

진로 구성 이론에 기반을 둔 진로교육 MOOC 강좌 개발 · 운영 사례 연구

정효정 · 전은화* · 서응교
단국대학교 교양교육대학

Case study on development and operation of MOOC for career education based on Career Construction Theory

Hyojung Jung · Eunhwa Chon* · Eung-Kyo Suh

College of General Education, Dankook University, Gyeonggi-do, 16890, Korea

[요약]

본 연구는 MOOC에 기반을 둔 진로교육 강좌 개발을 위한 설계·개발 전략을 도출하고, 개발·운영한 후 학습자들의 학습경험을 분석하는데 목적이 있었다. 이를 위하여 진로구성이론에 입각하여 강좌 개발을 위한 설계원리를 도출하고, 디자인씽킹 방법론을 적용하여 콘텐츠를 구성하였다. 전문가 검토를 통해 설계 원리 및 콘텐츠의 타당성을 확보하고 수정·보완하였으며, 최종적으로 개발된 MOOC 콘텐츠를 2019년 1학기에 개설하였다. MOOC 강좌에 참여한 학습자들의 학습경험을 분석하기 위하여 설문 및 인터뷰를 진행하였다. 학습자 경험 분석 결과, 학습자들은 자신을 탐구하고 이해하는 ‘자기탐색 단계’에 대한 만족도가 높게 나타났다. 또한 학습자들은 게시판 등을 이용해 다른 학습자의 과제 결과를 공유하고 상호작용할 수 있었던 부분에 대하여 긍정적으로 인식하였다. 본 연구를 통해 MOOC라는 온라인 강좌를 통한 진로교육의 가능성과 기대효과를 확인할 수 있었으며, 이는 향후 성인 대상의 진로교육, 변화하고 있는 사회 동향을 고려한 대안적 진로교육 모델로 활용될 수 있을 것이다.

[Abstract]

The purpose of this study was to derive the design and development strategy for the development of career education courses based on MOOC, and to analyze the learning experiences of learners after development and operation. To this end, based on career construction theory, the design principles for course development were derived, and the contents were organized by applying the design thinking methodology. We developed a final course after validating through expert review and applied it in the first semester of 2019. Surveys and interviews were conducted to analyze the learning experiences of learners who participated in MOOC courses. As a result of the learner's experience analysis, learners were highly satisfied with the 'self-exploration' stage in which they understand themselves. In addition, learners were positively aware of the areas where they could share and interact with the results of other learners' tasks using bulletin boards. This study confirmed the possibility and expected effect of career education through online course called MOOC, which can be used as an alternative career education model that considers career education for adults and changing social trends.

색인어 : 진로교육, 진로구성이론, 라이프디자인씽킹, MOOC, K-MOOC, 학습경험

Key word : Career Education, Career Construction Theory, Life Design Thinking, MOOC, K-MOOC, Learning Experience

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2019.20.11.2147>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 27 September 2019; **Revised** 01 November 2019

Accepted 05 November 2019

***Corresponding Author; Chon, Eunhwa**

Tel: +82-31-8005-3941

E-mail: ehchon@dankook.ac.kr

1. 서론

4차 산업혁명이라는 키워드는 기술 진보를 통한 다양한 혁신에 대한 기대감과 더불어, 불안감을 조성하고 있는데, 그것은 특히 일자리에 대한 불안이다. 디지털 혁명의 결과로 임시직, 계약직, 프리랜서, 파트타임, 자영업 등 다양한 형태로 불리는 소위 ‘불안한 노동자(insecure worker)’가 나타났으며, 이러한 모습은 앞으로 더욱 심화될 것으로 전망되고 있다[1]. 과거에는 정규직으로 일하면서 나의 삶이 어떻게 전개될 것인가에 대한 장기적인 계획을 수립하는 것이 보편적이었던 반면, 오늘날의 개인은 평생 적어도 10개의 일자리를 갖고, 동시에 다양한 직업을 갖게 되기도 할 것이라는 전망이 일반화되고 있다[2]. 한편으로는 기존의 인간이 담당할 역할의 상당 부분이 자동화, 기계화되면서 업무 수행 시간의 감소가 불가피할 것이며, 삶에서 여가 및 자기 개발의 시간을 어떻게 설계할 것인가에 대한 고민이 필요한 시점이다. 이렇듯 4차 산업혁명 시대로의 변화 과정에서 큰 폭의 사회 체제의 변화와 직업구조의 변화, 삶의 모습의 변화가 예측되고 있다. 이 과정에서 진로교육의 중요성이 높아지고 있을 뿐만 아니라, 기존과는 다른 진로교육의 패러다임이 요구되고 있다. 구체적인 진로교육의 방향성은 다음과 같다.

진로의 방향성이 안정적인 직업의 유지가 아니라 언제나 유연하게 변화할 수 있는 형태로 변화되고 있으므로, 진로교육은 학습자가 지속해서 삶을 설계해나갈 힘을 키워내도록 도와야 한다. 이를 위하여 자신에 대한 깊이 있는 성찰을 통해 정체성을 찾고 일관성과 연속성을 갖는 삶의 방향을 정립하는 기회를 제공하는 한편, 삶의 경로를 유지하거나 수정하는 활동을 유연하게 지속해나가며 불확실성에 대응할 수 있도록 지원해야 할 것이다. 최근의 진로교육 동향은 ‘성격(personality)’ 보다는 ‘정체성(identity)’, ‘성숙도(maturity)’ 보다는 ‘적응성(adaptability)’, ‘결단력(decidedness)’ 보다는 ‘의도성(intentionality)’, ‘점수(scores)’ 보다는 ‘이야기(stories)’에 관심을 두고 있다. 이는 ‘진로 구성 이론(career construction theory)’으로 구체화되고 있으며, 정체성, 적응성, 의도성, 내러티브성이 새로운 이론의 핵심요소로 제시되고 있다[3]. 진로 구성 이론은 진로의 맥락성과 역동성, 비선형적인 특성, 다양한 관점 및 개인적 특성에 초점을 두고 삶의 설계(Life Design)라는 인식론적인 접근을 시도하며, 평생학습을 강조한다[4]. 이를 위해서는 정체성 형성 및 경력 개발을 촉진하기 위한 다양한 활동을 기획할 필요가 있으며, 다양한 주체와의 소통을 통해 삶을 디자인하는 과정을 지원할 필요가 있다.

본 연구에서는 새로운 진로교육 패러다임에 기반을 두고 ‘라이프디자인씽킹’이라는 강좌를 개발하였으며, MOOC(Massive Online Open Course)라는 방식을 접목하여 그 효과성을 극대화하고자 하였다. MOOC는 웹을 통해 대규모의 학습자들이 쉽게 접근할 수 있는 온라인 기반의 강의를 의미한다. 비디오, 읽기 자료와 같은 전통적인 강의자료와 더불어, 온라인 대화식 포럼도 제공함으로써 참여 학습자 간 소통 및 협력 학습 등도 지원

하며, 최근에는 나노 디그리(NanoDegree) 등 수료 결과에 대한 학점/학위 인정의 범위가 확대되고 있다. 대표적인 MOOC 플랫폼으로는 해외의 edX, Coursera, Udacity 등이 있으며, 국내에서는 K-MOOC가 있다.

본 연구에서 MOOC에 기반을 두고 강좌를 개발한 의도는 다음과 같다. 앞서 설명한 바와 같이 진로교육은 평생에 걸쳐 이루어져야 하기 때문이다. 기존의 진로교육은 청소년기에 집중된 경향이 있는데, 미래 시대는 지속해서 자신의 진로를 탐색하고 개척해나갈 수 있도록 도울 필요가 있으며 MOOC는 평생학습 형태의 진로교육을 가장 효과적으로 지원하는 방안이다. 둘째, 진로 개척의 과정에서 개인이 자신의 정체성을 더욱 견고하게 하고, 진로에 대한 유연한 관점을 갖도록 돕기 위해서는 다양한 주체 간 소통이 요구된다. 오프라인에서의 교육은 대면 접촉을 통해 심층적인 진로지도 등이 이루어질 수 있지만, 온라인은 다양한 학습 자원, 주체와의 연결을 유도할 수 있기 때문에 경력 구성 이론에 적합한 학습 환경이다. 그러나 기존의 MOOC 강좌는 진로교육을 위한 이론 강의 혹은 통찰을 공유하는 인문학 강의 위주의 콘텐츠가 대부분으로, 진로를 탐색하는 과정을 적극적으로 촉진하고 지원하는 강좌는 드물다. K-MOOC 강좌의 경우 진로 교육을 목적으로 개설된 강좌는 진로교육 분야로는 ‘진로지도와 상담(숙명여자대학교)’ 강좌가 유일하였으며, 직업 교육 분야별 강좌로는 ‘내일, 내일은 산업강사(부산디지털대학교)’라는 강좌가 제공되고 있는 것으로 나타났다. 해외 MOOC 강좌로는 Coursera에서 제공하는 ‘Strategic Career Self-management(State University of New York)’, ‘Successful Career Development(University System of Georgia)’, Canvas net에서 제공하는 ‘Navigating Your Professional Future (University of Canberra)’, iversity에서 제공하는 Employability Skills(Hochschule für Technik und Wirtschaft), edX에서 제공하는 ‘Career Edge: Communication and Teamwork(Fullbridge)’, ‘Career Edge: Design Your Career(Fullbridge)’, ‘Designing Your Career(Stanford University)’ 등이 있다. 교육 내용적인 측면에서는 직업 획득에 필요한 전략이나 기술을 학습하도록 하는 내용을 다루는 콘텐츠와 자기 이해를 중심으로 개인적 특성에 부합하는 대안을 탐색하고 가능성을 점검하는 탐색적 콘텐츠로 나누어 볼 수 있다.

본 연구는 진로 구성 이론에 기반을 둔 진로교육 MOOC 강좌의 구체적인 설계 및 개발 전략을 도출하고, 실제 강좌를 개발하는 것에 첫 번째 목표를 둔다. 또한, 개발 강좌를 운영함으로써 학습자들이 어떠한 경험을 하였는지 분석함으로써, 효과성을 검토하고자 한다.

본 연구의 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 진로 구성 이론에 기반을 둔 진로교육 MOOC 강좌는 어떻게 개발 및 운영되어야 하는가?

둘째, 진로 구성 이론에 기반을 둔 진로교육 MOOC 강좌의 운영 결과 학습자들은 어떠한 경험을 하였는가?

II. 연구 방법

본 연구의 주요 연구 방법 및 절차를 정리하면 [그림 1]과 같다.

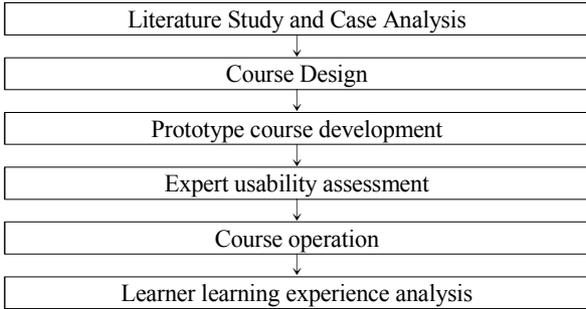


그림 1. 연구 프레임워크
Fig. 1. Research Framework

먼저 진로 구성 이론에 기반을 둔 진로교육 MOOC 강좌 개발을 위한 내용적 요소와 교수학습 모델의 근간이 되는 설계 및 개발 원리를 도출하였다. 도출된 설계 원리에 따라 MOOC 프로토타입을 개발하였으며, 개발된 프로토타입 강좌에 대해서는 전문가를 대상으로 타당도 확보를 위한 검토를 요청하였다. 전문가 검토에 참여한 전문가는 총 4명(1)으로 심리학 및 진로교육과 교육공학 영역으로 구분하여 섭외하였으며, 각 영역에서 박사급 혹은 10년 이상의 경력을 보유한 자로 제한하였고, 구체적인 소속 및 전문성은 다음과 같다.

표 1. 전문가 검토를 위한 참여자 정보
Table 1. Participant information for expert review

Participant	Major Area	MOOC Consulting Experience	Related Work Performing Experience
Expert 1	Counseling, Career Education	1 Year	10 Years
Expert 2	Career Education	1 Year	12 Years
Expert 3	Educational Technology	3 Years	10 Years
Expert 4	Educational Technology	4 Years	10 Years

검토 의견은 ‘MOOC 품질관리를 위한 강좌 개발·운영 체크리스트 개발 연구’를 기반으로 설계·개발의 2가지 영역으로 범주화하여 구성하였으며, 총 23문항으로 구성되었다[7].

또한, 개발 강좌에서의 학습 경험에 대하여 파악하고자 학습자 설문 실시하였다. 연구 참여 대상자는 웹 환경에서의 학습 경험이 충분한 학습자로 선별하였으며, 자발적으로 연구에 참

1) Nielson, Molich(1990), Virzi(1992)는 사용성 평가에 필요한 최소한의 전문가 수를 3-5명 수준으로 제시하고 있으며, 일반인의 경우에는 6-12명 정도를 포함할 것을 제안하고 있다 [5][6].

여한 총 17명으로 이루어졌다. 참여자들의 MOOC 참여 경험 및 인구통계학적 특성은 다음과 같다.

표 2. 학습경험 분석을 위한 참여자 정보
Table 2. Participant information for learning experience analysis

Participant	gender	age	MOOC learning experience
Learner 1	Female	20's	1st
Learner 2	Female	30's	11 or more
Learner 3	Male	20's	Within 3
Learner 4	Female	40's	3-5
Learner 5	Male	30's	11 or more
Learner 6	Male	30's	1st
Learner 7	Male	30's	1st
Learner 8	Male	20's	Within 3
Learner 9	Male	70+	11 or more
Learner 10	Male	30's	Within 3
Learner 11	Female	10's	3-5
Learner 12	Male	30's	Within 3
Learner 13	Female	40's	Within 3
Learner 14	Male	30's	11 or more
Learner 15	Male	70+	11 or more
Learner 16	Male	70+	11 or more
Learner 17	Male	40's	Within 3

설문은 강좌에 대한 전반적 만족도, 강좌 주차별 콘텐츠에 대한 만족도, 구성요소별 만족도와 관련된 4개 범주로 구성하였으며, 검사 도구에 대한 신뢰도를 확인한 결과 Cronbach $\alpha = .88$ 로 나타났다. 인터뷰를 통해서도 강좌가 유의했던 점, 향후 개선이 필요한 부분에 대한 의견을 수렴하는 방식으로 진행하였다.

III. 강좌 개발

3.1. 설계 원리 및 전략 도출

진로 구성 이론은 Savickas(2005)가 직업세계와 사회변화의 흐름에 발맞추어 사회적 구성주의 관점에 기반을 두고 다양한 진로 발달 이론들을 통합한 이론이다[3]. 진로 구성 이론은 개인의 전기성(biographicity)와 정체성 작업(identity work)을 강조하는데, ‘전기성’은 개인이 가진 분산된 경험들을 통합하는 자기-참조적인 과정을, ‘정체성 작업’은 정체성을 형성해가는 일련의 과정을 의미한다. 진로 구성 이론에 따른 생애 설계(Life Designing)는 구성(Constructing), 해체(Deconstructing), 재구성(Reconstructing), 상호구성(Co-constructing)이라는 네 가지 국면을 통한 이야기 구성에 기반을 두는데, ‘구성’은 작은 이야기(micro narratives)에서 출발한다. 이야기는 각 개인이 자기 자신, 자신의 정체성 및 진로에 대한 정의를 기반으로 하며, ‘해체’는 이야기 속에 존재하는 자기 비판과 자기 제한의 기회를

마련하는 것, ‘재구성’은 개인이 가진 가치와 강점을 토대로 이야기를 재구성하는 것, ‘상호구성’은 타인과의 상호작용을 통해 여러 개의 이야기로부터 큰 이야기(macro narratives)로 발전시키는 것이다. 상호구성을 통해 개인은 자신의 진로에 대한 새로운 관점을 갖게 되며, 자신의 삶을 도전적으로 설계해나갈 준비를 하게 된다[8]. 이러한 과정을 통해 우리는 자연스럽게 삶을 설계하는 일이 발전적이고 순환적임을, 진로는 개인의 문제라기보다는 누군가와 함께 만들어가는 것임을 파악할 수 있게 된다.

진로 구성 이론을 토대로 도출한 설계 원리는 다음과 같다.

표 3. 진로 구성 이론에 기반을 둔 MOOC 강좌 설계·실행 원리
Table 3. Design principles and Implementation principles of MOOC for career education based on Career Construction Theory

Theoretical Framework	Design principles	Implementation principles
Constructing	Promoting the definition of self, identity and career	<ul style="list-style-type: none"> • Drive a variety of activities that learners can understand about themselves
Deconstructing	Facilitate re-framing of self, identity and career	<ul style="list-style-type: none"> • Encourage questions / reflection activities to facilitate the transition to a ‘new thought frame’
Reconstructing	Providing questions and facilitating reflection for re-framing	<ul style="list-style-type: none"> • Create and share regular questions and questions about life
Co-constructing	Facilitate communication and networking among various subjects	<ul style="list-style-type: none"> • Life Design Team Composition • Networking opportunities with mentors • Opportunity for mutual learning

첫째, 학습자가 자기 자신, 정체성, 진로 등에 대한 자신의 관점을 정립할 수 있도록 자신에 대해 파악할 수 있는 다양한 활동을 유도한다. 이를 위하여 ‘내 삶에서 중요한 가치’, ‘내가 몰입하는 상황/맥락’, ‘나의 강점 및 강점 활용 전략’ 등 다양한 주제를 중심으로 충분한 자기 탐색이 이루어질 수 있도록 지원한다.

다. 이러한 활동은 워크시트를 기반으로 개별적으로 진행되지만, 비디오 강의 및 다양한 사람들에 대한 인터뷰 등의 학습 자원을 기반으로 원활하게 이루어지도록 돕는다.

둘째, 학습자가 기존에 갖혀 있던 생각의 프레임에서 벗어나 새로운 생각 프레임으로의 전환을 촉진하기 위하여 다양한 질문을 던지고 성찰 활동을 유도한다. 예를 들어, ‘인생의 문제는 혼자 해결해야 한다’는 생각, ‘실패는 경험해서는 안 된다’는 등의 생각을 ‘인생은 함께 고민하며 나아가는 것’, ‘실패는 우리에게 새로운 배움의 기회를 제공한다’는 등의 생각으로 재구성할 수 있는 기회를 제공하는 것이다.

셋째, 생각의 재구성을 위하여 삶의 질문에 대한 자신만의 답, 성찰의 결과를 온라인상에 주기적으로 작성 및 공유할 수 있도록 안내한다. 일련의 과제를 수행하는 과정에서 자신의 생각과 관점이 어떻게 재구성되었는지, 성찰적인 사고를 할 수 있도록 유도해야 한다. 자신의 생각을 글로 옮기고 발전시키는 과정에서, 타인의 생각을 읽는 과정에서 학습자들은 자신의 삶에 대한 정체성, 진로에 대한 관점을 더욱 견고하게 만들어나갈 수 있을 것이다.

넷째, 상호 구성을 위하여 다양한 주체간의 소통 및 네트워크의 기회를 제공한다. 구체적으로 자신의 삶과 진로에 대하여 이야기하고 상의할 수 있는 라이프디자인팀을 구성하고, 멘토와의 네트워킹 기회를 제공한다. 또한, 온라인 게시판 등을 토대로 상호학습의 기회를 제공한다. 학습자들의 이야기는 다른 학습자, 교수자와 공유하는 과정에서 더욱 풍성해지고 정교화될 수 있다. 나아가 온라인 커뮤니티, SNS 등의 도구를 활용하여 더욱 적극적으로 상호작용할 기회를 제공할 수도 있다.

3.2. 강좌 내용

본 연구에서는 가장 대중적으로 활용되고 있는 디자인씽킹 프로세스인 아이데오(IDEO)의 5단계 모델을 토대로 라이프디자인씽킹 모델을 개발하였다.

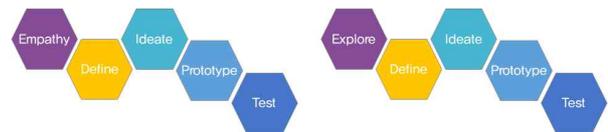


그림 2. 디자인씽킹(좌)과 라이프디자인씽킹(우)의 5단계
Fig. 2. 5Steps of Design Thinking(Left) and Life Design Thinking(Right)

구체적으로 ‘공감하기-문제 정의하기-아이디어 도출-프로토타입 개발-테스트’ 단계를 포함하는데, 이를 ‘탐색하기-정의하기-아이디어 도출-프로토타입 도출-테스트’ 단계로 수정하였다. 이는 기존의 디자인씽킹이 창의적 문제해결과 협력적 소통 함양에 이바지하는 점에 착안하여, 삶의 문제 또한 창의적이고 유연하게, 타인과의 상호 구성의 과정을 통하여 해결해나갈 수 있도록 지원하고자 하는 것이다. 전체 13주 수업으로 구성하였으며,

주차별 주요 내용은 다음 <표 4>에 제시한 바와 같다.

표 4. 라이프디자인씽킹 주차별 강의내용
Table 4. Life Design Thinking weekly lecture contents

Week	Stages	Main contents	Activities
1	Orientation	Start Life Design Thinking	Introduce yourself to the students
2		Life Design Thinking Together	Introducing myself with paper cups, Question board game
3	Explore	Interviewing my life	Life compass, life balance chart
4		Observing my life	Create a daily profiling note
5		Finding the strengths of my life	Strengths Finding keywords, Create Strengths White Paper
6	Define	Defining me anew	Create insight notes
7	Ideate	Getting ideas for my life	Value, Immersion, Strength Mind Mapping
8		Drawing a Life Road Map	Write a question to a mentor
9	Prototype	Verifying the prototype through conversation	Social relations map and design team formation, Writing job description
10		Verifying the prototype through experiment	Life roadmap writing, Life roadmap check
11	Test	Learning through failure	Create Opportunity Note
12		Creating Life Roadmap	Identification via H.M.I questions
13		Talking about my life	Tell my story
14	Debriefing	Offline class with a mentor	Satisfaction Survey and Reflection Activities

1주차. 라이프디자인씽킹 시작하기

오리엔테이션 주차는 라이프디자인씽킹의 취지 및 전체 교육 운영에 대하여 안내하는 시간으로 진행하였다. 라이프디자인씽킹의 프로세스를 안내하여 전체 교육 진행에 대한 흐름을 이해할 수 있도록 지원하는 한편, 디자인씽킹의 마인드셋에 대하여 소개함으로써 수업에 참여하는 과정 및 기본 마인드 함양을 지원하였다.

2주차. 라이프디자인씽킹 함께하기

2주차부터는 본격적으로 라이프디자인씽킹을 시작하는 단계로, 라이프디자인팀을 구성하고, 상호간의 약속을 통해 함께 라이프디자인을 진행해나갈 수 있도록 지원하였다. 라이프디자인팀을 구성하고, 종이컵을 사용하여 자신을 소개하는 시간을 가짐으로써 팀 구성원을 파악하도록 도왔다. 또한, 질문 보드게임을 통해 서로에 대한 질문을 주고받으며, 팀원에 대해 깊게 알아갈 수 있는 시간을 마련하였다.

3주차. 내 삶을 인터뷰하기

스스로의 삶을 돌아보고 자신이 삶과 일에서 가장 가치 있다고 생각하는 관점을 정의하였다. 자신의 가치관에 비추어 삶의 6가지 영역에서의 균형과 조절의 필요성을 인식할 수 있는 활동들로 구성하였다. 삶에서 쉽표가 필요한 이유, 내 삶에 질문 던져보기, 스스로 성찰해 보기 과정을 통해 삶의 균형을 생각해 보도록 안내하였다.

4주차. 내 삶을 관찰하기

일상 프로파일링 노트를 작성해 봄으로써 자신이 몰입하고 행복감을 느끼는 순간을 돌아보도록 유도하였다. 어떤 유형의 일을 할 때 열정을 쏟아내고, 결과에 대해 만족하게 되는지 구체적인 요소들은 분석하는 활동들을 포함함으로써 자신의 삶을 깊게 관찰할 수 있는 기회를 제공하였다.

5주차. 내 삶의 강점찾기

스스로 좋은 성과를 만들었던 경험을 떠올리고, 그러한 성과를 만드는 데 작용하는 강점을 키워드 중심으로 정의하도록 하였다. 일상생활 속에서 강점을 지속적으로 활용하기 위한 백서를 작성해 봄으로써 성과를 관리하고 성장시킬 수 있도록 하였다.

6주차. 나를 새롭게 정의하기

라이프디자인씽킹 ‘나를 탐색하기’ 단계에서 나의 가치, 몰입 요소, 강점 등을 기반으로 살펴본 특징들을 바탕으로 나를 새롭게 정의해 보는 단계이다. 나를 잘 보여주는 이미지, 문구, 주요 키워드 등으로 인사이트 노트를 작성하도록 구성되었다.

7주차. 아이디어 얻기

내가 중요하게 생각하는 가치, 몰입 요소, 강점 등을 일상생활에서 활용할 수 있는 아이디어를 모색해 보는 단계이다. 가치, 몰입, 강점과 관련된 키워드를 중심으로 마인드맵을 작성하고, 각 마인드맵에 제시된 키워드들을 연결하여 삶 속에서 실천할 수 있는 실천 목표들을 도출해 내도록 하였다.

8주차. 인생 로드맵 그리기

마인드맵 활동을 통해 도출된 실천 목표들을 바탕으로 인생 로드맵을 그려 보도록 하였다. 3가지 로드맵을 만들고 로드맵을 달성하는데 걸리는 시간, 로드맵을 실행에 옮기는데 필요한 경제적, 시간적, 기술적 자원, 로드맵을 통해 얻는 가치 등을 정의하고 실행 가능성을 점검하도록 하였다.

9주차. 대화를 통해 프로토타입 검증하기

누군가로부터 자신의 인생 로드맵을 검증받는 일은 로드맵의 실현 가능성을 높일 수 있는 중요한 과정이다. 개인이 이미 가지고 있는 사회적 관계망 속에서 인적 자원을 탐색하거나, 관심 직무 분야에 종사하는 관계자를 직접 섭외하여 자신의 로드맵을 검증하는 기회를 얻도록 안내하였다.

10주차. 실험을 통해 프로토타입 검증하기

‘How Might I’ 질문을 통해 로드맵 실현을 위한 아이디어를 확장하고, 장애 요인들을 검토해 보는 단계이다. 기본 전제나 현재 상황 자체를 바꾸어 보거나 전혀 관계 없는 아이디어들을 연결하여 삶의 새로운 기회를 만들어 보는 기회를 갖도록 하였다.

11주차. 실패에 직면하기

최근에 경험한 실패의 경험을 기록하고 실패로부터 새롭게 얻은 가치들에 집중함으로써, 실패에 대한 두려움에서 벗어나 또 다른 기회 요인을 도출할 수 있도록 기획하였다. 기회 노트 작성을 통해 새로운 창조로 연결될 수 있도록 기획되었다.

12주차. 인생 로드맵 구체화 하기

인생 혁신 프레임워크(Life Innovation Framework) 작성을 통해 내가 가진 자원, 역량이나 가치 요인이 주변 사람들나 환경 요인들과 어떤 상호작용을 하는지, 그러한 관계를 통해 얻게 되는 가능성들은 어떤 것인지를 점검하고, 구체적인 실행 계획들을 확장해 나가는 활동을 진행하도록 하였다.

13주차. 내 삶에 대해 이야기하기

자신의 삶에 대한 이야기를 누군가에게 공유하는 것, 타인의 이야기에 경청하는 것이 인생에서 얼마나 중요한 일인가를 소개하였다. 학습자들은 자신에 대한 이해를 바탕으로 작성한 로드맵을 정리해서 게시판을 통해 공유하고 성찰해 보도록 하였다.

14주차. 오프라인 미팅

강좌를 수강하는 학습자 및 전문가를 초청하여 오프라인 미팅을 진행하였다. 학습자의 경우 사전 신청을 받아 참여하도록 하였으며, 학습자들의 의견이나 성찰 내용을 직접 만나 공유하고 전문가들로부터의 생생한 조언을 얻는 기회를 제공하였다.

3.3. 교수설계 요소

강좌 개발에 사용된 주요 교수설계 요소는 강의 영상, 자기 주도적인 학습을 지원하기 위한 라이프디자인씽킹 툴킷(실용 워크시트), 과제, 토론, 학습 전이를 촉진하기 위한 성찰일지 등으로 구성하였다.

강의 영상

강의 영상은 주차별로 15~20분 정도의 분량으로 제작되었다. 일반적으로 내용을 전달하는 강의가 아니라 학습자가 수강하는 과정에서 개인의 삶의 로드맵을 완성해 나가도록 구성되

어 있기 때문에 강의 내용 전달, 전문가 인터뷰, 워크숍 영상, 학습자 성찰 등의 내용을 고르게 포함하도록 하였다.



그림 3. 1주차 오리엔테이션의 강의영상
Fig. 3. Video clip of 1st Week “Orientation”

강의 구성은 강의영상, 토론게시판을 통한 학습 진행, 과제 해결, 그리고 학습 결과에 대한 성찰의 과정으로 이루어져 있다.



그림 4. 강의 구성
Fig. 4. Lesson Structure

라이프디자인씽킹 툴킷

본 강좌의 진행은 전체적으로 라이프디자인씽킹 단계별로 제작된 툴킷을 기반으로 이루어졌다. 탐색, 정의, 아이디어션, 프로토타입, 테스트의 각 단계 학습 내용을 효과적으로 습득할 수 있도록 특화된 툴킷을 제공하였다.

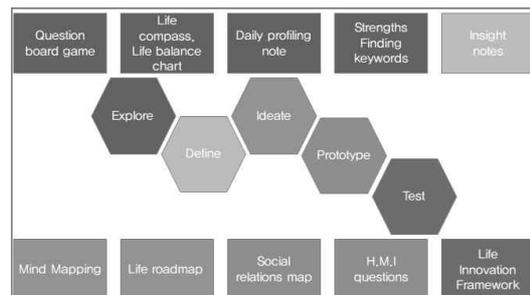


그림 5 라이프디자인씽킹 툴킷
Fig. 5. Life Design Thinking Toolkit

과제

매 주차 강의를 수강한 후에는 강의 내용을 적용한 과제를 수행하도록 하였다. [그림 6]은 팀빌딩을 촉진하기 위한 과제의 예이다. 나를 잘 표현할 수 있는 이미지와 별명을 종이컵에 적어 공유하는 과정에서 수강생들 간의 유대감을 고취하기 위한

목적으로 개발되었다.



그림 6. 과제
Fig. 6. Task

워크시트를 작성하는데 예상되는 혼란을 방지하고 이해를 도모하기 위해 과제를 수행하기 위한 자세한 가이드라인을 함께 제공하였다.

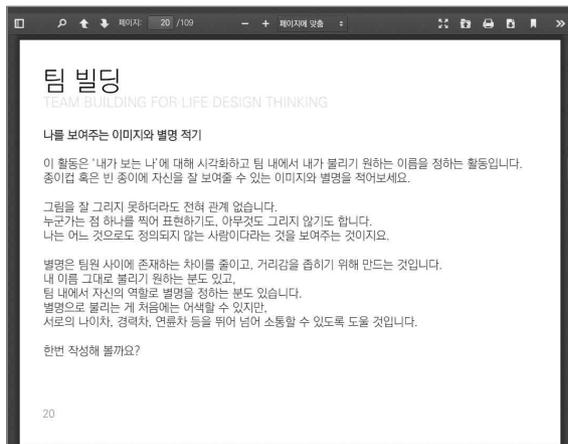


그림 7. 과제 안내
Fig. 7. Task Guidelines

토론

강의 수강 이후 학습을 촉진하고 학습 내용에 대해 반추할 수 있도록 강의 내용과 관련된 토론 주제를 게시판에 제시하였다. 토론 내용은 다른 수강생들과 공유할 수 있도록 함으로써 자신의 의견과 비교해 볼 수 있도록 하였다.

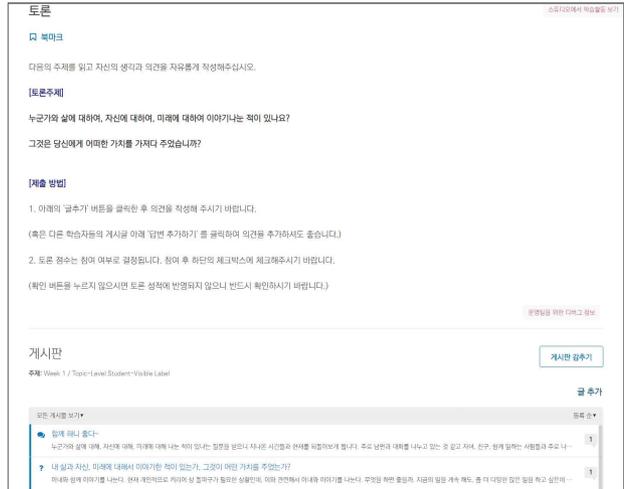


그림 8. 토론 게시판
Fig. 8. Bulletin Board for Discussion

성찰일지

학습 내용에 대한 전이를 촉진하기 위해 수강 이후 자신의 의견을 성찰일지로 기록해 나가도록 하였다. 성찰 내용은 게시판 형태로 작성하여 다른 학습자와 공유할 수 있도록 구성하였다.

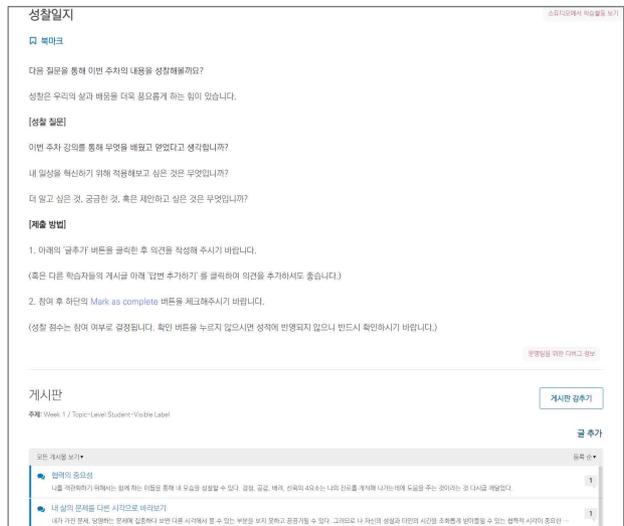


그림 9. 성찰일지
Fig. 9. Reflection Journal

IV. 연구 결과

4.1 전문가 검토

강좌의 적합성을 분석하기 위하여 전문가 4인으로부터 설계 원리 및 콘텐츠에 대한 검토를 받았다. 전문가 검토 결과 개발된 강좌에 대한 평점은 평균 4.43으로 나타났다. 영역별로는 내용 영역(4.88)에서 가장 높은 점수를 얻었고, 비디오 강의의 비

롯한 학습 콘텐츠, 웹접근성 및 저작권(4.50), 상호작용 지원 영역(4.38)의 순으로 나타났다.

세부적으로 학습 내용의 정확성, 적절성, 윤리성(5.00), 학습 내용의 명확성, 학습 수준 및 분량(4.75), 비디오 강의, 이미지 등 멀티미디어 콘텐츠의 품질(4.50)은 적정수준으로 평가되었으나, 학습목표의 명확성(4.00), 학습동기 전략(4.25), 평가 및 피드백의 설계(4.25), 학습 안내와 도움 정보의 적절한 제공(4.25) 등에서는 다소 낮은 점수를 얻었다.

표 5. MOOC 질 관리 기준 및 체크리스트
Table 5. MOOC assurance standards and checklist

Stage	Area	Standards	M	SD
Design	Learning Content	Feasibility	5.00	0.00
		Accuracy	5.00	0.00
		Concrete	4.75	0.50
		Learning Level	4.75	0.50
		Amount of Learning	4.75	0.50
		Ethics	5.00	0.00
	Instructional Design	Learning Objectives	4.00	0.82
		Teaching Learning Strategy	4.00	0.82
		Motivation	4.25	0.96
	Interaction	Learners - Instructors	4.50	0.58
		Learners - Learners	4.25	0.96
	Learning support	Learning Support	4.25	0.96
	Evaluation	Evaluation Factor	4.25	0.50
		Evaluation Method	4.25	0.50
		Feedback	4.25	0.96
Development	Video	Video Length	4.50	1.00
		Video Playback Status	4.50	0.58
		Video Subtitles	4.50	0.58
	Other Materials	Text	4.50	0.58
		Images	4.50	0.58
		Document	4.50	0.58
	Web Accessibility	Web Accessibility	4.50	0.58
	Copyright	Copyright	4.50	0.58

낮은 평가를 받은 항목과 관련하여 구체적인 검토 의견에는 다음과 같은 내용이 있었다.

주차별 제목이 친근하게 표현되었으나, 구체적인 학습목표를 파악하기에는 어려움이 있다. 보다 정확한 제목 정보를 제시하여 학습내용이 어떠한 취지를 갖고 있으며, 각 활동은 무엇을 위한 것인지 명시할 필요가 있다(전문가1).

강좌 내 워크숍 활동에 대하여 교수자가 충실하게 설명하고 있지 않아, 학습자 입장에서는 혼란을 야기할 소지가 있었다. 학습자가 영상의 활동에 대해 충분히 이해할 수 있도록 구체적인 안내와 과제를 수행한 사례 등을 제공할 필요가 있다(전문가2).

과제의 평가 방식을 보다 명확하게 수립할 필요가 있다. 과제 제

출 후 제출 여부만 가지고 평가하는 방식을 취할 것인지, 과제의 수준을 기반으로 평가하는 방식을 취할 것인지 검토할 필요가 있다(전문가4).

이상의 내용을 토대로 학습목표 및 수행과제의 명확성을 높이고 학습자의 이해를 높이기 위하여 라이프디자인씽킹 툴킷을 보완하였으며, 과제 평가 기준을 명시하여 학습자들로 하여금 보다 우수한 수준의 과제를 제출할 수 있도록 유도하였다.

4.2. 학습자 경험 분석

진로 구성 이론에 기반을 둔 진로교육 MOOC 강좌에서의 학습자 경험을 분석하기 위하여 자발적으로 설문문에 참여한 17명을 대상으로 만족도, 강의내용별 만족도, 그리고 수강 동기에 대한 설문을 실시하고, 개방형 질문을 통해 질적 분석을 포함하였으며, 분석 결과는 다음과 같다.

학습자 만족도

학습자 만족도는 전반적 만족도, 유익한 정도, 강의의 질, 자기개발, 진로 설계, 그리고 자기 성장에 대한 기여도의 측면에서 분석하였다. 전반적인 학습자 만족도는 5점 척도 기준으로 4.47(SD=0.514)인 것으로 나타났으며, 세부 항목별 만족도는 다음과 같다.

표 6. 전반적 만족도 설문 결과
Table 6. Overall Satisfaction Survey Results

Item	M	SD
This course is generally satisfactory.	4.47	0.514
This course was helpful.	4.35	0.606
The quality of this course is excellent.	4.47	0.624
This course can be used appropriately for self-development.	4.47	0.624
This course can help me get a job and prepare for my career.	4.24	0.831
I think this class contributes to my growth.	4.47	0.624

학습자들은 강좌의 전반적 만족도(M=4.47, SD=0.514), 우수성에 높은 수준으로 만족하는 것으로 나타났으며(M=4.47, SD=0.624), 강의가 자기 개발 및 성장에 기여한다고 느끼는 것으로 나타났다(M=4.47, SD=0.624). 다만 실질적으로 직업을 얻거나 준비하는 데 도움이 된다고 느끼는 정도는 상대적으로 낮게 응답하였다(M=4.24, SD=0.831).

주차별 강의 내용에 대한 만족도는 다음과 같다. 대체적으로는 모든 주차에 있어서 4.00 이상의 만족도를 나타냈으나, 가장 높은 만족도를 얻은 강의는 내 삶을 관찰하기(M=4.53, SD=0.624), 내 삶을 인터뷰하기(M=4.41, SD=0.712), 인생 로드맵 구체화 하기(M=4.41, SD=0.618)였으며, 멘토와의 오프라인 미팅 주차가 가장 낮은 만족도(M=4.00, SD=0.791)를 얻었다.

표 7. 강의내용별 만족도 설문 결과

Table 7. Students' Satisfaction by lecture theme

Lesson	M	SD
Getting Started with Life Design Thinking	4.29	0.686
Working with Life Design Thinkers	4.29	0.686
Interview my life	4.41	0.712
Observing my life	4.53	0.624
Find the strength of my life	4.35	0.606
Redefine me	4.29	0.686
Ideation for my life	4.25	0.683
Drawing a Life Road Map	4.41	0.712
To validate a prototype through a conversation	4.29	0.772
To validate a prototype through a experiment	4.29	0.686
Facing failure	4.35	0.606
Create a Life Roadmap	4.41	0.618
Talking about my life	4.24	0.752
Offline class with a mentor	4.00	0.791

강의 요소별 만족도를 살펴보면 영상에 포함된 나와 유사한 경험을 가지고 있는 디자인씽커들과의 인터뷰를 시청할 수 있었던 점(M=4.24, SD=0.752)과 온라인 게시판을 통한 다른 학습자들과의 상호작용(M=4.24, SD=0.752)을 할 수 있었다는 점에 대하여 높게 만족한 것으로 나타났으며, 워크시트를 통한 과제 활동에 대한 만족도는 비교적 낮은 것으로 나타났다(M=4.06, SD=0.899).

표 8. 강의요소별 만족도 설문 결과

Table 8. Students' Satisfaction with the course components

Item	M	SD
Team teaching (Three Professors to conduct course together)	4.18	0.883
Interview with Life Design Thinkers	4.24	0.752
Interaction with other students in an online discussion room	4.24	0.752
Worksheet Utilization Task	4.06	0.899
List of reflection prompts	4.12	0.857
Evaluation method	4.18	0.809

개방형 질문을 통해 (1) 인생을 설계하는데 가장 도움이 되었던 부분, (2) 강좌 개선에 대한 의견, (3) 과제 수행 시 어려웠던 점, 그리고 (4) 기타 의견을 수렴하였다.

먼저 인생을 디자인하는 데 가장 도움이 된 부분에 대해서는 자신만의 시간을 갖고 자신을 성찰해 볼 수 있었던 점이라고 응답하였다. 특히, 다양한 도구를 통해 자신을 돌아보고 삶의 전반적인 계획을 세워보는 활동 등을 수행한 것에 만족감을 느낀 것으로 나타났다.

나에 대해 다시 생각해보고, 내 인생을 돌아볼 시간을 가질 수 있었다는 것이 좋았다(학습자 1).

내 삶과 직업에 대해 주도적으로 생각해보고, 행동하는 데 도움

이 되었고, 나만의 전환점이 되었습니다(학습자 6).

강의를 들으면서 현재 제 자신을 성찰하는 시간을 가진 것이 도움이 되었습니다. 그래서 지금 다니는 직장을 그만 두고, 하고 싶은 일을 다시 시작해보려 합니다(학습자 8).

자신을 돌아볼 수 있는 다양한 도구가 제공된 것에 대해 만족스러움을 느꼈고 이는 삶의 방향에 대한 다각적인 시선을 구축하는데 도움이 되었습니다(학습자 10).

강좌 개선을 위한 의견 중 내용적인 측면으로는 주로 활동 중심으로 이루어진 강좌 내용을 보완하여, 인문학적이고 철학적인 부분에서 성찰의 폭을 넓힐 수 있기를 기대한다는 의견이 있었다.

나에 대해 생각해 볼 수 있는 다양한 도구와 활동을 접할 수 있어 흥미로웠지만, 인문학적, 철학적 질문이나 이야기를 바탕으로 더 많은 성찰이 이루어질 수 있도록 도와주셨으면 합니다(학습자 4).

또한 과제나 성찰에 대해 피드백을 제공하거나, 상호작용할 수 있는 기회를 제공해주기를 기대한다는 요구가 나타났다. 온라인 과정이라는 점에서 다양한 활동이나 성찰이 개별적으로 이루어지는 경향이 있었는데, 강좌를 함께 수강하는 사람들끼리 상호작용하거나 서로 피드백할 수 있는 기회를 통해 함께 학습해나가는 경험을 이끌어낸다면 더 유의미한 강좌로 운영될 수 있을 것이라는 의견이었다.

댓글에 대한 알람이 와서 서로 의견을 즉각적으로 공유하고 나눌 수 있는 시스템이 되면 좋겠습니다(학습자 11).

강의만이 아니라, 수강생이 강의 속에 등장하는 사람처럼 직접 멘토 또는 상담을 받을 수 있는 활동이 생겼으면 좋겠습니다(학습자 13).

워크숍 진행 부분을 단계마다 편집해서 수강생도 함께 해볼 수 있게 만들어주셨으면 좋겠습니다(학습자 15).

또한, 과제를 제출하는 과정의 편의성을 높이기 위한 고민이 필요하다는 의견이 나타났다. 워크시트를 출력하여 직접 활동을 수행하고, 수행결과를 게시판에 업로드하는 방식이 번거롭고 어렵게 느껴지는 학습자의 경우에는, 과제 자체가 강좌 수강의 방해하는 요소, 혹은 불만족에 영향을 주는 요소로 작용하였음을 확인할 수 있었다.

과제 수행방식인 pdf 출력 및 업로드가 번거로운 면이 있는 것 같습니다. 해당 페이지에서 작성하거나 제출할 수 있다면, 매 주차 잊지 않고 할 수 있을 것 같습니다. 아무래도 강제성이 떨어지는 활동이다 보니 접근성이 좋은 것이 호기심을 가지고 시작할 수 있게 되는 것 같습니다(학습자 9).

향후 강좌에 추가되었으면 하는 내용에 대해서는 커리어 개발에 실제로 도움이 될 수 있는 콘텐츠를 더욱 풍성하게 제공해주었으면 한다는 의견이 나타났다.

강좌의 목표가 좀 넓은 편인데, 커리어 개발에 좀 더 초점을 맞추어 주시면 더욱 좋겠습니다(학습자 16).

기타 의견으로는 학습자의 특성을 고려한 강좌 설계의 필요성이 제기되었다. MOOC 플랫폼에 익숙하지 않은 사용자들 위한 안내와 고려가 필요하다.

시스템 구성이 다소 복잡하고 어렵게 되어 있어 나이 있는 분들은 조금 어렵게 느껴질 수도 있겠네요 그리고 접속 자체도 잘 안 될 때가 많은데, 컴퓨터의 문제도 있었지만 시스템 활용에 대한 지원이 좀 더 강화될 필요가 있을 것 같습니다(학습자 17).

V. 결론 및 제언

본 연구는 진로 구성 이론에 기반을 둔 진로교육 MOOC 강좌의 구체적인 설계 및 개발 전략을 도출하고, 실제 개발 및 운영한 후 학습자의 경험과 학습 효과를 분석하는데 목적이 있었다. 본 강좌의 주요 설계 원리는 진로 구성주의 이론을 근간으로 하여 도출하였다. 기존의 진로 교육과정이 자기이해를 바탕으로 목표로 하는 진로 획득에 필요한 역량 개발에 초점을 두었다면, 진로 구성주의에서는 생애 설계를 구성, 해체, 재구성, 상호구성, 네 가지 국면으로 나누고, 자신에 대한 재발견과 재구성을 통해 스스로 삶의 대안을 설계해 나가도록 돕는 것을 목표로 하고 있다. 진로 구성 이론에 입각한 구체적인 강좌 내용은 라이프디자인씽킹 모델에 기반하여 구성하였다. 자신의 가치, 몰입 요소, 강점 등의 요소에 집중하는 자기 탐색 단계, 탐색 결과를 바탕으로 자신의 삶의 비전을 정의해보는 단계, 자신의 비전을 실현위한 아이디어선 단계, 멘토링과 로드맵 작성을 통해 아이디어를 삶 속에서 적용해 볼 프로토타입을 개발하는 단계, 그리고 실제 가능성을 테스트해 보는 단계로 이루어져 있다.

본 강좌의 내용적 요소와 교수학습 모델에 대한 타당성 확보를 위해 심리학, 진로교육, 교육공학 전문가 검토를 받았다. 전문가 검토 결과 내용 영역에서 가장 높은 점수(4.88)를 얻었고, 상호작용 지원 영역에 있어서 가장 낮은 점수(4.38)를 얻었다. 이는 진로 구성주의와 디자인씽킹 방법론을 기반으로 체계적인 절차에 의해 내용을 구성했던 점이 효과적인 요소로 평가된 것으로 분석할 수 있다. 강의내용 구성에 있어서 내용의 전문성뿐 아니라 교수설계적 요소에 대해서도 함께 고려되어야 할 것이다. MOOC 콘텐츠에 있어서 교수자 및 학습자와의 상호작용, 적절한 피드백 제공, 예시와 학습 안내 등에 대한 고려가 매우 중요한데 이러한 부분에 있어서는 여전히 제한적인 부분이 있는 것으로 평가되었다. 향후 콘텐츠 개선 시 교수학습 지원 영역에 있어서 추가적인 지원 요소에 대한 고려가 필요할 것이다.

개발된 강좌에 대한 학습 경험과 만족도 분석을 위해 학습자

설문 및 인터뷰를 진행하였다. 이메일을 통해 설문 참여 의사를 밝혀온 자원자를 대상으로 설문을 실시하였다. 대체적으로 강의 내용에 대해 만족스러운 반응을 제시하고 있었으며, 구체적인 내용에 있어서는 심층적으로 자신을 탐구하고 이해하는 ‘자기탐색 단계’에 대한 만족도가 다소 높은 것으로 나타났다. 강의 요소별 만족도에 대해서는 강좌에 포함된 다른 디자인씽커들의 이야기를 예시로 포함했던 부분인 것으로 나타났는데, 이는 자신과 유사한 경험을 가지고 있는 학습자들로부터 ‘모델링’ 효과를 얻을 수 있는 장점으로 작용했던 것으로 볼 수 있다. 또한, 게시판 등을 이용해 다른 학습자의 과제 결과를 공유하고 비실시간이긴 했지만 상호작용할 수 있었던 경험을 가장 효과적인 부분인 것으로 응답하였다. 그 밖에 개선 의견으로는 매 주차 과제 제출 방식으로 진행되는 강좌 특성상 수강에 대한 부담감이 있다는 점과, 강의, 토론, 과제, 성찰 등 여러 교수설계 요소들을 포함하고 있었던 부분이 다소 복잡하게 수용되는 부분이 있다는 의견이 있었다.

본 연구에서 사용자 경험 분석에 참여했던 학습자는 자발적 참여자이긴 했으나, 비교적 성실하게 과제를 수행하고 적극적으로 수강했던 학습자인 것으로 나타났다. 따라서 기본적으로 콘텐츠에 대한 관심이 높고 적극적으로 수강할 의지가 있었던 수강생을 대상으로 한 만족도 분석이 이루어졌기 때문에, 과제 미이수 등 수료를 하지 못했던 원인이나 전반적 불만족 요인에 대한 심층적인 분석이 이루어지지 못한 제한점이 있다. 향후 본 연구에서 도출된 개선사항을 반영하여 강좌에 대한 개선 및 보완 작업을 진행한 후 재개설하고, 설문 및 연구 대상을 확대하여 전반적인 운영 효과를 분석할 필요성이 있다.

성인 대상의 진로교육, 변화하고 있는 사회 동향을 고려한 진로교육의 필요성이 높아지고 있는 상황에서 본 연구의 강좌 설계 및 운영 전략은 대안적 진로교육 모델로 활용될 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] Kalleberg, A. L., "Precarious work, insecure workers: Employment relations in transition," *American sociological review*, Vol. 74, No. 1, pp. 1-22, 2019
- [2] Saratoga Institute, *Human capital benchmarking report*, Santa Clara, CA : Author, 2000.
- [3] Savickas, M. L., "The theory and practice of career construction," *Career development and counseling: Putting theory and research to work*, Vol. 1, pp. 42-70, 2005.
- [4] Savickas, M. L., Nota, L., Rossier, J., Dauwalder, J. P., Duarte, M. E., Guichard, J., ... & Van Vianen, A. E., "Life designing: A paradigm for career construction in the 21st century," *Journal of vocational behavior*, Vol. 75, No. 3, pp. 239-250, 2009.

- [5] Nielsen, J., & Molich, R., "Heuristic evaluation of user interfaces," In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, pp. 249-256, ACM, March 1990.
- [6] Virzi, R. A., "Refining the test phase of usability evaluation: How many subjects is enough?," *Human factors*, Vol. 34, No. 4, pp. 457-468, 1992.
- [7] Jung, H. J., Shin, Y. H., Kang, Y. M., & Lee, E. J., "Development of Quality Certification Standards for MOOC," *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 20, No. 4, pp. 739-748, 2019.
- [8] Sharf, R. S., "Applying career development theory to counseling", *Nelson Education*, 2016.



정호정(Hyojung Jung)

2006년 : 한양대학교 대학원 (교육학 석사)
2010년 : 한양대학교 대학원 (일반대학원 교육학 박사-교수설계 및 이러닝)

2013년~현 재: 단국대학교 교양교육대학 강의전담조교수
※ 관심분야 : E-learning, MOOC(Massive Open Online Course), 성인교육(Adult Learning)



전은화(Eunhwa Chon)

1997년 : 한양대학교 대학원 (교육학 석사)
2009년 : 한양대학교 대학원 (일반대학원 교육학 박사-산업교육 및 체제설계)

2012년~현 재: 단국대학교 교양교육대학 조교수
※ 관심분야 : 진로교육, 교수설계, E-learning, MOOC(Massive Open Online Course)



서응교(Eung-Kyo Suh)

2003년 : 연세대학교 대학원 (공학 석사)
2008년 : 연세대학교 대학원 (일반대학원 경영학 박사-경영정보)

2014년~현 재: 단국대학교 교양교육대학 조교수
※ 관심분야 : 성인교육, MOOC(Massive Open Online Course), CMC(Computer Mediated Communication)