

이학석사 학위논문

중학생들의 해양레저스포츠 체험학습 참여가
성취동기 및 만족도에 미치는 영향

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

지도교수 하 해 동

2006년 2월

한국해양대학교 대학원

해양생명환경학과

해양체육전공

박 효 영

목 차

Abstract

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
3. 연구 문제	3
II. 이론적 배경	4
1. 해양레포츠 동향	4
2. 해양레포츠 체험학습 종목	7
3. 청소년의 의식구조	12
4. 청소년 체험학습 및 연구동향	15
5. 성취동기 및 만족도에 관한 연구동향	19
III. 연구방법	22
1. 연구대상	22
2. 연구절차	22
3. 조사도구	23
4. 자료의 통계처리	24

IV. 연구결과	25
1. 해양레포츠 체험 전·후의 성취도	25
2. 해양레포츠 체험 전·후의 만족도	34
3. 해양레포츠 체험 전·후의 성취도 및 만족도 종합분석	40
V. 논의	42
1. 해양레포츠 체험학습 성취도 분석	42
2. 해양레포츠 체험학습 만족도 분석	44
VI. 결론 및 제언	48
1. 결 론	48
2. 제 언	49
참고문헌	50
부 록	54

표 목 차

표 1. 해양레포츠 체험학습 종목과 특성	7
표 2. 조사도구의 구성 내용	23
표 3. 조사도구의 신뢰도	23
표 4. 학습장애	25
표 5. 장애물 극복	27
표 6. 노력과 진지성	28
표 7. 운동능력에 대한 유능감	29
표 8. 학습의 가치	31
표 9. 스트레스 야기 상황에 대한 불안	32
표 10. 실패불안	33
표 11. 사회적 만족	35
표 12. 심리적 만족	36
표 13. 시설 만족	37
표 14. 신체적 만족	39
표 15. 성취도 및 만족도 분석	40

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

Park, Hyo-Young

Korea Maritime University

Advisor : Ha, Hae-Dong Ph.D.

Abstract

This study was designed to explore the degree of achievement motivation and the degree of content of students who participated in experiencing ocean leisure sports and to activate ocean leisure sports. This study also aimed to get basic data for the education policy of ocean leisure sports and for the direction of learning-through-experience programs in the future. The subjects of the study were 400 middle school students(200 boys and 200 girls) participating in ocean leisure sports.

They were asked to give answers to the questionnaire before and after the program. In order to testify the study questions, the collected data was analyzed by a statistic program, SPSS 12.0.1 for Windows. The variables of achievement motivation were learning lesion, impediment subjugation, earnestness, competence for sports skills, value of learning, anxiety of stress-causing circumstances, anxiety of reality. Those of

content were social content, psychological content, facility content, physical content.

The findings of this study are summarized as follows. First, in reference to the degree of achievement motivation, there was no significant difference between boys and girls. But for the detail variables of competence for sports skills, anxiety of stress-causing circumstances, and anxiety of reality, there were meaningful differences between boys and girls. Second, there was no significant difference between boys and girls in terms of the degree of content, but there were meaningful differences between them in detail variables of social, psychological, and physical content before participating in the program and facility content after participating in it. Third, the results show that ocean leisure sports have positive influences on the degrees of achievement motivation and that of content. But, for the girls, there was no meaningful difference between before and after their participation of the program in reference to some detail variables : learning lesion, competence of sports skills, anxiety of stress-causing circumstances, anxiety of reality and facility content.

I. 서 론

1. 연구의 필요성

오늘날 급격한 사회의 변화는 다양한 가치를 추구하고 있으며, 이에 따라 학교 교육도 변화와 개혁이 요구되는 실정이다. 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 무엇보다도 중요하게 작용한다고 할 것이다. 이러한 가운데 최근 경제적 풍요와 여러 가지 관심을 가질 수 있는 현장체험 학습은 상상력, 창의력과 탐구력, 진취적인 기상 함양과 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, 이정욱, 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 환

경의 변화와 가치관과 라이프 스타일(life style)의 다양화로 인하여 해양레저 중심의 생활 패턴이 정착되면서 해양레포츠 참여 등이 확대되고 있다(양진우, 송교육, 1998).

해양레포츠의 장(場)인 바다에서는 다양 무상한 영위(榮位)가 펼쳐지고 생활의 활력소를 찾기 위해 많은 사람들이 바다를 이용하고 있으며, 다양한 형태로 우리의 생활에 연결되어 있다. 그러므로 해양레포츠 체험학습은 청소년을 대상으로 하는 체험학습 프로그램으로서 다양한 교육의 주체를 제공하고 있으며, 나아가 끊임없는 교육공학적 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 것으로 다양한 직접 체험이 강조될 수밖에 없다. 또한 청소년들의 해양레포츠 체험학습이 성취동기 및 만족도에 미치는 영향은 한국인들의 여가를 보내는 방식에도 크게 관계되는 것으로서 휴가에 대한 프로그램 제공과 청소년들의 교육제도 개선에도 중요한 테마로 여겨진다.

따라서 본 연구는 해양레포츠를 체험하는 중학생들의 성취동기와 만족도를 알아봄으로써 생활체험학습을 통한 창의력, 탐구력, 진취적인 기상을 함양하고 해양레포츠를 활성화시키는 동시에 향후 해양레포츠 관련 교육정책 및 현장교육 방향의 기초 자료를 얻고자 하는데 그 필요성이 있다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 미래의 해양레포츠 활성화의 잠재수요인 중학생들의 해양레포츠 체험학습 성취동기 및 만족도를 분석하여 향후 학교 체험학습의 기초 자료와 해양레포츠 관련 교육정책의 방향 제시의 기초 자료를 제공하고자 하는데 그 목적이 있다.

3. 연구 문제

중학생들의 해양레포츠 체험학습 참가에 따른 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

- 1) 성취동기에 미치는 영향.
- 2) 성취동기의 남·여간 차이 분석.
- 3) 만족도에 미치는 영향.
- 4) 만족도의 남·여간 차이 분석.

II. 이론적 배경

1. 해양레포츠 동향

고대사회는 규모가 작고 사회적 통합 내지 분화가 비교적 결여된 사회로서 해양레포츠란 용어를 적용하기가 쉽지 않다. 그러나 구석기 및 신석기시대에 있어 해양레포츠라고 하는 것은 뗏목을 타고 고기를 잡거나 어패류를 채취하여 생계를 유지하는 일과 틈틈이 휴식을 취하거나 의식에 참가하는 정도였으며, 생계를 위한 수단인 노동과 해양레포츠가 뚜렷하게 구분되지 않았다(이원식, 1996).

해양은 지구 표면적의 약 70%를 차지하고 있으며, 이 광대한 공간과 거기에 존재하는 각종 자원 및 에너지의 개발 이용에 대한 기대는 자원 국가주의 대두와 과학기술의 진전에 수반하여 세계적인 규모로 급속히 확대되고 있는 실정이다(日本海士弘報協會, 1997). 이와 같은 해양을 세계의 각국이 장래 공평 유효하게 이용하기 위한 새로운 질서인 해양법에 관한 국제연합조약이 1982년에 체결되기도 하였다. 이 조약에 의해서 한국도 육안 200해리의 해역에 있어서 주권적 권리를 행사하게 되어 이에 대한 유용한 활용이 기대되고 있다.

이와 같이 연안해역은 국민생활과 밀접하게 결합된 공간으로서 활용되고 성숙화 되어가고 있는 사회속에서 해역 이용에 대한 국민들의 요청과 소득 수준의 향상에 따라 스포츠의 선호도가 다양화, 개성화, 고도화로 확산되어가고 있다. 1980년대를 전후한 국가경제의 고도성장에 따라 국민소득의 향상과 여가선용의 확대로 국민이 바다에 대한 인식과 가치관도 크게 변하고 있다(어촌문제연구소, 1996). 즉 종래는 근면이 최대의 미덕으로 여겨지고 여가는 그 다음 근면의 회복

을 위한 휴식이나 기분 전환으로 인식되어 왔다. 그러나 근년 경제적인 면이나 사회생활 면에서 양적인 충족이 진행되는 가운데 질적인 면이 중시되어 정신적인 풍요를 추구하는 차원에서 해양레포츠도 적극적으로 평가받게 되었고, 여가선용에 있어서도 개인의 주체의식이 존중되어 단체 여행에서 혈연 지연의 그룹요소 또는 가족과의 그룹여행으로, 단순히 보는 레저에서 직접 체험하고 즐기는 레저로의 이행 등에서 볼 수 있는 바와 같이 단체 수동형에서 개인 능동의 자기 실현형으로 진전되어 여가선용은 이제 그 성숙기에 도달하였다.

그리고 지금까지 생활의 역점이 주거생활 중심이었으나, 최근에는 여가선용을 해양레포츠 쪽으로 우선순위가 이행되고 있는 실정이다. 근년 여가활동이 진행되는 가운데 해양레저 레크리에이션도 다양화되어 해수욕, 선텐, 낚시, 해상유람 등 전통적인 것에 비하여 세일링 요트, 모터보트, 수상오토바이, 수상스키, 워터슬래드 등 최고의 스틸을 맛볼 수 있는 스포츠형의 해양레저 레크리에이션이 등장하고 있으며, 이와 같이 다양화와 함께 즐기는 방법도 개성화되고 있다. 이를테면 해양에서는 자연과 대등하기 위해 전술을 이용하여 싸우는 고도의 기술과 팀의 협동심에 의한 경주를 지향하는 것, 여유 있게 세일링을 즐기면서 선상에서 낚시를 하거나 식사를 즐기는 등 폭넓게 즐길 수 있는 방법 등이 있다.

또한 사람들을 해변가로 유인하는 각종 행사도 다채롭게 벌어지고 각종 해양 스포츠 이벤트 등이 개최되기도 하고 마린패션, 파도소리, 해변의 소리를 담은 환경레코드, 비디오의 유행 등 해변의 정서를 즐기는 풍조도 바다를 떠나 있는 우리들의 일상생활에 까지 침투하고 있다.

이와 같이 다양화·개성화가 확산되면서 급속히 보급 발전하고 있는 해양레저 레크리에이션은 국민이 요구하는 새로운 수요중의 하나로서, 또는 금후 매력 있는 산업의 한 분야로서, 그리고 지역 개발을 위한 유력한 수단으로서 각 방면에서의 기대와 역할이 크다. 또한 해양레저 레크리에이션에 사용되는 장비도 단순

하고 화려하면서도 기능미 있는 디자인으로 패션화가 진전되고 있으며, 그 결과 바다에 대한 이미지도 일변하여 젊은 여성들의 참가도 뚜렷하게 나타나고 있다. 그러므로 해양레포츠가 금후 국민생활의 변화에 대응해서 어떻게 변화 할 것인가는 단순히 항만 행정면에서 뿐만 아니라, 국민전체의 여가선용과 체력향상과 깊은 연관이 있는 문제라 할 수 있다(김성귀, 1995). 특히 여가에 대한 가치관의 변화와 자유시간의 확대, 소득의 향상, 도시화의 진전, 동원성의 증대라는 사회적 변화, 그리고 서구문명의 수용 등과 어우러져 그 종목과 형태도 다양화·개성화로 확산되고 있으며, 해상수욕(海上水浴) 이외의 해양레포츠 특히 해상경주용 스포츠가 폭발적인 인기로 증폭되어갈 것임을 감히 짐작할 수 있다

이러한 해양레포츠와 관련된 국외 유사 연구로서는 都市環境研究會(1995)의 沿岸都市とオープンスペース, 日本海士弘報協會(1997)의 海洋レクリエーションの現況と展望, Australian Maritime Safety Authority(1998)의 Syllabus Certificate of Competency Master Class 4, Kajiki(1996)의 *Harmony 100 Marinas in the World* 등이며, 국내 유사 연구로서는 김경률(2001)의 한국 해양레저스포츠의 발전을 위한 정책적 제언, 박봉률·강진홍(2001)의 해양스포츠 활성화 방안 연구, 지삼엽(1998)의 한국해양스포츠 진흥을 위한 제도화에 관한 연구, 정종석(2003)의 해양레저스포츠 발전을 위한 한국형 마리나 개발방향에 관한 연구, 하해동(2000). 한국범선을 통한 요트의 발자취 등이 있으나, 이들의 대부분 연구는 해양스포츠의 활성화에 관한 연구로, 중학생들의 해양레포츠 체험학습이 만족도 및 성취동기에 미치는 영향에 관한연구는 전무한 실정으로 파악되고 있으므로 해양레포츠 관련 교육정책 방향의 자료가 절실히 요구되고 있다.

2. 해양레포츠 체험학습 종목

3면이 바다로 둘러싸인 우리나라는 3,200여개의 부속도서로 구성되어 있고, 해안선의 총 길이는 2,413km(국정원, 2003)로서 해양레포츠를 즐길 수 있는 천혜의 조건을 갖추고 있으며, 특히 해양도시 부산지역의 경우 약 220km의 수려한 해안선과 해운대, 광안리 등 시역내 6개의 해수욕장을 보유하고 있으며, 해양레포츠 체험학습 활동을 위한 종목 및 그 특성을 살펴보면 <표 1>과 같다.

표 1. 해양레포츠 종목과 특성

구분	종류	특성			
		추진방법	기관/엔진(hp)	속도(knot)	승선인원(명)
1	세일링 요트	바람/엔진	2.5~300	2~15	1~25
2	모터보트	엔진	2.5~	5~100	4~12
3	수상오토바이	엔진	55~150	65~75	1~3
4	워터 슬레드	보트 견인	견인시 115이상	15~40	5~10
5	래프팅	인력/페들	없음	2~5	4~12
6	카누	인력/페들	없음	2~10	1~4
7	카약	인력/페들	없음	2~10	1~2
8	스쿠버다이빙	핀(오리발)	없음	1~3	1

1) 세일링 요트

요트란 상선, 어선, 군함 등과 같이 업무수행을 목적으로 하는 업무용 배가 아닌, 놀이나 스포츠에 이용되는 오락용 배로서 사람이 비교적 힘을 덜 들이고 쾌주할 수 있는 배를 총칭하는 말이다. 이를 크게 나누면 엔진의 동

력으로 추진하는 모터요트(Motor yacht)와, 돛에 바람을 받아 운항하는 세일링 요트(Sailing yacht)로 구분되는데, 선실을 갖추지 않은 비교적 작은 보트에 돛을 단 세일링 보트(Sailing boat)와 선실에 주거시설을 갖춘 비교적 큰 범선 형태인 세일링 크루저(Sailing cruiser)로 구분된다. 세일링 보트는 연안이나 호수에서 스포츠 또는 레저용으로 이용되며, 오늘날 올림픽과 아시아 경기대회에서 채택되고 있는 경기정은 모두 이 세일링 보트이다. 세일링 보트 중에서도 비교적 작은 것들은 덩기(Dinghy)라 부른다.

요트의 어원은 16세기 네덜란드에서 시작하여 정식 요트가 나온 것은 17세기 초엽 희랍어 야겐(Jagen)에서 유래되어 야트(Jacht)로 불리우는 배가 만들어졌다. 이 무렵 네덜란드에 망명 도중 야트를 즐겼던 영국의 망명자 찰스 황태자가 1660년 왕정복고(王政復古) 후 찰스 2세로 즉위하였을 때 암스테르담 시장이 야트를 선물로 기증하였고, 그 이후 영국에 전파되어 지금의 요트로 불리어지게 되었다(정종석 2003).

2) 모터보트

넓은 의미의 모터보트(Motor boat)는 동력만으로 타고 즐기는 보트로서 스포츠용 주정(舟艇)을 의미한다. 그러나 일반적으로 중형급(30ft 이상)의 보트를 모터요트라 하며 이는 선실을 가지고 있고, 그 선실의 내부는 사람이 생활할 수 있도록 주거시설을 갖추고 있어야 한다. 일반적으로 좁은 뜻의 모터요트는 대개 소형급(30ft 이하)을 의미하며, 이것을 우리나라에서는 모터보트라 부른다.

유럽과 미주에서는 요트를 세일이나 동력에 의하여 움직이며 개인이 타고 즐기기 위한 배라고도 정의하고 있다. 그래서 원양을 항해하는 객선과 같은 기선도 모터 요트라 한다. 모터보트는 1840년대 이후 증기기관과 내연기관

이 발명되면서부터 등장하였고, 인간이 기계를 써서 배를 추진할 수 있게 된 것은 18세기 후기에 증기기관이 실용화되고 19세기 초엽에 그것을 선박에 장치한 동력선을 개발이후 장거리 순항이 가능하게 되었다(Quicksilver 2001).

3) 수상오토바이

수상오토바이(Personal water craft; PWC)는 젯트 펌프로 물을 흡입하여 분사하면서 추진력을 얻어 수면을 활주하는 육상에서 사용하는 오토바이 타입의 소형 젯트 모터보트를 의미하며, 서서 타는(Stand up)타입과 앉아서 타는(Sit down) 타입의 두 가지가 있다. 이는 1960년대에 고안되어 구미 각국에서 널리 보급되고 있다. 수상오토바이를 일반적으로 젯트 스키(Jet ski)라고 칭하고 있으나, 젯트 스키는 일본 가와사키(川崎) 회사에서 소개된 서서 타는 타입의 1인승 수상오토바이를 의미하며, 공식적인 언어는 PWC라는 용어를 사용한다. 그러므로 국내에서는 세계적인 추세에 따라 수상오토바이라고 사용하는 것이 옳은 표현이다.

수상오토바이는 크게 선체와 엔진으로 구분되는데, 선체는 1968년도 캐나다 봄바디어(Canada bombardier) 씨두에서 개발될 당시 목재 또는 합판으로 제작되었으나, 선형과 FRP의 개발로 제품의 질이 향상되고, 엔진의 개발로 인해 획기적인 발전을 하여왔다(Sea doo, 2001).

4) 워터슬레드

워터 슬레드(Water sled)는 일반적으로 바나나보트라고 하는데, 자체적으로는 움직일 수 없으며, 일반적으로 15~40knot의 속도로 모터보트 또는 수상오토바이에 의해 견인되어 끌려가면서 단결된 묘미를 맛 볼 수 있는 해양레포츠

이다. 이는 5~10명이 한번에 승선하며 스피드 보트가 끌어 주는 것으로 최근 가장 인기가 높은 해양레포츠로서 각광을 받고 있으며, 이리저리 몸을 돌리며 물에 빠지지 않게 하기 위해 안간힘을 쓰며 서로간의 협동심과 단결력을 만끽할 수 있다.

또한 이와 유사한 땅콩보트가 있는데, 땅콩보트는 2인승 바나나보트라고 생각하면 된다. 좌우로 회전 폭이 넓으며 물위를 통통 튀기는 즐거움과 여성들과 연인들에게 인기가 높다.

5) 래프팅

래프팅(Rafting)은 수면 위에서 카누나 카약등 기타 배의 형태를 가지고 할 수 있는 모든 종목을 통칭하는 것이지만 현재에는 일반적으로 고무보트를 이용한 급류타기를 의미한다. 이는 뗏목을 이용해 수렵과 채취를 하며 생활했던 원주민들의 지혜로부터 기원이 시작되었다고 추정하고 있으며, 인간의 역사 속에서 태어난 레포츠라 할 수 있다. 처음엔 나무로 뗏목을 만들어 수렵과 이동의 수단으로 미지의 세계를 찾아나서는 개척의 도구에서 래프팅 보트가 2차 세계대전이후 남은 군용 고무를 활용하면서부터 고무보트의 래프팅 역사가 시작되었다. 1960~1970년대 미국의 그랜드 캐년의 여행자들이 많은 여행객들을 실어 나르기 위한 상업적 목적으로 사용한 것이 전 세계적으로 래프팅이 보급되는 시초가 되어 지금에 이르고 있다(경호강 래프팅, 2003).

6) 카누

카누(Canoe)는 배를 의미하는 스페인어의 CANOA에서 유래된 것으로 그 유래는 원시인이 강이나 바다에서 교통수단 또는 수렵을 위한 도구로서 조그만 배를 고안하여 사용하였다. 그러나 이들이 사용한 배는 초창기에는 통나무

원형을 그대로 사용하였으나 점차 안정감과 활동공간이 넓은 뗏목으로 이어졌다.

그 후 통나무의 가운데를 파내어 근래 카누의 형태를 갖춘 모습으로 사용하였으며, 카누는 각종 배를 패들로 조작하면서 호수와 같은 잔잔한 정수나 하천의 급류, 격류, 해안 등의 코스에서 즐기는 것으로 그 중에서도 격류에서 행하는 슬라롬은 호쾌하고 스릴이 넘친다. 근대적 의미로서 각종 스포츠에 접목하기 시작한 1865년에 가벼운 카누로 유럽 대륙의 연안과 나일강 등을 짓고 돌아다닌 때부터지만 1907년에 독일의 한스 크래퍼가 접었다 폈다 하는 조립식 카누를 고안한 후 급속히 확산되었다(대한카누협회, 2005).

7) 카약

에스키모인 들이 카약(Kayak)을 만들어 사용한 이후로 미국, 캐나다, 영국, 호주, 뉴질랜드, 유럽 등을 포함한 주요 서양 해양레포츠 국가에서 발달되어 왔다. 카약에는 물살이 센 강에서 타는 급류 카약이 있으며, 노를 저었을 때 속도를 요하는 바다카약(Sea kayak)은 그 길이가 4~5m 정도로 한두 시간의 급류를 즐기는 차원이 아닌 탐험이자 여행이 되는 레저 활동을 강, 바다, 호수 등지에서 즐길 수 있게 해 준다(래프팅 랜드, 2005). 카누는 한쪽 블래드를 사용하는 반면 카약은 양쪽 모두에 블래드가 달린 패들을 사용하여 물살을 저어 가는 패들링(Paddling) 스포츠로서 1인승은 발을 뺀고 들어가 앉아 양날의 패들을 사용하며 2인승은 카누에 비해 작아 조종능력이 뛰어난 반면 안전성이 떨어진다. 현재 사용되고 있는 카약은 급류용 레저 카약으로서 유선형 모양의 선저는 합성 플라스틱 제품을 사용하며 회전 및 조종성이 탁월하여 좁은 장소에서도 회전이 가능할 뿐만 아니라 파도를 통과하는 기능과 미끄럼이 우수하여 장애물회전은 물론 급류돌파 파도타기에 많이 이용한다.

8) 스쿠버 다이빙

스쿠버(Self Contained **U**nder **W**ater **B**reathing **A**pparatus; **SCUBA**) 몸에 지니고 다닐 수 있는 호흡장비를 의미하며, 스쿠버 다이빙은 호흡을 할 수 있는 압축 공기통과 기타의 장비를 착용하여 약 30m이내에서 잠수를 즐기는 것을 말한다. 사람이 잠수를 하기 시작한 역사는 정확한 기록은 없지만 수천년 전으로 추정하고 있다. 동물의 위(胃)에 공기를 넣어 입에 물고 얕은 물가에서 물 속으로 길게 내리워 숨을 쉬며 활동한 것이 잠수의 시초라고 할 것이다(교육인적자원부, 2003). 이러한 원시적인 방법에서 벗어나 가장 획기적인 잠수방법은 1680년경 종(鐘)모양의 통을 거꾸로 하여 물 속에 가라앉히고 그 속에서 잠수하는 사람이 종속의 공기를 물속에서 호흡할 수 있도록 고안한 것이라 할 수 있다.

그 후 1943년 프랑스의 해군 중령 출신이며 해양 과학자인 자크 이브 쿠투(Jacques Yves Cousteau)가 동료 과학자와 함께 잠수용 수중호흡기를 개발하면서 오늘날과 같은 레저스포츠 스쿠버 다이빙이 가능하게 되었다. 우리나라에서는 6.25동란 때 미군에 의해 기술을 배우며 소개되었는데, 1960년대에 주로 해군들의 수중 침투용으로 이 기술을 익힌 사람들에 의해 일반인들에게 보급되기 시작하였다.

3. 청소년의 의식구조

개인의 삶과 질, 독창성이 강조되고 있는 이 시대에도 청소년 체험학습에 관한 우리의 교육현실은千篇일률(千篇一律)적인 구시대적 관행을 답습하고 있다. 모두가 나서서 창조적 교육, 지(智)·덕(德)·체(體)의 균형적 발달, 건실

한 시민으로서의 태도 등을 외치고 있기는 하지만 실제 교육현장에 들어서면 이러한 이념들은 모두가 내용이 없는 실속 없는 학습으로 끝나고 만다. 특히 청소년 교육현장을 보면 주입식 교육, 과열과외, 적성과는 관계없는 진로선택, 성적 스트레스와 일탈 등으로 얼룩져 있다(김기오, 2001). 최근 청소년 체험학습에는 사회전체에 심각한 충격을 안겨주고 있다. 여기에 대한 기성세대들의 반응은 대부분 부정적이다. 무조건적인 비난을 가함으로써 자신의 책임을 회피하며, 이와 같이 문제의 핵심을 파고들기보다는 자신들은 그 문제와 무관하다는 도피적인 태도를 취하는 기성세대의 자세는 문제의 해결에 걸림돌이 되고 있다.

실제로 청소년과 기성세대 모두 한 사회에 속한 동일집단(In group)이라는 인식하에서 어른들의 이해와 관심이 선행되어야 함에도 불구하고 청소년들을 자신들과는 무관한 외집단(Out group)으로 취급하여 자신의 책임감을 회피하려는 사회 병리적 태도가 기성세대에 만연되어 있다. 대부분의 사회문제와 마찬가지로 청소년 학습문제는 당사자들이 해결할 수 있는 문제가 아니다.

기득권층이라 할 수 있는 기성세대들의 관심과 적극적인 참여가 필요한 것이다. 그런데 기성세대들이 문제를 청소년 자신들의 책임으로만 돌리거나 일부 기성세대의 책임으로 몰아치면서 기성세대 전체의 책임을 도외시하게 되면 문제의 해결은 불가능해진다. 어느 시대 어느 사회나 청소년 문제는 사회 문제의 중요한 부분을 차지하지만 사회적 패러다임이 바뀌는 시대적 변환기에는 청소년 문제가 사회에 주는 충격이 더 심각하게 느껴지기 쉽다. 구시대의 패러다임에 젖은 기성세대의 시각과 새로운 시대의 생활방식에 젖은 신세대 사이에는 문화적 충격이 있을 수밖에 없고, 이 문화적 충격이 청소년문제를 더 부각시키기 때문이다(부산광역시 교육과학연구원 교육실천사례집, 2000b).

인류사회적 변환기에서 우리는 그 동안 청소년 체험학습 문제에 대해 너무 피상적으로, 즉흥적으로 그리고 단발적으로 대처해왔다. 더 정확하게 말하면, 문제를 해결하기보다는 눈에 띄지 않게 덮는데 급급했고, 임시변통으로 우선 급하게 응급처치만 하고 말았지 문제의 원인을 찾아 근본적인 치유를 하려는 노력은 게을리 해왔다. 이제는 현장 체험학습이라는 꼭 가야할 길을 밟아가야 한다. 그 동안 피상적으로, 단기적으로 임시변통으로 해왔던 것을 지양하고 기본에서부터 다시 시작해야 할 때다. 우리 청소년들을 이해하기 위해서는 그들이 어디서 노는지, 누구와 무엇을 하며 노는지, 학교와 집에서 부딪치는 문제는 무엇인지, 친구와 부모와 선생님과는 어떤 문제가 있는지, 공동체에 대해서는 어떻게 생각하고 있는지, 기성세대들이 지켜온 전통적 가치관은 그들에게 어떤 의미가 있는지, 그들의 일상생활의 구석구석을 구체적으로 알아야 할 것이다.

우리 사회는 지난 수십년 동안에 수천년을 내려온 전통적 농경사회에서 최첨단 과학기술을 바탕으로 하는 산업사회와 정보사회로, 아날로그시대에서 디지털시대로, 인류는 역사상 유례없는 급격한 변화를 겪었으며, 풍요로운 산업사회의 후기에 태어나서 정보화시대를 살아가는 사이버세대를 농경사회에서 쟁기질하는 속에서 낳고 어렵게 자라온 기성세대의 생각과 사상으로서는 이야기 할 수는 없다. 생각하는 것이 다르고, 좋아하는 음식이 다르고, 노는 것도 다르고, 자신을 표현하는 방식도 다르고, 모든 것이 다른 세대를 수십 년 전의 낡은 사고로 판단하는 것은 불가능하기 때문이다(부산광역시 부암 초등학교 시범학교운영 보고서, 1998). 우리들이 지금까지 문제를 해결하지 못하고 있는 근본적인 이유 가운데 하나라고 할 수 있다. 청소년의 일상생활을 정확하게 파악하고 그들을 제대로 이해하기 위해서는 체험학습을 통하여 광범위한 조사를 주기적으로 실시할 필요가 있다. 체계적이고 과학적인 종합실태조사를

통해 청소년들을 이해할 수 있는 기틀을 만들어야 하기 때문이다. 인간의 인격 형성과 행동발달에 미치는 사회문화적 환경의 영향은 매우 크다.

특히 가치관의 정립시기에 있는 청소년들에게는 이들 환경의 영향은 더욱 더 큰 것이다. 그러므로 청소년을 보다 잘 이해하기 위해서는 그들이 성장하고 있는 사회문화적 환경을 살펴볼 필요가 있다. 1960년대와 1970년대를 통한 국가적 경제발전 정책은 절대빈곤(Absolute poverty)을 어느 정도 해소 시켰다는 순기능(Good function)도 있었지만, 반면에 개인주의와 황금만능주의, 물질주의를 가속화 시켰으며, 여기에 파생된 문제는 경제적 성취와 불균형, 정치적 격동과 좌절, 사회문화적 변화로 인한 청소년의 가치질서의 혼란 등 역기능(Dysfunction)을 초래하기도 하였다.

또한 사회 경제적 지위(Social-economic status)로 경험문화(Experienced culture)의 속성은 그 계층에 있는 청소년의 의식구조에 절대적으로 작용하고 있다. 그러므로 청소년을 보다 잘 이해하기 위해서는 그들이 성장하여 경험한 사회문화적 환경에 대한 올바른 이해가 앞서야 하며, 청소년들이 현재 가지고 있는 사회문화적 지위를 파악하여야 한다. 한국의 미래는 청소년에게 달려 있으며, 청소년들의 의식구조는 국가의 미래를 이끌어 갈 주체로서 아주 중요한 의미가 있는 것이다. 청소년들이 행한 행위가 국가의 의식구조를 형성하는 바탕이 되는 것이므로 모든 사회문제를 다루는데 있어서 행위의 주체인 청소년들의 의식구조를 파악하는 것이 가장 선행적인 조건이 된다.

4. 청소년 체험학습 및 연구동향

체험 학습이란 일상적인 학습공간인 교실을 떠나, 자연현상이나 사회적인

사실과 현상이 구체적으로 나타나고 있는 현장에서 답사·견학·면접·조사·관찰 등 실제적인 활동을 통한 학습방법이다(부산광역시 교육과학연구원교육실천사례집, 2000a).

현장 체험학습은 하태연(2003)에 의하면, 학생들에게 바람직한 생활 태도 형성뿐만 아니라 건전하고 바른 인성과 심성을 가꾸는데 중요한 교육적 역할을 하며, 체험학습의 교육적 의의나 기대 효과는 다양한 교육과정 운영을 통한 폭넓은 학습경험으로 어려운 사회적 상황에 대처할 수 있는 능력과 자질을 기를 수 있다. 또한 생활 주변의 문제에 대하여 관심과 흥미를 가지게 하며 생활과 관련된 기본적인 지식을 익혀 이를 실생활에 적용하게 한다. 즉, 학습의 공간을 확대해 줌으로써 자신의 생각이 옳다는 것을 느끼지만 자기 보다 더 옳은 생각을 하고 있는 사람이 있을 수 있다는 것을 알게 될 것이며, 자신의 행동이 직접·간접적으로 다른 사람에게 많은 영향을 주고 자신의 작은 노력이 남을 도울 수 있다는 사실을 깨닫게 한다(최경희, 2001).

또한 의도적으로 자연 환경과 접촉할 기회를 제공해 줌으로써 보다 넓은 자연의 세계에 대한 새로운 경험과, 그를 통한 환경과 인간의 관계에 대한 인식을 높일 수 있으며, 학생들에게 마음껏 뛰어 놀 수 있는 놀이 공간의 확보와 다양한 활동 내용을 제공하여 줌으로써 체력 및 건강에 대한 새로운 인식과 건전한 생활을 습관화 할 수 있는 계기를 마련해 주며, 이러한 경험 활동은 자신감, 성취감, 상대방에 대한 존경, 공동체 의식, 끈기, 인내, 봉사정신 등 여러 가지 중요한 덕목을 얻을 수 있게 해 준다.

그리고 현장에서 직접 활용할 수 있는 체험학습 프로그램을 개발하고 현장의 체험학습 활성화를 위하여 학생들의 학력신장과 특기적성 개발에 도움이 되는 수준 높은 체험학습 프로그램을 개발하여 운영하고, 체험학습 및

체험활동 관련 현재 체험학습은 청소년을 대상으로 하는 체험학습 프로그램을 개발, 다양한 교육주체에 제공하고 있으며, 나아가 끊임없는 교육공학적 연구·개발을 통해 청소년 개인의 소질과 적성을 진단, 이를 체계적으로 개발할 수 있는 특별학습과정을 도입하여야 한다. 성장 과정에 있는 청소년에게 입시 못지않게 중요한 교육은, 성인이 되어 사회에 진출하면서 겪을 수 있는 시행착오를 최소화하고 가능한 한 빨리 잘 할 수 있고 좋아하는 진로를 선택하여 스스로 미래를 설계할 수 있게끔 지원하는 것이므로, 이에 다양한 체험이 강조될 수밖에 없다.

그러나 체험학습의 열기에 비해 정작 체험학습이 무엇인가, 학교 교육과정 내에서의 위치가 무엇인가에 관한 진지한 논의는 찾아보기 어렵다. 그러한 논의 없이 체험학습 운영·실태 및 문제점, 개선방안 등의 실제적인 연구가 이루어지고 있으며, 이 점만 보더라도 체험학습이 무엇인지 이미 알고 있다고 느껴진다. 체험학습에 대한 정의는 명확하지 않다. 체험학습에 관한 많은 연구들에서 나름대로의 정의를 내리고 있지만 대개 체험활동, 책가방 없이 교육경험, 교실 밖, 생활현장에 직면 등의 의미를 포함하고 있을 뿐이다.

체험학습의 정의에 포함되어 있는 것들은 대부분 체험학습이 무엇인지 말해주는 것이 아닌 체험을 실시하는 목적, 방법 등이다. 체험학습을 정의하는데 실마리가 될 만한 것이 체험이라고 한다면, 체험학습이 무엇인가 하는 문제는 다른 무엇보다도 체험을 어떻게 해석하는가에 달려 있다(박성희, 2002).

그런데 체험학습을 분석해 보면, 교과 무관 체험학습과 교과 관련 체험학습으로 구분할 수 있다. 그리고 각 유형의 체험학습이 가정하고 있는 체험의 의미가 다르다. 교과 무관 체험학습은 체험의 의미가 일상생활에서의 문

제해결 내지 교과에서 배우지 못하는 구체적인 활동에 있기 때문에, 체험학습을 할 때 교과를 벗어난 다양한 경험을 하도록 하는 것이다. 반면, 교과 관련 체험학습은 체험의 의미가 교과 그 자체를 경험하는 것에 있기 때문에 체험학습을 할 때 교과와 관련지어서 할 수 밖에 없는 것이다.

그럼에도 불구하고, 교육현장에서 체험학습이란 이름 하에 이루어지는 활동들을 살펴보면, 교과 무관 체험학습이란 말이 무색할 정도로 교과와 관련 있는 체험학습이 대부분이다(하태현, 2003). 일선 교육 현장에서 체험학습은 이미 교과와 연관지어 행하여지고 있는 것이다. 그러나 이는 체험학습에 교과학습이 전제 혹은 가정되어 있기 때문에서가 아니라 체험학습을 맡고 있는 교사의 존재 때문이라고 보여 진다. 왜냐하면, 교육사태 속에서 교사는 이미 교과를 내면화한 사람으로서 아이들과 교육적 관계에 있기 때문이다.

지식이 정보와 판단으로 구분된다는 것은, 지식에는 언어에 의한 전달만이 아닌 그 사람이 명시적으로 언어화할 수 없는 묵시적 차원이 있으며 그것은 사람을 통하지 않고는 전달받을 수 없다는 의미다. 특히 판단은 몸을 통해서 밖에 전달될 수 없는 것이므로 학생의 몸과 동일한 종류의 몸을 가진 교사의 존재는 중요하다.

교사 자신이 체험한, 세포 하나하나에까지 배인 지식이 학생의 몸을 통해 전해지기 때문이다. 많은 교육적 문제가 그러했듯이 여전히 교육현장에는 교사가 존재하기 때문에 체험학습 또한 본래의 교육적 개념에 어긋나지 않을 것을 기대한다. 오히려 교과가 내면화되어 그것이 자신의 마음과 다른 것이 아닌 정도의 깊이에 이르게 되었을 때 배움이 실천에 이르게 될 것이다. 또한, 체험학습은 이제까지의 내용의 다른 것이 아닌, 학교 교과를 통하여 전달되는 내용이 일상생활에서 그것을 이미 학습한 사람에 의하여 생생하게 시범되는 것을 목격할 수 있는 기회일 것이다.

5. 성취동기 및 만족도에 관한 연구동향

성취동기란 도전적이고 어려운 과제를 성취함으로써 만족을 얻으려고 하는 의욕, 또는 성취하려고 하는 동기라고 정의할 수 있다(최정훈, 2001). 성취동기가 높은 사람의 행동은 과업지향성, 적절한 모험성, 자신감, 정열적이고 혁신적인 활동, 자기 책임감, 결과에 대한 지식추구, 미래지향성이 강하다. 성취동기의 유형(Types of motivation)으로서는 큰 뜻과 훌륭한 사람의 추구, 어려운 일을 해내는 성취감, 정직한 행동, 자기존중, 자주성, 자발성, 지도와 영향력, 자기방어, 자유와 독립의 주장, 타인과의 행동차이, 교우관계, 협력관계, 돕는 일을 믿고 찾는 일, 다른 사람을 믿고 동의하는 등이 있다(장안중학교 교육실천사례집, 2000).

그러므로 일반적으로 어떤 일을 성공적으로 완수하거나 성공할 것이라는 느낌이 생기게 되면, 성취의 동기를 충족하려고 노력하게 되거나 가치와 목표 추구 활동을 계속하게 된다. 성취동기가 부여된 사람은 습관적으로 언제나 보다 일을 잘하는 것에 대하여 생각하고 있다. 그러므로 성취동기가 강한 학생은 지능이 비슷하여도 성취요구가 약한 학생보다 일반적으로 성적이 좋다.

그리고 성취동기가 부여된 사람은 승진이나 승급이 더 빠른 경향이 있다(야후, 1998). 이는 그들이 일을 보다 잘하기 위한 방법에 대하여 항상 생각하고 노력하고 있기 때문이다. 성취동기에 의하면 인간 동기체계 중의 한 요인으로 사람의 행동을 결정하는 요인을 동기와 압력 두 가지로 보았다. 사람의 마음속에 가지고 있는 심리적 요인을 총칭한 것이 동기이며 개인이 외부환경으로부터 지각하는 것이 압력이라 한다. 따라서 이 두 가지 요인이 어떻게 작용하느냐에 따라 개인의 행동이 결정된다. 심리적 요인인 동기는

인간행동의 내부적 조정자의 역할을 하고 외적·환경적 요인인 압력은 인간행동의 외부적 역할을 각기 맡게 된다.

즉 선택한 학습전략이 어떤 조건, 상황에서 더욱 효과를 나타내게 된다는 조건적 지식을 알고 있다면 학습자는 그러한 학습전략을 더욱 유효적절하게 활용할 수 있게 되며, 그 결과로 학습전략 활용에 대한 동기수준이 높아지게 되는 것이다. 그러므로 학습자의 동기요인은 학습전략을 다른 상황에 전이시키는데 중요한 역할을 하며, 이를 달성하기 위한 행동은 이 동기의 강약에 의해 결정된다. 따라서 동기의 강약은 학업성취도와 깊은 관계가 있으며(현용선, 1998), 동기의 개념은 행동과 학습에 관한 어떤 흥미를 자아내는 사실을 이해하고 설명하는 데 적절한 도움을 주게 된다.

이와 같이 하나의 행동유발의 수단으로서 동기는 지능이나 선행학습과 마찬가지로 학생들이 지식, 이해, 기술을 성취할 것인지의 여부를 결정하는 요인의 하나가 된다. 따라서 성취동기의 여하한 정도는 개인의 학습양식 특성을 결정하는데 있어서 하나의 변수로 작용하게 되며, 학습자의 학습양식은 학습활동을 전개하거나 학업성취의 정도에 중요한 작용을 한다는 결론을 내릴 수 있다(경기도 남양주시 덕소 중학교 봉사활동시범학교 운영보고서, 1998).

만족도란 사전적 의미로서는 마음에 흡족함을 의미하는데, 그 일 자체에 즐거움과 의미를 부여하는 동기에 의해 일을 성취하는 경우를 말한다. 학교 교육의 만족도는 사회적·공공적·조직적 활동으로서 교육에 관한 목표를 정하고 인적·물적 조건을 정비·확립하여 목표 달성과정에서 가지는 지식기술·지각·태도 가치관은 물론 그의 지도형태는 교육에서 중요한 의미를 가진다. 이는 청소년들이 자랄 때의 환경이나 아동양육과정과 관련이 있는데 만족도를 높이려면 청소년들이 자신이 하는 행동이나 노력이 주위의 환경을 실제로 바

꿀 수 있다는 사실을 스스로 확인해야 한다. 황간 고등학교 시범학교운영보고서(1999)에는 만족도의 수준은 그 당시의 시대상과도 관련이 있으며, 당시의 사회가 청소년들의 만족도에 영향을 미친다고 하였다. 교육에 있어서 궁극적인 목표는 학습자들에게 지식과 기능을 성취하도록 조성해 주는 것이라 할 수 있다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구 대상

본 연구 대상은 해양레포츠 교육기관 및 단체에서 운영하는 해양레포츠 체험학습 프로그램에 1박2일 과정(15시간이상)에 참가하여 체험한 남녀중학생을 무작위 표본 추출법(Random sampling method)에 의하여 남녀 각각 200명씩을 연구대상으로 하였으나, 성실하게 답변하지 않은 85명을 제외한 315명의 설문을 비교분석하였다.

2. 연구절차

연구의 목적과 설문지 작성요령 및 내용을 충분히 숙지시킨 후 자기평가 기입법(self-administration method)으로 준비된 설문지를 체험학습 전과 후에 작성토록 하며, 설문지의 응답형태는 Likert 5단계 척도로 하며 응답내용은 '전혀 아니다' 1점, '아니다' 2점, '보통이다' 3점, '그렇다' 4점, '아주 그렇다' 5점으로 각각 부여하였다.

3. 조사도구

1) 조사도구의 구성

본 연구의 조사도구는 설문지로서 <표 2>와 같이 해양레포츠 체험학습에 대한 성취동기와 만족도로 구성하였다.

해양레포츠 성취동기에 대한 질문 문항은 박영희 등(1999)의하면 체육수업의 성취동기에 사용된 질문지를 재구성하며, 체험학습 만족도에 대한 질문문항은 이철화(1995)가 사용한 스포츠활동 참여만족도의 설문지를 해양레포츠의 상황에 맞도록 각각 재구성하여 사용하였다.

표 2. 조사도구의 구성 내용

변 인	문항수	문항번호
성취동기	33	1~33
만족도	22	34~55

2) 조사도구의 신뢰도

본 연구의 분석에 사용될 설문지의 전체문항에 대한 신뢰도 계수는 선행 연구에 의하면 <표 3>과 같이 Cronbach's $\alpha = .7346$ 으로서 비교적 높은 신뢰성을 가지고 있으므로 개별항목들 재구성하여 조사도구로 사용하였다.

표 3. 조사도구의 신뢰도

변 인	cronbach's α
성취동기	.6638
만족도	.8054
합 계	.7346

4. 자료의 통계처리

본 연구에서 연구문제를 검증하기 위하여 수집된 자료를 SPSS 12.0.1 for Windows 통계프로그램을 이용하여 분석하였으며, 수집된 자료의 분석을 위하여 사용된 통계기법은 다음과 같이 하였다.

- 1) 집단에 대한 문항별 반응을 알아보기 위하여 5단계 각 응답×인원수 총화 /응답자 수로 평균 및 표준편차로 산출하였다.
- 2) 성취동기, 만족도의 체험학습 전·후 및 남·여 간의 평균차이에 대하여 대응표본 t-test 로 검증하였다.
- 3) 모든 통계치의 유의수준은 $\alpha < .05$ 로 설정하였다.

IV. 연구결과

본 연구의 목적을 구명하고자 해양레포츠 체험학습을 통한 성취도 및 만족도에 대한 분석결과는 다음과 같다.

1. 해양레포츠 체험 전·후의 성취도

1) 학습장애의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도에 따른 학습장애의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 4>와 같다.

표 4. 학습장애

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test값 (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
학습장애 (남·여)	남	2.974	1.039	0.139 (0.709)	3.126	1.065	1.069 (0.301)
	여	2.997	0.954		3.059	0.964	
	합계	2.986	0.997		3.093	1.015	
해양레포츠 체험학습 대응비교 결과							
구분		대응차이		t-test	유의확률		
		평균	표준편차				
학습장애 (전·후)	전체	0.108	1.343	3.258**	0.001		
	남	0.152	1.431	3.208**	0.001		
	여	0.062	1.254	0.926	0.353		

* $P < .05$ ** $P < .01$

<표 4>에서와 같이 학습장애의 성취도에서 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 2.974 ± 1.039 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 2.997 ± 0.954 로 나타났다. 학습장애에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.139로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.126 ± 1.065 로, 여자의 경우 평균 3.059 ± 0.964 로 나타났다. 학습장애에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 1.301로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 학습장애 성취도의 평균치에 대한 대응차이는 0.152 ± 1.431 로 나타났으며, 학습장애의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 3.208로써 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 0.062 ± 1.254 로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 학습장애의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 0.926으로써 유의한 차이가 없었다.

2) 장애물 극복의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도에 따른 장애물 극복의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 5>와 같다.

<표 5>에서와 같이 장애물 극복에 대한 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 3.150 ± 1.032 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.108 ± 0.950 로 나타났다. 장애물 극복에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.568로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.255 ± 1.053 로, 여자의 경우 평균 3.297 ± 0.945 로 나타났다. 장애물 극복에 대한 성취도

의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.531로써 유의한 차이가 나타나지 않았다.

표 5. 장애물 극복

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
장애물 극복 (남·여)	남	3.150	1.032	0.568 (0.451)	3.255	1.053	0.531 (0.466)
	여	3.108	0.950		3.297	0.945	
	합계	3.129	0.991		3.276	0.999	

해양레포츠 체험학습 대응비교 결과					
구분		대응차이		t-test	유의확률
		평균	표준편차		
장애물 극복 (전·후)	전체	0.147	1.315	3.764**	0.000
	남	0.105	1.396	2.515*	0.012
	여	0.189	1.234	3.227**	0.001

* $P < .05$ ** $P < .01$

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 장애물 극복의 평균치에 대한 대응차이는 0.105 ± 1.396 로 나타났으며, 장애물 극복의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 2.515로써 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 0.189 ± 1.234 로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 장애물 극복의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 3.227로써 유의한 차이가 있었다.

3) 노력과 진지성의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도에 따른 노력과 진지성의 차이 및

대응비교를 분석한 결과는 <표 6>에서와 같이 노력과 진지성에 대한 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 3.203±1.005로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.217±0.871로 나타났다. 노력과 진지성에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.001로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.347±0.994로, 여자의 경우 평균 3.296±0.850으로 나타났다. 노력과 진지성에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 1.111로써 유의한 차이가 나타나지 않았다.

표 6. 노력과 진지성

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
노력과 진지성 (남·여)	남	3.203	1.005	0.001 (0.771)	3.347	0.994	1.111 (0.292)
	여	3.217	0.871		3.296	0.850	
	합계	3.210	0.938		3.322	0.922	
해양레포츠 체험학습 대응비교 결과							
구분		대응차이		t-test	유의확률		
		평균	표준편차				
노력과 진지성 (전·후)	전체	0.112	1.281	4.118**	0.000		
	남	0.145	1.385	3.843**	0.000		
	여	0.079	1.176	1.546	0.123		

* $P < .05$ ** $P < .01$

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 노력과 진지성의 평균치에 대한 대응차이는 0.145±1.385로 나타났으며, 노력과 진지성의 성취도에 대한 차이

가 있는 지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 3.843으로써 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 0.079 ± 1.176 으로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 노력과 진지성의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 1.546으로써 유의한 차이는 없었다.

4) 운동능력에 대한 유능감의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도에 따른 운동능력에 대한 유능감의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 7>에서 와 같이 운동능력에 대한 유능감의 성취도에서 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 2.837 ± 1.024 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 2.742 ± 0.956 으로 나타났다.

표 7. 운동능력에 대한 유능감

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
운동능력에 대한유능감 (남·여)	남	2.837	1.024	2.320 (0.128)	2.936	1.089	4.624** (0.000)
	여	2.742	0.956		2.792	1.013	
	합계	2.790	0.990		2.864	1.051	
해양레포츠 체험학습 대응비교 결과							
구분		대응차이		t-test	유의확률		
		평균	표준편차				
운동능력대 한유능감 (전·후)	전체	0.075	1.408	2.090*	0.037		
	남	0.099	1.485	1.994*	0.046		
	여	0.050	1.331	0.717	0.474		

* $P < .05$ ** $P < .01$

운동능력 유능감에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 2.320으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또한 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 2.936 ± 1.089 로, 여자의 경우 평균 2.792 ± 1.013 으로 나타났다. 운동능력 유능감에 대한 성취도의 남녀간 유의차를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 4.624로써 유의한 차이가 나타났다.

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 운동능력에 대한 유능감 성취도의 평균치에 대한 대응차이는 0.099 ± 1.485 로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 체험 후의 운동능력에 대한 유능감의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 1.994로써 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 0.051 ± 1.331 로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후의 운동능력에 대한 유능감의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test 실시한 결과 0.717로써 유의한 차이가 없었다.

5) 학습의 가치 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도에 따른 학습의 가치 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 8>에서와 같이 학습의 가치에의 성취도에서 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 2.979 ± 1.050 으로 나타났으며, 여자의 경우 평균 2.930 ± 0.916 으로 나타났다.

학습의 가치에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.728로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.181 ± 1.041 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.191 ± 0.904 로 나타났다. 학습의 가치에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실

시한 결과 0.000으로써 나타나지 않았다.

표 8. 학습의 가치

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
학습의 가치 (남·여)	남	2.979	1.050	0.728 (0.394)	3.181	1.041	0.000 (0.864)
	여	2.930	0.916		3.191	0.904	
	합계	2.955	0.983		3.186	0.973	
해양레포츠 체험학습 대응비교 결과							
구분		대응차이		t-test	유의확률		
		평균	표준편차				
학습의 가치 (전·후)	전체	0.232	1.339	6.385**	0.000		
	남	0.202	1.389	4.904**	0.000		
	여	0.261	1.289	4.266**	0.000		

* $P < .05$ ** $P < .01$

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 학습가치의 성취도의 평균치에 대한 대응차이는 0.202 ± 1.389 로 나타났으며, 학습가치의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 4.904로써 유의한 차이가 있었다. 여학생의 경우 대응차이는 0.261 ± 1.289 로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 학습가치의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 4.266으로써 유의한 차이가 있었다.

6) 스트레스 야기 상황에 대한 불안의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도에 따른 스트레스 야기 상황에 대한 불안의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 9>와 같다.

표 9. 스트레스 야기 상황에 대한 불안

해양레포트즈 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분	체험이전			체험이후			
	평균	표준편차	t-test (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)	
스트레아 기 상황에 대한 불안	남	2.776	1.069	1.996 (0.158)	3.179	1.049	6.497** (0.000)
	여	2.905	0.900		2.944	1.029	
	합계	2.841	0.985		3.062	1.039	
해양레포트즈 체험학습 대응비교 결과							
구분	대응차이		t-test	유의확률 비교			
	평균	표준편차					
스트레아 기 상황에 대한 불안	전체	0.221	1.426	5.109**	0.000		
	남	0.403	1.513	5.657**	0.000		
	여	0.039	1.338	0.392	0.695		

* $P < .05$ ** $P < .01$

<표 9>에서와 같이 스트레스 야기 상황에 불안에 대한 성취도에서 해양레포트즈 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 2.776 ± 1.069 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 2.905 ± 0.900 으로 나타났다.

스트레스 야기 상황에 대한 불안에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 1.996으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포트즈 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.179 ± 1.049 로, 여자의 경우 평균 2.944 ± 1.029 로 나타났다. 스트레스 야기 상황에 대한 불안이 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한 지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 6.497으로써 유의한 차이가 나타났다.

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 스트레스 야기 상황에 대한 불안의 성취도의 평균치에 대한 대응차이는 0.403 ± 1.513 으로 나타났으며, 스트레스 야기 상황에 대한 불안이 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대

하여 t-test를 실시한 결과 5.657로서 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 0.039±1.338로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 스트레스 야기 상황에 대한 불안이 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 0.392로써 유의한 차이가 없었다.

7) 실태불안의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도에 따른 실태불안의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 10>과 같다.

표 10. 실태불안

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test값 (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
실태불안 (남·여)	남	2.550	1.160	0.234 (0.629)	2.732	1.168	8.084** (0.000)
	여	2.584	1.088		2.523	1.209	
	합계	2.567	1.124		2.628	1.189	
해양레포츠 체험학습 대응비교 결과							
구분		대응차이		t-test	유의확률		
		평균	표준편차				
실태불안 (전·후)	전체	0.114	1.554	2.549*	0.011		
	남	0.182	1.607	3.416**	0.001		
	여	- 0.062	1.500	- 0.777	0.437		

*P<.05 **P<.01

<표 10>에서와 같이 실태불안에 대한 성취도에서 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 2.550±1.160으로 나타났으며, 여자의 경우 평균 2.584±1.088로 나타났다. 실태불안에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으

로 유의한 지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.234로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 2.732±1.168로, 여자의 경우 평균 2.523±1.209로 나타났다. 실태불안에 대한 성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한 지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 8.084로써 유의한 차이가 나타났다.

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 실태불안 성취도의 평균치에 대한 대응차이는 0.182±1.607로 나타났으며, 실태불안의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 3.416으로써 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 -0.062±1.500으로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 실태불안의 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 -0.777로써 유의한 차이가 없었다.

2. 해양레포츠 체험 전·후의 만족도

1) 사회적 만족도의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 만족도에 따른 사회적 만족의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 11>과 같다.

<표 11>에서와 같이 사회적 만족도에서 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 3.144±1.012로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.054±0.800으로 나타났다.

사회적 만족에 대한 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 3.352로써 유의한 차이가 나타났다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.250±1.049로, 여자의 경우 평균 3.272±0.910으로 나타났다. 사회적 만족에 대한 남녀간 차이가 통계적으로

유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.503으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다.

표 11. 사회적 만족

해양레포트즈 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test값 (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
사회적 만족 (남·여)	남	3.144	1.012	3.352** (0.001)	3.250	1.049	0.503 (0.478)
	여	3.054	0.800		3.272	0.910	
	합계	3.099	0.906		3.261	0.980	

해양레포트즈 체험학습 대응비교 결과					
구분		대응차이		t-test	유의확률
		평균	표준편차		
사회적 만족 (전·후)	전체	0.162	1.261	4.510**	0.000
	남	0.106	1.401	2.792**	0.005
	여	0.218	1.112	4.515**	0.000

*P<.05 **P<.01

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 사회적 만족의 만족도에서 평균치에 대한 대응차이는 0.106 ± 1.401 로 나타났으며, 사회적 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 2.792로서 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 0.218 ± 1.112 로 나타났으며, 해양레포트즈 체험학습 전과 후에 사회적 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 4.515으로써 유의한 차이가 있었다.

2) 심리적 만족도의 통계학적 변인

해양레포트즈 체험학습 전과 후의 만족도에 따른 심리적 만족의 차이 및 대

응비교를 분석한 결과는 <표 12>에서 와 같이 심리적 만족도에서 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 3.193±1.014로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.100±0.184로 나타났다.

표 12. 심리적 만족

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test값 (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
심리적 만족 (남·여)	남	3.193	1.014	4.264** (0.000)	3.302	1.049	0.503 (0.478)
	여	3.100	0.814		3.336	0.910	
	합계	3.147	0.914		3.319	0.980	

해양레포츠 체험학습 대응비교 결과					
구분		대응차이		t-test	유의확률
		평균	표준편차		
심리적 만족 (전·후)	전체	0.172	1.252	5.190**	0.000
	남	0.109	1.362	3.156**	0.002
	여	0.236	1.141	5.160**	0.000

* $P < .05$ ** $P < .01$

심리적 만족도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 4.264로써 유의한 차이가 나타났다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.302±1.049로, 여자의 경우 평균 3.336±0.910으로 나타났다. 심리적 만족에 대한 만족도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한 지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.503으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다.

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 심리적 만족의 평균치에 대한 대응차이는 0.109±1.362로 나타났으며, 심리적 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 3.156으로써 유의한 차이가 있었다.

또 여학생의 경우 대응차이는 0.236 ± 1.141 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 심리적 만족의 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 5.160으로써 유의한 차이가 있었다.

3) 시설 만족도의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 만족도에 따른 시설 만족의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 13>에서 와 같이 시설 만족에 대한 만족도에서 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 3.080 ± 0.958 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.031 ± 0.860 으로 나타났다.

표 13. 시설 만족

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분	체험이전			체험이후			
	평균	표준편차	t-test값 (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)	
시설 만족 (남·여)	남	3.080	0.958	0.700 (0.403)	3.221	1.068	3.854** (0.001)
	여	3.031	0.860		3.093	0.990	
	합계	3.056	0.909		3.157	1.029	
해양레포츠 체험학습 대응비교 결과							
구분	대응차이		t-test	유의확률			
	평균	표준편차					
시설 만족 (전·후)	전체	0.102	1.302	3.225**	0.001		
	남	0.141	1.322	3.221**	0.001		
	여	0.062	1.281	0.910	0.363		

* $P < .05$ ** $P < .01$

시설 만족에 대한 만족도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.700으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다.

또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.221 ± 1.068 로, 여자의 경우 평균 3.093 ± 0.990 으로 나타났다. 시설 만족에 대한 만족도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한 지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 3.854로써 유의한 차이가 나타났다.

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 시설 만족의 만족도 평균치에 대한 대응차이는 0.142 ± 1.322 로 나타났으며, 시설 만족의 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 3.221로써 유의한 차이가 있었다.

또 여학생의 경우 대응차이는 0.062 ± 1.281 로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 시설 만족의 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 0.910으로써 유의한 차이가 없었다.

4) 신체적 만족도의 통계학적 변인

해양레포츠 체험학습 전과 후의 만족도에 따른 신체적 만족의 차이 및 대응비교를 분석한 결과는 <표 14>에서 와 같이 신체적 만족에 대한 만족도에 서 해양레포츠 체험학습 이전에 남자의 경우 평균 3.250 ± 0.989 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.160 ± 0.816 으로 나타났다. 신체적 만족에 대한 만족도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 2.964로써 유의한 차이가 나타났다.

표 14. 신체적 만족

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test값 (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
신체적 만족 (남·여)	남	3.250	0.989	2.964** (0.001)	3.341	1.064	0.133 (0.715)
	여	3.160	0.816		3.362	0.952	
	합계	3.205	0.903		3.352	1.008	
해양레포츠 체험학습 대응비교 결과							
구분		대응차이		t-test	유의확률		
		평균	표준편차				
신체적 만족 (전·후)	전체	0.147	1.318	3.576**	0.000		
	남	0.091	1.393	2.178*	0.030		
	여	0.202	1.243	3.433**	0.001		

* $P < .05$ ** $P < .01$

또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.341 ± 1.064 로, 여자의 경우 평균 3.362 ± 0.952 로 나타났다. 신체적 만족에 대한 만족도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한 지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.133으로써 유의한 차이나타나지 않았다. 그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 신체적 만족도의 평균치에 대한 대응차이는 0.091 ± 1.393 으로 나타났으며, 신체적 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본 대하여 t-test를 실시한 결과 2.178으로써 유의한 차이가 있었다. 또 여학생의 경우 대응차이는 0.202 ± 1.243 으로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 신체적 만족에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 3.433으로써 유의한 차이가 있었다.

3. 해양레포츠 체험 전·후의 성취도 및 만족도 종합분석

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도 및 만족도에 따른 차이 및 대응비교를 종합적으로 분석한 결과는 <표 15>와 같다.

표 15. 성취도 및 만족도 분석

해양레포츠 체험학습 전·후의 성취도 통계량							
구분		체험이전			체험이후		
		평균	표준편차	t-test값 (유의확률)	평균	표준편차	t-test (유의확률)
성취도	남	2.924	0.225	0.000 (0.987)	3.108	0.208	0.493 (0.496)
	여	2.926	0.214		3.011	0.285	
	합계	2.925	0.220		3.060	0.247	
만족도	남	3.167	0.073	3.070 (0.130)	3.784	0.053	0.038 (0.851)
	여	3.086	0.057		3.265	0.121	
	합계	3.127	0.065		3.525	0.087	

해양레포츠 체험학습 대응비교 결과					
구분		대응차이		t-test	유의확률
		평균	표준편차		
성취도	전체	0.135	0.105	3.455*	0.036
	남	0.184	0.104	4.699**	0.003
	여	0.085	0.106	2.211	0.069
만족도	전체	0.398	0.051	7.427*	0.011
	남	0.617	0.022	10.346**	0.002
	여	0.179	0.080	4.508*	0.020

* $P < .05$ ** $P < .01$

해양레포츠 체험학습 전과 후의 성취도 및 만족도를 종합적으로 분석하면 성취도는 남자의 경우 평균 2.924 ± 0.225 로 나타났으며, 여자의 경우 평균 2.926 ± 0.214 로 나타났다.

성취도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를

실시한 결과 0.000으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.108 ± 0.208 로, 여자의 경우 평균 3.011 ± 0.285 로 나타났다. 성취도에 대한 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.493으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다.

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 성취도의 평균치에 대한 대응차이는 0.184 ± 0.104 로 나타났으며, 성취도 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 4.699으로써 유의한 차이가 있었다. 반면, 여학생의 경우 대응차이는 0.088 ± 0.106 으로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 성취도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 2.211으로써 유의한 차이가 없었다.

한편 만족도는 남자의 경우 평균 3.167 ± 0.073 으로 나타났으며, 여자의 경우 평균 3.086 ± 0.057 로 나타났다. 만족도의 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 3.070으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다. 또 해양레포츠 체험학습 이후에는 남자의 경우 평균 3.784 ± 0.053 로, 여자의 경우 평균 3.265 ± 0.121 로 나타났다. 만족도에 대한 남녀간 차이가 통계적으로 유의한지를 검정하기 위하여 t-test를 실시한 결과 0.038으로써 유의한 차이가 나타나지 않았다.

그리고 남학생의 경우 체험학습 전과 후 만족도의 평균치에 대한 대응차이는 0.617 ± 0.022 로 나타났으며, 성취도 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 10.346으로써 유의한 차이가 있었다. 반면, 여학생의 경우 대응차이는 0.179 ± 0.080 으로 나타났으며, 해양레포츠 체험학습 전과 후에 만족도에 대한 차이가 있는지를 대응표본에 대하여 t-test를 실시한 결과 4.508으로써 유의한 차이가 있었다.

V. 논 의

본 연구에서 해양레포트를 활성화를 꾀하고 향후 해양레포트 관련 현장교육 방향의 기초 자료를 얻고자 중학생들의 해양레포트 체험학습 참여가 성취도 및 만족도에 미치는 영향을 분석하여 나타난 결과에 대한 논의는 다음과 같다.

1. 해양레포트 체험학습 성취도 분석

해양레포트 체험학습의 활동은 자연과 문화현상에 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 자기개발을 가능하게 하며 의도적으로 자연환경과 접촉할 기회를 제공해 줌으로써 보다 넓은 자연의 세계에 대한 새로운 경험과, 그를 통한 환경과 인간의 관계에 대한 인식을 높일 수 있으며, 고등정신이 길러지게 된다.

김홍기(1995)는 현대인들은 운동을 통하여 건강과 체력을 유지증진하고 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 새 학교문화 창조로 구

체화되고 있다. 시험 점수에 얽매어 날로 교실 내에서 경쟁이 치열해지고 이기주의가 만연한 학교 현장을 공동체 의식을 키워 더불어 함께하는 공간으로 만들기 위해 체험 중심의 인성교육을 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 해양레포츠 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 주마간산(走馬看山)식의 소풍, 수학여행에서 벗어나, 어떤 테마를 가지고 교실에서 배운 학습 내용에 대해 다양한 방법으로 접근함으로써 탐구력, 창의력을 키워 미래사회에 적응하는 인간을 육성하는데 그 목적이 있다고 하였다.

또한 유경화(2004)는 수학학습효과 연구에서도 체험중심을 도입한 탐구활동을 한 연구 집단이 교과서 내용을 바탕으로 구성한 탐구활동을 적용한 비교집단보다 학생들의 심리적 측면인 수학적 성향에 있어서 모든 능력에서 긍정적인 태도를 보이거나 부정적인 성향이 살아지는 것을 알 수가 있다고 하였다. 이는 체험중심 학습을 도입한 수업이 학생들에게 흥미를 유발시켜 능동적인 태도를 기를 수 있고 긍정적인 자신감을 심어줄 수 있었기 때문이라고 사료된다.

오경진(2000)은 스포츠 체험학습활동을 포함한 수업 전, 후 스포츠활동의 경험정도에 따른 힘과 운동에 대한 개념변화와 과학에 대한 흥미변화를 조사한 결과 스포츠 활동의 경험이 많은 학생들이 경험이 적거나 없는 학생들

에 비해 보다 긍정적인 변화를 보였다고 하였다.

본 연구결과에서도 중학생들의 해양레포츠 체험학습 참여 하기 전의 성취도와 참여후의 성취도는 성별에 따라 기본적으로 차이가 나지 않는 것으로 나타났다. 그러나 남학생의 있어서 해양레포츠 체험학습을 참여하기 전의 성취도보다 참여한 후의 성취도가 높아진 것을 확인 할 수 있었다. 중학생들의 해양레포츠 참여하기 전과 후의 성취도에 대한 대응차이 평균을 보면 5점 척도를 100% 환산하고 유의수준은 0.05로 할 경우 남학생들의 성취도는 약 3.7% 높아졌으며 여학생의 성취도는 약 1.8% 정도가 유의하게 높아진 것으로 나타났다. 따라서 해양레포츠 체험학습을 중학생들의 성별에 관계없이 성취도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인 할 수 있다.

그러므로 현장체험학습활동은 학습의 장을 현장으로 옮겨 체험과 활동으로 현장의 자연을 접촉하게 함으로서 교실에서 익힌 학습보다 폭넓고 깊이 있는 학습으로 보완 발전시켜야 한다.

2. 해양레포츠 체험학습 만족도 분석

한정주(1999), 박노복(2000) 등은 현재 이용중인 스포츠나 스포츠시설에 대한 소비자 만족도 여부에 영향을 미치는 요인들에 대하여 연구한 결과를 발표하였다. 그러나 이성호등(2000)은 현장체험학습실시의 어려움을 교사와 학생모두 체험학습의 장소와 프로그램의 부족을 들고 있으므로 체험학습장의 수요자인 교사와 학생들의 요구에 부합하는 새로운 현장체험 학습공간을 발굴 확대하는 것이 필요하고 기존의 시설을 다양화할 필요가 있다고 하였다. 또한 정상은(1994)은 현대의 다양하고 복잡한 사회구조와 생활형태에서 만

들어진 다양한 욕구를 충족시키기 위해서는 전국적인 체험학습이 요구되는데 이러한 중학생들의 체험학습이 학교교육의 만족에 중요한 영향을 미칠 수 있다는 것이다.

양경환(2002)은 윈드서핑 레저스포츠의 만족도 분석에서 기량수준이 높을수록 상황만족도 점수가 높게 나타나고 스트레스해소 효과가 높다고 보고하였다.

또 해양스포츠 시범학교 운영보고서(2000)에 의하면 해양스포츠체험학습을 통하여 바다에 대한 막연한 두려움 보다 친근감을 가지고 바다를 사랑하게 되었고 해양기능 훈련을 통해 진취적이고 탐구적인 정신과 함께 언제나 어려움을 해결 할 수 있는 자신감을 가지게 되었고 호연지기를 키울 수 있는 좋은 인성교육의 장이 될 수 있다고 하였다. 학교에서 청소년들의 한 교실에 갇혀 하루 종일 책과 씨름하며 공부를 한다는 것은 상당히 비효율적인 교육방법이 아닐 수 있다. 그래서 체육은 운동장에서하고 찰흙공작은 뒷마당에서 하며 생물 관찰은 꽃밭에서 하지만 역시 학교의 울타리 안에서만 교육활동이 이루어지고 있는 것이 전통적인 학교의 모습이며 대부분의 학생들의 학교교육에 만족하지 못하고 있다. 지금도 역시 그 모습을 벗어나지 못하고 있지만 교육학자들은 새로운 교육을 제안하고 있다. 바로 우리 삶의 현장전체가 교육장소라는 것이고, 해양체험학습은 바로 이러한 교육론에 기초하고 있다. 가능하면 교실에서만의 학습이 아니라 삶의 현장을 찾아가서 직접체험하면서 현장에 기초한 지식을 찾아 나가는 활동을 하자는 것이다. 그래서 학생들이 살아 있는 지식을 배우고 나아가 자신의 필요한 지식을 찾는 방법도 배우도록 하는 것이다. 현장 학습동기를 스스로 유발시키면 호기심에 의해 나름의 학습과제를 설정하고 다양한 작업과 반응을 통해 새로운 지식을 만들어가며 학습현장의 상황과 연계하여 지식의 기억을 장기화하

고 삶의 생활방식까지 터득하게 한다.

친구들이나 다른 성인들과 같이 가면서 새로운 인간관계형성도 가능하며 감정의 순화까지 이루게 되는 경우가 많다. 즉 현장에 가서 직접경험 함으로써 어떤 지식을 기억하면 단순히 교실에서 책만 보고 외우는 것보다는 몇 배 커다란 효과가 있다. 체험학습 현장학습은 이러한 시청각적인 교육효과만을 중시하는 것이 아니라 청소년들의 현장에서 다양한 호심을 불러일으키고 스스로 호기심에 의해 자발적으로 마음속의 의문점들을 풀어나가는 효과까지 기대할 수 있다. 그렇기에 현장학습의 만족은 단지 교실보다 효과적인 지식교육의 장소를 찾아가는 것에 그치지 않고 학습방법과 생활태도까지 자율적으로 배우는 방법이므로 교육적으로 많은 호응을 얻고 있으므로 적극적인 장려정책이 필요로 한다(정종열, 2000).

본 연구결과에서와 같이 해양레포츠의 참여의 만족도를 살펴보면 중학생들의 해양레저 스포츠 체험학습의 참여하기전의 만족도와 이에 참여한 후의 만족도는 남여 성별에 따라서는 기본적으로 차이가 나지 않는 것으로 나타났다. 전체적으로 볼 때 해양레포츠 체험학습참여 전의 만족도보다는 참여한 후의 만족도가 높아진 것을 확인할 수 있었다. 중학생들의 해양레포츠 체험학습에 참여하기전과 참여후의 만족도에 대한 대응차이 평균을 보면 5점 척도를 백분률로 환산 할 경우 남학생들의 만족도는 2.2% 높아졌으며 여학생의 만족도는 약3.6%가 유의하게 높아진 것으로 나타났다. 해양레포츠 체험학습은 중학생들의 성별에 관계없이 만족도에는 성취도와 마찬가지로 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인할 수 있었다.

한편 해양체험학습의 효과에 대하여 많은 연구 자료들의 효과를 입증하고 있고 본 연구결과 에서도 성취도 및 만족도에서 긍정적인 효과를 확인하였다. 따라서 보다 나은 현장체험학습의 효과를 증진시키기 위하여 교사와 학

생의 요구에 부합하는 새로운 현장체험학습 공간을 발굴 확대하는 것이 필요하고 기존의 시설은 다양화할 필요가 있다(이승호 등, 2000). 최근 들어 해양레포츠가 각광을 받고 있고 많은 학생들이 체험하고 있으므로 현재 방학기간에만 활동하는 제도를 학기 중에도 이용 할수 있는 공공 교육시설의 확충이 절실히 요구된다.

VI. 결론 및 제언

1. 결 론

본 연구는 중학생들의 해양레포츠 체험학습 성취동기 및 만족도를 분석하기 위하여 1박2일 이상 해양레포츠 체험 학습을 수료한 중학생 315명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 조사지의 성취도 변인으로는 학습장애, 장애물 극복, 노력과 진지성, 운동능력에 대한 유능감, 학습의 가치, 스트레스야기 상황에 대한 불안, 실패불안으로 설정하였으며, 만족도 변인은 사회적 만족, 심리적 만족, 시설 만족, 신체적 만족으로 설정하여 설문조사 및 이에 대한 분석을 통하여 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 해양레포츠 체험학습 성취도에서는 체험학습 이전에는 남녀간 차이가 없는 것으로 나타났고, 체험 이후에는 운동능력에 대한 유능감, 스트레스 야기 상황에 대한 불안, 실패불안 변인에서 남녀간의 차이가 있는 것으로 나타났다.

둘째, 해양레포츠 체험학습 만족도는 체험학습 이전에는 남녀간 차이가 있는 것으로 나타났으나 체험 이후에는 남녀간 차이가 없는 것으로 나타나 서며 시설 만족 변인에서만 체험 이후의 남녀간 차이가 있는 것으로 나타났다.

셋째, 해양레포츠 체험학습 전에 비하여 체험학습 후에 남녀모두 성취도

와 만족도에 전체적으로 긍정적인 방향으로 상승되어 통계적으로 유의차가 있는 것으로 나타났으나, 여학생의 경우 성취도에서 상승되었으나, 유의한 차이는 없었다.

2. 제 언

본 연구의 수행과정에서 나타난 문제점과 앞으로 연구과제에 대하여 제안하고자 한다.

첫째, 연구 대상의 측면에서 현재 해양레포츠 미래의 잠재고객, 즉 비참가자를 대상으로 한 후속 연구가 필요하다고 사료된다.

둘째, 지역적인 한계를 벗어나 본 연구보다 광범위한 지역적의 후속적인 연구가 필요하다.

셋째, 현장적용 가치창출을 위해서는 보다 폭넓은 연구대상자가 필요하며 세부적인 유형화에 대한 계층적 군집의 접근 연구가 요구된다.

참고문헌

- 교육인적자원부. **고등학교 잠수기술**. 서울: 한국직업능력개발원, 12~13. (2003).
- 국정원. <http://www.nis.go.kr/app/global/world/view>. (2003).
- 김기오. **고등학교 운동선수의 운동반죽도와 아노미 일탈행동의 관계**. 경성대학교 대학원, 석사학위논문, 7~9. (2001).
- 김경률. **한국 해양레포츠의 발전을 위한 정책적 제언**, 한국체육학회. (2001).
- 김성귀. **우리나라의 해양관광 현황 및 개발방향에 관한 연구**. 해양연구, 제17권 제1호, 21~39. (1995).
- 김흥기. **스포츠센터 참가자의 운동욕구에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 서울대학교 대학원. (1995).
- 경기도 남양주시 덕소 중학교. **일손 돕기 체험활동을 통한 공동체의식 함양**. 교육부, 봉사활동시범학교운영보고서, 1~7. (1998).
- 경호강 래프팅. <http://www.raftingaja.com/> (2005).
- 대한카누협회. <http://www.canoe.or.kr/> (2005).
- 래프팅랜드. <http://www.raftingland.com/> (2005).
- 박노복. **사설 스포츠 센터의 시설이용 만족도에 관한 연구**. 미간행 석사학위논문. 우석대학교 대학원. (2000).
- 박봉률, 강진홍. **해양스포츠 활성화 방안 연구: 거제시의 바다로 세계로 프로그램 중심**, 한국스포츠산업경영학회지, 제6권 2호. (2001).
- 박성희. **수업모형 개발에 관한 연구**. 국민대학교 교육대학원, 석사학위논문, 1~2. (2002).
- 박영희, 김경례, 송유진. **체육수업의 성취동기 질문지**. 서울: 도서출판 흥

- 경. (1999).
- 부산광역시 교육청지정시범학교. **체험학습을 통한 해양스포츠 활성화 방안**. 연제중학교. (2000).
- 부산광역시 교육과학연구원. **체험학습을 통한 해양스포츠활성화 방안**. 교육실천사례집, 11~18. (2000a).
- 부산광역시 교육과학연구원. **체험학습의 효율적 지원을 위한 프로그램 구안 및 적용**. 교육실천사례집, 457~466. (2000b).
- 부산광역시 부암 초등학교. **도·농간 체험학습프로그램 구안 적용을 통한 바람직한 인성함양**. 도·농간 현장 체험학습 시범학교운영보고서, 1~14. (1998).
- 신동주. **아직도 한철에 그치는 해양관광 연계개발이 아쉽다**, 현대해양 통권 339호, 35~47. (1998).
- 야후. **동기의 교육적 의의와 동기유발 방법**. (1998).
<http://user.chollian.net/~blackjoe/lecture/%B5%BF%B1%E2%0%CC%B7%D0.html>
- 양명환. **월드스핑 레저스포츠 만족도 분석**. 제주대학교. (2002)
- 양진우, 송교육. **부산시 생활환경의 쾌적성 평가에 관한 연구**. 부산: 부산발전연구원. (1998)
- 어촌문제연구소. **바다를 살리자**. 서울: 도서출판. (1996).
- 오경진, 임성민, 박승재. **스포츠 체험 활동이 중학생의 “힘과 운동” 학습에 미치는 영향**. 서울대학교. (2000).
- 유경화(2004). **체험중심학습이 학업성취도에 미치는 영향에 관한연구**. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이성호, 김현숙. **중학생의 현장 체험학습 공간에 관한 연구**.(부산시를 중심으로)

- 부산대학교. (2000).
- 이원식. **한국의 배**. 서울: 대원사. (1996).
- 이정옥. **해양개발과 해양환경보전, 그 끝없는 평행선을 넘는 길**. 한국해사문제 연구소, 해양한국 (월간해양한국) Vol. 323. (2000).
- 이철화. **도시 기혼여성의 스포츠활동 참여동기와 만족도에 관한 연구**. 고려대학교 대학원, 박사학위논문, 37~45. (1995).
- 윤재백. **레저스포츠 개론**. 서울: 백산출판사. (1999).
- 장안중학교. **체험학습의 효율적 지원을 위한 프로그램 구안 및 적용**. 부산광역시교육과학연구원 교육실천사례집, 457~466. (2000).
- 조상원. **상상력 창의력을 살리는 현장 체험학습**. 전라남도 목포교육청. (1998).
- 지삼엽. **한국해양스포츠 진흥을 위한 제도화에 관한 연구**. 동아대학교 대학원 박사학위논문, 21~28. (1999).
- 정상원. **소비자 행동분석을 통한 상업 스포츠 센터 마케팅 전략수립에 관한 연구**. 미간행 박사학위논문. 고려대학교 대학원. (1994).
- 정종열. **해양스포츠체험학습**. 해양스포츠 시범학교 운영보고서. (2000)
- 정종석. **해양레포츠 발전을 위한 한국형 마리나 개발방향에 관한 연구**. 경성대학교 대학원, 박사학위논문1~3. (2003).
- 최경희. **체험학습과 교과와의 관계**. 서울대학교대학원, 석사학위논문 1~2. (2001).
- 최정훈. **인간행동의 이해**, 서울: 법문사. (2001).
- 하해동. **한국범선을 통한 요트의 발자취**. 해양과 문화, 4월호 182~193. (2000).
- 하태연. **현장 체험학습의 길라잡이**. 부산교육방송연구회, 제11집 191~215. (2003).
- 한정주. **민간영리 스포츠센터 소비자의 이용만족도에 관한 연구**. 미간행

- 석사학위논문. 조선대학교 대학원. (1999).
- 해양경찰청. 수상레저안전법. 법률 제5910호. (1999)
- 항간 고등학교. 새 학교 문화창조를 위한 현장체험학습 프로그램 개발 및 적용. 새 학교 문화창조 시범학교운영보고서, 1~7. (1999).
- 현용선. 다양한 체험활동을 통한 취미 Club 운영이 긍정적 자아실현 형성에 미치는 영향. 특별활동 분과 현장 교육연구보고서. (1998).
- 都市環境研究會. 沿岸都市とオープンスペース. 日本, 東京: 株式會社角川書店. (1995).
- 日本海士弘報協會. 海洋レクリエーション現況と展望. 日本海士弘報協會. (1997).
- Australian Maritime Safety Authority. *Syllabus Certificate of Competency Master Class 4*. Australian: Maritime Safety Authority. (1998).
- Kajiki. *Harmony 100 Marinas in the World* 日本, 東京: 株式會社角川書店. (1996).
- Quicksilver. *Everything you need to know about propellers*. America: Brunswick marine company. (2001).
- Sea doo. *Everybody's do in it*. Canada: bombardier Inc. (2001).

- 부 록 -

질 문 내 용

도시(예, 부산시)	학 교 명	학 년	성 별		나 이
		① ② ③	남	여	

1. 해양레포츠 체험학습에 따른 성취동기 및 만족도에 관한 질문입니다. 본인의 느낌과 생각에 가장 적합한 것을 선택하여 ○표 하세요.

내 용		전혀 아니다	아니 다	보통 이다	그렇 다	아주 그렇다
1	내가 해양레포츠 체험학습을 할 때, 나는 내가 얼마나 잘했는지 또는 얼마나 잘못했는지에 대해 생각한다.	①	②	③	④	⑤
2	나는 육상에서 운동하는 종목보다는 해상에서 운동을 잘 하는 것이 아주 중요하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
3	해양레포츠 체험학습 전에, 나는 예전에 실패했던 일이 생각나 불안해진다	①	②	③	④	⑤
4	해양레포츠를 체험하는 동안, 나는 더 잘 할 수 있는 방법에 대해 생각해 본다	①	②	③	④	⑤
5	나는 어떤 해양레포츠든지 잘하기 위해 몇 번이고 반복해서 연습한다.	①	②	③	④	⑤

6	나는 무조건 나를 잘 가르치는 사람의 충분히 진지하게 따른다.	①	②	③	④	⑤
7	나는 다른 학생들보다 모든 해양레포츠에 뛰어나 자주 칭찬을 듣는다.	①	②	③	④	⑤
8	나는 해양레포츠라면 어떠한 종목이든지 잘 수행해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
9	해양레포츠 체험학습 중 나는 내가 잘할 것이라는 생각보다 잘하지 못할 것이라는 생각을 한다.	①	②	③	④	⑤
10	해양 체험학습을 시작하기 전에, 나는 해양레포츠를 잘하는 방법에 대해 생각해보는 습관이 있다	①	②	③	④	⑤
11	나는 해양 체험학습 능력을 향상시킬 수 있다면 연습을 더 열심히 할 수 있다	①	②	③	④	⑤
12	나는 해양 체험학습을 할 때, 나는 내 동료들이 만든 규칙을 엄밀하게 따른다.	①	②	③	④	⑤
13	해양 체험학습을 잘한다는 것은 공부를 잘하는 것만큼 중요하다	①	②	③	④	⑤
14	나는 해양 체험학습이라면 결석을 하지 않는다.	①	②	③	④	⑤
15	해양 체험학습 전 바닷물이 두려워서 걱정한다.	①	②	③	④	⑤
16	비록 힘든 해양 체험학습이라도 잘 하려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
17	나는 해양 체험학습이라면 강사선생님이 말씀을 잘 듣는다.	①	②	③	④	⑤

18	나는 지금까지 노력 없이도 해양 체험학습을 잘 해냈다	①	②	③	④	⑤
19	나는 해양 체험학습을 잘하기 위해 열심히 연습해야 한다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
20	나는 해양 체험학습시 나보다 친구들이 잘하면 박수갈채를 보낸다.	①	②	③	④	⑤
21	나는 가능하면 많이 강사님과 뛰어난 기술을 배우려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
22	나는 해양 체험학습을 잘하기 위해서 다른 사람들보다 더 열심히 노력한다.	①	②	③	④	⑤
23	나는 다른 사람들보다 더 진지하게 해양 체험학습을 한다.	①	②	③	④	⑤
24	나는 비록 해양 체험학습에서 잘하지 못하더라도, 나는 절대 포기하지 않고 목표를 세워서 노력을 계속한다.	①	②	③	④	⑤
25	나는 해양 체험학습을 잘할 수 있다는 자신감을 느낀다.	①	②	③	④	⑤
26	나는 해양 체험학습을 할 때, 다른 사람들보다 더욱 긴장하는 경향이 있다	①	②	③	④	⑤
27	나는 해양 체험학습 규칙을 정확하게 따른다.	①	②	③	④	⑤
28	해양 체험학습은 다른 과목만큼 중요하다	①	②	③	④	⑤
29	나는 해양 체험학습 중 긴장하고 있어 보통하는 것만큼 잘 하지 못한다.	①	②	③	④	⑤

30	나는 해양 체험학습 전에 항상 몸을 성실하게 쫓는다.	①	②	③	④	⑤
31	나는 해양 체험학습을 잘하는 재능을 가지고 있다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
32	해양 체험학습을 할 때, 나는 실수를 할까 두려워서 자주 주저하게 된다.	①	②	③	④	⑤
33	해양 체험학습 중 상대선수가 경기에서 졌을 때, 나는 항상 그를 위로해 줄 어떤 말을 해주려고 노력한다.	①	②	③	④	⑤
34	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 흥미 있다	①	②	③	④	⑤
35	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 나의 건강에 관련된 지식을 얻게 해 준다	①	②	③	④	⑤
36	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 나의 건강을 지켜 준다고 믿고 있다	①	②	③	④	⑤
37	내가 하고 있는 해양레포츠 활동을 통해서 나의 신체적 능력을 시험해 볼 수 있다	①	②	③	④	⑤
38	내가 해양레포츠 활동을 하는 시설 및 장소는 신선하고 깨끗하다	①	②	③	④	⑤
39	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 나로 하여금 자부심을 갖게 한다.	①	②	③	④	⑤
40	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 새로운 것을 시도 해 볼 수 있는 기회를 제공 한다	①	②	③	④	⑤

41	나는 해양레포츠 활동을 할 때 잡념이 사라지고 마음이 평온함을 느낀다.	①	②	③	④	⑤
42	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 스트레스 해소에 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
43	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 체력을 증진시킬 수 있다	①	②	③	④	⑤
44	내가 해양레포츠 활동을 하는 시설 및 장소는 마음을 편안하게 해 준다	①	②	③	④	⑤
45	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 나에게 자신감을 심어준다	①	②	③	④	⑤
46	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 심리적 안정을 갖게 한다.	①	②	③	④	⑤
47	내가 하고 있는 해양레포츠 활동을 통해서 만난사람들은 친근감이 느껴진다.	①	②	③	④	⑤
48	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 사회생활에 활력소 역할을 한다.	①	②	③	④	⑤
49	내가 해양레포츠 활동을 하고 있는 시설 및 장소는 보기가 좋다	①	②	③	④	⑤
50	나는 해양레포츠 활동을 할 때 다양한 기량과 능력을 발휘한다.	①	②	③	④	⑤
51	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 내 자신을 알 수 있게 해 준다	①	②	③	④	⑤

52	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 다른 사람을 이해 할 수 있게 해 준다	①	②	③	④	⑤
53	내가 하고 있는 해양레포츠 활동은 다른 사람들과 밀접한 관계를 유지 할 수 있게 해 준다	①	②	③	④	⑤
54	나는 내가 하고 있는 해양레포츠 활동을 통해서 다른 사람들과 사회적 교류를 한다.	①	②	③	④	⑤
55	내가 해양레포츠 활동을 하는 시설 및 장소는 잘 꾸며져 있다	①	②	③	④	⑤