

2024-2호

2024. 하반기 이슈+생각

설문조사와 인포그래픽을 통해 교육이슈를 소개합니다

경남 청소년 학습 의욕 및 학습 지원 요구 실태 조사

본 설문조사는 경남 학생들의 학습 의욕과 과목별 수업 내용 이해도를 파악하고, 학생들이 직접적으로 원하는 학습 지원 방안을 조사하기 위해 실시되었습니다. 이를 통해 학생들의 학력 향상을 위해 필요한 지원의 방향성을 탐색하고, 효율적인 지원을 위한 방안을 모색하고자 합니다.

조사 개요

조사대상 | 경상남도교육청 초(5~6학년), 중(1~3학년), 고(1~2학년) 학생

조사기간 | 2024. 11. 7. ~ 11. 14.

조사방법 | 온라인 설문조사

설문 응답자

초	남	3,112명(12.3%)	중	남	6,169명(24.4%)	고	남	2,999명(11.9%)
	여	3,217명(12.7%)		여	7,748명(30.7%)		여	2,025명(8.0%)
	계	6,329명(25.0%)		계	13,917명(55.1%)		계	5,024명(19.9%)
합계		25,270명(100.0%)						

발행일 | 2024. 11. 30.

발행인 | 이수광

발행처 | 경상남도교육청 미래교육원 교육정책연구소 <https://gnfe.gne.go.kr>

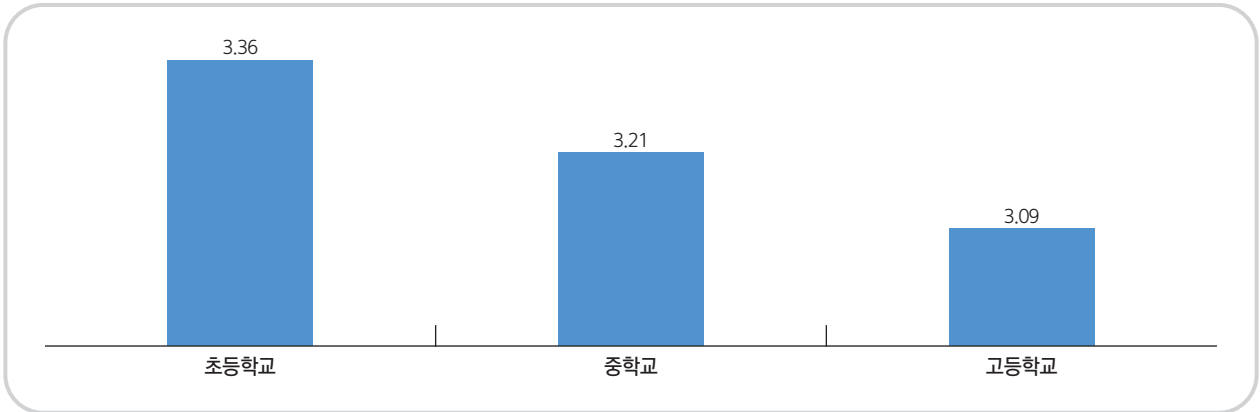
연구책임자 | 파견교사 김도영(055-570-5610)

1. 학습 의욕

1-1

학교급별 학습 의욕

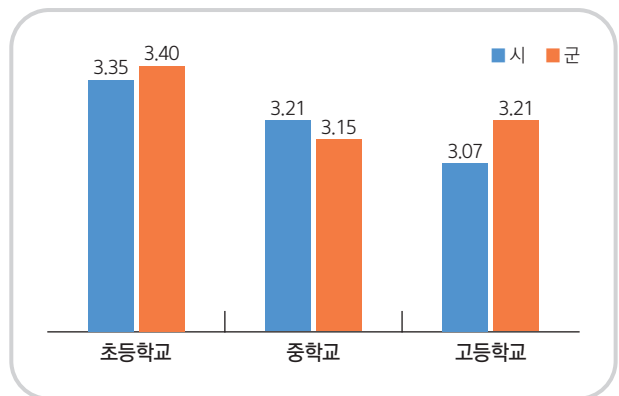
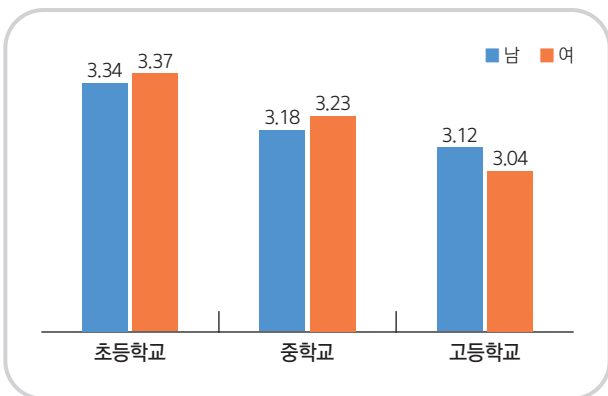
학생들의 학습 의욕 정도를 자기보고식으로 응답하게 하였을 때, 초등학생(3.36) > 중학생(3.21) > 고등학생(3.09) 순으로 나타나, 학교급이 높을수록 학생들의 학습 의욕이 떨어지는 것으로 나타났습니다. 이는 학교급이 높아질수록 학생들의 학업 부담 및 그에 따른 스트레스 증가, 진로 고민 등 다양한 요인과 관련이 있는 것으로 볼 수 있습니다.



- 남녀별로 살펴보면, 초등학교와 중학교에서는 여학생이 남학생보다 학습 의욕이 더 높게 나타난 반면, 고등학교에서는 반대로 남학생이 여학생보다 더 높게 나타났습니다. 이는 여학생이 남학생보다 자기보고식 응답에서 조금 더 엄격하게 응답하는 경향이 반영된 것으로 볼 수 있습니다.

- 학생들이 재학 중인 학교 소재지(시/군)에 따른 학습 의욕의 차이를 분석한 결과, 초등학교와 고등학교의 경우에는 군 지역 학생들이 시 지역 학생들보다 학습 의욕이 더 높게 나타난 반면, 중학교의 경우에는 반대로 시 지역 학생들이 군 지역 학생들보다 더 높게 나타났습니다.

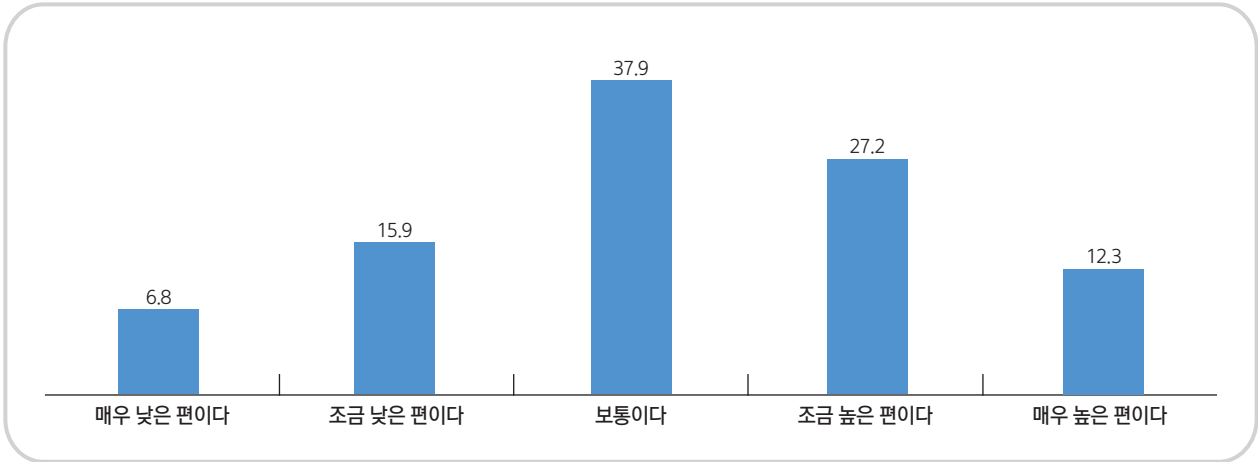
이러한 결과는 초등학교 경우, 군 지역은 학급 당 학생 수가 시 지역보다 더 적어 학생 대 교사의 비율이 낮고, 이로 인해 학생 개별 맞춤형 수업이 가능한 학습 환경이 영향을 미친 것으로 볼 수 있습니다. 중학교의 경우, 학원의 접근성이나 경쟁적 분위기 등의 시 지역의 학습 환경이 영향을 미쳤을 것으로 추측할 수 있습니다. 고등학교의 경우, 특히 남해, 창녕, 함안, 거창 등에서 학습 의욕이 높았는데 이들 지역의 전국 단위 모집을 하는 특정 학교의 영향이 있을 것 같습니다.



1-2

학습 의욕 차의 수준과 이유

학생들에게 평소 본인의 학습 의욕 정도를 물었을 때, '매우 낮은 편이다'라는 응답에 1,720명(6.8%), '조금 낮은 편이다'에 4,008명(15.9%), '보통이다'에 9,570명(37.9%), '조금 높은 편이다'에 6,860명(27.2%), '매우 높은 편이다'에 3,122명(12.3%)이 응답하였습니다.

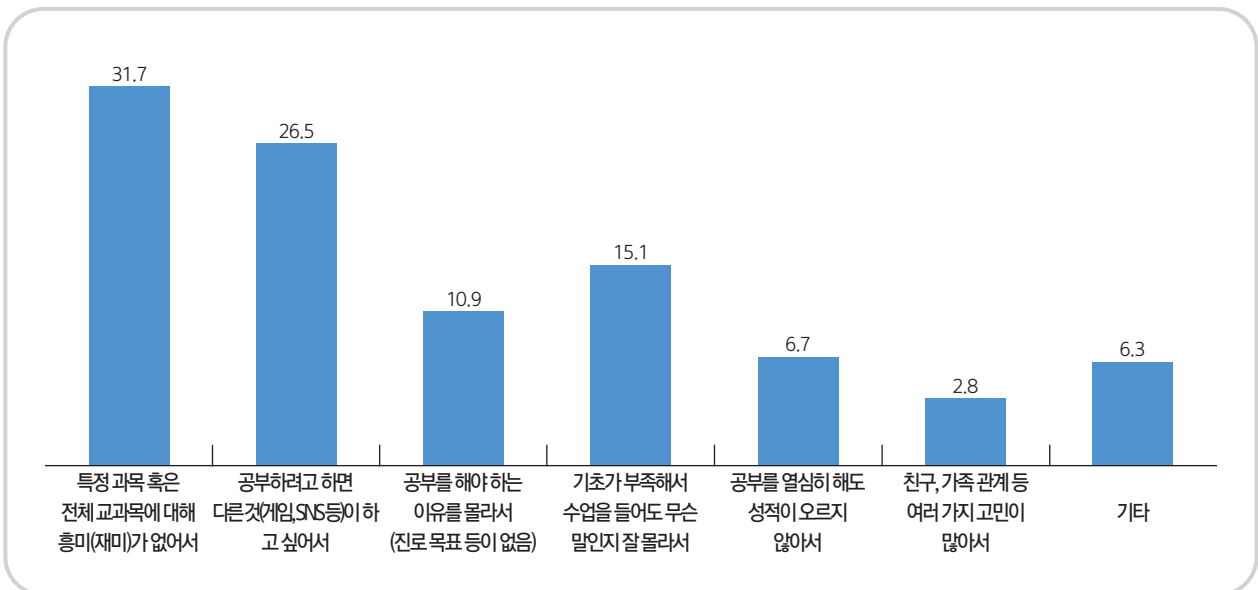


학습 의욕이 낮다고 응답한 학생('매우 낮은 편'+ '조금 낮은 편')들의 학습 의욕이 낮은 이유를 살펴본 결과,

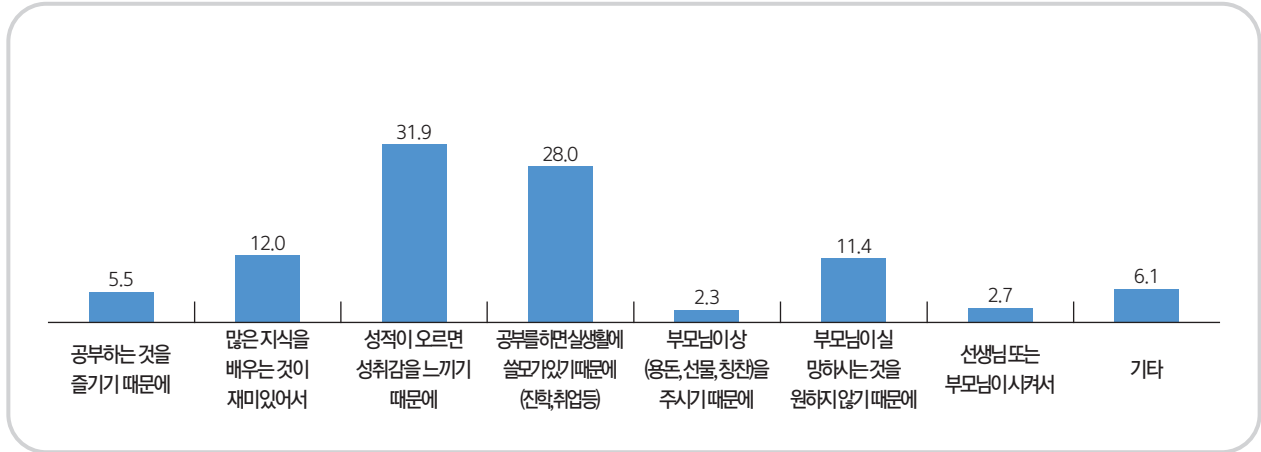
- '특정 과목 혹은 전체 교과목에 대해 흥미(재미)가 없어서'(31.7%) > '공부하려고 하면 다른 것(게임, SNS 등)이 하고 싶어서'(26.5%) > '기초가 부족해서 수업을 들어도 무슨 말인지 잘 몰라서'(15.1%) > '공부를 해야 하는 이유를 몰라서(진로 목표 등이 없음)'(10.9%) 순으로 높게 나타났습니다.

- 이를 통해 42.6%에 해당하는 학생들이 내적 흥미, 목표 등이 불분명한 것을 이유로 꼽고 있음을 알 수 있습니다.

이는 초·중·고 학교급별로 살펴보았을 때에도 같은 순서로 나타났습니다. '기타' 의견 중 예·체능 계열의 진로를 고려하는 학생의 경우 학교 교육과정에서 다루는 학업과 진로의 차이로 인해 학습 의욕이 낮다고 응답한 점도 주목할 만합니다.



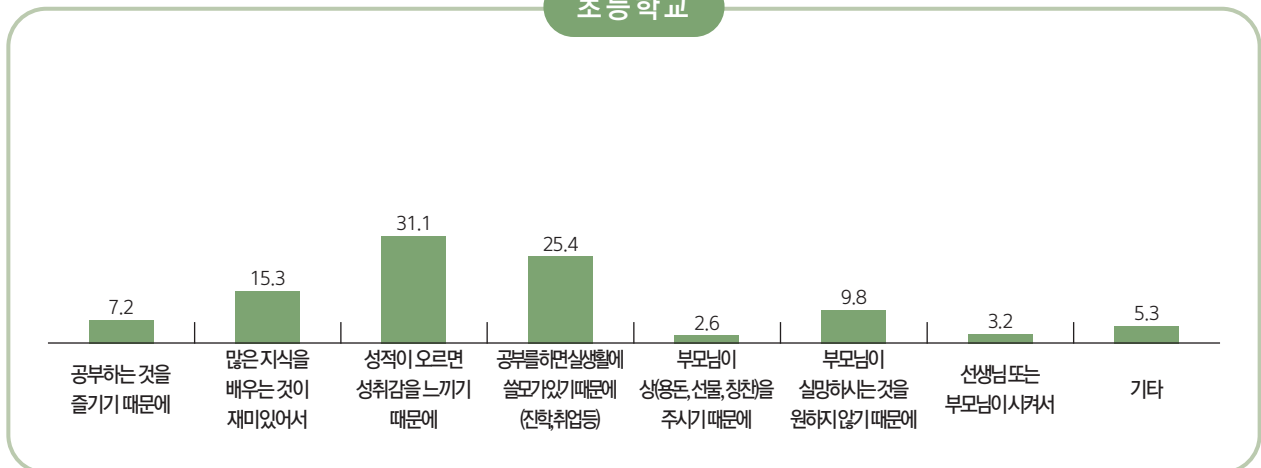
평소 본인의 학습 의욕이 높다고 응답한 학생(‘조금 높은 편’+‘매우 높은 편’)들에게 공부하는 이유가 무엇인지 물었을 때, ‘성적이 오르면 성취감을 느끼기 때문에’(31.9%) > ‘공부를 하면 실생활에 쓸모가 있기 때문에(진학, 취업 등)’(28.0%) > ‘많은 지식을 배우는 것이 재미있어서’(12.0%) > ‘부모님이 실망하시는 것을 원하지 않기 때문에’(11.4%) 순으로 높게 나타났습니다.



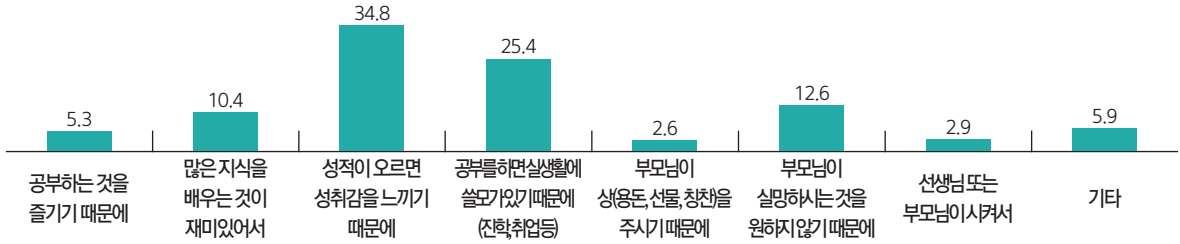
학교급별로 살펴보면,

- 초등학교의 경우, ‘성적이 오르면 성취감을 느끼기 때문에’(31.1%) > ‘공부를 하면 실생활에 쓸모가 있기 때문에(진학, 취업 등)’(25.4%) 순으로 높게 나타났습니다.
- 중학교의 경우, ‘성적이 오르면 성취감을 느끼기 때문에’(34.8%) > ‘공부를 하면 실생활에 쓸모가 있기 때문에(진학, 취업 등)’(25.4%) > ‘부모님이 실망하시는 것을 원하지 않기 때문에’(12.6%) 순으로 높게 나타났습니다.
- 고등학교의 경우, ‘공부를 하면 실생활에 쓸모가 있기 때문에(진학, 취업 등)’(40.2%) > ‘성적이 오르면 성취감을 느끼기 때문에’(24.2%) > ‘많은 지식을 배우는 것이 재미있어서’(11.8%) 순으로 높게 나타났습니다.
- 학습 의욕이 높은 학생들의 경우, 초등학교와 중학교에서는 성취감을 느끼기 때문에 공부를 하는 반면, 고등학교에서는 진학과 취업과 직결된 시기이기에 이와 관련된 이유로 공부를 하는 것으로 보입니다. 초등학생과 중학생은 성취감과 같은 내적 동기가 중요하고, 고등학생들에게는 진학과 취업이 가장 큰 고민으로 보입니다.

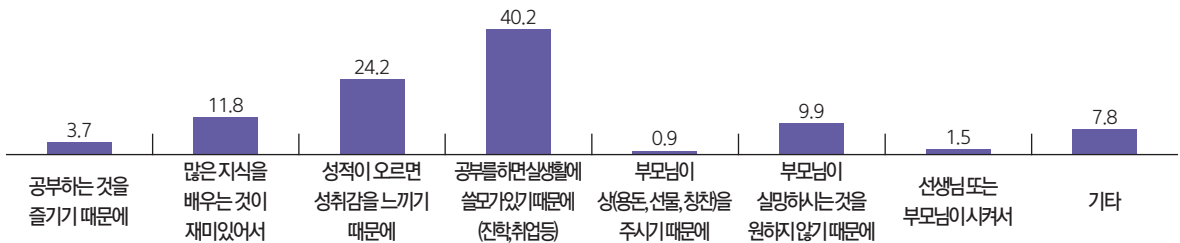
초등학교



중학교



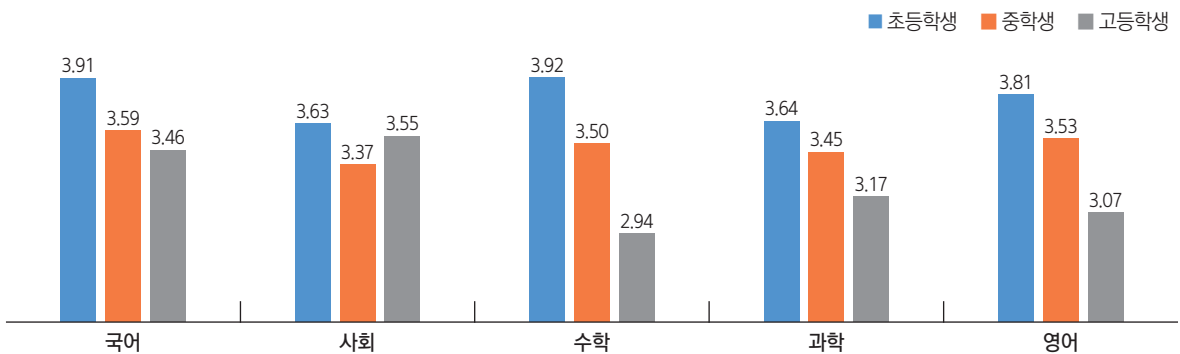
고등학교



2. 수업 내용 이해도

2-1 학교급별 수업 내용 이해도

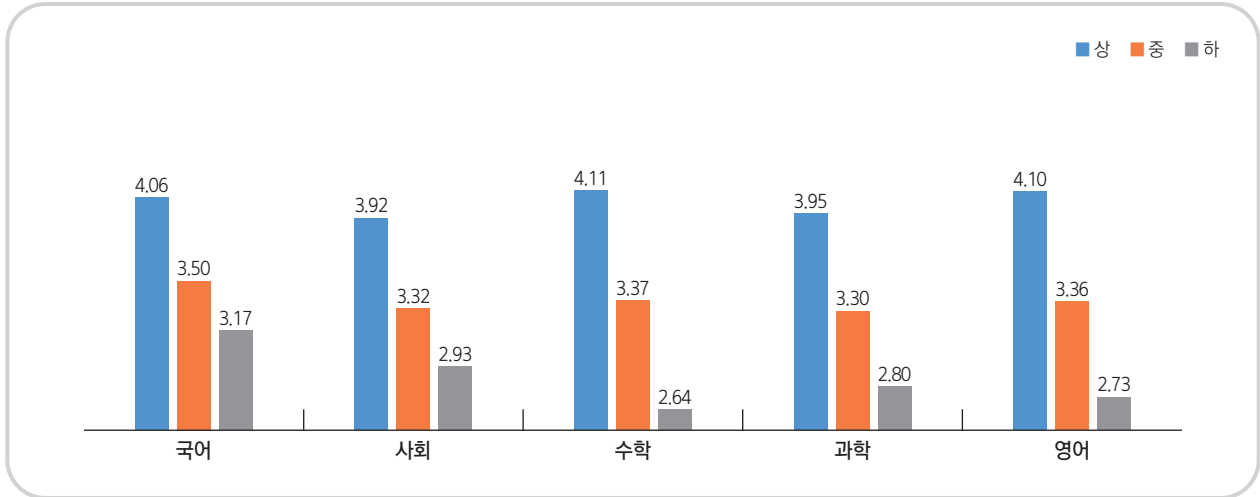
학생들에게 국어, 사회, 수학, 과학, 영어 과목에 대한 수업 내용 이해 정도를 5점 척도로 물었습니다. 학교급이 올라갈수록 수업 내용의 이해 정도가 내려가는 것을 확인할 수 있고, 사회 과목만 예외적으로 초등학생(3.63) > 고등학생(3.55) > 중학생(3.37) 순으로 높게 나타났습니다.



2-2

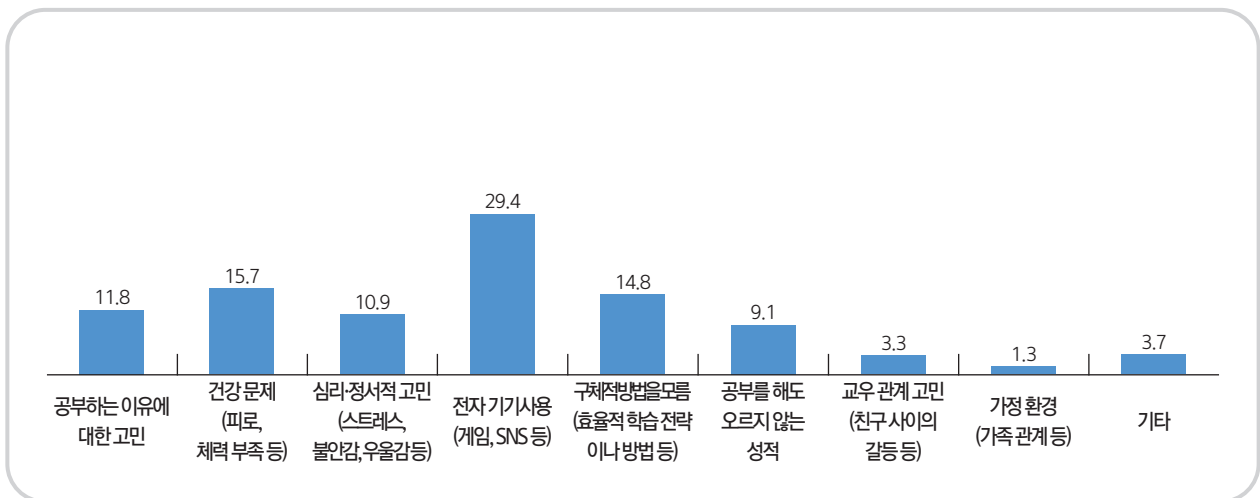
학습 의욕 수준별 수업 내용 이해도

학생들의 학습 의욕 수준을 상, 중, 하로 나누어 각 학습 의욕 수준에 따른 과목별 수업 내용 이해 정도를 살펴보았을 때, 학습 의욕 수준이 높은 학생들의 각 과목별 수업 내용 이해도가 높은 것으로 나타났습니다. 이는 학습 의욕이 학업 성취의 중요한 요소임을 시사합니다.



3. 학습 방해 요인

학생들에게 학습을 방해하는 요인에 대해 물었을 때, ‘전자 기기 사용(게임, SNS 등)’(29.4%) > ‘건강 문제(피로, 체력 부족 등)’(15.7%) > ‘구체적 방법을 모름(효율적 학습 전략이나 방법 등)’(14.8%) 순으로 높게 나타났습니다. ‘기타’ 의견 중에는 수업 시간 중 친구들의 소음, 주의를 분산시키는 행위 등으로 인한 학습 분위기 문제를 지적하는 의견도 많았습니다.



*중복응답

3-1

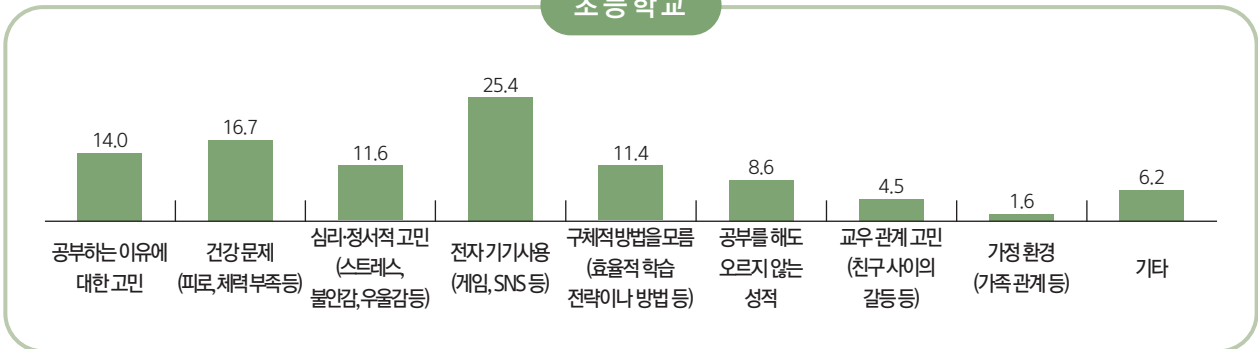
학교급별 학습 방해 요인

학교급별로 살펴보면, 초등학교의 경우, '전자 기기 사용(게임, SNS 등)'(25.4%) > '건강 문제(피로, 체력 부족 등)'(16.7%) > '공부하는 이유에 대한 고민'(14.0%) 순으로 높게 나타났습니다.

중학교의 경우, '전자 기기 사용(게임, SNS 등)'(31.3%) > '구체적 방법을 모름(효율적 학습 전략이나 방법 등)'(15.7%) > '건강 문제(피로, 체력 부족 등)'(15.0%) 순으로 높게 나타났습니다.

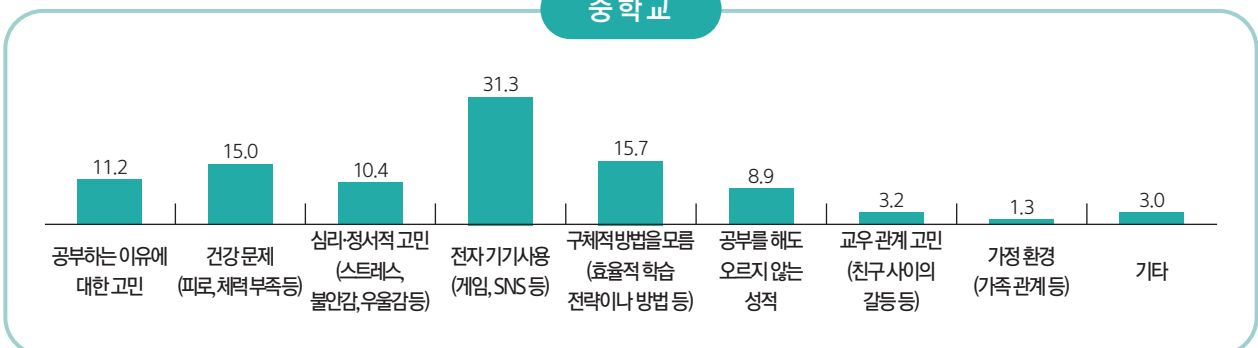
고등학교의 경우, '전자 기기 사용(게임, SNS 등)'(29.2%) > '구체적 방법을 모름(효율적 학습 전략이나 방법 등)'(16.7%) > '건강 문제(피로, 체력 부족 등)'(16.2%) 순으로 높게 나타났습니다.

초등학교



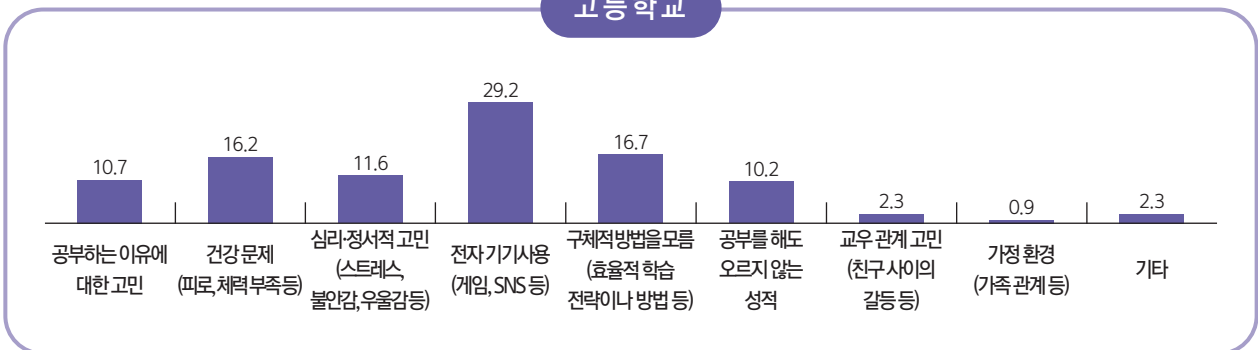
*중복응답

중학교



*중복응답

고등학교



*중복응답

3-2

학습 의욕 수준별 학습 방해 요인

학생들의 학습 의욕 수준별(상, 중, 하)로 학습 방해 요인을 분석해 본 결과,

학습 의욕이 높은 학생들의 경우, '전자기기 사용(게임, SNS 등)'(42.3%) > '건강 문제(피로, 체력 부족 등)'(16.6%) > '심리·정서적 고민(스트레스, 불안감, 우울감 등)'(11.2%) 순으로 높게 나타났습니다.

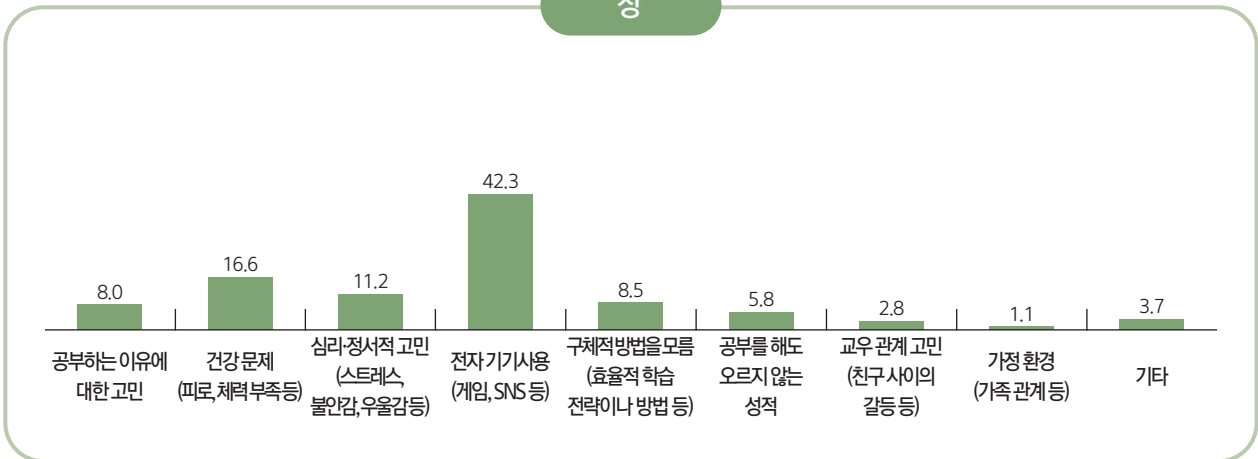
학습 의욕이 중간 정도 수준인 학생들의 경우, '전자기기 사용(게임, SNS 등)'(39.4%) > '공부하는 이유에 대한 고민'(14.6%) > '건강 문제(피로, 체력 부족 등)'(13.7%) 순으로 높게 나타났습니다.

학습 의욕이 낮은 학생들의 경우, '전자기기 사용(게임, SNS 등)'(37.3%) > '공부하는 이유에 대한 고민'(17.5%) > '구체적 방법을 모름(효율적 학습 전략이나 방법 등)'(12.9%) 순으로 높게 나타났습니다.

학생들이 대체적으로 '전자 기기 사용'을 가장 큰 학습 방해 요인으로 꼽았지만, 학습 의욕의 정도에 따라 학습 방해 요인에 차이가 있는 것을 확인할 수 있습니다.

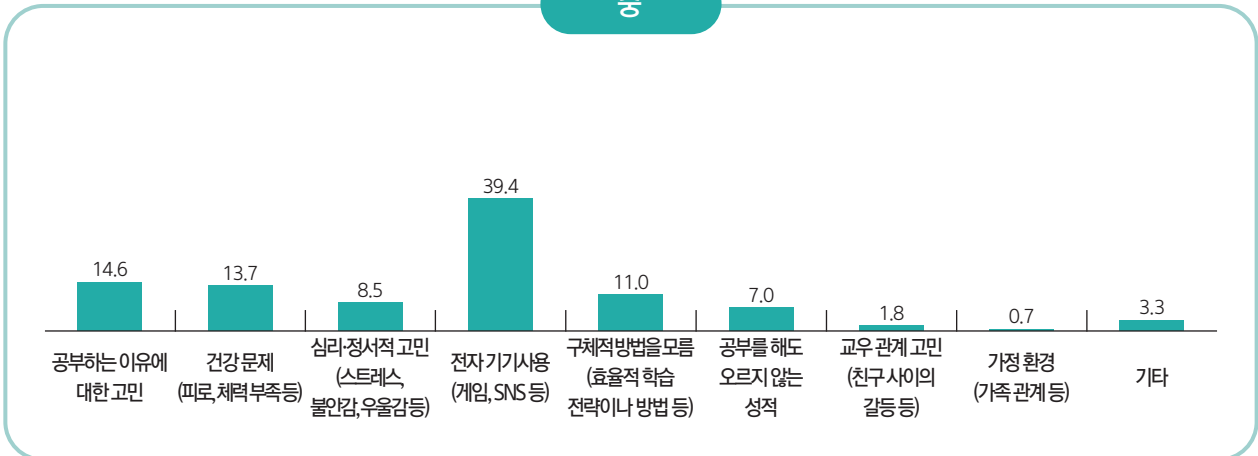
학습 의욕이 높은 학생들은 신체적, 심리적 문제를 학습 방해 요인으로 꼽았고, 학습 의욕이 중간 정도 수준의 학생들은 공부를 왜 해야 하는지에 대한 내적 동기가 부족하며, 학습 의욕이 낮은 학생들은 내적 동기 부족과 더불어 공부하는 방법에 대한 이해가 부족한 것으로 보입니다.

상



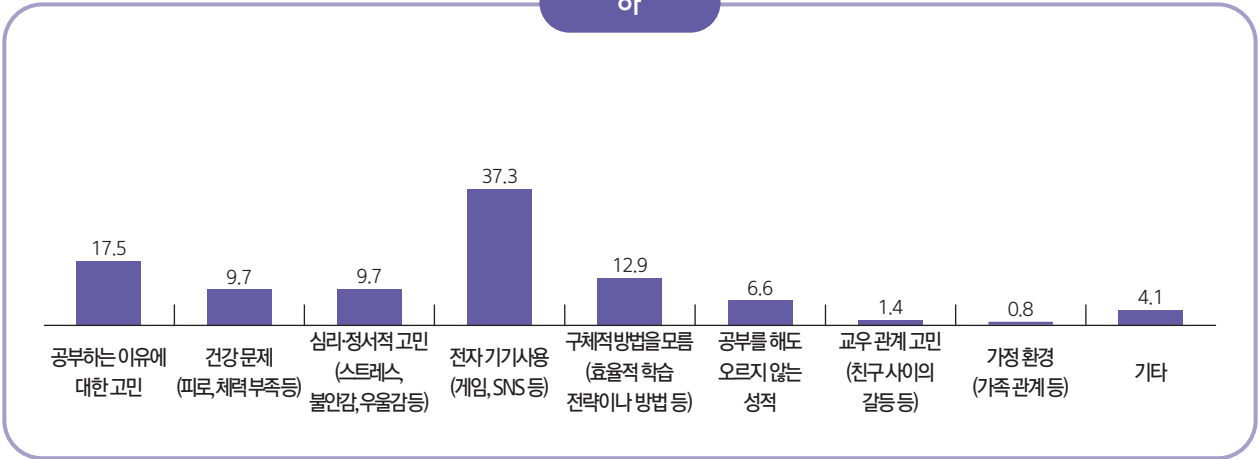
*중복응답

중



*중복응답

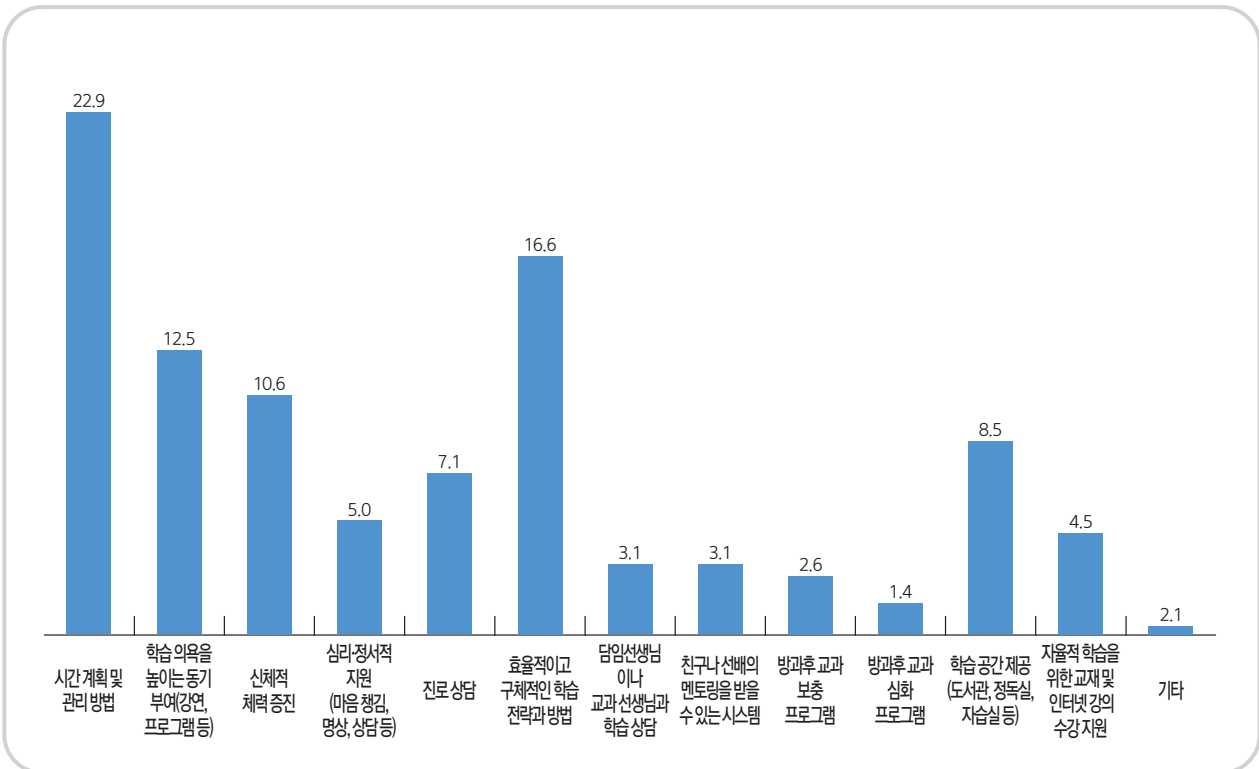
하



*중복응답

4. 학습 지원 요구

학생들에게 학습을 위해 필요한 지원이 무엇인지 물었을 때, ‘시간 계획 및 관리 방법’(22.9%) > ‘효율적이고 구체적인 학습 전략과 방법’(16.6%) > ‘학습 의욕을 높이는 동기 부여(강연, 프로그램 등)’(12.5%) > ‘신체적 체력 증진’(10.6%) 순으로 높게 나타났습니다.



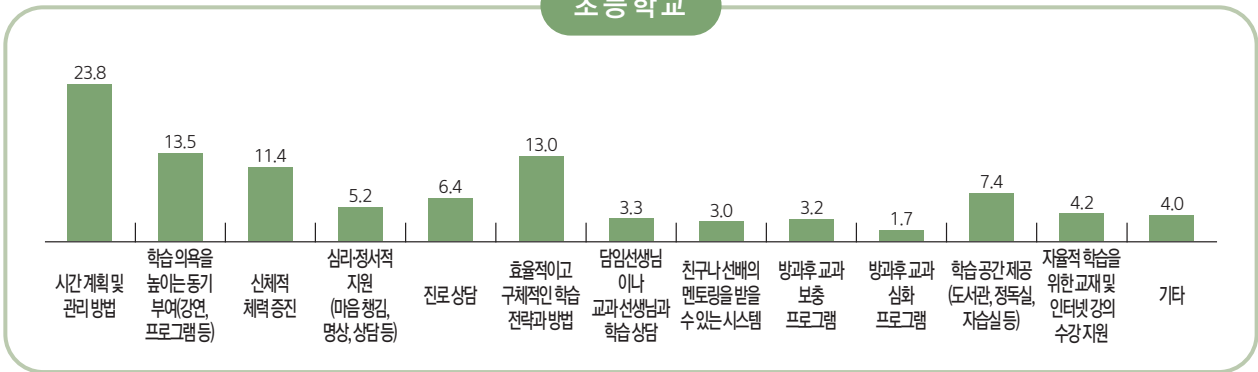
*중복응답

4-1

학교급별 학습 지원 요구

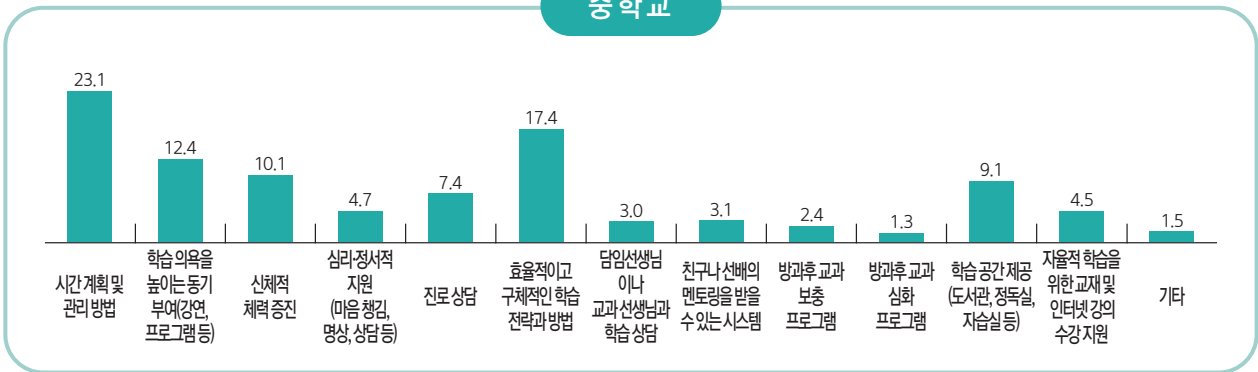
학교급별로 학습 지원 요구를 분석하면, 초등학교의 경우, '시간 계획 및 관리 방법'(23.8%) > '학습 의욕을 높이는 동기 부여(강연, 프로그램 등)'(13.5%) > '효율적이고 구체적인 학습 전략과 방법'(13.0%) 순으로 높게 나타났습니다. 중학생의 경우, '시간 계획 및 관리 방법'(23.1%) > '효율적이고 구체적인 학습 전략과 방법'(17.4%) > '학습 의욕을 높이는 동기 부여(강연, 프로그램 등)'(12.4%) 순으로 높게 나타났습니다. 고등학교의 경우, '시간 계획 및 관리 방법'(21.1%) > '효율적이고 구체적인 학습 전략과 방법'(19.1%) > '학습 의욕을 높이는 동기 부여(강연, 프로그램 등)'(11.5%) 순으로 높게 나타났습니다. 학교급별로 학습 지원 요구에 차이가 있으므로, 학교급별 다양한 요구를 반영한 맞춤형 지원이 필요할 것으로 보입니다.

초등학교



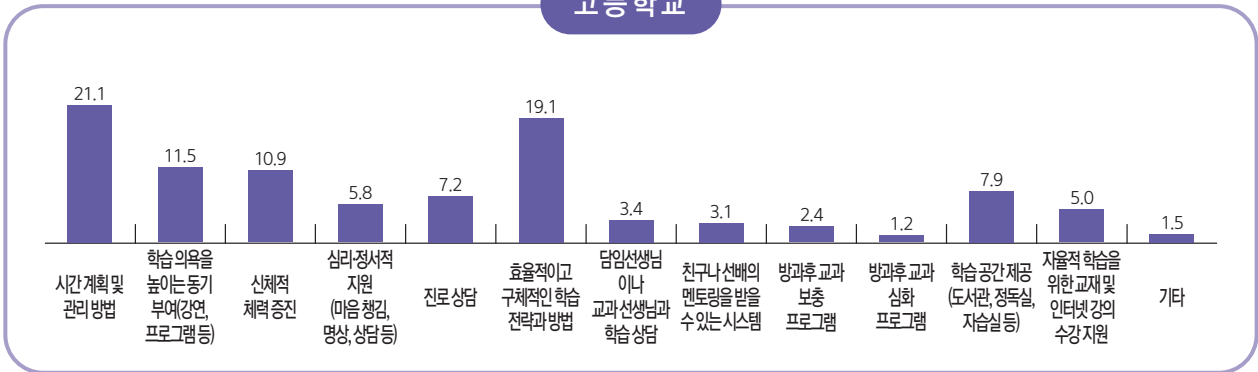
*중복응답

중학교



*중복응답

고등학교



*중복응답

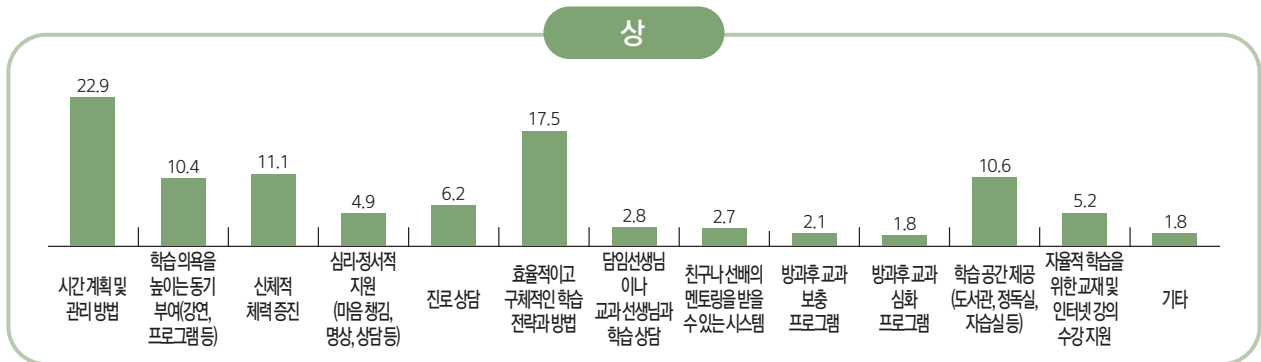
4-2

학습 의욕 수준별 학습 지원 요구

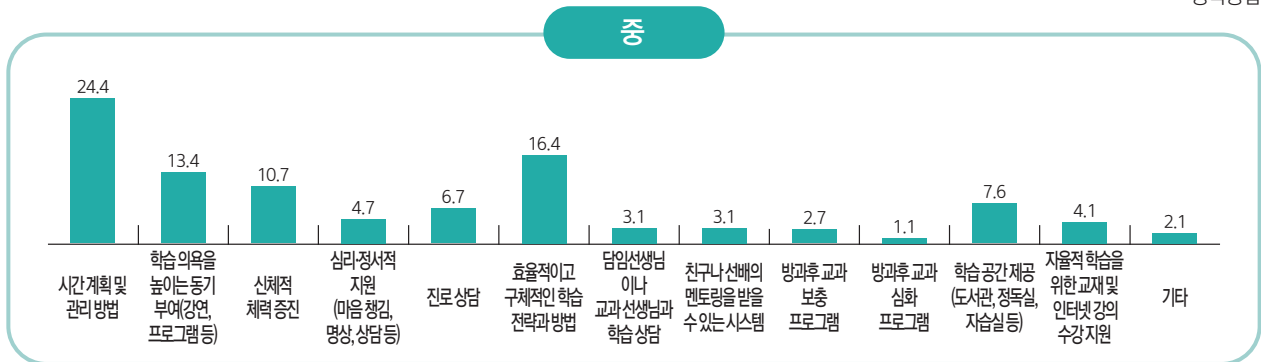
학생들의 학습 의욕 수준에 따른 학습 지원 요구를 분석한 결과, 학습 의욕이 높은 학생들의 경우, '시간 계획 및 관리 방법'(22.9%) > '효율적이고 구체적인 학습 전략과 방법'(17.5%) > '신체적 체력 증진'(11.1%) 순으로 높게 나타났습니다.

학습 의욕이 중간 수준인 학생들의 경우, '시간 계획 및 관리 방법'(24.4%) > '효율적이고 구체적인 학습 전략과 방법'(16.4%) > '학습 의욕을 높이는 동기 부여(강연, 프로그램 등)'(13.4%) 순으로 높게 나타났습니다. 학습 의욕이 낮은 학생들의 경우, '시간 계획 및 관리 방법'(20.1%) > '효율적이고 구체적인 학습 전략과 방법'(15.6%) > '학습 의욕을 높이는 동기 부여(강연, 프로그램 등)'(14.5%) 순으로 비슷하게 나타났습니다.

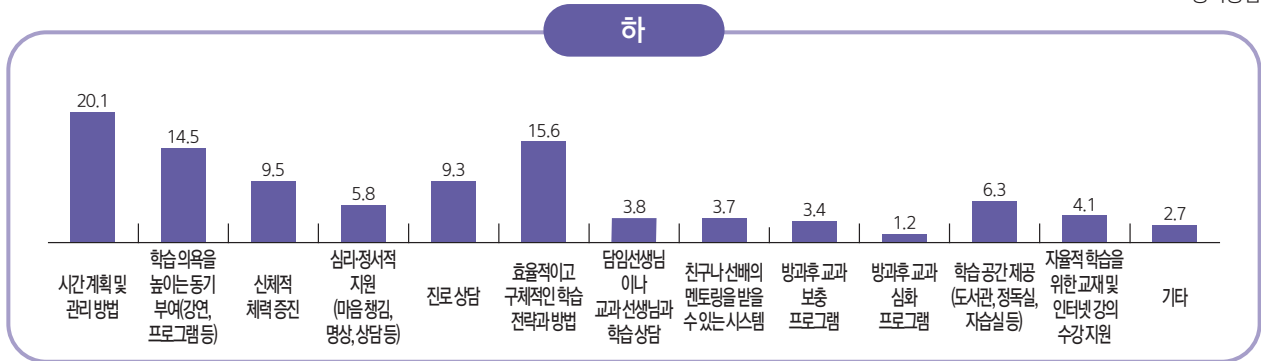
학생들의 학습 지원 요구와 관련한 '기타' 의견으로는 '양질의 학교 수업에 대한 요구', '학생 참여 중심의 교수-학습방법을 활용한 수업에 대한 요구', '교과 보충심화 프로그램', '수준에 맞는 문제집, 학습지, 학습자료, 콘텐츠 등에 대한 수요', '전자책판, 태블릿 PC, 아이북과 같은 디지털 기기 지원', '디지털 교과서의 사용과 전자기기 사용에 대한 반대', '학습에서 태블릿 PC의 사용 허용', '디지털 기기 중독에 관한 교육 희망', '학습 분위기 조성' 등에 대한 의견이 있었습니다.



*중복응답



*중복응답



*중복응답

나가면서...

조사 결과, 학교급이 올라갈수록 학습 의욕이 점차 감소하는 경향이 나타났습니다. 이는 학업 부담 증가, 스트레스 심화, 진로 고민 등 다양한 요인과 관련이 있습니다. 초·중학교에서는 여학생의 학습 의욕이 상대적으로 높았지만, 고등학교에서는 남학생이 더 높은 학습 의욕을 보였습니다. 이는 발달 단계와 성별 간 심리적·사회적 요인(스트레스 대응 방식, 자기 판단에 있어 엄격성 등)에서 비롯된 것으로 보입니다. 특히, 군 단위 지역 학생들이 시 단위 지역 학생들보다 학습 의욕이 전반적으로 높은 경향을 보였는데, 이는 초등학교의 소규모 학급 환경과 고등학교의 모집 단위 차이에 기인한 것으로 해석됩니다.

학습을 방해하는 주요 요인으로는 전자 기기 사용(게임, SNS 등)이 가장 큰 비중을 차지했습니다. 디지털 기기의 영향력이 큰 만큼, 이를 올바르게 사용하고 집중력을 높이는 방안에 대한 관심이 요구됩니다. 학습 의욕이 높은 학생들은 건강 문제와 심리·정서적 고민을 주요 방해 요인으로 꼽았습니다. 이는 학업 및 진로 스트레스와 관련이 있을 가능성이 있어, 상담 프로그램이나 명상 등 심리적 지원 프로그램을 통해 이를 해소할 필요가 있습니다. 학습 의욕이 중간 수준인 학생들은 학습 동기를 부여할 명확한 이유를 찾는 데 어려움을 겪고 있어, 진로교육을 강화하고 학습의 의미를 찾도록 도와야 합니다. 한편, 학습 의욕이 낮은 학생들은 공부의 필요성을 느끼지 못하거나 구체적인 학습 방법을 모르는 점을 문제로 지적했습니다. 이들을 대상으로 학습 전략과 진로 탐색을 통합한 교육 프로그램을 제공할 필요가 있습니다.

학생들은 시간 관리 및 효율적인 학습 전략에 대한 요구가 높았으며, 이는 전자 기기 사용의 영향을 조절하고 학습 습관을 개선하는 방안과 관련이 깊을 것으로 보입니다. 디지털 기기를 학습에 효과적으로 활용하고, 부작용을 최소화 하기 위해 ‘디지털 리터러시(적정 활용 역량, 자기관리 역량 등) 교육이 필요합니다. 이는 학생들이 전자 기기를 학습과 자기계발의 도구로 전환하는 데 핵심적인 역할을 합니다. 전자 기기 사용을 학습에 활용할 수 있는 방법과 이를 지원하는 시간 관리 프로그램의 개발은 이러한 디지털 리터러시 교육과 결합될 때 더욱 효과적입니다. 또한, 학교급별 다양한 요구를 반영한 맞춤형 지원이 필요하며, 예컨대 아이톡톡이나 EBS 교육방송 등과 연계한 학습자료 제공 체계에 디지털 리터러시 교육을 포함하면 효과적인 학습 환경을 조성할 수 있을 것입니다.

군 단위 지역에서 학생 개별 맞춤형 수업이 가능한 학습 환경의 장점을 다른 지역으로 확산하기 위해 학급당 학생 수를 줄이는 등의 노력이 필요합니다. 동시에, 진로 탐색 프로그램과 멘토링 제공을 통해 학생들의 학습 동기를 강화할 수 있습니다. 특히, 초·중학교의 남학생과 고등학교 여학생을 대상으로 한 학습 의욕 강화 프로그램과 고등학생의 진로 및 스트레스 관리 프로그램을 확대하는 것이 효과적일 것입니다.

이와 같은 방안은 학습 의욕 저하를 방지하고, 학생 개인의 잠재력을 최대한 발휘할 수 있는 교육 환경 조성에 기여할 것입니다.

