

이러닝을 통한 통일교육 내실화 방안연구

- 콘텐츠 활용방안을 중심으로 -

A Study on the Plan for Reinforcing Unification Education through E-learning

- Focused on ways to use internet content -

양 정훈

수원대학교 인문대학 러시아학과 전임강사

Yang, Jung-Hun

The University of SUWON, Professor

1. 서론

2. 이러닝을 통한 통일교육 현황

- 2.1. 이러닝 환경 변화
 - 2.1.1. 이러닝 체제의 특성
 - 2.1.2. 이러닝의 필요성
- 2.2. 이러닝 현황
 - 2.2.1. 일반 교육
 - 2.2.2. 통일교육
- 2.3 통일교육에서의 이러닝 활용도

3. 성인학습자 이러닝 콘텐츠 특성 분석

- 3.1 이러닝 콘텐츠 유형 분석
 - 3.1.1. 학습 유형
 - 3.1.2. 콘텐츠 유형 분석
- 3.2 성인학습자 특성 분석

4. 통일교육의 내실화 방안

5. 요약 및 결론

참고문헌

논문요약 : (사이버 통일교육)

통일교육은 많은 발전을 이루어 왔고 현재에도 상당히 활성화되고 있다. 하지만 통일교육은 관심이 있는 일부 지도자나 시민들에게만 이루어지고, 대다수 국민이나 남북문제를 주관하는 공직자들 대상의 통일교육 프로그램은 서로를 의식하는 부분이 있어 오프라인에서 제대로 이루어지질 못했을 것이다. 본 연구는 이러한 현실을 감안하여 일반 국민들과 공직자들 중심의 이러닝을 매개로 한 통일교육이 효율적으로 추진될 수 있는 방안 모색을 목적으로 하였다.

특히 사이버 통일교육센터의 교육과정이 북한의 사회·문화와 남북통합의 이해, 북한의 정치·경제, 통일문제의 이해 그리고 남북협상의 이해 및 실무로 구성되어 있음을 보여주고 있다. 이러한 구성은 전반적으로 북한 및 통일 문제에 접근하는데 필요한 접근방법들을 적절하게 배분한 것이다. 그러나 이러닝 콘텐츠는 너무 천편일률적인 코스웨어 방식으로 제작되어 있다.

우리가 현장에서 콘텐츠를 제작할 때 항상 염두에 두는 것은 이 콘텐츠를 학습할 대상이 누구냐는 것이다. 그만큼 학습대상자의 특성을 파악하는 것은 콘텐츠를 통한 이러닝의 승패와 직결되는 것이기 때문이다. 그러나 통일교육원의 콘텐츠는 이러한 점을 간과하고 있는 것으로 분석되었다. 본 연구는 이점

에 초점을 맞춰 이러닝을 통한 통일교육 현황과 내용상의 보완점 등을 살펴보았으며, 이러닝으로서 효율적 방안마련을 위해 선행연구를 통한 성인학습자의 특성을 분석하였으며, 이를 바탕으로 통일교육이 이러닝을 통한 내실화를 위한 방안을 제시하였다.

주제어 : 통일교육, 이러닝콘텐츠, 성인학습자

Abstract : Cyberspace Unification Education

Much progress has been made in unification education which moves toward a significantly greater activation. However, due to the technical development of electronics and communications, the change in educational methods, whether direct or indirect, is required. Up to now, the Unification Education hasn't been focused on collecting various views and opinions of our society, but focused on the distorted mechanism of deciding the contents of education in a one-way manner. In other words, the government-driven Unification Education had been more concerned about promoting and spreading the existing ideology and regime, straying from the contents of education gaining the people's sympathy.

It may be effective for the older generation who has been familiar with cramming method of education, but it becomes less effective for the protagonist of the modern communication-oriented society who will take charge of the future. As times change, the future education will be in the process of being transformed into a more generalized online education. E-learning is likely to gain more and more importance in the upcoming years as a new method of Unification Education in cyberspace will replace the conventional face-to-face education. E-learning-assisted Unification Education, in particular, still has a lot of room for further development.

Furthermore, in preparation for sudden unification of Korea due to unexpected developments in the North, a new approach, e-learning-assisted Unification Education utilizing internet content, which is totally different from the conventional methods of Unification Education and will enable the various layers of people to gain free access to understanding and approach for unification in preparation for the future situation, is required now more than ever.

Keyword : unification education, e-Learning contents, adult learner

1. 서론

남북관계의 현안과 개성공단을 둘러싼 문제들은 풀리지 않을 때처럼 어렵게 꼬여있다. 이러한 북한의 변화에 성과를 거두기 위해서는 통일정책을 뒷받침할 수 있는 교육이 제대로 이루어져야 한다. 즉, 통일교육은 다면적이고 다차원적인 학문적, 정책적 접근을 요구한다.

그러나 여기에는 근본적으로 인식의 문제가 강하게 작용하고 있다. 특히 민족, 통일, 안보 등의 개념은 남북이 서로 다를 수 있고, 서로 다른 생각을 하면서 대화와 교류를 하는 것은 성과를 거둘 수 없다. 그 동안 남북한이 보여준 갈등과 이견은 이러한 인식 차이에서 비롯된 면이 강하다. 통일 또한 정치, 군사, 경제, 사회, 문화, 지리 등을 모두 아우르는 다면적 분야이다. 나아가 특수 관계인 남북관계는 국내 문제일 뿐 아니라 국제문제이기도 하다.

이러한 복합적인 상황을 올바르게 이해하기 위해서도 가장 우선시 되는 것은 통일교육의 내실화다. 하지만 교육 방안에 있어서 차이점이 있다. 인쇄와 칠판문화에서 벗어나길 싫어하는 교수자와 학습자가 있는 반면, 컴퓨터를 활용한 온라인 교육을 우선시 하는 분야도 있다. 이 두 가지를 복합적으로 활용한 주입식 교육과 온라인 교육이 쓰이는 분야도 있다. 과거 주입식 교육방법이 오늘날 통일교육에도 계속 해서 쓰이고 있어 기성세대에게는 효율적인 방법일지 몰라도, 미래를 책임질 정보화 시대의 주역들에게는 효율적인 부분에서 뒤떨어진다. 시대적 변화를 봤을 때도 미래 교육에는 여러 분야에서 온라인 교육이 일반화 되어가는 과정이다. 빠른 시간 내 중요한 정보를 올바르게 습득하고 이해하며, 교수자와 학습자간 쌍방향 교육이 이루어지므로 학습효과 면에서 뛰어난 부분이 있다. 이러한 교육을 이러닝이라 한다.

그 동안 통일교육은 많은 발전을 이루어 왔고 현재에도 상당히 활성화되고 있다. 하지만 통일교육은 관심이 있는 일부 지도자나 시민들에게만 이루어지고, 대다수 국민이나 남북문제를 주관하는 공직자들 대상의 통일교육 프로그램은 서로를 의식하는 부분이 있어 오프라인에서 제대로 이루어지질 못했을 것으로 본다. 이는 곧 많은 국민들에게 알려야 할 통일정책 또한 교육과정에서 축소되거나 알리지 못했을 것으로 생각한다. 민족 문제인 통일은 어느 누구를 구분할 수는 없지만, 관련 정책을 입안하고 집행하는 기관이나 특수 계층은 통일문제를 다른 어느 사회집단보다 잘 이해하고 있어야 한다. 일반 국민

들도 일정부분은 통일과 통일을 위한 정부정책을 어느 정도 이해하고 있어야 한다. 이유는 북한에 예기치 않은 사태가 발생하여 갑자기 통일이 이루어질 경우를 대비해야 하기 때문이다. 이러한 미래 찾아올 수 있는 상황을 대비해 통일교육 방법으로 새로운 접근이 필요한 것이다.

현재 통일부, 통일교육원, 국가정보원 등의 정부 기관과 언론사, 관련 NGO들은 자신들의 홈페이지에 일부 국민들을 대상으로 이러닝 통일교육 혹은 이와 유사한 효과를 지닌 동영상을 통한 교육이 있다. 그러나 아직까지 이러닝이 국가의 모든 분야에 정착되지 못함으로 인해 그 효과는 한계를 지닐 수밖에 없다. 본 연구는 이러한 현실을 감안하여 일반 국민들과 공직자들 중심의 이러닝을 매개로 한 통일교육이 효율적으로 추진될 수 있는 방안 모색을 목적으로 한다.

2. 이러닝을 통한 통일교육 현황

2.1. 이러닝 환경 변화

2.1.1. 이러닝 체제의 특성

이러닝은 웹기반 훈련(WBT, web-based training)이라고도 하는데 웹의 방법론과 기술을 활용하여, 직무에 필요한 학습을 촉진, 지원하는 컴퓨터 기반의 훈련이라고 정의 내릴 수 있다(이수경·권진희 2000). 정보통신 기술의 폭넓은 활용이 전제가 되는 정보화 사회의 교육환경 변화의 특징은 교육매체의 변화, 교육서비스 주체의 변화, 교육방법의 다양화, 교육공간의 확대와 다양한 분야의 교육수요 증가에 효과적으로 대응할 수 있는 유연한 교육체제의 필요성으로 요약될 수 있다. 이는 피교육자가 원하는 분야의 교육을 받기 위해서 교육서비스의 공급주체인 해당 교육기관으로 물리적으로 이동해야 했던 공급자 중심의 패러다임이, 수요자인 고객이 직접 가상 공간을 통해서 다양한 교육서비스를 본인의 선택에 의해서 시간과 장소에 구애받지 않고 원하는 분야의 교육과정을 스스로 설계하고 학습할 수 있는 고객 중심의 패러다임으로 변화한 것이라고 할 수 있다.

이러닝 체제를 효과적으로 운영하기 위해서는 그 구체적 특성을 알아볼 필요가 있다. 이러닝 체제의 특성은, 첫째), 과거의 자료에서부터 최신 정보자료

1) 전술한 바와 같이, 이러닝 체제에서의 학습자는 특정한 장소에 있을 필요가 없이 원격지에 있는 교육자와의 의사소통을 통해 북한 및 통일 문제를 이해하는데 필요한 정보와 지식을 접할 수 있다. 따라서 학습자는 학습에 적극적

까지 검색과 공유가 가능하다는 점이다. 인터넷은 최신의 자료와 멀티미디어 형태의 생동감 있는 자료를 얻을 수 있는 정보의 보고인 이러닝의 이러한 기능은 교수-학습 프로그램에도 크게 기여할 수 있다. 둘째), 교육자-학습자 양방향 학습이 가능하다. 사이버 공간에서 정보는 한 지점에서 다른 지점으로 일방적으로 흐르는 것이 아니라 다양한 형태의 양방향 및 다방향 교류가 일어나기 때문에, 학습자는 수동적인 청중에서 능동적인 행위자로 그 역할이 변화된다. 셋째), 학습자 중심의 교육이 가능하다. 디지털 정보는 멀티미디어를 활용한 입체적인 정보 제시가 가능할 뿐 아니라 사용자에게 따라 내용이 개별적으로 취사, 선택될 수 있다. 넷째), 교육자와 피교육자 그리고 관련 공공기관 및 전문가 간의 교육행정의 효율성을 높일 수 있다. 이러닝 공간에서는 피교육자들의 수강, 연구과제나 프로젝트 수행, 교육자와의 커뮤니케이션 등이 물리적 이동 없이 이루어질 수 있다.

2.1.2. 이러닝의 필요성

이러닝은 기본적으로 인터넷이라는 컴퓨터통신기술을 기반으로 학습자 중심의 분산학습(distributed learning)을 추구하는 교육유형이다. 그리고 이러닝 체제는 기본적으로 개방형 교육체제의 성격을 지님

- 으로 참여하고자 하는 동기를 가질 수 있다.
- 2) 학습자는 자신이 특정 주제에 대해 갖고 있는 이해와 탐구를 바탕으로 새로운 정보를 요구하며, 이에 대응하여 정보를 제공하는 교육전문가 또는 컴퓨터는 학습 자원의 역할을 하게 된다. 이러한 새로운 환경은 학습자가 주도하는 상호작용을 활성화한다. 상호작용이란 사용자와 멀티미디어 학습자원간의 상호작용만을 의미하는 것이 아니라 인터넷에 연결되어 있는 학교, 학생, 교사, 전문가, 학생과 교사, 공공기관, 공직자와 전문가 등 관련 당사자들의 상호작용을 모두 포괄한다. 즉 인터넷공간은 다른 사람들과 의견 및 정보를 교류하고 더 나아가 학습협력이 가능한 공간을 제공한다.
 - 3) 디지털 정보의 경우 사용자는 자신의 필요에 맞는 정보를 검색하여 읽을 수 있으며, 경우에 따라서는 자신이 원하는 정보를 개별적으로 저장하거나 가공하여 재사용함으로써 교육의 규모경제(educational economies of scale)를 추구하는 것이 가능하다. 이와 같은 디지털 정보의 특성은 학습자 중심의 개별화 학습을 실현하는 데 유용하게 활용될 수 있다. 다시 말해서, 하나의 동일한 주제에 관한 학습내용이더라도 여러 형태 또는 수준으로 제시할 수 있기 때문에 학습자 입장에서는 자신의 능력이나 수준, 또는 선호도에 맞는 내용을 선택하여 학습하는 것이 가능하다.
 - 4) 즉, 이러닝 공간은 교육자나 학습자 양자에게 모두 편리하고 친숙한 교육행정과 친숙한 정보제공 환경을 제공할 수 있도록 한다. 교육자 역시 수업시간이나 업무시간 외에도 수강자들을 지도하고 지원해 줄 수 있다.

으로써 누구든지 특별한 조건이 없이 원하는 단계의 교육과정에 접근할 수 있도록 하는 것을 원칙으로 한다. 이것은 결국 앞으로의 이러닝 체제는 자율적이고 탄력적인 접근을 의미하는 임의접근(random access)이 가능한 교육체제로 발전하게 된다는 것을 의미한다.

CMC(computer mediated communication)의 가장 중요한 특성 중 하나는 시간과 공간의 제약을 극복할 수 있다는 점이다. CMC의 덕분에 교육자와 학습자는 자신들의 물리적 위치에 상관없이 방대한 양의 정보를 빠른 시간에 교환할 수 있게 되었다. 또한 인터넷으로 인해 생성되는 이러닝 공간의 덕분에 학습자는 자신의 필요에 따라 알맞은 학습내용을 선정하고 학습시간, 방법, 속도 등을 자신의 재량 아래 결정하여 학습을 진행할 수 있게 되었다. 따라서 학습자는 틀에 맞춰 정해진 학습시간에 얽매이거나 수준에 맞지 않는 강의에 참여하지 않아도 되며 일률적인 학습 진행으로 인한 교육의 비효율성을 극복할 수 있다. 또한 이메일, 게시판, 화상회의 등의 학습 수단을 활용함으로써 교육자와 학습자 간의 일대일, 일대다수 및 다수대다수의 의견 및 정보 전달이 가능해졌다.

이러닝의 형태는 매우 다양하다고 볼 수 있으나 크게 원격 자율학습, 주문형 원격강의, 실시간 원격강의의 세 가지로 구분할 수 있다(김성운 2001, pp.19-20). 첫째, 원격 자율학습이란 교육자가 미리 만들어 놓은 자율학습 교재를 가지고 학생들이 스스로 원하는 시간과 원하는 장소에서 학습을 진행하되, 교육자 및 동료 학생들과 다양한 상호 작용을 진행할 수 있는 교수학습 환경이다. 이는 이러닝의 기초단계로서 현재 국내 통일교육으로는 통일부 통일교육원 산하 사이버 통일교육센터에서 실시하는 강좌가 유일하다. 둘째, 주문형 원격강의는 교육자의 음성을 녹음한 동영상 강의를 녹화하여 저장해 놓고 학생들이 편리한 시간에 강의를 호출하여 수강할 수 있도록 하는 형태이다. 이 형태는 원격 자율학습에서 진일보한 형태로 2000년 11월 이후 국내에 사이버대학교가 출범하면서 점차 활기를 띠고 있다. 이러한 형태의 이러닝은 기업이나 사교육기관의 이러닝에서도 활발하게 이루어지고 있다. 셋째, 실시간 원격강의는 교육자가 일정한 시간에 강의를 진행하고 학생들은 같은 시간에 원격지에서 개별적으로 또는 집합적으로 수강하는 교육 유형이다. 이 형태는 이러닝에 있어 가장 발전한 형태로 볼 수 있으나 현재의 여건으로는 학습자 환경이 따라주지 못하는 실정이다. 일례로 음성과 판서 기능을 구비한 프로그

램(GVA, global virtual academy) 등 다양한 학습 프로그램이 개발된 바 있으나 그 활용도는 높지 않으며 최근에는 화상 채팅 프로그램 등이 선을 보이고 있으나 인프라 구축의 문제와 설치비용의 문제로 아직 정착되지 못하고 있다.

2.2 이러닝 현황

2.2.1. 일반 교육

2000년부터 여러 부처에서 사이버 교육센터를 구축하여 시·공간적인 제약에 구속되지 않고 자율적으로 필요한 교육을 학습할 수 있다. 누구나 필요한 교과목을 신청하여 학습할 수 있으며, 집합교육과정의 일부를 이러닝 교과목으로 운영하는 Blended Learning, 실무·이론교육을 중심으로 한 미니 이러닝 전문과정 등을 통한 이러닝도 실시되고 있다. 이러닝 과정은 학습과 직무의 연계 및 병행을 통하여 정보화 시대 기본소양 및 능력 개발 그리고 변화대응 능력 강화를 목표로 하고 있다. 이러한 이러닝은 교육자와 학습자 그리고 학습자와 학습자 간의 적극적인 상호작용, 스스로의 학습동기를 가지는 자기주도적 학습방법 및 교육적 이해관계를 공유하는 사람들끼리의 학습 커뮤니티 구성으로 요약된다(노일순 2002, 39-41).

현 공직자들 사이에서도 이러닝 과정이 있다. 이들의 교육과정을 보면 법제실무, 인사실무, 법·제도, 국회실무, 민원실무, 회계실무, 행정실무, 행정서비스 마케팅기획, 리더십 향상 등 변화관리 대응역량, 커뮤니케이션 기법 등 토론, 한글맞춤법, 윤리강령, 행동강령 등 기본소양, 영어, 중국어, 일어 등 외국어 등 약 65개 정도이며 과정별로 수강할 수 있다.

2.2.2. 통일교육

양현모(2000)는 2000년 당시 통일교육원에서 실시하고 있는 통일교육은 대부분 통일의 당위성 인식(분단의 배경과 폐해, 그리고 평화통일의 필요성), 북한사회의 올바른 이해(북한사회의 정치, 경제, 사회, 문화적 특징, 북한의 변화가능성 및 북한의 대남 전략), 평화통일환경의 조성(국제질서의 변화 그리고 통일환경의 변화가 주는 함의), 대북정책과 남북관계(대북포용정책과 국가안보, 남북기본합의서 및 남북관계의 현황), 그리고 통일을 준비하는 우리의 자세 및 분단국 통일의 교훈(통일사회의 미래상, 민족공동체 의식의 함양 및 민주복지사회의 구현) 등으로 북한 및 통일문제에 대한 기본교육 내지는 소양교육의

수준을 벗어나지 못하고 있다고 해석한다.

현재 연간 계획으로 이러닝 공간에서 실시하는 통일교육은 통일부 통일교육원에서 주관하는 사이버 통일교육과정이다(<표 1> 참조).⁵⁾ 통일교육원은 초·중등교원을 대상으로 실시하던 이러닝 통일교육을 확대하여 이러닝 통일교육 상시 학습과정을 개설하였다. 2007년 10월부터 통일부 직원을 대상으로 시범실시한 후 2008년부터 공직자 및 사회 지도자를 대상으로 확대 실시된 이러닝 통일교육은 남북관계 및 통일환경 변화에 따른 교육 훈련 수요증대에 부응하는 교육제도라고 할 수 있다.

[표 1] 2008년 사이버 통일교육센터 교육과정

과정명	북한의 사회·문화와 남북통합의 이해	북한의 정치·경제	통일문제의 이해	남북협상의 이해 및 실무
학습목표	북한주민의 생활과 가치관을 알아보고, 북한의 문화·예술 등을 학습하며, 남북통합에 대한 필요성과 향후 과제와 전망 등을 학습	주체사상과 권력구조 등 정치체제를 학습하고, 북한의 외교실태 등을 알아봄에 북한의 군사력, 북한 경제의 현황과 개혁·개방 등 향후 전망 예측	통일의 개념과 편익비용, 한반도를 둘러싼 주변국의 한반도 정책 및 정부의 통일정책 등을 이해 하고 향후 협력 방안 등 학습	남북협상의 의미와 보고 실무역량을 강화
교육과목	1. 북한주민의 가치관과 일상 2. 북한주민 생활의 변화 및 문제 3. 북한 문화·예술의 이해(1) 4. 북한 문화·예술의 이해(2) 5. 북한의 음악, 미술, 영화(1) 6. 북한의 음악, 미술, 영화(2) 7. 통합의 의의와 필요성, 통합이론과 과제 8. 남북한 통합의 주요 쟁점과 과제	1. 통치이념으로서의 주체사상 2. 북한정치체제와 권력구조 3. 김정일 정권 권력구조와 통치이념 4. 북한의 대외 환경 변화와 대응 5. 북한 외교실태 6. 동북아안보환경과 북한의 군사력 7. 북한의 군사전략 평가 및 전망 8. 북한 경제현황 9. 북한의 경제 개혁·개방 10. 북한의	1. 통일의 개념과 논리 2. 통일의 편익과 비용 3. 통일환경과 통일의 준비과제 4. 국제적 환경변화 5. 주변국의 한반도 정책(1) 6. 주변국의 한반도 정책(2) 7. 세계화 시대의 통일문제 인식 8. 통일 접근법과 국가 비전 9. 남북교류 협력의	1. 협상의 기본 개념 2. 협상 전략 및 전술 3. 남북협상의 특수성 4. 북한의 협상 행태 5. 남북회담의 역사와 개최현황 6. 남북합의서 체결현황 및 주요 남북합의서 7. 남북협상 주요 사례 및 쟁점 8. 남북

5) 사이버 통일교육 운영의 제반 규칙 즉, 학습관리, 평가관리, 이수관리 등 학사관리와 운영요원에 대한 규정

<p>9. 남북한 사회통합의 의미와 중요성 10. 새터민 적응실태와 시사점 11. 남북한 사회통합의 방향과 과제</p>	<p>과학기술 정책과 체제 11. 대외 과학기술 협력 문제점 및 전망</p>	<p>현황 10. 남북교류 협력의 과제 11. 민족공동체 기반 조성</p>	<p>회담업무의 실무</p>
--	--	---	-----------------

출처: 사이버통일교육센터(www.uniedu.go.kr, 검색일:2009.3.2)

현재 연간 계획으로 이러닝 공간에서 실시하는 통일교육은 통일부 통일교육원에서 주관하는 사이버 통일교육과정이다(<표 1> 참조).⁶⁾ 통일교육원은 초·중등교원을 대상으로 실시하던 이러닝 통일교육을 확대하여 이러닝 통일교육 상시 학습과정을 개설하였다. 2007년 10월부터 통일부 직원을 대상으로 시범실시한 후 2008년부터 공직자 및 사회 지도자를 대상으로 확대 실시된 이러닝 통일교육은 남북관계 및 통일환경 변화에 따른 교육 훈련 수요증대에 부응하는 교육제도라고 할 수 있다.

2008년도의 이러닝 통일교육과정 운영계획은 다음과 같다.⁷⁾

우선, 교육과정의 목표는 '급변하는 통일환경 변화에 따른 통일대비 직무역량 강화'와 '상시학습제도를 활용하여 전(全) 대북정책 이해도 제고'이다. 교육대상은 사회지도자 및 공직자이며, 교육과정은 <표 1>의 4개 과정이다. 수강인원은 각 과정당 100명 내외(통일부 직원을 대상으로 한 남북협상의 이해 및 실무는 35명 내외), 그리고 매월 1회 4개 과정을 2주간(연간 9회) 교육하고 있다. <표 1>에서 보듯이, 통일교육원 사이버 통일교육센터에서 운영하고 있는 2008년도 이러닝 통일교육과정은 2000년의 통일행정요원 교과과정과 비교할 때, 북한의 사회현실을 이해하고 장래의 체제통합에 대비하는 차원뿐 아니라 실무적인 남북협상의 이해와 대응책을 보다 강조하였음을 알 수 있다. 또한 남북한 사회통합의 의미와 중요성을 다루는 강좌가 추가되었다.

사이버 통일교육센터의 교육과정이 북한의 사회·문화와 남북통합의 이해, 북한의 정치·경제, 통일문제의 이해 그리고 남북협상의 이해 및 실무로 구성되어 있음을 보여주고 있다. 이러한 구성은 전반적으로 북한 및 통일 문제에 접근하는데 필요한 접근 방법들을 적절하게 배분한 것이다. 이 중 남북 협상

의 기본개념, 전략 전술 및 남북협상의 특수성에 대한 이해, 남북회담의 역사, 현황 및 주요 남북합의서 학습 등을 내용으로 하는 남북협상의 이해 및 실무 과정은 다른 과정들에 비하여 전문적인 성격을 지니고 있다. 그러나 동 과정은 애초 통일부 직원을 대상으로 고안된 것으로 남북 협상의 주요 사례와 쟁점 및 회담 수행에 필요한 실무를 숙지하고자 하는 목적을 가지고 있다. 수강생의 규모도 약 1/3이며 학습방법도 인터넷 온라인이 아닌 코스웨어에 의한 자율학습이다.

과정의 구성도 대체로 무난하다고 평가할 수 있다. 그러나 전체적으로 볼 때 과목당 시차 수가 1시간에 지나지 않는 점이 아쉽다. 따라서 교육의 효과를 높이기 위해서는 초급, 중급, 심화 학습 등 단계별 교육을 실시하는 방안을 고려할 필요가 있다. 구체적으로, 과목 구성의 개선점을 지적하면, 우선 남북 주민 간의 이질감 해소를 위해 사회·문화와 남북통합의 이해 과정에 북한 전통과 관습, 그리고 기타 다양한 사회상을 소개할 필요가 있다. 그리고 남남갈등의 해소를 위해서 통일의 당위성과 통일이 가져다 줄 실질적 이익에 대한 논의가 있어야 한다.

또한, 북한의 정치·경제 과정에서는 실제 정치 및 군사 부문이 차지하는 비중이 매우 높는데, 북한 경제사, 경제 원리, 경제 현황 등의 과목이 좀 더 보강되어야 한다고 판단된다. 통일문제의 이해 과정에서는 다른 분단국들의 통일 사례가 더 소개되어야 한다. 그리고 정부 정책에 대한 대국민 홍보와 교육을 다루는 과목이 개설될 필요가 있다. 사실 현 정부가 표방하는 실용과 생산에 기초한 상생·공영의 남북관계는 화해, 평화, 번영 등을 표방한 과거 10년간의 대북 정책과 커다란 차이가 있는 것이 아니며 실용이라는 전략적 효율성이 강조된 것에 지나지 않는다. 그럼에도 불구하고 일부 선동주의적 정치가 혹은 선정주의적 언론에 의해 대북 정책의 노선에서 정치적 이념의 상충성이 지나치게 강조되고 있는데, 이는 대한민국이 임기제 정부를 갖는 민주주의 체제인 관계로 어느 정도 불가피한 부분이 있다. 그러나 남남 갈등의 해소나 남북 화합을 위해서는, 적어도 이러한 교육과 홍보의 필요성을 이해하고 있어야 한다.

그리고 마지막으로, 남북협상의 이해 및 실무 과정에서는 수준별, 직급별 교육 과목의 세분화가 요구된다. 집단별 속성에 따라 천편일률적인 교육을 제공하는 것은 교육 효과의 제고를 위해 바람직하지 않으며 이러닝의 장점을 살리지 못하는 것이다.

6) 사이버 통일교육 운영의 제반 규칙 즉, 학습관리, 평가관리, 이수관리 등 학사관리와 운영요원에 대한 규정

7) 사이버 통일교육센터. www.uniedu.go.kr(검색일: 2009. 3. 2) 요약.

2.2. 이러닝 통일교육의 활용도

최근 들어 통일교육은 각급 교육기관과 공공기관을 중심으로 확산되는 추세에 있으며 이에 따라 많은 공직자들과 사회 지도층들이 각종 통일교육을 받고 있다(정숙경 외 2005, 49). 통일교육의 내용체계를 살펴보면 통일교육의 목표, 북한사회의 이해, 남북통합의 이해, 통일환경의 이해, 남북협상의 이해 등으로 비교적 짜임새 있게 구성되어 있다. 그러나 현재의 통일교육은 북한 및 통일의 이해와 남북협상의 실무 등 통일을 준비하는 내용체계에 치중돼 있는 것으로 파악된다.

또한 현 통일교육은 교육 내용과 방법론에서 과도기적 성격을 지니고 있다. 우선, 교육 내용을 보면, 정권의 성격에 따라 통일교육에서 강조되는 부분이 달라진다. 통일교육이 제대로 이루어지려면 개인의 가치관 혹은 사상에 따라 현실을 자의적으로 해석하는 것을 지양하여야 한다. 비록 구체적인 사실의 관찰에 의존하는 실증주의적 접근방법이 한계가 없는 것은 아니지만, 객관적 사실을 인정하지 않고 북한 및 통일을 이해할 수는 없다. 현재 기성세대는 본인의 경험과 신념에 따라 남북관계를 해석하는 경향이 있다. 다원주의 사회인 남한에서 다양한 시각과 견해가 존재하고 각기 다른 가치관이 존재하는 것은 당연하며, 이는 남한 사회의 건강함을 보여주는 증표이기도 하다. 그러나 학습자가 전문가가 아닐 경우 이들의 통일에 대한 가치관 수립에 있어서의 지나친 혼란은 피할 필요가 있다. 이를 위해서는 전문가들이 가이드라인을 수립하여 통일교육에 대한 공감대를 형성하여야 한다.

그리고 많이 개선이 되기는 하였지만, 통일교육은 여전히 사회, 문화, 예술 등 다른 분야보다 정치 혹은 경제 분야에 치중하는 경향이 있다. 그 동안의 통일교육은 암묵적으로 남한체제의 우월성을 전제로 하고 북한체제의 소개와 민족통일의 당위성을 강조하여 왔다. 통일교육의 주체가 정부인 관계로 공급자 중심의 이러한 교육은 불가피한 면이 있다. 그러나 통일교육에서는 북한의 사회, 문화, 자연, 지리 등 다양한 분야를 아우르는 균형적인 시각의 접근이 좀 더 필요하다. 한마디로, 북한에 대한 이해의 폭을 넓히고 지식과 가치관의 단편화를 막기 위해서라도, 미래의 통일 교육은 다양한 분야를 통합할 수 있는 유기적인 체계를 갖추어야 한다.

통일교육의 내용에서 개선하여야 할 마지막 점은 교육에서 북한 및 통일에 관한 일반적 사항을 다루는데 치중하지 말고 남북관계에서 고려하여야 하는

여러 행정문제를 해결하는데 필요한 내용을 보완하는 것이다(양현모 2000, 117-119). 현재 통일교육은 일반국민을 대상으로 하는 통일교육과 큰 차이가 없이 소양교육 차원에서 다루어지고 있을 뿐, 전문적 내용이 없어 화해·협력과정에서 발생하는 여러 행정수요를 담당할 인력을 양성할 수 있을 만큼의 수준에 이르지 못하고 있다. 남북 교류·협력과정에서 발생하는 여러 행정업무를 효과적으로 수행하기 위해서는 한반도 주변정세, 북한정세, 안보 등 북한과 통일문제에 관한 기본적 지식의 습득도 중요하지만, 자신의 직무와 관련된 전문적이고 체계적인 통일교육을 받아야 한다. 예를 들어 자치단체에서 북한과의 교류협력 사업을 담당하는 직원들은 북한의 행정체제에 대한 정보, 대북교류 사업과정에서 발생하는 문제점의 진단 및 이의 해결방안 등을 집중적으로 교육받아야 한다. 또한 남북 경제협력을 담당하는 직원들에게는 북한의 경제와 무역 관련단체나 회사 그리고 금융기관 등에 관한 정보와 외국인 투자와 관련한 법률 교육이 필요할 것이다.

다음으로 통일교육의 방법론적 측면을 보면, 교육의 확대가 필요하다. 현재 통일교육을 실시하는 교육기관은 통일부 통일교육원이 유일하다고 할 정도로 극히 제한적이며 각 시·도 교육기관에서는 대부분 통일교육을 실시하지 않고 있다. 그러나 많은 자치단체들이 북한 정부와 교류협력 사업을 추진할 것을 계획하고 있으며, 일부 자치단체들은 이미 통일부와 협조하여 구체적으로 대북접촉을 시도하고 있다. 그리고 앞으로는 중앙정부 차원과는 별도로 정치적 부담이 없는 분야에서 남북 지방 정부기관 간 교류 및 협력 사업이 활발하게 전개될 것으로 예상된다. 따라서 자치단체를 대상으로 이러한 사업을 추진하기 위해서 필요한 전문인력 양성에 힘쓸 필요가 있다.

통일교육의 방법론적 측면에서 요구되는 것은 다른 분야는 교육의 신속성이다. 남북관계는 끊임없이 변화하고 있다. 따라서 북한 및 통일 관련 교육은 새로운 내용을 신속하게 다루어야 한다. 비단 통일교육뿐 아니라 모든 정보화 시대의 교육은 많은 정보를 신속하게 제공할 것을 요구받고 있다. 2008년 상반기 현재 남북관계가 소강상태에 빠져 있는 점을 감안하더라도 통일교육에 필요한 정보 수집 및 전달은 여전히 충분히 신속하게 이루어지지 않고 있다. 북한은 극도로 폐쇄적인 사회이고 또 주민들마저 언론과 이동이 자유롭지 못한 관계로 북한에 관한 정보는 제한적일 수밖에 없다. 그러므로 제한된 북한 관련 정보를 신속히 입수하고 해석할 수 있는 시스

템과 이를 활용한 체계적인 통일교육 시스템의 설계는 앞으로 해결하여야 할 과제라고 할 수 있다.

이상과 같은 현행 통일교육의 문제점을 개선하기 위해서는 사이버 공간을 이용하여 이러닝을 실시하는 것이 가장 현실적인 방안이다. 다양한 교육콘텐츠의 수록, 기본적인 필수 학습과 심화 학습의 조화, 학습자의 개인 취향을 고려한 맞춤형 교육, 대규모의 교육 대상자를 포괄할 수 있는 교육, 신속한 정보의 전달 등은 기존의 강의실 위주의 오프라인 교육으로는 감당할 수 없다.

3. 성인학습자 이러닝 콘텐츠 특성분석

IT기술의 발달은 기존의 통일교육방법에 변화를 가져왔고, 통일교육은 여러 계층의 사람들에게 전달되는 것이나 대체적으로 통일에 대한 관심도가 높은 사람들 중심으로 한 교육이 이루어지고 있다. 또한 빠른 기류의 변화에 새로운 정보화시대의 통일교육은 문자 매체보다 다양한 수업 방식을 담을 수 있는 영상 매체를 이용하고, 정보의 일방적 전달보다 학습자의 수업 참여를 유발하고, 교육자와 학습자 간 쌍방향의 의사소통을 활성화하는 방식으로 이루어져야 한다. 본 장에서는 좀 더 구체적인 교육 방향 설정을 위하여 선행 연구에서 분석한 정보화시대 성인 학습자의 이러닝 콘텐츠 분석 결과를 통해 그 특징을 정리하여 보고자 한다.

3.1 이러닝 콘텐츠 유형 분석

3.1.1. 학습 유형

본 연구에서도 이러닝 콘텐츠 학습자에게 제시할 주요 요인을 다음과 같은 유형으로 나뉘 볼 수 있다. 첫 번째, 동영상, 음성자료 등을 이용한 교육자 중심의 설명학습 : 언어를 통한 교수방법으로 가장 전통적인 교수방법이다. 교육자가 주요 역할을 하고 학생은 강의를 듣거나 노트를 작성한다. 주로 지식을 전달하는 데 효과적이다. 두 번째, 화면에 제시된 글, 그림, 애니메이션 자료 등을 중심으로 학습자 단독으로 진행되는 학습 : 주어진 정보와 자료를 학습자가 혼자 학습한 후 제공된 문제를 풀어나가면서 자기주도적으로 학습목표를 성취하는 학습 형태이다. 세 번째, 게임형식으로 이러닝학습 콘텐츠를 설계한 게임형 : 게임의 요소인 흥미, 도전감, 달성 목표, 성취 요소, 경쟁 등을 활용하여 콘텐츠를 설계하고 활용하는 수업 형태이다. 오락적인 요소와 교육적인 요소를 모두 지니고 있다. 네 번째, 모의상황

실습, 과학 실험 등 시뮬레이션 기법을 이용하여 수업을 설계한 시뮬레이션형 : 실험실습이 필요한 수업이나 상황 이해를 위하여 모의적 상황의 설정이 필요한 수업에서 실제와 유사한 가상적 상황을 제시한 후 학습자가 이를 경험하거나 학습하도록 하는 학습 형태이다. 다섯 번째, 어떤 주제에 관한 정보를 찾아보고 조사하는 탐구조사 학습 : 탐구할 문제나 주제에 대하여 탐구계획을 세우고, 가설을 설정하며 필요 자료를 수집하고 평가하여 가설을 검증하는 학습을 말한다. 여섯 번째, 게시판이나 채팅을 사용한 토론학습 : 학습자와 학습자, 학습자와 교육자 사이의 상호작용을 전제로, 정보나 아이디어, 의견 등을 나누는 토론 활동을 통한 학습이다. 일곱 번째, 학생들이 문제나 과제를 함께 해결하는 문제 중심 학습 및 프로젝트 학습 : 문제 중심 학습은 교육자에 의해 제시되거나 학습자들이 설정한 문제 또는 프로젝트 과제를 해결하기 위하여 학습자들이 소그룹을 편성하여 자료를 수집하고 토론하여 문제를 해결하고 결과물을 작성하는 학습자 주도학습을 말한다. 여덟 번째, 문제풀이를 주로 하는 학습 : 자격증 과정이나 기타 시험대비형 수업, 또는 문제 풀이의 반복연습이 적용되는 수업 형태이다. 학습자에 대한 진단평가가 내려진 후 수준에 적합한 문제를 제공받아 풀이한 후 교육자 혹은 튜터에게 피드백을 받는 형태로 진행된다. 아홉 번째, 전문가와 질의응답 등 학습자와 전문가 간 상호작용을 주로 하는 학습 : 프로젝트기반 학습, 논문작성 수업, 실습중심 수업 등 전문가의 조언이나 협력이 필요한 분야에서 전문가와 학습자가 비실시간 및 실시간으로 상호작용하면서 자료수집 및 분석 등의 측면에서 전문가의 학습조언 및 도움을 받는 학습 형태이다. 열 번째, 학습자-학습자 간 동료교육 학습 : 지식 위주의 강의식 수업이 아닌 심화보충형 학습에서 동료 간 교육학습이 필요하거나 유용할 때 활용하는 방법으로서 학습자가 다른 학습자를 돕고 가르치면서 학습하는 방법이다. 열한 번째, 이러닝 체험활동 학습 : 직접 경험이 필요한 학습상황(이론적 원리의 체득 등을 위하여 실제연습이 필요한 상황)이나, 학습자가 모의상황을 통하여 이를 이러닝상에서 체험함으로써 새로운 지식과 경험을 능동적으로 구성하는 학습 형태이다.

이러한 이러닝 콘텐츠 유형은 분류를 위하여 구분된 것으로 실제 교육에서는 여러 가지 유형이 복합되어 존재되어 있는 것이 더 일반적이라고 할 수 있다.

3.1.2. 콘텐츠 유형 분석

본 연구에 있어서는 기관들에 의해 운영된 콘텐츠와 성인 학습자를 대상으로 학사과정을 운영하고 있는 원격대학의 이러닝 콘텐츠 분석을 하게 되었다.

첫째, 크로마동영상+html은 일반영상 강의 모두를 교수와 마주앉아 교육을 받는 느낌을 주며, 다양한 애니메이션과 플래시 html 등을 이용하여 듣고 볼 수 있는 삼위일체형 강의를 구현되는 방식이다. 이 방식은 Top-Left-Right- Bottom형으로 각 원격대학에서 범용적으로 활용되고 있는 레이아웃으로 사용자의 편의성을 고려하였다. 즉, 주 메뉴를 제외한 콘텐츠 관련 메뉴를 한 공간에 위치하게 하여 사용자 위주의 화면을 구성하였다. 이러닝을 실행하는 기관마다 다소의 차이는 있는데 일반적인 특징으로 어느 강의 콘텐츠에서나 전체 강의시간을 표시하였고 타임 바와 인덱스를 통해 해당 부분으로 쉽게 찾아갈 수 있도록 하였으며, 특히 동영상과 연결된 교안부분을 영상에 관계없이 클릭만을 볼 수 있는 동시에 자동적으로 진행될 수 있는 버튼을 함께 달아 학습자의 선택권을 최대한 넓혀주고 있다. 이외에 학습의 효율성을 높이기 위한 구간반복과 이어 듣기 기능이 가능하도록 하였으며, 상호작용과 관련 앞뒤에 플래시 등을 이용하여 웹 형식의 부분을 보완하였으며, 팝업을 이용하여 여러 가지 부가기능이 구현되도록 하고 있다.

둘째, 칠판동영상+html은 교육자의 강의 편의와 학습자의 학습효율을 높이기 위하여 물백목을 이용한 칠판강의와 교안이 연결된 강의를 채택하는 방식이다. 이 방식 역시 Top-Left-Right- Bottom 형으로 크로마 영상 대신 칠판영상을 채택하는 방식으로 각 이러닝을 실행하는 기관에서 범용적으로 활용되고 있는 레이아웃이며, 사용자의 편의성을 우선적으로 고려하였다. 다만 칠판부분의 영상이 100%와 200%의 수시 선택이 가능하며 한걸음 업그레이드 된 것으로 영상부분과 웹부분의 위치전환도 가능하도록 구현하고 있다. 즉 강의를 듣는 중에 교수님이 칠판에 쓰는 글씨가 보기 힘들다고 생각할 때 200% 버튼을 누르면 교안부분까지 영상이 끊김 없이 확대되었다가, 100%를 선택하면 다시 이전상태로 복귀되는 형식이다. 이 형식은 변형된 형태도 사용되고 있다.

셋째, 전자칠판은 강의자가 화면에 들어가 펜마우스를 이용하여 중요부분을 강조하는 강좌로써 학습의 중요 부분을 손쉽게 볼 수 있도록 한 강의 방식이다. 이 유형은 Top-Left- Main-Bottom형의 변형으로 일부 이러닝을 실행하는 기관에서 사용되고 있다.

넷째, WBI(web-based instruction)는 학습이 일어나거나 조장되는 유의미한 학습 환경을 조성하기 위하여 웹의 특성과 웹이 제공하는 자료들을 활용하여 전개하는 하이퍼미디어 문자를 비롯하여 그림, 음성, 비디오 등의 매체를 서로 결합시켜 다룰 수 있는 제작방식을 의미한다. 즉, 이 강좌는 영상이 주요 부문만 나오고 대부분 준거프레임 별로 음성강의로 이루어지며, 프레임의 이동에는 항상 학습자의 참여가 있어야 한다.

다섯째, 크로마 동영상의 강의 형식과 강의진행 화면 캡처방식을 혼합한 강의 방식은 학습의 내용에 따라 그 형태를 달리하는 방식이다. 주로 영상방식과 플래시를 이용한 WBI 유형이 주류를 이룬다. 이 유형은 실습 가미형태로 이론을 듣고 직접 사례를 실현해 보는 IT 교과목의 주류를 이루는 방식으로 이론과 실습을 병용할 수 있는 교과목에 유용하다. 이외에도 크로마 동영상+칠판, 또는 WBI 혼합 유형 등이 있다.

3.2. 성인학습자 특성분석

채경민(2003)은 웹기반 교육을 실시하고 있거나 실시하였던 경기, 인천지역 기업의 직장인 156명을 대상으로 학습자 배경변인, 학습자 요인, 환경 요인, 학습 자료, 상호작용, 교육효과성 인식 등 6개의 하위 요인 34문항으로 구성된 설문지를 이용하여 학습 자료 요인, 학습자 요인, 환경 요인, 상호작용, 강의 내용과 보충자료 요인이 웹기반 교육의 교육 효과 인식과 성취도에 미치는 영향을 회귀분석을 통해 밝히고자 시도하였다. 연구 결과는 ① 학습 자료 요인으로 강의 내용, 화면 구성, 그리고 기술적 지원이 학습자의 교육 효과 인식 정도에 영향을 미치며 학업성취도에도 영향을 미친다. ② 강의 내용으로서의 학습 진도의 체크와 강의 내용의 신속한 제시가 교육 효과 인식과 학업성취도에 유의미한 영향을 미친다. ③ 학습자의 웹기반 교육에 대한 사전 태도가 긍정적이면 교육 효과 인식 정도에 긍정적인 영향을 미치며, 교수자와의 상호작용이 활발히 이루어질수록 학습자는 학업성취도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

구교정(2005)은 제주도를 제외한 전국 15개 시도에서 2003년부터 2005년 2월까지 정보화 원격교육과정을 이수한 교원 983명을 대상으로 위계적 선형모형(Hierarchical Linear Model: HLM)을 적

용하여 원격교육의 효과성과 효과성에 영향을 미치는 요인을 분석하였다. 주요 연구 결과를 제시하면, ① 정보화 원격교육의 효과성은 하위영역별로 모두 보통 수준 이상으로 나타났다. 하위영역 중 자기개발기여도가 5점 만점에 3.58로서 가장 높은 수준으로 나타났고, 다음으로 정보기술 활용 능력 향상도(3.36), 현장적용도(3.18) 순으로 나타났다. ② 정보화 원격교육 효과성에 영향을 미치는 요인을 학습자 수준과 교육기관 수준으로 나누어 위계적 선형모형 분석한 결과, 효과성에 매개 역할을 하는 학습자의 학습참여도는 교육기관 간 차이가 16.4%, 동일 교육기간 내에서 학습자 개인 간 차이가 83.6%로 나타났다. ③ 구조방정식 모형 분석을 통하여 원격교육 효과성 관련 예측변인이 매개변인인 학습참여도를 통해 준거변인에 미치는 직·간접적 영향을 분석한 결과, 학습자 요인, 운영자 요인, 학습참여도 요인이 원격교육 효과성에 유의미한 직접적인 영향을 미치고 있었다. 이 가운데 학습자 요인은 학습참여도에 영향을 미침으로써 간접적으로도 원격교육 효과성에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

정경호(2005)는 웹을 기반으로 한 원격교육에서 학습자의 태도에 영향을 미치는 요인과 학습자의 태도와 교육의 성과와의 관계를 탐색하였다. 연구자는 선호도 분석, 독립변수(강의요인, 상호작용, 시스템 요인), 매개변수(학습자 태도), 종속변수(교육성과) 등의 31개 항목으로 구성된 설문지를 이용하여 웹기반 원격교육(멀티미디어 정보론, 경영정보론)을 받고 있는 C대학의 대학생 133명을 대상으로 자료를 분석하였다. 연구 결과는 ① 강의 요인(강의 내용, 강의 구성)이 잘 이루어져 있을수록 학습자는 적극적인 태도를 가지게 된다. ② 상호작용(교수자와 학습자, 학습자와 학습자간)이 활발할수록 학습자는 적극적인 태도를 가지게 되고, 상호작용이 많을수록 학습자는 능동적으로 수업에 참여하게 된다. ③ 시스템 요인(접속 용이성, 이용 편리성, 안정성)이 좋을수록 학습자는 원격강의에 적극적인 태도를 가지게 된다. ④ 학습자의 태도가 적극적일수록 원격강의의 효과는 높아진다. 원격교육의 성과는 학습자의 태도와 밀접한 관계가 있는 것으로 나타났다.

강석윤(2009)의 연구는 교수매체를 중심으로 분류한 5가지 유형(크로마 유형, 칠판 유형, 전자칠판 유형, WBI 유형, 혼합 유형)의 콘텐츠를 중심으로

학습자의 만족도가 각각의 콘텐츠 유형에 따라 어떠한 차이가 있는가를 분석하고자 하였다. 2005년과 2006년에 걸쳐 원격대학 성인학습자 42,255명을 대상으로 한 이 연구의 분석결과를 보면 ① 크로마 유형의 경우 여러 부문에서 가장 높은 참여율을 나타냈지만, 전체적인 맥락에서 상대적으로 낮은 만족도를 나타내고 있다. 하지만 40대 이상의 사회과학 계열과 경상 계열의 학습자에게 만족도가 높은 반면, 인문·교양 계열과 IT 계열의 20대 이하와 30대의 만족도는 상대적으로 낮게 분석되었다. 이는 먼저 학문의 특성으로써 교수자의 영상이 주가 되어 이루어지는 크로마 유형의 경우 실습과 학습자 주도학습이 강한 IT 계열의 경우 적합하지 않다는 것을 반증하고 있으며, 연령대별 특성으로써도 다양한 멀티미디어 요소에 길들여진 20대 이하에게는 적합하지 않다는 것을 반증하고 있다. ② 칠판 유형의 경우 전체적인 맥락에서 가장 높은 만족도를 나타내고 있으며, 사회복지 계열과 인문·교양 계열, 40대 등에서 높은 만족도를 보였다. 특히 모든 측면에서 만족도가 낮았던 20대 이하 층의 유형별 만족도에서 혼합 유형에서 다른 유형에 비해 상대적으로 높은 만족도를 보였다. 반면 IT 계열과 사회과학 계열에서는 상대적으로 만족도가 낮았다. 이는 칠판방식은 칠판영상이 주가 되어 중심 내용이 보조 자료로써 활용되는 형태로 학습자로 하여금 교수자의 강의에 의존시키는 경향이 커서 수강은 쉬우나, 학습자 스스로가 이해와 정리에 애로가 발생하여 이러한 결과가 나온 것으로 보인다. ③ 전자칠판 유형의 경우 전체적으로 가장 낮은 만족도를 나타내고 있으며, IT 계열은 학문의 특성상 참여자가 없었다. 특히 사회복지계열과 20~30대의 만족도가 상대적으로 낮았으나, 경상 계열과 사회과학 계열, 40대의 사회과학 만족도가 상대적으로 높았다. 이는 연령대별 만족도와 연관이 되는 것으로 사료되며, 경상 계열과 사회과학 계열의 40~50대 층이 주축을 이루고 있는 것으로 보이며, 사회복지 계열의 경우는 판서강의에 익숙치 못한 학습자 층이 칠판 유형과 비교하여 불편한 점을 드러낸 현상이라 보인다. ④ 혼합 유형의 경우 전체적인 맥락에서 높은 만족도를 나타내고 있으며, 인문·교양 계열과 IT 계열, 40대와 50대 이상 등에서 높은 만족도를 보였다. 특히 모든 측면에서 만족도가 낮았던 20대 이하 층의 유

형별 만족도에서 질판 유형과 함께 높은 만족도를 보였다. 반면 사회과학 계열은 학문의 특성상 참여자가 없었으며, 사회복지 계열과 30대 층에서는 만족도가 낮았다. ⑤ WBI 유형의 경우 전체적인 맥락에서 중간 정도의 만족도를 나타내고 있으며, 경상 계열과 50대 이상 연령층에서 높은 만족도를 보였다. 반면 사회과학 계열은 학문의 특성상 참여자가 없었으며, IT 계열과 인문·교양 계열, 20대 이하 연령층에서는 만족도가 낮았다. 이 연령대별 특성을 반영하고 있는 것으로써 교수자의 음성과 프레임이 주가 되어 이루어지는 WBI 유형의 경우 웹상에서 다양한 멀티 요소에 길들여진 20대 이하에게는 아직도 부족한 것을 반증하고 있는 것으로 보인다.

4. 이러닝을 통한 통일교육의 내실화 방안

우리가 현장에서 콘텐츠를 제작할 때 항상 염두에 두는 것은 이 콘텐츠를 학습할 대상이 누구냐는 것이다. 그만큼 학습대상자의 특성을 파악하는 것은 콘텐츠를 통한 이러닝의 승패와 직결되는 것이기 때문이다. 그러나 대부분의 콘텐츠 이러한 점을 간과하고 있는 것이 현실이다. 본 연구는 이러한 점에 초점을 맞춰 이러닝을 통한 통일교육의 현황과 내용상의 보완점 등을 살펴보았으며, 이러닝으로서 효율적 방안을 마련을 위해 선행연구를 통한 성인학습자의 특성을 분석해 보았다.

특히 통일교육은 그 대상이 평생교육차원에서 일반인을 대상으로 하고 있기 때문에 선행연구 중에서 최근에 성인학습을 대상으로 한 논문의 분석결과를 토대로 하였다.⁸⁾

이제 본 장에서는 통일교육이 이러닝을 통한 내실화를 위한 방안을 다음과 같이 제안하고자 한다.

8) 대부분의 선행연구도 콘텐츠를 하나의 독립변인으로 보고 이에 따른 교수자 요인, 교수-학습과정 요인 등을 종속변인으로 하여 질적 효과성 측정에 초점을 두었을 뿐, 콘텐츠를 유형별로 나눠 이에 대한 학습자의 선호도나 만족도를 분석하려고 시도한 연구는 매우 미흡한 실정이다. 따라서 본 연구는 원격대학교 출범 후부터 7년간에 걸쳐 제작된 다양한 교육용 콘텐츠를 5가지 유형으로 분류, 각각의 콘텐츠 유형에서 학습자 만족도가 어떠한 차이를 보이는지를 비교·분석해 봄으로써 그 특성을 도출하는 데 목적을 두고 있다. 이는 이러닝 콘텐츠를 제작하기 전 단계에서 학습자들의 성향을 파악하는 데 도움이 될 수 있는 방안을 마련하는 계기가 될 수 있으며, 향후 특화된 성인학습자를 대상으로 한 교육용 콘텐츠를 제작할 때 하나의 준거가 될 수 있을 것이다.(강석윤, 2009. pp.2-3)

첫째, 이러닝 콘텐츠의 학습자는 다양한 계층이기 때문에 어느 계층을 대상으로 특화할 것인가를 사전에 반드시 정해야 한다. 특히 성인 학습자는 연령대라도 배우는 학문의 성격(계열별)에 따라 그 만족도가 틀리며, 같은 계열이라도 연령대에 따라 각각 그 만족도가 틀리다는 결론에 도달했다. 일례로 성인 학습자들은 연령이 높은 경우 요구하는 콘텐츠가 조금은 질이 낮더라도 편하게 듣고 이해하기를 바란다. 즉, 성인학습자가 수강하는 교육용 콘텐츠는 아무리 설계가 탄탄하고 디자인이 화려해도 학습하기가 번거로우면 불편하다고 느끼는 것이 일반적이다.

둘째, 콘텐츠의 유형과 학습자의 특성을 분석해 보았을 때, 각각의 콘텐츠 유형은 특성을 가지고 있으므로, 유형별로 콘텐츠를 제작할 때 학습자의 특성을 고려하여 신축적인 설계 전략을 구사해야 한다. 2009년 현재의 콘텐츠 설계 및 제작 기술은 교수자가 표현하고자 하는 모든 생각을 구현할 수 있는 시대가 되었다. 특히 상대적인 차이는 있으나, 대부분의 유형에서 IT 계열과 20대의 만족도가 상대적으로 낮은 것은 실험실습과 시뮬레이션 학습이 각종 게임적 요소가 부족하여 학습에 흥미를 반감시키고 있기 때문이다.

셋째, 콘텐츠 유형을 설계 및 개발할 때에는 5가지 유형의 콘텐츠의 특성을 종합적으로 고려해야 한다. 이러한 특성을 재구조화 한 유형별 콘텐츠의 설계 및 개발 전략을 제안하면 다음과 같다.

① 크로마 유형의 경우는 강의내용 조직과 강의요소자료의 구조화 전략이 좀 더 구체적으로 설계되고 개발되어야 한다. 특히 매 교시 같은 교수의 영상이 반복되므로 자칫 학습자의 실증을 유발할 수 있으므로, 강의의 내용에 따라 과거의 클릭이나 마우스 오버 같은 학습방식에서 탈피하여야 한다. 일례로 그 교시의 주요한 강의 내용을 학습자가 스스로 구현해 볼 수 있는 시뮬레이션 모형이 가미되어야 한다.

② 질판 유형의 경우는 동기부여 전략과 상호작용이 좀 더 구체적으로 설계되고 개발되어야 한다. 사실 질판 강의의 경우 학습자는 오프라인에서 강의를 수강하듯이 교수자의 강의 진행 영상에 몰입되는 것이 일반적이다. 그렇기 때문에 학습자는 수동적으로 바뀌게 되고 모든 내용을 교수자의 강의에 의존하려는 경향이 높아진다. 이를 보완하기 위해서는 강의 요소 요소에서 학습자 스스로가 강의 내용을 정리하고, 다른 학습자와의 의견을 교환할 수 있는 전략이 필요하다. 일례로 강의를 들으면서 주요 내용을 정리하여 내 컴퓨터에 저장할 수 있는 전략, 한 주제

의 강의가 끝났을 때 내 의견을 정리하고 다른 학습자의 의견을 볼 수 있는 전략, 그리고 자신이 정리한 내용이나 수강하면서 메모한 의문점 등을 교수자에게 보내 첨삭을 받을 수 있는 전략 등이 가미되어야 한다.

③ 전자질판 유형의 경우는 분석 결과 독립된 유형의 콘텐츠 보다는 다른 유형의 콘텐츠를 보조할 수 있는 형태로 변형되어야 할 것으로 보인다. 현재 콘텐츠의 특성이 다양한 학습 모형을 요구하고 있기 때문에, 주로 판서강의나 실험실습의 따라하기 행동영상 강의로 한정된 형태로는 향후에도 학습자의 만족도를 충족시키기에는 한계가 있다고 보여지기 때문이다.

④ 혼합 유형의 경우는 계열별 학년별 학습자를 분석한 결과 4개의 요인 중 연령별에서만 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으며, 결과적으로 WBI 유형과의 전략적 통합이 요구된다.

⑤ WBI 유형의 경우 전자질판 유형 및 혼합 유형의 특징을 가미하여 새로운 형태의 프로토타입이 설계되어야 한다. 과거의 WBI 유형은 캐릭터를 활용한 성우나 교수자의 음성 강의, 애니메이션을 이용한 스토리텔링 방식이 주를 이루었다면, 이제 새로운 형태의 WBI 유형은 학습자 중심의 다양한 학습 모형이 한 교시에서 다양하게 구현될 수 있는 신축성 있는 설계 전략이 요구된다. 특히 최근에 강조되고 있는 PBL이나 시뮬레이션 학습 등이 수용될 수 있어야 한다.

5. 결론

사이버 공간에서의 통일교육이 전통적인 대면 방식의 교육 방법을 대체함으로써 앞으로 이러닝이 차지하는 비중은 점차 늘 것이다. 이러닝을 통한 통일교육 프로그램은 특히 발전의 여지가 많은 부분이다. 이러닝의 장점은 종래와 같이 교수 중심이 아니라 학습자 중심의 교육이 가능하다는 점이다. 인터넷의 보급은 강의실이라는 공간과 시간의 제약을 극복하도록 함으로써 교육 환경을 크게 변화시켰다. 이러한 시대의 추세를 반영하여 최근 한국에서도 학교 교육이나 사기업체 임직원의 교육이 급격히 이러닝으로 전환되고 있으며 그 기법이나 내용도 풍부하고 다양해지고 있다.

현재 통일교육은 통일부 통일교육원이 거의 전적으로 담당하고 있다. 통일교육원은 통일교육 대상자를 확대하는 한편, 모든 기관의 직무역량 강화 및 지도자들의 올바른 통일관 등을 위해 통일교육 전문

성을 높이는 것에 이러닝 통일교육의 목표를 두고 있다. 현재 활용이 가능한 이러닝 콘텐츠는 통일, 어떻게 이해할 것인가, 국제환경변화와 최근 한반도 정세, 북한의 경제현황과 개혁·개방 방향, 대북한주민의 가치관과 일상생활, 남북한의 역사인식 비교, 통일교육 대상 확대 등 16개 과정이다. 그러나 현재 교육 대상과 시간 그리고 교육과정은 남북 체제통합과 통일의 실무를 담당할 전문 인력을 양성하기에 충분하다고 할 수 없다.

구체적으로 문제점과 개선방안을 살펴보면, 우선, 현행 통일교육이 일부 국민을 대상으로 하는 소양교육과 마찬가지로 주로 통일 과정을 다루고 있어 앞으로는 통일이 된 이후도 대비하는 교육이 필요하다. 그리고 북한 관련 정보와 지식을 지금보다 신속하게 합류할 통일교육 시스템의 구축도 필요하다. 이상과 같은 기존 통일교육의 문제점을 개선하기 위해서도 이러닝 통일교육을 실시하는 것이 교육의 효율성을 고려할 때 가장 현실적인 방안이다.

끝으로, 이러닝의 특성은 정보와 지식의 자유로운 검색과 공유, 복수 교육자와 학습자 간의 양방향 학습, 멀티미디어를 활용한 다양한 시청각 교육 방법, 학습자의 필요와 수준에 맞는 맞춤형 교육의 제공 등이다. 이러닝 통일교육의 효율성을 높이려면 먼저 교육이 활성화되어야 한다. 그리고 이러닝 통일교육이 활성화되기 위해서는 피교육자가 자발적으로 학습에 흥미를 느낄 수 있는 콘텐츠 개발 또한 필요하다. 교육은 집단의 특성을 고려한 다양한 학습 환경, 학습 방법 및 학습 콘텐츠의 구축을 요구하며, 역시 이러닝이 이러한 교육 수요의 증대에 가장 부응 할 수 있는 교육방법이다.

전자통신 기술의 발달은 직접, 간접으로 교육 방식의 변화를 요구하고 있다. 과거 통일교육은 사회의 다양한 의견을 수렴하기보다는 일방적으로 교육내용이 결정되는 구조였다. 국민들의 공감을 얻는 교육내용이 아닌 기존의 이념과 체제를 홍보하고 전달하던 정부주도의 통일교육은 그 효율성이 떨어질 수밖에 없었다. 앞으로 보다 효과적인 통일교육을 시행하기 위해서는 다원화된 국민들의 의식구조를 고려하여 통일교육의 지침을 마련하고, 교육내용을 편성해야 함은 두말할 필요가 없다. 지리적으로 넓게 분포되어 있는 대규모 집단을 대상으로 한 교육은 인터넷 등 정보통신 기술을 활용해야 편익 대비 교육성과의 면에서 효율성을 높일 수 있다. 또한 통일교육의 다양성, 신축성 및 효율성을 위해서도 이러닝 프로그램의 활용이 필수적이다.

따라서 이러닝은 교육자와 학습자의 교류, 학습

자의 자기주도적 학습, 다양한 학습 도구의 제공 등 많은 장점을 가지고 있고, 이러닝 공간을 활용한 교육은 시대의 요구이자 교육 수요 증대에 부응하는 교육제도라고 할 수 있다. 앞으로 이러닝 공간을 이용한 교육이 새로운 통일교육 패러다임으로 정착되는 것은 선택이 아니라 시간의 문제가 될 것이다.

참고 문헌

- 강석윤. 2009. 『이러닝 콘텐츠 유형별 특성이 학습자 만족도에 미치는 영향』, 건국대학교 대학원 박사학위 논문.
- 구교정. 2005. 『성인 원격교육 효과성에 영향을 미치는 요인 분석 연구: 교원 정보화 원격교육을 중심으로』, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문.
- 권기성, 최진석.(1997). 가상조직에 대한 정체성 고찰. 『한국행정학보』, 31(4), 155-168.
- 김대복.(2007). 사이버가정학습 학습주제별 콘텐츠 유형 탐색. 『e-연구 통신, 교육연구원』, 28
- 김성윤.(2004). 『사이버 사회통일교육』, 서울: 펜과 파스텔.
- 김용대.(2003). 참여정부 통일교육의 현실과 정책 과제. 『민주평화통일자문회의·한국통일교육학회 협동학술회의 『참여정부 통일교육의 새 지평』.
- 노일순.(2002). 사이버 교육의 현황과 발전방안. 『e-Learning 학술연구』 1(1), 37-57.
- 양정훈.(2004). 통일교육에 따른 사이버 교육활용 방향. 『대한정치학회보』, 12(2), 247-264.
- 양현모.(2000). 새로운 남북관계의 행정수요에 대비한 통일교육 활성화 방안. 『한국행정연구』, 9(3), 98-124.
- 이수경, 권진희.(2000). 웹기반 훈련(WBT) 프로그램 분석을 통한 가상교육 발전전략 탐색. 『교육공학연구』 16(4), 137-153.
- 정경호. (2005). 『웹 기반 교육의 학습 성과에 관한 연구: 학습자 태도와 상호 작용 요인을 중심으로』, 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 정숙경 외.(2005). 통일교육 디지털 콘텐츠 개발 방안 연구: 사회통일교육을 중심으로. 『통일교육협의회 부설 통일교육연구소 연구보고서』.
- 채경민. 2003. 『웹 기반 사내 온라인 교육의 효과성에 관한 연구』, 인천대학교 경영대학원 석사학위 논문.
- 최성우.(2000). 미래사회와 정보화 교육. 『서울교육』 159.
- 황금섭.(2008). 지역통일교육센터와 사이버 통일교육 활성화. Unizine 8월호. zine.uniedu.go.kr(검색일: 2008. 8. 17).
- 통일부 통일교육원. (2008). 통일교육지침서. 통일문제의 이해.
- 사이버 통일교육센터. www.uniedu.go.kr (검색일: 2009. 3. 2).
- Stern, R.C. and R.S. Robinson.(1994). "Perception and Its Role in Communication and Learning." D.M. Moore and F.M. Dwyer, eds., Visual Literacy. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology.
- Venkatesh, V.(2000). "Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model." Information Systems Research