

켈러의 ARCS 동기이론을 적용한 패션디자인 교육 프로그램 연구

특성화고등학교의 NCS 교육과정을 중심으로

A Study on Fashion Design Education Program Using Keller's ARCS Motivation theory

Focusing on NCS Curriculum of Specialized High School

주 저 자 : 박수민 (Park, Su Min)

국민대학교 교육대학원 디자인·공예교육학과

교신저자 : 정도성 (Chung, Do Sung)

국민대학교 공업디자인학과

chungds@kookmin.ac.kr

Abstract

With the advent of the 4th Industrial Revolution, the government has developed National Competency Standards (NCS) in order to eradicate the inconsistency between the description and training of Industrial Practice/job training and to establish a system for industry-oriented job training. Although Specialization High School actively introduced NCS curriculum to strengthen students' field skills, According to a study by the school that implemented the NCS curriculum, The Department of Fashion Design has a low employment rate for high school graduates than other departments, wider learning range, and teachers lack understanding of NCS curriculum making it difficult to create an atmosphere of learning. A survey was conducted to identify students' interests in class motivation design and then, for the more effective class, Keller's ARCS motive theory was applied to the fashion design education of NCS curriculum, and a new educational program which can induce the motivation of learners was sought. Based on this, the results of the lessons showed a very positive improvement in the students' participation in the class and academic achievement.

Keyword

ARCS motivation theory, NCS-based curriculum, Fashion design education

요약

4차 산업혁명 시대가 도래함에 따라 정부는 '산업현장 실무, 직업교육·훈련과 자격 내용의 불일치 해소'와 '산업계 중심의 직업교육·훈련 제도 구축'을 목표로 국가직무능력표준(National Competency Standards: NCS)을 새롭게 개발하였다. 특성화고등학교에서는 학생들의 현장역량강화를 위해 NCS 교육과정을 적극 도입하고 있지만 NCS 교육 과정을 시행하였던 학교의 연구보고서 의하면 패션디자인과는 타 학과에 비해 고졸 취업률이 낮고 학습 범위가 다소 넓으며, 교사들의 NCS 교육과정에 대한 이해 부족으로 학습 분위기 조성에 대한 어려움이 있었다. 본 연구에서는 동기설계를 위한 설문조사를 통해 학생들의 관심사항을 파악하고 보다 더 효율적인 수업 방안으로 NCS 패션디자인 교육에 켈러의 ARCS 동기이론을 적용해 학습자들의 강한 동기가 유발될 수 있도록 새로운 교육 프로그램을 모색하였으며 이를 바탕으로 수업한 결과 수업참여도와 학업의 성취 부분에서 매우 긍정적으로 향상된 것으로 나타났다.

목차

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">1. 서론<ul style="list-style-type: none">1-1. 연구의 배경 및 목적1-2. 연구의 범위 및 방법2. 이론적 배경<ul style="list-style-type: none">2-1. 켈러의 ARCS 동기이론2-2. NCS 교육과정과 패션디자인3. 교육 현황 및 실태<ul style="list-style-type: none">3-1. NCS 교육과정의 패션디자인 교육 현황3-2. 교육의 실태 | <ul style="list-style-type: none">4. 켈러의 ARCS 동기이론을 적용한 NCS 기반 교육과정의 패션디자인 수업 방안 연구<ul style="list-style-type: none">4-1. 적용의 필요성4-2. 적용 방안4-3. 교수·학습 지도계획4-4. 수업 후 결과분석5. 결론참고문헌 |
|---|--|

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

21세기 패션 산업은 글로벌 무한경쟁, 유통시장의 급성장, 디지털정보화, 소비자들의 다양성 심화로 인해 노동 집약적 산업에서 정보·지식 집약적 산업으로, 대량생산에서 소비자라이프스타일과 개성을 고려한 맞춤형 소비패턴을 지향하는 고부가가치 산업으로 빠르게 기업 환경이 바뀌고 있다. 따라서 패션제품 기획 시 패션상품이 지닌 물리적 가치에 부가하여 디자인, 소재, 패션이미지, 패션리더십, 매장 홍보 및 비주얼 머천다 이징, 가격정도, 상품구성, 판매방법과 서비스 등의 심리적, 감각적 가치창조에 대한 중요성이 커지고 있다.

이에 소비자의 필요와 욕구변화에 적절하게 대응한 패션기획 능력, 시장성 있는 상품을 기획할 수 있는 트렌드 분석과 디자인 능력, 글로벌 시장의 성공적인 진출을 위한 전문적 유통지식을 갖춘 패션제품기획 전문가 양성이 필수적이다. 패션산업은 인력 수요가 크고 전문 인력이 요구되는 분야로서, 매년 인력배출 교육기관을 통해 상당수의 인력을 배출하고 있는 상황이나 경력직의 전문 인력은 절대적으로 부족한 편이다.¹⁾

또한, 4차 산업혁명 시대가 도래함에 따라 기존 산업과 서비스에 많은 긍정적인 변화를 가져왔지만 매해 청년실업률이 증가하고 취업난이 최고치를 갱신하고 있어 정부는 '산업현장 실무, 직업교육·훈련과 자격 내용의 불일치 해소'와 '산업계 중심의 직업교육·훈련 제도 구축'을 목표로 국가직무능력표준(NCS, National Competency Standards)을 새롭게 개발하였다.

NCS 교육과정은 2016년 전국의 10개의 특성화고등학교에서 연구 선도학교로 운영한 것을 시작으로 그 수를 점차 늘려가며 특성화고등학교 교육과정에 적용하려는 시도가 이루어지고 있다. 하지만 NCS를 특성화고등학교의 교육과정에 반영하는 초기 단계인 현재에는 여러 가지 어려움이 발생하고 있다. 고등학교 학생들의 수준에 맞추어 개발되지 않은 NCS를 교육목표로 활용해야 한다는 점, 학교현장에 익숙하지 않은 산업현장전문가들이 집필한 교재를 실무과목 교과서로 활용해야 한다는 점, 상당수의 특성화고 교원들은 산업체에 근무한 경험이 없다는 점, 장비와 시설의 문제로 학교에서 직접 가르치기 어려운 실무 과목이 다수 있다는 점, 산업체별로 인력과 기술에 대한 수요에 차이가 있다는

점 등이다.²⁾

특성화고등학교는 졸업 후 대학에 진학하는 학생보다 취업을 하는 학생들이 대다수이기 때문에 NCS 교육과정의 적용으로 학생들에게 직업교육의 기회가 넓어졌지만 특성화고등학교 패션디자인학과와 취업률은 타 학과에 비해 다소 낮다는 것을 알 수 있다. 디자인 분야의 경우 전문적인 실무 능력 외에 재능과 감각을 포괄하므로 직업교육만으로는 한계점이 있다는 것은 물론 타 디자인과에 비해 실무 범위가 좀 더 넓기 때문에 패션 기업에서는 패션산업의 인력부족에도 불구하고 고졸자가 아닌 좀 더 전문성이 검증된 대졸자 위주의 채용이 이루어지고 있다. 따라서 NCS 패션디자인 교육과정이 고졸 취업을 위한 실무 역량을 높일 수 있도록 구체적인 목표 선정 및 개선이 필요할 것으로 보인다.

또한, NCS 교육과정에 대한 가장 큰 한계점으로 학교 시설 미비와 특성화고등학교 대다수 학생들이 수업 참여도가 높지 않아 수업분위기 조성이 쉽지 않다는 것이다. 그 이유 중 하나가 학생들이 고등학교에 진학할 때 자신의 장래에 대해 그다지 고민하지 않고 성적에 맞추어 학교와 학과를 선택하는 학생들이 많다는 것인데 이렇게 해서 특성화고등학교에 진학한 학생들은 디자인 분야에 대한 흥미도도 떨어지고 수업에서도 마찬가지로 참여하려고 하는 노력이 부족하다. 따라서 NCS 교육과정의 긍정적인 효과를 불러오기 위해서는 학생들이 능동적으로 교육에 참여할 수 있도록 수업 분위기 조성이 전제가 되어야 한다.

현재의 교육은 오랜 기간 패션디자인 수업이 교사가 단순히 실무적인 실습을 통해 지식을 전달하는 위주의 수업이었기 때문에 학생들의 수업 자체에 대한 거부감과 흥미가 떨어질 수밖에 없는 현실에 놓여있다. 학생들의 실무역량강화를 위해 NCS 교육과정으로 개편되었지만 실무과정에 대한 목표와 과정이 체계적으로 변화되었을 뿐 NCS에서 제공하는 학습모듈에 대해 학생들에게 효율성 있게 수업을 지도하는 것은 교사의 역량일 것이다. 즉, 학생들을 위해 개편된 NCS 교육과정을 수업에 대해 흥미가 없는 학생들에게 어떠한 방법으로 적용하여 수업에 참여시켜야 효과적으로 습득할 수 있는지에 대해서 학습자중심의 수업을 위한 연구가 필요하다.

이에 본 연구에서는 효율적인 NCS 교육과정의 패션

1) 심정은·이승구, 2018년 섬유제조·패션 ISC 전략분야 인력양성 방안 보고서, 한국섬유산업연합회, 2018, 요약

2) 김지영, 특성화고에서의 NCS기반 교육과정 적용 현황과 개선 방향, 한국직업능력개발원, 2017, p32, Vol.20, No.6

디자인 수업을 위해 학생들의 적극적 수업 참여를 위한 강한 동기 유발이 필요할 것으로 보였다. 따라서 학습자들에게 구체적인 학습목표를 제시하고 이를 달성하기 위한 단계별 동기 설계와 매력적인 수업의 설계라는 가치를 부여하도록 하는 켈러의 ARCS 학습동기이론을 적용하여 NCS 교육과정의 패션디자인 교육 프로그램을 연구하고자 한다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

본 논문은 기업에서 요구하는 패션디자인 분야의 전문적인 인재양성을 위해 실시되고 있는 NCS기반 교육과정의 패션디자인 교육 현황과 프로그램을 분석하고 학습자의 적극적인 수업참여를 위한 패션디자인 교육 프로그램을 제시하는 것이다.

연구의 방법으로는 먼저, NCS기반 교육과정에 대한 선행연구와 NCS기반 교육과정이 시범적으로 운영되었던 특성화고등학교의 연구 자료를 조사하고 이를 통해 수업에 대한 문제점을 도출한다. 그리고 학생들에게 설문조사를 실시하여 특성화고등학교 NCS기반 교육과정의 패션디자인 수업에 대한 수업 현황을 분석한다. 또한, NCS에서 제시하는 패션디자인 교재 내의 교수·학습 방법에 대한 내용을 살펴보고 문제점을 파악하여 분석한 뒤 이에 따라 켈러의 ARCS 동기이론의 단계별 구체적인 전략을 설정하고 이를 적용한 패션디자인 교수·학습 프로그램을 제시한다. 이후 제시된 패션디자인 교육 프로그램을 수업해보고 수업 평가와 만족도 조사를 통해 연구의 효과에 대한 검증 및 분석을 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 켈러의 ARCS 동기이론³⁾

2-1.1 켈러의 ARCS 동기이론에 대한 이해

켈러의 ARCS 모델은 학습동기를 유발하고 지속시키기 위하여 학습 환경의 동기적 측면을 설계하는 문제해결 접근법이다. 이 모델은 두 가지 주요 부분으로 구성되어 있다. 첫째는 동기의 구성요건을 분류해 놓은 것으로 이는 인간 동기에 대한 연구결과를 통합한 결과물이다. 둘째는 특정 대상에 적절한 동기 향상방법을 구안하는 체계적 설계과정이다. 이것은 학습동기의 다양한 요인들을 확인하는데 도움을 주고, 주어진 학습

환경에서의 학습자 동기특성을 파악하는데 도움을 주기 때문에 적절한 동기전략을 처방할 수 있도록 해준다.

켈러에 따르면, 동기의 방향과 세기는 네 가지 동기 요소, 즉 주의집중(attention), 관련성(relevance), 자신감(confidence), 만족감(satisfaction)의 상호작용에 의해 결정된다. 이 네 가지 범주들은 인간이 완전히 동기유발 되기 위한 요건들의 꾸러미라고 할 수 있는데 각 범주는 또 다시 하위범주를 포함하여 인간의 동기를 좀 더 구체적으로 드러내 줄 수 있으며 이를 [표 1]과 같이 정리하였다.

[표 1] 동기의 구성 범주

구성	하위범주	ARCS 범주
Attention (주의집중)	A1 지각적 각성 A2 탐구적 각성 A3 변화성	학습자의 흥미 사로잡기, 학습에 대한 호기심 유발하기
Relevance (관련성)	R1 목적 지향성 R2 모티브 일치 R3 친밀성	학습자의 필요와 목적에 맞추기 학습자 경험과의 관련성 찾기
Cofidence (자신감)	C1 학습요건 C2 성공기회 C3 개인적 통제	자신의 통제 하에 성공할 수 있다고 느끼고 믿도록 도와주기
Satisfaction (만족감)	S1 내재적 강화 S2 외재적 보상 S3 공정성	보상을 통해 성취를 강화해 주기(내재적, 외재적 보상)

우선 수업에서 학생들의 주의집중(Attention)을 유발해야 한다. 또 하나는 주의집중을 시키는데 필요한 변화성 제공이다. 학생들은 어느 정도의 변화를 좋아하며, 아무리 좋은 전략도 계속 사용하면 지루한 느낌을 주게 된다.

두 번째 요건은 관련성(Relevance)을 확립하는 것이다. 호기심이 유발되었더라도, 학습내용이 아무런 가치가 없다고 느껴지면 동기는 소멸된다.

세 번째 요건은 자신감(Confidence)이다. 이것은 학습자가 성공에 대해 적극적 기대를 하도록 도와줌으로써 형성될 수 있다. 기대되는 목표를 분명히 하고, 가능한 성취의 사례를 제공함으로써 자신감을 형성할 수 있을 것이다.

만약, 학습자들이 주의집중하고, 내용에 관심이 있으며, 그리고 적절한 도전감을 지녔다면 그들은 동기유발되었다고 말할 수도 있다. 하지만 이러한 동기를 좀 더 완전한 것으로 하기 위해서는 네 번째 범주인 만족감(Satisfaction)에 대한 고려가 필요하다. 만족감이란 자

3) J.M.켈러-송상호, 매력적인 수업설계, 교육과학사, 2014, p10-p34, 요약

신의 학습경험과 성취에 대한 긍정적 느낌이다. 그것은 또한 학습자가 자신의 성공에 대한 증거와 인정이 공평했다고 믿는 것을 의미한다.

이상의 네 가지 범주들은 학습동기에 관련한 수많은 개념, 이론, 전략, 방책 등을 포괄하고 있다. 그리고 이것들은 ARCS 모델의 첫 번째 주요 분야이며 이는 곧 동기에 관한 광범위한 문헌을 가장 간단하고 유용하게 거시수준의 개념들로 정리한 것으로서 ARCS모델의 두 번째 주요 분야인 체계적 동기 설계를 위한 토대를 마련해준다.

2-1.2 동기설계와 수업설계

동기설계(Motivational design)의 목적은 학습동기를 유발하고 지속시키는 것으로서 교사나 수업설계자의 동기설계 노력은 대상 수업에 통합되어 나타나야 하고 수업을 방해해서는 안 된다.

동기설계는 세 가지 질문을 다룬다. “학습자들이 무엇을 원하는가, 원하는 것을 위해 얼마나 열심히 노력하겠는가, 얻어진 성취에 얼마나 기쁨을 느끼겠는가?”. 이며, 학습동기를 유발하고 지속하기 위해 전략을 마련하여 실시하는 체계적 과정인 것이다.

켈러에 따르면, 교수·학습을 위한 동기설계는 앞에서의 세 가지 질문을 다루는 것이면서 동시에 문제해결 과정을 치칭한다. 동계설계는 한마디로 학습동기를 유발하고 지속시키기 위한 전략을 마련하여 사용하는 체계적 과정이라고 할 수 있으며 좀 더 구체적으로 동기설계는 다음의 사항들을 다룬다.

- 인간 동기의 요소를 알고 확인하기
- 온기요건(Motivational requirements)을 결정하기 위해 대상자를 분석하기
- 동기유발과 지속을 위한 교수자료나 과정들의 특성을 확인하기
- 적당한 동기전략을 선택하기
- 동기전략을 사용하고 평가하기

동기설계의 궁극적 목적은 주어진 학습과제를 향한 학습동기의 방향과 세기에 영향을 미치기 위한 것으로, 이 목적은 또한 계속동기 향상을 포함하는데 이는 수업이 끝난 후, 학습자가 같거나 비슷한 과목을 계속해

서 배우려는 정도를 의미한다. 동기설계와 달리, 수업설계는 기대되는 학습결과를 학습자가 잘 획득하도록 하는데 직접 관심이 있다. 즉, 수업설계의 목적은 학습자의 아카데미한 수행의 양과 질을 증진시키는 것이다.

[표 2] 켈러의 동기설계 과정

국면과 활동들	과정 질문들
정의	1. 대상자 목표분석 제공될 수업에 대한 학습자들의 동기 태도는?
	2. 동기 목표 학습자 동기의 무엇을 성취하고 싶은가?
	3. 동기 준거 마련 동기목표 달성 여부를 어떻게 결정하는가?
설계	4. 잠재적 전략 마련 동기목표 달성을 위한 전략들이 얼마나 있는가?
	5. 전략 선택 어떤 전략을 선택해야 하나?
	6. 전략 통합 동기전략들을 어떻게 수업에 통합시키는가?
개발	7. 동기적 교재 준비 동기유발 교재를 어떻게 찾아내거나 만들어 낼까?
	8. 기존 수업교재 수정 수업교재의 동기적 특성을 어떻게 증진시킬까?
	9. 개발 시험 사용될 동기전략에 대해 피드백을 얻을 수 있을까?
파일럿 (Pilot)	10. 대상자에 실시 대표 집단을 대상으로 어떻게 파일럿 시험을 할까?
	11. 효과 평가 예상 또는 예상치 못한 동기효과들을 어떻게 찾을까?
	12. 인증 또는 개선 수업의 개선 또는 보존에 대해 어떻게 결정할까?

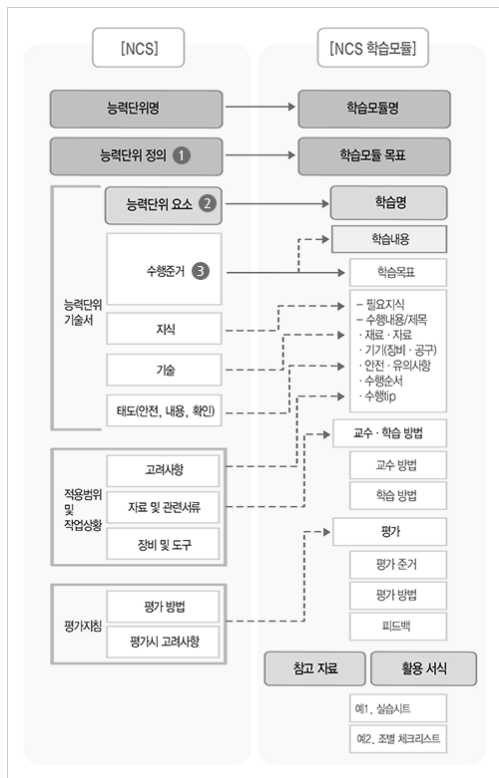
ARCS 모델의 일반적 동기설계 과정은 4국면(Phases), 12단계(Steps)를 통해 이루어진다. 위의 [표 2]의 과정은 기존하는 수업을 동기적으로 향상시키기 위한 일종의 “독립적” 모델이다. 네 가지 국면이란 정의, 설계, 개발, 파일럿(Pilot)을 의미한다. 정의 국면에서는, 대상 학습자의 동기수준이 분석되고, 동기목표 및 그 준거가 설정되어 함께 개발된다. 설계국면에서는 동기전략이 준비, 선택되어 수업설계와 통합된다. 개발 국면에서는 동기유발을 위한 교재가 실제로 개발된다. 그리고 파일럿(Pilot) 국면에서는 대상 집단을 사용하여 형성평가 및 총괄평가가 이루어진다.

2-2. NCS 교육과정과 패션디자인

2-2.1 NCS 교육과정의 이해

국가직무능력표준(NCS, National Competency Standards)은 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요

구되는 지식·기술·태도 등의 내용을 국가가 체계화한 것으로 국가직무능력표준(이하 NCS)이 현재의 '직무 요구서'라고 한다면, NCS 학습모듈은 NCS 능력단위를 교육훈련에서 학습할 수 있도록 구성한 '교수·학습 자료'이다.⁴⁾ NCS 학습모듈은 구체적 직무를 학습할 수 있도록 이론 및 실습과 관련된 내용을 상세하게 제시하고 있다.



[그림 1] NCS와 NCS 학습모듈의 연결체계

위의 [그림 1]을 살펴보면 능력단위란 특정 직무에서 업무를 성공적으로 수행하기 위하여 요구되는 능력을 교육훈련 및 평가가 가능한 기능 단위로 개발한 것으로 해당 능력단위를 구성하는 중요한 범위 안에서 수행하는 기능을 도출한 것을 능력단위요소라고 하며 수행준거는 각 능력단위 요소별로 능력의 성취여부를 판단하기 위해 개인들이 도달해야 하는 수행의 기준을 제시한 것이다.

NCS 학습모듈은 산업계에서 요구하는 직무능력을 교육훈련 현장에 활용할 수 있도록 성취목표와 학습의

방향을 명확히 제시하는 가이드라인의 역할을 하며 특성하고, 마이스터고, 전문대학, 4년제 대학교의 교육기관 및 훈련기관, 직장교육기관 등에서 표준교재로 활용할 수 있다. NCS 학습모듈의 내용은 크게 학습, 학습 내용, 교수·학습 방법, 평가로 구성되어 있는데 업무의 표준화된 프로세스에 기반을 두고 있으며, 실제 산업현장에서 이루어지는 업무활동을 다양한 방식으로 학습내용에 반영되어 있다.⁵⁾

2-2.2 NCS 학습모듈의 패션디자인

NCS에서 제시하는 고교직업교육과정의 패션디자인에 관한 학습모듈은 디자인 분류가 아닌 섬유·의류의 분류로 디자인과는 분리되어있다. 따라서 패션디자인 학습모듈은 섬유·의류 분류 내에 속하는 범주로 '방직', '방사사가공', '제포', '열색·가공', '텍스타일 디자인', '구 매생산관리', '생산현장관리', '패션디자인의 실제', '패턴 메이킹', '비주얼 머천다이징', '서양의복구성과 생산', '니트류 생산', '가죽 모피디자인과 생산', '패션소품디자인과 생산', '한국의복구성과 생산', '패션상품유통관리'와 같이 총 16개의 교과목으로 이루어져 있다.

NCS에서는 위의 교과목에 대한 실무과목 학습모듈을 교재로 제공하고 있으며 학습의 능력단위에 맞추어 학습 목표, 체계, 평가 및 이론에 관한 내용을 포함하여 실무에 관한 전반적인 학습 내용을 상세하게 제시해주고 있다.

3. 교육 현황 및 실태

3-1. NCS 교육과정의 패션디자인 교육 현황

2018년 현재, NCS 교육과정을 위한 패션디자인과 교과목으로 어떠한 교과목이 주로 선정되어 있는지 알아보기 위해 교육통계서비스 홈페이지⁶⁾와, 한국교육학술정보원서 제공하는 학교알리미 홈페이지⁷⁾를 통해 패션 비즈니스, 유통 관련 학과를 제외한 패션디자인 학과가 설치된 전국의 특성화고등학교, 총 15개 학교의 NCS 패션디자인 실무 교과목 선정 현황에 대해 조사하였으며 결과는 아래의 [표 3]와 같다.

5) 교육부·한국직업능력개발원, 특성화고·마이스터고 NCS 학습모듈 활용 우수사례집, 경성문화사, 2016, p2

6) cesi.kedi.re.kr

7) www.schoolinfo.go.kr

4) www.ncs.go.kr

[표 3] 특성화고등학교 NCS 패션디자인 교과목 채택 현황

학교명	채택 실무 교과목
경북생활과학고등학교 (패션디자인과)	패션상품유통관리, 비주얼 머천다이징, 서양의복구성과 생산
군자디지털과학고등학교 (디지털섬유디자인과)	서양의복구성과 생산, 제포, 열색가공
근명여자정보고등학교 (패션디자인과)	패턴메이킹, 비주얼 머천다이징, 서양의복구성과 생산
부산문화여자고등학교 (패션디자인과)	서양의복구성과 생산, 텍스타일디자인
서울디자인고등학교 (패션디자인과)	패션디자인의 실제, 서양의복구성과 생산, 한국의복구성과 생산, 패턴메이킹
성동글로벌고등학교 (글로벌패션과)	패턴메이킹, 비주얼 머천다이징, 서양의복구성과 생산, 패션 디자인의 실제
세그루패션디자인고등학교 (의상패션디자인과, 패션제품디자인과)	패턴메이킹, 패션디자인의 실제, 패션상품유통관리, 비주얼 머천다이징, 패션소품디자인과 생산
안산디자인문화고등학교 (패션디자인과)	패턴메이킹, 서양의복구성과 생산
울산생활과학고등학교 (의상디자인과)	패션디자인의 실제, 패션상품유통관리
예일디자인고등학교 (패션디자인과)	패션디자인의 실제, 서양의복구성과 생산, 비주얼 머천다이징
인천디자인고등학교 (패션디자인과)	패션디자인의 실제, 패턴메이킹
인천미래생활고등학교 (멀티패션디자인과, 패션코디네이터과)	비주얼 머천다이징, 패션소품디자인과 생산, 패션상품유통관리, 패션디자인의 실제
인천생활과학고등학교 (패션스타일과)	패션디자인의 실제, 텍스타일디자인, 패턴메이킹, 비주얼 머천다이징
춘천한샘고등학교 (패션디자인과)	비주얼 머천다이징, 패션소품과 생산, 패션디자인의 실제
한림디자인고등학교 (패션디자인과)	패턴메이킹, 서양의복구성과 생산, 패션디자인의 실제

위의 [표 3]을 바탕으로 특성화고등학교의 패션디자인과에서 NCS 교과목 채택 비율을 다음의 [표 4]와 같이 정리하였다.

[표 4] 특성화고등학교 NCS 패션디자인 교과목 채택 비율

교과목	채택 수	채택 비율(%)
방적	0	0.00
방사사가공	0	0.00
제포	1	2.08
열색가공	1	2.08
텍스타일디자인	2	4.17
구매생산관리	0	0.00
생산현장관리	0	0.00
패션디자인의 실제	9	18.75
패턴 메이킹	9	18.75
비주얼 머천다이징	8	16.67
서양의복구성과 생산	11	22.92
니트이류 생산	0	0.00
가죽모피디자인과 생산	0	0.00
패션소품디자인과 생산	2	4.17
한국의복구성과 생산	1	2.08
패션상품유통관리	4	8.33
합계	48	100

위의 [표 4]의 결과와 같이 특성화고등학교의 패션디자인과 수업 교과목으로 채택된 NCS 실무과목의 경우 ‘서양의복구성과 생산’의 비율이 가장 높았고, ‘패션 디자인의 실제’와 ‘패턴 메이킹’이 그 다음으로 높았다. 이는 NCS에서 설정한 패션디자인 실무 능력에 준거하면 생산관리의 교육 또한 필요한 것으로 여기지만 실제 NCS기반의 교육과정이 급진적으로 시행되면서 패션디자인 실무의 경험이 전무한 교사들도 있어 생산관리 부분과 관련된 수업이 가능한 교사의 수가 부족하고, 기존의 교육과정과 연계시켜 개편이 이루어졌기 때문에 기존의 교육과정을 고려한 패션디자인 실무수업 위주로 교과목이 채택되었다는 것으로 볼 수 있다.

3.2. 교육의 실태

3.2.1 선행연구 조사

본 연구를 위해 에듀넷 홈페이지⁸⁾의 NCS기반 교육과정 연구 자료에서 2016년 NCS 교육과정의 선도학교로 및 연구학교로 선택되어 시행되었던 특성화고등학교 총 20곳의 결과보고서를 살펴보았다. 그 중 디자인과가 설치된 특성화고등학교는 총 4곳이었으며 해당되는 각 학교의 NCS 수업 사례 연구를 중심으로 문제점을 도출하여 정리하였고 내용은 다음 [표 5]와 같다.

8) www.edunet.net

[표 5] NCS 수업 사례 연구에 대한 문제점 분석

학교	제목	내용
경북생활과학고등학교	NCS기반 교육과정 기반 교육과정 적용을 통한 직무능력 향상 방안 ⁹⁾	- NCS 기반 교육과정 운영을 위한 실습 실 절대 부족 - 패션디자인과에서는 고졸 취업 분야가 다른 학과에 비해 적어 인력양성 유형을 설정하기가 쉽지 않아 교육과정 개편이 필요 - NCS기반 교육과정 학습모듈 적용에 필요한 시수 확보 때문에 창의성을 요구하는 다양한 교육활동이 배제되어야 하므로 탄력적인 시수 확보가 요구됨.
경북문화고등학교	국가직무능력표준(NCS) 문화콘텐츠 교육과정 편성·운영 및 취업인프라 구축 ¹⁰⁾	- 인근지역에 중견기업이 부족 - NCS 관련 이해 및 전문성 부족 - 교원들의 취업 마인드 약화 - 학생들의 취업에 대한 의지 부족 - 산업 현장의 요구를 반영한 교육과정 미흡
성동공업고등학교	산업맞춤형 인력양성을 위한 학과별 NCS 교육과정 편성·운영 및 내실화 ¹¹⁾	- 학생의 수준과 성숙 정도, 사전 학습 정도에 따라서 교육 내용을 선정할 때 고려할 수 있는 바가 있으나, NCS 교육과정에서는 교과목에 따른 교육내용을 별도로 선택하기는 어려움이 있음. - 교사가 내용을 완전히 파악하고 구성하는 데에 좀 더 시간이 소요될 것으로 생각됨. - 산업계에서 사용하는 기종 및 기계들과 학교의 설비와의 차이를 감안하고 극복할 필요가 있음. - 기존 학습한 연계성 있는 교과 내용과 연계 가능한 내용을 중심으로 과목 내용을 조정 구성하여 적용하게 되거나, 적어도 그런 유혹을 받게 됨.
인천디자인고등학교	‘할 줄 아는 교육’을 위한 NCS 기반 교육과정 선도학교 운영 -교수학습방법 및 평가 방법 개선을 중심으로- ¹²⁾	- 지역 빈곤층 내에 있는 학교로써 한 부모 가정, 저소득층 자녀가 많으며 학습의욕과 자기주도 학습 능력이 낮은 학생도 존재함. - 지식 위주의 수업을 원하고 빈부와 학력의 격차, 교육열과 관심의 격차가 큰 편이며 올바른 자녀 교육관이 필요함. - 특성화고등학교 중에서도 상대적으로 젊은 교사가 많아 자신의 교수학습 전략 및 적용 방안에 대한 자신감이 다소 낮은 편이며 새로운 것은 진단과 계획 없이 일단 시도부터 하려고 하는 경향이 있음. - 학령인구가 감소 추세이며 학교 시설이 노후 되어 있음. - NCS기반 교육과정에 관하여 교사의 역량을 확인하고 강화하여 프로그램 개발 및 실제 수업에 적용함으로써 개선점을 찾으려하나, 전체적인 분위기가 조성되어 있지 않고 있음.

위의 [표 5]과 같이 NCS기반 교육과정에서 디자인 교육의 공통된 문제점으로는 ‘학교시설 미비’와 ‘수업 분위기 조성의 어려움’으로 나타났다. 특히 연구의 내용에서 흥미로웠던 점으로 ‘패션디자인과의 경우 타 학과에 비해 고졸 취업률이 낮으며 기존 패션디자인과 교육과정에서 비중이 제일 큰 ‘의복구성’ 관련분야의 취업이 전무하고, ‘패션디자인’, ‘의류유통’, ‘패션기획’분야 위주의 취업으로 나타나 실무과목 중 트렌드(Trend)에 맞고 취업률을 향상할 수 있는 새로운 교과 발굴이 필요’하다는 의견이 있었다. 따라서 해당 학교에서는 1년간의 연구를 통해 NCS기반 교육과정의 학습모듈 중 ‘비주얼 머천다이징’을 교과목으로 택하여 수업을 진행하고 있는 것으로 나타났다. 이처럼 교육과정의 도입 초기에는 다양한 문제점이 나타나 이를 해결하기 위해 도입된 교육과정의 효과 입증을 위한 연구가 이루어지고 있으며, 교사들 또한 NCS 교육과정의 이해를 위한 연수나 학습을 통해 해당 모듈에 대한 지식을 개발하고 적절한 수업 설계를 통해 학습자들이 취업에 대한 의지 상승으로 연결될 수 있도록 해야 할 것이다.

3-2.2 설문 조사

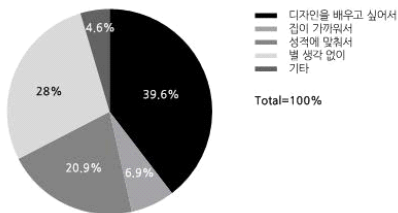
실제 교육 현장에서 어떻게 수업이 이루어지고 있는지 경기도 소재의 패션디자인학과가 있는 ‘A’ 특성화고등학교의 3학년 학생 총 43명을 대상으로 설문조사를 시행하였다. 설문지 내용은 NCS 패션디자인 수업에 대한 학생의 흥미도와 수업 참여도, 그리고 동기설계를 위한 목표 및 관심 분야 파악과 같은 내용을 중점으로 조사하였으며 상세한 설문 내용은 아래 [표 6]과 같다.

- 경북생활과학고등학교, NCS기반 교육과정 기반 교육과정 적용을 통한 직무능력 향상 방안, 2016 NCS 기반 교육과정 정책 연구학교 최종보고서, 2017, p7-p17
- 서울문화고등학교, 국가직무능력표준(NCS) 문화콘텐츠 교육과정 편성·운영 및 취업인프라 구축, 2016 NCS 기반 교육과정 연구학교 선도학교 최종결과보고서, 2017, p5
- 성동공업고등학교, 산업맞춤형 인력양성을 위한 학과별 NCS 교육과정 편성 운영 및 내실화, 2016 NCS 기반 교육과정 정책 연구학교 최종보고서, 2017, p31-p32
- 인천디자인고등학교, ‘할 줄 아는 교육’을 위한 NCS 기반 교육과정 선도학교 운영 : 교수학습방법 및 평가 방법 개선을 중심으로, 2016 NCS 기반 교육과정 연구학교 선도학교 최종결과보고서, 2017, p3-p4

[표 6] NCS 패션디자인 수업에 관한 설문 유형 및 내용

분류	설문 내용
학습에 대한 흥미 관련	특성화고등학교 패션디자인과에 진학한 이유는 무엇입니까?
	패션에 대한 관심은 어느 정도입니까?
	수업을 통해 배우고 싶은 분야는 무엇입니까?
	수업 참여도
동기 부여 관련	수업에 대한 집중도는 어느 정도입니까?
	수업 시 어려운 점은 무엇입니까?
	목표
	진로
	관심 분야
	최근 나의 가장 큰 관심은 무엇입니까?

특성화고등학교 패션디자인과에 진학한 이유는 무엇입니까?

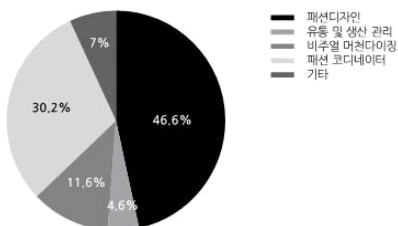


[그림 2] 특성화고등학교 패션디자인과 진학 이유

먼저 ‘특성화 고등학교 패션디자인과에 진학한 이유는 무엇입니까?’라는 질문에 ‘패션디자인을 배우고 싶어서’가 가장 높게 나타났지만 ‘성적에 맞춰서’ 또는 ‘별생각 없이’와 같은 부정적인 답도 상당히 높은 수치를 보이는 것으로 나타났다.

또한 ‘패션에 대한 관심은 어느 정도입니까?’라는 질문에 긍정의 답이 55.8%, 보통의 답이 25.5%, 부정의 답이 18.7%로 요즘 학생들에게 패션에 대한 관심도는 다소 높은 것으로 나타났다.

패션디자인 수업을 통해 배우고 싶은 분야는 무엇입니까?

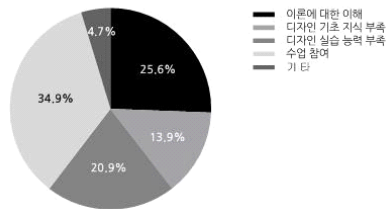


[그림 3] 패션디자인 수업을 통해 배우고 싶은 분야

‘패션디자인 수업을 통해 배우고 싶은 분야는 무엇입니까?’라는 질문에는 ‘패션디자인’이 46.6%로 가장 높게, ‘유통 및 생산 관리’가 가장 낮게 나타났다.

그리고, ‘자신의 수업에 대한 집중도는 어느 정도입니까?’라는 질문에 긍정의 답이 25.6%, 보통의 답이 30.2%, 부정의 답이 44.2%로 학생들도 자신이 ‘학습에 집중하기 어렵다고 느끼는 것으로 나타났다.

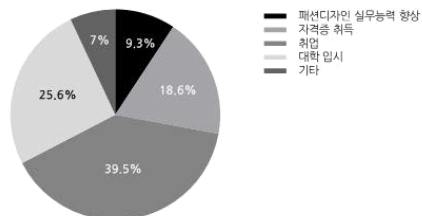
패션디자인 수업 시 어려운 점은 무엇입니까?



[그림 4] 패션디자인 수업 시 어려운 점

‘패션디자인 수업 시 어려운 점은 무엇입니까?’라는 질문에는 ‘수업 참여’가 34.9%로 가장 어려운 점으로 나타났다.

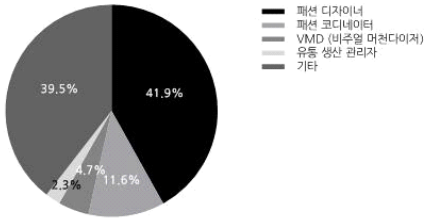
패션디자인 수업을 통한 목표는 무엇입니까?



[그림 5] 패션디자인 수업을 통한 목표

그리고 동기부여와 관련해 알아보기 위해 먼저 ‘패션디자인 수업을 통한 목표는 무엇입니까?’라는 질문에 ‘취업’이 39.5%로 가장 높게 나타났으며 그 다음으로 ‘대학 진학’이 25.6%로 높았다.

패션디자인 수업을 통해 어떤 진로를 희망하십니까?



[그림 6] 패션디자인 수업을 통한 진로

‘패션디자인 수업을 통해 어떤 진로를 희망하십니까?’라는 질문에는 ‘패션 디자이너’가 41.9%로 가장 높았으며, 그 다음으로는 ‘기타’가 39.5%로 높은 것으로 나타났다.

마지막으로 질문한 ‘최근 나의 가장 큰 관심사’에 대한 답으로는 ‘진로 및 진학’이 가장 높았으며 ‘연예인’, ‘게임’ 및 ‘이성 친구’의 순서로 답이 많았다.

위와 같이 설문조사를 통해 분석한 결과 기존의 NCS기반 교육과정의 패션디자인 수업에서 대표적인 어려운 점으로 학습자들의 수업참여가 부족하다는 것이 가장 큰 문제점이었다. 이전의 사례연구에서도 알 수 있었듯이 교사들도 학습자들의 수업분위기조성에 대해 많은 고민을 가지고 있었던 것과 마찬가지로 학생들도 수업에 대해 집중하기 어려워 한다는 것을 알 수 있었다. 또한, 학생들의 특성화고등학교 진학 이유에서도 알 수 있듯이 학생들이 배움에 대한 목표설정이 뚜렷하지 못하다는 것과 이전의 학습과정에서 느낀 대로 교사의 단순한 지식전달을 위한 교육을 받아온 것이 대부분이기 때문에 학습에 가치를 느끼지 못한다는 것 등의 이유로 수업에 대한 신뢰도가 떨어져있다는 것을 알 수 있다. 하지만, 학생들의 패션에 대한 관심도가 높은 것으로 보아 학생들에게 패션 분야에 대해 구체적으로 디자이너로서의 가능성을 열어주고 패션디자인과 관련된 다양한 직업에 대한 시야를 넓혀줌으로써 1차적인 관심을 불러일으키도록 시도하여야 할 것이다.

4. 켈러의 ARCS 동기이론을 적용한 NCS 기반 교육과정의 패션디자인 수업 방안 연구

4-1. 적용의 필요성

본 연구를 위해 사전에 실시한 선행연구조사와 설문조사를 분석한 결과 학습자들의 수업에 대한 어려운

점과 관심도를 파악할 수 있었으며 학습자들이 수업에 대한 강한 동기유발이 이루어 질 수 있도록 하는 교육학이론이 필요하다고 보아 켈러의 ARCS 동기이론을 바탕으로 동기설계에 따른 전략과 방향을 설정하여 수업에 적용시키고자 한다.

수업설계에서 수업에 대한 궁극적인 목표는 해당 수업에 대한 수업 성취도와 효율성이다. 교사들도 이를 알고 있기 때문에 교수-학습 설계를 할 때 수업의 도입 단계에 동기유발 전략을 설정하지만 동기가 수업시간 동안 계속 지속되게 하기는 다소 어려운 문제다. 교과서 위주의 수업이 이루어 졌던 교육 현장에서 교과서와 학습 동기를 연계하기엔 지속적인 동기유발이 쉽지가 않았다. NCS 학습모듈 또한 마찬가지로 NCS에서 교재를 제시하고 있지만 그 내용이 철저하게 실무에 관한 구체적인 내용으로 이루어져 있다. 학습자가 실무에 관한 내용을 세세하게 파악할 수 있는 것은 큰 장점이지만 하나 이 교재를 통해 교육에서 어떻게 학습 효율을 높일 수 있는지는 교사의 능력과 역할이다. 따라서 NCS 학습모듈의 교재가 실무에 대해 구체적으로 학습하기 위한 것이라면 켈러의 ARCS 동기이론을 통한 수업설계는 학습자들을 학습에 적극적으로 참여시키는 것을 시작으로 보다 효율적으로 실무능력을 함양하기 위한 매개체 인 것이다.

켈러의 ARCS 동기이론은 동기 유발을 위한 수업설계에 대해 구체적인 설계단계와 도입, 전개, 정리와 같은 수업 단계에 따라 동기부여 방법 등을 제시하고 있으며, 학습자들의 동기유발이 수업시간에만 국한되지 않고 수업 이후에도 동기가 지속되도록 계속적 동기부여를 강조하였으므로 NCS 패션디자인 수업의 구체적인 학습과정과 목표에 따른 효율성을 위해 켈러의 ARCS 동기이론을 적용할 필요성이 있었다.

4-2. 적용 전략

본 연구를 위해 먼저 동기전략을 선택하고 개발하기 위해 켈러의 ARCS 동기이론에 따라 학습자들의 관심 사항을 파악하였다. 그 후, 수업을 시도해 볼 패션디자인 교과목으로 NCS에서 제시한 ‘패션디자인의 실제’ 교과목을 선택하여 해당하는 수업 목표와 내용을 파악하였으며, NCS에서 제시하는 교수-학습방법에 대해 아래의 [그림 7]을 통해 살펴보고 문제점을 켈러의 동기설계에 따라 [표 6]과 같이 정리하였다.

학습1 교수·학습 방법

교수 방법

- 시제품의 개념, 목적 및 시제품 개발과 관련된 디자인 업무에 대해 설명한다.
- 시은 리서치 결과와 시은 기획 방향을 확인시키고, 그에 적합한 디자인을 시제품으로 선택할 수 있도록 지도한다.
- 패션 트렌드와 시장 동향을 확인시키고, 그에 적합한 디자인을 시제품으로 선택할 수 있도록 지도한다.
- 컬러, 소재와 디자인의 조화를 고려하여 시제품 디자인을 선택할 수 있도록 지도한다.
- 디자인 일정 계획을 설명하고, 그에 따른 시제품 디자인을 선택할 수 있도록 지도한다.

학습 방법

- 시제품의 개념, 목적 및 시제품 개발과 관련된 디자인 업무에 대해 학습한다.
- 시은 리서치 결과와 시은 기획 방향을 확인하고, 그에 적합한 디자인을 시제품으로 선택하는 방법을 실습한다.
- 패션 트렌드와 시장 동향을 확인하고, 그에 적합한 디자인을 시제품으로 선택하는 방법을 실습한다.
- 컬러, 소재와 디자인의 조화를 고려하여 시제품 디자인을 선택하는 방법을 실습한다.
- 디자인 일정 계획을 이해하고, 그에 따른 시제품 디자인을 선택하는 방법을 실습한다.

[그림 7] NCS 패션디자인의 실제의 교재에서 제시하는 교수·학습 방법

위의 [그림 7]은 NCS에서 제공하는 '패션디자인의 실제'의 교재 안에 기재되어 있는 것으로 전반적으로 구체적인 교수·학습 방법을 제시하고 있다. 실무에 관해 상세한 내용들로 구성되어 있기 때문에 교재가 실무수업에 대해 학습목표나, 학습 과정에 대한 기준이 되어 주고 있지만 이를 활용해 효율적인 수업설계를 위해선 동기설계의 과정을 거쳐야 하므로 ARCS의 동기설계에 따라 기존 교재에 대해 [표 6]과 같이 분석하였다.

[표 6] ARCS 동기설계에 따른 기존 교재 분석

구성요소	긍정적 특성	부정적 특성
Attention (주의집중)	실무에 대한 구체적인 학습목표가 제시되어 있다.	지식 전달만을 위한 기준에 내용이 맞추어져 있다.
Relevance (관련성)	실제 패션브랜드에서 수행했던 사진들을 제시해 내용에 대해 이해를 돕고 있다.	실제 실무 관련한 사례 이외에 이를 적용한 다양한 사례들이 없다.
Confidence (자신감)	없음	학습자들의 능력수준을 고려한 도전수준을 제시하지 않는다.
Satisfaction (만족감)	학습목표에 맞춰 구체적인 평가 준거 및 평가 방법을 제시하고 있다.	학습목표달성을 위한 피드백이나 강화를 위한 내용이 제시되어 있지 않다.

[표 6]에서 분석한 것과 같이 기존의 NCS 교재에서는 학습 설계를 위한 내용과 실무에 대한 내용에 대해 실제 패션브랜드의 업무 사례를 사진이나 표 등으로 설명하여 세세하게 서술되어 있으며 실무에 대한 구체적인 학습목표를 제시해주고 다양한 평가방법을 제시해주고 있지만 이를 수업에 적용시켜 학습자들에게 도움이 될 만한 동기유발 측면의 내용은 상당히 부족하다는 것을 알 수 있었다. 아래의 [표 7]은 이를 바탕으로 ARCS 분석준거에 따른 전략을 재설정 한 것이다.

[표 7] ARCS의 분석준거에 따른 패션디자인 수업 전략

구성요소		구체적 전략
Attention (주의집중)	A1. 감각적(지각적) 주의집중	패션디자인과 관련한 시청각자료인 PPT 및 영상자료 활용
	A2. 인지적(탐구적) 주의집중	영상자료 이미지 제시, 학생의 관심도가 높은 분야의 호기심 유발 질문하기, 적절한 난이도의 학습문제 제시
	A3. 변화성(다양성)	그룹 활동, 토론·토의식 수업 진행
Relevance (관련성)	R1. 목적지향성	자격증 관련 학습 목표 제시, 졸업 후 패션디자인 취업의 사례 등 제시
	R2. 모티브 일치	그룹 활동을 통한 역할분담의 책임감 부여 및 협동학습
	R3. 친밀성 향상	자유로운 토론·토의식 수업을 통한 개인의 디자인 의견 표출 및 분위기 조성
Confidence (자신감)	C1. 성공 학습 요건 활용	명확한 수업목표와 이를 성취하기 위한 구체적 방법 제시 디자인에 대한 명확한 평가의 기준, 유형에 대해 사전 공지
	C2. 성공 기회 제공	학습자의 수준을 고려한 적절한 난이도의 수업 내용 수업 참여를 위한 다양한 이벤트 제시
	C3. 개인적 책임감	자신이 얼마만큼 학습에 참여하였는지에 따른 학습결과의 차이 인식 학생들에게 학습활동의 내용, 방법, 학습속도, 평가방법 등을 선택하도록 하기
Satisfaction (만족감)	S1. 내적 강화	자신의 이전 디자인 결과물과 현재 결과물과의 비교를 통해 실무능력이 발달되었음을 인식
	S2. 외적 강화	수업 중 학습 성취자들에게 적절한 피드백 및 강화를 제공
	S3. 공평성	사전에 공지한 기준, 방식에 따라 공정하게 평가

위의 [표 6]과 [표 7]을 비교하여 보았을 때, NCS 교재가 패션디자인 실무수업에서 NCS에 준거하는 실무능력의 단계별 목표를 제시해 주는 것은 맞지만 이 교재만 가지고 수업하기엔 학습 동기적 측면에서 다소 무리가 있으므로 학습목표는 NCS 교재가 제시한 실무능력 단위에 맞춰 진행 하도록 하나, 교수 학습 과정은 교사의 재량으로 학습자의 동기유발을 위한 내용으로 재설정이 필요 할 것으로 사료된다.

따라서, 위의 [표 7]에서 설정한 전략을 바탕으로 교수 학습지도안 작성을 위해 수업의 진행 단계인 도입-전개-정리에 따라 전략을 정리하였다.

먼저, 도입 단계에서는 수업의 구체적인 목표 제시와 영상자료 등을 활용해 학생들의 주의와 관심을 유발할 수 있도록 하고 모둠별 수업을 통해 수업 주제에 대해 자유로운 토론·토의식 수업이 가능하도록 한다.

전개 단계에서는 모둠별 활동을 통해 학습자들이 직접 수업 수행 방법을 설정하여 학습에 대한 자신감과 책임감을 갖도록 하였으며 교사는 학습자들의 위와 같은 설정을 돕기 위한 구체적인 수업의 평가 기준, 그리고 피드백을 제공하도록 한다.

마지막으로, 정리 단계에서는 학습 수행 결과에 따라 공정한 평가와 함께 칭찬 또는 먹을 것 등의 적절한 강화물을 제공하여 수업에 대한 만족감을 불러일으키도록 한다.

4-3. 교수 학습 지도 계획

본 연구에서는 NCS 교육과정 ‘패션디자인 실재’의 실무수업에서 효율적인 수업의 방안을 모색하기 위해 위의 [표 7]와 같이 분석한 전략을 바탕으로 수업에 적용시켜 현장역량강화를 목표로 학습자들의 흥미를 유발시키고 수업참여도를 높임으로서 학업성취도를 향상시키기 위한 NCS 패션디자인 수업 프로그램을 제시하고자 하며 지도 계획은 다음과 같다.

학습의 대상은 특성화고등학교 패션디자인과 3학년으로 교과목은 ‘패션디자인의 실재’를 채택하였으며 ‘패션디자인’의 능력단위인 ‘패션디자인 개발’에 대해 수업을 진행하였다.

수업 주제는 동기설계를 위해 사전에 실시한 설문조사를 통해 학습자들의 관심사항을 파악한 것을 토대로 ‘자신이 좋아하는 연예인의 뮤직비디오 의상 디자인하기’로 정하였으며 차시 별로 NCS에서 제시한 학습내용의 단계에 맞춰 세부 내용 또한 재설정 하였다.

[표 8] 학습 대상 및 개요

비고	내용
대상	특성화고등학교 패션디자인과 3학년
수업 주제	좋아하는 연예인의 뮤직비디오 의상 디자인하기
학습 방법	프로젝트 기반 학습(Project based learning)

아래의 [표 9]는 실제 수업할 학습에 대한 NCS 제시한 학습모듈의 위치이다.

[표 9] NCS 학습모듈의 위치

비고	내용
대분류	섬유·의복
중분류	패션
소분류	패션제품기획
세분류	패션디자인
능력단위	패션디자인 개발(1802010203_14v2)

아래의 [표 10]는 NCS 학습 단계에 따른 학습 내용을 차시별로 재설정한 것이다.

[표 10] 차시별 학습내용

차시	NCS 학습내용	세부 내용
1	아이디어 발상	그룹별로 좋아하는 연예인의 뮤직비디오 의상 디자인 아이디어 발상하기
2 ~ 4	아이디어 시각화 작업	아이디어 발상을 위한 시각화 작업하기
5 ~ 7	패션 디자인 요소 표현	그룹별로 원하는 방식을 선정하여 패션 디자인 요소별 디자인 표현하기
8 ~ 11	디자인 정리 완성	그룹별로 원하는 방식을 선정하여 뮤직비디오 의상 디자인 표현 및 완성하기
12	디자인 검토	트렌드와 시즌 기획 방향에 맞는지 상대 그룹 디자인 검토해주기
13	디자인 추가 계획	코디네이션을 고려하여 뮤직비디오에 사용 될 패션소품과 같은 디자인 추가 계획하기
14 ~ 15	디자인 수정 및 보완	최종적으로 토의를 통해 디자인 수정과 보완 후 평가하기

4-3.1. 세부 교수 학습지도안

본 논문의 연구 결과를 도출하기 위해 실제 수업할 교수 · 학습지도안의 내용은 아래의 [표 11]와 같다.

[표 11] 1차시 교수학습지도안

자료	단원	아이디어 발상	차시	1차시 / 15차시
	주제	자신이 좋아하는 연예인의 뮤직비디오 의상 디자인하기	대상	3학년
	학습목표 (NCS)	• 시즌 콘셉트, 컬러, 소재, 스타일, 아트웍 등 패션 디자인 기획에 따른 디자인 아이디어를 스케치할 수 있다. • 창의적 상상력을 통해 다양한 아이디어를 발상하고, 제품 구현 가능성을 고려하여 아이디어를 스케치할 수 있다.		
	학습	교사	출석부, 학습지도안, 시청각 자료, 출력 용지	
		학생	필기도구, 스케치 도구, 스케치북	
	다	학습 내용	ARCS 전략	
	도입	학습 환경 조성	A3, R2, R3 그룹 활동을 통한 친밀감 형성 및 흥미가 될 만한 수업 주제로 제시로 집중 유도	
		동기 유발		
		학습 목표		
	전개	자료 선별	A3, R2, R3, C2 패션 트렌드 분석 및 스타일 기획 맵과 같은 자료 제시, 피드백 및 격려	
		기획 및 발상	A3, C2, S2 모둠 별 연예인 및 뮤직비디오 음악 선정 콘셉트 기획(컬러, 소재, 스타일) 아이디어 발상 과정 활동지 제작지도	
정리	학습 내용 정리	아이디어 발상 과정 정리 및 기록	S2	다음 수업을 위한 수업 목표 예고
	차시 예고	다음 차시 예고 및 준비물 제시	C1	
	교실 정리	교실 환경정돈 지시 인사	-	

4-4. 수업 후 결과분석

4-4.1 수업 후 설문조사 개요

위 [표 11]의 교수학습지도안을 바탕으로 ‘패션디자인 실제수업을 실시한 후 그 효과를 분석하기 위해 본 연구의 참가자 43명에게 수업만족도에 대한 설문조사를 통해 아래의 [표 12]와 같이 결과를 도출하였다. 설문조사는 학습자들의 수업에 대한 흥미도와 학업성취도를 파악하기 위한 내용을 중심으로 구성되어 있으며 본 연구의 전략을 적용하기 이전의 수업에 대한 설문조사 결과와 비교를 통해 수업참여율과 학업성취도가 향상되었는지 알아보고자 하였다. 설문은 총 7문항으로, 리커트 척도(Likert scale)를 사용하여 ‘매우 그렇다(5점)’, ‘그렇다(4점)’, ‘보통이다(3점)’, ‘그렇지 않다(2점)’, ‘매우 그렇지 않다(1점)’로 구성하였다.

4-4.2 수업 후 설문조사의 분석결과

[표 12] 수업 후 설문조사 분석결과(N=43)

구분	설문내용	평균	표준편차
질문 1	수업의 목표에 맞게 잘 진행되었습니까?	4.23	0.81
질문 2	수업 내용, 시간 및 환경 등 전반적으로 만족하십니까?	4.21	0.99
질문 3	수업의 내용이 학습의 의욕을 유발할 만큼 흥미로웠습니까?	4.40	0.90
질문 4	수업시간에 성실히 참여하였습니까?	3.84	1.09
질문 5	수업의 내용이 잘 이해되었습니까?	3.91	0.97
질문 6	본 수업이 패션디자인 실무능력 향상에 도움이 되었습니까?	3.65	1.21
질문 7	수업을 통해 학습에 대한 자신감이 상승한 것 같습니까?	3.84	1.13

위의 [표 12]의 결과를 살펴보면 대체로 수업에 대해 만족스러웠다는 것을 알 수 있다. 특히 우려했던 수업의 내용에 대한 흥미도가 표준편차 0.90으로 크게 긍정적인 반응을 보였으며 특히 ‘본 수업이 패션디자인 실무능력 향상에 도움이 되었습니까?’라는 질문에서도 표준편차 1.21로 수업 성취도가 많이 향상된 것을 알 수 있었다. 또한 ‘수업을 통해 학습에 대한 자신감이 상승한 것 같습니까?’라는 질문에 표준편차 1.13으로 학생들의 수업에 대한 자신감 부여가 긍정적인 반응을 보였다는 것을 확인할 수 있었다.

[표 13] 수업 참여에 대한 설문 비교

설문내용	긍정적 응답
전 수업에 대한 집중도는 어느 정도입니까?	25.6%
후 수업시간에 성실히 참여하였습니까?	69.8%

또한, [표 13]과 같이 수업 집중도에 대해 연구 수업 이전의 설문조사와 비교하였을 때 수업 이전의 설문조사에서는 긍정적 응답이 25.6%에 불과하였지만 수업 이후의 설문조사에서는 긍정적 응답이 69.8%(표준편차 1.09)로 크게 상승한 것으로 나타나 켈러의 ARCS 동기이론을 적용한 수업이 학습자들의 동기유발에 효과적인 교수-학습법 이라는 것이 입증되었다.

따라서, 패션디자인 실무 수업에서 NCS에서 제시하는 학습 능력단위에 따른 단계와 교재에 대해 학습자들의 관심도를 파악한 뒤 강한 동기부여가 되는 전략과 적절히 연계하여 수업한다면 그동안 수업참여가 잘 되지 못해 학업성취도가 낮았던 학생들에게도 취업 또는 진학의 구체적 목표를 설정하여 계속적 동기부여로 이어지도록 할 수 있을 것이라 사료된다.

5. 결론

본 연구에서는 현재 특성화고등학교에서 교육과정으로 도입되어 시행되고 있는 NCS 기반 교육과정에 대해 고찰하고 선행 연구와 설문조사를 통해 문제점을 도출하였으며 특성화고등학교 패션디자인과를 중심으로 켈러의 ARCS 동기이론을 수업에 적용함으로써 이전의 학습자들의 수업참여에 대한 발전 가능성에 대해 알아보고자 하였다.

학생들이 좋아하는 관심사항을 주제로 흥미를 유발하고, 친밀감과 책임감, 그리고 피드백과 격려를 적용한 패션디자인 수업이 학습자들의 강한 동기부여가 되어 학습참여도가 긍정적으로 향상된 것으로 나타났으며 학업의 성취 또한 유의미한 향상을 보였다는 것을 알 수 있었다. 그러나, NCS 교육과정이 학습자들에게 직업세계에서 유연하게 적용할 수 있는 폭넓은 역량을 갖추도록 할 수 있다는 교육의 취지는 좋지만 해당 직무의 실무경험이 없는 교사들에게 NCS기반 교육과정에 대한 이해 확대 노력이 절실히 요구되며, 효율적 방안 마련을 위한 보다 체계적 연구가 필요하다.

본 연구를 통해 나타난 바와 같이 수업에 대한 참여도가 낮은 학생들에게 적절한 동기부여가 될 수 있는

수업이 이루어진다면 패션디자이너로서의 전문 역량이 충분히 갖춰 질 수 있으며, 많은 학생들이 대학에 진학하지 않더라도 충분히 직업선택의 기회가 넓어질 수 있을 것이라 기대된다. 또한 기업들에게는 양질의 수업 과정을 통해 배출된 우수한 학생들의 채용이 가능하고 부족인력 해소와 더불어 패션산업의 지속적 발전을 이룰 것이라고 확신한다.

참고문헌

1. J.M. 켈러-송상호, 매력적인 수업설계, 교육과학사, 2014
2. 교육부-한국직업능력개발원, 특성화고-마이스터고 NCS 학습모듈 활용 우수사례집, 경성문화사, 2016
3. 경북생활과학고등학교, NCS기반 교육과정 기반 교육과정 적용을 통한 직무능력 향상 방안, 연구학교 운영보고서, 2017
4. 서울문화고등학교, 국가직무능력표준(NCS) 문화콘텐츠 교육과정 편성운영 및 취업인프라 구축, 2016학년도 NCS 기반 교육과정 선도학교 중간보고서, 2017
5. 성동공업고등학교, 산업맞춤형 인력양성을 위한 학과별 NCS 교육과정 편성 운영 및 내실화, 2016 NCS 기반 교육과정 정책 연구학교 최종보고서, 2017
6. 심정은-이승구, 2018년 섬유제조-패션 ISC 전략분야 인력양성 방안 보고서, 한국섬유산업연합회, 2018
7. 인천디자인고등학교, '할 줄 아는 교육'을 위한 NCS 기반 교육과정 선도학교 운영 : 교수학습방법 및 평가 방법 개선을 중심으로, 2016학년도 NCS 기반 교육과정 선도학교 운영 최종 보고서, 2017
8. 김지영, 특성화고에서의 NCS기반 교육과정 적용 현황과 개선 방향, 한국직업능력개발원, 2017, Vol.20, No.6
9. cesi.kedi.re.kr
10. www.edunet.net
11. www.ncs.go.kr