

원격교육과 이러닝 강의 계획서(2019, 봄학기)

강의시간: 수 2, 3, 4 교시, 강의실: 11 동 311 호

담당교수: 임철일 (11 동 406 호, 880-7639, 010 -9995 7639)

E-mail: chlim@snu.ac.kr <http://iled.snu.ac.kr>

교과목의 개요 및 목표

본 강좌는 원격교육과 이러닝 설계와 관련된 주요 이론과 모형을 검토하면서, 실제 설계 활동을 통하여 해당 이론과 모형의 가능성과 한계를 비판적으로 확인하려는 데 목적이 있다. 원격교육의 연장선에서 MOOC, Micro Learning 등 다양한 교육 형태가 이러닝의 모습을 보여주고 있다. 또한, 구성주의, 학습과학 등 학습 현상에 대한 대안적 규명과 고차적 사고에 대한 교수 이론과 모형에 대한 발전이 이루어지고 있다. 본 강좌는 원격교육과 이러닝 관련 실제와 이론의 다양한 변화를 비판적으로 이해하면서 학습과 교육을 가능하게 하는 학습 환경의 설계 역량 획득을 목표로 한다.

본 강좌는 교육공학 석사 과정 중급의 한 강좌로 제공된다. 따라서 본 강좌를 수강하기 위해서는 **교육공학의 기초**, **교수체제설계** 강좌에서 교수설계 모형에 대한 강좌를 선수 수강하여야 하며, **컴퓨터매개학습** 강좌를 통하여 이러닝 프로그램을 개발하거나 학습한 경험을 사전에 가지는 것이 필요하다. 만약에 이런 부분에 대한 사전 학습과 경험이 없다면 수강생 스스로 별도의 노력을 투자하여야 한다.

본 강좌에서 다루는 주제는 원격교육의 이론, 설계 및 개발 전략, 운영 및 평가 전략을 시작으로 하여, 이러닝 설계를 위한 네 가지의 주요 이론과 모형을 포함한다. 상호작용 및 인터페이스 설계 전략, 학습 활동 설계, 자기조절학습 지원 환경 설계, 창의적 문제 해결을 위한 환경 설계가 여기에 속한다.

주교재

임철일 (2011). 원격교육과 사이버교육 활용의 이해. 파주: 교육과학사.

임철일 (2012). 교수설계이론. 파주: 교육과학사.

Clark, R. & Mayer, R. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction* (4th ed). San Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

Simonson, M., Smaldinon, S., Albright, M., & Zvacek, S. (2015). *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education* (6th ed.). Information Age Publishing, Inc.

Vai, M. & Sosuski, K. (2016). *Essentials of Online Course Design: A Standards-Based Guide*(2nd ed). New York, NY: Routledge.

관련 논문은 아래 별도로 제시.

강좌의 진행방법

본 강좌는 크게 두 가지 단계로 진행된다. 첫째 단계는 원격교육과 이러닝의 기초적인 지식과 쟁점을 세미나 형태로 다루게 된다. 수강생은 사전에 해당 자료를 읽고 교수에 의하여 진행되는 강의와 수강생끼리 진행되는 팀별 활동 및 전체 세미나에 적극적으로 참여하여야 한다.

둘째, 강의 후반 이후 이러닝 관련 이론과 모형을 적용하여 네 가지의 미니 설계 과제를 수행하고 온오프 라인을 통하여 검토하고 논의하는 과정을 거친다. 3-4 명의 팀을 결성하여 해당 이론과 모형의 특성을 최대한 반영하는 설계 내역서(design document)를 개발하게 된다. (미니 과제의 구체적인 구성 방식은 추후 공지한다. 예시 제시 예정)

전체 강좌 진행에 있어서 수강생들은 서울대학교 eTL 에 접속하여 팀별 활동, 개별 과제 등록, 필요시 진행되는 온라인 토의에 참여하여야 하며, 개별적으로 eTL 의 블로그(Blog) 를 운영하면서 매주 다루는 강의 주제 및 교육공학적 해석이 요구되는 사태에 대한 성찰 노트 혹은 전문적인 의견을 올려야 한다.

평가 및 과제 안내

평가

주별 성찰 노트 작성 및 블로그 운영: 13 회 (10%)
팀별 미니 설계 과제물 (15% * 4 = 60%)
팀별 미니 설계 과제 토의 주도 및 참여 (10%)
주제 강의 및 세미나 참여(20%)

점수

A+ : 과제물의 내용과 형식이 매우 우수함.
A : 과제물의 내용과 형식이 우수함
A- : 과제물의 내용과 형식이 평균적인 기대 수준임.
B+ : 과제물의 내용과 형식이 기대에 약간 미치지 못함.
B 이하: 과제물의 내용과 형식이 수정을 요구함.

과제 안내

- 주별 성찰 노트 작성: 블로그 활용

수강생들은 eTL 에 블로그(Blog)를 개설하여 매 주 강의 주제에 대한 자신의 의견을 올리게 된다. (A4 1 - 2 장 분량)

블로그 글은 학술적 기준을 준수한다. 글을 올리기 전에 반드시 제 3 자 검토(proof reading)를 거친 후 검토자 표기를 한 후 올린다. 참고문헌은 반드시 APA 혹은 교육공학연구지의 형식을 준수한다. (미준수시 감점)

- 팀별 미니 설계 과제

수강생들은 3-4 명의 팀을 구성하여 4 개의 이러닝 관련 설계 이론과 모형을 반영하는 미니 설계 과제를 수행한다.

- 해당 설계 이론과 모형을 반영할 수 있는 주제 및 상황을 선정하여
- 설계 청사진(design blueprint)을 개발한다. 설계 청사진은 본격적인 설계를 들어가기 전에 해당 상황과 주제, 학습자에 대한 분석을 토대로
- 설계의 기본적인 형태(시작, 진행, 지원 방식, 기본 구조, 등)를 문서 형태로 제시하며, 필요시 그래픽 형태로 제시할 수 있다.
- 설계 청사진의 질적 수준은 이론에 대한 이해가 어떻게 실제 설계에 반영되었는가에 의하여 결정된다.
- 분량은 대체로 A4 10 장 이내

- 팀별 미니 과제 토의

수강생들은 다른 팀의 미니 설계 과제물 대한 비판적 질문을 하게 되며, 자신의 과제물에 대한 질문에 대하여 답변을 하고 정당화할 수 있어야 한다. 온라인 및 오프라인을 통하여 이루어진다.

- 주제 강의 및 세미나 참여

수강생들은 주별 독서 자료를 사전에 읽고, 강사에 의한 강의시 제기되는 질문과 그룹별

활동 및 전체 토론의 세미나 방식에 온오프라인 형태로 적극적으로 참여하여야 한다. 참여 수준에 따른 개별 평가가 이루어진다.

세부 일정

일시	강의 및 토의 내용	과 제 (읽기 자료)
1(3월 6일)	강의 안내	
2	원격교육 이론적 기초	임철일(2011) 1, 2, 3 장 Simonson et al., (2015) Chapter 1 & 2 Friesen, N. & Kuskis, A. (2013).
3	원격교육의 개발: 기술, 설계 과정	임철일 (2011) 4, 5,7 Simonson et al., (2015) Chapter 4, 5 Jones, T. S., & Richey, R. C. (2000). 임철일 외 (2005) - 성찰노트 (전주 주제에 대한 것; 이후 동일)
4	원격교육의 운영과 평가	임철일 (2011) 8,9 장 임철일, 연은경, 김선희 (2011) 외 관련 논문 Lim (2011) Simonson et al., (2015) Chapter 6, 7, 9
5	이러닝 설계론 기초: 학습이론, 교수설계이론과 이러닝	임철일 (2012) 1, 2 장 임철일 (2011). 6 장 Clark & Mayer (2016) 1 & 2
6	이러닝 설계 전략	추가 논문 Clark & Mayer (2016) 3, 4, 5, 6 장
7	상호작용/인터페이스와 이러닝 설계	임철일(2012) 10, 11 장 Clark & Mayer (2016) 7, 8, 9, 10 장
8	개발, 논의	설계 청사진 (design blueprint) 온오프 토의
9	학습 설계와 이러닝 설계	임철일 외 2 인 (2010) 임철일 외 4 인 (2017) Jonassen & Roher Murphy(1999)
10	개발, 논의	설계 청사진 (design blueprint) 온오프 토의
11	자기조절학습과 이러닝 설계	임철일 (2005) 임철일 외 2 인 (2015) Ley, K., & Young, D. B. (2001).

		Park & Lim (2018) Whipp, J. L., & Chiarelli, S. (2004).
12	개발, 논의	설계 청사진 (design blueprint) 온오프 토의
13	창의적 문제해결과 이러닝 설계	임철일, 홍미영, 박태정(2011) 이상수, 이유나 (2007) 임철일 외 6인 (2016) Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval, K. B. (2000) Yunus Emre(2017)(석사 논문)
14	개발, 논의	설계 청사진 (design blueprint) 온오프 토의
15	종합 정리/종강	

관련 논문, 저서, 자료

나일주, 정현미(2001). 웹기반 가상교육 프로그램 설계를 위한 활동 모형 개발. *교육공학연구*, 17(2), 27-52.

이상수, 이유나(2007). 창의적 문제해결을 위한 블렌디드 수업 모형 개발. *교육공학연구*, 23(2), 135-159.

임철일 (1999). 상호작용적 웹 기반 설계를 위한 종합적 모형의 탐색. *교육공학연구*, 15(1), 3-24.

임철일, 조영환, 장선영, 하미리 (2005) 사용자중심설계 모형에 관한 개발 연구: 웹 기반 문제 중심학습을 중심으로. *교육학연구*, 43(3), 231-261

임철일, 김선영, 홍성연(2010). 이러닝 상황에서 'IMS Learning Design'의 의의와 가능성에 관한 탐색적 연구. *교육정보미디어연구*, 16(4), 601-629

임철일, 한형종, 정다운, Yunus Emre Ozturk, 홍정현. (2017). 학습 설계를 지원하는 이러닝 플랫폼 프로토타입 탐색 연구. *교육공학연구*, 33(4). 799-837.

임철일, 박태정, 박정은(2015). 자기조절학습을 위한 감성조절 지원 이러닝 인터페이스 설계전략 개발. *교육정보미디어연구*, 21(3), 389-421.

임철일, 김종원, 홍미영, 서승일, 이찬미, 유성근, 김영수, 박정애(2016). 공학교육에서 창의성 향상을 위한 스마트 지원 시스템 적용과 효과에 관한 연구. *공학교육연구*, 19(2), 34-44

임철일, 연은경, 김선희(2011). 구조화된 토론 안내의 제시가 온라인 토론 글에 미치는 영향. *교육정보미디어연구*, 17(3), 283-308.

임철일, 홍미영, 박태정(2011). '창의적 문제해결(CPS)'모형을 활용한 온라인 기반의 대학 수업 모형 개발 및 효과에 관한 연구. *교육정보미디어연구*, 17(3), 399-422.

- Friesen, N. & Kuskis, A. (2013). Modes of interaction. In M. Moore (Ed.), *Handbook of distance education (3rd ed)*. New York, NY: Routledge.
- Clark, R. & Mayer, R. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction (4th ed)*. San Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Jonassen, D. H. & Roher-Murphy, L. (1999). Activity theory as a framework for designing constructivist learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 47(1), 61-79.
- Jones, T. S., & Richey, R. C. (2000). Rapid prototyping methodology in action: A developmental study. *Educational Technology Research and Development*, 48(2), 63-80.
- Ley, K., & Young, D. B. (2001). Instructional principles for self-regulation. *Educational Technology Research and Development*, 49(2), 93-105.
- Lim, Cheolil (2011). Quality assurance for e-learning in the South Korean corporate sector. In Insung Jung & Colin Latchen(Eds.). *Quality Assurance and Accreditation in Distance Education and e-Learning Models*, Policies and Research. Routledge.
- Park, T., Lim, C.(2018). Design principles for improving emotional affordances in an online learning environment. *Asia Pacific Education Review*. DOI 10.1007/s12564-018-9560-7(Online First).
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval, K. B. (2000). *Creative Problem Solving: An Introduction* (3rd Ed.). Waco, TX: Prufrock Press.
- Vai, M. & Sosuski, K. (2016). *Essentials of Online Course Design: A Standards-Based Guide*(2nd ed). New York, NY: Routledge.
- Whipp, J. L., & Chiarelli, S. (2004). Self-regulation in a Web-Based Course: A Case Study. *Educational Technology Research and Development*, 52(4), 5-22.
- Yunus Emre (2017) Development of a Model for Simple Educational Mobile Applications: A Case Study of Evaluation Matri. 서울대학교 석사학위 논문.