

샵매니저를 위한 비주얼 머천다이징 수업에의 문제중심학습  
(PBL) 적용 사례 연구이지수<sup>1)</sup> · 이윤정<sup>2)</sup> · 노혜균<sup>3)</sup><sup>1)</sup>근명여자정보고등학교 교사, <sup>2)</sup>고려대학교 사범대학 가정교육과, <sup>3)</sup>근명여자정보고등학교 교사

## A Case Study on the Application of Visual merchandising (PBL) for Shop Manager

Lee, Jisoo<sup>1)</sup> · Lee, Yoonjung<sup>2)</sup> · Noh, Hyekyun<sup>3)</sup><sup>1)</sup>Teacher, Department of fashion industry design, Keunmyung Girl's Information High School; <sup>2)</sup>Professor, Korea University, Seoul, Korea; <sup>3)</sup>Teacher, Keunmyung Girl's Information High School Kyungkido

## Abstract

This study presents a case of a visual merchandising course adopting a problem-based learning (PBL) model, as a part of shop manager training program for high school students. Various vocational training classes are actively developed for vocational high schools, yet programs in the home economics area are relatively lacking. In particular, education programs for shop manager training are urgently required due to the high demand of this job in the fashion industry. The PBL model, which reflects constructionist learning theory, is considered for this visual merchandising course in order to help develop the ability of students to creatively apply their knowledge on real-world problems through self-driven learning. For the purpose of job analysis, two problem areas were identified through interviews conducted with shop managers who work for apparel shops in department stores. Based on the results of the interviews, professors and high school teachers developed two PBL instructional modules. The developed module courses were implemented with 2 classes of vocational high school students. The learning outcome was examined through the analysis of a student survey and reflection journals. It was apparent that the PBL courses effectively attracted the interests of learners in vocational training and improved their understanding of the contents as well as cooperation skills. The results of this study indicate that implementing the PBL model for the training of store managers can contribute to the vocational training programs for high school students.

## Keywords

problem-based learning, shop manager, reflective journal, self-assessment, learning satisfaction

Received: October 19, 2017

Revised: January 18, 2018

Accepted: January 22, 2018

This article was presented as a poster session at the 70th Conference of the Korean Home Economics Association in 2017.

## Corresponding Author:

Lee Ji Soo

Department of fashion industry design,  
Keunmyung Girl's Information High  
School, Kyungkido manangu samduckro  
49, Korea

Tel: +82-31-446-1201

Fax: +82-31-444-6971

E-mail : jisoolee75@daum.net

## 서론

본 연구는 문제중심학습(PBL)을 활용하여 취업현장에서의 지식적용과 문제해결능력을 향상시키는 샵매니저 취업 교육 프로그램의 일환으로서의 비주얼 머천다이징 수업을 개발하는 데 목적이 있다. 현재 특성화 고등학교에서는 다양한 취업 교육이 활발하게 개설·운영되고 있으며, 동시에 선취업-후진학 교육을 강조하고 있다. 그러나 가사·실업계 고등학교의 경우 전공 관련 취업 교육 프로그램은 미비한 실정이다. 특히 산업 현장에서 요구되는 능력을 갖춘 인력 양성에 중점을 두어야 한다는 점에서 특성화 고등학교와 학생 그리고 산업체간의 유기적인 교육 프로그램의 개발이 시급하다.

기존의 가사·실업계 고등학교의 패션 관련 교육은 기술 습득 교육에 중점을 둔 교수 강의식 수업이 중심이었다. 이는 단시간 내에 많은 기술을 익혀야 하는 특성화 고등학교의 구조적 문제도 있지만, 교수자들의 구성주의적 교육의식이 미비한 점도 원인이라 할 수 있다. 따라서 학생들은 대부

분 교수자의 지시에 따라 기술과 지식을 익히는 주입식 교육에 의해 훈련되어졌다.

21세기 창의적 인재의 육성을 위해서는 교수의 일방적 수업보다는 교수와 학습 자간의 상호 작용을 통한 쌍방향의 의사소통 수업 방식과 학습자간의 적극적인 수업 참여의 유도가 무엇보다 중요하다. 또한 취업 교육 프로그램에서는 자기 주도적 학습 수행과 문제 해결을 위한 지식 적용으로, 실제 직업 현장에서 도움이 되는 내용을 제공해야 한다. 이러한 방법은 실제 경험할 수 있는 상황으로 문제를 제공하여 학습자가 주인 의식을 갖고 해결하도록 프로그램 되어야 한다. 더불어 교수자는 학습자들의 학습 과정과 결과를 관찰하면서 적절한 피드백을 제공함으로써 학습의 향상에 도움을 줄 수 있어야 한다.

최근 특성화 고등학교는 NCS (National Competency Standards) 도입으로 인해 가사·실업계 고등학교에서 인력 양성 유형으로 샵매니저가 주목받고 있다. NCS란, 산업 현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식·기술·태도 등의 내용을 국가가 체계화한 것으로 개발된 학습 모듈에 따라 학교의 실정에 알맞게 교재 개발을 통해 직업교육을 진행하는 것을 말한다. 따라서 가사·실업계 고등학교에서 인력 양성 유형으로 주목 받고 있는 샵매니저 교육을 구성주의적 방법으로 모색해야 할 중요한 시점인 것이다.

샵매니저는 현장에서 다양한 고객들과 상호작용을 하게 되므로 예상치 못한 상황을 맞닥뜨리게 되는 경우가 많다. 따라서 샵매니저 교육 프로그램은 다양한 상황에서 직면하게 되는 문제에 대한 창의적인 해결능력을 훈련시키는 것이 중요하다. 즉, 샵매니저는 정해진 문제를 해결하는 것이 아니라 주도적 학습 환경을 이끌어 가며, 문제 해결책을 찾아나가야 한다. 이러한 점에서 샵매니저 취업 교육을 위해서는 전통적인 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들의 흥미와 동기를 유발하고 학습 경험에 몰입하도록 하는 수업 프로그램이 필요하며, 따라서 PBL모형과 같은 구성주의 모형이 적절할 것으로 판단된다. 선행 논문(Son & Ha, 2008)에서도 PBL은 학업 성취, 문제 해결력, 비판적 사고력, 이해력, 과제 수행 능력 등의 인지적 학습 성과를 향상시키는 데 유용할 뿐만 아니라 학습 태도, 자기 확신, 사회성 등의 정의적 학습 성과를 높이는 데도 유용한 것으로 나타났다.

이에 본 연구는 비구조화된 문제 형태를 제시하는 PBL모형을 통하여 학생들이 의미 있는 해결 방법을 스스로 찾아내게 함으로써 취업 교육에 있어서 자기 주도적 학습 능력과 협동 능력을 향상시키고자 하였다. 또한, Park과 Kim (2012)의 연구 결과, 항공 서비스 관련 PBL수업 시 현장에 바로 투입할 수 있는 경력형 인재를 원한다는 점에서 PBL수업이 사고력과 문제해결능력, 인간관계,

관련 지식의 습득 등에 긍정적 영향을 미치고 있다고 하였다. 이는 실습을 강조하는 서비스 분야 교육에서의 PBL활용 가능성 및 성과를 제시하였다는 점에서, 샵 매니저 교육 시 PBL을 활용한다면 직업 특성상 보다 긍정적인 도움을 받게 될 것을 의미한다. 교과 지식과 과정 지식뿐만 아니라 문제 해결 전략을 가르치는 학습자 중심의 접근 방법의 하나인 PBL을 통해 학습자는 샵 매니저의 직업 특성상 다양한 상황 속에서 직면하게 되는 문제를 해결하는데 도움을 받게 될 것이라 예상된다. 특히 프로그램 개발을 위해 실무에 종사하고 있는 샵매니저들과 현장 인터뷰를 통하여 필요한 교육 요소를 추출한 후, 의상 교육 관련자들과의 협의를 통해서 <샵매니저를 위한 비주얼 머천다이징> 과목 중 “비주얼 머천다이징의 실제”와 “샵매니저”의 두 단원의 수업을 개발하였다. 이 두 단원에 대한 수업 설계 후, 개발된 교수·학습 지도안과 학습 자료 등을 활용하여 실제 수업을 수행하였으며, 그 효과를 검증하였다. 본 연구에서 개발된 PBL을 활용한 비주얼 머천다이징 수업은 학습자들이 실질적인 지식과 능력으로 개인의 직무 능력이 향상되도록 유도할 수 있으며, 취업 교육에서 중요시 되고 있는 자아 성장과 자아 효능감 증가의 효과가 있을 것으로 기대된다.

## 이론적 배경

### 1. PBL의 개념과 과정

#### 1) PBL의 개념

PBL은 Problem-Based Learning으로 ‘문제중심학습’이다. 캐나다의 McMaster 의과 대학에서 학생들의 수동적 학습, 의학 실습과 동떨어진 많은 양의 정보에 대한 노출, 낮은 흥미도를 유발하는 전통적 의학 교육의 반성으로 시작되었다(Barrow & Tamblyn, 1980). 따라서 전통적인 강의식 수업에서 벗어나 학습에 필요한 정보를 문제로서 제시하며, 스스로 문제를 해결해 가는 과정에서 학생들의 흥미를 유발시키고 능동적 학습을 이끌어 내는 전략이라 할 수 있으며, 이 수업 방식의 목적이라 할 수 있다. 학습자 스스로 학습 과정을 구성하고 어떻게 활용할 것인가에 초점을 맞춘 구성주의 접근 방법이 적용되었다고 볼 수 있으며, 포괄적이고 추상적인 구성주의 이론을 잘 보완한 학습 모형임을 알 수 있다(Kim, 2013). 구성주의 교육이 끊임없이 연구되고 있듯이 PBL 또한 여러 학자들에게 다양한 측면에서 논의되어 왔고, PBL의 특성에 대해서 선행연구들은 다음과 같은 점을 공통적으로 논하고 있다(Barrow & Tamblyn, 1980; Barrows, 1996; Cho



Figure 1. PBL process

& Woo, 2003; Delisle, 1997; Levin, 2001; Park, Lee, Kim, Choe, Kang, Park & Kim, 2006; Torp & Sage 2002; Yoon & Woo, 2010). 첫째, PBL에서는 실제 상황에서 생길 수 있는 문제를 해결하고자 한다. 이미 정해지거나 이론적으로 설명된 문제가 아니라 현실적인 문제를 주제로 다루어 더욱 공감하고 몰입하여 해결 할 수 있도록 한다. 둘째, 자기주도적 학습이다. 일방적 지식 전달이 아닌 주어진 문제에 흥미를 갖고, 감정을 이입하여 능동적으로 문제를 해결하고자 한다. 셋째, 협동을 통한 상호작용 학습이다. 수업시간은 물론 그 외의 시간에도 문제해결을 위한 토의를 계속하면서 학습의 목표에 도달하는 것뿐만 아니라 대인관계 및 의사소통 향상 등 사회생활에서 필요한 상호작용을 자연스럽게 체화되도록 돕는다(Park & Kim, 2012). 즉, PBL은 실제 상황에서 생길 수 있는 문제의 제시와 자기주도적 학습, 협동을 통한 상호작용을 특징으로 하여 학습자의 능동적 참여를 유도하는 교수학습모형이라고 할 수 있다.

2) PBL의 과정

PBL은 문제가 주어지고 그것을 해결해 나가면서 지식을 습득하기 때문에 단계별 과정을 거치게 된다. Barrows와 Myers는 PBL 과정이 초기 활동을 시작으로 문제 제시 및 문제에 대한 접근, 문제에서 요구하는 학습 내용 추론, 자기 주도 학습의 수행, 문제해결을 위한 새로운 지식 적용 및 문제 해결 계획에 대한 반추, 문제 해결안 작성, 문제 해결안 요약 및 종합정리, 성찰일지 작성으로 마무리 한다고 하였다(Choi & Chang, 2015). 그러나 PBL과정을 적용하는 범위가 매우 넓기 때문에 학자들마다 서로 다른 과정을 제시하고 있다. 이에 Hong과 Choi (2016)는 공통점을 바탕으로 PBL의 특징을 다음과 같이 설명하고 있다. 첫 단계는 문제를 발견하는 단계로, 수업 주제에 맞게 문제를 제시하면 학생들은 그 문제가 무엇인지 현실과 연관 지어 생각하고 인지하며 문제를 발견한다. 두 번째는 문제 해결 계획을 수립하는 단계이다. 자료를 수집하기 전에 조별로 문제를 분석하며, 문제 해결을 위한 자료조사 방법이나 역할 분담 등 세부적인 계획을 수립한다. 세 번째 단계는 자료를 수집하는 단계로서, 계획한 것을 바탕으로 조별로 각자 맡은 역할의 자료와 정보를 수집한다. 정보 수집은 개별 학습의 과정이다. 따라서 다양한 매체(인터넷, 전공서

적, 학술지 논문 등)를 활용하여 정보를 찾고 정리하면서 문제 해결을 위한 기반을 마련한다. 넷째, 해결 방안을 모색하는 단계이다. 그동안 각자 수집하고 정리한 자료를 바탕으로 조별로 토의하고 의견을 종합하여 해결방안을 도출한다. 서로 정리한 정보들을 공유하고 비교하면서 자연스럽게 상호작용이 이루어지고, 대인관계 및 의사소통 능력 향상 등의 기회도 제공된다. 이 과정에서 문제 해결방안의 결과물이 도출되고, 만약 그렇지 못할 경우에는 문제 확인 및 추가적 정보 탐색 등의 활동이 이루어질 수 있다 (Shin, 2011). 다섯째, 문제 해결의 결과물을 발표하고 평가하는 단계이다. 조별로 문제와 해결방안, 해결 과정 등을 정리하여 발표하고 서로 비교해본다. 비교하는 과정에서 더 좋은 해결 방안을 모색할 수 있으며, 피드백을 통해 결과물을 보충하면서 정리하도록 한다. 여기에 교수자의 피드백, 문제에 대한 반추 과정, 성찰일지 작성 등의 과정이 추가되거나 생략되기도 한다. 이처럼 PBL은 Figure 1과 같이 제시된 문제를 파악하고, 해결방안을 계획하고, 정보를 수집하여, 협력적으로 모색한 해결방안을 발표하고 평가하는 단계를 거치는 것이 일반적이다.

2. PBL의 교육 효과

PBL 관련 연구 결과들을 정리하면, 인지적 측면의 교육 효과로는 주로 자기주도적학습, 문제 해결력, 비판적 사고력 등 학습 능력과 기술의 향상이 나타났다(Choi & Chang, 2015; Gallagher, Stepien, & Rosenthal, 1992; Kang, 2003; Lee, 2008; Savery, 2006; Son & Ha, 2008; Strobel & Van Barneveld, 2009; Torp & Sage, 2002). 또한 성찰일지를 통해 PBL의 효과를 분석한 Dunlap (2005)도 주인의식, 자율성, 자아성찰적 측면과 자신감, 문제 해결 능력, 협동 학습 능력, 관련 지식의 습득과 전문가로서의 자아 효능감이 증가된 것으로 보고하였다(Kim et al., 2014). Choi와 Chang (2015)도 PBL의 효과를 지식 습득, 문제 해결력, 자기 주도적 학습 능력, 협동 학습 능력의 측면에서 제시하고 있다. Kim 등(2014)은 PBL은 초기에 학습 수준이 낮아지는 경향이 있으나 점차 시간이 지날수록 향상된다고 하였으며, 학습 주제에 대한 본질적인 흥미를 향상시키며, 참여도와 만족도가 높아지고, 이러한 향상은 꾸준히 유지된다고 보고하고 있다. 학습 만족도와 관련하여 Park (2014)은 PBL에 대

한 적응시간이 길어질수록 학습자의 만족도도 커진다고 했으며, 이는 반복된 PBL 과정에서 습득한 문제 해결력의 향상의 결과로 볼 수 있다. Choi & Kim (2016)은 PBL 수업은 학년이 올라갈수록 높은 학생 만족도와 자기 효능감을 나타낸다고 하였다. 그리고 Park (2010)의 연구에서는 PBL 수업에 대한 자기 평가에서 학생들은 전반적으로 자신의 학습 과정을 긍정적으로 평가하고, PBL 수업 과정 전반에 대해 높은 만족도를 보인다고 하였다. 이처럼 PBL은 공통적으로 문제 해결력, 자기 주도적 학습 능력에 대해 교육 효과가 뚜렷하게 나타나고 있으며 나아가 종합적 문제 해결 능력 및 협동 학습 능력을 향상시키는 데 효과적이라는 것을 알 수 있다. PBL의 교육 효과는 일반적으로 성찰 일지로 관찰된다. 성찰 일지에는 어떤 문제를 어떻게 해결하였으며, 그 과정에서 어떤 점을 배우게 되었는지에 대한 성찰이 들어간다(Kang & Jung, 2009). 이러한 성찰 일지를 분석하기 위해서는 전문가적 판단이 필요하며, 내용 분석과 빈도 분석이 주로 사용된다. 내용 분석을 위한 키워드는 학자들에 따라 다르게 분석되었는데, 예를 들어 Choi (2007)은 PBL에 대한 이해, 학습 내용에 대한 이해, 협동학습에 대한 이해, 자아성찰, 실제적 경험, 문제 해결력, 프리젠테이션을 키워드로 분석하였으며, Kang (1998)은 주인의식, 자율성, 자아성찰, 자신감, 문제 해결 능력, 협동 학습, 관련 전문 지식 습득 5가지를 학습내용의 키워드로 제시하였다. PBL에 대한 교육 효과에 대한 평가는 성찰일지의 내용 분석 외에 학습 성취도, 이해력, 과제 수행 능력, 학습 흥미, 학습 태도, 학습 만족 등 다양한 접근 방법이 있다. 따라서 본 연구에서는 선행 연구를 참고하여 교육 효과를 평가하기 위해서 학습 내용과 학습 과정을 살펴보는 성찰 일지 내용 분석과 더불어 자기 평가와 학습 만족도를 포함시켰다.

한편, 가정교육과 대학생들을 대상으로 패션 관련 PBL 수업을 연구한 Shin과 Kim (2016)은 2회의 PBL 수업을 실시하였는데, PBL 수업의 학습효과는 협동학습에 대한 이해, 관련지식 습득 및 적용, 실제 경험 및 체험, 자아성찰 및 문제해결 향상으로 나타났으며, 학습효과는 PBL 문제와 횟수에 따라 차이를 보였다. 즉 첫 번째 PBL에서는 협동 학습에 대한 이해와 문제 해결력 향상 부분이 더 비중이 높았으며, 두 번째 PBL에서는 관련 지식 습득 및 적용, 실제 경험 및 체험 부분에서 더 학습효과가 있는 것으로 나타났다. 이는 PBL 수업방법이 익숙해진 후 관련지식습득 및 적용, 실제 경험 및 체험부분의 효과가 높아지기 때문으로 볼 수 있다. 따라서 PBL이 한 번으로 그치지 않고 두 번 이상 진행되어야 그 효과를 얻을 수 있음을 알 수 있으며, 본 연구에서도 두 번 이상으로 진행하였다.

### 3. 샵매니저

샵매니저는 매장 관리자(manager)라는 뜻 그대로 단순히 물건만을 팔던 판매원에서 고객에게 다양한 상품에 대한 정보를 제공하고 코디네이터 역할을 하는 점장이나 소사장을 포함하는 의미로 발전되어 사용되고 있다(Choi, 2010). 유통 업체 특히 백화점에서는 전문가라고 할 수 있으며 일반 판매원과 달리 고객의 최접점에서 그들의 정보를 파악하고 서비스를 제공하는 위치로서 갈수록 그 중요성이 더해지고 있다(Oh, 2013). 또한 샵매니저는 판매 전문인으로서 경영 및 판매 기법, 구매 관리, 재고 관리, 판매 분석 및 계획수립을 통하여 유통업체 및 백화점, 쇼핑센터 등에서 소비자에게 새로운 라이프 스타일을 제안하는 역할을 한다(Ahn, 2005). 예전에는 본사의 지시에 따라 판매자의 역할만 했다면 최근에는 브랜드의 품평회에서 시즌마다 상품의 가격 정책과 디자인 및 마케팅 부분까지 영향력을 넓히고 있다(Oh, 2013). 따라서 샵매니저들은 상품에 대한 지식과 감각을 높여야 하고 고객이 만족할 수 있는 서비스를 제공해야 하므로 다양한 교육이 입사 전에 이뤄져야 한다. 또한 샵매니저의 역할이 자신의 역량에 따라 매출에까지 상당한 영향력을 끼치기 때문에 품성과 실력이 요구된다.

## 연구문제 및 방법

### 1. 연구문제

연구문제 1. 샵매니저를 위한 비주얼 머천다이징 과목 중 “비주얼 머천다이징의 실제”와 “샵매니저” 단원에 PBL을 적용한 수업은 어떻게 구성할 것인가?

연구문제 2. “비주얼 머천다이징의 실제”와 “샵 매니저” 단원에 적용한 PBL 수업은 어떤 교육적 효과가 있는가?

### 2. 연구대상

경기도 특성화 고등학교 진로 선택 교과로 <샵매니저를 위한 비주얼 머천다이징> 수업을 선택한 70명 학생을 대상으로 2개 학급으로 나누어 연구자 중 2인이 직접 지도하였다. 진로 교과 시간 이란, 학습자가 스스로 선택한 교과목을 학습하는 것을 말한다. 학생들의 모둠은 PBL 수업 전에 오리엔테이션을 거친 후 6명씩을 한 모둠으로 구성하여 12개 모둠으로 편성하여 2개의 PBL 수업 모형을 동일한 모둠으로 실시하였다. 각각 PBL 수업을 마친 후 평가를 통하여 2차에 걸쳐 상호 작용을 분석하였다.

Table 1. Interviewee Characteristics

	A	B	C	D	E
Gender	Female	Female	Female	Female	Female
Age	42	35	37	32	31
Academic background	high school	high school	junior college	high school	junior college
Career experience	14 years	10 years	10 years	8 years	9 years
Brand type	Casual	Casual	Luxury brand	National brand	Unisex brand

Table 2. PBL Module 1 & 2 Class Plan

PBL module 1	Student activities	Teacher activities
Initial activities		PBL Instructional guidance
Problem presentation	Team formation (Leader lection, team member, introduction, team naming)	Introduction to the whole program
Problem-solving planning	Topic: To express 3D department store windows display into 2D 1. Planning the group schedule 2. Discuss how to research materials through brain writing 3. Investigating and analyzing show window display data 4. Individual investigation, after assignment of roles	Market research methods - Display components, basic layout methods, strengths and weaknesses of the respective layout, appropriateness of color coding,
Collecting data	1. Additional investigation of trends and brand through internet & magazine and organization of findings 2. Brand selection and concept establishment 3. Ideas sketching, planning of materials and construction methods (methods of presentation, layout, color harmony, material selection,)	
Cooperative solution seeking	1. Team leader assigns roles to members 2. Materials and tools preparation 3. Idea organization and exchange of ideas 4. 2D conception and production based on 3D 5. Interim feedback 6. Decision of presentation methods (color and themes)and revision of presentations. 7. Complete 2D show window display	appropriate to the concept & material selection of feedback
Presentation and evaluation	1. Modification of the plan and preparation of presentation 2. Suggestion of results and presentation	
Teaching feedback	Evaluation and feedback	
Self-examination and evaluation	Reflection journal writing, self-assessment, valuation on instruction	
PBL module 2	Student activities	Teacher activities
Initial activities		
Problem presentation	Team formation (leader selection, team member introduction , team naming)	
Problem-solving planning	Topic: Black consumer role play 1. Discussion of data analysis method through brainstorming 2. Black consumer survey and data organization 3. Individual investigation after role assignment	Provide the company's black consumer response materials
Collecting data	Additional search of newspaper articles and research articles through the Internet	
Cooperative solution seeking	1. Team leader assign roles 2. Investigate newspaper and internet articles on black consumers 3. Conduct research on strategies to deal with black consumers 4. Organize knowledge contents & exchange of understanding 5. Practice of role play 6. Group discussion 7. Interim report 8. Additional information and contents revision 9. Summarizing the situation-specific strategies to deal with black consumers	Feedback worksheet & group discussions
Presentation and evaluation	1. Random selection of cards with situation and present black consumer role play 2. Group-based advising	Build and offer cards
Teaching feedback	Evaluation and feedback	
Self-examination and evaluation	Reflection journal writing, self-assessment, evaluation on instruction	Distribution of the survey

### 3. PBL 수업 내용 선정 및 문제 개발

본 연구를 위해 먼저 샵매니저 전문가들의 사전 인터뷰와 선행 연구 등을 참고로 하여 내용을 선정하여 프로그램 개발에 기초 자료로 활용하였다. 샵매니저 면접에서는 면접 지침서를 사전에 준비하여 샵매니저들에게 동일한 질문을 하였다. 면접은 반구조화된 면접법으로 진행되어, 샵매니저의 답변 내용 혹은 반응에 따라서 추가적인 내용을 넣거나 항목의 순서를 바꾸기도 하였다. 면접 시간은 한 사람당 1시간에서 1시간 30분 정도 소요되었으며, 면접 내용을 정확히 보존하기 위해 피 면접자들의 동의하에 전 과정을 녹음, 전사하여 정리하였다. 면접 후 추가로 얻은 자료(전화 내용과 sns 내용 등)도 문서 형태로 분석 자료에 포함시켰다. 우선 샵매니저들은 경력 5년 이상의 백화점 의류 매장에 종사하고 있는 자들로 구성되었다. 인터뷰 내용은 ① 샵매니저를 준비하고 있는 고등학생들이 갖추어야 할 직무 능력 요소 ② 샵매니저의 주요 직무 능력 ③ 샵매니저 근무 시 물리적·심리적 고충 요인 등을 포함하였다. 인터뷰에 참가한 샵매니저의 인적 정보는 Table 1에 요약되어 있다. 신뢰도와 타당도를 확보하기 위해 연구자 2인이 면접 자료, 현장 메모 등 샵매니저 교육 프로그램 대상 자료를 상호 검증하면서 해석하였다. 한 연구자가 개별 분석한 분석 내용에 대해 다른 한 연구자가 검토하고 그 뒤 상호 협의를 하여 검토하였다.

인터뷰 결과 첫 번째, 샵매니저를 준비하고 있는 고등학생들이 갖추어야 할 직무 능력 요소로 현직 샵매니저들은 디자인 감각 능력(색채감, 형태감 등)과 매장 디스플레이 조형 능력을 공통적으로 지목하였다. 두 번째, 샵매니저의 주요 직무 능력으로는 직원 관리 능력, 매출 관리 능력, 소비자 관리 능력이 공통적으로도 출되었다. 세 번째, 샵매니저 근무 시 물리적·심리적 고충 요인으로는 매출에 대한 스트레스, 고객의 컴플레인 대처에 대한 스트레스, 장시간의 노동 시간, 백화점 운영 시간에 따른 근무 시간 조율 등을 제시하였다. 샵매니저들과의 인터뷰 내용 결과를 바탕으로 의상 관련 교육 전문가 2명, 교사 2명과 함께 고등학교 학생들에게 필요한 교육 내용을 선정하였다. 직무 능력 요소에서는 디스플레이 조형 능력을, 물리적·심리적 고충 영역에서는 고객의 컴플레인에 대처하는 능력이 선정되었으며, 이 두 가지 능력에 대하여 Table 2와 같은 수업 모형을 개발하였다. 이는 PBL의 기본 취지인 실제 상황에서 생길 수 있는 문제를 제시하여 자기주도적으로 상호협력을 통해 문제를 해결해 나갈 수 있도록 제시되어야 한다는 점에 입각한 것으로, 이 문제들을 중심으로 프로그램 개발이 진행되었다. 개발된 프로그램은 PBL 전문가 2명의 검토로 타당도를 검증 받아 완성하였다.

### 4. 효과 검증 자료 수집 및 분석

PBL 학습효과는 2017년 5월과 7월 2차례에 걸친 설문조사와 자기 성찰 저널 분석을 통하여 평가하였다. 설문지 문항은 PBL 학습 효과를 측정하기 위한 PBL을 활용한 수업에 대한 자기 평가 9문항과 수업 평가 6문항, 수업 과정 평가 9문항으로 구성하였다. 자기 평가는 문항은 Park (2010)과 Shin과 Kim (2016)의 문항을 사용하였고, 수업 평가 문항은 Kim과 Park (2014)의 문항을 사용하였다. 수업 과정 평가문항은 Park (2010) 문항으로 사용하여 모두 5점 리커트 척도로 측정하였고, 평균과 표준편차로 분석하였다. 자기 성찰 일지는 Park (2010)의 문항으로 조사하였다. 자기 성찰 일지는 '이번 PBL 수업을 통하여 무엇을 배웠습니까?', '이번 PBL 수업 과정을 통해서 동료들과 문제를 해결하는 어떤 법을 배웠습니까?', '문제 해결 후, 그 해결 방안에 대한 만족한 부분은 무엇입니까?', '과제 수행을 통하여 보완할 점은 무엇입니까?', '이번 PBL 수업을 통해 본인이 발전한 부분은 무엇입니까?'에 대한 답변으로 작성하도록 하였고, 학생들의 답변 내용을 내용 분석법을 이용하여 키워드를 통해 빈도 분석하였다.

## 연구결과 및 분석

### 1. PBL을 적용한 <샵매니저를 위한 비주얼 머천다이징> 수업 구성

<샵매니저를 위한 비주얼 머천다이징>은 기존의 수업에서 벗어나 강의와 PBL을 혼용하여 수업을 계획하였다. 비주얼 머천다이징에 대한 이론적, 실제적 정보 탐색을 토대로 전문적인 샵매니저로 직무 역량 함양을 목표로 Table 3와 같이 내용을 구성하여 실시하였다. 첫 주에는 오리엔테이션을 통해 샵매니저 관련 전반적인 내용과 PBL 교육과정을 설명하였다. 이때 퍼실리테이터로서의 교수자의 역할과 학생의 역할을 명확하게 전달하였다. 3주간의 이론 수업 과정을 거친 후, 6명씩 총 12개의 모둠을 구성하여 2개 학급에서 동시에 PBL모형 수업을 진행하였다. 모둠별 작업은 역할인자와 학습에 대한 보다 구체적인 안내를 통하여 문제 파악과 문제 해결 방안 모색을 위한 자료 수집, 그리고 문제 해결 계획 수립을 통하여 협동적 해결 방안이 모색될 수 있도록 하였다. PBL 수업 진행의 세 번째 주부터는 협동적 해결 방안이 구체화되는 시기이므로 온라인과 오프라인에서 보다 활발한 소통을 할 수 있도록 컴퓨터가 있는 특별 실습실에서 진행하였다. 네 번째 주에는 발표를 통한 각 모둠의 해결 방안을 공유하였고, 마지막 주에는 교사의 피드백과 평가, 그리고 설문지와 성찰일지

작성이 이루어졌다. 2개 학급에서 동시에 진행되는 수업의 일관성을 유지하기 위하여 PBL 수업이 진행되기 직전에 Figure 2과 Figure 3와 같은 교수·학습 지도안을 공유하여 수업을 진행하였다. PBL을 적용함과 동시에 창의적 사고의 확산을 위해서 브레인 라이팅(brain writing)등의 기법을 적용하여 진행하도록 하였다. PBL 수업은 2개의 모듈로 제안되었는데, 각 모듈 문제 해결을 위해서 모듈별로 계획서를 작성할 수 있도록 Figure 4와 같은 학습지를 활용하였다.

첫 번째 PBL 모듈(PBL1)은 백화점 쇼윈도 디스플레이를 평면에 재현하는 문제를 제시하고, 모듈 일정을 계획할 수 있도록 하

였다. 학생들은 쇼윈도 디스플레이 자료 조사와 역할에 따른 개인별 자료 조사를 통해 가상의 브랜드와 쇼윈도 디스플레이에 대한 컨셉을 설정하도록 하였다. 이때 학생들의 문제 해결 방향이 잘못되었다고 판단되면 교수자는 피드백을 주어 수업에 대한 판단 기회를 주었다. 동시에 PBL1의 수업 방식인 자기주도학습을 위해 깊이 관여하지 않도록 주의하였다. 모듈별 가상의 브랜드 선정 후 컨셉을 정해지면 발표를 위해 작품 제작 과정에 들어가도록 하였다. 작품 제작 과정에서도 교수자의 피드백이 필요한 경우 학생들의 의사 판단에 도움이 될 수 있는 자료를 제공하여 작품의 완성도를 높일 수 있도록 도와주었다. 발표 과정에서 교수자와 모듈

Table 3. Summary of Instruction Program

Week	Title	Contents (theme)		Teaching method
		Contents Naming	Contents Direction	
1	Introduction	Introduction to the class		
2	Fashion marketing	2-1. Understanding the fashion industry	2-1-1. The concept of the fashion industry 2-1-2. The structure of the fashion industry 2-1-3. Characteristics of the fashion industry	Lecture, discussion
		2-2. Understanding fashion marketing	2-2-1. The notion of fashion marketing 2-2-2. Fashion marketing 4P mix	
		2-3. Understanding fashion merchandising	2-3-1. The reality of fashion merchandising	
3	Visual merchandising	3-1. The concept of visual merchandising	3-1-1. Background of visual merchandising	Lecture, discussion
		3-2. Visual merchandising process	3-2-1. Annual plan, Market research 3-2-2. Development of design strategies and SI operation	
4	Visual merchandising in reality			Lecture, discussion
5		5-1. Team formation		PBL
6	Creating shop windows display	6-1. PBL 1 survey	6-1-1. Research on the Internet, department stores, and specialty stores	PBL
7	Creating shop windows display	7-1. PBL 1 concept	7-1-1. Latest trends and trends in trends	PBL
			7-1-2. Select brand and season concept settings	
			7-1-3. Design window display using brain lighting technique	
8	Creating shop windows display	8-1. PBL 1 production	8-1-1. Creating ideas for ideas and preparing materials for fabrication	PBL
9	Creating shop windows display	9-1. PBL 1 production	9-1-1. Completion of project	PBL
10	Feedback	10-1. PBL 1 feedback and evaluation	10-1-1. Feedback and evaluation of work	Lecture, discussion
11		11-1. PBL 1 reflection journal and class contents questionnaire		Survey
12	Shop manager	12-1. PBL 2 data survey	12-1-1. Black consumer survey	Corporate case
13	Shop manager	13-1. PBL 2 analyze	13-1-1. Conduct a post-acceptant analysis of the black consumer response guidelines	PBL
14	Shop manager	14-1. PBL 2 practice	14-1-1. Practice according to your role	PBL
15	Shop manager	15-1. PBL 2 simulation and evaluation	15-1-1. Demonstration of roll-up performance	PBL
			15-1-2. Feedback and evaluation	
16		16-1. PBL 2 reflection journal and class contents questionnaire		Survey
17	Final-test			Test

Unit	III. Visual Merchandising 3. VMD Presentation Planning		
The aims of the lesson	1. Know the latest trends and trends. 2. The 3D display window display can be paraded into 2D. 3. Using Brain Lighting, you can construct a window display.		
Instructional mode	Group activity	Teaching materials and instructional media	Group activity, reference materials
Instructional phase (Time)	Teaching and learning activities		Learning form and material
Open learning (10 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Personnel and attendance check: Check and personnel attendance confirmation Group Activity, Reference materials, Distribution</li> <li>◇ Rescription learning resuming: Presentation of the black consumer type investigation results “Last time we looked at the black consumer type. I'd like to organize a class once again with the group members and start the class again.”</li> <li>◇ Motivation: The correct response questions from the shop manager in the position of the consumer “You may have asked for a refund or refund due to a simple change in your mind or product. If you have a memorable experience in the store’s response, let’s talk about it.”</li> </ul>		Lecture
Learning division (80 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Activity 1 &lt; Latest Trends and Trends (20 Minutes) - Guide the results of market research and further investigation into the latest trends in trends and trends. “Based on the market research, let’s summarize trends in trends, color harmony and fashion trends in the show window. If you lack the results of a market survey, you may want to collect additional materials using the magazine or the Internet.”</li> <li>- Take care that individual net meeting is free of charge (free riders.)</li> <li>◇ Activity 2 &lt; Brand selection and concept settings &gt; (15 minutes) - Establish the brand selection and concept based on organized items. - Draw out a clear plan to draw up a clear plan. (br clear=all) We will guide you through all the images you researched, including the latest fashion trends, the trend window design trends, and the color of your data.) “Now let’s decide on the brand of a showcase for you. Once you decide on the brand, set up a concept that allows you to solve the problem based on organized materials. The concepts of target, season, theme, event, color, etc. are specific.”</li> <li>- Time to rest / Break time (10 minutes)</li> <li>◇ Activity 3. Using the brain lighting technique (35 minutes), show the window display concept (35 minutes) - Demonstrate brain lighting techniques. In groups, start brainstorming ideas with brain lighting. (Give time and let me know when the alarm goes off.) Focus on putting ideas into focus within allotted time periods.) “Three times a total of six times. Turn the paper over to the next person when the alarm goes off. One idea per minute should be written. Focus.”</li> <li>- Put the brain lighting paper in one place, connect the problem and connect the display window to form a window display. “Organize ideas linked to problems. Let’s pick up the concept window display by choosing the concept that matches the concept.”</li> <li>- Tour and explain points to complement and complement.</li> </ul>		Activity materials  Homepage
Learning finish (10 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Record the contents of the learning content : Instruct it to be finalized through the group activity &gt; . “Set up the details of today's activities to your site. Let’s arrange the materials and tools that we need to prepare based on the display windows, and arrange them with the group members to prepare them.</li> <li>◇ Motor notice : Guide the contents and preparations of the next verse.</li> <li>◇ Appreciation and personnel reshuffle</li> </ul>		Lecture

Figure 2. Teaching and learning plan 1

장은 임의로 발표 순서를 선정한 후 모든 모듈원이 집중할 수 있도록 환경을 조성하였다. 발표를 마치며 교수자는 각각의 모듈원들에게 완성도 높은 작품을 제작할 수 있도록 수정해야 할 부분에 조언을 주며 최종적으로 결과물을 제출하여 마무리 하였다. 수업에 대한 평가는 온라인을 통해 자기 평가, 수업 평가, 수업 과정 평가, 자기 성찰 저널을 작성하도록 하였다. 두 번째 모듈인 PBL2는 블랙 컨슈머에 대한 대응 전략에 대한 내용으로 구성되었다. PBL2도 PBL1과 같은 방식으로 진행하였으며, Table 3에 진행 순서가 제시되어 있다.

## 2. <샵매니저를 위한 비주얼 머천다이징> 수업 중 PBL 학습의 교육적 효과

Table 4에서 보는 바와 같이 PBL1 모듈의 경우 자기 평가에서 가장 높은 평균 점수를 보인 것은 ‘나는 다른 사람들의 의견을 경청하였다’가 4.35였고, ‘나는 생각을 분명히 전달하였다’가 4.04로 높은 응답률을 보였다. 반면 ‘나는 스스로 유도 학습을 했다’가 3.56으로 가장 낮은 평균을 보였다. 또한 ‘나는 창조적이고 비판적인 아이디어를 제안했다’와 ‘나는 논리적인 해결책과 아이디어를 이끌어 냈다’가 각각 3.63로 학습자가 성실하게 수업에는 참여했으나, 논리적이고 창조적인 아이디어 도출에는 미흡했다는 결



Unit	V. Shop Manager Career Search 1. Search the Manager Career		
The aims of the lesson	1. Able to build knowledge and knowledge suitable for the course manager's career. 2. Know how to deal with black people and know how to deal with them. 3. It is possible to solve the problem of black people through the drama.		
Instructional mode	Group activity	Teaching materials And instructional media	Group Activity, Reference Materials
Instructional phase (Time)	Teaching and learning activities		Learning form and material
Open learning (10 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Personnel and attendance check: Check and personnel attendance confirmation</li> <li>Group Activity, Reference materials, Distribution</li> <li>◇ Rescription of exhibition learning: Presentation of the window display market and problem issues</li> <li>Let's review and recall the findings of the show window and the problems we've discovered in the past. Try to organize them together with group members."</li> <li>◇ Motivation: frequently asked questions about window design during market survey</li> <li>"If you look at the showroom display market, let's make sure you have an impressive layout, item, and design."</li> </ul>		Lecture
Learning division (80 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Activity 1 Latest Trends and Trends (20 Minutes)</li> <li>- Guide the results of market research and further investigation into the latest trends in trends and trends.</li> <li>"Based on the market research, let's summarize trends in trends, color harmony and fashion trends in the show window. If you lack the results of a market survey, you may want to collect additional materials using the magazine or the Internet."</li> <li>- Take care that individual net meeting is free of charge (free riders).)</li> <li>◇ Activity 2 Brand Selection and Concept Settings (15 Minutes)</li> <li>- Establish the brand selection and concept based on organized items.</li> <li>- Draw out a clear plan to draw up a clear plan.</li> <li>(br clear=all) We will guide you through all the images you researched, including the latest fashion trends, the trend window design trends, and the color of your data.)</li> <li>"Now let's decide on the brand of a showcase for you. Once you decide on the brand, set up a concept that allows you to solve the problem based on organized materials. The concepts of target, season, theme, event, and color are specific."</li> <li>- Time to rest / Break time (10 minutes)</li> <li>◇ Activity 3. Using the Brain Lighting Technique (35 minutes), show the window display concept (35 minutes)</li> <li>- Demonstrate brain lighting techniques.</li> <li>In groups, start brainstorming ideas with brain lighting.</li> <li>(Give time and let me know when the alarm goes off.) Focus on putting ideas into focus within allotted time periods.)</li> <li>"Three times a total of six times. Turn the paper over to the next person when the alarm goes off. One idea per minute should be written. Focus."</li> <li>- Put the Brain Lighting Paper in one place, connect the problem and connect the display window to form a window display.</li> <li>"Organize ideas linked to problems. Let's pick up the concept window display by choosing the concept that matches the concept."</li> <li>- Tour and explain points to complement and complement.</li> </ul>		Activity materials  Homepage
Learning finish (10 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ Record the contents of the learning content: Instruct it to be finalized through the group activity.</li> <li>"Set up the details of today's activities to your site. Let's arrange the materials and tools that we need to prepare based on the display windows, and arrange them with the group members to prepare them.</li> <li>◇ Motor notice: Guide the contents and preparations of the next verse.</li> <li>◇ Appreciation and personnel reshuffle</li> </ul>		Lecture

Figure 3. Teaching and learning plan 2

과를 보여주고 있다. PBL2 모듈의 경우 자기 평가 역시 '나는 다른 사람들의 의견을 경청하였다'가 4.20로 높게 나타나서 PBL 모형 수업 시 타인의 의견 경청 부분에 학습자들이 중점을 두고 있다는 점을 알 수 있다. 반면 '나는 창조적이고 비판적인 아이디어를 제안했다'가 3.67로 두 가지 수업 모형 모두 가장 낮은 수치를 보였다. 이는, 기존의 교육과정에서 학생들 스스로 토론이나 비판에 익숙한 학습 분위기 조성이 이뤄지고 있지 않았기 때문에 PBL을 도입한 수업에서도 이와같은 결과를 초래한 것으로 보여진다. 이를 바탕으로 분석하면 학습자들은 PBL 모형 수업의 경우 논리적인 해결책 제시과 아이디어의 도출 영역에 어려움을 겪는다고

사료된다.

Table 5에서 보는 바와 같이 PBL1 모듈의 수업평가에 대해서는 'PBL 수업은 과목 특성에 맞게 잘 진행되었다'가 4.22 높은 응답률을 보였고, '나는 PBL 수업에 전체적으로 만족한다'가 4.11로 수업에 대한 만족도가 높았다. 하지만 'PBL수업은 나의 학습 능력을 향상시키는데 도움이 되었다' 3.98와 'PBL 수업은 해당 분야의 전문가로서 갖추어야 할 지식을 습득하는데 도움이 된다고 생각한다' 3.96응답률로 지식 습득과 학습 능력 향상 부분에는 낮은 응답률이 나타났다. 이는 PBL1 모듈의 경우 지식과 관련된 학습 내용이 중점을 둔 것이 아니고 작품 제작과 결과물 발표가 핵

Making windows display 3D→2D			Black consumer role play		
Group name		Group member	Group name		Group member
Market survey results and problems		-	Investigate the black consumer type		-
Problem solution plan		-	Research on how to respond to the black consumer		-
Concept and ideas		-	Role sharing		-
Components of layout and color harmony, etc.		-	To act according to the circumstances presented		- case 1 - case 2
Choice materials and leverage effect		-	Discuss the topic of the proposed scenario		- case 1 - case 2
Out-of-support proposal		-	Show final role-playing demonstration		-
Idea sketch			Role-playing		

Figure 4. Student worksheets for in-class activities

심이었던 이유로 사료된다. PBL2 모듈의 경우 'PBL 수업은 해당 분야의 전문가로서 갖추어야 할 지식을 습득하는데 도움이 된다고 생각한다'가 4.24로 샵매니저 교육 시 실제 현장에서 벌어지는 상황을 역할극을 통해 시연함으로써 글로 전해지는 교육보다 가상의 체험 방식을 통해 체득한 경험이 학생들에게는 긍정적인 학습 효과를 보인다고 추정된다. 그리고 '학생들의 'PBL 수업에 동료 학생들도 적극적으로 참여하였다'가 4.02로 수업 평가 모형 문항 중 가장 하위 응답률을 보였다. 이는 PBL2 모듈이 역할극이라는 특수하게 제시된 상황에서 모둠원 전체의 참여보다는 배역에 따른 일부의 학생들이 주도적으로 수업에 참여하게 됨으로 상대적으로 역할이 없는 학생들의 적극적 참여 의지가 미흡했다고 보여진다. PBL1 모듈과 PBL 2 모듈에 대해 학습자들은 대체로 높은 만족도를 보이고 있다는 점에서 PBL을 활용한 샵매니저 교육의 효과가 확인되었다고 볼 수 있다.

Table 6에서 보는 바와 같이 PBL1 모듈의 수업 과정 평가에서는 '타인의 의견 청취 및 협동 능력 증가에 도움이 되었다'가 4.33 높게 나타났고, 이는 PBL을 활용한 수업에 대한 자기 평가에서의 가장 높은 응답률을 보인 '나는 다른 사람들의 의견을 청취하였다' 4.35와 비슷한 수치이다. 이를 통해 PBL수업은 학습자들이 타인의 의견을 청취하는 태도를 중요시하고 있다는 것을 유추할 수 있

Table 4. Self-Evaluation for Classes Using PBL

Self-evaluation	PBL 1 M	PBL 2 M
1. I performed the task faithfully.	3.91	3.94
2. I researched and presented various information.	3.87	3.96
3. I have clearly conveyed my thoughts.	4.04	3.87
4. I listened attentively to other people's opinions.	4.35	4.20
5. I proposed creative and critical ideas.	3.63	3.67
6. I sent a useful statement and attitude towards the team.	3.89	3.89
7. I lead a logical solution and ideas.	3.63	3.87
8. I taught myself on my own	3.57	3.76
9. I felt positive about myself through a PBL process.	3.81	3.87

다. 한편, '학생들이 막힐 때 적절하게 교수자가 개입했다'가 4.31로 교수자의 피드백이 적절했음이 측정되었다. '전통적인 수업 방식보다 내용 이해 및 지식 획득에 도움이 되었다'는 4.26로 학습자 스스로 문제를 해결해 나가는 것에 대해 만족도가 높은 것으로 확인되었다. PBL2 모듈의 경우에도 '타인의 의견 청취 및 협동 능력 증가에 도움이 되었다'가 4.15 높게 나타났고, 이는 모듈 1과 동일한 결과이다. 한편 '학습 시간이 적절하였다'는 3.76의 낮은 수치로 향후 PBL 수업 시 시간 배분에 대하여 보다 여유롭게 진행해야 한다는 점을 시사하고 있다. 모듈별 문제를 설계하고 해결하는 과정

Table 5. Classroom Evaluation Using PBL

Class evaluation	PBL 1 M	PBL 2 M
1. I participated actively in the PBL class.	4.04	4.09
2. Peer students participated actively in the PBL class.	3.98	4.02
3. PBL classes helped improve my learning skills.	3.98	4.05
4. The PBL class went well with the characteristics of the subject matter.	4.22	4.15
5. I think PBL classes help to acquire knowledge that should be acquired as specialists in the field.	3.96	4.24
6. I am entirely satisfied with the PBL class.	4.11	4.11

Table 6. Assessing the Learning Process

Assessing the learning process	PBL 1 M	PBL 2 M
1. The learning time was appropriate.	3.74	3.76
2. Data and resources were sufficient.	3.63	3.78
3. The number of team members was adequate.	3.94	4.05
4. The instructor guided and encouraged students' voluntary learning.	4.20	3.95
5. The teacher intervened appropriately when students were blocked.	4.31	4.07
6. Provided positive and constructive feedback.	4.17	4.09
7. I have achieved my learning goals.	4.15	4.13
8. It helped to increase the listening and cooperative ability of others.	4.33	4.15
9. It helped to understand the contents and acquire knowledge rather than traditional teaching methods.	4.26	4.09

Table 7. Self-Reflection Journal

Self-reflection journal
1. What did you learn through this PBL class?
2. In the course of this PBL class, what law did you learn to solve problems with your colleagues?
3. After the problem is solved, what is the satisfactory part of the solution?
4. What do you need to supplement with the assignment?
5. What did you learn from this PBL class?

에서 시간상 제약을 많이 받은 것으로 이는 초인지 수준이 낮은 학습자들의 활동 수행에 어려움을 겪는다는 Park (2010)의 논문 결과와 같은 결과를 보였다. 동시에 시간의 부족 현상은 익숙하지 않은 PBL 학습 방식에 결과로 보여진다. 또한 ‘자료 및 자원이 충분하였다’라는 항목은 3.78로 낮은 수치로 분석되었다. 이는 자료를 찾고 정리하는 학습이 향후 보강되어야 할 부분이라 생각된다.

자기 성찰 일지의 분석결과, Table 7과 같이 첫 번째 질문인 “이번 PBL 수업을 통하여 무엇을 배웠습니까?”에 대한 답변으로 PBL 1 모듈 수업에서 학생들은 태도적인 측면 중에서 프로젝트를 기획하고 실행하기 위한 단계에 필수적인 협의 과정 즉, 합리적인 의사소통 과정의 필요성과 타인의 의견을 경청하고, 존중하는 태도 등을 배우는 시간이 되었다고 하였다. 이에 관련하여 학생들은, “어려운 과제지만 친구들과 많은 의견을 내어서 서로의 의견을 하나씩 넣으면서 고치고 고민하고 차근차근 해결해 나갔다.” “의견 제시와 경청을 통해 새로운 의견을 제시했다.” “다른 사람의 말을 잘 들어주고 생각을 존중하는 법을 배웠다.” “조별 친구들과 의견을 조율하는 법을 배웠다.” “무조건 나의 의견만을 주장하는 게 아니라 동료들의 의견도 끝까지 경청하고 서로 맞지 않은 부분들을 계속 의견을 나누고 한발씩 물러나며 모두의 의견을 존중해주었다.” “동료들과 의견을 경청하고 존중하고 대화를

통해 의견을 조율했다.” 등의 서술을 하였다.

동시에 모듈 활동을 통한 협동심이 배양되었다는 많은 의견도 있었다. 즉, “혼자의 힘보단 여러 명의 힘이 모였을 때 더 좋은 결과를 얻는 다는 것을 깨달았다.” “나중에 취업을 해서 조끼리 일을 하거나 많은 사람들이 일을 할 때 상대방의 말을 잘 들어주는 것과 협동심을 배웠다.” “팀원들과 협동하여 의견을 끊임없이 주고받으며 과제를 수월하게 수행하였다.” 등 협동에 대한 언급을 찾아볼 수 있었다.

PBL 2 모듈에서는 블랙컨슈머의 유형과 대처법을 알고, 실제 상황과 다양한 사례들을 이해할 수 있게 되었다는 응답이 대부분을 차지하였다. 이는 PBL 수업 모형이 실천적, 경험적 문제를 토대로 한 새로운 방식의 문제 해결 접근 방법이라는 취지와 일치하는 결과라고 할 수 있다(Shin & Lee, 2016). 학생들의 성찰 일지에서 “실제로 역할극을 해서 블랙 컨슈머의 종류에 대해 알게 되었다.” “샵매니저의 고충과 블랙 컨슈머의 대처 방법에 대해 알 수 있었다.” “직접 역할극을 해봄으로서 샵매니저와 블랙 컨슈머 역할을 더욱 이해하기 쉬웠다.” “샵매니저로서 실제상황에서 어떤 식으로 블랙 컨슈머를 대응하여야 효율적인지 깨달았다.” 등의 언급을 찾아볼 수 있었다.

두 번째 질문인 “이번 PBL 수업 과정을 통해서 동료들과 문제를 해결하는 어떤 법을 배웠습니까?”의 답변에는 경청과 존중을 바탕으로 의견을 조율하고 타협하는 방법을 배웠다는 응답이 대부분을 차지하였다. 이 질문은 PBL 1 모듈과, PBL 2 모듈 모두 공통된 응답으로 같은 결과가 도출되었고, 따라서 PBL의 학습 효과 중 협동 학습에 대한 이해를 습득하였다고 볼 수 있다. 즉, 학생들은 “다른 사람의 말을 잘 들어주고 의견을 존중하는 법을 배웠다.” “다수결로 결정하고 그 결정된 의견 안에서 소수의 의견을 반영하는 식으로 진행했다.” “자신의 의견만 주장하는 것이 아니

라 동료들의 의견도 끝까지 경청하고 맞지 않는 부분은 끊임없이 대화해서 조율하였다.” “부족한 부분을 혼자 해결하는 것이 아니라 함께 채우며 협동심을 배웠다.” “같이 참여하도록 유도하는 법을 배웠다.” 등으로 이해수준이 증진되었음을 보여주었다.

세 번째 질문인 “문제 해결 후, 그 해결 방법에 대해 만족한 부분은 무엇입니까?” 라는 문항에 대해 PBL 1 모듈에 대해서는 ‘모든 의견의 수용된 작품이 만들어졌다’는 응답이 대부분이었으며, PBL 2 모듈에 대해서는 ‘의견 조율을 통한 합리적인 블랙 컨슈머 대처 방법을 알아냈다’는 응답이 대다수였다. 예를 들어 PBL 1에 대해서는 “모두의 의견이 들어가서 나온 작품이라 모두 만족하였습니다.” “친구들의 다양한 아이디어를 듣게 되어 서로 부족한 점을 채울 수 있게 되었고, 조금 더 완벽한 결과물을 이루어 낼 수 있어 만족한다.” “완벽하지 않아도 서로의 아이디어를 포함시킨 것.” 등에 대해 만족을 표현했으며, PBL 2에 대해서는 “블랙 컨슈머의 의견을 들어주려고 노력하되 샵매니저 또한 합리적으로 대처할 수 있도록 타협한 것.” “한명, 한명 의견을 물어보고 맞춰나가서 해결한 점.” “의견을 제시하고 서로 합의하여 결정한 점”에 대해서 만족을 나타냈다. 즉, PBL 수업을 통해 학습자가 문제를 해결하는 과정에서 지식을 습득하고, 협동의 가치에 대한 이해에 있어서 완성된 결과물에 대한 만족도가 높아진 것을 볼 수 있다.

네 번째, “과제 수행에서 보완할 점은 무엇입니까?”의 답변에는 “조원의 역할이 중요한 만큼 역할 분배가 확실해야 한다.”(PBL 1) “자료 준비, 풍부한 자료 등 시간이 충분했으면 더 좋은 결과물을 만들 수 있을 것 같아서 아쉽다.”(PBL 1), “역할극 준비 중에 시간이 부족해서 정확한 상황전달을 하지 못했다.”(PBL 2) “모든 조원들이 참여하도록 하는 것이 필요하다.”(PBL 2) 등, PBL 1 모듈과 PBL 2 모듈 모두 모듈원들에게 피해를 주지 않도록 각자 맡은 바를 성실히 해야 한다는 의견과 조원의 역할 분배가 확실하게 이루어져야 한다는 의견, 물리적 환경(자료, 시간)등의 추가 요소에 대한 요구가 나타났다. 이 부분은 학생들이 단체 카톡방 등을 통해 수업 시간 외의 자료에 대한 토의가 이루어짐으로써 앞으로 시간과 공간에 대한 제약을 해결 할 수 있는 blending learning의 한 방법으로 ePBL의 활동 가능성에 대한 제고도 필요하다고 판단된다(Shin & Lee, 2016)는 선행 논문이 제안점에 상응하는 결과이다.

다섯 번째로 “이번 PBL 수업을 통해 본인이 발전한 부분은 무엇입니까?” 의 질문에 PBL 1 모형에서는 의견을 조율하는 방법, 공감하는 법, 협동심 향상 등 태도적인 측면이 두드러지게 나타났으며, PBL 2에서는 상황 대처능력이나 샵매니저 직업을 가졌을 때의 유용한 지식적인 측면의 발전에 도움이 되었다는 결과가 나타났다. 한편, 두 모형 동시에 나타난 응답은 스스로 적극적인 모

습을 갖게 된 것이라 하였다. 이는 기존의 이론적 강의식 수업에서 벗어나 PBL수업 같은 협동심, 비판적 사고력, 능동적인 문제 해결을 요구하는 수업의 필요성을 보여준다.

## 결론

본 연구는 샵매니저 취업 교육 프로그램 중 PBL을 활용한 비주요 머천다이징 수업을 개발하고 수행하여 교과목 목표를 달성하는데 얼마나 도움이 되었는지 그 효과를 검토, 분석하는데 목적을 두었다. 연구 목적을 달성하기 위해 구체적으로 첫째, 샵매니저들을 통하여 고등학교 학생들이 학습해야 할 직무 능력을 추출하여 수업 모형을 의상 교육 전문가들과 교사가 함께 개발하였다. 둘째, 개발된 샵매니저 교육 프로그램은 교수·학습 지도안과 학습 자료 등을 제공하여 실제 수업에 적용한 후 그 결과를 분석하여 교육적 의의를 밝혔다.

PBL을 활용한 수업 모형 수업은 2017학년도 1학기에 16주 동안 진행되었고, 수업에는 70명의 고등학교 3학년 여학생들이 참여하였다. 학생들은 5명씩 총 12개 모둠을 구성하였으며 각 모둠은 자율적으로 선정하였다. 교수자는 학습자에게 수업 모형을 제시하고 PBL 과정에 따라 모둠으로 진행하였다. 학습자들은 수업 모형을 마친 이후 본인이 수업에 대한 평가를 인터넷 설문지 양식에 따라 실시하는 동시에 자기 성찰 평가서를 제출하였다.

본 연구를 통해 나타난 결과는 다음과 같다.

첫째, 고등학교 샵매니저 교육에서 PBL 수업 모형은 학습자들의 흥미를 유발시킬 수 있고, 취업 시 필요한 자기 주도적 학습 능력 및 협동 능력을 신장시키는 데에 효과적인 것으로 나타났다. 이는 학습자가 학습 경험에 스스로 몰입하여 지식을 얻고 향후 직무 능력 향상에도 이바지 할 것이라 사료된다. 또한 선행 연구들처럼 PBL의 효과라고 하는 자기 주도성, 의사소통 능력의 향상, 자아 효능감 향상 등을 본 수업을 통해서 경험하고 있다고 할 수 있다.

둘째, PBL 수업은 처음 수행할 때(모듈 1)보다 두 번째 수업(모듈 2)을 수행할 때 보다 높은 만족도가 나왔다. 이는 학습자가 PBL 수업 방법에 익숙해진 후 관련 지식 습득 및 적용, 실제 경험 및 체험 부분의 효과가 높아지기 때문이라 볼 수 있다. 따라서 PBL 수업은 동시에 두 번 이상 진행되어야 진정한 효과가 나타날 수 있음을 알 수 있다. 단, 교수자의 피드백에 대한 만족도는 모듈 1이 모듈 2보다 높게 나왔다. 이는 PBL 수업에 대한 초기 학습 시 교수자의 도움이 중요했던 것에 비해, 두 번 이상 진행되었을 때는 학습자 스스로의 학습 능력 향상으로 인하여 교수자의 피

드백에 대한 중요도가 낮아진 결과라 해석된다. 아울러 모듈 2는 내용이해 및 지식획득 평가 항목과 협동 능력 증가 항목에서 모듈 1에 비해 낮게 평가되었는데, 이는 모듈 2가 행동 영역이 강조된 특수한 학습 모형인 역할극으로 진행되었기 때문에 지식 전달면에서 효과가 낮게 평가된 것으로 여겨진다.

셋째, 학습 시간의 적절성에서 문제를 설계하고 해결하는 과정에서 시간상 제약을 받는다는 것은 초인지 수준이 낮은 학습자들에게 자료를 찾고 정리하는 부분에서 어려움을 갖고 있음을 알 수 있다. 이를 위한 개선의 방법으로 자료 수집 및 정리 방법에 대한 사전 학습이 시행, 보강되면 보다 원활한 수업이 진행 될 것으로 사료된다.

가사실업계 고등학교에서의 취업과 관련된 수업에 대한 새로운 교육 방법의 시도가 거의 이루어지고 있지 않은 것이 현실이다. 본 연구는 창의적이고 비판적 사고 능력을 겸비한 인재를 선호하고 있는 현대의 직업 사회에서 필요한 인재를 육성하기 위한 교육 방법에 대한 시도에 의의를 두고 있다. 본 연구를 고등학교 직업 교육에서 삽매니저 교육은 문제중심학습의 효과적인 교수-학습 방법을 활용하여 구체화 한 것에 의미가 있다고 생각한다. 향후 삽매니저 뿐만 아니라 가사 실업계 교육과정에서 필요한 직무 능력 부분에 PBL등 새로운 교육 방법을 통해 학습 효과를 높이는 연구가 지속되어야 할 것으로 사료된다. 본 연구는 2번의 수업 진행에서의 결과를 통해 일반화 하는 것에는 제한점이 있다. 따라서 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 삽매니저 교육의 PBL활용은 실생활에서 존재하는 문제를 기반으로 문제 해결을 하고자하는 해결책을 찾아내는 것임으로 적합한 교수-학습 활동이다. 그러나 현재로서는 고등학생들을 위한 삽매니저 교육 내용이 제한적이다. 따라서 교과목의 특성에 맞는 PBL 문제가 구축되어 공유하고 검증할 수 있는 시스템이 요구된다. 둘째, PBL연구 결과 물리적인 항목에 대한 만족도가 낮았다. 이 문제에 대한 대안으로는 학생들의 초인지 수준에 알맞게 시간 배분을 늘리면서 교수는 조력자로서 관련 자료 제공을 보다 적극적으로 제공해야 할 것이다. 셋째, PBL 수업 결과 창조적이고 비판적인 아이디어를 제안하는 부분이 다른 문항에 비교해서 낮은 점을 고려하여 이를 개선할 수 있는 방법을 찾아 수업에 적용한다면 더 효과적인 수업의 결과를 얻을 수 있을 것으로 생각된다.

본 사례 연구는 가사 실업계 고등학교의 삽매니저 교육에 PBL을 접목하여 새로운 교수법을 제시한 최초의 연구라는데 그 의의를 지니며 수업을 통해 긍정적으로 적용 가능성을 확인했다. 학습자들은 PBL을 활용한 삽매니저 취업 교육 프로그램을 통하여 학습 경험에 몰입으로 얻게 된 실질적인 지식과, 능력으로 개인의

직무 능력이 향상될 것으로 예상되며, 전통적인 지식 전달 수업에서 벗어나 학생들의 흥미와 동기 유발, 태도, 수업 출석 등에 긍정적인 효과를 보일 것이다. 선행 논문에서도 학업 성취, 문제 해결력, 비판적 사고력, 이해력, 과제 수행 능력 등의 인지적 학습 성과를 향상시키는 데 유용할 뿐만 아니라 학습 태도, 자기 확신, 사회성 등의 정서적 학습 성과를 높이는 데도 유용한 것으로 나타나 취업 교육 프로그램에서 중요시 되고 있는 자아 성찰과 자아 효능감 증가를 기대되는 바이다. 향후 본 연구 결과 관련하여 가사 실업계 취업 교육의 다양한 교과 과정 개발 및 실행의 단계에 확대, 적용되기를 기대한다.

## Declaration of Conflicting Interests

The authors declared that they had no conflicts of interest with respect to their authorship or the publication of this article.

## References

- Ahn, H. S. (2005). *Study on job satisfaction and job stress of fashion shop manager* (Unpublished master's thesis). Sookmyung Women's University, Seoul, Korea.
- Barrow, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. New York: Springer.
- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3-12. <http://dx.doi.org/10.1002/tl.37219966804>
- Cho, Y. S., & Woo, J. K. (2003). The view of knowledge and educational values in the problem-based learning. *Korean Journal of Educational Research*, 41(3), 571-600.
- Cho, Y. S. (2001). An examination of Problem-Based Learning (PBL) as a teaching-learning model for infusing creative, critical thinking with knowledge of subjects. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 14(3), 295-316.
- Choe, Y. S. (2006). *Theory and reality of learning center*. Seoul: Hakjisa.
- Choi, J. I., & Chang, K. W. (2015). *Problem based learning*. Seoul: Hakjisa.
- Choi, J. I. (2007). A case study for the application of PBL in higher-education: Focused on the effectiveness of PBL presented in reflective journal. *Journal of Educational Technology*, 23(2), 35-65.
- Choi, K. A. (2010). *Effects of internal marketing factors of fashion retailers on salesperson's job satisfaction, customer orientations, and job performance* (Unpublished doctoral dissertation). Dongduk

- Women's University, Seoul, Korea.
- Choi, S. H., & Kim, J. E. (2016). Effect of integrated curriculum PBL and block type curriculum PBL on the satisfaction and self-efficacy in a medical school. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 16(2), 353-376.
- Delisle, R. (1997). *How to use problem-based learning in the classroom*. Alexandria, VA: Association for Supervision & Curriculum Development.
- Gallagher, S. A., Stepien, W. J., & Rosenthal, H. (1992). The effects of problem-based learning on problem solving. *Gifted Child Quarterly*, 36(4), 195-200. <http://dx.doi.org/10.1177/001698629203600405>
- Hong, S. H., & Choi, S. E. (2016). The study on the application of Problem-Based Learning (PBL) method to a school social work class. *Journal of School Social Work*, 33, 25-51. <http://doi.org/10.20993/SSW.33.2>
- Kang, I. A. (1998). PBL and reflective journal. *The Journal of Training and Development*, 4, 3-27.
- Kang, I. A. (2003). *The doctrine of our constructivism*. Seoul: Moonumsa
- Kang, I. A., & Jung, E. S. (2009). The reexamination of educational implications of reflective journal: A university class case. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 21(2), 93-117. <http://doi.org/10.17927/tkjems.2009.21.2.93>
- Kim, H. J., Kim, S., Kim, H. S., & Song, S. M. (2014). The case studies about educational effects on Problem-Based-Learning (PBL): focus on problem solving, self-directed learning and collaborative learning. *Journal of Parent Education*, 6(1), 1-19.
- Kim, K. A., & Park, M. S. (2014). Model development and implementation of class design for family and resource management using Problem-Based Learning. *Family and Environment Research*, 52(6), 669-682. <https://doi.org/10.6115/fer.2014.056>
- Kim, S. W. (2013). Learning experience study of problem based learning on war history. *Convergence Security Journal*, 13(2), 102-109.
- Lee, J. H. (2008). Design and implementation of web-based PBL system for improving learner's interaction. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 11(3), 57-65.
- Levin, B. B. (2001). *Energizing teacher education and professional development with problem-based learning*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Myers, A. C. (1994). *Problem based learning in secondary schools* (Unpublished monograph). Springfield, IL: Problem Based Learning Institute, Lanphier.
- Oh, J. S. (2013). *The effects of the sales promotion activities recognized by apparel shop managers of department stores* (Unpublished master's thesis). Dong Duck Woman University, Seoul, Korea.
- Park, D. Y., Lee, S. D., Kim, J. O., Cho, K. H., Kang, K. S., Park, Y. H., et al. (2006). An analysis of the effectiveness of PBL method for developing the vocational key competencies of vocational high school students. *The Journal of Agricultural Education and Human Resource Development*, 38(4), 63-87.
- Park, H. S., & Lee, S. W. (2012). Development of practical arts education materials for green consumption based on PBL. *Korean Journal of Elementary Education*, 23(3), 19-48.
- Park, H. Y., & Kim, J. J. (2012). Analysis of effects on airline service education applying Problem-Based Learning. *The Korean Association of Educational Methodology Studies*, 24(3), 503-522.
- Park, J. H., & Woo, O. H. (1999). The effects of PBL (Problem-Based Learning) on problem solving process by learner's metacognitive level. *The Korean Society for Education Technology*, 15(3), 55-77.
- Park, M. J. (2010). An evaluation on the implementation of problem-based learning in medical education. *The Journal of Curriculum Studies*, 28(2), 225-253.
- Park, Y. M. (2014). An analysis of the class effectiveness of applying PBL on learner satisfaction. *Art Education Review*, 52, 163-187.
- Savery, J. R. (2006). Overview of Problem-based Learning: Definition and distinctions. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1(1), 9-20.
- Shin, H. S. (2011). The case studies about communication education, applying problem-based learning. *Journal of Educational Research & Implementation*, 10(3), 137-169.
- Shin, H. W., & Kim, H. R. (2016). Effects and class case of problem based learning in Understanding Fashion. *Korean Home Economics Education Association*, 28(3), 33-45. <http://doi.org/10.19031/jkheea.2016.09.28.3.33>
- Shin, H. W., & Lee, J. W. (2016). Case study of PBL applied field trip in the National Folk Museum on teaching. *Korea Home Economics Education Association*, 28(4), 97-109. <http://dx.doi.org/10.19031/jkheea.2016.12.28.4.97>
- Son, M., & Ha, J. M. (2008f). A meta-analysis on the effects of Problem-Based Learning. *Journal of Educational Information and Media*, 14(3), 225-251.
- Strobel, J., & van Barneveld, A. (2009). When is PBL more effective? A meta-synthesis of meta-analyses comparing PBL to conventional classrooms. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 3(1), 48-55. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1046>
- Torp, L., & Sage, S. M. (2002). *Problem as possibilities: Problem-Based Learning for K-16 education* (2nd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Yoon, H. J., & Woo, A. J. (2010). Secondary school teachers' perception and their application methods of problem-based learning. *Journal of the Korean Association for Research in Science Education*, 30(5), 621-635.