

대학연계 일반고 진로교육 프로그램 사례연구 -오산시 얼리버드 사업을 중심으로-

김진환* · 박경민

*한성대학교(교수) · 이화여자대학교(겸임교수)

Case Study of Career Education in High School-University Linkage Program -Focusing on Osan City 'Early Bird' Project-

Jin-Hwan KIM* · Kyung-Min PARK

*Hansung University(professor) · Ewha Woman's University(adjunct professor)

Abstract

This research intended to present career education model and components of Early Bird Project and to describe specific achievements and limitations by field research process. The Early Bird Project organized by Osan City and Gyeonggi Provincial Office of Education and operated by one of universities in Seoul. The curriculum consists of four learning modules, Job Information, Basic Theory, Practice Learning, and Field Trip, based on the results of a preliminary survey, and is designed to connect each module organically. In addition, field research methods were applied to practice feedback loop processes that continuously improve the field by analyzing reports of hourly class and survey of class satisfaction. The results presented average values of class satisfaction and participation rates, and the narrative responses divided into satisfactory as well as unsatisfactory factors were analyzed qualitatively. The satisfactory factors consist of teaching methods, information acquisition, experience activities and operation factors, whereas the unsatisfactory factors include subject selection, teaching methods and other operation factors. These results will be reflected comprehensively in the implementation of the next program.

Key words : Career education, Field research, Early bird project

I. 서론

최근 우리 사회에서는 청년실업의 증가, 고용 불안 등의 문제 상황을 해소하고 개인의 잠재력과 역량을 실현하는 창의적 인재 양성을 위해 진로교육의 중요성이 크게 강조되고 있다. 사회가 급변함에 따라 청소년들이 자신을 올바르게 이해하고 효율적인 진로 선택을 할 수 있도록 직업 정보를 탐색하고 결정할 수 있도록 돕는 것이 중

요하다(Lim and Chung, 2015). 최근 조사에 의하면, 청소년들은 미래 직업과 관련한 고민이 공부(35.3%)고민에 이어 두 번째(25.6%)라고 답하였다(MOGEF, 2014). 10년 전의 조사 내용과 비교하면 공부 고민 비중은 감소한 반면 직업관련 고민은 20% 정도 증가하였다. 이는 고용 환경, 직업 세계가 급변하는 상황 속에서 청소년들이 미래에 대한 불확실성과 불안을 많이 경험하고 있음을 뜻하며 13세에서 20세미만 중 절반 정도가 희망

† Corresponding author : 02-760-4340, kimjh@hansung.ac.kr

* 본 연구는 한성대학교 교내학술연구비 지원과제임

직업을 결정하지 못하고 있다는 연구 결과를(Yoo and Choi, 2014) 볼 때, 진로교육에 대한 관심과 수요가 점차 증가하고 있음을 알 수 있다.

한편 한국청소년정책연구원이 조사한 청소년의 진로발달과 참여 실태에 의하면, 전체 청소년의 50.5%만이 학교 진로교육 활동에 참여했으며 그 중 진로검사 참여가 가장 많은 것으로 파악되었다(Choi, 2009). 청소년 직업체험을 조사한 연구(Chung et al., 2012)에서도 ‘직업인 초청강연’, ‘시청각 자료를 통한 직업이해’ 등 간접적인 방식의 일회성 진로체험이 대부분인 것으로 나타났으나 정작 학생들은 ‘직업 모의체험’, ‘직업현장 업무체험’ 등 직접 참여하며 경험한 활동들이 실제 도움이 되었다고 응답하였다. 한국고용정보원이 실시한 진로교육 실태조사(Ko et al., 2008)에서도 상급 학교로 진학할수록 오히려 자신의 진로계획, 희망직업 등을 결정하기 어렵다고 하였는데 이는 학생들의 요구에 맞는 다양한 진로교육 콘텐츠나 체계를 갖추지 못하고 있음을 의미한다. 이에 따라 정부는 제 5차 청소년 정책기본계획(MOGEF, 2014)을 통해 진로교육 강화 및 지역사회 진로체험 기회 확대를 주요 정책 과제로 지정하였다. 이에 교육부는 진로탐색, 직업현장 탐방, 캠프활동 등 다양한 방법으로 학생들의 자발적 참여를 유도하고 학교 창의적 체험활동에 진로활동 과정을 개설하였다.

1. 고등학교 진로 교육 과정의 목표와 현황

최근 강조되는 체험중심, 지역사회중심 진로교육은 학교가 중심이 되는 이론적, 형식적 교육을 넘어 다양한 직업적 맥락을 중시하는 비형식적 교육, 지역사회의 다양한 자원 연결을 통한 참여형 학습에 초점을 두고 있다(Watts and Sultana, 2004). 체험활동은 듀이(Dewey)의 경험교육론에 철학적 기반을 두고, 구체적인 경험을 통한 성찰, 실제 적용력을 키우는 학습모델에 기초한다. 이는 현장실습, 혹은 현장기반 학습으로 정의되며

직업현장과 유사한 맥락에서 기술과 태도의 습득을 촉진함으로써 직업세계로의 이행을 지원하는 모든 교육적 노력을 의미한다(Chung et al., 2012). 그러나 이러한 체험중심 현장실습이 학교교육과 대비되는 것이 아니라 학교와 현장간의 긴밀한 네트워크를 통해 제공되는 교육활동을 포괄하는 것이 중요하다. Kang and Lee(2003)는 현장실습을 ‘학생들에게 진로인식, 탐색 및 직무능력의 향상 기회를 제공하기 위해 정규학교 교육과정 또는 외부 프로그램 형태로 제공되는 학습경험 및 활동의 총체’로 정의하였다. 즉, 학습의 내용이 실제 업무와 가까울수록 더욱 효과가 높다는 점을 강조하고 직업현장에서 직무와 관련하여 이루어지는 경험에 초점을 둔다. 국내 연구에서는 직업체험의 영역을 간접체험과 직접체험으로 나누고 전자에는 인턴쉽, 현장견학 등을, 후자에는 직업체험관 견학, 강연, 시청각 자료 활용한 직업정보 제공 등을 포함시킨 바 있다(Kim, 2012).

체험활동중심 진로교육 프로그램이 고등학생의 진로준비행동에 미치는 효과를 분석한 Cho and Chu(2010)의 연구에서 자기주도적 진로 준비행동 수준이 낮았던 학생들이 대학의 학과 탐방, 직업인 인터뷰 등 다양한 체험활동에 참여한 결과 그 수준이 유의미하게 상승한 것으로 나타났다. 다만 최근 전국단위 조사를 통해 청소년 진로활동의 전반적인 실태와 진로활동 프로그램을 분석한 결과(Moon et al., 2016) 몇 가지 한계점이 나타났다. 첫째, 현장직업체험, 대학교 및 학과 견학, 진로캠프 등에 대한 수요가 많은 것에 비해 실제 참여 기회가 적은 것으로 나타났다. 둘째, 프로그램의 대상이 대부분 중학생으로 이는 중학교에서 전면 실시된 자유학기제의 영향 때문으로 판단된다. 따라서 고등학생의 눈높이에 맞는 현장중심 프로그램이 보완될 필요가 있다. 셋째, 직업박람회 참석이나 직업인특강 등 일회성 참여 형태가 대부분이어서 연속성을 가지고 참여할 수 있는 체계적인 프로그램이 필요하다. 넷째, 외부강사나 자원봉사자들에 의해 운영되는 경우가 많아서 전

문적이고 체계적인 커리큘럼으로 운영되지 못하고 있었다. 마지막으로, 직업군이 요리, 미용 등 특정 직군에 편중되어 있었다. 이는 체험에 필요한 기자재 확보가 용이하거나 일회성으로 전문가를 초빙하기 쉬운 직무 중심으로 운영되고 있는 한계를 보여주는 연구결과이다.

교육부는 최근 진로교육법을 제정, 공표함으로써 공교육을 통한 진로교육 기회를 확대하고 대학입시에서도 입학사정관을 활용한 학생부종합전형을 대폭 늘리는 등 교육 패러다임의 변화를 꾀하였다. 이는 앞으로 대학과의 연계를 통한 학과 정보, 졸업생들의 실제 취업과 관련한 정보 등을 고등학생들이 알게 되고 구체적인 지식과 기술을 사전에 경험하는 기회가 확대되어야 함을 의미한다. 그러나 Moon et al.(2016)에서 밝혀진 바와 같이 국내 상황은 초기 단계의 시행착오를 극복하지 못하고 기관마다 대동소이한 내용들로 진행되고 있다. 이에 대해 Chung(2014)은 청소년이 주체가 되고 지역사회 중심으로 긴밀한 네트워크를 구축하는 통합적 진로 프로그램 마련이 시급하다고 주장하였다. 진로교육이 행해지는 장(場)으로서의 지역사회는 환경과 상호작용함으로써 자연스러운 체험을 통해 이루어지는 맥락적 학습을 촉진시킨다(Choi, 2013). 학습자가 직접 경험하고, 성찰을 통해 학습하는 것으로, 지역사회 내의 다양한 전문 직업인의 자원을 활용한 상호참여적 과정이라고 할 수 있다.

2. 현장 연구를 통한 진로교육 프로그램 개발

현장연구(field research) 또는 실행연구(action research)란 교육현장에서 프로그램의 실행(action)과 함께 변화와 개선을 위한 방법을 찾아 나가는 순환적 연구 방법이다. 일반연구와 달리 현장연구는 특정 상황에서 일어나는 문제를 해결하거나 새로운 기술, 방법의 개발을 목적으로 한다. 학교 현장연구는 교사나 관리자들이 프로그램에 대한

의사결정과 실행을 개선하기 위한 주도적 문제해결과정이라고 볼 수 있다. 즉, 실행과정에서 발생하는 여러 가지 문제와 그에 대한 해결방안의 반성적인 탐구의 결과가 프로그램의 개선과 재실행에 계속 재투입되는 과정을 반복하게 된다. 현장연구는 ‘반성적 실천’의 자기순환과정을 강조하며 실행의 기획 단계에서 결과 분석까지 모든 과정에 반성적 고찰, 평가 등을 통한 면밀한 검토가 요구되는 것이다. 특히 피드백 분석을 위한 자료로서 프로그램 만족도 평가를 중심으로 참여 학생 및 관계자의 인터뷰 내용, 회의록, 관찰일지, 수업일지, 학생의 결과물 등을 활용한다. 국내에서 이루어진 교육 관련 현장연구들은 교수 학습 방법, 교육과정이나 평가도구 개발과 관련한 개별 교실 차원의 주제를 주로 다루었다(Kang and So, 2011). 반면 단위 학교나 학교 밖 차원의 정책과제나 프로그램 연구와 관련한 현장 연구는 거의 이루어지지 않았다.

진로 교육 활성화를 위해서는 대상에 따른 다양한 프로그램 개발 및 보급이 가장 중요한 과제인 만큼 교육이 행해지는 구체적 맥락 안에서 반성적 실천을 통한 지속적인 개선과 모형을 확립할 수 있는 현장 연구가 매우 유용하다(Lee and Lee, 2012). 이에 Lee(2016)는 고등학생을 대상으로 한 진로선택 지원 프로그램인 ‘2016년 얼리버드 사업’에 대한 실행연구를 수행한 바 있다. 이 연구는 ‘계획-실행-평가-피드백’이라는 순환과정을 통해 프로그램 실행 결과를 다음 학기 운영에 반영하여 지속적으로 현장 개선을 도모하는 반성적 실천 모형으로 진행되었다.

3. 얼리버드 사업의 시행 및 발전 과정

오산시는 혁신 교육도시를 표방하며 2014년부터 경기도교육청과 함께 ‘일반계 고등학교 진로 진학 프로그램 개발’ 사업을 시작하였다. 첫 해에는 동국대학교 교육연구원이 사업을 주관하며 오산시 관내 1개 고등학교에서 1개 직업 분야(관광

영영) 희망자를 모집하여 운영하였다. 이후 매년 여러 대학교가 프로그램 계획과 실행을 주관하며 지속되었는데 점차적으로 전공 분야와 참여자가 증가하였다.

얼리버드 프로그램은 대학과 연계하여 전문적이고 구체적인 직업 및 진로 정보를 제공하고 고등학생 수준에 맞는 전문 직업인과의 만남, 실험·실습 기회 제공, 대학 진학과 관련한 도움 측면에서 매우 효과적인 프로그램으로 평가되었다 (Park and Lee, 2016). 그러나 해마다 운영 주체가 바뀌므로 인해 얼리버드 프로그램이 진로교육 모형으로서 일관된 체계를 확립하는데 한계가 있었다. 현장 연구의 반성적 실천 결과는 실행 과정에서뿐만 아니라 종결 이후에 체계화되고 공유될 때 프로그램의 개선과 발전이 가능하며 결과적으로 다양한 맥락에서의 확대 적용이 가능하다. 이는 학습자의 요구를 반영하고 문제해결을 통해 끊임없이 수정, 보완되어야 하는 현장 연구의 본질적인 목표에 부합되는 것이다.

본 연구는 대학 연계 일반계 진로교육 사례로 2017년 얼리버드 프로그램을 분석하고자 하며 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 얼리버드 프로그램의 일반계 고등학교 진로교육 모형과 구성요소는 무엇인가?

둘째, 얼리버드 프로그램의 구체적인 성과와 한계점은 무엇인가?

II. 연구 방법

1. 연구대상

참여 학생들의 성별, 학년별 특성과 수료율 결과는 <Table 1>과 같다. 오산시에 소재한 6개 일반계 고등학생 1~3학년 중 희망자를 모집하여 실시하였고 최종 만족도 조사 설문에 참여한 학생들은 총 232명이었다. 고등학교 졸업 후 희망 진로에 대해 85.5%의 학생이 대학 진학을 희망하였으며 프로그램 참여 동기와 희망하는 진로 간 연

계성에 대해서는 ‘조금 관련있다’가 27.2%, ‘매우 관련있다’가 52%로 나타났다. 이들이 일반고 학생인만큼 대다수가 대학 진학을 목표로 하고 있음이 나타난 지표이며 프로그램 참여 동기 또한 이와 관련있음을 시사한다. 그 밖의 희망 진로는 ‘자격증 취득’이 5.8%, ‘취업’이 4.6%, ‘유학 및 기타’가 4.1%로 나타났다. 한편 대학 진학시 전공 선택이나 직업 선택시 우선적으로 고려할 것으로 ‘흥미와 적성’이 61.5%로 가장 높았고 ‘취업 대비’가 23%로 나타났다. 그밖에 ‘부모님의 권유’가 2.3%, ‘사회적 인식’이 1.4%, 기타가 11.7%로 나타나 자신의 진로를 결정할 때 흥미와 적성 같은 개인 내적 요인을 가장 우선적으로 고려하며 그 다음으로 취업 준비에 유리한 자격증 취득 같은 현실적 요인을 고려하는 것으로 나타났다.

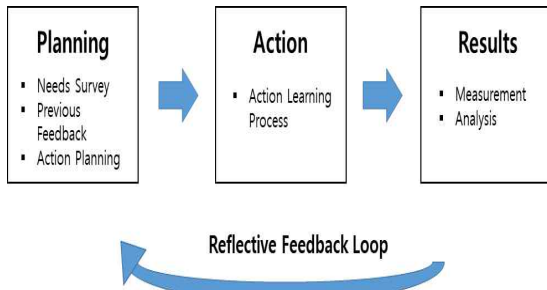
<Table 1> Demographic Characteristics of the Participants

	1 st Semester	2 nd Semester
Grade		
1 st grader	0	161(65.3%)
2 nd grader	247(89.8%)	85(34.7%)
3 rd grader	28(10.2%)	0
Gender		
Male	172(62.7%)	162(65.9%)
Female	103(37.3%)	84(34.7%)
Total	275	246
Completion	140(50.9%)	170(69.1%)

2. 연구절차

본 연구는 현장에서 나타난 ‘문제 해결’에 일차적인 목적을 갖고 다음 년도에 실시할 오산시 얼리버드 프로그램의 내용과 실행 과정을 개선하는데 중점을 두며 이를 위한 연구절차는 [Fig.1]과 같다. Lewin(1952)의 실행 연구 모형과 2016년 얼리버드 프로그램 연구 과정(이상오, 2018)을 참고하여 본 연구는 사전 요구 분석과 전년도 프로그램 결과를 반영한 계획(Planning)단계, 현장에서의 실행(Action) 단계, 그리고 결과(Results) 평가(만족도 및 수료율 평가, 학습일지와 프로그램의

만족도 내용) 단계로 진행되었다. 단계별로 진행된 본 연구는 최종 연구 결과 산출은 물론 프로그램 실행 중에도 각 수업마다 차시별로 도출된 학생들의 평가 결과를 다음 차시의 수업 내용과 진행 방식 그리고 체험 활동 장소와 절차 등을 수정하는데 지속적으로 반영했으므로 피드백 루프(feedback loop) 과정으로 구성된다.



[Fig. 1] Research Process

1학기 프로그램은 3월부터 8월까지, 2학기는 9월부터 12월까지 시행되었으며 오산시 소재 일반고 6개교의 재학생들이 참여하였다. 수업 주제는 10 개의 진로탐색 분야(건축융합, 경찰행정, 관광, IT&기계, 미디어콘텐츠, 보건의료, 뷰티, 실용음악, 요리, 유아교육)와 1개의 진로설계 분야(A, B 두 반으로 운영)로 운영되었다. 이들 전공 분야는 전년도 얼리버드 프로그램의 학생 만족도 결과와 당해년도 사전 수요조사 결과를 토대로 선정되었다. 진로탐색 분야의 모집인원은 각 분야별 30명, 진로설계 분야는 한 반당 30명씩 두 반이 개설되어 총 360명의 모집 계획이 수립되었으나 실제로 1학기에 306명, 2학기에 332명이 프로그램에 참여하였다. 학기별로 수업은 토요일에 진행되었으며 월 2회는 이론과 실습 활동 3시간 그리고 월 1회는 견학 또는 체험 활동 5 시간으로 분야당 총 44 시간으로 구성되었다. 진로탐색 분야의 교육 장소는 거점학교(일반계고), 진로설계 분야는 오산시 혁신 교육지원센터와 한성대학교 실습실에서 나누어 진행하였으며 체험 및 견학은 분야별로 적합한 기관을 섭외하며 진행되었다.

3. 분석방법

학생들이 작성한 매차시 수업 일지와 수업 전반에 관한 만족도 조사 결과를 토대로 분석하였다. 선택형 문항과 서술형 응답 분석을 통해 해결할 핵심 문제를 파악하고 프로그램을 실시하는데 필요한 교육의 목표, 교육 과정, 수업 방식 등에 대한 기초 자료를 수집하였다.

수업 일지는 매 수업 종료 후 서면으로 실시하였고 최종적인 수업 만족도 조사는 프로그램 종료 직후 구글 온라인 설문 조사로 이루어졌다. 자료 정리는 만족도 결과를 기초로 한 양적 데이터와 함께 서술형 응답 내용과 학생들의 학습 일지 내용을 의미 단위에 따라 주제어(keyword) 중심으로 분류하는 질적 분석 과정을 포함하였다.

현장 연구는 양적, 질적, 통합적 접근이 모두 가능하지만 기본적으로 질적 패러다임에 보다 가깝다(Lee, 2002). 연구의 일차적 목표가 이론의 증명보다 현장 실천 과정에서 얻은 통찰과 의미를 가지고 지속적인 변화와 개선에 있기 때문이다. 이에 본 연구에서는 학생들이 작성한 수업 일지의 소감문, 활동지, 만족도 조사의 서술형 응답 결과들을 질적 분석 자료로 삼았다.

Ⅲ. 연구 결과

1. 프로그램 모형과 구성 요소

가. 교육 목표

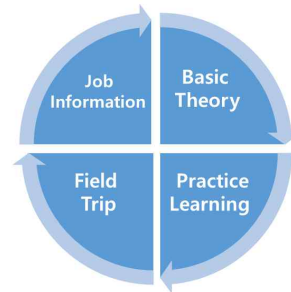
오산시 얼리버드 프로그램의 교육 목표를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 일반고 학생들이 관심있는 학과 및 직업 분야를 선택한 후 그에 대한 기초 지식과 진로 정보를 습득할 수 있도록 하였다. 국내 진로교육 프로그램은 기관마다 대동소이한 내용으로 진행되는 한계점을 드러내고 있어(Moon et al, 2106) 보다 전문적이고 체계적인 교육 콘텐츠에 대한 요구가 증가하고 있다. 얼리버드 프로그램은 대학교수 및 관련분야 전문 강사들이 주축이 되어 해당 분야에 대한 올바른 이해

와 실질적인 진로정보를 제공하고자 하였다. 둘째, 고등학생 수준에 맞는 교육과정 개발로 대학 학과 및 직업에 대한 흥미를 고취시키고자 하였다. 대학입시에서도 입학사정관을 통한 학생부종합전형이 점차 확대됨에 따라 자신의 꿈과 적성에 맞추어 자기주도적으로 진로를 선택하고 설계할 필요성이 증가하고 있다. 전공학과에 대한 사전 정보나 자신의 적성에 대한 고려 없이 대학에 입학한 학생들이 학업중단을 고려하는 비율이 증가하고 있음(Choi and Kang, 2008)을 고려하여, 고등학생들에게 관련 정보를 체득할 기회를 제공하고자 하였다. 셋째, 참여학교의 담당교사와 사전 협의를 통해 세심하게 일정을 조율하고 주말을 활용한 외부 체험 및 견학 활동을 기획하는 등 수요자 중심의 프로그램을 기획하였다. 넷째, 지역사회 기관이나 대학 혁신교육지원센터 사업과 연계하여 현실적인 진로역량을 강화하고자 하였다. 다섯째, 진로설계 및 상담 분야 운영을 통해 학생들의 진로 선택을 실질적으로 도와주는 개별 맞춤형 과정을 포함시켰다. 여섯째, 다양한 실습 및 체험 및 견학 활동으로 빠르게 변화하는 직업 세계를 직접 경험할 수 있도록 구성되었다.

나. 구성 요소

분야별 프로그램 내용은 직업세계에 대한 이해와 관련 전공의 기초 이론을 습득한 후 활동에 직접 참여하는 것으로 구성되었다. 교육 과정은 크게 4가지 모듈, 즉 학과 및 직업의 이해, 기초

이론 수업, 실습·체험 활동, 관련 기관 방문·견학을 골고루 분산시켜 상호 유기적인 관계를 통해 학습하도록 구성하였다. [Fig. 2]에서 나타나는 바와 같이 일방향의 이론 위주 수업에만 편중되지 않도록 학습자가 직접 참여하고 체득하는 과정, 그리고 사회에서 구체적으로 실현되는 직업의 세계를 순환적으로 경험함으로써 학습 흥미와 효과가 배가되도록 하였다.



[Fig. 2] 4 Modules of Circular Process

수요조사 결과를 토대로 선정된 전공 및 직업 분야들의 주제는 총 11개 분야로 건축, 경찰행정, 관광, 미디어콘텐츠, 보건의료, 뷰티, 실용음악, IT&기계, 요리, 유아교육, 진로설계로 나뉘었다. 교육계획안에 근거하여 실시한 수업 내용 사례는 <Table 2>에 제시하였다. 주제별 활동 내용의 특징이 드러날 수 있도록 4가지 모듈로 실시한 대표적인 교육(활동) 내용을 예시를 들어 정리하였다.

<Table 2> Examples of Circular Process by Subject

	Job Information	Basic Theory	Practice Learning	Field Trip
Architecture	Architecture and Human Life	Architectural Construction & Facilities	House Modeling	Apartment Construction Site
Police Administration	A Police Mission & Roles	Criminal Investigation	CSI Experience	Police Station in Hwasung
Media Contents	Media Related Jobs	Planning & Application of Media	Digital Video Production	Animation Studio
IT & Technology	Progammig Jobs	JAVA CAD	3D Printer	Hansung Univ. Computer Lab.

가. 학과 및 직업의 이해(Job Information)

전공 주제별 학과에 대한 이해와 관련 직업에 대한 정보제공, 취업 루트, 실제적인 직업세계를 안내 하는 등의 활동으로 구성되었다. 교수(강사)진뿐 아니라 현장 활동가들을 초빙함으로써 직업의 최신 동향과 현실적인 정보를 파악할 수 있도록 하였다. 예를 들어, ‘음악산업의 변화와 직업군의 이해’(실용음악), ‘뷰티업계의 현황과 진출방법’(뷰티), ‘경찰의 의무와 역할’(경찰행정) 등이다. 이는 직업에 대한 탐색과 자아 검증을 통해 선호하는 진로 영역에 대해 계획하고 어떻게 실행할 것인지 탐색하도록 하였다.

나. 기초 이론 수업(Basic Theory)

관심 주제 영역의 기초적인 이론 지식을 접함으로써 대부분 일회성 행사로 접했던 직업 체험의 한계성을 극복하고 다음 모듈인 실습 체험 활동과 연계되도록 고안되었다. 예를 들어, ‘건축구조와 설비’(건축), ‘범죄 수사의 과정’(경찰행정), ‘3차원CAD의 원리’(IT & 기계), ‘놀이통합 유아교육 방법’(유아교육) 등을 수업으로 진행하였다. 이는 다음 학습 과정인 실습·체험 활동에 학생들이 적극적으로 참여하도록 관련 지식과 자세를 갖추도록 하는데 목표를 두고 내용을 선정하였다.

다. 실습·체험 활동(Practice Learning)

직접 체험의 과정을 통해 경험적으로 지식을 습득하고 체화할 수 있는 활동을 선정하였다. ‘주택모형만들기’(건축), ‘UCC 제작 및 영상편집’(미디어콘텐츠), ‘3D 프린터 모형제작’(IT & 기계), ‘작곡활동과 믹싱작업’(실용음악), ‘유아 안전교육 참여활동’(유아교육), ‘대입 자소서 작성’(진로설계) 등이었다.

라. 관련기관 방문·견학(Field Trip)

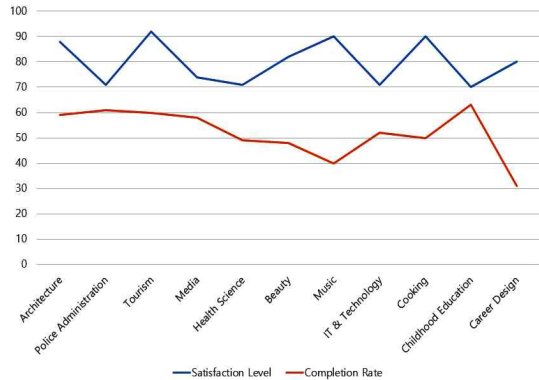
실습·체험 활동을 좀 더 확장시켜 지역사회 공공기관 및 실제 직업인들이 활동하는 현장을 섭외하여 주말 견학을 실시하였다. 예를 들어, ‘아파트 공사현장 탐방’(건축), ‘한성대 뷰티센터 방

문’(뷰티), ‘수원소재 유치원 견학’(유아교육), ‘한국영상대 방송 스튜디오 방문’(미디어콘텐츠), ‘코엑스 대입박람회 참가’(진로설계)등이었다.

2. 프로그램의 성과와 한계

가. 만족도 평균 및 수료율

[Fig. 3]은 전체 학생들의 주제(과정)별 만족도와 수료율의 평균값을 비교하기 위해 그래프로 나타낸 것이다. 1점~5점에 해당하는 수업만족도는 100점 만점으로 환산되었으며 수료율 역시 백분율로 표시되었다.



[Fig. 3] Satisfaction Level vs Completion Rate

엑셀에서 제공하는 CORREL 함수를 적용한 결과 교육 만족도와 수료율은 -0.4를 기록하였다. CORREL 함수는 -1에 가까울수록 부정적 상관관계이므로, 만족도가 높을수록 오히려 수료율이 다소 떨어지는 경향이 나타났다. 이것은 만족도가 높은 소수의 충성도가 높은 학생들이 존재하기 때문에 나타난 현상으로 보인다. 특히 실용음악과 요리는 수업에 만족, 또는 매우 만족한 학생 비율이 90%로 매우 높으나, 실제 수료율은 각각 60.0%와 40.7%로 다르게 나타났다. 반면 유아교육은 만족한 학생이 76%이지만 수료율은 전체 평균값인 50.0%를 기록하였다. 진로설계 B도 만족도 비율은 90%이나, 실제수료율은 27.8%에 그친 것으로 볼 때 전반적으로 수업만족도와 실제

수료율의 상관관계는 크지 않았다는 것을 알 수 있다. <Table 1>에 제시된 것처럼 1학기에 비해 2학기 수료율이 50.9%에서 69.1%로 상승한 이유는 3월 신학년이 개시되는 시기에 프로그램에 대한 홍보가 다소 미비했던 점과 초기 시행 과정에서 나타난 운영 미숙 등의 이유가 작용했던 것으로 보인다. 또한 학생들의 응답 결과 2학기 참여율이 높아진 이유는 진로 멘토들의 일대일 멘토링, 이론 수업보다 실습 및 체험 중심 수업의 증가 때문으로 나타났다. 전반적으로 수료율을 증가시키기 위해서는 학생들에 대한 홍보 전략과 수업 방식의 개선, 개별 멘토링 등을 활용한 지속적 관리 체계의 마련 등이 중요한 요인인 것으로 분석된다.

나. 만족 요인

만족 요인 응답 내용을 키워드에 따라 분류하고 범주화한 결과 크게 수업방식, 정보습득, 체험활동, 프로그램 운영, 기타 항목으로 구분되었다. 첫째, 수업방식 면에서는 교수(강사)진의 전문성(‘교수님이 학생들의 이해도, 속도에 맞춰 잘 도와주시고 전문적으로 설명해주셨다’), 교수방법의 다양성이(‘영상, 컴퓨터 시뮬레이션 등 다양한 자료를 활용해서 수업이 재미있었다.’) 가장 많이 언급되었다. 둘째, 학과 및 직업의 정보 획득(‘병원에는 매우 다양한 직업군이 있다는 것을 알게 되고 각자의 역할이 무엇인지 조금 알 것 같았다.’, ‘지금까지 직업에 대해서 제대로 모르고 있었다는 걸 알았다’), 진학 정보 획득(‘가고 싶은 학과의 입시 관련 정보를 얻을 수 있어 좋았다.’, ‘일대일로 나만의 맞춤형 진학 정보를 얻을 수 있었다’)이 만족스러운 요인으로 나타났다. 셋째는 체험 실습 활동과 관련한 것들로 직업 흥미의 상승(‘막연하게 상상했던 것과 다르다는 것을 알고 배운 이론에 대해 흥미가 더 생겼다.’), 직업 체험 기회 획득(‘R 체험, 디지털 영상 제작을 실제 해본 것이 기억에 남는다.’, ‘체험 시간을 더 늘려서 다양하게 활동해 보고 싶다’), 대학 탐방

의 기회 획득(‘대학에 가서 강의도 듣고 대학생 선배들의 이야기도 들으니 꿈이 현실화 되는 것 같았다.’)을 꼽았다. 넷째, 프로그램의 전반적 운영과 관련하여 주말 방과후 활동의 가치 발견(‘주말 오전 시간을 효과적으로 활용했다.’), 차별화된 교육 프로그램(‘수업활동일지, 진로정보 책자가 도움이 됨.’)이라는 긍정적 평가를 얻었다. 기타 만족 요인들로는 다양한 교류와 소통의 기회를 갖게 된 점(‘다른 학교 또래들과 함께 공부해서 좋았다.’, ‘학교 수업과는 다르고 신기한 경험이었다’), 학교생활기록부에 활동이 기재된다는 점(‘활동 내용이 생기부에 적혀서 입시에 도움이 될 것이다.’)을 들었다.

만족 요인을 종합해보면 기초적 이해를 위한 이론과 정보를 제공하는데 있어서 차별화되고 전문성있는 대학 연계 프로그램으로서의 장점이 드러났다고 볼 수 있다. 수업 과정에서 다양한 매체나 자료, 체험활동 등에 대한 긍정적 언급이 많았음을 볼 때 학생들은 최신 자료나 매체를 활용한 수업에서 흥미와 집중도가 높다는 점을 알 수 있다. 또한 대학 탐방과 진로 체험이 함께 이루어지고 얼리버드 활동 참여가 향후 대학 입시에 반영될 수 있다는 점 또한 학생들의 참여 동기를 북돋는 주요한 요소로 작용했다는 것도 나타났다.

다. 불만족 요인

불만족 요인의 범주화 결과 첫째, 전공 및 직업 분야에 대한 학생들의 수요와 흥미를 광범위하게 반영하지 못한 점(‘인문계, 예술 계통 수업이 대부분이라 자연계, 이공계열 수업도 있으면 한다.’, ‘내가 원하는 전공이 없어서 그냥 친구따라 선택했다’)이 지적되었다. 둘째, 수업 방식 면에서 교수 방법이나 수업 진행 방식의 문제(‘이론 수업이 지루해서 흥미가 떨어졌다.’, ‘고등학생이 이해하기에는 너무 어려웠다.’, ‘너무 졸렸다’)를 개선할 필요성이 제기되었다. 셋째, 체험 실습 활동과 관련하여 촉박한 진행 및 일회성 행

사(‘너무 촉박하게 진행되어 정신이 없었고 충분한 설명이 부족했다’, ‘학기중에 주말도 바쁘고 힘들니까 체험 견학은 방학때 하는건 어떨까 한다.’), 참여학생 간 팀워크 부족 문제(‘함께 활동하고 체험하기에는 서로 모르는 학생들이라 서먹했다.’) 등을 지적했다. 마지막으로 프로그램 운영과 관련해서는 주말 오전 시간 실시의 문제(‘토요일 아침이라 지각하고 빠지는 학생들이 너무 많아서 수업 긴장감이 점점 떨어졌다.’, ‘토요일 아침에 학교에 나오는건 힘들다’), 참여 학생들의 준비도 및 집중도의 문제(‘열심히 참여하지 않는 아이들 때문에 분위기가 산만했다.’)가 제기되었다. 이는 얼리버드 프로그램의 목적이나 교육과정, 실제적인 효과와 관련한 것이라기 보다는 학생들의 다양한 요구를 반영하여 프로그램 주제 및 내용을 확대할 필요성, 수업이나 체험활동 진행방식에 있어서 흥미와 참여율을 높일 수 있는 여러 개선 방안이 필요함을 시사한다. 학생들마다 학습 역량의 편차가 존재하기 때문에 학습의 이해도나 준비도에 따라 이론 수업의 난이도를 조절할 필요가 있으며 실습 및 체험 활동도 사전 교육 등을 통해 학습효과를 최대화할 수 있는 방법을 모색할 필요가 있다.

IV. 결론

본 연구는 대학 연계 일반고 진로교육 프로그램 모형의 체계를 제시하기 위해 다양한 진로교육 목표와 영역을 포함하는 교육 과정을 구성하였다. 학과 및 직업의 이해, 기초 이론 수업, 실습 체험 활동, 기관 방문 견학의 4가지 모듈로 구성된 순환적 프로그램은 향후 프로그램의 효과적인 실행을 위한 토대가 될 수 있을 것이다.

연구 결과 도출된 만족 요인과 불만족 요인을 종합할 때, 학생들이 프로그램을 평가하는 몇 가지 공통적 준거가 나타남을 알 수 있다. 첫째, 전공 주제들이 기존의 진로교육 프로그램과 차별화

되는 전문적인 분야와 강사진으로 구성, 운영된 것이 장점인 반면, 좀 더 다양한 전공과 직업 분야가 포함되지 못한 점 또한 지적되었다. 이는 공교육이나 기존의 지역사회 기관이 제공하지 못했던 전문적이고 심화된 진로교육을 대학 연계 프로그램이 제공할 수 있다는 점에서 매우 고무적이다. 다만, 학생들의 진로 희망 분야가 다양한 만큼 앞으로는 인문사회 계열이나 자연 계열 등 다양한 전공 주제로 확대할 필요가 있다. 둘째, 교수방법 면에서 다양한 매체와 활동을 접목하는 것이 중요하며 이는 동영상이나 디지털 매체에 익숙한 세대이기 때문에 나타난 결과로 판단되며 학습자의 흥미와 참여 동기를 향상시킬 수 있도록 교수 학습 방법의 개선이 요구된다고 할 수 있다. 특히 고등학생을 대상으로 하는 만큼 대학 수준의 강사진이 프로그램을 진행할 때 좀 더 학습자가 친숙하게 느낄 수 있는 역동적이고 참여적인 수업 방식을 고민할 필요가 있다. 또한 수업의 네 가지 구성 모듈 중 기초 이론 수업에서 고등학생의 지식 수준과 이해력에 맞는 접근을 고민할 필요가 있다. 셋째, 활동영역에서는 수업에서 다룬 직업 정보나 이론적 지식과 연결되는 체험 활동을 한 것이 기존의 일회성 직업 체험 활동과 구별되는 장점으로 나타났으며 보다 연속적이고 심화된 활동, 이론 및 체험이 서로 연계될 때 더 효과적인 결과가 나타날 수 있음을 시사한다.

본 연구의 결과를 바탕으로 반성적 실천으로서 차기 프로그램을 개선하고 향후 대학과 연계한 일반고 진로교육의 방향성을 제안하고자 한다. 아직 체계화된 진로진학 프로그램이 정착되지 않은 학교 현장, 그리고 대다수 학생과 학부모가 대학 진학을 우선적으로 희망하고 있다는 조사 결과를 고려할 때 대학의 전문지식과 현장 전문가의 경험과 자원을 활용한 얼리버드 프로그램은 진로교육의 대안적 모형이라고 할 수 있다. 보완해야 할 점으로는 첫째, 학생들의 다양한 수요와 흥미를 반영하는 교육과정 개설이 필요하다. 본

사례를 통해 수업만족도가 높았던 전공 분야들을 유지하는 동시에 학생들의 관심이 높은 직업 분야를 탐색하여 이를 반영할 필요가 있다. 일선 중고등학교나 청소년 기관에서 실시하는 진로 교육 프로그램이 요리, 예술, 방송 등 한정된 직업 분야에 그치고 있음(Moon et al., 2016)을 상기시켜 볼 때, 이 부분에 대한 보완이 필요하다. 또한 이것은 각 프로그램마다 획일적이고 대동소이하게 기획되는 것이 아니라 참여자들의 사전 수요 조사를 통해 맞춤형으로 계획되어야 함을 의미한다. 지역별, 학교급별로 학생들의 진로 희망과 포부 수준이 매우 다르다는 점을 고려한 맞춤형 전략이 필요한 시점이다. 둘째, 직업체험(진로교육)과 대학 진학 및 학과 정보를 포함하는 진학 관련 내용을 모두 포함시키는 것이 중요하다. 직업에 대한 이해, 현실적인 취업정보 등을 제공하는 것도 중요하지만 학생들의 진로 포부에 적합한 학과(전공)의 커리큘럼, 취업 현황, 진학에 필요한 고교 생활기록부 내용 등을 제공하는 것이 필요하다. 미국은 고등학교에서 대학 예비과정(College Prep Course)를 개설하여 대학교육 입문 수준의 기초 수업에 참여함으로써 향후 진로나 학업과 관련한 도움을 받고 학생의 참여도와 성취도 결과가 이후 대학 입학 사정에서 자료로 활용되고 있다. 이는 점차 입학사정관제의 확대와 정착에 따른 실용적인 교육 과정으로서 시사하는 바가 크다. 셋째, 고등학생 수준에 맞는 교수 방법, 수업 방식을 개발함으로써 학생 중심의 수업이 되도록 개선할 필요가 있다. 학생들의 이해도나 진로성숙도에 편차가 있는 만큼 흥미와 집중도를 높일 수 있도록 청소년에게 적합한 수업 컨텐츠나 교수 방법을 제시하여 중도탈락율을 감소시키는 것이 중요하다. 넷째, 프로그램 운영 주체인 고등학교와 대학교 간의 원활한 의사소통, 홍보 방법 개선, 참여 학생들의 책임 요소 강화 방안 등이 추가적으로 필요하다. Lee(2018)의 연구에서도 지적했듯이 학생들의 중도 탈락을 방지하기 위해 프로그램 참여에 대한 보다 유연성있는

보완책(예- 참여 프로그램 중도 변경, 참여학생 책임 강화 등)을 도입할 필요가 있다. 이는 체험 중심 현장 실습이 학교교육과 동떨어진 것이 아니라 학교와 현장 간의 긴밀한 네트워크를 통해 제공되는 교육활동이라는 점(Kang and Lee, 2003)에서 더욱 중요하다.

References

- Cho SS and Chu SJ(2010). Study on the Analysis of Effects of Experience Activity-Based Career Education Program on Career Preparation Behaviors of High School Students. *Career Education Research*, 23(3), 47~64.
- Choi IJ(2009). Korean Adolescent's Career Job Status Survey. National Youth Policy Institute. 15~18.
- Choi MS and Kang JH(2014). Qualitative Study about Experience of Students' Dropping Out. *Korean Journal of Youth Studies*. 15(7), 203~225.
- Choi YJ(2011). Research on Youth Social Participation and Non-Formal Education. *The Journal of Civic Youth Studies*, 2(1), 31~59.
- Chung KH(2014). Community-based Career Guidance Education for Youth. *The Journal of Civic Youth Studies*. 5(1), 1~35.
- Chung YS, Ko JS, Kang OH and Suh JH(2012). The Development of Community-based Work Experience Program for Youth. *Career Education Research*. 31(1), 217~240.
- Kang KJ, and Lee KS(2003). A Study on the Model and Program Development of Experience for the Junior College in Korea. *The Journal of Vocational Education Research*, 22(2), 43~72.
- Kang JT(2000). Workbook of Career Education. KyoYook Book. 34~39.
- Kang JY, and So KY(2011). Educational Action Research in Korea.. *Asian Journal of Education*. 12(3), 197~224.
<http://dx.doi.org/10.15753/aje.2011.12.3.009>
- Kim KH, Kim ES, Ahn SY and Kim JH(2013). A Survey on Career Education Status of School Drop-out Adolescents. *Korea Employment Information Service*. 33~42.
- Kim DK(2012). The Impact of Voluntary choice of

- Vocational High School on Labor Market Outcomes of High School Graduate Youth in Korea. Korea Employment Information Service. 31(3), 42~59.
- Kim JM, Lee JH and Lee WW(2006). A Content Analysis of High Potential Individuals Development Programs for Big 3 Corporations in Korea. The Journal of Vocational Education Research, 24(3), 211~242.
- Ko JS, Kim SH, Noh KR, Byoun JH and Kim EY(2008). A Survey on Career Education Status. Korea Employment Information Service.
- Lee MH and Lee JK(2012). A Possibility of Applying the Action Research to the Study of Career Program: Focusing on the Thesis of Career Program for the High School. The Journal of Career Education Research, 25(2), 129~158.
- Lee SO(2018). Analysis of Development and Operation in Osan City Career Selection Support Program "Early Bird Business. Theory of Practice and Education. 23(1), 89~111.
<http://dx.doi.org/10.268941/kdge.2018.23.1.89>
- Lee YS(2002). Five Qualitative Designs for Teacher Researchers. Education Anthropology Research. 5(2), 1~11.
- Lim HS and Chung CY(2015). The Development of Career Development Competency Inventory for Middle School Students. Career Education Research. 28(4), 107~137.
- Ministry of Education(2011). Field-Oriented Career Education Policy. MOE.
- Ministry of Gender Equality and Family(2014). Youth White Paper. MOGEF.
- Moon SH, Park SK, Yoon DY and Jung JY(2016). An Analysis of Korean youth's Career Activity and Career-based Program. Korea Youth Research Association, 23(4), 319~343.
- Park JI and Lee SO(2016). An Action Research for the Development of Field Improvement Program. Theory and Practice of Education, 21(2), 1~32.
- Watts AG and Sultana, RG(2004). Career Guidance Policies in 37 countries: Contrasts and Common Themes, International Journal for Educational and Vocational Guidance, 4(2), 105~122.
- Yoo SR and Choi CW(2014). 2014 Adolescents Comprehensive Status Survey. Ministry of Gender Equality and Family. 18~22.
-
- Received : 23 March, 2020
 - Revised : 14 April, 2020
 - Accepted : 22 April, 2020