

창의력 개발을 위한 가정과 교수·학습방법

윤 인 경

한국교원대학교 교수

I. 서 언

오늘날 우리 사회는 과거에 비하여 여러 부분에서 대단히 변화·발전하고 있다. 그러나 교육 부분은 그렇지 못하기 때문에 많은 교육 전문가들은 현재 우리의 교육은 교육제도, 교육방법, 교육시설과 자료 등 여러 측면에서 총체적 문제를 갖고 있다고 진단하고, 전문적인 교육개혁의 필요성을 강조하고 있다. 그중에서도 교수·학습방법 측면에서의 우리 교육은 아직도 대부분의 수업이 수십년 전에 애용하던 강의중심의 획일적, 주입식 방법 중심으로 이루어지고 있는 실정이다. 그 결과 학교 교육은 인간이 인간답게 사고하고 민주시민으로서 생활할 수 있는 인간교육보다는 획일적이며 기계적인 인간을 양산하고 있다는 점에 크게 주목하고 있다.

우리의 교육이 갖고 있는 문제 중에서 교육제도나 교육시설의 확충 등과 같이 행·재정적 지원이 필요한 것은 교사의 노력만으로는 해결되기 어려우며 장기간에 걸친 투자에 의해서만 해결이 가능할 것이다. 그러나 교수·학습방법은 교사의 노력에 따라 변화될 수 있으며, 변화를 위해서는 교사가 주체가 되어야 한다는 점에서 다른 어떤 문제보다도 교사의 역할이 크며, 해결의 가능성도 높다고 할 수 있다.

가정교과는 학문적 특성으로 보아 종합하고, 응용하며, 실생활에서의 실천을 강조하고 있으나 교육 현장에서는 암기식, 주입식 강의 방법과 객관식 평가가 주로 이루어지고 있어 교과목의 특성이 무시된 채 교육이 실시되고 있다. 그러나 1995년부터

시행할 제6차 교육과정에서는 남학생도 가정교과를 이수하도록 하고 있어 1955년 제1차 교육과정이 제정된 이후 처음으로 교양 교육으로서의 가정과 교육의 성격을 분명히 하고 있다. 따라서 이제는 개정된 교육과정의 취지에 따라 교사가 어떻게 교육을 할 것인가? 즉, 개인이 타고난 능력과 개성을 존중하는 교육, 학습자 스스로 문제를 해결하는 교육, 그리고 창조적으로 사고할 수 있는 능력을 길러 주는 교육으로 나갈 수 있는 교육방법의 모색과 실천이 당면한 중요 과제이다.

본 학술대회에서는 이러한 취지에서 가정교과를 통한 창의력 개발을 위한 교수·학습방법을 탐색해보고, 교과지도 영역의 특성에 따른 구체적인 수업의 보기를 제시하고자 한다. 교육의 본질과 가정교과의 성격에 부응하는 교육방법의 탐구와 연구에 많은 교사가 관심을 가지며, 그 결과를 교육현장에서 적극적으로 수용함으로써 가정과 교수·학습방법의 변화를 기대하고자 한다.

II. 창의력의 개념과 가정교과의 성격

창의력(Creativity)은 여러 가지 방식으로 정의될 수 있다. 핼퍼(Halpern, 1984)은 창의성은 어떤 필요를 충족시키기 위해 아이디어들의 새로운 결합을 형성하는 능력으로 생각될 수 있다고 하며, 베이런(Baron, 1969)은 창의적 사고 과정은 통합과 발산, 수렴과 확산성, 정과 반 사이의 끊임없는 변증법을 구현한다고 한다. 또 퍼킨스(Perkins, 1984)는 창의적 사고는 창의적인 산출물을 낳는 사고 방식으로, 창의성의 궁극적인 증거는 산출물에 있다고 한다.

또한 우리나라 교육학 용어사전(1989)에서는 새로운 관계를 지각하거나, 비범한 아이디어를 산출하거나 또는 전통적 사고 유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력이라고 창의력을 정의하고, 창의성 발달(Creativity development)은 유전적 영향을 받기도 하나 교육에 의해서 개발이 가능한 측면이 많다고 진술하고 있다.

KEDI보고서(1988)는 사고(Thinking)는 추론의 요소와, 직관·창의의 요소가 긴밀한 상호작용을 통해 문제를 해결해 가는 체계적인 정신활동으로서, 사고가 유창하고, 융통성이 있으며 참신하고 정교한 요소를 가지고 있을 때 창의성이 표현된다고 하였다.

이와같은 창의력의 습득은 오랫동안 우리 교육의 목표 중의 하나였으며 특히 민주주의와 정보화 사회로 지향하고 있는 현대사회에서는 더욱 그 필요성이 크다.

가정교과는 가정학을 학문적 근거로 하고 있는데, 가정학은 가정생활을 중심으로 이들과 환경과의 상호작용을 물질적 인간적 양측면에서 연구함으로써 가정생활의 향상을 도모함과 동시에 인간 발달을 도모하고, 궁극적으로는 인류의 복지 증진에 기여하는 종합과학이며 동시에 실천과학이다. 종합과학적 측면은 제4차 Lake Placed Conference (1906)와 American Home Economics Association의 Home Economics New Direction II(1975)에서 제시된 바와 같이 가정과 가족을 대상으로 이들과 관련된 환경과 인간의 본질, 그리고 이들간의 상호 작용을 연구하여 가정생활이 보다 좋은 환경에 놓일 수 있도록 하는 것을 가정학의 본질적인 목적으로 하고, 가정학은 자연, 인문, 사회과학을 포함하는 종합 학문이라는 G.M. Henderson의 The Integrating Function of Home Economics를 기초로 한다. 실천과학적 측면에서는 가정학의 학문적 이론에 근거하여 체계화된 이론을 가정생활에 관련시키므로써 새로운 이론을 창출해내고 결과적으로는 가정생활의 질적 향상에 기여할 수 있는 실천적 지식을 강조한다.

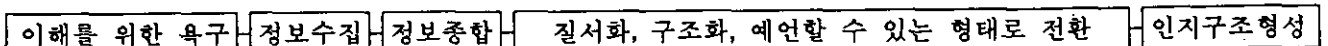
따라서 창의적인 가정생활을 영위할 수 있는 능력의 습득은 가정과 교육의 중요한 목표의 하나이며, 제6차 교육과정에서도 교과외 성격에서 문제해결 능력, 창의력의 신장을 강조하고 있어 가정과 교육을 통한 창의력 개발은 중요시 되고 있다.

III. 정보처리 접근

앞에서도 언급한 바와 같이 창의력은 사고력을 기초로 하는데, 광병선(1987)은 현행의 교과 지식 중심 교육은 사고력을 신장시키는데 효과적이라고 보기는 어렵다고 지적하고, 사고력은 교과 교육을 통해 저절로 습득되는 것이 아니라 사고력 자체에 대한 경험을 통하여 길러 줄 수 있다고 하였다. 그리고 이와같은 관점은 사고력 신장 교육프로그램 개발로 이어지게 되어 사고력을 신장시킬 수 있는 다양한 프로그램이 개발되어 있다. Segal, Chipman & Glaser(1985)는 지식 획득을 강조하는 프로그램, 문제해결에 관한 프로그램, 지능 및 추론 능력 프로그램의 3 분야로 창의력 개발 프로그램의 유형을 분류하기도 하였다. 그러나 프로그램 개발자들의 대부분은 인지심리학을 학문적 배경으로 하고 있기 때문에 인지심리학적 접근이다.

근래에는 정보처리 접근(Information Processing Approach)으로 지적 발달을 이해하려는 노력이 일고 있다. 이는 컴퓨터 프로그램을 모델로 하여 인간의 정보처리 과정을 밝히려는 것으로서 자극의 변형을 통해 지적 기능이 어떻게 달라지는가에 관심을 갖는다. 브로노스키(Bronowski, 1974)는 동물이 빠른 지각력을 갖고 어떤 자극에 대해 반응하는 것과 달리 인간은 환경을 조절하고 적응하는 능력을 갖고 있는데 이는 이성적 사고를 하기 때문이라고 하였다. 즉, 인간은 감각기관을 통해서 얻은 정보를 조직하고, 조직한 개념을 다른 사람에게 전달할 수 있으며, 사고력을 통해 관찰한 바를 일반화시키고, 예언적, 설명적 기능을 갖도록 하는 유용한 추론을 할 수 있는 정보처리 능력이 있기 때문이라고 했다.

정보처리 과정



정보처리(Information Processing)는 사람들이 환

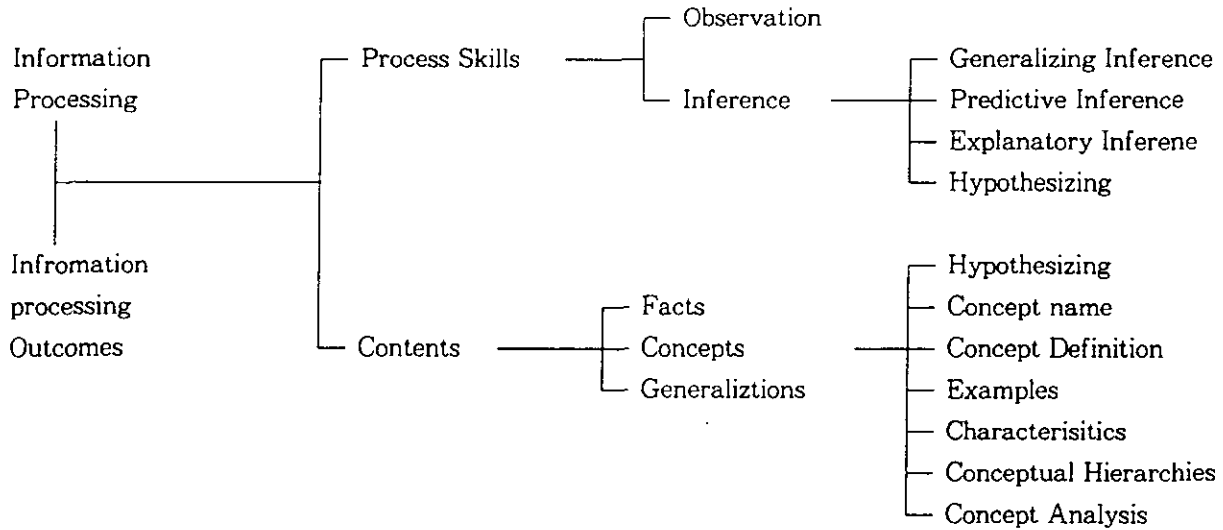
경으로부터의 자극을 처리하고, 자료를 조직하고,

문제를 인지하고, 개념을 형성하고, 문제를 해결하는 것과 관련된다. 정보처리 모델은 다음 그림에서와 같이 단순한 지식의 암기와 주입보다는 일련의 사고력을 개발해 주는 데 적절하다.

정보처리 수업 모델의 목적은 지적 능력 개발과

내용 획득이다. 지적 능력은 관찰과 추론하는 능력, 예측, 설명하는 능력을 포함한다. 내용은 정보처리 결과 얻은 정보로서 자료의 유형에 따라 사실, 개념, 일반화가 있다. 이들의 관계를 표로 나타내면 다음과 같다.

Information Processing의 체계



정을 제시하고자 한다.

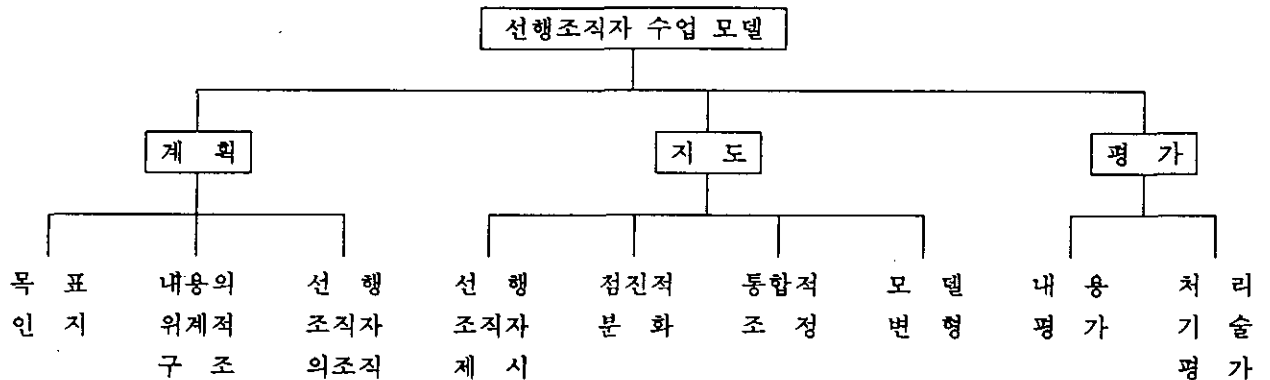
IV. 교수·학습전략

일반적으로 수업은 계획, 지도, 평가로 이루어지며, 수업전략은 교육과정을 구성하고 수업자료를 구안하며 수업을 안내하는데 사용되는 일종의 계획으로서, 다양한 모델이 있다. 수업 모델은 완전한 것이 있기는 어려우며 1시간의 수업에서도 여러 가지의 수업 모델이 다양하게 사용될 수 있다.

여기서는 수 없이 많은 수업모형 중에서 인지적 영역의 발달을 도울 수 있는 몇개 수업 모델의 특

1. 선행조직자 수업 모델(David Ausubel Instructional Model)

이 모델은 인지적 교수 학습의 과정에 초점을 두며, 교과 내용을 상호 관련성에 의해 가르치도록 연역적으로 고안된 방법이다. 이 모델은 학습자가 내용을 세분화시키고, 종전의 지식과 새로운 지식을 관련지어 사고할 수 있는 능력을 개발시켜, 정보처리하는 능력을 습득할 수 있도록 하는 데 목적이 있다.



1) 계획 단계

(1) 목표인지

이 모델은 특정한 어느 한 내용을 가르치는 것이 아니라 내용들 사이의 관계를 가르치는데 목적이 있다. 따라서 이 모델을 효과적으로 이용하기 위해서는 교사의 경험과 학생의 인지구조가 파악되어야 하며, 학생들은 배우고자 하는 내용의 개념화나 일반화가 이미 이루어져 있어야 한다. 만일 이러한 개념화나 일반화가 일어나지 않았다면 교사는 수업에 임하기 전에 개념에 대한 경험의 예로서 그림, 슬라이드, 영화 또는 적절한 예나 부적절한 예를 제시하여 개념화를 위한 경험을 제공하여 개념화가 이루어지도록 한다.

그러므로 목표를 결정하기 위해서는 학습자의 사전 학습 요인이 중요하며, 사전 학습은 학습의 범위, 학습 활동, 학습의 종류 등을 결정하게 된다.

(2) 내용의 위계적 구조

개념을 상위 개념, 동등 개념, 하위 개념으로 분석하여 위계적 구조를 조직한다. 가장 포괄적이고 일반적이며 추상적인 개념이 정점을 차지하고 하부로 갈수록 덜 포괄적인 하위개념으로 구성되며 마지막에는 사실적인 지식이 위치하도록 위계적 구조를 조직한다. 학습자는 맹목적으로 새로운 지식이나 학습과제를 암기하는 것이 아니라 이 위계적 구조 안에서 내용의 비슷한 점과 차이점을 분석하여 개념을 유의미하게 관련지어 학습자의 인지구조 속에서 지식의 구조가 자유롭게 활용될 수 있도록 내용을 구조적으로 조직한다.

이렇게 함으로써 내용이 쉽게 구조화되고, 비교를 통하여 새로운 개념 획득이 용이하며 기억하기 쉽게 된다.

(3) 선행조직자의 조직

선행조직자란 학습에 본격적으로 들어가기 이전에 제시하는 도입자료로서 학습자의 인지구조 속에 학습 내용을 결합시키기 위한 것이다. 또한 학습해야 할 내용을 학습자가 조직화하는 데 도움을 줄 수 있도록 개념을 정의함으로써 선행조직자를 제시할 수도 있고, 개념의 일반화를 이용할 수도 있고, 비교를 통한 선행조직자로 이용할 수도 있다.

제시 방법의 예로는 수업의 시작과 더불어 던지는 하나의 질문일 수도 있고, 하나의 이야기나 영화, 시범 혹은 한 단어일 수도 있다.

결론적으로 계획단계를 요약해 보면 교사는 학습

계획서, 학습 목표와 학생들의 인지 구조를 고려해야 하며, 가르치려는 내용이 이미 학생들이 알고 있는 내용이라면 학습의 맨 처음 초점은 내용의 비슷한 점과 차이점을 분석하는 데 두어야 한다. 반면 가르치려는 내용의 개념화가 덜 된 상태라면 교사는 적절한 예와 경험을 제공하여 학생 스스로 개념화, 일반화시킬 수 있는 준비 시간도 계획해야 한다. 다음으로 교사는 내용의 구조적 위계를 조직하고, 선행조직자를 준비하여 새로운 내용과 기존의 인지 구조를 관련시킬 수 있도록 계획해야 한다.

2) 지도 단계

지도단계의 수업은 교사와 학생이 서로 질문하고, 설명하고, 예를 제시하고, 비교하고, 차이점을 인식하고, 진술하는 등의 상호작용에 의해 전개된다.

(1) 선행조직자의 제시

OHP나 칠판에 학습의 방향과 학습의 중요한 초점을 학생들에게 제시하며 선행조직자를 제시한 후에 교사는 학습내용과의 관계를 밝힌다.

(2) 점진적 분화

점진적 분화란 최상위 개념에서부터 점점 세분화하여 좁은 개념인 하위개념으로 연역적 체계를 형성하여 구조적 위계를 조직화 하는 것을 말하며 도표를 이용하면 쉽게 분화과정을 보여 줄 수 있다.

도표는 수업의 범위와 수업의 전망을 제시하며 학생들의 주위를 집중시킬 수 있다. 도표를 이용한 구조적 위계를 제시할 때는 일시에 제시하는 것보다 수업이 진행됨에 따라 분화된 위계를 차례로 제시하는 것이 효과적이다. 학생들에게 개념의 특성과 예를 제시하도록 요구하여 학생들이 이해했다고 생각했을 때 더 하위개념으로 분화시켜 나가며, 교사는 제시되어진 예들을 상호 통합하고 비교하고 대조하여 개념을 관련시키면서 최하위개념으로 분화될 때까지 점진적 분화를 계속한다.

(3) 통합적 조정

구조적 위계 속에 각 단계에서 통합적 조정을 이용한다. 통합은 주요한 생각이나 개념을 서로 관련 짓는 것이고 조정은 개념의 비슷한 점 또는 차이점이나 모순을 분석하는 것으로 통합적 조정의 목적은 주요 개념 사이의 관계를 강조하여, 알고 있는 지식의 관련성, 차이점 혹은 예외가 되는 모든 것

들을 하나의 통합된 지식으로 관련짓기 위해서이다.

즉, 근본적인 차이점을 가진 개념들과 일반화들 사이의 비슷한 점과 차이점을 상세하게 분석하고, 개념이 두 하위개념으로 분화된 후나 혹은 완전히 최하위 개념으로 분화되었을 때 이용되며, 모든 위계적 단계에서 적용할 수 있다. 교사에 의한 설명적 방법과 질문을 통한 방법을 이용하여 개념이 유의미한 형태로 학습되게 하기 위함이다.

(4) 모델의 변형

가장 전형적인 방법인 구조적 위계 형태를 도표로 제시하는 방법 외에도 아직 구조화되지 않은 구조를 결합할 때 이용할 수도 있다. 다른 조직화를 덧붙이거나 눈에 보이도록 묘사되는 내용을 제공할 때에도 이용할 수 있으며 이 때에도 도표가 아닌 차트를 이용하여 개념의 비슷한 점과 차이점을 조직화하는 데 도움을 받을 수 있다.

3) 평가

이 모델의 가장 중요한 처리 기술은 내용을 위계적으로 구조화하는 능력이므로 평가에서는 내용의 결과뿐 아니라 처리 기술도 측정되어야 한다. 교사는 개념 사이의 관계지식을 평가해야 하며, 개념들과 일반화들을 관련시키는 능력은 추상적 개념을 이해하는 능력에 달려있다. 이러한 지식이 부족하면 관련성을 이해하는 데도 결함이 있으므로 개념과 일반화를 이해하는 데 실패한 것이다.

그러므로 학생들의 각 지식의 관련성을 관련짓는 이해력을 평가하여 이해도를 측정할 수는 있으나 이러한 능력을 측정하기 위하여 학습한 지식보다

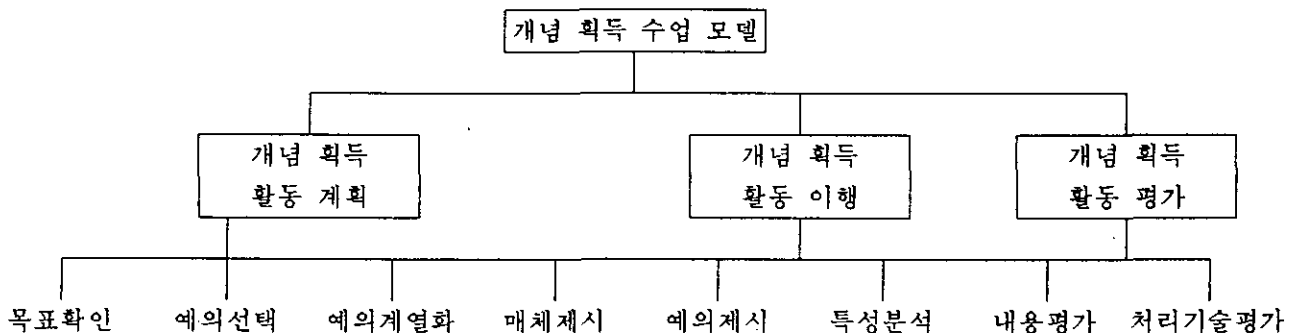
더 높은 수준으로 평가 항목을 제작한다는 것은 어려운 일이다. 이 모델의 평가에서는 지식 이상의 관련성을 이미 학습한 정보를 적용하여 새로운 상황에 대처하도록 요구하거나, 개념 사이의 관계를 비교하여 설명하도록 하는 방법, 여러 가지 항목을 나열 제시한 후, 그 항목들을 조직화된 도표로 만들도록 하므로써 구조적 위계를 조직화하는 능력을 평가하는 방법 등이 있을 수 있다.

그러나 교사가 교수·학습 과정에서 발생하는 상황들을 적용하면서 여러가지 방법으로 학생들의 능력을 측정할 수 있도록 연구하는 것이 무엇보다도 중요하다.

2. 개념 획득 수업 모델(Concept Attainment Instructional Model)

이 수업 모델은 학생들이 어떤 개념을 얻도록 하기 위하여 그 개념의 속성들을 포함한 긍정적인 예와 그런 속성이 포함되지 않은 부정적인 예를 제시하여 그것들을 비교하고, 대조하도록 하여 어떤 한 개념에 도달하도록 하기 위하여 고안된 귀납적 수업방법이다. 개념 획득 모델은 Joice와 Weil(1972)에 의해 고안되었으며, 이는 1956년 Jerome Bruner 등의 연구성과에 의해 가능하게 되었다.

이 모델은 학생들이 주위 환경으로부터 지각하고 받아들이게 되는 지식, 사건, 경험, 정보 등을 처리하고 분류하고 변별할 수 있는 기능을 개발시켜주는데 그 목적이 있다. 이 모델은 어렵고 관념적인 개념의 교수에 효과적이다.



1) 개념 획득 활동의 계획

(1) 목표의 확인

개념 획득 활동의 첫단계는 목표의 확인이다. 교사는 목표를 획득하기 위한 전략을 선택하기 전에

그 목표가 무엇인지 정확히 알고 있어야 한다. 왜냐하면 모형들은 구체적 목표를 달성하기 위해 설계되어 있기 때문에 그 수업의 내용과 목표에 맞는 모형이 선택되어야 하기 때문이다.

(2) 예의 선택

교사의 다음 임무는 그 개념을 설명하기 위한 예를 준비하는 것이다. 예의 선택에서는 개념을 철저히 설명하는 긍정적 예와 개념의 부정적인 예의 두 가지가 반드시 고려되어야 한다.

긍정적 예와 부정적 예를 사용하면 학습자는 관련된 개념에 현혹되지 않고 완전한 개념을 형성할 수 있다. 분산되고 복잡한 개념일 수록 더 많은 예를 필요로 한다. 교사는 예를 선택하는 데 있어 개념의 특성을 고려해야 하고 항목 내에서 해당 요소들의 분산성도 고려해야 한다. 또한 정확하고 완전하여 학생들이 배운 개념을 향상시킬 수 있어야 한다.

(3) 예의 계열화

예의 계열화는 학생들에게 제시하기 위해 선택한 예를 적절한 차례로 배열하는 것이다. 이 때 교사는 학생들의 흥미 진작 과정 기법에 관심이 있는 정도에 따라 차례를 결정한다. 만일 교사가 학생들의 과정 기법을 개발시키려고 한다면 학생들에게 과정을 이해하는 기회를 최대한 줄 수 있는 방식으로 예를 배열해야 한다. 개념을 빨리 획득하는 방식은 학생들에게 이런 기회를 주지 않을 뿐 아니라 개념의 기억을 보장하지도 못한다.

(4) 예의 제시를 위한 매체

마지막으로 교사는 예를 제시하기 위한 매체를 선택한다. 이 때는 가르치려는 개념의 형태와 학습자의 특성을 고려하여 한 개념을 지도하기 위해 학생들에게 제시할 몇 가지 예를 선택한다. 대개는 그림이 단어보다 효과적이거나 단어가 적절할 때도 있다. 또한 실물이나 그림 중에서 선택해야 한다면 실물을 선택하는 것이 개념을 설명하기에 적절하다.

2) 개념 획득 활동의 이행

(1) 예의 제시

개념 획득 모형의 이행 첫 단계는 예를 제시하는 것이다. 이 예는 학생들이 개념을 획득하기 위한 과정의 자료를 준다. 예가 제시되기 전에 말로 표현된 설명은 수업에 사용된 활동에서 제일 중요한 것이다. 단순한 개념에 중점을 둔 모형 수업은 시도되어진 개념 획득 활동에 필요한 준비 행위이다. 개념 획득 활동 형태는 교사가 가르치려는 개념의 긍정적 예와 부정적 예의 제시에서 시작된다.

긍정적 예와 부정적 예는 학생들에게 이해되어지는 한 얼마든지 제시할 수 있다. 긍정적 예와 부정적 예의 제시를 통하여 교사는 학생들에게 긍정적 예를 포함한 범주를 제시할 것을 요구한다. 학생들이 제시한 가설들을 칠판에 기록한 후 교사는 첨가되는 예를 제시하고 새 자료에 비추어 그것들의 추론과 재 분석을 요구한다.

학생들은 가능한 범주에서 가설을 세운다. 가설의 많은 첨가와 삭제를 요구한 후에 교사는 다른 예를 제시한다. 이 때 교사는 학생들에게 해답을 주어서는 안된다. 대신 교사는 학생들에게 그 개념을 확인하고 문제의 해결법을 교사에게서가 아니라 자료 안에서 찾도록 해야 한다. 학생들에게 개념을 확인하게 하고 증명하게 할 책임이 있다. 자료 분석과 추론을 만드는 과정을 통해 학생들은 정보 처리에 더 능숙해질 뿐 아니라 자율적인 학습자가 된다. 추출한 모든 자료를 망라한 가설을 세울 때까지 가설을 세우고 분석하는 과정에 계속된다. 교사는 예를 추가해서 제시하고 학생들로 하여금 그 예가 긍정적인 지, 부정적인 지를 결정하도록 하고 그 개념에 첨가되는 예를 제시하도록 요구함으로써 그 개념에 대한 학생들의 숙달을 평가한다.

(2) 특성의 분석

개념 획득 활동의 마지막 단계는 개념의 활동을 분석하는 것이다. 분석은 학생이 예를 살펴보고 그들이 본 특성을 기록하는 것으로 시작된다. 가능한 많은 특성들이 관찰 될 수 있는 매체를 선택하는 것이 중요하다. 특성의 분석은 학생들이 분류에 대한 기초를 설명하지 않고 예를 분류하는 경우를 방지하고, 학급의 모든 학생들에게 그 개념을 전달해야 한다는 측면에서 중요한 이유를 가진다.

때로는 개념 획득 활동이 한 학생이나 소수의 학생들에게만 그 개념이 획득되고 나머지 학생들에게는 전달되지 않는 경우도 있다. 학생들에게 특성을 기록하도록 하는 것은 중요한 특성이 학생들에게 모두 획득되었는 지를 확인하기 위해서이다. 개념은 그 특성으로부터 구별되어지고 추상화됨으로서 확실하게 학습된다. 학생이 개념의 특성을 확인할 수 있을 때 그것은 획득된 것이다.

3) 개념 획득 활동의 평가

학생들의 개념 획득은 4가지 중요한 방법으로 측정될 수 있다.

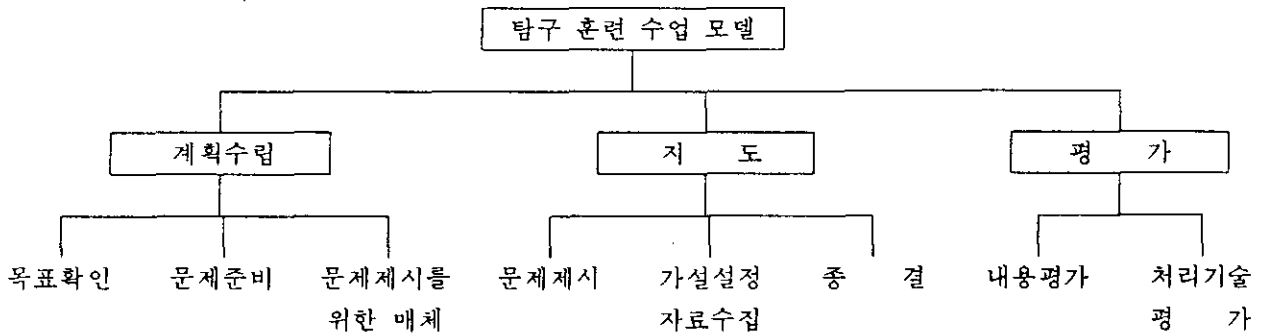
- ① 학습자는 그 개념에 부가된 예를 확인한다.
- ② 학습자는 그 개념의 특성을 확인한다.
- ③ 학습자는 그 개념과 다른 개념을 관련짓는다.
- ④ 학습자는 그 개념을 규정한다.

3. 탐구 훈련 수업 모델 (Richard Suchman Instructional Model)

탐구 훈련 수업 모델은 문제 해결을 위해 학생들이 적극적으로 참여하고, 연역적, 귀납적 추리형식이 모두 사용된다. 이 모델에서는 비교적 내용은 덜 강조를 하고, 보다 처리과정 중심적인 점이 다

른 모형과 다르다.

탐구훈련 모델은 문제를 확인하고, 자료를 수집하는 방법에 있어서 다른 탐구 모델들과 주된 차이가 있다. 이 모델에서는 문제를 선생님이 제출하고, 문제가 학생들에게 동기를 유발할 수 있도록 주의 깊게 설계된다. 또한 학생들이 실제로 자료를 조작하기 보다는 질문을 통해 자료를 수집하는 특징을 갖는다. 이 모델은 사실이나 개념 혹은 일반화물 가르칠 때에는 적합하지 않고 설명을 요하는 문제를 다루고자 할 때 적합하다.



1) 계획 단계

계획 단계에서는 우선 설명을 요하는 문제를 확인한 후, 문제의 난이도와 매체를 학생들의 기존 지적 수준에 맞추어 선택해야 하며, 문제는 학생에게 흥미와 동기를 유발하여 적극적으로 수업에 참여할 수 있도록 되도록이면 모순 사건으로 구성되어야 한다. 그리고 사건(문제)의 범위를 충분히 좁혀서 탐구활동에 중심점을 제공하고, 학생들이 자료를 수집하는 데 좋은 방향을 제공하여 그들이 자료를 수월하게 수집할 수 있도록 해야 한다.

2) 지도 단계

탐구활동은 선생님이 문제를 제시함으로써 시작된다. 문제를 제시할 때는 OHP나 칠판 혹은 인쇄물로 해주는 것이 좋다. 이렇게 하면 문제를 상세히 기억할 필요가 없고, 대신에 학생들에게 문제를

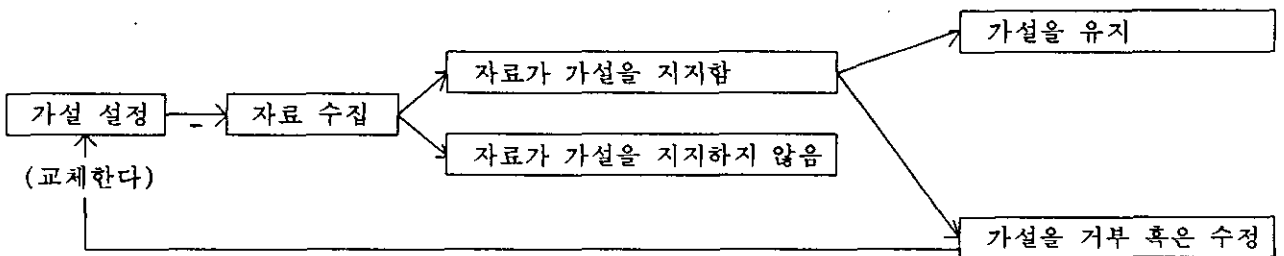
해결하는데 관심을 집중할 수 있게 해준다. 문제를 제시한 후에 학생에게 가능한 설명을 가설로 세우거나 자료수집을 하도록 요구한다. 자료는 학생의 질문을 통해 수집되며 이 질문은 다음과 같은 두가지 준거에 따라야 한다.

① Yes나 No로 대답할 수 있는 형식으로 질문해야 한다.

② 답은 추론이 요구되기 보다는 관찰을 통해 얻어질 수 있어야 한다.

자료 수집과 가설설정은 가설들이 수집된 자료에 근거해서 제시되거나 수정되는 순환을 반복하면서 계속된다. 이들 수정된 가설들은 차례로 다음 자료수집을 유도한다. 이 순환과정을 그림으로 나타내면 다음과 같다.

가설설정-자료수집-가설설정 순환이 완성되면 종



결을 한다. 더 이상의 가설 수정이 필요없이 그 설명이 적절하게 모든 현존하는 자료를 밝힐 수 있을 때 종결이 이루어진다.

3) 평가단계

평가는 두가지 측면 즉, 학생의 탐구 과정 능력과 내용의 습득 정도를 측정하는 것이다. 그러나 탐구 모델이 학생의 사고력을 신장시키는 것을 주된 목표로 하므로 탐구과정 능력에 중점을 두고 평가하여야 한다. 평가 방법은 학생에게 사건을 제시하고, 그 중심 사건 관련된 가설 자료, 질문, 관찰 결과 등을 요구하는 방법과 탐구과정에 대한 각본과 가능한 설명을 함께 제공하고, 학생들로 하여금 자료와 그 설명과의 관련성을 판별하도록 하는 방법이 있다.

또한 평가에서는 학생들이 이미 경험한 문제여서는 안된다는 것이 중요하다. 그렇지 않으면 분석과정에 참여하기 보다는 단지 과거의 정보를 회상하는 것에 불과할 것이다.

IV. 요약 및 결론

창의력은 전통적 사고 유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력으로 학자들에 의하면 이는 교육을 통해서 개발될 수 있다고 한다. 즉, 인간은 누구나 나름대로의 잠재된 창의력을 가지고 있는데 교육환경에 따라서 어떤 사람은 능력이 잘 개발되기도 하고, 그렇지 못하기도 하다.

지금 세계 각국은 교육 개혁을 통하여 인간교육, 민주시민 의식과 창의성을 신장시키는 교육에 주력하고 있는 추세이다. 이는 고도의 정보화 사회가 되리라고 예측되는 미래사회에 대처할 수 있는 능력있는 인간을 기르고자 함이다.

그러나 우리의 교육현실은 이러한 세계적 추세에 부응하지 못하고 획일화된 교육을 실시하고 있다. 그러므로 학생의 개성, 능력, 흥미, 희망 등이 존중되고 살아 움직이는 수업, 그리고 이를 통한 창의력의 개발은 무엇보다도 절실하다. 중·고등학교에서의 가정교과는 인간의 잠재적 능력 개발을 중요한 목표로 하는 교양교육의 하나이며, 종합하고 실생활에의 적용과 실천을 강조하는 학문적 특성을 갖고 있기 때문에 이러한 요구에 잘 부응할 수 있다.

창의력 개발을 위해서는 여러가지 다양한 교육적 방법이 있을 수 있으나 여기서는 정보처리 접근을 중심으로 사고력을 신장시키는데 도움을 줄 수 있는 선행조치자 수업 모델, 개념 획득 수업 모델, 탐구 훈련 수업 모델에 대해 살펴보았다. 그러나 수업 모델은 절대적인 것이 있을 수 없으며 1시간 수업에서도 다양한 모델이 적용될 수 있기 때문에 앞에서 제시한 것들은 지적·발달을 도와 줄 수 있는 수업 모델의 예에 불과하다.

또한 어디까지나 학자들이 제시한 수업 모델의 특성만을 제시한 것이기 때문에 교사가 이를 가정과 수업에 어떻게 적용시키고, 또 어느 정도로 자주 활용할 것인가가 더욱 중요한 일이다. 어느 수업 모델이건 실제 수업에 적용하기 위해서는 교사의 사전 준비가 필수적이어서 교사의 노력이 필요하며, 수업 시간도 제한되어 있기 때문에 매시간 이러한 모델이 적용되리라고 기대하기는 어려우나 첫 시도는 대단히 큰 의미를 주리라고 생각한다.

그리고 오늘의 학술 대회를 시작으로 수없이 많은 수업 모델들이 가정과 수업에 한번씩 적용되어지고 그 결과에 대한 현장 연구가 계속적으로 이루어져 가정교과의 영역, 단원, 주제 또는 지도요소에 따라 가장 적절한 수업 모델이 찾아질 수 있게 되길 기대한다.

참 고 문 헌

- 교육부(1992). 중학교 교육과정
- 서울대 사대 교육 연구소(1986). 교육학 용어 사전. 배영사.
- 성일제 외 7인(1987). 사고와 교육. 한국교육개발원.
- 성일제 외 7인(1987). 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구. 한국교육개발원.
- 성일제 외 6인(1988). 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구(II). 한국교육개발원.
- 신세호 편(1992). 한국 교육의 나아갈 길. 한국교육개발원.
- 윤기옥 외 2인(1989). 수업모형. 서울: 형설출판사.
- 윤인경 외(1988). 고도산업사회에 대비한 실업, 가정교과 교육의 성격 규명과 개선 방향. 한국교육개발원 세미나 자료.
- 윤인경 외(1990). 가정과 교수-학습 목표 상세화.