

# 액션러닝 학습자의 학습목표 특성에 따른 설계 및 운영상의 시사점

## Implication of Action Learning Design and Management by Learning Goal Orientation

고 은 현\*, 양 성 수\*\*

제주대학교 기초교육원\*, 제주테크노파크\*\*

Koh eun-hyeon\*, Yang sung-soo\*\*

Jeju National Univ. Jeju Technopark Institute\*

### 요약

액션러닝은 팀기반으로 실제의 문제를 해결하는 교수-학습방법이다. 최근 대학에서 액션러닝을 도입하여 대학의 현장적합성을 반영하고, 이론과 실재를 겸비한 교육으로의 변화를 추구하는 움직임이 일어나고 있다. 그러나 학습자들이 강의식 수업 또는 다른 팀기반 학습에 비하여 많은 학습노력에 대한 부담감을 느끼고 있으며 교수자들이 이에 대한 수업의 불성실한 참여 및 불만족을 우려하고 있다. 이에 이 연구에서는 학습자들의 성취목표지향성이 학습과정의 개인 노력과 팀노력 그리고 결과만족을 설명할 수 있을 것이라 보고 이들의 관계를 탐색하였다. 분석 결과 숙달접근의 학습자들은 학습노력을 많이 기울이며 결과에도 만족하는 것으로 나타났다. 회피접근보다는 수행접근의 학습자들이 학습 노력을 많이 기울이며 학습결과도 만족하는 것으로 해석되었다. 따라서 액션러닝을 설계하고 운영할 때, 수업방법의 의미와 학습노력 및 결과에 대한 의미부여와 공감을 충분히 하여 숙달접근이 아닌 다른 성취목표지향성을 보이는 학습자들을 독려할 수 있어야 하겠다.

## I. 서론

대학 교육의 변화를 촉구하는 움직임은 각 대학의 교수학습지원센터의 설립, 교육역량강화사업비 지원 등의 다양한 물적 인프라 구축으로 지원되고 있다. 각 대학마다 이를 바탕으로 변화를 이끄는 다양한 프로그램을 개발하여 보급하고 있다. 대학 수업에 대한 변화의 요구는 학습자 참여 중심, 현장과의 연계를 주요 골자로 하고 있다.

액션러닝은 학습자 참여 중심의 수업이면서, 현장 및 사회의 변화를 빠르게 수용할 수 있고 학습자들에게 맥락적 학습을 유도할 수 있는 교수-학습 모형이다. 대학의 액션러닝 적용 사례를 기반으로 한 연구는 많지 않으나 설계 요인 탐색, 문제해결력 향상 분석이 주로 이루어졌다. 실제 액션러닝을 적용할 때 학습자들의 심리적 특성에 따른 수업 참여 및 만족도에 대한 연구는 거의 없는 실정이다.

교수자들이 기존의 강의 중심의 수업과 많은 차이가 있는 액션러닝을 설계하고 운영할 때, 학습자들의 특성을 면밀히 분석하고 반영하여야 참여를 이끌어 내고, 조력자의 역할을 할 수 있을 것이다. 따라서 이 연구에서는 학습자의 심리적 특성을 성취목표지향성으로 잡고, 학습과정에서의 노력과 결과만족이 성취목표지향성에 따라 어떻게 달라지는지 관계를 탐색하여 액션러닝 수업에서의 시사점을 도출하고자 한다.

## II. 선행연구 고찰

### 1. 액션러닝

지식기반 사회로 접어들면서 학습의 중요성이 강조되면서 기업에서는 경영혁신 또는 기업교육 방법을 혁신하는 차원에서 도입된 것이 액션러닝(Action Learning)이다. 그러나, 대학에서의 액션러닝은 기업과 다른 요소들이 고려될 필요가 있으며[1], 학습자에게 학습목표가 분명하게 제시되는 수업보다 스스로 문제를 찾고 해결방법을 찾는 학습과정에서 학습자들이 충분히 몰입하지 못하는 문제가 있고 성적이라는 평가가 몰입에 걸림돌이 될 수 있고 교수자의 역할이 기업의 촉진자와 다르기 때문에 이에 대한 분명한 정리가 필요하다.

대학에서의 액션러닝 적용 사례를 찾기는 쉽지 않으나, 기존의 전통적인 교육형태가 아니라 다양한 학습자들을 연계시키고, 다양 문화화 기관을 연계하여 새로운 가치의 변화를 유도하는 혁신적인 교수방법으로 가능성이 있다[1]. 또한 새로운 교육과정 및 교수법 개발과정에서도 액션러닝이 긍정적으로 평가되고 있어 대학의 새로운 교수-학습방법으로서 연구될 필요가 있다.

### 2. 성취목표지향성

성취목표이론은 학교 학습 또는 다른 성취관련 과제 수행상황에서 개인이 목표를 어떻게 인식하느냐가 과제수행에 중요한 영향을 미친다는 성취동기에 관한 사회-인지적 관점에 기초하고 있다. 성취목표는 한 개인이 동기를 가지고 있는지의 여부에 관심을 두기보다는 그 자신이 과제를

수행하는 이유와 의도에 대하여 어떻게 생각하는가에 초점을 둔다. 전통적으로 성취목표지향성은 숙달목표와 수행목표의 두 가지 목표 유형으로 구분되어 연구되어 왔다. 수행목표는 타인과의 비교를 통해 개인의 유능함을 확인하고, 숙달목표는 과제 자체나 개인의 과제 수행을 기준으로 개인의 유능함을 정의하는 성향을 말한다[2].

성취목표지향성은 학습태도와 수행에 영향을 미치고 있다는 일관된 연구결과들이 발표되었다. 액션러닝은 일반적으로 많은 학습노력이 더욱 요구되는 참여식 교수-학습법으로 학습자들이 자발적인 학습이 뒷받침 되지 않는다면 실제 운영과 성과를 담보하기 어렵다. 따라서 성취목표지향성과 같은 학습자 변인과 학습태도의 관계를 면밀하게 살펴볼 필요가 있다.

### III. 연구방법

이 연구에는 J대학교의 개설 교과목 중 액션러닝 방식으로 운영되는 수업에 참여한 학생 106명을 대상으로 설문하였다. 대학생의 성취목표지향성 측정을 위해 숙달목표지향성(접근과 회피목표)과 수행목표지향성(접근과 회피목표)로 구성되는 2×2 구조모형에 기반하여 개발한 질문지[3]를 사용하였다. 액션러닝은 팀 학습을 바탕으로 하나, 개인 학습도 함께 이루어지기 때문에 학습자의 학습과정상의 노력의 정도를 팀활동 기여와 충실도, 개인 노력의 정도 등의 두 부분으로 나누어 보고, 한 학기의 과정을 마치고 난 직후의 만족도를 평가하기 위하여 현장의 이해도 향상 측면, 학습지속 의욕과 자기효능감 차원에서 설문 문항이 제작되었다.

본 연구에서는 성취지향목표 요소별 고저에 따라 종속변인이 어떻게 달라지는지 살펴보기 위하여 일원 다변량분산분석(One-Way MANOVA)를 실시하였다. 결과만족을 예측함에 있어서 이 연구에서 채택한 변인들이 결과만족의 변량을 설명하는 정도를 결정하기 위해 단계적 회귀분석을 수행하였다. 이와 같은 자료 분석은 SPSS 18.0으로 시행하였다.

### IV. 연구결과

숙달회피를 제외한 나머지 성취목표지향의 세 요소 고저에 따른 팀 노력, 개인노력 그리고 만족도 차이에 대하여 다변량분석하였다. 그 결과, 성취지향목표의 숙달접근과 수행접근의 고저에 따라 팀 노력, 개인노력, 결과만족의 차이가 나타났다. 성취목표가 한 사람에게서 여러 요소가 복합적으로 나타날 수 있겠으나, 어떤 목표지향이든지 '회피'보다 '접근'적인 태도를 취할 때 보다 학습노력을 기울이며 결과도 만족하는 것으로 해석해볼 수 있다.

액션러닝 수업의 만족도를 예측함에 있어서 이 연구에서 채택한 변인들이 결과 만족의 변량을 설명하는 정도를 결정하기 위해서 위계적 회귀분석을 수행하였다. 1단계에서는 수행접근( $\beta = .51, p < .05$ ), 숙달접근( $\beta = 1.57, p < .05$ ), 숙달회피( $\beta = -.43, p < .05$ )가 결과만족에 대한 유의한

측요인 것으로 확인되었다. 성취목표지향성 중 숙달접근이 수행접근이나 숙달회피보다 46%로 설명량이 많았고, 2단계에서는 성취목표지향 중 숙달접근 요인만 유의하였다( $\beta = .60, p < .05$ ). 2단계에서 나머지 과정만족 하위 변인인 팀 노력( $\beta = .67, p < .05$ ), 개인 노력( $\beta = 1.63, p < .05$ )은 모두 결과만족에 대한 유의한 예측요인으로 나타났다. 학습자의 특성인 성취목표지향성이 결과만족을 27% 설명하였으나, 학습노력 변인이 추가됨으로써 결과만족을 추가로 37% 설명하는 것으로 나타났다. 이는 학습자의 개별 특성만으로는 학습결과를 예측하는 데에 한계가 있으며 학습노력의 정도로 결과만족을 추가적으로 더 잘 설명할 수 있음을 보여준다.

### V. 논의 및 결론

학습의 목표를 숙달접근 또는 수행접근으로 지향하였을 때 개인노력과 팀노력 보다 많이 기울이며 결과도 만족하는 것으로 나타났다. 이는 회피지향보다는 접근지향일 때 보다 액션러닝에 더욱 적극적이었으며 결과도 만족하는 것으로 볼 수 있다. 또한 성취목표지향 하위요인 중 숙달접근이 수행접근이나 숙달회피보다 결과만족을 보다 많이 설명하였고(46%), 숙달접근만이 개인노력과 팀노력을 설명하는 유일한 요인이었다.

액션러닝 수업설계 및 운영에서 학습자의 노력의 중요함과 결과에 대한 성취의 의미를 보다 잘 설명하고 어려움을 극복하는 의미에 대한 충분한 설명과 공감기가 있어야 학습자들의 적극적 참여와 결과만족으로 연결될 것이다. 따라서 액션러닝을 도입할 때는 이러한 수업의 의미와 학습의 과정에 대한 의미부여가 수업모듈에 포함되어야 하며, 수행접근과 회피접근 학습자들을 독려하는 교수자의 코칭 능력이 함께 요구된다.

### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 노혜란, "대학교육에서의 실천학습 설계요인 탐구", 교육정보미디어연구, 제13권, 제3호, pp.53-78, 2007.
- [2] 이주화, 김아영, "학업적 성취목표지향성 척도 개발", 교육심리연구, 제19권, 제1호, pp.311-352, 2005.