creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000282629

2020년도 2월

교육학석사(정보컴퓨터교육)학위논문

미래목표지향성이 자기효능감, 학습만족도에 미치는 영향 (중학교 정보수업 중심으로)

조선대학교 교육대학원

정보컴퓨터교육전공

박 혜 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미래목표지향성이 자기효능감, 학습만족도에 미치는 영향 (중학교 정보수업 중심으로)

The effect of long term goal oriented mindset on self-efficacy and learning satisfaction : focus on middle school information class

2020 년 2월

조선대학교 교육대학원

정보컴퓨터교육전공

박 혜 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미래목표지향성이 자기효능감, 학습만족도에 미치는 영향 (중학교 정보수업 중심으로)

지도교수 김 판 구

이 논문을 교육학석사(정보컴퓨터교육전공) 학위 청구논문으로 제출함

2019 년 10월

조선대학교 교육대학원

정보컴퓨터교육전공

박 혜 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

박혜진의 교육학석사학위논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 정일용 (인)

심사위원 조선대학교 교수 정호엽 (인)

심사위원 조선대학교 교수 김판구 (인)

2019년 12월

조선대학교 교육대학원

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT

I. 서 론 1

A. 연구의 배경 1

B. 연구의 목적 3

C. 연구의 방법 5

D. 연구의 구성 6

II. 이론적 배경 7

A. 정보교육 현황 7

1. 우리나라의 교육 7

2. 외국의 교육 11

B. 청소년의 미래목표인식 13

1. 내재적 목표 15

2. 외재적 목표 15

3. 미래목표지향성 17

C. 자기효능감 19

D. 정보수업 만족도 24

Ⅲ. 연구모델 및 가설설정 26

A. 연구모형 26

B. 연구가설 27

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 연구 방법론 30
A. 연구자료 30
B. 변수의 측정 33
1. 미래목표지향성 33
2. 자기효능감 34
3. 학습만족도 34
C. 신뢰성 및 타당성 분석 35

Ⅴ. 분석 결과 37
A. 기초통계 37
B. 가설의 검증 39

Ⅵ. 결론 43
A. 연구결과 요약 43
B. 시사점 45
C. 연구의 한계점 및 향후 연구 46

참 고 문 헌
설 문 지

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 2-1> 2015개정 교육과정의 교과 역량 및 의미 ····· 7
<표 2-2> 2015개정 교육과정 중학교 '정보'교과 내용체계(교육부) ····· 8
<표 2-3> 중학교 시간 배당 기준(교육부, 2015) ····· 10
<표 2-4> 국외 주요국가 정보교육 정책 ····· 12
<표 2-5> 행동과 인지적 수행에 있어서 자기효능감의 영향 ····· 23
<표 4-1> 표본의 특성 ····· 31
<표 4-2> 변수들에 대한 요인 및 신뢰도 분석결과 ····· 36
<표 5-1> 변수들의 평균, 표준편차, 상관관계 ····· 38
<표 5-2> 자기효능감 변수들에 대한 회귀분석 결과 ····· 40
<표 5-3> 학습만족도 변수들에 대한 회귀분석 결과 ····· 42

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

<그림 1-1> 연구의 흐름도 ····· 6
<그림 2-1> 미래목표 하위이론 ····· 14
<그림 2-2> 자기효능감의 효능기대와 결과기대의 차이 ····· 20
<그림 3-1> 연구모형 ····· 26

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

The effect of future goals orientations on self-efficacy and learning satisfaction : focus on middle school information class

Park Hye Jin
Advisor: Pan Koo Kim, Ph.D.
Major in Information and Computer Science Education
Graduate School of Education,
Chosun University

The aim of this thesis is to examine the future goal orientation of students in SW classes, and to investigate how their future goal orientation effects their self-efficacy and learning satisfaction. To this end, a questionnaire survey of 263 middle school students in Chonnam was conducted from May 7 to May 13.

The findings of this survey are as follows.

First, social-oriented and family-oriented future goals, which are sub-factors of future goal orientation, have a positive effect on self-efficacy. In setting future goals, social-oriented future goals that contribute to the spirit of service and society and family-oriented future goals that emerge from students having future-oriented goals within their families have a positive impact on self-efficacy. As a result, the research showed that the higher the level of respect students have for their parents, the greater their self-efficacy.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Second, social and family-oriented future goals have a positive effect on learning satisfaction, similarly to their effect on self-efficacy. Based on the research hypothesis that students aiming for future goals of a vocational and family-oriented future have much more learning satisfaction, we analyzed the future jobs of information subjects. As a result, it was found that the students who have social and family-oriented future goals have higher levels of learning satisfaction. Third, self-efficacy and learning satisfaction have positive effects on each other. The higher the level of self-efficacy, the more motivated the actual behavior, which leads to continuous positive outcomes. Furthermore, students are more active when faced with difficulties. On the other hand, students with low self-efficacy can easily fall into the helplessness of reaching class goals, and have anxiety related to classes.

It is hoped that schools can use the findings of this study to help students set future goals that meet their characteristics and interests, in order to help the students develop creative fusion talents. In addition, this research can serve as a basis for teachers to develop educational programs that can show the social-oriented future goals by utilizing information education so that students can serve the community. As well, multifaceted attention should also be paid to education in order for students to improve their family orientation.

Finally, countries around the world are trying to educate young people with respect to the fourth industrial revolution. As an appropriate information subject, it is important to design classes that will foster systematic knowledge for information courses rather than urgently align the curriculum of information courses with social reform. To accomplish this, the government will have to pay attention to the information curriculum and strive to develop programs that can enhance teachers' expertise. At the same time, it will be important for the teachers to deal with the class with interest in developing classes that can harmonize the interests of students with the appropriate curriculum.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서론

A. 연구의 배경

2016년 1월, 알파고와 이세돌 9단과의 바둑대결로 떠들썩했던 날을 기억할 것이다. 인공지능(AI) 알파고가 이세돌 9단을 이김으로써 이제 더 이상 고차원적 사고력과 처리능력은 인간만의 영역이 아님을 선언하는 큰 계기가 되었다. 또한, 홍콩의 로보틱스 회사에서 제작한 휴머노이드 로봇인 소피아는 60여 개의 감정을 표현하며 사람과 대화할 수 있으며 사람의 얼굴을 마주하고 서로의 표정을 읽을 수 있다는 점이 세계적으로 큰 이슈를 가지고 왔다.

해외 주요 국가에서는 4차 산업혁명을 큰 틀로 삼아 소프트웨어 중심으로 교육과정을 편성하면서 SW 교육인 정보 교과를 강화하는 추세이다. 미국은 노동 분야에서 요구하는 컴퓨터과학 관련 인력을 길러내지 못해 매우 심각하게 받아들이고 있으며, 인력 공급은 약 70,000명에 그치고 있다. 이에 더 많은 인력이 필요함을 주장하고 초등학교부터 컴퓨터과학을 가르쳐야 한다고 주장하고 있다(한국교육학술정보원, 2013). 에스토니아에서는 사회적 배경을 발판으로 2013년 9월부터 초등학교 1학년부터 코딩 교육을 시작하였으며, 학교에서 컴퓨터과학을 필수로 가르치고 모든 학생과 교사들에게 코딩 교육을 실시하고 있다. 또한 영국에서는 컴퓨팅 사고력과 창의력을 향상시켜 변화를 초점에 두고 컴퓨팅 기술이 주요한 기술로 떠오름에 따라 컴퓨팅 과목을 학교 교육에 적극적으로 도입하였다(손민영, 2017).

일상생활에서부터 첨단 산업에 이르기까지 모든 것이 소프트웨어 중심으로 운영이 된다(성정숙·김현철, 2015). 우리나라 전체 경제에서 IT 산업이 차지하는 비중은 매우 높으나 IT 분야의 우수한 인력을 양성할 수 있도록 교육체계를 더욱 강화하여야 한다(안성훈, 2014). 또한 우리나라는 세계적으로 반도체 시장을 70% 이상 석권하며 2016년 기준으로는 스마트폰 보급률이 세계 1위를 차지할 정도의 하드웨어의 강점을 보이고 있다. 그러나 소프트웨어는 취약하다는 점을 고려하면 진정

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한 IT 강국으로 올라서기 위해서는 교육체제의 변화가 필요하다고 말하고 있다(황동국 외, 2017).

현재 우리나라는 2015 개정 교육과정에서 정보 교과를 필수 이수하도록 강화하고 있다. 초등학교 5-6학년 실과에서 정보 교과 관련 내용을 SW 기초 교육 내용으로 개편하면서 17시간으로 배정되었으며 중학교에서는 '정보'과목에 34시간을 의무적으로 이수해야 하는 과목으로 정해졌다. 그러나 중학교 의무 수업 중 1% 정도의 시간에 불과하고 주요 교과 대비 10%에도 못 미치는 수준이다(민주연구원, 2018).

우리의 생활에서 스마트폰과 인터넷은 더욱 밀접해지고 있다. 이처럼 IT 분야가 우리의 생활에 밀접해지면서 직종은 더 다양해지고, 사람들의 관심도 역시 높아진다(이금숙, 2016). 특히, SNS의 시초인 페이스북 창시자 마크주커버그나 애플 창시자인 스티브 잡스 등이 있다. 이들은 세계적으로 각광받는 IT 글로벌 리더라고 할 수 있으며, 4차 산업혁명의 선두주자라고 할 수 있을 것이다. 지능 정보 사회에 발맞춰 2015 개정 교육과정 내에서의 정보 교과는 핵심 역량인 창의성, 문제해결력 및 협력과 소통 능력을 신장하고 있다. 즉 정보 교과는 창의·융합인재 양성에 핵심적인 역할을 부여받은 것이다(유병건 외, 2016).

창의적으로 생각하면서 실제 상황에서의 학습내용을 문제에 잘 연결하여 해결할 수 있는 능력을 가진다(민귀영·김찬호, 2016). 그러므로 학생들은 생각하는 힘을 기르는 것이 중요하며 이것을 곧 컴퓨팅 사고력이라고 한다. 컴퓨팅 사고력은 문제가 주어지면 그 문제에 대해 생각하고 이해하며 해결하는 능력을 의미하면서 이것은 곧 정보 교과의 핵심 역량과 일치함을 알 수 있다.

앞서 말한 IT 글로벌 리더들의 영향력으로 우리 사회는 정보 교과의 핵심 역량인 창의·융합인재 양성을 목표를 하고 있으며, 곧 이는 미래 목표 설정이 필요하다고 할 수 있다. 학생들의 미래 목표 설정은 삶에서 많은 선택들에 영향을 미치며 삶의 방식을 정하는 중요한 요소이다. 또한 정보 교과의 1단원에는 정보사회 단원이 있으며, 이 단원에서는 정보와 관련된 직업을 배우게 된다. 중학생은 목표를 설정하기 시작하는 시기이므로 그러한 과정에서 적극적으로 목표가 무엇인지를 스스

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

로 생각하고 확인하는 것이 중요하다(박수원·신종호, 2016). 학생들은 다양한 학습 활동이나 사회활동에 참여함으로써 흥미가 있거나 관심 있는 미래의 가치가 있다고 생각하는 것에 대해 목표 설정을 하게 된다. 미래 목표가 뚜렷한 학생들은 학습 동기, 학업 성취감, 자기효능감이나 자신감이 높은 상관관계를 나타낼 것이다(김석진, 2017).

B. 연구의 목적

2015 개정 교육과정을 2017년부터 점차적으로 학교에 적용되면서 정보 교과 교육이 중학교 1학년부터 수업이 진행되었다. 이러한 이유로 정보교육 관련 연구는 매우 미흡한 실정이다. 지금까지 진행된 정보 교과 교육 관련 몇몇 연구를 크게 3가지로 나누어 살펴보고자 한다.

첫째, 정보교육 프로그램과 교육 적용 연구에서 김수환 외(2009)에서 교육용 프로그래밍언어의 선택에 있어 중요한 요인은 학생들의 동기라고 설명하였으며 학년 수준을 맞춰 프로그램을 선정해야 한다고 하였다. 한희섭, 한선관(2008)은 언플러그드를 활용한 정보교육 사례연구도 있다.

둘째, 정보교육 활용 효과 연구에 대해 살펴보면 안경미 외(2010)은 스크래치 코딩 교육은 학습자의 학습 몰입 정도 향상에 매우 유의미한 것으로 나타났으며, 몰입 향상으로 인해 긍정적 영향으로 프로그래밍 학습능력이 향상되었다고 하였다. 김병수·김종훈(2013)에서는 사고능력, 이해력, 동기적 요소, 창의력 문제 해결에 영향을 미친다고 하였다. 또한 송정범·조성환·이태욱(2008)은 프로그래밍 학습이 몰입 경험을 향상시켜 학습의 내적 동기를 유발하고, 문제해결능력뿐 아니라 인지적 능력 향상에도 도움이 된다고 하였다.

셋째, 컴퓨터 교육의 가장 많은 연구가 진행되고 있는 분야는 초등학교 영재 분야이다. 이에 대한 연구를 살펴보면 전우천(2011)은 프로그래밍과 논리를 같이 조합하여 교육하면 시너지 효과를 발생할 수 있으며 논리적 사고 향상을 위해 교육

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이 되어야 한다. SW 코딩 교육이 초등과학영재에게 진로성숙도의 하위 영역인 계획성, 자기 이해, 자립심 향상에 영향을 주었고, 이러한 향상으로 학생들의 사회적 기여 의식도 향상이 되며(김성환, 2017), 또한 창의적 문제해결력, 자기효능감도 향상시킨다는 연구 결과도 나타나고 있다(이은아, 2018).

청소년기의 교육과 미래목표지향성과 밀접한 영향이 있다(문병상, 2012). 학생들이 뚜렷한 목표를 세우는데 학교와 교육정책이 뒷받침해야 하는 것은 학생의 내적 성장뿐 아니라 미래사회를 나아가는 인재로 성장하는 데 의미가 있다(장희선, 2019). 또한, 미래목표지향성을 가진 학생들은 스스로의 학습 참여와 몰입을 이끄는데 영향을 미치는 중요한 요인이며, 설정과 인식 정도에 따라 학습활동에서 지속성과 학습동기를 높이는 관련성을 보인다(김동욱·손원숙, 2014). 문병상(2013)은 미래목표지향성이 있는 학생들은 자기조절 능력이 높으며 이를 통해 학업성취도에도 긍정적 영향을 주고 있다고 하였다. 또한 문병상(2012)에서 미래목표의 설정은 가족지향 미래목표, 사회지향 미래목표, 직업지향 미래목표, 명성지향 미래목표, 부자지향 미래목표로 구분하여 학업성취도와 자기조절 학습을 주요한 요인으로 주장하였다. 청소년기 교육에서 중요한 요인으로 인식되고 있는 미래 목표설정과 정보교육의 연관성, 특히 정보 학습 만족도를 연구한 논문을 찾아보기 어렵다.

자기효능감은 특정 과제를 수행할 수 있다고 믿는 것이라 하며, 학습 만족, 학업성취와 관련되어 학생들에게 중요하게 영향을 주는 요소로 간주되고 있다(이성심·권미경, 2016). 인생의 중요한 측면들을 자신이 통제할 수 있다는 주관적 신념, 믿음, 자신감으로 정의된다(양숙희·이종옥, 2015). 또한, 자기효능감은 학업성취에 영향을 주는 주요 변인으로 미래목표지향성과 인지적, 동기적으로 자신의 행동을 조절하며(이주화·김아영, 2005), 높은 자기조절 효능감은 학업성취에 대해 직접적으로 영향을 미친다고 하였다(박영신·김의철, 2003).

따라서, 본 연구의 목적은 다음과 같이 설정하고자 한다. 첫째, 정보교육을 받는 청소년의 미래 목표지향성을 받는 청소년의 미래목표지향성을 가족지향, 사회지향, 명성지향, 직업지향, 부자지양으로 구분하여 살펴본다. 둘째, 미래목표지향성이 학습만족도(정보교육)에 미치는 영향을 살펴본다. 셋째, 자기효능감이 학습만족도(정

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

보교육)에 미치는 영향을 살펴본다.

C. 연구의 방법

미래목표지향성이 자기효능감과, 학습만족도, 정보 교과의 학습만족도에 영향을 미치는 요인을 살펴보자 하는 것으로, 본 주제와 관련 있는 기존의 논문들로 선행 연구를 하였다. 설문지의 구성은 미래목표지향성, 자기효능감, 학습만족도(정보교육) 크게 세 가지로 구성하였다. 미래목표지향성은 문병상(2012)의 가족지향, 사회지향, 직업지향, 명성지향, 부자지향으로 문항을 구성하였다. 문항수는 각각 4문항씩이며 Likert식 5점 척도 (“ 1 = 전혀 그렇지 않다. ”부터 “ 5 = 매우 그렇다. ”)를 사용하였다. 자기효능감은 김아영·박인영(2001)에서 개발한 척도를 논문 주제에 맞게 구성하였고, 7개의 문항수로 Likert식 5점 척도 (“ 1 = 전혀 그렇지 않다. ”부터 “ 5 = 매우 그렇다. ”)를 사용하여 측정하였다. 학습만족도는 윤상이(2015), 양현경(2018)의 연구에서 본 연구목적인 정보교육에 맞게 재구성하였다. 또한, 선행 연구에서 사용된 변수들을 바탕으로 연구 모형을 설계하고 그에 따른 가설을 설정한 후 실증 분석하였다.

본 연구는 정보 교과 수업을 받고 있는 전남에 G중학교에서 1, 2학년을 대상으로 2019년 5월 7일부터 2019년 5월 13일까지 설문조사를 실시하였으며, 총 263명의 학생들이 설문에 응해주었다. 3학년 학생들은 정보교육 수업을 받지 않기 때문에 본 설문조사에서 제외하였다. 변수들의 타당성을 분석하기 위해 본 연구와 관련해 고려된 모든 요인들의 분석을 실시하였으며, 크론바흐 알파 계수 산출을 통한 신뢰도 분석을 하였다. 본 논문의 가설을 검증하기 위하여 분석-SPSS 20.0을 사용하여 분석한 빈도 분석과 회귀분석 방식을 채택하였다.

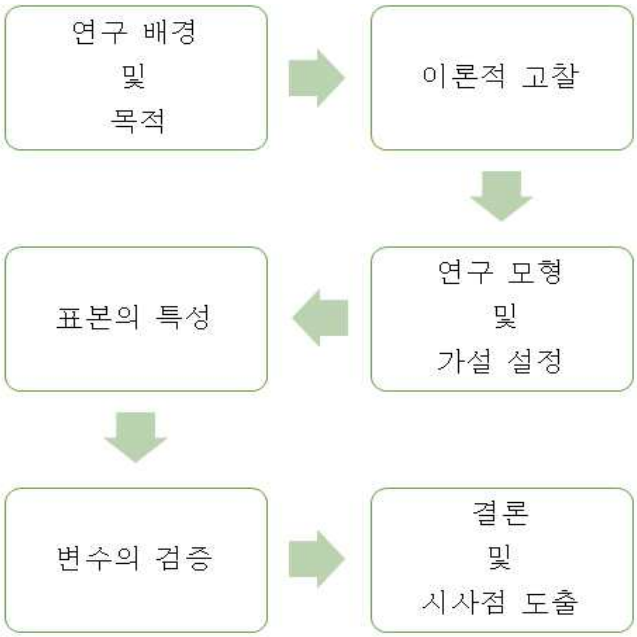
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

D. 연구의 구성

논문은 총 6개의 장으로 구성되었으며, 제1장은 연구의 배경 및 연구목적, 연구방법, 연구의 구성에 대하여 서술하였고, 제2장은 선행연구를 토대로 이론적으로 고찰한 내용들을 기술하였다. 제3장에서는 선행연구를 토대로 연구 모형과 가설을 설정하였고, 4장에서는 연구 분석 방법에 대해 기술하였다. 제5장은 연구모델 검증과 해석 및 분석 결과를 서술하였다. 마지막으로 제6장은 연구결과를 요약하고 시사점을 제시하며 연구의 한계점과 향후 교육의 방향을 제시하였다.

연구의 흐름도는 <그림 1-1>와 같다.

<그림 1-1> 연구의 흐름도



조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 이론적 배경

A. 정보교육 현황

1. 우리나라의 교육

우리나라 6차 교육과정에서의 정보교육은 '컴퓨터'가 교과명이였고, 7차 교육과정에서는 초, 중학교 정보통신기술 교육 운영지침(ICT)에 의해 1시간 이상 컴퓨터 관련 과목 이수가 의무화되었었다. 그리고 2007개정 교육과정으로 오면서 정보과학, 알고리즘 및 프로그래밍 교육으로 확대되었고, 2009개정 교육과정에서 '정보' 과목으로 교과명이 바뀌게 되었다. 현재 2015개정 교육과정에서의 '정보'교과는 중학교에서는 필수교과로 지정되었다.

4차 산업혁명 인재 양성하기 위해 컴퓨팅 사고력, 정보문화소양, 협력적 문제해결력을 중시하면서 문제 해결 및 프로그래밍 부분 비중을 확대하였다. 컴퓨팅 사고력, 정보문화소양, 협력적 문제해결력 등을 선정하였으며 2015 개정 교육과정의 교과 역량은 <표 2-1>과 같다(한국교육과정평가원, 2015).

<표 2-1> 2015개정 교육과정의 교과 역량 및 의미

교과 역량	의미
정보문화소양	정보사회의 가치를 이해하고 정보사회 구성원으로서 윤리의식과 시민의식을 갖추고 정보기술을 활용하여 문제를 해결할 수 있는 능력을 말한다. 정보문화소양은 '정보윤리의식','정보보호능력','정보기술활용능력'을 포함한다.
컴퓨팅 사고력	컴퓨터과학의 기본 개념과 원리 및 컴퓨팅 시스템을 활용하여 실생활과 다양한 학문 분야의 문제를 이해하고 창의적으로 해법을 구현하여 적용할 수 있는 능력을 말한다. '컴퓨팅 사고력'은 '추상화(abstracion) 능력'과 프로그래밍으로 대표

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	되는 '자동화(automation)능력','창의·융합 능력'을 포함한다.
협력적 문제해결력	네트워크 컴퓨팅 환경에 기반한 다양한 지식·학습 공동체에서 공유와 효율적인 의사소통, 협업을 통해 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 말한다. '협력적 문제해결력'은 '컴퓨팅 사고력','디지털 의사소통능력','공유와 협업능력'을 포함한다.

출처 : 교육과학기술부(2011b), 교육부(2015a).

정보 교과의 목표는 정보윤리의식, 정보보호능력, 정보기술활용능력을 기르고 컴퓨터과학의 기본 개념과 원리로 나타내어진다. 컴퓨팅 기술을 바탕으로 실생활 및 다양한 학문 분야의 문제를 창의적이고 효율적으로 해결하는 능력과 협력적 태도를 기르는데 중점을 둔다. 중학교의 '정보'교과는 크게 4개의 영역으로 구성된다. '정보문화','자료와 정보','문제 해결과 프로그래밍','컴퓨팅 시스템' 4개의 영역으로 구분된다. '정보문화'와 '자료와 정보' 영역은 정보사회 구성원이라면 갖추어야 할 기본 소양을 증진시키는 데 중점을 둔다. 나머지 두 영역은 컴퓨터과학을 토대로 한 실생활 및 다양한 학문 분야의 문제 해결 능력을 신장시키는 데 중점을 둔다. 다음 <표 2-2>은 2015 개정 교육과정의 중학교 정보 교과 내용 체계이다(교육부, 2015).

<표 2-2> 2015개정 교육과정 중학교 '정보'교과 내용체계

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
정보 문화	정보사회	정보사회는 정보의 생산과 활용이 중심이 되는 사회이며, 정보와 관련된 새로운 직업이 등장하고 있다.	• 정보사회의 특성과 진로	탐색하기 분석하기 실천하기 계획하기
	정보윤리	정보윤리는 정보사회에서 구성원이 지켜야 하는 올바른 가치관과 행동 양식이다.	• 개인정보와 저작권 보호 • 사이버 윤리	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

자료와 정보	자료와 정보의 표현	숫자, 문자 그림, 소리 등 아날로그 자료는 디지털로 변환되어 컴퓨터 내부에 처리된다.	• 자료의 유형과 디지털 표현	분석하기 표현하기 수집하기
	자료와 정보의 분석	문제 해결을 위해 필요한 자료와 정보의 수집과 분석은 검색, 분류, 처리, 구조화 등의 방법으로 이루어진다.	• 자료의 수집 • 정보의 구조화	관리하기
문제 해결과 프로그래밍	추상화	추상화는 문제를 이해하고 분석하여 문제 해결을 위해 불필요한 요소를 제거하거나 작은 문제로 나누는 과정이다.	• 문제 이해 • 핵심요소 추출	비교하기 분석하기 핵심요소 추출하기 프로그래밍하기 구현하기 협력하기
	알고리즘	알고리즘은 문제 해결을 위한 효율적인 방법과 절차이다.	• 알고리즘 이해 • 알고리즘 표현	
	프로그래밍	프로그래밍은 문제의 해결책을 프로그래밍 언어로 구현하여 자동화하는 과정이다.	• 입력과 출력 • 변수와 연산 • 제어 구조 • 프로그래밍 응용	
컴퓨팅 시스템	컴퓨팅 시스템의 동작 원리	다양한 하드웨어와 소프트웨어가 유기적으로 결합된 컴퓨팅 시스템은 외부로부터 자료를 입력받아 효율적으로 처리하여 출력한다.	• 컴퓨팅 기기와 구성과 동작 원리	분석하기 설계하기 프로그래밍하기 구현하기 협력하기
	피지컬 컴퓨팅	마이크로컨트롤러와 다양한 입·출력 장치로 피지컬 컴퓨팅 시스템을 구성하고 프로그래밍을 통해 제어한다.	• 센서 기반 프로그램 구현	

출처 : 교육부 (2015).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

중학교의 정보 과목은 2009개정 교육과정에서 선택과목으로 분류되었지만 2015개정 교육과정에서는 공통 교육과정으로 분류되었으며, '과학/기술·가정/정보'교과(군)으로 개편되어 필수과목으로 편성되었다. 편성된 교과(군)은 680시간 중 최소 34시간 이상을 정보 수업으로 편성하여야 한다. 2015개정 교육과정의 정보 교과는 시간 배정 기준을 34시간으로 확정한 점이 가장 두드러진 특징이라고 할 수 있다.

<표 2-3> 중학교 시간 배당 기준(교육부, 2015)

구분		1~3학년
교과(군)	국어	442
	사회(역사 포함)/도덕	510
	수학	374
	과학/기술·가정/정보	680
	체육	272
	예술(음악/미술)	272
	영어	340
	선택	170
	소계	3,060
창의적 체험활동		306
총 수업 시간 수		3,366

출처 : 교육부 (2015).

고등학교의 경우 2015개정 교육과정에서는 공통과목과 선택과목으로 교과가 편제되었다. 선택과목에서 일반선택, 진로 선택으로 나누어졌는데 정보과목은 일반선택과목에 속해있다. 2009 개정교육과정에서는 심화과목에서 일반과목으로 전환이 되어 현재 교육과정에서의 고등학교들은 정보 과목을 개설하여 학생들에게 수업을 진행하고 있는 추세이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 외국의 교육

우리나라의 정보교육을 필수과목으로 바꾼 긍정적인 영향을 끼치는 것에는 국외의 다수 국가에서 영향이 크게 받았다. 외국의 여러 국가에서는 정보교육 지원정책으로 코딩, 프로그램 중심의 교육과정을 의무화하는 정책을 추진해왔다. 또한, 교사의 전문성 향상을 위해 재정적으로 지원이 이루어지고 있고, 여러 단체와 민간기업, 대학과 협력을 추진하고 있다(이은경, 2018).

영국은 컴퓨팅 사고력과 창의성 향상을 위해 오늘날 디지털 혁명으로 인식하고 있어 컴퓨팅이 주요한 기술로 교육을 추진하고 있다. 또한 <표 2-4>는 영국 학생들이 저학년부터 '컴퓨팅'교과를 교육받고 있으며 주당 21시간의 수업을 받고 있다.

일본은 프로그래밍 필요성을 강조하고 있으며 우리나라와 다르게 고등학교에서 필수교과로 수업하고 있으며 고등학교의 경우에는 최소 68시간에서 최대 134시간이 배정되어 있다. 2013년 국가수준의 컴퓨터 교육 지침서(CMC) 개발 및 교육과정을 표준화하여 창의융합인재를 양성하려는 노력을 하고 있다.

중국은 경제 발전과 체제의 안정의 수단으로 정보화 정책을 강화하고자 하고 있다. 이 같은 노력은 2000년대 초반부터 시작되었으며 초등학교에서는 운영체제, 프로그래밍, 데이터베이스와 같은 내용을 배운다. 중학생의 경우 68시간에서 102시간으로 배정되어 있으며 고등학생의 경우는 필수로 주당 2시간에 선택적으로 2시간이 부여된다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 2-4> 국외 주요국가 정보교육 정책

국가	정책 주요 내용
미국	- 2006년부터 K-12 컴퓨터과학 표준 교육과정을 지속적으로 개선 - 컴퓨터과학 교사의 전문성 향상 위한 예산 투자 - 컴퓨터과학 교육 의무화 확산
영국	- 초등학교 저학년부터 '컴퓨팅'을 기초교과로 지정하여 필수적으로 학습이 이루어지도록 교과과정 편성 - 컴퓨팅 교과담당 교사를 위한 연수 지원 - 코딩교육을 위한 여러 단체와의 협력
중국	- 2001년 초등학교 정보통신기술을 필수과정으로 지정 - 2003년 중학교 정보통신기술을 필수과정으로 지정 - 2005년 고등학교 정보통신기술을 필수과정으로 지정
인도	- 전 학년에 걸친 일관성 있는 컴퓨터 교육제공 - 2010년, 2013년 컴퓨터교육 필수 지정
일본	- 2010년, 2013년 컴퓨터 교육 필수과정으로 지정 - 2013년 국가수준의 컴퓨터교육지침서(CMC) 개발 및 교육과정 표준화
이스라엘	- 2011년 중학교 컴퓨터과학 교육과정 운영 및 고등학교의 졸업시험과목(선택)

출처 : 이은경(2018), 신상호(2019).

우리나라의 주당 정보교육을 받는 시수와 해외 선진국들의 정보교육을 받는 시수는 가장 두드러진 차이점이라고 볼 수 있다. 위에서 언급한 <표 2-3>은 '과학/기술·가정/정보'교과(군)으로 개편되었는데 여기서 680시간 중 최소 34시간만 수업을 받는 우리나라 학생들은 한 학기에 주당 1시간의 수업만을 교육받는 것이다(성정숙·김현철, 2015). 이러한 점을 보아 4차 산업혁명에 맞춰 우리나라는 겉으로 보기 좋게만 교육과정을 개편한 것이 아닌가라는 생각이 들게 하며, 정보교육 시수를 지금보다 늘리는 것이 21세기 창의적 인재 양성에 도움이 될 것이라고 생각된다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

B. 청소년의 미래목표인식

미래 목표는 개인의 지향하는 미래의 삶 전체를 포괄하는 목표로 즉, 인간이 자신의 삶에서 달성하고자 하는 목표를 말한다. 이를 생애 목표와 같은 의미로 사용되는 언어이다(신종호 외, 2011). 또한 학생들은 미래에 '이런 것들을 할 거야' 또는 '내가 원하는 모습으로 변해 있을 거야'라고 막연하게나마 계획을 세우게 된다.

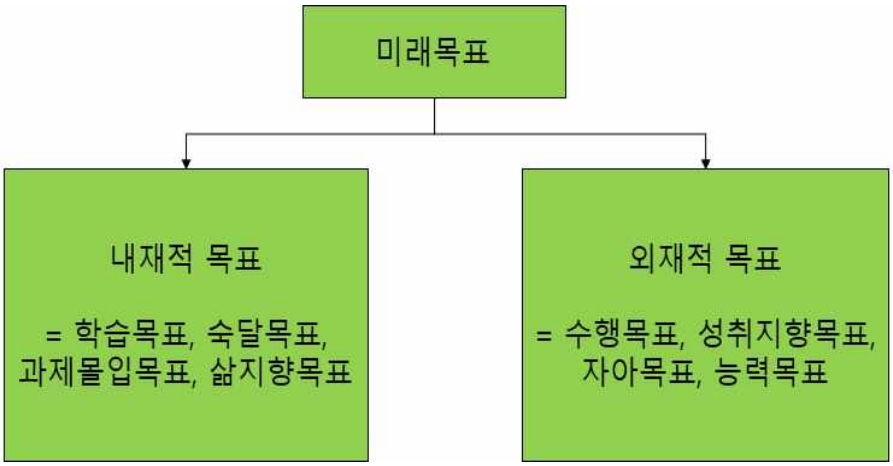
목표(goal)는 누구나 몰입을 쉽게 시켜주고, 성취하고자 하는 동기를 불러일으켜 능동적으로 살게 한다(정은경, 2012). 교육 심리에서 목표는 학생의 학업을 촉진시키는 역할뿐 아니라 학생의 삶의 가치와 의미에서의 원동력으로 작용하고 있다. 또한, Lee(2010)은 현재와 미래의 연관을 짓지 못하는 학생들에 비해 목표를 가진 학생은 현재 상태에서의 참여는 더욱 의미가 있고, 학습에 더 적극적이고 집요하다.

청소년들은 자라나면서 점차 다양한 학습활동이나 사회활동에 참여함에 따라 흥미, 관심 있는 영역을 스스로 미래 목표를 설정하게 되고(문병상, 2012), 살면서 하게 될 많은 선택들에 영향을 미친다. 목표가 무엇인지를 확인하고, 그 이유를 파악하는 것은 미래 목표 설정하는 시기에서 청소년의 교육의 방향을 세우는 데 중요한 역할을 한다(박수원 외 2016). 이효숙(2013)에서는 "21세기에 요구되는 인재상은 여러 다양한 상황에서 대처하는 창의력과 상상력을 발휘하는 자기주도적인 힘을 요구한다. 스스로 공부하도록 동기부여가 되어야 하고 이 동기부여에 가장 영향을 많이 미치는 것은 꿈, 목표, 자신감이라고 생각된다. 폭넓은 학습을 통해 보다 넓은 세계를 경험하고 자신이 하고 싶은 꿈을 발견할 수 있는 나침반이 되게 도와주어야 한다."라고 주장하였다. 성공한 공학 전문가들의 공통적인 특징은 자신의 분야에서 수많은 어려움을 극복할 수 있는 높은 목적의식을 가지고 있었으며, 목표를 반드시 달성하고자 하는 것이다(장희선, 2019). 황진석·이명자(2010)은 "학습 상황에서 대부분의 학습자들은 교사에 의해, 사회적 기준에 의해 부여된 목표를 중심으로 학습을 진행하는 경우가 많다. 하지만 학습자 자신이 목표를 선택하게 되면 학습자의 동기 수준도 상승하고, 목표를 성취하였을 때에도 큰 성취감을 느낄 수

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있을 것이다“라고 하였다. 우리는 학생들에게 스스로 생각하는 힘을 길러줌으로써 스스로 목표를 설정하게 할 수 있게 해주는 것이 필요할 것이다.

Dwech & Leggett(1988)는 자신이 세운 목표에 따라 행동이 변하고, 정서, 인지, 행동적 반응은 어떠한 목표를 수립하느냐에 따라 달라지게 된다. 선행연구에서의 목표를 유형별로 살펴보면 Kasser & Ryan(1993)은 목표를 내재적 목표와 외재적 목표로 나누었다. 내재적 목표는 개인이 자유롭게 성장하는 심리를 만족시키는 목표이며, 외재적 목표는 타인에게 외적으로 보이는 사회적 지위로 인정받고자 하는 목표이다. 신종호 외(2011)은 부, 명예, 자기성장의 목표인 성취지향 목표와 가정, 인간관계, 여가에 대한 목표인 삶 지향 목표로 나누었고, 김아림(2019)에서는 성취목표와 수행 목표로 나누었다. 가인영(2002)은 “용어상의 차이는 있으나 학습목표, 숙달목표, 과제몰입, 과제지향은 배우는 것 자체에 가치를 두고 목표를 삼으며, 수행 목표, 자아 몰입, 자아 지향은 배움 그 자체보다는 능력에 대한 타인의 인정과 같은 과제 외적인 것에 가치를 둔다.”라고 하였다. 이처럼 미래 목표와 관련된 여러 연구에서는 연구자들마다 용어는 다르지만 같은 의미의 용어들을 갖는다. 아래 <그림 2-1>를 보면 위의 선행연구에 따라 하위이론을 정리하였다.



<그림 2-1> 미래목표 하위이론

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 내재적 목표

정은경(2012)은 미래 목표를 가진 학생들은 공통적으로 동기적 특성은 삶을 능동적으로 대하는 태도였다. 이들은 외부의 타의적인 기대나 압박의 반응하기보단 자신의 목표를 성취하고자 하는 의지에 의해 더 강한 모습을 보였다. 학생들이 스스로 자신의 목표를 설정할 때 성취 수준이 더 높아지는 것으로 알려져 있다. 문병상(2012)는 학생들은 한 살 한 살 늘어감에 따라 미래 목표가 점차 확고해지고, 미래목표지향성에 대한 변화율이 자기조절 학습전략을 더 많이 사용하게 되면서 학업 성취도도 같이 향상된다고 하였다. 미래목표설정은 높은 학습태도, 학습 몰입을 이끌며 학생의 즉각적 욕구를 감소시켜 학습과제를 완성하는데 중요한 역할을 한다(장희선, 2019). 내·외재적 선행연구를 살펴보면 먼저, 장희선(2016)에서는 내재적 목표를 중요시하는 학생은 성장, 기여, 건강 목표를 내적으로 열망하는 순수한 행복을 추구하지만, 외재적 목표는 물질, 이미지, 타인의 시선과 관계를 중요시하는 학생은 정작 자신의 행복을 추구하지 않는 경향을 보인다. 또, 이안수(2010)는 활동에 대한 강한 내적 흥미, 활발한 과제 관련, 스스로의 유능함을 발전시켜 과제를 숙달하는 것에 목표를 둔 학생은 과제 목표 성향 즉 내재적 목표라고 하였다. 내재적 목표를 가진 학생들은 공부에 흥미, 자신감, 학습전략이 외재적 목표를 가진 학생들보다 학업 성취도와 시험 점수, 학습의 지속성에서도 월등히 높다(문병상, 2012). 미래목표 설정의 선행연구 중 연구가 가장 많이 된 교과는 체육교과로 이안수(2010)는 학생들에게 성취하는 과정에서 자신의 성공과 실패를 객관적으로 정의하고 다른 사람과 비교하여 자신의 능력을 입증하는 데 관심을 갖기보다는 승리가 아닌 학습, 기술 향상과 같은 자기발전에 힘쓰도록 지도해야 한다는 것을 체육교사들은 시사하고 있다.

2. 외재적 목표

문병상(2012)의 내재적 목표는 물질적으로 성취하기보단 자신의 개인적 성장에 초점을 맞춰 자신을 향상시킨다. 외재적 목표는 사람들에게 외적으로 보이게 되는 돈, 이미지, 지위와 같은 물질적 소유에 더 많은 관심을 갖는다. 타인으로부터 부정

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

적인 시선을 받는 것을 회피하며 자신의 유능함과 다른 사람과 비교하여 드러내는 것에 중점을 둔 학생을 자아 목표 성향 즉 외재적 목표라고 하였다.

추스란·조한익(2016)은 주변 환경에 의해 외재적 목표보다 스스로 내재적 목표를 추구할 때 자율성이 향상된다는 것이다. 끊임없이 학생들을 경쟁 구도 속으로 내모는 것이 우리나라의 교육 환경의 문제이며, 그 경쟁을 통해 외재적 목표를 추구할 수밖에 없는 것이다. 이에 기본적인 심리 욕구를 만족시킬 수 있는 기회가 감소되며, 기본욕구의 충족을 해하기 때문에 외재적 목표는 자율성에 영향을 미치지 못하고 있다. Kasser & Ryan(1993)은 돈, 부와 같은 외재적 목표에 가치를 두는 경우는 심리적 안녕감[1)]과 정신건강에 부적 상관관계를 가지며, 이후에 연구에서 내재적 목표가 심리적 안녕감의 상승과 고통 감소와 관련이 있다고 밝힌 바 있다(Kasser & Ryan, 1996). 노현종(2013)에 따르면 외재적 목표를 지향하는 것 자체가 학생의 심리적 안녕감에 부정적으로 작용한다고 하였다.

문병상(2013)은 우리나라 중학생의 3년 동안 내재적 미래목표 평균값보다 외재적 미래목표 평균값이 더 높게 나타났다고 주장하였다. 이는 본 연구의 결과를 뒷받침해주는 연구이다. 위에서 언급한 데로 우리나라의 교육 환경이 학생들을 경쟁 구도 속에 내모는 것이 큰 이유이다. 학생들의 학부모들이 돈, 권력, 지위, 좋은 직장을 중요시하는 사회에서 살아왔기 때문에 은연중 우리나라 학생들은 그에 따른 영향이 미친 것으로 해석할 수 있다. 외국에 경우 중학생들이 직업, 교육, 여가활동, 미래 가족, 사회 기여, 물질적 풍요로움 등의 다양한 미래 목표를 가지고 있는 것으로 밝혀졌다. 또한, 진로발달연구에서의 학생들은 학습활동이나 사회활동에 참여할 때 흥미 있거나 관심 있는 분야를 스스로 지각하게 되어 가치가 있다고 생각하는 것에 목표를 설정하게 된다고 하였다.

우리나라에서도 중학생들이 스스로 생각하고 목표를 생각하고 정하도록 하는 체계적인 프로그램의 개발이 필요하다. 한국의 학생들은 외국에 비해 부모님을 기쁘게 해드리려고 공부한다는 응답이 많다(김성숙, 2000). 이러한 연구 결과는 한국의 학생들은 목표 설정을 할 때 타인이 중요한 요인으로 작용하는 것으로 생각해 볼

1) 심리적 안녕감 : 개인의 삶이 건강하고 행복한지에 관한 전체적인 삶의 만족도를 의미한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수 있으며, 이것은 곧 자율성과 목표 몰입에도 영향을 줄 수 있음을 알 수 있다(박수원·신종호, 2016). 반대로 타인이 자신을 어떻게 인식하는지에 영향을 받는 학생은 학업성취 수준이 뛰어난 경우도 있다.

본 연구에서는 위에서 살펴본 내용을 토대로, 문병상(2012)의 미래 목표의 하위변위인 내외재적 목표를 설정하는 가족지향, 사회지향, 직업지향, 명성지향, 부자지향로 구분하여 연구를 진행하고자 한다.

3. 미래목표지향성

본 연구에서는 Lee(2010), 문병상(2011)의 선행연구에서 미래목표지향성을 내외재적으로 나누어 설명하였다. 내외적 미래목표에서 하위요소인 가족지향, 사회지향, 직업지향을 내재적 미래목표로 구성하였으며, 외재적 목표는 명성지향 , 부자지향 미래목표로 구성하여 변수 관계를 측정하였다.

3.1 가족지향 목표지향성

학생들이 미래에 대한 목표를 설정할 때 가족성을 띠는 것이 특징이며, 자신의 가족들을 위해 지원하고 도와주는 것을 중요하게 생각한다. 즉, 나의 미래의 자녀에게 보다 좋은 기회를 주고 싶어 한다. 이러한 맥락은 Kasser & Ryan(1993)에서 부모님이 자율성과 관계성을 지원하는 학생들은 내재적 목표를 외재적 목표보다 더 중요하게 생각한다는 사실을 보고하였다. 또한 Williams 외(2000)에서도 학생들의 내재적 목표는 부모의 자율성 지지가 향상시켜준다는 사실을 확인하였다(김성수, 2014).

3.2 사회지향 목표지향성

학생들이 미래에 대한 목표를 설정할 때 봉사, 사회에 대한 인식이 뚜렷한 것이 특징이며, 미래사회에 긍정적 기여, 긍정적인 영향을 미치는 것에 중요하게 생각한다. 즉, 봉사정신이 있고, 지역 사회에 다른 사람을 돕는 것을 지향한다. 문병상(2013)에서는 우리나라의 돈, 명예, 권력지향적 미래 목표보다는 사회봉사, 전문성

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

지향 등 더 다양한 미래 목표를 설정할 수 있도록 진로교육이 필요하다고 하였고, 이를 통해 스스로 미래 목표를 설정하게 된다고 하였다. 또한 장희선·윤정이(2016)은 사회 기여 목표인 성장 목표, 타인의 공공성 대한 인식을 기반할수록 긍정적인 진로 정체성에 기여한다는 사실을 확인하였다.

3.3 직업지향 목표지향성

학생들이 미래에 대한 목표를 설정할 때 미래의 좋은 직장이나 좋은 직업을 가지는 것에 중요하게 생각한다. 내가 좋아하고 꾸준히 일할 수 있는 직업을 갖기를 선호한다. 신종호 외(2011)는 사회적 영역인 직업, 일, 학문분야에서 성공을 이루고자 하는 목표는 개인적 삶, 주변 사람들과의 관계에서 삶의 행복을 결정하는데 중요한 역할을 한다고 하였다.

3.4 명성지향 목표지향성

학생들이 미래에 대한 목표를 설정할 때 잘 알려진 사람을 중요하게 생각한다. 유명한 사람을 중요하게 생각하고 자신이 그렇게 되고 싶어 하고, 스스로가 가진 지위와 같은 물질적 소유의 성격을 띤 목표지향성이다. 채근정(2014)는 부와 명성을 추구하는 외적인 목표를 가지면 자신의 내부적인 성장과 행복감에 관심을 가질 수 없고 부정적 심리인 스트레스를 받을 것이라고 하였다.

3.5 부자지향 목표지향성

학생들이 미래에 대한 목표를 설정할 때 물질적 소유나 많은 돈을 버는 것을 중요하게 생각한다. 문병상(2013)에서 우리나라의 중학생은 내재적 목표보다 외재적 목표를 지향하는 평균값이 더 높게 나타났다. 돈, 지위 등과 같은 물질적 소유를 성취하기 하기 위한 관심이 외재적 목표를 더 중요하게 인식하고 있다. 이와 같은 결과는 우리나라 학부모들이 돈, 권력, 좋은 직장을 중시하는 사회, 문화적인 환경에서 살아왔기 때문에 은연중에서 이러한 생각이 학생들에게 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다고 하였다.

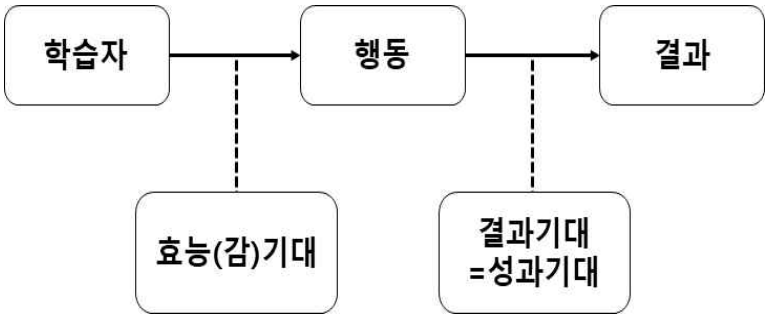
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

C. 자기효능감

자기효능감(self-efficacy)은 학습자의 내적 사고과정의 학습 행동을 촉진시키는 내재적 동기이론에 속한다. Bandura(1986)의 연구에서는 개인이 원하는 결과를 얻기 위해 요구되는 행동을 스스로 실행하고 조직해 나가는 자신의 능력에 대한 판단을 자기효능감이라고 정의하였다(가인영, 2002). 애매하고 예측하기 어려운 상황에서 어느 정도 잘 조직하고 효과적으로 대처할 수 있는가에 대한 판단력이라고 보았다. 주관적인 신념, 믿음 또는 자신감을 갖는 것은 자신의 삶에 중요한 측면들을 스스로 통제하는 것을 자기효능감이라고 할 수 있다. 또한 개인에게 바람직한 결과인 특정 행동을 설명해주어도 스스로 그와 같은 행동을 믿지 않으면 행동의 변화는 일어나지 않을 것이라고 주장하였다.

사회학습이론을 주장한 인물이며, 자기효능감 이론의 시발점을 제공한 Bandura는 자기효능감을 '결과 기대(Outcome expectation)'와 '효능 기대(Efficacy expectation)'로 크게 두 가지로 구분하였다. 어떤 행동이 어떠한 결과를 얻을 것인지에 대한 가능성과, 결과를 얻기 위해 무엇을 해야 하는가에 대한 지식을 기대하는 것을 결과 기대라고 한다. 어떤 행동 후의 결과에 대한 믿음이기에 후견(after thought)의 개념이다(정은주, 2005). 즉 어떤 행동으로 인해 어떤 결과를 수반한다는 개인적 평가를 의미한다(박미진, 2002). 효능 기대는 결과 기대에 비해 자신이 어떠한 결과를 달성하는데 필요한 행동을 할 수 있는가와 관련된 신념으로 주어진 과제를 해내려는 동기에 큰 영향력을 미칠 수 있다. 이는 행동방식뿐만 아니라 노력의 양과 그에 따른 지속력에도 영향을 줄 수 있는 동기요인이다(남지연, 2006). 그러므로 인간의 바람직한 행동을 예측하기 위해서는 효능 기대에 대한 중요성이 커지고 있다(박미진, 2002).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY



<그림 2-2> 자기효능감의 효능기대와 결과기대의 차이

자기효능감은 자신감, 자기조절 효능감, 과제효능감, 귀인 등으로 다양한 요소로 구성되어 있다. 첫째, 자신감은 Sherer(1983)에서 자신의 자신이 느끼는 가치나 능력에 대한 확신 또는 신념의 정도이다. 자기효능감에서 말하고자 하는 자신감은 자신의 가치, 능력에 대한 개인의 신념의 정도의 축소된 의미라고 적용할 수 있다고 하였다(장기묘, 2003). 자기효능감 또는 자신감이 높다는 것은 학업성취도도 높다는 상관관계가 있다. 이지혜(2010)의 연구에서 한 가지 요인의 영향보다는 서로 연관되어 학업성취도에 영향을 주는 것이라고 하였다(김석진, 2017). 둘째, 자기조절효능감는 효능의 기대이다. 개개인의 관찰, 판단, 반응과 같은 조절적 기제를 잘 행할 수 있고(김아영·박인영, 2001), 학업성취에 영향을 미치는 주요 변인으로 목표 지향성과 더불어 인지적, 동기적으로 자신의 행동을 조절한다(이주화·김아영, 2005). 선행연구 중 정갑순·박영신·김의철(2002)은 청소년 중 부모의 존경도가 높을수록 자기조절효능감이 증가하고, 높은 자기조절효능감은 학업성취에 대해 직접적으로 영향을 미친다고 하였다. 우리나라 청소년들에게 있어 부모님과의 관계인 부모님 존경, 부모님의 고마움, 부모님에 대한 죄송함과 같은 마음은 자기조절 효능감 또는 성취동기를 높여 학생에게 긍정적인 기여를 하고 있다고 주장하였다. 셋째, 자기효능감에서의 과제효능감은 과제 수행을 위해 현명하게 행동을 하고 보다 지속적으로 과제를 오랫동안하고 어려운 과제를 피하지도 않고 극복하게 된다(김용

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수·김영인, 2011). 또한, 과제를 선택하는 데 있어 도전적이고 지속적으로 과제를 수행하기 위해 많은 노력을 하고 어려운 일이 직면해도 끈기 있게 과제를 지속한다(이효숙, 2013).

Bandura(1986)의 연구에서 자기효능감을 판단하는 정보 4가지의 주요한 근원이 있다고 하였다. 첫째, 실제 경험(actual experience)은 실질적인 경험에 기초한 가장 영향력 있는 요인이다. 이는 크게 성공 경험, 실패 경험으로 나뉜다. 어떤 경험으로 인해 계속적인 성공이 일어나면 자기효능감을 상승시키는 성공 경험이고, 계속적인 실패는 기대 저하로 자기효능감을 저하시키는 것은 실패 경험이다. 성공 경험은 효능감 형성에 많은 영향을 미치며 실패 경험은 효능감을 훼손한다(장기묘, 2003). 실패 경험이 많을수록 낮은 자기효능감을 보이며 소극적, 수동적, 방어적, 도피적 등의 성격을 띤다(김아림, 2019). 둘째, 대리경험(vicarious experience)은 다른 사람의 수행, 사회적인 비교정보를 제공하고, 주어진 과제를 성공하는 역할 모델에 대한 학습자의 관찰이다. 역할 모델은 학습자의 관찰대상으로 연령에는 영향을 받지 않으며 관찰자는 자기효능을 높이는 정도에 영향을 준다(서현진, 2011). 성공하는 것을 관찰함으로써 관찰자는 그러한 행동을 충분히 할 수 있으리라는 기대치를 높일 수 있다(장기묘, 2003). 셋째, 언어적 설득(verbal persuasion)은 주어진 활동을 충분히 수행할 능력을 지니고 있다고 제안하거나 격려나 칭찬해주는 언어적 설득이다(정비호, 2000). 이러한 요인에서 피설득자는 설득자에 대해 신뢰성, 권위, 숙련성 등을 어떻게 평가하느냐에 따라 성공적인 수행을 위해 영향을 준다고 하였다(장기묘, 2003). 넷째, 정서적 각성(emotional arousal)은 주어진 과제를 수행할 때 불안, 식은땀, 긴장 등 나타나는 것으로 효능감을 달라질 수 있게 한다(정은주, 2005).

자기효능감에 대한 기대가 높을수록 그 행동을 지속적, 구체적, 반복적으로 행하는 높은 동기 수준을 보이다(양숙희·이종옥, 2015). 김용수·김영인(2011)에서의 자기효능감이 높게 나타나는 학생은 스트레스의 조절과 대처가 빠르며, 불안, 긴장 등의 부정적 정서를 감소시키는 자기 통제력을 가짐으로써 능동적인이고 적극적인 참여를 이끌게 된다. 과제 수행을 위한 지혜로운 행동을 선택하고 보다 많은 양의

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

노력을 오랫동안 지속하며 어려운 상황에 직면했을 때 행동을 선택하는 것과, 노력, 끈기에 영향을 주게 되고(서현진, 2011), 학습태도와 학업성취 변인 중의 가장 영향력이 있다. 효능감이 높은 학습자들은 불안감을 느끼는 정도가 낮으며, 보다 효과적으로 학습전략을 이용한 자기조절 학습능력을 가지고 있다(이효숙, 2013). 역량기반 학습모델에서는 학습자의 적극적인 행동을 요구하는 활동을 위한 선행 변수로 주요 변인이라고 할 수 있다(양숙희·이종옥, 2015). 학습자의 학습 상황에서 동기 변수들은 스스로 과제를 선택할 수 있고, 선택한 과제를 해결하기 위해 끊임없는 노력을 한다. 우리나라의 교육적 상황을 고려해볼 때 초등학교 입학과 동시에 많은 지식을 습득해야 하므로 간과할 수 없는 중요한 변수이다(김아영·박인영, 2001). 이러한 자기효능감이 높은 학습자들은 도전적인 과제를 선택하기 좋아하고, 주어진 과제를 성공적으로 수행하기 위해 최선을 다하며, 어려운 일에 직면해도 끈기 있게 과제를 지속한다. 이를 통해 성공적인 학업성취를 위한 여러 측면에서 자기효능감은 학업적으로 중요한 변수임을 알 수 있다(유효현, 2005). 학습자의 행동과 인지적 수행이 미치는 영향이나 관련성을 <표 2-4>로 제시할 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 2-5> 행동과 인지적 수행에 있어서 자기효능감의 영향

	자기효능감이 높은 학생	자기효능감이 낮은 학생
과제 정향성	• 과제가 달라지는 학습상황을 기꺼이 수용하고 스스로 도전한다. • 도전적인 과제를 선택하여 보다 효율적인 학습방법을 생각하며 이러한 상황을 즐기면서 문제를 헤쳐 나간다.	• 과제가 달라지는 학습상황을 회피한다. • 도전감을 느낄 수 있는 과제를 회피한다.
포기	• 학습참여 수준의 향상과 높은 집중력으로 어려운 상황에서도 쉽게 포기하지 않고 과제를 수행한다.	• 목표에 도달하지 못했을 때 쉽게 포기한다.
노력	• 과제가 달라져도 많은 노력을 기울인다.	• 과제가 달라지면 노력을 하지 않는다.
신념	• 학습자가 과제수행에서 성공할 것이라는 자신 능력에 대한 신념이다. • 목표를 달성하지 못했을 때 불안감과 스트레스를 통제하고 조절한다.	• 과제를 해결할 능력이 없다고 믿는다. • 목표를 달성하지 못했을 때 불안감, 스트레스, 우울증을 경험한다.
수행상에 이용하는 책략	• 같은 능력을 가정할 때, 낮은 자기효능감을 가진 학생보다 높은 수행을 보인다.	• 같은 능력을 가정할 때, 높은 자기효능감을 가진 학생보다 낮은 수행을 보인다.

출처: 장기묘(2003), 김희정(2015), 서현진(2011).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

위의 내용을 요약하자면 자기효능감의 성취 행동은 동기에 큰 영향을 미친다. 효능감이 높을수록 효과적으로 학습전략을 사용하고, 지속적으로 더 많은 노력을 하고, 학습활동에 적극적 참여 형태를 띠고, 스트레스와 불안을 효과적으로 통제한다. 즉, 자기효능감이 높을수록 성취도가 높으며, 동기를 높여야 자기효능감도 높아진다. 효능감을 증진시키는 요인들을 살펴보면 다음과 같다. 성공이나 실패 경험, 목표, 피드백, 보상 등이 있다.

본 연구에서는 중학생들의 미래목표지향성에 따른 자기효능감에 미치는 영향을 살펴볼 것이다. 나아가 자기효능감이 학습만족도(정보교육)에 미치는 영향을 파악하고자 한다.

D. 학습만족도

만족이란 충분히 마음에서 부족함이 없고, 넉넉함을 느끼는 것이며 학습만족도란 학습자가 학습한 교육에 대해 만족을 느끼는 정도라고 할 수 있다(김선희, 2012). “마음의 흡족함”이라는 뜻으로 사용하기도 하며 행복감이라는 용어로 쓰이는 경우가 많지만 약간의 차이는 있다(이춘화, 2004). 배움에 있어 학습을 통해 목적하고자 하는 것을 달성하였거나, 개개인의 학습자들이 가지고 있던 기대가 충족되었을 때 갖는 마음의 상태를 학습만족도라고 정의할 수 있다(Wolman, 1989). 만족도에 관련한 학교교육의 선행연구를 살펴보면, 만족감의 느끼는 학생이 ‘무엇’을 통해 만족감을 느끼는지에 따라 여러 단어로 명명될 수 있다. ‘학습만족도’, ‘학교교육만족도’, ‘학습만족도’, ‘수업만족도’ 이다(윤상이, 2015). 이것은 학습자가 학습을 하면서 자기 자신을 기대하게 되는 주관적 판단을 기초로 하여 자발적으로 참여하는 중요한 동기 요소로 작용할 수 있을 것이다. 또한, 이후 학습자가 관련 내용을 다시 학습할 의사를 가지는가에 대한 영향을 미치게 된다(이미경·김상철, 2018). 심선경(2012)는 선행연구에서의 지식 습득이나 학습 이해, 학습내용, 교과목 선택 등의 만족의 정도를 측정하고 있다.

수업만족도를 높여주는 요인으로는 내적 동기의 요인 중 흥미, 노력, 유능감으로

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

나타났다. 즉, 수업에서 흥미를 느끼고 노력을 하여 성취를 느낀 학생들이 만족도가 높다고 볼 수 있다(류민정·표내숙, 2006). 학습자가 느끼는 감정을 반영하는 변수가 수업만족이며, 다양한 수업 상황에서 얻게 되는 경험을 통해 느끼는 만족도를 의미한다(김동환·노도현, 2012). 수업에서의 만족 경험이나 느낌은 의식적이거나 무의식적 일상생활 및 학교생활에서 자신의 행동을 믿고 행동할 수 있는 긍정적 심리적 환경을 조성해 준다(정주진,2011). 이러한 긍정적 학습만족도는 학습자 스스로 자발적인 참여에 기여하는 중요한 요소가 되고, 이후 학습자가 학습 관련 내용을 다시 학습할 의사가 있느냐에 영향을 미치게 된다(이미경·김상철, 2018).

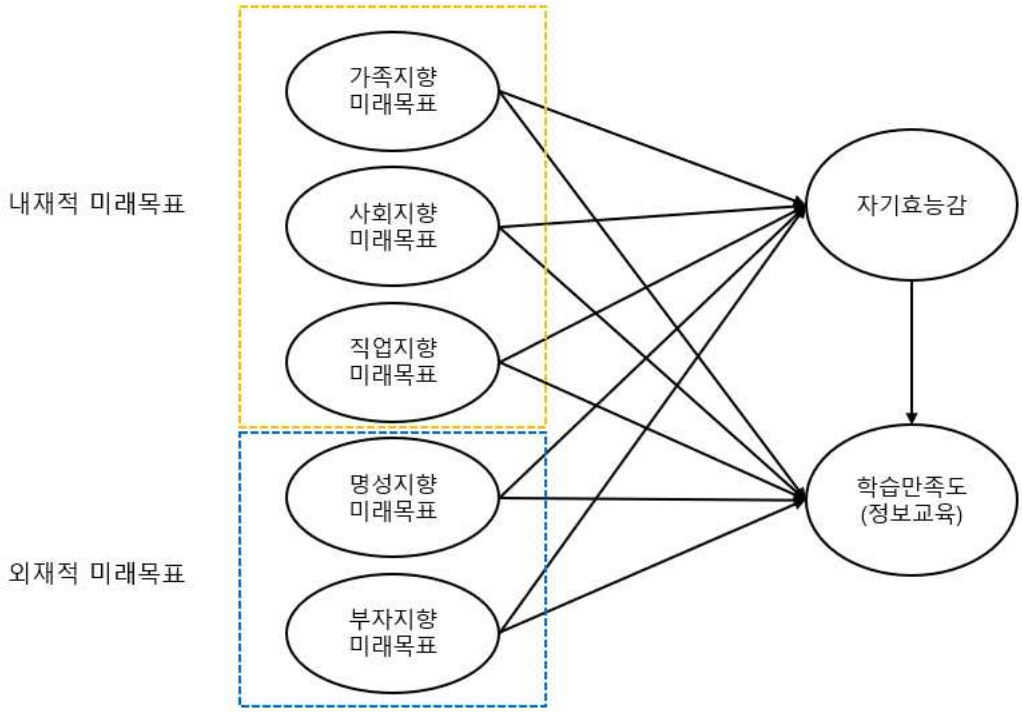
Clark(1982)는 학업 성취도에 긍정적인 영향을 미치는 학습자는 자기주도성이 높은 학습자로 학습만족도가 높을수록 학습하는 내용에 대한 성취도가 높다. 즉, 학습만족도는 스스로 학습을 할 수 있는 동기부여가 되고 학업성취도와는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 주장하였다. 또한 김은희(2017)의 연구에서는 온라인 학습환경에서 자기효능감은 학습만족도가 영향을 주는 변수로 작용한다고 주장하였다. 김동환·노도현(2012)는 수업 동기는 학생들이 학습목표를 도달하는데 중요하고, 이러한 동기는 학생들의 기대와 만족에 의해 발생하는 심리적인 태도이다. 또한 학습을 할 때 뚜렷한 목표를 가질 때 수업만족도는 보다 높게 나타나고 있다. 목표에 대한 학습몰입, 학습만족도는 상호 관련성 있는 중요한 변수임을 알 수 있다(이승용 ·이계석, 2012).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구모델 및 가설 설정

A. 연구모형

본 연구에서는 미래목표지향성의 선행연구로부터 도출해낸 다섯 가지 독립변수인 가족지향, 사회지향, 직업지향, 명성지향, 부자지향 미래목표를 통해 자기효능감, 학습만족도에 미치는 영향에 대한 모형을 설정하였다. 또한, 자기효능감에 따른 학습만족도(정보교육)에 관계를 분석하기 위해 다음 <그림 3-1>과같이 연구 모형을 설정하였다.



< 그림 3-1 > 연구모형

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

B. 연구가설

1. 미래목표지향성과 자기효능감

미래목표지향성의 대표적인 선행연구로써 Lee(2010)에서 학생들은 내외재적 목표를 가진다고 하였다. 문병상(2012)에서는 내재적, 외재적 미래 목표로 나뉘고, 하위 요인인 가족지향, 사회지향, 직업지향, 명성지향, 부자지향 미래목표로 나뉜다는 선행연구를 토대로 설문을 구성하였다. 또한 미래목표지향성은 자기조절학습전략과, 학업성취도에 유의하다는 연구 결과가 있다. 내재적 미래 목표가 학년이 올라갈수록 변화하지 않는다고 하였다. Skaalvik(1997), 가인영(2002)에서의 목표는 자기효능감에 긍정적인 영향을 끼치고 있다고 하였다. 이들의 선행연구를 바탕으로 가설 1을 설정하였다.

가설 1. 학생들의 미래목표지향성은 자기효능감에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 1-1. 학생들의 직업지향 미래목표는 자기효능감에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 1-2. 학생들의 부자지향 미래목표는 자기효능감에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 1-3. 학생들의 가족지향 미래목표는 자기효능감에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 1-4. 학생들의 사회지향성 미래목표는 자기효능감에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 1-5. 학생들의 명성지향성 미래목표는 자기효능감에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 학습만족도

정보교육과 관련된 선행연구들은 찾아보기 힘들어 학습만족도는 타교과인 체육교과 연구에서 많은 선행연구를 찾아 인용하였다. 체육교과의 수업 중 무용 수업에서의 선행연구 민향숙(2012)는 성취목표성향이 높은 학생은 동기를 높게 이끌어 낼뿐더러 수업만족도와도 높은 상관관계가 있다고 하였다. 김동환·노도현(2012)는 스키 수업에서의 선행연구에서는 스키 수업에 참여하는 학생들은 뚜렷한 목표의식을 가졌을 때 수업 만족이 높게 나왔다고 하였다. 본 연구는 정보 교과와 관련된 목표 변수인 직업지향, 부자지향 미래목표가 학습만족도에 높은 영향을 미칠 것이라고 가설을 설정하였다.

가설 2. 미래목표지향성은 학습만족도(정보교육)에 긍정적 영향을 미칠 것이다.

가설 2-1. 학생들의 직업지향 미래목표는 학습만족도(정보교육)에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 2-2. 학생들의 부자지향 미래목표는 학습만족도(정보교육)에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 2-3. 학생들의 가족지향 미래목표는 학습만족도(정보교육)에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 2-4. 학생들의 사회지향성 미래목표는 학습만족도(정보교육)에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

가설 2-5. 학생들의 명성지향성 미래목표는 학습만족도(정보교육)에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 자기효능감, 정보교육 학습만족도

자기효능감이 높은 학생들은 자신이 하는 행동에 대해 동기가 높아져 지속적이고 반복적으로 선택하여 행동을 하고 이로 인해 긍정적인 결과를 초래하게 된다. 수업참여, 수업만족도 즉 학습만족도가 높은 학생들은 학업성취뿐 아니라 자신의 삶에서 활용할 가능성이 높다고 하였다(양숙희·이종옥, 2015). 김은희(2017), 홍은정(2014)는 자기효능감이 학습만족도의 영향을 주는 변수로 작용한다는 선행연구 결과가 있다.

가설 3. 자기효능감은 학습만족도(정보교육)에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

IV. 연구 방법론

A. 연구자료

중학생의 미래목표지향성의 5가지 변수 가족지향, 사회지향, 직업지향, 명성지향, 부자지향 미래목표에 따른 자기효능감, 학습만족도(정보교육)의 미치는 요인을 분석하기 위해 정보 교과 수업을 받는 전남 G중학교에서 1,2학년 대상으로 본 설문을 실시하였다. 설문 자료의 수집을 위해 2019년 5월 7일부터 2019년 5월 13일까지 설문조사를 실시했다. 설문지는 온라인으로 하였으며, 1 대 1 대면식으로 263명의 학생에게 263개의 설문 응답을 받았지만 불성실한 응답을 보인 1부를 제외한 262개의 표본 분석 자료로 사용되었다.

응답자의 인구통계학적 특성을 살펴보면 <표4-1>과 같다. 응답자의 성별은 남학생(53.58%)과 여학생(46.2%)로 약 7% 차이가 나고, 1학년은 (43.1%), 2학년(56.9%)로 2학년이 10% 이상 차이가 났다. 형제자매 중 자녀 순서로는 첫째는 43.5%, 둘째 37.8%, 셋째 11.1% 외동은 7.6%로 첫째인 학생들이 가장 많았다. 컴퓨터를 처음 접하게 된 시기는 초등학교 이전 33.2%(87명), 초등학교 1,2,3학년 47.7(125명), 초등학교 4,5,6학년 16.8%(44명), 중학교 2.3%(6명)으로 초등학교 저학년인 1,2,3학년에 컴퓨터를 처음 접하게 된 학생들이 가장 많은 것으로 나타났다. 학생들의 희망 직업은 공공 및 기업 고위직이 111명(42.4%), 과학 전문가 및 관련직 99명(37.8%), 교육 전문가 및 기술직 28명(10.7%), IT 정보통신 전문가 및 기술직(8.0%), 보건·사회복지 및 종교 관리직, 문화·예술·스포츠 전문가 및 관련직, 농·축·임업·어업 관련직은 각각 1명으로 0.4%를 차지하였다. 마지막으로 학업성적은 상위권에 있는 학생들은 32.4%(85명), 54.6%(143명), 13.0%(34명)으로 나타났다. 인구통계학적 특성에서 성별, 학년, 성적 등 특정한 부분으로 편향되지 않게 나타나 조사분석에 문제가 없음을 확인할 수 있었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 4-1> 표본의 특성

변수	구분	빈도수(명)	백분율(%)
성별	남	141	53.8
	여	121	46.2
학년	1학년	113	43.1
	2학년	149	56.9
자녀순서	첫째	114	43.5
	둘째	99	37.8
	셋째	29	11.1
	외동 딸 혹은 아들	20	7.6
컴퓨터를 접하게 된 시기	초등학교 이전	87	33.2
	초등학교 1,2,3학년	125	47.7
	초등학교 4,5,6학년	44	16.8
	중학교	6	2.3
희망직업	공공 및 기업 고위직	111	42.4
	과학 전문가 및 관련직	99	37.8
	교육 전문가 및 기술직	28	10.7
	IT, 정보통신 전문가 및 기술직	21	8.0

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	보건, 사회복지 및 종교 관리직	1	0.4
	문화, 예술, 스포츠 전문가 및 관련직	1	0.4
	농,축산,임업,어업 관련직	1	0.4
학업성적	상(상위 30%이내)	85	32.4
	중(30-60%)	143	54.6
	하(60%이하)	34	13.0

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

B. 변수의 측정

1. 미래목표지향성

본 논문의 독립변수로 사용된 미래목표지향성의 측정도구로는 Lee(2010), 문병상(2011,2012)을 토대로 가족지향, 사회지향, 직업지향, 명성지향, 부자지향 미래목표로 각각 4문항씩 총 20문항으로 구성하였다. Likert식 5점 척도 (“ 1 = 전혀 그렇지 않다. ”부터 “ 5 = 매우 그렇다. ”)를 사용하여 측정하였다. 직업지향 미래목표를 측정하기 위한 측정문항은 총 20문항중 4문항으로 IT글로벌리더들의 영향으로 정보교과 1단원에서 정보사회를 학습 하였으므로 양질성 측면에서 “나는 좋은 직업을 가지고 싶다.”를 구성하였고, 스스로 하고싶은 직업이 있는지 의무성 유무를 중점에 두고 “내가 하고 싶은 직업을 가지고 싶다.”로 재구성하였다. 또한, “나는 꾸준히 일할 수 있는 직업을 가지고 싶다.”는 학생의 근면성실함정도를 문항으로 재구성하였으며, “나는 내가 만족할 수 있는 직업을 가지고 싶다.”라는 만족감을 토대로 문항을 재구성하였다. 그리고 사회지향 미래목표의 측정문항은 다른 사람을 돕는 지향이 높은 학생들에게 높게 나타나는 미래목표로 사회에 영향력, 발전하는데 도움을 줄 수 있는 지향성이다. “나는 사회를 발전시킬 수 있는 사람이 되고 싶다.”, “나는 지역사회에 도움이 되는 사람이 되고 싶다.”, “나는 다른 사람을 도울 수 있는 사람이 되고 싶다.”, “나는 지역사회에 기여하는 사람이 되고 싶다.”로 사회지향 미래목표를 재구성하여 이를 포함하고 있다. 가족지향 미래목표 측정문항은 가족을 생각하는 마음, 행복에 관련하여 “나는 미래에 가족을 잘 보살피는 사람이 되고 싶다.”, “나는 행복한 가족을 이루고 싶다.”, “나의 자녀에게 좋은 기회를 주고 싶다.”, “나는 좋은 엄마(또는 아빠)가 되고 싶다.”로 재구성하여 이를 포함하고 있다. 명성지향 미래목표의 측정 문항은 외재적측면에서 학생 자신의 미래목표가 보여지는 직업에 관해 존경, 인정, 지위측면에서 “나는 사회적으로 중요한 사람이 되고 싶다.”, “나는 사회적으로 존경받는 사람이 되고 싶다.”, “나는 전문가로 인정받고 싶다.”, “나는 많은 사람들에게 내 이름을 알리고 싶다.”, “나는

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

많은 사람들에게 내 이름을 알리고 싶다.”를 포함한다. 또한, 부자지향 미래목표도 외재적인 미래목표로 돈, 재산, 부자를 지향하는 측정 문항으로 재구성하여 “나는 돈을 많이 벌고 싶다.”, “나는 부자가 되고 싶다.”, “나는 좋은 집에서 살고 싶다.”, “나는 경제적으로 풍요롭게 살고 싶다.”를 포함하고 있다.

2. 자기효능감

본 논문의 자기효능감은 홍혜영(1995), 김아영·박인영(2001)에서 설문 문항을 본 연구에 맞게 변형하였다. 본 연구에 맞게 변형한 6개 문항은 Likert식 5점 척도(“ 1 = 전혀 그렇지 않다. ”부터 “ 5 = 매우 그렇다. ”)를 사용하여 측정하였다. 측정 문항은 “나는 복잡하고 어려운 문제에 도전하는 것이 재미있다.”,“가능하다면 쉬운 과목을 피하고 어려운 과목을 선택하고 싶다.”,“나는 쉽게 풀 수 있는 문제보다는 깊이 생각해야 하는 문제를 더 좋아한다.”,“시간이 많이 들더라도 깊이 생각하게 만드는 과목이 더 재미있다.”,“나는 정해진 시간 안에 주어진 과제를 잘 마칠 수 있다.”,“토론을 할 때, 틀린 답이더라도 내 의견을 당당하게 말할 수 있다.”,“내가 싫어하는 수업 시간에도 주의 집중을 잘 할 수 있다.”으로 총 6개의 문항으로 구성돼 있다.

3. 학습만족도

학습만족도는 윤상이(2015), 양현경(2018), 김광원(2009), 이정화(2018)의 문항을 본 연구목적에 맞게 설문을 구성하였다. 설문 문항은 6개로 Likert식 5점 척도(“ 1 = 전혀 그렇지 않다. ”부터 “ 5 = 매우 그렇다. ”)를 사용하여 측정하였다. 측정 문항 구성으로는 “나는 정보 수업이 재미있고 흥미로운 것에 대해 만족한다.”,“나는 정보 수업에서 수업 난이도가 적당하다고 생각한다.”,“나는 정보수업에서 실시하는 다양한 내용에 대해 만족한다.”,“정보수업은 실습, 프로젝트 발표 등을 통해 내가 참여할 수 있는 기회가 많아서 만족한다.”수업 시간에는 시험 부담에서 벗어나 내가 하고 싶은 활동을 할 시간이 있어 좋다.“,”정보 수업 시간에 흥미로운 예제들을 함께 배워서 좋다.“로 6개의 문항으로 구성되어 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

C. 신뢰성 및 타당성 분석

본 논문에서는 각 변수들에 설문 문항의 타당성을 검증하기 위해 요인분석을 실시하였다. 요인분석을 통해 0.4이하 공통성이 낮은 문항은 제외하였으며, 추출된 요인의 문항 적재 값이 0.4 이상인 문항만 요인분석에 포함시켜 분석하였다. 모든 측정변수 요인을 추출하기 위해 주성분 분석을 사용하였다. 배리 맥스를 사용하여 요인 적재 값을 단순화하고 요인을 회전하는 방법을 사용하였다.

SPSS 프로그램에서 신뢰도 분석방법으로 가장 많이 사용되는 크론바흐의 α값을 살펴보았다. 신뢰도 계수인 크론바흐의 α값은 내적 일관성을 나타내며 변수들 간의 평균 상관관계를 기반으로 설문 문항들이 신뢰성이 확인하는데 사용된다. 크론바흐의 α값은 0~1까지의 값을 가지고, 보통 0.8~0.9의 값이면 신뢰도가 높은 것으로 볼 수 있으며 0.7 이상이면 바람직한 문항으로 볼 수 있다.

요인 및 신뢰도 분석 결과는<표 4-2>에 나타나 있으며, <표 4-2>를 살펴보면 학습만족도(정보교육)는 7문항의 요인 적재 값이 최소. 746 이상이며, 크론바흐의 α값은. 932로 나타났다. 자기효능감은 7문항으로 요인 최솟값이 최소. 588 이상이고, 크론바흐의 α값은. 897으로 나타났다. 명성지향 미래목표는 4문항으로 요인 적재 값이 최소. 833 이상이며 크론바흐의 α값은. 935로 분석되었다. 부자지향 미래목표는 4문항으로 요인 적재 값이 최소. 788 이상이고, 크론바흐의 α값은. 906 으로 분석되었다. 사회지향 미래목표와 가족지향 미래목표는 각각 4문항으로 요인 적재 값이 최소. 717 이상, 최소. 724 이상이었으며 크론바흐의 α값은 각각. 865 , .815로 나타났다. 마지막으로 직업지향 미래목표는 2문항으로 요인 적재 값이 최소. 807 이상이었으며, 크론바흐의 α값은. 674로 나타나 다소 낮게 조사되었지만 크론바흐 알파 값이 0.6~0.7일 때 분석에서 신뢰성이 확보한 것으로 파악할 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 4-2> 변수들에 대한 요인 및 신뢰도 분석결과

설문항목	요인							
	정보교육 만족도	자기 효능감	명성 지향목표	부자 지향 목표	사회 지향목표	가족 지향목표	직업 지향목표	공통성
정보교육만족도1	.848							.794
정보교육만족도3	.847							.804
정보교육만족도5	.830							.747
정보교육만족도7	.823							.737
정보교육만족도4	.806							.760
정보교육만족도2	.790							.648
정보교육만족도6	.746							.604
자기효능감4		.847						.771
자기효능감3		.838						.779
자기효능감2		.836						.743
자기효능감1		.736						.668
자기효능감5		.684						.559
자기효능감7		.681						.599
자기효능감6		.588						.426
명성지향 목표4			.942					.916
명성지향 목표1			.942					.916
명성지향 목표2			.854					.776
명성지향 목표3			.833					.765
부자지향 목표2				.877				.823
부자지향 목표3				.867				.834
부자지향 목표4				.846				.789
부자지향 목표1				.788				.718
사회지향 목표1					.821			.851
사회지향 목표3					.788			.832
사회지향 목표2					.717			.691
가족지향 목표3						.763		.757
가족지향 목표2						.730		.704
가족지향 목표1					.332	.724		.756
직업지향 목표1							.822	.742
직업지향 목표3							.807	.760
크론바흐의 α계수	.932	.897	.935	.906	.865	.815	.674	-
% 분산								-
% 누적분산								-

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

V. 분석 결과

A. 기초통계

<표 5-1>은 본 논문의 변수들의 평균, 표준편차, 변수들 간 상관관계를 보여주고 있다. 학습만족도는 가족지향 미래목표에 정의(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났고(r = .414, p < .01), 자기효능감에도 정의(+) 상관관계가 있는 것으로 나타났다(r = .426, p < .01). 또한 자기효능감은 사회지향목표에 정의(+) 영향을 미치는 것으로 나타났으며(r = .442, p < .01), 가족지향목표에도 정의(+) 영향을 미치는 것을 나타났다(r = .447, p < .01). 미래 목표의 5가지 중 가장 큰 상관관계를 가지고 있는 내재적 미래 목표인 사회지향 미래목표와 가족지향 미래목표는 (r = .564, p < .01) 정도의 영향을 가지고 있다고 나타났다.

반면, 상관관계와는 별도로 <표 5-1>에서 미래목표지향성의 하위 변인 중 가장 높은 평균 상위 3개를 살펴보면 외재적 미래 목표로 나타나고 있다. 명성지향 4.4647, 부자지향 4.5773, 직업지향 4.7233으로 학생들의 미래목표지향성은 외재적 목표가 내재적 목표에 비해 높게 나타났다. 그러므로 학생들은 돈, 이미지, 명성, 등과 같은 보여지는 목표에 더 집중하고 있다는 것을 의미한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 5-1> 변수들의 평균, 표준편차, 상관관계

구분	평균	표준편차	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. 성별	1.4618	.49950									
2. 성적	1.8053	.64645	.066								
3. 학습만족도	3.6467	.82712	-.303**	-.163**							
4. 자기효능감	3.2475	.83070	-.166**	-.302**	.426**						
5. 명성지향	4.4647	.64434	-.059	-.058	.193**	.179**					
6. 부자지향	4.5773	.61820	.107	-.046	.211**	.300**	.266**				
7. 사회지향	3.8995	.77563	-.170**	-.049	.385**	.442**	.208**	.472**			
8. 가족지향	3.8753	.83489	-.134*	-.126*	.414**	.447**	.363**	.329**	.564**		
9. 직업지향	4.7233	.45565	-.211**	-.164	.275**	.226**	-.210**	-.338**	.347**	.310**	

**. 상관계수는 0.01 수준(양쪽)에서 유의합니다.
*. 상관계수는 0.05 수준(양쪽)에서 유의합니다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

B. 가설의 검증

본 연구에서의 가설 검증을 위해 회귀분석을 실시하였다. 회귀분석의 베타(β) 값은 독립변수 중 상관관계가 가장 높은지를 나타내주는 척도이다. <표5-2> , <표5-3>에서는 회귀분석에서 산출된 베타(β) 값을 기준으로 가설검증을 나타냈다.

1. 자기효능감

분석은 자기효능감을 종속변수로 설정하고 모형 1은 성별, 학년, 컴퓨터를 배운 시기를 통제변수로 사용하였으며, 모형 2는 명성지향 미래목표, 부자지향 미래목표, 사회지향 미래목표, 가족지향 미래목표, 직업지향 미래목표를 종속변수에 대한 독립변수로 사용하였다.

가설 1은 미래목표지향성이 자기효능감에 미칠 것이라고 예측하였다. <표5-2>의 결과를 보면 미래목표지향성 중 가족지향 미래목표는 정의(+) 영향으로 나타났다(β = .267, p < .001). 사회지향 미래목표에서도 정의(+) 영향이 있는 것으로 나타났다(β = .236, p < .001). 회귀분석 결과로 인해 가설 1은 지지되었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 5-2> 자기효능감 변수들에 대한 회귀분석 결과

변수	모형 1	모형 2
통제변수		
성별	-.286*	-.138
학년	.107	-.090
컴퓨터	.096	-095
명성지향		.004
부자지향		.135
사회지향		.236**
가족지향		.267***
직업지향		.035
R^2	0.040	.277
$\triangle R^2$	0.040	.277
F	3.538	12.104
자유도(df)	(3, 258)	(8, 253)
+ -***p<.001, **p<0.01, *p<.05		

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 학습만족도

분석은 학습만족도를 종속변수로 설정하고 모형 1은 성별, 학년, 컴퓨터를 배운 시기를 통제변수로 사용하였으며, 모형 2는 명성지향 미래목표, 부자지향 미래목표, 사회지향 미래목표, 가족지향 미래목표, 직업지향 미래목표를 종속변수에 대한 독립변수로 사용하였다. 마지막 모형인 모형 3에는 자기효능감을 추가하여 분석을 하였다.

가설 2는 미래목표 중 직업지향, 부자지향 미래목표가 학생의 정보교육 학습만족도에 영향을 미칠 것이라고 예측하였다. 그러나 정의(+) 영향을 주는 미래목표지향성은 가족지향 미래목표(β = .239, p < .001)와 사회지향 미래목표(β = .208, p < .01)로 나타났다. 이러한 결과로부터 가설2는 기각되었다.

가설 3은 자기효능감은 학습만족도에 긍정적인 영향을 미칠 것이라고 예측하였다. <표5-3>를 보면 자기효능감은 학습만족도에 정의(+) 영향으로 나타났다(β = .258, p < .001).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 5-3> 학습만족도 변수들에 대한 회귀분석 결과

변수	모형 1	모형 2	모형 3
통제변수			
성별	-.484***	-.352***	-.316***
학년	-.263**	-.276**	-.299**
컴퓨터	.014	-.022	-.046
명성지향		.069	.068
부자지향		-.012	.047
사회지향		.208**	.147*
가족지향		.239***	.170*
직업지향		.100	.091
자기효능감			.258***
R^2	.117	.292	.341
$\triangle R^2$	.117	.292	.341
F	11.370	13.073	14.501
자유도(df)	(3, 258)	(8, 253)	(9, 252)
+ -***p<.001, **p<0.01, *p<.05			

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 결론

A. 연구결과 요약

본 연구는 정보교육을 받고 있는 중학생 1,2학년을 중심으로 263명을 대상으로 설문조사를 하였으며, 미래목표지향성이 자기효능감과 학습만족도에 영향을 미치는 것을 토대로 하였다. 미래목표지향성의 하위변위인 가족지향, 사회지향, 직업지향, 명성지향, 부자지향은 자기효능감의 미치는 영향과 학습만족도(정보교육)에 어떠한 영향을 미치는지 실증한 연구이다. 또한 분석 결과를 토대로 향후 정보교육의 중요성과 방향성을 제시하는데 목적이 있다.

위와 같은 연구목적을 기초로 연구에서 도출된 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 목표지향성 하위 변위 중 사회지향, 가족지향 미래목표가 자기효능감에 정의(+) 영향이 큰 것으로 나타났다. 학생 중 부모를 존경도가 높을수록 자기조절효능감이 증가하고, 높은 자기조절효능감은 학업성취에 대해 직접적으로 영향을 미친다고 하였다고 주장한 정갑순·박영신·김의철(2002)에서 본 연구의 결과를 뒷받침하고 있다.

둘째, 목표지향성 하위변위 중 사회지향, 가족지향 미래목표가 학습만족도(정보교육)에 정의(+) 영향이 있는 것으로 나타났다. 이는 학습할 때의 목표의식을 높게 가질 때 학습만족도가 높게 나타났다는 선행연구 김동환·노도현(2012)가 연구결과를 뒷받침해주고 있다. 정보교육을 받는 학생의 미래직업을 분석해 보았을 때 학습만족도가 높은 학생들은 마크주커버그, 빌게이츠의 영향으로 목표지향성의 변위 중 직업지향, 부자지향 미래목표지향성에 영향을 줄 것으로 가정하였다. 그러나 본 연구에서는 가족지향, 사회지향이 높은 학생일수록 학습만족도가 높다고 나왔다. 이것은 문병상(2013)에서 학습활동이나 사회활동에 관심, 흥미를 갖는 학생들은 스스로 지각하게 되고 미래 목표를 설정하게 된다는 연구결과에 뒷받침할 수 있는 결과라고 볼 수 있다. 또한, 가족지향성에 긍정적 영향을 끼치는 학생들은 내재적

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목표를 높인다는 김성수·윤미선(2013)의 연구결과가 본 연구의 연구결과에 뒷받침해주고 있다.

셋째, 자기효능감이 학습만족도(정보교육)와 정의(+) 영향이 있는 것으로 나타났다. 개인의 자기효능감이 높을수록 현실적인 행위에 대한 동기 수준이 높아져 행위를 계속적, 반복적으로 행하여 결과도 좋게 나타난다고 주장한 홍은정(2014), 양숙희·이종옥(2015)의 선행연구가 본 연구의 결과를 뒷받침해주고 있다. 또한, 자기효능감이 높은 학생일 경우에는 주어진 과제를 학습, 수행하는 데 있어 흥미를 느끼는 학생들은 어려움을 직면했을 때 더 적극적으로 참여하며, 더 오랫동안 지속하는 힘이 있다고 하였다. 반대로, 자기효능감이 낮을수록 수업목표에 도달하려는 무력감이 높아지고 수업을 준비하는 데 있어 두려움이 높게 나타난다고 하였다(박은희·조현주, 2015).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

B. 시사점

본 연구결과의 이론적, 실무적 시사점을 제시하면 다음과 같이 설명할 수 있다. 먼저 이론적 시사점은 첫째, 본 연구의 변수로 삼았던 목표지향성은 자기효능감, 학습만족도(정보교육)에 대하여 긍정적인 영향을 미친다는 사실을 검증하였다. 둘째, 정보교육은 미래에 더욱 강화되어야 하는 교과목 중 하나이며 학생들의 학습동기, 학습 환경뿐 아니라 미래목표설정에 따른 학습동기와 학습만족 간 관계를 보다 면밀히 살펴볼 필요가 있다. 셋째, 앞으로의 미래 직종은 정보 관련 직종들이 우리 사회의 중심축으로 작용할 것으로 정보교육을 강화하여 미래의 선구자로 자리매김할 수 있게 교사는 촉진자 역할을 해야 할 것이다.

정보 교과를 담당하는 교사가 되었을 때 동료 교수자에게 다음과 같은 시사점을 줄 수 있다.

첫째, 예전의 주입식 교육과는 다르게 학생들의 자율권을 보장해주는 교육과정으로 많이 바뀌었지만 아직까지도 미래에 대한 목표 인식이 없는 학생들이 많은 현실이다. 이는 정보 교사로서, 학생을 가르키는 선생님으로서 학생들의 미래 목표를 설정하는데 큰 기여를 해야 할 것이다. 특히, 본 논문에서 가족지향, 사회지향 미래목표지향성이 가장 긍정적인 영향을 미치므로 학습자의 내재적인 목표를 이끌어주는 촉진자 역할로 자리매김해야 할 것이다.

둘째, 정보 교과 수업을 받는 학생들의 학습만족도는 사회, 가족목표지향성이 높은 학생들에게 높게 나타나므로 사회적으로 기여할 수 있는 활동을 해주는 것이 바람직하다. 예를 들면 학생 신분에 맞는 봉사활동, 주민센터에서 어르신들을 대상으로 하는 강좌 프로그램을 개발하여 학생들의 인성교육과 의미 있는 삶을 도모시켜준다면 목표지향성을 설정하는데 긍정적 가능성을 제시한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

C. 연구의 한계점 및 향후 연구

본 연구는 미래목표지향성이 자기효능감과 학습만족도(정보)에 영향을 주는 여러 가설과 그에 맞는 연구결과가 도출되었지만 몇 가지의 한계점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구에 있어 표본이 전라도 지역의 하나의 학교로 한정되어 있어 연구결과를 일반화하기에 어려움이 있다. 향후 연구에서는 모집단을 여러 지역으로 확대하여 연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 최근 정보 교과가 정규 교과로 편성됨에 따라 관련 논문들이 많이 있지 않아 본 논문을 뒷받침할 수 있는 근거가 미미하고, 본 논문에서 목표지향성 외의 역량에 대해 고려되지 않아 향후 연구에 정보 교과 관련 연구가 현재 사회에 맞게 다각적으로 이루어져야 할 것이다.

셋째, 학습만족도에 긍정적 영향을 미치는 변수들을 고려하여 정보 교과 교육목표를 설정하는 것이 학생들에게 필요할 것이다. 정보 교과가 올바른 방향으로 자리잡기 위해서는 이러한 연구가 이루어져야 할 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

한국교육과정평가원. 『컴퓨터 정보 소양 교육현황 탐색 및 개선 방안』, 2018.

성정숙·김현철. “국외 컴퓨터 교육과정의 변화 분석.” 『컴퓨터교육학회 논문지』,*18(1)*, 45-54, 2015.

한국교육학술정보원. 『외국의 정보(컴퓨터) 교육과정 현황 분석』, 2013.

손민영. “SW교육 인식조사를 통한 미래지향적 교육방향에 관한 연구.” 교육학석사학위논문, 조선대학교 교육대학원, 2017.

안성훈. “초중등학교 정보 교과 운영 실태 추이 분석을 통한 정보교육 개선 방안.” 『한국콘텐츠학회논문지』,*14(2)*, 535-543, 2014.

황동국·김영재·이건남. “예비 초등교사의 스마트 교육 역량에 대한 교육요구도 분석.” 『한국실과교육학회지』,*30*, 17-32, 2017.

민주연구원. 『소프트웨어 교육 현황과 개선 방향』, 2018.

박수원·신종호. “초등학생과 중학생의 학교급에 따른 목표설정의 자율성과 목표몰입.” 『청소년학연구』,*23(4)*, 25-54, 2016.

김석진. “중등 정보 교과 CT기반 문제해결수업의 데이터 리터러시가 학생들의 학습동기와 자기존중감 및 학업성취도에 미치는 영향.” 교육학석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, 2017.

민귀영·김찬호. “창의·융합형 인재 양성에 대한 연구.” 『문화와융합』,*38(3)*, 99-118, 2016.

교육과학기술부. 『중학교 선택 교과 교육과정』, 2011.

한국교육과정평가원. 『정보과 교육과정』, 2015.

교육부. 『중학교 교육과정』(교육부 고시 제2015-74호[별책 3] , 2011.

문병상. “청소년들의 미래목표 인식, 자기조절학습전략, 학업성취도간의 종단적 관계 분석.” 『교육심리연구』,*26(4)*, 983-1000, 2012.

문병상. “미래지향적 목표의 검사도구 개발 및 타당화.” 『교육평가연구』,*24*, 665-683, 2011.

이효숙. “학습동기 향상 프로그램이 초등학교 학습부진학생의 학습동기와 학업적 자기효능감 향상에 미치는 영향.” 교육학석사학위논문, 부산교육대학교 교

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

육대학원, 2013.

황진석·이명자. “자기설정목표동기, 자기설정목표, 목표진념, 학업성취 및 주관적 안녕의 관계.” 『교육심리연구』,*24(2)*, 397-421, 2010.

정은경. “생애목표 의미와 추구과정.” 교육학석사학위논문, 서울대학교 대학원, 2012.

김성숙. “TIMSS-R 배경변인 국제비교 결과와 해석.” 『한국교육과정평가원』,우리나라 학생의 수학 과학 성취결과, 국제수은 어떠한가? 121-171, 2000.

신종호·서은진·이유경. “생애목표검사 개발 및 타당화.” 『교육심리연구』,*25(2)*, 25, 2011.

가인영. “목표지향성과 학업적 자기효능감 및 학업성취도와의 관계.” 교육학석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 2002.

김아림. “대학생의 성취목표지향성과 진로결정 자기효능감의 관계에서 실패공포의 매개효과.” 교육학석사학위논문, 경희대학교 대학원, 2019.

장희선. “초등학생의 인성과 행복감의 관계에서 생애목표(내재적 목표, 외재적 목표)의 매개효과.” 『교육심리연구』,*30(3)*, 585-607, 2016.

장희선. “중학생들의 목표인식과 수학학업성취도 관계에 대한 수학수업요인의 종단 매개효과.” 『A-수학교육』,*58(1)*, 21-39, 2019.

추스란·조한익. “대학생의 미래지향목표, 자율성 및 진로준비행동간의 구조적 관계.” 『중등교육연구』,*28*, 57-98, 2016.

문병상. “내, 외재적 미래목표 인식의 종단적 변화가 성취목표지향성에 미치는 영향.” 『교육심리연구』,*27(1)*, 35-50, 2013.

양숙희·이종옥. “플립수업이 학습자의 수업참여와 수업만족 및 자기효능감에 미치는 영향에 관한 연구.” 『학습자중심교과교육연구』,*15*, 965-995, 2015.

김아영·박인영. “학업적 자기효능감 척도 개발 및 타당화 연구.” 『교육학연구』,*39*, 95-123, 2001.

남지연. “자기효능감, 목표지향성, 자기조절학습전략 및 학업성취와의 관계.” 교육학석사학위논문, 전남대학교 교육대학원, 2006.

서현진. “자기효능감, 목표지향성, 귀인성향이 학습태도에 미치는 영향.” 박사학위논문, 관동대학교 대학원, 2011.

유효현. “학업성취에 대한 관련변인의 예측력분석.” 박사학위논문, 홍익대학교 대

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학원, 2005.

김용수·김영인. “대학태권도선수의 성취목표지향성과 내적동기, 자기효능감 및 운동지속수행의 구조적 관계.” 『한국사회체육학회지』,*46(1)*, 593-606, 2011.

정갑순·박영신·김의철. “학업성취과정에 대한 분석.” 『한국심리학회 학술대회 자료집』, *2002(1)*, 315-320, 2002.

정은주. “초등학교 고학년의 자기효능감과 자아개념이 학교적응에 미치는 영향.” 교육학석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원, 2005.

박미진. “학업자아개념과 자기효능감 및 학교적응간의 관계.” 석사학위논문, 홍익대학교, 2002.

이지혜. “자기결정성 학습동기, 메타인지, 자기주도적 학습능력 및 학습몰입과 학업성취 간의 구조적 관계.” 『교육학연구』,*48*, 67-92, 2010.

이주화·김아영. “학업적 성취목표지향성 척도 개발.” 『교육심리연구』,*19(1)*, 311-325, 2005.

박영신·김의철. “한국 학생의 자기효능감, 성취동기와 학업성취.” 『교육심리연구』,*17(1)*, 37-54, 2003.

장기묘. “초등학생의 자기효능감 및 학습양식과 학업성취와의 관계.” 석사학위논문, 춘천대학교 교육대학교 교육대학원, 2003.

정비호. “청소년의 성패 귀인성향과 자기효능감, 스트레스 대처방식의 관계 요구.” 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 2000.

김희정. “교사-학생 관계, 성취목표지향성, 학업적 자기효능감이 학습몰입에 미치는 영향.” 『학습자중심교과교육연구』,*15*, 155-178, 2015.

이미경·김상철. “중학교 정보 교과에서 언플러그드 교수· 학습 방법이 학업 성취도 및 학습 만족도에 미치는 영향.” 『한국기술교육학회지』,*18(2)*, 100-119, 2018.

김선희. “수업에 대한 학생의 관여도가 학습 만족도 및 성취도에 미치는 영향 : 학생의 자기조절초점을 중심으로”, 석사학위논문, 공주교육대학교 교육대학원, 2012.

심선경. “온라인수업에서 학습도구와 학습성취, 학습만족간의 관계연구.”, 『한국콘텐츠학회논문지』,*12(3)*, 487-497, 2012.

이춘화. “대안학교 교육 만족도 분석”, 석사학위논문, 공주대학교 대학원, 2004.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김수환·이원규·김현철. “개정된 정보교육과정에서 교육용프로그래밍언어의 교육적 적용방안.”, 『컴퓨터교육학회논문지』,*12(3)*, 23-31, 2009.

한희섭·한선관. “언플러그드 컴퓨팅을 이용한 예비교사의 정보교육 사례 연구.” 『정보교육학회논문지』, *13*(1), 23-30, 2008.

안경미·손원성·최윤철. “스크래치 프로그래밍 교육이 초등학생의 학습 몰입과 프로그래밍 능력에 미치는 효과.”, 『정보교육학회논문지』, *15*(1), 1-10, 2010.

김병수·김종훈. “컴퓨터교과교육: CPS 모형 기반 스크래치 프로그래밍 학습이 언어 창의성에 미치는 영향.” 『컴퓨터교육학회논문지』, *16*(6), 11-19, 2013.

송정범·조성환·이태욱. “스크래치 프로그래밍 학습이 학습자의 동기와 문제해결력에 미치는 영향.”, 『정보교육학회논문지』, *12*(3), 323-332, 2008.

전우천. “정보영재아동의 프로그래밍 능력과 논리적 사고능력 상관관계 분석 연구.” 『영재교육연구』, *21*(3), 761-772, 2011.

김성환. “SW코딩교육이 초등과학영재와 일반학생의 진로성숙도, 사회적 기여의식에 미치는 영향.” 석사학위논문, 경인교육대학교 교육전문대학원, 2017.

이은아. “창의적 체험 활동에서의 코딩교육이 일반계 고등학생의 창의적 문제해결력과 자기효능감에 미치는 영향.” 석사학위논문, 한국교통대학교 교육대학원, 2018.

김동욱·손원숙. “초등학생의 미래지향적 목표와 진로성숙도 및 교과 성취도의 관계.” 『초등교육연구』, *27*(3), 1-26, 2014.

이성심·권미경. “스마트폰 동영상을 활용한 기본간호 자율실습이 자아효능감, 실습만족도 및 실습 수행능력에 미치는 영향.” 『한국간호교육학회지』, *22*(3), 255-263, 2016.

윤상이. “초등교사의 학생평가 전문성이 학생의 수업만족도에 미치는 영향.” 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 2015.

류민정·표내숙. “체육교사의 교수행동과 중학생의 내적동기, 수업만족 간의 관계모형 분석.” 『한국체육학회지』, *45*(2), 241-249, 2006.

양현경. “중학생의 학생 참여형 과학 수업에 대한 태도가 수업만족도를 매개하여 학업성취도에 미치는 영향.” 석사학위논문, 서울대학교 대학원, 2018.

민향숙. “무용전공 여대생들의 성취목표성향이 내적동기와 수업만족도에 미치는 영향.” 『한국무용학회지』, *12*(1), 37-49, 2012.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

정주진. “생활체육 골프 참여자들의 참여동기가 참여만족 및 건강에 미치는 영향.” 박사학위논문, 목포대학교 대학원, 2011.

김은희. “e-러닝에서 다차원적 자기효능감이 학습만족, 학습전이에 미치는 영향-고객센터 종사자 중심으로.” 『인문사회』, 21, *8*(2), 51-67, 2017.

홍혜영. “완벽주의 성향, 자기효능감, 우울과의 관계연구.” 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 1995.

김광원. “고등학생의 학교유형이 체육수업태도 및 수업만족도에 미치는 영향.” 석사학위논문, 경원대학교 교육대학원, 2009.

김성수·윤미선. “SDT 의 목표내용이론에 기반한 청소년용 생애목표 척도 개발 및 타당화.” 『교육학연구』, *51*, 87-118, 2013.

김동환·노도현. “교양스키 참가자의 참여동기에 따른 목표성향, 수업만족도, 운동지속의사에 미치는 영향.” 『한국체육과학회지』, *21(2)*, 785-794, 2012.

이정화. “학원 강사의 지도성유형이 초등학생의 학업적 자기효능감, 학습몰입, 학습태도,학습만족에 미치는 영향.” 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원, 2018.

홍은정. “멘토링 기능이 자기효능감과 학업성취도에 미치는 영향.” 석사학위논문, 서경대학교 대학원, 2014.

이승용·이계석. “교양체육수업 수강생의 성취목표성향과 운동몰입, 수업만족도 및 타인추천의도와의 구조적 관계.” 『한국사회체육학회지』, *47*(1), 45-56, 2012.

이은경. “정보교육의 전망과 과제: 미래 정보과 교육과정 개발 방향.” 『한국컴퓨터교육학회』, *21(2)*, 1-10, 2018.

신상호. “시각장애특수학교 정보교육 실태 및 교사 인식에 관한 연구.” 석사학위논문, 강원대학교 교육대학원, 2019.

김성수. “부모의 자율성 지지, 생애목표 및 성취목표 간의 구조적 관계.” 『아시아교육연구』, 29-52, 2014.

박은희·조현주. “기초봉제 학습자의 자기효능감이 수업만족도에 미치는 영향.” 『한국의상디자인학회지』, *17*(1), 13-24, 2015.

장희선·윤정이, “중학교 1 학년 학생의 직업체험활동, 생애목표가 진로정체성에 미치는 영향.” 『학습자중심교과교육연구』, *16*, 271-292, 2016.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Nurmi, J-E, Salmela-Aro, K., & Koivisto, P.. Goal importance, and related agency beliefs and emotions during the transition from vocational school to work: Antecedents and consequences." *Journal of Vocational Behavior* ***60***:41-261, 2002.

Dweck, C, Leggett, E, L.. "A social-cognitive approach to motivation and personality." *Psychological Reciew*, ***95(2)***:256-273, 1988.

Kasser, T., & Ryan, R. M.. "Be careful what you wish for: Optimal functioning and the relative attainment of intrinsic and extrinsic goals." *Life goals and well-being: Towards a positive psychology of human striving*, ***1***:116-131, 2001.

Kasser, T., & Ryan, R. M.. "Further examining the American dream: Differentialcorrelates of intrinsic and extrinsic goals." *Personality and Social Psychology Bulletin,* ***22(3)***:280-287, 1996.

Kasser, T., & Ryan, R. M.. "A dark side of the American dream: Correlates of financial success as a central life aspiration." *Journal of personality and social psychology*, ***65(2)***:410, 1993.

Sheldon, K. M., & Elliot, A. J.. "Goal striving, need satisfaction, and longitudinal well-being: the self-concordance model." *Journal of personality and social psychology*, ***76(3)***:482, 1999.

Bandura, A., & Ryan, R. M.. "Self-efficacy : toward a unifying theory of behavioral change." *Psychological review*, ***84(2)***:191, 1977.

Bandura, A.. "Social foundations of thought and action." E*nglewood Cliffs, NJ,* , 1986.

Bandura, A., & Schunk, D. H.. "Cultivating competence, self-efficacy, and intrinsic interest through proximal self-motivation." *Journal of personality and social psychology,* ***41(3)***:586, 1981.

De Raad, B.. 『The Big Five Personality Factors: The psycholexical approach to personality. Hogrefe & Huber Publishers, 2010.

Clark, R. E.. "Antagonism between achievement and enjoyment in ATI studies." *Educational Psychologist*, ***17(2)***:92-101, 1982.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Lee, J. Q., McInerney, D. M., Liem, G. A. D., & Ortiga, Y. P.. "The relationship between future goals and achievement goal orientations: An intrinsic-extrinsic motivation perspective." *Contemporary Educational Psychology*, *35(4)*:264-279, 2010.

Schunk,D.H.,Self-efficacy and school learning. Psychology in the Schools *22*: 209-22, 1985.

Rabe-Hemp, C., Woollen, S., & Humiston, G. S. "A comparative analysis of student engagement, learning, and satisfaction in lecture hall and online learning settings." *Quarterly Review of Distance Education*, *10(2)*:207, 2009.

Skaalvik, E. M., Self-enhancing and self-defeating ego orientation: Relations with task and avoidance orientation, achievement, self-perceptions, and anxiety. Journal of educational psychology, *89(1)*:71, 1997.

Wolman, B. B., Dictionary of behavioral science. Academic Press, 1989.

Williams, G. C., Hedberg, V. A., Cox, E. M., & Deci, E. L. "Extrinsic Life Goals and Health-Risk Behaviors in Adolescents 1." Journal of applied social psychology, *30(8)*:1756-1771, 2002.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

설 문 지

미래목표지향성이 자기효능감, 학습만족도에 미치는 영향
(중학교 정보수업 중심으로)

안녕하십니까?
본 설문은 금천중학교 학생들을 대상으로 정보교육에서 미래목표지향성이 학습만족도에 미치는 영향을 보기 위한 연구를 수행하기 위한 것입니다.
본 설문은 상업적 목적이 없는 연구 자료로써, 각 질문에 대한 귀하의 생각을 자유롭게 선택해 주시길 바랍니다. 귀하의 소중한 응답은 소중히 사용될 것을 약속드리며, 응답하신 자료는 익명 처리하여 비밀을 보장하고, 본 연구목적에만 사용될 것임을 약속드립니다. 바쁘신 중에도 설문조사에 시간을 할애하여 주셔서 진심으로 감사드립니다.

2019년 05월

지도교수: 조선대학교 김판구교수님
연구자: 조선대학교 교육대학원 박혜진
이메일: vigoss2@naver.com

Ⅰ. 다음은 미래목표설정에 관한 질문 항목입니다. 설문 항목에 체크 √표시를 해주시기 바랍니다.

미래목표 설정	부정적<---------->				긍정적
직업지향 미래목표	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 좋은 직업을 가지고 싶다.	①	②	③	④	⑤
내가 하고 싶은 직업을 가지고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 꾸준히 일할 수 있는 직업을 가지고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 내가 만족할 수 있는 직업을 가지고 싶다.	①	②	③	④	⑤

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

사회지향 미래목표	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 사회를 발전시킬 수 있는 사람이 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 지역사회에 도움이 되는 사람이 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 다른 사람을 도울 수 있는 사람이 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 지역사회에 기여하는 사람이 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
가족지향 미래목표	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 미래에 가족을 잘 보살피는 사람이 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 행복한 가족을 이루고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나의 자녀가 좋은 기회를 주고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 좋은 엄마(또는 아빠) 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
명성지향 미래목표	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 사회적으로 중요한 사람이 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 사회적으로 존경받는 사람이 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 전문가로 인정받고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 많은 사람들에게 내 이름을 알리고 싶다.	①	②	③	④	⑤
부자지향 미래목표	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 돈을 많이 벌고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 부자가 되고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 좋은 집에서 살고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 경제적으로 풍요롭게 살고 싶다.	①	②	③	④	⑤

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 다음은 자기효능감에 관한 질문입니다. 해당되는 설문 항목에 체크 √표시를 해주시기 바랍니다.

자기효능감	부정적<----------->긍정적				
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 복잡하고 어려운 문제에 도전하는 것이 재미있다.	①	②	③	④	⑤
가능하다면 쉬운 과목 피하고 어려운 과목을 선택하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
나는 쉽게 풀 수 있는 문제보다는 깊이 생각 해야 하는 문제를 더 좋아한다.	①	②	③	④	⑤
시간이 많이 들더라도 깊이 생각하게 만드는 과목이 더 재미있다.	①	②	③	④	⑤
나는 정해진 시간 안에 주어진 과제를 잘 마칠 수 있다.	①	②	③	④	⑤
토론을 할 때, 틀린 답이더라도 내 의견을 당당하게 말할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
내가 싫어하는 수업 시간에도 주의 집중을 잘 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

Ⅲ. 다음은 정보교육 만족도에 관한 질문입니다. 해당되는 설문 항목에 체크 √표시를 해주시기 바랍니다.

학습만족도 (정보교육)	부정적<----------->긍정적				
	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
나는 정보수업이 재미있고 흥미로운 것에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤
나는 정보수업에서 수업 난이도가 적당하다고 생각한다.	①	②	③	④	⑤
나는 정보수업에서 실시하는 다양한 내용에 대해 만족한다.	①	②	③	④	⑤
정보수업은 실습, 프로젝트 발표 등을 통해 내가 참여할 수 있는 기회가 많은 만족한다.	①	②	③	④	⑤
나는 정보수업이 재미있고 기다려진다.	①	②	③	④	⑤
수업시간에는 시험부담에서 벗어나 내가 하고 싶은 활동을 할 시간이 있어 좋다.	①	②	③	④	⑤
정보 수업 시간에 흥미로운 예제들을 함께 배운다.	①	②	③	④	⑤

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 다음은 인구 통계적인 사항입니다. 해당되는 항목에 √표를 해주시기 바랍니다.

1. 본인의 성별은?
① 남 ② 여

2. 본인의 학년은?
① 1학년 ② 2학년

3. 형제자매 중 출생 순서가 몇 번 째입니까?
① 첫째 ② 둘째 ③ 셋째 ④ 외동 딸 혹은 아들 ⑤ 기타( )

4. 컴퓨터를 처음 이용해 본 경험은 언제였나요?
① 초등학교 이전 ② 초등학교 1,2,3 학년 ③ 초등학교 4,5,6 학년 ④ 중학교

5. 나의 장래희망 직종은?
① 공공 및 기업 고위직 ② 과학 전문가 및 관련직 ③ 교육 전문가 및 기술직
④ IT , 정보통신 전문가 및 기술직 ⑤ 보건, 사회복지 및 종교 관리직
⑥ 법률 및 행정 전문직 ⑦ 문화, 예술, 스포츠 전문가 및 관련직
⑧ 경영 및 회계 관계직 ⑨ 운전 및 운송 관련직 ⑩영업 및 판매 관리직
⑪ 미용, 숙박, 여행, 오락 관련직 ⑫ 조리 및 음식 서비스직
⑬ 농,축산,임업 어업 관련직 ⑭기타

6. 본인의 학업성적은 어느 정도입니까?
① 상(상위 30% 이내) ② 중(30-60%) ③ 하(60%) 이하

오랜 시간 설문에 응해주셔서 감사합니다.