

## 예수님의 제자도를 적용한 사이버콘텐츠에 관한 연구

김경희(백석문화대학 인터넷정보학부 교수)

### 논문초록

정보화시대의 급속한 발전과 더불어, 현대는 사회의 전 분야가 빠르게 디지털화 되어가고 있다. 교육 분야도 예외는 아니어서, 사이버 교육이 대학의 정규과정에 개설되고, 온라인 교육만으로 정식 학사와 석사학위를 수여 받을 수 있는 원격대학들이 2001년부터 설립되어 활성화되고 있다. 사회적 필요와 현대인들의 요구에 의해 사이버콘텐츠의 수요가 지속적이고 폭발적으로 증가하며, 그 종류와 범위가 확산되고 있는 상황에서, 사이버콘텐츠의 내용은 일반적인 지식과 정보 위주의 구성에서 인격과 전인교육적인 부분까지 포함하도록 구성되어야 한다.

따라서 본 연구에서는 수많은 제자들을 훈련하고 제자들을 통해 전 세계에 하나님의 말씀을 가르친 예수님의 교육방법에 대해 연구하고 그 가르침 요소를 분석추출하여 사이버콘텐츠에 적용하는 방법에 관해 연구한다. 또한, 추출한 예수님의 가르침 요소들을 사이버 콘텐츠에 적용한 교육용 디지털 콘텐츠를 보이고 제안함으로써, 단순한 지식뿐 아니라 전인격적 교육이 사이버교육에서도 가능하도록 하는 전인적 사이버콘텐츠 교육의 기초를 마련한다.

본 연구의 내용은 첫째, 복음서에 나타난 예수님의 제자도 원리와 방법을 분석하고 가르침의 요소들을 추출한다. 둘째, 추출된 가르침의 요소들을 온라인 콘텐츠 평가기준에 근거하여 분류하고 정리한다. 셋째, 정리된 요소들을 현재 사용되고 있는 콘텐츠 샘플들을 통하여 보이고, 마지막으로 예수님의 가르침을 적용한 사이버 교육 콘텐츠의 프로토타입 형태의 모델을 제시한다.

**주제어 :** 사이버교육콘텐츠, 예수님의 제자도, 전인교육, 온라인교육, 온라인콘텐츠 평가

### I. 서론

정보화시대를 맞아 현대인들은 컴퓨터와 인터넷의 발달과 더불어 유비쿼터스<sup>1)</sup> 기기들을 활용한 다양한 문화들을 접하면서, 컴퓨터와 사물, 인간이 유기적으로 연합되어,

---

2010년 1월 19일 접수; 3월 7일 수정; 3월 20일 게재확정.

1) 사용자가 네트워크나 컴퓨터를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보통신 환경.

언제 어디서나 어떤 기기들을 통해서도 자유롭게 네트워킹하고 각종 정보들을 공유·활용하면서 생활하고 있다.

정보통신과 인터넷의 지속적인 발전과 더불어 확산된 사이버교육은 대학교육에도 영향을 미쳐서 사이버콘텐츠를 이용한 온라인 교육이 정규 대학과정에도 개설되어 활성화되고 있으며, 세계 최고의 초고속 인터넷 인프라를 구축한 우리나라는 이미 2001년도에 온라인 교육만으로 정식 학사 학위를 수여 할 수 있는 원격대학들이 설립되었고 일반 대학들도 강의실 수업을 대체하거나 보완할 수 있는 방안으로 부분적으로 또는 완전히 온라인 교육을 실시하고 있다. 대학의 경쟁력을 위해 온라인 교육을 도입하여 운영 중인 많은 대학들은 대학 간 제공되고 있는 사이버강의를 학점으로 인정하고 있으며 온라인 교육을 지원하기 위해 다양한 교수·학습 지원체제 및 행정조직을 정비하고 이를 통해 양질의 콘텐츠 개발과 각종 행정지원 및 콘텐츠 개발지원, 온라인 교육 운영시스템을 지원하고 있다. 그러나, 아직도 많은 대학의 교육현장에서 온라인 교육의 양적 팽창에 비하여 질적인 발전이 이루어지지 않고 있는 실정이다.

사회적인 분위기와 시대적 요구로 인해 교육현장에 사이버교육이 도입·확산되고 있음에도 불구하고, 지식과 정보교육을 제외한 인성교육이나 감성교육과 같은 면대면<sup>2)</sup>을 통해 이루어지는 교육은 사이버콘텐츠에 담아내기 어려운 것이 사실이다. 현대인의 생활패턴과 문화의 변화에 따라 사이버교육이 점차 그 범위를 확산하고 여러 분야에 적용되고 있는 실정을 감안할 때, 지식교육뿐 아니라 인성과 감성에 이르기까지 다양한 내용을 사이버교육에서 감당할 수 있도록 하는 콘텐츠를 만들어내는 노력과 연구가 절실히 요구된다.

예수님은 역사적으로 자신의 평생 동안 제자들을 양성하고 수많은 군중들을 가르치는 일을 한 위대한 스승으로 인정받고 있다. 예수님의 제자도와 군중들을 교육한 교육방법을 분석하고 이를 사이버콘텐츠에 적용하기 위한 연구는 사이버콘텐츠의 교육방법의 확산과 질적 성장에 도움이 될 것으로 기대된다.

사이버콘텐츠를 통한 교육방법은 기존의 강의실 강의와는 그 내용과 구성 및 운영이 다르다. 이러한 사이버교육을 효과적으로 운영하고 교육현장에 적합하게 적용하기 위해서는 전문가들이 사이버콘텐츠의 내용과 요소들을 분석하고 콘텐츠가 최적의 효과

---

2) 교실에서 교수자와 학습자가 얼굴을 직접 보면서 진행되는 형태의 수업.

를 낼 수 있도록 하여야 한다. 사이버콘텐츠를 활용한 사이버 교육의 구성요소는 교육 시설 및 인프라, 학습내용, 인적자원, 관리 및 운영, 지원체제 등으로 구성되어 있다.

예수님의 가르침의 원리는 일반적인 가르침과 인격적인 가르침의 요소로 분리할 수 있다. 본 연구에서는, 수많은 제자들을 훈련하고 특별히 12명의 제자들을 통해 전 세계에 하나님의 말씀을 가르친 예수님의 교육방법에 대해 연구하고 그 가르침 요소를 분석·추출하여 사이버콘텐츠에 적용하는 방법에 관한 연구를 하고자 한다. 또한, 추출한 예수님의 가르침 요소들을 사이버 콘텐츠에 적용한 교육용 디지털 콘텐츠를 보이고 제안함으로써, 단순한 지식뿐 아니라 전인격적 교육이 사이버교육에서도 가능하도록 하는 전인적 사이버콘텐츠 교육의 기초를 마련한다.

본 연구의 내용은 다음과 같다. 첫째, 복음서에 나타난 예수님의 제자도 원리와 방법을 분석하고 가르침의 요소들을 추출한다. 둘째, 추출된 가르침의 요소들을 온라인 콘텐츠 평가기준에 근거하여 분류하고 정리한다. 셋째, 정리된 요소들을 적용한 사이버 교육 콘텐츠를 설계하고 프로토타입<sup>3)</sup> 형태의 모델을 제시한다.

## II. 복음서에 나타난 제자 가르침의 원리

본 연구는 복음서에 나타난 예수님의 가르침 스타일을 찾고 이를 사이버교육 콘텐츠에 적용할 수 있는 기초를 마련하는 것이 목적이다. 따라서 본 절에서는 예수님께서 진정한 교사이심을 성경을 근거로 밝히고, 탁월한 교사로서의 가르침 원리를 분석하여, 사이버 콘텐츠에 적용할 수 있는 가르침 원리를 추출하고자 한다.

### 1. 교사이신 예수님

예수님은 자신의 평생사역의 대부분을 가르치는 일로 보내셨다. 제자들을 훈련하셨고 사람들에게 하나님의 말씀을 가르치고 설교하는 일을 하셨으며, 병을 고치시고 죄 문제를 해결하시는 과정에서도 사람들에게 말씀하시고 훈계하셨다. 예수님께서 가르치

3) 개발자들과 사용자들의 의사소통상의 효과를 증진시키기 위하여 취하는 시스템개발상의 기법으로, 소프트웨어 시스템이나 컴퓨터 하드웨어 시스템을 본격적으로 생산하기 전에 그 타당성의 검증이나 성능 평가를 위해 미리 시험 삼아 만들어 보는 모형제작방법

는 일을 하셨고, 교사라고 불리실 만한 성경적 근거는 다음과 같다(진재수, 2001).

첫째, 복음서 기자들은 예수님을 ‘선생’이라고 불렀고 예수님 스스로도 자신을 ‘나는 선생이라’고 말씀하셨다.

키텔의 신약사전<sup>4)</sup>은 예수님 자신이 직접 자신을 ‘선생’이라고 언급한 것이 29번이라고 밝히고 있으며, 예수님의 제자들과 예수님을 따르던 많은 무리들 및 추종자들 그리고 당시의 당원들까지 예수님을 ‘선생님’이라고 불렀다. 키텔(Kittel, 1968: 152)은 성경에 ‘선생<sup>5)</sup>’이라는 명칭어가 58번 사용되었고, 복음서에만 48번 사용되었으며, 그 중에서 41번이 예수님께 붙여진 명칭어라고 언급한다.

둘째, 예수님께서서는 교사로서의 활동을 하셨다.

복음서 기자들은 모두 예수님께서서 전도활동을 갈릴리 회당에서부터 시작하셨다고 언급하고 있으며, 예수님과 제자들의 관계가 랍비들의 문하생과 그들의 선생님과의 관계와 매우 흡사했다는 사실을 분명히 하고 있다(Rengstorf). 당시에 회당이 학교로서 유대인들에게는 중요한 교육기관이었음을 고려한다면 예수님께서서 선생님으로서 가르치는 역할을 하셨음을 알 수 있다. 예수님의 선교활동이 회당에서 시작되었는데 그곳은 당시에 가장 진지한 종교적 사람들이 모이는 곳이었으며 그들에게 설교하고 말씀을 전하는 길은 회당에서만 개방되었기 때문이라고 윌리엄 바클레이는 마태복음 주석에서 밝히고 있다. 예수님께서서는 제자들을 불러 모아 그들을 가르치고 함께 생활하였으며, 제자들은 예수님을 추종하였다. 또한, 플핏주석은 마태복음 5장을 설명하면서, 예수님을 하늘의 지혜와 교훈과 능력을 가지고 백성들을 가르친 위대한 교사라고 지적한다. 복음서의 기자들은 예수님이 당시 유대사회에서 교사로 호칭되었고 존경과 인정을 받은 분이었음을 언급한다.

셋째, 예수님은 제자들을 훈련시키셨다.

예수님은 자신의 공생애 기간을 복음을 전파하고 제자들을 교육시키며 훈련시키는 일에 대부분의 시간을 보내셨다. 요한복음 13장에 의하면, 예수님은 하나님의 뜻을 성취하고 하나님 나라를 전파하는 매개와 수단으로 교육을 했으며, 그런 의미에서 교육을 하는 교사이셨다.

---

4) 그리스의 배경과 의미, 그리고 신약에서 발견되는 용어들의 특별한 뜻에 대한 정보들을 이해하기 쉽도록 제공하는 참고사전, 지속적으로 새로운 버전 발간되고 있음.

5) 헬라어의 디다스카로스

## 2. 예수님의 가르침 원리

본 연구에서는 예수님의 가르침 원리를 찾고 이를 적용한 사이버 콘텐츠 개발을 위해 성경에 나타난 예수님의 가르침 요소들을 추출하고자 한다. 예수님의 가르침과 관련하여 기 연구된 자료들을 분석하여 사이버 콘텐츠에 적용할 수 있는 교육요소들을 찾음으로써 진정한 교사이셨던 예수님의 방법을 통한 온전한 교육이 사이버 상에서 가능하도록 도울 수 있을 것이다.

### (1) 진재수(2001)가 밝힌 가르침 원리

진재수는 예수님의 가르침을 일반적인 가르침과 인격적 가르침으로 구분하였다. 다음은 진재수가 밝히는 예수님의 일반적 가르침의 원리를 표로 정리한 것이다.

〈표 1〉 진재수에 의한 예수님의 가르침 분류

구분	가르침의 원리	가르침의 내용
일반적 가르침	1. 실물을 통한 교수법	진G1-1. 실물을 사용하여 진리를 구체적으로 생생하게 가르치심 진G1-2. 사람들에게 쉽게 이해되고 가장 효과적인 교육 방법 진G1-3. 적절한 시각적 자료를 활용한 교육방법은 학습자들이 쉽게 이해되고 오래 기억할 수 있도록 도움 예1) 제자들의 발을 씻기시면서 겸손과 사랑을 가르치심 예2) 어린이를 보이시며 천국에 대해 신자의 태도에 대해 말씀하심 예3) 동전을 들고 가이사에게 바치는 세가 합법적인지 말씀하심
	2. 극적 효과를 통한 교육	진G2-1. 극적인 방법을 사용하여 교육내용을 설명 예1) 돈 바꾸는 자들과 재물을 위한 양과 소를 파는 자들의 상을 엮음 예2) 무리가 종려나무 가지로 환영할 때 나귀새끼 타고 예루살렘 입성
	3. 추리적 논리 방법을 통한 교육	진G3-1. 학습자들의 이해를 돕기 위해 논리적 교수법 사용하심 유추적인 논리 방법 예) 땅의 아버지들이 자녀들에게 관심이 많으므로 하나님을 우리의 영적 아버지로 표현하시며 영적 자녀들인 우리를 사랑하심을 설명 불합리한 논증 예) 사람들이 귀신의 힘을 빌려 귀신을 쫓낸다고 하였을 때, 사단이 어찌 사단을 쫓아낼 수 있느냐고 도전 비슷한 논리 예) 안식일에 밀을 잘라 먹은 제자들을 비난하는 유대인들에게 다윗이 그와 함께 한 자들과 성전의 진설병을 먹은 이야기를 설명
	4. 비유를 통한 교수법	진G4-1. 자연이나 보편적인 생활 장면이나 짧은 이야기를 비유로 설명

	5. 강화를 통한 교수법	진G5-1. 그를 반대하던 당시 사람조차도 예수님의 강화법에 주의 집중
	6. 토론식 교육	진G6-1. 소크라테스 같은 사람들도 많이 사용했던 교육방법 진G6-2. 집단보다는 개인을 상대로 교육할 때 사용 예1) 사마리아 여인과 우물가에서 대화 예2) 밤중에 찾아온 니고데모와의 대화
	7. 질문을 통한 교수법 (문답식)	진G7-1. 미국의 주일학교 타임즈는 예수님의 질문들을 154가지 기술, 4복음서에서 100가지 이상의 다른 질문들이 발견(Hastings Dictionary) 진G7-3. 예수님께서서 질문을 하신 이유는 교육의 효과를 높이기 위해
	8. 은유적 예화를 통한 진리 설명	진G8-1. 예화를 통한 설명 예1) 양의 옷을 입은 이리와 같은 거짓 선지자 이야기 예2) 좋은 나무가 좋은 열매를 맺는다는 이야기
	9. 문제 이용법	진G9-1. 문제를 이용하여 예수님께서서 가르치시려는 내용을 가르치심 예1) 제자들이 누가 가장 크냐는 문제로 시비가 붙었을 때, 문제가 된 그 문제를 가지고 가르치심
	10. 예수님의 응답법	진G10-1. 질문에 대한 응답을 통해서 가르치심 예1) 요한의 제자들에게 예수님 제자들이 금식하지 않는 이유의 응답으로, 혼인집 손님들이 신랑이 있을 때 금식하지 않는 이유를 대면서 예수자신을 가르치심
인격적 가르침	1. 주위를 집중 시킴	진P1-1. 청중들의 주의를 시선을 끌어 모은 후에 가르침 예) 우물가의 여인에게 생수에 대해 언급
	2. 인간의 본성을 알고 가르치심	진P2-1. 학습자의 본성을 꿰뚫어 그 가능성을 계발시킴 예1) 충동적이고 즉흥적인 성격의 베드로에 훗날 교회의 반석이 될 것을 말씀하시고 그런 인물로 훈련시킴 예2) 폭풍의 아들이었던 요한을 사랑의 사도로 변화시키심
	3. 학습자들에 대한 인격적 태도	진P3-1. 학습자들로 하여금 스스로 생각하게 하고 질문에 답하게 함 진P3-2. 타운즈는 예수님께서서 학습자들의 호기심, 정서, 사상과 생각에 관심을 가지셨고 그것들을 이해하셨다고 주장(Ibid)
	4. 학생 스스로의 활동을 강조	진P4-1. 제자들을 가르치고 그들이 배운 대로 행동하고 생활할 것을 강조 예1) 12제자와 70명 제자를 각각 2명 씩 짝을 지어 보내면서 말씀도 전하고 병도 고치는 일을 하도록 하심 예2) 감정적 충동, 의지적 반응, 지능적 지식, 활동과 운동반응이 필요
	5. 생활과 관계를 지어 교육	진P5-1. 이론과 형식보다 자연스럽고 생활과 관련된 것들을 가르치심 예) 겨자씨, 누룩, 감추인 보화, 진주 장사, 물고기 잡는 일, 포도원, 무화과 나무, 잃은 양 등 생활에 밀접하고 그 당시에 흔히 접할 수 있는 문제들을 통하여 가르치고 훈련시킴
	6. 피교육자와 친밀한 교제를 통해 가르침	진P6-1. 스투이트(Ibid)는 예수님의 사랑 때문에 그의 제자들이 심령에 뜨거움을 가지고 있었다고 주장 진P6-2. 예수님의 가르침은 다정하고, 사람의 마음을 끌었음 예) 문둥병 환자를 고치실 때, 민망히 여기사 손을 내밀어 그에게 대시면서 사랑의 친절로 대하심

7. 최선의 방법으로 교육	진P7-1. 예수님은 항상 최선을 다해 가르치심 예) 오른뺨을 치는 자에게 왼뺨을 돌려대리는 예수님의 가르침을 통해서 알 수 있듯이 삶에서 항상 최선을 선택할 것을 가르치시고 강조
8. 양심에 호소하는 교육	진P8-1. 교육은 감정적 호소와 단순 지식전달만으로 이루어질 수 없음 진P8-2. 레번(Reven, 1944)은 예수님께서 그의 가르침을 억지로 시키거나, 강제로 찬성, 고의적인 강요하지 않으셨다고 주장
9. 교육하신 대로 실천함	진P9-1. 자신이 가르치신 대로 생활하였으며 실제 생활을 통해서 교육 예1) 기도에 대해 가르치시고 실제로 밤에 기도하시고 이른 아침에 일찍 일어나서서 기도의 본을 보이심 예2) 겸손과 사랑의 본을 제자들의 발을 씻기시는 행동을 보이심
10. 피교육자의 가장 핵심 문제를 취급	진P10-1. 인간에게 가장 중요하고 근본적인 문제를 다루시고 가르치심 예1) 니고데모가 선생에 대해서 관심을 가지고 질문했을 때 선생이 되는 것보다 하나님 나라에 들어가는 자격을 갖추는 것에 대해 가르치심 예2) '우물가 여인에게 가장 근본적이고 내면적인 남편문제로 접근
11. 피교육자의 개인적인 문제에 관심을 가짐	진P11-1. 예수님은 많은 대중이나 무리보다 개인에게 관심 가지심 진P11-2. 개인의 문제를 해결해 주심으로 가르치심 예) 니고데모, 삭개오, 백부장, 혈루증 앓는 여인, 우물가의 여인, 간음하다 잡힌 여인 등 개인인 접촉과 철저한 이해를 통해 영적필요를 채우심

(2) 전성식(2004)이 밝힌 제자훈련 원리

전성식은 예수님의 제자훈련 원리를 그의 석사학위 논문에서 정리하였는데 그 내용은 다음의 표와 같다.

〈표 2〉 전성식이 밝힌 예수님의 제자훈련 원리

구분	예수님의 교수법	내용
일반적 교수법	1. 성경 사용법	전G1-1. 성경을 작간접적으로 이용하여 가르침
	2. 비유법	전G2-1. 재미있는 이야기를 사용하여 가르치심
	3. 상황 이용법	전G3-1. 상황에 따라 실제적 상황을 가지고 가르치심
	4. 문제 이용법	전G4-1. 제자들이 질문한 문제를 가지고 그 문제들에 답하면서 가르치고자 하는 내용을 가르치심
인격을 통한 교수법	1. 인격적 교제를 통한 교육	전P1-1. 말보다 행위로 가르침 전P1-2. 인격적 영향력으로 가르침
	2. 모델링	전P2-1. 교육내용을 직접 실천하고 실현하여 가르치심 전P2-2. 먼저 실천하고 가르치심
	3. 인격 존중을 통한 교육	전P3-1. 제자들을 인격적으로 존중하심 전P3-2. 인격적 교육방법의 구체적 모습 질문을 던져 대답하도록 함 개인적인 관심을 가져주심 역지가 아닌 자의적으로 행동케 하심

**(3) 장기원(2005) 이 밝힌 제자훈련 원리**

장기원은 예수님과 바울의 제자훈련 원리를 그의 석사학위 논문에서 정리하였다. 다음은 장기원이 정리한 제자훈련의 원리를 보이는 표이다.

〈표 3〉 장기원이 밝힌 예수님과 바울의 제자훈련 원리

구분	제자훈련의 원리	내용
예수님	1. 충분한 준비의 원리	장J1-1. 제자교육 이전에 목표와 방법을 세우고 철저히 준비
	2. 동고동락의 원리	장J2-1. 제자들과 개인적인 관계를 수립하고 함께 많은 시간을 함께 살며 동고동락함
	3. 모범의 원리	장J3-1. 가르침을 행하시고 모범을 보이시며 경건의 능력을 나타내심
	4. 사역위임의 원리	장J4-1. 사명을 위임하여 사역을 맡기심
바울	1. 소수집중의 원리	장P1-1. 제자수보다 소수의 충성된 사람들에게 교육 장P1-2. 소수의 제자 고르는 표준을 제시 열매 맺는 사람, 충성스러운 믿음의 사람, 가르칠 수 있는 사람
	2. 교제의 원리	장P2-1. 개인적 교제와 동거동행의 집중 투자가 필요함
	3. 가르침의 원리	장P3-1. 단순한 지식이 아닌 삶이 변하는 교육이어야 함

**(4) 로이 B. 주크( 1980)의 예수님의 교사 자질**

로이는 예수님이 위대한 교사였다고 주장하면서 그의 저서를 통해 예수님의 위대한 교사 자질 14가지를 밝히고 있다. 다음은 로이가 말하는 예수님의 위대한 교사자질 14가지를 정리한 표이다.



〈표 4〉 로이가 밝힌 예수님의 교사 자질

예수님의 교사 자질	내용
1. 성숙함	로이1-1. 온전한 교육을 위해서는 정신적·영적·사회적 성숙 필요
2. 내용 이해도	로이2-1. 가르치시고자 하는 내용을 확실히 파악하심 로이2-2. 피교육자들이 사용하는 언어와 주제를 완벽히 아심
3. 확실함	로이3-1. 가르치실 내용을 완벽히 아심으로 확신 있게 말씀하심
4. 겸손	로이4-1. 자신을 낮추고 중의 자세로 효과적으로 가르치심
5. 일관성	로이5-1. 개인적인 관계를 형성하고 일관성 있는 본보기가 됨
6. 즉흥성	로이6-1. 정해진 학습내용으로 가르치지 않음 로이6-2. 주변 여건의 흐름에 맞게 즉각적으로 만들어 가르치심
7. 명확성	로이7-1. 명확하고 이해하기 쉽게 가르치심 로이7-2. 쉽고 단순한 언어들을 통해 명확하게 이해하도록 가르침
8. 긴박감	로이8-1. 주어진 시간 안에 맡겨진 임무 완성에 대한 긴박감 속에서도 여유와 정확한 목표를 가지고 가르치심
9. 다양함	로이9-1. 여러 가지 다양한 방법을 사용하여 흥미롭게 가르치심
10. 충분한 수업내용	로이10-1. 가르치신 내용이 많음 로이10-2. 다양한 주제를 가지고 가장 중요한 것들을 가르치심
11. 공감성	로이11-1. 예수님 자신을 위해서가 아니라 제자들의 성숙을 위한 로이11-2. 무한한 관심과 사랑으로 가르치심
12. 친밀감	로이12-1. 제자들과 가까이 하면서 상당 시간을 제자들과만 지내심
13. 민감함	로이13-1. 제자들의 필요에 민감하게 반응하심
14. 연관성	로이14-1. 가르치신 내용은 듣는 자들에게 실제로 연관되는 것 로이14-2. 실생활이나 현실에 관계없는 것들을 가르치신 적이 없음

### 3. 온라인 평가기준에 따른 예수님의 가르침 원리 추출

본 연구는 위대한 교사이셨던 예수님의 제자교육에 나타난 가르침의 원리들을 정리하고, 전인격적 교육이 디지털 콘텐츠에 적용될 수 있도록 가르침의 요소들을 추출하는 것이 목적이다.

〈표 5〉 예수님의 제자교육 요소들을 온라인 콘텐츠 평가기준 항목으로 정리하여 추출

온라인 콘텐츠 평가기준	온라인 콘텐츠 내용	진재수	전성식	장기원	로이 B. 주크	추출한 가르침 요소
학습내용 (Contents)	학습효과를 높이기 위한 적절한 매체 활용 강좌 안내 제시 여부 학습자 연령, 분야별 메뉴 구분 유무 학습자의 자율적 학습상황 조절 가능 여부	▶진G1-1 ▶진G1-3 ▶진G2-1 ▶진G3-1 ▶진G4-1 ▶진G5-1 ▶진G7-2 ▶진P7-1	▶전G4-1 ▶전G2-1 ▶전G3-1	▶장J1-1	▶로이2-1 ▶로이6-2 ▶로이8-1 ▶로이9-1 ▶로이10-1 ▶로이10-2	·다양한 방법으로 가르침 ·상황에 따라 각기 다른 강의 기법과 묘사 사용 ·재미있는 이야기를 통한 교육
학습자 (Customer)	개인별 맞춤형 메뉴 제공 여부 학습진도 체크 가능여부 검색기능 제공 여부 수강방법 상세 설명 여부 학습자의 수업 접근 용이도	▶진G1-2 ▶진G8-1 ▶진G9-1 ▶진P2-1 ▶진P1-1 ▶진P4-1 ▶진P5-1 ▶진P10-1 ▶진P11-2	▶전P3-1 ▶전P4-1	▶장P3-1	▶로이2-2 ▶로이6-1 ▶로이7-2 ▶로이11-1 ▶로이13-1 ▶로이14-1 ▶로이15-1	·학습자의 요구를 철저히 분석 ·학습자의 필요에 부합되는 강의 ·학습자의 실생활과 밀접한 강의내용과 표현 ·학습자의 질문을 활용한 강의
친밀도 (Communication)	교육자와 학습자간의 상호 작용 도구 유무 학습자의 의견수렴이나 문의를 위한 서비스 제공 유무	▶진G6-2 ▶진G7-1 ▶진G9-1 ▶진G10-1 ▶진P3-2 ▶진P6-2 ▶진P11-1	▶전G4-1 ▶전P1-2 ▶전P4-2	▶장J2-1 ▶장P1-1 ▶장P1-2 ▶장P2-1	▶로이4-1 ▶로이11-2 ▶로이12-1 ▶로이13-1	·학습자와 긴밀하고 개인적인 관계형성 ·학습자를 인격적으로 대함 ·학습자의 개인 개인문제 해결을 위함
공동체 (Community)	교육효과를 높이기 위한 협업적 커뮤니티 활성화 여부 커뮤니티나 스터디 그룹 생성의 용이성	▶진G6-1 ▶진P3-1 ▶진P8-2	▶전P3-1	▶장J2-1 ▶장J4-1 ▶장P2-1	▶로이12-1	·동고동락 ·사역을 맡김 ·가르친 내용이 학습자들에게서 보이도록 함
표현성 (Color & Appearance)	편안한 색감 사용 이미지나 텍스트가 현란하지 않은지 여부 한 페이지에 보이는 내용의 양 적절성 레이아웃(layout)의 일관성 여부	▶진P6-1 ▶진P8-1 ▶진P9-1	▶전P1-1 ▶전P2-1 ▶전P2-2	▶장J3-1	▶로이1-1 ▶로이3-1 ▶로이4-1 ▶로이5-1 ▶로이7-1	·가르친 내용과 일치 ·일관성 유지

따라서 본 절에서는 기 연구된 예수님의 교육 원리 요소들을 온라인 콘텐츠 평가기준에 맞추어

정리하였으며, 정리된 기존 연구의 예수님 가르침 요소들을 정리하여 온라인 콘텐츠 평가기준 항목에 맞추어 추출하였다.

온라인 콘텐츠 평가기준은 다음의 표에서 보이는 것과 같이 학습내용(Contents), 학습자(Customer), 친밀도(Communication), 공동체(Community), 표현성(Color & Appearance)으로 구분된다.

<표 5>는 기존연구에서 정리한 예수님의 제자교육 요소들을 온라인 콘텐츠 평가기준 항목에 맞게 정리하고, 공통된 부분을 정리하여 가르침 요소를 추출한 것을 보이는 표이다. 온라인 콘텐츠 평가기준에 따른 온라인 콘텐츠 내용에 열거된 내용과 관련된 요소들을 추출하여 가르침 요소와 연결시킴으로써 예수님의 가르침 요소들을 정리하였다.

### III. 예수님의 교육방법을 적용한 사이버 콘텐츠

본 절에서는 앞 절에서 추출한 예수님의 가르침 요소들을 디지털 콘텐츠에 적용할 수 있도록 추출하고 분류하여 이들을 표현할 수 있는 온라인 콘텐츠 샘플들을 보이고자 한다. 이를 위하여, 진재수와 전성식, 장기원, 로이 B. 주크가 밝히는 예수님의 가르침 원리들을 온라인 콘텐츠를 평가할 때 사용하는 평가기준을 사용하여 분류한 후, 분류 기준별 가르침 요소들을 정리하였다.

다음은 온라인 콘텐츠 평가기준에 근거하여 정리한 예수님의 가르침 원리들과 그 원리들을 표현할 수 있는 디지털 콘텐츠의 샘플들을 보이고, 샘플을 제시할 수 없는 경우에는 직접 설계하여 표현한 프로토타입 사이버 교육 콘텐츠를 보인 것이다.

#### 1. 사이버 콘텐츠 예시 - 학습내용 중심

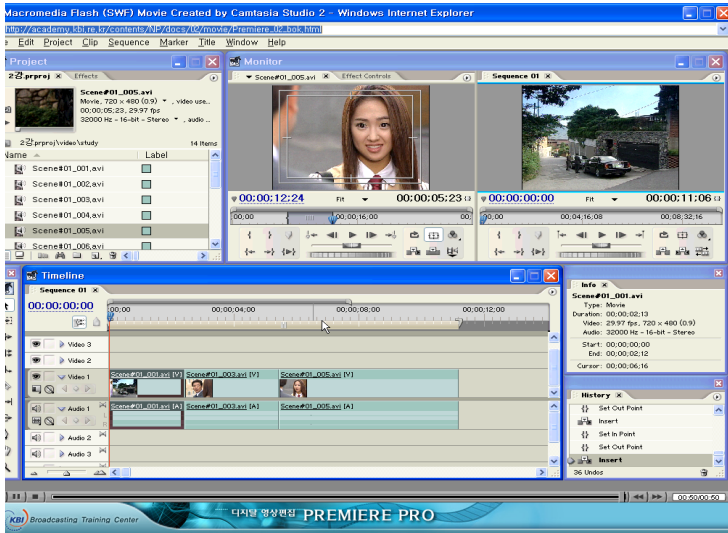
##### (1) 다양한 방법으로 가르침

온라인 콘텐츠는 텍스트로만 구성되어 있는 콘텐츠와 각종 멀티미디어 요소들을 포함하고 있는 콘텐츠, 그리고 동영상으로 구성된 콘텐츠 등 다양한 형식으로 구성된다. 학습의 내용에 따라 각기 다양한 방식을 활용하여 매 차시마다 방법을 달리하여 콘텐츠를 구성한다. 대부분의 콘텐츠는 일정한 구성형식을 두고 매 차시를 같은 순서로 구성한다. 그러나 매 차시마다 같은 순서의 구성으로만 진행된다면 다소 집중력이 떨어지거나 기대감이 약해질 수도 있다. 일정한 구성형식을 가지고 유사한 구성으로 진행

된다 하더라도 교육의 내용에 따라 교육효과를 높일 수 있는 다양한 방법을 사용하여 생동감과 변화를 갖고 있는 콘텐츠를 구성할 필요가 있다. 다음은 다양한 구성을 예시한 것들이다.



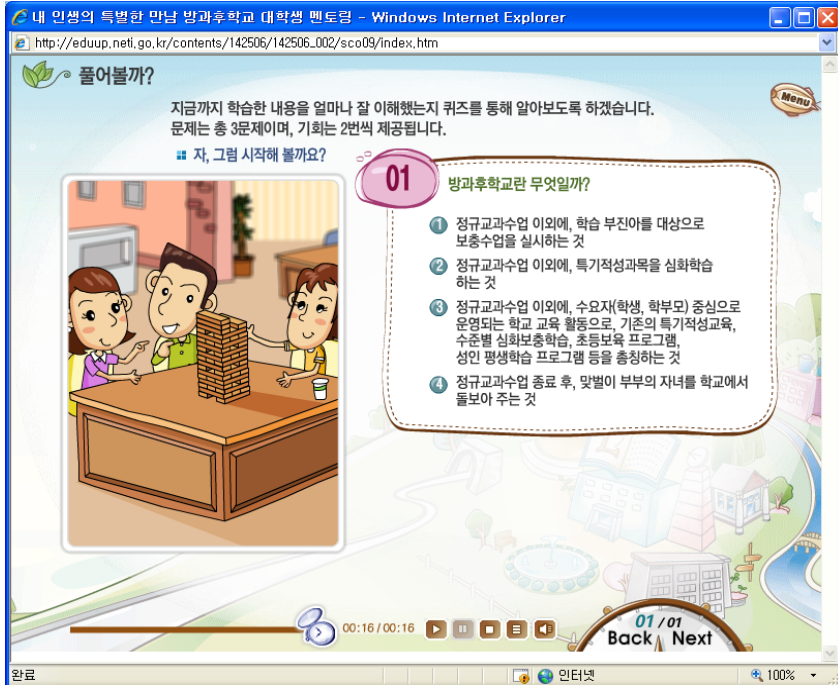
〈그림 1〉 텍스트로 구성된 콘텐츠(교육과학기술연수원)



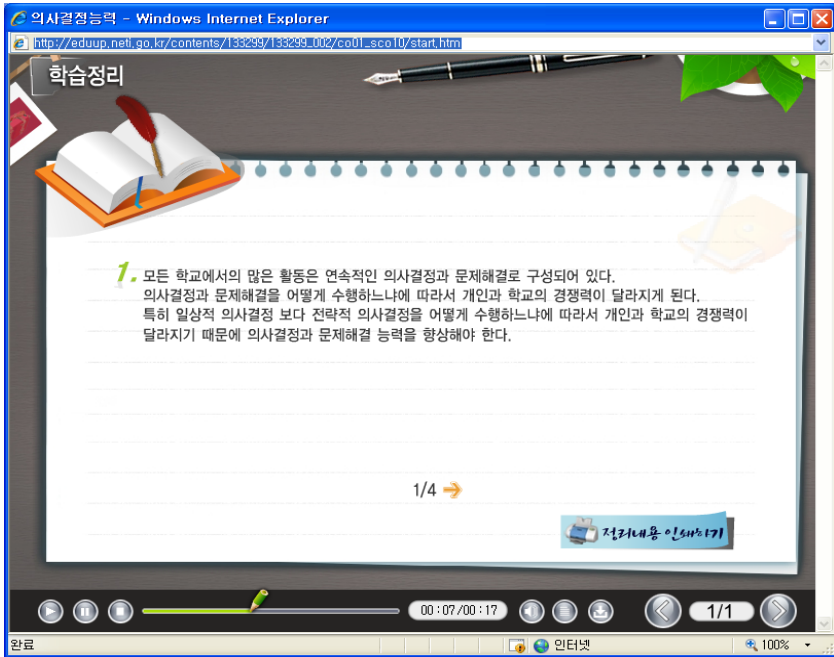
〈그림 2〉 응용프로그램 화면과 사용과정을 그대로 보이는 교육(KOCCA)



<그림 3> 사이버교사를 캐릭터화 하여 교육(교육과학기술연구원)



<그림 4> 문제풀이 형태의 교육(교육과학기술연구원)



〈그림 5〉 학습정리를 통해 교육(교육과학기술연수원)



〈그림 6〉 교수자가 영상을 통해 직접 교육(KOCCA)



이와 같이 여러 다양한 강의 기법들을 각 주제에 맞게 가장 효율적인 기법을 활용하여 콘텐츠를 구성하고 이를 일관성 있게 제공하거나, 강의 내용에 따라 다양하게 보일 수 있다. 메뉴 스타일이나 디자인의 일관성과 같은 기본적인 틀에서만 일관성을 유지하고, 매 주차별 강의에 가장 적합한 교수기법을 선별하여 콘텐츠를 설계하는 방법도 학습자들에게 흥미롭고 효율적일 것이다.

### (2) 상황에 따라 각기 다른 강의 기법과 묘사 사용

교육의 내용에 따라 가르치는 방식이 달라야 한다. 프로그램 사용법을 학습하는 콘텐츠의 경우에는 <그림 9>에서 보이는 것과 같이 프로그램 사용화면에서 프로그램을 사용하는 과정을 보이면서 진행되는 교육이 효과적이다. 또한 교수자의 태도와 모습 자체가 교육내용이 될 경우에는 교수자를 그대로 화면에 보이는 것으로 콘텐츠를 구성하는 것도 효과적인 사이버강의의 한 방법이다.



<그림 9> 교수자의 활동화면을 통한 교육콘텐츠(유튜브)

### (3) 재미있는 이야기를 통한 교육

교육내용을 애니메이션 형태로 구성하여 학습자들의 흥미를 유발시킨 후에 본 교육 내용으로 들어가는 콘텐츠 구성은 학습자들에게 흥미유발과 집중도를 높이는데 효과가 있다. 그러나 매번 똑같은 순서로 당연히 나오는 애니메이션이거나 실생활에서 학습자가 필요를 절감하는 내용이 아니라면 오히려 흥미를 잃고 교육내용전달도 약해질



수 있다. 학습자들의 요구에 부합되고 현실적인 내용의 구성으로 몰입도를 높이고 다양한 애니메이션의 구성을 기획하여 학습자들이 식상하지 않고 학습내용에 쉽게 적응되고 이해될 수 있도록 콘텐츠가 구성되어야 한다.



〈그림 10〉 이야기를 애니메이션으로 보임으로써 교육하는 콘텐츠(교육과학기술연구원)

## 2. 예수님의 가르침 원리를 적용한 사이버 콘텐츠 - 학습자 중심

### (1) 학습자의 요구를 철저히 분석

학습자는 각기 다른 필요성을 가지고 교육 받기를 원한다. 어떤 학습자는 과정수료가 목적일 수 있고, 어떤 학습자는 전체 교육과정에서 어느 한 부분만을 수강하기 위해 교육콘텐츠를 수강할 수도 있다. 학습자 개개인의 필요에 부합되는 교육을 제공한다면 학습자들의 교육콘텐츠에 대한 만족도는 높아질 것이고, 학습효과 또한 높을 것이다. 따라서, 교육이 진행되기 이전에 MBTI나 애니어그램과 같은 학습자 요구나 성향 분석을 통하여 학습자들에게 적합한 학습 유형을 선택될 수 있도록 설계하고, 이를 위하여 같은 내용의 학습 콘텐츠를 다양한 형태로 제작하여 각 학습자 유형에 맞게 제공하는 것도 학습효과를 높일 수 있는 학습자 맞춤형 콘텐츠이다.

**(2) 학습자의 필요에 부합되는 강의**

학습자의 요구를 분석한 후에는 분석된 요구가 콘텐츠에 포함되도록 설계하여야 한다. 다음의 <그림 9>는 다양한 요구들을 모든 페이지에 담아 일관성 있는 콘텐츠의 레이아웃과 구성요소들을 배치한 콘텐츠의 예시이다. 차시별로 자신이 원하는 강의 부분만 볼 수 있도록 구성요소들을 나열하여 학습자가 선택하여 바로 해당부분만 수강이 가능하도록 하였으며, 게시판이나 용어사전 등과 같은 여러 구성요소들을 바로 선택하여 들어갈 수 있도록 구성되어 있다. 기술적인 내용으로 구성된 학습인 경우에는 부분별 학습이 효과적일 수 있으나, 전체를 다 알아야 학습이 가능하다거나 한 번 이상은 전체의 내용을 학습하여 모드 학습자들이 전체적인 커뮤니케이션을 거쳐야 하는 과정이 필수적인 학습인 경우에는 전체 과정을 거친 후에 부분별 학습을 선택할 수 있도록 하는 콘텐츠 기법도 필요하다. 학습내용에 따라 선별적으로 콘텐츠를 설계할 필요가 있다.

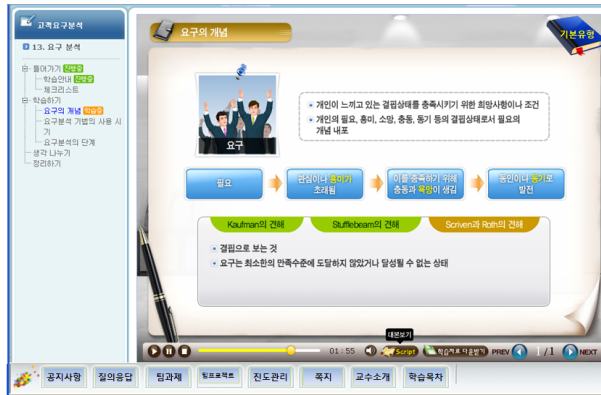


**<그림 11> 다양한 요구를 담아낸 콘텐츠 구성(KOCCA)**

또한, 수강목적에 따라 학습자를 분류하여, 제공된 교육 콘텐츠를 통하여 학습자들이 자신들만의 수강 목적을 온전히 만족할 수 있도록 목적에 따라 각기 다르게 제작하여 학습자에게 다르게 제공하는 것도 학습자의 요구에 적극적으로 대처하는 콘텐츠제공 방법이다.

다음의 <그림 11>은 학습자의 성격유형을 학습 전에 미리 파악하고, 학습자 유형에 따라 각기 다른 콘텐츠를 제공하는 것을 프로토타입으로 설계한 것이다. 학습자는 자

신의 유형에 속한 학습 콘텐츠를 제공받고 모든 학습자에게 공통으로 제공되는 기본유형을 참고할 수 있도록 하여 학습에서 누락될 수 있는 내용이 없도록 설계 하였다. 그림의 화면에서 오른쪽 상단에 있는 ‘기본유형’ 아이콘을 통해 학습자는 기본유형을 참고하면서 학습할 수 있다.



〈그림 12〉 학습자유형별로 제공된 콘텐츠 설계

### (3) 학습자의 실생활과 밀접한 강의내용과 표현

학습자들이 실생활에서 흔히 접하고 생각할 수 있는 문제들로 강의내용을 구성함으로 이해도와 흥미성 및 교육의 집중도를 높인다.



〈그림 13〉 실생활을 연관시킨 강의내용 구성(KOCCA)

**(4) 질문을 활용한 강의**

학습자들이 스스로 학습을 흥미롭게 진행하고 배운 내용들을 확실하게 숙지하도록 돕기 위해 연습문제를 풀도록 한다거나 질문방을 통해서 질문을 하도록 하고 이에 교수자가 빠르게 응답해 주고, 재치 있고 재미나는 답을 줌으로써 학습능률을 높일 수 있다. 또한 각종 이벤트성의 프로그램을 활용하여 학습 과정 중에 갑작스런 질문을 주고 이를 잘 대답한 학습자들에게 선물을 주는 등의 내용을 포함시킨다. 학습자들이 긴장과 흥미를 늦추지 않고 학습할 수 있고, 질문에 답한 내용을 다음 차시에 활용하여 학습내용을 구성하도록 함으로써 오프라인에서 수업이 진행되는 효과를 기대할 수 있을 뿐 아니라 학습자의 소속감과 참여도를 높일 수 있다.



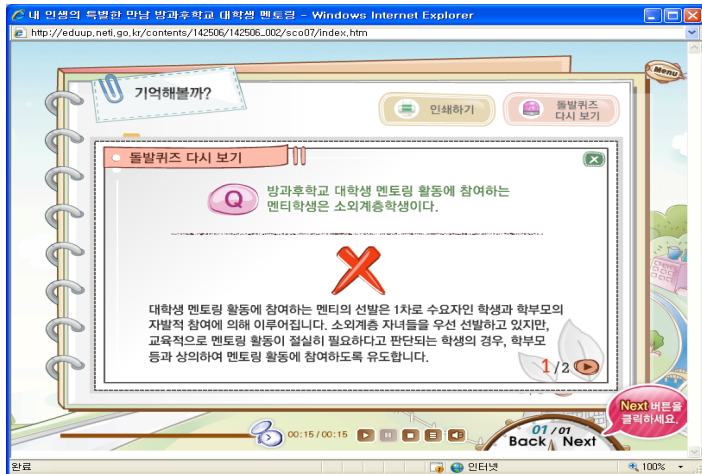
〈그림 14〉 질문을 통해 학습다지기(KOCCA)

**3. 예수님의 가르침 원리를 적용한 사이버 콘텐츠 - 친밀도 중심**

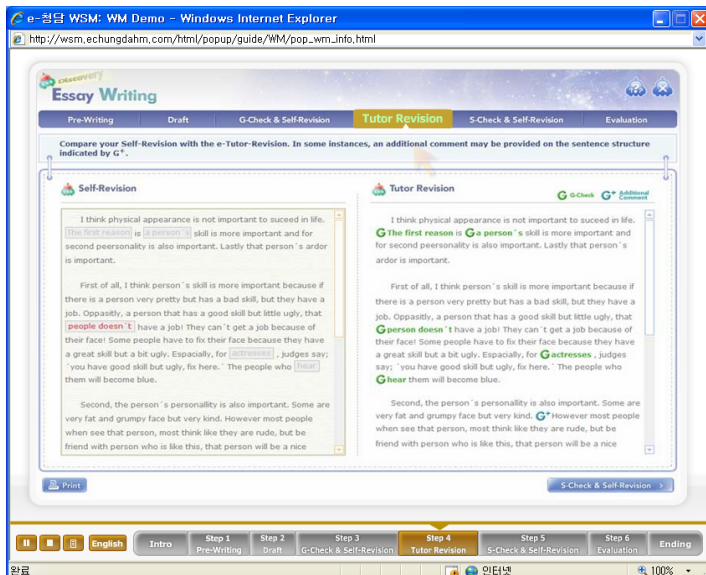
**(1) 학습자와 긴밀하고 개인적인 관계형성**

학습자 입장에서 개인교육이 이루어지는 것과 같은 느낌을 줄 수 있다면 교육에서는 최고라고 할 수 있다. 다음은 학습자가 교수자와 개인적인 의사소통을 할 수 있도록 설계된 콘텐츠의 예시이다. 학습자가 답한 내용에 대해 교수자가 틀린 부분을 확인하고 다시 설명해 주는 것이다. 이렇듯 일괄적인 오답해설보다 개별적으로 교수자가 모든

학습자들의 오답을 일일이 체크하고 수정할 수 있는 콘텐츠가 학습효과가 더 높을 것이다. 개별적인 오답해설이 학습자의 수가 많음으로 불가능한 경우에, 예상되는 오답의 스타일에 따라 몇 가지의 오답해설을 준비하여 제공하는 방법을 통해서도 개별적인 학습을 일부 실현할 수 있다.



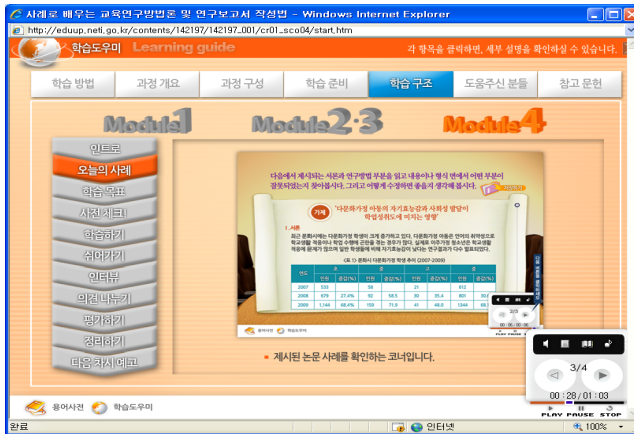
〈그림 15〉 학습자와 교수자가 문제풀이를 통해 개별적 의사소통 함(교육과학기술연수원)



〈그림 16〉 교수자가 개별적으로 학습자를 지도하는 콘텐츠(청담어학원)

(2) 학습자를 인격적으로 대함

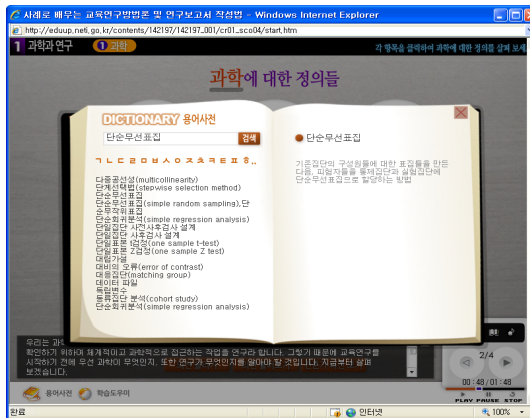
학습자들의 의견을 반영하고 개별적으로 학습자 개인이 원하는 작업을 최대한 가능토록 설계한 콘텐츠는 학습자를 인격적으로 대하는 것이다. 학습자들은 인격적으로 대우받을 때 가장 학습효과가 뛰어나다.



〈그림 17〉 학습자의 개별적 학습요구를 충족시키는 학습 도우미(교육과학기술연수원)

(3) 학습자의 개인 개인문제 해결을 위한

학습자들이 수강 중에 문의할 내용이나 어려움에 대해 반응하고 해결해주는 콘텐츠는 학습자들의 학습 의욕을 상승시킨다.



〈그림 19〉 학습자들의 문의내용을 설명하는 용어사전(교육과학기술연수원)

#### 4. 예수님의 가르침 원리를 적용한 사이버 콘텐츠 - 공동체 중심

##### (1) 동고동락

학습자와 교수자 및 학습자들이 함께 한다는 인식을 주는 콘텐츠는 교육의 집중도를 높인다. SMS를 통해 서로의 안부를 묻고, 교육을 독려하는 게시판 등을 통해 교육과 관련된 또는 교육이외의 내용이라 하더라도 함께 나누고 도움을 줄 수 있는 콘텐츠는 지속적으로 여러 학습자들에게 효과적인 교육이 진행되도록 할 수 있다. 이는 교수자나 학습코디네이터의 노력과 수고가 있어야 가능한 방법이다.

##### (2) 사역을 맡김

학습자들에게 과제를 완성하도록 한다거나 마지막에 프로젝트를 수행해야만 수료가 되도록 하는 등의 사역 맡김은 학습자들의 학습몰입도를 증가시키고, 학습한 내용을 학습자들 개인의 것들로 만들 수 있도록 해주는 마지막 완결단계로서의 역할을 해 줄 것이다. 앞에서 보인 예시 중에서 연습문제를 풀어야 다음 단계의 진도가 진행되도록 하는 방식도 여기에 속한 경우이다. 온라인 사이트를 오픈하고 프로젝트를 게시판에 올리도록 하여 모든 학습자들이 서로 올린 프로젝트를 확인하고 공유하며 교수자가 이를 평가하고 교수한 내용을 같이 확인할 수 있도록 하는 방법도 사역맡김의 한 종류이다.



〈그림 19〉 ‘팀과제’와 ‘팀프로젝트’를 통해 사역을 맡김을 적용한 콘텐츠 설계

<그림 19>는 ‘팀과제’와 ‘팀프로젝트’를 통하여 학습자들이 팀을 이루어 프로젝트를 진행하도록 하고 이를 교수자가 팀 단위로 프로젝트 과정을 확인하고 지도하는 내용을 보이는 콘텐츠 설계 화면이다. 팀별로 지도 받는 모든 과정은 프로젝트의 특성과 교수자의 판단과 학습자의 요구에 의해 오픈되거나 오픈되지 않을 수 있다.

### (3) 가르친 내용이 학습자들에게서 보이도록 함

학습한 내용이 학습자에게 보이도록 함으로써 학습을 확인시켜주고, 다른 학습자들의 의견을 공유함으로써 학습의 폭을 넓힐 수 있다. 의견을 나누고 이를 한 장소에서 공유하도록 함으로써 사이버 상이지만 학습자들과 교수자가 함께 하고 있다는 공유감을 갖게 하고 학습 몰입도를 높인다.



[그림 20] 학습자 자신의 의견제시와 보기 뿐 아니라 다른 학습자들의 의견을 동시에 볼 수 있도록 하는 교육 콘텐츠  
(교육과학기술연구원)



## 5. 예수님의 가르침 원리를 적용한 사이버 콘텐츠 - 표현성 중심

### (1) 가르친 내용과 일치

교수자는 자신이 교육한 내용을 스스로에게 적용하고 있음을 학습자들에게 보일 때 교육효과가 증가한다. 교수자가 교육한 내용을 그대로 담고 있는 자료나 작품을 보이고 가르친 내용이 해당 작품이나 자료에 적용되어 있음을 보일 때 학습자들이 쉽고 적응력 있게 학습한 내용을 이해하고 적용할 수 있을 것이다. 예를 들면, 영상물을 제작하는 방법을 가르치는 학습의 경우에, 자신이 가르친 내용을 모두 담아낸 영상물을 교수자가 만들어서 학습자들에게 보이면서 교육을 진행하거나 교육을 마친 후에 자신의 작품을 보이면서 교육내용이 어떻게 표현되고 작품에 어떻게 녹아있는지를 설명함으로써 학습자들이 그 배운 내용을 확실히 인지하고 자신들의 작품에 적용하는데 고무적이 된다.

### (2) 일관성 유지

매 차시마다 일관성 있는 구성요소로 이루어진 콘텐츠는 학습자들에게 안정감과 학습내용을 쉽게 인지할 수 있도록 한다. 그러나 매번 같은 형태와 내용으로 같은 종류의 콘텐츠로만 구성된 교육이라면 다소 지루함으로 학습효과를 떨어뜨릴 수 있다. 전체적인 일관성을 유지하되 교육내용에 따라 약간의 변화를 허용하고 다양한 방법의 교육콘텐츠를 보이는 콘텐츠 설계가 학습자에게 흥미와 학습의 용이성을 동시에 줄 수 있을 것이다. 다음의 그림은 전체적인 일관성을 유지하되 각 차시별로 교육내용에 따라 약간의 차별화를 둔 콘텐츠의 실례를 보인 것이다.

3. 과학적 연구 설계	
인트로	
학습목표	
사전 체크!	
1. 연구계획서 수립	
2. 연구계획서 작성	
쉬어가기	
생각 키우기	
평가하기	
정리하기	
다음 차시 예고	
4. 문헌연구와 선행연구 분석	
인트로	
학습목표	
사전 체크!	
1. 문헌연구의 의미	
2. 문헌연구의 절차와 자원	
3. 선행연구 분석	
쉬어가기	
생각 키우기	
평가하기	
정리하기	
다음 차시 예고	

〈그림 21〉 매 차시마다 같은 순서를 갖는 콘텐츠구성(교육과학기술연수원)

#### IV. 결론

본 연구에서는 위대한 선생님이신 예수님의 가르침의 원리를 추출하여, 온라인 콘텐츠 평가기준인 학습내용, 학습자, 친밀도, 공동체, 표현성으로 구분하여 정리하였다. 또한 정리된 가르침의 요소들을 디지털 콘텐츠에 표현되도록 프로토타입의 콘텐츠를 설계하고 기존의 콘텐츠 중에서 샘플이 될 만한 콘텐츠들을 예시하였다.

사이버교육의 확산은 이미 우리가 직면한 현실로 피할 수 없고 적용할 수밖에 없는 현실로 자리 잡았다. 교육은 면대면으로 이루어질 때 감성과 인격을 갖춘 지성교육이 될 수 있다. 그러나, 사이버교육이 피할 수 없는 사회적인 이슈가 되어가는 상황에서, 기독교성인들은 예수님의 인격교육이 사이버 상에서도 가능하도록 하는 방안과 방법에 관한 연구를 하여야 할 것이다.

본 연구가, 예수님의 교육방식을 사이버교육 분야에 적용하는 모델을 제시함으로써, 사이버교육이 좀 더 인격적이고 전인교육을 가능하도록 하는데 기여할 수 있기를 바란다. 또한 본 연구가 사이버교육이 단순 지식 전달에만 집중하지 않고 인성과 지성, 감성을 담은 교육으로 성장해가고, 학습자와 교수자간의 관계가 예수님과 제자들과의 관계와 같은 진정한 제자도의 관계로 발전할 수 있도록 돕는 시발점이 되었으면 한다.

## 참고문헌

- 김상현 (2005). "이러닝 특성과 사용자의 전반적 만족 및 재이용 의향과의 관계 : 학습자 특성의 매개 및 조절효과를 중심으로." 박사학위 논문. 경기대학교.
- 로이 B. 주크 (2003). *Teaching As Jesus Taught*. 박경환 · 서장국 옮김(2000). 『예수님의 티칭 스타일』. 도서출판 디모데.
- 박근용 외(1980). "바클레이 성서 주석 시리즈 : 마태복음 주석 상권." 서울기독교문사. 184
- 박세라 (2006). "이러닝 사이트의 평가, 분석을 통한 디자인가이드라인에 관한 연구." 석사학위논문 이화여자대학교.
- 임병로 · 임정훈 · 김희배 · 박인우 (2005). "e-러닝을 통한 대학교육 경쟁력 강화 방안 연구." 연구보고 KR 2005-10. 한국교육학술정보원.
- 임병로 · 임정훈 · 정인성 (2003). "전국 일반대학의 사이버교육 운영실태와 질관리 현황 분석." 교육학연구. 41(3). 541-569.
- 장기원 (2005). "성경적인 제자훈련의 원리와 그 적용에 관한 연구." 석사학위논문. 합동신학대학원대학교.
- 전성식 (2004). "예수님 교육방법에 대한 연구와 적용에 관한 고찰." 석사학위논문. 합동신학대학원대학교.
- 정미숙 (2008). "공공도서관 이러닝 이용자교육 콘텐츠 평가항목에 관한 연구." 석사학위

논문. 숙명여자대학교.

진재수 (2001). “복음서에 나타난 예수님의 제자교육의 방향연구.” 석사학위논문. 천안대학교 기독교신학대학원.

최갑종 (2006). “예수님의 제자교육 : 기독교대학의 제자교육과 관련하여.” 『유관순연구』 제8호. 127-152.

최승호 (2007). “에듀테인먼트를 통한 e-Learning 콘텐츠의 활성화 연구.” 석사논문. 서울산업대학교 IT 디자인대학원.

한국교육학술정보원 (2003). “대학 e-Learning 지원센터 구축에 관한 연구.” 한국교육학술정보원.

Kittel. G. (1968). *Theological Dictionary of The New Testament*. Vol II. Grand Rapids: WM. B. Eerdmans.

Reven C. E. (1944). *Christ and Modern Education*. New York: Henry and Co. 104-105.

교육과학기술연수원. 교육콘텐츠. <http://eduup.neti.go.kr/lms/back/index.jsp>

유투브. 스티브잡스 동영상. <http://www.youtube.com/watch?v=sNhpBIINKUo>. 2007년 01월 15.

주니어네이버. ‘모여라 원소들’ 게임. <http://jr.naver.com/science/play>

청담어학원. ‘Essay Wwriting’ 실행화면. <http://wsm.echungdahm.com/html/mycourse/present.asp>

KOCCA, 방송연수센터. [http://academy.kbi.re.kr/bin/menu\\_frameset.jsp](http://academy.kbi.re.kr/bin/menu_frameset.jsp)

## ABSTARACT

### The Study on the Cyber Contents Applied Educational Method of Jesus's Disciples.

Kyung-hee Kim(Baekseok Culture College)

Due to rapid technical change, modern society is quickly becoming digitalized. Education is no exception. Cyber education has been used teaching in regular university courses, and many cyber universities started to grant degrees in 2001. But the cyber contents must continue to develop to meet the social needs of modern people. As it does so cyber contents increase, the cyber contents must include not only lecture notes and readings, for example, but also education methods for the whole person.

In this paper, we will study the teaching style of Jesus who made disciples and preached to the world with God's Words. We also will analyze and extract the elements of Jesus's teaching and find application methods of these elements appropriate for cyber contents. We can then establish a new direction for cyber contents for not only lecture notes and readings, but also whole person education.

In this paper, we will analyze the principles and methods of Jesus's disciples, and extract the elements of his teachings. Second, we will organize the extracted elements based on the evaluation criteria for online contents. Third, we will show the sample of cyber educational contents which are using and applied to these refined elements. In addition, we will present prototype models applied to Jesus's disciples.

Keywords : cyber contents, Jesus's disciples, teaching style, whole person education, cyber educational contents.