



# 스튜디오형 강의실 구축과 운영사례

신 순 철 | 원광대학교 인문대학 교수  
양 기 전 | 원광대학교 원격대학운영실 팀장

## I. 들어가는 말

교수·학습방법 개선에 대한 요구와 노력이 어느 때보다 강조되면서 각 대학들은 다양한 방법론을 모색하고 적용하려 많은 노력을 기울이고 있다. 원광대학교에서도 대학정보화 활성화 방안이 발표되기 이전부터 교실환경 개선과 함께 학습효과를 극대화하기 위한 다양한 노력들을 기울여 왔다. 그 노력의 일환으로 인터넷 강의를 활용한 학습기회의 확대와 강의실의 전자화에 따른 전자칠판을 도입하여 학습의 상시화를 이루었다. 또한 전자칠판을 통해 강의실의 강의내용을 인터넷을 이용하여 언제든지 반복 및 심화학습을 할 수 있도록 하는 학습방법의 혁신을 꾀하고 있다.

이에 이 글에서는 원광대학교에서 추진했던 스튜디오형 강의실 구축과 운영결과 학습자의 학습만족도에 대하여 살펴보고자 한다.

## II. 스튜디오형 강의실 도입

### 1. 대학 수업에 대한 고민

대학에서 어떻게 하면 수업의 질을 높일 수 있을까? 전통적인 교실수업을 기본으로 하는 기존의 강의방식에서 인터넷강의가 활발하게 도입되면서 교실 풍경은 많은 변화를 가져오게 되었다. 특히 방법적인 면과 기술적인 면이 결합되면서 교수자로서 실제로 어려움을 겪는 점도 많이 생기게 되었다. 그러나 이러한 어려움에도 불구하고 대학에서의 수업의 질을 어떻게 하면 제고할 수 있을 것인가에 대한 깊은 고민을 하게 되었고, 그 동안의 교수·학습방법에 대한 성찰을 통하여 수업의 질 제고를 위한 방안을 도출해내는 과정이 필요하게 되었다. 이러한 성찰과정을 통하여 다양한 멀티미디어 자료의 활용과 학습자의 학습기회 확대, 반복학습의 기회 제공 등을 어떻게 효과적이며 효율적으로 할 수 있을 것인가에 대한 다양

“

원광대학교는 인터넷 강의를 활용한 학습기회의 확대와 강의실의 전자화에 따른 전자칠판을 도입하여 학습의 상시화를 이루었다. 전자칠판을 통해 강의실의 강의내용을 인터넷을 이용하여 언제든지 반복 및 심화학습을 할 수 있도록 하는 학습방법의 혁신을 꾀하고 있다.

”

한 방법, 즉 세미나, 워크숍, 사례발표회 등을 개최해 오고 있다.

발전된 정보통신기술을 교수·학습에 효과적으로 활용할 수 있을까? 정보통신기술의 발전이 과연 교실현장에서 얼마나 학습효과를 높일 수 있을 것이며, 어떤 기술적 요소를 교실 환경에 도입하는 것이 바람직한가? 또한 인터넷 강의는 오프라인 중심 대학에서 어떤 형태로 운영되는 것이 바람직하며, 멀티미디어 교육은 교실현장에서 어떻게 활용되어지고 있으며 학습효과에 미치는 영향은 어떠한가 등에 관하여 많은 고민과 활용사례를 분석하여 교수·학습상황에 적절한 방법론을 모색해 왔다.

대학의 강의는 교수자와 학습자간 교실에서의 상호작용을 바탕으로 이루어지고 있다. 따라서 정보통신 시스템의 활용을 통해 교실수업의 상황을 수업종료 후에도 이어지도록 할 수 없을까 하는 문제를 생각하게 되었다. 이에 따라 그동안 진행해 오던 원격강의에서 한 단계 더 발전하여 학습기회 확대를 통한 학습동기유발로 교육의 질적 발전을 가져올 수 있는 방안은 없는가에 대한 고민을 하게 되었다. 이러한 고민 끝에 스튜디오형 강의실을 구성하여 교실 수업내용을 그대로 다시 반복·심화

학습할 수 있도록 학습기회를 확대하고 학습방법을 개선하는 노력을 기울여 왔다.

기존 수업에서는 교수의 판서를 중심으로 부분적으로 시청각 매체를 사용하였으나, 정보통신기술이발전되면서 교실의 환경도 많은 변화를 가져오고 있다. 학습효과를 높이기 위하여 다양한 멀티미디어 자료를 교실에서 활용하게 되고, 교실뿐만 아니라 실제 현장학습에 대한 중요성도 강조되고 있으며, 학습자 스스로 체험학습을 통하여 자기주도적 학습을 위한 노력을 기울이고 있다. 따라서 교실에서도 교수자와 학습자의 다양한 매체의 활용이 가능하도록 구성되어져야 할 필요성이 강조되고 있으며, 이는 대학의 수업방법의 변화에도 많은 기여를 하고 있다. 이러한 환경변화에 대응하고 효율적인 학습여건을 개선하기 위하여 2003년부터 스튜디오형 강의실을 구축하고, 강의실을 단계적으로 첨단화해 나가고 있는 것이다.

강의형태에서 교수자의 강의주도형이 일반적이었지만, 교수자의 강의와 학습자의 자기주도형 학습이 얼마만큼 조화를 이루느냐가 학습효과와 학습자의 자기주도적 학습역량을 길러주는가 하는 관점으로 변화되어 가고 있

다. 따라서 발전된 정보통신 매체를 기반으로 학습자의 다양한 학습체험과 학습자 주도형 학습이 이루어질 수 있도록 어떻게 학습 환경을 지원해 줄 것이며, 이끌어갈 것인가의 문제 등이 적극적으로 검토되었다.

## 2. 다양한 대안 모색을 위한 노력

일반적인 대학의 정보화는 행정정보를 기준으로 시작되었고, 여전히 많은 관심을 기울이고 있지만 대학의 본질적인 기능인 교육을 위한 종합적인 교육정보화 사업에 대해서는 종합적이며 체계적으로 이루어지지 못하고 있는 것이 현실이다.

원광대학교에서는 그동안 다양한 원격교육의 운영경험을 바탕으로 종합적인 교육정보화를 위한 정책을 수립하고 학습자료의 전산화, 강의자료의 전산화에 대한 노력을 기울여 왔다. 이는 대학의 종합적인 교육자료인 교수자료와 학생들의 학습자료 등 귀중한 지식자원이 활용되어야 한다는 생각에서 1998년 원격강의 시행과 함께 오랫동안 고민해 왔던 부분이기도 하다. 이러한 교육정보화 종합계획은 전산자원과 교육자원의 통합이 이루어질 때 성공적으로 이루어질 수 있다. 현재는 교육 부분과 행정부문의 큰 줄기 아래 정보의 통합화를 추진하고 있으며 대학정보화의 핵심은 교육정보화라는 인식을 가질 때 대학교육의 질적 발전을 지원하는 정보시스템으로 발전될 수 있을 것이다.

또한 다양한 매체를 활용한 수업운영이 가능한 체제를 구축하기 위하여 정부에서 추진하는 e-강의실 체제와 한 단계 더 발전된 스튜디오형 강의실을 구축함으로써 학습효과를 극

대화 할 수 있도록 강의실의 첨단화 사업이 추진되고 있다. 대학정보화 활성화 종합방안에서 추진되고 있는 e-강의실과 스튜디오형 강의실을 중심으로 모든 교수·학습활동이 수업이 종료된 이후에도 인터넷을 통하여 다시 반복 학습할 수 있는 원격교육시스템을 운영함으로써 학습자에게 학습기회 확대는 물론 동기유발을 통한 교육의 질적 발전을 지원하도록 할 필요가 있다.

기존 강의실에서의 오프라인 중심 수업의 장점과 온라인 강의의 장점을 결합한 다양한 수업형태를 개발하고, 학습자 중심의 교수·학습활동을 지원하기 위하여 전자칠판의 기능을 최대한 활용하여 교육공간의 물리적 제약을 극복하기 위한 제반 노력을 기울일 필요가 있다.

## 3. 스튜디오형 강의실 도입의 취지

대학수업에 대한 고민과 그 고민을 해소하기 위한 방안을 모색하는 과정에서 다양한 형태의 수업도구들에 대한 검토를 하게 되었다. 그 결과 그동안 추진해 왔던 원격교육 시스템을 최대한 활용하여 기존 교실수업의 수업내용을 온라인에서 다시 반복 학습할 수 있는 체제를 구축하게 되었다. 그리고, 교육인적자원의 대학정보화활성화 종합방안 중 e-Learning 기반확충 계획을 바탕으로 그동안의 원격교육에 대한 노하우와 다양한 교수·학습방법의 지원을 통한 학습효과 극대화에 대한 노력을 기반으로 온라인과 오프라인을 결합한 블렌디드 러닝 개념을 일차적으로 시행하게 되었다.

〈표 1〉에서 보는 바와 같이 원격강의는 인

〈표 1〉 원격강의 운영 현황

( ) : 분반 수

학기별	전용강의	병행강의	타교 교류	전자철관	합계	총 수강생 수
1998 · 1		13 (16)			14 (17)	1,017
1998 · 2		27 (43)			32 (48)	3,137
1999 · 1	5 (5)	31 (48)	1 (1)		42 (59)	3,212
1999 · 2	5 (5)	32 (41)	8 (8)		50 (59)	3,712
2000 · 1	4 (4)	31 (40)	3 (3)		43 (52)	3,653
2000 · 2	6 (6)	54 (74)	3 (3)		66 (86)	7,655
2001 · 1	6 (7)	54 (79)	7 (7)		69 (95)	7,162
2001 · 2	6 (7)	57 (91)	8 (8)		74 (109)	7,292
2002 · 1	13 (15)	53 (165)	9 (9)		75 (189)	10,801
2002 · 2	12 (15)	58 (166)	16 (16)		86 (198)	10,811
2003 · 1	15 (20)	50 (165)	15 (15)		80 (200)	10,976
2003 · 2	13 (16)	50 (83)	16 (19)		79 (118)	6,501
2004 · 1	11 (14)	41 (129)	14 (21)	407 (550)	458 (714)	41,626

〈표 2〉 스튜디오형 강의실 현황

연도별	강의실 총 실 수	설치 총 실 수	설치 비율(%)	누적 설치율(%)
2003학년도	197실	83실	43	43
2004학년도	197실	83실	43	86

\* 강의실 총 실수는 학부강의실만을 산정한 것임

터넷 전용강의와 병행강의 형태로 크게 구분되어 운영되어 왔다. 이 과정에서 교수자의 교수·학습방법 개선에 대한 노력들이 다양하게 이루어져 왔으며, 교실현장의 생생한 수업상황을 수업이 종료된 후에도 학생들이 다시 그 교실수업상황을 되돌리면서 학습할 수 있는 기회를 가진다는 것은 가장 큰 변화된 수업운영방법 중의 하나가 되었다. 이를 가능하게 했던 것들은 그동안 원격교육시스템을 자체 개발하고 운영한 경험이 밑바탕이 되었으며, 교

수들의 교수·학습방법 개선에 대한 노력이 합해져서 이루어졌다고 할 수 있다.

또한, 신입생에게 공통필수로 부과하는 『대 학생활과 진로탐색』 교과목을 인터넷 병행강의로 진행하여 학습자의 요구와 대학수업방법의 개선에 대한 노력을 기울여 왔다. 이 결과 학습자들의 다양한 학습방법에 대한 체험과 자기 주도적 학습역량을 길러주는 시발점이 되었으며, 학습자들의 원격강의에 대한 요구도 매우 높아지고 있다.

### Ⅲ. 스튜디오형 강의실 구성 현황

#### 1. 스튜디오형 강의실 설치 현황

연차적인 계획을 수립하여 2003학년도부터 스튜디오형 강의실로의 개선을 지속적으로 추진해 왔다. 도입초기에는 여러 가지 제약점들이 노출되었으나 약 1년여의 시범운영기간을

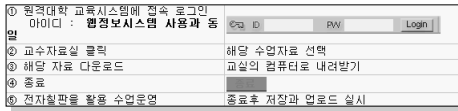
통하여 제약점을 극복하고 실제 강의서비스가 이루어지고 있다. 스튜디오형 강의실의 설치 현황은 <표 2>와 같다. 표에서 보는 바와 같이 2004학년도에 학부강의실 기준으로 전체 강의실의 86%가 이미 스튜디오형 강의실을 구축하여 발전된 정보통신 기술을 효과적으로 교수·학습에 도입하여 활용하고 있다.

#### 2. 스튜디오형 강의실의 활용 방법

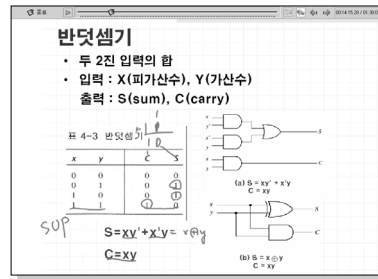
##### ■ 연구실에서(수업준비)



##### ■ 교실에서(수업운영)



##### ■ 강의 다시보기(VOD강의) : 교수자-모니터링, 학습자-반복, 심화학습



(그림 1) 학습자의 학습내용 화면 예시

스튜디오형 강의실을 다음과 같은 특성을 가지고 있다.

첫째, 강의실에서 정보를 전달하는 가장 보편적인 매체인 분필과 칠판 대신 전자펜과 스크린을 사용한 시스템으로 '분필 없는 교실'을 구현하여 수업환경이 개선된다. 둘째, 컴퓨터, 인터넷, 빔 프로젝터 등 각종 정보화시스템을 사용하여 다양한 강의 교안 활용이 가능한 멀티미디어 스튜디오형 강의실을 구축하여 학습자와 교수자의 만족도를 극대화하고 교육

의 수월성을 추구하는 시스템이다. 셋째, 컴퓨터, 타블렛 모니터, 전자펜, 판서프로그램, 빔 프로젝터, DVD Player, VTR, LAN, 스크린으로 구성되어 있다. 넷째, 전자칠판을 활용할 경우, 강의실에서의 강의내용 그대로 온라인에서 학습자에게 제공된다. 이러한 방식은 교육의 질적 향상을 위하여 본교의 특성 있는 수업운영 형태로 학생들에게 학습기회 확대를 통하여 반복학습, 보충학습, 심화학습이 가능하도록 지원하는 열린교육 방법이다.

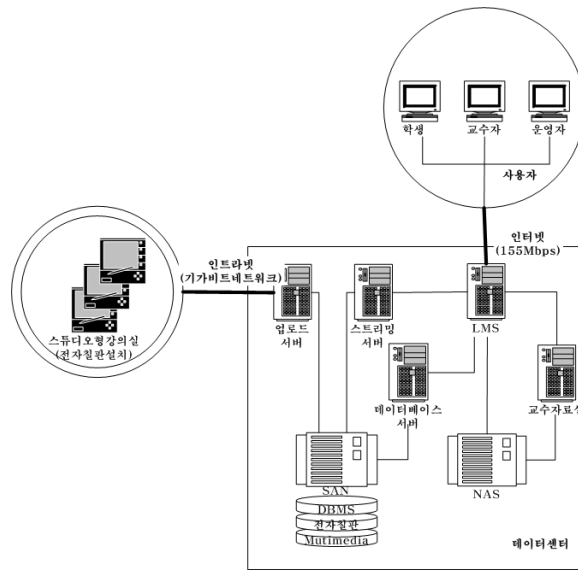
■ 구성내용 그림 및 구성품목



컴퓨터, 태블릿 모니터(판서용), LCD 프로젝터, DVD·VHS 콤보 Player, 전동 스크린, 전자펜, LAN(유선, 무선), 판서 프로그램

램, 음향장비(마이크 : 유·무선), 스트리밍 서버 프로그램, 콘텐츠 업로드 프로그램 등이 있다.

3. 스튜디오형 강의실을 활용한 블랜디드 러닝 운영 개념도



(그림 2) 스튜디오형 강의실 운영 구성도

4. 스튜디오형 강의실의 운영을 위한 지원체제

효율적인 스튜디오형 강의실의 운영지원을 위하여 학내 관련기관 간의 유기적인 지원체

제를 구축하여 지원하고 있다. 장비의 도입 및 유지보수, 운영지원 및 사용자 교육, 온라인 강의 서비스 등 지원부서 간의 유기적인 지원 체제를 확립하여 스튜디오형 강의실 운영에 따른 교수자와 학습자를 적극적으로 지원하고

있다. 본교의 지원체제를 그림으로 살펴보면 (그림 3)과 같다.

그림에서 보는 바와 같이 하드웨어적인 유지보수 및 기술적 지원과 사용자 교육은 과학관 시청각지원실에서 담당하며, 교수수업에서 제작된 콘텐츠의 온라인 서비스는 원격대학 운영실에서, 각종 운영 소프트웨어 및 네트워크 운영관리는 정보전산원에서, 강의실 운영 관리는 단과대학이, 수업운영 계획 및 시간표 운영관리는 교무팀에서 관장하여 복잡적이고 유기적인 지원체제를 구축하여 학습효과 극대화를 도모하고 있다.

## 5. 운영체제의 특징

스튜디오형 강의실의 특징을 정리하여 살펴보면, 첫째, 교수자는 수업자료를 온라인화된 교수자료실에 보관 관리하여 언제나 활용이 가능하다. 둘째, 교실수업 그대로 파일로 저장되어 서버에 업로드함으로써 강의내용의 상시 학습이 가능하다. 셋째, 제작된 교육자료의 상시 활용이 가능하여 교수개발에 대한 부담력을 최소화한다. 넷째, 블랜디드 러닝 개념을 도입하여 강의의 질적 향상 및 토론수업의 활성화를 지원한다. 다섯째, 강의실에서 교수자의 수업시간 활용에 대한 효율성을 가져와서 학습자의 동기유발과 상호작용을 촉진하도록 지원한다.

## IV. 스튜디오형 강의실을 활용한 블랜디드 러닝의 학습만족도

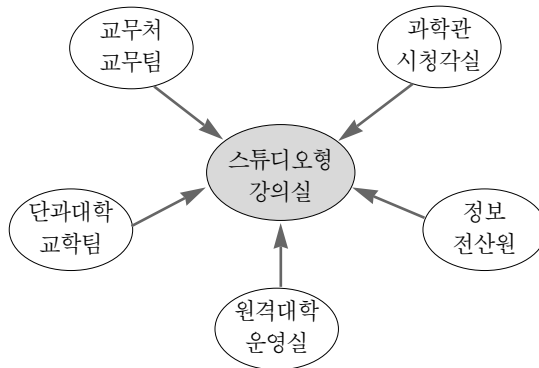
2003학년도 2학기 스튜디오형 강의실 도입 이후 스튜디오형 강의실 운영을 통한 학습자

들의 학습자 만족도에 관한 조사를 실시하였다. 이는 강의실 환경변화가 학습자들에게 어떻게 수용되고 학습효과에 어떠한 영향을 미치고 있으며 학습자들의 활용도는 어떠한지에 대한 조사로 표본을 추출하여 실시하였다. 학습자 만족도 조사의 주요내용과 학습자들의 반응을 살펴보면 다음과 같다.

■ 스튜디오형 강의실 설치운영에 대한 인지도  
스튜디오형 강의실 설치운영에 대한 인지도에 대하여 조사한 결과, 응답자의 80.6%가 스튜디오형 강의실의 도입과 운영에 대하여 학습자들이 인지하고 있는 것으로 나타나고 있다. 이는 도입 초기 다양한 방법을 통하여 교실환경의 변화에 대하여 홍보한 결과라 할 수 있다.

■ 전자칠판의 수업에의 활용도  
스튜디오강의실의 전자칠판이 수업에 어느 정도 활용되어지고 있는지에 대해서는 50.9%가 약간 활용된다, 30.6%는 적극적으로 활용된다고 응답하고 있어서 비교적 높은 활용도를 보여주고 있다. 스튜디오형 강의실의 활용도를 높이기 위하여 학교에서는 교수자를 대상으로 8차에 걸쳐서 스튜디오형 강의실 활용과 온라인 서비스 개념 및 활용방안에 대한 오리엔테이션과 교육을 실시한 바 있다.

■ 학습효과와 학습만족도  
강의실 환경변화와 자신의 학습효과 및 학습만족도에 어떤 영향을 주었는지에 대해서는 4.6%가 아주 많이 주었다, 21.3%는 많이 주었다고 응답하였고, 51.9%는 보통이라고 응답하고 있어 비교적 강의실의 환경변화가 학



(그림 3) 스튜디오형 강의실의 지원체제

습자의 학습효과와 학습만족도에 많은 영향을 미치는 것으로 판단되었다.

목표에 긍정적으로 접근해 가고 있음을 반증하는 것이라고 하겠다.

■ 수업 후 교수·학습자료의 활용도

스튜디오형 강의실에서 생산된 VOD 강의료를 교실 수업이 끝나고 일주일에 어느 정도 활용하고 있는지에 대해서는 주당 평균 2시간 이상이라고 응답함으로써 학습자들의 활용도도 교실수업 못지 않게 VOD 강의를 통하여 반복 학습하고 있는 것으로 나타났다.

■ VOD 강의자료의 활용 목적

어떤 목적으로 VOD 강의자료를 활용하는가에 대해서는 24.1%는 교실수업 종료 후 학습내용을 더 명확하게 이해하기 위해서, 44%는 강의실에서 이해 안된 부분을 보완하기 위하여, 17.2%는 시험준비 목적으로 VOD 강의자료를 활용했다고 응답하고 있어 반복학습과 복습하는데 많이 활용되어지고 있음을 알 수 있다. 이는 처음에 계획했던 학습기회의 확대와 반복학습을 통한 학습만족도 제고라는

■ VOD 강의의 학습내용 이해도 증진효과

VOD 강의를 통해 해당 과목에 대한 학습내용의 이해력 향상에 얼마나 도움이 되었는지에 대해서는 36.1%가 이해력이 향상되었다에, 2.8%는 아주 향상되었다에 응답하였고, 50.9%는 보통이라고 응답하였다. 이는 대체로 VOD 강의가 해당과목에 대한 학습내용의 이해력 향상에 도움을 주고 있는 것으로 볼 수 있을 것이다.

■ VOD강의 청취상의 곤란도

VOD 강의 청취 방법에 대한 어려움이 있었는지에 대해서는 1.9%가 아주 어려웠다, 9.3%가 어려웠다, 42.6%는 보통이다, 34.3%는 어려움이 없었다라고 응답하고 있어, 학생들이 VOD 강의를 청취하는 데 큰 어려움은 없었다고 볼 수 있다. 그러나 VOD 강의가 인터넷이라는 통신수단을 사용함에 따라



“

기술적인 요소도 중요하지만 더욱 중요한 것은 교수·학습방법을 개선하려는 교수자와 학습자의 의지가 함께 할 때 교육효과가 극대화될 것이다. 교수·학습방법 개선에 대한 의지와 노력 없이 새로운 기술을 적용했다고 해서 반드시 학습에 효과가 있다고 볼 수는 없을 것이다. 그러한 기술과 장비들이 분명한 목적을 가지고 그 목적에 합당하고 적절하게 활용되어 질 때 효과를 극대화 할 수 있을 것이다.

”

학습자의 개인적 컴퓨터 활용능력이나 컴퓨터 사양에 따라서 각기 다른 반응을 보일 수 있을 것이다.

87%로 대체로 높게 나타나고 있어 전자칠판을 활용한 수업이 학생의 수업내용 이해에 효과적이었다고 할 수 있다.

#### ■ 스튜디오형 강의실의 수업집중력

기존 강의실 수업방법과 비교하여 스튜디오형 강의실의 전자칠판을 활용한 수업이 수업 집중력의 효과에 대한 조사결과, 5점 만점 중 45.4%가 3점, 25.9%가 4점에 응답하고 있어 비교적 높게 나타났으며, 3점 이상의 긍정적인 반응을 보인 비율이 82%로 높게 나타나고 있어 전자칠판을 활용한 수업이 수업집중력에 효과가 있다고 할 수 있다.

#### ■ 자유기술 내용분석 결과

스튜디오형 강의실에서 전자칠판을 활용한 교실수업과 VOD 강의 활용에 대하여 느낀 좋은 점이나 불편한 사항, 개선이 필요한 사항 등을 자유롭게 기술하도록 요구한 결과, 긍정적인 응답으로 전자칠판을 수업에 활용함으로써 학교 아닌 집에서 반복학습을 쉽게 할 수 있었고, 모르는 부분을 다시 한번 확인할 수 있었으며, 시간에 구애없이 아무 때나 수업을 들을 수 있어서 효율적인 시간활용이 가능했다는 응답이 주를 이루었다. 또한, VOD 강의 서비스가 실제 강의실에서의 수업보다는 다소 집중력이 떨어지지만, 학습자들의 활용의지만 있다면 좋은 학습방법으로 많은 도움이 될 것이라는 점 등이 제시되었다. 반면, VOD 강의실의 화질과 음질이 좋지 않았다는 의견과 버퍼링이 길고, 강의 중간에 끊기는 현상으로

#### ■ 수업내용 이해도

기존 강의실 수업방법에 비해 스튜디오형 강의실에서 전자칠판을 활용한 수업이 수업내용을 이해하는데 얼마나 큰 영향을 주었는지에 대해서는 5점 만점 중 44.%가 3점, 31.5%가 4점, 11.1%가 5점에 응답하였다. 3점 이상의 긍정적인 반응을 보인 비율이


---

VOD 강의의 집중도를 떨어뜨린다는 의견을 주어 앞으로 VOD 강의 환경의 개선점을 발견할 수 있었다.

## V. 맺음말

지금까지 전자칠판을 수업에 활용함으로써 학습자의 적극적인 참여를 유도할 수 있으며, 저비용 고효율의 교수매체로 활용될 수 있을 것인지를 평가하기 위하여 원광대학교의 운영 사례를 살펴보았다. 사례의 분석을 통하여 밝혀진 사항은 기술적인 요소도 중요하지만 더욱 중요한 것은 교수·학습방법을 개선하려는 교수자와 학습자의 의지가 함께 할 때 교육효과가 극대화될 것이라는 점이다. 이를 위하여 다양한 방법과 다양한 도구와 다양한 노력을 기울여 나갈 필요성을 다시 한번 확인하였다. 이러한 노력들이 바탕이 되어서 교실환경의 변화를 이끌어가고 활용되는 선순환 고리를 만들어가야 할 것이다.

교수·학습방법 개선에 대한 의지와 노력 없이 새로운 기술을 적용했다고 해서 반드시 학습에 효과가 있다고 볼 수는 없을 것이다. 그러한 기술과 장비들이 분명한 목적을 가지고 그 목적에 합당하고 적절하게 활용되어질 때 효과를 극대화 할 수 있을 것이다. 궁극적으로 대학의 수업이 변해야 대학교육의 질적 발전을 가져올 수 있다고 생각된다.

교육에는 한 가지 방법만이 있는 것만은 아니며 왕도도 없다고 보아야 한다. 보다 더 발전되고 다양한 방법들을 모색하고, 특히 교과 의 특성, 교수자의 특성, 학습자의 특성, 교수·학습 환경 특성 등을 통합적으로 반영하는 다양한 교수·학습방법들과 교육발전을 위한 노력들이 경주되고 공유될 때 대학 교육의 질적 발전을 기대할 수 있을 것이다. 

---

### 신순철

원광대학교를 졸업하였고, 고려대학교에서 석사학위를, 숭실대학교에서 박사학위를 취득하였다. (사)동학농민혁명 기념사업회 사무처장 등을 역임하였고, 현재 원광대학교 인문대학 교수로 재직하면서 교육개발연구위원으로 활동 중이다. 주요 논저로는 “실록 동학농민혁명사”, “전라도 고창지역의 동학농민혁명” 외 다수가 있다.

---

### 양기전

현재 원광대학교 원격대학운영실 팀장으로 재직 중이다.