

# 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육에 관한 연구

송기정\* · 마대성\*\*

광주교육대학교 부설초등학교\* · 광주교육대학교 컴퓨터교육과\*\*

## 요 약

본 연구는 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육을 실시하여 학생들의 진로 인식을 제고하고자 하였다. 또한 학부모들의 자녀의 진로에 대한 관심을 증대시키며, 초등학교 진로교육의 목표인 학생의 발달 단계에 맞는 진로 교육을 통해 자신의 적성과 능력에 알맞은 진로를 탐색하도록 하였다. 비교 연구 결과 실험반이 ‘진로에 대한 의견 및 태도’, ‘정보탐색 및 합리적인 의사결정’, ‘직업에 대한 지식’ 전 영역에서 비교반에 비해 유의미한 결과를 가져왔다. 연구 결과 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육이 학생들의 진로 인식을 고취하고 진로 탐색에 적극적인 태도를 가져오는 긍정적인 효과를 보이는 것으로 나타났다.

키워드 : 진로교육, 비주얼 씽킹, SNS, 의사결정

## A Study on Career Education through Visual Thinking and Social Network Service

Gi Jeong Song\*, Daisung Ma\*\*

Attached Elementary School of Gwangju National University of Education\*,  
Dep. of Computer Education, Gwangju National University of Education\*\*

## ABSTRACT

The purpose of this study is to improve career awareness of students by using visual thinking and SNS. In addition, parents' interest about their children's career was increased, and career guidance suitable for the development stage of elementary school students' education was searched to find out the course appropriate for their aptitude and ability. The results of the comparative study showed that the experimental group had a significant effect on the opinions and attitudes toward career, information search and rational decision making, and knowledge on occupation. Research shows that career-based education using visual thinking and SNS has a positive effect of encouraging students' career awareness and positive attitude toward career search.

Keywords : Career Education, Visual Thinking, SNS, decision making

---

이 연구는 송기정(2017)의 석사학위 논문 중 일부 내용만 발췌 및 수정한 것이다.

교신저자 : 마대성(광주교육대학교 컴퓨터교육과)

논문투고 : 2018-01-25

논문심사 : 2018-02-08

심사완료 : 2018-04-26

## 1. 서론

21세기 학교 교육은 지식기반사회와 디지털 시대로의 진입하면서 새로운 지식과 정보를 창출하기 위해 끊임 없이 지식과 정보를 활용하고, 창의적이며, 자기 주도적 학습능력을 지닌 새로운 인재를 요구하고 있다.

이와 같이 국가·사회적 요구를 고려하여 초등학교에서 진로 활동뿐만 아니라, 교과를 통합하여 학생들의 진로 발달단계에 적절하고, 급변하는 직업세계에 대비한 진로 교육과정을 운영하며, 학생들 스스로 직업 세계에 대한 바른 지식과 자신의 소질과 적성에 맞는 직업을 찾을 수 있는 역량과 태도를 길러 줄 필요가 있다.

그러나 이같이 의도적이고 체계적인 진로교육의 필요성에도 불구하고 실제 학교 현장에서 학생들은 진로 능력을 기를 수 있는 기회를 쉽게 경험하지 못하고 있다. 교육과정에 '진로'라는 교과가 따로 없어 현실적으로 별도의 시수를 지정하여 진로 교육을 따로 실시하기에는 어려운 점이 많이 있으며[7], 진로교육을 위해 정해진 시간과 체계화된 프로그램이 부족하기 때문에 창의적 체험 활동 시간 등을 이용하여 교사 나름대로 교재를 구성해 지도해야 하는 현실적 어려움이 있다[2]. 진로교육이 제대로 이루어지기 위해서는 일회적이고 단편적인 교육이 아닌 지속적이고 체계적인 진로교육이 필요함에도 불구하고, 이러한 진로 교육과정은 거의 개발되어 있지 않는 것이 현실이다. 또한, 현행 교육과정에서 주5일제 수업을 실시하면서 수업 시수가 감축됨에 따라 진로 교육활동 시수를 따로 충분히 확보하기는 어려우므로 정해진 시간 안에 양질의 프로그램을 투입하여 최대의 효과를 얻고자 하는 노력도 필요할 것이다[4].

구체적 조작기 발달 단계가 대부분인 초등학생들의 특성상 교과 교육에서 실제로 체험하고 행동하는 것이 매우 중요하다. 창의적 체험활동 중 진로교육은 특히 학생들의 진로 탐색 기회 제공, 진로 인식 제고 등의 중요한 목적을 지닌 교육활동이다. 그러나 초등학교 현장에서는 간단한 활동지 해결, 동영상 시청 등의 활동으로 시수 채우기에 한정되어 있다.

따라서, 본 연구에서는 초등학교 4학년을 대상으로 비주얼 씽킹과 SNS를 활용하여 진로교육을 실시하여

학생들의 진로 의식 제고, 진로 탐색의 기회를 제공하여 그들이 진로에 대해 깊게 생각해 볼 기회를 제공하고자 하였다. 또한 초등학교 현장에서 쉽게 적용 가능한 진로 교육과정 예시를 제시하였다.

## 2. 관련 연구

### 2.1 비주얼 씽킹(Visual Thinking)

비주얼 씽킹이란 정보와 생각을 그림으로 기록, 표현하는 것을 말한다. 즉, '생각 시각화'라고 정의할 수 있다. 영어를 그대로 직역하면 '그림으로 생각하기', '시각 사고법'이라고 할 수 있다.

학생들은 미적 감각이 전혀 없어도 누구나 쉽게 비주얼 씽킹 활동을 할 수 있다. 비주얼 씽킹은 미술 수업의 그림 그리기와 전혀 다르기 때문이다[16].

비주얼 씽킹은 '넓은 의미의 정의'와 '좁은 의미의 정의'로 나뉘어 생각해 볼 수 있다. 좁은 의미의 비주얼 씽킹이란 그림과 글로 정보와 생각을 기록, 표현하는 것을 말한다. 넓은 의미의 비주얼 씽킹 정의는 좁은 의미의 비주얼 씽킹 정의에서 두 가지 방향으로 확장된다. 첫째, 글과 그림이라는 틀이 확장되어, 영상과 이미지, 몸을 사용한 비언어 등을 포함한다. 또한 자연물, 레고 등을 활용한 비주얼이 포함되며 디지털 도구를 활용하는 방법으로도 확대된다. 둘째, 기록과 표현이라는 비주얼 씽킹의 목적이 확장되어, 다른 사람과의 커뮤니케이션이 원활할 수 있도록 돕고, 기획력과 창의력을 높이는 부분까지 확대된다[6].

### 2.2 비주얼 씽킹의 교육적 힘

비주얼 씽킹은 복잡한 정보를 종이 한 장에 단순한 이미지로 표현하는 것이다. 이런 활동을 통해 아주 평범한 아이디어도 독특하게 혹은 창의적으로 표현할 수 있다. 활동결과물은 이미지화되어 오랫동안 기억하는 데 용이하다. 학생들은 다양한 시각적 활동을 통해 자신감

을 얻게 되고 이후에는 더욱 적극적인 자세로 수업에 임한다. 아주 주도적인 자세를 보여주기도 한다. 비주얼 씽킹은 무의식 속으로 들어가 자신감을 일깨워주고 긍정적인 사고를 할 수 있도록 힘을 주며 무한한 도전 의식에 노크한다. 평소 수업 시간에 다른 생각만 하던 아이는 결과물을 내기 위해 집중하기도 한다.[15]

비주얼 씽킹은 모든 교과에 적용이 가능하고 복잡한 정보를 단순하게 만들어주며, 혼잡한 의사소통을 명확하게 해준다. 평범한 것을 독특한 것으로, 수동적이고 무관심한 학생들을 능동적으로 관심을 갖도록 변화시켜 준다. 이것이 바로 비주얼 씽킹의 교육적 힘이다.[15]

<Table 1> The Effects of Visual Thinking[15]

Input		Outcome
Complex information		Simple information
A complicated thing		A simple thing
commonplace	Visual Thinking	A unique thing
Boring thing		An interesting thing
Trial and Error		Learning
Cold thing		Warm thing
Separate thing		Integrated

### 2.3 비주얼 씽킹의 학습효과

우리의 뇌는 텍스트보다 이미지를 더 오래 기억할 뿐만 아니라 이미지로 저장된 많은 정보로 가득 차 있다. 오래 전에 책에서 읽었던 텍스트는 잘 기억하지 못하면서 ‘빨간 머리 앤’에 나오는 자작나무 길이나 벚꽃이 흩날리는 이미지를 기억하고 있는 것은 우리 뇌가 규칙이나 논리보다 이미지를 더 좋아하기 때문이다.

우리가 사람들에게 ‘기린’이라고 말하면 사람들은 긴 목을 머릿속에 떠올리게 된다. 사람들에게 기린의 모습을 말하지 않아도 ‘기린’에 대한 그림을 이미 머릿속에 간직하고 있는 것이다.

우리의 뇌는 우뇌 중심으로 학습하도록 되어 있고 규칙이나 논리로 배우는 것보다 이미지나 패턴을 통해 받아들이는 것을 좋아한다. 물고기를 한 번도 본 적 없는 어린 아이에게 물고기의 비늘, 지느러미, 아가미에 대해 장황하게 설명하는 것보다 종이 한 장에 그림을 그려서

설명하는 것이 쉽다. 그 또한 뇌가 이미지를 더 쉽게 받아들이기 때문이다.

사람들이 바로 지금 본 것과 들은 것의 기억량을 비교해 보면 3일 후에는 본 것은 60%, 들은 것은 10%를 기억했다는 실험 결과가 있다. 학생들이 비주얼 씽킹을 습관화하면 복잡한 정보를 단순화하고 이미지화하여 창의적인 생각과 표현을 하게 된다. 또한, 이러한 이미지 요소를 통해 머릿속의 이미지를 구축할 수 있고 오랫동안 기억할 수 있다[15].

### 2.4 SNS

SNS는 Social Network Service의 줄임말로 소셜 네트워크 서비스를 말하고 인터넷 상에서 동료, 선후배, 친구 등 지인과의 사회적 관계를 강화시키고, 새로운 인맥을 쌓으며 폭넓은 인적 네트워크를 형성할 수 있도록 도와주는 서비스를 가리킨다. 대표적인 SNS로는 트위터, 페이스북, 밴드 등이 있다. 본 연구에서는 밴드를 이용하여 학생들의 진로 활동을 학부모와 공유하고 소통하도록 하였다.

### 2.5 진로교육의 의미

진로란 개인이 그의 인생을 통해서 겪게 되는 일과 선택을 총체적으로 일컫는 개념이다. 즉, 진로는 직업을 포함하여 개인이 일생동안 하는 일과 경험 전체를 포괄하는 개념이라고 할 수 있다.[3]

진로교육은 학교체제 내에서 일과 직업세계가 중심이 되는 의도적, 계획적, 체계적인 교육을 통해 학생들이 장차 미래의 직업세계에 종사할 진로를 인식, 탐색하여 이를 합리적으로 선택, 준비, 결정할 수 있는 적합한 능력을 길러주는 조합적인 교육활동이라고 정의할 수 있다.

### 2.6 학교 진로교육의 목표

국가 수준의 교육과정은 ‘전인적인 성장의 기반 위에 개성의 발달과 진로를 개척하는 사람’을 초·중등학교 교

육의 목적으로 제시하고 있다.

교육부(2012)는 「학교 진로교육 목표와 성취기준」에서 진로교육은 개인의 소질과 적성을 바탕으로 자신의 진로를 창의적으로 개발하고 지속적으로 발전시킬 수 있는 역량을 기르는 것으로 보고, 이러한 역량을 바탕으로 바른 품성과 높은 사회적 책무성을 다하는 성숙한 성인으로서의 행복한 삶을 준비하는 것을 학교 진로교육의 목표로 설정했다.[3]

2.7 선행연구 고찰

장은화(2014)는 놀이 중심 진로교육 프로그램이 초등학생의 진로성숙에 미치는 효과를 검증하는 연구를 하였다. 놀이 중심 진로교육 프로그램을 적용한 실험반의 진로성숙도는 이를 적용하지 않은 비교반 보다 진로성숙도가 높은 것으로 나타나, 놀이 중심 진로교육 프로그램을 적용한 수업 활동은 초등학생의 진로성숙 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 할 수 있다[1].

이진선(2014)은 진로 프로그램을 통해 저소득층 가정 아동의 진로자기효능감과 진로성숙도에 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았더니 실험반의 학생은 비교반의 학생에 비해 진로성숙도가 통계학적으로 유의하게 향상된 것으로 나타났다[5].

권원경(2015)은 중학교 진학을 앞둔 초등학교 6학년 학생들의 진로발달 단계에 적합한 진로교육 프로그램의 영향에 대해 연구한 결과 진로교육 프로그램은 학생 발달 단계나 시기에 따라 진로지식을 습득한 교수자나 진로 분야 전문가에 의해 적절하게 개발, 운영된다면 진로성숙도를 발전시키는 데 긍정적인 효과를 얻을 수 있다고 하였다[7].

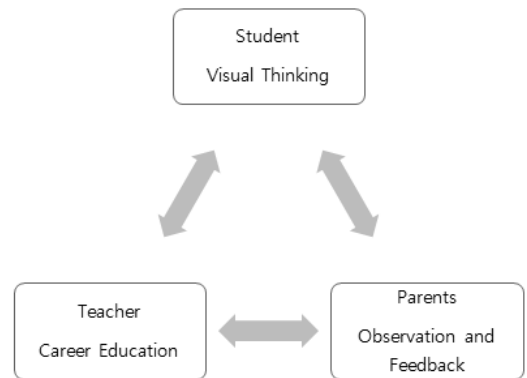
석광수(2016)는 초등학교 5학년 학생들의 진로발달 단계에 적절한 진로교육 프로그램을 개발하고, 초등학생들의 발달단계에 맞추어 진로역량을 갖춘 교수자나 진로 전문가에 의해 개발되고 운영된다면 진로성숙도를 발전시키는 데 긍정적인 효과를 얻을 수 있다고 하였다[8].

선행 연구를 종합해 보면 놀이 중심 진로교육 프로그램, 학생들의 진로발달단계에 적절한 진로교육 프로그램은 초등학생의 진로성숙 향상에 긍정적인 효과를 미치

는 것으로 나타났으며, 초등학교 3 5, 6학년을 대상으로 진로교육프로그램을 운영하였을 때, 자기이해, 자아정체성, 자아존중감, 진로성숙도, 학습동기 등이 향상되는 결과를 보여 주고 있다. 따라서 이 연구에서는 초등학생을 대상으로 비주얼씽킹과 SNS를 활용한 진로교육을 실시하였을 때 학생들의 진로성숙도에 어떤 영향을 줄 수 있는지 살펴보려고 한다.

3. 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육

3.1 진로수업 설계의 방향



(Fig. 1) A Career education model using Visual Thinking and SNS

비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 수업 모델을 (Fig. 1)과 같이 설계하기 위해 다음과 같은 사항들을 고려하였다.

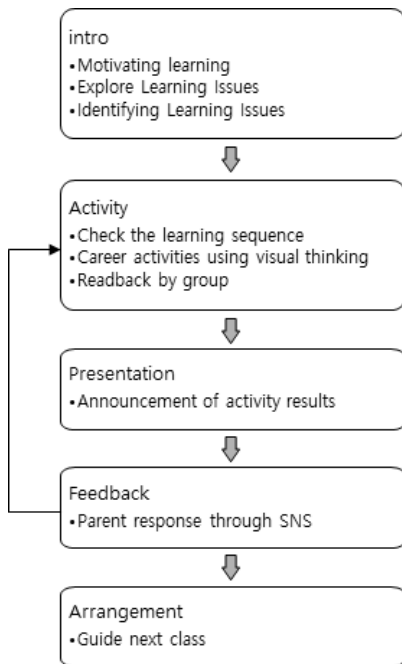
첫째, 본 연구는 창의적 체험 활동 영역 중 진로 활동을 중심으로 연구를 진행하므로 비주얼 씽킹과 SNS를 활용하여 진로 수업을 설계하되 창의적 체험 활동 진로 활동의 주요 내용에서 벗어나지 않도록 재구성한다. 즉, 본 연구 대상이 속해있는 4학년 진로 교육과정의 틀을 바탕으로 재구성하여 기존의 진로 수업과 본 연구에서 적용한 진로 수업과의 차이점이 드러날 수 있도록 수업을 설계하도록 한다. 영역별 활동 내용은 (Fig. 2)와 같다.

<Table 2> Activity to Field

Field	Activity
Visual Thinking Activity	-Basic for visual thinking
	-Visual Thinking exercises
	-Visual Thinking with school events
	-Visual Thinking in creative activities
Career Classes (time)	-Career Aptitude Test(1/11)
	-Drawing my future(2/11)
	-Announce my dream(3/11)
	-Grade competition:Announce my dream(4/11)
	-Make my bucket list with Visual Thinking(5/11)
	-Write self-introduction with Visual Thinking(6/11)
	-Make Career Road-map with Visual Thinking(7-8/11)
	-Learn about club-related jobs(9/11)
	-Planning a career concert(10/11)
-Invitation Day for Professionals(11/11)	

둘째, 비주얼 씽킹을 활용하여 진로 수업을 전개한 후, 이 활동 결과물을 바탕으로 컴퓨터 시간에 진로 활동을 한 다음, 학생과 학부모의 반응 및 결과는 SNS를 통해서 확인할 수 있도록 설계한다. 다음 표는 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 교수·학습 설계 모형이다.

<Table 3> Career teaching & learning model using visual thinking and SNS



셋째, 비주얼 씽킹이 가진 교육적 힘을 살려 진로 수업 적용에 그치지 않고 다른 교과에 적용될 수 있도록 교과 연계 수업을 설계하도록 한다. 비주얼 씽킹은 기존의 마인드맵, 브레인스토밍 등과 같은 학습 방법 중 하나로 진로 수업뿐만 아니라 교과 수업에도 얼마든지 적용할 수 있는 학습 방법이므로 교과 수업 중 학습장 정리 시간 등을 활용하여 학생들이 비주얼 씽킹을 충분히 연습해 볼 수 있도록 교과 연계 수업을 설계하도록 한다.

3.2 교육과정 적용 사례

본 연구에서는 초등학교 4학년(남 9명, 여 11명)학생을 대상으로 진로교육을 실시하였다. 3월부터 진로 관련 간단한 설문조사를 시작으로 진로 프로젝트를 적용한 교수·학습지도안 1차시(도입, 전개 단계)의 예시는 아래와 같다. 이 수업안은 학생들과 3월 한 달 동안 비주얼 씽킹의 기본 요소를 충분히 연습한 후 4월에 적용한 사례이다.

<Table 4> Example of 4th grade teaching and learning process for career education

단원	창의적 체험활동	진로활동-자신의 진로 밑그림 그리기
활동단계	비주얼 씽킹으로 나의 진로 밑그림 그리기	
학습 목표	진로	비주얼 씽킹을 통해 자신이 가고 싶은 중학교, 고등학교, 대학교, 직업, 이루고 싶은 꿈, 가고 싶은 곳 등을 표현할 수 있다.
	창의	비주얼 씽킹을 통해 자신의 진로를 다양한 방법으로 표현하는 방법을 탐색할 수 있다.
	인성	프로젝트 진행 시 모둠에서 친구가 발표하는 것을 경청하는 태도를 가진다.
수업 중점	도입 단계에서는 무한도전의 한 장면을 보여준 후 자신이 생각하는 '진로'에 대해 발표해 보도록 한다. '진로'란, 직업에 한정된 것이 아니라 더 넓은 범위임을 안다.	
	전개 단계에서는 예습과제물을 바탕으로 8개의 윈도우패닝창에 자신의 진로를 그리도록 한다. 완성한 활동지를 모둠원들과 돌려읽기를 한 후, 전체 발표를 통해 생각을 공유하고, 공감하는 시간을 갖는다.	
	정리 단계에서는 오늘 활동을 통해 알게 된 점, 느낀 점 등을 친구들과 나누고, 다음 시간에 할 활동에 대해 알아본다.	

도입 (7')	≪동기 유발≫ ■ 무한도전 동영상을 보고 진로에 대해 생각하기
진개 (28')	≪공부할 순서≫ ■ 공부할 순서 확인하기 ≪활동1≫ 자료를 바탕으로 윈도우 패닝하기 ■ 자신의 진로를 윈도우 패닝하기 ≪활동2≫ 모둠원과 돌려읽기 ■ 완성된 활동지를 모둠원과 돌려읽기 - PMI기법을 활용하여 친구의 작품 살펴보기 ≪활동3≫ 발표하기 ■ 실물화상기를 이용하여 전체 학생들 앞에서 발표하기 - 전체 앞에서 발표하고, 듣는 학생들은 발표자를 응시하며 경청하기

3.3 진로 활동 예시

진로교육과 관련된 학습내용 중 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 차시는 총 5차시로 각 주제별 활동은 다음 <Table 5>와 같다.

<Table 5> Career activities using Visaul Thinking and SNS

Subject (time)	Activity
Drawing my Career sketch(1/5)	- Drawing my Career sketch with Visual Thinking(Middle school, High school, College, Job, Wanting dream)
Make my bucket-list (2/5)	- Make my bucket-list - Bucket-list text action and bucket- list visual expression action
Write self-introduction (3/5)	- Motto of my life - My family introduction - My advantages - What I like (food, book, subject, place and so on) - The person who I respect - My future hope
Make Career Road-map (4-5/5)	- Comprehensive planning of goal setting and effort to achieve my dream



(Fig. 2) Career activity

4. 연구 결과

4.1 실험집단과 비교집단의 구분

본 연구에서 제시한 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육의 효과를 살펴보기 위해 광주광역시 소재 H초등학교 4학년 2개 학급의 38명을 연구 대상 학생으로 선정하였다. 이중 실험반은 본 연구자가 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육을 실시하였고, 비교반은 반 담임 교사가 창의적 체험 활동 시간에 진로교육을 실시하였다. 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육은 학교 교육과정에 맞추어 2016년 3월부터 10월까지 진행하였다.

<Table 6> Research group

students	Experimental group			Comparison group		
	boy	girl	total	boy	girl	total
	8	10	18	9	9	18

4.2 진로에 대한 의견 및 태도

일반적인 진로 활동을 전개한 비교집단과 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 실험집단의 진로인식에 대한 사후검사의 통계적 차이를 검증하기 위하여 SPSS18.0 도구를 이용하여 독립표본 t-검증을 실시하였으며, 검증 결과는 <Table 7>과 같다.

<Table 7> Opinions and attitudes toward career

Question	Equal variance	t-test	
	p-value	t	p-value (both)
Recognize the importance of career choice and planning	0.212	-2.817	0.008
Autonomy of career choice and recognition of responsibility for results	0.553	-4.465	0.008
Career problem deterministic	0.001	-5.326	0.000
Planning to realize dreams	0.787	-3.134	0.004
Recognition of the relationship between subject matter and future	0.382	-3.963	0.000

독립표본 t-검증 결과, 5개의 하위 영역에서 유의도가 0.008, 0.008, 0.000, 0.004, 0.000으로 나타나서 p<0.05 보다 작으므로 통계적으로 유의미한 차이가 있다는 것을 의미한다. 이는 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 활동이 일반적인 진로 활동보다 진로 인식을 신장시키는 데 더 효과적이라고 할 수 있다.

4.3 정보탐색 및 합리적 의사결정

<Table 8> Information search and rational decision

Question	Equal variance	t-test	
	p-value	t	p-value (both)
Ability to search for information about schools or jobs	0.025	-5.488	0.004
Ability to search for occupations in the areas of interest	0.269	-5.208	0.000

Question	Equal variance	t-test	
	p-value	t	p-value (both)
Whether you choose the right job for you	0.147	-7.136	0.012
Whether you have enough time to think about your career choices	0.181	-9.051	0.000

독립표본 t-검증 결과, 4개의 하위 영역에서 유의도가 0.004, 0.000, 0.012, 0.000으로 나타나서 p<0.05 보다 작으므로 통계적으로 유의미한 차이가 있다는 것을 의미한다. 이는 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 활동이 일반적인 진로 활동보다 ‘진로에 대한 정보탐색능력 및 합리적 의사결정력’ 즉 진로인식을 신장시키는데 더 효과적이라고 할 수 있다.

4.4 직업에 대한 지식

<Table 9> Knowledge of occupation

Question	Equal variance	t-test	
	p-value	t	p-value (both)
Ability to work	0.782	-4.937	0.000
The level of education required by a job	0.837	-3.695	0.001
Preparation and qualifications for the job	0.937	-4.149	0.000
Work in a job	0.006	-4.483	0.004
Future of Career	0.001	-6.062	0.023

독립표본 t-검증 결과, 5개의 하위 영역에서 유의도가 0.000, 0.001, 0.000, 0.004, 0.023으로 나타나서 p<0.05 보다 작으므로 통계적으로 유의미한 차이가 있다는 것을 의미한다. 이는 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 활동이 일반적인 진로 활동보다 ‘직업탐색능력’ 즉 진로인식을 신장시키는 데 더 효과적이라고 할 수 있다. 이와 같은 결과는 비교집단에 비해 실험집단은 평소 주말 과제인 ‘부모님과 함께하는 진로숙제’를 해결한 결과로 해석할 수 있겠다. 부모님과 함께 자신이 가고 싶은 중·고등학교, 대학교 알아보기, 관심 있는 학과, 직업

조사하기, 자신의 진로에 대해 부모님과 대화하기 등을 해결함으로써 가정에서도 진로활동을 꾸준히 하여 ‘정보 탐색능력 및 합리적 의사결정력’, ‘직업탐색능력’ 등의 진로인식이 향상된 것으로 보인다.

#### 4.5 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 수업 만족도

비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 수업 만족도를 조사하기 위해서 학생 만족도, 학부모 만족도의 2가지 검사를 실시하였다.

##### 4.5.1 학생 만족도

학생 만족도 조사는 본 진로 프로젝트가 끝난 11월 2일에 실시하였고, 남학생 8명, 여학생 10명 총 18명의 실험집단 학생을 대상으로 진행하였다.

학생 만족도를 태도, 흥미, 참여 및 환경, 학습변화의 4가지 영역으로 나누어 실시된 설문 결과는 <Table 10>과 같다. 전 영역의 평균이 높게 나왔음을 확인할 수 있다. 이는 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 활동에 대한 학생 만족도가 높다고 볼 수 있으며, 특히 참여 및 환경 영역의 평균이 높은 것은 기존의 진로 활동보다 비주얼 씽킹을 활용하였을 때 진로에 대한 흥미, 학습 참여도 등이 높아진다고 볼 수 있다.

<Table 10> student survey results (N=18)

Field	Average
Attitude(1)	4.08
interesting(1)	4.25
Participation and Environment(2)	4.35
Learning change(1)	3.80

##### 4.5.2 학부모 만족도

학부모 만족도 조사는 본 진로 수업이 끝난 11월 16일에 설문지 형식으로 가정에 배부하였고, 총 18명의 실험집단 학부모를 대상으로 진행하였다.

학부모 만족도를 진로 수업에 대한 만족도, 자녀의 진로 인식 제고, 자녀의 학습, 교우관계 파악 등 5개 문항으로 설문한 결과는 <Table 11>과 같다. 전반적으로

긍정적인 응답이 많아서 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로 수업에 학부모들이 전체적으로 만족함을 확인할 수 있었다.

<Table 11> parent survey results (N=18)

No	question	N	Extremely	Yes	usually	no	Extremely
			Yes				no
1	Satisfaction of career lessons using Visual Thinking and SNS	N	12	5	1	0	0
		%	66.7	27.8	5.6	0	0
2	Was it helpful to your child's career recognition?	N	10	6	2	0	0
		%	55.6	33.3	11.1	0	0
3	Opportunity to learn about your child's career	N	15	2	1	0	0
		%	83.3	11.1	5.6	0	0
4	Do you want your child to take a career lesson using Visual Thinking and SNS?	N	14	2	2	0	0
		%	77.8	11.1	11.1	0	0
5	Do you think it was helpful to understand your child in general, such as learning and fellowship?	N	16	2	0	0	0
		%	88.9	11.1	0	0	0

학부모들의 SNS 참여 모습은 다음 (Fig. 3)과 같다. 학부모 만족도 조사 결과와 SNS 학부모들의 반응(피드백과 자녀활동 점검 및 칭찬과 강화 등)을 통해 학부모들이 SNS로 자녀들의 학교생활 모습을 관찰하고, 자녀의 진로에 대해 관심을 갖고 참여함으로써 교사, 학생, 학부모 교육 공동체가 삼위일체를 이루게 되었음을 알 수 있다.

(Fig. 3) Parent participation in SNS





## 5. 결론

본 연구에서는 초등학교 4학년을 대상으로 비주얼 씽킹과 SNS를 활용하여 진로교육을 실시하였다. 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육은 학생들의 진로 인식을 제고하고, 학부모들의 자녀의 진로에 대한 관심을 증대시키고자 하였다. 또한 초등학교 진로교육의 목표인 ‘학생의 발달 단계에 맞는 진로 교육을 통해 자신의 적성과 능력에 알맞은 진로를 탐색하도록 한다,’와 ‘다양한 일과 직업에 올바른 개념을 정립함으로써 바른 직업관을 갖도록 한다.’를 달성하는 데 그 연구 목적이 있다.

교육현장에서 진로교육이 실시되고 있지만 체계적인 교육보다는 학기당 시수를 채우거나, 창의적 체험 활동 시간에 간단한 활동지를 해결하는 수준에 그치고 있는 경우가 대부분이다. 따라서 본 연구에서는 비주얼 씽킹과 SNS를 활용하여 학생들의 진로교육을 전개하고 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 비주얼 씽킹을 활용한 진로교육은 학생들의 진로 인식 제고에 도움을 준다. 학생 자신의 꿈 즉, 진로에 대해 생각해 보는 기회를 마련해 준다.

둘째, 비주얼 씽킹과 학급 밴드 등의 SNS 활용을 통한 진로교육은 학부모들의 관심을 증대하는 데 도움을 준다. 자녀들의 활동을 사진과 동영상으로 확인함으로써 가정과의 연계 지도도 꾀할 수 있다.

셋째, 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한 진로교육은 초등학교 현장에 적용 가능한 발전성을 제시할 수 있을 것이다. 간단한 활동지뿐만 아니라 비주얼 씽킹 관련 다양한 활동을 통해 이루어지는 진로교육은 초등학교 현장에서 유용하게 활용될 것으로 기대한다.

기존의 선행 연구에서 제안한 것처럼 진로교육에서 비주얼 씽킹과 SNS를 활용한다면 학생들의 진로 인식 제고, 진로 탐색의 기회 확대 등의 긍정적인 효과를 이루어내는 데 도움이 될 것으로 기대한다.

## 참고문헌

- [1] Chang, E. H. (2014). The Effects of a Play-Based Career Education Program on Career Maturity of Elementary School Students, Graduate School of Education, Gyeongin National University of Education. Ed. M.
- [2] Jo, S. J, Kim, Y. J. (2010). The Effect of the Development and Application of Elementary Practical Course Program on the Recognition of Career. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 16(4). 147-168
- [3] Kwon, Y. K. (2015). The Effect of Career Education Program on Elementary Student's Career Maturity, Graduate School of Education, Gwangju National University of Education, Ed. M.
- [4] Lee, H. R, Lee, N. H. (2006). The effect of career group counseling program on elementary school students' career maturity and interpersonal relationships, 15(1). 221-233
- [5] Lee, J. S. (2015). The effect of career guidance program for elementary students on the career maturity and career self-efficacy of low income child, The Graduate School of Education Yonsei University, Ed. M.
- [6] On, E. J (2014). Visual Thinking technology, Youngjin.com.
- [7] Park, Y. C. (2010). Effect of Scratch Programming education using Improvement of Self-directed Learning Ability.
- [8] Seok, G. S. (2016). Effect of Career Education Program for Elementary, School students on Career Maturity, Graduate School of Education, Gwangju National University of Education, Ed. M.
- [9] Song, G. J. (2017). A Study on Career Education through Visual Thinking and Social Network Service.
- [10] Super, D. E.(1955). The dimensions and measurements of vocational maturity. *Teachers College Record*. 57, 151-163.
- [11] The Ministry of Education(2011), School Career

education manual for 2009 Revised curriculum

- [12] The Ministry of Education(2012), School Career education goals and achievement standards.
- [13] The Ministry of Education(2013), School Career education manual.
- [14] The Ministry of Education(2015), School Career education goals and achievement standards.
- [15] Woo, C. G. (2015). Visual Thinking, Design Pumpkin.
- [16] You, M. Y, Jeong, S. B. (2008). The effect of a career-guidance program on career-maturity and career self-efficacy of elementary students, *Journal of Korean Practical Arts Education*, 14(2). 87-111

### 저자소개

#### 송 기 정



2017 광주교육대학교 교육대학원  
컴퓨터교육과 졸업  
2018~현재 광주교육대학교 광주  
부설초등학교 재직 중  
관심분야: 비주일쌍킹활동, 진로  
교육, 소프트웨어교육, EPL  
e-mail: unevil@naver.com

#### 마 대 성



2000 전남대학교 대학원 전산학과  
졸업(이학박사)  
2003~현재 광주교육대학교 컴퓨  
터교육과 교수  
관심분야: 소프트웨어 교육, 정보  
영재교육, EPL 교육, 로봇  
활용교육  
e-mail: dsma@gnue.ac.kr