

학교 밖 창의체험자원을 활용한 현장체험학습의 효과성 분석: 마을 기반 프로젝트형 체험활동을 중심으로

이두현*

An Analysis on the Effect of a Field Trip Using Outside-School Creative Activity Resources: Focusing on Village-Based Project Field Trips

Du Hyun Lee*

요약 : 본 연구는 학교 밖 창의체험자원 프로그램의 효과성을 분석하는 것을 목적으로 하였다. 이는 크레존(crezone) 창의체험자원 발굴-수도권 개발 인증자료인 '마을 기반의 프로젝트형 체험활동' 프로그램의 효과를 분석하기 위한 것이다. 이를 위해 '현장체험학습 효과성 측정도구'를 개발하여 활용을 하였다. 분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 글로벌 리더십, 교류의 적극성, 협력적 태도, 다문화 이해, 지역문화 이해에 대한 청소년 교류활동의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다. 둘째, 호기심, 자신감, 도전정신, 성취동기, 자율성에 대한 모험 개척 활동의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다. 셋째, 문제해결능력, 창의성, 융합적사고, 자기 효능감, 진로개발에 대한 자기 계발 활동의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다. 넷째, 민주시민의 자질, 민주적 태도, 도덕성, 타인존중, 자기존중의 민주시민에 대한 태도 함양의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다.

주요어 : 현장체험학습, 효과성 분석, 마을, 프로젝트

Abstract : The study aims to analyze the effect of outside-school creative activity resources programs. Accordingly, the study analyzed the effect of a program of 'village-based project field trips,' accredited materials for identifying crezone creative activity resources and developing metropolitan areas. For this, a 'tool for measuring the effect of field trips' was developed and utilized. The analysis results are as follows: First, with increases in all areas such as global leadership, initiative for exchange, cooperative attitude, understanding of multiculturalism and local culture, the effect on teenager exchange activities was statistically significant. Second, with increases in all areas such as curiosity, confidence, challenge spirit, achievement motivation and autonomy, the effect on adventurous activities was statistically significant. Third, with increases in all areas such as problem-solving ability, creativity, convergence thinking, self-efficiency and career development, the effect of self-development activities was statistically significant. Fourth, with increases in all areas such as qualification of democratic citizens, democratic attitude, morality, respect for others, and self-respect, the effect of nurturing attitude as democratic citizens was statistically significant.

Key Words : Field trips, Effect analysis, Village, Project

*수원 영생고등학교 교사(Teacher, Youngsaeng High School, kissmenet@hanmail.net)

I. 머리말

글로벌 지식 기반 사회의 도래와 함께 새로운 지식과 가치를 창출하고, 더불어 살 줄 아는 능력이 요구되는 인성과 함께 창의성을 고루 갖춘 인재상이 요구되면서 지나친 교과 지식 위주의 학교 교육활동에서 벗어나 다양한 체험 중심의 창의적 체험활동이 부각되었다(교육과학기술부, 2011; 이두현, 2015a 재인용). 2014년부터 한국과학창의재단에서는 2016년 자유학기제 전면 실시 등에 따라 전국에 산재한 창의체험자원을 활용해 학생들의 꿈과 끼를 키워주는 자기주도·참여형 체험활동을 활성화하고 내실 있는 진로교육에 기여할 수 있는 창의 체험활동 프로그램을 확충하기 위해 전국에 산재된 창의 체험자원을 발굴하고 이를 교육 현장에 보급하고 있다(이두현, 2015a). 특히, 지역사회의 다양한 창의 체험자원을 활용하고, 지역사회 전체가 학습의 장이 되는 지역사회학교를 만들어 가기 위해 노력하고 있다(교육부, 2014).

자유학기제 전면 시행을 앞두고 교육 현장에 활용할 수 있는 창의 체험자원이 순차적으로 보급 및 확산되고 있다. 무엇보다 창의적 체험활동이 학교 현장에서 보다 효과적으로 진행되기 위해서는 실질적으로 현장 적용이 가능한 모델이 우선적으로 개발되어야만 한다(박희두·이두현, 2012a; 이두현, 2015a). 그럼에도 불구하고 개발된 프로그램에 대한 교육적 효과성에 대한 검증은 전무하여 현장 교사들이 효과적인 프로그램 선택에 어려움을 겪고 있는 실정이다. 따라서 신뢰성과 타당성이 확보될 수 있는 객관적인 근거로서 창의적 체험활동의 교육적 효과성에 대한 분석 연구가 선행되어야만 한다.

그 선행 연구들을 살펴보면 오성욱(2006)은 청소년들의 직장 체험 프로그램에 대한 연구에서 자신감, 구직 효능감, 일에 대한 태도, 가치관 등의 측면에서, 유태완(2010)은 사회복지 현장 체험 학습의 효과성 연구에서 프로그램 참여 특성, 활동에 대한 만족도, 진로에 대한 도움 정도 등의 측면에서 그 효과성을 분석하였다. 정재승(2010)은 지리과 u-러닝 체험 학습에 관한 연구에서 기존의 학습 효과성 분석 도구인 인지적, 정서적, 기능적 측면에서의 효과성을 분석하였다. 임영식 등(2011)은 2008년부터 인증 수련 활동에 대한 효과성을 측정할 수 있는 도구를 개발하였다. 이들은 과학정보활동, 교류활동, 모험개척활동, 문화예술활동, 자원봉사활동, 직업 체험 활동,

환경보존활동, 건강·보건활동 효과적 측정 도구를 개발하였다. 김진호(2013)는 4H 청소년 서울현장 체험 학습 프로그램의 효과성을 분석하기 위해 그 측정 도구를 개발하였다. 교류활동, 모험개척활동, 자기 계발 활동, 기타활동의 4가지 영역의 측정 도구를 활용하여 프로그램을 분석 및 평가하였다. 이상의 연구들은 개별적 프로그램 검증 차원에서 진행된 연구들이다. 창의적 체험활동이 본격적으로 진행되고, 교육부와 한국과학창의재단이 관련 사업을 진행하면서 연구된 사례는 다음과 같다.

이수정(2013)은 토요 체험 학습을 위한 STEAM 기반 미술 프로그램을 개발하면서 관심과 흥미도, 협동성, 문제 해결력 등의 측면에서 교육적 효과를 분석하였다. 이두현·박희두(2014)는 '수원화성'이라는 지역을 대상으로 한 체험 활동 프로그램을 개발하였고, 융합인재교육의 평가 도구를 활용해 그 효과성을 분석하였다. 이두현(2015a)은 학교 밖 창의 체험 자원 발굴과 적용을 통해 학습자의 질적 측면에서 효과성 분석을 진행하였다. 이상의 연구들은 STEAM 교육과 ESD 교육이 함께 연계되고 그 효과성 분석이 이루어졌다는 점에서 볼 때 한층 진일보하게 된 것이다. 하지만, 평가 도구가 일반화되어 있지 않고, 연구에 따라 각각의 새로운 평가 도구를 사용하게 되면서 각각의 프로그램에 대한 검증이 객관화되어 있지 않다는 문제점을 보였다. 여러 가지 프로그램 개발에만 중점을 두기보다는 이에 대한 교육적 효과를 실증적으로 분석할 수 있는 그 측정 도구의 개발이 선행되어야만 한다.

따라서 본 연구에서는 학교 밖 창의 체험자원을 활용한 현장 체험 학습의 효과성을 검증하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 크레존 창의 체험 자원 발굴 수도권 개발 인증자료인 '마을(지역 공원) 기반의 체험 활동 프로그램¹⁾을 연구 대상으로 선정하였다. 이 프로그램은 학생들이 체험 활동에 자발적으로 참여하여 스스로 문제를 해결해 나가는 프로젝트 기반 학습 방법이 적용되었다. 더불어 체험 활동 과정에서 학습자가 교과 학습과 함께 진로 활동을 연계하여 자신의 소질을 개발할 수 있도록 개발되었다. 학습자는 자신의 진로에 맞춰 스스로 디자인한 코스를 직접 체험해보았기 때문에 장소의 선택과 체험에 대한 학습자의 만족도가 매우 높은 방식이다. 호기심을 가지고 관심 분야의 프로젝트를 접해보면서 스스로 문제를 해결해보고자 하는 학습 욕구와 함께 지역 사회의 구성원으로서의 사회 참여에 대한 의식이 높은 방식이다. 사

전활동, 체험활동, 사후활동의 3단계로 구성된다. 사전 활동에서는 모듈별로 프로젝트에 대한 계획을 수립하고 스스로 체험 코스를 선정하게 된다. 체험활동에서는 사전활동에서 계획한 코스를 따라 직접 이동해 가며 체험하고 미션을 수행하게 된다. 사후 활동에서는 체험 과정에서 조사한 결과를 바탕으로 프로젝트를 해결하게 된다. 본 프로그램에 대한 효과성 검증을 위해 설정한 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 학교 밖 창의체험자원의 효과성을 검증하기 위한 설문지를 개발한다. 둘째, 개발된 설문지를 활용하여 학생들을 대상으로 현장체험학습 사전-사후의 효과성을 검증한다. 셋째, 효과성 검증을 통해 학교 밖 창의체험자원의 활용에 대한 시사점을 도출한다.

체험교사모임 수도권개발팀의 ‘마을기반의 프로젝트형 체험활동’ 프로그램을 대상으로 진행되었다. 연구 책임을 포함하여 총 5명의 연구원(초등 2명, 중등 3명)이 구성되었다. 더불어 프로그램을 검증하기 위해 현장 교사 자문진(현장 교사 5명)과 전문가 자문진(지리학 전공 교수 1명)²⁾을 구성하였다. 본 연구를 위한 설문지는 ‘4H 청소년 현장체험학습’의 효과성 분석³⁾에서 사용된 문항을 재분석하여 현장 전문가의 협의를 통해 청소년 교류 활동, 모험개척활동, 자기 계발 활동, 민주시민 태도 함양⁴⁾의 영역과 각각 5개의 하위 영역으로 개발하였다. 그 내용을 보면 청소년 교류활동으로는 글로벌 리더십, 교류의 적극성, 협력적 태도, 다문화 이해, 지역문화 이해, 모험개척활동에서는 자신감, 도전정신, 성취동기, 자율성, 자기 계발 활동으로는 문제해결능력과 창의성, 융합적사고, 자기 효능감, 진로개발, 민주시민 태도 함양으로는 민주 시민의 자질, 민주적 태도, 도덕성, 타인 존중, 자기 존중의 하위 영역으로 구성하였다.

II. 연구 방법

1. 연구 운영진 구성

본 연구는 2015년 전국사회과교과연구회와 전국창의

표 1. 설문 문항

설문 문항	
청소년교류 활동의 효과성	
1.	체험활동을 통해 글로벌 리더십을 갖게 되었다.
2.	체험활동을 통해 사람들과 교류하는 것이 중요함을 인식하게 되었다.
3.	교류의 장을 마련하고 함께 활동하는 기회의 중요성을 알게 되었다.
4.	세계의 다양한 문화의 이해에 관심을 갖게 되었다.
5.	소중한 지역 문화에 대해 관심을 갖게 되었다.
모험개척 활동의 효과성	
1.	나는 주변의 것에 대해 호기심을 갖게 되었다.
2.	나는 새로운 모험에 대해 자신감을 갖게 되었다.
3.	나는 어려운 일에 도전 정신을 갖게 되었다.
4.	나는 어떤 일을 하고자 하는 성취 동기가 생겼다.
5.	나는 새로운 상황에 대해 자율성을 가지고 접근할 수 있다.
자기계발 활동의 효과성	
1.	문제 상황이 발생했을 때 다양한 방법을 활용하여 해결책을 찾아보았다.
2.	다른 친구의 결과물과 비교했을 때, 나의 것이 새롭고 독창적인 아이디어를 담고 있다.
3.	체험을 하고 프로젝트를 하는 과정에서 융합적인 사고를 할 수 있었다.
4.	체험을 하고 프로젝트를 하는 과정에서 자기 효능감을 확인할 수 있었다.
5.	체험활동을 하면서 자신의 진로를 확고히 할 수 있었다.
민주시민태도 함양의 효과성	
1.	체험활동을 통해 민주 시민으로서의 자질을 함양할 수 있었다.
2.	체험활동을 통해 다수결의 원칙, 소수의 의견 존중 등의 태도를 기르게 되었다.
3.	체험을 하고 프로젝트를 하는 과정에서 도덕성을 함양할 수 있었다.
4.	체험을 하고 프로젝트를 하는 과정에서 타인을 존중하는 마음가짐을 갖게 되었다.
5.	체험을 하고 프로젝트를 하는 과정에서 자기 존중의 태도를 기르게 되었다.

표 2. 설문지 배부 및 회수 결과

대상 \ 구분	배부된 설문지	회수된 설문지	회수율(%)	유효사용수	유효율(%)
고등학생	50	50	100	50	100

2. 연구 대상

본 연구는 경기도에 소재하는 고등학교 2학년 학생 50명을 대상으로 설문지를 배포하였다. 2015년 5월 20일 사전검사를 실시하였으며, 프로그램을 진행한 후 9월 23일 사후검사를 실시하였다. 총 50부의 설문지가 배부되었고, 회수율 100%인 50부가 회수되었다. 수집된 설문지 중 불성실한 답변은 하나도 없는 것으로 판단되어 50명의 응답내용을 기초자료로 활용하였다. 연구에 사용된 설문지의 배포·회수 및 사용현황은 표 2와 같다.

3. 측정도구 및 자료 처리

본 연구에서 사용된 설문지는 이론적 고찰과 선행 연구 분석을 토대로 현장체험학습의 효과성을 알아보는 20개의 문항으로 구성되어있다. 작성된 문항은 '전혀 그렇지 않다', '그렇지 않다', '보통이다', '그렇다', '매우 그렇다'의 리커트(Lickert) 5단계 척도로 응답하도록 이루어졌으며 응답내용을 토대로 신뢰도 분석을 실시하였다. 각 항목의 합계에 대한 신뢰도를 분석하기 위해 Cronbach's α 값을 구하였다. 그 결과 사전검사와 사후검사 각각 .814과 .913로 매우 높게 나타났다. 학교 밖 창의체험자원을 활용한 현장체험학습의 효과성 분석을 위해 수집된 자료의 통계처리는 SPSS 22.0 프로그램을 사용하였

다. 프로그램 실시 전과 실시 후의 효과성을 살펴보기 위하여 대응표본 t검증을 실시하였다.

III. 연구 결과 및 해석

1. 영역별 효과성 비교

프로그램 전과 후에 차이가 있는지 검증하기 위하여 대응표본 T검증(paired t-test)을 실시하였다. 분석결과, 사후 학생들의 인식이 사전에 비해 향상된 것을 알 수 있다. 시기별 학생들의 인식의 차이는 청소년 교류활동 $t값=-15.501/p\approx.000$, 모험개척활동 $t값=-11.268/p\approx.000$, 자기계발의 효과성 $t값=-12.587/p\approx.000$, 민주시민 태도 함양 $t값=-4.989/p\approx.000$ 로 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 분석되었다.

2. 하위 영역별 비교 분석

1) 청소년 교류활동의 효과성

청소년 교류성의 효과성에 대한 프로그램 전과 후에 차이가 있는지 검증하기 위하여 대응표본 T검증(paired t-test)을 실시하였다. 분석결과, 사전-사후에 유의미한 차이가 나타났다. 각 하위영역별로 보면 글로벌 리더십

표 3. 사전검사와 사후검사의 대응표본 T검증

대응표본 통계량					
구분	평균	N	표준편차	t	유의확률(양측)
사전 청소년교류 효과성 합계	2.32	50	2.29	-15.501***	.000
사후 청소년교류 효과성 합계	3.89	50	2.92		
사전 모험 개척활동 효과성 합계	2.48	50	3.28	-11.268***	.000
사후 모험 개척활동 효과성 합계	3.88	50	3.41		
사전 자기계발의 효과성 합계	2.30	50	2.30	-12.587***	.000
사후 자기계발의 효과성 합계	3.73	50	3.44		
사전 민주시민 태도함양 효과성 합계	2.66	50	1.74	-4.989***	.000
사후 민주시민 태도함양 효과성 합계	3.24	50	3.52		

표 4. 청소년 교류활동의 효과성 대응표본 T검증

항목	N	사전	사후	t값
		M (SD)	M (SD)	
청소년 교류의 효과성	50	2.32 (2.29)	3.89 (2.92)	-15.501***
하위 영역	글로벌 리더십	50	3.86 (.97)	-10.448***
	교류의 적극성	50	3.94 (.65)	-10.548***
	협력적 태도	50	3.80 (.61)	-11.389***
	다문화 이해	50	3.94 (.82)	-12.979***
	지역 문화 이해	50	3.92 (.72)	-12.219***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001.

의 평균점수는 사전 2.36에서 사후 3.86으로 증가하였으며 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($t=-10.448, p<.001$). 교류의 적극성 영역의 평균점수는 사전 2.66에서 사후 3.94로 증가하였고($t=-10.548, p<.001$), 협력적 태도 영역의 평균점수는 사전 2.30에서 사후 3.80으로 ($t=-11.389, p<.001$), 다문화 이해 영역의 평균점수는 사전 2.04에서 사후 3.94로($t=-12.979, p<.001$), 지역 문화 이해 영역은 사전 2.26에서 사후 3.92($t=-12.219, p<.001$)로 모든 영역에서 증가하였으며 통계적으로도 유의한 것으로 나타났다.

2) 모험 개척 활동의 효과성

모험 개척 활동에 대한 프로그램 전과 후에 차이가 있는지 검증하기 위하여 대응표본 T검증(paired t-test)을 실시하였다. 분석결과, 사전-사후에 유의미한 차이가 나타났다. 각 하위영역별로 보면 호기심 영역의 평균점수는 사전 2.54에서 사후 4.10으로 증가하였으며 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($t=-11.870, p<.001$). 자신감 영역의 평균점수는 사전 2.46에서 사후 3.76으로 증가하

였고($t=8.881, p<.001$), 도전정신 영역의 평균점수는 사전 2.68에서 사후 3.84로($t=-6.926, p<.001$), 성취 동기 영역은 사전 2.54에서 사후 3.58($t=-5.908, p<.001$)로, 자율성 영역은 사전 2.18에서 사후 4.14($t=-12.973, p<.001$)로 모든 영역에서 증가하였으며 통계적으로도 유의한 것으로 나타났다.

3) 자기 계발 활동의 효과성

자기 계발 활동의 효과성에 대한 프로그램 전과 후에 차이가 있는지 검증하기 위하여 대응표본 T검증(paired t-test)을 실시하였다. 분석결과, 사전-사후에 유의미한 차이가 나타났다. 각 하위영역별로 보면 문제 해결 능력 영역의 평균점수는 사전 2.60에서 사후 3.86으로 증가하였으며 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($t=9.667, p<.001$). 창의성 영역의 평균점수는 사전 2.36에서 사후 3.54로 증가하였고($t=-6.556, p<.001$), 융합적 사고 영역의 평균점수는 사전 2.24에서 사후 3.80으로($t=-10.675, p<.001$), 자기 효능감 영역은 사전 2.38에서 사후 3.80 ($t=8.913, p<.001$)으로, 진로 개발 영역에서는 사전 1.90

표 5. 모험 개척 활동의 효과성 대응표본 T검증

항목	N	사전	사후	t값
		M (SD)	M (SD)	
모험 개척 활동	50	2.48 (3.28)	3.88 (3.41)	-11.268***
하위 영역	호기심	50	4.10 (.76)	-11.870***
	자신감	50	3.76 (.74)	-8.881***
	도전정신	50	3.84 (.89)	-6.926***
	성취 동기	50	3.58 (.91)	-5.908***
	자율성	50	4.14 (.83)	-12.973***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001.

표 6. 자기 계발 활동의 효과성 대응표본 T검증

항목	N	사전	사후	t값	
		M (SD)	M (SD)		
자기 개발의 효과성	50	2.30 (2.30)	3.73 (3.44)	-12.587***	
하위 영역	문제 해결 능력	50	2.60 (.67)	3.86 (.73)	-9.667***
	창의성	50	2.36 (.83)	3.54 (.91)	-6.556***
	융합적 사고	50	2.24 (.69)	3.80 (.90)	-10.675***
	자기 효능감	50	2.38 (.64)	3.80 (.88)	-8.913***
	진로 개발	50	1.90 (.79)	3.64 (.96)	-9.652***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001.

에서 사후 3.64로($t=-9.652, p<.001$) 모든 영역에서 증가하였으며 통계적으로도 유의한 것으로 나타났다.

4) 민주시민 태도 함양의 효과성

민주 시민 태도 함양에 대한 프로그램 전과 후에 차이가 있는지 검증하기 위하여 대응표본 T검증(paired t-test)을 실시하였다. 분석결과, 사전-사후에 유의미한 차이가 나타났다. 각 하위영역별로 보면 민주 시민의 자질 영역의 평균점수는 사전 2.50에서 사후 3.62로 증가하였으며 통계적으로 유의한 것으로 나타났다($t=6.306, p<.001$). 민주적 태도 영역의 평균점수는 사전 2.72에서 사후 3.44로 증가하였고($t=7.263, p<.001$), 도덕성 영역의 평균점수는 사전 2.64에서 사후 3.76으로($t=8.628, p<.001$), 타인 존중 영역은 사전 2.88에서 사후 3.74($t=8.686, p<.001$)로, 자기 존중 영역에서는 사전 2.54에서 사후 4.06으로($t=10.193, p<.001$) 모든 영역에서 증가하였으며 통계적으로도 유의한 것으로 나타났다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 학교 밖 창의체험자원을 활용한 현장체험 학습의 교육적 효과성을 분석한 것이다. 효과성 측정 도구를 개발하여 '마을 기반의 프로젝트형 체험활동' 프로그램에 적용하였다. 프로그램 실시 전과 실시 후의 효과성을 분석하기 위해 대응표본 t검증을 실시하였다. 본 연구의 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 학교 밖 창의체험자원을 활용한 현장체험 학습을 교육적 효과성을 분석하기 위한 측정도구를 개발하였다. 선행 연구된 자료를 바탕으로 전문가 집단의 협의를 통해 청소년 교류의 활동, 모험 개척 활동, 자기 계발 활동, 민주시민 태도 함양의 4가지 영역의 측정 도구를 개발하였다. 각각의 영역에 해당하는 5가지의 하위 측정 도구들로 개발하여 지금까지 개발되지 않았던 현장체험 학습 측정 도구를 개발하였다는데 그 의미가 있다.

둘째, 대상 프로그램에 대한 교육적 효과성을 분석한 결과 모든 영역에서 유의한 결과를 보였다. 글로벌 리더십, 교류의 적극성, 협력적 태도, 다문화이해, 지역 문화

표 7. 민주시민 태도 함양의 효과성 대응표본 T검증

항목	N	사전	사후	t값	
		M (SD)	M (SD)		
민주 시민 태도 함양	50	2.66 (1.74)	3.24 (3.52)	-4.989***	
하위 영역	민주 시민의 자질	50	2.50 (.74)	3.62 (.88)	-6.306***
	민주적 태도	50	2.72 (.45)	3.44 (.61)	-7.263***
	도덕성	50	2.64 (.60)	3.76 (.62)	-8.628***
	타인 존중	50	2.88 (.33)	3.74 (.63)	-8.686***
	자기 존중	50	2.54 (.68)	4.06 (.74)	-10.193***

*p<.05, **p<.01, ***p<.001.

이해의 청소년 교류활동의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다. 호기심, 자신감, 도전정신, 성취동기, 자율성의 모험 개척 활동의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다. 문제해결능력, 창의성, 융합적사고, 자기 효능감, 진로개발의 자기계발 활동의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다. 민주시민의 자질, 민주적 태도, 도덕성, 타인존중, 자기존중의 민주시민의 태도 함양의 효과성이 모든 영역에서 증가하여 통계적으로 유의하였다. 따라서 창의적 체험활동 프로그램으로 개발된 '마을 기반 프로젝트형 체험활동' 프로그램의 교육적 효과성이 매우 높다는 결과를 얻을 수 있었다.

이상의 연구 결과를 바탕으로 향후 후속연구를 위한 제언을 하면 다음과 같다. 본 연구 결과는 객관화된 현장체험학습의 측정도구 개발을 첫 시도했다는 점에서는 그 의의가 있다. 하지만 새롭게 개발되는 창의체험자원에 있어서는 지속적으로 이를 적용해 보면서 그 타당성을 더욱 보완해 나가야만 될 것이다. 현재 다양한 분야에서 이에 대한 지속적인 연구가 진행될 예정으로 향후 후속연구에서는 효과성 측정 도구가 보다 더 개선될 것으로 기대된다.

註

- 1) 2015년 한국과학창의재단 창체발굴교사연구회 수도권팀이 개발한 학교 밖 마을 기반 체험활동 프로그램이다. 학생들이 사전활동을 통해 계획한 연구 프로젝트를 바탕으로 현장을 방문해 직접 설계한 체험 순서에 따라 하나씩 답사 및 탐구 과정을 통해 이를 직접 보고 느끼는 체험이다. 교사와 강사가 계획한 코스만을 따라 다니며 그들이 안내하는 장소만을 순응적으로 봐왔던 기존의 체험활동과 달리 학생들이 스스로 설계한 코스를 따라 진행되는 자발적인 체험활동이다. 자신이 진로에 맞춰 설계한 연구 계획에 따라 직접 체험해보고 싶었던 장소를 선택하기 때문에 그 만족도는 매우 높게 나타났다. 더불어 호기심을 가지고 연구 문제들을 접하면서 자연스럽게 지역 사회에 대해 관심을 가지게 됨과 동시에 지역 사회 구성원으로서 사회에 참여하게 되었다(이두현 등, 2015).
- 2) Bailey(1997)와 Lidstone(1990)은 지리교육에서 있어서 현장체험학습이 불가분한 관계로 필수적이라고 하였다

(한상미·강영옥, 2013). 김창환·정혜용(2014)에 의하면 지리교과목의 경우 교과 수업뿐만 아니라 현장에 대한 학습력을 증진시키기 위해 다양한 야외학습 및 답사 등을 실현해 나가고 있다고 보았다. 이두현·박희두(2010)은 현장체험학습의 중심이 되어야 할 교과목으로 지역의 모든 활동과 관련된 지리 교과목이 중요성을 강조하였다. 현장체험학습과 깊은 관련이 있는 여흥도 2015 개정 교육과정에서 고등학교 지리영역 진로선택 교과의 하나로 신설되었다(이동민, 2016). 이에 따라 전문가 자문진으로 지리학 전공 교수를 자문 위원으로 초빙하였다. 더불어 이두현(2015b)은 학교급과 지역에 적합한 현장체험학습 및 안전교육을 진행함에 있어 지리학을 전공한 교사가 현장체험학습과 안전교육을 담당해야 할 당위성이 있음을 설명하였다. 이에 따라 현장 교사 자문진에도 지리학을 전공한 교사를 포함하도록 하였다. 교과 융합적 측면에서 지리교사 외에 과학, 수학, 공학, 예술 교과 교사 각각 1명씩을 자문 교사로 초빙하였다.

- 3) 이 연구에서 제안된 효과성 분석 도구는 청소년 교류활동으로서의 효과성(글로벌 리더십, 교류의 적극성, 세계문화 이해), 청소년모험개척활동으로서의 효과성(자신감, 도전정신, 성취동기, 공동체 리더십), 청소년 자기계발 활동으로서의 효과성(문제해결능력, 도덕성, 타인존중, 자기존중), 기타 청소년활동으로서의 효과성(자기 효능감, 자율성, 탐구심)으로 구성된다.
- 4) 자기 효능감, 자율성, 탐구심에 해당하는 기타 청소년활동은 모험개척활동과 자기계발 활동에 중복되는 내용이다. 교육부(2011; 2014; 2015)에서 안내하고 있는 창의적 체험활동에서는 개인 소질과 잠재력 개발 및 증진과 함께 "타인에 대한 이해를 바탕으로 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식과 세계 시민으로서 갖추어야 할 다양하고 수준 높은 자질 함양을 지향한다."라고 기술하면서 민주시민 태도의 함양을 주요 목적으로 제시하고 있다.

참고문헌

교육과학기술부, 2011, 「손에 잡히는 창의적 체험활동 매뉴얼 고등학교」, 교육과학기술부.
 교육부, 2014, 「꿈과 끼를 살리는 창의적 체험활동」.
 교육부, 2015, 「창의적 체험활동 교육과정」.
 김진호, 2013, "4-H청소년 서울현장체험학습 프로그램의 효과 분석: 청소년인증수련활동 효과성 측정도구를

중심으로,” 한국농촌지도학회 농촌지도와 개발, 20(3), 729-753.

김창환·정혜용, 2014, “교육과 학습의 장(場)으로서 지질공원 활용에 관한 연구: 강원평화지역지질공원을 사례로,” 한국지리학회지, 3(2), 89-96.

박희두·이두현, 2012a, “개정교육과정에 따른 창의적 체험활동 활용 방안 연구-청소년독도지킴이 동아리를 통한 창의적 체험활동 모델을 중심으로,” 서원대학교 교육연구소 교육발전, 31(1), 203-238.

박희두·이두현, 2012b, “지리교육에서 STEAM교육을 적용한 이론적 모형의 연구,” 서원대학교 교육논총, 18, 149-172.

오성욱, 2006, “청소년직장체험프로그램 효과성에 관한 연구,” 직업과 고용서비스 연구, 1, 75-91.

유태원, 2010, “사회복지 현장체험학습의 효과성에 관한 연구,” 동의과학대학 논문집, 35, 41-51.

이동민, 2016, “2015 개정 고등학교 여행지리 교육과정 성취기준의 의미구조 분석,” 한국지리학회지, 5(1), 1-11.

이두현·박희두, 2010, “중등교육에서 지리교육활성화 방안 연구-국토교육을 중심으로,” 서원대학교 교육발전, 29(1), 103-126.

이두현·박희두, 2014, “지리교과를 기반으로 한 융합인재 교육(G-STEAM) 프로그램 개발 및 수업 적용-고등학교 창의적 체험활동을 중심으로,” 한국지리환경교육학회지, 22(2), 47-64.

이두현, 2015a, “학교 밖 창의체험자원 발굴 및 적용: 마을 기반의 프로젝트형 체험활동을 중심으로,” 한국사진지리학회지, 25(3), 133-151.

이두현, 2015b, “현장체험학습 활동 공간이해에 근거한 안전교육 프로그램 개발 및 효과-서울 ‘서촌(세종마을)’, 수원 ‘행궁동(생태교통마을)’ 현장체험학습을 중심으로,” 한국지리환경교육학회지, 23(2), 89-104.

이두현·김선아·권미혜·김광태·임선린, 2015, 「2015 창의

체험자원 발굴교사연구회-수도권 창의적체험자원 개발], 한국과학창의재단.

이수정, 2013, “창의·인성 토요체험학습을 위한 STEAM 기반 미술 프로그램 연구,” 경인교육대학교 석사학위논문.

임영식·문성호·정경은, 2011, 「2011 인증수련활동 효과성 검증 연구, 서울: 여성가족부·한국청소년활동진흥원

정재승, 2010, “지리과 u-러닝 체험학습 효과에 관한 연구,” 한국교원대학교 박사학위논문.

한국과학창의재단, 2011, 「교육기부와 창의적 체험활동, 창의적체험활동 컨퍼런스, 한국과학창의재단.

한상미·강영욱, 2013, “지리적 관점에서 본 세계유산 창덕궁의 현장체험학습 설계 및 모바일 시스템 구현,” 교과교육학연구, 17(3), 645-666.

Baily, P., 1997, *Teaching Geography*, Newton Abbott: David and Charles.

Lidstone, J., 1990, *Geography and hazard education: Sane content, different agendas*, *Asian Geographer*, 9(2), 99-111.

교신 : 이두현, 16322, 수원시 장안구 서부로 2198번지길 22 영생고등학교 교무실 (이메일: kissmenet@hanmail.net)

Correspondence : Du Hyun Lee, 16322, 22 Seobu-ro 2198 beongil, Jangan-gu, Suwon-si, Gyeonggi-do, Korea, Youngsaeng High school (Email: kissmenet@hanmail.net)

투 고 일: 2016년 6월 10일
 심사완료일: 2016년 7월 18일
 투고확정일: 2016년 7월 22일