

# 구성주의에 기반한 이용자교육 교수학습지도안 개발에 관한 연구: 공공도서관 어린이 이용자를 대상으로\*

## A Study on the Development of Lesson Plan for User Education Based on Constructivist Learning Environments: Focused on Children Using Public Libraries

박현정 (Hyunjung Park)\*\*

박성재 (Sungjae Park)\*\*\*

### 초 록

본 연구는 이용자교육의 활성화를 위하여 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하는데 목적이 있다. 교수학습지도안 개발을 위해 문헌조사를 통하여 초등학교 3, 4학년을 이용자교육 대상으로 선정하고 이용자교육 내용으로 오리엔테이션 교육을 도출하였다. 교수학습지도안에 적용할 학습모형으로 학습자의 자발적이고 주체적인 교육 참여와 교수자의 역할을 구체적으로 설계할 수 있는 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 선정하였다. 교수학습지도안 개발을 위해 먼저 구성주의 학습환경 모형을 분석하고 이용자교육에 적용하여 이용자교육 학습환경과 교수활동을 설계하였다. 이를 바탕으로 교수학습지도안을 작성하여 유용성과 적합성 평가를 진행하였으며 평가에서 제안된 사항을 반영하여 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하였다.

### ABSTRACT

This study aims to develop the lesson plan of public library user education for children for the activation of user education. For the development of lesson plan, elementary school 3rd and 4th graders were selected as user education subjects through the literature survey, and orientation were derived as contents of user education. This study developed a lesson plan 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. Lesson plan was evaluated in terms of usefulness and appropriateness.

키워드: 공공도서관, 어린이 이용자교육, 교수학습지도안, 구성주의 학습환경  
public library, children user education, lesson plan, constructivist learning environments

\* 본 연구는 박현정의 한성대학교 일반대학원 문헌정보학과 석사학위논문 의 요약본임(2016.12).

\*\* 아리랑어린이도서관 사서(hyunjung517@sbculture.or.kr) (제1저자)

\*\*\* 한성대학교 문헌정보학과 조교수(spark@hansung.ac.kr) (교신저자)

■ 논문접수일자: 2017년 6월 1일 ■ 최초심사일자: 2017년 6월 6일 ■ 게재확정일자: 2017년 6월 13일

■ 정보관리학회지, 34(2), 97-114, 2017. [http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2017.34.2.097]

## 1. 서론

도서관 이용자교육은 도서관 이용자에게 도서관 서비스나 시설, 조직 및 자료검색 방법 등을 교육하는 활동이다(문헌정보학용어사전, 2010). 이용자교육은 도서관 이용자 누구에게나 필요하지만 특히 도서관을 처음 이용하게 되는 어린이들은 도서관 이용방법뿐 아니라 도서관에 대한 올바른 인식을 갖는 기회가 되어 더욱 중요하다.

그동안의 공공도서관 이용자교육 연구에서는 어린이 이용자교육 필요성이 지속적으로 제기되었으며 이용자교육에 대한 사서의 재교육(김현주, 2005), 계속 프로그램 개발과 어린이 발달 단계별 이용자교육의 구성(최정아, 2010), 사서들이 현장에서 사용할 교재 개발(윤영옥, 2016)의 필요성이 제안되었다. 사서나 이용자 모두 교육이 필요하다고 인식하고 있으나(김현주, 2005; 최정아, 2010) 공공도서관에서 이용자교육은 체계적으로 이루어지지 못하고 있으며 사서들이 이용자교육에 직접 활용할 수 있는 이용자교육 사례나 교재 개발 등의 연구도 미미한 실정이다.

이에 본 연구에서는 어린이 이용자교육의 활성화 방안의 하나로 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하고자 하였으며, 이를 위해 다음과 같은 연구를 수행하였다.

첫째, 문헌분석을 통해 어린이 이용자교육 대상과 이용자교육 내용을 파악하고 구성주의 학습환경에 대해 알아보았다.

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

도안을 작성하였다.

셋째, 공공도서관 어린이실 사서를 대상으로 이용자교육 교수학습지도안의 유용성을 평가하고, 구성주의 이론을 연구한 전문가에게 적합성 평가를 진행하였다. 제안된 유용성과 적합성 평가를 바탕으로 학습환경 및 교수활동 설계, 교수학습지도안을 수정하여 공공도서관 어린이 이용자교육 교수학습지도안을 개발하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 공공도서관 이용자교육

문헌정보학용어사전에서는 이용자교육(user education)을 “도서관 서비스, 시설, 조직, 자료 및 자료 검색방법 등에 대하여 이용자를 교육하기 위한 제반 활동”으로 정의하고 있다(문헌정보학용어사전, 2010, p. 255). 박준식(2014)은 이용자교육은 그 목적을 생애교육의 지원에 두고, 이를 위해 이용자 스스로 문제를 해결하도록 방법을 가르치는데 목적을 두어야 한다고 보았다. 이와 같이 도서관 이용자교육은 이용자들이 도서관을 효율적으로 이용할 수 있도록 도서관 이용법 및 자료 이용법 등 도서관 이용에 관하여 교육하는 것이며 나아가 스스로 지식정보 자원에 접근하여 이를 활용하고 새로운 지식정보를 창출할 수 있도록 돕는 것이라 할 수 있다.

박준식(2014)은 이용자교육의 내용으로 정보활용과 관리의 중요성, 도서관 전반에 대한 소개, 도서관 자료 탐색을 위한 기초적 지식, 인

터넷 자원 탐색과 활용, 도서관 예절 등을 들었는데 도서관 시설 안내에서부터 도서관 자료의 검색과 정보 활용까지 매우 다양함을 알 수 있다. 또한 이용자교육을 실시 형태에 따라 서비스현장교육, 오리엔테이션, 도서관교육, 서지교육, 그리고 정보관리교육의 다섯 가지 유형으로 분류하였는데 그 내용은 다음과 같다.

서비스현장교육(point-of-use instruction)은 이용자 질문에 사서가 현장에서 응답하며 이루어지는 개별교육이다. 오리엔테이션(orientation)은 도서관 건물과 시설에 대한 이해, 컴퓨터 탐색이나 책 소개, 도서관 예절, 도서관 정책이나 장서에 대한 이해 등 도서관에 대한 이해와 이용을 돕기 위한 초급단계 교육이다. 도서관교육(library instruction)은 특정 주제나 테마에 대한 정보를 찾는 이용자를 대상으로 하는 중급단계의 이용자교육이다. 서지교육(bibliographic instruction)은 이용자가 도서관 내·외부의 정보원을 이용하여 효과적으로 정보탐색과 활용을 할 수 있도록 지원하는 교육이다. 정보관리교육(information management education)은 이용자들이 정보를 확인, 검색하고 평가하여 이용하도록 교육하는 것이다.

## 2.2 어린이 이용자교육의 필요성

우리나라의 공공도서관은 2000년 들어 눈에 띄게 증가하여 어린이도서관은 2001년 5개관에서 2012년 말 83개관, 공공도서관은 363개관에서 745개관으로 크게 증가하였다(정중기, 2015). 하지만 이와 같은 양적 성장에 비해 어린이를 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(2010)의 연구에서도 이용자교육을 받아 본 경험이 있다고 답한 응답자는 성인이 40.0%, 어린이가 20.7%로 나타났다.

IFLA(2003)의 『어린이 도서관봉사를 위한 가이드라인』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). 한국도서관기준에서도 “공공도서관은 어린이와 학부모에게 도서관 이용법, 자료 이용법, 인터넷 정보검색법 등을 지도·지원”하여야 한다고 명시하고 있다(한국도서관협회 한국도서관기준특별위원회, 2013, p. 50).

어린이 이용자교육은 어린이에게 올바른 도서관 이용방법을 알려줄 뿐 아니라 도서관 및 도서관 소장 자료를 원활하게 이용하도록 도와주고, 나아가 외부 정보원으로부터의 정보획득 방법도 익힐 수 있도록 도와준다. 이용자교육은 어린이들이 평생 도서관을 이용하는데 기반을 제공하고, 어린이들이 도서관을 정보습득 및 활용 공간, 평생교육의 장으로 인식하는 계기를 마련해 준다. 따라서 어린이 이용자교육은 어린이들이 도서관을 이용하는데 있어 가장 기초적이고 중요한 교육의 하나이다.

## 2.3 공공도서관 이용자교육에 대한 선행 연구

도서관 이용자교육에 대한 연구는 주로 초등

학교나 중·고등학교 학교도서관, 대학도서관에 관한 연구가 대부분으로 공공도서관 이용자 교육에 관한 연구는 많지 않으며 대부분 2000년 이후에 이루어졌다.

이용자교육 현황에 대한 연구를 살펴보면 이용자들은 이용자교육을 받은 경험은 적지만 이용자교육이 필요하다고(김현주, 1998) 느끼고 있으며, 이용자교육을 받은 후 도서관 이용과 자료 활용에 도움이 되었고 도서관에 친근감이 생기는 등 도서관에 대한 생각이 바뀐 것으로 나타났다(김현주, 2005). 이와 같이 이용자들은 이용자교육의 필요성과 효과를 긍정적으로 보고 있으나 실제 공공도서관의 이용자교육은 미흡한 실정이다(이제환, 2011).

최정아(2010)의 연구에서는 공공도서관에서 가장 많이 실시하고 있는 이용자교육 내용은 도서관 예절, 이용절차 및 규정, 소장 자료 종류 및 활용법, 분류 및 배열법, 목록 및 검색법 순으로 나타났다. 이용자교육 대상은 취학 전 어린이를 제외하고 초등학교 3~4학년이 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. 사서를 대상으로 진행한 윤영옥(2016)의 연구에서는 도서관 오리엔테이션, 도서관심화교육, 서비스현장교육, 서지교육 순으로 교육효과가 높은 것으로 나타났다.

이상의 선행연구를 살펴보면 우리나라 공공도서관 어린이 이용자교육은 더욱 활성화되어야 하며 이를 위해서는 다양한 이용자교육 프

로그램의 개발이나 교재의 개발 등 이용자교육을 하는 사서에 대한 다양한 지원이 필요해 보인다.

## 2.4 구성주의 학습환경

시대적 변화에 따라 지식의 본질에 대한 인식에도 변화가 일어났다. 시공간을 초월한 보편적 진리가 존재한다고 보는 객관주의 인식론에 대한 대안으로 구성주의가 등장하였다. 구성주의는 지식이 개인적·사회적·합리적으로 창출된다고 보는 인식론으로 구성주의가 교육 현장에 도입된 것은 1980년대 이후이다. 객관주의적 인식론에서 학습은 외부에 존재하는 지식을 잘 구조화하여 학습자에게 전달하는 것이었다면 구성주의에서 학습은 학습자 내부에 있는 지식을 능동적으로 구성하도록 돕는 것을 말한다(나일주, 2010, pp. 152-153). 최근 교육계는 다양한 구성주의 교육 방법을 도입하고 있으나 도서관 이용자교육에서는 이루어지지 않고 있다. 초등학교에서 다양하게 활용되고 있는 구성주의 학습이론을 도서관 이용자교육에 적용하는 것은 초등학교 교육과의 연계성 및 이용자교육 방법의 확장 면에서도 의미 있는 일이라고 생각된다.

구성주의 학습이론에는 활동이론, 상황인지이론, 분산인지이론, 학습의 생태심리학 등이 있으며 이를 바탕으로 문제중심학습, 인지도제 학습, 앵커드 수업모형, 인지적 유연성 모델, 자원기반학습, 구성주의 학습환경 등 다양한 학습환경 설계모형이 있다. 본 연구에서는 이와 같은 다양한 설계모형 중 구성주의 학습환경을 적용하여 교수학습지도안을 설계하기로 하였

다. 이와 같이 선정된 이유는 구성주의 학습환경 모형이 학습자가 자발적으로 교육에 참여하여 지식을 구성하도록 하고, 교수자의 역할을 명확히 제시할 수 있으며, 도서관이라는 실제 환경에서 학습하고 학습한 것을 현실에서 바로 활용하도록 설계할 수 있기 때문이다. 다음에서는 구성주의 학습환경에 대해 자세히 기술하고자 한다.

구성주의 학습환경(CLEs: Constructivist Learning Environments)은 학습자가 자발적으로 학습에 참여할 수 있도록 학습환경을 조성하고 학습자가 지식을 구성하도록 교수활동을 지원하는 학습설계를 말한다. Jonassen은 학습이나 지식의 획득은 개인의 경험에 의해 구성해

가는 과정이며, 실제 경험에 대한 개인적 해석은 다양한 관점에서 이루어질 수 있다고 보았다. 또한 학습은 실제 세계의 상황적 맥락 속에서 발생하기 때문에 모든 학습은 학습이 이루어지는 실제 환경을 토대로 이루어지는 것이 가장 효과적이라고 보았다(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. 김신자(2001)의 연구를 바탕으로 Jonassen의 구성주의 학습환경 여섯 가지 필수 요소를 살펴보면 <표 1>과 같다.

<표 1> 구성주의 학습환경의 6가지 설계요소

학습환경 설계 요소	
설계요소	특징
문제/프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구성주의 학습환경 모형의 중심이자 학습목표</li> <li>- 문제 해결에 필요한 내용을 학습하고, 문제를 해결하는 과정에서 통합적이고 맥락적인 지식을 구성</li> <li>- 문제는 학습자와 관련성이 있으며 흥미로워야 함</li> <li>- 잘 정의되지 않고 비구조적인 문제 제시</li> <li>- 문제를 제시할 때는 문제의 맥락, 문제의 표상, 문제의 적용 공간 필요</li> </ul>
관련 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문제에 대한 다양한 관점과 해석을 제공하여 학습자가 자신의 문제 해결 방법을 모색하도록 함</li> </ul>
정보 자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자가 문제를 파악하고 해결하는데 필요한 정보를 적절한 시기에 제공</li> <li>- 자료 형태는 텍스트, 그래픽, 음성 자원, 영상 자료 등</li> </ul>
인지적 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자들을 인지과정에 참여시키고 학습을 촉진 시킬 수 있는 도구</li> <li>- 시각화도구, 모델링 도구, 수행지원 도구, 정보 수집도구가 있음</li> </ul>
대화/협력 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학습자들이 지식과 정보를 교환하고 협동적인 활동을 통해 문제를 해결하고 지식을 구성하도록 함</li> <li>- 이를 위해 컴퓨터 네트워크, 전자메일, 게시판, 채팅과 같은 지식 구축 도구와 정보 교환 방법을 제공</li> </ul>
사회적/맥락적 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구성주의 학습환경의 성공적 실행을 위한 중요 요소</li> <li>- 참여 교사에 대한 지원이나 학습자에 대한 안내 체계를 말함</li> <li>- 맥락 속의 문제 제시, 학습 커뮤니티, 교사 연수 등과 같은 학습환경 및 사회적 지원 필요</li> </ul>

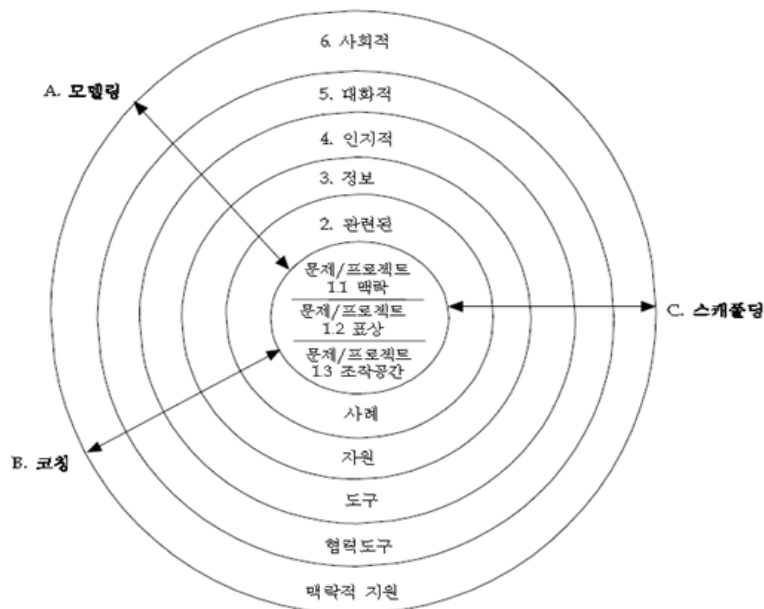
Jonassen(1999)이 제시한 교수지원 활동은 모델링, 코칭, 스캐폴딩이며 그 특징은 <표 2>와 같다.

Jonassen은 이러한 요소들을 바탕으로 구성주의 학습환경 설계모형을 제안하였으며 이는

<그림 1>과 같다. Jonassen의 학습설계 모형의 중심에는 문제/프로젝트가 있고 그 주변에는 이를 지원하는 지원체제를 이루고 있다. 문제 해결을 위한 관련 사례나 정보 자원, 인지적 도구, 대화/협력도구, 사회적/맥락적 지원이 문

<표 2> 구성주의 교수지원 활동의 3가지 설계요소

교수지원 활동 설계 요소	
설계요소	특징
모델링	- 교사나 매체를 통해 설명과 시범을 제공하여 학습자가 문제를 이해하거나 해결하는데 도움을 줌 - 행동적 모델링: 학습 수행 과정 시범 - 인지적 모델링: 추론을 명료화 하도록 논리 제공
코칭	- 학습자에게 동기를 부여하고 수행 과정을 모니터링하여 도움을 제공하는 등 피드백 제공 - 학습을 명료화하고 반성적 성찰을 유도
스캐폴딩	- 학습을 지원하는 모든 종류의 지원을 의미하며 학습자가 자신의 능력 이상으로 학습과 수행을 할 수 있도록 지원 - 학습자의 수행 상황에 따라 과제 수행을 돕거나 과제의 난이도를 조절



<그림 1> Jonassen의 구성주의 학습환경 설계모형  
(출처: 조영남, 2003, p. 197)

제 해결을 지원하는 요소라고 할 수 있다. 교수 지원활동인 모델링, 코칭, 스캐폴딩은 모든 학습요소의 진행과정에서 이루어진다. 이러한 학습지원과 교수지원은 문제/프로젝트를 해결 또는 완성하는데 집중된다.

### 3. 연구방법

#### 3.1 연구 대상 및 내용

공공도서관에서 이루어지는 이용자교육은 대상과 내용에 따라 다양하게 이루어져야 하지만 본 연구에서는 연구의 특성상 이용자교육 대상과 교육 내용을 한정하여 진행하였다.

최정아(2010)의 연구에서는 공공도서관에서 취학 전 어린이를 제외하고 초등학교 3~4학년을 대상으로 이용자교육이 가장 많이 이루어지고 있으며 가장 많이 실시하고 있는 이용자교육은 도서관 예절, 이용절차 및 규정, 소장 자료 종류 및 활용법으로 나타났다. 어린이에게 필요한 교육으로 사서들은 도서관 예절, 이용절차 및 규정, 소장 자료 종류 및 활용법 등을 들었으며 어린이들도 이용절차 및 규정, 소장 자료 및 활용법이 필요하다고 응답하였다. 윤영옥(2016)의 연구에서 사서들은 교육 유형별로 보았을 때 도서관 오리엔테이션 교육이 가장 효과가 높은 것으로 인식하였다.

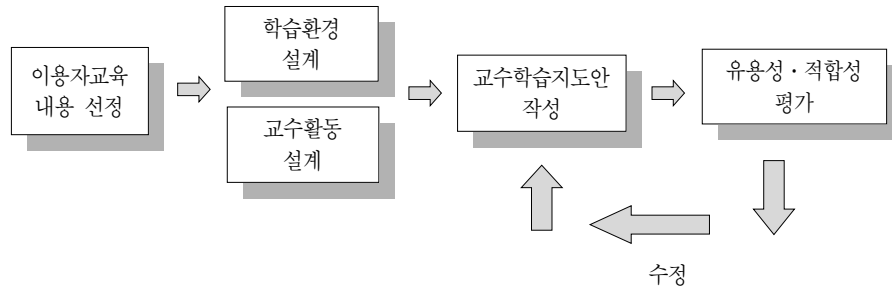
이와 같은 연구 결과를 기반으로 교수학습지도안의 활용도와 교육적 효과를 고려하여 본 연구에서는 이용자교육 대상을 초등학교 3, 4학년으로, 이용자교육 내용으로 도서관 오리엔테이션을 선정하였다.

일반적으로 도서관 오리엔테이션 교육은 도서관 시설, 조직 및 서비스 등 도서관 이용에 필요한 전반적인 내용을 포함한다. 하지만 본 연구에서는 교육 시간과 대상을 감안하고 현재 도서관에서 가장 많이 진행되고 있으며 사서나 어린이 모두 필요하다고 인식하는 내용을 위주로 교육 내용을 선정하였다. 따라서 본 연구의 오리엔테이션 교육 내용은 도서관 기능과 역할, 도서관 이용 안내, 도서관 이용방법과 규정, 각 열람실 기능에 대한 이해로 한정하여 구성하였다.

#### 3.2 연구 절차

본 연구에서는 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 적용하여 오리엔테이션 교육을 위한 학습환경과 교수활동을 설계하고 이를 바탕으로 이용자교육 교수학습지도안을 작성하였다. 교수학습지도안은 유용성과 적합성 평가를 거쳐 제안된 내용을 반영하여 수정이 이루어졌다.

교수학습지도안에 대한 유용성과 적합성 평가는 사서와 구성주의 전문가에 의해 이루어졌다. 유용성 평가는 공공도서관 어린이실 사서 7명을 대상으로 교수학습지도안 내용의 이해도, 수업 진행의 적합성, 대상 학년의 적정성, 지도안의 이용자교육 유용성과 활용성을 묻는 개방형 질문(open-ended questions)으로 진행하였다. 적합성 평가는 구성주의 전문가 2명이 학습환경 설계 및 교수활동 설계, 교수학습지도안에 대해 각각 평가하는 방식으로 진행하였다. 연구 진행 방법을 도식화하면 <그림 2>와 같다.



〈그림 2〉 교수학습지도안 개발과정

## 4. 연구 내용

### 4.1 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 학습환경 설계

오리엔테이션 교육은 어린이들이 학습보다는 놀이를 한다는 느낌을 갖도록 오리엔테이션 용어 대신 도서관 추적놀이라는 명칭을 사용하였다. 도서관 추적놀이의 목적은 도서관의 구조와 각 열람실의 특성 및 도서관 이용방법을 이해하는 것이다. 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 학습환경 설계에서는 관련된 정보자원을 제공하여 어린이들이 도서관의 역사와 기능, 도서관에서 쓰는 말, 도서관 이용방법 및 이용예절을 이해하도록 설계하였다. 또한 어린이들이 도서관 추적놀이의 미션 수행을 통해 각 열람실의 위치와 기능을 이해할 수 있도록 하였다.

본 연구의 도서관 추적놀이는 2011년 국립어린이청소년도서관에서 개최한 독서교실 활성화 워크숍에서 발표된 자료를 바탕으로 하였다(이성희, 최현숙, 2011). 국립어린이청소년도서관에서 진행된 도서관 추적놀이는 도서관 자료실 등 10곳을 미션 장소로 선정하여 미션과정을 통해 도서관 전 층을 돌아보도록 구성되었다.

각 미션은 자료실의 특성을 반영하고 휴게실이나 세미나실에서는 게임이나 만들기 등의 활동을 진행하도록 구성되었다.

실제적인 교수학습 상황을 설계하기 위하여 본 연구에서는 A공공도서관을 모델로 설정하였다. A공공도서관은 어린이실과 문헌정보실, 디지털자료실이 각 층에 배치되어 있고 각종 행사를 진행하는 세미나실이 도서관과 별도의 공간에 있는 구조이다. 본 연구의 도서관 추적놀이는 A공공도서관 상황에 맞춰 5개의 미션으로 구성하고 어린이들을 4~5명씩 모둠으로 구성하여 모둠별로 도서관 각 열람실을 탐방하여 미션을 수행하도록 하였다. 미션 내용은 국립어린이청소년도서관의 추적놀이의 미션 중 일부를 활용하여 A도서관 상황에 맞게 구성하고 주제별 책 찾기 미션을 추가하였다. 이러한 내용을 바탕으로 한 도서관 추적놀이의 학습환경 설계는 다음과 같다.

문제/프로젝트는 도서관의 구조와 각 열람실의 특성 이해이다. 문제 해결을 위해 어린이들은 '그림책 속 한 장면', '나를 찾아봐', '고민 해결책 찾기', '나는 검색왕', '도전, 스피드게임'의 다섯 가지 미션을 수행하게 된다. 놀이를 이용한 문제 제시로 어린이들의 흥미를 유발하고

실생활에서 경험하는 문제를 해결해 보는 활동으로 구성하였다.

관련 사례로는 '그림책 속 한 장면'에서 한 명이 방귀를 끼고 다른 모둠원은 모두 날아가는 장면을 표현하여 『방귀쟁이 며느리』라는 책 제목을 맞히는 사례를 보여주는 등 미션 과제를 해결에 필요한 사례들을 제공하였다.

정보 자원으로는 도서관의 역사 및 도서관 용어 소개, 도서관 예절, A도서관의 구조와 각 열람실의 특징, 도서관 이용방법과 규정에 관한 PPT와 동영상 자료 등 도서관에 대한 이해와 추적놀이 문제 해결에 필요한 정보를 제공하였다.

인지적 도구로는 어린이들이 문제 해결 과정을 명확히 하고 추적놀이의 미션과제와 해결 방

법을 정리하도록 마인드맵을 이용하도록 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 반영하였다.

본 학습환경 설계에서는 대화/협력 도구를 사용하지 못했다. 적합성 평가에서 전문가들이 제시한 학습공동체 지원을 촉진하기 위한 테크놀로지를 어린이 대상 이용자교육을 진행하며 활용하기는 일반적으로 쉽지 않아 대화/협력 도구를 사용하지 않기로 하였다. 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 학습환경 설계는 <표 3>과 같다.

<표 3> 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 학습환경 설계

학습 설계 요소	학습 설계 내용
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                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림책 속 한 장면: (유아실)</li> <li>- 나를 찾아봐: (어린이실)</li> <li>- 고민해결책 찾기: (문헌정보실)</li> <li>- 나는 검색왕: (디지털자료실)</li> <li>- 도전, 스피드게임: (세미나실)</li> </ul> </li> </ul>
2. 관련사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주어진 문제를 명확히 파악하고 해결할 수 있도록 미션 수행 사례를 제공한다.                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 그림책 속 한 장면: 『방귀쟁이 며느리』 사례</li> <li>- 나를 찾아봐: 『Library Lion』 사례</li> <li>- 고민해결책 찾기: '엄마의 생신 선물로 간단한 요리를 만들고 싶어 고민일 때 도움이 될 책에는 어떤 것이 있을까요?(500)' 미션 수행 사례</li> <li>- 나는 검색왕: '1995년 유네스코에서 책 읽기의 중요성에 대해 생각해 보고자 만든 날의 명칭은 무엇일까요?' 미션에 대한 수행 사례</li> <li>- 도전, 스피드게임: '책을 빌리는 것을 도서관에서 두 글자로 무엇이라고 하나요?'라는 물음에 대한 수행 사례</li> </ul> </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. 인지적 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>

## 4.2 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수활동 설계

오리엔테이션 교육에서 교수활동은 학습활동에서 문제로 설정한 도서관의 구조와 각 열람실의 특성을 어린이들이 이해할 수 있도록 지원하는 것이다. 이를 위해 도서관 추적놀이의 각 과정마다 교수활동이 설계되었으며 교수활동은 모델링, 코칭, 스캐폴딩의 형태로 각 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 내용 파악이 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 어린이들이 미션 파악이나 수행 능력의 차이로 미션 수행에 문제가 있을 경우 미션의 난이도를 조절하거나 도움을 주는 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 도움을 주고 격려하였다. 고민해결책 찾기에서 관련 서가를 못 찾는 경우 주제별로 분류된 서가의 위치를 알려주거나, 나는 검색왕에서 검색어를 잘 찾지 못하는 경우 함께 검색어를 찾아보고 문제를 해결할 수 있도록 하였다. 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수활동 설계는 <표 4>와 같다.

## 4.3 어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발

구성주의 학습환경 모형을 적용하여 이용자 교육 학습환경과 교수활동을 설계하고 이를 바탕으로 교수학습지도안을 작성하였다. 교수학습지도안은 서울소재 A공공도서관을 모델로 설계되었으며 초등학교 3, 4학년 대상 120분 수업으로 구성하였고 학습형태는 모둠활동을 위주로 하였으나 활동에 따라 개별 활동도 포함하였다. 도입 단계에서는 어린이들이 도서관의 역사와 기능, 도서관 용어를 쉽게 이해할 수 있

〈표 4〉 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 PPT자료를 제공한다.</li> <li>• 도서관 추적놀이의 미션 수행 방법에 대한 사례 및 시범을 제공한다.                     <ul style="list-style-type: none"> <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> </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.                     <ul style="list-style-type: none"> <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’: 내용과악이 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> </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>

도록 PPT자료를 활용하고, 동영상 자료를 활용하여 도서관 예절을 익히도록 하였다. A도서관 이용방법과 각 열람실의 위치 및 자료를 이해하도록 PPT자료를 이용하였으며 도서관 추적놀이의 미션을 제시하였다. 전개 단계에서는 모듈별로 도서관 추적놀이의 다섯 가지 미션을 파악한 후 모듈별로 미션을 수행하도록 하였다. 어린이들이 5개 미션을 수행하며 도서관 각 열람실의 위치와 기능을 이해하도록 하였으며 각 단계마다 모델링 코칭 스캐폴딩의 교수 지원활동이 이루어지도록 하였다. 정리 단계에서는

어린이들이 미션 수행과정에 대해 이야기를 나누며 도서관 추적놀이를 통해 알게 된 도서관 이용방법과 각 열람실의 기능에 대해 이야기를 나누고 실제 도서관 이용에 활용하도록 유도하였다.

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 어

린이 이용자교육 교수학습지도안을 제시하고자 한다.

#### 4.4 교수학습지도안의 유용성 평가 결과

공공도서관 어린이실에 근무하는 사서를 대상으로 한 교수학습지도안의 유용성 평가 결과는 다음과 같다.

교수학습지도안 내용의 이해도를 묻는 질문에 7명의 사서 모두 이해하기 쉬웠다고 답하여 지도안 내용은 사서들이 이해하는데 무리가 없는 것으로 나타났다. 교수학습지도안을 이용하여 프로그램을 진행하는데 무리가 없는지를 묻는 질문에 응답자 모두 적합하다고 응답하였다. 기타 의견으로 동영상 자료가 대상 연령에 적합하지 않다는 의견이 있었으나 현재 국내에 이용자 교육용으로 활용할 수 있는 동영상이 많지 않아 제시된 동영상은 교체하지 않았다. 그러나 효과적인 이용자교육을 위해서는 관련 동영상 제작이 필요할 것으로 보인다.

내용 적합성을 묻는 질문에 사서들은 대체로 적합하다고 응답하였다. 기타 의견으로 3학년에게는 좀 어려울 것 같다는 의견이 있었는데 본 교수학습지도안은 초등학교 3, 4학년이 함께 모둠으로 진행하기 때문에 수업 진행에 큰 무리가 없고 4학년 학생이나 다른 모둠원의 도움으로 학습이 가능하기 때문에 대상 학년은 수정하지 않았다.

어린이 이용자교육에 도움이 되는지를 묻는 질문에 대부분의 사서가 유용하다고 답하였다. 놀이 형식으로 흥미를 유발하여 자연스럽게 도서관 시설, 이용절차, 규정, 각 열람실의 기능 등을 설명하여 이용자교육에 도움이 될 것이라는

응답이 있었다. 교육 시간이 부족할 것 같다는 의견이 있어 여유 있는 교수 학습을 위해 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 추가 기술하였다.

본 교수학습지도안의 활용 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 결과

구성주의 전문가를 대상으로 진행한 오리엔테이션 교육 학습환경 설계, 교수활동 설계, 교수학습지도안에 대한 적합성 평가 결과는 다음과 같다.

‘학습프로그램’, ‘교수프로그램’이란 명칭이 학생대상 프로그램과 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.

평가자는 구성주의 학습환경 모형에서 문제는 비구조화하고 정의되지 않은 형태여야 하는데 도서관 추적놀이 일부 문제가 구조화되어 있다고 평가하였다. 본 연구는 구성주의 학습환경 모형 적용을 목적으로 하나 어린이 이용자교육의 전체적인 진행도 중요하다고 보아 이

용자교육 진행상 필요한 문제는 수정하지 않았다. 따라서 구조적인 문제로 지적된 '그림책 속 한 장면'과 '도전 스피드게임'은 모둠원들의 협력과 마음열기, 흥미를 유발하기 위한 장치로 활용하기 위해 유지하였다. 또한 적절한 문제 설정으로 평가된 '고민해결책 찾기'와 '나는 검색왕'은 비구조화된 문제로 제시하기로 하였다.

인지적 도구는 학습자들이 문제를 해결하는 인지과정을 효과적으로 도와주며, 문제해결 과정을 촉진할 수 있는 도구에 관한 것으로 연구에서 제시한 PPT 자료는 이에 해당하지 않아 재검토가 필요한 것으로 평가하였다. 이에 따라 PPT자료를 정보자원으로 분류하고 인지적 도구의 예로 평가자가 제시한 마인드맵을 도서관 추적놀이에 적용하였다.

대화/협력 도구는 학습공동체 지원을 촉진하기 위한 도구 활용에 관한 것으로 주로 테크놀로지를 이용한 도구를 말하므로 본 연구의 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 않기로 하였다.

평가자는 사회적/맥락적 지원은 학습 설계시 환경적이고 사회적·맥락적인 요인들을 고려해야한다는 의미이므로 해당 도서관에 대한 이해와 고려, 교수자들의 도서관 환경에 대한 이해도나 초등 학습자들에 대한 교육경험 정도를 파악하고 관련 트레이닝을 실시하는 것을 제시하였다. 또한 학생들이 평소 이용하는 도서관과 본 프로그램을 진행하는 도서관과의 환

경 차이에 대한 선행 분석과 이를 반영한 지원이 필요하다고 보았다. 본 이용자교육은 평소 도서관을 이용하는 어린이를 대상으로 하며 도서관에 대한 어린이들의 이해 정도를 기반으로 교수활동을 구성하였기에 사회적/맥락적 지원 요소에 이러한 내용을 기술하는 것으로 수정하였다.

교수활동 설계에 대해서 평가자들은 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 명확히하고자 이를 따로 구분하지 않았다.

이상에서 살펴본 유용성과 적합성 평가 결과를 바탕으로 학습환경 설계, 교수활동 설계, 교수학습지도안의 내용을 수정·보완하였다. 유용성 평가에서 나온 교육 시간 부족 의견에 따라 교육 시간을 120분에서 150분으로 연장하고 도서관 추적놀이가 이루어지는 도서관 환경에 대한 설명을 본문에 추가하였다. 적합성 평가 의견에 따라 PPT자료를 정보자원으로 분류하고 인지적 도구로 마인드맵을 이용하였다. 또한 수정이 필요한 것으로 나타난 대화/협력 도구는 제외하기로 하였다.

본 연구에서는 이와 같은 과정을 통해 구성주의 학습환경을 적용하여 교수학습지도안을 설계하였으며 이용자교육 진행과정을 학습활동 및 교수활동에 따라 자세히 기술하여 사서들의 활용도를 높이고자 하였다. 본 연구에서 개발한 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수학습지도안은 <표 5>와 같다.

〈표 5〉 도서관 추적놀이를 이용한 오리엔테이션 교육 교수학습지도안

학습 과제	도서관 오리엔테이션	교육 대상	초등학교 3, 4학년
학습 영역	도서관 이용자교육	교육 차시	1차시
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/ 맥락적지원</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. 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 돕는다.</li> <li>【모델링】: PPT자료를 이용하여 도서관의 역사와 기능, 도서관에서 쓰는 용어(대출, 반납, 연체, 상호대차, 사서, 북트럭, 서가, 등)를 이해하도록 돕는다.</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 돕는다.</li> <li>【모델링】: 국립어린이청소년도서관에서 제작한 〈마루의 즐거운 도서관〉 동영상을 제공하여 도서관 이용예절을 이해하도록 돕는다.</li> </ul>		
		A도서관 이용방법 및 각 열람실의 위치와 특성 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ PPT 자료를 이용하여 A도서관 안내 및 이용방법, 각 열람실의 특성을 이해하도록 돕는다.</li> <li>【모델링】: PPT자료를 이용하여 도서관 안내(휴관일, 운영 시간 등), 도서관 회원가입 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.</li> <li>【모델링】: PPT자료를 이용하여 도서관 각 열람실의 위치와 특징, 소장 자료 등을 이해할 수 있도록 도움을 제공한다.</li> <li>예) 어린이실(유아실): 1층에 위치. 유아도서, 어린이도서, 영어도서, 점자 도서, 도감 및 참고도서, 어린이신문, 어린이잡지 등 소장</li> </ul>		
전개	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제/ 프로젝트</li> <li>• 관련사례</li> <li>• 인지적도구</li> </ul>	〈도서관 추적놀이〉의 의미와 미션 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 어린이들이 〈도서관 추적놀이〉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>▶ 〈도서관 추적놀이〉의 미션 공개                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- '그림책 속 한 장면'(유아실), '나를 찾아봐'(어린이실), '고민해결책 찾기'(문헌정보실), '나는 검색왕'(디지털자료실), '도전, 스피드게임'(세미나실)</li> <li>※ '그림책 속 한 장면'과 '도전, 스피드게임'은 모둠원들의 친밀감을 형성과 도서관 탐방이 주 목적임</li> <li>※ 참여 학생의 학년 및 남녀 구성을 적절히 조절하여 미리 모둠별로 모둠원을 구성해 놓는다. 모둠별 인원은 약 5명 정도로 최대 5조를 넘지 않는다.</li> </ul> </li> </ul>	15	PPT, 동영상, 빔프로젝트, 미션지, 도서관 탐방노트/각 열람실 및 세미나실
		〈도서관 추적놀이〉의 5가지 미션을 파악하고 미션 수행 방법을 이해하도록 돕는다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 〈도서관 추적놀이〉의 5가지 미션을 파악하고 미션 수행 방법을 이해하도록 돕는다.</li> <li>【모델링】:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>예) '고민해결책 찾기': '500-엄마의 생선 선물로 간단한 요리를 만들고 싶어 고민할 때 찾아보는 책에 대한 미션은 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.</li> </ul> </li> </ul>	20	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제/ 프로젝트</li> <li>• 관련사례</li> <li>• 인지적도구</li> <li>• 정보자원</li> </ul>	미션 수행을 위한 전략 짜기	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 모둠별로 마인드맵을 이용하여 미션 과제와 해결방법을 정리하도록 한다.</li> <li>각 미션의 수행 제한 시간은 10분이다.</li> <li>※ 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.</li> </ul>	90	

단계	환경설계 요소	교수-학습 방법		시간 (분)	자료/ 장소
		학습활동	교수활동		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 활동(모둠활동) (도서관 추적놀이)</li> <li>- 그림책 속 한 장면</li> <li>- 나를 찾아봐</li> <li>- 주제별 책 찾기</li> <li>- 나는 검색왕</li> <li>- 도전, 스피드게임</li> <li>- 모둠원들은 각각의 미션 수행 후 도서관 탐방노트에 결과를 정리한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 각 열람실 및 세미나실에서 진행되는 미션 수행을 지원하고 미션 성공 여부를 판단한다.</li> <li>【요청】:</li> <li>예) '그림책 속 한 장면': 모둠원들이 모두 참여할 수 있고 적절한 역할 분담이 가능한 장면을 고르도록 조언한다. 미션 실패 시 책 제목을 연상시킬 수 있는 장면을 선택하도록 피드백을 제공한다.</li> <li>【스캐폴딩】:</li> <li>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.</li> <li>※ 각 미션 장소 이동을 체크하고 조정하는 인원을 따로 배치하여 미션 수행이 원활히 진행되도록 하고, 도서관 내 소음 발생을 최소화하도록 한다.</li> <li>- 각 미션별 담당 사서(진행자)는 미션 과정을 파악하고 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>		
정리	• 사회적/ 맥락적지원	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

### 5. 결론

본 연구는 공공도서관 사서들이 이용자교육에 활용할 수 있는 어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발을 목적으로 한다. 이를 위해 문헌조사를 통하여 초등학교 3, 4학년을 이용자교육 대상으로 선정하고 도서관 오리엔테이션을 교육 내용으로 도출하였으며 교수학습지도안에 적용할 학습모형으로 Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 선정하였다. 교수학습지도안 개발을 위해 먼저, 구성주의 학습환경 모형에 기반하여 이용자교육 학습환경과 교수활동을 설계하였다. 그리고 이를 바탕으로 교수학습지도안을 설계하여 유용성과 적합성 평가를 진행하고 평가에서 제안된 내용을 반영하여 교

수학습지도안을 개발하였다.

본 연구는 사서들이 이용자교육을 진행하는데 활용할 수 있는 이용자교육 사례를 제공하고, Jonassen의 구성주의 학습환경 모형을 공공도서관 어린이 이용자교육에 적용하였다는데 의의가 있다. 구성주의 학습환경 모형은 어린이들이 주체적·창의적으로 학습에 참여하도록 하며, 사서들에게도 학습을 지원할 적절한 교수활동 방법을 제시하고 있어 어린이를 위한 다양한 교육에 응용이 가능한 학습모형이라고 보여진다.

하지만 어린이 이용자교육 교수학습지도안 개발에 관한 본 연구는 구성주의 학습환경 모형을 적용하는 과정에서 구조화된 문제의 제시나 대화/협력 도구를 적용하지 못하는 등 한계

점을 가지고 있다. 또한 연구의 특성상 이용자 교육 대상과 내용을 한정하고 서울시내 한 공공 도서관에 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 연구는 이용자교육 교수학습지도안 개발

에 한정하여 진행되어 교수학습지도안에 대한 평가가 이루어지지 못하였다. 이후 교수학습지도안을 이용하여 교육을 진행하고 어린이들의 반응이나 교육 효과를 평가하는 후속 연구가 필요할 것으로 보인다. 구성주의 학습환경 모형이 다양한 도서관 이용자교육에 활용되고 이외에도 다양한 교육 방법이 도서관 이용자교육에 활용되어 어린이 이용자교육이 활성화되기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

- 김신자 (2001). 구성주의 학습환경 설계모형 연구. *교과교육학연구*, 5(2), 5-20.
- 김현주 (1998). 공공도서관 이용자교육 개발에 관한 연구: 이용자교육의 실태에 기초하여. 석사학위논문, 전주대학교 대학원, 문헌정보학과.
- 김현주 (2005). 공공도서관 이용자교육 만족도에 관한 연구: 어린이실 '일일독서교실' 이용자를 중심으로. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원, 사서교육전공.
- 나일주 (2010). *교육공학 관련 이론*. 파주: 교육과학사.
- 문헌정보학용어사전 편찬위원회 (2010). *문헌정보학용어사전 (개정판)*. 서울: 한국도서관협회.
- 박준식 (2014). *정보서비스론 (개정 3판)*. 대구: 계명대학교출판부.
- 송해덕 (1998). 구성주의적 학습환경설계 모델들의 특징과 차이점 비교분석 연구. *한국교육학회*, 36(1), 187-212.
- 윤영옥 (2016). 공공도서관 이용자교육의 활성화 방안 연구: 활성화영향 요인과 사서역량 분석을 중심으로. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육정책전문대학원, 인적자원정책전공.
- 이성희, 최현숙 (2011). 도서관 이용 및 도서관추진놀이 - 도서관에서 문화를 꿈꾸다. 2011 독서교실 활성화 워크숍, 111-160.
- 이제환 (2011). 한국 도서관계의 이용자교육. *한국도서관·정보학회지*, 42(1), 3-27.  
<https://doi.org/10.16981/kliss.42.1.201103.3>
- 정종기 (2015). 국내 도서관의 어린이서비스 제공 현황 분석. *인문학논총*, 39, 479-494.
- 조영남 (2003). 초등교사를 위한 구성주의 교수 - 학습환경 개발에 관한 연구. *초등교육연구*, 16(1),

179-205.

최정아 (2010). 공공도서관 어린이 이용자교육 개선방안에 관한 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 문헌정보학과.

한국도서관협회 (2004). 어린이 도서관봉사를 위한 가이드라인. 도서관문화, 45(7), 102-109.

한국도서관협회 한국도서관기준특별위원회 (2013). 한국도서관 기준 2013. 서울: 한국도서관협회.

IFLA (2003). Guidelines for children's library services. Retrieved from

<https://www.ifla.org/publications/guidelines-for-children-s-library-services>

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

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기

(English translation of references written in Korean)

Ad Hoc Committee on Korean Library Standards, KLA (2013). Standards for Korean libraries (Rev. ed.). Seoul: Korean Library Association.

Ad Hoc Committee on the Glossary of Library and Information Science (2010). The glossary of library and information science. Seoul: Korean Library Association.

Cho, Young-nam (2003). Research on the development of constructivist teaching-learning environment for the elementary school teachers. The Journal of Elementary Education, 16(1), 179-205.

Choi, Jeong Ah (2010). A study on the improvement plan for children's user education in public libraries. Master's thesis, Graduate School of Ewha Womans University, Department of Library and Information Science.

Jung, Jong-Kee (2015). An analysis on current status and usage of children library in South Korea. The Journal of Humanities, 39, 479-494.

Kim, Hyun-Ju (1998). A study on the development of user education programs in public libraries: Based on the present status of user education. Master's thesis, Graduate School of Jeonju University, Department of Department of Library and Information Science.

Kim, Hyun Ju (2005). A study on the degree of satisfaction of user education in public libraries: Focused on the users of daily reading classes for children. Master's thesis, Graduate School of Education of Chung-Ang University, Department of Librarian Education.

Kim, Sin Ja (2001). A study on a model for designing constructivist learning environment. Journal

- of Research in Curriculum Instruction, 5(2), 5-20.
- Korean library Association (2004). Guidelines for children's library services. Doseogwanmunhwa, 45(7), 102-109.
- Lee, Jae-Whoan (2011). User education in Korean libraries: Current situation and problems. Journal of the Korean Library and Information Science Society, 42(1), 3-27.  
<https://doi.org/10.16981/kliss.42.1.201103.3>
- Lee, Sung-Hee, & Choi, Hyun Sook (2011). Library use and library tracking play- dream of culture in library. 2011 Reading Classroom Activation Workshop, 111-160.
- Park, Joon-Shik (2014). Information service theory (3rd Ed.). DaeGu: Keimyung University.
- Rha, Ilju (2010). Foundational theories for educational technology. Paju: Gyoyukgwahaksa.
- Song, Hae Deok (1998). A study of characteristics and differences of constructive learning environment design models. Korean Journal of Educational Research, 36(1), 187-212.
- Yun, Yeong-Ok (2016). A study on plans to vitalize public library user education: Focusing on factors for vitalization and the job competence of librarians as educators. Master's thesis, Graduate School of Education Policy and Administration of Korea Nation University of Education, Department of Human Resources Policy.