

이미지 기술을 이용한 문헌정보학 교수법 개발연구*

Teaching Methods for the Library and Information Science Using Image Technology

전명숙(Myung-Sook Chun) **

목 차

- | | |
|--------------|-----------------|
| 1. 서론 | 3. 1 교과목 개발 |
| 2. 이미지와 교수법 | 3. 2 과제물 |
| 2. 1 이미지의 정의 | 3. 3 강의실과 강의 내용 |
| 2. 3 교수법의 정의 | 3. 4 평가 |
| 2. 3 좋은 교수법 | 4. 토론 |
| 3. 교수법 개발 | 5. 결론과 제안 |

초록

본 연구는 이미지기술을 이용한 교과목과 과제물을 개발하여 강의 한 후 학생들을 평가한 사례연구이다. 이 결과 문헌정보학의 여러 과목에 기존의 시청각과목에서 가르치던 멀티미디어 기술과 새로운 이미지 정보기술 방법을 종합하여 강의하게 된다. 학생과 교수는 최고의 인간관계를 맺게 되고 문헌정보학의 과목은 재미있고 수강 학생수가 증가하면서 교수의 강의 평가점수가 많이 향상되었다.

ABSTRACT

Digital image technology can be used for the development of new curriculum, course assignment, teaching methods, or the evaluation of library and information science courses. In this way, the teaching course becomes more effective and more interesting. This study has shown that the number of the student registration was increased, the interaction between the instructor and students became more frequent, and the course evaluation by students were very much improved.

키워드: 이미지 기술, 좋은 교수법, 교과과정 개발, 평가, 멀티미디어 강의실 이용

Teaching Methods, Image Technology, Curriculum Development, Course Assignment, Course Evaluation, Multi-Media Classroom

* 본 연구는 2004학년도 덕성여자대학교 연구비 지원으로 이루어졌음.

** 덕성여자대학교 사회과학대학 문헌정보학과 교수(mchun@duksung.ac.kr)

논문접수일자 2004년 11월 26일

제재확정일자 2004년 12월 13일

1. 서 론

1. 1 연구의 목적과 필요성

디지털 이미지 기술이 날로 발전하여 문자로 기록되던 정보가 이미지로 표현되고, 학생들은 정보를 귀로 들어서 얻으려 하지 않고 눈으로 봄으로써 얻으려고 한다. 또한 사회가 학생들의 발표 능력을 높게 평가하기 시작하면서 새로운 교수법이 요구되고 새로운 교육 패러다임이 필요하게 되었다.

과거에는 교수법을 주로 초등학교나 중·고등학생을 대상으로 개발하였으며 대학에서는 교수법에 큰 관심을 갖지 않았다. 그러나 이미지 기술이 날로 변화하고, 고등학교까지의 교육 경험은 이미지 이용에 큰 도움이 되지 못하므로 대학에서는 이미지를 이용하는 발표 교수법의 개발을 필요로 한다.

문헌정보학 대학원에서도 연구법은 가르치나 교수법을 가르치는 곳은 거의 없다. 대학원을 졸업하면 졸업생들이 학부생들에게 강의를 하게 되며 이들은 자기가 교수에게서 배운 대로 강의를 하게 되므로 사회와 학생들이 수시로 변하는 것에 비하여 대학의 교수 방법은 상당히 뒤쳐지게 된다. 그리고 많은 교수들이 강의할 때 이미지 기술을 이용하고자 각자 노력하고 있으나 교수들 간에 이러한 지식을 공유하는 것은 어려운 형편이다.

그러므로 본 연구의 목적은 이론에 기초한 교수법을 활용하여 다양한 이미지를 이용한 문헌정보학의 교수법을 개발하여 학생들과 교수들이 만족하고 문헌정보학의 교육을 질적으로 향상시키는 것을 목적으로 한다.

1. 2 연구의 문제와 방법

본 연구는 이용 가능한 모든 이미지 기술을 수업시간에 이용하여 학생들에게 강의하여 다음과 같은 문제에 답을 얻을 수 있도록 하는 것이다.

- (1) 문헌정보학의 내용을 충분히 쉽고 흥미 있게 전달할 수 있는가?
- (2) 교수와 학생들이 긴밀한 인간관계를 맺으면서 전인교육을 할 수 있는가?
- (3) 수강학생 수를 적절히 유지하고 강의평가가 향상되는가?

교수법은 개인 교수의 재량에 따라서 창조적이고 끝없이 다양하므로 동일한 케이스가 많지 않고 사례법(Case Study)으로 연구하게 된다. 이러한 사례연구가 해를 거듭하면서 동시비교법이 된다. 이 방법은 실험적 연구이나 환경을 통제하지 못하였으므로 유사 실험을 하게 된다.

그러므로 본 연구의 문제점은 이미지를 이용한 강의에서 실험변수인 교수방법이 계속 새롭게 개발되어 실험변수가 약간씩 달라진다는 것이다. 또한 대표성이 불분명하다는 것이다. 같은 과목으로 실험을 하더라도 학생들이 해마다 계속 바뀌어서 실험집단이 바뀌기 때문이다. 그리고 연구자의 수집한 자료를 분석하고 해석하는 시각에 따라서 수집한 자료의 해석이 달라질 수 있다는 것이다.

1. 3 자료의 수집

본 연구의 자료는 2001년부터 2004년까지

3년간 덕성여대 문헌정보학과 학생들을 대상으로 강의하면서 실험하여 수집하였다. 학생의 수는 과목당 15-30명이었다. 과목은 문헌정보학의 기초, 영상정보문화사, 도서관 건축과 홍보, 정보수집전략과 관리였다.

강의는 교수와 학생이 협조하여 주제를 정한 후 학생이 이미지기술을 이용하여 파워포인트를 작성하여 발표하면서 진행되었다. 교수는 강의에 포함되어야하는 모든 내용과 참고문현, 정보기술, 기자재를 제공하였다. 또한 교수는 발표하는 학생에게 주제를 미리 이해시키고 학생이 발표한 후에도 충분한 보충설명을 함으로써 모든 학생들이 주제를 이해하게 하였다. 발표수업을 위한 적당한 교과서가 없으므로 발표 자료를 유인물로 배포하고 이것을 교수의 홈페이지 게시판에도 올려놓았다.

2. 이미지와 교수법

2. 1 이미지의 정의

이미지(Image)란 비슷한 것을 의미하는 것으로 거울이나 텔레비전에 비치는 모양을 뜻 한다. 본 연구에서는 교수 홈페이지, 디지털 이미지, 디지털 비디오, 디지털 이미지가 들어있는 인터넷, 컴퓨터 화면 복사(capture), 파워포인트에 넣어서 표현하는 표, 그림 등이다.

이미지를 이용하는 교수법은 주로 저학년에서 아날로그 형태의 사진, 슬라이드, 그림, 비디오, 폐도, 모형물들을 이용하여 강의하던 시청각자료가 디지털자료로 바뀐 것이다. 아날로그 자료에서는 글을 쓰는 것과, 도표, 그림,

사진들을 따로따로 만들어 이용하였으나 현재의 발달된 디지털 정보기술은 이러한 모든 기록방법을 파워 포인트 한 곳에서 이용하게 하며, 컴퓨터에서 간단하게 제작할 수도 있다. 이미지를 이용하면 컴퓨터의 저장 용량이 크게 필요해지면서 CD를 이용하게 되고, 이것들을 온라인상에서 모으면 전자책이 된다.

2. 2 교수법의 정의

교수법은 교육방법 혹은 강의기술이란 뜻으로 주로 교육학에서 다루었던 주제다. 교수법 내용은 누(who)가 누구(Whom)에게 무엇(What)을 어떻게(How) 게, 어디(Where)에서 가르치느냐이다. 과거에는 교수가 강의실에서 학생에게 교과목을 구두로 가르쳤으며 교수, 학생, 교과내용 이 세 가지 요소가 주로 교수법의 연구대상이었다. 그러나 이미지를 이용하는 강의는 어떻게(How)와 어디(Where)에 강조를 두는 방법이므로 교수와 학생들이 정보기술을 이용할 수 있는 멀티미디어 강의실에서 함께 가르치고 배우게 됨으로써 기존의 강의방법인 주입식 방법을 자연스럽게 탈피하게 된다.

또한 디지털 이미지를 이용하는 교수방법은 과거의 교수와 학생간의 면대면 강의방식에 디지털 이미지 정보기술을 더하는 것으로 혼합식 수업방식이라 한다. 이것이 더 발전하면 원격 교육이 된다. 혼합식 교수방법은 기계적인 매체를 이용하면서도 교수와 학생 간에 면대면 커뮤니케이션을 할 수 있으므로 강의식 수업방법과 원격수업의 단점을 모두 보완하는 좋은 강의방법이다.

이미지 자료는 파워 포인트를 이용하는 발표 수업에 가장 적합하다. 발표수업을 하려면 발표기술이 필요하고, 수업은 멀티미디어 강의실에서 진행되며 다양한 기자재를 이용할 수 있어야 한다.

2. 3 좋은 교수법

좋은 교수법에 관한 자료를 수집하기 위하여 많은 학생들과 교수들을 면담한 결과 좋은 교수법은 다음과 같은 요소를 가진 것을 알아내었다.

(1) 시간 맞추기: 강의를 정해진 시간에 정확하게 시작하고 끝내기, (2) 긴장 깨기: 마음 편한 강의, (3) 재미있고 내용 잊지 않게 하는 강의, (4) 강의 연속: 전시간과 다음시간을 잘 연결하는 강의, (5) 교수가 좋은 질문을 하는 강의, (6) 정해진 교과서를 충분히 이용하고 이것이 시험 때 도움이 될 수 있는 강의.

한편 이 재경 (2004)은 좋은 강의를 위한 진단으로 다음과 같은 항목을 질문하고 있다.

(1) 학습내용을 학생들의 수준에 맞는 친근한 사례를 통해 접근하는가? (2) 학습내용이 실제 생활에서 어떤 것과 관련되어 있는지 관계를 제공하는가? (3) 시청각 기자재를 충분히 활용하고 있는가? (4) 강의를 자신감 있게 열정적으로 진행하는가? (5) 강조할 내용이 확연히 드러내도록 강조하는가? (6) 재미있는 이야기나 농담 등 함께 웃을 수 있는 분위기를 제공하는가?

도서관 현장은 이미지를 만드는데 최고로 적합하고 도서관의 여러 가지 현상을 이미지로 보여 줌으로써 이재경의 모든 질문에 거의 긍정적으로 답을 할 수 있게 된다.

학생들이 수업을 듣고 그 내용을 기억하는 비율은 읽기 10%, 듣기 26%, 보기 30%, 보기와 듣기 50%, 보기와 말하기 70%, 말하기와 행동하기 90%이다(조벽 2001). 이미지를 이용하면 70% 이상을 쉽게 기억하는 것을 알 수 있다. 또한 조벽은 훌륭한 강의의 핵심을 다음과 같이 설명하고 있다.

(1) 새로운 정보를 알려준다. (2) 어려운 개념들을 설명하고, 명료화하고 정돈한다. (3) 배움에 대한 존중심을 고취시킨다. (4) 믿음과 생각하는 방법들을 다시 생각도록 한다. (5) 더 깊게 연구하기 위한 열정과 동기부여를 육성한다.

이미지를 이용한 강의는 새로운 정보를 전달하고 어려운 개념들을 설명하는데 큰 도움이 될 수 있으며 교수와 학생들이 빈번한 인간관계를 형성하면서 교수가 학생에게 모범이 된다.

3. 교수법 개발

이미지를 이용하여 강의를 하려면 이미지를 응용하는 교과목, 과제, 평가 방법이 개발되어야 한다. 그리고 멀티미디어 강의실이 필요하고 여러 가지 기자재가 준비되어야 한다.

3. 1 교과목 개발

현재 개발된 이미지기술은 거의 모든 문헌정보학과 교과목에 적절하게 이용할 수 있다. 즉 장서개발, 분류, 편목, 검색, 보관, 대출, 정보문화사, 문헌정보학의 기초, 서지학, 건축과 홍보활동은 좋은 예가 될 수 있다. 구체적으로

는 자료의 종류, 제본, 수서과의 도장 찍기, 배열, 폐기 처분, DDC, 웹페이지, 홈페이지, 개시판, 교수소개 등이다.

문헌정보학은 주관적인 토론보다는 도서관 현상을 귀납적, 객관적으로 기술하는 면이 많으므로 이미지를 이용하면 도서관의 현상을 강의에 끌어넣음으로써 큰 효과를 볼 수 있다.

3. 2 과제물

3. 2. 1 학생 이미지 과제

강의 첫 시간에 디지털 이미지를 촬영할 수 있도록 연습 시킨 후 학생들이 디지털 사진을 찍어서 교수에게 이메일로 보내주는 과제를 내준다. 이 과제에서는 학생들이 예쁜 사진이나 오도록 얼굴의 좋은 앵글을 선택하고 자신을 잘 나타낼 수 있는 포즈와 이미지 배경을 고르게 하고 여러 번 촬영하도록 권고 한다. 이 결과 (1) 이메일의 주제 쓰는 법과 답하는 법을 알려 줌으로써 도서관 운영에 도움이 되도록 하며, (2)

이미지를 논문과 파워 포인트에 삽입시키는 방법을 보여준다. (3) 이미지의 색인과 검색방법을 알려주며 (4) 이미지 데이터베이스 구축을 가르친다. (5) 도서관 홍보활동의 이론도 가르치고 (6) 학급앨범을 만들어서 학생간의 침목을 도모하게 된다(그림 1 참조). (7) 학생들의 이메일 번호를 입력하여 그룹으로 묶어놓으면 좋은 커뮤니케이션 채널이 구축된다. 교수가 이미지를 보고 학생들의 이름을 기억해 주면 학생들의 출석률, 참여율, 집중력이 훨씬 강화된다(조벽 2001).

3. 2. 2 파워 포인트 발표물을 만들게 한다.

발표주제는 학생들의 정보기술과 문헌정보학의 지식을 조사하여 정하게 하고 파워 포인트를 작성하게 한다. 기자재를 잘 다루고 문헌정보학 과목을 택한 학생들이 초보 학생들을 가르치게 하는 과정에서 학습조직과 학습 동아리를 형성하게 된다. 정보기술 조사는 다음과 같은 항목을 포함한다(표 1 참조).



〈그림 1〉 학생 이미지 데이터베이스

〈표 1〉 정보기술 조사

이름	디지털카메라	스캐너	파워 포인트	CD 굽기	Publisher	비디오촬영	프리미어
전명숙	0	0	0	0	X	0	X

선택과목은 다음과 같이 조사한다(표 2 참조).

3. 2. 3 기밀종합과제

학기 중에 발표한 파워 포인트 자료와 이것을 논문형식으로 서술한 자료를 CD에 구어서 제출하게 한다. 과제에는 다음과 같은 이미지를 포함시킨다.

(1) 디지털이미지 1장 이상, (2) 스캔 1장 이상, (3) 컴퓨터 스크린 print 한 장 이상 (4) 도표 1장, (5) 2분이내의 비디오 한줄 (6) 준비한 논문을 CD로 굽고 겉장 프린트 이 과제는 문헌정보학의 내용은 물론 현재 이용 가능한 모든 이미지를 연습하게 한다. 과제에는 논문풀더, 파워 포인트 풀더, 이미지풀더와 기타 제출했던 과제들과 학급 앨범을 포함하게 함으로써 각 학생들의 훌륭한 개인적인 작품이 된다. 이것을 도서관에 보관하면 후배 학생들이 참고문헌으로 이용하고 논문을 모아서 전자 교과서를 제작할 수도 있다.

3. 3 강의실과 강의내용

3. 3. 1 멀티미디어 강의실과 기자재 확보

이미지를 이용하여 강의를 하려면 비디오와 인터넷 컴퓨터를 이용할 수 있는 멀티미디어 강의실, 디지털 카메라와 비디오와 같은 기자재를 확보하여야 한다.

그러므로 교수는 대학 내에 정보기술 이용이 가능한 강의실이 어느 곳에 있는지를 조사하여 시간표를 준비할 때 이곳에서 강의할 수 있게 한다.

수업에서 필요한 디지털 카메라와 비디오 등의 기자재의 종류도 알려주고 학생들이 이러한 기자재를 빌릴 수 있는 교육 매체과나 조교실, 교수실을 알려준다. 간단한 기자재는 장기적으로 계획하여 학과 내에서 구입하도록 한다. 기자재를 대여하는 대학은 거의 없으므로 이러한 제도가 자리를 잡을 수 있도록 교수는 솔선하여 학교 내 직원들을 설득한다. 직원들이 처음에는 기자재를 대출하는데 강력하게 반발하나 안전한 대출 정책을 세우고, 교수가 관리를 적극적으로 도우며, 많은 학생들이 교수 매체를 이용하게 되면 적극 협력하게 된다.

요약하면 멀티미디어 강의실과 기자재의 확보는 장기계획을 세우고 교수가 대학 내의 여러 사람과 좋은 인간관계를 맺음으로써 이루게 된다.

3. 3. 2 강의내용

이미지를 이용한 교수법은 강의실에서 교수와 학생들이 면대면으로 커뮤니케이션하면서 도서관과 외부 환경도 강의 속으로 끌어들이면서, 발표를 위주로 하는 강의를 하게 되므로 다음과 같은 항목들을 강의에 포함하게 된다.

〈표 2〉 문헌정보학 과목 조사

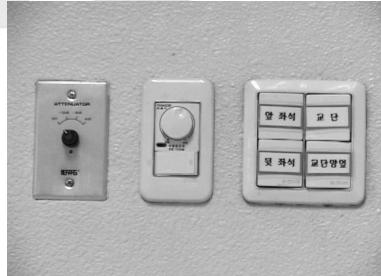
이 름	문정기초	분 류	편 목	정보봉사	인터넷	영상정보	장서개발
전명숙	0	0	0	X	X	0	0

- 디지털 이미지를 이용할 수 있는 강의실 이용법을 가르친다.
- 디지털 이미지를 이용하는 정보생산에서 이용까지의 모든 과정을 가르친다.
- 문헌정보학의 내용과 기술을 좀더 깊고 자세하게 가르친다.
- 발표기술과 교수법을 가르친다.
- 모든 학생들이 적극적으로 강의에 참여하게 가르친다.

(1) 강의실 이용법을 가르친다.

가. 강의실의 조명은 어떻게 이용하는가?

첨단 강의실에는 형광등, 접등 불(dimmer light), 그리고 기타 여러 가지 조명이 있다. 이것들은 진행되는 강의에 따라 교수, 학생, 발표자, 파워 포인트, 비디오 상영 시에 다르게 효과를 내므로 강의실의 조명 이용법을 가르친다.



〈그림 2〉 조명기

다(그림 2 참조).

나. 빔 프로젝터를 작동할 시킬 수 있나?

파워 포인트를 이용할 수 있는 빔 프로젝터 이용법을 가르친다. 스크린을 준비하고, 빔 프로젝터의 리모트 컨트롤에서 전원을 동작시킨 후 어느 정도 기다려야 빔 프로젝터가 작동한다. 예를 들면 Epson 빔 프로젝터는 작동시킨 후 25초를 기다려야 작동하며, 파워 포인트에서 비디오로 전환하기 위해서는 비디오를 누른 후 약 2초를 기다려야 한다(그림 3, 4 참조).

다. 마이크를 적절히 조정할 수 있는가?

강의실에는 유선, 무선, 데스크톱 등에 마이크를 설치한다. 이것들을 작동할 수 있는 오디오 컨트롤의 전원위치와 정확한 이용법을 가르친다(그림 5 참조).



〈그림 3〉 스크린 작동기



〈그림 4〉 빔 프로젝터 리모컨



〈그림 5〉 오디오 콘트롤

라. 노트북의 이용은 언제 할 것인가?

노트북은 강의실에 설치된 컴퓨터에 설치되지 않은 프로그램을 학생들에게 보여주거나 특별한 자료를 보여줄 때 필요하므로 그 용도와 설치방법을 가르친다.

마. 교수 홈페이지는 어떻게 이용할 것인가?

자료실에는 비교적 변하지 않는 자료를 올려놓으며 게시판에는 수시로 변하는 자료나 강의에 이용하는 유인물을 올려놓는다. 학생들이 발표할 때 준비물은 이곳에 올리도록 유도한다. Homepage는 문헌정보학과 고학년 학생들이 수업시간에 연습용으로 제작한 것을 이용한다.

바. 기타

강의실에 설치되어 있는 테이프레코드, Over-head projector, slide projector 등 컴퓨터와 관계없는 아날로그 기자재의 특징과 이용도 가르친다.

일단 가르친 기자재의 실습은 학생들이 발표하는 날 수업시간 10분전에 강의실에 도착하여 수업 준비겸 실습으로 한다. 그러므로 교육 매체과의 직원이나 조교가 담당하던 많은 직무를 수행하게 된다. 또한 이들을 1일 조교로 임명하여 완벽한 수업준비를 하게하고 이 과정을 평가에 1-2점 가산한다. 구체적인 실습 내용은 다음과 같다.

- 10분 일찍 강의실에 도착하여 강의실 빔 프로젝터 준비
- 조명준비
- 마이크 준비
- 시작 전 분위기 음악틀기 (수업과 관련되는 음악이면 더욱 좋음)

• 교수를 위하여 수업시작과 끝내는 시간을 챙기므로써 학생들과 교수가 수업에 함께 참여한다.

요약하면 강의실 이용법과 기자재 실습은 학생들이 기자재 조작능력을 터득하게 하고, 강의 준비에 직접적으로 참가하게 하며 다양하게 학생들을 평가하는데 공헌하게 된다.

(2) 발표법을 가르친다.

이미지를 이용한 강의에서 발표는 파워 포인트 프로그램을 반드시 필요로 한다. 강의 첫 날에 가장 기초적인 부분을 보여준다. 세련된 기법은 학생들이 발표할 때 잠간씩 어떻게 조작하는지 보여주므로써 기술을 향상시키게 한다.

발표자는 자기소개를 잠간하게 한다. 시선은 관중을 바라보고 긴장을 풀고 웃는 얼굴을 하도록 한다.

발표시작 할 때는 분위기를 낼 수 있는 구로 시작한다. 관찰에 의하면 흔히 동양 사람들은 겸손하게 “준비를 잘못하였다”고 양해를 구한다던가, “내용은 방대한데 시간 내에 줄이기가 어렵다”로 시작한다. 서양에서는 간단한 농담으로 시작하여 관중이 긴장을 풀게 하면서 발표가 시작된다고 한다.

발표내용을 전부 파워 포인트에 올려서는 안 되고 주요 요목만 간단하게 18포인트 이상의 문자로 표현한다. 포인터는 발표하는 순간의 내용을 가르쳐야 하며 함부로 움직여서는 안 된다. 애니메이션은 설명하는 부분을 강조하기 위한 것이므로 애니메이션과 설명이 일치하여야 한다.

보조 포인터는 발표자가 보조하는 사람이

컴퓨터를 조작할 때 이용하게 된다. 그리고 발표 준비 중 어려웠던 점을 발표하게 함으로써 학생들이 다같이 웃으면서 같은 종류의 실수를 범하지 않도록 유도한다.

(3) 기타 기술을 가르쳐야 한다.

문헌정보학의 내용은 물론이고 기존의 논문 쓰는 형식을 좀더 자세하게 가르치는 것 이외에 다음과 같은 항목도 강의에 포함시킨다.

- 자료검색 사이트(디지털 도서관)와 정보길 잡이,
- 이미지 색인, 보관, 검색: 이미지 자료를 이용하기 위한 필수 기술,
- 차트 만드는 방법: 정보를 눈으로 얻게 하는 강력한 방법이다.

〈그림 6〉은 서술로 된 정보 보다는 표로 만든 자료가 이해하기 쉬운 것을 보여준다.

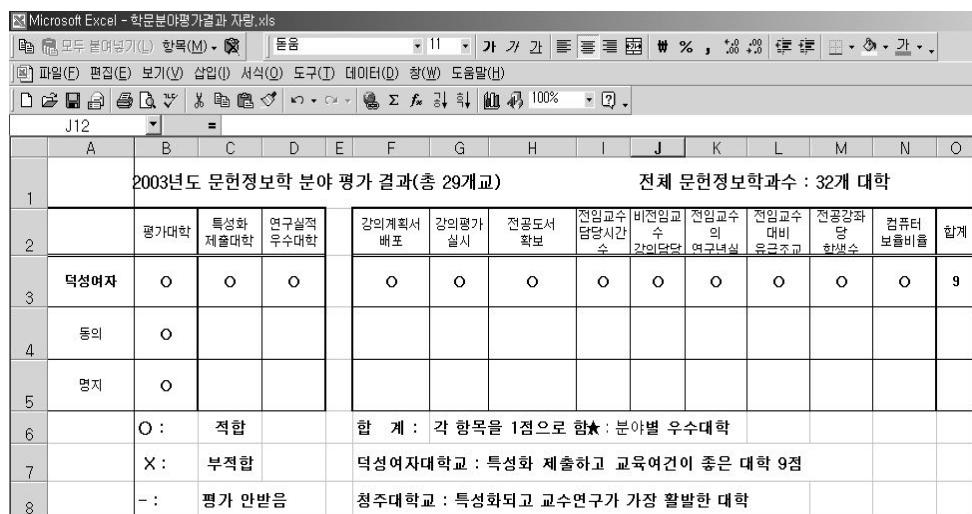
- 파워 포인트에 그림이나 동영상 삽입하기
- 디지털 사진기 다루는 법

- 디지털 비디오 찍는 법, 비디오 절단 방법
- CD굽기, Publisher 프로그램
- 전자메일기술: 제목쓰기, 첨부파일기술

이미지 기술은 강의가 지루할 때, 시간이 약간 남을 때 5분 이내로 강의한다. 기술연습을 위한 이미지는 문헌정보학과 관계되는 것이나, 학생들과 같이 찍은 이미지를 준비하는 것이 좋다. 학생들이 기술을 연습하면서 내용도 학습할 수 있기 때문이다. 강의실 이외의 도서관 방문, 전자전, 도서관 대회, 학회, 캠퍼스 학생 활동도 적극적으로 활용하므로 써 강의를 재미있게 진행시킬 수 있다.

(4) 교수실의 비디오나 사진기 이용

디지털 사진기나 비디오를 교수실에 비치하면 학생들이 수시로 교수실을 찾게 된다. 기자재를 빌려주면서 간단한 이미지 테크닉도 가르쳐 준다. 그리고 한두 마디 학생들과 대화를



2003년도 문헌정보학 분야 평가 결과(총 29개교)													전체 문헌정보학과수 : 32개 대학												
1	2	3	4	5	6	7	8	평가대학	특성화 제품대학	연구실적 우수대학	강의계획서 배포	강의평가 실시	전공도서 확보	전임교수 담당시간 수	비전임교 수	전임교수 의 연구년설 과제수	전임교수 대비 교과목 수	전공강좌 담당 교수수	컴퓨터 보급비율	합계					
								덕성여자	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	9					
		동의		○																					
		명지		○																					
		O :	적합			합 계 :	각 항목을 1점으로 합★ : 분야별 우수대학																		
		X :	부적합				덕성여자대학교 : 특성화 제출하고 교육여건이 좋은 대학 9점																		
		- :	평가 안받음				청주대학교 : 특성화되고 교수연구가 가장 활발한 대학																		

〈그림 6〉 문헌정보학과 평가 2003

나누게 됨으로써 교수와 학생들은 면담을 하게 되고 인간적으로 대단히 가까운 사이가 됨으로써 학생들이 교수의 좋은 점을 본 받게 된다. 그러므로 교수실을 항상 정돈하고 대화를 시작하는데 도움이 되도록 이미지 한두 장이나 그 외의 볼거리를 준비하여 둔다.

교수실에 학생들이 들어오고 기계를 빌려가고 반납하면서 방문학생은 다음과 같은 면담 기록을 남기게 한다(표 3 참조).

이러한 일지는 누가 기계를 대출하고 반납하였는지를 알수 있는 기록이 되고, 학생들과 대화한 내용을 다시 한번 체크하게 되는 등의 비망록이 된다. 그리고 학기말이나 종합평가 때에는 학생들과의 면담 기록이 된다.

(5) 기타 학생들의 참여를 유발시키는 방법

교수가 10분 일찍 강의실에 도착하여 기자재를 실습하는 학생과 함께 수업을 준비하고 필요하면 학생 면담을 한다. 여러 가지 기자재의 간단한 이용법도 가르친다. 때에 따라서는 수업을 위한 조용한 음악을 들려준다. 이결과 지각생이 거의 없어진다. 시간이 되면 학생들에게 시작할까?를 질문하므로써 교수와 학생 간에 편안한 공감대를 형성한다. 강의 끝나는 시간도 학생들이 자발적으로 알려주므로써 교수는 정확한 시간에 강의를 마무리하게 되고 학생들은 강의에 적극적으로 참여한다는 의식

을 갖게 된다.

3. 4 평가

학생들은 시험뿐만 아니라 여러 면으로 평가를 받고 싶어 한다. 이미지를 이용하는 강의의 평가는 많은 점수가 학생들의 행동과 규칙을 지키는데 할애됨으로써 학생들의 예절과 인간적인 면을 강조하게 된다. 많은 점수가 기자재를 조작할 수 있나, 과제에 다양한 이미지를 포함하였나, 필요한 내용을 이미지로 표현 하였나, 교수와의 주제토론으로 결정된다. 학생들의 성적을 정확하게 차별하기 위하여 중간고사과 기말고사를 반드시 시행해야 한다.

4. 토론

강의에 이미지를 이용하면 좋은 강의의 거의 모든 조건들을 충족시킬 수 있다.

(1) 좋은 질문

질문에는 답이 있는 것으로 알려져 있다. 그러나 답을 할 수 있든 없든 간에 질문은 학생들이 잠깐 생각을 하게 하고, 정보를 주입하다 일단 머리를 쉬게 하는 기능도 한다. 이미지를 이용하면 강의 중간에 기자재를 바꾸면서 자연히 쉬게 됨으로써 학생들이 생각하고 쉬

〈표 3〉 방문 면담 기록지

날짜	이름	면담내용	전화(H.P.)	기타

는 시간을 주게 된다.

(2) 시간 맞추기: 교수와 발표자가 10분전에 강의실에 도착하고 모든 학생들이 시간관리를 하게 된다

(3) 긴장 깨기: 마음편한 강의: 정보기술 이용에서 실수했던 부분을 발표하게 함으로써 웃게 되고 동시에 기술요령을 배우게 된다.

(4) 재미있고 내용 잊지 않게 하는 강의: 1장의 이미지는 1000마디의 말과 같다는 것으로 도서관에 관한 이미지를 보여주므로 써 도서관 현장을 강의실로 끌어 들이면서 재미있고 기억에 남는 강의가 진행된다. 이미지를 이용한 발표수업은 내용을 70% 이상으로 기억시킨다.

(5) 교과서를 충분히 이용하는 강의: 이미지를 이용한 교과서를 쓰게 되고 많은 자료를 충격하여 필요한 후배 학생들이 이용할 수 있게 된다.

이미지기술을 이용하여 발표강의를 한 후 수강학생의 수는 거의 2배로 늘어난다. 학생들의 강의평가도 향상된다. 과목마다 다소 차이는 있으나 강의평가 점수가 0.5점 이상 1점까지 상승한다. 이미지를 많이 이용할수록 과목의 평가점수는 거의 만점에 가깝게 되는 경향이 있다.

이미지기술을 이용하는 교수법은 문헌정보학의 다양한 이론을 실제로 보여줄 수도 있다.

(1) 시스템이론: 이미지기술과 문헌정보학의 이론, 멀티미디어 강의실 이용법, 도서관현상과 기타 모든 기술과 지식을 이용하여 종합적으로 가르친다.

(2) 지식관리, 학습조직, 참여조직: 문헌정

보학이나 정보기술 과목을 선택한 학생의 지식과 기술을 최고로 활용하여 교수와 학생이 서로 배우고 가르치게 되며 참여하게 된다. 학습동아리도 형성된다.

(3) 정보소유의 격차: 정보를 생산하는 기자재를 필요한 학생에게 교수가 대여하므로 서 학생간의 정보소유의 격차를 줄여준다.

5. 결론과 제안

이미지 기술을 이용하여 발표수업을 하면 학생들이 문헌정보학 강의가 재미있고 기억을 잘 할 수 있다고 한다. 그리고 문헌정보학 수업이 기존의 모든 지식을 통합하고, 세분화되고 실체적이 되며, 모든 학생이 수업에 적극 참여하게 된다.

교수는 발표수업을 위한 멀티미디어 강의실을 이용할 수 있게 하고, 기자재를 학생에게 대여 할 수 있어야 학생 간에 정보격차를 줄일 수 있다. 이결과 강의평가가 향상되고 수강학생의 수가 증가하게 된다. 교수는 학생들과 빈번한 인간관계를 맺게 되고, 한 인간으로써 학생들에게 모범이 되도록 행동하게 된다.

그리고 문헌정보학과 정보기술과목을 이미 선택한 학생이 리더가 되어 수업을 중심으로 학습조직과 학습동아리가 형성된다. 교수와 학생 간에는 원활한 인간관계가 성립되고 이상적인 정보자원 공유와 운영 방법이 만들어 진다. 이결과 전자책이 개발되고 가상 교육 자료가 생산된다. 이러한 자료를 미래에도 최고로 이용하기 위해서는 같은 과목을 강의하는 교수들이 상호자료 협력을 하는 것이 필요하다.

교수법은 교수의 취향과 성격, 강의실과 학생들의 상황에 맞게 창의력을 발휘하면서 진행된다. 따라서 대학의 강의는 교수에 따라서 무한하게 다르게 전개될 수 있다. 이미지를 이용할 수 있는 강의 목표를 세우고, 의지력(Will)

과 진취적(Initiative)으로 목표를 끝까지 밀고 나가는 힘(Stamina)과 열정(Enthusiasm)을 가짐으로써 좋(WISE)은 강의를 하게 될 것이다(조벽 2001, 226-227).

참 고 문 헌

- 김은주. 2003. 『명강의 핵심전략: 상호작용을 높이기 위한 37가지 규범』. 서울: 연세대학교 출판부.
- 김해동. 1991. 『조사방법론: 이론과 기법』. 서울: 법문사.
- 이재경. 2004. 교수와 대학원생을 위한 교수법 세미나. 덕성여자대학교. 2004년 11월 5일.
- 조벽. 2001. 『조벽 교수의 명강의 노하우&노와이』. 서울: 해냄.
- 각 대학의 교수학습센터 Home page
- Bates, Tong & Gary Poole. 2003. Effective teaching with technology in higher education: foundations for success. San Francisco Jossey-Bass.
- Cannon, Robert and Newble, David. 2000. A handbook for teachers in universities: a guide to improve teaching methods. London: Kogan Page.
- Dominowski, Roger L. 2002. Teaching undergraduates. Mahwah, N.J.: Erlbaum Assoc.
- Epper, R. & Btyes, A. 2001. How to use technology for teaching faculty. Westport, CT: American Council on Education/Oryx press.
- Kozma, R. 1994. "Will media influence learning?" Educational technology research and development, 42(2): 7-19.
- Royse, David. 2001. Teaching tips for college and university instructors: a practical guide. Boston: Allyn & Bascom.
- Weimer, M. 2002. Learner-centered teaching. San Francisco: Jossey-Bass.