

전문계 고등학생을 위한 직업기초능력 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠 개발 연구 -대인관계능력을 중심으로-

변숙영* · 이수경** · 이용순***

<국문 초록>

본 연구는 직업교육의 내실화를 위하여 교수·학습능력 신장에 기초가 되는 직업기초능력 향상 프로그램 및 콘텐츠 개발에 그 목적이 있다. 이는, 관련문헌 분석, 전문가 협의회 등을 통해 직업기초능력 영역 중 e-Learning 콘텐츠로 개발하였을 때 효과적인 것으로 관련전문가들이 합의한 대인관계 능력을 개발하였다. 대인관계능력은 업무를 수행함에 있어 접촉하는 사람들과 원만하게 지낼 수 있는 능력으로 이 연구에서는 대인관계 개요, 협동능력, 리더십능력, 갈등관리, 협상능력, 고객서비스능력으로 프로그램을 구성하여, 실사례를 중심으로 한 문제해결능력 향상에 초점을 두고, 동영상과 시뮬레이션, 게임 등의 멀티미디어 적 전략을 활용하여 e-Learning 콘텐츠를 개발하였다.

주제어: 직업기초능력, 전문계 고등학생(전문계고생), e-Learning 콘텐츠

* 변숙영(sybyun@krivet.re.kr), 한국직업능력개발원

** 교신저자 : 이수경(solee@krivet.re.kr), 한국직업능력개발원

*** 교신저자 : 이용순(yslee@krivet.re.kr), 한국직업능력개발원

I. 서론

1. 연구의 필요성

평생학습사회의 도래와 급속한 정보기술력의 발달로 직업세계는 빠르게 변화하고 있으며, 이에 다양한 직업기초능력을 갖춘 자율적이고 창의적인 인재양성이 강조되고 있다(변숙영·나현미·전중호, 2007). 특히, 21세기 지식기반사회에서 기업이 요구하는 인재상은 전문지식과 폭넓은 교양으로 무장된 사람, 국제 감각과 외국어 구사능력을 가진 사람, 진취적인 사람, 도전정신과 성취의식이 있는 사람, 유연한 사고와 창의력을 가진 사람, 올바른 가치관을 가진 사람, 인간미 있는 사람, 책임감이 있는 사람, 협력하는 사람, 예의바른 사람 등이다(박동열·박윤희·정향진, 2005). 결국 지식기반사회에는 전문지식뿐만 아니라 효율적인 직무 수행에 필요한 의사소통능력, 문제해결능력, 자기관리능력 및 직업의식, 대인관계능력 등 직업기초능력을 갖춘 인재가 필요함을 시사하고 있다.

이와 같은 인재양성을 위해서는 학습동기, 학습자특성, 자아인식, 기초 지식 및 기술 등의 총합체인 직업기초능력의 중요성이 인식되고 있지만 현재, 전문계 고등학교에서는 이를 가르치는 교과목이나 교육내용이 체계적으로 보급되지 않아 학교 자체적으로 프로그램을 개발하고 산발적으로 적용하고 있는 실정이다.

박동열·박윤희·정향진(2005)은 전문계 고등학교 학생의 특성에 적합한 직업기초능력 프로그램은 학생의 학습동기 유발 및 전문 직업인으로써의 준비과정에서 매우 효과적으로 작용할 것이라고 제안하였다. 이수경·권성연·장혜정(2007)도 특히, 시간관리능력 등을 포함하고 있는 자아확립능력과 학습 기술 향상 등이 포함된 취업준비능력 등의 직업기초능력은 학생의 전반적인 교수·학습 능력을 향상시키는데 주요한 요소로 작용하게 될 것임을 강조하였다. 즉, 명확한 자아의식과 관리능력 및 표현능력을 포함한 직업기초능력의 향상은 곧 교수·학습능력의 향상으로 자연스럽게 연결되기 때문이다(변숙영·이수경·나현미, 2008).

전문계 고등학교 학생들의 직업기초능력 향상을 위한 프로그램의 필요성 인식조사에서도(5점 척도) 전문계 고등학교 교사들은 4.49점, 전문계 고등학교 관련 연구자는 4.80점, 전문계 고등학교 관련 행정관은 4.73점으로 직업기초능력 향상 프로그램의 필요성을 강조하였다(박동열·박윤희·정향진, 2005).

특히, 전문계 고등학교에서의 자율적이고 창의적인 인재의 양성은 기존의 대단위 수동적 학습방법으로는 한계가 있으며, 학습자가 능동적이고 자기주도적으로 수업에 참여하여 직업 기초 지식과 기술을 습득할 수 있도록 돕는 학습환경 조성 및 학습방법의 적용으로 실현될 수 있을 것이다.

더불어, 변화하는 정보화 사회의 지식을 신속히 전달하기 위해서도 인쇄매체의 적

용만으로는 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 학습매체 개발의 어려움과 수요자가 인문계 고등학교 e-Learning 콘텐츠 활용 학습자에 비해 적다는 이유로 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.

2. 연구 목적

이 연구는 직업교육의 내실화를 위하여 교수·학습능력 신장에 기초가 되는 직업기초능력 향상 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠 개발에 그 목적이 있으며, 이를 위한 구체적인 연구의 목적은 다음과 같다.

첫째, 직업기초능력 관련 교과서 내용을 조사분석을 통한 직업기초능력 교육의 실태를 파악한다.

둘째, e-Learning 콘텐츠로 개발 적합한 전문계 고등학생을 위한 직업기초능력 내용 선정 조직을 개발한다.

셋째, e-Learning 콘텐츠로 개발 적합한 전문계 고등학생을 위한 직업기초능력 e-Learning 콘텐츠를 구안·개발한다.

3. 연구의 범위

효과적인 직업기초능력의 학습을 위해서는 단순히 가르치고 배우는 교육이 아니라 학습자들이 직접 참여하고 스스로 체험하게 함으로써 스스로 사고가 변화하여 행동이 변화될 수 있도록 기존 교과 교육과는 차별화되어야 한다(이동임 외, 2000). 즉, 학생들의 참여를 유도할 수 있는 토의나, 문제해결법 등의 교수법의 적용과 현장의 각종 사례를 통한 학습이 효과적이다. 따라서 디지털 세대에게 적합한 e-Learning 콘텐츠의 활용이 한 방법이 될 수 있다. 이에, 이 연구에서는 e-Learning 콘텐츠로 개발 적합한 전문계고생을 위한 직업기초능력 프로그램의 개발 및 e-Learning 콘텐츠 구안·개발은 전문가의 의견을 수렴하여 다양한 직업기초능력 중 사례적용 및 문제해결법 등의 교수·학습전략을 적용한 e-Learning 콘텐츠로 구현했을 때 효과를 배가시킬 수 있는 대인관계능력에 한하여 개발하였다.

II. 이론적 배경

1. 직업기초능력의 개념 및 영역

일반적으로 직업기초능력이란 key competencies, core competencies, core skills, basic skills, generic skills, workplace know-how, workplace basic 등으로 다양하게 사용되고 있으나, 단순히 기초적인 직업능력이 아닌 기본이 되고 공통적인 개념으로서의 능력을 의미하는 능력이다(정철영 외, 1998). 한편, 직업능력을 중심으로 볼 때, 직업능력은 기초직업능력, 필수직업능력, 선택직업능력, 산업공통직업능력으로 구분할 수 있는데, 여기서 기초직업능력이란 ‘직무를 수행하는데 기본적이고 공통적인 직업능력을 말하는 것으로 직무를 수행하는 데 기초가 되는 인지적, 정의적, 심동적인 능력을 모두 포함하고 직무수행능력의 개발을 위해 기본적으로 갖추고 있어야 할 능력’이라고 정의될 수 있다(박동열 외, 2008).

정철영 외(1998, 2000)는 직업기초능력과 관련한 국내외 연구 고찰을 통해 직업기초능력시안을 개발하였으며, 22개로 분류된 산업분야 중 다른 직종에 비해 고도의 전문성을 요구하는 전문직(변호사, 판사, 의사 등), 군인 등을 제외하고 근로자와 고용주를 대상으로 현장조사를 실시하였고, 이를 바탕으로 의사소통능력, 수리능력, 문제해결능력, 자기관리 및 개발능력, 자원활용능력, 대인관계능력, 정보능력, 기술능력, 조직이해능력 등 9가지 영역으로 구분하였다.

많은 국내·외 직업기초능력 관련 연구의 분석을 통해 이종범 외(2008)가 도출한 각 영역별 정의 및 하위영역과 내용의 상세내용은 <표 1>와 같다.

<표 1> 직업기초능력 하위영역 및 하위요소별 정의 및 개념

영역	정의	하위요소	개념
자기개발능력	원만한 직장생활을 지속적으로 영위할 수 있도록 스스로를 관리하며 개발하는데 필요한 능력	자기주도적 학습	업무를 수행하는데 있어서 필요한 지식과 기술을 지속적으로 획득하는 능력
		진로설계	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	업무에 필요한 문서내용을 읽고 해석하는 능력
		문서의 논리적 작성	업무상황에 필요한 아이디어와 정보를 문서에 명확하게 표현하는 능력
		경청	다른 사람의 말과 비언어적 표현을 주의 깊게 보고 들으며 적절하게 반응하는 능력
		프리젠테이션	업무상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해서 아이디어와 정보를 효과적으로 전달하는 능력
수리능력	주어진 과제를 수행할 때 자주 활용되는 기초적인 연산과 자료를 해석하여 업무에 적용하는 능력	기초연산활용	업무상황에 요구되는 기초적인 연산을 수행하는 능력
		정량적 자료 해석	그림, 표, 그래프로 표현된 자료를 사용목적에 맞게 분류 정리하고 해석하는 능력

<표 계속>

영역	정의	하위요소	개념
정보활용능력	업무수행에 필요한 정보를 수집, 관리, 처리, 배포할 수 있는 능력	정보수집·관리	업무수행에 필요한 정보를 적시에 활용할 수 있도록 검색수집, 분류, 배치하는 능력
		컴퓨터 활용	업무상황에 다양한 컴퓨터 응용 프로그램과 컴퓨터와 관련된 다양한 기술적인 장치를 활용하는 능력
자원관리능력	업무를 수행하는 데 필요한 시간, 인적, 물적 자원을 확보하여 과제를 수행하는 능력	시간관리	제한된 시간을 효율적으로 활용하여 과제를 실행하는 능력
		예산관리능력	과제실행을 위해 필요한 재정을 우선순위에 따라 계획·확보·집행·평가하는 능력
		물적 자원관리	과제실행에 필요한 물적 자원을 예상하고 준비하여 작업계획에 따라 운영 및 배분하는 능력
기술활용능력	과제수행에 필요한 도구, 장치 및 응용능력	기술선택	도구, 장치, 기법 등 과제수행에 필요한 기술을 선택하는 능력
		기술적용	과제수행에 필요한 기술을 업무현장에 실제로 적용하는 능력
대인관계능력	타인과 협력하여 직무를 수행하고 업무대인관계를 유지하는 능력	팀워크	공동의 목표달성을 위해 팀원으로서 협력하여 시너지를 창출하는 능력
		네트워킹	업무수행 상 도움을 주고받기 위해 타 부서 또는 타 회사의 사람들과 원만한 관계를 형성하는 능력
		갈등관리	개인 간 갈등상황에서 서로의 입장 차이를 이해하여 원만한 해결책을 모색하는 능력
		협상	목표가 상충될 때, 의견 차이를 최소화하여 공동의 이익을 도출할 수 있도록 조율하는 능력
문화이해능력	자신이 속한 집단과 다른 문화에 대한 이해를 바탕으로 관계를 형성하는 능력	다양성 이해	성별, 연령별, 신체적 차이 등 사람들 간의 다양성을 이해하고 적극적으로 수용하는 능력
		다문화 이해	다양한 지역 및 민족에 대한 이해를 바탕으로 다문화적인 가치관을 수용하고 이에 적용하는 능력
조직이해능력	업무를 원활하게 수행하기 위해 조직의 체계와 경영에 대해 이해하는 능력	조직체제 이해	업무수행과 관련하여 조직구조 및 조직 내 역할관계를 이해하고 조직에서의 업무흐름을 파악하는 능력
		비즈니스 이해	사업 및 조직경영에 대해 이해하고 조직 및 개인성과를 추구하는 관점에서 이를 활용하는 능력
변화관리능력	조직과 업무에 몰입하여 조직 및 업무 변화상황에서도 유연하게 대처하는 능력	조직혁신	구성원으로 조직에 몰입하여 조직운영의 개선책을 끊임없이 찾아내는 능력
		업무혁신	구성원으로서 직무에 몰입하여 업무 프로세스를 지속적으로 개선하는 능력

출처: 이종범 외(2008). 직업기초능력 수준별 성취기준개발. 한국직업능력개발원.

2. 전문계고생의 직업기초능력 실태 및 교육의 필요성

전문계고 학생들은 학교생활에 대한 전반적인 무관심으로 인해 중도 탈락율이 상대적으로 높고 학업성취도가 일반계 고등학교에 비해 낮으며, 산업현장에 투입되었을 때 대인관계능력이나 의사소통능력 등이 부족하여 실질적인 산업현장 적응에 어려움을 겪고 있다(이종성·정향진, 2002).

이종성, 정향진의 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 재학생들이 직종이나 직위에 관계없이 기본적으로 요구되는 직업기초능력은 아직 충분하게 함양되지 못하고 있는 것으로 볼 수 있다.

한편, 전문계 고등학교 학생들의 직업기초능력 향상을 위한 프로그램의 필요성 인식조사에서도(5점 척도) 전문계 고등학교 교사들은 4.49점, 전문계 고등학교 관련 연구

자는 4.80점, 전문계 고등학교 관련 행정관은 4.73점으로 직업기초능력 향상 프로그램의 필요성을 강조하였다(박동열·박윤희·정향진, 2005).

3. 전문계고생에게 적합한 e-Learning 교수·학습 콘텐츠 모형

전문계 고등학교 학습자의 학습동기를 유발하고 적극적인 학습 진행에 적합한 e-Learning 교수·학습 콘텐츠 모형으로 한국직업능력개발원에서는 학습자 주도형의 선형모형과 부분선형모형, 모듈형의 3가지 교수·학습 모형을 개발하였다(김선태·이현정, 2004). 선형 모형은 학생이 주도적으로 학습할 단원을 선택하도록 설계된 모형이며 주로 이론형 교과에 적합하며, 부분 선형 모형은 주어진 학습 내용을 순차적으로 학습해 나가도록 설계된 모형이다. 모듈형은 전체적인 학습 진행 절차를 제시하고 있으며, 구성 요소들로 practice, Quiz, 현실응용문제, 문제도우미 등을 제시하고 있다.

Ⅲ. 연구 방법

이 연구 목적을 달성하기 위하여 구체적인 연구 방법은 다음과 같다.

1. 문헌 연구

국내·외의 전문계 고등학교 학습자에게 적합한 직업기초능력의 프로그램과 콘텐츠를 개발하기 위하여 직업기초능력 관련 내용을 포함하고 있는 중·고등학교 교과서 및 관련 선행연구 자료를 중심으로 분석했다. 특히, 직업기초능력 관련 교과서의 내용 분석은 중·고등 교과서 6종의 내용 요소를 중심으로 내용 분석법(content analysis)에 의해 이루어졌다.

2. 전문가 협의회 및 현장검토

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

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 고려하

여 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.

IV. 연구 결과 및 논의

1. 전문계 고등학교 직업기초능력 관련 교과서 내용 분석

중·고생을 대상으로 한 직업기초능력과 관련된 교과서는 6종으로 그 주요내용을 분석하면 다음과 같다(〈표 2〉 참조). 고등학생을 대상으로 한 교과서가 5종이고, 중학생을 대상으로 한 교과서 1종으로 교육부에서 1997년에 발행한 「진로·직업」 교과서를 기초로 각 시도에서 여건에 따라 내용을 요약 또는 추가 개발한 것으로 분석된다. 현재 전문계 고등학교 현장에서는 학교 상황에 따라 관련 교과별로 직업기초능력 관련 있는 단원과 연결지어 부분적으로 연계 진행하거나 재량활동 시간 등을 통해 「진로·직업」 교과서를 기초로 직업기초능력 향상을 위한 교육을 실시하고 있다.

기본이 되고 있는 교육부에서 1997년에 발행한 「진로·직업」 교과서는 삶과 직업, 나의 이해, 산업의 발전과 직업세계의 변화, 직업세계의 이해, 합리적인 진로계획, 행복한 직업생활로 구성되어 있다. 주로 직업의 의의를 강조하면서 올바른 직업관의 기초는 나를 이해하고 변화하는 산업 및 직업세계의 구조를 이해함으로써 합리적인 진로 계획을 통해 직업인으로서의 윤리를 학습하도록 하는데 초점이 맞추어져 있다. 즉, 직업기초능력의 내용 중 자기관리 및 개발능력, 자원활용능력, 대인관계능력, 조직이해능력의 내용을 포함하고 있다.

경기도교육정보연구원(2002)에서 발행한 「진로와 직업」은 삶과 직업, 나의 이해, 변화하는 직업 세계의 이해, 합리적인 진로 계획과 학교생활, 취업 준비와 면접, 행복한 직업 생활로 구성되어, 직업과 나에 대한 전반적인 이해를 바탕으로 취업준비를 위한 자기소개서 작성 및 면접 준비 등의 실용적인 내용도 포함하고 있다. 또한, 전문계 고등학교 학생뿐만 아니라 인문계 고등학교 학생을 위한 진학준비 사항도 교과서의 내용에 포함시키고 있는 것이 특징적이다. 경상북도 교육청(2007)의 「진로와 직업」은 삶과 직업, 자기이해, 직업세계의 이해, 합리적인 진로계획, 행복한 직업생활로 교육부 교과서의 내용을 대부분 수용하고 산업발전과 직업세계의 변화를 직업 세계의 이해에 포함시켜 좀 더 요약적으로 다루고 있다. 서울특별시 교육청(2008)의 「직업윤리」는

직업과 직업윤리, 변화하는 직업세계와 직업윤리, 행복한 직장생활로 직장인을 준비하고 직장인으로서의 자세와 근무예절, 인간관계 형성 등의 실무적 내용을 다루고 있다. 즉, 각 시도 교육청에서 개별적으로 개발한 직업기초능력 관련 교과서는 자기관리 및 개발능력, 자원활용능력, 대인관계능력, 조직이해능력 관련 영역의 내용을 중점적으로 다루되 이전의 교육부 교과서가 이론적 부분에 치우쳐 있다면 진로계획방법 및 면접, 자기소개서 작성 등을 대비한 실질적 정보를 제공하는 내용들을 포함하고 있다.

민간 출판사인 교학사에서 발행한 「진로와 직업」은 중학생용과 고등학생용으로 분리되어 발행되었음. 중학생용은 삶과 직업, 나의 이해, 직업세계의 이해, 합리적인 진로계획을 주 내용으로 진학준비를 하는 진로계획에 초점이 맞추어져 있다. 고등학생용인 「진로와 직업」은 삶과 직업, 자기이해, 변화하는 직업세계의 이해, 합리적인 진로계획으로 중학생용보다 자신의 적성과 성격, 신체조건 및 환경 등을 고려한 보다 세밀한 자기 이해를 바탕으로 진학 및 취업을 준비하는 내용으로 구성되어 있다. 이 교과서 역시 직업기초능력 중 자기관리 및 개발능력에 초점을 맞추어 내용이 구성되어 있는 것으로 분석된다.

이처럼 현재 전문계 고등학교 학생의 직업기초능력 향상을 위해 활용되는 교과서는 주로 직업기초능력의 자기관리 및 개발능력 중 진학에 초점 맞추어진 내용으로 구성되어 있음을 알 수 있다. 이에, 진학과 함께 취업을 준비해야 하는 전문계 고등학교 학생의 직업기초능력 향상에 실질적으로 도움을 제공하기 위해서는 좀 더 현실적이고 풍부한 내용의 교육프로그램과 다양한 형태의 교수자료가 요구된다.

<표 2> 직업기초능력 관련 중·고등학교 교과서 내용 분석

대상	교과목명	교과내용	직업기초능력 해당영역	저자권자	비고
고등학교	진로와 직업	I. 삶과 직업	1. 행복한 삶 2. 삶과 일 3. 진로와 직업	직업윤리	교육부 (1997) 건국대학교 사범대학 1층 도서 연구개발 위원회
		II. 나의 이해	1. 나의 이해와 진로 2. 적성과 학력 3. 흥미, 성격 및 가치관 4. 신체적 조건 및 환경요인	자기개발능력	
		III. 산업의 발전과 직업 세계의 변화	1. 산업 구조의 변화와 직업의 분화 2. 농·수산업의 특성과 발전 3. 공업 및 상업의 특성과 발전 4. 정보 산업 및 각종 서비스업의 특성과 발전 5. 미래 산업 사회와 직업세계의 변화	조직이해능력	
		IV. 직업세계의 이해	1. 직업의 의미 2. 직업의 종류와 특성 3. 직업의 선택과 준비	조직이해능력 자기개발능력	
		V. 합리적인 진로 계획	1. 진로 계획의 중요성 2. 진로 정보 및 상담 3. 진로 결정 요인 4. 의사 결정의 방법과 절차 5. 진로 계획 세우기	자기개발능력	
		VI. 행복한 직업생활	1. 바람직한 직업관 2. 직업윤리 3. 직업인의 자질 4. 직업생활에서의 적응 5. 평생 교육과 직업	직업윤리	

<표 계속>

대상	교과목명	교과내용	직업기초능력 해당영역	저자권자	비고	
고등학교	진로와 직업	I. 삶과 직업	1. 행복한 삶 2. 삶과 일 3. 진로와 직업	직업윤리	경상북도 교육청 (2007)	경상북도 교육감 인정
		II. 자기이해	1. 자기 이해와 진로 2. 적성과 학력 3. 흥미, 성격 및 가치관 4. 신체적 조건과 환경	자기개발능력		
		III. 직업 세계의 이해	1. 산업 구조의 변화와 직업의 분화 2. 직업의 종류와 특성 3. 미래 산업 사회와 직업 세계의 변화	조직이해능력		
		IV. 합리적인 진로 계획	1. 진로 및 과목 선택 2. 진로 계획의 중요성 3. 진로 의사 결정 4. 진로 계획 세우기	자기개발능력		
		V. 행복한 직업생 활	1. 직업에 대한 태도와 윤리 2. 일과 성 역할 3. 직업 생활과 인간관계 4. 일과 가정생활 5. 평생학습과 직업	대인관계능력 직업윤리		
고등학교	진로와 직업	I. 삶과 직업	1. 행복한 삶과 직업 2. 진로와 직업	직업윤리	경기도 교육정보 연구원 (2002)	
		II. 나의 이해	1. 나의 이해 2. 적성과 학습능력 3. 흥미, 성격 및 가치관 4. 신체적 조건과 환경	자기개발능력		
		III. 변화하는 직업 세계의 이해	1. 산업 발달과 직업의 변화 2. 직업의 종류와 특성 3. 미래 사회와 직업세계의 변화	조직이해능력		
		IV. 합리적인 진로 계획과 학교 생활	1. 진로 계획의 중요성 2. 진로 의사결정 3. 인문계 고등학교의 진학 준비 4. 전문계 고등학교의 진학 준비 5. 상급 학교 진학	자기개발능력		
		VI. 행복한 직업 생활	1. 직업 생활과 윤리 2. 직업 생활과 인간관계 3. 일과 가정생활 4. 평생교육과 직업	대인관계능력 직업윤리		
고등학교	진로와 직업	I. 삶과 직업	1. 행복한 삶 2. 삶과 일 3. 진로와 직업	직업윤리	교과사 (2006)	서울특별시 교육감 인정
		II. 자기 이해	1. 자기 이해와 진로 2. 적성과 학습능력 3. 흥미, 성격 및 가치관 4. 신체적 조건과 환경	자기개발능력		
		III. 변화하는 직업 세계의 이해	1. 산업 구조의 변화와 직업의 분화 2. 직업의 종류와 특성 3. 미래 산업 사회와 직업세계의 변화	조직이해능력		
		IV. 합리적인 진로 계획	1. 진로계획의 중요성과 진로 의사결정 2. 진로계획의 수립 3. 진학 준비 4. 취업준비	자기개발능력		
		V. 행복한 직업생 활	1. 직업에 대한 태도와 윤리 2. 직업생활과 인간관계 3. 일과 가정생활 4. 평생 학습과 직업	대인관계능력 직업윤리		
고등학교	직업윤리	I. 직업과 직업윤 리	1. 행복한 삶과 직업 2. 직업윤리의 기초 3. 직업의 선택	직업윤리	서울특별 시 교육청 (2008)	서울특별시 교육감 인정
		II. 변화하는 직업 세계와 직업윤 리	1. 직업세계의 변화 2. 직업윤리와 근로윤리 3. 미래 사회의 직업윤리	직업윤리		
		III. 행복한 직장생 활	1. 행복한 일터, 준비하는 직장인 2. 직장인의 근무예절 3. 인간관계 만들기	대인관계능력 직업윤리		

<표 계속>

대상	교과목명	교과내용		직업기초능력 해당영역	저자권자	비고
중학교	진로와 직업	I. 삶과 직업	1. 행복한 삶과 일 2. 행복한 삶을 위한 진로설계	직업윤리	교학사 (2006)	
		II. 나의 이해	1. 나의 이해 2. 나의 적성	자기개발능력		
		III. 직업세계의 이해	1. 직업의 이해 2. 직업의 종류와 특성 3. 미래 산업과 직업 세계의 변환	조직이해능력		
		IV. 합리적인 진로 계획	1. 진로계획의 중요성 2. 진로계획세우기 3. 진학준비	자기개발능력		

출처: 변숙영·이수경·나현미(2008). 교수·학습능력 향상을 위한 직업기초능력 프로그램 및 콘텐츠 개발(1). 한국직업능력개발원.

2. 전문계 고등학교 학습자를 위한 직업기초능력 프로그램 및 콘텐츠 개발

가. 대인관계능력의 개념 및 선정 내용

대인관계능력은 업무를 수행함에 있어 접촉하게 되는 사람들과 문제를 일으키지 않고 원만하게 지내는 능력으로서 협동능력, 리더십 능력, 갈등관리능력, 협상능력, 고객 서비스 능력이 이에 속한다(정철영 외, 2000). 인간은 사회적 동물로 학교생활과 직업 활동을 통해 내가 아닌 다른 이들과 함께 생활하게 된다. 이에 대인관계능력은 전문계 고등학교 학습자를 비롯하여 직업인이라면 갖추어야 할 가장 기본적인 직업기초능력이라 할 수 있다. 이에, 전문계 고등학교 학생들을 둘러싸고 있는 사회적 환경 속에서 부딪치게 되는 다양한 상황과 갈등, 협동 관리에 해당되는 내용을 중심으로 선정하였다. 대인관계능력은 크게 대인관계 개요, 협동능력, 리더십 능력, 갈등관리, 협상능력, 고객서비스 능력으로 구성되었다.

나. 대인관계능력의 e-Learning 프로그램 및 학습지도안

교과 내용 지도 시 대인관계능력은 여러 가지 실제적인 문제 상황을 상정하고, 이에 대해 토론과 발표, 사례연구 등을 함께 실시하는 다양한 교수 방법의 활용이 가능하다. 특히 다른 교과 내용이나 일상적인 학교생활에서 부딪히는 여러 측면의 도덕적, 윤리적 문제들을 교육내용으로 선정하여 지도한다면 대인관계 함양에 크게 효과적일 것이다.

이에, 대인관계능력 콘텐츠는 다양한 멀티미디어 특성을 최대한 활용하여 직·간접 체험이 이루어질 수 있도록 구성하였다. 대인관계능력에 적용된 e-Learning 콘텐츠 교수 전략은 대인관계가 비단 전문계 고등학교 학생이 졸업 후 산업체 현장에서만 이루어지는 것이 아니라 우리가 살아가는 곳곳에 일어나는 다양한 활동임을 고려하여 이 분야의 유명한 강사나 인물사례(히딩크 등)의 동영상 강의를 적용하였다. 대인관계능

력 역시 우리 실생활에서 일어날 수 있는 다양한 사례 및 차후 학생들이 이를 통해 정보를 습득하고, 간접적으로 체험하여 생활 속에 일어나는 복잡한 대인관계를 효과적으로 대처할 수 있도록 구성하였다. 상황별 주제와 사례에 따라 사례분석법과 스토리텔링 기법의 문제해결법이 적용되었으며, 대인관계능력을 평가할 수 있는 척도를 삽입하여 학생 스스로 자신의 대인관계능력을 체크할 수 있는 직접적 활동도 적용하였다.

<표 3> 「대인관계능력」 e-Learning 프로그램

단원	교육 내용	대인관계능력 e-Learning 프로그램		
		모듈명	주요 내용 및 주요 활동	
대인 관계	1.마음의 힘 기르기	· 대인관계능력이란?	· 슬라이드를 통하여 대인관계를 위한 다양한 능력의 정의와 필요성, 특징들을 학습함	
		· 자기 리더십	· 슬라이드를 통하여 자기 리더십의 정의와 자기 리더십의 행동전략을 학습함.	
		· 인정과 존중	· 신영복 선생의 '감옥으로부터의 사색'의 책을 통하여 인정과 존중의 의미를 파악해 봄	
협동 능력	2.세계의 화살	· 이웃과 나	· 슬라이드를 통하여 이웃의 의미를 인지해 봄 · 신문기사를 통하여 이웃 간의 미덕을 인지해 봄 · 레벨업을 통하여 친밀한 이웃	
		· 내탓이오	· 도산안장호 선생을 통하여 '내탓이오'의 개념을 인지함. · 내탓이오 운동을 통하여 대인관계를 이해함 · 레벨업을 통하여 메타세쿼이어를 통하여 공동체 의식을 숙지함.	
		· 체계적 사고	· 오케스트라를 통하여 체계적인 사고를 학습함.	
	3.다른 사람, 다른 성격	· 행동유형과 대인관계	· DISC 행동분석매트릭스를 통하여 사람들의 행동유형을 학습함. · 유형에 따른 인사를 제시하고 그들의 성향을 분석함. · DISC 행동유형진단표를 학습자가 직접 작성하여 그래프로 작성한 후 자신의 행동유형을 압.	
		· 업무에서의 행동유형	· 마우스이벤트를 통하여 DISC 철학을 이해함. · DISC행동유형에 따라 직장에서의 행동유형을 학습 함.	
		· 서로의 그림자를 이해하라	· 슬라이드를 통하여 자신과 타인의 사고가 다름을 이해함.	
	4.더불어 사는 삶	· 주고받기	· 슬라이드를 통하여 주고받기를 이해함. · 삽화를 통하여 더불어 사는 삶을 이해함.	
		· 마음가짐과 태도	· 애니메이션을 통하여 더불어 사는 방법을 학습함. · 마우스 이벤트를 활용하여 상대방과의 대화 시 사용하는 언어사용방법을 학습함 · 마우스 이벤트를 활용하여 상대방과의 대화 시 사용하는 태도를 학습함.	
	5.예의로 내편 만들기	· 호칭과 인사	· 슬라이드를 통하여 때와 장소에 맞는 호칭과 인사를 학습함. · 애니메이션을 통하여 소개의 5단계를 학습함 · 소개 시 주의점과 나라별 인사법을 학습함. · 호칭의 기본원칙과 마우스 이벤트를 통하여 직장 사람들에 대한 호칭과 직장 상사의 가족에 대한 호칭을 학습함.	
			· 매너와 에티켓	· 매너의 정의와 유래, 에티켓의 원칙을 학습함. · 슬라이드를 통하여 매너의 상대 원칙을 학습함.
			· 국제화, 이문화	· 마우스 이벤트를 활용하여 이문화에 성공하는 사람들의 10가지 특성을 이해함. · 국제화와 이문화를 이해함.
	리더십 기르기	6.리더의 성품, 정직과 바름.	· 신뢰와 관계	· 신뢰의 정의와 중요성을 학습함 · 켈의 법칙을 통하여 신뢰를 통한 직급 간 심리적 거리를 좁히고 상호간 커뮤니케이션과의 협력의 질이 상승함을 인지함.
· 신뢰와 조직의 성과			· 표를 통하여 신뢰가 조직에 미치는 영향을 학습함. · 그래프를 통하여 신뢰가 무너졌을 때 조직에 미치는 영향을 학습함.	
· 신뢰의 구성 요소			· 마우스 이벤트를 통하여 신뢰의 구성요소를 알고 구성 요소 간 특징과 활용방법을 학습함 · 감정계좌를 통하여 진실성, 존중, 공정성의 기준의 세워봄.	






<표 계속>

단원	교육 내용	대인관계능력 e-Learning 프로그램	
		모듈명	주요 내용 및 주요 활동
리더십	7. 관계를 맺는 대화의 기술	· 말의 힘과 대화의 기술	· 슬라이드를 통하여 언어라는 단어의 정의를 학습함. · 슬라이드를 통하여 언어예절의 특성과 언어예절을 결정하는 사회적인 요인을 학습함. · 하얀 거짓말, 완곡어법, 경어법 등 대화 기술의 정의와 특징, 사용법, 사용영역에 대해 학습함.
		· 말문 열고! 관계 열고! · 코칭과 멘토링	· 의사소통에 따른 타인과의 관계증진을 이해함. · 코칭과 멘토링의 정의와 특징을 숙지하고 코칭과 멘토링의 진행방법을 학습함.
		· 조직, 권력과 영향력	· 현재 사회의 특징인 급격한 기술변화, 경제 중심의 세계화, 지식기반사회의 성격을 인지하고 이에 따른 조직과 권력, 영향력의 변화를 학습함.
	8. 이끄는 사람의 힘!	· 이끄는 사람과 따르는 사람	· 리더의 종류와 특징을 이해함 · 리더십과 관리의 차이를 이해함. · 리더의 특성을 학습함. · 조직을 위한 리더의 5가지 역할을 학습함.
		· 시간을 사용하는 방법	· 시간관리 매트릭스를 통하여 리더의 시간사용방법을 학습함.
		· 권한위임	· 곡예사의 공을 통하여 권한위임의 의미를 되새겨 봄. · 마우스 이벤트를 통하여 권한 위임 전 가져야 할 질문을 학습함. · 타이틀박스를 통하여 권한이임단계를 학습하고 그에 따른 내용을 인지함. · 표를 통하여 권한위임에 대한 저항요소를 학습하고 저항극복방법을 인지함. · 다이어그램을 통하여 권한이임과정을 한번 더 정리함.
	9. 결정하고 해결하기	· 문제해결	· 문제해결 방안모색을 제시하고 문제 진단시 고려해야 할 다양한 상황을 제시함.
		· 발전적 피드백	· 슬라이드를 통하여 피드백을 잘하기 위한 지침을 학습하고 공격의 맥을 끊는 방법을 학습함.
		· 개념과 기원	· 로버트 케이 그린리프를 통하여 리더십의 개념과 기원을 숙지함.
	10. 섬기는 리더십	· 핵심 가치	· 피터 드러커의 『미래경영』을 통해 지시모델과 성장모델의 차이를 알고 특징을 학습함. · 레벨업을 통해 전통적인 리더와 섬기는 리더의 특징을 이해하고 차이점을 학습함. · 차트를 통하여 핵심가치의 의미를 이해함.
· 사례 및 성과		· 다양한 기업의 사례를 통하여 리더십의 성과를 이해함.	
· 갈등과 리더		· 슬라이드를 통하여 부서와 부서간의 갈등의 긍정적인 면과 부정적인 면을 학습함. · 갈등에 따른 리더의 역할을 이해함 · 레벨업을 통하여 갈등의 원인을 인지함.	
피할 수 없는 갈등 관리하기	11. 갈등의 상황	· 갈등의 대처	· 상황에 따른 갈등대처방법을 숙지함. · 레벨업을 통하여 갈등발생원인과 갈등발생상황을 숙지함. · 마우스 이벤트를 통하여 갈등이 예상될 때의 대처방법을 학습함. · 레벨업을 통하여 갈등이 생긴 후 점검할 사항을 숙지함.
		· 비교와 비판, 협담	· 슬라이드를 통하여 비교와 비판의 정의와 차이점을 인지함. · 슬라이드를 통하여 협담과 비방의 정의를 인지함.
		· 피할 수 없는 갈등	· 삽화를 통하여 조직 내 부서 간, 부서 내의 갈등 등 대처하기 어려운 상황 시 대처해야 할 일에 대해 숙지함. · 차트를 통하여 업무상 발생갈등요인을 인지함.
	12. 갈등 분석하기	· 갈등 분석 4단계	· 차트를 통하여 갈등분석단계를 학습함. · 마우스오버를 통하여 갈등의 사실, 역할, 목적, 과정, 가치를 학습함. · 슬라이드를 통하여 갈등의 단계, 갈등에 대한 대처방안, 갈등을 피하는 방법을 학습함.
		· 갈등 해결 단계	· 차트를 통하여 팀원들 간의 갈등 및 개인 간의 갈등 해결단계를 학습함.
	13. 갈등 해결하기	· 갈등 대처 방안	· 코마스와 킬만의 갈등상황에 대처하는 각기 다른 방식 5가지를 학습함. · 마우스클릭을 이용하여 갈등대처방법인 회피, 경쟁, 수용, 타협, 협력의 정의와 개발방법, 적절하게 사용하였을 때의 효과와 지나치게 사용하였을 때의 효과를 학습함.






<표 계속>

단원	교육 내용	대인관계능력 e-Learning 프로그램	
		모듈명	주요 내용 및 주요 활동
피할 수 없는 갈등 관리하기	13. 갈등 해결하기	· 제 3안의 답안	· 스티븐 코비의 성공하는 사람들의 7가지 습관을 통하여 윈-윈의 의미와 제3의 답안을 숙지함. · 제3의 답안의 체크리스트를 학습자가 직접 체크하여 학습자 스스로의 제3의 답안을 찾아봄. · 레벨업을 통하여 갈등해결을 위해 해야 할 일과 갈등 해결을 위해 하지 말아야 할 일을 인지함.
	14. 태도로 푸는 갈등 이야기	· 대화 예절 · 행동 예절	· 마우스 오버를 통하여 잘못된 대화예절을 인지함. · 사례를 통하여 대화방법을 숙지함. · 포스트잇이 쫓겨나가는 효과를 통하여 잘못된 행동예절 사례를 제시하여, 바른 행동예절을 학습함.
	15. 함께 모여 의논해요	· 회의 참석 · 회의 진행 · 다른 의견 나누기	· 회의진행에도 좌석배치도가 회의의 행방을 크게 좌우함으로 상황에 따른 좌석 배치도를 학습함. · 회의 진행에 따른 5가지 기법과 기법에 따른 행동유형을 제시함. · 레벨업을 통하여 회의 참석 시 공격적이거나 침묵하는 사람의 불이익에 대해 제시함. · 회의 참석 시 참석자와 다른 의견의 제시할 때 해서는 안 될 행동을 학습함. · 마우스 이벤트를 통하여 회의의 결론을 매듭짓는 4가지 방법을 학습함.
이기는 협상 능력 배우기	16. 이기는 전략	· 협상의 단계 및 협상을 위한 규칙 · 설득의 전략 및 기술 · 일상 대화에서의 협상	· 사례를 통하여 협상의 의미와 기술을 숙지함. · 마우스 오버를 통하여 협상의 단계 및 해당 내용을 숙지함. · 마우스 이벤트를 통하여 원칙에 기반한 협상을 위한 규칙을 학습함. · 레벨업을 통하여 브레인스토밍에 관하여 인지함. · 마우스오버를 통하여 설득하기 어려운 유형과 공략법을 숙지함. · 마우스오버를 통하여 상대방을 설득하기 어려운 시간대와 조건을 학습함. · 마우스오버를 통하여 상대방을 통하여 설득하지 못하는 사람의 특성을 학습함. · 3가지 에피소드를 통하여 협상의 기술을 가상적으로 체험함.
	17. 협상의 고수되기	· 협상의 두려움 극복하기 · 질문의 힘	· 사례를 통하여 협상 시 발생하는 다양한 행동유형을 제시함. · 드롭다운방식으로 협상 시 두려움을 극복 할 수 있도록 다양한 방식을 제시함. · 협상시의 질문이 가지는 유용한 장점을 학습함 · 레벨업을 통하여 유용한 답변을 얻기 위한 세가지 효과적인 질문방법을 숙지함. · 사례를 통하여 다양한 질문방법을 제시함. · 레벨업을 통하여 일곱 가지 주요 질문유형을 숙지함.
	18. 이야기로 설득하기	· 이야기의 힘 · 비유와 설득 · 그리듯이 말하기	· 슬라이드를 통하여 말의 전달효과를 인지함 · 사례를 통하여 이야기의 속성을 이해함. · 타이핑효과를 통하여 비유와 설득의 정의와 중요성을 제시하며 비유와 설득의 효과를 학습함. · 레벨업을 통하여 설득을 통한 효과적인 사례를 제시함. · 말하기 방법인 그리듯이 말하기의 방법을 제시함.
빈틈 없는 고객 서비스하기	19. 생 각 뒤집기	· 고객 알기 · 먼저 낮추기	· 슬라이드를 통하여 고객이 무엇을 알고 싶어 하는지를 알고, 고객에 요구에 대한 다양한 서비스 생각해 봄. · 상대방을 대할 때 자신을 낮추는 말과 자신의 가치를 낮출 때의 차이를 인지함. · 레벨업을 통하여 자신의 가치를 낮추는 표현과 예의 바른면서도 강경한 표현을 학습함. · 레벨업을 통하여 사용하는 말에 따라 상대방이 생각할 수 있는 예를 제시함. · 상대방을 주어로 이야기할 때와 나를 주어로 이야기할 때의 각각의 장점을 학습함. · 텍스트 상자를 통하여 자신의 말하는 습관을 점검할 수 있음.
	20. 좋은 것은 가장 좋은 것의 적	· 더 나은 서비스하기 · 서비스 디자인하기 · 재무 서비스	· 마우스 이벤트를 통하여 서비스의 의미를 인지함. · 레벨업을 통하여 서비스의 확장된 패러다임을 숙지함. · 더 나은 서비스 매트릭스를 통하여 각 영역의 사례와 사용방법, 효과를 학습함. · 때와 장소, 상황에 따른 다양한 서비스를 디자인 해 봄. · 슬라이드를 통하여 내부서비스의 개념과 활용 예를 학습함. · 케이스 블렌차드의 『칭찬은 고래를 춤추게 한다』를 통하여 칭찬의 의미를 이해함.

<표 4> 「대인관계능력」 학습지도안

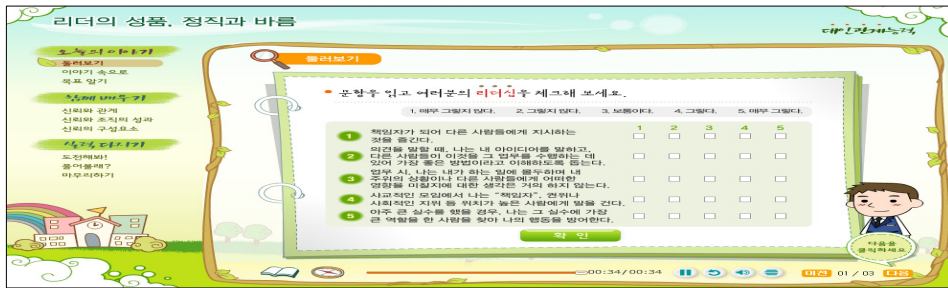
과정명		대인관계능력				
콘텐츠명	모듈명	6. 리더의 성품, 정직과 바름				
	학습 내용	리더십 기르기	수업 형태	토론 학습		
학습목표		<ul style="list-style-type: none"> ○ 사람들 간에 신뢰를 쌓아야 하는 중요성을 설명할 수 있다. ○ 조직의 성과와 신뢰의 관계를 알고 신뢰가 무너지는 요인을 찾을 수 있다. ○ 신뢰의 구성요소 3가지와 각 요소의 형성방법을 설명할 수 있다. 				
단계	시간	학습내용	학습활동		자료 및 유의점	
			교사	학생		
도입	10 분	인사	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사 및 출석 점검 	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사하기 	<ul style="list-style-type: none"> ● 교과서 ● 지도안 ● 자기학습지 ● 교사용컴퓨터 ● 학생용컴퓨터 =>헤드셋 부착 ● 레이저프린터 ● LCD프로젝터 ● Cylearn 이러닝 콘텐츠 	
		동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 둘러보기를 통하여 학습동기를 유발한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 리더십 체크하기를 통하여 자신의 역량을 알아본다. 		<ul style="list-style-type: none"> ● 모둠별 토론학습이 가능하도록 책상을 배치한다. 
		본시 학습 내용 및 학습목표 확인	<ul style="list-style-type: none"> ● 질문 -신뢰란 무엇인가 -사람들 사이에서 신뢰가 무너지는 이유는 무엇인가? ● 내가 가지고 있는 가장 큰 문제는 무엇인가? ● 문제를 해결하기 위해 각자 택한 해결책은? 	<ul style="list-style-type: none"> ● 질문에 대답 ● 개별 대답이 논리적 근거가 있는 것인지 모둠 내에서 토론한다. 		
본시 학습 내용 및 학습목표 확인	<ul style="list-style-type: none"> ● 콘텐츠의 학습목표 제시 	<ul style="list-style-type: none"> ● 사례제시를 통하여 학습목표를 한번 더 생각해 본다. 				
전개	35 분	신뢰와 관계	<ul style="list-style-type: none"> ● 신뢰와 관계에 대해 설명한다. ● 신뢰와 관계에 대한 예시를 들어 학생의 설명을 돕는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 신뢰와 관계에 대한 설명을 들은 후 콘텐츠를 보면서 개별 학습을 한다. ● 신뢰관계에서 신뢰가 무너지는 요인과 실제에 대해 토론한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 원격제어 프로그램으로 PC의 이용을 제어함으로써 타 사이트 검색을 제어한다. 	

<표 계속>

단계	시간	학습내용	학습활동		자료 및 유의점
			교사	학생	
전개	35분	신뢰와 조직의 성과	<ul style="list-style-type: none"> 신뢰와 조직의 성과에 대해 설명한다. 	 <ul style="list-style-type: none"> 신뢰와 조직의 성과의 관계에 대해 이해한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 토론 시 토론의 근거를 대고 논리적으로 토론할 수 있도록 유의한다.
		신뢰의 구성요소	 <ul style="list-style-type: none"> 신뢰의 구성요소에 대해 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학생 간에 신뢰에 관련하여 모둠 내에서 토론한다. 	
평가 및 정리	15분	도전해봐	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 왼쪽 메뉴 중 [도전해봐]를 클릭하여 학생들의 의견을 입력하고, 토론하도록 유도한다. 전문가의 의견을 보도록 한다. 	 <ul style="list-style-type: none"> 자신의 의견을 입력한다. 다른 학생의 의견을 살펴본다. 모둠 내에서 토론한다 [전문가의 의견]을 살펴본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 의견을 입력하고 나서, 다른 학생의 의견에 대해 모둠 내에서 자연스러운 토론이 이루어지도록 유의한다.
		풀어볼래	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 왼쪽 메뉴 중 [풀어볼래]를 클릭하여 본시 학습내용을 잘 이해하고 있는지 파악해 보도록 한다. 피드백을 통한 오답을 이해하도록 한다. 	 <ul style="list-style-type: none"> [풀어볼래]를 클릭하여 문제를 풀고 오답 시 제시되는 피드백의 내용을 익히도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 의견을 입력하고 나서, 다른 학생의 의견에 대해 모둠 내에서 자연스러운 토론이 이루어지도록 유의한다.
		마무리하기	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 내의 정리하기 메뉴를 이용하여 학습 요점을 다시 한 번 살펴보도록 한다. 마무리하기에 있는 [인쇄하기]의 아이콘을 눌러 콘텐츠의 정리 내용을 인쇄하여 공책에 첨부하여 이용하도록 한다. 	 <ul style="list-style-type: none"> 학습 내용을 상기하면서 정리하기를 열어 내용을 학습하고 인쇄하거나 자신의 공책에 정리하여 복습에 활용한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 정리하기 내용을 인쇄하여 노트에 부착하거나 별도의 바인더를 만들어 활용하게 하여 요점을 익히도록 강조한다.
		차시예고	<ul style="list-style-type: none"> 차시 학습의 간단한 소개 및 준비물을 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 차시 학습 내용을 숙지한다. 	
		정리정돈	<ul style="list-style-type: none"> 사용한 컴퓨터의 정상적인 종료 및 주변 정리하는 습관을 길러준다. 	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 종료 및 주변 정리, 개인 사물 챙기기 	<ul style="list-style-type: none"> 가정에서 에듀넷에 접속하여 다시 한 번 복습할 수 있도록 유도한다.
		인사	<ul style="list-style-type: none"> 인사하기 	<ul style="list-style-type: none"> 인사하기 	

다. 대인관계능력의 e-Learning 콘텐츠 예시

콘텐츠 전 모듈이 도로시라는 캐릭터를 중심으로 하나의 이야기로 구성되어 있다. 선형학습을 통해 이번 차시의 학습내용을 사전에 확인하도록 선수학습 기회를 제공하였다.



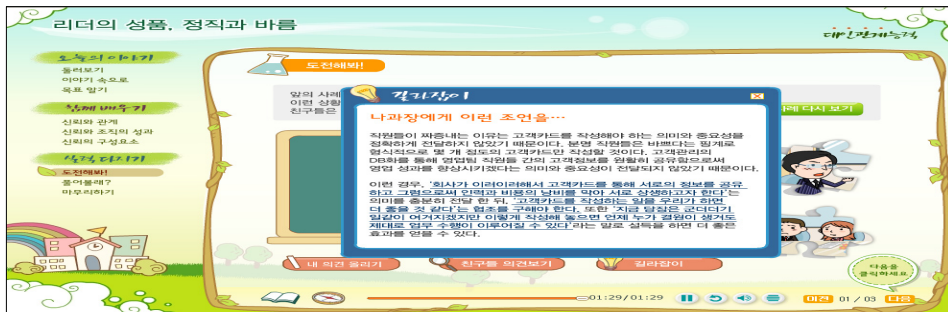
[그림 1] 「대인관계능력」- 도입

어려운 용어는 적절한 예시를 통하여 학습의 이해를 높였다.



[그림 2] 「대인관계능력」- 전개

학생의 의견을 전문가의 의견과 비교하여 학생에게 꼭 필요한 조언을 제시하였다.



[그림 3] 「대인관계능력」- 정리

콘텐츠에 제시한 학습내용을 인쇄를 통하여 시간, 장소에 관계없이 학습할 수 있도록 구성하였다.

V. 결론 및 제언

빠르게 변화하고 있는 직업세계에 적합한 인재양성을 위해서는 의사소통능력, 대인관계능력 등을 갖춘 인재의 양성이 요구된다. 이에, 이 연구에서는 그 중요성에도 불구하고 정규 교과목에 포함되지 않아 비체계적으로 교육이 이루어짐으로써 보완이 요구되고 있는 전문계 고등학교 학습자의 직업기초능력 향상을 위하여 관련 교과내용 분석을 통한 교육 실태를 살피고, 직업기초능력 향상 프로그램 및 e-Learning 콘텐츠를 개발하는데 목적을 두고 진행하였다.

이에, 전문계 고등학교 학습자의 직업기초능력 향상을 위한 프로그램 및 콘텐츠의 개발은 국내외 선행 연구를 통해 전문계 고등학교 학생의 직업기초능력에 필수적이고 밝혀진 영역과 내용 중 e-Learning 콘텐츠로 제작하였을 때 효과적이라고 전문계 고등학교 현장 전문가 및 각 영역별 내용전문가가 판단한 내용과 교수·학습 방법을 선정하여 대인관계능력의 프로그램과 e-Learning 콘텐츠를 개발하였다.

따라서 전문계 고등학교 학습 상황에서 이 콘텐츠를 활용할 경우에는 내용에 따라 보완 설명과 다음과 같은 점에 유의하여 적용할 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, 개발된 직업기초능력 콘텐츠의 적극적 활용을 위하여 교수자용 매뉴얼을 개발하여 보급되었으나, 직업기초능력의 범용적 내용으로 인하여 매뉴얼의 내용만으로는 현장 활용 시 발생할 수 있는 문제점과 활용방안을 모두 해소할 수는 없다. 이에, 향후 직업기초능력의 중요성과 콘텐츠 활용능력을 신장시킬 수 있는 교사연수의 실시가 요구된다. 넷째, 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 단원으로서의 이동이 가능하도록 구성하였다. 특히, 용어사전과 학습 요약 및 정리학습 부분은 출력과 저장이 가능하므로 학생의 워크북 형식으로도 활용될 수 있다. 다섯째, 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 학습 방법으로 적용한다면 학습효과를 배가시킬 수 있을 것이다. 여섯째, 개발된 직업기초능력 e-Learning 콘텐츠는 문제해결법과 사례학습법, 스토리텔링기법, 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. 일곱째, 직업기초능력 콘텐츠는 기존에 활용되고 있는 관련 교과서 및 집체 프로그램과의 연계가 가능하며, 대집단 또는 개별수업, 가정학습 교재로의 활용함으로써 학습효과를 배가시킬 수 있다. 여덟째, 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. 아홉째, 국가인적자원개발의 큰 틀 속에서 전문계 고등학교 학습자의 직업기초능력을 제고하기 위해서는 직무수행에 필요한 기본적인 공통적인 소양인 직업기초능력이 국가차원에서 정립되어야 한다. 국가적 차원의 직업기초능력 도출이 이루어진다면 해당 프로그램과 콘텐츠는 e-Learning 특성 속에서 효과적인 내용과 학습전략을 적용한 내용으로 계속적으로 수정·보완되어야 한다.

참 고 문 헌

- 김선태·이현정(2004). 실업계 고등학교 전문교과 e-Learning 교수·학습 자료 개발 사업. 한국직업능력개발원.
- 박동열·박윤희·정향진(2005). 「생애고용가능성 제고를 위한 전문계 고등학교 학생 직업기초능력향상 프로그램개발연구」, 한국직업능력개발원.
- 박동열·이성덕 외(2006) 전문계 고등학생의 직업기초능력 향상을 위한 문제중심학습(PBL)의 효과. 한국농업교육학회.
- 변숙영·이수경·나현미(2008). 교수·학습능력 향상을 위한 직업기초능력 프로그램 및 콘텐츠 개발(I). 한국직업능력개발원.
- 변숙영·나현미·전종호(2007). 전문계 고등학교 전문교과 e-Learning 교수·학습 콘텐츠 개발 사업(IV). 한국직업능력개발원.
- 이수경·장혜정·권성연(2007). 유비쿼터스 환경에 대응한 직업능력개발 지원방안 연구. 한국직업능력개발원
- 이종범 외(2008). 직업기초능력 수준별 성취기준개발. 한국직업능력개발원.
- 이종성·정향진(2002). 전문계 고등학교의 직업기초능력 신장 프로그램 개발 및 적용방안. 한국직업능력개발원.
- 장명희·변숙영·권성연(2006) 직업교육혁신을 위한 교수·학습 우수사례 발굴·보급. 한국직업능력개발원
- 정철영(1998). 직업기초능력에 관한 국민공통 기본교육과정 분석. 한국직업능력개발원.
- 정철영(2000). 직업기초능력강화방안. 교육부.

<Abstract>

The Development of Job Basic Skill Program and e-Learning Contents for Vocational High School Students

Sook Young Byun* · Sookyoung Lee** · Yong Soon Lee***

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, 'interpersonal relation 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 interpersonal relation capability can be harmony with persons under performing business tasks. In this study, interpersonal relation capability was programmed a interpersonal scheme, a cooperative capability, a leadership capability, a conflict management, negotiation capability, 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

* Korea Research Institute for Vocational Education & Training(KRIVET), sybyun@krivet.re.kr

** Correspondence : Korea Research Institute for Vocational Education & Training(KRIVET), solee@krivet.re.kr

*** Correspondence : Korea Research Institute for Vocational Education & Training(KRIVET), yslee@krivet.re.kr