

## 대학 체험기반 전공 수업 사례와 학습성과 분석

남 민 우\* (목원대학교)  
이 해 림\*\* (대전대학교)

---

### 〈요 약〉

---

본 연구는 대학의 체험기반 전공 수업사례를 분석하여 체험기반 수업의 핵심요소를 추출하고, 학생들의 수업 만족도와 일반 수업과의 강의평가 점수를 비교하여 학습성과를 분석하였다. 대학에서 시행하고 있는 전공 수업사례를 분석한 결과 체험기반 수업의 핵심요소는 수업설계 측면에서 요구분석, 현장 중심 실제적 문제(과제), 구체적인 강의계획(이론과 체험의 조화로운 서레이 있으며, 체험활동 측면은 팀 학습활동, 커뮤니케이션, 수행평가, 자기성찰 등이 도출되었다. 체험기반 수업에 대한 학생 만족도를 분석한 결과 전반적으로 7.0점 만점에 6.0점 이상의 매우 높은 점수를 나타냈으며, 특히 일반 수업에 비해 학생들의 수업 참여를 보다 적극적으로 유도하였으며, 이는 자기주도적으로 수업 관련 실제 체험을 해 볼 수 있다는 점에서 학생들의 만족도가 매우 높게 나타났다. 체험기반 수업의 강의평가 점수는 일반 수업보다 더 높게 나타나 학생들에게 긍정적인 평가를 받는 것으로 분석되었다. 전반적으로 체험기반 수업은 학생들의 적극적인 수업 참여를 유도하였고, 학생들이 수업 내용을 이해하는데 일반 수업보다 효과적이었으며, 이러한 체험기반 수업은 참여 학생이 다른 학생들에게도 이 수업을 추천하고 싶다는 반응으로 이어지고 있었다.

주제어 : 체험기반 수업, 수업설계, 체험활동, 학습만족도, 강의평가

---

※ 논문 접수 : 2018. 11. 11 / 수정본 접수 : 2018. 12. 14 / 게재 승인 : 2018. 12. 17

\* 목원대학교 대학교육개발원 조교수

\*\* 대전대학교 교수학습개발원 조교수 / 교신저자 : happy@dju.kr

## I. 서 론

미래교육의 패러다임은 교수자 중심에서 학습자 중심의 교육으로, 수동적 학습자에서 능동적 학습자로, 선형적·순차적 정형화된 학습에서 다차원적 경험 맞춤형 학습으로 전환되고 있다. 초·중등교육에서는 2015 개정 교육과정부터 교육과정과 학생 핵심역량을 연계하였으며, 이를 위해 학습내용을 다양한 상황 속에서 적용, 실천해 보고, 지식과 기능을 활용하여 실생활의 문제를 해결하는 등 수업에 적극적으로 참여하고, 체험할 수 있는 교수·학습을 강조하고 있다. 고등교육에서는 기존의 전통적 수업방식에서 벗어나 다양한 교수-학습 방법을 접목하기 위해 많은 노력들이 이루어지고 있다. 특히, 최근 대학에서는 대학의 인재상을 정립하고, 인재상이 갖춰야 할 핵심역량을 규명하여 학생들의 핵심역량을 키우기 위해 교과, 비교과 교육과정을 운영하고 있으며, 교과 수업에서는 기존의 강의식 수업이 아닌 체험, 참여 중심의 수업을 강조하고 있다.

오랜 기간 체험기반 수업은 학생들이 실제 현장, 즉 자연이나 문화환경으로 나아가 몸소 경험할 수 있는 활동들을 의미하는 것으로 사용되다 보니(정문성, 설규주, 2008), 단순히 현장체험 학습으로 생각하고 정의되어 수업이 이루어지는 지는 것이 현실적 문제점이라 할 수 있다. 체험기반 수업은 단순 체험 위주의 수업방식을 의미하기 보다는 전공지식 뿐만 아니라 학생들의 역량을 기를 수 있도록 체계적인 수업설계를 기반으로 이루어져야 한다. 체험기반 수업은 체험 학습을 포괄하는 상위의 개념으로 교사의 적극적인 상호작용이 포함되고 학습자의 자기 자신, 타자, 지역사회, 세계와 직접적인 만남을 갖게 됨으로써 곧 인간적인 변화를 수반하는 교육방법으로 체험 이전 계획의 단계에서부터 체험을 통한 성찰과 적용을 통해 삶의 변화를 일으키는 것까지를 포함해야 한다는 것이다(고미숙, 2006). 따라서 체험기반 수업은 교육의 목적을 달성하기 위해서 면밀한 교육과정 구성이 필요하며, 교수는 체험 전후의 활동에 대한 교육적 의도가 실현될 수 있도록 수업과정을 설계하는 것이 매우 중요하다 할 수 있다. 이러한 체험기반 수업은 학습자들이 단순히 주어진 정보를 받아들이고 저장만 하는 것이 아니라 자신의 구체적인 체험을 나름대로 의미있게 해석하고 정교화하며 검증하는 과정을 거쳐서 지식을 구성하게 된다.

이미 체험기반 수업의 효과성은 많은 선행연구와 실제 운영 사례를 통해 많은 교수자들이 효과성을 인식하고 있지만 기존의 강의식 수업에 익숙한 교수자들은 새로운 수업 방식에 대해서 거부감과 두려움을 가지고 있고 새로운 수업 방식을 도입하고자 해도 구체적인 방법을 알지 못하는 경우가 많은 것으로 나타나고 있다. 대학의 교원의 경우 초중등교원과 달리 교육과 관련된 과목을 이수할 필요성이 없기 때문에 수업설계에 대해 따로 배울 기회도 상대적으로 낮아 낮설고 어렵게 생각한다. 이러한 이유로 자신이 수업을 받았던 방식 그대로 수업을 진행하게 되는 경우가 많기 때문에 체험기반 수업에 대한 개념을 명확하게 밝히고 체험기반 수업에 포함되어야 하는 요소들을 제시할 필요성이 있다. 그리고 성공적인 체험기반 수업을 개발, 적용시키기 위해서는 각 요소들이 어떻게 실행되어야 하는지에 대해 더욱 구체적인 가이드라인이 제공되어야 한다. 특히 전공교과목의 경우 학기 내에 달성해야 하는 분량과 목표가 적지 않기 때문

에 구체적이고 실제적인 계획 없이 시도하는 것은 위험하다. 교수자가 명확한 방법을 제시하지 않고 혼란스러워한다면 학생들 또한 혼란을 느끼고 수업에 제대로 참여할 수 없기 때문에 이로 인해 발생할 수 있는 수업의 질과 만족도 하락을 예방하기 위해서는 수업의 설계 단계에서의 충분한 고민과 노력이 필요하다.

본 연구는 정부재정지원사업을 통해 체험기반 수업을 한 대학의 사례를 바탕으로 체험기반 수업의 핵심요소가 무엇인지를 파악하여 성공적인 체험기반 수업을 위한 설계 가이드라인을 제시하고자 하며, 2년간의 체험기반 수업 학생 만족도와 강의평가를 중심으로 체험기반 수업의 학습성과를 분석하여 일반 수업과의 차이를 검증하고자 한다. 따라서 본 연구에서는 대학 체험기반 전공 수업을 위한 관련 요구를 분석하고 체험기반 전공 수업 운영을 위한 핵심요소를 도출하고자 한다.

## II. 연구방법

### 1. 연구대상

매학기 전공 과목에서 체험기반 수업을 지속적으로 개발하고 있는 M대학교를 대상으로 2015년 30강좌, 수강인원 1,124명, 2016년 51강좌, 수강인원 1,727명을 대상으로 온라인 설문조사를 수행하였으며, 총 1,538명이 응답한 설문 자료를 분석하였다. 설문에 참여한 연도-학기별 연구대상 현황은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구 대상 현황

구 분	연도-학기				
	2015-1	2015-2	2016-1	2016-2	전체
강좌수	11	19	22	31	81강좌
수강인원	485명	639명	845명	882명	2,851명

### 2. 자료 수집 및 분석

본 연구에서는 대학 체험기반 전공 수업을 위한 관련 요구를 분석하고 체험기반 전공 수업 운영을 위한 핵심요소를 도출하기 위해 전체 참여 수강생을 대상으로 온라인 설문조사와 각기 다른 교과목을 수강한 학생을 선발하여 인터뷰를 진행하였다. 수집된 온라인 설문조사 자료의 분석은 excel 형식의 데이터를 SAS version 9.1에서 기술통계(평균)를 수행하였으며, 수강생 인터

뷰 내용은 사전 질문지를 통해 체험기반 수업에 대한 학생들의 생각을 적게 하였고, 인터뷰 당일에 가져온 사전 질문지의 내용을 기반으로 도출하였다.

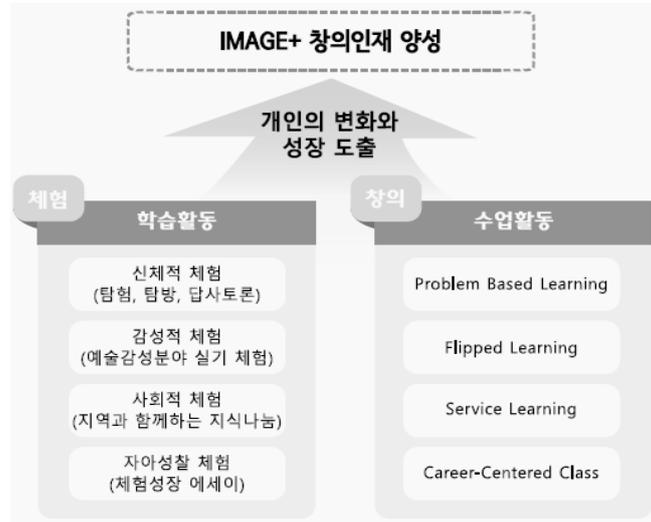
### Ⅲ. 대학 체험기반 수업 사례

체험기반 수업 사례를 살펴보면 체험교육이 이루어지려면 실제적인 활동이 이루어지고 그런 경험에 대한 반응을 통해 학습이 이루어져야 함으로 중요한 요인을 직접적인 경험과 그에 대한 반응으로 이는 교육자의 체계적인 의도하에 이루어 져야 한다는 것을 강조하면서 체험교육의 단계를 계획 - 체험 - 성찰 - 적용 - 변화의 5단계로 제시하기도 하였으며(고미숙, 2006), 대학 교양교육에서의 체험기반 수업을 위한 수업설계의 단계별 전략을 교육목표 수립 - 체험의 내용과 방법 수립 - 자기성찰과 피드백 마련 - 주차별 상세 강의계획서 마련 - 평가방법 수립으로 제시하고 하였다(최혜진, 2016). 또한, 본 연구의 연구대상 학교는 체험기반 수업을 PBL(문제중심학습), Flipped-Learning(역전학습), S-L(서비스러닝) 등 창의적 수업활동과 신체적, 감성적, 사회적, 자아성찰 체험의 학습활동을 기반으로 설계한 수업을 체험기반 수업으로 제시하였다. 대학에서 체험기반 수업을 위해서는 교수자들은 적극적으로 강의를 개발하고 학습자 중심의 활동을 지원하는 역할을 해야 할 필요가 있다. 기존의 일반적 수업에 비해 체험기반 수업은 다양한 학습활동이 요구될 뿐만 아니라, 수업 운영을 위하여 많은 시간과 노력이 필요하기 때문이다. 또한 대부분의 교수자와 학습자들은 기존의 수업방식에 오랜기간 익숙해져 있어 체험기반 수업이 익숙하지 않기 때문에 사전에 충분한 계획을 세우고, 체계적으로 접근하는 부분이 간과된다면 교수자와 학습자 모두 혼란을 겪게 될 가능성이 매우 크다.

따라서 본 연구의 사례로 표집된 M대학의 체험기반 수업 개념을 기반으로 교수자들이 체험기반 전공교과목을 설계할 때 반드시 갖추어야 할 기본 요소들을 도출함으로써 개념을 보다 명확하게 하고자 한다.

본 연구의 사례로 표집된 M대의 체험기반 수업은 PBL(문제중심학습), Flipped-Learning(역전학습), Service Learning(서비스러닝) 등 창의적 수업활동과 신체적, 감성적, 사회적 자아성찰 체험의 학습활동을 실시함으로써 개별 학습자의 변화와 성장을 도출하여 궁극적으로 대학의 인재상을 양성하는 것을 목표로 한다. 요약하면 이 대학의 체험기반 수업은 그림 1과 같이 체험과 창의적 활동이 융합되어 개인의 역량과 성장의 변화를 도출해야 하는 것이다.

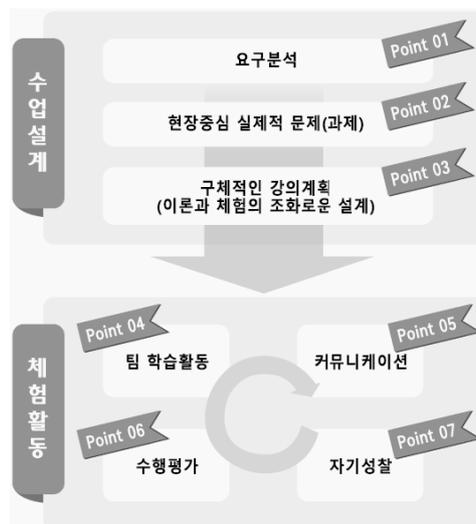
이에 따라 핵심요소를 수업설계와 체험활동으로 구분하여 수업설계는 분석, 지역사회와 관련된 실제적 문제 개발, 구체적 강의계획 수립 단계로 체험활동은 팀활동, 커뮤니케이션, 수행평가, 자기성찰의 활동으로 구분하고자 한다. 이때 팀활동, 커뮤니케이션, 수행평가, 자기성찰은 순차적인 개념이 아니며 체험기반수업을 원활하게 운영하기 위해서는 네 가지 요소가 상호 유기적으로 연계되어야 한다.



(그림 1) 체험기반 수업 개념 구성

### 1. [Point 01] 요구분석

체험기반 수업을 효과적이고 효율적으로 설계하기 위해서는 가장 먼저 선행되어야 하는 단계는 요구분석 단계이다. 요구분석 단계에서는 체험기반 수업으로 개발하는 것이 적합한지에 대한 적합성 판단부터 학습자들이 현재 수준에서 바람직한 수준으로 발전하기 위해 요구되는 내용은 무엇인지, 이론과 체험내용은 무엇이 있는지 등 분석을 통해 수업설계가 이루어져야 한다. 체험



(그림 2) 체험기반 수업 핵심요소

기본 교과목으로서의 적합성을 사전에 분석한 체험기반 수업 사례를 제시하면 아래와 같다.

[예시] 체험기반 교과목으로서의 적합성 분석: '유아과학교육'(2016)

▷ 「왜 '유아과학교육' 수업을 PBL로 하여야 하는가?」  
“... 예비유아교사를 대상으로 한 구성주의 관점의 유아과학교육에 대한 연구에서는 주로 강좌를 통해 구성주의 관점에 기초한 이론 강의와 수업사례분석, 과학탐구 및 실제 교수 경험 그리고 반성적 저널쓰기 등을 실시하고 있다. (중략) 구성주의 관점에서의 유아과학교육을 학습하기 위해서는 예비유아교사 시기부터 문제해결과정을 통해 자기 스스로 지식을 구성해 나가는 경험이 필요하며, 학습자로서 경험한 것을 교수자가 되었을 때 자신이 경험한대로 가르치기에 용이하기 때문이다. 이와 같은 교수-학습방법으로써 유아과학교육을 학습하기에 용이한 것이 PBL이라 할 수 있다.

## 2. [Point 02] 현장 중심 실제적 문제(과제)

체험기반 수업은 반드시 현장 중심의 실제적 문제와 과제로 운영되어야 한다. 현장의 구체적 문제 탐구와 해결방법이 다루어져 하므로 현장에서 발생하는 실제적 문제로 수업설계가 이루어져야 한다. 현장 중심의 실제적인 문제는 학습자 요구분석에 기반하여 학습자들과 관련성이 높고, 흥미롭게 몰입할 수 있는 문제, 현실성에 바탕을 둔 실용적인 문제로 제시되어야 하며, 이는 학습자가 문제 상황에 대해 보다 주체적으로 학습에 참여하고, 학습활동의 전 과정을 적극적으로 관리할 수 있다. 실제 체험기반 수업에서 제시된 현장 중심의 실제적 문제 사례를 제시하면 아래와 같다.

[예시] 전공과 관련된 실제적인 문제 개발 및 제시: '미술교과교재 및 연구법2'(2015)

여러분은 중등교육에 종사하는 미술교사입니다. 미술 수업을 준비하기에 앞서 디지털 세대로 규정되는 학습자들의 흥미를 유발하고 학습 참여도를 높이기 위하여, 스마트폰이나 디지털 기기를 활용하려 합니다. 미술수업시간에 활용 가능한 모바일 앱을 활용하여 흥미로운 수업을 계획하여 활동을 제시하도록 합니다.

(조건)

- 스마트교육과 미술교육의 관계에 주의하여 계획하시오.
- 미술교육의 내용영역에 주목하여 활동을 계획하시오.
- 안드로이드와 iOS에 동시에 활동 가능한 어플리케이션을 발굴하시오.

## 3. [Point 03] 구체적인 강의계획

이론 교육과 체험 교육이 조화롭게 연계되는 수업설계가 핵심적 요소이며, 한 학기동안 수업에 대한 구체적인 강의계획서, 주차별 교수-학습과정안, 평가활동 계획 등을 상세히 작성한다. 구체적인 강의 계획이 없다면 학습자와 교수자 모두 실제 수업을 운영할 때 혼란스러워 할 수 있다. 실제 체험기반 수업에서 작성된 한 주차의 교수-학습과정안을 제시하면 아래와 같다.

(예시) 주차별 교수-학습과정안 작성: '외식산업경영론'(2015)

주차별 교수-학습지도안 ( 3주차 )	
과목명	외식산업경영론
수강학과	서비스경영학부 3학년
강의일시	2015년 3/16 5-6교시, 3/17 5교시
강의	교수 조수현
강의 내용	coffee tasting 준비물 드립세트, 커피 원두
학습 목표	(1) mt fine 중영상 강의를 잘 듣고 난 후 mt fine 강의에 참여하여 학습한 내용을 quiz로 복습한다. (2) 중영하고자 하는 외식업체에서 판매할 커피 레시피를 개발할 수 있다. (3) 5/18 COFFEE CUPPING (커피 중영회)에서 최고 커피로 선정될 수 있을만한 커피 레시피를 개발할 수 있다.
세부 수업 내용	<p><b>교수활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 중영상 강의 복습을 위한 quiz.</li> <li>● COFFEE CUPPING 평가항목 설명</li> <li>*Fragrance/Aroma향의 측면은 다른 상태일 때 본래의 커피의 냄새로 정의되는 Fragrance와 뜨거운 물이 스며들었을 때 커피의 냄새인 aroma를 포함한다.</li> <li>*Flavor-향미는 커피의 주요 특성, 커피의 첫 맛과 후맛이 주어진다는 것. 인상에서부터 acidity와 아지탁 aftertaste에 이르는 사이에서 느껴지는 중간 단계에 해당한다.</li> <li>*Aftertaste-Aftertaste는 입점장 뒤에서부터 느껴지는 그리고 커피를 뱉거나 삼킨 후 남아 있는 궁경적인 flavor(tasteandaroma)quality의 지속시간으로 정의되어진다.</li> <li>*Acidity-Acidity는 호의적일 때는 산뜻함(brightness)으로 좋지 않을 때는 시큼함(acid)으로 종종 묘사되어진다.</li> <li>*Body-바디의 정의되는 입에서 액체의 육감 감각에 기하는데, 특히 입안의 혀와 천장 사이에 인식되어진다.</li> <li>*Balance-생물의 Flavor, Aftertaste, Acidity 그리고 Body의 모든 다양한 측면들이 어떻게 서로에게 함께 작용하고 보완되고 대표를 이루어나가 될 필요이다.</li> <li>*Sweetness-Sweetness는 어느 정도 뚜렷하게 나는 단맛 뿐 아니라 기를 좋게 하는 충분한 향미를 가리키며, 특정 탄수화물이 들어 있는 결과로 인해 단맛을 갖게 된다.</li> <li>*Clean Cup-클린 컵은 첫 섭취부터 최종 aftertaste에 이르기까지 부정적인 인상을 주지 않는, 컵의 투명성(transparency)을 가리킨다.</li> <li>*Overall-overall의 점수는 개인 경험에 의해 인식되어진 생물에 대한 전체적인 종합 평가를 반영하기 위한 것이다.</li> </ul>
	<p><b>학생활동 및 주의사항</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 중영상 강의를 집중하여 잘 듣고 quiz에 적극적으로 참여하여 풀러스 점수를 받을 수 있도록 함.</li> <li>● 브라질 산토스, 콜롬비아 수프리모, 이디오아 에가체프, 페루 등 4가지 커피 종류의 색, 향, 맛의 특성을 잘 파악하여 각각 풍미를 어떤 비율로 혼합하여야 최고의 향과 맛의 커피가 될 수 있을지 커피 레시피를 개발할 수 있음.</li> <li>● '문제 III'은 창업할 외식업체의 메뉴를 개발하는 것임. 특별 개발한 커피 레시피를 메뉴에 포함시키도록 함.</li> </ul>
	<p><b>3 차시</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 특별히 최고의 색, 향, 맛을 지닌 커피 레시피를 개발하기 위해 핸드드립 방식으로 커피를 추출하도록 한다.</li> <li>● 4가지 커피 종류의 특성을 파악한 후 여러 가지 안으로 블렌딩을 해본 후 황금비율을 찾아내어 커피 레시피를 개발하도록 함.</li> </ul>
공지사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 수업시간에 교재를 지참해 주시기 바랍니다.</li> <li>● 회의와 토론을 위해 동영상도알도록 합니다.</li> </ul>

#### 4. [Point 04] 팀 학습활동

체험활동은 팀 활동을 기반으로 운영해야 한다. 팀 구성 후 토론, 문제해결과정, 발표, 봉사 활동 등의 학습활동을 팀 단위로 수행하며 이를 통해 책임감, 협력, 추진력, 리더십, 계획수립능력, 의사소통, 대인관계능력 등의 핵심역량을 향상시켜 나갈 수 있다. 체험기반 수업에서 팀 활동을 위한 팀 빌딩 사례를 제시하면 아래와 같다.

(예시) 팀 활동을 위한 팀 빌딩 사례: '유아과학교육'(2015)

< 팀 구성 >

팀 명	오르마길			
팀 구호	오~오~오~오~오~ 오르마길			
팀 소개	5인으로 풀미나 아카펠라 그룹 아카펠라 그룹에 맞게 대형 장구, 거시안이 로크 별다른 품의 선의반도 동정하곤 라협하는 그룹이다. 그룹의 이름에 걸맞게 우리 조는 계속해서 성장하고 발전할 것이다.			
팀 규칙	* 팀 운영 최우선 순위는 팀원들 모두가 개성할 수 있다. * 의정 제시 할때 다른 의견이든 상한점의 "질문과답변" 라고 말해주고 * 기쁨 내뿜고 다 알아가며 딱딱하지 않다. * 회의는 9:00~12:00까지 30분 후 30분 휴식 (목요일 12:30부터 이튿날) * 회의에 빠져야하면 연후로 정해 꼭 이야기 하고도 타당한 이유가 있어야 함 * 회의 시간 12시 30분 이후는 금주음, 흡연 금지 * 팀원들의 영혼은 항상 단결로 바뀐다. (정정숙이에게) * 회의시간 지각 혹은 불참 시에는 경고 (모의만 보디아)			
팀 원	임무	이름	연락처	E-Mail
	팀장	신승민	010-9999-4139	skd4m006@naver.com
	기록자	신승민	010-6299-6097	simur5105@naver.com
	비밀주지	권소지	010-4455-4409	thuid3215@hanmail.net
	비밀주지 (비주)	김민	010-3361129	kimny0111@naver.com
	비고서작성가	신유지	010-66440121	wyprskal1313@hanmail.net
		(서명)		

5. [Point 05] 상호작용(커뮤니케이션)

체험 활동에서는 학습자와 학습자, 학습자와 교수자 간 커뮤니케이션이 활발하게 이루어져야 한다. 특히 학습자와 교수자 간의 커뮤니케이션으로 교수자가 기존의 지식을 전달하는 역할에서 벗어나 학습자들의 학습동기를 유발시켜주고, 적극적으로 학습에 참여할 수 있는 분위기를 유도하며, 학습자들이 논리적인 사고할 수 있도록 유도하는 등의 조력자 역할을 하게 된다. 브레인라이팅, 마인드맵 등 다양한 활동들을 통해 교수자는 조력자로서 학습자들과 활발한 상호작용을 할 수 있다. 실제 체험기반 수업에서 학습자 간 활발한 상호작용의 활동모습을 제시하면 아래와 같다.

[예시] 학습자-학습자, 학습자-교수자 간 활발한 커뮤니케이션 사례 '유아교육과 교육방법 및 교육공학'(2015)



## 6. [Point 06] 수행평가

체험기반 수업은 과정중심 수행평가가 이루어져야 한다. 체험기반 수업은 지식을 단순히 암기하는 것이 아니라 스스로 배우고 이해하여 몸소 체득하는 것이기 때문에 학습자들이 수업과정 속에서 어떻게 행동하고 어떤 것을 배우고 있는가에 대해 다양한 방법을 활용한 수행평가를 실시해야 하며, 그 수업 예시는 아래와 같다.

[예시] 과정중심 수행평가 사례(자기평가, 동료평가, 조별평가) : '국어평가방법론'(2015)

PBL 자기평가지			
과제명	국어과 수행 평가 개발	학번	1021009
조 이름	허리 아프고	이름	안승준
평가 요소		상	중상
1. 문제해결 활동에 적극적으로 참여하였습니까?		✓	
2. 문제해결 활동에 도움이 되는 발언이나 태도를 보였습니까?		✓	
3. 다른 사람의 발언을 적극적으로 경청하였습니까?		✓	
4. 문제를 다각적으로 분석하였습니까?		✓	
5. 해결안/아이디어를 논리적으로 도출하였습니까?		✓	
6. 비판적이고 창의적인 의견을 제시하였습니까?		✓	
7. 학습 결과물을 충실하게 제시하였습니까?		✓	
8. 다양한 정보를 수집하고 활용하고자 하였습니까?		✓	
9. 자기주도적으로 학습을 수행하였습니까?		✓	
10. (선택) 온라인 상에서 적극적으로 상호작용하였습니까?			✓
내가 준 내 점수(5점 만점)	4점		
내 점수를 주게 된 근거 (구체적 사실과 논거 제시)	문제 해결 활동에 적극적으로 참여했으나, 컴퓨터 사용 익숙으로 과반 준비에 어려움을 많이 겪었다.		

PBL 동료평가지				
과제명	국어과 수행 평가 개발	학번	1021021	
조 이름	허리 아프고	이름	이현민	
평가 요소		조원 이름		
1. 문제해결 활동에 적극적으로 참여한 사람은 누구입니까?		김광석, 안승준		
2. 문제해결 활동에 도움이 되는 발언이나 태도를 보인 사람은 누구입니까?		김광석		
3. 다른 사람의 발언을 적극적으로 경청한 사람은 누구입니까?		송준주		
4. 문제를 다각적으로 분석했던 사람은 누구입니까?		안승준		
5. 해결안/아이디어를 논리적으로 도출한 사람은 누구입니까?		안승준		
6. 비판적이고 창의적인 의견을 제시한 사람은 누구입니까?		김광석		
7. 학습 결과물을 충실하게 낸 사람은 누구입니까?		김광석, 송준주, 안승준		
8. 다양한 정보를 수집하고 활용하고자 했던 사람은 누구입니까?		안승준		
9. 자기주도적으로 학습을 수행했던 사람은 누구입니까?		김광석		
10. (선택) 온라인 상에서 적극적으로 상호작용한 사람은 누구입니까?		송준주		
조원 점수 주기(자기 포함, 5점 만점)				
이름	김광석	안승준	이현민	송준주
점수	5	5	4	5
조원 점수를 주게 된 근거 (구체적 사실과 논거 제시)	- 김광석은 문제과정에 있어 의견을 풍부하게 보냄. - 안승준은 다양한 정보와 국어과 과제를 - 이현민은 정보에 해당하는 문제의 순차 개발 - 송준주는 적극적인 상호작용으로 정보전달과 조원 의견			

## 7. [Point 07] 자기성찰

체험기반 수업은 학습결과 보다는 과정을 중요시하는 수업설계와 수업활동 요소들이 중요하게 작용하므로 자신의 학습활동에 대하여 성찰하는 과정을 갖고 그 과정을 통하여 학생들 스스로 깨달을 수 있도록 하는 자기성찰이 반드시 필요하다. 실제 체험기반 수업에서 수행한 학습자 자기성찰 활동의 사례를 제시하면 아래와 같다.

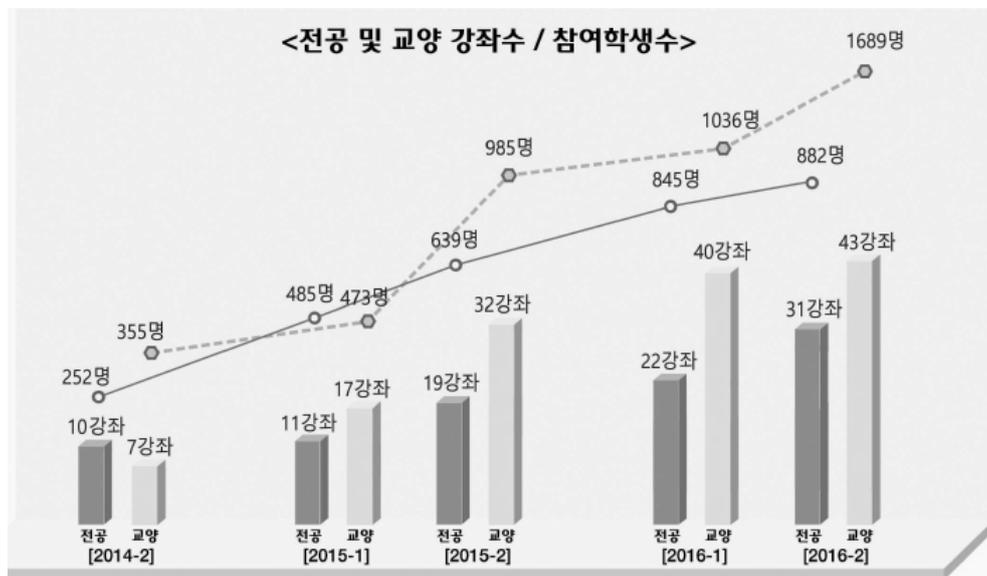
(예시) 학습자 자기성찰: '국어평가방법론'(2015)

PBL 성찰 일지			
과제명	수행평가 모형개발	학번	1221028
조 이름	'기'조	이름	한 다솜
1. 이번 문제 해결 과제를 통하여 무엇을 배웠습니까?			
수행평가 모형을 개발할 때 예상했던 것 보다 까다로운 채점기준이 필요하다는 것을 알았고, 참고 자료로 교과서를 많이 활용하였는데 교과서의 단점도 지적할 점이 있을 수 있다는 것을 알게 되었다.			
2. 이번 과제를 해결하기 위하여 어떤 방식으로 접근하였습니까?			
가장 먼저 중1~3학년의 성취기준과 핵심 성취기준을 살펴본다. 그 중에서도 현 상태와 가장 잘 어울리며, 일상생활에서 요구되는 핵심 성취기준을 선정하고 그것을 반영한 평가매시, 교과서 문항을 분석하고 한계점을 보완하려고 하며 문항을 만들었다.			
3. 이번 문제 해결 과제를 통하여 배운 것을 내 생활에 어떻게 적용할 수 있습니까?			
평가 문항을 만드는 것보다 채점 기준을 명확히 세우는 것이 더 어려웠다. 그 이유는 채점 기준과 허용 정답 간의 격차를 어느정도까지 주어야 하는지가 고민했기 때문이다. 따라서 더 공부가 필요함을 느끼게 되었고, 실제로 이를 통해 관련 개념은 풍부하고 나아가 또 다른 문항을 만들어 특정한 공부를 할 수 있을 것 같다.			
4. 이번 과제를 수행하는 과정에서 경험한 성공 요인과 실패 요인은 무엇입니까?			
이번 과제를 통해 조원 간의 신뢰가 가장 중요하다는 것을 깨달았다. 의욕이 있는 조원들과의 원활하고 열린 토론으로 문항의 완성도가 높아질 때마다 백두장님 느꼈지만, 그렇지 못한 조원과는 그 영향으로 조원 전체의 눈위가 가라앉는 것 같았다.			
5. 이번 과제를 수행하기 위한 다른 대안(방향/내용)은 무엇이라고 생각합니까?			
우리 조는 각자 영역을 한 두 개씩 나누어 문항을 개발하였다. 그러다 보니 성취기준의 선정 이유가 하나의 기준으로 통일되지 못하는 양상을 보였다. 따라서 또 과제를 영역별로 나누지 않고 모든 조원이 모든 영역을 함께 개발하는 것도 좋을 것 같다.			

## VI. 체험기반 수업 학습성과 분석

### 1. 체험기반 수업 만족도 분석

본 연구의 대상인 M대학은 매학기 교양과 전공 과목에서 체험기반 수업을 지속적으로 개발하였으며, 강좌 수와 수강생 수 모두 매해 증가하며, 확산되고 있었다.



(그림 3) 2015-2016 체험기반 수업 운영 실적

2015년과 2016년의 운영된 체험기반 수업에서 학생들의 만족도를 조사한 결과는 <표 2>와 같다. 전반적으로 체험기반 수업에 대한 학생 만족도는 전체적으로 7.0점 만점에 6.0점 이상의 매우 높은 점수를 나타내었다. 특히 학생들을 수업활동에 적극적으로 참여시켰다(M=6.24)와 수업관련 내용을 실제로 체험해 볼 수 있는 학습활동이 제공되었다(M=6.15) 항목이 타 항목에 비해 높은 점수를 보여주었다. 체험기반 수업은 일반 수업에 비해 학생들의 수업 참여를 보다 적극적으로 유도하였으며, 이는 자기주도적으로 수업 관련 실제 체험을 해 볼 수 있다는 점에서 학생들의 만족도가 높은 것으로 유추, 해석할 수 있다.

〈표 1〉 체험기반 수업 만족도 분석 결과

설 문 문 항	수업 만족도(M)				
	2015-1	2015-2	2016-1	2016-2	평균
01 이 과목은 체험기반 수업에 적절한 수업내용과 학습활동으로 구성(운영)되었다.	6.07	6.21	6.01	6.09	6.09
02 이 과목은 학생들이 수업관련 내용을 실제로 체험해 볼 수 있는 학습활동이 제공되었다.	6.10	6.22	6.07	6.18	6.15
03 이 과목은 다른 일반 강의형 수업에 비해 학생들을 수업 활동에 적극적으로 참여시켰다.	6.17	6.27	6.13	6.32	6.24
04 이 과목은 학생들의 체험기반 학습활동에 대해 적절한 피드백(또는 조언)이 이루어졌다.	6.11	6.17	6.07	6.16	6.13
05 이 과목은 체험기반 수업을 통해 수업내용(학습활동)에 대한 학생들의 흥미를 유발시켰다.	5.94	6.16	5.87	6.02	6.00
06 이 과목은 체험기반 학습활동을 통해 학생들이 자기주도적 사고(활동)를 하도록 유도하였다.	6.12	6.20	6.10	6.12	6.13
07 이 과목의 체험기반 수업은 다른 일반 강의형 수업에 비해 수업내용을 이해하는데 도움이 되었다.	6.00	6.17	5.90	6.09	6.04
08 이 과목의 체험기반 수업을 통해 해당과목 분야에 대한 관심이 높아졌다.	6.03	6.11	5.91	6.12	6.05
09 전반적으로 이번 체험기반 수업에 대해 만족스럽게 생각한다.	6.11	6.13	5.92	6.06	6.04
10 나는 다른 학생들에게 체험기반 수업을 추천하고 싶다.	6.16	6.19	5.91	6.15	6.09

## 2. 체험기반 수업 강의평가 분석

M대학에서 2년간 운영된 체험기반 수업의 강의평가와 일반 수업의 강의평가 점수를 비교 분석한 결과는 <표 3>과 같다. 체험기반 수업의 강의평가 점수는 일반 수업보다 더 높게 나타나 학생들에게 긍정적인 평가를 받고 있는 것으로 분석된다. 전반적으로 체험기반 수업은 학생들의 적극적인 수업 참여를 유도하였고, 학생들이 수업 내용을 이해하는데 일반 수업보다 효과적이었으며, 이러한 체험기반 수업은 참여 학생이 다른 학생들에게도 이 수업을 추천하고 싶다는 반응으로 이어지고 있음을 유추할 수 있다.

〈표 2〉 체험기반 수업과 일반 수업 강의평가 비교 분석

구 분	평균(평가대상 과목수)					
	2015-1	2015-2	2016-1	2016-2	전체	
일반 수업	4.11 (1,737)	4.14 (1,665)	4.16 (1,710)	4.14 (1,643)	4.12 (8,433)	
체험기반 수업	전체	4.19 (34)	4.26 (59)	4.25 (68)	4.22 (80)	4.23 (269)
	교양	4.28 (17)	4.28 (34)	4.29 (38)	4.18 (42)	4.24 (138)
	전공	4.10 (17)	4.24 (25)	4.20 (30)	4.27 (38)	4.21 (131)

### 3. 체험기반 수업에 대한 학생들의 인식 분석

체험기반 수업을 수강한 학생들과 인터뷰를 통해 도출된 체험기반 수업에 대한 학생들의 인식은 아래와 같다. 전반적으로 실제 체험을 통해 수업내용이 훨씬 더 이해되고, 학업에 대한 효능감, 자신감이 높아졌음을 피력하였다.

“이론 강의로만 배우던 것을 실전으로 체험해 보니 수업의 내용에 대해 보다 명확하게 이해할 수 있게 되었고, 이로 인해 자신감도 높아졌습니다.” (학생 1)

“이론에서만 배우던 걸 실전에서 경험하게 돼서 사례관리의 중요성을 다시 깨닫는 시간이었습니다. 또한 사례관리가 지역사회 자원들을 연계해서 하는 직업이어서 사례관리를 통해 지역사회의 어렵게 사시는 분들에게 정신적, 물질적으로 큰 도움이 되었다는 걸 자원 데이터 정리 등을 통해서 사례관리에 대해 배워나가는 데 뜻 깊은 시간이 되었습니다.” (학생 2)

“처음 듣는 체험수업이었는데 색다른 경험이었고 지식을 이론적으로 막 공부하는 것보다 체험을 통해 직접 느끼니 더 머릿속에 남습니다.” (학생 3)

“이론수업도 좋았지만 앉아서 듣는 수업이 아닌 직접 활동하고 조사하고 발표할 수 있는 유일한 수업이었습니다. 감사합니다.” (학생 4)

“체험 기반 수업으로 드디어 실무에 대한 구체적인 자신감이 생겼습니다. 광고 기획

서를 직접 분석하고 제작 및 발표하며 실무의 흐름을 체험하였고 이에 어떠한 준비가 필요할지 예상하여 준비할 수 있게 되었습니다. 미처 생각지도 못한 부분이 부족하다는 것도 깨달았으며 이론적인 것보다 다양한 파트의 실무가 존재함을 피부로 느꼈습니다.” (학생 5)

“체험기반 수업을 통해 그동안 책으로 간접마케팅을 배우던 나에게 직접마케팅이 무엇인지 배울 수 있는 경험을 쌓을 수 있는 시간을 가지게 되었습니다. 물건을 판매하면서 내가 경험한 일들이 무엇이었는지 생생한 경험이 되었습니다.” (학생 6)

또한 체험기반 수업에서의 팀 학습활동에 대한 의견 제시가 많았으며, 팀 학습활동이 즐겁고, 유익하였음을 표현하였다.

“조별 협동학습은 조의 구성원이 함께 또는 역할을 분담하여 문제해결을 하거나 과제수행을 해 나가는 과정이라서 서로의 강점을 발견해주기도 하고, 결과물을 도출해내는 성취감을 함께 맞보는 좋은 기회가 되었습니다.” (학생 1)

“조별로 함께 학습활동을 하니 수업 참여가 보다 즐겁고, 그렇기에 보다 적극적으로 수업에 참여할 수 있어 좋았습니다.” (학생 2)

“나 혼자였으면 해내지 못했을 것 같습니다. 조원들과 함께 머리를 맞대고 문제가 무엇인지 얘기 나누고 각자의 생각을 나누면서 지금까지 전혀 알지 못했던 것도 새롭게 알게 되고, 심지어 내가 잘못 알고 있던 과학지식도 바르게 알 수 알아가는 기회가 됩니다. 혼자서 이 과제를 하였다라면 엄두가 나지 않았을 뿐만 아니라 이런 결과도 내지 못했을 것 같습니다.” (학생 3)

“체험기반 수업으로 인해 항상 조별 모임을 갖게 되고, 조별모임에서 각자의 규칙을 정해 규칙에 따라 과제를 해 나아가고, 질문을 보통 교수님에게 했던 시절과는 다르게 조원들에게 물어가며 서로의 역할에 따라 과제를 해 나가는 모습을 통해 학교생활의 즐거움을 느낄 수 있었습니다.” (학생 4)

“가장 인상적인 것은 교과목을 즐겁게 들을 수 있다는 점이었습니다. 조원들과 함께 과제를 해 나가면서 즐거운 마음을 가지고 강의를 수강했고 그래서인지 공부도 효율적인 것 같았습니다.

“정말 흥미로웠고 로봇을 직접 만들고 견학도 해서 조원들과 친해지기도 하고 즐거운 수업이었습니다.” (학생 5)

“조별 활동으로 재미있게 수업을 들었고, 이해도 쉽게 잘 되었습니다. 한 학기동안 수업 감명깊게 잘 들었습니다. 감사했습니다!” (학생 6)

#### IV. 결론 및 제언

본 연구는 체험기반 수업을 확대 운영 중인 한 대학의 사례를 바탕으로 체험기반 수업의 핵심요소가 무엇인지를 파악하여 성공적인 체험기반 수업을 위한 설계 가이드라인을 제시하고자 하며, 2년간의 체험기반 수업 학생 만족도와 강의평가를 중심으로 체험기반 수업의 학습성과를 분석하여 일반 수업과의 차이를 검증하였다.

첫째, 본 연구에서 대학 체험기반 전공 과목 수업설계를 위한 핵심요소로 7가지 포인트를 도출하였으며 수업설계와 체험활동으로 구분하고 수업설계는 분석, 지역사회와 관련된 실제적 문제 개발, 구체적 강의계획 수립 단계로 체험활동은 팀활동, 커뮤니케이션, 수행평가, 자기성찰의 활동을 하게 된다. 이때 팀활동, 커뮤니케이션, 수행평가, 자기성찰은 순차적인 개념이 아니며 체험기반수업을 원활하게 운영하기 위해서는 네 가지 요소가 서로 유기적으로 맞물려 돌아갈 수 있도록 수업을 설계하였다.

둘째, 체험기반 수업은 학생들의 수업만족도가 높은 것으로 나타났으며, 일반 수업보다 학생들의 강의평가 점수가 더 높은 것으로 분석되었다. 학생들의 적극적인 수업 참여를 유도하였다는 점과 체험활동을 통해 수업내용을 보다 이해하기에 용이했다는 긍정적 성과를 보여주고 있다. 실제의 체험활동이 명확한 수업내용의 이해를 가능하게 하고, 조별 협동학습으로 적극적인 소통과 즐거운 수업참여를 유도할 수 있었음을 알 수 있었다. 즉, 체험기반 수업은 체험을 통한 이론의 실천적 지식화, 적극적인 수업 참여로서 진정한 학습자 중심의 교육을 실현 할 수 있는 것으로 평가 할 수 있으며 이는 교육의 질적 향상 유도함은 물론 학생 만족도와 학업성취도를 높일 수 있음을 시사하는 의미있는 연구결과이다.

이 연구의 결론을 바탕으로 다음과 같은 후속연구를 제안한다.

첫째, 체험기반 수업이 모든 전공분야에서 중요시되고, 확산되어 운영되고 있는 만큼 향후에는 전공별로 체험기반 수업의 핵심요소와 학습성과 등을 비교, 분석해 보는 후속연구를 제안한다.

둘째, 체험기반 수업에 대해 학생들의 만족도와 강의평가가 높은 성과를 보여줌에도 불구하고 실제로 현장에서는 교수자들이 참여를 기피하거나, 매우 확산적이지 않고 있다. 교수자들을 대상으로 체험기반 수업의 참여의도에 미치는 영향요인을 도출하고, 실제 참여의도와 영향요인들 간 구조적 관계를 심도있게 파악하는 후속연구가 필요하다.

## 참고문헌

- 고미숙 (2006). “체험교육의 의미”, *아시아교육연구*, 7(1), 133-162.
- 남민우 (2015). **체험기반 전공교과목 개발을 위한 과제지시서 연구**. 연구보고서. 대전: 목원대학교.
- 남민우 (2016). **직업훈련 맞춤형 교수-학습을 위한 창의적 수업모델 개발**. 연구보고서, 천안: 한국기술교육대학교.
- 남민우, 백은주 (2017). **잘 배우는 교육을 위한 ACE 교수법Ⅲ**. 대전: 목원대학교.
- 정문성, 설규주 (2008). 시민교육을 위한 미래형 체험학습 방안 연구. *시민교육연구*, 40(3), 133-170.
- 최혜진 (2016). 대학에서의 체험기반 교양교과목 운영 모델 연구. *교양교육연구*, 10(2), 193-218.
- 최혜진 (2016). 창의·융합을 위한 대학의 체험교육 방법 연구. *문화와 융합*, 38(5), 39-70.

## **Analysis of experience-based major classes in university case and learning achievement**

Min-Woo Nam (Mokwon University)

Hae-Deum Lee (Daejeon University)

This study analyzed experience-based major classes in university case and extracted core element of experience-based major classes and analyzed learning achievement by comparing learning satisfaction and result of lecture evaluation of general major classes and experience-based major classes. This study drew core elements of experience-based classes from analyzing major classes in university. It is as in the followings, in instructional design aspect need analysis, field-based practical problems(projects), detailed lecture plan and harmonious design with theory and experience, in experience activity aspect learning activity, communication, performance assessment and self-examination are turned out core elements. This result of satisfaction analysis of students about experience-based classes showed generally high score at 6.0 out of 7.0. Experience-based classes drive students to participate in the class more actively so students are satisfied in terms of they can do self-directed participation about classes. The score of lecture evaluation of experience-based classes are higher than general classes. It means students evaluate experience-based classes as positive. Experience-based classes induced student to participate classes actively and it is more effective than general classes to understand contents. This study show students who participate experience-based classes want to recommend it to other students.

*Key Words : Experience-based class, Instructional Design, experience activity, learning satisfaction, lecture evaluation*