

Problem-Based Learning을 활용한 가족자원경영학 수업모형
개발 및 실시: “여가문화와 생활관리” 수업사례를 중심으로김경아¹ · 박미석²숙명여자대학교 ¹리더십역량개발센터, ²가족자원경영학과Model Development and Implementation of Class Design for Family and
Resource Management Using Problem-Based Learning: Focusing on Case
Study of “Leisure Culture and Life Management” ClassKyoung A Kim¹ · Mee Sok Park²¹Leadership Competency Development Center, ²Department of Family and Resource Management, Sookmyung Women's University, Seoul, Korea

Abstract

The purpose of this study is to present a practical class design model that applies the problem-based learning (PBL) method to the subject of home economics. To begin with, a specific class model example was developed by conducting thorough document research and expert consulting. Two modules, named “Click! Global Leisure Environment” and “Happy Leisure Product Launching” were presented as the PBL questions. The case study focused upon in this research is an elective course called “Leisure Culture and Life Management.” The 21 students enrolled in this course were considered in this study. Two teaching methods, namely a face-to-face teaching method and a web-based system “Snowboard” teaching method, were used to run the class. The research results are as follows: first, theoretical research and program development and demonstration were practiced with five different age groups: childhood, adolescence, university student, middle age, and senescence. Then, self-evaluation, peer evaluation, and group evaluation were conducted to motivate the students. Finally, a class evaluation was conducted by questioning the lecturer, who ranked well, scoring higher than or equal to 4.0 points out of 5.0 on all the questions. Through the PBL method, students showed an improved study attitude with more proactive participation in the class, they strengthened their communication skills and created a synergy with their team members. This study has significant meaning because it is the first research to apply the PBL method to home economics. Therefore, we expect other curricula to apply PBL and fully utilize this teaching method as well in the future.

Keywords

problem-based learning, leisure, family and resource management

Received: March 18, 2014

Revised: September 6, 2014

Accepted: September 12, 2014

This article was presented as a poster session at the consolidated Conference of the Korean Home Economics Association in 2014.

Corresponding Author:

Mee Sok Park

Department of Family and Resource Management, Sookmyung Women's University, 100 Cheongpa-ro 47-gil, Yongsan-gu, Seoul 140-742, Korea
Tel: +82-2-710-9456
Fax: +82-2-2077-7158
E-mail: msp@sm.ac.kr

서론

정보통신의 발달에 따라 지식정보화 시대로 진입하면서, 사회는 단순히 전문가적 지식을 뛰어 넘어 창의적 사고와 협력적 소통을 바탕으로 실제 상황에 적용할 수 있는 문제해결역량을 갖춘 인재를 요구한다. 그러나 지금까지 대학은 학생들의 고차원적 인지능력 육성 보다는 지식 중심의 주입식 교육에 더 많은 관심을 두어온 것이 사실이다. 그 결과 교수는 많은 정보를 전달하고 학습자는 우수한 성적을 얻었음에도 불구하고 비자발적인 학습동기와 무비판적인 암기 위주의 편협한 교육현실 속에서 학생들은 정보를 축적하고 성과를 창출하는데 미력한 실정이다.

이에 대학은 학생이 이미 가지고 있는 기존 지식과 새로운 지식을 연결하여 능동적인 참여와 협동학습의 기회를 제공하는 데 주력하는 교육적 패러다임으로 전환이 필요하다. 이러한 시대적 요구에 부합한 대안의 일환으로, 최근 일반적인 교육방식이 아닌 실제적인 문제에 기반을 두어 문제해결력을 향상시키는 교수학습 방법인 problem-based learning (PBL)에 대한 관심이 높아지고 있다. 성공적인 교육적 방법으로 떠오르고 있는 PBL의 주요 핵심은 가르치는 교수자 중심에서 배우는 학습자 중심으로의 전환이다. 실제 PBL 과정에서 학습자는 학습 본연의 가치를 인식함으로써 스스로 목표를 정하며 학습한 내용을 꾸준히 생활 속에 실천하고 적용하려는 의지를 강화한다. 또한 PBL은 획일화된 방식이나 답만을 강요하지 않고 자율적이며 책임감을 강조하는 학습 환경을 제공함으로써 학생들의 적극적 참여를 유도할 뿐 아니라, 학습자 스스로 지식을 축적해 가기 때문에 습득한 지식의 기억과 전이에도 효과적임을 제시하고 있다[41]. 이러한 이점에 따라 PBL은 처음 시도되었던 의학계를 넘어 인문사회, 경영, 공학에 이르기까지 다양한 학문영역에서 활발히 시도되고 있다.

그러나 대학에서 교수자들이 PBL 수업을 개발하고 실시하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다[39]. 그 이유는 첫째, 교수자가 수업을 설계하고 운영 및 평가하는데 상당한 노력과 시간이 요구되기 때문이다. 둘째, PBL은 다양한 교수 상황에 따라 수업의 진행도 달라져야 하는데 반해 아직까지 다학제적 관점에 적합한 여러 버전의 PBL 수업 설계 안내와 지침이 부족한 실정이다. 즉 아무리 다른 조건에서 효과 있는 수업일지라도 그대로 자신의 수업에 적용시킨다는 것은 불가능한 일이므로 전공과 수업환경에 맞게 각기 다르게 접근해야하기 때문이다.

가족자원경영학 또한 다양한 사회적 상황과의 연계선 상에서 언제나 시사성을 갖고 역동적인 입장에서 실천적 접근방법이 이루어져야함에도 아직까지 PBL 교과목의 개발은 활성화되지 못하고 있다. 특히 전공 교과목 중에서 여가관련 교과목은 스마트폰을 비롯한 정보화 사회의 급속한 발달, 학교와 직장의 주5일제 실시, 치열한 입시중심 위주의 교육환경, 문화적 특성에 따른 여가경험의 부재, 고령 사회(aging society)로의 진입 등 다양한 사회적 현상과 맞물려 새로운 라이프스타일과 트렌드를 반영한 교수방법이 필요하다.

따라서 가족자원경영학 교과목 중 새로운 대안이 요구되는 사회적 화두일 뿐 아니라 가정을 둘러싼 외부 환경 및 자원과의 상호 영향력이 밀접한 여가관련 교과목의 PBL 전환을 통해 능동적이고 바람직한 여가방향의 로드맵을 수립하고자 한다. 즉 개별학습과 팀학습을 통해 성찰적 사고와 소통을 강조하는 PBL에 기반

을 두어 여가의 문제를 접근해 보고자 한다. 이는 그 동안 실시해 왔던 교수자의 직접적이고 일방적인 강의현장에 비해 보다 생생하게 여가문제에 기여할 수 있는 수업모형개발이 될 것이다. 나아가 이를 실제 수업현장에 적용하여 가족자원경영학의 특성과 상황에 적합한 PBL의 수용가능성을 검토함으로써 가족자원경영학 교수학습의 새로운 지평을 제시해보고자 한다.

이론적 배경

1. PBL의 개념 및 구성요소

1960년대 McMaster 의과대학의 Barrows가 소개한 PBL은 실제 문제를 학습자 스스로 해결하는 과정을 통해 학습의 전 과정이 이루어지는 학습자 중심의 교수학습 모형이다. 이와 관련하여 Walton과 Matthews [52]는 학생들이 제시된 문제를 통해 이슈를 찾고 이런 이슈를 해결하기 위해 다양한 정보를 수집하고 구성원들과의 토론을 거쳐 새로운 학습경험을 구성해가는 총체적인 학습과정으로, Levin [33]은 학습자가 실세계 문제에 대한 정보와 지식, 비판적 사고, 문제해결 기술을 적용하도록 장려하는 교수 방법으로, Cho [5]는 실세계의 비구조화된 문제로 시작하여 문제 해결 과정을 통해 필요한 지식을 학습자 스스로 습득해 갈 수 있도록 이끌어가는 교육적 접근이라고 개념 지었다. 이상을 통해 볼 때, PBL이란 실제 생활과 관련된 현상을 문제의 형태로 제시하여 학습자 스스로 다양한 정보와 지식의 탐색을 토대로 탐원들과 함께 해결방법을 찾아가는 교수전략이라 할 수 있다.

PBL을 구성하는 가장 중요한 기본요소는 문제, 학습자, 그리고 교수자로 함축할 수 있다. 이 중 시발점이 되는 것은 바로 문제 [51]이다. 왜냐하면 이를 통해 학습의 동기와 목표를 분명히 인식하게 되므로 문제의 중요성은 아무리 강조해도 지나치지 않는다. 첫째, 문제는 비구조화(ill-structured)되어 있으며 실제 생활 및 교육내용과 관련성이 높아야 한다. 즉 좋은 문제란 학생들의 관심과 동기를 유발하여 학습해야 할 개념을 깊이 있게 탐구할 수 있는 있는 문제, 학생들이 사실·정보·논리를 바탕으로 의사결정을 내릴 수 있도록 준비된 문제, 소그룹 안의 모든 학생들이 협동을 전제로 문제해결이 가능할 만큼 충분히 복잡한 문제, 열린 사고로 접근할 수 있으며 학생들의 선행 학습과 관련하여 다양한 의견제시가 가능한 문제, 학습목표를 달성할 수 있는 내용이 통합적으로 내재되어 있는 문제 등을 요건으로 제시할 수 있다[8]. 이처럼 문제는 제시된 학습목표와 내용 및 지식을 학습자들이 습득하는데 있어 마중물 같은 역할을 한다.

두 번째 구성요소는 학습자이다. 학습자들은 제시된 문제 속에서 자신들이 알아야 할 내용(learning issues)을 스스로 발견한 후 팀별 토론을 통해 가설/해결안(ideas), 이미 알고 있는 사실(facts), 학습할 내용(learning issues)을 결정한 후, 개별학습 활동과 팀별 상호작용을 통해 사고의 지평을 넓혀 나간다. 이처럼 PBL의 과정에서 학습자는 기존 수업과 달리 보다 능동적인 자세로 자기주도적 학습내용과 방법을 선택하고 팀원들과 관련 정보를 수집하고 공유하며 협력적으로 문제를 해결해 나아가야 한다. 이런 과정 속에서 학습자들은 자연스럽게 비판적이고 분석적인 사고능력, 유추 능력, 창의적 해결능력, 커뮤니케이션 능력, 팀워크 등을 개발하게 된다[20].

끝으로, PBL 수업의 중요한 구성요소는 바로 교수자의 역할이다. 교수는 수업을 이끌어감에 있어 기존의 역할수행과는 또 다른 패러다임의 접근을 필요로 한다. 즉, 교수는 먼저 교육과정 개발자로서 문제개발, 학습계획 세우기, 학습자 집단 조직, 평가 계획하기 등에 필요한 지원요소를 설계해야 한다. 다음 학습자들이 최상의 문제해결안을 도출할 수 있도록 단순한 지식전달자가 아니라 학습을 활성화시키는 촉진자여야 한다. 또한 학생들에게 문제해결의 직접적인 근거가 될 수 있는 답안은 제공하지 않으면서 비판적, 분석적 사고를 경험할 수 있는 질문을 통해 그들의 사고를 촉진시키는 메타 인지적 코치의 역할을 해야 한다[51, 53]. 더불어 교수는 수업 전 과정에서 학생들의 학습과정과 결과에 대한 평가를 해야 한다. 예를 들어, 학생들의 자기주도적 학습 정도나 팀원들과의 협력 정도, 교과지식의 습득 정도 등을 꾸준히 평가해야 한다. 그리고 그 결과를 바탕으로 실제적인 피드백을 줌으로써 학생들의 역량과 성취감 및 동기부여를 증진시켜야 한다[55]. 따라서 교수는 내용보다는 학습코치나 멘토로서의 역할에 더 큰 비중을 두어야 한다. 그리고 이러한 훌륭한 교수가 되기 위하여 ‘인내와 확신,’ ‘관심과 지원,’ 그리고 ‘믿음과 기대’ 같은 태도가 전제되어야 할 것이다[37]. 즉 교수는 학습자들이 수업활동 전반에 야기될 수 있는 자기주도적 학습방식에 대한 불안에 평정심을 갖고 대처해야 한다. 또한 팀별 토론 시, 논의내용과 관련한 구축된 전문 지식을 일방적으로 전달하고 싶은 욕구를 자제하는 인내가 필요하다. 그리고 이러한 인내의 기저에는 학습자들이 스스로 학습의 주체로서 역할을 감당해 낼 수 있다는 확신이 있을 때 가능하다. 또한 학습방식에 대해 학습자들이 보이는 혼란과 불안감을 미리 예측하고 이에 대해 다양한 형태의 심리적, 물질적 지원을 제공해야 한다. 더불어, 학습자들이 문제해결에 대한 책임성을 가지고 자율적으로 해결해 나가리라는 믿음과 기대가 우선되어야 할 것이다. 이처럼 내용에 대한 직접적 전달은 가

급적 자제하고 가능한 학습자들이 심도 깊고 폭 넓게 문제해결에 접근할 수 있도록 그들의 메타인지적 활동을 자극하는 질문들을 던지는 것이 교수의 가장 큰 역할이다.

2. PBL과 가족자원경영학

기존의 전통적 강의전달식 접근과 비교할 때 PBL은 다음과 같은 특징을 갖는다[2, 6]. 첫째, 학습은 학습자 중심으로 진행된다. 둘째, 학습자의 주도적 자기학습이 강조된다. 셋째, 학습의 자극제로 비구조화된 문제를 사용한다. 넷째, 교수가 지식의 전달자가 아닌 촉진자 또는 안내자의 역할을 한다. 다섯째, 문제해결 과정에서 개별학습과 협동학습으로 활동이 분류된다. 실제 교과수업에 PBL을 접목시킨 결과 자기주도적 학업성취의 향상[42]과 능동적인 협동학습의 증진[1] 및 창의성 발달[56]에 효과적이었음을 밝히고 있다.

나아가 PBL은 실생활과 매우 밀접하게 관련된 문제를 제시하기 때문에 자연스럽게 학습자의 동기유발과 흥미유발에 도움을 줄 수 있다는 점, 지식의 습득과 전이 및 활용에 기여한다는 점, 창의적이고 비판적 사고 같은 고차원적 사고능력이 신장된다는 점, 아이디어를 공유하고 자료를 수집하고 서로 피드백해 주는 과정에서 다양한 협동학습을 하게 된다는 점 등에서 그 교육적 가치를 찾아볼 수 있다[31]. Myers [38]도 PBL이 학생들에게 실생활의 문제들을 통해 문제해결자의 역할을 경험하게 함으로써 문제해결 역량 및 학문적 지식을 동시에 개발할 수 있는 교육과정이라고 강조하였다.

이와 같이, PBL은 어떻게 하면 학교교육이 실제 사회현장에 나와서도 유리되지 않고 활용될 수 있는지에 주안점을 둔다. 따라서 대학은 학교의 교육환경과 현실적인 사회문제를 접목시키는 PBL 학습을 통해, 향후 인지적·사회적 역량을 갖춘 인재양성의 산실로서 그 기능을 굳건히 할 수 있을 것이다. 특히 가정관리학에 토대를 두고 있는 가족자원경영학은 어느 영역보다도 역동적인 사회현상과 연계성이 높은 학문이다. 이러한 특성은 가정관리학이 삶의 기본 가치와 목표, 그리고 문제를 해결하기 위해 자원을 효과적으로 사용할 수 있도록 다양한 방안을 모색하고 그 방안을 실행함으로써 생활의 질을 높이기 위한 실천적 학문임을 강조한 개념적 정의[15]에서도 엿볼 수 있다. 즉 가정은 주변의 둘러싼 생태학적 시스템(ecological system)과 끊임없는 상호작용[7]을 하므로, 이를 연구대상으로 삼는 가족자원경영학은 가족의 욕구충족과 목표달성을 위해 긴밀히 적응하고 대처방법을 모색해야 하는 학문적 특성을 지닌다. 이를 고려할 때, 일상생활에서 마주치는 문제상황해결에 초점[34]을 둔 PBL의 접목은 가족자원경영학 전

문가로서의 다양한 역량을 강화시키는 적합한 교수방법이 될 것으로 사료된다. 그럼에도 불구하고 아직까지 대학 내에서 PBL을 접목한 가족자원경영학 교육의 시도는 거의 전무한 실정이다.

현재 PBL은 다학제적 관점에서 다양한 전공분야에 접목되고 있으며 최근에는 인터넷의 발달에 따라 ePBL에 대한 연구도 활발히 시도되고 있다. 이상과 같이 다양한 영역에서 다수의 실험과 사례 연구를 바탕으로 완성도 높은 교육모형의 개발과 적용이 적극적으로 요구되고 있는 만큼, 가족자원경영학 교과목의 PBL 전환이라는 실험적 시도를 통해 그 교육적 가치를 탐색하는 것은 매우 가치로운 작업일 것이다.

3. 현대인과 여가활동의 중요성

여가는 라틴어에서 허락되다를 의미하는 리케레(licere), 그리고 자유시간을 뜻하는 그리스어 스킨(σχολή)에 기원을 두고 있으며[28], 사회문화적 배경이나 접근방식에 따라 다양한 정의가 내려지고 있다. 과거에는 여가를 노동이나 수면 및 기타 필요한 활동에서 벗어난 자유 시간으로 접근하였으나[40], 점차 단순히 과업의 의무를 벗어난 잉여시간·잔여시간이라기 보다는 일상생활 속에서 자기개발을 도모하고 선택한 일에 만족감을 느끼며 자유롭게 향유할 수 있는 적극적 개념으로 확대 전환되고 있는 추세이다[45]. 이에 따라 현대 사회에서 여가는 개인의 행복감과 웰빙(well-being)을 유도하는 중요한 요소로 주목받고 있으며 실제적으로 피로와 긴장감을 완화시키는 신체적 기능, 권태감 및 정서적 불안을 해소시키는 심리적 기능, 자아성장을 강화시키는 자기실현적 기능, 지적 능력을 함양해 주는 교육적 기능, 조화로운 인간관계를 유지시키는 사회적 기능, 창조의 기쁨을 충족시켜주는 문화적 기능, 노동력을 재생산시키는 경제적 기능 등을 수행한다고 보고되고 있다[26].

여가와 관련된 선행연구들을 고찰한 결과, 다음과 같이 인간발달단계 전 과정에 있어 여가의 긍정적 영향력이 일관성 있게 제시되고 있음을 알 수 있다. 먼저 아동기는 신체적·정신적·사회적 발달 등 전인적 인간 성장의 바탕을 만드는 시기이므로, 이 때 경험하는 여가활동은 장차 원만한 대인관계 형성을 위한 인격발달과 사회심리적 가치 함양에 도움을 줄 뿐만 아니라 건강과 사회성 발달을 증진시킨다고 나타났다[14, 27].

아동기에서 성인기로 접어드는 과도기에 있는 청소년기 또한 여가활동을 통해 다양한 부정적 결과들을 완충시켜 줌으로써 삶의 질에 긍정적인 영향[48]을 미친다는 보고가 지속적으로 확인되고 있다. 그럼에도 불구하고 우리나라 청소년들은 여전히 입시 위주의 경쟁에 따른 절대적인 시간의 부족과 여가프로그램 및 시

설 등의 부재로 인하여 수동적, 비활동적 여가활동에 집중된 경향을 보이고 있는 실정이다. 특히 최근 급속한 인터넷의 발달은 이러한 부정적 영향을 더욱 가속화시키는 양상을 보이고 있다. 그러나 아동 및 청소년기에 습득한 여가경험은 평생동안 연속성을 지니는 만큼[47] 자라나는 미래의 주역들이 바람직한 여가자원을 가질 수 있도록 건전한 여가경험의 확대가 시급히 요구된다.

사회진출의 마지막 교육단계인 대학생 시기는 이와 또 다른 측면에서 여가이슈가 접근되고 있다. 즉 대학생들은 하루 대부분의 시간을 학교와 사교육 현장에서 보내던 생활에서 벗어나 갑작스럽게 여가시간이 증가함으로써 미처 여가생활에 대한 의식과 여가활동에 대한 준비가 미흡한 것으로 나타났다[44]. 그러나 대학생 시기 여가활동은 행복감, 신체적 건강, 우정 등의 발달을 고취시키는 캠퍼스의 유용한 자원[10]인 만큼, 대학생은 심신의 조화로운 발달과 생활 스트레스의 해소를 제공해 줄 수 있는 다양한 여가활동을 통해 향후 풍요로운 여가활동의 설계를 디자인해야 할 것이다.

한편 중노년기 여가활동은 미래에 초점을 두어 이루어지는 아동기나 청소년 및 대학생 시기와는 또 다른 패러다임의 접근이 필요하다. 즉 현재 베이비붐 세대로 일컬어지는 중년기는 생애주기상 개인적인 활동이나 사회적인 활동이 최절정에 있으면서 동시에 노년기를 준비해야 하는 샌드위치 세대(sandwich generation)이다. 따라서 이러한 과도기에 여가의 올바른 사회화 형성을 통해 중년기 위기감을 최소화[35]시키고 스트레스원을 감소시킴으로써 궁극적으로 삶의 질 향상을 도모할 수 있다[24]. 특히 중년기 여가활동의 경험과 생활양식은 곧 노년기 여가와 밀접한 연계성[54]이 있는 만큼 미래 삶에 중요한 지표로 작용함을 간과해서는 안 될 것이다. 끝으로 노년기 여가활동은 생존에 직접적 영향을 미치는 것은 아니지만 의료적 지원이나 소득 보장 못지않게 개인의 육체적, 심리적, 정신적 건강을 유지시켜 줄 뿐 아니라[12] 성공적 노후[16]와 삶의 질[23] 향상에도 긍정적 효과가 있다고 나타났다. 부연하면, 노년기 여가생활은 노화의 과정에서 야기되는 심리적인 고독감과 외로움을 긍정적인 방향으로 해소시켜줄 뿐 아니라 은퇴로 인한 사회적 역할의 상실감 및 다양한 욕구를 충족시켜 줌으로써 신체적 건강함과 심리적 안정감을 유지시켜 줄 수 있다.

이상과 같이 전 생애에 걸쳐 어느 시기를 막론할 것 없이 여가의 중요성이 지대한 만큼 건전하고 생산적인 여가문화 정착을 위한 다양한 전략이 요구된다. 특히 여가란 단순히 개인의 남은 시간을 활용하는 활동적인 의미만이 아니라 자기 자신을 고찰할 수 있는 기회이므로, 다양한 여가정보를 탐색하고 여가경험을 통하여 스스로의 여가역량을 강화할 수 있도록 꾸준한 여가교육이 전제되어야 할 것이다. 그러나 다각적인 방면에서 여가 현황 및 정

책이 심각하게 논의되고 있음에도 불구하고 실제 우리나라의 여가경쟁력은 총 29개국 중 23위에 머물러 있는 실정이다[50]. 따라서 더 이상 여가문제는 개인적 차원이 아니라 현재 및 미래 생활의 질과 연계된 것이니만큼, 사회·국가적 차원의 거시적 헤안 속에서 보다 생산적이고 창조적인 여가문화 형성이 전 세대를 통해 정착되어야 할 것이다.

연구방법

1. 연구대상

본 연구의 사례는 2013년 1학기 동안 가족자원경영학과에서 개설한 전공선택 교과목인 ‘여가문화와 생활관리’ 강좌이다. 본 강좌는 2000년 여가정보 탐색을 토대로 한 관리방안 모색 및 여가프로그램 전문가로서의 역량함양을 위하여 개설한 이래 꾸준히 진행되어 왔다. 연구진은 일방적인 강의식 수업에서 탈피하여 보다 학습자들이 원하는 교육에 다가가기 위하여 그 동안 축적한 수업경험을 바탕으로 PBL을 접목하였다. 연구진 중 1명은 교과목 개설 이래 지속적으로 본 과목을 담당하여 여가에 대한 이론적 영역을 구축해 왔으며, 또 다른 1명은 PBL의 핵심인 퍼실리테이션(facilitation)에 대한 전문가로서 본 강좌의 내용과 형식면에서 시너지 효과를 창출할 수 있었다. 문제해결에 앞서 PBL 수업 시 적절한 팀원의 수가 4-8명이라는 선행연구[18]에 따라 수강생 21명을 총 5개 그룹으로 구성하였다. 또한 전 생애의 여가특성을 최대한 파악하기 위하여 Papalia와 Olds [43]의 인간발달단계를 기준으로 그룹화 하였다. 다만 태내기(임신-출생), 영유아기(출생-3세), 아동초기(3-6세), 아동중기(6-12세), 청소년기(12-20세), 성인전기(20-40세), 중년기(40-65세), 노년기(65세 이상)의 8단계 중 부모의 의사결정에 따라 여가문화가 이루어지는 아동기까지는 하나의 그룹으로 선정하였다. 이후는 발달단계에 따라 담당집단을 배정하고, 학생들 스스로 그 안에서 각각 대표할 수 있는 대상과 배경을 설정하여 가도록 세팅하였다.

2. 수업모형 개발과정

본 강좌에 대한 PBL의 접목을 위하여 우선적으로 여가 및 PBL에 대한 문헌 및 이론적 고찰을 통해 수업의 학습활동 프로세스와 핵심 지원요소 등을 도출하여 설계모듈을 구안하였다. 개발한 모형은 내적 타당성을 확인하기 위하여 교수설계 전문가에게 의뢰하여 컨설팅의 과정을 거쳤으며 이후, 그 결과를 반영하여 모형을 수정하였다. 또한 제시한 문제를 보다 효율적으로 접근할 수 있도록 교내 웹 기반 학습지원 시스템인 스노우보드(Snowboard)를 적극적으로 병행하였다. 실제 운영한 구체적인 모형개발 및 과정을 제시하면 다음의 Figure 1과 같다.

이와 같이 PBL 수업전환을 위하여 연구진은 그 동안 누적되었던 강좌 매뉴얼을 바탕으로 수강생의 미개발된 잠재역량을 이끌 수 있는 총 두 개의 문제를 개발하였다. PBL 수업은 주어진 문제를 해결하기 위해서 학생들이 교수자의 안내를 받으며 자기주도학습과 팀학습을 통해 이루어지는 형태인 만큼, 문제개발은 바로 PBL의 핵심이며 수업의 질을 결정한다 해도 과언이 아니다. 따라서 문제는 학습과정의 중심적 역할[29]을 하므로 수업 전에 신중하게 결정하였다. 각 모듈명은 기본적으로 본 강좌의 교육목표에 부합하여 ‘지구촌 여가환경 클릭’과 ‘행복한 여가상품 론칭’으로 명명하였다.

우선 첫 번째 모듈인 ‘지구촌 여가환경 클릭’에서는 각각 세대별 여가 관련한 이론적 연구의 현황 및 여가정보 탐색을 실시하였다. 둘째, ‘행복한 여가상품 론칭’에서는 여가교육적 측면에서 생애주기 단계에 적합한 여가프로그램 개발 및 시연을 목표로 하였다. 특히 모든 과정을 스노우보드에 공개함으로써 수강생 전원이 문제를 공유하여 더욱 더 양질의 해결안을 산출할 수 있도록 시스템을 구축하였다. 나아가 모듈 I과 II 사이에 컨설턴트와 중간점검을 거쳐 끊임없이 PBL 수업의 완성도를 높이고자 노력하였다. 실제 개발한 문제는 다음과 같다.

▣ Module I. 지구촌 여가환경 클릭

지역사회에 거주하는 한 노년기 여성이 건강가정지원센터에

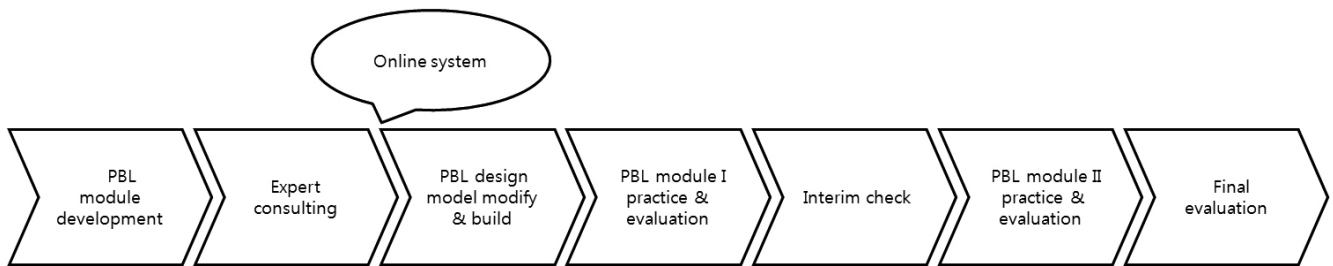


Figure 1. Model development process of class design. PBL, problem-based learning.

상담을 신청하였습니다. 삶의 공허함을 느끼는 이 여성에게 무엇을 선물할 수 있을까요? 이를 해결하기 위해 먼저 그녀의 가정생활을 살펴보았습니다.

“저는 아들 하나, 딸 하나가 있어요. 남편은 지독한 구두쇠예요. 종이 한 장도 함부로 쓰지 않지요. 그렇게 엄해서 그런지 아이들은 아버지한테 정이 없어요. 모두 같은 아파트 단지에 살지만 같이 모이는 날이 거의 없어요. 우리 큰 아들은 대기업 기술개발 부장이라우~. 저 혼자 열심히 공부하여 명문대에 합격했지요. 본래 꿈은 교수였는데 집안형편상 일찍 취직을 했지요. 휴일도 없이 열심히 일한 덕분에 친구들에 비해 승진도 빨랐죠. 그런데 너무 일만 해요. 며늘아기도 맞벌이를 해요. 그래서 늘 바쁘죠. 그런데 요즘 손주 놈이 속을 썩여서... 얼마 전 다니는 고등학교에서 친구들과 몰려다니며 문제를 일으켰거든요... 그 위에 누나가 있는데 올해 한국여대에 합격했어요. 원래 제일 가까운 손녀였는데, ... 대학교 들어가더니 친구들 만나 술 마시고 늦게 들어오거나 집에 있는 날도 거의 지방에만 있어요. 핸드폰인가 그거만 보고... 딸도 근처 살아요. 막내 손자가 하나 있는데 정말 똑똑해요. 영재가 아닐까 싶을 정도로... 지금 초등학생인데, 거의 지엄마가 24시간 싸고 돌아요. 바쁘게 잘 사는 것 같은데 전혀 행복하지 않아요..... 제가 우울증인가요? 병원에 가 봐야 할까요?”

☞ 여가를 모르는 남편, 일중독인 큰 아들과 며느리, 일탈에 져버린 청소년기 손자, 비생산적인 여가생활에 방황하는 대학생 손녀, 헬리콥터맘 딸, 조기교육에 희생당하는 막내 손자... 그리고 가족을 걱정하는 할머니, 이 가족을 건강하게 리모델링할 방법은 과연 없는 걸까요? 여러분이 그 해결의 실마리를 찾아주시기 바랍니다.

▣ Module II. 행복한 여가상품 론칭

여러분, 오늘 신문 보셨나요? 한국여대 졸업생들로 구성된 SM 여가컨설팅트가 매스컴에 소개되었습니다. 잠깐 그 내용을 살펴볼까요?

학부 시절, 각자 전공이 다른 그녀들은 평소 여가문화에 대한 관심 하나로 창업을 시작했습니다. 아동을 비롯하여 청소년, 대학생, 직장인, 노년기 팀 등 생애주기별로 전담팀을 구성하여 접근한 창업전략이 고객의 요구를 충족시키는데 성공하였습니다. 올해 매출 10억원을 예상하고 있는 SM 컨설팅트는 ‘작지만 강한’ 부드러운 힘으로 여가시장에 새로운 돌풍을 일으키고 있습니다.

☞ 새로운 출발을 다짐하고 있는 이 가족들을 위한 맞춤형 여가 교육 프로그램은 어떤 것들이 있을까요? 자, 지금부터 각 팀별로 더 성장할 수 있는 여가 콘텐츠를 시연해 보시기 바랍니다.

이상의 문제는 모두 교육과정 투입 전에 스노우보드 상에는 문서의 형태로, 오프라인 수업에서는 흥미 있게 접근할 수 있도록 동영상의 형태로 제공하였다.

3. 강의계획 운영안

본 교과목은 현대 산업사회에서 심신의 긴장과 피로를 풀고 에너지 재생산의 과정인 여가에 대한 중요성과 필요성 인식을 기본

Table 1. Syllabus

Week	Theme
1	· Course orientation · Modern society and leisure · Paradigm shift in leisure
2	· Introduction to PBL · Professor as facilitator, role as learner · Grouping and team building
3	PBL module I · Mini-lecture: history of leisure · Problems presented · Task performance plan
4	· Mini-lecture: type of leisure · Group discussion · Professor's feedback
5	· Mini-lecture: trend of leisure · Interim report presentation · Feedback sheet paper & discussions between the groups
6	· Mini-lecture: constraints of leisure · Group discussion · Professor's feedback
7	· Final presentation · Self-evaluation, colleague evaluation, group evaluation · Reflection journal
8	· Special lecture
9	PBL module II · Mini-lecture: concept of family leisure · Problems presented · Task performance plan
10	· Mini-lecture: development strategy of leisure program · Group discussion · Professor's feedback
11	· Mini-lecture: human development stage and leisure culture · Interim report presentation · Feedback sheet paper and discussions between the groups
12	· Mini-lecture: direction of family leisure policy · Group discussion · Professor's feedback
13	· Final presentation · Self-evaluation, colleague evaluation, group evaluation · Reflection journal
14	· Leisure experience and sharing
15	· Final exam

PBL, problem-based learning.

과제로 한다. 이를 위해 여가에 대한 이론적, 실제적 정보탐색을 토대로 인간발달단계에 따른 여가관리방안 모색함과 동시에 인생의 행복을 배가시킬 수 있는 여가프로그램 전문가로서의 역량 함양을 목표로 한다. PBL의 핵심 사안인 문제 중심의 모듈을 중심으로 총 15주간의 강의계획서를 다음의 Table 1과 같이 구성하여 실시하였다.

첫 주에는 강의운영 방안에 대한 오리엔테이션과 더불어 여가에 대한 전반적인 배경을, 둘째 주에는 PBL 교과목 전환에 대한 소개 및 퍼실리테이터로서의 교수 역할과 학생의 역할에 대하여 설명하였다. 또한 다음 주부터 이루어질 문제해결을 위하여 총 5개의 그룹을 구성하였으며, 조원들 간의 원활한 소통과 유대감 증진을 위하여 팀빌딩 작업이 이루어졌다. 실제 학습준비, 문제파악, 목표수립, 역할인지의 단계에서는 팀을 구성하고 학습에 대한 구체적인 안내와 방법 등이 공유되어야 하므로 오프라인의 의사소통이 더 효과적일 수 있다[32]. 또한 조별 넷북(netbook)을 제공하여 효율적인 자료탐색과 정보공유를 촉진시켰다. 셋째 주부터는 본격적으로 모듈 I의 실행에 들어갔으며, 이와 더불어 매주 창의적 사고의 확산을 위하여 단순한 토론에 의지하지 않고 브레인스토밍(brainstorming), 브레인라이팅(brain writing) 등의 다양한 퍼실리테이션 스킬(facilitation skill)을 접목하여 미니강의를 병행하였다.

우선 모듈 I의 문제해결을 위하여 학생들은 조별로 과제수행 계획서를 작성하여 스노우보드에 탑재하였으며, 교수자는 면대면 토론에 앞서 이를 피드백해 줌으로써 다음 오프라인 수업에서 더 심화된 그룹 내 팀 협력학습이 이루어질 수 있도록 하였다. 중간보고서의 경우에도 그 성과물을 미리 스노우보드에 공유함으로써 스스로 다른 그룹과의 비교분석을 통해 자가진단과 함께 수정

작업이 이루어질 수 있도록 하였다. 또한 개개인의 비판적 사고를 담은 타 그룹에 대한 피드백 시트지를 사전에 준비함으로써, 보다 생산적인 그룹 간 토론이 활성화될 수 있도록 하였다. 이를 통해 각 조는 그룹 내 수정작업을 거쳐 최종결과물 제시와 함께 발표를 실시하였다. 발표 후에는 제공된 서식에 맞추어 자기평가, 동료평가, 그룹평가 및 성찰저널을 작성하였다. 이는 마감시한을 제시한 후, 최대한 진솔하고 객관적인 평가가 이루어질 수 있도록 각자 가능한 시간에 온라인상에서 평가할 수 있도록 세팅하였다. 제 8주차에는 모듈 I에서 학습한 이론적 연구와 모듈 II의 실제적 현황 간에 연결이 될 수 있도록 여가관련 전문가를 초빙하여 ‘특강’을 실시하였다. 모듈 II의 진행과정도 모듈 I의 과정과 같은 단계로 이루어졌다. 다만 모듈 I에서 교수와 조별과의 상호작용과 피드백 시간이 부족하였던 점을 보완하기 위하여 각 조별로 수업시간 외의 시간을 배정하여 문제해결의 완성도를 높이고자 하였다.

끝으로 본 교과목이 이론으로 끝나지 않도록 모듈에는 포함시키지 않았지만 개개인의 여가자원 개발이라는 교육목표 하에 스스로 한 학기 동안 평생 지속할 수 있는 여가자원을 찾고 이를 위한 노력의 과정을 커리큘럼에 포함하였다. 특히 이를 운영함에 있어 결과보다 과정 자체에 초점을 두어 스노우보드 상에 위키(wiki) 영역을 개설하여 한 학기 동안 꾸준히 자신의 진행 현황을 기록함과 동시에 수강생 참여인원 전원이 댓글을 달아 공유함으로써 이를 촉진시킬 수 있도록 하였다. 다음의 Figure 2는 PBL 과정을 효율적으로 진행하기 위하여 사용한 과업수행 계획서, 피드백 시트지, 성찰저널의 서식들로서, 본교 교수학습센터의 자료를 활용하였다[49]. 이 모든 파일은 미리 온라인 상에 탑재하여 학생 스스로 언제든지 다운받아 활용할 수 있도록 하였다.

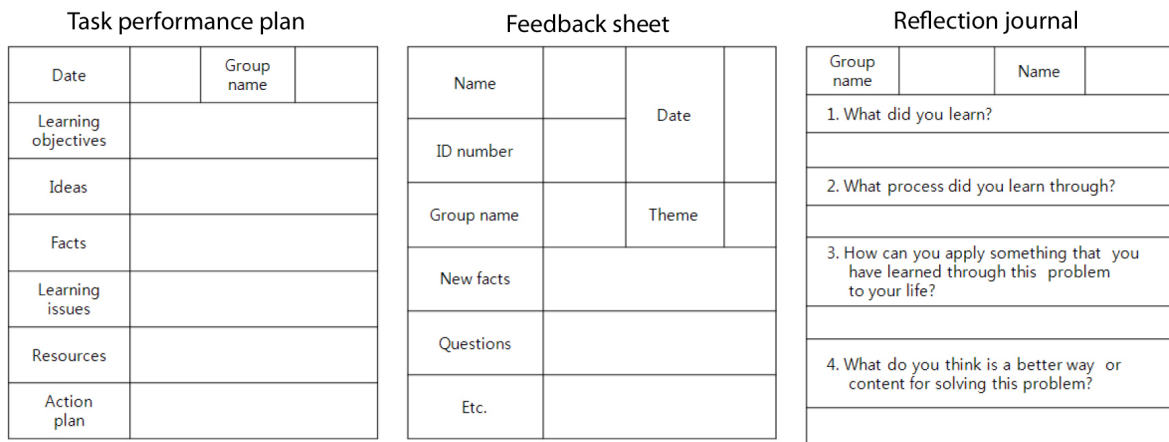


Figure 2. Problem-based learning format.

연구결과 및 분석

PBL은 학습자 중심의 교육환경을 통해 자주적이고 지속적인 학습 과정에 주안점을 두는 만큼, 학습자 스스로 자신의 학습 진행상황과 결과에 대한 분명한 인식이 다른 어떤 객관적 평가방법에 비해 가장 핵심적이고 중요한 평가 자료로 활용해야 한다[30]. 따라서 본 연구결과를 크게 다음의 세 가지 측면에서 접근하고자 한다. 첫째, PBL 수업 운영결과 산출된 학습자들의 성과물, 둘째, PBL 수업 운영과정에서 이루어진 학습자들의 진방향 평가, 그리고 셋째, 교수자 및 수업전반에 대한 학습자들의 수업평가와 성찰일지 등을 통해 본 수업모형 개발 및 실시와 관련한 사례의 성과를 엿보고자 한다.

1. 학습 성과

본 PBL 수업 운영 결과, 각 조별로 자기주도적 학습에 의해 다음과 같은 산출물을 나타냈다.

우선 아동기, 청소년기, 대학생시기, 중년기, 노년기를 맡은 각 조는 '지구촌 여가환경 클릭'이라는 모듈 I의 문제해결 과정에서 이론 구축을 위하여 다양한 선행연구 고찰을 실시하였다. 특히 조별로 담당하는 대상은 달랐지만 한 가족임을 고려하여 조별 토론에 의해 가상 가족에 대한 간단한 프로필과 상황을 협의하였다. 가계도를 제시하면 다음의 Figure 3과 같다. 즉 여가에 대한 가치관이 형성되지 못한 채 물질적 축적을 목표로 살아온 조부, 한 평생 희생지향적인 아내와 어머니 그리고 할머니로 살아가고 있는 조모, 맞벌이 부부의 바쁜 삶 속에서 여가생활이 간과되고 있는 장남 부부, 갑작스럽게 늘어난 자유의 폭으로 방황하는 대학생 손녀, 일탈의 기로에서 문제청소년이 되고 가고 있는 큰 손자, 헬리콥터 맘인 딸의 학업성취 중심적 자녀교육으로 인해 여가의 부재 속에서 성장하고 있는 아동기 작은 손자 등을 연구대상으로 설정하였다. 이와 같이 교수자가 제시한 문제 내용에 학습자들은 스토리를 덧붙여 보다 구체적인 가족환경을 창출해 내었다. 그 결과 가상이

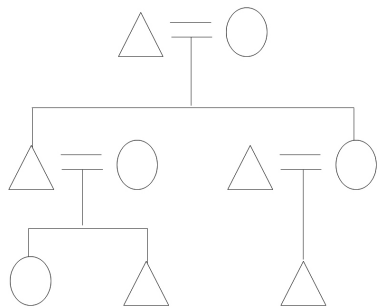


Figure 3. Family tree.

지만 연구대상자에 대한 애착이 증가하였으며, 보다 실질적으로 문제해결에 접근할 수 있었다. 과제수행계획서로 시작된 문제해결은 모듈 I에서는 조별로 각 생애발달단계와 여가와의 연계선상에서 그 중요성과 의미, 여가관련 선행연구 동향, 여가유형 및 실태 등을 탐구하였다. 끝으로 생태학적 접근을 활용하여 개인, 가족, 사회 및 국가적 차원에서 해결방안을 제시하면서 완성하였다. 이 과정에서 각 조는 다양한 온라인과 오프라인 정보탐색을 통해 담당하는 대상과 관련한 여가관련 이론적 연구 및 실제 다양한 여가현황을 제시하는 등 소논문의 형태로 결과물을 제시하였다.

다음 실제 연구대상자에게 적합한 여가교육 프로그램 개발하는 '행복한 여가상품 론칭'의 모듈 II에서는 각각 아동기를 위한 동화구연 프로그램, 청소년기를 위한 신체활동 프로그램, 대학생들을 위한 여행 프로그램, 중년기 부부를 위한 성관계 리모델링 프로그램, 노년기 부부를 위한 죽음준비 프로그램 등의 주제를 주도로 설정하였다. 또한 이를 실제로 진행함에 있어 다양한 워크숍과 교구 및 퀴즈 등을 창의성있게 준비함으로써 몰입도와 참여도를 높일 수 있었다.

특히 여가자원 습득을 위해 한 학기 동안 진행된 여가체험의 성과는 위키 난을 통해 확인되었으며, 그 성과를 14주차에 발표함으로써 개개인의 성취감과 전체의 격려를 공유할 수 있었다. 이는 여가교육이 자신의 창조적 활동을 통해 궁극적으로 개인의 성장에 유효한 시간이 될 수 있도록 지도해야 한다는 여가교육의 기본취지[4]에 부합하는 결과라 할 수 있다. 특히 이러한 활발한 진행과 성과는 무엇보다도 스노우보드의 웹기반 시스템 덕분에 촉진될 수 있었으며, 이를 통해 여가교육이 이론에서 끝나지 않고 현실과의 연결고리를 이룰 수 있었다.

2. 자기평가, 동료평가, 그룹평가

수업 운영과정에서 모듈 I과 II를 마친 후 Figure 4와 같이 각각 전방향 평가를 실시하였다. PBL 수업에서 학습자들은 지식창출의 생산자, 구성자로서의 역할 외에 평가자라는 역할을 경험하게 된다. 그 결과 스스로 자신의 학습 전 과정에 대하여 보다 의식적으로 관찰하고 적극적인 참여와 역할수행을 촉진[19]시킴으로써 궁극적으로 조별 성과물의 완성도를 높이는 효과를 가져왔다. 실제 학습자들은 자기평가, 조원 간의 동료평가 및 타 그룹간의 그룹평가를 실시하는 가운데 문제해결 과정을 돌이켜보며 스스로의 강점과 약점을 성찰하면서 보다 능동적이고 적극적인 학습자로 거듭날 수 있었다고 사료된다. 모든 평가는 마감시한을 정해놓고 온라인 상에서 개개인의 상황에 따라 가장 적합한 시간과 장소에서 치를 수 있도록 하였다. 이는 최대한 익명성을 보장하여 객관적인 평가



Figure 4. Evaluation system.

결과[36]를 얻기 위한 전략이었다. 나아가 이 중 동료평가와 그룹 평가의 결과는 투명하게 학습자들의 개별성적에 반영하였다.

각각의 문항은 본교 교수학습센터에서 제공되었으며[49], 그 구체적인 내용은 다음과 같다.

먼저 자기평가는 ① 토론에 적극적으로 참여하였는가? ② 토론에 도움이 되는 발언이나 태도를 보였는가? ③ 다른 사람의 발언을 적극적으로 경청했는가? ④ 문제를 다각적으로 분석했는가? ⑤ 가설을 논리적으로 도출했는가? ⑥ 비판적이고 창의적인 의견을 제시했는가? ⑦ 학습결과 게시물을 충실하게 제시하였는가? ⑧ 다양한 정보를 수집하고 활용하고자 하였는가? ⑨ 자기주도적으로 학습을 리드하였는가? ⑩ 온/오프라인 상에서 적극적으로 상호작용하였는가? 등의 총 10개 문항을 제시하였으며 그 결과는 다음과 같이 나타났다.

Table 2에서 보듯이, 학습자 대부분 문제해결 과정과 관련한 자신의 역할에 대하여 긍정적 평가를 하고 있음을 알 수 있다. 특히 토론에 대한 적극성과 태도 면에서 가장 높게 나타남을 볼 때, 본 수업이 PBL의 특성인 토론 중심으로 활발히 진행되었음을 반

증하는 것이라 할 수 있다. 반면 다각적인 문제분석과 관련한 부분이 가장 낮게 나타나 이 부분의 역량함양을 위한 구체적인 사전 교육이 요구된다.

둘째, 동료평가는 같은 조원 간 기여도에 대한 평가를 의미하는 것으로 총 11개의 문항을 제시하였다. 즉, ① 토론에 적극적으로 참여한 사람은? ② 토론에 도움이 되는 발언이나 태도를 보인 사람은? ③ 다른 사람의 발언을 적극적으로 경청했던 사람은? ④ 문제를 다각적으로 분석했던 사람은? ⑤ 가설을 논리적으로 도출했던 사람은? ⑥ 비판적이고 창의적인 의견을 냈던 사람은? ⑦ 학습결과 게시물에 충실하게 낸 사람은? ⑧ 다양한 정보를 수집하고 활용하고자 했던 사람은? ⑨ 자기주도적으로 학습을 리드했던 사람은? ⑩ 온/오프라인 상에서 적극적으로 상호작용했던 사람은? ⑪ 본인을 제외한 팀원에게 점수를 준다면? 등이었다. 이상의 문항에 대하여 학습자들은 조원 중에서 기여도가 가장 크다고 생각하는 사람부터 순위를 나열하여 답안을 작성하였다. 그 결과 대부분 서로 최선을 다했던 동료들에 대한 긍정적 피드백과 아울러 각조 조장의 리더십에 대한 내용이 주류를 이루었다. 또한 서번트 리더십(servant leadership)의 태도를 지니고 헌신적으로 문제해결 학습에 기여했음에도 불구하고 표면적으로 드러나지 않아, 미처 교수자가 파악하지 못했던 학생들을 찾아낼 수 있는 의미 있는 결과를 보여주었다. 이를 통해 볼 때, PBL 수업은 교수자 뿐 아니라 학습자의 평가 또한 중요한 일면으로 다루어져야 한다는 선행연구[30]와 맥을 같이 한다.

끝으로, 그룹평가는 ① 문제와 관련된 정보를 가장 많이 제시한 조는? ② 다양한 학습 자료를 수집, 분석하여 합리적인 근거와 이유를 들어 의견을 제시하고 학습결과를 이해하기 쉽게 보고한 조는? ③ 흥미를 가지고 학습에 가장 적극적으로 참여한 조는? ④ 조원간의 의견을 존중하고 서로 도우며 학습을 바른 자세로 이

Table 2. Self-Evaluation

Item	Question										Total
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	
Module I											
High	19 (90.5)	14 (66.7)	19 (90.5)	6 (28.6)	10 (47.6)	12 (57.1)	14 (66.7)	15 (71.4)	10 (47.6)	18 (85.7)	13.7 (65.2)
Medium	2 (9.5)	7 (33.3)	2 (9.5)	14 (66.6)	11 (52.4)	9 (42.9)	7 (33.3)	6 (28.6)	10 (47.6)	3 (14.3)	7.1 (33.8)
Low	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (4.8)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (4.8)	0 (0)	.2 (1)
Module II											
High	19 (90.5)	14 (66.7)	19 (90.5)	8 (38.1)	9 (42.9)	12 (57.1)	19 (90.4)	17 (81.0)	15 (71.4)	12 (57.1)	14.4 (68.6)
Medium	2 (9.5)	7 (33.3)	2 (9.5)	12 (57.1)	12 (57.1)	9 (42.9)	1 (4.8)	4 (19.0)	6 (28.6)	9 (42.9)	6.4 (30.4)
Low	0 (0)	0 (0)	0 (0)	1 (4.8)	0 (0)	0 (0)	1 (4.8)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	.2 (1)

Values are presented as n (%).

끈 조는? ⑤ 다른 사람에게 방해가 되지 않게 열심히 학습에 임한 조는? 이상의 5개 문항과 기타 의견을 묻는 내용이 공통적으로 모듈 I과 II에서 제시되었다. 그리고 모듈 II에서는 ⑥ 모든 participant의 참여를 가장 잘 유도한 조는? ⑦ 가장 창의적으로 워크숍 교구를 사용한 조는? ⑧ 여가교육의 목표가 가장 잘 달성된 조는? ⑨ SM 여가컨설턴트 상품(여가교육) 중 가장 만족스러운 조는? ⑩ 다른 사람에게도 추천해주고 싶은 강좌를 보여준 조는? ⑪ 가슴을 울리는 감동을 전해준 조는? 등의 문항을 연구자가 개발하여 추가적으로 구성하였다. 특히 그룹평가와 관련하여, 최종결과물의 발표에 앞서 중간결과물을 스노우보드에 탑재하고 이를 모든 학습자들이 공유할 수 있도록 온라인 환경을 구성하였다. 온라인 학습 지원 시스템 덕분에 학습자들은 스스로 다른 조의 장점을 배우고 본인 조의 약점을 객관적으로 파악할 수 있는 계기가 되었으며, 나아가 실시간으로 그룹 간 경쟁력 강화와 학습 요구를 상승시키는 결과를 가져옴으로써 조별과제의 완성도를 높이는 성과를 가져왔다. 또한 실제 학생 입장에서는 다른 학생의 리포트를 평가한다는 점이 매우 신선한 경험이라고 하였다. 다만 이를 활성화시키는 과정에서 교수자는 상대평가 속에서 그룹 간 피드백이 타 그룹의 비하에 초점을 둔 것이 아니라, 상호 윈-윈이 될 수 있는 방향에서 이루어져야 한다는 점을 토의 전에 주시시키는 것이 매우 중요하다고 사료된다. 그런 우호적인 교육환경을 만드는 것이 곧 PBL 수업에서 퍼실리테이터로서의 교수자 역할이기 때문이다.

3. 수업평가

수업에 대한 전반적인 평가를 두 가지 측면으로 나누어 살펴보았다. 첫째는 종강 후 이루어진 교수자에 대한 학습자들의 정량적 평가이다. 둘째는 종강 후 이루어진 개방형 문항과 각 모듈이 끝난 후 스노우보드 상에서 이루어진 학습자들의 성찰저널을 토대로 한 정성적 평가이다. 이를 통해 수업전반에 걸친 총체적인 견해와 교과목 운영의 성과를 가늠해 보고자 한다.

먼저 수업 후 과정 전반에 대한 학생들의 온라인 평가를 실시하였다. 이는 PBL 수업에 대한 학습자의 만족도를 묻는 총 11개의 문항으로 구성되었다. 구체적으로 살펴보면, ① 나는 수업에 적극적으로 참여하였다 ② PBL 수업에 동료학생들도 적극적으로 참여하였다 ③ 교수는 학생들의 능력을 충분히 발휘하도록 도와주었다 ④ PBL 수업은 나의 학습능력을 향상시키는데 도움이 되었다 ⑤ PBL 수업은 과목특성에 맞게 잘 진행되었다 ⑥ 강의내용을 학습하는데 다른 수업방법보다 PBL 수업방법이 더 효과적이었다고 생각한다 ⑦ 과제 및 시험은 학습내용의 보완 및 이해에 도움이 되었다 ⑧ PBL 수업은 공정하게 평가되었다 ⑨ PBL 수업

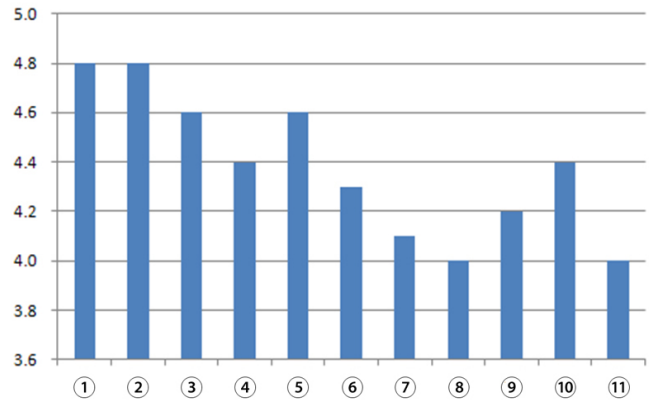


Figure 5. Problem-based learning class satisfaction.

은 해당 분야의 전문가로서 갖춰야 할 지식을 습득하는데 도움이 된다고 생각한다 ⑩ 나는 PBL 수업에 대해 전체적으로 만족하다 ⑪ 나는 PBL 수업을 또 수강하고 싶다 등이다.

시행 결과 Figure 5와 같이 모든 문항에서 4.0점 이상, 전체 평균 4.37점의 만족도를 나타냈다. 이는 기존 PBL 수업을 운영한 선행연구[22, 31]의 4.04점, 3.95점과 비교해 보았을 때 긍정적인 결과임을 시사한다. 특히, 학생들의 참여도를 묻는 1번과 2번 문항에서 가장 높게 나타남을 볼 때, 학생들의 동기부여와 참여도를 최대화함으로써 교수자가 퍼실리테이터로서의 역할에 충실했으며, 나아가 학생들의 주도적 학습에 기여함을 엿볼 수 있었다 [2]. 실제 PBL의 접목만으로 성공적인 학습효과가 보장되는 것은 결코 아니므로 교과목을 이끌어가는 교수자의 퍼실리테이터로서의 역량이 반드시 전제되어야 함을 알 수 있다. 반면 평가를 묻는 8번 문항과 PBL 재수강 의도를 묻는 11번 문항이 낮게 나타났다. 실제 기존 선행연구[22, 31]에서도 PBL의 재수강 의도는 3.8점, 3.6점으로 매우 낮은 수치를 보이고 있는 바, 본 연구에서는 4.0 점인 것을 볼 때, 교과목 수행에 대한 부담이 높다고 꾸준히 지적되어 온 PBL의 단점을 최소화시키려고 노력했음을 엿볼 수 있다.

다음 수업평가의 개방형 문항과 각 모듈 후 이루어진 성찰저널을 토대로 학습자들의 정성적 평가를 가늠하고자 한다. 수업평가는 ‘PBL 수업을 하면서 어려웠던 점이나 도움이 필요했던 점은 무엇입니까?’의 문항으로 자유롭게 답하도록 하였다. 또한 각 모듈 후 온라인상에서 실시한 성찰저널은 ① 무엇을 배웠습니까? ② 어떤 과정을 통해 배웠습니까? ③ 본 과제를 통해 배운 것은 나의 삶에 어떻게 적용할 수 있습니까? ④ 과제를 수행 시, 더욱 나은 방향이나 내용은 무엇이라고 생각합니까? 등의 총 4문항으로 각자 작성하여 제출하도록 하였다. 실제 성찰일지는 학습자들이 자유롭게 기술하므로 학습자의 지식습득 정도와 문제해결 과

정에서 야기된 팀 현황 등을 파악할 수 있을 뿐 아니라, 전반적인 활동을 총체적으로 확인할 수 있다는 이점이 있어 평가방법의 하나로 활용되고 있다[18]. 그 결과를 지식적인 측면과 기술적인 측면 및 태도적인 측면으로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

■ 지식적인 측면

- 여가에 대하여 머리가 아닌 가슴으로 배운 것 같다. 여가의 중요성, 여가트랜드, 여가환경, 여가정책 등에 대해서 자세히 알게 되었다. 또한 다양한 연령대의 여가현황과 문제점 등을 듣고 토론하고 평가하면서 단순히 우리가 맡은 과제의 연령대 뿐 아니라 전 인생을 통해 적용될 수 있는 큰 데이터베이스를 얻은 느낌입니다.
- 다른 조원들과 같은 주제를 놓고 함께 준비하다 보니 미처 내가 찾지 못한 정보와 지식들을 나누면서 더 많은 것들을 알 수 있었다. 또한 선배나 친구들이 어떻게 효율적으로 과제를 준비하는지도 배울 수 있었다. 이번 학기 수강하는 어느 과목보다 과제를 수행하는데 가장 시간이 많이 들었고 열심히 참여하였다. 이 강의는 진짜 못 잊을 것 같다. 대학 시절 최고의 강의였고, 나 스스로도 진짜 많이 발전할 수 있었다고 생각한다. 나중에 직장에 들어가 팀으로 일을 진행한다면 이번 경험이 큰 도움이 될 것이라고 생각한다.
- 대학교에 와서도 고등학교 때처럼 교수님이 수업하시고 필기내용을 받아 적는 수업이 전부였는데 스스로 뭔가를 했다는 것에 굉장히 뿌듯하다. 우리가 하나하나 스스로 자료를 찾고 분석해 가면서 문제를 해결하고 결론을 도출해 냈기 때문에 머릿속에 더 내용이 많이 남습니다. 이제 모듈 과제를 마쳤는데 마치 한 학기를 다 마친 느낌입니다.

이처럼 지식적인 측면에서는 팀학습과 개별학습을 통해 더 많은 여가관련 자료와 정보를 수집하고 집단지성을 이끌어내는 등 역동적인 모습을 볼 수 있었다. 또한 팀학습이 향후 직장생활에 도움이 될 수 있다는 내용을 통해 볼 때, PBL 수업을 통해 학습의 결과가 조직의 성과로 이어지지 못하는 단점[9]을 보완할 수 있는 하나의 방안이 될 수 있음을 시사한다. 나아가 일방적인 교수법에 비해 학생 스스로의 자기주도학습이 강화[11]됨으로써 여가에 대한 시야도 확대되었음을 엿볼 수 있다.

■ 기술적인 측면

- 온라인상에서 그때 그때 조원들과 자료를 공유하고 또 다른 조원의 성과 변화과정들을 보면서 경쟁심도 더 많아지고 더 열심히 참여하게 되었다. 성찰일지와 그룹평가 등을 내가 편한 시

간에 접속할 수 있어서 더 솔직하고 진지하게 평가에 임할 수 있었다. 그러다보니 거의 매일 이 과목의 스노우보드 공간을 체크하는 습관이 생겼다. 많은 것을 공유할 수 있고 결과적으로 과제가 더 훌륭하게 마무리 될 수는 있었지만, 똑같이 3학점인데 이 과목에만 너무 시간이 집중되어 다른 과목에 소홀해진 점도 있는 것 같다.

- 저 스스로 생각해 볼 때, 이번 학기 PBL 수업에서 가장 많이 발전한 부분은 발표입니다. 아직 노련하게는 아니지만 최소한 발표할 때 머리 속이 하얗게 되고 너무 떨려 무조건 랩 하듯이 리포트만 보고 읽는다든지 하는 점들은 줄어들었다. 발표의 두려움을 극복한 나 스스로에게 대견하다는 칭찬을 해 주고 싶다.
- 교수님께서 토론에 앞서 언제나 상생의 토론을 강조하셨는데, 그래서인지 이견을 이야기할 때도 예의를 지켜서 서로 기분 나쁘지 않게 의견을 나눌 수 있었다. 또 PBL 수업에서는 우리가 직접 모든 것을 준비하다 보니 내용에 대해 충분히 숙지를 할 수 있었다. 그러다보니 자연스럽게 발표에 대한 부담감은 줄고 자신감이 높아졌습니다.

이상과 같이 기술적인 측면에서 가장 많이 언급된 부분은 온라인 학습지원 시스템의 활용과 발표역량의 함양이다. 먼저 웹기반 환경을 병행함으로써 학습자들은 정보공유와 즉각적인 피드백 등 오프라인 상에서의 시공간적 제약을 많은 부분 해결하고 더 적극적으로 활동에 연계됨으로써 성과창출의 효과성이 배가될 수 있었다. 그 결과 학습자의 협력학습을 증진시키는 결과를 가져오므로써 PBL의 긍정적 측면[6]을 확인할 수 있었다. 또 하나는 의사소통 기술의 향상이다. 이는 PBL 수업을 통해 의사소통 불안의 감소를 가져온다는 선행연구[21, 25]와 맥을 같이 하는 것으로서, PBL 수업을 통해 의사표현에 대한 비합리적 신념을 바꾸어주고 자신감을 키워줄 수 있는 경험이 되었음을 알 수 있다. 또한 모듈 II의 시연을 통해 단순한 정보전달식 발표가 아니라 자신이 알고 있는 지식을 청중들과 소통하는 방법에 대하여 한층 더 공적 발표에 대하여 성장할 수 있었다.

■ 태도적인 측면

- 여가에 대한 과제를 준비하면서 무엇보다 수동적인 활동에 머물러 있었던 내 자신의 여가생활을 되돌아보는 계기가 되었다. 그 동안 앞만 보고 달려오느라 시간이 없다고 생각했었는데, 이번 수업을 계기로 여가는 반드시 많은 시간과 돈을 내서 하는 것이 아니라 생활 속에서 자투리 시간을 내고 관심만 갖는다면 충분히 가능하다는 인식의 전환을 가지게 되었다.
- 장기간 팀플은 사실 힘들다. 그러나 서로 배려하는 과정

속에서 화합이 점차 잘 되고 그만큼 얻어가는 부분이 커졌다. 같이 협력하고 의견을 조율하고 팀원들과 호흡을 맞추기 위해 내가 맡은 책임을 다하고 하는 과정 속에서 존중과 신뢰, 협동심 등을 배울 수 있었습니다. 그 동안 많은 팀플이 있었지만 이번 기회를 통해 제대로 팀플하는 방법을 배우게 된 것 같다. 경쟁이 심하고 각자 바쁜 여대에서 이번 팀플을 통해 학습적인 부분 이외에 더 큰 든든한 친구들을 얻어갑니다.

· 교수님께서 항상 밝은 모습으로 수업에 들어오셔서 학생들을 인격적으로 대우해 주셨다. 모듈 II에서는 수업 외 시간에 조별로 한 팀씩 만나 피드백을 해 주셨다. 그런데 우리 팀은 시간이 맞지 않아 토요일 오후에 부탁을 드렸음에도 흔쾌히 참여해 주셨다. 그런 부분들이 수업에 더 열심히 할 수 있었던 것 같다. 나도 조장으로서 어떻게 하면 팀원의 아이디어 중에서 최고의 결론을 이끌어낼 수 있는지, 팀원 간의 갈등이 있을 때 어떻게 조율하면서 가야 할지 등 리더로서의 자세에 대하여 많은 생각을 하였다. 과제를 할 때는 공적인 입장에서 객관적인 자세를 갖추고 그 외는 친밀하게 지내면서 공적, 사적으로 모두 성공한 팀플을 만들 수 있었던 것 같다. 미처 알지 못했던 내 안의 잠재력과 리더십을 확인한 것 같다.

이상과 같이 태도적인 측면에서는 여가인식에 대한 패러다임의 변화와 관계리더십의 향상을 엿볼 수 있다. 먼저, 여가에 대한 평생학습의 중요성이나 여가에 대한 인식의 변화 등을 유도함으로써 PBL이 강조하는 학습효과[22]를 확인할 수 있었다. 또한 PBL 수업이 타인과의 협동을 통해 대인관계 기술, 의사소통 기술 등과 같은 능력이 향상되고 다른 관점에서 폭넓은 이해력을 바탕으로 생산적인 협업의 능력이 배양되어 팀워크 능력을 향상시킨다고 한 선행연구들[5, 21, 46]을 지지하는 결과이다.

위와 같이 성찰저널을 통해 정량적 문항에서 알 수 없었던 수업 운영과정에 대한 다양한 학습자들의 견해를 더욱 진솔하게 엿볼 수 있었다. 이는 성찰저널이 포트폴리오처럼 학습의 결과보다 과정에 초점을 두고 변화하는 과정을 확인할 수 있으므로 지필감이나 사지선다형 평가보다 더욱 상세하게 학습자의 지식 습득과 이해 정도를 파악할 수 있다는 점에서 최근 새롭게 주목받고 있는 대안적 평가방법임을 강조한 선행연구들[3, 19]과 맥을 같이 한다. 또한 성찰저널을 통해 많은 수업 운영과정과 관련하여 많은 정보를 파악할 수 있었던 것은 자신의 생각을 솔직히 기술할 수 있는 교수자와 학습자 간의 신뢰에 기초[17]했음을 알 수 있다. 이상에서 살펴본 바와 같이, PBL 수업은 집단지성을 통한 학업성취도, 자기주도적 학습능력, 기억력, 적절한 학습자원을 찾고 활용하는 능력, 효과적인 의사소통, 공적 프리젠테이션 능력, 갈등

해소 및 관계 증진 능력 등 다양한 역량을 촉진시킴을 알 수 있다. 그러나 많은 이점에도 불구하고 PBL의 접목 그 자체만으로 성공적인 학습효과가 보증되는 것은 결코 아니므로, 우선적으로 교과목을 이끌어가는 교수자의 퍼실리테이터로서의 역량과 열정이 반드시 전제되어야 할 것이다.

결론 및 제언

21세기형 인재란 광범위한 지식을 갖추고 있을 뿐 아니라 새로운 지식을 수용하고 이를 문제 상황에 적용할 수 있으며, 팀의 구성원으로서 다른 사람들의 역할기대에 부합하는 역할인지와 수행을 발휘할 수 있는 사람이다[13]. 인터넷의 발달로 더 이상 교수자의 지식전달 중심의 강의는 학습자들의 흥미와 기대수준을 충족시키기 힘들 뿐 아니라 시대가 요구하는 창의적이고 비판적인 인재 양성에 한계점으로 지적되고 있다. 특히 가족자원경영학은 이론적인 부분뿐 아니라 수레의 두 바퀴처럼 실제적인 측면도 같이 무게를 두어야 하는 실천적 학문이다. 이에 가족자원경영학은 보다 효율적인 학문전이를 위하여 다양한 노력을 기울이고 있으며, 그 하나의 대안으로서 PBL을 접목하여 수업모형을 개발하여 실제 그 수업모형의 타당성을 검증해 보고자 하였다.

그 결과 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. 첫째, 아동기, 청소년기, 대학생시기, 중년기, 노년기의 총 5개 그룹으로 나누어 각각 대상별 여가와 관련한 깊이 있는 이론적 탐색을 시도하였으며 이 과정에서 보다 완성도 높은 결과물이 산출될 수 있었다. 또한 여가프로그램 개발 및 시연을 통해 창의적이고 역동적인 여가프로그램 전문가로서의 자질을 발휘하였다. 둘째, 학습과정에 대한 보다 적극적인 참여와 촉진을 위하여 자기평가, 동료평가 및 그룹평가를 실시하였다. 이를 통해 스스로 개인 및 참여조의 학업역량을 객관적으로 반추해 볼 수 있는 기회를 제공하였다. 셋째, 정량적 평가로는 교수자에 대한 수업평가를 실시하였으며 전체 평균 4.37점의 만족도를 나타냈다. 한편 개방형 문항과 더불어 학습자들이 제출한 성찰일지를 토대로 한 정성적 평가 결과, PBL 수업을 진행하면서 학습자들은 능동적인 학습태도 증진, 여가에 대한 지식 향상, 온라인 시스템과의 병행으로 인한 수업몰입 증가, 프레젠테이션 발표역량 함양, 대인 간 의사소통능력 증진, 미개발된 잠재능력 등 리더십 역량이 강화되었음을 알 수 있었다.

끝으로 본 결론을 통해 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, PBL 수업을 다양한 과목에 투입하기 위해서는 교과목의

특성에 맞는 PBL 문제가 필요하다. 이에 교수자들이 손쉽게 활용할 수 있는 PBL 문제은행이 구축되어 서로 문제를 공유하고 탑재된 문제를 검증해 줄 수 있는 시스템이 요구된다. 둘째, PBL 수업을 체계적으로 지원해줄 수 있는 PBL 전용강의실, PBL 전용웹기반 시스템, 학습지원 인적자원 제공, 시험 및 절대평가에 대한 부담해소 등의 지원 시스템(supporting system) 구축이 필요하다. 셋째, PBL에 기반한 가족자원경영학 교과과정을 운영한 결과 기대 이상의 우호적 결과를 얻을 수 있었다. 향후 다양한 변인과의 관계 속에서 사전, 사후 비교연구를 통해 탐구하기를 기대한다.

본 사례연구는 가족자원경영학에 PBL을 접목하여 새로운 교수법을 제시하고자 했던 최초의 연구라는 데 그 의의를 지니며, 이를 통해 가족자원경영학의 긍정적 적용가능성을 확인하였다. 향후 본 연구결과가 관련 가정학 교육의 교과과정 개발 및 실행 단계에 있어 하나의 유용한 전범으로 활용되어 가족자원경영학 분야의 다른 교과과정에도 확대, 적용되기를 기대한다.

Declaration of Conflicting Interests

The authors declared that they had no conflicts of interest with respect to their authorship or the publication of this article.

References

1. Archilles, C. M., & Hoover, S. P. (1996, November). *Exploring problem-based learning (PBL) in grades 6-12*. Paper presented at the Annual Meeting of the Mid-South Educational Research Association. Tuscaloosa, AL, USA.
2. Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3-12. <http://dx.doi.org/10.1002/tl.37219966804>
3. Barrows, H. S. (2005). *Practice-based learning: Problem-based learning applied to medical education* (J. D. Seo & B. H. Ann, Trans.). Seoul: Sungkyunkwan University Press. (Original work published 1994).
4. Cho, M. H., & Kim, H. J. (2012). An effect of the leisure education in the university curriculum on the student's leisure attitude and the life satisfaction. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 24(1), 257-272.
5. Cho, Y. S. (2006). *The theory and practice of problem based learning*. Seoul: Hakjisa.
6. Choo, H. J., & Park, J. H. (2010). Web based PBL teaching-learning development model for medical education. *The Journal of the Korea Contents Association*, 10(10), 246-254. <http://dx.doi.org/10.5392/JKCA.10.10.246>
7. Deacon, R. E., & Firebaugh, F. M. (1981). *Family resource management: Principles and applications*. Boston, MA: Allyn and Bacon, Inc.
8. Duch, B. J. (2001). Models for problem-based instruction in undergraduate courses. In B. J. Duch, S. E. Groh, & D. E. Allen (Eds.), *The power of problem-based learning: A practical "how to" for teaching undergraduate courses in any discipline* (pp. 39-45). Sterling, VA: Stylus Publishing.
9. Garvin, D. A. (2000). *Learning in action: A guide to putting the learning organization to work*. Boston, MA: Harvard Business School Press.
10. Godbey, G. (1985). *Leisure in your life: An exploration* (2nd ed.). State College, PA: Venture Publishing.
11. Guglielmino, L. M. (1977). *Development of the self-directed learning readiness scale* (Unpublished doctoral dissertation). University of Georgia, Ann Arbor, MI, USA.
12. Heo, J., Stebbins, R. A., Kim, J., & Lee, I. (2012). Serious leisure, life satisfaction, and health of older adults. *Leisure Sciences*, 35(1), 16-32. <http://dx.doi.org/10.1080/01490400.2013.739871>
13. Hmelo, C. E., & Evensen, D. H. (2000). Introduction problem-based learning: Gaining insights on learning interactions through multiple methods of inquiry. In D. H. Evensen & C. E. Hmelo (Eds.), *Problem-based learning: A research perspective on learning interactions* (pp. 1-6). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
14. Holder, M. D., Coleman, B., & Sehn, Z. L. (2009). The contribution of active and passive leisure to children's well-being. *Journal of Health Psychology*, 14(3), 378-386. <http://dx.doi.org/10.1177/1359105308101676>
15. Im, J. B., Chi, Y. S., Moon, S. J., Lee, K. Y., & Lee, Y. S. (2001). *Home management*. Seoul: Hakjisa.
16. Jee, S. H. (2010). *A study on leisure satisfaction and successful aging of the aged* (Unpublished doctoral dissertation). Wonkwang University, Iksan, Korea.
17. Kang, I. A. (1998). PBL and reflective journal. *The Journal of Training and Development*, 4, 3-27.
18. Kang, I. A., Jung, J. W., & Jeong, D. N. (2007). *Practical understanding of PBL*. Seoul: Moonumsa.
19. Kang, I. A., & Kim, S. J. (1998). An instructional design and implementation by PBL: A case study of social studies in an elementary school classroom. *Journal of Educational Technology*, 14(3), 1-31.
20. Kang, M. S., Park, S. H., & Kim, D. G. (2012). Developing a blended PBL program to promote the problem-solving skills of early childhood teachers. *Teacher Education Research*, 51(3), 333-352.
21. Kang, S. Y., Cho, H. H., Hong, J. I., Kim, E. J., & Park, S. E. (2005). The effect of problem based learning in engineering education. *Journal of Engineering Education Research*, 8(2), 24-34.
22. Kim, B. G. (2013). A research on PBL teaching-learning of communication education. *The Journal of Yeolin Education*, 21(2), 53-70.
23. Kim, B. H., & An, Y. S. (2008). An exploratory study on the relationship between the leisure activity and quality of life of the elderly. *Social Science Research (Dongguk University)*, 15(1), 141-160.
24. Kim, C. W., & Lee, J. J. (2003). Leisure and quality of life: Focused on

- middle-aged couples. *Journal of Leisure Studies*, 1(2), 1-10.
25. Kim, E. J. (2003). The effects of cooperative learning on communication apprehension, academic achievement and students' satisfaction. *The Journal of Educational Psychology*, 17(2), 215-232.
 26. Kim, G. D. (1990). *Modern leisure*. Seoul: Baeksan Publishing.
 27. Kim, M. L., & Lee, J. H. (2009). The relationship between leisure activity types and levels of sociability in elementary-school students. *Journal of Sport and Leisure Studies*, 36(2), 849-857.
 28. Kim, O. J. (2004). *General leisure-recreation*. Seoul: DKBooks.
 29. Kim, S. B., & Hong, H. J. (2010). Development of a PBL model and analysis of its effect in engineering design instruction. *Journal of Korea Academia-Industrial Cooperation Society*, 11(11), 4310-4319.
 30. Kim, S. W. (2013). Learning experience study of problem based learning on war history. *Convergence Security Journal*, 13(2), 101-109.
 31. Kong, H. R. (2014). A study on applying problem-based learning methods in college-level composition courses. *Journal of Korean Culture*, 25, 7-42.
 32. Lee, S. S. (2007). Design principles of interactions for blended learning. *The Journal of Educational Information and Media*, 13(2), 225-250.
 33. Levin, B. B. (2001). *Energizing teacher education and professional development with problem-based learning*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
 34. Lubart, T. I., & Mouchiroud, C. (2003). Creativity: A source of difficulty in problem solving. In J. E. Davidson & R. J. Sternberg (Eds.), *The psychology of problem solving* (pp. 127-148). Cambridge, UK: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511615771.005>
 35. Luo, L. (2011). Leisure and depression in midlife: A Taiwanese national survey of middle-aged adults. *Journal of Health Psychology*, 16(1), 137-147. <http://dx.doi.org/10.1177/1359105310370501>
 36. Macdonald, R., & Savin-Baden, M. (2004). *Assessment in problem-based learning. LTSN Generic Centre Assessment Series: No. 13*. Heslington, UK: Learning and Teaching Support Network (LTSN), The Network Centre.
 37. Margetson, D. B., Alavi, C. M., Don, M. M., & King, M. (1995). How do students learn in a problem-based tutorial? In M. J. Ostwald, P. Little, & G. Ryan (Eds.), *Research and development in problem-based learning: Vol. 3. Selected papers presented at PBL Conference 95* (pp. 247-259). Sydney: Australian Problem Based Learning Network.
 38. Myers, A. C. (1994). *Problem based learning in secondary schools* (Unpublished monograph). Springfield, IL: Problem Based Learning Institute, Lanphier High School and Southern Illinois University Medical School.
 39. Na, J. Y., & Chung, H. M. (2012). Development of a PBL instructional design model for higher education. *The Journal of Yeolin Education*, 20(3), 111-140.
 40. Nash, J. B. (1953). *Philosophy of recreation and leisure* (p. 34). St. Louis, MO: Mosby.
 41. Needham, D. R., & Begg, I. M. (1991). Problem-oriented training promotes spontaneous analogical transfer: Memory-oriented training promotes memory for training. *Memory & Cognition*, 19(6), 543-557. <http://dx.doi.org/10.3758/BF03197150>
 42. No, J. S. (2003). *The effects of PBL on the academic achievement by the levels of self directed learning ability* (Unpublished master's thesis). Kongju National University, Gongju, Korea.
 43. Papalia, D. E., & Olds, S. W. (1995). *Human development* (6th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
 44. Park, J. G., Lee, S. H., Lee, Y. H., & Lim, R. H. (2008). The deference of leisure activities attitude according to between Korea and America students' characteristics. *Journal of Sport and Leisure Studies*, 32(2), 1333-1342.
 45. Park, M. S., Lee, J. W., Kim, M. C., Kye, S. J., Kim, K. A., & Woo, E. R. (2001). Ecological support system for promoting youth culture in a new millenium age: Adolescents' leisure culture and degree of leisure satisfaction. *Journal of the Korean Home Economics Association*, 39(4), 61-78.
 46. Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1(1), 9-20. <http://dx.doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
 47. Scott, D., & Willits, F. K. (1998). Adolescent and adult leisure patterns: A reassessment. *Journal of Leisure Research*, 30(3), 319-330.
 48. Song, Y. M., & Lee, Y. J. (2011). A influence of leisure satisfaction as factors relaxing stress of adolescent. *Korean Journal of Youth Studies*, 18(12), 609-634.
 49. Sookmyung Women's University. (2013). Center for Teaching and Learning of SMU. Retrieved February 1, 2013, from <http://sctl.sookmyung.ac.kr/>
 50. Statistics Korea. (2008). Raking of leisure competitiveness. Retrieved June 30, 2014, from http://kosis.kr/common/meta_onedepth.jsp?vwcd=MT_OTITLE&tlistid=113_11314
 51. Stepien, W., & Gallagher, S. (1993). Problem-based learning: As authentic as it gets. *Educational Leadership*, 50(7), 25-28.
 52. Walton, H. J., & Matthews, M. B. (1989). Essentials of problem-based learning. *Medical Education*, 23(6), 542-558.
 53. Williams, S. M. (1992). Putting case-based instruction into context: Examples form legal and medical education. *Journal of the Learning Science*, 2(4), 367-427. http://dx.doi.org/10.1207/s15327809jls0204_2
 54. Wills, S. L., & Reid, J. D. (1999). *Life in the middle: Psychological and social development in middle age*. San Diego, CA: Academic Press.
 55. Yook, J. H. (2011). A study on a PBL class model applied to film education. *Journal of the Korea Association of Film Education*, 13, 107-128.
 56. Yoon, H. J. (2009). *The development and implementation of problem-based learning strategy and the examination of its pedagogical effectiveness* (Unpublished doctoral dissertation). Ewha Womans University, Seoul, Korea.