

미술디자인 관련 진로탐색 자유학기제 프로그램 사례 분석

Development of Creativity and Career Exploration Program according to the Introduction of the Free Semester System

with priority given to art and design-related career exploration

주 저 자 : 이차영 (Lee cha young) 한양대학교 교육대학원 미술교육전공

공동저자 : 이해정 (Lee Hye Jeong) 한양대학교 대학원 응용미술학과 시각멀티미디어전공

교신저자 : 현은령 (Hyun Eun Ryung) 한양대학교 응용미술교육과 / pariosa@hanyang.ac.kr

접수일자 2016. 08. 30. / 심사완료일자 2016. 09. 20. / 게재확정일자 2016. 09. 27.

본 논문은 이차영의 2016년 한양대학교 교육대학원 석사학위 논문을 수정보완 한 것임.

Abstract

The rapid advance in IT and state-of-the-art science have fueled economic growth and the shifts of the world of work. It's quite important to help students, who will be the mainstay of future society, to adapt themselves well to future society and the world of work, and innovative education is widespread all over the world to foster every sort of ability and competency that future society and the world of work require. To stay abreast with this change, our country announced an initiative to introduce a free semester system in 2016 to teach students to pursue their dreams, exert their talents and improve their competencies in response to the requirements of future society. The purpose of this study was to develop a free semester creativity/ career exploration program geared toward helping students to broaden their horizon and to find out and improve their own dreams and talents in the field of art and design. The program developed in this study is expected to be a significant free semester career exploration program that provides an opportunity for them to broaden their horizon on the art/design-related world of work, to seek after their own dreams and to discover their own talents.

Keyword

Free Semester System, art and design-related career exploration

요약

빠르게 발전하는 정보기술과 첨단 과학의 발달로 인해 경제적 성장과 함께 직업세계는 변화하고 있다. 이에 따라 미래의 사회와 직업세계가 요구하는 능력과 역량 함양을 위한 혁신교육이 세계적으로 이루어지고 있다. 우리나라도 이러한 필요성에 의해 2016년 시행을 목적으로 '자유학기제 운영 계획'을 발표하였으며, 이를 통해 학생들이 꿈과 끼를 키우고, 미래사회가 요구하는 역량을 키울 수 있는 교육을 이루고자 하였다. 특히 경제의 발달로 인한 삶의 질의 증가와 함께 예술·문화 산업의 미술·디자인과 관련된 직업에 대한 전망이 밝은 가운데, 이와 관련하여 다양하게 탐색할 수 있는 자유학기제 진로교육 프로그램이 필요하다고 생각된다.

본 연구는 이러한 필요성에 의해 미술·디자인 관련 진로에 대해 학생들이 확장된 시각을 가지고, 자신의 꿈과 끼를 탐색하고 성장시킬 수 있도록 하는 자유학기제 창의·진로탐구 프로그램 사례를 분석하는 것에 그 목적을 두었다. 연구의 이론적 배경으로 자유학기제의 도입배경 및 진로교육의 개념을 탐색하고 그 배경을 알아보았다. 나아가 해외의 진로교육 사례(아일랜드, 영국, 덴마크)를 살펴보고, 이를 분석함으로써 우리나라 자유학기제에 적용 가능한 아이디어와 시사점을 알아보고자 했다.

본 연구는 미술·디자인 관련 진로에 대한 이론적인 이해와 이에 대한 교육의 필요성을 고찰하고, 추후 프로그램 개발에 도움이 될 수 있는 미술·디자인과 관련된 자유학기제 프로그램의 사례를 살펴보았다. 본 연구에서 분석한 프로그램 사례를 통해 미술·디자인관련 진로에 적성과 흥미가 있는 학생들이 관련된 직업세계에 대한 시각을 넓힐 수 있도록 다양한 프로그램이 개발되는 계기가 되어 본인의 꿈과 끼를 찾을 수 있는 의미 있는 자유학기제가 되길 바란다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 필요성 및 목적
- 1-2. 연구 방법 및 내용

2. 이론적 배경

- 2-1. 자유학기제 도입배경 및 목적
- 2-2. 진로교육의 개념 및 필요성

3. 해외 진로탐색 교육 사례

- 3-1. 해외 진로탐색 교육 사례
- 3-2. 사례탐색을 통한 시사점

4. 미술디자인 관련 자유학기제 창의·진로탐색 프로그램 사례

- 4-1. 미술디자인 관련 진로의 이해 및 필요성
- 4-2. 미술디자인 관련 자유학기제 프로그램 사례 분석

5. 결론 및 제언

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 필요성 및 목적

현대사회의 정보기술과 첨단 과학기술의 급속한 발달, 경제적 성장 등을 바탕으로 직업세계가 점점 빠르게 변화함에 따라 미래사회를 예상하고, 미래사회와 미래직업세계에 효율적으로 대처할 수 있는 능력 또는 소양을 갖는 인재를 양성할 필요가 있다(이광우 외, 2008). 이러한 필요와 세계적 추세에 따라 우리나라에서도 ‘중학교 자유학기제 시범 운영 계획’을 발표하였다(교육부, 2013). 자유학기제란 기존의 과도한 경쟁과 입시위주의 학교교육에서 벗어나, 학생이 꿈과 끼를 키우고, 미래사회에서 요구하는 역량을 키울 수 있는 행복교육을 목표로 하고 있다. 과도한 학습스트레스, 학생의 적성과 소질을 고려한 참여 중심의 수업, 예·체능 진로 프로그램 운영, 일제식 지필고사 지양 등과 같은

자유학기제의 핵심 사항들은 우리나라 학교교육이 처한 현실과 문제점 등을 잘 나타내고 있다(정영근 외, 2014). 자유학기제의 궁극적인 목표 달성을 위해서는 학생들이 개개인의 적성에 맞는 진로와 끼를 키울 수 있도록 해야 하며, 보다 다양한 분야의 진로에 대한 교육 프로그램이 마련되어야 한다. 하지만 현재 자유학기제는 미래의 핵심역량을 기를 수 있는 다양한 진로교육 운영콘텐츠가 부족하고, 미술디자인과 같은 전문영역에 대한 교육대책의 부재 등 여러 가지 한계점을 보이고 있다(현은령, 2015).

이에 따라 본 연구에서는 자유학기제의 전면 시행과 함께 학생 개개인의 흥미와 적성에 맞는 다양한 진로교육 프로그램이 요구되어지는 가운데, 미래 유망 직종으로 예상되고 있는 미술디자인 관련 진로에 대한 자유학기제 프로그램 사례를 분석하고자 한다. 이를 통해 학생들이 미술디자인관련 진로에 대한 진로탐색의 기회와 자신의 끼를 펼칠 수 있는 장을 마련해 주고자 한다. 더불어 추후 진로에 대한 다양한 자유학기제 프로그램이 개발될 수 있도록 현재의 사례를 분석하고 시사점을 도출하는 데 연구의 목적을 둔다.

1-2. 연구방법 및 내용

본 연구는 2016년 ‘자유학기제의 전면시행과 더불어 학생 개개인의 흥미와 적성을 고려한 진로탐색 교육의 중요성을 인식하며, 학생들이 미술·디자인과 관련한 진로에 대한 확장된 시각을 가지고, 스스로 자신의 꿈과 끼를 탐색 및 성장시킬 수 있도록 하는 자유학기제 미술디자인 관련 진로탐색 프로그램 사례를 분석하는데 연구의 목적이 있다. 이에 대한 연구 방법 및 내용은 다음과 같다.

첫째, 연구의 이론적 배경으로 자유학기제의 도입배경 및 목적과 같은 자유학기제의 개념을 탐색하고, 진로교육의 개념 및 필요성에 대해 살펴보려고 한다.

둘째, 미술디자인관련 자유학기제 창의·진로탐색 프로그램의 사례 분석에 앞서 해외의 진로탐색 교육 사례에 대해 살펴보려고 한다. 해외사례 탐색을 통한 시사점과 국내 진로탐색 교육에 적용 방안을 도출한다.

셋째, 프로그램의 개발 방향과 제재 선정 및 내용구성을 설정하고, 이를 바탕으로 세부적인 프로그램의 교수·학습 지도안을 설계한다. 최종적으로 미술·디자인 관련 창의·진로탐색 프로그램을 개발하고 그 기대효과를 도출한다.

2. 이론적 배경

2-1. 자유학기제 도입배경 및 목적

‘자유학기제’는 2016년 3월 전면적용을 목표로 학생들의 꿈과 끼를 살리는 행복교육을 실현시키고자 등장하였다. 이는 중학교 교육과정 기간 중에 한 학기 동안이라도 학생들이 중간기말고사와 같은 시험의 부담감 속에서 벗어나 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 수업 운영을 토론, 실습과 같은 학생들이 직접 참여하는 형태로, 다양한 체험 활동을 교육과정 안에서 유연하게 운영할 수 있도록 하는 제도이다(교육부, 2013). 자유학기제의 도입 배경은 크게 세 가지로 볼 수 있다.

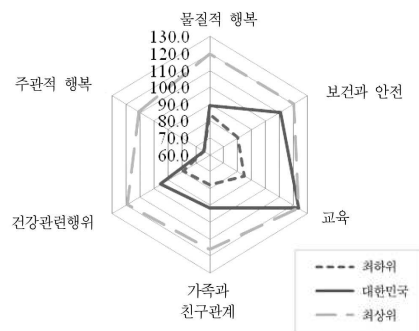
첫 번째는 미래사회의 인재상에 대응하기 위함이다. 미래사회가 필요로 하는 인재를 육성하기 위해 OECD에서는 1997년부터 7년간 DeSeCo 프로젝트(Defining and Selecting Key Competencies)를 통해 생애에 걸쳐 필수적으로 갖추어야 하는 역량을 강조하였으며 선진국에서는 이를 교육과정에 반영하기 시작하였다(정광순, 2013). 특히, 아일랜드나 덴마크 등의 유럽국가에서는 자기주도적인 진로·직업 체험활동을 강화하는 정책을 운영하고 있으며 자유학기제는 이러한 외국 사례들을 통해서도 영향을 받기도 하였다(교육부, 2013). 이처럼 자유학기제는 미래 사회가 요구하는 역량인 자발성, 창의성, 다양한 기술력 등을 기르는 교육으로 전환하기 위함이다(신철균 외, 2014).

[표 1] DeSeCo 프로젝트에서의 핵심역량

범주	역량
이질적인 집단 과의 상호작용 역량	인간관계 능력
	협동능력
자율적인 행동역량	갈등관리 및 해결능력
	전체 조직 내에서 협력적·자율적으로 행동할 수 있는 능력
	자신의 인생계획·프로젝트를 구상·실행하는 능력
	자신의 권리, 필요 등 다양한 소통 도구 활용 능력
여러 도구를 상호작용적으로 활용하는 역량	언어·상징·텍스트 등 다양한 소통 도구 활용 능력
	지식과 정보를 상호작용적으로 활용하는 능력
	새로운 기술 활용 능력

두 번째는 과도한 입시교육으로 인해 학생들의 학습 동기, 흥미 등이 낮아지는 것이 이슈화 되면서 사회적으로 이에 대한 대안적 교육의 필요성이 요구되기 시

작하였다(신철균 외, 2014). 우리나라는 2012년 국제 학업성취도평가(PISA)에서 OECD 참가국 가운데 매우 우수한 성적을 보였으나, ‘2014년도 한국 어린이·청소년 행복지수 국제 비교연구조사결과 보고서’에 따르면 ‘주관적 행복지수’의 세부 영역인 ‘주관적 건강’, ‘학교만족도’, ‘삶의 만족도’ 등은 OECD 국가 중 가장 낮게 보고되었다(염유식 외, 2014). 이러한 결과는 학생들의 행복에 대한 전략적 접근의 필요성을 야기했으며, 학생들이 부담감에서 벗어나 학교생활을 보다 긍정적이고 적극적으로 참여할 수 있을 것이란 기대와 함께 자유학기제 정책을 도입하게 되었다.(신철균 외, 2014).



[그림 1] 한국 어린이·청소년 행복지수의 OECD 국가 비교

출처: 박종일 외(2010: 143)

세 번째는 아이들에게 진로에 대한 구체적인 지표와 꿈을 갖게 하자는 것이다. 2014년 조사한 한국직업능력개발원의 ‘학교진로교육 실태조사’에 의하면, 중학생의 31.6%가 장래희망이 ‘없다’고 답변하였다. 진로를 가장 적극적으로 탐색해야 할 시기인 중학교 시기의 학생들이 자기 자신에 대한 탐색과 고민을 할 수 있는 시간이 많이 부족하다는 것을 알 수 있었다(송창용 외, 2014). 이러한 결과들은 우리나라 학생들이 자신에 대해 고민과 탐색할 수 있는 시간과 기회가 부족하다는 것을 의미한다.

이를 극복하기 위해 자유학기제는 뚜렷한 목표 없이 무조건적인 지식의 주입이 아닌 ‘왜’ 공부를 해야 하는지 스스로 그 의미를 찾을 수 있고, 자신의 꿈과 끼를 발굴할 수 있는 기회를 공교육 차원에서 마련하고자 하는 의미로 도입되었다.

2-2. 진로교육의 개념 및 필요성

우리나라에서는 1970년대를 시작으로 ‘진로교육’에 대해 처음으로 대두되기 시작하였으며, 최근 들어 공교육의 내실화, 청년 실업문제의 해결 등을 위해 진로교육의 중요성이 더욱 강조되고 있다(이영대, 2005). ‘진로’란 인간이 일생을 걸쳐 하는 일의 총체를 말하며, 이것은 직업 발달과 그 과정 및 내용을 포괄적으로 나타내는 용어이다(김충기 외, 2011). 한국진로교육학회(2011)는 ‘진로교육’에 대해 인간이 현명한 진로선택과 진로발달을 통해 생산적인 사회구성원이 됨 동시에 행복한 개인이 개인으로서 성장하도록 돕는 교육의 과정이라고 정의하였다. 이외에도 진로교육은 다양하게 정의되어지고 있다. 가이스버스, 헤프너, 조스톤(Gyrbars, Heppner & Johnston)은 진로지도를 개인의 인생에서의 환경, 역할, 사건들과의 상호작용 및 결합을 통해 이루어지는 자기계발 과정을 지원하는 활동으로 정의하고 있다(강영배, 2013: 83, 재인용). 또한 호이트(Hoyt)은 “일을 통해 보람과 만족을 느끼는 삶을 살도록 조력하는 공교육”이라고 하였다(김충기 외, 2011: 234, 재인용).

한국진로교육학회(2011)는 진로교육의 필요성에 대해 크게 ‘개인 발달적 측면’과 ‘국가 사회적 측면’에서 나누어 다음과 같이 정리하고 있다. ‘개인 발달적 측면’에서 진로교육의 필요성은 다음과 같이 크게 다섯 가지의 이유로 정리할 수 있다.

첫째, 진로교육을 통해 학생들은 자신의 적성과 능력을 포함한 자아특성 및 자신만의 개성을 발견하고 이를 계발할 수 있을 것이다. 둘째, 진로교육은 학생들이 다채로운 직업세계에 대해 보다 확장된 시각을 가지고 이해할 수 있도록 도울 것이다. 셋째, 진로교육의 과정을 통해 학생들은 일과 직업에 대한 적극적 가치관을 함양하고, 적극적 태도를 가질 것이다. 넷째, 진로교육을 통해 학생들에게 직업세계와 진로에 대한 다양한 사례와 롤 모델을 제시하며 도움을 줌으로써 학생들이 자신의 진로를 찾을 때 유연성과 다양성을 가질 수 있도록 할 것이다. 다섯째, 진로교육을 통해 스스로 자신의 적성 및 진로를 탐색하고 계획하는 활동들을 하면서 학생들은 자신의 진로에 대한 합리적 의사결정 능력과 태도를 기를 수 있을 것이다.

또한 ‘국가 사회적 측면’에서는 진로교육의 필요성을 다음과 같이 다섯 가지로 나누어 말하고 있다.

첫째, 진로교육을 통해 학생들은 자신의 적성에 맞는 직업을 탐색함으로써 졸업 후 보다 다양한 직종으로 인력의 균형적 개발을 이룰 수 있을 것이다. 둘째,

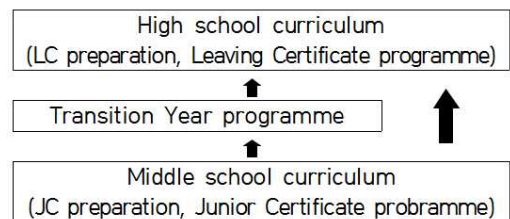
자신의 흥미와 적성에 맞는 취업 및 진학이 이루어질 수 있도록 한다면 사교육 과열 현상 재수생 누적 문제들을 해결할 수 있을 것이다. 셋째, 진로교육을 통해 학생들이 자신에게 맞는 진학 및 취업에 필요한 기능 및 태도를 배움으로써 직업세계를 이해할 수 있을 것이다. 넷째, 청소년 때부터 진로교육을 통해 직업에 대한 책임의식과 직업윤리를 배운다면 보다 성숙한 직업인을 양성하고, 생산성의 증대를 이룰 수 있을 것이다. 다섯째, 진로교육을 통해 적성과 소질을 발견함으로써 보다 자신에게 적합한 일자리를 찾을 수 있고 근본적으로 국민 전체의 직업 생산성을 높일 수 있는 방안이 될 수 있다. 이러한 진로교육의 필요성은 개인의 자아 정체감이 형성되고 확립되는 중학생 시기에 가장 요구되는 교육이라 할 수 있다.

3. 해외 진로탐색 교육 사례

3-1. 해외 진로탐색 교육 사례

3-1-1. 아일랜드의 전환학년제(Transition Year)

자유학기제의 대표적인 모델은 아일랜드의 ‘전환학년제(Transition Year, TY)’를 들 수 있다(이지연 외, 2010). 전환학년제는 청소년들이 중학교 과정(Junior Certificate, JC)을 마치고 난 후 선택 할 수 있는 1년간의 과정을 말한다. 이러한 전환학년기간을 더하면 3년의 고등학교과정(Senior Cycle, SC)이 형성된다.



[그림 2] Education System Including TY in Ireland

아일랜드의 전환학년제는 학생들이 1년 간 시험을 치르지 않고, 체험 중심의 교육과정을 거치면서 자신에 대해 성찰할 수 있는 기간을 갖게 하였으며, 학생의 지적인 성장뿐 아니라 인성적, 사회적, 교육적, 직업적으로 성숙한 존재가 되도록 돕고자 하였다(김나라 외, 2013). 즉, 전환학년제는 전통적인 주입식 교과교육에서 벗어나 학생의 다양한 역량과 능력을 키울 수 있도록

록 만들어진 것이라 할 수 있으며, 자유학기제의 등장 배경도 매우 유사하다. 아일랜드 전환학년제의 대표적인 특징으로는 '개별화'를 들을 수 있는데, 전환학년제는 폭넓은 가이드라인 안에서 학교는 전환학년과정에서 사용되는 평가방식과 콘텐츠를 결정할 수 있다. 이처럼 각 학교의 특성에 맞고, 차별성 있는 프로그램을 개발하고 적용 할 수 있기 때문에 학생 및 학부모의 만족도가 높으며, 학생들에게 직업체험 현장실습에 참여할 수 있는 기회를 제공할 수 있다(이지연 외, 2010). 또 다른 특징으로는 전담인력을 중심으로 하여 전환학년 프로그램을 개발하고 운영한다는 점이며, 이러한 전담인력을 코디네이터라고 하는데, 학교와 학부모, 지역사회 관련단체 간의 관계 형성과 전환학년제 정보 제공, 전환학년제 평가에 책임을 진다. 또한 학생 평가 및 프로그램 평가를 하거나 전환학년제에 대한 정보를 학교와 학부모에게도 제공하는 등 학교와 교육부 사이에서 전환학년제를 지원하는 역할을 한다(김나라 외, 2014).

전환학년제의 교육적 효과는 복합적인 문제이기 때문에, 구체적으로 규명하기에는 어려움이 있으나 크게 네 가지로 나누어 볼 수 있다(이기봉, 2013). 첫 번째는 인성 발달의 측면의 효과로, 전환학년제 모둠활동이나 교사와의 체험 활동을 통해 친구들이나 교사와 학생간의 관계가 개선되었으며, 부모님과 의 대화로 인해 부모와 자녀 관계에도 도움이 주는 것으로 나타났다. 두 번째는 사회적 발달 측면의 효과로, 학교 밖에서 직업 체험 활동이나 봉사활동을 경험하면서 사회에 대한 이해가 증진되는 등 사회성 발달에 효과가 있는 것으로 나타났다. 세 번째는 교육적 발달의 측면의 효과로, 학생들이 전환학년제 기간의 프로그램의 선택, 활동, 결과에 대한 피드백을 통해 문제해결능력과 자기 주도적 학습능력이 향상되었으며, 실제로 전환학년제를 경험한 학생들이 경험하지 않은 학생들보다 상급학년에 올라갔을 때 학업에 더 집중을 잘 하는 경향을 보이기도 했다. 네 번째는 직업적 발달 측면의 효과로, 전환학년제를 통해 일정 기간 이상 직업체험 활동을 하면서 직업세계에 대한 이해와 자신에게 맞는 직업을 선택하는 능력을 기를 수 있다.

이처럼 전환학년제는 학생들이 다양한 방면으로 발달이 이루어 질수 있도록 하며, 교사가 학생과의 관계 향상을 통해 자신의 정체성 및 전문성, 자아개념에 긍정적인 인식을 가질 수 있도록 영향을 준다. 또한 가정과 지역사회가 학생들에 대해 관심과 이해를 높이도록 함으로써 학교, 가정, 지역사회 간의 자유로운 시스템이 형성되도록 돕는다.

3-1-2. 영국의 갭이어(Gap Year)

갭 이어(Gap Year)란 학생들이 더욱 성숙하게하고, 독립심과 자신감을 갖추고 함께 직업세계를 준비하도록 하는 것이 목적이며, 학교 교육을 받는 일정 기간에 휴학 또는 진학보류를 하여 일, 봉사활동, 여행 등을 하면서 지내는 기간을 말한다(김나라 외, 2014). 갭이어는 보통 3개월에서 2년의 기간이지만 대부분 1년 단위로 갭이어를 갖으며, 주로 중등교육 이후(Secondary school) 16~25세 사이에 이루어진다(김도엽 외, 2012). 갭이어의 활동은 여행, 봉사활동, 직업, 학습 등으로 매우 다양하며, 국내에서 보낼 것인지, 국외에서 활동할 것인지 또는 특정 갭이어 프로그램 회사의 구조화 된 활동인지 등으로 구분이 가능하다. 이렇게 다양한 활동과 프로그램을 제공하는 갭이어 기관들이 있으며, 각 기관에서는 학생들을 위해 여러 가지 가이드북을 발행하고, 학생들에게 원스탑(One-stop)서비스를 제공하는 곳도 있다(김나라 외, 2014). 학생들이 갭이어에 참여하는 이유로는 휴식에 대한 욕구, 삶의 폭 넓은 시야 확보, 대학입학이나 구직에 유리한 이력 확보, 직업기술 획득, 사회봉사와 기여, 금전적 수익, 종교적 신념 등으로 다양하게 보고되고 있다(김도엽 외, 2012). 갭이어는 이렇게 다양한 방면으로 여러 활동을 통한 유익한 경험이 가능하기 때문에 학생들의 교육 및 직업 생활에 긍정적인 효과를 미치며, 삶에 적용 가능한 자신만의 특화 된 기술을 학생들이 갖는 계기가 되기도 한다. 또한 기술뿐만 아니라 다양한 활동을 통해 사회성과 시민의식을 함양할 수 있게 영향을 준다.

3-1-3. 덴마크의 애프터스쿨(After School)

덴마크의 애프터스쿨(After School)은 일종의 자유 학교(Free school)로, 공립 기초학교를 졸업한 다음 직업학교나 김나지움으로 진학하기 전인 8~10학년의 학생들이 1~2년 간 공부를 하며 인생을 설계하는 기숙형학교이며, 다양한 감성교육을 통해 진로탐색과 자아성찰을 하는 것에 중점을 둔다(임유나 외, 2013). 애프터스쿨은 보통 예체능, 자연 및 생태 등 특별한 영역에 재능이 있는 학생들이나 기존의 학교생활과 공부에 어려움을 느끼는 학생들이 선택적으로 참여하고 있으며, 졸업시험(Folkskole)을 통과하면 공립학교와 같은 자격을 부여해 준다(박이선, 2013).

세계적으로 최초로 덴마크는 1814년에 학령기 아동(7~14세)을 대상으로 한 국가차원의 7년간의 의무교

육이 최초로 도입되었는데, 19세기 중엽에 들어 자유 사상과 계몽주의에 태동에 따라 의무교육에 반대하였고, 이러한 상황으로 인해 교사나 학부모가 자유로운 형태로 설립 및 운영 가능한 독자적 교육기관인 자유 학교가 나타났으며, 애프터 스쿨도 이러한 맥락에서 1815년에 처음 등장했다(김나라 외, 2014). 이러한 자유학교에 속하는 애프터스쿨은 1960년대에 졸업시험을 통해 일반학교 졸업과 같은 자격을 얻을 수 있게 정책이 바뀌면서 점차 활성화 되었다 (정영근 외, 2014). 애프터스쿨은 주로 음악, 체육, 미술과 같은 감성교육 및 단체 활동이 주를 이루며, 구체적인 내용은 각 학교마다 자유롭게 운영하기 때문에 과목과 교수법에 대한 내용과 방식을 학교 스스로 정한다(김나라 외, 2014). 또 다른 애프터 스쿨의 독특한 점은 교사와 학생간의 관계가 친밀한 것인데, 교사는 학교 수업이외에도 학생들에게 가르침을 주고 온종일 함께하기 때문에 친밀하고 사적인 인간관계를 형성할 수 있다(정영근 외, 2014). 이러한 애프터스쿨을 통해 학생들은 인생에서 다양한 경험과 삶의 여유를 가지는 법을 배울 수 있으며, 자신에 대한 성찰의 기회를 통해 자신의 진로를 탐색할 수 있는데 도움을 얻는다(김나라 외, 2014). 또한 사회적 경험과 더불어 지적경험을 많이 습득함으로써 인간적으로 더욱 성숙될 수 있게 하며, 상급 학교 진학을 위한 학습 및 준비에 열의를 갖고 긍정적 태도로 임할 수 있도록 영향을 준다.

3-2. 사례탐색을 통한 시사점

해외 진로탐색 교육사례의 주요 내용을 종합해서 정리해보면 세 가지의 사례 모두 기존에 행해지던 학문중심의 교육을 극복하여, 다양한 체험 활동 및 교육적 활동을 통해 학생들이 자신에 대한 성찰과 직업세계에 대한 이해를 하도록 돕고 있는 것을 알 수 있다. 또한 공통적으로 볼 수 있는 성과는 학생들이 기존의 일률적인 학교 교육 환경이 아닌 다양한 직업세계에 대해 배우고 그 안에서 자신을 만나는 활동을 통해 자신과 적성에 대해 성찰 할 수 있다는 것이다. 이러한 해외 사례를 통해 얻을 수 있는 진로교육에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫 번째는 국가차원의 꾸준한 정책과 지원이 필요하다. 국가차원의 지원은 교사, 학생, 학부모, 지역사회에게 해당 프로그램에 대한 신뢰를 갖도록 하는데 아주 중요하며, 국가차원의 지원과 홍보가 있을 때 진로교육은 점점 발전하며 교육과정으로 정착할 수 있다. 두 번째는 지역사회와 관련기관의 지역공동체와 사회에 기여

하고자 하는 개방적인 태도이다. 학생들의 직업체험이나 다양한 체험활동을 위해서는 지역사회와 지역의 기업 및 직업체험과 관련된 기관의 협조가 중요하다. 세 번째는 학부모의 관심과 지원이다. 학부모가 자유학기제에 대해 잘 이해와 신뢰를 하지 못하여 자녀들에게 학업에 대한 부담과 압박을 준다면 자유학기제 기간의 활동은 큰 효과를 보지 못할 것이다. 또한 학부모들 또한 지역사회의 구성원이므로 적극적인 관심과 개입은 자유학기제의 성공에 상당한 기여를 할 수 있을 것이다. 그 밖에도 학생들 스스로가 자유학기제 프로그램에 대해 주도적이고 적극적인 태도로 임할 필요가 있다. 이처럼 학생들의 참여를 이끌어 내기 위해서는 자유학기제 프로그램을 구성할 때 학생들의 의견도 적극적으로 수용하고 적용해야 할 것이다.

세 가지의 사례 모두 50년 이상의 운영을 통해 장기적 관점에서 진로교육을 발전시켜왔다. 그러므로 우리나라도 자유학기제를 통한 학생들의 진로교육 성과에 대해 너무 조급하게 생각하지 말고, 장기적인 관점에서 지원을 할 필요가 있다. 또한 자유학기제를 마친 후 후속하는 과정에 대해서도 고민하고, 그 대안을 마련해야 할 것이다.

4. 미술·디자인 관련 자유학기제 창의·진로탐색 프로그램 사례

4-1. 미술·디자인 관련 진로의 이해 및 필요성

시대가 변화하면서 미술·디자인은 점점 다양화 되어가고 있다. 그 영역은 탈장르화, 통합적 표현 등으로 확장되고 있는 추세이다. 마찬가지로 미술·디자인 관련 진로와 직업 또한 빠르게 전문화, 세분화 되어가고 있다(정병희, 2014). 특히, 한류열풍에서 볼 수 있듯이 세계화로 인해 방송, 영화, 디자인, 예술작품, 문화재 등과 같은 문화산업이 더욱 발전할 것으로 보인다. 미술·디자인관련 직업들을 고등학교 미술문화 교과에서는 분야별로 방송, 영화, 애니메이션, 음반, 미술가, 예술 산업, 장식, 경제 산업, 교육상담, 출판, 공연 및 파티 이벤트 등으로 구분하고 있다. 구체적인 미술·디자인 직업군에 대해 살펴보면 다음과 같다(한국직업능력개발원, 2015).

[표 3] 미술·디자인 관련 직업군의 분야별 직업

분야	직업군
방송	미술감독, 코디네이터, 소품관리원, 분장사, 프로덕션 디자이너
영화	영화 예고편 제작사, 특수 분장사, 컴퓨터그래픽디자이너, 영화 포스터 디자이너, 스토리보드 디자이너
애니메이션	애니메이션 기획자/감독, 셀애니메이터, 캐릭터 디자이너, 만화가, 색 지정자, 콘티라이터, 클레이애니메이터, 퍼핏애니메이터, 만화 스토리작가 외
음반	뮤직비디오 감독, 음반캐릭터디자이너 외
미술가	화가, 조각가, 설치미술가, 행위예술가, 환경조각가, 서예가, 판화가, 공예가 외
예술 산업	큐레이터, 문화재보존 전문가, 미술품감정사, 미술품 스페셜리스트, 예술제본가, 아트토이디렉터, 아트컨설턴트, 그래픽아티스트, 포크아티스트, 바디페인팅아티스트, 캘리그라퍼, 미니어처디자이너 외
패션 뷰티	디스플레이어, 패션VMD, 패션샵마스터, 웨딩드레스디자이너, 패션에디터, 한복디자이너, 의상/모자/신발/보석/소제/텍스타일 디자이너, 쇼핑몰운영자, 퍼스널 쇼퍼, 이미지컨설턴트, 스킨아티스트 외
장식	웨딩플래너, 토피어리디자이너, 조명디자이너, 플로리스트, 인테리어디자이너 외
경제 산업	자동차디자이너, 자동차모형제작원, 귀금속 및 보석 세공원, 컬러리스트, POP 디자이너, 간판 디자이너, 머천디자이너, 홍보마케팅 전문가, 웹디자이너, 이모티콘디자이너, 폰트디자이너, 가구디자이너, 제품디자이너, 휴대폰디자이너, 팬시디자이너, 광고기획자 외
교육 상담	미술교사, 미술대학교수, 평생교육원강사, 미술 학원 강사, 미술교육 프로그램 개발자 외
출판	북디자이너, 일러스트레이터, 편집디자이너, 동화작가, 교재개발자, 미술 전문기자 외
공 연 이벤트	무대감독, 무대의상디자이너, 문화마케터, 테마파크디자이너, 파티플래너, 쇼콜라티에, 얼음조각가, 풍선아티스트, 버블리스트 외

이와 같이 미술디자인 관련 분야는 시대가 지날수록 확대되고 있으며, 그에 따라 직업군도 다양화 되고 있으나 학생들이 일반적으로 미술 디자인에 관한 진로에 대해 접하는 것은 주로 가장 쉽게 노출되어있는 대중매체나 주변 생활에서만 이루어지며, 미술 디자인 관련 직업 세계에 대한 시야가 무척 한정적이다. 특히 대중매체 속의 화려한 모습과 가볍게 접하면 미술 디자인 관련 진로에 대한 환상만을 갖게 되는 경우가 생길 수 있으며, 그 때문에 자신의 적성 보다는 막연한 동경으로 직업을 선택하는 경우가 생길 수도 있다(강지희, 2011). 그러므로 자유학기제 진로교육 프로그램을 통해 미술 디자인 관련 분야에 대한 구체적이고 직접적인

지도가 이루어지도록 하여 학생들이 관련 직업군을 세분화하여 그 특징을 알아보고 자신의 적성을 고려한 진로를 탐색할 수 있도록 해야 한다. 특히 미술 디자인은 창의적으로 무언가를 만들고 재창조하는 활동이기 때문에 기존의 기능인을 양성하는 진로교육이 아닌 자유학기제 프로그램처럼 적성에 따른 직업 세계의 체험과 활동이 중심이 되는 진로교육이 더 필요할 것이다.

미술 디자인 관련 분야는 미래에 발전가능성이 높은 산업으로써 사회의 경제적인 성장에 도움이 될 수 있다. 한국직업능력개발원(2014)에서는 미래에는 창작, 예술 및 여가 관련 문화 산업 등을 유망한 산업으로 예측하였다. 이러한 산업은 미술 디자인 관련 진로와도 밀접한 관계가 있으므로, 자유학기제를 통한 체계적인 미술 디자인 관련 진로교육을 학생들이 받는다면 미래에 미술 디자인과 관련된 다양한 부가가치가 생겨 국가 경제에 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것이다. 특히 미술 디자인은 여러 분야와도 융합이 가능하여 새로운 가치를 만들어 낼 수 있으므로, 상대적으로 자원이 부족한 우리나라에서는 미술 디자인 관련 분야를 통해 새로운 자원의 창출과 국가 경쟁력의 성장을 이루면 좋을 것이다(임지은, 2014).

4-2. 미술 디자인 관련 자유학기제 프로그램 사례 분석

자유학기제 주제 선택프로그램은 자유학기제의 주요 활동 중 하나로, 학생들의 수요와 흥미에 맞는 주제를 바탕으로 개발된 프로그램을 운영하는 것이다. 이는 학생들이 꿈과 끼를 찾고, 자신의 적성과 미래에 대해 탐색, 설계하는 경험을 통해 미래지향적인 역량을 기르도록 하는 것에 중점을 둔다. 주제 선택프로그램은 진로 탐색 프로그램, 예술 체육 프로그램 등 다른 자유학기제 활동에 비해 상대적으로 직업이나 진로 탐색에 중점을 둔 프로그램이 아니다. 그럼에도 불구하고 미술 디자인 관련 자유학기제 프로그램 사례 분석에 있어 주제 선택프로그램을 선택한 이유는 현재 교육청이나 '자유학기제 지원센터'에서 제공하는 프로그램의 대부분이 주제선택 프로그램이기 때문이다. 또한 진로탐색 프로그램의 대부분의 경우가 수업과정에서 자신을 알아가고 자신의 적성을 찾는 것에 중점이 되어있기 때문에 구체적인 미술 디자인 관련 진로를 탐색하고자 하는 본 프로그램에 참고할 만한 사례로 선정할 수 없었다. 연구학교들에서 시행되었던 예술 체육 프로그램의 사례들의 경우도 대부분 기존에 시행되고 있던 교과연계 수업들과 별다른 차이를 느낄 수 없었다. 그러므로 미술

디자인 관련 자유학기제 프로그램 사례분석에 있어 주제선택 프로그램에서 선정하였으며 이번 절에서는 ‘자유학기제 지원센터’에서 제공하는 자유학기제 주제 선택프로그램들 중 미술디자인과 관련된 프로그램인 ‘매체로 여는 창작교실’과 ‘나도 웹툰작가! 웹툰작가가 될 래요’를 선정하여 사례로써 살펴보고자 한다.

4-2-1. ‘매체로 여는 창작교실’

‘매체로 여는 창작교실’ 자유학기제 주제 선택프로그램은 현대사회에서 이용되는 다양한 매체들을 이해 및 활용하여 창의력과 미래사회에 대한 적응력을 갖추도록 하는 프로그램이다. 수업 과정 중 인쇄 매체, 영상 매체 등 미술디자인관련 진로와도 밀접한 다양한 매체들이 활용된다. 프로그램은 총 17차시로 이루어져 있다.

[표 4] 자유학기제 선택프로그램 ‘매체로 여는 창작교실’

영역	단원	차시별 활동내용	차시
인쇄매체	<오즈의 마법사>를 읽고 스펀오프(spin-off) 글쓰기	● 주제 소설 읽기 -주제 소설의 내용, 등장인물 파악 및 분석 -스핀오프(spin-off)란? -스핀오프(spin-off)의 사례보기	1차시
		● 스펀오프 글쓰기1 -등장인물의 캐릭터 파악하기 -등장인물 간의 상호작용 이해하기 -스핀오프 글쓰기	2차시
		● 스펀오프 글쓰기2 -작품 마무리하기 -작품 발표하기 -평가지 작성	3차시
	고호의 <나의 방>을 보고 그림 재현하기	● 그림 재현하기 -소주제의 스토리 알기 -스토리를 표현하는 다양한 회화적 기법 소개 -다양한 생활소품을 활용하여 그림 속의 장면 재현하기 -그림에 대한 편지쓰기 -모둠별 발표(자기평가, 동료평가)	4-6차시
		● 포스터 패러디하기 -포스터의 메시지 전달법 알기 -다양한 목적의 포스터 감상하기	7-8차시

영상매체		-패러디의 정의 이해 -패러디의 요소 알기 -주제를 정하고 이에 맞는 포스터를 찾아 패러디하기 -모둠별로 발표 및 자기평가, 동료평가 하기	차시
	<완득이>를 보고 프리퀄(Prequel) 만들기	● 프리퀄(Prequel) 만들기 -소주제 영화 줄거리 파악하기 -영화 속 세계관 이해하기 -등장인물 캐릭터 분석하기 -프리퀄(Prequel) 이해 -프리퀄 영화의 예 찾아보기 -프리퀄 만들기(연극, 대본 만들기, 애니메이션, 동영상 촬영 등 다양한 방법) -발표하기(공개평가)	9-11차시
	착한 시에프(CF) 만들기	● 착한 시에프(CF) 만들기 -시에프(CF)의 매체적 특성 이해하기 -주제 시에프(CF)가 보여주려는 것 감추려는 것 찾아내기 -관련 시에프(CF) 감상을 통해 시에프(CF)의 메시지 전달 방식 이해 -시에프(CF) 제작과정 파악 및 시나리오 작성하기 -발표하기(평가지 활용 평가)	12-14차시
인터넷매체	RPG 게임 스토리 만들기	● 게임 스토리 만들기 -RPG(Role Playing Game) 이해하기 -일반적인 게임 스토리의 구조 파악 -상황카드 제작 -모둠별로 상황카드 뽑기 -상황카드를 배열하여 스토리 제작 -세계관 만들기 -등장인물 캐릭터 부여하기 -에픽 미션, 일반 미션 구성하기 -엔딩 만들기 -발표하기(평가지 작성)	15-17차시

1~3차시에서는 <오즈의 마법사>를 읽고 스펀오프 글을 쓰는 활동으로 먼저 스펀오프(spin-off)의 의미에 대해 배운다. 그 다음 주제 소설인 <오즈의 마법사>를 읽으며 이야기 속의 등장인물을 파악하고, 등장인물의 캐릭터와 상호관계에 대해 이해한 것을 바탕으로

스핀오프 글을 쓴다. 완성 된 글을 학급 친구들에게 발표하고 서로 동료평가를 해 보는 것까지 수업이 진행된다.

4~6차시는 고흐의 <나의 방>을 보고 그림을 재현하는 활동으로 먼저 고흐에 대한 소개와 함께 고흐의 대표작들과 회화적 표현 기법과 그 종류에 대해 배운다. 다음으로 고흐의 <나의 방>을 보고 그 제작 배경과 작품에 대한 설명을 듣고, 모둠별로 <나의 방>의 스토리를 생각하며 다양한 표현 기법으로 그림을 재현해 본다. 끝으로는 모둠별로 재현한 작품에 대해 발표를 해보고 활동지를 통해 자기평가와 동료평가를 한다.

7~8차시는 포스터 패러디하기 활동으로 먼저 패러디와 포스터에 대한 의미에 대해 배우고 여러 가지 사례들을 살펴본다. 다음으로 모둠별로 주제와 패러디할 포스터를 선정하여 다양한 기법으로 포스터를 패러디한다. 끝으로는 모둠별로 주제선정의 이유나 작품의 제작 방법 및 과정에 관해 발표하도록 한다.

9~11차시는 영화를 보고 프리퀄(Prequel)을 만드는 활동으로, 우선 프리퀄(Prequel)에 대한 의미와 영화의 종류나 사용되는 용어에 관해 배운다. 다음으로 모둠별로 프리퀄을 제작할 영화를 선택한 후 영화의 배경과 등장인물을 분석하며, 시나리오를 작성한다. 만들어진 시나리오를 보고 다양한 방법으로 영화를 촬영 및 편집을 하고, 완성 된 영화를 상영하여 감상한다. 끝으로 모둠별로 제작 한 영화에 대한 자평 및 발표를 하고, 상호 평가한 내용을 토대로 토의를 해본다.

12~14차시는 ‘착한 시에프(CF)만들기’ 활동으로 먼저 시에프(CF)의 의미와 매체적 특성을 이해하고 다양한 시에프(CF)의 예시들을 감상한다. 다음으로 시에프(CF)의 제작 과정에 대해 알아보고 모둠별로 제작할 (시에프(CF)의 주제를 선정하여 시나리오를 작성한다. 끝으로는 완성된 시나리오에 대해 모둠별로 발표와 질의응답의 시간을 갖고, 시나리오의 실현성 여부와 창의성 등을 항목으로 평가지를 작성한다.

15~17차시는 ‘RPG게임 스토리 만들기’ 활동으로 먼저 RPG(Role Playing Game)에 역사와 종류에 대해 알아보고, 일반적인 게임의 스토리 구조와 캐릭터에 대해 분석해 보도록 한다. 다음으로 모둠별로 게임의 캐릭터 및 아이템, 세부 스토리 등을 만들어 보고, 완성된 내용을 학급친구들에게 발표해 본다.

위에서 살펴본 것과 같이 ‘매체로 여는 창작교실’ 자유학기제 선택프로그램은 인쇄매체, 영상매체, 인터넷 매체와 같은 매체를 통해 학생들이 다양하고 창의적인

활동을 할 수 있도록 구성되어 있으며, 학생들의 문제 해결력, 분석력, 창의력을 개발하는데 도움을 줄 수 있는 교육 프로그램이다. 각 매체들에 따른 표현 방법이나 메시지의 전달 방식을 이해하고 재구성하는 창작활동을 통해 학생들의 창의성 발달과 스스로의 흥미와 특기를 찾을 수 있는 기회가 될 수 있다. 본 프로그램 사례는 미술디자인과 관련된 다양한 매체에 대해 배우고, 이를 표현해내는 활동에 있어 다양한 경험과 역량을 기를 수 있도록 구성되었다. 또한 ‘매체로 여는 창작교실’을 통해 미술디자인관련된 직업 중 영화포스터 디자이너, 스토리보드 아티스트, 애니메이션 감독, 캐릭터 디자이너, 편집 디자이너, 화가, 광고 디자이너 등의 여러 직업군을 직접 혹은 간접적으로 경험할 수 있을 것이다. 또한 자유학기제의 주력과제인 DeSeCo의 핵심역량 중 지적능력 활용능력인 언어, 상징, 텍스트 등 다양한 소통 도구를 활용하는 능력 및 새로운 기술 활용 능력을 증진 시킬 수 있는 프로그램의 사례로 참고가 될 수 있을 것이다. 그러나 사례분석에 앞서 말한 것과 같이 주제선택 프로그램 자체가 직업 및 진로탐색에 중점을 둔 프로그램이 아니기 때문에 수업활동과 연계해서 관련 직업이나 진로를 탐색하는 방면에서 아쉬움이 있다.

4-2-2. ‘나도 웹툰작가! 웹툰작가가 될래요’

교육부(2015)의 ‘나도 웹툰작가! 웹툰작가가 될래요’ 자유학기제 주제 선택프로그램은 학생들이 보다 구체적이고 전문적인 직업탐색을 할 수 있는 프로그램으로, 미술디자인 관련 직종 중 학생들의 흥미도가 높은 ‘웹툰 작가’에 대한 자유학기제 프로그램이다. 프로그램은 총 5주간의 10차시 활동으로 이루어져 있다.

**[표 5] 자유학기제 선택프로그램
‘나도 웹툰작가! 웹툰작가가 될래요’**

구분		(끼 프로그램 개발 (웹툰)) “나도 웹툰 작가! 웹툰 작가가 될래요”	
주	차시	단원명	내용
1	1	웹툰 작가 알아보기	-웹툰작가 이해/ 웹툰작가 직업군에 관한 고찰 -웹툰작가라는 직업의 전망과 미래 -웹툰작가가 되기 위한 방법
	2	웹툰 만나보기	-웹툰작가가 되기위해! 상상력을 기르자 -인기 웹툰가 웹툰작가 알아보기 -웹툰작가의 직업과 수입과 전망
2	3	웹툰 시놉시스 제작하기	-웹툰의 다양한 장르 탐색 -웹툰제작을 위한 시놉시스 제작 -시놉시스를 웹툰 스토리로 만들기
	4	웹툰 캐릭터 제작하기	-웹툰의 개성있는 캐릭터 알아보기 -캐릭터 제작 순서를 알아보고 나만의 웹툰 캐릭터를 만들기
3	5	웹툰 스토리보드 제작하기	-웹툰의 스토리보드에 대해 알아보자 -웹툰의 스토리보드 제작 방법을 알아보자 -웹툰의 스토리보드 제작 순서를 알아보자 -웹툰의 스토리보드를 제작 해보자
	6	웹툰 드로잉 하기	-웹툰을 그릴 때 필요한 도구나 재료를 알아보고 웹툰의 장면을 드로잉 해보자 -웹툰작가되기 프로젝트! 웹툰그리기! -웹툰장면을 그리고 사진을 찍어봅시다.
4	7	웹툰 형태 갖추기	-쉬운 틀! 그림판에 대해 알아보자 -웹툰 장면 파일을 불러오기 -그림판으로 보정하여 스케치 완성하기
	8	웹툰에 색 입히기	-나의 웹툰에 색을 넣어 넣기 -그림판을 활용한 웹툰 채색하기 -웹툰에 말풍선 넣기
5	9	웹툰 인트로와 필명 만들기	-인트로에 대해 알아보고 웹툰작가 등단에 사용 될 인트로를 만든다. -필명에 대해 알아보고 웹툰작가 등단에 사용 될 필명을 만든다.
	10	웹툰 작가로 등단하기	-타다코믹스에 웹툰작가로 등단하기 -웹툰작가 직접 체험과 경험 -올툰에 공유하고 피드백 받기

1주차인 1,2차시에서는 1차시에 웹툰에 대한 이해와 웹툰작가 직업에 대한 이해가 이루어지며, 웹툰작가라는 직업의 전망과 미래에 대해 살펴본 후 웹툰작가

가 되고자 하는 자신의 포부에 대해 발표해본다. 2차시에서는 웹툰작가의 필수요소에 대해 생각해봄에 인기가 많거나 자신이 좋아하는 웹툰 또는 웹툰작가에 대해 소개해 보고, 웹툰작가의 수입이나 원작이 웹툰인 영화나 드라마 등을 소개해 본다.

2주차인 3, 4차시에서는 3차시에 다양한 웹툰의 장르에 대해 알아보고, 시놉시스의 작성법을 배워 나의 웹툰 시놉시스를 만들어 본다. 완성된 시놉시스로 구체적인 스토리와 등장인물을 설정하고 이를 친구들과 발표를 통해 공유해 본다. 4차시에서는 다양한 웹툰 캐릭터와 캐릭터의 사용의 예에 대해 알아보고, 지난 차시에 만들었던 시놉시스에 맞는 캐릭터를 디자인한다.

3주차인 5, 6차시에서는 5차시에 스토리보드에 대해 알아보고, 웹툰의 스토리보드 제작 방법에 대해 알아봄에, 웹툰 제작을 위한 4컷의 스토리보드를 만들어 본다. 6차시에서는 웹툰 제작에 필요한 준비물을 알아보고, 직접 웹툰을 드로잉 해본다. 완성 된 웹툰은 사진을 찍어보고, 친구들과 공유하여 수정 및 보완점을 이야기해본다.

4주차인 7, 8차시에서는 7차시에는 그림판의 다양한 툴을 활용하여 웹툰작업을 해본다. 8차시에서는 웹툰 채색에 사용되는 포토샵, 싸이툴, 그림판 등의 프로그램에 대해 알아보고, 그림판을 활용해 채색과 웹툰에 말풍선 넣기를 해본다.

마지막 5주차인 9, 10차시에서는 9차시에서 웹툰의 인트로에 대해 알아보고, 나만의 인트로를 디자인해 본다. 또한 자신만의 개성 있는 웹툰작가 필명을 만들어 본다. 10차시에서는 웹툰을 업로드 할 수 있는 타다코믹스에 대해 알아보고, 자신의 웹툰을 업로드하며, 서로의 작품에 댓글을 다는 등 감상해 보도록 한다. 또한 자유학기제 커뮤니티 공간인 ‘올툰’ 홈페이지를 통해 친구들과 자신의 활동에 대한 경험을 공유해 본다. 끝으로 지금까지의 느낀 점을 말해보며 활동을 마무리 한다.

위에서 살펴본 것과 같이 ‘나도 웹툰작가! 웹툰작가가 될래요.’ 프로그램은 학생들의 흥미도가 높은 ‘웹툰작가’라는 직업에 대한 이해와 기술습득, 실습과정을 통해 직업세계에 대한 간접경험을 할 수 있도록 구성된 프로그램이다. 이러한 교과나 지식습득 위주가 아닌 체계적이고, 학생 활동 중심의 프로그램을 통해 학생들은 수업에 흥미를 갖고 창의적·자기 주도적 학습역량을 개발시키는데 도움이 될 것이다. 중학교 시기가 직업선택이 아닌 탐색의 시기인 만큼 이 시기에는 보다 다

양한 직업 세계에 대한 탐색이 중요하다고 생각된다. 더욱이 한 학기 동안만 이루어지는 자유학기제 기간인 만큼 자신의 적성과 흥미와 관련된 여러 가지 직업들을 접해보지 못한다는 점에서 아쉬움이 있다. 그러나 본 사례는, 미술 디자인과 관련된 직업 중 학생들의 관심이 높은 직업에 대한 구체적이고 실제적인 진로탐색 프로그램이라는 점에서 진로교육에 적합한 구성으로 이루어졌다고 볼 수 있다. 또한 자유학기제는 학생들의 자율적인 참여와 활동이 중점이 되어야하기 때문에 학생들이 자신의 진로 관심분야와 연관하여 흥미롭게 접근할 수 있는 프로그램을 구성하였다는 점에서 자유학기제의 다양한 활동안에서 각각도로 활용할 수 있을 것이다. 자신이 흥미 있어 하는 분야의 직업세계에 대한 실적인 체험과 다양한 실습활동들은 학생들의 적성에 맞는 구체적인 진로설계와 결정에 있어 긍정적인 도움을 줄 것이다.

5. 결론 및 제언

학생들이 '행복'을 위해서는 과도한 경쟁과 주입식 교육에서 벗어나 자신의 적성을 찾고 이를 개발할 수 있는 진로교육이 마련되어야 한다. 우리나라는 이러한 필요성에 의해 교육부(2013)는 2016년 시행을 목적으로 '자유학기제 운영 계획'을 발표했으며, 학생들이 꿈과 끼를 키우고, 미래사회에서 요구하는 역량을 키울 수 있는 행복교육을 이루고자 하였다. 그러나 자유학기제는 학생들이 적성에 따라 선택할 수 있도록 다양한 진로교육 프로그램을 운영해야 하지만 프로그램의 한계, 부모, 교사가 선호하는 직업과 학생들의 선호직업 간의 격차 등으로 여러 어려움을 보이고 있다.

본 연구는 이와 같은 필요성에 의해 자유학기제에서 미술 디자인 관련 진로탐색 프로그램이 나아가야 할 방향을 제시하고자 하였다. 이를 위해 자유학기제와 진로교육에 대한 이론적 탐구와 해외의 진로교육 사례 분석을 진행하였다. 또한 미술 디자인 관련된 진로에 대한 이론적 탐색과 함께 기 개발된 미술 디자인관련의 자유학기제 주제 선택프로그램의 사례를 살펴보았다.

그 결과, 자유학기제 프로그램의 성공적인 운영을 위해서는 아일랜드 '전환학년제'나 덴마크의 '애프터스쿨'의 사례와 같이 국가차원의 꾸준한 정책과 지원이 있어야 하며, 영국의 '갭이어'의 사례와 같이 지역사회와 관련기관의 지역공동체와 사회에 기여하고자 하는 개방적인 태도가 필요하다는 시사점을 얻었다. 미술 디

자인관련 진로에 대한 이론적 탐색을 통해서, 자유학기제 프로그램에서 점점 다양화되는 미술 디자인관련 진로에 대한 탐색의 기회를 확대시킬 필요성을 발견하였다. 더불어 미래발전가능성이 높은 산업으로써 미술 디자인 관련 분야가 우리 사회의 경제성장에 도움이 될 수 있기 때문에 미술 디자인 관련한 자유학기제 진로교육 프로그램의 필요성 알 수 있었다. 또한 미술 디자인 관련 자유학기제 주제 선택프로그램의 사례 탐구를 통해, 미술 디자인관련 다양한 매체의 활용과 이를 통해 핵심역량을 키울 수 있게 하는 것의 필요성을 보았다. 더불어 프로그램 개발에 있어 직업에 대한 이해와 기술습득, 실습과정 등의 직업세계 체험활동이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

이러한 미술 디자인에 대한 다양한 분야의 진로교육을 효과적으로 실행하려면 이와 관련된 직업세계와 직업기술에 관한 다양한 지식들이 요구된다. 이를 위해 교사는 미술 디자인과 관련된 진로 및 직업에 대한 여러 분야의 지식을 습득하고, 학생 개개인의 적성과 흥미, 능력 등을 이해하고 고려하여 학생들을 지도할 필요가 있다. 따라서 이를 위해서 교사의 미술 디자인과 관련된 직업세계 지식에 대한 넓은 인식과 이에 수반되는 표현활동 및 실습활동을 지도하는 능력을 지원하기 위한 디자인산업계 및 연구계의 노력이 필요하다. 이는 결과적으로 디자인교육의 중요성, 나아가 디자인 산업의 중요성에 대한 인식 개선을 가져와 우리나라 디자인발전에 도움이 될 것이다.

참고문헌

1. 강영배, [청소년 진로교육 및 상담론], 양서원, 2013
2. 교육부, [중학교 자유학기제 시범 운영 계획], 교육부, 2013

3. 교육부, [자유학기제 선택프로그램2- 매체로 여는 창작 교실(교사용 지도서)], 서울특별시교육청, 2014
4. 교육부, [꿈·끼 함양 자유학기제 주제선택활동-1종 나만의 스토리, 나만의 웹툰], 한국과학창의재단, 2015
5. 김도엽·손유미·진미석, [주요국의 진로교육정책: 교육과 고용주의 연계를 중심으로, 기본연구 2012-23], 한국직업능력개발원, 2012
6. 김충기 외, [진로상담과 진로교육], 동문사, 2011
7. 송창용 외, [2014년도 학교진로교육 실태조사], 한국직업능력개발원, 2014
8. 신철균 외, [중학교 자유학기제 정착 방안 연구], 한국교육개발원, 2014
9. 심영옥 외, [미술문화], (주)교학사, 2013
10. 염유식 외, [2014년도 한국 어린이·청소년 행복지수 국제 비교연구 조사결과 보고서], 한국방정환재단, 2014
11. 이광우 외, [해외 진로교육 사례: 미래 한국인의 핵심역량 증진을 위한 초·중등학교 교육과정 비전 연구(II)], 한국교육과정평가원, 2008
12. 정영근 외, [자유학기제 도입에 따른 중학교 교육과정 설계 방안], 한국교육과정평가원, 2014
13. 김나라·방재현·최지원, 아일랜드 전환학년제 분석을 통한 한국 진로교육에의 시사점, 비교교육연구, 23(1), 147-169, 2013
14. 김나라·최지원, 해외사례 분석을 통한 자유학기제 운영 방향과 과제: 아일랜드·덴마크·영국 사례를 중심으로, 진로교육연구, 27(3), 2014
15. 김진숙, 아일랜드 Transition Year 교육과정 탐구, 교육과정연구, 31(4), 2013
16. 박이선, 기대와 걱정 사이, 자유학기제, 교육비평, 32, 2013
17. 박종일·박찬웅·서효정·염유식, 한국 어린이·청소년 행복지수 연구와 국제비교, 한국사회학, 44(2), 2010
18. 이기봉, 자유학기제와 청소년 체험활동: 외국 사례와 방향성, NYPI 기획세미나 발표 자료집, 2013
19. 이영대, 생애단계별 진로교육의 목표와 내용, 상담과지도, 40, 2005
20. 이지연, 자유학기제의 운영 방안: 교과 통합 진로교육을 중심으로, 한국가정과교육학회, 7, 2013
21. 임유나·장소영·홍후조, 관련자 의견조사에 기초한 자유학기제 운영 방안 탐색 연구, 한국교육학연구, 19(2), 2013
22. 정광순, 자유학기제 도입과 중학교 수업 개선 방안, 학습자중심교과교육연구, 13(6), 2013
23. 정광순, 중학교 자유학기제 수업 대비 역량 중심 교과 통합수업 설계 방안 제안, 통합교육과정연구, 7(3), 2013
24. 현은령, 미디어융합디자인을 통한 자유학기제 창의진로교육 프로그램 개발, 디지털디자인학연구, 15(2), 2015
25. 강지희, '미술 관련 직업탐색 방법 및 활용방안 연구 -인문계 고등학생을 중심으로', 경희대학교 석사학위논문, 2011
26. 임지은, '디자인 계열 직업을 통한 진로 탐색 프로그램 개발 연구 -고등학생을 중심으로', 경희대학교 석사학위논문, 2014
27. www.career.go.kr