

아이돌봄 온라인 실습콘텐츠 개발 모형에 관한 연구

김지운*, 최동연**

*건양사이버대학교, 아동복지학과

**건양사이버대학교, 온라인평생교육학과

e-mail:dychoi@kycu.ac.kr

A study on the development model of child care online practice content

Ji-Woon-Kim*, Dong-Yeon CHOI**

*Dept. of child welfare, Konyang Cyber University

**Dept. of Online lifelong education, Konyang Cyber University

요약

본 논문에서 현 정부에서 강조하는 아이돌봄 체계에 대한 돌봄인력 양성의 필요성에 기반하여, 대학교육에서 온라인 콘텐츠를 활용한 돌봄인력양성모형을 제시하는데 있다. 이러한 연구목적에 위해서 연구 내용에 해당하는 선행연구, 관련문헌, 사례조사를 통해서 현황 및 문제점을 도출하고, 돌봄에 관련된 실습교과목 도출을 위해서 초점집단 인터뷰를 실시 하였다. 그리고 마지막으로 문헌 및 사례분석, 초점집단 인터뷰를 통해서 도출된 타당성을 확인하기 위해서 델파이 조사를 실시하고, 실제적인 적용상의 문제점을 파악하기 위해서 사이버대학에서의 적용 pilot test 실시하였다. 적용 모형은 첫째, 준비(Preparing) 단계, 두 번째 개발(Producing) 단계, 세 번째 단계 실행(Performing), 마지막은 실행 후 성찰(Post-Performing)의 과정을 도출하였다. 추가적으로 돌봄을 실현하기 위해 SMILE 모형을 시나리오기반의 실습 상황 구성을 위해 도출하였다. SMILE은 Scenario based learning(시나리오 기반학습), Mission based learning(미션 기반학습), Immersion based learning(몰입 기반학습), Like-game learning(게임 기반학습), Embodied based learning(체화기반학습)의 앞자를 따서 명명 하였다. 이러한 연구 결과는 아이돌봄을 위한 온라인 실습 콘텐츠의 적용연구에 중요한 기초자료가 될 것으로 기대된다.

주제어 : 아이돌봄, 온라인 실습 콘텐츠, 시뮬레이션 학습

1. 서론

아이돌봄서비스 고도화 체제 구축 논의를 위해서, 국정과제 46에서는 「안전하고 질 높은 양육 환경 조성」에 대한 논의를 제안하였다. 그리고, 국정과제 46-3은 영유아·초등학생을 위한 촘촘한 돌봄지원 체계 마련에 대한 필요성을 미력하고 있다. 윤석열 정부는 아동정책 추진 방안: 미래세대에 대한 공정한 기회 부여, 약자 복지 강화 등 윤석열 정부의 국정철학을 반영하여, 2027년까지의 아동정책 과제와 추진계획을 수행하기 위한 아이 돌봄체제의 고도화를 강조하고 있다. ‘모든 아동이 행복하게 꿈꾸며 성장하는 사회’를 비전으로, 모든 아동 발달·성장 지원, 취약계층 아동 복지체계 강화, 아동 중심 정책 추진의 강화를 이야기 하면서, 돌봄지원 체계 마련을 통한 누구나 부담없이 언제, 어디나 아이돌봄을 할 수 있는 체계가 필요하다.

한편, 아이돌봄서비스 인력 양성교육체계 개편으로 아이돌

봄비 공급 확대의 필요성도 제기 되고 있다. 이를 위해서는 참여형 수업방식으로 아이돌봄 교육과정 개편 및 교육 시간 확대가 필요한데, 이를 통해서 양성교육 이슈를 희망하는 민간 육아 도우미도 참여 가능하다. 아이 돌봄을 위한 네트워크 구축을 통해 아이돌봄 통합정보 플랫폼 구축, 아이돌봄 ‘거점온돌방’ 조성, 다함께 돌봄윈스톱 통합지원센터기능 강화, 아이돌봄협의회 운영 등으로 아이돌봄 서비스 지원체계를 위한 돌봄서비스 인력 양성의 필요성이 강조되고 있다. 이를 위해서 돌봄서비스 품질 향상이 요구되고 돌봄활동가 양성 및 파견, 아이돌봄비 역량 강화, 아이돌봄 종사자 처우 개선, 돌봄 관련 연구회 운영, 국공립어린이집 확충, 창의·체험형 프로그램 개발, 스마트 돌봄 기반시설 구축 등을 추진하여 아이가 가고 싶고 부모가 안심할 수 있는 미래지향적 돌봄서비스 제공 인력의 양성이 필요하다.

돌봄인력 양성을 위해서 무엇보다 돌봄서비스 품질 향상을 위한 요구 도출: 돌봄인력 전문성 제고가 필요하다. 믿고 맡길 수 있는 미래형 아이돌봄 인력에 대한 전문성 제고를 위해서 아이돌봄비 양성체계와 교육과정을 개편하고 교육대상

민간까지 포함하여 돌봄인력 국가 자격제도 도입까지 논의되고 있다. 직무분석(NCS, 국가직무능력표준)을 기반으로 실기·실습을 강화한 공공·민간 돌봄인력 통합 교육과정을 개발하여 아이돌보미로 활동할 수 있는 유사자격자의 범위를 확대하고 유사자격·경력자 대상 교육 과정도 시범 운영하여 요양보호사, 사회복지사, 산모신생아 건강관리 서비스 제공인력 경력자 등도 추가하려고 하고 있다. 결과적으로 다양한 현장기반의 실습활동을 강화하고, 단발성으로 진행되는 워크숍을 지양하고 이론-응용-적용의 3단계가 연계된 돌봄인력양성 지원 교육과정의 도출이 요구된다.

이 강좌의 목적은 안전하고 질 높은 양육환경 조성을 이행하기 위해 예비 돌봄인력 및 활동 중인 돌봄 인력들에게 시뮬레이션 기반으로 실제 적용가능한 실습 상황을 제공하여 현장 실전 기반 돌봄에 대한 이론적 지식과 기술을 겸비한 아이돌봄활동가를 양성하는 데 있다. 이 강좌는 이상의 목적을 구현하기 위하여 다음과 같은 구체적인 하위 학습목표를 가진다.

첫째, 혁신적 돌봄활동 구현을 위한 지식과 기술을 획득하여 돌봄에 적용할 수 있다.

둘째, 혁신적 돌봄활동을 적용하기 위한 전략들을 습득하여 관련 프로그램을 개발 및 활용할 수 있다.

셋째, 안전하고 질 높은 돌봄환경 구성에 맞는 혁신 돌봄기술을 돌봄현장에 적용할 수 있다.

넷째, 미래 돌봄활동가가 갖추어야 할 자기개발과 소통능력을 습득하여 돌봄현장에 적용할 수 있다.

2. 연구방법

본 연구의 목적을 위해서 다음과 같은 절차 및 방법에 따라 연구를 수행하였다.

① 연구를 위해서 가장 우선적 연구 내용에 해당하는 선행연구, 관련문헌, 사례조사를 통해서 현황 및 문제점을 도출하였다.

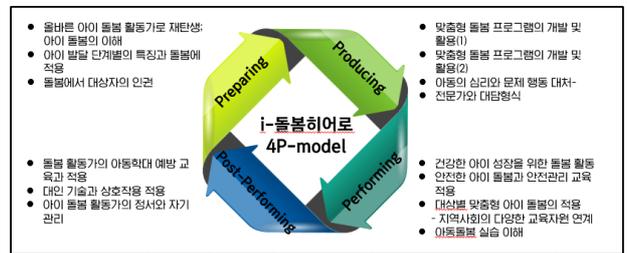
② 돌봄에 관련된 실습교과목 도출을 위해서 초점집단 인터뷰를 실시 하였다.

③ 문헌 및 사례분석, 초점집단 인터뷰를 통해서 도출된 타당성을 확인하기 위해서 델파이조사를 실시하고, 실제적인 적용상의 문제점을 파악하기 위해서 사이버대학에서의 적용 pilot test 실시하였다.

3. 연구의 결과

3.1. 4단계 i-돌봄히어로 4P-model 도출

아이돌봄 실습콘텐츠 개발 모형을 위해서 다음과 같이 4단계 모형을 도출하였다. 모형의 단계는 첫째, 준비(Preparing) 단계로 돌봄활동 구현을 위한 지식과 기술을 획득하여 수업에 적용하는 것이다. 두 번째 단계는 개발(Producing) 단계로 돌봄활동을 적용하기 위한 전략들을 습득, 관련 프로그램을 개발 및 활용하는 단계이다. 세 번째 단계는 실행(Performing)으로 안전하고 질 높은 돌봄환경 구성에 맞는 혁신 돌봄 기술을 돌봄 현장에 적용하는 것이다. 마지막 단계는 실행 후 성찰(Post-Performing)의 과정이다. 미래 돌봄활동가가 갖추어야 할 자기 개발과 소통 능력을 습득하여 돌봄현장에 적용하는 것이다.



[그림 1] 아이돌봄 실습콘텐츠를 위한 4P 모형

3. 2. 아이돌봄 실습콘텐츠를 위한 시뮬레이션 적용 모형

돌봄은 항상 행복하고 즐거움을 주어 돌봄대상자와 돌봄활동가 모두가 웃으면 춤추는 돌봄을 실현하기 위해 SMILE 모형을 시나리오기반의 실습 상황 구성을 위해 도출하였다. SMILE은 Scenario based learning(시나리오 기반학습), Mission based learning(미션 기반학습), Immersion based learning(몰입 기반학습), Like-game learning(게임 기반학습), Embodied based learning(체화기반학습)의 앞자를 따서 명명 하였다.

첫째, Scenario based learning(시나리오 기반학습)은 다양한 스토리를 기반으로 흥미 있고, 구조화된 상황을 제시하여 학습자에게 실제 돌봄 상황을 제시하는 것이다. 둘째, Mission based learning(미션 기반학습)은 목표와 관련된 지식과 기술을 활용하여 지속적으로 해결할 과제를 부여하는 것이다. 셋째, Immersion based learning(몰입 기반학습)은 공간적으로 돌봄 상황에 빠져드는 상황을 제공하기 위해서 실습 공간의 360도 실사를 제공하는 것이다. Like-game learning(게임 기반학습)은 즉각적이고 지속적인 피드백을 제공하여 개인 수준별 학습경로와 보상을 제공하는 것이다. 마지막으로 Embodied based learning(체화기반학습)은 원전이

학습이 이루어지는 기회를 제공하기 위해서 즉각적인 반응형 평가체계와 구조화된 절차, 지식, 기술을 평가하는 학습기회를 제공하는 것이다.

시뮬레이션 특징	시뮬레이션 원리 / 내용	적용 방법
Scenario based < 스토리 >	[다양한 실제 이야기 제공] ① 흥미로운 이야기 제시 ② 구조화된 상황 제시 ③ 이해를 돕기 위한 다양한 선택권 제시	 Cover Story구성
Mission based < 목표 >	과제 수행을 통한 학습 ① 목표와 관련된 지식 기술 활용 ② 지속적으로 해결할 과제 부여 ③ 학습내용을 활용하도록 구성	 Goal Quest 문제 제공
Immersion based < 환경 >	학습상황에 실재하는 환경제공 ① 공간적으로 유사한 활용 ② 상황에 빠져드는 환경 제공 ③ 실제 함께 하고 있는 느낌 제공	 360° 학습 공간의 360° 실사제공
Like a game < 수행 >	수준, 속도별 즉각적 피드백 제공 ① 즉각적이고 지속적인 피드백 제공 ② 상황을 통한 학습환경 제공 ③ 개인 수준별 학습경도와 보상 제공	 즉각 피드백 보상 제공
Embodiment based < 전이 >	원전이 학습이 이뤄지는 기회제공 ① 즉각적인 반응형 평가체계 ② 실제상황에서의 적용평가 ③ 구조화된 절차, 지식, 기술 평가	 실제 상황 적용 평가요소 구성

[그림 2] 아이돌봄 실습콘텐츠를 위한 시뮬레이션 적용 모형