

## 중학교 기술·가정 교과서 다중지능 활용 활동과제 분석 - 2015 개정 실과(기술·가정) 교육과정에 따른 '식생활' 단원을 중심으로 -

최성연\* · 이영산\* · 최예지\*\* · 주현정\* · 김승희\* · 박미정\*\*\*1)

한국교원대학교 대학원 박사과정\* · 한국교원대학교 대학원 석사과정\*\* · 한국교원대학교 가정교육과 조교수\*\*\*

---

## Analysis of activities task using multiple intelligence in middle school 「Technology·Home Economics」 textbooks - Focusing on the 'Dietary Life' unit according to the curriculum of the 2015 revised Practical Arts(Technology·Home Economics) curriculum -

Choi, Seong-Youn\* · Lee, Young-Sun\* · Choi, Ye-Ji\* · Joo, Hyun-Jung\* · Kim, Seung-Hee\* · Park, Mi-Jeong\*\*\*1)

*Korea National University of Education Graduate School\**

*Dept. of Home Economics Education, Korea National University of Education\*\**

### Abstract

The purpose of this study is to analyze the tasks of 'dietary life' in the textbook developed according to the 2015 revised middle school 「Technology·Home economics」 education curriculum based on the multiple intelligence teaching and learning methods. To accomplish this purpose, 12 textbooks of middle school 「Technology·Home economics」 textbooks were titled "Nutrition and Dietary Behavior of Adolescents", "Planning and Choosing Meals", "Choosing Foods and Safe Cooking" except the questions, the tasks that the students can perform are analyzed based on the teaching and learning methods using multiple intelligences. Analysis methods were analyzed by using contents analysis method, focusing on learning activities, and sub-questions of activities were all included in each activity, and the process of preparing activities on a continuous line was grouped into one. Three people analyzed the activities and proceeded to revise and supplement the analysis standard through consultation. The other three researchers confirmed it. As a result of analyzing 12 kinds of textbooks, the number of activity tasks was 25~74 for each kind of textbooks, and the total number of activities was 527. According to the ratio of multiple intelligences, 35% of the tasks were using logical-mathematical intelligence, and 26.8% of linguistic intelligence, 23% of intrapersonal intelligence, 7.2% of

---

1) 교신저자: Park, Mi-Jeong, 250 Taeseongtabyeon-Ro Gangnae-meyon Heungdeok-gu, Cheongju-si, Chungbuk, Korea National University of Education, Republic of Korea

Tel: +82-43-230-3677, Fax: +82-43-231-4087, E-mail: homeedu@naver.com

interpersonal intelligence, 3.8% of spatial intelligence, bodily-kinesthetic(2.7%) and musical intelligence(1.5%). On the other hand, it was analyzed that there is no activity task using naturalist intelligence. Except to the naturalist intelligence, general intelligence was utilized. This indicates that the home economics curriculum is a convergence of the home economics curriculum in that it is a reorganization by extracting the contents and methods of other curriculum related to dietary life, is interpreted. This study is expected to provide a framework for various teaching and learning methods to activate students' participation classes and to provide an alternative to realize convergence education in home economics curriculum.

**Key words:** 다중지능(multiple intelligence), 활동과제 분석(analysis of activities task), 기술·가정 교과서(Technology·Home Economics textbooks), 식생활 단위(dietary life unit)

## I. 서론

2015 개정 교육과정은 미래사회가 요구하는 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재를 양성하는 데에 중점을 두고 있다. 이를 위해 교육과정을 구성할 때 교과 특성에 맞는 다양한 학생 참여형 수업을 활성화하여 자기 주도적 학습 능력을 기르고 학습의 즐거움을 경험하도록 하는 것에 중점을 두어야 한다(Ministry of Education, 2015). 창의융합형 인재는 인문학적 상상력과 과학기술 창조력을 갖추고 바른 인성을 겸비하여 새로운 지식을 창조하고, 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 사람이다. 미래사회에는 단편적인 지식이 아니라 창의적인 사고력과 서로 다른 지식을 융합할 수 있는 능력을 갖춘 인재가 요구되며, 이를 위해서는 교사 중심이 아닌 학생 중심으로 학생 참여형 수업이 활성화되어야 한다. 이에 따라 융합 교육을 위한 다양한 교수·학습방법에 대한 연구와 학생 참여형 수업을 활성화시키기 위한 학습 활동과제 개발에 대한 연구가 요구된다.

학습 활동과제는 교과서에서 체험활동, 연구문제, 탐구활동, 실습활동, 토의활동, 평가활동, 조사활동 등 학습 목표를 달성하기 위해 수행해야 하는 활동이다(Eo & Oh, 2008). 교과서에서 참고자료나 그림 자료는 본문 내용 이해를 돕는 수동적인 자료인데 반해, 활동과제는 학습자의 사고와 문제해결에 필요한 행동을 하게 하므로 능동적인 교수학습을 위해 중요하다(Lee & Cho, 2008). 또한, 활동과제는 다양한 활동을 유도하여 학생들의 비판적·창의적 사고력을 신장시킬 수 있기에 가정 교과에

대한 학생들의 흥미를 높이고 실생활에 적용할 수 있는 능력을 배양하기 위해서 효과적이다(Eo & Oh, 2008). 활동과제가 학생 참여형 수업을 위해 필요하지만 중학교 교사의 기술·가정 주생활 영역 활동자료의 활용실태에 관한 연구(Lee & Cho, 2008)에 따르면, 활동과제의 활용도는 본문이나 참고자료의 활용보다도 낮은 것으로 나타났다. 교사가 활동과제를 활용하지 않는 이유는 학생에게 흥미롭지 않아서 혹은 소요시간이 많이 걸려서인 것으로 나타났다. 이는 활동과제를 개발할 때 학생의 흥미도와 교실현장 적용 가능성을 고려해야 함을 의미한다.

다중지능을 활용한 교수·학습방법은 학생의 흥미를 고려하고, 교실현장의 적용 가능성을 높이기 위한 활동과제 개발의 틀을 제공해준다. 또한, 다중지능을 활용한 교수·학습방법은 학생들로 하여금 하나의 지식을 다양한 시각으로 볼 수 있게 하여 지식의 참가치를 이해할 수 있는 기회를 제공해준다는 점과 8가지 다중지능을 활용하여 다양한 활동과제를 수행할 수 있게 해주는 틀을 제공해준다는 점에서 융합 교육과 학생참여형 수업 실현에 도움이 될 수 있다. Lee(2017)도 음악적 창의·융합사고 역량 함양을 위한 교수·학습 방안으로 다중지능을 활용한 방법을 제안하였다.

다중지능을 활용한 교수·학습방법은 하워드 가드너(Howard Gardner)가 1983년에 주창한 다중지능 이론을 적용한 교수·학습방법으로 모든 학생들은 한 가지 방법으로 배우지 않는다는 것을 전제로 하고 있다. 이는 모든 학생에게 가장 적합하게 보이는 하나의 교수 전략은 없으며, 모든 학생은 8가지 지능 각각에 있어서 서로 다른 소질을 지니므로 특정한 전략이 한 집단의 학생들에게는 성공적이더라도 다른 집단의 학생들에게는 성공

적이지 않을 수 있다는 것이다(Armstrong, 1994). 따라서 8가지 지능을 활용하여 다양한 교수·학습 전략을 실행하면 자신의 강점 지능을 수업에서 발견하게 되고, 수업에 더 주의 깊게 참여할 수 있다는 것이다. 이는 지금까지의 교육이 언어지능이나 논리수학지능이 우수한 학생들에게 유리한 교육을 했을 가능성이 있다는 것을 시사하고 있다. 다중지능을 활용한 교수·학습방법은 8가지 지능을 활용하여 초인지과정을 더욱 강화시킬 수 있으며, 학생들에게 정보에 접근할 수 있는 여러 가지 기회를 제공해주고, 교사들에게 새로운 방식으로 가르치도록 도전할 수 있는 방법을 제공해준다(Campbell, Campbell & Dickinson, 2004). 따라서 다중지능을 활용한 교수·학습방법은 학업 성취도를 향상시키고(Kang, 2001; Kim & Lee, 2017; Lee, 2002; Shin, 2000; Son, 1998), 적극적인 수업 참여를 유도(Hwang & Joe, 2005; Kang, 2001)할 수 있는 것으로 나타났다.

다중지능을 활용한 교수·학습방법은 가정 교과에서 실제 생활에서의 문제 상황을 다양한 지능을 활용하여 해결할 수 있게 해주며, 인지적, 정적, 심동적 영역을 모두 자극하여 실천을 유도하기 위한 다양한 교수·학습방법을 개발하는 데 유용한 틀을 제공해준다(Choi & Chae, 2011). 이에 다중지능을 활용한 교수·학습방법은 가정 교과에서 융합 교육을 실현하기 위한 다양한 학습 활동과제를 개발하는 데 틀이 될 수 있다. 가정과 교육은 여러 교과에서 배우는 원리나 지식들이 통합적으로 적용하고 실천하는 경험을 제공한다는 점에서 통합학문의 성격을 띠고 있다(Chae, Park, Kim & Han, 2017). 이는 가정 교과의 성질을 유지하면서 여러 교과의 내용이나 성질면에서 다수의 공통요인을 추출하여 새로운 교과로 재조직화하는 융합적 성격과 그 맥락을 같이한다.

가정과 교육내용 중에서 식생활 영역은 영양소 등 자연 과학적인 성격과 식생활 문화 등 인문과학적인 성격을 함께 가지고 있어 융합적인 교수·학습방법으로 접근할 필요가 있다. 식생활 교육에 대한 학생의 인식과 요구도 연구에 의하면, 수업에 대한 만족도가 '보통'이 43.5%로 가장 많았고, 수업에 만족하지 않는 이유로 지루한 강의식 수업으로 진행되기 때문인 것으로 나타났다(Kim, 2010). 식생활 단원은 학생들의 요구도는 높은 편이나 학생들은 내용이 이해하기 어렵고 강의 위주의 수업으로 선호도가 낮은 단원이기도 하다(Jeong & Kim, 2007). 식생활 단원은 가정과의 다른 영역 및 타교과의 융합 교육을 통해 실생활에

적용, 응용할 수 있는 능력과 창의적인 사고 문제해결 능력을 길러줄 수 있는 적극적인 교육이 되어야 한다(Kim, 2010). 이를 위해서 다양한 활동과제를 통해 학습 동기를 유발하고 쉽게 이해하도록 하는 다중지능을 활용한 학습 활동과제가 요구된다. Choi와 Chae(2010)는 7차 교육과정에 따른 가정 교과서를 다중지능 영역별로 분석하였는데, 논리수학지능과 언어지능을 활용한 활동과제가 많았고, 활동 개수에 비해 활동유형이 다양하지 않은 것으로 나타났다. 이에 다중지능을 활용한 활동과제 개발에 대한 연구가 필요함을 제안하였다. 2015 개정 교육과정이 실행되고 있는 시점에서 다중지능을 활용한 활동과제 개발을 위한 첫 단계로 식생활 단원에서 다중지능을 활용한 교수·학습방법이 교과서의 활동과제 속에서 어떻게 구현되고 있는지에 대한 분석 연구가 필요하다. 하지만 2015 개정 교육과정의 융합적인 성격이 가정 교과서의 식생활 단원에서 어떻게 구현되고 있으며, 가정 교과의 통합적인 성격에 맞는 다양한 학생 참여형 수업을 위한 활동과제 개발에 대한 연구나 2015 개정 교육과정에 따른 식생활 단원의 활동과제 개발에 대한 연구는 미비한 상태이다.

본 연구는 2015 개정 중학교 실과(기술·가정) 교육과정(이하 가정과 교육과정이라 칭함)에 따라 개발된 교과서에서 식생활 단원의 활동과제를 다중지능 활용 교수·학습방법을 기준으로 분석하는 데 목적이 있다. 다중지능을 활용한 교수·학습방법은 모든 학습 내용을 8가지 다중지능을 활용하여 가르칠 수 있다는 것을 전제하고 있으므로 본 연구는 교과서의 본문과 참고자료를 제외하고 능동적인 교수·학습에 도움을 주는 활동과제를 분석하고자 한다. 교과서를 분석한 결과를 바탕으로 다양한 학습 활동과제 개발에 대한 기반이 되어 학생 참여형 수업을 활성화하고, 가정 교과에서 융합 교육을 실현하는 데 대안을 제공할 것으로 기대된다.

연구의 목적을 달성하기 위한 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 기술·가정 12종 교과서의 '청소년기의 영양과 식행동', '식사의 계획과 선택', '식품의 선택과 안전한 조리'를 내용 요소로 하는 활동과제를 분석한다.

둘째, 기술·가정 12종 전체 교과서 및 교과서별 다중지능 영역의 활동과제 비율을 분석한다.

셋째, 기술·가정 12종 전체 교과서의 다중지능 영역별 학습 활동 유형의 비율과 각 다중지능을 활용한 사례를 분석하여 가정 교과에서의 다중지능 활동과제 개발의 기초자료를 제공한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 다중지능 이론

하워드 가드너(Howard Gardner)는 획일화된 학교 교육을 반대하고, 다중지능이론을 중심으로 학생 개개인에게 맞춘 개별화된 학교 교육을 주장하였다. 다중지능이론은 1980년대 후반부터 미국교육을 이끌던 구성주의 심리학과 함께 미국교육의 문제를 해결해 줄 하나의 대안으로 생각되었다(Kim et al., 2009).

1983년 출판된 『마음의 틀』(Frames of Mind)은 가드너의 다중지능 이론에 관한 첫 저서로, 기존의 지능개념인 IQ를 비판하면서 새로운 지능의 개념을 창안하였다.(Gardner, 2006). 가드너는 먼저 언어적, 논리수학적 지능에 대한 이론을 완성하고, 대인관계 및 개인내적지능, 시각공간적, 음악적, 신체운동 측면을 망라하여 인간의 잠재력으로 추론하였다. 이후, 가드너는 자연탐구지능과 실존지능 등 두 가지 지능을 추가하였으며, 이 지능들은 서로 독립적이면서 상호작용한다고 주장하였다(Kim et al., 2009). 가드너는 이러한 지능이 존재한다는 것을 밝히기 위해 문화인류학, 인지심리학, 발달심리학, 심리측정학, 인물전기 연구, 동물생리학, 신경해부학을 포함하는 광범위한 분야의 연구를 하였다(Lim & Lim, 2008).

다중지능이론은 인지심리학에 기여할 세 가지 결론을 도출해 낸다(Gardner, 2006). 첫째, 우리 모두는 모든 범위의 지능들을 지닌다. 둘째, 사람들은 똑같은 지능 프로파일을 지니지 않으며 이것은 일관성 쌍둥이의 경우도 마찬가지다. 셋째, 지능이 높다고 해서 반드시 지적으로 행동하는 것은 아니다. 이러한 결론은 교육적, 정치적, 문화적 질문이 수반된다. 다중지능은 최근 교육 뿐 아니라 사회 여러 영역으로 연구를 넓혀가고 있다.

### 2. 다중지능 활용 교수·학습방법

다중지능 활용 교수·학습방법은 다중지능 이론을 교육에 응용한 것으로 Armstrong, Kagan, Campbell, Dickinson, Lazear

등에 의해 연구되었다. 플라톤, 루소, 페스타로찌, 프로벨, 몬테소리, 듀이 등이 제시한 교육모형들은 사용하는 용어가 다를 뿐 다중지능체계라는 점에서 다중지능을 활용한 교수·학습방법과 본질적으로 같다고 볼 수 있다(Armstrong, 1994).

특수교육을 전공한 학자인 Armstrong(1994)은 모든 학생에게 적합한 하나의 교수 전략을 없으며, 모든 아동은 8가지 지능 각각에 있어서 서로 다른 소질을 지니므로 특정한 전략이 한 집단의 학생들에게는 성공적이더라도 다른 집단의 학생들에게는 성공적이지 않을 수 있다고 보았다. Campbell, Campbell과 Dickinson(2004)은 다중지능은 선천적인 것이 아니라 후천적으로 노력함으로써 지능 영역이 개발될 수 있으므로 다양한 지능 영역에 대한 학습을 하는 것이 중요하다고 보았다. 따라서 수업에 8가지 지능을 모두 시도할 필요는 없지만 학생들에게 정보에 접근할 수 있는 여러 가지 기회를 제공해주고 새로운 방식으로 가르치도록 도전하기를 제안하였다. Park과 Chu(2008)는 다중지능을 활용한 교수·학습방법을 통해 실제 생활에서 부딪치게 되는 문제 상황에서 다양한 지능을 활용하여 해결할 수 있도록 학습하는 것이 필요함을 제안하였다.

Armstrong(1994), Campbell 외(2004)는 다중지능을 활용한 다양한 교수·학습방법을 제시하였는데, 이를 정리하면 <Table 1>과 같다. Armstrong(1994)의 교수·학습방법에서 자연탐구지능을 활용한 방법이 제시되어 있지 않은 이유는 가드너가 1995년에 추가하였기 때문이며, 그 전에는 논리수학지능과 시각공간지능의 일부로서 다루어졌었다.

다중지능을 활용한 교수·학습방법의 교육적 효과에 관한 연구에 의하면, 학업 성취도 향상(Kang, 2001; Kim & Lee, 2017; Lee, 2002; Shin, 2000; Son, 1998), 수업 태도의 긍정적 변화(Kim, 2014), 과학 학습 동기 향상, 과학 탐구능력 향상(Kim & Lee, 2017), 적극적인 수업 참여 유도(Hwang & Joe, 2005; Kang, 2001), 자존감 향상(Jeong, 1998), 말하기·듣기 능력 향상(Choi, 2000), 학습 부진아들의 영어 읽기에 대한 흥미와 자신감 향상, 자발적인 학습 참여 유도, 불안감 감소(Jeong & Kim, 2017), 진로 성숙도의 하위요인 중 독립성, 계획성, 자기 이해, 정보 활용 및 합리적 의사결정 향상(Lee, 2017)에 효과가 있는 것으로 나타났다. 이처럼 다중지능이론이 발표된 이후로 지금까지 다중지능을 지속적으로 교육에 응용한 연구가 진행되고 있다. 이는 다중지능을 학습자 중심의 교수·학습과 협동학습

Table 1. Teaching and learning method using multiple intelligence

Scholar Multiple intelligence	Armstrong's teaching and learning methods	Campbell et al.'s teaching and learning method
Linguistic intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Talking</li> <li>•Brainstorming</li> <li>•Recording your own words</li> <li>•Writing journals</li> <li>•Publishing</li> </ul>	Using a story to talk, Discussing, Writing a poetry·myths·legends·monograms·news story, Talking a short story or novel, Making a presentation, Leading a class, Making a radio program, Write newsletters·small brochures·dictionaries, Create a slogan, Making audio tapes, Interviewing, Writing letters, Listening, Reading
Logical- mathematical intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Calculation and quantification</li> <li>•Classification and categorization</li> <li>•Socrates question</li> <li>•Discovery</li> <li>•Scientific thinking</li> </ul>	Creating a draft, Planning and conducting an experiment, Creating a strategy game, Using a Venn diagram when describing, Constructing a three-way argument for proof, Constructing an analogy for explanation, Using thinking methods, Designing passwords, Categorizing facts, Explaining shapes and symmetry, Using science and technology to calculate
Spatial intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Visualization</li> <li>•Color clues</li> <li>•Painting metaphor</li> <li>•idea sketching</li> <li>•Symbolic painting</li> </ul>	Draw charts·maps·graphs, Create slideshows·videotapes·photo albums, Designing wallpapers·bulletin boards·murals, Using memory systems to learn what, Creating illustrations, Building design drawings, Creating an ad, To change the shape or size, Encoding the colors of the process, Create a game to illustrate, Insert artwork, Coloring, Carving, Assembling, Using OHP in class, Using science and technology to draw pictures
Bodily- kinesthetic intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Physical response</li> <li>•Classroom play</li> <li>•Kinesthetic concept</li> <li>•Experiential thinking</li> <li>•Physical guidance</li> </ul>	Making a role play or imitate, Making sequential movements for explanation, Try choreography, Making a board game, Making a puzzle card, Build, Attend a field trip, Using a simple trick, Devising a collecting game, Modeling, Using hand-tangible materials, Designing products, Using science and technology to play
Musical intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Rhythm</li> <li>•Song</li> <li>•Rap music and Korean traditional narrative song</li> <li>•discography</li> <li>•Music that the brain remembers spontaneously</li> <li>•Musical concept</li> <li>•Mood music</li> </ul>	Presenting with musical accompaniment, Writing music lyrics, Rapping or singing songs, Showing rhythmic forms, Telling song lyrics, Explaining what parts of a song are, Presenting a short classroom musical, Creating and playing musical instruments, Using background music to enhance your performance, Collecting and announcing your songs, Writing new endings of musicals, Explaining how to make compositions, Making musical collages for your illustrations, Using music machines
Interpersonal intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Studying with peers</li> <li>•Sculpture</li> <li>•Cooperative group</li> <li>•Board play board game)</li> <li>•Simulation</li> </ul>	Creating a meeting, Solving problems with mates, Changing positions, Participating in meeting activities, Intentionally using social training, Conducting a survive project, Teaching others, Establishing collaborative planning rules or processes, To talk about local and global issues, To give and receive feedback, To use their strengths to carry out their roles in group activities, To make cultural diagrams or system diagrams, To use science and technology for interactions
Intrapersonal intelligence	<ul style="list-style-type: none"> <li>•1 Minute reflection</li> <li>•Personal relationship</li> <li>•Choice time</li> <li>•Emotional moment experience</li> <li>•Goal setting time</li> </ul>	Describing personality to help successful completion, Personal analogy, Setting goal to pursue, Talk about my feelings·value, Explaining my philosophy, Studying voluntarily, Writing diary, Explaining why I study, Doing my own work self-assessing, Using engineering techniques for reflection
Naturalist intelligence		Observation diary writing, Comparison of meteorological phenomena, New classification, Use of resemblance points of plant and animal species, Using binoculars·magnifiers·telescope·microscopes, Understanding the relationship between two species, Growing plants and animals, Talk about circulation and repetition, Enumerating features, Take a trip to the outdoors, Using science and technology to explore

출처: described by Armstrong, Campbell et al.(as cited in Choi, 2010, p.21-23)

전략으로 유용하게 활용할 수 있으며, 이러한 활동이 학업성취도 향상, 수업 참여 유도, 학습 동기유발 등 여러 가지 효과에 기여할 수 있음을 보여주고 있다.

### 3. 다중지능을 활용한 학습 활동 유형

Armstrong(1994)과 Campbell 외(2004)는 다중지능은 다양한 학습 활동을 통해 후천적으로 개발될 수 있다고 보았다. 가드너의 다중지능에 따른 학습 활동 유형과 이에 따라 길러지는 다중지능에 대한 설명을 Armstrong(1994), Campbell 외(2004)와 Kim 외(2009)가 제시한 내용을 통합하여 정리하면 다음과 같다.

언어지능을 활용한 활동과제는 단어의 순서와 의미를 알게 하며, 언어와 언어 체계 기술의 사용에 메타언어 기술을 적용할 수 있게 하는 활동이다. 예를 들어 토론하기, 발표하기, 뉴스 기사·편지·일지 쓰기, 표어 만들기, 보고서 작성하기, 조사하기, 생각 쓰기, 생각 이야기하기, 책 만들기 등이 언어지능을 활용한 활동이다. 이러한 활동으로 단어를 통해 생각하고 복잡한 의미를 표현하며 이해하는 언어지능이 개발될 수 있다.

논리수학지능을 활용한 활동과제는 관련성과 연결성을 알게 하며, 추상성, 논리적 추론, 귀납적 사고 및 연역적 사고 과정을 가능하게 하는 활동이다. 예를 들어 계산하기, 수량화하기, 사실이나 사물을 분류하고 범주화하기, 소크라테스식 질문하기, 삼단논법과 유추법 구성하기, 귀납적 논리 구성하기, 문제해결 전략 생각하기, 실험을 계획하고 수행하기, 문제를 발견하기, 수량이나 사실 비교하기, 자료 분석하기, 실습 계획하기 등이 논리수학지능을 활용한 활동이다. 이를 통해 계산 및 수량화하고 명제와 가설을 설정하며 복잡한 수학 문제를 풀어내는 논리수학지능이 개발될 수 있다.

시각공간지능을 활용한 활동과제는 영상 이미지 및 조작, 공간 사고, 그래프와 미술 기능 등을 수행하게 하는 활동이다. 예를 들어 개념을 시각적 이미지와 연결시켜보기, 마인드맵 그리기, 개념도 제작하기, 삽화 제작하기, 영상·사진 제작하기, 홍보자료 만들기, 달력 만들기, 스크랩하기 등이 시각공간지능을 활용한 활동이다. 이를 통해 추상적인 것을 시각적으로 구체화하고, 시각적·공간적 세계를 정확하게 지각하는 시각공간지능이

개발될 수 있다.

신체운동지능을 활용한 활동과제는 다양한 신체 기술을 활용하게 하고 육체와 정신을 결합시키는 활동이다. 예를 들어 체험 활동하기, 판토마임, 역할극하기, 춤추기 등이 신체운동지능을 활용한 활동이다. 이를 통해 협응, 균형, 손재주, 유연성 등과 같은 특정한 신체적 기술이 포함된 신체운동지능이 개발될 수 있다.

음악지능을 활용한 활동과제는 음악을 이해 및 창조하며 재현하고 회상할 수 있게 하는 활동이다. 예를 들어 랩이나 노래 불러보기, 음악 가사 써보기, 뮤지컬 발표하기, 악기 연주하기, 교육효과를 높이는 배경음악 사용하기 등이 음악지능을 활용한 활동이다. 이를 통해 음의 높낮이, 리듬, 음색 등을 분간하는 음악지능이 개발될 수 있다.

대인관계지능을 활용한 활동과제는 타인을 이해하고 다양한 관점을 포용하게 하며, 상호 교류하게 하는 활동이다. 예를 들어 토의하기, 의사소통으로 상호작용하기, 협동적인 규칙이나 과정 만들기, 피드백 주고받기, 판놀이(보드게임)하기 등이 대인관계지능을 활용한 활동이다. 이를 통해 효과적으로 의사소통하고, 타인의 특성을 식별하며, 타인의 기분이나 분위기에 대해 민감하게 반응하는 대인관계지능이 개발될 수 있다.

개인내적지능을 활용한 활동과제는 자신의 생각이나 느낌을 이해하게 하고 자신의 삶을 설계 및 조율하게 하는 활동이다. 예를 들어 반성하기, 나의 선택에 의해 프로젝트 실시하기, 자신이 한 일 스스로 평가하기, 사물이나 사실에 대한 느낌을 이야기하기, 개인적인 통찰을 위한 일기 쓰기, 학습을 자신의 경험과 관련짓거나 표현하기, 추구하는 목표설정하기 등이 개인내적지능을 활용한 활동이다. 이를 통해 자신이 가지고 있는 지식을 활용하고, 자기 통제와 자기 관리, 자존감을 유지하려는 개인내적지능이 개발될 수 있다.

자연탐구지능을 활용한 활동과제는 자연의 규칙성을 관찰하고, 대상을 정의하고 분류하게 하는 활동이다. 예를 들어 식물과 동물 길러보기, 새로운 분류하기, 관찰하기, 동식물종들의 닮은 점 사용하기, 기상 현상 비교하기 등이 자연탐구지능을 활용한 활동이다. 이를 통해 자연과 인공적 체계를 이해하는 자연탐구지능이 개발될 수 있다. 이러한 다양한 활동을 통해 다중지능은 개발될 수 있으며, 자신의 강점 지능을 통해 약점 지능도 극복할 수 있다.

#### 4. 교과서 분석에 관한 선행연구

교과서 분석에 관한 연구는 과학과, 음악과, 수학과, 도덕과, 가정과 등 여러 교과에서 이루어지고 있다. 가정과에서 식생활 단원의 교과서 분석에 대한 연구는 타 교과와의 중복 내용을 분석(Lee & Kim, 2000; Yang, Chae, Yu, & Park, 2015)하거나 교과서의 체제를 분석한 연구(Kang, 2011; Choe, Lee, Park, & Lee, 2010)가 있다.

Lee와 Kim(2000)은 6차 교육과정에 따른 가정, 체육, 과학 교과서를 가정 1학년 식생활 단원과의 중복 내용을 분석하였다. 활동·연습 문제의 수를 비교한 결과 가정과와 과학과는 활동을 많이 제시한 반면, 체육과는 비교적 적게 제시한 것으로 나타났다. 이를 통해 활동은 학생이 스스로 수업에 참여할 수 있는 기회를 주고, 이론을 직접 체험을 통해 확인하는 계기가 되므로 가정 교과는 직접 경험의 기회를 많이 제공하는 것이 학습 효과 면에서 바람직함을 제안하였다. Yang 외(2015)는 2009 개정 교육과정에 따른 과학, 도덕, 체육, 보건 교과서를 대상으로 가정 교과서의 '식생활 단원'과의 중복 내용을 분석하였다. 분석한 결과를 토대로 가정교과는 식생활 교육에 대한 이론에서부터 실천, 평가의 영역까지 포함하고 있으므로 통합적 식생활 교육을 계획할 때 가정 교과를 중심으로 이론적인 부분은 과학, 보건 교과와, 문제 제기, 동기유발 부분에서는 도덕교과와, 실천부분에서는 체육교과와의 통합이 가능할 것으로 보았다.

Kang(2011)은 2009 개정 교육과정에 따른 6종의 기술·가정 고등학교 교과서의 교육과정과의 관련성을 목표, 교수·학습방법, 평가 내용을 기준으로 비교·분석하고, 분석 결과를 토대로 교과서에 탐구 과제, 선택 학습 활동을 다양하게 포함시켜야 함을 제안하였다. Choe 외(2010)는 7차 교육과정에 따른 초·중·고등학교 교과서의 식생활 교육내용을 내용분석 기법으로 분석하였다. 교과서에 수록되어 있는 식생활 관련 내용의 표현 방식은 초·중·고등학교 교과서 모두 사진이나 그림, 삽화, 도표 등 시각자료를 제시하는 경우가 가장 많았고, 그 다음으로 본문, 탐구활동, 사례 순서로 나타났다. 이에 아이들의 적극적 관심과 능동적 참여를 유발시킬 수 있는 스토리텔링, 미로 게임, 퍼즐 등과 같이 다양한 표현 방식을 활용할 것을 제안하였다.

다중지능을 활용한 교수·학습방법을 기준으로 교과서를 분석한 연구는 도덕과, 가정과에서 이루어졌다. Noh, Song과

Yu(2017)는 초등학교 도덕 교과서의 탐구 과제를 다중지능 교수·학습 전략을 기준으로 분석하였는데, 그 결과 언어지능과 논리수학지능 및 시각공간지능을 중심으로 설계된 것으로 분석되었다. Choi와 Chae(2010)는 7차 교육과정에 따른 12종의 중학교 1학년 기술·가정 교과서에서 '청소년의 영양', '청소년의 식사' 단원의 활동과제를 다중지능 영역별 교수·학습방법을 기준으로 분석하였다. 분석 결과 논리수학지능과 언어지능, 개인내적지능이 높게 나타났으며, 활동과제 개수에 비해 활동유형은 다양하지 않았다. 하지만 이 연구는 식생활 영역 중에서 일부분을 분석했다는 한계가 있다. 식생활 단원의 교과서 분석에 관한 선행연구들은 공통적으로 기술·가정 교과서에서 다양한 표현 방식의 활동과제 활용이 필요함을 보여주고 있다.

### III. 연구 방법

#### 1. 분석대상

2015 개정 교육과정에 따른 중학교 기술·가정 교과서에서 '청소년기의 영양과 식행동', '식사의 계획과 선택', '식품의 선택과 안전한 조리'를 내용 요소로 하는 본문 내용과 읽을거리, 평가 문항을 제외하고 학생들이 활동할 수 있는 과제를 대상으로 하였다. 교과서의 종류는 12종이며, 교과서명은 <Table 2>와 같이 편의성을 위해 출판사명 대신 A~L을 사용하였다.

#### 2. 분석방법 및 기준

교과서의 다중지능 활동과제의 유형을 분석하기 위해 내용분석(content analysis) 기법을 사용하였다. 내용분석은 메시지 내용을 밝히는 것을 목적으로 하여 내용을 기술하고 규칙에 따라 내용을 체계적으로 범주화하며, 기록된 정보의 내용을 조사하기 위해 고안된 체계적이고 객관적인 방법이다(Krippendorff, 1980; Choe et al., 2010 재인용). 내용분석의 기본적 목표는 언어적 문서를 수량적 자료로 변형하는 것이다(Cho, 2007). 교과

Table 2. Technology·Home Economics textbook analysis subject

Text book name	Author	Volume	Textbooks page	Number of pages	Text book name	Author	Volume	Textbooks page	Number of pages
A	최완식 외 13인	1권	pp.40~49	38	G	김지숙 외 11인	1권	pp.42~53	40
		2권	pp.44~53, pp.78~95				2권	pp.48~75	
B	이봉구 외 14인	1권	pp.48~59	34	H	채정현 외 12인	1권	pp.38~47	33
		2권	pp.52~61, pp.86~97				2권	pp.36~42, pp.78~84, pp.88~96	
C	정성봉 외 11인	1권	pp.38~49	36	I	문성환 외 15인	1권	pp.40~51	40
		2권	pp.42~53, pp.80~91				2권	pp.40~49, pp.80~97	
D	조강영 외 8인	1권	pp.40~53	42	J	김기수 외 15인	1권	pp.44~53	31
		2권	pp.32~43, pp.72~87				2권	pp.44~63, pp.85	
E	왕석순 외 18인	1권	pp.40~51	40	K	최유현 외 9인	1권	pp.46~53, pp.80~81	33
		2권	pp.42~69				2권	pp.50~69, p.86, pp.88~89	
F	윤인경 외 12인	1권	pp.40~51	42	L	이춘식 외 12인	1권	pp.46~57, p.89	35
		2권	pp.42~55, pp.78~93				2권	p.46~67	

Table 3. Analytical criteria

Methods	Teaching and learning methods
Multiple intelligence	
Linguistic intelligence	Discussing, Presentation, Writing news articles·letters·journal, Create a slogan, Research and write reports, Research, Writing thoughts, Talking about thoughts, Writing practice report, Create a book
Logical-mathematical intelligence	Calculation and quantification, Classify and categorize facts or things, Ask Socrates question, Constructing syllogism and analogy, Thinking about problem solving strategies, Planning and conducting experiments, Finding a problem, Compare quantities or facts, Analyzing the data, Planning a practice, Configuring inductive logic
Spatial intelligence	Connecting concepts to visual images, Drawing a mind map, Create a conceptual diagram, Creating illustrations, Production of images and photographs, Create promotional materials, Creating a calendar, Bookmark and Share
Bodily- kinesthetic intelligence	Experience activities, Practice cooking
Musical intelligence	Rapping or singing songs, Write music lyrics
Interpersonal intelligence	Playing board games, Solve the problem with the group, Interacting with communication, Creating a cooperative rule or process, To give and receive feedback
Intrapersonal intelligence	Reflect, Conducting projects by my choice, Doing my own work self-assessing, Talking about feelings of things or facts, Writing a diary for personal insight, Associate or express your experience
Naturalist intelligence	Growing plants and animals, New classification, Use of resemblance points of plant and animal species

서의 내용을 분석하는 경우에는 내용의 타당성, 적절성, 시의성, 중복성, 편의성 등을 준거로 삼는다(Gordano, 2003; Choe et al., 2010 재인용). 분석 내용의 타당성을 확보하기 위해서 본 연구는 다중지능 영역별로 다양한 학습 활동 유형을 기준으로 하였다. 다중지능은 독립적으로 존재하며, 각 지능별로 다양한 활동과제를 수행함으로써 지능은 후천적으로 개발될 수 있기 때문이다. 이에 본 연구는 Armstrong(1994), Campbell 외(2004)가 제시한 교수·학습 활동을 분석 준거로 하였다. 분석방법은 교수·학습 활동에 중점을 두고 다중지능의 학습 유형별로 분석하였다. 활동과제의 하위 질문들도 모두 각각의 활동으로 분리시키되, 연속선상에 있는 활동을 준비하는 과정은 하나로 묶어서 분석하였다. 즉, 활동과제가 하나로 묶여 있으나 활동유형이 다른 2가지 이상의 활동이 필요한 경우에 활동과제를 따로 분리시켰고, 활동의 맥락상 유형이 비슷하고 활동의 과정보다는 최종적인 활동의 결과를 요구한 경우에는 1가지로 묶어서 분석하였다. 분석기준은 Armstrong(1994), Campbell 외(2004)가 제시한 <Table 1>을 기준으로 하였고, 가정 교과에서 주로 실행하는 교수·학습방법에 맞춰 <Table 3>과 같이 분석기준을 수정·보완한 다음 최종 분석기준으로 삼았다. 최종 분석기준은 가정교육 전공 교수 1인과 경력 10년 이상의 가정과 교사 2인에게 내용 타당도 검사를 받았다.

### 3. 분석 절차

분석 절차는 <Figure 1>에 따랐다. 분석기준 <Table 1>을 토대로 연구자 3인이 1차로 1종의 교과서를 각자 분석한 다음 분석 결과가 일치하는지 확인하였고, 일치하지 않는 경우에는 다중지능의 특성과 교수·학습방법에 맞추어 협의를 통해 분석기준을 1차로 수정·보완하였다. 협의 과정에서 3인의 결과가 다른 경우에는 우선 다중지능 영역별 특성과 성격을 고려하였

고, 다음으로 같은 다중지능 영역 중에서 활동의 맥락에 중점을 두고 있는 활동유형을 고려하여 분석하였다. 분석기준을 수정·보완한 까닭은 본 연구의 목적이 다중지능 영역별 활동과제 개발을 위한 기초자료를 제공하는 데 있기 때문에, 활동유형을 세분화시킬 수 있는 것은 세분화하였다. 이 과정에서 <Table 1>에 제시되어 있지 않은 교과서 활동은 협의 과정을 거쳐 재분류하였다. <Table 1>에 제시되어 있지 않아서 통합·수정한 학습 활동은 ‘조사하기’, ‘생각 쓰기’, ‘생각 이야기하기’, ‘실습 보고서 쓰기’, ‘책 만들기’, ‘수량이나 사실 비교하기’, ‘자료 분석하기’, ‘실습 계획하기’, ‘달력 만들기’, ‘소리 실습하기’, ‘자신의 경험과 관련짓거나 표현하기’였다. 1차에서 수정된 분석기준을 이용하여 2차로 3인이 나머지 11종의 교과서를 모두 분석하였고, 분석 결과가 일치하는지 확인 작업을 거쳐 분석기준을 2차로 수정·보완하였다. 2차로 수정·보완한 분석기준을 가지고, 다른 연구자 3인(가정교육 전공 교수 1인, 가정교육 박사과정 2인)이 다시 한번 확인을 하였다. 분석 내용이 일치하지 않는 것은 재분석을 통해 조정하였고, 이를 최종적인 연구 결과로 하였다. 다중지능 영역별로 분석한 내용을 기술통계를 활용하여 빈도 분석을 실시하여 다중지능 영역별 학습 활동 유형을 비교하였다.

다른 연구자 3인이 확인하는 과정에서 분석 결과가 일치하지 않은 활동과제를 정리한 결과는 <Table 4>와 같다. 분석 결과가 일치하지 않는 경우는 주로 언어지능을 활용한 ‘조사하기’와 논리수학지능을 활용한 ‘문제해결 전략 생각하기’로 나타났다. 언어지능을 활용한 ‘생각 쓰기’와 개인내적지능을 활용한 ‘자신의 경험과 관련짓거나 표현하기’도 일치하지 않았다. 그 외에 활동과제들은 같은 다중지능을 활용하되 활동유형이 일치하지 않았다. 이는 활동과제를 분석할 때 활동과제의 동시에만 초점을 맞췄기 때문이다. 예를 들어 ‘나의 식행동에서 고쳐야할 점 써보기’ 활동과제의 경우에 동시에만 초점을 맞춰 분석하면 언어지능을 활용한 ‘생각 쓰기’와 비슷한 맥락으로 분석된다. 하지만 이 활동과제에서는 자신의 식사 행동에 대한 맥락을 파악



Figure 1. Analysis procedure

하는 논리적인 사고를 통해 문제점을 발견해내는 활동이 선행되어야 하고 ‘문제를 발견하기’에 중점을 둔 것이므로 ‘문제를

발견하기’ 활동과제로 분석하였다. 따라서 활동과제를 분석할 때 동시에만 초점을 두기보다는 활동과제의 맥락을 고려하였다.

Table 4. Discussion table of inconsistent activity tasks

Text book name (Volume)	Text book page (Activity number)	Analysis result (Multiple intelligence <sup>1)</sup> -Learning activity)			
		Researcher 1	Researcher 2	Researcher 3	Final result
A(1)	47(2)	a-Writing thought	b-Finding a problem	b-Finding a problem	b-Finding a problem
B(1)	56(1)	a-Research and write reports	b-Analyzing the data	a-Research and write reports	a-Research and write reports
B(2)	60(3)	a-Research and write reports	a-Research and write reports	b-Thinking about problem solving strategies	a-Research and write reports
C(2)	51(2)	b-Calculation and quantification	b-Calculation and quantification	b-Classify and categorize facts or things	b-Classify and categorize facts or things
D(2)	35(1)	a-Research	a-Talking about thoughts	b-Thinking about problem solving strategies	a-Research
E(1)	40(1)	a-Writing thought	g-Associate or express your experience	g-Associate or express your experience	g-Associate or express your experience
E(1)	48(1)	a-Research	a-Research	b-Finding a problem	a-Research
G(1)	47(2)	a-Research	a-Research	b-Thinking about problem solving strategies	a-Research
G(2)	66(1)	b-Thinking about problem solving strategies	a-Research	b-Thinking about problem solving strategies	a-Research
I(1)	44(1)	a-Research and write reports	a-Research and write reports	b-Thinking about problem solving strategies	a-Research and write reports
I(2)	44(1)	a-Research	a-Research	b-Thinking about problem solving strategies	a-Research
I(2)	85(1)	b-Classify and categorize facts or things	b-Thinking about problem solving strategies	b-Classify and categorize facts or things	b-Classify and categorize facts or things
J(1)	47(1)	d-Experience activities	b-Planning and conducting experiments	b-Planning and conducting experiments	b-Planning and conducting experiments
J(2)	58(2)	b-Classify and categorize facts or things	b-Thinking about problem solving strategies	b-Classify and categorize facts or things	b-Classify and categorize facts or things

1) a: Linguistic intelligence  
 d: Bodily-kinesthetic intelligence  
 g: Intrapersonal intelligence

b: Logical-mathematical intelligence  
 e: Musical intelligence  
 h: Naturalist intelligence

c: Spatial intelligence  
 f: Interpersonal intelligence

Table 5. Multiple Intelligence Area Activity Task Ratio by Textbook

Text book name									N(%)
	Linguistic intelligence	Logical-mathematical intelligence	Spatial intelligence	Bodily-kinesthetic intelligence	Musical intelligence	Interpersonal intelligence	Intrapersonal intelligence	Naturalist intelligence	Total N(%)
A	19 (25.7)	27 (36.4)	3 (4.1)	3 (4.1)	0 (0.0)	12 (16.2)	10 (13.5)	0 (0.0)	74 (100.0)
B	14 (30.4)	9 (19.7)	2 (4.3)	1 (2.2)	4 (8.7)	2 (4.3)	14 (30.4)	0 (0.0)	46 (100.0)
C	14 (35.0)	17 (42.5)	1 (2.5)	0 (0.0)	2 (5.0)	2 (5.0)	4 (10.0)	0 (0.0)	40 (100.0)
D	9 (22.5)	15 (37.5)	0 (0.0)	2 (5.0)	1 (2.5)	2 (5.0)	11 (27.5)	0 (0.0)	40 (100.0)
E	12 (27.9)	17 (39.5)	1 (2.3)	0 (0.0)	0 (0.0)	4 (9.3)	9 (20.9)	0 (0.0)	43 (100.0)
F	3 (8.3)	14 (38.8)	2 (5.6)	1 (2.8)	0 (0.0)	6 (16.7)	10 (27.8)	0 (0.0)	36 (100.0)
G	14 (35.0)	15 (37.5)	2 (5.0)	1 (2.5)	0 (0.0)	2 (5.0)	6 (15.0)	0 (0.0)	40 (100.0)
H	12 (25.0)	18 (37.5)	5 (10.4)	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	13 (27.1)	0 (0.0)	48 (100.0)
I	16 (33.3)	16 (33.3)	1 (2.1)	1 (2.1)	0 (0.0)	1 (2.1)	13 (27.1)	0 (0.0)	48 (100.0)
J	8 (32.0)	12 (48.0)	0 (0.0)	2 (8.0)	0 (0.0)	1 (4.0)	2 (8.0)	0 (0.0)	25 (100.0)
K	14 (25.5)	14 (25.5)	1 (1.8)	2 (3.6)	0 (0.0)	2 (3.6)	22 (40.0)	0 (0.0)	55 (100.0)
L	7 (21.9)	10 (31.2)	2 (6.3)	1 (3.1)	1 (3.1)	4 (12.5)	7 (21.9)	0 (0.0)	32 (100.0)
Total N(%)	142 (26.8)	184 (35.0)	20 (3.8)	14 (2.7)	8 (1.5)	38 (7.2)	121 (23.0)	0 (0.0)	527 (100.0)

#### IV. 연구 결과

##### 1. 교과서 활동과제 분석

12종 교과서의 활동과제 수는 <Table 5>에서 보는 바와 같

이 25~74개로 출판사별로 상이하게 나타났다. 활동과제의 수는 총 527개이며, 평균적으로는 43.9개, 중앙값은 43개로 분석되었다. 본 연구의 결과를 식생활 단원의 교과서 분석에 관한 선행연구와 활동과제의 수를 비교한 결과는 <Table 6>과 같다. 7차 교육과정은 6차 교육과정에 비해 식생활 단원의 교과서 분량 평균이 산술적으로 약 1.6배 증가했지만 1페이지당 평균 활

Table 6. Number of activities of dietary life unit by precedent study on textbook analysis

Curriculum	Researcher (Year)	Average number of pages	Average number of activities	Number of activities per page
6th Curriculum	Lee & Kim(2000)	29.3	9.5	0.32
7th Curriculum	Choe, Lee, Park & Lee(2010)	49.1	8.9	0.18
	2015 Revised curriculum	37.0	43.9	1.18

동과제의 수는 약 44% 감소한 것으로 해석된다. 이에 반해 2015 개정 교육과정은 7차 교육과정에 비해 교과서에서 식생활 단원의 분량 평균이 약 25% 감축되었음에도 불구하고 1페이지 당 평균 활동과제의 수는 6.5배 증가한 것으로 해석된다. 이는 학습량을 적정화하여 학습의 질을 개선하며, 다양한 학생 참여형 수업을 활성화하는 데 중점을 두기 위한 노력으로 2015 개정 교육과정의 취지에 부합한다고 볼 수 있다.

## 2. 전체 교과서 및 교과서별 다중지능 영역 활동과제 비율

12종 전체의 다중지능 영역별 비율을 살펴보면, <Table 5>에서 보는 바와 같이 논리수학지능 35%, 언어지능 26.8%, 개인내적지능 23%, 대인관계지능 7.2%, 시각공간지능 3.8%, 신체운동지능 2.7%, 음악지능 1.5%, 자연탐구지능 0% 순으로 나타났다. 교과서별로 살펴보면, 대부분의 교과서에서 언어지능과 논리수학지능이 많은 것으로 나타났지만 ‘B’는 논리수학지능이 19.7%로 상대적으로 낮은 반면, 개인내적지능이 30.4%로 언어지능과 활동과제 수가 동일하여 상대적으로 높게 나타났다. ‘F’는 언어지능이 8.3%로 상대적으로 낮은 반면, 개인내적지능이 27.8%로 상대적으로 높게 나타났다. ‘K’는 언어지능과 논리수학지능이 각각 25.5%로 동일하였으며, 개인내적지능이 이보다 많은 40%로 높게 나타났다. 자연탐구지능을 제외하고 7가지 지능을 모두 활용하고 있는 교과서에는 ‘B’, ‘L’ 2종으로 나타났다.

전체적으로 논리수학지능과 언어지능이 많은 것은 다중지능을 활용하여 분석한 선행연구의 결과(Noh et al., 2017; Choi & Chae, 2010)와 모두 일치한다. 이는 대부분의 교육이 논리수학지능과 언어지능이 우수한 학생에게 유리하게 작용할 수 있다는 가능성(Lim & Lim, 2008)을 설명하고 있다.

초등학교 도덕 교과서의 분석 결과와 다른 점은 도덕 교과서에서는 시각공간지능이 많은 반면, 가정 교과서에서는 학습 내용을 자신의 경험과 관련짓는 활동과 자신이 한 일에 대해서 반성·평가하는 개인내적지능이 많다는 것이다.

7차 교육과정에 따른 중학교 기술·가정 교과서를 분석한 연구(Choi & Chae, 2010)와 비교해보면, 언어지능이 30.5%에서 26.8%로 약간 줄어든 반면, 개인내적지능이 20%에서 23%로

약간 늘어났다. 대인관계지능은 11.6%에서 7.2%로 약간 줄어든 반면, 시각운동지능은 2.1%에서 3.8%로 약간 늘어났다. 신체운동지능과 음악지능은 기존 연구에서는 없었지만 2015 개정 교과서에는 있는 것이 특징적이다. 이는 기존 연구에서는 가정 교과서에서 실습과 관련된 ‘조리의 기초와 실제’, ‘식단과 식품의 선택’, ‘식사준비와 평가’ 단원이 포함되어 있지 않아서 조리실습과 관련된 신체운동지능을 활용한 활동과제가 없는 것으로 사료되며, 음악지능을 활용한 활동이 일부 교과서에서 추가로 도입된 것으로 해석된다.

## 3. 다중지능 영역별 학습 활동 유형 비율

다중지능 영역별로 학습 활동 유형을 분석한 결과는 <Table 7>이다. 다중지능은 독립적으로 존재하며 각 지능은 다양한 활동유형의 경험을 통해 개발될 수 있다. 이에 본 연구는 출판사별로 비교하는 것에 중점을 두기보다 12종 교과서 전체를 대상으로 다중지능을 활용한 활동과제가 어떻게 분포되어 있는지 살펴보는 것에 중점을 두었다. <Table 7>은 12종 교과서의 다중지능 영역별로 분석된 학습 활동 수의 합을 100%로 하여 각 학습 활동 유형의 빈도를 비율(%)로 계산하였다. 또한, 다중지능을 활용한 다양한 교수·학습방법을 소개하기 위해서 다중지능이 어떻게 활용되고 있는지 학습 활동과제의 사례를 제시하였다. 12종 교과서에 실린 활동과제 중 다중지능 영역의 활동을 구현하기에 효과적인 것과 한 가지 활동과제 속에 여러 가지 다중지능의 활용이 포함된 활동과제를 선정해서 사례로 제시하였다. 이는 학교 현장에서 다중지능을 활용한 활동과제를 개발하는 데 도움을 주기 위한 것이다. 다중지능 영역별로 나타난 구체적인 학습 활동유형과 활동 내용, 활용한 사례는 다음과 같다.

### 가. 언어지능 학습 활동 유형

언어지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 <Table 7>에서 보는 바와 같이 ‘생각 쓰기’ 활동과제가 30.3%로 가장 많은 것으로 나타났으며 ‘L’을 제외한 모든 교과서에서 활용하고 있는 것으로 나타났다. ‘생각 쓰기’ 활동은 주로 단원을 배우기 전에 생각을 열어보는 활동이나 단원에서 학습 목표로 하는 것, 적절한

Table 7. Percentage of learning activity types by multiple intelligence area

N(%)

Multiple intelligence	Learning activity	Text book name												Total N(%)	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
Linguistic intelligence	Discussing												1	1(0.7)	
	Presentation											1	2	3(2.1)	
	Writing news articles·letters·journal												1	1(0.7)	
	Create a slogan		1							1				2(1.4)	
	Research and write reports	3	4	4	1	2		5	2	3	1	1		26(18.3)	
	Research	9	6	2	1	5				1	4	2	2	3	35(24.7)
	Writing thoughts	1	1	4	5	1	2	5	8	7	1	8			43(30.3)
	Talking about thoughts	5	2	4	2	4	1	3		1	3	1	3		29(20.4)
	Writing practice report									1					1(0.7)
	Create a book	1													1(0.7)
	total	19	14	14	9	12	3	14	12	16	8	14	7	142(100.0)	
Logical-mathematical intelligence	Calculation and quantification	1	5	5	4	3	1	1	3	3	2	2	2		32(17.4)
	Classify and categorize facts or things	1		2	1	1	2	3	1	2	4	1			18(9.8)
	Ask Socrates question	1													1(0.5)
	Constructing syllogism and analogy	1													1(0.5)
	Thinking about problem solving strategies	11	2	6	7	11	9	6	11	8	3	7	6		87(47.3)
	Planning and conducting experiments											1			1(0.5)
	Finding a problem	5	2	2	1	1		3	1	2		1	1		19(10.3)
	Compare quantities or facts	1										2	2		5(2.8)
	Analyzing the data	2		2	1	1	2	1	1			1	1		12(6.5)
	Planning a practice									1	1	1			3(1.6)
Configuring inductive logic	4			1										5(2.8)	
	total	27	9	17	15	17	14	15	18	16	12	14	10	184(100.0)	
Spatial intelligence	Connecting concepts to visual images												1	1(5.0)	
	Drawing a mind map		1	1										2(10.0)	
	Create a conceptual diagram												1	1(5.0)	
	Creating illustrations	1						2	1	4					8(40.0)
	Production of images and photographs										1		1		2(10.0)
	Create promotional materials	1	1			1								3(15.0)	
	Creating a calendar	1												1(5.0)	
	total	3	2	1	0	1	2	2	5	1	0	1	2	20(100.0)	
Bodily-kinesthetic intelligence	Experience activities	3	1						1				2	7(50.0)	
	Practice cooking				2	0	1	1		1	2		1	7(50.0)	
	total	3	1	0	2	0	1	1	0	1	2	2	1	14(100.0)	

<표 계속>

Multiple intelligence	Learning activity	Text book name												Total N(%)	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
Musical intelligence	Rapping or singing songs		2	1										3(37.5)	
	Write music lyrics		2	1	1								1	5(62.5)	
	total		0	4	2	1	0	0	0	0	0	0	1	3(100.0)	
Interpersonal intelligence	Playing board games					3							1	4(10.5)	
	Solve the problem with the group		8	2				1		1	1			13(34.2)	
	Interacting with communication		2	2	2		6	1				1	2	16(42.1)	
	Creating a cooperative rule or process		1											1(2.7)	
	To give and receive feedback		1			1							2	4(10.5)	
total		12	2	2	2	4	6	2	0	1	1	2	4	38(100.0)	
Intrapersonal intelligence	Reflect					1			1	1				3(2.5)	
	Conducting projects by my choice			2				1						3(2.5)	
	Doing my own work self-assessing		2	1	1	1	5	8	4	3	8	1	9	4	47(38.8)
	Talking about feelings of things or facts			1						3				4(3.3)	
	Writing a diary for personal insight												1	1(0.8)	
	Associate or express your experience		8	12	1	10	3	2	1	6	4	1	12	3	63(52.1)
total		10	14	4	11	9	10	6	13	13	2	22	7	121(100.0)	
Naturalist intelligence														0(0)	
total		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0(0)	

체중관리 방법, 자신의 체중 상태에 관한 의견 등 자신의 생각을 써보는 활동과제가 많았다. ‘생각 이야기하기’ 활동도 ‘생각 쓰기’와 같은 맥락으로 사실이나 문제에 대한 생각을 간단하게 이야기하는 것으로 활용하고 있었다. ‘생각 이야기하기’는 20.4%로 ‘H’를 제외하고 모든 교과서에서 활용하고 있었다. 다음으로 많이 활용하고 있는 활동유형은 ‘조사하기’(24.7%)와 ‘조사하여 보고서 작성하기’(18.3%) 활동이 있었다. ‘조사하기’ 활동과제는 교과서에 나와 있지 않은 학습 내용에 대해 알아보는 활동이 많았고, ‘조사하여 보고서 작성하기’ 활동과제는 식단을 작성하기 위한 과정으로 가족의 요구 사항을 조사하여 표에 작성해보는 활동이 많았다. 그 외에 새롭게 알게 된 점이나 음식을 좋아하는 이유 등에 대해 ‘발표하기’(2.1%), 바람직한 식생활에 대한 ‘표어 만들기’ (1.4%) 등이 있었다. 특정 교과서에서만 다루고 있는 활동으로는 식품 선택에서 상황과 조건에 대해 ‘토론하기’, 식사 ‘일지 쓰기’, 음식을 만들고 난 후에 ‘실

습 보고서 쓰기’, 김밥 요리 ‘책 만들기’ 활동 등이 있었다. 언어 지능을 활용한 활동과제 중에서 학교 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 사례에는 <Figure 2>에 제시한 바와 같이 ‘책 만들기’와 ‘표어 만들기’ 등이 있다.

나. 논리수학지능 학습 활동 유형

논리수학지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 <Table 7>에서 보는 바와 같이 ‘문제해결 전략 생각하기’ 활동과제가 47.3%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 12종 교과서에서 모두 활용하고 있는 것으로 나타났다. ‘문제 해결 전략 생각하기’ 활동은 주로 자신의 식습관 개선 방법, 하루 식사 계획, 식품 보관의 개선 방법 등 문제를 해결하는 전략을 생각해보는 활동과제였다. ‘계산과 수량화하기’ 활동도 17.4%로 12종 교과서에서 모두 활용하고 있었는데, 체질량지수 계산, 비만 판정, 식품군별

<p>■ 모듬별로 김밥 요리책을 만들어보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 김밥 이름</li> <li>● 레시피 개발 과정에 대한 간단한 설명</li> <li>● 조리 방법</li> <li>● 재료의 선택 및 보관 방법</li> <li>● 조리 도구</li> </ul>	<p>■ 바람직한 식생활을 한 문장으로 표현해 보자.</p> <p>■ 앞으로 식품 선택 시 나의 다짐을 4행시로 써 보자.</p>
<p><b>A: vol. 2. p.93 (Create a book)</b></p>	<p><b>B: vol. 1. p.48, H: vol. 2. p.84 (Create a slogan)</b></p>

Figure 2. Examples of activities using linguistic intelligence

권장 섭취횟수 배분, 식생활 점수 계산 등의 활동이었다. ‘문제를 발견하기’ 활동은 10.3%로 2종의 교과서를 제외하고 모두 다루고 있었는데, 나의 식습관 문제, 가족 식단의 문제점, 식품 보관의 문제점, 식품 구매 시 문제점 등 일상생활에서의 문제점을 발견하는 활동과제였다. ‘사실이나 사물을 분류하고 범주화하기’(9.8%)는 2종을 제외하고 모든 교과서에서 활용하고 있었는데, 식단을 식품군별로 분류, 식품별 보관 방법 분류 등의 활동이었다. 그 외에 식품 표시 자료를 분석해보는 ‘자료 분석하기’(6.5%), 사례의 상황이 지속되었을 때 나타날 수 있는 상황을 생각해보는 ‘귀납적 논리 구성하기’(2.8%), 섭취횟수와 권장횟수를 비교해보는 ‘수량이나 사실 비교하기’(2.8%), 조리 실습을 계획해보는 ‘실습 계획하기’(1.6%) 등의 활동이 있었다. 특정 교과서에서만 다루고 있는 활동으로는 대안이 최선의 선택인지 추론하게 하는 ‘소크라테스식 질문하기’, 냉장고의 상태를 보고 주인의 나이, 성별, 성격, 식습관, 가치 등을 유추해보는 ‘삼단논법과 유추법 구성하기’, 식품 속의 지방과 식이 섬유질을 확인해보는 ‘실험을 계획하고 수행하기’ 활동 등이 있었다. 논리수학지능을 활용한 활동과제 중에서 학교 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 사례에는 <Figure 3>에서 보는

바와 같이 다중지능 영역은 같으나 ‘문제를 발견하기’, ‘귀납적 논리 구성하기’, ‘문제해결 전략 생각하기’ 등 다양한 활동유형을 포함하고 있는 활동과제가 있었다. 이는 가정 교과에서 실행하고 있는 실천적 문제 중심 수업에서 실천적 추론의 과정을 담고 있는 것으로 다중지능을 활용한 교수·학습방법을 실천적 문제 중심 수업의 과정에 다양한 방법으로 적용하는 것이 가능함을 보여준다.

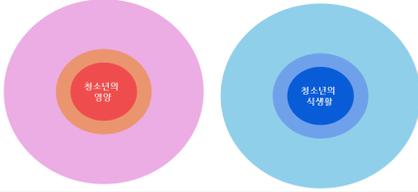
다. 시각공간지능 학습 활동 유형

시각공간지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 <Table 7>에서 보는 바와 같이 ‘삽화 제작하기’ 활동과제가 40%로 가장 많은 것으로 분석되었다. ‘삽화 제작하기’ 활동은 5종의 교과서에서 다루고 있었는데, 청소년 식행동 개선 포스터 그리기, 영양소 결핍 증상 그려보기, 나만의 식생활 지침 캐릭터 만들기 등이 있었다. ‘홍보자료 만들기’(15%)는 3종의 교과서에서 다루고 있었는데, 영양소 홍보물 만들기, 안전한 식생활 실천 홍보물 만들기 활동이 있었다. 그 외에 식사 계획과 선택을 주제로 ‘마인드맵 그리기’(10%), 영양소 소개 UCC를 만드는 ‘영상·사진

<p>■ 다음 사례를 읽고, 친구의 고민을 함께 해결해 보자.</p> <p>안녕하세요? 저는 중학생입니다. 그런데 저는 키도 작고 몸도 평강히 말랐어요. 그래서 친구들 앞에 나서기가 부끄러워요. 친구들은 저를 어린애 취급해요. 키도 크고 몸짱인 친구들은 인기도 많고 당당해 보여서 정말 부러워요. 난 왜 이렇게 작고 말랐는지 모르겠고 부모님 앞에서 푸념을 한 적이 있어요. 부모님은 제가 음식을 골고루 안 먹어서 그런 거래요. 제가 편식을 좀 하거든요. 너무 스트레스를 받아요. 어떻게 해야 하나요?</p> <p>(1) 사례에 나타난 친구의 문제와 그 원인은 무엇인지 생각해 보자.                  (2) 사례의 상황이 지속되었을 때, 10년 뒤 친구의 모습을 이야기 해보자.                  (3) 사례의 문제를 해결하기 위한 대안들을 제시해 보자.</p>
<p><b>A: vol. 1. p.41 (Finding a problem, Configuring inductive logic, Thinking about problem solving strategies)</b></p>

Figure 3. Examples of activities using logical-mathematical intelligence

■ 서클맵을 그리면서 ‘청소년 영양과 식생활’단원에서 배운 내용을 정리해 보자.



L: vol. 1. p.56 (Create a conceptual diagram)

■ 영양소 홍보자료 만들기

수집한 자료를 바탕으로 주제로 관련된 홍보자료를 만들어 보자.



E: vol. 1. p.45 (Create promotional materials)

Figure 4. Examples of activities using spatial intelligence

제작하기’(10%), 식품 표시 ‘스크랩하기’(10%) 등이 있었다. 특정 교과서에서만 다루고 있는 활동으로는 청소년의 영양과 식생활 서클맵을 완성하는 ‘개념도 제작하기’, 미각 판정에서 각 설탕의 양을 색칠해보는 ‘개념을 시각적 이미지와 연결시켜보기’, 계절별 주의해야 할 식중독 ‘달력 만들기’ 활동 등이 있었다. 시각공간지능을 활용한 활동과제 중에서 학교 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 사례에는 <Figure 4>에서 보는 바와 같이 ‘개념도 제작하기’와 ‘홍보자료 만들기’ 등이 있었다.

라. 신체운동지능 학습 활동 유형

신체운동지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 <Table 7>에서 보는 바와 같이 ‘체험 활동하기(50%)’, ‘조리 실습하기’(50%) 2가지로 나타났는데, 3종의 교과서를 제외하고 신체운동지능을 활용하고 있었다. ‘체험 활동하기’ 활동과제에는 식품 자석 제

작하기, 식품의 무게 측정하기, 영양소 카드 만들기, 미각 판정하기 등이 있었다. ‘조리 실습하기’ 활동에는 참치 부추 주먹밥 만들기, 약식 만들기, 양갱과 젤리 만들기 등이 있었다. 신체운동지능에서 ‘조리 실습하기’는 내용 단원에 포함이 되어 있어서 분석이 되지 않았기에 활동과제로 제시된 것은 7개로 분석되었으며, 조리실습의 메뉴는 매우 다양하게 제시되어 있었다. 신체운동지능을 활용한 활동과제 중에서 학교 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 사례에는 <Figure 5>에서 보는 바와 같이 ‘조리 실습하기’가 있었으며, 이 활동은 실습을 마치면서 개인 내적지능이나 대인관계지능 등을 활용한 활동으로 연계가 가능함을 보여준다.

마. 음악지능 학습 활동 유형

음악지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 <Table 7>에서 보는

■ 은혜에 보답하기 위해 만들어졌다는 유래가 있는 약식을 만들어 고마운 사람들에게 따뜻한 마음을 전해보자.

① 재료

쌀 5컵, 간 밥 15개, 말린 대추 20개, 잣 1/3컵, 흑설탕 1컵, 꿀 6큰술, 참기름 5큰술, 간장 3큰술, 소금 1작은술, 계피가루 1작은술, 물 적당량

② 만드는 방법

- ① 찹쌀은 깨끗이 씻은 후 5시간 이상 충분히 불린다. ② 밥과 대추는 적당한 크기로 자르고 잣은 깨끗하게 닦는다. ③ 불린 찹쌀과 준비한 모든 재료를 넣고 골고루 섞는다. ④ 전용 솥에 3의 재료를 넣고 자작할 정도의 물을 부은 후 전원을 끈다. ⑤ 약식이 완성되면 주걱으로 위아래를 잘 섞은 후 모양 틀을 이용하여 모양을 낸다. ⑥ 건강 약식 완성

J: vol. 2. p.62 (Practice cooking)

■ 아침에 쉽고 빠르게 먹을 수 있는 참치 부추 주먹밥을 만들어 보자.

준비물 : 참치 50g, 부추 10g, 밥 200g, 참기름 1Ts, 깨 1/2ts, 소금 조금, 후춧가루 조금

1. 기름기를 뺀 참치를 준비한다.
2. 부추를 송송 썬다.
3. 그릇에 밥, 소금, 참기름을 넣고 주걱으로 잘 섞는다.
4. 잘 섞은 밥에 참치, 부추, 깨, 후춧가루를 넣고 살살 버무린다.
5. 버무린 밥을 한입 크기로 동그랗게 뭉친다.

실습을 마치며

1. 만들면서 느낀점을 적어보자.
2. 가장 맛있는 주먹밥을 만든 친구는 누구인지 적어보자.

D: vol. 1. p.53 (Practice cooking)

Figure 5. Examples of activities using bodily-kinesthetic intelligence

<p>■ 모둠별로 영양소 노래를 만들어 발표해 보자. (방법) ①영양소를 선정한다(예 비타민 B). ②친숙하고 부르기 쉬운 노래로 선정한다. ③영양소의 기능과 함유 식품, 영양소와 건강과의 관계 등의 내용으로 노래 가사를 바꾸고, 노래 제목을 만든다.</p>	<p>■ 모둠 활동을 통하여 영양소의 종류와 기능을 노래로 불러보자. • 모둠별 주제: 영양소 전체, 탄수화물, 단백질, 지방, 비타민, 무기질, 물 -모둠 주제 -노래 제목 -노래 가사</p>
<p><b>C: vol. 1. p.42 (Write music lyrics)</b></p>	<p><b>B: vol. 1. p.50 (Rapping or singing songs)</b></p>

Figure 6. Examples of activities using musical intelligence

바와 같이 ‘랩이나 노래 불러보기(50%)’, ‘음악 가사 써보기’(50%) 2가지로 나타났는데, 4종의 교과서에서 활용하고 있었다. 모둠별 영양소의 종류와 기능, 비타민의 기능, 결핍증, 함유 식품, 비타민 섭취를 위한 실천 방법, 영양소의 중요성을 음악 가사로 써보거나 랩이나 노래를 불러보는 활동들이 있었다. 음악지능을 활용한 활동과제 중에서 학교 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 사례에는 <Figure 6>에서 보는 바와 같이 ‘음악 가사 써보기’와 ‘랩이나 노래 불러보기’ 등이 있었다.

바. 대인관계지능 학습 활동 유형

대인관계지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 <Table 7>에서 보는 바와 같이 ‘의사소통으로 상호작용하기’ 활동이 42.1%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 7종의 교과서에서 다루고 있었는데, 단원이 끝나고 배운 내용에 대해서 짝에게 서로 이야기를 주고받는 활동이었다. 다음으로 많은 활동은 ‘모둠과 문제 해결하기’(34.2%)로 분석되었는데, 식사를 계획하고 선택할 때 고려해야 할 사항, 안전한 식품 선택이 주는 영향, 건강 체중을 유

지할 수 있는 방법 등을 주제로 모둠별로 함께 문제를 해결하는 활동들이었다. 그 외에 영양소를 학습하고 난 후에 영양소의 종류와 기능에 대해 게임을 통해 정리하는 ‘판놀이(보드게임)하기’(10.5%), 모둠별 활동에서 상호 평가를 통해 ‘피드백 주고받기’(10.5%) 등이 있었다. 특정 교과서에서만 다루고 있는 활동으로는 ‘청소년기 건강한 식생활을 위한 선언서 제안하기’ 활동이 있었다. 대인관계 지능을 활용한 활동과제 중에서 학교 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 사례에는 <Figure 7>에서 보는 바와 같이 ‘보드게임 하기’와 ‘모둠과 문제 해결하기’, ‘의사소통으로 상호작용하기’ 등이 있었다. ‘보드게임 하기’는 카드를 직접 만들어보는 ‘체험 활동하기’와 연계하여 활동이 가능함을 보여준다.

사. 개인내적지능 학습 활동 유형

개인내적지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 <Table 7>에서 보는 바와 같이 ‘자신의 경험과 관련된것이나 표현하기’ 활동과제가 52.1%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 모든 교과서에서 활

<p>■ 모둠 구성원의 영양소 카드를 모아 카드 게임을 진행한다. ①모듬끼리 카드를 모두 모아 섞은 뒤, 1인당 6장씩 카드를 나누어 준다. 남은 카드는 가운데에 뒷면이 보이게 쌓고, 카드 한 장은 펼쳐 놓는다. ②모듬에서 정한 차례대로 카드에서 영양소 명칭 또는 기능이 같은 카드를 1장씩 낸다. ③내가 가지고 있는 카드 중에서 낼 수 있는 카드가 없다면, 중앙의 쌓아 둔 카드 1장을 가져온다. ④위와 같은 방식을 게임을 진행하다가 손에 남은 카드가 없는 사람이 게임에서 이긴다.</p>	<p>■ 모듬별로 식품을 선택할 때와 구매한 식품을 보관할 때 고려할 사항을 토의해 보자.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">식품을 선택할 때 고려할 사항</td> <td style="width: 50%;"></td> </tr> <tr> <td>구매한 식품을 보관할 때 고려할 사항</td> <td></td> </tr> </table> <p>■ 옆 친구와 짝을 지어 다음 내용을 설명해 보자. 1. 영양소의 의미와 종류 2. 친구에게 가장 필요한 영양소를 추천하고, 이유를 설명해 보기</p>	식품을 선택할 때 고려할 사항		구매한 식품을 보관할 때 고려할 사항	
식품을 선택할 때 고려할 사항					
구매한 식품을 보관할 때 고려할 사항					
<p><b>K: vol. 1. p.80 (Playing board games)</b></p>	<p><b>I: vol. 2. p.86 (Solve the problem with the group)</b> <b>F: vol. 1. p.45 (Interacting with communication)</b></p>				

Figure 7. Examples of activities using interpersonal intelligence

용하고 있는 것으로 나타났다. ‘자신의 경험과 관련짓거나 표현하기’ 활동은 주로 아침 결식 이유, 체중 조절 경험, 식품 구매 시 표시정보 활용, 식품을 잘못 보관한 경험, 식중독 경험, 위생과 안전을 고려하지 않은 조리 경험, 고카페인 음료 경험 등 일상생활 속에서 자신의 경험을 관련짓는 활동이었다. 다음으로 많았던 활동은 ‘자신이 한 일 스스로 평가하기’(38.8%)로 12종의 교과서에서 모두 다루고 있었다. ‘자신이 한 일 스스로 평가하기’ 활동은 주로 자신이 학습했던 활동에 대한 평가를 해보는 활동, 자신이 작성한 식단 평가하기, 나의 식행동 평가하기, 가족 식사 평가하기 등의 활동이 있었다. ‘평가하기’ 활동이 모든 교과서에서 다루고 있는 것은 성취기준에 자신의 식행동을 평가하고, 가족을 위한 식사를 조리한 후 평가하는 것으로 제시되었기 때문이다. 이는 2015 개정 가정과 교육과정 목표에서 반성적 사고 행동을 통한 실천적문제해결능력을 길러주는 것에 기인한다. 그 외에 영양성분과 원재료를 보거나, 먹은 음식을 보고 나서의 느낌 등 ‘사물이나 사실에 대한 느낌을 이야기하기’(3.3%), 건강 체중 유지, 식생활 개선을 위한 ‘프로젝트 실시하기’(2.5%), 나의 식습관 ‘반성하기’(2.5%) 활동이 있었다. 특정 교과서에서만 다루고 있는 활동으로는 식습관을 반성하는 ‘식사 일기 쓰기’ 활동이 있었다. 개인내적지능을 활용한 활동과제 중에서 학교 현장에서 효과적으로 활용할 수 있는 사례에는 <Figure 8>에서 보는 바와 같이 ‘자신의 경험과 관련짓거나 표현하기’와 ‘자신이 한 일 스스로 평가하기’ 등이 있었다. 가정교과는 교육내용 자체가 실생활과 깊은 관계가 있으므로 자신의 경험과 관련짓는 활동을 비교적 쉽게 개발이 가능하고 이를 통해 학습 동기유발도 가능하다.

아. 자연탐구지능 학습 활동 유형

자연탐구지능 학습 활동 유형을 분석한 결과 모든 교과서에서 다루지 않고 있었으며, Choi와 Chae(2010)의 연구 결과와 일치한다. 이는 교과서에서만 다루고 있지 않을 뿐 학교 현장에서는 ‘녹색식생활 프로젝트’를 통해서 그 지역의 특산품인 농산물을 재배하여 그 농산물을 이용하여 식단을 계획하고 수행하는 활동을 진행하고 있다. 이에 따라 가정교과의 식생활 단원은 모든 다중지능 영역을 활용한 활동과제를 포함할 수 있는 것으로 해석된다. 가정교과의 식생활 단원에서 해볼 수 있는 자연탐구지능을 활용한 활동으로는 식품을 직접 재배해보기, 식재료를 오감을 통해 관찰하고 비교하기, 식재료를 새롭게 분류하기 등이 있을 수 있다. 자연탐구지능을 활용한 활동은 직접 재배한 식품을 가지고 프로젝트 활동을 계획하여 실행해 보는 등 개인내적지능, 신체운동지능 등과 연계하여 진행할 수도 있다.

자. 다중지능들을 연계한 활동과제 사례

다중지능 이론에 의하면 지능은 후천적으로 개발될 수 있으며 약점 지능은 자주 사용할수록 강점 지능이 될 수 있기에 다중지능을 활용한 활동유형을 다양화함으로써 지능의 모든 측면을 발달시켜 나갈 수 있다. 한 가지 활동과제를 수행하면서 여러 가지 다중지능을 포함하고 있는 활동과제를 개발할 수 있다. 또한, 다중지능을 활용한 학습 활동은 프로젝트 활동의 기반이 될 수 있다. Campbell 외(2004)는 프로젝트 학습을 위해서는 교과 간 통합교육적 접근이 필요하며, 이를 위해서 프로젝트 학

■ 다음 식품 속 카페인 함량을 보고 질문에 답해 보자.

콜라 한 캔	비타민 음료	껌 한 봉	커피 우유	믹스 커피	에너지 음료	아메리카노 커피	커피맛 아이스크림	녹차맛 아이스크림
23mg	30mg	32mg	47mg	40-60 mg	60-100mg	110~170mg	150~297mg	300mg

고카페인 음료를 마신 경험이 있는가? 있다면 마신 후 느낌이나 몸의 변화는?

H: vol. 1. p.46  
(Associate or express your experience)

■ 식단 작성 활동에 대해 평가해보자.

	최고	잘함	노력	보완할 점
식사 목표에 적절하게 식단이 작성되었는가?				
대상자의 영양 필요량에 맞게 식단이 작성되었는가?				
여섯 가지 식품군이 모두 포함되어 있는가?				
권장 식사 패턴에 맞게 작성되었는가?				
(인상) 식사를 계획할 때 모둠원이 적극적으로 소통하고 참여하였는가?				

G: vol. 2. p.55  
(Doing my own work self-assessing)

Figure 8. Examples of activities using intrapersonal intelligence

습은 다중지능에 기초하여 실행된다고 하였다. Yang 외(2015)도 식생활 교육을 계획할 때 가정 교과를 중심으로 과학, 보건, 도덕, 체육 교과와의 통합 가능성을 제안하였는데, 이는 다중지능을 활용한 교수·학습 활동과 맥락을 같이 한다.

12종 교과서를 분석한 결과, 한 가지 활동과제에 최대 2가지의 다중지능 활동을 포함하고 있었다. 그중에서 다중지능 영역의 활동을 구현하기에 효과적인 활동과제를 제시하면 <Figure 9>와 같다. 'C'의 사례는 문제를 발견하고, 모둠과 문제를 해결해 보는 활동이 연계되어 논리수학지능과 대인관계지능을 연계시켰다. 'F'는 문제해결전략을 생각해 보는 활동과 삽화를 제작하는 활동이 연계되어 논리수학지능과 시각공간지능을 연계시켰다. 'D'는 자신의 경험을 의사소통으로 상호작용하는 활동이 연계되어 개인내적지능과 대인관계지능을 연계시켰다. 'L'은 영상을 제작하여 피드백을 주고받는 활동이 연계되어 시각공간

지능과 대인관계지능을 연계시켰다. 이와 같이 한가지 활동과제를 수행하면서 다중지능을 활용한 활동을 연계시킬 수 있다. 이를 통해 학생들은 자신의 강점 지능을 발견하게 되고 약점 지능은 강점 지능을 사용하여 극복할 수도 있다(Shin, 2000).

## V. 결론

본 연구는 2015 개정 교육과정에 따른 중학교 기술·가정 교과서에서 식생활 단원의 활동과제를 다중지능 활용 교수·학습 방법을 기준으로 분석하여 다양한 학생 참여형 수업을 활성화하는 데 목적을 두었다. 연구 결과를 통해 도출된 결론과 논의

■ 다음 사례를 읽고, 식생활 문제와 바람직한 식습관에 대해 토의해 보자.

상희는 연예인들처럼 날씬하면 좋겠다는 생각을 자주하였다. 친구들은 상희에게 날씬하다고 이야기하지만, 상희는 자신이 뚱뚱하다고 생각한다. ○○만 먹는 다이어트로 체중을 많이 줄였다는 한 연예인의 기사를 보고, 상희도 그 다이어트를 시작하였다. 다이어트를 한 지 2주일쯤 되니 체중은 조금 줄었는데 기운도 없고, 어지럽고, 변비가 생겼다.

① 상희의 식생활 문제는 무엇이며, 문제에 영향을 주는 사회적·문화적 요인, 개인의 가치는 무엇인지 파악해보고, 건강 체중을 유지할 수 있는 바람직한 방법에 대해 이야기해 보자.

■ 그림에 나타난 증상에 도움이 되는 영양소를 빈칸에 적어보자. 자신과 가족에게 나타나는 증상을 그려보고 필요 영양소, 함유 식품을 적어보자.

• 증상 빈혈로 자주 어지럽다.	• 증상 ( )
• 필요 영양소 ( )	• 필요 영양소 ( )
• 함유 식품 쇠고기, 달걀노른자	• 함유 식품 ( )

**C: vol. 1. p.49**  
(Logical-mathematical intelligence: Finding a problem & Interpersonal intelligence: Solve the problem with the group)

**F: vol. 1. p.44**  
(Logical-mathematical intelligence: Thinking about problem solving strategies & Spatial intelligence: Creating illustrations)

■ 내가 좋아하는 간식에는 ○표, 좋아하지 않는 간식에는 ×표를 하고 친구들과 비교해 보자.



■ 만들어진 노래를 활용하여 UCC를 만들어 발표하고, 내용 전달을 가장 잘한 모둠을 선정해보자.

**D: vol. 1. p.48**  
(Intrapersonal intelligence: Associate or express your experience & Interpersonal intelligence: Interacting with communication)

**L: vol. 1. p.51**  
(Spatial intelligence: Production of images and photographs & Interpersonal intelligence: To give and receive feedback)

Figure 9. Examples of activities that link multiple intelligences

점은 다음과 같다.

첫째, 식생활 단원의 12종 교과서를 분석한 결과, Choe 외(2010)의 연구와 비교했을 때 1페이지당 활동과제의 수가 더 많은 것으로 분석되었다. 즉, 2015 개정 교육과정은 7차 교육과정에 비해 학습 내용은 감축된 것에 비해 학습 활동 과제는 더 많아졌다. 물론 활동과제의 수가 무조건 많다고 하여 좋은 것은 아니지만 활동과제의 수가 많으면 교사는 학습 환경과 학습자의 강점 지능이나 약점 지능 등을 파악하여 학습의 요구에 맞는 활동과제를 선택할 수 있다. 물론 활동과제의 수보다 더 의미 있는 변화는 다중지능 영역별 활동과제 유형의 다양화이지만 많은 활동과제를 통해서 교사나 학생에게 선택권을 주고 학생의 참여형 수업을 활성화시킬 수 있다는 점에서는 고무적이다. 이를 통해 Jeong과 Kim(2007), Kim(2010)이 지적한 식생활 단원에 대한 불만족을 해소하고 단원에 대한 만족도를 높이고 선호도를 높이는 데 기여할 수 있을 것이다.

둘째, 다중지능 영역별 활동과제 비율은 논리수학지능 35%, 언어지능 26.8%, 개인내적지능 23%, 대인관계지능 7.2%, 시각운동지능 3.8%, 신체운동지능 2.7%, 음악지능 1.5%로 나타났다. 논리수학지능과 언어지능이 높은 비율을 차지하기는 하지만 자연탐구지능을 제외하고 전반적으로 다중지능을 활용하고 있었다. 이는 다중지능을 활용한 활동과제가 가정 교과서의 실천을 본질로 하면서 식생활과 관련된 다른 교과서의 내용이나 방법을 추출하여 새롭게 재조직한다는 점에서 가정 교과서의 융합적 성격을 드러내고 있다. 또한, 다중지능을 활용한 다양한 활동과제를 통해서 가정 교과서에서 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 창의융합형 인재를 육성할 수 있는 가능성을 열어 줄 수 있다. 자연탐구지능을 활용한 활동과제는 교과서에 제시되어 있지는 않지만 학교 현장에서 실제로 활용하고 있으므로 전문적 학습공동체를 통해 교사들은 활동 내용을 공유하여 학습 활동을 더 다양화시킬 수 있다. 자연탐구지능을 활용한 활동과제는 최근 실시하고 있는 마을교육공동체의 형태로 교내뿐만 아니라 지역사회와의 환경과 자원을 활용하여 실행할 수도 있을 것이다.

셋째, 다중지능 영역별 활동과제에서 논리수학지능, 언어지능을 제외하고 개인내적지능이 23%로 상당한 비율을 차지하고 있었다. 이는 2015 개정 중학교 가정과 교육과정의 세부목표에는 반성적 행동을 통해 개인과 가족의 안전하고 건강한 실천적

문제해결능력과 생활자립능력을 기를 것을 강조하고 있으며, 식생활 수행 능력을 길러 자주적이고 창의적인 가정생활을 영위하고 가정생활과 관련된 안전수칙을 익혀 실생활 속에서 실천할 수 있는 것을 목표로 기인한다. 가정 교과서는 다른 교과와 달리 일상생활 속에서의 실천을 강조하고 있으며, 실천은 반성적 행동을 통해서 일어나게 된다. 실천을 유도하기 위해서는 자신이 한 일을 스스로 평가해보거나 자신의 경험과 학습 내용을 관련짓거나 자신의 생활을 반성하게 하거나 프로젝트를 실시하는 등의 개인내적지능을 활용한 활동을 통해서 가능하다. 따라서 2015 개정 교육과정에 따른 교과서의 활동과제에서 개인내적지능이 상당한 부분을 차지하는 것은 매우 바람직한 결과다.

넷째, 교과서를 분석한 결과 12종 교과서에서 공통적으로 활용하고 있는 활동유형도 있었지만 <Table 1>에 제시된 교수·학습방법 중에서 일부는 활용되지 않는 방법들도 많았다. 즉, 12종 교과서에서 ‘문제해결전략 생각하기’, ‘자신이 한 일 스스로 평가하기’, ‘자신의 경험과 관련짓거나 표현하기’ 등의 유형은 공통적으로 많이 활용하고 있었지만, ‘인터뷰하기’, ‘벤디어그램 사용하기’, ‘역할극하기’, ‘식물과 동물 길러보기’ 등의 유형은 전혀 사용하지 않고 있었다. 12종 교과서에서 모두 활용하고 있는 활동에는 논리수학지능을 활용한 ‘문제해결 전략 생각하기’, ‘계산과 수량화하기’, 개인내적지능을 활용한 ‘자신이 한 일 스스로 평가하기’, ‘자신의 경험과 관련짓거나 표현하기’ 활동이었고, 12종 교과서에서 가장 많이 활용하고 있는 활동은 ‘문제 해결 전략 생각하기(87개)’였다. 이를 통해 가정 교과서에서 중점을 두고 있는 일상생활 속에서 문제를 해결하기 위한 실천적문제해결능력을 향상시킬 수 있다. 한편, 다중지능을 활용한 활동유형 중에서 일부는 12종 교과서에서 공통적으로 활용이 되지 않고 있었다. 이는 가정과 교육에서 효과적이지 않아서 활용하지 않는 것일 수도 있겠지만, 다양한 학습 활동 유형을 개발하여 학습자의 학습 동기를 유발하고 강점 지능을 더 강화시킬 수 있는 방안을 제시함으로써 더 효과적인 수업을 운영하는 방안을 고려할 필요가 있다. 또한, 다양한 학습 활동 유형은 최근 2015 개정 교육과정에서 중요시하고 있는 백워드 교육과정 설계에서 목표와 평가계획에 일치되도록 구체적인 학습 경험을 계획하고 조직하는 데 방향을 제공해 줄 수 있다.

다섯째, 교과서를 분석하는 과정에서 하위 활동도 모두 분석 대상으로 하였는데, 여러 가지 지능들이 연계되는 활동들도 있

었다. 예를 들어 개인내적지능을 활용하여 자신의 경험과 관련  
을 짓거나 표현해보는 활동과 대인관계지능을 활용하여 의사  
소통으로 상호작용해보는 활동이 연계되어있는 것이다. 이는  
학생들마다 강점 지능이 다르므로 한 가지 지능에 다른 지능을  
연계시킴으로써 더 다양한 학습 활동을 이끌어 내어 수업에 더  
적극적으로 참여시킬 수 있는 가능성을 열어줄 수 있다. 따라  
서 활동과제를 개발할 때 다중지능의 연계 가능성을 고려한다  
면 더 효과적인 수업을 진행할 수 있으며, 교과 간 통합교육적  
접근을 통해 프로젝트 학습을 진행하는 데 유용하게 활용할 수  
있다.

연구 결과를 바탕으로 논의된 제한점과 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 12종의 교과서를 '식생활' 단원에 한정하여  
분석하여 모든 단원에 일반화하는 데 제한점이 있다. 이에 다른  
단원에 대한 연구도 이루어져야 하며, 이를 통해 학생 참여형  
수업을 활성화하고, 융합 교육을 실현하는 데 기반이 될 것이다.

둘째, 본 연구는 다중지능 영역에서 각각의 방법을 활용하여  
수업했을 때 길러지는 식생활과 관련된 역량을 규명해보지는  
못했다는 제한점이 있다. 또한, 8가지 지능이 모두 투입되었을  
때 언어지능과 논리수학지능에 강점 지능이 아닌 학생들에게  
학습을 강화시킬 수 있는지에 대한 효과 검증에 대한 연구도 제  
안한다. 모든 학습 내용은 8가지 다중지능을 활용하여 학습할  
수 있지만 한정된 수업시간을 활용하여 모두 해보는 것에는 한  
계가 있을 수 있으므로 교사들이 학교 현장에서 여러 가지 활동  
과제 중에서 길러지는 핵심역량을 확인함으로써 효과적인 활동  
과제를 선택하거나 개발할 수 있는 기회를 제공받게 될 것이다.

셋째, 본 연구는 다중지능을 활용한 교수·학습방법을 개발하  
는 데 유용한 틀을 제공하였지만 평가 방법에 대한 논의는 이루  
어지지 않았다. 다중지능을 활용한 교수·학습방법을 학교 현장  
에 투입시키기 위해서 활동과제 개발 및 활용에 대한 교사 연수  
를 통해 이해의 폭을 넓혀 이를 실천하도록 해야 한다. 뿐만 아  
니라 평가방법에 대한 연구도 이루어져 학생들의 역량을 다양  
하게 계발하기 위한 기초를 마련해야 할 것이다.

## 참고문헌

- Armstrong, T. (2007). *Multiple intelligence and Education*. (Jeon, Y. S., & Kang, Y. S., Trans.). Seoul: Central Aptitude Publisher. (Original work published 1994).
- Campbell, L., Campbell, B. & Dickinson, D. (2006). *Multiple Intelligences and Teaching-Learning*. (Lee, S. D., Jeong, J. J., Lee, H. J., Lee, J. G., & Kim, T. E., Trans.). Seoul: Sigma Press. (Original work published 2004).
- Chae, J. H., Kim, S. G., Park, M. J., Yeo, S. K., Lee, J. G., Han, J....Han, J. D. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Samyang Media Co..
- Chae, J. H., Park, M. J., Kim, S. G., & Han, J. (2017). *Introduction to Home Economics Education*. Paju: Kyomunsa.
- Cho, B. H. (2007). *생활과학 연구방법론[Research Methodology of Life Science]*. Paju: Gyomunsa.
- Cho, K. Y., Min, C. G., Choi, J. H., Yoon, B. G., Yoo, I. J., Park, S. Y....Jeong, Y. H. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Geumsung Publishing Co..
- Choe, J. S., Lee, M. J., Park, Y. H., & Lee, J. Y. (2010). Analysis of Food and Dietary Educational Content in Primary, Middle and High School Textbooks. *Journal of Korean Food Culture*, 25(4), 400-409.
- Choi, W. S., Kim, C. S., Jeon, Y. J., Nam, S. G., Lim, B. W., Lee, S. L....Heo, Y. S. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Gyomunsa Co..
- Choi, Y. H., Lee, M. H., Lee, E. S., Lee, S. M., Kim, D. H., Sim, H. S....Lee, H. J. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Jihagsa Co..
- Choi, S. Y. (2010). *Development and evaluation of practical problem-oriented teaching and learning process using multiple intelligences -Focused on the Unit of 'Nutrition and Meal of Youth' in middle school Home Economics-*. Unpublished master's thesis, Korea National University of Education, Chung Buk, Korea.
- Choi, S. Y., & Chae, J. H. (2010). Multi-Intelligence Utilization Task Analysis on the Unit of 'Nutrition and Meal of Youth' in middle school Home Economics. *Journal of Korean*

- Home Economics Education Association Conference*, 234-235.
- Choi, S. Y., & Chae, J. H. (2011). A development and evaluation of practical problem-based Home Economics lesson plans applying to multiple intelligence teaching-learning strategy - Focused on the unit 'Nutrition & Meals' of middle school Home Economics subject matter. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 23(1), 87-111.
- Choi, Y. S. (2000). *Efficient method of multi-Intelligence instruction for improving speaking and listening ability*. Unpublished master's thesis, Jeonju University, Jeonju, Korea.
- Eo, J. H., & Oh, K. W. (2008). Research on the Student Activities in the Clothing & Textiles Section of 'Technology & Home Economics' in Middle School Textbooks [I]. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 20(2), 15-30.
- Gardner, H. (2007). *Multiple Intelligences: New Horizons*. (Moon, Y. L., & Yu, K. J., Trans.) Seoul: Woongjintinkbig Publisher. (Original work published 2006)
- Hwang, Y. H., & Joe, Y. I. (2005). Multiple Intelligences as Learning Style. *Multiplex intelligence education research*, 2, 31-54.
- Jeong, S. B., Park, H. J., Noh, W. S., Kang, K. G., Mok, K. H., Kwak, S. M...Jang, E. H. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Gyohaksa Co..
- Jeong, I. K., & Kim, J. S. (2007). A Study on the Perception and Utilization of the 「Food and Nutrition」 Area of the Home Economics Subject by Middle School Students. *The Korean Society of Community Living Science*, 18(2), 219-230.
- Jeong, J. H., & Kim, H. R. (2017). Effects of Early English Reading Programs Utilizing Multiple Intelligence Theory on Underachieving Elementary School Students' English Reading Proficiency. *The Korea Association of Primary English Education*, 23(2), 69-90.
- Jeong, T. H. (1998). *Development of teaching and learning activities based on Multiple Intelligences Theory and Analysis of its effects*. Unpublished doctoral dissertation, Hanyang University, Seoul, Korea.
- Kang, K. S. (2011). A Content Analysis of Dietary Life Education in the High School Home Economics Textbook based on the Newly Revised 2009 Curriculum. *Subjective Education Research*, 15(1), 83-108.
- Kang, T. W. (2001). *(The) effect of instructional method using logical-mathematical intelligence*. Unpublished master's thesis, Yonsei University, Seoul, Korea.
- Kim, J. S., Gwon, H. S., Kim, D. N., Lee, D. G., Sung, Y. S., Yoo, S. M...Seo, G. H. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Bisang Education Co..
- Kim, K. S., Kim, T. H., Kim, B. O., Jeong, M. J., Jin, J. H., Lee, M. H... Yoo, J. H. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Original Textbook.
- Kim, M. H., Kim, Y. J., Kim, H. J., Shin, H. S., Lim, Y. G., Yoon, O. I... Hwang Y. H. (2009). *다중지능이론과 교육의 실제*[*Multiple Intelligence Theory and Practice of Education*]. Seoul: Hakjisa.
- Kim, H. S. (2014). Action Research for Sight Singing and Ear Training program based on Multiple Intelligence Theory. *Society for Pentecostal Studies in Korea*, 43(4), 115-139.
- Kim, J. H., & Lee, H. C. (2017). The Effects of Science Class using Multiple Intelligence on the Learning Motivation, Academic Achievement and Science Process Skill of Elementary Student - Focused on 'Stratum and Fossil' Unit in 3rd Grade-. *Journal of Korean Elementary Science Education*, 36(1), 31-42.
- Kim, Y. H. (2010). A Study on the Eating Behaviour and Nutrition Knowledge of Middle School Students and Satisfaction of Dietary Life Instruction in Technology·Home Economics Subject. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 22(3), 117-128.
- Lee, B. G., Lee, S. B., Park, E. S., Lim, J. K., Lee, J. T., Jung, J. W...Oh, H. R. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Kyohak Book Co..
- Lee, C. S., Moon, D. Y., Shin, K. G., Park, J. S., Kim, D. I., Lee, M. G...Sung, E. J. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Genius Textbooks Co..
- Lee, H. G. (2017). Development and effect of the career education program based on multiple intelligence on career maturity

- for middle school students. *School social welfare*, (40), 21-39.
- Lee, S. H. (2002). *The Effect of Classroom Activities Based on Multiple Intelligence Theory on Academic Achievement and Attitude*. Unpublished master's thesis. Daegu Education University, Daegu, Korea.
- Lee, Y. D., & Cho, J. S. (2008). Teacher's Practice of Activity Materials in the Housing Area of Middle School Technology & Home Economics Textbook. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 20(4), 157-171.
- Lee, Y. M. (2017). The Instructional Strategy for Enhancing Competences in Creative thinking with Synesthesia : Based on the multi-intelligence theory of Art profile. *The art education research*, 15(2), 1-22.
- Lee, Y. S., & Kim, Y. N. (2000). Content Analysis of Food & Nutrition Section in Middle School Textbooks - Home Economics, Physical Education and Science-. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 12(3), 53-63.
- Lim, K. H., & Lim, Y. (2008). *교육 심리학 [Educational Psychology]*. Seoul: Hakjisa.
- Ministry of Education (2015). *Introduction to Elementary and Secondary School Curriculum*. Natification No. 2015-80 of Ministry of Education.
- Moon, S. H., Kim, J. W., Lee, J. W., Lim, D. G., Jeong, A. L., Yeo, E. M....Jeong, S. H. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Cimas.
- Noh, J. I., Song, G. H., & Yu, J. Y. (2017). An Analysis on Teaching and Learning Strategies of Inquiry Tasks in the Elementary Moral Textbooks by Multiple Intelligence. *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 51(2), 5-22.
- Park, Y. T., & Chu, S. K. (2008). Recent research trends of multiple intelligences: Analysis of research topics and research methods. *Dong-A statement*, 44, 67-87.
- Shin, M. H. (2000). A Study of Instructional Model through Multiple Intelligences. *Korean journal of educational research*, 38(4), 1-23.
- Son, S. H. (1998). *Effects of class activities based on multiple intelligence theory on the academic achievement of elementary school students*. Unpublished master's thesis, Hanyang University, Seoul, Korea.
- Wang, S. S., Kim, J. H., Jeon, M. K., Lee, M. A., Kim, S. J., Moon, J. Y....Kim, B. S. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Donga Publishing Co..
- Yang, S. J., Chae, J. H., Yu, N. S., & Park, M. J. (2015). The analysis of duplicated contents of 'Food and Nutrition unit' of Home Economics and other subject textbooks for the middle school students. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 27(1), 31-50.
- Yoon, I. G., Lee, C. Y., Lee, G. O., Lim, S. H., Cha, I. S., Choi, C. M....Kwon, G. Y. (2018). *Middle school technology·Home Economics 1, 2*. Seoul: Miraean Co..

### <국문요약>

본 연구의 목적은 2015 실과(기술·가정) 교육과정에 따라 개발된 중학교 교과서에서 ‘식생활’ 단원의 활동과제를 다중지능 활용 교수·학습방법을 기준으로 분석하는 데 있다. 이러한 목적을 이루기 위해서 12종의 중학교 기술·가정 교과서에서 ‘청소년기의 영양과 식행동’, ‘식사의 계획과 선택’, ‘식품의 선택과 안전한 조리’를 내용 요소로 하는 본문 내용과 읽을거리, 평가 문항을 제외하고 학생들이 활동할 수 있는 과제를 다중지능 활용 교수·학습방법을 기준으로 분석하였다. 분석방법은 내용분석 기법을 사용하여 학습 활동에 중심을 두고 분석하였고, 활동과제의 하위 질문들도 모두 각 한 가지의 활동으로 분리시키되, 연속선상에 있는 활동을 준비하는 과정은 한가지로 묶어서 분석하였다. 3인이 활동과제를 분석하고 협의를 통해 분석기준을 수정·보완하는 과정을 2회 진행한 후 다른 연구자 3인이 확인하였다. 12종의 교과서를 분석한 결과 활동과제의 수는 교과서 종류별로 25~74개로 나타났으며, 활동과제의 수는 총 527개였다. 다중지능 영역별 비율을 살펴보면, 논리수학지능을 활용한 활동과제가 35%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 언어지능 26.8%, 개인내적지능 23%, 대인관계지능 7.2%, 시각운동지능 3.8%, 신체운동지능 2.7%, 음악지능 1.5% 순으로 나타났다. 반면, 자연탐구지능을 활용한 활동과제는 없는 것으로 분석되었다. 자연탐구지능을 제외하고 전반적으로 다중지능을 활용하고 있었는데 이는 가정 교과가 실천을 본질로 하면서 식생활과 관련된 다른 교과의 내용이나 방법을 추출하여 새롭게 재조직한다는 점에서 가정 교과의 융합적 성격을 나타내는 것으로 해석된다. 본 연구는 다양한 교수·학습방법의 틀을 마련하여 학생 참여형 수업을 활성화하고, 가정 교과에서 융합 교육을 실현하는 데 대안을 제공할 것으로 기대된다.

■ 논문접수일자: 2018년 6월 12일, 논문심사일자: 2018년 7월 2일, 게재확정일자: 2018년 9월 20일