

최우수상

커리어 우먼의 동그라미들

컴퓨터과학과 19학번 안 선 정

내 학습전략은 크게 3가지 방해되는 요소 없애기, 성취감 느끼기, 최면 걸기이다.

지루한 요소 없애기: 동그라미 5개 학습 법

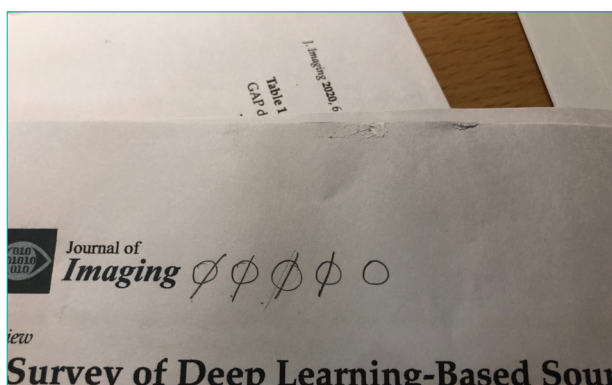
어렸을 때 피아노를 배운 적이 있는 사람들은 다 해봤을 것이다. 악보 위에 동그라미 5개를 그리고, 한 번 연주할 때마다 동그라미에 선을 그으며 5번의 피아노 연주를 한 기억이 있을 것이다. 이런 방식을 따와 나만의 5회독 공부법을 만들게 되었다.

내 공부법의 이름은 ‘동그라미 5개’이다. 나는 비교적 공부를 하다 가도 쉽게 질리는 경향이 있다. 그러다 보니 공부 중에도 금방 싫증이 나 다른 것들 (공부가 아닌 것들)을 하고 싶어 하게 되고, 계속 찾게 되었다.

어떻게 이 질리는 것을 해소할 수 있을까?

성취감을 자주 가질 수 있고, 공부에서 다른 걸로 아주 잠깐만 시야를 환기시킬 수 있는 것, 그리고 중간에 공부를 양심적으로 못 끊게 할 수 있는 것이 없을까 생각하였다.

그렇게 생각해 낸 것이 ‘동그라미 5개’ 공부법이다. 내 공부법의 모습은 아래 사진과 같다.



[사진1] 동그라미 5개 학습 법

내 공부법의 순서는 다음과 같다. 처음 그 과목을 공부하기 전에 동그라미 5개를 그린다. 이때 동그라미를 그리는 것 자체가 공부를 해야 한다는 것에 대해 압박감을 덜어준다. 그리고 나서 한 회독을 진행할 때마다 동그라미 하나에 선을 긋는다.

선을 긋는 장점

- 공부에서 선을 긋는 행위로 시야를 잠깐이라도 환기시킬 수 있고, 한 회독을 기준으로 쉬는 시간을 정할 수 있다.
- 시각적으로 나타나기 때문에 회독할 때마다 성취감을 배로 느낄 수 있다.
- 회독하다가 그만두고 싶어도 선 하나 더 긋고 싶어서, 회독을 시작하게 되면 끝까지 한 회독은 끝내게 도와준다.

나만의 회독 방식

5회독을 끝내고 나서의 내 모습은 목차만 보고 사람들에게 전체적인 내용을 설명할 수 있는 모습이다. 즉 5회독을 위와 같은 목표를 두고 진행한다. 전체적으로 1~3회독은 논리적인 개연성을 강화해 주는 역할을 하고, 4~5회독은 형성된 논리적인 개연성을 가지고 당연한 상식으로 받아들일 수 있도록 하는 역할을 한다.

〈1회독〉

누구나 1회독이 가장 오래 걸린다. 그래서 제일 지루한 회독 차수가 1회독이고, 대부분 1회독을 하다가 다음으로 미룬다. 하지만 내 공부법은 1회독의 부담감을 줄여 줄 수 있다. 1회독은 다 이해하려고 하는 단계가 아니다. 이해가 안 가는 부분은 빨간펜으로 표시해두고 이해를 하지 못해도 넘어간다. 즉 1회독의 목표는 그냥 한번 읽어보며 전체적으로 뭘 말하고 싶은지 파악하는 것이다.

〈2회독〉

1회독이 끝난 상태에서는 어느 정도 목차마다 말하고 싶은 것, 즉 큰 틀은 잡혀 있게 된다. 그 상태로 1회독과 비슷하게 읽기를 진행한다. 추가적으로 2회독에서는 1회독에서 빨간색으로 줄 친 부분을 중점으로 읽어본다. 이렇게 진행을 하면 1회독에서 빨간색으로 줄 친 부분들 중에서 30~40% 정도는 이해를 할 수 있다. 만약 계속 이해가 안 되는 부분이 있다면 그 부분은 파란색 볼펜으로 줄을 친다.

〈3회독〉

2회독이 끝난 상태에는 목차마다 논리적인 개연성이 꽤 생긴 상태이다. 3회독부터는 1, 2회독보다는 회독 속도가 빠르므로, 파란색 줄 친 부분을 검색해보고, 물어보고, 메모하며 회독을 진행한다. 그렇게 되면 3회독이 끝날 때 논리적인 개연성이 탄탄하게 잡힌 상태가 된다.

〈4회독〉

4회독은 간단하게 말해서 아나운서처럼 발표해보는 것이다. 아나운서들이 대본을 들고 말을 할 때 대본만 빨리 쳐다보지 않는다. 이와 같이 공부한 내용을 발표하듯이 가끔씩만 보면서 내 방식대로 입으로 직접 설명해본다.

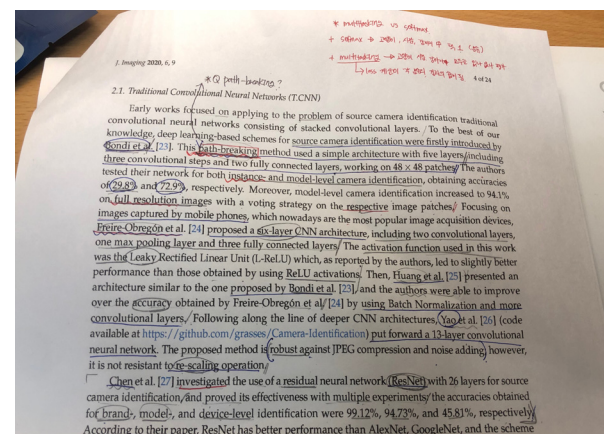
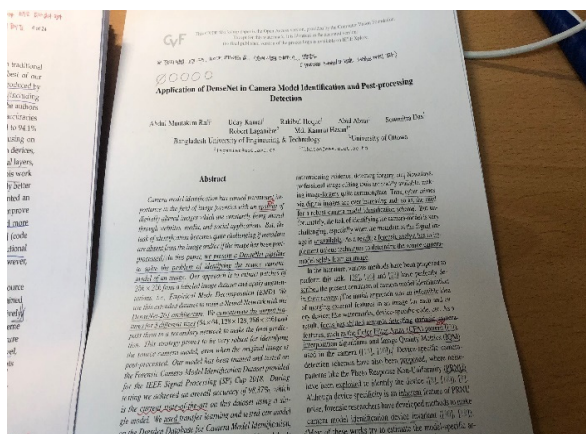
〈5회독〉

5회독은 최종적으로 A4용지에 공부한 목차를 쪽 적고, 목차만 보며 전체적인 스토리를 누구한테 설명하듯이 직접 말해본다. 이때 모르는 것을 아예 보지 않는 것보다, 최대한 안 보려고 노력해보되 전혀 기억이 나지 않으면 그제야 공부한 자료를 슬쩍 보면서 진행 한다.

이렇게 되면 시험을 볼 때 문제가 톱 나오면 바로 톱 나올 수 있는 경지에 오르게 된다. 또한 기본적인 개념과 논리적 개연성이 갖춰져 있기 때문에 생각지도 못한 응용문제가 나와도 융통성 있게 해결해 나갈 수 있다.

또, 나만의 공부법은 외우려고 하지 않고, 머리가 당연하게 받아들이는 상식으로 만드는 것이다. 그러다 보니 한번 시험 보고 아예 기억 속에서 사라지는 것이 아니라 그 지식들이 누적되어, 잊더라도 한 번 더 그 자료를 보면 바로 생각날 수 있다.

또한, 5회독을 하면 자료 위에 빼곡히 공부한 흔적을 볼 수 있다. 회독을 하면서 늘어가는 공부 흔적을 보며 성취감을 느끼며 공부할 수 있다. 내가 공부한 흔적을 볼 수 있다. 회독을 하면서 늘어가는 공부 흔적을 보며 성취감을 느끼며 공부할 수 있다. 내가 공부한 흔적의 예시는 아래 사진에서 볼 수 있다.



【사진 2】 왼쪽 사진은 1회독을 끝냈을 때의 공부 흔적, 오른쪽 사진은 5회독을 끝냈을 때의 공부 흔적이다.

위와 같은 학습법의 성과는 전공 과목을 꾸준히 높은 성적으로 유지해왔던 것과, 전반적인 IT 전공 지식을 요하는 시험 TOPCIT에서 3등급으로 상위 10%의 성적을 취득한 점에서 보인다. 다음의 사진은 전공 성적과 TOPCIT 시험의 결과 등급이다.

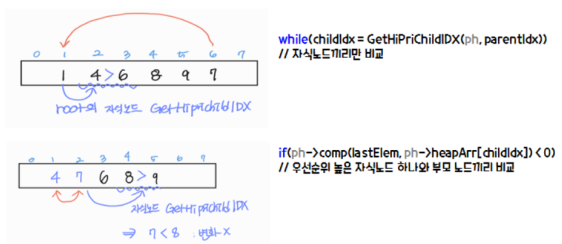
공부한 내용 대해 보고서를 작성한다. (이 활동은 튜터링, 스터디 상생플러스, k-mooc 활동들을 활용하면 좋다.)

공부로 접근하는 것이 아닌 업무로 접근한다. 매주 어떤 사람에게 어떤 내용의 공부를 했는지 보여주거나 설명하는 보고서를 작성해 제출하는 업무로 접근하면 꾸준히 이어나갈 수 있다. 더욱 강제적으로 진행하고 싶다면 튜터링, 상생플러스와 같은 활동에 참여하여 팀 단위로 이어 나가면 좋다. 나의 경우에는 튜터링과 개인적으로 꾸린 팀 단위의 프로젝트를 자주 진행하였다.

튜터링을 하면서 만들어낸 결과물 모습은 아래와 같다.

README.md	Update README.md	5 months ago
그래프.md	Create 그래프.md	5 months ago
스택.md	Create 스택.md	6 months ago
알고리즘 성능 분석.md	알고리즘 성능 분석	7 months ago
연결리스트.md	Update 연결리스트.md	7 months ago
우선순위 큐 & 힙.md	Create 우선순위 큐 & 힙.md	6 months ago
재귀.md	Create 재귀.md	7 months ago
정렬.md	Create 정렬.md	5 months ago
주상자료형 + 순차 리스트.md	Update 주상자료형 + 순차 리스트.md	7 months ago
큐&덱.md	Update and rename 큐&덱 to 큐&덱.md	6 months ago
트리.md	Update 트리.md	6 months ago

우선 순위 큐(힙의 삭제)



[사진 6]

해당 자료는 github: https://github.com/sunjungAn/DataStructure_mentoring 에서 자세하게 볼 수 있다. 튜터링 활동뿐만 아니라 공부한 내용을 보고서처럼 매주 정리, 기록하고 결과물을 내는 활동은 아래 링크에서 더 많이 찾아볼 수 있다.

Github: <https://github.com/sunjungAn?tab=repositories>

팀 프로젝트를 진행하면서 만들어낸 결과물 모습은 다음과 같다.

기술 다이어그램 		
Consolidated Version	Update Consolidated Version	2 months ago
Docs	Update Docs	2 months ago
GUI(Interface)	Add files via upload	3 months ago
Ninja_Turtle	Update ninja_turtle.py	2 months ago
TurtleData	Update Docs	2 months ago
Turtle_Model	Update README.md	2 months ago
.gitignore	first commit	3 months ago
README.md	Update README.md	last month

이 방식은 스스로 공부를 미루지 않고 꼭 해야 하는 것으로 생각하게 도와줄뿐더러, 결과물을 실제로 제작하게 되어 성취감도 얻을 수 있다.

위와 같은 방식의 성과로는 “SW.AI 공모전”에서 최우수상을 수상한 점에서 나타난다. 그뿐만 아니라, Github: <https://github.com/sunjungAn?tab=repositories> 에서 다양한 프로젝트를 진행한 내용과, 공모전을 출품한 이력들을 볼 수 있다.

AISW 공모전		
구분	팀명	팀원
대상	너희들도 moDeI 어때?	김*빈, 김*서, 양*안, 정*혜
최우수	닌자거북이	배*기, 안*정, 임*지, 최*민
우수	사생활 침해 멈춰!	김*우, 김*민, 박*은, 최*희

전체적으로 나의 학습법은 ‘꾸준히 포기하지 않고 공부하기’에서 내가 흥미를 갖고, 즐거워하는 방식을 첨가하는 것이다. 또한, 열심히 산출해낸 결과물에 대해서 성취감을 느낄 수 있도록 하여, 다른 학습을 하는 데서도 추진력이 될 수 있도록 하는 것이다.