제 52호 팀 구성원 수

학생들 팀을 구성할 때 중요한 사항은 한 팀당 몇 명씩 할 것인가를 미리 결정하는 일입니다. 물론 (지난 호에 말씀드렸듯이) 팀의 구성원 수가 크면 클수록 팀웍 결과물을 채점하는 부담은 분명히 줄어들지만 과연 얼마나 교육효과가 있을지는 미지수입니다. 팀웍의 효력은 구성원들 사이의 상호작용(인터액션)에 있으나 한 사람이 효율적인 관계를 맺을 수 있는 상대 수는 한계가 있습니다. 그래서 적절한 팀 크기가 중요합니다.

미시간공대 (Michigan Tech)에서 혁신적으로 시도하고 있는 "엔터프라이스"라는 공학설계 과목에는 30~40명의 학생들이 팀을 이룹니다. 학생들이 회사를 설립해서 운영하기 때문에 단기간 팀을 이루는 것이 아니고 2학년 때 "입사"해서 졸업할 때까지 3년간 지속적으로 한 팀에 소속해야 합니다. 이렇게 특이한 경우에는 많은 학생들이 팀을 이루는 것이 바람직하지만 보통 디자인 프로젝트나 숙제를 할 경우에는 한 팀 당 3~4명이 적합하다는 연구가 있습니다.

한 팀 당 2명은 매우 높은 학습 효과를 볼 수는 있으나, 팀 구성원 사이에 의견차이나 성격차이로 문제가 생길 경우 쉽게 해결되지 않습니다. 따라서 중재 역할을 할 수 있는 제삼자가 필요하게 됩니다. 한마디로 삼국지처럼 세 세력이 어울려야 균형을 이룰 수 있는 거지요.

한 팀 당 4명 이상 있을 경우에는 팀 멤버 한 두 명이 빠져도 ("놀고먹어도") "굴러갈" 수 있습니다. 그리고 의논하거나 일하기 위해 모두 함께 만날 수 있는 스케줄을 잡기 어렵기 때문에 다섯 명으로 구성된 팀은 두 명, 세 명으로 분산될 확률이 높습니다. 조직 운영에 미숙한 학생들이 우왕좌왕하다가 시간을 허비하기 일쑤입니다. 그러므로 타이트한 팀웍이 아닌 엉성한 "무리"는 오히려 비효과적입니다.

수업 시간에 학생들 개개인에게만 질문하지 말고 가끔 옆에 앉은 학생들끼리 서로 의논하게 하는 것도 팀웍입니다. 조용히 교수님 말만 듣다가 눈이 스르르 감겨올 때쯤 왁자지껄하게 옆에 앉은 학생하고 딱 일 분간 떠들게 하면 교실 분위기도 살아나고, 정신도 나고, 학습효과도 좋습니다. 이런 경우 적절한 팀 구성원 수는 2~3 명입니다.

결론을 말씀드리자면, 적절한 팀 구성원 수는 과제 성격에 따라 다를 수 있고, 또 달라져야 합니다.

ⓒ 조벽, 1999