

효율적인 현장체험 학습을 위한 코스웨어 설계

김대범⁰, 문외식

고성삼산초등학교, 진주교육대학교 컴퓨터교육학과

kdb89@orgio.net, wsmoon@cue.ac.kr

A Design Courseware for Effective Actual Experience Studying

Dai-Bum Kim⁰, Wae-Shik Moon

Jinju National University of Education, Dept of Computer Education

요 약

현장체험학습은 교과 학습과 관련해서 교실을 벗어나 학습장을 방문하여 학습활동을 한 후 보고서를 작성하고 결과를 평가하는 학습을 말한다. 하지만 저학년에서 고학년으로 갈수록 학습 범위가 넓어지고 사전학습이 없어 효율적인 학습이 이루어지기 어렵다. 이에 교사에게는 풍부한 현장체험학습 자료를 이용하여 효과적인 학습을 할 수 있는 수업 기회를 제공하고, 학생에게는 시간과 공간을 초월하여 자기 주도적으로 사전 수업을 한 후 현장체험학습을 실시, 보고서를 작성할 수 있는 장을 마련해 주어야 한다. 그러므로 본 연구에서는 시간과 공간의 한계를 극복하면서 학습자가 살고 있는 지역에 관한 체험 학습을 할 수 있도록 현장체험 학습 시스템을 설계하였다. 본 코스웨어는 학습자가 스스로 사전·사후 학습을 하며 교사와 상호 작용을 할 수 있도록 구성되었다.

1. 서 론

1.1 연구의 필요성 및 목적

오늘의 교육은 학생들의 개성과 잠재력을 최대한으로 계발하여 세계화, 정보화 시대를 살아갈 수 있는 힘을 길러주어야 할 뿐만 아니라 다가오는 무한 경쟁 시대에 적응력을 길러 주기 위해서는 자기 학습력의 신장으로 학생 스스로 학습목표를 달성할 수 있도록 자아 실현의 기반을 조성해 주어야 한다.

초등학교 교육 목표는 '학생의 학습과 일상 생활에 필요한 기초 능력 배양 및 기본 생활 습관 형성'에 중점을 두고 있다. 이를 위해서는 모든 학습 활동에서 실험, 관찰, 조작, 견학 등 학생의 직접적인 체험 활동이 많이 이루어져야 한다. 즉 학생들이 현장에서 직접 접촉을 통하여 보고, 듣고, 조작하고, 느끼면서 탐구하는 학습으로 방향이 전환되어야 한다[1].

따라서 학생들이 직접적인 체험 학습을 많이 할 수 있도록 하기 위해서는 학교라는 울타리 안에서의 교육 뿐만 아니라 지역사회의 교육 시설, 문화재, 명승 고적 등을 이용한 현장 체험 활동은 물론 간접적인 체험을 위해 코스웨어를 활용한 학습 등 새로운 정보를 활용하는 능력을 길러 '가르치는 교육'에서 '스스로 찾아 배우는 학습'으로의 전환이 매우 중요한 일이라 할 수 있다.

제7차 교육과정에서는 지역화 및 직접적인 체험활동을 강조하고 있으며, 이러한 정신을 구현하기 위해서도 다양한 현장 체험활동을 통한 학습이 이루어져야 하는 것이다.

지금까지의 현장체험학습에 관련한 연구를 살펴보면, 시범학교를 통한 다양한 형태의 현장체험학습 교수-학습 과정안의 개발, 운영 등이 이루어져 왔고, 또한 사회과 학습, 환경 교육 등 특정 주제와 관련한 프로그램 개발 연구 등이 많이 이루어졌다. 그러나 이러한

많은 연구에도 불구하고 현장에서는 충분한 실효를 거두지 못하고 있다. 까다로운 사건의 교육여건과 안전사고의 문제, 다양한 분야와 전문성을 지닌 프로그램의 부족, 사전계획과 준비 부족 등으로 학생들에게는 학생들이 원하는 만큼의 현장체험학습이 이루어지지 않고 있으며, 학년 단위의 대규모 현장체험학습으로 이동이나 진행 과정에서 집중력이 떨어져 의도한 교육목표를 달성하지 못하고 있음이 많이 지적되고 있다.

이에 본 연구는 단편적인 교육과정 운영의 문제점을 해결하기 위하여 체험학습 프로그램을 적용하고 다양한 체험학습을 활성화하여 급변하는 사회적 상황에 빠르게 대처하고 새로운 정보의 습득으로 자기 학습력을 신장시켜야 한다는 필요성을 절실히 느끼고 추진하게 되었다.

1.2 연구 내용

현장체험학습 지원 시스템 설계를 위하여 다음과 같은 내용을 설정하였다.

- 가. 현장체험학습의 교수-학습 과정을 탐색
- 나. 현장체험학습을 지원하기 위해 활용하고자 하는 시스템에 관련한 이론 고찰
- 다. 현장체험학습의 효율적 운영을 위한 현장체험학습 지원시스템의 구성요소 추출
- 라. 현장체험학습 지원 시스템 설계

1.3 연구 방법

본 연구는 현장체험학습에 대한 교수-학습 과정과 이론에 관한 문헌들의 고찰에 의하여 수행되었다. 즉 각 시·도 교육청, 학교, 학계에 보고된 논문에서 개발한 현장체험 학습의 교수-학습 과정을 탐색하고, 현장체험학습 지원을 위한 코스웨어 설계에 관하여 하였다.

1.4 용어 정의

1) 현장체험학습

교과 학습과 관련해서 교실을 벗어나 실제

의 상황이나 실물과의 직접적인 상호 작용을 통하여 스스로 참여하고 느끼고 보면서 자기 주도적 학습능력을 기를 수 있는 학습장을 방문하여 학습 활동을 한 후 보고서를 작성하고 결과를 평가하는 견학이나 답사 학습활동과 같은 학습을 의미한다.

2) 현장체험학습 지원 코스웨어

현장체험학습 지원 코스웨어는 컴퓨터를 활용하여 현장체험학습의 효율적 운영과 효과를 높이기 위해서 현장체험학습의 전 교수-학습 과정을 지원해주는 시스템이다.

1.5 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 몇 가지 제한점을 갖는다.

- 1) 다양한 형태로 이루어지는 광의의 현장체험학습을 고려하지 않고, 제한적으로 견학이나 답사, 체험학습에 관한 교수-학습 과정으로 국한하였다.
- 2) 현장체험학습을 효과적으로 지원하기 위하여 인터넷을 활용할 수 있는 환경을 전제로 설계를 하였다.
- 3) 본 연구는 시스템 설계 타당성을 확보하기 위한 전문가의 의견을 수렴하지 못하였다. 또한 실제 학습자를 대상으로 한 평가가 이루어지지 못하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 현장체험학습의 정의와 성격

아동의 구체적 조작기까지는 관찰과 경험을 중심으로 구체적 사실을 귀납적으로 이해해야 하기 때문에 현장학습의 효과는 매우 높다. 루소는 자연을 대상으로 한 교수-학습을 강조하였으며, 듀이는 행하면서 배워야 한다는 실제적인 경험을 강조한 것도 그 때문이라 할 수 있다.

현장체험 학습은 교실 내의 특정 교과 학습 내용을 보완하고 교실에서의 수업을 심화시키

며, 개선하거나 강화시키려는 것이 주목적이다. 예컨대, 교장의 역사적 유적지 및 문화재의 이해는 교실 수업을 통하여 가르치고 배울 수 있다. 이러한 내용은 교사의 구두 설명, 판서, 환등기 등 시청각 매체를 이용하여 수업을 진행할 수 있다. 그러나, 이와 같은 수업은 학습자에게 그 내용을 내면화시키는데 한계가 있을 수 있다. 그와 같은 유적지 및 문화재를 직접 보고 전문가가이드로부터 설명을 듣는 기회를 지님으로써 보다 분명한 지식과 이해의 내면화가 이루어질 수 있다.

현장체험학습의 정의는 다양하게 내려지고 있으나 몇 가지를 들어보면 다음과 같다.

첫째, 자연 현상이나 사회 현상을 실제의 장면에서 직접 관찰하거나 조사하면서 전개하는 학습 방법[2].

둘째, 학습의 장을 사회적인 사실과 현상이 구체적으로 나타나고 있는 현장으로 옮겨 그 현장에서 견학, 면접, 조사, 관찰 캠프 등의 실제적인 행동을 하는 것[3].

셋째, 현장 학습은 교실 밖에서 이루어진 학습의 총칭이라고 하였다[4].

위 의견을 종합하면 현장체험학습은 학습의 장을 교실 밖 현장으로 옮겨 견학, 면접 조사, 관찰 등의 실제적인 행동을 하는 것이라고 정의할 수 있다.

현장체험 학습의 대상으로는 지리 분야에서의 야외 관찰, 역사 분야에서의 사적지 답사, 인류학에서의 현지 연구 등을 현장체험 학습의 형태로 들 수 있는 데, 여기에서는 고학년에서 이루어질 수 있는 현지 견학, 답사 등을 의미한다.

2.2 현장체험 학습의 목표

현장체험 학습의 목표는 다음과 같다.[5]

- 1) 현장체험 학습의 목표는 향토 현장을 바르게 이해하려는 데 있으며, 향토에 함양을 기반으로 보다 나은 향토의 발전에 기여하려는 데 있다.
- 2) 학교에서 배운 이론과 실제 현장의 자연

및 사회 현상과 비교하여 확인할 수 있다.

3) 과학적 향토 조사 방법과 그 요령을 체험할 수 있다.

4) 방법적 목표인 직관, 통합, 경험, 자발적, 노력 등의 목표를 체험할 수 있다.

5) 공동으로 의논하여 집단 사고와 협력활동의 과정에서 민주적인 생활태도를 기른다. 즉 자기의 편견을 삼가고 남의 의견을 존중하는 합리적이고 타당한 태도를 기른다.

6) 사물에 대한 정확한 관찰, 측정 등 과학적 생활태도를 기른다. 조사 활동을 통해서 인습적인 생각에서 벗어나 진실을 추구하는 과학적 사고와 태도를 배운다.

7) 그 지역사회의 실태를 파악하고 문제를 발견하며, 해결의 방법까지 스스로 찾아 낼 수 있다.

8) 현장체험 학습 활동을 통하여 개인의 역할에서 가능성을 개발하고 능력을 발휘할 수 있다.

이와 같이 현장체험학습은 교실 속에서 교사의 설명이나 교과서에서만 접하던 내용들을 교실이 아닌 학교 밖에서 직접 관찰하고 답사를 통하여 경험한다는 점에서 학습효과가 높다.

2.3 현장체험학습의 교육적 가치

교실에서 배운 것과 실생활 사이의 연관성을 밝혀주는 것이 사회과에서는 가능하며 필요하다. 정치, 경제, 역사, 지리, 사회, 문화와 같은 사회과의 각 영역들은 진행중인 사건과도 연결될 수 있는 것이다. 현장체험 학습은 바로 그 연결을 위한 수단들을 제공해 주어서 지리적인 상황, 역사적인 대상, 자연환경, 사회정치적 관계의 현장, 지역 사회의 여러 가지 제도들을 바르게 인식하는 데 도움을 주는 학습방법인 것이다[6].

이렇게 현장체험 학습은 학습자의 현실 생활을 사회와 직결시킴으로써 민주 시민 의식의 실천자로서의 사회적 인격을 형성하는 데 그 특징이 있으며,

현장체험 학습의 구체적인 교육적 가치를 살펴보면 다음과 같다[2].

첫째, 자연적, 사회적 현상을 직접 체험하게 함으로써 사회인의 행동 양식을 길러준다.

둘째, 현장체험 학습을 통하여 감각적 인식이 가능하게 되므로 학습한 것을 실현할 계기를 제공한다.

셋째, 자기의 환경에 대한 통찰을 깊게 하여 여기에서 새로운 의미를 발견하고, 사고력을 신장시킴과 동시에 연구심을 배양한다.

넷째, 자연적인 호기심을 이용함으로써 학교 작업에 대한 동기를 주고 개인적인 조사와 발견은 학습자에게 만족감을 준다. 즉 자주적인 학습의식을 높일 수 있다.

다섯째, 사상과 활동의 영역에 학생의 흥미와 관심을 일으켜 수업시간외의 학습이 개인적인 독서와 현장 학습을 하도록 권장한다.

여섯째, 교사와 학습자가 공동으로 계획하고 실행하며 평가하는 등의 활동을 함으로써 교육적 과정을 더욱 풍부하게 하며 지식을 심화하고 확대한다.

일곱째, 자연적인 호기심을 이용함으로써 학습의욕을 지속시켜 준다.

따라서, 이러한 학습효과가 초등학교 학생들에게 절대적으로 필요한 만큼 현장체험학습이 각 학년마다 단계적이고 체계적으로 이루어져야 함은 말할 것도 없다. 현장체험 학습은 야외에서의 학습에서 학습이 끝나는 것이 아니라 교실 학습과 연결이 되는데 그 이유는 현장체험 학습을 마치고 난 후 교실학습을 할 때 새로운 학습이 동기유발을 위해서도 필요하고 지역이나 학습에 대한 흥미를 자극하기 위해서도 필요하기 때문이다. 그리고 명확한 학습 과정을 통하여 학습 효과도 최대로 끌어올릴 수 있다. 그리고 수집된 내용들을 통하여 교실에서 더 심도 있게 학습 할 수 있으며, 학생들이 주위 자연을 더 잘 이해하도록 돕기도 한다.

현장체험 학습이 인성교육 측면에도 많은 도움이 되는 데[5]

첫째, 현장체험학습은 자신, 타인, 주위 환

경에 대한 관심과 존중하는 마음을 길러준다.

둘째, 직접적인 체험을 통하여 다양한 감각이 개발된 기회가 높아진다.

셋째, 학습자의 주체적 참여로 자발성과 책임감이 생기며 스스로 문제를 찾고 해결하는 능력이 증대된다.

넷째, 집단 활동을 통하여 교사와 아동 및 아동 상호간에 친밀감이 커지며 협동이 일어난다. 다섯째, 단위 학교가 주체가 되어 현장체험 학습 계획을 수립하고 운영하는 과정에서 학교 및 교사들이 교육과정의 의사 결정에 참여할 기회가 증대된다.

그러므로 아동의 생활 주변의 모든 것들을 학습 현장에 활용하여 사회과의 목표 도달에 쉽게 접근할 수 있는 효율적인 현장체험 학습 방안이 모색되어야 한다.

2.4 현장체험학습의 교수-학습 과정

현장체험학습에 관련한 선행 연구에 나타난 현장체험학습의 교수-학습 과정은 현장체험학습이 다양한 활동으로 구성되는 특성으로 인하여 활동마다 다른 양상으로 전개되는 교수-학습 모형을 제시하고 있다.

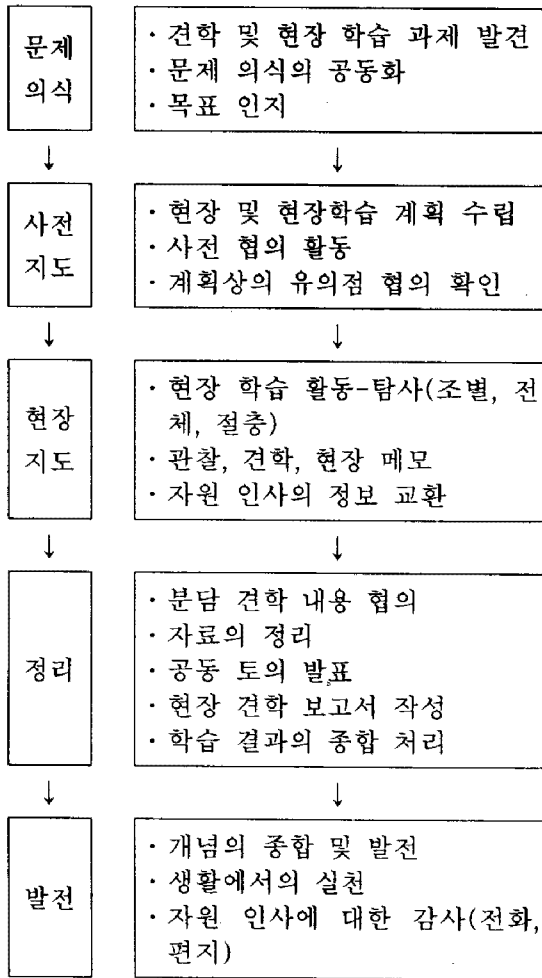
7차 교육과정 운영에서 나타난 “책가방 없는 날”의 지원을 위해 교육부에서는 “책가방 없는 날” 프로그램을 개발하였다. 여기서는 현장 지도 활동 과정을 ① 문제의식 ② 사전지도 ③ 현장지도 ④ 정리 ⑤ 발전의 5단계로 나누고, 각 단계에서 해야 할 내용을 제시하고 있다.

2.5 자기주도적 학습

자기주도적 학습이란, 학습자 스스로가 학습의 주체가 되는 교육으로서 자신의 삶과 관련된 중요한 문제를 해결함에 있어서 제 3자의 권위와 의견에 종속되지 않고 스스로 판단하여 주체적으로 결정하며 그 결과에 책임지는 인간이 되는 교육이다. 즉, 학습자가 어떤 학습 상황에서도 능동적으로 학습 활동에 참

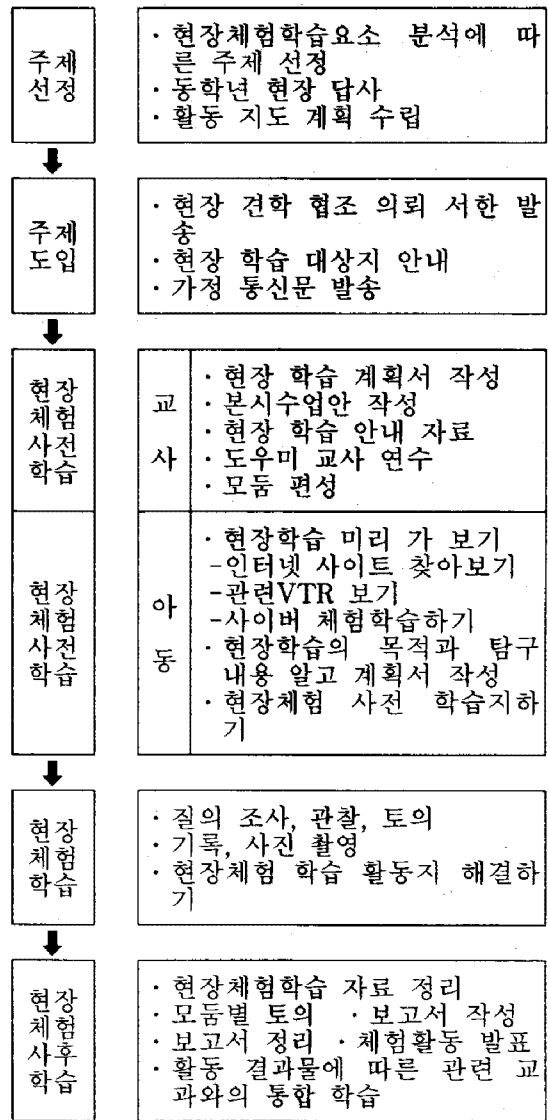
여하고, 활동을 계획하고, 학습활동을 위한 자료를 준비하고, 스스로 그 활동을 수행해 가면서 결과를 평가하는 과정에 이르기까지 학습자의 자유 의지와 자율적인 통제에 따라 이루어지는 학습을 말한다.

<표1> 현장 지도 활동 모형[7]



현장체험학습 방법 및 절차를 살펴보면 학생 스스로 학습하고 학습 결과를 정리할 수 있도록 현장체험 학습의 사전 활동 및 사후 활동에 심도 있는 학습 내용을 편성하고 있다.

<표2> 현장체험학습을 위한 프로그램[8]



3. 효과적인 현장체험학습을 위한 코스웨어 설계 및 구현

학생들이 올바른 현장체험학습을 위한 코스웨어 설계의 기본방향은 다음과 같다.

- 1) 기본학습 내용은 각 주제별로 재구성한다.
- 2) 코스웨어는 학습자의 흥미와 관심을 유지할 수 있는 그래픽과 동영상, 사진자료 등으로 구성하며, 학습자의 상호작용이 되도록 한다.
- 3) 학습에 필요한 사전학습자료는 국가수준의 교육과정과 지역교육청 및 관련 연구회의 자료를 활용한다.
- 4) 현장체험학습 이전에는 체험계획서를 작성

하고 끝난 후 사후 학습으로 자료를 정리하고 보고서를 작성한다. 또한 학습 성취도를 확인하기 위하여 형성평가를 실시한다.

5) 기본학습과 심화학습에서 필요한 자료는 자료방에 추가로 제시를 하여 주고 학생들이 상호작용을 할 수 있는 학습실, 대화실 등을 만들어 서로 정보교환 및 상호작용을 할 수 있도록 한다.

위와 같은 설계의 기본 방향을 바탕으로 효율적인 현장체험학습을 위한 코스웨어 설계를 위한 구성은 다음과 같다.

1) 주 학습 내용으로는 현장체험학습을 위한 기본적인 내용이 들어있는 야외 관찰실과 사적지 답사실, 주 학습을 보조하기 위한 과제 제시나 학습자의 상호 작용을 할 수 있는 학습실, 선생님의 지도 조언을 들을 수 있는 자료실, 대화실 등으로 구성을 한다.

2) 학습자와 시스템간의 원활한 상호작용을 높이기 위한 학습 진행 과정은 학습 안내 → 야외 관찰실·사적지 답사실 → 체험 계획서 작성 → 현장체험학습 → 보고서 작성 → 심화학습 → 평가 순으로 진행하고자 한다.

3) 학습자가 자기 주도적으로 학습을 하면서 현장체험학습의 효율을 높이기 위한 학습이 이루어지도록 한다.

3.1 시스템 구성

1) 시스템의 구조

본 시스템은 교사 모듈, 학습자 모듈로 구성되며 회원 가입 후 로그인하여 학습에 참가한다.

학습자는 현장체험학습 프로그램에 따라 야외 관찰실, 사적지 답사실의 학습 내용을 선택하여 학습을 하고 자료실, 대화실 등을 활용하여 다른 학습자, 교사와 상호 작용을 하면서 학습을 진행한다.

2) 교사 모듈

교사는 시스템에 로그인 후 자료실에 오른 학습자의 질문에 답해 주면 지도 조언을 하여

안내해 준다.

체험계획서 작성에 학생들이 올린 계획서를 검토하고 잘못된 점을 지적하고 보충할 내용을 안내하며 잘된 점을 강조하여 더욱더 성실히 활동할 수 있도록 한다

또한 교사는 학생들이 학습에 도움이 될만한 자료를 올려놓고 학생들이 심화학습, 보고서에 대한 도움자료를 올리며 학생들이 올려놓은 보고서를 객관적인 기준에 따라 평가한다.

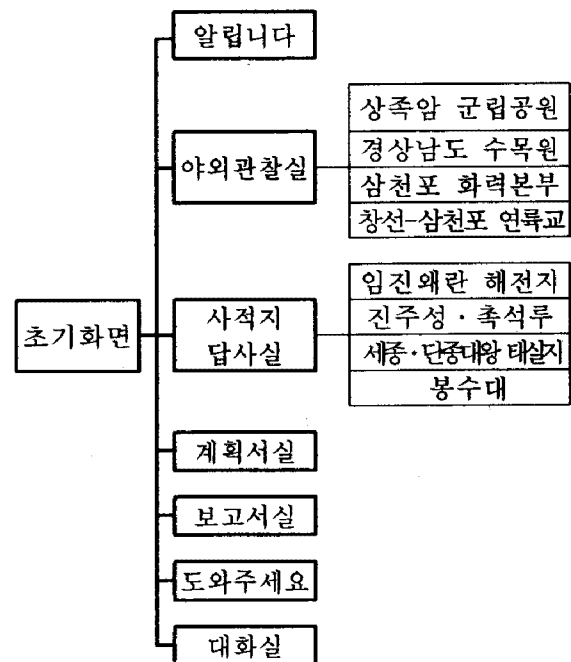
3) 학습자 모듈

학습자가 로그인한 후 학습안내를 받는다. 해당 학습 과정을 수행한 후 다음 학습을 수행한다.

학습과정상에 생긴 의문은 '도와주세요'에 글을 올려 질문에 대한 궁금증을 교사에게서 해결할 수 있다. 또한 체험계획서와 학습과정에 쓴 보고서를 보고서실에 올려 교사의 평가를 받을 수 있다.

3.2 학습과정의 설계

시스템을 구성하는 주 메뉴는 <그림1>과 같이 구성하고자 한다.



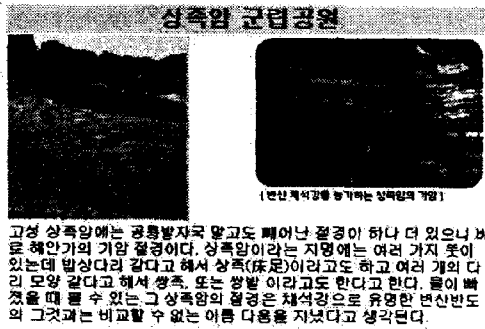
<그림1>시스템 메뉴 구조도

1) 알립니다.

학습자들에게 안내할 학습내용을 제시하며 제시된 의문점에 대한 답변을 올릴 수 있도록 구성한다.

2) 야외관찰실

기본적으로 학생들에게 지적 호기심과 흥미를 일으키기 위해 애니메이션 화면으로 구성된 자료를 제공하며 상족암 공룡발자국, 경상남도 수목원, 삼천포 화력본부, 창선-삼천포 연륙교 등 사전 지식 형성에 필요한 텍스트, 이미지, 동영상 등의 자료를 제공하여 이해를 높이도록 한다.



3) 사적지 답사실

사적지 답사실은 야외관찰실과 비슷하게 화면을 구성하며 임진왜란 해전지, 진주성, 세종·단종대왕 태실지, 봉화대 등의 자료를 제공한다.



4) 계획서실

학습자가 웹이나 토의 과정을 거쳐 결정한

현장 체험학습의 목표, 장소, 활동 일시, 활동 방법 및 내용, 교통편 등에 대한 내용을 정리하여 학습 계획서를 작성할 수 있도록 한다. 또한 작성된 계획서의 내용을 보고, 간단한 답글을 작성할 수 있도록 한다.

체험학습 계획서	
1. 체험 활동명	<input type="text"/>
2. 학습목표	<input type="text"/>
3. 준비사항	<input type="text"/>
4. 체험학습 일시	<input type="text"/>
5. 장소	<input type="text"/>
6. 학습활동내용	<input type="text"/>
7. 유의점	<input type="text"/>

<그림2> 체험학습 계획서 폼

5) 보고서실

현장체험학습 단계에서의 활동 내용과 수집 자료를 바탕으로 학습 내용을 정리하고, 소감문을 작성할 수 있도록 한다. 또한 작성된 현장체험학습 보고서의 내용을 보고, 간단한 답글을 작성할 수 있도록 한다.

체험학습 보고서	
1. 학습 일시	<input type="text"/>
2. 학습 장소	<input type="text"/>
3. 학습 주제	<input type="text"/>
4. 체험학습 일시	<input type="text"/>
5. 학습활동 관점	<input type="text"/>
6. 학습내용	<input type="text"/>

<그림3> 체험학습 보고서 폼

6) 도와주세요

학생들이 학습을 하는데 필요한 자료 및 의견 제시를 할 수 있는 곳으로 어느 누구나 의견을 등록할 수 있도록 구성을 한다. '도와주세요'는 학생들이 계획서 및 보고서에 필요한 자료와 제작시 의문나는 점을 제시하여 교사나 학생들이 서로 궁금증을 해결할 수 있는 곳이다.

7) 대화실

학생들이 학습을 하면서 서로 토론을 할 수 있는 공간을 만들어 주어 실시간 토론을 할 수 있도록 하며, 교사와 학생들 간에 약속된 시간을 정해 주어 실시간 대화를 할 수 있도록 한다. 또한 교사는 대화실에서 학생들이 나눈 대화를 검색하여 학생들이 보다 진지하게 대화를 할 수 있도록 유도하고, 바람직한 대화 문화를 조성토록 한다.

4. 결론 및 제언

본 연구는 학습 범위가 넓고 사전계획과 준비 부족, 진행과정에서 집중력이 떨어지는 현장체험학습의 문제점을 본 시스템을 활용하여 극복하여 보고자 하는 가능성을 제시하였으며, 일선 교사는 체험학습에 대한 부담을 줄이고 아동은 자기 주도적인 학습능력을 배양토록 설계하였다.

현장체험학습 시스템을 통하여 자신이 살고 있는 지역의 자연 환경과 문화재에 대한 심도 있는 학습으로 지역에 대한 애향심과 나라 사랑의 마음을 길러 줄 수 있을 것으로 본다.

본 연구를 통해 기대되는 효과는 다음과 같다.

첫째, 자기주도적 학습을 할 수 있는 여건을 조성하여 스스로 학습 활동을 전개할 수 있다.

둘째, 자신의 고장에 대한 자연 환경과 문화재를 바르게 이해하며, 향토애를 느낀다.

셋째, 현장체험학습을 위한 사전학습으로 동료와 더불어 활발한 활동을 전개하며, 사후 학습으로 효율성을 높일 것이다.

넷째, 텍스트, 사진, 동영상 등 현장체험학습에서 소홀하기 쉬운 각종 자료를 활용함으로써 학생들이 현장체험학습의 완성도를 높일 것이다.

다섯째, 현장체험학습을 인터넷을 활용함으로써 학생들의 컴퓨터 활용능력이 향상되어 컴퓨터를 이용한 학습이 강화된다.

앞으로의 연구과제는 다양한 현장체험학습을 지원할 수 있는 시스템의 설계 연구가 필요하며 여러 고장에서도 활용할 수 있는 현장체험학습 시스템의 보완이 되어야 할 것이다. 아울러 본 시스템을 적용하여 본 시스템의 유용성과 효과성을 실증적으로 밝히는 연구가 필요할 것이다.

5. 참고 문헌

[1] 교육부, “초등학교 교육과정 해설 I”, 대한교과서주식회사, 1996.

[2] 오영태, “사회과 교육론”, 형설출판사, 1993.

[3] 정병기, “신간 사회과교육론”, 교육출판사, 1995.

[4] 한면희, “사회과 교육론”, 갑을출판사, 1988.

[5] 최미연, “초등학교 사회과 현장체험 학습의 효율적인 운영방안”, 진주교대 석사논문, 2002.

[6] 김용신, “사회과 현장학습론”, 문음사, 2000.

[7] 강진영, “초등학교 현장 학습 프로그램 평가준거개발 및 분석”, 1999.

[8] 박미순, “현장체험학습 활동을 통한 사회과 자기주도적 학습 능력 신장 방안”, 부산교육 제301호, 2002.