

한 예수의 행동은 하나님의 종말론적 미래와, 모든 인간을 억압으로부터 해방시키려는 하나님의 의지의 표시였다고 보았다. 예수의 회복사역은 질병을 고치는 차원이 아니라 하나님 나라 회복을 암시하고 있다고 보았다. 연구자는 이를 통해 오늘날 교회가 소외된 이웃을 살려내는 회복의 장소로 새롭게 거듭나야 한다는 점을 상기시키고 있다.

연구자는 결론에서 다시 한번 성경적인 재활은 장애인에 대한 전인적 또는 총체적 재활을 의미하며 이는 생명존중, 평등의식, 차별금지, 인권회복으로서 장애인이 세상에서 인격적 존재로서 대등한 삶을 살 수 있도록 하는 것임을 강조하고 교회가 믿음 안에서 먼저 실천할 것을 요청하고 있다. 그리고 예배공동체는 장애인편의시설을 점검할 것, 오래된 건축구조물이라면 장애인화장실, 경사로 등을 설치할 것, 장애인도 통합예배를 누릴 권리를 보장할 것, 설교자는 대중 집회에서 장애호칭을 보편적 언어로 순화 사용할 할 것 등을 구체적으로 제안하고 있다.

조영길 교수의 연구는 장애와 재활을 성경적 측면에서 보았다는 면에서 매우 의미가 있다고 본다. 특히 인본주의적 복지 개념을 넘어서는 관점의 제시는 이 분야의 중요한 기여가 되리라고 생각한다. 또한 장애를 죄의 문제로 보며 매우 인과응보적으로 다루어온 교회내의 잘못된 시각을 지적하고 그것에 대한 바른 관점을 제시하고자 했다는 점도 매우 의미있다고 본다. 이 연구를 통하여 재활의 보다 총체적인 측면을 접할 수 있었던 것도 유익한 경험이었다. 그럼에도 불구하고 몇 가지 아쉬운 점이 있다면 다음과 같다.

첫째, 장애와 재활은 함께 다루어 질 수 밖에 없는 개념들이다. 그렇다 하더라도 재활에 초점을 맞추어 서술하였다면 좀 더 일관성 있는 논의가 되었을 것이라고 사료된다. 전체적으로 좀더 논의가 체계적으로 전개 되었다면 연구자의 의도가 명확하게 전달되는데 도움이 되었을 것이라고 본다.

둘째 연구자는 성경을 분석하는데 있어서 구약의 관점과 유대인들의 관점을 하나로 보는 것 같다. 그리고 구약과 신약을 별도로 불연속적으로 다루고 있는 느낌이 든다. 따라서 예수님의 사역은 구약과는 다른 성격의 사역으로 제시되고 있는 것으로 보인다. 예수님은 구약에서 말씀하신 언약의 성취를 신약에서 보여 주시는 것이고 구약의 하나님은 또한 신약의 하나님임으로 연속성 상에서의 논의가 좀 더 필요하다고 본다. 또한 구약에서 장애에 대해 부정적으로 본 부분이 있다고 하였는데 이는 구약이라고 하기 보다는 구약시대 또는 당시 유대사회라고 하는 것이 정확한 표현이라고 본다.

셋째, 연구자는 교회에서 장애인에 대한 의식을 바꾸며 장애인들을 위한 시설을 갖추고 예배의 방식을 고려하는 것 등을 제안하였다. 이런 제안들이 실제로 반영되어 실천되기 위해서는 무엇보다 목회자들과 성도들의 의식의 변화가 이루어져야 한다고 본다. 또한 이를 위한 교육도 고려되어야 할 것이다. 넓게는 복지를 비롯하여 재활, 장애, 질병 등에 대한 성경적 관점의 연구와 교육이 좀 더 활성화 될 수 있도록 하기 위한 방안에는 어떤 것이 있겠는지 연구자의 생각이 궁금하다.

교육/04/발표논문/

소셜미디어 시대의 새로운 기독교교육 패러다임 - 페이스북과 창의적 교수법 활용 사례를 중심으로

김세광 (고신대학교)

요약

본 연구는 소셜미디어의 대표적 시스템인 페이스북과 창의적 교수법을 활용한 수업이 새로운 기독교교육적 패러다임으로서 의미가 있는지에 대한 과정을 살펴보는 데 목적이 있다. 이 과정을 살펴보기 위해 A대학교 24명의 학생을 대상으로 '청소년 교육론' 교과목을 2012년 1학기부터 소셜미디어와 창의적 교수법을 활용한 형식으로 실행하였다. 이후 성찰의 과정을 통해 교육방법을 수정하였고, 2012년 2학기 37명의 학생을 대상으로 '청소년멘토링의 이해와 실제'의 수업을 새롭게 구성하여 소셜미디어와 실천적 교육에 초점을 둔 창의적 교수법을 실시하였으며, 온라인 공간과 강의실, 멘토링 현장이라는 세 가지 교육 공간에서 함께 교육과정이 진행되는 블렌디드러닝을 적용하였다.

위 같은 과정을 통한 연구과정에서 두드러진 교육적 의미는 첫째, 본 연구에서 활용한 교수 방식을 통해 교사는 학생들로부터 격려와 다시 가르칠 수 있는 동기를 제공 받을 수 있음을 알 수 있었고, 둘째, 학생 개인의 변화와 일상적 삶으로서의 경험, 과정으로서의 배움에 영향력을 주었다. 셋째, 실천공동체, 학습공동체의 구성원으로서의 경험의 장이 되었다고 요약 할 수 있다. 이러한 의미 분석을 토대로 기독교교육적 의미와 연결 시켜 봄으로써 본 연구가 기독교 교육의 새로운 패러다임으로 가능한지 논의하였으며, 소셜미디어와 창의적 교수법이 기독교교육 방법의 새로운 패러다임으로 전환 될 수 있는 시사점을 제공하였다.

주제어: 소셜미디어, 창의적 교수법, 블렌디드러닝, 기독교교육

I. 연구의 목적 및 필요성

전 세계는 e-Learning을 지식기반으로 새로운 교육패러다임으로 전환 되고 있으며, 차세대 PC⁷⁵⁾로 불리는 인간 친화적인 정보기기의 발달, 모바일(Mobile)과 디지털 TV 및 유비쿼터스 컴퓨팅(ubiquitous computing) 환경을 기반으로 하는 스마트러닝을 학교 현장뿐만 아니라 일상에서도 원하는 학습이 가능한 교육적 상황을 맞이하고 있다(김명숙, 2004). 이 같은 스마트한 시대는 우리의 삶의 유형과 교육적 패러다임의 전환을 가져왔다. 그것은 새로운 학습 테크놀로지를 가능하게 하였는데, e-Learning, m-Learning, social software 등 다양한 유형의 학습을 가능하게 한 것이다(강인애, 2005:43).

이렇게 바뀌고 있는 교육적 환경 속에서 교사는 새로운 교육방법과 매체에 대한 호기심과 불안감을 동시에 갖고 있다. 급변하는 교육적 상황이 새롭기도 하지만 활용에 대한 부담감이 함께 공존하기 때문이다(홍영기, 2006).

특히 기독교적 교육을 실천하고자 하는 교사의 부담은 일반교육의 교사보다 더 무겁다. 학생들에게 전달하는 교육내용, 즉 지식을 정확하게 전달하는 것 외에도 이 수업이 학생들의 전인격적 성장에 도움이 되고 있는지, 기독교세계관의 관점에 맞는 것인지 지속적으로 점검해 봐야 하는 부담이 더 크기 때문이다. 본 연구자는 교육 상황에서 소셜미디어 등의 교육매체를 활용하고자 하는 과정에서 기독교인들의 문화적 긴장, 즉 기독교인들이 시대적 상황에 대하여 가지는 배타성, 지배, 긴장 등이(H. Richard. Niebuhr, 1958) 발생함을 인식하게 되었다. 대중매체와 미디어에 대한 선입견을 문화명령의 차원에서 받아들이고, 소셜미디어에 대한

75) 정보이용 환경과 따라 특화된 기능과 형태를 가지는 네트워크 기반 차세대 디지털 정보기기로서 인간 친화적인 유비쿼터스 컴퓨팅 환경 제공에 수반되는 차세대 PC 플랫폼, 차세대 PC 시스템 S/W, 웨어러블 네트워크, 오감정보처리 및 휴먼-컴퓨터 상호작용 기술을 대상으로한다(정보통신부(2006)).

인식을 전환 할 필요가 필요한 것이다.

또한 소셜미디어를 수업의 방법으로 활용하여 오프라인 수업과 병행한 이 연구는 ‘블랜드드러닝’의 한 방식이라고 볼 수 있다. 많은 교수자들은 이러닝시스템과 오프라인 강의실을 함께 활용하는 수업을 이미 실행하고 있다고 본다. 하지만 기독교교육의 하나의 방법으로써 ‘블랜드드러닝’을 인식하고 있는 부분은 미약하다고 할 수 있다. 2013년 4월 30일 현재 “블랜드드러닝”을 제목 혹은 주제로 채택한 기독교교육 관련 논문을 찾기가 어려운 상황이다.⁷⁶⁾

이러한 상황 가운데 본 연구자는 소셜미디어를 교육매체로 활용한 수업이 어떤 의미를 가지고 있으며, 교사와 학습자 그리고 이 같은 수업방식이 기독교 교육에 어떤 역할을 수행할 수 있는지 보여 줄 수 있는 교육 실험연구가 필요하다고 생각하였다. 이를 위해 본 연구자는 첫째, 수업의 과정에 소셜미디어의 대표적인 페이스북(Facebook)을 활용하여 학생들과 소통하는 온라인 플랫폼을 구성하였고, 둘째, 온라인 소셜미디어가 가지고 있는 특성이 쌍방향 관계를 실천하는 참여(participation), 공개(openness), 대화(conversation), 커뮤니티(communitiy), 연결(connectedness)등의 특성을(FKII조사연구팀,2006) 강의실과 수업의 실천영역에서도 살아날 수 있도록 창의적 교수법을 실시하였다. 실천영역은 수업내용을 실제 삶에 적용해 볼 수 있도록 구성하였고, 소셜미디어와 오프라인 강의실 그리고 삶 속에서 실천하는 방식을 블랜드드러닝의 개념으로 구성하였다.

지금까지 제시한 필요성을 중심으로 본 연구의 목적은 소셜미디어의 대표적 시스템인 페이스북과 창의적 교수법을 활용한 수업이 새로운 기독교교육적 패러다임으로서 의미가 있는지에 대한 과정을 살펴보는 데 있다.

본 연구는 소셜미디어 페이스북의 ‘그룹’기능을 활용하여 수업에 참여한 학생들이 수업 전후에 작성한 성찰기록과 공유자료, 창의적 교수방법의 실천으로 실시된 그룹면담과 개별면담 기록지를 분석한 사례연구로서 그 절차와 결과가 전체 대학교 혹은 강의실의 모습은 아닐 수 있다.

본 연구의 한계는 다음과 같다.

첫째, ‘청소년멘토링의 이해와 실제’라는 과목 성격상 소셜미디어와 창의적 교수법을 활용하여 수업하기에 적합한 점이다.

둘째, ‘새로운 기독교교육 패러다임’이란 용어를 사용하였는데 이것은 기독교교육의 근원적인 원리나 철학적 차원 보다는 기독교교육의 ‘방법적 차원’의 새로운 패러다임으로 한정하였다.

셋째, 본 연구는 수업의 실행과정을 통해 수집된 자료로 분석 되었다. 분석한 자료는 소셜미디어 페이스북의 비공개 그룹 ‘청소년연구’ 그룹에 기록된 연구자의 성찰일지와 학습자들의 수업피드백이 주된 자료이며, 수업의 중간 과정에서 실시한 그룹 면담과 개인면담 일지로 고찰해 본 것이다. 이러한 성찰은 주로 소셜미디어의 특징과 기독교교육적 적용에 대한 대안을 모색하는데 주력했다.

76) 한국기독교교육학회(<http://kscre.org/rnw/>) 기독교세계관 학술동역회(http://www.worldview.or.kr/subpage/study/study_04.asp) 2013년 4월 30일 “블랜드드러닝”검색결과 없음. 한국연구정보시스템

<http://www.riss.kr/search/Search.do?detailSearch=true&searchGubun=true&strQuery=%EB%B8%94%EB%A0%8C%EB%94%94%EB%93%9C%EB%9F%AC%EB%8B%9D&queryText=&colName=all&query=%EA%B8%B0%EB%8F%85%EA%B5%90%EA%B5%90%EC%9C%A1&resultSearch=true&keywordOption=0&keyword1=&op1=AND&keyword2=&op2=AND&keyword3=&x=0&y=0>
2013년 4월 30일 블랜드드러닝 총 232건 중 기독교교육관련 자료 없음

II. 이론적 배경

1. 소셜미디어

“소셜 미디어(social media)는 개방, 참여, 공유의 가치로 요약되는 웹 2.0시대의 도래에 따라 소셜 네트워크의 기반 위에서 개인의 생각이나 의견, 경험, 정보 등을 서로 공유하고 타인과의 관계를 생성 또는 확장시킬 수 있는 개방화된 온라인 플랫폼을 의미한다(위키백과사전).”⁷⁷⁾

웹2.0의 이러한 특징은 정보화 사회가 진행되고 기술이 발전하고 있지만, 관계적 인간을 떠나서는 살 수 없는 인간의 근본적인 가치는 변하지 않는다는 것을 나타낸다. 사람들은 첨단기술과 도구가 개발되더라도 그것을 통하여 자신의 공동체를 만들어 가고 사람과 사람 사이의 소통을 증진하는 것으로 사용하기 원한다는 것이다(정기목, 2012).

이렇게 개인의 다수의 의견, 경험, 관점 등의 집단지능(Collective Knowledge)으로부터 생산된 매체, 소셜 미디어(Social Media)는 그 자체가 일종의 유기체처럼 성장한다. 공동체적인 특성은 쌍방향성을 활용하여 사용자들이 자발적으로 참여하고 정보를 공유하며 콘텐츠를 만들어 나가는 특성을 가지고 있다. 소셜미디어의 대표적인 예로는 블로그, 소셜 네트워크, 인스턴트 메시지 보드, UCC 등이 있으며, 이를 통해 공유되는 대상은 텍스트, 이미지, 오디오, 비디오 등의 다양한 형태를 가진다(매일경제).⁷⁸⁾ 그 중 가장 대표적인 모델은 블로그로 대표되는 ‘커뮤니케이션’ 모델이다. 이 모델의 범주에는 개인미디어를 대표하는 블로그(Blog)와 트위터(Twitter)로 대표되는 마이크로 블로그, 개인 간 네트워크 구축 형태로 확산되어 있는 싸이월드(Cyworld)나 페이스북(Facebook), 그리고 프렌드피드(Friendfeed)와 같이 소셜 네트워크 사이트들을 네트워크 형태로 연결시켜 주는 기능을 갖는 사이트나, 콘텐츠 중심의 이벤트 소셜 네트워킹 사이트들이 포함되어 있다(최민재, 2009; 채인용, 이상조, 2012).

소셜 미디어를 통하여 사람들이 공동체를 만들기 쉬운 이유는 누구나 만들 수 있고 누구나 사용할 수 있기 때문이다. 소셜 미디어는 ‘퍼블리싱의 소비자’와 생산자가 동일한 미디어’이고 ‘읽는 사람과 쓰는 사람의 구분이 없는 서비스’이다(박정남,2010).

온라인 공동체에 접근하기 위한 문턱이 낮기 때문에 인터넷을 통하여 접속할 수 있는 사람은 누구나 쉽게 관계 안으로 들어올 수 있는 것이다. 잘 알려진 소셜 미디어로는 페이스북(Facebook)과 트위터(Twitter), 유튜브(Youtube), 위키피디아(Wikipedia) 등이 있다.

이와 같은 소셜 미디어 서비스가 사람들의 주목을 받는 이유는 특정 주제나 관심사를 가진 사람들이 이러한 어플리케이션을 통하여 공동체를 형성하고 정보를 생산하기 쉽도록 해 주기 때문이다. 소셜 미디어는 쌍방향 커뮤니케이션의 구조를 가지고 상호 의견 교환과 공유 기능을 제공하여 사람들의 참여가 용이하도록 돕는다. 즉, 소셜미디어는 쌍방향성 관계를 가지는 소셜 미디어는 참여(participation), 공개(openness), 대화(conversation), 커뮤니티(communitiy), 연결(connectedness)등의 특징이 있다고 정리할 수 있다(FKII조사연구팀,2006).

2. 소셜미디어와 교육

소셜미디어는 콘텐츠를 생산하고 전달하는 곳이 아니라, ‘소통’하고 이야기를 들어야 하는 곳이다. 즉 ‘듣기’로 문제를 파악하고 ‘말하기’로 관계를 이어가며, ‘행동하기’로 더 나은 관계를 만들어가는 곳이다(박정남, 2010: 176). 여기서 우리는 소셜미디어의 교육적 가치를 볼 수 있다. 교육이 실현되는 것은 지식과 정보를 획득한 상태가 아니라 주어진 정보를 활용할 수 있는 행위적인 과정이라는 점에서 교육적 맥락과 공유 될 수 있다.

소셜미디어의 특징에 따른 내용을 교육적 연관성으로 정리하면 아래 표와 같다.

77) <http://ko.wikipedia.org/wiki/> (2013, 04, 01)

78) <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=390&docId=15056&mobile&categoryId=390> (2013, 04, 01)

소셜 미디어의 특성	내용	교육적 연관성
참여 (Participation)	소셜 미디어는 관심 있는 모든 사람들의 기여와 피드백을 촉진함	모든 인간은 교육의 대상이며 학습자의 참여를 촉진시키기 위한 과정으로 교육이 활용 됨
공개 (Openness)	대부분의 소셜 미디어는 피드백과 참여가 공개되어 있으며 투표, 피드백, 코멘트, 정보 공유를 촉진함으로써 콘텐츠 접근과 사용에 대한 장벽이 거의 없음	교육에서 피드백은 평가와 더불어 앞으로 성취해야 할 과업에 대한 새로운 안목을 제시해 줌
대화 (Conversation)	전통적인 미디어는 콘텐츠를 일방적으로 제공하는 반면 소셜 미디어는 쌍방향성을 띠며	전통적 교육이 주입식, 한 방향 교육이었다면, 현재의 교육은 쌍방향 커뮤니케이션을 지향함
커뮤니티 (Community)	소셜 미디어는 빠르게 커뮤니티를 구성하고 커뮤니티로 하여금 공통의 관심사에 참여하게 함	교육상황에서 공동체 형성은 목적 달성과 효과적인 학습을 위한 도구임
연결 (Connectedness)	소셜 미디어는 다양한 미디어의 조합이나 링크를 통하여 상호연결됨	상호 연결의 원리는 교육적 순환 관계 중요한 부분임

<표1> 소셜 미디어의 특성과 교육적 연관성

출처: FKII조사연구팀(2006), 소셜미디어란 무엇인가?, 한국정보산업연구원: 재구성.

3. 페이스북(facebook)

시사상식사전, 지식엔진연구소(2013)⁷⁹⁾에 의하면 페이스북은 “전 세계 최대의 소셜네트워크서비스(SNS)한국의 싸이월드처럼 사용자들이 서로의 개인정보와 글, 동영상 등을 상호 교류하는 온라인 인덱 서비스(SNS : social network service)의 대표격이다. 하버드대 학생이었던 마크 저커버그(Mark Zuckerberg)가 2004년 2월 4일 개설하였다. 13세 이상이면 누구든 이름·이메일·생년월일·성별을 기입하는 간단한 절차를 거치면 회원으로 가입할 수 있어, 2012년 2월 현재 8억 명 이상의 사용자가 활동 중인 전 세계 최대의 SNS로 부상했다.”

1) 페이스북의 교육적 기능

스마트미디어의 발전과 맞물려 다양한 자기주도학습의 방법들이 개발되고 있다. 이 중 페이스북은 상호연결적, 정보수집적, 자기성찰적 교육효과를 지닌 보편적 스마트미디어로서 유용한 학습도구로 상용될 수 있다. 학습동기를 촉진시키고, 지속적인 글쓰기를 통해 정보수집과 자기 확인이 가능하여 스스로의 학습단계를 성찰할 수 있다는 의미에서 자기주도학습의 도구로서 가치를 갖는다. 이러한 페이스북을 활용한 자기주도학습은 사용자의 기존 능숙도와는 달리 모든 학습자에게 교육효과가 있기에 교육도구로서의 가치가 있다(김도일, 2012).

“2012년 스마트교육 글로벌 동향 연구보고서⁸⁰⁾에서 학습자들의 학교수업에 모바일 테크놀로지를 결합시키는 대학 프로그램의 사례가 증가하고 있다. 미국 테네시주 헨더슨에 위치한 프리드리만대학교(Freed-Hardeman University, FHU)에서는 테크놀로지를 활용한 학생들의 참여 학습을 조성하는 ‘iknow 이니셔티브’를 시행하였는데 이 프로그램의 성공비결을 연구한 결과 교수진들은 시간으로 가장희망을 열거나 iknow 애플리케이션 및 SMS 테크놀로지를 활용해 질문을 받고, 학생들과 교수진은 서로 페이스북, 트위터 등 협력 도구를 통해 자료를 공유하는 과정을 통해서 가능하였다(정순원 외, 2012).

최성욱, 박승호, 임명성(2012)은 대학에서 이루어지고 있는 강의에 있어 전통적인 오프라인 강의실 강의에 정보기술 발달과 함께 급속도로 확산되고 있는 SNS(Social Network Service)를 접목할 경우 학습 성과의 변

79) <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=390&docId=932606&mobile&categoryId=390> (2013, 15)

80) <http://vo.to/vJ8> (2013, 4, 5)

화에 어떠한 영향을 미치는지 연구하였는데 다음과 같은 분석결과를 얻었다. 소셜 네트워킹 참여(online social networking engagement)와 사회적 수용(acculturation)은 교수와의 상호작용 품질(interaction quality with professors)에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 교수와의 상호작용은 협력학습(collaborative learning)과 학습성과(learning performance)에 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다.

한국교육학술정보원 2012년 연구보고서 “2012 스마트교육 글로벌 동향”에 의하면 2020년 고등교육의 미래는 교실테크놀로지의 활용 증대 및 온라인학습 향상에 대한 내용⁸¹⁾이 다수의 응답을 차지하였다고 보고하고 있다(정순원 외, 2012). 스마트 시대에 세계는 온라인학습에 촉각을 세우고 있으며 소셜네트워크는 더 이상 친교의 역할만이 아닌 교육을 위한 플랫폼으로써 활용 가능한 것이다.

2) 페이스북과 사회적지지

페이스북의 사용은 청소년의 주관적 안녕감에 영향을 미치며 그것은 페이스북의 친구들이 사회적 지지를 제공하기 때문이라고 주장했는데, 페이스북의 사용빈도가 비록 사회적 지지에 의해 매개되지는 않았지만 주관적 안녕감에 영향을 미친다는 결과를 제시했다. 이처럼 소셜미디어는 페이스북, 블로그, 트위터에 따라 그 이용이 사회적 지지나 개인의 정신건강에 미치는 영향은 다를 수 있지만, 대체로 정신건강에 중요하다고 볼 수 있다(전신현, 2012). 학생의 지성의 성장과 더불어 정신적 성숙과 전인적 성장은 가르침과 학습의 장면에 있어 중요한 자리를 차지하고 있다. 페이스북이 사회적 지지를 제공하는 매개체가 될 수 있다는 것은 교육적 활용에 도움이 된다는 것을 의미한다. 의미 있는 타인의 사회적 지지는 새로운 도전과 과업에 대한 촉매제가 될 수 있기 때문이다.

4. 창의적 교수법

1925년 하이델베르그에서 열린 제3회 국제 교육 협의회에서 부버는 “교육의 주요 목표는 아동의 창의력 개발”이라고 하였다(고용수, 1994). 이처럼 교육에 있어 주요 목표는 다양한 관점으로 볼 수 있을 것이다. 교육의 주체가 교육을 받는 대상이라고 할 때 교육 대상이 학생의 잠재력을 발견하고 그가 가진 창의력을 개발하는 것은 교육의 사명이라고 할 수 있다.

교육적 사명을 이행하며, 학습자들이 가지고 있는 창의성을 활용한 교육적 방법으로서 무엇보다 학습자들이 참여 할 수 있는 학습자 중심의 창의적 교수법을 제시하고자 한다.

(1) 창의적 교수법의 정의

교수방법에 대한 다양한 견해가 있지만, ‘학습경험이 이루어질 수 있도록 하는 다양한 방식’이라고 할 수 있다. 교수방법은 각 교사 마다 다르게 실행하고 있기 때문에 어떠한 방식이 ‘옳다’거나 혹은 ‘옳지 않다.’라고 할 수는 없지만 ‘학습자의 학습경험이 효과적으로 이루어질 수 있는 방식’은 존재한다. 학습은 경험을 통하여 유기체에 일어나는 비교적, 지속적인 행동이나 인지의 변화이며, 교수는 의도적이고 계획적이다. 반면에 학습은 의도나 계획이 없는 경우에도 일어날 수 있다. 교수는 ‘교사가 수업 시간에 가르치는 활동(수업)을 비롯하여 그것을 준비하고 실행하며 평가하는 모든 활동을 포함하는 포괄적인 개념이다(변영계, 2005: 41). 이러한 포괄적 개념으로 사용되는 교수방법 중에서 창의적 교수방법은 다양한 교수 방식 중에 하나가 아니다.

창의적 교수방법은 ‘Instructor-led, Participants-centered: 강사의 지도아래 참가자 중심’으로 이루어지는 교육 개념이다. 이것은 교육효과를 극대화하는 학습자 중심의 교육이라고 할 수 있다(Bob pike, 2003). 이것은 하나의 단일한 방식이라기보다 교육에 대한 관점, 즉 패러다임이라 할 수 있다.

창의적 교수법에 대한 편견 중 하나는 학생들의 ‘창의력개발을 위한 교수 방법’이라는 견해가 있을 수 있다.

81) 미국 여론조사기관 Pew Research Center와 엘른대학교(Elon University)의 인터넷 센터에서 1,000명 이상의 디지털 학습 전문가를 대상으로 실시한 조사임

이것 또한 단편적인 견해이다. 창의적 교수법은 학생들의 사고를 촉진시키고 학습을 효과적으로 할 수 있는 교수방식 이라고 볼 수 있다. 창의적 교수법에 대한 또 다른 오해가 있을 수 있는데 이것은 어떤 목표이나 기법들을 종합해서 모아 놓은 것이라는 관점이다. 이것 또한 오해이며, 창의적 교수법은 “효과적으로 학습할 수 있도록 돕는 시스템”이다. 학습능력, 기억능력, 실용능력을 증진시키는 방법을 통해 실제 생활에서 중요하게 여겨지는 ‘성과 연가’에 중점을 둔 교육 프로그램으로, 이 시스템은 유통적이어서 기본적인 원칙을 고수하면서도 최신의 연구 결과들과 새로운 아이디어들을 지속적으로 접목시킨다. 그리고 일반 교수법과 달리 강사의 개념보다는 참가자의 참여를 유도하는 데 중점을 두고 있다(Bob Pike, 2003).

(2) 창의적 교수법의 특징

밥 파이크의 창의적 교수법의 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 강사의 지도를 따르는 학습자 혹은 참가자 중심의 교수방법이다. 학습자들은 협력하여 서로 돕고, 가르치고, 교정하면서 배울 수 있다.

둘째, 인식적 영역에서는 지식습득을 감정적 영역에서는 감정이나 태도의 변화를 정신운동영역에서는 기술 습득을 대인관계 영역에서는 다른 사람과의 관계향상을 가져 온다.

셋째, 다양함을 추구한다. 다양한 방법의 강의 방법을 통해 활기찬 강의를 지속시켜 준다.

넷째, 다양한 방법을 통해 내용을 여러 번 복습하도록 한다. 이것은 학습한 내용을 장기기억으로 저장시켜 주고 지루함을 주지 않고 복습할 수 있게 한다. 다섯째, 학습자들의 경험을 존중하며 소그룹을 통해 참여를 촉진하고, 자신감을 증진시키고, 책임감을 형성하게 한다.

여섯째, 학습자들이 좋은 성과를 내도록 도와주는데 목적을 두고 있기 때문에 현실적용을 강조하며, 실제로 현장에서 활용 가능한 실행 계획을 포함하고 있으며 교육의 현장 뿐 아니라 삶에서 적용이 가능한 방법이다(Bob Pike, 2003: 377-38).

(3) 창의적 교수법의 효과

김세광(2011)에 의하면 창의적 교수법은 청소년들의 전인적인 발달과 성장을 위한 교수방법으로서 창의적 교수법은 효과가 있으며, 창의적 교수법의 실행은 진정한 만남과 상호작용을 경험하게 하며 반성적 사고를 통해 학습자 뿐 만 아니라 교사의 성장에 긍정적 영향을 미친다. 이 같은 창의적 교수법의 효과성에 대한 원인을 살펴보면, 일상적인 교육적 방법을 넘어선 다양한 방식을 경험하고, 교수자와 학생, 학생과 학생과의 만남과 상호작용 과정에 근본이 되는 ‘개방성’을 의미하는 해석학적 차원에서 그 원인을 찾아 볼 수 있었다.

4. 블렌디드 러닝 [Blended learning]

1) 블렌디드 러닝의 개념⁸²⁾

“학습 효과를 극대화하기 위해 각태일처럼 온라인과 오프라인 교육, 그리고 다양한 학습 방법을 혼합하는 것”으로 블렌디드 러닝을 단순하게 정의해 볼 수 있다. 2000년 후반부터 미국의 일부 온라인 교육학자들이 사용하기 시작하여 현재는 고유 명사로 자리 잡았으며, 블렌디드 러닝의 방법으로는, 집합 교육을 중심으로 온라인 교육을 보완하거나 자율 학습 방식에 온라인 협동 학습을 접목하는 방식, 다양한 온라인 학습 전략에 오프라인으로 보조하는 방법 등 각 교육 주제마다 가능한 다양한 전략이 가능하다. 블렌디드 러닝은 학습 효과를 극대화하고, 학습 기회를 확대하며, 교육 시간 및 비용의 최적화를 가능케 하는 장점이 있다.

혼합형 학습(Blended Learning, 블렌디드 러닝)은 두 가지 이상의 학습방법을 결합하여 이루어지는 학습이다. 일반적으로는 온라인 학습과 오프라인 학습이 혼합된 학습을 가리키는 경우가 많다. 온라인과 오프라인이라는 공간적인 혼합 뿐 아니라 다양한 멀티미디어 자료 및 매체의 통합, 다양한 교수전략의 적용 뿐 만 아니라, 업무와 학습의 통합, 생활과 학습의 통합으로 까지 확대해서 사용되고 있다(조경희,2010).

82) <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=925&docId=839573&mobile&categoryId=925>
IT용어사전, 두산동아, 한국정보통신기술협회 (2013, 4, 30)

2) 블렌디드러닝의 효과성

Kaye Thorne(2003)는 ‘블렌디드러닝’에서 온라인 학습은 테크놀로지를 활용함으로써 개별학습과 학습자들 간의 상호작용 증진에 도움을 주며, 여러 형태의 블렌디드러닝 솔루션을 활용함으로써 다음과 같은 효과를 얻을 수 있다고 한다.

- 보다 목표 지향적이고, 개별적이며, 적시에 실행할 수 있다.
- 학습자들은 튜터와 상호작용할 수 있다.
- 학습자들은 동료와 상호작용할 수 있다.
- 학습자료에 보다 쉽게 접근할 수 있다.
- 테크놀로지를 이용한 다양한 기법들을 활용할 수 있다.
- 수업 외 교육훈련 프로그램에 적용할 수 있다.

이렇게 볼 때 블렌디드러닝은 가장 논리적이고 자연스러운 학습방법이 발전된 결과이다. 블렌디드러닝은 개인의 요구에 맞는 맞춤형 학습과 개별 솔루션을 제공한다. 또한 혁신적인 정보기술 발전에 기초한 온라인 학습과 상호작용적 참여를 동반하는 전통적 학습과의 통합을 이루어낸다. 블렌디드러닝은 인간 상호작용을 통해 얻어 낼 수 있는 지혜와 일대일 개별코칭을 통해 지원된다(Kaye Thorne(2003).

보통 블렌디드러닝을 온라인과 오프라인 수업을 혼합한 것이라고 할 수 있지만, 오프라인에서도 다양한 수업을 진행 할 수 있고, 다양한 매체와 교육 방법을 활용할 수 있다. 오프라인과 온라인의 혼합방식을 수업에 적용한 블렌디드러닝도 있지만 다양한 방식의 수업을 함께 활용 하는 것 또한 블렌디드러닝이라고 할 수 있으며, 본 연구에서는 온라인과 오프라인의 공간적 혼합이라는 개념 보다 더 광범위하게 다양한 수업 방식을 적용한 블렌디드러닝을 활용하였다.

5. 기독교교육

“기독교교육이란 한마디로 정의할 수 없는 다면적이고 복합적인 현상”이다. 이 개념은 본 연구의 목적과 방향으로 향하는 기독교교육 패러다임에 대한 이해의 궁극적 원리가 된다. ‘인간의 삶을 향한 하나님의 법(law)에 종교적 존재로서의 인간이 순종적인 방향으로 자발적으로 반응할 수 있는 인간을 형성해 가는 과정’이라고 말할 수 있다(김성수, 2002) 이러한 개념 정리는 기독교교육을 교회에서 실시하는 교육 혹은 성경공부라는 협의적인 의미가 아니라는 점을 강조하기 위함이다.

어떤 성경적 프로그램이나 기독교와 관련된 내용을 첨가한다고 해서 그것이 기독교적인 교육이 될 수는 없는 것이다(김성수, 2002). 기독교교육을 실천하기 위한 모든 기술과 지식은 기독교적 세계관과 교육 철학 속에서 제고되어야 하며, 기독교적 관점을 가지고 교수학습이론과 방식에 대한 성찰이 필요하다. 기독교적 세계관 속에서 배우고 그것을 삶 속에서 실천할 수 있는 학생을 만드는 교육을 실시하기 위한 기독교세계관적 입장의 교수 설계를 작성하는 것이 필요하다(박은숙,2009).

박은숙(2009)은 브루넬트의 주장을 통해 학습자의 다양성을 고려한 학습방식의 사용과 개별학습과 그룹학습의 병행, 그리고 학습자들이 자신이 생활과 교과내용을 연계하여 문제를 발견하고 창의적으로 문제를 해결하는 창의적 문제해결을 위한 교수설계의 필요성을 보여준다. 그러므로 기독교교육은 기독교적 세계관과 교육철학의 관점으로 실시되는 모든 교육활동으로 보고자 한다. 그리고 이러한 기독교교육이 실천되기 위해서는 기독교세계관적 관점의 교수 설계가 필요하며 학생들의 신념, 세계관, 지식을 삶속에서 적용할 수 있도록 이끌어 주는 안내자로서 교사의 자세가 필요하다.

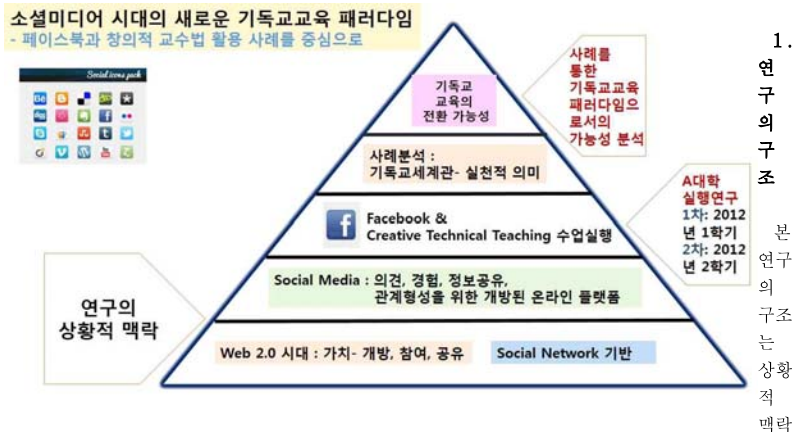
뿐만 아니라, 성경적 가치를 가진 기독교교육과정은 ‘살림’을 실천할 수 있도록 구성 되어야 한다. 즉, 사랑과 정의의 증진을 의미한다. 진정한 ‘살림’의 실현은 학생들 각자가 가진 가치체계의 틀과 그 의미를 탐구하고 개발시킬 수 있는 기회가 제공 되어야 한다는 것이다. 가치에 대한 일방적인 강요가 아닌 학생들 스스로

로 그 가치를 발견하고 공동체가 지향하는 방향을 받아들이는 것이다(Harro Van Brummelen(2002)). 이러한 기독교적 교육과정의 실천을 위해 학습자의 능동적 참여를 끌어내는 창의적 교수법과 학습자와의 친밀한 소통을 위한 교수방법이 필요 한 것이다.

III. 연구방법

‘페이스북과 창의적 교수법을 활용한 수업’이라는 교육상황과 실행의 생생함을 보존하기 위해 질적연구 방법 중 사례연구를 활용하였다. 본 연구에서 활용된 ‘사례연구는 특정한 영역 내의 맥락화된 현상을 탐구하는 특정한 종류의 질적연구’(Yin, 1994; Merriam, 1988)라는 개념을 바탕으로 진행 되었다(J. Amos Hatch, 2002). Merriam(1988)은 “프로그램, 사건, 사람, 과정, 제도 혹은 사회집단”과 같은 교육에서 제한된 현상에 관한 예를 제고하고 범위를 규정하는 것, 혹은 분석 단위를 상세화 하는 것은 사례연구 설계의 핵심적 사안이라고 한다(J. Amos Hatch, 2002: 제인용: 64).

이러한 방법을 통해 본 연구는 연구자가 처한 제한된 상황인 A대학교 2012년 1학기와 2학기 수업의 커리큘럼과 사건, 과정 등을 세분화하고 특정 사례를 통해 기독교 교육적 의미와 어떤 상관관계가 있는지 분석하게 되었다.



인 ‘소셜미디어시대’는 ‘웹 2.0’에 대한 이해에서부터 출발한다. 웹 2.0은 앞서 살펴 본 것과 같이 개방, 참여, 공유라는 가치를 가지고 있다. 이러한 웹 2.0 시대의 도래에 따라 소셜 네트워크 기반 위에서 개인의 생각이나 의견, 경험, 정보 등을 서로 공유하고 타인과의 관계를 생성 확장시킬 수 있는 개방화된 온라인 플랫폼인 것이다(wiki 사진 참조).

개방형 온라인 플랫폼 중 페이스북을 교육적 플랫폼으로 활용하였고, 소셜미디어의 특성을 극대화하고 기독교세계관의 실천성을 수업에 접목시킨 창의적 교수법을 현장수업에 활용한 것이다.

본 연구의 실행은 A대학교 2012년 1학기와 2학기 과정에 실시되었다. 이러한 과정을 교육상황에서 질적연구의 하나인 사례연구를 실시하여 기독교세계관에 있어 실천적 의미를 기독교 교육으로 전환 가능한지 그 가능성을 분석해 보았다. 아래 그림은 본 연구의 구조이다.

[그림1] 연구의 구조 ‘소셜미디어 시대의 새로운 기독교교육 : 페이스북과 창의적 교수법 실행을 중심으로

2. 연구대상과 현장

본 연구는 부산시에 소재한 A대학교 24명의 학생을 대상으로 ‘청소년 교육론’ 교과목을 2012년 1학기 실행 한 이후 성찰의 과정을 통해 교육방법을 수정하였고, 2012년 2학기 37명의 학생을 대상으로 ‘청소년멘토링의 이해와 실제’의 수업을 새롭게 구성하여 소셜미디어와 실천적 교육에 초점을 둔 창의적 교수법을 실시 한 것이다. 본 연구에서 중점을 둔 현장은 2012년 2학기 ‘청소년멘토링의 이해와 실제’ 수업이다.

3. 자료수집 방법

본 연구에서 수집된 자료는 다음과 같다. 본 연구자와 수업에 참여한 학생들이 페이스북 비공개 그룹 “청소년연구” 담벼락에 작성한 수업과 자신에 관한 성찰적 글쓰기와 중간고사 이후 실시한 그룹 면담자료, 개인 면담자료 이다. 그리고 수업의 실천 과정 중에 작성한 학생들의 멘토링 보고서와 기말고사 이후 제출한 포트폴리오 소논문 자료이다.

자료 수집 기간은 일차 실행과정 2012년 1학기 15주와 일차 실행을 통해 재구성된 2012년 2학기 15주 자료에 초점을 맞추고 있다.

4. 교육 실행을 위한 설계 : 2012년 2학기 (청소년 멘토링의 이해와 실제를 중심으로)

2012년 2학기 ‘청소년 멘토링의 이해와 실제’에 대한 수업계획은 2012년 1학기 ‘청소년 교육론’을 통한 성찰이 반영된 결과물이다. 교사의 가르침은 실행과 자기 성찰의 연속을 통해 구체화 되는 것이다.

반성(reflection)과 실천(practice)을 통한 교수방법은 교사를 교사답게 하는 위한 가장 의미 있는 활동이라고 할 수 있다(송수지, 2012). 그런 의미에서 2012년 1학기를 통해 소셜미디어의 교육적 의미가 긍정적임을 알 수 있었고. 이 후 2012년 2학기 교육설계, 즉 본 연구를 위한 설계에 실천학습을 추가로 적용하게 되었다.

(1) 목 적

수업을 통해 먼저 학습자 자신이 자신에 대한 진정한 이해를 하고, 청소년을 멘토링 할 수 있는 역량을 개발하며, 실제 현장에서 멘토링을 실시하여 결과물을 완성한다.

(2) 수업의 특징

학생의 자기이해를 도와 진정한 성장을 경험 할 수 있도록 이끌어 주는 수업이다.

(3) 수업 방법

학습자 중심의 창의적인 교수방법을 활용하여 자기 주도적이며 능동적인 자세로 수업에 임할 수 있도록 교수와 학생은 함께 노력한다. 노력을 위한 세부사항은 다음과 같다.

- ① 학생들은 개인출석부를 기록하고 한 학기 동안 자기 점검자료로 활용한다.
- ② 청소년멘토링의 목적인 청소년 역량 개발에 대한 전문성을 향상 시킨다.
- ③ 청소년 멘토링의 과정은 멘토와 멘티가 상호성장하기 위한 것이다.
- ④ 현장에서 실제적으로 청소년멘토링을 실시하고 사례보고서를 포트폴리오 형식으로 작성한다.
- ⑤ 블렌디드러닝을 활용하여 수업시간 3시간 중 1시간은 보고서작성과 온라인 피드백 및 토론으로 수업한다. 학교 홈페이지 e-class(학교 LMS)와 SNS facebook (청소년연구)그룹을 활용하여 소통한다.
- ⑥ 완성도 높은 포트폴리오 작성을 위해 중간과 기말에 그룹별, 개인별로 글쓰기 과제에 대한 피드백을 실시한다.
- ⑦ 수업과 관련한 지속적인 관심과 현재 이슈에 대한 민감성 개발을 목적으로 청소년관련 언론 보도 자료 스크랩을 실시한다. (SNS facebook 그룹에 공유 & 스크랩 제작하기)

(4) 청소년활동역량지도자 자격증

청소년멘토링의 이해와 실재를 수감하고 적절한 기준이 되는 학생들에게는 M대학교 청소년 활동연구소에서 '청소년활동역량지도자' 자격증을 수여 합니다.

(5) 자격검증기준

- ① 출석 80% 이상
- ② 수강을 하고 성적이 C학점 이상
- ③ 청소년멘토링 보고서 제출 현황
- ④ 멘토링 과정 중에서 청소년활동역량검사지 활용 실습이 포함되어야 함

(6) 수업교재

- ① 청소년활동론-역량개발중심, 권일남 외, 학지사
- ② 청소년멘토링, 마상욱, YSM출판부
- ③ 멘토링교육프로그램, 오해섭, 김세광, 한국청소년정책연구원 연구보고서

(7) 주차별 교육과정 (페이스북 활동 & 창의적 교수법)

주차	학습내용	수업방법	페이스북 활동 및 실천 활동
1	오리엔테이션 - 청소년 멘토링과 청소년활동 역량의 이해	강의식	
2	- 청소년 멘토교육과 청소년활동역량의 이해	그룹별 활동 - 교내 인터뷰 활동	교내 인터뷰를 통하여 청소년과 멘토링에 대한 인식 알아보기
3	- 청소년 멘토교육 워크샵	그룹별 활동	멘토링 대상자 선정하기
4	- 청소년 멘토링의 실제 - 청소년활동 역량검사의 이해	블렌디드러닝 시작 그룹별 활동	청소년 멘토링 실시
5	- 청소년활동역량 증진과 전문성 향상 방향	그룹별 활동	
6	그룹면담	그룹별 활동 - 교수학습지원센터 - 동영상촬영	멘토링 사례 중간보고서 완료하기 -시작 전/1~3회기
7	중간고사		
8	- 청소년멘토링과 중재12범주 1.	그룹별 프로젝트 시작	청소년역량개발을 위한 멘토링 전략 자료수집 및 멘토링 프로그램 개발 시작
9	- 청소년멘토링과 중재12범주 2.	그룹별 활동	
10	- 청소년 학습멘토링	그룹별 활동	

11	- 청소년 진로멘토링	그룹별 활동	
12	- 청소년활동역량개발을 위한 멘토링 전략 팀프로젝트 발표	그룹별 활동	청소년 멘토링 사례 보고서 8회기 완료
13	개별면담	개별면담과 피드백	- 멘토링 사례 연구 최종 보고서 완료
14	- 청소년멘토링 사례발표 1. (다양한 자료 활용)	개별 프레젠테이션 & 발표하기 멘토링	- 피드백을 통해 수정 후 보고서 제출
15	- 청소년멘토링 사례발표 2. (다양한 자료 활용)	개별 프레젠테이션 & 발표	
16	기말고사		

< 표2 > 2012년 2학기 '청소년 멘토링의 이해와 실제' 수업 설계안

IV. 연구의 결과

연구의 과정을 통해 의미 있는 교육적 작용을 정리해 보면 다음과 같다. 아래 사례 제공자의 이름은 모두 가명으로 처리하였다.

1. 교사에게 격려와 동기부여 제공

연구자는 2009년부터 지속적으로 수업의 방식으로써 창의적 교수법을 활용하였고, 그 결과 학습자의 역량 증진과 교수자의 모두에게 유의미한 영향을 끼쳤음을 알게 되었다(김세광, 2011).

2012년 1학기 수업을 시작 할 당시에는 연구를 할 목적은 아니었다. 단지 좀 더 나은 수업을 위한 시도로써 지금까지 해오던 창의적 교수법에 소셜미디어인 페이스북을 활용한 것이다. 이 과정에서 나타나는 변화를 보면서 실험연구로서의 가치를 발견하게 된 것이다. 교사와 학습자간의 페이스북을 통한 지속적인 성장과 반응은 동반 성장할 수 있는 계기를 마련해 주었다.

반성(reflection)과 실천(practice)을 통한 교수방법은 교사의 전문성 개발과 성장 위한 가장 의미 있는 방법이라고 할 수 있다(송수지, 2012). 하워드 헨드릭스(1994)는 '가르치는 아이 7가지 법칙'에서 "오늘 성장이 없다면 내일 가르침은 없다"라고 했다. 교사의 자기개발은 교사로서 자신의 과업을 충실히 행하기 위한 인 과정이며 가르침을 위한 원리인 것이다. 또한 그는 '격려의 법칙'을 제시하면서 "가르침은 적절히 동기부여 되었을 때 가장 효과적으로 이루어진다"며 교사가 격려 받고 동기 부여 되었을 때 가르침의 원리가 극대화 됨을 말하고 있다.

소셜네트워크 페이스북의 성장활동은 교사에게 격려와 가르침의 동기를 지속적으로 부여해 주는 공간이 되었다.



[그림2] 2012, 6, 14, 강 아람, 수업과 관련된 느낌을 이미지로 표현하기>

- 수업이나 자신의 느낌을 표현한 이미지와 함께 자신의 생각을 기술한 성찰일지

靑出於藍 : “청출어람 푸른색이 쪽에서 나왔지만 쪽보다 더 푸르다는 뜻”

제자가 계속해서 학문을 한다면 스승을 능가할 것이라는 말입니다.

교수님을 능가하는 것이 교수님에 대한 우리의 보답 아닐까요?

청소년교육론은 청출어람 하도록 낮은 자세로 내려와 무지한 제자들과 함께하며 도전하며 가르치신

예수님을 기억케 했습니다. 수업을 통해서 저는 함께 공부하는 법을 몸으로 배웠습니다.

그리고 **함께 살아가는 방법**을 배웠습니다.

많은 이론을 고뇌하며 공부하는 것도 분명히 중요합니다. 그러나 몸으로 경험해보지 않고 어떻게

확신할 수 있으며, 그대로 실행해볼 수 있었습니까? **청소년교육론 수업의 방식은 확신과 도전의 첫발음**

내달도록 서로 돕는 시간이었습니디. 이론으로 배우고 움직여 본 것. 저는 이 **배움의 과정 자체로 이미 많은 것을 배웠습니다. ... (생략)...**

- 2012, 6, 14, 강 아람 (2012년 1학기 수업을 마치며 페이스북 담벼락에 남긴 수업 성찰 중에서)

교사가 더 잘 가르치고 더 성장하기 원한다면, 자신을 격려할 수 있는 공간이 필요하다. 이러한 공간은 격려만을 위한 것은 아닐 것이다. 분명 부정적 피드백도 있다는 것을 알지만 부정적 피드백을 두려워해서는 안 될 것이다. 다양한 피드백을 통해 다각도로 자신의 수업과 교수자의 실행을 고찰 해 볼 수 있는 기회로 삼아야 할 것이다.

2. 학생 개인의 변화와 삶의 경험, 과정으로서의 학습

‘교육의 초점은 무엇을 알고 있느냐가 아니라 어떻게 하면 실행할 수 있고, 알고 있는 것으로 삶에 적용할 수 있는가에 있다.’어떤 사실을 머리로는 이해하는 것과 개인적인 경험을 통해 정서적 확신을 갖는 것은 차이가 있다(Bob Pike, 2003: 25). 이러한 관점에서 실시한 것이 실천학습으로서의 청소년 멘토링을 학기 중에 실제 실행한 것이다.

총 36명의 학생들은 자신의 현장에서 멘토링 가능한 청소년을 만나 일대일 멘토링을 8주 동안 실시하였다. 그 중 15명은 일반 청소년이 아닌 위기 청소년을 위한 멘토링을 실시하였다. 그들은 수강생 중에서 위기청소년을 위한 보호시설인 쉼터를 총괄 하고 있는 학생이 함께 수강하게 되었는데 그 시설에서 보호하고 있는 소년원출소 청소년, 보호관찰 청소년, 위기 청소년, 학교폭력 가해자 청소년과 매칭 되어 정기적인 멘토링을 실시한 것이다. 수업시간에 배운 청소년 멘토링에 대한 이론을 실제 현장에서 실천해 봄으로써 진정한 학습 경험을 하게 된 것이다. 학습은 삶과 동떨어진 이상적인 또는 현장으로부터 따로 떨어진 곳에서 일어나는 무엇이 아니며, 강의실이라는 닫힌 환경에서 다른 일을 멈추고 하는 특별한 활동도 아니다. “삶의 과정 자체가 학습”인 것이다(유영만, 2006).

이렇게 삶의 과정으로서의 학습과 실천은 각 개인의 삶에 특별한 변화를 경험할 수 있는 계기가 된 것이다.

멘토링을 통하여서 개인적으로 자아역량과 성취동기역량이 많이 발달한 거 같습니다!

자존감이 낮았던 멘티는 이제는 많이 웃기도 하고, 긍정적으로 생각합니다! 또한 지금의 상황에서 자신이 무엇을 해야 하는지를 고민합니다. 또한 지금의 상황에서 자신이 하고 싶은 활동을 하기 위하여 아르바이트를 열심히 하고 있습니다! 또한 가족을 대하는 태도도 많이 변하여 가족들도 감사하고 있습니다! 멘토링 진행과정 중 어려운 점은 자신이 해야 할 일이 무엇인지 알보다나 아르바이트를 너무 많이 해서 멘토링 시간 잡는 것이 어렵습니다. 그래도 멘티가 많이 변화되어서 보람을 느끼며 감사합니다.

* 17살 남자 중3 학업중단 청소년 멘토링 사례

(2012년 11월 21일 오전 7:58 모바일에서 페이스북 그룹에 기록한 멘토링 실천에 대한 성찰 중에서)

학습자는 멘토링을 실천하면서 멘티의 변화에 대하여 보람을 느끼며 감사의 마음이 생긴 것이다. 타인의 변화가 자신에게 의미가 됨을 경험한 것이다.

무뚝뚝하고 자기표현이 없던 멘티가 어느새 제게 먼저다가와 감정표현을 하며 자신에게 있었던 일과를 얘기해줍니다. 가장 큰 변화라고 생각하며 제게는 관계적인 면의 도움과 청소년에 대한 이해 부분에 도움이 되었습니다. 이때까지 좋은 것과 무엇을 해주길 원하던 마음에서 같이 교제하며 함께하는 멘토가 됨을 알게 되어 부담감을 내려놓고 멘토링할 수 있어서 좋습니다^^.

* 17세 여자 고1 학업에 관한 일들과 집안 일 교회 일들로 인해 하루하루 바쁘게 살아가는 학생을 멘토링한 사례

(2012년 11월 22일 오후 8:20 모바일에서 페이스북 그룹에 기록한 멘토링 실천에 대한 성찰 중에서)

학습자는 실천적 수업을 통해 ‘관계적인 면의 도움’을 받았다. 그리고 학습자는 ‘함께함’의 의미를 새롭게 깨달게 되었다. 관계란 것은 존재함에서부터 시작 한다는 가치를 알게 된 것이다.

- (생략) - SNS로 과제물이나 수업 피드백을 하게 한 것 역시 정말 기억에 남을 것 같습니다.

‘과제는 책상에 앉아서 하는 것 아닙니까’하고 누군가가 질문할 수 있었지만,

그것이아말로 책상에서만 하고 일어섬과 동시에 끝나는 공부가 아니겠습니까.

저는 **청소년교육론의 과제를 카페나 버스정류소, 혹은 화장실이나 잠자기 전 누워서 했습니다.**

이런 장소들에서 과제를 하면서 저는 학문할 수 있는 공간을 확대할 수 있었습니다.

저에게는 학문할 수 있는 공간은 깨어있는 모든 공간이라는 것을 알게 된 것 입니다.

또한, SNS를 통해서 하는 과제의 장점은 기억날 때 바로 할 수 있다는 것입니다. 억지로 생각해내는 것이 아니라 생활하면서 떠올릴 때 책상에 앉지 않아도 바로 할 수 있다는 것입니다.

이것이 진짜 삶에서의 학습이 아닐까요?

- 2012, 6, 13 이희망 (2012년 1학기 수업을 마치며 페이스북 담벼락에 남긴 수업 성찰 중에서)

페이스북과 창의적 교수법으로서의 실천학습의 실행은 “일상적 삶이 학습의 장”으로서의 역할을 한다는 것을 보여준다.

3. 실천공동체, 학습공동체의 구성원으로서의 경험

‘실천공동체’란 ‘동일한 관심사와 목적에 대한 열정을 공유하는 구성원들이 자발적 참여 의지로 수업의 과정에서 습득한 통찰이나 경험을 공유하면서 새로운 지식을 창출하고 이를 다시 현장에 적용하는 학습공동체’이다(유영만, 2006, 71).

학습자는 실천공동체에 소속되는 과정에서 기존의 지식의 의미를 조정하면서 그들 나름의 의미를 구성하게 되는데, 이러한 이유에서 실천공동체에서의 지식은 인식 주체와 분리될 수 없는 ‘실천적 지식’이며, 동료 구성원과의 상호작용에 참여하는 과정을 통해 형성해가는 ‘관계적 지식’이다(Brown & Duguid, 1991; Lave

& Wenger, 2000, 114-116; 재인용, 유영만, 2009).

이런 관계적 지식의 실현을 위하여 2012년 2학기 중간고사는 팀별로 협력하여 평가를 실시하였다. 팀별로 시험을 치르고 자신의 시험지에 자신이 쓴 답에 가장 공헌을 많이 한 팀원의 이름을 쓰는 방식이다. 이 과정을 통해 학습자들은 다음과 같은 통찰을 경험하게 되었다.

아래는 교수자가 이날 치른 중간고사에 대한 간략한 성찰과 그 내용에 학습자들이 댓글로 자신의 생각을 피드백한 것이다.

<10월 24일 수업 내용 및 성찰>

1. 우리는 중간고사를 쳤습니다. 일상적인 방식이 아닌 함께 하는 방식으로 말이지요. 함께 하는 중간고사에 임하는 여러분의 모습은 진지함과 감사함과 즐거움이 함께 하였습니다.

(...생략...)

4. 경쟁이 아닌 협동을 통한 상호성장에 대한 서로의 생각을 댓글로 남겨 보시다.~!

* 모든 것이 협력하여 선을 이루는니라. (롬8:28)

[2012년 10월 24일 교수자가 정리한 수업정리 내용](#)

시험이라는 힘든 관문을 팀을 이뤄서 하니 한결 가볍게 느껴졌고 **즐겁게** 시험을 칠 수 있었습니다. **혼자 칠 때는 "책임감"을 느끼지 못했는데 팀으로 치니 좀 더 "책임감"이 느껴졌고** 다음에도 이런 기회가 주어진다던 팀에게 도움을 주고 싶다는 생각을 했습니다. 교수님 감사합니다.~

[2012년 10월 24일 오후 6:34 최성원 : 교수자가 정리한 글에 댓글로 피드백한 학습자의 글](#)

송준미(2012)의 “창의성과 책임지향성이 성인의 자기주도학습에 미치는 영향”에 의하면 Houle(1993)과 Knowles(1975)에 의하면 대부분의 사람들은 자신의 학습에 책임을 져야한다는 사실을 인정해 왔으며 만약 학습자 스스로가 자기주도적 학습자가 되기를 원한다면 ‘본인이 책임을 지겠다’고 결정해야 하며, Guglielmino(1977)는 학습자의 책임감을 자기 주도 학습의 주요로 보고 있다는 것을 보여준다. 이같이 실천 공동체로서 함께 중간고사를 치는 과정에서 “책임감”에 대한 통찰을 경험하게 된 것이다.

무엇보다 연구자의 시선으로 바라본 학습자들이 시험에 임하는 자세 중에서 눈길을 끈 부분은 ‘즐거움’이었다. 시험을 치는 내내 학습자들은 서로의 생각을 공유하는 가운데 진지함과 더불어 즐거움을 느끼는 모습을 목격하게 되었고, 상당히 많은 학습자들이 중간고사 이후에 남긴 수업 성찰에서 ‘즐거움’이라는 단어를 사용한 것을 보아도 알 수가 있다.

시험을 보면서 협력하여 선을 이루었습니다. 혼자만시험을 쳤다면... 낙망했을 것 같았는데 함께하니 너무나 그 짐이 가볍고 **즐거웠습니다.** 함께라는 행복을 느끼는 시간이었습니다.

[2012년 10월 24일 오후 9:21 김정애 : 교수자가 정리한 글에 댓글로 피드백한 학습자의 글](#)

시험을 보면서 답을 생각하느라 공공대기도 했지만 **참 즐거웠습니다.** 혼자 시험을 쳤다면 모르는 문제가 나왔을 때 낙심했을 것입니다. 그러나 조원들과 함께하기에 모르는 문제가 나와도 '우리는 할 수 있을거야.'라고 말하며 서로를 격려할 수 있었습니다. '백지장도 맞들면 낫다' 라는 속담처럼, 정말 함께 할 때 시너지 효과가 일어나는 것 같습니다.

오늘 그것을 경험할 수 있어서 **즐거웠습니다.^^**

[2012년 10월 24일 오후 8:24 김세희 : 교수자가 정리한 글에 댓글로 피드백한 학습자의 글](#)

학습에서 즐거움, 흥미는 학습동기에 긍정적 영향력을 미치고 학습에 자발적 참여와 성취도에 중요한 요인이 된다(윤영란, 2006).



[그림3] 실천공동체, 학습공동체로서 평가, 협동평가, 2012년 2학기 중간고사, 연구자의 시선

중간고사를 기점으로 실천공동체로서 활동하는 각 팀별 면담을 실시하게 되었는데, 이 과정을 통해 교수자는 각 실천공동체별로 활동 상황을 파악 할 수 있었고, 대그룹에서는 느낄 수 없었던 학습자들과의 친밀감과 각 학습자들이 생각을 구체적으로 들어 볼 수 있는 시간이 되었다.



면담

[그림4] 그룹

그룹면담 이후 남긴 학습자들의 그룹면담에 대한 자신의 생각이다.

오늘 유익한 자리였습니다. 아직은 이런 자리가 힘들지만 이번 **구분면담을 계기로 여러분과 눈 마주치며 대화하는 연습을 하겠습니다!!** 모두 열심히 하겠구요~ 다음주에 봐요.

* 2012년 10월 10일 오후 5:10 모바일에서 페이스북 비공개 그룹에 작성한 학습자의 그룹 면담에 대한 댓글 중에서 (강소망)

이것은 소극적 행동 유형의 학생이 쓴 글이다. 주목이 되는 부분은 “소집단면담을 계기로 여러분과 눈 마주치며 대화하는 연습을 하겠다”라는 부분이다. 그룹 면담 이후 이 학습자는 보다 적극적인 학생으로 변화 되었고, 학기가 마무리 될 즈음에는 적극적으로 수업에 참여하는 **적극적 유형으로** 바뀌게 되었다. 이러한 과정을 보면서 그룹면담의 긍정적 영향력을 다시 한 번 생각해 보게 되었다.

V. 요약 및 논의 : 새로운 기독교교육적 패러다임으로서의 가능성

본 연구는 소셜미디어의 대표적 시스템인 페이스북과 창의적 교수법을 활용한 수업이 새로운 기독교교육적 패러다임으로서 의미가 있는지에 대한 과정에 초점을 둔 연구이다. 소셜미디어와 창의적 교수법의 실천이 교사와 학생에게 어떤 의미로 작용하였는지 사례를 통해 살펴보았다.

본 연구에서 텍스트로 서술된 부분은 1년이라는 시간과 학습자와 상호작용한 성찰과정의 기록의 일부부분만 제시한 것이기에 전체적 맥락을 제시하기엔 한정적이었다.

연구 목적에서 제시한 ‘기독교교육의 새로운 패러다임으로서의 가능성’을 논하면서 이 연구를 정리하고자 한다.

첫째, 본 연구에서 활용한 교수 방식을 통해 교사는 학생들로부터 격려와 다시 가르칠 수 있는 동기를 제공 받을 수 있음을 살펴보았다. 이것은 ‘교사-학생 관계의 핵심’이라고 하는 마틴부버의 ‘포용의 체험’으로 볼 수 있다. 이 체험으로 교사는 자기 행동이 학생에 어떤 영향을 미치고 있는지 인식해야 하며, 학생의 시선을 통해 교사 자신과 자신의 영향력을 평가해 볼 수 있다(고용수, 1994). 이러한 체험은 교사가 학생을 어떻게 인식하는가에 의해 이 같은 ‘포용의 체험’을 할 수 있다. 기독교적 세계관으로 인간을 바라보는 관점, 즉 성경적 인간관에 입각하여 학생들을 바라볼 때 가능한 것이다. 교사로서 영향력을 행사하기 위해서, 교사 자신의 관점에서뿐만 아니라 학생의 관점에서 이 상황을 경험해야 하는 것이다(고용수, 1994).

교육패러다임 변화는 누구에 의해 가능한가? 바로 ‘학습자’라는 사실이다. 패러다임의 변화는 결국 학습자가 원하기 때문에 일어나는 것이며(최계영, 2012) 그 바램을 고려한 안내자가 소셜미디어시대의 교사의 자세이며 기독교교육의 새로운 패러다임으로서 주목해야 할 영역일 것이다.

둘째, 학생 개인의 변화와 일상적 삶으로서의 경험, 과정으로서의 배움에 영향력을 주었다.

소외되는 학생이 없는 수업 환경을 위해 그리고 모든 학생들이 변화를 경험하는 교육적 작용을 위해 소셜미디어 페이스북은 활용 되었다. 기독교교육과정은 학생들이 하나님의 세계와 그 안에서의 그들의 위치와 사명에 대해 어떻게 학습할지를 결정해 주는 주된 원동력이 된다(Richard J. Edlin, 2004). 이 같이 중추적인 동력이 잘 가동 될 수 있도록 돕는 다양한 방식의 활동이 필요하다.

SNS(facebook)로 소통하는 방식에 대해서는 너무나 새로웠고 학생들의 입장에서 그들의 이야기를 더 많이 할 수 있고 교수님의 입장에서든 저희들에게 더 깊숙히 들어올 수 있을 것이라고 생각합니다. 개인적으로 저는 사람이 많으면 생각이 많아져서 말이 적어지거든요.... 적어도 저 같은 아이들에게는 도움이 될 것 같습니다.

- 2012. 6. 14. 이 명관 (2012년 1학기 수업을 마치며 페이스북 담벼락에 남긴 수업 성찰 중에서)

성경적, 신학적 타당성을 지닌 기독교교육 과정은 학습자의 행동 변화를 평가하는 기준이 되며, 예기치 않는 뜻밖의 상황의 연속인 교수-학습 과정속에서 교사의 융통성 있는 “교육적 상상력”이 발휘될 수 있는 교육과정이 설계될 필요가 있다. 그리고 그것은 교사에 의해서 만 아니라, 학습자에 의해서 함께 공유될 수 있는 내용과 학습자의 경험을 존중하는 교사의 시각에서 설정될 필요가 있는 것이다(강희천,1999). 이 같은 ‘교육적 상상력’을 현 시대적으로 접목한다면, 온라인 소통 공간인 소셜미디어와 창의적 교수법 등을 활용한다면 더욱 풍성한 기독교교육과정이 될 것이라고 본다.

셋째, 본 연구는 실천공동체, 학습공동체의 구성원으로서의 경험의 장이 되었다. 특히 책임감과 즐거움의 경험은 학습을 위한 동기이며 자기주도적 학습을 위한 원천이 되는 것이다. 이 같은 실천 공동체는 기독교교육의 실현을 위해서 구성되어야 할 중요한 부분이 된다.

넬슨(Nelson)의 신앙공동체 중심 교육이론을 구성하는 핵심 요소는 개인자원을 넘어 다른 사람과의 관계속에서 확장되는 지식의 공동체적 속성 및 실천적 특성이라고 할 수 있다(김효숙·권성호, 2011). 기독교교육은 학습자들에게 하나님의 창조세계의 다양성을 보여주고, 창조세계를 향한 청지기직을 감당할 수 있게 하는데 그 목적이 있다. 이러한 삶을 위해서는 하나님의 창조세계에 대한 지식과 그 앎을 삶 속에 실천할 수 있

는 용기가 필요하다(소진희·강연정, 2012). 이를 위해서 ‘책임감’이 필요하며, 하나님께서 청지기로 부르신 그 부름에 함께 응답하고 자신의 신명을 실천 할 수 있는 실천공동체를 이루어 창조된 세상에 영향력을 끼쳐야 한다.

기독교교육과정에서 이러한 대 명령의 핵심을 실천하기 위해서는 교육과정을 통해 학생들의 심급과 은사가 펼쳐지도록 도와주는 데 있다. 학생과 교사가 함께 고난과 기쁨을 나누고 실천할 때 하나님의 살림이 이루어지고 그리스도를 닮은 공동체가 되는 과정을 기독교교육의 과정이라고 할 수 있다(Harro Van Brummelen, 2002. 69). 이 같은 살림의 공동체를 이루기 위해서는 학생들과 함께 소통할 수 있는 방법이 필요하며, 공간이 필요한 것이다.

“기독교교육의 과제와 전망”에서 강용원(2004)은 기독교교육의 새로운 패러다임의 변화를 위한 노력이 필요하며 특별히 정보화 시대에 대한 적극적 대응이 필요하다고 했다. 기독교교육이 새롭게 전환되기 위해서는 소셜미디어, 스마트환경 같은 현 시대의 교육적 환경에 대한 관심을 가지고 교육적 활용을 위한 시도를 해야 할 것이다. 이 같은 적극적 소통의 노력이 하나님의 살림을 실현 시킬 수 있을 것이다.

우리는 소셜미디어의 시대라는 변혁의 살고 있다. 이러한 시대적 상황을 고려한 기독교 교육을 실천하기 위해서는 단순히 소셜네트워크 시스템의 부정적인 부분에만 초점을 맞추거나 그냥 일시적인 현상으로 보아서는 안 될 것이다. 다른 관점으로 SNS를 어떻게 극대화 시켜 활용할 것인가에 초점을 맞출 수도 있을 것이다(김용찬, 2012). 하지만 이러한 자세만으로 대처하기에는 적합하지 않다. 시대적 패러다임을 무조건 거부하는 편협함이 아닌 비판적 성찰의 자세를 가지고 다양한 소셜미디어를 중심으로 만들어지는 새로운 변화를 기독교적 관점에서 재구성하고 새로운 기독교교육의 패러다임의 한 영역으로 인정해야 할 것이다.

교회교육 뿐 아니라 공교육과 대학교육 그리고 교육의 전 영역인 평생교육의 현장에서 기독교 교육적 가치가 실천 될 수 있는 다양한 교육방법의 실천과 연구를 기대해 본다.

“이 논문은 다른 학술지 또는 간행물에 게재되었거나 게재 신청되지 않았음을 확인함.”

참고문헌

- 강용원(2004). 『기독교교육의 과제와 전망』. 서울: 한국기독교교육학회.
- 강인애(2005). 『디지털 시대의 학습 테크놀로지』. 서울: 문음사.
- 강희천(1999). 『기독교교육의 비판적 성찰』. 서울: 대한기독교서회.
- 고용수(1994). 『관계이론에 기초한 만남의 기독교교육사상』. 장로회신학대학교 출판부.
- 김도일(2012). “페이스북이 성인 자기주도학습에 미치는 효율성에 관한 연구. 소셜미디어 시대의 강의실과 일상을 연결하는 학습.” 『교수·학습에 관한 연구보고서. 장신교수학습개발원』. 8. 32- 67.
- 김명숙(2004). “성공적인 e-Learning 진화 발전과정에 관한 연구.” 『기독교교육정보』. Vol.9. 383-408.
- 김성수 외(2009). 『기독교교육학 개론』. 서울: 생명의 양식.
- 김성수(2002). 『개혁주의 기독교교육의 원리와 과제, 이근삼 박사 사역50주년 기념하는 논문집』. 고신대학교출판부.
- 김세광 (2011). “청소년 역량개발을 위한 창의적 교수법 실행연구.” 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 김용찬(2012). 『SNS=Social + Network + Services? : 우리는 무엇을 질문해야 하는가?』. 기독교학문학회.
- 김효숙·권성호(2011), “유비쿼터스 미디어 환경에서 성공적 노화를 위한 협력학습 플랫폼 개발,” 『신앙과 학문』. 18(1). 61-81.
- 박문옥(2007), “정보화 사회의 기독교교육.” 『기독교교육논총』.14. pp.47-86.
- 박은숙(2009). “창의적 문제해결 기독교 학습모형 개발.” 『기독교교육논총』. 20. 359-388.
- 박은혜(2012). “신앙교육을위한교육방법론연구” 『기독교교육논총』. 32. 357-383
- 박정남(2010). 『START! 트위터와 미투데이: 파워 트위터러 제이미가 들려주는 마이크로블로그와 소셜미디어 활용법』. 서울: 에이콘출판사.
- 변영계(2005). 『교수·학습이론의 이해』. 서울: 학지사.
- 송수지, 2012, “성찰활동의 교육적 효과 분석 : 교직수업에서 성찰일지 활용을 통한 일상에서의 학습, 소셜미디어 시대의 강의실과 일상을 연결하는 학습: 『교수·학습에 관한 연구보고서, 장신교수학습개발원』. 8. 104 -136.
- 송준미(2012), “창의성과 책임지향성이 성인의 자기주도학습에 미치는 영향.” 충남대학교 대학원 박사학위 논문.
- 원인애(2012).“포스트모던 미디어 교육과 ‘기독교교육’의 조우에 대한 연구.” 『기독교교육논총』, 29, 293-319.
- 유영만 외(2009). 『제 4세대 HRD 즐거운학습, 건강한 지식, 보람찬 성과, 행복한 일터』. 서울: 학지사.
- _____ (2006). 『행복비타민과 생태학적 HRD: 제4세대 HRD에로의 탐구역정』. 서울: 원미사.
- 이근삼 박사 사역 50주년 기념 논문 발행위원회(2002), 『하나님의 주권과 은혜: 이근삼 박사 사역 50주년 기념 논문집』, The sovereignty of God and his grace, 서울: 총회출판국.
- 이상조(2012) “소셜 미디어를 활용한 학습자 참여의 교회사 수업 사례 연구: 소통의 장(場)으로서의 ‘페이스북’과 협동학습을 통한 지식 창조의 장(場)으로서의 ‘스프링노트’를 중심으로, 소셜미디어 시대의 강의실과 일상을 연결하는 학습.” 『교수·학습에 관한 연구보고서, 장신교수학습개발원』. 8. 138-194.
- 전신현(2012). “대학생들의 생활스트레스와 우울의 관계에서 소셜네트워크의 사회적 지지의 완충효과와 성별 차이.” 『한국청소년연구』. 23(4). 5-25.
- 정기목(2012). “소셜 미디어를 활용한 학습자 간의 협동학습과 적용: 스프링노트, 카카오톡, OCW의 활용을 중심으로, 소셜미디어 시대의 강의실과 일상을 연결하는 학습.” 『교수·학습에 관한 연구보고서, 장신교수학습개발원』. 8. 164- 195.
- 정순원 외(2012). “2012 스마트교육 글로벌 동향.” 한국교육학술정보원 연구보고서.
- 정재영(2009). “웹의 진화와 비즈니스의 미래.” LG경제 연구원 보고서.
- 조경희(2010). “블렌디드러닝 토론학습이 직업기초능력에 미치는 효과 연구.” 공주대학교 박사학위 논문.
- 최계영(2012). “스마트시대 ICT페러다임의 변화”, 표준화논단, TTA Journal 143,10-15.
- 최성욱 ,박승호 ,임명성(2012). “SNS(Social Network Service)가 개인의 학습 성과에 미치는 영향에

관한 연구.” *An Empirical Study of Effect of Social Network Service on Individual Learning Performance*. 『디지털정책연구』. 10(6). 33-39.

FKII조사연구팀(2006). “소셜미디어란 무엇인가?.” 한국정보산업연구원.

- Albert E. Greene Jr.(1998). *Reclaiming the Future of Christian Education*, 현은자, 정희영, 황보영란 역(2000), 『기독교세계관으로 가르치기』. 서울, CUP.
- Bob Pike(2003). 김경섭·유재필 역(2004). 『밥 파이크의 창의적 교수법 :교육효과를 극대화 하는 학습자 중심의 참여교육』. 서울: 김영사.
- Harro Van Brummelen(2002). *Steppingstones to Curriculum*. 이부형 역(2006). 『기독교교육과정디딤돌』. 서울: Ivp.
- H. Richard Niebuhr.(1958)Christ and Culture, 김재준 역, 『그리스도와 문화』 (서울: 대한기독교서회, 1958. pp.56-60.
- J.Amos Hatch(2002). *Doing Qualitative Research in Education Settings*, State University of New York Press, 전영은 역(2008), 『교육 상황에서 질적연구 수행하기』, 서울: 학지사.
- Jim Wilhoit(1991). *Christian Education and search for meaning*, Michigan: Baker book house.
- Kaye Thorne(2003). *Blended Learning*. 김성길의 공역 (2005). 블렌디드러닝. 학지사
- Michael J. Anthony(2001). *Introducing Christian Education Foundations for the Twenty-first Century*, USA, Baker Academic.
- Richard J. Edlin(2004). 『기독교학문연구회 교육학분과 역, 기독교교육의 기초』, 서울: 그리스심.

(위키백과사전: 검색어- 소셜미디어, 블렌디드러닝)
<http://www.wikipedia.org/> (2013, 4, 2/ 4,30)

(매일경제: 소셜미디어)
<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=390&docId=15056&mobile&categoryId=390>(2013, 04, 01)

(스마트 교육글로벌 동향보고서)
<http://vo.to/vl8> (2013, 4, 5)

(IT용어사전)
<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=925&docId=859573&mobile&categoryId=925> (2013, 4, 4)