

# 직업기초능력 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠 개발 연구 -전문계고생의 자기개발능력을 중심으로-

변숙영\*, 이수경\*\*

## 요약

본 연구는 직업교육의 내실화를 위하여 교수·학습능력 신장에 기초가 되는 직업기초능력 향상 프로그램 및 콘텐츠 개발에 그 목적이 있다. 특히, 직업기초능력 영역 중 e-Learning 콘텐츠로 개발하였을 때 효과적일 것으로 관련전문가들이 합의한 자기개발능력을 개발하였다. 자기개발능력은 업무를 추진할 때 스스로를 관리하고 개발하는 능력으로 이 연구에서는 직업과 자기개발, 자기관리 능력으로 프로그램을 구성하여, 사례분석을 중심으로 한 문제해결능력 향상에 초점을 두고, 동영상과 시뮬레이션, 게임 등의 멀티미디어적 전략을 활용하여 e-Learning 콘텐츠를 개발하였다.

## The Development of Basic Skill Program and e-Learning Contents ; self-development capability for Vocational High School Students

Sook-Young Byun\*, SooKyoung Lee\*\*

## Abstract

This study was to develop improving vocational basic skill program and content which are basic of instruction-learning ability for the vocational education substantiality.

To pursue this goal, 'self-development capability' among vocational basic skills was developed through the research methodology and procedure. The interpersonal relation capability was selected as one of vocational basic skill areas when it was more effective by e-learning contents through literature review, expert conference etc.

The self-development capability can be self-control and development under performing business tasks. In this study, self-development capability was programmed a interpersonal scheme, a cooperative capability, a leadership capability, a conflict management, negotiation capability, and a customer service capability. Especially this program was developed as a form of e-Learning contents focusing on improving problem solving under real case using multimedia strategies such as movies, simulation, game.

key words : vocational basic skill, vocational high school students, e-learning

## 1. 서론

### 1.1 연구의 필요성

21세기 지식기반사회에서 산업현장에서 요구하는 인재상은 전문지식 및 기술 뿐만 아니라 효율적인 직무 수행에 필요한 의사소통능력, 자기개발능력, 직업의식 등의 직업기초능력을 갖춘 인재이다(변숙영·이수경, 이용순, 2009). 그러나, 취업을 목적으로 하는 전문계 고등학교에 현재 이를 가르치는 프로그램이 체계적으로 보급되지 않아 학교 자체적으로 필요에 따라 프로그램을 개발하고 산발적으로 적용하고 있는 실정이다.

특히, 자율적이고 창의적인 인재 양성은 기존

※ 제일저자(First Author) : 변숙영  
접수일:2010년 08월 02일, 수정일:2010년 09월 13일,  
완료일:2010년 09월 30일  
\*한국직업능력개발원 부연구위원  
sybyun@krivet.re.kr  
\*\* 한국직업능력개발원 연구위원

대단위의 수동적 학습방법으로는 한계가 있으며, 변화하는 정보화 사회의 수많은 지식을 신속히 전달하기 위해서도 인쇄매체의 적용만으로는 부족하며, 간접적이지만 입체적이고 생동감 있는 교수매체의 활용이 효과적일 수 있다(변숙영, 2003). 특히, 기초학습능력의 저하가 심각한 문제로 제기되고 있는 전국 전문계 고등학교 학습자의 수업에 눈, 귀 등 감각기관으로 직접 확인하고 적용해 볼 수 있는 e-Learning 콘텐츠는 그 효과가 높은 것으로 나타났다(변숙영, 2003). 그러나 전문계 고등학교에서 활용 가능한 e-Learning 콘텐츠는 개발이 미진한 실정이다. 이에, 현재 산발적으로 개발·적용되고 있어 그 교육의 효과성이 의문시되고 있는 전문계 고등학교 학생 등의 직업기초능력 향상을 위해서는 e-Learning 콘텐츠 등을 활용한 체계적이고 접근성이 용이한 지원책 마련이 시급한 현실이다. 따라서, 이 연구는 직업교육의 내실화를 위하여 교수·학습능력 신장에 기초가 되는 직업기초능력 향상 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠 개발에 그 목적이 있다.

1.2 연구의 범위

효과적인 직업기초능력의 학습을 위해서는 학습자들이 직접 참여하고 스스로 체험하게 함으로써 스스로 사고가 변화하여 행동이 변화될 수 있도록 토의나, 문제해결법 등의 교수법의 적용과 현장의 각종 사례를 통한 학습이 효과적이다(변숙영 · 이수경 · 이용순, 2009). 따라서 디지털 세대에게 적합한 e-Learning 콘텐츠의 활용이 한 방법이 될 수 있다. 이에, 이 연구에서의 직업기초능력 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠 구안·개발은 전문가의 의견을 수렴하여 다양한 직업기초능력 중 사례적용 및 문제해결법 등의 교수·학습전략을 적용했을 때 효과를 배가시킬 수 있는 자기개발능력에 한하여 개발하였다.

2. 이론적 배경

2.1 직업기초능력의 개념 및 영역

일반적으로 직업기초능력이란 핵심능력(key

competencies/core competencies), 기초능력(basic skills), 일반적능력(generic skills), 현장기본기술(workplace know-how), 현장기본기초(workplace basic) 등으로 다양하게 사용되고 있으나, 단순히 기초적인 직업능력이 아닌 기본이 되고 공통적인 개념으로서의 능력을 의미하는 능력이다(정철영 외, 1998; 박동열 외, 2008). 많은 국내·외 직업기초능력 관련 연구의 분석을 통해 이종범 외(2008)가 도출한 각 영역별 정의 및 하위영역과 내용의 상세내용은 <표 1>과 같다.

<표 1> 직업기초능력 하위영역 및 하위요소별 정의 및 개념

영역	정의	하위요소	개념
자기개발능력	원만한 직장생활의 지속적 영위를 위해 스스로 관리·개발하는 능력	자기 주도적 학습 진로설계	업무를 수행하는데 있어서 필요한 지식과 기술을 지속적으로 획득하는 능력 자신의 진로에 대한 단계적인 목표를 설정하고 이를 준비해 나가는 능력
의사소통능력	업무수행에 필요한 문서를 이해하고, 작성하며, 상대방의 말과 글을 파악하고 자신의 의사를 표현하는 능력	문서의 분석적 읽기 문서의 논리적 작성 경청 프리젠테이션 외국어	업무에 필요한 문서내용을 읽고 해석하는 능력 업무상황에 필요한 아이디어와 정보를 문서에 명확하게 표현하는 능력 다른 사람의 말과 비언어적 표현을 주의 깊게 보고, 듣고, 적절하게 반응하는 능력 업무상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해서 아이디어와 정보를 효과적으로 전달하는 능력 외국어로 된 자료를 이해하거나, 타인과 외국어로 대화를 원만하게 하는 능력
수리능력	과제 수행시 자주 활용되는 기초적인 연산과 그래프, 표 등의 자료를 해석하는 능력	기초연산활용 정량적 자료 해석	업무상황에 요구되는 기초적인 연산을 수행하는 능력 그림, 표, 그래프로 표현된 자료를 사용목적에 맞게 분류, 정리하고 해석하는 능력
정보활용능력	업무수행에 필요한 정보를 수집, 관리하는 컴퓨터 활용 능력	정보수집·관리 컴퓨터 활용	업무수행에 필요한 정보를 적시에 활용할 수 있는 검색, 수집, 분류, 배치하는 능력 업무상황에 다양한 컴퓨터 응용프로그램과 컴퓨터와 관련된 다양한 기술적인 장치를 활용하는 능력
자원관리능력	업무를 수행하는데 필요한 시간, 예산, 물적·인적 자원 등을 확보하여 과제를 수행하는 능력	시간관리 예산관리 물적 자원관리	제한된 시간을 효율적으로 활용하여 과제를 실행하는 능력 과제실행에 필요한 재정을 우선순위에 따라 계획·확보·집행·평가하는 능력 과제실행에 필요한 물적 자원을 예상하고 준비하여 작업계획에 따라 운영 및 배분하는 능력
기술활용능력	과제수행에 필요한 도구, 장치 등을 선택하여 적용하는 능력	기술선택 기술적용	도구, 장치, 기법 등 과제수행에 필요한 기술을 선택하는 능력 과제수행에 필요한 기술을 업무현장에 실제로 적용하는 능력
대인관계능력	타인과 협력하여 직무를 수행하고 업무상황에서 대인관계를 유지하는 능력	팀워크 네트워킹 갈등관리 협상	공동의 목표달성을 위해 팀원으로서 협력하여 시너지를 창출하는 능력 업무수행 상 도움을 주고받기 위해 타 부서 또는 타 회사의 사람들과 원만한 관계를 형성하는 능력 개인 간 갈등상황에서 입장 차이를 이해하여 원만한 해결책을 모색하는 능력 목표가 상충될 때, 의견 차이를 최소화하여 공동의 이익을 도출·조율하는 능력

문화 이해 능력	자신이 속하지 않은 다른 문화 집단에 대한 이해를 바탕으로 관계를 형성하는 능력	다양성 이해 다문화 이해	성별, 연령별, 신체적 차이 등 사람들 간의 다양성을 이해하고, 수용하는 능력 다양한 지역/민족에 대한 이해를 바탕으로 다문화적가치관을 수용·적용하는 능력
조직 이해 능력	업무를 원활하게 수행하기 위해 조직의 체제와 경영에 대해 이해하는 능력	조직체 계 이해 비즈니스 이해	업무수행과 관련하여 조직구조 및 조직 내 역할관계를 이해하고 조직에서의 업무 흐름을 파악하는 능력 사업 및 조직경영에 대해 이해하고 조직 및 개인성과를 추구하는 관점에서 이를 활용하는 능력
변화 관리 능력	조직과 업무에 몰입하여 조직 및 업무변화 상황에 유연하게 대처하는 능력	조직혁신 업무혁신	구성원으로 조직에 몰입하여 조직운영의 개선책을 끊임없이 찾아내는 능력 구성원으로서 직무에 몰입하여 업무 프로세스를 지속적으로 개선하는 능력

출처: 이종범 외(2008). 직업기초능력 수준별 성취기준개발. 한국직업능력 개발원.

## 2.2 전문계고생의 직업기초능력 실태

전문계고 학생들은 학교생활에 대한 전반적인 무관심으로 인해 중도 탈락율이 상대적으로 높고 학업성취도가 일반계 고등학교에 비해 낮으며, 산업현장에 투입되었을 때 자기개발능력이나 의사소통능력 등이 부족하여 실질적인 산업현장 적용에 어려움을 겪고 있다(이종성·정향진, 2002). 이 연구결과, 직업기초능력의 영역별로 구분한 전문계 고등학교 재학생의 직업기초능력 수준은 모든 영역에서 보통(3점)보다 낮게 나타났다. 특히 수리능력(2.12)이 가장 낮게 나타났다. 또한 정의적 성격이 강한 자기관리 및 개발능력(2.89), 대인관계능력(2.87) 등은 상대적으로 높게 나타났지만, 학교 교육과정에서 접하기 힘든 자원활용능력(2.49), 조직이해능력(2.42) 등은 상대적으로 낮게 나타났다. 전반적으로 전문계 고등학교 재학생들은 산업체에서 요구하는 직업기초능력 수준에 미흡한 것으로 해석된다.

## 2.3 전문계고교생 대상 직업기초능력 관련 프로그램

### 2.3.1 박동열 외(2005)의 “실업계 고등학생 직업기초능력 향상 프로그램”

박동열 외(2005)의 연구에서는 실업계 고등학생의 직업기초능력 향상을 위한 학교·교사의 노력을 파악하고, 실업계 고등학교 교사를 대상으로 계층 분석 과정법(AHP)을 활용하여 문제 중심학습모형(problem based learning model)에 기초한 직업기초능력 향상 프로그램을 개발하였

다. 크게, 자아확립능력, 취업준비능력, 업무수행능력으로 구분된 직업기초능력 향상 프로그램은 ①활동개요, ②활동전개 과정, ③유의사항, ④교수학습과정안, ⑤활동지, ⑥교육자료, ⑦읽기자료, ⑧검사도구, ⑨평가지(자기평가 체크리스트)의 순으로 프로그램을 구성하고 있다.

### 2.3.2 경북교육청(2009)의 “직업기초능력 신장 프로그램”

경북교육청(2009)은 전문계고 운영을 내실화하고 전문계 고교생들이 일-삶-학습을 하나로 엮어 가는 전문직업인으로 성장하는 것을 돕기 위해 직업기초능력 신장 프로그램을 개발하였다. 여기에서는 직업기초능력을 의사소통능력, 수리능력, 문제해결능력, 자기관리 및 개발능력, 자원활용능력, 대인관계능력, 정보능력, 기술능력, 조직이해능력 등의 9개 영역으로 설정하고 영역별로 ①과정명, ②단원명, ③학습목표, ④학습내용, ⑤활동과제로 구성하여 내용요소를 개발하였다.

## 3. 연구 방법

이 연구 목적을 달성하기 위한 구체적인 연구 방법은 다음과 같다.

### 3.1 문헌 연구

국내·외의 전문계 고등학교 학습자에게 적합한 직업기초능력의 프로그램과 콘텐츠를 개발하기 위하여 직업기초능력 관련 선행연구를 분석했다.

### 3.2 전문가 협의회 및 현장검토

전문계 고등학교 학습자에게 적합한 직업기초능력 프로그램 개발 및 e-Learning 콘텐츠의 체계성 보완 및 적합성 검토를 위하여 전문계 고등학교 교사 6명, 직업기초능력 영역별 전문가 4명, 교육공학 전문가 10명으로 협의회를 구성하여 5회 실시하였다.

### 3.3 개발 연구

전문계 고등학교 학습자에게 적합한 직업기초능력 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠는 e-Learning 콘텐츠 개발 전문업체 테크빌닷컴의 협조로 2008년 6월부터 12월까지 개발하였다. 개발된 e-Learning 콘텐츠는 전문계 고등학교 학생의 학습 특성을 고려하여 제작함으로써 직업기초능력 향상에 도움이 될 수 있도록 하였다. e-Learning 콘텐츠의 특성(장점)이 최대한 고려된 교수설계를 적용함으로써 선정된 직업기초능력 내용 요소가 보다 쉽고 체계적으로 전달될 수 있도록 개발하였다. 특히, 개발된 e-Learning 콘텐츠는 전문계 고등학교 학습자에게의 한국직업능력개발원 및 유관기관(KERIS) 웹사이트를 통해 서비스가 가능하도록 KEM 2.0과의 연동체제를 함께 검토함으로써 연구의 보편적 활용을 도모하였다.

#### 4. 전문계고등학교 학습자를 위한 직업기초능력 프로그램 및 콘텐츠 개발 결과

##### 4.1 자기개발능력의 개념 및 선정 내용

자기개발능력은 업무를 추진하는데 적절한 자질을 지닐 수 있도록 스스로를 관리하고 개발하는 능력을 말하며(정철영 외, 1999). 자기관리능력, 진로개발능력, 직업에 대한 건전한 가치관과 태도가 포함된다. 하위영역인 자기관리능력은 업무를 원활히 수행할 수 있도록 스스로를 관리하는 능력으로서 자부심, 추진력, 건강관리능력, 독립심, 책임감, 성취동기, 성실성, 긍정적인 태도, 직장에절이 이에 속한다. 진로개발능력은 업무를 원활히 수행할 수 있도록 스스로를 개발하는 능력으로서 자기이해능력과 자기개발능력이 이에 속하는데, 자기이해능력이란 자기의 흥미, 적성, 특성 등을 이해하는 능력을 의미하며, 자기개발능력이란 끊임없이 스스로를 개발하는 능력이다. 직업에 대한 건전한 가치관과 태도는 업무를 원활히 수행하는 데 필요한 건전한 가치관과 태도로서 준법성, 직업윤리의식, 안전의식, 봉사정신, 장인정신, 소명의식, 평생직장의식이다.

##### 4.2 자기개발능력의 e-Learning 프로그램

#### 램 및 학습지도안

자기개발능력 e-Learning 프로그램과 콘텐츠는 사례분석의 교수법의 적용과 다양한 멀티미디어 자료(동영상, 애니메이션, 사진 등)의 활용을 통해 다소 지루할 수 있는 직업세계와 나를 이해하는 직업기초능력 입문과정의 콘텐츠이다. 자기관리 및 개발능력 영역의 콘텐츠에 적용된 교수설계전략은 직업과 자기 개발에 대한 근본적이고 기초적인 내용을 질문 학습법을 통해서 단순한 지식을 전달하는 것이 아니라 학생 스스로 능동적으로 학습하고 활용할 수 있는 자기주도적인 학습이 가능하도록 적용하였다. 또한 각 단원이 독립적인 학습이 가능할 뿐만 아니라 직업과 자기개발에 대한 통합적인 안목을 갖도록 하는데 초점을 맞추었으며, 학생 스스로 생각하게 하는 질문 학습법이 학생에게는 부담이 될 수 있으나 질문에 관련된 구체적인 사례를 제시함으로써 학생의 부담을 덜 수 있도록 구성하였다. 자기 관리부분에서는 주제와 관련된 사례들을 스토리로 제시하여 자칫 딱딱하고 지루할 수 있는 학습 내용을 실사례 속에서 자연스럽게 학습할 수 있도록 하였다(<표 3>, <표 4> 참조).

<표 3> 「자기개발능력」 e-Learning 프로그램

직업과 자기개발	1. 직업에 대한 이해	· 직업의 종류	· 도표를 활용한 학교와 관련된 직업의 종류 알기 · 상상자관을 직접 입력하기를 통해 컴퓨터와 관련된 직업의 종류 알기 · 선긋기를 통해 자동차와 관련된 직업의 종류 알기
		· 직업군	· 워크넷, 대한민국 청소년 취업포탈, 캐리어넷, 한국직업정보시스템의 사이트를 직접 방문하여 직업군을 이해하기
		· 직업의 세부(직능)	· 한국표준산업분류와 한국직업산업분류의 사이트를 방문하여 이의 기준에 따른 직업군의 종류와 특성을 파악하기 · 애니메이션을 활용한 사례를 통하여 직능을 통한 직업의 특성을 파악하기
	2. 직업관	· 직업의 의미	· 직업이라는 단어를 전문가의 동영상 강의를 통하여 직업의 의미를 이해하기 · 한자를 통해 직업의 의미를 되새겨 봄
		· 직업의 필요성	· 경제적 목적, 사회적 이유, 개인적 이유에 다른 직업의 필요성을 그림을 통하여 이해하기
		· 직업에 대한 바른 태도	· 스크래치를 활용하여 직업의 부정적인 태도와 긍정적인 태도 알기 · 통계자료를 통해 부정적인 태도가 직장에 미치는 영향을 이해하기


<표 3> 「자기개발능력」 e-Learning 프로그램

단원	교육내용	자기관리 및 개발능력 e-Learning 프로그램	
		모델명	주요 내용 및 주요 활동
3. 직업과 성공	· 성공의 의미	· 애니메이션을 활용한 사례를 통하여 성공의 정의 이해하기 · 도표를 통하여 성공의 정의 이해하기	
	· 직업적인 성공의 정의	· 연봉, 승진, 승급의 뜻을 통하여 성공의 의미 이해하기	
	· 자신의 성공의 정의	· 슬라이드를 통해 자신의 성공의 개념을 이해하기 · 나만의 성공목표 수립을 위한 체크리스트 작성하기	
4. 나의 강점과 약점 발견	· 나를 이해하기	· 나를 이해하기 텍스트 상자를 통하여 자신을 직접 스스로 바라볼 수 있음 · 조&해리의 장을 통해서 사람들과의 관계속에서 자기를 이해하는 방법을 알 수 있음.	
	· 나의 강점과 약점 찾기	· 자신의 공개영역, 맹점영역, 가면영역, 미지영역의 의 창에 자신의 강점과 약점을 직접 작성하여 자신의 강점과 약점을 정확히 이해할 수 있음 · 공개영역, 맹점영역, 가면영역, 미지영역의 가이드를 통해서 자신의 강점, 재능, 기술, 능력을 직접 체크해 보고 조&해리의 창과 연계하여 자신의 강점과 약점을 찾을 수 있음.	
5. 나의 성향 이해하기	· 나의 행동유형(성향)진단	· 행동 유형(성향)진단 설문지를 통해서 자신의 성향을 파악함.	
	· 행동유형별 기본 특성	· 마우스 이벤트를 통해서 행동유형인 주도형, 사교형, 안정형, 신중형의 특성을 이해함	
	· 행동유형별 장단점	· 삽화를 통하여 행동유형의 장단점을 이해하며 자신의 유형, 장점, 단점을 텍스트 상자를 통하여 직접 작성해 보고, 자신의 행동유형을 살펴봄.	
6. 정체성 확립	· 정체성에 대한 이해	· 자아정체성 속성 텍스트를 통하여 텍스트의 개념을 이해함. · 슬라이드를 통해, 정체성과 자아성의 차이점을 이해함.	
	· 자아상에 대한 이해	· 자신의 외모, 학업성적, 성격등의 텍스트 상자를 통하여 자신이 만족하는 것과 불만족, 원하는 것등을 직접 기입하여 자아상에 대해 이해함.	
	· 건강한 자아상의 확립	· 자신이 가진 자아상을 그래프를 통하여 점수를 체크해 보고 말의 부메랑 효과를 통하여 건강한 자아상을 확립함	
7. 나의 미래의 꿈 세워보기	· 나의 인생의 꿈과 목표	· 애니메이션을 통하여 인생의 꿈과 목표에 대해 생각해 보고 자신의 인생의 꿈과 목표를 설정해 봄 · 나의 꿈과 목표를 텍스트 상자에 직접 작성하여 구체화 시켜 봄.	
	· 나의 10년 후 목표	· 10년후 어떤 사람이 되고 싶든지 작성 예를 통하여 기입하여 실체화 시켜봄 · 사례를 통하여 꿈의 구체화한 경우의 효과를 알아봄.	
	· 나의 목표 달성 계획	· 목표달성기획서를 작성하여 목표 달성을 위하여 어떠한 계획이 필요한지 직접 작성해 봄.	

직업과 자기개발	8. 직업과 개인의 가치	· 가치의 정의	· 슬라이드를 통해서 가치의 정의를 이해함
		· 나의 가치 찾기	· 단어 목록표를 통해서 자신이 중요하게 생각하는 것의 가치를 찾아 봄. · 시간계획표와 금전출납장을 통해서 자신이 어떠한 것에 가치를 두고 있는지 알 수 있음
		· 가치 선언문 작성	· 지적 영역, 정신적 영역, 신체적 영역, 인간관계 영역, 자기관리 영역에서 한 두가지 정도를 선택해서 활동과 선언문을 작성하여 자신이 중요시하는 가치를 가시화 할 수 있음.
	9. 적성에 맞는 탐색	· 적성과 흥미	· 마법사 이온결을 통해서 흥미와 적성의 차이를 알아보고, 흥미와 적성을 이해함.
		· 적성을 찾는 법	· 커리어넷 사이트를 통해 직업적성검사, 직업흥미검사, 진로성숙도검사, 직업가치관 검사를 할 수 있음.
		· 내게 맞는 직업 찾아 보기	· 한국직업사전과 한국직업정보 시스템을 통해서 나에게 맞는 직업을 찾아 봄
	10. 진로계획 수립	· 진로계획의 필요성	· 슬라이드를 통해서 진로계획의 필요성을 이해함. · 슬라이드를 통해서 흥미와 적성의 차이점을 이해함.
		· 진로계획수립의 절차	· 슬라이드를 통해서 진로계획 수립절차 방법을 이해함.
		· 나의 진로계획 세우기	· 도표를 통하여 자신의 진로계획을 세워봄.
	11. 자기분야 프로되기	· 프로란 무엇인가	· 피터 드러커 박사를 통해서 프로의 의미, 정신을 이해함 · 슬라이드를 통해서 프로와 아마추어와의 차이를 이해함.
		· 프로의 조건	· 유명한 사람들의 노력을 통하여 프로가 되기 위한 방법을 인지함. · 슬라이드를 통하여 프로의 조건을 이해함.

<표 계속>

<표 4> 「자기개발능력」 학습지도안 및 개발된 e-Learning 예시

과정명		자기개발능력				
콘텐츠명	모델명	1. 직업에 대한 이해				
	학습내용	직업의 종류	수업형태	토론 학습		
학습목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 직업 종류의 다양성과 그 분류 방법에 대하여 이해한다.</li> <li>○ 직업의 세부요소로서의 직업에 대하여 설명할 수 있다.</li> </ul>				
단계	시간	학습내용	학습활동		자료 및 유의점	
			교사	학생		
도입	5분	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사 및 출석 점검</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 교과서</li> <li>● 지도안</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 동기 유발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 콘텐츠 사용법 안내</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 음성 없애기, 자막 보기, 메뉴 활용, 위크북 활용, 용어 사전 활용법 등을 익힌다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자기학습지</li> <li>● 교사용컴퓨터 =&gt;헤드셋 부착</li> <li>● 레이저프린터</li> <li>● LCD프로젝터</li> <li>● Cylearn 이러닝 콘텐츠</li> <li>● 모듈별 토론학습이 가능하도록 책상을 배치한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 자기학습지</li> <li>● 교사용컴퓨터</li> <li>● =&gt;헤드셋 부착</li> <li>● 레이저프린터</li> <li>● LCD프로젝터</li> <li>● Cylearn 이러닝 콘텐츠</li> <li>● 모듈별 토론학습이 가능하도록 책상을 배치한다.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 본시 학습 내용 및 학습 목표 확인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 콘텐츠의 학습 목표 제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 예시를 통하여 콘텐츠의 학습 목표를 보고 본시 학습에서 다루어야 할 학습 내용을 점검한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사하기</li> </ul>
전개	35분	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직업의 종류</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생에게 먼저 해당영역에 관련된 직업의 종류에 대해 생각해 보게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직업의 종류에 대해 토론후 콘텐츠를 통해 확인한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 원격제어 프로그램으로 PC의 이용을 제어함으로써 다 사이드 검색을 제어한다.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직업군</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 한국표준 산업분류별, 산국표준 직업분류별에 해당하는 직업군을 설명한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 해당직업 사이트에 들어가 직업군에 대한 정보를 습득한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 졸업 후 선택할 수 있는 직업군과 직업에 대하여 콘텐츠와 인터넷에서 정보를 찾아본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사하기</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 직업의 세부(직능)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 콘텐츠를 통하여 직업의 직능을 설명한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 콘텐츠를 통하여 직능을 이해한다.</li> <li>● 자신이 원하는 직업에 관해 탐구한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사하기</li> </ul>	

<표 계속>

단계	시간	학습내용	학습활동		자료 및 유의점
			교사	학생	
평가 및 정리	10분	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 미션 해결</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 퀴즈를 통하여 본시 학습내용을 잘 이해하고 있는지 파악한다.</li> <li>● 피드백에 대한 응답을 이해하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 퀴즈를 클릭하여 문제를 풀고 응답 시 제시되는 피드백의 내용을 익힌다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 문제에 대한 응답 시, 나타나는 팝업창에서 힌트를 제공받게 될 때 그 내용을 잘 숙지하도록 하며, 다시 한 번 문제를 풀어 볼 수 있도록 유도한다.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 성찰하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 콘텐츠 내의 정리하기 메뉴를 이용하여 학습 요점을 다시 한 번 살펴보도록 한다.</li> <li>● 성찰하기에 있는 [인쇄하기]의 아이콘을 눌러 콘텐츠의 정리 내용을 인쇄하여 공책에 첨부하여 이용하여 하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 학습 내용을 상기하면서 정리하기를 열어 내용을 학습하고 인쇄하거나 자신의 공책에 정리하여 복습에 활용한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 정리하기 내용을 인쇄하여 노트에 부착하거나 별도의 바인더를 만들어 활용하게 하여 요점을 익히도록 강조한다.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 차시 예고</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 차시 학습의 간단한 소개 및 준비물을 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 차시 학습 내용을 숙지한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 가정에서 에듀넷(www.edunet4u.net)에 접속하여 다시 한 번 복습할 수 있도록 유도한다.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 정리 정돈</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 사용한 컴퓨터의 정상적인 종료 및 주변 정리하는 습관을 길러준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 컴퓨터 종료 및 주변 정리, 개인 사물 챙기기</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 인사하기</li> </ul>	

### 5. 결론 및 제언

21세기 직업세계에 적합한 인재양성을 위해서는 자기개발능력 등을 갖춘 인재의 양성이 요구된다. 이에, 이 연구에서는 그 중요성에도 불구하고 정규 교과목에 포함되지 않아 비체계적으로 교육이 이루어짐으로써 보완이 시급히 요구되고 있는 전문계 고등학교 학습자의 직업기초능력 향상을 위하여, 직업기초능력 중 e-Learning 콘텐츠로 개발하였을 때 효과적일 것이라고 전문가들이 판단한 자기개발능력을 중심으로 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠를 개발하는데 목적을 두고 실시하였다.

그러나, 전문계 고등학교 학습 상황에서

개발된 자기개발능력 e-Learning 콘텐츠를 활용할 경우에는 내용에 따라 보완 설명과 다음과 같은 점에 활용상의 유의점을 고려할 때 학습효과를 배가시킬 수 있을 것이다. 첫째, 각 학교 학습 상황에 따라 각 교과목의 수업에 부분적으로 적용되어 활용될 수도 있으며, 재량활동에 직업기초능력이라는 교과목으로 전체적으로 활용될 수도 있다. 둘째, 교육현장에 따라 직업기초능력 관련 교과서를 활용하여 수업이 진행되는 경우, 이 콘텐츠 자료는 각 영역 학습 시 학습동기 유발을 위한 자료로 먼저 활용하고 교과서의 해당 내용을 보완 설명하는 형태로 수업을 진행하면 효과가 배가 될 수 있다. 셋째, 학생 주도형 교수·학습 콘텐츠를 개발하여 제시하는 목적 중의 하나는 학생들로 하여금 주도적으로 학습에 참여하게 함으로써 학습 성취도와 흥미도를 높일 수 있도록 하는 데 있다. 이에, 학생이 현재 어느 단원에 어느 부분은 학습하고 있는지 확인할 수 있으며, 필요한 단원으로의 이동이 가능하도록 구성하였다. 특히, 용어사전과 학습 요약 및 정리학습 부분은 출력과 저장이 가능하므로 학생의 워크북 형식으로도 활용될 수 있다. 넷째, 직업기초능력 콘텐츠에 포함되어 있는 학습자료는 최대한 실제 사진과 비디오 자료를 첨부하도록 노력하였으며, 실제 상황을 이해하기 쉽도록 학생들에게 친숙한 캐릭터와 애니메이션을 활용하였다. 콘텐츠의 상황은 역할극 등을 통해 집체수업에서 재연과 재해석을 통한 연계학습 등 다양한 학습법으로 적용한다면 학습효과를 배가시킬 수 있을 것이다. 다섯째, 개발된 직업기초능력 e-Learning 콘텐츠는 문제해결법과 사례학습법, 스토리텔링 기법, 게임 학습 등 e-Learning의 다양한 학습법이 내용에 따라 적절히 활용됨으로써 학생의 학습동기 유발과 학습의욕 고취에 도움이 될 수 있다. 그러나 교사의 적절한 통제와 격려를 통해 직업기초능력이라는 다소 생소하고 어려운 학습내용을 멀티미디어 세대인 학생에게 효과적으로 전달할 수 있을 것이다. 여섯째, 직업기초능력 콘텐츠는 기존에 활용되고 있는 관련 교과서 및 집체 프로그램과의 연계가 가능하며, 대집단 또는 개별

수업, 가정학습 교재로의 활용함으로써 학습효과를 배가시킬 수 있다. 일곱째, 직업기초능력은 졸업 후 바로 산업체 현장에 투입될 수 있는 전문계 고등학교 학생에게 산업체 적응력을 향상시키는데 도움을 제공할 수 있으며, 계열에 따라 또는 학생 특성에 따라 관련이 깊은 영역부터 자유롭게 학습에 활용할 수 있다.

이 연구는 산업현장에 직접 투입될 기초인력인 전문계 고등학교생들의 직업기초능력 향상을 위한 자기개발능력 교육과정과 e-Learning 콘텐츠를 개발함으로써 e-Learning의 특성을 통해 보다 쉽고 현장감 높게 직업기초능력의 향상이 이루어질 수 있을 것으로 사료된다. 특히, 특정 교과학습을 벗어난 보다 폭넓은 전문영역에서의 e-Learning 콘텐츠 활용의 기반을 다졌다는 점에서 그 의미가 크다.

### 참 고 문 헌

- [1] 김선태·이현정(2004). 실업계 고등학교 전문교과 e-Learning 교수·학습 자료 개발 사업. 한국직업능력개발원.
- [2] 박동열·박윤희·정향진(2005). 「생애고용가능성 제고를 위한 전문계 고등학교 학생 직업기초능력향상 프로그램개발연구」, 한국직업능력개발원.
- [3] 박동열·이성덕 외(2006) 전문계 고등학생의 직업기초능력 향상을 위한 문제중심학습(PBL)의 효과. 한국농업교육학회.
- [4] 변숙영·이수경·이용순(2009). 전문계 고등학생을 위한 직업기초능력 프로그램 및 e-learning 콘텐츠 개발; 대인관계능력을 중심으로. 「대한공업교육학회지」, 34(2). 대한공업교육학회
- [5] 변숙영·이수경·나현미(2008). 교수·학습능력 향상을 위한 직업기초능력 프로그램 및 콘텐츠 개발(I). 한국직업능력개발원.
- [6] 변숙영·나현미·전종호(2007). 전문계 고등학교 전문교과 e-Learning 교수·학습 콘텐츠 개발 사업(IV). 한국직업능력개발원.
- [7] 이종범 외(2008). 직업기초능력 수준별 성취기준개발. 한국직업능력개발원.
- [8] 이종성·정향진(2002). 전문계 고등학교의 직업기초능력 신장 프로그램 개발 및 적용방안. 한국직업능력개발원.

- [9] 장명희·변숙영·권성연(2006) 직업교육혁신을 위한 교수·학습 우수사례 발굴·보급. 한국직업능력개발원
- [10] 정철영(1998). 직업기초능력에 관한 국민공통 기본 교육과정 분석. 한국직업능력개발원.
- [11] 정철영(2000). 직업기초능력강화방안. 교육부.

### 변 숙 영



1997년 : 성균관대학교 대학원 (교육학 석사)  
2005년 : 성균관대학교 대학원 (철학박사)

1997년~현재: 한국직업능력개발원 부연구위원  
관심분야: 기업 e-Learning, 교수학습법, 교수매체 활동 등

### 이 수 경



1994년 (미): Virginia Tech (M.A)  
1996년 (미): Virginia Tech (Ph.d)

1997년~현재: 한국직업능력개발원 연구위원  
관심분야: 기업 이러닝, 교수학습법 등