

국내 액션러닝기반 간호교육 동향분석

김윤희¹ · 김효연²

국립목포대학교 간호학과¹, 목포기독병원²

A Literature Review of Research on Action Learning-based Nursing Education in South Korea

Kim, Yun-Hee¹ · Kim, Hyo-Youn²

¹Department of Nursing, Mokpo National University
²Mokpo Christian Hospital

Purpose: The purpose of this study was to identify trends of action learning based nursing education research from 2006 to 2016 and suggest directions for advancing action learning based nursing education. **Methods:** A review was made of 18 studies in nursing education reported in domestic journals. RISS 4U, KISS, DBpia, NDSL databases were searched using analysis criteria developed by the researchers. General and methodological characteristics and outcomes of action learning based nursing education were analyzed. **Results:** Of 18 papers, in 14 (77.8%) quantitative design was used, 16 (88.9%) were conducted in university settings, and virtual problem approach was used in 13 studies (72.2%). Writing task description was conducted in 8 studies (44.4%). Norminal group technique and logic tree were used in 6 studies (33.3%). The number of team members was 6-8 in 10 (55.6%) studies. Reflection journaling was used in 16 (88.9%) studies. Action learning was effective in improving core competency of nurses and nursing students such as problem solving ability and communication skill. **Conclusion:** Findings indicate that action learning is a useful teaching method in nursing education even though action learning for nurses has not been actively applied. Therefore strategies to activate action learning for nurses are needed.

Key Words: Students, Nursing education, Learning

서 론

1. 연구의 필요성

최근 보건 의료 환경은 건강에 대한 패러다임 변화로 간호요구도가 증가되고 간호 전문직 역할이 확대됨에 따라 간호사에게 전문적 역량이 필요한 상황이다[1]. 이에 따라 간호교육에서도 급변하는 실무현장에서 요구하는 간호역량을 갖춘 간호사를 배출할 수 있도록 역량중심 교육으로 변화되고 있으며,

졸업 후 임상에서 발생하고 있는 다양한 문제를 능동적으로 해결할 수 있는 경험 중심교육을 실천하는 노력의 일환으로[2] 액션러닝이 간호교육에서 활용되고 있다.

액션러닝은 조직이 당면하고 있는 문제나 기회에 대한 이슈를 해결할 수 있고, 동시에 이러한 해결 과정 속에서 구성원들의 역량이 함께 개발될 수 있는 접근이라 할 수 있으며[3], 학습자들이 팀을 구성하여 실존하는 문제점을 찾아내고, 러닝코치와 함께 주어진 과제에 대한 해결방안을 모색하는 과정에서 지식습득, 질문, 피드백 및 성찰 등으로 문제를 해결해가는 학습

주요어: 학생, 간호교육, 학습

Corresponding author: Kim, Hyo-Youn

Mokpo Christian Hospital, 303 Baenknyeon-daero, Mokpo 58666, Korea.
Tel: +82-61-280-7155, Fax: +82-61-280-7170, E-mail: bomul50@naver.com

Received: Nov 13, 2017 | **Revised:** Dec 31, 2017 | **Accepted:** Dec 31, 2017

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

방법이다[4].

간호대학생은 예비간호사로써 다양한 간호현장에서 발생할 수 있는 문제를 찾고 창의적인 사고와 문제해결을 통해 해결해 나갈 수 있는 능력을 갖추어야 한다[5]. 또한 간호대학생들의 7가지 간호핵심역량으로 대인관계 및 문제해결능력, 리더십이 강조되면서 이러한 역량을 향상시킬 수 있는 학습방법이 필요한 상황이다[6]. 더불어 임상현장에 근무하는 간호사에게는 새로운 아이디어를 생산할 수 있는 창의적 사고능력과 임상현장에서 부딪히는 다양한 문제에 효과적으로 대응할 수 있는 능력을 요구하고 있다[7].

이러한 관점에서 살펴보면 액션러닝은 개인의 간호역량 향상과 자기 관리능력, 문제해결능력, 대인관계 능력 등을 개발하는데 매우 효과적이며[8], 의사소통 및 동기부여 등의 역량 향상에 공헌하고 있는 결과를 보여주고 있어서[9], 간호교육에서 액션러닝 활용은 효과적인 전략이라고 할 수 있다.

국내에서는 먼저 기업을 중심으로 리더 개발 프로그램에 액션러닝을 도입하여 문제해결과정을 교육과 연계함으로써 실무 능력 향상에 적합한 대안임이 검증된 이후 공무원 사회조직, 일반 중소기업, 대학 등으로 전파되었다[10]. 대학교육에서 액션러닝은 사회복지교육학[11]에서 가장 먼저 도입된 이후, 주로 간호학[5,12], 경영학[8], 다양한 교양과목[13] 등에서 시행되었다. 이와 같이 다양한 대학교육과정에서 액션러닝이 적용되고 있는 이유는 대학교육의 변화 요구를 반영하고, 예비 전문가 양성을 위한 현장이해 및 전이능력 향상에 목적을 두고 인지 기술적 측면에서 문제해결능력, 의사결정능력, 질문능력효과와 사회 정의적 측면인 자기효능감, 실행의지, 자신감등을 향상시킬 수 있는 효과적인 학습방법이기 때문이다[9].

간호교육에서 액션러닝은 병원에서 간호관리자를 대상으로 기본역량을 향상시키기 위해 액션러닝을 도입한 이래[14] 간호대학 교육과정 중 창의적 문제해결 교과목에서 논리적 사고와 창의적 학습효과 향상[5], 간호관리학 실습에서 문제해결능력 향상[12], 여성간호학 실습에서 문제해결과정과 비판적 사고향상[15] 등의 긍정적인 효과를 확인하였다.

이처럼 액션러닝 교육은 선행연구결과들을 통해 알 수 있듯이 연구방법과 대상에서 다양한 시도가 이루어지고 있으며 연구경향을 분석할 수 있을 만큼 많은 연구결과들이 누적되어 있다.

국내 학교에서 시행되는 액션러닝의 현황을 분석한 연구에서 대학에서 액션러닝을 활용한 수업 중 15%가 간호학 교육분야에서 시행되었음[9]을 보고하였으나 구체적으로 액션러닝의 방법론적 특성이나 교육적 효과에 대해서는 제시되어 있지

않았다.

따라서 본 연구는 국내에서 출판된 액션러닝기반 간호교육 문헌을 분석하여 방법론적 특성 및 교육적 효과를 살펴봄으로써 향후 간호학 교육에서의 액션러닝 활용방향에 대한 근거를 제시하고자 시도되었다.

2. 연구목적

본 연구는 국내 학술지에 출판된 액션러닝기반 간호교육과 관련된 연구동향을 분석하여 국내 간호교육 분야에서 액션러닝 활성화 및 발전 방향을 제시하기 위함이다. 본 연구의 구체적인 목적은 다음과 같다.

- 국내 액션러닝기반 간호교육연구의 방법론적 특성을 분석한다.
- 국내 액션러닝기반 간호교육연구의 양적 연구결과를 분석한다.
- 국내 액션러닝기반 간호교육연구의 질적 연구결과를 분석한다.

연구 방법

1. 연구설계

본 연구는 2006년부터 2016년까지 국내 학술지에 출판된 액션러닝기반 간호교육과 관련된 연구동향을 분석한 서술적 조사연구이다.

1) 분석대상 및 자료수집

본 연구의 대상은 2006년 1월부터 2016년 12월까지 발표된 액션러닝기반 간호교육과 관련된 학술지에 출판된 문헌이다. 자료수집기간은 2017년 4월 3일부터 2017년 6월 29일 까지였다. 자료수집 절차는 검색어 선정, 검색 데이터베이스 선정, 검색전략 수립, 문헌검색 수행, 분석대상 문헌 선정의 순서로 진행하였다.

본 연구의 문헌 선정기준은 간호교육에서의 액션러닝적용 연구이므로 검색어는 ‘액션러닝’ ‘실천학습’ ‘간호사’ ‘간호학생’ ‘간호교육’ ‘action learning’을 주요어로 선정하였다. 문헌 검색에 사용한 전자데이터베이스는 RISS 4U, KISS, DBpia, NDSL을 이용하였다. 검색전략으로는 주요어들을 불리언 연산자 ‘AND’로 조합하여 사용하였다.

문헌검색을 수행한 결과 액션러닝기반 간호교육 연구는 총

271편으로 이 중 중복문헌을 제외한 174편 중 제외기준인 간호교육에서 액션러닝이 시행되지 않은 문헌, 액션러닝 연구가 아닌 문헌, 미 출판된 학위논문 156편을 분석대상에서 제외하고 최종 18편을 분석 대상으로 선정하였다. 문헌검색과 선별의 모든 과정에서 2명의 연구자가 독립적으로 검토하고 의견이 불일치 할 경우 문헌 선정 및 배제 기준에 따라 해당 연구를 함께 검토하며 합의과정을 거쳤다(Figure 1).

2) 연구진행절차 및 자료분석방법

본 연구는 M대학교 기관윤리위원회의 승인(MNUIRB-2017 0413-SB-007-01)을 받은 후 Marquardt [16]가 제시한 액션러닝 6가지 구성요소인 문제, 학습 팀, 질문/피드백/성찰, 실행 의지, 학습의지, 러닝코치 및 Jang 등의 저서[17]에서 액션러닝 핵심구성요소로 제시된 과제, 학습 팀, 질문/피드백/성찰, 지식습득, 스폰서와 실행의지, 러닝코치를 근거로 하여 액션러닝의 특성들이 반영될 수 있도록 연구자 2인이 연구목적에 맞게 분석틀을 개발하였다. 수정이 필요한 부분에 대해서는 연구자 간 논의를 통해 최종 분석틀을 확정하였고, 수집된 자료는 Excel 및 SPSS/WIN 21.0 통계 프로그램을 이용하여 분석틀에 따라 실수와 백분율을 구하였다.

따른 문헌 수는 2016년 5편(27.8%), 2015년 3편(16.7%), 2014년 5편(27.8%), 2013년과 2012년은 각각 1편(5.6%), 2010년 2편(11.1%), 2006년 1편(5.6%)이었다. 출판된 학술지를 보면 간호교육학회지, 간호행정학회지, 한국콘텐츠학회지가 각각 3편(16.7%)으로 가장 많았으며, 연구설계 유형은 양적 연구 14편(77.8%)으로 이 중 9편(64.3%)이 비동등성대조군 전후설계 연구였고, 질적 연구와 트라이앵글레이션 연구는 각각 2편(11.1%)이었다. 연구는 대학교에서 16편(88.9%), 병원에서 2편(11.1%)이 시행되었다. 대학교에서 시행된 연구 중 12편(75.0%)이 이론교과목에서 진행되었으며 비판적사고와 문제해결 교과목에서 3편(25.1%)이 시행되었으며 임상실습교과목은 3편(18.8%)으로 노인간호학실습, 여성건강간호학 실습, 간호관리학 실습에서 각각 1편(33.3%)씩 시행되었다. 교육대상은 간호대학생이 16편(88.9%)이며 이 중 6편(37.5%)이 2학년 대상이었고, 간호사 대상 연구는 2편(11.1%)으로, 일반간호사와 간호관리자 대상이 각각 1편(50.0%)이었다(Table 1).

2. 연구의 방법론적 특성

연구의 방법론적 특성을 살펴보면 액션러닝에 가상의 문제를 사용한 문헌은 13편(72.2%)이었고, 실제 문제를 사용한 문헌은 5편(27.8%)이었다. 액션러닝과정 모델이 기술되지 않은 문헌이 14편(77.7%)이었고, Rothwell action learning model이 1편(5.6%)에서 사용되었다. 과제진행방식은 학습팀 전체가 하나의 과제를 해결해 나가는 single group program 방식 9편(50.0%), 학습팀 구성원이 개별적으로 과제를 해결해 나가는

연구결과

1. 분석대상 문헌의 일반적 특성

분석대상 문헌의 일반적 특성은 다음과 같다. 출판 연도에

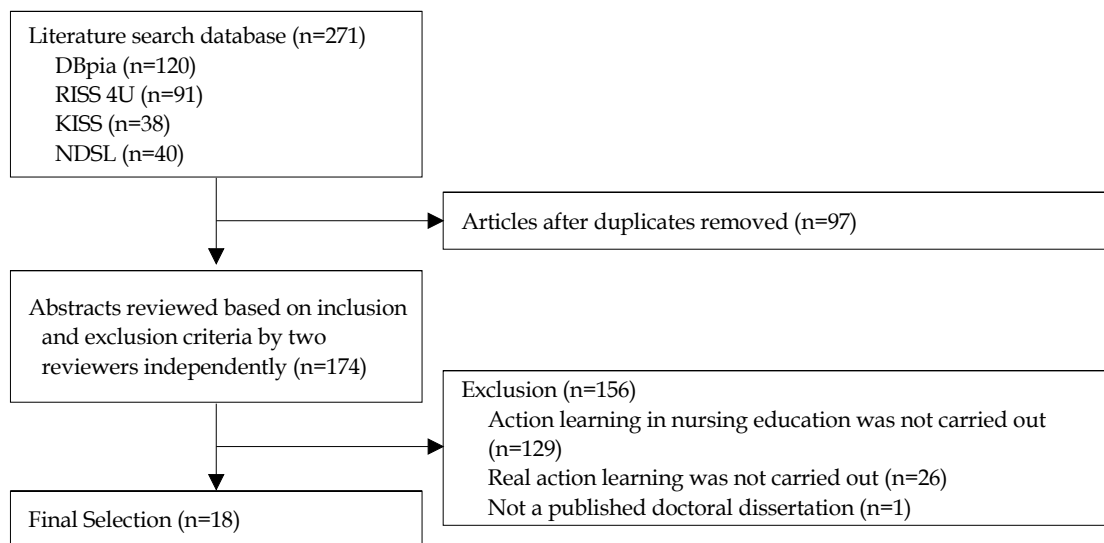


Figure 1. Literature selection process in this study.

open group program 방식 2편(11.1%), 과제 진행방식이 기술되지 않은 문헌은 7편(38.9%)이었다. 과제기술서를 작성한 문헌은 8편(44.4%)이었고, 작성하지 않은 문헌은 10편(55.6%)이었다. 과제조인식을 시행한 문헌은 3편(16.7%)이었고, 시행하지 않은 문헌은 15편(83.3%)이었다.

액션러닝에 사용된 학습방법은 로직트리와 명목집단법이 각각 6편(11.7%), 브레인스토밍, 의사결정 그리드가 각각 5편(9.7%), 아이스 브레이킹 3편(5.8%), 포트폴리오, 윈도우 패닝, 인터뷰는 각각 2편(3.9%), 브레인라이팅, 아이디어릴레이, 연상기법, 스캅퍼 기법, SWOT 분석, ALU 분석, 역할극, 인터뷰,

Table 1. General Characteristics of the Literature

(N=18)

Characteristics	Categories	n (%)
Year of publication	2016	5 (27.8)
	2015	3 (16.7)
	2014	5 (27.8)
	2013	1 (5.6)
	2012	1 (5.6)
	2010	2 (11.1)
	2006	1 (5.6)
Title of journal	Journal of Korean Academic Society of Nursing Education	3 (16.7)
	Journal of Korean Academy of Nursing Administration	3 (16.7)
	Journal of the Korea Contents Association	3 (16.7)
	The Research and Information Service	2 (11.1)
	Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society	2 (11.1)
	Korean Journal of Health Service Management	1 (5.6)
	Journal of the Korea Convergence Society	1 (5.6)
	Korean Society for Holistic Convergence Education	1 (5.6)
	Journal of Korean Society for School & Community Health Education	1 (5.6)
	Journal of Korean education	1 (5.6)
Research design	Quantitative design	14 (77.8)
	Nonequivalent control group pretest-posttest design	9 (64.3)
	One group pretest-posttest design	4 (28.6)
	One group repeated measure design	1 (7.1)
	Qualitative	2 (11.1)
	Triangulation	2 (11.1)
Study on the place	University	16 (88.9)
	Lectures	12 (75.0)
	Creative thinking and problem solving skill	3 (25.1)
	Nursing process	2 (16.8)
	Multi cultural nursing	1 (8.3)
	Simulation	1 (8.3)
	Teaching profession course	1 (8.3)
	Spiritual nursing education	1 (8.3)
	Mental health nursing	1 (8.3)
	Nursing professionalism course	1 (8.3)
	Evidence-based nursing	1 (8.3)
	Clinical practice	3 (18.8)
	Gerontological nursing	1 (33.3)
	Women health nursing	1 (33.3)
	Nursing management	1 (33.3)
	Lectures & Clinical Practice : Nursing management	1 (6.2)
	University hospital	2 (11.1)
Participant	Nursing student	16 (88.9)
	Freshman	2 (12.5)
	Sophomore	6 (37.5)
	Junior	4 (25.0)
	Senior	4 (25.0)
	Nurse	2 (11.1)
	Staff nurse	1 (50.0)
	Nurse manager	1 (50.0)

창틀만들기, 시뮬레이션, ASIT, 상황분석표, 이중투표, 피쉬본 차트는 각각 1편(2.0%)에서 사용되었으며, 방법이 기술되지 않은 문헌이 5편(9.7%)이었다. 학습도구는 플립차트 6편(21.4%), 포스트 잇, 액션러닝양식이 각각 4편(14.3%), 화이트보드, 스티커, 논리적 사고 기술서가 각각 2편(7.2%), 그림카드, 모래시계는 각각 1편(3.5%)에서 사용되었으며 학습도구가 기술되지 않은 문헌이 6편(21.4%)이었다.

팀 구성원 수는 6~8명이 10편(55.6%), 5명 이하 4편(22.2%), 8명 이상 1편(5.6%)이었다. 러닝코치 역할을 교수가 한 경우는 12편(66.6%), 교수와 임상실습 프리셉터인 경우는 3편(16.7%), 교수와 연구팀인 경우는 2편(11.1%), 교수와 대학원생인 경우는 1편(5.6%)이었다. 러닝코치가 사용한 지도방법은 면담 11편(36.7%), 이메일 6편(20%), 전화, 성찰일지 분석이 각각 4편(13.3%), 심층면담, SNS 사용이 각각 2편(6.7%)에서 사용되었고, 지도방법이 기술되지 않은 문헌이 1편(3.3%)이었다. 지도 횟수는 매번 미팅 시 지도한 경우 9편(50%), 필요시 지도한 경우가 6편(33.3%), 일주일에 2번이 1편(5.6%), 지도 횟수가 기술되지 않은 문헌은 2편(11.1%)이었다. 성찰일지를 작성한 문헌은 16편(88.9%), 성찰일지를 작성하지 않은 문헌은 2편(11.1%)이었다.

연구자 준비정도는 액션러닝 코치자격증이 있는 연구자가 있는 문헌 7편(38.9%), 연구자가 액션러닝 교육 및 프로젝트 경험, 액션러닝 방법론을 이수한 경우가 각각 2편(11.1%), 연구자 준비정도가 기술되지 않은 문헌이 7편(38.9%)이었다. 액션러닝 최종 결과물이 기술되지 않은 문헌이 7편(38.9%), 액션플랜, 팀 포트폴리오, 가이드 북, 파이널 리포트가 최종 결과물로 제시된 문헌이 각각 2편(11.1%), 교수도구개발, 경력개발계획, 간호중재 프로그램이 최종 결과물로 제시된 문헌이 각각 1편(5.6%)이었다(Table 2).

3. 양적 연구결과

분석대상 문헌에서 간호사를 대상으로 액션러닝 교육효과를 측정한 문헌은 2편이었고 간호대학생을 대상으로 액션러닝 교육효과를 측정한 문헌은 14편이었으며 그 결과는 다음과 같다.

간호사 대상의 액션러닝 교육효과 특성을 보면 문제해결 능력과 의사소통능력을 측정한 각 2편(100.0%)의 문헌에서는 중재기간이 최소 5주에서 최대 8주로 문제해결 능력과 의사소통 능력이 중재 후 모두 유의하게 향상되었다. 정서적 창의성과 혁신행동을 측정한 문헌은 각각 1편(50.0%)으로 8주 동안 중재

가 시행되었으며 정서적 창의성은 중재 후 유의한 향상을 보인 반면, 혁신행동은 중재 후 유의하게 향상되지 않았다. 의사결정능력, 프리젠테이션 스킬을 측정한 문헌은 각각 1편(50.0%)으로 5주 동안 중재가 시행되었으며 중재 후 모두 유의하게 향상되었다. 액션러닝 교육 후 개인의 변화와 팀구성원의 인식을 측정한 문헌은 각각 1편(50.0%)으로 5주 동안 중재가 시행되었고 중재 후 개인의 변화는 5점 만점에 3.93 ± 0.69 점이었고 팀구성원의 인식정도는 5점 만점에 4.21 ± 0.52 점이었다.

간호대학생의 액션러닝 교육효과 특성을 살펴보면 문제해결능력을 측정한 문헌은 중재기간이 최소 2주에서 최대 16주로 총 7편(50.0%)에서 모두 유의하게 향상되었다. 의사소통을 측정한 문헌은 중재기간이 최소 2주에서 최대 13주로 총 4편(28.6%)의 연구에서 유의하게 향상되는 결과가 나타났으나, 집단 역동성이 낮은 그룹에서는 유의하지 않은 결과가 나타났다. 창의성을 측정한 3편(21.4%)의 문헌에서는 중재기간이 최소 13주에서 최대 16주로 중재 적용 후 창의성이 향상된 반면 중재기간이 14주인 연구결과에서는 창의성이 향상되었으나 유의하지 않았다. 팀 효능감 또한 연구 기간에 따른 다른 결과가 나타났다. 중재기간이 2주였던 문헌에서는 팀 효능감이 향상되지 않았으며, 중재기간이 8주였던 문헌에서는 팀 효능감이 향상되었고, 중재기간이 동일한 8주의 다른 문헌에서의 팀 효능감은 향상되었으나 유의하지 않았다.

비판적 사고 능력을 측정한 문헌은 중재기간이 최소 8주에서 최대 13주로 총 2편(14.3%)의 문헌에서 중재 후 유의한 향상을 보였으며, 문제해결과정을 측정한 문헌은 중재기간이 최소 2주에서 최대 8주로 총 2편(14.3%) 문헌에서 중재 후 유의한 향상을 보였다. 자기주도적 학습능력을 측정한 문헌은 중재기간이 최소 4주에서 최대 8주로 총 2편(14.3%)의 문헌에서 중재 후 유의하게 향상되었다. 리더십을 측정한 문헌 2편(14.3%) 중 1편은 중재기간이 13주였으며 중재 후 유의하게 향상되었으나 중재기간이 8주였던 1편의 문헌에서는 유의한 향상이 없었다. 수업 만족도를 측정한 문헌은 중재기간이 최소 8주에서 최대 14주로 총 2편(14.3%)과 8주 동안 중재 시행 후 과제만족도를 측정한 1편(7.1%)의 문헌 모두에서 수업방식이 만족스럽다는 결과를 보였다.

문제해결 적극성을 측정한 중재기간이 7주인 문헌 1편(7.1%), 팀 구성원 교환관계를 측정한 중재기간이 16주인 문헌 1편(7.1%), 문화역량을 측정한 중재기간이 13주인 문헌 1편(7.1%), 간호 전문직관을 측정한 중재기간이 8주인 문헌 1편(7.1%), 근거기반간호역량을 측정한 중재기간이 7주인 문헌 1편(7.1%), 정보 활용능력을 측정한 중재기간이 7주인 문헌 1편(7.1%), 영

Table 2. Methodological Characteristics of the Research

(N=18)

Characteristics	Categories	n (%)
Type of problem	Virtual problem	13 (72.2)
	Real problem	5 (27.8)
Type of action learning model	Marquardt step 3	3 (16.7)
	Rothwell action learning model	1 (5.6)
	Not stated	14 (77.7)
Project process method	Single group program	9 (50.0)
	Open group program	2 (11.1)
	Not stated	7 (38.9)
Task description	Yes	8 (44.4)
	No	10 (55.6)
Task signing ceremony	Yes	3 (16.7)
	No	15 (83.3)
Learning method	Norminal group technique	6 (11.7)
	Logic tree	6 (11.7)
	Brainstorming	5 (9.7)
	Decision grid	5 (9.7)
	Ice breaking	3 (5.8)
	Portfolio	2 (3.9)
	Window panning	2 (3.9)
	Interview	2 (3.9)
	Brain writing	1 (2.0)
	Idea relay	1 (2.0)
	Associative method	1 (2.0)
	SCAMPER technique	1 (2.0)
	SWOT analysis	1 (2.0)
	ALU analysis	1 (2.0)
	Role play	1 (2.0)
	Interview	1 (2.0)
	Building a window frame	1 (2.0)
	Simulation	1 (2.0)
	ASIT	1 (2.0)
	Situation analysis table	1 (2.0)
	Storyboard	1 (2.0)
	Multiple voting	1 (2.0)
	Fish bone chart	1 (2.0)
	Not stated	5 (9.7)
Learning tools	Flip chart	6 (21.4)
	Post it	4 (14.3)
	Action learning forms	4 (14.3)
	White board	2 (7.2)
	Sticker	2 (7.2)
	Logical thinking statement	2 (7.2)
	Picture card	1 (3.5)
	Hourglass	1 (3.5)
	Not stated	6 (21.4)
Number of team members	≤ 5	4 (22.2)
	6~7	10 (55.6)
	≥ 8	1 (5.6)
	Not stated	3 (16.6)

ALU=Advantage, Limitation, Unique qualities; ASIT=Advanced Systemic Inventive Thinking; SNS=Social Network Service.

Table 2. Methodological Characteristics of the Research (Continued)

(N=18)

Characteristics	Categories	n (%)
Learning coach	Personnel	Professor
		Professor & clinical practice preceptor
		Professor & research team
		Professor & graduate student
		Professor & graduate student
	Teaching method	Face to face
		E-mail
		Telephone
		Reflection analysis
		In-depth interview
		SNS
		Not stated
	Frequency of project guidance	At every meeting
		Whenever necessary
		Twice a week
		Not stated
Reflection journal	Yes	
	No	
Researcher readiness	Certification as action learning coach	
	Action learning training & project experience	
	Completion of action learning methodology	
	Not stated	
Final outcome	Final action plan	
	Team learning portfolio	
	Guide book	
	Final report	
	Instructional material development	
	Career planing	
	Nursing care program	
	Not stated	

SNS=Social Network Service.

적 요구, 영적안녕, 영적간호역량을 측정한 중재기간이 각각 16시간인 문헌 1편(7.1%)에서 중재 후 모두 유의하게 향상되는 결과를 보였다. 그러나 간호 전문직 자아개념을 측정한 중재기간 8주인 문헌 1편(7.1%)에서는 중재 후 유의한 향상을 보이지 않았다(Table 3).

4. 질적 연구결과 확인

액션러닝기반 간호교육 효과에 대한 질적 연구는 간호사 대상 1편, 간호대학생 대상 3편으로 총 4편이었으며 결과 특성은 다음과 같다. 간호사 대상 문헌 1편(100.0%)과 간호대학생 3편(100.0%)의 문헌에서 총 42개의 주제가 도출되었으며, 개인 성찰과 팀 성찰, 연구자 성찰로 범주화하였다. 간호사의 개인 성찰 분석 결과는 연구참여 후 자신감이 향상되었고, 교육 동안

즐겁고 뿌듯했다는 긍정적인 피드백을 보였다.

간호대학생의 개인 성찰은 인터뷰를 하였으며 구체적인 내용은 다음과 같다. 자신을 이해할 수 있는 시간, 미래 자신의 모습을 그려볼 수 있었다고 하였다. 수업을 통하여 학습한 내용으로는 배려심과 이해심, 적극적 참여, 시작이 반이다, 무임승차 하지 말기, 상대방 존중하기, 목표의 중요성, 열린 생각하기, 프리젠테이션 기술, 말은바 임무수행하기, 타인의 욕구를 만족시키는 방법, 브레인스토밍, 대인관계 스킬, 창의성 등으로 나타났다. 더불어 학습 부담이 경감되었다고 표현하고 있으며, 다른 교과목도 액션러닝 방식의 수업을 통하여 동료 학생들과 함께 하길 원한다고 기술하였다.

간호대학생들의 팀별 성찰을 분석한 결과는 공통적으로 연구 문제를 함께 발견하고 해결점을 도출해 나가는 과정에서 효과적으로 의사소통하기, 대인관계 형성하기, 구성원으로써 책

Table 3. Identification of the Quantitative Research Outcome

(N=16)

Participant	Dependent variables	n (%)	Intervention period	Outcomes
Nurse (n=2)	Problem solving ability	2 (100.0)	8 weeks 5 weeks	Improvement in IG ($p=.020$) Improvement in posttest group ($p < .001$)
	Communication	2 (100.0)	8 weeks 5 weeks	Improvement in IG ($p=.002$) Improvement in posttest group ($p=.009$)
	Emotional creativity	1 (50.0)	8 weeks	Improvement in IG ($p=.028$)
	Innovation behavior	1 (50.0)	8 weeks	No difference between two groups ($p=.094$)
	Decision making	1 (50.0)	5 weeks	Improvement in posttest group ($p < .001$)
	Presentation skill	1 (50.0)	5 weeks	Improvement in posttest group ($p < .001$)
	Individual change*	1 (50.0)	5 weeks	3.93 ± 0.69 (p value was not described)
	Team member recognition*	1 (50.0)	5 weeks	4.21 ± 0.52 (p value was not described)
Nursing student (n=14)	Problem solving ability	7 (50.0)	16 weeks 14 weeks 13 weeks 8 weeks	Improvement in IG ($p=.012$) Improvement in IG ($p < .001$) Improvement in IG ($p=.020$) Improvement in IG ($p < .001$)
				Improvement in posttest group ($p < .001$)
			4 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
			2 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
	Communication	4 (28.6)	13 weeks	LDG: No difference between pretest and posttest groups ($p=.756$) HDG: Improvement in posttest group ($p < .001$)
			8 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
			2 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
	Creativity	3 (21.4)	16 weeks 14 weeks	Improvement in IG ($p=.047$) No difference between pretest and posttest groups ($p=.110$)
			13 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
	Team efficacy	3 (21.4)	8 weeks 8 weeks 2 weeks	Improvement in posttest group ($p=.012$) No difference between two groups ($p=.883$) No difference between two groups ($p=.640$)
	Critical thinking disposition	2 (14.3)	13 weeks 8 weeks	Improvement in IG ($p=.003$) Improvement in IG ($p < .001$)
	Problem solving process	2 (14.3)	8 weeks 2 weeks	Improvement in IG ($p=.005$) Improvement in posttest group ($p < .001$)
	Self-directed learning skill	2 (14.3)	8 weeks 4 weeks	Improvement in IG ($p=.003$) Improvement in IG ($p < .001$)
	Leadership	2 (14.3)	13 weeks 8 weeks	Improvement in IG ($p=.025$) No difference between two groups ($p=.161$)
	Class satisfaction	2 (14.3)	14 weeks 8 weeks	Great satisfaction (p value was not described) Great satisfaction (p value was not described)
	Task satisfaction	1 (7.1)	8 weeks	Improvement in IG ($p=.013$)
	Proactivity in problem solving	1 (7.1)	7 weeks	Improvement in IG ($p=.026$)
	Team member exchange relationship	1 (7.1)	16 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
	Culture competency	1 (7.1)	13 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
	Nursing expert instinct	1 (7.1)	13 weeks	LDG: Improvement in posttest group ($p < .001$) HDG: Improvement in posttest group ($p=.002$)
	Professional self concept	1 (7.1)	8 weeks	No difference between two groups ($p=.187$)
	Evidence-based nursing competency	1 (7.1)	7 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
	Information literacy	1 (7.1)	7 weeks	Improvement in IG ($p < .001$)
	Spiritual need	1 (7.1)	16 hours	Improvement in posttest group ($p < .001$)
	Spiritual well-being	1 (7.1)	16 hours	Improvement in posttest group ($p < .001$)
	Spiritual care competence	1 (7.1)	16 hours	Improvement in posttest group ($p < .001$)

*Maximum score five points, LDG=Low Dynamic Group; HDG=High Dynamic Group; IG=Intervention Group.

무를 인식할 수 있었으며, 수업을 통하여 학습한 내용으로는 협동심, 경청하는 법, 역할분담 및 팀워크의 중요성, 시간이 금이다, 틀림과 다름을 알고 공동체의 중요성을 배움, 배려하는 법, 아이스브레이크방법, 자료수집 및 분석방법, 약속 지키기, 문제 해결 방법 등으로 나타났다. 또한 학습 성찰분석에서는 학

습에 대한 관점이 변화였다고 기술하였다. 마지막으로 연구자 성찰을 분석한 결과는 액션러닝 가이드북 개발, 구조화된 올바른 질문, 퍼실리테이터 확보, 임상전문자원 확보, 동료교수와 의 협력, 대학당국의 지원과 관심을 요구하였다(Table 4).

Table 4. Identification of the Qualitative Research Outcome

(N=4)

Participant	Categories	Investigation method	n (%)	Response
Nurse (1)	Analysis of individual reflection	Reflection analysis	1 (100.0)	<ul style="list-style-type: none"> · My confidence has improved. · I was pleasantly satisfied during my education
Nursing student (3)	Individual reflection analysis	Interview	3 (100.0)	<ul style="list-style-type: none"> · I am able to understand myself · Drawing yourself into the future · Consideration and understanding have improved · Active participation is important · The start is half · Do not ride free · Let's respect each other · Knowing the importance of goals · Let's have an open mind · I learned presentation technology · Carrying out the assignment · I learned how to satisfy the needs of others · I learned how to brainstorm · I learned how to improve interpersonal relationships · I showed creativity · The burden of learning has been reduced: Isn't it too easy?, Is this study? · The perception of learning methods has changed: Study at any time, Good to study together, Study of various materials, The master of learning · There was a learning transfer effect: I want to study other subjects like this, All you see is evaluations
	Team reflection analysis	Surface contact		<ul style="list-style-type: none"> · Be able to communicate effectively · It helped build interpersonal relationships · Recognizing responsibility as a member · Learning cooperation · Learn how to listen · Learn the importance of sharing roles · The importance of teamwork · Time is gold · Knowing the wrong and the different · Learn the importance of community · Learning how to care · Learn how to break the ice · Data collection and analysis method · Let's keep our promise well · Learned how to solve a problem
	Learning dimension	Reflection analysis		<ul style="list-style-type: none"> · The outlook for learning has changed
	Researcher reflection analysis	Reflection analysis		<ul style="list-style-type: none"> · The action execution guide book has been developed · It is necessary to develop structured and correct questions · There needs to be a facilitator · We need to obtain support from clinicians · We need to cooperate with fellow collaborators · We need support and attention from the university authorities

논 의

본 연구의 분석대상 문헌은 2006년부터 2016년까지 국내 학술지에 출판된 액션러닝기반 간호교육 문헌으로 총 18편이었으며, 이 중 2014년부터 발표된 문헌이 13편으로 72.2%를 차지하며 점차 증가하는 추세를 보였다. Chang, Koh와 Ko [9]의 연구결과를 보면 2000년부터 2014년 까지 대학에서 적용된 37편의 액션러닝 교육 연구 중 30편(81.0%)의 연구가 2014년 이후에 발표된 것으로 본 연구결과와 유사한 결과를 보였다. 간호교육인증평가의 방향이 전통적인 강의식 교육보다는 실무능력을 강화시킬 수 있는 다양한 교수학습법을 요구함에 따라 간호교육현장에서 교수학습법 중 하나로 액션러닝 교육을 시도하게 된 결과라 생각한다.

본 연구는 16편(88.9%)의 문헌에서 교육대상이 간호대학생이었으며 주로 이론교과목에서 액션러닝기반 교육을 시행한 반면 임상실습교과목에서는 3과목에서만 액션러닝기반 교육이 적용되었다. 액션러닝이 실제 존재하는 문제를 찾아해결해 가는 학습과정이라고 볼 때 임상실습교과목에서 간호대학생이 직접 간호현장에서 발생하는 환자간호와 관련된 문제를 발견하고, 문제해결과정을 통해 문제해결대안을 도출하여 이를 직접 간호현장에 적용해 봄으로써 향후 임상현장에 근무하는 간호사에게 요구되는 문제발견 및 해결능력을 함양할 수 있는 유용한 학습방법으로 적극 활용할 필요가 있다. 간호사를 대상으로 액션러닝을 적용한 문헌은 2편(11.1%)으로 아직까지 간호사 대상의 액션러닝기반 교육이 활발하게 도입되지 않고 있음을 확인할 수 있었다. 추후 연구를 통해 간호사 대상의 액션러닝기반 교육의 도입 장애요인 및 촉진요인을 확인하여 간호사 대상의 액션러닝기반 교육의 활성화를 위한 전략을 수립할 필요가 있다.

본 연구에서 액션러닝기반 간호교육에 사용된 주제형태를 보면 간호대학생이 현장에 실제 존재하는 문제를 선정하기 보다는 연구자가 가상의 문제를 선정하여 학습주제로 사용하는 경우가 더 많았다. 액션러닝에 사용되는 주제는 현장에 실제적으로 반드시 해결해야만 하는 문제를 주제로 선정하는 것이 적절한데[15], 분석대상의 문헌 13편(72.2%)은 교수자가 가상의 문제를 정하여 학습주제로 사용하는 경우가 더 많았다. 이러한 결과는 액션러닝에 대한 기본 특성을 간과한 것으로[9], 간호교육에서 액션러닝의 본질에 충실한 교육을 적용하기 위해서는 교수자가 액션러닝 학습 주제 선정 시 실제 현장에 존재하는 문제를 참여자 스스로 찾게 하는 교수전략을 세울 필요가 있다. 액션러닝을 실행하는데 있어서 과제실행의지를 가지는 것이

매우 중요한데 이를 반영하는 것이 과제기술서와 과제조인식이다[18]. 본 연구에서는 8편(44.4%)의 문헌에서 과제기술서를 작성하였으며 과제조인식은 3편(16.7%)의 문헌에서만 시행하였음을 확인하였다. 과제기술서는 문제가 발견되면 문제세부구조를 파악할 수 있도록 가이드를 제공하며[19], 현황분석 및 핵심문제를 정의하는 과정에서 반드시 필요하다[5]. 과제조인식 또한 실행의지를 부여할 스폰서에게 과제를 보고함으로써 과제 해결에 대한 권한을 위임받고, 진행과정에서 조원과 지원을 받을 수 있다[20].

액션러닝을 진행하는 과정에서 참여자는 스스로 문제의 우선순위를 결정하고 문제해결에 필요한 질문을 해야 하는데 이 과정에서 다양한 학습방법들이 사용된다. 본 연구에서도 분석대상 문헌에서 사용된 학습기법을 보면 총 24개의 학습방법들이 다양하게 사용되었음을 알 수 있었다. 액션러닝에서는 주제를 선정하는 방법[3], 창의적인 아이디어 발견과 문제해결과정에서 해답을 찾아가기 위해 다양한 학습 방법이 필요하다[17]. 본 연구에서 6편의 문헌은 학습도구로 플립차트를 가장 많이 사용하였는데, 플립차트는 개개인의 학습내용을 전체적으로 공개하여 살펴봄으로써 팀원들과 의견을 공유할 수 있으므로[20], 팀 학습 시 유용하게 사용할 수 있다.

액션러닝 운영 시 팀 인원은 4~8명으로 구성하여 운영하는 것이 적절한데 4명 이하일 경우에는 다양성과 창조성이 저하되고, 8명 이상인 경우에는 액션러닝에 참여하지 않고 무임승차하는 참여자가 생길 수 있어 액션러닝의 진행이 어려워지기 때문이다[21]. 본 연구에서는 10편(55.6%)의 문헌에서 팀 인원을 6~8명으로 구성하여 운영한 반면 5명 이하 또는 8명 이상으로 팀원을 구성한 연구는 5편(27.8%)이었다. 팀 인원수에 따른 액션러닝의 교육효과에 대해서는 분석하지 않아 팀 인원수에 따른 효과를 직접 비교할 수는 없지만 간호교육현장에서 효과적인 액션러닝 진행을 위한 팀 인원은 6~8명 이내로 구성할 필요가 있다. 본 연구에서 18편의 문헌은 모두 촉진자가 연구에 참여하였는데, 액션러닝에서 촉진자는 학습자들이 실제 과제를 선정할 수 있도록 지지하고[12], 학습과정동안 학습도구 사용 및 팀별 피드백을 실시하여 과제의 방향을 유도하는 역할을 수행한다[21]. 액션러닝의 프로세스 및 학습성과가 촉진자의 역량에 상당 부분 의존하기 때문에, 체계적으로 액션러닝을 운영하기 위해서 촉진자는 액션러닝에 대한 올바른 이해와 훈련을 통하여 팀원들의 이해를 증진시키고, 지속적인 동기부여와 피드백을 제공할 수 있도록 역량을 함양해야 한다[22].

또한 촉진자는 액션러닝을 운영하는데 사용되는 다양한 문제해결도구의 사용법을 정확히 숙지해야 하는데, 참여자에게 액

선러닝에 사용되는 다양한 학습도구를 어느 단계에서 사용해야 할지와 어떻게 사용해야 하는지를 전달해야 하기 때문이다.

본 연구에서 성찰일지는 16편(88.9%)의 문헌에서 작성되었다. 성찰일지는 과제를 진행하는 과정에서 배운점, 느낀점, 실행다짐을 기록함으로써 팀 구성원 의견과 자신의 의견을 공유할 수 있고[14], 수업운영의 효과를 분석할 수 있으므로[21], 학습 과정을 돌아보고 결과를 평가하는데 있어 중요한 요소이므로 반드시 작성해야 한다.

Park 등[6]은 간호사와 간호대학생에게 요구되는 핵심역량으로 문제해결능력, 의사소통능력을 제시하였다. 본 연구에서도 액션러닝기반 간호교육의 효과를 측정하는데 이 두 가지 핵심역량을 가장 많은 문헌에서 측정하였고, 교육 후 두개의 핵심역량이 모두 일관되게 향상함을 확인함으로써, 액션러닝은 간호사와 간호대학생의 문제해결능력과 의사소통능력을 향상시키는데 효과적인 교육전략임을 확인하였다. Park [23]은 국내 간호교육기관의 교육목표를 분석한 결과 간호지식, 간호술기, 비판적 사고력, 문제해결능력, 의사소통, 대인관계, 협동, 정보활용능력, 리더십 등이 간호대학생들에게 함양시켜야 할 능력임을 확인하였는데, 본 연구결과 액션러닝기반 간호교육이 이러한 능력들을 향상시키는데 매우 효과적임을 확인할 수 있었다. 또한 본 연구의 분석대상문헌에서 액션러닝의 교육효과에 대한 질적 결과물로 학생들이 작성한 성찰일지 내용 중에도 문제해결능력과 의사소통능력 대인관계 능력 등을 키울 수 있었다는 반응이 있었다.

이와 같이 액션러닝기반 간호교육이 간호대학생이나 간호사에게 요구되는 핵심역량을 함양시키는데 매우 효과적인 교수학습방법임에도 불구하고 아직까지 간호교육 방법으로 활발하게 사용되고 있지 못함을 본 연구결과를 통해 확인할 수 있었다.

결론

본 연구는 국내 액션러닝기반 간호교육 동향을 파악하고자 최근 10년간 국내 학술지에 출판된 18개 문헌을 대상으로 일반적 특성, 방법론적 특성, 양적/질적 결과를 분석하여 향후 액션러닝기반 간호교육의 방향을 제시하고자 하였다. 간호대학생 대상의 액션러닝기반 교육은 꾸준히 증가하는 반면 간호사 대상의 액션러닝은 활발하게 적용되지 못하고 있었음을 확인하였다. 그러나 액션러닝은 간호대학생과 간호사에게 요구되는 핵심역량을 함양시키는데 효과적인 교수학습방법임을 확인하였다. 그러나 액션러닝의 진행과정을 이해할 수 있는 모델을 사용하지 않은 연구들이 많아 문제해결과정에 대한 체계적인

기술이 미비한 연구들이 많았다.

향후 국내 간호교육현장에서 액션러닝이 활발하게 수행되길 바라며 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 액션러닝 진행 시 액션러닝 모델을 사용하여 문제해결과정을 체계적으로 기술함으로써 액션러닝 교육과정에 대한 이해를 도모한다.

둘째, 임상현장에서의 액션러닝 활성화를 위해 액션러닝 실행의 장애요인 및 촉진요인을 확인할 필요가 있다.

REFERENCES

- Hyun HH, Lee MS, Hong YH. The effect of action learning teaching-learning method applied to nursing students in U city. *Journal of Korean Society for School & Community Health Education*. 2016;17(2):17-30.
- Choi SE, Kim EA. Effects of learning activities on application of learning portfolio in nursing management course. *Journal of Korean Academy of Nursing*. 2016;46(1):90-99. <https://doi.org/10.4040/jkan.2016.46.1.90>
- Kim YH, Choi BY. Study of the experience process in action learning for fostering essential competency of university students - Grounded theory approach. *Journal of the Korea Contents Association*. 2013;13(11):477-491. <https://doi.org/10.5392/JKCA.2013.13.11.477>
- Bong HC. Key success factors of action learning programs in Korean companies: Contents and relationships. *Korean Journal of Economics and Management*. 2007;25(3):1-34.
- Chung KH. Application of action learning teaching-learning method to improve creativity an problem solving capability. *Journal of Nambu University*. 2010;10(1):1-12.
- Park YI, Kim JA, Ko JK, Chung MS, Bang KS, Choe MA, et al. An identification study on core nursing competency. *Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*. 2013;19(4):663-674. <https://doi.org/10.5977/jkasne.2013.19.4.663>
- Kim MW, Park JM, Han AK. Analysis of curriculum of 4-year nursing schools. *Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*. 2011;17(3):416-425.
- Ko SI, Chang KW. Case study on interpersonal relationship class by action learning. *Korea Association of Business Education*. 2014;88:256-581.
- Chang KW, Koh EH, Ko SI. Analysis of the research trend of action learning in school. *The Korean Association for Educational Methodology Studies*. 2015;27(3):429-455. <https://doi.org/10.17927/tkjems.2015.27.3.429>
- Chang HS. A comparative study on action learning programs: Focusing on Korean corporations [master's thesis]. Seoul: Konkuk University; 2003. p. 1-79.
- Choi MM, Kim SY. An exploratory study of action learning in

- social work education. *Korea Journal of Social Welfare Education*. 2005;1(2):81-103.
12. Kim YM, Kim YH. Development and evaluation of action learning in clinical practice of nursing management. *Journal of the Korea Contents Association*. 2010;10(6):313-322.
13. Lee IH, Kwon SC. A case study of the action learning-based general arts education. *The Korean Association of General Education*. 2013;1(6):145-171.
14. Jang KS, Baek MY, Choi YJ, Ahn SH, Lee SJ, Sim JY, et al. An analysis of nurse managers's common fundamental competencies changes and responses to the application of the action learning. *Journal of Korean Academy of Nursing Administration*. 2006;12(3):424-433.
15. Kim JH, Park MK. Comparative study on self-leadership, team efficacy, problem solving process and task satisfaction of nursing students in response to clinical training. *The Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*. 2014;20(4):482-490. <https://doi.org/10.5977/jkasne.2014.20.4.482>
16. Marquardt MJ. *Action learning in action: Transforming problems and people for world class organizational learning*. California: Davis Black Publishing; 1999. p. 1-259.
17. Jang KS, Chung KH, Baek M, Park HY, Choi O. *Action learning and creative problem solving for nursing leadership*. Seoul: Hyunmoonsa; 2016. p. 3-57.
18. Kwon SC, Kim SB. Study of the self-management competencies program development: Focused on a formative research method. *The Korean Association Education*. 2014;8(2):83-127.
19. Jang KS, Park SJ. Effects of action learning approaches on learning outcomes in nursing management courses. *Journal of Korean Academy of Nursing Administration*. 2012;18(4):442-451. <https://doi.org/10.1111/jkana.2012.18.4.442>
20. Chung KH. Study on reflection in project-based action learning. *Journal of Nambu University*. 2013;13(1):127-140.
21. Kim YM, Jang KS. An action research study on the effects of an action learning-based nursing professionalism course for nursing students. *The Journal of Korean Education*. 2014;41(4):123-147.
22. Kim SM, Park SY. The effects of lessons using action learning on nursing students. *Journal of Korean Academic Society of Nursing Education*. 2016;22(1):42-60. <https://doi.org/10.5977/jkasne.2016.22.1.42>
23. Park JH. Study of abilities required to develop for student in nursing education. *Journal of Korean Academy of Nursing Administration*. 2011;17(1):74-87. <https://doi.org/10.1111/jkana.2011.17.1.74>