

대학에서의 팀 프로젝트 학습과 매체 활용방안

음영철[○]
[○]삼육대학교 교양학부
e-mail: sangoma@syu.ac.kr[○]

Methods of Using Media and Learning of Team Projects in University

Yeong-Cheol Eum[○]
[○]Division of General Studies, Sahmyook University

● 요약 ●

본 논문은 대학에서의 팀 프로젝트 학습이 어떻게 수행되고 있는지를 고찰한 것이다. 논의된 결과, 학생들은 조별 활동을 함에 있어서 SNS를 적극 활용함을 알 수 있었다. 이는 주제의 선정이라든지 각자의 역할을 수행하기 위해서는 시공간의 제약을 극복해야 하기 때문이다. 또한 팀 프로젝트를 발표하는 과정에서 학생들은 주제에 맞는 다양한 시청각 자료들을 활용함을 알 수 있었다. 이는 팀 프로젝트를 수행하는 과정에서 요청되는 커뮤니케이션의 극대화를 위한 최선의 전략이기 때문이다.

키워드: 팀 프로젝트(Team Project), SNS(Social Network Service), 안락사(euthanasia)

I. 서론

오늘날 대학에서 이루어지는 강의는 교수 학습방법에 따라 다양하게 이루어지고 있다. 소통 방식에 있어서 온라인 오프라인을 병행하는 체제가 자리를 잡았으며, 강의의 질적 향상을 가져오기 위해 다양한 교수 방안이 개발되고 있다. 예컨대 SNS를 활용한 강의가 수업의 보조수단 단계를 거쳐 서서히 중심으로 자리를 잡아가고 있는 것이다. 특히 대학에서의 프로젝트 학습은 대부분 팀 단위로 이루어지는데, 모바일을 활용한 SNS 사용은 전례 없이 확산 추세에 있다. 이는 SNS가 모바일 환경과 접목되면서 이동성과 즉시성을 갖추었기 때문이다. 여기에 인터넷에 존재하는 다양한 SNS 채널은 혁신적인 교수 학습 도구로 인식되고 있다. 대부분의 대학에서 이루어지는 프로젝트 학습(Project-Based Learning)은 교수가 강의 시간에 다룬 여러 이론들을 학생들이 조별로 적용해서 학습 효과를 극대화하는 방안이다. 학생들 스스로가 주어진 과제에 대하여 다양한 방법과 표현을 도출할 수 있다는 측면에서 창의성과 문제해결을 동시에 끌어낼 수 있는 효과적인 학습 방법이라 할 것이다.

본 논문은 대학에서 이루어지고 있는 팀 프로젝트 학습이 웹에 기반하고 있음을 착안하여 다양한 매체의 활용 방안을 연구한 것이다. 이를 통해 커뮤니케이션 소통 과정, 텍스트 인용을 통한 소통, 컴퓨터를 매개한 정보의 활용 방안을 논의하고자 한다. 이를 통해 현재 대학에서 이루어지는 발표들이 갖는 오프라인상의 한계를 어떻게 보완하는지를 규명하고자 한다. 이는 대학 수업의 질적 향상을 가져오는 데 도움이 될 것이다.

II. 팀 프로젝트 학습에서의 매체 활용

1. 발표자들의 팀 프로젝트 발표 전략

프로젝트 학습은 대부분 팀 단위로 이루어진다. 예컨대 2013년 제2학기에 이루어진 <도덕적 딜레마와 정의로운 삶>이라는 대학 교과목은 마이클 샌델의 <정의란 무엇인가>에 나타난 정의의 원칙을 현실에 적용해서 딜레마를 극복할 수 있는 지혜를 배우게 한 것이다. 이를 위해 강의의 3분의 2는 텍스트에 나타난 여러 철학자와 각각의 사례를 강의와 토론을 중심으로 진행하였다. 나머지 시간인 3분의 1은 50명에 해당하는 학생들을 8개조로 나누어 팀 프로젝트를 수행하게 하였다.

학생들은 팀 프로젝트를 수행하는 과정에서 아리스토텔레스의 미덕의 원리, 제레미 벤딕의 공리주의, 칸트와 롤스의 자유주의, 마이클 샌델의 공동체주의를 현실에 어떻게 적용해야 하는지 어려워 하였다. 개인이 아닌 팀 단위에서 과제를 해결하는 것이 낯설고 어려웠기 때문이다. 이 난제를 해결하기 위해 대부분의 학생들은 페이스북을 통해 다양한 학생들과 소통을 하였으며, 친밀감을 느끼기도 하였다. SNS인 블로그의 전문적인 자료들을 인용하였으며, 유튜브의 자료를 활용하여 학생들에게 시각적 효과를 전달하기도 하였다. 때로는 EBS방송국 홈페이지를 방문하여 필요한 자료들을 확보하여 발표하는 전략을 구사하였다.

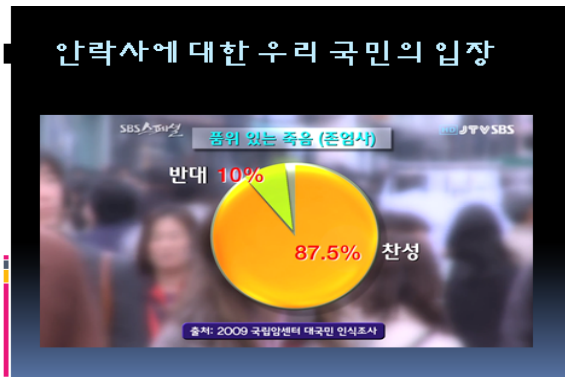
2. '안락사' 와 관련된 매체 활용 사례

대부분의 학생들은 팀 프로젝트를 수행하면서 다양한 매체를 활용하였다. 그 중에서 한 조를 예를 들어 대학생들의 선호하는 매체와 그 특성을 살펴보면 다음과 같다. 먼저 학생들은 면대면 미팅과 휴대폰을 사용하여 주제를 선정하였다. 주제는 '안락사에 대한 논의'였다. 다음, 학생들은 주어진 주제에 맞는 자료를 구성하기 위해 각자의 역할을 분담하였다. 예컨대 안락사의 개념이라든지, 안락사와 관련된 시청각적 자료를 조사한 것이다. 그 다음, 조원들은 주어진 자료들을 토대로 프레젠테이션 작업을 준비하였다. 수업 시간에는 기초 자료를 토대로 만든 '안락사에 대한 논의'를 PPT를 통해 발표하였다.

학생들은 발표를 진행하면서 만화, 사진(잭 케보키언Jack Kevorkian M.D.), 영화(You Don't know Jack), 안락사에 관한 개념을 밝혀주는 텍스트를 제시하였다. 또한 안락사를 찬성·반대하는 의견을 제시하기 위해서 방송자료를 활용하여 학생들의 호응을 이끌었다.



그런가 하면 표를 통하여 안락사에 대한 국민의 여론을 제시하였다.



이처럼 대부분의 학생들은 팀 프로젝트를 수행하는 과정에서 다양한 매체를 활용하여 주제에 맞는 다양한 자료들을 수집하였으며, 소통의 극대화를 꾀하기 위해 다양한 전략을 구사함을 알 수 있었다. 이는 팀 프로젝트가 보여주는 매체의 다양성을 통해 학생들의 호응을 이끌어냈기 때문이다.

III. 결 론

본 논문은 대학에서의 팀 프로젝트 수업을 진행하기 위한 방안으로 대학생들의 매체 활용을 분석한 것이다. 논의 결과 학생들은 SNS를 통해 팀 프로젝트와 관련된 의사소통을 수행하며, 주제에 맞는 자료를 다양한 매체를 통해 제시함을 알 수 있었다.

참고문헌

[1] Collis, B., & Moonen, J. "Fleible learning in a digital world" Open Learning, 17(3), 217-230.