

초등 정보영재의 리더십 향상을 위한 SNS 활용 전략

전수련[○], 김선희^{*}, 남동수^{*}, 이태욱^{*}

[○]*한국교원대학교 컴퓨터교육학과

e-mail : ynot1178@nate.com[○]

A Strategy using SNS for improving of the Leadership of Elementary Gifted Children in Information

Su-ryun Jeon[○], Seon-hwoi Kim^{*}, Dong-soo Nam^{*}, Tae-wuk Lee^{*}

[○]*Dept. of Computer Science Education, Korea National University of Education

● 요약 ●

영재교육의 목표는 개인의 자아실현 및 국가사회에 이바지하는 인재를 양성하는 데 있다. 그러나 그 동안 우리의 영재교육이 지적인 영역에 치중한 결과, 우리나라 영재의 리더십 수준은 미국의 일반 학생과 비슷하다는 분석이 제기되기도 하였다. 지적 능력만 뛰어난 영재는 현대사회에서 요구하는 타인을 배려하고 소통하며 합리적 의사결정을 내릴 수 있는 인재상과는 거리가 멀다. 이에 본 논문에서는 정보영재를 위한 리더십 교육 프로그램을 개발하고 그 도구로 SNS를 활용하였다. SNS는 다양한 자료를 검색, 공유할 수 있고 사람사이의 관계 맺기, 타인과의 소통을 기반으로 하기에 리더십 교육의 목표 실현에 적합한 특징을 지녔고, 컴퓨터나 인터넷 등 첨단 기기의 사용을 즐기는 정보 영재의 특성에도 일치하는 도구이기 때문이다. 유튜브, 위키피디아, 트위터 등의 SNS를 사용하여 동영상을 제작하고 간단한 메시지로 타인과 소통하며, 위키에서 협업하여 과제를 수행해나가는 과정을 통해 대인관계와 조직능력, 타인과 공동체 배려 등 리더십이 향상될 것으로 기대한다.

키워드: SNS(Social Network Service), 리더십(leadership)

I. 서론

삼성경제연구소는 「미래 CEO의 조건 : 창조적 리더십」이라는 보고서를 통해 앞으로는 창조형 CEO가 요구된다고 했다[1]. 이 시대의 창조적 리더로 불리는 대표적 인물은 애플의 CEO 스티브 잡스다. 잡스는 “기존의 것과는 철저히 다르게”라는 경영 마인드로 핵심 인재들의 창의적인 아이디어와 열정을 끌어내려는 시도를 계속하고 있으며, 그 결과 애플은 2011년 1분기 휴대폰 시장에 진입한 지 4년 만에 매출기준으로 노키아를 제치고 1위에 올라섰다[2].

이와 같이 현대 사회에서 요구하는 인재는 과거 레오나르도 다빈치처럼 혼자서 모든 일을 다 해내는 천재가 아니라, 인재들이 능력을 최대한 발휘할 수 있도록 이끌어주는 ‘리더’이다. 그러나 우리나라 ‘일반학생’들의 지식과 기능 수준은 미국 ‘영재학생’들과 비슷하지만 우리나라 ‘영재학생’들의 창의성과 리더십 수준은 미국 ‘일반학생’의 수준과 비슷하다[3]는 분석은 영재를 위한 우리나라 리더십 교육의 현 주소를 대변한다 하겠다. 이는 그동안 우리의 영재 교육이 지적 영역에 치중하고 리더십을 이루는 다양한 요소와 관련된 사회-정의적 영역은 소홀히 하여 제대로 리더십 교육을 실시하지 못한 결과라 볼 수 있다.

이에 본 논문에서는 초등 정보영재의 리더십 향상을 위한 SNS

활용방안을 제시하였다.

SNS는 참여, 대화, 커뮤니티, 연결 등의 특성으로 타인과의 의사소통능력을 강조하는 리더십 교육의 목표와 부합하고 컴퓨터나 인터넷, 정보기기의 사용을 즐기고 이를 활용하여 창의성을 발휘하는 정보영재들의 특성[4]에 매우 잘 맞는 도구이다. 또한, SNS를 활용하면서 정보 영재에게 요구되는 컴퓨터나 인터넷의 새로운 기술이나 지식을 빠르고 유연하게 습득할 수 있는 기회를 제공할 수 있다.

II. 관련 연구

1. 리더십의 정의와 구성 요소

리더십은 연구자의 관점, 접근 방식에 따라 그 의미가 다양하게 해석되고 있으나, 공통적으로 강조되는 리더십은 조직의 목표 달성을 지향하고 있으며 조직 내에서 두 사람 이상이 상호 작용하는 과정 혹은 영향력이며, 새로운 조직의 문화 혹은 분위기를 창출한다는 점에서 그 본질을 찾을 수 있다[5].

또한, 많은 연구들과 일반인들이 언급하는 리더십의 핵심요소를 찾기 위해 다양한 유형의 문헌 및 자료를 찾아 메타 분석한 결과,

1차 요인을 개인 내 특성, 개인 간 특성으로 나누고 <표 1>과 같은 리더십 핵심 구성요소 19개를 추출하였다[6].

<표 1> 리더십 핵심 구성 요소

1차 요인	2차 요인	3차 요인
개인 내 특성	비전과 추진	비전
		자신감
		추진력
		자기관리
	도전정신	호기심
		모험심
	의사결정력	상황판단
		공정
	의로움	정직
		신의
과제책임감	책임감	성실
		책임감
		책임감
개인 간 특성	대인관계와 조직능력	대인관계
		의사표현
		조직관리
		카리스마
	타인과 공동체 배려	타인배려
		사회헌신
		사회헌신
		팀워크

Twitter	Twitter는 '지저귀다'의 뜻 그대로 재잘거리듯이 일상의 작은 얘기들을 그때그때 짧게 올릴 수 있는 온라인 공간이다. 트위터에는 관심 있는 사람의 글을 볼 수 있는 '팔로우(follow)'라는 기능이 있다. 자기와 비슷한 생각을 지닌 사람을 '팔로어(follower)'로 등록하여 실시간으로 정보나 생각, 취미, 관심사 등을 공유할 수 있다.
---------	---

III. 본 론

1. 초등 정보영재의 리더십 향상을 위한 SNS 활용 프로그램

영재는 인간관계기술을 제외한 모든 리더십 하위요인에서 일반학생보다 높다는 연구 결과가 발표되었다[8]. 그러나 또래 리더 집단인 반장학생과의 리더십 특성차이를 비교해보면, 반장학생의 리더십 총점이 영재 학생에 비해 더 높으며 특히 대인관계와 조직 능력, 과제 책임감, 타인과 공동체 배려 요소에서 높은 점수를 얻는다고 하였다[9]. 이는 영재 학생들의 리더십 교육에 있어 대인관계와 조직 능력, 타인과 공동체 배려와 같은 개인 간 특성 요소의 투입이 필요함을 보여주는 결과다.

본 연구에서는 영재들이 또래 반장 리더들과의 리더십 비교에서 대인관계와 조직 능력, 타인과 공동체 배려와 같은 요소의 점수가 떨어진다는 점에 주목하여 개인 간 특성 요소를 중점으로 SNS를 활용하는 리더십 교육 프로그램을 <표 5>와 같이 개발하였다.

2. SNS의 개념 및 기능

소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS)는 사회적 관계 개념을 인터넷 공간으로 가져온 것으로 사람과 사람간의 관계 맺기를 통해 네트워크 형성을 지원하는 서비스이다. 우리말로 표현하면 온라인 인맥 구축 서비스로 1인 미디어, 1인 커뮤니티, 정보 공유 등을 포괄하는 개념이며, 참가자가 서로에게 친구를 소개하여 친구 관계를 넓힐 것을 목적으로 개설된 커뮤니티형 웹사이트이다[7].

소셜 네트워크 서비스는 문서, 데이터, 그래픽, 음성, 동영상 등 다양한 형식의 멀티미디어 데이터베이스를 검색, 활용할 수 있으며 자신이 제작하는 멀티미디어 데이터를 다른 사람들과 공유할 수 있도록 지원하고 있다. 이러한 SNS의 특징은 교육에의 활용을 가능케 한다. 본 논문에서 활용한 SNS의 기능을 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 대표적인 SNS의 기능

도구	기능
Wikipedia	전세계 사람들이 공동으로 편집, 제작하는 다국어판 백과사전이다. 모든 사람들이 편집과 관리에 참여할 수 있으며 자료의 양이 매우 방대하고 다양하다.
YouTube	유튜브는 사용자 동영상을 업로드하거나 보거나 공유할 수 있는 사이트이다. 사용자들이 자신의 관심사에 따라 다양한 범위의 동영상을 업로드하고 공유한다. 전 세계적으로 교육에 유용한 다양한 동영상들이 업로드 되어 있다.

<표 3> 초등 정보영재의 리더십 향상을 위한 SNS 활용 프로그램

주제	내용	리더십 구성요소	소셜 미디어
나의 멘토	- 사회에 헌신하고 봉사했던 인물 중 자신이 본받고 싶은 인물을 정하기 - 어떤 점을 본받고 싶은지, 어떤 노력을 할 것인지 등을 포함하는 소개 동영상 제작하기	사회헌신	YouTube
인물 사전 만들기	- 연도별 훌륭한 인물 정하기 - 팀별로 인물 관련 자료 조사하기 - 태어난 연도, 나라, 성장배경, 업적 등을 정리하여 인물사전 만들기	팀워크	Wikipedia
등글게 등글게	- 친구 때문에 속상했던 경험을 떠올리고 언제, 왜 그랬는지 이야기하기 - You-message를 I-message로 바꾸어 표현하기 - 칭찬말레이 동영상 제작하기	대인관계 의사표현	YouTube Twitter
나는 대통령	- 국가 내 중요한 의사 결정이 필요한 갈등상황을 제시 - 자신이 대통령이 되어 합리적인 방안을 마련하여 국민인 모동원을 설득하고 최적의 의사결정 내리기	카리스마 의사표현	Twitter

역지사지	<ul style="list-style-type: none"> - 대립의견이 존재하는 갈등 상황을 이야기거리로 제시 - 자신의 의견을 제시하고 결과 이야기하기 - 타인의 입장이 되어 의견 제시하고, 그에 따른 결과 이야기하기 - 타인배려를 주제로 캠페인 광고 만들기 	타인배려	Twitter YouTube
------	--	------	--------------------

2. 학습 과정

프로젝트형 협동학습 모형은 주제와 연관된 프로젝트를 상호 정보교류를 통하여 선정된 후 협동하여 하나의 정교화된 연구 성과를 만들어가는 과정 중심의 협동학습이다. 팀원들의 협조와 학습 분위기가 프로젝트 수행의 결정적인 역할을 할 만큼 동료중심의 교수-학습모형이다[10]. 따라서 동료와의 의사소통, 타인 배려가 매우 중요한 리더십 교육 프로그램에 적합한 모형이라 할 수 있다. 앞에서 제시한 리더십 교육 프로그램 중 역지사지 주제에 프로젝트형 협동학습 모형을 적용한 학습 과정은 <표 4>과 같다.

(표 4) 역지사지 리더십 교육프로그램 학습 과정

절차	내용 및 활용 소셜 미디어
도입	- 오리엔테이션 자료 제시(Twitter)
프로젝트 선정	<ul style="list-style-type: none"> - 타인배려 캠페인 광고 만들기 주제 제시(Twitter) - 팀 선정(Twitter) - 대립 의견이 존재하는 갈등상황을 이야기로 제시(Twitter)
프로젝트 수행	개인 <ul style="list-style-type: none"> - 갈등상황에 대한 자신의 의견 올리기(Twitter) - 반대로 타인의 입장이 되어 의견 올리기(Twitter) 공동 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠원이 올린 의견을 보며 토의하기(Twitter) - 타인 배려의 의미, 방법 등을 생각하며 광고 주제 및 컨셉 선정(Twitter)
중간 결과물 제작	<ul style="list-style-type: none"> - 30초 광고 스토리보드 작성 및 올리기(Twitter) - 각 컷마다 모둠원과 상호협력하여 제작하기(Twitter)
결과 제시 및 발표	<ul style="list-style-type: none"> - 광고 동영상 제작하기(Twitter, YouTube) - 광고 제작 툴, 방법, 편집 등 모둠원과 상호 협력하기(Twitter)
동료 평가 및 작품 감상	<ul style="list-style-type: none"> - 광고 감상하고 평가하기(YouTube) - 최고의 작품 선정하고 칭찬하기(YouTube)

V. 결론

본 연구는 정보 영재를 위한 교육이 프로그래밍이나 알고리즘 교육 같은 지적 영역에 치중하고 인성과 같은 정의적 영역의 교육에는 소홀하여 우리 사회에 필요한 진정한 리더를 키우지 못하고 있다는 문제 인식에서 출발하였다. 국가사회에 기여할 수 있는 인재는 타인을 존중하고 배려하며 합리적 의사결정을 내릴 수 있는 지적인 능력과 정의적 능력을 모두 지닌 자이다. 이는 최근 교육과

학기술부에서 STEAM 교육을 강조하거나 창의인성을 주장하는 것과 같은 맥락이라 하겠다.

정보 영재의 리더십 교육을 위해 먼저 리더십 교육의 여러 구성 요소 중 개인 간 항목에 주목하였다. 이는 영재들이 인간관계를 제외한 리더십 항목에서 또래보다 높은 점수를 보이나 또래 리더인 반장 집단에 비해서는 점수가 낮으며, 특히 대인관계, 타인과 공동체 배려와 같은 개인 간 항목 점수가 낮다는 연구 결과에 기인한 것이다.

또한, 리더십 교육을 위한 도구로 정보 영재의 특성을 고려하여 유튜브, 위키피디아, 트위터와 같은 SNS를 활용하였다. 대학부설 영재교육원에서 학교 교육과 병행해야 하는 여건 상, 정보 영재교육의 많은 부분이 사이버 교육으로 이루어지고 있다. SNS를 활용하는 리더십 교육은 이러한 사이버 교육의 한 과정으로도 사용되어질 수 있을 것이다.

앞으로도 영재 교육의 지적 영역에 대한 교육 프로그램만큼이나 미래의 진정한 리더를 키울 수 있는 리더십 교육 프로그램이 많이 개발되어 영재 교육 연구의 균형적 발전을 이루어갈 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- [1] 삼성경제연구소, 2008. http://www.seri.org/db/dbReptV.html?g_menu=02&submenu=0202&submenu=&nPage=&pubkey=db20080416001
- [2] 매일경제, 2011. 5. 12. <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2011&no=300363>
- [3] 박성익(2004). 조선일보 2004년 12월 25일자, 시론코너. http://www.fnnews.com/view?ra=Sent0901m_View&corp=fnnews&arcid=0922307483&cDateYear=2011&cDateMonth=05&cDateDay=12
- [4] 이재호(2009). 정보과학 영재교육과정 및 교수학습 자료개발. 한국교육개발원 제 9기 영재교육 담당교원 직무 연수[공통-정보과학], pp.201-202.
- [5] 이선애(2011). 중학생 영재와 일반학생, 반장학생 및 반장영재 학생의 리더십 특성과 창의적 인성의 관계 연구. 고려대학교 석사학위 논문.
- [6] 김미숙, 전미란(2005). 영재의 리더십 육성을 위한 기초연구 및 프로그램 개발 1: 영재 리더십의 사회적 기대와 구성요인 분석. 수탁연구 CR 2005-36, 서울 : 한국교육개발원.
- [7] www.saltlux.com
- [8] 최윤재(2009). 초등영재아동과 일반아동의 리더십기술과 사회성숙도 분석. 부산교육대학교 석사학위 논문.
- [9] 이선애(2011). 중학생 영재와 일반학생, 반장학생 및 반장영재 학생의 리더십 특성과 창의적 인성의 관계 연구. 고려대학교 석사학위 논문.
- [10] 홍창의(2009). 초등 정보과학영재의 사이버교육을 위한 교수-학습모형 개발. 경인교육대학교 석사학위논문.