

임상 실습과제 방법에 따른 간호학생의 셀프리더십, 팀효능감, 문제해결과정 및 과제만족도 비교연구*

김 정 효¹⁾ · 박 미 경²⁾

서 론

연구의 필요성

현대사회에서 리더십은 자신의 처한 상황에 효과적으로 대응하고 처리해 나갈 수 있도록 동력의 원천이 되고 있으며, 최근에는 리더십이 변화하고 발전되면서 셀프리더십이 강조되고 있다. 셀프리더십은 개인 스스로가 끊임없이 환경 변화에 적응하고 상황에 직면할 수 있도록 자신을 조절하고 리드할 수 있게 한다(Neck, Stewart, Manz, 1995). 셀프리더십이 높은 사람은 그렇지 않은 사람보다 혁신적이고 창의적인 성향을 지니고 있는 것으로 스스로 인식하므로, 과업을 할 때 혁신적이고 창의적인 수행결과를 이끌어내며(Diliello & Houghton, 2006), 독립성, 자율성과 책임감, 통제성 발달에 도움을 준다(Kim, B. K., 2012)하였다.

간호대학생은 1,000시간 이상 임상 실습교육을 하기 때문에 실습현장이 셀프리더십을 개발할 수 있는 좋은 교육환경이라고 할 수 있다. 학생들은 실습담당교수가 부여하는 과제와 간호를 실제 관찰, 수행하면서 자신에게 영향력을 행사하는 과정인 셀프리더십을 발휘하고 자율학습을 통해 개인의 내적 성장뿐만 아니라 그가 속한 조직의 성과도 높인다고(Park & Park, 2008)하였다. 이에 교수는 학생들이 현장실습 환경에 적응하면서 스스로의 자율동기에 의해 목표를 세우고 자기를 리드하고 의사결정할 수 있는 셀프리더십 역량을 배양할 수 있도록 지도해야 한다.

현재 간호업무는 효율성과 효과성을 높이려는 노력의 일환으로 팀 제도를 운영하고 있어 간호조직에서 팀 효능감의 의미는 크다(Jin, 1996). Bandura (1997)는 팀 효능감을 팀 수행의 예측요인으로 보고하였다. 팀 효능감은 집단 효능감보다 좀 더 규모가 작고, 보다 명확한 과제를 수행하는 소규모 집단에 적용되며, 팀에서 자신이 무슨 일을 할지를 선택하고 얼마만큼의 노력을 투입할 것인지를 결정하는데 영향을 미치므로 팀 효능감을 높일 수 있는 간호교육이 이루어져야 한다.

또한 간호현장에서는 문제해결능력을 지닌 역량있는 간호사를 원하고 있다. 문제해결을 위한 가장 중요한 요소 중의 하나는 전략이며, 전략 중 어떤 방법을 사용하느냐가 그 결과에 영향을 줄 수 있다고 하였다(Cho, 2008). 지금까지 간호학 실습담당교수는 대부분 학생들에게 임상사례 간호과정보고서를 개인 또는 팀으로 작성하도록 하고 있다. 간호과정이 학습자 중심의 방법이지만 의도적이며 예상되는 답을 갖고 있어서, 학생들은 추론과정에서 창의성보다는 비판적 사고를 많이 활용한다(Choi et al, 2013). 창의성은 주어진 문제에 대해 새로운 관점으로 바라보고 하나의 규칙적인 방법이 아닌 다양한 접근의 통로를 통하여 재해석하는 과정에서 발휘되기 때문에(Kim, K. H., 2012) 간호과정 과제에서 창의성 발휘는 약하다고 할 수 있다. 현재 간호현장은 간호환경, 건강교육, 실무개선 등의 문제를 발견하고 해결하는데 리더십, 비판적 사고뿐 아니라 창의성, 문제해결능력 등 다양한 역량을 요구하므로 학생들이 이러한 역량을 습득할 수 있도록 해야 한다. 간호교육평가원(2012) 2주기 평가에서도 이상과 같은 항목이 포함되

주요어 : 리더십, 효능, 문제해결, 학생, 임상실습

* 이 논문은 2013년도 조선간호대학 학술연구비 지원을 받아 수행되었음.

1) 조선간호대학 교수

2) 남부대학교 간호학과 교수(교신저자 E-mail: pmk0220@nambu.ac.kr)

투고일: 2014년 5월 26일 심사완료일: 2014년 8월 23일 게재확정일: 2014년 9월 5일

어 있고 간호교육의 패러다임의 변화에 따라 학습성과 달성을 위한 교수-학습법이 달라져야 할 것으로 생각된다.

최근 간호학에서 간호역량을 개발하는 새로운 방법으로 액션러닝(action learning) 기반 교육이 활용되고 있다(Jang & Park, 2012; Lee, 2009; Kim, & Kim, 2010). 액션러닝은 학습자의 팀 내 협력을 통해 문제해결능력을 배양할 수 있는 교수-학습방법으로 주어진 과제에 대한 해결방안을 모색하면서 지식습득, 질문, 피드백 및 성찰 등을 통해 과제의 내용 측면과 문제해결과정을 학습하는 프로세스이다(Bong, 2012). 따라서 액션러닝은 팀 활동을 통해 학생들의 협동심을 유도하고, 학습자 중심교육으로 수업 목표 달성, 강의 만족도 향상을 도모할 수 있다는 점에서(Jang, 2011) 성과중심교육에 매우 부합되는 것으로 생각된다.

선행연구들에서는 문제해결과정의 선행요인으로 셀프리더십(Kim & Park, 2012)과 자기효능감(Oh & Han, 2012)을 설명하였다. 교육방법으로 액션러닝을 활용한 연구에서 간호학생은 액션러닝 방법을 통해 문제해결능력과 팀 효능감 향상(Jang & Park, 2012; Kim & Kim, 2010)을 보였으며, 임상간호사를 대상으로 한 연구에서도 액션러닝 방법이 문제해결력과 의사소통에서 효과성을 보였다고 하였다(Lee, 2009). 이와 같이 액션러닝 방법을 간호분야에서 활용하고 있으나 임상실습을 하는 학생에게 적용한 연구는 매우 제한적이며, 임상실습과제 방법을 비교한 연구는 찾을 수 없었다.

이에 본 연구에서는 간호학생을 대상으로 여성건강간호학실습 지도를 할 때 액션러닝이라는 새로운 과제 방법을 도입하여 간호과정 과제 방법과 함께 두 방법을 적용하였고 과제 방법에 따라 셀프리더십과 팀 효능감, 문제해결과정 및 과제만족도 점수에 차이가 있는지 확인하고자 하였다.

연구 목적

본 연구는 임상 실습하는 간호학생에게 적용한 실습과제 방법에 따라 셀프리더십과 팀 효능감, 문제해결과정 및 과제만족도에 차이가 있는지 파악하고자 실시하였으며, 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 실습 전 과제 방법에 따른 집단 간 대상자의 일반적 특성의 차이를 확인한다.
- 실습 전 과제 방법에 따른 집단 간 셀프리더십, 팀 효능감, 문제해결과정 및 과제만족도의 차이를 확인한다.
- 실습 후 과제 방법에 따른 집단 간 셀프리더십, 팀 효능감, 문제해결과정 및 과제만족도의 차이를 확인한다.
- 실습 후 과제 방법에 따른 집단 간 과제진행 중 창의성과 비판적 사고 발휘 정도의 차이를 확인한다.

연구 방법

연구 설계

본 연구는 임상 실습을 하는 간호학생을 대상으로 실습과제의 방법에 따라 셀프리더십과 팀 효능감, 문제해결과정 및 과제만족도에 차이가 있는지 비교하고자 실시된 비동등성 전·후 설계를 이용한 유사실험연구이다.

연구 대상자

본 연구대상자는 G 광역시에 소재한 N 대학교 간호학과 3학년으로 여성건강간호학실습 2학점을 신청한 학생이었다. 연구대상자인 실습학생들은 본 실습을 위해 2학년 1학기에 비판적 사고와 간호과정 교과목을 2학점을 이수하였고, 2학년 2학기에 액션러닝 방법에 의한 창의적 사고와 문제해결 교과목을 2학점 이수하였다. 문제해결을 위한 실습과제 방법을 수행할 집단은 실습 병원별로 구분하였으며, 500원짜리 동전던지기를 하여 그림이 나올 경우 액션러닝 방법을 적용할 실습 병원으로 결정하였다. 액션러닝(action learning) 방법을 적용한 대상은 C병원에서 임상 실습을 하는 학생이었고, 간호과정(nursing process) 방법을 적용한 대상은 E병원에서 임상 실습을 하는 학생이었다.

본 연구 표본의 크기는 유의수준 $\alpha=.05$, 집단 수 $n=2$, 효과크기는 중간 이상인 .40, 검정력=.90를 구했을 때 Cohen이 제시한 표(Cohen, 1988)에 의거 각 집단이 34명이므로 총 68명이 필요하였다. 대상자 중 간호과정과 액션러닝 강좌를 이수하지 않은 편입생 3명은 액션러닝 방법을 적용하였으나 최종 분석에서 제외하였다. 본 연구에서는 액션러닝 방법을 적용한 집단 36명, 간호과정을 적용한 집단 39명을 최종분석에 사용하여 표본의 크기를 충분히 충족하였다.

자료 수집 방법

자료수집은 2012년 10월 26일부터 2012년 12월 21일까지 진행되었으며, 자료수집은 본 연구자와 실습 외래교수가 직접 진행하였다.

실습 전 설문지는 실습계획서에 기록된 실습병원으로 구분하여 시간차 간격을 두고 학생들을 집합하도록 하였고, 일반적인 실습교육 오리엔테이션 전에 수집하였다.

자료수집에 앞서 연구대상자에게는 연구의 목적과 진행절차를 충분히 설명하고, 설문내용이 연구목적으로만 사용되며 연구 참여자의 익명과 비밀이 보장되고 강제성이 없으며 언제든지 연구의 참여를 포기할 수 있고 그로 인한 어떠한 불이익

익도 없음을 대상자에게 설명하고, 연구의 참여를 자유롭게 결정할 수 있음과 설문지 작성 중 언제라도 연구의 참여를 포기할 수 있음을 언급하였다. 또한 설명 후 동의서에 자발적으로 사인하도록 하고 무기명 자기 기입방식으로 응답하도록 하였다.

실습교육을 위한 교수법에 따른 과제 방법에 대한 오리엔테이션은 외래교수가 참여한 가운데 본 연구자가 진행하였다. 과제는 문제해결이며, 문제해결과정을 두 가지 방법으로 적용하여 비교하였다. 과제 방법을 간략히 설명하면, 액션러닝 기반 문제해결과제 프로세스는 문제를 파악하고 원인분석하고 해결안 개발하고 실행하고 검토와 성찰 5단계로 구성되어 있다. 첫번째 문제파악 단계에서는 도출된 현장문제들 중 가장 중요하고 시급한 문제를 선택하고 문제의 세부 구조를 확인하여 과제기술서를 작성한다. 두번째 원인분석 단계에서는 문제 규명과 원인 파악을 위한 가설 검증 활동으로 정보수집과 분석을 한다. 셋번째 문제해결을 위한 개발 단계에서는 근본 원인을 제거할 수 있는 다양한 대안을 탐색하고 최적의 대안을 선택한다. 네번째 실행단계는 대안을 실행하기 위한 구체적인 행동계획 수립과 실행을 한다. 마지막 평가단계에서는 문제해결과제의 진행과정에 대한 검토와 성찰을 한다. 간호과정 문제해결과제 프로세스는 간호사정, 간호진단, 간호계획, 간호수행, 간호평가로 5단계로 구성되어 있다. 이와 같이 두 과제 모두 문제해결과정을 5단계로 구성하였기에 과제진행에 대한 성적 반영도 동일하게 처리하였다. 연구대상 학생들에게 과제 틀과 보고서 작성 양식이 정리되어 수록되어 있는 실습 지침서를 사용하여 설명하였고(10분), 과제 방법에 따른 우수 사례를 파워포인트(power point)로 요약하여 보여주었으며(25분), 질의응답 시간을 주었다(5분). 과제에 대한 설명은 40분에 동안 진행하였다. 실습학점은 2학점이었으므로 학생들은 2주간씩 실습을 돌아가며 하였다. 실습교육을 위해 연구자는 일주일에 2회 2시간씩 2주 동안 총 4회 병원을 방문하여 실습 및 과제에 대한 지도를 하고 첫째 주 일요일 밤까지 과제 중간보고서를 메일로 제출하도록 하였으며, 2주차 첫 번째 실습지도할 때에 과제 진행관련 피드백을 주었고 실습 주간 토요일에 병원별로 2시간 컨퍼런스를 하였다. 컨퍼런스 장소는 병원별 실습 지도교수가 자율로 정하도록 하였다. 본 연구자는 간호과정 방법을 적용한 문제해결 과제를 부여받은 병원에서 실습하는 학생들을 지도하였으며, 실습 외래교수는 액션러닝 방법을 적용한 문제해결 과제를 부여받은 병원에서 실습하는 학생들을 지도하였다. 본 연구에 참여한 실습 외래교수는 최근 3년간 본 연구의 실습교과목 실습을 담당한 교수 경험이 있고, 액션러닝 방법을 대학원과정에서 3학점을 수강하였으므로 방법론을 충분히 알고 있었으며, 과제 방법에 대한 교육경험도 1회 있었다. 실습 후 설문지는 집담회가 있는

날에 수집하였다.

연구 도구

● 셀프리더십

셀프리더십은 Manz (1983)가 개발한 셀프리더십 측정도구를 Cho (2003)가 수정보완하여 사용한 도구로 측정하였다. 이 측정도구는 총 18문항으로 구성되었으며, 문항구성은 도전의 극복과 과업의 성공적인 수행과 자신의 능력에 대한 확신인 '자기 기대' 3문항, 어떤 일을 실행하기에 앞서 깊이 생각하고 미리 연습하는 태도인 '리허설' 3문항, 목표를 설정한 후 이들의 우선순위를 정하고 자기 스스로에게 실행을 지시하는 행동을 의미하는 '목표 설정' 3문항, 자기 스스로에게 부여하는 물질적 보상과 추상적인 무형의 보상인 '자기 보상' 3문항, 일이 잘못되었을 때 실패의 원인을 분석하는 의식적인 자기 징계인 '자기 비판' 3문항, 어려운 상황을 장애물로 여기기보다는 기회요인으로 보는 긍정적 사고패턴을 의미하는 '건설적 사고' 3문항으로 되어 있다. 측정기준은 Likert 5점 척도로 '전혀 그렇지 않다' 1점에서 '항상 그렇다' 5점까지의 범위이며, 점수가 높을수록 셀프리더십이 높음을 의미한다. 본 도구의 개발당시 신뢰도는 Cronbach's $\alpha=.87$ 이었고, Cho (2003)의 연구에서의 Cronbach's $\alpha=.86$ 이었으며, 본 연구에서의 Cronbach's $\alpha=.91$ 이었다.

● 팀 효능감

팀 효능감은 Riddgs와 Knight (1994)가 개발한 집단효능신념척도(collective efficacy beliefs scale) 7가지 문항을 연구자가 연구목적에 맞게 재해석하였다. 그리고 한국어에 능통한 영어 강사에게 역번역하는 과정을 통해 내용을 검증받았다. 팀 효능감 척도의 7개 문항의 측정기준은 Likert 5점 척도로 '전혀 아니다' 1점에서 '매우 그렇다' 5점까지 범위에 있으며, 점수가 높을수록 팀 효능감이 높음을 의미한다. 그리고 본 연구에 앞서 팀 간호를 수행한 경험이 있었던 5년 이상 된 경력 교수 5명을 통하여 안면타당도를 검증받았으며, 본 연구에서의 Cronbach's $\alpha=.85$ 이었다.

● 문제해결과정

문제해결과정은 Lee (1978)가 개발한 과정 수행 조사 (process behavior survey)를 수정 보완하여 Woo와 Park (1999)가 사용한 도구 중 비구조화된 문제 3문항을 삭제하고 문항을 과거형으로 수정하여 사용하였다. 본 도구는 '문제 발견' 5문항, '문제 정의' 5문항, '문제 해결책 고안' 5문항, '문제해결의 실행' 5문항, '문제해결의 검토' 5문항 총 25문항으로 구성되어 있다. 측정기준은 Likert 5점 척도로 '전혀 아니다' 1점에서

‘항상 그렇다’ 5점까지 범위에 있으며, 점수가 높을수록 문제 해결과정이 매우 체계적이고 확실함을 의미한다. Woo와 Park (1999)의 연구에서는 Cronbach's $\alpha=.90$ 이었으며, 본 연구에서의 Cronbach's $\alpha=.91$ 이었다.

● 과제만족도

과제만족도는 시각적 유사척도(visual analogue scale)를 이용하였다. 10cm의 수평선상에 최저 0점에서부터 최대10점까지 측정할 수 있도록 숫자를 부여하였고, 점수가 높을수록 과제에 대한 만족도가 높음을 의미한다.

● 창의성

창의성은 측정을 위해 ‘귀하는 실습과제를 할 때 자신이 창의성을 발휘하였다고 생각합니까?’ 1문항을 질문하였으며 답가지는 1) 전혀 발휘하지 않았다 2) 거의 발휘하지 않았다 3) 약간 발휘하였다 4) 많이 발휘하였다 중 한 개에 답하도록 하였다.

● 비판적 사고

비판적 사고는 측정을 위해 ‘귀하는 실습과제를 할 때 자신이 비판적 사고를 발휘하였다고 생각합니까?’ 1문항을 질문하였으며 답가지는 1) 전혀 발휘하지 않았다 2) 거의 발휘하지 않았다 3) 약간 발휘하였다 4) 많이 발휘하였다 중 한 개에 답하도록 하였다.

자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS PC⁺ 20.0 for Windows를 사용하여 전산통계 처리하였으며, 사용된 분석방법은 다음과 같다.

- 대상자의 집단 간 일반적 특성은 실수와 백분율을 구하였고, 실습 전 과제 방법에 따른 집단 간 일반적 특성에 대한 차이와 과제진행 중 창의성과 비판적 사고 발휘정도는 Chi-square 분석을 실시하였다.
- 실습 전과 후 과제 방법에 따른 집단 간 측정변수의 차이는 t-test 분석을 실시하였다.
- 연구도구의 신뢰도는 Cronbach's alpha 계수를 산출하였다.

연구 결과

실습 전 대상자의 과제 방법에 따른 집단 간 일반적 특성의 차이

대상자 75명 중 문제해결을 위한 과제 방법으로 액션러닝 집단 36명과 간호과정 집단 39명의 일반적 특성에 대한 차이를 분석한 결과에서 성별, 성격, 대인관계, 과제 난이도에서 유의한 차이가 없어 두 집단의 일반적 특성은 동질한 것으로 확인되었다(Table 1).

실습 전 대상자의 과제 방법에 따른 집단 간 측정변수의 차이

실습과제를 적용하기 전 두 집단 간 측정변수의 차이를 분석한 결과(Table 2), 셀프리더십 평균점수는 액션러닝 집단 3.67점, 간호과정 집단 3.51점으로 액션러닝 집단의 점수가 높

<Table 1> Homogeneity Test of General Characteristics between Action Learning Group and Nursing Process Group (N=75)

Characteristics	Category	AL group (n=36)		NP group (n=39)		χ^2	p
		n (%)	n (%)	n (%)	n (%)		
Gender	Female	34(94.4)	37(94.9)				1.00
	Male	29 (5.6)	2 (5.1)				
Character trait	Active, extrovert	8 (22.0)	6 (15.4)			5.25	.218
	Active, introvert	16 (44.4)	14 (35.9)				
	Passive, extrovert	10 (27.8)	10 (25.6)				
	Passive, introvert	1 (2.8)	8 (20.5)				
	Uncertain	1 (2.8)	1 (2.6)				
Interpersonal relationship	Very good	9 (25.)	6 (15.4)			1.37	.719
	Good	13 (36.1)	17 (43.6)				
	So so	13 (36.1)	14 (35.9)				
	Bad	1 (2.8)	2 (5.1)				
Difficult level of task	No difficulty	14 (38.9)	8 (20.5)			4.17	.124
	So so	3 (8.3)	8 (20.5)				
	Difficulty	19 (52.8)	23 (59.0)				

AL=Action Learning; NP=Nursing Process

았으나 유의한 차이가 없었다. 팀 효능감 평균점수는 액션러닝 집단 3.71점, 간호과정 집단 3.68점으로 액션러닝 집단의 점수가 높았으나 유의한 차이가 없었다. 문제해결과정 평균점수는 액션러닝 집단 3.44점, 간호과정 집단 3.40점으로 액션러닝 집단의 점수가 높았으나 유의한 차이가 없었다. 하부영역인 문제 발견, 문제 정의, 문제 해결책 고안, 문제해결의 실행, 문제해결의 검토에 대한 평균점수에서 두 집단 간에 유의한 차이를 보이지 않았다. 실습 전 과제만족도의 평균점수는 액션러닝 집단 7.80점, 간호과정 집단 7.05점으로 액션러닝 집단의 점수가 높았으나 유의한 차이가 없었다. 이상과 같이 측정변수 점수에서 실습 전 두 집단은 차이가 나타나지 않아 동질한 것으로 확인되었다.

실습 후 대상자의 과제 방법에 따른 집단 간 측정변수에 대한 차이

실습 후 과제를 진행했던 두 집단 간 측정변수에 대한 차이를 분석한 결과(Table 3), 셀프리더십 평균점수는 액션러닝 집단 3.84점, 간호과정 집단 3.69점으로, 액션러닝 집단과 간호과정 집단 모두에서 실습 전 보다 실습 후 평균점수가 높

아졌으며, 두 집단 간 유의한 차이는 없었으므로 두 과제 방법 모두 실습학생의 셀프리더십을 향상시킨다고 할 수 있다.

팀 효능감 평균점수는 액션러닝 집단 4.03점, 간호과정 집단 4.01점으로, 액션러닝 집단과 간호과정 집단 모두에서 실습 전 보다 실습 후 평균점수가 높아졌으며, 두 집단 간 유의한 차이는 없었으므로 두 과제 방법 모두 실습학생의 팀 효능감을 향상시킨다고 할 수 있다.

문제해결과정 평균점수는 액션러닝 집단 3.83점, 간호과정 집단 3.52점으로, 액션러닝 집단과 간호과정 집단 모두에서 실습 전 보다 실습 후 평균점수가 높아졌으므로, 두 과제 방법 모두 실습학생의 문제해결력을 향상시킨다고 할 수 있다. 특히 액션러닝 집단의 문제해결과정이 간호과정 집단보다 통계적으로 유의하게 높은 점수 차이를 보였다($t=2.92, p=.005$). 문제해결과정의 하부영역에서 두 집단 간에 유의한 평균점수의 차이를 보인 영역은 문제 정의($t=3.11, p=.003$), 문제 해결책 고안($t=2.19, p=.031$), 문제해결의 실행($t=2.45, p=.017$), 문제해결의 검토이었다($t=3.04, p=.003$).

과제만족도의 평균점수는 액션러닝 집단 8.53점, 간호과정 집단 7.62점으로 액션러닝 집단과 간호과정 집단 모두에서 실습 전 보다 실습 후 평균점수가 높아졌으므로, 두 과제 방법

<Table 2> Homogeneity Test of Measurement Variables between Action Learning Group and Nursing Process Group (N=75)

Variables	AL group (n=36)	NP group (n=39)	t	p
	Mean ±SD	Mean ±SD		
Self-leadership	3.67±0.43	3.51±0.55	14.42	.159
Team efficacy	3.71±0.52	3.68±0.58	0.20	.841
Problem solving process	3.44±0.49	3.40±0.43	0.38	.701
Problem discovery	3.63±0.61	3.56±0.54	0.52	.603
Problem definition	3.33±0.64	3.29±0.58	0.25	.800
Problem design	3.52±0.58	3.53±0.55	-0.08	.935
Problem practice	3.25±0.47	3.20±0.41	0.44	.662
Problem review	3.46±0.56	3.40±0.49	0.54	.588
Task satisfaction	7.80±1.36	7.05±1.89	1.96	.053

AL=Action Learning; NP=Nursing Process

<Table 3> Mean Differences in Dependent Variables between Action Learning Group and Nursing Process Group (N=75)

Variables	AL group (n=36)	NP group (n=39)	t	p
	Mean ±SD	Mean ±SD		
Self-leadership	3.84±0.54	3.69±0.39	1.42	.161
Team efficacy	4.03±0.66	4.01±0.58	0.15	.883
Problem solving process	3.83±0.43	3.52±0.47	2.92	.005
Problem discovery	3.97±0.48	3.78±0.57	1.58	.118
Problem definition	3.84±0.60	3.42±0.57	3.11	.003
Problem design	3.95±0.48	3.65±0.68	2.19	.031
Problem practice	3.50±0.50	3.23±0.43	2.45	.017
Problem review	3.88±0.44	3.53±0.53	3.04	.003
Task satisfaction	8.53±1.42	7.62±1.66	2.54	.013

AL=Action Learning; NP=Nursing Process

<Table 4> Differences in Show of Creativity and Critical thinking between Action Learning Group and Nursing Process Group (N=75)

Variables	Ability	AL group (n=36)		NP group (n=39)		x ²	p
		n (%)	n (%)	n (%)	n (%)		
Show of creativity	Nothing	0 (0.0)	2 (5.1)			22.87	<.001
	Almost never	3 (8.3)	21 (53.8)				
	A little	26 (72.2)	15 (38.5)				
	Much	7 (19.5)	1 (2.6)				
Show of critical thinking	Nothing	0 (0.0)	0 (0.0)			11.63	.003
	Almost never	4 (11.1)	18 (46.2)				
	A little	23 (63.9)	17 (43.6)				
	Much	9 (25.0)	4 (10.3)				

AL=Action Learning; NP=Nursing Process

모두 실습학생의 과제 만족도를 높이는 방법이라 할 수 있다. 특히 액션러닝 집단이 간호과정 집단보다 통계적으로 유의하게 높은 점수 차이(t=2.54, p=.013)를 보였다.

추가적으로 문제해결 과제 방법에 따라 과제 진행 중 창의성과 비판적 사고 발휘정도를 각 1개 문항으로 확인하였다(Table 4). 창의성 발휘 정도는 액션러닝 집단에서 많이 발휘하였다가 19.5%, 약간 발휘하였다가 72.9%였으며, 간호과정 집단에서는 많이 발휘하였다가 2.6%, 약간 발휘하였다가 38.5%였고, 두 집단에 유의한 차이를 보였다($\chi^2=22.87, p<.001$). 비판적 사고 발휘 정도는 액션러닝 집단에서 많이 발휘하였다가 25.0%, 약간 발휘하였다가 63.9%였으며, 간호과정 집단에서는 많이 발휘하였다가 10.3%, 약간 발휘하였다가 43.6%였고, 두 집단에 유의한 차이를 보였다($\chi^2=11.63, p<.003$). 즉 문제해결 과제 방법으로 액션러닝 방법이 간호과정 방법보다 창의성과 비판적 사고를 더 많이 활용한다고 할 수 있다.

논 의

본 연구는 임상 실습 간호학생에게 적용한 문제해결과제 방법에 따라 셀프리더십과 팀 효능감, 문제해결과정 및 과제 만족도에 차이가 있는지 비교하고자 시도되었다.

본 연구에서 실습과제 방법으로 일반적으로 적용되어 온 간호과정 방법과 액션러닝 방법을 적용하였으며, 두 방법을 실습 전과 후에 비교한 결과에서 액션러닝 방법에 대한 효과가 입증되었다는 것에 연구의 의의를 두며, 임상 실습교육에서 과제 방법을 비교한 연구가 없어서 본 연구에서 측정된 변수에 대한 결과를 바탕으로 논의하고자 한다.

셀프리더십은 두 집단에서 모두 실습 전보다 실습 후에 향상되었으며, 두 집단 간에는 차이가 없었다. 즉 액션러닝 방법과 간호과정 방법 모두 셀프리더십을 향상시키는 과제 방법이라고 할 수 있다. 간호사의 셀프리더십은 간호업무성과와 밀접한 관계가 있으므로(Seomun, Chang, Cho, Kim, & Lee,

2006) 간호학생의 셀프리더십 역량이 배양될 수 있는 교육이 이루어져야 하겠다.

팀 효능감은 두 집단에서 모두 실습 전보다 실습 후에 향상되었으며, 두 집단 간에는 차이가 없었다. 이는 웹기반 상황학습 후에 팀 효능감이 증가하였다고 한 연구(Lee, Kim, Kim, Jang, & Hong, 2006)와 간호학생을 대상으로 액션러닝 기반 간호관리학실습 교육 후 향상되었다는 연구(Jang & Park, 2012)와 유사한 결과이다. 본 연구에서 실시한 액션러닝 방법과 간호과정 방법 모두 팀 효능감을 향상시키는 과제 방법이라고 할 수 있다.

문제해결과정은 두 집단 모두에서 실습 전보다 실습 후에 향상되었다고 나타났으므로 액션러닝 방법과 간호과정 방법 모두 문제해결과정을 향상시키는 과제 방법이라고 할 수 있다. 그리고 문제해결과정의 두 집단 간 비교에서는 액션러닝을 적용한 집단이 간호과정을 적용한 집단보다 실습 후에 유의하게 평균점수가 더 높았다. 두 집단 간에 점수 차를 보인 문제해결과정의 하부영역은 5개의 영역 중 4개로 문제 정의, 문제 해결책 고안, 문제해결의 실행, 문제해결의 검토이었으며, 문제 발견에 대한 영역만 차이를 보이지 않았다. 이는 문제발견을 위해 두 집단 모두 자료를 수집하는 과정을 적극적으로 하였음을 의미한다고 생각한다. Kim과 Kim (2010)이 간호관리학 임상 실습에서 액션러닝을 개발하고 적용한 결과 문제해결과정이 높았다고 보고하여 본 연구와 유사한 결과를 보였다.

액션러닝은 팀이나 개인이 직면한 실제 이슈를 해결하기 위해 실행계획을 수립하여 환경에 적용하고, 그 실천과정에 대한 성찰을 통해 학습하는 실행, 성찰의 반복적이고 순환적인 과정을 통해 학습하는 방법이다(Bong & Yoo, 2001). 간호과정은 개인이나 팀이 환자의 문제해결이라는 동일한 목적을 가지고 반성적 사고를 가지고 비판적 사고를 통해 단서를 유추하고 적용하는 체계적인 접근 과정을 통해 학습하는 방법이다(Choi et al., 2013). 즉 액션러닝 방법과 간호과정 방법의

공통점은 수용자 중심의 학습법으로 체계적인 과정이 있고 학생에게 주도적, 의도적 학습을 도모한다는(Bong & Yoo, 2001) 것이며, 차이를 설명한다면 액션러닝은 매 과정마다 성찰을 강조한다는 것이다(Bong & Yoo, 2001). 본 연구결과를 볼 때 문제해결과정 단계에서의 성찰이 중요하다고 생각된다. 그리고 Jang과 Park (2012)은 액션러닝 기반 적용한 연구에서 학생들이 문제해결과정에서 팀 학습을 통해 비판적 및 창의적 사고의 촉진, 팀워크를 통해 협력과 발표력의 증대, 팀 활동을 통한 리더십 개발 등의 향상을 경험한 것으로 보고하였다. 시뮬레이션을 활용한 실습교육에 간호과정을 적용한 연구(Lee & Hahn, 2011)에서는 간호지식과 술기수행능력을 향상시키는 효과는 있으나 문제해결과정은 향상되지 않았다는 보고를 볼 때 실습교육방법이 문제해결력에 영향을 줄 수 있다는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

또한 팀과제 수행 중 창의성과 비판적 사고 발휘정도를 보았을 때 액션러닝을 적용한 집단이 간호과정을 적용한 집단보다 실습 후에 유의하게 평균점수가 더 높았다. 액션러닝은 창의성을 높이는 문제해결 방법으로 적합하다고 보며, 특히 문제해결과정의 영향요인으로 창의적 능력을 언급하고 창의성 훈련이 필요하다고 보고한 연구결과(Kang & Kim, 2012)를 본 연구에서 입증하였다는 데 의의가 있다고 본다. 이러한 결과를 볼 때 문제해결을 위한 과제로 액션러닝 방법이 간호과정 방법보다 창의성과 비판적 사고와 수행력을 높이는 데 교수 전략으로 효과성이 있는 방법이라고 생각한다.

과제만족도는 두 집단 모두에서 실습 후에 향상되었다고 나왔으므로 액션러닝 방법과 간호과정 방법 모두 과제만족도를 향상시키는 교수법이라고 할 수 있다. 두 집단 간 비교에서는 실험 후에 액션러닝 집단이 간호과정 집단보다 유의하게 평균점수가 더 높았다. 이러한 결과를 볼 때 학생들의 실습 중 교수법으로 액션러닝 방법이 간호과정 방법보다 팀끼리 하는 과제로 더 역동적인 활동이 많았기 때문이라 사료된다.

본 연구에서는 연구설계할 때 실습병원의 특성을 반영할 수 없어서 발생할 수 있는 타당성에 문제가 있다고 본다. 또한 학생들이 과제방법에 대해 문제를 제기하지는 않았지만 학생들이 과제 방법을 선택한 것이 아니라 교수가 병원별로 과제를 부여한 것이 제한점이므로 추후 연구를 계획할 때 이러한 문제점을 고려할 것을 권한다. 그리고 본 연구에서는 액션러닝 집단과 간호과정 집단으로 집단을 구분하였으나 집단을 실험군과 대조군으로 명명하지 않았다. 이는 연구대상자 본인이 실험군이라는 것을 알았을 때 초래할 수 있는 연구결과에 미치는 영향을 최소화하고자 하였기 때문이다.

본 연구결과를 통해 임상 실습교육할 때 학생들의 간호역량을 높일 수 있는 과제 방법인지 검증과정이 필요하다고 보며, 검증된 방법인 경우 학교에서 적용될 수 있도록 학회에서

교수개발 연수프로그램으로 운영할 것을 권한다.

결론 및 제언

본 연구는 임상 실습 간호학생에게 적용한 문제해결과제의 방법에 따라 셀프리더십과 팀 효능감, 문제해결과정 및 과제만족도에 차이가 있는지 비교하고자 하였으며, 비동등성 집단 전후 유사실험연구로 진행되었다. 문제해결과제 유형은 액션러닝 방법과 간호과정 방법이었다.

본 연구결과에서 실습 전 두 집단 간 일반적 특성과 측정변수에서 평균점수의 차이가 없어 동등하다고 나타났다. 실습 후 조사에서는 두 집단 모두 실습 전보다 셀프리더십과 팀 효능감, 문제해결과정, 과제만족도의 평균점수가 높아져 액션러닝 방법과 간호과정 방법은 문제해결을 위한 실습과제 유형으로 적합하다고 확인되었다. 특히 액션러닝 방법이 간호과정 방법보다 문제해결과정과 과제만족도에서 유의하게 점수가 더 높았고, 문제해결과제 진행 중 창의성과 비판적 사고 발휘에서도 유의하게 점수가 더 높았음을 확인하였으므로 실습교과목 과제 방법으로 액션러닝 방법이 효과적이라 할 수 있다.

이상의 연구결과를 바탕으로 다음과 같이 제안하고자 한다.

- 교수법이 실습학년에 따라 차이가 있는지 시점을 달리한 반복연구를 제안한다.
- 실습교과목에서 액션러닝의 활용을 원한다면 저학년 과정에서 액션러닝에 기반한 방법을 학습할 수 있는 교과목을 개설할 것을 권한다.
- 학회에서는 액션러닝 기반 학습방법이 확산될 수 있도록 신입교수 교수개발 연수프로그램으로 운영할 것을 권한다.

References

- Korean Accreditation Board of Nursing Education (2012). *Key competencies and learning outcomes*. Retrieved November 5, 2012, from <http://www.kabon.or.kr/HyAdmin/upload/goodFile/120121105102905.pdf>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy : The exercise of control*. New York: Worth.
- Bong, H. C., & Yoo, P. J. (2001). Core factor and basic structure of action learning. *Korean Society of Training and Development, 11*, 57-82.
- Bong, H. C. (2012). *Do action learning for success*. Seoul: Hangseong B wave.
- Cho, K. H. (2003). *The Influence of self-leadership about job-satisfaction and outcome of nursing practice*. Unpublished master's thesis, The Korea University, Seoul.

- Cho, K. T. (2008). *Relations with Sternberg's thinking styles, learning styles and problems solving*. Unpublished doctoral dissertation, Chung-Ang University, Seoul.
- Choi, S. H., Kim, M. J., Kim, S. O., Kim, H. S., Nam, J. R., Moon, H., et al., (2013). *Nursing Process*. Seoul: Hyunmoon Publishing Company.
- Diliello, T., & Houghton, J. D. (2006). Maximizing organizational leadership capacity for the future. *Journal of Managerial Psychology, 21*(4), 319-337.
- Jang, K. S., & Park, S. J. (2012). Effects of action learning approaches on learning outcomes in nursing management courses. *Journal of Korean Academy of Nursing Administration, 8*(4), 442-451.
- Jin, K. C. (1996). The relationship of the social organization of schools on teachers' efficacy and satisfaction. *Korean Journal of Educational Research, 34*(1), 367-384.
- Lee, S. J. (2009). *The effects of action learning program on nurses's problem solving and communication skills*. Unpublished doctoral dissertation, Chonnam National University, Gwangju, Korea.
- Lee, M. S., & Hahn, S. W. (2011). Effect of simulation-based practice on clinical performance and problem solving process for nursing students. *Korean Academic Society of Nursing Education, 17*(2), 226-234.
- Lee, Y. M., Kim, T. J., Kim, J. I., Jang, S. P., & Hong, J. Y. (2006). The effects of task types and collaboration procedures on task performance and group efficacy in web-based situational learning environment. *Journal of Educational Studies, 37*(3), 47-75.
- Kang, I. A. (2003). *Problem based learning*. Seoul. Moonumsa publishing Company.
- Kang, S. Y., & Kim, H. S. (2012). Creative ability factors Influencing nursing students' problem solving process. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society, 13*(3), 1122-1128.
- Kim, B. K. (2012). *The casual relationship among career decision-making self-efficacy, self-leadership, problem solving ability, and career motivation of undergraduates*. Unpublished doctoral dissertation, Seoul University, Seoul.
- Kim, K. H. (2012). *Development of the design guidance plan of integrated design education for creativity improving*. Unpublished master's thesis, Korea National University Education, Seoul.
- Kim, Y. H., & Lee, Y. M. (2012). 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. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society, 13*(1), 147-155.
- Kim, Y. M., & Kim, Y. K. (2010). Development and evaluation of action learning in clinical practice of nursing management. *The Journal of the Korea Contents Association, 10*(6), 312-322.
- Kim, J. H., & Park, M. K. (2012). Factors influencing the process of problem solving in nursing students during clinical practice. *The Journal of Korean Academic Society of Nursing Education, 18*(1), 34-42.
- Kweon, H. S. (2014). *Development and effects of nursing process simulation scenario*. Unpublished master's dissertation, Kyungpook National University, Daegu.
- Manz, C. C. (1983). *The art of self-leadership : strategies for personal effectiveness in your life and work*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N. J.
- Neck, C. P., Stewart, G. W., & Manz, C. C. (1995). Thought self-leadership as a framework for enhancing the performance of the performance appraisers. *Journal of Applied Behavioral Science, 31*(3), 278-302.
- Oh, H. K., & Han, Y. I. (2012). Effects of nursing simulation-based education on problem solving process and self-efficacy of nursing college students. *The Korean Journal of Health Service Management, 6*(4), 245-254.
- Park, J. M., Choi, D. S., Yang, D. M., Choi, K. J., Noe, H. J., Gim, H. J. (2011). Relationship of goal self-concordance to goal commitment: The mediating effect of self leadership. *The Korean Journal of Human Resource Development, 13*(1), 117-138.
- Riggs, M. L., & Knight, P. A. (1994). The impact of perceived group success-failure on motivational beliefs and model. *Journal of Applied Psychology, 79*(5), 755-766.
- Seomun, G. A., Chang, S. O., Cho, K. H., Kim, I. A., & Lee, S. J. (2006). The relation between self-leadership and outcome of nursing practice. *Korean Academy of Nursing Administration, 12*(1), 151-158.
- Smith-stoner, M., & Molle, M. E. (2010). Collaborative action research: implementation of cooperative learning. *Journal Nursing Education, 49*(6), 312-318.
- Woo, O. H., & Park, J. H. (1999). The effects of PBL (Problem-Based Learning) on problem solving process by

learner's metacognitive level. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 55-81.

Comparative Study on Self-leadership, Team Efficacy, Problem Solving Process and Task Satisfaction of Nursing Students in Response to Clinical Training*

Kim, Jung Hyo¹⁾ · Park, Mi Kyung²⁾

1) Professor, Chosun Nursing College

2) Professor, Department of Nursing, Nambu University

Purpose: This research compares self-leadership, team efficacy, problem solving processes and task satisfaction in response to teaching methods applied to nursing students, and determines whether variations exist. **Method:** This research experiments before and after the training of a nonequivalent group. The subjects were 36 learners of action learning methods and 39 learners of nursing course methods, and the research took place from October through December 2012. **Results:** Prior to the training, the general features and measurable variables of the two groups of subjects were similar, and self-leadership, team efficacy, problem solving process and task satisfaction in both groups were elevated compared to pre-training. In particular, in comparison with the nursing course, there was a notable difference in scores, the action learning method receiving high scores in the problem solving process ($t=2.92$, $p=.005$) and task satisfaction ($t=2.54$, $p=.013$). **Conclusion:** It is recommended that educators not only conduct the practice training course for teaching methods, but also incorporate action learning.

Key words : Leadership, Efficacy, Problem solving, Nursing students, Clinical training

* This research was supported by the 2013 Research Fund. of Chosun Nursing College.

• Address reprint requests to : Park, Mi Kyung
 Department of Nursing, Nambu University
 23 Chumdun Jungangro, Gwangsan-gu, Gwangju 506-706, Korea
 Tel: 82-62-970-0153 Fax: 82-62-970-0260 E-mail: pmk0220@nambu.ac.kr