

팀 기반 프로젝트 수업효과와 수업만족도에 관한 연구

The Study on Instructional Effect and Satisfaction of Project-based Learning

신연하*, 유기상**

인천재능대학교 회계경영과*, 청운대학교 미디어커뮤니케이션학과**

Yeon-Ha Shin(shinyhdr@naver.com)*, Ki-Sang Ryu(galleryrm@chungwoon.ac.kr)**

요약

본 연구는 대학생들의 팀 프로젝트 수업활동을 위해 팀을 구성하는 요인들과 수업효과와의 관계를 검증하고 수업과정에 대한 만족도를 분석하고자 한다. 이를 통해 강의식 수업과 프로젝트 수업의 효과를 분석하고 프로젝트 수업 구성 요인을 검증하여 적극적인 수업참여를 할 수 있도록 다양한 방안을 제시하고자 한다. 본 연구를 위해 연구자의 수업에 참여하고 있는 학생을 모집단으로 선정하였으며 질적연구와 양적연구를 겸하여 분석하였다. 2019년 9월부터 12월까지 15주 수업에서 질적연구를 진행하였으며, 15주 수업과 프로젝트가 끝나는 날 설문조사를 하였다. 설문지 80부는 SPSS 23.0 통계프로그램으로 빈도분석, 차이분석, 상관분석, 회귀분석을 하였다. 연구결과 첫째, 강의식 수업보다 프로젝트 수업에 수업효과와 수업만족도가 높았다. 둘째, 팀 응집력과 팀 워크는 수업효과와 수업만족도에 영향을 미쳤다. 셋째, 팀 프로젝트 수업은 성적 결과와 상관없이 수업참여과정에서 즐거움과 만족을 느끼는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과를 바탕으로 프로젝트를 수업에 활용할 방안을 모색하고 수업효과 향상을 위해 수업 프로그램 구성과 제작에 필요한 객관적인 자료를 제공하고자 한다. 또한 본 연구 결과를 바탕으로 시사점을 제시하고 연구의 한계점에 관하여 논의하였다.

■ 중심어 : 팀 기반 프로젝트 수업 | 팀 규모 | 팀 응집력 | 팀 워크 | 수업효과 | 수업만족도 |

Abstract

The study is to analyze the value of satisfaction of instructional process to university students and to verify the relationship between the factors that how students make the team for class activity and instructional effect. According to this, the purpose of this study is to analyze the effect of lecture-based instruction and the project-based learning and verify the component factor of project-based learning so that this study can suggest various ways to participate in classes actively. For this study, the students participating in the classes from this researcher were selected and it was analyzed with quantitative and qualitative research. The qualitative research was in progress for 15 weeks class from September to December 2019 and the survey was done at the last day of 15 weeks class and project. Frequency, difference, correlation and regression analysis were conducted through SPSS 23.0 with 80 copies of the questionnaire. The result of this study, at first, the instructional effect and satisfaction of satisfaction on project-based learning is higher than teacher-centered instruction. Second, the team cohesion and team-work is giving a huge impact on instructional effect and satisfaction. At last, project-based learning makes students participate in the class. Enjoy and satisfy in the course of class participation regardless of the result. Based on these findings, we are looking for the ways to use the project-based learning and provide the objective data for the planning and production of class program to improve the effectiveness of the class. In addition, we discussed the implications and limitations of this study as well.

■ keyword : | Project-based Learning | Team Size | Team Cohesion | Team Work | Instructional Effect | Instructional Satisfaction |

* 본 논문은 2020년 청운대학교 교내학술연구비 지원과제임

접수일자 : 2020년 08월 20일

수정일자 : 2020년 09월 16일

심사완료일 : 2020년 10월 06일

교신처자 : 유기상, e-mail : galleryrm@chungwoon.ac.kr

I. 서론

디지털 산업 환경이후 인류는 급격한 발전과 변화 과정에서 미래 사회를 이끌 인재상으로 창의적 인재를 요구하고 있다. 특히 4차 산업혁명 시대에 많은 직업과 일을 AI라는 인공지능 컴퓨터와 자동기계가 대체할 것이라는 상황에서, 입력한 방대한 정보로도 계산하지 못하는 영역의 창의적인 그룹과 인공지능에게 종속되는 그룹으로 구조화 될 것이다. 이에 창의적인 인재 양성은 무엇보다도 교육의 기준이 중요하다. 인간은 교육을 통해 상호간의 의사소통을 배우고 공감과 창조적 사고를 확산 시킬 수 있기 때문이다[1].

교육이란 오늘날의 현실을 반영하고 미래를 준비해야 하는 과정이다. 시대적 상황과 국가적 필요 그리고 사회적 요구는 다양한 방법과 형태로 교육과정에서 재구성 되어지고 있다. 지식을 전달하는 획일적인 교육에서 벗어나 학생들의 흥미와 관심을 유발시키고 동기부여 등 다양한 변인들을 고려하여 수업과정과 프로그램을 개정하여 반영하고 있다. 그 대표적인 방법으로 프로젝트 기반 수업방법이 있으며, 주어진 프로젝트 주제를 수행하기 위하여 팀을 구성하고 문제를 해결 해나가는 모든 과정이 수업에 적용되고 있다[2].

학생들 주도하에 이루어지는 참여수업은 수업참여에 적극적이었으며 수업효과와 만족도가 높은 것으로 나타났다. 성적과 상관없이 수업에 참여하는 과정을 즐기며 친구들과의 소통관계도 서로 해결을 잘하는 것으로 나타났다. 대학생들 적응정도와 학업성취는 자존감과 대인관계 증진을 유도하고 자아실현에 영향을 미친다. 반면 학업성취 과정에서 오는 학습 수행에 대한 압박은 부담으로 작용하며 이러한 부담감을 견디며 학업을 수행하기에는 어려움이 많다[3]. 지식 전달이 주로 이루어지는 이론수업에서는 소극적인 참여와 수업에 대한 집중도가 떨어지지만 수업자료를 직접 조사하고 발표하는 모든 과정을 즐기면서 스스로 학교에 대한 소속감과 자신감을 얻는 것으로 나타났다[1].

각 학교에서도 시대에 맞는 인재를 양성하기 위해서 교육시스템 변화와 강의 품질 향상에 노력하고 있으며 [4] 교육도구 또한 바뀌고 있다. 과거에는 교육도구로 책과 칠판, 판서 등을 이용하였다. 디지털시대에서는 영

상, 미디어, 인터넷 등의 교육도구가 활용 되고 있다[5]. 특히 프로젝트 수업에서는 다양한 미디어 매체를 활용하게 된다. 그러므로 미디어 리터러시 능력은 프로젝트 수업 진행과 문제해결에 많은 영향을 미친다. 미디어를 읽고, 해석하고, 분석하여, 재 사용가능한 모든 능력을 미디어 리터러시 능력이라고 한다[6]. 미디어 환경변화가 수업환경에 미치는 영향에 대처하기 위해서는 무엇보다도 인간의 기본인 인성이 중요시 되며 성숙한 인간으로서의 성장과 디지털 예절은 교육으로 다듬어질 수 있다[5][7].

또한 미디어 접근성과 리터러시 능력 향상은 소셜네트워크에서의 활동영역 확장을 유발할 것이다[6]. 소셜 미디어 커뮤니티의 관계성에서 리터러시 함양이 부족하면 자신의 문제해결 방식에 있어서 의존적으로 유해한 정보라든가 근거 없는 정보 속에서 정확한 판단을 하기가 어려워진다. 리터러시 격차는 향후, 타인과의 의사소통에 어려움이 발생하고 이로 인해 사회적 고립과 경제활동에 곤란을 겪게 될 것이다[8].

미디어를 이용한 커뮤니케이션이 증가하고 있는 현실에서 미디어 사용과 커뮤니케이션 능력은 개인 간 신뢰 형성, 협업의 촉진, 그리고 임무완수에 긍정적인 영향을 미친다[9]. 커뮤니케이션 능력을 포함한 미디어 리터러시 능력 또한 대학생들의 진로 의사결정에 영향을 미치며[6], 미디어 리터러시 활용 능력이 높을수록 수업 참여와 수업만족도에 긍정적인 영향을 미친다[1].

그러므로 미디어가 기반으로 되는 사회일수록 창의적인 인재는 첫째, 가치 있는 공동체의 문제를 발견하고 둘째, 자신과 이웃에게 공감능력을 높여 그 문제에 집중 할 수 있는 근거를 제시하며, 셋째 공동의 문제 해결 방안을 이끌어 내야 한다. 이러한 리터러시 능력은 특히, 문화예술교육을 통해 다양한 감성과 이성을 아우르는 교육의 병행이 필요하다[6].

따라서 본 연구에서는 팀 기반 프로젝트 수업효과와 수업만족도에 관한 연구를 하고자 한다. 이에 팀을 구성하고 있는 팀 규모와 팀 응집력 그리고 팀워크가 팀 구성에 미치는 관계를 분석하고, 팀 프로젝트 수업이 학생들에게 미치는 효과와 수업만족도의 관계를 분석하고자 한다. 또한 이론 위주의 강의식 수업방법과 실습이 포함된 수업에서, 전공별로 팀 프로젝트 수업에

대한 인식에 어떠한 차이가 있는지 분석하고자 한다. 연구 결과를 바탕으로 수업효과와 수업만족도를 향상시킬 수 있는 다양한 방법을 모색하여, 학생들에게 질 높은 교육기회를 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 팀 프로젝트 기반 수업

오랜 시간 동안 수업은 학교 교실에서 이루어지는 강의식 전달 방식으로 진행되어 왔다. 교육환경이 바뀌면서 수업 방식에 대한 변화를 요구하는 연구가 증가하고 있으며, 수업효과와 수업만족도에 관한 논의는 꾸준히 진행되고 있다.

프로젝트 수업은 교사주도의 강의식 수업방법과 지식전달에 중점을 두는 수업을 비판하면서 전통적 강의식 방법에 대한 대안적인 수업방법의 하나로 제시되었으며, Kilpatrick[10]는 일상에서의 삶과 학교에서의 삶을 통합하기 위하여 '프로젝트'라는 개념을 제안하였다. 프로젝트 수업은 사회 환경 속에서 진행되며 이러한 활동은 가치 있는 삶을 만드는데 기여한다고 하였다 [11].

프로젝트 수업은 학습자의 자기주도성을 바탕으로 학습수행과정을 통해 최종 산출물을 구현하는 전체적인 학습과정을 의미하며, 특히 팀 프로젝트 수업을 통해 타인과의 상호작용을 바탕으로 문제해결 방법을 찾아가는 모든 것을 익히게 된다. 프로젝트 수업의 교육적 효과는 학습자의 자기주도형 학습 능력을 향상시킬 수 있으며, 타인과의 의사소통을 바탕으로 인간관계 형성 방법과 문제해결 능력 등을 향상시킬 수 있다[3].

선행연구를 살펴보면 팀 프로젝트를 구성하고 있는 하위 요인으로 팀 규모, 팀 응집력, 팀 워크, 팀 성과 등으로 구분되고 있으나 본 연구는 팀 프로젝트에 대한 하위요인을 팀 규모, 팀 응집력, 팀 워크로 구성하고자 한다.

1.1 팀 규모

팀이란, 조직을 구성하고 있는 단위이기도 하면서 공동의 목적과 이를 달성하기 위해 공통된 규범을 가지고

상호작용 관계를 통해 함께 일해 나가며, 업무 결과에 대한 책임은 팀 전체가 공동의 책임의식을 가지고 있는 특수한 형태의 집단이다[12].

팀 규모란 팀을 구성하고 있는 구성원의 인원수를 의미하는 것으로, 구성된 팀의 과업 성격에 따라 구성하는 인원수는 다르게 운영되고 있다. 팀 구성인원은 2인 이상부터 시작이 되며, 집단 상담에서는 8~12명 정도로 구성된다. 또한 과제를 수행하기 위해서는 10명 이하가 효율적이며, 일반적으로 기업에서는 8명 이내를 선호하고 있다. 그러나 수업을 하거나 공모전에 출품하는 경우 8명 정도의 팀 규모는 크다고 할 수 있다. 팀 규모는 팀 구성원의 상호작용에 큰 영향을 미친다. 구성원 인원수가 많을 경우 무임승차를 하는 학생이 있을 수 있으며, 인원이 너무 적을 경우에는 소극적인 학생의 경우 학습 주도를 함에 있어 위축되거나 불안감을 가질 수 있다. 수업에 있어서 가장 효율적인 구성원 인원은 3~5명이 적당하다[4].

1.2 팀 워크

팀 워크에 대한 정확한 사전적 표현이 있는 것은 아니지만 보편적으로 사용되는 의미로 팀 구성원간의 긍정적인 상호작용으로 표현되고 있다.

팀 워크란 타인의 관점에서 듣고 긍정적이고 건설적인 방향으로 반응하며, 타인에 대한 관심과 배려로 다른 사람에 대한 지원을 하는 일련의 모든 가치로 정의할 수 있다[13]. 또한 구성원들이 팀의 목표를 달성하기 위하여 서로 상호작용하고 협동하는 모든 과정을 팀 워크라고 정의할 수 있으며[4], 팀 워크는 팀 구성원 스스로가 팀의 목표 달성을 위해 적극적인 참여와 행동으로 문제해결을 해나가는 일련의 모든 상호작용 과정들이라고 할 수 있다.

팀 워크가 잘 이루어지는 팀은 그렇지 않은 팀보다 팀 프로젝트를 진행하는 동안 팀 구성원들의 자발적인 참여도가 높고 생산성이 높으며, 문제가 발생했을 때 문제를 해결하는 능력 또한 높은 것으로 나타났다[4]. 학생들이 수업에서 팀 프로젝트 과제를 수행하면서 성취감과 타인에 대한 존중감을 배우는 모든 과정들이 학교 수업만족에도 영향을 미칠 것이다. 교육만족도가 높을수록 대학에 대한 충성심이 높은 것으로 나타났다는

것은[14] 프로젝트를 진행하는 과정 전체가 학교생활에 대한 만족으로까지 영향을 미친다고 해석 할 수 있다.

수업시간에 진행되는 프로젝트는 학생들이 자발적으로 참여할 수 있는 시간이며 친구들과 소속감을 가지고 서로 교류하고 친근한 관계를 맺을 수 있는 기회가 되기도 한다. 그러므로 학생들은 더 적극적으로 수업에 임하는 동기가 되고 그럴수록 수업만족도 및 수업참여도에 영향을 미칠 것으로 해석할 수 있다.

1.3 팀 응집력

팀 응집력이란 다른 집단이나 단체에서는 없는, 자신이 속해 있는 집단이나 단체의 공통되고 일치되는 태도나 행동 또는 서로 밀접도가 높은 단결된 분위기를 의미하며, 구성원들이 팀에 또는 집단에 속해 있음을 스스로 느끼고 있는 정도라고 할 수 있다. 또한 팀 응집력은 팀 구성원들이 자신이 속한 팀으로 다른 사람을 유인하고 팀 내에 머무를 수 있도록 유도하거나 동기부여를 하는 정도라고 정의할 수 있다[3].

이러한 관점에서 분석해보면 팀 응집력은 팀 구성원들이 팀 워크를 발휘하고 팀 목표달성에 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다. 특히 팀의 단합과 단결을 중요시 하는 집단일수록 팀 응집력은 팀 성과와 결과에 영향을 미친다. 팀 응집력이 조직성과에 미치는 영향의 크기는 작지만 그래도 통계적으로는 유의한 영향을 미치며 특히 군사집단이나 스포츠 팀 같은 집단 성향이 강한 조직에서 영향을 미치는 것으로 나타났다[4].

팀 구성원의 응집력이 클수록 서로 소통하고 교류가 활발하며 정보공유를 통해 문제해결 방법과 능력이 확대될 것이다. 이러한 연구결과를 바탕으로 대학 수업에서도 팀 응집력은 팀 프로젝트를 수행함에 있어서 학생들에게 영향을 미칠 것이다.

2. 수업효과와 수업만족도

효과와 만족도란 일반적으로 인간의 기본적인 욕구나 필요에 의하여 목표나 목적을 달성하는 정도에서 느끼는 감정 상태를 나타낸다. 특히 교육에서의 만족도란 교육경험에서 오는 학습자의 가치와 주관적인 경험을 바탕으로 형성이 되며 학습자 개인의 특성이나 교육에 대한 기대치에 따라 반응에 차이가 생길 수 있다[1].

학습자들이 수업이전에는 알지 못했던 지식과 기술을 수업을 통해 습득함으로써 느끼는 감정들은 자신감 상승과 다른 학습과정에 도전할 수 있는 긍정적인 영향을 미친다. 수업만족도가 높을수록 효과적인 수업이 이루어지며, 효과적인 수업이 이루어지는 과정을 통해 수업에 대한 만족도가 높아진다[15].

본 연구를 진행하는 15주 동안 프로젝트에 참여하는 학생들은 대학수업 특성상 최종 점수는 15주 후에 부여 받게 된다. 15주 동안은 서로 어떤 점수를 받을지 모르는 상태지만 성적점수와 상관없이 수업에 적극적으로 참여하고 즐거워하는 모습을 보면서 수업만족도는 높다고 주관적인 판단을 하였다. 높은 점수가 수업만족도와 상관관계가 있나 하는 의문을 가지고 15주 수업을 진행하였다.

3. 선행연구 분석

산업과 교육환경이 변화하면서 특히 학교교육에 대한 변화가 있어야 된다는 의견이 많아지고 있으며, 학교수업 진행에 대한 다양한 방법과 관점에서 많은 연구가 진행되고 있다. 특히 전통적인 강의식 수업방법의 단점을 보완하기 위하여 프로젝트 수업이 진행되고 있으며 여기에 따른 효과 분석에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다. 연구를 중심으로 문제점을 보완하고 새로운 대안을 모색하기 위하여 현장에서 수업하고 있는 교수자들의 의견과 학생들의 수업효과와 만족도에 대한 연구는 향후 교과과정 개정에도 많은 영향을 미칠 것이다.

학습동기와 수업참여도 및 수업만족도 관계 연구 결과를 살펴보면 강의식 수업보다 플립러닝 수업에서 학습동기가 더 높은 것으로 나타났다[15]. 일반적으로 수업에서 이론 전달이 이루어지고 난 후 이론지식을 바탕으로 학생들이 스스로 수업에 참여하는 것이 효율적이다. 그러나 연령이 높을수록 이론수업보다는 참여수업에 더 관심과 집중도가 높게 나타났다. 학습자의 연령, 학습자의 학습 경험 유무에 따라 학습효과에 영향을 미치며 특히 노인학습자의 경우 연령과 학습 경험이 학습만족과 효과에 더 많은 영향을 미친다[16]. 특히 학생들이 주도하는 참여수업은 학생들의 적극적 참여를 유도하고 학교와 학과에 대한 소속감을 고취시키며 자존감

향상에 영향을 미친다. 소극적인 학생들도 수업이 진행되어짐에 따라 발언권 기회가 있을 경우 더디지만 발언을 하는 기회를 통해 자신감을 회복하는 것으로 나타났다[1]. 교육환경에서는 여러 가지 변수가 작용을 하고 있다. 교육 참여 주체자와 교육의 방향, 학습 목표 등에 따라 수업 만족도 미치는 영향이 다르다[17]. 팀 응집력은 팀 워크에 영향을 미치지만, 팀 규모는 영향을 미치지 않은 것으로 나타났다. 학교수업에서는 팀 당 3~5명을 적정 규모로 인식할 수 있다. 그러나 팀 구성원의 개인적 특성과 상황에 따라 적절한 팀 규모는 달라질 것이다[4].

이상 선행연구를 분석한 결과를 토대로 팀 프로젝트 수업에 대한 수업효과와 만족도에 대한 반응을 분석하는 것이 타당하고 판단하였다.

III. 연구방법

1. 조사대상 및 자료수집

본 연구를 위하여 연구자들의 과목을 수강하고 있는 학생을 대상으로 질적분석과 실증분석을 하였다. 강의식 수업 즉 이론 수업으로 구성된 과목(총무인사)을 수강하는 학생 51명과 실습과 이론 수업으로 구성된 과목(이미지와 영상)을 수강하는 학생 29명을 대상으로 2019년 9월부터 12월까지 15주 수업시간에 진행되었다. 구성된 팀은 2학년으로 총무인사 과목은 A반 27명을 6개 팀으로, B반 24명을 6개 팀이며, 기초편집 과목은 29명을 6개 팀으로 구성 되었다. 팀 구성원은 수업 진행 및 발표 참여를 해야 하는 수업특성을 고려하여 3~5명으로 하되 학생들 스스로에게 구성원을 선택하게 하였다. 이번학기에 공부할 주제로 총무인사 과목에서는 “인간관계 형성”을, 이미지와 영상 과목에서는 “영상편집”을 제시하였다. 이에 교과과목에서 배우고자 하는 주제에 맞는 팀 별 프로젝트 주제를 선정하게 하고, 팀 별 수행할 규칙과 벌칙을 세우게 하였다. 또한 프로젝트 주제는 자유롭게 선정하되, 교수자의 피드백 후 진행하게 하였다. 매주 진행과정을 팀원이 발표를 하고 마지막 15주에는 보고서 제출과 소감을 팀원 전원이 발표를 하는 것으로 진행하였다. 질적연구는 15주

동안 수업시간에 진행이 되었으며, 설문조사는 15주 후 프로젝트 수업이 끝나는 날 수업에 참여한 80명을 대상으로 진행이 되었으며 80부 설문지가 모두 분석에 사용되었다. 팀 프로젝트 구성은 [표 1]과 같다.

표 1. 팀 프로젝트 구성

구분	과목			강의식수업 총무인사			실습수업 이미지와영상		
	전공			회계경영			미디어커뮤니케이션		
	학년			2학년			2학년		
	A반			B반			C반		
	팀명	팀원	주제	팀명	팀원	주제	팀명	팀원	주제
1조	집에가고싶조	4	가계부 쓰기	B1 A3	4	노래감상	키모스	5	키오누스
2조	레몬	5	정보나눔	복학생 녀석들	4	사진찍기	다음	5	재활용
3조	밥동	5	맛집탐방	알콜	4	팀원과함께	예지	5	프라스탁환경
4조	이들겔들	4	주식공부	미남	4	운동	알리조	5	음주운전
5조	여신연하	4	책임기	초코송이	4	가계부 쓰기	시골농부	5	유기농
6조	저요	5	직업탐방	처음처럼	4	의미있는장소	버스조	4	홍성시내버스
총	27명			24명			29명		

2. 자료처리 방법

본 연구에서 사용한 측정항목과 설문지 구성은 선행 연구를 바탕으로 본 연구의 목적에 맞게 수정하였다. 설문지 내용 구성은 [표 2]와 같다. 조사대상자들의 일반적 특성 분석을 위한 문항들을 제외한 모든 측정 항목은 리커트 척도를 적용하였다. 5점 “매우 그렇다”, 4점 “그렇다”, 3점 “보통”, 2점 “그렇지 않다”, 1점 “전혀 그렇지 않다”로 측정하였으며, 조사된 설문지는 통계분석 프로그램인 SPSS 23.0으로 사용하였다. 조사대상자의 일반적 특성은 빈도분석 방법으로 분석 하였으며, 설문지 문항의 신뢰도를 측정하기 위하여 신뢰도와 타당도 분석을 하였다. 연구문제를 해결하기 위하여 빈도 분석, 차이분석, 상관관계분석, 회귀분석 등을 실시하였다.

표 2. 설문지 내용

변수		문항내용	문항 수	참고 문헌
팀구성	팀규모	팀규모로 적정인원	2	[7] [12]
	팀 응집력	팀 구성원간 신뢰쌓기	5	
	팀 워크	팀 규칙과 벌칙 만들기 나와 다른 의견 수용하기	5	
수업효과	긍정효과	소속감이 생겼다. 친구들과 소통할 수 있다 개인학습보다 학습효과가 있다 자각, 결석을 줄일 수 있다	5	[15]
	부정효과	무임승차자가 있다 수업시간에 시간대비가 어렵다 팀원끼리 시간조율이 어렵다 평가가 공정하지 않다	5	
수업만족도		공부가 재미있다. 친구랑 가까워졌다. 프로젝트 과정이 재미있었다	5	[15] [16]
일반적 특성		성별, 팀학습에 필요조건, 향후 추천 여부, 프로젝트수업 경험	5	-
계			32	-

3. 연구 문제

본 연구의 결과를 도출하기 위하여 다음과 같이 가설을 설정하였다.

- 가설1 팀 규모는 수업만족도에 영향을 미칠 것이다.
- 가설2 팀 규모는 수업효과에 영향을 미칠 것이다.
- 가설3 팀 워크는 수업만족도에 영향을 미칠 것이다.
- 가설4 팀 워크는 수업효과에 영향을 미칠 것이다.
- 가설3 팀 응집력은 수업만족도에 영향을 미칠 것이다.
- 가설4 팀 응집력은 수업효과에 영향을 미칠 것이다.
- 가설5 수업효과는 수업만족도에 영향을 미칠 것이다.

IV. 분석 결과

1. 일반적 특성

빈도분석 결과 연구 대상자들의 일반적 특성은 [표 3]과 같다. 성별은 여학생 39명(48.8%), 남학생 41명(51.3%)으로 남학생이 2명 더 설문에 응답을 하였다. 팀 프로젝트 수업에 대한 경험 유무는 없다 73명(91.3%) 있다가 7명(8.8%)으로 나타났다. 향후 팀 프로젝트 수업을 추천할 의사가 있는지에 관한 질문에는 추천한다 70명(87.5%), 추천하지 않는다 10명(12.5%)으로 나타났으며, 강의식 수업보다 팀 프로젝트 수업이

더 좋다는 질문에는 그렇다 45명(56.3%), 매우그렇다 21명(26.3%), 보통 11명(13.85), 그렇지 않다 3명(3.8%)순으로 나타났으며 그렇다와 매우그렇다를 포함하면 66명이 프로젝트 수업을 긍정적으로 평가하고 있는 것으로 해석할 수 있다. 팀 프로젝트 수업을 하는데 있어 필요한 요소 중 구성원 간 신뢰쌓기 25명(31.3%), 팀규칙 지키기 24명(30.0%), 다른 의견 수용하기 14명(17.5%), 토론토의 능력 13명(16.3%), 배려하기 4명(5%) 순으로 나타났다.

표 3. 일반적 특성 분석

특성	집단	빈도 (n)	비율 (%)
성별	남학생	41	51.3
	여학생	39	48.8
팀 프로젝트 학습 경험	없다	73	91.3
	있다	7	8.8
향후 팀 프로젝트 추천의사	추천한다	70	87.5
	추천하지 않는다	10	12.5
강의식수업보다 팀 프로젝트 수업이 더 좋다	전혀그렇지 않다	-	-
	그렇지 않다	3	3.8
	보통	11	13.8
	그렇다	45	56.3
	매우그렇다	21	26.3
팀 학습에 필요한 요소	구성원간 신뢰쌓기	25	31.3
	팀규칙 지키기	24	30.0
	다른의견수용하기	14	17.5
	토론토의 능력	13	16.3
	배려하기	4	5.0

2. 신뢰성과 타당성 분석

본 연구 결과를 도출하기 위하여 신뢰성 분석과 타당도 분석을 하였다. 신뢰성 분석이란 설문지를 구성하고 있는 질문 문항의 내적 일관성을 검증하는 방법으로, 신뢰성과 타당성 분석 결과는 [표 4]와 같다.

표 4. 신뢰성과 타당성 분석

설문 문항	성분					Cronbach's a
	1	2	3	4	5	
팀응집력1	.754					.765
팀응집력2	.750					
팀응집력3	.748					
팀응집력4	.675					

팀응집력5	.661					
팀워크1		.748				.732
팀워크2		.726				
팀워크3		.675				
팀워크4		.664				
팀워크5		.635				
긍정효과1			.649			.661
긍정효과2			.632			
긍정효과3			.559			
긍정효과4			.543			
긍정효과5			.532			
부정효과1				.634		.729
부정효과2				.611		
부정효과3				.610		
부정효과4				.609		
부정효과5				.605		
수업만족1					.620	.715
수업만족2					.619	
수업만족3					.597	
수업만족4					.575	
수업만족5					.504	
아이겐값	3.641	3.152	2.508	3.270	2.608	-
공동분산 (%)	24.840	21.397	19.058	19.290	18.863	
누적분산 (%)	24.840	44.268	60.196	44.120	62.293	
KMO=.786, Bartlett's X ² =776.2						

신뢰성에 저해한 2개의 문장(팀 규모1, 2)을 제외하고 분석하였으며, 측정 변수의 크론바하 알파계수(Cronbach'a) 값이 0.661 이상으로 나타났다. 수업만족도 요인을 파악하고자 베리맥스 회전 방법과 주축 요인 추출 방법을 통해 요인분석을 하였다. 요인분석 결과 KMO 측도는 .786으로, Bartlett의 구형성 검정결과 유의확률은 .05 미만으로 측정되었다. 그러므로 요인분석 모형이 적합하다고 해석할 수 있으며, 누적분산 값은 62.293%로, 구성된 요인의 설명력이 높은 것으로 판단된다. 또한 아이겐 값(Eigenvalue)은 1.0 이상인 변수를 근거로 해석하여 결정하였다.

3. 변수들 간의 상관관계

상관관계 분석을 통해 변수들 간 관련성을 분석하였다. 상관관계 결과는 [표 5]와 같으며, 변수들 간의 상관계수(절대 값)는 최소 .071에서 최대 .766으로 나타났

으며, 회귀분석 결과 변수들 간에 나타날 수 있는 다중공선성의 문제점은 없는 것으로 해석할 수 있다.

표 5. 변수들간의 상관관계 분석

	1	2	3	4	5
1	1				
2	.262**	1			
3	-.021	-1.61	1		
4	.489**	.435**	.124**	1	
5	.126**	.319**	.196*	.266**	1

*p<.05, **p<.01, ***p<.001
 주1 팀응집력, 2 팀워크, 3 긍정효과, 4 부정효과, 5수업만족도

4. 변수들 간의 가설검증

팀 프로젝트 기반 수업은 수업만족에 유의확률이 0.001로 5% 유의수준에서 유의한 영향(+)을 미치는 것으로 나타 가설은 전부 채택되었다. 팀 응집력, 팀 워크는 수업효과와 수업만족도에 유의한 영향(+)을 미치며, 수업효과와 수업만족 관계에서는 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히 수업효과에서 긍정적인 효과가 부정적인 효과 보다 높은 것으로 나타났다.

표 6. 수업만족도 가설검증

종속 변수	변수	β	t값	p	R ²	F값	유의 확률	연구 가설
수업 만족	팀응집	.341	4.523	.000	.480	25.267	.001	채택
	팀워크	.412	5.492	.001	.358	21.50	.001	
	긍정 효과	.215	5.014	.010	.465	26.12	.000	
	부정 효과	.312	3.20	.018	.441	24.231	.000	

5. 차이 분석

[표 7]에 제시된 전공별 팀 프로젝트 수업효과와 수업 만족에 대한 차이분석 결과를 보면 성별에서는 큰 차이는 없지만 여학생이 남학생보다 팀 프로젝트 수업에 만족하는 것으로 나타났다.

표 7. 팀프로젝트 수업에 대한 차이분석

구분	항목	M	SD	F값	유의 확률	사후 검증
성별	남 A	3.58	.583	3.779	.001**	A<B
	여 B	3.63	.562			
수업효과	강의식 A	3.85	.579	3.185	.000**	B<A
	실습B	3.33	.624			
수업만족	강의식 A	3.60	.626	3.075	.018*	B<A
	실습B	3.10	.839			
팀프로젝트 수업이 더 좋다	강의식 A	3.58	.408	2.321	.040*	B<A
	실습B	3.25	.647			

강의식 수업으로 이루어졌던 총무인사 과목을 수강하는 회계경영과 학생들이 팀 프로젝트 수업에서 수업 효과와 수업만족도가 더 높은 것으로 나타났으며, 강의식 수업보다 프로젝트 수업이 더 좋은 것으로 나타났다. 이는 그동안 이론수업으로만 진행되었던 기존 수업과의 차별성과 새로운 수업방식에 대한 신선함에서 오는 만족도로 해석할 수 있다. 반면 실습과 강의식 수업을 병행하는 이미지와 영상과목을 수강하는 미디어커뮤니케이션학과 학생들은 팀 프로젝트 수업에 대한 경험으로 이미 적응이 되어 있으며, 수업방식에 대해 당연하게 받아들이는 현상으로 사료된다.

6. 질적연구 분석

질적분석은 양적분석과는 달리 연구 참여자의 과업 인지 정도, 과업 수행 과정 그리고 의식표현 등 데이터 수집 과정에 집중하며, 근거이론에 기반한 면담과 자료 분석방법(structured coding)을 적용하였다. 15주 동안 진행되어야 하는 수업 특성상 근거이론에 의한 범주 관계 분석과 시간을 기준으로 범주 관계 분석을 하였다.

본 연구에서는 팀 기반 프로젝트 수업에 대한 수업효과와 수업만족도 관계를 분석하고자 15주 수업이 진행되는 동안 학생들과 토론, 토의 및 발표 과정을 통해 질적 분석 자료를 수집하였다. 프로젝트 수업에 대한 취지 설명, 프로젝트 수업에 대한 학생들의 호응과 반응, 팀을 구성하고 주제를 선정하는 과정, 그리고 매주 수

업시간에 팀별진행과정에 대한 발표와 중간보고, 마지막 주차인 15주에 프로젝트를 마무리 하면서 그 동안 팀 별 결과 보고와 보고서를 제출하고 마지막으로 설문지를 작성하는 단계로 프로젝트를 마무리 하였다. 질적 분석에서 사용된 주요 질문은 선행연구를[2] 바탕으로 본 연구에 맞게 수정하여 사용하였으며 면담에 사용된 질문내용은 [표 8]과 같다. 15주 팀 프로젝트 수업을 수행하면서 발생하는 변수들에 대한 질문은 수업시간에 팀별로 질의 응답 시간을 가졌으며 다른 팀원들과 의견을 교환하는 방법으로 진행하였다. 또한 가능하면 학생들이 수업을 진행하게 하였으며, 교수자는 수업주제와 방향에 벗어나는 진행이 되는 경우 개입과 피드백을 하였다. 질적연구에 주로 사용된 질문은 처음 프로젝트 수업을 접하는 학생들에게 기본적인 인식과 변화를 파악하고자 하였으며, 실습수업 경험이 있는 이미지와 영상과목을 수강하는 학생들에게는 프로젝트 수업이 주는 특징을 파악하고자 하는데 목적이 있다.

표 8. 수업과정에서 사용된 주요 질문

주요 질문
<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 수업에 대한 이해는? • 프로젝트 수업을 하면서 재미있었던 것은? • 프로젝트 수업과 기존 수업의 차이는? • 프로젝트 수업을 하는 동안 자신의 큰 변화는?

6.1 근거이론에 의한 범주 관계 분석

근거이론 프레임에서는 중심현상, 인과적 조건, 맥락적 조건, 중재적 조건, 행동전략, 결과로 구분한다. 연구 대상인 학습자들이 교실과 수업현장에서 있었던 반응과 대화를 토대로 두가지 질문에 대한 분석을 하였다.

1) 프로젝트 수업을 하면서 재미있었던 것은?

학생들 스스로 수업을 만들어간다는 것에 대해 흥미를 느꼈으며 적극적인 수업참여로 수업시간이 즐거운 시간으로 바뀌게 되었다.

알콜조: 친한 친구들끼리 팀 구성원을 했지만 팀 프로젝트를 진행하면서 더 깊이 있는 교류와 친구 관계가 되었다. 함께 한다는 것이 재미있었고 소중한 경험이었다.

집에 가고싶조: 수업시간에 발표 및 문제를 맞춰 점수 획득하는 과정이 너무 재미있었고 수업시간에 획득한 점수가 학점에 포함된다고 생각하니 더 적극적으로 수업에 참여하게 되었다.

B1A3: 팀원들이 각자 즐겨하는 노래를 선정하고 수업 시간에 들려주면서 그날의 DJ가 되었다. 내가 좋아하는 노래를 함께 듣고 선정배경을 설명할 수 있다는 것이 좋았다.

다운: 듣는 입장과 진행하는 입장의 차이를 알게 되니 더 적극적으로 수업에 참여하게 되고 설명할 차례가 오면 더 우리가 조사하고 촬영한 내용에 대해 적극적으로 설명할 수 있었다.

버스조: 나에게 주어진 환경에 대해 당연하다고 생각했는데 프로젝트를 진행하면서 주어진 주변환경에 대한 고마움을 알게 되었고 특히 시내버스에 대한 조사를 하면서 흥성 곳곳을 돌아다니는 버스 투어가 좋았다.

2) 프로젝트 수업과 기존수업의 차이는?

기존수업에서는 수업에 대한 아무런 준비 없이 출석 관리 목적으로 수업에 참여하는 경우가 많았는데 프로젝트 수업은 수업을 스스로 준비하고 있다는 것이 가장 큰 차이였으며, 학생신분으로 구성원과 소속감을 느끼게 되었다.

밥동: 기존 수업은 듣기만 하는 수업이라 수업 중 탄생 각과 프로젝트 수업이 낯설어서 처음에는 귀찮아하고 어려워하는 학생들이 많았다.

복학생녀석들: 복학생들로 구성되다 보니 서먹하고 친하지 않았는데 팀을 위해 서로 발표하려고 하고 팀원을 챙기는 것을 보면서 참여할 수 있는 프로젝트 수업에 매력을 느꼈다.

처음처럼: 우리 팀원은 결석과 지각이 많은 학생들로 구성되었다. 모두 학교나 학과에 대해 재미를 느끼지 못했다. 그러나 프로젝트 수업을 하면서 모든 수업에 주제가 우리가 되다 보니 결석과 지각하는 일이 줄어들었으며 수업이 재미있어 참여하게 되었다.

예지: 이론수업을 할 때는 즐기만하고 항상 다른 생각으로 수업시간을 보냈는데 프로젝트 수업은 살아있는 수업이었다.

6.2 시간을 기준으로 범주 관계 분석

이 단계에서 분석한 내용은 하나의 사건이 변화 또는 발생하는 원인은 무엇이며, 다음에 어떤 결과를 가져오는지를 파악하는 것이었다. 팀 구성원과의 신뢰는 상호작용에 의해 형성되며, 상호작용은 어느 정도의 시간이 필요하다는 것이다.

1) 프로젝트 수업에 대한 이해 정도는 ?

프로젝트 수업에 대한 이해나 의미, 방법에 낯설어 하던 학생들이 점차 긍정적인 관심도를 나타내었다.

저요! 저희 팀은 다들 조용한 성격들이라 나서기를 싫어하는 친구들끼리 모였습니다. 그래서 그냥 앉아서 듣기만 하는 수업이 편했습니다. 발표도 안해 봐서 겁도 났었구요. 그냥 기존 방법대로 강의식 수업을 하기 원했습니다. 프로젝트 수업 진행 내용과 방향에 대한 설명을 듣고나니 한번쯤은 해보고 싶다는 생각이 들었습니다.

레몬: 프로젝트 주제를 선정하지 못해 의견을 조율하는데 시간이 좀더 소요되었지만 프로젝트 수업의 취지와 방향에 대해 설명을 듣고 주제가 선정되니 재미있게 진행할 수 있었다.

카오스: 이론수업에 익숙했던 터라 직접 수업을 이끌어간다는 것이 어색했다. 틀리면 어찌지 하는 두려움도 있었다. 하지만 수업진행방법과 방향을 이해하고 부터는 재미있게 참여하게 되었다.

2) 프로젝트 수업을 하는 동안 자신의 큰 변화는?

소극적이고 남 눈치를 보면서 발언을 못했으나, 작지만 자신감을 갖게 되었고, 타인과 소통의 중요성을 알게 되었다.

여신여하: 지금까지 책을 스스로 읽어본 적이 없었다. 프로젝트 수업이라 억지로 읽었지만 읽어보니 책의 소중함을 느꼈고 또 다른 책을 읽어야겠다는 다짐을 했다.

아들깁들: 주식과 경제공부를 통해 좀더 경제공부를 해야겠다는 생각과 경제분야의 중요성을 알게 되었다.

초코송이: 그 동안 알바를 하면서 있는 대로 쓰고 적

자 인생을 살았는데 가계부를 써보니 돈의 흐름과 지출이 크다는 것을 알았다. 금전관리를 잘해서 후자나 생활로 바뀌어야겠다.

미남: 남자들로만 구성되어 있는 유일한 팀이고, 또 소심한 성격들이라서 처음에는 서로가 미루기만 했다. 그러나 서로가 적극적으로 참여하지 않으면 우리 팀만 퇴보할 수밖에 없는 수업 방식이다 보니 처음에는 억지로 했지만 점점 발표하는 횟수와 참여하는 횟수가 증가하게 되었고 남들 앞에서 발표할 수 있는 자신으로 바뀌게 되었다.

알리조: 대학생이라면 음주가 기본으로 즐기는 놀이라고 생각했다. 음주운전에 대한 경각심도 없었다. 그러나 프로젝트 진행을 하면서 음주문화와 음주운전에 대해서 다시 한번 생각하게 되었다.

시골농부: 프로젝트 수업을 통해 자신감을 얻었다.

V. 결론

1. 결과 요약 및 시사점

본 연구는 팀 프로젝트 수업에 대한 수업효과와 수업만족도에 미치는 영향을 분석하고 팀 구성에 있어서 영향을 미치는 요인들과의 관계를 검증하여 학생들이 수업에 만족을 느낄 수 있도록 다양한 수업방법을 모색하는데 연구 목적을 두었다. 연구과제 특성에 따라 질적 분석과 실증분석을 겸하여 진행하였다.

실증분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 팀 규모는 TBL 수업 커뮤니케이션 특성상 3~5명으로 이미 설정을 하고 팀 프로젝트 수업을 진행하여 본 연구자의 수업에서는 팀 규모가 수업효과나 수업만족도에 미치는 영향은 낮은 것으로 나타났다. 그러나 팀 응집력과 팀 워크는 수업효과와 수업만족에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 팀 구성은 본인들 스스로 구성하게 하였기 때문에 사전부터 관계성이 높은 그룹과 관계성이 낮은 그룹으로 팀을 구성해야 하는 경우로 나누어졌다. 그렇지만 두 집단 모두 15주 프로젝트가 진행되는 동안 관계성과 친밀도가 높아진 것으로 나타났다. 둘째, 팀 프로젝트 수업은 성적 결과와 상관없이 수업참여 과정 자체를 즐기다보니[1] 수업에 대한 만족도가 높은 것으로 나타

났다. 수업만족은 일반적으로 좋은 성적을 받거나 그들 스스로가 원하는 목표를 달성할 수 있다고 기대할 때 느끼는 것이다[4]. 그러나 본 연구에서는 처음에는 좋은 성적을 받고자 열심히 수업에 참여하고 발표했으나 주차가 진행 될수록 수업에 참여하는 자체가 즐거웠고 나중에는 성적과 상관없이 수업을 즐기는 것으로 나타났다. 셋째, 일반적 특성 분석 결과에서는 향후 프로젝트 수업을 추천하겠다는 의사는 70명(87.5%), 강의식 수업보다 프로젝트 수업이 더 좋았다는 그렇다와 매우 그렇다를 합쳐 66명(82.6%)이 긍정적으로 답했다. 팀 학습에 필요한 것으로는 구성원 간 신뢰 쌓기가 25명(30.3%)으로 1위 순으로 나타났다. 이는 타인에 대한 배려와 양보가 기본이 되어야 인간관계가 발전 및 유지될 수 있다는 것으로 해석할 수도 있다. 넷째, 전공별 팀 프로젝트 수업에 대한 차이분석에서는 여학생이 남학생보다 팀 프로젝트 수업에 대한 효과와 만족도가 높은 것으로 나타났다. 강의식 수업에 익숙해져 있던 회계경영과 학생들은 팀 프로젝트 수업에 대한 수업효과와 수업만족도가 미디어커뮤니케이션학과 학생들보다 높게 나타났다. 수업외적인 내용으로도 팀 구성원들과 연락이 빈번해졌으며 관계가 좋아진 것으로 나타났다. 이는 타인과의 관계가 좋고 대인관계의 지지가 높을수록 스마트폰 또는 미디어 중독 수준이 높아진다는[18] 연구 결과와 유사한 것으로 해석할 수 있다.

질적분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 프로젝트 수업이 해 정도에 대한 질문에는 프로젝트 수업이 낯설어서 처음에는 귀찮아하고 어려워져 거부하는 학생들이 많았으며, 정보 제공을 일방적으로 받는 과거 방식으로 수업이 되길 바라는 의견이 높게 나타났다. 그러나 프로젝트 수업에 대한 방향과 취지에 대한 설명을 들은 후 수업에 관심이 달라지는 것으로 나타났다. 둘째, 프로젝트 수업을 하면서 학생들이 가장 재미있게 느꼈던 것은 일방적으로 듣기만 했던 기존 수업과는 달리 프로젝트 수업은 학생들이 자발적으로 좋은 문제를 찾아내고 문제해결 방법을 제안하며 수업에 참여하는 주제적 참여방식에 가장 큰 매력을 느낀 것으로 나타났다. 셋째, 프로젝트 수업과 기존수업의 가장 큰 차이는 참여의 주체가 누구이며 팀으로의 공유 가치에 대한 영향과 주인 의식을 가진 인식변화인 것으로 나타났다. 가령, 기존수

업에서는 지각이나 결석이 오로지 내 몫이었지만 적극적으로 참여하다보니 지각과 결석이 줄게 되었다. 팀 프로젝트에서 결석이나 지각을 하면 팀원 전체에 영향을 미치니 책임감이 생긴 것으로 나타났다. 반면 무임승차를 하지 않을까 하는 우려도 있었지만 팀과 조화를 이루는 긍정적인 모습으로 변하는 경우가 더 많은 것으로 나타났다. 넷째, 프로젝트 수업을 하는 동안 학습자의 가장 큰 변화의 가치는 본인이 가지고 있는 또 다른 장점과 다른 관점에 대한 수용성이다. 논리의 절차적 정의와 설득을 통해 자아와 욕구를 찾는 적극적 참여태도를 보인 이번 연구 결과는 학생들이 수업을 통해 변화된 자신의 모습 중 가장 보람을 갖고 있는 부분인 것으로 나타났다.

본 연구를 통해 다음과 같이 시사점을 제안한다. 첫째, 교육환경과 사회환경이 바뀌고 있는 현실에서 수업 구성 또한 다양한 방법과 프로그램으로 구성되어야 한다는 것을 검증했으며, 본 연구는 수업방법과 프로그램을 개발하는데 중요한 자료제공 역할을 할 것이다. 둘째, 프로젝트 수업과정 동안 학생들이 자신감을 갖고 학교와 학과에 대한 소속감을 가지게 했다는 것은 수업 방식이 학생들에 미치는 영향과 특히 팀 프로젝트 수업의 중요성과 필요성을 검증했다고 할 수 있다. 셋째, 팀 프로젝트 수업을 진행하는 15주 동안 팀 구성원들 간의 조율, 문제 접근과 해석 방법, 문제해결 방법 등을 통해 인간관계 형성과정을 배우게 되었으며 이는 향후 사회인으로서 준비 자세를 미리 배웠다는 것을 시사하며 수업의 중요성을 부각시킨 것에 의미가 있다.

본 연구 결과는 학생들과 소통할 수 있는 수업방법과 수업프로그램을 구성하는데 있어 객관적 자료를 제시할 수 있으며, 또한 학생들의 적극적인 수업참여와 수업만족을 통해 자기발전을 도모할 수 있고, 팀 프로젝트 수행과정을 통해 사회활동과 인간관계 형성 과정을 배우게 하여 향후 사회인으로서 제 역할을 수행하게 하는 바탕이 될 것으로 사료된다.

2. 연구의 한계 및 향후 연구

본 연구는 연구자의 수업에 참여하고 있는 학생들을 대상으로 팀 프로젝트 수업효과와 만족도에 관한 분석을 하기 위하여 15주 동안의 수업진행을 통해 질적인

연구와 실증분석을 하였다. 대학생들이 적극적으로 수업에 참여하고 수업을 통해서 자존감과 소속감 향상을 얻어 향후 사회생활을 하는데 도움이 되는 능력을 키워주고자 하였지만, 본 연구의 대상과 학과 특성에 따른 한계를 가지고 있다.

첫째, 본 연구의 참여 대상자가 본 연구자들의 수업을 수강한 학생들로 한정되어 모집단을 구성했다는 점이다. 전체 대학생을 대상으로 하지 못하고 특정 학과에, 특정 과목에 수강을 하고 있는 학생을 조사 대상으로 한 연구결과를 일반화하기 곤란한 한계가 있다.

둘째, 팀 프로젝트 수업에서 팀을 구성하고 있는 구성변수를 팀 규모, 팀 응집력, 팀 워크로 구성하여, 팀 구성에 대한 다양한 변수를 포함하지 못한 한계를 가지고 있다.

셋째, 대학수업 특성상 15주 수업으로 진행되었으며, 2학기에 진행되어 15주 후 성적 확인 후 학생들의 수업 성적과 수업만족도에 관한 관계에 대한 의견을 수렴하지 못한 한계가 있다.

향후 연구에서는 이러한 한계점을 보완하여 본 연구자의 수업에서 뿐만 아니라 각 학생층을 모집단을 확대하여 연구가 진행 되어야할 필요가 있으며, 팀 프로젝트 내용 하위 변인인 팀 규모, 팀 응집력, 팀 워크 외에도 다양한 변수를 포함하여 구체적이고 세부적인 연구가 필요하다. 또한 전공별로 교과목 특성에 따른 팀 프로젝트 수업 방법에 대한 분석이 이루어진다면 학생들의 수업참여율을 높이고 수업만족도를 향상 시킬 수 있는 방안을 제시할 기초자료 역할을 할 것으로 기대된다.

참 고 문 헌

- [1] 유기상, “렌즈기반 미디어 수업이 수업참여도와 수업만족도에 미치는 영향요인 분석,” 현대사진영상학회논문집, 제23권, 제1호, pp.5-22, 2020.
- [2] 오영범, “프로젝트 수업 사례를 통한 프로젝트 수업의 의미 탐색,” 한국교육, 제44권, 제1호, pp.5-32, 2017.
- [3] 라영안, “학업 최우수 대학생의 학습전략에 관한 질적 연구,” 교육문화연구, 제24권, 제4호, pp.359-380,

2018.

[4] 석영기, “경영학 수업에서 팀 프로젝트활동과 수업만족도에 관한 연구,” *Journal of Digital Convergence*, 제12권, 제7호, pp.217-227, 2014.

[5] 박일준, 김묘은, “디지털리터러시교실,” 북스토리, 2020.

[6] 유기상, 신연하, “뉴미디어 활용이 진로 의사결정에 미치는 영향: 리터러시 조절효과를 중심으로,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제19권, 제10호, pp.206-216, 2019.

[7] 유양석, “4차 산업혁명의 사회적 문제에 대한 대학생의 인식과 준비여부,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제19권, 제3호, pp.566-575, 2019.

[8] 안정임, “연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교 연구,” *학습과학연구*, 제7권, 제1호, pp.1-21, 2013.

[9] 오진욱, *미디어 사용과 신뢰형성 과정의 관계에 관한 질적연구*, 한양대학교, 박사학위논문, 2015.

[10] W. H. Kilpatrick, “The Project Method: The Use of the Purposeful Act in the Education Process,” *Teachers College Record*, Vol.19, pp.319-335, 1918.

[11] 김경하, “킬패트릭의 The Project Method 관점에서 본 초등학교 프로젝트 수업에 대한 몇 가지 쟁점,” *통합교육과정연구*, 제10권, 제2호, pp.71-95, 2016.

[12] J. Keyion and J. Springsion, “Redefining Cohesiveness in Groups. Small Group Research,” Vol.21, No.2, pp.234-254, 1990.

[13] J. Kalzenbach and D. K. Smitj, *The Wisdom of Teams*. Haper Collins Publishers, New York, NY, 2003.

[14] 강민채, “교육만족도를 통한 대학생들의 대학 충성도에 영향을 미치는 요인에 대한 연구,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제17권, 제4호, pp.365-374, 2017.

[15] 이내영, 한지영, “플립수업과 강의식 수업에서 간호대학생의 학습동기와 수업참여도 및 수업만족도,” *학습자중심교과교육연구*, 제17권, 제8호, pp.253-267, 2017.

[16] 유기상, 황혜진, “노인학습자 대상의 미디어 리터러시 교육사례 연구: 교육프로그램 개발 및 적용을 중심으로,” *현대사진영상학회논문집*, 제17권, 제3호, pp.4-18, 2014.

[17] 전영미, “캡스톤 디자인 수업이 학생영역량 및 수업만족도에 미치는 효과에 대한 사례 연구,” *한국콘텐츠*

학회논문지, 제18권, 제3호, pp.601-610, 2018.

[18] 김병년, 고은정, 최홍일, “대학생의 스마트폰 중독에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 중독 위험군 분류에 따른 차이를 중심으로,” *한국청소년연구*, 제24권, 제3호, pp.67-98, 2013.

저 자 소 개

신 연 하(Yean-Ha Shin)

종신회원



- 2018년 2월 : 건국대학교 경영공학 박사
- 2015년 3월 ~ 2017년 2월 : 인천재능대학교회계경영과 강사
- 2017년 3월 ~ 현재 : 인천재능대학교 회계경영과 겸임교수

<관심분야> : 문화예술경영, 미디어커머스, 미디어리터러시, 커뮤니케이션, 직업진로교육, 인적자원

유 기 상(Ki-Sang Ryu)

종신회원



- 2008년 8월 : 숭실대학교 미디어학과 미디어아트 전공 공학박사
- 2008년 3월 ~ 2009년2월 : 목원대학교 TV영화학부 전임강사
- 2009년 3월 ~ 현재 : 청운대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수

<관심분야> : 미디어리터러시, 미디어테라피, 레거시미디어, 뉴미디어테크놀로지, 드론, VR/AR, 미디어아트, 공동체 커뮤니케이션, 문화예술교육