



### 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원 저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리와 책임은 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)



석사학위논문

구성주의 학습환경 모형에 기반한  
공공도서관 어린이 이용자교육  
교수학습지도안 개발에 관한 연구



한성대학교 대학원  
문현정 보학과  
문현정 보학전공  
박현정

석사학위논문  
지도교수 박성재

구성주의 학습환경 모형에 기반한  
공공도서관 어린이 이용자교육  
교수학습지도안 개발에 관한 연구

A Study on the Development of Teaching and Learning  
Guidelines of Public Library Use Education for Children  
applying Constructivist Learning Environments

2016년 12월 일

한성대학교 대학원  
문현정 보학과  
문현정 보학전공  
박현정

석사학위논문

지도교수 박성재

구성주의 학습환경 모형에 기반한  
공공도서관 어린이 이용자교육  
교수학습지도안 개발에 관한 연구

A Study on the Development of Teaching and Learning  
Guidelines of Public Library Use Education for Children  
applying Constructivist Learning Environments

위 논문을 문헌정보학 석사학위 논문으로 제출함

2016년 12월 일

한성대학교 대학원

문헌정보학과

문헌정보학전공

박현정

박 현 정의 문헌정보학 석사학위 논문을 인준함

2016년 12월 일



심사위원 \_\_\_\_\_(인)

심사위원 \_\_\_\_\_(인)

# 국 문 초 록

## 구성주의 학습환경 모형에 기반한 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발에 관한 연구

한 성 대 학 교 대 학 원  
문 현 정 보 학 과  
문 현 정 보 학 전 공  
박 현 정

편리하고 체계적인 도서관 및 도서관 자료 활용을 위해 도서관 이용자교육이 필요하다. 도서관 이용자교육은 도서관을 이용하는 누구에게나 필요하지만 도서관을 처음 이용하는 어린이들에게는 더욱 중요하다. 이용자교육을 통해 어린이들은 올바른 도서관 이용방법뿐만 아니라 도서관이 지식과 정보를 습득하고 활용할 수 있는 곳이라는 인식을 가질 수 있다. 어린이 이용자교육의 중요성과 필요성에도 불구하고 현재 공공도서관에서 어린이 이용자교육은 제대로 이루어지지 않고 있다. 이에 본 연구에서는 이용자교육에 참여하는 어린이와 진행하는 사서 모두에게 도움이 되고자 이용자교육 교수학습지도안을 개발하였다.

먼저 문헌조사를 통하여 초등학교 3, 4학년을 이용자교육 대상으로 선정하였으며 이용자교육 내용으로 오리엔테이션, 도서 분류 및 배열법, 도서검색법을 도출하였다. 또한 교수학습지도안에 적용할 학습모형으로 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 선정하였다. Jonassen의 구성주의 학습환경 모형은 구성적 학습 환경을 위하여 여섯 가지 학습환경 요소를 적용한 학습환경을 제공하고 모델링, 코칭, 스캐폴딩의 교수활동을 통해 학습자들을 지원하는 학습 설계모형이다. 본 연구에서는 어린이들의 자발

적이고 주체적인 교육 참여와 함께 이용자교육에서 교수자로서 사서의 역할을 구체적으로 설계하기 위해 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용하여 교수학습지도안을 개발하였다.

본 연구는 교수학습지도안 개발을 위하여 다음과 같은 연구를 진행하였다.

첫째, 구성주의 학습환경 모형을 이용자교육에 적용하여 이용자교육 학습환경과 교수활동을 설계하였다. 학습환경 설계와 교수활동 설계는 이용자교육 내용에 따라 오리엔테이션, 분류 및 배열법, 도서검색법 각 3개씩 설계하였다. 이용자교육의 활용성을 높이기 위하여 이를 바탕으로 초등학교 3학년과 4학년을 대상으로 한 교수학습지도안을 개발하였다. 개발한 교수학습지도안은 3차시로 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육, 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교육, 도서관에서 보물찾기 를 이용한 도서검색법 교육으로 구성하였다.

둘째, 교수학습지도안에 대해 유용성과 적합성 평가를 진행하였다. 공공 도서관 어린이실에 근무하는 사서를 대상으로 한 유용성 평가결과 교수학습지도안이 내용의 이해도, 교수 적합성, 내용 적합성, 유용성, 활용성 면에서 적합한 것으로 나타났다. 또한 구성주의 전문가들에 의한 모형 적합성 평가에서는 학습설계 요소 중 재해석과 수정이 필요한 부분이 있었지만 전반적으로 잘 적용되었다고 평가되었으며 교수활동 설계도 적합하게 적용된 것으로 나타났다.

셋째, 유용성과 적합성 평가에서 제안된 사항을 반영하여 교수학습지도안을 수정하여 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하였다. 도서관 오리엔테이션 교육은 도서관 추적놀이를 통해 도서관 이용방법 및 각 열람실의 기능에 대해 알아보는 내용이며, 도서 분류 및 배열법 교육은 미니북을 만들어 분류하고 도서관의 분류와 띠라벨을 붙이는 체험으로 구성하였다. 또한 도서검색법 교육은 컴퓨터를 이용한 도서검색과 주제에 대한 조사를 통해 정보를 탐색하는 내용으로 구성하였다.

어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발에 관한 본 연구는 몇 가지 한계점을 가지고 있다. 구성주의 학습환경 모형을 적용하는 과정에서 구조

화된 문제의 제시나 대화/협력 도구를 적용하지 못하였다. 또한 연구의 특성상 이용자교육 대상과 내용을 한정하고 서울시 한 공공도서관에 맞춰 교수학습지도안을 개발하였기에 모든 도서관에 바로 적용하는 것은 무리가 있다. 도서관마다 구조나 환경이 다르고 운영에 차이가 있기 때문이다. 하지만 본 연구에서 설계한 이용자교육은 일반적인 도서관의 특성과 열람실의 기능에 기반하여 설계되었기에 이를 개별 도서관 사정에 맞춰 부분적으로 활용하는 것은 가능할 것이다.

본 연구에서는 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하여 어린이 이용자교육에 도움이 되고자 하였다. 이러한 시도가 활발히 진행되어 이용자교육에 활용할 수 있는 교육 자료가 늘어나고, 사서들이 다양한 이용자교육 프로그램을 개발하는 계기가 되기를 기대한다. 또한 앞으로 어린이 연령에 따른 보다 다양한 교육 방법이 연구되어 어린이 이용자교육이 활성화되기를 기대해 본다.

**【주요어】** 공공도서관, 어린이 이용자교육, 교수학습지도안, 구성주의 학습환경

# 목 차

I. 서 론 .....	1
1.1 연구 필요성과 목적 .....	1
1.2 연구 내용과 방법 .....	3
II. 이론적 배경 .....	4
2.1 공공도서관 이용자교육 .....	4
2.2 구성주의 .....	10
III. 연구 설계 .....	24
3.1 연구 대상 및 내용 .....	24
3.2 구성주의 학습환경 모형의 적용 .....	25
IV. 연구 내용 .....	28
4.1 이용자교육 학습환경 설계 .....	28
4.2 이용자교육 교수활동 설계 .....	39
4.3 어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발 .....	48
4.4 교수학습지도안의 유용성 평가 .....	49
4.5 구성주의 학습환경 모형 적용의 적합성 평가 .....	52
4.6 종합 및 논의 .....	55
V. 결 론 .....	75
참고문현 .....	78
부 록 .....	82
ABSTRACT .....	84

## 표 목 차

<표 1> 객관주의 교육과 구성주의 교육의 비교 .....	14
<표 2> 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 학습환경 설계 .....	32
<표 3> 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교육 학습환경 설계 .....	35
<표 4> 도서관에서 보물찾기를 이용한 도서검색법 교육 학습환경 설계 .....	38
<표 5> 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수활동 설계 .....	41
<표 6> 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교육 교수활동 설계 .....	44
<표 7> 도서관에서 보물찾기를 이용한 도서검색법 교육 교수활동 설계 .....	47
<표 8> 유용성 평가에 참여한 사서의 일반사항 .....	50
<표 9> 유용성 평가 항목 .....	50
<표 10> 유용성 평가 제안 의견 .....	56
<표 11> 적합성 평가 제안 의견 .....	57
<표 12> 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수학습지도안 .....	58
<표 13> 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교육 교수학습지도안 .....	64
<표 14> 도서관에서 보물찾기를 이용한 도서검색법 교육 교수학습지도안 .....	69

## 그 림 목 차

<그림 1> Jonassen의 구성주의 학습환경 설계모형 .....	17
<그림 2> 교수학습지도안 개발과정 .....	27



# I. 서론

## 1.1 연구 필요성과 목적

현대사회는 급증하는 정보량과 정보매체의 발달로 정보습득 방법이 다양해지고 있다. 다양한 방법으로 원하는 정보를 습득하는 것은 개인의 발전을 위해 필요하다. 하지만 누구나 원하는 정보를 다양한 방법으로 습득하기는 어렵다. 이를 위해서는 정보에 접근할 수 있는 기회와 이를 활용할 수 있는 능력이 필요하다. 정보를 습득하고 활용하도록 도움을 줄 수 있는 곳 중 하나가 도서관이다. 그 중에서도 공공도서관은 지역사회 주민 누구에게나 평생교육, 정보제공, 문화공간을 제공할 사명을 가지고 있다(도서관법 제2조 4항).

공공도서관은 다양한 정보제공은 물론 지역주민의 평생교육에 이바지하여야 한다. 공공도서관이 지역주민을 위해 제공하는 교육은 다양하다. 이용자의 자기 개발 프로그램에서 문화강좌까지 점점 그 폭이 넓어지고 있다. 다양한 교육과 프로그램이 확대되는 것은 바람직하지만 무엇보다 공공도서관에서 놓치지 말아야할 교육으로 도서관 이용자교육을 들 수 있다. 지식 정보의 보고인 도서관을 잘 활용하기 위해서는 도서관에 대한 이해가 필요하다.

도서관 이용자교육은 도서관 이용자에게 도서관 서비스나 시설, 조직 및 자료검색 방법 등을 교육하는 활동이다(문현정보학용어사전, 2010). 이용자는 이와 같은 도서관에 대한 이용 정보를 바탕으로 보다 편리하고 조직적으로 도서관 및 도서관 자료를 활용할 수 있다. 하지만 대부분의 도서관 이용자들은 도서관 이용자교육을 제대로 받지 못한 상태에서 개인적인 경험과 다른 사람들의 이용 행태를 따라하는 등의 비체계적인 방법으로 이용 방법을 습득하고 이를 바탕으로 도서관을 이용하는 경우가 많다.

공공도서관 이용자교육은 도서관 이용자 누구에게나 필요하지만 특히 도서관을 처음 이용하게 되는 어린이들에게는 더욱 중요하다. 어린이 이용자교육은 어린이들의 올바른 도서관 이용에 도움을 줄 뿐만 아니라 어린이들의 도서관에 대한 인식에도 큰 영향을 미친다. 이용자교육을 통해 어린이들은 도서

관이 지식과 정보를 습득하고 활용할 수 있는 곳이라는 것을 알게 되고 이는 어린이들이 평생 도서관을 이용하는데 기반이 될 것이다.

어린이 이용자교육의 중요성에도 불구하고 현재 공공도서관의 이용자교육은 비정기적인 프로그램에서 도서관 이용법을 간단히 소개하는 정도로 매우 미흡한 실정이다(이제환, 2011). 이는 공공도서관이 한국도서관기준에서 정한 “어린이와 학부모에게 도서관 이용법, 자료 이용법, 인터넷 정보검색법 등을 지도·지원”(한국도서관협회, 2013, p.50) 해야 하는 어린이서비스 관련 역할을 제대로 수행하지 못하고 있음을 보여주는 것이기도 하다.

공공도서관이 이용자교육을 시행하는 데는 많은 어려움이 있다. 특히 어린 이를 대상으로 하는 이용자교육의 경우 어린이의 발달 특성 및 어린이에게 필요한 교육 내용과 어린이 수준에 맞는 교육 방법 등에 대한 고려가 필요하다. 대부분의 어린이실 담당 사서는 어린이 이용자교육에 대한 충분한 교육을 받지 못하고 이용자교육을 진행하게 된다. 이는 사서에게도 부담이 될 뿐 아니라 이용자교육의 발전에도 저해 요인이 된다. 어린이 이용자교육을 위해서는 다양한 교육자료 및 교수학습지도안 등 이용자교육에 활용할 참고 자료가 필요하나 현실적으로는 많이 부족한 상황이다.

그동안 진행된 공공도서관 이용자교육 연구에서는 어린이 이용자교육의 필요성이 지속적으로 제기되었으며 이용자교육에 대한 사서의 재교육(김현주, 2005) 및 계속 프로그램 개발(최정아, 2010), 어린이 발달 단계별 이용자교육의 구성(최정아, 2010), 사서들이 현장에서 사용할 교재 개발의 필요성(윤영옥, 2016)이 제안되었다. 사서나 이용자 모두 이용자교육이 필요하다고 인식하고 있으나(김현주, 2005, 최정아, 2010) 공공도서관에서 이용자교육은 체계적으로 이루어지지 못하고 있다. 이용자교육이 활발하게 진행되기 위해서는 다양한 교육자료 지원이 필요하다. 하지만 사서들이 이용자교육에 직접 활용할 수 있는 이용자교육 사례나 교재 개발 등의 연구는 미미한 실정이다.

이에 본 연구는 문헌 연구를 통해 어린이 이용자교육의 대상과 교육 내용을 도출하고 이를 바탕으로 구성주의 학습환경 모형을 적용하여 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하고자 한다.

## 1.2 연구 내용과 방법

본 연구는 구성주의 학습환경 모형에 기반한 공공도서관 어린이 이용자 교육 교수학습지도안을 개발하기 위하여 다음과 같은 연구를 수행하였다.

첫째, 문헌 조사를 통하여 공공도서관 이용자교육과 구성주의에 대해 알아보았다. 문헌 분석을 통해 이용자교육 현황을 파악하여 이용자교육 대상과 이용자교육 내용을 도출하였다. 도출 결과 초등학생의 이용자교육 효과가 높았으며, 공공도서관에서는 초등학교 3, 4학년을 대상으로 이용자교육이 가장 많이 이루어지는 것으로 나타났다. 또한 어린이 이용자교육으로 오리엔테이션, 도서 분류 및 배열법, 도서검색법이 필요한 것으로 나타났다. 이와 함께 교수학습지도안의 이론적 기반인 구성주의 학습환경 모형에 대해서도 알아보았다.

둘째, Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용하여 이용자교육 학습환경과 교수활동을 설계하고 이를 바탕으로 현장 사서들의 활용성을 높이기 위해 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 작성하였다.

셋째, 공공도서관 어린이실 사서를 대상으로 이용자교육 교수학습지도안의 유용성을 평가하고, 구성주의 이론을 연구한 전문가에게 적합성 평가를 진행하였다. 평가 내용을 바탕으로 학습환경 및 교수활동 설계, 교수학습지도안을 수정하였다.

## II. 이론적 배경

### 2.1 공공도서관 이용자교육

#### 2.1.1 이용자교육의 정의

도서관은 자료를 효율적으로 수집·보관하고 분류·배열하기 위하여 도서관 심진분류법을 사용하고 있다. 이 방법은 도서관 자료를 효율적으로 조직하고 관리하기 위한 목적으로 사용하는 것으로 이용자들이 자료를 쉽게 찾아보도록 분류하고 배열했다고 보기 어렵다. 따라서 처음 도서관을 이용하는 이용자는 수많은 자료 중에 자신이 원하는 자료를 찾기가 쉽지 않다. 이용자들이 자신이 원하는 자료를 찾기 위해서는 도서관 자료가 어떻게 분류되고 배열되었는지, 서가의 위치는 어떠한지 알 필요가 있다. 이용자는 도서관 시설이나 조직, 이용방법 등에 대한 이해가 있을 때 보다 효과적으로 원하는 자료를 찾을 수 있고 효율적으로 도서관을 이용할 수 있다. 이것이 도서관 이용자교육이 필요 한 이유와 목적이라 할 수 있다.

ACRL(1979)은 도서관 이용자교육을 “도서관 이용자에게 정보원으로서의 도서관 기능을 인식시키고, 학습과 연구를 위해 도서관의 시설과 서비스, 자료, 서비스를 효과적으로 사용하는 방법을 가르치는 조직적인 활동”이라고 하였다(ACRL, 1979, p.58; 최정아, 2010, p.21, 재인용). 문헌정보학용어사전에서는 이용자교육(user education)을 “도서관 서비스, 시설, 조직, 자료 및 자료 검색방법 등에 대하여 이용자를 교육하기 위한 제반 활동”으로 정의하고 있다(문헌정보학용어사전 편찬위원회, 2010, p.255). 박준식(2014)은 이용자교육은 그 목적을 생애교육의 지원에 두고, 이를 위해 이용자 스스로 문제를 해결하도록 방법을 가르치는데 목적을 두어야 한다고 보았다. 또한 정보자원의 범주도 도서관 내·외부 자원과 인터넷 자원 등 전체 정보자원으로 확대되어야 하고, 정보자원의 수집과 활용뿐 아니라 지속적인 활용을 위한 관리에도 관심을 가져야 한다고 하였다(박준식, 2014, p.304).

이와 같이 도서관 이용자교육은 이용자들이 원하는 목적을 이루기 위해 도

서관을 효율적으로 이용할 수 있도록 도서관 이용법 및 자료 이용법 등 도서관 이용에 관하여 교육하는 것이다. 아울러 교육을 통해 스스로 지식정보 자원에 접근하여 이를 활용하고 나아가 새로운 지식정보를 창출할 수 있도록 하는데 그 의의가 있다.

### 2.1.2 이용자교육의 내용 및 유형

도서관 이용자교육은 도서관 시설 안내에서부터 도서관 자료의 검색과 정보 활용까지 매우 다양하다. 공공도서관 초기, 도서관 시설 및 자료이용에 대한 안내 및 교육이 중요했다면 현대사회는 정보 활용교육의 중요성이 커지고 있다. 이와 같이 시대의 변화에 따라 강조되는 교육은 있겠으나 이용자가 도서관을 이용하는데 기본적으로 필요한 교육이 있다. 이용자교육을 위해서는 이용자에게 필요한 교육 내용을 파악할 필요가 있다.

박준식(2014)은 이용자교육에서 다루어야 할 교육 내용을 다음과 같이 제시하였다. 정보활용과 관리의 중요성, 도서관 시설과 조직 등 도서관 전반에 대한 소개, 자관 자료 탐색의 기초적 지식 소개(정보조직과 탐색의 간다한 체계, 홈페이지 구성 개요), 대출 및 복사관련 규정 및 도서관 규정 소개, 참고도서를 포함한 장서의 전반적인 안내가 있다. 또한 온·오프라인을 이용한 참고질문 방법의 교육, 색인과 초록지 및 인용문헌 등 이차자료 이용법, 상호대차 및 원문제공서비스의 이용방법, 온라인데이터베이스 탐색기법, 전자적 전문 및 전자저널 이용법, 인터넷자원 탐색과 활용, 가상참고서가(자관 작성) 활용, 선행 연구의 조사와 정보수집, 리포트 및 논문작성법, 주요 정보서비스기관 소개, 기타 도서관에서 요구되는 예절을 들었다(박준식, 2014, p.310).

이러한 이용자교육 내용은 실시하는 형태에 따라 교육유형이 분류되며 분류에 대한 견해는 학자에 따라 조금씩 다르다. Bopp과 Smith(2001)는 이용자 교육 유형을 도서관 오리엔테이션, 도서관교육, 서지교육, 정보활용교육의 네 유형으로 분류하였고, 박준식(2014)은 서비스현장교육, 오리엔테이션, 도서관 교육, 서지교육, 그리고 정보관리교육의 다섯 유형으로 분류하였다. 박준식의 분류에는 Bopp과 Smith의 네 유형에 서비스현장교육이 포함되어 있다는 점

에서 박준식의 다섯 가지 교육 유형과 내용을 중심으로 살펴보면 다음과 같다.

서비스현장교육(point-of-use instruction)은 이용자의 질문에 사서가 답하는 과정에서 이루어지는 개별교육이다. 가장 오래되고 일상적인 교육방법의 하나로 비공식적인 이용자교육이다. 오리엔테이션(orientation)은 도서관에 대한 이해와 이용을 돋기 위한 초급단계의 이용자교육으로 가장 일반화된 유형이다. 오리엔테이션에서는 건물과 시설 이해, 정보서비스 부서와 참고데스크 및 직원의 역할 이해, 컴퓨터 탐색이나 책 소개시간 그리고 상호대차 등 특정 서비스 이해, 연체도서 또는 개관시간 등의 도서관 정책 이해. 장서조직의 이해, 도서관 예절과 함께 이용자의 도서관 이용을 격려하는 활동 등이 포함된다. 도서관교육(library instruction)은 특정 교과목을 효과적으로 이수하거나, 학생의 과제를 해결하는 등 특정 주제나 테마에 대한 정보를 찾는 이용자 집단을 대상으로 하는 중급단계의 이용자교육이다. 교육은 목록 사용, 참고도서 사용, 도서관 장서에 대한 이해, 상호대차 이용방법 이외에 잡지기사색인 탐색법이나 컴퓨터 검색시스템 이해에 대한 교육을 진행할 수 있다. 서지교육(bibliographic instruction)은 이용자가 도서관 내·외부의 정보원을 이용하여 효과적으로 정보탐색과 활용을 할 수 있도록 지원하는 교육이다. 서지교육은 연구나 개발, 교육이나 학습 등 특정 목적을 가진 이용자를 대상으로 하고, 도서관이라는 공간을 넘어서 정보서비스와 연계된다는 특징이 있다. 정보관리 교육(information management education)은 이용자들이 정보를 확인, 검색하고 이를 평가하여 이용하도록 교육하는 것으로 비교적 최근에 도입되었다. 정보관리교육은 전문도서관에서 주로 시행되고 있으며 도서관에서 활용은 미미한 실정이다.

### 2.1.3 어린이 이용자교육의 필요성

「도서관법」(2016) 제2조 4항에 의하면 공공도서관은 공중의 정보이용·독서활동·문화활동 및 평생교육을 위하여 국가 또는 지방자치단체가 설립·운영하는 도서관으로 공공도서관의 서비스 범주 안에 어린이를 포함하고 있다. 따라서 공공도서관의 어린이실은 어린이 이용자에게 평생교육, 정보제공, 문화

공간을 제공하는 사명을 가지고 있다.

우리나라의 공공도서관은 2000년 들어 눈에 띄게 증가하였다. 2003년 시작된 ‘기적의 도서관’ 프로젝트는 아동 전용도서관 건립에 큰 영향을 주었다. 2006년에는 국립어린이청소년도서관이 개관하였고 이후 공공도서관은 어린이 실을 함께 마련하는 곳이 늘어났다. 어린이서비스를 제공하는 도서관 중 어린이도서관은 2001년 5개관에서 2012년 말 83개관, 공공도서관은 363개관에서 745개관으로 크게 증가한 것으로 나타났다(정종기, 2015).

이와 같이 우리나라 공공도서관의 양적 성장에 비해 도서관을 이용하는 어린이들을 위한 이용자교육은 매우 미흡한 실정이다. 공공도서관 이용자를 대상으로 한 김현주(1998)의 연구에서 설문 응답자 중 76.4%가 이용자교육이 필요하다고 보았으나 이용자교육을 받아 본 이용자는 10.4%로 나타났다. 최정아(2014)의 연구에서도 이용자교육을 받아 본 경험이 있다 고 답한 응답자는 성인이 40.0%, 어린이가 20.7%로 나타났다. 실시하고 있는 이용자교육도 비정기적인 프로그램에서 도서관 이용법을 소개하는 정도이다(이제환, 2011).

IFLA의 「어린이 도서관봉사를 위한 가이드라인」 (2004)에서는 도서관이 “어린이와 그들의 부모에게 어떻게 하면 가장 효과적으로 도서관을 이용할 것인가, 그리고 인쇄매체와 전자매체를 이용하는 기술을 어떻게 개발할 것인가”를 가르쳐 주어야 한다고 제시하였다(한국도서관협회, 2004). 한국도서관 기준(2013)에서도 “공공도서관은 어린이와 학부모에게 도서관 이용법, 자료 이용법, 인터넷 정보검색법 등을 지도·지원”하여야 한다고 제시하고 있다(한국도서관협회, 2013, p.50).

공공도서관이 어린이를 위해 제공해야 할 서비스의 종류는 다양하다. 어린이들의 독서습관 형성을 위한 독서교육 프로그램 제공에서 다양한 문화프로그램 체험 등 그 범위가 점점 넓어지고 있다. 하지만 무엇보다 어린이들이 도서관을 친숙하게 인식하고 자신이 원하는 책을 쉽게 찾아 읽을 수 있도록 알려주는 도서관 이용자교육은 가장 기초적으로 제공되어야 할 서비스의 하나이다. 어린이를 대상으로 한 이용자교육은 어린에게 올바른 도서관 이용방법 을 알려줄 뿐 아니라 도서관 및 도서관 소장 자료를 원활하게 이용하도록 도

와주고, 나아가 외부 정보원으로부터의 정보획득 방법도 익히게 되어 더욱 중요하다. 어린이의 특성과 발달단계에 맞는 이용자교육은 어린이들이 평생 도서관을 이용하는데 기반을 제공하고, 어린이들이 도서관을 정보습득과 활용 공간, 평생교육의 장으로 인식하는 계기를 마련하게 될 것이다.

#### 2.1.4 공공도서관 이용자교육에 대한 선행연구

도서관 이용자교육에 대한 연구는 주로 초등학교나 중·고등학교 학교도서관, 대학도서관에 관한 연구가 대부분으로 공공도서관 이용자교육에 관한 연구는 많지 않으며 대부분 2000년 이후에 이루어졌다. 공공도서관 이용자교육에 대한 선행연구는 정보활용교육과 도서관 홈페이지를 이용한 이용자교육에 대한 연구가 있고, 공공도서관 이용자교육 현황과 이용자교육의 문제점을 파악하여 개선방안을 제시하는 연구가 있다.

공공도서관의 초등학생 정보활용교육 현황 연구에서 이승길(2006)은 정보활용 교육 대상자로 초등학생이 가장 적합하고 제안하고 사서가 교육을 진행하는 것이 바람직하다고 보았다. 정미숙(2008)은 공공도서관 이용자교육 콘텐츠 설계를 위해 다양한 이용자층을 위한 연령별 또는 이용자 수준별 메뉴, 효과적인 이용자교육 전략, 학습자와 조력자가 상호작용할 수 있는 도구, 다양하고 깊이 있는 학습을 할 수 있는 이용자교육 콘텐츠 설계가 필요하다고 제언하였다. 공공도서관 홈페이지를 이용한 이용자교육 방법을 제안한 박나원, 반달림, 오동근(2014)은 이용자교육이라는 카테고리 아래 도서관 안내, 도서관 이용, 자료 이용을 조직적이고 간편하게 이용할 수 있도록 배치하고, 이용자 연령에 따라 이용자교육의 내용과 수준을 구성하고 서비스할 것을 제안하였다.

이용자교육의 현황 및 효과에 대한 연구는 김현주(1998)를 제외하고 모두 2000년 이후 진행되었다. 김현주(1998)는 이용자교육의 실태와 필요성을 파악하고 이를 바탕으로 효율적인 교육방법을 모색하였다. 이용자 설문조사 결과 이용자교육을 받은 경험은 10.4%이며 응답자의 76.4%가 이용자교육이 필요하다고 응답하였다. 이용자들이 원하는 이용자교육의 형태와 방법은 도서관

이용안내 책자 및 팜플렛, 도서관 견학을 통한 현장교육 및 실습, 도서관 이용에 대한 특강과 세미나 순이었다. 일일독서교실 참가자의 만족도를 조사한 김현주(2005)의 연구에서 응답자 75%가 이용자교육을 받은 후 도서관이용과 자료 활용에 도움이 되었다고 답하였다. 또한 도서관 이용이 쉬워지고 자료 검색법을 알게 되어 도서관에 친근감이 생기는 등 도서관에 대한 생각이 바뀐 것으로 나타났다. 응답자들은 이론과 실습을 겸한 수업을 원하고 있으며 70.1%가 추후 이용자교육에 참가하겠다고 답하였다.

이상의 연구와 같이 이용자교육에 참여했던 이용자들은 이용자교육의 필요성과 효과를 긍정적으로 보고 있으나 실재 이용자교육은 미흡한 실정이다. 이재환(2011)의 한국 도서관계의 이용자교육에 대한 연구에서는 16개 광역시도의 32개 공공도서관을 조사한 결과 이용자교육을 독립적인 프로그램으로 시행하는 도서관은 한 곳도 없으며 이용자교육을 실시하고 있다고 응답한 도서관도 ‘독서교실’이나 ‘도서관 견학’과 같은 프로그램에서 도서관이용법에 대해 간략히 소개하는 정도인 것으로 나타났다.

이용자교육 현황을 조사한 연구는 최정아(2010)와 윤영옥(2016)의 연구가 있다. 최정아(2010)는 공공도서관 사서 222명과 2개 도서관 성인 이용자 45명 어린이 이용자 61명을 대상으로 설문 조사 실시하였다. 설문결과 공공도서관에서 가장 많이 실시하고 있는 이용자교육 내용은 도서관 예절, 이용절차 및 규정, 소장 자료 종류 및 활용법, 분류 및 배열법, 목록 및 검색법, 숙제 혹은 특정 용도의 도서관 및 인터넷 활용법 순으로 나타났다. 이용자교육을 받아 본 경험에 대한 질문에서 성인 응답자의 40.0%, 어린이 응답자 20.7%만이 이용자교육을 받아 본 것으로 나타났다. 이용자교육 실시대상은 취학 전 어린이를 제외하고 초등학교 3~4학년이 20.1%로 가장 많았다. 어린이에게 필요한 이용자교육 내용으로 사서들은 도서관 예절, 이용절차 및 규정, 소장 자료 종류 및 활용법, 목록 및 검색법, 분류 및 배열법, 프로그램 종류 및 참여 방법을, 어린이들은 이용절차 및 규정, 소장 자료 및 활용법, 분류 및 배열법을 꼽았다.

윤영옥(2016)은 공공도서관 이용자교육 활성화 방안 연구를 위해 경남교육청 소속 공공도서관 사서 132명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문 결

과 이용자교육 유형별 교육효과는 도서관오리엔테이션, 도서관심화교육, 서비스현장교육, 서지교육 순으로 나타났으며, 정기적으로 교육을 실시할 때 가장 큰 어려움은 체계적인 이용자 프로그램의 부재와 이용자의 참여율 저조로 나타났다. 조사 대상 사서 98.1%가 이용자교육과 관련한 교육과정이 필요하다고 보았으며, 이용자교육의 활성화와 교육효과를 높이기 위해 교재개발과 연수가 시급하다고 보았다.

이상의 선행연구를 살펴보면 사서나 이용자 모두 이용자교육의 필요성을 인식하고 있으나 실제 도서관 이용자교육은 활발히 진행되지 못하고 있음을 알 수 있다. 또한 현재 공공도서관에서 시행하고 있는 이용자교육은 도서관 이용방법 안내 및 이용예절을 중심으로 한 도서관 오리엔테이션과 도서 분류 및 배열법, 도서검색법, 소장자료 종류 및 활용법인 것으로 나타났다. 우리나라 공공도서관의 이용자교육은 보다 체계적이고 정기적으로 이루어질 필요가 있으며, 이용자교육의 활성화를 위해서는 사서의 재교육이나 교재 개발 등 교육적 지원이 활발히 이루어져야 할 것으로 나타났다.

## 2.2 구성주의

### 2.2.1 구성주의 이론

구성주의는 집단화, 표준화, 보편화, 확실성의 개념이 강조되었던 산업화시대에서 개인화, 다양성, 창의성, 불확실성이 특징을 이루는 정보화 시대로 변화하는 과정에서 등장하게 되었다. 정보화시대로 변화하며 일방적인 커뮤니케이션이 쌍방향적 커뮤니케이션으로 전환되어 주체와 객체 구분이 허물어지고 개인 관계가 수평적이고 다원적인 관계로 변화하게 되었다. 이러한 시대적 변화가 교육 현장에도 영향을 미쳐 지식의 본질에 대한 새로운 논의가 시작되었다. 즉 구성주의는 시대적 변화에 따라 객관주의 인식론의 한계와 문제점에서 출발하여 제시된 대안적 인식론이다(나일주, 2010, pp.152-3).

객관주의 인식론은 이 세상에 시·공간을 넘어 보편적으로 적용할 수 있는 진리와 법칙이 존재한다고 본다. 따라서 보편적이고 객관적인 지식이 존재하

며 지식은 확인할 수 있고 발견하거나 수용하여 체계적으로 구조화할 수 있다고 여긴다. 반면 구성주의에서는 인간은 태어나면서부터 각기 다른 환경 속에서 자라며 개별적인 인지구조를 지닌다고 본다. 따라서 지식은 인식주체에 의해 결정되고 사회 구성원의 영향을 받으며 개인적·사회적·합리적으로 창출된다고 본다.

지식의 구성과정에서 초점을 학습자의 인지과정에 두는지, 학습자가 속한 사회에 두는지에 따라 인지적 구성주의와 사회적 구성주의로 나눌 수 있다. 인지적 구성주의는 Piaget(1970)의 발달심리 이론에, 사회적 구성주의는 Vygotsky(1978)의 발달심리 이론에 이론적 근거를 두고 있다(나일주, 2010). 인지적 구성주의와 사회적 구성주의 내용을 살펴보면 다음과 같다.

#### 2.2.1.1 Piaget의 인지적 구성주의 이론

Piaget는 지식의 구성과 아동의 인지 발달에 대한 연구를 진행하였으며 연구 결과 지적 발달이 유전적 요인과 환경적 요인의 교류에 의하여 생성된다고 보았다. 즉 아동의 지식은 성장과정에서 자신의 환경과 지속적으로 교류하는 과정에서 창조된다는 것이다(한정선 외, 2011, pp.141-2).

Piaget 인지발달이론의 핵심 개념으로 도식, 조절, 동화, 평형을 들 수 있다. 도식은 “사고의 기본 단위로서 인간이 세계를 이해하고 반응하여 기능하기 위해 사용하는 지식, 절차, 관계”를, 조절은 기존의 인식 틀로 새로운 사물과 사건을 해석할 수 없을 때 새로운 사건에 알맞게 기존의 인지 과정을 변화시키는 것을 말한다(김신정, 2011, p.7). 동화는 “외부의 사물을 자신의 구조에 맞게 변형시키는 것”을 말하며 동화와 조절의 과정을 거쳐 안정을 이루는 것을 평형이라 한다(나일주, 2010, pp.242-3). 동화와 조절이 상호보완 관계를 이루다가 평형 상태가 깨지면 인지적 혼란이 생긴다. 이때 인간은 평형화를 이루려는 경향이 있기 때문에 동화와 조절을 거쳐 인지구조가 변하게 되며 그 과정에서 학습이 이루어지고 지식이 구성된다고 보았다.

### 2.2.1.2 Vygotsky의 사회적 구성주의 이론

Piaget가 어린이 스스로 지식을 구조화한다고 여긴데 비해 Vygotsky는 사회와의 상호작용 속에서 어린이가 의미를 구성하고 성장한다고 보았다. Vygotsky는 이러한 상호작용 과정에 언어가 주요한 역할을 한다고 보았다. Vygotsky는 어린이가 혼자서 문제를 해결할 수 있는 영역을 ‘실제발달수준’, 성인이나 동료의 도움으로 문제를 해결할 수 있는 영역을 ‘잠재발달수준’이라 하였다. ‘근접발달영역’(ZPD: Zone of Proximal Development)은 잠재적 발달수준과 실제적 발달수준 사이의 거리를 나타낸다. 근접발달영역에서는 성인이나 동료의 도움을 받아 상호작용이 이루어지는데, 학교에서는 교사가 이러한 역할을 수행한다. 이와 같이 도움을 제공하는 것을 스캐폴딩(scaffolding)이라 한다. 스캐폴딩은 학습 초기에 도움을 제공하고 점차 이를 줄여 어린이가 스스로 문제를 해결할 수 있도록 지원하는 것을 의미한다(한정선 외, 2011, pp.144-5). Vygotsky의 근접발달영역 개념은 어린이가 지식을 습득하는데 사회적 상호작용이 중요함을 보여준다.

### 2.2.2 구성주의 교육

교육현장에 구성주의가 등장하게 된 것은 1980년대 이후이며, 본격적으로 교수설계 및 학습환경 설계가 논의된 것은 1990년 이후이다. 산업화시대에서 정보화시대로 변화하며 지식의 본질에 대한 인식론의 논의가 이루어지고 그 과정에서 구성주의 학습이론이 등장하게 되었다. 객관주의적 인식론에서 학습은 외부에 존재하는 지식을 잘 구조화하여 학습자에게 전달하는 것이나 구성주의에서 학습은 학습자 내부에 있는 지식을 능동적으로 구성하도록 돋는 것을 말한다(나일주, 2010, p.152).

구성주의는 객관주의 인식론의 한계에서 출발한 이론으로 지식의 획득과 학습 등 교육적인 인식에 있어서도 객관주의와 차이점을 보인다. 객관주의와 구성주의는 보편적이고 절대적인 지식의 존재여부는 물론 교육과정이나 목표, 교수 학습 방법 등 여러 면에서 인식의 차이를 보이고 있다. 과

거 전통적인 교육이 객관주의 인식론에 기반하였다면 현대 교육은 구성주의 학습이론이 주목받고 있다. 구성주의 교육의 특징을 파악하기 위해서는 객관주의 교육과 비교를 통해 알아보는 것이 용이하다. 객관주의 교육과 구성주의 교육에 대해 알아보기 위해 같은 시기 이들 교육의 특성을 비교한 김병찬(2011)과 서진원(2011)의 연구를 바탕으로 두 교육이론을 비교하였다. 그 내용은 다음과 같다.

객관주의 교육에서는 보편적이고 객관적인 지식이 존재하며 이를 체계적으로 구조화할 수 있다고 주장한다. 따라서 절대적 진리와 지식을 추구하는 것이 교육의 목표가 되며 교육방법도 강의 중심, 암기 위주의 수업으로 진행된다. 객관주의 교육에서 교수자는 정답이나 해결책을 소유한 사람으로 지식과 정보를 전달하는 사람이며, 학습자는 이를 수동적으로 받아들인다고 보았다. 객관주의 교육에서 교육에 대한 평가는 결과중심의 평가, 양적인 평가로 이루어지며 교육의 책임이 학습자에 있다고 본다.

구성주의에서 지식은 인식주체에 의해 결정되며 사회 구성원의 영향을 받는다고 주장한다. 따라서 생활에 의미 있는 지식을 구성하는 것이 교육의 목표가 되며, 협동 수업, 문제해결학습, 비판적 사고 학습 등의 방법으로 교육이 이루어진다. 구성주의 교육에서 교수자는 객관적·보편적 지식을 가지고 있지 않으며 지식 구성을 촉진하고 안내하는 역할을 하게 되고, 학습자가 환경과 상호작용하여 의미를 구성하게 된다. 구성주의에서 평가는 과정중심의 평가, 질적인 평가로 이루어지며 교육의 책임이 교사에게 있다고 본다. 객관주의 교육과 구성주의 교육을 비교하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 객관주의 교육과 구성주의 교육의 비교

구분	객관주의 교육	구성주의 교육
지식	보편적, 객관적 지식이 존재하며 인식주체와 독립되어 외부에 존재 지식은 확인할 수 있으며 발견 또는 수용하여 체계적으로 구조화할 수 있음 현실은 통제와 예측이 가능함	객관적, 보편적 지식은 알 수 없으며 인식주체에 의해 결정되고 자신이 속한 사회 구성원의 영향을 받음 지식은 역동적이며, 개인적·사회적·합리적으로 창출됨 현실은 불확실하고 복잡하며 통제와 예측이 불가능함
교육 목표	절대적 진리와 지식 추구	생활에 의미(적합성/적응성) 있는 지식 구성
교육 과정	교과서 중심의 사실 지식 및 기본 기능 강조	다양한 학습 자료에 근거한 구성 활동 강조
주요 개념	발견, 암기, 전수	의미의 구성, 의미의 연결, 창조, 아이디어 교환
학습자	외부자극에 반응하며 수동적	환경과 상호작용하여 의미를 구성하며 능동적
교수자	객관적·보편적 지식의 소유자 정답이나 해결책을 소유 지식과 정보를 발견하여 전달하는 제시자	객관적·보편적 지식을 가지고 있지 않음 지식 구성을 촉진하고 안내하는 역할 지식의 공동 구성을 도우며 교수자 역시 학습자
교육 방법	일제 수업, 개별 활동, 강의 중심 수업, 암기 위주 수업, 반복 학습	협동 수업, 소집단 활동, 문제해결학습, 고등사고 학습, 비판적 사고 학습
교수-학습	교수자의 전달 과정 학습자의 수용 진리나 지식의 발견 과정 정련화되고 추상화된 지식의 제시, 습득	학습자가 구성해 가는 과정 맥락에 적합한 의미나 지식의 구성 자기 지식의 구성 과정 복잡한 현실 맥락이 주요 소재
강조점	완전학습	고등사고, 비판적 사고, 창조적 사고
평가	가치판단론적 평가 결과중심의 평가 양적(quantitative) 평가	정보처리론적 또는 통합설충론적 평가 과정중심의 평가 질적(qualitative) 평가
교육의 책임	학습자	교사
주요 이론가	Skinner, Thorndike, Ausubel 등	Piaget, Vygotsky, Glaserfeld, Jonessen 등

(김병찬(2011)의 「객관주의 학습과 구성주의 학습 비교」와 서진원(2011)의 「객관주의 철학과 구성주의 철학에 기초한 교육의 비교」를 참조하여 재구성한 것임)

구성주의는 어떻게 가르칠 것인가를 다루는 ‘수업이론’이 아니라 지식이 어떻게 형성되고 학습은 어떻게 이루어지는가에 대한 ‘학습이론’이라고 할 수 있다(강인애, 1999, p.60). 구성주의 학습이론에서는 학습자가 지식을 구성하는 과정에 주목하며 학습자 스스로 지식을 구성하는 학습환경과 이를 지원하는 교수지원 활동에 관심이 있다. 구성주의에서는 교수목적을 달성하기 위해 현실세계와 동일한 복잡한 문제 상황 속에서 사건이나 개념 등이 활동되고 해석되어야 하며, 학습에 대한 평가는 문제를 해결하는 수행 과정에서 파악될 수 있다고 본다. 따라서 구성주의에서 교수설계는 학습이 일어날 수 있는 환경을 설계하는 것으로, 이때 환경은 실제와 같은 복합적이고 역동적인 상황과 문제가 제시되고, 다양한 관점을 개발·평가할 수 있는 학습환경을 제공하여야 한다고 본다(나일주, 2010, pp.158-9).

최근 구성주의에 기반한 다양한 학습이론과 학습모델이 등장하고 있다. 대표적인 구성주의 학습이론으로 활동이론, 상황인지이론, 분산인지이론, 학습의 생태심리학을 들 수 있다. 이와 같은 구성주의 학습환경 이론에 바탕을 두고 다양한 학습환경 설계모형이 등장하였다. 구성주의 학습환경 설계모형으로는 문제중심학습, 인지도제학습, 앵커드 수업모형, 인지적 유연성 모델, 자원기반 학습, 구성주의 학습환경, 탐구기반학습 등이 있다. 이 중 문제중심학습, 인지도제학습, 앵커드 수업모형, 구성주의 학습환경에 대해 살펴보면 다음과 같다.

문제중심학습(PBL: Problem-Based Learning)은 실생활의 문제를 중심으로 교육과정과 수업을 구조화하여 학습자들이 문제 해결 과정을 통해 비판적 사고와 협동기능을 신장하도록 하는 학습형태이다. PBL의 특징으로 문제로부터 학습 시작, 비구조화된 문제 사용, 자기주도적 학습능력 강조 세 가지를 들 수 있다(송해덕, 1998, p.194).

인지도제학습(cognitive apprenticeship)은 지식이 적용되는 상황이나 환경에서의 학습을 강조하고, 그 분야의 전문가들이 공유하는 실제적인 상황에 참여하여 학습하는 것을 강조한다. 학습자는 전문가가 사고과정을 시연하는 과정을 통해 문제해결에 필요한 다양한 기능을 확인하고 이를 내면화하는 과정을 통해 학습이 이루어진다(박성익 외, 2012, pp.277-280).

앵커드 수업모형(anchored instruction model)은 앵커를 활용하여 지식을

습득하고, 습득된 지식이 새로운 문제 해결 상황에서 앵커로 활용되어 다양한 지식을 받아들이고 고차원적인 지적활동이 가능하도록 수업환경을 제공하는 것이다. 앵커란 학습자의 인지구조 내에 존재하는 아이디어나 개념으로 새로운 지식과 연결되어 질 수 있는 것을 말한다(나일주, 2010, pp.208-9).

구성주의 학습환경(CLEs: Constructivist Learning Environments)은 학습자가 자발적으로 학습에 참여할 수 있도록 학습환경을 조성하고 학습자가 지식을 구성하도록 교수활동을 지원하는 학습설계를 말한다. Jonassen(1999)은 구성주의 학습환경을 설계하는데 필요한 요소들과 학습활동을 지원하는 교수활동을 제안하였다. 도서관에서 이용자교육을 실시하기 위해서는 교육 내용 구성도 중요하지만 어린이들의 주체적인 참여와 함께 교육을 실시하는 사서들의 교육 방법도 중요하다. Jonassen의 구성주의 학습환경 모형은 학습환경에 대한 설계 뿐 아니라 교수자가 지원하여야 할 구체적인 사항도 설계할 수 있어 교육을 진행하는 사서의 역할을 명확히 할 수 있다. 이와 같은 이유로 본 연구에서는 이용자교육에 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용하였다. 다음 장에서 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형에 대해 자세히 기술하고자 한다.

### 2.2.3 구성주의 학습환경

구성주의 학습환경(CLEs: Constructivist Learning Environments)은 기본적으로 학습자 중심의 학습환경을 의미한다. 학습자가 학습활동에 자발적이고 주도적으로 참여하여 의미 있는 학습환경을 경험하여 지식을 능동적이며 자발적으로 구성할 수 있도록 조성한 학습환경을 의미한다. 구성주의에서 지식은 학습자의 경험 또는 이전 지식과 환경과의 상호작용을 통하여 새롭게 의미를 구성해가는 과정이기 때문에 교수설계는 지식구성을 촉진시킬 수 있는 풍부한 학습환경을 설계하는 것이 된다(Jonassen, 1999: 한국교육공학회, 2005; 나일주, 2010, p.160, 재인용).

Jonassen은 학습현상이나 지식의 획득은 개인의 경험에 의해 학습자가 나

름대로 구성해가는 과정이며, 실제 경험에 대한 개인적 해석은 다양한 관점에서 이루어질 수 있고 이러한 해석이 곧 개인적이고 주관적인 의미파악이며 이해라고 보았다. 학습은 실제 세계의 상황적 맥락 속에서 발생하기 때문에 모든 학습은 학습이 이루어지는 실제환경을 토대로 이루어지는 것이 가장 효과적이라고 하였다(송해덕, 1998, p.189). Jonassen(1999)은 구성주의 학습환경을 설계하는데 필요한 여섯 가지 학습설계 요소와 세 가지 교수활동을 제안하였다. Jonassen이 제안한 학습설계 요소는 문제/프로젝트, 관련 사례, 정보 자원, 인지적 도구, 대화/협력 도구, 사회적/맥락적 지원이다. 학습활동을 지원하기 위한 교수활동은 모델링, 코칭, 스캐폴딩이다. Jonassen(1999)은 이러한 요소들을 바탕으로 구성주의 학습환경 설계모형을 제안하였으며 이는 <그림 1>과 같다.



<그림 1> Jonassen의 구성주의 학습환경 설계모형

출처: 조영남. (2003). 「초등교사를 위한 구성주의 교수-학습환경 개발에 관한 연구」. 『초등교육연구』, 16(1), 197.

Jonassen의 학습설계 모형의 중심에는 문제/프로젝트가 있고 그 주변에는 이를 지원하는 지원체계를 이루고 있다. 문제 해결을 위한 관련 사례나 정보 자원, 인지적 도구, 대화/협력도구, 사회적/맥락적 지원이 문제 해결을 지원하는 요소라고 할 수 있다. 교수 지원활동인 모델링, 코칭, 스캐폴딩은 모든 학습요소의 진행과정에서 이루어진다. 이러한 학습지원과 교수지원은 문제/프로젝트를 해결 또는 완성하는데 집중된다. 구성주의 학습환경과 교수활동의 각 요소에 대한 설명은 다음 장에서 다루고자 한다.

#### 2.2.3.1 학습환경 설계 요소

Jonassen(1999)의 구성주의 학습환경 모형은 문제/프로젝트, 관련 사례, 정보자원, 인지적 도구, 대화와 협력도구, 사회적/맥락적 지원 등의 여섯 가지 필수 요소를 포함하고 있다. 김신자(2001)의 연구를 바탕으로 살펴본 이들 요소의 내용은 다음과 같다.

##### 1) 문제/프로젝트

구성주의 학습환경 모형의 중심은 문제/프로젝트이고 이것이 곧 학습목표가 된다. 구성주의 학습에서 학습자는 학습한 내용을 활용하기 위해 문제를 해결하는 것이 아니라, 문제 해결에 필요한 내용을 학습하고, 문제를 해결하는 과정에서 통합적이고 맥락적인 지식을 구성하게 된다. 구성주의 학습환경 모형에서 학습자가 주체적으로 문제를 해결하기 위해서는 해결할 문제가 학습자와 관련성이 있으며 흥미로워야 한다. 또한 제시된 문제들은 잘 정의되지 않고 비구조적이어야 한다. 비구조적인 문제란 목표와 제약점이 제시되어 있지 않고, 다양한 방법으로 해결책을 찾을 수 있거나 해결책이 전혀 없을 수도 있는 문제를 말한다. 다양한 기준으로 평가가 이루어지며, 학습자가 문제를 판단하고 자신의 생각을 정당화할 수 있도록 한다.

구성주의 학습환경 모형에서 문제를 제시할 때는 문제의 맥락, 문제의 표

상, 문제의 적용공간이 필요하다. 문제의 맥락이란 문제를 제시할 때 문제를 둘러싼 맥락적 요소를 제공하여야 한다는 것으로 물리적, 사회·문화적, 조직적 상황과 정보 제공을 말한다. 문제의 표상은 학습자가 문제에 몰입할 수 있도록 흥미롭게 제시되어야 한다는 것으로 이를 위해 실제 현실에서 겪는 문제 상황과 같은 과업을 제시하기도 한다. 문제의 적용공간은 학습자가 능동적으로 활동하기 위해 학습한 것을 적용해 볼 수 있도록 공간을 제공하고 대상이나 도구 등을 제공하는 것을 말한다.

## 2) 관련 사례

구성주의에서의 학습은 학습자가 경험하지 못했던 경험이나 이전의 기억을 되살리도록 관련 사례를 제공하여 학습자가 이를 통해 자신의 문제 해결 방법을 모색하도록 한다.

## 3) 정보 자원

학습자가 문제를 파악하고 해결하기 위해서는 문제 해결에 필요한 정보를 파악하고 적절한 시기에 학습자에게 이를 제공하여 문제를 해결할 수 있도록 도와야 한다. 자료의 형태는 텍스트, 그래픽, 음성 자원, 영상 자료 등이 있다.

## 4) 인지적 도구

인지도구란 학습자들이 문제를 해결하는 인지과정을 효과적으로 도와 줄 수 있는 도구들을 말한다. 인지적 도구에는 시각화도구, 모델링 도구, 수행지원 도구, 정보 수집도구가 있다.

## 5) 대화/협력 도구

구성주의 학습은 학습자들의 대화와 협력을 통한 협력학습을 강조한다. 이

를 위해 정보를 공유하고 지식을 도출할 수 있는 도구를 제공하여 학습자간 협력을 도모하고 함께 지식을 구성할 수 있도록 도와야 한다. 이를 위해 학습자 간 대화와 협력뿐 아니라 컴퓨터 네트워크, 전자메일, 게시판, 채팅 등과 같은 지식 구축 도구와 정보를 교환하는 방법을 제공해야 한다.

### 6) 사회적/맥락적 지원

사회적/맥락적 지원은 “참여 교사들에 대한 지원체제나 학습자들에 대한 안내 체제 등”을 의미한다(김옥인, 2014, p.78). 구성주의 학습환경의 학습 설계와 성공을 위해서는 환경적이고 사회맥락적인 요인들에 대한 고려해야 필요하다. 학습자를 위해 현실의 문제를 반영한 문제의 제시나 문제의 맥락에 대한 충분한 설명이 이루어져야 한다. 또한 학습자를 교육하는 교사와 인력에 대한 연수 등 사회적 지원체계도 마련되어야 한다.

#### 2.2.3.2 교수지원 활동 설계 요소

Jonassen(1999)은 학습자들의 학습활동을 지원하는 교수활동으로 모델링(modeling), 코칭(coaching), 스캐폴딩(scaffolding)을 제시하였다. 이들 내용을 살펴보면 다음과 같다.

##### 1) 모델링

모델링은 구성주의 학습환경에서 가장 쉽게 활용할 수 있는 교수전략으로, 모델링에는 행동적 모델링과 인지적 모델링이 있다. 행동적 모델링은 학습활동에서 각 학습 수행이 어떻게 이루어지는지 시범을 보여주는 것이다. 인지적 모델링은 학습 수행 중에 학습자가 추론을 명료화 할 수 있도록 여러 가지 논리를 제공하는 것이다. 모델링은 학습자들이 전문가의 시범을 직접 확인함으로써 학습 문제를 이해하고 해결하는데 도움을 제공한다.

## 2) 코칭

코칭은 학습자들에게 동기를 부여하고 수행에 대한 피드백을 제공하는 것으로 학습을 명료화하고 자신의 수행에 대한 반성을 유도한다. 각 단계에서 이루어지는 코칭을 통해 학습자들은 학습 수행을 향상시키게 된다.

## 3) 스캐폴딩

모델링이 전문가의 수행에 초점을 두고, 코칭이 학습자의 수행 능력에 초점을 둔다면, 스캐폴딩은 과제, 환경, 교사, 학습자에게 초점을 맞춰 학습자를 돋기 위한 더 체계적인 접근이라 할 수 있다. 스캐폴딩은 학습자가 자신의 능력 이상으로 학습과 수행을 할 수 있도록 임시적인 틀을 제공한다. 스캐폴딩은 학습을 지원하는 모든 종류의 지원을 의미하며 이는 학습자들의 수행 상황에 따라 과제의 수행을 돋거나 과제의 난이도를 조절하는 등으로 시행된다.

### 2.2.4 구성주의에 대한 선행연구

구성주의에 대한 선행연구는 구성주의 이론에 대한 연구와 Jonassen의 구성주의 학습환경과 관련된 연구로 나누어 볼 수 있다.

구성주의 이론과 관련된 연구로 강인애, 최정임, 장경원(2006)은 국내·외 대표적인 교육공학분야 학술지에 실린 논문과 다양한 분야의 논문들을 통해 지난 20년간 구성주의에 대한 연구동향을 분석하였다. 1990년대 국내에서는 구성주의 자체에 대한 이론적-실천적 연구와 매체의 교육적 활용과 구성주의를 관련짓는 연구가 이루어졌다. 국외에서는 구성주의 이론과 실제가 균형 있게 논의되었고, 하이퍼미디어의 특성과 구성주의를 연계한 논의가 이루어졌다. 2000대 이후는 국내·외 모두 이러닝과 연계된 연구가 이루어진 것으로 나타

났다.

구성주의 학습이론을 비교하고 특징을 알아보는 연구로는 장인애(1996), 조영남(1998), 조규락(2003)의 연구가 있다. 장인애(1996)는 인지적 도제 모델, 상황적 교수 모델, 인지적 유연성 이론의 특징과 차이점을 분석하였다. 조영남(1998)은 구성주의의 기본 가정과 원리, 인지도제 이론과 R2D2 모형에 대해 연구하였다. 조규락(2003)은 활동이론, 상황인지이론, 분산인지이론, 생태심리학을 비교한 연구에서 이들이 구성주의와 일치하는 점이 많지만 각 이론이 관심과 초점을 두는 활동이나 특성은 매우 상이하다고 보았다.

초등학교에서의 구성주의 적용에 관한 연구로 조영남(2003)은 초등학교 실제 수업에서 구성주의를 반영하지 못하는 이유로 교사들의 구성주의에 대한 인식과 경험 및 연수 기회 부족, 학급 당 과다 학생과 학생 간 개인차 문제, 다양한 자료 활용을 위한 환경적·시간적 제약, 수업 진도상의 문제, 기초 학력 신장과의 상치 문제 등을 지적하였다. 서진원(2009)은 구조주의와 구성주의에 대한 연구를 진행하며 이상적인 교육은 지식의 응용과 기억에 대한 교육을 균형 있게 이루는 것이며 구성주의와 구조주의 교육방법이 이상적인 교육방법의 필요충분조건이라고 주장하였다. 또한 서진원의 2011년 연구에서는 학교도서관 활용수업은 가장 효과적인 자료중심교육이며 사서교사의 정보활용 능력 교육 또한 학습자의 지식 응용과 구성이 이루어지는 과정이라 보았다.

구성주의 교수학습을 공공도서관에 적용한 연구로 임형언, 윤정기(2006)는 구성주의 교수학습의 이론적 연구모델이 공공도서관의 독서교육프로그램에서 실제로 적용 가능한지 실증적으로 검증하였으며 연구결과 구성주의 교수-학습방법이 공공도서관 독서프로그램의 교육효과에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 임형언(2013)은 ‘독서체험교실’ 프로그램 참가 아동들의 행동을 관찰하여 구성주의 관점에서 교수-학습 모델을 설계하여 교육자의 역할, 교육 환경의 설계, 학습자의 역할 간 인과관계를 통계적으로 검증하였다.

이상의 선행연구를 살펴보면 구성주의 이론 도입 초기에는 주로 구성주의 이론과 구성주의 학습모형들을 소개하는 연구가 진행되었다. 구성주의 이론은 이론의 특성상 교육 분야에서 많은 연구가 진행되었으나 도서관과 관련된 연

구는 활발하지 않은 편으로 특히 공공도서관을 대상으로 한 연구는 미미한 실정이다.

다음으로 Jonassen의 구성주의 학습환경에 관한 연구로 김신자(2001)는 Jonassen의 구성주의 학습환경 이론을 분석하고, 구성주의 학습환경 설계의 6개 필수 구성요소와 학습지원을 위한 3가지 교수활동에 대해 고찰하였다. 구성주의 학습환경이 모든 학습영역에서 적절하다고 볼 수는 없지만 학습자가 개인적이고 협동적으로 지식을 구축하고 문제 해결능력을 기르는 학습영역에서는 적절하고 효과적인 학습환경을 제공해 준다고 주장하였다. Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 바탕으로 최양희, 고은영(2013)은 디자인 교육 프로그램을 설계하였으며, 이 프로그램을 통해 학습자의 주도적인 학습능력과 태도, 창의적이고 비판적인 사고, 대인관계 형성 등의 기대 효과가 있을 것으로 보았다. 또한 김옥인(2014)은 Jonassen의 ‘구성주의 학습환경 모형’에 근거하여 전통회화 통합학습 프로그램을 개발하고, 학습효과를 연구하였다. 연구 결과 통합학습으로 창의적 문제해결의 ‘유창성’, ‘융통성’, ‘독창성’에서 미술교육적 효과가 높은 것으로 나타났다.

Jonassen의 구성주의 학습환경 이론을 적용하여 학습프로그램을 설계하려는 시도가 미술 분야에서 진행되었으나 도서관 분야에서는 아직 연구가 진행되지 않고 있다. 앞서 진행된 김옥인의 연구에서 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용한 프로그램의 학습효과가 높은 것으로 나타났다는 점에서 도서관 분야에서도 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용한 다양한 시도가 필요할 것으로 보인다.

### III. 연구 설계

#### 3.1 연구 대상 및 내용

공공도서관 이용자교육은 도서관을 이용하는 누구에게나 필요하며 이용자교육을 필요로 하는 모든 이용자에게 이루어져야 할 것이다. 따라서 이용자교육 대상도 다양하고 이용자마다 원하는 이용자교육 내용도 다양할 수 있다. 하지만 본 연구에서는 연구의 특성상 이용자교육 대상과 교육 내용을 한정하여 진행하였다.

본 연구에서는 이용자교육 대상을 초등학교 3학년과 4학년으로 선정하였다. 공공도서관에서 이루어지는 이용자교육 중 초등학생을 대상으로 한 이용자교육이 가장 효과가 높은 것으로 나타났다(윤영옥, 2016). 또한 공공도서관에서 초등학생 중 이용자교육을 가장 많이 실시하고 있는 대상은 초등학생 3학년과 4학년이다(최정아, 2010). 따라서 교수학습지도안의 활용도와 교육적 효과를 고려하여 초등학교 3학년과 4학년을 대상으로 한 교수학습지도안을 개발하였다.

공공도서관에서 가장 많이 실시하고 있는 이용자교육은 도서관 예절, 이용 절차 및 규정, 소장 자료 종류 및 활용법, 분류 및 배열법, 목록 및 검색법이다(최정아, 2010). 사서들이 교육효과가 높다고 보는 것도 도서관오리엔테이션, 도서관심화교육, 서비스현장교육, 서지교육 순으로 나타났다(윤영옥, 2016). 두 연구에서 나타난 공통적인 이용자교육은 도서관 예절, 이용 절차와 규정(도서관 오리엔테이션), 소장 자료 종류 및 활용법(도서관심화교육), 분류 및 배열법(도서관심화교육), 목록 및 검색법(도서관심화교육)으로 구분할 수 있다. 이상의 연구 결과를 통해 본 연구에서는 어린이 이용자교육의 내용으로 도서관 오리엔테이션, 도서 분류 및 배열법, 도서검색법을 도출하였다. 이는 최정아(2010)의 연구에서 어린이들이 필요하다고 뽑은 이용자교육 내용인 이용 절차 및 규정, 소장자료 및 활용법, 분류 및 배열법과도 내용이 일치한다.

본 연구에서 진행할 오리엔테이션, 도서 분류 및 배열법, 도서검색법은 각각 다음과 같은 내용을 포함한다. 오리엔테이션은 도서관의 기능과 역할, 도서관 이용 안내 및 이용방법과 규정, 각 열람실 기능 이해에 대한 내용을 담았다. 도서 분류 및 배열법에는 분류에 대한 개념 이해, 도서관 자료의 분류법과 배열법에 대한 이해를 포함하였다. 도서검색법에서는 컴퓨터를 이용한 자료검색 방법과 주제에 관한 책을 찾아 읽고 정리하도록 하였다. 본 연구에서는 도서관 이용절차 및 이용법, 도서관과 열람실에 대한 이해는 오리엔테이션 명칭으로 사용하였으며 도서 분류 및 배열법, 도서검색법은 도서관심화교육으로 명칭하기에는 일부 내용에 한정되어 해당 내용의 명칭을 사용하였다.

### 3.2 구성주의 학습환경 설계모형의 적용

어린이들은 도서관에서 자료를 찾거나 컴퓨터 기기 등을 이용하는데 어려움을 겪고 있지만 이에 대한 안내나 교육을 제대로 받지 못하고 있는 실정이다. 편리한 도서관 이용과 신속하고 정확한 정보탐색 등 도서관 이용의 활성화를 위해 어린이 이용자교육이 필요하다. 어린이 이용자교육의 활성화 방법의 하나로 본 연구에서는 어린이들이 놀이의 형식으로 체험을 통해 학습할 수 있도록 Jonassen의 구성주의 학습환경 설계모형(CLEs)을 적용하여 이용자 교육을 설계하였다. 구성주의 학습환경 설계모형을 적용한 이유는 각종 정보 자료를 포함한 도서관이라는 공간이 어린이들의 문제 해결을 위한 환경을 제공하고, 도서관을 이용한 어린이들의 사전 경험과 지식이 문제 해결을 위한 바탕이 될 수 있기 때문이다. 이용자교육을 통해 어린이들이 그동안 도서관을 이용하면서 구체적인 이해가 부족했던 도서검색 및 책 찾기 방법에 대해 주체적·능동적으로 이해하게 되고, 교육을 통해 학습한 것을 실제 생활에서 바로 활용하는 것이 가능하다. 아울러 도서관이라는 공간에서 적절한 학습 설계와 교수 지원활동을 통해 창의적이고 풍부한 학습 환경을 제공할 수 있기 때

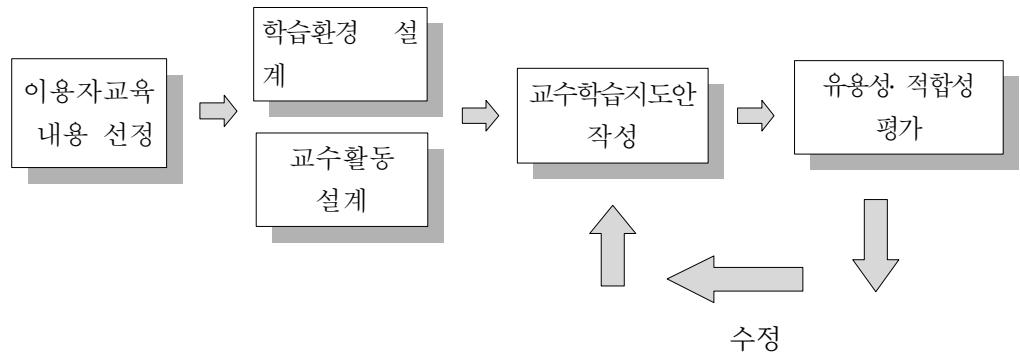
문이다.

Jonassen의 구성주의 학습환경 설계모형은 학습환경과 교수활동으로 구성된다. 따라서 본 연구에서는 어린이 이용자교육을 위한 학습환경과 교수활동으로 나누어 설계하였으며 어린이 이용자교육 내용으로 선정한 도서관 오리엔테이션, 도서 분류 및 배열법, 도서검색법 내용에 따라 각각 세 개씩 설계하였다. 어린이들이 학습보다는 놀이를 한다는 느낌을 갖도록 이용자교육 명칭에 게임이나 도서명을 이용하였다. 오리엔테이션은 도서관 추적놀이, 도서 분류 및 배열법은 도서관에서 살아남기, 도서검색법은 도서관에서 보물찾기라고 이름을 붙였다.

도서관 이용자교육 담당 사서들이 보다 편리하게 활용할 수 있도록 설계한 이용자교육 내용을 바탕으로 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 작성하였다. 교수학습지도안은 유용성과 적합성 평가를 거쳐 제안된 내용을 반영하여 수정이 이루어졌다. 이러한 과정을 거쳐 개발된 교수학습지도안은 초등학교 3학년과 4학년 대상 150분 수업으로 구성하였으며, 오리엔테이션(도서관 추적놀이), 도서 분류 및 배열법(도서관에서 살아남기), 도서검색법(도서관에서 보물찾기) 내용으로 3차시로 작성하였다. 학습지도안은 A공공도서관을 모델로 설정하여 진행하였다. A공공도서관은 어린이실과 문현정보실, 디지털자료실의 세 개 열람실이 각 층에 분산 배치되어 있고 각종 행사를 진행하는 세미나실이 도서관과 별도의 공간에 있는 구조이다.

어린이 이용자교육 교수학습지도안에 대한 유용성과 적합성 평가는 사서와 구성주의 전문가에 의해 이루어졌다. 유용성 평가는 공공도서관 어린이실 사서 7명을 대상으로 하였으며 개방형 질문(open-ended questions) 형식으로 진행하였다. 적합성 평가는 구성주의 전문가 2명이 학습환경 설계 및 교수활동 설계, 교수학습지도안에 대해 각각 평가하는 방식으로 진행하였다. 유용성과 적합성 평가를 바탕으로 교수학습지도안을 수정하였다.

연구 진행 방법을 도식화하면 다음과 같다.



<그림 2> 교수학습지도안 개발과정

## IV. 연구 내용

### 4.1 이용자교육 학습환경 설계

#### 4.1.1 오리엔테이션 : 도서관 추적놀이

도서관 추적놀이의 목적은 도서관의 구조와 각 열람실의 특성을 이해하는 것이다. 따라서 이용자교육은 이에 대한 이해를 돋는 활동을 중심으로 구성하였으며 전반적인 도서관에 대한 안내와 도서관 이용방법을 이해하도록 함께 구성하였다. 도서관 오리엔테이션 교육을 위한 학습환경은 다음과 같이 설계하였다.

도서관 추적놀이의 문제/프로젝트는 도서관의 구조와 각 열람실의 특성을 이해하는 것이다. 문제 해결을 위해 어린이들은 도서관 추적놀이의 다섯 가지 미션을 수행하며 도서관 구조와 각 열람실의 역할을 체험하게 된다. 어린이들이 좋아하는 놀이를 이용한 문제 제시로 어린이들의 흥미를 유발하였으며 실제 생활에서 경험하는 문제를 해결해 보는 활동으로 구성하였다.

‘그림책 속 한 장면’은 모둠원들이 함께 그림책을 읽고 그 중 한 장면을 몸으로 표현하여 사서가 제목을 맞히는 미션이다. ‘나를 찾아봐’는 사서가 제시하는 영어 단어나 그림을 보고 영어서가에서 관련된 책을 찾아오는 미션이다. ‘고민해결책 찾기’는 미션지에 제시된 글을 읽고 관련된 책 5권을 찾아 목차와 머리말 등을 읽고 책 내용과 추천 이유를 적는 미션이다. ‘나는 검색 왕’은 제시된 문제를 인터넷으로 검색하여 답을 찾는 미션이다. ‘도전, 스피드 게임’은 모둠원들이 서로 돌아가며 도서관 용어나 책 제목을 설명하고 알아맞히는 미션이다. 이와 같은 미션 수행을 통해 어린이들은 도서관 구조와 각 열람실의 특성을 이해하는 문제를 해결할 수 있도록 하였다.

관련 사례로는 미션 과제를 해결하는데 필요한 사례를 다음과 같이 제공하였다. ‘그림책 속 한 장면’에서는 한 명이 방귀를 뀌고 다른 모둠원은 모두 날아가는 장면을 표현하여 『방귀쟁이 며느리』라는 책제목을 맞히는 사례를 보여준다. ‘나를 찾아봐’에서는 BOOK이라는 단어를 보여주고 영어서가에서 『Library Lion』을 찾는 사례를 제공한다. ‘고민해결 책 찾기’에서는 ‘엄마의 생신 선물로 간단한 요리를 만들고 싶어 고민일 때 도움이 될 책에는 어떤 것이 있을까요?(500)’라는 미션에 대해 500번 서가에서 요리와 관련된 여러 가지 책을 찾아보고 그 중 5권을 골라 선택한 이유(엄마가 좋아하는 음식, 간단한 조리법, 간단한 재료 등)를 기록하는 수행 사례를 제공한다. ‘나는 검색 왕’에서는 ‘1995년 유네스코에서 책 읽기의 중요성에 대해 생각해 보고자 만든 날의 명칭은 무엇일까요?’라는 미션을 수행하기 위해 ‘유네스코, 책 읽기의 중요성 기념, 유네스코 지정 기념일’등 검색어 입력 사례를 보여준다. ‘도전, 스피드게임’에서는 ‘책을 빌리는 것을 도서관에서 두 글자로 무엇이라고 하나요?’라는 물음에 ‘대출’이라고 답하는 사례를 제공한다.

정보 자원으로는 어린이들의 도서관에 대한 이해와 추적놀이 문제 해결에 필요한 정보가 제공되었다. 제공된 정보 자원은 도서관의 역사 및 도서관 용어 소개, 도서관 예절, A도서관의 구조와 각 열람실의 특징, 도서관 이용방법과 규정에 관한 PPT와 동영상 자료이다.

인지적 도구로는 마인드맵을 이용하도록 하였다. 마인드맵을 이용하여 어린이들이 문제를 해결하는 인지 과정을 명확히 하고 추적놀이의 미션과제와 해결 방법을 정리하도록 하였다.

사회적/맥락적 지원은 어린이들이 평소 도서관을 이용할 때 어려운 점이나 불편한 점을 파악하여 이를 바탕으로 이용자교육 내용을 구성하고, 참여 어린이들의 학년과 이용자교육에 대한 이해 수준을 고려하여 관련 활동에 반영하도록 하였다.

본 연구에서 설계한 도서관 추적놀이는 2011년 국립어린이청소년도서관에서 개최한 독서교실 활성화 워크숍에서 발표된 자료를 바탕으로 하였다(이성희, 최현숙, 2011). 국립어린이청소년도서관에서 진행되는 추적놀이는 도서관의 각 자료실과 독서토론실, 세미나실 등 10곳을 미션 장소로 선정하여 미션 과정을 통해 도서관 전 층을 돌아보도록 구성되었다. 각 미션은 자료실의 특성을 반영하였으며 휴게실이나 세미나실의 공간에서는 게임이나 만들기 등의 활동을 진행하도록 구성되었다. 각 미션 당 제한 시간은 10분이며 모둠별로 미션을 수행하도록 하였다.

본 연구에서는 A공공도서관의 상황에 맞춰 5개의 미션으로 구성하였으며 어린이들을 4~5명씩 모둠으로 구성하여 모둠별로 도서관 각 열람실을 탐방하여 미션을 수행하도록 하였다. 미션 내용은 국립어린이청소년도서관의 추적놀이의 미션 중 ‘그림책 속의 삽화 만들기’, ‘8개국의 책에서 도서관그림 찾기’, ‘인터넷을 이용하여 도서관, 책, 초청 작가 관련 정보를 찾아보기’, ‘도서관, 책 관련 스피드 게임’의 내용을 활용하여 도서관 상황에 맞게 구성하였고 주제별 책 찾기 미션을 추가 하였다. 도서관 추적놀이의 미션과 활동은 다음과 같다.

첫 번째 미션 ‘그림책 속 한 장면’은 유아실에서 진행되는 미션이다. 미션지에 제시된 그림책을 찾아 읽고 가장 인상 깊은 장면을 모둠원들이 함께 몸으로 표현하여 사서가 제목을 맞히는 미션이다. 이 과정은 그림책 내용 파악과 함께 모둠원들이 서로 의견을 나누고 협력하는 과정에서 서로 친밀감을 형성하기 위해 제시하였다.

두 번째 미션 ‘나를 찾아봐’는 어린이실에서 진행되며 ‘도서관’, ‘책’ 등 미션에 적힌 그림이 들어있는 영어책을 찾는 활동이다. 어린이들은 평소 읽었던 그림책을 찾거나 브라우징에 의해 책을 찾는 방법으로 미션을 수행하게 된다. 어린이실 미션으로 영어도서를 선택한 이유는 이후 진행되는 이용자교육이 영어도서를 제외한 한국어 도서에 대한 책 찾기 및 검색으로 이루어져 어린

이들에게 다양한 정보원을 소개하기 위함이다.

세 번째 미션 ‘고민해결책 찾기’는 문헌정보실을 둘러보고 주제별 책을 찾아보도록 구성하였다. 철학, 종교, 과학, 문학, 예술, 여행, 역사 등 다양한 주제에 관련된 문제 중 하나를 선택하여 해당하는 책을 찾아 간단히 정리하는 것이다. 이 단계는 아직 어린이들이 분류나 청구기호에 대한 이해 없이 서가의 책들이 각 주제별로 분류되어 있음을 파악하는 초보적인 이해의 단계라 할 수 있다.

네 번째 미션 ‘나는 검색왕’은 디지털자료실에서 인터넷 검색을 통해 도서관이나 책 관련 정보를 찾아보는 미션이다. 어린이들은 제시된 문제를 해결하기 위해 어떤 검색어를 사용할 것인지 또 검색된 결과에서 원하는 답을 어떻게 찾고 정리하는지에 대한 경험을 하게 된다. 디지털자료실에서의 미션 수행은 단순히 검색 방법을 익히는 것뿐만 아니라 디지털자료실의 다양한 활용 방법을 어린이들에게 알리는 데 목적이 있다.

다섯 번째 ‘도전, 스피드게임’은 세미나실 등 열람실 외의 다목적 공간에서 이루어지는 미션이다. 이곳에서는 도서관이나 책 관련 낱말을 알아맞히는 스피드게임을 미션으로 제시하였다. 게임을 통해 ‘대출’, ‘반납’, ‘북트럭’ 등 도서관에서 쓰는 말들을 익히도록 하였다. 또한 책 내용을 설명하여 제목을 맞히는 게임을 통해 책 내용과 제목을 떠올려보고 독서에 대한 관심을 불러일으키도록 하였다. 이 미션은 게임을 통해 어린이들에게 도서관과 책에 대한 흥미를 불러일으키고 문화강좌 등 다양한 활동을 할 수 있는 도서관의 또 다른 공간을 소개하는 기회가 될 것이다.

<표 2> 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 학습환경 설계

학습 설계 요소	학습 설계내용
1.문제/ 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>도서관의 구조와 각 열람실의 특성 이해하기</li> <li>문제 해결을 위한 활동: 도서관 추적놀이의 미션 그림책 속 한 장면 : (유아실) 나를 찾아봐 : (어린이실) 고민해결책 찾기 : (문헌정보실) 나는 검색왕 : (디지털자료실) 도전, 스피드게임 : (세미나실)</li> </ul>
2.관련사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>주어진 문제를 명확히 파악하고 해결할 수 있도록 미션 수행 사례를 제공한다. 그림책 속 한 장면 : 『방귀쟁이 며느리』 사례 나를 찾아봐 : 『Library Lion』 사례 고민해결책 찾기 : '엄마의 생신 선물로 간단한 요리를 만들고 싶어 고민일 때 도움이 될 책에는 어떤 것이 있을까요?(500)' 미션 수행 사례 나는 검색왕 : '1995년 유네스코에서 책 읽기의 중요성에 대해 생각해 보고자 만든 날의 명칭은 무엇일까요?' 미션에 대한 수행 사례 도전, 스피드게임 : '책을 빌리는 것을 도서관에서 두 글자로 무엇이라고 하나요?'라는 물음에 대한 수행 사례</li> </ul>
3.정보자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>도서관 및 도서관에서 사용하는 용어를 이해하도록 PPT 자료를 이용하여 정보를 제공한다.</li> <li>도서관 이용 예절과 이용방법을 이해하도록 동영상 자료를 제공한다.</li> <li>A도서관 구조와 이용방법, 각 열람실의 특성을 이해하도록 PPT자료를 이용하여 정보를 제공한다.</li> </ul>
4 . 인 지 적 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>마인드맵을 이용하여 추적놀이의 각 미션 과제와 해결 방법을 정리하도록 한다.</li> </ul>
5.사회적/ 맥락적지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이들이 평소 도서관을 이용할 때 어려운 점이나 불편한 점을 파악하여 이를 바탕으로 이용자교육 내용을 구성하고, 참여 어린이들의 학년과 이용자교육에 대한 이해 수준을 고려하여 관련 활동에 반영한다.</li> </ul>

#### 4.1.2 도서 분류 및 배열법 교육 : 도서관에서 살아남기

도서관에서 살아남기는 분류의 필요성을 이해하고 도서 분류 및 배열법을 이해하도록 관련된 체험활동으로 구성하였다. 도서 분류 및 배열법 교육을 위한 학습환경 설계는 다음과 같다.

도서관에서 살아남기의 문제/프로젝트는 도서 분류법과 배열법을 이해하는 것이다. 문제 해결을 위한 활동으로 분류에 대한 개념을 이해하기 위해 미니북을 만들어 분류하고 찾아보기, 십진분류표를 적용하여 도서를 분류해보고, 청구기호에 알맞게 떠라벨을 붙이는 체험활동으로 구성하였다.

관련 사례로는 완성된 미니북을 보여주어 미니북 만들기를 원활하게 하도록 돋고, 미니북 분류하고 찾아보기에서는 분류 전과 분류 후의 책 찾기 사례를 시범으로 보여주었다. 도서관 분류법에 대한 이해를 돋기 위해 각 주제에 해당하는 도서 사례와 책 제목을 듣고 분류 주제를 알아맞히는 사례를 제공하였다. 또한 청구기호에 대한 이해를 돋기 위해 다양한 주제의 책을 보여주고 각기 다른 청구기호의 사례를 제공하였으며, 청구기호에 맞게 떠라벨을 붙이는 사례를 보여주었다.

정보 자원으로는 청구기호에 대한 이해를 돋기 위해 분류번호, 저자기호, 권차기호, 복본기호에 대한 정보를 PPT자료를 이용하여 제공하였다. 인지적 도구로는 어린이들이 주제별로 도서를 분류하는데 활용할 수 있도록 한국십진분류표를 제공하였다. 사회적/맥락적 지원은 어린이들의 분류에 대한 개념, 도서관의 도서 분류법과 배열법에 대한 이해 정도를 반영하여 문제를 설정하고 활동을 구성하였다.

도서 분류법과 배열법 이해를 위한 도서관에서 살아남기의 학습활동은 다음과 같다.

첫 번째 활동은 미니북을 만들어 분류하고 찾아보기이다. 친구/학교, 동물,

우주, 음악/미술, 한글, 역사/여행 주제 중 하나를 선택하여 관련 소재로 각자 미니북을 만들고 만든 책들을 모두 모아 놓고 찾기 편하게 분류해 보는 활동이다. 어린이들이 책을 만드는 체험과 함께 도서 분류의 필요성을 이해하도록 하였다.

두 번째 활동은 한국십진분류표(KDC) 자료를 제공하여 도서관의 책들이 10개의 주제로 분류되어 있음을 이해하도록 하였다. 또한 책 제목을 듣고 분류 주제를 알아맞히는 게임을 통해 도서관 분류법에 대한 이해와 활용을 유도하였다.

세 번째 활동은 청구기호의 의미와 함께 도서 배열법을 이해하도록 구성하였다. 어린이들은 다양한 주제의 청구기호 위에 알맞은 띠라벨을 붙이는 활동을 통해 청구기호와 좀 더 익숙해지도록 하였다. 이러한 활동을 통해 어린이들은 청구기호의 의미와 함께 각기 다른 색상의 띠라벨로 주제별로 분류된 책을 좀 더 손쉽게 찾을 수 있게 될 것이다.

<표 3> 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교육 학습환경 설계

학습 설계 요소	학습 설계내용
1.문제/ 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 도서 분류법과 배열법을 이해한다.</li> <li>· 문제 해결을 위한 활동 : 도서관에서 살아남기의 미션 다양한 주제의 미니북 만들기 완성 된 미니북 분류하고 찾아보기 십진분류표 적용하여 도서 분류하기-책 제목이나 내용 듣고 분류 주제 알아맞히기 청구기호에 맞게 떠라벨 붙이기</li> </ul>
2.관련사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미니북 사례</li> <li>· 책 찾기 사례: 미니북 분류 전과 분류 후의 책 찾기 사례</li> <li>· 각 주제에 해당하는 도서 사례</li> <li>· 책 제목을 듣고 분류 주제를 알아맞히는 사례</li> <li>· 다양한 주제의 책과 각기 다른 청구기호의 사례</li> <li>· 청구기호에 맞게 떠라벨을 붙이는 사례</li> </ul>
3.정보자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청구기호 이해를 위한 분류번호, 저자기호, 권차기호, 복본기호에 대한 정보를 PPT자료로 제공한다.</li> </ul>
4.인지적 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 책 제목을 듣고 적합한 주제를 구분하는데 도움을 주기위해 한 국십진분류표를 제공한다.</li> </ul>
5.사회적/ 맥락적지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 어린이들의 분류에 대한 개념, 도서관의 도서 분류법과 배열법에 대한 이해 정도를 반영하여 문제를 설정하고 활동을 구성한다.</li> </ul>

#### 4.1.3 도서검색법 교육 : 도서관에서 보물찾기

도서관 이용법, 도서 분류 및 배열법을 알고 마지막으로 원하는 책을 찾아 활용하는 단계이다. 그동안 어린이들이 책을 찾았던 방법에 대해 이야기를 나누고 검색 컴퓨터를 이용하는 방법과 브라우징을 통해 찾는 방법의 장단점에 대해 알아보도록 하였다. 도서 검색 컴퓨터를 이용하여 도서 검색 후 책을 직접 서가에서 찾아보도록 하였으며 특정 주제에 관한 책을 찾아보고 정리하여 발표하도록 하였다. 도서관에는 수많은 보물이 숨어있으며 이를 찾는 방법을 알고 각자 더 많은 보물을 찾아보자는 의미이다.

도서관에서 보물찾기의 학습환경 설계 내용은 다음과 같다.

도서관에서 보물찾기의 문제/프로젝트는 도서검색법을 이해하고 정보를 찾아 재구성하는 것이다. 이를 위해 브라우징을 통한 책 찾기와 도서 검색용 컴퓨터를 이용한 책 찾기, 친구에게 소개할 책 찾기 활동을 하도록 하였다. 또한 특정 주제에 대한 책을 찾아 읽고 정리하여 발표하도록 하였다. 브라우징이나 도서검색을 통한 책 찾기는 어린이들이 평소 도서관에서 하는 활동으로 이전의 경험과 새롭게 배우는 지식을 통해 이후 도서관에서 책을 찾을 때 유용한 지식을 구성하게 될 것이다. 또한 주제에 관한 책 찾기도 평소 학교 과제에 대한 경험과 새롭게 알게 된 내용을 통해 새롭게 지식을 구성하는 경험 이 될 것이다.

관련 사례로는 어린이들이 도서검색 방법을 이해하도록 도서검색 과정과 검색 결과를 이해하는 과정을 사례로 제시하였다. 특정 주제에 대한 책을 찾아보는 검색 과정과 책을 찾아 읽고 정리한 사례를 제공하여 어린이들이 문제를 해결하는데 도움을 제공하였다. 정보자원으로는 도서검색 과정과 검색 결과를 이해하는 과정을 PPT자료로 구성하여 제공하였다. 인지적 도구로는 미션으로 제시된 책을 찾기 위해 도서검색용 컴퓨터를 이용하여 온라인목록

에서 검색하도록 하였다. 사회적/맥락적 지원은 어린이들이 평소 경험하는 책 찾기의 어려움과 학교 과제 해결의 어려움을 기반으로 문제를 설정하고 관련 활동을 하도록 하였다.

도서검색법을 이해하기 위한 도서관에서 보물찾기의 활동은 다음과 같다.

첫 번째 활동은 브라우징을 통한 책 찾기이다. 미션으로 제시된 책을 서가 브라우징을 통해 찾아보며 브라우징을 통한 책 찾기의 장단점을 체험해 보도록 하였다.

두 번째 활동은 도서 검색용 컴퓨터를 이용하여 검색 후 책을 찾아보는 것이다. 어린이들은 제시된 도서를 검색하고 검색결과에서 대출가능 여부, 소장 자료실, 청구기호 등 확인하여 책을 찾는 방법을 파악하게 된다.

세 번째 활동은 친구에게 소개하고 싶은 책 찾기이다. 브라우징이나 도서 검색 중에 하나를 택하여 원하는 책을 찾아보도록 하였다.

네 번째 활동은 모둠별로 제시된 주제 중 하나를 선택하고 주제에 대해 조사하여 발표하는 활동이다. 주어진 주제에 대해 알아보기 위해 사용한 검색어, 찾아 본 책, 알게 된 내용을 정리하여 발표하도록 하였다. 어린이들이 책 찾기에 익숙해지면 찾은 책을 제대로 읽어서 내용을 파악하는 것이 필요하다. 이 과정을 통해 어린이들은 단순한 책 찾기를 넘어 적합한 정보를 찾고 정보를 재구성하는 방법을 배우게 될 것이다. 이 활동은 이용자교육의 마지막 과제로 그동안 익혔던 것들을 종합적으로 체험하는 시간이다.

<표 4> 도서관에서 보물찾기를 이용한 도서검색법 교육 학습환경 설계

학습 설계 요소	학습 설계내용
1.문제/ 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도서검색법을 이해하고 정보를 찾아 재구성 한다.</li> <li>• 문제 해결을 위한 활동 : 도서관에서 보물찾기의 미션 브라우징을 통한 책 찾기 도서 검색용 컴퓨터를 이용한 책 찾기 친구에게 소개하고 싶은 책 찾기 특정 주제에 관한 책 찾기 및 정리하여 발표하기</li> </ul>
2.관련사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도서 검색용 컴퓨터를 이용한 도서 검색 방법 사례(PPT 자료)</li> <li>• 도서 검색 과정과 검색 결과(자료 소장 여부, 대출 가능 여부, 소장 자료실 파악, 청구기호 파악) 이해 사례</li> <li>• 브라우징을 통한 책 찾기 사례</li> <li>• 도서 검색 컴퓨터를 이용한 책 찾기 사례(컴퓨터 이용)</li> <li>• 특정 주제에 대해 알아보기 위한 검색 과정 사례</li> <li>• 주제별 자료를 조사하여 정리한 사례</li> </ul>
3.정보자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도서 검색법 이해를 위한 정보(PPT자료)</li> <li>• 도서 검색 결과 이해를 위한 정보(PPT자료)</li> </ul>
4.인지적 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도서 검색용 컴퓨터를 이용하여 온라인목록을 검색하도록 한다.</li> <li>• 주제 관련 자료를 파악하기 위해 인터넷 검색용 컴퓨터를 이용하도록 한다.</li> </ul>
5.사회적/ 맥락적지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 어린이들이 평소 경험하는 책 찾기의 어려움과 학교 과제 해결의 어려움을 기반으로 문제를 설정하고 관련 활동을 하도록 구성한다.</li> </ul>

## 4.2 이용자교육 교수활동 설계

### 4.2.1 오리엔테이션 교육 : 도서관 추적놀이

오리엔테이션 교육에서 교수활동은 학습활동에서 문제로 설정한 도서관의 구조와 각 열람실의 특성을 어린이들이 이해할 수 있도록 지원하는 것이다. 이를 위해 도서관 추적놀이의 다섯 개 미션과정마다 교수활동이 설계되었으며 교수활동은 모델링, 코칭, 스캐폴딩의 형태로 각각의 학습 상황과 학습자 상황에 따라 지원되도록 하였다.

모델링은 무엇을 어떻게 하는지 수행에 대한 시범이나 자료를 보여주는 것이다. 도서관 추적놀이에서는 도서관의 역사와 기능, 도서관에서 쓰는 용어, A도서관 이용방법 및 각 열람실에 대하여 이해할 수 있도록 관련 자료를 제공하여 어린이들이 도서관 추적놀이를 진행하는데 사전 지식을 제공하였다. 또한 어린이들이 도서관 추적놀이의 다섯 개 미션 수행을 완료할 수 있도록 각 미션 수행 방법 및 수행 과정을 시범으로 보여주거나 완성 사례를 제공하였다.

코칭은 미션 수행의 각 단계에서 어린이들이 어려움을 겪을 때 적절한 도움을 제공하는 형태로 지원되었다. ‘그림책 속 한 장면’에서는 책 제목과 연관성이 있는 장면을 고르도록 하고, ‘나를 찾아 봐’에서는 제시된 영어 단어가 비중 있게 들어간 책을 찾도록 조언하였다. ‘고민해결책 찾기’에서는 내용파악이 쉬운 책을 고르도록 하였으며, ‘나는 검색왕’에서는 검색어를 정확히 입력하도록 하는 등 상황에 따라 적절한 도움을 제공하였다. ‘도전 스피드게임’의 경우 문제 설명 중에 답을 말하지 않도록 하며 설명이 지연되어 경우 다음 문제로 넘어가도록 하였다. 이 밖에도 미션 수행과정을 관찰하여 문제 상황에 대한 피드백을 제공하였으며, 미션 수행과정에서 알게 된 것을 도서관 이용 시 활용하도록

조언하였다.

스캐폴딩은 미션 파악 능력이나 수행 능력에 차이가 있어 미션 수행에 문제가 있을 경우 미션의 난이도를 조절하는 형태로 이루어졌다. 고민해결책 찾기의 권수를 조절하거나 인터넷 정보검색에서 오류가 있는 경우 오류의 원인을 함께 찾아보고 검색을 완료할 수 있도록 하였다. 또한 어린이들이 좌절하지 않고 즐겁게 미션을 수행하고 미션을 통해 도서관 이용법을 자연스럽게 익힐 수 있도록 도움과 격려를 제공하였다. 고민해결책 찾기에서 관련 서가를 못 찾는 경우 주제별로 분류된 서가의 위치를 알려주거나, 나는 검색왕에서 검색어를 잘 찾지 못하는 경우 검색어를 알려주어 문제를 해결할 수 있도록 하였다.



<표 5> 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수활동 설계

교수 설계 요소	교수활동
모델링	<ul style="list-style-type: none"> <li>· PPT 자료를 이용하여 도서관의 역사와 기능에 대한 정보를 제공한다.</li> <li>· 동영상 자료를 제공하여 도서관 이용예절에 대한 정보를 제공한다.</li> <li>· A도서관 이용 방법과 각 열람실의 기능을 파악할 수 있도록 PPT 자료를 제공한다.</li> <li>· 도서관 추적놀이의 미션 수행 방법에 대한 사례 및 시범을 제공한다.</li> <li>‘그림책 속 한 장면’ : 그림책의 한 장면을 몸으로 표현하는 시범</li> <li>‘나를 찾아 봐’ : 영어 서가에서 책 찾는 수행 사례 제공</li> <li>‘고민해결책 찾기’ ; 선택한 과제에 해당하는 책을 골라 목차 등을 읽고 추천하는 이유를 기록하는 수행 사례</li> <li>‘나는 검색왕’ : 인터넷 검색 사례</li> <li>‘도전 스피드게임’ : 설명하는 단어가 무엇인지 알아맞히는 사례</li> </ul>
코칭	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 각각의 미션 수행과정에서 이해가 부족한 경우 추가적인 설명을 제공한다.</li> <li>· 미션 수행의 각 단계에서 어려움을 겪는 경우 실패한 원인을 파악해 보도록 유도하고 적절한 도움을 제공한다.</li> <li>· ‘그림책 속 한 장면’ : 책 제목과 연관성이 있는 장면을 고르도록 조언한다.</li> <li>· ‘나를 찾아 봐’ : 제시된 영어 단어가 비중 있게 들어간 책을 찾도록 조언한다.</li> <li>· ‘고민해결책 찾기’ ; 내용파악이 쉬운 책을 고르도록 조언한다.</li> <li>· ‘나는 검색왕’ : 검색어를 정확히 입력하도록 하는 등 상황에 따라 적절한 도움을 제공한다.</li> <li>· ‘도전 스피드게임’ : 설명 중에 답을 말하지 않도록 조언한다.</li> <li>· 미션 수행과정을 관찰하여 문제 상황에 대한 피드백을 제공한다.</li> <li>· 미션 수행과정에서 알게 된 것을 도서관 이용 시 활용하도록 조언한다.</li> </ul>
스캐폴딩	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미션을 완수할 수 있도록 미션 과제의 일부를 조정하거나 난이도를 조절한다.</li> <li>· ‘고민해결책 찾기’에서 추천 책의 권수를 조절한다.</li> <li>· 인터넷 정보검색에서 오류가 있는 경우 오류의 원인을 함께 찾아보고 검색을 완료할 수 있도록 돕는다.</li> <li>· 어린이들이 좌절하지 않고 즐겁게 미션을 수행하고 미션을 통해 도서관 이용법을 자연스럽게 익힐 수 있도록 도움과 격려를 제공한다.</li> <li>· ‘고민해결책 찾기’에서 서가를 못 찾는 경우 주제별로 분류된 서가의 위치를 알려준다.</li> <li>· ‘나는 검색왕’에서 검색어를 잘 찾지 못하는 경우 검색어를 알려주어 문제를 해결할 수 있도록 한다.</li> </ul>

#### 4.2.2 도서 분류 및 배열법 교육 : 도서관에서 살아남기

도서 분류 및 배열법 교육에서 교수활동은 어린이들이 제시된 문제를 해결할 수 있도록 관련 활동을 수행할 때 적절한 도움을 지원하는 형태로 설계되었다. 도서관에서 살아남기에서 교수활동은 미니북 만들어 분류하고 찾아보기, 십진분류표를 적용하여 도서 분류해 보기, 청구기호에 알맞게 따라벨 붙이기의 각 활동 단계에서 모델링, 코칭, 스캐폴딩의 형태로 지원이 이루어지도록 하였다.

모델링은 도서분류법 이해를 위한 자료 제공과 활동에 대한 시범으로 이루어졌다. 어린이들의 미니북 제작을 돋기 위해 그림책이나 동화책, 만화책 등 다양한 형태의 미니북 사례 제공하였으며 도서관 분류법 이해를 돋기 위해 한국십진분류표(KDC) 정보를 제공하였다. 분류 개념을 이해하기 위한 활동에서는 여러 권의 미니북을 분류하지 않았을 때와 주제별이나 기타 방법으로 분류한 후 책 찾기의 시범을 보여주었다. 또한 한국십진분류표를 이용하여 주제에 맞게 책을 분류하고 구분해 보는 시범과 청구기호에 맞게 따라벨을 붙이는 시범을 통해 어린이들이 도서관 책의 분류 기준과 청구기호를 이해하도록 하였다.

코칭은 어린이들이 관련 활동을 완수할 수 있도록 각각의 활동마다 지원되었다. 어린이들이 그림책이나 만화책 등 다양한 형태로 미니북을 만들도록 조언하였으며, 책 제목, 저자, 출판사명 등 책의 기본 형식을 갖추도록 하였다. 미니북으로 책 찾기를 할 때는 찾기 쉽게 책을 분류하는 다양한 방법을 생각해 보도록 격려하였으며 이를 통해 분류의 필요성을 이해하도록 유도하였다. 십진분류표에 맞게 책을 분류할 수 있도록 도움을 제공하고, 책 제목을 듣고 주제를 구분할 때 어려움을 겪는 경우 책 내용에 대한 힌트를 제공하여 주제를 파악할 수 있도록 도움을 제공하였다. 분류번호, 저자기호, 권차기호, 복본

기호에 대한 지속적인 설명을 통해 청구기호에 대한 이해를 돋고, 청구기호에 맞게 띠라벨을 붙이도록 유도하였으며, 잘못 붙인 경우 다시 생각해보고 붙이도록 격려하였다.

스캐폴딩은 주어진 활동을 완수할 수 있도록 활동 과제를 조절하는 형식으로 지원되었다. 미니북 만들기에서 이야기 구성을 어려워하는 경우 읽었던 책을 활용하여 만들어보거나 미니북의 쪽 수를 줄여주었다. 책에 대한 주제 구분을 어려워하는 경우 비교적 쉬운 문제를 내는 등 난이도를 조절하고, 띠라벨 붙이기도 붙여야 하는 띠라벨의 수량을 조절하여 활동으로 좌절을 겪는 어린이가 없도록 하였다.



<표 6> 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교육 교수활동 설계

교수 설계 요소	교수활동
모델링	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미니북 만들기에 대한 이해를 돋기 위해 그림책이나 동화책 형태로 미리 만들어 놓은 미니북을 보여준다.</li> <li>· 도서 분류 전 및 분류 후 책 찾기 시범을 보여준다.</li> <li>· 도서관 자료의 분류 방법 및 규칙을 이해할 수 있도록 한국십진분류표(KDC) 자료를 제공한다.</li> <li>· 십진분류표를 보고 책을 주제에 따라 분류하는 시범을 보여준다.</li> <li>· 다양한 주제의 책을 통해 각기 다른 청구기호 사례를 제공한다.</li> <li>· 청구기호에 맞게 떠라벨을 붙이는 시범을 보여준다.</li> </ul>
코칭	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 어린이들이 제시된 소재로 자유롭게 이야기를 꾸미고 글이나 그림, 만화 등 원하는 형식으로 미니북을 만들도록 격려한다.</li> <li>· 미니북이 책의 형식을 갖추도록 조언한다.(제목, 저자, 출판사 등)</li> <li>· 완성된 여러 권의 미니북 중에서 원하는 책을 빠르고 정확하게 찾는 방법을 생각해 보도록 유도한다.</li> <li>· 다양한 분류 방법에 대해 생각해 보고 도서 분류법의 필요성을 이해하도록 유도한다.</li> <li>· 책 제목을 듣고 주제를 구분할 때 어려움을 겪는 경우 책 내용에 대한 힌트를 제공하여 주제를 파악할 수 있도록 도움을 제공한다.</li> <li>· 분류번호, 저자기호, 권차기호, 복본기호에 대한 지속적인 설명을 통해 청구기호에 대한 이해를 돋는다.</li> </ul>
스캐폴딩	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미니북 만들기에서 이야기 구성을 어려워하는 경우 읽었던 책을 활용하여 만들어 보도록 조언한다.</li> <li>· 미니북 만들기에 익숙하지 않은 경우 글이나 그림만으로 미니북을 만들도록 유도하며 미니북 쪽수도 조절해 준다.</li> <li>· 미니북을 분류하는 다양한 의견을 제시하도록 격려하고 의견을 조율한다.</li> <li>· 주제 분류를 어려워하는 경우 쉬운 사례를 문제로 제시하고 십진분류표를 이용하도록 유도하며 적절한 힌트를 제공하여 문제를 해결할 수 있도록 도움을 제공한다.</li> <li>· 떠라벨 붙이기를 어려워하는 경우 충분한 설명을 제공하고 떠라벨 붙이는 수량을 조절해 준다.</li> </ul>

#### 4.2.3 도서검색법 교육 : 도서관에서 보물찾기

도서검색법 교육은 도서검색 컴퓨터를 이용한 도서검색 방법을 알고 이를 이용하여 서가에서 책을 찾는 과정을 익히도록 하였으며 정해진 주제에 관련된 책을 찾아 읽고 내용을 정리하여 발표하도록 구성하였다. 도서검색법 교육에서 교수활동은 어린이들이 이와 같은 활동을 성공적으로 수행할 수 있도록 각각의 학습 상황과 학습자에 따라 지원이 이루어지도록 설계하였다.

모델링에서는 다음과 같은 교수지원이 이루어졌다. PPT로 도서검색용 컴퓨터의 화면, 검색어 입력, 검색 결과 등의 과정을 보여주어 도서검색 컴퓨터를 이용하는 방법을 알려주었다. 또한 소장 자료, 대출 여부, 소장 자료실, 청구 기호 순으로 도서검색 결과를 파악하는 과정을 PPT자료를 통해 보여주었다. 브라우징과 도서검색을 통한 책 찾기 시범을 제공하고, 주제에 대한 책 찾기 이해를 돋기 위해 조사 완료된 활동지 사례를 제공하고 과제 수행과정을 시범으로 보여주었다.

코칭은 개별 과제 수행 단계에서 적절한 도움의 형태로 지원되었다. 브라우징을 통한 책 찾기 활동에서 서가를 헤매는 경우 찾고자 하는 책이 속해 있는 서가 위치를 알려주었다. 도서검색 컴퓨터 이용이 익숙하지 않은 경우 자판 입력부터 검색 결과를 확인하는 순서까지 정확히 파악하도록 도왔으며, 브라우징을 통한 책 찾기와 도서검색을 통한 책 찾기 방법의 차이점을 경험해 보도록 조언하였다. 친구에게 소개하고 싶은 책 찾기는 브라우징과 도서검색법 중 원하는 방법을 이용하여 자신이 재미있게 읽었던 책을 찾아 추천하도록 조언하였다. 책 찾기에 실패한 경우 원인을 찾아보도록 유도하고, 선택한 주제에 대한 조사를 위해 다양한 검색어를 입력해 보도록 하였다. 또한 모둠원들이 다양한 정보를 정리하고 발표하는 과정에서 모두 역할을 나눌 수 있도록 조언하였다.

스캐폴딩은 브라우징을 통한 책 찾기에서 엉뚱한 곳에서 책을 찾거나 도저히 책을 찾기 어려운 경우 그 책이 있는 주변 서가를 알려주는 등 힌트를 제공하여 실망하지 않고 과제를 수행하도록 지원하였다. 도서검색을 어려워하는 경우 시범을 다시 보여주거나 잘못된 부분을 알려주어 다시 실행하도록 도움을 제공하였으며, 경우에 따라 모둠원끼리 짹을 지어 수행해보도록 조절하였다. 주제 발표에 대한 미션 수행 시 주제 파악이나 검색어 입력에 어려움을 겪는 경우 다양한 검색어를 입력해 보도록 유도하였다. 주제에 대한 조사 발표활동에서 선택한 주제를 어려워하는 경우 ‘주제 바꾸기 찬스’를 사용하여 주제를 바꿔 진행하고 과제를 완성할 수 있도록 하였다. 또한 수행 과정에서 주제에 관련된 책을 많이 찾기 못한 경우 한 두 권의 책으로 내용을 정리하여 발표하게 하는 등 과제를 완료하도록 조정하였다. 교수자는 각 과정별·모둠별·개인별로 과제 수행에 무리가 없는지 꼼꼼히 지켜보며 어린이들이 좌절하거나 포기하지 않게 과제를 조절하도록 하였다.

<표 7> 도서관에서 보물찾기를 이용한 도서검색법 교육 교수활동 설계

교수 설계 요소	교수활동
모델링	<ul style="list-style-type: none"> <li>도서검색 컴퓨터를 이용하여 도서를 검색하는 과정을 보여준다.(도서검색용 컴퓨터의 화면, 검색어 입력, 검색 결과 등)</li> <li>PPT를 이용하여 도서검색 결과(소장 자료, 대출 여부, 소장 자료 실, 청구기호)를 파악하는 과정을 보여준다.</li> <li>브라우징을 통한 책 찾기 시범을 보여준다.</li> <li>도서검색용 컴퓨터를 이용하여 도서를 검색하는 시범과 검색 결과를 이용하여 서가에서 책을 찾는 시범을 보여준다.</li> <li>주제에 대한 책 찾기의 이해를 돋기 위해 조사 완료된 활동지 사례를 제공하고 과제 수행과정을 시범으로 보여준다.</li> </ul>
코칭	<ul style="list-style-type: none"> <li>브라우징을 통한 책 찾기 활동에서 서가를 헤매는 경우 찾고자 하는 책이 속해 있는 서가 위치를 알려준다.</li> <li>도서검색 컴퓨터 이용이 익숙하지 않은 경우 자판 입력부터 검색 결과 확인 순서까지 정확히 파악하도록 돋는다.</li> <li>브라우징을 통한 책 찾기와 도서검색을 통한 책 찾기 방법의 차이점을 경험해 보도록 조언한다.</li> <li>친구에게 소개하고 싶은 책 찾기는 브라우징과 도서검색법 중 원하는 방법을 사용하여 자신이 재미있게 읽었던 책을 찾아 추천하도록 조언한다.</li> <li>책 찾기에 실패하는 경우 원인을 찾아보도록 유도한다.</li> <li>선택한 주제에 대한 조사를 위해 다양한 검색어를 입력해 보도록 유도한다.</li> <li>모둠원들이 다양한 정보를 정리하고 발표하는 과정에서 모두 역할을 나눌 수 있도록 유도한다.</li> </ul>
스캐폴딩	<ul style="list-style-type: none"> <li>도서검색과 책 찾기를 어려워하는 경우 모둠원들이 서로 협력하여 미션 수행하도록 유도하고 좌절하지 않도록 적절한 도움을 제공한다.</li> <li>도서검색과 책 찾기를 나누어 실행해 보도록 조언한다.</li> <li>선택한 주제를 어려워하는 경우 '주제 바꾸기 찬스'를 사용하여 다른 주제를 선택하여 과제를 완성할 수 있도록 한다.</li> <li>주제별 책 찾기가 어려운 경우 찾을 책 수량을 조절해 주는 등 미션 과제를 조절해 준다.</li> </ul>

### 4.3 어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발

구성주의 학습환경 모형을 적용하여 이용자교육 학습환경과 교수활동을 설계하였다. 학습환경 설계와 교수활동 설계는 이용자 교육 내용에 따라 각각 3 차시씩 설계되었다. 이 설계를 바탕으로 이용자교육 교수학습지도안도 오리엔테이션(도서관추적놀이), 도서 분류 및 배열법(도서관에서 살아남기), 도서검색법(도서관에서 보물찾기) 3차시로 구성하였다.

교수학습지도안은 초등학교 3,4학년을 대상으로 하는 120분 수업으로 구성하였다. 학습형태는 모둠활동을 위주로 하였으며 활동에 따라 개별활동으로 진행하도록 설계하였다. 본 어린이 이용자교육 교수학습지도안은 서울소재 A 공공도서관의 도서관 환경이나 열람실 구성에 맞게 설계되었다.

본 연구에서 개발된 교수학습지도안에 대하여 유용성과 적합성 평가를 진행하였으며 평가 내용을 반영하여 교수학습지도안을 수정하였다. 본 연구에서 제시하는 교수학습지도안은 이러한 평가 의견이 반영된 것이다. 유용성 평가와 적합성 평가 내용을 살펴본 후 수정된 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 제시하고자 한다.

## 4.4 교수학습지도안의 유용성 평가

### 4.4.1 평가방법

#### 4.4.1.1 평가방법

Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용하여 설계한 어린이 이용자교육 교수학습지도안의 유용성을 평가하기 위하여 공공도서관 어린이실에 근무하는 사서를 대상으로 유용성 평가를 진행하였다. 평가는 사서들이 교수학습지도안의 내용을 검토하고 유용성에 대한 의견을 표명하도록 개방형 질문(open-ended questions) 형식으로 진행하였다. 평가는 2016년 11월 24일부터 12월 3일까지 10일간 이용자교육 교수학습지도안을 어린이실 사서에게 직접 또는 이메일로 배포하였으며 평가의견은 7부 모두 이메일을 통해 수집하였다.

#### 4.4.1.2 평가자

평가에 참여한 사서는 7명이며 모두 공공도서관 어린이실 근무 경험이 있다. 서울에 있는 도서관에 근무하는 사서가 4명, 경기도에 근무하는 사서가 2명이다. 도서관 근무 경력은 7명 모두 5년 이상 근무하였다. 어린이실 근무 경력은 1년 미만이 1명, 1년 이상 2년 미만이 3명, 2년이 2명, 3년이 1명이다. 이들의 이용자교육 담당기간은 1년 미만 1명, 1년 이상 2년 미만이 3명, 2년이 2명, 3년이 1명이다. 7명의 사서 중 2명은 본 연구에서 진행한 이용자 교육을 직접 또는 지원의 형태로 경험한 적이 있으며 나머지 5명은 본 이용자 교육의 내용을 처음 접해본다. 평가에 참여한 사서들의 일반사항은 <표 8>과 같다.

<표 8> 유용성 평가에 참여한 사서의 일반사항

평가자	근무 중인 도서관 소재지	도서관 근무 경력	어린이실 근무 경력	어린이 이용자교육 담당 기간	A도서관 이용자교육 경험 유무
A	서울	5년	3년	3년	유
B	서울	6년	2년 미만	2년 미만	무
C	서울	6년	2년 미만	2년 미만	무
D	서울	7년	1년 미만	1년 미만	무
E	경기도	5년	2년	1년	무
F	경기도	8년	1년	1년	무
G	경기도	7년	2년	2년	유

#### 4.4.1.3 평가 항목

평가 항목은 5문항으로 교수학습지도안 내용의 이해도, 수업 진행의 적합성, 대상 학년의 적정성, 지도안의 이용자교육 유용성과 활용성을 묻는 질문으로 구성하였다. 질문 내용은 <표 9>와 같다.

<표 9> 유용성 평가 항목

구분	질문 내용
내용의 이해도	교수자 입장에서 교수학습지도안 내용을 이해하는데 어려움은 없는가
수업 진행의 적합성	교수자 입장에서 교수학습지도안 내용이 수업을 진행하는데 적합하다고 생각하는가
대상 학년의 적정성	초등학교 3, 4학년 대상에 맞게 교수학습지도안 내용이 구성되어 있다고 생각하는가
지도안의 유용성	본 교수학습지도안이 어린이들의 이용자교육에 도움이 된다고 생각하는가
지도안의 활용성	추후 기회가 된다면 이러한 교수학습지도안을 활용할 의사가 있는가

## 4.4.2 평가결과

### 4.4.2.1 교수학습지도안 내용의 이해도

교수학습지도안 내용의 이해도를 묻는 질문에 7명의 사서 모두 이해하기 쉬웠다고 답하여 지도안의 내용은 사서들이 이해하는데 무리가 없는 것으로 나타났다.

### 4.4.2.2 교수학습지도안의 교수내용 적합성

교수학습지도안을 이용하여 프로그램을 진행하는데 무리가 없는지를 묻는 질문에 응답자 모두 적합하다고 응답하였다. 기타 의견으로 동영상 자료가 대상 연령에 적합하지 않다는 의견이 있었다. 현재 국내에 이용자 교육용으로 활용할 수 있는 동영상이 많지 않다는 점에서 제시된 동영상을 교체하지는 않았다. 그러나 효과적인 이용자교육을 위해서는 관련 동영상 제작이 필요할 것으로 보인다.

### 4.4.2.3 교수학습지도안의 내용 적합성

교수학습지도안의 내용 적합성을 묻는 질문에 사서들은 대체로 적합하다고 응답하였다. 놀이 형식이나 체험활동을 통한 교육으로 어린이들이 덜 지루하고 재미있게 배울 수 있을 것 같다는 의견이 많았다. 기타 의견으로 3학년에게는 좀 어려울 것 같다는 의견이 있었는데 본 연구에서 설계한 교수학습지도안은 초등학교 3, 4학년이 함께 모둠을 구성하여 진행하기 때문에 수업 진행에 큰 무리가 없고 4학년 학생이나 다른 모둠원의 도움으로 학습이 가능하기 때문에 대상 학년은 수정하지 않았다.

#### 4.4.2.4 교수학습지도안의 유용성

교수학습지도안이 어린이 이용자교육에 도움이 되는지를 묻는 질문에 대부분의 사서가 유용하다고 답하였다. 놀이 형식으로 흥미를 유발하여 자연스럽게 도서관 시설, 이용절차, 규정, 각 열람실의 기능 등을 설명하여 대상자의 이용자교육에 도움이 될 것이라고 한 응답자도 있었다. 그러나 교육의 내용을 고려했을 때 이용자교육 시간이 부족할 것 같다는 문제점을 지적한 의견이 있었다. 본 교수학습지도안은 각 열람실 사서의 적극적인 협조와 다수의 보조인력을 전제로 구성되어 협조인력이 부족할 경우 더 많은 시간이 소요될 수 있다. 여유 있는 교수 학습을 위해 본 의견을 수렴하여 120분으로 진행 예정했던 교육 시간을 150분으로 수정하였다. 또한 추적놀이를 할 수 있는 도서관 환경에 대한 설명이 필요하다는 의견이 있어 추적놀이가 진행된 도서관 환경에 대한 부분을 구체적으로 기술하였다.

#### 4.4.2.5 교수학습지도안의 활용성

교수학습지도안을 활용할 의사를 묻는 질문에 모두 활용할 의사가 있다고 응답하였다. 응답자 중에는 본인은 물론 다른 이용자교육 담당 사서에게 권하고 싶다는 의견도 있었다.

### 4.5 구성주의 학습환경 모형 적용의 적합성 평가

#### 4.5.1 평가방법

본 연구에서 개발한 이용자교육 교수학습지도안에 대한 적합성 평가는 구성주의 전문가를 대상으로 진행하였다. 적합성 평가는 본 연구에서 설계한 이용자교육 학습환경 설계, 교수활동 설계, 교수학습지도안에 대해 이루어졌다. 평가를 위하여 학습환경 설계와 교수활동 설계 각 3차시, 교수학습지도안 3차시를 구성주의 전문가에게 이메일로 배포하고 평가 결과를 회수하였다. 1차

는 2016년 11월 29일 배포하여 11월 30일 회수하였으며, 2차는 2016년 12월 17일 배포하여 12월 19일 회수하였다.

적합성 평가는 두 명의 구성주의 전문가에 의해 이루어졌다. 두 명의 전문가는 모두 교육공학 박사학위를 받고 현재 대학교에서 교수로 재직 중이다. 적합성 평가는 모형 전반에 대한 의견과 학습설계 요소 적용과 교수설계 요소 적용에 대한 적합성 평가로 진행되었다. 학습 설계요소는 문제/프로젝트, 관련사례, 정보지원, 인지적 도구, 대화/협력도구/, 사회적/맥락적 지원 여섯 가지 항목에서 평가가 이루어졌다. 교수설계 요소는 모델링, 코칭, 스캐폴딩 항목의 평가가 진행되었다.

#### 4.5.2 평가결과

##### 4.5.2.1 설계안 명칭

프로그램 설계라는 용어 사용에 대한 의견으로 ‘학습 프로그램’, ‘교수 프로그램’이란 명칭이 학생대상 프로그램, 교수대상 프로그램이 별도로 있는 것처럼 보일 수 있어 학습환경 설계, 교수활동 설계라고 표현하는 것이 좋겠다는 의견이었다. 평가자의 의견에 따라 이용자교육 프로그램 설계를 이용자교육 학습환경 설계로 교수 프로그램 설계를 교수활동 설계로 변경하였다.

##### 4.5.2.2 문제/프로젝트

구성주의 학습환경 모형에서 문제는 비구조화하고 정의되지 않은 형태여야 하는데 ‘그림책 속 한 장면’ 등의 문제는 구조화되어 있다고 하였다. ‘그림책 속 한 장면’과 ‘도전 스피드게임’은 이용자 교육의 내용 구성 상 모둠원들의 협력과 마음열기, 흥미를 유발하기 위한 장치로 활용하고 ‘고민해결책 찾기’와 ‘나는 검색왕’은 구체적으로 참여 어린이들이 해결해야 할 문제로 제시하였다. 학습자들이 미션으로 받은 과제들을 수행하면서 직면한 문제점들을 정리하고, 이를 해결하기 위한 방법을 도출하고, 마지막으로 다른 동료학습자들과 발견

된 문제점들을 공유하여 성장하는 활동이 보강되면 좋을 것 같다는 평가 의견이 있었다. ‘고민해결책 찾기’는 적절한 문제 설정으로 평가하였다.

#### 4.5.2.3 인지적 도구

인지적 도구는 학습자들이 문제를 해결하는 인지과정을 효과적으로 도와주며, 학습자들의 문제해결 과정을 촉진할 수 있는 도구에 관한 것으로 본 연구에서 제시한 PPT 자료는 이에 해당하지 않아 재검토가 필요한 것으로 나타났다. 이와 같은 의견에 따라 PPT자료를 정보자원으로 분류하였고 인지적 도구의 예로 제시한 마인드맵을 도서관 추적놀이에서 적용하였다.

#### 4.5.2.4 대화/협력 도구

대화/협력 도구는 학습공동체를 지원 촉진하기 위한 도구 활용에 관한 것으로 주로 사용되는 도구는 테크놀로지를 말하므로 연구에서 대화/협력 도구는 재검토 및 수정이 필요한 것으로 나타났다. 도서관에서 어린이 대상 이용자교육을 진행하며 테크놀로지 도구를 활용하기는 일반적으로 쉽지 않다. 따라서 본 연구에서는 대화/협력 도구 요소를 사용하지 않았다.

#### 4.5.2.5 사회적/맥락적 지원

평가자는 사회적/맥락적 지원은 학습을 설계할 때 환경적이고 사회맥락적 인 요인들을 고려해야한다는 의미로 해당 도서관에 대한 이해와 고려, 학생들을 가르치는 교수자들이 도서관 환경에 대한 이해도나 초등 학습자들에 대한 교육경험이 어느 정도인지 파악하고 관련 트레이닝을 실시하는 것을 제시하였다. 또한 학생들이 평소 이용하는 도서관과 이 프로그램을 진행하는 도서관과의 환경에서 차이가 있는지에 대한 선행 분석과 이를 반영한 지원이 필요하다고 보았다. 또한 평가자는 학생들이 이용하는 도서관에 대한 분석과 이를 반영한 지원이 필요하다고 보았는데 본 이용자교육은 어린이들의 도서관에

대한 이해를 바탕으로 교수활동을 구성하였으므로 사회적/맥락적 지원 요소에 이러한 내용을 기술하는 것으로 수정하였다.

#### 4.5.2.6 교수활동 설계

교수활동 설계에 대해서는 코칭과 스캐폴딩 활동이 잘 설계되어 있다고 평가하였다. 다만 모델링을 활동적 모델링과 인지적 모델링으로 구분하여 설계하여도 좋겠다는 의견이 있었다. 모형 적용의 정확성을 위해 구체적인 구분이 필요하나 본 연구에서의 교수활동은 모델링, 코칭, 스캐폴딩의 구분을 명확히 하고자 이를 따로 구분하지 않았다.

### 4.6 종합 및 논의

본 연구에서 개발한 이용자교육 교수학습지도안에 대한 유용성과 적합성 평가 결과 대체로 적합하다는 평가를 받았으나 일부 제안 및 수정 의견이 있어 교수학습지도안을 수정·보완하였다. 평가 내용을 종합하면 다음과 같다.

사서를 대상으로 한 유용성 평가 결과 교수학습지도안 내용의 이해도, 수업 진행의 적합성, 대상 학년의 적정성, 지도안의 유용성과 활용성 모든 면에서 적합한 것으로 나타났으나, 교수학습지도안 내용과 관련하여 제안된 의견이 있다. 그 내용을 살펴보면 <표 10>과 같다.

<표 10> 유용성 평가 제안 의견

제안 요소	제안 의견	비고
이용자교육 시간	교육 시간 부족	교육 시간 변경 (120분->150분)
동영상 자료	동영상 자료가 대상 학년 에 부적합	이용자 교육용 동영상 자료가 많지 않고 대체 자료 찾기에 어려움이 있어 기존 동영상 사용
대상 학년	3학년은 어려움	3,4학년 모둠활동으로 진행 시 무리 없음
실시 도서관 환경 에 대한 설명	주적놀이를 할 수 있는 환 경에 대한 설명 필요	논문 내용에 실시 도서관 환 경에 대해 구체적으로 기술

이를 바탕으로 본 연구에서는 이용자교육 시간을 120분에서 150분으로 변경하여 학습지도안을 수정하였고, 이용자교육을 실시하는 대상 도서관의 환경에 대한 설명을 논문 중에 기술하였다.

구성주의 전문가의 적합성 평가 결과 교수활동 설계는 무리가 없었으나 학습환경 설계에서는 학습요소 적용에 수정이 필요한 부분이 있었다. 제안된 내용을 정리하면 <표 11>과 같다.

<표 11> 적합성 평가 제안 의견

제안 요소	제안 의견	비고
설계안 명칭	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘학습 프로그램’, ‘교수 프로그램’ 명칭이 학생대상 프로그램, 교수 대상 프로그램이 별도로 있는 것처럼 보일 수 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이용자교육 프로그램 설계→ 이용자교육 학습환경 설계</li> <li>교수 프로그램 설계 → 교수활동 설계</li> </ul>
문제/ 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘그림책 속 한 장면’ 등 일부 문제가 구조화되어 있음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이용자교육의 내용 구성 상 모둠원들의 협력과 마음열기, 흥미를 유발하기 위한 장치로 그대로 진행</li> </ul>
인지적 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>제시한 PPT 자료가 인지적 도구에 해당하지 않음</li> <li>인지적 도구의 예로 마인드맵 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT자료를 정보 지원으로 분류</li> <li>도서관 추적놀이에서 인지적 도구로 마인드맵 이용</li> </ul>
대화/ 협력 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>대화/협력 도구는 테크놀로지를 말하므로 연구에서 대화/협력 도구는 재검토 및 수정 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이 이용자교육에 테크놀로지 도구 활용은 쉽지 않아 대화/협력 도구는 제외하기로 함</li> </ul>
사회적/ 맥락적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>설계했던 사회적/맥락적 지원은 재검토 및 수정 필요</li> <li>학생들에 대한 분석과 이를 반영한 지원이 이에 해당한다고 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이들의 도서관에 대한 이해를 바탕으로 이용자교육을 구성하였으므로 이러한 내용을 기술</li> </ul>
교수활동 설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>모델링을 활동적 모델링과 인지적 모델링으로 구분하여 설계하여도 좋겠다는 의견</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>모델링, 코칭, 스파클링의 교수지원활동을 명확히 하고자 모델링은 따로 구분하지 않음</li> </ul>

이상에서 살펴본 내용을 바탕으로 학습환경 및 교수활동 설계의 내용을 수정하였고, 교수학습지도안의 내용도 수정·보완하였다. 본 연구에서 개발한 구성주의 학습환경 설계모형을 적용한 어린이 이용자교육 교수학습지도안은 <표 12>와 <표 13> 그리고 <표 14>와 같다.

&lt;표 12&gt; 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수학습지도안

학습 과제	도서관 오리엔테이션	교육 대상	초등학교 3, 4학년
학습 영역	도서관 이용자교육	교육 차시	1/3차시
학습 형태	모둠활동	교육 장소	세미나실, 도서관 각 열람실
학습 목표	<도서관 추적놀이> 다섯 개의 미션 수행을 통해 도서관의 구조, 이용 방법과 규정, 각 열람실의 특성을 이해한다.		
학습지원 자료	PPT, 동영상, 빔 프로젝트, 미션지, 스티커, 도서관 탐방노트		

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회적/ 맥락적 지원</li> <li>정보자원</li> <li>문제/ 프로젝트</li> </ul>	도서관의 역사와 기능, 도서관 용어 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 평소 도서관을 이용하면서 느낀 어려움이나 궁금한 점, 불편한 점에 대한 이야기를 나누고 미션 과제를 해결하며 이에 대한 답을 각자 찾아보도록 유도한다.</li> <li>▶ 미션으로 제시된 활동이 도서관 이용방법이나 각 열람실의 기능을 이해하는 것과 연결되어 있음을 알도록 유도한다.</li> <li>▶ PPT 자료를 이용하여 도서관 및 도서관에서 사용하는 용어에 대한 이해를 돋운다.</li> <li>【모델링】: PPT자료를 이용하여 도서관의 역사와 기능, 도서관에서 쓰는 용어(대출, 반납, 연체, 상호대차, 사서, 북트럭, 서가, 등)를 이해하도록 돋운다.</li> </ul>	15	PPT, 동영상, 빔프로젝트, 미션지, 도서관 탐방노트 / 세미나실
		도서관 이용예절 및 이용방법에 대해 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 동영상 자료를 제공하여 도서관 이용예절에 대한 이해를 돋운다.</li> <li>【모델링】: 국립어린이청소년도서관에서 제작한 &lt;마루의 즐거운 도서관&gt; 동영상을 제공하여 도서관 이용예절을 이해하도록 돋운다.</li> </ul>		
		A도서관 이용방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ PPT 자료를 이용하여 A도서관 안내 및 이용방법, 각 열람실의 특성을 이해하도록 돋운다.</li> <li>【모델링】: PPT자료를 이용하여 도서관 안내(휴관일, 운영 시간 등), 도서관 회</li> </ul>	15	

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
	및 각 열람실의 위치와 특성 이해하기		<p>원가입 및 회원카드 만드는 법, 도서 대출과 반납 방법(대출 가능 권 수, 대출 기간, 반납 연기 등), 도서 예약 및 상호대차 이용방법, 희망도서 신청 방법 등을 이해하도록 돕는다.</p> <p>【모델링】: PPT자료를 이용하여 도서관 각 열람실의 위치와 특징, 소장 자료 등을 이해할 수 있도록 도움을 제공한다.</p> <p>예) 어린이실(유아실): 1층에 위치. 유아도서, 어린이도서, 영어도서, 점자도서, 도감 및 참고도서, 어린이신문, 어린이잡지 등 소장</p> <p>예) 문헌정보실 : 2층에 위치. 일반도서, 청소년도서, 사전 및 참고도서 등 소장</p> <p>예) 디지털정보실 : 3층에 위치. 각종 신문 및 잡지, DVD 및 CD 소장. 컴퓨터 이용 및 인터넷 검색, 스캔 및 문서 출력 가능</p> <p>예) 세미나실 : 지하 1층에 위치. 작가와의 만남 및 각종 문화 프로그램 진행 장소</p>		
		<도서관 추적놀이>의 의미와 미션 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 어린이들이 &lt;도서관 추적놀이&gt;를 통해 도서관과 각 열람실의 특성을 파악하게 됨을 이해하도록 한다.</li> <li>- 도서관을 효율적으로 이용하기 위해 각 열람실의 기능과 이용방법을 아는 것이 필요함을 이해하도록 한다.</li> <li>▶ &lt;도서관 추적놀이&gt;의 미션 공개</li> <li>- ‘그림책 속 한 장면’(유아실), ‘나를 찾아봐’(어린이실), ‘고민해결책 찾기’(문헌정보실), ‘나는 검색왕’(디지털자료실), ‘도전, 스피드게임’(세미나실)</li> </ul> <p>※ ‘그림책 속 한 장면’과 ‘도전, 스피드게임’은 모둠원들의 친밀감을 형성</p>		

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
			<p>과 도서관 탐방이 주 목적임</p> <p>※ 참여 학생의 학년 및 남녀 구성을 적절히 조절하여 미리 모둠별로 모둠원을 구성해 놓는다. 모둠별 인원은 약 5명 정도로 최대 5조를 넘지 않는다.</p>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제/ 프로젝트</li> <li>• 관련사례</li> <li>• 인지적도구</li> </ul>	<p>&lt;도서관 추적놀이&gt;의 미션 수행 방법 이해하기</p>	<p>▶ &lt;도서관 추적놀이&gt;의 5가지 미션을 파악하고 미션 수행 방법을 이해하도록 돕는다.</p> <p>【모델링】:</p> <p>예) ‘그림책 속 한 장면’ : 한 명이 방귀를 뀌고 다른 모둠원들이 서가를 불들거나 멀리 날아가는 장면을 연출하여 사서가 『방귀쟁이 며느리』라는 책 제목을 맞추는 시범을 보여준다.</p> <p>※ 미션지에 제시된 책들은 찾아보기 쉽게 미리 한 곳에 따로 모아 둔다.</p> <p>예) ‘나를 찾아봐’ : 미션지의 도서관, library 단어를 보고 영어도서 서가에서 『Library Lion』 책을 찾아오는 수행 사례를 제공한다.</p> <p>예) ‘고민해결책 찾기’ : ‘500-엄마의 생신 선물로 간단한 요리를 만들고 싶어 고민할 때 찾아보는 책에 대한 미션’은 500번 서가에서 여러 요리 관련 책을 찾아보고 그 중 5권을 골라 선택한 이유(엄마가 좋아하는 음식, 간단한 조리법, 간단한 재료 등)를 기록하는 수행 사례를 제공한다.</p> <p>예) ‘나는 검색왕’ : ‘1995년 유네스코에서 책 읽기의 중요성에 대해 생각해 보고자 만든 날의 명칭은 무엇인지’ 알아보는 미션을 수행하기 위한 인터넷 검색 사례를 제공한다.</p>	20	

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
<ul style="list-style-type: none"> <li>문제/ 프로젝트</li> <li>관련사례</li> <li>인지적도구</li> <li>정보자원</li> </ul>	<p>미션 수행을 위한 전략 짜기</p> <p>■ 활동 (모둠활동)</p>		<p>예) '도전, 스피드게임' : "책을 빌리는 것을 도서관에서 두 글자로 무엇이라고 하나요?"라는 물음에 "대출"이라고 답하는 시범 사례를 제공한다.</p> <p>※ '도전, 스피드게임'은 모둠원들이 순서를 정해 번갈아가며 문제를 내고 맞히는 방식으로 진행한다.</p> <p>- 미션을 완료하고 작성한 탐방노트 사례를 보여준다.</p>		
			<p>▶ 모둠별로 마인드맵을 이용하여 미션 과제와 해결방법을 정리하도록 한다.</p> <p>- 각 미션의 수행 제한 시간은 10분이다.</p> <p>※ 규칙 - 미션 장소 당 한 모둠만 활동 가능. 모둠별로 미션 수행 순서를 정해 진행하고 미션 수행이 일찍 끝나도 정해진 시간 동안 미션 장소에서 머물다 이동하도록 한다.</p>		
			<p>▶ 각 열람실 및 세미나실에서 진행되는 미션 수행을 지원하고 미션 성공 여부를 판단한다.</p> <p>【코칭】:</p> <p>예) '그림책 속 한 장면' : 모둠원들이 모두 참여할 수 있고 적절한 역할 분담이 가능한 장면을 고르도록 조언한다. 미션 실패 시 책 제목을 연상 시킬 수 있는 장면을 선택하도록 피드백을 제공한다.</p> <p>예) '나를 찾아봐' : 제시된 단어나 그림이 배경으로 나온 것 보다는 주된 역할을 하는 책으로 고르도록 조언한다.</p> <p>예) '고민해결책 찾기' : 미션에 제시된 책이 있는 서가 위치를 파악하고, 모둠원들이 역할을 분담하여 함께 찾아보도록 조언한다. 책 내용을 쉽게 파악할 수 있는 책(그림이 많거나 간단한 정리를 포함한 책 등)을 고르도록 조언한다.</p>	90	미션지, 스티커, 도서관 탐방노트 /각 열람실 및 세 미나실

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
		<p>&lt;도서관 추적놀이&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-그림책 속 한 장면</li> <li>-나를 찾아봐</li> <li>-주제별 책 찾기</li> <li>-나는 검색왕</li> <li>-도전 스피드게임</li> </ul> <p>-모둠원들은 각각의 미션 수행 후 도서관 탐방노트에 결과를 정리한다.</p>	<p>예) '나는 검색왕' : 제시된 문제에서 요구하는 답이 무엇인지 파악하도록 조언한다. 정확한 답을 찾기 위해 사용할 검색 사이트와 정보원, 사용할 검색어에 대해 모둠원들이 함께 논의하도록 한다.</p> <p>예) '도전 스피드게임' : 게임 진행 순서를 정하고 설명하면서 답을 말하지 않도록 조언한다.</p> <p>【스캐폴딩】:</p> <p>예) '그림책 속 한 장면' : 선택한 그림책을 동작으로 표현하는 것이 불가능해 보이는 경우 다른 그림책으로 표현해보도록 조언한다. 미션을 빨리 수행한 모둠은 더 많은 미션을 수행해 보도록 격려한다.</p> <p>예) '나를 찾아봐' : 제시된 단어가 있는 영어도서를 찾기 어려워하는 경우 그 단어의 그림이 작게 들어간 책도 인정하는 등 상황에 따라 미션 성공 판단을 조절한다.</p> <p>예) '고민해결책 찾기' : 제시된 미션과 관련된 책을 찾지 못하는 경우 해당하는 책을 고르는 방법을 직접 보여주고, 관련 책 5권 찾기를 어려워하는 경우 책 권수를 조절해 준다.</p> <p>예) '나는 검색왕' : 인터넷 검색으로 원하는 답을 얻지 못할 경우 검색어를 변경해보도록 조언하고 경우에 따라 적절한 검색어 예를 제공한다. 미션으로 제시된 문제를 어려워하는 경우 좌절하지 않도록 '미션지 다시 뽑기' 기회를 주어 다시 시도해 보도록 한다.</p> <p>예) '도전 스피드게임' : 모둠별 미션 성공의 차이가 크지 않도록 모둠에</p>		

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
			<p>따라 문제의 난이도를 조절한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 어린이실 담당 사서는 물론 각 열람실 담당 사서와 자원활동가를 확보하여 어린이들이 미션을 원활히 수행하도록 돕는다.</li> </ul> <p>※ 각 미션 장소 이동을 체크하고 조정하는 인원을 따로 배치하여 미션 수행이 원활히 진행되도록 하고, 도서관 내 소음 발생을 최소화하도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 미션별 담당 사서(진행자)는 미션 과제를 파악하고 미션 성공여부를 판단하여 미션 수행 수만큼 스티커를 제공한다. 미션 종료 후 모둠별로 미션 수행 정도를 확인한다.</li> <li>- 모든 미션 수행은 모둠원들이 서로 협력하여 함께 해결하도록 한다.</li> <li>- 모든 미션 완료 후 모둠별로 정해진 장소로 복귀하도록 한다.</li> </ul> <p>※ 각 열람실별로 미션 수행 후 처음 모였던 장소(세미나실)로 모여 마무리 한다.</p>		
정리	• 사회적/ 맥락적 지원	미션 수행과정 소개 및 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미션 수행과정에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 미션 수행과정에서 어려웠던 점이나 좋았던 점에 대해 이야기를 나누고 다음 이용자교육에 반영하도록 한다.</li> <li>- 도서관 추적놀이 활동을 통해 도서관 이용방법이나 각 열람실의 기능에 대해 알게 된 내용에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 오늘 알게 된 내용을 실제 도서관을 이용하면서 활용하도록 유도한다.</li> <li>▶ 도서관 추적놀이 활동 과정에서 나타난 어린이들의 특성과 인지능력 정도를 파악하여 다음 이용자교육에 반영하고 도움이 필요한 활동이나 어린이를 지원하도록 한다.</li> </ul>	10	도서관 탐방노트 /세미나실

<표 13> 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교육 교수학습지도안

학습 과제	도서분류법과 배열법 이해	교육 대상	초등학교 3, 4학년
학습 영역	도서관 이용자교육	교육 차시	2/3차시
학습 형태	개별 및 모둠활동	교육 장소	세미나실
학습 목표	<도서관에서 살아남기>의 세 가지 활동을 통해 도서관의 분류법과 배열법을 이해한다.		
학습지원 자료	PPT, 빔 프로젝트, 미니북, 연필, 지우개, 색연필, 싸인펜, 떠라벨, 각 주제별 도서, 도서관 탐방노트		

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/장소
		학습활동	교수활동		
도입	• 사회적 매체적 지원	분류 및 정리의 필요성 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 옷이나 물건을 일정한 분류 방법에 따라 분류하였을 때와 분류하지 않았을 때의 장단점에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>▶ 옷이나 물건을 찾기 쉽게 분류하는 방법에 대해 이야기를 나눈다. (색깔별, 크기별, 용도별 등)</li> </ul>	15	세미나실
		도서관 책의 분류 필요성 및 분류방법 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 집에 있는 책들이 책장에 어떻게 끌려 있는지 생각해 보고 원하는 책을 찾기 쉽게 분류되어 있는지, 분류 방법은 어떠한지 이야기를 나눈다.</li> <li>▶ 도서관의 책을 분류하지 않고 섞어 놓았을 때 어떤 일이 일어날지 이야기를 나눈다.</li> <li>▶ 도서관의 책을 일정한 규칙에 따라 분류해야 하는 이유에 대해 이야기를 나누고 다양한 분류 방법을 생각해 본다.</li> </ul>		
전개	• 문제/ 프로젝트 • 관련사례	■ 활동1 (개별 및 모둠활동) 다양한 주제의 미니북 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 여러 가지 주제로 미니북을 만들도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미니북 양식은 6~8쪽 분량의 소책자 형태로 만들어 제공한다.</li> <li>- 미니북은 그림책, 만화책, 동화책 등 원하는 형태로 만들도록 한다.</li> <li>- 미니북 표지에는 제목과 저자, 출판사명을 적도록 한다.</li> </ul> </li> </ul>	60	미니북, 연필, 지우개, 색연필, 싸인펜/

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
1 65	- 동물, 우주, 음악 /미술, 한글, 친구/ 학교, 역사/여행 등 여러 가지 주제 중 하나를 선택하여 미 니북을 만든다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동물, 우주, 음악 /미술, 한글, 친구/ 학교, 역사/여행 등 여러 가지 주제 중 하나를 선택하여 미 니북을 만든다.</li> </ul>	<p>【모델링】 사서는 그림책이나 동화책 형태로 미리 완성해 놓은 미니북 사례를 제공하여 어린이들이 미니북 만들기를 수월하게 진행할 수 있도록 돕는다.</p> <p>【코칭】 글쓰기를 어려워하는 어린이는 그림을 이용하여 미니북을 만들도록 한다.</p> <p>【스캐폴딩】 이야기 창작을 어려워하는 경우 읽었던 책 내용을 축약하여 미니북을 만들어보도록 조언한다. 정해진 분량만큼 책 만들기가 어려운 경우 미니북의 쪽 수를 조절해 준다.</p>	세미나실	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 각자 완성한 미니북의 제목과 내용을 간단히 소개한다.</li> </ul>		
		완성된 미니북을 모아놓고 책 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 완성된 미니북을 모아 놓고 그 중 하나의 책을 찾아보도록 한다.</li> <li>- 완성된 미니북을 도서관 서가의 책처럼 가지런히 세워 놓는다.</li> <li>- 모둠별로 번갈아가며 문제를 내고 책을 찾아본다.</li> <li>- 매번 책의 배열을 바꾸어 진행한다.</li> </ul> <p>【모델링】 책을 찾는 시범을 보여준다. (순서대로 책을 꺼내 살펴보거나 임의로 여기저기서 책을 꺼내 확인하는 방법 등)</p>		
	미니북을 빠르고 정확하게 찾는 방 법 알아보기		<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미니북을 보다 쉽게 찾기 위한 다양한 분류방법에 대해 이야기를 나눈다.(그림책과 동화책, 저자, 내용 등으로 구분)</li> <li>- 주제에 따라 미니북을 분류하여 정렬해 놓고 책 찾을 찾아보도록 한다.</li> </ul> <p>【모델링】 주제별로 미니북을 분류해 놓고 책의 주제에 따라 찾아보는 시범을</p>		

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제별로 분류된 미니북 중에서 특정 책 찾아보기</li> </ul>	<p>통해 책을 일정 기준에 따라 분류했을 때와 분류하지 않았을 때의 차이점을 이해하도록 한다.</p> <p>【코칭】 주제 분류를 하지 못해 책을 못 찾는 경우 도움을 제공하여 책 찾기를 완료하도록 한다.</p> <p>※ 모든 어린이들이 번갈아가며 책 찾기를 해 보도록 하나, 시간이 부족할 경우 모둠별로 대표를 정해 게임식으로 진행한다.</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보자원</li> <li>• 관련시례</li> <li>• 문제/ 프로젝트</li> <li>• 인지적 도구</li> </ul>	<p>■ 활동2 (개별 및 모둠활동)</p> <p>도서관의 분류법 이해하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 한국십진분류표(KDC) 자료를 제공하고 도서관 분류에 대한 이해를 돋는다.</li> </ul> <p>【모델링】 PPT자료를 이용하여 십진분류법과 도서관의 분류 방법을 이해하도록 돋는다.(10가지 주제 구분 위주)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 000~900 각 주제 분류에 포함되는 학문 분야를 이해하도록 도움을 제공한다.</li> </ul> <p>【모델링】 각 주제 분류에 포함되는 다양한 사례를 제공한다.</p> <p>예) 공룡책, 우주관련 책, 수학 관련 책 등 – 순수과학(400)</p> <p>예) 건축 관련 책, 그림·음악·스포츠 관련 책 등 – 예술(600)</p>	35	PPT, 빔프로젝트/ 세미나실
		<p>도서관 분류법 적용하기 (모둠활동)</p> <p>- 책 제목 듣고 분류주제 알아맞히기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사서가 여러 가지 책 제목과 내용을 이야기하면 어린이들이 적합한 분류 주제를 찾아보도록 한다.</li> </ul> <p>- PPT로 십진분류표를 제공하여 이를 참고하여 답할 수 있도록 한다.</p> <p>【모델링】 책 제목이나 주제에 해당하는 도서 분류 사례를 보여준다. (역사책 –900, 직업관련 책-300 등)</p> <p>【코칭】 어린이들이 해당하는 주제를 찾지 못하는 경우 주제를 파악할 수</p>		

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
• 문제/ 프로젝트 • 관련서례 • 정보자원	각기 다른 청구 기호의 의미 이 해하기	있도록 도움을 제공한다. 예) 『삼국지』의 경우 삼국지가 중국 문학 작품이라는 힌트를 제공하여 문학(800)이라는 답이 나올 수 있도록 유도한다. 예) 『옛 조상들의 교통과 통신』 - 힌트 제공 : 옛 조상들의 사회와 문화에 대한 이야기 -> 사회과학(300) 【스캐폴딩】 주제 분류를 어려워하는 경우 좌절하지 않도록 문제의 난이도를 조절한다. 분류 구분이 익숙한 경우 어려운 문제를 풀어보도록 격려한다. 예) 『애들아, 역사로 가자』 - 역사(900) 예) 『강아지 뜻』 - 문학(800) 예) 『내 직업은 직업발명가』 - 사회과학(300)			
		■ 활동3 (개별활동) 각기 다른 청구 기호의 의미 이 해하기	▶ 다양한 주제의 책을 통해 각기 다른 청구기호의 의미를 추측해 보도록 한다. 【모델링】 예) 여러 권의 책을 통해 다양한 청구기호 사례를 보여준다. 예) PPT자료를 이용하여 청구기호에 나타난 분류번호, 저자번호, 권차기 호, 복본번호를 이해할 수 있도록 돕는다.	30	PPT, 빔프로젝트, 각종도서, 띠라벨, 도서관 탐방노트/ 세미나실
	띠라벨의 의미와 역할 이해하기	▶ 띠라벨의 의미와 역할에 대한 이해를 돋는다. 【모델링】 같은 색의 띠라벨이 붙어있는 서가 사진을 PPT 자료로 보여주고 띠라벨의 역할을 이해하도록 유도한다. ▶ 청구기호와 띠라벨의 관계를 이해하고 다양한 청구기호에 알맞은 띠라벨			

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도서관 탐방노트의 '띠라벨 붙이기' 부분에 다양한 청구기호에 알맞는 띠라벨 붙이기</li> </ul>	<p>을 붙여보도록 한다.</p> <p>- 탐방노트 해당부분에는 813.8 권74e 등 각 주제별로 다양한 청구기호를 제시하고 그 위에 해당하는 문학800번 띠라벨을 붙여도록 한다.</p> <p>【모델링】</p> <p>예) 409.2. 418.3, 482.7 등 400번대 청구기호는 모두 순수과학 띠라벨을 붙이는 시범을 보여준다.</p> <p>【코칭】</p> <p>예) 해당하는 띠라벨을 찾지 못하는 경우 주제에 대해 조언한다.</p> <p>예) 도서관 책에 붙이는 것처럼 띠라벨의 위치를 일정하게 붙여도록 조언한다.</p> <p>【스캐폴딩】</p> <p>예) 띠라벨 붙이기를 어려워하는 경우 수량을 조절해 준다.</p>		
정리	• 사회적/ 맥락적지원	미션 수행과정 소개 및 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미션 수행과정에 대한 의견을 공유한다.</li> <li>- 미션 수행과정에서 어려웠던 점이나 새로 알게 된 내용에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 분류의 필요성을 이해하고 도서관 자료 및 실생활에서 다양한 분류법을 활용해 보도록 유도한다.</li> <li>- 오늘 알게 된 내용을 도서관을 이용하면서 활용하도록 조언한다.</li> <li>▶ 도서관에서 살아남기 활동 과정에서 나타난 어린이들의 특성과 이해 정도를 파악하여 다음 이용자교육에 반영하고 도움이 필요한 활동이나 어린이를 지원하도록 한다.</li> </ul>	10	도서관 탐방노트/ 세미나실

<표 14> 도서관에서 보물찾기를 이용한 도서검색법 교육 교수학습지도안

학습 과제	도서검색법 이해하기	교육 대상	초등학교 3,4학년
학습 영역	도서관 이용자교육	교육 차시	3/3차시
학습 형태	모둠활동, 개별활동	교육 장소	세미나실, 어린이실
학습 목표	<도서관에서 보물찾기>를 통해 도서검색법 및 책 찾기 과정을 이해한다.		
학습지원 자료	PPT, 빔 프로젝트, 미션지, 스티커, 도서관 탐방노트, 컴퓨터		

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
도입	• 사회적 맥락적지원	도서관의 책 찾기 방법 에 대해 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 도서관에서 책을 찾는 방법에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 학교 필독서를 찾을 때와 스스로 읽고 싶은 책을 찾을 때의 책 찾기 방법에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 원하는 책을 찾지 못했던 경험을 이야기하고 이유에 대해 생각해 본다. (막연히 서가에서 찾다가 찾지 못한 경우, 도서검색 컴퓨터를 이용하지 못해 찾지 못한 경우, 도서 검색 결과를 보고도 제대로 찾지 못한 경우 등)</li> </ul>	15	세미나실
		브라우징과 검색 컴퓨터를 이용한 책 찾기의 장단점 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 브라우징과 도서검색을 통한 책 찾기의 장단점에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 편리함과 정확성, 목적성에 따른 책 찾기 방법에 대해 생각해 보도록 한다. 예) 컴퓨터 검색을 통한 책 찾기-편리함과 정확성이 장점 예) 브라우징을 통한 책 찾기-관련 주제의 다른 책들을 살펴볼 수 있음. 우연히 새로운(원하는) 책을 발견할 수 있음</li> </ul>		
		도서 검색용 컴퓨터를 이용한 도서검색 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 도서검색용 컴퓨터를 이용한 도서검색방법을 이해하도록 도움을 제공한다.</li> <li>【 모델링 】 PPT 자료를 통해 도서 검색용 컴퓨터를 이용하여 책을 검색</li> </ul>	20	PPT,

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
• 문제/ 프로젝트 • 관련사례 • 정보자원	이해하기  도서 검색 결과 이해 하기  활동 과제 이해하기	이해하기	하는 과정을 보여준다(도서검색용 컴퓨터의 메인 화면, 검색어 입력, 검색 결과 등).	70	빔프로젝트 / 세미나실
		도서 검색 결과 이해 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 도서검색 결과를 이해하여 책을 찾을 수 있도록 도움을 제공한다.</li> </ul> <p>【 모델링 】</p> <p>예) PPT 자료를 이용하여 자료소장 여부, 대출가능 여부, 소장 자료실, 청구기호 순으로 검색 결과를 파악하는 과정을 보여준다.</p> <p>예) 다양한 사례를 통해 도서검색 결과를 이해할 수 있도록 한다. (도서관에 없는 자료, 대출 중 자료, 어린이실 소장자료, 문현정보실 소장자료, 별치기호 자료 등)</p>		
		활동 과제 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미션 과제를 제시하고 수행 방법을 이해하도록 돕는다.</li> <li>- 활동 1 : 브라우징을 통한 책 찾기</li> <li>- 활동 2 : 도서 검색용 컴퓨터를 이용한 책 찾기</li> <li>- 활동 3 : 친구에게 소개하고 싶은 책 찾기</li> <li>- 활동 4 : 특정 주제에 관련된 책 찾아 읽고 정리하여 발표하기</li> </ul> <p>※ 책 찾기 활동을 위하여 어린이실로 이동한다.</p>		
전개	<input checked="" type="checkbox"/> 활동1 (모둠활동)  브라우징을 통한 책 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 브라우징을 통해 미션으로 제시된 책(약 5권)을 찾아보도록 한다.</li> <li>- 모둠별로 미션지에 적힌 책을 모둠원들이 나누어 찾아보도록 한다.</li> <li>- 각 미션지에는 다양한 주제의 책들과 주제를 제시한다. (『생각하는 것이 왜 중요할까요?』 (100), 『봄이의 동네 관찰 일기』 (400), 『꽃 속에 마음 담은 우리 옛 그</li> </ul>	45	컴퓨터, 미션지, 스티커, 도서관 탐방 노트/	

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제/ 프로젝트</li> <li>• 관련사례</li> <li>• 정보자원</li> <li>• 인지적 도구</li> </ul>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 10px; margin-right: 10px;">■ 활동2 (모둠활동)</span> <span style="margin-right: 10px;">도서검색을 통한 책 찾기</span> </div>	<p>『립』 (600), 『우리 집에 온 마고할미』 (800) 등)</p> <p>【모델링】 서가에서 책 제목을 살피며 찾아보는 과정을 시범으로 보여준다.</p> <p>【코칭】 서가의 위치를 잘못 파악한 경우 올바른 위치를 찾아보도록 조언한다.</p> <p>【스캐폴딩】 책을 찾기 어려워하는 경우 모둠원들이 함께 찾아보도록 격려한다.</p> <p>※ 모둠별로 찾은 책의 권 수 만큼 스티커를 제공한다. 찾은 책은 사서의 확인을 받은 후 복트럭에 놓아두도록 한다.</p> <p>▶ 미션지에 제시된 책을 도서검색 컴퓨터를 이용하여 검색한 후 서가에서 찾아보도록 한다.</p> <p>【모델링】 PPT 자료를 이용하여 설명했던 자료검색 과정을 직접 도서검색용 컴퓨터를 이용하여 보여준다.</p> <p>【코칭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>예) 검색 결과를 제대로 확인하지 않는 경우 정확하게 파악하도록 조언한다.</li> <li>예) 도서 검색 후 검색 결과를 미션지 해당 도서명 옆에 적고 서가에서 책을 찾아보도록 조언한다.</li> <li>예) 서가에서 책을 찾을 때는 청구기호의 순서를 파악하여 찾아보도록 조언한다.</li> </ul> <p>【스캐폴딩】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>예) 도서 검색과 책 찾기를 어려워하는 경우 모둠원끼리 짹을 지어 수행해 보도록 격려한다.</li> <li>예) 도서 검색 방법을 이해하지 못하는 경우 검색의 전 과정을 시범으로 보</li> </ul>		어린이실

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
			<p>여주고 다시 시도해 보도록 격려한다.</p> <p>※ 모둠원들이 모두 함께 참여하도록 하며, 찾은 책 권 수만큼 스티커를 제공한다.</p> <p>※ 찾은 책은 사서의 확인을 받은 후 북트럭에 놓아두도록 한다.</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제/프로젝트</li> <li>• 관련사례</li> <li>• 인지적 도구</li> <li>• 정보지원</li> </ul>	<p>■ 활동3 (개별활동)</p> <p>■ 활동4 (모둠활동)</p> <p>특정 주제에 관한 책 찾아 읽고 정리하여 발표하기</p> <p>주제에 따른 정보 검색 및 조사 내용 정리하는 방법 이해하기</p>	<p>▶ 친구에게 소개하고 싶은 책을 찾아보도록 한다.</p> <p>【코칭】: 브라우징이나 도서 검색 중 원하는 방법으로 찾아보도록 조언하고 본인이 좋아하는 책을 찾아보도록 유도한다.</p> <p>▶ 특정 주제에 관한 책을 찾아 읽고 내용을 정리하여 발표하는 미션 과제 를 이해하도록 돕는다.</p> <p>- 미션 과제</p> <p>예) 우리 조상들의 지혜가 담긴 생활도구에는 무엇이 있는지 알아봅시다. 예) 자연재해 종류에는 어떤 것이 있고 원인은 무엇인지 알아봅시다. 예) 우리나라의 의식주 생활은 어떻게 변화했는지 알아봅시다.</p> <p>- 모둠별로 논의를 통해 한 가지 주제를 선택하도록 한다.</p> <p>▶ 주제에 적합한 자료를 검색하여 책을 찾아 읽고 정리하여 발표하는 과정을 이해하도록 도움을 제공한다.</p> <p>- 도서검색 후 책을 찾아 모둠원들이 나누어 읽고 책 내용을 서로 공유하여 발표할 내용을 정리하도록 한다.</p> <p>【모델링】</p> <p>예) 선택한 주제에 대한 조사를 위해 자료를 검색하는 사례를 제공한다.</p>	60	컴퓨터, 미션지, 도서관 탐방

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
			<p>(사람의 소화기관에 대해 알아보기-소화기관 등의 검색어 입력-검색결과 중 어린이용으로 적합한 책 선택-서가에서 책 찾기- 모둠원들이 책 나누어 읽기-읽은 내용 공유하기-중요 내용 정리하여 발표하기)</p> <p>예) 완성된 발표 자료를 제공한다.</p> <p>▶ 선택한 주제에 관련된 책을 검색하여 찾고 모둠원들이 함께 책을 나누어 읽고 중요 내용을 정리하도록 돕는다.</p> <p>【코칭】</p> <p>예) 검색된 책들 중에 어린이실 도서를 선택하도록 조언한다.</p> <p>예) 검색된 책들 중에 유아 도서나 학연류는 제외하도록 조언한다.</p> <p>예) 여러 권의 책을 선택하여 모둠원들이 함께 나눠볼 수 있도록 조언한다.</p> <p>예) 선택한 주제에 대해 알아보기 위해 사용한 방법과 검색어, 찾아본 책 등에 대해 꼼꼼히 기록하고, 책을 통해 알게 된 내용을 정리하여 적어보도록 한다.</p> <p>【스캐폴딩】</p> <p>예) 선택한 주제를 어려워하는 경우 다른 주제를 선택할 수 있도록 한다.</p> <p>예) 모둠원들이 모두 협력하여 진행할 수 있도록 모둠원들의 역할 분담 등에 관해 조언한다.</p> <p>예) 책 읽기와 내용 정리 등의 시간을 적절히 조절하여 발표 자료를 완성하도록 조언하고 끝까지 활동을 마무리하도록 격려한다.</p> <p>▶ 정리한 내용을 모둠별로 발표하도록 한다(모둠별로 한 명이 대표로 발표).</p>		노트/ 어린이실

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
		발표하기	<p>【 코칭 】</p> <p>예) 선택한 주제와 알아보기 위해 사용한 방법, 사용한 검색어, 찾아본 책, 알게 된 내용에 대해 발표하도록 한다.</p> <p>예) 발표자는 정해진 시간 안에 큰 소리로 정확하게 발표하고 듣는 사람들은 조용히 집중해서 듣도록 조언한다.</p> <p>【 스캐폴딩 】</p> <p>예) 발표하고 싶은 어린이가 많은 경우 서로 의견을 조정하도록 유도하고 때에 따라 두 명이 나누어 발표하도록 한다.</p> <p>예) 발표에 자신이 없어하는 경우 박수로 용기를 주는 등 끝까지 마무리 할 수 있도록 격려한다.</p>		
정리	• 사회적/ 맥락적지원	미션 수행과정 소개 및 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 미션 수행과정에 대한 의견을 공유하도록 한다.</li> <li>- 미션 수행과정에서 어려웠던 점이나 새로 알게 된 내용에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 이용자교육을 통해 알게 된 내용을 도서관을 이용하면서 활용하도록 조언한다.</li> <li>▶ &lt;도서관에서 보물찾기&gt; 활동이 학교 숙제를 위해 도서관에서 책을 찾거나 인터넷 검색을 할 때 도움이 될지, 학교 과제를 할 때 도서관 사서에게 부탁하고 싶은 것은 무엇인지 이야기를 나눈다. 이러한 내용을 정리하여 다음 이용자교육에 반영한다.</li> </ul>	10	도서관 탐방 노트/ 어린이실

## V. 결 론

도서관 이용자는 이용자교육을 통해 보다 편리하고 체계적으로 도서관 및 도서관 자료를 활용할 수 있다. 도서관 이용자교육은 도서관을 이용하는 누구에게나 필요하지만 특히 도서관을 처음 이용하게 되는 어린이들에게는 더욱 중요하다. 이용자교육을 통해 어린이들은 올바른 도서관 이용 방법뿐만 아니라 도서관이 지식과 정보를 습득하고 활용할 수 있는 곳이라는 인식을 가질 수 있다. 이러한 어린이 이용자교육의 중요성과 필요성에도 불구하고 현재 공공도서관에서 어린이 이용자교육은 제대로 이루어지지 않고 있다. 이에 본 연구에서는 이용자교육에 참여하는 어린이와 진행하는 사서에게 모두 도움이 되고자 이용자교육 교수학습지도안을 개발하였다.

이를 위해 먼저 문헌조사를 통하여 어린이 이용자교육 대상과 이용자교육 내용, 이용자교육에 적용할 이론에 대해 살펴보았다. 문헌연구 결과 학습효과와 교수학습지도안의 활용도가 높은 초등학교 3, 4학년을 이용자교육 대상으로 선정하였으며 어린이들에게 필요한 이용자교육 내용으로 도서관 오리엔테이션, 도서 분류 및 배열법, 도서검색법을 도출하였다. 또한 어린이들의 자발적이고 주체적인 교육 참여와 함께 사서들의 이용자교육 교수방법을 돋기 위해 교수자의 역할을 구체적으로 설계할 수 있는 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용하여 교수학습지도안을 개발하였다.

본 연구는 교수학습지도안 개발을 위해 다음과 같은 연구를 진행하였다. 첫째, 구성주의 학습환경 모형을 분석하고 이용자교육에 적용하여 이용자교육 학습환경과 교수활동을 설계하였다. 학습환경 설계와 교수활동 설계는 이용자교육 내용에 따라 도서관 오리엔테이션, 분류 및 배열법, 도서검색법 각 3개씩 설계하였다. 이용자교육의 활용성을 높이기 위하여 이를 바탕으로 교수학습지도안을 개발하였다. 개발한 교수학습지도안은 3차시로 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교수학습지도안, 도서관에서 살아남기를 이용한 도서 분류 및 배열법 교수학습지도안, 도서관에서 보물찾기를 이용한 도서검색법 교수학습지도안이다.

둘째, 교수학습지도안에 대해 유용성과 적합성 평가를 진행하였다. 공공도

서관 어린이실에 근무하는 사서를 대상으로 한 유용성 평가결과 교수학습지도안이 내용의 이해도, 교수 적합성, 내용 적합성, 유용성, 활용성 면에서 적합한 것으로 나타났다. 또한 구성주의 전문가들에 의한 모형 적합성 평가에서는 학습설계 요소 중 재해석과 수정이 필요한 부분이 있었지만 전반적으로 잘 적용되었다고 평가되었으며 교수활동 설계도 적합하게 적용된 것으로 나타났다.

셋째, 유용성과 적합성 평가에서 제안된 사항을 반영하여 교수학습지도안을 수정하여 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하였다. 개발된 교수학습지도안은 차시별 150시간을 기준으로 작성되었으며 주요활동은 다음과 같다. 오리엔테이션 교육에서는 추적놀이를 이용하여 도서관 이용방법 및 도서관의 각 열람실의 기능을 이해하도록 하였다. 도서 분류 및 배열법 교육에서는 미니북 만들기와 미니북 분류하기, 도서관 분류법 이해하기 및 떠라벨 붙이기를 통해 도서관 자료의 분류방법 및 배열법을 이해하도록 하였다. 도서검색법 교육은 컴퓨터를 이용한 도서검색 방법을 이해하고 자료탐색을 통해 정보를 재구성하는 활동으로 구성하였다. 이와 같은 학습활동을 지원하기 위해 각 학습활동마다 모델링, 코칭, 스캐폴딩의 교수활동 지원이 이루어졌다.

어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발에 관한 본 연구는 몇 가지 한계점을 가지고 있다. 구성주의 학습환경 모형을 적용하는 과정에서 구조화된 문제의 제시나 대화/협력 도구를 적용하지 못하였다. 또한 연구의 특성상 이용자 교육 대상과 내용을 한정하고 서울시내 한 공공도서관에 맞춰 교수학습지도안을 개발하였기에 구조나 환경이 다르고 운영에 차이가 있는 도서관에 바로 적용하는 것은 무리가 있다. 하지만 본 연구에서 설계한 이용자교육은 일반적인 도서관의 특성과 열람실의 기능에 기반하여 설계되었기에 이를 개별 도서관 사정에 맞춰 부분적으로 활용하는 것은 가능할 것이다.

본 연구에서는 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하여 어린이 이용자교육에 도움이 되고자 하였다. 이러한 시도가 활발히 진행되어 이용자교육에 활용할 교육 자료가 늘어나고 사서들이 다양한 이용자교육 교수학습프로그램을 개발하는 계기가 되기를 기대한다. 또한 어린이 연령에 따른 보다 다양한 교육 방법에 대한 연구가 이루어져 어린이 이용자교육이 활성화되기를 기대해 본다.



## 참 고 문 헌

### 1. 국내문헌

- 장인애. (1996). 구성주의 모델들의 특징과 차이점 : 인지적 도제 이론, 상황적 학습 이론, 인지적 유연성 이론을 중심으로. 『교육공학연구』, 12(1), 3-23.
- 장인애. (1997). 『왜 구성주의인가?』. 서울: 문음사, 13-14.
- 장인애. (1998). 자기 주도적 학습을 위한 교사의 역할. 『교육월보』, 201: 40-43.
- 장인애. (1999). 구성주의 학습이론에 대한 고찰. 『초등우리교육』, 58-63.
- 장인애, 최정임, 장경원. (2006). 구성주의 연구에 대한 회고와 전망: 국내·외 연구동향 비교. 『교육공학연구』, 22(4), 105-135.
- 김병찬. (2011). 구성주의 기반 교원 현직교육 프로그램 모형 개발 연구. 『중등교육연구』, 59(2), 337-380.
- 김신자. (2001). 구성주의 학습환경 설계모형 연구. 『교과교육학연구』, 5(2), 5-20.
- 김신정. (2011). 『브룩스의 구성주의 교수 학습론을 적용한 수업 모형 개발 –‘심의민주주의’ 단원을 중심으로-』. 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원.
- 김옥인. (2014). 『구성주의 학습환경(CLES)에서 전통회화 통합학습 프로그램 개발 및 효과』. 박사학위논문, 홍익대학교 대학원.
- 김현주. (1998). 『공공도서관 이용자교육 개발에 관한 연구-이용자교육의 실태에 기초하여-』. 석사학위논문, 전주대학교 대학원.
- 김현주. (2005). 『공공도서관 이용자교육 만족도에 관한 연구-어린이실 ‘일일독서교실’ 이용자를 중심으로-』. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 나일주. (2010). 『교육공학 관련 이론』. 경기도: 교육과학사.

- 문헌정보학용어사전 편찬위원회. (2010). 『문헌정보학용어사전』. 서울: 한국도서관협회.
- 박나원, 반달림, 오동근. (2014). 공공 도서관 홈페이지를 이용한 이용자 교육 방법에 대한 제언. 『한국정보관리학회 학술대회 논문집』, 187-190.
- 박성익, 임철일, 이재경, 최정임, 임정훈, 정현미, 송해덕, 장수정, 장경원, 이지연, 이지은. (2012). 『교육공학의 원리와 적용』. 파주: 교육과학사
- 박준식. (2014). 『정보서비스론』 개정3판. 대구: 계명대학교출판부.
- 서울대학교 교육연구소. (2011). 『교육학용어사전』. 서울: 하우동설.
- 서진원. (2009). 교육방법으로서의 구성주의와 구조주의의 비교연구. 『한국도서관·정보학회지』, 40(4), 81-92.
- 서진원. (2011). 구성주의 교육방법의 구현요소로서의 학교도서관 활용수업에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 42(2), 215-236.
- 송해덕. (1998). 구성주의적 학습환경설계 모델들의 특징과 차이점 비교분석 연구. 『한국교육학회』, 36(1), 187-212.
- 유양근. (2010). 구성주의 교수-학습을 위한 학교도서관에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 44(1), 29-51.
- 윤영옥. (2016). 『공공도서관 이용자교육의 활성화 방안 연구: 활성화영향 요인과 사서역량 분석을 중심으로』. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육정책전문대학원.
- 이보라. (2012). 『공공도서관의 학교도서관 지원 이용자교육의 현황과 개선 방안에 관한 연구』. 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 이부다, 김진호. (2010). 구성주의 지식관이란 관점에서 초등학교 수학교과서 분석-1학년과 2학년 수와 연산 영역을 중심으로-. 『한국학교수학회 논문집』, 13(3), 415-442.
- 이성희, 최현숙. (2011). 도서관 이용 및 도서관추적놀이-도서관에서 문화를 꿈꾸다-. 『2011 독서교실 활성화 워크숍』, 111-160.
- 이승길. (2006). 공공도서관의 초등학생 대상 정보활용교육 실시에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 40(4), 63-83.
- 이제환. (2011). 한국 도서관계의 이용자교육. 『한국도서관정보학회지』,

42(1), 3-27.

- 임형연, 윤정기.( 2006). 공공도서관의 아동교육서비스에 있어서 구성주의 학습모델설계 및 효과. 『한국도서관정보학회 학계 학술발표회』 , 31-39.
- 임형연. (2013). 공공도서관 아동 교육적 역할과 아동 교육 프로그램의 구성 주의 교수학습 모델의 설계. 『한국문헌정보학회지』 , 47(1), 175-195.
- 정미숙. (2008). 『공공도서관 이러닝 이용자교육 콘텐츠 평가항목에 관한 연구』 . 석사학위논문, 숙명여자대학교 원격대학원.
- 정종기. (2015). 국내 도서관의 어린이서비스 제공 현황 분석. 『인문학논총』 , 39, 479-494.
- 조규락. (2003). 구성주의 기반의 학습이론 탐구. 『교육공학연구』 , 19(3), 3-40.
- 조영남. (1998). 구성주의 교수-학습. 『대구교육대학교 초등교육연구 논총 제12집』 , 93-122.
- 조영남. (2003). 초등교사를 위한 구성주의 교수 - 학습환경 개발에 관한 연구. 『초등교육연구』 , 16(1), 179-205.
- 최양희, 고은영. (2013). 구성주의 학습이론에 기반한 디자인교육 방안 연구. 『디자인지식저널』 , 28, 185-194.
- 최정아. (2010). 『공공도서관 어린이 이용자교육 개선방안에 관한 연구』 . 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 한국도서관협회, (2004). 어린이 도서관봉사를 위한 가이드라인. 『도서관문화』 , 45(7), 102-109.
- 한국도서관협회 한국도서관기준특별위원회. (2013). 『한국도서관 기준 2013』 . 서울: 한국도서관협회.
- 한정선, 김영수, 주영주, 강명희, 조일현, 이정민. (2011). 『21세기 교사를 위한 교육방법 및 교육공학』 . 파주: 교육과학사.

## 2. 국외문현

Association of College and Research Libraries. (1979). *Bibliographic instruction handbook*. Chicago: Association of College and Research Libraries, 58. 재인용: 최정아. (2010). 『공공도서관 어린이 이용자교육 개선방안에 관한 연구』. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.

Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth(Ed). *Instructional design theories and models, Vol. II: A new paradigm of instructional theory*. Mahwah, NJ; Lawrence Erlbaum Associates.



## 부 록

### <부록 1> 교수학습지도안 유용성 평가지

안녕하십니까?

바쁘신 중에도 설문에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다. 저는 한성대학교 일반대학원에서 문헌정보학을 전공하고 있으며 『구성주의에 기반한 공공도서관 어린이 이용자교육 프로그램 개발에 관한 연구』를 진행하고 있습니다.

본 설문으로 수집된 자료는 학술적 연구를 위한 통계 목적 이외에는 사용되지 않습니다. 본 설문은 어린이 이용자교육을 위한 교수-학습지도안의 유용성을 알아보기 위한 설문으로 질문을 읽으신 뒤 귀하께서 생각하거나 느끼시는 대로 적어주시기 바랍니다.

귀하께서 응답하신 내용은 연구 목적으로만 활용되며, 개인 신상에 관련된 모든 자료는 개별적으로 공개되지 않습니다. 다소 번거로우시더라도 빠짐없이 응답해 주시기를 부탁드립니다.

설문 내용 및 답변 과정에서 궁금하신 점은 문의해 주시면 성심껏 답해드리겠습니다. 감사합니다.

2016. 11.

한성대학교 대학원 문헌정보학과

지도교수: 박성재

연구자: 박현정

## ◎ 설문 응답자 기본 정보

성별	남		여	
연령대	20대	30대	40대	50대
근무 중인 도서관이 속한 행정구				
도서관 근무 경력				
어린이실 근무 경력				
어린이 이용자교육 담당 기간				

## ◎ 설문 내용

1. 교수자 입장에서 교수학습지도안의 내용이 이해하는데 무리가 없으셨나요? 이해하기 어려우셨다면 어떤 점이 어려우셨나요?
2. 교수자 입장에서 교수학습지도안의 내용이 수업을 진행하는데 적합하다고 생각하십니까? 적합하지 않은 부분이 있었다면 자세하게 설명해주세요.
3. 교수학습지도안의 내용이 초등학교 3, 4학년 대상으로 적합하게 구성되어 있다고 생각하십니까? 그렇지 않다면 어떤 점이 수정이 되어야 한다고 생각하십니까?
4. 본 교수학습지도안이 어린이들의 이용자교육에 도움이 된다고 생각하십니까? 그렇지 않다면 어떤 점이 수정되어야 한다고 생각하십니까?
5. 추후 기회가 된다면 이러한 교수학습지도안을 활용할 의사가 있으십니까?

설문에 응해 주셔서 감사합니다.

## ABSTRACT

### A Study on the Development of Teaching and Learning Guidelines of Public Library Use Education for Children applying Constructivist Learning Environments

Park, Hyun-jung

Major in Library and Information Science

Dept. of Library and Information Science

The Graduate School

Hansung University

Library user education is necessary for convenient and systematic use of library and library resources. Library user education is required for anyone who uses the library, but it is more important for children who use the library for the first time. Through user education, children can have a perception of the library where they can acquire and utilize knowledge and information, as well as learn the right way to use the library. In spite of the importance and necessity of child user education, currently it has not been done properly in public libraries. This study tried to develop user education teaching and learning guidance in order to help both the children participants in user education and the librarians.

First of all, elementary school 3rd and 4th graders were selected

as user education subjects through the literature survey, and orientation, book classification and arrangement method, and book search method were derived as contents of user education. In addition, Jonassen' constructivist learning environments was selected as a learning model to be applied to teaching–learning guidelines. Jonassen's constructivist learning environments is a learning design model that provides learning environment applying six learning environment elements for constructivist learning environments and supports learners through modeling, coaching and scaffolding teaching activities. This study developed a teaching and learning guidelines that applies Jonassen's constructivist learning environments to specifically design the librarian's role as teacher in user education with voluntary and subjective education participation of the children.

Following researches were conducted to develop the teaching and learning guidelines.

First, the learning environment and instructional activity of user education were designed by applying constructivist learning environments to user education. The learning environment design and teaching activity design were made according to the contents of the user education, orientation, classification and arrangement method, and book search method respectively. Based on it, a teaching and learning guidelines for the 3rd and 4th graders of elementary school was developed in order to promote the usability

of user education. The developed teaching and learning plan was made of 3 hour unit and consisted of orientation training using tracking play, book sorting and arranging method using library survival, and book searching method education using treasure hunt in library.

Second, teaching and learning guidelines was evaluated in terms of usefulness and appropriateness. The usefulness evaluation for librarians working in the public library children's room showed that the teaching and learning guidelines was appropriate in terms of understanding of contents, teaching suitability, contents suitability, usefulness and usability. In addition, in the model conformity assessment by professional constructivist, it was evaluated that the learning design elements were applied well on the whole, though there were some parts that need to be reinterpreted and revised, appropriately applying the teaching activity design too.

Lastly, the teaching and learning guidelines for public library child user education was developed by reflecting the suggestions from usefulness and appropriateness evaluation and revising the teaching and learning plan.

This research of development of the teaching and learning guidelines for the child user education has some limitations. In the course of applying the constructivist learning environments,

structured problems were not presented, or dialogue or collaboration tools were not applied. In addition, it is difficult to utilize it directly in all the libraries, as the object and content of user education are limited and the teaching and learning guidelines was developed fitting for one public library because of the characteristics of the research. This is because libraries have different structures, environments and operations. However, the user education designed in this study is designed based on the characteristics of the general library and the function of the reading room, it will be possible to utilize partially in accordance with the circumstances of the individual library.

The purpose of this study was to help child user education by developing the teaching and learning guidelines for public library child user education. It is expected that these efforts will be made actively to help librarians who take charge of user education and develop various user education programs. In addition, it is hopeful that researches of more various education method should be made by age to activate the library user education for children.

KEYWORDS : Public library, child user education, teaching and learning guidelines, constructivist learning environments