

비대면 대학 수업환경에서의 교수-학습 전개 과정 탐색 : [창업기초] 유아교육과 학습사례를 중심으로

박지은¹, 박정환^{2*}

¹제주대학교 일반대학원 교육학과 박사수료, ²제주대학교 교육학과 교수

Exploring The Process of Teaching-Learning in a Non-Face-to-Face University Classroom Environment: [Entrepreneurship Foundation] Focusing on learning cases in Department of Early Childhood Education

Ji-Eun Park¹, Jung-Hwan Park^{2*}

¹Completion of the doctoral course in the Department of Education, Jeju National University, Representative,

²Professor, Department of Education, Jeju National University

요약 본 연구는 코로나19 환경에서 시작된 비대면 학습이 대학수업에서 효과적으로 이루어질 수 있도록 비대면 수업 사례를 중심으로 탐색하고자 하였다. 본 연구의 내용 범위는 대학에서 코로나19 상황에 직면한 비대면 수업사례의 학습 전개 과정을 수업 및 학습내용, 상호작용, 과제활동, 수업환경의 교수-학습활동으로 분석하였다. H대학교 유아교육과 1학년 학생의 창업기초 교과목 수강생을 대상으로 진행하였다. 연구결과 첫째, 학습내용으로 창업에 대한 관심이 증가하였다. 둘째, 교수학습과정을 탐색한 결과 학생들이 학습내용을 이해하거나 학습목표를 달성하는데 있어서 대면 교수-학습과 비대면 교수-학습과 큰 차이가 있다고 볼 수 없다. 셋째, 비대면 교수-학습에서 가장 아쉬운 것은 상호작용 활동이며, 이로써 과제수행에 있어 어려움을 호소했다. 넷째, 학생들은 새로운 비대면 교수-학습 환경에 적응하여 마무리했다. 이 연구 결과를 바탕으로 비대면 교수학습 모델 개발이 필요하며, 대학 및 정부차원에서 비대면 환경 플랫폼을 구축하고, 온·오프라인을 포함하는 교육적 상호작용 시스템이 필요할 수 있다는 논의를 바탕으로 새로운 시각과 접근을 다룰 수 있는 연구들이 지속되어야 함을 밝혔다.

Abstract This study explored the case of non-face-to-face classes at colleges initiated in the Corona 19 environment. The scope of this study was to analyze the learning development process of the non-face-to-face class case facing the Corona 19 environment in university classrooms in terms of class and learning content, interaction, assignment activity, and teaching-learning activities. It was conducted for first-year students at H University's Early Childhood Education Department of Startup Basic Course. Study results found that, first, interest in entrepreneurship increased as learning content. Second, as a result of exploring the teaching and learning process, there is no significant difference in understanding the content or achieving learning goals. Third, the most regrettable thing about non-face-to-face teaching-learning is the lack of interaction activities. Fourth, the students finished by adapting to the new non-face-to-face teaching-learning environment. In the future, a non-face-to-face environment platform should be established, and studies that can deal with new perspectives and approaches, such as an educational interaction system including online and offline, should be continued.

Keywords : Teaching-Learning, Non-Face-to-Face, University Classroom Environment, Entrepreneurship Foundation, Focusing on learning cases

*Corresponding Author : Jung-Hwan Park(Jeju National University)

email: edu114@jejunu.ac.kr

Received September 21, 2020

Revised October 12, 2020

Accepted November 6, 2020

Published November 30, 2020

1. 서론

1.1 연구의 필요성

코로나19로 인하여 우리 사회는 최근 6개월 동안 급속한 디지털 혁신을 이루고 있다. 전 세계와 대한민국은 경제뿐만 아니라 교육에도 많은 변화와 이슈를 경험하고 있다. Microsoft의 CEO인 Satya Nadella는 사내 연설을 통해 코로나19가 일과 생활 모든 면에 영향을 미치면서, 우리는 최근 2개월동안 2년치의 디지털 혁신을 경험하고 있다(As COVID-19 impacts every aspect of our work and life, we have seen 2years' worth of digital transformation in two months)[1]고 현 사회적 현상을 설명했다.

우리 사회는 교육, 경제, 문화 등 다양한 분야에서 지속적이고 빠르게 변화하고 있다. 어린이집에서는 마스크 속에 갇힌 유아와 교사, 사라진 접촉, 텅 빈 교실, 조기 퇴소, 의심자와 외부인의 경계, 혼란, 매일의 소독과 코로나 교육이 일상이 되었다[2]. 교육부 발표로 인해 유치원, 초·중·고등학교에서는 4월20일 전국 초중고 학생 540만 명을 대상으로 온라인 개학을 하여 지금까지 실시간 수업, 동영상, EBS 콘텐츠 시청 등 디지털 학습 서비스를 제공한다. 대학에서도 2020학년도 1학기부터 현재까지 실제 대면으로 강의가 진행되지 못하여 학생들은 가정에서 컴퓨터 및 스마트폰에 학습자료를 공유하며 학습하고 있다. 학습자료 제공이나 과제물 제출은 각 대학이 구축한 온라인 이러닝 시스템에서 이루어지고 있다.

비대면 교수-학습은 서로 얼굴을 직접 마주 보지 않고 온라인으로 학습하는 형태이다. 출석수업(대면수업)과 대비되는 의미로 강의, 자료 제공, 과제 수행과 제출 등 교수학습 과정을 비대면으로 진행한다. J대학(대학 홈페이지 공지사항)의 비대면 강의 권장모형을 살펴보면, 동영상 강의에 과제 및 퀴즈, 질의응답 형태의 모델1, 강의교안 등록 후 과제 및 퀴즈, 질의응답 형태의 모델2, 강의자료와 과제 모델3, 교수와 학생이 동시에 입장하여 해당 수업시간에 실시간으로 강의에 참여하는 모델4, 기타 유튜브 및 구글 Classroom을 이용하는 형태의 모델5 등을 권장 모델로 제시하고 있다. 이밖에 실시간 온라인 강의, K-MOOC활용 및 과제물 활용 수업으로 진행(S대학교) 하는 방법, 강의 영상을 만들어 유튜브에서 서비스하는 등 다양한 방법으로 교수학습 모형을 만들어 가고 있다.

비대면 수업을 위해 교수자는 온라인 강좌의 교수-학습 설계 기법, 동영상 강의 촬영과 편집 기술 등을 갖추고 있어야 한다. 또한 비대면 학습이 실행되기 위해서는

디지털화 된 강의 내용의 서비스와 교수자와 학습자의 상호 소통 공간을 가지고 있는 온라인 플랫폼이 제공되어야 한다. 뿐만 아니라 온라인 플랫폼이 원활하게 서비스되기 위해서는 학습도중 중단없이 진행될 수 있는 고도의 통신망 구축이 수반되어야 한다.

면대면 수업을 온라인 수업으로 전환하는 활동은 복잡하고 어려운 설계과제로 교수자의 수업 전환에 충분한 시간을 제공해야 하며, 대학의 역할이 중요하다[3]. KISTEP 온라인 포럼(2020.4.29.)에서는 온라인 개학이라는 사상 초유의 경험을 토대로 실감형 교육을 위한 가상·혼합현실 기술과 온라인 수업을 위한 대용량 통신기술 등의 기술이 도출되었다. 이렇듯 시대적으로 고려해볼 때 앞으로도 코로나19 상황 이전의 대면 교수-학습이 주를 이루었던 교육환경에서 비대면, 온라인 학습환경으로 교육환경의 변화는 당연시 되고 있다. 예컨대, 미래형 교육의 혁신 과제는 전통 교과와 경계를 넘나드는 융합을 통한 콘텐츠의 개발과 새롭게 디자인된 콘텐츠에 디지털 기술의 교육적 연결로 설계 전략이 수반되고[4], 온라인과 오프라인 활동의 연계성 강화해야 한다[5]. 이는 온라인 학습의 모델들을 기본으로 학습성과를 분석했던 연구들에서 알 수 있듯이, 대학 전공 영역별로 차별성을 지닌 지원 가이드가 필요하며 학습과정 중 발생한 다양한 과정이 산출물이 플립러닝의 학습성과를 평가하는 자원이 되어야 한다[6]. 또한 온라인 학습시스템의 안정된 기능은 학습효과성에 영향을 미칠 수 있는 중요한 요인이 될 수 있는 평가 문항으로 활용하여 온라인 학습과 관련된 다양한 문제점을 파악하고 안정된 온라인 학습 지원을 가능하게 할 기초정보를 얻을 수 있다[7].

교수-학습활동은 수업에서 교사가 수행하는 교수활동이 어떠한가에 따라 학생의 학업성취에 중요한 영향을 미친다[8]. 학업성취에 어떠한 요소가 어떠한 영향을 주었는지 분석하고 평가하기 위해서는 코로나19의 비대면 교수-학습 환경 상황에서 수업이 종료된 시점의 학생들이 수행했던 결과물들을 바탕으로 교수-학습활동 전개 과정의 탐색이 필요하다. [9]의 연구에서도 알 수 있듯이 교육 현장에서 실질적 교육 주제들을 연구내용으로 하는 현장 연구 또는 사례 연구를 중심으로 이루어지는 후속 연구들이 요구된다. 이러한 연구활동은 앞으로의 미래 교육 준비를 위해서도 꼭 필요한 연구의 과정이다.

포스트코로나 시대를 대비하는 새로운 교육환경의 구축은 불가피하고, 효과적인 비대면 교수-학습 방법을 위한 연구는 지속되어야 하며, 이에 실제 비대면 교수-학습을 효율적으로 진행하기 위한 대안들이 지속적으로 제시

되어야 한다. 최근 교육방법으로 학습자의 주도성을 요구하는 교수-학습 방법인 온라인과 오프라인 학습을 병행하는 블렌디드 러닝(Blended Learning) 및 플립러닝(flipped Learning), 하이브리드 러닝(Hybrid Learning) 등의 적용사례가 많아지고 있다. 창업기초 교과목의 비대면 환경을 적용한 비대면 교수-학습에서 수업 효과를 탐색하여 미래의 유아교육의 새로운 방안을 제시하고, 비대면 교수-학습에 관한 연구에서 요구되는 이론적 근거를 제시하기 위해 실질적 사례 중심으로 연구가 필요하다고 할 수 있다.

1.2 연구의 목적

본 연구는 코로나19 환경에서 시작된 대학의 비대면 수업 사례를 분석하여 비대면 수업이 효율적으로 운영될 수 있는 방안을 제시하고 추후 비대면 수업을 연구하는 이론적 토대를 제시하고자 한다. 이러한 목적을 달성하기 위해 본 연구는 대학에서 코로나19 상황에 직면한 비대면 수업사례를 경험한 학습자를 대상으로 비대면 교수-학습과 과제물들을 통한 학습 전개 과정 즉 수업 및 학습 구성, 상호작용, 과제활동, 수업환경 등 교수-학습활동의 전개과정을 탐색하고자 한다. 본 연구에서 밝히고자 하는 구체적인 연구문제를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 비대면 교수-학습 환경에서의 교수-학습 전개 과정은 어떠한가?

둘째, 비대면 교수-학습 환경에서 강의내용에 대한 평가는 어떠한가?

셋째, 비대면 교수-학습 환경에서 강의 수강 후 학습자의 변화는 어떠한가?

2. 연구방법

2.1 연구대상 및 절차

본 연구는 비대면 교수-학습이 진행되는 2020학년도 1학기 대학에서 학습자가 인식하는 비대면 교수-학습의 경험을 탐색하는 것이다. 73명의 학습자가 수업 진행 상황에서 직접 작성한 평가내용을 토대로 분석하였다. 연구 대상은 창업교육을 수강하고 있는 H대학교 유아교육과 1학년 학생들을 대상으로 하였다. H대학교에서 창업기초 교과목을 수강한 학과생 A,B,C반으로 총 73명이다.

2020.03.16.~2020.06.26.까지 학생은 창업기초 교과목을 수강하였고, 강의 종료 후 비대면 교수-학습에서의

교수-학습의 전개 과정 탐색을 중요하다 판단하였다. 또한, 2019학년도 1학년 1학기 창업기초 교과목 수강생 4명의 학습 및 활동자료를 비교·분석 하였다. 학생들에게 창업기초 교과목의 효과적 적용을 위하여 연구할 것을 밝힌 후 연구 동의를 구하고 강의시간에 수행했던 학습활동에 대한 자료 및 성찰 자료들을 바탕으로 2019년 대면으로 수업했던 창업기초 교과목의 활동사례를 참고하여 최종적으로 논의 할 수 있는 결과물을 추출하는 작업을 거쳤다.

2.2 자료 수집 및 자료 분석

본 연구는 비대면 수업을 경험한 수강생을 대상으로 학습자들이 인식하는 비대면 교수-학습에 대한 학습효과를 비교 분석하기 위해 다음과 같은 자료를 수집하였다.

첫 번째 수집 자료는 비대면 상황에서 2020학년도 1학기 창업기초 교과목 교수-학습 과정 탐색을 위한 온·오프라인의 학습환경에서 제출된 학습활동과 과제에 대한 자료 외에 교과목 강의의 중간, 종료시점에서 작성한 평가(성찰) 내용을 분석하였다. 창업기초 교과목을 수강한 학생들에게는 연구에 필요한 자료들을 제공하는 부분에서 강의가 종료되는 시점인 15주차에 webex 실시간 화상 학습환경에서 연구의 필요성 및 목적을 설명하였으며, 동의서를 이메일로 받았음을 밝힌다.

두 번째 수집 자료는 대면 상황에서의 2019학년도 1학기 창업기초 교과목의 교수-학습 과정에 대한 수업계획 및 강의 시간 수행했던 학습활동 자료들과 수강 후 제출했던 평가지이다. 2019학년도 1학기 자료들의 출처에 대해서는 기존에 제출했던 학생 4명에게 자료를 보여준 후, 자료 분석의 동의를 받았다.

3. 연구결과 및 해석

3.1 교과목 일반적 사항

3.1.1 교과목 특성

유아교육과 학생들의 창업기초 교과목은 전공선택으로 1학년 1학기에 배정되었다. 대학 2020학년도 입학자 교육과정의 창업기초 교과목은 총 15주로 해당하며, 전체 비대면 교수-학습으로 진행되었다.

교과목 특성은 유아교육과 학생들의 전공선택 과목으로 1학년에 해당하고 1시수에 해당하는 1학점 교과목이다. 1학년은 A반, B반, C반으로 분반되어 있으며, 총 연

구에 참여한 인원은 73명이다.

3.1.2 학습모델과 학습환경

학습모델과 학습방법으로 비대면수업으로 15주차 모두 진행되었으며, 영상 25분에 해당하는 온라인 영상강의 콘텐츠를 1모델로 실시간으로 화상강의가 이루어지는 경우는 2모델로 선정하였다. 온라인 영상 강의의 경우 25분에 해당하는 학습활동이나 과제를 부가적으로 수행하는 것이다. 학습환경은 온·오프라인의 학습환경을 학습자와 교수가 최대한 활용할 수 있도록 H대학이 운영하는 사이버강의실과 SNS소통공간으로 카카오톡 단체방을 이용하고, 과제게시판에 과제를 제출할 때 데이터 용량의 문제가 해소되지 않아 개인 E-mail로도 활용하며, 회원가입을 통하여 무료로 이용할 수 있고, 수강하는 학생들은 접속 후 파일을 설치 후 쉽게 이용할 수 있는 webex 사이트를 이용하였다. 학습자가 수업에 적극적으로 참여하고 몰입하기 위해서 콘텐츠가 학습자의 요구에 부합하여야 하며, 최신의 내용을 포함하고 다양한 콘텐츠를 제공할 수 있도록 하였다[10].

Table 1. Learning model and environment

Model	Learning method	Learning environment	term
1	25 minutes of video + activity task	H-University operation [Cyber lecture room] SNS Communication space (KakaoTalk Group Room), E-mail	2020 3.16. ~
2	real time [webex]	www.webex.com SNS Communication space (KakaoTalk Group Room), E-mail	2020 6. 26. (15주)

3.2 강의계획에 따른 분석

3.2.1 학습자 분석

학습자 분석은 학습자의 일반적 특성, 출발점 능력, 학습양식에 대한 분석을 포함한다. H대학 유아교육과 1학년 1학기에 재학중이고 학생들은 대부분 유아교사가 되길 희망하며, 대학교 신입생이다. 유아교사가 되길 희망하므로 '창업'에 대한 관련 인식 및 기초지식은 낮다고 볼 수 있다.

3.2.2 학습목표

목표진술의 단계에서는 학습자가 달성해야 할 학습목표를 가능한 한 명세적으로 진술하는 것으로 목표-방법-

평가간의 일관성을 유지하고 인지적, 정의적, 운동기능적 영역으로 구분할 수 있어야 한다. 메이거[11]의 구체적 목표 진술을 위한 ABCD 요소를 포함하여 기술하였다. 학습목표는 '자신의 진로에 관심을 갖고 '나'의 미래에 대한 계획을 설계할 수 있다', '창업의 기초이론을 학습하고 창의적 사업아이템을 탐색하는 경험을 한다'로 설정하였다.

3.2.3 방법, 매체, 자료 선정

교수자 중심과 학습자 중심 전략을 병행해서 사용한다. 방법, 매체, 자료에 대한 내용은 다음과 같다. 동영상 (Youtube 외)을 이용하여 학습주제에 대한 흥미유발 및 파워포인트 슬라이드를 이용한 수업내용 설명하고, 교수 및 학습자 중심 전략을 선정하여 온/오프라인 활동의 방법들을 사용하도록 선정하였다. 자기주도적 학습의 방법으로 학습활동 및 과제들을 선정하였다.

3.2.4 매체와 자료 활용

실시간 화상강의(Webex)를 이용하여 사이버 강의실에 접속하도록 하였으며, H대학교 사이버강의실에 접속하여 과제 및 자료들을 다운로드 한다. 또한 SNS 단체 소통 공간을 만들어 질의응답과 의견들을 공유할 수 있도록 하였다. 주의집중 할 수 있는 콘텐츠가 필요했으며, 동영상이나 사진 자료 외에도 EBS자료 등을 사용하였다.

3.2.5 학습자 참여 유도

능동적인 학습 참여를 통하여 사고 활동을 촉진 시킬 수 있도록 초점을 맞추어 계획하였다. 창업실무 이론적인 부분과 실제 학습활동의 내용으로 구분하여, 25분에 해당하는 온라인 영상강의와 25분에 해당하는 학습활동으로 구성하였다.

타일러[12]의 일경험다목적 달성의 원리와 다양성 원리를 교육내용에 반영하여 한가지 학습경험으로 여러 가지 교육목적을 동시에 달성할 수 있는 경험이 선정되거나 하나의 목표 달성을 위해 여러 가지 경험을 제공하도록 하였다.

3.2.6 평가와 수정

학습자의 성취 평가와 방법 및 매체, 자료에 대한 평가를 계획한다. 평가는 학습자의 경우 포트폴리오 및 면담을 시행하여 학습자 평가가 이루어지도록 하였고, 학생들과의 면담을 통해 학생관찰 및 교수자 평가를 통해 수정의 필요성을 확인하도록 하였다.

3.3 수업 내용

2020학년도 1학기 창업기초 교과목 관련 강의계획서에 비대면 교수-학습 시기가 연장됨에 따라 온라인으로 변경하여 Table 2와 같이 적용하였다.

9주차부터 팀별로 계획했던 활동들을 개인적으로 수행할 수 있도록 변경하였으며, 강의내용은 모델1은 동영상 25분 + 학습활동 과제로 모델2는 실시간 [webex] 형태이다. 온라인개강 후 4주간 영상강의를 진행한 후 2-3주차에는 학생들에게 비대면 교수-학습에 대한 의견들을 조사하였고, 이메일이나 SNS의 경우 원방향의 소통의 문제를 지적하며 쌍방향의 소통을 원하는 학생들의 피드백을 바탕으로 5주차에는 실시간 강의를 진행하였다.

창업기초 교과목은 '20대~60대 이후의 나의 진로 및 목표, 꿈, 미래를 설계하는 자신의 학업 및 진로에 관심을 갖는다'는 행동지표를 갖고 있다. 또한, 유아교육 영역 전반에 대한 기초 개념과 창업에 대한 기초를 이해하고, 창의적인 사업아이템을 만들어가는 과정을 경험한다는 내용을 포함한다. 1학년 1학기 교과목이므로 대학 신입생의 출발점 능력을 고려하여 자신의 진로에 대한 탐색에 중점을 두었다 볼 수 있다.

2020학년도 1학기 창업기초 교과 주차별 실행 사항을 Table 2와 같이 정리하였다.

Table 2. Contents of the lecture on the subject for the 2020 school year

Week	Course outline and learning content	Learning Objectives	Learning model	assignment
1	Course Orientation	Establish your own learning strategy	Model 1	Introduce me
2	What is Basis Startup of Entrepreneurs hip and Startup?	Necessity and purpose of entrepreneurs hip training	Model 1	What is a startup? Write a comment
3	Planning my [20s] [my dream]	Designing a life in your 20s	Model 1	20 plan preparation
4	My 30s and 50s self-development, planning	Planning your 30-50 living	Model 1	Conditions for success and happiness
5	Introduce me	Creating video media	Model 2	Self-introduction video production
6	Pre-service teacher and	The relationship	Model 2	Collection of young

	entrepreneurs hip	between pre-service teachers and entrepreneurs hip		entrepreneur cases
7	Qualities and challenges of successful young entrepreneurs	Case analysis of successful young entrepreneurs	Model 2	Young entrepreneur case presentation
8	Qualities and challenges of successful young entrepreneurs	Data collection presentation on the case	Model 1	Youth entrepreneur case testimonial
9	Qualification of pre-service teachers	Exploring the qualities of prospective teachers	Model 1	Me in relationships
10	Various jobs for pre-service teachers	Explain early childhood education and various professions in major	Model 2	Job search
11	Talent in the era of the 4 th industrial revolution (future)	Exploring the role of teachers in education in the era of the 4th industrial revolution	Model 2	Teacher in the era of the 4 th revolution
12	Item Creation 1: Item Selection	Blue Ocean, Red Ocean and Purple Ocean Understanding the concept	Model 2	item selection
13	Item production 2: handbills and signs	Selecting Startup Items	Model 2	Virtual start-up with image
14	Item Creation 3: Item Sharing	To materialize startup items	Model 1	Presenting an item
15	Finals	Course performance evaluation	Model 2	.Creative questions

3.4 교수-학습 과정 사례 분석

3.4.1 사례분석 : 나의 미래

3주차부터 5주차까지는 자신의 진로에 관심을 갖고 '나의 미래'를 설계한다. 3주차부터 5주에 해당하는 학습내용으로 20대에서 60대까지 나의 미래에 대해 계획을 해보는 것이었다. 학습과제를 새롭게 다양하게 적용해볼 수 있도록 자신의 인생을 계획을 해보면서 나의 미래에 대해서 생각해보고, 5주에는 나를 소개하는 내용을 담고 있다.

3.4주차에는 20대-30대 이후의 나의 계획에 대해서 작성해보도록 하였다. 교수자는 자신의 20대와 30대에 대해 온라인 영상강의로 강의내용을 설명하였으며, 인생 경험 및 성찰, 앞으로의 계획의 포부 등의 열성을 학생들에게도 전달되도록 하였다. 학습동기유발 활동으로 온라인 영상강의로 도입의 부분에는 실제 교수자의 이야기를 들을 수 있도록 도입부에 제시해 주었으며 20대, 30대-50대의 인생 계획에 대해서 작성 후 제출하였다.

5주차는 3.4주차 활동과제를 작성한 것을 서로의 계획을 공유하였으며, 강의를 시작하기 10분 전 접속할 수 있도록 미리 강의실을 열어두었다. 학생들이 수업을 준비하고 기다리는 시간을 유아교사들이 활용할 수 있는 동영상 콘텐츠를 화면을 공유하여, 강의에 앞서 긴장을 풀고 주의집중 할 수 있도록 제시하였다. 자기소개를 영상으로 제작하였다. 학생들에게는 자기소개 영상제작의 안내 내용은 1)PPT 문서로 편집 후 음성을 녹음하여, 저장한 후 '내보내기' 기능을 이용하여 동영상 파일로 제작할 것, 2) 영상은 약 1-2분을 넘기지 않을 것, 3) 영상을 제작한 후, 사이버강의실 과제 게시판에 업로드 할 것, 혹은 4)용량의 문제가 있을 시 유튜브에 올려보는 경험을 시도하거나 5)e-mail로 송부 할 것이다.

3.4.2 사례분석 : 성공한 청년창업가 사례

성공한 청년창업가에 대하여 교수자는 자신의 실제 창업한 사례에 대해서 안내했다. 처음 창업을 한 동기, 창업과정에서의 에피소드에 대한 설명을 한 후, 창업하고 느낀 점에 대한 내용을 전달하였으며, 현재 창업에서 성공이라는 관점에서 본 의견들을 전달하였다. 개인발표를 준비함에 있어 성공사례로는 내용과 이유를 정리하였다.

사례발표 준비에 대한 안내사항은 1)PPT 문서로 편집 후 음성을 녹음하여 저장 한 후 과제로 제출할 수 있도록 할 것 또는 동영상 파일로 제작할 것, 2)발표시간은 약 1-2분을 넘기지 않을 것, 3)제출한 자료들은 실시간 화상강의 중 발표자를 선정해주어 사례를 발표하고, 4)학생들과 함께 사례에 대한 의견들을 공유할 것이다.

강의시간 내에 질문이 필요한 수강생들은 강의 전개부분과 정리 부분에서 질문을 유도했으며, 강의를 끝난 경우에는 SNS메신저를 이용하여 반별로 구성되어 있는 단체톡방을 이용하거나 개별화 학습이 필요한 학생들에게는 SNS 및 문자 및 전화를 이용한 개별화 학습을 진행하였다.

3.4.3 사례분석 : 예비교사를 위한 직업

학습동기 유발활동으로 10주차에 진행했던 다양한 직업을 알아보면서 유아교육 전공과 관련한 직업에 대해 도입부는 창의적인 기법으로 자유연상법을 활용하였다 [13]. 초성 퀴즈를 도입하였다. 초성퀴즈를 도입하여 학생들이 퀴즈를 맞추으로써 학습하고자 하는 열의를 갖도록 하였으며, 마지막에는 퀴즈를 정리하는 과정으로 초성 퀴즈 문제의 공통적으로 해당하는 주제를 찾아 오늘의 학습내용을 연상할 수 있도록 하는 등 학생들은 학습과정에 적극적으로 참여하였다.

유아교육과 전공과 관련하여 직업들을 고민해보고 자율적으로 메모를 하거나 스마트폰이나 문서 편집 프로그램을 통해 다양한 방법으로 자신의 학습한 내용 및 성찰하는 내용으로 정리해서 제출하였다.

3.4.4 사례분석 : 4차 산업혁명과 미래

4차 산업혁명과 미래를 주도할 유아들을 위한 유아교사의 역할을 고민해 보고자 4차 산업혁명과 미래에 대한 강의자료로 Youtube에서 검색한 EBS 교육콘텐츠를 활용하였으며, 4차 산업혁명 시대의 '나'의 역할 및 '교사'의 역할에 대해 고민들을 저널형식(혹은 자유형식)으로 작성해보도록 하였다.

3.4.5 사례분석 : 아이템 제작

창업의 기초이론을 학습하고 창의적 사업아이템을 탐색하는 경험을 한다는 목표를 설정하였던 창업기초 교과목은 마지막으로 아이템 제작에 관련하여 학습하였다. 12주차에는 블루오션과 레드오션, 퍼플오션에 대한 개념들을 알고 직접 블루오션, 레드오션, 퍼플오션에 해당하는 아이템을 찾았다. 13주차에는 블루오션 아이템을 기본으로 하여 광고지나 간판을 스마트폰 앱이나 PPT 혹은 직접 그림으로 그려볼 수 있도록 하였다. 마지막으로 내가 만든 가상의 아이템을 발표하면서 구체화 할 수 있도록 하였다. 아이템을 발표하는 내용에 대한 안내는 1)블루오션(혹은 퍼플오션+나의 아이디어)에 해당하는 아이템을 선정하여 2)PPT로 광고지나 간판을 디자인하거나 3)스마트폰 앱을 이용하여 편집하여 이미지파일로 만들거나 4)동영상으로 1-2분으로 제작하여 5)과제게시판으로 업로드 하거나 6)e-mail로 송부 할 것이다.

3.5 수업평가

3.5.1 비대면 학습 수강 중간 평가

5주차, 6주차에는 실시간 화상강의 모델을 이용하여 수업을 진행하였다. 5주차가 지난 시점에서 비대면학습에 대한 한 줄 평가를 진행하였으며, 한 줄 평가는 SNS 메신저를 이용하여 한 줄 정도의 소감을 작성하도록 하였다.

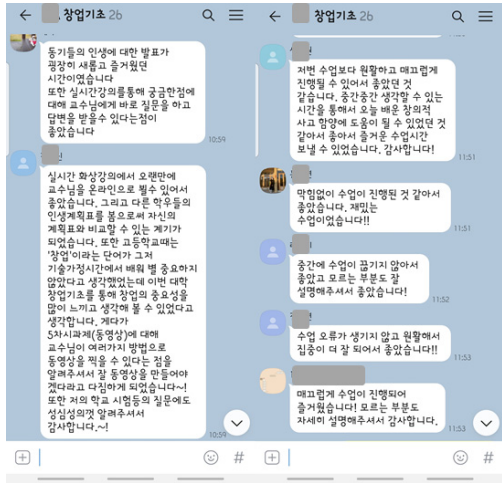


Fig. 1. Teaching-learning assessment

Fig 1.에서 알 수 있듯이 학습내용에 대한 정리 외 비대면 학습에 대한 의견으로 실시간 강의를 통해 궁금한 점에 대해 질문을하고 답변을 받을 수 있는 점, 수업이 원활하고 매끄럽게 진행되고 집중이 잘되었다는 내용을 찾을 수 있다.

3.5.2 수강 후 학습변화에 대한 평가

수강의 종료시점에서 수강 후 학습평가에 대해 자유롭게 의견을 작성할 수 있도록 하였고, 다음은 학생들이 수강 후 다루게 된 평가내용을 범주화하여 빈도가 높은 의견으로 분석하였다. 범주화 한 내용은 1)창업에 대한 관심의 증가 2)미래를 위한 창업교육 3)창의적 아이디어를 현실화 함 4)창업교육의 다양한 접근 5)창업이해의 어려움이다.

1) 창업에 대한 관심의 증가

처음에는 창업기초 교과목을 유아교육과에서 배우는 것에 흥미를 느끼지 못하였으나, 수업이 종강하는 시기에는 창업에 대한 관심이 비교적 증가했다. 이는 학기 초에 계획했던 학습목표 및 학습내용이 효과적으로 진행이 되었다는 것을 의미한다고 할 수 있다. 또한 학습자들은 교수자의 사례에 비추어 관심도를 더 높여간다고 볼 수 있

으므로 교수자의 창업 사례를 적절하게 구성해야 할 필요가 있겠다 해석할 수 있다.

“교수님의 이야기를 들으면서 나도 교수님처럼 사업을 해보고 싶다는 생각이 들었다(20학년도 창업기초 수강생 A).”

“내가 열심히 하고 노력한다면 성공 할 수 있고, 나중에 창업을 하고 싶다는 생각이 들게 되었다(20학년도 창업기초 수강생 B).”

“창업은 더이상 남의 이야기가 아닌 나도 할 수 있다고 느꼈다(20학년도 창업기초 수강생 C).”

2) 미래(진로)를 위한 창업 관련 교과목

20대~60대 이후의 인생 계획을 세워보고, 자기소개 영상을 제작하면서 나의 진로와 나의 미래에 대해서 다시 고민해볼 수 있는 의미 있는 시간임을 알 수 있다. 또한 창업기초 교과목은 1학년 1학기 교육과정으로 설정되어 있으므로 전공 탐색의 기회를 더 넓히는 내용에서 지속되어야 한다.

“어떻게 해야 30대를 자기계발하고, 40대를 성공하고 50대에 행복해질 수 있을까. 어떻게 정답일까 하나씩 차근차근 쌓아가면 내 말년은 행복해질 수 있을까라는 철학적 고민을 해볼 수 있는 과제였습니다(20학년도 창업기초 수강생 D).”

“창업기초는 내 생각을 많이 표현하는 과목입니다. 생각을 많이 하게 되고 과제를 하면 할수록 나를 알아가게 되고 나에게 솔직해지게 되는 것 같습니다(20학년도 창업기초 수강생 E).”

“유아 교사를 꿈꾸던 나에게 희망을 주고, 넓은 시야를 갖게 해준 과목이다. 대학을 다니면서 1학년을 어떻게 마무리할지, 2,3학년에 어떻게 보낼지 자세하게 계획할 수 있었다. 유아교사 후 원장에 대한 꿈도 갖게 되었다(20학년도 창업기초 수강생 F).”

“유아와 관련된 창업은 넓게 생각해보지 않았지만 수업을 들으며 많은 직업이 있다는 것도 알게 되고, 유아교육과 와서 적성에 맞지 않으면 어떡하지라는 고민을 했는데 유아교육을 배운 후 꿈을 더 크게 가질 수 있을 것 같아 많은 도움이 되었습니다(20학년도 창업기초 수강생 G).”

3) 창의적 아이디어를 현실화

창업은 창의적인 사고와 아이디어를 끊임없이 탐색하도록 하면서 창의적 아이디어를 현실화 하기에 필요한 교과목이라고 인식한다. 이제는 모든 영역에서 창의성의

발달은 여러 부분에서 필요하며, 아이디어를 현실화 하기 위해 다양한 컨텍스트를 탐색하는 능력을 기를 수 있는 학습의 연결이 필요할 것이다.

“유아 교사는 아이들의 정서, 발달 특징 등에 대해서만 알아야 하는 줄 알았지만 유아의 창의성을 계발하고 확장시키는 일도 정말 중요한 것 같다. 똑같은 사물을 보았을 때도 남들과 다르게 생각해내서 독창적인 창업 아이템을 생각해 낼 수 있다. 또 앞으로 4차 산업혁명 시대에서 살아남기 위해서는 로봇과 달리 새로운 것을 만들어내야 한다. 이 새로운 것을 생각해내기 위해서는 창의성이 필요하다. 주어진 프로그램 안에서 행동하는 로봇과 달리 인간은 스스로 생각해내는 힘이 있기 때문이다. 그러므로 유아의 창의성을 키워줄 수 있도록 교사의 역할에 대해 생각해보는 것이 중요한 것 같다. 창의적 사고와 활동을 자극할 수 있는 환경을 제공해야 함을 잊지 말아야겠다(20학년도 창업기초 수강생 H).”

4) 예비교사로서 창업교육의 다양한 접근

예비교사는 창업교과목과 관련이 없을 것 같다는 의견에서 예비교사에게 다양하게 접목시킬 수 있는 다양한 접근을 하는 교과목으로 인식하였다. 다양한 관점으로 바라볼 수 있는 시선을 지속적으로 경험할 수 있도록 학습 활동(과제)을 수행하게 하였다고 볼 수 있다. 이에 학습 활동은 교육적 의미를 갖출 수 있으면서도 다양한 접근으로 바라볼 수 있는 학습내용 및 학습활동으로의 피드백이 필요하다.

“유아교육과에서 창업기초 교과목은 거리가 멀고 왜 배우야 하는지 처음에는 이해가 되지 않았지만 수강을 하고 난 후, 예비교사와 기업가의 정신 필요성 등을 배우며 예비교사에게 필요한 과목중 하나라고 생각하게 되었다(20학년도 창업기초 수강생 I).”

“창업은 생각조차 하지 않은 분야였지만 다양한 관점으로 바라볼 수 있다는 것이 달라진 생각 중 하나로 꼽을 수 있습니다(20학년도 창업기초 수강생 J).”

“창의성 교육을 효과적으로 유아들에게 적용하여야 한다는 것을 알게 되었다(20학년도 창업기초 수강생 K).”

5) 창업 이해의 어려움

수강 후 평가사항에는 창업에 대한 이해의 어려움과 실제 창업에 대한 부정적인 요인에 대한 의견들을 찾아볼 수 있다. 창업 이해의 어려움 또한 정확히 판단할 수 있도록 정확한 정보 및 사례들의 학습은 꼭 필요한 내용이라고 확인되었다.

“창업은 어렵고 생소하며 이해가 쉽지는 않았습니 다.(20학년도 창업기초 수강생 L).”

“어려운 과목이지만 후후에도 배우고 싶습니다(20학년도 창업기초 수강생 M).”

“창업의 어려움을 다시 느꼈고, 나에게 창업은 맞지 않습니다(20학년도 창업기초 수강생 N).”

3.5.3 비대면 강의에 대한 전체적 평가

비대면 교수-학습의 경우 교실 환경이 아닌 온라인 환경이지만 충분히 학습자들의 학습을 도울 수 있는 형태의 비대면 교수-학습을 이끌어가고자 하였다. 그들의 학습과 과제에 대하여 질문 및 의견에 해당하는 상호작용은 E-mail 외 SNS, 사이버강의실 게시판을 활용할 수 있도록 환경을 구축하였으며, 매시간 진행이 되었던 학습과 학습과제에 대해 평가사항으로 정리하도록 하였다.

1) 수업구성 및 학습내용

대부분 재미있고 신기했다는 답변이다. 수업구성에서 다양한 학습을 바탕으로 새로운 경험을 하게 되어 만족스럽다는 것을 알 수 있다.

“사례조사, 창업아이템 생각, 4차 산업혁명, 자기소개 등 다양한 주제로 수업을 하여서 흥미로웠고, 평소에 관심을 가지지 않던 부분에 깊게 생각해보고 관심을 가질 수 있는 경험이 되어 재미있었다(20학년도 창업기초 수강생 O).”

“자기소개 영상을 찍을 때는 민망하고 부끄러웠지만 나를 소개할 수 있다는 점에 기뻐했습니다. 예비교사가 갖춰야 할 자질을 배울 수 있어서 뜻깊었고, 긍정적인 나에게 대해 적어볼 수 있는 시간이 되어 좋았습니다. 직업이 한정되지 않고 다양한 직업이 있다는 것에 신기했습니다(20학년도 창업기초 수강생 P).”

2) 상호작용

상호작용에 많은 어려움을 토로하는 것을 볼 수 있고, 상호작용에 의한 과제 제출의 어려움으로 이어지는 경우로 볼 수 있다.

“직접 만나서 학습을 하지 못한 것이 아쉽고 2학기에는 직접 만나서 수업을 듣고 싶다(20학년도 창업기초 수강생 Q).”

“비대면 수업은 수업 듣는 것도 밀리게 되고 과제도 제 때 하지 못한 것들이 아쉽다. 2학기에도 비대면 수업을 하게 된다면 지금보다는 더 열심히 수업을 듣고, 수업을

듣자마자 바로 과제를 제출해야겠다(20학년도 창업기초 수강생 R).”

“영상강의의 경우 많이 힘들었지만 실시간 강의를 했을 때 바로 질문을 할 수 있었고 교수님과 소통을 할 수 있었다(20학년도 창업기초 수강생 S).”

3) 학습 및 과제활동

과제 및 발표를 제출해야 함에 어려웠으나 대학 신입생들이 충분히 겪을 수 있는 부분의 사례들이다. 비대면 수업의 경우 매주 대면으로 진행이 되지 않아 대학 신입생의 경우 과제수행의 매뉴얼 및 자료들을 충분히 제시할 필요가 있다.

“영상을 처음 만들어 보는 것이었기 때문에 11시간 정도 걸려 만들었더니 너무나 힘들었다(20학년도 창업기초 수강생 T).”

“대학교에 입학하여 대학 과제를 처음으로 하다보니 어떤 방법과 어떤 형식으로 해야 하는지를 잘 몰랐습니다. 그래서 미숙한 실력으로 과제를 제출했다는 생각이 듭니다(20학년도 창업기초 수강생 U).”

4) 수업환경

처음 겪는 수업환경에 불안한 모습들을 보였지만 이내 적응하여 수업을 마무리하는 모습이다.

“비대면 교수-학습으로 진행하다길래 걱정이 많았다.나는 이해하는 게 부족한 나는 인터넷 강의를 들으며 혼자 이해 해야하는 점에서 어려움을 자주 느꼈었다. 그러나 교수님께서 질문을 하면 자세히 답변 주셨고 실시간 강의를 하여 질문을 받고 대답해주셔서 다행히 큰 문제 없이 수업을 들었던 것 같다(20학년도 창업기초 수강생 V).”

“코로나19로 인해 비대면 교수-학습을 했지만 우려했던 것과 달리 즐겁고 효과적인 강의를 들은 것 같아 기분이 좋습니다(20학년도 창업기초 수강생 W).”

“학교를 가지 못해 아쉬웠지만 온라인 강의와 실시간 강의로 귀에 쏙쏙 박히게 수업을 해주셔서 좋았습니다. 화상강의를 하면서 여러 자료들과 동영상을 보여주시고 슬라이드로 바로바로 수업을 해주셔서 이해가 훨씬 잘 되었던 것 같습니다(20학년도 창업기초 수강생 X).”

“학교에서 강의를 들었다면 더 다양한 활동을 할 수 있었을 것 같다는 생각에 아쉽긴 했지만 집에서 온라인을 통해 수업을 듣는 것도 나쁘지만은 않았다. 이해가 되지 않는 부분은 강의를 멈추고 다시 들을 수 있었고, 시간 활용을 효율적으로 할 수 있었다는 점이 좋았다(20학년도 창업기초 수강생 Y).”

3.6 2019학년도 1-1 창업기초 사례

Table 3. Course contents for each week of 2019 course

Week	Course outline and learning content	Learning Objectives	Learning model
1	Course Orientation	Knowing course goals and evaluation methods	
2	20s (my plan)	My goal in my 20s	20s life plan writing
3	30s (happiness condition)	Explore the conditions of happiness	Drawing future happiness
4	40s (success goal)	Exploring the success goals of living in the 40s	Setting success conditions
5	After 50s (self-development plan)	Self-development list	Self-development plan
6	Think creatively	Past-present-future my book (applying ideas)	Making a book
7	Midterm exam		Making creative problems
8	Design Thinking What is a startup?	Define entrepreneurship	Define entrepreneurship
9	Design Thinking My and our road	Knowing the importance of human management	Me and us, drawing
10	Design Thinking Future talent	Exploring the role of teachers in education in the era of the 4th industrial revolution	Write testimony on the teacher's role
11	Design Thinking Search for a job	Job search related to infants and toddlers	Job search
12	Design Thinking Find items	Selection of business items related to infants and toddlers	Find items
13	Design Thinking Making flyers/signs	Refine the item	Making flyers/signs
14	Design Thinking Explaining the business	Describe (publish) an item	Announcement
15	Finals	Item evaluation and learning evaluation	Write evaluation form

2019학년도 1학년 1학기 대면수업으로 진행되었던 창업기초 교과목 주차별 강의 내용을 정리한 것이다. 학습목표는 2020학년도 창업기초 교과목에서 적용된 내용과 동일하게 ‘자신의 진로에 관심을 갖고 “나”의 미래에 대한 계획을 설계 할 수 있다’, ‘창업의 기초이론을 학습

하고 창의적 사업아이템을 탐색하는 경험을 한다'로 설정하였으며, 이론강의에 대한 부분은 20~30분 정도의 소요 시간 동안 교수자의 경험 및 이론적 지식을 학습하였고, 20-30분의 소요시간 동안 학생들에게 학습활동을 할 수 있도록 설계·적용하였다.

3.6.1 수업사례 : 20대~50대 인생 계획

2주~5주까지 20대부터 50대까지의 나의 인생에 대한 계획 및 목표를 설정해보도록 하였으며, 교수자의 10대의 이야기, 20대의 이야기, 30대의 이야기, 미래의 이야기 등을 하면서 경험했던 부분들을 공유하고 학생들의 이야기를 들었다. 인생계획을 했던 내용은 6주차에 과거-현재-미래의 “나”를 주인공 하는 책을 만들어 “나”를 위한 인생책이 완성되었다.

3.6.2 수업사례 : 팀프로젝트(Design Thinkng)

2주~6주는 개인별 학습이 위주로 진행했다면 8주부터는 팀프로젝트로 Design Thinkng을 적용한 학습방법을 적용하여 나의 생각을 기호화 혹은 그림으로 그려보도록 하였다.

9주차에 적용했던 ‘나와 우리의 길’과 연관된 활동으로 인간관계에 대한 중요성을 탐색하고자 함께 어울려 살아야 하는 인간관계 관리에 대해 학습했던 결과물이다. 친구들이 그려준 나의 모습과 내가 그린 나의 모습을 서로 비교해보면서 인간관계 관리의 부분에 대한 의견을 종합하였다.

3.6.3 수업사례 : 영유아 관련 직업 탐색

11주차에는 영유아와 관련한 직업을 탐색해보는 시간이다. 영유아와 관련한 직업을 조별로 의견을 종합하여 그림으로 그려보거나 글로 자유의 형식을 갖고 표현하여, 영유아와 관련한 직업을 탐색하면서 그림으로 나타냈다. 직업을 탐색하면서 학생들은 직업에 대해서 고민해 볼 수 있도록 하였다.

3.6.4 수업사례 : 영유아 관련 창업아이템

팀활동으로 팀에서 아이디어 회의를 거쳐 창업아이템에 대해서 광고지 간판 등 필요한 아이템을 홍보할 수 있도록 만들었다.

한 팀은 유아백화점을 만들겠다는 아이디어를 표현하였다. 발명품으로 백화점의 물건들을 팔 예정인데, 미세 먼지가 불지 않는 옷과 비가 올 때도 젖지 않는 방수복을

만들어 팔 수 있고 손재주가 없는 아빠 엄마들을 위해 머리를 모아줘서 쉽게 묶을 수 있는 기계와 머리술에 맞게 조절해주는 머리끈, 아이들이 건강하게 먹을 수 있는 수제 베이커리를 파는 공간을 만들었으며 1층에는 키즈카페 공간을 만들어 부모님들이 걱정 없이 물건을 살 수 있게 아이들을 맡길 수 있는 공간이다. 창업의 기본적인 지식과 창의적인 아이디어를 결합하여 마음껏 아이디어를 보여주는 모습이였다.

3.6.5 수업사례 : 15주 수업 최종 평가

15주에는 수업에 대한 최종평가 및 팀활동에서 얻어진 아이টে에 대해서 학습내용과 결과물을 잘 이해하고 있는지 알아보기 위해 기말고사 시험지에 설명하도록 하였다. 기말고사 시험지에는 학습평가 했던 내용들을 바탕으로 자신의 생각을 자유롭게 써나갈 수 있도록 출제했다. 기말고사 시험문제는 1) 팀프로젝트로 진행했던 창업아이템을 소개하고 2) ‘창업기초’교과목과 관련한 주제에 대해서 도움을 준 부분에 대해서 자유롭게 의견을 작성하는 것이다.

학생들을 팀프로젝트에 대해 설명하고 ‘창업기초’교과목을 수강하면서 도움이 된 내용에 대해 아쉬운 부분, 도움이 된 부분 등을 정리했다.

“나의 미래를 정리해보면서 진지하게 하고 싶은 일이 무엇인지 깊이 생각할 수 있는 기회가 되었다. 그리고 팀프로젝트를 하면서 조원들과 협동심과 친밀감을 더욱 쌓을 수 있는 기회가 있어서 좋았다(19년 창업기초 수강생 A)”

“교수님이 직접 겪었던 일을 이야기해주셔서 좋았어요. 또, 팀프로젝트 하면서 친구들이랑 더 친해진 것 같아서 좋아요. 내 인생 계획 덕분에 내 인생 목표가 뚜렷해졌고 그 이후로 미래를 계속 생각하고 상상해 보게 되었어요(19년 창업기초 수강생 B)”

“수업 그리고 인생이야기를 들으면서 많은 생각이 들었는데 한정된 목표만 가지고 있었던 저에게 자극이 되었습니다. 비주얼씹킹 수업은 다른 수업의 과제 등에서 여러모로 잘 사용되고 있어서 뿌듯합니다(19년 창업기초 수강생 C)”

“처음에는 이 수업이 낯설고 무엇을 배우는 수업인지 잘 몰랐는데 수업을 들을수록 생각도 달라졌고 미래에 대한 계획도 세우게 되었다. 미래에 나에 대한 계획을 세워보면서 현재만 보던 내가 미래에 대해 생각해보게 되었고 전에는 그냥 유치원 선생님이 되고 싶다는 생각이었는데, 이제는 어떤 유치원 선생님이 되고 싶은가를 생각하게 되었다(19년 창업기초 수강생 D)”

3.7 2019-2020학년도 창업기초 강의평가 결과

Table 4. 2019 Lecture assessment

	Evaluation Questions	2019				
		(1)Very Dissatisfied, (2)Dissatisfied, (3)Average, (4)Satisfied, (5)Very Satisfied				
		1	2	3	4	5
N(%)						
1	Lesson plan and lecture			1 (1.5)	16 (24.6%)	48 (73.8)
2	Sufficient knowledge of the subject			3 (4.6)	14 (21.5)	48 (73.8)
3	Induce active lectures			1 (1.5)	16 (24.6)	48 (73.8)
4	Education method delivery medium	1 (1.5)		3 (4.6)	17 (26.2)	44 (67.7)
5	Provide feedback on assignments			4 (6.2)	16 (24.6)	45 (69.2)
6	Easy to understand			2 (3.1)	17 (26.2)	46 (70.8)
7	Lecture with enthusiasm			1 (1.5%)	17 (26.2)	47 (72.3)
8	Overall evaluation method			3 (4.6)	17 (26.2)	45 (69.2)
9	Two-way communication					

Table 5. 2020 Lecture assessment

	Evaluation Questions	2020				
		(1)Very Dissatisfied, (2)Dissatisfied, (3)Average, (4)Satisfied, (5)Very Satisfied				
		1	2	3	4	5
N(%)						
1	Lesson plan and lecture			3 (4.3)	17 (24.3)	50 (71.4)
2	Sufficient knowledge of the subject		2 (2.9)	2 (2.9)	17 (24.3)	49 (70.0)
3	Induce active lectures			3 (4.3)	14 (24.3)	53 (75.7)
4	Learning content appropriateness	1 (1.4)		5 (7.1)	18 (25.7)	46 (65.7)
5	Provide feedback on assignments	1 (1.4)		6 (8.6)	23 (32.9)	40 (57.1)
6	Easy to understand	1 (1.4)		5 (7.1)	18 (25.7)	46 (65.7)
7	Lecture with enthusiasm	1 (1.4)		1 (1.4)	16 (22.9)	52 (74.3)
8	Overall evaluation method	1 (1.4)		3 (4.3)	21 (30.0)	45 (64.3)
9	Two-way communication			1 (1.4)	14 (20.0)	55 (78.6)

창업기초 교과목을 수강했던 학생들의 강의평가 내용을 재구성한 결과이다. 수업계획서 일치여부, 교수자의 교과목에 대한 충분한 지식, 적극적인 강의 유도, 교육방

법과 콘텐츠 학습내용의 이해, 과제목 피드백에 대한 내용, 강의의 이해정도, 열의를 갖고 강의하는지 여부, 전체 적 평가방식을 5점 척도인 매우불만족, 불만족, 보통, 만족, 매우만족의 결과를 표로 나타내었다. 2019학년도는 65명, 2020학년도는 70명의 학생이 강의평가에 응하였다. 전체적으로 만족이상의 결과로 해석 할 수 있다. 2020학년도에는 강의평가 항목이 변경이 되었는데, 교육방법 전달매체에 대한 평가에서 쌍방향 의사소통에 대한 항목으로 변경하여 진행되었다.

쌍방향 의사소통에 대한 항목을 2020학년도에 변경 해서 목록에 추가 되었는데 보통 응답에서 1(1.4%)을 제외하면 만족, 매우만족이 각각 14명(20.0%), 55명(78.6%)으로 총 69명(98.6%) 만족의 결과이다.

4. 결론 및 논의

4.1 결론

비대면 교수-학습환경에서의 교수-학습 전개 과정을 탐색하고 비대면 교수-학습환경과 대면 교수-학습활동을 비교·분석하여 내린 결론이다.

첫째, 학습내용으로 창업에 대한 관심이 증가하였다. 수강 후 학습내용에 대한 변화는 창업에 대한 관심증가, 미래를 위한 창업교육, 창의적 아이디어를 현실화 함, 창업교육의 다양한 접근, 창업이해의 어려움으로 나타났다. 학생들이 사례를 바탕으로 해석한 결과로 제일 큰 비중을 둔 것은 창업에 대한 관심이 증가했다는 부분과 미래를 위한 창업교육에 인생 목표를 세우는데 도움이 되었다는 평가이다. 창업에 대한 어려움을 갖고 있긴 하지만 관심이 생기며, 내 인생의 설계를 할 수 있던 시간으로 분석된다.

둘째, 교수-학습과정을 탐색한 결과 학생들이 학습내용을 이해하거나 학습목표를 달성하는데 비대면 교수-학습 사례에서 대면 교수-학습과 큰 차이가 있다고 볼 수 없다. 19년 수강학생과 20년 수강학생들의 수강 후 평가내용을 비교·분석했을 때, 강의평가내용 및 학생들의 평가의견 등을 해석했을 때, 수업내용에 대해서는 대부분 만족하는 평가임을 알 수 있다.

셋째, 비대면 교수-학습에서 가장 아쉬운 부분은 상호 작용이며, 이로 인해 과제수행에 어려움을 나타냈다. 과제의 어려움이나 궁금증을 해결하기 위한 비대면 수업환경으로는 한계가 있는 것을 알 수 있다. 1학년은 특히 과제 수행에는 상호작용이 꼭 필요했으며, 과제물의 이해가

잘 이루어지지 않는 것에 불만과 아쉬움이 표현되었다. 원활한 소통이 가능한 상호작용 시스템을 구축하면 상호작용의 아쉬운 부분을 보완할 수 있을 것이라 사료된다.

넷째, 학생들은 새로운 비대면 교수-학습 환경에 적응하여 마무리했다. 교수자는 비대면이 결정되어 팀활동에서 개인활동으로 강의계획을 변경하여 수업을 이끌었고, 수강 학생들은 비대면 15주를 경험하면서 점차 적응되었다는 평가이다. 이는 주어진 학습환경에 대해 빠르게 적응하고 교수자, 학습자 방식대로 빠르게 수업환경을 만들어가는 모습이라 할 수 있다.

4.2 논의 및 제언

비대면 교수-학습환경에서의 교수-학습 전개 과정을 탐색하면서 세 가지 논의 주제를 형성할 수 있었다. 첫째, '비대면 교수-학습' 모델 개발이 필요하다는 점, 둘째, 대학 및 정부차원에서 비대면 환경 플랫폼의 구축이 필요하다는 점, 셋째, 온·오프라인을 포함하는 '하이브리드 교육적 상호작용 시스템'이 필요하다는 점이다.

첫째, '비대면 교수-학습' 모델 개발이 필요하다. 앞서 보여진 것처럼 주차별 목표에 따른 내용전달, 교수자의 명확한 내용 전달을 위해 다양한 수업환경을 고려하였으며 친밀감, 학습자들과의 학습활동 및 과제를 수행할 때의 성찰은 [14]의 연구처럼 교수 학습 요인의 만족도에 영향을 준 것으로 보인다. 또한 강의의 반복 시청, 시·공간 제한 없음, 개별적 학습 조절 가능에 가장 만족감을 느끼고, 활동으로는 비교적 간단한 온라인 활동이 효과적이라고 생각하기도 한다[15].

하지만 학습자 피드백 시스템을 통한 교육 운영의 질 관리체계 구축 요구하며[16], 교수와 학생의 라포 형성을 돕고 심리적 거리감을 좁힐 수 있도록 돕기 위한 고민이 필요하다[17]. 실시간 수업을 위한 교수설계 및 교수 방법 유형별(강의법, 실험실습, 팀티칭, 프로젝트 법 등) 수업 컨설팅 필요[18], 온라인 수업설계와 운영과 관련된 장애물들을 사전에 파악하고 대비하여 교수자들의 수업 전환을 지원하는 설계환경 구축 필요[3], 융합적인 내용과 방식을 새로운 차원의 플립러닝 개념으로 정돈하여 교수방법을 개선할 필요가 있다[19].

둘째, 대학 및 정부차원의 비대면 환경 플랫폼 구축이 필요하다. 예컨대, 온라인 영상을 지원하는 프로그램이나 실시간 강의를 진행하는 플랫폼 외에 다양한 자료 및 매체, 프로그램 즉, SNS메신저, 사이버강의실 게시판, PPT 프로그램으로 제작한 영상을 적용하였는데 개인적으로 교수자가 다양한 방법으로 사용할 수 있는 시스템은 한

계가 있었다. 이에 대학이나 정부차원에서의 비대면 환경 플랫폼이 구축이 시급한 상황이다.

교육의 혁신과 변화는 테크놀로지의 혜택과 장점을 교육적 실천에 적용한다는 것은 이에 대한 지속적인 연구와 끊임없는 교육적 질문과 해결을 위한 설계, 그리고 전략이 수반되어야만 가능하며[4], 학생들의 의견은 주기적·통합적으로 수렴할 수 있는 채널과 동시에 이를 담당할 전문조직의 구축이 필요하다[16]. 또한, 온라인의 특성에 맞는 자료 개발 등 실무적 과제와 교육과정 편제·이수 요건 등과 같은 제도적 과제가 병행되고[20], 실시간 온라인 수업에 관한 우수사례 공유, 실시간 온라인 수업에 맞는 강의평가 질문지 개발, 출석 체크 및 성적 평가 기준 개발과 같은 수업 지원 부분과 안정적인 인프라 구축 및 재정적 지원과 같은 기술 및 행정지원 등이 필요하다[18].

셋째, 온·오프라인을 포함하는 상호작용 환경이 필요하다. 예컨대, '하이브리드 교육적 상호작용 시스템'이 필요하다. 이는 대학의 교수-학습활동에서 학습자와 교수자 간의 활발한 상호작용과 학습자의 능동적이며 적극적인 참여가 중요함을 시사하는 연구[18]와 같은 맥락으로 온라인 강의를 보면서 중요한 점을 기록하거나, 문제 풀이 등 학습활동을 병행하거나, 혹은 다른 학생과의 실시간 채팅 등의 방법을 이용하여 협력적 관찰을 통해 학습자가 인지적으로 보다 상호작용적, 건설적, 활동적일 수 있게 설계할 필요가 있다[21].

이로써 두 가지 이상의 교육방법 및 매체를 한 공간 안에서 공존시켜 상황과 특성에 따라 교수자와 학습자가 선택하여 학습의 효율성을 높이는데 목적[22]을 둔 '하이브리드 교육적 상호작용 시스템'이 필요하다. 하이브리드는 두 가지 기능과 역할이 하나로 합쳐진 것(하이브리드의 사전적 표현에 입각한 표현)이며, 다양한 컴퓨팅이 하나로 통합되는 것은 물론이고 학습자 개개인에게 맞춰진 적응된 컴퓨팅의 세팅과 활용을 학습자가 자기주도적으로 할 수 있는 학습내용과 그 환경의 구성에 대한 표현이다[8].

본 논문은 창업기초 교과목 사례에서 비대면 상황에서 교수-학습 전개 과정의 강의내용, 학습활동, 과제, 평가 내용을 탐색하여 비대면 교수-학습에서의 교수활동 연구에 도움이 될 수 있는 근거를 마련하고자 하였다. 코로나19 특수한 환경에서 비대면 교수-학습 사례분석에 대한 결과를 바탕으로 제언한다.

첫째, 비대면 교수-학습사례들을 바탕으로 다양한 학습 방법의 아이디어를 지속적으로 검토하여 학습자 요구

및 강의내용 및 과제에 해당하는 부분들을 심층적으로 분석할 필요가 있다. 이에 비대면 교수-학습의 필요성을 인지하고 다양한 학문을 비대면 교수-학습에서 대학교육의 효과성을 위한 수업을 진행함에 있어 학문적 연구는 계속되어야 한다.

둘째, 기존의 연구들을 분석하여 학습자들이 학습할 수 있도록 경계가 없는 온라인 오프라인 수업환경을 구축할 수 있는 연구들이 요구된다. 미래 교육환경은 비대면 교수-학습 환경을 구축해야 함은 불가피하다. 최적의 교수-학습환경이 구축되기 위해서는 교육적 이해를 확대하고, 적용해봄으로써 이러닝 콘텐츠 설계에서 상호작용 부분에서의 새로운 시각과 접근을 다룰 수 있는 연구들이 지속되어야 한다.

References

- [1] Y. I. Bae, H. R. Shin, "COVID-19, Accelerates Untact Society", Issue & Diagnosis, No. 416, pp. 1-26, 2020.
- [2] Y. R. Choi, "A study on the emotional experiences of child care teachers and changes in their daily routine in centers after COVID-19", Korean journal of early childhood education, Vol.22, No.1, pp.253-279, 2020. DOI: <https://doi.org/10.15409/riece.2020.22.1.12>
- [3] J. W. Do, "An Investigation of Design Constraints in the Process of Converting Face-to-face course into Online Course ", Education Culture Research, Vol.26, No.2, pp. 153-173, 2020. DOI: <https://doi.org/10.24159/joec.2020.26.2.153>
- [4] S. M. Kim, "A Study for Development of Future School Curriculum and Educational Methods in Advanced Countries ", The Educational Research for Tomorrow, Vol.31, No.1, pp.45-65, 2018.
- [5] J. W. Cheong, B. R. Song, "Analyzing learning experience and perception in a blended entrepreneurship training program: A case study", Education Method Research, Vol.26, No.4, pp.871-898, 2014. DOI: <https://doi.org/10.17927/tkiems.2014.26.4.871>
- [6] H. M. Do, M. J. Kim, "Analysis of the types of in-Class Learning Activity of Flipped Classroom by the Area of College Major Field", Learner-Centered Curriculum Education Research, Vol.19, No.14, pp.1061-1085, 2019.
- [7] S. H. Lee, "Development of Evaluation Scale of Flipped-learning Course Operation Suitability in a University", Education Method Research, Vol.30, No.2, pp.147-166, 2018. DOI: <https://doi.org/10.17927/tkiems.2018.30.2.1>
- [8] Y. G. Paek, Educational methods and educational engineering (in the smart era), pp.249, Hakjisa, 2015.
- [9] S. M. Kang, "Analysis of Press Articles in Korean Media on Online Education related to COVID-19", Vol.21, No.6, pp.1091-1100, 2020. DOI: <https://doi.org/10.9728/dcs.2020.21.6.1091>
- [10] S. Y. Kang, H. S. Moon, J. G. Kim, B. G. Choi, "The Acceptance Intention of Online Start-up Education Systems for Start-up Process", Journal of Korean IT Service Society, Vol.17, No.4, pp.119-137, 2018. DOI: <https://doi.org/10.9716/KITS.2018.17.4.119>
- [11] Mager, R. F. Preparing instructional objectives (2nd ed.), Belmont, CA: David S. Lake, 1984.
- [12] Tyler, R. W. Basic principles of Currriculum and Instruction, The university of Chicago Press, 1949.
- [13] Y. M. Han, Creative logic essay (for pre-school teachers), pp.203, Uga, 2018.
- [14] H. J. Byeon, "Analysis of midterm course evaluation to investigate teaching and learning factors affecting understanding and satisfaction of the course", Education Science Research, Vol.22, No.1, pp.43-62, 2020.
- [15] Y. H. Lww, Y. J. Park, J. H. Yun, "Exploring the "Types" through Case Analysis on Operation of Distance Education in Universities Responding to COVID-19", Open Education Research, Vol.28, No.3, pp.211-234, 2020. DOI: <https://doi.org/10.18230/tjye.2020.28.3.211>
- [16] J. W. Seo, C. Lee, "Action-Items for training and development designers to Reinforce the learners Presence In the online-based Higher Education environment", Vol.20, No.8, pp.695-718, 2020.
- [17] Y. J. Moon, H. S. Kim, G. J. Lee, W. C. Chang, G. J. Lee, "The Influences of Learning Outcomes in Major of Higher Education with Characteristics of Teaching and Learning", Local education management, Vol.22, No.3, pp.23-45, 2019.
- [18] S. I. Han, G. Y. Lee, "Comparative Analysis of Instructors' Perception of Synchronous Online Classes: A Case Study of a University", Vol.42, No.7, pp.395-416, 2020.
- [19] J. Y. Han, C. H. Shin, "A Phenomenological Study of University Professors' Experiences of Implementing Flipped Learning Lessons", Journal of research in education, Vol.33, No.1, pp.33-59, 2020.
- [20] S. Y. Shin, C. E. Park, "Exploring the special education teacher's experience of online class in operating basic curriculum", Narrative and educational research, Vol.8, No.2, pp. 147-167, 2020.
- [21] Y. J. Lee, "Theoretical Explorations on Instructional Design Principles and Strategies for Vicarious Learning in E-Learning Environments", Lifelong Learning Society, Vol.14, No.4, pp.29-50, 2018. DOI: <https://doi.org/10.26857/JLLS.2018.11.14.4.29>
- [22] M. S. Hong, Design of Hybrid Coaching System, Ph.D dissertation, Jeju National University, p.26, 2017

박 지 은(Ji-Eun Park)

[정회원]



- 2012년 8월 : 제주대학교 교육대학원(교육학 석사)
- 2019년 2월 : 제주대학교 교육대학원 교육학박사 수료
- 2014년 8월 ~ 현재 : 어놀(문화센터&베이비카페) 운영
- 2017년 3월 ~ 현재 : 제주한라대학교 유아교육과 겸임교수
- 2018년 9월 ~ 현재 : 제주대학교 시간강사

<관심분야>

교육공학, 교육학, 유아교육

박 정 환(Jung-Hwan Park)

[종신회원]



- 1992년 2월 : 원광대학교 교육학과(문학사)
- 1994년 2월 : 원광대학교 교육학과(문학석사)
- 2001년 2월 ~ 한국교원대학교 교육학과(교육학박사)
- 2004년 9월 ~ 현재 : 제주대학교 교육학과 교수

<관심분야>

교육방법, 교육공학, ICT, Smart-Education