

대학생의 과제 중심 정보문제 해결과정 분석에 관한 연구*

A Study on the Analysis of College Student's Information Problem Solving Process in Team Project Activities

배경재(Kyung-Jae Bae)**

초 록

최근 대학교육에서 구성주의 교육 이론을 실천하는 방법으로서 팀 기반 학습에 대한 중요성이 점차 부각되고 있다. 그러나 이와 반대로 대학생들의 팀 과제에 대한 선호도는 매우 낮은 편이어서, 팀 과제 수행시의 정보문제 해결과정을 분석하여 대학의 정보문해 교육을 통해서 주요 문제점에 대한 해결방안을 지원할 필요성이 있다. 본 연구에서는 대학생들의 과제 중심 정보문제 해결과정을 두 차례의 인터뷰를 통해 분석한 결과 팀 과제 수행시 과제정의, 적합정보 판단, 결과와 과정의 평가, 팀원 간의 책임의 부재, 통합정리가 주요한 어려움으로서 분석되었다. 그 결과 정보문해 교육 내용에 반영할 권장사항으로서 다양한 정보원의 소개와 활용법 교육, 팀원 간의 커뮤니케이션 문제 해결, 정보의 신뢰성 판단 기준에 대한 교육, 과제 평가의 기준 및 방법이 제시되었다.

ABSTRACT

Recently, the importance of team based learning has emerged as the method for conducting the constructivist learning theory. College students, however, have the low preference toward team projects. Thus, this research suggested that the information literacy education should be designed to overcome the problems in team project activities after analyzing the college students' information problem solving process. The in-depth interviews were conducted twice with 10 subjects. As a result, the main problems during team project activities were task definition, judgement on relevant information, evaluation of result and process, absence of accountability and synthesis. The recommendations for information literacy course are as follows: introduction to different types of information sources, support for communication problems between team members, education of credibility judgment on information and criteria for evaluating the results.

키워드: 정보문제 해결과정, 팀 과제, 팀기반 학습, 정보문해
information problem solving process, team project, team based learning,
information literacy

* 이 논문은 2011년도 동덕여자대학교 학술연구비 지원에 의하여 수행된 것이며, 2011년도 한국정보관리학회 학술발표회에서 발표한 내용을 수정·보완한 것임.

** 동덕여자대학교 사회과학대학 문헌정보학과 조교수(kjbae@dongduk.ac.kr)

■ 논문접수일자: 2012년 8월 25일 ■ 최초심사일자: 2012년 8월 25일 ■ 게재확정일자: 2012년 9월 16일
■ 정보관리학회지, 29(3), 215-234, 2012. [<http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2012.29.3.215>]

1. 서론

1.1 연구의 필요성 및 목적

지식정보가 핵심적인 가치로 자리매김하고 있는 현대 사회에서 개인의 정보문해(Information Literacy) 능력은 현 시대의 지식 정보를 개별 문제 상황을 극복하기 위해 활용할 수 있는 능력으로서 매우 중요하게 인식되어져 오고 있다. 따라서 이와 같은 개인의 정보문해 능력을 향상시키기 위한 다양한 연구가 진행되어 오고 있으며, 정보문해의 주요한 피실험자로서 탐구되고 있는 집단 중의 하나가 대학생 집단이라고 할 수 있다. 특히 대학교 신입생의 경우 고등학생 때까지와는 다르게 대학교육에서 탐구적 문제를 해결하기 위한 교육적 시도가 다양하게 진행되는 상황에서 기존의 학습 방식과 정보활용 능력만으로는 곤란한 상황에 빈번히 처해질 수 있으며, 그래서 더욱 집중적인 정보문해 교육이 필요한 시기이기도 하기 때문이다.

대학은 학생들로 하여금 자주적 목표를 설정하여 이를 수행하는 능력을 갖추게 함으로써 평생학습의 토대를 구축할 수 있도록 지원하는 곳이다(고영만, 2004). 즉, 대학 교육에서는 과제를 수행함에 있어서 대학생 스스로가 본인의 목표를 설정할 줄 알아야 하며, 목표를 달성하기 위해서 주도적으로 문제 상황을 해결할 수 있어야 한다. 이와 같은 능력을 길러주기 위해서 대학에서 실시되는 정보문해 교육은 대학 입학 이전에 주로 경험해왔던 강의 중심의 행동주의 교육에 익숙한 학생들에게 대학교육에서 중시되는 토론 및 팀 과제 중심의 구성주의 교육을 적응시키는데 도움을 줄 수 있다는 측면에서 큰

의미가 있다.

국내에서 대학생의 정보문해 능력을 길러주기 위한 대학의 교과목 및 교육안을 살펴보면, 도서관 활용법 및 학술정보 탐색에 대한 일반적인 지식 위주의 교육 내용과 함께, 과제정의부터 과제평가까지 정보활용 단계별로 갖추어야 할 능력에 대한 교육 내용으로 구성되어 있다. 이와 같은 점은 정보문제 해결과정이 실제로 다양한 단계로 구성되어 있다는 점에서 긍정적인 교육 효과를 기대할 수 있을 것이다. 그러나 한편으로는 특정 집단마다 고유의 환경에서 겪는 특별한 어려움에 대한 진단 없이 동일한 교육이 시행되는 것이기 때문에 교육의 효과 측면에서 미흡한 부분이 있을 것이며, 따라서 대학생들이 대학 교육과정에서 겪게 되는 주요 정보문제에 대한 심층적인 이해를 기반으로 맞춤형 교육이 설계될 필요가 있다. 본 연구는 이와 같은 문제 인식에서 출발하여 대학생의 주된 정보활동 필요로 하는 과제 수행 상황에 대해 심층적으로 분석하고, 구체적으로 어떤 정보활동 단계에서 어떤 유형의 어려움을 겪게 되는 지에 대해 알아보고자 한다.

특히 대학생의 과제 상황 중에서 팀 과제를 수행하는 피실험자를 대상으로 연구가 진행되었는데, 이는 대학생들이 팀 과제가 부여되는 과목을 기피할 정도로 팀 기반 학습에 대한 어려움을 호소하고 있기 때문이다. 한 연구보고서에 의하면 대학생 82%가 강의 선택시, 조별과제의 유/무 여부를 고려한다고 응답하였으며, 80%가 조별과제를 선호하지 않는다고 응답하였다(박진수, 2012). 또한 대학 환경은 갈수록 구성주의적 교육방식을 강조하면서 팀 기반 학습을 강화하는 추세여서 앞으로도 팀 과제 중심

의 문제 해결 상황이 더욱 증가될 전망이다.

1.2 연구 문제

본 연구에서는 위와 같은 연구 필요성에 의거하여 다음의 세 가지 연구문제를 설정하였다.

- 1) 대학생이 대학교육 과정에서 부여되는 팀 기반 과제를 수행할 때 정보문제 해결과정의 단계적 진행은 어떤 특징을 보이는가?
- 2) 팀기반 과제 수행 시 핵심적인 정보 문제와 문제해결에 있어서의 어려움은 무엇인가?
- 3) 본 연구에서 도출된 대학생의 팀기반 과제 수행시 정보문제를 토대로 정보문해 교육 사항에 반영할 권장사항은 무엇인가?

2. 선행 연구

2.1 고등교육 정보문해 연구

그동안 국내외의 다양한 연구진들에 의해서 고등교육에서 대학생들의 정보문해 능력을 평가하고, 정보문해 능력에 영향을 미치는 요소를 규명하기 위한 연구들이 시도되어 왔다.

모너(Morner, 1993)는 기존의 연구 분석을 통해 박사과정 학생들이 학위논문 작성을 위한 연구과정 수행이 어려울 정도로 정보문해 능력이 미흡하다는 지적이 있었음에 주목하였다. 따라서 박사과정 학생들의 도서관 활용 기술을 측정하기 위한 도구를 고안하고자 하였으며, 테스트 도구를 고안하기 위해 박사과정 학생들을 대상으로 도서관 환경에 대한 경험, 도서관 이용에서 좌절의 경험, 도서관 직원과의 친밀성, 연

구 행태를 조사하는 예비 연구를 수행하였다. 그 결과 학생들에게 도서관에 대한 불안함, 시간의 부족 및 질문에 대한 부담감과 같은 다양한 비이용 요인이 존재함을 발견하였다. 모너의 연구는 특히 학생들의 도서관 활용 기술을 측정하기 위한 유용한 도구를 개발하였다는 평가를 받고 있으며, 이후 연구에서 이 평가 도구를 기반으로 한 연구들이 진행되기 시작하였다.

닐리(Neely, 2000)는 모너의 연구를 기반으로 하여 정보문해에 미치는 대학생들의 사회적이며 심리적인 요소를 규명하고, 이를 통해 어떤 요인이 개인을 정보문해 능력을 지닌 사람으로 만드는가에 대해 밝히고자 하였다. 특히 닐리의 연구는 그동안 조명을 받지 못했던 정보평가 기술 중 관련성(relevance) 개념에 대한 논의를 제공하였다는데 의미가 있다.

피츠제랄드(Fitzgerald, 1999)는 정보문해 능력 중에서 정보평가 능력의 중요성에 대해 인식하고, 정보 평가의 과정 및 평가 능력에 영향을 미치는 요소를 규명하고자 하였다. 피츠제랄드의 연구 결과 정보의 평가과정은 복합적인 구성요소로 이루어져 있는 것으로 밝혀졌으며, 개인의 평가능력에 영향을 미칠 수 있는 다양한 사회심리적 요소(개인의 사고 및 경험/교육의 발전 상태, 개인의 인식론적 요소, 개인의 정서 요소, 사전 지식 요소)를 제시하였다.

국내의 연구중에서는 비교적 정보문해 관련 연구가 본격화된 초기에 고영만, 오삼균(2000)이 Big6 모형의 적합성을 실험하기 위해서 대학생을 대상으로 면담조사를 실시하였고, 그 결과 정보문제 해결과 관련된 인간의 행동은 Big6 과정을 거친다는 사실을 입증하였다. 이 연구는 본 연구의 정보문제 해결과정 분석을 위한 방법

론적 설계에 있어서 기본적인 틀을 제공하였다.

오의경, 장혜란(2005)은 대학생을 대상으로 정보문해 능력에 대한 영향요인을 분석하기 위해 측정도구를 고안하고 조사를 수행하였다. 연구 결과 정보리터러시의 개인별 집단별 차이, 낮은 도서관이용교육 노출과 교수진의 조언 등이 주요 문제점으로 드러났다. 김순희(2006)는 디자인 분야 대학생의 정보문해 교육을 위한 핵심 정보문해능력을 분석하기 위해 문헌조사 및 델파이 조사를 실시하였다. 연구 결과 디자인분야는 7개 범주 26개의 핵심 정보문해능력을 공통적으로 필요로 하며, 이러한 정보문해능력들은 정보문해 교육의 시기와의 관련이 있는 것으로 분석되었다.

이수상(2007)은 대학생들의 정보문해 모형을 제시한 후 이를 토대로 대학생들의 정보문해 능력 수준의 실태를 조사하는 한편 영향요인들의 특성을 분석하는 연구를 문헌조사와 설문조사연구 방법을 통해 수행하였다. 연구 결과 표본대상 학생들의 정보 리터러시 수준이 대체적으로 낮았으며, 특히 수행과정 영역에서는 '결과평가'의 평균값이 상대적으로 높게 나타났다.

조용완, 이수상(2010)은 국내에 유학중인 중국인 대학생을 대상으로 원활한 학업수행을 위해 반드시 보유해야하는 정보리터러시 수준이 어떠한지를 살펴보기 위해 설문조사를 실시하였다. 연구결과, 중국인 유학생들은 스스로 자신들의 정보리터러시 수준을 중간점수보다 조금 높은 정도라고 응답하였고, 구체적으로 <정보윤리/정보문화>, <정보통신기술>, <정보요구인식/정보원 파악> 영역은 상대적으로 높게 평가되었으며, <정보분석/종합/관리>, <정보생산/소통/공유>, <정보조사/정보검색> 등은 상대

적으로 낮게 평가되었다.

국내외의 고등교육 정보문해 연구를 살펴본 결과 대학생 집단을 대상으로 한 정보문해 모델의 개발, 영향요소의 입증, 정보문해 능력 평가와 관련된 다양한 연구가 진행되어 왔음을 알 수 있다. 특히 피츠제랄드와 같이 대학생에게 정보평가 단계의 능력에 대해서 강조한 연구가 존재하였으며, 이외에도 특정 상황의 특정 집단 대학생들에게 필요한 정보문해 능력이 무엇인지에 대한 연구가 진행되어 왔다. 그러나 몇 가지 연구를 제외한 거의 대부분의 연구가 피실험자 집단을 대상으로 설문조사와 같은 정량 연구 위주로 수행되어 실제로 어떤 일이 경험적으로 일어나고 있는 지에 대한 심층적인 정성 연구가 상대적으로 부족한 것은 추후 이 분야의 연구에서 보완되어야 할 사항으로 보인다.

2.2 팀 기반 학습

최근 구성주의 교육 이론을 강의실에서 실천하는 방법으로서 팀 기반 학습에 대한 관심이 점차 높아지고 있다. 팀 기반 학습은 전통적인 강의실 수업과의 통합을 시도하며 소규모 집단의 효과성을 극대화시키기 위해 미켈슨(Michaelsen)에 의해 개발된 교수 학습 전략이다(조형정, 이영민, 2007). 학생들을 이상적으로는 4명에서 7명까지의 소그룹으로 형성하여 교육하는 방식으로서, 제한된 기간 내에 복잡하면서도 실제적인 과제 해결을 위해 서로 협력하여 자료 분석 및 의사결정을 거쳐 자신들만의 최종 지식의 산출물을 만들어 학습과 수행을 도모하는 학습방법이다.

미켈슨(Michaelsen, 2009)은 팀 기반 학습의

필수 요소로서 그룹, 책임, 피드백, 과제설계의 4가지를 제시하였다. 첫째, 팀은 규모와 학습자 배경의 측면에서 적절히 형성되고 관리되어야 한다. 둘째, 학생들은 개인 그리고 집단 과제의 품질에 대해 책임이 있어야 한다. 셋째, 학생들은 빈번하고 시의적절한 피드백을 받아야 한다. 넷째, 팀 과제는 학습과 팀 발달을 모두 향상시켜야 한다는 것이다.

최근 국내의 한 보고서(박진수, 2012)에서 '대학생들이 말하는 조별과제의 득과 실'이라는 제목으로 대학교육에서 이루어지는 팀기반 학습에 대해 대학생들이 인식이 어떤지에 대해 흥미로운 결과가 발표된 바 있다. 수도권 4년제 대학 남녀 대학생 225명을 대상으로 한 이 조사에서 대학생 60%는 한 학기에 3개 이상의 조별과제가 주어진다고 응답하였으며, 49%가 조별과제가 필요하다고 느끼는 동시에, 39%는 필요성을 느끼지 못하였다. 필요성과는 반대로 대학생 80%가 조별과제를 선호하지 않는다고 응답하였으며, 조별과제시 어려운 점으로는 업무 배분(43%), 모임시간 정하기(28%) 등 팀워크 운영과 참여 측면에서 주된 어려움을 겪는 것으로 드러났다. 한편 조별 과제를 통해 얻는 것으로는 다양한 의견/정보 습득(35%), PT 능력(23%) 순으로 응답되었다.

3. 연구 방법 및 절차

3.1 연구 방법

본 연구는 대학생이 대학교육 과정 중에 접하게 되는 과제 중심의 정보문제해결 과정을 실제

사례 위주로 심층 분석하여 구체적으로 어떤 유형의 과정에서 문제가 발생하고 그에 대한 대응 전략은 어떻게 전개되고 있는지를 규명하기 위해서 2011년 1학기에 팀기반 과제를 수행한 경험이 있는 서울 소재에 위치한 대학교에 재학 중인 대학생 10명을 대상으로 2011년 5월 2일부터 6월 10일까지 개별 심층 면담을 2단계로 구분하여 수행하였다.

1차 면담은 피실험자의 팀기반 과제 수행 과정을 심층적으로 파악하기 위한 것으로서, 조사 항목은 팀기반 과제 수행 과정상의 주요 사건, 주요 사건이 발생했을 때의 의문사항, 의문사항의 답변을 얻기 위한 출처 및 전략이다. 1차 면담의 결과를 통해서 첫 번째 연구문제인 팀기반 과제 수행시 정보문제 해결과정 상의 단계적 진행에서 보이는 특징에 대해 분석을 실시한다.

2차면담은 1차면담 분석결과를 확인하고, 팀 과제 수행과정의 어려움 및 어려움을 해결하기 위한 지원이 무엇이 있었는 지에 대해 파악하기 위한 것이다. 2차 면담의 결과는 두 번째 연구문제인 팀기반 과제 수행 시 핵심적인 정보 문제와 문제해결에 있어서의 어려움을 규명하는데 활용된다.

본 연구에서 수행되는 면담 및 분석의 방법은 고영만, 오삼균(2000)이 '문제극복 모형의 적합성과 정보화 교육에 관한 연구'에서 활용한 더빈의 '인지과정(sense-making) 접근법'을 기본틀로서 활용하였다. 고영만, 오삼균(2000)의 연구에서는 더빈의 '인지과정(sense-making) 접근법'을 통해 과제 수행과정을 분석하고, 분석된 결과를 정보문제해결모형인 Big6에 비교함으로써 문제해결과정상에서 보여지는 특징을 도출토록 하였다. 이 연구 역시 이와 같은 접근

법을 활용하여 대학생들의 팀기반 과제 수행과정을 면밀하게 분석한 뒤, Big 6모형의 6단계(1. 과제정의, 2. 정보탐색전략, 3. 소재파악과 접근, 4. 정보활용, 5. 통합정리, 6. 평가)와 각 과정을 비교함으로써 문제해결과정상의 현상적 특징을 파악하고자 하였다.

면담 과정은 특정 상황의 전체적 흐름 속에서 나타난 각각의 모멘트를 시간적으로 연결해 가는 'micro-moment time-line' 기법을 활용한다. 이 기법은 응답자에게 어떤 문제의 해결과 관련하여 하나 이상의 결정적인 사건(event)들을 처음에 일어난 것, 두 번째로 일어난 것 등의 순서로 중요한 사건들을 묘사해 줄 것을 요구한다. 그리고 나서 응답자에게 정신적으로 다시 각 사건의 상태로 되돌아가서, 그 사건이 일어

났을 때 가졌던 물음, 알고 싶었던 것들, 혼동되어 있었던 점 즉 의문사항(question)에 대해 열거하도록 한다(고영만, 오삼균, 2000).

3.2 연구 절차

아래 <표 1>과 같이 1차 면담 및 2차 면담의 각 단계를 수행하였다. 1차 면담 이후 1차 면담의 결과인 각 Event, 의문사항, 출처, 상세분석의 내용이 Big 6의 어느 단계에 해당하는지를 판단하여 각 단계별로 합산, 정리하였다. 이후 이와 같은 빈도 분석 결과를 종합적으로 판단했을 때 특히 피실험자가 미흡했던 단계 및 상황을 판단하고, 2차 면담 시 질문사항을 준비하여 진행하였다.

<표 1> 연구과정의 단계

구분	단계명	단계 설명
1	1차면담-Event 분석	팀 과제 수행시 나타난 중요한 사건들을 처음부터 끝까지 재생한다. 이 사건들을 Event로 지칭하고, 각 Event마다 개별 종이에 서술한다.
2	1차면담-의문사항 분석	Event 기록종이들을 일렬로 정렬해놓고 첫 번째 사건으로 되돌아가서, 각 사건이 발생했을 당시에 가졌던 중요한 의문사항들을 열거하도록 한다.
3	1차면담-핵심 의문사항	모든 의문사항이 완성되면, 모든 의문사항 중에서 가장 핵심적인 의문사항 10가지 (상세분석 대상 의문사항)를 선정하도록 한다.
4	1차면담-상세분석	핵심 의문사항 선정 후, 가장 첫 의문사항부터 되돌아가서 상세 분석을 실시한다. 상세 분석의 내용은 의문사항에 대한 답변획득 여부, 답변을 얻은 출처, 답변을 얻기 위해서 선택한 전략 세 가지에 대한 설명이다.
5	1차면담 종료, 2차면담 계획	상세분석이 끝나면 1차 면담을 종료하고, 피실험자와 2차면담을 위한 일정을 계획한다.
6	1차면담 결과 분석	1차 면담결과를 분석한다. 1차 면담 결과의 각 Event, 의문사항, 출처, 상세분석 결과가 Big 6의 어느 단계에 해당하는지를 판단해서 각 단계별로 합산한다.
7	2차면담 질문지 작성	Event, Question, 상세분석의 빈도 분석 결과를 종합적으로 판단했을 때 특히 피실험자가 미흡했던 단계 및 상황을 판단하고, 2차 면담 시 질문사항을 준비한다. (질문지 준비)
8	2차면담 실시	2차면담을 실시한다. 1차면담 분석결과 특정 단계에서 어려움을 겪은 것이 실제로 맞는지, 어려움이 구체적으로 어떤 것 때문이었는지, 그 어려움을 해결하기 위해 외부의 지원이 가능하다면 어떤 도움이 필요한건지 등에 대해 비구조화된 형태로 면담을 진행한다.
9	2차면담 결과 분석	2차 면담결과와 핵심적인 사항을 개인별로 정리하고, 범주화하여 결과를 도출한다.

4. 연구 결과 및 분석

하고 상세하게 열거하는데 많은 시간을 필요로 했기 때문이다.

4.1 피실험자 과제 유형

본 연구의 피실험자 10명이 대학 교과과정에서 수행한 경험이 있는 본 연구의 분석 대상이 된 과제 현황 및 각 피실험자별 면담시간은 <표 2>와 같다. 피실험자별 평균 면담시간은 1차 면담이 162분, 2차 면담이 86분 소요되었다. 1차 면담이 2차 면담에 비해 2배 가까운 시간이 소요된 것은 팀 과제 수행경험을 이벤트별로 회상

4.2 피실험자 실험 사례

10명의 피실험자 사례에 대한 과제 수행 이벤트에 대한 분석을 종합적으로 제시하기에 앞서 연구진행과정의 이해를 돕기 위해 #1 사례인 '일본전후문학 쫄깃달에 관한 발표과제'의 분석 과정을 다음 <표 3>과 같이 제시하였다. #1 사례는 총 18개의 이벤트로 구성되어 있다.

<표 2> 피실험자 과제 및 면담시간

구분	과목명	팀 과제명	1차 면담시간(분)	2차 면담시간(분)
#1	일본문학과 사회	일본전후문학 “쫄깃달”에 관한 발표과제	140	120
#2	조형실기	팀별 도자기 제작 및 이에 대한 보고서 작성	260	165
#3	C# 프로그래밍	C#기술을 활용한 팀 프로젝트 실행	130	60
#4	독서와 토론	“사회 체험” 후 결과 발표	110	80
#5	역사학 입문	“제주 4.3사건” 자료 조사 및 분석	145	40
#6	마케팅 원론	상권 분석 및 발표	180	75
#7	역사탐방	친구들에게 소개할만한 답사지 조사 및 발표	140	50
#8	경영학 원론	기업 구조 분석 및 발표	150	50
#9	HCI 윈도우즈프로그래밍	안드로이드 어플리케이션 개발	240	120
#10	국가폭력과 트라우마	국가폭력의 현장 답사 및 발표	125	100
평균 면담 시간			162	86

<표 3> #1 사례 이벤트 구성

이벤트	제목	상세내용
1	일본 문학과 사회 수업시간에 일본 전후문학 “쫄깃달”에 관한 발표 과제 부여 (4/25-발표 5/9)	교수님이 7조(A, B, C, D 총 4명)에게 일본 전후문학(2차 세계대전 패전 직후의 문학)인 “쫄깃달”의 PPT발표 과제를 부여
2	1차 조모임: 수업시간 내	우리 7조는 조장인 A를 중심으로 하여 전반적인 발표 구성에 대해 토의하고 작품을 읽고 사전조사 후 2차모임(다음 수업시간 후-4/27)을 가지기로 약속함
3	각 조원의 사전조사(4/25)	포털사이트와 인터넷 백과사전을 중심으로 하여 ‘일본 전후문학’과 ‘쫄깃달’이라는 키워드로 사전조사를 실시

이벤트	제목	상세내용
4	2차조모임(4/27)-발표의 구성과 역할 분담을 정함	작가소개, 작품소개, 사회적 배경 그리고 의견을 추가하여 비교작품을 넣는 구성을 가지기로 하고, 배경이 겹치는 원폭문학의 경우 교수님의 조언대로 빼기로 함 -A가 조장과 비교 문학, B가 PPT 통합을, C가 작가 조사와 발표를, D가 배경을 분담함, 다음 모임은 네이트온을 통한 4/30 오후 8시로 정함
5	A의 비교문학 자료조사(4/29)	비교문학을 '갯빛달'과 비슷한 유형의 어두운 전후 문학으로 정하고 문학작품을 넣기로 함
6	A의 대학교서관 방문 및 자료 선택(4/29)	A는 학교도서관에서 자료 검색 후 5권의 자료를 찾아 살펴봄-키워드 '일본 전후 문학'으로 검색한 결과 2권의 장편, 2권의 단편, 1권의 평론서를 찾아 내용을 살피고 요점을 기록함, A는 그 중 단편에서 시대상을 더 잘 반영한 1권과 학술적 지식이 수록된 평론 1권의 총 2권을 빌려, 집에 와서 필요한 부분을 정리함
7	A와 조인자 친구의 만남으로 인한 자료의 변경(4/29)	A는 자신보다 먼저 이 과목을 수강한 친구를 만나서 자신이 선택한 책에 관한 이야기를 하였고, 이에 친구는 단편이 너무 짧고 흥미가 없다며 자신이 과제 했던 전후 문학의 장편을 추천해줌
8	A가 변경한 장편 자료의 활용(4/30)	장편은 전부 읽어보기 힘들다고 생각한 A는 친구의 말에 따라, 작가의 머리말과 비평을 읽고 요약하고 이에 인터넷 서점의 회원 리뷰 및 타인의 블로그 리뷰를 활용함
9	D의 '일본 전후 문학'의 배경조사	평소 애니메이션에 관심이 많던 D는 인터넷으로 동영상을 검색하던 중 '반딧불이의 묘'라는 애니메이션을 찾아냄, 자신이 가입한 네이버 일본애니메이션 카페에서 카페지기 통해 해당 동영상을 메일로 받아 편집 후 활용
10	C의 인터넷 포털사이트를 통한 작가조사	작가조사를 맡은 C는 인터넷 포털사이트 네이버에서 작가명 '시가 나오야'를 입력하고 네이버 지식백과의 내용을 그대로 활용함
11	3차 조모임-네이트온을 통한 진행 과정 토의(4/30)	오후 8시부터 진행된 네이트온에서의 조모임은 각자 진행 상황을 알리고 어려움에 대한 토의를 함, 모든 조원이 자료 조사는 거의 완성되었다고 말하고, 다음날(5/1) 저녁 10시까지 B의 메일로 PPT를 보내, 이를 B가 통합하기로 함
12	B의 작가 자료 추가와 PPT 통합	각 조원의 PPT자료를 받은 B가 C의 작가 자료가 너무 적은 것을 보고 구글, 네이버의 포털사이트에서 사진과 정보를 찾아냄, 창작과 비평사 홈페이지의 저자정보에서 자료를 추가함
13	4차 조모임(5/4)에서 통합자료를 바탕으로 자료 수정-배경의 설명자료 추가	D의 배경자료가 동영상 제공 위주여서 설명 자료가 필요하다는 의견으로 구글과 네이버의 웹문서를 활용
14	4차 조모임(5/4)에서 통합자료를 바탕으로 자료 수정-배경 동영상 변경	D의 동영상인 '반딧불이의 묘'가 일본의 전쟁 후 배경에서 지나치게 일본을 피해자로 표현함을 A와 B가 지적하여, 이 동영상 변경논의, D가 유튜브와 야후재팬에서 일본 전후의 배경 다큐멘터리를 찾아내어 그것으로 변경하기로 함
15	완성된 PPT를 교수님께 피드백	B가 메일로 교수님께 해당 PPT를 보냈고, 이어 기대된다는 답 메일을 받음, A가 조원들에게 발표 당일 2교시(발표는 3교시 조원 모두 2교시는 공강)에 발표 연습이 있음을 통보
16	발표날의 예행연습 취소와 발표결과의 평가(5/9)	발표당일 C가 급작스레 예행연습에 불참, PPT와 발표문을 통합한 B가 발표를 맡아야 된다는 의견이 나왔으나, C가 조장 A에게 자신있다고 함, PPT발표에서 C가 PPT와 발표문을 맞추지 못하고 계속 실수, 교수님의 지적이 이어지고, 학생들은 많은 수가 었드려 잠
17	5/11 수업시 발표를 바탕으로 한 토론 및 요약문 제출 지시	교수님께서 '갯빛달' 발표를 바탕으로 다음 수업에서 토론을 할 것이니 우리 조에게 토론 주제와 요약발표를 다음 수업 시작할 때에 하라고 하셔서 토론주제는 B가 요약은 A가 맡음
18	토론과 과제 평가	B가 결정한 주제로 토론을 진행, 학생 평가와 교수 평가에서 모두 좋지 않은 점수를 받음

이벤트의 구성이 완료되면 <표 4>와 같이 각 이벤트에서 팀원들에 의해 제시되었던 의문사항을 분석한다. 이벤트별로 모든 의문사항이 완성되면, 이 중 가장 핵심적인 의문사항 10가지 (상세분석 대상 의문사항)를 선정하도록 한다.

#1 사례에서 보듯이 총 의문사항이 모두 49개이기 때문에 모든 의문사항을 어떻게 해결해 나갔는가에 대한 상세분석을 실시하지 않고 피실험자가 이 중 가장 핵심적이었다고 판단되는 의문사항을 선정하도록 하였다.

<표 4> #1 사례 이벤트별 의문사항 분석

이벤트	의문사항	핵심 의문사항
1	Q1. 잭빛달의 발표 주제는 무엇일까?	
	Q2. 다른 조들은 어떻게 발표 했을까?	
2	Q1. 발표의 구성은 어떻게 할까?	○
	Q2. 사전조사는 어떤 방법으로 할까?	
	Q3. 6조의 발표자료는 어떻게 구할 수 있을까?	
3	Q1. 포털사이트는 어디를 이용할까?	
	Q2. 6조의 발표 구성과 비슷하게 갈까?	
4	Q1. 6조의 발표 구성에 비교작품을 넣는 건 어떨까?	
	Q2. 원폭 문학과 겹치는 부분은 어떻게 할까?	○
	Q3. 배경으로 동영상 넣는 것은 어떨까?	
	Q4. 역할 분담은 어떻게 할까?	
5	Q1. 비교문학은 동일 배경과 대조 배경 중 어떤 걸로 할까?	○
	Q2. 자료 조사는 어떻게 해야 할까?	
6	Q1. 검색 키워드는 무엇으로 해야 할까?	
	Q2. 찾은 책들 중 어떤 걸 선정할까?	○
	Q3. 단권과 비평의 자료는 어떻게 PPT에 넣을까?	
7	Q1. 단권이 별로라면 친구가 추천한 장편으로 바꾸는게 어떨까?	
	Q2. 도서 리뷰는 어디를 이용할까?	○
	Q3. 학교 도서관에 자료가 있을까?	
8	Q1. 장편은 어떻게 요약 및 인용해야 할까?	○
	Q2. 어떤 리뷰를 인용할까?	
	Q3. 비교 작품 소개에서 장편과 비평의 순서를 어떻게 할까?	
9	Q1. 일본 전후문학 배경 동영상은 무엇이 있을까?	
	Q2. 동영상은 어디서 구할 수 있을까?	○
	Q3. 동영상 핵심부분 어디를 넣어야 할까?	
10	Q1. 작가 정보는 어느 사이트를 이용할까?	
	Q2. 이 정보들 중 어떤 걸 넣을까?	
11	Q1. 조원들은 어디까지 했을까?	
	Q2. 자료 조사의 어려움은 서로 없었는지?	
12	Q1. C가 보내준 작가 자료는 적지 않을까?	
	Q2. 사진자료를 한 두개 첨부해야 하지 않나?	
	Q3. 어디에서 작가 정보를 찾을까?	○

이벤트	의문사항	핵심 의문사항
13	Q1. 배경 자료를 더 넣어야 하지 않을까?	
	Q2. 배경 자료는 어디서 찾을까?	
	Q3. 배경자료에 사진이 있으면 복잡하지 않을까?	
14	Q1. 반딧불의 묘 동영상은 적합성이 떨어지지 않을까?	○
	Q2. 다른 동영상은 어떤 내용이어야 할까?	
	Q3. 다른 동영상은 어디에서 찾을까?	
15	Q1. PPT 구성에서 추가할 사항은 없을까?	
	Q2. 발표 예행 연습을 해야 하지 않을까?	
16	Q1. C 대신에 B가 발표하는 것은 어떨까?	
	Q2. 발표에서 잘못된 것은 무엇일까?	○
17	Q1. 토론 주제는 어떻게 정할까?	
	Q2. 토론 주제와 요약문은 누가 정리할까?	
18	Q1. 토론의 주제는 적당한가?	
	Q2. 다른 조의 평가에서 비판이 많은 이유는 무엇일까?	

〈표 5〉는 핵심 의문사항에 대한 상세분석, 즉 의문사항을 해결하기 위해 활용한 출처와 전략이 무엇인지를 기술한 것이다. 상세 분석의 내용은 답변을 얻은 출처, 답변을 얻기 위해서 선택한 전략 두 가지에 대한 설명이다. 각 의문사

항마다 반드시 출처와 전략이 둘 다 존재하는 것은 아니다. 상황에 따라서 어떤 의문사항은 출처만 있을 수도 있고 어떤 의문사항은 전략만 있을 수도 있으며, 어떤 의문사항은 출처와 전략이 모두 있을 수도 있다.

〈표 5〉 #1 사례 핵심 의문사항 상세분석

핵심 의문사항	출처	전략
#2-Q1: 발표의 구성은 어떻게 할까?	6조의 발표자료	6조의 기존 발표자료 분석, 토론
#4-Q2: 원폭 문학과 겹치는 부분은 어떻게 할까?	교수님 면담	교수님께 A가 질문하며, 중요사항을 노트에 필기
#5-Q1: 비교문학은 동일 배경과 대조 배경 중 어떤 걸로 할까?	인터넷 포털사이트	리뷰개수 비교하여 인터넷 정보원 선택
#6-Q2: 찾은 자료 중 어떤 걸 선정할까?	내적 고민	실제경험과 찾은 정보원의 양과 목차를 활용
#7-Q2: 도서 리뷰는 어디를 이용할까?	포털사이트/교보문고, YES24 독자 후기	정보원에서 찾은 자료의 출력과 반복 읽기
#8-Q1: 장편은 어떻게 요약 및 인용해야 할까?	경험자 면담	작품을 이전에 읽은 경험자(친구)에게 구체적으로 질문
#9-Q2: 동영상은 어디서 구할 수 있을까?	일본 애니메이션 카페 운영자	네이버 쪽지
#12-Q3: 어디에서 작가 정보를 찾을까?	포털사이트와 창비 홈페이지의 저자 정보	포털사이트 검색 중 새로운 정보원(창작과 비평 사이트의 저자정보란) 발견
#14-Q1: 반딧불의 묘 동영상은 적합성이 떨어지지 않을까?	4차 조모임에서의 수정 과정의 대화	A와 B가 내 놓은 동영상 자료의 적합성 여부를 다수결을 통해 해결
#16-Q2: 발표에서 잘못된 것은 무엇일까?	발표의 결과와 평가	내적고민

4.3 1차면담 분석결과

사례 #1과 같이 총 10개의 사례에 대한 개별 분석을 진행한 후, 1차 면담 결과의 각 이벤트,

의문사항, 출처, 상세분석 결과가 Big 6의 어느 단계에 해당하는지를 판단해서 각 단계별로 합산하고, 최종적으로 아래 <표 6>과 같이 빈도 수치를 도출하였다. 이벤트, 의문사항, 상세분석의

<표 6> 10개 사례에 대한 Big6 매핑

구 분		Big6 단계							
		1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	6단계	기타	합계
이벤트	#1	5	1	1	4	3	4	0	18
	#2	4	3	2	1	11	1	1	23
	#3	4	2	1	5	5	3	1	21
	#4	8	1	4	4	3	2	1	23
	#5	3	2	2	3	6	2		18
	#6	6	1	4	2	6	2	2	23
	#7	3		1	1	2	5	1	13
	#8	3	2	2	3	5	1	1	17
	#9	4	1	2	1	11	4		23
	#10	1	3	4	1	5	2	4	20
이벤트 평균		4.1	1.6	2.3	2.5	5.7	2.6	1.1	19.9
질문	#1	11	12	5	4	5	11	0	48
	#2	10	8	4	7	24	5	14	72
	#3	11	11	4	2	3	9		40
	#4	18	2	12	4	10	4		50
	#5	11	8	8	8	19	10	4	68
	#6	9	4	10	7	10	4	14	58
	#7	6	1			1	12	14	34
	#8	8	4	2	8	27	2		51
	#9	8	5	1	4	11	7	8	44
	#10	3	5	5	2	6	5	13	39
질문평균		9.5	6	5.1	4.6	11.6	6.9	6.7	50.4
출처 및 전략	#1	1	5	5	6	1	2	1	20
	#2	4	3	4	3	4		2	20
	#3	4	3	2	5	3	3		20
	#4	7	1	4	3	3	2		20
	#5	2	7	4	1	2	2		18
	#6	1		11	3	3			18
	#7	3	9	2	1		3	2	20
	#8		9	3	6			2	20
	#9	9	5	3	4	1	2		24
	#10	2	5	7	1	5	1	6	27
출처 및 전략 평균		3.3	4.7	4.5	3.3	2.2	1.5	1.3	20.8

빈도 분석 결과를 종합적으로 판단했을 때 피실험자가 특히 미흡했던 Big 6 단계 및 상황을 파악할 수 있다. 각 빈도 수치는 질적인 데이터로서 일반화하기 어렵지만 팀 과제 수행시의 정보문제 해결 과정에 대해 의미 있는 상황 정보를 제공해 준다.

4.3.1 이벤트 빈도 분석

분석 결과 팀별로 평균 19.9회의 이벤트가 발생하였다. Big 6 단계 중 통합정리(5.7회)의 이벤트가 가장 많이 발생하며, 정보탐색전략(1.6회)의 이벤트가 가장 적게 발생하였다. 또한 과제 정의 이벤트(4.1회)가 상대적으로 많이 발생하는 편인 것은 회의를 통해 과제 범위 정의에 대해 팀원의 의견을 교환하는 팀 과제의 특성에 기인한 것으로 보인다(〈그림 1〉 참조).

4.3.2 질문 빈도 분석

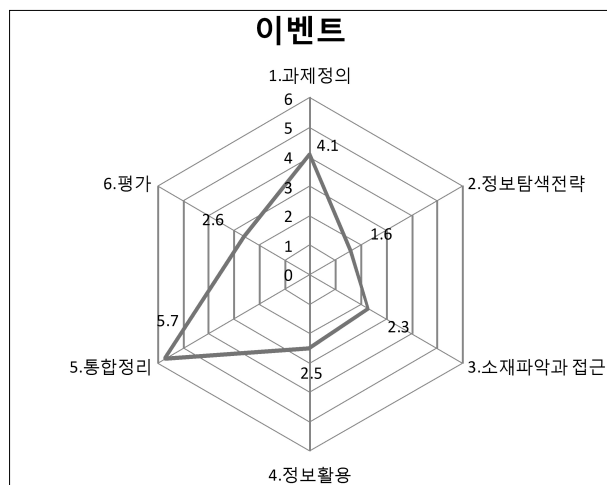
팀별로 평균 50.4개의 질문이 발생하였다. Big 6단계 중 통합정리 유형(11.6개)의 질문이 가장

많이 발생하였으며, 정보활용 유형(4.6개)의 질문이 가장 적게 발생하였다(〈그림 2〉 참조).

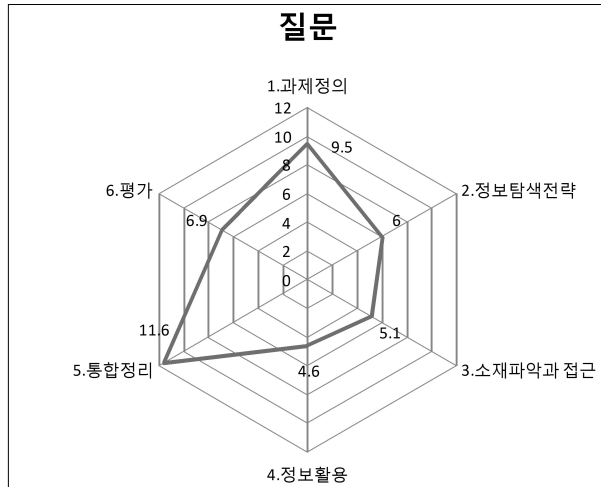
대부분 과제 해결을 위한 정보원이 웹 사이트인 경우가 많아서 정보활용(4.6개)과 소재파악과 접근(5.1개) 유형의 질문이 비교적 적게 발생하는 경향이 발생하는 것으로 판단된다. 피실험자들은 평소 자주 사용하는 포털사이트를 방문하여 검색 후 원하는 부분을 복사, 붙여넣기 하는 습관에 길들여져 있는 편이라고 응답하였다. 이와 같은 결과는 대학생들이 과제 수행시 다양한 정보원을 활용하지 못하고 있음을 단적으로 보여주고 있으며, 다양한 정보원 활용을 어려워하는 문제점이 무엇인지에 대한 추가적인 분석이 필요함을 의미한다.

4.3.3 출처 및 전략 빈도 분석

질문에 대한 문제해결을 위한 출처 및 전략 빈도를 분석한 결과 팀별로 10개의 핵심 질문에 대해 평균 20.8개의 출처 및 전략을 활용하였다. Big 6 단계 중 정보탐색전략(4.7개)과 소재



〈그림 1〉 이벤트 빈도 분석

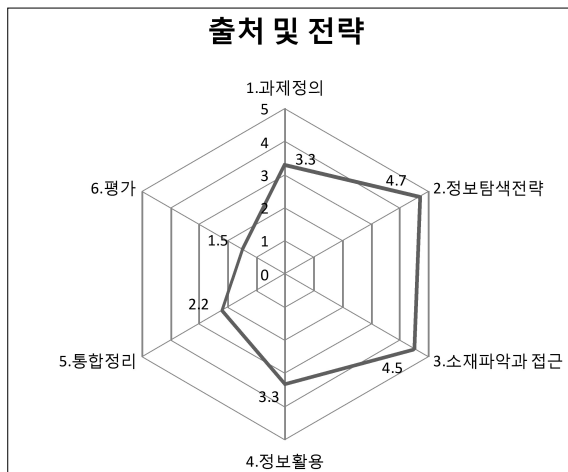


〈그림 2〉 질문 빈도 분석

과학과 접근(4.5개)에서 문제 해결을 위한 가장 많은 출처 및 전략을 필요로 하였다. 대조적으로 정보탐색전략(1.6개)의 이벤트가 가장 적게 발생한 것은 상대적으로 외부의 도움이 가장 필요한 단계에서 실질적인 과업수행이 미흡한 것을 의미한다고 볼 수 있다.

또한 정보의 평가(1.5개)를 위한 출처 및 전

략 활용이 가장 미흡한 것으로 드러나서 이 부분에 대한 학생들의 인식 및 능력 부족을 확인할 수 있었다. 통합정리 단계에서는 해당 단계의 이벤트(5.7회)에 비교하여 출처 및 전략(2.2개)이 비교적 적어서 학생들이 과제의 표현을 중요시함에도 불구하고 적절한 도움을 받지 못하고 있음을 의미한다(〈그림 3〉 참조).



〈그림 3〉 출처 및 전략 빈도 분석

4.4 2차면담 분석결과

1차면담 분석이 종료된 후 2차면담을 각 피실험자별로 실시하였다. 2차면담은 비구조화된 형태로 진행하되, '과제 수행 시 어려움과 그 이유'를 주요 면담 주제로 하고 이와 함께 1차면담 분석결과 과제수행과정에서 가장 큰 문제로 판단되는 '다양한 정보원을 활용하지 못한 이유와 한계사항'을 중심으로 면담을 진행하였다. 그 결과 아래와 같이 각 현상에 대해 피실험자들에게서 의미 있는 답변을 들을 수 있었다.

4.4.1 팀 과제 수행 시 어려움과 그 이유

첫 번째 이유는 과제정의의 어려움으로 나타났다. 팀 구성원마다 과제 정의에 대한 이해가 다양하고 결론을 내기 어려운 특성이 있기 때문에 과제정의의 시간이 길어져서 결국 과제 마감까지 시간에 쫓기거나 제대로 과제정의를 못하는 사례가 나타났다. 이런 점을 고려하면 교수자의 경우 팀과제를 부여할 때 특히 과제에 대한 가이드라인을 보다 명확히 제시할 필요가 있다. 피실험자 #3는 아래와 같이 답변하였다.

피실험자 #3 “과제를 정의하고 해결하기 위해 준비하는 과정이 힘들었어요. 조원들의 의견을 고루고루 듣지 못하였고 나와 다른 한 친구만 계속 의견을 내고 해결하고 그런 과정들이 계속 지속 되어서 결과물을 만들 때 너무 힘들었습니다.”

둘째, 의문사항 해결을 위한 정보 활용 시에 적합한 정보를 가려내기 어려웠다는 점이다. 웹 정보의 신뢰성에 대해 기본적으로 의심하고는 있지만 마땅한 방법이 없어서 그냥 사용하는 경

우가 많거나, 활용에 편리한 정보를 우선적으로 선택하는 경향이 있었다. 피실험자 #1의 경우는 정보의 적합성을 판단하기보다는 과제 활용에 용이한 정보를 우선 선택하는 경향을 보여주며, 피실험자 #4와 #5는 정보의 신뢰성에 대한 생각을 보여준다.

피실험자 #1 “찾은 책이 5권이었는데, 여기에는 장편2권, 단편2권, 비평이 한권이었어요. 그런데 모두 소개하면 시간 상 분량이 적고 깊이가 없을 것 같아서 단편과 비평으로 결정한 거예요. 이때에 고민이 조금 많이 되었는데, 저는 아무래도 단편은 쉽게 친구들이 다시 찾아 볼 수도 있고, PPT에 일부를 넣기도 좋아서 선택했고, 비평은 대학생으로서 전문적인 자료를 보는 것도 좋을 것 같아서 넣었어요. 그런데, 나중에 수정할 때, 비평이 너무 어렵다는 의견도 있었어요. 물론, 그냥 하기로 했지만 ...”

피실험자 #4 “지식인이 신뢰성이 떨어진다는 것은 이제는 너무나 유명한 사실이라 생각해 본 적이 있어요. 그리고 책이나, 신문은 신뢰하는 편이예요. 의심해본 적은 없어요. 왜냐하면 모든 정보가 100% 확실하지 않다는 것을 아니까요. (그러므로 신뢰성이 조금 더 높은 책과 신문을 쓰겠다.) 또한, 신뢰성이 다른 정보에 비해 조금 높은 편이라면, 그 상태에 만족하고 더 이상, 그 이상으로 의문을 품지는 않아요.”

피실험자 #8 “자료들을 수집할 때 있어서 책 내용의 편향성과 인터넷 자료의 권위 등에 대해서 의심을 하고는 있었어요. 하지만 마땅한 방법이 없어서 ... 그래도 되도록 발표의 주제에서

벗어나지 않기 위해 최대한 확실한 자료들만을 쓰려고 노력했지요.”

셋째, 결과와 과정을 평가하기 어렵다는 점이다. 피실험자 #2와 같이 시간의 제약, 평가기준의 부재 등의 이유로 인해 과제 결과에 대한 자체 평가를 실시하지 않는 경우가 많았다. 또는 과제 평가를 담당 교수의 몫으로만 생각하는 경우도 있으며, 팀원 간에 과제의 결과를 평가하는 경우는 있어도 과정에 대한 평가를 하는 경우는 없었다.

피실험자 #2 “솔직히 결과의 유효성을 평가하고, 과정의 효율성을 평가하는 것은 전혀 생각하지도 못했던 과정이라 별로 노력하지도 않았어요. 다들 과제를 얼른 마쳐야겠다는 생각을 가지고, 최종적으로 보고서를 완성하자 기뻐서 과제 해결과정에 대해 다시 돌이켜 생각해 볼 겨를이 없었던 것 같아요.”

넷째, 팀 과제의 특성상 책임의 부재를 어려움으로 지적하였다. 개인 과제에 비해 책임감이 분산되거나, 팀 동료의 영역을 간섭하지 않는 성향이 드러나 정보의 적합성 판단 또는 평가과정, 통합 정리 등 전반적인 과정에서 피실험자 #1의 답변에서와 같이 책임의 부재에 따른 한계가 드러났다.

피실험자 #1 “분담을 했다는 건 각자 자기 역할이 생겼다는 건데, 그 부분을 다른 사람이 터치하는 걸 기분 상해하는 경우가 많아요. 그러니까 자연스럽게 문제점이 보여도 지적을 하는데는 부담이 생기죠.”

다섯째, 통합 정리의 어려움이 두드러졌다. 팀 과제 수행의 패턴이 결과물에 대해 팀원들이 협의하고 함께 이루어나가는 절차를 밟기보다는 단순한 업무 분담과 추후 개별 팀원들의 결과물을 통합하는 과정으로 이루어지기 때문에 의미 있는 내용 토의와 결과 통합이 어려웠다. 피실험자 #1과 #8의 답변에서 이와 같은 점이 드러난다.

피실험자 #1 “우선 모여서 같은 자료가 아니라, 따로 분담한 자료였기 때문에, 서로의 부분에서 구성이 약간씩은 달랐어요. 근데, 각자 한 부분이 있기 때문에 크게 터치는 안했어요. 그리고, 각자 자기 부분 안에서 통합할 때에도 부분이 적으니까, ... 부담이 덜됐다고 해야하나 ...? 압튼 신경을 많이 쓰진 않았던 것 같은데요.”

피실험자 #8 “사실 한 두 사람의 머리 속에서 나올 수 있는 생각은 그리 많지 않았어요. 그랬기 때문에 우리 조원 5명 모두가 프로젝트를 할 때 의견을 내고 더 많은 참여를 하였다면 캐치마인드의 기능도 더욱 다양하고 조별과제를 함에 있어 친구들 사이에 감정이 상하는 일도 없어 더욱 더 성공적으로 프로젝트를 마칠 수 있었을 것 같아요.”

4.4.2 다양한 정보원을 활용하지 못한 이유와 한계사항

다양한 정보원을 활용하지 못한 이유로서 첫째, 인터넷을 주 정보원으로 사용하기 때문이고 이에 익숙해져 있기 때문이라는 답변이 많았다. 인터넷은 접근성이 좋기 때문에 쉽고 빠르게 이용이 가능하며, 신뢰성이 다소 떨어짐에도 불구하고

하고 정보의 양이 방대하며 최신자료가 많은 특성이 있다. 또한 대부분의 팀 과제가 시간에 쫓기는 경우가 많아 빠르게 활용할 수 있는 정보원을 선호하는 경향도 눈에 띈다.

피실험자 #2 “일반적으로 사용할 수 있는 정보원들 ... 인터넷 책 정도만 생각했고 당시에는 정보원으로 이 정도면 충분하다고 느꼈어요. 또한, 교수님께서 도자기에 대한 명석한 지식을 가진 사람 정보원이기 때문에 교수님이나 팀원들의 의견 위주로 작업이 진행되었죠.”

피실험자 #3 “인터넷에서 검색을 하면 거의 모든 것을 찾을 수 있다고 대부분의 사람들이 말하지 않나요? 그렇기 때문에 인터넷에 있는 코드를 찾아보고 사용하려고 했던 것이 틀린 것은 아니라고 생각해요. 또한 대출한 책 역시 학교 도서관에 있는 도서를 이용하였고 도서의 내용이 우리의 과제와 전혀 다른 내용은 아니었어요.”

피실험자 #4 “많은 정보원이 있는지, 그리고 어떤 때 써야 하는지 잘 모르겠어요. 시간이 여유롭다면 새 정보원에 대해 알아보고, 또 사용하려 노력했겠지만, 대개는 과제를 빠른 시간 내에 해결해야 하므로, 잘 이용할 것 같지 않아요. 인터넷을 이용하는 이유는 신속하기 때문이고, 지식인 등을 이용하지 않는 이상, 공식적인 사이트는 신뢰성이 높다고 생각해요. 또 책보다 더 빠르게 정보가 업데이트되지요.”

둘째, 대학생에게 교수 및 사서 등 인적 정보원이 큰 도움이 되더라도 불구하고 사람을 정보원으로 고려하지 않는 이유에 대해서는 전문가를

활용할 정도까지 적극적으로 과제 해결의지가 없었으며(상대적으로 인적 정보원 접근이 어려움을 의미), 피실험자 #5와 같이 교수님을 정보원으로 활용하기에 어려움이 존재한다고 답변하였다.

피실험자 #4 “주제에 관련된 전문가를 만나본 적은 없어요. 시도조차 해보지 않았고, 과제를 준비하는 시간이 그렇게 길지 않았어요. 또, 전문가를 만날 정도로 거창하게 생각해보지 않았어요.”

피실험자 #5 “학생들은 교수님에게 피드백을 받는 것을 부담스러워 해요. 우리 팀원도, 나도 그랬어요. 교수님은 그리 친절하지 않으시고 -최고의 정보원일지는 몰라도, 최적의 정보원은 아니라고 덧붙였음- 채수강 과목이다 보니, 질문하려 찾아뵙기도 조금 꺼려졌어요. -도서관 사서를 정보원으로 활용할 생각은 없었는지 질문- 사서가 그런 일을 하는지 물랐어요. 사서 선생님은 대출반납 업무에도 바빠 보였고, 사서 선생님이 전공 교수님보다 해당 내용에 대해 잘 알려라 생각되지도 않아요.”

셋째, 과제정의를 불충분했기 때문에 정보원을 다양하게 생각하지 못하는 한계가 드러났다. 즉, 과제의 범위를 협소하거나 제한적으로 해석하는 경우, 피실험자 #7과 같이 폭넓은 정보원을 불필요하게 인식하는 경향이 존재하였다.

피실험자 #7 “경복궁 안에 어떤 건물이 있고 조형물이 어떻게 생겼는지 미리 파악하는 것을 사전조사의 전부라고 생각했어요. 경복궁 일대

를 조사하는 것이라면 몰라도 그냥 사진 자료만 찾아보고 건축물의 유무와 외형 정도 판단하는 게 필요했어요, 이제 와서 생각해보니 내가 일일 가이드가 된다고 생각하고 여러 가지 조형물의 숨겨진 의미라던가 ... 찾아가서 가이드에게 안내를 받아본다던가 하면 더욱 도움이 되었을 것 같다는 생각이 드네요.”

5. 결론

1차면담 분석결과를 통해 대학생이 대학교육 과정에서 부여되는 팀기반 과제를 수행할 때 정보문제 해결과정의 단계적 진행이 어떤 특징을 보이는지 살펴보고, 2차면담 분석결과를 통해 팀기반 과제 수행 시 핵심적인 정보 문제와 문제해결에 있어서의 어려움이 무엇인지 살펴 보았다. 최종적으로 본 연구에서 도출된 대학생의 팀기반 과제 수행시 정보문제를 토대로 정보 문제 교육 사항에 반영할 권장사항을 제안하면 다음과 같다.

첫째, 다양한 정보원의 소개와 활용법 교육이 매우 중요하다. 정보원 박람회 등의 수시 홍보와 함께 다양한 유형의 정보원 접근이 어렵지 않음을 인식시켜야 한다. 또한 가능한 온라인보다는 오프라인 교육이 필요하다. 온라인 교육의 특성상 학생들로 하여금 강한 동기부여의 어려움이 있기 때문이다.

둘째, 팀원 간의 커뮤니케이션 문제를 해결 하는데 도움을 주어야 한다. 즉, 팀원의 커뮤니케이션을 향상시키고, 의견을 통합하는 방법을 정보문제 교육과정에 포함시켜야 한다. 연구결과 팀 커뮤니케이션의 한계로 인해 Big 6 전 단

계에서의 주요 문제가 발생하는데 영향을 주고 있음을 알 수 있다.

셋째, 정보의 신뢰성, 적절성 판단 기준에 대한 교육이 필요하다. 신뢰성이 부족하다는 것을 알고도 웹 정보를 사용하거나, 객관적인 평가 없이 과제해결을 위한 정보로서 활용하는 등 웹 정보를 맹신하는 경우도 존재하였다. 신문이 신뢰성 있는 매체라는 선입견으로 인해 신문의 의견 정보(사설) 또한 판단 없이 인용하고 있었다.

넷째, 과제 평가의 기준 및 방법에 대한 교육을 강조할 필요가 있다. 팀 과제의 결과물이 학점과 직접적인 관련성이 있기 때문에 과제에 최선을 다하고 싶은 의지가 있음에도 불구하고 평가의 중요성을 인식하지 못하거나 평가 기준 및 방법을 대체로 모르고 있었다. 또한 교수자가 과제를 평가하기 위한 고유의 기준이 학생들에게 사전에 명확하게 제시되어야 할 것이다. 이와 같은 권장사항을 대학생들의 정보문제 교육에 중점적으로 포함시킨다면, 대학생들에게 팀 과제 해결에 큰 도움이 될 것으로 판단된다.

팀과제 기반 상황을 대상으로 한 본 연구의 결과를 대학생 개인의 상황을 대상으로 한 국내의 연구와 비교할 때 몇 가지 공통점과 차이점을 발견할 수 있었다. 오의경, 장혜란(2005)은 대학생들의 정보리터러시에 도움을 주지 못한 요인으로 도서관이용교육에 대한 노출, 인쇄정보원과 전자정보원 경험, 교수진의 조언 정도가 크게 낮은 점을 연구결과로서 제시하였는데 이 중 교수진의 조언이 학생들의 정보문제 해결에 큰 영향을 주고 있음에도 불구하고 이를 적절하게 활용하지 못하고 있는 점은 양 연구결과가 유사하다. 반면, 이수상(2007)의 연

구에서 대학생들의 정보리터러시 수행과정 영역 중 '결과평가' 요소의 수준이 가장 높고, '정보요구' 요소의 수준이 가장 낮은 것으로 나타났다. 본 연구의 결과에서 '정보요구'와 관련된 과제정의 단계가 유사하게 어려운 것으로 나타났다지만, 대학생 개인의 상황과 달리 '결과 평가' 단계가 팀과제 상황에서 어려운 것으로 드러났다. 이는 팀 상황에서 과제에 대한 책임이 분산되고 공동의 노력으로 평가와 피드백, 수정의 단계를 거치기가 더욱 어려움을 보여준다고 할 수 있다.

본 연구의 결과물은 질적인 방법으로 수행된 것으로서 전체 대학생의 팀 과제 상황에 일반화시키기 어려운 한계가 있다. 10명이라는 상대적으로 적은 수의 샘플을 대상으로 진행되었으며, 피 실험자의 지역범위가 서울이라는 점, 남녀라는 성별차이가 고려되지 않았다는 점 등은

본 연구의 결과를 보다 폭넓게 적용시키기에는 한계가 존재한다. 지역적 분포에 따라서 대학생들의 학력 및 정보활용능력에 편차가 존재할 수 있으며, 성별에 따라서도 그 특성에 차이가 있을 수 있다. 따라서 추후 연구결과의 일반화를 위해서는 보다 광범위하며, 다양한 변인을 고려한 전체적인 관점의 시도가 필요할 것이다.

또한 피실험자의 전공분야가 무작위로 선택되어 전공의 특성을 고려하지 않은 점이 있으므로, 각 세부 전공별 특성을 고려한 연구가 후속될 필요가 있다. 이공계열, 사회과학계열, 인문계열, 예술 계열과 같이 각 학문분야의 특성에 따라 대학생들이 접하게 되는 정보문제의 상황이 매우 달라질 수 있기 때문에 본 연구의 결과와 방법을 기초로 하여 정보문해 교육 주제와 관련된 심층적인 연구가 현실적인 도움이 될 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

- 고영만 (2004). 대학생을 위한 정보문해 교수-학습 모형 개발 연구. 정보관리학회지, 21(4), 67-87.
- 고영만, 오삼균 (2000). 문제극복모형의 적합성과 정보화교육에 관한 연구. 정보관리학회지, 17(4), 7-26.
- 김순희 (2006). 디자인분야 대학생의 정보문해 교육을 위한 핵심 정보문해능력 분석에 관한 연구. 정보관리학회지, 23(1), 5-39.
- 박진수 (2012). 대학생들이 말하는 조별과제의 득과 실. 서울: 대학내일20대연구소.
- 오의경, 장혜란 (2005). 대학생의 정보리터러시에 영향을 미치는 요인 분석. 한국문헌정보학회지, 39(4), 207-231.
- 이수상 (2007). 우리나라 대학생의 정보 리터러시 수준에 대한 실태조사. 한국문헌정보학회지, 41(1), 85-103.
- 조용완, 이수상 (2010). 국내 외국인 유학생의 정보리터러시 현황 분석. 한국문헌정보학회지, 44(1), 75-99. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2010.44.1.075>

- 조형정, 이영민 (2008). 학습과정과 성과개선을 위한 팀 기반 학습의 개념적 탐색. *교육종합연구*, 6(2), 27-42.
- Fitzgerald, M. A. (1999). Evaluating information: An information literacy challenge. *School Library Media Research*, 2(July). Retrieved from <http://www.ala.org/aasl/aaslpubsandjournals/slmrb/slmrcontents/volume21999/vol2fitzgerald>
- Michaelsen, L. K., & Sweet, M. (2009). Essential elements of team-based learning. In L.K. Michaelsen, M. Sweet, & D.X. Parmelee (Eds.), *Team-based learning: Small group learning's next big step* (New Directions for Teaching and Learning, 116), San Francisco: Jossey-Bass.
- Morner, C. J. (1993). A test of library research skills for education doctoral students. Unpublished Doctoral Dissertation, Boston College, USA.
- Neely, T. Y. (2000). Aspects of information literacy: A sociological and psychological study. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Pittsburgh, Pennsylvania, USA.

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기
(English translation of references written in Korean)

- Cho, Hyung-jung, & Lee, Young-min (2008). Investigating conceptual framework on team-based learning for improving learning process and performance. *The Journal of Educational Research*, 6(2), 27-42.
- Cho, Yong Wan, & Lee, Soo Sang (2010). Current status of information literacy of foreign students in Korea. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 44(1), 75-99. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2010.44.1.075>
- Kim, Sunhi (2006). A study on an analysis of core information literacy competencies for information literacy instruction of undergraduate students in design discipline. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 23(1), 5-39.
- Ko, Young Man (2004). A study on curriculum design for the information literacy in higher education. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 21(4), 67-87.
- Ko, Young Man, & Oh, Sam Kyun (2000). A study on the appropriateness of the problem-solving models and the information literacy education. *Journal of the Korean Society for Information Management*, 17(4), 7-26.
- Lee, Soo Sang (2007). A survey research on information literacy level in Korean university students. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 41(1), 85-103.
- Oh, Eui Kyung, & Chang, Hye Rhan (2005). Information literacy: identification of factors affecting

undergraduate students. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 39(4), 207-231.

Park, Jin Soo (2012). *The pros and cons of team projects for an undergraduate*. Seoul: Daehaknaeil Research Laboratory for the Twenties.