교양기초교육연구 제1권 제2호 (2020) pp.51-86
https://doi.org/10.37998/LE.2020.1.2.3

지역 기관 연계 체험학습 교양교과목 개설 방안

주 미 란*

| 목 차 |

Ⅰ. 서론 : 연구의 필요성 및 목적
Ⅱ. 이론적 배경
Ⅲ. 연구 내용 및 방법
Ⅳ. 연구 결과 및 분석
Ⅴ. 연구 결과의 활용방안 및 기대효과

국문초록

이 연구는 대학교에서 온라인, 현장체험, 교실수업을 혼합하는 형태의 교양교과목 설계를 하는 데 목적이 있다. 특히 학교가 위치한 지역과의 연계 가능한 체험활동은 상호 보완의 효과를 가져올 것으로 예측하여 체험활동 주제와 관련 있는 지역기관이나 단체와의 연계 중심으로 연구하였다. 선행사례와 이론적 배경을 근거로 교과목 설계 가능성을 검토하였다. 대학생 30명을 대상으로 체험활동 교과목 수요도 및 만족도와 수행도 인식, D대학의 6대 핵심역량에 대한 만족도와 수행도에 대한 설문 응답을 수집하여 IPA 분석을 하였다. 그 결과를 토대로 연계 가능한 지역기관 및 단체를 조사하였다. 체험학습 활동에 대한 수요도는 보통(3.00)보다 높은 3.97에 달하여 대학생들이 현장체험 교과목에 대한 필요성을 인식하고 있는 것으로 나타났다. IPA 분석 결과 집중관리 체험활동은 다섯 항목으로 선별되어 예체능 활동, 진로와 취업 활동, 국제기구 및 캠페인 활동, 응급조치 활동으로 분류하여 수업내용을 설계하였다. 이에 따라 연계 가능한 지역기관과 단체의 예를 제시하였다. 교과목의 특징은 온오프 혼합형, 팀티칭으로 구성되며 첫 주 이론수업, 둘째 주 체험활동, 셋째 주 결과발표와 공유 등으로 구성된다. 장소와 시간이 유동적이면서 학습자의 학습속도와 반복 등 맞춤식교육이 가능한 온라인 수업과 온라인

* 단국대 교수, lime0420@dankook.ac.kr

수업에서 학습한 이론을 몸소 체험하고 행동해보는 오프수업의 특징을 최대한 활용할 수 있는 미래교육의 유형을 제시해보고자 하였다.

[주제어] 온오프 블렌디드 학습, 체험활동, 교양 교과목, 지역기관 연계, 팀티칭

Ⅰ. 서론 : 연구의 필요성 및 목적

현재 우리나라는 급격한 인구감소와 둔화된 경제성장으로 인한 청년 취업률 저조 등의 문제에 직면해있다. 인구감소는 대학 입학 정원에 영향을 미치고 취업은 대학 졸업생의 취업률에 영향을 미치면서 우리나라 대학의 상징과 기능, 역할이 달라지고 그에 따라 제도와 운영체제 역시 큰 변화를 겪고 있다. 수도권 중심으로 발전한 우리나라 특성상 지방 및 지역 소재 대학은 더욱 어려움을 겪을 수밖에 없다. 수도권 인구가 전국의 50%를 넘어서고 소규모 지방의 인구는 지속적으로 감소하는 등 지역 역시도 문제를 겪고 있다. 이런 점에서 대학과 지역 커뮤니티가 상호교류와 협력을 통하여 지역적 특성을 활용하고 개발함으로써 대학 성장과 동시에 지역 발전을 위한 방법이 모색될 필요가 있다.

대학-지역 연계 수업(CBL : Community-Based-Learning)이란 대학에서의 다양한 방식의 수업 중 지역사회를 통한 경험을 강조하는 방식의 수업을 포괄적으로 지칭한다(이태동 외 6인, 2017). 대학-지역 간의 연계는 지역이 정치, 경제 전반에 있어 중요한 단위로 부상하고 있다는 점과 정부의 국책 사업의 방향이 대학-지역의 연계 활성화를 고려한다는 점에서 최근 그 중요성이 증가하고 있다(이태동 외 6인, 2017). 그 이유 중 하나로 지역연계는 학교 교육의 일률성과 제한성으로 인해 발생하는 여러 가지 문제점을 해결하는 하나의 방안(장지은 · 박지숙, 2014)이 될 수 있기 때문이다.

현재 대표적인 대학-산업 연계 제도로 산학협력 중심의 현장실습이 있

다. 2011년부터는 대학정보공시 및 대학 평가 등에 반영되어 참여기업과 학생의 수는 크게 증가하여 학점취득 및 스펙 쌓기의 필수조건이 되어가고 있다. 그러나 이러한 현장실습은 취업과 직접 연관된 이공계에 집중되어 있으며, 이 외에 필수 현장실습은 초중고교 교육실습, 보건, 의료계 전공에서 찾아볼 수 있는 정도이다. 현장에서의 체험과 실습은 강의실 내에서의 이론 학습이나 동료 활동보다 더 적극적인 학습자의 관여와 능동적 활동으로 다른 차원에서의 효과를 볼 수 있을 것이기에 실험 실습이 절대적으로 필요한 교과목이 있을 것이다.

에드거 데일(Edgar Dale, 1969)에 따르면 사람은 직접 행동하는 것을 90% 기억하고 말하거나 쓰는 것은 70%, 보거나 듣는 것을 50%, 보는 것만은 30%를, 듣는 것만은 20%를, 읽는 것은 10%를 기억한다고 한다. 이러한 장점에 근거하여 본 연구에서는 대학에서의 체험활동 교과목, 특히 지역연계 교과목이나 지역기관 연계 교과목 등의 선행연구를 통해 그 사례와 효과를 살펴보고 교양교과목으로서의 체험활동 교과목의 가능성을 알아볼 것이다. 교양교과목으로서 예술, 체육, 사회복지, 보건과 건강, 언어와 문화, 건축과 디자인, 식품 등 다양한 분야를 이론적으로 학습하고 현장체험을 통해 이론을 더 확장하여 이해할 수 있도록 하며 팀 발표를 통해 발표능력을 키워 교양과 핵심역량을 함양시킬 수 있는 교양교과목은 흔치 않다. 교양교과목을 통해 전공과 전혀 다른 영역을 체험해봄으로써 자신의 관심분야를 확대시킬 수 있는 기회를 제공하고, 교육학적 의미에서 강의-토론-체험의 학습법을 도모해보고자 한다.

이러한 목적을 위해서 기반이 되는 이론적 배경 및 대학의 전공 및 교양에서의 체험활동 교과목 사례를 검토할 것이다. 또 대학생 대상으로 현장체험 교양교과목에 대한 수요도 및 체험 주제별 중요도와 수행도를 분석하여 그 결과를 토대로 교과목 설정에 연계 가능한 지역기관 및 단체를 조사해 보도록 하겠다. 분석 및 조사 결과에 근거하여 교양교과목 설계를 제안해 보고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

구성주의 이론에서 학습은 학습자가 스스로 개인의 목적에 맞는 지식과 학습을 구성하는 것을 의미한다. 이들의 핵심 중 하나는 학습 내용이 적용되는 사회의 현장에서 실제적인 과제를 도입하고 그와 유사한 프로세스로 수행하도록 안내하고 지원하는 것인데 이것은 교재에 바탕을 둔 학문 지식에만 국한하지 않고 변화하는 사회와 산업 현장의 이슈 및 사례를 통합한 교과과정이 필요함을 암시한다. 학습자와 학습자, 학습자와 교수자는 상호소통과 협력을 하면서 교육이 진행된다. 구성주의 학습원칙은 〈표 1〉과 같다.

〈표 1〉 구성주의 학습원칙

구성주의 학습원칙	세부내용
체험 학습	- 학습자 주도적으로 학습목표, 내용전개 및 평가에 참여 - 학습자에 의한 지식구성 및 공유할 수 있는 학습환경 제공 - 학습자가 전체적으로 학습환경의 통제권을 보유
자기성찰 학습	- 학습하는 방법을 배우고 그것을 활용하는 것이 가능한 환경 - 학습자의 기존지식과 개념을 활용할 수 있는 학습환경 - 주어진 과제해결을 위해 깊이 있는 사고와 탐색이 필요한 환경
협동학습	- 학습자들이 서로 지식을 구성하고 공유할 수 있는 환경 - 개념과 내용에 대한 다양한 관점과 시각이 받아들여지는 환경 - 학습자들간 토론, 대화, 상호작용을 통해 성찰적 학습기회 촉진
실제적 성격의 과제	- 통합교과목적인 성격의 과제를 다룰 것 - 특정상황을 기반으로 하는 과제여야 할 것 - 과제성격 및 해결안을 제대로 평가할 수 있는 기준과 방법으로 - 실제적 평가가 이뤄져야 할 것
교사 역할	- 인지적 도제학습 환경 제공 - 과정 중심적 평가 - 실수와 오답에 대해 관대하고 인내를 갖고 접근 - 학습지도는 인지적 측면과 정서적 측면을 동시에 고려할 것

체험학습 원칙의 세부내용에 따르면 학습자가 주도가 되어 학습목표와 내용 평가 전반에 걸쳐 참여하여 적극적으로 개입하게 된다. 본 연구에서 설계하고자 하는 교과목은 체험활동 학습으로서 학습자가 체험 또는 방문할 장소, 절차를 기획함으로써 이 원칙에 부합할 수 있다. 자기성찰 학습은 학습자가 체험활동을 통해 이론으로 배운 내용을 직접 활용하거나 과제를 해결함으로써 이론과 실제를 병행하게 되는데 즉 사고와 탐색이 가능한 환경이 제공된다. 협동학습원칙은 체험활동 중 1차적으로 팀 활동을 하면서 학습자 간 의견과 지식을 공유하게 되고 팀별 발표를 통해 학습 전체 학생들과의 공유가 가능하게 된다. 체험활동별 주어지는 과제와 해결 과정 및 결과가 평가됨으로써 실제적 환경을 띠고 이러한 교과목은 전체적으로 학습의 과정이 중심이 되며 교수자는 조언과 안내의 역할로 학습자의 인지적, 정서적 측면을 돌보게 된다.

한편 구성주의를 확대 발달시킨 학자인 존 듀이는 경험을 통해서 개인을 성장시키는 것을 교육목적이라 여기고 실체 참여를 통해 사회화 과정이 이루어지며 이는 구체적이고 실제적인 활동에 의해 규정된다고 보았다(엄태동, 2001). 그래서 학습에서 그 주체는 학습자이고 학습자가 능동적이고 활동적으로 교육의 중심이어야 한다고 주장하는데 이런 점에서 존 듀이의 신교육은 전통교육과 비교된다.

〈표 2〉 전통교육과 존 듀이의 진보 교육(엄태동, 2001)

	traditional	progressive
1	imposition from above	expression and cultivation of individuality
2	external discipline	free activity
3	learning from text/teachers	learning through experience
4	acquire them as means of by drill	attaining ends which make direct vital appeal
5	prepare for remote future	make most of present
6	static aims and materials	awareness of changing

존 듀이의 교육방식은 전통적 교육방식을 보완한 것인데 위로부터 부과된 교육이 아니라 학습자의 개성과 함양을 중시하였다. 외부의 훈육 대신 자유로운 활동을 통하여 이루어지며 서적이나 교사가 아닌 경험을 통해 학습하기를 권장하고 있다. 전통교육이 기술과 기능을 반복적으로 연습하는 것이라면 신교육은 직접적이고 생생한 경험을 통해서 미래를 준비하기보다 현재의 삶을 최대한 활용하며 고정된 목적을 중시하기보다 변화에 친숙해지는 것이다.

존 듀이는 진정한 교육은 예외 없이 경험을 통해 이루어진다고 하였는데 경험의 질(quality of experience)은 두 가지 측면을 가지고 있다고 말한다. 즐거움 혹은 불쾌함이라는 즉각적인 측면과 나중의 경험에 미치는 영향이라는 측면이 그것인데 교육자는 전자의 즉각적인 재미의 차원을 넘어서서, 경험 속에서 결실을 맺고 새로운 것을 창조해낼 수 있는 경험을 채택해야 한다고 한다. 그는 경험을 바탕으로 교육이 잘 운영되기 위해서 두 가지 원리, 즉 연속성(continuity)과 상호작용(interaction) 원리를 제대로 적용시켜야 한다고 한다. 이 경험의 연속성과 상호작용 원리는 종적인 측면과 횡적인 측면으로서 서로 유기적으로 작용하는 것이다. 즉 개별경험은 그 자체로 끝나는 것이 아니라, 끊임없이 이후 경험의 특성과 방향에 영향을 미치기 때문에 교육적으로 가치 있는 경험을 위해 교수자는 학습자가 처한 환경, 도달해 있는 성장의 단계와 맞게 조직되어야 하며(상호작용의 원리), 경험이 단발적으로 그치지 않고 이후에 좀 더 깊이 있고 포괄적인 경험을 할 수 있도록 준비시키는 것이어야 한다(계속성의 원리)는 것이다. 체험학습은 학습을 결과물이 아닌 과정으로서 여기는 것이고 사회적 지식이 개인 안에서 재창조된다는 점에서 구성주의 관점에 바탕을 둔 존 듀이의 이론에 부합된다.

체험학습은 교육의 종합적 과정(holistic process)이라 할 수 있다(Kolb & Kolb, 2009). 엄태경(2018)은 학문 간 통섭과 융합에 대한 관심이 커지고 있으며, 학습자가 다양한 사회 현상을 접하고 여러 분야의 사람들을 만나 새로운 지식을 받아들일 수 있는 '태도'에 관한 교육이 강조되고 있다고

하였다. 이에 따라 대학에서는 체험교육을 다양한 교과 및 비교과 프로그램의 형태로 실시하고 있고, 의사소통이나 시민성과 같은 핵심역량 강화와 더불어 나눔과 배려와 같은 인성교육 효과를 가져올 수 있으며 '자기주도성'이나 '창의성' 측면에서 교육적 의미를 찾을 수 있다고 하였다.

대학생의 체험교육은 중고교의 체험교육과 차별화되어 보다 학술적이거나 취업에 연관된 것일 수 있을 것이다. 예를 들어 관련 현장을 방문하여 환경문제에 관련하여 직접 확인하고 현장 전문가의 강의나 토론을 하거나 숲 체험과 같이 자연 속에서 위안을 얻는 회복의 경험을 통하여 지구생태계를 돌아볼 수도 있다. 공연이나 예술현장 체험에서 감성을 기르고 전통문화나 다문화 체험을 통해 전통의식과 세계시민의식 함양의 기회도 얻을 수 있겠다. 엄태경(2018)은 이렇게 생태 체험, 전시 관람, 축제 참여 등의 체험도 학생들의 주체적인 참여, 개인적 성찰과 변화, 그리고 글쓰기나 포트폴리오와 같은 학술적 결과물을 유도하는 방향으로 운영된다면 대학 수준에서도 훌륭한 체험교육 프로그램으로서 활용될 수 있을 것으로 보고 있다. 체험학습은 학습자들에게 학습은 물론 삶에 대한 다양한 동기부여가 가능하고 자기 효능감과 성취감 등 정의적 영역의 역량을 향상시킬 뿐 아니라 문제 해결 능력과 대인과의 소통 역량 및 심화된 전공과 교양 학습 또한 가능할 것으로 보인다.

대학교에서의 가장 흔한 현장체험학습으로는 기업체 인턴십 프로그램이다. 취업과 창업이 대학의 중점 과제가 된 만큼 학교에서 지속적인 지원과 개발을 하고 있는 분야이다. 본 연구 모임에서는 글로벌 인재, 또는 세계시민으로서의 인문 소양을 갖추기 위한 교양교과목과 비교과 프로그램 위주로 논해보고자 하였다. 이에 관련된 선행연구를 살펴보았다.

남민우와 이해듬(2018)은 대학의 체험기반 전공 수업사례를 분석하여 체험기반 수업의 핵심요소를 추출하고, 학생들의 수업 만족도와 일반 수업과의 강의평가 점수를 비교하여 학습 성과를 분석하였다. 이들이 연구결과에 따르면 대학에서 시행하고 있는 전공 수업사례를 분석한 결과 체험기반 수업의 핵심요소는 수업설계 측면에서 요구분석, 현장 중심 실제적 문제, 구

체적인 강의계획이 있으며, 체험활동 측면은 팀 학습활동, 커뮤니케이션, 수행평가, 자기성찰 등이 도출되었고, 체험기반 수업에 대한 학생 만족도를 분석한 결과 매우 높은 점수를 나타냈으며, 특히 일반 수업에 비해 학생들의 수업 참여를 보다 적극적으로 유도한 것으로 보고하고 있다(남민우, 이해듬, 2018). 또 체험기반 수업의 강의평가 점수는 일반 수업보다 더 높게 나타나 학생들에게 긍정적인 평가를 받는 것으로 분석되었고 전반적으로 체험기반 수업은 학생들의 적극적인 수업 참여를 유도하였으며, 학생들이 수업내용을 이해하는 데 일반 수업보다 효과적이었으며, 이러한 체험기반 수업은 참여 학생이 다른 학생들에게도 이 수업을 추천하고 싶다는 반응으로 이어졌고 한다(남민우, 이해듬, 2018). 결국 일반 수업에 비해 체험 수업은 강의 만족도가 높고 학습내용 이해에 더 효과적이라 할 수 있음을 알 수 있다.

이지연(2016)은 체험학습의 교육적 가치를 다음과 같이 제시하고 있다. 첫째, 자연적, 사회적 현상을 직접 체험하게 함으로써 사회인의 행동 양식을 길러준다. 둘째, 현장체험학습을 통하여 감각적 인식이 가능하게 되므로 학습한 것을 실현할 계기를 제공한다. 셋째, 자기의 환경에 대한 통찰을 깊게 하여 여기에서 새로운 의미를 발견하고, 사고력을 신장시킴과 동시에 연구심을 배양한다. 넷째, 자연적인 호기심을 이용함으로써 학교 작업에 대한 동기를 주고 개인적인 조사와 발견은 학습자에게 만족감을 준다. 즉 자주적인 학습의식을 높일 수 있다. 다섯째, 사상과 활동의 새로운 영역에 학생의 흥미와 관심을 일으켜 수업시간 외의 학습이 개인적인 독서와 현장학습을 하도록 권장한다. 여섯째, 교사와 학습자가 공동으로 계획하고 실행하며 평가하는 등의 활동을 함으로써 교육적 과정을 더욱 풍부하게 하며 지식을 심화하고 확대한다. 일곱째, 자연적인 호기심을 이용함으로써 학습 의욕을 지속시켜 준다.

이지연(2016)은 대학의 적극적인 지원 없이 교양과목의 담당 교수 재량으로 이루어지는 체험학습의 경우 비용문제나 안전사고에 대한 대비책과 처리문제, 그리고 교수의 학생 인솔 자체의 어려움 등이 뒤따르지만 이러한

어려움에도 불구하고 교양과목 수강생들과 교수가 함께 하는 학습 체험은 대규모 형태의 학습자 주도적 체험학습과 소규모 형태의 교수 주도적 체험학습은 학습 전과 후의 학생 만족도를 비교해 보았을 때 학생들의 교육만족도가 질적 변화했을 뿐 아니라 이론 강의만으로 얻기 힘들었던 학생들의 특정 문제에 대한 인식의 변화까지 꾀하는 데 상당 부분 도움이 되었음을 확인할 수 있었다고 보고하고 있다.

구체적인 교과목 운영 사례로 이지연(2016)은 “독서와 글쓰기” 과목에서 숲 체험을 도입하였다. 산림치유사와 숲에서의 체험을 직접하고 내적 자연과 닮은 외적 자연을 찾아 사진으로 찍고 간단한 설명의 글을 카톡방에 알리기, 토사구팽, 우생마사와 연관 지어 글쓰기 등으로 연계하였다. “독서와 글쓰기” 과목에서는 박태원 천변풍경과 청계천 일대, 윤동주의 서시와 청운동 언덕길, 김광섭의 성북동 비둘기와 성북동 북정마을, 조정래의 태백산맥과 보성의 벌교 일대 체험을 제시하고 있다. 또한 국회, 행정부, 시장, 시민단체, 사회복지 기관과 시설, 산업체 등의 방문하여 그곳에서 일하는 사람과 접촉하거나 활동에 참여하는 “시민/사회 참여적 체험학습”을 제시하고 있다. 이지연(2016)의 “발표와 토론” 강의안 사례를 살펴보면 사회/문화 체험, 직업 인터뷰, 봉사활동 보고를 하는데 이 과정에서 인터뷰 기법, 프레젠테이션 기법, UCC 제작 등을 함께 배우도록 설계되어 있다. 이 강의안에 따르면 체험학습의 한 영역으로 문화/스포츠 영역을 보면 미술, 음악, 연극, 영화 등 각종 공연과 전시 활동, 스포츠 경기 관람 및 예능과 스포츠 기능 습득 활동 등을 주제로 하고 있다. 또 직업/진로체험 영역으로 각종 직업영역을 체험해보기 위해 기관이나 시설 방문을 포함 각 직종 종사자와 만나 대화를 하는 것 등이 포함되어 있다. 생활체험으로는 자신의 생활을 유지하는 데 필요한 생활노동인 취사, 세탁, 청소뿐만 아니라 동물사육, 꽃기르기 등 농경체험과 공동으로 일하는 인간관계 체험을 동시에 이행한다. “매스컴과 현대사회” 수업을 통한 체험학습 사례로 매스미디어의 이론을 학습한 후 잡지 박물관, 신문사, 방송국, 영상자료원과 한국영화 박물관, 디지털미디어센터, 광고박물관, 디자인 박물관 등을 방문 체험하고 방송 프로

그램에 방청하기도 한다.

이러한 체험활동은 대개 정부나 시의 기관이나 그 산하 시설, 지역단체나 센터 등과 연계하여 진행된다. 윤명한(2014)은 지역연계 관학 협력 환경디자인 교육프로그램 사례를 제시하였다. 윤명한(2014)의 연구에 따르면 관학 협력 환경디자인 교육에 의해 기관 측 효과는 ① 실현 가능한 지역 환경디자인 계획을 통한 지역개발 구상이 가능하고, 삶의 질, 쾌적성 향상의 방향 설정 가능 ② 결과물 활용을 통한 정부 지원금 확보의 계기 마련 ③ 지역주민에게 발전 가능한 도시의 미래 정보 제공 ④ 학생들의 참신하고 창의적이며 다양한 아이디어 획득 ⑤ 공무원의 창의 행정에 영향 ⑥ 지역과 대학의 역할 강조의 계기 마련 ⑦ 지속 가능한 관학 협력을 통한 대내외 역량 강화 등이 기대할 수 있고, 대학 측에서의 기대효과로는 ① 대학 측면에서 가장 큰 기대 효과는 현실성 있는 수업 참여로 실무중심 교육을 통한 학생들의 실무능력 향상 ② 지역 내 대학의 역할 및 위상 강화 및 봉사의 기회 제공 ③ 학생들 연구능력 향상 및 프리젠테이션 능력 향상 ④ 연구비 확보를 통한 학생들 수업경비 절감 및 지속적 협조체제 유지 ⑤ 인턴쉽 과정을 통한 취업역량강화 및 취업의 선도적 역할 ⑥ 지속 가능한 관학 협력 체계 구축 ⑦ 관련 규제 및 법 등을 획득할 수 있는 전문지식확보의 계기 마련 ⑧ 지역에서 대학의 역할 강화의 계기 마련이 기대될 수 있다고 밝히고 있다.

박완우 외 4인(2015)은 지역사회 및 산업사회에서 요구하는 전공 지식 습득과 적응능력을 향상시켜 현장 실무형 전문 인재양성을 위하여 교과과정과 연계된 다양한 비교과 프로그램을 운영하고 산학협력 가족회사와 연계한 현장실습 지원체계구축 및 운영을 통하여 현장 적응형 인재를 양성하고자 하였다. 이들은 취·창업, 학술동아리 활동, 캡스톤 디자인 등을 운영·지원하여 학생들이 스스로 문제를 해결하는 능력을 키우고, 취업 관련 자격증 취득 등을 통하여 실무에 바로 적용 가능한 학습으로 기업체 간 상호협력에 긍정적인 영향을 줄 것으로 기대하였다.

문찬(2016)은 디자인 전공 학습자들이 서울시 한 주민들을 위한 실물 디

자인을 기획, 제작, 설치하는 실천 가능성을 찾아보고자 디자인 협력이 지역과 유리된 별개의 존재가 아니라 지역과의 소통을 통해서 현장교육 경험을 높여 나가는 가능성에 초점을 두어 연구하였다. 학교 교육과정의 영역 속에서 지역사회 관련 내용이 적절하게 용해되어서 학생들에게 가르치는 것의 의미와 지역사회의 다양한 자원들을 학교 교육과정 운영에 활용할 수 있다는 것이다(문찬, 2016).

김기화 외 3인(2019)은 현장답사 과목인 '지역문화의 탐구'에 참여한 대학생들의 협동학습 경험을 연구한 결과 필드웍 협동학습 성공의 핵심요인은 4가지로 도출되었으며, 집단 내적인 요인으로 '학습자 간의 상호작용', '긍정적인 의사소통'과 집단 외적 요인으로는 '교수자-학습자 간의 상호관계', '체계적인 수업 설계'로 드러났고 필드웍 학습이 지니는 현장성으로 인해 강의실에서 수행하는 일반적인 협동 학습에 비해 학습자들은 상호 간의 친밀감을 높이는 전략을 사용하고 있으며 협동학습이 단순히 서로 의존하고 협력하여 학습효과를 증진시키는 방법을 넘어 학습자들로 하여금 '함께 성장하기' 대열에 참가하여 동반 성장을 경험할 수 있는 계기를 제공함을 확인하였다고 밝혔다.

이종원 외 3인(2017)은 고등학생을 대상으로 해안사구를 대상으로 도구/기기를 활용한 조사활동에 초점을 둔 야외조사활동 프로그램을 개발하여 학생들이 해안사구의 형성과정과 생태계의 특징을 파악하기 위해 해안사구의 지형을 측량하고, 퇴적물 입도를 분석하고, 풍속을 측정하고, 그리고 식생을 조사하는 수업을 실시하여 그 효과를 분석한 결과 해안사구에 대한 이해와 인식, 조사기능력, 동료와의 협력, 동료 및 교사와의 관계에서 긍정적인 변화가 관찰되었다고 보고하고 있다. 대학의 입장에서는 생존전략으로서 지역과 연계협정을 통해 지역과 관련된 학과 신설을 비롯하여 공동연구를 통해 지역 인재양성 지역산업 기술혁신 등으로 내실화를 기했고 행정부서에 코디네이터를 파견하여 상주시키면서 지역의 과제 해결을 위해 활동하여 지역사회의 거점대학으로서 역할과 기능을 확대시켰다는 이점이 있다. 다시 말해 지역사회가 요구하는 인재를 육성하고 캠퍼스 밖에서 그 지

역 전체를 학습의 장이 되도록 하는 것이다.

최혜진(2016)은 교양 교육은 학문과 삶의 연계라는 측면에서 그 중요성을 강조하며 이에 따라 체험을 근간으로 하는 대학 교양 교육은 삶의 실제와 이론을 창의적이고 경험적으로 배운다는 점에서 매우 중요하다고 강조하면서 체험을 기반으로 한 교양교육과정 설계를 위해 고려해야 할 방법과 내용을 6가지 측면에서 논하고 있는데 그 내용은 다음과 같다. 첫째, 교육과정 설계이다. 교육과정 설계를 위해서는 수업 적합성 판단에 따른 학습자 요구, 내용, 환경 분석 등이 필요하며, 체험활동에 따른 자기 성찰과 적용의 과정이 포함된 세심한 학습지도안이 필요하다. 둘째, 교육방법론이다. 체험교육을 위해서는 문제 중심의 학습법(PBL), 서비스러닝(S-L), 팀 기반 학습법(TBL) 등이 활용될 수 있는데, 교과별 특성에 따라 교육방법론을 적용하도록 한다. 셋째, 핵심역량 개발이다. 대학마다 인재를 기르기 위한 역량중심의 교육과정을 개발하고 있으므로 교양강좌의 핵심역량이 무엇을 목표로 해야 하는지 고려해야 한다. 넷째, 교수자의 역할이다. 체험교육과정 설계에서 교수자의 역량은 무엇보다 중요하며, 수업의 촉진자 역할을 해야 한다. 다섯째, 체험활동의 내용과 수준이다. 체험활동은 다양한 내용을 포괄하고 있지만 반드시 자기성찰과 피드백 과정이 있어야 하며 삶의 변화와 성장을 유도하는 교육목표가 실현되어야 한다. 여섯째, 평가와 최종산출물이다. 체험교육의 평가는 과정 중심의 수행평가가 바람직하며, 포트폴리오, 자기성찰일지나 에세이 등을 최종결과물로 만들 수 있다. 교수자 역시 교수-학습의 결과를 포트폴리오로 관리하고 개선해야 한다. 체험교육은 직접적인 신체 활동을 수반하고 교수자의 많은 준비와 노력, 시스템의 지원이 필요하다고 할 수 있다. 소극적으로는 강의실 안에서 이루어지는 것도 있지만 적극적인 체험은 학생들이 중심이 되어 삶과 연계한 강의실 밖 활동으로 확장되어야 할 것이다. 이를 위해 교수자들은 적극적으로 강의를 개발하고 학습자 중심의 활동을 지원하는 역할을 해야 할 필요가 있다. 체험교육이 많은 교양교과목에서 활용될 때 실질적인 삶의 유익과 변화를 이끌어낼 수 있을 것이다.

오세경과 김영순(2018)은 다문화 멘토링의 현장체험학습 친목관계형, 자기 효능감 함양형, 역사/문화 탐방형, 진로 탐색형으로 그 유형이 도출되었다고 밝혔다. 친목관계형은 청계천, 서점, 북카페, 보드게임방, 스케이트장, 눈썰매장, 카페, 공원, 운동장, 놀이공원, 한강 등에서의 활동이고, 자기효능감 함양형은 공방, 유기견보호센터, 산, 파충류 카페, 안전체험관 등, 역사/문화 탐방형은 재래시장, 서대문형무소, 궁 탐방, 미술관, 과학관, 박물관, 전시장, 한옥마을, 차이나타운, 동화마을, 송도국제도시 일대, 아라뱃길, 아라마리나, 월미 전통공원, 전쟁기념관, 인사동, 동대문시장, 청계천, 광화문 일대, 통인시장 등, 진로탐색형은 한국만화박물관, 기후변화체험관, 대학교, AT 센터, 서울 학원가, 상위 진학예정 학교, 지방법원 등이었다.

비교과 프로그램에 대한 현황을 조사 연구한 신혜성(2017)에 따르면 비교과의 네 가지 유형, 즉 강의형(특강, 워크숍, 이러닝 등), 참여형(동아리, 봉사활동, 공모전 등), 파견형(동아리, 봉사활동, 공모전 등), 상담형(취업활동, 학업상담, 학업상담 등) 중 참여를 가장 희망하는 유형은 참여형인 것으로 즉, 비교과 프로그램 유형 중 참여형 프로그램의 경우 학생들이 가장 선호하는 만큼 가장 많이 운영되고 있지만 실제 참여율은 적었다고 밝히고 있다.

황두하(2019)는 초등학교 교사를 대상으로 초등학교 창의적 체험활동 교육과정에 대한 중요도와 수행도 인식을 조사하였는데, 각 영역의 활동내용 중 중요도와 수행도가 모두 높은 지속적 유지 영역에 해당하는 것으로는 '기본 생활습관 형성 활동', '협의활동', '역할분담활동', '친목활동', '상담활동', '학급특색활동', '음악활동', '미술활동', '체육활동', '놀이 활동', '친구 돕기 활동', '환경정화활동', '자연보호활동', '학교폭력예방', '안전사고예방', '강점 증진활동', '자기특성이해활동', '일과 직업이해활동', '진로정보탐색활동', '진로체험활동'이 있었다. 중요도는 높지만 수행도가 낮게 나타나 우선적 지원이 필요한 영역에 해당하는 것은 '인문소양활동', 봉사활동 영역의 '공공질서', '환경보전'으로 나타났다. 중요도와 수행도가 모두 낮아 장기적 개선이 필요한 영역에 해당하는 활동 내용은 '연극·영화 활

동', '사회과학탐구활동', '자연과학탐구활동', '정보활동', '가사활동', '생산활동', '노작활동', '창업활동', '국가공인청소년단체 활동', '공공질서', '환경보전', '계획 활동', '준비활동'이 포함되었다. 중요도에 비해 수행도가 상대적으로 높게 나타난 과잉 노력영역에 해당하는 활동내용은 '학교특색활동', '학년특색활동', '주제선택활동'으로 나타났다.

현장체험 교과목 또는 봉사활동 등을 해외 사례와 비교한 연구도 찾아볼 수 있다.

신선혜(2015)는 일본의 지역대학인 코치대학교와 지역사회, 유스하라정의 연계 사례를 연구하였다. 이 연구에 따르면 노령인구 급증과 독거노인세대 증가 등의 현상으로 지역 커뮤니티 활동이 어려운 일본 지역에서는 지역인재 확보가 중요한 과제로 보고 있고, 따라서 지역인재 필요성을 인식하여 지역 대학과의 연계협정을 하고 있다고 한다. 교육과 조직 활동은 정치, 경제 축제, 스포츠, 취미 등 지역사회의 영역과 유기적으로 연관되어 지역대학의 개혁을 이루고 있다고 밝히고 있다.

이석문과 정연구(2016)는 외국대학과 연계한 글로벌 현장실습의 모형에 대해 연구하였는데, 현장실습 효과 여부를 확인하기 위해 한국기업의 해외진출법인 현장실습 참여자와 만족도를 비교 분석한 바 미국 및 일본 파트너대학과 연계한 프로젝트 중심의 현장실습이 해외법인 현장실습에 비해 만족도가 높은 것으로 나타나 글로벌 현장실습 활성화를 권장하고 있다.

김순임과 민춘기(2012)는 인문학교육에서 경험교육의 중요성과 필요성을 인식하고 봉사와 학습의 연계, 경험을 통한 학습, 공동체 생활을 통한 학습에 관한 내용을 논하고 있다. 봉사학습의 예로 단순히 의무적인 또는 일회성의 자발적 봉사활동의 한계를 지적하며 이론적인 학습을 거친 후 행동으로 실천하는 봉사학습(service-learning)을 제안하였다. 미국의 경우 기업에서 사회적 책임감을 강조하기 위해 지역봉사 프로그래밍을 담당하는 직원을 두거나 자원봉사 경험 여부를 고용의 조건으로 제시하기도 한다. 홍콩대학에서는 NGO와의 파트너십이나 봉사훈련 워크숍 시리즈를 통해 대학 프로그램에 포함시키고 있다. 미국 Trinity Christian College에서는

매년 범교과 봉사학습 과목을 신청받아 심사 후 개설한다. 미국 명예학생 프로그램 연합회의 지역사회봉사를 위한 아이디어 목록을 살펴보면 행사 사진 촬영 또는 진행자 보조, 박물관 가이드 혹은 건강 박람회 자원봉사, 지역 여름 캠프 상담자, 캠페인 기획, 지방 비영리 기관에서 사무보조 또는 웹 페이지 설치 및 관리, 지식봉사 수업, 지역 소외계층을 위한 활동(노인들 생일카드 만들기), 축제기획 및 참여 등 학습과 연계하여 체험할 수 있는 강좌나 프로그램을 찾아볼 수 있다. 김순임과 민춘기(2012)는 경험학습에 대해 학습 환경과 내용에서 직접적인 경험을 고취하는 교사와 학생의 활동과정이라고 정의하고 미국의 경험교육 연합회에서는 '지식을 늘리고, 스킬을 개발하고, 가치를 분명하게 하도록 학생들을 직접 경험과 집중된 반성에 참여시키는 철학이자 방법론으로서 경험학습 방법으로 문제기반 학습, 프로젝트 기반학습, 현장기반학습, 봉사학습을 제시하고 있다. 존 듀이는 '교육은 경험의 질에 바탕을 두어야 하고 경험에서 지속성과 상호작용이 중요하다'라고 주장하고 전통적 교육방식을 비판하면서 행동과 반성을 통한 학습을 위한 상황과 프레임워크를 제공하여 학습목적을 위해 학생이 적극적인 역할로 실제 참여를 강조한 바 있다. 경험교육 중 활동중심학습은 학습자들이 상호 경쟁관계가 아닌 협력관계가 중시되는데 이는 비고츠키의 사회발달 이론에 근거할 수 있다. 이는 비적 사고와 대화의 기술을 통해 상호 협력하는 역할이 증대된다는 것이다. 이에 관련하여 홍콩 싱가폴, 대만, 중국에서는 집단 능력 개발을 위해 보험교육(adventure education)을 권장한다. 경희대 명예학생 프로그램의 몰입형 기숙교육 프로그램, 미국 미시시피 여자대학의 생활-학습공동체 프로그램, 미국 뉴욕의 LaGuardia Community College의 공동체 의식 촉진을 위한 명예학생 커리큘럼, 오하이오주의 Miami 대학교의 '명예학생 대사' 프로그램 등이 있다.

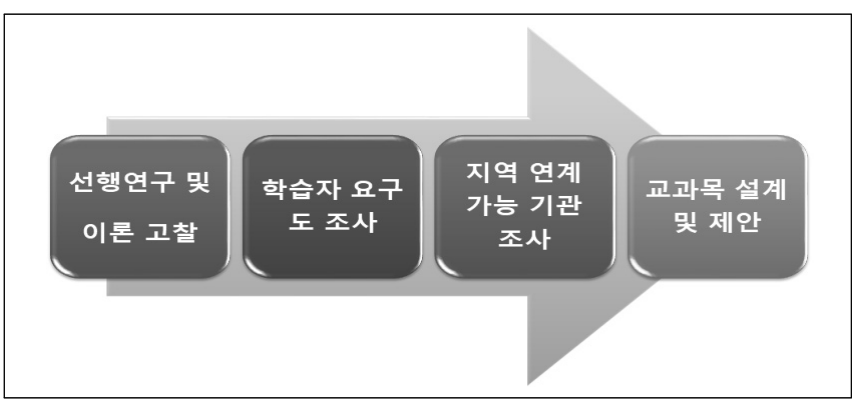
위에서 경험과 체험활동의 교육을 지지할 수 있는 듀이 이론과 구성주의 이론을 알아보았고, 체험과 경험 중심의 대학 교과목 또는 비교과 프로그램의 사례와 그 결과를 분석한 연구를 살펴보았다. 또한 지역기관과 연계한 사례 및 해외사례와 비교한 연구도 찾아볼 수 있었다. 이상에서 살펴본 바

와 같이 체험을 통한 학습은 교실에서만 이루어지는 학습효과의 한계를 현장에서의 경험과 체험으로 보완할 수 있을 것으로 기대된다. 본 연구에서는 학습자들이 활동 중심이라기 보다 학문적 접근으로 이론을 심도 있게 학습하고 그것을 바탕으로 현장체험이나 실습을 하는 방식에서 봉사활동이나 인턴쉽과 차별화된 교과목을 연구해보고자 한다.

Ⅲ. 연구 내용 및 방법

1. 연구 절차

위의 선행연구와 이론을 바탕으로 본 연구에서는 대학생의 체험 및 현장 방문학습에 대한 교과목 또는 비교과 프로그램에 대한 수요도를 조사하고 지역연계 가능 기관이나 기관 산하조직 또는 시민단체 등을 조사하여 그 결과를 토대로 교과목 및 비교과 프로그램을 설계해 보고자 하였다. 설문대상자 선정과 설문응답 수집 및 기관 조사 등은 2020년 1학기에 시행되었고 연구 절차는 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 연구 절차

2. 연구 대상

충남 소재의 D대학의 교양 선택 교과목을 수강 중인 신입생 5명 및 재학생 25명으로 30명(여 14, 남 16명)을 대상으로 온라인 설문 응답을 받았다. 대학생활 중에 학교에서 주관하는 교외체험활동 경험에 대해 질문에 4명이 그렇다고 하였고 나머지는 경험이 없다고 하였다.

3. 연구 자료 및 분석방법

설문지는 크게 네 섹션으로 분류하였다. 첫 섹션은 개인정보로 학년, 전공, 교외체험 활동 여부, 교외 활동 참여 종류 등을 포함시켰다. 두 번째 섹션은 현장체험 및 탐방 활동이 교과목 또는 비교과 프로그램에 관한 인식을 알아보기 위해 다음과 같이 9개 질문에 '전혀 그렇지 않다'에서 '매우 그렇다'까지 5점 척도로 응답하도록 구성하였다.

〈표 3〉 체험학습 수요도 설문지

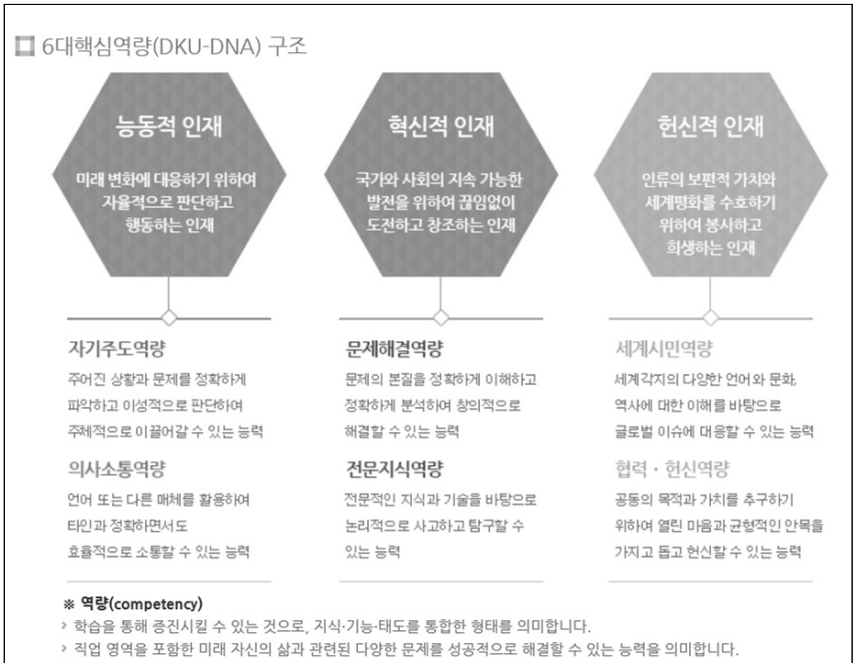
번호	설문 문항(현장체험학습 활동에 대한 수요도)
1	현장체험/탐방 교양교과목이 필요하다
2	현장체험/탐방 비교과 프로그램은 필요하다
3	현장체험/탐방 교양교과목이 있다면 수강하겠다
4	현장체험/탐방 비교과 프로그램이 있다면 참여하겠다
5	현장체험/탐방 교양교과목은 흥미롭다
6	현장체험/탐방 비교과 프로그램은 흥미롭다
7	현장체험/탐방 교양교과목은 취업/진로에 도움이 된다
8	현장체험/탐방 비교과 프로그램은 취업/진로에 도움이 된다
9	현장체험/탐방 교양교과목은 나의 삶에 도움이 된다
10	현장체험/탐방 비교과 프로그램은 나의 삶에 도움이 된다

세 번째 섹션은 체험학습 활동에 대한 중요도와 만족도를 묻는 문항이다. 설문지는 김수연과 이명관(2016), 황두하(2019)의 설문지 및 연구결과를 참고하여 체험학습 활동별 중요도와 수행도를 알아보기 위해 다음과 같이 10개의 문항을 작성하였다. 신입생의 경우 코로나로 대학에서 대면 활동이 없었으므로 중고교의 경험을 토대로 작성하게 하였다. 응답은 중요도와 수행도 모두 5점 척도로 구성하였다.

〈표 4〉 체험학습 활동 IPA 설문지

번호	설문 문항(체험학습 활동에 대한 IPA)
41	예체능 활동(공연, 예술 전시, 스포츠 활동)
42	지역사회 활동(농활, 벽화 그리기 등)
43	전공실습 체험활동(전공별 체험이나 실습)
44	학술문화 활동(설명회, 학회, 축제 등)
45	진로/창업 활동(산업체 방문)
46	국제기구 및 NGO 활동(해외자원봉사, 이웃 돕기 등)
47	자아성찰활동(숲, 명상 체험, 상담)
48	캠페인 활동(환경보호, 인종차별, 빈부격차 해소, 공공질서 등)
49	응급조치 활동(심폐소생술, 소화기 사용, 재해시 비상조치 등)
410	공모전(프레젠테이션, 독서, 예체능, 어학, 글쓰기 등)
411	해외활동(해외인턴십, 해외자원봉사, 교환학생 등)

네 번째 섹션은 대상자들이 재학중인 학교의 6대 핵심역량에 대한 중요도와 만족도를 알아보기 위한 것이다. 이것은 현장체험학습 교과목이나 프로그램을 설계할 때 참조하기 위한 것이었다. D대학의 6대 핵심역량은 [그림 2]와 같다.



출처 : 단국대학교 홈페이지, 2020.

[그림 2] 6대 핵심역량

핵심역량에 대한 IPA 분석을 위한 설문 문항은 〈표 5〉와 같이 구성하였다.

〈표 5〉 핵심역량 IPA 설문지

번호	설문 문항(6대 핵심역량에 대한 IPA)
21	자기주도역량 : 상황과 문제를 정확하게 파악, 판단하여 주체적으로 이끌어감
22	의사소통역량 : 언어 /매체를 활용하여 타인과 정확하고 효율적 소통
23	문제해결역량 : 문제를 정확히 이해 /분석하여 창의적으로 해결
24	문지식역량 : 전문 지식 /기술을 바탕으로 논리적으로 사고 및 탐구

번호	설문 문항(6대 핵심역량에 대한 IPA)
25	세계시민역량 : 세계의 다양한 언어 /문화 /역사 이해 및 글로벌 이슈에 대응
26	협력 /헌신 역량 : 공동의 목적과 가치 추구를 위한 서로 돕고 헌신

자료처리는 SPSS 20으로 기술통계 및 IPA 분석을 하였다.

Ⅳ. 연구 결과 및 분석

1. 설문지 응답 결과 분석

1) 체험학습 교양교과목 수요도

체험학습 활동과 관련된 비교과 또는 교양교과목에 대한 재학생들의 수요 정도를 분석한 기술통계는 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉 체험학습 수요도(비교과/교양교과목에 대한 기술통계)

기술통계량

	N	최소값	최대값	평균	표준편차
1	35	2.00	5.00	3.8000	0.79705
2	35	2.00	5.00	3.8857	0.75815
3	35	1.00	5.00	3.8286	1.09774
4	35	1.00	5.00	3.9429	0.96841
5	35	2.00	5.00	4.1143	0.83213
6	35	3.00	5.00	4.2000	0.67737
7	35	1.00	5.00	3.8857	1.07844

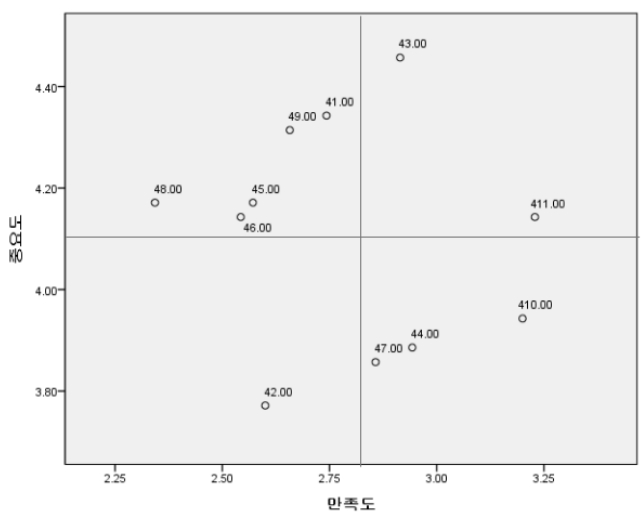
	N	최소값	최대값	평균	표준편차
8	35	1.00	5.00	3.8286	1.04278
9	35	3.00	5.00	4.1429	0.77242
10	35	3.00	5.00	4.0857	0.78108
전체평균	3.97				

전체평균은 3.97로 상당히 높은 편이며 특히 체험학습의 비교과 프로그램이나 교양교과목은 흥미롭고 삶에 도움이 된다는 응답이 높은 것으로 나타났다.

2) 체험학습 교양교과목 수요도

체험학습에 대한 중요도와 수행도의 분석 결과는 [그림 3]과 같다.

[그림 3] 체험학습 활동 IPA

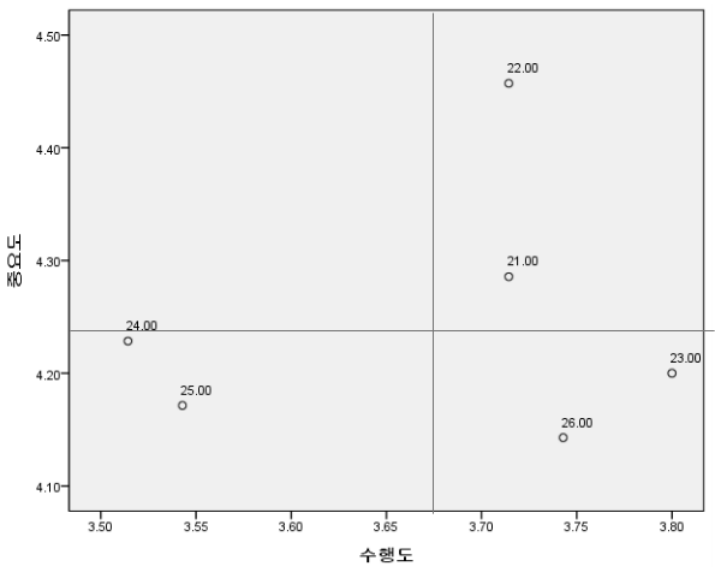


중요도 평균 : 4.10 만족도 평균 : 2.78

Borich의 분석에 따르면 집중관리 항목은 41, 45, 46, 48, 49, 즉 예체능 활동(공연, 예술 전시, 스포츠 활동), 진로/창업 활동(산업체 방문), 국제기구 및 NGO 활동(해외자원봉사, 이웃 돕기 등), 캠페인 활동(환경보호, 인종차별, 빈부격차 해소, 공공질서 등), 응급조치 활동(심폐소생술, 소화기 사용, 재해 시 비상조치 등)이다.

3) 6대핵심역량 IPA

D 대학교의 6대 핵심역량의 세부사항은 [그림 4]와 같다.



중요도 평균 : 4.24　수행도 평균 : 3.67

[그림 4] 핵심역량 IPA

6대 핵심역량에서 수요도가 특별하게 요구되는 항목은 발견되지 않았다. 교과목 설계에 있어 특별히 강조하여야 할 부분은 없으나 문제해결역량과

협력/헌신 부부는 중요도가 낮은 한편 수행도가 높아서 가능한 다른 영역에 치중하는 것이 나을 것으로 판단된다.

4) 지역기관 및 단체

천안시의 기관 및 산하 센터, 그리고 시민단체를 조사한 결과는 〈표 7〉과 같다.

〈표 7〉 천안지역 기관 또는 단체

기관 및 센터명	설립목적	주요사업/업무
천안 NGO 센터	천안시와 민간단체 간의 상호 정보 교환과 역량 강화 및 활성화 등 거버넌스 체계 강화를 위해 설립	천안 시민 간 단체 공동 협력 센터는 단체 활동 촉진 사업[후원 연계, 단체 간 교류협력 등], NGO 전문 도서 및 물품 구축 사업, 활동가 역량 강화 교육 사업, 활동가 기획 연수 사업, NGO 및 사회 경제 조직 창립 인큐베이팅 사업, 민·관 협력 모델 개발 사업, 갈등 예방 모형 개발 사업, 민·관 합동 워크숍 등을 펼치고 있다.
휴먼 터치 센터	외국인 근로자의 인권 개선과 지원, 국제 교류 활동을 목적으로 설립	휴먼 터치 센터는 크게 '휴먼 터치 에듀케이션 센터'와 '휴먼 터치 외국인 센터'로 나누어 운영하고 있다. 휴먼 터치 에듀케이션 센터는 21세기 지구촌을 이끌어갈 글로벌 리더를 키우기 위해 교육 여행 프로그램인 글로벌 리더스 캠프를 운영하고 있다. 또한 휴먼 터치 외국인 센터는 다양한 지원 활동을 펼치고 있다. 노동 관련 상담과 인권 침해 상담, 의료 지원, 상담 활동을 하고 있으며, 한국 사회의 한 구성원으로서 사회 적응과 원활한 의사소통이 가능하도록 한국어 교육을 하고 있다. 또 정보화 시대에 발맞추어 다양한 정보 제공을 위해 컴퓨터 교육, 공동체 역량 강화 교육 등을 실시하고 있다.

기관 및 센터명	설립목적	주요사업/업무
천안 지역 기상 서비스 센터	충청남도 천안시 동남구 병천면 병천리에 있는 대전 지방 기상청 산하 기상 관측 기관	천안지역 기상서비스센터는 관할 지역에 대한 기상 관측망을 운영하고 있으며, 지상 기상 관측 및 관할 지역의 기후 자료에 대한 통계 업무를 하고 있다. 또한 기상 증명 · 기상 자료를 제공하고 기상 상담을 실시하는 한편, 천안시 · 아산시 · 예산군 지역 읍 · 면 · 동의 날씨를 3시간 단위로 상세하게 알려주는 동네 예보뿐만 아니라 유관기관에 대한 방재 기상 교육 및 기상 업무의 홍보도 실시하고 있다.
천안시 다문화 가족 지원 센터	다문화가족지원법(제12조)과 대한민국의 다문화복지정책에 근거하여 다문화가족의 한국사회 정착을 위하여 설립	한국어교육, 가족통합교육, 취업연계지원, 자조모임, 개인 · 가족상담, 나눔봉사단, 다문화 인식개선 활동, 개별욕구에 맞는 맞춤형 방문교육사업, 다문화가족 자녀의 언어발달 상태를 평가하고 교육하는 언어발달지원사업, 결혼이민자의 의사소통 지원을 위한 통번역사업, 이중언어교육을 위한 언어영재교실사업 등 통합적 다문화가족지원서비스를 제공하는 기관입니다.
천안시 영상 미디어 센터 비채	영상 미디어 자체가 목적이 아닌 표현과 이해를 위한 도구로 활용됨으로써 지역사회의 커뮤니케이션 개선과 향상을 이루고 지역 공동체의 네트워크 활성화를 통해 천안 시민의 삶의 질 향상에 기여하고자 2008년에 설립	천안시 영상 미디어 센터 비채는 미디어 교육, 창작 지원, 공동체 상영 운동 등의 활동을 하고 있다. 천안 시민의 커뮤니케이션 권리를 실현하고, 삶과 미디어가 만날 수 있도록 미디어교육을 수행하고 있다. 세대와 계층, 지역의 차별 없이 누구나 미디어 교육을 받는 것은 모두의 당연한 권리이기 때문에 천안 영상 미디어 센터에서는 이 부분을 주요 사업으로 삼고 있다. 다양한 영상 자료 감상 공간인 아카이브실, 각종 강의 · 회의 · 세미나가 가능한 다목적 강의실, 일반 녹음 · 더빙 · 오디오 후반 작업 공간인 오디오 스튜디오 등을 갖추고 있다. 그리고 편집 시스템 · 매킨토시 환경의 편집 시스템으로 구성된 고급 편집실, 21대의 디지털 편집 시스템을 갖추고 있는 일반 편집실이 있다. 촬영 장비, 조명 장비, 녹음 장비, 상영 장비 및 기타 장비 관리 공간인 장비 대여실이 있다.

기관 및 센터명	설립목적	주요사업/업무
영인산 산림 박물관	영인산 산림박물관은 산림과 임업에 관한 자료의 수집과 교육, 산림 문화 창달을 위한 현장 학습장으로서의 역할과 전시 및 연구를 목적	지상 1층에는 주전시실1, 기획전시실, 다목적 홀, 방충실, 준비실, 관리실, 반출입실, 조정실, 대기실 등이 있다. 지상 2층에는 주 전시실, 식당, 뮤지엄숍, 사무실, 탕비실, 창고, 공용 시설 등이 있다. 옥상은 공용 시설, 연결 브리지, 전망대로 이루어져 있다. 지상 1층짜리 별관동에는 전시실, 창고, 홀, 공용 시설이 있다. 본관 1층에 위치한 푸른솔상영관에서는 3월부터 12월까지 환경의 중요성을 알 수 있는 3D 영상을 상영한다. 옥상 전망대에는 포토존을 설치하여 관람객들에게 소중한 기록을 남길 수 있도록 배려하였다. 문화가 있는 날에는 나무와 꽃을 활용한 다양한 소품 만들기 체험이 가능하다.
충남 창조 경제 혁신 센터	정부·지방자치단체·민간 간 협력을 통한 창조경제 실현 및 확산에 기여하기 위하여 설립된 재단법인	영세 사업자나 창업 준비자를 대상으로 콘텐츠 제작과 사업화를 종합적으로 지원하는 기관. 정부(미래창조과학부)가 제작비를 대어 주는 것은 물론이고 법률·회계·기술·판촉 등 사업상의 거의 모든 부문에 걸쳐 지원한다. 콘텐츠 제작 아이디어를 가졌거나 창업을 준비하는 이와 지역별 정보 산업 관련 기관이 컨소시엄을 이뤄야 한다. 관련 기관도 정부 지원금의 10% 이상을 현금이나 현물로 지원하는 체계다. 의료·교육·이동통신, 초고선명(UHD : Ultra High Definition) 방송 콘텐츠 등 일상생활 지원 기능에 융합한 콘텐츠를 발굴하는 것이 목표다. 미래창조과학부와 한국전파진흥협회는 2014년부터 매년 5개 랩을 뽑아 지원한다.
충남 테크노 파크	기업·대학·연구소의 인적·물적 자원을 집적화하여 공동 기술 개발, 성과의 사업화, 상호 연계·협력함으로써 지역 경제를 활성화	충남 테크노 파크는 지역 혁신의 시너지 효과 증대 및 컨버전스 네트워크 구축을 위한 활동을 하고 있으며, 지식 기반의 첨단 신기술, 창업 촉진 및 벤처 기업 육성을 위해 노력하고 있다. 기업 경쟁력 제고 및 전통 산업과 신기술 첨단 기업과의 융합 R&DB 구축을 위한 공동

기관 및 센터명	설립목적	주요사업/업무
	하고 국가 경쟁력을 제고하기 위한 목적으로 설립	연구 개발 사업을 진행하고 있다. 수요자 중심의 실무 교육을 통한 인재양성 및 기업 경쟁력 제고를 위한 인력 개발센터를 운영하고 있다. 충남 테크노 파크 중심의 효율적인 장비 네트워크를 구축하여 기업에 대한 최적의 사업 환경을 제공하고 있다. 충남 기술 이전 센터 운영, 정부 센터 구축 운영을 통해 기업 경쟁력 배양 및 첨단 신기술의 이전과 거래 활성화에 기여하고 있다. 또한 컨텍 센터[Contact Center]를 운영하고 있다. 컨텍 센터는 기업 경험이 있는 전문인이 파트너가 되어, 신기술을 가지고 창업을 한 유망 중소·벤처 기업에 대해 설립 초기부터 성장까지 기업의 전 생애에 걸쳐 지속적으로 상담하는, 수요자 중심의 한국형 기업 육성 프로그램을 적용하고 있다.
우정 박물관	우편뿐 아니라 금융 등 업무 전반을 소개. 세계 각국 우체통의 다양한 모습 등을 전시, 집배원복과 시대별 우체통 변화 등을 전시	탁본 체험, 편지 쓰기 프로그램 등 다양한 체험 코너를 통해 이야기가 있는 즐기며 배우는 박물관으로 변화하고 있다. 우체국의 딱딱함에서 벗어나 우체국의 역사와 자료를 한눈에 볼 수 있는 공간이며 여러 가지 체험학습을 통하여 교육·문화 공간이다.
충청 남도 평생 교육원	충남도 지역주민에게 평생학습 통한 학습 욕구 충족과 잠재 능력을 키우고 감성과 창의성, 능동적 사고를 신장을 위한 교육 프로그램과 독서 활동 지원을 위해 설립	충청남도 평생교육원은 5가지의 운영 중점과 2가지의 특색 사업을 중심으로 활동하고 있다. 운영 중점으로 첫째 충남 교육청 평생 교육 정보 센터 운영을 통한 지역 학습력 강화, 둘째 고객이 행복한 평생 교육 프로그램 제공, 셋째 꿈과 희망을 키우는 충남 다문화센터 운영, 넷째 독서 문화를 선도하는 생활 속의 도서관 운영, 다섯째 고객 중심 고품질 행정 서비스 실현이 있다. 특색 사업으로는 바른 품성 함양을 위한 벨트형 체험학습과 나를 키우는 도서관 독서 골든벨을 운영하고 있다.

기관 및 센터명	설립목적	주요사업/업무
천안 독립 기념관	독립기념관은 외침을 극복하고 민족의 자주와 독립을 지켜온 우리 민족의 국난 극복사와 국가 발전사에 관한 자료를 수집, 보존, 전시, 조사, 연구함으로써 민족 문화의 정체성을 확립, 국민의 민족정신을 북돋우며 올바른 국가관 정립하는 데 이바지하기 위해 설립	전시 사업으로는 첨단 전시 기법을 도입한 전시 교체 사업, 입체 영상관, 월별 독립 운동가 전시, 자료 기획 전시, 특별 기획 전시, 해외 독립운동 유적지 복원 사업, 어록 비 관리, 자료실 운영, 도서실 운영, 사진실 운영, 정보화 사업 등을 하고 있다. 연구 사업으로는 한국 독립 운동사 연구소, 논문집 발행, 자료 총서 발간, 학술 토론회의 개최, 교양 총서 및 열전 간행, 연구 조사 사업, 기획 간행물 발간, 사전 편찬, 소장 자료 분석, 독립기념관 학술상, 한국 독립운동의 역사 등의 활동을 하고 있다. 또한 교육사업으로는 어린이와 청소년 교육, 성인 교육, 소외 분야 교육, 재외동포와 외국인 교육, 공모 대회, 교구재 개발 및 보급, 교육 시설 조성 및 관리, 현충 시설 교육 협력망 구축 등의 활동을 벌이고 있다.
천안시 맑은물 사업소	환경보호의 중요성을 인식, 환경시설에 대한 운영 현장을 직접 볼 수 있으며, 가족단위·학교·단체가 넓고 잘 가꾸어진 조경 속에서 휴식과 함께 환경보전의 교육장	견학시간 09:00~18:00(평일만 가능) 대상 유치원, 학교, 학원, 시민, 단체 소요시간 1시간 견학내용 하수 및 분뇨처리과정 설명 및 홍보영상 시청 하수 및 분뇨처리과정 시설 견학 견학장소 천안시 공공하수처리장 (천안시 동남구 천안천변길127) 견학문의 견학 희망 시 사전연락 : 041-521-3090(하수운영1팀)
천안 홍대용 과학관	담헌 홍대용선생은 조선시대 최초로 지전설과 지구구형설을 주장한 사상가이자 실학자, 그의 업적 기리고자 생가지 연접지역에 천안 홍대용과학관 개관	천안 홍대용과학관은 800mm 반사망원경과 지름15m 플라네타리움, 상설전시관과 과학체험관 등 다양한 시설물을 갖추고 어린이와 청소년들에게 꿈과 희망 그리고, 상상력과 창의력을 높여주는 공간으로 만들었습니다

출처 : 네이버지식백과, 2020.

천안시의 지역기관이나 산하 단체, 사단 또는 재단 단체 등을 조사했으나 그 종류가 많지 않았고 활성화되어 있지 않았다. D대학 재학생들이 통학을 많이 하고, 수도권에 캠퍼스도 있음을 고려할 때 지역을 반드시 천안으로만 한정시킬 필요는 없을 것 같다.

2. 교과목 설계

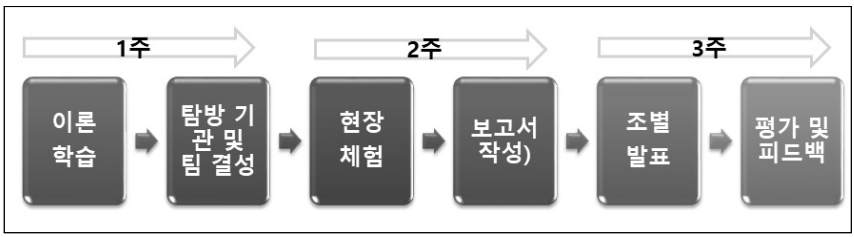
학생들의 설문 응답 분석과 조사된 기관 등을 고려하여 '체험으로 배우는 교양'의 임의 교과목명으로 설계를 하였다.

교과목에 대한 전체적인 유형은 [그림 5]와 같이 요약할 수 있다.

[그림 5] '체험으로 배우는 교양' 교과목 설명

이론강의는 블렌디드 러닝으로 D-MOOC 등을 활용하여 온라인 및 강의실 수업을 병행하는 등 각 교수자가 선택한다. 4인의 교수가 하나의 주제를 맡아 3주씩 진행하는데 각 주제별로 수업기획 전반을 담당 교수가 설정하되 교수 팀원들은 주기적으로 만나 학습 진행상황 및 계획과 내용을 공유한다. 각 3주의 강의는 이론-현장체험-결과발표로 구성한다. 평가방식의 발표 점수는 각 주제별 10점씩 한다. 중간, 기말고사는 이론 학습에 근거한다. 학습자의 팀은 1인에서 4인까지 학습자 기호에 따른다. 기관 탐방은 교수자가 미리 계획해 놓은 기관 중 학습자가 팀별로 개별 방문하되 시간은

수업시간이 아니어도 주말이나 학습자가 편한 시간에 할 수 있게 한다. 교수자는 학습자의 방문지를 지도하고 기관과 사전 협의하여 원활하게 체험 활동이 되도록 준비한다.



[그림 6] 교과목 운영 절차

학습자는 1주차에는 이론을 학습하고 팀 구성 및 탐방 장소를 결정한다. 2주차에는 팀원끼리 각자의 결정 장소로 가서 보고서 양식대로 체험 및 실습을 한다. 3주차에는 조별 발표를 통해 내용을 공유하고 상호 피드백 및 평가로 마무리한다.

이론 학습과 체험 및 탐방을 주요 학습 내용으로 하는 교양교과목 설계해 보았다. 학습 주제는 다음과 같이 네 가지 항목으로 요약하였다.

〈표 8〉 교과목 개요

학습주제	학습목표	학습내용	관련기관
예체능 활동	음악, 문학, 미술 등의 예술 체험과 감상을 통해 자아 성찰 및 마음 치유를 해본다.	주제별로 관련 이론 학습 방문, 관람 후 보고서 작성 및 발표로 공유	예) 천안시 영상 미디어 센터 비채, 천안 예술의 전당
진로/창업	진로와 창업 가능한 분야에 대한 시야를 넓히고 나의 미래를 설계해본다.	산업과 기술의 역사와 원리를 이해하고 현재와 미래 예측하고 발전 방향을 검토하여 산업체 및 창업관련기관 방문, 활동 후 보고서 작성 및 발표로 공유	예) 충남 테크노파크, 충남창조경제혁신센터

학습주제	학습목표	학습내용	관련기관
국제기구 /NGO /캠페인	글로벌 문제를 인식하고 인류공동의 이익을 위한 캠페인 활동과 국제 NGO 활동을 이해하고 참여한다.	환경오염, 식량, 건강, 생태계 등 최근 글로벌 이슈 검색 및 관련 이론 학습 관련 기관 방문 및 활동 후 보고서 작성 및 발표로 공유	예) 천안 NGO 센터, 천안시 맑은물사업소. 영인산 산림박물관, 다문화센터
응급조치 활동	일상생활에서 생명과 직관된 자연재해나 사고와 같은 위험 상황에 대처할 수 있는 기본적인 조치를 할 수 있다.	CPR, 소화기 사용, 지진 시 대피요령 등 일상생활에서 닥칠 수 있는 상황에 대피 또는 조치할 수 있는 요령들을 현장 또는 VR 체험 후 보고서 작성 및 공유	예) 대한안전교육협회, 적십자, 재난안전센터

V. 연구 결과의 활용방안 및 기대효과

본 연구는 이론과 체험활동을 융합한 교과목을 제안하기 위해 학습자의 수요조사와 체험활동이 가능한 지역기관과 단체를 조사하고 그 결과에 따라 교양교과목을 설계하기 위한 것이었다. 코로나 시대 이후 급변한 강의유형을 고려하여 온라인 및 오프라인의 강의를 포함한 교과목이라는 의미를 찾아볼 수 있겠다. 체험활동이 포함된 교양교과목의 선행 사례를 통해 효과를 살펴보고 교육학적 면에서 이론적 타당성을 검토하였다.

강의실 수업에서 학습자가 얼굴을 마주하며 토론 및 협력이 가능하며 현장에서 몸소 체험이 가능하다. 그 현장은 캠퍼스 내에 한정시키거나 이론에 그치지 않고 지역사회나 교외 기관과 연계하여 대학생들의 학습환경을 캠퍼스 밖으로 학습영역을 넓혀 캠퍼스 외부로까지 확장해보고자 하는 것이 본 연구의 목표였다. 특히 온라인 수업이 보편화됨에 그 편의성에 상반되는 현장체험이나 실습을 강화하여 온라인과 오프라인을 병행할 때 완성도가 높아질 것이다. 현재 대학생들은 취업을 위한 산업체 현장실습과 인턴쉽 과정이 필수로 교과과정에 포함되어 있으나 교양과목 수준에서의 다양한 실

습이나 체험은 학생들의 진로와 삶에 폭넓은 선택의 가능성을 제시해 줄 수 있으리라 기대된다. 이러한 교양교과목을 설계하기 위해 재학생을 대상으로 체험 학습활동에 대한 수요도 조사 및 IPA분석을 하고 그 결과를 바탕으로 체험과 이론이 병행된 교과목 설계를 해보았다.

체험학습 활동에 대한 수요도 분석 결과 보통(3.00) 이상의 3.97의 결과가 나와 대학생들의 현장체험 교과목에 대한 필요성을 인식하고 있는 것으로 조사되었다. 설문조사 자료를 IPA 분석한 결과 집중관리 체험활동은 다섯 항목으로 선별되었다. 이것을 4개의 주제, 예체능 활동, 진로/취업 활동, 국제기구/NGO/캠페인 활동, 응급조치 활동으로 분류하였다. 또한 체험활동이 가능한 현장을 알아보기 위해 연구 대상 학습자들이 재학중인 대학이 소재하고 있는 지역의 기관과 단체를 조사하였는데 지역내 현장은 한계가 있어 범위를 수도권까지 확대시키는 것이 바람직할 것으로 보여진다.

설문 분석 및 기관과 단체 조사 결과를 바탕으로 교과목을 설계하였다. 교과목의 특징은 주제가 다양하기에 주제별로 전공 교수가 팀으로 강의를 맡고 온오프 블렌디드 형식으로 학습 시간과 장소가 유동적이고 맞춤식이 가능하다는 것이다. 4인의 교수가 한 팀으로 팀티칭을 하는데 각 3주씩 강의를 맡는다. 첫 주는 이론, 둘째주 탐방체험, 셋째주 탐방결과 발표 공유 및 피드백으로 진행한다. 탐방체험은 학습자가 직접 팀 구성, 장소와 시간을 결정하여 개별활동을 한다. 교수자는 탐방기관 발굴 및 기관과의 협력 등을 사전협의한다. 교수자는 이론강의와 현장 방문 시 해결할 과제를 제시하고 현장과의 사전협의를 통해 원활한 체험활동이 가능한 환경을 조성해 준다. 또 팀 활동 및 과제발표에 대한 피드백을 제공하여 학습자간, 학습자-교수자의 충분한 소통과 지식 공유를 유도한다.

현재의 코로나 시기와 같이 오프수업이 불가능할 때, 또는 현장체험에 앞서 가상현실 체험을 활용도 가능하다. 박물관이나 안전조치 등 여러 기관이나 단체에서는 VR 체험이 가능하여 현장체험 전에 미리 현장을 현실감 있게 살펴볼 수 있다. 특히 이번 학기처럼 대면수업이 어려울 때 기관과의 협약 등으로 그 기관이 보유한 가상현실(VR) 공간을 활용하여 체험과 실습

을 할 수 있을 것이다. 코로나 사태를 겪으면서 교육에 대한 가치관과 역할은 큰 변화를 겪게 되었다. 시공간의 유연성이 높아지면서 표준화 되었던 과거의 교육은 더욱 실제적인 목적에 초점을 두게 되고 개인적인 필요에 따라 맞춤식으로 변화될 것이다. 온라인 강의가 보편화되면서 상대적으로 체험과 경험을 중심으로 하는 참여형도 그 가치와 목적이 구체적이면서 강조될 것으로 보인다. 대학교육은 단순히 지식습득이 아니기에 대면을 통해서, 몸소 체험을 하면서 습득되는 역량들이 있기 때문이다. 온라인 수업이 보편화될 때 오프수업의 가치와 목표는 더욱 분명해질 것이다. 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등의 테크놀로지를 활용한 실재감 있는 교육방식이 증가하겠지만 대면 체험을 완전히 대체하지는 못할 것이다. 온라인 교육의 발전과 더불어 오프라인 교육은 질적 향상을 이루며 온오프의 병행과 융합으로 상호 보완된 교육환경을 조성하는 것이 바람직할 것이다.

본 연구의 한계점은 천안지역에 연계할만한 기관이 충분하지 않다는 점이었다. 한편 D대학 학생들이 수도권에서 통학을 주로 하기 때문에 연계기관을 수도권까지 포함시키는 것이 바람직할 것으로 보인다.

참고문헌

김기화 · 김영순 · 오영섭, 「필드웍 수업 참여 대학생의 협동학습 경험에 관한 질적 연구」, 『열린교육연구』, 27(2), 2019, 1-21쪽.

김수연 · 이명관, 「대학 비교과 프로그램에 대한 학생 인식 및 수요조사를 통한 운영방향성 제고」, 『학습자중심교과교육연구』, 16(9), 2016, 585-609쪽.

김순임 · 민춘기, 「대학생 학습방식에 대한 고찰 : 체험학습을 중심으로」, 『용봉인문논총』, 4, 2012, 33-54쪽.

남민우 · 이해듬, 「대학 체험기반 전공 수업 사례와 학습성과 분석」, 『구성주의유아교육연구』, 5(1), 2018, 103-119쪽.

단국대학교 홈페이지, http://www.dankook.ac.kr/web/kor/extracurricular1

문찬, 「지속가능발전교육(ESD)의 지역사회연계 · 대학교디자인교육 실천연구」, 『문화예술교육연구』, 11(2), 2016, 83-103쪽.

박완우 · 윤단비 · 김해란 · 유영한, 「지방대학 특성화사업을 통한 자연대 학생들의 현장실습과 동아리 활동의 역할과 과제」, 『2015 한국환경생태학회 학술대회지』, 2015(2), 2015, 124쪽.

신선혜, 『일본의 지역대학과 지역사회 연계를 통한 생존전략: 코치대학교와 유스하라정을 중심으로』, 미발간 박사학위논문, 배재대학교 대학원, 2015.

신혜성, 「L대학 비교과 프로그램에 대한 재학생 인식 분석」, 『교양교육연구』, 11(6), 2017, 303-334쪽.

엄태경, 「대학 체험 교육의 문제점과 개선 방안에 관한 탐색적 연구」, 『인문사회 21』, 9(1), 2018, 999-1007쪽.

오세경 · 김영순, 「다문화 멘토링의 활동 목적에 따른 현장체험학습 유형 탐색」, 인문사회, 9(1), 2018, 509-518쪽.

윤명한, 「지역연계 관학협력 환경디자인 교육프로그램 사례연구」, 『기초조

형학연구』, 15(3), 2014, 251-260쪽.
이석문 · 정연구, 「외국대학고 연계한 글로벌 현장실습의 모형에 대한 연구: 금오공과대학교 사례를 중심으로」, 『실천공학교육논문지』, 8(2), 2016, 129-136쪽.
이종원 · 오선민 · 최광희, 「조사형 야외학습 프로그램의 개발과 교육적 효과-해안사구를 사례로」, 『한국지리환경교육학회지』, 25(2), 2017, 129-150쪽.
이지연, 「체험학습에 기반한 대학교양수업의 사례 연구」, 『문화와 융합』, 38(6), 2016, 281-320쪽.
이태동 · 김의영 · 서정건 · 유인태 · 손효동 · 안정배, 「대학-지역 연계 수업의 신뢰 영향에 대한 실험 연구」, 『한국정치학회보』, 51(2), 2017, 5-22쪽.
장지은 · 박지숙, 「지역연계를 바탕으로 한 학교교육지원 : 일본의 학교지원 지역본부와 학교볼런티어 프로그램을 중심으로」, 『평생교육학연구』, 20(1), 2014, 213-243쪽.
최혜진, 「창의 · 융합을 위한 대학의 체험교육 방법 연구 - 교양교육과정 설계를 중심으로」, 『문화와 융합』, 38(5), 2016, 39-70쪽.
황두하, 『창의적 체험활동의 중요도 및 수행도 분석』, 미발간 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원, 2019.
Dewey, J., 『경험과 교육』, 엄태동 역, 원미사, 2001.
Dale, Edgar, *Audio-visual Methods in Teaching*, New York: Dryden Press, 1969.
Kolb, A. Y., & Kolb, D. A., “The learning way: Meta-cognitive aspects of experiential learning”, *Simulation & Gaming*, 40, 2009, pp.297-327.

Abstract

Development of General Education Course Based on Field Experience in Connection with Relevant Community Organizations

Joo, Meeran(Dankook University)

The purpose of this study is to design a liberal arts curriculum that mixes online, field experiences, and classroom classes. In particular, on the assumption that the linked activities between the college and its local organizations would have a complementary effect, the research focused on field experience linked with local organizations or institutions. The precedent cases and relevant theoretical background was reviewed. IPA analysis was conducted by collecting survey responses from 30 college students. The questionnaire consisted of four sections including personal information, demand for field experience course, and satisfaction and performance both on theme of field experience and six core competencies of the university. As a result, the demand for experiential learning activities was high, indicating that college students are aware of the need for field experience courses. According to the result of IPA analysis, the activity themes for the course were decided, which are arts and fitness, career and employment, international organization campaign activities, and risk management like first aid. Accordingly, examples of relevant local organizations or institutions are presented. The designed course is blended and team teaching class, and it consists of theory class of the first week, experience activity of the second week, and presentation and sharing the result of field activity of the

third week. This course can make the most use of the features of online classes, and off-classes, where students can experience and act on the theory learned in online classes.

[Key Words] on-off blended class, field experience, liberal arts course, linked local relevant organization, team teaching

접 수 일 : 2020년 08월 05일
심사완료 : 2020년 09월 14일
게재결정 : 2020년 09월 14일