

패션비즈니스 제25권 2호

ISSN 1229-3350(Print)
ISSN 2288-1867(Online)

J. fash. bus. Vol. 25,
No. 2:98-109, May. 2021
[https://doi.org/
10.12940/jfb.2021.25.2.98](https://doi.org/10.12940/jfb.2021.25.2.98)

Corresponding author

Youngjae Lee
Tel : +82-31-400-5696
E-mail : yjl@hanyang.ac.kr

일반 수업과 IC-PBL 적용 수업의 비교를 통한 패션복 식사의 교육 효과 연구

정연이* · 이영재†

*한양대학교, 주얼리·패션디자인학과 · 한양대학교, 주얼리·패션디자인학과

A Study on the Educational Effect of the History of Fashion and Costume through a Comparison of General Lecture and IC-PBL(Industry-coupled Problem-based Learning)

Yeonyi Jung* · Youngjae Lee†

*Dept. of Jewelry Fashion Design, Hanyang University, Korea,
Dept. of Jewelry Fashion Design, Hanyang University, Korea,

Keywords

PBL, IC-PBL,
educational effect,
history of costume,
self-efficacy
문제중심학습, 산업체 연계 문
제중심학습, 교육효과, 복식사,
자기효능감

Abstract

The purpose of this study was to present the case of class operation by paralleling a general instructor's lecture class and a IC-PBL class in a fashion design major course and comparing the educational effects. The teaching model of this study was designed to improve the ability to use the knowledge gained in accordance with the needs of the industrial field and to develop an independent learning ability. It will provide meaningful data. This study measured and considered the qualitative items of self-efficacy and changes in class perception through interviews and questionnaires completed by the learners after experiencing each general class and IC-PBL class. The results of this study are, first, that in the History of Fashion and Costume class, the general teaching method and the IC-PBL teaching method were applied in parallel to design a class, and a method case was presented. Second, as a result of comparing the educational effects of the two teaching methods through a student questionnaire, IC-PBL was more effective in improving learning attitude, learning achievement and self-efficacy. In addition, after the IC-PBL class on History of Fashion and Costume, the students' negative perception of team activities improved, and the students' cooperative ability and creativity improved.

I. 서론

4차 산업혁명 시대에는 창의적 아이디어와 기술력을 융합하여 통합적으로 접근하여 문제를 해결하는 것이 중요시되고 있다. 이러한 시대적 변화에 따라 보다 나은 교육효과를 얻기 위해 전통적 교수법과는 다른 교육방법이 모색되고 있으며 학습자 중심의 PBL(Problem Based Learning, 문제중심 학습)은 새로운 대안으로 시도되고 있다.

PBL은 다양한 실제적 문제 상황 안에서 학습자가 중심이 되어 지식과 사고, 기술을 적용하여 해결안을 도출하는 교육 방법이다. 학습자는 잘 알 수 없는 문제를 해결하기 위해 팀원과 상호 협력하고, 개별 및 협동 활동을 통해 공통의 해결안을 도출하는 과정에서 학습을 하게 된다(Joo & Lee, 2015).

PBL의 이러한 특성으로 인해 학습자들은 자율적이고 적극적인 학습태도와 협력 능력을 익히고 전통적 수업방법 보다 더 나은 학습효과를 거둘 수 있다고 알려져 있다(Duchy, Segers, & Buehl, 1999). PBL 기반의 학습효과에 주목한 연구와 실험들은 다양한 분야에서 지속적으로 수행되고 있고, 패션분야에서도 PBL 교육법을 접목한 전공 수업에 관한 선행연구를 찾아볼 수 있다. Lee(2009)와 Kim(2020)은 이론수업에 적용한 PBL이 문제해결역량과 자기주도 학습 역량을 전반적으로 향상시켰다고 평가하였고, Lee(2018)는 패션소재 기획과 관련된 실기과목에 PBL을 적용하여 학습자의 주체적 학습 능력 및 협동학습 역량이 향상되었음을 밝혔다. 이와 같이 대부분의 선행연구들은 이론 교과목 또는 실기 교과목에 적용된 PBL 교수법이 학습효과를 증진시켰다는 결과를 도출하였다. 그럼에도 불구하고 실제 산업 현장에서는 이론적 지식을 실무에 적용하여 매 순간 발생하는 문제를 빠르게 해결할 것을 요구하고 있다. 따라서 이론과 실무를 연결하는 융합적 사고능력과 가치 창출의 과정을 교육현장에서 경험하는 것이 매우 중요하며, 실제 교과목에 PBL을 적용한다면 시의성과 현장감을 갖춘 교육방법으로서 큰 의미가 있을 것이다.

한편 PBL 수업을 위해 교수자는 수업 설계와 시나리오 설정, 수업 운영을 위한 세세한 피드백 등 많은 시간과 노력을 투자해야 한다. 그러나 많은 학습자들은 PBL을 기존 수업에서 행해지던 팀플레이로 인식하거나 실제 수업효과에 대해 크게 체감하지 못하고 있다. 따라서 PBL 수업에 대한 학습자의 명확한 이해와 더불어 학습자의 수업 평가에 대한 면밀한 고찰이 필요하다.

일반적으로 종래의 복식사 관련 교과목은 교수자가 일방

적으로 강의를 하고, 학습자는 주어진 정보를 암기하여 필기 시험을 치르는 방식으로 진행되어 왔다. 하지만 21세기의 인재는 다양한 정보를 융합해서 얼마나 새로운 가치를 창출하는가에 따라 그 역량을 평가받을 것이며, 이러한 적합한 가치 판단 및 정보의 적용, 효율적 문제 해결 능력은 패션 산업체의 디자이너에게 요구되는 자질이기도하다.

본 연구는 패션디자인 전공 1학년 학생들의 전공기초 수업인 <패션복식사> 과목을 전통적 교육방법과 IC-PBL 수업을 병행해서 그 학습결과를 비교 고찰하는 것을 목적으로 한다. IC-PBL(Industry Coupled Problem Based Learning)이란 한양대학교에서 실시중인 차세대 교육모델로 산업체 및 사회를 유기적으로 연결해 현장의 실제적 문제 해결을 목적으로 하는 PBL 모델이다. IC-PBL의 특징은 산업중심의 현장성 있는 문제를 적용한다는 것이며, '현장에서의 문제제공 여부'와 '문제해결 과정 중 현장개입 여부'에 따라 세부 유형을 구분한다("IC-PBL", n.d.).

전통적 교육방법과 IC-PBL 교육은 수업형태와 학습범위의 조건이 다르므로 정량적 비교는 무의미하다고 본다. 따라서 본 연구는 각각의 수업을 경험한 후 자기효능감과 수업 인식 변화에 대한 정성적 항목을 측정하고 고찰할 것이다. 각 형태별 수업을 시행하기 전과 후에 학습자 심층 면담과 설문조사를 진행하고 자기효능감과 수업 인식변화 정도를 5점 리커트 척도로 분석하고자 한다. 본 연구는 이론과 실기를 연결하고자 하는 패션디자인 전공 교과목의 교수법과 교육효과 연구의 기초자료를 제공하는데 의의가 있다.

본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, <패션복식사>에 일반적 교수법과 IC-PBL 교수법을 병행하는 수업 설계를 통해 그 방법적 사례를 제시한다.

둘째, <패션복식사>에 적용된 일반적 교수법과 IC-PBL 학습법의 교육적 효과와 학습자들의 인식변화를 비교한다. 비교연구는 학습자 대상 심층면담 및 설문 내용 분석을 토대로 하였고, Han, S. Choi, and I. Choi.(2020)와 Kim and Park(2001)이 교육효과 측정도구로 개발한 평가항목을 수정·보완하여 측정하였다.

IC-PBL에 대한 사전 인식 조사는 1주차 오리엔테이션에 실시하였다. 일반수업과 IC-PBL 수업에 대한 설문은 형태별 수업 운영이 종료되는 시점에 시행했으며, 각각 학습평가 5문항, 자기효능감 평가 4문항을 측정했다. 최종적으로 종강을 앞두고 IC-PBL 수업에 대한 만족도 및 요인 평가 7문항, 사후 인식 평가 4문항의 설문을 추가 실시하였다. 사전 인식조사는 결과는 백분율로 분석하였고, 나머지 설문 문항은 모두 5점 리커트 척도로 측정하여 평균값을 산정하였다.

본 연구의 대상은 한양대학교 ERICA캠퍼스 2020년도 2학기에 1학년 전공과목으로 개설된 <패션복식사> 교과 3개 분반의 수강생 67명이었다. 설문에 참여한 학생은 56명이었으며 남녀 비율은 각각 23%, 77%였고, 국적은 한국인 67%, 외국인 33%의 비율로 구성되었다. 사전 조사에 의하면 연구 대상자들은 전공 이론 교과 및 IC-PBL 과목을 수강한 경험이 없다.

II. 이론적 배경

1. PBL 교육이론

PBL의 용어는 Problem-based Learning의 약자로 문제기반 학습, 즉 문제를 중심으로 한 학습법을 의미한다. 이 방법은 학생들의 수동적 학습태도, 실무와 관련성이 낮은 정보에 노출되어 학생들의 흥미도가 떨어지는 것을 개선하고자 1968년 캐나다 McMaster 대학교 의과대학의 Barrow 교수가 처음 적용하였다(Cho & Lee, 2017). 이들 방법의 교육 효과가 입증된 이래로 많은 의과대학에 적용되었고, 우리나라에도 1990년대에 문제중심학습이 소개되어 대학의 실험실습 교과목을 시작으로 현재에는 초·중등과정에도 광범위하게 활용되고 있다.

문제중심학습의 정의는 크게 교육과정으로 보는 입장과 교수방법으로 보는 입장으로 나뉜다. 교육과정을 강조하는 입장에서는 '문제를 이해하거나 해결을 향한 활동과정을 통해 이루어지는 학습'을 문제중심학습이라 정의하였다. 한편 교수법의 입장에서는 '학습자가 실제세계의 문제와 이슈에 대해 내용지식, 비판적 사고, 문제해결 기술을 적용하도록 장려하는 교수법'이라 정의한다. 또한 '학습이 문제중심 환경에서 인지·사회적 상호작용의 산물이라고 가정했을 때, 문제중심학습은 구성주의 교수법의 한 예'라고 정의하기도 한다. 이와 같은 문제중심학습 정의에 관한 두 가지 견해를 절충한 입장에서는 '복잡한 실제세계 문제에 대한 연구와 해결에 초점을 맞추는 경험학습'이라 재정의 하며, 교육과정 조직과 교수전략이 상호보완적으로 결합되어있다고 설명하였다(Cho & Lee, 2017).

앞서 고찰한 여러 가지 입장을 종합하여 볼 때, 문제중심 학습은 새로운 지식을 습득하는 출발점, 그리고 학습자의 역할을 향상시킬 수단으로써 '문제'를 사용한다. 그런데 PBL을 문제(problem) 또는 프로젝트(project) 중심으로 보고, 일부 교수자들은 문제중심수업을 프로젝트중심수업(Project-based Learning)과 혼용하여 사용하기도 한다. 이에 대해 Boss

and Lamer(2018)는 둘 다 '실제 문제(authentic problem)'를 중심으로 학습이 진행되고 지향하는 바가 일치한다는 점에서 둘의 구분을 중요치 않게 여기는 학자도 많고 이를 혼용하는 것에 큰 문제가 없다고 설명한다.

실제적 맥락의 문제로 학습동기와 흥미를 유발하고 학습자 주도의 자료 탐색으로 학습해야 할 지식을 구성해가며, 탐구과정에서의 협력과 상호작용을 중요시한다는 점에서 둘은 유사하다. 그러나 프로젝트중심수업과 문제중심수업의 가장 큰 차이점은 전자는 '과제'로 제시된 주제(topic)에 대한 최종산출물을 얻기 위해 탐구활동이 일어나며, 후자는 제시된 '문제 상황'을 해결하기 위해 비구조화된 문제 속에서 제재나 과제를 찾아내야 한다는 것이다(Cho & Lee, 2017). 다시 말해 문제중심수업은 학습자의 '역할'과 '상황'이 내재된 시나리오 안에서 해결해야 할 문제나 과제를 학습자 스스로 설정해야 한다는 것에 본질적 특징이 있다.

2. IC-PBL의 기대효과와 자기효능감

PBL은 구체적이고 실제적인 경험 및 문제의 해결 진행과정에서 이루어지는 학습활동이라 할 수 있기 때문에 삶과 지적 학습을 연결시켜 참여자들의 흥미를 유발할 수 있다. 보통 PBL의 특성은 수업진행 단계에 기반하여 다음의 세 가지로 요약된다. 첫째, 삶과 밀접하게 연관된 비구조적이고 복합적인 문제에서부터 학습이 시작되며, 그 해결안의 도출이 학습의 마무리가 된다(Choo & Kang, 2011). 둘째, 실제성과 맥락을 중심으로 한 과제이기 때문에 학습자 중심의 다양한 탐색과 깊이 있는 사고가 이루어진다. 셋째, PBL 활동은 크게 개별학습과 공동학습 과정으로 나뉘며, 협력활동을 통해 다양성에 대한 이해, 상호작용 및 소통 등을 경험할 수 있다.

PBL 수업에서 교수자의 역할은 단순한 지식 전달자로서의 역할 뿐만 아니라, 과제를 설계하고 제시하는 동시에 수업 운영과 학습 활동 촉진을 담당하게 된다. 교수자는 기본적으로 학습자의 인지적 측면, 즉 다양한 학문 분야로부터 비롯된 통합적인 지식과 원리를 적용하여 문제를 해결할 수 있는 능력을 함양시킨다. 뿐만 아니라 문제해결 과정에서의 비판적 사고력과 문제해결력, 타 학습자간의 상호 교류를 통한 의사소통 능력의 향상시킬 수 있도록 돕는다(Kim, 2013).

PBL의 교육적 효과는 학업 흥미도의 향상과 학습 동기 부여로 인해 학습태도가 변화하여 학업효율이 크게 향상될 뿐만 아니라, 사회적 측면에서도 교육효과를 기대할 수 있

다. 연구결과에 따르면 PBL에서의 팀 활동은 학습자들이 팀 워크에 대한 중요성을 인식케 하여 동료에 대한 배려와 공감감이 증대되어 인성적 측면에서의 교육효과를 나타낸다(Kong, 2014).

보다 궁극적인 PBL의 목표는 학습자가 지식을 이해하는 것에서 더 나아가, 시간이 지난 후에도 새로운 상황과 문제에 적용하는 '전이(transfer)'가 가능토록 하는 것이다. 전이가 가능하더라도 사회적 성공을 위해서는 추가적인 능력이 필요한데 이를 성공역량(Success Skills)이라 칭한다. 미래학자들이 제시한 21세기 미래 인재의 핵심역량은 의사소통 능력(Communication), 창의력(Creativity), 비판적 사고력(Critical Thinking), 협업능력(Collaboration)의 4C가 주로 언급된다(Larmer, Mergendoller & Boss, 2015). 현대 사회에서 자주 강조되는 역량인 의사소통 능력은 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 내용을 포함하여 모든 성취기준의 기초가 될 뿐만 아니라 협업능력을 향상시킨다. 비판적 사고능력은 창의력을 위한 기반이 되며 디자인 분야에서 매우 중요한 역량이다. IC-PBL은 개별 대학이 대응하기 힘든 사회의 변화나 요구를 대학과 산업체가 공동으로 대응하여, 협업능력 및 소통능력을 기반으로 실제적 문제해결력과 유연한 사고력, 창의력의 향상을 목적으로 한다.

대학 교육은 학습자가 폭넓은 학문을 다양하고 깊이 있게 학습하여 문제해결 능력, 의사소통 능력, 자기 주도적 학습 능력을 향상시키도록 주력하고 있는데, 이러한 역량들은 학습적 자기효능감과 관련이 깊다. 자기효능감이란 사회인지이론가 Bandura가 정립한 이론으로 성취하고자 하는 수행 수준에 도달할 수 있는가 라는 자기 능력에 대한 확신이다(Park, 2018). 자기효능감은 인간이 노력을 기울이는 모든 영역에 광범위하게 영향을 미치며 학습 및 과제수행과 연관될 때는 학습자의 학업성취를 예측하는 도구가 되기도 한다.

학업적 자기효능감은 자기조절효능감 및 과제난이도 선호 등의 하위 구성요소를 통해 측정할 수 있다. 자신감은 자신의 가치와 능력에 대한 확신의 정도이고, 자기조절효능감은 개인이 자기관찰과 판단을 통해 자기 조절적 기제를 잘 수행할 수 있는가에 대한 기대이다. 또한 자기효능감의 수준은 개인의 행동상황 선택에 영향을 미친다. 낮은 자기효능감은 개인이 자기 능력 밖의 위협적인 상황을 회피하도록 하는 반면 높은 자기효능감은 도전적이고 구체적인 목표를 선택하게 한다(Kim & Park, 2001).

이 밖에 자기효능감의 하위 항목으로 귀인(attribution) 요소가 있다. 귀인은 자신이나 타인행동의 원인에 대해 추론하는 과정으로, 특정 결과에 어떤 방식으로 귀인 하는 가를

말하는 것으로 자기효능감과 관계가 있다. 일반적으로 성공의 원인을 내적으로 귀인하고 통제가 가능한 것으로 믿을 때 자기 효능감이 향상된다고 본다(Lee, 2019). 하지만 개인의 귀인성향은 수행과제와 상황에 따라 다른 결과를 나타내어 예측력이 낮기 때문에 학업적 자기효능감의 구인으로 타당하지 않다고 보는 의견도 있다. 따라서 자기효능감을 측정할 때는 특정 상황과 특정 수행과제의 범위를 넘어서 어느 정도까지 일반화될 수 있는가를 고려해야 한다(Kim and Park, 2001).

III. 연구 방법 및 내용

1. 연구 대상 교과목 선정 근거

패션은 사회·문화적 산물로서 그 시대의 정신을 반영하고 복식의 변천과 유행의 흐름을 이해하는 것은 인간의 역사를 이해하는 것과 같다. 패션과 복식의 역사에 대한 이해는 디자인, 기획, 마케팅 등 패션분야의 전문인으로서 갖추어야 할 기초지식이기에 복식사 과목은 거의 모든 대학의 의류관련 학과 전공과목으로 개설되어 있다. <패션복식사>는 경기도 소재 H대학교의 패션디자인 전공 학생 중 1학년을 대상으로 하며, 패션과 복식의 역사에 대한 이론을 학습하는 주당 2시수의 교과목이다. 서양 패션의 역사적 흐름과 시대적 배경을 이해하고 각 시대별 의상의 특징을 구별할 수 있도록 하는 것이 목표이고, 궁극적으로는 시대별 복식의 조형 요소와 의미를 현대적으로 적용할 수 있는 디자인 능력을 함양시키는 것을 목적으로 한다.

많은 의류관련 학과에서는 대개 '서양복식사'라는 명칭으로 개설되어 고대부터 현대까지 시대별 복식의 특성과 변천 과정을 사회적, 경제적, 문화적 배경 요인들과 함께 학습하는 것으로 운영하고 있다. 또한 현대패션 디자인에 영감을 주는 요인들을 이해하고 예측하여 응용하도록 하는 것에 목적을 두어 본 연구의 해당 교과목인 <패션복식사>와 유사하다.

이렇듯 복식사 연구의 중요한 의의는 역사적 자료를 현대 패션 디자인에 활용하는데 있고, 실제로 현대 패션디자이너들은 전통 복식의 실루엣이나 소재, 색상, 문양 등에서 디자인 영감을 얻고 있다. 그러나 대부분의 복식사 과목이 이론적 학습으로 완결되는 것으로 운영되기 때문에 교과목의 학습결과물이 영감으로 연결되어 실질적 교육효과를 거두었는지는 불분명하다. 본 연구는 이러한 교육효과를 가지적으로 확인하기 위해 <패션복식사> 교과목을 연구 대상으로 선정

하고 이론적 학습과 디자인 실기실습을 연계하도록 계획하였다.

복식사 수업을 통해 학습한 지식을 패션디자인뿐만 아니라 패션상품기획, 마케팅 전략 구상, 소비 행동 분석 등에 활용하려면 보다 깊이 있는 이해와 적극적인 학습태도를 통해 여러 상황과 조건들 속에서 문제를 해결할 수 있는 역량이 필요할 것이다. 학습자가 중심이 되어 문제를 다양하게 인식하고 해결해나가는 IC-PBL 학습법의 도입은 이러한 역량의 증진을 도모할 것이며, 복식사 이론의 교육효과를 증대할 것이다.

대학교의 패션 관련 과목에 PBL을 적용한 선행연구가 많지는 않으나 다양한 교과목의 접근으로 시도되었다. Shin and Kim(2016)은 여러 분야의 의류관련 내용이 포함된 가정교육과 내의 <패션의 이해> 수업에 PBL을 접목하였고, 협동, 지식적용, 문제해결 능력이 향상되었다고 하였다. Lee(2018)는 패션디자인 전공 실기과목인 <패션실무기획>에서 패션소재디자이너 양성을 목적으로 실무 수행능력과 원활한 소통능력의 향상을 목적으로 PBL을 적용하였는데, 주체적 학습 역량의 향상과 이타심 배양에 효과적이라고 하였다. 또한 패션전공학과 내의 이론교과목의 수업효과 향상을 위한 방안으로 PBL이 시도되기도 하였다. Lee(2009)는 <의상사회심리학>에서 학습태도의 변화와 소통능력 향상의 긍정적 효과를 거두었고, Kim(2020)은 <의상과 심리>에 적용한 결과 문제해결 역량, 협동능력, 자기주도 학습 능력 등 전반적 영역에서 교육적 효과가 있다고 하였다.

2. 수업설계 및 문제 개발

본 연구를 위한 <패션복식사> 수업의 전반부는 교수자 강의 형식의 일반 수업으로, 중간고사 이후부터 기말고사 전까지는 학습자 중심의 IC-PBL 수업으로 구성되었다. 일반수업에서 개별 학습자는 교수자 강의 내용을 요약하여 정리하는 학습과제를 수행하고, IC-PBL 수업에서는 팀을 이루어 각 모듈의 문제 시나리오에 대한 분석과 활동 보고를 수행하도록 설계했다. 학습자는 문제 해결 방안에 대한 결과물로 팀별 무드보드 및 디자인 프레젠테이션을 수행하였다. 또한 학습자는 IC-PBL 활동기간 동안 성장일지 작성을 통해 자신의 경험과 생각을 정리하도록 하였다.

IC-PBL 활동은 프레젠테이션 시간의 배분과 팀원 간의 사소통의 적합성을 고려해 4-6명이 한 팀을 이루도록 구성하고, 총 3개 분반 15개 팀으로 편성하였다. 팀 구성은 노스캐롤라이나 공과대학에서 개발한 학습스타일(Index of

Learning Style) 진단 내용을 토대로 하였다. 학습스타일은 정보를 부호화하고 저장, 인출하는 인지적 과정에서 학습자가 선호하는 처리방식을 범주화하는 것이다. 이를 통해 학습자는 자신의 인지 및 행동특성을 파악하고 효과적 학습방식을 개발할 수 있으며, 교육학 분야에서 가장 많이 인용되는 논문 중 하나로 신뢰도가 높은 검사도구이다("Index of Learning Style", n.d.). 본 연구에서는 학습스타일 진단 결과로 학습자를 유형화 하였고, 다양한 유형의 학습자가 한 팀을 이루도록 구성했다. 팀 구성은 학습스타일 뿐만 아니라 국적과 성별의 비율이 고르게 분포하도록 다양성을 원칙으로 하였으며, 팀 구성의 기준과 과정을 학습자에게 공개하여 공정하고 투명하게 진행하였다. 또한 한양대학교 ERICA 캠퍼스 IC-PBL 센터의 지원과 교육 전문가 자문을 거쳐 팀 배정의 적절성을 검증하였다.

IC-PBL 활동 기간 동안 교수자는 학습자의 모든 수행 활동에 피드백을 진행하였고, 지식 정보를 앞장서서 전달하는 것이 아니라 학습자들이 주도적으로 활동할 수 있도록 조언을 제공하는 조력자 역할을 유지하였다.

PBL에서 모든 활동은 문제로부터 시작된다. 따라서 학습자의 흥미와 학습동기를 유발하고 교육적 효과를 얻을 수 있는 비구조적이고 실제적인 문제 시나리오의 개발이 매우 중요하다(Cho & Lee, 2017). 본 연구는 노후한 유명 패션 브랜드의 디자인을 복식사에 근거해 젊게 리뉴얼하라는 주제로 문제 시나리오를 개발하였다. <패션복식사> 교과목을 통해 학습할 수 있는 내용을 포함하지만 구조화하지 않으므로써 다양한 접근을 가능하도록 했고, 패션디자이너로서 실제 산업현장에서 마주할 가능성이 높은 상황을 제시함으로써 학습한 내용을 실제로 적용할 수 있는 능력을 함양하도록 설계했다.

이러한 요건을 종합하여 개발한 문제를 패션산업계 전문가의 자문을 진행했고, 현장에서 해결이 필요한 개연성과 실제성이 있는 문제임을 확인하였다. 또한 한양대학교 IC-PBL 센터 교육전문가의 컨설팅을 통해 시의성과 교육적 기대효과 검증을 거쳤고, 개발 시나리오의 내용은 아래와 같다.

패션디자이너인 나는 우리 디자인 팀과 함께 프랑스의 유명 패션 브랜드 옹가로(Ungaro)에 스카우트 되었다. 1965년 설립된 옹가로는 20세기 후반에 큰 명성을 얻었으나 현재는 새로운 고객이 더 이상 유입되지 않아 어려움을 겪고 있다. 옹가로는 나와 우리 디자인 팀에게 발렌시아가(Balenciaga)나 구찌(Gucci)처럼 젊은 감각의 브랜드로 리뉴얼하되 옹가로의 전성기인 20세기 중후반의 특징을 살려줄 것을 요구했

다. 우리는 20세기 후반의 스포티즘과 하위문화를 접목해 브랜드를 리뉴얼하고 디자인을 새롭게 제시해보고자 한다.’

이와 같은 상황을 설정하여 학습자의 역할과 문제를 제시하였고, 20세기 후반의 스포티즘과 하위문화를 소주제로 나누어 2개의 모듈로 진행하였다. 소주제는 다양한 재제를 포함하는 비정형성을 지니도록 하여, 학습자가 각 모듈 안에서 주도적으로 재제를 조사하고 선택하도록 했다. 패션복식사의 주차별 수업 운영 계획과 학습자 활동사항을 간략히 정리하면 Table 1과 같다.

3. IC-PBL 수업 운영

2020학년도 2학기에 본 교과목은 COVID-19 감염병 확산이라는 특수한 상황으로 인해 시험을 제외한 모든 수업이 원격강의로 진행되었다. 교수자는 1주차에 실시간 양방향

온라인 화상회의로 이루어진 오리엔테이션을 통해 수업의 목표와 수업형태에 따른 진행방식을 상세하게 안내하였다. 특히 팀 활동에 대한 학생들의 부정적 인식을 전환하기 위해 단순한 팀플레이와 IC-PBL 활동의 차이점을 강조하여 설명하고, 수업 운영에 따른 규칙을 안내하였다. IC-PBL 문제 시나리오에 대한 1차적 설명을 통해, 일반 강의의 학습 범위와 중간고사 이후 IC-PBL 활동이 포함하는 범위를 이해하도록 했다.

또한 1주차에는 학습자들이 학습스타일 진단지를 작성하도록 하였고, 그 결과를 분석하여 학습 성향이 균형을 이루도록 나누고, 남·녀 및 내국인·외국인 비율이 고르게 분포되도록 팀을 구성했다.

2주차부터 8주차까지는 교수자 강의의 일반 수업을 녹화 동영상으로 진행하였고, 각 주차별 강의계획에 따라 복식사 학습이 이루어졌다.

Table 1. Course Overview and Plan

	Teaching Method	Contents		Student activities
		Division	Detailed step	
1	Lecture & IC-PBL		<ul style="list-style-type: none"> ■ Introduction the course ■ IC-PBL Initial activities 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Self-analysis style ■ Team building
2	Lecture		The history of ancient costumes	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lecture summary
3			The history of medieval costume	
4			The history of costume from the 16th to the 18th century	
5				
6			The history of costume in the 19th century:	
7				
8		The history of fashion in the first half of the 20th century		
9		Mid-term test		<ul style="list-style-type: none"> ■ Answering the survey
10	IC-PBL	Module #1	<ul style="list-style-type: none"> ■ Problem Presentation ■ Approach to problem 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Making a list for problem analysis
11			<ul style="list-style-type: none"> ■ Self-directed learning ■ Making problem solution 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Team activity report
12			<ul style="list-style-type: none"> ■ Presentation of Problem Solution 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reflective journal ■ self-assessment
13		Module #2	<ul style="list-style-type: none"> ■ Problem Presentation ■ Approach to problem 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Making a list for problem analysis
14			<ul style="list-style-type: none"> ■ Self-directed learning ■ Making problem solution 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Team activity report
15			<ul style="list-style-type: none"> ■ Presentation of Problem Solution 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reflective journal ■ self-assessment
16		Final test		<ul style="list-style-type: none"> ■ Answering the survey

9주차에는 일반강의에 내용을 범위로 대면 중간고사를 치렀고, 시험 직후 학습스타일 진단에 근거한 팀 구성 결과를 공지하였다. 또한 문제 시나리오 및 IC-PBL 활동의 목적과 수행내용을 반복 설명하였다. 그리고 팀 별로 이름 짓기, 역할 구분하기, 팀 규칙 정하기 등을 통해 학습자들이 서로 친밀해지는 시간을 갖도록 했다.

10주차부터는 다시 실시간 양방향 온라인 화상회의의 원격 수업이 진행되었다. 각 모듈별 첫 회차에는 팀별로 문제 시나리오 안에서 리서치를 통해 제제를 선택하도록 했다. 3주간에 걸쳐 한 개의 모듈이 진행되는 일정상 리서치의 범위가 특정되지 않으면 기한 내에 활동을 수행하기 어렵다. 따라서 각각의 모듈별로 제제가 될 수 있는 키워드들을 제시하였고 그 내용은 Table 2와 같다. 학습자들은 소그룹 화상회의를 통해 제시된 키워드의 용어와 배경 등의 조사를 통해 자신들의 관심사에 맞는 제제를 좁혀나갔고, 자료수집과 토론을 통해 팀별 디자인 주제를 선택했다. 그리고 선택된 주제에서 시나리오의 사실 파악, 아이디어 도출, 학습과제 계획, 실천 계획의 순으로 문제 분석을 하였다.

두 번째 회차에는 각 팀의 선정 주제 안에서 디자인 컨셉을 도출하기 위한 활동이 이루어졌다. 학습자들은 수집된 자료들을 검토하고, 적용 방안을 논의하여 디자인 키워드, 컬러, 소재, 아이템 비율, 특징적 디테일 등을 결정하였다. 디

자인 스토리텔링 수립과 러프스케치 단계에서 교수자는 수업시간 내 모든 팀의 소그룹 화상회의에 참관하여 활동 내용을 다양하게 할 수 있도록 조언하였고, 모든 팀원들이 의견을 제시하고 활동에 고루 참여하도록 독려했다. 수업 외 시간에 진행되는 팀 활동에는 학습자 요청이 있을 때만 교수자가 화상미팅에 참관하였고, 이메일과 학교 LMS 메시지, SNS 메신저를 통해 학습자 요청에 수시로 피드백 하였다.

세 번째 회차에는 팀별 프레젠테이션과 개별 디자인 프레젠테이션이 이루어졌다. 교수자는 발표자 수, 발표 형식에 대한 제한을 두지 않았고, 학생들은 자체적으로 모두가 발표에 참여하는 방법을 고안해내었다. 팀별로 대표자가 먼저 문제 분석 내용과 주제 선정 이유, 디자인 스토리텔링을 설명하고 문제 해결 방안으로 도출된 무드보드와 컬렉션 라인업을 발표했고, 뒤이어 팀원들은 각각 디자인 의도를 발표했다. 결과적으로 공개 발표는 수업에 참여했던 모든 학습자가 경험하였다. 교수자는 학생들이 다른 팀의 발표 내용을 통해 학습이 가능하도록 질의응답을 유도했고, 팀별 발표 주제에 관해 활발한 토론이 이루어졌다.

교수자는 팀 활동 결과물에 대해서 공개적으로 피드백 하였지만 모든 팀에 대해 잘된 점과 아쉬운 점을 한가지씩 언급하여 팀별 우열을 가르치지 않았고, 디자인에 대한 피드백은 학생 개개인에게 별도로 진행하여 학생들이 자체 평가

Table 2. Topics Included in the Module

Problem situation scenario	Renew as a brand with a young sense by utilizing the characteristics of the mid-late 20th century, the heyday of Ungaro.	
Module	1	2
Learning coverage	Sportism in the history of costume in the mid-late 20th century	Sub culture in the history of costume in the mid-late 20th century
Topics included	<ul style="list-style-type: none"> • Bikini fashion • Ivy league look • Safari look • Athleisure look • Chav style • Utility look • Gorp-core look 	<ul style="list-style-type: none"> • Zoot suit and Zootie look • Hipster style • Biker style • Beatniks look • Teddy boy style • Mods look • Hippie style • Punk look • Skinhead look • B-boy look • Grunge look

시 본인 혹은 타인에 대한 선입견을 갖지 않도록 하였다.

학생들은 모듈이 마무리된 시점에 상대팀 평가, 팀원 평가, 성찰일지를 작성하여 자신의 생각과 경험을 기록하고, 팀 활동 결과를 스스로 진단하도록 했다.

각 3회차에 걸친 모듈을 두 번 진행해본 결과, 학생들은 13주차에서 15주차에 운영한 두 번째 모듈에서 보다 다각적인 접근의 문제분석과 창의적인 스토리텔링을 구사하였다. 10주차에서 12주차에 실시한 첫 번째 모듈에서 얻은 경험으로 자료 수집 및 가공 기술, 프레젠테이션 기술이 향상되었고, 디자인 표현능력도 모두 상향평준화 되었다.

IV. 연구 결과

일반 강의와 IC-PBL을 도입한 수업의 교육적 효과를 비교하기 위해 <패션복식사> 교과목의 수강생을 대상으로 설문조사를 시행하였다. 온라인 플랫폼을 통해 익명으로 시행된 설문조사에 67명의 수강생 중 56명의 학생이 자발적으로 참여하였다.

우선 교수자 강의 형식의 일반 수업과 IC-PBL 수업에서 학생 본인의 학습 태도와 학습 성취도를 묻는 설문결과를 비교해보면 모든 설문문항에서 IC-PBL 수업에 대한 평균값이 증가하였다(Table 3). 학습자들은 IC-PBL에서 수업 집중도와 흥미도가 보다 상승하였다고 응답했고, 각 수업형태에 따른 과제 효용성을 묻는 질문에서는 성찰일지, 팀활동 보고서 등 IC-PBL의 수행과제를 조금 더 높게 평가했다. 학습내용의 이해도 문항에서는 일반수업이 평균 3.946(표준편차 0.854)점, IC-PBL이 평균 4.214(표준편차 0.818)점으로 0.268 포인트 상승했다. 학생들은 학습자

주도의 IC-PBL 활동으로 알게 된 내용에 보다 큰 자신감을 보인 것으로 해석할 수 있으며 이와 관련되어 IC-PBL을 통한 학업 성취에 대해서도 큰 기대를 나타냈다. 일반 강의와 관련된 시험에서 좋은 성적을 기대한다는 응답은 평균 3점(표준편차 0.886), IC-PBL 관련에서는 3.571점(표준편차 0.821)으로 가장 큰 변화를 보였다.

자기효능감과 관련된 설문에서도 학생들은 대체로 긍정적인 방향의 변화를 나타냈다(Table 4). 일반 강의에서 3.679점(표준편차 0.782) 이었던 자신의 학습 역량에 대한 평가는 IC-PBL 직후 4.036점(표준편차 0.865)으로 상승해 자신의 역량에 대한 긍정적 믿음이 향상했음을 확인할 수 있다. 또한 학습한 이론적 내용을 실제 상황에 적용시킬 수 있다는 자기 확신도 유의미한 상승 수치를 나타내었다.

그러나 시험에서 좋은 성적을 거두지 못했을 경우 자신의 노력이 부족했기 때문이라는 내용의 문항에서는 IC-PBL 직후 점수가 감소하였다. 실패원인을 통제 가능한 내적 요소인 노력으로 돌리는 귀인 성향은 높은 자기효능감과 관련된다는 것이 일반적 견해이다. 하지만 개인의 귀인성향은 수행과제와 상황에 따라 다른 결과를 나타내어 예측력이 낮기 때문에 학업적 자기효능감의 구인으로 일반화하기에는 타당하지 않다고 보는 의견도 있다(Kim and Park, 2001). 본 연구에서는 전공 이론과목을 처음 수강하며 패션디자인 실행을 해보지 않은 1학년 학생들이 학습량과 조사범위가 상대적으로 불명확한 수행과제가 제시된 IC-PBL 과정에서 불안감을 느꼈을 것으로 보인다. 때문에 자신이 통제할 수 없는 외부귀인이 실패의 원인이 될 것이라고 응답한 것으로 해석된다.

Table 3. Self-assessment of Learning Achievement in The History of Fashion and Costume Class (N=56)

Self-assessment of learning achievement	Lecture Average (SD)	IC-PBL Average (SD)	Change value
Concentration on learning	4.321 (0.684)	4.518 (0.681)	+0.197
Interested in learning	4.179 (0.826)	4.196 (0.666)	+0.018
Understanding of learning content	3.946 (0.854)	4.214 (0.818)	+0.268
Evaluation the effectiveness of assignment	3.857 (1.042)	3.946 (0.895)	+0.089
Expectation of high learning achievement	3 (0.886)	3.571 (0.821)	+0.571

Table 4. Evaluation of Self-efficacy in The History of Fashion and Costume Class (N=56)

Evaluation of Self-efficacy	Lecture Average (SD)	IC-PBL Average (SD)	Change value
Confidence in learning competence	3.679 (0.782)	4.036 (0.865)	+0.357
Confidence in the value judgment ability	3.804 (0.833)	3.946 (0.895)	+0.142
Confidence in the application of knowledge to the practical cases	3.804 (0.766)	4.046 (0.823)	+0.242
Self-attribution of the cause of failure	3.732 (0.935)	3.411 (1.177)	-0.321

본 교과목을 IC-PBL과 접목해 본격적으로 시행하기 이전에 수행한 설문을 분석해 보면 무려 53.5%의 학생이 IC-PBL을 부정적으로 인식하고 있었다. 부정적 인식의 요인은 타인과 팀을 이루어 활동하는 것이 싫다는 응답이 21.2%로 가장 많았고, IC-PBL이 뭔지 잘 모르겠다는 응답 18.3%, IC-PBL 활동에 수반되는 과제와 작성할 서류가 많아서 싫다는 의견 17.3%, 팀 배정의 공정성에 의문이 든다는 응답 14.4%, 다른 사람들 앞에서 발표하는 것이 부담스럽다는 의견 13.5%의 순으로 나타났다.

학생들은 팀 활동에서 타인으로 인해 본인이 피해를 본다는 생각이 컸으며, 본 설문보다 앞서 시행한 오리엔테이션에서 IC-PBL과 일반적인 팀플레이의 차이를 잘 이해하지 못한 것으로 파악된다. 기타 응답으로 결국 IC-PBL도 일반적인 팀플레이와 마찬가지로 의견은 이러한 정황을 뒷받침한다.

한편 <패션복식사>의 IC-PBL 이후 실시한 설문에서는 IC-PBL 수업 전반에 대한 인식이 다소 개선되었음을 확인할 수 있다. 본 교과목의 IC-PBL수업에 만족한다는 질문에 대해 평균 3.768점(표준편차 0.982)으로 긍정 또는 중립의 평가를 하였다. IC-PBL의 학습 효과와 창의력 촉진 효과에 대해서는 각각 3.893점(표준편차 1.03), 3.857점(표준편차 0.895)을 나타냈다. 또한 본 수업에서 팀 활동이 다양한 의견을 도출하고(3.911점, 표준편차 0.872), 더 나은 결과를 얻는데 도움이 되었다(3.857점, 표준편차 1.005)는 항목의 응답결과에서는 협력에 대한 긍정적인 인식변화를 볼 수 있다.

팀 활동의 부정적 측면을 묻는 역채점 문항에서는 평균 2점대의 응답 분포를 보여 팀 활동 결과에 대해 대체로 만족하고 있음을 알 수 있다. 그런데 기여도가 낮은 팀원에 대

한 불만이 있었다는 항목에서는 2.768점(표준편차 1.253)로 다른 역채점 문항보다 다소 부정적 결과를 나타내고 있다. 본 교과목의 수강생중 외국인 비율은 33%로 많은 편인데, 언어 문제 등 여러 가지 제약사항으로 적극적으로 활동에 참여하지 않은 외국인 팀원에 대한 불만이 드러난 것이라고 해석된다. 이상의 내용을 정리하면 Table 5와 같다.

V. 결론

본 연구는 패션디자인 전공 교과목인 <패션복식사>에 교수자 주도의 일반 수업과 IC-PBL 방식 수업을 병행하여 수업 운영 사례를 제시하고, 두 가지 수업 방식의 교육적 효과를 비교하는 것을 목적으로 한다. 본 연구의 수업 모델은 자주적 학습 능력을 키우고 산업현장의 요구에 맞춰 전공지식을 활용할 수 있는 역량을 향상시키고자 설계되었고, 이론과 실기를 연결하고자 하는 패션디자인 전공 교과목에 새로운 대안을 제공하고자 하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, <패션복식사> 교과목은 2주차부터 8주차까지는 일반수업에서 이론적 지식을 습득하고, 10주차부터 15주차까지는 학습자 중심의 IC-PBL을 통해 정보지식을 습득하도록 설계하여 운영하였다. 16주차의 수업 기간 동안 첫 주치의 오리엔테이션, 중간고사와 기말고사를 제외한 기간을 나누어 수업형태를 병행했다. IC-PBL에 대한 개념 설명 및 운영 방식에 대한 안내 및 사례 소개는 첫 주차와 중간고사 주차에 두 차례 실시하여 보다 상세히 설명하고자 했다. IC-PBL 활동의 팀 구성은 사전에 조사한 학습 진단 결과를 근거로 투명성, 공정성, 다양성을 원칙으로 4-6명으로 구성함으로써, 팀 배정은 불공정하고 팀활동은 손해가 된다는 부

Table 5. Learners' Pre and Post Perception of IC-PBL (N=56)

Pre-perception on IC-PBL (%)		Post-perception on IC-PBL Average(SD)	
Assessment of IC-PBL :		Satisfaction with IC-PBL	3.768 (0.982)
negative	53.6%	Learning effectiveness of IC-PBL	3.893 (1.03)
Neutral	33.9%	Cultivating the creativity of IC-PBL	3.857 (0.895)
positive	12.5%	Willingness to choose IC-PBL in the future	3.268 (1.11)
↓		Positive aspects of team activity: various ideas	3.911 (0.872)
Factors of negative perception* (%)		Positive aspects of team activity: better results	3.857 (1.005)
Reluctance of team activities	21.2%	Agreement on usefulness and effectiveness of the assignment	3.661 (1.005)
Incomprehension of the IC-PBL concept	18.3%	Fairness of team composition	3.696 (0.943)
Heavy assignments and paperwork	17.3%	The burden of public presentation**	2.643 (1.156)
Unfairness of team composition	14.4%	Negative aspects of team activity: disagreements with team members**	2.375 (1.143)
The burden of public presentation	13.5%	Negative aspects of team activity: passive participation of team members**	2.768 (1.253)
Insufficient learning effect	7.7%		
Other opinions	7.6%		

* Multiple answers

** Reverse scoring question

정적 인식을 개선하고자 했다. IC-PBL의 문제 시나리오는 노후된 유명브랜드를 리뉴얼하되, 스포티즘과 하위문화를 각각 조사하여 적용하라는 문제였고, 각 모듈별 3주 동안 운영되었다. 최종 프레젠테이션에서 팀별 활동으로 도출된 문제 해석과 디자인 컨셉, 스토리텔링과 무드보드를 각팀의 대표자가 발표했고, 그에 따라 도출된 개별 디자인을 팀원이 각자 발표하였다. 팀별 문제 해결 방안 발표와 개인별 디자인 발표가 끝난 시점에는 학생들로 하여금 다른 팀의 결과물 평가를 통해 간접 학습이 이루어지는 동시에 비판적 사고력을 키우도록 했고, 팀원 평가와 자기 성찰을 통해 의사소통 능력, 협동 능력 등을 탐색하도록 했다. 교수자는 학생들의 팀별 토론에 참여하여 다양한 가능성을 검토하도록 독

려하고, 이메일과 LMS 메시지, SNS 메시지를 통해 지속적인 피드백을 수행하였다.

둘째, 본 연구에서 제시한 수업 모델의 교육적 효과를 검증하기 위해 <패션복식사> 수강생을 대상으로 설문을 실시하였다. 일반 수업과 IC-PBL 수업을 비교한 결과 IC-PBL에서 학습자의 학습태도가 개선되고 학습 성취도가 향상되었음을 확인할 수 있었다. IC-PBL에서는 일반강의보다 자기 자신의 역량에 대한 믿음이 대체적으로 향상되었다. 그러나 자기효능감과 반비례 관계에 있는 자기귀인 성향도 증가하여 1학년 학생들이 아직 경험해 보지 못한 패션디자인 수행 과제에 불안감을 느낀 것으로 해석되었다. 실기과목의 수행결과물을 요구할 때 교수자가 풍부한 예시를 통해 좀 더

구체적이고 명확한 유형들을 제시한다면 이런 부작용을 줄일 수 있을 것이다.

IC-PBL에 대한 사전 인식조사에서는 대부분의 학생들이 팀 활동이 싫고 IC-PBL이 뭔지 모르겠다는 이유로 부정적으로 평가했다. 이러한 문제를 개선하기 위해서 교수자는 IC-PBL의 개념과 목적, 차별성을 학생들에게 더욱 상세히 설명할 필요가 있다. IC-PBL의 가장 큰 특징은 실제적인 문제를 협력을 통해 해결해나가는 과정에서 학습이 이루어진다는 것이다. 그렇기 때문에 교수자는 실제성과 시의성이 높은 문제 시나리오의 개발하고, 현장 전문가의 멘토링 및 평가, 현장 견학 등은 통해 현장과 밀접한 수업을 설계하여 과정지식의 탐색을 촉진하는 것이 중요하다. 한편 <패션복식사>의 IC-PBL 수업 운영 이후 실시한 사후 인식조사에서 IC-PBL의 교육적 효과와 협력의 효과를 묻는 질문에서 긍정적인 평가를 하였다. <패션복식사> IC-PBL 수업의 만족도, 전공 IC-PBL 수업의 향후 수강 여부 등에서도 고르게 긍정적인 응답을 하였다. 특히 팀 활동이 창의적 아이디어 도출과 보다 나은 해결책 도출에 도움이 된다는 항목에 긍정반응을 보임으로써 사전 인식조사 결과와 대조를 이룬다. 이러한 결과는 본 <패션복식사> 수업을 통해 학습자의 소통 역량과 협력 역량이 향상되었기 때문이라고 판단한다.

복식사의 이론지식은 패션관련 전문가가 반드시 갖춰야 할 기본 소양이다. 하지만 종래의 복식사관련 교과목은 대부분 교수자 강의 중심의 주입식 교육 형태였기 때문에 학습자들의 흥미와 집중도를 높이지 못해 전공 기초지식 학습에 어려움을 초래할 수 있다. 이러한 부분을 개선하고자 본 연구는 일반 교육과 IC-PBL 교육을 병행하여 학습자가 주도적으로 전공 이론에 대한 지식을 익히고 이론 지식의 실제적 적용 가능성을 탐색해보도록 하였다. 그 결과 IC-PBL 수업을 통해 학생들의 학습 태도와 학업 자기효능감에 긍정적인 변화가 있었음을 알 수 있었고 IC-PBL 교육적 효과를 확인 하였다.

그러나 16주차의 한 학기 과목을 일반 수업과 IC-PBL 수업으로 나누어 병행 운영함으로써 IC-PBL 모듈의 기간이 다소 짧게 설계되어 과정지식의 탐색이 충분히 이루어지지 못한 것이 이 연구의 한계점이다. 또한 본 연구는 일반 수업의 이론적 지식이 제반되지 않고는 IC-PBL 방식이 효과를 나타내지 않는 수업으로 설계되었는데, 두 수업 방식의 적절한 혼용과 효과성에 대한 연구는 지속적으로 연구되어야 할 것이다.

한편 외국인 수강생 비율이 높은 교과목에서는 팀 활동에 대한 불만 사항은 제거되기 어렵다. 이러한 점을 고려하여

교수자는 팀 활동 초기 단계인 팀원 간 역할 배분과 팀 규칙 설정에 보다 적극적으로 모니터링 하여 형평성을 맞추도록 독려할 필요가 있다. 그리고 학습자 스스로 평가하는 항목 중 팀원 평가 배점을 높인다면 팀 활동 기여도에 따른 적절한 보상이 이루어진다는 인식이 생겨 불만이 다소 개선되리라 본다.

21세기의 인재상은 정보를 융합해서 새로운 가치를 창출할 줄 아는 사람이고, 원활한 의사소통 능력, 협동능력, 효율적 문제 해결능력은 패션산업은 물론 모든 산업현장에서 꼭 필요한 역량이다. IC-PBL은 이러한 시대의 요구에 부응하기 위한 훌륭한 교육적 대안이라고 볼 수 있으며, 본 연구를 통해 교육적 효과를 검증하였다. 본 연구가 패션디자인 전공 분야에서 이론과 실기를 연결하여 통합적으로 문제를 해결할 수 있는 역량을 키우기 위한 교수법의 기초자료가 되기를 희망한다.

References

- Boss, S., & Lamer, J. (2018). *Project Based Teaching: How to Create Rigorous and Engaging Learning Experiences*. (Jang, B. Trans.). Seoul: Jisikframe. (Original work published 2018).
- Cho, Y., & Lee, M. (2017). *Theory & Practice of PBL: From Problem Development to Classroom Application*. Seoul: Hakjisa. (Original work published 2018).
- Choo, H., & Kang, I. (2011). The study of the Development of Learner Centered PBL(LC PBL) Model in Higher Education. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 11(4), 419-448.
- Duchy, F., Segers, M., & Buehl, M. (1999). The relation between assessment practices and outcomes of studies: the case of research on prior knowledge. *Review of Educational Research*, 69(2), 145-186.
- Han, S., Choi, S., & Choi, I. (2020). Developing measurement of problem-based learning effectiveness: Applying Rasch analysis. *Journal of Convergence for Information Technology*, 10(3), 115-125. <http://dx.doi.org/10.22156/CS4SMB.2020.10.03.115>
- IC-PBL. (n.d.). Hanyang University. Retrieved April 20, 2021, from <https://hyu.wiki/PBL>
- Index of Learning Style. (n.d.). Hanyang University. Retrieved April 4, 2021, from <https://ctl.hanyang>

- ac.kr/-22
- Joo, S., & Lee, S. (2015). Domestic and International Research Trends on Problem Based Learning. *Journal of Special & Gifted Education*, 21(1), 1-25.
- Kim, A., & Park, I. (2001). Academic Self-Efficacy Scale Development and Validation Research. *Korean Journal of Education Research*, 39(1), 95-123.
- Kim, H. (2013). A Qualitative Research on the Categories of Learning Outcomes and Characteristics of Each Stage of PBL: A Case study of PBL Class in University. *The Korean Journal of Educational Methodology Studies*, 25(2), 404-427.
- Kim, J. (2020). Learning effect and application case of PBL for improvement of fashion theory course. *Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society*, 21(3), 510-521. doi:10.5762/KAIS.2020.21.3.510
- Kong, H. (2014). A study on Applying Problem-based Learning Methods in College-level Composition Courses. *Journal of Korean Culture*, 25, 7-42.
- Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2016). *Setting the standard for project based learning: A proven approach to Rigorous classroom instruction*. (Choi, S., Jang, B. & Kim, B. Trans.). Seoul: Jisikframe. (Original work published 2015).
- Lee, H. (2019). Effect of Attribution of Career Success on the Occupational Adaptation of College Graduates: Focusing on Mediating Effects of Self-Efficacy. *Journal of the Korea Contents Association*, 19(10), 84-97. doi:10.5392/JKCA.2019.19.10.084
- Lee, K. (2018). A study on the teaching method for training fashion material designers using PBL. *The Journal of the Korean Society of Knit Design*, 16(3), 59-67. doi:10.35226/kskd.2018.16.3.59
- Lee, S. (2009). The effects of problem based learning on the social psychology of clothing course. *Journal of Fashion Business*, 13(5), 93-101.
- Park, S. (2018). *Self-Efficacy*, Seoul: Parkyoung story.
- Shin, H., & Kim, H. (2016). Effects and class case of problem based learning in 'Understanding Fashion'. *Journal of Korean Home Education Association*, 28(3), 33-45. doi:10.19031/jkheea.2016.09.28.3.33

Received (February 24, 2021)

Revised (March 30, 2021)

Accepted (May 7, 2021)