

[2006학년도 1학기]

디지털 미디어 강좌

〈동영상 촬영과 편집〉은 디지털 동영상을 프리미어 프로그램을 활용하여 직접 편집해보는 강좌입니다. 강좌의 주요 내용은 기본적인 촬영 방법과 촬영한 영상 편집하기, 그리고 편집된 결과물을 파일이나 PPT로 올리기 등입니다. 개인적으로 동영상을 제작해 보고 싶으신 분이나 강의용 영상물 제작에 대한 전반적인 이해가 필요하신 분에게 추천해 드립니다.



프로그램

3월	· 동영상 촬영과 편집	20일(월) 22일(수) 24일(금) 오전 9시 30분~12시
4월	· 동영상 촬영과 편집	18일(화) 20일(목) 21일(금) 오전 9시 30분~12시
5월	· 동영상 촬영과 편집	22일(월) 24일(수) 26일(금) 9오전 시 30분~12시
6월	· 동영상 촬영과 편집 · A/S강좌	20일(화) 22일(목) 23일(금) 오전 9시 30분~12시 30일(금) 오전 10시~12시 30분

- 〈동영상 촬영과 편집〉 강좌에 참여하신 분물은 누구나 A/S강좌에 참가하실 수 있습니다.
- 저희 센터에서 제작한 〈멀티미디어 수업자료 제작을 위한 동영상 제작 길라잡이책〉을 드립니다.
- 개인용 컴퓨터를 가지고 오시면 좀더 다양한 실습에 직접 참여하실 수 있습니다.
- 매달 1일부터 온라인으로 신청가능하며, 강좌 당 20명까지 선착순입니다.
- 강좌비 2만원입니다.

장 소 교수학습개발센터(61동) 316호 컴퓨터실습실
신 청 교수학습개발센터(<http://ctl.snu.ac.kr>) 홈페이지 '교육프로그램'
문 의 교수학습개발센터 학습지원팀(880-1327, lujae123@snu.ac.kr)

학습 전략 학습 의욕 높이기

학습지원부

공부하는 습관에 어떤 변화가 필요하다고 느낀다면 변화를 주기 전에 우선 자신이 시간을 어떻게 이용하고 있는지 점검해보고, 잘못하고 있다고 생각되는 점을 찾아내야 한다. 학습 전략에 관한 아래의 지침을 참고하여 학습 의욕을 높여보자.

1. 주간별 학습 목표 세우기

과제나 시험, 리포트를 모두 달력에 기입해둔다. 그리고 반드시 끝마쳐야 하는 중요한 과목이나 과제에 대해 해야 할 일은 주간별로 목록을 만든다. 그 다음엔 반드시 우선 순위를 결정하고 가장 중요한 과제를 먼저 하도록 한다.

2. 강의 1시간당 2시간 공부하기

물론 예외는 있겠지만 일반적으로는 이것이 좋은 규칙이다. 대학 신입생들은 자신에게 주어진 학습량이 얼마나 늘어났는지를 제대로 깨닫지 못하는 경우가 자주 있다. 아래의 규칙을 준수하는 것이 어느 정도의

이점이 있는가는 시험 기간에 극명하게 드러난다.

가능하다면 수업시간이 짧은 것을 신청하는 것이 좋다. 대부분의 학생들에게 두 시간짜리 수업 3과목을 듣는 것이 6시간짜리 수업 1과목을 듣는 것보다 훨씬 효율적이다. 오랫동안 공부할 때는 여러 가지 과목을 공부하는 것이 좋지, 연달아 비슷한 주제에 대해 공부하는 것은 피하는 것이 좋다.

3. 어렵거나 지루한 과목을 먼저 공부하기

화학 문제만 보면 잠이 오는 학생이라면 맑은 정신일 때 화학 공부를 먼저 하도록 하라. 대부분의 사람들은 자기가 좋아하는 것을 먼저 하는 경향이 있다. 하지만 가장 어렵다고 느끼는 과목일수록 가장 창조적인 에너지를 필요로 하므로 좋아하는 과목은 아껴두었다가 나중에 하는 것이 효율적이다.

4. 수강 과목에 흥미 갖기

담당 교수님을 찾아뵙고 왜 그 분야를 전공하게 되었는지, 그 전공이 정말 좋은 점은 무엇인지를 물어보자. 자기 인생과 전혀 관련이 없어 보이는 것에 매력을 느끼게 되는 일이 의외로 흔하다는 사실을 기억하자. 스터디 그룹을 만들어서 공부하면 과목에 대한 흥미를 높이는 데 도움이 되며, 학습 시간에 보다 적극적으로 참여하게 될 것이다. 모임을 갖기 전에 스터디 그룹에서 다룰 자료들을 결정하고 친구들과 의견을 나눈다면 협동심이나 팀워크, 의사소통 기술 등을 자연스럽게 습득하게 될 것이다.

5. 하루 중 효과적인 공부시간 찾기

하루 중 자신이 가장 효과적으로 공부할 수 있는 시간을 찾아서 이때를 활용한다. 대부분 학생들은 낮 시간에 공부하는 것이 가장 좋다고 한다. 만약 여기에 해당된다면 낮 시간에 가장 어려운 과목을 수강하도록 시간표를 작성하자. 하지만 자기 자신을 잘 관찰해본 뒤 그 시간대의 효율성이 자신에게도 해당되는지 살펴보는 것이 중요하다.

6. 인위적인 데드라인 만들기


예를 들어, '금요일까지 책을 125쪽까지 읽겠다'든지, '이번 달까지 사회학 논문을 7쪽 쓴다' 등과 같이 마감 시간을 정해둔다. 만약 자신이 목표를 달성하지 못하면 금요일 저녁에 친구에게 저녁을 사겠다고 하거나 혹은 오늘 저녁 9시까지 목표를 달성한 뒤 확인 메일을 보내겠다고 친구와 약속을 한다. 리포트 마감 시한 일주일 전에 초벌 리포트를 작성하여 CTL의 글쓰기교실과 상담 약속을 해두는 것도 좋은 방법이다.

7. 자투리 시간 활용하기

버스를 기다리는 시간 5분, 다음 강의를 기다리는 시간 10분, 이런 식으로 기다리는 시간을 더해보면 상당한 시간이 된다. 이런 조각 시간들을 활용할 수 있게끔 간단한 학습 과제를 준비하는 습관을 기르자. 예를 들어, 작은 메모지에 방정식이나 공식·정의 등과 같은 것을 적어 다니다가 아무데서나 꺼내 보도록 한다. 또한 다음 강의를 기다릴 때나 아르바이트 중 휴식 시간이 생기면 강의노트를 보고 복습을 하거나 독서한

것에 대해 간단한 필기를 한다. 15분 정도의 시간이면 이미 들은 강의를 충실히 복습하는데 충분한 시간이며 마음의 준비만 잘 되어 있다면 5분 이라도 귀중하게 활용할 수 있을 것이다.

8. 규칙적인 휴식과 적절한 보상 주기

어떤 한 가지 과제를 마쳤거나 하루를 마감하면서, 혹은 한 주를 마감 하면서 스스로에게 보상을 해준다. 예를 들어, 한 가지 학습 과제를 마쳤 으면 10분간 휴식을 취한다. 휴식을 취하는 동안에는 앞으로 할 일을 미 리 결정해둔 다음 음악을 크게 틀어놓고 따라 부른다든지 하는 등 자신 이 정말로 하고 싶은 일을 얼마간 한다. 10분 내지 15분간의 휴식 시간 이 끝나는 것을 알 수 있도록 알람을 맞춰놓고 알람이 울리면 곧바로 공 부를 다시 시작한다. 본인이 그날 하고자 했던 목표를 완수했다면 밤에 는 쉬도록 하라. 성공적인 한 주를 마쳤다면 좋아하는 음악 CD를 하나 새로 산다든지 하는 식으로 자신에게 보상을 해준다. 하지만 TV를 본다 든지, 컴퓨터 게임을 하는 일은 일단 시작하면 멈추기가 어렵다는 사실 을 명심하자. 

*참고 자료: <http://www.uic.edu/depts/counselor/ace/practic1.htm>
<http://www.iss.stthomas.edu/studyguides/Korean/metacog.htm>

본지는 2005년 여름호부터 'Blended e-Learning 교수 전략'을 아래의 순서로 소개해 보았습니다. 이번 호에서는 언제 사보츠의 세 번째 기획인 'e-Learning 콘텐츠 개발을 위한 교수 자료 설계'를 다루고 있습니다.

Blended e-Learning 교수 전략

- I. e-Learning에 대한 잘못된 신화
- II. 강의 유형에 따른 블렌딩 전략
- III. 교수 자료 설계
- IV. 강의 운영
- V. 학생 평가

이해정*

WBI(Web-Based Instruction)는 완전 e-Learning만으로도 학습이 가능 하도록 교수자 요소까지 포함시켜 개발된 교육 프로그램이다. 강의실 수 업을 계속하면서도 학습자들에게 자율학습 자료로 주거나 결강을 보충 할 때 사용하는 등 활용 방안은 다양할 수 있다.

Blended e-Learning의 여러 유형 중에서 게시판 활용 유형이나 멀티 미디어 자료 활용, VOD 유형에서는 내용 전문가인 교수자가 어떻게 전 달해야 하는가를 계획하는 교수 설계자의 역할까지 담당하게 된다. 이때 내용 전문가는 '무엇을' 가르칠까를 고민하는 사람이고, 교수 설계자는 '어떻게' 가르칠까를 고민하는 사람이다.

그런데, WBI 유형에서는 내용 전문가가 교수 설계까지 포괄하기에는

* 서울대학교 교수학습개발센터 e-Learning 지원부 선임연구원