

역할극 활용 기본간호학 실습 교육평가방법에 대한 간호학생의 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정과의 관계

김영희¹, 이영미^{2*}

¹진주보건대학교 간호학과, ²강원대학교 삼척캠퍼스 간호학과

Relationship of Learning Motivation, Self-Directed Learning Ability and Problem Solving Process of Nursing Students after Practice Evaluation of Fundamentals of Nursing Course using Role Play

Young-Hee, Kim¹ and Young-Mee, Lee^{2*}

¹Dept. of Nursing, Jinju Health College,

²Dept. of Nursing, Kangwon National University

요약 본 연구는 역할극을 활용해서 간호학생의 기본간호학 술기능력을 평가하였으며, 이러한 실습교육평가방법을 통한 간호학생의 학습동기, 자기주도적 학습능력과 문제 해결과정을 파악하고자 하는 서술적 조사연구였다. 연구대상자는 기본간호학 실습 교과목 수강생 289명이었다. 결론적으로, 학습동기 및 자기주도적 학습능력은 간호과 지원이 적성에 맞고 졸업 후 진학을 하고자 하는 학생, 역할극을 활용한 평가가 적절하다고 생각하는 학생에서, 문제해결과정은 남학생이고, 역할극을 활용한 평가가 적절하다고 생각하는 학생에서 유의한 차이가 있었다. 또한 간호학생의 학습동기, 자기주도적 학습능력과 문제해결과정은 서로 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

Abstract This study was to investigate the understand learning motivation, self-directed learning ability and problem solving process of fundamentals of nursing course using role play in evaluating the course. The subjects were 289 nursing students in year 1 in J college taking fundamental nursing practice course from Nov. 22 to Dec. 10. 2010. After setting hospital context and preparing scenario with patient and nurse roles, the evaluation of fundamentals of nursing practice was performed. For learning motivation and self-directed learning ability, there were significant differences by application motivation, a group intending further study and a group positive in role play evaluation. For problem solving process, there were significant differences in male group and a group positive in role play evaluation. Learning motivation had significant positive correlation between self-directed learning ability and between self-directed learning ability and problem solving process. This evaluation had correlation between learning motivation, self-directed learning ability and problem solving process.

Key Words : Role, Motivation, Directives, Problem Solving

1. 서론

1.1 연구의 필요성

기본간호학 실습교육은 간호학에 입문한 간호학생들

에게 간호학에 대한 실무능력 향상의 동인을 제공하는 간호학 전공 입문과목으로서, 체계적인 지식과 기술을 통한 기본간호 수행능력을 학습하도록 해서 실무경험에 노출시키는 교과목이다. 이는 기본간호학 실습교육의 목적

*교신저자 : 이영미(ymlee@kangwon.ac.kr)

접수일 11년 12월 05일 수정일 (1차 11년 12월 27일, 2차 12년 01월 02일, 3차 12년 01월 04일) 게재확정일 12년 01월 05일

이 학생들의 능력을 개발시키고 수기술 증진을 위한 것이므로[1], 이러한 기본간호학 실습교육방법이 효과성을 거두기 위해서는 교육과정을 제대로 측정할 수 있는 교육평가가 이루어져서 수기술 습득 효과가 증대될 수 있어야 한다[2]. 따라서, 기본간호학 실습교과목에서는 간호학생의 수기술을 전문적이고 지속적인 교육에 의거한 적합한 교육방법을 통해 지식과 기술을 습득하게 하고 다양한 임상상황에 맞는 수기술을 적용해서 향후 간호사로서의 질적인 업무를 수행할 수 있도록 해야 한다. 이는 간호전문직의 전문실무분야에서 요구되는 부분이 바로 지식과 기술이며, 이 지식과 기술은 기본교육을 통해서 지속적으로 습득해야 할 것이며, 간호 수기술이 간호전문직의 생명을 연장시키는 요인이 되기 때문이다[3]. 이를 위해서는 다양한 매체의 교수방법이 필요하며, 잘 구조화된 교수방법이 간호학생의 간호 수기술 증진에 도움이 된다[4]. 또한 강의실에서의 학습환경이 학생의 수기술 습득에 대한 인지과정에 영향을 미치게 되므로, 기본간호학 실습실에서의 실습 그 자체가 매우 의미 있고 학생들에게 도움이 된다고 하므로[5], 실습교육 및 평가방법을 매우 다양화할 필요가 있다.

간호 수기술 평가를 위해서는 정확하고 비용 효율적이어야 하며, 평가자와의 직접적인 평가방법은 전문적인 실무상황에 근접하기 때문에[2], 간호학생의 수기술 증진에 도움이 되는 것으로 여겨진다. 이를 위한 임상현장상황을 적용한 환자와 간호사의 역할극을 통한 실습평가방법은 간호사와 환자의 역할을 통해서 간호학생 자신들의 자원과 능력을 최대한으로 끌어내서 간호 수기술을 습득하게 되며[5], 이러한 역할극을 통해서 상호간의 경험과 과정을 중요하게 다루게 되어서 학교에서 배운 이론을 실무에서 실제적으로 적용하는데 도움이 될 것으로 여겨진다. 따라서, 간호학생에게 역할극을 통한 환자와 간호사의 경험은 비평적인 사고를 통한 기본개념 적용과 종합적인 사고과정을 구체화 시키는데 도움이 된다[6].

이와 같은 종합적인 사고과정을 요구하게 되는 간호환경의 변화가 간호학생들에게 학습동기를 유발하게 된다[7]. 학습동기는 전문적인 지식에 의해 유발되고 사회적 환경의 변화에 영향을 미치므로, 수기술 중심적인 강의실 환경이 필요하다. 따라서 학습동기를 강화해서, 구체적인 실습목적을 달성하도록 해야 한다. 이러한 학습동기는 실습교육과정에 자기주도적인 학습자로 참여하게 되며, 실습을 성공적으로 달성하고자 하는 원동력이 된다[8]. 자기주도적 학습능력은 간호학생으로서의 역량 강화와 전문직 간호사로서의 특성을 함양시켜 주는 동인이 된다[8]. 상황극을 활용한 다양한 기본간호학실습교육평가방법이 향후 간호학생들에게 간호사로서의 경험을 반영하

고 관찰해서 이론과 실무를 통합할 수 있는 개념을 창출해서, 간호학생의 문제해결과정 정도가 강화될 수 있도록 해야 할 것이다.

따라서, 간호학생들에게 효율적인 기본간호학실습교육과정에 책임감 있게 참여할 수 있는 원동력이 되는 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 정도를 함양해서 궁극적으로 기본간호학 실습교육의 효과를 높일 수 있을 것으로 여겨진다.

이에 본 연구는 간호학생의 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 정도를 알아보고 이들의 관계를 파악함으로써 기본간호학실습교육의 효율성을 위한 근거자료로 활용하고자 한다.

1.2 연구의 목적

본 연구의 목적은 일 간호대학의 1학년 학생을 대상으로 역할극을 활용한 기본간호학실습 교육평가방법의 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 정도를 파악하고 이 변수들 간의 관계를 파악하기 위한 것으로, 구체적인 목적은 다음과 같다.

첫째, 역할극을 활용한 실습 교육평가방법에 대한 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 정도를 파악한다

둘째, 제 특성별 역할극을 활용한 실습 교육평가방법에 대한 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 정도를 파악한다

셋째, 역할극을 활용한 실습 교육평가방법에 대한 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 간의 상관관계를 파악한다

1.3 용어정의

1.3.1 역할극 활용

역할극이란 생활에서 발생 가능한 또는 발생한 상황을 이용하여 실제로 그 상황속의 인물이 되어서 역할연기를 하는 기법으로[9], 본 연구에서는 간호학생들이 질환별 시나리오에 의거하여 임상상황을 30분간 설정하여 각 조원별로 환자와 각 간호사의 역할을 통한 실습교육평가방법을 의미한다.

1.3.2 학습동기

학습동기란 학습자가 학습에 가치를 두어서 학업에 흥미를 갖는 것으로 학업에서의 긍정적인 효과를 위해 유발되는 경향성을 의미하며[7], 본 연구에서는 Kim[10]의 25문항 5점 등간척도로 측정된 것이며, 점수가 높을수록 학습동기 정도가 높음을 의미한다.

1.3.3 자기주도적 학습능력

자기주도적 학습능력이란, 개인의 주도하에 이루어지는 학습하는 과정으로서 스스로 학습목적을 구체화하고 적합한 학습전략을 선택해서 학습결과를 평가하는 것으로[11], 본 연구에서는 Kim[12]의 40문항 5점 등간척도로 측정된 것이며, 점수가 높을수록 자기주도적 학습능력 정도가 높음을 의미한다.

1.3.4 문제해결과정

문제해결과정이란 인간 사고활동의 표현으로, 목표지향적인 일련의 조작활동으로서 지식과 정보를 탐색, 선택, 조직하여 문제를 인식하고, 해결방안을 고안하며 이를 적용한 후 그 결과를 평가하는 것을 말하며[13], 본 연구에서는 Park과 Yoo[14]가 Process Behavior Survey를 수정한 25문항의 5점 척도로 측정된 것이며, 점수가 높을수록 문제해결 정도가 높음을 의미한다.

2. 연구 방법

2.1 연구 설계

본 연구는 일 대학 간호학생의 기본간호학 실습교육평가방법의 일환으로 역할극을 활용한 실습 교육평가방법의 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 정도를 파악하고 이 변수들 간의 관계를 파악하기 위한 조사 연구이다.

2.2 연구대상 및 자료수집

본 연구는 2010년 11월 22일부터 12월 10일까지 J대학 1학년 간호과의 기본간호학 실습 교과목을 수강하는 재학생 전수(352명)를 대상으로 하였으며, 본 연구의 목적을 이해하고 연구 참여를 허락한 간호학생을 대상으로 하였다. 연구대상자에게 서면동의를 구한 후 설문조사를 실시하였다. 307명 중 설문지에 응답하지 않거나 불성실하게 응답한 18명을 제외한 총 289명을 (94%)대상으로 하였다.

2.3 연구 도구

2.3.1 역할극 활용 기본간호학 실습교육평가

기본간호학 실습시험 평가를 위한 역할극은 각 조별로 자유롭게 질환명을 선정해서, 질환에 대한 이론적인 근거 하에 30분 이내의 병원상황을 설정하여, 환자와 간호사의 역할로 구분하여 시나리오를 작성하도록 하였다. 작성된 시나리오는 각 조별로 연구자가 피드백을 하였으며,

각 조원은 연구자의 피드백 내용을 참조하여 시나리오를 재작성 하도록 하였다. 피드백을 받은 2주 후에 역할극을 활용한 기본간호학 실습교육평가를 실시하였다.

실습시험 평가방법은 정규수업시간에 기본간호학 실습실에서 반 별 시간표에 의거하여 평가자인 본 연구자가 4인 1조로 구성된 조를 2시간 동안 세 개의 조를 2주에 걸쳐서 평가하였다. 한 개의 조가 역할극을 실시할 때, 본 연구자는 역할극을 실시하는 간호학생들 앞에 앉아서 체크리스트에 의거하여 지식, 기술, 태도 측면의 수기술을 평가하였으며, 다른 두 개 조의 간호학생들은 역할극을 실시하는 간호학생들을 관찰하면서 서면에 의거한 동료평가를 하도록 하였다. 역할극이 종료되면, 교수와 동료의 피드백을 통해서, 각 조에서의 잘못된 행위를 즉각적으로 교정하도록 하였다. 또한 역할극이 실시 될 때, 실습조교가 역할극의 모습을 동영상으로 촬영하여, 역할극 평가가 끝나면 조별로 동영상을 재생해서 조별 실습시험 과정을 눈으로 관찰하도록 한 후 조원별 자가평가를 하도록 하였다.

2.3.2 학습동기

학습동기는 Kim[10]의 총 25문항의 5점 척도로, 매우 그렇다 5점, 조금 그렇다 4점, 보통이다 3점, 그렇지 않다 2점, 전혀 그렇지 않다 1점으로, 점수가 높을수록 학습동기 정도가 높음을 의미하며, 도구개발 당시 신뢰도는 Cronbach α =.85, 본 연구의 Cronbach α =.89 였다.

2.3.3 자기주도적 학습능력

자기주도적 학습능력은 Kim[12]에서 대학생 및 성인의 생애능력 중 자기주도적 학습능력을 측정하기 위한 도구로서 3개의 하위요소(학습계획, 학습실행, 학습평가)로 구분되며, 총 40문항의 5점 척도로 매우 그렇다 5점, 조금 그렇다 4점, 보통이다 3점, 그렇지 않다 2점, 전혀 그렇지 않다 1점으로, 점수가 높을수록 자기주도적 학습능력 정도가 높음을 의미하며, 도구개발 당시 신뢰도는 Cronbach α =.92, 본 연구의 Cronbach α =.90이었다.

2.3.4 문제해결과정

문제해결과정은 Park과 Yoo[14]가 Process Behavior Survey를 참조로 수정한 도구로서 5단계(문제의 발견, 문제의 정의, 문제의 해결책 고안, 문제의 해결책 실행, 문제해결의 검토)로 분류되며, 총 25문항의 5점 척도로 매우 그렇다 5점, 조금 그렇다 4점, 보통이다 3점, 그렇지 않다 2점, 전혀 그렇지 않다 1점으로, 점수가 높을수록 문제해결 정도가 높음을 의미하며, 도구개발 당시 신뢰도는 Cronbach α =.89, 본 연구의 Cronbach α =.93 이었다.

2.4 자료수집방법

기본간호학 실습 교과목을 수강하는 간호과 학생 전수를 대상으로 헬싱키 선언에 입각하여 연구의 목적 및 방법, 연구 참여에 대한 익명성 보장, 자발적인 연구 참여 동의와 원하는 경우 언제든지 철회할 수 있으며 응답하지 않는 경우 그로 인한 불이익이 없을 등을 포함하는 내용을 구두와 서면으로 설명하고 자발적인 동의를 받아 대상자의 윤리적 측면을 고려하여 연구 참여 대상자를 최대한으로 보호하였다.

2주간의 역할극을 활용한 기본간호학 실습교육평가는 기본간호학실습실에서 하였기에, 기본간호학실습실과는 다른 강의실에 위치한 기본간호학 이론 강의실에 비치된 설문지를 학생들이 자율적으로 작성하도록 한 후 수거함에 넣도록 하였다. 2주 후에 연구자가 수거해서 종합 검토한 결과, 기재되지 않거나 불성실한 설문지를 제외한 총 289부(94%)를 분석대상으로 하였다.

2.5 자료 분석 방법

수집된 자료는 SAS 8.2 통계프로그램을 이용하였다.

첫째, 일반적 특성 및 기본간호학실습교육에 대한 인식 정도는 실수와 백분율을 구하였다.

둘째, 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정은 평균 및 표준편차를 구하였다.

셋째, 일반적 특성 및 기본간호학실습 교육에 따른 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정은 t-test, ANOVA 및 사후검정은 Scheffe test를 실시하였다.

넷째, 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정간의 관계는 Pearson correlation coefficient로 분석하였다.

2.6 연구의 제한점

본 연구대상이 일개 대학의 기본간호학 실습 교과목을 수강하고 있는 1학년 학생으로 한정되어서 타 대학과의 비교분석이 되지 않았다. 또한 기본간호학 실습교육의 역할극에 대한 내용과 구성 및 평가방법과 평가도구에 따라 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 정도는 달라질 수 있으므로 결과를 일반화하는데 제한이 따른다.

3. 연구 결과

3.1 일반적 특성 및 기본간호학 실습교육에 대한 인식

간호과 지원 동기는 높은 취업률(42.21%), 적성

(33.56%), 권유(18.34%)였으며, 향후 진로는 병원(79.93%), 진학(10.38%), 공무원(4.15%)으로 나타났다. 역할극을 활용한 실습평가에 대한 적절성 여부에서 적합하다(40.83%), 보통(34.60%), 매우 적합하다(12.11%), 부적합하다(10.38%), 매우 부적합하다(2.08%)로 나타났으며, 역할극을 활용한 실습평가의 가장 좋은 점은 종합적인 상황과악이 되는 것(33.91%), 병원상황 재현으로 간호사 같은 기분이 드는 것(22.84%), 동료와의 팀워크 향상(13.49%), 다방면의 간호기술 향상(12.80%), 자신감 향상(3.46%)으로 나타났다.

[표 1] 일반적 특성과 기본간호학 실습교육에 대한 인식
[Table 1] General Characteristics and Acknowledgement of Fundamental Nursing Practice Education

Characteristics	Categories	N	%
Gender	Female	261	90.3
	Male	28	9.6
Motivation for nursing	Fitness	97	33.5
	High employment	122	42.2
	Recommendation	53	18.3
	Others	17	5.8
Expected employment	Hospital	231	79.9
	Health teacher	10	3.4
	Civil servant	12	4.1
	Going up to University	30	10.3
	Others	6	2.0
Adequacy of scenario practice evaluation	Very inappropriateness	6	2.0
	Inappropriateness	30	10.3
	Average	100	34.6
	Appropriateness	118	40.8
	Very appropriateness	35	12.1
Strengths of scenario practice evaluation	Problem solving empowerment	39	13.4
	Comprehensive situation catch	98	33.9
	Seems like nursing	66	22.8
	Nursing skill empowerment	37	12.8
	Teamwork empowerment	39	13.4
	Confidence empowerment	10	3.4

3.2 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정

역할극을 활용한 기본간호학 실습 교육평가방법에 대한 학습동기의 전체 평균은 3.51(±0.48)점으로 나타났다. 자기주도적 학습능력의 전체 평균은 3.53(±0.42)점이었으며, 영역별로 학습평가 3.60(±0.52)점, 학습계획 3.52(±0.46)점, 학습실행 3.43(±0.62)점 순으로 나타났다. 문제해결과정의 전체 평균은 3.25(±0.59)점, 가장 높은 영역은 문제발견 3.35(±0.63)점, 가장 낮은 영역은 문제의 해결책 고

안 3.07(±0.48)점으로 나타났다(Table 2).

[표 2] 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정
[Table 2] Mean Score for Learning Motivation, Self-Directed Learning Ability and Problem Solving Process

Characteristics	Categories	M±SD
Learning Motivation		3.51±0.48
	Learning plan	3.52±0.46
Self-directed learning ability	Learning action	3.43±0.62
	Learning evaluation	3.60±0.52
	Total	3.53±0.42
Problem Solving Process	Discovery of problem	3.35±0.63
	Definition of problem	3.27±0.76
	Solution design of problem	3.33±0.69
	Solution action of problem	3.07±0.66
	Consideration of problem	3.21±0.75
	Total	3.25±0.59

3.3 제 특성별 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정

일반적 특성에 따른 학습동기는 간호과 지원동기에 따라 간호과가 적성에 맞다고 생각하는 학생(F=2.99,

p=.031)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이를 사후 검정한 결과 분산분석에서는 차이가 있었으나 집단 간 일대일로 비교했을 때는 차이가 없는 것으로 나타났다. 학습동기는 향후 원하는 진로에 따라 진학을 하고자 하는 학생(F=3.54, p=.007)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이를 사후 검정한 결과 향후 진로가 병원, 보건교사, 진학을 하고자 하는 군에서 기타 군보다는 학습동기 정도가 높은 것으로 나타났다. 역할극 활용 평가방법에 따른 적절성여부에 따라서는, 역할극 활용 평가방법이 매우 적절하다고 생각하는 학생(F=3.87, p=.004)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이를 사후 검정한 결과 역할극으로의 평가방법이 매우적절, 적절하다고 하는 군에서 매우 부적절하다고 하는 군보다는 학습동기 정도가 높은 것으로 나타났다.

일반적 특성에 따른 자기주도적 학습능력은 간호과 지원동기에 따라 간호과가 적성에 맞다고 생각하는 학생(F=6.5 p=.001)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이를 사후 검정한 결과 분산분석에서는 차이가 있었으나 집단 간 일대일로 비교했을 때는 차이가 없는 것으로 나타났다. 자기주도적 학습능력은 향후 원하는 진로에 따라 진학을 하고자 하는 학생(F=4.9, p=.001)에서 통계적으로

[표 3] 제 특성별 및 기본간호학 실습교육인식 관련 특성별 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정
[Table 3] Learning Motivation, Self-Directed Learning Ability and Problem Solving Process according to General Characteristics and Fundamental Nursing Practice Characteristics

Characteristics	Categories	Learning Motivation		Self-Directed Learning Ability		Problem Solving Process	
		M±SD	t or F(p) Scheffe	M±SD	t or F(p) Scheffe	M±SD	t or F(p) Scheffe
Gender	Female	3.48±0.46	-1.99	3.51±0.41	-1.74	3.20±0.57	-4.12
	Male	3.71±0.60	(.055)	3.66±0.50	(.083)	3.67±0.60	(.001)
Motivation for nursing	Fitness	3.62±0.41		3.67±0.37		3.36±0.57	
	High employment	3.43±0.49	2.99	3.44±0.42	6.5	3.18±0.52	2.04
	Recommendation	3.46±0.49	(.031)	3.45±0.42	(.001)	3.18±0.67	(.107)
	Others	3.54±0.61		3.59±0.51		3.30±0.78	
Expected employment	Hospital ^a	3.51±0.45		3.54±0.41		3.22±0.58	
	Health teacher ^a	3.48±0.58	3.54	3.46±0.47	4.9	3.26±0.67	1.42
	Civil servant	3.37±0.66	(.007)	3.26±0.46	(.001)	3.38±0.67	(.227)
	Going up to University ^a	3.65±0.44	a>b	3.67±0.33	a>b	3.45±0.62	
	Others ^b	2.89±0.75		2.98±0.49		3.03±0.50	
Adequacy of scenario practice evaluation	Very inappropriateness ^b	3.11±0.29		3.03±0.27		2.90±0.37	
	Inappropriateness	3.40±0.42	3.87	3.47±0.36	5.39	3.15±0.61	2.74
	Average ^a	3.42±0.42	(.004)	3.47±0.35	(p=.001)	3.18±0.50	(.029)
	Appropriateness ^a	3.57±0.52	a>b	3.55±0.44	a>b	3.27±0.61	a>b
Strengths of scenario practice evaluation	Very appropriateness ^a	3.67±0.48		3.74±0.48		3.50±0.70	
	Problem solving empowerment	3.63±0.59		3.66±0.49		3.29±0.74	
	Comprehensive situation catch	3.45±0.42		3.47±0.42		3.26±0.52	
	Seems like nursing	3.50±0.43	1.16	3.53±0.36	1.28	3.19±0.58	.54
	Nursing skill empowerment	3.58±0.49	(.327)	3.55±0.41	(.271)	3.36±0.68	(.743)
	Teamwork empowerment	3.49±0.48		3.51±0.39		3.19±0.49	
Confidence empowerment	3.36±0.69		3.46±0.57		3.16±0.71		

유의한 차이가 있었다. 이를 사후 검정한 결과 향후 진로가 병원, 진학을 하고자 하는 학생에서 기타 학생보다는 자기주도적 학습능력 정도가 높은 것으로 나타났다. 역할극 활용 평가방법에 따른 적절성여부에 따라서는 역할극 활용 평가방법이 매우 적절하다고 생각하는 학생($F=5.39, p=.001$)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이를 사후 검정한 결과 역할극으로의 평가방법이 보통, 적절, 매우 적절하다고 생각하는 학생에서 매우 부적절하다고 생각하는 학생보다는 자기주도적 학습능력 정도가 높은 것으로 나타났다.

일반적 특성에 따른 문제해결과정은 성별에 따라서는 남학생($t=4.12, p=.001$)이 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 역할극 활용 평가방법에 따른 적절성여부에 따라 역할극 활용 평가방법이 매우 적절하다고 생각하는 학생($F=2.74, p=.029$)에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 이를 사후 검정한 결과 역할극으로의 평가방법이 매우 적절하다고 생각하는 학생에서 매우 부적절하다고 생각하는 학생보다는 문제해결 정도가 높은 것으로 나타났다.

3.4 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 간의 관계

학습동기는 자기주도적 학습능력($r=.781, p=.001$), 문제해결과정($r=.620, p=.001$)과 유의한 정적상관관계를 나타냈고 자기주도적 학습능력은 문제해결과정($r=.509, p=.001$)과 유의한 정적상관관계를 나타냈다.

[표 4] 학습동기, 자기주도적 학습능력 및 문제해결과정 간의 관계

[Table 4] Correlations for Learning Motivation, Self-Directed Learning Ability and Problem Solving Process

Categories	Learning Motivation	Self-directed learning ability	Problem Solving Process
	r (p)		
Learning Motivation	1		
Self-Directed Learning Ability	.781($p=.001$)	1	
Problem Solving Process	.620($p=.001$)	.509($p=.001$)	1

4. 고찰

기본간호학 실습교육에서는 간호학생들에게 임상상황에 맞는 수기술을 적용해서 향후 간호사로서의 질적인

업무를 수행하도록 교육하고 있으며, 이러한 간호학생의 지식과 수기술 습득에 적합한 다양한 교육방법 중의 일환으로 역할극을 활용한 기본간호학 실습 교육평가방법이 간호수기 습득과 실무능력 향상을 위한 교육이 이루어질 수 있는 기초자료를 제시하고자 시도되었으며, 그 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

본 연구대상자들의 학습동기는 평균평점 3.51점으로, 간호대학생의 학습동기는 평균 3.95점[15], 90.06점[16], 사전사후 학습동기는 사전 3.61점에서 3.57점[17]인 연구결과와 비교하면 본 연구대상자들의 학습동기 정도는 약간 낮은 것으로 나타났다. 이는 본 연구 대상자들이 임상실습을 해보지 않은 저학년 학생으로, 실제 병원상황에 대한 이해가 다소 부족한 상태에서, 실습평가의 일환으로만 여긴 것으로 고려된다. 그러나 학습동기는 강의실의 환경과 특성에 따라 영향을 미치는 학습자 변인이므로 [7], 역할극을 재미있고 흥미로우며 동기를 유발하는 학습법으로 인식해서 종합적인 문제해결능력을 함양시키고자 하는 높은 수준의 실습목적을 달성할 수 있도록 학습자의 동기를 유발시켜야 할 것이다. 이는 높은 수준의 실습목적을 가진 학생들의 학습동기가 지식과 기술습득에 도움이 되기 때문이다[1].

본 연구대상자들의 학습동기는 간호과 지원동기, 향후 원하는 진로에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 적성에 맞는 자발적인 간호과의 지원동기와 졸업 후 학점은 행제 등 진학을 하고자 하는 높은 내재적 동기가 학습동기를 유발시켜 능동적인 참여를 촉진시킨 것으로 여겨진다. 또한 역할극을 활용한 평가방법의 적절성에 따라 차이가 있는 것으로 나타났다. 간호학생의 수기술 증진을 위한 실습교육방법이 효과성을 거두기 위해서는 교육과정을 제대로 측정할 수 있는 교육평가가 이루어져야 하는데[5], 역할극은 학생들에게 수기술 증진과 더불어서 학습에 대한 긍정적인 태도와 각 역할에 대한 감정이입으로 이론과 실무를 연계하는데 효과적인 교수전략이므로[6], 학생들의 흥미와 역동적인 학습을 격려할 수 있어야 할 것이다. 특히 실습교과목에서 쉽고 즐겁게 배우게 될 때, 간호학생들의 학습동기가 증진되기 때문이다[8].

본 연구대상자들의 자기주도적 학습능력은 평균평점 3.53점으로, 간호대학생의 자기주도성은 3.44점[18], 3.66점[17], 사전사후 자기주도성이 사전 3.55점에서 3.65점[17], 3.19점[19]인 연구결과와 비교하면 다소 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 자기주도성 증진의 변인은 다양하고 개인별로 자기주도성의 차이는 이전의 학습경험에 달려있으므로[11], 선행연구와의 단적인 비교는 불가할 것으로 여겨진다. 자기주도성은 학생에게 높은 학습동기를 가지도록 하며 특히 간호사의 역할을 할 때 더 강

화되므로 기본간호학 실습교과과정에서의 접근법이 매우 중요하다고 하였다[8][20]. 따라서 역할극을 통한 간호수행이 간호사로서의 경험을 축적하면서 자신의 역할에 대한 긍정적인 평가가 자기주도적인 학습역량을 강화시킨 것으로 여겨진다. 그러므로 학생 스스로 다양한 관점에서 경험을 반영하고 관찰할 수 있는 실무환경일 때, 간호수기술과 간호지식, 자기주도적인 학습능력이 향상되므로 [8], 간호교육과정에서 보다 필요할 것이다[21]. 따라서 간호사와 환자의 역할극을 통한 간호학생의 적극적인 참여로 간호학생의 역량을 강화시키고 향후 임상에서의 적응력을 증진시켜야 할 것이다. 역할극을 활용한 자기주도적 학습능력에서 가장 높은 영역은 <학습평가>로 이는 정신간호학 교과목에 역할극의 강의기법을 도입한 외국의 연구[6]에서도 역할극의 평가를 통해서 학생들이 대상자와 같은 감정입을 하면서 자신의 행동을 분석하도록 하기 위해 평가가 필요하다고 하였다. 또한 역할극을 한 후 좀 더 구체적인 피드백을 하게 되는데, 이처럼 역할극에서의 평가는 구체적인 피드백을 충족시키기 위한 하나의 방법으로 [6], 이는 역할극을 활용한 기본간호학 실습 평가방법이 평가방법으로는 매우 적절하다고 한 군에서 차이가 있는 것으로 나타난 것과 같은 맥락에서 본다면, 역할극이 끝난 후 동료와 교수의 피드백, 그리고 역할극 후에 학생들은 저장된 영상을 통해서 스스로 행동을 분석하고 각 역할에 따른 중재의 효율성을 분석하게 되면서, 대상자의 요구를 더 민감하게 받아들여지게 된 것으로 여겨진다. 피드백은 교수자가 직접 지도하면서 적절한 시기에 학생에게 제공하고 학생은 교수자에게 긍정적인 강화를 받게 될 때, 간호학생의 수기술이 증진된다고 하였다[5]. 또한 평가는 매우 교훈적이며 부드러워야 한다고 하였는데 [6], 기존의 실습평가시에는 주로 연구자 혼자서 학생들에게 일방적으로 피드백을 하는 방법이 주를 이루었던 실습교육 방법이었으나 현재는 학생들에게, 상호간의 역할을 통해서 스스로 감정입을 하도록 해서 문제를 해결하도록 하였던 실습교육의 효과에 기인한 것으로 여겨진다.

본 연구대상자들의 문제해결과정의 평균평점은 3.25점으로, 간호대학 신입생 대상의 3.30점[22], 3.40점[19] 보다는 다소 낮은 것으로 나타났다. 이는 역할극 시작 전에 환자 역할을 하는 학생에게만 향후 역할극이 시작되면 간호사 역할을 하는 학생에게 궁금한 것을 질문하도록 질문사항을 주었으며, 역할극이 시작되었을 때 간호사 역할을 하는 학생에게 질문을 하도록 하는 이러한 예기치 않은 상황에서의 간호학생들의 대처능력과 문제해결능력을 측정하고자 하는 실습교육평가방법으로 인한 스트레스로 작용했을 것이고 1학년 수준에서의 대처능력이

다소 미흡했기 때문으로 여겨진다. 이는 문제해결능력의 가장 낮은 영역은 <문제의 해결책 고안>으로 나타난 것과 같은 맥락으로 여겨진다. 그러나 문제해결능력의 가장 높은 영역은 <문제발견>으로 평균평점 3.35점으로 나타났다. 이는 역할극을 활용한 실습평가의 가장 좋은 점은 종합적인 상황파악이 되어서 좋았다 라고 응답한 대상자가 약 33.91%로 나타난 것과 견주어보면, 조건권 시나리오를 작성하고 역할을 준비하면서, 동년배 수준에서의 멘토링이 상호간의 성장과 발전을 위한 역동적인 기회가 된 것으로 여겨진다. 이러한 멘토링이 상호간에 역할을 격려하고 고무시켜주는 역할모델이 될 때, 간호사에게 자신을 발전시키는 계기가 되므로 간호사 교육에 포함되어야 한다고 한다[23]. 또한 간호학생들은 임상실습을 하기 전에 수기술과 이론적인 근거를 갖추고자 하므로 정서적으로 안전한 환경에서 실습에 필요한 수기술을 익히고 문제를 해결할 수 있도록 역할극이 필요한데 이는 대상자의 문제를 분석하고 종합할 수 있는 종합능력과 비판적인 사고능력이 함양되기 때문이다[6].

본 연구대상자들의 문제해결과정은 남학생이고, 역할극이 기본간호학 실습평가방법으로 매우 적절하다고 생각하는 학생에서 차이가 있는 것으로 나타났다. 문제해결과정은 개인적인 성향과 관련해 매우 다양할 수 있으나, 문제해결과정은 간호대학 신입생의 비판적 사고성향과 자기주도성에 영향을 미치는 필수적인 요인이 되므로 [19], 이러한 변인을 잘 지지해서 간호학생의 문제해결능력이 증진되도록 해야 할 것이다. 그 외 대상자의 문제해결과정에 영향을 미칠 수 있는 관련요인에 대해서는 보다 다각적인 추후연구가 이루어져야 할 것이다.

본 연구대상자들의 역할극을 활용한 기본간호학 실습 교육평가방법의 학습동기는 자기주도적 학습능력, 문제해결과정과 유의한 정적상관관계를 나타냈고 자기주도적 학습능력은 문제해결과정과 긍정적인 상관관을 나타냈다. 기존의 연구에서 상호간의 상관관계를 본 연구가 전무한 상태라 비교근거를 찾을 수는 없으나, 역할극을 활용한 기본간호학 실습교육과 상호간의 피드백을 통한 교수와 학생간의 의사소통이 학습의 동기유발원이 되어서 적극적으로 교육에 참여한 것으로 여겨지고 이러한 능동적이고 적극적인 참여는 학습동기를 증진시키는 것과 관련이 있다[12]. 또한 동기부여를 통한 자기주도적인 학습능력은 간호수기술을 개발하기 위한 기본 매개체가 되며 특히 실무환경에서 실무를 위한 간호사를 준비하는데 필수적인 요인이 된다[20]. 따라서 간호학생에게 자기주도적인 학습능력을 교과과정에 포함시켜서 교육할 때, 간호학생이 좀 더 책임감을 가지고 향후 실무자로서의 역할을 하는 전문가가 될 것이므로 [8], 다양한 관점에서 자

신의 경험을 반영하고 관찰한 것을 통합할 수 있는 문제 해결과정이 이루어져야 할 것이다. 이는 역할극을 활용한 기본간호학실습교육이 문제를 종합해서 분석하는데 도움이 되고 학생들에게 끊임없이 문제를 해결할 수 있도록 하며, 새로운 상황에 직면했을 때 창의적이고 비판적인 사고와 효율적인 의사소통을 통해서 해결해나갈 수 있도록 하는데 목적을 두고 있기 때문이다.

위의 연구결과에 비추어보면, 역할극이 간호학생의 학습동기를 유발시키고 자기주도적인 학습능력과 문제해결 과정을 향상시키는 효과적인 실습교육평가방법으로 기본간호학실습교육의 수기술 증진에도 도움이 되는 것으로 나타났다. 따라서 임상실습을 나가기 전에 저학년 학생들이 병원의 상황을 사전에 인식하고 전문직으로서의 간호에 대한 가치관과 태도를 형성할 수 있도록, 추후 다양한 상황의 시나리오를 통한 역할극에 대한 반복연구가 이루어지고 다각적인 활용방안이 개발되어서 이론적 지식과 실무수기능력 강화를 위한 기초자료로 활용되어야 할 것이다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 역할극 활용 기본간호학실습교육에 대한 학습동기, 자기주도적인 학습능력과 문제해결과정 정도를 파악하고자 하는 서술적 조사연구였다. 연구대상자는 2010년 11월 22일부터 12월 10일까지 J대학 1학년 간호과의 기본간호학 실습 교과목을 수강하는 289명이었다. 기본간호학 실습시험 평가를 위한 역할극은 각 조별로 자유롭게 질환명을 선정해서, 질환에 대한 이론적인 근거 하에 30분 이내의 병원상황을 설정하여, 환자와 간호사의 역할로 구분하여 시나리오를 작성하도록 하였다. 조별로 작성된 시나리오에 의해 역할극을 활용한 기본간호학 실습교육평가를 실시하였다. 연구도구로 학습동기는 Kim[10]의 도구, 자기주도적 학습능력은 Kim[12]이 개발한 도구, 문제해결과정은 Park과 Yoo[14]가 Process Behavior Survey를 참조로 수정한 도구였다.

본 연구의 주요결과는 다음과 같았다.

첫째, 학습동기는 간호과 지원동기가 적성에 맞다고 생각하는 학생, 향후 원하는 진로에 따라 진학을 하고자 생각하는 학생, 역할극 활용 평가방법에 따른 적절성여부에 따라서 역할극 평가방법이 매우 적절하다고 생각하는 학생에서 유의한 차이가 있었다.

둘째, 자기주도적 학습능력은 간호과 지원동기에 따라 간호과가 적성에 맞다고 생각하는 학생, 향후 원하는 진로에 따라 진학을 하고자 생각하는 학생, 역할극 활용 평가방법에 따른 적절성여부에 서는 역할극 활용 평가방

법이 매우 적절하다고 생각하는 학생에서 유의한 차이가 있었다.

셋째, 문제해결과정은 남학생이고, 역할극 활용 평가방법에 따른 적절성여부에 따라서는 역할극 활용평가방법이 매우 적절하다고 생각하는 학생에서 유의한 차이가 있었다.

넷째, 학습동기는 자기주도적 학습능력, 문제해결과정과 유의한 정적 상관관계를 나타냈고 자기주도적 학습능력은 문제해결과정과 유의한 정적 상관관계를 나타냈다.

결론적으로, 역할극을 활용한 기본간호학 실습교육평가방법은 간호학생의 학습동기, 자기주도적 학습능력과 문제해결과정은 서로 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 본 연구결과를 토대로 다음과 같이 제언한다.

첫째, 역할극을 통한 기본간호학 실습교육평가방법이 간호학생의 기본간호수기술 능력 향상에 영향을 미치는지에 대한 실험연구가 필요함을 제언한다.

둘째, 신규간호사들의 문제해결과정과 자기주도성 향상을 위한 역할극활용 교육방법이 적합한지에 대한 연구가 필요함을 제언한다.

References

- [1] Valle, A., Cabanach, R. G., Nunez, J. C., Gonzalez-Pienda, J., Rodriguez, S., & Pineiro, L. "Multiple goals, motivation and academic learning". *British Journal of Educational Psychology*, Vol.73, pp.71-87, 2003.
- [2] Rosengren, D. B., Baer, J. S., Hartzler, B., Dunn, C. W., & Wells, E. A. "The video assessment of encounters (VASE): Development and validation of a group-administered method for evaluating clinical skills in motivational interviewing". *Drug Alcohol Dependents*, Vol.79, pp.321-330, 2005.
- [3] Evans, R. J., & donnelly, G. W. "A model to describe the relationship between knowledge, skill, and judgement in nursing practice." *Nursing Forum*, Vol.41, No.4, pp.150-157, 2006.
- [4] Willams, C., Aubin, S., Harkin, P., & Cottrel, D. "A randomized, controlled, single-blind trial of teaching provided by a computer-based multimedia package versus lecture". *Medical Education*, Vol.35, pp.847-854, 2001.
- [5] Cook, J. W., & Hill, P. M. "The impact of successful laboratory system on the teaching of nursing skills". *Journal of Nursing Education*, Vol.24, No.8, pp.344-346, 1985.
- [6] Kuipers, J. C., & Clemens, D. L. "Do I Dare? Using Role-Play as a Teaching Strategy". *Journal of Psychosocial*

Nursing, Vol.36, No.7, pp.12-17, 1998.

[7] Kowalski, P. "Changes in students' motivation to learn during the first year of college." Psychological Reports, Vol.101, pp.79-89, 2007.

[8] O' Kell, S. P. "A study of the relationships between learning style, readiness for self-directed learning and teaching preference of learner nurses in one health district". Nurse Education Today, Vol.8, pp.197-204, 1988.

[9] Kwon, E. J. "A Study on the Influence of English Situation Drama upon Speaking Ability of 5th Grade Students in Elementary School", Gyeongin University of Education, Gyeongin, 2009.

[10] Kim, Y, R. "(An) analysis on the influences of contribution variables toward academic achievement". Unpublished doctoral dissertation, University of Dongguk, Seoul, 1993.

[11] O' Shea, E. "Self-directed learning in nurse education : A review of the literature". Journal of Advanced Nursing, Vol.43, No.1, pp.62-70, 2003.

[12] Kim, A. N. "(The) research on the national standards of life skill and quality management of learning system". Seoul : Korean Education Development, 2003.

[13] Kim, K. O., Kim, S., Kim, S. D., Kim, J. W., Lee, S. D., Lim, H. S. "Thinking and problem solving", Seoul : Sangjosa, 2007.

[14] Park, J. H., Yoo, O. H. "The Effects of PBL (Problem-Based Learning) on Problem Solving Process by Learner's Metacognitive Level", The Korean Society for Educational Technology, Vol.15, No.3, pp.55-81, 1999.

[15] Sung, M. S., Lee, J. I., & Ro, S. O. "Instructional motivation and response according to cognitive style after application of computer assisted instruction(CAI) for college student nurses". Journal of Korean Academy of Fundamentals of Nursing, Vol.8, No.2, pp.220-233, 2001.

[16] Hwang, S. Y. "Effects of problem -based learning on the knowledge achievement, critical thinking ability, attitude and motivation toward learning of nursing students". Unpublished master's thesis, Chonnam University, Kwangju, 2003.

[17] Kim, Y. H. "Learning Motivation and Self-Directedness Utilizing Animation Prior Learning of Fundamental Nursing Practice Education in Student Nurses". Journal of Korean Academy of Fundamentals of Nursing, Vol.17, No.2, pp.240-248, 2010.

[18] Bae, Y. S., Lee, S. H., Kim, M. H., & Sun, K. S. "Effects of PBL (problem-Based Learning) on self-directed learning and critical thinking disposition of nursing

students". The Journal of Korean Academic Society of Nursing Education, Vol.11, No.2, pp.184-190, 2005.

[19] Chung, B. Y. "A study on the Critical Thinking Disposition, Problem-Solving Ability of Freshmen Nursing Students", The Journal of Kyungpook Nursing Science, Vol.15, No.1, pp.47-63, 2011.

[21] Wiley, K. "Effects of a Self -Directed Learning Project and Preference for Structure on Self-Directed Learning Readiness". Nursing Research, Vol.32, No.3, pp.181-185, 1983.

[22] Choi, E. Y., & Kim, J. Y. "The Relationship of Core Competencies(Problem Solving Ability, Communication Ability, Self-directed Learning Ability) to Critical Thinking". Journal of Korean Academy of Fundamentals of Nursing, Vol.14, No.4, pp.412-419, 2007.

[23] Haley-Andrews, S. "Mentoring, Membership in Professional Organization, and the Pursuit of Excellence in Nursing". Journal of the Society Pediatric Nurses, Vol.6, No.3, pp.147-151, 2001.

김 영 희(Young-Hee Kim)

[정회원]



- 2003년 8월 : 가톨릭대학교 간호학박사
- 2004년 3월 ~ 현재 : 진주보건대학교 교수

<관심분야>
기본간호, 기본간호학실습

이 영 미(Young-Mee Lee)

[종신회원]



- 2003년 8월 : 가톨릭대학교 간호학박사
- 2006년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 교수

<관심분야>
재해간호, 응급간호