

액션러닝기반 간호과정 학습프로그램이 문제해결능력 및 자기주도적 학습능력에 미치는 효과

The Effect of Action Learning Approaches on Problem-solving Skills and Self Directed Learning Skills of Nursing Undergraduate Students

김수미
동신대학교 간호학과

Su-Mi Kim(cnacall@hanmail.net)

요약

본 연구는 액션러닝을 적용한 간호과정 학습프로그램이 간호학과 학생들의 문제해결능력과 자기주도적 학습능력에 미치는 효과를 규명하기 위한 비동등성 대조군 전후설계 실험연구이다. 연구대상은 G시와 J도에 소재한 4년제 간호학과 2학년 중 실험군 53명, 대조군 52명으로 총 105명이었다. 주 2회, 4주간 프로그램을 실시하였으며 실시 전과 후에 문제해결능력과 자기주도적 학습능력을 측정하였다. 측정된 결과는 χ^2 -test와 Chi-Square test, t-test, paired t-test로 분석하였다. 연구결과 액션러닝 학습프로그램은 문제명료화, 원인분석, 대안개발, 계획/실행, 수행평가로 구성된 학습자의 문제해결능력을 증진시켰고 학습계획, 학습실행, 학습평가로 구성된 자기주도적 학습능력을 증진시켰다. 그러므로 본 연구는 학습방법으로의 액션러닝이 간호학과 학생들의 간호과정 수업을 하는데 효과적임을 파악한 점에서 연구의 의의를 지니며, 향후 간호관련 전공학문 분야의 효과적인 교수법으로 확대적용 할 수 있을 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 액션러닝 | 간호과정 | 문제해결능력 | 자기주도적 학습능력 |

Abstract

The purpose of this study is to examine the effect of action learning approaches on problem-solving skills and learning agency of nursing undergraduate students. This experimental study is designed for a nonequivalent control group. The program was put into practice 2 times a week for 4 weeks. The number of subjects in this research consists of 105, where 53 of the experimental group participated in action learning program and 52 of the control group didn't do. The data was analyzed by χ^2 -test, Chi-Square test, t-test and paired t-test. The effects of action learning approaches on learning outcomes in nursing process courses are as follows: The problem solving ability of the experimental group has been more elevated than that of the control group. The experimental group has made increase in self directed learning skills. The action learning approaches on learning outcomes in nursing process courses are convenient in nursing process courses. This study has significance in that it identified the availability of the action learning program and that it would be useful teaching and learning method to achieve learning outcomes.

■ keyword : | Action Learning | Nursing Process | Problem Solving | Self Directed Learning Skills |

* 이 논문은 동신대학교 학술연구비에 의하여 연구되었음

접수일자 : 2016년 10월 17일

수정일자 : 2016년 11월 15일

심사완료일 : 2016년 11월 16일

교신저자 : 김수미, e-mail : cnacall@hanmail.net

I. 서론

1. 연구의 필요성

간호는 건강관련 문제에 대한 인간의 반응을 진단하고 이를 해결하는데 초점을 둔 응용학문으로[1] 간호사의 역할이 확대되고 업무가 다양화됨에 따라 유연한 사고와 협력적 태도, 창의적이고 주도적인 문제해결역량을 갖춘 간호사의 양성이 필요하다[2].

현재 가장 많은 비중을 차지하고 있는 수업방법은 전통적인 강의식 수업이며 이러한 강의식 수업은 태도의 변화, 다양한 사고의 촉진, 가치관 형성 및 행동의 변화를 목적으로 하는 교육에는 많은 한계점을 지닌다[3]. 따라서 대학에서는 학습자들에게 문제해결학습과 협동학습방법, 학습자의 학문, 직업, 생활영역에서 과업과 역할을 능숙하게 수행할 수 있는 능력을 키워주는 역량 기반학습이 필요하다[4]. 이러한 필요성에 의하여 문제 중심학습, 사례중심학습, 팀기반학습, 시뮬레이션기반학습, 액션러닝 등과 같이 다양한 교수학습법이 시도되고 있다. 이 가운데 액션러닝은 소규모의 팀을 구성하여 동료 학습자와 함께 과제나 프로젝트를 해결하는 수업방법으로, 학습자는 문제를 해결하는 과정에서 지식을 습득하고 질문, 피드백 및 성찰 등을 통해 과제의 내용과 문제해결과정을 학습한다[5]. 또한 액션러닝은 교육 참가자들이 소집단을 구성하여 각자 또는 전체가 팀워크를 바탕으로 실패의 위험을 갖는 실제문제(real problem with risk)를 정해진 시점까지 해결하는 동시에 문제해결과정에 대한 성찰(reflection)을 통해 학습하도록 지원하는 역량개발의 교육방식이다[6]. 즉, 액션러닝을 통해서 학습자는 지식을 습득할 뿐만 아니라 올바른 질문과 문제 상황에서의 실행력, 그리고 비판적 성찰이 학습되는 것이다[3]. 또한 액션러닝 수업은 스스로 문제를 분석하고 아이디어와 질문을 하며 도전하여 창의적 사고과정과 협동적 팀 활동에 효과가 있었다[7].

액션러닝은 1990년대 이후 주로 기업의 경영혁신 프로그램, 업무프로그램 개선을 위한 현장중심학습방법으로 사용되기 시작하였으며 문제해결과 개인의 역량 개발에 매우 효과적인 교육방법으로 인정받아오고 있다[8]. 학문분야에서 액션러닝은 주로 경영학, 교양강

의, 교육학 수업에 적용되고 있으나 액션러닝에 적합한 강좌를 규명하기 위해 실시한 Bourner, Cooper & Fracne(2000)의 연구에 의하면 이외의 다른 강좌에도 폭넓게 적용될 수 있다고 하였다[9]. 간호학 분야에서 액션러닝은 아직까지 임상현장[10]이나 임상실습과 관련된 학문분야[2]에 주로 적용되고 있었으나, 최근에는 간호전문직 수업[11]과 다문화 간호교육[3]에 적용하는 등 점차 그 범위를 확대해 가고 있다.

간호과정은 간호사가 비판적 사고를 바탕으로 대상자의 자료를 체계적으로 수집, 분석하여 건강문제에 대한 합리적인 결론을 이끌어내는 과정으로, 이를 위해 간호사가 할 수 있는 일들을 결정하게 하는 일종의 방법론이자 도구이다[12]. 또한 간호과정은 간호사로 하여금 간호대상자의 건강문제와 관련된 자료를 사정하고 진단을 내릴 수 있도록 도와주며, 개인이나 집단의 독특한 반응을 해결하는데 초점을 맞추어 개별적인 질적 간호를 제공하도록 돕는다[12]. 이러한 간호과정의 학습목표를 효과적으로 달성하기 위해서는 기존의 전통적인 강의식 수업방법보다 문제해결과 개인의 역량 개발에 매우 유용한 교육방법인 액션러닝이 적합할 것으로 사료된다.

그러므로 본 연구에서는 간호과정을 학습함에 있어 새로운 학습전략으로 액션러닝프로그램을 적용하고 그 효과를 검증하고자 한다.

2. 연구의 목적

본 연구는 액션러닝을 적용한 간호과정 학습프로그램이 간호학과 학생들의 문제해결능력과 자기주도적 학습능력에 미치는 효과를 분석하는 것이며, 연구결과를 통해 교수법으로서 액션러닝의 확대적용가능성을 검토하는 것이다.

II. 연구방법

1. 연구설계

본 연구는 간호과정 교육에 있어 액션러닝 프로그램을 개발하고 적용한 후 문제해결능력과 자기주도적 학

습능력에 미치는 영향을 검증하기 위한 비동등성 대조군 전후설계 실험연구이다.

2. 연구대상 및 표집방법

본 연구는 G시와 J도에 소재한 4년제 간호학과 2학년을 대상으로 연구의 목적을 이해하고 본인이 연구에 참여하기로 서면 동의한 자를 대상으로 실시하였다. G*Power 3.1.7 program을 사용하여 본 연구의 목적에 적절한 표본수를 산정한 결과 유의수준 .05, 효과크기 .50, 검정력 .80을 기준으로 실험군과 대조군이 각각 51명씩 전체 102명의 표본수가 산출되었으며 탈락률을 고려하여 실험군과 대조군을 각각 55명으로 선정하였다. 효과크기는 간호관리학 교육에 액션러닝을 적용하여 대상자들의 문제해결능력이 통계적으로 유의한 효과를 나타낸 선행연구[8]에서 대상자 선정 시 사용한 효과크기 결과를 기준으로 하였다. 선정된 대상자 중 휴학과 유학 등을 이유로 탈락한 대상자가 실험군에 2명 대조군에 3명이 있어 최종 연구 대상자는 실험군 53명, 대조군 52명으로 총 105명이었다. 실험군은 액션러닝을 적용한 간호과정 학습프로그램에 참여한 군이고 대조군은 전통적인 학습방법인 면대면 수업을 실시한 군이다. 연구의 내·외부 오염을 방지하기 위해 실험군

이 속해 있는 학교와 대조군이 속해 있는 학교를 다르게 하였다. 실험군과 대조군에 대한 프로그램 진행은 동일한 연구팀이 실시하여 자가 바이어스의 작용을 예방하였다. 본 연구는 2015년 10월 5일부터 10월 30일까지 4주 동안 실시하였으며, 연구를 시작하기에 앞서 연구윤리 심의위원회에 심의를 의뢰하여 승인을 받았다(IRB No. 201504-SB-004-01). 연구팀은 각 학교에서 간호학과 2학년을 대상으로 간호과정에 대한 방과 후 프로그램 수강생을 모집하여 연구의 목적과 진행절차에 대해 구두로 설명한 후 서면으로 된 설명문과 동의서를 배부하고 서면동의를 한 사람에게 한하여 연구대상자로 선정하였다. 연구에 참여하기로 동의한 경우에도 언제든지 철회할 수 있음을 대상자에게 설명한 후 연구를 시작하였다.

3. 연구진행절차

3.1 액션러닝기반 간호과정학습프로그램 설계

간호과정 수업에 효과적인 액션러닝기반 교수학습법을 설계하기 위하여 수년간의 액션러닝 운영경험이 있는 연구팀이 선행문헌[13]에서 제시한 액션러닝 프로세스와 간호과정 학습목표를 토대로 총 7단계의 학습프로그램을 설계하였으며 각 단계별로 학습자와 교수자

표 1. 액션러닝기반 간호과정 학습프로그램

액션러닝단계	단계설명	간호과정 학습단계	교수자활동	학습자활동
1단계 : 문제탐색하기	학습팀의 상황에 맞는 실제적이고 맥락적인 문제를 접한다.	간호사정	학습팀에게 환자에게 문제가 발생한 실제적인 임상상황을 제시하고 설명한다.	교수자의 설명을 듣고 실제적 문제의 내용을 파악한다.
2단계 : 문제명료화하기	학습자가 문제를 받아들이고 그 문제 상황에서 관련 정보를 분석·분류하여 문제의 근본원인 및 구조를 이해하고 문제를 규정한다.	간호진단	실제적 문제상황의 근본원인과 이에 적합한 간호진단이 무엇인지 학습자에게 질문한다.	교수자의 질문을 듣고 문제 상황 내에서 근본원인이 무엇인지에 대해 다양한 아이디어를 도출하여 이를 간호진단에 맞추어 정리한다.
3단계 : 가능한 해결책 도출하기	명료화된 문제를 해결하기 위한 다양한 아이디어를 모으고 정리한다.	간호계획	문제를 해결하기 위한 간호방법이 무엇인지 묻고 이를 정리할 수 있도록 돕는다.	교수자의 설명을 듣고 문제의 근본원인을 해결할 수 있는 다양한 간호방법을 도출하여 이를 정리한다.
4단계 : 우선순위정하기	문제해결을 위해 도출한 가능한 해결책을 적용할 때 실현가능성, 시급성, 중요성 등의 차원에서 우선순위를 결정한다.	간호우선 순위선정	우선순위 결정 시트를 나눠주고 기준을 설명한다.	교수자의 설명을 듣고 학습팀에서 결정된 우선순위에 따라 해결책을 적용해 보기 위한 순위를 정한다.
5단계 : 액션플랜 작성하기	문제해결책을 실제현장에 적용(실행)해 보기 위해 실천계획서를 작성한다.	간호수행계획서 작성	간호수행 계획서 작성법을 설명한다.	교수자의 설명에 따라 간호수행계획을 작성한다.
6단계 : 실행하기	액션플랜을 바탕으로 문제현장에서 실제문제를 해결하기 위한 실행활동을 전개한다.	간호수행	학습자가 실행활동을 할 수 있도록 각종 도구 및 정보를 지원하고 학습활동을 촉진한다.	간호수행 계획서를 가지고 간호현장에서 해결활동을 한다.
7단계 : 평가하기	액션러닝 과정을 성찰하여 수정보완진행할 점을 파악한다.	간호평가	성찰일지 등에 대한 설명을 통해 학습팀이 스스로 성찰활동 할 수 있도록 돕는다.	액션러닝 과정을 성찰하여 학습팀이 잘한 점, 부족한 점, 계속 진행할 점 등을 선별한 후 활동을 지속하거나 종결한다.

의 핵심활동을 제시하였다[표 1]. 설계된 학습프로그램은 액션러닝 학습법을 다년간 운영한 간호학과 교수와 교육학과 교수로부터 자문을 받았으며 연구대상의 조건을 충족하는 10명의 간호학과 학생을 선정하여 시범 운영을 실시한 후 프로그램 내용을 확정하였다.

3.2 액션러닝기반 간호과정 학습프로그램 운영방법

액션러닝기반 간호과정 학습프로그램은 방과 후 특별반 운영으로 진행되었으며 1주일에 2회씩 실시하여 총 4주간 8회에 걸쳐 운영하였다. 프로그램운영은 첫 회에 액션러닝기반 학습에 대한 오리엔테이션을 실시하고 나머지 7회는 [표 1]에 제시되어 있는 액션러닝단계별로 실시하였다. 연구팀은 러닝코치와 퍼실리테이팅의 역할을 수행하였으며 프로그램진행 시간 이외에도 이메일, SNS 등을 통해 학습팀을 지원하였고 학습단계별로 필요한 자료와 서식, 도구 등을 제공하였다.

3.3 면대면 간호과정 학습프로그램 운영방법

면대면 간호과정 학습프로그램 또한 방과 후 특별반 운영으로 진행되었으며 1주일에 2회씩 실시하여 총 4주간 8회에 걸쳐 운영하였다. 프로그램운영은 첫 회에 프로그램운영에 대한 오리엔테이션을 실시하고 나머지 7회는 [표 1]에 제시되어 있는 간호과정학습단계별로 실시하였다. 간호과정에 대한 학습내용은 실험군과 같은 내용으로 구성되었으며 교수자도 실험군과 같은 연구팀으로 구성하여 수업을 진행하였다. 연구팀은 교수자로서의 역할을 수행하였고, 프로그램진행 시간 이외에도 이메일, SNS 등을 통해 학습자를 지원하였으며 학습단계별로 필요한 자료와 서식, 도구 등은 실험군과 동일하게 제공하였다.

4. 연구도구 및 측정방법

4.1 연구도구

자료수집을 위해 사용한 도구는 아래와 같으며 모든 도구는 한국교육개발원에서 생애측정도구 개발연구[14]를 통해 개발한 도구들 중 대학생/성인용 진단 틀 및 진단지를 사용하였다. 이 진단지들은 참가자들이 생각하는(perceived) 자신의 자기주도적 학습능력과 문제

해결능력을 측정하는 도구이다. 또한 이 도구들은 저작권법 제24조의 2에 따라 문화체육관광부의 공공누리정책에 의한 공공저작물 자유이용에 의거하여 사용하였다.

4.1.1 문제해결능력

본 연구에서 사용한 문제해결능력 측정도구는 5개의 능력요소(문제명료화, 원인분석, 대안개발, 계획/실행, 수행평가)로 구성된 45문항의 설문지 형식의 진단지로서 각 문항은 Likert 5점 척도로 구성되어 있다. 개발당시 도구의 신뢰도 Cronbach's α 는 .94였고 본 연구에서 도구의 신뢰도 Cronbach's α 는 .92였다.

4.1.2 자기주도적 학습능력

본 연구에서 사용한 자기주도적 학습능력 측정도구는 3개의 능력요소(학습계획, 학습실행, 학습평가)로 구성된 45문항의 설문지 형식의 진단지로서 각 문항은 Likert 5점 척도로 구성되어 있다. 개발당시 도구의 신뢰도 Cronbach's α 는 .93이었고 본 연구에서 도구의 신뢰도 Cronbach's α 는 .90이었다.

4.2 자료수집방법

4.2.1 일반적 특성

실험군과 대조군의 일반적 특성에 대한 자료는 프로그램 시작 전에 설문지를 통하여 수집하였다.

4.2.2 액션러닝기반 학습프로그램의 효과

액션러닝기반 간호과정 학습프로그램이 간호학과 학생들의 문제해결능력과 자기주도적 학습능력에 미치는 영향을 확인하기 위해 프로그램의 시작과 종료일에 동일한 측정도구를 사용하여 실험군과 대조군의 변화 정도를 측정하였다.

5. 자료 분석 방법

수집된 자료는 SPSS 21 Program을 사용하여 다음과 같이 분석하였다.

첫째, 실험군과 대조군의 일반적 특성에 대한 동질성은 χ^2 -test와 Chi-Square test로 분석하였다.

둘째, 실험군과 대조군의 종속변수에 대한 동질성은 t-test로 분석하였다
셋째, 학습 프로그램의 효과를 확인하는 각 집단내의 종속변수에 대한 사전·사후 차이검증은 paired t-test로 분석하였다.

($p>.05$)[표 3].

III. 연구결과

1. 대상자의 일반적 특성

대상자의 일반적 특성별 실험군과 대조군의 실험 전 동질성 검증결과는 모든 변수에서 통계적으로 유의한 차이가 없어 동질성이 확인되었다($p>.05$)[표 2].

2. 종속변수의 동질성

실험군과 대조군의 종속변수인 문제해결능력과 자기주도적 학습능력에 대한 실험 전 동질성 검증결과 두 집단 간의 유의한 차이가 없어 동질성이 확인되었다

3. 액션러닝 학습프로그램의 효과

3.1 문제해결능력

액션러닝 학습프로그램을 제공받은 실험군의 문제해결능력은 5가지 능력요소 모두에서 통계적으로 유의하게 증가되었다. 문제명료화는 사전점수 2.30에서 사후점수 4.10으로 증가되었고($t=2.091, p<.001$) 원인분석은 사전점수 2.56에서 사후점수 3.96으로 증가되었으며($t=0.859, p=.002$), 대안개발은 사전점수 2.43에서 사후점수 4.03으로 증가되었다($t=2.224, p<.001$). 또한 계획/실행은 사전점수 2.61에서 사후점수 4.20으로 증가되었으며($t=2.334, p<.001$) 수행평가는 사전점수 2.38에서 사후점수 4.05로 증가되었다($t=2.478, p<.001$). 그러나 대조군의 경우 문제해결능력 5가지 능력요소 중 문제명료화만 사전점수 2.21에서 사후점수 3.00으로 통계적으로 유의하게 증가되었으며($t=0.950, p=.040$) 나머지 4개 능력요소에 대해서는 통계적으로 유의한 차이를 보

표 2. 연구대상 집단 간의 동질성

(N=105)

구분	범주	실험군 (n=53)	통제군 (n=52)	χ^2	p
		n(%)	n(%)		
성*	여자	50(94.3)	47(88.7)	-	.321
	남자	3(5.7)	5(11.3)		
연령	18~19	2(3.8)	1(1.9)	2.540	.285
	20~21	49(92.5)	48(92.3)		
	22이상	2(3.8)	3(5.8)		
종교	기독교	26(49.0)	29(55.8)	3.101	.205
	천주교	11(20.8)	9(17.3)		
	불교	5(9.4)	6(11.5)		
	기타	0(0.0)	0(0.0)		
	없음	11(20.8)	8(15.4)		

* Chi-Square test

표 3. 종속변수에 대한 동질성

(N=105)

변수		실험군 (n=53)	대조군 (n=52)	t	p
		Mean±SD			
문제해결능력	문제명료화	2.30±0.51	2.41±0.49	-1.127	.501
	원인분석	2.56±0.28	2.49±0.31	0.921	.875
	대안개발	2.43±0.44	2.49±0.25	-0.25	.201
	계획/실행	2.61±0.25	2.50±0.31	1.19	.059
	수행평가	2.38±0.32	2.21±0.51	1.46	.425
자기주도적 학습능력	학습계획	2.64±0.40	2.69±0.42	-0.21	.286
	학습실행	2.42±0.29	2.34±0.31	1.15	.310
	학습평가	2.38±0.11	2.32±0.26	0.82	.092

표 4. 액션러닝기반 간호과정 학습프로그램이 간호학과 학생들의 문제해결능력과 자기주도적 학습능력에 미치는 효과 (N=105)

변수	집단	Mean±SD	t1	p1	t2	p2				
문제해결 능력	문제명료화	실험군	사전	2.30±0.51	2.091	<.001	1.323	<.001		
			사후	4.10±0.24						
		대조군	사전	2.41±0.49	0.950	.040				
			사후	3.00±0.29						
	원인분석	실험군	사전	2.56±0.28	0.859	.002			0.561	<.001
			사후	3.96±0.52						
		대조군	사전	2.49±0.31	1.804	.052				
			사후	3.21±0.39						
	대안개발	실험군	사전	2.43±0.44	2.224	<.001	1.158	<.001		
			사후	4.03±0.36						
		대조군	사전	2.49±0.25	0.901	.079				
			사후	3.02±0.21						
계획/실행	실험군	사전	2.61±0.25	2.334	<.001	2.402	<.001			
		사후	4.20±0.30							
	대조군	사전	2.50±0.31	0.812	.089					
		사후	2.98±0.52							
수행평가	실험군	사전	2.38±0.32	2.478	<.001	1.224	<.001			
		사후	4.05±0.13							
	대조군	사전	2.21±0.51	1.201	.071					
		사후	3.00±0.34							
자기주도적 학습능력	학습계획	실험군	사전	2.64±0.40	1.203	.009	1.002	<.001		
			사후	3.84±0.26						
		대조군	사전	2.69±0.42	0.394	.092				
			사후	2.89±0.29						
	학습실행	실험군	사전	2.42±0.29	2.010	<.001	1.099	<.001		
			사후	4.05±0.33						
		대조군	사전	2.34±0.31	1.224	.054				
			사후	3.02±0.42						
	학습평가	실험군	사전	2.38±0.11	2.106	<.001	0.987	<.001		
			사후	4.04±0.37						
		대조군	사전	2.32±0.26	1.045	.032				
			사후	3.21±0.42						

t1: paired t-test in each group
 t2: paired t-test between two groups after intervention
 p1: p value of paired t-test in each group
 p2: p value of paired t-test between two groups after intervention

이지 않았다. 또한 학습프로그램 적용 후 문제해결능력의 5가지 능력요소 모두에 대해 실험군이 대조군보다 점수가 높았으며, 두 군 간에 통계적으로 유의한 차이를 보였다($p<.001$)[표 4].

3.2 자기주도적 학습능력

액션러닝 학습프로그램을 제공받은 실험군의 자기주도적 학습능력은 3가지 능력요소 모두에서 통계적으로 유의하게 증가되었다. 학습계획은 사전점수 2.64에서 사후점수 3.84로 증가되었고($t=1.203, p=.009$) 학습실행은 사전점수 2.42에서 사후점수 4.05로 증가되었으며

($t=2.010, p<.001$), 학습평가는 사전점수 2.38에서 사후점수 4.04로 증가되었다($t=2.106, p<.001$). 그러나 대조군의 경우 자기주도적 학습능력은 3가지 능력요소 중 학습평가만 사전점수 2.32에서 사후점수 3.21로 통계적으로 유의하게 증가되었으며($t=1.045, p=.032$) 나머지 2개 능력요소에 대해서는 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다. 또한 학습프로그램 적용 후 자기주도적 학습능력의 3가지 능력요소 모두에 대해 실험군이 대조군보다 점수가 높았으며, 두 군간에 통계적으로 유의한 차이를 보였다($p<.001$)[표 4].

IV. 논 의

본 연구결과 액션러닝을 적용하여 간호과정을 학습한 학생들의 문제해결능력이 면대면으로 학습한 학생들보다 통계적으로 유의하게 높았다. 이 연구결과는 액션러닝이 간호사의 문제해결능력을 증가시킨다는 선행연구[10]와 간호관리학임상실습에서 문제해결과정의 향상을 가져온다는 선행연구[8], 정신간호학 수업에서 문제해결능력을 높인다는 선행연구[15] 등 간호와 관련된 선행연구에서 액션러닝이 문제해결능력을 높인다는 연구결과와 일치한다. 간호관련 분야뿐만 아니라 지방공기업 종사자[16], 비서실무 수업[17] 등 타 분야에서도 액션러닝 방식이 문제해결능력을 향상시킨다는 연구결과를 보여주고 있다. 각각의 연구가 사용하는 도구의 형태는 다르지만 궁극적으로 측정하고자 하는 문제해결능력에서는 모두 다 증가됨을 보여 주고 있다. 이는 액션러닝이 다른 교육방법과 차별화되는 가장 큰 특징인 교육 참가자들이 실제의 문제를 다룬다는 장점을 가지고 있기 때문으로 추측된다[18]. 문제해결능력은 임상실무현장에서 간호 대상자의 복잡한 건강문제를 효율적으로 해결하기 위해 간호사에게 필수적인 역량 중 하나이다[19]. 그리고 간호과정은 그 해결과정을 과학적으로 접근할 수 있도록 하는 가장 효과적인 방법[20]이므로 간호과정을 학습함에 있어 액션러닝을 적용하는 것이 매우 효과적이라 사료된다.

본 연구결과 액션러닝을 적용하여 간호과정을 학습한 학생들의 자기주도적 학습능력이 면대면으로 학습한 학생들보다 통계적으로 유의하게 높았다. 이것은 대학생의 자기주도적 학습능력을 향상하기 위해서는 다양한 교수방법 중 전통적 집단 강의보다 학습자의 참여 및 실천학습 방법인 액션러닝프로그램이 효과적이라고 하는 선행연구[4]와 일치되는 결과를 보여준다. 박수정(2012)의 연구에서는 직접적으로 자기주도적 학습능력을 측정하지는 않았지만, 학생들이 액션러닝을 통하여 기존의 과제 수행방법에 비하여 다양한 정보원을 알게 되고 이를 수집하고 활용하는 방법과 능력 등이 좀 더 길러진다는 결과를 보여주었다[21]. 현장에서 적용가능한 지식의 효과성은 자기 스스로 학습할 때 80%이상

나타나고[22] 학생들이 직접 행동하고 말할 경우 학습내용의 90%를 기억하는 것으로 나타났다[4][22]. 이처럼 학습의 효율성에 있어서, 스스로 학습목표를 세우고 학습을 위한 계획, 방법 등을 수립하고, 학습을 수행하여 그 결과를 분석하여 피드백을 도출한 후 자신의 학습목표와 계획을 수정하는 자기주도 학습이 유용한 학습방법이다[4]. 이러한 자기주도적 학습능력을 향상시키는데 있어서 액션러닝이 유용한 학습방법이며 특히 지식을 실무현장에 적용해야 하는 간호학분야에 매우 적합한 학습방법이라 사료된다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 액션러닝을 적용한 간호과정 학습프로그램이 간호학과 학생들의 문제해결능력과 자기주도적 학습능력에 미치는 효과를 알아보고자 시도되었다. 본 연구의 결과 액션러닝 학습프로그램은 문제명료화, 원인분석, 대안개발, 계획/실행, 수행평가로 구성된 학습자의 문제해결능력을 향상시켰고 학습계획, 학습실행, 학습평가로 구성된 자기주도적 학습능력을 향상시켰다. 본 연구는 학습방법으로의 액션러닝이 간호학과 학생들의 간호과정 수업을 하는데 효과적임을 파악한 점에서 연구의 의의를 지니며, 향후 간호 관련 전공학문분야의 효과적인 교수법으로 확대적용 할 수 있을 것으로 기대한다.

이상의 연구결과를 바탕으로 액션러닝을 기반으로 한 학습방법이 학습자의 다른 변수에도 효과적인지에 대해 알아보는 후속연구를 제언하며 또한, 면대면 수업이 아닌 다른 학습방법과의 효과차이를 규명하는 연구가 필요하리라 사료된다.

참고 문헌

- [1] 권상민, 권말숙, 박지연, “액션러닝을 활용한 노인간호학실습 수업 운영의 효과,” 한국산학기술학회논문지, 제17권, 제8호, pp.421-427, 2016.

- [2] 장금성, 박순주, “액션러닝 기반 간호관리학 강의 및 실습 운영의 효과,” 간호행정학회지, 제18권, 제4호, pp.442-451, 2012.
- [3] 김연순, 김진영, “액션러닝 기반의 다문화 간호교육이 문화적 역량 증진에 미치는 효과,” 한국산학기술학회논문지, 제15권, 제11호, pp.6527-6535, 2014.
- [4] 김연철, 이은철, “블렌디드 액션러닝프로그램이 대학생의 자기주도적 학습능력에 미치는 영향,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제11호, pp.658-670, 2015.
- [5] 봉현철, 엄우용, *액션러닝*, 학지사, 2014.
- [6] 박수홍, 안영식, 정주영, “핵심역량강화를 위한 체계적 액션러닝 프로그램 개발,” 교육정보미디어연구, 제11권, 제4호, pp.95-124, 2005.
- [7] C. Brook and C. Milner, “Reflections on ‘creative’ action learning in business education: some issues in its theory and practice,” *Teaching in Higher Education*, Vol.19, No.2, pp.126-137, 2014.
- [8] 김윤민, 김윤희, “간호관리학 임상실습에서 액션러닝의 개발 및 평가,” 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제6호, pp.312-322, 2010.
- [9] T. Bourner, A. Cooper, and L. France, “Action learning across a university community,” *Innovations in education and training international*, Vol.37, No.1, pp.2-9, 2000.
- [10] 이숙자, 장금성, “액션러닝이 간호사의 문제해결 능력, 의사소통, 정서창의성 및 혁신행동에 미치는 효과,” 보건의료산업학회지, 제8권, 제2호, pp.73-87, 2014.
- [11] 김윤민, 장금성, “액션러닝 기반 간호전문직 수업설계 및 운영에 관한 연구,” 한국교육, 제41권, 제4호, pp.123-147, 2014.
- [12] 성미혜, 홍영혜, 정향미, 김영희, *간호과정의 적용*, 수문사, 2015.
- [13] 박수홍, 안영식, 정주영, *체계적인 액션러닝*, 학지사, 2010.
- [14] 이석재, 장유경, 이현남, 박광엽, *생애능력 측정 도구 개발연구*, 한국교육개발원, 2003.
- [15] 김소명, 박상연, “액션러닝을 활용한 수업운영의 효과,” 한국간호교육학회지, 제22권, 제1호, pp.42-50, 2016.
- [16] 김혜경, 한상길, “지방공기업 종사자의 고객지향성과 문제해결능력 향상을 위한 액션러닝 적용효과,” 한국지방공기업학회, 제11권, 제2호, pp.1-20, 2015.
- [17] 김미영, “액션러닝을 적용한 비서실무 수업운영 및 교육효과,” 비서학논총, 제25권, 제1호, pp.83-107, 2016.
- [18] 김홍수, 황경수, 권순철, 홍성욱, 오진숙, 고보숙, 고봉조 “액션러닝을 적용한 대학의 핵심역량 강의 효과성 분석,” 탐라문화, 제41권, pp.77-108, 2012.
- [19] F. Terzioglu, “The perceived problem-solving ability of nurse managers,” *Journal of nursing management*, Vol.41, No.7, pp.340-347, 2006.
- [20] 김조자, 김용순, 박지원, 박진희, 양선희, *비판적 사고와 간호과정*, 현문사, 2012.
- [21] 박수정, “액션러닝을 적용한 교육행정학 강의에 대한 형성적 연구,” 한국교원교육연구, 제29권, 제4호, pp.389-416, 2015.
- [22] Wolfgang Braun and Daimler Chrysler, “Global leadership development using action - oriented and distance learning approaches,” In Yury Boshyk(Ed), *Business driven action learning global best practice*, New York: St, Martin's Press, 2000.

저 자 소 개

김 수 미(Su-Mi Kim)

종신회원



- 2009년 2월 : 전남대학교 대학원 간호학과(간호학박사)
- 2013년 9월 ~ 현재 : 동신대학교 간호학과 조교수

<관심분야> : 간호교육, 근거중심간호, 여성건강간호