

청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도가 진로성숙도에 미치는 영향

배진희 _ 국립대구박물관 학예연구사

I. 머리말

II. 이론적 배경

1. 자기효능감
2. 사회적지지
3. 박물관 직업체험활동 만족도
4. 진로성숙도

III. 연구방법

1. 연구대상 및 연구모형
2. 연구도구
3. 자료처리 및 분석방법

IV. 연구결과

1. 기술통계 분석결과
2. 상관관계 분석결과
3. 청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도의
영향분석 결과

V. 맺음말

청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업 체험활동 만족도가 진로성숙도에 미치는 영향

배진희

I. 머리말

인간에게 무엇을 중요하게 생각하고, 무엇을 하며 살아갈 것인가가 가장 큰 관심사이다. 인간이 성장하면서 직면하게 되는 중요한 과제 중 하나는 자신의 삶의 목적을 찾고, 그 목적을 이루기 위해 이에 맞는 능력을 개발하는 것이다. 즉, 자신의 적성과 흥미를 찾고 원하는 진로를 선택하고 결정하는 일일 것이다. 따라서 우리 생활의 많은 부분에서 영향을 받게 되는 진로의 선택은 매우 중요한 일이다. 진로는 인생의 한 시기가 아닌 일생에 걸쳐 한 개인의 역할, 장면, 사건이 서로 상호작용하고 통합되어 개인의 능력을 개발하는 과정으로 그 의미가 매우 중요하다.¹⁾ 오늘날 평생학습 시대가 시작되면서 새로운 직업에 대한 시대적 요구와 실무중심의 학습을 원하는 학습자의 수요 역시 증가하고 있다.²⁾ 이러한 변화 속에 박물관은 대표적인 평생교육기관이자 비형식교육의 장으로서 교육의 기능과 여가 활용의 기능을 동시에 수용할 수 있는 공간으로 주목받고 있고,³⁾ 국립박물관뿐 아니라 공공기관에서는 자유학기제 연계 교육을 운영하고 있다.

2016년은 자유학기제가 전면 시행되는 해이다. 2013년 교육부는 공교육 정상화를 위한 교육개혁으로 ‘자유학기제’라는 중학교 교육에 대한 정책을 도입하였다. 청소년 교육의 ‘허리’ 역할을 하는 중학교 교육에 대한 사회적 무관심이 이제는 관심의 대상으로 나타났다.⁴⁾ 2014년 한국직업능력개발원 조사에서도 볼 수 있듯이 우리나라 어린이와 청소년의 주관적 행복지수

1 하영숙·염동문, 「중학생이 지각한 사회적지지와 진로성숙도에 미치는 영향: 자기효능감의 매개효과를 중심으로」, 『청소년문화포럼』 34(2013), pp. 153-180.

2 윤경숙, 「학습지속의향 관련 변수간의 구조적 관계 규명」(경기대학교대학원 박사학위논문, 2014).

3 강인애, 『학교 교육에 대한 대안적 교육환경으로서의 박물관 교육의 가능성』(서울: 문음사, 2011).

는 OECD 평균이 100일 때, 72.54점으로 OECD 국가 중 최하위이다. 이 중 초·중·고교생을 대상으로 실시한 「2014년 장래희망에 대한 조사」에서도 “장래희망이 없다”고 응답한 중학생이 31.6%로 초등학생(12.9%) 및 고등학생(29.4%)보다 더 높은 것으로 조사됐다. 이 자료를 통해 볼 수 있듯이 중학생 대상의 교육정책은 지금까지 없었고, 이번 ‘자유학기제’가 처음일 것이다.

청소년 직업체험활동이 청소년정책, 학교정책, 노동정책 등을 아우르는 국가인적자원개발(National Human Resource Development, NHRD)로 연결되려면 체험활동에 머무르는 것이 아니라 인적 자원의 가치를 높이고 진학, 취업에 도움이 되며 지역사회와 국가가 발전하는데 기여할 수 있어야 한다.⁵⁾ 우리는 청소년기를 ‘성인기를 위한 준비’ 기간으로 보고, 그들이 어려운 일에 도전하게 함으로써 잠재능력을 찾게 하고, 노력 여하에 따라 성취할 수 있는 일을 할 기회를 제공함으로써⁶⁾ 자신에 대해 책임질 수 있는 청소년이 될 수 있도록 함께해야 한다.

이에 본 연구에서는 청소년교육이 중시되는 만큼 청소년의 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도가 청소년기의 가장 중요한 변인 중 하나인 진로성숙도에 미치는 영향을 실증적으로 분석하는데 목적이 있으며, 이를 토대로 청소년들의 진로교육을 위해 필요한 기초자료를 제공하고 직업체험활동의 중요성을 인식시켜 교육의 활성화와 교육의 질적 향상을 위해 도움을 주고 시사점을 제공하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 자기효능감

최근의 심리학 연구에서는 인간의 행동을 이해하기 위해 개인 변인과 환경 변인을 동시에 이해하려는 경향이 나타나고 있는데 개인 변인으로 가장 주목받고 있는 것이 자기효능감이다.⁷⁾ 청소년의 행동을 결정하는 매우 중요한 변인 중 하나인 자기효능감은 Bandura(1977)의 사회학습이론으로부터 나온 것으로 애매모호하고 예측할 수 없는 특수한 상황에서 얼마나 행동

4 서울대학교 사회복지연구소·세이브더칠드런, 『한국 아동의 삶의 질에 관한 종합지수 연구』(서울대학교 사회복지연구소, 2013), pp. 213-216.

5 임지연·김정주, 「국가인적자원개발을 위한 청소년직업체험활동의 현황과 과제」, 『청소년학연구』 15(2008), pp. 143-170.

6 천정웅, 『청소년참여론』(파주: 양서원, 2014).

7 최옥·이우송, 「청소년의 학업소진과 학교적응의 관계에서 자기효능감의 매개효과」, 『한국디지털정책학회』 12(2014), pp. 455-463.

을 잘 조직하고 이행할 수 있는가에 대한 개인의 판단을 의미한다. 또한 어떤 행동을 할 것인가 하는 행동의 선택과 그 행동을 끝마칠 때까지 어느 정도의 노력을 하고 지속시킬 것인가 하는 데에 대한 판단을 하는 사고 형태와 정서 반응 등에 영향을 미친다.⁸⁾ 즉, 자기효능감이란 특정한 상황에서 원하는 결과를 얻을 수 있다는 확신을 말한다. 자기효능감이 높으면 어떤 일을 하든지 자신감을 얻게 될 뿐만 아니라 학업성취감이 높아질 가능성이 커지게 된다.⁹⁾ 자기효능감에 대한 판단은 개인이 자신의 행동과 환경을 선택하는데 영향을 미치므로 자기효능감이 높은 사람은 도전적이며 통제할 수 있는 상황과 행동을 선택한다.

자기효능감의 구성요소는 자신감, 자기조절효능감, 과제난이도 선호로 이루어져있다. 자신감은 자기 자신의 능력에 대한 확신 또는 신념의 정도이며, 자기조절효능감은 개인이 어떤 과제를 달성하기 위해 자기조절 즉, 자기관찰, 자기판단, 자기반응을 잘 사용할 수 있는가에 대한 효능기대이다. 과제난이도 선호는 개인이 어떤 수행상황에 임해서 목표를 선택하고 설정할 때 어떤 수준의 난이도를 선호하는가를 말한다.

2. 사회적지지

Cohen과 Hoberman(1983)에 의하면 사회는 대인관계를 형성하면서 다양한 경험을 하고 살아가는 집단이나 세계를 의미하며, 사회적지지(social support)란 한 개인이 그가 가진 대인관계로부터 얻을 수 있는 모든 긍정적인 자원을 의미한다고 하였다.

사회적지지는 스트레스에 직면한 상황에서 느끼는 부정적인 영향을 이완시켜 주는 행위를 말한다. 즉, 개인이 대인관계에서 습득할 수 있는 긍정적 자원으로 정의될 수 있으며, 사회적 지지자는 가족구성원, 친구, 교사 등이 있다(한국교육심리학회, 2000). Kaplan(1977)은 사회적지지를 애정, 승인, 소속 및 안정에 대한 개인의 욕구로 우리가 의지할 수 있고 의미 있는 사람, 우리를 돌보아주고 사랑하고 가치 있다는 것을 알게 해 주는 사람의 존재 또는 유용성으로 정의하고 있다. Diamond(1979)는 다른 사람에 대한 긍정적 감정의 표현, 다른 사람의 행동이나 지각의 인정, 타인에 대한 상징적 또는 물질적 도움의 제공 중 하나 또는 그 이상을 포함하는 대인관계적 거래를 사회적 지지로 정의하였다. Simeone, Ensel과 Kuo(1979)는 타인, 집단, 지역사회에 의한 사회적 결속으로 개인이 얻을 수 있는 지지, 돌봄과 사랑 받는 것을 믿게 해주는 것

8 김중운·양민정 「자기통제력, 자기효능감 우울이 대학생의 학업지연행동에 미치는 영향」, 『청소년 상담연구』 21(2013), pp. 247-266에서 재인용.

9 이신숙·강길현, 「고등학생의 학습탄력성 요인이 자기효능감과 학업성취감에 미치는 영향」, 『한국컴퓨터정보학회』 19(2014), pp. 187-196.

이며, 대화할 수 있고 상호의무가 있는 지지체계에 속한 구성원임을 믿게 해주는 정보를 지지의 망이라고 하였다.¹⁰⁾

3. 박물관 직업체험활동 만족도

직업교육은 진로교육의 하위영역이면서 핵심이라 할 수 있다.¹¹⁾ Bailey와 Stadt(1973)는 개인이 만족스러우며 생산적인 삶을 누리도록 진로에 대하여 방향을 세우며 선택하고 그에 대한 준비를 통하여 본인이 선택한 진로 속에서 지속적인 발달을 하도록 돕기 위해 제공되는 일체의 경험을 진로교육이라고 정의하였다.¹²⁾

직업체험이란 일반적으로 직업현장을 방문하여 실제 직무(task)를 작업해 보거나 관찰하는 등 직업을 직접 체험하는 것이라고 말할 수 있지만 국내외 연구들에 따르면 전문가 강의나 생산시설 견학, 각종 시청각 자료를 통한 직업정보의 탐색 등을 통한 간접 체험도 포함한다고 보고 있다. 우리나라에서는 직업체험이라는 개념을 직접 체험과 간접 체험을 포함하는 포괄적인 개념으로 이해하고 있다. 특히 우리나라 학생들이 가장 선호하는 진로교육의 방법은 직업 체험활동임이 여러 연구에서 지적되고 있다.¹³⁾ 박물관에서 이루어지는 진로교육은 직업체험(work experience) 혹은 직무체험(task experience, internship)을 포함하며 경험을 통해 얻게 되는 모든 교육적 효과와 정서적인 감수성까지 고려하여 개인의 삶의 질을 높이는 데 기여하는 총체적 활동으로 범주화할 수 있다.¹⁴⁾ 직업체험은 <표 1>과 같이 다양하게 정의된다.¹⁵⁾

표 1. 직업체험(work experience)의 정의

학자 및 기관	정의
Watts(1991)	직업체험이란 아직 노동자(employee)로서의 완전한 정체성(full identity)을 가지지 않은 채 실제 직업 환경(work environment)에서 일(task)을 경험해보는 것이다. 이러한 직업 체험을 하는 학생들은 노동자(employee)가 아닌 학습자(learner)의 역할을 하며, 따라서 단기간에 걸친 무보수 경험이 대부분이다.

10 박주연, 「가족탄력성과 사회적지지가 한부모와 청소년기 자녀의 심리적 복지에 미치는 영향」(전남대학교대학원 박사학위논문, 2011)에서 재인용.

11 한국진로교육학회, 『진로교육의 이론과 실제』(파주: 교육과학사, 2011).

12 장옥수 · 조봉환, 「가정과 연계한 진로교육프로그램이 초등학생의 진로인식에 미치는 영향」, 『초등상담연구학』 10(2) (2011), pp. 223-236에서 재인용.

13 정윤경 · 김나라 · 서유정, 「직업체험 중심 진로교육 지원체제 연구」(한국직업능력개발원, 2011).

14 김송이, 「박물관 청소년 진로교육 사례연구」(한양대학교대학원 석사학위논문, 2014).

15 정윤경 · 김나라 · 서유정, 「직업체험 중심 진로교육 지원체제 연구」(한국직업능력개발원, 2011)에서 재인용.

California Department for education	직업체험이란 고용주의 동의하에 훈련(training)을 통해 이루어지는 직업 현장 체험(on-the-job experiences)이다. 주로 고등학생들을 대상으로 실시되며, 무보수인 경우도 있고 보수가 주어지는 경우도 있다.
Department for Education & Skills (in UK)	직업체험은 학생들이 학습적인 측면에서 고용인이 하는 특정 업무나 의무를 수행해 보는 것을 의미한다.
Wikipedia (미국 온라인 백과사전)	직업체험은 '특정 영역이나 직업에서 일한 경험'으로 정의된다. 영국에서는 학생들이 실질적인 직무 환경을 느껴보기 위하여 자원해서 일하는 것을 의미하는 용어로 일반적으로 사용된다[미국에서는 동의어로 인턴(intern)이 있음].
박가열 외(2008)	미국의 School-to-work Transition Program(학교에서 직업으로의 이행: STW)는 교육과 고용을 포함하는 포괄적인 개념으로, 일반적으로 학생들이 학교에서 취업을 준비하고 학교 교육을 마친 후 직업 세계로 이동하는 행위와 그와 관련된 교육 훈련을 연장하는 행위를 포함하는 개념으로 정의된다.
한상근(2007:2009)	기존에 해외에서 직업체험을 정의한 선행 연구는 일반적으로 현장기반 학습을 협소한 의미로 사용하였으나 영국에서의 용례를 보면 직업체험은 실제 직업현장(work environment)에서의 직무(task) 체험을 통해 이루어지는 학습으로 정의한다.
김동규(2004)	직업체험이란 일반적으로 직업현장을 방문하여 실제 작업을 하거나 관찰하는 등 직업을 직접 체험하는 것이라 할 수 있지만, 그 외에도 전문가 강의나 생산시설 견학, 각종 시청각 직업정보의 탐색 등을 통한 간접적인 방법도 포함한다.

이러한 연구를 토대로 본 연구에서는 박물관 자유학기제 연계 교육을 '박물관 직업체험활동'이라고 정의하고자 한다. 일반적으로 만족이란 인간이 기대하는 것과 현재 지각하고 있는 것과의 차이를 말한다. Campell(1996)은 만족은 일정한 목표나 욕구의 달성에 대한 개인의 주관적인 감정 상태로 아무리 즐거운 경험이라 할지라도 기대한 것만큼 즐겁지 않으며 불만족한 것으로 만족, 불만족은 감정이 아니고 감정의 평가라 정의하고 있다. Locke(1976)는 만족이란 정서적 반응이므로 그 정의를 외부가 아닌 내부 과정에서만 파악되고 발견될 수 있는 것으로 개인이 자신의 일을 통해 얻은 경험을 평가한 결과로부터 얻게 되는 긍정적이고 유쾌한 정서상태라고 정의하고 있다.¹⁶⁾

교육만족도는 교육 경험에 대한 학습자의 주관적인 평가(Elliott & Healy, 2001)로 Merriam(2001)은 학습자가 교육내용에 만족할 때, 효과적인 지식 습득이 일어난다고 하였다. 즉, 교육만족도는 학생들의 교육경험에 대한 주관적인 반응으로 제공된 교육의 수준이 학생들의 기대에 얼마나 부합하는지에 대한 개념이라고 할 수 있다.¹⁷⁾ 이는 (변주성, 2009; 신현국, 2001; 최용국, 2012; 정진, 2014) 등의 연구를 종합해볼 때 교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환

16 변주성, 「평생교육기관 도자교육프로그램의 학습성과에 미치는 영향요인 구조분석」(한국교원대학교 박사학위논문, 2009)에서 재인용.

17 강아란 · 최세빈, 「진로교사의 지원, 진로교육 만족도, 진로결정 자기효능감, 진로준비행동과 중학생의 진로성숙도 간의 구조적 관계 규명」, 『진로교육연구』 26(4)(2013)에서 재인용.

경의 3가지 영역으로 분류하고자 하며, 박물관을 중심으로 청소년들이 다양한 가치를 경험하고 진로탐색을 위한 활동의 만족도로 정의하고자 한다.

4. 진로성숙도

진로성숙(Career Maturity)이란 발달이론에서 출발한 개념이다. Ginzberg(1951), Super(1953), Crites(1961)에 이르는 발달론적 입장에서는 자기이해와 직업세계에 대한 이해에 따라 직업을 선택하기 위한 능력이 연령에 따라 변화하는 것에 주목하며, 진로관련 문제를 해결하기 위한 준비도구로서의 진로성숙을 강조한다.¹⁸⁾ Super는 진로성숙이란 곧 진로의 발달수준을 뜻하는 것으로 직업을 알아 보고, 준비하고, 자리 잡고, 조사하고, 직업에서 물러날 때까지의 발달과업에 대해 대처해 나가는 태도적, 인지적 준비도라고 하였다. 따라서 진로성숙도를 한 개인이 속해 있는 연령단계에서 이루어야 할 직업적 발달과업에 대한 준비도로 보았다.¹⁹⁾

김충기(1983)는 개인의 직업적 소양, 가치, 지식, 기술 등의 습득을 통해 궁극적으로 직업적 성에 부합되는 행동과 판단력을 낳는 과정을 직업발달이라고 보고 이러한 과정을 거쳐 이루어진 결과를 진로성숙이라고 보았다.²⁰⁾ 이기학(1997)은 진로결정에 대한 의사결정의 측면을 강조하는 동시에 진로 태도의 발달 측면 또한 함께 고려하여 우리나라 실정에 적합한 진로 태도 측정모형을 개발하였다. 그의 모형은 선호하는 진로의 방향과 확고성의 정도를 나타내는 결정성, 진로결정에 필요한 사전이해, 준비 및 계획정도, 그리고 직업 및 진로에 대한 관심과 참여 정도를 나타내는 준비성, 진로선택에 있어서의 독립성과 주체성 정도를 나타내는 독립성, 진로선택에 있어서 현실적 타협 요소보다 자아개발에 어느 정도 더 초점을 두는가의 여부를 나타내는 목적성, 그리고 자신의 진로선택 문제에 관해 어느 정도 믿음과 확신을 가지고 있는가를 나타내는 확신성의 5가지 차원으로 구분하였다.²¹⁾

18 임언 · 정운경 · 상경아, 「진로성숙도 검사개발보고서」(한국직업능력개발원, 2001)에서 재인용.

19 박정애, 「진로독서프로그램이 진로성숙도에 미치는 영향에 관한 연구」(경기대학교대학원 박사학위논문, 2015)에서 재인용.

20 정동환, 「진로지도프로그램 적용이 학습된 무력감을 지닌 중학생의 진로성숙에 미치는 영향」(건국대학교교육대학원 석사학위논문, 2001)에서 재인용.

21 하영숙 · 염동문, 앞의 논문(2013), pp. 153-180에서 재인용.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상 및 연구모형

본 연구의 연구대상은 서울시, 대구시, 경상남도 진주시 내에 소재하고 있는 국립박물관의 청소년 박물관 직업체험활동에 참여한 중학교 1학년 466명을 임의표집하여 선정하였으며, 회수된 446부 중 내용이 부실한 21부를 제외하고 총 425부를 최종분석대상으로 선정하였다. 연구대상자의 일반적 배경을 제시하면 <표 2>와 같다.

표 2. 연구대상자의 일반적 배경

구분	내용	빈도	%	구분	내용	빈도	%
성별	남자	275	64.7	아버지직업	가정주부	5	1.2
	여자	150	35.3		전문직	61	14.4
월소득	상	28	6.6		관리직	26	6.1
	중상	115	27.1		사무직	147	34.6
	중	254	59.8		생산직	29	6.8
	중하	20	4.7		판매서비스	66	15.5
	하	8	1.9		농어축산업	15	3.5
					무직	8	1.9
체험활동경험	0	120	28.2		기타	68	16.0
	1	82	19.3	어머니직업	가정주부	144	33.9
	2	92	21.6		전문직	68	16.0
	3	57	13.4		관리직	7	1.6
	4	18	4.2		사무직	73	17.2
	5	26	6.1		생산직	2	.5
	6	8	1.9		판매서비스	75	17.6
	7	3	.7		농어축산업	9	2.1
	8	2	.5		무직	13	3.1
	10	12	2.8		기타	34	8.0
	18	1	.2				
	20	3	.7				
	30	1	2.0				

<표 2>에서 제시된 바와 같이 연구대상의 개인적 배경을 살펴보면, 참여학생은 남학생의 비율이 275명(64.7%)으로 많았으며, 참여학생 가정의 월소득은 중 254명(59.8%), 중상 115명

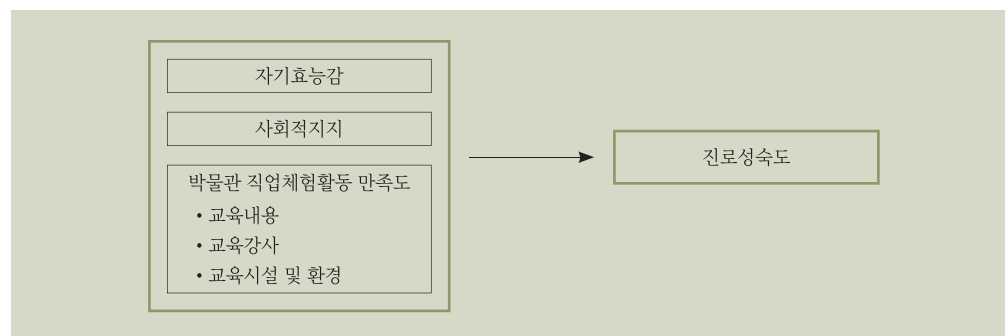
(27.1%)순으로 높았다. 과거 비슷한 체험활동 경험에 대한 대답은 전혀 참여하지 않은 학생이 120명(28.2%), 2회 참여한 학생이 92명(21.6%), 1회 참여한 학생이 82명(19.3%) 순으로 나타났다. 아버지 직업으로는 사무직 147명(34.6%), 어머니 직업으로는 가정주부 144명(33.9%)이 가장 높게 나타났다.

본 연구는 청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관직업체험활동 만족도가 진로성숙도에 미치는 영향을 알아보기 위해 <도 1>과 같이 연구모형을 설정하였다. 연구모형에는 인구통계학적 변수(성별, 월소득, 체험활동경험, 아버지 직업, 어머니 직업)를 제외하고 자기효능감, 사회적지지, 박물관직업체험활동 만족도(교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환경)를 독립변수로, 진로성숙도를 종속변수로 포함하였다.

2. 연구도구

1) 자기효능감

청소년의 자기효능감을 측정하기 위해 자신감, 자기조절효능감, 과제난이도로 영역이 구성된 김아영, 차정은(1996)이 개발하고 김아영(1997)이 수정한 일반적 자기효능감 척도를 사용하였다. 본 척도는 자신감 3문항, 자기조절효능감 3문항, 과제난이도 3문항 총 3영역 9문항으로 구성되며 문항구성은 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’까지 5점 척도로, 점수가 높을수록 자기효능감 정도가 높음을 의미한다. 자신감은 “나는 어려운 상황을 극복할 수 있는 능력이 있다” 등의 자신감 정도를 의미하고, 자기조절효능감은 “나는 문제가 생기면 불안해서 아무것도 할 수 없다”, “나는 내가 할 수 있는 일과 그렇지 않은 일을 판단할 수 있다” 등의 목표달성을 위한 감정의 확신 정도를 의미하고, 과제난이도는 “나는 어려움이 있더라도 끊임없이 노력한다” 등의 자신이 통제하고 다룰 수 있다고 생각하는 도전적인 과제를 선택하



도 1. 연구모형

는 과정을 의미한다. 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였고, 신뢰도는 .767으로 나타났다.

2) 사회적지지

사회적지지를 측정하기 위해 Nolten(1994)의 'Student Social Support Scale' 개념을 번역하여 '학생사회적지지척도'를 수정하여 사용한 이미라(2000)의 사회적지지척도를 사용하였다. 사용된 설문문항은 교사지지 3문항, 친구지지 3문항으로 총 6문항으로 구성된다. 부모지지는 박물관에서의 체험활동과 무관한 관계로 사용하지 않았다. 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'까지 5점 척도로, 점수가 높을수록 사회적지지 정도가 높음을 의미한다. 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였고, 신뢰도는 .916으로 나타났다.

3) 박물관 직업체험활동 만족도

박물관 직업체험활동 만족도를 측정하기 위해 이병관(2011), 변주성(2009), 정진(2014), 윤영집(2005), 홍승은(2014)을 연구에 맞게 수정하여 교육내용 4문항, 교육강사 4문항, 교육시설 및 환경 4문항인 총 12문항으로 구성된다. 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'까지 5점 척도로, 점수가 높을수록 직업체험활동 만족도 정도가 높음을 의미한다. 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였고, 신뢰도는 .870으로 나타났다.

4) 진로성숙도

진로성숙도를 측정하기 위해 사회적지지 척도로 이기학, 한종철(1997)의 측정도구를 사용하였으며, 결정성 3문항, 목적성 3문항, 확신성 3문항, 준비성 2문항, 독립성 3문항인 총 14문항으로 구성된다. 문항은 '전혀 그렇지 않다(1점)'에서 '매우 그렇다(5점)'까지 5점 척도로, 점수가 높을수록 진로성숙도가 정도가 높음을 의미한다. 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였고, 신뢰도는 .765로 나타났다.

3. 자료처리 및 분석방법

청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도가 진로성숙도에 미치는 영향을 살펴보기 위해 SPSS win 18.0을 사용하여 다음과 같이 분석하였다. 첫째, 연구대상의 일반적 배경을 알아보기 위해 빈도분석을 실시하고, 각 연구도구의 신뢰도 검증을 위해 Cronbach's α 계수를 산출하였다. 둘째, 주요 변수의 기술통계 분석과 상관분석을 실시하였다. 셋째, 각 변

인들이 진로성숙도에 미치는 영향을 파악하기 위해 중다회귀 분석을 실시하였으며, 변수투입은 위계적 투입방식을 이용하였다.

본 연구를 위한 설문조사는 국립중앙박물관, 국립대구박물관, 국립진주박물관의 청소년 직업체험활동 참여 중학생을 대상으로 2016년 9월 둘째 주에서 10월 첫째 주까지 4주간에 걸쳐 진행되었다. 총 466부의 설문지를 배포하여 446부가 회수되었으며, 응답내용이 부실하다고 판단되는 21부를 제외하고 유효한 설문지는 425부였다. 본 연구의 회수현황은 다음 <표 3>과 같다.

표 3. 설문지 배포 및 회수 현황

배포(부)	회수(부)	회수율(%)	유효자료(부)	유효자료 비율(%)
466	446	95.7	425	95.3

IV. 연구결과

1. 기술통계 분석결과

연구모형에 포함된 주요변수의 기술통계를 정리하면 다음과 같다. <표 4>를 살펴보면 자기효능감과 사회적지지의 평균은 각각 3.2881과 3.9667로 나타나 비교적 긍정적인 인식을 하고 있는 것으로 나타났다. 박물관 직업체험활동 만족도인 교육내용과 교육강사, 교육시설 및 환경은 4.2529, 4.3435, 4.2512로 자기효능감과 사회적지지보다 평균이 높게 나타났다. 진로성숙도는 3.1102로 다른 변수에 비하여 상대적으로 낮게 나타났다.

표 4. 주요 변수의 기술통계

변수	변수명		평균	표준편차	최솟값	최댓값
독립변수	자기효능감		3.2881	.50959	2.00	5.00
	사회적지지		3.9667	.75696	1.00	5.00
	박물관 체험활동 만족도	교육내용	4.2529	.67935	1.00	5.00
		교육강사	4.3435	.69082	1.25	5.00
		교육시설, 환경	4.2512	.96901	1.00	5.00
종속변수	진로성숙도		3.1102	.54985	1.64	5.00

N = 425

2. 상관관계 분석결과

청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도, 진로성숙도의 상관관계를 알아보기 위해 Pearson 적률상관분석을 실시하였다. 결과는 <표 5>와 같다. 상관관계 분석은 변수 간의 영향 관계를 분석하기 위한 통계적 정당성 확보를 의미한다.

주요변수의 상관관계 분석결과를 살펴보면, 자기효능감과 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도(교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환경), 진로성숙도 등에 투입된 6개 변수 간의 상관관계수가 유의수준 .01에서 통계적으로 유의함을 알 수 있다. 구체적으로 살펴보면, 교육내용과 교육강사가 .784로 상관관계수가 가장 높았다. 이는 교육내용과 교육강사가 매우 밀접한 관련이 있다는 것을 의미한다. 또한 진로성숙도는 자기효능감과 가장 높은 상관관계를 가지고 있었으며, 사회적지지는 교육내용과 높은 상관관계로 나타났다. 즉, 자기효능감과 사회적지지가 높을수록 진로성숙도 역시 높게 나타난다고 볼 수 있다. 박물관 직업체험활동 만족도 하위 변수인 교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환경과 진로성숙도는 유의한 상관관계로 나타났지만, 다른 변수에 비하여 상대적으로 낮은 상관을 보였다.

표 5. 주요 변수의 상관관계

	자기효능감	사회적지지	교육내용	교육강사	교육시설, 환경	진로성숙도
자기효능감	1.000					
사회적지지	.438**	1.000				
교육내용	.410**	.534**	1.000			
교육강사	.325**	.503**	.784**	1.000		
교육시설, 환경	.262**	.381**	.606**	.630**	1.000	
진로성숙도	.584**	.169**	.171**	.113**	.129**	1.000

** : $p < .01$

3. 청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도의 영향분석 결과

청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도의 하위변수인 교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환경이 진로성숙도에 미치는 영향을 알아보기 위해 중다회귀 분석을 실시하였다. 독립변수는 자기효능감, 사회적지지, 교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환경이며, 종속변수는 진로성숙도이다. 분석결과는 <표 6>과 같다.

표 6. 진로성숙도에 대한 회귀분석 결과

변수	모델1					모델2					모델3				
	비표준화 계수	표준 오차	표준화 계수	t	유의 확률	비표준화 계수	표준 오차	표준화 계수	t	유의 확률	비표준화 계수	표준 오차	표준화 계수	t	유의 확률
상수항	1.039	.142		7.331	.000	1.181	.152		7.754	.000	1.267	.172		7.386	.000
자기 효능감	.630	.043	.584	14.789	.000	.681	.047	.631	14.449	.000	.689	.049	.639	14.216	.000
사회적 지지						-.078	.032	-.107	-2.454	.015	-.061	.036	-.083	-1.698	.090
교육 내용											-.021	.052	-.028	-.402	.688
교육 강사											-.050	.054	-.062	-.927	.355
교육 시설 환경											.028	.030	.049	.947	.344
R ²	.341(F=218.700, p=.000)					.350(F=113.658, p=.000)					.354(F=45.830, p=.000)				
△R ²						.009					.004				

모델 1에서 자기효능감이 진로성숙도에 미치는 영향을 분석한 결과, $R^2=.341$ 로 유의수준 .001에서 유의하였다. 즉 자기효능감은 진로성숙도를 34.1%를 설명하는 것으로 나타났다.

모델 2에서는 자기효능감과 사회적지지가 진로성숙도에 미치는 영향을 알아보기 위하여, 자기효능감과 사회적지지를 독립변수로, 진로성숙도를 종속변수로 설정하고 회귀분석을 실시하였다. 자기효능감과 사회적지지가 진로성숙도에 미치는 영향을 분석한 결과, 자기효능감은 유의수준 .001에서 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났고, 사회적지지 역시 유의수준 .05에서 통계적으로 유의미하게 나타났다. $R^2=.350$ 로 유의수준 .001에서 유의하였다. 즉, 자기효능감과 사회적지지는 진로성숙도를 35.0% 설명하는 것으로 나타났다. 결과적으로 자기효능감과 사회적지지가 높을수록 진로성숙도도 높아지는 것으로 해석할 수 있다.

모델 3에서는 박물관 체험활동 만족도 하위변수인 교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환경을 독립변수로 하여 모델 2에 추가하여 분석을 실시하였다. 분석결과, 자기효능감만 유의수준 .001에서 유의하였고, 사회적지지와 교육내용, 교육강사, 교육시설 및 환경은 통계적으로 유의하지 않았다. 따라서 모델 3에는 자기효능감이 높을수록 진로성숙도는 높아지는 것으로 볼 수 있다. $R^2=.354$ 로 유의수준 .001에서 통계적으로 유의하였으며, 본 연구의 연구모형에 포함된

모든 독립변수들은 진로성숙도의 변량을 약 35.4% 설명하는 것으로 해석할 수 있다.

V. 맺음말

최근 자유학기제가 전면 시행되면서 박물관 역시도 관심 있는 직업체험활동 장소 중 하나로 인식되고 있다. 현재까지는 박물관의 프로그램 운영 성공여부가 만족도 정도만을 평가의 도구로 삼았다면, 본 연구에서는 단순히 프로그램 만족도를 넘어서서 청소년의 진로성숙도에 어느 정도 영향을 미치는가를 분석해보고자 하였다. 이러한 관점에서 청소년의 중요한 변수인 자기효능감, 사회적지지, 그리고 박물관의 직업체험활동 만족도와 진로성숙도 간의 관계를 살펴보는 것이 향후 청소년 대상연구 뿐 아니라 청소년 교육을 개발·운영 하는데 있어 중요한 요인이 될 수 있다고 본다.

선행연구를 살펴보면, 박물관 직업체험활동 만족도와 진로성숙도 관련 연구는 거의 없다. 본 연구는 국립중앙박물관, 국립대구박물관, 국립진주박물관을 중심으로 청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도가 진로성숙도에 미치는 영향을 실증 분석하였다. 이를 위하여 중앙·대구·진주박물관을 중심으로 설문조사를 실시하였고, 선행연구를 토대로 연구모형을 설정하여 변수 간의 관계를 살펴보았다. 분석결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 연구대상의 개인적 배경에 따른 통계적 특성을 보면 응답자의 64.7%가 남학생이다. 또한 과거 비슷한 체험활동의 경험 여부에 대한 응답은 '한 번도 없었다'가 28.2%로 가장 높게 나타났다. 가정 월소득 평균을 '상·중상·중·중하·하'를 기준으로 보았을 때, 중간계층 가정의 학생 비율이 높은 것으로 나타났고, 아버지 직업은 사무직, 어머니 직업은 주부가 가장 높게 나타났다. 둘째, 청소년 자기효능감, 사회적지지, 박물관 직업체험활동 만족도가 진로성숙도에 미치는 영향 관계를 중다회귀 분석을 통해 살펴본 결과 자기효능감과 사회적지지는 높을수록 진로성숙도가 높아지는 것으로 해석되나, 박물관 직업체험활동 만족도는 진로성숙도에 유의하지 않은 것으로 나타났다. 이는 직업체험활동 만족도와 진로성숙도 간의 선행연구 부족, 중학교 1학년 학생들의 체험활동 경험이 현저히 낮은 상황, 마지막으로 학생들의 미성숙한 답변들의 결과가 아닌가 싶다.

이에 본 연구는 자유학기제가 전면 시행되는 시점에서 박물관과 청소년을 대상으로 처음 시도한다는데 의의를 두고자 한다. 그럼에도 불구하고 다음과 같은 한계점이 존재한다. 첫째, 국립박물관 중 3개의 기관을 대상으로 설문조사를 진행하였으므로 연구결과를 일반화하기에는 한계가 있다. 둘째, 진로성숙도 연구는 대체로 활동 2주 정도 후에 설문조사를 실시하는 것

이 바람직하다. 그러나, 동아리 참여율이 대부분인 단체 특성상 체험활동 2주 후 설문지를 배포하여 회수율을 높일 수 있는 방법을 찾기는 쉽지 않다는 한계점이 있다.

비록 연구결과에서 박물관 직업체험활동 만족도와 진로성숙도가 유의하지 않은 것으로 나타났다지만, 이는 만족도 자체에 대한 평가가 아닌 두 변수 간의 관계성을 분석하는 측면에서 나타난 결과이다. 추후 연구에서는 자유학기제의 활성화를 도모하기 위해 다양한 경험을 축적한 청소년과 다양한 기관을 대상으로 연구하여 청소년 진로교육에 많은 도움이 되고자 한다.

〈참고사진〉

구분	직업체험활동	
국립중앙박물관		
국립대구박물관		
국립진주박물관		

Effects of Self-Efficacy, Social Support, and Museum Work Experience Satisfaction on Career Path Maturity among Teenagers

Bae Jinhee _ Educator, Daegu National Museum

One of the most important challenges that a person faces as he or she grows into adulthood is finding a goal in life and developing the skills required to realize that goal. That is, the challenge lies in discovering one's aptitudes and interests, then deciding on one's career path. A person's career path can be affected by many factors. Thus, how one decides on one's career path is a very important matter.

In Korea, much criticism has been leveled at its educational system because of its almost exclusive focus on entrance examinations and the fact that it compels students to make decisions about their career path based on examination scores. It has been suggested that the country needs to set up a career path educational program that can teach students about the fast changing world of professions and prepare them to make career decisions based on their talents and aptitudes. In recent years, emphasis has been placed on career path education and, consequently, work experience programs are gaining popularity as one approach to achieving such educational objectives. However, for realistic reasons, there are practical limits to operating such work experience programs as part of a school curriculum. Instead, to run such programs efficiently, regional organizations are jumping on the bandwagon to develop and run work experience programs of various kinds.

Against this backdrop of growing priority being accorded to teenager education, we undertook this research, in which we conducted a multiple regression analysis and then carried out an empirical analysis of the effects of self-efficacy, social support, and museum work experience satisfaction on career path maturity, one of the most important variables in a person's teenage years.

For this study, we collected survey responses from 466 middle school students who had participated in teenager museum work experience programs in Seoul, Daegu, and Jinju. Of these, 425 valid responses were selected for use in the analysis. The analysis

first showed that 64.7% of the respondents were male, if the responses were sorted according to demographics. Also, 28.2% of the respondents stated they had never taken part in a similar work experience program in the past. If family monthly income levels were classified into upper, upper median, median, lower median and lower groups, the median group had the highest proportion of respondents in this survey. "Office worker" and "housewife" were the most common answers to the questions about the occupations of the respondents' father and mother. Second, the results of the multiple regression analysis indicated that career path maturity increased in line with increases in self-efficacy and social support, but that museum work experience satisfaction had no bearing on career path maturity. These results are attributable to the lack of advanced studies on the relationship between career path maturity and work experience programs, the inadequate work experience of the 1st grade middle school students who participated in the survey and the immature survey responses given by the students.

The results of this study showed that museum work experience satisfaction is not related to career path maturity in any statistically significant way. This is not an appraisal of the degree of satisfaction itself, but rather a result of analyzing the relationship between two variables. On the basis of this finding, follow-up studies must come up with a basic material that can be used in career path education for teenagers. In follow-up studies, teenagers must be made aware of the importance of work experience activities so that career path education can be promoted in the process. The studies must also contribute toward raising the quality of education and the implications thereof must be derived. Furthermore, a work experience program must not end as a one-off event, but should be preceded by preliminary education and succeeded by follow-up education. This is to make sure that the short-term and long-term benefits of career path education can be realized. However, as the conditions for implementing preliminary and follow-up education cannot be met with the current personnel, what is required is not a one-time, temporary work experience program but a program with clear educational benefits that can be operated continuously. The school educational course must also be set up in a systematic way, and cooperation will be required with organizations that can carry out the education.