 이외에는 어떤 다른 용도로도 사용되지 않습니다.

설문에 참여해 주신 내용은 연구에 매우 귀중한 자료가 되오니 바쁘시더라도 소중한 기초자료가 될 수 있도록 협조를 부탁드립니다. 감사합니다.

2021년 월

수원시정연구원 한상미 연구원

TEL : 031-220-8098

1. 학습 일반에 관한 설문입니다.

설문 내용	5점 척도				
	매우 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
1-1. 나는 ○○학습 과정과 같은 분야에 관심이 많다.	①	②	③	④	⑤
1-2. 나는 온라인 학습을 위한 접근성(기자재 준비, 컴퓨터 활용 능력 등)이 좋다.	①	②	③	④	⑤

1-3. 평상시 온라인 플랫폼(Zoom)을 활용한 회의 또는 교육에 참여해 본 경험이 있습니까?

① 예

② 아니오

3-5. 온라인 강의자료 중 학습에 가장 도움이 되었던 것은 무엇입니까?
 (_____)

4. 학습 콘텐츠, 학습 방법 등 만족도에 관한 설문입니다.

설문 내용	5점 척도				
	매우 아니다	아니다	보통	적절 하다	매우 적절 하다
4-1. 전면 온라인 학습에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤
4-2. 전면 온라인 수업이 학습주제(학습 목표) 이해에 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
4-3. 전면 온라인 수업이 자기 주도적 학습에 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
4-4. 교수의 직접 강의와 비교할 때, 온라인 학습이 학습 내용을 이해하는데 효과적이었다.	①	②	③	④	⑤
4-5. 온라인 학습에서 학습자 활동(토의, 토론 등)이 원활하게 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
4-6. 온라인 학습에서의 질의·응답/ 피드백은 잘 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
4-7. 온라인 학습에서의 교수자와 학습자 간 소통 및 상호작용은 활발하게 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
4-8. 제공하는 학습자료는 온라인 학습에 적절하였다.	①	②	③	④	⑤
4-9. 학습 참여 이후, 온라인 학습에 대한 진입장벽은 완화되었다.	①	②	③	④	⑤

5. 향후 학습추진 방식에 관한 설문입니다.

5-1. 혹시라도 다음번 수업이 전면 온라인으로 진행된다면 어떤 방식을 선호하십니까?
 ① 교수자 녹화영상 시청 ② Zoom 활용 실시간 학습 ③ 기타 혼합방식

5-2. 실시간 온라인 수업 시, 선호하는 학습 시간대는 언제입니까?
 ① 평일 오전 ② 평일 오후 ③ 평일 저녁 ④ 주말(토, 일요일)

5-3. 온라인 수업 질 개선을 위해 중시해야 할 점은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 실시간으로 이루어지는 강의
- ② 교수자 녹화제작 콘텐츠 시청 수업
- ③ 토론·발표 방식의 학습자 중심 수업
- ④ 교수자-학습자 간 피드백 및 소통
- ⑤ 기 타

설문 내용	5점 척도				
	매우 아니다	아니다	보통	그렇다	매우 그렇다
5-4. 코로나 상황 이후에도 100% 온라인 학습에 동의한다.	①	②	③	④	⑤
5-5. 코로나 상황 이후에도 100% 오프라인 학습에 동의한다.	①	②	③	④	⑤
5-6. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습에 동의한다.	①	②	③	④	⑤

5-7. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면, 온라인 학습으로 적합한 내용은 무엇입니까?

- ① 교수자 강의 ② 학습자 간 토론 및 토의 ③ 학습 내용 실습
- ④ 질의&응답 ⑤ 학습과제 수행

5-8. 코로나 상황 이후에도 온/오프라인 병합형(Blended) 학습이 이루어진다면, 오프라인 학습으로 적합한 내용은 무엇입니까?

- ① 교수자 강의 ② 학습자 간 토론 및 토의 ③ 학습 내용 실습
- ④ 질의&응답 ⑤ 학습과제 수행

5-9. 학습과정 추진에 대한 기타 의견이 있다면 자유롭게 기술해 주십시오.

(_____)

6. 개인의 일반적인 내용

6-1. 귀하여 연령을 기입 해 주십시오.

()세

6-2. 귀하의 성별을 기입 해 주십시오.

()

6-3. 귀하의 거주지역을 기입 해 주십시오.

()구 ()동

6-4. 귀하의 직업(하는 일)을 기입 해 주십시오.

()

6-5. 수원시민자치대학의 다른 학습 과정을 수강한 적이 있으십니까?.

- ① 있다. ② 없다.

끝까지 성의있게 응답해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2. 연구 참여 동의서

〈연구 참여 동의서〉

안녕하십니까? 바쁘신 중에도 귀한 시간 내시어 인터뷰에 참여하여 주시어 진심으로 감사드립니다. 본 연구는 수원시 산하 연구기관인 수원시정연구원에서 기본 연구로 수행하는 「수원시민 자치대학 비대면 학습모형 개발」 연구입니다. 연구수행 과정에서 학습 과정 참여 학습자들의 심층 인터뷰를 통해 해당 연구의 질을 높이고자 합니다. 인터뷰에 앞서 참여자분께 다음과 같은 사항을 약속드립니다.

- 다 음 -

- 가. 귀하의 본 연구 참여 여부는 완전히 귀하의 자유입니다.
- 나. 귀하는 인터뷰 중 언제라도 질문에 대한 답변을 거부할 수 있으며, 어느 때라도 인터뷰를 중단할 수 있습니다.
- 다. 인터뷰 내용은 녹음될 것이며, 녹음내용은 본 연구에만 활용되도록 본 연구자의 책임 하에 엄격히 관리 될 것입니다.
- 라. 인터뷰 내용 중 일부는 보고서에 인용될 것이며, 어떠한 경우에도 귀하의 이름이나 기타 사생활 및 특징이 노출되는 사항들은 포함되지 않을 것입니다.

인터뷰 참여자 : (서명)

날 짜 : 2021년 월 일

연구 책임자 : 한 상 미

3. 학습자 심층인터뷰지

〈수원시민자치대학 비대면 학습 과정 심층 인터뷰 설문지〉

안녕하십니까?

본 조사는 수원시 산하 연구기관인 수원시정연구원에서 기본 연구로 수행하는 「수원시민자치대학 비대면 학습모형 개발」의 일환으로, 비대면 학습 과정에 대한 학습자의 인식조사를 바탕으로 수원시민자치대학의 비대면 학습모형 개발을 위해 실시하는 개별 심층 인터뷰 조사입니다.

바쁘시더라도 시간을 내셔서 수원시민자치대학 발전을 위해 설문에 적극적인 참여를 부탁드립니다.

본 인터뷰 조사 결과는 익명으로 처리되며, 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의거 하여 비밀이 엄격히 보장됨을 알려드립니다. 또한 연구목적 이외에는 어떤 다른 용도로도 사용되지 않습니다.

인터뷰에 참여해 주신 내용은 연구에 매우 귀중한 자료가 되오니 바쁘시더라도 소중한 기초자료가 될 수 있도록 협조를 부탁드립니다. 감사합니다.

2021년 월

수원시정연구원 한상미 연구원

TEL : 031-220-8098

I. 도입

○ 라포 형성

- 인터뷰어 소개
- 아이스브레이킹

○ 인터뷰 목적 소개

- 연구개요 및 인터뷰 목적 등 설명
- 인터뷰 진행 방법 설명

○ 연구참여동의서 및 심층 인터뷰 참여자 인적 사항

- 인터뷰 내용 녹화(녹음) 허락 요청
- 비밀보장 및 인터뷰를 원하지 않을 때는 언제든지 중단할 수 있음을 설명
- 〈연구 참여 동의서〉 및 〈심층 인터뷰 대상자 인적 사항〉 작성 후 인터뷰 추진

II. 질문내용

구분	개방형 질문
인터뷰 대상자 인적 사항	▷인터뷰 대상자 일반 인적 사항 -성명, 연령, 성별 -거주지역(구, 동) -수원시민자치대학 타 학습 과정 수강 유·무
학습 동기	▷학습 과정 수강 동기는 무엇입니까? -평소 관련 분야 관심 정도, 비슷한 과정 수강 유·무 등 ▷학습을 통해 얻고자 하는 것은 무엇입니까? -단순 학습 욕구 충족, 지식 습득, 학습자와의 인적 네트워크, 관련 분야 전문가 활동 등
학습 경험	▷온라인 학습에서의 학습 콘텐츠는 어떤 부분이 유익하였습니까? ▷온라인 학습에서 교수자와 학습자 간의 의사소통, 상호작용은 어떤 방식으로 이루어졌습니까? -교수자의 역할, 학습자의 활동 등 ▷온라인을 활용한 학습방식의 장단점은 무엇이라고 생각하십니까? ▷온라인 학습에서 가장 유익했던 활동은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까? -학습자 간 토론, 교수자 강의 등 ▷온라인 학습에서 가장 불필요했던 활동은 무엇이며, 그 이유는 무엇입니까? -학습과제 수행 등
학습 만족도	▷온라인 학습을 통한 결과는 유익하였습니까? -학습의 목적달성 여부, 학습의 도움 정도, 향후 활용 정도 등 ▷타인에게 해당 과정을 추천할 의향이 있으십니까? ▷향후 온라인을 활용한 시민자치대학의 타 과정을 수강할 의향이 있으십니까?
학습 보완사항	▷온라인 학습 과정에서 보완되어야 할 부분이 있다면 무엇입니까? -학습 환경, 학습 내용, 수업 방식(온라인과 오프라인 병행 등), 수업 시간 등 ▷온라인과 오프라인 수업이 병행된다면, 각각 중점을 두어 진행해야 할 부분은 무엇입니까? -온라인(강의), 오프라인(토론, 실습 등) 등

4. 교수자 심층인터뷰지

〈수원시민자치대학 비대면 학습 과정 심층 인터뷰 설문지〉

안녕하십니까?

본 조사는 수원시 산하 연구기관인 수원시정연구원에서 기본 연구로 수행하는 「수원시민자치대학 비대면 학습모형 개발」의 일환으로, 비대면 학습 과정에 대한 학습자의 인식조사를 바탕으로 수원시민자치대학의 비대면 학습모형 개발을 위해 실시하는 개별 심층 인터뷰 조사입니다.

바쁘시더라도 시간을 내셔서 수원시민자치대학 발전을 위해 설문에 적극적인 참여를 부탁드립니다.

본 인터뷰 조사 결과는 익명으로 처리되며, 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의거 하여 비밀이 엄격히 보장됨을 알려드립니다. 또한 연구목적 이외에는 어떤 다른 용도로도 사용되지 않습니다.

인터뷰에 참여해 주신 내용은 연구에 매우 귀중한 자료가 되오니 바쁘시더라도 소중한 기초자료가 될 수 있도록 협조를 부탁드립니다. 감사합니다.

2021년 월

수원시정연구원 한상미 연구원

TEL : 031-220-8098

I. 도입

○ 라포 형성

- 인터뷰어 소개
- 아이스브레이킹

○ 인터뷰 목적 소개

- 연구개요 및 인터뷰 목적 등 설명
- 인터뷰 진행 방법 설명

○ 연구참여동의서 및 심층인터뷰 참여자 인적사항

- 인터뷰 내용 녹화(녹음) 허락 요청
- 비밀보장 및 인터뷰를 원하지 않을 때는 언제든지 중단할 수 있음을 설명
- 〈연구 참여 동의서〉 및 〈심층인터뷰 대상자 인적사항〉 작성 후 인터뷰 추진

II. 질문내용

구분	개방형 질문
인터뷰 대상자 인적 사항	▷인터뷰 대상자 일반 인적 사항 -성명, 연령, 성별 -수원시민자치대학 타 학습 과정 교수(教授) 유·무
교육과정 전반	▷학습 진행은 어떻게 이루어졌습니까? -수업 방법 전반(강의, 조별 토의, 발표 등), 학습과제 지시 등 ▷학습자의 태도는 적극적이었습니까? -토의, 실습 등 학습 상호작용 전반 ▷조별 토의, 발표 등 학습자의 참여가 잘 이루어졌습니까? ▷온라인 학습 진행 시 가장 필요한 활동은 무엇이고 그 이유는 무엇입니까? ▷온라인 학습 진행 시 가장 불필요한 활동은 무엇이고 그 이유는 무엇입니까?
교육운영 전반	▷온라인 학습방식 진행은 어떠하였습니까? -장·단점, 어려운 점 등 ▷온라인 학습방식에 대한 학생들의 집중도나 이해도는 어떠하였습니까? ▷온라인 학습방식에서 학습자료, 교재는 어떻게 제시하였으며, 운영에 적절하였습니까? 그렇지 않다면 이유는 무엇입니까? ▷온라인 학습방식에서 담임 교수와 보조교사 간의 역할 차이는 무엇이라고 생각하십니까? ▷온라인 학습방식이 계속되기를 희망하십니까?
학습 보완사항	▷학습 과정에서 보완되어야 할 부분이 있다면 무엇입니까? -학습 환경, 학습 내용, 수업 방식(온라인과 오프라인 병행 등), 수업 시간 등 ▷향후 동일 학습 과정이 개설된다면, 수업 방식은 구체적으로 어떻게 운영되기를 바라십니까? -전면 온라인, 온·오프라인 병행 등

Abstract



Developing the of Untact Learning Models and Recognizing the Learner's Satisfaction for Suwon Civic Autonomy

■ Introduction

○ Background of study

- As a result of the case study about the untact educational courses emerging recently, such as MOOC, K-MOOC, Local-MOOC, and various untact educational methods which include real-time video class, video recording lecture, blended learning, and EduTech, These educational contents (offline and online) are being developed while taking local characteristics into consideration.
- In addition, the private sector is playing a central part to improve learning satisfaction by inducing learning motivation integrating educational technologies. Another current trend is revitalizing online communities for learning-related feedback and interaction.

○ purpose of study

- The purpose of this study is to develop the untact learning models for Suwon Civic Autonomy University suitable for the post COVID-19 era building consensus on preparing the future oriented digital environment changing to the untact education.
- The subjects of this study : 'I am also a citizen autonomy committee member' and 'Conflict mediation expert.' representative learning courses operated by Suwon Civic Autonomy University.

■ analyzing current status of untact learning

- To analyze the current status of untact learning at Suwon Civic Autonomy University, this study conducted the direct participatory observation of learning processes such as questionnaire evaluation from learners, in-depth interview with learners, and in-depth interview with instructors.
- Learning models were developed according to four learning processes: preparing for learning, proceeding with learning, executing learning tasks, and reflecting on learning.

■ Developing the untact learning model

- Given the characteristics of learning process at Suwon Civic Autonomy University, two untact learning models were developed for Suwon Civic Autonomy University: a blended learning-oriented model and an online community-oriented learning model.
- In addition, detailed learning modules for each class were presented for each learning process to give guidelines for instructors and learners.
- The application of these learning models must be preceded by a pre-orientation that enhances learners' adaptability to participate in online learning environment (how to use online ZOOM, etc.) and helps them to solve and understand technical problems before proceeding with the online learning process.

■ Conclusion and policy proposal

- The application of the untact learning models developed in this study needs to be implemented along with the following policy tasks.
- The first task is to dualize teaching methods for getting knowledge and experiencing by taking action.
- The second task is to activate online community continuity of communication and interaction between instructors and learners.
- The third task is to apply learning models combining online learning with

offline learning from a long-term view as well as a short-term perspective.

- The fourth task is to use the assistant teacher system for qualitative improvement online learning.
- The fifth task is to develop a teaching method suitable for the online environment intended for smooth learning adaptation.
- Continuous development of learning models needs to be carried out as a follow-up project of this study in preparation for effective learning not only at Suwon Civic Autonomy University but also in the hyper-connected and hyper-converged era.

Keyword : Untact learning environment, untact learning model, learning model development, blended learning, online community-oriented

〈Figure〉 Untact Learning Models for Suwon Civic Autonomy University

Learning process	Blended learning-oriented	Online community-oriented	
1. Preparing for learning	<p>[Common] Become familiar with learning schedule and check learning readiness [Online/Offline] Prepare offline learning environment</p>	<p>[Common] Become familiar with learning schedule and check learning readiness [Online] Prepare online learning environment</p>	
2. Proceeding with learning	<p>[Video, recorded video] Theory learning in advance</p>	<p>[Online] Use online community channels; Vitalize engagement through the execution of small group practice, learning tasks, etc.</p>	
3. Executing learning tasks	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">[Online] Real time learning</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">[Offline] Small-scale community learning</td> </tr> </table>		[Online] Real time learning
[Online] Real time learning	[Offline] Small-scale community learning		
4. Reflecting on learning	<p>[Online/Offline] Q&A and feedback regarding the class contents implemented during the learning process</p>	<p>[Online] Check tasks using online community channels (NAVER Band, Website Bulletin Board, etc.)</p>	
Role of assistant teacher	<p>[Common] Writing a learning log, managing learners, facilitating [Online] Managing community channels, monitoring learners, facilitating discussion learning in the ZOOM small meeting rooms [Offline] Organize homework</p>	<p>[Common] Writing a learning log, managing learners, facilitating [Online] Managing community channels, monitoring learners, facilitating discussion learning in the ZOOM small meeting rooms [Offline] Organize homework</p>	

| 저자 약력 |

한상미

교육학 박사수료

수원시정연구원 연구기획실 연구원

E-mail : hansm112@suwon.re.kr

주요 논문 및 보고서

「공무원 대상 모의법정을 통한 갈등관리 상황학습 경험에 관한 연구」 (2021, 한국콘텐츠학회)

「시민교육을 위한 문제중심학습(PBL)모형 개발 연구」 (2017, 수원시정연구원)

