

# 학교도서관 독서교육의 창의성 적용에 관한 연구\*

## A Study on an Application of Creative Skill to Reading Instruction in the School Library

서진원(Jin-Won Suh)\*\*

### 〈 목 차 〉

- |                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| I. 서론              | 1. 독서의 개념과 독서전략의 유형      |
| II. 창의적 교육         | 2. 학교도서관 독서교육의 특성        |
| 1. 창의성의 개념         | IV. 학교도서관 독서교육의 창의성기법 적용 |
| 2. 창의적 교육의 특성 및 기법 | V. 결론                    |
| III. 학교도서관 독서교육    |                          |

### 초 록

본 논문은 독서교육에서 창의성개발을 적용하는 방안을 제시하였다. 독서전략들과 창의성기법들을 유형화하고 독서교육의 시간적 과정 속에 이를 융합하였다. [독서전] 과정에서는 기존지식 활용하기와 이성적 사고의 독서전략이 사용되며, 이를 확산적사고의 유창성과 독창성 기법에 융합하였다. [독서중] 과정에서는 텍스트내용 이해하기와 텍스트구조 인식하기의 독서전략이 사용되며, 이를 확산적사고의 융통성과 독창성 기법에 융합하였다. [독서후] 과정에서는 이성적 사고의 독서전략이 사용되며, 이를 확산적 사고의 독창성과 수렴적 사고 기법에 융합하였다.

키워드: 창의성, 창의적 교육, 독서전략, 학교도서관 독서교육

### ABSTRACT

I studied on the application of creativity to reading instruction in this paper. Reading strategies and creative thinking skills are categorized. And these are incorporated in the time process of reading instruction. In pre-reading process, Using Prior Knowledge and Reasoning of reading strategies are used and these are incorporated in Fluency and Creativity of the divergent thinking skill. In reading process, Increasing Sensitivity to Text Elements with the Highest Information Load and Structuring and Recognizing Structures of reading strategies are used and these are incorporated in Flexibility and Creativity of the divergent thinking skill. In post-reading process, Reasoning of reading strategies are used and these are incorporated in Creativity of the divergent thinking skill and convergent thinking skill.

Keywords: Creativity, Creative education, Reading strategy, School library reading instruction

\* 이 논문은 2011년도 전북대학교 연구기반 조성비 지원에 의하여 연구되었음.

\*\* 전북대학교 문헌정보학과 교수(sjwww@jbnu.ac.kr)

• 논문접수: 2013년 8월 20일 • 최초심사: 2013년 9월 1일 • 게재확정: 2013년 9월 11일

## I. 서론

창의성에 대한 연구는 1950년 미국의 심리학자 Guilford의 제안 이래 여러 분야에서 본격적으로 이루어졌다. 특히 현대사회가 정보화사회, 지식기반사회로 발전함에 따라 교육학 분야에서 창의성 계발에 대한 연구와 교육이 활발하게 이루어지고 있다. 우리나라의 교육정책에 있어서도 제3차 교육과정(1973년) 이래 현재에 이르기까지 창의성계발은 학교교육의 중요한 목표 중의 하나이다.<sup>1)</sup> 창의성은 어떠한 상황과 문제에 처해서도 그것을 효과적으로 해결하고 적응하는 새로운 발상이며, 현대의 지식기반사회에서는 각 분야에서 지식과 정보의 지속적인 응용을 통해서 발휘된다. 본 논문에서는 창의성교육의 기법들을 파악하고 이것들이 독서교육에 어떻게 적용 될 수 있는지를 연구하고자 한다. 창의성의 개념과 기법들은 각 분야의 학문에 따라서 다양한 주장과 논의가 이루어져서 이를 일반화 하기는 어렵다. 학교교육에 있어서도 각 교과마다 적용 될 수 있는 창의성교육기법들이 다양하다. 독서는 학교교육의 기본이다. 지식을 습득하는 가장 중요한 채널이기 때문이다. 그러므로 독서교육에서 창의성 계발을 적용하는 것은 학교교육의 중요한 과제이다. 그러나 독서교육에서 창의성 계발을 적용하는 연구는 미약한 편이다.<sup>2)</sup> 본 논문에서는 독서교육의 방법으로서 독서전략들을 분석하고 범주화하여 독서교육의 시간적 과정에서 각 독서전략의 범주들과 창의성교육기법들의 관계를 간트차트를 통하여 제시하였다. 그러나 독서전략과 창의성교육기법들은 본 논문에서 제시한 범주화에 명확하게 들어맞지는 못한다. 이것들이 본래 범주화를 전제하고 개발되지 않았기 때문이다. 또한 독서교육에서 독자의 수준이나 독서자료의 내용 등에 따라서 적용되는 기법들이 달라 질 수 있다. 본 논문에서는 독서교육의 시간적 과정을 기준으로 [독서전], [독서중], [독서후]로 구분하여 독서전략과 창의성기법의 일반적 관계를 분석하였으며, 독서교육의 다른 변수(parameter)들에 대해서는 상황에 따라서 조정할 수 있을 것이다.

- 
- 1) 전제웅, “창의성 신장을 위한 독서 교육 활동의 문제점과 해결 방안,” 학습자중심교과교육연구, 제12권, 제4호(2012. 12), p.1.
  - 2) 국내문헌조사에서는 국내학회지 원문DB KISS에서 1편, DBpia에서 3편(키워드: 창의성, 독서교육)이 발견되었으나 본 논문의 주제에 관련된 것은 조미아, “창의력과 자기주도적 학습능력에 미치는 독서교육의 영향에 관한 연구,” 한국문헌정보학회지 제40권 제3호(2006. 9)가 있다. 외국문헌조사에서는 EBSCOhost ASP에서 4편(키워드: creativity, reading instruction)이 발견되었으나 본 논문의 주제에 관련된 것은 Owles Carol & Herman Donna “Terrific Teaching Tips: Building Content-Related Vocabulary, Concepts, and Strategies for Reading Comprehension,” *Illinois Reading Council Journal*, Vol.40, Issue4(Fall 2012)가 있다.

## II. 창의적 교육

### 1. 창의성의 개념

창의성의 개발은 오랫동안 우리 학교교육의 중요한 목표 중의 하나이다. 그만큼 현대사회에서 중요한, 필요한 가치이기 때문이다. 그러나 창의성의 개념을 정의하는 것은 쉽지 않다. 그것은 여러 분야에 걸쳐서 너무 다양하고 복잡한 특성을 가지기 때문이다. 창의성이라는 단어는 특히 교육과 관련해서 많은 오해를 불러일으킨다. 잘못된 해석과 잘못된 생각이 많다. 창의성이 무엇인지 아직도 확실하지가 않다고 연구자들은 지적한다.<sup>3)</sup>

창의성의 개념을 정의한 사전적 내용은 다음과 같다.

- 1) 창의성은 새로운 관계를 지각하거나, 비범한 아이디어를 산출하거나 또는 전통적 사고유형에서 벗어나 새로운 유형으로 사고(思考)하는 능력이다.<sup>4)</sup>
- 2) 과거 경험의 재생에 의하지 않고 그와 다른 방법에 의한 문제해결의 방법 및 태도를 창의성이라고 하며, 때로는 생산적 사고(productive thinking)이라고도 한다. 월러스(Wallas G.)에 의하면, 창조적 사고력은 준비(preparation), 음미(incubation), 계시(illumination), 검증(verification)의 4단계를 통해서 이루어진다고 한다.<sup>5)</sup>
- 3) 창의성이란 새로운 것을 생산하는 능력과 기질(disposition)이다.<sup>6)</sup>
- 4) 창의성이란 문제를 해결하고, 새로운 발명을 하고, 예술작품을 생산하기 위해서 새롭고 비寻常 방법으로 아이디어를 병렬하는(juxtapose) 능력이다.<sup>7)</sup>

창의성이 본격적으로 체계적 연구가 시작한 것은 1950년 Guilford가 확산적 사고(divergent thinking)와 수렴적 사고(convergent thinking)의 차이를 제안하면서 부터였다.<sup>8)</sup> Guilford는 그가 제안한 지능구조모형(structure of intellect model, SOI)에서 지능은 3차원의 구성 요소들로 이루어 진다고 하였다. 3차원은 조작(operations, 사고하는 방식), 내용(contents, 생각하는 대상),

3) Richard Gerver, *오늘 만드는 내일의 학교, 안진희 역*(서울: 열린책들, 2013), p.182. ; Arthur J. Cropley, *교육과 창의성*, 김선 역(서울: 집문당, 2000), p.105.

4) 서울대학교 교육연구소, *교육학용어사전*(서울: 하우동설, 1995), [네이버 지식백과] 창의성 [創意性, creativity], <<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=512891&cid=531&categoryId=531>> [cited 2013. 8.2.]

5) 교육학사전편찬위원회 편, *교육학대사전*(서울: 교육출판공사, 1980), p.930.

6) James W. Guthrie, ed., *Encyclopedia of Education*, Vol.2, 2nd ed. [creativity], (New York: Macmillan, 2002), p.505.

7) Bonnie Strickland, ed., *The Gale Encyclopedia of Psychology*, 2nd ed. [creativity], (Detroit: Gale, 2001), p.157.

8) J. P. Guilford, "Creativity," *American Psychologist* 5, (1950), pp.444-454 ; Mark A. Runco, *창의성 이론과 주제, 전경원 등 역*(서울: 시그마프레스, 2009), p.9.에서 재인용; 김춘일, *창의성 교육 그 이론과 실제*(서울: 교육과학사, 1999), p.25.

산출(products)이며, 조작은 cognition, memory recording, memory retention, convergent production, divergent production, evaluation의 6요소가 있다. 내용은 visual, auditory, symbolic, semantic, behavioral의 5개요소가 있으며, 산출은 units, classes, relations, systems, transformations, implications의 6개요소가 있다. 이들 요소들의 3차원적 결합으로 나타나는 180개의 구별된 정신능력으로 지능이 구성된다고 하였다.<sup>9)</sup>

수렴적 사고는 질문에 대한 정답이 분명하게 정해진 것으로 이미 배운 것을 재생하고 알고 있는 도식을 새로운 환경에 기계적으로 적용하는 것이다.(예: 미합중국의 초대 대통령은?) 확산적 사고는 개방적 질문에 대한 다양한 대답과 해결책이 가능한 것으로 Guilford는 확산적 사고의 3가지 요소로 유창성(flucy, 문제의 다양한 해결방법을 신속하게 찾는 능력), 융통성(flexibility, 다양한 대안을 동시에 고려할 수 있는 능력), 독창성(originality, 다른 사람들과 다른 아이디어를 적용하는 능력)을 제시하였다.<sup>10)</sup>

창의성의 개념에 대한 이해는 창의성의 평가내용을 통해서도 할 수 있다. 그러나 창의성의 개념 정의가 어려운 것처럼 창의성의 평가문제도 매우 어렵다. 물론 생각없이 특이한 것을 생산해 내는 것을 창의적이라고 간주할 수 없다. 창의력에는 효과성과 중요성이 포함되어야 한다. 외부적인 평가의 관점과 기준이 주어지게 된다. 일반적으로 창조적인 사람은 본인 스스로에 의해서 유명해지지 않는다<sup>11)</sup>는 말이 단적으로 이를 나타낸다.

Torrance의 확산적 사고의 창의성검사 내용은 다음과 같다.<sup>12)</sup>

- 1) 질문과 추측하기: 주어진 그림에 대하여 질문하기, 주어진 그림의 이전 상황과 이후 상황 추측하기
- 2) 생산-개선테스트: 주어진 장난감을 흥미롭게 바꿀 수 있도록 제안하고 그 용도를 제시하기
- 3) 창의적인 쓰기 테스트: 10가지 주제를 제시하고 그 중 하나에 대하여 이야기 글쓰기
- 4) 가정해보기 테스트: 비범한 상황에 대한 가정하기
- 5) 불완전한 도형 테스트: 주어진 불완전한 도형 완성하고 이름짓기
- 6) 원과 사각형 테스트: 36개의 원(혹은 사각형)이 그려진 종이가 주어진 다음 원이 들어간 흥미있고 비범한 대상들을 그리기
- 7) 형태 테스트(그림 형태 테스트): 주어진 여러 가지 색깔의 종이로 한 가지 모양의 그림 그리고 이름짓기

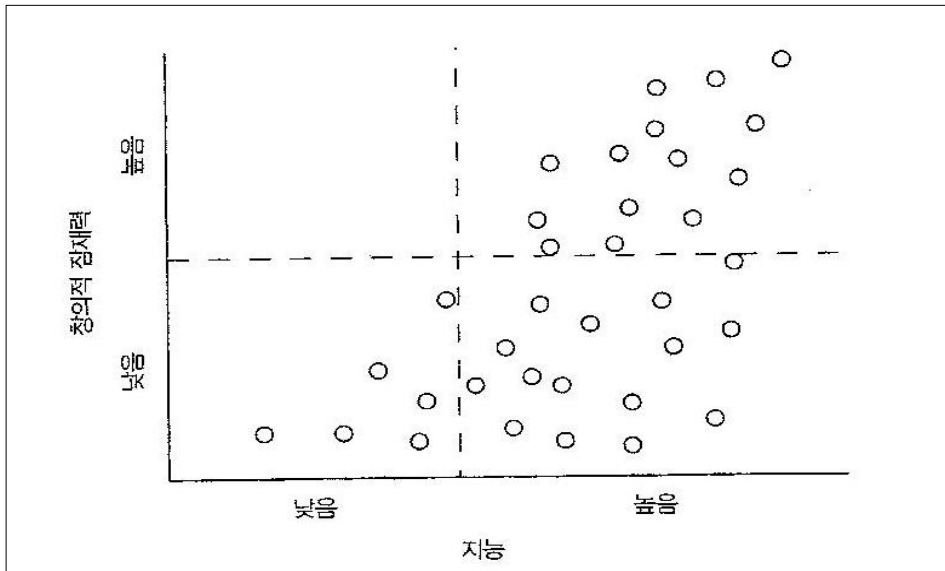
9) Andrew L. Comrey, William B. Michael and Benjamin Fruchter, "J. P. Guilford (1897 - 1987)," *Psychometrika* vol.53, issue 2, (1988 June), p.152.; 조연순 등, 창의성교육(서울 : 이화여대출판부, 2008), p.44.

10) Strickland, ed., *op. cit.*, p.159.

11) Arthur J. Cropley, 교육과 창의성, 김선 역(서울: 집문당, 2000), p.118.

12) E. P. Torrance, *Guiding creative talent*, (Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1962), pp.213-252; *Ibid.*, pp.127-129.에서 재인용.

창의성은 확산적 사고에 대한 것이며, 종래의 지능검사는 수렴적 사고에 대한 것이다. 즉 수렴적 사고는 주로 지능을 나타내며, 확산적 사고는 창의성을 나타낸다. 그러나 일반적으로는 창의성이 지능과 완전히 독립적이라고 보지 않는다. 창의성에 대한 지능의 역치이론(threshold of intelligence. 기본적으로 최소여건)은 창의적 성취에 있어서 지능이 어느 정도는 있어야 한다는 것이다.



<그림 1> 창의적 잠재력이 고지능에서 훨씬 높음을 보여주는 산점도

<그림 1>에서 보는 바와 같이 일정 수준이상의 창의성은 지능도 또한 일정수준 이상이 되는 것을 알 수 있으며 지능의 역치는 이것을 나타낸다. 그러나 지능이 높은 경우에도 창의성이 낮은 분포가 보인다. 즉 지능은 창의적 성취에 있어서 필요조건이며, 충분조건은 아니라는 의미이다.<sup>13)</sup> Torrance는 창의성에서 지능의 역치는 IQ 120으로 보았다.<sup>14)</sup>

전술한 바와 같이 수렴적 사고는 지능과 관계가 깊고 확산적 사고는 창의성과 관계가 있다. 그리고 지능의 역치이론에서 보는 바와 같이 창의성의 수준에서 지능의 한계가 있다. 이것은 확산적 사고의 수준과 발달에 있어서 수렴적 사고의 영향을 받는다는 것을 의미한다. 즉 확산적 사고의 발달에는 수렴적 사고도 어느 정도 필요함을 나타낸다. Runco는 (수렴적 사고의)지식은 종종 (확산적 사고의)창의력에 유용하다<sup>15)</sup>고 하였다.

13) Runco, *op. cit.*, pp.7-8.

14) Strickland, ed., *op. cit.*, p.158; Cropley, *op. cit.*, p.47.

15) Runco, *op. cit.*, p.42.

## 2. 창의적 교육의 특성 및 기법

창의성교육은 학생들의 확산적 사고가 충분히 발휘 될 수 있도록 교육방법과 환경을 조성하는 것이다. Crutschfield는 창의성교육 프로그램에서 수업방식이 관대하고, 학생들의 새로운 시도에 대하여 개방적이며, 학생들이 자신의 아이디어에 대해 신뢰감을 갖도록 하였다. 그 프로그램의 결과는 학생들의 지능지수와 관계없이 창의력이 향상된 것으로 조사되어 창의성이 교육될 수 있음을 보여 주었다.<sup>16)</sup> 창의성교육에서는 학생들이 새로운 것들을 새로운 방식으로 찾아내고자 하는 갈망과 상상력을 충족시킬 수 있는 시간과 공간을 가질 수 있게 해야 하며, 항상 새롭고 도전적인 느낌을 갖도록 해야 한다. 새로운 아이디어, 새로운 질문을 떠올릴 수 있도록 기회가 보장되어야 한다.<sup>17)</sup>

전통적인 교육은 교사와 교과서에 의해서 명확한 문제가 제시되고 정답이 이미 결정되어 있어서 학생들은 논리와 원칙과 규칙에 따른 정답을 제한된 시간 안에 단지 찾아내는 데 급급하였다. 교사와 교과서를 벗어나는 학생들의 독창적인 생각들은 제한되었다. 이러한 교육방식은 창의성계발과는 거리가 멀다.

전통적인 교육이 노동이라면 창의성교육은 놀이의 개념으로 교육에 접근한다. 폐교 위기에 놓였던 학교를 전 세계에서 가장 혁신적인 학교로 탈바꿈시킨 영국 Grange Primary School의 교장 Richard Gerver는 그 학교 교사들에게 ‘어떻게 하면 우리학교를 디즈니랜드로 바꿀 수 있을까?’라는 질문(과제)을 주었다.<sup>18)</sup> 학습이 놀이, 게임처럼 이루어지는 분위기속에서 학생들은 흥미와 열정을 갖고 자신의 독창적인 아이디어를 분출하게 된다. 그러므로 창의성교육은 학생들의 학습에 대한 흥미유발의 중요한 장점을 갖는다.

창의성교육의 중요한 기법들은 다음과 같다.<sup>19)</sup>

- 1) 브레인스토밍(brainstorming): 미국의 광고회사 BBOD의 사장인 Alex F. Osborn이 창안한 것으로 어떤 주제의 문제에 대해서 구성원들이 고정관념을 배제하고 자유로운 조건에서 가능한 많은 아이디어를 제안하도록 하는 것이다. 구성원들은 다른 사람의 제안을 수정하거나 통합하여 새로운 제안을 만들 수도 있다. 여기서는 구성원들의 제안을 유도하는 리더와 구성원들의 제안을 기록하는 기록자를 정한다.
- 2) 브레인라이팅(brainwriting): 독일의 Hermann Holliger가 창안한 것으로 브레인스토밍과 유사하다. 다른 점은 구성원들이 자신의 제안을 각자 기록한다는 점이다. 구성원들은 각자 자신의 제안을 기록한 용지를 서로 돌려보면서 다른 구성원이 기록한 용지에 자신의 제 2제

16) Cropley, *op. cit.*, p.107.

17) Gerver, *op. cit.*, p.184.

18) *Ibid.*, p.177.

19) 조연순 등, 전계서, pp.183-210; M. M. Zinovkina 등, NFTM-TRIZ 의 이론과 실제(서울: GS인터비전, 2013), pp. 29, 141-167.; Runco, *op. cit.*, pp.407-438.

안을 기록한다. 구성원들의 제 2제안이 끝나면, 제3, 4 제안을 같은 방법으로 기록한다. 이때 구성원들은 다른 구성원들의 기록을 보고 수정하거나 통합하여 자신의 새로운 제안을 만들 수도 있다.

- 3) 체크리스트법 - 스캠퍼: 스캠퍼(SCAMPER)는 아이디어를 창출하는 체크리스트로 Osborn의 체크리스트를 Bob Eberle이 재구성했다. SCAMPER는 Substitute(대체), Combine(결합), Adapt(응용), Modify(Magnify, Minify)(변형, 확대, 축소), Put to other uses(다른 용도), Eliminate(제거), Reverse(Rearrange)(뒤집기, 재배열)의 영문 첫 글자를 의미하는 것으로 어떤 문제의 해결 방안을 모색 할 때 대체, 결합, 응용 등의 SCAMPER를 시도하는 것이다. 예를 들면 종이컵은 컵의 재료를 종이로 대체한 제안이다.
- 4) 속성열거법(attribute listing): 미국의 Robert Crawford가 창안한 것으로 어떤 문제의 속성(모양, 크기, 색깔, 용도 등)들을 분석 파악하고 이것들의 수정, 응용 등을 통하여 새로운 제안을 산출하는 기법이다. 예를 들면 우산의 속성 중의 하나는 비가 올 때 사용한다는 점이다. 이것을 수정하여 비가 오지 않을 때도 사용 할 수 있는 즉 우산과 양산의 겸용이 가능한 우산을 제안할 수 있다.
- 5) 형태분석법(morphological analysis): Fritz Zwicky가 창안한 것으로 체크리스트법과 속성열거법을 결합한 표를 작성하여 새로운 제안을 창출하는 기법이다. 어떤 문제에 대한 요인을 분석하여 표의 가로축과 세로축의 기준으로 삼고 각 요인에 대한 속성을 파악하여 가로축과 세로축에 열거한 다음 표의 빈칸을 채워나가는 방법이다.

〈표 1〉 형태분석법의 예 : 우유병

재 료 \ 모 양	원통형	직사각형	삼각형
플라스틱	원통형 플라스틱	직사각형 플라스틱	삼각형 플라스틱
비닐	원통형 비닐	직사각형 비닐	삼각형 비닐
유리	원통형 유리	직사각형 유리	삼각형 유리
종이	원통형 종이	직사각형 종이	삼각형 종이
알루미늄	원통형 알루미늄	직사각형 알루미늄	삼각형 알루미늄

- 6) 강제연결법(forced connection method): 어떤 문제의 해결에서 서로 관계가 없어 보이는 사물이나 아이디어를 도표를 만들어 나열하고 강제로 연결시켜봄으로서 새로운 제안을 이끌어 내는 기법이다.

〈표 2〉 강제연결법의 예

순서	1	2	3	연결짓기
1	냉장고	유리		냉장고를 유리와같이 속이 보이도록하는 물질로 만들기
2	냉장고	유리	전화	유리처럼 속이 보이면서 전화기능이 있는 냉장고
3	냉장고	액자		액자처럼 벽에 붙일수 있는 냉장고, 혹은 문이 액자처럼 보일수 있는 냉장고
4	냉장고	정수기		정수기능을 문에 내장시킨 냉장고
5	냉장고	메모판		냉장고 안에 보관된 내용물의 양과 구입 시기를 쉽게 기록 할 수 있고 유효기간을 알려주는 냉장고
6	냉장고	오디오		사용자가 직접 녹음을 하고 문을 여닫을 때마다 다양한 멘트나 음악을 들려주는 냉장고

7) 육색사고모(six thinking hats): Edward de Bono가 창안한 것으로 6가지 색의 모자가 사용된다. 색깔의 의미는 다음과 같다.

- 백색: 중립적 객관적 사고
- 적색: 감정적 정서의 사고
- 황색: 긍정적 낙관적 사고
- 흑색: 비판적 부정적 사고
- 녹색: 창의적 확산적 사고
- 청색: 지휘자의 사고

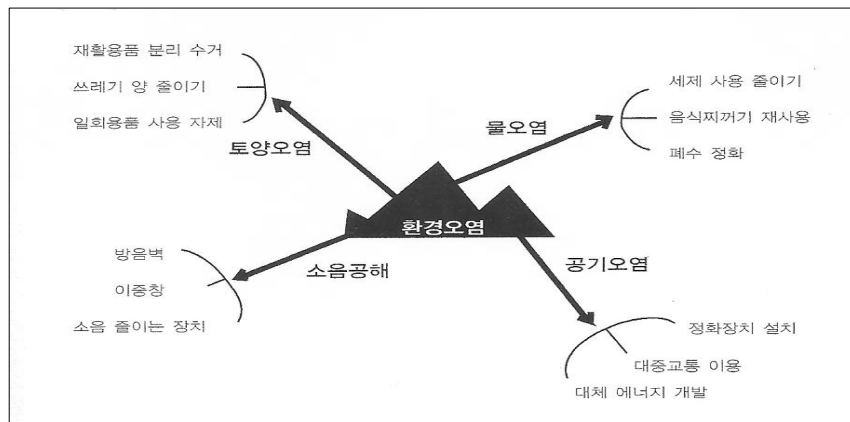
어떤 문제의 제안을 하는데 있어서 구성원들은 청색모의 리더 지시에 따라 모두 같은 색깔의 모자를 쓰고 그 색깔의 사고를 하면서 아이디어를 제안한다. 리더는 구성원들에게 다른 색깔의 모자를 번갈아 쓰게 하면서 그들의 아이디어를 이끌어 낸다.

<p>토의주제 : 우리가 사는 마을에 더 필요한 공공시설을 알아보자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 청색: 우리에게 필요한 시설을 알아보시다.</li> <li>· 백색: 양로원과 고아원이 있습니다.</li> <li>· 백색: 공공시설은 주민들이 함께 이용하는 것입니다.</li> <li>· 청색: 모두 적색모자를 써 주십시오.</li> <li>· 적색: 공중화장실이 더러워 불결합니다.</li> <li>· 적색: 편리하게 쓸 수 있어 좋고 기쁩니다.</li> <li>· 청색: 모두 황색모자를 쓰고 말씀해 주십시오.</li> <li>· 황색: 휴대폰 배터리가 다 떨어지면, 공중전화가 있어 좋습니다.</li> <li>· 황색: 공원이 있어 조깅 등 운동을 할 수 있어 좋습니다.</li> <li>· 청색: 모두 녹색모자를 쓰고 발표해 봅시다.</li> <li>· 녹색: 양로원과 고아원을 더 많이 만들면 좋겠습니다.</li> <li>· 녹색: 버스노선이 더 많이 생겼으면, 좋겠습니다.</li> </ul>
---

〈그림 2〉 육색사고모 토의 기록장의 예



- 8) 시네틱스(synetics): William Gordon이 창안한 것으로 어떤 문제를 유추(analogy)를 통해 새로운 이해를 키우고 해결방안을 모색하는 기법이다. 시네틱스에 사용되는 유추는 4가지가 있다.
- 직접적 유추(direct analogy): 어떤 문제를 다른 사물이나 현상에 직접 비교하는 방법(전화기는 사람의 귀의 구조를 유추함)
  - 의인적 유추(personal analogy): 자신이 주어진 문제의 일부라고 생각하고 스스로 해결해야 할 대상이 되었다고 상상하여 새로운 아이디어를 유추함(유선전화기의 불편을 해결하는 문제에서 자신이 전화기라고 상상하고 아이디어를 시도함)
  - 상징적 유추(symbolic analogy): 어떤 문제의 원리나 특성을 하나의 상징으로 유추하여 새로운 의미를 만들어 내는 기법(신데렐라 콤플렉스, 햄릿형 인간 등)
  - 환상적 유추(fantasy analogy): 어떤 문제를 현실적이 아닌 환상적으로 상상하여 제안을 유추하는 기법(가지고 다니면서 사용 할 수 있는 전화기를 상상하여 휴대폰을 만들)
- 9) 마인드 맵(mind map): 영국의 Tony Buzan이 창안한 것으로 어떤 문제에 대한 핵심개념들을 큰 개념으로 분류하고 큰 개념에서 다시 세부적인 사안들을 열거한다. 시각적인 화살표 그림으로 표시하여 개념들 간의 상호관계를 쉽게 파악할 수 있게 하고 창의적인 사고를 유도하는 기법이다.



<그림 3> 환경오염의 마인드 맵

- 10) PMI 법(Plus Minus Interesting): 어떤 문제에 대해서 좋은점, 나쁜점, 흥미로운점을 검토하고 이 세가지를 종합적으로 판단하여 아이디어를 도출하는 기법이다. 장단점의 이분법이 아니라 흥미로운 점까지 추가하여 종합적인 사고를 이끌어 내는 기법이다.
- 11) TRIZ: 러시아 Gentich Altshuler가 창안한 것으로 창의적 문제를 해결하는 방법론(러시아 원명, Troriya Reshnija Izobretatelskikh Zadatch)의 첫글자들로 명명되었다. Altshuler는

전세계 발명특허를 분석하여 모든 발명의 핵심은 모순의 극복이라는 원리를 발견하였다. TRIZ는 어떤 문제에 대한 가장 이상적인 결과(IFR, Ideal Final Result)를 파악하고 이를 달성하기 위해 모순을 찾아내어 극복하는 혁신적인 제안을 시도하는 기법이다. 여기서는 기술적 모순을 해결하는 40가지 발명원리가 제시된다. 40가지 발명원리는 다음과 같다.

분할(segmentation), 추출(빼내기, 회수, 제거, extracting, retrieving, removing), 국소적 성질(local quality), 비대칭(asymmetry), 통합(consolidation), 다용도(universality), 포개기(nesting), 평형추(counterweight), 사전반대조치(prior counteraction), 사전조치(prior action), 사전예방(cushion in advance), 높이 맞추기(equipotentiality), 반대로 하기(do it in reverse), 곡선화(spheroidality), 역동성(dynamicity), 과부족 조치(partial or excessive action), 차원 바꾸기(transition into a new dimension), 기계적 진동(mechanical vibration), 주기적 진동(periodic action), 유익한 작용의 지속(continuity of useful action), 고속처리(rushing through), 전화위복(convert harm into benefit), 피드백(feedback), 중간매개체(mediator), 셀프서비스(self service), 복제(copying), 일회용품(dispose), 기계시스템의 대체(replacement of mechanical system), 공기식/수압식 구조물(pneumatic or hydraulic constructions), 유연한 막/얇은 필름(flexible membranes or thin films), 다공질 재료(porous material), 색깔변경(changing the color), 동질성(homogeneity), 폐기 및 재생(rejecting and regenerating parts), 속성변환(transformation of property), 상전이(phase transition), 열팽창(thermal expansion), 산화제(accelerated oxidation), 불활성 환경(inert environment), 복합재료(composite materials)

12) NFTM-TRIZ: 트리츠를 기반으로 한 지속적인 창의교육시스템으로 러시아의 M. M. Zinovkina가 창안했다.

이 교육시스템은 8단계로 이루어지며 그 내용은 다음과 같다.

제1단계(동기부여) : 수업에 대한 동기부여를 목적으로 학생들에게 놀라움을 불러일으킬 특별한 대상을 선택하여 보여준다.

제2단계와 제6단계(중심내용) : 학습과정에 맞는 프로그램자료 및 중심내용을 바탕으로 체계적인 사고력 형성과 창의력 계발을 지도한다.

제3단계(심리적 긴장풀기) : 스포츠, 정서적 게임, 청각훈련, 연극게임 등을 통해서 심리적 긴장 완화를 제공한다.

제4단계(갈라바롬까 - 두뇌계발) : 다양한 학습자료를 통해서 학생들의 과제해결에 독특한 아이디어를 이끌어내기 위한 것으로, 복잡한 퍼즐, 조각그림들, 특별히 제작된 교구 등이 사용된다.

제5단계(지적활동 - 생각열기) : 학생들의 창의력계발을 목표로 구성된 창의적 문제시스템이다. 여기에는 가설채택 문제, 평범하지 않은 대상을 이용하는 문제, 사물의 규칙을 발견하는 문제

등이 포함된다.

제7단계(컴퓨터를 이용한 두뇌개발) : 컴퓨터 가상공간에서 이루어지는 학생들의 동기부여와 창의력 개발을 위한 컴퓨터 퍼즐게임의 시스템이다.

제8단계(마무리 및 평가) : 수업 중 피드백을 제공하고, 수업의 질과 내용에 대한 평가를 한다. 이 교육시스템의 기본특성은 다음과 같다.

〈표 3〉 NFTM-TRIZ 창의교육시스템의 기본특성

구분	내용
교육시스템 적용 수준	교육이 가능한 모든 연령:취학전 아동에서부터 대학원 이상까지
철학적 기반	인간중심교육
개발의 주요 요소	심리, 정서, 인성 영역
개인 발달을 위한 중심요소	운영 및 사고 능력
수업형태	학급수업, 그룹수업, 창의그룹, 개별수업, 실험 컴퓨터 실습
습득 단계	창의력이 개발되는 수준
내용 특징	일반, 인문, 직업 교육
학생들의 참여형태	공동창작 수업
주요 개발 부분	체계적인 사고력과 창의력 개발
학생들의 교육 수준	취학전 아동교육기관, 초 중 고등학교, 대학 대학원, 아카데미 기관

- 13) 하이라이팅(highlighting): 어떤 문제 해결에 관련해서 제시된 아이디어들 중에서 적절한 것들을 선택하여 관련된 것들끼리 그룹화(hot spots)하고 가장 적합한 핫 스팟 혹은 몇 개의 핫 스팟의 조합으로 적절한 해결책을 구한다.
- 14) 역브레인스토밍(reverse brainstorming): 브레인스토밍에 의해서 제시된 아이디어들에 대해서 비판적 관점에서 브레인스토밍을 하는 것이다. 자유분방한 비판적 아이디어들이 제안 되고 이들을 정리 검토하여 적절한 해결책을 구한다.
- 15) 평가행렬법(evaluation matrix): 어떤 문제에 대한 아이디어들을 행렬표의 왼쪽 세로줄에 나열하고 아이디어들을 평가 할 수 있는 관점(준거)들을 행렬표의 오른쪽 가로줄에 나열하여 그 교차되는 칸에서 각 아이디어들의 평가를 하게 된다. 아이디어들의 평가가 준거들에 따라 체계적으로 이루어져서 적절한 해결책을 구하게 된다.

〈표 4〉 새로운 냉장고에 대한 아이디어를 평가하는 평가행렬표

준거 아이디어	디자인	성능	안전성	대중성	생산비
냉장고의 표면에 아름다운 그림이나 무늬를 넣는다.					
냉장고의 문에 온도와 메뉴판을 단다.					
냉장고의 문에 냉장고에 들어 있는 물건을 기록할 수 있는 기능을 설치한다.					
냉장고의 물건을 볼 수 있도록 문을 반투명이나 투명으로 만든다.					

16) 쌍비교분석법(paired comparison analysis: PCA): 제시된 모든 아이디어들이 다른 아이디어들과 모두 쌍을 이루어 비교 할 수 있도록 비교표를 만든다. 아이디어들을 쌍을 이루어 비교하면서 그 중 우수한 아이디어에 3점 척도의 가중치를 주고 각 아이디어들의 가중치에 따른 우선순위를 결정한다.

〈표 5〉 쌍비교분석법의 예

	아이디어 B	아이디어 C	아이디어 D	아이디어 E	점수
아이디어 A	A 2	C 3	A 1	E 2	A = 3 B = 1 C = 7 D = 0 E = 4
아이디어 B		C 1	B 1	E 1	
아이디어 C			C 2	C 1	
아이디어 D				E 1	
아이디어 E					

NFTM-TRIZ 까지는 확산적 사고에 해당하며, 하이라이팅(highlighting)이라는 수렴적 사고에 해당하는 기법들이다. 확산적 사고는 주어진 문제에 대한 다양한 아이디어를 자유롭게 발산하는 단계에 효과적이다. 확산적 사고의 기법들을 전술한 Guilford 의 3가지 요소를 기준으로 분류해서 설명하면 다음과 같다.

유창성(fluency)은 단순히 주제나 문제해결에 필요한 다양한 아이디어를 찾는 방법으로 브레인 스토밍, 브레인라이팅, PMI 법, 마인드 맵, NFTM-TRIZ이 해당한다. 융통성(flexibility)은 생각의 범주를 다양화하고 주제나 문제해결의 다양한 대안을 찾는 것으로 체크리스트법, 속성열거법, 형태분석법, 강제열거법, 육색사고모법, TRIZ, 마인드 맵, NFTM-TRIZ이 해당한다. 독창성(originality)은 비논리적인 유추를 통해 특이하거나 평범하지 않은 아이디어를 찾는 것으로 시네틱스, TRIZ, 마인드 맵, NFTM-TRIZ이 해당한다.

수렴적 사고 기법은 확산적 사고기법을 통해서 생성된 아이디어를 평가하고 수정 조정하는 단계에서 사용된다. 이것을 정리하면 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉 창의성교육기법의 유형 및 사례

창의성교육기법의 유형		창의성교육기법의 사례
확산적 사고	유창성	브레인스토밍, 브레인라이팅, PMI 법, 마인드 맵, NFTM-TRIZ
	융통성	체크리스트법, 속성열거법, 형태분석법, 강제열거법, 육색사고모법, TRIZ, 마인드 맵, NFTM-TRIZ
	독창성	시네틱스, TRIZ, 마인드 맵, NFTM-TRIZ
수렴적 사고		하이라이팅, 역브레인스토밍, 평가행렬법, 쌍비교분석법

### Ⅲ. 학교도서관 독서교육

#### 1. 독서의 개념과 독서전략의 유형

독서교육은 학교도서관의 중요한 역할 중 하나이다. 『도서관법』과 『학교도서관진흥법』에서도 독서교육을 학교도서관의 중요한 역할로 제시하고 있다.<sup>20)</sup> 독서는 지식을 습득하는 가장 중요한 방법이다. The IFLA/UNESCO School Library Guidelines에서는 ‘독서의 수준은 학습의 결과와 직결된다’고 했다.<sup>21)</sup> 도서관의 본질은 이용자에게 정보를 제공하는 것이다. 정보의 제공은 곧 지식의 습득을 의미한다. 그러므로 학교도서관이 독서교육을 중요한 역할로 강조하는 것은 당연하다. 미국의 2007년 학교도서관기준은 독서의 개념을 다음과 같이 제시하고 있다.<sup>22)</sup>

독서는 세계를 바라보는 창이다.

독서는 학습과 성장, 즐거움의 근본적 기술이다. 독서의 수준은 학교생활과 인생의 성공지표이다. 평생교육의 기술로서 독서는 문자의 해독을 넘어 새로운 이해의 발전을 지향한다.

독서가 문자의 해독을 넘어 새로운 이해를 지향하다고 하는 것은 독서의 구성주의적 관점을 나타내는 것으로 Bimmel은 ‘독서란 복잡한 인지적 기술로서 독자는 텍스트의 정보를 독자의 기존 지식과 관련시켜 의미를 구성하는 것’<sup>23)</sup>이라고 했다. 독서교육은 하향식독서에서 상향식독서를 지나 현대에는 Rumelhart의 상호작용식독서로 발전하였다.<sup>24)</sup> 상호작용식독서는 독서교육에서 독자

20) 『도서관법』 (법률 제11310호) : 『학교도서관진흥법』 (법률 제11690).

21) The IFLA/UNESCO School Library Guidelines, IFLA, 2002, p.17.  
 <<http://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/sguide02.pdf>> [cited 2013. 8. 5.]

22) AASL, 2007 Standards for the 21st-century Learner, 2007.  
 <<http://www.ala.org/aasl/standards-guidelines/learning-standards>> [cited 2013. 8. 5.]

23) Peter Bimmel, "Effects of Reading Strategy Instruction in Secondary Education - A Review of Intervention Studies", *L1 - Educational Studies in Language and Literature* 1, (Kluwer Academic Publishers in the Netherlands, 2001), p.274.

와 책의 비중을 똑같이 두는 것으로 독서전략이 독서교육의 중요한 과제가 된다. 독서전략은 독서의 목표를 효과적으로 달성하기 위한 방법에 관한 것으로 1970년대 후반이후 많은 연구가 이루어졌다.<sup>25)</sup> 독서전략은 인지전략(cognitive strategy)과 초인지전략(metacognitive strategy)으로 구분 할 수 있다. 인지전략은 독서전략 실행자로서의 역할을 말하며, 독서를 통한 지식의 습득 즉 독서 활동자체에 대한 것으로 독서활동중의 예측, 텍스트 단어의 의미추론, 핵심단어 찾기, 해설, 요약하기 등을 나타낸다. 초인지전략은 독서과정에 대한 정신적 관리자로서의 역할을 말하며, 독서과정에 대한 자율적 통제로서 독서과제 분석, 독서목적 결정, 독서전략(활동)의 결정, 독서과정의 조사, 조정, 평가 등을 나타낸다.<sup>26)</sup> 일반적으로 독서전략은 독서활동의 인지전략을 말하며, 초인지전략은 그러한 인지전략을 통제하고 조정하는 전략으로 1980년대 이후 그 연구가 크게 발전하였다.<sup>27)</sup>

독서전략에 대한 연구가 그동안 많은 연구자들에 의해서 이루어졌으며, 독서전략으로 주요한 것들을 정리한 요소는 다음과 같다.<sup>28)</sup>

- 예측안내하기
- 브레인스토밍(brainstorming)
- SQ3R: SQ3R(survey, question, read, recite, review)은 1941년 Robinson이 개발함.
- 마인드맵(mind map)
- 캐릭터차트(character chart)
- 앙케이트/질문표
- KWL: KWL(know, want to know, learned)은1986년 Ogle이 개발함.
- 요약기법
- 그래픽조직자(graphic organizer)
- QARs: QAR(question-Answer relationships)은1982년 Raphael이 개발함.
- 이야기지도(story mapping)
- 생각 말하기(think aloud)
- 건너뛰며 읽기(skimming)
- 훑어읽기(scanning)
- 신토피칼 독서(syntopical reading)

24) 노명완, “읽기의 개념과 읽기지도의 문제점,” *교육한글* 3 (1990), pp.27-30.

25) 서진원, “학교도서관 독서교육방법으로서의 구성주의 학습이론 적용에 관한 연구,” *한국도서관·정보학회지*, 제43권 제3호(2012. 9), p.270.

26) Bimmel, *op. cit.*, p.275.

27) 노명완, *전계논문*, p.30.

28) 이병기, “학교도서관 중심의 독서교육을 위한 독서전략 범주화에 관한 연구,” *한국도서관·정보학회지*, 제39권, 제3호(2008. 9), pp.155-158 ; 변우열, *독서교육의 이해*(고양시: 조은글터, 2010), pp.363-386.

Hinson이 제시하는 독서전략은 다음과 같다.<sup>29)</sup>

- 다시읽기, 건너뛰고읽기, 요약하기(rereading, skimming, summarizing)
- 의역하기, 예측하기(paraphrasing, predicting)
- 중요한 아이디어 찾기(looking for important ideas)
- 독해 시험(testing understanding)
- 독해시험유형 규명하기(identifying pattern of test)
- 사건 전개 순서화(sequencing the events)
- 관계들에 대한 규명하기(looking for relationships)
- 명확히 읽기(reading ahead for clarification)
- 독서관리의 정신적 실행(mentally executing the directions)
- 이전지식에 대한 새 지식의 관계맺기(relating new knowledge to prior knowledge)
- 요약하기(summarizing)
- 질문하기(questioning)
- 개념의 명확화(clarifying)
- 예측하기(predicting)

Westhoff 는 독서전략을 독서과정에서의 독자의 정신활동을 기준으로 다음과 같이 4개의 유형으로 구분하였다.<sup>30)</sup>

- 1) 텍스트정보 이해하기(Increasing Sensitivity to Text Elements with the Highest Information Load): 독서전략의 가장 많은 부분을 차지하는 것으로 독서자료에 있는 내용자체를 파악하는 독서전략이다. 텍스트에서 내용주제에 관련된 중요한 단어나 문구를 탐색하는 전략으로, 이 유형의 과제는 단서가 되는 단어를 탐색하는 것(detect the cue words)이다.
- 2) 텍스트 구조화와 텍스트구조 인식하기(Structuring and Recognizing Structures): 텍스트 내용 전개의 논리적 구조를 파악하는 활동이며, 각 구조들의 연결점을 'hinge'라 한다. 예를들면, 'because', 'like', 'unless' 등을 말하며, 이러한 hinge를 통한 텍스트의 구조 파악이나 hinge를 사용하여 텍스트를 재구조화하는 전략을 나타낸다. 텍스트내용 구조의 flowchart를 만들거나, 사건전개순서에 대한 graphic organizer를 만드는 것이 포함된다. 이 유형의 과제는 hinge를 파악하는 것(look for the hinge)이다.
- 3) 기존지식 활용하기(Using Prior Knowledge): 독자의 기존 지식을 활용하여 텍스트의 내용

29) Bess Hinson ed., *New Directions in Reading Instruction revised ed.*(International Reading Association, 2000), p.10.

30) Gerard J. Westhoff, "Increasing the Effectiveness of Foreign Language Reading Instruction, Part 2," *ADFL Bulletin*, Vol.22, No.3(Spring 1991), pp.28-31.

을 추측하게 하는 활동이다. 서명이나 텍스트에 있는 삽화 혹은 텍스트의 앞부분이나 마지막 부분을 보여주고 텍스트의 내용을 추측하게 한다. 이 유형의 과제는 텍스트의 앞부분이나 뒷부분을 보여주고 나머지 부분을 추측하게 하는 것(use the beginnings and ends of paragraphs to infer the middle sections) 이다.

- 4) 이성적 사고(Reasoning): 독자가 독서를 통해서 갖게 되는 결론에 대해서 그 이유를 이성적으로 규명하는 사고능력을 말하며, 독서과정의 이성적, 논리적 독서행위를 유지하는 독서전략이다. 독서목적 달성을 위한 적절한 독서전략의 선택과 결정에 대한 사고능력이며, 전술한 초인지적 전략(metacognitive strategy)이 여기에 해당한다. 이 유형의 과제는 단어추측 전략의 사용(use word-guessing strategies)이다.

Westhoff의 독서전략에 대한 유형의 관점에서 독서전략의 내용을 비교적 균형있게 제시하고 있는 Hinson의 독서전략을 구분하면 다음과 같다.

<표 7> 독서전략의 유형

독서전략의 유형	독서전략의 사례
텍스트정보이해하기 (Increasing Sensitivity to Text Elements with the Highest Information Load)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다시읽기, 건너뛰고읽기, 요약하기 (rereading, skimming, summarizing)</li> <li>• 중요한 아이디어 찾기(looking for important ideas)</li> <li>• 독해 시험(testing understanding)</li> <li>• 명확히 읽기(reading ahead for clarification)</li> <li>• 요약하기(summarizing)</li> <li>• 질문하기(questioning)</li> <li>• 개념의 명확화(clarifying)</li> </ul>
텍스트 구조화와 텍스트구조 인식하기 (Structuring and Recognizing Structures)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사건 전개의 순서화(sequencing the events)</li> <li>• 관계들에 대한 규명하기(looking for relationships)</li> </ul>
기존지식 활용하기(Using Prior Knowledge)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 의역하기, 예측하기(paraphrasing, predicting)</li> <li>• 이전지식에 대한 새 지식의 관계맺기 (relating new knowledge to prior knowledge)</li> <li>• 예측하기(predicting)</li> </ul>
이성적 사고(Reasoning)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 독해시험유형 규명하기(identifying pattern of test)</li> <li>• 독서관리의 정신적 실행(mentally executing the directions)</li> </ul>

<표 7>의 독서전략 사례 중

- 다시읽기, 건너뛰고읽기, 요약하기(rereading, skimming, summarizing)
- 요약하기(summarizing)

에서의 '요약하기'의 차이는 전자는 텍스트의 부분적 독서에서의 상황에 따른 요약하기를 말하며, 후자는 텍스트 전체의 독서요약을 나타낸다. 또한

- 의역하기, 예측하기(paraphrasing, predicting)
- 예측하기(predicting)



에서의 '예측하기' 차이도 전자는 텍스트의 부분적 독서에서의 다음 전개될 내용에 대한 예측하기를 나타내며, 후자는 독서 전 텍스트 전체에 대한 예측하기를 말한다. 이성적 사고(Reasoning) 유형의

- 독서관리의 정신적 실행(mentally executing the directions)

은 독서교육의 목적을 달성하기 위한 적절한 독서전략의 선택, 결정, 실행, 평가를 말하는 것으로 독서전략(인지전략)에 대한 전략이며, 초인지 전략 (metacognitive strategy)을 나타낸다. 독서 전략의 사례들 중 어떤 것들은 4개의 독서전략유형 중 복수의 유형에 관련을 가지는 것도 있으나 그런 경우는 보다 비중이 큰 유형에 분류하였다. 예를 들면,

- 의역하기, 예측하기(paraphrasing, predicting)
- 이전지식에 대한 새 지식의 관계 맺기(relating new knowledge to prior knowledge)

는 기존지식 활용하기(Using Prior Knowledge) 뿐만 아니라 텍스트정보 이해하기(Increasing Sensitivity to Text Elements with the Highest Information Load)에도 해당된다.

## 2. 학교도서관 독서교육의 특성

독서는 전술한 바와 같이 모든 학습활동의 기본이다. 모든 교과활동에서 독서교육이 이루어진다 고 볼 수 있다. 그러므로 독서교육은 여러 과목에서 협력활동을 통하여 가장 효과적으로 이루어질 수 있다. 학교도서관은 모든 교과의 독서자료를 통합 관리하고 제공하는 학교교육의 정보센터이다. 독서교육의 협력활동은 학교도서관을 중심으로 이루어지는 것이 가장 바람직하다. 국어과의 독서 교육은 주로 어휘와 문법 등 독서의 기본적인 기술을 익히고 문장의 독해를 내용으로 한다. 국어과의 독서교육은 '독서를 위한 학습'(learning to read)의 측면이 강하다. 학교도서관은 모든 교과의 다양한 독서자료를 안내하고 제공하여 독서를 통한 각 교과의 학습활동을 향상시키는 즉 '학습을 위한 독서'(reading to learning)의 측면이 강하다. 학교도서관의 정보활용능력에 대한 교육 (information literacy instruction)은 '학습을 위한 독서'와 직결된다. 학교도서관의 독서교육은 국 어과의 독서교육을 기본으로 해서 여러 교과와 협력하여 독서의 궁극적인 목적인 지식과 정보의 습득을 달성하고자 하는 것이다.

학교현장에서 학교도서관의 독서교육은 국어과 독서교육에 비해서 다음과 같은 점을 특징으로 들 수 있다.

- 자료중심의 독서교육이 이루어진다.
- 독서자료 선택도와 방법에 대한 지식을 키워준다.
- 독자들의 독서능력, 요구, 흥미에 적합한 다양한 독서자료들이 이용된다.
- 독서흥미를 유발하는 독서교육이 용이하다.
- 정규교과과정에 포함되지 않을 경우 그 시행이 불안정 하다.

- 독서교육의 시행에 융통성을 가진다.
- 학습을 위한 독서(reading to learning)의 독서교육을 강조한다.

국어과 독서교육과 학교도서관 독서교육은 각각의 장점과 단점이 있다. 그러므로 두 기관의 독서교육은 상호협력을 통하여 각각의 단점을 보완하고 장점을 발전시키는 것이 바람직하다. 국어과의 독서지도는 독해를 위한 방법의 교육에 치우친 것으로부터 벗어나 텍스트와 독자의 대화에 의한 주체적인 의미구성의 독서지도가 될 수 있도록 전환되어야 하고, 학교도서관의 독서지도는 과제를 제시하고 독서여부를 점검하기만 하는 독서지도로부터 좀 더 적극적으로 교육의 장으로 끌어와서 비판적 독서, 반성적 독서, 이해적 독서지도로 전환되어 상호간에 상동성을 회복해야 한다.<sup>31)</sup> 학교도서관의 독서교육은 독서과정의 독해기능에 대한 교육이 경시되고, 독서행사중심의 독서교육, 독서후 활동에 치우친 독서교육의 문제점도 지적되고 있다.<sup>32)</sup>

학교도서관 독서교육에서는 다양한 독서교육자료가 이용되는 점을 가장 큰 장점으로 지적 할 수 있다. 학교도서관의 장서가 모두 독서교육자료로 이용 될 수 있으므로 교과서 위주의 한정된 독서자료를 이용하는 국어과 독서교육과는 큰 차이가 있다. 다양한 독서교육자료는 학생들 개개인의 독서능력과 개성, 관심, 흥미 등에 따라 제공 될 수 있으므로 개별학습의 장점을 가지며 따라서 학생들의 독서교육에 대한 흥미를 유발 할 수 있어서 교육의 효과를 극대화 한다. 또한 사서교사는 정보전문가로서 독서교육자료에 정통한 점을 장점으로 들 수 있다. 학생들의 요구와 사정에 적합한 독서자료를 선택하는데 필요한 자료선택도구들과 정보검색장치(인터넷 정보원)에 정통하며, 또한 학생들이 직접 자료를 검색, 선택하고 평가 할 수 있는 정보이용교육을 통하여 독서교육의 성과를 높일 수 있다.

『한국도서관기준』 2013년판에서는 학교도서관 독서교육의 기준을 다음과 같이 제시하고 있다.<sup>33)</sup>

- 1) 학교도서관의 독서교육은 교과학습, 특별활동, 학교행사, 교양·여가선용 등의 활동과 연계시켜 실시하되 독서표창 등 다양한 방식으로 독서동기를 부여하여야 한다.
- 2) 학교도서관의 독서교육은 교과학습에 실질적인 도움을 줄 수 있도록 교과내용과 연계된 학습 독서를 실시하여야 한다.
- 3) 학교도서관의 독서교육은 특정 상황이나 목적에 따라 자신에게 필요한 독서자료 혹은 정보자료를 효과적으로 찾아 선정할 수 있고, 선정한 독서자료의 성격과 특징에 따라 효과적인 독서전략을 적용할 수 있도록 지도한다. 그리고 독서결과를 자신의 목적이나 주어진 과제해결에 적용하고, 다른 사람과 지식정보를 공유 할 수 있도록 다양한 형식(글, 그림, 도형, 영상 등)과 매체(인쇄매체, 영상매체, 전자매체)로 표현·전달 할 수 있도록 지도한다.

31) 이성영, "구성주의적 읽기교육의 방향," 한국초등국어교육, 제18집(2001), p.73.

32) 이병기, 전계서, pp.145-146.

33) 한국도서관협회, 『한국도서관기준』, (서울: 한국도서관협회, 2013), pp.164-166.

- 4) 학교도서관의 독서교육은 정서함양과 가치관확립을 위한 교양독서를 실시하여 인성교육에 이바지할 수 있어야 한다.
- 5) 학교도서관은 모든 교과담당교사와의 협력을 전제로 독서교육에 대한 종합계획을 수립하여 범교과적으로 실시하되, 그 내용은 학교실정과 학습수준에 맞추어 실시하여야 한다.
- 6) 학교도서관의 독서교육은 특정교과나 주제에 치우치지 말고 다양한 정보자료를 대상으로 이루어져야 한다.
- 7) 학교도서관의 독서교육은 교양선택과목, 창의적 체험활동(자율활동, 동아리활동, 서비스활동, 진로활동), 방과 후 활동, 별도계획 등의 다양한 방법으로 실시하여야 한다.
- 8) 학교도서관의 독서교육은 '독서교육위원회'를 조직하여 교육방법과 필독도서목록을 선정하고, 모든 교과담당교사가 참여할 수 있도록 한다.
- 9) 학교도서관의 독서교육 내용체계는 <표 8>에 제시된 기준을 참고하되, 학교의 사정과 여건에 따라 그 내용과 계열을 조정한다.

<표 8> 학교도서관 중심 독서교육 내용 체계

영역	내용	초등학교			중학교	고등학교
		저학년	중학년	고학년		
독서의 본질	• 독서와 정보생활			✓	✓	✓
	• 독서의 가치		✓	✓	✓	
	• 독서의 방법			✓	✓	✓
	• 독서의 습관과 태도	✓	✓	✓	✓	
	• 독서의 계획			✓		
독서의 심리	• 독서위생	✓	✓	✓		
	• 독서의 과정			✓	✓	
	• 독서수준			✓	✓	
	• 독서능력개발	✓	✓	✓	✓	
	• 독서흥미			✓	✓	
독서자료	• 독서자료 선택			✓	✓	✓
	• 주제별 독서자료			✓	✓	✓
	• 다매체 독서자료			✓	✓	✓
	• 다문화 독서자료				✓	✓
	• 독서자료 안내(Story telling, Book talk, 필독도서 안내 등)	✓	✓	✓	✓	
독서전략과 독해	• 핵심내용 파악			✓	✓	✓
	• 저자의 목적, 관점, 견해 파악				✓	✓
	• 의미의 재구성(원인과 결과, 비교와 대조, 사실과 의견, 전후관련 구성 등)				✓	✓
	• 인문, 사회, 과학, 예술 등 주제분야별 독해				✓	✓
	• 다매체자료의 독해				✓	✓

학교도서관 활용	• 학교생활과 도서관	✓	✓	✓	✓	✓
	• 도서관의 자료와 시설		✓	✓	✓	✓
	• 도서관의 서비스(대출, 반납 등)	✓	✓	✓	✓	
	• 도서관에서 자료찾기		✓	✓	✓	✓
학습독서	• 공공도서관 등 기타시설 이용		✓	✓	✓	✓
	• 교과학습과 독서			✓	✓	✓
	• 학습과제 해결방법			✓	✓	✓
	• 보고서 작성			✓	✓	✓
	• 학습독서자료 안내			✓	✓	✓
독서기록과 독서표현	• 저작권과 정보윤리				✓	✓
	• 다양한 독서기록		✓	✓	✓	
	• 다양한 독서감상 표현		✓	✓	✓	
독서상담	• 독서토론			✓	✓	✓
	• 독서자료의 선택과 조언			✓	✓	
	• 독서능력과 독서방법			✓	✓	
	• 개성신장과 독서흥미 조화			✓	✓	
독서활동 및 행사	• 독서문제아(편향, 과다, 불안정, 조숙, 분열 등)			✓	✓	✓
	• 아침독서	✓	✓	✓	✓	
	• 독서클럽			✓	✓	✓
	• 독서주간 및 독서의 달		✓	✓	✓	
	• 독서학교			✓	✓	
독서평가	• 독서캠프			✓	✓	
	• 독서조사			✓	✓	✓
	• 독서생활의 반성			✓	✓	✓
	• 미래의 독서생활				✓	✓

#### IV. 학교도서관 독서교육의 창의성기법 적용

창의성계발은 학교교육의 중요한 목표이다. 학교교육의 모든 과목과 분야에서 창의성계발을 위한 교육방법이 적용되어야 한다. 학교도서관의 독서교육도 예외는 아니다. 그러나 전술한 바와 같이 창의성계발 연구들이 다른 교과목들에 비해서 학교도서관 독서교육의 적용에 관한 것은 비교적 미약한 편이다.

본 연구는 창의성 교육기법들의 학교도서관 독서교육 적용을 제안하고자 한다. 창의성교육은 학생들의 창의적 사고를 키우는 것이다. 창의적 사고는 확산적 사고를 통해 나타난다. 그러므로 창의성검사는 확산적 사고에 대한 검사이며, 지능검사는 수렴적 사고에 대한 검사인 점에서 차이가 있다. 그러나 창의성 곧 확산적 사고는 기본적으로 지식을 전제한다. 확산적 사고에서 전술한바 지능의 역치는 이를 의미한다. 교육을 지식의 기억(이해)과 지식의 응용이라고 말할 때 지식의 응용은 지식의 기억(이해)을 전제하는 것과 같다.<sup>34)</sup> 창의적 사고는 지식의 응용이라고 할 수 있다. 창의적

34) 서진원, “교육방법으로서의 구성주의와 구조주의의 비교연구,” 한국도서관정보·학회지, 제40권, 제4호(2009. 12), p.84.

수업에서 수업목표는 학생들에게 지식은 만들어지는 것이라는 느낌을 전달해 주어야 한다. 즉 그들을 창조적이고 지식에 대하여 유연하게 만들어야 하는 것이다. 이러한 개념의 교실을 Wall은 '도전적인 환경(provocative environment)'이라고 했다.<sup>35)</sup>

독서교육도 지식의 응용에 해당한다. 독서를 통한 지식의 습득과 감동은 독자의 기존 지식과 경험 위에서 이루어지기 때문이다. 구성주의 개념에서 교육은 지식의 응용을 의미한다. 지식을 구성한다는 말은 결국 학습자의 기존 지식위에 외부의 지식 경험이 유입되어 학습자가 독자적 주관적인 지식을 구성하는 것이기 때문이다. 물론 구성주의 교육에서도 지식을 구성 즉 응용하기 위해서는 학습자의 기존 지식이 필요하다. 즉 기본적으로 가지고 있는 지식이 있어야 하며 이것은 지식의 기억(이해)이 필요하다는 것을 나타낸다. 그러므로 구성주의 관점에서 교육은 지식의 응용이 목표가 되며, 이를 위해서 지식의 기억(이해)이 전제된다. 즉 지식의 기억(이해)은 교육의 수단이 된다고 할 수 있다.

앞에서 독서전략의 유형과 창의성교육기법의 유형을 살펴보았다. 전술한 바와 같이 독서전략의 사례들은 명확하게 유형화 되지 않는다. 창의성교육기법의 유형에서도 그 사례들은 마찬가지이다. 처음부터 그 사례들이 이러한 유형에 맞추어 개발 된 것이 아니기 때문이다. 다만 각각의 유형에서 그 해당되는 정도가 큰 것의 사례들을 분류하였다. 이제 전술한 독서전략의 유형과 창의성교육기법의 유형을 독서교육에 통합하고자 한다. 독서교육은 시간을 기준으로 하면 [독서전], [독서중], [독서후] 로 구분 할 수 있다. 이것을 간트차트(Gante chart)의 방법으로 통합하여 표시하면 다음과 같다.

〈표 9〉 독서교육의 창의성기법 적용

독서의 시기		독서전	독서중	독서후
독서전략의 유형	텍스트정보이해하기		----	
	텍스트 구조화와 텍스트구조 인식하기		----	
	기존지식 활용하기	----		
	이성적 사고	----	----	----
창의성교육기법의 유형	확산적 사고	유창성	----	
		융통성	----	
		독창성	----	----
	수렴적 사고			----

〈표 9〉에서 독서전략과 창의성교육기법의 유형들을 독서의 시기를 기준으로 구분한 것도 앞에서와 같은 이유로 명확하지는 않으며, 각 유형에 해당하는 정도가 큰 시간적 구분에 분류하였다.

독서전략의 유형에서 텍스트정보이해하기, 텍스트 구조화와 텍스트구조 인식하기는 [독서중]에서 그 내용을 파악하는데 필요한 전략이며, 기존지식 활용하기는 [독서전]에서 그 제목이나 해당되는 삽화 등을 보고 그 내용을 상상, 추론하는 과정에서 기존지식이 활용되는 것을 나타낸다. 이성적

35) William Douglas Wall, *Constructive education for children*(London : Harrap, 1975), p.330.

사고는 초인지전략에 해당하는 것으로 독서교육 전반에 걸쳐 이루어지는 인지전략의 관리 감독을 나타내는 것으로 시간적으로도 독서교육의 모든 기간에 해당된다.

창의성교육기법의 유형에서 확산적 사고의 유창성은 [독서전]에서 해당되는 주제나 문제에 대해서 자유로운 발상을 이끌어 내는 것이며, 융통성은 [독서중]에서 그 내용속의 사건이나 사물을 다양한 각도에서 유추하고 대안을 제시하는 것이다. 독창성은 모든 창의적 활동의 공통되는 것으로 독서교육의 모든 과정에서 항상 새롭고 평범하지 않은 발상을 추구하는 것이다. 수렴적 사고는 전술한 바와같이 확산적 사고를 통해서 생성된 아이디어를 평가하는 과정으로 [독서후] 과정에서 그 비중이 크다고 생각한다.

〈표 9〉를 중심으로 독서전략과 창의성기법이 융합된 독서교육을 독서의 시기별로 구분하여 설명하면 다음과 같다.

- 1) [독서전]: 독서의 준비단계로 책의 제목이나 주어진 삽화를 보고 기존지식을 활용하여 다양한 발상(유창성)을 이끌어낸다. 독서의 계획과 각 단계에 적용될 전략들이 이성적 판단으로 선택 결정되고 이러한 과정에서 참신한 아이디어들이 나타나도록(독창성) 지도한다.
- 2) [독서중]: 독서가 본격적으로 이루어지는 단계로 이 단계에서는 텍스트 내용을 파악하기 위하여 텍스트 내용의 구조가 분석되고 이러한 활동에 적합한 독서전략들이 독서계획에 따라서 시행 될 수 있도록 이성적 판단을 한다. 텍스트 내용의 인물이나 사건 그리고 텍스트 구조에 대해서 다양한 방법과 관점에서 유추하고(융통성) 이러한 과정의 활동에 참신한 방법과 아이디어를 적용하도록 (독창성) 지도한다.
- 3) [독서후]: 독서활동에 대한 평가단계로서 계획에 따라서 각 과정과 활동에 적합한 전략들이 적용되었는지 이성적인 판단이 이루어 진다. 독서의 각 과정에서 발상된 확산적 사고들에 대한 수렴적 판단(수렴적 사고)이 이루어지고 또한 이러한 평가가 참신한 방법으로(독창성) 이루어지도록 지도한다.

## V. 결 론

독서는 모든 학습활동의 기본 채널이다. 독서습관, 독서능력을 갖추지 않고는 학습의 성과를 이룰 수 없다. 학교교육이 최근 독서교육을 강화하는 것은 올바른 방향이라고 생각한다. 학교도서관은 오래 동안 그 중요한 역할 중의 하나로 독서교육을 시행하고 있다. 그러나 독서교육은 국어교과와 그 외 여러 교과에서도 이루어 질 수 있다. 학교도서관은 독서교육이 이루어지는 여러 교과와의 협력을 통하여 가장 효과적인 독서교육이 이루어지도록 학교도서관의 특성에 따른 독서교육의 역할을 강구해야 한다. 본 논문은 학교도서관 독서교육에서 창의성개발의 적용방안을 제시하였다. 창

의성개발은 현대의 지식기반사회에서 학교교육의 중요한 목표이다. 그러나 창의성은 여러 학문분야에서 연구되면서 그 개념이 다양하고 복잡하게 전개되어 일반적인 정의가 어렵다. 본 논문에서는 교육적 관점에서 창의성의 유형에 따른 기법들을 독서전략들과 융합하여 독서교육의 시기별로 제시하였으며, 그 내용은 다음과 같다.

- 1) [독서전]: 독서의 준비단계로 책의 제목이나 주어진 삽화를 보고 기존지식을 활용하여 다양한 발상(유창성)을 이끌어낸다. 독서의 계획과 각 단계에 적용될 전략들이 이성적 판단으로 선택 결정되고 이러한 과정에서 참신한 아이디어들이 나타나도록(독창성) 지도한다.
- 2) [독서중]: 독서가 본격적으로 이루어지는 단계로 이 단계에서는 텍스트 내용을 파악하기 위하여 텍스트 내용의 구조가 분석되고 이러한 활동에 적합한 독서전략들이 독서계획에 따라서 시행 될 수 있도록 이성적 판단을 한다. 텍스트 내용의 인물이나 사건 그리고 텍스트 구조에 대해서 다양한 방법과 관점에서 유추하고(융통성) 이러한 과정의 활동에 참신한 방법과 아이디어를 적용하도록 (독창성) 지도한다.
- 3) [독서후]: 독서활동에 대한 평가단계로서 계획에 따라서 각 과정과 활동에 적합한 전략들이 적용되었는지 이성적인 판단이 이루어진다. 독서의 각 과정에서 발상된 확산적 사고들에 대한 수렴적 판단(수렴적 사고)이 이루어지고 또한 이러한 평가가 참신한 방법으로(독창성) 이루어지도록 지도한다.

본 논문은 독서과정의 시간적 구분을 기준으로 독서전략과 창의성기법을 융합하여 독서교육의 방법을 제시하였다. 전술한바와 같이 독자의 수준이나 독서자료의 내용 등 다른 변수(parameter)를 기준으로 하여 창의성을 적용하는 독서교육의 연구는 이 분야의 학문적 발전의 중요한 과제라고 생각한다.

## 참고문헌

- 교육학사전편찬위원회 편. 교육학대사전. 서울: 교육출판공사, 1980.  
 김춘일. 창의성 교육 그 이론과 실제. 서울: 교육과학사, 1999.  
 노명완. “읽기의 개념과 읽기지도의 문제점.” 교육한글 3(1990), pp.5-44.  
 『도서관법』 (법률 제11310호).  
 변우열. 독서교육의 이해. 고양시: 조은글터, 2010.  
 서울대학교 교육연구소. 교육학용어사전. 서울: 하우동설, 1995.

〈<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=512891&cid=531&categoryId=531>〉 [인

용 2013. 8. 2.]

- 서진원. “교육방법으로서의 구성주의와 구조주의의 비교연구.” 한국도서관정보·학회지, 제40권, 제4호(2009. 12), pp.81-92.
- 서진원. “학교도서관 독서교육방법으로서의 구성주의 학습이론 적용에 관한 연구.” 한국도서관·정보학회지, 제43권, 제3호(2012. 9), pp.265-289.
- 이병기. “학교도서관 중심의 독서교육을 위한 독서전략 범주화에 관한 연구.” 한국도서관·정보학회지, 제39권, 제3호(2008. 9), pp.139-159.
- 이성영. “구성주의적 읽기교육의 방향.” 한국초등국어교육, 제18집(2001), pp.57-80.
- 전제운. “창의성 신장을 위한 독서 교육 활동의 문제점과 해결 방안.” 학습자중심교과교육연구, 제12권, 제4호(2012. 12), pp.1-17.
- 조미아. “창의력과 자기주도적 학습능력에 미치는 독서교육의 영향에 관한 연구.” 한국문헌정보학회지, 제40권, 제3호(2006. 9), pp.53-71.
- 조연순 등. 창의성교육. 서울 : 이화여대출판부, 2008.
- 『학교도서관진흥법』 (법률 제11690).
- 한국도서관협회. 『한국도서관기준』. 서울: 한국도서관협회, 2013.

AASL. *2007 Standards for the 21st-century Learner*. AASL, 2007.

<<http://www.ala.org/aasl/standards-guidelines/learning-standards>> [cited 2013. 8. 5.]

Arthur J. Cropley. *교육과 창의성*. 김선 역. 서울: 집문당, 2000.

Bimmel, Peter. “Effects of Reading Strategy Instruction in Secondary Education -- A Review of Intervention Studies.” *L1 -- Educational Studies in Language and Literature 1*, Kluwer Academic Publishers in the Netherlands, 2001, pp.273-298.

Comrey, Andrew L. et al. “J. P. Guilford (1897 - 1987).” *Psychometrika* Vol.53, Issue 2(1988 June), pp.149-152.

Guilford, J. P. “Creativity.” *American Psychologist*, 5(1950), pp.444-454.

Guthrie, James W., ed.. *Encyclopedia of Education*. Vol.2. 2nd ed. New York: Macmillan, 2002.

Hinson, Bess ed. *New Directions in Reading Instruction revised ed*. International Reading Association, 2000.

IFLA. *The IFLA/UNESCO School Library Guidelines*. IFLA, 2002.

<<http://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/sguide02.pdf>> [cited 2013. 8. 5.]

Mark A. Runco. *창의성 이론과 주제*. 전경원 등 역. 서울: 시그마프레스, 2009.



- Owles, Carol & Donna Herman. "Terrific Teaching Tips: Building Content-Related Vocabulary, Concepts, and Strategies for Reading Comprehension." *Illinois Reading Council Journal*, Vol.40, Issue 4(Fall 2012), pp.42-48.
- Richard Gerver. *오늘 만드는 내일의 학교*. 안진희 역. 서울: 열린책들. 2013.
- Strickland, Bonnie ed.. *The Gale Encyclopedia of Psychology*. 2nd ed. Detroit: Gale. 2001.
- Torrance, E. P. *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1962.
- Wall, William Douglas. *Constructive education for children*. London: Harrap, 1975.
- Westhoff, Gerard J. "Increasing the Effectiveness of Foreign Language Reading Instruction, Part 2." *ADFL Bulletin*, Vol.22, No.3(Spring 1991), pp.28-32.
- Yamamoto, K. "Threshold of intelligence in academic achievement of highly creative students." *Journal of Experimental Education*, 32(1964), pp.401-405.
- Zinovkina, M. M. 등. *NFTM-TRIZ 의 이론과 실제*. 서울: GS인터비전, 2013.

국한문 참고문헌의 영어 표기

(English translation / Romanization of references originally written in Korean)

- Byun, Woo-Yeoul. *Introduction to Reading Education*. Goyangsi : ZoUnGulTuh, 2010.
- Cho, Mi-Ah. "A study on the Effect of Reading Instruction on the Creative Ability and the Self-Directed Learning Ability." *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, Vol.40, No.3(2006. 9), pp.53-71.
- Cho, Yeon-Soon et al. *Creativity Education : Developing Creative Problem-Solving Abilities*. Seoul: Ewha University Press, 2008.
- Dictionary of Education Editorial Committee ed. *The Dictionary of Education*. Seoul: KeoYukChulPanGongSa, 1980.
- Education Study Center of Seoul National University. *Dictionary of Education*. Seoul: HowDongSul, 1995.
- Jeon, Je-Eung. "Study on the problem and solution of reading instructional activity for developing student's creativity." *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol.12, No.4(2012. 12), pp.1-17.
- Kim, Chun-Il. *Creative Education - theory and practice*. Seoul : KeoYukGwaHakSa, 1999.
- Korean Library Association. *Standards for Korean Libraries*, 2013 edition. Seoul: Korean Library Association, 2013.

- Lee, Byeong-Ki. "A Study on the Categorization of Reading Strategies for Reading Instruction in School Library." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, Vol.39, No.3(2008. 9), pp.139-159.
- Lee, Seong-Young. "Direction of Contructional Reading Instruction." *Journal of Elementary Korean Education*, Vol.18(2001), pp.57-80.
- 『Library Act』.
- No, Myung-wan. "The problem of Reading conception and Reading instruction." *Journal of KeoYukHanGul*, Vol.3(1990), pp.5-44.
- 『School Library Promotion Act』.
- Suh, Jin-Won. "A Comparative Study on the Constructivism and the Structuralism as the Educational Methods." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, Vol.40, No.4(2009. 12), pp.81-92.
- Suh, Jin-Won. "A Study on an Application of Constructivism to Reading Instruction in the School Library." *Journal of Korean Library and Information Science Society*, Vol.43, No.3(2012. 9), pp.265-289.