

생성형 AI 시대의 관광 분야 혁신교수법 적용에 관한 연구

최영환*

A Study on the Application of Innovative Teaching Method in Tourism in the Generation AI Era

Choi YOUNGHWAN

〈Abstract〉

This study conducted an empirical study on the application of innovative teaching methods in the tourism field in a situation where innovative teaching methods suitable for the AI era are required. It was intended to provide exploratory basic data on the application of a wide range of innovative teaching methods through actual verification of the educational effectiveness before and after the application of the innovative teaching method. To this end, the effectiveness before and after education was empirically verified with 60 students who majored in tourism at Y University in the metropolitan area. Reliability analysis, corresponding sample t-test, and map analysis using graphs were performed on the collected data to increase visibility.

As a result of the study, it was found that all the competencies of the innovative teaching method had a statistically significant influence after the application of the innovative teaching method. In addition, by increasing the effect of interaction between instructors and learners acting as facilitators, exploratory results were derived for potential benefits and areas that could be improved.

Key Words : Generative AI, Innovative Teaching Methods, Problem Based Learning, Capabilities

I. 서론

4차 산업 혁명에 따른 인공지능(AI) 기술은 최근 10년간 급속도로 발전해 왔으며[1], 대학에서의 교육도 생성형 AI 시대에 부합하는 혁신적인 교수법이 요구된다.

* 용인예술과학대학교 호텔관광과 교수

2019년 말부터 전 세계적으로 유행한 COVID-19 사태로 인하여 모든 산업의 불황은 경제침체로 이어졌으며, 관광산업에 악영향을 초래했다[2]. 특히 교육계의 변화도 급진전하는 원격수업인 온라인기반 수업이 활성화되면서 이러한 상황적 배경은 혁신교수법의 활성화를 저해하는 요인으로 작용하였으며, 전반적으로 학습역량의 질적 하락을 초래하였다고 할 수 있다[3]. 우리나라

의 학령인구는 초등학교(6-11세), 중학교(12-14세), 고등학교(15-17세), 대학교(18-21세)로 구분할 수 있다[4].

현재 우리의 사회는 학령인구가 갈수록 줄어들고 고령화 시대로 급속하게 변화하고 있으며 2025년 초고령화 시대로 진입하는 시간이 7년으로 타 경제협력개발기구 국가들과 비교하면 압도적이다[5]. 그러므로 현재 산업화 구조의 혁신과 현대사회의 변화에 적응하는 신규 일자리 창출의 필요성이 대두되고 있는 시점에서 학령기의 교육 또한 전통적인 수업방식에서 벗어나 혁신적인 교수법 적용의 필요성이 제기된다[6]. 혁신교수법은 교수자 위주의 전통적인 수업방식이 아니라, 학습자 중심의 특화된 교육방법으로 학습자의 흥미와 관심과 수업의 참여도를 높이는 교육방법이라 할 수 있는데[7], 거꾸로 하는 수업(플립드러닝), 블렌디드러닝, 문제기반형 학습, 프로젝트중심 학습, 토의·토론 학습 등 매우 다양하다. 플립드러닝의 수업 방법은 전통적인 교수자 중심의 강의방법에서 탈피하여 '강의실의 분위기를 확보하는 학습자 진행 위주의 수업으로, 학습자가 이론 중심의 동영상 강의를 먼저 시청한 후 실시간 대면강의에서는 토의와 토론 및 발표 위주의 수업으로 진행된다. 사전 자기주도 학습의 연습을 한 이후, 실시간 대면 수업에서는 학습자의 흥미와 왕성한 활동의 참여를 이끌어 내는 혁신적 수업의 변화라 할 수 있다[8].

특히 대학평가에 있어서 2010년 부터 '대학의 구조를 개혁하는 평가' 및 '대학의 기본적인 역량을 진단하는 평가' 등의 고등 교육기관 평가에서 교과과정, 교수학습법 개선 노력과 같은 교육의 질적 성장을 위한 각종 지표가 큰 비율을 점하게 되고, 대학교육의 선도적인 대학의 육성사업(ACE사업), 대학의 특성화사업(CK사업), 대학의 혁신지원사업을 통한 교육부의 재정지원 정책이 점차 강화되고 있는 현실이다[9]. 이렇듯, 혁신교수법의 적용과 확산을 위해서는 평가를 위한 혁신교수법의 적용이 아니라 실제 수업을 주도하고 수업을 진행하는 교수자와 학습자의 인식이 보다 더 중요하다고 할 수 있다. 또한 일반적인 수업에서의 교육생들의 학습

태도, 학습 방법 등에 대한 수요자 중심의 만족도 평가와 혁신교수법 적용을 통한 수업에 대한 만족도 등의 비교 등을 통해 사전 사후 차이검증을 통해 혁신교수법의 효과성과 필요성을 검증해야 할 것이다. 그러나 기존의 연구에서는 주로 혁신교수법을 적용한 교수법에 참여한 학습자를 대상으로 한 효과 인식에 국한되어 있어 교수법 개선과 혁신에 대한 교수와 학생의 인식과 수요과약에는 한계가 있다[9]. 이처럼 혁신교수법을 중심으로 한 활발한 연구가 진행되어야 하지만 혁신교수법 적용에 대한 성과 연구는 부족하다고 판단되며, 특히 관광분야에 있어서는 시급한 실정이다. 혁신교수법과 관련된 연구는 주로 교수자와 학습자의 인식에 관한 연구[8, 10], 교수자와 학습자의 경험에 관한 연구[11, 12], 수업적용 효과성에 관한 연구[9, 13] 등 소수의 혁신교수법에 대한 연구가 최근에 이루어져 왔다. 따라서 본 연구에서는 사회과학에서 관광분야의 혁신교수법을 적용하기 전과 적용한 이후의 효과성에 대한 실제 검증을 통해 혁신교수법 적용에 관해 폭넓은 혁신교수법의 탐색적인 기초자료를 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

호텔관광산업에서 생성형 Chat GPT에 대한 관심이 높아지고 있으나, 구체적으로 활용할 수 있는 실무적인 교육 프로그램 등이 운영되지 못하고 있다[14]. 이에 대학에서 혁신적인 교수법 도입의 필요성이 요구된다고 할 수 있다. 혁신교수법은 일반적인 학습의 환경과 교육의 방법을 혁신적으로 개선하여 학습자의 창의적인 사고와 문제해결 능력의 향상을 창출하는 교수법이라 할 수 있으며, 이러한 교수법을 토대로 시대적 요청에 따라 대학에서의 교육은 4차 산업혁명에 부합하는 인재 양성을 위해 적극적으로 추진하고 있는 실정이다[15]. 이러한 교수법은 학습자의 수동적 전통적 교육 방식을

벗어나 학습자 중심의 학습 분위기를 강조하며, 학습자가 주체가 되어 수업 관련 지식을 습득하고 융합능력을 발휘하여 응용능력의 향상을 도모할 수 있다고 할 수 있다[8].

혁신교수법의 종류를 파악해 보면 혁신교수법은 문제기반형(Problem-Based Learning, PBL), 프로젝트 학습 기반형(Project-Based Learning, PBL), 협동학습형(Collaborative Learning), 거꾸로 학습법 플립러닝(Flipped Learning), 블렌디드 러닝 등으로 다양성을 갖추고 있으며, 국내 고등교육 기관에서는 교수자 중심이 아닌 학습자 중심의 교육, 학습자의 주도성과 적극적 참여를 강조하고 있다[11]. 궁극적으로 혁신교수법의 도입 목적은 고등교육 기관인 대학에서 대학의 교육수요자인 대학생이 혁신교수법을 통해서 지각하는 학업적 자기효능감을 증진시켜 자기주도학습 능력을 향상시키는 것이라 할 수 있다 [16, 17]. 먼저 문제기반형은 교육생들이 문제기반형(Problem-Based Learning, PBL)수업을 통해 팀원들과의 친밀한 협력구축 관계 향상에 지대한 효과를 발휘하는 것으로 인식되어 협동학습 능력의 향상을 위한 현장중심형 교과 운영이 가능할 수 있다 [15]. 이러한 문제기반 수업은 학습자에게 실제 우리 생활에서 나타날 수 있는 문제를 제시하고, 학습자가 이를 해결하기 위해 필요한 지식과 기술을 습득하도록 하는 학습 방법이다[17]. 다음으로 프로젝트기반 수업은 교육생들이 학습할 만한 가치가 있으며, 현실적인 주제에 대한 심층적인 연구를 통해 내적 동기를 수반하는 탐구라 할 수 있다[18]. 이러한 프로젝트 학습(Project-Based Learning, PBL)은 학습자중심의 교수학습법으로 학습자가 스스로 문제를 해결하기 위해 실제 프로젝트를 기획하고 설계하며, 실행함으로써 문제해결 능력, 협업능력, 창의성을 개발하는 학습 방법이다[19]. 또한 플립드러닝(Flipped Learning)은 flip의 '뒤집다'라는 의미로 거꾸로 교수법으로써 교실에서 이루어지던 수업 동영상을 통해 교실 밖에서 공부하고 교실 밖에서 이루어지던 과제를 교실로 이동하는 교수방법[20]

이라 할 수 있다. 즉, 전통적인 수업방식에서 벗어나 교수자가 지식전달자, 통제적 감독자가 아니라 학습자와 상호작용을 통해 개별적 학습을 지원하는 헬퍼의 역할을 수행하는 것이다[21]. 아울러 협동학습형(Collaborative Learning)은 교육생들이 팀을 이루어 공동 작업을 하며, 서로 간의 협력과 의사소통을 통해 지식을 공유하고 구축하는 학습 방법으로 상호작용과 공동의 학습 목표를 강조하는 것이다[22]. 학습자가 타 학습자와 협동하여 함께 목표를 달성하며 성공적으로 과제를 완수하여 동일한 보상을 받을 때, 팀 별로 각 구성원이 책임적 역할을 부여받고 책임을 완수하는 긍정적 상호의존성을 발휘하는 것이다[23]. 이 외에도 다양한 혁신 교수법들이 있으며, 교육생의 학습 목표와 특성에 맞게 적절한 혁신교수법을 선택하여 적용할 수 있다.

COVID-19 사태 등의 사회적 환경의 변화로 인해 원격수업의 온라인 수업환경이 혁신적인 수업의 변화양상을 초래하였다고 할 수 있다. 즉, 전통방식의 주입식 위주 단일의 교육과정 운영보다는 혁신교수법을 적용하여 다양한 교수법을 혼용하여 운영하는 것이 교육생의 긍정적인 피드백과 높은 참여도를 유발할 수 있는 것이다[24].

혁신교수법과 관련된 최근의 국내 선행연구들을 고찰하면 혁신교수법의 다양한 분야를 적용하여 플립드러닝과 문제기반학습 수업을 통해 성찰일지 및 심층 면담을 통한 등의 질적연구[12]. 혁신교수법을 진행한 경험이 있는 교수자의 혁신교수법 프로그램 신청동기, 프로그램의 운영 적절성 및 효과성, 프로그램 개선 희망 사항 등 교수자를 대상으로 자료 수집 분석한 연구[25], 예비교사의 혁신교수법에 대한 인식과 혁신교수법 운영경험에 대한 설문연구[10] 등이 주를 이룬다. 소수 양적 연구에서는 본 연구와 관련하여 비대면 창업융합 교육에서 혁신교수법 만족도가 셀프리더십에는 유의한 영향을 미치지 않으나 기업이 정신에 유의한 영향을 미친다는 연구[26]도 존재한다. 혁신교수법의 한 종류인 문제기반형 PBL 수업은 학습자가 주도하여 문제탐구,

문제해결 등을 위한 자기주도 수업활동이 학습자의 문제해결 과정에서 현장감을 지각하여 문제해결능력 및 협력적 자기효능감 향상에 기여하는 것으로 나타났다[17]. 이러한 문제기반형 수업은 학습자가 문제에 대한 해결자로 학습에 직접 참가하여 스스로 해결해야 하는 문제를 파악하고 어떻게 해야 하는지, 필요한 정보를 어떤식으로 획득해야 하는지 결정할 수 있어야 가능하다[27]. 이는 일반교수법보다 혁신교수법에 있어서 학습자의 관심과 열정이 절대적으로 필수적인 요소라는 점을 강조한다.

한편 선행연구들은 주로 교수자나 학습자의 자아성찰을 통한 성찰일지 또는 심층인터뷰를 통한 인식연구 등의 질적인 연구이거나, 양적인 연구에서는 학습자보다는 주로 교수자의 혁신교수법에 대한 인식 또는 운영한 경험 사례 및 인식 조사 등의 소수의 양적인 연구가 진행되어져 왔다. 예컨대 십 여명 정도 되는 교수자와 학습자를 대상으로 인터뷰 질문을 통한 학습의 경험, 학습의 성과, 교수학습지원센터로부터의 지원 체계 정도 등의 세 가지 요인이 필요하다는 연구[12] 같은 질적 연구가 진행되었다. 또한 혁신교수법의 효과성을 검증한 연구는 외국인 한국어 학습자를 대상으로 비판적 사고력, 협동학습능력, 의사소통능력 자기주도능력 등을 향상시킬 수 있는 프로젝트 수업의 효과성을 검증한 연구[21]가 존재하나, 표본이 8명밖에 되지 않고 만족도 등을 설문하여 정량적 연구라고 하기에는 다소 모호한 측면이 있다. 따라서 혁신교수법을 적용하기 전과 적용 후의 효과성을 검증한 연구[19]가 존재하나, 표본이 8명밖에 되지 않고 만족도 등을 설문하여 정량적 연구라고 하기에는 다소 모호한 측면이 있다. 따라서 혁신교수법을 적용하기 전과 적용 후의 효과성을 검증한 연구는 전무하다고 할 수 있다. 다만 예비 유아교사를 대상으로 예비 유아교사의 의사소통능력 및 놀이교수 효능감이 유의미한 영향력을 발휘하였다는 연구[28]가 유일하게 대응표본 t 검정을 통해 효과성 검증을 한 유일한 연구라고 할 수 있다.

그러나 교육의 수요자인 교육생을 대상으로 연구한 것이 아니라 예비교사인 교수자의 의사소통능력과 효능감을 연구한 것이므로 실제 혁신교수법이 교육적 효과의 영향력을 발휘하였다고 판단하는 것은 주관적인 판단일 수 있으며 모호하다고 사료된다. 상기와 같이 선행연구들의 이론적 고찰을 토대로 사회현상을 취급하는 관광학 분야에서 혁신교수법의 적용 실증연구는 유의미한 시사점을 제공할 수 있을 것으로 판단된다. 그러므로 본 연구에서는 선행연구와 차별화하여 혁신교수법의 실제 교육 수요자인 학습자를 대상으로 혁신교수법의 적용 이전과 이후 교육 효과성에 대한 사후검정을 통해 실제 유의한 영향력을 발휘하는지 검증하고자 하는 것이다.

III. 연구방법

혁신교수법을 적용하여 수업 운영을 진행하고 있는 수도권 Y대학의 관광 관련 학과 2학년을 대상으로 문제기반형(PBL) 혁신교수법 과목인 “호텔전산실무기초” 과목을 적용 운영한 교과목을 선정하였다. 이유는 1학년 “호텔전산실무입문” 교과목의 선행학습을 수행한 경험이 있는 과목으로 선정하여 혁신교수법 교육 이전과 교육 이후의 효과성을 실증적으로 검증하고자 하였다. 본 연구의 목적을 달성하기 위해 교수자와 학습자의 인식에 관한 연구[8, 10], 교수자와 학습자의 경험에 관한 연구[11, 12], 수업적용 효과성에 관한 연구[9, 13], 한국직업능력개발원의 대학생 핵심역량 진단(Korea Collegiate Essential Skills Assessment) 측정도구를 참고로 대학생 핵심역량진단평가 중복응시자의 인식과 교육경험[29] 및 대학생 핵심역량이 창의융합역량에 미치는 영향에 관한 연구[30]에서 제시한 항목을 토대로 28개의 측정항목을 구성하였다. 이후 혁신교수법을 적용하여 교육을 진행한 경험이 있는 전문가 및 관련 교

수자들과의 자문과 심층적인 면담을 통해, 측정항목을 정제 및 개발하였으며, 2022년 12월 15일부터 12월 31일까지 예비조사를 실시하였다. 예비조사를 통해 설문 항목이 애매하다든지 오류가 있다든지 판단되는 항목이 있으면 이를 제거하며, 측정항목의 수정 및 보완을 통해 다음 <표 1>과 같이 자기주도 역량에 관한 여덟 문항, 의사소통 역량은 여덟 문항, 문제해결역량 아홉 문항 등 총 25개의 문항으로 설문 항목을 구성하였다. 표본추출방법은 판단표본추출법을 적용하여 1학기 초와 학기가 끝난 후 설문을 실시하여 동일한 응답자를 대상으로 실험 전과 실험 후의 차이를 검증하고자 하였다. 총 60명의 학생을 대상으로 설문을 실시하여 실증 분석에 활용하였다. 특히 설문지 배포 과정에서 정확한 응답과 설문조사에 대한 성실한 응답을 위해 소정의 기념품을 제공하였으며, 수집된 자료는 SPSS Ver. 22.0 통계패키지를 활용하여 신뢰도분석, 탐색적요인분석, 대응표본의 차이검증을 위한 t-test, 그리고 시인성을 높이기 위한 그래프를 활용한 맵 분석을 시행하였다.

<표 1> 설문 조사항목

구 분 (변수의 조작적 정의)	조 사 항 목
자기주도역량 (자신이 주도적으로 할 수 있는 역량)	계획성, 실천성, 목표성취 확인, 정보수집, 우선순위, 변화노력추구, 실패 후 도전, 성실한 노력,
의사소통역량 (타인과 원활한 의사소통을 할 수 있는 역량)	끝까지 경청, 의사소통 노력 전개, 의사 전달, 핵심내용 설명, 기록작성 가능, 합의사항 도출, 시각적 문서작성, 설득적인 의사표현
문제해결역량 (다양한 문제를 해결할 수 있는 역량)	다양한 해답 제시, 문제의미 파악, 체계적인 분석, 실마리 찾는 노력, 신뢰성 있는 정보탐색, 문제원인 파악, 우선순위 파악, 신속한 의사결정, 대안 검토 후 결정

IV. 분석결과

본 연구는 혁신교수법 적용의 효과성을 검증하는 연구 목적을 달성하기 위해 다음 <표 2>와 다음 <표 3>과 같이 측정 도구를 활용하여 진행하였다.

먼저, 빈도분석을 실시한 결과 남학생이 21명(35%), 여학생이 39명(65%)로 나타났다. 다음으로 측정 변수에 대한 내적일관성을 확보할 필요가 있을 것으로 판단되어 측정항목에 대해 Cronbach's α 계수를 이용한 신뢰도 분석과 탐색적요인분석을 실시하였다. 그 결과 신뢰도 계수가 모두 0.7 이상으로 나타나 측정 도구의 타당함을 나타내고 있다. 또한 다음 <표 3>과 같이 마찬가지로 신뢰도 분석과 탐색적요인분석을 실시하였다.

이후, 다음 <표 4>와 같이 혁신교수법 적용 교육 이전과 이후에 교육 효과를 검증하기 위해 사후검정을 위한 대응표본 t-test를 진행하였다. 대응표본 t-test는 상당히 유용한 기법으로 두 표본의 평균의 차이검정으로 두 표본의 평균차 문제에서 두 표본이 독립적이어야 하며, 동일한 대상을 계속해서 측정할 때 유용한 통계기법이다[31]. 먼저 “자기주도역량”은 유의수준 0.05수준에서 통계적으로 유의미한 결과($t값 = -13.752$, $p-value = .000$)로 분석되었다. 다음으로 “의사소통역량”은 $t값 = -10.211$, $p-value = .000$ 으로 나타났으며, “문제해결역량” 또한 $t값 = -12.470$, $p-value = .000$ 으로 분석되어 모든 역량이 통계적으로 유의미하게 향상되었다는 점을 규명하였다. 즉, 유의확률이 0.05보다 작으므로 혁신교수법을 적용하기 전과 적용한 후의 두 표본의 평균차 문제에서 “두 표본이 독립적이며 두 집단 간의 평균 차이는 유의하다”고 결론 내릴 수 있다. 따라서 관광분야 전공 교육생의 혁신교수법 적용 수업이 적극적인 참여 위주의 자기주도적인 역량과 자신의 생각과 의견을 원활하게 전달하는 의사소통 능력 및 다양한 문제의 해결을 요구하는 문제해결역량 향상에 있어서 교육의 성과를 창출한 것으로 판단된다.

〈표 2〉 교육 전 측정변수의 신뢰도 및 탐색적요인분석 결과

구분	항목	신뢰도 분석		요인 적재량*	아이겐값
		항목제거시 α 값	전체 α 값		
자기주도역량	사전 계획 설정	.878	.890	.746	4.562
	실행 노력함	.878		.731	
	목표 성취 확인함	.874		.778	
	효율적인 정보 수집	.879		.733	
	우선 순위 정함	.876		.741	
	변화 추구 도전	.882		.703	
	실패 후 재 도전	.870		.806	
	비전 실행 노력	.873		.798	
의사소통역량	경청 노력 전개	.893	.897	.472	4.725
	적극적 의사소통 전개	.890		.516	
	의사 전달 가능	.884		.611	
	핵심내용 전달 가능	.881		.651	
	수업기록 가능	.883		.585	
	의견협의 노력 전개	.882		.618	
	시각적 문서작성 가능	.884		.621	
	설득력 있는 의사표현 가능	.880		.652	
문제해결역량	다양한 해결책 마련 가능	.932	.940	.703	6.156
	문장속의 의미파악 가능	.940		.526	
	체계적 분석 가능	.934		.631	
	어려운 문제 해결책 마련	.936		.601	
	자료의 신뢰성 판단	.933		.663	
	문제원인에 대한 분석	.933		.678	
	우선순위 결정 후 행동	.930		.770	
	신속한 판단의 의사결정	.930		.746	
	대안 검토 후 문제해결	.927		.838	

* Factor loading이 0.4 이상인 값을 나타냄
 KMO: .856, Bartlett's Test of Sphericity : 231.654(df=28 sig= .000)

〈표 3〉 교육 후 측정변수의 신뢰도 및 탐색적요인분석 결과

구분	항목	신뢰도 분석		요인 적재량*	아이겐값
		항목제거시 α 값	전체 α 값		
자기주도역량	사전 계획 설정	.892	.928	.682	4.958
	실행 노력함	.911		.810	
	목표 성취 확인함	.890		.802	
	효율적인 정보 수집	.890		.752	
	우선 순위 정함	.913		.435	
	변화 추구 도전	.888		.819	
	실패 후 재 도전	.892		.794	
	비전 실행 노력	.891		.873	
의사소통역량	경청 노력 전개	.786	.806	.637	4.495
	적극적 의사소통 전개	.797		.550	
	의사 전달 가능	.800		.646	
	핵심내용 전달 가능	.788		.553	
	수업기록 가능	.763		.633	
	의견협의 노력 전개	.764		.767	
	시각적 문서작성 가능	.883		.786	
	설득력 있는 의사표현 가능	.785		.646	
문제해결역량	다양한 해결책 마련 가능	.808	.788	.803	4.867
	문장속의 의미파악 가능	.765		.591	
	체계적 분석 가능	.746		.796	
	어려운 문제 해결책 마련	.780		.525	
	자료의 신뢰성 판단	.747		.742	
	문제원인에 대한 분석	.758		.680	
	우선순위 결정 후 행동	.760		.664	
	신속한 판단의 의사결정	.777		.543	
	대안 검토 후 문제해결	.757		.686	

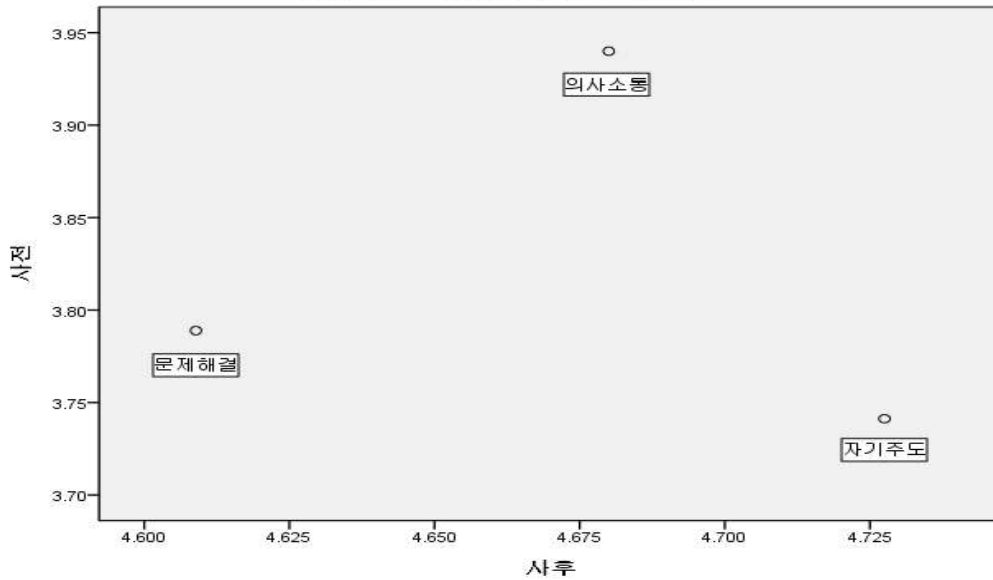
* Factor loading이 0.4 이상인 값을 나타냄
 KMO: .813, Bartlett's Test of Sphericity : 394.179(df=28 sig= .000)

〈표 4〉 혁신교수법 적용사례 역량의 사후검정(N=60)

역량명		평균	표준편차	t값	p-value*
자기주도 역량	사전	3.74	.15	-13.752	.000
	사후	4.73	.10		
	t 검정	-.98749	.20310		
의사소통 역량	사전	3.94	.23	-10.211	.000
	사후	4.68	.06		
	t 검정	-.73959	.20486		
문제해결 역량	사전	3.79	.16	-12.470	.000
	사후	4.60	.08		
	t 검정	-.63125	.17221		
총합	사전	3.82	.19	-19.364	.000
	사후	4.66	.09		
	t 검정	-.84799	.21896		

*p>.05

혁신교수법 적용 사전 사후 맵 비교



〈그림 1〉 혁신교수법 적용 사전 사후 맵 분석

이러한 결과는 학습자 중심의 혁신교수법이 교수자의 협력코칭을 통한 교수자의 열정, 교수설계방법, 학습자 참여유도 등 학습자의 역량 강화가 가능하다는 사례 연구[11]를 지지하는 실증분석의 결과라 할 수 있다. 마지막으로 상기 [그림 1]과 같이 SPSS Ver. 22.0 통계패키지를 활용하여 도식화한 그래프로 중요도 성과도 분석에서 사용하는 IPA 분석 맵 표시를 활용하였다. 이는 어떠한 역량이 강화되었는지 시각적으로 용이하게 판단하기 위해 시각화하였다. 상기 [그림 1]과 같이 전반적으로 혁신교수법이 일반교수법보다 교육 효과가 두드러지는 것으로 나타났다. 또한, 혁신교수법 적용 수업 이전과 이후에 효과가 가장 크게 나타난 것은 자기주도역량이었으며, 의사소통역량 그리고 문제해결역량 순으로 나타났다. 학업 계획을 구성할 때 계획성 있게 목표를 설정하고 효율적인 정보수집과 효과적인 수업의 효과를 위해 노력하는 자기주도적인역량의 향상이 나타나는 것으로 사료된다. 아울러 팀원들을 배려하고 상대방의 생각을 끝까지 경청하며 의사표현의 향상을 통한 의사소통 량의 향상도 나타났다. 마지막으로 문제의 원인파악과 체계적인 분석 그리고 신중한 판단과 함께 문제를 해결해 나가는 문제해결역량 향상의 효과가 분명하게 나타나는 것으로 판단된다.

V. 결론

현대의 인류는 인공지능 AI가 인간의 언어를 이해하고 응답할 수 있는 능력을 갖추게 된 Chat GPT시대에 살고 있다. 우리나라 고등교육인 대학 교육에 있어서도 생성형 AI 시대에 부합하는 혁신적인 교수법이 점차 요구되고 있는 실정이라 할 수 있다. 이러한 요구에 부응하기 위해 본 연구는 혁신교수법 적용 이후에 자기주도역량, 의사소통 역량, 문제해결역량이 유의한 차이가 있는지 실증적으로 규명하기 위해 관광 관련 분야 전공

학생들을 대상으로 혁신교수법의 효과성을 검증하고자 하였다. 따라서 본 연구에서는 혁신교수법 적용 후 교육 효과에 대한 연구결과를 통해 다음과 같은 실무적, 학문적 시사점을 제시하고자 한다.

먼저, 자기주도역량은 혁신교수법 적용 이후 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 분석되었다. 이는 사회맞춤형 학과 교육프로그램의 운영을 활용한 프로그램 만족도가 핵심역량 그리고 자기주도역량에 영향을 미친다는 연구[32]와 비슷한 연구결과를 도출하였다. 즉 혁신교수법에서 유의한 차이가 만족도에 영향을 미치고 이러한 효과에 기인하여 자기주도역량 향상의 효과가 발생하는 것으로 판단된다. 따라서 타 분야에서와 마찬가지로 관광 분야에서도 혁신교수법을 도입하여 일반적인 교수법이 아닌 혁신적인 교수법을 적용하여 교육대상인 교육수요자로 하여금 교수자 진행 위주의 한 방향의 교수법이 아니라 스스로 계획하고 스스로 학습하며 목표에 대한 성취감을 만끽하는 자기주도학습의 역량을 향상시킬 필요가 있을 것으로 사료된다. 특히 혁신교수법 만족도가 셀프리더십에 유의미한 영향을 미치지 못한다는 선행연구[26]와 비교하면 본 연구에서는 셀프리더십과 관련된 자기주도역량이 혁신교수법의 운영으로 상승되었으므로 선행연구와는 상이하다고 할 수 있다. 이는 본 연구에서 자기주도역량이 향상되었으므로 혁신교수법의 만족도가 소폭 영향을 발휘하는 것을 시사한다. 혁신교수법을 통해서 정보를 효과적이고 효율적으로 수집할 수 있고 새로운 변화에 주저하지 않는 도전의식의 향상으로 자신의 꿈을 위해 비전을 갖고 꾸준히 노력할 수 있는 역량 강화가 가능할 것으로 판단된다.

다음으로, 의사소통역량은 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 분석되었다. 팀원들과의 의견교환 시 끝까지 구성원들의 의견을 경청하려고 노력하면서 적극적으로 의사소통하며 자신의 생각을 타인과의 대화에서 효율적으로 전달하려는 의도가 점점 더 증가하는 것으로 사료된다. 또한 원활한 의사소통에 필요한 정보

수집과 자신의 생각과 의견을 정리하는 능력과 설득력 있는 의사표현 향상 노력이 혁신교수법을 통해 역량 강화가 점진적으로 상승하는 것으로 판단된다.

고객을 응대하는 환대산업인 호텔관광서비스 분야의 특성 상, 의사소통의 능력 향상은 필수적으로 요구된다고 할 수 있다. 그러므로 일반적인 수업 활동에서도 의사소통의 중요성이 필요할 수 있으나 혁신교수법을 통해 수업에 대한 내용을 미리 연습하고, 팀 프로젝트 수업을 통해 협력체계의 중요성도 경험하며, 서로 대화하고 문제를 해결해 나가는 훈련을 통해 원만한 대인관계 형성 또한 가능함을 시사한다. 결국 의사소통역량과 관련하여 교수자와 학습자의 관계가 일반적인 교수법에서 탈피한 혁신교수법에서는 교수자가 수업촉진자(facilitator)로서 역할을 담당하며 원활한 의사소통의 역할을 수행하는 촉진자의 분위기 조성이 학습자의 만족도에 지대한 영향력을 발휘하는 것이다[33].

마지막으로 문제해결역량 또한 유의미한 차이가 있는 것으로 규명되었다. 교육 이후에 다양한 문제 해결 방안을 마련하고 문제의 원인을 파악하기 위해 체계적으로 분석하는 능력이 향상된 것으로 판단된다. 또한 어떠한 문제가 발생하였을 경우에 문제 원인에 대한 냉철한 판단과 함께 신속하게 판단하여 의사를 결정하는 능력이 향상되는 것을 시사한다. 본 연구에서 규명한 혁신교수법을 통한 교육서비스품질의 향상을 통해 문제해결역량의 강화를 도모할 수 있을 것으로 판단된다. 교수자들은 교육생들의 학습 목표와 특성에 맞게 적절한 교수법을 선택하여 적용할 수 있는데, 무엇보다도 교육생의 자기주도형 학습이 이루어져야 가능하다. 즉, 수업에 대한 수행 의지와 열정과 노력이 선행 조건이라고 할 수 있다. 점진적으로 대학에 입학하는 학령인구가 급감하는 현실에서 교육생의 학습 능력은 하향화되어가고 있다. 이러한 현실에서 기존의 일반적인 교수법이 아닌 학습자에게 흥미와 관심을 유발하고 스스로 학습할 수 있는 혁신교수법을 도입하여 학습의 효과를 배가시킬 필요가 있는 것이다. 그러므로 혁신교수법을 통

한 교육생의 역량의 증진으로 호텔관광분야 산업체에서 근무할 예비 관광인력의 역량향상이 가능할 수 있음을 파악하였다. 고등교육기관의 대표적인 대학에서의 교수법에 있어서도 점진적으로 혁신적인 교수법의 도입과 운영이 필요함을 시사한다.

호텔관광 분야에서는 고객과 서비스종사원의 접점에서 발생하는 서비스 실패가 필수 불가결하게 발생할 수 있다. 그리고 고객과 원활하지 못한 의사소통으로 인해 서비스실패가 고객 불평으로 이어지기도 한다. 따라서 대학의 관광 관련 학과에서는 대 고객 서비스회복을 위한 자기주도능력, 의사소통능력, 문제해결능력의 향상을 위해 혁신교수법의 도입이 필요할 것으로 판단된다.

한편 본 연구는 혁신교수법 적용을 통해 혁신교수법 적용 이전과 교육 이후의 효과성 검증을 규명하고자 연구를 수행하였으나, 대응표본을 통해 효과성 검증을 시행한 선행연구가 빈약하여 측정항목을 개발하고 검증하는데 어려움이 존재하였다. 또한 관광분야에 있어서 혁신교수법을 적용하여 교육을 진행하는 대학이 상대적으로 빈약하여 표본 선정이 제한적이었다고 할 수 있다. 아울러 본 연구는 수도권 경기 지역의 관광분야 전공 대학생들을 중심으로 연구가 진행되어 모든 관광 관련 분야 전공 대학생들이 혁신교수법을 통해 유용한 효과와 유의미한 결과를 일반화시키기에는 한계가 있을 수 있다. 향후 연구에서는 관광 전공 관련 교수자와 긴밀히 협조하여 대학별로 차이를 검증하거나, 4년제 대학과 2년제 대학의 관광 관련 대학생들의 효과검증에 대한 차이를 검증하는 것도 의미 있는 결과와 시사점을 제공할 수 있을 것으로 판단된다.

참고문헌

- [1] 차주호·류민우, “인과적 인공지능 기반 데이터 분석 기법의 심층 분석을 통한 인과적 AI 기술의 현

- 황 분석,” 디지털산업정보학회, 제19권, 제4호, 2023, pp.45-52.
- [2] 박진아, “코로나19 엔데믹 상황에서의 항공여행 위험지각이 신뢰와 행동의도에 미치는 영향: 국내 저비용항공사를 중심으로,” 호텔경영학연구, 제32권, 제2호, 2023, pp.125-141.
- [3] 이주호, “대학의 지각변동,” KDI 경제정보센터, 2021년 2월호
- [4] 통계청, “통계조사 장래인구 및 가구추계” https://kostat.go.kr/board.es?mid=a10502020600&bid=3207&act=view&list_no=423716, 2023
- [5] 차지연, “대한민국이 늙어간다…전국 시군구 42%, 이미 초고령사회 진입,” 연합뉴스 www.yna.co.kr/, 2021년 12월 26일
- [6] 유한구, “코로나와 4차 산업혁명을 넘어: 대학교육 혁신의 과제,” 과학기술정책연구원, 2020년 10월호 16-21.
- [7] Robert, W. P, “Creative Training Techniques Handbook: Tips, Tactics, and How-To’s for Delivering Effective Training,” Human Resource Development Press, 1989
- [8] 이영란·박지희·김현, “성인학습자의 블렌디드 러닝 기반 혁신교수법 적용 수업경험에 대한 내러티브 탐구,” 글로벌융인문학연구, 제1권, 제1호, 2023, pp.1-20.
- [9] 김수영·고은선, “COVID-19 전후 대학의 교수방법 운영 실태 및 혁신교수법에 대한 요구 분석,” 교육혁신연구, 제31권, 제4호, 2021, pp.339-362.
- [10] 양수영, “예비교사의 혁신교수법 경험이 실천적 지식형성에 미치는 영향 : 혁신교수법에 대한 인식의 매개효과,” 어린이문학교육연구, 제 23권, 제4호, 2022, pp.283-297.
- [11] 김인숙, “학습자중심 혁신교수법의 협력적 수업 코칭 사례연구,” 교육컨설팅코칭연구, 제5권, 제2호, 2021, pp.47-62.
- [12] 장연주·김은영, “혁신교수법 적용 수업에서 교수자와 학습자의 경험 탐색 연구: A대학의 플립드러닝과 문제중심학습 수업 사례를 중심으로,” 학습자중심교과교육연구, 제22권, 제20호, 2022, pp.233-248.
- [13] 허정필, “플립드 기반 온라인 혁신교수법 수업적용 방안,” 한국교양교육학회 학술대회 발표논문, 2020년 11월, pp.135-141.
- [14] 한장현, “관광분야 생성형 AI Chat GPT 패러다임 탐색을 위한 의미연결망 연구,” 디지털산업정보학회, 제19권, 제4호, 2023, pp.87-96.
- [15] 최진은·황선희, “뷰티실무세미나 교과목의 PBL 혁신교수법 사례연구,” 한복문화, 제26권, 제2호, 2023, pp.99-119.
- [16] 이해주, “대학생이 지각하는 학업적 자기효능감, 대학핵심역량, 자기주도학습 간의 구조 관계 연구,” 학습자중심교과교육연구, 제21권, 제14호, 2021, pp.33-43.
- [17] 박정연, “피부미용 전공 교과에서의 문제중심학습(PBL) 적용이 학습자의 문제해결 능력과 협력적 자기효능감에 미치는 영향,” 한국응용과학 기술학회지, 제40권, 제1호, 2023, pp.160-167.
- [18] Jo, I. H, “Effects of role division, interaction, and shared mental model on team performance in project-based learning environment,” Asia Pacific Education Review, Vol.12, No.2, 2011, pp.301-310.
- [19] 이정연, “블렌디드 러닝을 활용한 한국어 프로젝트 수업 모형 개발 연구,” 외국어교육연구, 제37권, 제2호, 2022, pp.55-78.
- [20] Bergmann, J. and Sams, A., “Flip Your Classroom Reach Every Student in Every Class Every Day,” International Society for Technology in Education, 2012, pp.120-190.
- [21] 이희정, “대학에서의 플립러닝 기반 한국어 문법 교육 사례 연구,” 문화와융합, 제43권, 제4호, 2021,

- pp.213-240.
- [22] 김효정 · 박인우 · 김대권, “초등학교 온라인 협동 학습 구조개발에 관한 형성적 연구,” *교육방법연구*, 제34권, 제1호, 2022, pp.25-53.
- [23] 이해정 · 정재원, “온라인 직소모형 협동학습에 대한 대학생의 학습 활동 경험 분석,” *교육문화연구*, 제27권, 제5호, 2021, pp.317-338.
- [24] Hornig, J. S., Hsiao, H. L., Liu, C. H., Chou, S. F. and Chung, Y. C., “Learning innovative entrepreneurship: Developing an influential curriculum for undergraduate hospitality students,” *The journal of hospitality, leisure, sport & tourism education*, Vol.29, 2021, p.100289.
- [25] 서용희, “학습자 중심 혁신교수법 활용 수업에서의 학습피실리테이터 운영사례 연구 - A 대학의 학습 피실리테이터 지원프로그램 사례를 중심으로,” *문화와 융합*, 제45권, 제11호, 2023, pp.253-266.
- [26] 권혁, “비대면 창업 융합 교육에서 혁신적 교수법 (실시간 원격 수업, PBL, MOOC, 플립러닝) 만족도가 셀프리더십과 기업가정신에 미치는 영향,” *국제 e-비즈니스학회*, 제22권, 제4호, 2021, pp.41-54.
- [27] 정은유, “웰니스 관광 교과목 PBL 운영 사례 연구,” *인문사회* 21, 제13권, 제1호, 2022, pp.1259-1268.
- [28] 조유진, “온라인 문제중심학습 기반 유아사회 교육 수업이 예비유아교사의 의사소통능력 및 놀이교수 효능감에 미치는 영향,” *인문사회* 21, 제12권, 제5호, 2021, pp. 2925-2936.
- [29] 홍성연, “대학생핵심역량진단평가(K-CESA) 중복 응시자의 인식과 교육경험, 역량개발학습연구,” 제 10권, 제4호, 2015, pp.1-30.
- [30] 박지영, “대학생 핵심역량(K-CESA)이 창의융합역량에 미치는 영향과 코칭역량의 매개효과” *한국 산학기술학회논문지*, 제21권, 제 5호, 2020, pp.206-215.
- [31] 노형진, *한글 SPSS 10.0에 의한 조사방법 및 통계 분석*, 형설출판사, 서울, 2002, p.157.
- [32] 한민수 · 박지희 · 김현, “사회맞춤형학과 교육 프로그램의 만족도가 핵심역량 및 자기주도 역량에 미치는 영향에 관한 연구,” *해양환경 안전학회지*, 제26권, 제6호, 2020, pp.665-673.
- [33] Nyathi. M. and Sibanda., E, “E-learning: substitutability of learner - learner, and learner facilitator interactions to enhance learner satisfaction in higher education,” *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, Vol.16, No.2, 2023, pp.210-225.

■ 저자소개 ■



최영환
(Choi Younghwan)

2017년 3월~현재
용인예술과학대학교
호텔관광과 교수
2011년 2월 세종대학교 호텔관광경영학과
(호텔관광경영학박사)
2009년 3월~2013년 2월
동양미래대학교 관광경영과 조교수
관심분야 : 빅데이터, 호텔마케팅, 외식경영
E-mail : yhchoi@yasu.ac.kr

논문접수일 : 2024년 2월 02일
수정접수일 : 2024년 2월 24일
게재확정일 : 2024년 3월 05일