

청소년, 도서관에서 길을 찾다

이수경 · 유현미 · 신정아



경기도도서관총서 5

청소년, 도서관에서 길을 찾다

— 공공도서관 청소년 정보활용교육 프로그램 운영의 실제 —

나는 이제 인생은 자신이 찾는 것만 보이고
기꺼이 받아들이고자 하는 것만 얻게 된다는 것을
알 정도로 나이가 들었다.

- 로버트 풀럼 -

청소년, 도서관에서 길을 찾다

공공도서관 청소년 정보활용교육
프로그램 운영의 실제

이수경·유현미·신정아



서문 길을 찾는 사람들

공공도서관의 평생교육 프로그램 중에서 프로그램 수나 참여도가 가장 낮은 분야가 청소년 대상 프로그램이다. 아마도 가장 큰 이유가 우리나라 청소년들이 책 읽을 시간이 없기 때문일 것이다. 책 읽을 시간도 없는 청소년들을 대상으로 정보활용교육을 시도했을 때, 얼마나 호응을 얻을 수 있을 것인가에 대해서는 회의적인 반응이 많을 것이다. 이 같은 현실의 문제는 결국 청소년 정보활용교육의 사회적 필요성을 무력화시켜 제도적 장치 같은 시스템을 만드는 일도 어렵게 하고 있다.

청소년 정보활용교육에 있어 시스템을 갖추는 일이 필요하다는 부분에 전적으로 동의하면서도, 언제까지나 시스템만을 이야기할 수 없는 이유가 여기에 있다.

이 책은 ‘그럼에도 불구하고’ 시도해 보고자 했던 현장의 기록이자 그 경험을 통해서 얻은 것들을 또 다른 현장에서 고군분투하는 사서들, 그리고 정보활용교육에 관심 있는 이들과 나누기 위해 만들어졌다. 이 사례가 정보활용교육의 선행 연구들과의 차별성에서 의미를 찾기보다 그 과정에서의 좌충우돌을 여과 없이 보여줌으로써 같은 길을 걷고자 하는 이들에게 힘이 되었으면 좋겠다는 바람을 담았다.

프로그램을 진행하며 우리에게 가장 큰 힘이 되어준 이들은 청소년이었다. 방학기간을 이용해 참여한 청소년들의 자발적인 피드백이 가장 큰

힘이 되었고, 공부방 청소년들과 함께한 시간 속에서 도서관 청소년 서비스의 새로운 가능성과 희망을 엿보기도 하였다.

한편, 도서관의 입장에서 청소년 정보활용교육이 가지는 의미는 무엇일까? 이미 도서관의 많은 업무가 아웃소싱, 또는 위탁 운영되고 있으며, 평생 학습을 비롯한 여러 영역과 교차되고 있는 현 시점을 감안할 때, 정보활용교육이 바로 공공도서관의 역할과 사서의 위상 정립에 반드시 필요한 사업임에는 이론의 여지가 없을 것이다. 공공도서관의 사서가 정보제공자 역할뿐 아니라 도서관의 다양한 매체와 주체의 자료를 직접 활용하여 효율적으로 사용하도록 유도할 필요가 있다.

물론 적정 사서 수보다 턱없이 적은 수의 사서가 배치되어 있는 우리나라 도서관의 현실을 감안할 때 정보활용교육이 사서들에게 또 다른 업무를 추가시킬 여지는 분명히 있다. 그러나 현장 사서들에게 의견을 청했을 때 오히려 많은 수의 사서들이 정보활용교육의 필요성을 인정하고, 하고 싶은 의사도 있지만 어떻게 해야 할지에 대한 실무차원의 고민이 가장 많았다. 또한 교수 학습법에 대한 사전 교육과 경험이 부족하다 보니, 자신의 역량 고민이 가장 큰 비중을 차지하고 있었다. 따라서 이 글이 현장에서 정보활용교육의 A에서 Z까지를 고민하는 많은 이들에게 도움이 되는 실무차원의 안내 지침서가 되기를 바란다.

정보활용교육을 통해 청소년들이 도서관에서 ‘삶의 길’, ‘학문의 길’을 찾아 나설 수 있기를 간절히 바라며, 또한 사서들이 길 위에 선 청소년들과 함께 지도책을 펼쳐들고, 도서관의 새로운 길을 찾을 수 있기를 바란다.

삶의 길에서 많은 이들과 만나고 헤어진다. 어느 것 하나 소중하지 않은 인연은 없지만 정보활용교육을 통해 만난 많은 이들에게 고마운 마

음을 전한다. 프로그램에서 만난 건강하고 예쁜 소년 소녀들과 함께한 시간은 즐거움이자 기쁨이며 배움의 시간이었다. 이들과 함께 한 덕분에 정보활용교육의 왕초보 사서들이 한 뼘씩 자라 다음 프로그램을 준비할 수 있었다. 우리는 그들과 함께 성장하고 있다.

이수경, 유현미, 신정아

Contents

서문 ... 005

1. 들어가며 ... 011

2. 정보활용교육의 정의와 범위 ... 015

2-1. 정보활용교육 이론 연구

2-2. 정보 활용능력 교육 모형

2-2-1. ACRL(미국대학 및 연구도서관협회) 기준

2-2-2. Big6 모형(과제해결 6단계)

2-3. 국내외 정보활용교육 사례

2-3-1. 해외 정보활용교육 사례

2-3-2. 국내 정보활용교육 사례

3. 청소년 정보활용교육 프로그램 기획과 운영 ... 037

3-1. 공공도서관, 소년 소녀를 만나다

3-1-1. 도서관, 모두에게 열린 문

3-1-2. 도서관, 청소년을 맞다

3-2. 청소년 정보활용교육 만들기

3-2-1. 연대와 협력, 만들고 이끌어내기

3-2-2. 청소년 정보활용교육 프로그램 모형

3-2-3. 청소년, 도서관에 오다: '내가 되고 싶은 나'

3-2-4. 사서, 공부방에 가다: '열려라! 도서관!!'

4. 프로그램 운영의 실제 ... 102

4-1. 강의안 '내가 되고 싶은 나'

4-2. 강의안 '열려라! 도서관!!'

4-3. 강의자료 '수업용 도서목록'

5. 무엇을 할 것인가 ... 149

5-1. 사서, 연대하다

5-2. 조직, 구축하다

6. 나오며 ... 155

참고문헌 ... 158

부록 ... 162



들어가며 01

도서관은 늘 위기이다. 급격한 사회 변화 속에서 도서관은 도서관의 정체성 확립을 위해 끊임없는 도전에 직면하고 있다. 위기가 기회라는 말처럼 위험 상황을 극복하기 위한 노력이 상황을 바꾸는 계기가 된다면 지금의 위기는 한 차원 다른 발전을 위한 기회로 작용할 것이다. 이는 사회적으로 도서관에 부여된 역할이기도 하다. 사회 변화와 발전 속도에 중심을 잃지 않고 시민들과 함께 나아가는 것은 공공도서관이 해야 할 역할 가운데 하나이기 때문이다.

그 역할 중에도 자주적 문제 해결능력을 키우는 ‘청소년 정보활용교육’에 주목한다. 현행의 입시제도에서 공교육과 사교육을 오가며 별을 보고 집으로 향하는 청소년들에게 프로그램에 대한 적극적인 참여와 관심을 기대하기에는 현실적으로 무리가 있다. 사서들의 입장에서도 과중한 업무와 수업에 대한 부담감이 더해 인원 모집 단계부터 난관에 부딪치고, 업무 지속성도 보장되지 않으니 업무를 내기가 쉽지 않다. 그러나 이러한 현실적인 어려움에도 도서관에서의 청소년 서비스의 필요성은

결코 과소평가 될 수 없다.

‘요람에서 무덤까지’라는 슬로건 아래 공공도서관의 어린이 서비스는 누구나 공감하고 있으며, 성인을 위한 평생교육 프로그램 또한 공공도서관의 기본 업무로 자리매김하였다. 그러나 청소년 대상 서비스의 경우 아직 미미한 수준으로 생애주기별 도서관 서비스의 가장 약한 고리에 해당한다. 혹자는 청소년들이 도서관을 이용할 시간이 없다고 하지만, 다른 한편에서 보면 청소년을 위한 공간조차 마련되어 있지 않다. 청소년에게 필요한 도서관 서비스가 개발되고 이들이 도서관으로 향하도록 해야 하는 이유가 여기에 있다.

통계청의 2005년 인구조사에 따르면 조사 대상인 15세 이상 국민 3천 800만 명 중 2년제를 포함한 대졸 학력 인구는 27.9%이다. 2000년 인구조사에 따르면 25세 이상 가운데 대졸 이상은 24.3%였다. 이 통계 수치를 바탕으로 추정해 본다면 2009년 현재 대졸 이상 인구는 30%쯤 될 것이다. (중략) 절대 다수에게는 고등학교 교육이 인생의 마지막 공부 가 될 가능성이 아주 높다는 것이다.¹⁾

통계 수치는 중등 교육의 내실화를 설파하는 근거로 사용하고 있으나, 거꾸로 생각하면 70%의 국민은 공공도서관이 정보와 지식을 제공하는 유일한 서비스 기관인 것이다. ‘청소년 서비스’는 학교 졸업 후 도서관과 영원히 이별하는 사람들의 발길을 도서관으로 향하게 하는 가장 유용한 방법이다. 쉽지 않은 길이지만 함께 가야 할 길, 바로 공공도서관 청소년 서비스이다.

이 글은 평택시립도서관에서 운영한 청소년 정보활용교육 프로그램

1) 강유원. 2010. 「객관적 공동정신과 도서관의 임무」, 2009 경기도 도서관정책 세미나 3

‘내가 되고 싶은 나’와 지역 공부방에서 청소년을 대상으로 한 ‘열려라! 도서관!’을 기반으로 쓰였다. 두 프로그램은 경기도사이버도서관이 제작, 배포한 e-learning 기반 정보활용교육 콘텐츠 ‘열려라! 도서관!!’의 과제 해결 6단계를 기초로 실행하였고, 특히 공부방 프로그램은 정보활용교육과 독서 프로그램을 함께 운영한 사례이다.

청소년 정보활용교육이 기존 도서관 프로그램과의 차별성은 자기 주도적 과제해결 능력 향상을 목표로 정보를 분석, 평가 선택한다는 점이다. 그럼에도 정보활용교육은 기존 도서관 프로그램 특히, 독서 프로그램에 기반하지 않고서는 효과적으로 운영되기 어렵다. 책 읽기라는 기본 소양이 없다면 정보를 분석, 평가하는 데 어려움이 따르기 때문이다. 정보활용교육이 독립된 프로그램으로 기획되는 것도 좋지만, 기존 독서 프로그램에 자연스럽게 녹아들 때 훨씬 더 다채롭게 운영될 수 있을 것이다.

프로그램 사례 보고에 앞서 정보활용교육에 대한 이해를 돕기 위해 ACRL 기준과 Big6 모형을 제시하였다. 다음으로 각 모형의 특징과 정보활용 능력과 관련된 각종 용어들을 정리하였고, 국내외 정보활용교육 사례를 통해 현재 정보활용교육의 현실을 되짚어보았다. 공공도서관 청소년 서비스의 주요 부문인 정보활용교육을 꾸리기 위한 내·외부 조직의 연대와 협력 과정을 기록하였고, 프로그램과 관련된 강의안 같은 일체의 준비 사항을 기록하였다.



정보활용교육의 정의와 범위 02

정보기술과 인터넷의 발전은 정보 자원의 급증과 사람들에게 언제 어디서나 정보에 쉽게 접근할 수 있는 환경을 제공한다. 정보량의 증가로 정보 접근의 기회가 많아질수록 검색한 정보를 평가하고 적합한 정보로 활용하기 위한 ‘정보 활용능력’의 필요성이 증가한다.

도서관 또한 전통적인 지식 저장소의 기능에서 나아가 지식과 정보를 소통하고 새로운 지식을 생산하는 공간으로서의 역할로 변화하고 있다. 도서관은 넘쳐나는 정보 속에서 이용자가 필요로 하는 정보를 인식하고, 적절한 정보원에 접근하여 활용할 수 있는 자질을 갖추 수 있도록 지원해야 한다.

2-1. 정보활용교육 이론 연구

정보 활용능력(Information Literacy)은 전통적인 문해력 즉 읽고 쓰고 이해하는 능력, 리터러시(literacy)로부터 유래한다. 시대의 변천과 함

게 매체나 기술 등 환경의 변화에 따라 그에 부합하는 리터러시의 개념이 제기되어 왔다.

최초로 ‘정보 활용능력’이란 용어는 1974년 미국정보산업협회 회장인 쥘코브스키(Paul G. Zurkowski)가 도서관 및 정보과학 국가위원회에 제출한 보고서에 언급한 이래 국내외에서 다양한 용어로 사용하고 있다.

우리나라는 ‘정보 활용능력’이라는 용어를 ‘정보 소양’, ‘정보 문해’, ‘정보 관리’, ‘정보 리터러시’ 등으로, 영문 자료에서는 ‘information literacy’, ‘information skill’, ‘information competency’ 같은 다양한 용어로 사용하고 있다. 주요 정보 활용능력의 정의를 살펴보면 다음과 같다.

- ALA(미국사서협회, 1989): 언제 정보가 필요한지를 알고, 필요한 정보를 찾아서 평가하며, 이를 효율적으로 이용하는 능력이다.
- ACRL(미국대학 및 연구도서관협회, 2000): 개인이 정보가 필요한 때를 인식하고, 필요한 정보를 효과적으로 찾아 평가하고 사용하는 능력을 갖도록 하는 총괄적인 능력이다.
- UNESCO(2003) 프라하 선언: 개인의 정보관심, 욕구에 대한 지식과 정보 인식, 검색, 평가, 조직하는 능력, 그리고 이슈를 검토하고 당면문제들을 해결하기 위해 정보를 창조, 활용, 소통하는 능력을 포함한다.
- 한국문헌정보학용어사전(2010): 사용자가 정보요구를 인식하고, 찾

아내고, 평가하고 이용할 수 있게 하는 정보자원이나 도구에 관한 지식과 기법, 혹은 그 지식과 기법에 대한 능력, 도서관 장서구성의 이해, 연구기법에 대한 지식, 정보평가 및 효과적 사용, 정보기반 기술의 이해 및 이러한 기술의 사회문화적 배경에 대한 이해가 포함된다.

이처럼 ‘정보 활용능력’은 기존의 도서관 이용 능력을 확장하는 개념으로 문제 해결이나 의미개발을 위해 다양한 정보원으로부터 전략을 통해 정보를 검색하여 수집, 분석하고 표현, 평가하는 정보이용의 일련의 과정을 모두 포함하고 있다.

▶ 정보활용교육이 도서관에서 중요한 이유는?

정보활용교육의 목적은 정보요구가 발생할 때 다양한 매체를 통해 정보를 검색하고, 그 정보를 평가, 분석하여 새로운 정보로 창조하는 데 있다. 정보활용교육은 정보의 내용 자체보다 과정을 중시하는 교육이며, 이 목적을 달성할 수 있는 최적의 공간이 바로 도서관이다. 도서관만큼 다양한 정보 매체와 자원을 가진 곳이 없기 때문이다. 이에 도서관이 소장하고 있는 정보자원 및 정보기기에 대해 누구보다 잘 알고 있는 사서가 교육자가 되어 이용자를 교육하여 도서관의 정보자원 활용이 극대화될 수 있다.

맥클루어(McClure, 1994)는 연구를 통해서 정보활용 개념의 변천을 5가지로 설명하면서 각 개념들 가운데 ‘정보 활용능력’을 모든 개념의 핵심으로 강조하며 다른 개념들은 정보 활용능력의 한 부분으로서 정보문제 해결에 기여하고 있다고 설명하였다.

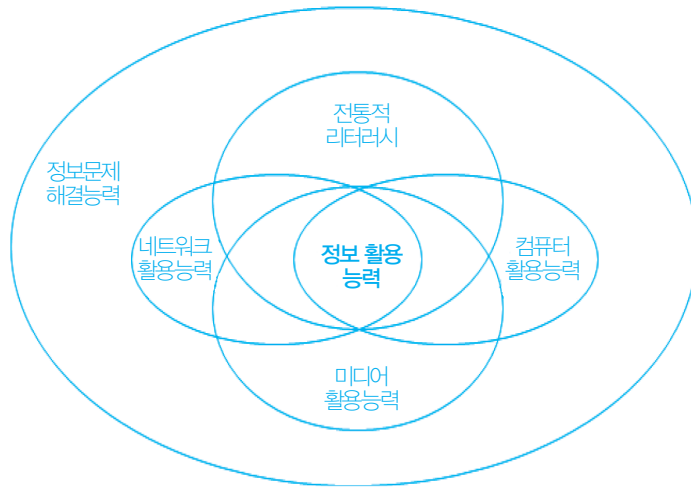


그림 1. 정보 활용능력과 타 활용능력 간의 관계 모형

리터러시는 시대적 변화에 따른 정보기술 및 지식의 발전에 따라서 컴퓨터 활용능력(Computer Literacy), 멀티미디어 활용능력(Multimedia Literacy), 정보통신 활용능력(ICT, Information Communications Technology Literacy), 미디어 활용능력(Media Literacy), 디지털 활용능력(Digital Literacy)으로 확장되어 활용되고 있다.

교육인적자원부(2006)의 연구에서는 각 능력을 다음과 같이 정의하였다.

- 컴퓨터 활용능력: 컴퓨터에 대한 이해와 지식을 기반으로 컴퓨터를 활용하는 능력이다. 컴퓨터에 대한 태도에 중점을 두었다.
- 멀티미디어 활용능력: 정보, 커뮤니케이션, 멀티미디어 기술이 통합하여 멀티미디어를 활용할 수 있는 능력을 말한다.

- 정보통신 활용능력: 정보통신 활용능력은 정보 활용능력과 혼용되어 발전된 개념으로, 주로 유럽 지역에서 선호되어 왔다. ETS ICT 정보활용 위원회(2001)는 ‘정보통신 활용능력을 지식사회에서 기능하게 하기 위하여 디지털 기술, 커뮤니케이션 도구, 네트워크를 이용하여 정보에 접근, 관리, 통합, 평가하며 정보를 창출해내는 능력이다.
- 미디어 활용능력: 매체나 기술 자체보다는 담고 있는 메시지에 초점을 맞추고 있다. 하나의 매체에 국한된 것이 아니라 다양한 유형으로 접근, 분석, 평가 그리고 커뮤니케이션을 할 수 있는 능력이다.
- 디지털 활용능력: 디지털화된 정보를 평가 및 판단하고 자신에게 필요한 정보를 취사선택, 편집 및 가공하여 새로운 지식을 창출하는 능력을 말한다.

▶ 정보 활용능력과 정보기술 이용능력의 차이점

정보 활용능력은 때때로 정보기술 이용능력과 혼동되기도 한다. ‘정보 활용능력’은 내용, 의사소통, 분석, 정보검색, 평가에 중점을 두는 반면, 정보기술 이용능력은 기술 자체를 깊이 이해하고, 능숙하게 사용하고 이용하는 것에 초점을 두고 있다.

이 두 가지는 서로 다른 개념이지만, 효과적이고 원활한 정보 활용을 위해서는 ‘정보기술’에 대한 이해와 이용이 전제되어야 함을 알아야 한다. 그러나 ‘정보 활용능력’은 정보기술을 이용하지만 이것에 전적으로 의존하지 않는다. 보다 중요한 것은 비판적인 통찰력과 논증을 통해 정보를 활용해야 한다는 것이다.

한편 김양은(2010)은 미디어의 발달에 따른 커뮤니케이션 능력 향상에 따라 리터러시의 개념 변화를 설명하였다.

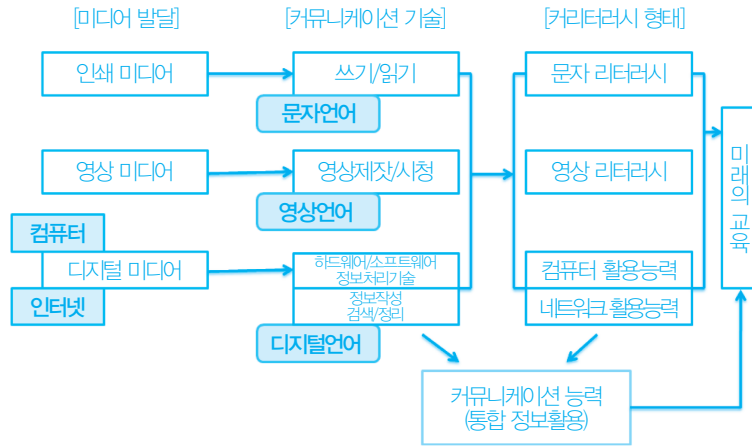


그림 2. 미디어 발달에 따른 리터러시 개념의 변화

그림에서 보는 바와 같이 시대가 변화함에 따라 미디어가 발달하게 되었고, 이에 따른 커뮤니케이션 기술이 발전하여 각 매체에 대한 리터러시가 필요하게 되었음을 설명하고 있다. 결론적으로 리터러시의 궁극적인 목적은 상호 간의 의사소통을 위한 것으로 요약할 수 있다.

정보활용교육은 지금까지 설명한 정보 활용능력을 이용자가 갖출 수 있도록 교육하는 것이다.

2-2. 정보 활용능력 교육 모형

정보 활용능력이 21세기의 필수 능력으로 여겨지면서 국제적으로 여러 가지 기준들이 마련되었다. 각 기준들은 정보 활용능력을 가진 사람이 되기 위한 요건을 정리하고 구체적인 성과들을 제시하였다. 세계적으로 알려진 기준을 이수상(2008)은 개인의 수행능력과 연구과정에 초점을 맞추어 다음과 같이 구분하였다.

표 1. 정보 활용능력 기준 및 모형의 분류

대 상	모 형
수행능력 모형	ACRL 기준 [미국] SCONUL 기준 [영국] ANZIL 기준 [호주/뉴질랜드] AASL/AECT 기준 [미국]
연구과정 모형	Big6 Skills 모형 Super3 모형 Kuhlthau의 ISP 모형 Schulz의 Research Process 모형 Pitts/Stripling의 Research Process 모형

여기서는 세계적으로 널리 알려진 모형인 ACRL 기준과 Big6 모형을 소개하고자 한다.

2-2-1. ACRL(미국대학 및 연구도서관협의회) 기준

ACRL(미국대학 및 연구도서관협의회)은 2000년에 고등교육 분야를 위해 ‘고등교육을 위한 정보 활용능력 기준(Information Literacy Competency Standards for Higher Education)’을 마련하여 총 5개 기준과 22개의 수행지표, 87개의 성과 측정항목을 제시하였다(ACRL, 2000). 각 기준은 고등교육의 모든 단계에서 학생들에게 필요한 사항에 초점을 맞추고, 개인이 정보를 활용하는 체제를 제공한다.

- ◎ 기준 1. 정보 활용능력을 갖춘 학생은 필요한 정보의 범위와 본질을 결정할 수 있다.

수행지표 1. 정보요구를 정의하고 명료화한다.

수행지표 2. 정보원의 다양한 유형과 포맷을 식별한다.

수행지표 3. 필요한 정보 입수를 위한 비용과 효과를 고려한다.

수행지표 4. 정보요구의 본질과 범위를 재평가한다.

◎ 기준 2. 정보 활용능력을 갖춘 학생은 필요한 정보에 효과적이며 효율적으로 접근할 수 있다.

수행지표 1. 필요한 정보에 접근하기 위한 가장 적절한 조사방법과 정보검색 시스템을 선정한다.

수행지표 2. 효과적으로 설계된 탐색전략을 구축하고 실행한다.

수행지표 3. 다양한 방법으로 정보를 검색한다.

수행지표 4. 필요하다면 탐색전략을 개선한다.

수행지표 5. 정보와 정보원을 추출하고 기록하고 관리한다.

◎ 기준 3. 정보 활용능력을 갖춘 학생은 정보와 정보원을 비평적으로 평가하고 자신의 지식기반과 가치체계에 선택된 정보를 통합할 수 있다.

수행지표 1. 수집한 정보에서 추출한 주요 아이디어를 요약한다.

수행지표 2. 정보와 정보원을 평가하기 위해 초기의 범주를 명확히 표명하고 적용한다.

수행지표 3. 새로운 개념을 설정하기 위해 주요 아이디어를 통합한다.

수행지표 4. 정보의 부가가치, 모순을 판단하기 위해 새로운 지식과 기존의 지식을 비교한다.

수행지표 5. 새로운 지식이 개인의 가치체계에 영향을 미치는지

그 지식이 차이점을 조정하는 단계를 거치는지를 결정한다.

수행지표 6. 다른 사람, 주제분야 전문가, 그리고 실무자와의 토론을 통해 정보의 이해와 해석을 정당화한다.

수행지표 7. 초기의 질문이 수정되어야 할지를 결정한다.

◎ 기준 4. 정보 활용능력을 갖춘 학생은 개인적으로 또는 조직의 일원으로 특정 목적을 달성하기 위해 효과적으로 정보를 이용한다.

수행지표 1. 특정한 성과물이나 수행을 계획하거나 만들어내기 위해 새로운 정보와 기존의 정보를 응용한다.

수행지표 2. 성과물이나 수행을 위한 개발과정을 수정한다.

수행지표 3. 성과물이나 수행을 다른 사람들에게 효과적으로 전달한다.

◎ 기준 5. 정보 활용능력을 갖춘 학생은 정보이용을 둘러싼 많은 경제적, 법적, 사회적 문제를 이해하고 윤리적이며 합법적으로 정보에 접근하고 이용한다.

수행지표 1. 정보와 정보기술을 둘러싼 많은 윤리적, 법적, 사회경제적 문제를 이해한다.

수행지표 2. 정보자원에 대한 접근과 이용에 관한 법률, 규칙, 기관의 정책, 예절을 지킨다.

수행지표 3. 성과물이나 수행의 의사소통에 있어 정보자원의 이용에 감사의 뜻을 표한다.

2-2-2. Big6 모형(과제해결 6단계)

미국 워싱턴 대학의 아이젠버그(M. Eisenberg) 교수와 고등학교 도서관 사서 버코위츠(R. Berkowiz)가 경험을 바탕으로 정보문제 해결을 위한 Big6 모형을 개발하였다. 이 모형은 미취학 아동부터 고학력에 이르는 수천 명의 사람들과의 경험을 바탕으로 개발한 정보문제 해결과정 모형이다. 정보문제를 해결하는 단계를 6단계로 구분하며, 인지적으로 순차적인 모델이 아니라 정보기술 활용능력의 개발을 위한 기능적 접근 모형이다.

Big6 모형은 특정 정보요구와 과제를 해결하기 위한 목적으로 정보를 검색, 이용, 응용, 평가하는 체계적인 과정을 통하여 정보기술을 활용함으로써 정보탐색과 활용능력을 통합하고 있다.

현재 이 모형은 단순성과 사용의 용이성으로 인해 미국을 비롯한 세계 여러 나라의 학교와 도서관에서 통합교육 모형으로 활용하고 있으며, 우리나라는 학교도서관을 중심으로 널리 활용되고 있다.

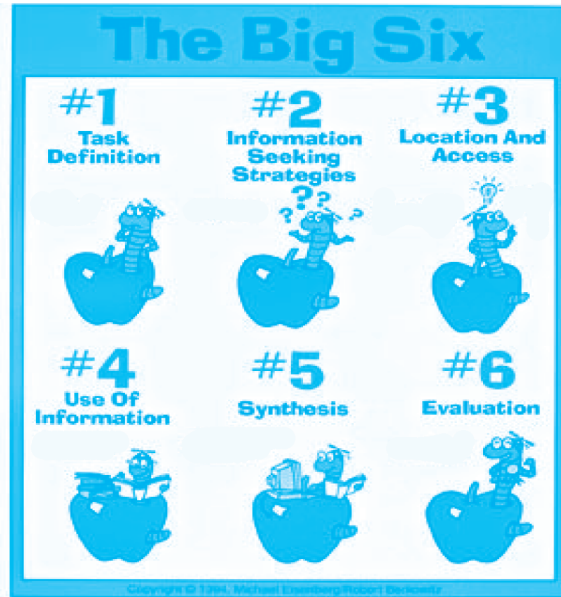


그림 3. 초등학교용 Big6 포스터 [출처: www.big6.com]

Big6 모형은 6단계로 구성되며, 각 단계는 두 개의 하부단계를 가지고 있다.

표 2. 아이젠버그와 버코워츠의 Big6 모형

단계	내용	
1단계	과제정의	1. 문제를 정의한다. 2. 정보요구를 확인한다.
2단계	정보탐색 전략	1. 모든 가능한 정보원을 파악한다. 2. 최적의 정보원을 선택한다.
3단계	정보 접근	1. 정보원의 소재를 파악한다(사람 혹은 물리적 자원). 2. 정보원 안의 정보를 발견한다.
4단계	정보 활용	1. 정보내용을 확인한다(읽고, 듣고, 보고, 만지고 등). 2. 적합한 정보를 추출한다.
5단계	종합	1. 다양한 정보원부터 정리한다. 2. 정보를 표현한다.
6단계	평가	1. 결과물을 평가한다(유효성). 2. 과정을 평가한다(효율성).

Big6 모형은 사람들이 해결하고자 하는 문제나 결정 사항을 선택하는 데 응용할 수 있으나 순서대로 수행할 필요는 없다. 이 모형은 학교, 개인, 업무환경에서 활용할 수 있으며, 모든 주제에 적용할 수 있다.

아이젠버그와 버코워츠는 Big6 모형을 세 단계로 단순화하여 ‘Super3’ 모형을 개발하였다. 어린이들이 학교 숙제를 할 때 부모들이 활용할 수 있도록 하며, 각 단계별 용어와 개념에 대한 설명을 유아와 저학년들이 이해하기 쉽도록 만들었다.

표 3. Big6 & Super3 모형

Big6	Super3
1. 과제정의	1. 계획하기
2. 정보탐색 전략	
3. 소재 파악과 접근	2. 활동하기
4. 정보 활용	
5. 종합, 표현	3. 평가하기
6. 평가	

자세한 정보는 홈페이지(www.big6.com)를 통해 확인할 수 있으며, 다양한 학습정보원이 무료로 제공되고 있다.

본 총서에서는 체험 활동을 중심인 공공도서관의 현실에 맞춰 Big6 모형을 응용하여 적용하기로 하였다.

다음으로는 국내외 정보활용교육 사례를 통해 우리나라 정보활용교육의 현실을 살펴보고자 한다.

2-3. 국내외 정보활용교육 사례

2-3-1. 해외 정보활용교육 사례

정보활용교육과 도서관 활용 수업이 활발히 이뤄지는 나라들의 경우, 국가 수준의 교육과정에 정보활용교육에 관한 교육과정을 포함시키고 도서관 활용 수업이 명시되어 있어 학교 내에서 체계적인 정보활용교육이 이루어지고 있으며, 지역 공공도서관과 연계한 도서관 활용 수업도 활발히 이루어지고 있음을 볼 수 있다.

미국의 학교도서관 기준에서는 정보활용교육을 통한 도서관 협력수업에 대한 원칙을 제시하고 있는데, 이를 통해 사서의 정보활용교육을 단순히 교과 교사를 지원하는 수준이 아니라 교과 교사와 대등하고 동등한 목적과 조건을 가지고 상호협력할 수 있는 매우 의미 있는 거점을 마련해주고 있다.

또한 영국처럼 교과서가 없는 나라는 수업 시간 전체가 여러 가지 책과 인터넷에서 자료를 찾는 과정으로 채워져 자연스럽게 정보활용교육과 도서관 활용 수업이 바탕이 된 교육이 이루어져 지식기반 사회에 대응할 수 있는 정보 활용능력을 기를 수 있게 된다.

1) 미국 노스캐롤라이나 주의 교육과정

지식정보 사회에 대비한 정보 활용능력의 중요성, 정보를 통한 학습 및 사고능력, 문제 해결능력 시장의 중요성을 언급하고, 교육과정에 정보 활용 교과를 포함(information skill)한다.

2) 미국 오하이오 주 교육과정

도서관(library) 교과가 교육 과정에 포함되어 있고, 사서 교사는 모든 교육 활동의 파트너라고 명시하고 도서관 이용지도는 물론 독서교육, 정보활용교육, 미디어활용교육을 포괄적으로 지도할 수 있도록 구성한다.

3) 미국 펜실베이니아 주 교육과정

초·중·고 공히 도서관 이용 지도 및 정보활용교육을 매년 전개할 수 있도록 법제화, 도서관 이용지도 및 정보활용교육의 운영방법에 대해서도 독립교과, 범 교과수업, 다른 교과와의 통합지도로 구분 명시하고 있다.

4) 덴마크

스코브(Skov, 2004)는 공공도서관의 정보활용교육의 사례로 덴마크의 Otterup 공공도서관과 Nordfyns 중학교가 함께 진행한 reflective learning environment 프로젝트를 예로 들었다.

덴마크에서는 많은 공공도서관에 정규 교육 체계를 가지고 있으며, 많은 데이터베이스에 학생들이 접속할 수 있도록 도서관과 학교 사이에 IT 플랫폼이 개발되어 있다. 공공도서관의 교육적 역할을 강조하며 정보 활용능력이 중요하다고 주장하고 있다.

제릭(2004)은 지역사회를 위한 공공도서관 정보활용교육의 다양한 프로그램을 소개하며 청소년을 위한 정보교육으로 핀란드의 information GAS station(iGS)와 Morton Grove 공공도서관의 'Ask Whatever' 옴니버스 공공도서관의 학교에서 공공도서관 자료와 자원들에 대한 전자적 접근 및 데이터베이스 접속 지원을 예로 들고 있다. 끝으로 정보사회에

서 공공도서관의 정보활용교육의 중요성을 강조하였다.²⁾

이상 외국의 일부 선진 사례들을 종합하여 보면, 가장 두드러지는 점이 정보활용교육에 대한 국가 차원의 필요성 인식과 교육과정 마련, 학교와 지역 공공도서관과의 동반관계이다.

2-3-2. 국내 정보활용교육 사례

정보활용교육의 정의와 범위를 어디까지 둘 것이냐의 문제는 논란의 여지가 있어 보이나 여기서는 좁은 의미의 정보활용교육과 도서관 이용교육, 독서지도까지를 포함하여 광의의 개념으로 다루고자 한다. 이병기(2006)의 정리에서 보듯 정보활용교육은 정보를 분석, 평가, 종합하는 독서교육에 기반하지 않고서는 어렵기 때문이다. 또한 현장에서 정보 문해교육과 독서교육의 포괄적인 교육활동으로 접근할 때 가장 교육효과가 높았기 때문이다. 황인영(2005)의 연구에서도 정보 문해교육과 독서교육의 통합교육을 실시한 집단이 정보 문해교육만 실시한 집단보다 문제 해결능력에서 높은 점수를 나타냈으며, 독서교육만 실시한 집단보다 독해력에서 우위에 있다는 실험결과를 제시했다.

2) 이승길, 2006. 「공공도서관의 초등학생 대상 정보활용교육 실시에 관한 연구」, 한국 문헌정보학회지, 40(4), 63-83.

▶ 독서교육 VS 정보활용교육

이병기(2006)는 독서교육과 정보활용교육을 다음과 같이 정리하였다.

독서교육은 독서능력 향상을 통해 정보에 대해 분석하는 능력을 키울 수 있으며, 학습자의 정서순화를 돕고 인성교육에 이바지한다. 독서교육은 인쇄매체를 대상으로 하고 독서활동은 말하기, 글쓰기에 치중되어 있다. 반면 정보활용교육은 정보 활용능력을 길러주어 평생학습 사회에 적응하고 자기주도적 학습과 학습 방법의 습득, 문제 해결능력, 비판적 사고 및 창의력을 신장하는 교육이다. 따라서 독서교육은 정보활용교육의 일환으로 교육이 가능하며 정보 활용교육에 포함할 수 있다고 설명하고 있다.

즉, 정보활용교육은 모든 형태의 정보매체를 포함하고, 여기에는 독서지도, 이용지도, 컴퓨터와 미디어 활용능력을 포함하고 있다. 그러나 정보 내용을 평가하고 분석, 종합하기 위해서는 독서교육이 기반되지 않고서는 이루어질 수 없다.

1) 기초단계의 정보 활용교육: 독서교실, 견학 프로그램

대다수의 공공도서관 및 학교도서관에서 시행하고 있는 형태로 도서관의 방학 중 독서교실 및 견학 프로그램의 일부 과정을 통하여 ‘도서관 및 자료 이용법’ 등 정보활용교육을 실시하고 있다.

2) 이용자 교육의 형태로 진행되는 정보활용교육

도서관 이용자 및 자원봉사자를 대상으로 실시하는 이용자 교육으로 도서관 개념, 정의, 서비스, 시설, 자료 조직 및 자료 검색 방법에 대한 내용, 도서관 이용법, 참고 정보원, 서지 교육 등 기초단계 정보활용교육보다 심화된 내용을 다루고 있다.

3) 평생교육 프로그램 형태의 정보활용교육

청주 기적의도서관 ‘지도 만들기’ 프로그램과 같이 교육내용이 Big6

단계와 유사한 절차로 운영되고 있는 경우인데, 주제 선택을 위해 많은 자료에 접근하고 지속적인 독서가 이루어질 수 있도록 유도하고 있다는 점에서 정보활용교육의 성격을 띠고 있는 프로그램으로 분류할 수 있다.

4) 독자적인 프로그램으로서의 정보활용교육

노원 정보도서관을 비롯한 몇몇 도서관이 시도하고 있는 정보활용교육 프로그램으로 사서가 직접 기획하고 강의를 진행한다. 도서관의 지식·정보인 장서, 디지털 자료를 활용하고 이를 재가공하여 교육 프로그램으로 하고 있다는 점에서 독자적인 형태의 정보활용교육이라고 볼 수 있다.

5) 국립어린이청소년도서관 중심 정보활용교육 사례

최근 국립어린이청소년도서관과 경기도사이버도서관의 사서 중 정보활용교육에 참여한 사람을 중심으로 정보활용교육 과정을 개설한 공공도서관들이 늘고 있다.

국립어린이청소년도서관은 정보 활용능력 교육 모형 중 Big6을 활용하여 초등학생에 맞게 재구성하여 ‘정보문제 해결을 위한 5단계 모형’을 개발하였다.

현재 국립어린이청소년도서관 웹사이트(www.nl.go.kr/nl_children/main.htm)를 통해 서비스하고 있으며, 누구나 접속하여 활용할 수 있다.

2006년에 정보활용교육을 실시한 공공도서관 다섯 곳을 조사한 이승길(2006)의 연구에 의하면, 다섯 곳 중 네 곳이 국립어린이청소년도서관 연수에 참여한 사서들로 국립어린이청소년도서관 연수 모형을 적용하여 실시한 것을 볼 수 있다. 이는 2010년 경기도사이버도서관의 정보활용교육 워크숍 후 경기도 내 공공도서관들이 정보활용 프로그램을 개



그림 4. 초등학생을 위한 정보문제 해결 모형

설한 것에서도 같은 결과를 찾아볼 수 있다. 두 기관들의 정보활용교육에 대한 이러한 시도들이 유의미하며 영향력 있는 과정이라는 것을 입증한다고 볼 수 있다.

한편 위의 연구에서 정보활용교육의 만족도를 묻는 질문에 학생들의 반응도 좋았고, 교육 결과가 학생들의 자기 주도적 학습능력에도 의미 있는 영향을 미치는 것으로 조사되었으나, 정작 사서들의 자기 만족도가 낮게 나타난 점을 유의해 볼 필요가 있다. 부족한 시간과 수업환경, 사서의 경험부족에서 온 교수 능력 부족을 이유로 들었다. 실제로 연구과정에서 만난 경기도지역 사서들도 비슷한 이유로 처음 시도한 정보활용교육을 지속할지 여부를 심각하게 고민하고 있었다.

노원 정보도서관의 경우에는 유아, 초등학생, 중·고등학생, 성인을 대상으로 시작된 정보활용교육 중 4강좌의 프로그램이 폐강되었는데, 모두 초등 고학년과 중·고생을 대상으로 한 강좌로 학생들의 사교육 활동

으로 참여도가 낮아 폐강된 것으로 조사되고 있다.

공공도서관 정보활용교육의 현주소를 정리해 보면, 정보활용교육의 필요성은 인정하나 교육을 하기 위한 도서관의 여건은 어렵고, 입시위주의 교육 풍토에서 청소년층의 호응도 많지 않은 상황이다. 정보활용교육이 지속적으로 전개되기 위해서는 이러한 현장의 고민을 해결할 방안들이 필요할 것으로 보인다.

6) 경기도사이버도서관 중심 정보활용교육 사례

경기도사이버도서관은 현장에서 쉽게 정보활용교육 프로그램을 운영할 수 있도록 콘텐츠를 개발하고 정보활용교육 사서연수 프로그램을 기획하여 운영하고 있다.

가. 도서관 정보활용교육 콘텐츠 제작과 배포 - ‘열려라! 도서관!!’

2009년 중학생 이상을 대상으로 정보활용교육을 지원하기 위하여 도서관 현장 전문가들과 함께 e-learning 형식의 정보활용교육 콘텐츠(‘열려라! 도서관!!’)를 제작하였다. ‘열려라! 도서관!!’ 콘텐츠는 현재 경기도사이버도서관 홈페이지(www.library.kr)를 통하여 전자자료 서비스 > 도서관 교육 콘텐츠 메뉴에서 누구나 활용할 수 있도록 서비스하고 있다.

① 기본 내역

- 콘텐츠 제목: 열려라! 도서관!
- 서비스 대상: 도서관 근무자 및 정보 활용 초급자
- 기획의도: 도서관의 효율적인 활용과 정보 검색을 위한 가이드라인을 제시하고 도서관자료를 이용하여 과제를 해결할 수 있는 방안

을 제시하는 콘텐츠를 제작하여 공공 및 학교도서관에서 활용하도록 함.

- 서비스방안: e-learning 형태 구성
- 콘텐츠 내용 구성: 총 9차시

② 콘텐츠 내용 구성 ‘열려라! 도서관!’

표 4. 경기도사이버도서관 ‘정보활용교육 콘텐츠’ 내용 구성

모듈	제 목	소 제 목
1	도서관 정보 활용	① 신나는 도서관 여행: 세상의 모든 도서관 ② 정보의 활용
2	자료검색과 분류	① 포털검색과 도서관검색 및 검색의 기초 ② 도서관에서의 자료검색 ③ 청구기호 및 자료분류
3	학습정보원	① 학습정보원의 종류와 활용 - 인쇄자료 ② 학습정보원의 종류와 활용 - 비도서자료
4	과제해결	① 정보과제 해결 6단계 ② 정보과제 해결 단계의 적용

③ 최종 개발물:

www.library.kr/elec/education/education_main.jsp#none

- 내용 이미지 및 CD 표지



그림 5. 경기도사이버도서관 ‘정보활용교육 콘텐츠’ 내용 이미지 및 CD 표지

나. 도서관 정보활용교육 워크숍 진행

도서관의 정보활용교육 활성화를 위해 공공 및 학교도서관 사서를 대상으로 1박 2일 워크숍을 진행하였다. 워크숍은 강의식 및 참여 수업 형식이었다.

○ 운영 목적

- 방학기간 동안 도내 어린이 및 학생들을 대상으로 경기도 도서관 정보활용교육 프로그램을 공공 및 학교도서관을 통해 정보활용교육을 운영하도록 하였다.
- 정보활용교육을 통해 이용자의 도서관을 통한 정보활용 기능을 강화하고 과제해결을 위한 자기주도학습을 지원하였다.

○ 운영 개요

- 교 육 명: 도서관 정보활용교육
- 일 정: 상반기(2010.6.17-18)/하반기(2010.11.16-17) 1박 2일
- 참 석 자: 경기도 내 공공도서관 및 학교도서관 사서 등 총 98명
- 교육장소: 상반기(부천문화재단 & 동화기차어린이도서관)/하반기(안양 석수도서관)
- 교육형태: 강의식, 참여수업 및 팀 발표(6인 1조) 수업
- 강 사 진: 정보활용교육 콘텐츠 내용전문가 및 현장교육가

○ 워크숍 사진자료

공공도서관을 중심으로 국내외 정보활용교육 현황을 살펴보았다. 도서관에 따라 지속여부를 고민하는 곳도 있고 이제 막 첫걸음을 뗀 곳도



그림 6. 경기도사이버도서관 정보활용교육 워크숍

있다. 더 나은 서비스를 제공하기 위한 도서관의 고민은 현재 진행형일 것이다. 도서관의 현실적인 고민들과 함께 청소년 정보활용교육 운영 사례로 들어가보고자 한다.

청소년 정보활용교육 프로그램 기획과 운영

03

평생학습 사회가 되면서 도서관은 다른 평생교육 기관과 구별되는 자기 정체성을 찾기 시작한다. 바로 자료와 이용자를 연결하는 서비스가 그것이다.

도서관 이용자 교육, 나아가 정보활용교육이 중요한 이유는 첫째, 어릴 때부터 도서관 이용 습관을 길러 정보를 찾거나 여가를 활용하는 장소로 도서관을 이용할 수 있다는 것이다. 둘째, 도서관과 장서를 활용하는 과제 해결력을 길러 정보화 사회를 앞서나갈 수 있다. 셋째, 시민들은 정보활용교육을 통해 얻은 능력으로 더 많은 자료를 이용하며 공공도서관의 존재 가치를 알게 하는 것이다.

어린이 대상 프로그램이 활성화된 현 시점에서 정보활용교육이 주목해야 하는 대상은 청소년과 성인이다. 특히 우리나라 성인은 도서관 서비스를 받은 경험이 없는 경우가 많아 주요 교육 대상이다. 어린이 대상 교육은 기본 업무로 실행하나 정작 청소년과 성인 이용자 교육은 현실적인 이유로 우선순위에서 밀리고 있다.

마이클 설리번(2007)은 ‘장서는 프로그램을 지원해야 하고, 서비스는 장서에 의존하여야 하며, 프로그램은 장서의 활용을 촉진’해야 한다. 이 같은 맥락에서 ‘어린이 서비스는 보다 큰 도서관에 통합되어야 한다. 공공도서관은 전 국민, 전 지역 사회에게 서비스를 제공하는 곳이다. 어린이 서비스의 다음 단계는 십대 청소년이고 그 다음에 성인 단계로 넘어간다’고 말한다. 도서관의 서비스 단계별로 본다면 청소년 관련 프로그램은 반드시 필요하다. 이런 의미에서 청소년 정보활용교육 운영을 위한 공공도서관의 역할과 기능, 공공도서관과 청소년 서비스, 그리고 실제 청소년 대상 정보활용교육 사례를 살펴보고자 한다.

3-1. 공공도서관, 소년 소녀를 만나다

3-1-1. 도서관, 모두에게 열린 문

청소년 정보활용교육 운영사례에 앞서 우리나라 공공도서관의 역사 속에서 이용자 서비스의 의미를 간략히 살펴보고자 한다.

우리나라의 근대적 개념의 도서관 역사는 서구에 비해 짧으나 사회 발전에 따라 급격하게 변화하고 있다. 일제강점기에 근대적 개념의 도서관이 도입된 후 파행적 도서관 운영이 이뤄지고, 해방 이후 도서관법을 제정하면서 발전 기반을 마련하였다. 경제 성장에 집중했던 1960-1980 년대에 도서관은 공부방 역할에서 벗어나지 못했으나 1980년대 이후 질 높은 교육 문화 환경에 대한 요구가 커진다. 현재 각 지방자치 단체와 주민들은 생활기반 시설로서 도서관을 원하고, 그에 따른 다양한 서비스를 요구하고 있다.

도서관은 책과 사람, 사람과 사람, 책과 책이 연결되는 정보의 메카이

다. 우리나라 도서관법은 도서관을 ‘도서관법에서 정한 일정한 규모의 시설과 자료가 확보되어야 하며, 사서 자격증을 소지한 사서가 배치되어 있는 곳’으로 보고 ‘정보 제공, 문화 향유, 평생교육’을 목적으로 운영된다고 정의하고 있다.

도서관의 특별한 역할은 서점과 인터넷 카페와의 비교로 드러난다. 스가야 아키코(2004)는 「미래를 만드는 도서관」에서 ‘서점 또는 인터넷 카페의 정보 서비스는 상업적 이익의 많고 적음을 기준으로 서비스하고, 이윤이 창출되지 않으면 서비스를 중단한다. 특히 서점은 도서관과 하나로 묶여 이야기되는 일이 적지 않은데 서점에 놓여져 있는 것은 비교적 최근 간행된 책이나 잘 팔리는 책이 중심이고, 신문은 하루, 잡지는 길어야 한 달 정도밖에 두지 않는다. 즉 서점은 그다지 이익으로 연결되지 않는 오래된 책은 거의 보관하지 않는다. 덧붙여 말하면 청구기호도 없고 전자정보도 없다. 그러나 도서관은,

- 가) 인쇄매체에서 전자정보까지, 출판경로와 상관없는 전단지부터 역사 기록에 이르기까지, 다양한 매체에 의한 풍부한 정보를 과거를 거슬러 올라가 체계적으로 축적한다.
- 나) 거대한 정보 속에서 적절한 것을 골라내어 평가를 덧붙여 접속하기 쉬운 검색 시스템을 구축하는 등 지적 활동을 위한 공간을 제공한다.
- 다) 시민의 정보 활용능력 육성과 더불어 정보 환경을 정비한다.
- 라) 사람과 사람의 만남의 장을 창출하여 새로운 지식을 탄생시킨다.
- 마) 연구 공간 등 지적 활동을 위한 공간을 제공한다.
- 바) 저작권이나 디지털화를 둘러싼 새로운 움직임에 대해 민주적인

정보 환경을 만들기 위해 행동한다고 말한다.

1848년 세계 최초의 공공도서관으로 일컬어지는 보스턴 공공도서관부터 내려온 공공도서관 운영을 위한 세 가지 요소가 있다. 바로 ‘공비성’, ‘무료성’, ‘공개성’이다. 이 요소들은 도서관 조직에 다음과 같은 다섯 가지 특성을 부여하였다.

가. 비영리 봉사기관

나. 공공의 가치를 실현하는 기관

다. 현재의 역사를 다음 세대로 전수하는 기관

라. 상품이 아닌 정보를 제공(무형의 가치 생산)

마. 관료 조직(또는 관료 조직에 의해 운영)

사회 구조가 복잡해지면서 공공도서관은 도서관법 정의 이외에 역사, 사회, 지역적으로 많은 역할과 기능을 요청받고 있다. 소장 자료의 보존이라는 도서관의 역할은 ‘역사 왜곡화 방지 기능’을, 평생교육적 측면에서는 ‘지식 (재)생산기지’로서의 역할 수행, 문화 향유와 지역 커뮤니티 중심지 측면에서는 ‘지역주민 만남의 장소’로서의 기능을 요청받고 있다. 공공도서관은 공공 비용으로 시민 평생교육의 중심지로 기능하는 만큼 ‘정보격차 해소, 정보제공의 무료성, 소외되는 계층에 대한 서비스’를 요구받는다.

또한, 지방자치 시대 도서관의 역할은 로컬 거버넌스의 개념 정의에서도 드러난다. 조성한(1995)은 ‘시민사회의 구성원인 시민에 대해 거버넌스가 요구하는 핵심역량 요소는 참여 역량이다. 시민은 거버넌스의 주체

적 참여자로 기능하기에 필요한 민주적 역량을 가져야 한다'며 '시민교육은 학교, 지역사회, 직장에서 다양한 방법에 의하여 이루어질 수 있으나 최고의 시민교육 수단은 참여 자체라는 인식에 기반하여 참여기회를 확대할 수 있도록 관심이 증대되어야 한다'고 말한다. 지역사회 참여형 거버넌스의 참여기제로 주민자치위원회, 반상회를 거론³⁾하였는데 여기에 각 지역의 도서관을 덧붙이고자 한다. 현재 공공도서관은 시민들을 위한 각종 독서모임과 자원봉사자 조직을 가지고 있으며, 민주적 조직 운용과 참여를 이끌어내는 민주주의 역량 향상의 학습장이 될 수 있다. 도서관이 소장한 정보력을 바탕으로 한 활발한 탐색과 토론으로 성숙한 시민 사회를 만드는 '시민 민주주의 역량의 학습장'으로 기능할 수 있기 때문이다.

도서관의 공비성과 무료성, 공개성의 원칙과 함께 소장 자료의 힘에 근거한다. 민주주의 사회에서는 교육을 받아 글을 읽고 쓸 줄 아는 시민이 되는 것이 중요하며, 정보화 사회는 정보를 활용하여 넘쳐나는 정보를 분석, 평가하여 적절히 이용하는 능력이 필수적이다. 그런 의미에서 공공도서관이 소장한 장서는 특별한 의미를 가진다.

공공도서관이 지닌 정보력의 특별함에 대해 「어린이 서비스의 기초」에서 마이클 설리번(2007)은 '학교 교과과정이나 학습프로그램이 획일화된 지식 및 기술기반의 학습을 강조하는 반면에, 공공도서관은 열린 탐구를 할 수 있는 장소이다. 바로 이러한 구조화되지 않은 공공도서관 환경에서 시민들은 무엇을 조사하고 어떻게 사고할 것인지에 대해 스스로 결정하는 법을 터득하게 된다'고 한다.

3) 이승중. 2006. 「거버넌스와 시민 참여」, 국정관리연구, 1(1), 64-82

열린 탐구 공간인 공공도서관이 청소년들과 어떤 모습으로 만나고 있는지 다음 장에서 살펴보도록 하자.

3-1-2. 도서관, 청소년을 맞다

가. 공공도서관과 청소년 서비스

공공도서관의 청소년 서비스에 대해 말하기 전 청소년의 범위를 정의해보자. 이경란(2009)은 「공공도서관 청소년 프로그램 분석과 활성화 방안 연구」에서 우리나라 청소년법에서는 청소년을 9세 이상 24세 이하로 청소년의 연령층을 상당히 넓게 보고 있다(청소년 기본법 2008. 2. 29). 미국도서관협회 청소년도서관서비스협회(ALA/YALSA)의 청소년에 대한 도서관 서비스 방침에는 청소년을 12세부터 18세까지로 규정하고 있다(ALA, 1993).

표 7. 전국 공공도서관 프로그램 현황(213관)

지역	도서관 수	프로그램명
서울·경기	76	도서관체험, 다독자표창, 시낭송회, 책 읽기, 독서치료, 독서퀴즈, 독서캠프, 한 도서관 한 책 읽기, 정보활용, 청소년사서프로그램, 독서여행, 청소년독서인증제, 낭독회, 이데아교실, 감상회, 영화상영, 청소년문학상, 논술, 영어특강, 시와 그림 산책, 인문학강좌, 진로상담, 장애체험스쿨, 방과후학습, Free Talking 프로그램, 고전읽기, 전시회, 정보찾기 대회, 중학영어, 춤테라피, 문학강좌, 역사탐방, 허브비누만들기, 글쓰기, 편지쓰기, 환경신문만들기, 토론교실, 역사여행, 도서관캠프, 박물관교실, NIE, 대중매체 다시보기, 중국어회화, 만화예술 프로그램교육, 연극체험, 책을 통한 기획력 UP
강원	14	독서감상문, 독서퍼즐, 독서캠프, 도서관과 함께 책 읽기, 도서관체험, 다독자시상, 내가 추천하는 멋진 책, 책 제목찾기, 청소년 댄스, UCC 콘테스트 공모, 논술, 한국사따라잡기, 시화공모전, 통기타교실, 논술, 문화탐방, 그림으로 보는 그리스신화
충청	26	독서토론, 독서치료, 다독자시상, 독서신문, 독서감상문, 독서캠프, 도서관견학, 맞춤형도서프로그램, 청소년을 위한 책읽기, 강연회, 명예사서, 문화강좌, 자아성장교실, 논술, 블로그제대로알기, 진로탐구, 좋은 책 전시, 영어어휘 및 독해, '그림읽어주는 남자, 책 읽어주는 남자', 독서퀴즈, 리더쉽교실, 백제역사교실, 문학기행, 영화상영

전라	39	독서퀴즈, 독서토론, 독후감공모, 독서논술, 독서치료, 글짓기대회, 독서퍼즐, 다독자시상, 독서신문, 독서수첩자랑대회, 생활체육교실, 수학교실, 책 속 보물찾기 대회, 독서논술캠프, 전통문화·건강문화·어학정보화 프로그램, 영어, 컴퓨터, 서예, 요가, 글쓰기
경상	54	독후감상문, 독서퀴즈, 논술, 다독자시상, 독서퍼즐, 독서문화진흥포스터공모, 강연회, 책 속 보물찾기, 독서캠프, 글짓기, 독서치료, 추천도서목록, 1318책나무오르기, 인문고전, 통영해양과학의 산실을 찾아서, POP예쁜 글씨쓰기, 고려사조선사다시보기, 이미지메이킹, 리더십스쿨, 직업탐방, 영어, 미국유학설명회, 국어 기본부터 다지기, 세계사, 진학상담, 천연비누만들기, 영화상영, 유적답사
제주	4	다독자시상, 논술, 토티! 청소년한국문학10, 우당독서마라톤대회, 반딧불 책여행

이 글에서는 청소년 시기를 중·고등 교육 대상 연령인 12세부터 18세로 보고 논의를 진행하기로 하겠다. 이경란(2009)의 위의 글에서 국내 공공도서관 청소년 서비스 현황을 살펴보면 다음과 같다.

‘독서회는 현재 공공도서관의 중요한 청소년 프로그램으로 자리 잡고 있으며, 조사된 도서관 중 76(36.1%)개 관에서 진행되고 있었다. 도서관에서 정기적으로 이루어지고 있는 프로그램으로는 독서교실(19개 관), 도서관 현장체험(20개 관), 다독자 표창(17개 관)이 있었다. 도서관에서 비정기적으로 이루어지는 프로그램에는 논술강좌(47개 관), 독후감상문 쓰기(35개 관), 독서치료(10개 관) 등이 있었다. 도서관 주간이나 독서의 달, 방학기간에 실시되는 일회적인 성격의 프로그램으로 독서퀴즈대회, 강연회, 글쓰기교실, 영화감상회와 청소년의 진로탐구와 관련된 프로그램, 시낭송회, 외국어강좌, 문화답사도 진행되고 있었다. 전국의 공공도서관에서 이루어지고 있는 청소년 서비스는 성인이나 어린이 서비스에 비해 청소년들의 관심과 참여가 현저히 미약하다. 또한 청소년 프로그램이 이루어지는 경우에도 지속적이고 정기적인 프로그램보다 비정기적인 일회성 프로그램이 대다수이다.

수 년 동안 교육 개혁을 외치지만 청소년들의 교육 환경과 여건은 여

전하다. 청소년들은 갈 만한 시간도 없고 쉴 만한 곳도 찾기 어려운 실정이다. 어린이나 성인 서비스에 비해 청소년 시기는 짧은 기간이지만 역동적인 변화와 성숙의 시기이므로 그들만을 위한 특별한 서비스가 필요하다.

청소년을 이해하기 위해 그들의 신체 및 정신적 특성을 살펴보겠다.

- ① 생리적으로 사춘기를 맞이하여 성적 호기심이 많고 정체감의 혼미해지는 방향의 시기이다.
- ② 사회적으로 승인을 받으려는 욕구가 강하고, 청년기적인 철학적 모색과 모험심, 용기, 위험에 맞서는 시기이다.
- ③ 자아 또는 자각 현상으로 자아의식이 확연해지는 시기이다.
- ④ 안정과 불안, 긴장과 이완처럼 서로 대립되는 심리적 경험을 하게 된다.
- ⑤ 자신감과 자신의 가치관을 개발하여 학습하고 재능을 성취할 수 있다.⁴⁾

더 이상 미룰 수 없는 청소년 서비스에 대해 박온자는 「공공도서관과 청소년 서비스」에서 미국 공공도서관 청소년 서비스 사례를 중심으로 공공도서관 청소년 서비스의 목적, 역할, 청소년의 요구, 사서의 전략, 독자 자문서비스 기법을 서술하고 있다.

공공도서관 청소년 서비스의 토대를 다지는 의미에서 박온자의 글을 중심으로 살펴보고자 한다.

4) 이진영. 2004. 「공공도서관 운영론」. 서울: 아세아문화사. 162

1984년부터 카네기 재단의 후원을 받아 ‘youth-at-risk’ 프로젝트를 실행하고 있는 드라이후스(Dryfoos, 2000)는 ‘Safe passage: Making it through adolescence in a sisky society’라는 프로그램을 통해 아동들과 청소년들이 책임감을 지닌 성인이 되기 위해서는

- 책임감 있는 성인과 연결
- 인지학습
- 비평적인 사고기술
- 사회적으로 인정받는 기술 습득
- 동료, 성인들과 관계 유지
- 실험 공간
- 세상에 대해 알기
- 청소년들의 목소리 인정
- 가정, 학교, 사회에서의 안전 보장

등이 필요하며, 공공도서관은 청소년들이 아동에서 성인으로 안전하게 성장할 수 있도록

- 아동들에게 좋은 영향을 줄 수 있는 성인과 연결
- 인지학습, 비평적인 사고기술을 터득할 수 있도록 정보 접근 제시
- 사회에서 인정되는 능력, 기술 습득을 위한 교육 제공

등의 역할이 필요하다고 서술하고 있다. 문화적 차이는 있으나 청소년이 필요하고 공공도서관이 해야 하는 역할에 따른 몇 가지 사항은 여전

히 유효하다. 우리나라 청소년들이 도서관을 잘 찾지 않는 이유를 전적으로 시간이 없기 때문이라고 말하기는 어렵다. 청소년이 도서관을 찾지 않는 것은 도서관이 그들을 매혹시키는 장소가 아닐 수도 있기 때문이다.

박은자는 미국 청소년들이 공공도서관에 원하는 사항을 다음과 같이 서술하고 있다.

‘청소년이 공공도서관에 원하는 것 또는 청소년의 공공도서관 인식 정도를 알아본 ULC(Urban Libraries Council)의 자료에 따르면 공공도서관이 제공해야 할 서비스를 알아내기 위해 면담 등 여러 다른 방법으로 청소년들의 의견을 수렴하였는데, 데이터 수집 방법이 다르고 지역 특성이 달랐지만 10개 공공도서관에서 알아낸 사실은 거의 유사하였으며 그 내용은 다음과 같다(Meyers, 1999).

- 도서관은 멋지고 좋은 곳이 아니다.
- 도서관 직원은 도움이 되거나 친절하지 않다.
- 청소년들은 정보기술(테크놀로지)을 무엇보다도 더 많이 원하며 그 사용법을 배우고 싶어한다.
- 청소년들은 도서관이 학교 숙제와 자료조사에 도움이 되기를 원한다.
- 청소년들은 자신들을 환영해주는 공간을 원한다.
- 도서관 서비스 시간이 그들에게 편리한 시간이 아니다.
- 청소년들은 일 또는 자원봉사의 기회를 원한다.
- 도서관에서는 제한하는 규칙, 요금 지불을 가능한 한 없애기를 원한다.
- 청소년들은 친구들이 도서관을 더 좋아하도록 도움을 제공하고자 한다.

또 공공도서관이 변화해야 할 청소년 서비스 내용을 8가지로 정리하고 있는데 여기서는 세 가지 사항만 살펴보고자 하겠다.

- 1) 청소년들을 위한 공간 - 침대들은 도서관이 어둡고 침울한 분위기여서 시체보관실이라고까지 한다. 가구도 불편하고 크기가 안 맞는 경우가 많은 것에 불만이며 명랑하고 환영하는 사서의 태도를 원한다. 따라서 침대를 위한 공간을 보다 기분 좋은 곳으로 만들 필요가 있다. 침대들은 공부뿐만 아니라 친구들과 사교할 수 있는 곳을 원하며, 음악을 듣고 비디오를 보며 오락물을 읽을 수 있는 장소를 원하고 자동판매기도 원한다. 특히 청소년들은 그들만을 위한 공간을 원한다. 어른들, 시끄러운 아동들 때문에 청소년들은 공공도서관에 가지 않게 된다고 한다.
- 2) 홍보 - 청소년들이 요구하는 자료가 도서관에 있는데도 이를 충분히 활용하지 못하는 경우가 많으므로 청소년 자신들이 다른 청소년들에게 도서관에서 제공하는 프로그램, 서비스를 홍보할 수 있다고 한다. 청소년들은 도서관에서 재미있게 들은 얘기를 자랑하고 다니며, 청소년 서비스 및 프로그램 기획 시 참여해본 청소년들은 다른 친구들을 초청하게 된다고 한다.
- 3) 청소년 서비스 프로그램 - 청소년들은 도서관에서 보낸 시간을 평생 기억한다. 유익했던 프로그램, 친절한 직원, 재미있게 읽었던 책을 쉽게 잊지 않는다. 청소년들은 도서관에서 청소년 서비스 프로그램을 제공하는 것을 놀라워하며, 그들은 더 멋진 도서관 프로그램으로 증진시킬 수 있을 뿐만 아니라 새로운 서비스를 생각해낼 수도 있다고 한다. 청소년들은 그들의 재주를 친구들에게 자랑하고

싶어 한다.

그렇다면 우리 청소년들은 도서관에 무엇을 원하고 있을까? 청소년기의 불안정한 특성을 이해하고 그들의 끝없는 잠재력을 일깨우기 위해 그들이 공공도서관에 요구하는 사항을 알아보았다. 앞서 인용한 이경관, 한복희(2009)의 「공공도서관 청소년 프로그램 분석과 활성화 방안 연구」에서 중·고등학생 200명을 대상으로 설문조사한 내용이다.

‘청소년 취미 프로그램을 늘려야 한다’고 응답한 경우가 84건(15%), ‘청소년 자료를 더 많이 갖추어야 한다’가 72건(12.8%) ‘공부할 수 있는 열람석이 더 많아야 한다’와 ‘이용시간을 더 많이 늘려야 한다’가 67건(11.9%)으로 동일 비율로 나타났고, ‘청소년 독서 프로그램을 늘려야 한다’가 53건(9.4%), ‘청소년 전용자료실을 만들어야 한다’가 49건(8.7%)으로 나타났다.

미국과 우리나라 청소년들이 도서관에서 자신들만의 특별한 공간과 친절한 서비스를 원하는 것은 다르지 않다. 우리나라 청소년들이 원하는 공공도서관 상을 정립하고 그들과 함께하려면 크든 작든 무언가를 지속적으로 줄 수 있어야 한다.

박은자는 2001년 세계도서관협회 연맹(IFLA)이 제정한 ‘청소년을 위한 도서관 서비스 지침’을 소개하고 있다. 세계도서관협회연맹(IFLA)은 청소년 서비스 담당자에게 도움을 주기 위해 전 세계적으로 모은 아이디어를 수록한 ‘청소년을 위한 도서관 서비스 지침(IFLA Guidelines for library services for Young Adults)’을 발표하였다. 청소년들도 다른 이용자와 똑같이 질적인 도서관 서비스를 받을 수 있도록 모든 도서관이 청소년 서비스를 개발하고 다른 기관과 협력하여 청소년 서비스를 제공할 수 있도록 이유, 목적, 추천하는 서비스와 프로그램, 청소년 서비스

기획, 청소년 서비스 전문직의 특성 및 전문가에게 필요한 교육을 내용으로 하는 청소년 서비스 지침을 제시하였다. 도서관 서비스 지침의 자세한 내용은 부록을 참고하기 바란다.

청소년 서비스는 도서관 장서관발 정책에도 많은 영향을 미친다. 우리나라도 몇 년 사이 청소년 대상의 저작들이 쏟아져 나오고 있다. 몇 년 전까지만 하더라도 아동 고학년 또는 성인용 가운데 읽을거리를 찾아야 했으나 현재는 출간 당시부터 청소년용임을 밝히고 있다. 이러한 출판 경향의 변화는 도서관 장서 구성과 자료 서비스 형태에도 분명한 변화를 요구하고 있다. 자료실을 따로 둘 수 없을 때 원활한 청소년 자료 서비스를 위해 ‘청소년 자료 코너’나 ‘청소년 도서목록’을 정기적으로 만드는 것이 그것이다.

청소년 서비스를 제공하기 위한 도서관의 전략은 어떤 것이어야 할까? 우리나라는 아직 청소년 전문 사서라 말할 수 있는 토대가 마련되어 있지 않지만 미국의 여러 주에서 통용되고 있는 청소년 서비스 담당사서의 전략에 대해 박은자(2007)는 다음과 같이 말한다.

‘청소년의 성장을 도와 그들을 강한 사람으로 만들려면(nourishing, empower) 청소년 서비스 담당사서는 기본적으로 정보제공자·운영자·지도자·협력자·열성적인 지지자·의사전달자·프로그래머가 되어야 하며, 이러한 다양한 업무를 수행할 수 있는 능력을 갖춘 청소년 담당사서가 필요하다’고 말한다. 또한 같은 글에서 공공도서관 청소년 서비스는 ‘청소년 이용자들에게 정보를 제공하고, 그들을 교육하고 즐겁게 하는 것 이상으로 그들이 행복하고 성공적이고 사회에 잘 적응할 수 있는 성인이 될 수 있도록 돕기 위해서이다. 용기 있고 책임감과 자부심을 가지고 자기 삶과 타인의 삶을 존중할 줄 알고, 유머를 즐기는 성공적이고

훌륭한 시민들로 청소년을 양성하기 위해 청소년 담당사서는 다음과 같은 전략을 염두에 둔다(Vaillancourt, 2002).

- 진실을 말한다. 존경받는 리더의 제1순위의 특성은 정직이다.
- 조직적이어야 한다. 청소년들은 항상 바쁘다. 사서는 미리 계획하여 청소년들에게 알리고, 날짜와 마감 날짜를 상기시키고 정확한 목표를 세워 임할 수 있도록 해야 한다.
- 청소년들과 사귀다. 직업뿐만 아니라 사적으로 평생 관계가 이어질 수 있다.
- 청소년들의 의견을 물어본다. 청소년들에게 물어보지 않은 청소년 서비스 프로그램을 계획하는 일은 금물이다.
- 청소년들이 말한 대로 행한다. 청소년들의 의견을 무시하거나 묵살하지 않는다.
- 청소년들에게 아이디어를 제시하되 그들 스스로 정하게 만든다.
- 청소년들의 창의력을 자극하기 위해 노력한다.
- 도서관 측 결정에 대한 이유를 명확히 밝힌다.
- 약속한 것은 반드시 지킨다.
- 청소년들에게 공간을 제공해 주어야 한다. 숫자가 많을 경우 나눠서 모두에게 관심이 있다는 것을 믿을 수 있게 해야 한다.
- 재미있어야 한다. 사서와 청소년들이 같이 즐길 수 있어야 한다.

이상으로 박은자의 「공공도서관과 청소년 서비스」를 중심으로 공공도서관 청소년 서비스의 필요성과 역할, IFLA의 ‘청소년을 위한 도서관 서비스 지침’과 청소년 서비스를 담당한 사서의 전략을 살펴보았다. 위 내

용 중 청소년 담당사서의 전략 마지막 항목인 '사서와 청소년들이 같이 즐길 수 있어야 한다'는 다양한 시사점을 전한다. 그들과 함께 즐기고, 그들의 의견을 묻고, 그들이 필요로 하는 서비스를 제공하는 것, 그것이 공공도서관의 역할인 것이다. 즐거운 도서관은 비록 시설과 환경이 남루하다 할지라도 청소년들의 마음의 컴퓨터로 자리할 수 있을 것이다.

다음은 청소년 서비스의 일환으로 공공도서관이 청소년 정보활용교육 사업에 지속적인 관심을 가져야 하는 이유를 알아보고자 한다.

나. 공공도서관과 정보활용교육

청소년 정보활용교육의 가장 직접적인 목표는 청소년들의 정보활용 능력을 기르는 데 있다. 쏟아져 나오는 정보 속에서 원하는 정보를 찾아 평가하고 효과적으로 이용, 창조적으로 재구성할 수 있도록 하는 능력을 기르는 데 있다. 고영만(2005)은 “정보문해의 중요한 목적은 학습자가 내용을 비판적으로 수용할 수 있고, 그들의 조사능력을 확대시키며 자기주도력을 향상시켜 독자적 학습을 스스로 통제할 수 있도록 자신감을 키워주는 것이다”라고 하였다

여기에 간접적인 기대를 덧붙이자면, 청소년들이 선택의 문제에 직면했을 때 도서관을 찾아 책 속에서 그 해법을 고민하고 방향을 모색할 수 있기를 바란다. 주입식 교육 아래서 암기로 해결되지 않은 삶의 문제를 도서관에서 그 실마리를 찾게 되기를 기대한다.

도서관의 정보활용교육은 서비스를 제공받는 시민의 입장뿐만 아니라 서비스를 제공하는 도서관과 사서 입장에서든 그 필요성이 높은 분야이다. 이용자, 도서관, 사서의 입장에서 필요성을 살펴보면 다음과 같다.

○ 이용자 측면

도서관의 다양한 학습자원을 활용하여 학생의 자기주도적 학습능력 신장 및 스스로 학습을 통제할 수 있는 자신감을 높이고, 정보격차 해소에 기여할 것으로 본다. 연구자들의 이야기를 들어보자.

‘정보활용교육의 통합과 학습능력의 상관관계에 대한 여러 연구를 종합하면, 학생의 도서관 이용능력과 자신감을 증진시키며 반성적 사고 발달과 학업 성취도 향상에 기여한다는 점이 강조된다’(Thomas, 2004).

또한 「정보활용교육이 도서관과 정보 활용능력 자각인식에 미치는 영향 연구」에서 정보 활용능력에 대한 자각인식의 수준이 교육 전과 비교하여 교육 후가 통계적으로 유의하게 높아졌음이 나타난다’(정영미, 2009).

‘정보 활용능력 교육의 효용성을 알아보기로 선정된 실험집단과 통제집단을 통하여 각 집단의 수업 전후의 정보 활용능력을 측정한 결과, 교육 후에 실험집단과 통제집단의 정보 활용능력의 차이는 유의하며, 각 영역에서 높은 것으로 나타났다’(이정연·최은주, 2006).

○ 도서관 측면

① 도서관의 역할과 사명 실현: 정보활용교육은 공공도서관이 지역 사회의 지식향상과 문화발전을 위해 평생교육에 적극적인 역할을 수행해야 하는 시대적인 사명을 실현할 수 있는 최접점 서비스이다.

‘공공도서관이 도서관으로서의 정체성을 유지하면서 평생교육 기능을 수행하기 위해서는 도서관 이용교육, 독서교육, 정보활용교육으로 한정적인 범주를 정하여 관련 프로그램을 개발 운영해야 한다’(곽동철, 2005).

‘디지털 시대의 정보 활용능력은 도서관의 주 기능인 평생교육의 핵심

이다’(「정보 활용능력과 평생교육에 대한 알렉산드리아 선언」, 2005).

사실 도서관의 정보활용교육의 필요성에 대한 언급들은 일일이 열거하기 힘들 정도로 많다.

② 도서관 사업에 유의미하고 긍정적인 영향 기대: 정보활용교육은 도서관에 유의미하고 긍정적인 영향을 가져오는 유용한 사업이다.

‘정보활용교육이 도서관과 도서관 홈페이지의 이용 빈도를 높이는 유의미한 효과가 있으며, 도서관 인식제고에도 긍정적인 효과를 주는 것으로 나타난다’(정영미, 2009).

○ 사서 측면

정보활용교육이 현장의 사서들에게는 어떤 의미를 줄 수 있을까? 정보활용교육은 사서들이 단순히 정보제공자로서의 역할을 벗어나 새로운 위상을 정립하는 데 이바지하는 중요한 교육정보 봉사영역이다.

‘사서의 진정한 역할은 좋은 책을 선정하고 이용자에게 권하는 것’(세라, 1986)이라는 말을 부정할 사람은 별로 없을 것이다. 정보활용교육은 사서가 진정한 역할에 한발 더 다가갈 수 있는 서비스 영역이다. 필자들의 경험에 근거해 보아도 사서로서의 직업적 사명감과 보람은 이용자들을 대면하면서 그들과 적극적인 교감을 통해서 얻어지는 경우가 많았다.

3-2. 청소년 정보활용교육 만들기

정보활용교육은 유효한 정보원에 대한 기본 지식을 얻고 탐색 방법을 익혀 필요한 정보를 스스로 얻는 능력을 기르는 것이다. 급격한 변화와 성숙의 시기, 청소년들은 자신의 내부를 들여다보고 문제를 인식하고 해결 방안을 모색하는 과정이 꼭 필요하다. 인력이 적은 도서관의 경우 프로그램 기획 시 가장 우선적인 일이 내·외부 협력자를 발굴하는 것이다. 프로그램이 지속성을 갖기 위해서는 내·외부 조직의 ‘인적 네트워크’가 관건이다. 내부 조직에서는 사서 상호 간의 연대로, 외부조직(학교, 독서단체, 모임 등)은 인적지원과 협력이 필요하다.

1인 사서 체제인 학교나 공공도서관의 경우 사서가 아닌 다른 직원들의 공감과 협력은 필수이다. 청소년 정보활용교육 기획과정의 내·외부 협력 사항을 살펴보자.

3-2-1. 연대와 협력, 만들고 이끌어내기

청소년 정보활용교육을 기획하게 된 계기는 2009년 경기도사이버도서관이 주관한 정보활용교육 콘텐츠 제작에 참여하면서이다. 도서관 역사와 역할을 들려주고 장서-프로그램-서비스 연계가 필요하다는 생각을 하고 있을 때였다. 중학생 이상을 대상으로 정보활용교육 콘텐츠를 제작하면서 자연스럽게 청소년 프로그램을 기획하게 되었다. 많은 학생들이 도서관을 이용하는데도 정작 청소년을 대상으로 한 프로그램에 학생들을 모집하는 것은 어려운 일이다. 이러한 상황에서 큰 힘이 된 것이 두 가지 요소이다.

첫째는 도서관이 운영하는 청소년 독서모임이다. 중학생 독서모임인

옹달샘 같은 생각(1996. 2~)과 고등학생 독서모임인 브리모듬(1995. 3~)이 그것으로 청소년 대상 프로그램의 참여자가 많지 않을 경우 독서모임회원을 대상으로 실시해 보자는 방안도 있었다.

둘째는 2003년에 시작된 평택지역 교사·사서 모임인 ‘열린 책장’ 네트워크이다. 2003년 청소년 독서지도를 위한 북토크 모임으로 시작하여 2004년 청소년 독서프로그램 ‘중학생 독서학교’를 함께 운영한 전력이 있다. 2007년은 경기도 우수 프로그램 공모에 청소년 프로그램 분야에 응모하여 ‘중학생 독서학교’, ‘작가 학교 보내기’, ‘청소년 콘서트’를 운영하기도 하였다. 지역 교사와의 인적 네트워크는 청소년 프로그램 운영할 때 홍보와 모집, 프로그램 자원봉사 활동에 매우 유용한 역할을 한다.

내부적으로는 청소년 모임이, 외부적으로 지역 교사와의 협력 네트워크가 청소년 정보활용교육 프로그램 기획에 있어 실마리를 제공하였다.

가. 내부 협력 만들기

새로운 사업을 기획하여 실행할 때 조직 내 인정과 협력은 필수 불가결한 요소이다. 특히 청소년 정보활용교육처럼 사서들이 직접 발로 뛰어야 하는 프로그램의 경우 내부 구성원들의 자발적인 동의와 협력은 필수이다. 프로그램 기획과 운영에 있어 내부 협력과정을 도서관 정보정책 기획단이 펴낸 문화프로그램 운영매뉴얼 모형의 일부를 빌어 설명하도록 하겠다.

도서관 정보정책기획단이 펴낸 「도서관 문화프로그램 운영매뉴얼」 모형은 프로그램 기획, 운영의 단계를 아래 내용과 같이 12단계로 제시하였다.

1단계: 프로그램 개발 필요성 및 추진 여부 결정

2단계: 프로그램 개발 단계 관리 및 역할 분담

3단계: 환경 분석

4단계: 자문위원회 구성

5단계: 요구조사 및 우선순위 결정

6단계: 프로그램 목표 및 주제 선정

7단계: 프로그램 구성안 및 강의 계획

8단계: 예산 계획

9단계: 마케팅 실행

10단계: 프로그램 유형 실행 및 운영

11단계: 프로그램 평가

12단계: 프로그램 결과보고 및 개선안

여기서는 내부 협력과 논의 과정을 7단계로 나누어보았다. 단계에 대한 상세한 설명은 도서관 정보정책기획단의 매뉴얼을 참고하고, 여기서는 간략히 살펴본다.

- 1단계: 기획과 역할 분담 - 프로그램 기획은 프로그램 지원 체제를 구축하는 일련의 과정이다. 대상 선정과 주제의 적합성, 지역적 요구, 추진 일정과 업무 배분을 고려하여 프로그램을 기획, 역할 분담한다.
- 2단계: 환경 분석 - 도서관의 외부 환경 분석으로 현 사회, 국가, 세계적 경향의 흐름을 읽는 것이다. 경제, 정치, 사회적 패러다임과 교육정책 방향을 파악하여 프로그램의 의의를 큰 틀

에서 분석한다. 내부 환경 분석은 도서관의 인적, 물적 자원을 분석하는 것으로 도서관 사서의 역량, 예산범위, 도서관 시설 및 환경, 장서, 활용 소프트웨어를 평가, 분석한다.

- 3단계: 목표 및 주제 선정 - 프로그램 목표는 프로그램이 이루어진 후 참여자, 이용자에게 기대되는 결과를 의미하므로 목표설정 전 이용자들의 요구에 대한 사전조사가 우선되어야 한다. 설문지나 인터뷰 등 기술적인 다양한 방법을 통해 이용자들의 욕구가 기록, 저장할 수 있다. 프로그램 주제는 지역사회 도서관의 사명과 역할을 반영하여 계획한다.
- 4단계: 프로그램 구성안 및 강의 계획 - 프로그램 구성안은 목표와 주제, 도서관 정책을 적절히 드러내도록 하고 강의 계획서를 작성할 때 내용과 주제에 맞는 다양한 교수법을 설정한다. 정보원의 다양함과 수강자의 활동을 이끌어내는 교수법을 선택한다.
- 5단계: 마케팅 - 홍보는 프로그램에 대한 정보를 포함한다. 요일, 날짜, 시간, 프로그램 소요시간, 비용, 참여자의 나이 수준, 이외 추가 정보와 강사 소개도 포함할 수 있다. 지방자치단체처럼 조직적 홍보 경로가 있는 경우 적극 활용하고 지역적으로 유리한 홍보 매체와 사이버 홍보 등 다양한 경로를 파악한다. 모든 직원들이 안내할 수 있도록 프로그램을 공유하고 도서관 조직(독서모임 등)의 직접 홍보를 적극 활용한다.
- 6단계: 프로그램 실행 - 프로그램 유형과 강사 섭외, 그리고 실행을 위한 사전준비(장소, 매뉴얼 등)가 중요한 요소이다. 정

보활용교육은 사서들이 직접 강사가되므로 수업 배분과 역할, 강의 장소를 어떻게 나눌 것인가를 점검한다. 또한 다음 프로그램을 위해 강의 계획, 강의안, 강의 자료를 수집하여 매뉴얼로 만든다.

- 7단계: 평가 및 개선안 - 평가는 참여자, 직원, 관계자가 할 수 있다. 내용의 적합성을 파악하기 위해 참여자와 관계자에 대해 면담, 설문지를 활용하여 평가할 수 있고, 직원의 경우 평가회의를 열어 회의록으로 남긴다. 또한 계획서 작성과 마찬가지로 프로그램 운영 실적과 평가, 개선 사항과 향후 계획을 담은 결과보고서를 작성하여 보고한다.

7단계로 끝으로 프로그램을 마무리한다. 청소년 정보활용교육 내부 협력과 논의 과정을 위 단계로 참고하여 살펴보도록 하자.

○ 1단계: 기획과 역할 분담

프로그램을 기획하다 보면 단계별로 사업이 추진되지 않는다. 경우에 따라 기획, 역할분담, 목표와 주제 선정이 혼재되어 나타나기도 한다. 사업의 주체가 누구냐에 따라 혹은 조직 내에서 사업의 위상 등 여러 가지 요소에 따라 사업의 진행 형태는 달라진다.

사업의 진행 양상은 천차만별이지만 가장 중요한 점은 조직 공동의 목표 달성을 위해서 기획과 역할분담 단계에서 내부 구성원들 간의 긴밀한 소통과 합의, 협력이 전제되어야 한다는 점이다.

우리 도서관의 청소년 정보활용 프로그램 사업기획은 담당자와 중간 관리자의 논의에서 시작되었다. 청소년 정보활용교육의 필요성에 대해

의기투합하고, 우리 도서관의 실정을 감안하여 기존 프로그램과 연계하여 진행하는 것으로 큰 틀에서의 논의가 이루어졌다. 즉, 평택시 한 도시 한 책 운동인 ‘한 책 하나 되는 평택’ 사업의 일환으로 진행하고, 올해의 한 책으로 선정된 「책만 보는 바보」를 활용하기로 하였다. 대략적으로 사업 방향을 결정한 후 프로그램의 실행 여부와 세부 운영방안을 묻는 전체회의를 열었다.

회의에서 청소년 정보활용교육의 필요성, 사서가 강의하는 프로그램의 중요성을 공유하였다. 사서들은 경험 없는 프로그램을 직접 운영하는 것을 우려하였다. 이러한 우려에도 추진될 수 있었던 것은 독서교실처럼 사서 전체가 참여하여 운영하는 프로그램 사례가 있기 때문이다. 독서교실은 전체 사서가 참여하여 회의를 통해 역할 분담하여 운영하고, 대규모 책 축제 사업은 임시 업무 분장으로 함께 추진한다. 프로그램 실행 전 정보활용교육의 과제해결 6단계에 대한 설명과 세부 운영에 대한 논의가 있었다. 세부 운영에 대한 회의 내용은 ‘내가 되고 싶은 나’의 기획 과정을 참고하기 바란다.

○ 2단계: 환경 분석

사서들이 청소년 정보활용교육에 동의한 것은 현재 도서관의 역할에 대한 고민이 크게 작용하였다. 급격한 사회 변화 속에서 적응하고 성장하기 위해서는 넘쳐나는 정보를 효율적으로 분석, 평가, 종합하는 능력은 필수이다. 사회적으로 정보이용 기술을 가르치는 곳은 많으나 정보를 분석하고 평가하는 능력을 이야기할 수 있는 곳은 도서관이 유일할 것이다. 정보활용교육은 남녀노소, 계층과 연령을 망라하고 장서와 프로그램을 연계하여 다양한 형태로 활용 가능한 프로그램이다.

조직 내부 환경 분석에서는 예산과 인력 사용이 큰 부분을 차지한다. 사서가 직접 강의하므로 강사료 등 예산 소요는 크지 않으나 교육을 준비하는 시간과 공간, 인력으로 중·단기적으로 업무 우선순위가 바뀌기 때문에 조직의 지원이 반드시 필요하다. 사서들과 함께 사업을 추진할 때는 사서 회의나 임시 운영팀을 구성할 수도 있다.

정보활용교육의 필요성을 공감하더라도 사서가 부족하다면 외부에서 인적 자원을 끌어오는 것도 환경 분석 단계에서 필요하다. 우리 도서관은 사서 외에도 평생교육 실습생의 실습 기간을 정보활용교육 기간으로 맞추었다.

또한, 내부 환경 분석에서 공간을 어떻게 사용할 것인가, 기존 이용자들에게 어떤 영향을 미칠 것인가를 미리 고려해야 한다. 정보활용교육은 인쇄자료와 비도서, 디지털 자료 등 도서관 전체 장서를 사용하고 모둠 활동으로 이뤄지므로 자료실을 이용하는 시민들에게 영향이 미칠 수 밖에 없다. 교육 전 자료실별로 프로그램으로 소음이 일어날 수 있음을 알리고, 디지털자료실은 관외 대출회원만 사용 가능하므로 10분 코너를 활용할 수 있도록 미리 협조를 구했다. 실제 프로그램 과정에서는 디지털자료실 회원인 학생들이 우선 디지털자료실을 이용하며 정보탐색 활동을 하였다.

평택시립도서관에서 진행된 ‘내가 되고 싶은 나’는 강의와 모둠 활동 모두 시청각실에서 이루어졌다. 둘째 날도 시청각실을 함께 사용하였으나 셋째 날부터는 모둠발표 연습을 위한 조별 공간이 별도로 필요하였다. 이날 도서관이 정보활용교육 외에도 독서모임과 강좌로 공간이 부족하여 한 개 모둠은 야외 공간을 사용하였다. 도서관 이용률이 가장 높은 방학기간이고 독서모임과 부대시설 사용 동아리도 공간을 사용한다

는 것을 대비하지 못한 결과였다.

각 도서관이 시민의 도서관 시설 사용을 권하고 있으므로 프로그램에 따른 공간 사용에 긴밀한 협조가 요구된다. 또한 프로그램이 진행된다면 예상보다 더 많은 도서관 공간이 필요하다. 정보 표현 기법에 따라 가능하면 여분의 공간도 준비할 필요가 있다.

○ 3단계: 목표 및 주제 선정

이 단계는 프로그램의 목표와 주제를 명확히 하여 각각의 운영 내용을 집중하는 단계로 프로그램 운영자들이 생각하고 있는 목표를 공유해야 하는 시기이다.

정보사회는 이전의 산업사회와 달리 고급 정보를 활용하는 인적 물질 자원 네트워크 능력이 빼어난 사람, 정보를 창의적으로 활용할 수 있는 사람들이 주목받는다. 이를 두고 창의 계급이 현대를 이끌어간다고 말하기도 한다. 어디서나 구할 수 있는 정보를 분석, 평가하여 최고의 것으로 가공하는 능력이 필요한 시대이다.

도서관 정보활용교육의 가장 큰 목표는 시민들이 살면서 부딪히는 각종 문제나 과제가 주어질 때 자주적으로 정보를 활용하여 해결하는 능력을 갖추도록 하는 것이다. 정보 활용능력은 한 번의 프로그램으로 습득되는 것은 아니다. 정보 활용의 기본인 책 읽기를 습관화하고 문제가 생길 때 적합한 방법과 경로를 탐색하는 기술을 익히고, 정보 분석과 평가를 위한 가치 체계를 꾸준히 습득하는 과정의 결과로 가능하다. 정보 활용교육은 도서관이 보유한 온-오프 라인의 모든 자료를 활용하여 도서관이 문제 해결 공간임을 몸으로 익히도록 한다. 또한 청소년 정보활용교육은 또래들과 어울리며 건강한 청소년 문화를 생산하며 도서관이

즐거운 곳이라는 것을 아는 기회가 되기도 한다.

정보활용교육의 목표와 주제를 정할 때 지역의 요구 사항과 연결되기도 한다. 평택시는 2008년부터 시민 단체, 지역 언론기관과 한 도시 한 책 읽기 사업을 진행하고 있으며 2010년은 안소영의 「책만 보는 바보」를 선정하였다. 18세기 조선 정조 시기 실학자들-신분제 사회를 고통스럽게 헤쳐나간 서얼들과 명문가에서 태어났으나 과거라는 현실적 성공을 포기했던 사람들-이 책과 벗을 통해 자신과 사회의 문제를 헤쳐나가는 내용이다. 청소년들이 쉽게 다가갈 수 있는 책은 아니지만 여러 유형의 롤 모델을 제시할 수 있다는 점을 중요하게 생각하여 청소년 정보활용교육의 제목을 ‘내가 되고 싶은 나’라고 지었다.

○ 4단계: 프로그램 구성안 및 강의 계획

프로그램을 구성할 때 경기도사이버도서관이 제작한 ‘정보활용교육 콘텐츠’와 「책수리 마수리」를 활용하였다. ‘정보활용교육 콘텐츠’에서 도서관의 역사와 역할, 과제해결 과정 6단계 이해(김영순 평택여중 사서교사의 「어처구니 이야기」 활용), 과제해결 과정 6단계 실행을 가져오고 「책수리 마수리」에서 도서관 검색과 분류 부분을 차용하였다. 또한 사서 회의를 통해 학생들이 개별 단위로 신청한 만큼 모듈별로 친해지기 위해 몸과 마음을 부딪치게 하는 게임을 진행하자는 제안이 추가되었다. 모듈별로 인물이 선정되어 있으므로 모듈 사서들이 소장 현황을 파악하여 참고 문헌지를 미리 제시하여 정보탐색을 지원하고 분석, 평가할 시간을 가지도록 할 수 있다.

강의를 계획할 때 정보탐색 경로가 미리 구성되어 있으면 모듈원들이 모두 참여하는 활동을 기대할 수 있다. 각 탐색 경로마다 역할을 분담(모

덤 안에서 학생들이 진행해야 할 역할에 대한 세부지침)하여 모둠원들 간 ‘일별레’와 ‘무임승차’하는 학생이 없도록 구조화할 수 있다. 협동학습 이론에 의한 모둠 활동은 활동을 구조화하므로 모둠원의 수만큼 역할 분담을 만들어야 한다.

수업 진행은 사서회의에서 결정하고 강의는 프레젠테이션 자료와 질의응답, 학생들의 참여를 최대한 끌어내는 다양한 방안을 사용하고, 체험 활동은 자료실 이용자들의 불편을 최소화하기 위해 도서관 이용법 안내와 함께 조별 태도 점수를 주기로 하였다. 체험 활동이나 각종 결과물을 내야 할 때 동기를 부여할 수 있도록 작은 기념품을 지급하기도 하였다. 정보탐색 과제가 주어지면 담당사서들이 함께 행동하며 소음을 최소화 되도록 하였다.

각 수업별 상세 내용은 4장 프로그램 운영의 실제 <4-1> 강의안을 참고할 수 있다.

○ 5단계: 마케팅

모든 사업이 그렇지만 특히 바쁜 청소년들을 도서관으로 유인하기 위해서는 마케팅이 매우 중요하다. 청소년들의 참여 동기 부여를 위해 교육시간을 자원봉사 활동 시간으로 인정해 주었다. 또한, 도서관을 오가는 청소년의 눈길을 끌기 위해 아이돌 그룹을 홍보문에 등장시키기도 하였다.

청소년 프로그램은 학교를 비롯한 기관 홍보부터 시작하였다. 지역 교육 지원청에 협조 공문을 보내고 관내 중학교로 안내문을 발송하였다. 언론 홍보와 생활 정보지에 보도자료를 내고, 안내문을 각기 발송하였다. 프로그램 운영 마지막 날 지역 케이블 방송에서 촬영을 나왔다. 지역

케이블 방송사의 '경기in' 뉴스 보도에서 도서관이 책만 보는 곳이 아니라 청소년들의 정보, 문화 활동 장소라고 소개하였다. 발표 무대를 촬영하고 참여 학생 인터뷰가 진행되자 학생들은 멋쩍어하면서도 자신들의 활동에 대한 자부심과 흥분을 감추지 못했다.

인적 홍보로는 독서 운동이나 지역 네트워크로 관련 있는 교사를 중심으로 안내문을 전자우편으로 발송하거나 직접 통화를 하기도 하였다. 도서관 주부 독서모임 회원을 대상으로 문자발송을 하고, 사이버 홍보로는 도서관, 평택시 홈페이지와 평택시 행정전산망에 알렸다.

프로그램 모집 결과 54명의 청소년이 모였다. 첫 수업 시간에 프로그램 참여 이유를 물었을 때 '봉사활동 시간을 얻기 위해서' 왔다는 학생들이 90%였다. 프로그램을 알게 된 경위는 도서관 독서모임 회원이 20%, 교사의 안내 20%, 행정 전산망을 통해 알게 된 부모님의 권유 15%, 그 외 부모님의 신청 30%, 나머지는 친구와 함께 신청하거나 학교나 도서관의 안내문을 보고 스스로 신청한 경우가 15% 정도였다. 이때도 자원봉사시간 인정이 크게 작용하였다.

모집 결과로 보면 기관 간 홍보는 기본이며 실질적으로는 도서관이 가진 네트워크 또는 중학생 자녀들이 있는 조직을 공략하고 학생들이 필요한 것을 내놓았을 때 그들을 도서관에 오도록 만들 수 있었다. 2011년 1월 청소년 정보활용교육은 지역 중학교 독서동아리 학생 55명을 대상으로 운영하기로 하였다. 청소년 공부방을 방문한 것처럼 대상이 있는 곳으로 찾아가는 방법도 있으며, 이런 경우 기관 간 네트워크를 이룬다는 점에서 긍정적이다.

○ 6단계: 프로그램 실행

프로그램 진행 준비를 위한 다섯 단계를 거치면 실행만을 남겨둔다.

실행의 주요한 부분은 프로그램에 적합한 강사섭외와 준비사항 점검 등이다. 프로그램 진행을 위한 장소를 사전에 재점검하는 것이 좋다. 환경 분석에서 도서관이 가진 시설, 환경을 점검하지만 실행을 위해 더 필요한 시설이나 환경은 없는지 최종 점검한다.

○ 7단계: 평가 및 개선안

청소년 정보활용교육 두 개 프로그램 운영 평가는 프로그램 특성에 따라 다르게 진행하였다. 공부방 프로그램은 학생들을 대상으로 강의 첫 수업과 마지막 수업 때 설문 조사를 하고, 공부방 담당 교사와 평가 면담을 가졌고, ‘내가 되고 싶은 나’는 사서들의 운영 평가를 중심으로 하였다.

정보활용교육에 대해 사전 경험 없는 사서들은 어려운 부분도 있었지만 독서교실처럼 정기 프로그램화해야 하며 기회가 있다면 정보활용교육 연수에 참여하겠다고 하였다.

이번 운영과 관련하여 방학 기간에 다른 업무와 겹쳐 곤란한 점이 많았으며 방학 프로그램으로 진행할 때 사전 업무 조정이 필요하다는 의견이었다.

나. 외부 협력 이끌어내기

청소년 정보활용교육 프로그램 외부 협력은 두 부분으로 나뉜다.

하나는 앞에서도 밝힌 바 있는 평택 지역교사, 사서 독서지도 모임인 ‘열린 책방’이다. 프로그램 구성에서 운영기간, 홍보 등 여러 부분에서 자문과 지원을 얻었다. 학생들의 책에 대한 반응이나 책에서 주요하게 생각하는 부분 등 실제 학생들의 생각을 전해 듣는 중요한 통로였다.

두 번째는 도서관과 지속적으로 사업을 함께 하는 시민단체와의 협력으로 ‘평택시민아카데미’와 ‘민세안재홍선생기념사업회’이다. 열성적인 시민활동가와 오랜 기간 맺은 인연과 신뢰 관계를 기반으로 해마다 협력 사업의 규모는 커지고 있다.

두 가지 청소년 정보활용교육 프로그램은 외부 협력의 차원에서 보면 다른 성격을 지닌다. 두 프로그램의 공통 요소는 현직 교사와의 연대 또는 시민단체와의 협력이다. 차이점은 ‘내가 되고 싶은 나’는 기존 협력 관계에 힘입어 프로그램을 운영하였고, 청소년 공부방의 경우 프로그램을 통해 새로운 지역 협력 네트워크를 만든 경우이다. 공부방 교사들은 정보활용교육 프로그램을 함께 추진하면서 공공도서관의 역할 범위에 대해 새로운 생각을 가지게 되었다고 하였다.

외부 기관 또는 시민들과의 협력은 단기간에 이루어지지 않는다. 독서모임이나 강좌 등 여러 도서관 업무로 시작하여 신뢰관계가 소리 없이 쌓일 때 가능하다. 지역교사들은 모임이 만들어지기 전 2-6년 정도 도서관을 이용하는 시민이었으며, 시민단체는 1996년부터 영화동아리 활동을 하면서 시작된 인연이었다. 외부 협력은 오랜 시간 다진 신뢰관계로 만들 수도 있고, 앞서서도 이야기하듯 프로그램을 만들기 위해 찾아다닌 결과 만들어지기도 한다.

3-2-2. 청소년 정보활용교육 프로그램 모형

청소년 정보활용교육 내부 협력 과정에서 이야기한 프로그램 추진 단계를 활용하여 정보활용교육 프로그램 추진 시 참고할 수 있는 7단계 모형을 만들었다.

▼ 시작

1. 기획과 역할 분담

- 도서관 자체 프로그램 vs 타 기관 연계 프로그램 결정
- 정보활용교육 프로그램 추진 여부 결정
- 사서 회의 또는 운영팀별 직원회의
- 청소년 대상 연령, 운영시기 결정
- 담당자, 수업진행, 프로그램 운영 형태(모둠별, 강의식 등)
- 사서 외 활용 인력 또는 자원봉사자 연계 여부



2. 환경 분석

- 프로그램의 사회적 영향력 등 외부 환경 분석
- 학교, 청소년 관련 교육기관 연계 여부
- 내부 환경 분석
- 예산, 인력 활용 여부, 행정조직 지원 여부
- 시설, 도서관 환경, 장서현황, 청소년 모임 여부



3. 목표 및 주제 선정

- 청소년 정보활용교육의 내부 목표 및 주제 선정
- 지역이나 현재 추진 프로그램과 연계 가능성
- 도서관 소장 장서현황과 주제 표현 적합성 분석



4. 프로그램 구성안 및 강의 계획

- 목표와 주제에 맞게 구성되었는가
- 프로그램 계획서 작성
- 수업 구성안에 따른 수업 배정(인력 활용)
- 강의 계획은 누가, 언제까지 완성할 것인가
- 소장자료 분석(학습정보원별 분석 및 참고 문헌지 제공 준비)
- 디지털정보 및 추천 포털 사이트 등 사전 준비
- 정보 탐색 과정에 따른 역할 분담(모둠원 수만큼 분담)
- 협동학습 이론에 따른 모둠 활동 구조화로 선택 사항



5. 마케팅: 홍보, 광고

- 기관 홍보 경로(지자체, 교육지원청, 홈페이지 등)
- 연령, 주제에 따른 공략 포인트 찾기
- 도서관 연계 조직으로 홍보 대상 찾기
- 지역의 인적, 기관 간 연계 홍보



6. 청소년
정보활용교육 추진

- 6-1. 정보 활용 능력 설문조사 1
- 6-2. 도서관과 정보 활용 (도서관 역사와 역할)
- 6-3. 자료검색과 분류 (포털 검색, 도서관 검색, 청구기호 및 자료 분류)
 - ※ 「책수리 마수리」(보물찾기, 암호찾기)로 대체 가능
- 6-4. 학습정보원의 종류와 활용 - 인쇄, 비인쇄 자료
- 6-5. 필독도서 토론 (프로그램 주제에 따른 선택 사항)
- 6-6. 과제해결 6단계 과정 (상황에 맞추어 단계 취사 선택)
 - 1단계: 정보 과제 정하기
 - 2단계: 정보 요구 파악하기
 - 3단계: 정보 탐색하기 (모둠원 역할 분담으로 활동 구조화)
 - 4단계: 정보 분석하기
 - 5단계: 종합하고 표현하기
 - 6단계: 평가
- 6-7. 정보 활용능력 설문조사 2 (수강생 변화 추이 분석용)

▽

7. 평가 및
개선안

- 7-1. 운영자, 수강자 등 평가
 - 운영자: 프로그램 기획 단계, 마케팅, 프로그램 내·외부 환경, 추진과정, 교수법, 수강자들의 반응, 성과와 향후 방향 등 평가회의 개최
 - 수강자: 정보 활용능력 설문조사 외 프로그램 만족도 조사 실시
- 7-2. 평가에 따른 개선안 및 향후 계획 보고

▲ 종료

3-2-3. 청소년, 도서관에 오다: ‘내가 되고 싶은 나’

가. 기획 과정

- 목적: 자주적 과제해결 과정 이해 & 한 도시 한 책 읽기 사업 연계
- 기간: 2010.07.27(화)-7.30(금), 09:00-12:00 <4일간, 총 12시간>
- 대상: 중학생 1-3학년 50명
- 장소: 시청각실, 강의실 1, 2

‘내가 되고 싶은 나’는 평택시 한 도시 한 책 읽기 사업인 ‘한 책 하나 되는 평택’ 사업과 연계, 기획되었다. 2010년도 ‘한 책 하나 되는 평택’ 사업의 선정도서인 「책만 보는 바보(안소영)」를 기본서로 채택하였다.

기획 당시 사서 회의에서 논의한 세부 운영 내용을 보면, 제일 먼저 논의 되었던 부분이 ‘내가 되고 싶은 나’라는 프로그램 주제와 기본서로 채택된 「책만 보는 바보」의 접목을 어떻게 시도할 것인가,라는 점이었다. 즉, 「책만 보는 바보」에 등장하는 주요 인물들에 대한 자료수집과 분석·토론, 관련활동을 통해 ‘자신이 되고 싶은 인물’에 대한 윤곽을 그려보게 하는 것을 프로그램의 목표로 삼았다. 더 세부적으로 살펴보면,

1) 도서관 소장 장서(도서, 비도서, 디지털자료) 현황에 따른 등장인물 선정

인물은 책 속에서 다뤄지는 중요도를 고려하고 도서관이 보유한 자료가 많은 인물을 선정하기로 하였다. 역사적으로 저작이 많고 현대어로 번역된 자료들이 많아 탐색활동이 쉬워 프로그램 진행이 원활하도록 하였다. 결과적으로 이덕무, 유득공, 박제가, 박지원을 우선 선정하였다(조

별 중복 선정도 상관없음).

- 2) 정보활용교육 이해를 위한 내용 공유 및 역할 분담 - 정보활용교육에 대한 경험 있는 선배 사서들이 함께 프로그램을 진행할 사서들에게 정보활용교육 이해를 위한 사전 교육(과제해결 6단계 등 사전 오리엔테이션)과 내용을 공유하였다.
- 3) 독서토론 진행 방법 공유 - 「책만 보는 바보」로 모듈별 토론을 할 때 가장 인상적이거나 자주 이야기가 오간 인물을 선정하기 위한 토론과 진행 방식의 기술을 익히도록 하였다.
- 4) 모듈별 표현 방법 사전 선정 - 조별로 탐색 대상 인물은 중복되어도 되지만 표현 방법은 사서에 따라 미리 선정하여 진행하기로 하였다.

- 1개조에 10여 명의 학생으로 구성하고, 탐색과 체험활동 지도를 담당하는 사서를 조별로 1인씩 배치하기로 하였다.
- 과제해결 6단계 활동 후 표현 방식에 대한 사전 준비
- 인물 관련 주제별 자료탐색(평전, 생애, 저작, 번역본, 각종 포털 사이트 자료 등)
- 담당 모듈별 자료 목록 또는 탐색 사이트 등 참고문헌 준비(모임별 설명 포함)

프로그램은 4일간 3시간씩 총 12시간으로 구성하였다. 참여 학생들의 거주지는 평택이 대부분이나 인근 안성에서 오는 학생들도 있었다. 안중은 평택과 통근 거리가 90분 이상이어서 원거리 이동을 하는 학생들이 10% 정도였다. 수업과 활동이 세 시간 안에 해결되어야 하므로 수

업을 구성할 때 정확한 시간에 시작하고 끝마칠 수 있도록 하였다.

청소년 정보활용교육의 목표는 정보 활용능력을 길러 자주적 문제 해결능력을 향상하는 것이지만 도서관에 대한 청소년의 인식 변화를 위한 것이기도 하다. 일례로 청소년들이 도서관 독서모임을 하자는 친구-특히 남학생의 경우-를 귀찮아 취급하는 등 도서관 활동이 남자답지 못하거나 재미없고 진부하다는 생각이 강했기 때문에 도서관 활동이 즐겁고 활동적이라는 인식 변화가 필요하였다.

또한 공공도서관 역사와 역할을 알게 하자는 뚜렷한 목표가 있었다. 일제강점기에 근대 도서관 문화를 가지게 된 우리나라는 일부 도서관운동이 있긴 했으나 일제에 의해 책을 볼 수 없는 도서관, 검열된 책만 비치한 공간, 교과서만 보는 도서관이라는 왜곡된 모습을 갖게 된다. 도서관의 가치나 철학을 논의하기 어려운 환경이었고, 현재도 공부방이라는 인식이 일부 남아 있다. 정보활용교육을 통해 공공도서관의 역사와 역할을 생각해보고, 청소년들이 시민의 권리로서 공공도서관을 이해하고 인식하는 계기를 마련하고자 하였다.

프로그램이 첫 수업부터 마지막 발표까지 유기적으로 연결되고 모둠 활동이 많기 때문에 결석을 예방하자는 측면에서 100% 출석을 해야 봉사활동을 인정하기로 하였다. 프로그램 모집 안내문, 홈페이지 그리고 신청서를 작성할 때 이 같은 사항을 알렸다. 54명으로 시작하여 50명이 수료하였다.

나. 프로그램 일정

표 2. '내가 되고 싶은 나' 프로그램 일정

구분	7.27(화)	7.28(수)	7.29(목)	7.30(금)
수업 일정	• 09:00-09:30 [개회] - 설문 조사 - 강사 소개 - 일정 안내	• 09:00-09:40 학습정보원 & 과제해결 6단계<이수경>	• 09:00-12:00 [조별활동] 제2과제	• 09:00-11:00 [조별활동] 발표 준비
	• 09:30-09:50 '절친노트' 게임 <임혜진>	• 09:50-12:00 [조별활동] 제1과제 수행	내가 되고 싶은 나 (1과제 정보 활용)	• 11:00-11:40 [발표회]
	• 10:00-10:30 도서관 역사와 역할 <이수경>	책 바보, 넌 누구냐 (정보수집 마인드맵)	1조: 유득공-CF 만들기	1조: 홈쇼핑 광고
	• 10:40-12:00 정보찾기&보물찾기	제1조 유득공 <임혜진>	2조: 이덕무-연극하기	2조: 연극
	과제: 도서관 지도 그리기 <유현미>	제2조 이덕무 <이수경>	3조: 박제가-주제가 만들기	3조: 주제가 만들기
※ 사서 - 유현미, 이수경, 김소희, 임혜진(평택시립도서관), 신정아(경기도사이버도서관)				

다. 수업하기

1) 첫날

- 장소: 시청각실 ○ 소요시간: 3시간 ○ 참여인원: 54명
- 내용: 일정 안내, 조 구성 게임, 도서관 역사와 역할
 - 모듈별: 정보찾기 & 보물찾기, 담당 사서 선택
- 과제: 도서관 지도 그리기

프로그램 첫날은 운영 일정을 알려주고 친밀감 형성을 위해 게임을 진행하였다. 청소년 프로그램은 서로를 알아가는 과정이 꼭 필요하다. 개

별 참여로 낮은 청소년들은 모두 활동에서 토론이나 의견 제시에 소극적으로 임하기 쉽다. 남녀비율이 비슷한 이번 프로그램에서 조 구성과 ‘이름 알기’ 게임을 활용하였고, 모두 활동이 많아 시간이 지날수록 친해졌다.

수업은 ‘도서관 역사와 역할’, ‘도서관 정보검색과 분류’를 진행하였다. ‘도서관 역사와 역할’에서 서양과 우리나라 도서관 역사를 통사로 훑어보았다. ‘열려라! 도서관!’ 공부방 학생들과 ‘정보활용교육 콘텐츠’로 수업을 할 때 내용이 많아 이번에는 15분 정도의 프레젠테이션으로 만들어 활용하였다. ‘도서관 정보검색과 분류’는 「책수리 마수리」의 ‘정보찾기’, ‘암호찾기’로 수업 내용을 꾸몄다. 도서관 분류번호와 청구기호를 이해하고, 모두 과제로 도서관 지도 그리기를 하여 완성된 지도는 강의실 벽면에 전시하였다.

첫날 수업 후 게임을 통해 강사를 선택하였다. 강사에 따라 발표 형식이 정해진다는 사실을 미리 알리고, 조별 게임 성적순으로 강사 선택권을 부여하여 학생들의 참여를 높였다. 첫날의 서먹함과 강의식 수업으로 긴장하고 있는 학생들에게 약간의 여흥 거리를 제공하는 측면도 있었다.

수업과 모두 활동이 끝난 후 둘째 날 일정을 알려주었다. 첫날 소감을 묻자 여기저기서 “힘들었어요.”라고 대답하였다. 처음 접하는 내용과 모두별 활동, 어색한 만남을 이유로 들었다. 마지막 날까지 가보아야 정보활용교육의 참맛을 알 수 있으니 끝까지 참여하라고 격려하며 마무리하였다.

2) 둘째 날

- 장소: 시청각실/자료실 ○ 소요시간: 3시간 ○ 참여인원: 51명
- 내용: 학습정보원, 과제해결 6단계 이해(그림책: 「어처구니 이야기」)와 실행
- 모듈별: 「책만 보는 바보」 토론(인물 선정), 정보탐색(과제해결 6단계)
- 과제: 정보 탐색 & 종합 표현 - 주제 관련 마인드맵 작성

둘째 날은 ‘정보활용교육 콘텐츠’로 ‘학습정보원’을 알려주고, ‘과제해결 6단계’ 과정에 대해 그림책 「어처구니 이야기」를 통해 들려주었다.⁵⁾ 강의 후 모듈별로 「책만 보는 바보」를 토론하였다. 40여 분 정도 토론하고 모듈 이름과 조장을 정하였다. 토론 과정에서 인물을 선정하고, 모듈 담당사서들이 조별로 정보탐색 과정과 소장자료 현황을 설명하였다. 과제해결 6단계를 활용한 과제를 주고 정보탐색 활동을 시작하였다.

모듈별로 과제별 세부 주제를 정하여 자료실별로 탐색하거나 사서들이 미리 나눠준 참고문헌지를 중심으로 자료를 찾기 시작하였다. 탐색한 내용들 가운데 모듈 토론을 거쳐 필요한 정보를 모아 마인드맵을 작성하였다. 프로그램에 따라서는 그림책을 활용한 과제해결 6단계 이해의 시간은 실제 수행과정을 통해서 익힐 수 있으므로 갖지 않아도 된다. 과제해결 6단계 수업은 평가 부분을 제외하고 5단계까지 제시하고 모듈별 마인드맵을 작성하여 발표하고 벽면에 전시하였다.

정보탐색 수업은 140분으로 토론 40분을 빼면 100분 정도이다. 짧은 시간에 정보를 찾고 분석하여 마인드맵으로 표현해야 했다. 정보 활용 기초 수업부터 결과물 발표까지 겹쳐서 실질적인 정보탐색과 표현 시간이 부족하였다.

5) 김영순 평택여자중학교 사서교사. 2010 경기도사이버도서관 정보활용교육 1차 워크숍 강의 내용

운영 후 사서들의 평가에서도 정보탐색 시간이 부족했다는 의견이 많았다. 차후 프로그램을 운영할 때는 이 부분을 강화하는 방안을 찾기로 하였다.

둘째 날 3명의 학생들이 결석하였다. 장거리 통근, 캠프 일정과 겹친다고 하였다. 학생들은 첫날보다 여유로웠고 그림책을 들려주고 토론, 정보탐색 등 몸을 움직이는 활동이 많아지자 즐거워하는 모습이었다.



3) 셋째 날

- 장소: 시청각실, 강의실1, 2 ○ 소요시간: 3시간 ○ 참여인원: 50명
- 내용: 정보 탐색 - 모둠별 발표 준비
- 과제
 - 〈1조〉 주제 - 유득공: CF 만들기 〈2조〉 주제 - 이덕무: 연극하기
 - 〈3조〉 주제 - 박제가: 주제가 만들기
 - 〈4조〉 주제 - 유득공: 정치화면 만들기

셋째 날은 모둠별 인물 정보탐색 자료를 근거로 발표 준비활동이다. 일정을 안내할 때 무대 발표에 거부 반응을 보였으나 정작 활동에 들어가자 즐거워하였다. 본격적인 활동이 시작되자 조장 역할이나 모둠원의 성향에 따라 분위기가 달라졌다. 리더 역할을 하거나 적극적으로 참여하는 학생들과 그렇지 않은 학생들이 보이기 시작했다. 담당 사서들이 분위기를 조절하여 이끌었지만 학생들 내부에서 리더 역할이 없을 때는

학생들의 성향과 모습 발표 형태에 따라 학생들의 숨겨진 재능이 드러났다. 있는 듯 없는 듯하던 학생이 또래들과 원활하게 소통하며 대본 쓰기
와 무대 연출에 몰두하고, 아홉 명의 여학생들 사이에서 의기소침하지
않을까 우려했던 남학생 두 명이 자연스럽게 어울리며 뛰어난 연기를 펼
쳐 보일 즈음엔 함께 했던 사서교사들도 서서히 프로그램의 단맛을 느
끼기 시작한 순간이었다.



- 장소: 시청각실, 상의실1, 2 ○ 소요시간: 3시간 ○ 참여인원: 50명
- 내용: 정보탐색 - 모듈별 연습과 발표, 지역 방송국 취재
- 발표 <1조> 주제 - 유득궁: CF 만들기 <2조> 주제 - 이덕무: 연극하기
 <3조> 주제 - 박제가: 주제가 만들기
 <4조> 주제 - 유득궁: 정지화면 만들기

76

라. 평가 나누기

4일간의 프로그램은 크고 작은 시행착오가 있었으나 결과적으로 아이들이 즐거워하며 끝이 났다. 또래들끼리 어색한 첫 만남은 시간이 가고 모둠 활동을 하며 친해지기 시작했다. 우리 청소년들이 무언가를 직접 만들어보거나 자기 내면을 들여다보는 기회가 적다는 점을 감안하면 자기 계발이나 무대 발표 등의 자기 표현의 기회가 되는 프로그램이 좀 더 많아져야 할 필요성을 느꼈다.

청소년 정보활용교육은 정보 활용 능력 향상과 함께 그들이 또래집단과 무언가를 만들고 표현하며 스스로 생산하는 것에 자부심을 갖게 한다. 자신들이 직접 만드는 문화활동에 대한 자긍심은 청소년기에 필요한 모험심과 자존감을 높여 삶을 풍요롭게 만드는 문화, 예술 활동으로 뻗어나갈 수 있도록 한다.

개학 후 학교 선생님이 프로그램에 참여했던 남학생들의 수업 태도가 좋아졌다는 평가를 보내왔다. 청소년들의 즐거운 도서관 활동은 끝이 아니라 삶에서 새로운 시작을 알리는 신호탄이다. 활발한 청소년 서비스로 모험과 도전으로 가득한 청소년의 삶에 새로운 활력소를 제공하여 그들이 도서관을 생의 중요한 순간을 함께 보낸 파트너로 생각하기를 바라마지 않는다.

3-2-4. 사서, 공부방에 가다: 열려라! 도서관!!

가. 기획 과정

〈개 요〉

- 목적: 정보활용교육 & 독서 프로그램
- 기간: 2010.5.25(화)~9.28(화), 18:30~20:00
〈15회, 1회 90분, 총 23시간〉
- 대상: 중학생 1~3학년 17명
- 장소: 공부방 강의실, 평택시립 자산초록도서관

‘열려라! 도서관!’은 ‘내가 되고 싶은 나’보다 먼저 기획되었다. 처음 청소년 정보활용교육 프로그램을 기획하며 학생들이 있는 곳으로 찾아가자고 의견을 모았다. 그런 가운데 협력 사업을 함께 해온 평택시민아카데미 내 중학생 공부방을 알게 되었고 중학생 1~3학년 17명을 대상으로 ‘열려라! 도서관!’을 시작하였다.

평택 시민아카데미는 성인 문해교육과 검정고시 등 평생교육을 담당하는 기관으로 ‘다사리도서관(사립 문고)’과 ‘현직 교사들이 만든 공부방’ 운영을 지원하고 있다. 도서관은 2005년부터 평택시민아카데미 대표가 사무국장을 겸하는 민세안재흥선생기념사업회와 각종 협력 사업을 벌이고 있다. 민세안재흥 자료코너, 전국 다사리독후감대회, 미래알 강좌, 광복절 및 현충일 행사가 그것이다.

5회 정도의 정보활용교육을 제안하고 담당교사에게 학생들의 상황을 들었다. 교사는 학생들이 책 읽기 습관이 만들어지지 않아 독서력과 학력이 낮으며 책 읽기에 관심을 가질 수 있는 프로그램이 필요하다고 하였다. 공부방 강의실에는 우수 도서로 가득한 책장이 있고, 같은 층의

다사리도서관에는 어린이 도서부터 성인용까지 다양하게 비치되어 있으나 학생들이 자주 이용하지 않는다고 하였다.

재미있게 책을 읽어본 경험이 없거나 혹은 많은 책들 가운데 무엇을 골라야 할지 몰라서 책 읽기를 주저하는 학생들을 위해 정보활용교육 서두에 그림책을 한두 권씩 골라 들려주기로 하였다. 재미있는 이야기와 풍부한 이미지를 가진 그림책을 통해 ‘책이라는 것이 이렇게 재미있기도 하구나!’ 하는 경험을 갖도록 노력하였다.

수업 구성은 정보활용교육을 기본으로 주제에 맞는 그림책이나 읽을 거리를 준비하고 ‘정보활용교육 콘텐츠’를 활용하였다.

나. 프로그램 일정표

표 3. 청소년 공부방 정보활용교육 프로그램 일정

회차	날짜	주제	운영내용	비고
1	5.25(화) 18:30	정보활용	○그림책 - 「눈물바다」 ○도서관 역사, 역할과 기능 ○설문조사	‘정보활용교육 콘텐츠’ 활용
2	6.1 (화)	정보활용	○그림책 - 「우리는 친구」 ○보물전시장 - 책 나누고 기준 정하기(「책수리 마수리」)	
3	6.8 (화)	정보활용	○기사 들려주기: 「책만 보는 바보」(기사 & 그림 맞추기) ○자료검색과 분류 - 도서 배열순서, ‘분류기호 기억’ 게임	지역신문 기사 활용
4	6.15 (화)	정보활용	○그림책 - 「겉쟁이 빌리, 「겉쟁이 율리」 ○자료검색과 분류 - 학습정보원/「필요 자료 옮기기」 게임	
5	6.22 (화)	정보활용	○보물지도를 그려라, 암호 들고 보물찾기 -자산초록도서관 지도 그리기, 청구기호 보고 책 찾기	자산초록도서관
6	7.14(화) 18:30	정보활용	○그림책 - 「신통방통 제제벨」 ○과제해결 6단계(Big6) 이해 & 「어처구니 이야기」	

7	7.21(수) 14:30	정보활용	○유럽 정보로 여행 홈페이지를 꾸미고 싶어요 - 과제 제시, 정보탐색	자산초록도서관
8	7.28 (수)	정보활용	○준비된 2012년 new 삶! new 나!를 위하여 (제시된 지문 이해, 정보탐색, 정리하기) ○7회차 과제지 마인드맵 그리기	자산초록도서관
9	8.4 (수)	정보활용	○그림책 - 「월리와 악당 벌렁코」 ○준비된 중딩 수련회지역(동강) 정보탐색 및 발표	자산초록도서관
10	8.18 (수)	독서지도	○그림책(프로그램 관련 그림책 & 주제별 그림책) ○책 보냐 뭐 보냐? 나한테 얘기해 봐	자산초록도서관
11	8.24(화) 18:30	독서지도	○그림책 - 「마고할미」 ○크기 단어 퍼즐 맞추기 (크기 관련 그림책 미리 읽고 퍼즐 풀기)	
12	8.31 (화)	독서지도	○그림책 - 「지각대장 존」 ○「작은 사람」 대본 읽기(장편 그림책, 연극 활동하기) ○크기 말풍선 넣기 숙제	
13	9.7 (화)	독서지도	○그림책 - 「나, 화가가 되고 싶어」 ○짧은 자서전 만들기	
14	9.14 (화)	독서지도	○그림책 - 「줄줄이 펜 호랑이」 ○옛이야기 그림책, 존 버닝햄 등 그림책 ○그림책 읽고 리뷰 쓰기 숙제 ○설문조사	
15	9.28 (화)	특별강연	○그림책 작가 '서현' 강연회 ○친구 얼굴 그리기 & 발표	

다. 수업하기

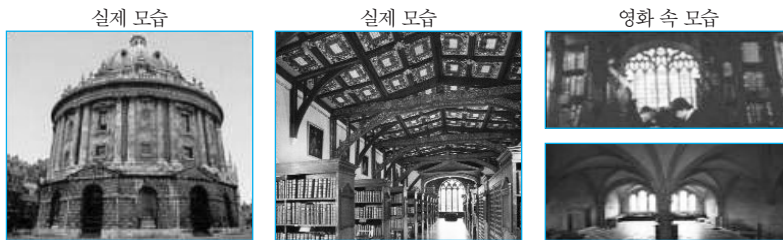
1) 첫 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 17명
- 내용: 정보활용교육 - 도서관의 역사와 역할, 그림책 - 「눈물바다」
- 명찰 제작을 위한 사진 촬영, 설문조사 등

첫 수업은 서현의 「눈물바다」와 ‘도서관의 역사와 역할’로 구성하였다. 정보활용교육 변화 추이를 알아보기 위해 설문조사를 실시하였다. 도서관에 가보았느냐는 질문에 절반 정도가 학교도서관이나 다사리도서관을 들러본 경험이 있다고 대답하였다. 학생 서너 명은 집에서 가까운 평

택시립 지산초록도서관과 경기도립중앙도서관 평택분관을 가보았고 주로 디지털자료실을 이용한다고 하였다. 집에 컴퓨터가 갖춰져 있는지, 무엇을 주로 하는지 물었더니 76%의 학생이 있다(설문조사 결과)고 하고, 인터넷은 개인 홈페이지나 블로그 관리, 게임을 주로 한다고 대답하였다. 같은 내용으로 마지막 수업 때 설문조사를 실시하여 학생들이 프로그램을 통해 어떤 부분이 변화하는지 보고자 하였다.

책이나 도서관에 관심은 없지만 영화나 인터넷 포털사이트를 많이 이용하는 학생들을 고려하여 ‘도서관의 역사와 역할’ 수업에서 영화 <해리포터와 마법사의 돌>에 나온 호그와트 도서관이 옥스퍼드 대학의 보들레이언 원형도서관(Bodleian Library)⁶⁾임을 이미지를 보여주며 관심을 유도하였다.



보들레이언도서관(Bodleian Library): 옥스퍼드 대학에 위치한 보들레이언 원형도서관은 500만 권의 도서를 갖추고 무수한 희귀도서와 고서적을 소장한 것으로 유명하다.⁷⁾

학생들은 그림책 「눈물바다」에 폭발적인 관심과 호응을 보였다. 「눈물바다」는 만화체로 기발하고 재치 있는 상상력이 돋보이는 책이다. 눈물이 바다를 만들 때 그곳에 빠진 심청이, 스파이더 맨, 인어공주 등 영화와 옛 이야기의 등장인물을 보기 위해 일어나 앞으로 오는 학생들도 있었다.

6) 도서관 소개 아이디어 제공: 김영순 평택여자중학교 사서교사

7) 포털사이트 구글(2010.05.20). <http://www.google.com>

도서관의 역사와 역할 수업에서 세계 최초의 도서관이나 세계 최초 공공도서관을 설명할 때 관심을 보였으며, 참여를 이끌어내기 위해 질문을 던지고 내용을 함께 읽어보며 진행하였다. 콘텐츠 차시마다 있는 정리하기와 문제풀이에 적극적으로 참여하였다.

학생들 얼굴과 이름을 알기 위해 휴식 시간에 학생들을 촬영하였다. 다음 시간에 촬영한 사진을 넣어 학생들이 직접 명찰을 만들도록 하였다. 학생들은 사진 찍는 것을 무척 좋아했다. 혼자 찍거나 친구들과 함께 찍기를 원했다. 사진 찍는 것을 거부하지는 않으나 얼굴을 보여주지 않는 여학생들도 있고 다양한 포즈를 보여주는 여학생도 있었다.

첫 수업 후 5회로 예정되었던 수업을 15회로 늘렸다. 가까운 곳에 충분한 참고용 자료를 가진 도서관이 없어 방학기간을 활용하기로 하고 독서 관련 프로그램을 좀 더 강화하기 위해 충분한 시간이 필요했다. 그림책에 관심을 보이는 학생들을 위하여 좀 더 다양한 그림책을 제시하기로 하였다.

2) 두 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실, 식당
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 17명
- 내용: 정보활용교육 - 자료검색과 분류, 그림책 - 「우리는 친구」
- 명찰 만들기

두 번째 시간은 직접 이름표를 만들어 목에 걸도록 하였다. 첫날 얼굴을 가린 여학생들과 수업에 늦은 학생들이 사진을 찍고 싶다고 하였다.

앤서니 브라운의 「우리는 친구」와 정보활용교육에서 '자료검색과 분

류'를 설명하였다. 그림책을 선정할 때 학생들의 관심을 끌기 위해 재미 있고 주제가 명확히 드러나 이해하기 쉬우며 토론거리가 있는 것으로 하였다. 도서 선택 과정에서 「치킨 마스크」는 제외하였다. 열등감이 있는 치킨 마스크가 다른 마스크를 써보며 자존감을 키우는 좋은 이야기지만 학생들에게 집단적인 명예를 씌우는 것 같아 제외하였다. 학생들에게 천천히 다가가자고 마음먹었다.

e-learning으로 제작한 '정보활용교육 콘텐츠' 활용에 개별 컴퓨터를 사용할 수 없어, '도서관 검색과 분류'는 「책수리 마수리」의 '보물찾기', '암호찾기'로 대체하였다. 한국십진분류법의 다양한 주제의 책과 사전류, 잡지류 등을 실제로 보며 나름의 자료 구분 기준을 세워보는 활동이다. 큰 탁자가 있는 식당으로 자리를 옮겨 자료를 마음껏 펼쳐보았다. 두 모둠으로 나누어 분류하도록 하였다. 중학교 3학년들이 있는 모듬은 외국어, 문학, 어린이 등 다양한 구분 원칙을 내세웠으나 중학교 1, 2학년들만 있는 모듬은 외국어와 한국어로만 구분하였다.

6개월에서 2년 정도 단체 생활을 한 아이들은 친밀감 형성을 위한 시간은 필요하지 않지만 소소한 갈등이 일어났다. 단체 활동의 갈등을 해소하거나 억누르는 역할을 중학교 3학년 여학생들이 하고 있었다. 반장 역할로 수업에 적극적으로 동참하는 모습을 보임으로써 다른 학생들의 참여를 유도하였다. 두 번째 시간에 첫 수업 내용에 대해 여학생들이 적극적으로 대답하자 다른 학생들도 관심을 보이기 시작하였다.

앤서니 브라운의 「우리는 친구」에 대해서도 호의적인 반응을 보였다. 친구 관계와 의인화한 고양이와 고릴라의 모습에도 관심을 보이고, 특히 고릴라가 분노할 때 변하는 붉은 화면에 큰 관심을 보였다. 이날은 친구 관계, 좋아하는 친구, 이제는 싫어진 친구들이 있는지 묻고 대답하기도

하였다. 다음번 수업을 위하여 「책만 보는 바보」를 아는지 물어보고 다 사리도서관에 있는 책을 미리 볼 것을 권했다.

3) 세 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 17명
- 내용: 정보활용교육 - 자료검색과 분류, 지역신문 기사 - 「책만 보는 바보」
- 기사문 듣고 그림 인물 맞추기

세 번째 시간은 그림책 대신 평택시 한 도시 한 책 읽기 선정도서인 「책만 보는 바보」 특별판 기사로 진행하였다. 안일 중학교 학생들이 「책만 보는 바보」를 읽고 등장인물을 연상하여 그린 그림과 인물을 소개한 기사를 연계하였다.

‘정보활용교육 콘텐츠’에서는 ‘자료검색과 분류’에서 ‘도서 배열순서’ 게임과 ‘분류기호 기억하기’ 게임으로 진행하였다. 비교적 듣기가 쉬운 그림책이 아닌 기사를 읽어주었을 때 관심을 보이는지 궁금하였다. 보통 그림책을 들려주고 강의를 진행하였으나, 이날은 게임으로 구성된 정보 활용교육을 먼저 하고 기사문 들려주기를 하였다.

학생들은 ‘정보활용교육 콘텐츠’의 ‘도서 배열순서’ 게임과 ‘분류기호 기억’ 게임에 호기심을 갖고 참여하였다. 많은 학생들이 앞으로 나와 게임을 직접 해보았다. ‘포털사이트 검색’과 ‘도서관 검색’은 홈페이지, 포털 사이트를 검색해보고 블리안 검색 등 검색 명령어를 배울 때 학생들이 원하는 검색어를 넣어주었다. 또한, 전 시간 재밌게 읽었던 서현의 「눈물 바다」를 검색어로 넣어 어떤 내용이 뜨는지 알아보았다.

「책만 보는 바보」의 관련 기사는 책을 읽지 않아도 등장인물의 면면을 알 수 있는 글이다. 지역 언론사에서 나온 특별판을 먼저 나눠주고 학생들과 번갈아 읽은 후 그림을 보여주며 이름 맞추기를 했다. 기사를 읽을 때 일부 학생들은 완전히 흥미를 잃어버린 모습이었으나 이름 맞추기에는 적극적으로 동참하였고 이름을 맞추기 위해 기사문을 다시 읽기도 하였다.

다음 수업에 쓸 그림책을 위해 ‘소심한’ 친구가 있는지 물어보았다. 걱정이 많고 소심한 친구가 누구인지 묻자 서로가 서로를 가리키며 웃었다.

4) 네 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 16명
- 내용: 정보활용교육 - 학습정보원의 종류와 활용
그림책 - 「겁쟁이 빌리」, 「겁쟁이 윌리」

수업 그림책으로 걱정이 많고 소심한 사람을 위한 앤서니 브라운의 두 책 「겁쟁이 빌리」와 「겁쟁이 윌리」를 준비하였다. 정보활용교육은 ‘학습정보원의 종류와 활용’이다.

학생들은 두 권의 그림책에 큰 관심을 보였다. 특히 겁쟁이 고릴라 윌리에 더 많은 관심을 보였다. 겁쟁이 고릴라 윌리가 스스로 변화하고자 노력하는 과정이 재미있고 반전이 있는 마지막 장면을 보고 웃음을 터뜨렸다. 「우리는 친구」에 이어 「겁쟁이 윌리」를 들려주자 “선생님은 고릴라를 좋아하나 봐요.”라고 묻는 학생이 있었다. 그림책 작가 앤서니 브라

운과 그의 책을 좋아한다고 말해주었다. 「겉쟁이 율리」의 마지막 장면이 무엇을 뜻하는지 묻자 학생들은 “몸만 변하면 뭐해요, 마음이 변해야지.”라고 대답하였다.

정보활용교육 콘텐츠 학습정보원은 ‘다양한 자료 옮기기’ 게임이 있다. 게임을 먼저 실행하여 도서관에 있는 자료를 연상하며 학습정보원의 종류를 이해하도록 하였다.

다섯 번째 수업은 지산초록도서관에서 수업을 진행하기로 하여 관의 대출 회원으로 가입하기를 원하는 학생들은 서류를 준비하도록 하였다.

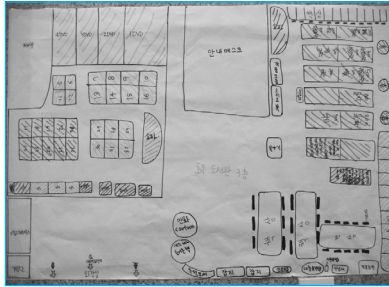
5) 다섯 번째 수업

- 장소: 평택시립 지산초록도서관
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 17명
- 내용: 정보활용교육 - ‘도서관 지도 그리기’, ‘암호찾기’

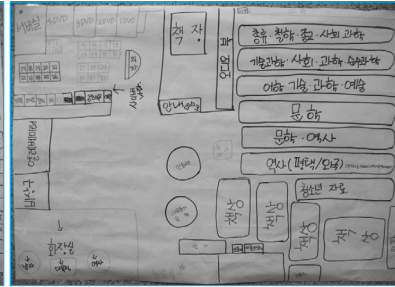
정보활용을 위한 도서관 이용 및 학습정보원까지 수업을 마쳐 실제로 도서관에서 수업을 진행하기로 하였다. 지산초록도서관은 어린이 도서관으로 개관이 끝난 후 학생들과 자유로이 수업을 진행할 수 있었다. 도서관에 자신들만 있다는 것에 신난 모습이었다. 「책수리 마수리」의 ‘암호찾기’, ‘도서관 지도 그리기’를 할 예정이라 그림책 들려주기는 생략하였다.

앞 강의에서 했던 도서 분류, ‘자·모음 순서’ 게임, ‘도서 배열순서’ 게임과 ‘학습정보원’ 게임을 정리하고 중학교 3학년 여학생을 중심으로 두 모둠으로 나눠 ‘도서관 지도 그리기’를 하였다. 서가에 붙어 있는 주제어 또는 낱말의 뜻이 무엇인지 물으며 종합자료실과 디지털자료실이 있는 도서관 지도 그리기를 완성하였다. 완성된 지도는 일주일간 지산초록도

서관 벽면에 전시하였다. 학생들이 그린 지도는 엘리베이터부터 주제별 서가, 새 책 코너, 청소년자료 코너, 디지털자료실 각종 코너, 화장실까지 상세히 그려져 안내 역할을 할 수 있었다.



제1모듬 도서관 지도 그리기



제2모듬 도서관 지도 그리기

도서관 지도 그리기로 ‘청구기호’와 ‘분류기호’에 대해 어느 정도 익숙해졌다고 생각하고 ‘도서관 암호찾기’를 하였다. 지산초록도서관 청소년자료 코너에 있는 청소년 자료를 대상으로 하였다. 시간이 부족해 모듬별로 청구기호를 하나씩 주고 합심하여 찾으려 하였다. 일부 학생들은 검색 컴퓨터에 가서 분류기호를 넣어보기도 하였다. 먼저 찾은 모듬은 도서관 지도 그리기를 할 때 청소년자료 코너를 유심히 보았던 학생들이었다. 지산초록도서관에서 진행한 수업에서 학생들은 새로운 곳에 대한 호기심으로 충만하였다.

6) 여섯 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 16명
- 내용: 정보활용교육 - 과제해결 6단계 이해, 그림책 - 「신통방통 제제벨」

도서관 정보 이용 관련 수업을 마치고 과제해결 6단계로 넘어갔다. 과제해결 6단계에 대한 이해를 위해 그림책 「어처구니 이야기」의 대당사부와 하늘 도서관 이야기로 들려주었다.

이날 그림책은 「신통방통 제제벨」이었다. 모범생이고 잘난 척하던 제제벨이 악어에게 먹히는 순간 학생들은 놀라움과 웃음을 토해냈다. 그림책을 들려주면 학생들에 따라 다시 책을 보기도 하는데 이날은 많은 학생들이 그림책에 관심을 가지고 다시 보기를 하였다.

그림책을 선정하며 제제벨을 좋아할 것이라 예상은 했지만 기대 이상이었다.

아이들의 반응을 보며 존 테일러 개토의 도서관에 관한 글⁸⁾이 생각났다. 올해의 뉴욕 교사상을 수상한 개토는 도서관이 공교육이 가지는 폐해를 완화하고 개선하는 대안적 기관이라며 다음과 같이 피력하였다. “.....도서관에서는 연령별로 격리된 아이들이 아니라 모든 연령층의 사람들이 함께 있다. 어떤 이유에선지 도서관은 독자들을 나이별 또는 독서능력이라는 수상쩍은 기준으로 격리하지 않는다. (중략) 사서는 무엇을 읽어라. 어떤 순서로 읽어라 말하지 않고, 또 나의 독서에 점수를 매기지 않는다. (중략) 공공도서관은 학교처럼 공공연히 창피를 주는 일을

8) 한운옥·이연옥, 「공공도서관 청소년 독서 프로그램의 현황과 과제」, 한국문헌정보학회지, 42(1), 147-148.

하지 않는다. 좋은 독자와 나쁜 독자들을 등급을 매겨서 모든 사람들이 볼 수 있도록 써 붙이지 않는다……”

학교의 책 읽기가 마땅히 해야 하는 활동이라면, 공공도서관의 책 읽기는 선택이며 좋은 책들은 간혹 읽는 이에게 자유와 해방감을 만끽하게 한다. 아이들은 어쩌면 이날 제제벨을 통해 처음으로 책을 통한 자유와 해방감, 카타르시스라는 세계를 맛보았을지도 모른다. 삶의 동반자 책과 사귀기 위한 첫 번째 문을 열어젖힌 것이다.

김영순 사서의 그림책 「어처구니 이야기」를 활용한 과제해결 6단계의 이해는 쉽고 재미있게 과정을 설명한다. 과제해결 6단계를 이해하는 수업 후에 바로 실제 활동으로 들어가야 하지만 도서관에 갈 만한 여유가 없어 방학이 시작되는 다음번 수업에 하기로 했다. 수업으로 연결하기 위해 과제 제시문을 먼저 나눠주었다.

7) 일곱 번째 수업

- 장소: 평택시립 지산초록도서관
- 시간: 14:30-16:00(90분)
- 인원: 14명
- 내용: 정보활용교육 - 과제: 유럽 정보 여행 홈페이지 들어갈 내용 만들기

일곱 번째 수업부터 열 번째 수업까지 지산초록도서관에서 진행하였다. 여섯 번의 수업은 인원 변화가 크게 없었으나 방학이 시작되고 도서관으로 자율적으로 오게 되자 인원 변동과 지각하는 학생들이 생기기 시작했다. 담당교사와 지속적으로 연락하며 참여를 독려했다.

학생들이 긴 글 읽기를 어려워해 과제문도 최대한 쉽고 간략하게 하였다. 과제해결 6단계 첫 과제는 경기도사이버도서관 정보활용교육 1차

워크숍에 제시되었던 ‘유럽 정보 여행 홈페이지’ 만들기이다. 4-1 강의 안 과제해결 서식을 활용하고 6단계 평가 부분을 생략하였다. 두 모둠으로 나누고 학생들이 과제를 쉽게 해나가도록 어느 나라를 대상으로 할지 처음부터 정하고 시작하였다. 독일과 프랑스를 선택하고 모둠별로 무엇을, 어떻게 찾을 것인지 의논한 후 종합자료실에서 활동을 시작하였다. 과정대로 활동은 끝마쳤으나 ‘정보를 종합하고 표현하기’ 마인드맵을 완성하지 못해 다음 수업에 마무리하도록 하였다.

학생 17명은 학력, 독서력 등 여러 면에서 개인차가 있어 수업 진행이 곤란한 부분이 있었다. 중학교 3학년 학생들의 경우 수업을 잘 따라오고 이해도도 높으나 1학년의 경우 수업 집중도와 이해도가 다소 떨어지는 편이었다. 모둠별 활동이 많은 프로그램으로 1학년들은 3학년들의 지시에 따르는 편이었다. 청소년 공부방을 꾸리기 위해 반장 역할을 하는 3학년들이 1, 2학년을 통솔하는 모습을 자주 보였는데 모둠을 나누어 활동할 때도 비슷하였다. 모둠 활동은 무언가 결과를 낼 때 개별 부담은 적으나 개인적으로 얼마나 이해하고 있는지 가늠하기가 쉽지 않았다. 다음번 수업은 개별 과제로 가기로 하였다.

8) 여덟 번째 수업

- 장소: 평택시립 지산초록도서관
- 시간: 14:30-16:00(90분)
- 인원: 13명
- 내용: 정보활용교육 - 과제: 준비된 2012년, new 삶! new 나!를 위하여
- 유럽 홈페이지 마인드 맵 그리기 마무리

지산초록도서관은 공부방이 있는 곳과 걸어서 30-40분 거리이다. 지

산초록도서관을 이용할 수 있는 학생들이 대부분이고 방학기간 내내 활동할 곳이라 지산초록도서관의 양지영 사서가 학생들을 지도하였다.

업무는 많지만 사서들이 직접 프로그램을 진행해야 하는 이유는 ‘관계’ 때문이다. 공공도서관은 지역 커뮤니티의 중심지로 현실적으로 사서들이 시민들이 볼 수 없는 곳에서 일한다 하더라도 그들과 직접 만남의 기회를 만들어 그 속에서 ‘관계’를 맺어야 한다. ‘도서관 친구’들은 사서가 진정성을 가지고 시민들과 즐거운 ‘만남’을 가질 때 만들어질 수 있다.

이날 수업은 두 부분으로 진행되었다. 하나는 중학생인 아이들에게 고등학교 생활을 생각해보는 기회로 ‘준비된 2012년, new 삶! new 나!를 위하여’라는 주제로 개별 정보탐색 과제를 수행하고, 수업에 늦은 학생들은 전 시간에 끝내지 못한 마인드맵을 마무리하였다.

과제는 고등학교 생활 준비를 도와주기를 바라는 편지를 읽고 학생들이 사서가 되어 정보탐색을 하는 것이다. 과제지에 제시된 내용을 분석하고 관련 자료를 찾아 간략히 정리하는 형태이다. 이제까지의 수업 내용을 이해해야 해결할 수 있으므로 개별 이해도를 알 수 있었다. 학생들은 제시된 과제를 다 함께 읽고, 설명에 귀 기울이며 정보를 찾고 정리하는 과정을 잘 따라왔으나 찾은 자료를 정리하는 것을 어려워하였다. 학생에 따라 책 읽기와 줄거리 요약이 잘되지 않았다. 특히 과제 제시문을 이해하지 못하는 학생이 있었는데 일곱 번의 수업 중에는 알지 못했다. 담당교사와 그 학생의 독서력이 어느 정도인지 이야기 나누었다. 앞서 독서지도와 정보활용교육을 비교한 이병기의 말처럼 정보활용교육을 받기 위해서는 책 읽기 능력이 기반되어야 한다. 독서력은 누군가의 지도도 필요하지만 스스로 읽으려는 노력 없이는 힘들다. 우리나라는 성인 문

해교육은 각종 기관들이 앞장서고 있으나 공교육을 받고 있는 학생들의 문해능력, 독서력에 대해서는 학교 과정을 마치면 무리 없이 될 것이라는 입장이다. 학생들 가운데 문해능력이 문제 되는 비율이 어느 정도인지 통계수치로 확인한 바는 없으나 소수라도 문제가 된다면 학교나 사회적으로 관심이 필요한 부분이라고 생각한다.

정보탐색 과정을 마친 후 결과물을 발표하고 정보와 자료에 대한 가치 평가가 중요한 이유를 설명하였다. 정보와 지식은 넘쳐나지만 정확한 정보인지, 적합한 내용인지, 평가가 제대로 이루어져 있는지의 분석과 평가 과정을 개인적으로도 거쳐야 하며, 사회적으로 이러한 가치 평가를 내린 자료들이 도서관 소장 자료들임을 설명하였다.

9) 아홉 번째 수업

- 장소: 평택시립 지산초록도서관
- 시간: 14:30-16:00(90분)
- 인원: 15명
- 내용: 정보활용교육 - 과제: 내린천과 산악오토바이크 정보찾기(수련회 준비)
그림책 - 「월리와 악당 별렁코」

학생들이 내린천으로 레프팅과 산악오토바이크 체험을 떠날 예정이라 과제 내용을 수련회 준비로 하였다. 과제로 ‘내린천’, ‘레프팅’, ‘산악오토바이크’를 주제를 주고, 내린천에서 할 수 있는 체험활동이나 산악오토바이크를 할 수 있는 지역을 찾아보기로 하였다. 평소에도 포털사이트 검색은 하고 있으므로 인터넷 사용은 자제하고 도서관 자료를 활용하기 위해 백과사전과 여행 책자에서 찾도록 권유하였다. 포털사이트나 도서관 검색은 대부분의 학생들은 원활히 하였으나 검색어를 무엇을 넣어야

하는지 모르는 학생이 있어 서로 방법을 알려주며 활동하였다. 과제지를 완성하고 발표하는 시간을 가졌다. 그림책은 「월리와 악당 벌렁코」를 들려주었다.

학생들은 많은 시간을 함께하고 같은 공간을 사용하다 보니 소소한 갈등이 일어나는 모습을 보였다. 「우리는 친구」에 이어 친구 관계를 그린 그림책을 골랐다. 외모도 성격도 다른 이들이 어떻게 친구가 되는지 보여주는 그림책 「월리와 악당 벌렁코」에 많은 관심을 보였다. 고릴라로 의인화하고 재미있게 표현하여 부담 없이 받아들이는 듯했다. 또한 앤서니 브라운의 글과 그림은 세부적으로 연관되어 있거나 숨은그림찾기 하듯 찾아보고 웃을 수 있어 학생들이 좋아하였다.

10) 열 번째 수업

- 장소: 평택시립 지산초록도서관
- 시간: 14:30-16:00(90분)
- 인원: 14명
- 내용: 자율 책 읽기

지산초록도서관에서 마지막 수업으로 도서관에서 책 읽기를 마음껏 한 적이 없어 자율 책 읽기 시간을 가졌다. 이제까지 수업용으로 사용한 그림책과 장르와 주제가 다른 그림책을 우선 보여주고 읽은 후 지산초록 도서관 청소년 코너나 일반 서가에서 책을 선택하여 읽도록 하였다. 이날 가져간 책은 다음 시간 크기 관련 퍼즐 풀이에 필요한 참고 도서들도 포함하였다. 책을 읽은 후 서지사향과 간단한 느낌을 적었다.

11) 열한 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 13명
- 내용: 독서 프로그램 - 크기 관련 단어 퍼즐, 그림책 - 「마고할미」

방학이 끝나고 수업은 공부방에서 진행하였다. 「책수리 마수리」 독서 프로그램에서 ‘크기와 관련한 단어 퍼즐 맞추기’ 수업을 진행하고 참고 도서를 보도록 하였다. 크기와 관련한 책들 가운데 「마고할미」를 들려주었다. 그림책에 퍼즐 관련 내용이 있다는 이야기에 모두 집중하였다. 크기 관련 다른 그림책과 동화책도 자유롭게 읽을 시간을 주었다. 「마고할미」를 읽고 나자 우리나라 전설이나 민담과 관련한 그림책과 동화에 관심을 보이기 시작하였다.

퍼즐은 학생들이 원하는 2-3인이 팀을 이루어 풀도록 하였다. 먼저 풀이 종이를 나눠주고 팀별로 풀어 가장 먼저 가져오고 정확하게 풀 팀에 작은 선물을 하기로 하였다. 팀별로 풀이한 후 다 함께 정답을 찾아 보았다. 풀이 과정에 갑론을박하는 단어가 있어 다음 시간에 검색하기로 했다. 크기 관련 참고도서 중에 레이몬드 브릭스의 「작은 사람」은 등장인물은 단순하지만 글이 많고 생각할 거리가 풍부한 책이다. 학생들이 자주 책을 들춰보지만 끝까지 읽지 않는 듯하여 다 함께 읽을 기회를 만들기로 하였다.

개학 후에 학생 수에 변화가 있었다. 17명 중 4명이 다른 프로그램에 참여로 마지막 수업에만 참여하기로 하였다.

12) 열두 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실(원형으로 앉기)
- 시간: 18:30~20:00(90분)
- 인원: 13명
- 내용: 독서 프로그램 - 「작은 사람」 대본 읽기, 그림책 - 「지각대장 존」
- 과제: 「작은 사람」 말풍선 넣기

존 버닝햄의 「지각대장 존」을 들려주고 「작은 사람」으로 대본 읽기를 했다. 학생들에게 그림책을 들려주기 전 사실을 말하는데 믿어주지 않는 경험이 있는지 이야기 나누었다. 「지각대장 존」은 속표지에 있는 존의 반성문부터 큰 반응을 보였다. 존의 말을 믿어주지 않는 선생님이 매달려 있는 마지막 장면에 후련하다는 반응을 보이는 학생들이 많았고 남학생들이 특히 좋아하였다.

「작은 사람」은 만화체이고 등장인물도 단순하지만 글이 많고 해석이 풍부하여 초등 고학년 이상이 보는 책이다. 만화처럼 보여 학생들이 관심 있게 들켰다가 생각하면서 읽어야 하는 글이 많아 중간에 포기하는 책이다. 「작은 사람」을 개별적으로 읽기는 어렵고 함께 읽을 수 있는 방법을 찾다 역할극처럼 ‘대본 읽기’로 진행하였다. 학생들이 원형으로 둥글게 앉아 마주 보는 사람끼리 짝을 이뤄 작은 사람과 존 역할을 하였다. 월요일부터 목요일까지 전개하는데 ‘대본 읽기’는 수요일과 목요일에 하고 그 전 줄거리는 이야기로 들려주었다.

대본 읽기는 성공적이었다. 혼자 읽으면 글이 많고 이해가 쉽지 않아 포기하는데 대본 읽기로 부분만 읽고 누가 어디를 읽는지 알아야 해서 다른 학생들이 읽을 때 집중하였다. 대본 읽기를 하자 감정이입을 유난히 잘하는 학생들이 있었다. 다른 수업 시간에는 절대 알지 못한 특성이

다. 청소년들과 다양한 활동을 할 필요가 있음을 수업을 진행하며 절실히 느꼈다. 어른들도 자신이 무엇을 좋아하고 잘하는지 알지 못하는 경우가 많다. 우리 교육 여건상 생각할 기회를 주지 않으므로 스스로도 알기 어렵다. 정규 교육 과정에서 다룰 수 있도록 시스템을 만드는 한편 청소년 관련 기관들의 노력도 지속적으로 이루어져야 할 것이다. 한 차례 읽기가 끝난 후 이야기하는 시간을 가졌다. 의미를 서로 나눌 수 있도록 존과 작은사람, 엄마 등 등장인물이 처한 상황에 ‘나’를 대입하여 생각해 보도록 하였다.

대본 읽기를 통해 읽기 수준이 어느 정도인지 알 수 있었다. 한 학생이 긴장하는 모습이 완연했으나 약간의 도움으로 무사히 마칠 수 있었다. 문장은 읽지만 뜻을 모르는 경우가 있을 수 있다. 「작은 사람」 그림책 서문에 있는 중국 속담 “생선과 손님은 3일이 지나면 냄새가 난다.”가 무엇을 뜻하는지 의견이 분분하여 이야기 나누었다. 대본 읽기 후 「작은 사람」의 한 장면으로 편지쓰기를 하고 존과 작은 사람이 다투는 장면에 말풍선 넣기는 숙제로 내주었다.

13) 열세 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 13명
- 내용: 독서 프로그램 - 짧은 자서전 쓰기, 그림책 - 「나, 화가가 되고 싶어」

프로그램이 끝나가고 있어 스스로를 돌아보는 시간을 가지기로 하였다. 도서관 지도 그리기 등 그림 그리기를 좋아하는 학생들이 많아 화가와 관련된 그림책을 선정하였다. 그림책 「나, 화가가 되고 싶어」를 토대

로 짧은 자서전 만들기를 해보았다. 마흔에 그림을 시작하여 여성주의 미술로 일가를 이루고 일흔 돌인 현재도 활발히 활동하는 윤석남의 삶이 그림책에 녹아 있었다.

그림책 일부를 차용하여 책 모양을 만들고 자신의 생활을 넣도록 하였다. 정리하는 시기라고 말하는 나이에 새로운 인생을 시작한 점, 자신이 무엇을 원하는지 일생을 두고 그 끈을 놓지 않은 점을 학생들에게 들려주었다.

자서전 쓰기 또한 편차가 굉장히 컸다. 꼼꼼히 여백을 채우는 아이들이 있는 반면 자신의 생활을 돌아보는 활동에 관심이 없는 아이들도 있었다.

14) 열네 번째 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 13명
- 내용: 자율 책 읽기 시간, 그림책 - 「줄줄이 펜 호랑이」
- 과제: ‘도서 경매’ 게임(책 읽고 글 또는 그림 그리기), 설문조사

수업 마지막은 그림책 잔치로 「줄줄이 펜 호랑이」를 들려주고 다른 수업용 그림책도 보여주었다. 그림과 글이 재미있어 학생들이 책 읽기 시간에 서로 보려 하였고, 우리나라 옛이야기 책의 인기가 덩달아 높아졌다. 옛이야기의 맛을 알게 한 그림책이다.

책을 읽은 후 프로그램에서 사용한 그림책이나 동화책을 골라 읽는 시간을 가졌다. 자율 책 읽기 후 종료 20분 전에 ‘도서 경매’ 게임을 했다. 느낌 글 50자, 200자, 400자, 4단 만화 등 여러 방식을 제시하고, 책

을 선택할 때 다른 사람도 같은 책을 원하면 글자 수가 더 많은 방식을 택한 사람이 가져가는 것이다. 숙제를 잘한 학생들에게 책 선물을 하기로 하였다.

첫 시간에 했던 설문조사 내용으로 다시 한 번 설문조사를 하였다. 개학 후에 나오지 않는 학생들에게 전달되도록 설문 조사지를 주었으나 잘 되지 않아 두 번째 설문조사는 13명만 참여하였다.

수업 때마다 가져온 그림책을 강의실이나 다사리도서관에 두었다. 학생들은 수업 시간에 들려준 그 그림책을 다시 들춰보거나 읽는다고 한다. 그림책을 보면서 다사리도서관에서 진행하는 책읽기 시간에 더 많은 학생들이 스티커를 받는다고 한다(다사리도서관 담당자가 학생들에게 책 읽기를 권하기 위해 기간을 정해 스티커제도를 운영하였다. 프로그램이 시작되고 학생들이 그림책을 골라 읽기 시작했고 스티커를 받는 학생들의 수도 늘었다고 한다).

15) 마지막 수업

- 장소: 공부방 강의실
- 시간: 18:30-20:00(90분)
- 인원: 17명
- 내용: 서현 작가 강연회, 친구 얼굴 그리기
 - 도서 경매 과제 책 선물

마지막 수업은 첫 수업 때 폭발적 반응을 보인 「눈물바다」의 저자 '서현 작가초청 강연회'를 준비하였다. 서현 작가는 학생들과 교감하기 위해 노력하며 '친구 얼굴 그리기'를 하였다. 플래시로 제작된 「눈물바다」를 들려준 후 제작 과정을 들었다. 학생들은 어떻게 책을 출간하게 되었

는지 궁금해하며 이야기에 집중하였다. 작가를 처음 만났지만 이웃집 언니 같은 작가의 모습에 초반의 어색함도 벗어버리고 개인적인 질문도 스스로렵없이 하기 시작했다. 강연 후에 ‘친구 얼굴 그리기’를 하고 누구를 그렸는지 왜 그렸는지 발표 시간을 가졌다. 작가와의 만남 후에 담당 교사의 안내로 정보활용교육 마지막 인사를 하고 기념 촬영을 하면서 프로그램을 마무리하였다.

14차시 수업 숙제를 해온 세 명의 학생들에게 책 선물을 하였다. 청소년 도서 「마녀사냥」, 「합체」, 「청소년을 위한 열하일기」를 주었다.

14회에 정보 활용능력 설문조사를 같은 내용으로 다시 했다. 개학 후 다른 일로 4명이 빠져 13명이 참여한 설문조사 결과를 보면 달라진 점이 많지 않다. 주제 관련 사이트 연결 정답률이 높아진 정도이고 인터넷 사용의 목적이나 자주 찾는 사이트는 달라진 점이 없었다.

라. 평가 나누기

독서 프로그램과 정보활용교육이 혼합된 ‘열려라! 도서관!!’ 프로그램은 여러 가지를 생각하게 하였다. 농담처럼 수업이 끝나면 하루는 절망, 하루는 희망이라고 하였는데 그때는 그러했다. 수업에 따라 학생들이 집중하고 이걸 좋아할 것이라고 확신했지만 예상을 비껴가는 날도 있었다. 어떻게 해야 집중할 수 있는지 기준을 정하기가 어려웠다. 학생들과의 수업은 두세 차시는 스스로 불편하였고 몇 차례는 학생들의 태도나 상황이 이해되지 않아 긴장했지만 어느 순간 편하게 되었다. “더 잘 해야지.”라는 의식을 버리고 학생들이 산만하면 소리도 지르며 분위기를 바꿔보려고 하던 어느 순간부터 그 시간을 즐기게 되었다. 그림책을 정할 때 아이들이 좋아하고 재미있어 하는 책을 고르는 것이 가장 큰 원칙이었지

만, 또한 위로나 격려가 되기를 바랐다.

그림책 가운데 가장 안타까운 사례는 「아툽」과 아민 그레더의 「섬: 부제-일상적인 이야기」이다. 「아툽」은 어린이 책으로는 어두운 그림체와 이야기로 주목받았고 드물게 증오, 복수, 화해, 용서가 두루 녹여져 있어 나름 좋아할 것이라 생각했다. 예상 외로 학생들은 어두운 그림에 거부 반응을 보였고 이야기 전개를 지루해했다. 이들이 지니고 있다고 여긴 환경을 그대로 해석해 어둡고 쓸쓸한 이야기에 공감할 것이라 쉽게 생각했다. 학생들은 생각할 거리가 많고 재미가 적은 책을 낫설어하였다. 책의 의미를 받아들이는 독서력의 차이도 있었을 것이다. 아민 그레더의 「섬」은 더 안타까운 경우이다. 이방인이 섬에 도착하는 첫 장면에 벌거벗은 남자가 나온다. 아이들은 그것에 웃음을 터뜨렸고 진행이 어려울 정도로 소란스러워졌다. 순간 벗은 몸에 대해 이야기를 나눠야 하는지 고민하였지만 다른 책을 읽어주며 분위기를 바꿨다. 「아툽」과 「섬」은 수업을 몇 차례 진행하고 학생들이 그림책에 전폭적인 반응을 보일 무렵이었다. 얼마 후에 아동 문학과와 상황을 해결하는 가장 좋은 방법에 대해 의견을 나눴다. 그는 우리 학생들이 예술작품으로서 몸을 이해하고 받아들이는 경험이 부족하다며 소란을 진정시키고 책읽기를 계속하는 것이 좋았을 것이라고 하였다. 학생들은 앞으로도 그와 같은 경험을 할 수 있을지 없을지 모르는 상황이고, 다른 문화적 경험이 잠시의 소란보다 더 큰 영향을 미칠 것이라고 생각한다. 앞으로도 청소년 프로그램을 진행하면 이 같은 상황에 부딪힐 수도 있을 것이다.

15회 4개월 프로그램으로 진행하며 학생들 간 사소한 갈등 상황과 유독 산만하게 구는 학생들을 어떻게 해야 하나 갈등이 있었다. 학생들 간의 사소한 갈등은 수위를 넘었다 판단이 들면 제지했다. 그러나 전체

적으로 일정 수준을 넘는 산만함을 보이면 학생들이 자체적으로 통제를 했다. 공부방이라는 단체 생활에서 오는 규율이 있고 담당교사가 프로그램 후에 학생들과 종례를 하며 생활 지도를 하는 것으로 보였다.

프로그램에 대한 담당 교사의 평가는 두 가지로 첫째, 수업에서 들려준 그림책 때문에 책에 대한 거부감이 줄었다는 점이다. 둘째, 학생들이 일이 있으면 도서관을 찾거나 정보를 찾는 것을 자연스럽게 받아들이게 되었다는 점이다. 한 학생은 적성 검사 후 자신에게 적합한 직업에 대해 도서관을 이용하여 검색하고 자료를 찾아보았다고 한다.

담당교사는 학생들이 ‘열려라! 도서관!’ 프로그램을 좋아했다고 전해 주었다. 학생들이 다른 수업보다 적극적이었다는 것이다. 여러 이유가 있겠지만 그림책과 강의가 교과 수업과 다른 재미가 있고 성적과 관계없다는 점이 학생들에게 매력적으로 다가갔을 것이다. 담당교사는 정보활용 교육 프로그램 진행 후 공부방 국어수업 시간에 주제별로 그림책을 활용할 것이라고 전해주었다.

프로그램 개선 사항에 대한 평가에서 담당교사는 학력이나 독서력에서 개별차가 많은 학생들이 같은 강의를 듣다 보니 고른 효과가 어려웠다는 점을 들었다. 프로그램의 효과를 위해 첫째, 독서 프로그램을 먼저 진행한 후 정보활용교육이 이뤄지면 좋겠다는 의견과 둘째, 학력과 독서력이 비슷한 학생들을 모아 3-5명의 소모임으로 진행하는 방안도 이야기하였다.

프로그램 운영의 실제 04

4-1. 강의안 '내가 되고 싶은 나'

날짜	2010.07.27	차시	1	쪽수	1
학습주제	○도서관의 역할과 기능: 도서관과 정보 활용				
학습목표	○도서관의 역사(고대, 중세, 근대, 현대)를 안다 - 열려라 도서관 콘텐츠 활용 ○공공도서관 역할과 기능에 대해 이해한다 - 열려라 도서관 콘텐츠 활용 ○책읽기의 중요성, SQ3R, 지적재산권을 이해한다 - 열려라 도서관 콘텐츠 활용				
수업형태	전체(프레젠테이션)		수업모형		강의식, 질의응답
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (30분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입	(※영화 속 도서관 ppt '도서관' 관심유도) 질문1-조상 중에 왕족인 학생들이 있나요 질문2-옛날엔 공공도서관이 있었을까요 질문3-최초의 공공도서관이 있는 나라는 어디일까요?		<해리포터 시리즈> - 호그와트도서관 대답1-있다, 없다 설왕설래 대답2-왕실도서관이요 대답3-미국, 영국, 등 여러 대답	3	경기도사이버도서관 '정보 활용 콘텐츠'-화면 캡처 ppt 제작
전개 1	1. 도입 - 도서관 역사 질의응답, 지도 찾기 등 수업참여 유도 1) 세계 최초 공공도서관 2) 세계 최초 도서관 - 세계 최초 도서관 VS 세계 최대 규모 도서관 대비 흥미 유도 - 세계지도 찾기: 세계 최초 도서관 VS 세계 최초 공공도서관 찾기 (※구글 등 포털사이트 세계지도 내려받기)		대답1-메소포타미아지역 이 바로 답으로 나올 수 있음 대답2-지도 찾기를 통해 위치 확인	5	'정보활용 교육 콘텐츠' 원고 세계 최초, 세계 최대 도서관 대비자료 제시
전개 2	2. 인류사로 본 도서관 역사 1) 고대-우리나라 VS 서양(정보=권력) 2) 중세-우리나라 VS 서양 (종교=권력=수도원 도서관⇒대학의 탄생) 3) 근대-서양: 산업혁명, 쿠텔베르크 (직지설명, 근대도서관 특징: 대중이 책과 도서관이 주인이 되는 과정 설명) ▶책 회소성, 책 대량 생산 가능한 이유: 최초 금속활자 발명-직지 대담 유도 ▶고대→현대: 소수 독점 도서관에서 대중이 도서관 이용의 주인이 되는 시민의 '권리'로서의 도서관 역할 부각 4) 근대-우리나라: 식민지시대 교육 ▶일본 식민지 교육 특성: 기술인 양성 주력, 정신학습을 못하게 하기 위해 '교과서' 중심, 책을 읽지 못하는 식민지시대 특성 설명 ▶근대 도서관 생성과 역할 왜곡 과정 설명		대답1-직지 대담 유도	10	

날짜	2010.07.27	차시	1	쪽수	2
학습주제	○도서관의 역할과 기능: 도서관과 정보 활용				
학습목표	○도서관의 역사(고대, 중세, 근대, 현대)를 안다 - 열려라 도서관 콘텐츠 활용 ○공공도서관 역할과 기능에 대해 이해한다 - 열려라 도서관 콘텐츠 활용 ○책읽기의 중요성, SQ3R, 지적재산권을 이해한다 - 열려라 도서관 콘텐츠 활용				
수업형태	전체(프레젠테이션)		수업모형		강의식, 질의응답
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
전개 3	질문1-도서관 회원이나, 이용해봤냐 등 학생들의 현황 파악 질문2-도서관에서 해본 일 등 질문 후 해답을 찾아가는 형태로 수업 진행 3. 공공도서관의 역할 1) 최초 공공도서관: 보스턴도서관 ▶시민의 도서관 이용 법률 제정: 공비성 ▶시민 교육 중심지 공공도서관: 산업시대 훈련받은 노동자, 민주주의 역할 시민 필요 2) 공공도서관의 역할 (1) 도서관 3요소: 공비성, 무료성, 공개성 ▶시민의 권리로서 도서관 이용 강조 (2) 도서관법 : 정보제공, 문화활동, 교육 (3) 자료, 정보 손쉽게 이용 가공 (4) 정보격차해소: 정보 소외 계층 대상 프로그램 개발 및 운영 필요 (5) 시민의 만남의 장소(커뮤니티 역할) (6) 지역 및 소장 자료 보존 지역자료관 역할	대답1-개별 대답 대답2-개별 대답, 다양한 답변 1. 도서 이용 2. 디지털자료실 이용 3. 영화관람 4. 강좌 등 프로그램 이용 5. 만남의 장소 6. 식당 이용 7. 개인 공부 등 다양한 답변에서 공공도서관 역할과 기능 연결	10		
전개 4	질문1-이슈(당시 사회적 논란) 또는 악성 댓글 등으로 가치판단 기준 '책읽기' 3) 책 읽기와 저작권 (1) 책 읽기: 옳고 그름 판단 가치 기쁨 ▶가치판단 기준 갖기, 인터넷과 선택의 문제 제시(악성 댓글, 음란물 등) (2) 지적재산권: Copyright VS Copyleft ▶인류문화 유산 '지식': 개인의 창의성 VS 인류 공유하는 지식, 두 가지 제시 ▶공공도서관: '공공'의 가치와 이념 보호하는 이념적, 역사적 공간 설명	대답1-이슈 또는 댓글 문화에 대한 개별 의견	5		
마 무 리	도서관 역할 및 기능 정리, 문제풀이-'열려라! 도서관!!' 콘텐츠 문제풀이 후 정리	다 함께 답 찾기 동참		2	

날짜	2010.07.27	차시	2	쪽수	1
학습주제	○보물찾기 & 정보찾기 - 도서관 지도 그리기				
학습목표	○자신만의 기준에 따라 책을 분류해본다. ○도서관의 주제별 서가를 눈과 몸으로 익힌다. ○한 가지 주제에 대해 다양하게 접근한 책이 있음을 이해한다. ○문제를 해결하기 위해 도서관 책을 활용할 수 있음을 이해한다.				
수업형태	2차시 진행, ppt, 자료실 활용		수업모형	강의, 체험 활동	

단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
1	1차 시: 도서 관 이용 법	1) 보물 전시장 ① 조를 나누고 조별로 약 20권의 책을 나눈다. ② 주어진 책을 어떤 기준으로 나눌지 조별로 의논한다. ③ 분류법을 안내하는 안내판을 만든다. ④ 조별로 다른 조의 전시장을 구경한다. 다른 조는 어떤 기준으로 책을 나누었는지 살펴본다. 2) 보물지도를 그려라 도서관 지도를 그리며 서가 익히기 우리 도서관 분류 방법인 한국십진분류법 이해 ① 조원들은 서로 역할을 분담하여 조별로 도서관 지도를 완성한다. 모두 개별적으로 종이를 받고 일정한 시간 동안 도서관 서가를 탐험한다. 아이들은 서가를 돌아다니면서 지도 그리기를 위한 메모도 하고 의논도 한다. ② 도서관의 다양한 공간(검색대, 안내 데스크 등)과 다양한 서가(연속간행물, 자연과학, 한국그림책 등)로 분류를 나누어 지도에 표시한다. ③ 완성한 도서관 지도를 벽에 붙인다. 3) 도서관 정보 이용법 강의 도서관의 분류 목록 체계, 자료실의 배치 및 구성 등 도서관 이용법에 대해 설명		90	1) 보물 전시장 조별 도서 20권 정도(주제, 형태 다양하게), 도화지, 색연필 2) 보물지도 그리기 종이 개인당 1장, 전지 조당 1장, 연필, 색연필, 한국십진분류표 3) 도서관 정보 이용법 강의 이용안내 ppt 활용 (작성자: 김정은)

단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (90분)	자료및 유의점
		교사	학생		
2	2차 시: 도서 관지 도 그리 기	4) 보물을 찾아라 도서관 분류 체계에 대해 이해가 되면 '내가 되고 싶은 나' 주제로 수업 진행 「책만 보는 바보」와 관련된 책이나, '내가 되고 싶은 나' 라는 주제와 관련된 책들을 찾아본다. 쪽지를 보고 책들이 모여 있는 서가에 가서 책 제목을 적어 오거나, 책을 대출해온다. <붙임1: 쪽지표 예시문> 5) 암호 들고 보물찾기 청구기호를 보고 책을 찾아본다. 「책만 보는 바보」 관련 자료의 청구기호를 적은 쪽지 사전에 준비(책, 우정, 실학, 꿈의 실현 등 책의 keyword와 교육활동의 주제와 관련된 책들을 찾아오도록 하여, 교육과정 중 독서자료로 활용할 수 있도록 한다.) ① 청구기호를 적은 쪽지를 통에 담는다. ② 아이들은 쪽지를 각각 몇 장씩 뽑는다. ③ 쪽지에 적힌 청구기호를 보고 서가에서 책을 찾아 대출해온다. ④ 대출해온 책을 보고 서지사항(제목과 저자명, 발간년도, 출판사)에 대하여 가르쳐 준다. <붙임2: 암호 예시문>			4)보물을 찾아라 준비물: 질문 쪽지, 한국 십진분류표 (책제목 적는 메모지) 5)암호 들고 보물찾기 준비물: 청구기호 쪽지, 한국십진분류표

(붙임 1) 쪽지표 예시문

조선 시대 신분제도 때문에 재능을 펼치지 못했던 인물은 누가 있을까?	「책만 보는 바보」에 등장하는 인물 중 가장 마음에 드는 인물에 대한 다른 책을 찾아볼까?
진한 우정을 다룬 책은 어떤 것들이 있을까?	이덕무는 책만 보는 바보였대! 이덕무처럼 한 우물만 파서 성공한 사람은 누가 있을까?
이덕무가 지금 시대에 태어났다면 어떤 직업을 가지면 좋을까?	어렸을 때 네 꿈은 뭐였니? 그리고 지금의 네 꿈은 뭐니? 그에 관련된 책을 찾아볼까?
나이를 초월해서 우정을 나눈 다른 사람들의 이야기	다시 태어난다면 어떤 사람으로 태어나고 싶니?
타임머신을 타고 과거로 간다면 우리나라의 어느 시대로 가고 싶니?	지금까지 내가 가장 감동 깊게 읽은 책 한 권을 찾아와서 친구들에게 추천해 보자.

(붙임 2) 암호 들고 보물찾기 예시문-청구기호 쪽지만 제시, 수업 마무리에 해당 자료 보여주기

(쉽게 풀어 쓴) 한국사	아 911 ㄷ286ㅎ
책만 보는 바보	아 813.8 ㅇ215c
(백성들과 함께 한 실학자) 정약용	아 991.1 ㅂ158ㅇ 27
다산의 아버님께	청 813.6 ㅇ215ㄷ
글로써 양반을 나무라다: 박지원	아 990 ㄱ944 12
도서관의 책	860 ㄷ96ㄷ
책과 노니는 집	아 813.8 ㅇ812ㄱ
실학의 꽃 정약용	청 998.3 ㅇ531ㄱ
박제가와 젊은 그들	911.05 ㅂ324ㅂ
정조의 비밀편지	911.058 ㅇ194ㄱ
노빈손 정조 대왕의 암살을 막아라	청 911.058 ㄴ49s
나, 후안 데 파레하	청 843 ㄷ58ㄴ
안토니오, 구스만 할아버지의 비밀을 밝히다	아 843 ㅎ459ㅇ
쿠키: 한 입의 인생수업	아 840 ㄷ636z
(책읽기를 통한) 마음의 상처 치유하기	029.8 ㅎ245ㅁ
모든 기다림의 순간 나는 책을 읽는다	029.85 ㄱ436ㅁ

날짜	2010.07.28	차시	3	쪽수	1
학습주제	○학습정보원과 문제해결 6단계(Big6)				
학습목표	○학습정보원(인쇄자료, 비도서자료, 통신매체, 전자매체)를 이해한다. ○문제해결 6단계를 이해한다(「어처구니 이야기」 활용). ○「책만 보는 바보」 중 등장인물을 선정하여 관련 자료를 탐색한다. ○탐색 자료를 마인드맵으로 표현 - 정보출처 적는 법을 안다. ※마인드맵으로 표현할 때 형태(CF, 연극, 주제가, 정치화면)를 고려, 정보 탐색한다.				
수업형태	전체(프레젠테이션 진행), 모둠별(정보탐색활동)			수업모형	강의식, 체험활동

단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입	질문1-지난 시간 '도서관지도 그리기' 했 조. 도서관에 뭐가 있나요 질문2-도서관의 자료로 무엇을 할까요 질문3-여러분은 학교에서 수행평가 과제 풀이나 문제에 직면하면 해결방법	대답1-책, DVD, 오디오 북 등 대답 대답2-책읽기, 디지털자 료실 정보 탐색, 동영상 듣기, 인 쇄 대답3-인터넷 사용, 학 교 도서관 등	3	·프레젠테이션 ·전지, 컬러유 성펜, 네임펜 등 ·미션지 1, 2, 3단계 ·정보출처 적 는 법	
전개 1	1. 학습정보원 알기 1) 인쇄자료 2) 비도서자료 3) 전자매체 4) 통신매체 5) 영상자료 2. 문제해결 6단계 질문1 - 그림책 본 학생 여부 질문2 - 그림책의 문제/해결과정 등 생각 거리 선 제시 1) 도입활동 - 그림책 PPT 들려주기 (「어처구니 이야기(박연철/비룡소)」) 2) 문제해결 6단계 설명 (대당사부 문제해결 과정 알기)	1. 학습정보원 알기 - 콘텐츠 학습정보원 연 결 게임 참여 유도 및 대답 유도 2. 문제해결 6단계: 그림 책 들려주기 대답1 - 본 적 있다/없 다	40	·'열려라! 도서 관!!' 콘텐츠 학습정 보원 내용 및 게임 활용 ·「어처구니 이 야기」 (그림책활용 과 제해결 6단계 이해: 작성자 김영순 - 사서 교사)	
전개 2	3. 모둠별 활동 1) 모둠 이름 정하기 2) 「책만 보는 바보」모둠별 토론 - 책에 대한 소감 말하기 - 말하기가 원활할 경우 : 몇 가지 경우 를 종합하여 하나의 주제로 얘기 나눈 다 - 소감말하기 등이 원활치 않으면 사서가 '인상적 장면', '마음에 드는 인물', '바꾸 고 싶은 장면', '가장 싫은 인물' 등 다양 한 논의점을 제시한다 - 도서 이해를 심화하고 책에 대한 다양 한 의견과 내용이 이야기되도록 한다 - 모둠원 간 공통된 이야기, 같은 장면에 대한 다른 관점 등을 유의하여 듣고 논 의 과제로 가져온다		120	·서기를 정해 학생들의 이 야기를 정리 한다 ·정리된 내용 을 정보탐색 과정에서 사 용한다	

날짜	2010.07.27	차시	3	쪽수	2
학습주제	○학습정보원과 과제해결 6단계(Big6)				
학습목표	○학습정보원(인쇄자료, 비도서자료, 통신매체, 전자매체)을 이해한다. ○문제해결 6단계를 이해한다(「어차구니 이야기」 활용). ○「책만 보는 바보」 중 등장인물을 선정하여 관련 자료를 탐색한다. ○탐색 자료를 마인드맵으로 표현 - 정보출처 적는 법을 안다. ※마인드맵으로 표현할 때 형태(CF, 연극, 주제가, 정지화면)을 고려, 정보 탐색한다.				
수업형태	전체(프레젠테이션 진행), 모둠별(정보탐색활동)			수업모형	강의식, 체험활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
전개 2	3. 모둠별 활동 3) 모둠별 책바보 인물 정하기 - 논의가 가장 많이 된 인물 - 가장 인기 많은 인물 - 바꾸고 싶은 장면 속 인물 등 - 인물 선정 후 발표회(CF, 연극, 주제가, 정지화면) 고려, 마인드맵 표현 주제 선정 - 소요시간 및 모둠원 수에 따라 주제 또는 학습정보원별 역할 분담 후 과제지 배포 4) 도서관 학습정보원별 정보탐색 ※ 정보 출처 적는 법 배포 - 각 인물별, 학습정보원별 참고 문헌지 배포로 소요 시간 절약 - 단계별 소요 시간 약속 - 마인드맵 그리기에 역할별 과제지 제출 - 모둠담당자 동행, 지원 (1) 미션 1단계 - 과제 정하기/과제 요구 (2) 미션 2단계 - 과제 분석 (3) 미션 3단계 - 정보 탐색 (4) 정보탐색결과 - 마인드맵 그리기 〈붙임3: 정보출처 적는 법〉			3	4)도서관 학습정보원별 정보탐색: 정보 출처 적는 법 - 경기도서관 디지털 도서관 정보활용콘텐츠 - 4차시 과제해결
마 무 리	모둠별 마인드맵 평가 및 전시			2	

01. 정보과제 해결 6단계	과제해결
정보과제 보고서 작성 시, 정보출처 적는 법 [서지 작성의 예]	
예1) 단행본인 경우 저자명. 출판연도. 「책제목」. 출판자: 출판사. 인용한 쪽수 김수미. 1998. 「청소년 문화의 이해」. 서울: 바다출판사. 3-5	
예2) 번역서인 경우 로버트 스톤 지음. 「정보사회론」. 이길수 옮김. 서울: 해출판사. 5	
예3) 저자가 3인 이내인 경우 모두 적고, 3인 이상인 경우 맨 앞에 나와 있는 저자만 기록하고 외(外)라고 표시한다. 홍만수 외. 2002. 「환경의 도전」. 부산: 해운대출판사. 30-34	
예4) 백과사전 「동아원색백과사전」. 제5권. 1997. 서울: 두산동아. 304	
예5) 잡지 기사 저자명. 발행연도. 기사명. 「잡지명」. 권호. 기사가 실린 쪽수 박말순. 2003. 청소년은 원한다. 그들만의 공간을. 「월간청소년」. 3(5). 30-32	
예6) 신문 기사 저자명. 기사명. 「신문명」. 지령(발행일). 인용면. 김천재. 대기오염. 시민이 죽어간다. 「개포일보」. 제30045호(2003. 5. 2). 제3면.	
예7) 접속한 홈페이지를 기록하는 경우 홈페이지명(접속일자). URL 서울특별시 교육과학연구원(2006. 01. 10). <www.sesri.re.kr>	
예8) 웹문서를 인용한 경우 저자명. 출판연도. 웹문서제목. 웹사이트명. (접속일자). URL 박만수. 2006. 사이버 범죄의 원인과 대책. 한국청소년문화연구소. [online]. [cited 2006. 1. 20]. <www.youth.net>.	
예9) 웹저널의 기사를 인용한 경우 저자명. 출판년. 논문제목. 「잡지명」. 권호. 쪽수(접속일자). URL. 김일수. 2006. 청소년 그들은 누구인가?. 「청소년문화연구」. 4(2). 20. [online]. [cited 2006. 1. 20]. <http://youthculture/ine-4-3.html>.	
예10) 데이터베이스를 인용한 경우 저자. 출판연도. 제목. 「정보원」. (접속일자). 데이터베이스명. 남인수. 2004. 청소년 문화의 특징. 「한국문화백과사전」. [online]. [database 2006. 1. 20]. 청소년문화연구	

‘내가 되고 싶은 나’ 과제문

Step 1, Step 2 정보 과제 정하기, 정보 요구 파악하기	
모둠명	
조 원	
「책만 보는 바보」를 읽었니? 햇볕을 따라 책상을 이리 저리 옮겨가며 책을 읽는 간서치 이덕무를 어떻게 생각하니? 아버지를 아버지라 부르지 못하고 형을 형이라 부르지 못하는 성정이 울울한 박제가는? 맑고 명당하고 그늘 한 점 없는, 서자로 태어난 한을 가슴 속에 품고 발해고를 완성한 유득공은? 명문세도가에 태어났으나 서열들과 어울리고 나이와 상관없이 벗이 되고 중국의 문장이 아니라 조선 백성의 삶과 문장이 중요하다고 이덕무의 글을 옹호한 박지원은? 넌 누구를 가장 인상 깊게 보았니? 이제부터 여러분들이 속한 모임에서 함께 정한 인물을 찾아 도서관 탐험을 시작해보자! 학습정보원은 여러 종류가 있지! ·인쇄자료 - 도서: 단행본, 전집류, 총서류 - 참고도서: 사전류, 도감, 편람, 통계, 색인, 향토자료 등 - 연속간행물: 신문, 잡지, 연감, 화보 등 ·영상자료 - 시각자료: 사진, 그림, 패도, 그래프, 도표, 표본, 실물모형, 지도 등 - 청각자료: 음반, 녹음테이프 등 - 시청각자료: 영화필름, 슬라이드, 필름스트립, 마이크로자료, 비디오, 비디오테이프, 비디오디스크 ·전자자료 - 광매체: CD-ROM, DVD - 자기매체: 플로피디스크 - 통신매체: 인터넷, 전자책 등 위의 여러 학습정보원들 중에서 조별로 정한 주제와 소주제별로 정보를 탐색해보자! 움직이기 전에 먼저 과제가 무엇인지, 어떤 정보를, 어떤 경로로 찾아야 하는지 조별로 의논을 해야겠지. 이야기 많이 나눠봐!	



◎ 과제해결 6단계 - 1단계 서식

1단계 미션 - 정보 과제 정하기, 정보 요구 파악하기	
미션명	
해결과제 (과제)	
범위 설정하기	
소주제	어떤 정보를 찾으시면 좋을까요?
1.	
2.	
3.	

◎ 과제해결 6단계 - 2단계 서식

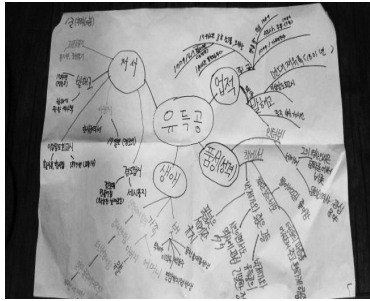
2단계 미션 BIG SKILL STEP 3 정보탐색하기				
모둠명				
모둠조원				
미션명				
탐색 전략 세우기				
소주제		도서	비도서	인터넷
1.	검색어			
	탐색 경로			
2.	검색어			
	탐색 경로			
3.	검색어			
	탐색 경로			
4.	검색어			
	탐색 경로			

◎ 과제해결 6단계 - 3단계 서식

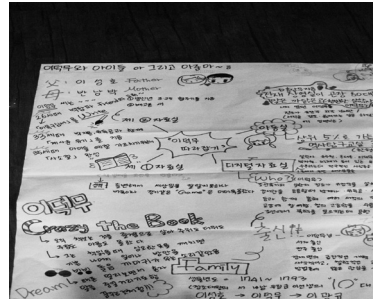
3단계 미션 BIG SKILL STEP 4 정보 분석하기	
모둠명	
모둠조원	
미션명	
내용요약	정보원(서명/저자명/ 출판사/사이트명)
1.	
2.	
3.	
4.	

◎ 과제해결 6단계 - 4, 5단계 정보종합 & 표현하기

4단계 미션 BIG SKILL STEP 5 정보종합 & 표현하기



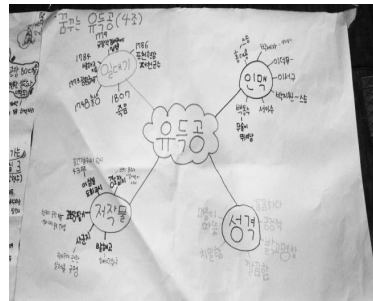
1조: 추적 60분(유득공)



2조: 이덕무와 아이들(이덕무)



3조: 정체불명(박제가)



4조: 꿈꾸는 유득공(유득공)

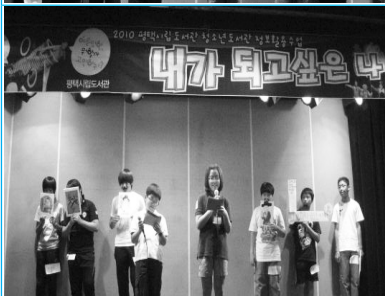
평가기준표 BIG SKILL STEP 6 평가 자료의 질과 재구성한 평가구성표			
점수	정보의 객관성	정보의 적절성	표현의 정확성
5 (잘함)	자료수집과 선정 및 이를 전달할 때도 객관성이 인정되었다.	주제에 적합한 자료를 수집, 선정하고 적절하게 활용하였다.	주제를 상대방이 이해하기 쉬운 용어와 개념을 사용하여 설명하였다.
4 (보통)	자료 수집과 선정 및 이를 전달할 때 주관성이 조금 드러났다.	주제에서 약간 벗어난 자료를 수집하여 자료의 활용이 벗어났다.	주제를 상대방에게 설명하는 용어나 개념이 애매하고 조금 어려웠다.
3 (미흡)	자료 수집과 선정 및 이를 전달할 때 객관성이 미흡하고 주관성이 많이 드러났다.	주제에 전혀 일치하지 않는 자료를 선정하여 자료 활용이 이루어지지 않았다.	주제를 상대방에게 설명하는 용어나 개념이 매우 이해하기 어려웠다.
점수	정보의 객관성	정보의 적절성	표현의 정확성

◎ 과제해결 6단계 - 느낌 나누기 서식

느낌 나누기	
모둠명	
이름	
어려웠던 점	
느낀 점	

◎ 모듬별 최종 발표 사진

1조 유득공(CF 만들기)



1조 활동모습

2조 이덕무(연극하기)



2조 활동모습

◎ 모듬별 최종 발표 사진

3조 박제가(주제가 만들기)	4조 유득궁(정지화면 만들기)
	
	
	
	
3조 활동모습	4조 활동모습

1조 CF 만들기(홍쇼핑광고): 유득공과 백담파(담당 - 김소희 사서)

- 음향: 미쓰에이 - Bad girl, good girl -

- 쇼호스트1: 안녕하세요? 시립홍쇼핑에서 여름을 맞이해 여행용 포켓판 백담파 저작 대박 세일을 시작합니다!
이번 세일 진행을 맡은 박가원,
- 쇼호스트2: 차원석입니다. (함께 꾸벅) 오늘 상품은 「책만 보는 바보」에 출연자인 백담파의 유득공, 박제가, 박지원, 백동수, 이덕무, 홍대용입니다. 일단 각자 인물들의 자기소개를 들어보겠습니다.
- 유득공(이지일): 안녕하세요, 안 좋은 기분을 우물처럼 걸러내는, 따뜻한 마음의 소유자 유득공이라고 합니다.
- 박제가(김민중): 전 고집도 세고, 제 할 말은 꼭 하는! 쉬크한 박제가입니다.
- 박지원(박세원): 안녕하세요, 저는 꼼꼼하고 섬세한 박지원이라고 합니다.
- 백동수(이기범): 안녕하세요, 저는 두려움이 없는, 열정이 넘치고 정도 많은 무인, 백동수입니다.
- 이덕무(류상철): 안녕하세요, 저는 책임감이 넘치는 이덕무라고 합니다.
- 홍대용(강동우): 안녕하세요, 저는 개방적인 성격을 가진 홍대용입니다.
- 쇼호스트1: 와- 정말 멋진 분들이 나오셨네요. 솔직히 저는 여기 있는 모든 분들이 다 마음에 드는데요?
- 쇼호스트2: 네. 정말 멋지고 좋은 분들만 나오셨네요.
자 이제 여러분들이 선택하실 차례가 왔습니다. 어떤 분들이 마음에 드시나요?
특히, <추적 60분> 팀에서 밝혀진 바에 의하면, 유득공은 백담파에서 뛰어난 엘리트라고 합니다. 유득공에 대한 설명을 더 해주시죠?
- 쇼호스트1: 네, 유득공씨로 말할 것 같으면, 성격이 워낙 좋기로 유명해서, 매번 친구들의 근심을 해결해주는 해결사이기도 하며, 사람들의 마음을 어루만져주는 솜씨가 있는 분이라고 합니다. 그의 저서로는 발해고, 이십일도회고시, 연대재유록 등이 있는, 어딜 가나 밀리지 않는 인물이 라고 할 수 있습니다.
- 쇼호스트2: 자, 상담원 연결이 끊이지 않고 있습니다. 더 편리하고 빠른 주문을 위해서 자동 주문 전화로 연결해주세요! 자동 주문 전화를 이용하실 시, 무료 배송의 혜택을 드립니다.

- 배경 음악 볼륨이 커지고, 모델들의 동선 변경 -

- 쇼호스트2: 자 이제 마감 시간 10분 남았습니다!
- 쇼호스트1: 유득공의 장점에 대해 더 설명을 해드릴까요?
- 쇼호스트2: 네, 그는 원래 공부만 하는 범생이기도 했지만, 원래 독서만 관심이 있었던 게 아니라 시, 문학, 역사 등 다방면에서 뛰어납니다.
- 쇼호스트1: 홍대용, 이덕무 등 여러 뛰어난 친구들 사이에서 돋보이는 폭넓은 세계관도 지켜보실 필요가 있습니다. <추적 60분> 팀에 의한 정보는 여기까지입니다.
- 쇼호스트2: 아, 물론 꼭 유득공만 사시라는 의미가 아닙니다! 나머지 백담과 맨버들도 워낙 뛰어난 분들이기 때문에, 다른 선택의 여지도 얼마든지 있으니, 참고하시기 바랍니다!
- 쇼호스트1: 백담과 전부를 구입하시는 고객분들께는 사은품으로 「책만 보는 바보」와 박제가, 이덕무, 유득공의 이미지 컷을 드립니다. 박제가, 유득공, 이덕무 각각 개인의 구매 시에도 이미지 컷들을 제공해 드려니, 좋은 기회 놓치지 마세요.
- 쇼호스트2: 이제 마감시간 5분 남겨두고 있습니다! 오늘처럼 특별한 기회 두번 다시 찾아오지 않습니다.
- 쇼호스트1: 아, 말씀드리는 순간 모두 품절되었습니다! 여러분 성원에 감사드립니다. 지금까지 쇼호스트 박가원,
- 쇼호스트2: 차원석이었습니다.
- 쇼호스트1, 2: 다음 시간에 더 좋은 상품으로 찾아보겠습니다. 감사합니다. (꾸벅)

2조 연극하기: 이덕무와 벗들(담당 - 이수경 사서)

해설: 지금은 조선시대이다. 이덕무와 친구들이 이야기하며 걸어간다

배경: 길거리

- 이덕무: (굉장히 과묵하게) 허허 오늘은 무슨 책을 읽을까, 친구들.
- 박제가: (깜짝 놀라며) 자네, 요즘도 책을 미친 듯이 읽는다는 소문이 들려오네.
- 유득공: (밝게 웃으며) 어찌 자네는 세월이 흘러도 그대로인가?

해설: 이덕무와 친구들이 걸어가는데 앞에 행인 두 명이 지나간다.

- 행인1: (놀랍다는 듯) 이 점집이 그렇게 딱딱 잘 맞춘다며?
- 행인2: 그러게 말이네, 신기한 일이네.
- 이서구: (뛰어오며) 어이 동무들, 이 점집에 들어가보세.

배경: 점집

- 점쟁이: 들어와 보소. 앞일을 일러드리리다.
- 유득공: (해맑게 웃으며) 내 관상 좀 봐주시오.
- 점쟁이: 니가 웃는 게 웃는 게 아니야, 얼굴은 웃고 있는데 마음이 왜 이리 우거지 상인가? 웃으면 복이 와. 좋아하는 거 없나?
- 유득공: (멋쩍게 웃으며) 역사공부.....를 좋아합니다.
- 점쟁이: (얼굴을 들이밀며) 그쪽으로 쭈욱- 가. 그럼 길이 나와.
- 백동수: (이덕무를 가리키며) 이 친구 관상 좀 봐주시게. 맨날 책만 읽네.(이덕무를 억지로 앉힌다)
- 이덕무: (싫은 듯 앉으며 백동수를 바라보며) 무슨 말인가?
- 점쟁이: (결눈으로 흘깃 보며) 이 친구는 크게 될 상이네. 복채나 내시게.
- 유득공, 이덕무, 백동수: (놀랍다는 듯) 점괘가 참 명쾌해서 시원할세.
(점쟁이를 다시 보며) 근데 어디서 본 듯한 얼굴일세.
- 점쟁이: (벌떡 일어나 수염을 떼며) 까꿍, 자네들 놀랬지. 자네들 기분 좀 띄우려고 이벤트 좀 해봤네.
- 유득공, 이덕무, 백동수: (깜짝 놀라며 크게 소리친다.) 아니, 스승님!
박지원 호탕하게 웃고 유득공, 이덕무, 백동수 놀란 그 자세로 정지화면
(주막 장면을 위해 백동수, 박제가가 정지화면에 동참한다.)
해설: 해가 저물고 친구들은 주막으로 간다. 박제가가 주모에게 말한다.
(해설이 끝나면 정지화면이 풀리고 등장인물들이 움직이기 시작한다.)

배경: 백담 아래 술을 가져와 논다.

·박제가: (허리춤에서 병을 꺼내며) 여기 술이 있네.

·이덕무: 아, 좋다. 이게 몇 년 만인가?

·백동수: 세월 참 빠르구려. 허허.

·홍대용: 어이구 여기 다 모여 있었구려.

·박제가: (일어서며) 아이구, 스승님, 모두들 인사하시게 홍대용 선생님일세.
(등장인물 모두 일어나 형님 포스로 인사하며) 스승님 안녕하십니까?

·홍대용: 아이구, 그만들 앉으시게. 덕무는 아직도 책만 읽나?

·박지원: 말도 마십시오. 어찌나 책밖에 모르는지 아주 우리보다 책이 더 좋은가
롭니다.

·홍대용: 자네들 우정은 참 질긴 밧줄 같구려.

·백동수: 이게 다 책이 맺어준 인연 아니겠습니까?

·이덕무: 아, 참 나, 아직 책 다 못 읽었는데.

·박제가: (장난스럽게) 덕무야, 책사랑 말고 우리도 사랑해봐라…… 허허허.

·등장인물: 모두 (웃으며) 맞는 말이구려.

·이덕무: 알겠네. 우리 이제 어딜 가나 잊지 말자구.

·홍대용: (빠진 듯) 이거 이거 나만 늙은이라고 안 끼워주고…….

·유득공: 아유, 선생님도 참 빠지시긴.

·이덕무: 날이 깊었으니 저 먼저 가보겠습니다.(비틀거리다 쓰러진다.) 아이코, (백
동수가 달려와 일으켜 주며)

·백동수: 괜찮은가, 친구.

·이덕무: (허허 웃으며) 술에 취하고 달에 취하고 우정에 취해 그런가보이.

해설: 모두 백담과 달을 바라보며 한바탕 웃는다.

백담에 둥글게 모여 손을 잡고 이야기한다.

·유득공: 책과 달과 친구들이 있으니 우린 아무것도 부러울 것이 없으이.

·등장인물 모두: 그럼, 그럼. 우리 서로가 서로를 지켜주세.

(등장인물 모두 정지화면)

해설: 이렇게 이덕무와 친구들은 책을 통한 우정을 이어나갔다고 합니다.

(모임원들 모두 인사, 퇴장)

3조 주제가 만들기: Bad guy, good guy(담당 - 임혜진 사서)

U don't know 제가 X 4 so shut off 신분제(당파, 편견, 부패) X 4

제가 앞에선 한마디도 못하더니 뒤에선 제가 얘길 안 좋게 해 어이가 없어

솔직堂堂 직설 나 같은 서자는 처음으로으로으로
출세한 것 같은데 왜 나를 판단하니 신분제 혹시 두려운 거니

걸으론 bad guy 속으론 good guy

제가 잘 알지도 못하면서 제가 걸모습만 보면서
조선의 반역자로 보는 너의 시선이 난 너무나 웃겨

청(나라) 갈 땐 bad guy 책 쓸 땐 good guy

책 쓰는 내 모습을 볼 때는 뉘을 놓고 보고서는
끝나니 손가락질하는 그 위선이 난 너무나 웃겨

북학의, 시학론, 건연집, 영농초고, 정유각집 나는 안 뻘해 네가 더 뻘해

솔직堂堂 직설 자신 없으면 저 뒤로뒤로뒤로
물리서면 되지 왜 자꾸 떠드니 신분제 속이 훤히 보이는 건 아니

걸으론 bad guy 속으론 good guy

책 쓰는 내 모습을 볼 때는 뉘을 놓고 보고서는
끝나니 손가락질하는 그 위선이 난 너무나 웃겨
서자가 출세하는 세상 찾아요 진짜 세상을 찾아요

평등한 곳인 것처럼 할 세상 말고

백성을 잘 감싸주는 세상 없나요 배려심이 넘쳐서
내가 나일 수 있게 자유롭게 두고 멀리서 바라보는

걸으론 bad guy 속으론 good guy

제가 잘 알지도 못하면서 제가 걸모습만 보면서
조선의 반역자로 보는 너의 시선이 난 너무나 웃겨

청나라 갈 땐 bad guy 책 쓸 땐 good guy

책 쓰는 내 모습을 볼 때는 뉘을 놓고 보고서는
끝나니 손가락질하는 그 위선이 난 너무나 웃겨

U don't know 제가 X 4 so shut off 신분제(당파, 편견, 부패) X 4

4-2. 강의안 '열려라! 도서관!'

날짜	2010.05.28	차시	1	쪽수	-
학습주제	○「눈물바다」 그림책 들려주기 ○도서관의 역할과 기능: 도서관과 정보 활용('정보활용교육 콘텐츠' 활용)				
학습목표	○정보활용교육과 독서 프로그램 운영에 관심을 가진다. ○그림책을 들려주며 책에 대한 관심을 가진다. ○도서관의 역사(고대, 중세, 근대, 현대)를 안다. ○공공도서관 역할과 기능에 대해 이해한다. ○책읽기의 중요성, SQ3R, 지적재산권을 이해한다.				
수업형태	전체(프레젠테이션), 그림책 들려주기			수업모형	강의식
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (90분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입	1) 인사(간략 소개) - 정보활용교육 일정 간략 소개 - 수업 첫머리 그림책 들려주기 안내 - 도서관 실제 체험 활동 안내(5회제) - 정보활용교육 설문조사 2) 그림책 들려주기 - 서현의 「눈물바다」 - 책에 대한 느낌 나누기 질문1. 여러분들은 억울하면 어떻게 해요. 질문2. 뭐가 제일 재미있었나요.		대답1. 게임해요, 잊어 요, 때려줘요 등 대답2. 스파이더맨, 업 마가 불을 뿜어 요 등	15	·설문조사지 ·그림책(「눈물 바다」)
전개 1	3) 도서관과 정보 활용 1. - 도서관의 역할 - 도서관 vs 포털사이트 vs 서점 - 공공도서관의 역할(커뮤니티, 소외계층) ○역할 함께 읽으며 알기 - 세계의 놀라운 도서관(호그와트도서관) ○「해리포터와 마법사의 돌」 이미지 준비 ※ 정리하기, 문제풀이, 나가기 <휴식시간> - 이룸표 작성용 사진 촬영 4) 도서관과 정보활용 2. - 책의 역사 - 우리나라 도서관사 - 책 읽기와 저작권(SQ3R) ※ 정리하기, 문제풀이, 나가기			70	·「정보활용교육 콘텐츠」 도서관과 정보 활용 1, 2차시 활용
마무리	○인사 - 수업 느낌 나누기		○그림책 재미있다는 이야기가 많이 나옴	5	

날짜	2010.06.01	차시	2	쪽수	-
학습주제	○보물전시장 - 십진분류법을 이해하기 위해 자료 구분해보기				
학습목표	○「우리는 친구」 - 친구란 무엇인지 이해한다, 나는 어떤 친구인지 생각한다. ○자신만의 기준에 따라 책을 분류해본다. ○도서관 자료들의 다양함을 안다. ○이름표를 만들어본다.				
수업형태	실물 체험 활동			수업모형	강의, 체험 활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (90분)	자료및 유의점
		교사	학생		
1	도입	1) 이름표 만들기 - 디지털 사진 넣어 만든 이름표 배포 - 자신의 이름, 학교 넣어 목에 걸기 - 출석 점검으로 이름, 얼굴 익히기 - 필요 학생들 재촬영		10	·인물사진 넣은 이름표 서식 ·명찰케이스
2	독서 지도	2) 그림책 들려주기(「우리는 친구」) - 친구 관계란 무엇인지 이야기 나눈다 - 어떤 장면이 가장 좋았는지, 재미있었는지 이야기 나눈다 - 고릴라의 심정은 어떠했을까? - 고양이는 왜 거짓말을 했을까? - 여러분들은 친구들에게 어떤 친구인가요	- 고양이와 고릴라가 어떻게 친구해요 - 친구에게 아끼는 물건 줄 수 있어요	15	그림책 「우리는 친구」, 앤서니 브라운
3	전개	3) 보물 전시장 ① 조를 나누고 조별로 약 20권의 책을 나눈다. - 학년을 다양하게 모듈별로 나눈다. - 어떤 기준을 사용할 수 있는지 물어올 때 자료들 가운데 하나 정도 예를 들어준다. ② 주어진 책을 어떤 기준으로 나눌지 조별로 의논한다. ③ 어떤 기준인지 종이에 적어 발표한다.		70	·보물전시장 조별 도서 20권 정도(주제, 형태 다양하게), 도화 지, 색연필
4	마무리	수업 평가 및 느낌 나누기 및 인사	○그림책 재미있다는 이야기가 많이 나옴	5	

날짜	2010.06.08	차시	3	쪽수	-
학습주제	○자료검색과 분류를 이해한다.				
학습목표	○자료검색과 분류를 이해한다. - 포털검색과 도서관 검색 - 블리안 논리 검색과 제한 검색 - 학교도서관과 공공도서관 검색의 실제 - 청구기호 구성 이해하기 - 한국십진분류법 알기 - '도서 배열순서' 게임 & '분류기호 기억하기' 게임 체험 ○「책만 보는 바보」 기사문을 들려준다. ○기사문 내용 듣고 그림에서 인물 알아맞히기				
수업형태	전체(프레젠테이션 진행), 기사 내용 듣기			수업모형	강의식
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (90분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 시간 수업 내용 간략 정리			
전개 1	정보 활동	2) 자료검색과 분류 질문) 수업 전 포털사이트란? 포털사이트에서 어떤 활동을 하나요 - 포털검색과 도서관 검색 (서현, 「눈물바다」 검색 결과, 차이점 보이 기) - 블리안 논리 검색과 제한검색 ※ 문제풀이, 정리하기, 나가기 - 학교도서관과 공공도서관의 자료검색 (자료명, 저자, 출판사, 주제어 검색 실연) ※ 문제풀이, 정리하기, 나가기 - 청구기호 구성 (실제 책으로 청구기호 보여줌) - 자료분류 체계: 한국십진분류법 (각 주제별 책 보여주기) - '도서 배열순서' 게임 - '분류기호 기억하기' 게임 (원하는 학생은 모두 나와서 게임 체험) ※ 평가하기, 정리하기, 나가기		15	·경기도사이버 도서관 제작 '정보활용교 육 콘텐츠' 2 차시 활용
전개 2	독서 지도	2) 기사문 듣고 인물 알아맞히기 - 「책만 보는 바보」 특별판 기사 듣기 - 기사내용 듣고 그림보고 인물 이름 맞 추기			·평택시민신문 「책만 보는 바 보」 특별판 기 사문 배포
마무 리	평가	수업 내용 정리, 느낌 나누기, 다음 수업 용으로 성격에 대한 이야기 나누기			

날짜	2010.06.15	차시	4	쪽수	-
학습주제	○학습정보원을 안다.				
학습목표	○그림책 - 걱정거리 많은 성격을 이해한다(「겁쟁이 빌리/월리」). ○학습정보원의 종류를 알고 내용을 활용할 줄 안다. - 학습정보원의 종류와 활용: 인쇄자료. - 학습정보원의 종류와 활용: 비도서자료.				
수업형태	전체(프레젠테이션 진행), 그림책 들려주기			수업모형	강의식
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (90분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 그림책 들려주기 - 성격이 마음에 드는지, 소심하고 걱정 많은 사람들은 어떻게 해야 하는지 질문 - 「겁쟁이 월리」, 「겁쟁이 빌리」 들려주기 - 마지막 장면에 대해 의견 나누기		15	
전개 1		2) 전 수업 내용 정리 - 불리안 검색, 제한 검색 - 도서관 검색의 특징 등		5	
전개 2		3) 학습정보원 종류와 활용 - 학습정보원의 종류: 인쇄자료 (「학습정보원 끌어오기」 게임) - 인쇄자료의 종류(「일반도서 짝 맞추기」 게임) - 참고도서 - 연속간행물 ※평가하기, 정리하기, 나가기 - 학습정보원의 종류: 비도서자료 (「학습정보원 끌어오기」 게임) - 영상자료, 전자자료의 종류와 특징 (「좋은 것끼리 잇기」 게임) - 사물놀이 공연 위한 자료 찾기 - 로미오와 줄리엣 공연 자료 찾기 ※평가하기, 정리하기, 나가기		65	·경기도사이버 도서관 '정보 활용교육 콘 텐츠' 3차시 - 학습정보원 활용 ·학습정보원의 종류와 활용 유인물 배포 ·정보출처 적 는 법 유인물 배포
마무 리		수업 내용 정리 및 느낌 나누기		5	

날짜	2010.06.22	차시	5	쪽수	-
학습주제	○도서관 청구기호와 분류기호로 책을 찾을 수 있다.				
학습목표	○도서관 청구기호와 분류기호, 서가를 이해하고 도서관 지도 그리기를 한다. ○도서관 청구기호로 책을 찾을 수 있다.				
수업형태	도서관 탐방 체험 활동			수업모형	강의식, 체험활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 지산초록도서관 야간 수업 진행 - 이용 안내 및 주의사항 전달 - 출입문 사용 주의사항 전달		5	
전개 1		2) 전 시간 수업 정리 - 분류기호, 청구기호, 자료의 종류 등 - 모둠 나누기(중 3학생 모둠장 선정) 3) 보물 지도 그리기 - 모둠별 전지, 색연필 나누기 - 도서관 지도 그리기 - 도서관 지도 설명 - 지산초록도서관 벽면 전시 4) '암호찾기' 게임 - 분류기호와 청구기호 - 지산초록도서관 자료 코너 설명 - 청구기호 암호문 모둠별 대표에게 전달 - 모둠별 게임으로 암호찾기 - '청구기호로 도서 찾아오기' 게임 - 우승조 우승 상품 전달		80	·경기도사이버 도서관 「책 수리 마수리」 ·보물찾기, 암 호찾기 활용 ·전지, 색연필, 크레파스, 청 구기호 종이 스카치테이 프, 필기도구
마무 리		○수업 정리 및 지산초록도서관 탐방 느 낌 나누기 ○지산초록도서관 관외대출회원 등록		5	

날짜	2010.07.14	차시	6	쪽수	-
학습주제	○과제해결 6단계를 이해한다.				
학습목표	○그림책을 들려준다. ○과제해결 6단계를 이해한다.				
수업형태	전체(프레젠테이션 진행), 그림책 들려주기			수업모형	강의식
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 시간 수업 내용 정리 2) 우수조에 우수 상품 전달 (중간고사로 2주 쉬고 수업)		90	
전개 1		3) 그림책 들려주기(「신통방통 제제벨」) 질문) 훌륭한 사람은 어떤 사람인가요, 알미운 사람 있나요, 미울 때는 어떻게 해요 어떤 사람이 되고 싶나요? - 그림책 들려주기 질문) 결말에 대해 어떻게 생각해요, 제 제벨에게 하고픈 이야기가 있나요			·그림책
전개 2		4) 문제해결 6단계 알기 - 「어처구니 이야기」 그림책 들려주기 - 문제해결 6단계 그림책으로 설명 - 「정보활용교육 콘텐츠」 내용으로 문제 해결과정 따라가기			·경기도사이버 도서관 '정보 활용교육 콘 텐츠' 문제해 결과정 활용 ·「어처구니 이 이야기」 그림책 준비 ·다음 수업 준 비용 과제지 배포
마무 리		○여름방학 - 지산초록도서관 이용 ○요일과 시간 변경 안내 ○다음 수업용 과제지 배포 ○수업 내용 정리 및 느낌 나누기			

날짜	2010.07.21	차시	7	쪽수	-
학습주제	○과제해결 6단계를 활용하여 정보탐색 실현				
학습목표	○과제해결 6단계를 이해한다. ○과제지를 통해 6단계 과정을 활동으로 체험한다. ○과제해결결과를 마인드맵으로 표현한다.				
수업형태	체험활동			수업모형	체험활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 수업 내용 정리 - 「어치구니 이야기」 & 과제해결 6단계 재설명		10	
전개 1		2) 과제해결 6단계 활동 - 모듈별로 나눈다. - 지산초록도서관 이용 안내 (디지털자료실 및 주제별 자료 이용 안내) - 과제지 제시(붙임1) - 과제해결 단계별로 서식을 나눈다. (※내가 되고 싶은 나 서식 참조) - 모듈별 과제이해하기 토론 - 모듈별 정보탐색을 위한 역할 분담 (주제별, 정보원별 탐색 경로 정하기) - 3, 4단계 끝난 후 강의실로 모이기 - 각 단계별 과제지 제출 - 모듈별 발표 - 모듈별 마인드 맵 작성 (다음 시간으로 넘김)		75	·과제지 배포 (경기도사이버도 서관 정보활용교 육 1차 워크숍 김 영순 사서교사 강의안) ·과제지 서식
마무 리		○정보검색과 정보탐색의 어려운 점 나누기		5	

미션 파서블(Mission Possible) - 과제해결

Big6 SKILL Step 1, Step 2 정보 과제 정하기 / 정보 요구 파악하기	
모둠명	
조 원	
1단계 미션 영희의 꿈을 이루기 위해 친구들에게 도움을 청하고 있습니다. 영희의 고민을 파악해서 해결 계획을 세워주세요. 내 꿈은 여행가이드야. 여행가이드는 여행자들을 이끌고, 그 장소에 관하여 설명하는 직업이야. 그 장소와 문화와 역사에 대한 해박한 지식이 필요하지. 난 지금 14살이지만 그 꿈을 위해서 영어 공부랑 지리 공부를 열심히 하고 있어. 아직은 해외로 비행기 타고 여행을 하기에는 경제적으로나 시간적으로 부족해서 기회가 될 때마다 우리나라라도 여행을 다니고 있어. 혼자서 다녀보는 경험이 여행가이드를 하는 데도 도움이 되지 않을까 싶어서 말야. 그런데 진짜 내 꿈은 해외를 나가서 가이드를 하는 거야. 얼마 전에 신문에서 아제르리도성의 사진을 보았어. 프랑스에 있는 건축물이라는데 너무 멋있었어. 그 후 유럽쪽을 여행해보고 싶다는 생각을 했어. 그래서 홈페이지를 만들어 유럽을 관한 자료를 수집해서 담아보려고 해. 기본 지식도 넓히고 견문도 넓히는 좋은 방법인거 같아서. 그런데 사실 너무 막막해. 어떤 체계로 어떻게 자료를 담으면 좋을지 모르겠어. 내 홈페이지를 보면 사람들이 유럽을 여행하는 기본적인 지식을 얻고 갈 수 있으면 좋겠는데…… 아직 나는 유럽에 대한 막연한 환상만 가지고 있을 뿐 유럽에 어떤 나라들이 있는지도 잘 모르고 환경, 유적, 문화에 대해 아는 것도 별로 없거든. 친구들아! 내 홈페이지에 올릴 자료 수집을 함께 도와주었으면 좋겠어! 	

날짜	2010.07.28	차시	8	쪽수	-
학습주제	○과제해결 6단계 이해하기				
학습목표	○과제해결 6단계를 이해하기 위해 과제를 제시한다. ○과제 요구를 이해하고 정보를 탐색하고 분석하여 결과를 표현한다. ○사서가 되어 누군가의 과제를 함께 해결해본다.				
수업형태	체험활동		수업모형		체험활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (90분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 수업 내용 정리		5	
전개 1		2) 과제해결 6단계 활동 - 과제 제시(붙임2, 붙임2-1) - 개별 과제 활동 - 과제에 대한 설명 - 과제 풀이 - 과제 해결 위한 정보탐색 - 정보 분석 및 표현 - 발표 - 도서관 자료의 특이성 설명 ※ 일부 7차시 마인드맵 마무리			
마무 리		○수업 간략 정리 및 느낌 나누기 ○수련회로 다음 시간 수업 내용 공지			

(붙임 2) '열려라! 도서관!' 8차시 수업 과제 제시문

준비된 2012년 New 삶! New 나!를 위하여 도서관 사서선생님께! 안녕하세요? 사서님. 저는 중학교 2학년 재학 중인 ○○○입니다. 이제 조금 있으면 중학교를 졸업하고 고등학교에 입학합니다. 중학교 입학할 때는 공부도 잘하고, 친구도 많이 사귀고 등 멋진 중학생으로 지낼 것 같았는데……. 사실, 제 중학교 생활은 그다지 재미가 없네요. 성적도 그냥 그렇고……. 친구가 없는 건 아니지만, 진정한 친구인지도 모르겠고……. 중학교, 고등학교 학창시절에 소중한 추억도 많이 만들라고 하는데, 이것도 못해보고, 저것도 못해보고 하고 싶은 것은 많지만 하고……. 벌써 2년이 훌쩍 지나버려서 아쉽기도 하고 조급하기도 해요. 이대로 고등학교에 진학해도 지금보다 별다르지 않을 것 같아요……. 고등학생이 되면 공부도 더 잘하고, 잘할 수 있는 일도 만들고 싶고, 친구도 많이 사귀어서 이런저런 추억도 만들고 싶고, 근사한 이성친구도 사귀어 보고, 좀 더 멋지게 꾸며서 매력적 으로 보이고도 싶고……아, 정말 멋진 고등학생으로 살고 싶은데……. 이런 고민 누구에게 털어놓고 하기도 그렇고, 실사 말한다고 해도 별다른 대책은 마련해 주 지 않네요. '그냥 열심히 해봐' 정도? 사서선생님은 아무래도 책도 많이 보시고, 도서관에 계시니깐 여러 가지 방법으로 제 고민을 해결해주실 수 있을 것 같아 이렇게 편지를 드립니다. 사서님! 제발 저의 고등학교 생활을 근사하게 보낼 수 있도록 도와주세요! 제가 어떻게 해야 할까요?
--

당신은 도서관의 사서! ○○○의 편지를 받은 당신!

도서관의 정보를 바탕으로 고민을 해결할 수 있는 길을 제시해주세요!

1. ○○○가 원하는 것을 한 문장으로 표현하면 → 미션명(주제)
 - 멋진 고등학교 생활
 - 지금과는 다른 고등생활
 - 최고로 멋진 고딩이 되자!
2. 1번의 내용을 세부적으로 적으세요.
(미션지 활용 + 자신이 원하거나 충고하고 싶은 것들)
 - 공부를 잘하고 싶다.
 - 학교생활을 잘하고 싶다.
 - 장래희망을 준비하거나 좋아하는 일 계발한다.
 - 친구를 사귀고 기억에 남을 만한 추억거리를 만든다.
 - 이성친구 사귀어 건전하게 교제한다.
 - 외모를 잘 가꾸어 매력있게 만든다.
3. 2번에 적은 문장을 토대로 검색어로 활용할 수 있도록 키워드를 추출하세요(많이).
4. 3번의 키워드를 비슷한 것끼리 묶어 하나의 주제로 만든다.
→ 우선순위를 두어 3가지로 추리시오.
 - 1) 공부 잘하기(학교생활이 포함될 수 있음)
공부방법/학습비법/학교생활/학창시절/학교생활
 - 2) 장래희망
장래희망/취미/특기/적성/성향/능력/재주
 - 3) 친구사귀기(이성친구 포함될 수 있음)
친구/사귀/우정/대인관계/추억/이성친구/남자친구/여자친구
 - 4) 외모 가꾸기
외모 가꾸기/몸매관리/꾸미기/다이어트/성장/운동법/식이요법

날짜	2010.08.04	차시	9	쪽수	-
학습주제	○과제해결 6단계를 이해한다.				
학습목표	○과제해결 6단계를 안다. ○과제해결 6단계 활용하여 수련회를 미리 준비한다.				
수업형태	체험활동, 그림책 들려주기			수업모형	체험활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 시간 수업 정리		5	
전개 1		2) 그림책 들려주기 - 「월리와 악당 벌렁코」 질문) 친구는 자기와 비슷한 사람이 좋아요 아니면 반대인 사람이 좋아요, 친구가 가 진 모습 중에 어떤 면이 좋은가요?		10	
전개 2		3) 과제해결 6단계 활동 - 과제 제시(붙임3, 3-1) - 개별 과제 활동 - 과제에 대한 설명 - 과제 풀이 - 과제 해결 위한 정보탐색 - 정보 분석 및 표현 - 발표		70	
마무 리		수업 내용 정리, 느낌 나누기		5	

2010년 준비된 중딩들의 수련회!! 이름 : □□□



내린천 가자.

레프팅, 산악오토바이 체험도

할- 근데 내린천이 어디예요? 레프팅,

산악오토바이에 대해서도 알고 싶어요.

레프팅, 산악오토바이, 내린천에 대해 지산초록도서관을
살살이 뒤져 알아보아요.

소주제		도서	비도서	인터넷
1.	검색어			
	탐색 경로			
2.	검색어			
	탐색 경로			
3.	검색어			
	탐색 경로			
4.	검색어			
	탐색 경로			

※참고도서: 두산백과사전, 브리태니커 백과사전, 대한민국 여행사전, 포털(검색어
는?)

(붙임 3-1) '열려라! 도서관!!' 9차시 수업 과제 제시문

BIG SKILL STEP 4 정보 분석하기	
내용요약	정보원(서명/저자명/ 출판사/사이트명)

※내린천 : 위치, 환경, 문화, 인구, 내린천의 특징

산악 오토바이크 & 레프팅: 그림 또는 사진, 방법, 유의사항, 어디서 할 수 있나요?

날짜	2010.08.18	차시	10	쪽수	-
학습주제	○책 읽기 시간을 가진다.				
학습목표	○도서관 서가에서 자유롭게 책을 선택하여 읽는다. ○서지사항 등 관련 정보를 적을 수 있다. ○수업 참고도서 등 다양한 그림책을 스스로 본다.				
수업형태	자율활동, 책 읽기		수업모형		
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (90분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 수련회 감상 나누기		15	
전개 1		2) 다양한 그림책을 본다 - 수업 중 들려준 그림책, 크기 주제 수업 준 비용 그림책 등 자유 책읽기 시간 3) 도서관 서가에서 선정한 책 읽기(붙임4)		70	
마무 리		○도서관 마지막 수업 공지 ○오늘 본 책 느낌 나누기		5	

(붙임 4) '열려라! 도서관!' 10차시 수업진행자료

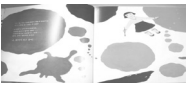
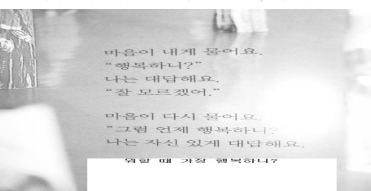
- * 무슨 책을 보았나요?
책 제목 지은이 그림이
옮긴이 출판사 출판연도
- * 읽은 후 느낌은?
- * 친구에게 추천하고 싶나요?
추천 이유는?
추천하지 않는다면 이유는?
- * 책에서 가장 기분 좋은 장면이나 글귀는?
- * 책에서 기분 나빠지는 장면이나 글귀가 있나요?
- * 오늘 본 책 말고 지은이의 또다른 책은 무엇이 있나요?



날짜	2010.08.24	차시	11	쪽수	-
학습주제	○작다, 크다 등 크기 관련 다양한 의미를 이해한다.				
학습목표	○크기 관련 단어와 관련된 책을 읽는다. ○크다, 작다는 단어가 주는 다양한 의미를 안다. ○퍼즐놀이를 통해 의미를 파악한다.				
수업형태	퍼즐 풀이 활동, 그림책 들려주기			수업모형	활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 크기관련 질문 질문) 큰 것은 좋은가요/작은 것은 나쁜 가요/커서 좋은 건 무엇인가요/작아서 좋은 건 무엇일까요		5	
전개 1		2) 그림책 들려주기(「마고할미」) - 크기 주제 퍼즐 풀이를 위한 그림책 - 퍼즐에 나오는 내용이 있다고 미리 알 림.		15	·경기도사이버 도서관 「책수리 마수 리」 크기 주제 퍼즐 풀이 ·퍼즐 풀이 서 식 ·크기 관련 주 제별 그림책
전개 2		3) ‘퍼즐 풀이’ 게임 - 개인 또는 원하는 짝과 팀 구성 선택 - 풀이에 필요한 그림책 비치 ※수업을 위해 주제별 그림책 비치 (책을 읽으면서 ‘퍼즐 풀이’ 게임)		70	
전개 3		4) 다 함께 퍼즐 풀어보기 - 프레젠테이션을 통해 다 함께 풀어보 기		10	
마무 리		○내용 정리, 인사		10	

날짜	2010.08.31	차시	12	쪽수	-
학습주제	○크기가 다른 관계에서 입장 차이를 이해한다.				
학습목표	○대본읽기를 통해 그림책을 읽는다. ○작은 사람은 보호받아야 하는 사람인가 이야기 나눈다. ○주기만 하거나 받기만 하는 일방적인 관계가 가능한지 이야기 나눈다.				
수업형태	그림책 들려주기, 연극활동			수업모형	활동
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 시간 수업 내용 정리 2) 그림책 들려주기(「지각대장 존」) 질문) 거짓말이 아닌데 믿어주지 않는 일을 겪은 적이 있나요/학교에서 선생님이 미워지는 건 언제예요		90	·크기 관련 주제별 그림책 ·「작은 사람」 일곱권 준비
전개 1		3) 크기 관련 그림책읽기 소감 나누기 - 크다는 것은 늘 좋은가, 옳은가 - 작다는 말에 어떤 느낌이 있는가			
		4) 「작은 사람」 대본 읽기 - 대본 읽기 방법 설명 - 원형으로 읽기 - 마주 보는 사람과 짝을 이뤄 대사 읽기 - 한 장마다 번갈아가며 읽고 요일이 바뀌면 역할을 바꿔 다시 읽기 - 대본읽기 소감 나누기 질문) 작은 사람은 어떤 사람인가 같아요/존이 작은 사람에게 화낸 것에 대해 어떻게 생각해요/만약 나에게 작은 사람이 온다면 어떻게 할 것 같아요/작은 사람은 왜 떠났을까요? - 작은 사람에게 편지 쓰기	그림책 서문의 중국 속담의 뜻을 물어와서 함께 이야기 나눔		
마무리		수업 내용 정리 및 소감 나누기			

날짜	2010.09.071	차시	13	쪽수	-
학습주제	○자서전으로 쓰며 생활을 되돌아본다.				
학습목표	○화가 관련 그림책으로 예술가의 삶을 이해한다. ○무엇이 하고 싶은지, 무엇을 잘하는지 생각한다. ○꿈과 희망은 나이와 어떤 관계가 있는지 이야기 나눈다.				
수업형태	그림책 들려주기, 쓰기 활동			수업모형	쓰기
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 시간 수업 정리 및 숙제 내기 - 존과 작은 사람 말풍선 달기 숙제 발표		15	
전개 1		2) 그림책 들려주기(「나, 화가가 되고 싶어!」) - 여성주의 미술가 윤석남의 생을 다룬 그림책 들려주기 - 마흔에 그림을 시작한 예술가로 나이에 상관없이 꿈꾸는 가능성 이야기		10	그림책 ·짧은 자서전 서식 배포
전개 2		3) 짧은 자서전 쓰기 - 그림책 내용과 연계 - 자신이 하고 싶은 것 - 가장 잘하는 것 써보기		60	
마무리		수업 내용 정리 및 소감 나누기		5	

2010.09.07(화) _____가 만든 짧은 자서전  내 마음 어디로 날아가나? 나, _____가 되고 싶어 평택시립도서관	1. 윤석남은 화가가 되고 싶었어. 너는?  2. 윤석남은 1남 3녀야, 너는?  옛날 옛적에 남자와 여자가 살았어요. 어느 날 여자는 엄마가 되어 첫째 딸을 낳았어요. 또 둘째 딸을 낳았어요. 아버지가 된 남자가 말했어요. "셋째는 아들이면 좋을 텐데." 그러나 셋째도 딸이었어요. 드디어 엄마가 아들을 낳은 날, 아버지는 셋째 딸을 번쩍 안아 올렸어요. "남동생이 태어났단다. 이렇게 좋을 수가 없구나. 딸아 너도 좋지?" 셋째 딸은 까르르 웃었어요. 셋째 딸은 자라고 자라……
3. 윤석남은 이렇게 컸어, 너는?  내가 되었어요. 언니는 자라고 자라 공부 잘 하고 예쁜 아이가 되었고, 남동생은 자라고 자라 공부 잘 하고 착한 아이가 되었어요. 나는 자라고 자라 마음 가는 대로 사는 아이가 되었고요. 마음대로 사는 아이니까, 참 걱정된다고요? 걱정 마세요. 내 마음은 그리 고약한 녀석이 아니니까요.	5. 윤석남의 마음은 이래, 너는?  어느 날, 나는 나에 대해서 새롭게 알았어요. 내가 그림을 잘 그리는 거 있죠? 내 마음이 신이 나서 외쳤어요. 어쩌면 화가가 될지도 몰라. 어쩌면 화가로 성공할지도 몰라…… 몰라, 몰라, 성공 하든 못하든 「나, 화가가 되고 싶어!」 내가 알고 있는 나 내가 좋아하는 것 내가 싫어하는 것 내가 즐겁게 하는 것 짜증나지만 해야 하는 것 정말 하고 싶은 것 그 외 내가 알고 있는 것
4. 내 마음이 하고 싶은 일  하고 싶은 일 하고 싶은 말	6. 마음이 내게 물어요. 행복하니?  마음이 내게 물어요. "행복하니?" 나는 대답해요. "잘 모르겠어." 마음이 다시 물어요. "그럼 언제 행복하니?" 나는 자신 있게 대답해요. "행복 때 가장 행복하니!"

날짜	2010.	차시	14	쪽수	-
학습주제	○책 읽기 시간, 소감문을 쓴다.				
학습목표	○자유 책읽기 시간을 갖는다. ○짧은 소감문 쓰거나 그림으로 표현할 수 있다. ○우리나라 옛 이야기 그림책의 재미를 느낄 수 있다.				
수업형태	전체(프레젠테이션 진행), 그림책 들려주기			수업모형	강의식
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입	1) 전 수업 정리			90	
전개 1	2) 옛이야기 그림책(『줄줄이 펜 호랑이』) - 우리 옛이야기를 그림책으로 들려준다 - 재미와 풍자, 과장된 이야기의 즐거움을 안다. - 우리나라 다양한 옛이야기를 읽을 기회를 갖는다. 3) 자유 책 읽기 시간 - 다양한 주제를 가진 그림책과 동화를 자유롭게 읽을 시간을 갖는다. - 다사리도서관 책도 함께 이용한다.				그림책, 동화 옛 이야기 주제 그림책 준비
전개 2	4) 소감 쓰기 도서 경매 - 책들 중 소감 쓰기용 도서를 경매 형식으로 선택한다 - 소감문 50자, 소감문 200자, 소감문 400자 4단 만화 - 과제 선물 있음 알림				
마무리	○수업 정리 및 마무리 ○서현 작가 특별 강연회 알림 ○설문조사				

날짜	2010.	차시	15	쪽수	-
학습주제	○그림책 작가 강연회를 가진다.				
학습목표	○그림책 작가와 이야기 나누며 삶과 작품이 별개의 것이 아님을 안다. ○작가와 특별 활동을 한다. ○정보활용교육 최종 마무리를 한다.				
수업형태	전체(프레젠테이션 진행), 그림책 들려주기			수업모형	강의식
단계	학습 내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
		교사	학생		
도입		1) 전 수업 정리 - 과제물 내기: 세 명 선정 선물 약속 - 일정 알림		5	
전개 1		2) 서현(「눈물바다」) 작가 강연회 - 「눈물바다」 플래시 상영 - 「눈물바다」 제작 과정 이야기 - 작가가 된 과정 이야기 - 질의응답 3) 서현 작가와 친구 얼굴 그리기 활동 - 옆 친구 얼굴 그리기 - 그림 발표 - 기념 촬영		70	
마무리		○정보활용교육 '열려라! 도서관!!' 마지막 시간 - 소감		15	

4-3 강의자료

‘열려라! 도서관!!’ 수업과 자유 책 읽기 시간에 함께 한 책과 학생들의 반응을 실었습니다. 반응은 전적으로 청소년 공부방 학생들 것이므로 객관성을 띠지 않습니다.

표 1. 수업용 도서목록 1.

서명	지은이	출판사	비고
눈물바다	서현 글·그림	사계절	접근이 쉬운 만화체와 이야기로 학생들의 전폭적인 지지를 받은 그림책
작은 사람	레이먼드 브릭스 글·그림; 이지원 옮김	논장	다양한 해석이 가능한 작품으로 어렵다고 하면서도 자유 책읽기 시간에 가장 많이 읽은 책
겉쟁이 율리	앤서니,브라운 글·그림; 조은수 옮김	웅진닷컴	소심한 율리가 변하는 모습과 마지막 반전을 좋아함.
겉쟁이 빌리	앤서니,브라운 글·그림; 김경미 옮김	비룡소	걱정인형에 걱정을 나누는 모습을 보고 걱정인형 수를 걱정하는 학생이 있었음.
지각대장 존	존 버닝햄 지음; 박상희 옮김	비룡소	들려준 후 남학생들이 자유 책읽기 시간에 스스로 많이 읽은 책
율리와 악당 별명코	앤서니 브라운 글·그림; 허은미 옮김	웅진닷컴	정반대로 보이지만 친구관계인 두 등장인물에 학생들이 감정이입을 많이 하였다
우리는 친구	앤서니 브라운 글·그림; 장미란 옮김	웅진닷컴	고양이와 고릴라의 변함없는 우정과 고릴라의 분노 장면을 남학생들이 좋아함.
(내 이름은) 자가주	틴 블레이크 글·그림; 김경미 옮김	마루별	자유 책 읽기 시간에 학생들끼리 권하며 돌려 읽은 책. 인간의 생애를 재밌게 표현함.
어처구니 이야기	박연철 글·그림	비룡소	도서관의 역할을 잘 보여주고 특유의 해학성과 상상력이 돋보이는 그림책.
신통방통 제제벨	토니 로스 글·그림; 민유리 옮김	베를북	잘난 척 모범생 제제벨의 마지막에 황당해하면서도 책에 대해 이런 저런 질문을 많이 하고 자유 읽기시간에 많은 학생들이 다시 읽음.
줄줄이 펜호랑이	권문희 글·그림	사계절	옛이야기의 맛을 알게 한 그림책. 책 읽기 시간에 최고 인기였고 다른 옛이야기 책들도 덩달아 읽기 시작했다.
꿈꾸는 율리	앤서니 브라운 글·그림; 허은미 옮김	웅진주니어	
우리 형	앤서니 브라운 글·그림; 허은미 옮김	웅진주니어	

표 2. 수업용 도서목록 2.

서명	지은이	출판사	비고
(깃털 없는 기러기) 보르카	존 버닝햄 글·그림; 엄혜숙 옮김	비룡소	
돼지책	앤서니 브라운 글·그림; 허은미 옮김	웅진주니어	
너도 갖고 싶니?	앤서니 브라운 글·그림; 허은미 옮김	웅진주니어	
축구 선수 윌리	앤서니 브라운 글·그림; 허은미 옮김	웅진닷컴	
월월 간다	권정생 글, 김용철 그림	국민서관	
팔죽 할범과 호랑이	서정오 글, 박경진 그림	보리	
제주 많은 다섯 친구 1	양재홍 글, 이춘길 그림	보림	
여우누이	김성민 글·그림	사계절	
구렁덩덩 신선비 26	최창숙 글, 김은정 그림	쟁크하우스	
머느리 방귀 북 방귀	조호상 지음	국민서관	
울지 마, 울산바위야 15	조호상 글, 이은천 그림	한겨레아이들	
마고할미 11	정근 글, 조선경 그림	보림출판사	
안젤리카	앤 이삭스 글, 폴 젤린스키 그림; 서애경 옮김	비룡소	
방귀쟁이 머느리	신세정 글·그림	사계절	
나, 화가가 되고 싶어!: 화가 윤석남 이야기	윤여림 글, 정현지 그림	웅진쟁크빅	
곰	레이먼드 브릭스 글·그림; 박상희 옮김	비룡소	
점	피터 레이놀즈 글·그림; 김지효 옮김	문학동네어린이	
맨발의 겐 6	나카자와 케이지 글·그림; 김송이·이종욱 옮김	아름드리미디어	
중학교 1학년	수지 모건스턴 지음	바람의 아이들	

표 3. 수업용 도서목록 3

서명	지은이	출판사	비고
머털도사와 또매형1	이두호 지음	청년사	
순정만화1	강풀 지음	문학세계사	
20세기 소년1: 친구	우라사와 나오키 지음; 서현아 옮김	학산문화사	
1학년 1반 34번	언취 글·그림; 김하나 옮김	명진	
거위, 맞대와 무답이	최성각 글, 이상훈 그림	실천문학사	
새끼 개	박기범 글, 유동훈 그림	낮은산	
느끼는 대로	피터 레이놀즈 글·그림; 엄혜숙 옮김	문학동네어린이	
빈터의 서커스	찰스 키팅 글·그림; 서애경 옮김	사계절	
꿈이와 오펜돌이 아저씨	권정생 글, 이담 그림	보리	
조카: 학교 가기 싫을 때 쓰는 카드	수지 모건스턴 글, 미래유 달랑세 그림; 김예령 옮김	문학과지성사	
메기의 꿈	김중철 엮음, 김준철 그림	웅진주니어	
나 하나로는 부족해	피터 H. 레이놀즈 글·그림; 조세현 옮김	비룡소	
책만 보는 바보	안소영 글, 강남미 그림	보림	
엄마 까투리	권정생 글, 김세현 그림	낮은산	
내가 먹는 것이 바로 나: 사람·자연·사회를 살리는 먹거리 이야기	허남혁 글, 김중엽 그림	책세상	
어절씨구! 열두 달 일과 놀이	김은하 글, 장진영 그림	길벗어린이	
꽃신	윤아혜 글, 이선주 그림	사파리	
세계가 만일 100명의 마을이라면2	이케다 가요코, 매거진 하우스 엮음; 한성례 옮김	국일미디어	
지구가 100명의 마을이라면	데이비드 스미스 글, 셀라 암스트롱 그림; 노경실 옮김	푸른숲	
커다란 것을 좋아하는 임금님	안노 미쓰마사 글·그림; 송해정 옮김	시공주니어	
난 커다란 털복숭이 꿈이다	야노취 글·그림; 조정수 옮김	시공주니어	
거인 부벨라와 지렁이 친구	조 프리드먼 글, 샘 차일즈 그림; 지혜연 옮김	주니어랜덤	
이불 나라의 난쟁이들	오치 노리코 글, 테쿠네 이쿠 그림; 위귀정 옮김	베들북	
달을 마셨어요	김옥 글, 서현 그림	사계절	
이상한 열쇠고리	오주영 글, 서현 그림	창작과 비평사	

무엇을 할 것인가 05

5-1. 사서, 연대하다

앞에서 청소년 정보활용교육 프로그램의 두 가지 사례를 보았다. 일회적인 행사로 정보활용교육을 만드는 것은 쉽지만 도서관의 고정프로그램으로 만드는 것은 쉽지 않다. 세 번째 청소년 정보활용교육 프로그램을 예정하고 있지만 아직도 새로운 사업을 시작하는 긴장감은 여전하다. 하나의 틀로 만들어지기보다 연령과 주제에 따라 새로운 시도가 계속되기 때문일 것이다.

무엇을 할 것인가를 말해야 하는 시점에서 '실행하다'와 '연대하다'라는 제목을 두고 망설였다. 실행하다와 연대하다의 차이는 많은 것을 시사한다. 주변 환경이 어찌 되건 '사서'는 무언가를 실행해야 한다는 말이니 끊임없는 도서관의 위기 상황과 누구도 알아주지 않는 곳에서 일하는 사서들에게 압박으로 다가올 수도 있으리라. 주변 상황을 살피고 합

게하는 사람들과 만나기 위해 '연대하다'로 바꾸었다.

'연대하다'는 두 가지 뜻을 가진다. '사서여 연대하라' 또는 '사서와 연대하라'이다. 도서관이란 공간은 많은 사회적 연결고리를 가지는 곳이며 많은 사람과 네트워크 한다. 마이클 설리번은 그의 책 「어린이 서비스의 기초」에서 “공공도서관만큼 그렇게 많은 분야와 연결되어 있는 조직은 어디에도 없고, 공공도서관은 미국 전역의 거의 모든 지역 사회에 존재해 있다”라고 하였다. 그의 말처럼 관계의 그물망 공공도서관은 한국 전역의 거의 모든 지역 사회에 존재해 있다. 이 순간에도 시민들은 그곳에서 삶을 풍요롭게 만들 어떤 행위를 하고 있다. 그 행위에 무언가를 더하는 사람은 책과 도서관을 사랑하는 사서들이다. 그러니 사서들이여, 더 이상 혼자하려 하지 말자고 말하고 싶다. 당연하고 진부하게 들리지만 도서관을 이용하는 그들을 친구로 만들어야 한다.

사서의 삶은 도서관에서 만나는 수많은 시민들과의 만남의 순간으로 채워진다. 그 순간들을 즐길 수 있는 준비가 되어 있는지 사서들에게 묻고 싶다. 그렇다면 사서들은 또는 시민들은 사서들과 협력해야 한다. 협력의 방식은 간단하다. 함께 무언가를 만들어가는 것이다. 그것이 하나의 프로그램일 수도, 강좌가 끝난 후 여는 결과물 전시회일 수도 있고, 독서토론일 수도 있다. 도서관과 연결된 활동이 우리의 관계를 풍요롭게 한다.

친구들을 찾는 길, 연대하는 길. 그 길 위에서 만나는 이들과 함께 한다면 도서관은, 사서는 더 이상 고립무원이 아니다. 지역의 모든 관중의 도서관과 함께하고 도서관을 사랑하는 사람들과 함께하자. 그 일이 정보 활용교육이어도 좋고 게시판에 붙인 한 권의 책 리뷰여도 좋다.

“힘들면 프로그램 만들지 마라. 인력 없이도 예산 없이도 열심히 하

니 더 인력도 예산도 주지 않는다”라는 말을 듣는다. 닭이 먼저냐 달걀이 먼저냐는 논쟁이겠다. 그렇지만 아무 일도 하지 않고 있는 사람에게 먼저 연대의 손길을 내미는 사람들이 있을까 궁금하다. 우리가 처한 환경을 스스로 극복하고자 할 때 우리 손을 잡아주는 누군가가 있을 것이다. 혼자 하는 것보다 연대하는 것이 더 힘들 수도 있다. 그러나 ‘관계’는 그 힘든 순간 만들어진다. 관계는 숫자보다는 깊이가 중요하다. 100명의 도서관 친구는 지금 우리 곁에 있는 한두 명으로 시작할 수 있다. 그렇게 만든 도서관 서비스의 에너지는 단지 두 배는 아닐 것이다.

도서관에서의 청소년 정보활용교육이 아직은 낯선 업무일 수도 있을 것이다. 그만큼 관심도 덜해서, 안 한다고 크게 티가 나지도 않을뿐더러, 한다고 해서 고생했다고 등 두드려 줄 사람이 있는 것도 아니다. 상황이 이러니 쉽게 사업을 시작할 엄두가 나지 않을 수도 있겠다. 그렇지만 많은 사람들이 가면 길이 된다는 루션의 말처럼 정보활용교육의 길에 동참하는 이들이 많다면 또 다른 길이 열릴 것이라 믿는다. 읽고 쓰고 나누자. 이것이야말로 사서들이 길을 만드는 출발선일 것이다.

정보활용교육은 창의성이 샘솟는 프로그램이다. 개인의 노력만으로 지속성과 그 풍부한 내용을 구축하기 어렵다. 조직적으로 데이터베이스화하는 지원이 필요하다. 정보활용교육을 제대로 운용하기 위한 조직의 역할은 무엇인지 살펴보자.

5-2. 조직, 구축하다

정보활용교육은 모든 계층과 연령에게 제공할 수 있다. 어린이와 청소년의 정보활용교육은 현장의 노하우들이 쌓이고 있다. 성인과 노령층의

경우 미개척지이다. 도서관 현장의 사서들이 정보활용교육에 관심 있는 이들이 일회적인 행사가 아니라 도서관의 기본 프로그램으로 정기적으로 지속성을 가지기 위해서는 조직적 협력체계 구축이 필요하다. 시스템으로 만들지 않으면 지속하기 어렵다. 정보활용교육의 지속성과 다채로운 운영을 위하여 조직 운용 방안을 제안하고자 한다.

첫째, 정보활용교육 관련 워크숍이나 연수의 정기적 제공이다. 2010년부터 연수가 제공되고 있지만 앞으로도 정기 연수 기회를 제공하여 사서의 역량 강화는 필수 사항이다. 지역 도서관이 운영한 다양한 대상과 주제의 정보활용교육 데이터베이스가 구축된다면 정보활용교육은 기존 도서관 프로그램과 연결되어 더욱 풍부해질 수 있을 것이다.

둘째, 정보활용교육에 대한 조직의 권고와 유공자에 대한 시상 체계의 마련이다. 현재의 전국적 규모의 독서교실 운영처럼 정보활용교육에 대해서도 프로그램 기획과 추진을 위해 조직적인 권고가 필요하다. 도서관이 속한 지역 단위의 경우 정보활용교육의 필요성을 인지하지 못할 수도 있으므로 조직적인 권고는 사서들이 필요성을 설득하기 위한 에너지를 사업추진에 쓸 수 있도록 만들어 의욕을 북돋우는 계기가 될 것이다.

셋째, 사서 연구직제를 제안한다. 정보활용교육을 포함하여 도서관 사업은 매 순간 창의성을 요구한다. 독서 프로그램은 자료나 대상에 따라 끊임없이 변화, 발전해야 하며 정보활용교육도 마찬가지이다. 특히 현장에 있는 사서들의 참여는 현실감 있는 정보활용교육 프로그램을 만드는 튼튼한 기반이 될 것이다. 사서 연구직은 6개월에서 1년 정도의 기간으

로 운영하며 연구직으로 선정되면 해당 도서관에 인력을 제공하는 형태가 될 수 있다. 사서 연구직제의 신설에서 모집 방법, 운영 기간 등은 충분히 차후 논의 대상이 될 것이다. 가장 중요한 점은 사서 연구직제의 신설이 도서관 전문가로서 사서의 역할과 기능에 중대한 영향을 미칠 수 있다는 점이다. 도서관 사업은 법적으로 큰 테두리만 그려줄 뿐 모든 세부 사항을 처음부터 기획, 개발해야 한다. 이를 위한 현장 사서들의 연구와 실행은 풍요로운 도서관 서비스를 만드는 초석이 될 것이다.

지금까지 청소년 정보활용교육을 실행하기 위한 Big6 모형에 대한 이해, 국내외 정보활용교육 사례, 도서관과 청소년 서비스, 청소년 정보활용교육 사례, 정보활용교육의 지속성을 위한 조직 차원의 지원 방법을 차례로 살펴보았다.

도서관 정보활용교육은 크게 세 부분의 효과를 가져온다. 첫째, 교육 대상자의 정보 활용능력 향상, 둘째, 도서관 소장자료의 데이터베이스화, 셋째, 사서의 지역 연구 활성화 및 기획능력 향상이다.

정보활용교육은 자신의 과제나 문제를 주체적으로 풀어나가는 방법을 익히는 과정이다. 살아가는 것처럼 정보활용교육 과정 또한 다양한 경로를 경험할 때 더 나은 문제해결 방안을 찾을 수 있다.

도서관의 역할은 ‘공공’ 영역에서 남녀노소, 성별, 직업에 상관없이 정보를 서비스하고, 서비스 대상에서 제외되는 공간이나 사람들이 없어야 한다. 이런 면에서 본다면 정보활용교육을 비롯한 도서관 서비스의 효과는 당장 눈에 보이거나 수치화되기 어렵다. 도서관 이용자 수나 이용책

수 등을 제외하면 도서관 업무는 전반적으로 이런 측면을 안고 있다. 도서관 문화에 대한 가치와 철학을 공유하지 않으면 공감하기 어려운 면이 있다.

그러므로 도서관 서비스를 이해하고 설득하기 위한 도서관의 노력은 지속되어야 한다. 이를 위해 사서들은 도서관 내부적으로 다른 직원들과의 연대, 도서관 외부의 학교, 시민단체, 기관, 시민들의 협력을 이끌어내야 한다.

평소 필자는 사서는 책, 사람, 도서관 셋 중 하나를 사랑해야 즐겁게 일할 수 있다고 말해왔다. 사서는 무엇으로 사는가? 고병현 교수⁹⁾는 주어진 책과 예산으로 많은 이들을 도울 수 있는 도서관 사서가 행복한 사람이라고 말한다. 행복한 사서가 행복한 도서관을 만드는 것이라 말할 수 있겠다.

서비스는 사람이 사람에게 전하는 36.5℃의 따스함이고 도서관 사서가 전하는 36.5℃의 따스함이 정보활용교육을 통해 이 땅의 청소년들에게 전해지기를 바란다. 청소년들과 함께하는 사람이 ‘행복한’ 사서들이기를 바란다.

9) 고병현. 2009. 「경기도 도서관 정책 세미나 특별 강연회」 경기도청. 경기도사이버도서관.



참고문헌

■ 2-1. 정보활용교육 정의와 범위

- 고영만. 2010. 「정보문해론」. 서울: 한국도서관협회
- 교육인적자원부. 2006. 「지식정보 역량 개발 지원을 위한 디지털 리터러시 지수 개발연구」. 11-29
- 김양은. 2010. 「디지털 시대의 미디어 리터러시」. 서울: 커뮤니케이션 북스. 123
- 박준식. 2007. 「정보서비스론」. 대구: 계명대학교출판부. 288-322
- 이병기. 2006. 「정보활용교육론」. 고양: 조은글터. 99-103
- 이수상. 2008. ‘정보사회의 성숙과 진전을 위한 정보 리터러시의 역할’. 「KADO ISSUE REPORT」. 5(8). 1-41
- 한국도서관협회. 2010. 「한국문헌정보학 용어사전」. 302
- ACRL Committee. 2000. 「Information Literacy Competency Standards for Higher Education」. 2000. (Accessed 2 september 2010)
- American Library Association Presidential Committee on Information Literacy. 1989. 「Final Report」. Chicago: ALA
- Michael B. Eisenberg. 2010. 「Develop and Deliver Essential Information Literacy Programs」. 한국문헌정보학회 창립40주년 기념국제학술대회자료집. 83-99
- McClure, C. R. 1994. 「Network literacy: A role for libraries?」.

Information Technology and Libraries. 13(2).
118-124

- Paul G. Zurkowski. 1974. 「The Information Service Environment Relationships and Priorities」. National Commission on Libraries and Information Science. 6.
- UNESCO. 2003. 「The Prague declaration: Towards an information literacy society」

■ 2-2. 국내외 정보활용교육 사례

- 이승길. 2006. 「공공도서관 초등학생 대상 정보활용교육 실시에 관한 연구」. 한국 문헌정보학회지. 40(4). 63-83
- 이병기. 2007. 「국가수준의 교육과정과 연계한 정보활용교육과 도서관 활용수업의제도화」. 한국도서관·정보학회지. 38(1). 443-462
- 정영미. 2009. 「정보활용교육이 도서관과 정보활용능력 자가인식에 미치는 영향」. 한국문헌정보학회지. 43(4). 265-280
- 이정연· 최은주. 2006. 「정보활용능력 교육의 효용성에 관한 실험적 연구」. 한국문헌정보학회지. 40(1). 315-334
- 송기호· 김태수. 2008. 「교과 연계성 강화를 위한 학습주제 중심의 통합 정보활용교육과정에 관한 연구」. 정보관리학회지. 25(3). 41-64
- 경기도사이버도서관 편. 2010. 「책수리 마수리(크거나 작거나)」

- 조미아. 2007. 「평생교육과 연계한 공공도서관의 정보활용교육 적용
방안에 관한 연구」. 한국도서관·정보학회지. 38(4). 187-213
- 이정연. 2007. 「학교 도서관과 정보활용교육의 효용성에 관한 연구」.
한국도서관·정보학회지. 38(4). 67-85
- 고영만. 2005. 「정보문해론」. 서울: 한국도서관협회. 서문.
- 황인영. 2005. 「공공도서관의 정보문해교육과 독서교육의 통합교육
이 이용자의 문제 해결능력과 독해력에 미치는 영향 연구」.
석사학위논문. 성균관대학교 문헌정보학과.

■ 3. 청소년 정보활용 프로그램 기획과 운영

- 스가야 아키코. 2004. 「미래를 만드는 도서관」. 이진영 옮김. 서울:
지식여행.
- 마이클 설리만. 2007. 「어린이 서비스의 기초」. 서울: 국립어린이청소년
도서관. 6-18
- 이진영. 2004. 「공공도서관 운영론」. 서울: 아세아문화사.
- 박은자. 2008. 「공공도서관과 청소년 서비스」. 서울: 아세아문화사.
14-17, 20-24, 39, 44-45
- 이수경. 2008. 「어린이책 기획 운영 : 어린이, 책, 도서관 그리고 사
서」. 서울: 국립어린이청소년도서관. 110-111
- 이수경. 2005. 「공공도서관 활성화를 위한 지역독서운동프로그램
연구」. 공공도서관협의회 연구논문. 9-11
- 문화체육관광부 도서관정보정책기획단. 2008. 「도서관 문화프로그
램 운영매뉴얼」. 서울: 문화체육관광부. 7-18

- 이경란· 한복희. 2009. 「공공도서관 청소년 프로그램 분석과 활성화 방안 연구」. 한국비블리아학회지. 20(4). 116-118
- 한윤옥· 이연옥. 2008. 「공공도서관 청소년 독서 프로그램의 현황과 과제」. 국문헌정보학회지. 42(1). 147-148

부록1. IFLA 청소년을 위한 도서관 서비스 지침

□ IFLA Guidelines for library services for Young Adults

1) 청소년 서비스를 해야 할 이유

공공도서관은 지식을 얻을 수 있는 관문으로 개인과 사회단체의 평생교육, 자립적인 의사결정, 문화적인 발전을 위해 필요한 기본적인 것을 제공해 주어야 한다는 유네스코선언(1995)은 공공도서관이 교육·문화·정보를 위해 생생한 힘을 발휘할 수 있는 곳이라는 신념을 공표한 것이다. 따라서 도서관은 청소년들이 아동에서 성인으로 성공적으로 발달해갈 수 있도록 지적 발달, 감성적 발달, 사회적 발달을 촉진시키고 사회 문제에 대해 긍정적인 힘을 발휘할 수 있도록 환경을 조성하고 필요한 자료를 제공해야 한다.

2) 청소년 서비스의 목적

- 아동서비스에서 성인서비스로 이전하는 것에 대비하고
- 도서관과 독서를 통해 평생교육을 장려하고
- 정보획득과 즐거움을 맛보기 위해 평생 독서하도록 동기를 유발하고
- 정보이용능력을 향상시키고
- 지역사회 청소년들의 교육, 문화, 여가 활동에 필요한 요구를 충족시키기 위해 도서관 장서와 서비스를 제공하여야 한다.

3) 추천하는 청소년 서비스와 프로그램

“청소년은 아동과 성인 사이에 있는 이용자로서, 인증, 종교, 문화적

배경, 지적, 육체적 능력에 의해 차별되지 않는다.”라고 청소년 이용자를 정의하고 그들을 위해 다음과 같은 서비스와 프로그램을 추천하고 있다.

(1) 추천하는 청소년 서비스

- 참고정보서비스
- 도서관 견학 실시
- 정보이용능력 교육
- 독자 자문 서비스
- 장서 이용 장려
- 상호대차, 연결 서비스 등을 통한 다른 곳의 자료 이용을 위한 서비스
- 청소년 서비스의 인식 증진
- 지역 사회 정보 서비스 제공자들과의 협력 활동
- 신체장애자, 미혼모, 병원, 수용시설에 있는 특수 이용자들을 위한 서비스

(2) 추천하는 청소년 서비스 프로그램

- 북토크
- 이야기 들려주기
- 건강, 직업, 시사문제 등에 대한 정보 제공
- 작가, 운동선수 등 유명인사 방문 행사
- 음악, 미술, 드라마 등의 공연
- 지역단체 및 지역주민단체들과의 협력 활동 프로그램
- 드라마, 발행물, TV, 비디오, 잡지 등 청소년들의 제작 활동
- 워크숍

4) 청소년 서비스 기획

도서관은 의무감을 갖고 다음 방법으로 청소년 서비스를 개발해야 한다.

- 모든 도서관 직원이 적극적인 태도를 갖도록 한다.
- 모든 청소년들에게 동등하고 알맞은 서비스를 제공할 수 있도록 이에 필요한 정책을 세우고 문서화한다.
- 청소년 서비스를 중점적으로 할 수 있는 공간을 마련한다.
- 청소년들에게 가장 효율적으로 서비스를 제공할 책임을 질 직원을 임명한다.

5) 청소년 서비스 담당 전문직의 특성

- 청소년을 이해하고 존중한다.
- 자료를 잘 안다.
- 장서관발, 지역 자원을 잘 안다.
- 배우고자 하는 의지가 강하다.
- 변화를 인정하고 받아들인다.
- 모든 적절한 자료를 동원하여 정보 서비스를 할 수 있어야 한다.
- 청소년을 옹호하고 지지하여야 한다.

6) 청소년 서비스 담당사서에게 필요한 교육

- 기본적인 도서관 실무
- 인쇄, 비인쇄 자료의 평가 및 선정
- 청소년 발달 단계의 특성
- 정보 정책 및 문제점
- 정보제공 방법(인쇄물 및 전자 방법)

부록2. 경기도사이버도서관 현장 보고서

첫 번째. 초등학생 대상 프로그램

★ 1일 프로그램

- 1) 평택시립안중도서관 ‘정보야, 놀자’

★ 3-4일 프로그램

- 2) 가수초등학교 ‘책 프로젝트를 수행하라!’
- 3) 석호초등학교 ‘애완동물에 대한 정보찾기와 신문 만들기’
- 4) 파주교하도서관 ‘어린이 정보활용교육’

두 번째. 중학교 대상 프로그램

- 1) 양주시 남면도서관 ‘꿈을 이루는 도서관’
- 2) 의정부 호원중학교 ‘세계의 축제 월드컵 그 현장 속으로’

첫 번째. 초등학생 대상 프로그램

★ 1일 프로그램

1) 평택시립 안중도서관 '정보야, 놀자'

■ 도서관 정보활용교육 결과보고서

1. 기관명	평택시립안중도서관
2. 담당자	함혜련
3. 일시	2010.8.18.(수), 09:30-12:00
4. 프로그램명	도서관 정보활용교육 '정보야, 놀자'
5. 교육 대상	모집대상: 3-5 학년/인원: 20명
6. 주교육내용	- 도서관 이용 및 활용 (자료분류 및 검색) - '미션 수행' 게임 등
7. 추진현황 ※ 교육안은 첨부요망	○ 2010.7.29 - 정보활용교육 운영계획 수립 ○ 2010.7.30 - 관내 게시판 및 홈페이지 홍보 ○ 2010.8.5 - 선착순 20명 접수 ○ 2010.8.18 - 프로그램 운영 및 결과보고 작성
8. 평가	□ 성과 도서관에 대한 이해와 체계적인 학습을 통해 자료 및 정보 원 접근에 대한 자신감과 흥미를 유발시킴. □ 어려웠던 점 제한된 시간 내에 여러 개의 프로그램을 운영하려다 보니 시간에 쫓기는 부분이 있었으며 사서 1인이 혼자 진행하다 보니 보조 인력의 필요성을 절감함. □ 수업진행 후 느낌 1회성 프로그램의 형태로 초등학생을 대상임을 감안해 지 식전달 자체보다는 재미와 흥미를 통해 정보검색 및 활용을 접근할 수 있는데 초점을 맞춰 진행함. 만약 여러 차시의 수 업으로 진행된다면 보다 체계적인 수업교구 및 커리큘럼을 마련해야 할 것으로 보임.
9. 제 안	여러 수업교구 및 계획안을 공유하여 수업 준비 부담을 덜 수 있었으면 함.

■ 수업계획안

차 시	1차시(09:30-09:50)
목 표	모듬 지정 및 친교활동
준 비 물	인원체크를 위한 출석부

학습내용	학습활동	시간 (분)
모듬지정 및 친교활동	- 모듬 정하기 1. 전체 인원 원형대형으로 정렬 2. 1-3까지 차례로 번호 외치기 3. 외친 번호끼리 한 모듬 4. 모듬원끼리 자기소개하기가 동시에 자리를 바꾼다. 이 경우에도 자리를 못 찾는 사람이 술래가 된다.	20
	- 친목게임을 통한 몸풀기 ('비빔밥' 게임) 1. 원형대형으로 서고 술래는 원의 한가운데 선다. 2. 어린이들과 함께 '비빔밥에는 무엇이 들어가나?' 4-5가지 메뉴를 정한다. 예를 들어 고추장, 참기름, 밥, 콩나물, 계란 등. 3. 동그랗게 선 어린이들마다 비빔밥의 메뉴 중 한 가지를 정해준다. (고추장-참기름-밥-콩나물-계란-고추장-참기름-밥-콩나물-계란-고추장, 순서대로 정해준다.) 4. 술래가 가운데 서서 1가지 메뉴를 외치면 해당 어린이들이 자리를 바꾸고 술래는 이때 빈자리를 찾아 들어간다. 5. 자리를 못 찾는 사람이 술래가 되어 게임을 이어간다. 6. 술래가 "비빔밥!"이라고 외치면 모두가 동시에 자리를 바꾼다. 이 경우에도 자리를 못 찾는 사람이 술래가 된다.	

차 시	2차시(09:50-10:50)	
목 표	도서관 이용법 및 도서관 분류체계 학습	
준 비 물	빔프로젝터, ppt 자료, 화이트보드, 매직, 자음모음카드, 십진분류카드, 스티커, 스티커 붙임판	
학습내용	학습활동	시간 (분)
도서관 이용 및 활용법	- PPT 자료 활용 수업 * 도서관 소개 * 도서관 에티켓 * 자료분류 및 검색 방법	20
도서관 분류체계 학습	- 별치기호, 청구기호, 십진분류에 대한 설명 - 십진분류의 대분류 구분기호 및 구분항목 설명	20
	〈도서관배열순서를 위한 ‘자음모음 맞추기’ 게임〉 1. 자음, 모음을 어린이들이 외쳐주는 순서대로 사서가 화이트보드에 적어본다. 2. 자음, 모음 배열을 다 같이 확인해본다. 3. 모듈별로 자음 및 모음 카드를 나눠준다. 4. 각 카드를 순서대로 맞춘 후 미션완료표를 외치게 한다. 5. 정확히 맞췄는지 확인한 후 가장 먼저 완성한 모듈 순서대로 3,2,1점을 매긴 후 스티커를 차등 부여한다.	20
	〈십진분류 카드 맞추기〉 게임 1. 5분간 십진분류 외우는 시간을 갖는다. 2. 대분류 주제와 번호가 적힌 카드를 나눠준다. 3. 각 카드를 배열한 후 미션완료표를 외치게 한다. 4. 정확히 맞췄는지 확인한 후 가장 먼저 완성한 모듈 순서대로 3,2,1점을 매긴 후 스티커를 차등 부여한다. 〈십진분류 실행 미션 수행〉 게임 1. 서명이 적힌 카드 10장씩 모듈별로 나눠준다. 2. 서명의 주제를 파악 → 대분류 하기 3. 모듈별 및 도서관의 분류와 비교해본다. 4. 모듈별로 점수만큼 스티커를 차등 부여한다.	30
휴식시간(10분)		

차 시	3차시(11:00-12:00)
목 표	게임 형태의 각종 정보원을 통한 정보 검색 및 활용
준 비 물	탐험미션지, 스티커, 스티커붙임판, 소정의 상품

학습내용	학습활동	시간 (분)
도서관 탐험놀이	〈도서관 탐험놀이〉 1. 안중도서관에 마련된 미션 장소에서 미션을 수행한다. (인터넷을 제외한 정보원을 활용하여 검색 유도) 2. 모듈별로 출발 장소를 달리하여 순서대로 3개의 미션을 하나씩 찾아간다. 3. 1개의 미션을 해결하는 데 10분의 제한시간을 부여한다. 4. 지정된 미션 장소에서 해당 미션을 수행하고, 미션 결과에 따라 스티커를 차등부여한다.	30
도서관 보물찾기	〈도서관 보물찾기〉 1. 모듈별 국가 정하기 → 해당 국가의 상징물이 그림으로 나오는 책 2. 해당 국가의 상징물이 그림으로 나오는 책을 찾는다(제한 시간 5분). 3. 가장 먼저 찾은 팀 + 찾은 책의 권 수 + 책 제목의 길이만큼 점수를 매긴 후 스티커를 차등 부여한다.	20
마무리 및 시상	- 교육을 마친 소감 발표 - 모듈별 참가기념 소정 상품 및 스티커를 가장 많이 모은 모듈 시상	10

■ 수업자료

〈도서관 탐험놀이〉

세 가지의 미션을 수행하면서 도서관을 탐방해 보아요.

- ① 안중도서관에 마련된 미션 장소에서 미션을 수행합니다.
- ② 모듈별로 출발 장소를 달리하여 순서대로 3개의 미션을 하나씩 찾아갑니다.
- ③ 1개의 미션을 해결하는 데 제한시간은 10분입니다. 10분 전에 미션을 수행하였어도 미리 움직이지 않도록 해요. 각 실에서 10분 동안

안은 있어야 합니다.

- ④ 지정된 미션 장소에서 해당 미션을 수행하고, 모둠장은 담당 선생
님으로부터 미션 결과에 따라 스티커를 받습니다. 받은 스티커는
맨 뒷장의 사과나무에 붙여주세요.
- ⑤ 도서관 탐험놀이가 끝나면 모두 시청각실에 모여주세요.

미션 1. 장소 - 1층 어린이자료실

어린이자료실에는 유아 및 초등학교 어린이들이 읽을 자료들이 있습
니다. 그림책과 동화책 속으로 들어가볼까요?

· 미션 지령

〈그림책 속의 장면 만들기〉

그림책의 한 장면을 삽화로 만들어서 담당교사에게 제목을 맞추게
한 후 사진 촬영을 한다.

· 미션 수행 방법

- ① 미션지를 담은 통을 준비합니다.
- ② 모둠장은 미션지를 뽑습니다.
- ③ 미션지에서 지시하고 있는 해당 그림책을 찾아 수행할 페이지를
찾습니다.
- ④ 해당 페이지를 찾은 후 내용을 삽화로 표현하기 위해 사물, 배경, 등
장인물 등을 구상한 후 역할을 분담하여 정지동작으로 표현합니다.
- ⑤ 미션을 완료하였으면 표현한 모습을 디지털 카메라로 촬영한 후 확
인 스티커를 받습니다.

· 미션 수행 규칙

- ① 10분 내에 수행해야 합니다.
- ② 모든 모둠원이 역할을 맡아 참여해야 합니다.

미션 2. 장소 - 2층 종합자료실

· 미션 지령

〈정기간행물(잡지) 이름으로 사행시 짓기〉

미션카드에 적힌 정기간행물(잡지) 이름을 가지고 사행시를 지은 후 담당자가 운을 띄우면, 지은 사행시를 말한다.

· 미션 수행 방법

- ① 모둠장은 미션지를 뽑습니다.
- ② 미션지에서 지시하고 있는 해당 정기간행물(잡지)을 찾아옵니다.
- ③ 정기간행물(잡지) 이름을 가지고 사행시를 짓습니다.
- ④ 정기간행물(잡지)을 담당자에게 보여주고, 담당자가 운을 띄우면 그에 맞게 모둠원이 지은 사행시를 말합니다.
- ⑤ 미션을 완료하였으면 확인스티커를 받습니다.

· 미션 수행 규칙

- ① 10분 내에 수행해야 합니다.
- ② 종합자료실에서 큰 소리를 내는 등의 다른 이용자에게 불편을 주는 행동은 하지 않도록 합니다.

미션 3. 장소 - 1층 어린이자료실

· 미션 지령

〈세계 여러 나라의 책에서 도서관 그림 찾기〉

미션지에 적힌 나라의 도서 중 도서관, 책 등의 그림을 찾는다.

찾은 책과 국기를 들고 포즈를 취해 디카로 사진 촬영을 하여 증거로 남긴다.

사진 촬영 후 도서를 제자리에 다시 꽂으면 미션 완료!

· 미션 수행 방법

- ① 모둠별로 1개의 미션지를 뽑습니다.
- ② 도서관, 책 등 찾을 수 있는 키워드 단어를 확인합니다.
(미션지에 키워드 단어가 적혀 있어요.)
- ③ 각 나라 도서 중 도서관과 책 등의 그림을 서가에서 찾아봅니다.
- ④ 도서관이나 책이 있는 그림 장면을 펼친 후 그 나라의 국기를 들고 사진을 찍습니다.
- ⑤ 사진을 찍은 후 책을 제자리에 꽂아놓습니다.
- ⑥ 미션을 마치고 스티커를 받습니다.
- ⑦ 1개의 미션지를 다시 뽑아 위와 똑같은 방법으로 미션을 수행합니다.

· 미션 수행 규칙

- ① 제한 시간은 미션당 10분씩입니다.
- ② 정해진 키워드(도서관, 책)가 잘 나타나 있어야 합니다.
- ③ 모든 모둠원이 참여해야 합니다.

★ 3-4일 프로그램

2) 가수초등학교 '책 프로젝트를 수행하라!'

■ 도서관 정보활용교육 결과보고서

1. 기 관 명	가수초등학교	
2. 담 당 자	이름	염광미
3. 일 시	2010.8.18.(수)-20(금), 09:40-12:20	
4. 프로그램명	책 프로젝트를 수행하라!	
5. 교육 대상	모집대상: 4-6학년, 인원: 12명	
6. 주교육내용	- 학습정보원의 종류 - 정보 활용능력, 정보문제 해결 5단계	
7. 추진현황 ※ 교육안은 첨부요망	○ 2010.7.1-7.8 여름 독서교실 계획 ○ 2010.7.16-7.23 교육대상자 모집	
8. 평 가	□ 성 과 ○ 정보 활용능력 향상 ○ 도서관 자료 찾기에 대한 부담감 해소 ○ 참고도서에 대한 이해력 향상 □ 어려웠던 점 ○ 주제가 다소 어려움. ○ DVD 교재의 활용이 자기주도학습 체제로 되어 있고, 용어가 어려워 수업에 적용이 어려움. □ 수업진행 후 느낌 ○ 정보 활용능력은 초등학교 시기부터 차근차근 길러져야 하는 것이므로 이번 정보활용 워크숍 후 독서교실은 의미가 깊었음. 조금 더 준비를 철저히 했더라면 더 알찬 수업이 되었을 텐데 하는 아쉬움이 들었음.	
9. 제 안	초등학교 중학년부터 적용할 수 있는 교재가 나왔으면 좋겠음. 자기주도학습 개념이 아닌 수업용 교재가 나왔으면 좋겠음.	

■ 수업계획안

책 프로젝트를 수행하라!

가수초 아이꿈터 여름 독서교실

1일째

날짜	주요 수업내용	
9시 40분 -10시 20분	*독서교실주제 소개, 일정 소개 *모둠 구성, 모둠 이름 짓기, 구호 짓기, 모둠 별 소개 *정보 활용능력이란(ppt 2p), 자료의 발전 (ppt 3-7p)	ppt 교재 사탕
10시 40분 -11시 20분	*정보문제 해결 5단계란?(교재) *그림책 「어차구니 이야기」 읽어주기	ppt 교재 그림책
11시 40분 -12시 20분	*세계의 놀라운 도서관(정보활용 DVD 1-1 12p.) *우리 도서관 지도 그리기	DVD 2절

2일째

9시 40분 -10시 20분	*공룡을 주제로 한 정보문제 해결 5단계 설 명(교재) *정보문제 해결 1단계-과제 정하기 - 주제 뽑기 - 뽑은 주제로 마인드맵을 하여 과제 정하기	교재 2절 모둠용교재
10시 40분 - 11시 20분	*정보문제해결 2-3단계-정보원 선택 및 정리 - 정보활용 DVD모듈3-1 6-7p. 학습정보원 의 종류	DVD 모둠용교재
11시 40분 - 12시 20분	*정보문제 해결 4단계-문제 해결 및 표현하기 - 교재에 계속하여 정리하기	모둠용교재

3일째

9시 40분 -10시 20분	*정보문제해결 4단계 - 문제해결 및 표현하기 - 퀴즈대회 준비(ppt 10p.)	점수 교재 모둠용교재
10시 40분 - 11시 20분	*퀴즈대회	연필 모둠용교재
11시 40분 - 12시 20분	*정보문제 해결 5단계 - 평가하기(교재에 정리 및 발표) *소감 발표 *시상	모둠용교재

-모둠학습지



책 프로젝트를
수행하라!

조

♠조 이름:

♠조원 이름 :





〈정보문제 해결 1단계〉

◎ 해결하고 싶은 문제를 이해하고 범위를 정하는 단계입니다.

♠주제:

1. 배경지식 확인하고 만들기

선생님께서 과제를 내주시거나 스스로 해결해야 할 문제가 생기면, 우선 해결해야 할 문제를 정확하게 이해해야 합니다. 해결할 문제를 정확하게 이해하는 방법은 자신의 머릿속에 저장되어 있는 문제와 관련된 경험, 즉, 배경지식을 불러오는 것입니다.

나는 이 주제를 안다?	알고 있다	또는	모른다
배경 지식 (내가 이미 알고 있는 것)			

2. 질문으로 문제 범위 정하기

배경지식을 확인하고 만들었으면 선생님이 내주신 문제의 무엇에 대해서 조사할 것인지를 정합니다. 자신이 만든 질문 중에서 조사해보고 싶은 질문을 결정합니다.

배경 지식 (내가 이미 알고 있는 것)	
문제 범위 정하기	
주제어 정하기	

2



〈정보문제 해결 2단계〉

◎ 문제해결에 필요한 정보원을 찾아 적합한 것을 가려내고 정리하는 단계입니다.

1. 정보원 찾기

내가 조사하려는 주제에 대한 정보를 담고 있을 만한 정보원(자료)은 무엇일까요? 그리고 이 정보원들은 어디서 어떻게 이용할 수 있을까요?

책	
잡지	
인터넷	

2. 적합한 자료나 사이트는 무엇이 있나요?

검색어를 이용하여 직접 자료를 찾아봅니다. 자료를 찾았나요?

찾은 자료 중에서 내가 원하는 정보를 담고 있는 정보원을 가려내 보세요.



〈정보문제 해결 3단계〉

◎ 정보원에서 원하는 정보를 찾아 이해하고 정리하는 단계입니다.

1. 정보 읽기

원하는 정보를 신속하게 찾아서 정확하게 읽기 위해서는 1단계에서 만든 주제를 잘 활용해야 합니다. 책의 경우 처음부터 끝까지 읽는 것이 아니라, 책의 목차나 색인과 주제를 비교하면 원하는 정보가 있는지의 여부와 쪽수를 바로 알 수 있습니다. 되도록 최신의 자료를 이용하는 것이 좋겠지요?

2. 정보 정리하기

정보의 정리는 노트에 할 수도 있고, 컴퓨터를 이용할 수도 있습니다. 노트 정리는 단순히 자료의 내용을 그대로 옮겨 쓰기보다는 요점을 정리하고, 필요한 경우에는 여러 가지 모양의 표나 그림으로 정리할 수도 있습니다. 또 필요한 그림이나 사진, 표 등을 복사하여 활용할 수 있습니다.

옮겨 적은 정보를 담고 있는 자료의 지은이, 자료의 이름, 만든 곳 등과 같은 서지사항을 기록해 두어야 합니다.

4



문제 해결하고 표현하기

〈정보문제 해결 4단계〉

- ▶ ◎ 자신이 해결하고자 했던 문제에 답을 적은 후, 그 결과를 보고서나 사진, 도표 등 알맞은 방법으로 제작하여 다른 사람에게 전달하는 단계입니다.

1. 문제 해결하기

1단계에서 정한 질문에 대해서 노트 정리한 내용을 종합하여 답을 적어보는 활동입니다.

--

2. 표현하기

해결한 문제를 이용하여 퀴즈를 만들어볼까요?

5



평가하기

▶

◎ 과제 해결 결과와 해결 과정을 스스로 평가하여 잘한 점과 부족한 점을 정리하는 단계입니다.

〈정보문제 해결 5단계〉

1. 결과 평가하기

자신이 정한 질문에 대해서 만족할 만한 답을 얻었는지 평가합니다.

2. 과정 평가하기

1단계에서 5단계까지 잘한 점과 부족한 점을 살펴보는 활동입니다. 과제를 해결하면서 힘들었던 점이나 잘 이해가 되지 않았던 부분은 따로 메모를 해두어 무엇이 문제였는지 사서선생님께 여쭙어보고 다음 과제해결에 참고하도록 합니다.

	잘한 점	부족한 점
1단계		
2단계		
3단계		
4단계		
5단계		

180

책 프로젝트를 수행하라!



가수초등학교
학년 반
이름

저는요-	
가장 좋아하는 것들은요- 왜냐면요-	
가장 인상 깊게 본 책(영화)은요- 왜냐면요-	

♣ 정보 활용능력이란 무엇일까요?

현대 사회는 이전의 세대처럼 많은 지식을 외울 필요가 없습니다. 왜냐하면 컴퓨터나 휴대폰을 이용하여 언제 어디서나 손쉽게 필요한 정보를 찾을 수 있는 시대가 되었기 때문이에요.

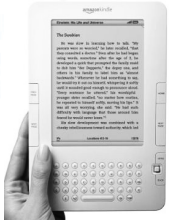
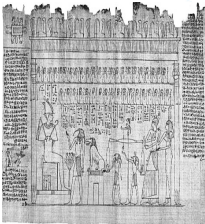
그럼 우리에게는 어떤 능력이 필요할까요? 바로 정보 활용능력입니다. 정보 활용능력이란 자신이 가진 문제를 정확히 이해하고 수많은 정보 가운데 꼭 필요한 정보만을 잘 선택하여 문제를 해결할 수 있는 능력이에요. 많은 지식을 외우고 있는 사람보다는 스스로 학습하고, 문제를 해결하고, 새로운 정보를 생산해낼 수 있는 사람이 미래의 주인이 될 수 있습니다.

♣ 정보 활용능력은 어떻게 기를 수 있을까요?

바로 도서관을 자주 이용하여 책을 읽고 문제를 해결하는 과정을 거치다 보면 정보활용의 천재가 될 수 있어요. 영화 <해리포터>나 여러 소설책에서 도서관이나 책을 이용하여 어려운 문제를 해결하는 경우를 종종 볼 수 있지요. 미국의 유명한 컴퓨터의 황제 빌 게이츠도, 한글을 창제한 세종대왕도 모두 어려서부터 독서를 많이 하였으며, 도서관(세종대왕은 도서관의 기능을 가졌던 집현전을 이용)을 이용하여 새로운 세상을 만드는 힘을 가지게 되었답니다.

우리는 독서를 활용한 정보문제 해결 5단계를 통해서 정보 활용능력을 배울 거예요. 먼저 정보를 담은 자료의 모습은 어떻게 변했는지, 우리 학교 도서관은 어떻게 이루어졌는지 알아본 후에 정보문제 해결 5단계가 무엇인지 알아보까요?

♣ 정보를 담은 자료의 발전

♣ 정보를 담은 자료의 발전



- ▶
- ◎ 문제에 대해서 나는 얼마나 알고 있나요?
 - ◎ 알고 싶은 질문을 만들어요.



- ▶
- ◎ 필요한 정보는 어디서 얻을 수 있나요?
 - ◎ 적합한 정보를 선택해요.



- ▶
- ◎ 선택한 정보를 읽어볼까요?
 - ◎ 필요한 것만 정리해요.

- ◎ 나의 문제를 해결해볼까요?
- ◎ 결과를 다양한 방법으로 표현해요.



- ◎ 만족할 만한 답을 얻었나요?
- ◎ 문제 해결과정에서 잘한 점, 부족한 점을 생각해봐요.



	〈정보문제 해결 1단계〉 해결하고 싶은 문제를 이해하고 범위를 정하는 단계
〈주제: 공룡에 대해 조사하기〉	

1. 배경지식 확인하고 만들기

선생님께서 과제를 내주시거나 스스로 해결해야 할 문제가 생기면, 우선 해결해야 할 문제를 정확하게 이해해야 합니다. 해결할 문제를 정확하게 이해하는 방법은 자신의 머릿속에 저장되어 있는 문제와 관련된 경험, 즉, 배경지식을 불러오는 것입니다.

나는 공룡에 대해서?	나는 공룡에 대해서 알고 있다.
배경 지식 (이미 알고 있는 것)	①지구상에 사람이 살기 오래전에 공룡이 살았다가 멸종했다. ②공룡은 파충류이다. ③공룡은 알을 낳는다. ④공룡의 몸집은 거대하다. ⑤공룡은 몸에 비해 머리가 매우 작다. ⑥공룡 중에는 날아다니는 것도 있다.

2. 질문으로 문제 범위 정하기

배경지식을 확인하고 만들었으면 선생님이 내주신 문제의 무엇에 대해서 조사할 것인지를 정합니다. 자신이 만든 질문 중에서 조사해보고 싶은 질문을 결정합니다.

배경 지식 (이미 알고 있는 것)	①공룡의 종류에는 무엇이 있을까? ②공룡은 언제부터 지구상에 살았을까? ③공룡은 왜 멸종했을까? ④공룡은 얼마나 컸을까? ⑤공룡은 무엇을 먹고 살았을까? ⑥공룡의 존재를 처음에 어떻게 알게 되었을까? ⑦공룡이 살았던 환경은 어땠을까? ⑧공룡이 살았던 시대의 동식물 중 현재까지 살고 있는 동식물이 있을까?
문제 범위 정하기	공룡은 왜 멸종했을까?
주제어 정하기	공룡, 멸종

2

정보원 찾아 가려내기

▶

<정보문제 해결 2단계>

문제 해결에 필요한 정보원을 찾아

적합한 것을 가려내고 정리하는 단계

1. 정보원 찾기

내가 조사하려는 공룡의 멸종에 대한 정보를 담고 있을 만한 정보원(자료)은 무엇일까요?

그리고 이 정보원들은 어디서 어떻게 이용할 수 있을까요?

책	학교도서관에서 '공룡, 멸종'이라는 주제로 자료 검색
비디오 자료	
잡지	과학 동아에서 기사 검색
인터넷	'고성 사이버 공룡 테마파크' 홈페이지 검색

2. 적합한 자료나 사이트는 무엇이 있나요?

검색어를 이용하여 직접 자료를 찾아봅니다. 자료를 찾았나요?

찾은 자료 중에서 내가 원하는 정보를 담고 있는 정보원을 가려내 보세요.

- ① 메리 폼 어즈번. 1994. 「사라진 공룡」. 노은정 옮김. 비룡소. 34-45
 ② 채우리. 2005. 「공룡은 어디 갔을까?」. 장수하늘소. 45-51

- ③ 이충환. 2001. 「고생대 멸망시킨 소행성」. 과학동아. 678호. 23-28

- ④ 고성 사이버공룡 테마파크(www.dinopark.net)

3  정보 읽고 정리하기	〈정보문제 해결 3단계〉 정보원에서 원하는 정보를 찾아 이해하고 정리하는 단계
--	---

1. 정보 읽기

원하는 정보를 신속하게 찾아서 정확하게 읽기 위해서는 1단계에서 만든 주제를 잘 활용해야 합니다. 책의 경우 처음부터 끝까지 읽는 것이 아니라, 책의 목차나 색인과 주제를 비교하면 원하는 정보가 있는지의 여부와 쪽수를 바로 알 수 있습니다. 되도록 최신의 자료를 이용하는 것이 좋겠지요?

2. 정보 정리하기

정보의 정리는 노트에 할 수도 있고, 컴퓨터를 이용할 수도 있습니다. 노트 정리는 단순히 자료의 내용을 그대로 옮겨 쓰기보다는 요점을 정리하고, 필요한 경우에는 여러 가지 모양의 표나 그림으로 정리할 수도 있습니다. 또 필요한 그림이나 사진, 표 등을 복사하여 활용할 수 있습니다.

옮겨 적은 정보를 담고 있는 자료의 지은이, 자료의 이름, 만든 곳 등과 같은 서지사항을 기록해 두어야 합니다.

① 운석충돌설	직경이 10km가 넘는 운석이 지구와 충돌함으로써 그 파편이 상당한 기간 태양 광선을 차단하게 되어 광합성 식물들이 죽게 되고 결국 초식동물이 죽고, 육식동물까지 죽게 되었다. * 참고: 메리 폴 어즈번, 1994, 「사라진 공룡」, 노은정 옮김, 비룡소, 34-45
② 기후변동설	각 대륙에서 활발하게 일어난 화산활동 때문이다. 화산에서 분출된 황산 에어로졸이 냉각 효과를 가져왔다고 한다. 백악기 말 외의 지구 역사를 통해 일어난 많은 대량멸종을 기온 저하로 설명하고 있다. * 참고: 채우리, 2005, 「공룡은 어디 갔을까?」, 장수하늘소, 45-51
③ 거대폴름설	라손에 따르면 지구 역사에서 대량 멸종 등의 사건을 지구 내부의 외핵과 맨틀의 경계에서 일어난 거대 폴름의 영향으로 해석한다. * 참고: 이충환, 2001, 「고생대 멸망시킨 소행성」, 「과학동아」, 678호, 23-28
④ 종합설	폴란드의 고생물학자 호프만이 생각한 멸종요인 6가지를 들면 화산 폭발, 급속한 한랭화, 대규모 해침과 해퇴, 거대운석충돌, 해양의 전환 등이다. * 참고: 고성 사이버공룡 테마파크(http://www.dinopark.net)

4

문제 해결하고 표현하기

〈정보문제 해결 4단계〉

▶ 해결하고자 했던 문제에 답을 적은 후, 그 결과를 보고서나 사진, 도표 등 알맞은 방법으로 제작하여 다른 사람에게 전달하는 단계

1. 문제 해결하기

1단계에서 정한 질문에 대해서 노트 정리한 내용을 종합하여 답을 적어보는 활동입니다.

① 운석충돌설	직경이 10km가 넘는 운석이 지구와 충돌해 그 파편이 태양 광선을 차단하게 되어 광합성 식물들이 죽게 되고 결국 초식동물이 죽고, 육식동물까지 죽게 되었다는 설이다.
② 기후변동설	각 대륙에서 활발하게 일어난 화산활동을 멸종의 원인으로 보고 있다. 화산에서 분출된 황산 에어로졸이 지구의 냉각효과를 가져와 기온 저하로 인한 생물의 대량멸종을 일으켰다고 보는 설이다.
③ 종합설	폴란드의 고생물학자 호프만이 생각한 멸종요인 6가지를 들면, 화산 폭발, 급속한 한랭화, 대규모 해침과 해퇴, 거대운석충돌, 해양의 전환 등을 공통 멸종의 원인으로 보는 설이다.

2. 해결한 문제 표현하기

해결한 문제의 답을 표현하는 방법은 여러 가지입니다. 선생님께 보고서를 제출할 수도 있고 발표나 토론을 할 수도 있습니다. 편지, 일기, 보고서 등 표현 형식도 자유입니다.

〈공룡은 왜 사라졌을까?〉

*때: 6500만 년 전
 *장소: 지금의 한반도
 *주인공: 돌리, 티라노, 티플로 사우르스

* 에피소드 1: 운석이 떨어졌다!

- 돌리: 티라노, 티플로 우리 저기 언덕으로 놀러가자.
- 티라노, 티플로: 그래.(갑자기 '깡' 하고 폭발음이 들리고 땅 전체가 흔들린다.)
- 돌리: 엄마야! 무슨 일이지?
- 티라노: 몰라.
- 티플로: 아이고 무서워. 얼른 엄마한테 갈래.
- 돌리: 어, 저기 누가 뛰어오는데.
- 티플로: 사우르스다!
- 사우르스: (숨을 헐떡거리며) 애들아, 방금 그 소리 들었어? 무슨 소리지 알아?
- 티라노: 아니.
- 사우르스: 어른들이 그러는데 운석이 지구에 충돌했대.
- 돌리: 그럼 우리 어떻게 되는 거야?
- 사우르스: 뭐 별일이야 있겠어. 지금 이렇게 멀쩡한데.
- 티라노: 그런가. 우리 가서 놀자.
- 돌리: 아니야. 뭔가 불길해. 난 집에 가봐야겠어.

5



평가하기

〈정보문제 해결 5단계〉

과제해결 결과와 해결 과정을 스스로 평가하여
잘된 점과 부족한 점을 정리하는 단계

1. 결과 평가하기

자신이 정한 질문에 대해서 만족할 만한 답을 얻었는지 평가합니다.

공룡 멸종 원인을 역할극으로 발표하였더니, 인기가 많았다. 또 우리 모둠의 연기가 좋았고 내용도 쉽게 이해할 수 있었다고 친구들과 선생님께 칭찬을 받았다. 선택한 주제에 대해 학자들의 여러 가지 설을 잘 찾은 것 같다.

2. 과정 평가하기

1단계에서 5단계까지 잘한 점과 부족한 점을 살펴보는 활동입니다. 과제를 해결하면서 힘들었던 점이나 잘 이해가 되지 않았던 부분은 따로 메모를 해두어 무엇이 문제였는지 사서선생님께 여쭙어 보고 다음 과제해결에 참고하도록 합니다.

	잘한 점	부족한 점
1단계	공룡의 멸종이라는 주제가 흥미로움.	나의 배경지식이 잘못된 것들이 많았음.
2단계	주제어를 잘 선택해 정보를 찾기 쉬웠음.	비디오 자료를 찾기가 어려워 포기함.
3단계	우리 수준에 너무 어려운 내용은 과감히 뺌	
4단계	보고서만 하지 않고 역할극을 하기로 한 점.	공룡에 맞는 의상을 준비 못한 점.
5단계	과제를 해결하는 과정에서 잘한 점과 잘못된 점을 잘 알고 평가함.	모둠과제인데 모듬원의 역할을 적절히 나누지 못함. 다음에는 같이 잘해야겠음.

3) 석호초등학교 ‘애완동물에 대한 정보찾기와 신문 만들기’

■ 도서관 정보활용교육 결과보고서

1. 기 관 명	석호초등학교	
2. 담 당 자	이름	이미경
3. 일 시	2010.7.26.(월)-7.28.(수), 10:00-12:00	
4. 프로그램명	애완동물에 대한 정보찾기와 신문 만들기	
5. 교육 대상	모집대상: 3-4학년, 인원: 24명	
6. 주교육내용	- 애완동물에 관련된 자료를 찾는다. - 자료를 찾아 유용한 정보로 정리한다. - 신문으로 만든다.	
7. 추진현황 ※ 교육안은 첨부요망	○ 2010.6.21-6.30 여름방학 독서교실 계획 ○ 2010.7.5-7.10 교육대상자 모집 ○ 2010.7.5-7.21 독서교실 준비 및 필요한 물품 구입	
8. 평 가	□ 성 과 - 한 가지 주제로 정보를 찾고 자료를 정리하여 그것을 가지고 신문을 만들기를 하였다. 각각의 활동들이 연결되어서 그 흐름과 쓰임새를 알 수 있었고 특히 애완동물이라는 친숙한 주제이지만 실제로는 그다지 아는 것이 없다는 것을 스스로 깨달을 수 있었다. 정보를 찾는 과정에서 새로운 사실을 많이 알게 되었다. 그것은 신문으로 만들면서 자기만의 생각을 독특하게 표현한 아동들이 많았다. □ 어려웠던 점 - 3, 4학년이 처음부터 지원자가 많지 않았는데 참여율도 저조하였다. 다른 행사와 겹쳐서 못 오는 경우, 잊은 경우 등이 발생하였고 첫날 오지 않을 경우 연결되는 수업이기 때문에 빠지면 어려울 수 있다. 또한 신문 만들 때 자신이 준비해야 할 자료(사진자료, 아이디어)들을 제대로 가지고 오지 않았을 경우 신문을 잘 만들기 어려웠다. □ 수업진행 후 느낌 - 24명 중 14명이 참여하였는데 참여한 어린이들은 열심히 하였다. 특히 자료가 부족할까 봐 다른 학교에서 애완동물에 관한 자료들을 빌리기도 했는데 오히려 자료가 많았다. 개, 고양이, 햄스터 외에 다양한 애완동물에 관한 자료가 많지 않고 참고도서로서 도감은 있지만 백과사전은 내용적으로 그다지 도움이 되지 않았다. 아이들이 자신이 찾은 자료를 신문에 적극적으로 활용하지 않는 것 같아 좀 아쉬웠다. 그 부분을 어떻게 연결할 것인가를 좀 더 고민할 필요가 있다. 난이도를 조절해서 다른 학년과도 해볼 수 있다.	
9. 제 안	정보찾기 및 정보 정리 수업을 하다 보면 인터넷을 이용한 좋은 자료를 찾기가 어렵다. 다양한 주제와 관련된 좋은 자료가 탑재되어 있는 인터넷 사이트를 계속 찾아서 정리해두면 좋을 듯하다. 인터넷 자료는 자주 변하기 때문에 계속적인 확인 및 수정이 필요하다. 인터넷 정보 이용을 알려줄 때 소개할 만한 사이트가 많지 않아서 아쉽다.	

■ 수업계획안

애완동물에 대한 정보찾기와 신문 만들기

학습주제	내가 키우는 애완동물 소개하기	학년	3-4학년		
		차시	1		
학습목표	○자신이 키우는 애완동물의 특징을 알 수 있다. ○애완동물을 키우는 마음에 대해서 돌아본다.				
학습자료	학습지 사용 웹 사용 파워포인트				
학습준비물	색연필, 사인펜, 필기도구, 사진(자신이 키우는 애완동물), 가위, 풀	학습형태	강의식		
단계	학습내용	교수 - 학습활동		시간 (분)	자료및 유의점
도입	애완동물과 관련된 그림동화 읽기	○「진짜진짜 좋아해(후쿠자와 유미코/한림출판사)」를 함께 읽는다.		10	실물화상기
전개	키우는 애완동물에 대해서 꿈꾸어 살펴보기	▶ 애완동물과의 처음 만났을 때 기억을 이야기해 본다.		20	도화지
		▶ 자신이 키우는 애완동물에 대해서 이야기해본다. - 종류, 생김새, 이름, 성격, 특징		30	
		▶ 키우지 않는 어린이는 키우고 싶은 애완동물에 대해서 이야기해본다. - 키우지 못하는 이유도 이야기하기		10	
		▶ 자신이 키우는 애완동물에 대해서 생각그물 만들기 (또는 키우고 싶은 애완동물에 대한 생각그물 만들기)		20	
		▶ 휴식		15	
전개	애완동물과의 관계에 대해서 생각해보기	▶ 생각그물 발표하기		15	도화지
		▶ 애완동물을 잘 키우기 위해서 필요한 것은 무엇 일까요? - 10계명 만들기 - 자신이 만든 10계명에 도장(지장)을 찍는다.		15	
		▶ 10계명 발표하기			
정리 및 평가	학습내용 정리	▶ 다음 시간에는 자신이 키우는 애완동물에 대해서 다양한 자료를 이용해서 조사할 것을 예고한다		5	

학습주제	내가 키우는 애완동물에 대한 정보 조사하기	학년	3-4학년
		차시	2
학습목표	○내가 키우는 애완동물에 대해서 다양한 정보원을 통해서 조사를 할 수 있다. ○내가 키우는 애완동물에 대해서 자세히 알 수 있다.		
학습자료	 학습지 사용  웹 사용  파워포인트		
학습준비물	색연필, 사인펜, 필기도구, 연습장	학습형태	개별수업

단계	학습내용	교수 - 학습활동	시간 (분)	자료및 유의점
도입	애완동물과 관련된 그림동화 읽기	○「멍멍 금붕어(질리언 쉴즈/주니어김영사)」를 함께 읽는다.	10	실물화상기 (플래시 동화 이용)
전개	키우는 애완동물에 대해서 꼼꼼히 살펴보기	▶ 자신이 키우는 또는 키우고 싶은 애완동물에 대해서 조사한다. - 백과사전, 책, 인터넷과 같은 다양한 자료를 이용하여 찾는 방법, 경로, 내용을 자세히 정리한다	40	활동지 관련자료를 안내해 준다.
		▶ 휴식	10	
		▶ 신문의 구성에 대해서 설명한다. - 신문 제작 과정 취재 - 데스크 - 편집 - 인쇄 - 신문의 역할 및 기능 지도기능: 사실, 칼럼, 독자투고, 만평 오락기능: 만화, 유머, 바둑, 퍼즐, 연예기사, 스포츠기사, 운세 광고기능	30	신문에 대한 자료 정리 (예시 자료 만들기)
	애완동물과의 관계에 대해서 생각해보기	▶ 연습장에 애완동물 신문에 대한 편집 계획을 세운다 - 제목 - 뉴스감 찾기 - 어떤 것으로 구성할지를 계획 ▶ 계획한 것 발표 - 수정, 보완할 것에 대해서 이야기한다.	30	
정리 및 평가	학습내용 정리	▶ 다음 시간에는 자신이 키우는 애완동물에 대해서 다양한 자료를 이용해서 조사할 것을 예고한다. ▶ 관련 자료를 더 찾아올 것을 이야기한다	5	

학습주제	애완동물 신문 만들기	학년	3-4학년	
		차시	3	
학습목표	○신문의 다양한 용어 및 특징들을 알 수 있다. ○자신이 조사한 다양한 자료들을 의미있는 정보로 정리할 수 있다.			
학습자료	 학습지 사용  웹 사용  파워포인트			
학습준비물	색연필, 사인펜, 필기도구, 연습장, 사진, 가위, 풀	학습형태	개별수업	
단계	학습내용	교수 - 학습활동	시간 (분)	자료및 유의점
도입	애완동물과 관련된 그림동화읽기	○「구합니다! 완벽한 애완동물(피오나 로버튼/책과 콩나부)」를 함께 읽는다.	10	실물화상기
전개	자신의 신문 구성에 대해 발표	▶ 전 시간에 계획한 애완동물 신문 만들기에 대해서 취재및 조사한 내용들과 계획한 것들에 대해서 발표한다. - 제목, 어떤 것으로 구성할 것인가에 대해서 발표	30	4절지 도화지 준비
	신문 만들기	▶ 휴식	10	
		▶ 4절지 도화지에 자신의 애완동물 신문을 만든다. 애완동물이 없는 어린이는 자신이 바라는 애완동물 신문을 만든다.(어떤 애완동물을 원하는 지 모 집기사를 꼭 넣도록 한다.)	50	
	발표 및 전시	▶ 자신이 만든 애완동물 신문 발표 ▶ 애완동물에 대해서 정보를 찾고 신문을 만들면서 새롭게 알게 된 사실과 좋았던 점에 대해서도 이야기한다.	20	
정리 및 평가	학습내용 정리	▶ 애완동물 신문을 좀 더 보강해서 방학 과제물로 낼 것을 제안한다	5	

■ 수업 활동자료

애완동물에 대한 정보찾기와 신문 만들기

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

나 _____는 나의 애완동물을 잘 키우기 위하여 위의 10가지 약속을 꼭 지킬 것입니다.

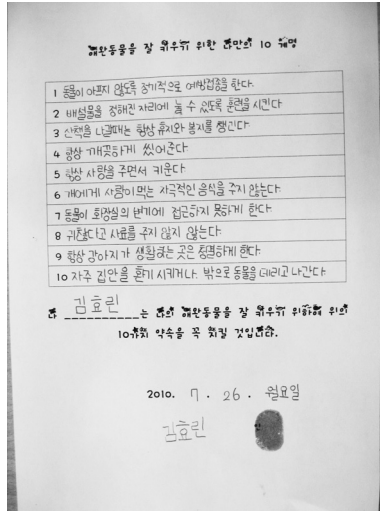
2010. . .

_____인

내가 키우는(키우고 싶은) 동물에 대해서 찾아봅시다

미션명		
해결과제(주제)		
범위 설정하기	어떤 정보를 찾으면 좋을까요?	탐색경로
소주제		
1. 먹이		
2. 기르는 방법		
3. 애완동물의 특성		
4. 주의할 점		

■ 활동사진



〈키우는 애완동물에 대한
생각그물을 만들고 소개하기



키우는 애완동물에 대한
생각그물을 만들고 소개하기



다양한 자료 찾기



신문 만들기

4) 파주 교하도서관 '어린이 정보활용교육'

■ 도서관 정보활용교육 결과보고서

기 관 명	교하도서관	
담 당 자	이름	곽 민 재
일 시	2010.8.10~8.13(4일간), 10:00-12:00(총 8시간)	
프로그램명	어린이 정보활용교육	
교육 대상	모집대상: 5, 6학년/인원: 20명 모집에 10명 참가	
주요교육내용	과제 정의, 정보검색전략, 소재파악과 접근, 정보활용, 통합정리, 평가(Big6 모형에 따라)	
추진현황 ※ 교육안은 첨부요망	○ 2010.7.20~7.29 기획안 작성 ○ 2010.7.30 기획안 통과 ○ 2010.8.2~8.10 홍보 시작 및 교육대상자 모집 ○ 2010.8.10 교육 시작	
평 가	□ 성 과 - 학생들에게 정보를 찾는 재미를 준 것 - 자기 스스로 뭔가를 찾고 작성하는 법을 알게 해준 것 (특히 요즘 학생들은 숙제를 부모님이 해주는 사람이 많아서) - 컴퓨터와 더욱 더 친숙해졌다는 점 □ 어려웠던 점 - 컴퓨터를 앞에 두고 수업을 해서 아이들이 집중하기가 힘들. (게임을 한다든가, 만화책을 한다든가) - 참여 인원 각각의 수준차로 인해서 수업을 진행할 때 보조하기가 힘들. - 최초 기획을 위한 중심테마 작성 □ 수업진행 후 느낌 Big6 하나만 가지도 몇 년을 공부하는 사람에겐 정말 우습게 보였을 수업처럼 느껴져서 부끄럽기는 하지만 이번에 두 번째로 하게 되면서 첫 번째보다는 진행이 나아졌다는 걸 느꼈고 계속해보면서 반성과 새로운 접목이 필요할 것 같음.	
제 안	처음에 수업 진행을 위한 중심 테마 선정이 가장 힘든 것 같음. 정보 활용교육을 할 때 어떤 주제를 가지고 진행을 하면 좋은지에 대한 개발 방법을 아는 법이 중요한듯 함.(그런 교육이 있으면 좋겠다.)	

■ 수업계획안

첫째 날	과제 정의	
목표	과제를 정확히 이해하고 그 과제를 해결하는 데 필요한 정보원을 알아본다.	
차레	목 표	내 용
도 서 관 이 용	-도서관 이용교육 ·도서관 및 자료실 소개 ·대출, 반납 및 자료 찾기 등의 기초적 이용방법 ·희망도서 신청방법, 도서예약 방법 -학습정보원 소개 ·도서관에서 이용 가능한 자료원들에 대한 소개 -모둠 나누기	PPT www.gyohalib.or.kr
과 제 정 의	-정보문제의 정의 ·과제의 요구사항을 이해한다. ·과제가 모호하거나 혼돈스러우면 질문한다. ·과제를 문장으로 진술하고 맞는지 물어본다.	[주어질 문제] 가족들과 4박 5일 국내여행을 떠나려고 한다. 여행 시 둘러볼 역사적 유적지, 관광지 선택하고 우리가족의 여행 루트를 만들어보자.
	-과제를 완성하기 위하여 요구된 정보를 확인한다. ·선생님이 과제를 하는 데 필요한 정보가 무엇인지 알려준 것을 확인한다. ·정보를 찾는 데 필요한 질문 리스트를 작성한다. - 마인드 맵 ·과제를 명확하게 하고 정보검색전략을 수립하는 데 도움을 주기 위한 마인드맵을 작성한다.	PPT(마인드맵 소개) 학습정보원 안내 (과제정의 및 선정 시에 사용될 자료들)

둘째 날	정보검색전략 수립과 정보소양교육	
목표	정보원의 위치를 파악하고 저장한다	
차례	내 용	정 보 활 용
정 보 검 색 전 략	-이용가능한 정보원의 범위를 파악한다. ·과제정의단계에서 쓴 질문에 답을 하는데 필요한 모든 가능한 정보원 리스트를 만든다. -최적의 정보원을 결정하기 위하여 여러 가지 이용가능한 정보원을 평가한다. ·리스트에 있는 것 중 입수 가능하고 자신이 이용하기 쉬운 것을 선택한다. ·이용하는 데 도움이 필요하면 사서에게 질문한다.	여행에 필요한 정보원(도서, 백과사전, 웹사이트, DVD 등)을 최대한 파악하고 리스트를 작성한다. 사서는 미리 이용 가능한 국내여행자료를 파악해놓아야 한다.
정 보 소 양 교 육	-기본적인 컴퓨터 프로그램의 조작법을 익힌다. ·정보원의 소개 파악과 습득, 활용에 필요한 정보소양교육을 실시한다. ·교육내용: 한글2007로 문서를 정리하기, 그림파일 저장, 활용하기. 파워포인트로 발표자료 만들기, 도서관 홈페이지 이용하기	사서는 정보활용교육시 기본적으로 필요한 교육내용을 확인하고 예제를 통한 설명 및 실습을 통해 교육 대상자들의 컴퓨터 활용이 숙달되도록 한다.

셋째 날	소재 파악 및 접근과 정보활용	
목표	정보원을 살펴보고, 필요한 내용을 정리한다.	
차례	내 용	활 용
소재 파악 및 접근	-정보원의 소재를 알아낸다. ·정선택한 정보원을 어디서 가질 것인가를 이해하며, 각 정보원 아래에 그 위치를 표시한다. ·웹사이트의 경우 웹 주소를 기입한다 ·정정보원이 인물일 경우 연락 방법을 강구하고, 각 정보원에 맞는 접근방법이 필요하다. -정보원에서 정보를 찾는다. ·정보원에서 정보를 찾기 전에 주제와 관련된 단어와 동의어(키워드) 리스트를 작성한다. ·정필요한 정보를 정보원에서 어떻게 추출하고 소유할 것인가를 생각한다.(복사, 문서파일, 그림파일, 필기, 녹음 등)	검색사이트를 이용하는 방법을 살펴본다. 사서는 적절한 웹사이트 선정 후에 정보활용 교육 게시판을 통해서 공개한다. 각종 정보원의 소재파악 후에는 조별로 리스트를 참고하여 관련 자료를 직접 찾아본다. 이때 문헌정보실 여행 책자도 이용하도록 하고 사전에 문헌정보실 근무자에게 연락 후 협조를 부탁한다.
정보 활용	-정보원 속의 정보를 읽고, 보고, 듣고, 느껴본다. ·정보원을 이해하기 위해서 읽고, 보고, 듣는 작업이 필요하며 이해할 수 없을 시에는 사서에게 도움을 청한다. ·각 정보원을 모두 살펴보기 힘들 경우에는 필요한 정보를 빨리 찾는 방법이 요구된다.(첫 단락, 마지막 단락 확인하기, 목차 확인하기, 훑어보기 등) -관련된 정보를 추출한다. ·확인된 정보를 기록한다. ·정보원에 대한 출처도 기록한다.	가능한 넉넉한 시간을 주고 참여자들이 충분히 자료를 파악할 수 있게 한다. 자료를 읽어보면서 여행 루트에 대한 개략적 구성이 나올 수 있게 지도한다.

넷째 날	통합 정리 및 발표	
목표	과제를 정리하고 정리한 자료를 발표하고 평가한다.	
차레	내 용	활 용
통 합 정 리	-정보원으로부터 정보를 조직한다. ·어떻게 기록을 작성하고 정보원의 내용을 추가할 것인가를 결정한다. ·자신의 사고과정, 아이디어를 포함한다.	조사하는 과정에 대한 기록 정리도 같이 시행한다.
발 표	-추출된 정보를 발표, 자료화한다. ·주어진 과제에 대한 답이 될 수 있도록 추출된 정보를 정리, 조직한다. ·발표할 항목의 순서를 생각하여 정리한다. ·과워포인트를 기초로 발표준비를 하되 주제에 적합한 형식의 다른 형태를 이용할 수 있다. -발표자료를 바탕으로 발표를 준비한다. ·컴퓨터를 이용하여 발표할 자료를 작성한다. ·부족한 자료를 보충한다.	발표 시에 여행이라는 테마를 소홀히 하지 않되, 지나나 역사·문화와의 밸런스도 충분히 고려될 수 있게 안내한다.
발 표	-결과의 유효성을 평가한다. ·결과물이 제시했던 문제를 해결할 수 있는지 확인한다. -정보문제해결 절차의 효율성을 평가한다. ·정의, 전략수립, 파악 및 접근, 활용 과정이 유기적으로 수행되었는가 확인한다.	발표 결과도 중요하겠지만 그 과정이 우리가 배우고자 하는 것임을 확실히 주지시켜 준다.

두 번째. 중학생 대상 프로그램

1) 양주시 남면도서관 ‘꿈을 이루는 도서관’

■ 도서관 정보활용교육 결과보고서

1. 기관명	양주시 남면도서관	
2. 담당자	이름	정민선
3. 일시	2010.8.10.(화) 10:30-12:30	
4. 프로그램명	꿈을 이루는 도서관	
5. 교육 대상	모집대상: 중학교 1학년-2학년, 인원: 10명	
6. 주교육내용	- 도서관 소개 - 도서관 이용방법 - 청구기호 이해법 및 검색의 이해 - 도서관에서 자료 활용법 실습	
7. 추진현황 ※ 교육안은 첨부요망	○ 2010.6.29 여름독서교실 계획 수립 ○ 2010.7.1 여름독서교실 참가자 추천협조 공문 발송 ○ 2010.7.13 참가자 접수 ○ 2010.8.10-8.13 중등 여름독서교실 운영	
8. 평가	□ 성과 - 도서관 관련 용어나 도서관의 역할 이해 - 도서관 청구기호의 이해 - 도서관 자료 찾기 실습을 통한 도서관 자료 활용법 이해 □ 어려웠던 점 - 지역적인 특성(농촌지역 등)에 의해 참가자 모집의 어려움 - 청구기호나 도서관에서 정보 검색 수업 시 보다 쉽고 재미있는 프로그램의 개발 필요 □ 수업진행 후 느낌(솔직하게) - ‘열려라! 도서관!!!’으로 수업진행 시 분량이 너무 많고 약간 지루한 감이 있어 학생들에게 100%로 활용하기 어려웠음. - 「도서관이 키운 아이」와 같이 한편의 동화나 영화를 통한 도서관 교육이 많은 양의 정보는 제공되지 않지만 학생들에게는 보다 유익할 것으로 생각됨.	
9. 제 안	○ 보다 쉽고 부담 없는 프로그램의 제작 필요 ○ 시 자원봉사 센터와 연계해 독서교실 참여자들에게 자원봉사 점수 부여 적극 활용	

■ 수업계획안

날짜	시간	내 용	강사
8/10 화	1교실	·도서관 이용자 교육	정민선
	2교실	·도서관 정보활용교육(미래의 직업 알아보기) ·미래의 직업 도서관 자료 활용하여 조별 조사	
	3교실	·직업에 대한 마인드맵 만들기 ·조별 발표하기	
8/11 수	1교실	·자신의 꿈에 대해 이야기 나누기 ·「꿈을 이루는 6일간의 수업(조우석/한언출판사)」	원점순
	2교실	·자신이 얼굴 그려보기 ·자신의 장점에 대해서 발표하기	
	3교실	·문학작품 읽기 - 재미있고 오싹한 추리소설 읽기 「그리고 아무도 없었다(애거서 크리스티/해문)」	
8/12 목	1교실	·성공한 사람들에 대해서 알아보기	
	2교실	·존경하는 인물에 대해서 이야기 나누기 ·존경하는 인물에 대한 책 찾아서 정리하기	
	3교실	·문학작품 읽기 - 교과서 속 고전여행 「흰 종이 수염(하근찬/다림출판사)」	
8/13 금	1교실	·나의 꿈 목록 작성하기 「존 아저씨의 꿈의 목록(존 고다드/글담어린이)」	
	2교실	·미래 일기 쓰기 ·나의 미래에 대해서 구체적으로 떠올려서 글 쓰기	
	3교실	·중학 논술 - 신문기사 읽고 주제에 대해 논술 쓰기	

2) 의정부 호원중학교 ‘세계의 축제 월드컵 그 현장 속으로’

■ 도서관 정보활용교육 결과보고서

1. 기 관 명	의정부 호원중학교	
2. 담 당 자	이름	서정옥
3. 일 시	2010.7.23.(금), 15:00-18:30	
4. 프로그램명	세계의 축제 월드컵 그 현장 속으로	
5. 교육 대상	모집대상: 중학교 1-3학년, 인원: 36명	
6. 주교육내용	- 도서관 이용 및 자료의 활용방법 안내 - 월드컵을 통해 알아보는 정보 수집과 정보원 활용	
7. 추진현황 ※ 교육안은 첨부요망	·6월 28일: 여름 독서캠프 홍보 및 가정통신문 공고 및 게시 ·6월 30일: 캠프에 동참할 교사 3명 모집 및 협조 의뢰 ·7월 2일: 학교운영위원회 안건 상정 ·7월 3일-7월 9일: 희망신청서 수합 및 대상학생 선발 ·7월 14일: 참여자 소집, 조원 구성, 준비사항 통보 ·7월 15일: 캠프 참여자 오리엔테이션 ·7월 22일: 캠프에 필요한 부식재료 구입	
8. 평 가	□ 성 과 *학생 1. 평소 몰랐던 정보들을 여러 방법(책, 컴퓨터, 영상물 등)을 통해 알 수 있었다. 2. 도서관 책의 주제 위치에 맞게 찾는 것을 알게 되었다. 3. 세계의 축제인 월드컵이란 주제를 가지고 축구의 규칙과 월드컵의 총체적인 것에 대해서 자세히 알게 되었다. 4. 인터넷에서 제공하는 정보가 다 맞지 않으며, 그걸 정확히 알 수 있는 것은 책이라는 것을 알게 되었다. 5. 주제를 정확히 파악하는 것이 중요하며, 해당 관련 자료의 폭넓은 범위에 대해서 알게 되었다. *사서 - 정보활용교육을 하기에 앞서 사서가 정보제공 시에 필요한 자료를 사전준비의 역할이 중요하고 풍부한 지식을 겸비하고 있어야 한다는 것을 다시 한 번 깨닫게 되었고, 정보가 혼자만 알고 있는 것이 아니라 모든 이가 공유할 수 있게 수시로 이용자들에게 정보활용교육을 해야 한다는 중요성을 인식하게 되었다. □ 어려웠던 점 월드컵에 관한 인쇄자료가 조금 부족하였고, 학생들이 자료를 잘 찾은 반면, 자료의 정리시간이 오래 걸렸다. □ 수업진행 후 느낌 생각 외로 아이들이 재미있어 하고, 정보를 잘 찾는 것에 대해서 놀라웠다. 이제까지 정보활용에 대해서 개별적으로 요청한 학생들에게만 했는데 이번 캠프를 통해 도서관 이용방법만 교육할 것이 아니라 정보활용교육을 몇 단계에 나눠서 지도할 필요성을 많이 느꼈다. 다만 아쉬운 것은 학생들이 책을 찾기도 했지만, 인터넷을 더 많이 활용한 점이 아쉬웠다. 그리고 교과연계 시 1차시로 끝나기로 힘들고 모든 학년의 교과를 분석하기란 다소 어려움이 따른다.	
9. 제 안	학교별로 교과 1단원에 대한 정보활용교육을 맡아 책자로 발간하여 서로가 공유하게 한다.	

■ 수업계획안

정보활용교육 - 1차시 도서관 이용방법

일시	2010.07.23	지도대상	중 1-3	총소요시간	60분
학습주제	도서관에서 정보를 어떻게 찾을까?	영역	정보활용지도	차시	1차시
학습목표	1. 도서관의 십진분류표를 이해할 수 있다. 2. 도서관자료를 활용하여 필요한 과제를 수행할 수 있다.				
학습준비물	컴퓨터, 학습지				
관련자료	▶ 도서자료: 「책코파이 도서관이 미래다」 ▶ 비도서자료: 상상이와 함께 하는 도서관 여행, '열려라! 도서관!!'				
활동단계	활동내용		시간 (분)	자료 및 유의점	
준비활동	▶ 애니메이션을 통해 보여주기		15	'열려라! 도서관!!'	
중심활동	▶ 십진분류표에 대해서 설명한다. ▶ 퀴즈를 통해 십진분류표의 개념을 이해한다. ▶ 도서관의 주제별 보물지도를 만들어 본다. - 모듈별로 질문을 주고 질문에 해당되는 책을 서가에서 보물로 지정하고 도서관의 전경을 보물지도로 만들어 본다. 1) 세상에서 가장 큰 생물과 가장 작은 생물은 무엇일까? 2) 큰 건물들은 어떻게 지어졌을까? 3) 우리나라 사람들이 가장 많이 믿는 종교는 뭐더라? 4) 유럽과 아시아의 작은 나라들을 여행하고 싶다. 어디 나라로 갈까? 5) 들고 다니기 가벼운, 제일 작은 약기는 뭘까? 6) 장수풍뎡이의 수명은 얼마나 되나?		40	이절지 6장 매직, 색연필 등 예산 1,200원	
정리활동	모듈별 결과물을 전시한다. 다음 차시에 대해 알려준다.		5	전시	

정보활용교육 - 2차시 정보활용 <자료 탐색>

일시	2010.07.23	지도대상	중 1-3	총소요시간	115분
학습주제	세계의 축제 월드컵 그 현장 속으로	영역	정보활용지도	차시	2차시
학습목표	월드컵을 통해 스포츠 문화 및 구기종목 축구에 대해서 알아보자 (경기규칙, FIFA, 참가국 정보, 역사, 공인구의 변화, 역대 챔피언 등)				
학습 준비물	컴퓨터, 학습지, 풀, 가위, 필기도구(학생), 색연필, 사인펜, 색지				
관련자료	※ '관련 도서(비도서) 목록' 참조 바람.				
활동단계	활동내용			소요 (분)	자료 및 유의점
준비활동	▶ 2010년 월드컵 명장면을 보여준다. ▶ 월드컵이 관련된 참고정보원의 목록을 배부 하고 위치를 알려준다.			15	사전 명장면 스크랩, 목록원 배부
중심활동	1. 정보과제 정하기 - 모둠을 정하고 각 모둠별로 월드컵에서 어떤 주제를 가지고 조사할지를 정한다. (월드컵의 역사, 포지션별 역할 및 대표선수, 각 나라대표 응원팀, 공인구, 월드컵 축구의 규칙, 축구의 역 사, 2010년 32강 조별 나라 조사 등) 2. 정보탐색하기 - 각 모둠별로 주어진 과제 해결에 필요한 구체 적인 정보원을 선택하여 조사한다. 3. 정보 분석하기 - 주제를 정확히 파악한다. - 비슷한 것끼리 묶고 분류한다. - 모둠별 탐색한 자료에서 중복되거나 불필요 한 자료를 제외하고 문제해결에 적합한 자료를 골라낸다. 4. 정보종합하고 표현하기 - 각 모둠별로 조사한 자료를 과제에 맞게 재구 성한다. - 조사한 자료를 바탕으로 마인드맵, 퀴즈, UCC, 지도제작 등 다양하게 표현한다.			80	사전조사 필요한 자료를 복사해준다.
정리활동	▶ 각 모둠별로 발표한다. ▶ 다른 모둠은 발표 및 결과물을 평가한다. ▶ 모둠원끼리 문제해결 과정에서 느낀 점을 이 야기한다. ▶ 우수한 모둠에게 소정의 상품을 시상한다.			20	발표 및 평가

■ 관련 도서(비도서) 목록

번호	도서명	지은이	출판사	분류기호
1	재미있는 축구 이야기	신중경	새미	695.4
2	앗, 이렇게 짜릿한 스포츠가: 와글와글 월드컵	마이클 콜먼	주니어김영사	080
3	축구의 역사	알르페드 바알	시공사	082
4	펠레: 나의 인생과 아름다운 게임	펠레 로버트	미다스북스	895
5	앗, 이것만은 내가 : 축구가 으랏차차	클라이드 기포드	주니어김영사	080
6	축구 그 빛과 그림자	에두아르도 갈레이노	예림기획	695.4
7	한국 축구의 영웅들	대한축구협회	랜덤하우스중앙	695.404
8	앗, 이렇게 짜릿한 스포츠가: 영차영차 영국축구	마이클 콜먼	주니어김영사	080
9	2020 한일 월드컵 수원경기	비도서자료		695.4
10	지식채널e:story #3			326.76
11	http://news.nate.com/worldcup2010			
12	www.fifa.com/worldfootball/ranking/lastranking/gender=m/fullranking.html/			
13	www.fifa.com/			
14	www.reddevil.or.kr/			
15	http://search.naver.com/search.naver?sm=tab_hy&where=nexearch&query=%BF%F9%B5%E5%C4%C5+%BF%AA%BB%E7			
16	http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=13&dirId=130701&docId=111633756&qb=6rWt6rCA67OEIOydkeybkA==&enc=utf8§ion=kin&rank=2&sort=0&spq=0&pid=gaZFAwoi5TlsssS0K04sss--000619&-sid=TFEnfngZUUwAAANCGZk			
17	http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=10&dirId=100101&docId=110638846&qb=7LaV6rWsIO2PrOyngOyFmA==&enc=utf8§ion=kin&rank=3&sort=0&spq=1			
18	http://kin.naver.com/qna/detail.nhn?d1id=10&dirId=10010104&docId=42644792&qb=7LaV6rWs7J2YIOyLrO2MkOuyleqzvCDQsr3quLDqt5zsuZk=&enc=utf8§ion=kin&rank=1&sort=0&spq=0			

경기도서관총서 5
청소년, 도서관에서 길을 찾다

2011년 2월 25일 발행
지은이 | 이수경 · 유현미 · 신정아
발행처 | 경기도사이버도서관
주 소 | 경기도 수원시 팔달구 신흥로 23번길 68(신흥동 123-69)
연락처 | Tel. 031)249-5237 Fax. 031)246-4021
제작 · 편집 | 미래기획

- ※ 이 책의 판권은 경기도에 있습니다. 무단전재와 무단복제를 금합니다.
문의가 있으시면 031)249-5237로 연락주시시오.
- ※ 총서의 원문은 경기도사이버도서관 홈페이지(www.library.kr)에서 서비스됩니다.

ISBN 978-89-93395-21-1 14010
978-89-93395-06-8 (세트)