

중학교 진로교육에서 동영상 콘텐츠의 교육효과성 및 선호도에 대한 연구

Effectiveness of a Motion Picture Contents in Middle School Career Education

정연순* · 유병민** · 노경란*** · 이승철**** · 박혜진*****

Yon Soon Chung · Byeong Min Yu · Kyung Ran Roh
Seung Chul Lee · Hye Jin Park

Abstract

The purpose of this study is to find out the effectiveness of instructional method using by a motion picture at cognitive and affective learning domain, and students' preferences for instructional methods in middle school career education. The nonequivalent control group pretest-posttest research design was applied to an experimental group and to a control group. A pair of 75students from four classes participated in an experiment.

The results show higher learning achievements both of cognitive and affective domains in experimental group than in control group. Higher students' preferences for instructional methods were found in experimental group than in control group. It is concluded that a motion picture could give a more concrete experience and a more pleasure to students than traditional lecture. Higher learning achievements

* 한국고용정보원 진로교육 연구위원. e-mail: cys9066@keis.or.kr

** 건국대학교 사범대학 부교수. 교신저자. e-mail: basseryu@konkuk.ac.kr

*** 성신여자대학교 교육학과 조교수. e-mail: nari123@sungshin.ac.kr

**** 한국고용정보원 진로교육센터 과장. e-mail: 2007dh@keis.or.kr

***** 건국대학교 사범대학 교육공학과 박사과정. e-mail: phj4858@konkuk.ac.kr

in cognitive and affective learning domain of career education and higher preferences were came out in consequence of using a motion picture.

주요어(key words): 진로교육(Career Education), 동영상 콘텐츠(Video Contents), 교육효과성(Educational Achievement)

1. 서론

정보통신기술의 발달로 급격히 변화하는 사회에서 자신의 진로를 선택하기 까지는 수많은 경쟁을 거쳐야 한다. 특히 현대 사회에서의 성공적인 삶을 살아가기 위해서는 수많은 변화에 적응할 수 있는 능력과 미래 사회를 대비할 수 있는 재능을 갖추고 적재적소에 알맞은 일을 할 수 있도록 자신의 진로에 대해서 깊이 있게 생각해 볼 필요가 있다. 그동안 학교현장에서의 진로교육은 상담교사와 담임교사에 의해 오로지 상급학교의 진학을 위한 지도로 이루어져 왔다(김미숙, 2009). 하지만 이러한 진로교육의 방식은 학생 개개인의 능력과 자질, 흥미와 관심을 떠나 지나친 입시위주의 교육만을 강조하고 있기 때문에 자신의 평생에 걸친 진로에 대한 책임과 애착이 결여되는 현상을 가져온다. Sharf(2006)는 청소년기의 합리적인 직업선택을 위한 전문적인 지식이 절실히 필요한 단계라고 말하고 있으며, 김성자(1998) 또한 학생들이 장래의 진로선택을 폭넓게 인식시키고 정보를 탐색하여 진로계획을 세워 직업을 준비할 수 있도록 돕는 체계적인 교육활동으로 전인교육의 핵심이라고 하였다. 이러한 관점에서 올바른 진로교육의 수행은 일에 대한 긍정적인 태도 심어 주고, 자신에게 적합한 진로를 선택할 수 있도록 도와주는 교육활동으로 진로교육에 대한 중요성은 점차 강조될 것이다.

최근 사회의 변화 속에 학교현장에서의 매체를 활용한 교수-학습 방법도 다양화되고 있다. 특히 여러 매체 가운데 영상물을 활용한 수업은 학생의 흥미를 유발할 수 있으며, 주의집중력을 비교적 쉽게 끌 수 있다는 점에서 활용되고 있다. 영상매체의 교육적 활용은 다른 교재보다 많은 정보를 제공할 수 있다는 특징을 가지고 있으며(박현수, 2007), 학습을 촉진하는데 효과적인 전달매체일 뿐만 아니라, 주요 개념을 다양한 방법으로 이해하는 데 기여할 수 있다는 장점이 있다(Chu & Scharmm, 1967). 교수-학습 현장에서 광범위하게 활용되는 영상매체는 메시지를 영상으로 구체화하여 전달하기 때문에 개념적 사고를 풍부하게 하는 효과를 가져오며, 특히 시간과 공간의 제약을 받지 않기 때문에 장시간 요구되는 장면과 과거의 사진을 재연하여 실제의 모습을 구성하는 것이 가능하기 때문에 생생한 학습내용을 전달할 수 있는 효과를 가져온다(강운선, 1997). 이처럼 영상매체는 시각과 청각을 동시에 지닌 매체로서 가장 대표적으로 수업에 활용할 수 있는 것이 '동영상 콘텐츠'이다. 영상을 통해 전달하는 언어는 주의를 집중시켜주며, 감정을 불러일으키는 효과가 있다. 또한 수업 상황에서 현장감 있는 영상자료의 체계적인 제시는 학습자의 흥미유발과 이해를 도와주는 데 효과가 있으며, 수업내용을 기억하기도 용이하다는 장점을 지니고 있다(Colin, 1987). 시청각교육 이론의 거장인 Dale 또한 교육의 목적을 개념형성으로 보고 풍부한 경험이 제공되어야만 학습자의 추상적인 개념이 형성될 수 있다고 보았다(강지영, 1999). 특히 영상매체를 활용한 자료는 학습자가 추상적인 교육내용의 이해를 도울 수 있다고 주장했다. 이처럼 학교현장에서의 동영상 콘텐츠의 활용은 교수방법에 많은 도움을 주고 있으며, 교수자는 물론 학습자에게 더 큰 교육적 효과가 나타난다고 할 수 있다.

이와 같은 주장은 미국의 교육 통신 공학회 AECT(Association for Education Communication & Technology)에서도 밝혀졌는데, “학

습자의 전 가능성을 발달시키기에 필요한 커뮤니케이션의 모든 방법과 미디어의 효율적 활용”을 이룰 수 있는 중요한 매체 중의 하나라고 소개했다(강은수, 2004). 즉, 영상매체를 활용하여 전달하고자 하는 내용을 구체적으로 제시했을 때, 학습자의 전 가능성을 발달시킬 수 있으며, 교육적 활용 가치도 높다고 할 수 있다.

진로교육은 단순히 일과 직업, 진로에 대한 개념 등의 정보를 전달해 주기보다는 특정 직업에 대한 이해와 학습자가 직접적으로 경험할 수 없는 직무들을 간접적으로 경험하게 함으로써 진로에 대한 이해를 도울 수 있다. 이처럼 매체가 지니고 있는 가장 중요한 기능 중 하나인 대리경험을 강력하게 제공하는 영상매체는 학습자의 이해력을 돕는 데 효과가 있으며, 진로교육에서의 영상매체의 활용은 효과적인 교수-학습 방안이 될 수 있다. 또한 학습자의 특성, 학습내용, 학습활동 및 학습에 필요한 물리적 환경 등의 총체적인 것을 고려하여 영상매체를 활용할 경우 학습에 다양한 긍정적 효과를 기대해 볼 수 있으며, 진로교육과 관련된 영상 콘텐츠를 활용하여 교육효과가 발생하는지에 대한 연구의 필요성을 제기할 수 있다.

최근 체험학습이나 매체활용 교육이 증가하면서, 체험학습 프로그램의 효과성에 대한 연구(박가열 & 노경란, 2006), 매체 활용에 관한 연구(김봉환 & 최명훈, 2005; 김병숙 & 채희원, 2007)가 이루어지고 있지만 교육매체의 개발과 보급을 위해서는 동영상의 효과를 진단할 수 있는 연구가 필요하다. 특히 진로교육에서의 매체활용 연구는 현장에서의 활발함에 비하면 이와 관련된 연구는 많지 않은 실정이다. 따라서 본 연구에서는 진로교육과 관련된 동영상 기반의 콘텐츠를 진로교육 수업 시간에 활용하여 학습자의 인지적 영역과 정의적 영역에 미친 영향을 검증하였다. 이에 따른 구체적인 연구가설을 제시하면 다음과 같다.

연구가설 1 : 진로교육 수업에서 동영상 콘텐츠의 활용은 인지적 영역

의 학습에 따른 사전-사후검사에 차이가 있을 것이다.

연구가설 2 : 진로교육 수업에서 동영상 콘텐츠의 활용은 정의적 영역(진로동기 및 진로태도)의 학습에 따른 사전-사후검사에 차이가 있을 것이다.

연구가설 3 : 진로교육 수업에서 교수-학습 방법측면의 동영상 콘텐츠 활용은 선호도에 차이가 있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1. 진로교육에 대한 선행연구

진로교육은 개인의 합리적인 진로선택과 선택한 진로에서 지속적인 적응 및 발달을 돕기 위한 것이다. 삶의 전반에 걸친 '진로'에 대한 다양한 교육 및 지도활동이 전개되고 있으며, 이에 따른 연구도 지속적으로 수행되고 있다. 진로교육은 특정 프로그램이나 매체를 통한 교육을 실시한 후 진로자기효능감에 의미 있는 변화를 가져왔다(김봉환 & 최명운, 2005; 이종호 & 김종운, 2009). 박가열 & 노경란(2005) 또한 직업체험 학습 프로그램의 시행이 청소년의 진로성숙 및 진로결정 자기효능감에 긍정적인 영향을 가져왔다고 한다. 이처럼 진로교육과 관련된 특정 프로그램이나 매체의 활용은 개인의 가능성을 발견하여 자아에 대한 긍정적인 이해를 돕고, 직업에 대한 다양한 역할을 인식시켜줄 수 있다고 할 수 있다. 특히 학생들은 자신의 힘으로 책임성 있게 인생을 살아가려는 의식을 갖고 그에 합당한 능력을 키우도록 도와주는 것이 진로교육의 목표라고 할 만큼 청소년기에 있어서 진로교육은 중요한 역할을 한다(김현옥, 1996). 진로교육은 개인의 적성과 흥미, 성격 등을 정확히 이해하고 실제의 직

업세계의 탐구가 가능하도록 해야 한다. PBL(Problem Based Learning) 기반의 진로교육 프로그램을 활용하여 진로교육을 한 결과 학생들의 진로태도와 진로능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤고(이혜숙 & 김유미, 2009), 포트폴리오를 활용한 진로탐색 프로그램이 진로정체감과 목표지향성 향상에 긍정적인 변화를 가져왔다(이중호 & 김종운, 2009). 또한 진로발달 검사 후 진로탐색행동 수준이 높아졌고, 검사결과에 대한 해석을 받은 학생들의 자기이해와 진로결정몰입수준, 진로성숙도가 높아진 것으로 조사되었다(고재성, 이종범, 서현주, & 정명진, 2007). 진로교육에 대한 특정 프로그램뿐만 아니라 영상매체를 통한 직업 정보 전달이 사실적 인쇄매체보다 높은 친밀도를 보였다(김병숙 & 채희원, 2007). 진로교육의 중요성에 대한 인식과 진로에 대한 많은 관심을 보이지만, 특정 프로그램 이외의 다양한 매체를 활용하여 진로교육을 지도하는 경우는 드문 편이라고 할 수 있다. 이상의 선행연구를 종합해보면, 진로교육에 대한 연구는 계속적으로 진행되고 있지만 진로성숙도, 진로결정, 자기효능감, 진로능력 향상, 진로정체감 등에 대한 연구만 한정적으로 이루어지고 있으며, 다양한 멀티미디어 매체를 활용한 연구는 부족하다고 할 수 있다. 따라서 진로교육이라는 광범위한 내용을 학습하기 위해서는 동영상 콘텐츠를 활용한 다양한 콘텐츠의 개발과 이를 활용한 체계적인 교육을 위한 지속적인 교육효과성의 연구가 요구된다.

2.2. 동영상 기반 콘텐츠의 교육효과성에 관한 연구

오늘날 사회와의 대행자(social agent)보다 강한 영향을 주는 것은 TV를 포함한 영상매체라고 할 수 있으며(박숙희, 1986; 김연옥, 2003), 학습자에게 구체적인 시각 메시지의 제시를 가능하게 한다(고형석, 2006). TV, 비디오, 영화, 슬라이드 등의 영상교재를 활용하여 교육적 내용을

전달했을 때 학습활동을 효과적으로 유도할 수 있는 효과를 가져온다. 영상매체는 학습자의 흥미를 유발하고, 집중력을 지속시키며, 보다 많은 양의 정보를 제공할 수 있다는 특징을 지니며, 시물레이션이나 애니메이션 등으로 제공함으로써 에듀테인먼트의 효과까지 가져올 수 있다(김수옥 & 박상훈, 2005). Newman(1981)은 영상매체의 움직임이 주의력 집중은 물론 학습내용의 현실성을 높여주고 나아가 학습자들의 심리적인 요인을 조절해 줌으로써 교육에 있어 지식뿐만 아니라 정서적인 측면에서도 효과가 크다고 했다. 교육현장에서는 동영상상을 포함한 멀티미디어 매체의 교육적 효과에 관한 연구가 계속되고 있으며, 아직도 매체연구자들의 주요 관심은 교수매체의 효과성 측면에 있다(최경애, 2008; 김영수, 양영선, 허희옥, & 두민영, 2006). 이와 같이 동영상 콘텐츠는 구체성, 상징적 부호 등의 특징적인 요소로 인해 교육효과에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 즉, 전달하고자 하는 내용을 영상으로 구체화시켜 전달할 수 있고, 동적인 영상매체의 활용을 통해 언어와 그 밖의 음향을 포함하여 각종 상징적 부호를 종합적으로 사용하기 때문에 풍부한 내용을 전달하고자 하는 내용에 초점을 맞춰 구조화하여 전달할 수 있기 때문에 교육적 효과가 나타난다고 할 수 있다(강운선, 1997, 재인용).

특히 진로교육에 대한 동영상 콘텐츠는 다양한 직업에 대한 이해와, 특징, 성격에 따라 개발될 필요가 있으며, 특히 인생에 전반에 걸친 '진로'에 대한 책임과 긍정적인 인식을 심어줄 수 있도록 동영상 콘텐츠가 폭넓게 개발되어야 한다. 최근 영상매체 활용의 교육효과성에 대한 연구를 살펴보면 인지적 영역과 정의적 영역의 교육효과성을 비교한 연구들이 주를 이룬다. 먼저 인지적 측면의 교육효과성 연구를 살펴보면, 다양한 영상자료를 활용한 수업에서 환경적 지식수준이 향상하였고(강지영, 1999), 친환경농업 멀티미디어 콘텐츠로 학습한 고교생의 경우 인지적 측면에서 효과가 발생하였다(박성열, 이종연, 유병민, 서용권, & 이현아,

2005). 정의적 측면의 교육효과성 연구들을 살펴보면, 영상매체의 사용은 학습동기와 흥미유발을 가져와 학습자의 학습의욕을 높여가며(한관중, 1999), 학습문제에 대한 지속적인 관심이 발생하였다(최성봉, 2008). 또한 컴퓨터를 공부에 많이 활용할수록 학생들의 정의적 영역인 학습동기 및 학습태도의 점수가 높게 나타나 긍정적인 영향을 미치는 것으로 파악되었다(임진호, 이현석, & 김형주, 2005). 이 밖에 영상 매체의 활용은 학습자의 주의집중력, 설명능력, 기억유지능력 등을 함양시킬 수 있는 기능으로 확인되었고(국민정, 2003), 관심도와 주의력이 집중되어 탐구의욕이 발생하며(김희수, 1992), 문제해결 과정에서 정보처리 활용 능력을 기를 수 있다고 밝혀졌다(최성봉, 2008). 이상의 연구를 종합해 볼 때, 영상매체를 활용한 교육효과성이 연구되어 검증된 사례가 있으며, 대부분의 연구가 인지적 영역의 학습결과와 정의적 영역의 학습동기와 학습태도의 변화를 교육효과성으로 제시하여 연구가 수행되었음을 알 수 있다. 따라서 본 연구에서는 진로교육 수업시간에 진로교육과 관련된 동영상 콘텐츠를 활용하여 수업한 결과 학습자의 인지적 영역과 정의적 영역의 변화가 교육효과성에 영향을 줄 수 있는 요인으로 보고 이를 검증하고자 한다.

3. 연구 방법

3.1. 연구설계(Research Design)

진로교육에서 직업동영상 콘텐츠의 교육적 효과가 발생하였는가를 비교분석하기 위해 다음과 같은 연구설계 방법을 도입하였다. 연구설계는 이질통제집단 사전-사후검사(nonequivalent control group pretest-posttest design)의 방법을 사용하였으며, 이를 도식화하면 다음 <그림 1>

과 같다.

실험집단	O1	X1	O2
통제집단	O1	X2	O2

- O1 : 사전검사(인지적영역, 정의적 영역)
- O2 : 사후검사(인지적 영역, 정의적 영역)
- X1 : 직업동영상을 활용한 진로교육 수업
- X2 : 일반 강의식 진로교육 수업

〈그림 1〉 연구설계 도식

사전검사는 진로교육을 실시하기 전에 진로교육에 대한 내용을 측정하는 인지적 영역과 진로에 대한 동기와 태도를 측정하는 정의적 영역으로 구성하였다. 사후검사는 인지적 영역과 정의적 영역 이외에 교수-학습 과정에 대한 선호도를 질문지를 통해 측정하였다. 실험처치 기간은 2009년 10월 19일부터 23일까지 2시간의 진로교육을 두 번 실시하여 총 4시간의 수업형태로 진행되었다. 진로교육을 실시하기 전에 사전조사를 위해 인지적 영역과 정의적 영역에 대한 설문용 교사를 통해 실시했으며, 사전조사가 이루어지고 난 하루 후에 2시간 동안 진로교육을 실시하였으며, 교육을 모두 마친 후에 사후검사가 이루어졌다.

3.2. 연구대상

본 연구는 경기도에 소재한 S중학교 1학년 4개 학급을 무작위로 실험 집단(동영상 집단)과 통제집단(비동영상 집단)으로 선정하였다. 연구에 참여한 인원은 실험집단 2개 학급 75명, 통제집단 2개 학급 75명으로 총 150명이었다. 이 중 실험집단 4명과 통제집단 2명은 사전검사와 사후검사를 모두 받지 않은 학생이므로 이를 제외한 총 144명의 데이터를

연구에 활용하였다. 각각의 집단별 특성을 살펴보면, 동영상 집단(실험 집단)은 남학생(n=37, 52.11%), 여학생(n=34, 47.89%), 총 71명이 선정되었으며, 비동영상 집단(통제집단)은 남학생(n=25, 34.25%), 여학생(n=48, 35.75%)으로 총 73명이 선정되었다. 본 연구를 위해 선정된 연구대상자의 특성은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상자 특성

구분	성별	빈도(명)	백분율(%)
동영상 집단	남	37	52.11
	여	34	47.89
	합계	71	100
비동영상 집단	남	25	34.25
	여	48	65.75
	합계	73	100

본 실험의 사후처리 분석에 앞서 연구대상의 집단 간 동질성 확보 검증을 실시하였다. 다음 <표 2>는 집단 간 사전 인지적·정의적 영역 점수를 비교한 것이다. 동영상 집단과 비동영상 집단의 인지적 영역(지식)과 정의적 영역(진로동기 및 진로태도)의 사전 점수 간의 차이는 발생하지 않았으므로 집단 간 동질성은 확보되었다고 판단되었다.

<표 2> 집단에 따른 사전 인지적·정의적 영역 점수 비교

구분	동영상 집단	비동영상 집단	t	p-value
인지적 영역 점수 (표준편차)	39.65 (11.60)	36.78 (14.23)	1.32	0.19
정의적 영역 점수 (표준편차)	41.16 (5.74)	41.81 (5.39)	-0.70	0.48

3.3. 측정도구

측정도구는 크게 세 가지 영역으로 나뉘어 구성되었다. 첫 번째 인지적 영역은 진로교육에 대한 인지적 내용을 파악하기 위해 진위형, 단답형과 4지선다형으로 구성되었다. 문항의 내용은 각 직업에 대한 해당 직무에 대한 내용과 그 직무를 수행하기 위해서 필요한 조건 등에 대하여 질문을 하고, 두 개의 문항은 5점을, 나머지 문항에는 10점을 부여하는 방식으로 총 100점 만점으로 구성하였다.

인지적 영역은 직업에 대한 분류, 해당 직업이 수행하는 직무 등에 대한 진로 지식의 축적, 회상 또는 인지, 지적인 능력과 기능의 개발을 취급하는 목표를 포함하는 문항을 개발하여 인지적 영역을 측정하였다.

두 번째 영역은 정의적 영역으로 한국고용정보원에서 직업에 대한 정의적인 사항을 측정하기 위해 리커트 타입으로 1점(전혀 그렇지 않다)에서 5점(매우 그렇다)척도로 총 11문항을 제작하였다. 정의적 영역에는 흥미와 태도로 명명되는 교육성과를 포함하여 진로에 대한 가치관이나 신념, 태도 등과 같은 행동특성이 강조되는 정의적 영역의 변화에 대한 문항을 개발하여 측정하도록 구성하였다.

인지적 영역을 측정하는 문항의 타당도는 연구자들과 연구원, 진로교육 전문가, 중학교 진로교육 담당교사 등을 통하여 내용타당도 및 수준 검증하였으며, 난이도는 실험을 진행하는 진로교육 담당교사를 통해 조정하였다. 정의적 영역은 인지적 영역과 마찬가지로 내용타당도를 검증하였으며, 라이커트 타입의 측정도구로 작성되었으므로 내적일치도 계수를 통해 신뢰도를 검증하였다. Cronbach의 알파계수는 .74였다.

선호도 영역은 교수-학습 방법에 대한 실험대상자의 선호도를 측정하기 위해 7개 문항으로 구성되었으며, 리커트 타입으로 1점(전혀 그렇지 않다)에서 5점(매우 그렇다)척도로 구성되었으며, 문항은 진로교육의 교

수내용 및 방법과 학습자의 흥미, 이해도, 학습가치, 다음 수업의 선택 여부 등을 측정하도록 구성되었다. 선호도 영역의 Cronbach의 알파계수는 .66으로 나타나 전반적인 신뢰도(for Raw variables)가 0.60이상이면 대체로 수용할 수 있는 문항이라고 판단할 수 있다.

3.4. 교수-학습 방법

진로교육 과정에 대한 학습영역 중 인지적 영역은 진로탐색, 진로정보, 진로탐색 방법에 대한 개념과 학생들의 관심을 끌 수 있는 직업에 대한 정보를 제공하였고, 직업에 대한 성공요인을 찾을 수 있도록 구성하였다. 정의적 영역은 크게 진로에 대한 동기와 태도로 구성되어 있으며, 이에 대한 자세한 내용은 <표 3>에 제시되어 있다.

<표 3> 진로교육 학습영역

영역	요 소
인지적 영역	진로탐색의 개념, 진로정보의 개념 및 중요성, 진로탐색 방법, 진로탐색에 필요한 구체적 정보, 직업정보, 직업 성공 요인
정의적 영역	직업의 가치와 의미부여, 자신의 진로에 대한 관심, 자신의 진로 계획 시도, 진로탐색 자세, 자신의 직업과 인생에 대한 태도

실험대상자에게 실시한 진로교육은 본 연구를 위해 연구자와 진로교육 전문가, 진로교육 담당 교사에 의해 개발되었으며, 진로교육은 2차시 과정으로 구성되었다. 1차는 ‘직업 정보의 중요성’을 주제로 구성되었고, 2차는 ‘세계 속의 한국인과 그 직업’이라는 주제로 구성되었다. 실험에 사용한 동영상 콘텐츠는 한국고용정보원에서 개발한 직업 동영상 중 실험 대상에게 적합한 진로교육 내용과 연관성이 있는 동영상을 선택하여 개발하였다. ‘직업 정보의 중요성’은 직업 정보제공에 대한 중요성과 직업

성공요인 등 전반적인 직업탐색에 대한 내용으로 구성되었다. ‘세계 속의 한국인과 그 직업’은 각 나라에서 일하는 한국인들에 대한 소개와 그들이 일하고 있는 직업을 소개해주고, 직업에 대한 자부심과 가치와 의미부여 등 자신이 직업과 인생에 대해 생각을 할 수 있는 내용으로 구성되었다.

실험연구를 위해 중학교 교육과정에 적용하고 있는 교수-학습 전략을 사용하였고, 교육과정은 도입-전개-정리과정으로 구성하였다. 교수-학습 방법은 강의식 방법을 기본으로 진행하였고, 학생의 참여를 높이기 위해 협동학습 방식으로 팀을 구성하였다. 또한 실험집단과 통제집단에 사용할 진로교육 과정은 동일한 내용과 순서로 구성되었다. 실험집단은 진로교육의 일정한 내용을 동영상 콘텐츠로 수업을 진행하였고, 통제집단은 강의식과 파워포인트(PT)를 이용하여 수업을 진행하도록 하였다. 다음 <표 4>는 2차 진로교육 시 교수-학습 전략이다.

<표 4> 2차 진로교육 교수-학습 전략

단계	학습 과정	교수학습방법	집단 유형	자료	
				실험집단	통제집단
도입	<ul style="list-style-type: none"> · 분위기 조성 · 동기 유발 · 학습 목표 제시 	강의식	전체	PT	PT
전개1	<ul style="list-style-type: none"> · 개념 파악· 확인 · 기능· 지식 습득 · 활동 내용 확인 · 활동하기 	강의식 협동학습	전체 팀	동영상 PT	PT PT
전개2	<ul style="list-style-type: none"> · 개념 파악· 확인 · 기능· 지식 습득 · 활동 내용 확인 · 활동하기 	강의식 협동학습	전체 팀	동영상	PT
정리	<ul style="list-style-type: none"> · 마무리 활동 · 성찰활동 	강의식	전체 개인	활동지	활동지

도입 부분에서는 학습 분위기를 조성하며 교육 동기를 유발하기 위하여 수업 목표를 제시하면서 수업에 대한 소개하였다. 전개 부분은 2개로 나누어 교육에 필요한 개념, 기능 지식을 습득하는 과정으로 구성하였다. 정리부분은 교육에 대한 정리를 위한 마무리 활동과 교육 내용이 학습자의 경험과 유의미한 과정으로 발전시키기 위한 학생 스스로의 성찰기회를 부여하였다. 교육에 사용한 자료는 강의식은 PT를 중심으로 이루어졌으며 실험을 위해서 실험집단은 전개활동의 교육내용 중 직업과 진로에 대한 내용을 동영상으로 제공하고 통제집단은 일반 강의식으로 진행하였다.

3.5. 자료 및 통계처리 방법

수집된 자료는 텍스트 형식으로 코딩되었으며, 코딩한 자료는 SAS(Statistics Analysis System) version 9.1 프로그램으로 통계 처리하였다. 연구대상자인 동영상 집단과 비동영상 집단, 남학생과 여학생 간의 동질성을 확보하기 위해 사전검사 결과를 바탕으로 t검증을 실시하였다. 수행된 통계 절차는 기술통계로 빈도, 퍼센트, 평균, 표준편차 등이었으며 추리통계로 두 집단 간 사전-사후 점수를 보기 위하여 t검증을 실시하였다. 마지막으로 외생변수를 통제하기 위해 일원공분산분석(One way ANCOVA)을 실시하였다.

4. 연구결과

4.1. 진로교육에 대한 인지적 영역

진로교육에서 직업동영상의 효과성을 알아보기 위하여 동영상 집단과

비동영상 집단의 인지적 영역에 대한 점수를 분석하였다. 인지적 영역은 진로교육의 내용을 11개 문항으로 진로교육 전과 후에 실시하였다. 다음 <표 5>은 인지적 영역에 대한 사전점수와 사후점수의 평균값, 표준편차, 최솟값, 최댓값의 기술통계 결과이다. 동영상 집단(n=71)의 경우 평균 사전점수는 39.62(SD=11.60), 사후점수는 84.37(SD=8.57)을 보이고 있다. 비동영상 집단의 경우 평균 사전점수는 36.78(SD=14.22), 사후점수는 67.71(SD=14.70)로 나타났다.

<표 5> 인지적 영역에 대한 기술통계

분류	N	점수	M	SD	최솟값	최댓값
동영상 집단	71	사전	39.65	11.60	10.00	65.00
		사후	84.37	8.57	55.00	100.0
비동영상 집단	73	사전	36.78	14.22	5.00	60.00
		사후	67.71	14.70	30.00	90.00

동영상 집단과 비동영상 집단의 인지적 영역의 사후 변화를 보기 위하여 수행된 통계절차는 t-test로 차이검증을 실시하였다. 집단별 인지적 영역의 사전·사후 t검증 결과는 다음 <표 6>과 같다. 동영상 집단의 사전 평균(39.75)과 사후평균(84.37) 간의 평균차는 44.62를 보이고 있다. t값이 29.40이며 통계적 유의차도 보이고 있다. 따라서 직업동영상으로 진로교육을 하고 난 후 학습자들은 직업에 대한 이해도나 지식이 증가한 것으로 나타났다.

〈표 6〉 집단별 인지적 영역 사전·사후검사 t검증 결과

구분	N	사전점수		사후점수		평균차	표준오차	t	p
		M	SD	M	SD				
동영상 집단	71	39.65	11.60	84.37	8.57	44.62	1.52	29.40	.00
비동영상 집단	73	36.78	14.22	61.71	14.70	24.93	2.02	12.31	.00

비동영상 집단도 인지적 영역에서 통계적으로 유의한 차이가 발생하였다. 비동영상 집단의 경우도 사전 평균(36.78)보다 사후 평균(61.71)이 증가하여 24.93의 평균차를 보였지만, 동영상 집단의 평균차보다 낮은 평균차를 보였다. 이러한 결과를 종합해 볼 때 진로교육은 진로에 대한 지식을 넓힐 수 있는 것으로 나타났다. 인지적 영역에 영향을 미친다고 판명되는 사전점수(covariate)의 효과를 통계적으로 제거하는 방법으로 일원 공분산분석을 실시하여 나타난 통계치는 아래의 〈표 7〉과 같다.

〈표 7〉 인지적 영역의 사후검사에 대한 ANCOVA 결과

변량원	자유도	Type III 자승합	평균자승합	F	p
집단	1	17144.55	17144.55	125.26	.0001
사전 인지적 점수	1	1408.15	1408.15	10.29	.0017
오차	141	19299.28			
합계	143	39178.99			

표에서 제시된 Type III 자승합은 사전점수 효과를 통제했을 때의 결과이므로 순수하게 두 집단의 학습 후에 점수의 차이를 비교했다고 할 수 있다. 먼저, 집단에 대한 주효과를 보면, F값과 p값을 고려할 때, 사전점수가 일정한 경우 두 집단의 인지적 영역이 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=125.26, p=.0001). 이것은 진로교육 시간에 동영상 콘텐츠

를 활용한 집단의 인지적 영역의 변화가 더 크게 발생한 것을 의미한다.

4.2. 진로교육에 대한 정의적 영역

진로교육에 대해 주로 동기적인 측면과 태도적인 측면에서의 정의적 영역은 11개 문항의 리커트타입 척도에서 아주 부정을 1점으로 아주 긍정을 5점의 형태로 측정하였다. 먼저, 정의적 영역 중 진로동기에 대한 사전-사후점수의 평균값, 표준편차, 최솟값, 최댓값의 기술통계 결과는 다음 <표 8>과 같다.

동영상 집단(n=71)의 경우 진로동기에 대한 사전점수 평균은 23.69 (SD=4.40), 사후점수 평균은 25.13(SD=3.81)로 어느 정도 증가한 것으로 나타났다. 비동영상 집단의 경우도 사전점수 평균이 24.78(SD=4.06), 사후점수 평균이 24.85(SD=2.55)로 사후점수의 평균값이 상승했지만, 큰 차이를 보이고 있지 않는 것으로 나타났다.

<표 8> 정의적 영역(진로동기)에 대한 기술통계

분류	N	점수	M	SD	최솟값	최댓값
동영상 집단	71	사전	23.69	4.40	14.00	30.00
		사후	25.13	3.81	17.00	30.00
비동영상 집단	73	사전	24.78	4.06	12.00	30.00
		사후	24.85	2.55	18.00	30.00

두 집단 간의 진로동기에 대한 사후변화를 보기 위해 t-test로 차이검증을 실시한 결과는 다음 <표 9>과 같다. 먼저, 동영상 집단의 경우 사전 평균(23.69)과 사후 평균(25.13)간의 평균차는 -1.43로 나타났으며, t-test에 대한 p값이 .00으로 나타나 진로교육의 사전과 사후의 진로동

기에 대한 유의한 차이가 발생하였다.

〈표 9〉 집단별 정의적 영역(진로동기) 사전·사후검사 t검증 결과

구분	N	사전점수		사후점수		평균차	표준오차	t	p
		M	SD	M	SD				
동영상 집단	71	23.69	4.40	25.13	3.81	-1.43	0.34	-4.13	.00
비동영상 집단	73	24.78	4.06	24.85	2.55	-0.06	0.46	-0.15	.88

이는 동영상 집단의 경우 진로동기에 대한 점수가 수업을 받기 전과 받은 후에 차이가 발생하는 것을 의미한다. 비동영상 집단은 p값이 .88 (p>.05)이므로 사후 진로동기에 대한 유의한 차이는 발생하지 않았다.

정의적 영역 중 진로동기에 영향을 미친다고 판명되는 사전점수(covariate)의 효과를 통계적으로 제거하는 방법으로 일원 공분산분석을 실시하여 나타난 통계치는 아래의 〈표 10〉과 같다. Type III 자승합은 사전점수를 통제했을 때의 나타나는 결과이므로 두 집단의 학습 후에 점수의 차이를 순수하게 비교했다고 할 수 있다. 집단의 주효과는 F값이 4.35 P값이 .003으로 사전점수가 일정한 경우 두 집단의 정의적 영역 중 진로동기가 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다.

〈표 10〉 정의적 영역 중 진로동기의 사후검사에 대한 ANCOVA 결과

변량원	자유도	Type III 자승합	평균자승합	F	p
집단	1	48.96	48.96	4.35	.03
사전 정의적(동기) 점수	1	760.69	760.69	67.65	.00
오차	141	1585.40			
합계	143	2358.22			

진로교육에서 동영상 콘텐츠 학습 후 정의적 영역 중 진로태도의 변화를 보기 위하여 다음 <표 11>과 같이 기술통계를 실시하였다. 동영상 집단(n=71)의 경우 평균 사전점수는 17.46(SD=2.41), 사후점수는 18.68(SD=2.57)로 약간 증가한 것으로 나타났다. 비동영상 집단의 경우 평균 사전점수는 17.03(SD=2.40), 사후점수는 17.37(SD=2.25)로 동영상 집단보다는 못하지만 약간의 변화가 나타났다.

<표 11> 정의적 영역(진로태도)에 대한 기술통계

분류	N	점수	M	SD	최솟값	최댓값
동영상 집단	71	사전	17.46	2.41	11.00	22.00
		사후	18.68	2.57	12.00	24.00
비동영상 집단	73	사전	17.03	2.40	9.00	22.00
		사후	17.37	2.25	11.00	22.00

동영상 집단과 비동영상 집단의 진로태도에 대한 사후 변화를 보기 위하여 수행된 통계절차는 t-test로 차이검증을 실시하였다. 집단별 정의적 영역 중 진로태도에 대한 사전-사후 t검증 결과는 다음 <표 12>과 같다. 동영상 집단의 사전 평균은 17.46, 사후평균은 18.68로 -1.21의 평균차를 보이고 있다. t값이 -4.32이며, p값이 .00로서 통계적으로 유의한 차이가 있다고 할 수 있다. 따라서 직업동영상으로 진로교육을 하고 난 후 학습자들은 직업에 대한 긍정적인 진로태도를 함양하는 결과를 가져왔다고 할 수 있다. 특히 동영상을 활용한 직업교육은 동료 학습자들과 학습하는 과정에서 커뮤니케이션을 통해 올바른 직업관을 정립할 수 있으며, 직업 직무에 대한 간접체험으로 학습자 자신의 진로에 대해 깊이 생각해 보는 진로태도를 유지시킬 수 있다.

〈표 12〉 집단별 정의적 영역(진로태도) 사전·사후검사 t검증 결과

구분	N	사전점수		사후점수		평균차	표준 오차	t	p
		M	SD	M	SD				
동영상 집단	71	17.46	2.41	18.68	2.57	-1.21	0.28	-4.32	.00
비동영상 집단	73	17.03	2.40	17.37	2.25	-0.34	0.33	-1.05	.30

비동영상 집단의 경우 동영상 집단과는 달리 통계적으로 유의한 차이가 발생하지 않았다($t=-1.05, p>.05$). 이는 동영상 집단의 경우 실제의 직군에서 행하는 직무를 보여주기 때문에 학습자들이 주의집중을 할 수 있으며, 이러한 결과는 진로태도에 간접적인 체험형태로 긍정적 영향을 미칠 수 있다. 하지만 비동영상 집단은 동영상 집단과는 달리 실제적으로 보여지는 자료의 형태가 한정되어 있기 때문에(예를 들어 교과서의 해당 내용을 읽고 직군의 직무에 대해서 스스로 생각하고 이해하는 과정을 거쳐야 함) 이러한 결과가 발생했다고 할 수 있다. 즉, 진로교육 시간에 직업동영상의 활용은 학습자들에게 진로교육에 대한 진로태도를 긍정적인 방향으로 개선하는 데 효과가 있으며, 나아가 학습자 스스로가 직업에 대한 가치를 발견하고 직업에 대한 인식과 진로태도에 바람직한 영향을 줄 수 있을 것으로 유추된다. 마찬가지로 정의적 영역 중 진로태도에 영향을 미친다고 판명되는 사전점수(covariate)의 효과를 통계적으로 제거하기 위해 일원 공분산분석을 실시한 결과는 다음 〈표 13〉와 같다.

〈표 13〉 정의적 영역 중 진로태도의 사후검사에 대한 ANCOVA 결과

변량원	자유도	Type III 자승합	평균자승합	F	p
집단	1	54.03	54.03	9.75	.00
사전 정의적(태도) 점수	1	137.09	137.09	24.74	.00
오차	141	781.21			
합계	143	989.75			

정의적 영역 중 사전 진로태도 점수를 통제하여 순수하게 두 집단의 학습 후의 점수 차이를 비교한 결과를 보면, F값과 P값을 할 때, 진로태도에 대한 사전점수가 일정한 경우 두 집단의 정의적 영역 중 진로태도에 대한 차이가 통계적으로 유의하게 나타났다($F=9.75$, $P=.00$). 즉, 진로교육 시간에 동영상 콘텐츠를 활용한 집단의 진로태도에 대한 변화가 크게 나타난 것으로 해석할 수 있다.

4.3. 진로교육 수업에 대한 선호도

진로교육 시 직업동영상 활용의 선호도를 알아보기 위하여 동영상 집단과 비동영상 집단의 선호도를 조사한 기술통계는 다음 <표 14>과 같다. 동영상 집단($n=71$)의 경우 선호도 평균은 30.21($SD=4.05$)을 보이고 있으며, 비동영상 집단($n=73$)의 경우 선호도 평균은 26.90($SD=4.88$)으로 나타났다. 즉, 진로교육 시 직업동영상을 활용한 집단이 수업 선호도의 점수가 높은 것으로 나타났다.

<표 14> 수업 선호도에 대한 기술통계

분류	N	M	SD	최솟값	최댓값
동영상 집단	71	30.21	4.05	19.00	36.00
비동영상 집단	73	26.90	4.88	12.00	36.00

동영상 집단과 비동영상 집단의 수업 선호도를 보기 위하여 수행된 통계절차는 t-test로 사후 차이검증을 실시하였다. 집단별 선호도의 t검증 결과는 다음 <표 15>와 같다. 집단별 수업 선호도 검증 결과 동영상 집단의 평균(30.21)과 비동영상 집단의 평균(26.90) 간의 평균차는 3.31을 보이고 있다.

〈표 15〉 집단별 수업 선호도 t검증 결과

구분	N	M	SD	평균차	표준오차	t	p
동영상 집단	71	30.21	4.05	3.31	0.75	4.42	.00
비동영상 집단	73	26.90	4.88				

t값이 4.42며, p값이 .00으로 나타나 통계적으로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 직업동영상으로 진로교육을 실시한 동영상 집단이 전통적 수업 방식의 비동영상 집단보다 교수학습 방법의 선호도가 더 높은 것으로 나타났다.

5. 결론 및 제언

5.1. 결론

본 연구는 진로교육에서의 동영상 콘텐츠의 활용이 학습자의 인지적 영역과 정의적 영역 및 교수-학습방법의 선호도 측면에 대한 효과성 분석을 목적으로 수행되었다. 이를 위해 중학교 학생들을 대상으로 동영상 콘텐츠를 활용한 학급과 일반 강의식 학급을 비교하여 효과성을 분석하였고, 연구결과를 바탕으로 다음과 같은 결론을 제시한다.

첫째, 연구 결과 먼저 진로교육의 인지적 영역에 대한 영향을 분석한 결과 진로교육은 동영상의 활용과는 상관없이 학생들의 인지적 영역이 향상되는 것으로 나타났다. 이를 동영상활용 집단과 비활용 집단으로 분류하여 인지적 영역의 변화차이를 분석한 결과 동영상을 활용하는 경우 그렇지 않은 경우보다 진로에 대한 학생의 인지적 영역의 변화가 보다 크게 나타났다. 이는 동영상을 활용하면 일반 강의식보다 학생들이 진로

에 대한 지식을 더욱 많이 습득한다는 것을 의미한다. 따라서 진로교육에서 동영상 활용의 효과성은 인지적 영역에서 나타나고 있었다. 연구결과 진로교육에서의 직업동영상의 활용은 진로교육에 대한 지식과 이해도를 넓힐 수 있으며, 이와 같은 결과는 선행연구에서도 찾아볼 수 있다. 친환경농업 e-learning 콘텐츠 효과성 분석 결과 콘텐츠를 학습한 고교생의 경우 인지적인 측면에서 사후점수가 사전점수에 비해 어느 정도 향상된 것으로 나타났다(박성열, 김수옥, 유병민, 남민우, 김학섭, & 이현아, 2006). 국민정(2003)의 연구에서도 마찬가지로 동영상 자료의 활용은 학습자의 주의 집중력, 설명능력, 기억유지능력 등을 함양시킬 수 있는 기능을 확인하였고, 가치 판단력을 향상시켜주는 결과를 가져왔다. 또한 영상자료의 활용은 추상적이고 모호한 과거의 상황을 보다 효과적으로 전달할 수 있어 학습자가 직접 경험하지 못하여 이를 대신한 영상 자료를 활용하면 학습자들의 역사적 이해를 효과적으로 도와줄 수 있다(신성용, 2007). 이처럼 진로교육에서의 직업동영상의 활용은 실제 직업에 대한 모호함을 해소하고 경험하지 못하는 직업세계에 학습자가 간접적으로 이를 경험할 수 있기 때문에 직업에 대한 이해와 실제적인 내용들이 진로교육에 도움이 될 수 있는 것으로 해석된다.

둘째, 진로교육에서 직업동영상의 활용이 학생의 정의적 영역(진로동기 및 진로태도)에 미치는 영향을 분석한 결과 진로동기와 진로태도 영역에서 모두 동영상의 활용이 더욱 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 인지적 영역에서와 마찬가지로 학생들의 직업에 대한 의미, 직업의 중요성, 진로 결정 등에 대한 내용을 교수가 강의식으로 하는 것보다는 실제 직업인이 그 직업에 대한 정보를 전달해 줌으로써 보다 현실적이고 의미있게 학생들에게 접근한 것으로 판단된다. 위와 같은 연구결과는 선행연구에서도 찾아볼 수 있다. 선행연구에서도 역시 다양한 영상자료를 활용하는 것은 환경적 지식과 태도 수준을 발달시키는 데 효과적이라고

밝혀졌다(강지영, 1999). 즉, 진로교육 시간에 직업동영상의 활용은 학습자에게 직업에 대한 긍정적인 태도를 심어주며, 직업에 대한 올바른 가치관과 태도에 바람직한 영향을 줄 수 있는 것으로 해석된다. 특히 연구에 사용된 동영상은 직업에 대한 중요성을 중점적인 내용으로 전달하는 과정에서 직업 정보제공에 대한 중요성, 직업 성공요인 등 전반적인 직업탐색에 대한 내용을 제시해주었기 때문에 학습자들이 직업을 선택하는 기준과 직업에 대한 올바른 가치관을 심어줄 수 있었다고 할 수 있다.

셋째, 진로 교육의 교수학습 방법에 대한 학생들의 선호도를 분석한 결과 동영상을 활용한 경우의 선호도가 일반 강의식 보다 높게 나타났다. 이는 동영상을 활용한 진로에 대한 교육이 교수자의 일반 강의식 보다 학생들에게 동기를 부여하며 보다 친밀하게 접근한다는 것을 의미한다. 이러한 결과는 선행연구에서도 밝혀졌는데, 조일현(2007)은 학습자들이 학습보조자료 정도로 사용하고 있는 현장사진이나 동영상 자료 등에 높은 관심을 가지고 있다고 했다. 또한 직업 정보 전달에 대한 영상매체의 친밀도에 대한 연구결과(김병숙, 채희원, 2007)에서도 영상매체가 인쇄매체보다 학생들에게 진로 정보 제공면에서 보다 친밀하게 접근한다는 것을 보여주었다. 즉, 학습자들의 영상자료에 대한 높은 관심과 선호도는 실제의 직업에 대한 경험을 간접적으로 영상자료를 통해 경험함으로써 객관적인 시각에서 현상을 볼 수 있다는 점에 매력을 느끼며, 이러한 이유에서 학습자들은 지속적으로 영상자료를 선호하는 요구가 나타나는 것으로 해석되어진다.

5.2. 제언

연구결과와 결론에 기반을 두고 향후 진로교육 수업에서 동영상 콘텐츠를 중심으로 한 진로교육과 관련하여 다음과 같은 제언을 제시한다.

첫째, 본 연구의 대상은 중학생으로 제한되어 있기 때문에 연구대상을 보다 넓혀 다양한 연령층에 대한 동영상 콘텐츠의 효과성을 분석하는 것이 필요하다. 이를 통하여 다양한 연령대의 진로교육 시 맞춤형 교육방법을 전략적으로 활용할 수 있을 것이다.

둘째, 진로교육 수업에서 동영상 콘텐츠를 활용한 집단의 정의적 영역의 점수가 향상되는 효과가 발생하였다. 따라서 이러한 효과성을 기초자료로 활용하여 동영상 기반의 콘텐츠 이외에 다양한 유형의 콘텐츠를 개발하여 진로교육에 활용한 후 교육적인 효과가 발생하였는지를 검증할 필요가 있다.

셋째, 향후 진로교육에 대한 콘텐츠가 다양하게 개발될 경우 이를 효과적으로 활용할 수 있도록 진로교육을 담당하고 있는 교사에게 체계적인 교육을 할 수 있도록 훈련과정이 필요하다.

마지막으로 본 연구는 동영상 콘텐츠의 활용 효과성에 초점을 맞추어 진행되었다. 동영상 콘텐츠의 활용 자체에 대한 효과성은 발견할 수 있었지만, 동영상이 가지고 있는 수많은 속성 중 어떠한 속성이 인지적 영역과 정의적 영역에 효과성을 이끌어 내었는지를 규명하지 못하였다. 따라서 후속연구에서는 동영상 콘텐츠의 활용 효과성을 극대화시킬 수 있는 속성을 찾아 보다 효과적인 동영상 콘텐츠를 개발할 필요성이 있다.

■ 참고 문헌 ■

- 강운신. (1997). 사회과 교육에서 매체활용수업에 대한 학습자의 주관적 평가에 관한 연구: 환경영역의 교수-학습 과정을 대상으로. *한국사회과교육학회*, 25(1), 329-360.
- 강은수. (2004). 영상매체를 활용한 음악 감상 교육 방법 연구: 고등학교 음악 교과서와 연계하여. 국민대학교 석사학위논문.
- 강지영. (1999). 영상자료를 활용한 환경수업의 효과에 대한 연구. *지리환경교육*, 7(1), 329-360.
- 고재성, 이종범, 서현주, & 정명진. (2007). 직업심리검사 효과성 연구. 한국고용정보원.
- 고형석. (2006). 영상매체를 이용한 체육수업이 중학교 여학생의 학습태도에 미치는 영향. 한국체육대학교 석사학위논문.
- 국민정. (2003). 지리교과에서 동영상 자료의 활용과 그 효과에 관한 연구. *한국지리환경교육학회지*, 11(3), 119-132.
- 김미숙. (2009). 초등학교 저. 중. 고학년용 진로교육프로그램 개발 및 효과 검증. 안양대학교 박사학위논문.
- 김병숙, & 채희원. (2007). 영상매체 및 사실적 인쇄매체의 직업정보 전달이 청소년의 직업정보확장과 친밀도에 미치는 영향. *진로교육연구*, 20(2), 165-180.
- 김봉환, & 최명운. (2005). 학과 및 직업카드를 활용한 단기 진로교육프로그램의 개발과 효과. *직업교육연구*, 24(3), 163-183.
- 김성자. (1998). 중학교 과학교육을 통한 진로교육 프로그램 개발에 관한 연구. 숙명여자대학교 석사학위논문.
- 김수옥, & 박상훈. (2005). 농업환경교육의 학습효과 제고를 위한 멀티미디어 활용 방안 연구. *농업교육과 인적자원개발*, 37(1), 225-242.
- 김연옥. (2003). 청소년의 영상매체 등장인물 동일시 현상과 자아개념간의 관계. 단국대학교 석사학위논문.
- 김영수, 양영선, 허희옥, & 두민영. (2006). 교육매체 연구의 동향. 권성호, 임철일. (편.), *교육공학연구의 동향-회고와 전망*. 서울: 교육과학사.
- 김현옥. (1996). 교육개혁안에 따른 중등학교 진로교육 실천 방향. *한국진로교육학*

회, 5, 67-81.

- 김희수. (1992). 천문수업의 효율화를 위한 망원경 및 영상매체의 활용: 고등학교 <과학 I하>를 중심으로. *과학교육연구*, 23(1), 269-283.
- 박가열, & 노경란. (2005). 청소년 직업체험 학습프로그램의 효과성 검증 및 개선방안에 관한 연구. *한국고용정보원*.
- 박성열, 이종연, 유병민, 서용권, & 이현아. (2005). 친환경농업 교육 웹 사이트 및 콘텐츠 개발과 교육효과성 평가. *농업교육과 인적자원개발*, 37(3), 29-46.
- 박성열, 김수옥, 유병민, 남민우, 김학섭, & 이현아. (2006). 친환경농업 애니메이션 e-learning 콘텐츠 교육효과성 검증. *농업교육과 인적자원개발*, 38(2), 137-152.
- 박숙희. (1986). 교육공학 발전에 배경이 된 교수이론에 관한 연구. *교육공학연구*, 2(1), 53-88.
- 박현수. (2007). 새로운 미디어 환경과 위기관리 커뮤니케이션의 중요성. *鄉防저널*, 13(11), 49-52.
- 신성용. (2007). 역사수업에서 영상매체 활용의 학령별 적절성과 효과분석. *역사와 역사교육*, 13, 99-140.
- 이종호, & 김종운. (2009). 커리어 포트폴리오를 활용한 진로탐색 프로그램이 전문계 고등학생의 자기효능감 및 진로정체감에 미치는 효과. *수산해양교육연구*, 21(2), 1-15.
- 이혜숙, & 김유미. (2009). PBL 기반 진로교육 프로그램의 개발 및 효과검증. *초등상담연구*, 8(1), 33-50.
- 임진호, 이현석, & 김형주. (2005). *교육정보화 효과성 분석 연구: 정의적 영역을 중심으로*. 한국교육학술정보원 연구보고서.
- 조일현. (2007). 보육교사 양성 e-러닝 과정의 효과성 분석. *정보교육학회 논문지*, 11(3), 289-298.
- 최경애. (2008). 이러닝의 대인 상호작용 유형과 성인학습자의 교육효과에 대한 인식간의 관계 연구. *교육공학연구*, 24(4), 167-191.
- 최성봉. (2008). 환경교육 영상매체 활용 수업이 환경 감수성에 미치는 영향. *한국환경과학지*, 17(1), 1181-1193.
- 한관중. (1999). 사회과에서의 영상매체 활용 수업모형 개발. *한국사회과학교육연구회*, 32, 283-302.

- Chu & Schramm, W. (1967). *Learning from television: What the research says*.
Stanford, CA: Stanford Univ. institute for Communication Research.
- Colin, J. M. (1987). *Teaching social studies*. Sydney: Pretice-Hall of Australia.
- Newman, J. A. (1981). *Television in the class room: What the research says*.
Washington Office of the State Superintendent of Public Instruction,
Olympia, Division of Instructional and Professional Services. ERIC
DOCUMENT ED 206263.
- Sharf, R. S. (2006). *Applying Career Development Theory to Counseling* (4th ed.).
Belmont, CA: Brooks/Cole.

논문투고일: 2011. 1. 22
1차수정일: 2011. 3. 15
게재확정일: 2011. 3. 20