

대학원격교육지원센터

# 월간 동향 VOL. 10.



## <발간 취지 및 계획>



「대학원격교육지원센터 월간 동향」은  
국내 대학 원격교육 관계자(교수·교직원)를 대상으로  
국내외 대학 원격교육 동향을 공유함으로써,  
전국 대학 및 전문대학의 원격교육 질 제고에 기여하고  
우수사례를 발굴하기 위해 발간하는 자료입니다.



권역별 대학의 원격수업 현황, 최신 에듀테크 활용,  
학교현장의 교육격차 해소 지원 사례 등을 공유함으로써  
대학 간 원격교육 격차 해소를 위한  
전략 수립에 필요한 기초 자료를 제공하고자 합니다.



국내외 대학 원격교육 동향과  
대학원격교육지원센터의 사업 추진 현황을 공유하여  
대학 원격교육의 활성화를 도모하기 위해  
월 1회 온라인 발간 예정입니다.

# CONTENTS

## 01 칼럼

- ◆ 위드 코로나 시대, 대학 원격교육 질 제고를 위한 교원의 교수역량 강화 4

## 02 국내외 대학 원격교육 동향

- ◆ 대학 미래교육 준비 및 지원 사례 10
- ◆ 혼합형 강의운영 사례 17

## 03 국내 대학 원격교육 관련 연구동향

22

## 04 대학원격교육지원센터 사업 6월 업무추진 주요 현황

- ◆ 중앙 대학원격교육지원센터 6월 업무추진 주요 현황 28
- ◆ 권역별 대학원격교육지원센터 6월 업무추진 주요 현황 31

# 01

## 칼럼

### 위드 코로나 시대, 대학 원격교육 질 제고를 위한 교원의 교수역량 강화



홍효정 교수

한국해양대학교 교양교육부 / 교수학습개발원장

COVID-19는 우리 사회의 근간을 흔들며 놓는 사상 초유의 사태였다. ‘뉴노멀(new normal)’, ‘디지털 전환(digital transformation)’이라는 용어가 유행어처럼 각 분야의 패러다임을 전환하는 시기였고, 교육 분야에서 예외는 없었다. 특히, 2019년 기준, 국내 4년제 대학의 원격수업은 1% 정도 비율로 매우 저조했으나, COVID-19로 2020학년도 1학기에는 대학 전체 수업의 99%가 원격으로 진행되었다.

이처럼 갑자기 이루어진 대학의 원격수업은 교수자와 학습자뿐만 아니라 교육에 관여되는 모든 사람이 혼란에 빠졌다. 왜냐하면 준비 과정 없이 확장·운영된 원격교육은 혼란과 시행착오의 연속이었기 때문이다. COVID-19 초기 대학에는 디지털 플랫폼 적응에 급급하여 교수자는 주차 별 콘텐츠 개발, 수업운영에 정신이 없었고, 학습자는 디지털 플랫폼의 학습 방법에 적응하기에 바쁜 1년을 보냈다. 그리고 2년 반의 원격수업을 경험하고도 원격수업에 대한 견해는 여전히 차이가 나타나고 있다. 그 예로 원격 수업의 질 저하, 학력 격차가 대표적이다.

한편, 원격수업 운영에 대한 학습자 만족도는 매년 증가추세를 보인다. 원격수업 운영 실태 만족도 조사 결과에 따르면(이정미 외, 2021, 이재경 외, 2022), 20-2학기 3.30점, 21-1학기 3.74점, 21-2학기에는 4.03으로 매 학기 큰 폭으로 증가하고 있다. 학습자의 원격수업에 대한 만족도 이유를 살펴보면 매일 등교에 대한 부담감 최소, 수업 시간과 수업 장소의 유연화, 반복 수업 참여 가능 등의 이유로 원격수업의 만족도는 향상되고 있다.

20-1학기를 뒤돌아보면, 열악한 인프라, 한 번도 경험해보지 못한 콘텐츠 개발로 교수자는 수업 주차가 구멍 나지 않게 콘텐츠 개발에만 신경을 쓴 것이고, 대학에서는 콘텐츠를 제공할 수 있는 시스템조차 불안한 상황이었다. 그래서 학습자들이 경험하는 원격수업에 대한 만족도가 그다지 높지 못했다. 그러나 학기마다 개선되는 인프라 구축과 교수들의 축적된 노하우를 바탕으로 콘텐츠를 제작하는 데는 어느 정도 안정되고 있기 때문이다. 이런 이유에서 전체적인 만족도는 매 학기 증가하는 것으로 해석된다. 또한, 학습자 입장에서는 등교가 자유로워져 수업 참여 장소 및 시간선택의 유연성으로 만족도가 상승한 것이다.

그러나 우리는 생각해봐야 한다. 정말 원격수업의 만족도가 교육의 질에서도 향상되고 있는지에 대한 깊은 고민이 필요하다. 왜냐하면 학습자는 원격수업 운영에 대한 전반적인 만족도에 비해 교수자와 학생들의 상호 작용, 동료 학습자들과의 상호작용, 학습의 도움정도, 학습성과의 도움 정도에는 여전히 만족도 수준이 높지 않은 것으로 나타나고 있기 때문이다(이재경 외 2021, 2022).

교수자의 입장도 크게 다르지 않다. 20-1학기에는 원격수업 운영 인프라, 콘텐츠 제작에 대한 인프라가 충분치 못해, 매 주차 콘텐츠가 개발돼서 수업이 운영됐다는 것에 만족했지만, 장기화되는 비대면 환경에 교수자의 고민, 그리고 교수자가 인식하는 만족도는 낮아지고 있는 추세이다. 특히, 21-2학기 교수자의 조사 결과에 따르면, 학습자 동기유발, 수업 설계, 수업 특성에 따른 운영, 수업 준비 등에서 초기 상태보다 어려움이 있다고 응답하고 있다(이재경 외 2022). 그리고 여전히 원격수업의 질 향상을 위해 교수자의 애로사항이 쉽게 해결되지 못하여 이제는 좀 더 구체적인 가이드를 요구하고 있다. 교수자도 더 이상 대면 수업이 플랫폼 변화로만 운영되는 것이 아니라 그에 적절한 준비와 운영에 대한 필요성을 인지하는 것으로 사료된다.

수업에서 중추적인 역할 담당자는 교수자다. 왜냐하면 교수자는 수업 내용을 선택하고, 그 내용에 적합한 교수학습 환경 및 방법을 선택하고, 교수자의 가르침(teaching)에 학생이 학습(learning)할 수 있게 하는 중요한 매개자 역할을 하기 때문이다. 그래서 교수자는 수업설계, 수업운영, 그리고 그 결과에 대한 환류를 통해 수업의 효과성, 효율성, 매력성을 고려한 수업운영에 대한 고민을 늘 갖고 있어야 한다.

전술한 바와 같이, COVID-19로 확장된 원격수업은 단순히 대면 수업을 동영상 콘텐츠로 개발하여 온라인 플랫폼에서 운영하는 것이 전부가 아니라, 원격이라는 ‘환경’, 그리고 원격에서의 ‘상호작용’ 등을 고려하여 전체 교육과정 개편, 수업 운영 방법 및 교수학습 방법의 전환이 필요하다. 또한, 대학의 원격교육지원센터, 교수학습지원센터(CTL)등의 기관에서 교원의 교수역량강화를 위한 방법 등을 강구해야 한다. 이를 위해 필자는 다음의 사항을 대학, 그리고 교수자가 고민하기를 희망한다.

첫째, 원격수업에 대한 올바른 이해이다. 여전히 원격수업은 ‘온라인 플랫폼에서 진행된다면 모두 원격수업이다’라고 이해하는 교수자가 다수다. 주변을 살펴봐도 그렇다. 플랫폼 기반보다 원론적인 이해가 필요하다. 물론 원격수업이 운영되려면 언제 어디서든 인터넷으로 학습자와 연결되어 수업이 가능해야 한다. 이때 PC 뿐만 아니라 모바일 환경에서도 접근할 수 있는 플랫폼인 기본이 되어야 한다. 그러나 플랫폼에 그치는 것이 아니라 원격수업에 맞는 교육과정 개편, 교수학습자료, 원격수업에 참여할 수 있는 학습환경 조성, 원격수업에 적절한 평가, 모니터링 등의 체계 등의 총체적 이해가 필요하다. 이러한 이해가 선행돼야 원격수업에 대한 필요 사항을 파악하여 교수자가 준비하고 제공할 수 있다. 원격수업을 위해 원격수업에 대해 전 과정, 필요한 요소 등 종합적으로 이해할 기회와 그에 대한 구체적인 사례를 들어 제공해야 한다.

둘째, 원격수업을 위한 교수자의 수업 설계 역량 강화이다. 수업 설계역량은 원격수업뿐만 아니라 일반 대면 수업에서도 매우 중요하다. 특히, 원격수업은 교수자와 학습자가 시·공간적으로 분리되어 있다는 특성을

바탕으로 15주 수업의 전 과정을 재설계할 필요가 있다. 예컨대 대면 수업의 경우, 교수자는 학습자의 수업 참여 전 과정을 관찰하고, 상황에 따라 준비한 수업내용과는 다르게 사례제시, 반복 설명 등으로 학습자의 수업참여 및 이해도 향상을 위해 변형이 가능하다. 그러나 원격수업은 학습자의 학습 과정을 직접 관찰하기 어렵다. 그러므로 학습자의 다양한 상황을 사전에 꼼꼼히 분석하고, 예측하여 학습자 입장에서 재미있게 수업에 참여할 수 있도록, 그리고 수업에서 이탈되지 않도록 그에 적절한 수업내용 구성, 운영의 흐름, 학습자 이해도 확인을 위한 적절한 교수전략 등을 구성해야 한다. 그래서 이에 적절한 수업의 전 과정을 설계할 필요가 있다. 그래야 체계적이고 짜임새 있는 수업을 제공할 수 있기 때문이다. 앞서 말했듯이, 우선 교과목에 대한 분석, 학습자 분석이 선행되어야 하고, 그에 적절한 수업내용의 구성, 적절한 교수 방법 선택, 교수학습자료 개발, 수업 중 활동 등 대면수업과 차별화된 수업이 진행될 수 있도록 수업 설계 역량 강화가 필요하다.

셋째, 상호작용 역량 강화다. 이는 교수자와 학습자의 적극적 소통을 말하는 것이다. 원격수업에서 교수자와 학습자의 상호작용은 학습자가 수업에 참여(engagement)하게 하는 원동력이 된다. 왜냐하면 원격수업에서는 물리적 환경 특성으로 교수자-학습자, 학습자-학습자의 소통에 한계가 있다. 그래서 약간의 빈틈이 난다면 학습자는 수업에서 이탈되는 경향이 있기 때문이다. 대표적인 예로 수업 중 게임, 유튜브 등의 재밌는 콘텐츠로 갈아타는 사례도 빈번히 접하게 된다. 그런데도 한계점을 보완할 수 있는 상호작용을 위한 역량 강화가 필요하다. 원격수업의 우수사례를 살펴보면, 교수자와 학습자의 상호작용이 자주, 그리고 정기적으로 이루어지는 것을 관찰할 수 있다. 그리고 그 과정에서 교수자의 적극성도 관찰된다. 교수자는 학습자에게 수업 활동의 룰, 지침을 명확하게 제공해야 한다. 그리고 수업 흐름에 따라(적절한 시간 타이밍) 교수자의 질문이 매우 중요하다. 원격수업 환경이 대면 수업보다 학습자의 주의집중이 어렵기 때문에 발상의 전환을 할 수 있는 질문으로 교수자-학습자, 학습자-학습자의 상호작용 기회를 제공해야 한다. 그리고 실시간, 비실시간으로 학생들에게 정기적으로 피드백 상호작용이 필요하다. 이 모든 활동이 총체적으로 적용될 수 있도록 상호작용에 대한 이해, 적용 방법 등의 역량 강화는 필수사항이다.

넷째, 테크놀러지 활용 역량 강화다. 요즘 우리가 만나는 학습자는 MZ세대로 불리고 있다. 이들은 디지털 네이티브이다. 특히 Z세대의 경우 모바일을 유아기부터 사용한 세대로 디지털 기기로 많은 것을 해결하고 있다. 온라인 수업, 온라인 상호작용, 온라인 운동까지 다양하게 테크놀러지를 활용하는 세대이다. 그러나 대학의 교수자는 어떠한가? 교수자는 테크놀러지 활용보다 테크놀러지 기기에 적응하기 바쁘다. 그래서 교수자는 테크놀러지 그 자체를 학습하는데 현재까지 노력을 기울이고 있다. 그러나 테크놀러지를 활용한 수업, 학습자와의 상호작용 등은 여전히 큰 어려움, 숙제로 남아있다. 그러나 언제까지 테크놀러지에 적응만 할 것인가? 디지털 네이티브의 특성에 맞게 테크놀러지 활용 수업 운영, 학습자와의 상호작용 및 소통, 학습관리 등을 배워야 한다. 관심 있는 일부 교수자만이 아니라 어찌 보면 대학에서 교수에게는 필수사항이다. IT 강국으로 불리고 있지만 실제 테크놀러지의 활용, 디지털리터러시 역량은 OECD국가 중 하위에 머물고 있다. 테크놀러지의 활용이 엔터테인먼트를 넘어 학습에 활용하고, 그 활용이 학습자의 디지털 리터러시 역량 향상에도 도움이 될 수 있어야 한다. 이를 위해 교수자의 테크놀러지 활용 역량 강화가 시급하다. 예컨대, MZ세대의 경우 디지털 소통이 익숙하기 때문에 이들의 특성을 반영한 '소통형 학습 툴'을 중심으로 학습의 효과를 높일 수 있는 방법을 모색해야 한다. 학습자의 몰입, 피드백, 협업 등이 가능한 툴과 학습의 효율성과 매력성을 높일 수 있는 테크놀러지 활용법에 대한 역량 강화를 진행해야 한다.

원격수업은 전 교육층에 떠려야 땔 수 없는 교육환경이다. 여전히 COVID-19 확산세가 멈추지 않았고, 또한 앞으로 COVID 같은 감염병이 없을 거라 아무도 예측하지 못하기 때문에 디지털 전환의 환경에 적응해야 하고, 준비해야 한다. 아마 한쪽에서는 20년, 21년, 그리고 22년 1학기를 지나며 원격수업에 대한 경험과 노하우가 축적돼서 이제는 괜찮다고 하는 대학과 교수자도 있겠지만 현실은 대학, 교수자에 따라 격차가 크다는 것이다. 대학에서는 교수자가 제대로된 원격수업 운영을 위해 전문적으로 지원해야 한다. 특히, 대학의 교육환경, 그리고 학습자의 세대 변화에 대한 요구와 필요도를 대학, 그리고 교수자는 빠르게 읽어야 한다. 그리고 그 변화에 대응해야 한다. 앞으로 대학은 지금까지 케케묵은 교육의 답습이 아니라 빠른 변화에 적응

하고, 그에 적절한 대응 방법을 심도 있게 모색해야 한다. 물론, 이런 활동이 고르게 운영되고 확산될 수 있도록 정부의 적극적인 재정지원이 뒷받침되어야 할 것을 강조하고 싶다.

<참고문헌>

이정미, 김민희, 박원혁 (2021). 20-2학기 일반대학 원격수업 만족도 조사. 고등교육정책연구소

이재경, 조은순, 윤희정, 홍효정 (2021). 원격교육의 질 제고 방안 연구. 서울: 한국대학교육협의회

이재경, 조은순, 홍효정, 윤희정 (2022). 대학 비대면 수업콘텐츠 및 자료개발 지원사업 성과분석 연구. 서울: 한국대학교육협의회

## 02

## 국내외 대학 원격교육 동향



### 대학 미래교육 준비 및 지원 사례

#### 1 한국대학교육협의회, 창립 40주년 기념 정책포럼 개최

#한국대학교육협의회 #대학교육 #정책포럼 #고등교육 #미래조망

- ◆ 한국대학교육협의회(이하 대교협)은 창립 40주년을 기념하여 “한국 대학의 새로운 도전과 대교협의 역할”을 주제로 「제67회 대학교육 정책포럼」을 6월 10일(금) 개최함
  - 이번 정책포럼은 고등교육 발전 차원에서 새 정부의 국정과제를 점검하고 고등교육의 과거, 현재, 그리고 미래를 조망하며 대교협의 위상과 역할 재정립을 논의하기 위해 마련되었으며, 운영방식은 온-오프라인 블렌디드 방식으로 한양대 HIT 6층 대회의실에서의 현장 포럼과 유튜브 「대학 어디가 TV」의 온라인 생중계를 동시에 진행함
  - 흥원화 회장(대교협)은 개회사에서 “14년째 이어지고 있는 등록금 동결과 학령인구 감소로 인한 미충원 증가 등으로 촉발된 대학 재정위기 속에서 대학이 어려움에 처해 있지만, 대학은 국가 성장의 견인차 역할을 수행해야 하며 대교협이 대학과 정부, 기업체와 합심하여 대학경쟁력 강화와 대학발전 환경을 조성하는 구심점 역할을 하겠다”고 밝힘
  - 기조 강연은 이현청 석좌교수(한양대, 전 대교협 사무총장)가 ‘한국 대학의 새로운 도전과 대교협의 역할’을 주제로 발표함. 한국 대학의 도전으로 Job Nomad, Learning Nomad, Degree Nomad를 언급하고, 향후 대교협이 고등교육 플랫폼 허브로서의 기능을 수행하기 위해 조정자, 촉매자, 창조자, 협력자로서의 역할이 절대적으로 필요함을 강조하며, 예산, 인력, 법제도, 직능단체 간 협의조정, 정체성 정립을 위한 과제들을 제시함
  - 주제 발표는 백정하 소장(대교협 고등교육연구소)이 「윤석열정부의 고등교육 과제와 대학 의견」을 주제로 윤석열정부의 고등교육 관련 국정과제가 대학발전에 어느 정도 기여할 것인가에 대한 대학 현장의 의견을 종합하여 제시함
  - 종합 토론에는 김현영 총장(강원대, 전 대교협 회장), 박광국 교수(가톨릭대, 전 교무처장협의회 회장), 박남기 교수(광주교대, 전 광주교대 총장), 오대영 교수(가천대), 이병식 교수(연세대), 최병욱 총장(한밭대, 전 대교협 부회장), 송근현 고등교육정책관 직무대리(교육부)가 참석함



## 2 교육부 '반도체 등 첨단산업 인재양성 특별팀' 제1차 회의 개최

#교육부 #미래교육 #TFT #인재양성 #지원방안

- ◆ 교육부는 반도체 등 첨단산업 인재양성 정책과제 발굴과 점검·관리를 위한 특별팀을 구성하고, 6월 15일(수) 첫 회의를 개최함
  - '반도체 등 첨단산업 인재양성 특별팀'은 교육부 이외에도 기획재정부·산업통상자원부 등 관계부처와 한국반도체산업협회, 반도체 기업 인사담당자 등 기업계 전문가, 한국직업능력연구원, 한국산업기술진흥원 등 연구기관과 함께 민관 합동으로 구성·운영됨
  - 이번 제1차 회의에서는 교육부가 '반도체 등 첨단분야 인재양성 지원방안 수립 추진 방향'을 공유하고, 한국산업기술진흥원에서 '반도체 산업기술인력 수급실태조사 및 전망 결과'를, 한국반도체산업협회에서는 '반도체 산업 동향 및 반도체 기업계 요구사항'을 발표·논의했음
  - 교육부는 대학, 산업계, 전문가 등의 다양한 의견을 충분히 수렴하고 범부처 협업을 통한 각종 제도 및 사업 등을 활용하여 7월 중 '반도체 등 첨단분야 인재양성 지원방안'을 마련할 계획임



출처: <https://url.kr/6f4hwi>

### 3 반도체 인재 조속히 공급 위한 '마이크로디그리' 검토

#교육부 #마이크로디그리 #반도체 인재양성 #차세대반도체 #혁신공유대학

- ◆ 윤석열 대통령이 첨단산업 인재 양성을 강조한 이후로, 정부가 대책 마련에 속도를 내기 위해 반도체 학과 정원을 늘리는 한편, 단기 이수 과정인 마이크로·나노 디그리를 활성화하는 방안도 검토 중임
  - 차세대반도체 혁신공유대학은 반도체 핵심 인재를 키우기 위해 서울대를 비롯한 7개 대학이 공동으로 운영하는 교육과정으로 기존 전공에 관계없이 원하는 학생들은 누구나 반도체 분야의 수업을 들을 수 있음
  - 세 과목 정도 들으면 학사학위와 별개로 '마이크로디그리'라 불리는 작은 학위를 받을 수 있으며, 이 학위가 있으면 취업할 때 반도체 분야를 공부했다는 것을 증명할 수 있음
  - 정부가 반도체 인재를 조속히 배출하기 위해 '마이크로디그리'를 활성화하는 방안을 검토하고 있으며, 교육부는 교수 채용과 장비 확보 방안 등 현장 의견을 검토해, 다음 달 중으로 반도체 인력 양성 대책을 내놓을 계획임
  - 교육부 장상윤 차관은 "실제 전공 학생들뿐만 아니라 비전공 학생들까지도 대학이라는 울타리를 넘어 수업을 듣고 신기술분야에 대해 배우고 있다"며 "교육부는 반도체를 비롯한 첨단 분야 산업 인재 양성을 교육부의 핵심적인 업무로 생각하고 이번 정부 5년 동안 전력을 다해 추진해나갈 예정"이라고 의견을 밝힘



출처: <https://url.kr/dpsuf1>

#### 4 2022년 한국전문대학 교무·입학처장협의회 상반기 연수회 개최

#전문대학 #대학혁신과정 #학사제도 변화 #대학 원격교육 #SI 활용 전략

- ◆ 학령인구 감소로 전문대가 입학자원 확보에 어려움을 겪고 있는 가운데 전국 전문대학 교무·입학처장 200여 명이 생존 방안을 모색하기 위해 전문대학 교무·입학처장협의회(회장 이현대, 전북과학대 학사운영처장)는 상반기 연수회를 6월 23일(목)부터 청주 그랜드플라자호텔에서 개최함
  - 주요 내용은 △전문대학 고등직업교육정책 주요 사항 △신정부 주요 국정과제 및 현안과제 추진방안 △전문대학 입학홍보를 위한 제언 △대학혁신과정의 학사제도 변화 △전문대학 평생직업교육의 설정과 방향 △대학의 원격교육과 SI활용 디지털트랜스포메이션 전략 등 전문대 교무·입학처장이 숙지해야 할 내용을 주로 다룸
  - 이현대 전문대학교무·입학처장협의회장은 개회사에서 “코로나19 시대에 전문대학이 겪고 있는 변화와 혁신에 공감하고 위기를 극복하는 방안을 찾아내는 지혜의 장이 되기를 바란다”고 피력함
  - ‘신정부 주요 국정과제 및 현안과제 추진방안’을 주제로 강연에 나선 이보형 한국전문대학교육협의회 사무총장은 전문대 관련 국정과제인 △산업구조 변호 대응을 위한 고등직업교육 강화 △지역균형 발전을 위한 지자체-전문대 연계 강화 △저출산·고령화 대응을 위한 생애맞춤형 평생직업교육 확대 △안정적·체계적인 고등직업교육을 위한 재정 확충 등 4가지 과제와 한국전문대학교육협의회 추진 사업들을 설명함



출처: <https://url.kr/4xmnwh>

**5** 인문사회부터 최신 기술까지 국내외 유명 대학 강의를 제공하는 ‘온라인 강의 플랫폼’

#온라인 강의 #공유 플랫폼 #KOCW #런어스 #KOOO #gseek

- ◆ 책상에서 국내외 유명 대학 강의를 들 수 있는 시대, 코로나19로 인해 온라인 강의 수요가 급증한 가운데 연세대가 국내 고등교육기관으로는 최초로 일반 대중에게 온라인 교육 플랫폼을 오픈하는 등 온라인 강의 플랫폼이 더욱 활성화되고 있음
- ◆ 한국교육학술정보원이 운영하는 KOCW(www.kocw.net)에서는 186개 대학에서 제공하는 1만6천여개 강의를 무료로 들 수 있으며, 지식공유 문화를 확산시키는 교육자원공개 운동 차원에서 운영되는 사이트임
  - 국내 고등교육 온라인 강의를 가장 많이 보유하고 있으며, 강의가 대학별로 분류돼 있어서, 예컨대 ‘고려대학교’를 클릭하면 심리학부터 양자역학, 빅데이터까지 360여개 강의를 뜨는 식으로 운영되고 있으며, 이에 지망하는 대학과 전공이 있는 청소년들은 미리 강의 맛보기를 할 수 있고, 다른 대학 강의에 관심이 있는 대학생들에게도 유용한 플랫폼임
- ◆ 연세대가 지난해 9월 공개한 ‘런어스’(www.learnus.org)는 ‘어디에나 존재하는 학습 광장’이라는 뜻을 담고 있는 ‘러닝 유비쿼터스 스퀘어’의 약자로, 누구에게나 열린 지식 채널을 표방함
  - 런어스에서 제공되는 과정은 크게 ‘전문과정’ ‘공개과정’ ‘국제과정’ ‘학위과정’ 등 총 4개로 구성돼 있으며, 인문·사회, 경제·경영부터 건축·디자인, 최신 정보기술까지 450여개 콘텐츠(3500여개 동영상)를 유·무료 만나볼 수 있음
- ◆ KOOO(kooc.kaist.ac.kr)는 카이스트가 운영하는 무료 강의 서비스로, 카이스트 학생뿐만 아니라 일반인들도 회원가입만 하면 누구나 들을 수 있음
  - 인공지능, 양자이론 등 수준 높은 강의를 최신 이론까지 다루고 있으며, 학습 동기를 높이기 위한 질의응답과 퀴즈, 토론 등의 학습활동도 가능하며 과학고 학생이나 이공계를 지망하는 청소년이라면 도전해볼 만한 강의를 보유함
- ◆ 경기도 평생학습포털 지식(www.gseek.kr)은 지자체가 운영하는 가장 성공적인 온라인 교육 플랫폼으로 불리며, 특히 청소년과 학부모를 위한 실용적인 강의를 보유함
  - 청소년이라면 혼자 공부하는 법과 대인관계 소통법, 아르바이트생을 위한 노동인권, 진로 강의 등을 챙겨볼 만하며, 부모들을 위해서는 예비부모부터 사춘기 자녀를 둔 부모까지 자녀의 생애주기별 가이드 강의를 제공함

오두를 위한 열린 강과  
**KOCW**

로그인 내강의실 서비스 도움말 대학 담당자 R1도전 KOCW college ACU DER

KOCW는 자유로운 지식의 배움터!

강의분류 공지사항 KOCW란? 강의명이나 교수명을 검색해보세요 상세검색

전공 강의

인문과학 사회과학 공학 자연과학 교육학 의약학 예술체육

**런어스에서  
놀면서 공부하자!**

#ESG #메타버스 #최신기술 까지 한번에!

**KOOC**  
KAIST Massive  
Open Online Course

KAIST의 명강의를  
KOOC을 통해 확인하세요

출처: <https://url.kr/34b7r8>

## 혼합형 강의운영 사례

Active Learning Theatre(University of British Columbia(UBC), Canada)

「액티브러닝 강의실」, 캐나다 브리티쉬 콜롬비아대학교

1

#캐나다 #브리티쉬 콜롬비아대 #강의실 #인프라 구축 #Active Learning Theatre #액티브러닝

- ◆ Active Learning Theatre 강의실은 전통적인 강의실에서 어려웠던 대규모 수업 환경에서의 교육자-학생, 학생-학생 간의 상호작용을 보다 원활하게하기 위해 다양한 기술들을 활용함
  - 새 강의실의 레이아웃은 소규모 그룹 작업과 강의실 전면 교습을 용이하게 전환할 수 있도록 했고, 듀얼 스크린/콘텐츠 수용 기능을 통해 교육자는 최대 2개의 카메라(PC 도큐먼트 카메라, 데모 카메라, 보드 카메라 등)를 강의실 내 화면에 동시에 띄울 수 있음
  - 학생들이 강의 후에도 강의 자료를 검토하거나 프로그램에 따라 원격으로 강의를 들을 수 있도록 하는 미디어 캡처 기능을 적극 제공함



출처: <https://learningspaces.ubc.ca/hennings-200-active-learning-theatre>

## Reinventing the Classroom(IESE Business School, University of Navarra, Spain)

2

「IESE 비즈니스 스쿨: 강의실을 혁신하다」, 스페인 나바라대학교

#스페인 #나바라대 #강의실 #인프라 구축 #Virtual Classroom #플립드러닝

- ◆ IESE 비즈니스 스쿨은 디지털 에듀케이션 시대에 맞는 효과적인 수업을 위해 'Barco'라는 회사를 통해 'Scalable and Affordable Virtual Classroom'을 제작함
  - 새로운 강의실은 세계 어디에서든 최대 80명까지 동시 접속하여 동기화된 세션을 연결하고, 면대면 경험을 재현하여 학습자와 교육자와 원활한 소통을 지원함
  - IESE 생태계는 다섯 가지의 기본적인 맥락으로 구성되어 있으며 다음과 같음
    - 첫째, 케이스 클래스룸(Case Classroom): 토론 방법론의 중심인 원형극장 형태의 교실
    - 둘째, 플랫 클래스룸(Flat Classroom): 평평한 교실로 활동적이고 게임적인 방법론을 위해 설계된 유연한 모듈식 공간
    - 셋째, 팀 룸(Team Room): 소규모 그룹의 협업 작업 또는 개인 피드백 및 코칭 세션을 위해 설계된 공간
    - 넷째, 버추얼 캠퍼스(Virtual Campus): 가상 캠퍼스로 모든 리소스에 온라인으로 접근이 가능하고 교수님과 학생들이 상호 작용할 수 있는 정보 센터
    - 다섯 째, 버추얼 클래스룸(Virtual Classroom): 가상 교실로서 동시 가상 학습 경험을 혁신하는 신세대 교실
  - IESE에서는 새로운 테크놀로지를 가진 강의실뿐만 아니라 새 학습 방법을 제시하는데, 학습 방법론, 형식 그리고 맥락(contexts)을 모자이크처럼 짜여지게 하여 IESE가 학습 목표, 학생들의 위치 등에 따라 프로그램을 설계할 수 있도록 도움



출처: <https://www.iese.edu/stories/reinventing-the-classroom/>

How teachers can embrace the rapid shift to online learning and teaching(Monash University, Australia)

3

「교육자들이 온라인 교수-학습으로의 빠른 전환을 받아들일 수 있는 방법」, 호주 모나쉬대학교

#호주 #모나쉬대 #온라인 수업 #SW 활용 #강의실 #인프라 구축 #블랜디드러닝

- ◆ 팬데믹이 시작되고 교육계가 빠른 변화에 대처하기 위해 온라인 웹 Zoom을 기반으로 한 비디오 컨퍼런스 툴을 적극 활용했고, iPad와 Swivl 장치를 함께 사용하여 학생들이 온라인 수업도 오프라인에서 듣는 것처럼 이질감을 줄이기 위해 노력함
  - Swivl 장치는 iPad의 카메라로 발표자를 찍을 때, 발표자가 항상 프레임 안에 나타나도록 하는 장치로 Swivl 앱과 Zoom 소프트웨어가 원활하게 통합되어 온라인 수업을 지원해줌
  - 또한 모나쉬대학교에서는 실시간 강의 마다 Zoom의 녹화 기능을 활용하여 수업 후에도 학생들이 강의를 복습 할 수 있도록 제공함



출처: <https://www.monash.edu/education/teachspace/articles/how-teachers-can-embrace-the-rapid-shift-to-online-learning-and-teaching>

## Learning Hub for Flipped learning(Nanyang Technology University, Singapore)

4

### 「플립드러닝을 위한 러닝 허브 강의실」, 싱가포르 난양기술대학교

#싱가포르 #난양대 #강의실 #인프라 구축 #Learning Hub #플립드러닝

- ◆ 러닝 허브(Learning Hub)는 플립드 러닝(Flipped learning) 맞춤형 강의 시설로 원형 공간으로 설계되었으며 학습 편의성에 초점을 맞추어 테이블부터 모니터를 배치할 벽 또한 원형으로 설계함
  - 대면 수업 전 미리 수업의 콘텐츠를 선행 학습한 소규모의 학생들이 원형 테이블에 마주 앉아 미리 학습한 것을 토대로 자신들의 아이디어를 다른 학생들과 공유하고 발표 전 그룹 내에서 토론 기회를 가짐
  - 이로 인해 교육자들은 학생들에게 더 개인화되고 차별화된 지침을 줄 수 있게 되었으며, 이는 교육자와 학생들 간의 상호작용에도 도움을 줌



출처: <https://www.ntu.edu.sg/science/admissions/undergraduate/how-will-i-learn>

Dal expands support for instructors seeking the right blended teaching and learning (Dalhousie University, USA)

5

「적절히 혼합된 교육과 학습을 추구하는 교육자에 대한 지원 확대」, 미국 달하우지대학교

#미국 #달하우지대 #CTL #온라인 수업 #블랜디드러닝

- ◆ 코로나19 바이러스의 확산세가 점진적으로 하향세를 바라보며 다시 대면 수업들이 점차 늘어남에도 불구하고, 달하우지 대학교의 Centre for Teaching and Learning(CTL)은 온라인 교육 경험에서 오는 긍정적인 면을 재조사하고 새로운 온라인 교육 방법을 학부 구성원들에게 제시하고 교육하는 데 힘을 쏟고 있음
  - 온라인으로 수업이 불가능해 보였던 과목들도 결국 온라인으로 배울 수 있고 좋은 학습 결과를 낼 수 있음을 학생들 스스로 증명해내었기에 온라인 수업에 대해 회의적이었던 학생들의 참여도도 높아짐
  - 블랜디드러닝은 매우 다양한 방식으로 접근이 가능하기에 학기 동안 학생들을 잘 관리하고 학습에 보다 나은 도움을 주기위해 강의 계획서도 대면 수업용과 비대면 수업용으로 나누어 제공하고 있음



출처: <https://www.dal.ca/news/2021/09/10/dal-expands-support-for-instructors-seeking-the-right-blend-in-t.html>

## 03

### 국내 대학 원격교육 관련 연구동향

#### 1 코로나19로 인한 원격 수업 환경에서의 대학생들의 학습 전략 사용 양상과 전략의 효과에 대한 인식

※ 임수현, 김성연(2022). 한국교육개발원, 한국교육, 49(1), pp.57-86.

- ◆ 본 연구는 코로나19 시기 대면 수업의 축소와 원격 수업의 확대에 따라 더욱 중요해진 학습자의 학습 관리 능력과 관련하여, 코로나19 시기 원격 수업 환경을 경험한 대학생의 학습 습관, 학습 전략 사용 양상 및 인식, 온라인 녹화 강의 동영상 시청 계획 및 효과성에 대한 인식을 살펴봄을 목적으로 함
- ◆ 이를 바탕으로 개인별 학습 습관, 학습 전략 사용 양상, 온라인 녹화 강의 동영상 시청 계획에 따라 학습 성과에 유의한 차이가 있는지를 검증함으로써 올바른 학습 습관과 효과적인 학습 방법의 중요성과 이에 대한 교육과 지원이 필요함을 강조함
- ◆ 연구방법은 인지 및 교육 심리학 연구에서 활용된 학습 습관·전략 설문 문항과 학습 시나리오를 참조하여 검사지를 구성하였고 온라인 녹화 강의 수업에 대한 학습 경험을 묻는 설문 문항과 학습 시나리오를 추가로 개발하여 검사지에 포함함
- ◆ 연구대상은 2021년 가을 학기에 서울에 소재한 대학교의 학생들을 대상으로 쉐트릭스(Qualtrics) 프로그램을 활용해 온라인 설문을 제작하여 온라인 설문을 실시하였으며, 최종적으로 229명의 응답 결과를 분석함
- ◆ 설문 분석 결과는 다음과 같이 도출됨
  - 첫째, 평상시에 복습 기회를 충분히 가지고, 학습 내용을 적극적으로 부호화하고 저장하는 학습 전략을 사용하는 학생은, 그렇지 않은 학생보다 더 높은 학점을 취득한 것으로 나타났으며, 같은 과목의 녹화 강의 영상을 하루에 집중해서 보는 학생의 학점이 그렇지 않은 학생보다 높은 것으로 나타났음
  - 둘째, 학생들은 학습의 연속성 고려, 집중력 유지, 복습 시간 확보 등의 사유로 다양한 유형의 온라인 녹화 강의 시청 계획을 작성하였음
  - 셋째, 학습 전략 사용 양상 및 효과성 인식에서는 과반(56%)의 학생들이 녹화된 강의 영상을 반복 재생하여 듣는 전략을 평상시에 사용한다고 응답했으며 효과성에 대해서도 과반의(64%)의 학생들이 긍정 평가하였음
- ◆ 본 연구는 인지 및 교육심리학에 널리 활용되는 학습 습관과 학습 전략 설문 문항을 토대로, 코로나19 시기 원격 교육 환경에서의 대학생의 학습 경험 및 인식의 특성을 밝혀내고 이를 오프라인 교육 환경에서 관찰된 선행 연구 결과와 비교했다는 점에서 연구 의의가 있음

## 2 지속가능한 대학교육을 위한 원격 학습공간 인식 및 교육적 요구 분석 연구: C대학 사례를 중심으로

※ 신우진, 이남형(2022). 원격교육연구소, 평생학습사회, 18(1), pp.198-234.

### ◆ 본 연구의 목표는 다음과 같음

- 첫째, 녹화된 동영상 강의의 시청시간 등 학습참여가 학업성취도와 유의한 관계인지를 확인하고자 함
- 둘째, 학습참여와 학업성취의관계가 모든 학생에게 동일하게 나타나는지 살펴보고자 함 즉, 학업성취 수준에 따라 학습참여로 확인되지 않은 요인의 영향을 받을 수 있고 그 정도도 다를 수 있다는 문제 의식에 기반하고 있으며, 학업성취가 높은 최상위 학생그룹에서도 학습참여로 확인할 수 있는 자기 조절 학습역량이 학업성취에 중요한 요인인지, 아니면 시간제약 및 기본적으로 갖고 있는 학습역량의 차이가 더 크게 영향을 주는지를 구체적으로 확인하고자 함
- 셋째, 분석결과를 토대로 온라인수업의 평가방법에서 고려할 점을 도출하고자함

### ◆ 본 연구는 방송대에서 2019학년도 2학기에 개설된 '생활 속의 경제' 과목을 수강한 학생들의 사회경제적 배경, 동영상 강의 시청 로그, 그리고 성적자료를 활용하여 강의시청 행태와 사회경제적 배경이 학업성취도에 미치는 영향을 분석함

### ◆ 연구방법은 학사정보와 학습관리시스템에서 추출한 원자료를 가공하여 사회경제적 배경 및 학습행태와 학업성취도 관계를 차이분석(T-test, ANOVA 등)을 통해 먼저 파악하고, 다중회귀분석과 분위회귀분석(Quantile Regression) 결과를 비교하여 학습 성취도 수준별로 미치는 변인이 상이한지 검토하였음

- 차이분석에서는 개별변인들 각각의 특성별 차이가 학습성취도와 관련되어 있는지 분위 구간을 구분하여 분포적 특징과 차이를 살펴보았음
  - 첫째, 범주형 변수인 사회경제적 배경이 성적과 갖는 상관관계는 성적 분위기를 25% 미만(P25 미만), 25~50% 미만(P25~P50), 50~75%미만(P50~P75), 75%이상(P75 이상)으로 구분하여 성적구간별 기초통계와 분포 차이를 교차분석(카이제곱검정)을 통해 검토하였고, 추가적으로 T-test를 이용하여 (평균)성적 차이를 분석하였음
  - 둘째, 연속형 변수로 측정된 학습 행태는 성적을 4분위(P25 미만, P25~ P50, P50~P75, P75 이상)로 구분하여 성적구간별 학습행태와 학습행태 구간별 성적의 평균차이를 ANOVA 검정을 통해 각각 분석하였음

- 회귀분석에서는 평균적인 분포를 가정한 다중회귀분석과 분위수 분포에 기초한 분위회귀분석을 병행하여 학업성취도 수준별로 미치는 영향이 상이한지 비교하였고, 총 수강 차시를 기준으로 분석 대상 그룹을 구분하여 분석 결과의 유의성을 검토함
- ◆ 연구결과는 다음과 같이 정리 할 수 있음
  - 첫째, 수강생의 성별과 학력이 학업성취도와 통계적으로 유의하게 밀접한 관련이 있는 것으로 나타났음
  - 둘째, 학습행태에서 학업성취도와 가장 밀접한 관련이 있는 변수는 학습진도로 나타나, 많은 차시를 시청하는 것이 학업성취도에 매우 중요하였음
  - 셋째, 학습횟수도 학업성취도와 양의 밀접한 관계가 있는 것으로 나타났지만, 학습횟수가 많을수록 반드시 학업성취도에 긍정적인 영향을 미치는 것은 아니었으며, 학습시간 및 학습일수가 많다고 학업성취도에 긍정적인 영향을 미치는 것이 아님도 확인되었음
  - 넷째, 하루에 많은 시간을 시청하는 것보다는 일정기간을 두고 집중적으로 또는 규칙적으로 시청하고, 또 반복 시청하는 학습패턴이 학업성취에 긍정적이며, 첫수강 시점이 늦어질수록 학업성취가 낮아지는 것이 확인되었음
  - 다섯째, 최상위 성적분위에서는 학습행태가 미치는 영향이 유의하지 않거나 상대적으로 감소하는 경향을 보였고, 상대적으로 사회경제적 배경이 더 밀접한 영향을 주는 것으로 분석되었음
- ◆ 본 연구는 온라인 학습행태를 분석한 선행연구와 유사하게 학습진도, 학습횟수, 반복 시청 횟수가 높을수록 학업성취도가 높다는 결과를 일부 확인할 수 있었지만, 선행연구 결과와는 달리 성적분위 및 그룹별 분석을 통해 학습횟수, 학습시간, 학습일수 등의 참여도가 높을수록 반드시 학업성취도가 높지 않을 수 있으며, 학습자의 이질적 특성에 따라 그 효과가 상이할 수 있다는 것을 보여주었다는데 의의가 있음

### 3 메타버스를 활용한 원격교육 인식 및 만족도 사전조사 이프랜드 앱 사용을 중심으로

※ 황요한(2022). 한국콘텐츠학회, 한국콘텐츠학회 논문지, 22(3), pp.121-133.

#### ◆ 본 연구의 목적은 다음과 같음

- 첫째, 메타버스 기술의 특징을 기반으로 교육적 활용도를 살펴보고 실시간 화상회의 등의 기존 원격교육 플랫폼의 단점을 보완할 수 있는 방안에 대해서 살펴봄
- 둘째, 실제 대학교육 현장 에서 메타버스 플랫폼(이프랜드 앱)을 활용하여 수업을 진행하고 학생들의 경험과 기술에 대한 인식을 사전 설문조사로 분석해 메타버스 교육의 장단점을 파악함

#### ◆ 본 연구에서는 새로운 교육공간의 일환으로서 메타버스의 장점을 살펴보고 교육적 가능성과 활용도에 관해서 조사함

- 이를 위해 대학 전공 수업에서 SNS 기반형의 메타버스 플랫폼 중 하나인 이프랜드(ifland)를 활용하여 수업을 진행하였고 32명 학생들의 경험과 기술에 대한 인식과 만족도를 사전 설문조사로 분석하였음

#### ◆ 연구방법은 메타버스가 원격교육의 플랫폼으로 학생들에게 어떠한 도움이 되는지와 한계점이 있는지를 조사하기 위해 실제 대학수업에 적용하여 조사함

#### ◆ 연구대상은 전라북도의 한 인문대학 영어 전공 1학년 학생들을 대상으로 2021년 2학기 진행된 '인문학기초 II' 과목이며 전체 수강생은 34명으로, 수업 구조는 한 주에 1차시 동영상(1.5시간)과 2차시 실시간(1.5시간)의 메타버스 플랫폼(이프랜드)을 활용한 원격수업으로 진행되었음

#### ◆ 실제 연구 결과 보고에 앞서 본 조사는 사전(preliminary) 설문조사로 모수가 적어 그 결과값을 일반화하기 어렵다는 점과 단순 빈도 분석에 국한되어 있다는 점, 다른 메타버스 플랫폼 또는 다른 수업형태의 경험과 직접 비교가 어려웠다는 점 등에서 여러 가지 한계점을 가지고 있음을 미리 밝혀둠

- 하지만 그럼에도 불구하고 메타버스 상에서 수업을 받은 대학생들의 실제 인식을 조사한 초기 연구가 드물다는 점, 또한 메타버스를 활용한 대학 원격교육의 기초 조사를 통해 발전 방향에 대한 가능성을 발견한다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있음

#### ◆ 연구결과 34명의 참가자 중 2명의 결측값을 제외한 32명의 응답 을 요약하여 제시하면 다음과 같음

- 첫째, 대부분의 학생들은 메타버스 수업 경험에 전반적으로 만족을 하는 것으로 나타났고 특히 새로운 플랫폼에 대한 흥미와 재미도, 아바타를 통한 3D 기반의 의사소통과 상호작용에 높은 만족감을 드러냈음
- 둘째, 현재까지는 다른 실시간 화상강의 플랫폼처럼 화면공유가 안 되는 점, PC버전이 없고 모바일에서만 구현이 되는 점 등의 기술적인 한계점도 발견되었음
- 셋째, 이러한 단점에도 불구하고 대다수의 학생들은 실시간 화상강의와 메타버스 수업 중 메타버스 수업을 듣는 것을 더 선호한다고 응답하였음

#### ◆ 본 연구는 이와 같은 연구결과를 토대로 메타버스 플랫폼을 활용하여 원격 수업을 제공할 경우 어떠한 교육적 효과를 기대할 수 있는지에 대한 가능성을 제안함

#### 4 COVID-19에 따른 대학 온라인 수업에 대한 교수자와 학습자의 인식 및 경험 분석

※ 김지원, 박영신, 김경이, 양길석(2021). 성신여자대학교 교육문제연구소, 교육연구, 80, pp.33-58.

- ◆ 본 연구는 COVID-19로 인한 2020학년도 1학기 대학의 전면 온라인 수업실시에 따른 교수자와 학습자의 인식 및 경험을 탐색하여 공통점과 차이점을 분석하고 이를 바탕으로 대학이 포스트 코로나 이후까지 이어질 새로운 교육과정을 준비하는 데 기여하고자 실시되었음
- ◆ 연구방법은 2020학년도 1학기가 종료된 직후 C대학교 학부 재학생과 교원 및 강사를 대상으로 2020-1학기 전면 온라인 교수·학습 경험에 대한 인식과 요구에 대한 자료를 수집하기 위해 온라인 설문조사를 실시하였으며, 교수자 123명과 학생 2,031명이 설문에 응하였음
  - 조사 분석 결과, 전반적으로 교수와 학생은 온라인 수업이 가진 긍정적인 측면들에 대해서는 유사한 인식 경험을 하는 것으로 나타난 반면, 부정적 측면에 대해서는 학생보다는 교수가 더 크게 인식하고 경험한 것으로 나타났음
- ◆ 본 연구를 통해 COVID-19로 인한 대학 사상 초유의 전면 온라인 수업에 대한 교수와 학생 당사자들의 인식과 경험의 차이에 대해 탐색하였으며, 학생들은 수업에 대한 불만족과는 별개로 온라인 수업의 부정적 측면들을 극복하며 빠르게 적응해 가는 반면, 교수자들은 수업 제작과 수업 운영에 대해 긍정적 측면보다는 부정적 측면들로 고군분투하고 있을 가능성이 시사되었음
- ◆ 본 연구를 통해 온라인 교육 지원 방안을 강구할 때 고려되어야 할 점들과 후속 연구 과제로 도출된 것은 다음과 같음
  - 첫째, 비대면 온라인 콘텐츠를 활용한 수업 운영에서 교수자와 학습자의 상호작용을 확보하는 문제
  - 둘째, 학습자 간의 협력 학습 기회가 제한되는 상황을 어떻게 극복할 것인가의 문제
  - 셋째, 강의자료 구성과 제시 방식에 대한 새로운 접근 필요
  - 넷째, 교수자와 학습자 상호이해를 촉진하는 의사소통 방식에 관한 후속 연구가 필요
  - 다섯째, 비대면 수업에서의 1차시 수업 시간에 관한 연구가 필요
  - 여섯째, 수업 방식을 누가 결정할 것인지에 관한 논의도 필요
- ◆ 다만, 본 연구는 특정 대학의 온라인 수업에 국한하여 진행되었으며 빈도분석을 활용한 탐색적 연구라는 점이 한계로 나타남
- ◆ 따라서 COVID-19 종식 이후 대학에서의 온라인 수업의 지속적인 활용을 위해서는 이러한 본 연구의 한계점을 보완하여 대학 수와 기간을보다 넓게 선정하고 각 선택지에 대한 개인의 인식 및 경험의 강도를 확인할 수 있도록 리커트 척도를 활용하여 연구를 진행하는 것이 의미 있을 것으로 보임

**5 코로나 19 이후 교양 교육 방향 탐색**

※ 윤옥한(2020). 한국교양교육학회, 교양교육연구, 14(4), pp.25-34.

- ◆ 본 연구는 코로나 이후 교양 교육의 방향에 대하여 다음과 같은 3D(Discover to new value chain, Digital literacy, Diverse of educational method) 교육을 제안함
  - 첫째, 새로운 가치사슬에 대한 교육: 교양 교육이란 올바른 세계관과 건전한 가치관을 바탕으로 세계화된 새로운 정보사회에서 비판적 창의적 사고와 원활하고 개방적인 의사소통을 통해 공동체적 문화적 삶을 자율적으로 주도할 수 있는 주체적인 지도자로서 자질을 함양하기 위한 것으로서 학문 계열을 넘어서서 모든 학생에게 동질적인 내용을 교수하는 교육이며, 그 동질적인 내용을 위하여 새로운 가치사슬에 대한 교육이 필요함
  - 둘째, 디지털 리터러시 교육: 디지털 시대에 필수적으로 요구되는 정보 이해 및 표현 능력으로 디지털 기기를 활용하여 원하는 작업을 실행하고 필요한 정보를 얻을 수 있는 지식과 능력인 디지털 리터러시 교육이 필요함
  - 셋째, 다양한 교육 방법 활용: 온라인 강의는 효과성, 효율성, 매력성 측면에서 대부분 만족하게하기 어려우므로, 한 학기 수업에서 그 과목에서 다루고자하는 지식, 기능, 태도의 변화를 위해서는 다양한 교육 방법 활용이 필요함
- ◆ 본 연구는 코로나로 인한 19 엄청난 사회 변화의 갈림길에 선 교양 교육에 커다란 시사점을 제공하기 위하여 세 가지 관점에서 교양 교육의 방향을 탐색하고 대안을 제시하였다는데 의의가 있음

## 04

# 대학원격교육지원센터 사업 6월 업무추진 주요 현황



## 중앙 대학원격교육지원센터 6월 업무추진 주요 현황

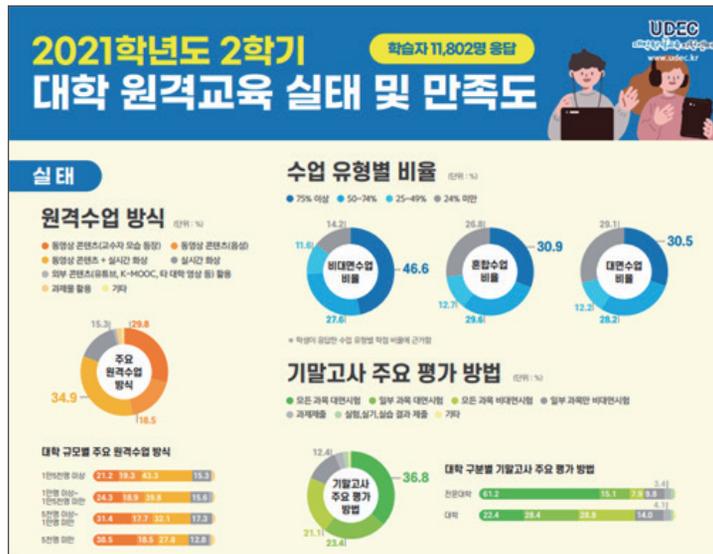
- ◆ 21학년도 2학기 대학 원격교육 실태 및 만족도 조사 중간보고(6. 1.)
- ◆ 3차년도 대학원격교육지원센터 1차 사업 예산 교부 완료(6. 9.)
- ◆ 대학 원격교육 실태 및 만족도 조사 연구 과제 협의회(6.17)
- ◆ 대학원격교육지원센터 운영 사업-타 유사 사업 간 연계 방안 업무 협의(6.17)
- ◆ 제12회 대학원격교육지원센터 운영 사업관리위원회 개최(6. 22.)
- ◆ 권역 대학원격교육지원센터 2차년도 사업성과 평가 결과 예비통보 및 이의신청 안내(6. 21. ~ 7. 4.)

### 1 제12회 대학원격교육지원센터 운영 사업관리위원회 개최

- ◆ 한국교육학술정보원은 중앙 대학원격교육지원센터로, 사업과 관련한 주요 내용 심의 및 자문 등을 통해 사업 성과 제고 및 타당성 확보를 위한 사업 협의체로 해당 분야 전문가(9인) 및 당연직 위원(2인)으로 사업관리 위원회를 구성하여 운영하고 있음
- ◆ 제12회 대학원격교육지원센터 운영 사업관리위원회를 통해 1) 제11회 사업관리위원회 결과 및 사업 추진 현황 보고, 2) 2차년도 권역센터 사업 성과평가 결과 심의, 3) 대학 원격교육 우수사례 공모전 및 콘퍼런스 개최 계획 자문을 추진함
- ◆ 사업관리위원회 심의 및 자문 결과는 권역센터 성과평가 예비 통보, 공모전 및 콘퍼런스 개최 시 참고 자료로 활용될 예정임

## 2 21학년도 2학기 대학 원격교육 실태 및 만족도 조사 중간보고

- ◆ 교육부와 한국교육학술정보원은 원격교육에 대한 인식, 활용, 경험, 만족도, 대학원격교육지원센터 설치·운영 사업 인식 등의 조사를 실시함
  - 조사목적: 대학 원격교육 운영 현황 파악 및 대학 원격교육 지원 방안 수립을 위한 기초자료 마련
  - 조사대상: 전국대학 학생(학부생), 교수자, 원격교육 담당자
  - 조사기간: 2022년 4월 20일(수) ~ 5월 10일(화), (21일간)
  - 조사방법: 인터넷 URL을 활용한 온라인 설문 조사
- ◆ 조사는 학습자 11,802명, 교수자 2,212명, 대학 134개교를 대상으로 진행했으며, 결과는 다음과 같음
  - 학습자들은 21년 2학기 원격수업 만족도를 4.03(21학년 1학기 대비 0.29 증가), 원격수업의 효과성은 4.12, 유용성은 3.98로 응답함
  - 교수자들은 원격수업 형태로 실시간 화상수업(63.9%)을 가장 높은 비율로 운영했으며, 운영경험에서 중요 사항으로는 '교수님 혹은 다른 수강생과의 상호작용'을 언급함
  - 대학은 원격교육 담당부서로 '원격교육지원센터'를 담당 부서로 지정하고, 권역대학교육지원센터의 지원 요구 사항 및 기대 역할로 '공유활용', '교육', '공동개발' 등을 답변함



출처: 한국교육학술정보원(KERIS)

### 3 권역 대학원격교육지원센터 2차년도 사업성과 평가 결과 예비통보 및 이의 신청 접수

- ◆ 대한원격교육지원센터 설치·운영 사업의 성공적 수행 및 성과 제고를 위한 권역 대학원격교육지원센터 2차년도 사업성과를 평가함
- ◆ 2차년도 권역 대학원격교육지원센터 사업 성과평가 결과를 예비통보하고 결과에 대한 이의 신청 접수를 추진함
  - 평가대상: 전국 10개 권역 대학원격교육지원센터
  - 평가기간: 2022년 5월 10일(화) ~ 5월 11일(수)
  - 평가방법: 2차년도 사업 추진 결과보고서 기반 서면 및 질의평가
- ◆ 이의가 접수될 시 사업관리위원회의 재심의를 거쳐 처리 방안을 논의할 예정이며, 심의 결과에 따라 2차년도 사업성과 평가 결과 최종 통보 및 3차년도 권역별 예산 확정 안내를 추진할 예정임

## 권역별 대학원격교육지원센터 6월 업무추진 주요 현황

### 1 제주 권역 대학원격교육센터 VR, PBL 강의실 개소식 개최

- ◆ 제주 권역 대학원격교육지원센터는 6월 7일(화) 제주대 원격교육센터에서 '실감미디어 VR(가상현실), AR(증강현실) 첨단 강의실'의 개소식을 개최함
- ◆ 첨단 강의실은 4차 산업혁명 시대 창의미래 인재를 양성하고 메타버스 산업을 선도하기 위해 구축했으며, 이곳에서 VR 콘텐츠 관련 과목 수업 운영 및 VR 콘텐츠 제작 학생 동아리 활동 지원, 도내 중등학교 진로체험 등을 진행할 예정임
- ◆ 제주대는 원격교육 인프라를 활용해 1교수 1과목 이상 하이브리드 수업이 진행되도록 계획하며, "혁신적이고 창의적인 교수법을 개발하고 자기주도적인 학습이 내실 있게 정착될 수 있도록 최선을 다하겠다"고 포부를 밝힘



출처: <https://url.kr/9hjsvt>

## 2 광주전남권역 대학원격교육지원센터 '원격수업 콘텐츠 질 관리 사업' 운영

- ◆ 광주전남권역 대학원격교육지원센터에서는 권역 내 대학 콘텐츠의 질 제고를 위하여 콘텐츠 질 관리 사업을 추진함
  - 신청기간: 2022년 6월 13일(월) ~ 2023년 1월 31일(화)
  - 신청대상: 광주전남지역 대학 교수 및 강사
  - 신청방법: 권역센터 통합 누리집(www.gjudec.com) 품질관리시스템에서 신청 및 진행
  - 추진절차: 신청→콘텐츠 영상 검토→피드백 결과 발송→피드백 결과 확인
  - 추진내용

단계	영역	내용
설계	학습내용	학습내용의 타당성 및 정확성, 구체성, 학습 수준, 분량, 성별·종교·지역에 따른 윤리적 문제 여부
	교수설계	학습목표의 수행동사를 사용한 구체적 제시 여부 및 학습목표를 고려한 교수학습전략 제시 여부, 동기유발 요소 유무
개발	동영상	영상의 길이, 재생상태, 텍스트 오버레이 제공 여부, 학습주제 명시 여부
	기타자료	텍스트 및 이미지 자료의 오류 검증
	웹 접근성	웹 접근성 지침 적용 여부
	저작권	저작권 출처 표기 및 저작권 침해 소지 검증



출처: 광주전남권역 대학원격교육지원센터

**3 충북권역 대학원격교육지원센터, 지역의 원격교육 인프라 확충 노력**

- ◆ 충북권역 대학원격교육지원센터는 대학원격교육 경쟁력 강화 및 상향 균등화 실현을 위해 기존의 인프라 가용 자원과 조화를 이룰 수 있도록 강의실 구축 지원 방향을 설정하고, 충북대, 가톨릭꽃동네대, 강동대, 대원대에 스마트 강의실을 구축했다고 6월 13일(월) 밝힘
- ◆ 이번 스마트 강의실 구축 지원은 회원교 간 공동 활용 제고 방안을 모색하기 위해 인프라 활용계획의 적정성을 최우선적으로 고려하고, 설치장소의 적절성, 권역 공동 활용을 위한 접근성, 권역센터 사업 참여도를 반영해 대형 디스플레이, 강의녹화시스템, PTZ(추적) 카메라, 오디오 시스템, 높낮이 조절 책상, 타블렛, 전자칠판 등의 기자재 설치를 지원함
- ◆ 지금까지 총 12개의 스튜디오(종합2, 소형6, 강의실4)를 9개의 대학에 신규 구축했으며, 작년 12월 학사지원과로부터 소형 스튜디오(4식)를 자산 이관 받아 권역 공동 활용 인프라로 사용하고 있으며, 홈페이지(www.cb.udeckr)의 '스튜디오 예약' 페이지에서 예약 후 사용이 가능함



출처 : <https://url.kr/e4tyow>

#### 4 수도권 대학원격교육센터 한양대, 인천재능대·한국관광대와 '협업형 코딩 실습교육' 업무협약

- ◆ 한양대는 서울캠퍼스에서 인천재능대·한국관광대와 협업형 코딩 실습교육의 공동협력을 위한 업무협약을 6월 27일(월) 체결함
- ◆ 인천재능대·한국관광대 학생들은 협약을 통해 9월 학기부터 한양대가 개발한 하이라이브(HY-LIVE) 플랫폼을 통해 공간제약 없이 각 대학 융합 강의실에서 실시간 코딩 교육을 제공 받게 됨
- ◆ 한양대는 급변하는 교육환경 속에서 개별대학이 대응하기 힘든 교육방법의 혁신 문제를 해결하고자 전국 대학을 대상으로 'HY-LIVE 컨소시엄'을 구성하게 됐으며 향후 지속가능한 공유교육 발전을 위해 대학 간 교육자원을 공유하고 확산할 것이라고 밝힘
- ◆ 한양대는 HY-LIVE 교육을 통해 얻은 노하우를 바탕으로 더 많은 국내 대학과 관련 컨소시엄을 확대하고, 대학 간 교육 콘텐츠 공유를 확산할 예정이라고 밝힘



출처: <https://url.kr/t8m4pb>

발행호 : Vol. 10.

발행일 : 2022. 7. 28.

발행기관 : 한국교육학술정보원 대학원격교육부

이메일 : [udec@riss.kr](mailto:udec@riss.kr)

홈페이지 : [www.udec.kr](http://www.udec.kr)

