

코로나19 이후 중등 장애학생의 진로 및 직업교육 지원을 위한 프로그램 개발 요구

임 장 현*

*건양대학교 중등특수교육과 조교수

Demand for the Development of Programs to Support Career and Vocational Education for Secondary Students with Disabilities after COVID-19

Jang-Hyun Lim*

*Assistant Professor, Department of Secondary Special Education, Konyang University, Nonsan 32992, Korea

[요 약]

코로나19로 인해 원격수업 실행을 포함한 디지털 프로그램 활용 경험은 독립된 성인으로서 지역사회 구성원으로 살아가기 위해 준비가 필요한 중등 장애학생의 진로 및 직업교육 방법에 큰 변화를 가져왔다. 본 연구에서는 특수교사 포커스 그룹 면담을 통해 코로나19로 인한 진로 및 직업교육의 변화와 어려움과 프로그램 개발 요구를 분석하였다. FGI 내용을 지속적 비교법으로 분석한 결과 1) 코로나19로 인한 진로 및 직업교육의 변화, 2) 코로나19로 인한 학생의 변화, 3) 진로 및 직업교육에서 디지털 미디어 활용의 어려움, 4) 진로 및 직업교육을 위한 프로그램 개발 및 활용요구로 4가지 대주제와 총 15개의 하위 주제가 도출되었다. 질적 연구 분석 결과를 토대로 장애학생의 진로 및 직업교육을 지원하기 위한 프로그램 개발과 디지털 리터러시 향상 및 활용을 위한 인프라 구축에 대하여 논의하였다.

[Abstract]

Due to COVID-19, the experience of using digital programs has greatly changed the career and vocational education methods of disabled secondary school students who need to be prepared to live as independent adults. In this study, changes and difficulties in career and vocational education caused by COVID-19 and the demand for program development were analyzed through interviews with special teacher focus groups. Four major themes and a total of 15 sub-topics were derived from 1) career and vocational education changes caused by COVID-19, 2) student changes caused by COVID-19, 3) difficulties in using digital media in career and vocational education, and 4) programs for career and vocational education. Based on the results of qualitative research and analysis, the development of programs to support career and vocational education of students with disabilities and the establishment of infrastructure to improve and utilize digital literacy were discussed.

색인어 : 진로 및 직업교육, 코로나19, 디지털 교육 프로그램, 특수교육, 중등 장애학생

Keyword : Career and Vocational Education, Covid-19, Digital Education Program, Special Education, Secondary Students with Disabilities

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2023.24.5.1011>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 17 February 2023; **Revised** 24 March 2023

Accepted 24 April 2023

***Corresponding Author; Jang-Hyun Lim**

Tel: +82-41-730-5401

E-mail: limjh@konyang.ac.kr

1. 서론

중등 장애학생에게 기대되는 성과 중 하나는 진로 및 직업 교육을 통해 독립된 성인으로 자립할 수 있도록 역량을 강화하는 것이다. 진로(career)란 인간이 전 생애를 통하여 수행하는 일을 말하며, 삶의 핵심이자 자신의 목표를 이루는 길이라고 정의된다[1]. 장애학생은 특수교육 지원을 통하여 개인에게 적합한 직업 및 진로를 계획하고 준비하는 것이 필요하다. 진로교육이란 개인이 사회구성원으로서 사회발전에 기여하고, 행복한 자아를 실현할 수 있는 삶을 살 수 있도록 성장과 선택을 도와주는 종합적인 교육과정이라고 할 수 있다[2]. 급변하는 사업 변화 속에서 진로개발역량을 지원하는 진로교육은 전 세계적으로 국가의 주요 과제로 인식되고 있으며, 진로 및 직업교육에서 장애로 인해 여러 어려움을 경험하고 있는 장애학생에게는 더욱 중요한 과제라고 할 수 있다.

산업의 변화 뿐 아니라 코로나19로 인한 교육환경의 급격한 변화는 기존의 진로 및 직업교육에 큰 어려움을 가중시켰다. 코로나19로 인해 특수교육에 전반적으로 도입된 디지털 활용 교육, 원격교육은 중등 장애학생의 진로 및 직업교육 방법에도 많은 변화와 혼돈을 가져왔으며 이에 대한 지속적인 지원을 필요로 하게 되었다. 갑작스러운 원격수업 도입과 코로나19 상황에서 계속해서 수정되는 지침으로 인해 교육과정 수립 및 운영에 어려움이 야기되었고, 준비되지 않은 원격교육 환경은 장애학생들의 특성을 고려한 수업 설계 및 자료 제작의 어려움을 야기하였다[3]. 코로나19로 인한 원격수업 환경의 도입으로 인해 가정에서 수업을 실시해야 하는 학생들은 준비되지 않은 상태에서 인터넷 환경의 열악함, 스마트 기기 미제공, ICT활용 능력의 어려움 등으로 전반적인 지원이 필요하다는 문제점이 부각되었다.

코로나19로 인한 언택트 교육기간이 2년 이상 지속되어 학생들은 가정에 머무르는 기간이 늘어났고 이로 인해 기본 생활습관의 퇴행, 온라인 교육 참여의 어려움으로 인해 학업 참여 어려움, 현장체험 학습 및 실습 기회의 급격한 감소 등으로 교육 격차가 극대화되었다[3],[4]. 또한 비대면 교육의 여파로 사회정서적인 측면에서의 고립과 어려움이 사회성 저하와 문제행동의 증가로 나타나기도 하였다. 이로 인해 중등 과정에서 진로 및 직업교육의 효과적인 실행에 어려움이 가중되었고 대면교육으로의 본격적인 전환이 시작된 현재에도 그 격차를 보완하기 위한 교육적 지원의 필요성이 더욱 강조되고 있다.

1-1 선행연구 분석

코로나19 이후 발생한 교육격차는 쉽게 간극을 줄이기 어렵고 상위학년에 올라갈수록 누적된다는 점에서 관련 현상을 파악하고 지원방안을 마련하기 위해 실시된 선행연구를 살펴보면 다음과 같다. 권연하 외[4]는 코로나19 발생 이후 교육

격차 문제들을 알기 위하여 국내 주요 일간지와 방송사 토퍽 분석을 텍스트 마이닝 기법으로 분석한 결과 8개의 주제를 다음과 같이 추출하였다. ① 디지털 격차 해소를 위한 스마트 기기 지원, ② 교육격차 해소를 위한 정부 차원의 지원, ③ 대학입시 준비에서 오는 고 3과 재수생 간 격차, ④ 지역 및 학교 규모에 따른 학사운영 차이, ⑤ 초등학교 돌봄 공백을 최소화하기 위한 학사운영, ⑥ 학생들의 학습 습관 및 사회적 관계 형성의 어려움, ⑦ 기초학력 지원을 통한 격차 해소, ⑧ 원격수업 유형에 따른 수업의 질 차이.

국내 장애학생의 교육 격차 관련 선행연구에서도 위의 스마트 기기 지원과 학사운영, 기초학력 지원 등에 대한 주제가 다루어졌으며 손지영 외[5]는 델파이 조사를 통해 포스트코로나 시대에 장애학생에게 효과적으로 특수교육을 제공하기 위한 원격수업 지원 방안으로 보편적으로 접근 가능한 에듀테크 기반 플랫폼, 장애학생 유형별 다양한 콘텐츠 제공을 위한 콘텐츠 통합관리시스템, 장애학생 대상 에듀테크 기반 교수 학습 활성화 정책 및 제도 마련을 제안하였다.

해외에서도 코로나19 상황에서 디지털 활용 원격교육을 실시하여 다양한 지원 정책을 실시하였다[5]. 미국, 영국, 독일, 일본의 사례를 중심으로 장애학생을 대상으로 주로 사용할 플랫폼과 온라인 콘텐츠, 지원방안을 살펴보면 표 1과 같다.

코로나19이후 디지털 교육 콘텐츠와 프로그램에 대한 요구와 필요성은 더욱 높아졌으며 언젠게는 비대면 원격교육으로의 전환을 준비하기 위한 기반 마련의 필요성이 제기되었다[5]. 교육격차에 대한 선행연구에 비하여 중등 장애학생 진로 및 직업교육에 대한 지원 방안과 디지털 프로그램 개발을 위한 선행연구는 현재 부족한 상황이다. 이에 본 연구에서는 장애학생 진로 및 직업교육 디지털 프로그램 개발을 위한 기초 연구로서 관련 요구와 필요성에 대한 전문가 면담을 실시하여 그 결과를 도출하고자 하였다.

표 1. 코로나19 대응 해외 원격교육 지원 사례

Table 1. Cases of overseas remote education in COVID-19

| | USA | England | Germany | Japan |
|-----------------|--|---|---|--|
| Online platform | TeachHub, Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom | Office 365, Google G-Suite, BBC, EdTech | Lernraum Berlin web, eEducation program | Central government department homepage |
| Online contents | Let's learn NYC: 'Learn at Home' | BBC, Oak National academy contents | Lernraum Berlin web contents | Intergrated online content from public and private |
| Support | Providing smart devices (i Pad) to the underprivileged first, AT support | Leverage commercial cloud, Class guide provided through SNS | Digital device rental, Learning Bridges policy, Corona School | Distribution of free learning materials, Provide ICT utilization education |

1-2 연구목적

본 연구에서는 중등 장애학생의 진로 및 직업교육 지원을 위해 필요한 요구를 심층조사하고 그러한 요구를 바탕으로 효과적인 교육 실행을 위한 디지털 교육 프로그램 개발 및 활용을 위한 방안을 제안하고자 한다. 이에 중등 과정에서 진로 및 직업교육을 실시한 경험이 있는 특수학교 교사를 대상으로 1) 코로나19 이후 진로 및 직업교육 현황과 경험, 2) 중등 장애학생의 진로 및 직업교육에 대한 요구, 3) 진로 및 직업교육 프로그램 개발을 위한 제안 사항을 주제로 심층면담을 실시하고 그 결과를 분석하였다.

1-3 용어정의

진로 및 직업교육은 2008년 시행된 [장애인 등에 대한 특수교육법]에 명시되어 있으며 직업재활훈련과 자립생활훈련으로 구성되어 장애학생의 전환교육에 대한 폭넓은 개념을 포괄하고 있다.

II. 연구방법

2-1 연구참여자

연구참여자는 질적연구의 목적표집 중 하나인 눈덩이표집법(snowballing)을 사용하여 모집하였다[6]. 연구참여자는 중등 장애학생 진로 및 직업교육에 대한 이해와 경험이 풍부한 현직 특수교사로 하고, 연구 목적과 취지에 공감하며 면담 참여에 동의한 자로 하였다. 연구참여자의 선정기준은 총 교육경력 5년 이상, 중등특수학교나 전공과에서 교육경력 3년 이상, 면담에 자발적으로 참여하고 자신의 의견을 적극적으로 표현할 수 있는 교사로 하였다. 본 선정기준에 기초하여 총 7명의 특수교사가 면담에 참여하였다(표 2).

표 2. 연구참여자 정보

Table 2. Research participant information

| p | Institution | School level | Education career | Area |
|---|---------------------------------|-----------------|------------------|-----------|
| A | Institute for special education | middle school | 5Y 3M | Seoul |
| B | Special education school | majoring course | 7Y 6M | Seoul |
| C | Institute for special education | high school | 12Y 6M | Seoul |
| D | Special education school | high school | 19Y | Jeonnam |
| E | Special education school | high school | 14Y 4M | Gyeongnam |
| F | Special education school | majoring course | 10Y 6M | Gyeongnam |
| G | Institute for special education | middle school | 11Y 6M | Gyeonggi |

2-2 자료수집

장애학생을 위한 진로 및 직업교육 현황 및 요구에 대한 문헌[7]–[9] 검토를 통해 질문지를 개발하고 특수교육 현장전문가 3인에게 전문가타당도를 검증하여 질문지의 구성 및 용어 적합성, 질문의 내용 및 연구 목적 관련성을 5점 리커트 척도로 검증하고 평균 4.7의 타당도 결과를 나타내었다. 질문지 구성 내용은 다음과 같다(표 3).

1) 면담일정 및 진행

면담은 2022년 10월에 대면과 비대면 화상회의로 각각 1회씩 총 2회 진행되었고 평균 102분의 시간이 소요되었다. 면담 전 면담질문지와 면담 참여 안내서를 배부하고 사전에 연구 참여 동의 서명을 받았다. 면담 진행 시 연구참여자에게 해당 주제에 대한 자신의 경험과 의견을 자유롭게 표현할 수 있도록 안내하고 면담참여 및 녹음에 대한 동의를 다시 확인하였다.

2) 전사본 작성

면담내용은 모두 녹음하여 네이버 클로바 노트를 이용하여 전사하였고, 연구자가 전사본에 대한 확인과정을 거쳤다. 면담 진행 시 주요 내용에 대한 연구노트를 작성하고 이를 자료 분석에 활용하였다. 모든 전사본은 2부, A4용지로 93장이었다.

2-3 자료 분석

완성된 전사본은 주제 분석법을 활용하였다. 동료 연구자들과 각자 전사본의 내용을 읽고 개방코딩으로 코딩북을 만들고, 여러 차례의 부호화 작업을 통해 상위주제와 하위주제를 추출하였다. 이러한 과정을 반복하면서 부호를 재범주화하여 최종 6호의 부호집이 완성되었다. 최종적으로 4개의 주제와 15개의 하위주제가 도출되었고 결과 분석에 따른 전문가 검토를 통해 타당도 검증과정을 거쳤다.

표 3. 질문지 구성 내용

Table 3. Questionnaire composition

| Question subject | Question contents |
|--|---|
| Current status of career and vocational education after COVID-19 | 1. Experience in career and vocational education after COVID-19 2. Changes and difficulties in career and vocational education after COVID-19 |
| Career and vocational education difficulties and needs of secondary students with disabilities | 1. Changes and Needs of Secondary Students in Career and Vocational Education 2. Factors affecting career and vocational education in the context of COVID-19 |
| Suggestions for Developing Vocational and Career Education Programs | 1. Demand for post-COVID-19 career and vocational education support programs 2. Specific suggestions or requests for career and vocational education program development |

2-4 신뢰도 및 타당도 확보를 위한 노력

연구의 신뢰도와 타당도를 높이기 위한 노력은 다음과 같다. 첫째, 연구자의 주관성을 최소화하기 위해 연구 자료의 해석과정에서 연구자들의 지속적인 협의과정인 동료검토를 실시하였다. 둘째, 참여자들의 의견이 연구결과에 정확하게 해석되었는지 확인하는 재확인(member check)[10]을 실시하였다. 셋째, 연구 자료 분석 결과에 대한 신뢰도와 타당도 확보를 위하여 연구에 참여하지 않은 전문가 2인(특수교육과 교수, 디지털미디어학과 교수)을 대상으로 내용 검토를 실시하고 자문 과정을 거쳤다.

III. 연구결과

다음은 FGI를 통해 수집한 자료를 분석한 결과이다(표4). 총 4개의 대주제와 15개의 하위 주제로 분석되었다.

3-1 코로나19로 인한 진로 및 직업교육의 변화

1) 비대면 디지털 교육으로의 전환

진로 및 직업교육은 장애학생의 수행을 향상시키기 위해 직접 다양한 직종의 과제를 실습하고 직업 현장을 체험하는 현장체험 중심의 교육 방법이 주로 이루어진다. 그러나 코로나19로 인해 연구참여자들은 이와 같은 방법 실행에 현실적인 어려움을 경험하였으며(A, D) 기존의 교육 내용을 비대면 원격교육을 통해 디지털 수업자료로 제공해야 하는 것에 큰 도전을 경험한 것으로 나타났다.

2020년 코로나19로 인해 갑작스럽게 바뀐 학사일정과 교육부 원격수업 지침으로 특수교육 현장은 큰 혼돈을 경험하게 되었으며 특히 진로 및 직업교육이 비대면 디지털 교육으로 급격한 전환을 경험하며, 학생의 개별적 요구를 평가하고 교육하는데 어려움을 가지게 되었다고 서술하였다.

진로 교육활동에서의 가장 큰 변화는 비대면 교육활동으로의 전환을 시도했다는 것입니다. 그런데 시도하는 자체에서 굉장히 어려움이 있었던 것이고요. 저희는 실제로 실시간 양방향 원격수업이 장애학생들이라서 거의 불가능했어요. 비대면을 하려다 보니까 그 교육에 맞는 수업, 그 대신 평소에 사용하는 수업 자료를 사용할 수가 없었어요. 영상이나 PPT 이런 것을 제공해도 그 학생 집에서 활용할 수 있는 책이라든지 그런 것도 부족해서요. 그래서 갑자기 많은 양의 학습 자료를 준비해야 해서 그런 점이 가장 어려웠고요. (II-E 113~117)

2) 직업 체험학습의 어려움

장애학생이 자신에게 맞는 진로를 설정하고 그와 관련된 직무를 익히도록 지원하기 위해 다양한 직무를 체험하며 습득할 수 있도록 직접교수(direct instruction)를 지원할 수 있다. 장

애학생들은 실습 교육을 통해 실제적인 기술 습득을 한다.

표 4. FGI 분석 결과

Table 4. FGI analysis results

| Subject | Subtopic |
|--|--|
| Changes in career and vocational education due to COVID-19 | 1. Transition to non-face-to-face digital education 2. Difficulties in job experiential learning 3. Efforts to utilize digital educational materials 4. Job experience activities using SNS |
| Changes in students due to COVID-19 | 1. Increase your digital media experience 2. Improvement of ability to use digital devices 3. Difficulties and regression in career readiness skills |
| Difficulties in using digital media in career and vocational education | 1. Difficulty paying attention in non-face-to-face classes 2. Performance gap according to the degree of disability 3. Support gaps based on family digital literacy |
| Demand for program development and utilization for career and vocational education | 1. Expansion of various job virtual experience programs 2. Barrier-free content and easy UI 3. Establishment of digital education environment infrastructure 4. Sharing and dissemination of developed programs 5. Digital data utilization training support |

그러나 코로나19로 인해 직접 체험학습이 제한되면서 원격수업을 통한 방법으로는 실습을 실행하기 위한 기관 연계 등의 어려움이 있었다고 보고하였다(C, E). 이를 보완하기 위해 디지털 상의 가상공간에서 장애학생이 직접 특정 영역의 직무를 체험할 수 있도록 지원하는 VR(Virtual Reality)프로그램을 활용할 수 있으나 연구참여자들은 개발된 프로그램이 매우 제한적이며 콘텐츠나 UI(User Interface)측면에서 장애학생이 직접 참여하기에 제한점이 있음을 보고하였다.

저희는 전공과다 보니까 외부활동들을 주로 많이 계획하고 있었는데 코로나로 인해서 학생들이 직업체험이나 직무체험들이 많이 축소가 됐어요. (II-F 230~231)

백문이불여일견이라고. 그게 딱 우리 학생들에게 직업교육에 해당하는 말이에요. 실습현장에 직접 나가서 경험하는 게 장애학생들 교육성과에 결정적인 영향을 미쳐요. 그런데 그게 기관 사정상 방문이 막히고 그게 2년이 지속되다 보니. 학생들도 그런 경험치가 낮아지고, 이걸 온라인이나 웹상으로 보완될 수가 없는 거예요. 국특원에서 개발된 자료도 학생들에게 적용하기에 제한적이고요. (II-E 320~322)

3) 디지털 교육자료 활용을 위한 노력

비대면 교육으로 진로 및 직업교육을 실시하며 연구참여자들은 원격교육으로 디지털 자료를 활용하기 위한 다양한 노력을 하였다고 보고하였다. 학생의 진로적성을 파악하고 상담을 실시하기 위하여 클래스팅, 밴드 등 다양한 SNS프로그램

을 활용하게 되었고(E, F) 원격수업으로 직업교육을 실시하면서 다양한 프로그램과 디지털 콘텐츠를 직접 검색하고 제작하는 등 디지털 활용 역량이 강화되었음을 보고하였다. 코로나19이전에 직접 현장체험학습으로 이루어지던 교육 내용을 교사가 직접 영상으로 제작 후 편집하여 교육 자료로 활용하는 등 수업 방식의 변화에 따른 디지털 활용 역량 강화 노력이 있었고(A, G) 이는 대면수업 전환 후에도 지속적으로 활용되고 있는 것으로 나타났다.

그전에는 이렇게 하라 해도 아무래도 업두를 못냈겠지만 이제는 모든 선생님들이 다 알고 계시니까 그런 면에서는 아이들한테 굉장히 긍정적이고, 그다음에 수업방식은 제가 찍은 영상도 있었고 좋은 영상콘텐츠를 찾아서 올리는 것도 있었는데 많은 영상을 찾아보니 영상 좋은 게 너무 많이 만들어졌더라고요. (I-C 236~240)

수업방식 변화에서는 초기에는 콘텐츠제작과 학습꾸러미를 병행해서 진행했는데 주의집중에 어려움을 보이는 학생이 대다수이기 때문에 담임교사가 출현하지 않은 다른 사람이 제작한 영상자료에 흥미를 가지지 못할 것이라고 생각하고 직접 콘텐츠를 제작한 선생님들도 계셨고 (II-F 670~672)

4) SNS를 활용한 직무체험 활동

코로나19로 인해 외부 체험활동이 제한되면서 SNS를 활용한 새로운 방식으로 직무체험 활동을 시도한 사례가 보고되었다. 기존에 오프라인으로 물건을 제작하여 판매하던 활동을 SNS 비대면 주문으로 실행하여 학생의 디지털 활용 경험을 확장시켜주는 긍정적인 기회가 되었다고 보고하였다. 또한 학교 밖의 다양한 교육 자원을 교내로 연결하여 교육을 실시하게 되는 인식의 전환에 대한 경험을 서술하였다.

저희는 카카오톡을 이용해서 오픈 채팅방을 열고 비대면으로 주문을 받아서 학생들이 그 주문을 확인하고 비대면 배달을 해보는 것을 했습니다. 그리고 저희 전공과 친구들 같은 경우에는 외부에 나가서 직무훈련을 하기가 힘들기 때문에 최대한 학교 내에 있는 특별실 같은 공간자원을 활용해서 여러 가지 직무체험을 참여하고 또 외부에 있는 강사분들의 도움을 받아서 여러 가지 행사를 할 수 있도록 많은 지원을 하려고 했습니다. (II-G 1101~1104)

3-2 코로나19로 인한 학생의 변화

1) 디지털 미디어 경험 증가

코로나19로 인해 원격수업이 도입되면서 장애학생들은 가정에서 수업을 받는 경험이 늘어났으며 학습꾸러미 형태의 학습 자료가 가정에 배부되기도 하였지만 대부분의 진로 및 직업 수업이 실시간 화상수업, 동영상 활용 수업 등 원격수업으로 이루어지다 보니 학생들의 디지털 미디어 경험도 코로나19 이전보다 크게 증가한 것으로 나타났다. 학생들의 장애

유형, 장애 정도에 따라 참여의 정도와 방법, 지원 형태에는 차이가 있었으나 전반적으로 미디어를 접하는 기회와 경험이 증가한 것으로 나타났다. 이러한 경험으로 학생 중 일부는 미디어 중독과 같은 부정적인 결과를 가져오기도 하였다.

저는 긍정적인 측면을 말씀드리고 싶은 게 어찌됐든 원격수업이나 스마트기기 사용 빈도가 높아지니까 숙련도가 많이 올라간 것 같아요. 경중학생들은 어느 정도 앱을 사용하거나 유튜브를 활용하거나 이런 것도 잘하고 중중학생들도 어찌됐든 유튜브라든가 아이콘의 의미를 한두 개 정도는 알고 있어서 커교본인이 보고 싶은 것을 보고 하더라고요. (II-D 1208~1210)

2) 디지털 기기 활용 능력 향상

연구참여자들은 학생들이 디지털 미디어 경험 증가와 함께 전반적으로 디지털 기기 활용 능력이 향상되었다고 보고하였다. 원격수업 기간 동안 반복학습의 결과로 진로직업교육 디지털 프로그램이나 앱 접속, 교육자료 접근 등이 기회가 늘어났고(D) 이로 인해 학생마다 개인적인 격차는 있으나 전반적인 활용 능력이 향상되었다고 보고하였다(E, F, G). 특히 시각장애학생의 경우 점자정보단말기 등 디지털 프로그램 활용을 위한 보조공학기기 사용에 있어서 숙련도가 향상되어 비대면 수업진행에 큰 어려움이 없었다고 보고하였다.

원격수업이 많이 진행되다보니까 저 같은 경우 학생들한테 자료를 줄 때도 점자정보단말기에 파일 넣어주고 애들하고 같이 읽고 풀고 그러니까 학생들이 단말기를 쓰는 게 굉장히 늘어서 학생들이 척척 파일 옮기고 저장하고 빼고 이런 것들이 굉장히 많이 늘어서 어머님들도 우리 애가 이렇게까지 점자정보단말기를 잘 쓰고 됐다고, 저도 깜짝 놀랐어요. (II-D 439~444)

3) 직업준비 기술의 어려움과 퇴행

연구참여자들은 비대면 수업이 이어지며 장애학생의 직업준비 기술 발달에 어려움과 퇴행이 나타났다고 보고하였다. 장애학생들은 특히 직업준비기술 중 대인관계 기술, 사회적 기술, 자기관리 기술 등에서 어려움을 보인 것으로 나타났다. 원격수업 기간 뿐 아니라 대면수업 시에도 학교에서 마스크를 쓰고 지내야 하는 일상으로 상대방의 얼굴 표정을 보고 감정을 파악하는데 학생들은 어려움을 나타내었다. 또한 코로나19 이후 학생 간 상호작용 기회가 급격히 줄어들어 직업준비기술에서 중요한 대인관계 기술과 의사소통기술 발달에 큰 어려움을 가지게 된 것으로 나타났다.

학교에 반별로 7명이 있으면 2명 정도는 아예 착용이 안 됩니다. 그러다 보니까 옆에서 저기하는 친구들은 계속해서 마스크 써라, 마스크 써라. 그러니까 그게 선생님도 학생도 같이 스트레스를 받는 일이 되고 있고 상호작용도 어렵고 (I-A 352~355)

이와 더불어 교육부 원격수업 지침의 잦은 변화로 대면, 비대면 수업 전환이 예측하기 어려운 상황에서 학기 중 집에 머무르는 시간이 길어지게 되면서 자기관리 기술에 어려움을 보이는 장애학생이 증가하였음을 보고하였다. 기상과 취침 등 기본생활습관이 불규칙해지고 시간 관리, 일상생활 규칙 준수하기 등 기본적인 자기관리에 어려움을 보이고(A, B) 기존에 학습했던 기술까지 퇴행을 나타내면서 대면 수업 이후 다시 처음부터 지도해야 하는 어려움이 있다고 보고하였다.

중도중복장애, 혹은 중도장애학생들은 기본 생활습관 면에서도 신발신기, 의자에 앉기, 이런 학교에서 배웠던 기본 생활습관이 아예 사라져버리고 퇴행하는 모습이 많이 보였습니다. 직업준비기술 이전에 기초부터 다시 가르쳐야 하는 거죠. (I-C 776~778)

3-3 진로 및 직업교육에서 디지털 미디어 활용의 어려움

1) 주의집중의 어려움

동영상, 실시간 수업 등 디지털 미디어를 활용한 진로 및 직업교육 시 가장 큰 어려움으로 학생들의 주의집중의 어려움이 제기되었다. 중등 장애학생들은 대면수업에 비하여 주의집중 시간이 매우 짧게 나타났으며 대면수업에서 이루어지는 직접교수, 촉진 등의 교수적 지원이 제공되지 않아 지속적인 수업 참여에 어려움을 경험하는 것으로 나타났다(C, F).

장애학생의 주의집중에 영향을 미치는 요인으로 교수자로부터 면대면 지원을 제공받지 못하는 상황과 중등 장애학생에게 적합한 디지털 콘텐츠의 부족이 제안되었다. 디지털 교육 콘텐츠 중 유아, 아동 연령을 대상으로 한 프로그램은 다양하고 주의집중에 효과적이거나 교육내용이 중등 장애학생의 생활연령에 맞지 않는 제한점이 있어, 중등 장애학생의 생활연령을 고려하되 애니메이션, 음향 효과 등 다양한 주의집중을 유도할 수 있는 기능을 가진 프로그램 개발이 필요하다고 강조되었다.

유아나 초등학생용 상업 프로그램은 종류도 다양하고 우리 학생들도 잘 집중해요. 그런데 교육내용이 학생들 생활연령과 전혀 맞지 않고 진로교육에 활용할 수 있는 자료도 우리 학생들에게는 현실적으로 잘 맞지 않는 거죠. 상업용 교육 플랫폼을 그대로 가져오면서 콘텐츠만 딱 우리 학생들에게 필요한 진로 직업 교육이 담길 수 있다면 좋겠어요. (II-G 450~454)

2) 장애정도에 따른 수행격차

진로 및 직업교육이 원격수업으로 진행되면서 장애학생들은 장애정도에 따라 다양한 수행 격차를 경험한 것으로 나타났다. 경도 장애학생들은 원격수업 상황에서도 지역사회 직업체험 시설 등 가정학습 연계를 통한 체험학습이 이루어지기도 하였으나 중도중복장애 학생의 경우 건강상의 어려움과 감염에 대한 큰 우려 가운데 외부 활동이 극도로 제한되고 가

정에서 원격수업 참여의 어려움으로 교육격차가 더 극대화되었음을 보고하였다.

이동은 휠체어에, 자세 자체도 다 묶어놓고 있고 저작활동이나 연화활동이 안 되기 때문에 밥을 조사서 먹이고를 호흡관 취식을 하고 있고 그 다음에 거저귀를 착용하여서 보호자나 활동보조인이 옆에서 보조를 해야 되는 그런 장애를 가지고 있는 학생들입니다. 그러다 보니 저희는 사실코로나기간에 원격수업이라든지 비대면 수업이 사실은 거의 저희가 교사가 제공하기는 하지만 가정에서 그것을 아이들이 본다거나 이런 것이 거의 불가능했구요. 실제로 저희학생들이 특히나 선생님들이 직접 교수다 손잡아주면서 몸을 움직이면서 하는 수업을 할 수밖에 없는 아이들이기 때문에 원격수업이나 비대면 수업은 한계가 있었습니다. (II-E 262~271)

원격수업해도 괜찮는데 하는 반이 있었던 반면 저희시각장이 특성이 차가 좀 있어서 고학년 같은 경우에는 줌으로 수업하면서 동영상보여주고 그래서 굉장히 활발한 수업이 진행되는 반들도 있었거든요. 그래서 저희는 장애유형에 따라서 수업교육 결손이 겹 차이가 많이 났습니다. (II-D 454~458)

3) 가족의 디지털 활용 능력에 따른 지원 격차

장애학생 가정의 디지털 활용 여건이 장애학생의 원격수업 참여도와 수업 효과에 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 가정에서 진로 및 직업교육 관련 디지털 자료를 활용한 원격수업을 진행하며 학부모의 디지털 활용 역량과 자녀의 학습을 지원하는 역할에 따라 학생의 수업참여도에 영향을 미쳤음을 보고하였다(G). 학부모의 디지털 역량이 높았을 때 다양한 프로그램을 활용하고 지원하는데 효과적이었던 반면, 가정의 도움이 없으면 교육활동이 거의 이루어지지 못했음을 보고하였다(A, D). 이에 연구참여자들 중 일부는 직접 장애학생 가정에 출장을 나가 학생들을 지원해주는 역할을 하기도 한 것으로 나타났다. 보호자가 조부모이거나 장애가 있는 경우 가정에서 학생을 지원하는데 어려움이 컸음을 보고하기도 하여 이에 대한 지원의 필요성을 나타내었다.

부모가 그 역할을 못해 주는 경우에는 어떤 경우가 있었냐면 다 청각장애부모님이고 아이도 청각장애학생인데 두 분 다 일하러 가시니까 애가 집에서 늘 휴대폰 보고 널부러져 있고 드러누워 있는 게 일상이 돼버린 거예요. 그런 아이는 담임선생님이 수업을 하는데 애를 참여시키는데 너무 힘들다고. (II-F 153~157)

3-4 진로 및 직업교육을 위한 프로그램 개발 및 활용 요구

1) 다양한 직업 가상체험 프로그램 확대

연구참여자들은 대면수업으로 전환되었더라도 장애학생들이 다양한 직무체험을 할 수 있도록 다양한 직업군에 대한 가상체험 프로그램 확대를 제안하였다. 현재 특수교육 현장에서

교육청 지원 사업으로 실감형 체험교실이 확대되어 디지털 프로그램 활용 인프라가 구축되어 가고 있는 현황이나 연구 참여자들은 콘텐츠의 부족과 한계로 이를 적절히 활용하고 있지 못하는 현실을 보고하였다(C, D, F). 장애학생의 특성을 고려한 진로 및 직업교육 프로그램의 콘텐츠가 부족하여 연구 참여자들 중 일부는 외국의 앱을 사용하는 등 개인적인 노력을 하면서 교육과정과 연계된 프로그램 부족을 한계로 들었다. VR, AR 프로그램을 구동할 수 있는 실감형 체험교실에서 활용할 수 있는 다양한 직무에 대한 체험 프로그램과 함께 교육과정과 연계된 다양한 디지털 교육 프로그램이 개발되기를 제안하였다.

결국에는 미래형 교실 환경구축을 해봐도 사용할 수가 없었던 가장 결정적인 이유는 디지털콘텐츠가 없어서 수업하기가 어려웠거든요. 제가 말씀드리는 디지털콘텐츠는 디지털교과서나 영상자료 수준에서 그치는 게 아니라 예를 들면 일반 초등학교생들이 쓰는 아이스크림, 홈런, 밀크티 같은 곳에는 교과활동에 대한 내용과 디지털로 활동할 수 있는 양질의 프로그램이 개발되어 있거든요. 혹시 이런 사기업에 투자해서 양질의 프로그램을 개발하기 어렵다면 교육청이나 교육부에서 기본교육과정을 토대로 한 가상현실과 같은 디지털콘텐츠를 정말 많이 개발해서 일선 학교에서 환경구축이 되면 바로 활용할 수 있도록 해주었으면 좋겠다는 생각이 듭니다. (I-B 626~630)

2) 배리어프리 콘텐츠와 쉬운 UI

디지털 자료를 활용한 진로 및 직업교육이 활성화되기 위해서는 장애학생이 접근가능한 배리어프리 콘텐츠와 UI 지원이 필요하다고 제안되었다. 기존의 프로그램의 경우 시각장애 특성에 따른 화면해설, 청각장애 특성에 맞는 수어지원이 기본으로 제공되지 않아 디지털 교육 콘텐츠 자체에 대한 접근이 어려웠음을 보고하였다(A, D). 기본 EBS 방송 자료에서도 이와 같은 배리어프리 콘텐츠 지원이 되지 않아 교육에서 활용에 어려움이 있음이 보고되었다(E). 또한 지체장애학생의 경우 직접 프로그램을 조작하고 활용할 수 있도록 하드웨어상의 스위치와 같은 대체 입력도구나 출력도구 등 보조공학 기기 연결이 될 수 있도록 기능 지원이 확장되는 것이 필요하다고 제안하였다(C, G). 다양한 장애 특성을 아우르는 부가기능을 가지면서 장애학생이 독립적으로 프로그램을 실행할 수 있도록 직관적인 UI 설계도 강조되었다. 학생의 문해력 정도와 시청각 자극에 대한 역치 등을 고려하여 개별 옵션을 선택할 수 있는 커스터마이징 기능이 프로그램에 제공되기를 희망하였다(B, C, F). 특히 진로 및 직업교육에서 다양한 직종의 특성을 고려하여 디지털 프로그램을 활용한 체험학습에서 장애학생에게 접근하기 어려운 요소가 무엇인지 장벽을 발견하는 것의 중요성이 강조되었다.

그리고 EBS강의, 학생들한테 처음에 저희가 코로나 터졌을 때 EBS강의 들으라고 직업시간에 그것을 올려줬더니 선생님,

EBS강의는 듣기는 듣는데 도형이 여기서 여기까지는 몇 센터이고 이렇게 설명하니까 학생들로서는 여기가 어디고 저기가 어디고, 지도를 보세요하는 지도를 볼 수가 없고 그래서 이런 문제가 있어서 시각장애인들이 볼 수 있는 배리어 프리라고 하는... (II-E 726~731)

3) 디지털 교육 환경 인프라 구축

연구참여자들은 특수교육현장에 이전보다 다양한 스마트 기기가 보급되어 가고 있는 추세이지만 언제 다시 시작될지 모르는 원격수업에서 가정 연계 학습을 준비하는 차원으로 장애학생의 가정에도 스마트기기 지원이 필요하다고 강조하였다. 일부 학교에서는 대기업과 연계하여 가정에서 사용할 수 있는 스마트 AI기기를 전교생에게 배부하여 학생과 학부모의 교육 참여를 높일 수 있었음을 보고하였다(C, G). 디지털 프로그램 활용 인프라 구축은 장애학생에게 적합한 콘텐츠 개발, 보급과 연계하여 지속적으로 이루어지는 것이 필요하다고 강조되었다.

일단 인프라가 어느 정도 구축되어야, 그리고 인터넷기라든지 기자재가 있어야 원격수업이라든지 디지털교육환경이 진행될 수 있을 것 같아서 필요하다고 생각하고 있습니다. (I-C 1235~1236)

4) 개발된 프로그램의 공유와 확산

코로나19로 인해 갑작스럽게 시작된 원격수업으로 연구참여자들은 온라인상에서 진로 및 직업교육을 실행하게 되면서 기존 콘텐츠의 부족으로 각자 영상이나 수업자료를 만들어 학생에게 배부하는 경우가 많아졌다고 보고하였다. 연구참여자들 중 일부는 지역사회에서 진로 및 직업교육이 이루어질 수 있도록 교사가 직접 3D카메라로 지역사회 상가나 직업 체험 현장을 찍고 편집하여 프로그램을 만드는 경험을 하기도 하였다(D, G).

이와 같은 자체적 프로그램 개발 시 많은 시간과 노력이 투입되므로 웹상의 클라우드와 같은 공유공간에서 교사가 제작한 자료가 공유될 수 있도록 기반 마련이 필요하다고 제안되었다. 공유와 협력을 통해 장애학생에게 더 많은 진로 직업교육 콘텐츠를 확보할 수 있다는 효율성 측면에서 이와 같은 의견이 제안되었는데, 이와 같은 방안이 실현되기 위한 준비사항으로 저작권 관련 문제가 제안되었다. 디지털 콘텐츠에 활용하는 다양한 영상, 이미지, 음원 등의 저작권문제가 법적으로 해결되고 교육청이나 학교 차원에서 다양한 지원을 통하여 무상으로 활용 및 공유될 수 있는 방안 마련이 필요하다고 제안되었다.

어떻게 보면 인프라라든지 인식의 변화가 있기 때문에 이쪽지역에서 받을 수 없던 교육을 받을 수 있는 기회에 대한 수업방식도 늘어나지 않았나, 이는 향후에 특수는 어떻게 될지 모르겠지만 고교학점제라든지 학교에서 개설할 수 없는 과목에 대해

서 다른 학교들과의 연계성을 만들어낼 수 있는 수업방식의 형태가 학교현장에 도입되거나 급격한 변화가 맞아들지 않았나 이렇게 생각합니다. (I-B 1502~1505)

5) 디지털 자료 활용 교육연수 지원

코로나19는 기존 디지털 활용 능력에 대한 학생간 격차, 교사의 활용 능력 격차, 학부모의 지원 능력에 따른 격차로 특수교육에서 교육의 격차를 가중시키는 부정적 결과를 가져왔다. 앞으로는 이러한 격차를 최소화하기 위하여 대상별 특성에 따른 디지털 자료 활용교육을 통하여 교육의 효과를 담보할 수 있는 방안 마련이 필요하다고 강조되었다. 이를 위해 학생에게 장애특성에 맞는 개별화된 디지털활용교육 지원이 학교 교육과정과 연계하여 이루어지는 것이 필요하다고 강조되었다.

이를 위해 교사들에게도 디지털 활용 교육 연수가 지속적으로 이루어지는 것이 필요하며 장애학생을 지원할 수 있도록 역량이 강화되는 것이 필요하다는 의견이 제시되었다(C, D, G). 또한 가정학습과 연계하기 위하여 코로나19기간 동안 개인 격차를 가중시켰던 요인인 학부모를 지원하여 가정 내 디지털기기 인프라 지원, 학부모 대상 디지털 활용 교육 실행, 가족지원 프로그램과 연계한 학부모 디지털 역량 강화 연수 등이 체계적으로 이루어지는 것이 필요하다고 강조되었다.

어머님들이 돌봄과 교육을 하기에 너무 많이 힘드세요. 활동보조인, 활동지원사들이 있어서 하지만 실제적으로는 그냥 케어하는 수준이지 교육격차 해소까지는 힘든 상황이어서 저희가 순회학급을 운영하듯이 가정으로 파견해서 아까 말씀하시는 팀 티칭 이런 부분들을 즉시도움을 줄 수 있는 인적지원이 있으면 좋겠다 생각을 해봤고요. (I-A 988~993)

효과적인 교육실행을 위해서 교사에게 필요한 지원에 대해서는 블렌디드 러닝 계획 및 운영에 관한 실질적인 연수가 필요하다고 생각합니다. 지금도 블렌디드 러닝에 대해서 연수가 진행되고 있지만 온오프라인 수업을 병행하는 블렌디드 수업을 계획하고 운영할 수 있는 능력을 지니는 실질적인 연수, 실습을 포함한 실질적인 연수가 필요하다고 생각하고 있고요. (II-D 1832~1835)

IV. 연구 결과 분석

본 연구에서는 코로나19로 인한 장애학생의 진로 및 직업교육의 변화와 학생의 변화, 어려움과 요구를 심층분석하고 이를 통하여 효과적인 진로 및 직업교육 실행을 위한 프로그램 개발 및 활용 방안을 제안하고자 하였다. 본 연구 결과의 주요 분석 결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 코로나19는 기존의 진로 및 직업교육 방법에 디지털 교육으로의 전환이라는 변화를 가져오는 계기가 되었다. 강승

모 외[11]의 연구에서는 특수교육현장에서 코로나19 이전 상황과 현재 코로나19사태를 경험하면서 다소 시행착오가 있었지만 의미 있다고 말할 수 있는 교육경험을 하게 되었음을 보고하면서 이에 따라 새로운 제2, 제3의 코로나19 상황에서 특수교육 현장과 연구에 현실적이고 긍정적인 모멘텀을 줄 수 있는지에 대해 고민이 필요하다고 제안하였다. 본 연구에서도 특수교사들은 비대면 수업을 진행하며 디지털 교육 자료와 그에 따른 교수방법을 습득하고 훈련하며 미래형 원격 수업으로의 전환에 대하여 직접 체감하는 기회가 되었다고 보고하였다.

둘째, 본 연구 결과 진로 및 직업교육을 위한 디지털 교육 프로그램 개발에 대한 요구가 높아졌으며 기존에 개발된 프로그램 활용 경험을 통하여 구체적인 개발 요구가 도출되었다. 접근성 측면에서 장애학생이 사용하는 보조기기와의 호환성과 장애학생 특성을 고려한 기능 제공이 필요하며 이와 같은 접근성을 강화한 표준화된 프로그램 개발 기준 마련이 필요하다고 제안되었다.

셋째, 진로 및 직업교육을 위한 디지털 교육 프로그램 개발에 대한 요구와 함께 이를 활용할 수 있는 인프라 구축의 필요성이 제안되었다. 코로나19 상황에서 장애학생 가정에 태블릿 PC가 보급되고 직무실습 교육에서도 활용이 권장되었으나 장애학생 뿐 아니라 학부모의 디지털 리터러시 역량 부족으로 활용에 어려움이 많았음이 보고되었다. 학생과 직무 특성을 고려한 스마트 기기와 활용을 위한 인프라 구축과 함께 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 교육이 중요한 요소로 제안되었다. 이는 선행연구에서 장애학생 뿐 아니라 학부모를 대상으로 한 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 교육프로그램을 함께 제공함으로써 미래 사회에 장애학생들이 디지털 테크놀로지의 활용에 긍정적이고 건강하게 참여할 수 있도록 지원이 필요하다는 결과와 일치한다[12].

V. 논의 및 제언

코로나19로 인한 비대면 사회로의 전환 경험은 독립된 성인으로서 지역사회 구성원으로 살아가기 위해 준비가 필요한 중등 장애학생의 진로 및 직업교육에 큰 변화를 주었다. 본 연구 결과를 토대로 장애학생의 진로 및 직업교육 디지털 콘텐츠 개발을 위한 논의 및 제언을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 중등 장애학생이 온라인, 비대면 상황에서도 진로 및 직업교육 체험학습을 원활히 할 수 있도록 다양한 체험형 디지털 프로그램 개발이 확대되어야 한다. 최근 실감형 콘텐츠를 활용하여 풍부한 학습경험을 제공하기 위한 다양한 시도가 이루어지고 있으며 그 중 VR은 기존 교수학습 방법의 대안으로 교실 수업에 빠르게 도입되고 있다[12]. VR은 현실과 유사한 환경을 만들어 몰입감을 제공하고 가상의 객체와 상호작용할 수 있어 풍부한 학습경험과 깊이 있는 참여를 촉

진할 수 있다[12],[13]. 또한 진로 및 직업교육에서 높은 비용, 고위험 등 다양한 활동을 능동적이고 안전하게 체험할 수 있게 하므로 코로나19 이후 장애학생의 교육을 위해 다양한 체험 중심의 VR 프로그램 개발이 이루어진다면 특수교육 현장에 도움이 될 것이다. 최근 한국에서도 VR에서 더 나아가 실제 환경과 가상 객체가 상호작용하는 XR을 제공하는 메타버스 기반 교육프로그램이 개발되고 있으며 성인기 장애인을 위한 직업 프로그램을 실행하여 고용가능성의 증가와 프로그램에 대한 높은 만족도를 나타낸 연구 결과가 보고되기도 하였다[13].

둘째, 본 연구 결과 콘텐츠 측면에서는 기존에 교육부의 에듀에이블(eduable)이나 한국장애인고용공단의 워크넷에 개발된 진로 및 직업교육 콘텐츠의 다양성 부족과 교과 연계된 디지털 교과서의 미비 등의 문제점이 지적되었고 중등장애학생의 생활연령을 고려한 다양한 직업군에 대한 교육 자료와 저작 툴이 제공되는 것이 필요하다고 제안되었다. 현재 교육부 국립특수교육원에서는 진로직업교육 체험 콘텐츠로 사서보조, 금융기관 이용, 바리스타 직무 체험 프로그램을 PC에서 활용할 수 있도록 제공하고 있다(그림 1). 워크넷에서는 VR직업체험 콘텐츠를 개발하여 기후변화전문가, 식용곤충요리사, 웨어러블 로봇공학자, 해양드론전문가 등 10개의 직업군에 대하여 콘텐츠를 제공하고 있다[14],[15]. 시대의 변화에 따른 다양한 직업군을 디지털 교육 콘텐츠로 구성하기 위하여 진로와 직업 교과 교육과정과 연계하는 방안을 모색하는 노력이 이루어져야 할 것이다.

셋째, 디지털 프로그램의 개발과 함께 장애학생의 프로그램 접근성을 보장하기 위한 방안 마련이 필요하다. 본 연구 결과 콘텐츠에 화면해설, 자막, 수어 등의 대안적 정보가 제공이 보장되어야 장애학생의 학습권 보장이 가능하다고 강조되었다. 한국형 웹 콘텐츠 접근성 지침 2.2[16]에서 웹 문서 설계 시 고려해야 하는 이용자 유형으로 시각장애, 청각장애, 지적장애, 언어 또는 지적장애 등 장애인의 접근성 향상을 위해 인식의 용이성, 운용의 용이성, 이해의 용이성, 견고성의 4가지 항목에 대한 지침과 검사항목을 제시하고 있다. 장애학생을 위한 진로 및 직업교육 콘텐츠와 프로그램 개발 시 이와 같은 접근성 지침을 반영하여 장애학생 개별 특성에 따라 활용이 용이한 프로그램이 될 수 있도록 지원하는 방안이 마련되어야 할 것이다.

넷째, 에듀테크 인프라 지원이 코로나19 이후 진로 및 직업교육의 격차 해소를 위해서 지속되어야 할 것이다. 코로나19 기간 한국, 영국, 독일, 미국의 장애학생 교육지원 사례를 살펴보면 공통적으로 교육청과 연계한 콘텐츠 지원과 화상 프로그램, 앱, 교육프로그램 무상 지원이 이루어졌고 한국과 미국은 학교 보조공학기기 무료 지원, 영국에서는 민간기업 교육 콘텐츠 활용, 독일은 연방정부 차원의 콘텐츠 구축 및 독일 공영방송사를 통해 콘텐츠를 제공한 것으로 나타났다[17]. 장애학생 진로 및 직업 프로그램과 콘텐츠 개발과 함께 이를 활용할 수 있는 디지털 환경 기반이 학교와 가정 차원에서 마련

되도록 지속적인 정책 지원이 이루어져야 할 것이다.

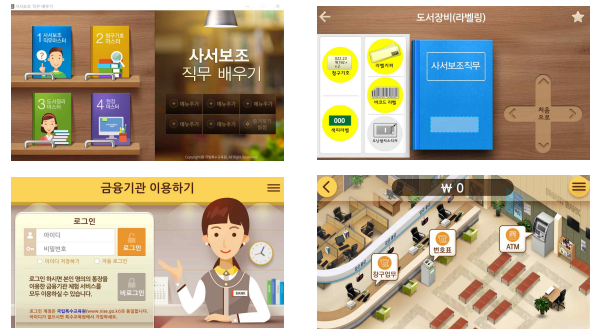


그림 1. 에듀에이블 진로 및 직업교육 콘텐츠
Fig. 1. Eduable career and job education contents

장애학생의 진로 및 직업교육은 성숙한 성인으로서 행복한 삶을 준비하는데 필요한 역량을 기르는데 목표를 두고 있고 이 목표는 실제로 학교 교육의 최종 목적지와 같아서 진로 및 직업 교육은 매우 중요한 위상을 지니고 있다[9]. 코로나19를 경험하며 어려움과 변화 경험이 장애학생의 진로 및 직업교육을 위한 다양한 디지털 교육 프로그램 개발과 인프라 구축으로 이어지도록 지속적인 후속 개발연구가 이루어져야 할 것이다.

감사의 글

이 논문은 2022년도 건양대학교 학술연구비 지원에 의하여 이루어진 것임.

참고문헌

- [1] K. B. Hoyt, An Introduction to Career Education. U. S. Office of Education Policy Paper. Washington, DC: The Office, 1974.
- [2] J. S. Park and S. H. Lee, "An Analysis on the Trends of Domestic Experimental Research on Career Education Program of Students with Developmental Disabilities," *The Journal of Special Education: Theory and Practice*, Vol. 20, No. 4, pp. 223-242, December 2019.
<https://doi.org/10.19049/JSPED.2019.20.4.12>
- [3] S. M. Kim, Research on Support Demand and the Difficulties of E Learning That Experienced by a Special Education Teacher During COVID-19 Pandemic, Master's Thesis, Graduate School of Dankook University, Gyeonggi, February 2020.
- [4] Y. H. Kwon, S. Park, and H. D. Yi, "Issue Analysis of the Educational Gap after the COVID-19 Outbreak Using Text

- Mining Techniques,” *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 21, No. 6. pp. 625-644, June 2021. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2021.21.6.625>
- [5] J. Son, H. J. Cha, and J. A. Ku. “A Study on the Plans of Distance Learning and Educational Support for Students With Disabilities in Preparation for the Post-COVID-19 Era,” *Korean Journal of Special Education*, Vol. 56, No. 4, pp. 279-305, December 2022. <https://doi.org/10.15861/kjse.2022.56.4.279>
- [6] S. B. Merriam, *Qualitative Research: A Guide To Design and Implementation*, San Francisco, CA: John Wiley and Sons, 2009.
- [7] H. A. Kim, “Literature Review of Vocational Intervention for Young Adults with Intellectual and Autism Disorders,” *Journal of Special Education for Curriculum and Instruction*, Vol. 10, No. 3, pp. 96-111, March 2017. <https://doi.org/10.24005/seci.2017.10.3.95>
- [8] H. J. Kim and D. A. Kim, “Review of Vocational Programs for Students with Disabilities : Focused on the Cooperation of Programs Among Community Agencies or Industry-school Cooperation,” *Disability & Employment*, Vol. 28, No. 3, pp. 85-111. September 2018. <https://doi.org/10.15707/disem.2018.28.3.004>
- [9] B. M. Kim, “A Review of Experimental Research on Career Group Counseling Program,” *Journal of Special & Gifted Education*, Vol. 5, No. 1, pp. 31-50, March 2018.
- [10] R. A. Kruger and M. A. Casey, *Focus Group: A Practical Guide for Applied Research*, 5th ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2015.
- [11] S. M. Kang, K. W. Lim, S. G. Kang, I. S. Hwang, and J. H. Lim, “The Educational Meaning of the Online Class Experience of Special Education Teachers in Charge of Secondary Special Education Classes After Corona 19,” *The Journal of Learner-Centered Curriculum And Instruction*, Vol. 20, No. 24, pp. 675-704, December 2020. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2020.20.24.675>
- [12] D. Kwon and D. Lee, “An Analysis of the Effect of Career Education Programs for the Future Society Using Virtual Reality,” *Journal of the Korean Association of Information Education*, Vol. 25, No. 5, pp. 835-845, September 2021. <http://dx.doi.org/10.14352/jkaie.2021.25.5.835>
- [13] S. Lee, Y. Lee, and E. Park, “The Development of Metaverse-based Employability Promotion Program for the Young Adults with Disability,” *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 23, No. 8, pp. 1527-1537, August 2022. <https://doi.org/10.9728/dcs.2022.23.8.1527>
- [14] WorkNet. VR Job Experience Contents [Internet]. Available: <https://www.work.go.kr/constJobCarpa/videoInfo/popVrJobExperiContList.do>
- [15] National Institute of Special Education (NISE). Eduable Career and Vocational Education Contents [Internet]. Available: <https://www.nise.go.kr/sub/info.do?m=0506&page=0405&s=eduable>
- [16] Korea Institute of Web Accessibility Certification(WA). Web Content Accessibility Guidelines [Internet]. Available: <https://www.wa.or.kr>
- [17] J. Son, “Exploring the Future Direction of Educational Support for Students with Disabilities in the Post-COVID Era Using International Cases,” *Korean Educational Research Journal*, Vol. 43, No. 2, pp. 181-215, August 2022. <https://doi.org/10.55152/KERJ.43.2.181>



임장현(Jang-Hyun Lim)

2000년 : 이화여자대학교 특수교육과
(문학사)

2004년 : 한양대학교 교육대학원 교육공학과 (교육학 석사)

2011년 : 이화여자대학교 특수교육학과
(특수교육학 박사)

2013년~2016년: 이화여자대학교 특수교육과 초빙교수

2016년~2022년: 위덕대학교 특수교육학부 조교수

2022년~현재: 건양대학교 중등특수교육과 조교수

※관심분야: 지체 및 중복장애, 특수교육공학, AAC, 통합교육