

해양레포츠 체험학습 참가가 성취도 및 만족도에 미치는 영향

박효영⁺, 하해동⁺⁺

A study on the effects on the motivation and the degree of content of middle school students' participation in the oceanic leisure sports

Hyo-Young Park⁺, Hae-Dong Ha⁺⁺

Key words : Ocean leisure sport(해양레포츠)

1. 서론

오늘날 급격한 사회의 변화는 다양한 가치를 추구하고 있으며, 이에 따라 학교 교육도 변화와 개혁이 요구되고 있다. 학교 교육은 평생 교육의 기초를 마련하면서 자기 학습과 자기 개발을 통해서 급속한 사회의 변화에 주체적으로 적응해 나갈 수 있는 능력을 개발해 주어야 한다. 그러므로 창의력, 사고력, 판단력, 상상력, 직관력 등은 그 중에서도 특히 필요한 고등정신 능력이라고 할 수 있다(조상원 1998).

이와 같은 고등정신 능력을 개발하기 위해서는 교과서 중심, 서적·문서 지식 일변도의 교육 방법에서 학생의 개성, 능력, 진로 등을 고려하여 교육내용과 학습방법을 다양하게 전개해 나가야 한다. 특히 생활 체험과 관련하여 학습 활동을 전개하므로 학습 활동에 흥미를 갖고 깊이 있는 학습 활동을 하며, 생활 주변의 사물과 현상에 대하여 관심을 가질 수 있는 현장체험 학습은 상상력, 창의력과 탐구력, 진취적인 기상 함양에 무엇보다도 중요하게 작용한다고 할 것이다. 이러한 가운데 최근 경제적 풍요와 생활의 안정으로 인해 여가시간을 보다 건전한 국민 건강적 정서로 접목시키기 위해 해양에 대한 관심이 높아졌으며, 경제적, 시간적, 정서적 여유를 갖게 됨으로써 해양은 새로운 욕구를 충족시키는 워터 프론트(water front)로서 여가활동의 기회를 제공하고 지역의 조화로운 발전을 도모할 수 있는 친환경적으로 접근되고 있는 실정이다(신동주, 1998; 윤재백, 1999; 이정옥; 2000). 특히 해양공간은 해변, 해양, 해저 등 다양하게 구성되어 있어 공간마다 독특한 환경을 가지고 있으므로 제각기 다른 즐거움을 주기 때문에 많은 사람들의 관심을 끌고 있으며, 사회문화적 환경의 변화와 가치관과 라이프스타일의 다양화로 인하여 해양레저 중심의 생활패턴이 정착되면서 해양레저스포츠 참여 등이 확대되고 있다(양진우, 송교육, 1998).

해양레저스포츠의 장(場)인 바다에서는 다양 무상한 영위(榮位)가 펼쳐지고 생활의 활력소를 찾기 위해 많은 사람들이 바다를 이용하고 있으며, 수많은 형태로 우리의 생활에 연결되어 있다. 그러므로 해양레저스포츠 체험학습은 청소년을 대상으로 하는 체험학습 프로그램으로서 다양한 교육의 주체를 제공하고 있으며, 나아가 끊임없는 교육공학적인 연구개발을 통해 청소년 개개인의 소질과 적성을 진단하여 이를 체계적으로 개발할 수 있는 특별학습과정(Course-ware System)이 필요하다. 또한 성장 과정에 있는 청소년에게 입시 못지않게 중요한 교육은 성인이 되어 사회에 진출하면서 겪을 수 있는 시행착오를 최소화하고 가능한 빨리 잘 할 수 있고 좋아하는 진로를 선택하여 스스로 미래를 설계할 수 있도록 지원하는 것인 바, 이에 다양한 직접 체험이 강조될 수밖에 없다.

또한 청소년들의 해양레저스포츠 체험학습이 성취동기 및 만족도에 미치는 영향은 한국인들의 여가를 보내는 방식에도 크게 관계되는 것으로써 휴가에 대한 프로그램 제공과 청소년들의 교육제도 개선에도 중요한 테마로 여겨진다.

따라서 본 연구는 중학생들에게 해양레저스포츠를 체험하게 하여 학생들의 성취동기와 만족도를 알아봄으로써 해양레저스포츠를 활성화를 꾀하고 향후 해양레저스포츠 관련 현장교육 방향의 기초 자료를 얻기 위하여, 해양레저스포츠 체험학습 프로그램에 1박2일 과정(15시간 이상)에 참가하여 체험한 남녀중 학생을 무작위 표본 추출법에 의하여 남녀 각각 200명씩을 연구대상으로 하였으나 성실하게 답변하지 않은 85명을 제외한 315명의 설문을 비교분석하였다.

2. 연구 결과

2.1 해양레저스포츠 체험학습 성취도 분석

김흥기(1995)는 현대인들은 운동을 통하여 건강과 체력을 유지 증진하고 인간관계를 원만히 하여 작업능률을 높이고, 정신적 스트레스를 해소하려는 경향을 띠고 있으며 운동의 심리적, 사회적 가치를 향유할 수 있는 시간적, 경제적 여유의 중요성에 대하여 언급하였다.

그러므로 다가오는 미래사회는 다양한 과제를 자기 스스로 창의적으로 해결해 갈 수 있는 능력과 바른 인성을 함양한 인간을 필요로 하며, 학교는 이에 부응하는 인재를 육성해야 한다. 이러한 시대적 요청에 부응한 일련의 노력이 새학교 문화창조로 구체화되고 있다. 시험 점수에 얽매어 날로 교실 내에서 경쟁이 치열해지고 이기주의가 만연한 학교 현장을 공동체 의식을 키워 더불어 함께 하는 공간으로 만들기 위해 체험 중심의 인성 교육을 강조하고 있다.

현장 해양체험 학습은 교실에서 교과서 위주의 추상적 지식의 학습에서 벗어나 현장에서 경험, 견학, 탐방, 실습, 수련, 봉사, 환경보호 등의 활동을 직접 체험하여 구체적, 경험적 지식을 통해 살아있는 학습이 되게 하는 것이다. 현장 해양레저스포츠 체험학습 활동은 집단성원으로서 올바른 의식과 생활태도를 기르는 기회를 제공하는 행사활동이며, 종합적, 집단적, 실천적 교육활동이다. 구체적인 경험과 추상적인 경험이 조화를 이룰 때 교육의 효과가 극대화되는 것이다.

이런 면에서 현장체험학습은 종래의 주마간산식의 소풍, 수학여행에서 벗어나, 어떤 테마를 가지고 교실에서 배운 학습 내용에 대해 다양한 방법으로 접근함으로써 탐구력, 창의력을 키워 미래 사회에 적응하는 인간

+ 박효영(한국해양대학교 해양생명환경학과 해양체육전공),E-mail:53phy@hanmail.net, Tel: 051)410-4790

++ 하해동(한국해양대학교 해양체육학과)

을 육성하는 데 그 목적이 있으므로 본 연구결과 해양 레저스포츠의 참여의 만족도를 살펴보면, 중학생들의 해양레저스포츠 체험학습에 참여하기 전의 성취도와 이에 참여한 후의 성취도는 성별에 따라 기본적으로 차이가 나지 않는 것으로 나타났다.

그러나 해양레저스포츠 체험학습을 참여하기 전의 성취도보다 참여한 후의 성취도가 높아진 것을 확인할 수 있었다. 중학생들의 해양레저스포츠 체험학습에 참여하기 전과 참여한 후의 성취도에 대한 대응차이 평균을 보면 5점 척도를 100%로 환산하고 유의수준을 0.1로 할 경우, 남학생의 성취도는 약 3.7% 높아졌으며 여학생의 성취도는 약 1.8% 정도가 높아진 것으로 나타났다. 따라서 해양레저스포츠 체험학습은 중학생들의 성별에 관계없이 성취도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인할 수 있었다.

그러므로 현장 체험학습 활동은 학습의 장을 현장으로 옮겨 체험과 활동으로, 현장의 자연을 접촉하게 함으로써 교실에서 익힌 학습을 보다 폭넓고 깊이 있는 학습으로 보완, 발전시켜야한다.

2.2 해양레저스포츠 체험학습 만족도 분석

한정주(1999), 박노복(2000) 등은 현재 이용중인 스포츠시설에 대한 소비자 만족도 여부에 영향을 미치는 요인들에 대하여 연구한 결과를 발표하였다. 이는 정상원(1994)의 연구에서 보고된 바와 같이 현대의 다양하고 복잡한 사회구도와 생활형태에서 만들어진 다양한 욕구를 충족시키기 위해서는 적극적인 체험학습이 요구되는데 이러한 중학생들의 체험학습이 학교 교육의 만족에 중대한 영향을 미칠 수 있다는 것이다.

학교에서 어린이들이 한 교실에 갇혀 하루 종일 책과 씨름하며 공부를 한다는 것은 상당히 비효율적인 교육 방법이 아닐 수 없다. 그래서 체육은 운동장에서 하고 찰흙공작은 뒷마당에서 하며 생물 관찰은 꽃밭에서 하지만 역시 학교의 울타리 안에서만 교육활동이 이루어지고 있는 것이 전통적인 학교의 모습이며, 대부분의 학생들이 학교교육에 만족하지 못하고 있다.

지금도 역시 그 모습을 벗어나지 못하고 있지만 교육학자들은 새로운 교육을 제안하고 있다. 바로 우리 삶의 현장 전체가 교육장소라는 것이다. 그래서 학교에서만 교육이 이루어지는 것이 아니고 사회 전체가 교육장소라는 것이다. 해양체험 학습은 바로 이러한 교육론에 기초하고 있다. 가능하다면 교실에서 만이 아니라 삶의 현장을 찾아가서 직접 체험하면서 현실에 기초한 지식을 찾아나가는 활동을 하자는 것이다.

그래서 학생들이 살아있는 지식을 배우고, 나아가 자신이 필요한 지식을 찾는 방법도 배우도록 하자는 것이다. 현장학습은 학습동기를 스스로 유발시키며 호기심에 의해 나름의 학습과제를 설정하고 다양한 자극과 반응을 통해 새로운 지식을 만들어가며 학습현장의 상황과 연계하여 지식의 기억을 장기화하고 삶의 생활방식까지 터득하게 한다.

또한 어른들이 만들어 놓은 개별교과가 아니라 통합교과적인 교육효과까지 얻게 되는 것이다. 친구들이나 다른 어른들과 같이 가면서 새로운 인간관계 형성도 가능하며 감정의 순화까지 이루게 되는 경우가 많다. 즉 현장에 가서 직접 경험함으로써 어떤 지식을 기억하면 단순히 교실에서 책만 보고 외우는 것보다는 몇 배 커다란 효과가 있다. 해양체험 현장학습은 이러한 시정각적인

교육효과만을 중시하는 것이 아니라 학생들이 현장에서 다양한 호기심을 불러일으키고, 스스로 호기심에 의해 자발적으로 마음속의 의문점들을 풀어나가는 효과까지 기대할 수 있다. 그렇기에 현장학습의 만족은 단지 교실보다 더 효과적인 지식교육의 장소를 찾아가는 것에 그치지 않고 학습방법과 생활태도까지 자율적으로 배우는 방법이므로 교육적으로 많은 호응을 얻고 있으므로 적극적인 장려 정책이 필요로 하다.

따라서 연구결과 해양레저스포츠의 참여의 만족도를 살펴보면 중학생들의 해양레저스포츠 체험학습에 참여하기 전의 만족도와 이에 참여한 후의 만족도는 성별에 따라 기본적으로 차이가 나지 않는 것으로 나타났다. 그러나 해양레저스포츠 체험학습을 참여하기 전의 만족도보다는 참여한 후의 만족도가 높아진 것을 확인할 수 있었다. 중학생들의 해양레저스포츠 체험학습에 참여하기 전과 참여한 후의 만족도에 대한 대응차이 평균을 보면 5점 척도를 100%로 환산하고 유의수준을 0.05로 할 경우, 남학생의 만족도는 약 2.2% 높아졌으며 여학생의 만족도는 약 3.6% 정도가 높아진 것으로 나타났다. 따라서 해양레저스포츠 체험학습은 중학생들의 성별에 관계없이 만족도에도 성취도와 마찬가지로 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인할 수 있었다.

3. 결 론

해양레저스포츠 체험학습의 활동은 자연과 문화 현상에 대해 관심과 흥미를 가지고 자주적으로 학습하려는 의욕을 조장할 수 있으며, 집단행동의 훈련과 협력적 태도를 육성할 수 있다. 또한 사고력을 조장하여 연구심, 탐구심, 지적 호기심 등을 배양하여 자기 개발을 가능하게 하며 의도적으로 자연 환경과 접촉할 기회를 제공해 줌으로써 보다 넓은 자연의 세계에 대한 새로운 경험과, 그를 통한 환경과 인간의 관계에 대한 인식을 높일 수 있으며, 고등정신이 길러지게 된다.

첫째, 기존 선행연구를 바탕으로 해양레저스포츠의 상황에 맞게 재구성하여 해양레저스포츠 성취도의 통계학적 변인으로는 학습장애, 장애물 극복, 노력과 진지성, 운동능력에 대한 유능감, 학습의 가치, 스트레스 야기 상황에 대한 불안, 실패불안으로 설정하였으며, 만족도의 통계학적 변인은 사회적 만족, 심리적 만족, 시설 만족, 신체적 만족으로 설정하였다.

둘째, 해양레저스포츠 성취도의 남녀간 차이는 전체적으로는 없는 것으로 확인되었으나, 세부변인 중에서 체험이후의 운동능력에 대한 유능감, 스트레스 야기 상황에 대한 불안, 실패불안 변인에서 남녀간의 차이가 있는 것으로 나타났다. 또한 해양레저스포츠 만족도의 남녀간 차이도 전체적으로는 없는 것으로 확인되었으나, 세부변인 중에서 체험이전의 사회적 만족, 심리적 만족, 신체적 만족과 체험이후의 시설 만족 변인에서 남녀간 차이가 나는 것으로 나타났다.

셋째, 해양레저스포츠 체험학습은 성취도와 만족도에 전체적으로 긍정적인 방향으로 영향을 주는 것으로 확인되었다. 다만 여학생의 경우 학습장애, 운동능력에 대한 유능감, 스트레스 야기 상황에 대한 불안, 실패불안의 변인과 시설 만족의 변인에서 해양레저스포츠 체험학습 전과 후의 해당 성취도나 만족도에 차이가 없는 것으로 나타났다.