

---

# 지식공유서비스를 활용한 세대통합형 NIE

↓

Generation United News In Education Using Knowledge Sharing Service

↓

장재경, Jaekyung Jang, 김호성, Ho Sung Kim\*

\*성신여자대학교 미디어정보학부

---

↓

**요약** 정보생산을 촉진하는 새로운 형태의 사이버공간이 나타나면서 지식의 창출과 지식을 얻는 형태가 변화하고 있다. 최종사용자에게 웹 애플리케이션을 제공하는 컴퓨팅 플랫폼인 web 2.0의 도입으로 손쉽게 자신이 필요한 정보를 분류할 수 있는 웹 콘텐츠가 활발히 제공되고 있으며 제공된 콘텐츠를 활용하여 수많은 정보 속에서 자신만의 보석을 찾아 손쉽게 지식을 쌓아 관리를 하고 있다. 이러한 지식공유서비스는 무분별한 정보, 중복된 지식, 그리고 단순한 관리로 인해 자신이 원하는 지식을 얻기란 쉽지 않은 것이 사실이다. 본 논문에서는 온라인상의 정보를 탐색하기 위해서 인터넷을 이용하던 네티즌들이 정보생산자로서 참여하는 공간으로 등장한 '지식공유서비스'를 기반으로 지식 창출 및 관리자로서 시니어를 활용하여 지식의 수용자로서 유아들을 위한 NIE (News In Education) 활용 교육 체계를 제안한다.

뉴스는 유아부터 성인까지 활용될 수 있는 좋은 교육 자료로서 NIE를 통하여 사고력, 논리력, 표현력, 창의력 등 여러 영역에 걸친 능력을 향상시킬 수 있다. 특히 유치원이나 학교의 교과과정에 맞추어 이러한 능력들을 더욱 배가시킬 수 있다는 점에서 NIE가 더욱 각광받고 있다. 본 연구는 미디어 융합의 결과로 인터넷 뉴스를 활용해 생활과 분리되지 않은 통합교육을 할 수 있는 SCORM 기반의 유아용 콘텐츠를 생성하여 유아 교육에 활용하고자 한다. 또한, 유아용 NIE 교육 콘텐츠는 시니어들을 NIE 강사로 양성하였을 때 학습 자료로도 활용된다. 시니어들을 NIE 강사로 양성함으로써 시니어의 일자리 창출 및 지역사회 통합과 1세대인 여성시니어와 3세대인 아동 간의 세대통합을 이끌어 낼 수 있도록 하는 것에 목적을 두고 시니어 NIE 콘텐츠를 생성하고자 한다. NIE에 생성되는 지식을 생성하고 관리하기 위한 지식 솔루션으로 위키의 기능을 추가하여 개발하고자 한다. 위키를 사용하므로 개별적으로 존재하던 지식을 공동의 지식으로 공유할 수 있으며 의견을 하나로 통합하는 과정에서도 유용하게 사용될 수 있을 것이다. 위키를 이용한 시니어 NIE 콘텐츠에서는 교수 학습 계획안 및 NIE 아이디어를 공동 작업을 통하여 효율적으로 지식을 생성할 수 있으며 여러 사람들이 여러 단계를 거치면서 하나의 정제된 지식을 생성하게 되므로 양질의 교수 학습 계획안이나 NIE 아이디어를 창출할 수 있을 것이다.

**핵심어:** NIE, eLearning, 교육콘텐츠, 지식서비스

↓

## 1. 서론

오늘날 지식정보화사회로 급속하게 변화하고 있으며 정보의 홍수 속에서 필요한 정보를 스스로 선별하여 분석·종합하고 새로운 지식을 창출해낼 수 있는 창의력과 정보처리능력이 중요시 되고 있다. 또한 정보생산을 촉진하는 web 2.0의 도입으로 지식의 창출과 지식을 획득하는 형태가 변화하고 있

다. 손쉽게 자신이 필요한 정보를 분류할 수 있고 제공된 콘텐츠를 활용하여 손쉽게 지식을 축적 관리를 하고 있다. 신문 활용 교육인 NIE는 살아 있는 교과서인 신문을 이용하여 자기 주도적 학습과 신문을 통하여 다양한 정보 뿐 아니라 고급 사고력과 창의력을 키울 수 있는 교수·학습 방법이다. 전통적 신문은 인터넷신문으로 변화하고 있으며 미디어 융합의 결과로 대형포털 사이트를 이용한 통합적 뉴스 제공이 보편

---

\* 이 논문은 2006년도 수도권 대학특성화지원사업의 지원에 의하여 연구되었음

저자소속 : 성신여자대학교 미디어정보학부

교신저자 : 김호성

화되고 있다. 따라서 Newspaper가 아닌 News를 활용한 교육으로 NIE를 확대 발전시킬 수 있다. 더 나아가 협동 지식을 지원하는 인터넷상의 공동체 시스템으로 새로운 정보공유체제로 주목 받는 지식 솔루션인 위키를 도입함으로써 뉴스정보를 체계적으로 공유하고 각자의 생각을 반영한 통합적 지식을 창출할 수 있을 것이다.

본 연구에서는 노인들의 유희 인력 및 사회활동 참여를 활성화시키는데 목적을 두고 그 일환으로 노인을 대상으로 "시니어 News In Education Program" 즉, "뉴스 활용 교육"을 통한 전문가 양성과정을 실시하여 우리와 가장 가까이 접할 수 있고 유용한 정보를 제공해 주고 있는 인터넷 뉴스를 교재 또는 보조교재로 활용해 노인들로 하여금 아동들의 지적 성장을 도모하고 학습효과를 높이며 궁극적으로 노인의 일자리 창출기회와 세대간 통합을 꾀할 수 있는 시니어 NIE 전문가 양성을 위한 교육 과정 콘텐츠와 학습 자료로 사용될 유아용 NIE 교육 콘텐츠를 개발하고자 한다. 유아용 NIE 콘텐츠의 유형에는 혼자서 할 수 있는 프로젝트와 여럿이 함께 하나의 프로젝트를 완성할 수 있는 유형이 있을 수 있다. 일반적으로 혼자서 하기보다 여러 명이 함께 할 때 더 많은 흥미와 학습효과를 배가시킬 수 있다. 공동으로 하나의 과제를 수행하기 위하여 NIE에 부가되는 지식을 생성하고 관리하기 위한 지식 솔루션으로 위키의 기능을 추가하여 개발하고자 한다. ↓

## 2. 관련연구

### 2.1 NIE

NIE란 Newspaper In Education의 머리글자로 '신문을 활용한 교육'으로 번역되고 있다. NIE의 개념은 여러 가지로 나타날 수 있는데 중앙일보사에서는 '신문을 학습에 활용하여 신문과 친숙하게 하고 교육적 효과를 높이는 프로그램'이라고 정의하고 있다.[1] 이는 신문을 살아있는 교재로 활용하여 열린 교육, 21세기에 필요한 정보화교육을 하자는 뜻으로 이해된다. 국제신문발행인 협회(FEJJ)는 '학교에서 유용한 보조 교재와 교수 방법을 제공하는 수단이며, 동시에 미래의 신문독자를 키우는 수단으로 이해하는 것이 가장 공통적이다'라고 정의하고 있다. 이러한 정의를 바탕으로 미국을 비롯한 선진국에서는 NIE를 매체에 대한 균형 잡힌 비판의식, 사고의 자율성을 고무하는 매체 교육이며 개별 교사들에 의해 교육에 활용되고 있는 교수학습 방법이며 신문사와 교사가 서로 긴밀히 연계하여 조직적으로 추진하고자 만들어진 프로그램으로 정의하였다.[2] 이와 같은 NIE에 대한 다양한 개념의 정의를 종합해보면 '신문을 가르치고 신문으로 가르치자'는 교육적 시도라고 할 수 있다. 즉, 신문을 친숙하게 하고 학습에 활용하여 교육적 효과를 높이는 프로그램 '이 바로 NIE이다.

NIE를 구체적으로 살펴보면 6개의 방향으로 정의할 수 있다. [3]

첫째, 신문에서(신문을 두고) 교육적인 요소를 찾아 학습하는 경우이다.

둘째, 신문과(신문을 갖고) 친근해지기 위해 신문으로 다양한 표현을 하거나 공작활동을 하는 경우

셋째, 신문처럼(신문을 보고) 개별 또는 모둠이 신문을 만들어보는 경우이다.

넷째, 신문으로(신문을 보고) 읽기쓰기, 즉 언어능력을 향상시키는 경우이다.

다섯째, 신문 속에(신문을 통해) 다루어지는 정보의 종류와 중요성을 이해하는 경우이다. 정보를 다룸으로써 정보에 대한 탐색 능력, 분석 능력, 응용 능력 등 정보 활용능력을 키울 수 있다.

여섯째, 신문마다(신문에서 찾은) 고유한 특징이나 주장을 분석하여 신문의 역할과 책임을 이해하고 비판 능력을 배양하는 경우이다.

### 2.2 위키

하와이안어로 "빠른, 급속(Quick)"의 의미를 지닌 "Wiki Wiki"라는 단어에서 그 이름을 얻은 위키라는 프로그램은 오레곤의 Ward Cunningham이라는 프로그래머에 의해 탄생된 것으로, 이미 10여년의 역사를 가지고 있다. 위키위키란 읽기 쓰기가 가능한 웹사이트로 1994년 워드 커닝엄에 의해 처음 개발됐다. 위키는 어느 누구나(anybody), 어디에서건(anywhere), 어느 것이든(anything), 언제든지(whenever) 수정할 수 있는 인터넷상의 공동체 시스템으로 새로운 정보공유체제로 주목 받는 지식 솔루션이다. 위키는 사람을 대상으로 하는 지식 공동 저작과 공유를 위한 기반 구조 중 하나로 웹에서 운용되며, 위키의 내용은 웹 문서 서식을 위한 간단한 마크업 언어와 자연어로 구성된다. 위키는 사용자가 위키의 어느 한 페이지가 구성 또는 내용이 잘못되어 있다고 생각되면 원래 그 페이지의 저자가 아니더라도 누구나 그것을 수정하여 바로 잡을 수 있도록 하는 최초 설계 원칙을 잘 반영하고 있다[8]. 이러한 원칙은 점진적으로 위키의 내용을 진화하는 방향으로 발전시키고 신뢰할 수 있도록 해준다.

### 2.3 시니어의 컴퓨터·인터넷 이용률

UN은 총 인구 중 65세 이상의 인구가 7%를 넘으면 '고령화 사회', 14%를 넘으면 '고령사회'라고 정의하고 있으며, 고령화 사회에서 고령사회로 진입하는 과정을 배화연

수라고 한다. 미국은 고령화 사회에 진입하여 고령사회로 진입한 배화연수가 71년, 일본은 24년인 반면, 한국은 세계에서 유례를 찾기 힘들 정도의 빠른 속도인 18년으로 예측하고 있다. 이러한 고령사회로의 진입은 단순히 노인 비율이 높다는 의미보다 노인인구가 증가하면서 사회 경제적인 구조 변화를 수반한다고 할 수 있는데, 특히 노인인구를 대상으로 한 산업 및 비즈니스 영역에도 커다란 영향을 미칠 것으로 예상된다. 이제 노령 인구가 늘어 갈 새로운 사회에 대비해야 할 시점이라고 할 수 있다.

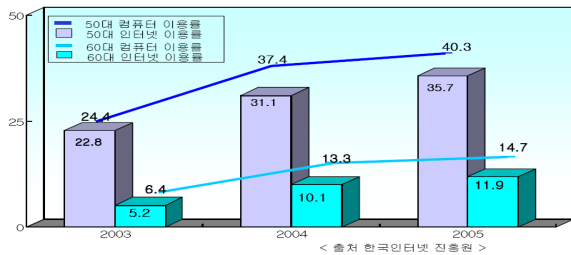


그림 1. 시니어의 컴퓨터·인터넷 이용 추세

인터넷이 보급된 이후, 인터넷은 젊은 층이 이용하는 정보화의 산유물인 것으로 여겨져 왔으나 50대 및 60대 이상 계층의 인터넷 이용률은 급격히 증가하고 있는 추세이다. 50대 층의 경우 인터넷 이용자 비율이 2003년 22.8%에서 35.7%로 증가하였으며 60대 이상의 경우 2003년 5.2%에서 11.9%로 2배 이상 증가하였다. 컴퓨터 및 인터넷을 이용하는 시니어 층이 증가하면서 시니어 층도 정보화 시대에 더욱 다가가고 있음을 알 수 있다.

※만 3세 이상 인터넷이용률

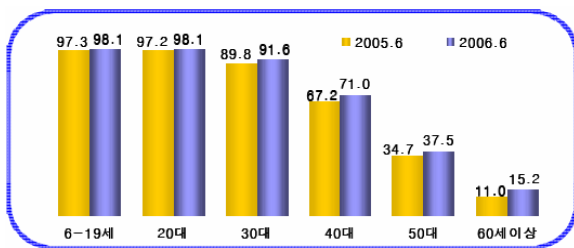
- 만 3-5세 인터넷 이용자수는 850천명이며, 인터넷이용률은 50.3% 임.

- 만 3세 이상 인터넷이용률은 72.6%이며 인터넷 이용자수는 34,430천명으로 추정됨

	만3세 이상	만3-5세	만6세 이상
인터넷 이용자수(천명)	34,430	850	33,580
인터넷이용률(%)	72.6	50.3	73.5

[출처:2006년 상반기 정보화실태조사]

그림 2. 만3세 이상 인터넷이용률 및 이용자수



[출처:2006년 상반기 정보화실태조사]

그림 3. 연령별 인터넷 이용률(%)

2006년 상반기 정보화실태조사결과 (2006. 6 기준)

조사기간	2006. 6. 1 - 6. 30			
조사가구수	7,010가구			
조사대상자	17,744명			
조사결과	만3세이상	만3-5세	만6세이상	
	인터넷 이용자수	3,443만명	85만명	3,358만명
	인터넷이용률	72.6%	50.3%	73.5%

그림4. 2006년 상반기 정보화실태조사 결과

## 2.4 Moodle

Moodle은 오픈소스 학습관리시스템으로 구성주의 학습이론에 기반한 LMS/LCMS로 전세계 많은 학교/기업에서 사용하고 있으며, PHP, MySQL을 사용하여 친숙한 환경이며 개발 커뮤니티도 활발히 활동하고 있다.

Moodle은 콘텐츠 관리 시스템(CMS)으로 교수자들이 온라인상에서 손쉽게 다양한 교수 과정을 개설하고 운영할 수 있게 고안된 소프트웨어 패키지이다. 이러한 e-learning systems 은 종종 학습 관리 시스템(Learning Management Systems: LMS) 혹은 가상교육 환경(Virtual Learning Environments :VLE)라고도 불린다.

시스템 관리자들에 관심을 보일 수 있는 moodle의 몇 개의 일반적 기능을 소개하면 다음과 같다.[4]

첫째, 별다른 수정 없이도 기존의 거의 모든 운영체제 즉, Unix, Linux, Windows, Mac OS X, Netware 등 PHP를 지원하는 운영체제에서 구동된다.

둘째, 모듈 형식으로 구성되어 있기 때문에, 여러 수준에서 기능의 첨가 혹은 삭제가 매우 자유로운 유연성을 지니고 있다.

셋째, 자체적인 데이터베이스 점검 및 교정 기능을 가지고 있어 업그레이드가 용이하다.

넷째, 단 하나의 데이터베이스만을 필요로 한다. 만일 필요하다면 다른 어플리케이션의 데이터베이스도 공유할 수 있다.

다섯째, 우수 데이터베이스 업체가 지원하는 완벽한 데이터베이스 압축방식을 포함하고 있다.

여섯째, 철통같은 보안 기능을 자랑한다. 모든 폼(Form)들이 점검되는 물론, 자료의 유효성, 암호화된 쿠키 등도 점검된다.

교수자들이 관심을 가질 Moodle의 기타 기능들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 사회 구축주의 교육관(협동학습, 활동 중심 학습, critical reflection, 등)을 지향한다.

둘째, 면대면 수업을 보조할 수 있음은 물론 순수한 온라인 수업에도 적합하다.

셋째, 작동이 용이하며 효과적이면서도 호환이 잘되며 복잡하지 않은 화면 구성을 가지고 있다.

넷째, 배움터 목록은 손님 계정으로도 접근할 수 있으며, 각 과정별로 간단한 소개와 함께 제시된다.

다섯째, 한 사이트에 수천 개의 교육 과정도 운영할 수 있으며, 각 과정은 항목별로 범주화된 것은 물론 손쉽게 검색도 가능하다.

여섯째, 대개의 문서 입력(자원, 포맷게시, 저널 입력 등)은 꽤 쓸만한 내장 WYSIWYG HTML 편집기로 작성해 넣을 수 있다.

### 3. 세대통합형 NIE 콘텐츠

#### 3.1 세대통합형 NIE콘텐츠 필요성

2006년 조사에 의하면 전체 인구에서 65세 이상 인구비가 7% 이상을 고령화 사회, 14% 이상을 고령 사회라고 볼 때 거의 모든 사도가 고령 또는 고령화 사회에 진입한 것으로 조사되었다. 노인인구 비율이 7%에서 14%에 도달하는데 걸리는 기간이 18년이며, 14%에서 20%는 8년에 불과하여 선진국이 경험한 고령화 속도에 비해 빠른 속도로 진행되고 있다. 이러한 고령화 추세에 비추어 볼 때, 평균수명 연장으로 인한 노인인구 증가와 함께 그에 따른 노인문제 및 노인복지에 대한 중요성이 더욱 부각되고 있다. 최근 들어 노인복지제도에서 노인을 위한 일자리 창출사업 등을 통하여 노인들의 적극적 사회참여를 조성하고 노인을 서비스의 제공자로 인식하는 관점이 부각되고 있지만, 여전히 노인을 서비스 수혜자로 규정하는 경향이 강하여 유희 고령인력을 사장시키는 현상을 야기하고 있다. 그러므로 노인인구의 평균수명 연장으로 인한 노인인력 활성화 방안에 대한 중요성이 부각됨에 따라 이들의 사회활동을 지원해 줄 수 있는 제도의 필요성이 대두되고 있다.

또한 지식정보사회의 급변하는 환경 변화에 능동적으로 대응해 나갈 수 있는 창의적이고 전문적인 인적자원 육성의 필요성을 제기되고 있다. 지식정보화사회·세계화시대로 사회현상은 끊임없이 그리고 급속하게 변화하고 있다. 그러나 현재 학교에서 사용되고 있는 교과서로는 이러한 변화를 모두 반영할 수 없는 것이 사실이다. 주입식교육은 급변하는 정보화 사회에 적응하지 못하다. 지식정보화시대에는 정보의 홍수 속에서 필요한 정보를 스스로 선별하여 분석·종합하고 새로운 지식을 창출해낼 수 있는 창의력과 정보처리능력이 더욱 중요하게 되었다. 따라서 단순한 주입식 교육 형태와는 다른 새로운 교수학습방법이 요구되고 있다.

이에 본 논문에서는 사고력, 논리력, 표현력, 창의력 등을 향상시킬 수 있는 좋은 자료인 인터넷 뉴스를 이용하여 생활과 분리되지 않은 통합교육을 할 수 있는 NIE 시니어에게 교육하여 노인을 위한 일자리 창출할 뿐만 아니라 1세대인 여성시니어와 3세대인 아동간의 세대통합을 이끌어 낼 수 있는 세대통합형 e-NIE를 제안하고자 한다.

e-NIE(Electronic Newspaper In Education)은 인터넷신문의 장점을 이용하여 NIE학습을 하는 것을 말한다. 인터넷신문은 종이신문과 같이 인간의 삶과 관계된 모든 분야, 즉 정치, 경제, 문화, 교육, 사건사고, 날씨 등의 내용이 생생하게 담겨 있으므로 학습자의 유연한 사고활동을 돕고 다양한 정보를 수집 및 분석하여 교육의 내용에 활용할 수 있다는 측면에서 공통된다. 다만 인터넷신문이 인터넷이라는 가상공간을 통해 정보를 제공하는 온라인 미디어로 속보성, 검색의 편이성, 선택적 정보접근, 쌍방향적 서비스가 가능하다는 특성을 고려하여 교수자와 학습자, 학습자와 학습자간의 의사소통이 이루어지도록 하였다. [5]

지식정보화사회·세계화시대를 살아가는데 필요한 개인의 기본적 자질로서 정보의 수집과 선택, 활용 능력을 키우는데 신문만큼 좋은 자료는 없다. 신문의 정보는 정확하고 빠르며 누구나 자기의 수준에 맞는 사진이나 그림, 짤막한 표제 등은 학생들의 상상력을 자극하는데 아주 좋은 자료가 될 수 있다. 뿐만 아니라 사회적인 문제들을 담고 있는 기사들은 학습에 대한 흥미와 관심을 유발시킬 수 있으며 학생들의 창의적인 문제 해결력을 키우는데 효과적일 수 있다.

정보의 보고이며 비판적 사고, 창의적 사고를 기를 수 있는 매체인 신문을 활용한 교육에 대한 전문적 지식 및 능력을 여성노인들에게 배양시킴으로써 NIE에 대한 이해 및 신문에 대한 이해와 활용, NIE 지도를 위해 필요한 기본적인 지식을 습득하게 한다. 그러므로 1세대인 노인들에게는 지역사회의 내에서의 역할을 재부여 함으로써 활기찬 노년생활을 영위할 수 있도록 하고, 3세대인 아동들에게는 새로운 교육의 기회를 제공함으로써 자연스럽게 각 세대의 특징을 이해하고 세대간의 이질감을 해소하며, 정서적 통합을 이룰 수 있도록 하는 것이라 하겠다.

#### 3.2 세대통합형 NIE 설계

세대통합형 NIE는 크게 시니어를 NIE 전문가로 양성하기 위한 부분인 “시니어 NIE 콘텐츠”와 시니어가 NIE를 통해서 유아를 만날 수 있는 부분인 “유아 NIE 콘텐츠”로 나눌 수 있다.

세대통합형 NIE는 web의 장점을 살려 인터넷신문을 비롯하여 웹에 존재하는 지식들을 자료로 이용하며 web 2.0을 기반으로 RSS, AJAX, TAG 등의 개념을 사용하여 사용자

중심 인터페이스를 적용하므로 시니어와 유아가 쉽게 접근할 수 있도록 하며 위키와 같은 공동지식 저작 관리 시스템을 적용하여 더 나은 NIE 콘텐츠를 생성하고자 한다.

또한 시니어를 교육하는 교수자와 시니어 사이 또는 시니어와 유아 사이에서 개인의 NIE 관련 지식 생성하고 관리하기 위하여 포럼을 이용하였다. 예를 들어 시니어는 유아 개인에 포럼을 개설함으로써 유아 개인의 창의적이고 표현력을 나타낼 수 있는 NIE 콘텐츠를 생성할 수 있다.

본 연구에서는 전체적인 LMS로 오픈 소스로 제공되고 있는 Moodle를 사용하였으며 콘텐츠 재사용, 검색 등을 위하여 SCORM 표준안에 따라 메타데이터를 구축하며 RSS, AJAX, TAG 등의 web 2.0의 특징을 사용하여 사용자 지향적 인터페이스를 구축하고자 하였다.

시니어를 NIE 강사로 양성하기 위하여 NIE에 대한 이해 및 신문에 대한 이해와 활용, NIE 지도를 위해 필요한 기본적인 지식을 습득할 수 있는 기본 교육 콘텐츠를 동영상, 음성, 문자 등의 멀티미디어 데이터와 AJAX, TAG(꼬리표) 등의 web 2.0과 e-Learning 콘텐츠의 표준안인 SCORM를 바탕으로 콘텐츠를 개발한다. 기본 콘텐츠는 세대통합형 NIE를 만들기 위한 초기적인 작업이며 시니어와 유아 모두가 프로슈머리즘에서 보여주는 정보생산자로 보충 콘텐츠를 위키를 이용하여 공동으로 생성하고 교수자나 시니어가 개설한 포럼을 이용하여 자신만의 NIE 콘텐츠를 생성하거나 관리하므로 더 나은 세대통합형 NIE를 구축하게 된다.

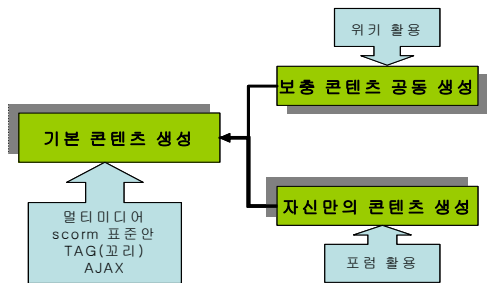


그림 5. 시니어 교육용 NIE



그림 6. 세대통합형 NIE 메인

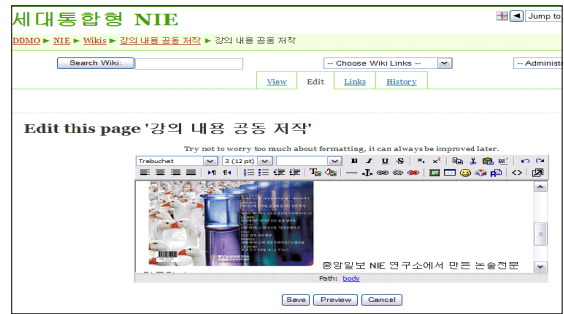


그림 7. 공동저작(위키이용)



그림 8. 개별 NIE 저작(포럼이용)

유아 NIE 콘텐츠는 유아의 창의력, 표현력, 사고력, 분석력 등을 향상시킬 수 있는 콘텐츠로 실제 시니어들을 NIE 강사로 양성하였을 때 학습자료로도 사용된다. 유아 NIE 콘텐츠는 기본 콘텐츠를 flash, web 2.0, SCORM 등을 사용하여 생성하여 기본적으로 유아가 NIE를 할 수 있도록 안내하는 역할을 하게 된다. 유아가 기본 콘텐츠를 사용하여 NIE에 대한 개념을 이해하고 NIE와 친숙해진다면 단일사용자 과제를 실행하거나 또는 다중 사용자 과제를 실행함으로써 유아 NIE 콘텐츠를 추가하게 된다.

예를 들어 “끝말잇기”나 “2글자짜리 단어를 찾아라” 등의 과제가 주어지게 되면 단일 사용자 과제로는 포럼을 활용하여 자신만의 NIE 콘텐츠를 생성하게 되고 다중 사용자 과제로 진행된다면 위키와 같은 공동저작 시스템을 이용하여 여러 명이 함께 하나의 과제를 완성하게 된다.

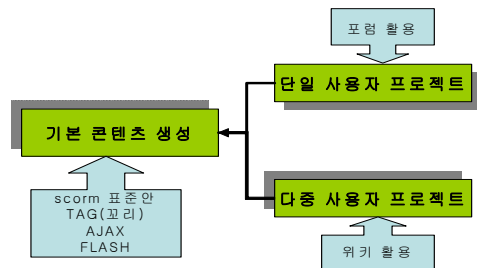


그림 9. 유아 NIE 콘텐츠

유아용 콘텐츠는 단일 학습자용 과제와 다중 학습자용 과제로 분리하고 단일 학습자용 과제는 혼자 구성할 수 있고, 다중 학습자용 과제로 구성되는 콘텐츠는 여러 학습자가 위

키의 개념을 도입하여 여러 학습자가 함께 만들어간다. 먼저 유아 NIE 콘텐츠를 생성하기 위하여 몇 가지 예를 flash와 AJAX를 사용하여 작성하게 된다. 다음 그림과 같이 생성한다. 마치 신문의 지식에서 유아가 찾고자하는 지식의 일부분을 미리 준비해두고 이것을 이용하여 유아가 창의적인 방법으로 지식을 새롭게 구성하므로 창의력 및 표현력을 높일 수 있도록 한다.



그림 10. 유아용 기본 콘텐츠(flash이용)



그림 11. 유아용 기본 콘텐츠(web 2.0이용)

#### 4. 결론

본 연구에서는 web의 장점을 살려 인터넷 뉴스를 비롯한 웹에 존재하는 지식들을 자료로 web 2.0의 사용자 중심 인터페이스로 시니어와 유아가 쉽게 접근할 수 있는 세대통합형 NIE 교육 체계를 제안하고자 한다. 세대통합형 NIE는 다음과 같은 효과를 이끌어 낼 수 있다.

첫째, 세대통합형 NIE는 지식 공동저작 솔루션인 위키를 사용하여 온라인상의 정보를 탐색하기 위해 인터넷을 이용하던 시니어와 유아들을 정보생산자로서 참여하는 공간으로 등장시켜 지식 창출 및 관리자로서 시니어와 유아들을 활용할 수 있다.

둘째, 시니어 NIE 콘텐츠를 개발함으로써 노인의 사회활동 참여 및 노인인력 활용 방안으로 활성화뿐만 아니라 노인들의 사회참여 기회를 확대할 수 있다.

셋째, 시니어 NIE 콘텐츠를 통하여 노인 자신들이 뉴스의 다양한 정보와 지식을 습득하게 되므로 지식에 대한 욕구를 충족시키는 학습기회의 계기가 될 것이다.

넷째, 유아의 호기심을 유발할 수 있으면서 유아의 언어 발달, 사회성, 수과학, 표현력, 지각, 운동기능, 학습관심 및 창의성 발달 등의 유아의 발달 수준을 증진시키기 위한 프로젝트를 제시하고 뉴스를 다양하게 활용하여 주어진 프로젝트를 달성할 수 있도록 하는 내용의 콘텐츠를 개발하여 유아 교육에 활용할 수 있다.

궁극적으로는 세대통합형 NIE는 지식공유서비스를 통하여 시니어와 유아를 새로운 지식의 창출자 및 관리자로 활용할 뿐만 아니라 시니어와 유아간의 이해증진이나 유대관계의 강화시키시며 고령화 사회를 대비한 노인인력 활성화 방안으로 활용될 수 있을 것이다.

#### 참고문헌

- [1] 중앙일보 연구팀, 『신문-살아있는 교과서(입문편)』, 중앙일보사, 1995, pp.9.
- [2] 임선애, "신문자료를 활용한 문제해결학습이 초등 경제 교육에 미치는 효과", 인천교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, pp.14. 2003,
- [3] 최상희, nie 이해와 활용, 커뮤니케이션북스, 서울, 한국, 2003, pp.2.
- [4] <http://www.moodle.or.kr/>
- [5] 최문숙(2003), 인터넷 신문을 활용한 쓰기 수업 방안. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문