

대학생의 창의융합역량이 진로역량에 미치는 영향: 인문역량의 매개효과

이재경¹, 박은아^{2*}

¹목포가톨릭대학교 사회복지학과, ²원광대학교 복지보건학부

The Effects of Creative Convergence Competency of College Students on Career Competency: The Mediating Effects of Humanities Competency

Jae Kyeong Lee¹, Eun A Park^{2*}

¹Department of Social Welfare, Mokpo Catholic University

²Division of Social welfare & Public Health Administration, Wonkwang University

요약 4차 산업혁명 시대 요구되는 대표적인 핵심역량으로는 진로역량과 창의융합역량, 인문역량이 있다. 특히 대학생의 진로역량 증진을 위해 창의융합역량, 인문역량과 어떠한 관계를 갖는지 확인하는 것이 필요하다. 이에 본 연구는 대학생의 창의융합역량이 진로역량에 미치는 영향에서 인문역량의 매개효과를 검증하는 것을 목적으로 하였다. 자료수집은 2022년 9월부터 10월까지 2달 간 이루어졌으며, 최종적으로 359부를 분석에 활용하였다. 자료분석은 SPSS 26.0을 활용하여 기술통계, 평균비교, 상관관계분석, 다중회귀분석을 실시하였다. 연구결과 첫째, 고학년 집단이 저학년 집단보다 진로역량과 인문역량 수준이 유의미하게 높게 나타났다. 둘째, 창의융합역량이 진로역량에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 창의융합역량이 높을수록 진로역량도 높아지는 것으로 나타났다. 셋째, 인문역량은 창의융합역량과 진로역량 사이에서 부분매개효과가 있는 것으로 확인되었다. 연구결과를 토대로, 대학생의 창의융합역량과 진로역량, 인문역량을 증진할 수 있는 방안에 대해 학년별 특성을 고려한 다양한 프로그램 개발, 학생들이 창의적으로 사고할 수 있도록 지도하는 다양한 교수법 모색 등을 논의하였다.

Abstract The representative core competencies required in this era of the Fourth Industrial Revolution include career, creative convergence, and humanities competencies. In particular, it is necessary to check what kind of relationship it has with creative convergence competencies and humanities competencies in order to improve the career competencies of college students. Therefore, the purpose of this study was to verify that humanities competencies mediate the effect of creative convergence competencies on college student career competencies. Data was collected during September to October 2022, and 359 responses were subjected to descriptive, comparative, correlation, and multiple regression analysis using SPSS 26.0. The study had three main findings. First, career and humanities competencies were significantly higher in the higher grade group than in the lower grade group. Second, creative convergence competency had a significant effect on career competency. In other words, a higher creative fusion competency was associated with a higher career competency. Third, our results confirm that humanities competency partially mediates the relation between creative convergence competency and career competency. Various programs based on consideration of the characteristics of each grade were developed using the results obtained to improve the creative convergence capabilities, career capabilities, and humanities capabilities of college students. In addition, various methods that guide students to think creatively are discussed.

Keywords : College Students, Creative Convergence Competency, Humanities Competency, Career Competency, Mediating Effects

본 논문은 2022학년도 원광대학교의 교비지원에 의해 수행됨.

*Corresponding Author : Eun A Park(Wonkwang Univ.)

email: pa-euna@hanmail.net

Received December 6, 2023

Accepted January 5, 2024

Revised January 4, 2024

Published January 31, 2024

1. 서론

1.1 연구의 필요성

최근 우리사회는 4차 산업혁명을 넘어 5차 산업혁명에 대해 논의하고 있고[1], COVID19와 같은 팬데믹(pandemic) 상황 등을 경험하면서 급격한 변화에 직면하고 있다. 교육현장에서는 이러한 급격한 변화에 대응하기 위해 지식과 경험, 태도 등을 통해 다양한 상황에서 문제를 해결할 수 있는 역량(competency)이라는 개념을 강조한다[2].

OECD가 제안한 핵심역량 중 특히 진로역량은 불안정한 취업현장으로 진입하려는 대학생에게 중요한 역량으로 인식되고 있다[3]. 진로역량(Career competency)은 성공적인 진로에 필요한 지식, 기술, 태도 등을 준비하고 설계하는 역량이다[4]. 우리나라에서는 진로역량의 중요성을 인식하고 2015년 '진로교육법' 제정 후 관련 정책 및 제도들을 시행하고 있다. 이러한 진로역량은 개인의 내·외적인 환경, 교육환경, 사회환경 등 다양한 요인들의 상호작용 과정을 통해 형성되며, 동시에 다양한 요인에 의해 영향을 받는다. 따라서 진로역량에 영향을 미치는 연구들이 최근 활발하게 이루어지고 있다[4,5].

진로역량 외에도 급변하는 미래사회에 대비하여 대학생들이 갖추어야 할 핵심역량에 대한 관심이 고조되고 있다. 대표적인 핵심역량에는 창의융합역량이 있으며, 학문 분야의 영역을 넘나드는 융합적이고 창의적인 사고를 하는 통섭적인 인재의 필요성이 강조되고 있다[6]. 2022년 초중등학교 교육과정[7]에서는 6대 핵심역량으로 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량 그리고 폭넓은 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 창의적 사고 역량을 강조하였다. 창의융합역량은 창의적으로 문제를 해결하기 위한 창의적 능력, 창의적 성격 및 창의적 리더십을 바탕으로, 다양한 학문 분야에서의 전공지식을 융합적 관점으로 사고하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 능력[8]을 의미한다. 즉 특정분야의 전문성만으로는 높은 수준의 창의적 성취를 이루기가 어렵기 때문에, 다양한 분야를 아우르는 지식과 기술, 여러 분야를 꿰뚫어 볼 수 있는 직관과 통찰력인 융합능력을 토대로 새로운 가치를 도출한다는 데 강조점이 있다[9]. 다양한 전문 분야의 교육자와 심리학자들은 창의성이 직장 리더십, 성인의 직업 및 삶의 성공, 건강한 심리 기능과 정서적 성장에 기여한다고 하였다[10]. 또한 여러 교과목이 융합된 고등학

교의 통합교육 프로그램은 학생들의 자신감과 자기결정 능력 그리고 진로에 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타났다[11].

한편, 우리사회는 4차 산업혁명과 함께 혁신과 개혁을 필요로 하면서 다시 인문학에 주목하고 있고[12] 인문역량을 강화하기 위한 노력들이 이루어지고 있다. 교육부[7]는 학생들이 갖추어야 할 핵심역량의 하나로 심미적 감성 역량을 강조하였고, 이는 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 성찰하고 향유하는 역량으로 정의하였다. 이러한 역량은 삶의 의미와 인간의 가치에 대해 성찰하는 인문역량과 관련이 있다. 특히, 송은주[13]는 4차 산업혁명에 따른 기술혁신과 인간적 가치 구현 사이의 균형을 맞추는 것이 중요하다고 하였고, 이를 위해 인문학의 역할이 중요함을 강조하였다. 그는 4차 산업혁명 시대 인문학이 과학 기술에 의한 인간 본성의 변화를 다각도에서 고찰하고, 담론의 방향을 인간적 가치실현을 지향하는 쪽으로 이끌 수 있다고 보았다. 인문학은 문학, 역사, 철학, 종교, 예술, 어학 등의 문화를 다루면서 인간다운 삶에 대하여 성찰하고 탐구하는 학문으로서, 자유의 경험, 통찰의 획득과 같은 비판적 활동을 가능하게 한다[14]. 이에 인문역량은 자유, 자율성, 비판적 사고 등과 같이 인문학이 추구하는 본질적 가치들을 갖추는 것을 의미하며, 구성요소로서 성찰역량, 소통역량, 비판역량, 협업역량이 있다[12]. 따라서 다가올 미래사회에 과학기술과 인간성이 공존하기 위해서는 무엇보다도 인문역량을 토대로 창의적이고 융복합적으로 사고할 수 있는 인재양성이 필요하다. 이에 본 연구는 4차 산업혁명 시대 대표적인 핵심역량으로 강조되는 창의융합역량과 인문역량이 대학생들의 진로역량과 어떠한 관련성을 갖는지 그 메커니즘을 규명하고자 한다.

선행연구 검토 결과, 창의융합역량에 관한 연구는 비교적 최근에 연구되기 시작했으며 주로 창의융합 구성요인 연구, 창의융합역량과 상관이 있는 변인들에 관한 연구, 창의융합역량 증진을 위한 수업에 관한 연구들[6,15-18]이 이루어졌다. 인문역량과 관련해서는 연구가 시작되는 단계로, 인문학의 중요성을 강조하는 연구들은 꾸준히 이루어져 왔을지라도 인문역량에 대한 연구는 최근에 시작되었다. 주로 4차 산업혁명 시대를 맞아 인문역량의 중요성을 강조하고 인문역량 증진을 위한 교육 방향과 관련된 연구들[12,19,20]이 이루어졌다.

본 연구에서 설정한 세 변수간의 관련성을 규명한 연구는 없으나 두 변수 간 관계를 규명한 일부 연구들을 통

해 변수 간 관련성을 유추해 볼 수 있다. 먼저 융합수업이 진로핵심역량 향상에 유의미한 영향을 미쳤다는 연구결과[6]를 토대로, 창의융합역량과 진로역량 간 관련성을 유추해 볼 수 있다. 창의융합역량과 인문역량 간 관계를 직접적으로 규명한 연구는 없으며, 인문역량의 구성요인에 해당하는 자기성찰과 창의성 및 창의융합역량과의 관련성을 보여주는 연구결과들이 있다. 자기성찰이 창의적 문제해결프로그램(CPS), 문제중심학습(PBL)과 같이 창의융합역량을 증진시키는 프로그램에서 핵심 변인으로 설명되고 있으며[21-25], 일부 연구들[26,27]은 자기성찰 수준이 높을수록 창의성이 높음을 보고하였다. 자아를 탐색하고 성찰하는 태도가 인지적 변인들을 효과적으로 사용할 수 있게 하여 아이디어를 실제적으로 산출하는데 기여하는 것으로 나타났다[25].

정리하면, 본 연구는 창의융합역량과 진로역량 간 관계 그리고 인문역량의 매개효과를 규명하고자 한다. 이러한 연구결과는 대학생의 진로역량 증진과 관련하여 주요 핵심역량인 창의융합역량과 인문역량의 영향력을 밝힘으로써, 이 두 가지 역량과 관련한 개입방법 도출에 실천적 함의를 제공할 것으로 기대한다.

1.2 연구 목적 및 연구문제

본 연구의 목적은 대학생의 창의융합역량이 진로역량에 미치는 영향에서 인문역량의 매개효과를 검증하기 위함이다. 이에 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 대학생의 창의융합역량은 진로역량에 영향을 미치는가?

둘째, 대학생의 창의융합역량과 진로역량 관계에서 인문역량이 매개하는가?

2. 연구방법

2.1 연구 대상

본 연구는 M지역 1개 대학교에 재학 중인 학생을 중심으로 본 연구 목적을 이해하고 연구에 참여하기로 동의한 학생 370명을 대상으로 진행하였다. 조사 기간은 2022년 9월부터 10월 간 약 2달에 걸쳐 진행되었다. 수집된 자료 중 응답이 불성실하게 작성된 자료를 제외하고 총 359부를 최종 분석에 활용하였다.

2.2 측정 도구

2.2.1 독립변수: 창의융합역량

창의융합역량 측정은 김지원[28]이 개발한 척도를 활용하였다. 본 척도는 대학생의 핵심역량을 측정하기 위해 개발된 척도로 총 12문항 2가지 하위영역(문제해결 6문항, 창의적 사고 6문항)으로 구성되어 있다. 해당 척도가 대학생을 대상으로 최근 개발된 척도라는 점과 창의융합역량 측정에 필요한 주요 하위요인으로 구성되어 있다는 점에서 측정도구로 선정하였다. 점수는 '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '매우 그렇다' 5점까지의 5점 리커트(Likert)척도로 점수가 높을수록 창의융합역량이 높음을 의미한다. 김지원[28]의 연구에서 Cronbach's α 값은 .875로 나타났고, 본 연구에서 Cronbach's α 값은 .923으로 나타났다.

2.2.2 매개변수: 인문역량

인문역량 측정은 김지원 등[14]이 개발한 인문역량 척도를 활용하였다. 본 척도는 대학생의 인문역량을 위해 개발된 척도로 총 30문항 3가지 하위영역(성찰역량 11문항, 심미역량 10문항, 리더리역량 9문항)으로 구성되어 있다. 해당 척도는 기존의 대학생 핵심역량 개념들과 중복되지 않도록 개발된 척도로서 역량 간 영향력을 검증하고자 한 본 연구의 목적에 부합하여 측정도구로 선정하였다. 점수는 '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '매우 그렇다' 5점까지의 5점 리커트(Likert)척도로 점수가 높을수록 인문역량이 높음을 의미한다. 김지원의 연구[14]에서 Cronbach's α 값은 .96으로 나타났고, 본 연구에서 Cronbach's α 값은 .944로 나타났다.

2.2.3 종속변수: 진로역량

진로역량 측정은 정지은·정철영[29]이 개발한 대학생 진로역량 척도를 활용하였다. 본 척도는 4년제 대학생의 진로역량을 위해 개발된 척도로 총 29문항 6가지 하위영역(진로성찰 5문항, 자기성찰 5문항, 자기표현 4문항, 네트워크 5문항, 진로탐색 5문항, 진로관리 5문항)으로 구성되어 있다. 해당 척도는 노동시장으로의 이행을 위한 단기적 진로성공을 넘어 지속적인 진로관리를 위한 자원 개발 영역까지 포함하고 있다는 점에서 측정도구로 선정하였다. 점수는 '전혀 그렇지 않다' 1점부터 '매우 그렇다' 5점까지의 5점 리커트(Likert)척도로 점수가 높을수록 진로역량이 높음을 의미한다. 정지은·정철영의 연구[29]에서 Cronbach's α 값은 .924로 나타났고, 본 연구에서 Cronbach's α 값은 .951로 나타났다.

2.3 분석절차

본 연구는 SPSS 26.0 for Window를 활용하여 자료를 분석하였다. 구체적인 분석방법은 첫째, 참여자의 인구사회학적 특성과 주요 변인의 기술통계치 파악을 위해 기술통계와 빈도분석을 활용하였다. 둘째, 대학생의 창의융합역량과 인문역량, 진로역량 관계를 알아보기 위해 상관분석을 실시하였다. 셋째 대학생의 창의융합역량과 진로역량 사이에서 인문역량의 매개효과를 확인하기 위해 Baron and Kenny[30]가 제안한 3단계 회귀분석을 이용한 매개효과 검증을 실시하였다. 마지막으로 매개효과의 유의미성을 검증하기 위해 Sobel 검증을 실시하였다.

3. 연구결과

3.1 대상자의 일반적 특성

연구에 참여한 대학생들의 일반적인 특성은 Table 1과 같다. 성별은 여학생 303명(84.6%), 남학생 55명(15.4%)으로 나타났으며, 학년은 저학년 209명(58.4%), 고학년 149명(41.6%)으로 나타났다. 평균성적은 2.0미만의 학생들은 없었고, 2.0이상 3.0미만이 30명(8.5%), 3.0이상 4.0미만은 270명(76.5%), 4.0이상은 53명(15%)으로 조사되었다.

Table 1. General characteristics

characteristics		n(%)
Gender	Male	55(15.4)
	Female	303(84.6)
Grade	Junior(1-2)	209(58.4)
	Senior(3-4)	149(41.6)
Grade point average	2.0≤~<3.0	30(8.5)
	3.0≤~<4.0	270(76.5)
	4.0≤~	53(15)

3.2 주요변인의 특성

창의융합역량, 인문역량, 진로역량의 주요 특성은 Table 2와 같다. 창의융합역량은 2.42점과 5점 사이에서 평균 3.73점(SD .54)으로 나타났고, 인문역량은 2.05점과 5점 사이에서 평균 3.62점(SD .54), 진로역량은 2.06점과 5점 사이에서 평균 3.67점(SD .51)으로 나타났다.

Table 2. The level of variables

Variables	Mean	SD	Min	Max
Creativity convergence competency	3.73	.54	2.42	5
Humanities competency	3.62	.54	2.05	5
Career competency	3.67	.51	2.06	5

3.3 일반적 특성에 따른 주요역량의 차이

대상자의 일반적 특성에 따른 창의융합역량, 인문역량, 진로역량의 차이는 Table 3과 같다. 성별과 성적에 따른 주요역량 모두 유의미한 차이가 발견되지 않았고, 학년에 따라 인문역량과 진로역량에서 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 인문역량과 진로역량 모두 저학년(1-2학년)에 비해 고학년(3-4학년)이 유의미한 수준에서 높은 것으로 나타났다.

Table 3. The difference of variables according to general characteristics

characteristics		Creativity convergence competency		Humanities competency		Career competency	
		M(sd)	t/F	M(sd)	t/F	M(sd)	t/F
Gender	Male	3.75 (.58)	.29	3.64 (.54)	.37	3.72 (.54)	.70
	Female	3.72 (.53)		3.61 (.55)		3.67 (.51)	
Grade	Junior(1-2)	3.70 (.51)	-1.14	3.56 (.52)	-2.23*	3.63 (.48)	-2.08*
	Senior(3-4)	3.77 (.58)		3.70 (.57)		3.74 (.55)	
Grade point average	2.0≤~<3.0	3.77 (.61)	1.00	3.71 (.61)	2.13	3.69 (.62)	1.27
	3.0≤~<4.0	3.70 (.54)		3.58 (.54)		3.65 (.49)	
	4.0≤~	3.81 (.51)		3.73 (.54)		3.78 (.58)	

3.4 주요변수의 상관관계 분석

창의융합역량, 인문역량, 진로역량 간의 상관관계를 확인하기 위해 피어슨의 상관관계 분석을 실시하였고, 그 결과는 Table 4와 같다. 창의융합역량과 인문역량 간 상관계수는 .691(p<.001), 창의융합역량과 진로역량 간 상관계수는 .692(p<.001), 인문역량과 진로역량 간 상관계수는 .668(p<.001)로 나타났다. 주요변수 간 상관계수가 모두 .6 이상의 유의미한 양적 상관관계를 보였고, 이

와 더불어 .7 미만으로 나타나 매개효과검증을 위한 3단계 다중회귀분석 시 독립과 매개변수 사이의 다중공선성의 문제는 나타나지 않았다.

Table 4. Correlation between variables

Variables	1	2	3
Creativity convergence competency	1		
Humanities competency	.691***	1	
Career competency	.692***	.668***	1

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

3.5 창의융합역량과 진로역량의 관계에서 인문역량의 매개효과

대학생의 창의융합역량과 진로역량의 관계에서 인문역량의 매개효과를 검증한 결과는 Table 5, Table 6과 같다. 먼저 Table 5에서 제시한 바와 같이 총 3단계에 걸쳐 매개효과를 검증하였다.

1단계에서는 독립변수인 창의융합역량이 매개변수인 인문역량에 미치는 영향을 확인하였다. 그 결과 창의융합역량은 인문역량을 47.8% 설명하였고, 유의미한 영향($\beta=.691$, $p<0.001$)을 미치는 것으로 나타났다. 2단계에서는 독립변수인 창의융합역량이 종속변수인 진로역량에 미치는 영향을 확인하였다. 그 결과 창의융합역량은 진로역량을 47.8% 설명하였고, 유의미한 영향($\beta=.692$,

Table 5. The mediating effect of humanities competency on the effect of creative convergence competency on career competency

Step	Independent variable	Dependent variable	Unstandardized coefficient	Standardized coefficient	t(p)
			b(SE)	β	
1	Creativity convergence competency	Humanities competency	.697 (.039)	.691	17.72***
			R2=.478, F=314.117***		
2	Creativity convergence competency	Career competency	.663 (.037)	.692	17.89***
			R2=.478, F=320.162***		
3	Creativity convergence competency	Career competency	.426 (.049)	.446	8.75***
			.335 (.048)	.356	6.98**
	R2=.547, F=204.391***				

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

$p<0.001$)을 미치는 것으로 검증되었다. 3단계에서는 창의융합역량과 인문역량을 동시 투입하여 진로역량에 미치는 영향을 확인한 결과, 설명력은 54.7%로 나타났고 창의융합역량($\beta=.446$, $p<0.001$)과 인문역량($\beta=.356$, $p<0.001$) 모두 진로역량에 유의미한 영향을 미치는 것으로 확인되었다. 창의융합역량이 진로역량에 미치는 영향력을 베타(β)값으로 비교하면 2단계($\beta=.692$)보다 3단계($\beta=.446$)가 감소하였다. 즉 창의융합역량과 진로역량 관계에서 인문역량이 부분매개효과를 갖는 것으로 나타났다.

인문역량의 정확한 매개효과 검증을 위해 Sobel 검증을 실시하였고, 그 결과는 Table 6과 같다. Sobel 검증의 Z값은 6.501($p<0.001$)로 유의미하게 나타나 인문역량의 부분매개효과를 명확하게 확인하였다.

Table 6. Sobel Test

Path	A (SEa)	B (SEb)	Z
A: Creativity convergence -> Humanities	.697 (.039)	.335 (.048)	6.501***
B: Humanities -> Career			

* p<.05, ** p<.01, *** p<.001

4. 논의

본 연구는 대학생의 창의융합역량이 진로역량에 미치는 영향에서 인문역량의 매개효과를 검증하기 위해 수행되었다.

본 연구결과 창의융합역량이 진로역량에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이에, 창의융합역량을 증진하기 위한 교육과정의 개발과 운영이 필요하다. 창의융합역량의 중요성을 강조하여 최근 대학들에서 창의융합역량을 주요 핵심역량으로 설정하는 교육과정 개발에 관심이 높다. 실제로 창의융합역량 증진을 위해 두 가지 이상의 학문과 전공들을 통합한 교육과정들을 운영하고 있다. 이 경우 주의할 점은 학문 및 전공의 단순한 연계가 아닌 융합을 통한 새로운 가치 창출을 위해서는 밀도 있는 접근이 필요하다. 즉, 교수자들 간의 긴밀한 협력과 소통을 통해 교육내용 및 과정, 그리고 학생들의 반응을 면밀히 점검하고 피드백 하는 것이 필요하다. 교육 집단 구성 시에는 동질성이 강한 집단 보다는 이질적인 특성이 강한 집단이 창의적 성과 창출에 효과적이라는 점[33]을 고려하여, 성별과 학년, 전공 등이 다양하게 섞일 수

있도록 해야 할 것이다. 또한, 교육내용 및 교수법에 있어서 PBL, 캡스톤디자인, 디자인 씽킹 등을 활발히 적용할 필요가 있다. 이러한 교수법은 학생들로 하여금 문제 해결 과정에서 창의적이고 융합적으로 사고할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 지역사회가 안고 있는 문제들을 경험함으로써 실제적인 문제해결능력이 향상 될 수 있다. 이와 같이 학생들이 현실 세계를 알고 직접 체험하는 것은 창의융합교육의 효과성을 높이는데 매우 효과적이다. 미국의 한 창의융합적 성격의 통합교육프로그램에 참여한 학생들은 지역 공동체에 직접 참여하여 체험할 수 있는 교육과정은 매우 유용했다고 보고하였다[11]. 따라서 창의융합적 교육과정 개발 시 지역사회 문제를 실제적으로 이해하고 경험할 수 있는 내용을 포함하는 것이 중요하다.

본 연구에 참여한 대학생의 진로역량과 인문역량 수준이 저학년인 1-2학년보다 고학년인 3-4학년에서 유의미하게 높게 나타났다. 역량(competency)은 지식의 축적뿐만 아니라 다양한 경험을 통해 얻을 수 있기 때문에 [14] 전공지식과 경험적 차원에서 저학년보다 고학년의 역량 수준이 높게 나타난 것으로 해석된다. 송민선·정현식 연구[31]에서도 진로역량을 높일 수 있는 취업준비 행동이 고학년에 높게 나타나 본 연구결과와 비슷한 결과를 보인다. 그러나 전공지식적인 측면에서 저학년의 지식수준보다 고학년의 지식수준이 높다 하더라도 경험적인 측면은 학년과 상관없이 있을 수 있다. 따라서 저학년도 다양한 경험을 쌓을 수 있도록 지원할 필요가 있다. 진로역량의 경우 실제로 정성경·박환보의 연구[4]결과 인턴과 같은 직장체험프로그램의 참여가 대졸 청년의 진로역량을 증가시킨다고 밝혔다. 강미영의 연구[32]에서는 대학생을 대상으로 진로역량 교육에 대한 요구도를 분석한 결과 '다양한 경험을 통해 자기개발하는 능력'이 중요하다고 인식하고 있지만 준비도는 낮은 것으로 도출되었고, 진로교과목 강의를 운영할 때 학년별 맞춤형으로 운영하는 것이 필요하다고 나타났다. 이러한 결과는 대학생들 또한 역량개발을 위해 다양한 경험을 할 수 있는 체계적인 지원과 학년 특성을 고려한 맞춤형 역량개발 교육과정을 원하고 있는 것으로 해석할 수 있다. 인문역량 또한 학문적 지식 습득에 국한하지 않고 인문학적 가치(자유, 자율성, 비판적 사고 등)가 일상의 실천으로 옮겨질 수 있도록 하는 것에 중점을 두고 있기 때문에 [14] 다양한 경험은 중요하다. 이에, 대학에서는 학년 특성을 고려한 교과 및 비교과 과정, 전공 및 교양영역, 상담영역 등 다차원적인 영역에서 지식과 경험을 통한 역

량개발을 할 수 있도록 노력해야 할 것이다.

또한 본 연구결과 창의융합역량과 진로역량 관계에서 인문역량이 부분매개효과를 갖는 것으로 나타났다. 인문역량 증진을 위해서는 먼저, 인문학 관련 교양 수업을 확대하고 내실있게 운영하는 것이 필요하다. 즉, 문학, 역사, 철학, 종교, 예술, 어학에 대한 다양한 교양수업을 내실있게 운영하는 것이다. 또한 비교과 교육과정에서도 이러한 영역을 다루는 다양한 프로그램들을 균형있게 개발하고 운영함으로써 학생들의 인문역량 증진에 도움을 줄 수 있다. 이러한 교육과정은 학생들로 하여금 삶의 의미와 가치, 그리고 자신의 존재적 성찰에 대해 질문을 던지고 스스로 찾는 과정을 제공할 것이다. 앞서 논의한 창의융합역량 증진 교육과정과 관련해서도 교육과정 안에 인문적 요소를 포함하는 것도 인문역량 증진에 유용하다. 예컨대 교육과정에서 성찰일지 작성, 팀작업을 통한 다른 성원들과의 소통 및 협업 경험, 사회현상에 대한 비판적 사고 등을 할 수 있는 기회를 제공함으로써 학생들의 인문역량 증진을 자극할 수 있다. 또한 이러한 창의융합적 지식과 기술, 문제해결 방식이 나의 존재와 인간의 삶의 가치에 어떠한 영향을 미치는지 성찰하는 과정을 통해 학생들 스스로 자신의 지식과 삶을 통합하도록 도울 수 있다. 이와 더불어 본 연구 결과 창의융합역량과 진로역량 간 인문역량의 매개효과가 검증됨에 따라, 진로역량 증진 프로그램 계획 시 창의융합역량과 인문역량 증진 프로그램을 상호 연계하여 구성하는 것 또한 하나의 방안이 될 수 있을 것이다.

References

- [1] D. W. Park, "Analysis of the Application Target and Scope of Artificial Intelligence Algorithm for the Development of 4th and 5th Industrial Revolution Technologies", *The Journal of the KICS*, Vol.48, No.1, pp.65-73, Jan. 2023.
DOI: <https://doi.org/10.7840/kics.2023.48.1.65>
- [2] K. H. So, J. Y. Kang, J. H. Han, "Review on Competency-model for Subject Curriculum: Focusing on Curriculum of England, Germany, and Canada", *Korean Journal of Comparative Education*, Vol.23, No.3, pp.153-175, Jun. 2013.
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artilId=ARTO01779271>
- [3] OECD, "DeSeCo(Definition and Selection of Competency) Executive Summary", Paris: OECD, 2005.
- [4] S. K. Jeong, H. B. Park, "A study on the factors related

- to career competency of university graduates”, *The Journal of Core Competency Education Research*, Vol.7, No.2, pp.89-111, Dec. 2022.
DOI: <https://doi.org/10.52616/JCCER.2022.7.2.89>
- [5] Y. H. Chang, J. S. Lee, E. S. Shin, “The Relations between Career Barriers and Career Preparation Behavior Perceived by College Students: The Mediating Effect of Subjective Happiness”, *The Journal of Educational Research*, Vol.14, No.3, pp.163-184, Sep. 2016.
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artild=ARTO02151000>
- [6] J. M. Park, “The Effects of Convergence Instruction in High School on Improvement of Career Core Competences, Core Competences, and Creative Personality”, *Global Creative Leader*, Vol.7, Sep. No.2, pp.21-39, 2017.
DOI: <http://dx.doi.org/10.34226/gcl.2017.7.2.21>
- [7] Education Ministry, The outline of the primary school-middle school educational process and detailed exposition, NO.2022-33, 2022, Available From: <https://ncic.re.kr/mobile.brd.ntc.view.do?sessionId=58EF187A8B25C0EEEC1725DB070E8080?articleNo=10000071> (accessed Nov. 27)
- [8] J. Y. Kim, “Development and Validation of Creativity Confluence Competency Test for University Students”, Ph.D dissertation, Soongsil University, Seoul, Korea. pp.5-6, 2016.
https://oasis.dcollection.net/public_resource/pdf/000002320290_20231204102944.pdf
- [9] J. M. Tae, “The Delphi Survey for Seeking an Efficient Application Plan of STEAM Education to Gifted”, *The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented*, Vol.13, No.2, pp.126-149, Aug. 2014.
DOI: <http://dx.doi.org/10.17839/jksgrt.2014.13.2.126>
- [10] J. A. Plucker, R. A. Beghetto, G. Dow, “Why Isn’t Creativity More Important to Educational Psychologists? Potentials, Pitfalls, and Future Directions in Creativity Research” . *Educational Psychologist*, Vol.39, No.2, pp.83-96, Jun. 2004.
https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep3902_1
- [11] S. Caspell, “Exploring the Influence of the ROC Integrated High School Program” , *The Ontario Journal of Outdoor Education*, Vol.19, No.3, pp.20-27, 2007.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ899635.pdf>
- [12] H. B. Kim, H. J. Kim, “The Humanities and Its Competency Learning in 4th Industrial Revolution Era”, *Institute for Humanities and Social Sciences*, Vol.20, No.1, pp. 183-207, Feb. 2019.
DOI: <http://dx.doi.org/10.15818/ihss.2019.20.1.183>
- [13] E. J. Song, “The Discourse and Education of The Fourth Industrial Revolution from the viewpoint of the Humanities: Centered on the Cases of Japan and Germany”, *Humanities Contents*, No.52, pp.87-112, Mar. 2019.
DOI: <https://doi.org/10.18658/humancon.2019.03.52.87>
- [14] J. W. Kim, Y. S. Park, K. Y. Kim, K. S. Yang, “Development and Validation of Self-Evaluating Humanities Competency Assessment for College Students”, *Institute for Humanities and Social Sciences*, Vol.22, NO.2, pp.447-472, May. 2021.
DOI: <http://dx.doi.org/10.15818/ihss.2021.22.2.447>
- [15] J. G. Kang, “Design of Writing Lesson for Strengthening Creative and Convergent Capabilities in College Liberal Arts Education”, *Culture and Convergence*, Vol.42, NO.8, pp.349-372, Aug. 2020.
DOI: <https://doi.org/10.33645/cnc.2020.08.42.8.349>
- [16] J. Y. Kim, K. H. Lee, “Verification of 5C model for university student’s creativity confluence competency”, *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, Vol.7, No.7, pp.89-97, Jul. 2017.
DOI: <http://dx.doi.org/10.35873/ajmahs.2017.7.7.009>
- [17] K. H. Lee, K. H. Lee, “The Mediating Effect of Creative Home Environment on the Relationship between Creative Traits, Creative Achievement Intention and Creative Confluence Competency of University Students”, *The Journal of creativity education*, Vol.20, No.2, pp.31-50, Jun. 2020.
DOI: <http://dx.doi.org/10.36358/JCE.2020.20.2.31>
- [18] H. J. Hong, J. K. Yi, “The study on the direction of development in the course of a liberal education to enhance creative and integrated thinking competency”, *Korean Journal of General Education*, Vol.9, No.3, pp.163-192, Sep. 2015.
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artild=ARTO02033303>
- [19] M. H. Kang, S. W. Lee, “Operation and Task for College of Humanities’ Research and Education»: Centered on the Case of Daegu Haany University”, *DONGAINMUNHAK*, Vol.41, pp.311-343, Dec. 2017.
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiOrteView.kci?sereArticleSearchBean.artild=ART002301939>
- [20] E. J. Park, “The Possibilities and Limitations of Humanistic Competency Education”, *The Korean Journal of Philosophy of Education*, Vol.44, No.4, pp.91-123, Dec. 2022.
DOI: <https://doi.org/10.15754/jkpe.2022.44.4.004>
- [21] H. J. Kim, “The effects on creative thinking and creativity-personality of creativity-personality educational program applying creative problem solving based on movie for pre-kindergarten teacher”, *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, Vol.5, NO.6, pp.399-409, Dec. 2015.
DOI: <http://dx.doi.org/10.35873/ajmahs.2015.5.6.036>
- [22] Y. S. Lee, “A Suggestion for Developing "Creative Movement Workshop" Model on the Basis of Creative

- Problem Solving(CPS) for University Students Majoring in Dance”, *Official Journal of Korean Society of Dance Science*, Vol.33, No.2, pp.1-12, Apr. 2016.
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artid=ARTO02104626>
- [23] S. Y. Joo, S. D. Lee, “Domestic and International Research Trends on Problem Based Learning”, *Journal of Special & Gifted Education*, Vol.2, No.1, pp.1-25, Jun. 2015.
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artid=ARTO02437126>
- [24] M. R. Sin, H. A. Seo, “The Effects of a PBL Based Science Gifted Lesson on Scientific Creativity of Science Gifted Students at Elementary School”, *Journal of Gifted/Talented Education*, Vol.27, No.3, pp.637-386, Sep. 2017.
 DOI: <https://doi.org/10.9722/JGTE.2017.27.3.367>
- [25] K. J. Kim, S. H. Moon, “The Mediating Effect of Self-Reflection in the Relationship between College Students’ Reading Activity and Creative Convergence Competency”, *Korean journal of youth studies*, Vol.26, No.5, pp.391-412, May. 2019.
 DOI: <http://dx.doi.org/10.21509/KJYS.2019.05.26.5.391>
- [26] D. H. Gong, J. W. Huh, T. W. Sohn, “The Effects of Members’ Cognitive Abilities Diversity and Team Reflexivity on Creative Team Performance”, *Korean Business Education Review*, Vol.32, No.1, pp.735-785, Feb. 2017.
 DOI: <http://dx.doi.org/10.23839/kabe.2017.32.1.353>
- [27] B. C. Choi, “A study on the Mediating Effects of Reflexivity and Organizational Citizenship Behavior Between Conflict and Creative Behavior”, Ph.D dissertation, Kumoh National Institute of Technology, Gyeongsangbuk-do, Korea. pp.91-92, 2017.
https://dcollection.kumoh.ac.kr/public_resource/pdf/000000014077_20231204114312.pdf
- [28] J. W. Kim, “A Study on the Development and Validation of an Assessment Tool for Collegiate Core Competencies-Focused on K University”, Ph.D dissertation, Seoul National University, Seoul, Korea. 2019.
- [29] J. E. Jeong, C. Y. Jyung, “The Development of the Career Competencies Scale for Undergraduate Students”, *Journal of Agricultural Education and Human Resource Development*, Vol.49, No.3, pp.91-111, Sep. 2017.
 DOI: <https://doi.org/10.23840/agehrd.2017.49.3.91>
- [30] R. M. Baron, D. A. Kenny, “The Moderator-Mediator Variable Distinction in Social Psychological Research: Conceptual, Strategic, and Statistical Considerations”, *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.51, No.6, pp: 1173-1182.
 DOI: <http://doi.org/10.1037//0022-3514.51.6.1173>
- [31] M. S. Song, H. S. Jung, , “The Effects of Job-Seeking Anxiety, Depression and Dysfunctional Career Thoughts on the Employment Preparation Behavior of Senior Undergraduates who Experienced COVID-19”, *Journal of Korea Academia-Industrial cooperation Society*, Vol.24, No.10, pp.299-308, Oct. 2023.
 DOI: <https://doi.org/10.5762/KAIS.2023.24.10.299>
- [32] M. Y. Kang, “The Analysis of Education Needs on Career Competency Education for University Students”, *Journal of Employment and Career*, Vol.10, No.3, pp.23-47, Sep. 2020.
 DOI: <http://doi.org/10.35273/jec.2020.10.3.002>
- [33] C. Y. Kim, J. M. Tae, “Comparison and analysis of the differences in creativity convergence competency of university students to develop a creativity convergence instruction”, *Journal of Curriculum Integration*, Vol.11, No.4, pp.145-164, Nov. 2017.
<https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artid=ARTO02286863>

이 재 경(Jae-Kyeong Lee)

[정회원]



- 2000년 2월 : 전북대학교 대학원 사회복지학과 (사회복지학석사)
- 2011년 2월 : 전북대학교 대학원 사회복지학과 (사회복지학박사)
- 2010년 4월 ~ 현재 : 목포가톨릭대학교 사회복지학과 교수

<관심분야>

아동복지, 사례관리, 사회복지실천

박 은 아(Eun-A Park)

[정회원]



- 2006년 2월 : 전북대학교 대학원 사회복지학과 (사회복지학석사)
- 2014년 8월 : 전북대학교 대학원 사회복지학과 (사회복지학박사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 원광대학교 복지보건학부 교수

<관심분야>

정신건강, 사례관리, 슈퍼비전