

포스트 코로나 시대, 대학 글쓰기 교육을 위한 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’ 활용 연구

- 경주 소재 D대학의 교과/비교과 운영 사례를 중심으로 -

손미란*

|| 차례 ||

- I. 서론
- II. 멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템의 필요성
- III. <글쓰기> 교과 연계 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’의 활용
- IV. <글쓰기> 비교과 연계 멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’의 활용
- V. 결론

【국문초록】

코로나19 이후 2020년 대학가는 비대면으로 거의 모든 수업이 진행되었다고 해도 과언이 아니다. 그리고 교양 글쓰기 또한 비대면으로 진행됨에 따라 비대면 교육에 대한 연구 결과도 짧은 시간 동안 쏟아져 나왔다. 지금 우리에게 필요한 것은 코로나19 이후, 포스트 코로나에 대응하면서 다양한 플랫폼을 활용한 교육 방법을 개발하는 것이다.

코로나19 이후의 글쓰기 교육은 디지털 리터러시를 활용한 방법으로 발전되어야 한다. 이때 본고가 제시하는 방법은 반응형 웹을 기반으로 다양한 디바이스에 최적화된 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’을 활용한 글쓰기 교육

* 동국대학교(경주) 파라미터칼리지 의사소통교육부 전임연구원

이다. 모바일 환경이 일상이 된 지금에 PC 기반 온라인 클리닉의 유용성이 떨어진 건 분명한 사실이다. 그러므로 다양한 디바이스 환경에 최적화된 시스템을 적용한 클리닉을 개발하고 수업 내에 활용하는 교수법에 대한 고민은 꼭 필요하다.

코로나19 이후의 글쓰기 교육의 방향을 고민하면서 코로나로 인해 급격히 빨라진 온라인 기반 교육 환경을 강의실 안으로는 어떻게 끌어올 것인가. 여기에 대한 하나의 방안으로 본고는 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’을 활용한 글쓰기 교육 방법을 제시했다. 그리고 실시간 화상 강의로 진행된 교과와 동영상 기반 온라인 강의로 진행된 비교과의 사례를 살펴봄으로써 그 유용성을 확인하였다.

주제어 : 멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템, 글쓰기 온라인 클리닉, 실시간 화상 강의, 동영상 기반 온라인 강의, 언택트 대학 글쓰기 교육, 글쓰기 비교과 프로그램, 포스트 코로나시대의 교육

1. 서론

예기치 못한 코로나19는 현장 교육을 대체할 온라인 교육의 실효성과 그 효용성에 대해 고민하게 했다. 대다수의 대학들은 비대면 강의를 실시했는데 그 방법은 과제 기반, 동영상 기반부터 실시간 강의(화상 강의)까지 다양하다. 비대면으로 강의를 열어야 했던 2020학년도 1학기 초반에는 비대면 강의가 장기화 될 줄은 예상할 수 없었으므로 과제 기반도 다수 활용되었으나 비대면 강의가 장기화 되면서 온라인 강의 방식은 동영상 기반과 실시간 기반 강의 중에서 선택하게 되는 현상을 보였다.

문제는 실습 교육을 주로 활용하게 되는 글쓰기 강좌를 온라인 강의

로 충분히 운용할 수 있을까 하는 점이다. 유래 없는 언택트 시대, 비대면으로 진행되는 온라인 수업으로 글쓰기 수업은 얼마만큼 효과적으로 진행될 수 있을까.

코로나19 이후 2020년 대학가는 비대면으로 모든 수업이 진행되었다고 해도 과언이 아니다. 그리고 교양 글쓰기 또한 비대면으로 진행됨에 따라 비대면 교육¹⁾에 대한 연구 결과도 쏟아져 나왔다.²⁾ 하지만 짧은 시간에 갑자기 쏟아져 나온 선행연구들은 어쩔 수 없이 수업의 진행 방

1) 비대면(Untact) 교육은 대면으로 이뤄지는 교실대면교육의 반대 개념으로, 포괄적인 의미로는 온라인을 기반으로 한 원격교육(Distance Education)을 의미한다. 본고에서 비대면 교육이란 용어를 쓰는 것은 코로나19 이후 초래하게 된 교육의 상황을 강조하기 위함이다. 온라인을 통한 연결을 강조하면서 온택트(Ontact)라고도 불리는 비대면 교육은 코로나19 이후를 대응하기 위해 더 중요한 요소가 되었으므로 시일성을 강조하기 위해서라도 필요하다.

2) 2020년도에 집중적으로 나온 선행연구들의 대다수는 각 대학의 글쓰기 수업 사례에 집중되어 있다. 다음은 대표적인 사례들이다. 이다은, 「비대면 시대 대학 온라인 강의 개발 사례 연구 - 교양 글쓰기 교과를 중심으로」, 『문화와 융합』 제42권 10호, 통권 74집, 한국문화융합학회, 2020./김미영, 「코로나19로 인한 대학 글쓰기 강좌의 원격화상수업화에 따른 문제점과 대응책-2020학년도 1학기 홍익대 <논리적 사고와 글쓰기> 강좌의 사례를 중심으로」, 『인문과학』 제120집, 연세대학교 인문학연구원, 2020./정창권 · 윤종선, 「온라인 실시간 강의의 운영 사례와 교육 효과: 고려대학교 <글쓰기1> 과목을 중심으로」, 『한국융합인문학』 제8권 제3호, 한국융합인문학회, 2020./김남미, 「실시간 원격강의 환경에서의 대학글쓰기 교육」, 『사고와 표현』 13, 한국사고와표현학회, 2020./박해랑, 「비대면 온라인 글쓰기 수업 사례 연구-서원대학교 <사고와표현1>을 중심으로」, 『리터러시연구』11(5), 한국리터러시학회, 2020./박호관 · 전용숙, 「D대학 설득적 글쓰기 첨삭지도와 ZOOM 활용 방안 모색」, 『우리말글』85, 우리말글학회, 2020.

온라인 수업이 급작스럽게 시작되면서 2020년도에 나온 대다수의 연구는 각 대학에서 어떤 방식으로 온라인 수업을 진행하고 있는지를 보고하는 차원에 머물러 있는 게 사실이다. 그러므로 본고에서 멀티디바이스를 기반으로 한 글쓰기 교육 시스템을 활용한 교육 방안은 온라인 수업에서만 아니라 코로나19 이후의 교육 방안을 제시할 수도 있다는 점에서 의미가 크다.

식을 사례로 제시하는 차원에 그치는 경우가 많다.

그러므로 지금 우리에게 필요한 것은 코로나19 이후, 포스트 코로나에 대응하면서 다양한 플랫폼을 활용한 교육 방법을 개발하는 것이다. 코로나19로 갑자기 진행하게 된 온라인 교육, 코로나가 종식된다고 해도 변화의 바람이 부는 교육계는 포스트 코로나를 고려한 교육 방법을 고민해야만 한다. 2020년 이후, 대면 수업과 비대면 수업은 이제 상호작용의 관계에서 고려되어야 하는 것이다.

사실 온라인을 활용한 교육 방법은 코로나19 이전부터 진행되고 점차적으로 발전해오고 있었다. 온라인으로 선행수업을 하는 플립드러닝(flipped learning)이 그 대표적인 예이다. 실습을 위주로 진행되는 학습자 중심의 글쓰기 교육 방식의 특성에 맞게 플립드러닝을 활용해 수업을 진행하는 방식을 채택한 것이라 볼 수 있다.³⁾ 하지만 코로나19로 인해 전면화된 온라인 환경에서 플립드러닝은 온라인 강의를 두 번 수행한다는 한계를 가진다. 더욱이 대면 실습을 염두에 두고 선행학습을 온라인으로 한다는 형식이므로 그 한계는 더욱 클 수밖에 없다.

특히 실습을 동영상 강의로 진행하는 경우, 모든 실습은 과제로 주어질 수밖에 없다. 학습자 개별에게 온전히 자율적으로 주어지는 실습은 과제와 다름없다. 과제 기반으로 실습을 수행한다고 할지라도 원활한 수업 진행을 위해 교수자는 모든 실습(과제)을 빠르게 피드백해주어야 하는 부담을 안게 되는데 일주일 안에 과제 제출, 피드백이 이루어져야 하므로 이러한 방식은 교수자에게도 학습자에게도 어려운 상황이다. 그

3) 경북 경산에 소재하는 D대학의 경우 2016년도부터 플립드러닝을 글쓰기 교과에 넣어 활용하기 시작했으며 Y대학의 경우 2018년도부터 플립드러닝을 글쓰기 교과에서 활용하기 시작했다. 이때 D대학의 경우는 유튜브라는 콘텐츠를 활용함으로써 플립드러닝을 시도했다는 점이 눈에 띄는 부분이다.

러므로 실습 위주의 강의는 실시간 온라인 기반 강의로 진행되는 것이 더 효율적일 수 있다.

인터넷을 기반으로 하는 원격화상수업에서 글쓰기는 동시성과 신속성, 정보 교환의 편리성을 특징으로 하는데⁴⁾ 디지털 리터러시(digital literacy) 세대인 학습자들은 이를 심분 활용할 수 있다. 그러므로 코로나19 이후의 온라인 수업 방식은 디지털 리터러시를 활용한 방법으로 발전되어야 한다. 이때 본고가 제시하는 방법은 멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템(이하 멀티-시스템)⁵⁾을 활용한 글쓰기 교육이다.

물론 지금까지 온라인 클리닉 시스템은 코로나19 이전에도 활용되어 왔으며 지금도 활용되고 있다. 그러나 PC 기반이 대부분이므로 현 교육 상황에 맞게 다양한 디바이스를 고려해야 한다.

현재까지 온라인 클리닉의 활용은 글쓰기 첨삭 자체에 집중되어 왔다. 그러다보니 클리닉은 실습 후, 즉 수업 이후에 활용되거나 혹은 수업 외 글쓰기와 관련한 상담을 위해서 활용되는 경우가 대부분이었다. 물론 첨삭에만 목적을 둘 경우, 지금까지의 PC 기반 방식은 문제 되지 않는다. 하지만 코로나19 이후의 상황을 대비하면서 실습의 원활한 진행과 피드백을 생각한다면 지금까지의 방식은 변화될 필요가 있다.

4) 김운선, 「스마트 시대, 대학 글쓰기 교육의 변화」, 『교양교육연구』 6(3), 2012. pp.275-276

5) '멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템'은 첨삭을 주목적으로 하는 온라인 글쓰기 클리닉 시스템과 근본 목적은 같다. 그러나 '멀티-시스템'은 기존의 온라인 클리닉 시스템이 PC 기반에 머물러 강의실 밖(수업 후)에서만 활용할 수 있었다는 한계를 벗어나 다양한 디바이스에서도 최적의 환경으로 접근할 수 있다는 점에서 변별된다. 즉 멀티디바이스의 핵심은 반응형 웹으로 모든 디바이스를 적용할 수 있다는 점이다. 이러한 기술적 요소는 모바일 환경에 익숙한 학습자들이 좀더 쉽게 시스템에 접근할 수 있게 도와줄 수 있을 뿐만 아니라 강의실 안(수업 중)에서도 쉽게 활용할 수 있도록 해준다.

특히 지금처럼 온라인 수업을 할 수밖에 없는 상황에서는 수업 내의 활동이 (대면의 경우라도 강의실 밖으로까지) 수업 후까지 연장되는 것은 부담스러울 수밖에 없다. 예를 들어, 플립드러닝처럼 선행학습(수업 전)에 클리닉을 활용한 피드백(수업 후)이 활용되는 것은 학습자뿐만 아니라 교수자에게도 큰 부담이다. 가장 큰 문제는 과도한 수업의 연장이 오히려 학습효과에 부정적인 영향을 줄 수도 있다는 것이다.

글쓰기 교육에서 피드백이 첫머리에 놓일 정도로 중요하다는 것은 이론의 여지가 없다. 그런 이유로 시간과 공간의 제약을 넘어 언제든 피드백을 해줄 수 있다는 측면에서 온라인 클리닉은 활성화되었다. 그렇다면 지금 우리가 고민해야 할 것은 온라인 클리닉을 수업 밖(후)에서만 활용할 것이 아니라 수업 안으로 끌고 들어와 현장성을 강화하는 방법에 대한 것이어야 한다. 모바일 환경이 일상이 된 지금에 PC 기반 온라인 클리닉의 유용성이 떨어진 건 분명한 사실이다. 그러므로 다양한 디바이스 환경에 최적화된 시스템을 개발하고 수업 내에 활용하는 교수법에 대한 고민은 꼭 필요하다.

코로나19 이후의 글쓰기 교육의 방향을 고민하면서 코로나로 인해 급격히 빨라진 온라인 기반 교육 환경을 강의실 안으로는 어떻게 끌어올 것인가. 여기에 대한 하나의 방안으로 본고는 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’을 활용한 글쓰기 교육 방법을 제시하고자 한다. 즉 코로나19가 종식되고 강의실로 돌아간 후에도 활용할 수 있는 시스템의 교육 방법을 제시하는 것이 본고의 목적이다.

II. 멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템의 필요성

대학 글쓰기 교육에 온오프라인 글쓰기 교육 시스템이 활용된 것은 꽤 오래된 일이다. 이름은 상이해도 각 대학은 글쓰기 센터에서 운영하는 글쓰기 상담실을 비롯해 온오프라인 형식의 시스템을 운영하고 있는 것으로 판단된다. 하지만 교육 환경의 변화에 따라 글쓰기 교육 시스템의 중심은 점차적으로 오프라인에서 온라인으로 옮겨 가게 되었고 자연스럽게 온라인을 기반으로 한 글쓰기 클리닉 시스템이 수업의 핵심 교육 방법으로 도입되게 된다.

경주에 소재한 D대학의 경우, 교양교육원 글쓰기센터에서 2011년부터 이메일을 통해 오프라인 글쓰기 상담 접수를 받아 시행하는 것으로 글쓰기 상담을 시작했다. 그리고 2012년도부터는 온라인 클리닉 시스템을 개발함으로써 선도적으로 온라인 클리닉 시스템을 교과 및 비교과 수업에서 활용하기 시작했다. 이러한 결과로 클리닉 시스템 운영뿐만 아니라 침식 지도에 대한 체계성까지 갖추게 되었고 그 운영 결과는 온라인 클리닉 시스템을 운영하고자 하는 기관과 연구자들에게 제시되었다.⁶⁾

하지만 4차산업혁명의 시대에 대두된 디지털 미디어 리터러시 교육과 연계된 글쓰기 교육에 있어 지금까지의 PC 기반 온라인 시스템은 더 이상은 활용하기 어렵다. 이에 많은 연구자들은 글쓰기 교육에 활용할 수 있는 디지털 기기 혹은 플랫폼을 모색하기 시작했다.⁷⁾ 하지만 대

6) 지현배, 「온라인 클리닉 시스템을 활용한 침식지도의 전략」, 『교양교육연구』 11(6), 한국교양교육학회, 2017.

_____, 「온오프라인 융합 글쓰기 피드백 시스템의 설계 개념」, 『문화와 융합』 제 39권 6호(통권50집), 한국문화융합학회, 2017.

다수의 방안들은 강의실 밖(수업 외 시간)에서만 활용할 수 있다거나 실시간 피드백 수행 및 교수자와 학습자 간의 쌍방향적 요소를 갖추기 어렵다는 점에서 한계를 가진다.

특히 가장 큰 문제는 학습자들의 시스템 접근과 관련한 불편함에 있다. 모바일에 익숙해진 학습자들이 수업 때 활용한 경우를 제외하고 자발적으로 PC 기반 클리닉 시스템에 접근하는 일은 어려울 수밖에 없다. 수업 내에서 활용하는 경우라 할지라도 접근성이 약한 것은 마찬가지다. 강의실 내에 1인 1 PC를 활용할 수 있는 상황이 아닌 이상 강의실 안으로 시스템을 끌어오는 데 한계는 클 수밖에 없기 때문이다.

바로 이러한 이유로 본고는 스마트폰을 활용한 멀티리터러시-글쓰기 교육을 고민한 바 있었다.⁸⁾ 하지만 스마트폰은 쓰기 단계에서는 활용

7) 대표적인 연구물로 주민재(『디지털 플랫폼을 활용한 대학 글쓰기 교육 방안-블로그를 활용한 교수자 및 동료 피드백 효과 제고와 필자로서의 책임감 형성 가능성을 중심으로』, 『교양교육연구』8(4), 한국교양교육학회, 2014, pp.137~165)와 황명미·이재현(『스마트교육 환경에서의 대학글쓰기 교육 모델 연구-영화평 협동글쓰기를 중심으로』, 『교양교육연구』10(2), 한국교양교육학회, 2016, pp.11~42), 이수진(『위키를 활용한 대학 인문학 수업의 디지털 글쓰기 교육』, 『문화와 융합』38(4), 한국문화융합학회, 2016, pp.353~377)의 논문이 있다.

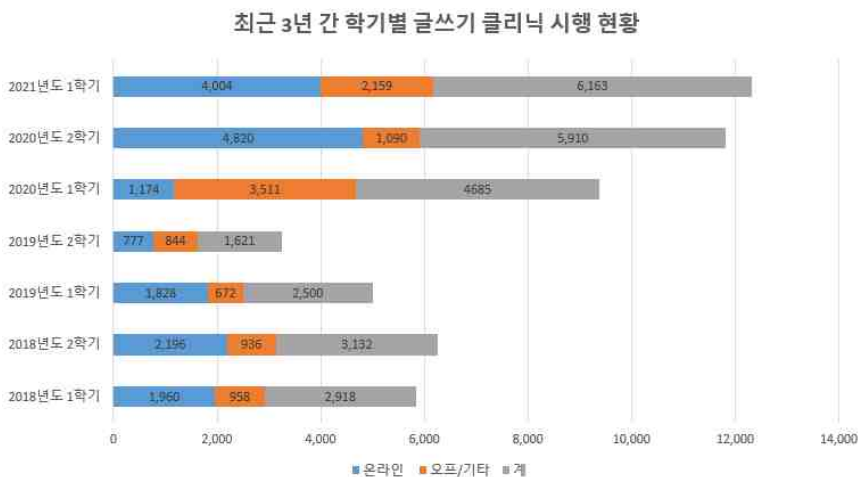
8) 본고는 「다중매체 언어 읽기와 ‘멀티리터러시-글쓰기 교육-매개체로서의 스마트폰 활용 가능성 모색을 중심으로」(『인문연구』 87호, 영남대학교 인문과학연구소, 2018.)에서 리터러시 교육을 접목한 글쓰기 교육을 스마트폰을 활용해 교육하는 방법을 연구한 바 있다. 정보를 수집하고 읽기를 수행한 후 진행되는 글쓰기에 리터러시 교육은 21세기 교육의 방향을 생각할 때 가장 중요하다고 해도 과언이 아니다. 이에 읽기 능력을 향상시키면서도 디지털 리터러시의 능력을 향상시키는 방향을 ‘멀티리터러시-글쓰기’라는 틀을 통해 수행한 것인데 이때 스마트폰은 정보를 수집하고 읽기-쓰기의 과정을 수행하는 매개체로서는 가장 효용성이 높은 기기였다. 하지만 쓰기 이후의 피드백과 첨삭을 고려했을 때는 스마트폰을 통해 연결될 수 있는 시스템이 없는 한 그 한계는 분명할 수밖에 없다. 그러므로 다양한 디바이스를 활용할 수 있는 시스템 개발은 꼭 필요하다.

도가 높지만 쓰기 이후 첨삭 및 피드백 단계에서는 결국 적절한 플랫폼을 찾아 활용해야 한다는 점에서 한계를 가진다. 바로 여기서 '멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템'의 필요성이 대두된다.

경주에 소재하는 D대학은 2019년 1학기부터 '멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템'을 구축하기 위한 개발을 진행했다. 개발의 첫 번째 핵심은 이전까지 사용하던 온라인 클리닉 시스템의 근본적인 한계를 해결하고 모바일에도 최적화된 시스템을 개발하는 것에 있었다. 즉 PC뿐만 아니라 다양한 디바이스를 활용할 수 있게 함으로써 학생들의 접근성을 높이고 글쓰기 교육의 핵심이라 할 수 있는 피드백의 효용성을 높이는 것이 개발의 첫 번째 목표였다.

사실 접근성에 대한 문제는 학생들에게만 국한된 문제가 아니다. 교수자가 적극적으로 시스템을 활용하지 않는 이상 시스템의 효용성은 높아지기 어렵다. 이에 개발의 방향은 수업 안에서 실시간으로 활용될 수 있도록 설계가 되었고 주차별로 진행되는 수업 때도 시스템을 적극적으로 활용할 수 있도록 강의지원 기능을 끌어오게 된다. 그렇게 매주간 수행되는 글쓰기 실습을 실시간으로 수행하고 피드백을 실시할 수 있게 함으로써 교수자 또한 시스템에 접근하기 용이하게 된 것이다.

현장성을 높인 시스템의 효용성은 최근 3년 간의 글쓰기 시스템의 현황을 통해서도 확인할 수 있다. 다음은 3년 간 학기별 글쓰기 시스템의 활용 현황을 보여주는 그래프이다.



[그림 1] 글쓰기 교과 연계 온라인 클리닉 시행 현황(2018-1~2021-1)

2019년도 동안 개발된 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’은 2020-1학기부터 교과 및 비교과와 연계하여 활용되고 있는 중이다. 이 때 특이점은 위의 그래프에서도 확인할 수 있듯이 시스템이 변경된 시점인 2020-1학기부터 건수가 꾸준히 증가하고 있다는 데 있다.

물론 이러한 결과는 의도치 않게 도래한 코로나19로 인한 온라인 교육 환경에서 따라온 결과인 점도 부인할 수 없다. 이는 오프/기타 건수가 대폭 늘어난 것을 통해서도 알 수 있다. 기존의 오프라인 건은 대면 방식만을 의미했으나 코로나19 이후로 오프 건에는 시스템을 활용하지 않은 기타 시스템(강의포털 이클래스, 구글폼, 카페 및 블로그, 메일 등)까지 포함하게 되는데 코로나19 이후의 전면적인 온라인 환경에서 기타 시스템을 활용하는 빈도는 높아질 수밖에 없다. 그 이유를 크게 두 가지로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 코로나19로 비대면 온라인 수업을 진행하게 되면서 온라인 클리닉 피드백 건수가 대폭 증가하였으나 교수법에 따라 카페 및 블로그, 네이버 폼을 활용하는 경우가 있음

둘째, 비대면 수업의 특성상 교내 시스템에 해당하는 이클래스 이용도가 증가함에 따라 온라인 외 기타 시스템의 피드백 비율이 높아짐

그럼에도 2020-1학기부터 '멀티-시스템' 건수 또한 대폭 증가하고 있다는 점은 눈여겨 볼 부분이다. '멀티-시스템'을 처음 시행한 2020-1학기에 397건이 증가해 1,100 건대를 보이던 건수는 이후 학기부터는 4000건 이상의 건수를 보이고 있다. 이러한 결과는 시스템을 처음 시행한 첫 학기를 통한 시스템의 오류 개선의 결과라고도 볼 수 있지만 2020-2학기부터 글쓰기 수업을 100% 실시간으로 진행하게 되면서⁹⁾ 실시간 온라인 수업과 '멀티-시스템'의 연계가 더욱 수월해졌다는 점도 무시할 수 없다.

이에 본고는 실시간 화상 강의로 진행된 글쓰기 교과와 동영상 기반 온라인 강의 기반으로 진행된 비교과에서 활용한 '멀티-시스템'의 사례를 통해 온라인 기반 교육 환경을 글쓰기 실습 환경에 어떻게 적용할 수 있는지를 살피고 그 효용성에 대해 고민해보고자 한다. 이러한 고민은 온라인 환경에서 글쓰기 시스템이 어떻게 활용될 수 있는지에 대해서 뿐만 아니라 코로나19 이후 글쓰기 교육의 방향 또한 제시해 줄 것이다.

9) 경주 소재 D대학은 2020-2학기부터 비대면 수업은 실시간 온라인 수업(webex)을 원칙으로 진행하고 있는 중이다.

Ⅲ. 〈글쓰기〉 교과 연계 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’의 활용

1. 실시간 화상 강의 연계 ‘멀티-시스템’의 활용 방식

4차 산업혁명의 시대가 도래하면서 온라인 환경의 교육 방식이 학교 안으로 들어오고 있기는 했지만 코로나19는 이를 좀더 빠르게 심화시켰다. 갑작스럽게 마주한 온라인 환경에서 많은 대학은 시행착오를 겪게 되었는데 2020년 4월을 기점으로 코로나19로 인한 팬데믹의 장기화가 예상되면서 모든 대학은 온라인 기반의 수업으로 전면화하게 된다.

경주에 소재한 D대학의 경우도 마찬가지로의 상황이었으나 강의지원 시스템(이클래스)을 활용한 플립드러닝 등을 준비하고 있었기에 발 빠른 대응이 가능했다. 그렇게 2020-1학기는 이클래스를 기반으로 한 동영상 강의가 진행되었으며 다음 학기인 2020-2학기부터 2021-1학기까지는 웹엑스(Webex)를 기반으로 실시간 화상 강의가 진행되었다.¹⁰⁾

문제는 갑자기 온라인 환경으로 수업을 선회하면서 실습 수업은 더 큰 문제에 봉착했다는 데 있다. 물론 글쓰기 수업 또한 예외는 아니었다. 학습자 주도 학습을 기반으로 한 필수교양 글쓰기의 경우, 전반적으로 학습자의 글쓰기 실습과 교수자와의 피드백이 주요 학습 방법이 될 수밖에 없으므로 온라인 환경에 따른 대안이 꼭 필요한 상황에 봉착한 것이다.

10) 2020-1학기는 전공 및 교양 모두 동영상 기반 강의가 진행되었으나 2020-2학기부터는 모든 전공과 교양이 실시간 강의를 기반으로 수업이 진행되었다. 특수한 몇몇의 전공과 실습 수업은 대면 수업을 병행하였으며 2021-1학기부터 실습 수업은 대면을 원칙으로 수업이 진행되었다.

가장 쉽게 선택할 수 있는 것은 과제형 수업일 수 있다. 하지만 과제형 수업이 아닌 동영상이나 실시간 온라인 강의를 진행한다고 하더라도 학습자들의 실습 자체는 수업 외 시간을 할애해서 수행해야 한다는 점에서 과제가 배로 부과된다는 난점은 사라지지 않는다. 그러므로 동영상이나 실시간 강의를 진행할 때도 실습을 원활히 할 수 있는 방법이 필요하다.

이때 D대학은 2019년부터 개발을 진행한 '멀티다바이스 기반 글쓰기 교육 시스템'을 2020년도부터 적용해서 활용할 예정에 있었기에 2020-1학기에는 예비 적용을 거쳐 2020-2학기부터는 실시간 화상 강의에 전면적으로 활용할 수 있었다. 다음은 본 교수자가 활용한 '멀티-시스템'의 연계 방식이다.

주차	강의 방식		멀티다바이스 기반 글쓰기 교육 시스템 활용 (단계적 글쓰기&피드백)
1~7주차	강의	+	실습
			- 교수자는 다음 주차 직전에 피드백을 완료함 - 학습자는 매주차 피드백 결과를 적용하여 단계적 글쓰기를 수행함
8주차	중간 시험		- 1차 단계적 글쓰기(단계별 피드백)의 완성본 제출
9~14주차	강의	+	실습
			- 교수자는 다음 주차 직전에 피드백을 완료함 - 학습자는 매주차 피드백 결과를 적용하여 단계적 글쓰기를 수행함
15주차	기말 시험		- 2차 단계적 글쓰기(단계별 피드백)의 완성본 제출

(그림 2) 교과 <글쓰기>와 실시간 <멀티-시스템>의 연계 방식

위의 그림은 2020-2학기과 2021-1학기 동안 진행한 글쓰기 수업과 '멀티-시스템'이 어떤 방식으로 연계될 수 있는지를 보여준다. 이때 핵

심은 강의와 실습을 실시간으로 진행하는 데 ‘멀티-시스템’이 적극 활용된다는 데 있다.

15주차 동안 D대학은 크게 두 가지 글쓰기를 수행한다. 1학기에는 <나를 표현하는 글쓰기>와 <학술적 글쓰기>를 수행하며 2학기에는 <설명하는 글쓰기>와 <논증 글쓰기>를 완성하는 단계적 글쓰기를 수행한다. 이때 ‘멀티-시스템’의 구조는 단계적 글쓰기를 수행하고 피드백하는 데 최적의 방식을 갖춘 것으로 볼 수 있다. 물론 이러한 결과는 개발 단계에서부터 수업 안으로 시스템을 끌어오기 위한 고민이 있었기에 가능한 것이라 봐야 할 것이다.

2. 실시간 화상 강의 연계 ‘멀티-시스템’의 활용 결과

멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템의 핵심 중 하나는 강의지원 기능에 있다. 즉 온라인을 통해 지속적인 지도 및 학습을 반복함으로써 글쓰기에 대한 학습자의 자기 효능감을 향상시키고 주도적 글쓰기를 유도할 수 있도록 하되 이러한 모든 기능을 수업 내에서 진행할 수 있도록 하는 것이다. 시스템을 활용하고자 하는 경우, 교수자는 시스템에 주차별 과정을 열게 되며 학습자들은 시스템에 로그인한 후 본인이 소속한 강좌에 수강신청을 한다.¹¹⁾

본 교수자는 ‘멀티-시스템’을 활용해 1년 동안 글쓰기 수업을 진행하였다. 먼저 강의지원 형식의 주차별 과정이 어떻게 생성되는지를 보면 다음과 같다.

11) 멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템의 로그인은 교내 시스템과 연동되어 바로 로그인을 할 수 있으며 자연스럽게 모든 개인정보는 연동된다. 이러한 시스템 연동은 학습자들이 시스템을 좀더 적극적으로 활용할 수 있게 도와준다.

강의진도	강의주제	날짜	강의시간	강의실	교안	활동지	링크	평가	보강
완료	15주차 강의	2021-06-08 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	+	+	바로가기	추가
완료	14주차 강의	2021-06-01 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	+	+	바로가기	추가
완료	13주차 강의	2021-05-25 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	+	+	바로가기	추가
완료	12주차 강의	2021-05-18 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	11주차 강의	2021-05-11 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	10주차 강의	2021-05-04 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	9주차 강의	2021-04-27 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	8주차 강의	2021-04-20 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	+	+	바로가기	추가
완료	7주차 강의	2021-04-13 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	6주차 강의	2021-04-06 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	5주차 강의	2021-03-30 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	4주차 강의	2021-03-23 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	3주차 강의	2021-03-16 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	+	+	바로가기	추가
완료	2주차 강의	2021-03-09 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	↓	+	바로가기	추가
완료	1주차 강의	2021-03-02 (화)	13:00 ~ 15:00	A403	+	+	+	바로가기	추가

(그림 3) '멀티-시스템'의 주차별 과정 생성

‘멀티-시스템’의 강의지원 기능이 가지는 첫 번째 장점은 대면 수업과 달리 글쓰기 양식지를 공유하기 어려운 실시간 화상 강의의 실습을 ‘멀티-시스템’이 원활히 진행할 수 있게 해준다는 점이다. 대면 수업과 달리 실시간 화상 강의는 교수자가 양식지를 공유하고 학습자가 작성 후 제출하는 과정이 복잡하다. 때문에 교수자는 부득이 복잡한 과정을 거쳐(이클래스 업로드, 이메일 제출 등) 실습을 확인하게 된다. 하지만

5주차

주차	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
제출일		03/09		03/23	03/30	04/20	04/13		04/27	05/04	05/11	05/18			
점수		5		5	5	4.75	5		5	5	4	5			

내용

활동지 작성 내용	교수 총평
주제문을 제시하십시오. - 유학은 성공의 중요한 요건이다. 개요를 제시하십시오(주요 논점 2개, 종속 논점 2개 이상) - 서론: 유학의 정의, 유학의 대중성과 대중들의 시선 주요 논점 1: 유학을 가하려는 이유 종속 논점 (1) 유학의 미점 종속 논점 (2) 자신의 장래 희망 대한 유학의 필요성 주요 논점 2: 유학을 가기 위해 필요한 자질 종속 논점 중 하나를 선택해서 한문단 쓰기 하시오. (250-300자) 주요 논점 2-(1) 유학을 가는 것에 대한 자신의 마음가짐 첫 번째로 차별에 대해 열려해라 어느 나라에 가든 다른 인종에 대한 차별은 있기 마련이다. 그렇기에 차별을 받을 것에 대해 각오가 되어 있어야 한다. 두 번째로는 자신이 유학을 가면서 배우는 것을 어떻게 활용할 것인지 확실한 목표를 설정해야 한다. 세 번째로 유학을 간 나라의 문화를 이해하는 것이다. 자신이 살던 나라의 문화를 고집하는 것은 그 나라 사람들에게 매우 실례가 될 수 있다	총평 1. 수고 많았습니다. 2. 주요 논점 1의 종속 논점 2의 제목을 조금 수정하시기 바랍니다. 3. 장래 장래 희망 대한 -> 장래 희망과 유학의 필요성 (자신만의 생각 하는 게 좋겠음) 4. 주요 논점 2의 종속 논점 1을 작성했는데도, 오다 및 띄어 쓰기만 정리하면 될 것 같습니다. 다만 다음 문단으로의 자연스러운 연결을 위한 문장을 한 두개는 넣어주고 다음 문단(종속 논점 2)를 작성할 수 있었으면 합니다. 혹은 다음 문단을 루블릭 루블릭 총평 : 15점 1. 개요가 글 전체의 설계도 역할을 하는가? - 5 2. 주제문이 글의 내용을 대표하고 있는가? - 5 3. 하나의 문단에는 하나의 중심내용만 담겨 있는가? - 5

6주차

주차	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
제출일		03/09		03/23	03/30	04/20	04/13		04/27	05/04	05/11	05/18			
점수		5		5	5	4.75	5		5	5	4	5			

내용

활동지 작성 내용	교수 총평
서론 작성 - 주제문 : 나에게 유학은 성공의 중요한 요건이 된다. 본론 작성(주요 논점과 종속 논점의 제목을 달고 작성) - 정점을 한 것을 자신의 것과 종합한 결과라고 생각할 수 있다. 2. 유학을 가기 위해 필요한 자질 (1) 유학을 가는 것에 대한 나의 마음가짐 나는 사실 상처도 많이 받고 기존에 내가 살던 환경과 다른 환경에 처하게 되면 되게 큰 불안감을 가진다. 이에 내가 유학을 하면서 감수해야 하는 부분은 첫 번째로 차별에 대해 견뎌야 하는 것이다. (차별 받는 아시아인 사진) 어느 나라에 가든 다른 인 결론 작성 - 이렇게 유학을 가기 위해서는 여러가지 필요한 것들이 있지만 경험적으로 봤을 때는 정말 영입이 있는 공부와, 경험을 할 수 있는 것이 유학이다. 여러가지 경험이 필요한 직업인 요리사를 꿈으로 두고 있는 나에게 유학은 성공의 중요한 요건이 된다. 피드백 받고 싶은 문단을 제시(질문 가능) - 이 내용에서 좀 더 추가할 생각입니다. 좀 더 매끄러운 내용을 위해서 주요 논점 1의 종속 논점 1, 2의 제목을 바꿨습니다. 피드백 : 서론에서의 어떻게 이야기가 흘러가는지에 대해서 더 내용을 추가할까요? 사진의 출처는 https://blog.naver.com/sydsun/221066848008 , https://news.naver.com/main/read.nhn?oid=295&aid=0000049497 입니다.	총평 1. 수고 많았습니다. 2. 개요에 따라 글을 작성하고자 한 점은 좋습니다. 하지만 이 글의 주 목적이 '나'에 있는 지 생각해볼 필요가 있습니다. 이번 글의 주제는 '나'에 대해 표현하는 것'에 있습니다. 그러므로 유학에 대해 얘기하는 초점은 '나' 자체에 있어야 합니다. 그런데 이 글은 유학에 대해 설명하는 글로 보입니다. 나에게 있어서의 유학의 의미를 논하면서 유학에 대해 설명할 수는 있지만 전체 글의 핵심이 되어서는 안 됩니다. 서론에서부터 '나'의 핵심에 두고 글의 방향을 설정해보시기 바랍니다. 3. 문단의 형식에 대해서도 주의가 필요합니다. 하나의 문단에 루블릭 루블릭 총평 : 19점 1. 개요가 글 전체의 설계도 역할을 하는가? - 5 2. 하나의 문단에는 하나의 중심내용만 담겨 있는가? - 5 3. 나를 잘 표현했는가? - 4 4. 주제문이 글의 내용을 대표하고 있는가? - 5

[사례 1] '멀티-시스템'을 활용한 과정 글쓰기와 (실시간) 피드백의 예

이때 본 교수자는 수업 시간에는 질의응답을 하면서 간략한 첨삭을 진행했다. 그리고 때때로 다음 시간에 과정 글쓰기를 이어가기 전까지 보충 첨삭을 진행했는데 이는 필요한 경우에 한정된 것이었다.

프로그램에 강의지원 기능에 해당하는 주차별 생성이 가능하게 되면서 얻는 또 다른 장점은 학습자들의 점진적인 글쓰기 능력의 향상을 확인할 수 있다는 데 있다. 기존의 클리닉 시스템의 피드백이 1회성에 그치는 첨삭인 데 반해 ‘멀티-시스템’은 주차별 강의 생성을 통해 글쓰기를 수행하고 피드백을 수행함으로써 글쓰기의 누적적이고 점진적인 발전 과정을 확인할 수 있게 한다. 바로 여기서 세 번째 장점이 도출되는데, 바로 글쓰기 과정의 포트폴리오 생성이다. 주차별 동안 쌓은 글쓰기의 과정을 포트폴리오로 제공하는 ‘멀티-시스템’은 학습자 스스로 글쓰기의 발전 과정을 볼 수 있게 함으로 자기 효능감에 큰 영향을 줄 수 있다. 이러한 포트폴리오의 생성은 교수자에게도 도움이 된다. 한 눈에 보이는 전 과정을 통해 점차적으로 향상되는 글쓰기 능력을 확인하고 과정 중심 평가까지 이어갈 수 있기 때문이다.

매 주차 동안 지속되는 과정에서의 핵심은 학습자와 교수자 간의 지속적인 소통을 기반으로 한 피드백에 있다. 실시간으로 진행되는 수업에서 가장 어려운 부분이 학습자가 수업을 원활히 따라오고 있는지를 교수자가 바로 확인하기 힘들다는 점을 고려한다면 ‘멀티-시스템’의 즉각적인 실시간 피드백은 큰 도움이 된다. 실시간 강의라 할지라도 비대면 방식이 가지는 근본적인 실습의 한계를 ‘멀티-시스템’이 어느정도 해결해 주고 있는 것이다.

비대면의 상황에서 학습자의 실습 과정을 수업 이후에 볼 수밖에 없다면 이는 학습자에게만 이중 과제의 부담으로 작용하는 것이 아니며 교수자에게도 과제 평가에 대한 부담을 가중시킨다. 그러나 ‘멀티-시스

템'은 실시간으로 진행되는 수업 시간에 실습을 수행하고 대면 수업 수준의 피드백을 수행할 수 있게 해준 것이다. 나아가 '멀티-시스템'은 학습자가 수행한 고쳐쓰기의 과정을 포트폴리오로 기록해줌으로써 교수자의 추후 평가도 원활히 할 수 있게 도와준다. 다음은 학습자의 고쳐쓰기 과정을 보여주는 예이다.

고쳐쓰기

구분	원래 글	고쳐쓴 글	
4주차	가주제: 나 참주....	가주제: 나 참주....	상세보기
6주차	주제문:사회가 정해....	주제문:우리 모두....	상세보기
7주차	지원동기를 더욱 구....	지원동기를 더욱 구....	상세보기
9주차	보고서는 주제에 맞....	보고서는 주제에 맞....	상세보기
11주차	1문단:서론,화제유....	1문단:서론,화제유....	상세보기
12주차	권상만, 「심리학의	권상만, 「심리학의	상세보기

한 글 수정한 글

서론 작성
주제문:사회가 정해진 인생을 사는 것이 아니라 나는 나를 찾아가는 여행을 통해 내가 원하는 인생을 살 것이다.
배상록자: 학우들, 모든 사람들

서론: 나를 찾아가는 여행을 시작하게 된 배경

우리는 사회라는 공동체 안에서 살고 있다. 학교라는 공동체, 가족이라는 공동체, 그리고 회사라는 공동체 안에서 살고 있다. 사회는 우리에게 삶을 살아가는 방식에 대해서 가르쳐주었다. 우리는 지금껏 그저 사회가 말려온 방식대로 생각만 반복할 것이란 믿고 살아왔다. 하지만 나는 이러한 방식을 통해 삶을 살아가면서 행복과는 멀어지고

본문 작성(주요 논점과 종속 논점의 제목을 달고 작성)
주요논점1: 나를 찾아가는 여행
종속논점1: 나를 찾아가는 여행을 시작하기 전에
종속논점2: 나를 찾아가는 여행의 개념과 필요성

본문:
나를 찾아가는 여행이란 말 그대로 나 자신이 "어떤 생활양식을 찾아서 나에게 맞는 인생을 설계하는 것"이다. 내가 내 자신에 대해 잘 알지 못한다면 사회가 정해준 대로 살

결론 작성

한 글 수정한 글

서론 작성
주제문:우리 모두가 나를 찾아가는 여행을 통해서 사회가 정해준 인생이 아닌 자신이 진정으로 원하는 인생을 살 것 바란다.

배상록자: 학우들, 사회초년생 모두

서론: 나를 찾아가는 여행을 시작하게 된 배경

우리는 사회라는 공동체 안에서 살고 있다. 학교라는 공동체, 가족이라는 공동체, 그리고 회사라는 공동체 안에서 살고 있다. 사회는 우리에게 삶을 살아가는 방식에 대해서 가르쳐주었다. 우리는 지금껏 사회 정해 준 방식대로 생각만 반복할 것이란 믿고

본문 작성(주요 논점과 종속 논점의 제목을 달고 작성)
주요논점1: 나를 찾아가는 여행을 시작하기 전에
종속논점1: 나를 찾아가는 여행의 개념과 필요성

우리가 자기 자신에 대해 잘 알지 못하고 그저 남을처럼 살고, 그냥 살아지는 살고 그리고 사회가 정해준 삶의 방식대로 살면 어떻게 될까? 이러한 방식대로만 살아간다면 진정한 나의 모습을 잃어버린 채 불행히 살아가야 할 것이다. 그렇다면 우리는 "내 자신이 주체가 되는 삶" 그리고 "내가 행복할 삶"을 살아가는다는 두가지를 해야 할까? 방법은 간단하다. 그건 "나를 찾아가는 여행"을 떠나면 된다. 나를 찾아가는 여행

결론 작성
말론:우리 모두가 나를 찾아가는 여행을 통해서 사회가 정해준 인생이 아닌 자신이 진정으로 원하는 인생을 살 것 바란다.

[사례 2] '멀티-시스템' '고쳐쓰기'의 예

위의 사례를 통해서도 알 수 있듯이 '멀티-시스템'은 강의지원 기반을 바탕으로 글쓰기의 전반적인 과정을 포트폴리오화함으로써 학습자 뿐만 아니라 교수자의 평가 관리까지 지원한다. 이러한 평가 관리 지원은 학습자들의 효능감 향상에도 영향을 줄 뿐만 아니라 교수자의 교수법 관리에도 큰 도움을 줄 수 있다.

IV. 〈글쓰기〉 비교과 연계 ‘멀티디바이스 기반 글쓰기 교육 시스템’의 활용

1. 동영상 온라인 강의 연계 ‘멀티-시스템’의 활용 방식

‘멀티-시스템’의 개발 방향이 강의지원을 기반으로 설계되었음은 주지한 사항이다. 강의지원을 기반으로 한 설계는 교과뿐만 아니라 비교과에서도 활용할 수 있다는 장점을 가진다.

원래 비교과는 대면으로 진행되었으나 코로나19로 인해 비교과는 교과와 함께 전면적으로 비대면으로 진행하게 되었다. 비교과의 특성상 많은 재학생들이 참여할 수 있도록 수업은 동영상 기반으로 진행되었는데 종전보다 더 많은 학생들이 비교과에 활발하게 참여할 수 있었다는 것은 아이러니한 결과라 하겠다. 물론 이러한 결과엔 교내 시스템인 이클래스(e-class)를 통해 동영상 지원을 원활하게 할 수 있었던 것도 크다.

하지만 글쓰기 교과가 그랬던 것처럼 글쓰기 실습을 수행할 수밖에 없는 비교과는 교과와 마찬가지로 온라인 환경에서는 실습을 원활히 진행할 수 없다는 한계에 봉착하게 된다. 특히 동영상을 기반으로 하기에 모든 수업은 이론 위주로 진행하게 되고 모든 실습은 과제 기반이 될 수밖에 없다. 바로 이 문제를 해결하기 위해 비교과에서도 글쓰기 지원 시스템인 ‘멀티-시스템’을 도입하였다.

본고가 ‘멀티-시스템’을 활용한 비교과 프로그램은 <나 스토리텔링>이라는 성찰 글쓰기 프로그램으로 6주차 동안 진행되는 프로그램이다.

주차	강의 방식	멀티다바이스 기반 글쓰기 교육 시스템 활용 (단계적 글쓰기&피드백)
1~2주차	강의	- 강의 중심 진행 - 동영상 기반 비대면 강의
3~4주차	강의 + 실습	- 강의와 실습 병행 진행 - 동영상 기반 비대면 강의 - 과제 기반 1차 글쓰기(개요) '멀티-시스템' 제출
5주차	실습 피드백 및 수정	- 교수자는 '멀티-시스템'을 활용하여 피드백 수행 - 학습자는 '멀티-시스템'에 업로드된 피드백을 참조하여 초안 작성
6주차	실습 되고 및 제출	- 교수자의 2차 피드백을 참조하여 퇴고 후 완성된 원고 제출

(그림 4) 비교과 <나스토틀링>과 <멀티-시스템>의 연계 방식

위의 그림은 2020-2학기과 2021-1학기 동안 진행한 글쓰기 비교과인 <나 스토리텔링>이 '멀티-시스템'과 어떤 방식으로 연계되는지를 보여준다. 글쓰기 프로그램의 특성상 실습을 기반으로 수업은 진행된다. 하지만 동영상으로는 이론 강의만 가능하기 때문에 부득이 실습은 최소한의 과제 기반으로 진행되었다. 이때 핵심은 프로그램이 동영상 기반 강의인 만큼 '멀티-시스템'이 과제 피드백 위주로 활용된다는 데 있다.

매 시간 과정 글쓰기를 수행할 수 있는 대면 수업과 달리 비대면 동영상 강의는 일종의 플립드러닝처럼 강의를 진행하게 된다. 그러므로 수업의 방향은 예시와 사례 중심일 수밖에 없다. 그리고 교수자는 학습자들이 수업을 원활히 따라올 수 있도록 피드백을 일정에 맞추어 진행해야 한다.

실시간 화상 강의로 진행되는 교과와 달리 비교과는 동영상 기반으로 진행되므로 PC가 아닌 모바일 환경에서 접속이 원활한기는 아주 중요하다. 이때 ‘멀티-시스템’은 여러 번의 고쳐쓰기를 수행할 수 있을 뿐만 아니라 학습자들이 언제 어디서든 편하게 접속할 수 있다는 이점을 가지므로 활용성이 높다.

2. 동영상 온라인 강의 연계 ‘멀티-시스템’의 활용 결과

온라인 강의의 방향은 능동적 참여와 자기주도학습에 있어야 한다. 동영상의 경우 이를 이끌어내는 방안을 고려하는 게 가장 중요하다. 학습자의 관심과 동기를 유발하기 위해 동영상 강의에선 강의 콘텐츠가 중요할 수밖에 없는데 이때 콘텐츠는 내용뿐만 아니라 형식도 학습자의 수준을 고려한 것이어야 한다. 강명희는 온라인 동영상 강의 콘텐츠를 만들 때 주의할 점으로 다음과 같은 사항들을 제시한 바 있다. 먼저 사용자를 배려하기 위해 균형감 있고 일관된 구성을 지녀야 하며, 예측 가능하고 규칙적인 화면을 제시해야 한다. 적합한 화면 비율을 활용해서 시각적인 만족도를 높일 필요도 있다. 폰트의 크기나 이미지의 배열을 정돈하고 화면에 제시되는 정보의 양이 과도하게 많아서는 안 된다.¹²⁾

본고는 강명희의 의견에 동감하며 동영상 강의 제작의 핵심을 정보의 간략하고 분명한 전달에 두었다. 그리고 모바일 환경에서도 원활히 수업에 참여할 수 있도록 ‘멀티-시스템’에 등록되는 양식지를 모바일 화면으로도 적절하게 제시될 수 있도록 활동지를 구성하였다. 다음은

12) 강명희 외 4인, 『e-러닝 콘텐츠 설계』, 서현사, 2007, p.47

비교과 <나 스토리텔링>의 활동지 화면의 일부를 PC화면으로 제시한 것이다.

타입

☒ 개인
 ☐ 협동
 ☐ 발표

활동지

활동지 명 : 나스토리텔링 주제설정과 개요(플롯 구성)

Title : 첨주제를 정한 후 주제문을 만들어보자.

Title : 주제문을 바탕으로 내용 생성을 해보자. (초점화된 자유로운 쓰기)

Title : 4단 구성과 5단 구성 중 하나를 선택해서 플롯 구성(개요)을 해보자.

평가하기

☒ 사용
 ☐ 미사용

글쓰기의 과정 - 계획 수립
 글의 주제를 분명히 하였는가?
 글쓰기의 과정 - 개요쓰기
 개요가 글 전체의 설개도 역할을 하는가?
 글쓰기의 과정 - 개요쓰기
 주제문이 글의 내용을 대표하고 있는가?

확인

(그림 5) 비교과 <나 스토리텔링> 활동지의 예(PC 화면)

실시간 화상 강의로 진행된 교과 수업의 경우, 수업 시간 내에 글쓰기를 함께 수행하기 때문에 PC 혹은 태블릿을 권하기도 했지만 비교과는 동영상 기반으로 콘텐츠가 업로드 되고 자유로운 시간에 접속을 하기 때문에 스마트폰으로 접속하는 모바일 환경을 고려하지 않을 수 없다. 때문에 글을 입력하는 란이 과도하게 많거나 복잡하지 않도록 하는 게 중요하다. 위의 PC 화면을 모바일 환경으로 접속했을 경우 학습자들에게 보여지는 활동지 화면은 아래와 같다.

활동지 상세보기

타입

☒ 개인
 ☐ 협동
 ☐ 발표

활동지

활동지 명 : 나스토리텔링 주제설정과 개요(플롯 구성)

평가하기

☐ 사용
 ☐ 미사용

글쓰기의 과정 - 계획 수립
 글의 주제를 분명히 하였는가?
 글쓰기의 과정 - 개요쓰기
 개요가 글 전체의 설계도 역할을 하는가?
 글쓰기의 과정 - 개요쓰기
 주제문이 글의 내용을 대표하고 있는가?

확인

(그림 6) 비교과 <나 스토리텔링> 활동지의 예(모바일 화면)

시간과 공간적 제약이 따르는 PC 기반 글쓰기의 공간이 일상적으로 앱을 활용해 글쓰기를 하는 요즘 세대에게 접근성이 떨어지는 건 당연

한 사실이다. 그러므로 여러 번 쓰고 다시 고쳐쓰기를 가능하게 하는 ‘멀티-시스템’을 활용하는 것은 시간과 공간 제약에 부담을 느끼는 학습자들에 큰 장점으로 작용한다. 실제로 대면 강의 때보다 비교과에 대한 학습자들의 참여율이 높아지고 있음은 눈여겨 볼 부분이다.¹³⁾

비대면으로 실습을 진행하는 것에 대한 의문이 드는 상황에서 ‘멀티-시스템’을 활용한 수업 활동이 학습자들의 효능감과 만족도에 어떤 영향을 끼치는지는 ‘프로그램 만족도 조사 결과’를 통해서도 확인할 수 있다.

프로그램 만족도 조사 문항은 총 8개로, 만족도 조사 결과는 다음과 같다.

문항1	프로그램에 대하여 전반적으로 만족한다.
문항2	프로그램이 다음에도 지속되기를 희망한다.
문항3	프로그램의 목표에 알맞은 내용을 다루었다.
문항4	강의 및 피드백(컨설팅, 멘토링 등 포함) 내용을 충분히 이해할 수 있었다.
문항5	교수, 강사, 멘토는 프로그램 목표를 달성하기 위하여 적극적으로 지도하였다.
문항6	프로그램 목표에 알맞은 교육 방법이 진행되었다.
문항7	프로그램에 대해 홍보와 안내가 적절히 이루어지고 있다.
문항8	프로그램의 목적 대비 수강 인원수는 적절하다고 생각한다.

〈2021-1학기 비교과 프로그램 만족도 사후 조사 문항〉

13) 실제로 <나 스토리텔링>은 비대면 동영상 강의로 진행한 이후 신청자들이 더욱 늘었다. 선착순으로 25명만 받던 수업은 직전 학기보다 두 배 이상의 학생들이 몰리는 현상이 생겼고 이에 2021학년도 2학기에는 5명을 증원할 예정이다. 학습자들의 만족도조사 결과를 보면 비대면 동영상 강의로 인해 시간 제약 없이 수업을 들을 수 있고 반복해서 강의를 들을 수 있다는 데 만족감이 가장 컸음을 확인할 수 있었다.



〈2021-1학기 비교과 프로그램 만족도 사후 조사 결과〉

비교과 프로그램 교육 실태 조사 중 가장 높은 점수를 보이는 문항에 ‘교수, 강사, 멘토는 프로그램 목표를 달성하기 위하여 적극적으로 지도 하였다’(문항5)와 ‘강의 및 피드백(컨설팅, 멘토링 등 포함) 내용을 충분히 이해할 수 있었다’(문항4)가 나란히 놓인다는 점은 특기할 만한 사항이다. 문항5는 5점 만점에 4.83, 문항4는 5점 만점에 4.78점이었는데 이러한 결과는 다른 비교과 프로그램과 비교했을 때도 꽤 높은 결과다.

다음으로 높은 점수의 항목은 ‘프로그램 목표에 알맞은 교육 방법이 진행되었다’(항목6)인데 여기서도 4.72로 높은 만족도를 보이고 있었다. 이러한 결과는 동영상 기반 강의로 진행됨에도 불구하고 피드백을 중시한 수업 방법이 학습자들에게 유용하게 적용되었음을 충분히 증명한다.¹⁴⁾

14) 프로그램 만족도와 별개로 진행되는 글쓰기 효능감 사전/사후 조사의 결과 또한 결국 강의 내용 및 방법에 대한 만족 아래에서 나올 수 있는 결과라는 점에서 주요하게 볼 부분이다. 글쓰기 효능감 사전/사후 결과 비교는 부록으로 첨부된 내용을 통해 확인 가능하다. (부록 참조)

V. 결론

글쓰기 과목은 과목의 특성상 항상 객관적인 평가가 가능한가에 대한 문제에 봉착한다. 출석 점수, 중간 기말시험 점수, 퀴즈 점수, 활동 점수 등 아무리 그 항목을 제시하고 미리 고지하더라도 학습자들은 그 평가의 공정성에 항상 의문을 가진다. 이때 중요한 것은 학습자 스스로 성취도를 느끼는 학업성취도와 자기효능감을 높이는 최적의 평가 방법을 교수자가 어떻게 제시할 수 있는가이다. 자기 학습이 주가 되는 글쓰기는 교수자-학습자 간의 피드백 과정을 거쳐 본인의 글쓰기 능력이 향상되고 있다는 것을 스스로 느끼게 하는 것이 가장 중요하다.

한 학기 동안의 쓰기를 평가하면서 학업성취도를 높이고 효능감도 올릴 수 있는 방법에 포트폴리오 평가가 있다. 학습자 간의 상대적 평가를 넘어 스스로 자신의 글쓰기 능력이 얼마나 향상되었는지를 확인하면서 수행 여부를 확인하는 것이 중요한 것이다. 포트폴리오 평가 방식은 과정 글쓰기를 평가하면서 학습자 스스로 자신을 평가할 수 있다는 점에서 주요한 방식이 될 수 있다. '멀티-시스템'이 강의지원 기반으로 개발되고 과정 글쓰기를 수행함으로써 포트폴리오를 생성하는 가장 큰 이유는 바로 여기에 있다.

이는 과정 글쓰기를 통한 지속적인 피드백에 대한 학습자들의 만족도를 통해서도 확인할 수 있다. 다음은 학기 말 이후 진행된 강의평가 중에서 피드백에 대한 서술 문항 중 일부이다.

수업시간에 활동을 하기 때문에 따로 과제가 없어서 정말 좋았다. 또한 매 활동마다 피드백을 남겨주셔서 글쓰기 능력 향상에 도움이 많이 된다.
개인별 피드백을 하나하나 해주셔서 좋았습니다.
매주 해 주시는 과제에 대한 피드백도 감사했고, 궁금한 점이나 질문 사항이 있을 때마다

바로바로 해결해 주시려 노력하시는 게 눈에 보였습니다. 비대면 실시간으로 수업 준비하시느라 어려운 점도 많으셨을 텐데, 부족한 부분 없이 알찬 강의였습니다! 과제도 다른 교수님들 강의에 비해 적은 편인 것 같고, 수업 시간 외에 추가적인 스트레스가 생길 일이 전혀 없었습니다. 덕분에 글쓰기를 재밌게 배웠습니다!
수업 내용을 매우 명확히 설명하셨고 글쓰기 클리닉이라는 참여 방법을 제시하셨고 진도가 늦춰지는 경우가 있었지만 강의계획서에서 벗어나지는 않았으며 내가 강의 내용을 잘 이해했으므로 다른 학우분들도 수월히 받아들였으리라고 믿어 의심치 않고 종종 학생들에게 질문을 하시면서 수업 참여를 유도하고 모든 과제에 대해 도움이 되는 피드백을 주시며 이 수업을 통해 나의 글쓰기 능력은 향상되었다고 생각함.
수업시간에 기초부터 하나하나 반복설명으로 잘 이끌어주시고 질문과 과제에 대한 피드백을 잘 설명해 주셔서 좋았습니다. 과제할 때 너무 어렵고 힘들었지만 잘 해낼 수 있도록 도와주셔서 감사합니다.
수업시간에 기초부터 하나하나 반복설명으로 잘 이끌어주시고 질문과 과제에 대한 피드백을 잘 설명해 주셔서 좋았습니다.

〈2021-2학기 교과 글쓰기 강의평가 서술형〉¹⁵⁾

물론 위에 제시된 학습자들의 강의평가만으로 ‘멀티-시스템’의 효용성과 유용성을 모두 증명하는 것은 어렵다. 그럼에도 지금까지 글쓰기 온라인 클리닉 시스템이 수업 밖에서만 활용되던 것을 해결하고 수업 안으로 끌어올 수 있다는 것만으로 ‘멀티-시스템’의 유용성은 충분하다.

이때 우리가 앞으로 고려할 사항은 오프라인으로 진행되는 대면 수업 때도 ‘멀티-시스템’을 충분히 활용할 수 있는가이다. 사실 ‘멀티-시스템’은 대면을 기반으로 만들어진 시스템이었다. 그러므로 온라인 환경에서 활용하지 못한 부분까지 고려한다면 코로나 이후 대면 강의 때는 그 활용성이 더 클 수 있다고 본다.

그 대표적인 기능에 ‘협동 글쓰기(조별 글쓰기)’와 ‘발표 글쓰기’가 있다. 협동 글쓰기는 일종의 조별 활동과 유사하다. 교수자에 의해 지정된

15) 이때 학생들이 말하는 ‘과제’는 수업 중에 실시한 활동을 지칭한다. 특별한 경우를 제외하고 모든 실습 활동은 수업 시간 내에 진행되었고 제출하였다.

조장은 각 조원에게 역할 분담(글쓰기 분담)을 할 수 있다. 그리고 조원들과 함께 협의를 거친 후 글을 완성하게 된다. 그리고 제출은 마지막 단계에 조장이 할 수 있다.

다음 두 화면은 '멀티-시스템'을 활용하여 진행할 수 있는 협동 글쓰기와 발표 활동 화면의 예이다.

[그림 7] '멀티-시스템'의 협동 글쓰기 활동지의 예

[그림 8] '멀티-시스템'의 발표 활동지의 예

물론 이러한 시스템을 수업 내에 활용하기 위해서는 강의실에 시스템을 활용할 수 있는 시설이 구비되어야 한다는 문제가 있다.¹⁶⁾ 즉 대면을 기반으로 한 수업에서 글쓰기 클리닉 시스템과 같은 프로그램이 원활히 활용되기 위해서는 기술적인 환경이 배경으로 따라와야 한다는 근본적인 한계가 여전히 남아 있는 것이다. 바로 이러한 점을 해결하기 위해 다양한 디바이스 환경에서도 충분히 접속 가능한 ‘멀티-시스템’이 필요하다.

대부분의 사람들에게 스마트폰이 필수품이 된 현대사회에서 필요하면 언제든 풍부한 콘텐츠와 앱을 이용할 수 있는 변화가 우리에게 끼치는 영향은 작지 않다. 쓰기의 생태계가 변하고 있는 것이다. 어떤 사람들은 오늘날 디지털 네이티브들이 ‘앱 세대’로 성장하고 있다고 말한다.¹⁷⁾ 존 카우치의 말처럼 기성세대에게는 도구일 뿐인 앱이 디지털 네이티브들에게는 자신이 살아가는 환경 그 자체라 해도 과언이 아니다.

그러므로 작금의 대학 글쓰기 교육 방향은 20세기적 컴퓨터(PC기반) 환경에서 벗어나 21세기를 살아가는 디지털 네이티브에 맞는 교육 환경을 제시하고 그에 맞는 시스템을 지속적으로 개발 업데이트 하는 데 있어야 한다. 읽기의 영역이 확장(다매체)하면서 읽기의 방법(리터러시)이 새로워지는 것처럼 쓰기의 영역 또한 확장되는 현대의 시대에 맞게 변화되고 있는 중이다. 그러므로 글쓰기 교육의 방법은 현시대가 요하는 교육 환경의 변화와 함께 발전해야만 한다.

16) 경주 D 대학의 경우, 2020년도 1학기부터 액티브러닝 강의실을 글쓰기 강의실로 활용함으로써 ‘멀티-시스템’을 수업 내에 끌어올 예정이었다. 그러나 코로나19로 인해 3학기 동안 비대면 강의를 진행하면서 현재 활용하지 못하고 있는 실정이다. 곧 대면으로 수업을 진행할 수 있게 된다면 협동 글쓰기와 발표 활동을 통해 ‘멀티-시스템’의 유용성을 명확히 확인할 수 있을 것으로 기대된다.

17) 존 카우치·제이슨 타운, 김영선 옮김, 『교실이 없는 시대가 온다』, 아르코스, 2020, p.33

【참고문헌】

- 김미영, 「코로나19로 인한 대학 글쓰기 강좌의 원격화상수업화에 따른 문제점과 대책 - 2020학년도 1학기 홍익대 〈논리적 사고와 글쓰기〉 강좌의 사례를 중심으로 -」, 『인문과학』 제120집, 2020, pp.5~49
- 이다운, 「비대면 시대 대학 온라인 강의 개발 사례 연구 - 교양 글쓰기 교과를 중심으로」 『문화와 융합』 제42권 1-호, 2020, pp.195~221
- 이수진, 「위키(Wiki)를 활용한 대학 인문학 수업의 디지털 글쓰기 교육」, 『문화와 융합』 38(4), 한국문화융합학회, 2016, pp.353~377
- 정창권 · 윤종선, 「온라인 실시간 강의의 운영 사례와 교육 효과: 고려대학교 〈글쓰기 1〉 과목을 중심으로」, 『한국융합인문학』 제8권 제3호, 2020, pp.159~179
- 주민재, 「디지털 플랫폼을 활용한 대학 글쓰기 교육 방안 - 블로그를 활용한 교수자 및 동료 피드백 효과 제고와 필자로서의 책임감 형성 가능성을 중심으로」, 『교양교육연구』 8(4), 한국교양교육학회, 2014, pp.137~165
- 황영미 · 이재현, 「스마트교육 환경에서의 대학글쓰기 교육 모델 연구 - 영화평 협동글쓰기를 중심으로」, 『교양교육연구』 10(2), 한국교양교육학회, 2016, pp.11~42
- 강명희 외 4인, 『e-러닝 콘텐츠 설계』, 서현사, 2007.
- 로베르타 폴린코프 · 캐시 허시 - 파섹, 김선아 옮김, 『최고의 교육』, 예문아카이브, 2018.
- 존 카우치 · 제이슨 타운, 김영선 옮김, 『교실이 없는 시대가 온다』, 어크로스, 2020
- 케빈 캐리, 공지민 옮김, 『대학의 미래』, 지식의 날개, 2016.

Abstract

Study on the Use of 'Multi Device-Based Writing Education System'
for University Writing Education in the Post Corona Age

- Focusing on Curriculum/Extra-Curriculum Management
Cases at D University in Gyeongju -

Son, Mi-ran

Not all classes at universities were contact-free in 2020 after the emergence of Covid-19. With untact liberal arts writing, results of studies on untact education were poured out in a short period of time. What we need now is to develop untact education methods using diverse platforms, coping with the post-corona age.

Writing Education after Covid-19 must develop using digital literacy-based methods. At this point in time, this paper suggests writing education using 'multi device-based writing education system'. Now that mobile environments are ordinary, it is certain that PC-based online clinics are less useful. Therefore, it is really required to develop clinics using systems suitable for various device environments, and think about teaching methods of applying these to classes.

As a solution for the question on how to apply ordinary online environments to lecture rooms in writing education after Covid-19, this paper suggests writing education using 'multi device-based writing education system'. The ultimate purpose of this study is to identify the usefulness of such system by examining curricular cases of real-time video lectures and extra-curricular cases of video-based online lectures.

Key Words : Multi Device-Based Writing Education System, Writing Online Clinic, Realtime Video Lecture, Video-Based Online Lecture, Untact University Writing Education, Post Corona Education

[부록]

비교과 글쓰기 효능감 사전/사후 조사 결과¹⁸⁾

1) 사전 조사 결과

No	문항	1	2	3	4	5
1	글쓰기가 나의 삶을 성찰하는 데 도움이 된다고 생각한다.	0/0%	0/0%	2/8%	11/44%	12/48%
2	글쓰기가 대학생활과 사회생활에 필요하다고 생각한다.	0/0%	0/0%	2/8%	6/24%	17/68%
3	나는 내 생각을 글로 쓰는 것에 대해 즐거움을 갖고 기대한다.	0/0%	2/8%	6/24%	9/36%	8/32%
4	글쓰기 윤리: 표절을 하지 않는다.	0/0%	0/0%	0/0%	9/36%	16/64%
5	글쓰기가 힘들면 쉽게 포기한다.	4/16%	12/48%	7/28%	2/8%	0/0%
6	좋은 글을 쓰기 위해 다양한 시도를 한다.	0/0%	4/16%	6/24%	10/40%	5/20%
7	앞으로 글을 잘 쓸 수 있을 것이라고 생각한다.	0/0%	0/0%	7/28%	11/44%	7/28%
8	나는 내 생각을 써내려가는 것을 좋아한다.	0/0%	1/4%	7/28%	9/36%	8/32%
9	목적에 맞는 글을 쓸 수 있다.	0/0%	1/4%	6/24%	11/44%	7/28%
10	독자를 고려하며 글을 쓴다.	0/0%	2/8%	3/12%	11/44%	9/36%
11	글의 소재를 잘 찾을 수 있다.	0/0%	2/8%	6/24%	13/52%	4/16%
12	글에 적합한 자료를 찾고 활용할 수 있다.	0/0%	0/0%	5/20%	13/52%	7/28%
13	글의 주제를 명료하게 표현할 수 있다.	0/0%	2/8%	6/24%	11/44%	6/24%
14	단락을 구분하여 글을 쓸 수 있다.	0/0%	2/8%	3/12%	10/40%	10/40%
15	단락과 단락을 자연스럽게 연결한 글을 쓸 수 있다.	0/0%	1/4%	7/28%	10/40%	7/28%

18) 제시한 조사 결과는 2021-1학기에 진행한 비교과 <나 스토리텔링>의 글쓰기 사전/사후 효능감 조사 결과이다. 수강인원은 25명으로 효능감 조사에 참여한 학생은 24명이다.

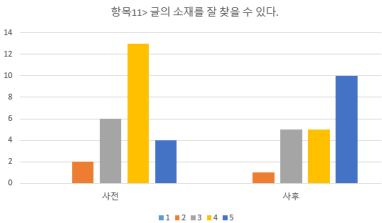
16	글에 들어갈 내용을 체계적으로 구성할 수 있다.	0/0%	2/8%	8/32%	8/32%	7/28%
17	적절한 서론으로 글을 시작할 수 있다.	0/0%	2/8%	6/24%	11/44%	6/24%
18	적절한 결론으로 글을 마무리할 수 있다.	0/0%	3/12%	6/24%	12/48%	4/16%
19	나의 일상을 시간의 흐름에 따라 쓸 수 있다.	0/0%	1/4%	2/8%	12/48%	10/40%
20	장면이나 상황을 묘사할 수 있다.	0/0%	1/4%	6/24%	10/40%	8/32%
21	글로써 나의 생각을 표현하는 실력이 향상되었다고 생각한다.	0/0%	2/8%	10/40%	6/24%	7/28%
22	나의 글쓰기 실력이 향상되었다고 생각한다.	0/0%	2/8%	12/48%	7/28%	4/16%
		4/0%	41/7%	123/22%	212/38%	169/30%

2) 사후 조사 결과

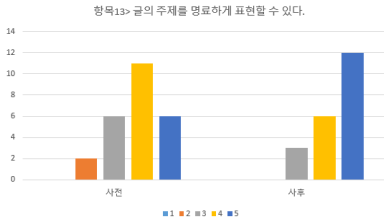
No	문항	1	2	3	4	5
1	글쓰기가 나의 삶을 성찰하는 데 도움이 된다고 생각한다.	0/0%	0/0%	0/0%	8/38%	13/62%
2	글쓰기가 대학생활과 사회생활에 필요하다고 생각한다.	0/0%	0/0%	0/0%	5/24%	16/76%
3	나는 내 생각을 글로 쓰는 것에 대해 즐거움을 갖고 기대한다.	0/0%	0/0%	5/24%	5/24%	11/52%
4	글쓰기 윤리: 표절을 하지 않는다.	0/0%	1/5%	0/0%	2/10%	18/86%
5	글쓰기가 힘들면 쉽게 포기한다.	7/33%	12/57%	2/10%	0/0%	0/0%
6	좋은 글을 쓰기 위해 다양한 시도를 한다.	0/0%	0/0%	2/10%	12/57%	7/33%
7	앞으로 글을 잘 쓸 수 있을 것이라고 생각한다.	0/0%	0/0%	4/19%	7/33%	10/48%
8	나는 내 생각을 써내려가는 것을 좋아한다.	0/0%	0/0%	2/10%	8/33%	11/52%
9	목적에 맞는 글을 쓸 수 있다.	0/0%	0/0%	2/10%	9/43%	10/48%
10	독자를 고려하며 글을 쓴다.	0/0%	0/0%	1/5%	9/43%	11/52%

11	글의 소재를 잘 찾을 수 있다.	0/0%	1/5%	5/24%	5/24%	10/48%
12	글에 적합한 자료를 찾고 활용할 수 있다.	0/0%	0/0%	2/10%	10/48%	9/43%
13	글의 주제를 명료하게 표현할 수 있다.	0/0%	0/0%	3/14%	6/29%	12/57%
14	단락을 구분하여 글을 쓸 수 있다.	0/0%	0/0%	0/0%	10/48%	11/52%
15	단락과 단락을 자연스럽게 연결한 글을 쓸 수 있다.	0/0%	0/0%	2/10%	7/33%	12/57%
16	글에 들어갈 내용을 체계적으로 구성할 수 있다.	0/0%	0/0%	1/5%	9/43%	11/52%
17	적절한 서론으로 글을 시작할 수 있다.	0/0%	0/0%	4/19%	7/33%	10/48%
18	적절한 결론으로 글을 마무리할 수 있다.	0/0%	0/0%	4/19%	7/33%	10/48%
19	나의 일상을 시간의 흐름에 따라 쓸 수 있다.	0/0%	0/0%	0/0%	8/38%	13/62%
20	장면이나 상황을 묘사할 수 있다.	0/0%	0/0%	1/5%	7/33%	13/62%
21	글로써 나의 생각을 표현하는 실력이 향상되었다고 생각한다.	0/0%	0/0%	1/5%	9/43%	11/52%
22	나의 글쓰기 실력이 향상되었다고 생각한다.	0/0%	0/0%	2/10%	9/43%	10/48%
		7/1%	14/3%	43/9%	159/34%	239/51%

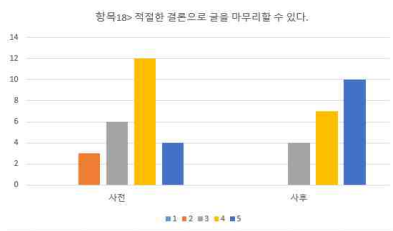
3) 사전/사후 조사 결과 비교



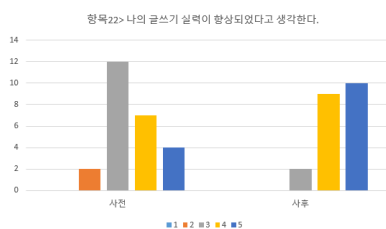
〈항목 11의 사전 사후 결과 비교〉



〈항목 13의 사전 사후 결과 비교〉



〈항목 18의 사전 사후 결과 비교〉



〈항목 22의 사전 사후 결과 비교〉

손미란

소속 : 동국대학교(경주) 파라미타칼리지 의사소통교육부 전임연구원

전자우편 : sfsfs1004@hanmail.net

이 논문은 2021년 8월 22일 투고되어
2021년 9월 15일까지 심사 완료하여
2021년 9월 25일 게재 확정됨.