

바느질실습 수업이 중학생의 창의-인성에 미치는 효과

김상미^{*1)} · 권영숙^{**}

화명고등학교 교사* · 부산대학교 의류학과 명예교수**

Effectiveness of a Sewing Practice Class for Cultivation of Creativity and Personality

Kim, Sang-Mi^{*1)} · Kwon, Young-Suk^{**}

*Teacher, Hwa-myeong High School, Home economics**

*Honorary professor, Dept. of Clothing & Textile, Pusan National University***

Abstract

This study aims to verify the effects of the sewing practice class, developed for the cultivation of creativity and personality, the two qualities that the Korean Department of Education tried to emphasize in 2009 national curriculum. We conducted a single-group pretest-posttest experiment with the developed sewing practice class as a treatment. Results are as follows.

First, the comparison results of before and after the developed sewing practice class showed that there were meaningful differences in creativity and its subfactors such as divergent thinking skill, problem solving ability, open-mindedness and patience. This is because in-class activities such as coming up with ideas by group discussion, creative activities and problem-solving experiences make the students be aware that they are the hosts of the class. It also affected their abilities of producing creative ideas and solving problems proactively.

Second, the developed sewing practice class had an impact on students' personality and its subfactors like responsibility, diligence, consideration, communication skill, and collaborative ability. This practice class is based on personal activities which lead to the completion of the group assignment. This has not only emphasized individual responsibilities, but also highlighted the completion of group work and encouraged the flow of communication and cooperation among students. As a result, we concluded that this practice class helped nourish the participating students' personality.

Key words: 창의-인성(creativity and personality), 의복 실습(clothing practice), 바느질실습 수업(sewing practice class), 의복 재활용하기(clothes recycling)

1) 교신저자: Kim, Sang-Mi, 169 Hwamyongsindosi-ro, Buk-gu, Pusan, Republic of Korea
Tel: 051-330-5716, Fax: 051-363-8871, E-mail: 007rain007@naver.com

I. 서론

교육을 통해 기르고자 하는 인재상은 국가 수준의 교육과정 에 지속적으로 반영되어 왔다. 2009 개정 교육과정은 국가 사회적 요구를 반영하여 창의적이고 미래지향적인 인재 양성을 목표로 창의·인성 교육을 표방하고 있다. 2009 실과(기술·가정) 교육과정에는 ‘가정 생활’ 영역의 핵심 역량으로서 실천적 문제 해결능력, 창의력, 대인관계능력, 의사소통능력 등이 제시되어 있다. 2019년 3월 1일부터 중학교 1, 2학년에 적용되고 있는 2015 개정 교육과정은 창의융합형 인재 양성을 목표로 삼고 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 제시하고 있다. 교과 교육은 창의적으로 사고할 수 있고 배려와 나눔을 실천할 수 있는 인재를 양성하기 위해 총론의 역량과 연계하여 교육과정을 운영해야 한다. 교육과정에는 창의·인성이라는 교육의 목표와 관련된 핵심 역량이 제시되어 있으나 가정 교과 수준에서 창의·인성이 무엇인지, 어떻게 함양시킬 수 있는지 등에 관한 구체적인 내용은 부족한 실정이다. 이에 ‘가정 생활’ 영역 중에서 창의·인성과 관련성이 높은 단원을 설정하여 창의·인성의 개념을 재정립하고 구성요소를 선정한 후 교수·학습 방법을 탐색하거나 수업과정안을 개발하는 연구가 필요하다.

Go(2016)는 실과교육의 핵심인 노작을 ‘창의 노작’이라는 새로운 개념으로 재정립하였다. 창의 노작의 목적 및 가치가 고등사고 기능의 신장, 주제적인 자주성의 확립, 자기실현을 통한 인성의 함양이므로 창의·인성 교육과 맥을 같이 한다. Chung(2012)은 초등 실과의 의생활 단원은 자연과학, 인문사회, 예술의 융합적 특성을 지니고 있으므로 바느질에 대한 기초지식과 기능을 익힌 후 생활용품을 창의적으로 구상하거나 만들면서 나눔을 실천하도록 한다면 창의·인성의 함양에 효과적인 것이라고 보고하였다. Lee와 Choi(2013)는 생활용품의 제작 활동을 통해 확산적 사고 및 문제해결능력을 키우고, 반복적인 활동을 통해 인내심을 키울 수 있다고 보고하였다. 따라서 2009 실과(기술·가정) 교육과정의 내용체계 중 중학교 녹색 가정 생활의 실천 영역의 ‘친환경적 의생활과 옷 고쳐 입기’ 내용요소는 창의·인성을 함양시키는 데 적합한 수업 제재임을 알 수 있다.

바느질실습 수업은 일차적으로 생활에 필요한 기초 기능의 습득, 생활 문화의 전수차원(Jung, Cho & Choi, 2016)에서 이루어져 왔다. 현대의 의생활영역은 기존 의생활교육에서 중요하게 다루었던 내용을 포함하다보니 기능 중심의 진로교육적 성격(Yang, 2016)을 지니고 있다. 실습내용인 동일한 용품 및 의복 만들기는 교사에 의해 일반적으로 결정되어 제시되고, 교수·학습 방법은 교사가 바느질법이나 만드는 방법에 대해 설명하고 시범을 보이면 학생들은 관찰하고 수행한 후 평가 받는 순서로 이루어졌다. 바느질 절차를 강조할수록 바느질실습 수업은 기능 습득, 결과물 완성, 만들기 활동 위주의 교사 중심 수업이 될 가능성이 높다. 교사 주도 수업은 다수의 학생을 대상으로 단시간에 내용을 전달하는데 효과적이나 학생들의 요구를 반영하기가 힘들기 때문에 학생들의 흥미를 저하시키고, 바느질 및 만들기 방법을 모르는 학생들은 수업에서 소외될 우려가 있다. Em과 Chung(2008), Yoon과 Lee(2008)의 연구에서 실습 내용은 교사가 제시하되, 교수·학습 활동은 학생들의 참여를 위해 창의적 문제해결학습, 프로젝트 학습, 협동적 문제해결학습의 수업모형을 적용하였다. 그러나 수업의 목표가 학업 성취도, 자기주도적 학습 능력의 함양을 강조하고 있어 2015 개정 교육과정의 목표인 창의성, 문제해결력, 협업 능력, 의사소통능력 등을 함양시키는 데에는 한계가 있다. 2009 개정 교육과정이 적용된 이후 발표된 Seo와 Lee(2013), Lim(2013)의 연구는 바느질 실습 수업이 초등학생의 창의·인성 함양에 효과적이라고 보고하였다. Kim과 Kwon(2018)은 중학생을 대상으로 하여 바느질 실습 프로그램이 창의·인성의 하위 요소인 창의적 문제해결력과 협업 능력의 함양에 미치는 효과를 검증하였다. 실습내용은 학생들이 직접 구상할 수 있는 것이었고, 교수·학습 방법은 모두 협력 학습에 중점을 두고 학생 중심 활동, 창의적 및 협업적 문제해결 활동을 적용하였다.

이와 같이 바느질실습 수업에 관한 선행연구를 살펴본 결과, 2010년 이후 바느질실습 수업의 목표가 창의·인성으로 설정되면서 전통적인 수업에서의 목표와는 뚜렷한 차이를 보였고, 이러한 차이는 실습내용 및 교수·학습 방법에서도 명확하게 나타났음을 알 수 있다. 실습내용은 교사가 제시하기 보다는 학생들이 선정하였고 개별작품뿐만 아니라 모듬작품을 만드는 경우도 있었다. 바느질실습 수업에 오랫동안 적용되어 왔던 개별확인식 교수·학습 방법보다는 2000년대 후반부터 학생참여 중심 교

수·학습 모형이 적용되기 시작하였다. 바느질실습 수업이 학생들의 창의-인성을 함양시키는 데 효과가 있는 것으로 밝혀졌으나 바느질실습을 의생활 영역의 일부분으로 다루고 있는 반면 독자적 학문으로서의 연구가 미흡하고, 초등학생에 비해 중·고등학생을 대상으로 한 연구도 미흡한 실정이다. 따라서 중·고등학생을 대상으로 한 바느질실습 수업과정안의 개발 및 적용에 관한 연구가 필요하다. 그리고 개념을 어떻게 정의하느냐에 따라 그 개념이 포괄하는 범위가 결정되고, 그 범위가 결정되어야 교육대상에 어떻게 접근할 것인가가 논의될 수 있으므로(Im, 2007) 창의-인성의 개념 정립 및 구성요소 선정이 선행되어야 한다.

이에 본 연구는 2009 개정 교육과정에서 추구하는 인간상인 창의-인성을 겸비한 인재를 양성하기 위해 바느질실습 수업에서 창의-인성의 개념을 정립한 후 수업과정안을 적용하여 그 효과를 알아보고자 한다. 이를 위해 설정한 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 바느질실습 수업이 중학생의 창의성 함양에 미치는 효과는 어떠한가?

둘째, 바느질실습 수업이 중학생의 인성 함양에 미치는 효과는 어떠한가?

II. 이론적 배경

1. 창의-인성의 개념 및 구성요소

창의성은 Joy Paul Guilford가 1950년 미국심리학회(The American Psychological Association) 회장 취임 연설에서 연구의 중요성을 주장(Ministry of Education, Science and Technology, 2011)한 이후 심리학 분야를 중심으로 학문적인 연구가 활발하게 이루어져 왔다. 창의성은 연구하는 학자들에 의해 다양하게 정의되어 왔으나 대체로 새롭고 독창적이며 적절하고 유용한 산출물을 생산해낼 수 있는 능력으로 정의할 수 있다(Cho, 2013). 창의성은 ‘무’에서 ‘유’를 산출하기보다는 우리의 머리 속에 축적되어 있는 지식과 정보를 바탕으로 하여 그

것들을 재구성하거나 재결합하여 아이디어를 산출하는 능력이며 새로운 문제를 해결하는데 필요한 능력이다(Jung, 2007). 창의성이 누구나 가지고 태어나는 보편적인 능력이고 교육을 통해 계발가능하다는 연구결과가 일반적으로 받아들여지면서 Richards(1990)는 일반인의 일상생활 속에서의 창의적 활동들에 해당되는 ‘일상적 창의성(everyday creativity)’의 중요성에 대해 주장하였다. 예를 들면 스카프를 가죽사건을 창의적으로 배열하는 것, 이탈리아와 중국 음식을 합쳐 새로운 맛이 나는 음식을 만드는 것, 일정이 복잡하게 얽혀 문제가 생겼을 때 창의적인 해결책으로 조율하는 것 등이다(Jung, 2003).

인성은 교육 분야에서 오래된 가치이자 핵심 주제 중 하나이다. 국어사전에서 제시하는 인성의 어의(語義)는 사람의 성품 즉 사람의 성질이나 됨됨이를 의미한다. 사람의 성질이나 됨됨이는 생각, 태도, 행동 등을 통해 드러나기 때문에 인성은 각 개인이 가지고 있는 사고와 태도 및 행동 특성을 의미한다(Yang, Cho, Park, Jang & Eun, 2013). 교육적 맥락에서 인성은 의도적 교육이나 학습을 통해 습득하거나 변화가능하다는 것을 전제로 하여 교육에 의해 길러질 수 있는 인간으로서 갖추어야 할 인격적 특성을 의미한다(Shin, Kim & OH, 2013). 그러나 인간다운 성향, 성품, 덕목, 완성된 것, 보편적 인간상 등을 뜻하는 인성의 의미는 시대·사회적 변화를 반영하여 구체적이고 현실적인 개념으로 재정립될 필요가 있다. 인성은 일상생활의 구체적인 상황 속에서 판단과 실천을 통해 형성해 나가는 것으로 이해해야 한다. 또한 인성의 개념은 개인이 상대방과 원만한 인간관계를 맺고 공동체 사회의 조성에 일조하기 위해 개인적 역량뿐만 아니라 사회적 역량이나 관계적 역량을 내포하고 있어야 한다. 따라서 현 사회에서 인성이란 개인과 가족 그리고 공동체의 일상생활 속에서 비판적 사고나 도덕적 가치판단을 통해 옳고 바람직한 것을 알고 선택하며 행동으로 이행할 수 있는 사고, 태도 및 역량을 의미한다.

이상 살펴본 창의성과 인성은 교육현장에서 각각 구현되어 오다가 각각의 교육이 지닌 한계와 두 교육간 상호보완적이고 상호촉진적인 관계를 인식하면서 2009 개정 교육과정에서는 창의-인성 교육이라는 새로운 개념으로 등장하였다. 창의-인성 교육의 가장 일반적인 정의는 창의성교육과 인성교육의 독자적인 기능과 역할을 강조하면서 동시에 두 교육의 유기적 결합을 통해 창의-인성의 함양과 그것의 발현을 촉진하는 사회문화적 가

치와 풍토를 조성하고, 올바른 인성과 도덕적 판단력을 구비한 창의적 인재를 육성하기 위한 교육철학 및 교육전략이라는 것이다(Moon & Choi, 2010). 창의-인성 교육의 핵심요소에는 창의성 요소, 인성 요소, 문화 및 풍토 요소 등이 있으며 <Table 1>과 같다.

2. 바느질실습 수업에서의 창의-인성 의미

창의성 교육과 관련하여 가장 중요한 것은 창의성의 개념 정의의 문제이다. 대상 개념을 어떻게 정의하느냐에 따라 그 개념이 포괄하는 범위가 결정되고, 그 범위가 결정되어야 교육대상에 어떻게 접근할 것인가가 논의될 수 있다(Im, 2007). 교육에서는 일반적으로 가르쳐야 할 교과가 분화되어 있고, 각 교과별 특성이 뚜렷하기 때문에 심리학 분야에서 이루어진 연구를 그대로 적용하기보다는 영역 특수적 관점에서 창의성을 정의하는 것이 중요한 의미를 지닌다(Jeong, 2012). 수학, 과학, 음악, 체육, 미술 등 각 학문 범주에서 의미하는 창의성의 정의가 다르므로 (Moon, 2017) 특정 범주의 지식과 경험을 기반으로 학생들의 수준에 맞게 창의성을 고려해야 한다(Jeong, 2012).

초등 실과에서의 창의성은 새롭게 독창적인 것을 산출해내고 맥락적인 문제해결 과정을 통해 발현되며(Cho, 2015) 중등 가정과에서의 창의성은 교과 내용과 통합된 형태로 제시되거나 개인과 가족의 문제를 대상으로 맥락적인 문제해결 과정을 통해 발현되는 특성을 지니고 있다(Park, 2012). Song과 Lee(2013)는 실과 의생활 영역에서의 창의성을 인지적 능력과

정서적 능력이 상호작용하면서 문제해결의 과정을 거쳐 새롭고 유용한 산물을 생산하는 것이라고 하였다. 교과 차원에서 창의성의 정의에 관한 연구는 저조한 반면 구성요소를 선정한 연구는 어느정도 이루어져 왔다. 창의성의 구성요소를 교과, 의생활, 바느질실습 차원에서 분류하여 정리하면 <Table 2>와 같다. 창의성의 인지적 요소에는 유창성, 융통성, 독창성이, 성향적 요소에는 몰입, 다양성이, 동기적 요소에는 호기심(흥미)이 추출되었다. 그리고 2011 개정 교육과정에 따른 중학교 기술·가정 교과서(12종)의 바느질실습 관련 내용에는 ‘새로운, 새롭게’ 등의 창의성과 관련 있는 단어뿐만 아니라 창의성의 하위 요소인 융통성(다양하게, 다양한) 및 독창성(기발한, 나만의, 개성 있는)과 관련 있는 단어가 포함되어 있다.

Cho(2015)는 초등 실과에서의 인성은 사고, 정서, 행동을 종합적으로 포함하는 개념으로서 학생들의 내재적 동기를 발전시키고 가정, 지역사회와의 연계 속에서 발현되는 특성을 지닌다고 보고하였다. 인성의 요소는 <Table 2>에서와 같이 학자마다 다양하게 제시하고 있는데 배려가 가장 많이 포함되어 있고, 그 다음으로는 협동과 책임으로 나타났다.

한편, 바느질실습 수업에서 창의-인성의 의미를 정립하고 구성 요소를 선정하기 위해서는 바느질의 의미에 대한 이해가 필요하다. 전통 사회에서 여성 교육은 덕육에 초점을 맞추었고 그 핵심 교과목이 바느질이였다. 소혜왕후는 『내훈』에서 여성의 전통적 4덕 즉 부덕(婦德), 부인(婦言), 부용(婦容), 부공(婦功)을 열거하고 이를 갖고 닦을 것을 훈계한다. Gu(2005)는 우리나라의 침선에 대해 꿰매는 기능뿐만 아니라 교양으로서 인내심을 기르고 예의바름을 배우는 과정이라고 하였다. 전통 사회에서 대부분의 여성들은 인성 교육의 측면에서 뿐만 아니라 살림을

Table 1. Elements of creativity-personality education

		Subfactor				Subfactor			
Elements of creativity	Cognitive element	Divergent thinking Convergent thinking Problem solving skill	Elements of personality	Virtue of human relation	Honesty Promise Forgiveness Responsibility Consideration Ownership	Elements of culture and climate	Culture	Problem solving method	
	Tendency element	Independence Openness Curiosity / Interest			Judgement ability				
	Motivational element	Patience							

꾸러가기 위해 바느질을 익혀야 했다. 이때 권장된 것은 화려한 솜씨보다는 검약, 단정함, 자기희생, 타인에 대한 배려였다 (Kim, 2013). Jun(2002)은 조선시대 여인에게 바느질은 예술표현의 수단이라고 주장하였다. 대부분의 평범한 여성들은 그들의 창조적인 에너지를 오로지 바느질에 쏟아 부었고, 현실을 받아들이고 동시에 내면의 세계를 예술적인 방법으로 표현하였다 (Jun, 2002). 동일한 도안을 사용할지라도 어떤 천과 실을 어떻게 배합하고 바느질하는가(Kim, 2012)에 따라 용도와 만족감에 미치는 영향은 달라지므로 자신을 표현할 창의적인 작품을 제작하는 것도 가능하다. 바느질은 직조, 염색, 도안, 재단, 침선, 자수 등 그 과정이 복합적 단계로 이어지므로 많은 사람들이 협동하여 일을 진행해야 하는 통합적 협력 작업이기도 했다(Kim,

2013). 그러나 현대 사회에서는 단추를 다는 일도, 다림질을 하는 일도, 세탁을 하는 것도 모두 사회화된 노동이 되어 버렸다 (Kim, 2013). 그럼에도 불구하고 스스로 염색하고 옷과 침구를 만들고 수 놓기를 계속하는 사람들이 있는데 그 이유는 개인 삶에 전인적으로 밀착된 일은 스스로 처리해야 하는 나만의 일이고, 제작 과정에서 몸 자체가 느끼는 즐거움 때문이다(Kim, 2013). 과거 단순한 여성적인 작업이라고 여겨져 왔던 바느질이 오늘날에 이르러서는 자기 표현 및 예술 활동의 수단이 되었다. 지금까지 살펴본 내용을 종합하면 의생활 영역에서의 창의성은 문제해결과정에서 발현되고 새롭고 유용한 산물을 생산하는데 필요한 능력을 의미한다. 그리고 바느질은 몰입, 인내, 즐거움, 자기표현, 만들기 과정에서의 문제해결 등 창의성 요소뿐만

Table 2. Elements of creativity-personality

	Researcher (year)	Elements of creativity			Elements of personality
		Cognitive element	Tendency element	Motivational element	
Home economics education field	2011 revised curriculum	실천적 문제해결능력, 자료수집능력, 창의력	.	.	배려, 돌봄, 나눔, 다문화 이해, 인간애, 가치판단력, 긍정적 정서, 대인관계능력, 의사소통능력
	Moon & Choi(2010)	확산적 사고, 문제해결력, 문제발견	다양성	호기심(흥미)	배려, 책임, 소유
	Kim & Wang(2011)	.	.	.	감사, 돌봄, 숙고(상황에 대한 사려 깊은 관찰과 이해)
	Park(2012)	유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 문제해결능력, 문제발견능력, 논리·분석적 사고, 상상력	다양성 몰입(공감) 자율성	호기심(흥미)	신뢰(정직, 약속), 협동(배려, 공정), 책임감(소유), 실천력, 시민의식, 의사소통(결정)능력
	Lee et al(2013)	.	.	.	배려, 책임, 존중, 시민의식, 신뢰성, 공정성(정의)
Clothing life unit	S. Lee & H. Lee (2012)	유창성, 융통성, 독창성, 문제해결능력	.	.	배려, 자신감, 협동, 환경보존의식
	Song & Lee(2013)	유창성, 융통성, 독창성, 정교성	.	.	.
	Lee(2013)	.	.	.	배려, 책임, 존중, 협동, 자율, 신뢰
	Lee & Choi(2013)	유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 문제해결능력	몰입	호기심(흥미)	배려, 책임, 정직, 협동, 자율, 용서
	Hwang (2014)	.	.	.	배려성, 자신감, 협동심, 절제성, 정서적 안정성
Sewing practice	Seo & Lee(2013)	유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 문제해결력	몰입	호기심(흥미)	배려, 협동, 소유, 다양성
	Lee et al(2013)	.	.	.	배려, 존중, 시민의식

아니라 배려, 예의, 자기희생, 협동 등의 인성 요소를 내포하고 있다. 인성은 개인이 가진 성품뿐만 아니라 관계 속에서 발현되는 특징을 지니고 있으므로 인성 요소 선정 시 반영되어야 한다. 그 이유는 개인이 발휘할 수 있는 창의성과 그룹 안에서 발휘할 수 있는 창의성이 있으므로(Song, 2013) 다른 사람과의 의사소통과 협력 등을 통해 창의성은 본래 가지고 있던 잠재 수준보다 높은 수준으로 고양·발현(Choi, 2013)될 수 있기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 바느질실습 수업에서의 창의성을 새롭고 유용한 것을 구상한 후 계획을 세우고 결과물로 생성할 수 있는 능력으로 정의한다. 바느질실습 수업에서의 창의성 구성 요소는 확산적 사고력, 문제해결력, 개방성, 인내로 구성한다. 바느질실습 수업에서 인성은 개인이 기본적으로 갖추고 있어야 할 성품과 타인과 관계를 맺고 공동 작업(토의, 협업)을 하는 데 필요한 역량으로 정의한다. 인성 요소에는 책임, 성실, 배려가 있고, 관계 측면에서 필요한 요소인 의사소통능력과 협업능력을 포함시켰다.

3. 창의-인성 함양을 위한 바느질실습 수업 방안

바느질실습에 관한 선행연구에는 중학생을 대상으로 하여 초등학교 때 경험한 수업 인식을 조사한 연구(Kim & Kwon, 2016), 교수·학습 자료를 개발한 연구(Choi, 2008), 본인의 작품을 중심으로 바느질의 자아치유적 표현에 관해 분석한 연구(Jung, 2003)가 있다. 창의-인성 함양을 위한 바느질실습 수업 과정안의 개발 및 적용에 관한 선행연구에는 바느질실습이 포함된 의생활영역에서의 연구(Lee, 2013; Lee & Choi, 2013; Lee et al, 2013; S. Lee & H. Lee, 2012)와 바느질실습 수업이 주 대상인 연구(Kim & Kwon, 2018; Lim, 2013; Seo & Lee, 2013)가 있다. 수업은 목표가 분명하게 설정되고, 그 목표를 달성하는 데 적합한 내용 선정이 이루어지며 그것을 가장 효과적으로 수행할 수 있는 교수·학습 방법이 마련되어야 한다. 따라서 창의-인성 함양을 위한 바느질실습 수업 방안은 실습목표, 실습내용, 교수·학습 방법 측면에서 살펴보고자 한다.

교육과정에서 바느질교육과 관련된 내용을 살펴보면 수업의 목표는 지식과 기술의 습득, 개인 의생활의 영위, 배려와 나눔 및 녹색 의생활의 실천 등으로 변화하였다(Kim & Kwon,

2018). 선행연구는 바느질실습 수업의 목표로 기능의 습득 뿐 아니라 고차원적 사고력의 증진, 창의-인성의 함양, 다문화 이해, 미적 감수성과 정서의 발달, 녹색 의생활 실천 등을 제안한다. 최근에는 배려와 나눔을 실천할 줄 아는 창의적 인재를 양성하는 것이 교육의 목표이므로 본 연구에서의 수업 목표는 창의-인성의 함양으로 선정하였다.

실과 교육과정의 학습내용별 성취기준에는 주머니, 덧소매, 받침 등의 간단한 형질 용품과 친환경수세미, 인형, 아기모자 등이 제시되어 있으나 선행연구에서의 실습내용은 생활용품(보관 상자, 동네 지도, 메모판, 마우스패드, 신문지 가방, 우산덮개, 실내화 리폼하기), 인형 등 다양하고 실생활에서 활용가능하며 학생들의 흥미가 반영된 것들이다. Lim(2013)의 연구에서 3개의 실습내용 중 동네지도 만들기, 메모판 만들기는 모둠별로 아이디어를 구상한 후 작품을 완성하도록 한 것이다. 중등 가정교과를 대상으로 한 선행연구(Kim & Kwon, 2018)에서는 학생들이 주머니를 자유롭게 구상한 결과 다양한 모양의 결과물이 산출되었고 특히 모듬작품 만들기 활동은 학생들에게 협업의 경험을 제공하였다. 따라서 본 연구에서의 실습내용은 모듬작품을 만들되, 학생들이 아이디어를 구상하여 만들고 싶은 것을 만들도록 하였다.

창의-인성을 함양하기 위한 교수·학습 방법과 관련하여 2009 개정 교육과정에는 가정과의 중점 교수·학습 방법으로 창의적 문제해결 모형(CPS)과 프로젝트 교수·학습 방법이 명시되어 있다. Moon과 Choi(2010)는 기술·가정과 창의-인성 요소를 함양시키는 데 활용 가능한 교수·학습 모형으로서 프로젝트 교수·학습 방법, PBL, 협동학습, 토의·토론법, 역할극 등을 제안하였다. 선행연구에서의 교수·학습 방법이 프로젝트 교수·학습 방법, 모듬협력학습, STEAM 수업, 실천적 문제중심 수업, 미래 문제해결 프로그램(FPSP)인 것과 맥을 같이 한다. 이러한 교수·학습 방법 및 수업 모형은 모둠 중심의 문제해결 활동을 기반으로 하고 있다. 공동체 안에서 문제해결을 하려면 창의성이 발현되는 과정에서 정직, 협력, 책임 등의 인성이 상호보완적으로 기능해야 한다(Lee & Lee, 2015). 창의성과 인성이 동시에 발현되는 협력적 문제해결상황은 집단 내 개인이 역할을 분담한 후 협력하여 문제를 해결하거나 결과물을 생성하는 것이다(Choi, 2013). 의생활 영역에서의 협력적 문제해결 과정은 문제 해결하기뿐만 아니라 토의·토론하기, 조사 및 발표하기, 함께

만들기 등 다양한 활동으로 이루어질 수 있다. 따라서 본 연구에서는 학생참여를 기반으로 하여 학생들이 창의적 문제해결 과정 및 협업적 문제해결 과정을 경험할 수 있도록 교수·학습 전략을 마련하였다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상

본 연구는 부산광역시에 위치한 중학교 2학년 5개 학급 학생 중 연구 참여에 동의한 135명을 수업 대상자로 선정하였다. 수업 대상자 중 연구 대상자는 사전·사후 검사에 성실하게 참여한 101명의 학생으로서 남학생 50명(49.5%), 여학생 51명(50.5%)이다. 연구 대상자의 학업성적은 중간이 34.7%, 노력이 필요함 26.7%, 잘 하는 편 23.8%, 매우 잘함 7.9%, 많이 떨어지는 편 6.9% 순으로 나타났다. 교우관계는 보통과 대체로 원만함이 각각 33.7%로 가장 많았다. 연구 대상자들은 90%가 같은 초등학교 출신으로서 2014년도 2학기 때, 실물크기 (25*25cm)의 지퍼가 달린 쿠션을 손바느질로 만드는 경험(6차시, 바느질만 함)을 하였다. 그리고 2016년 5월 2일부터 13일까지 본 연구자가 진행하는 기초바느질 실습 수업에 참여하였다.

2. 연구 설계 및 절차

본 연구에서는 단일집단 전후검사 설계(one-group pretest-posttest design)를 적용하였다. 본 연구는 사전학습, 사전검사

(창의성 검사, 인성 검사), 수업과정안 적용(수업 소감문 작성), 사후검사(창의성 검사, 인성 검사, 수업 소감문 작성) 순으로 진행되었다. 사전학습 내용으로는 모듈 형성 및 조정, 모듈 세우기 활동, 기초 바느질 실습, 창의적 사고기법에 대한 이해 등이 있다. 사전검사는 바느질실습 수업과정안을 적용하는 날 수업 시간에 전반 실시하였다. 수업과정안은 연구자가 2016년 5월 30일부터 6월 27일에 걸쳐 기술·가정 수업시간(주당 2차시, 총 8차시)에 적용하였다. 사후검사는 수업과정안 적용이 끝난 후 즉시 이루어졌다. 그 이유는 단일집단 전후검사 설계는 사전·사후검사의 차이를 실험처치의 효과로 단정 짓기 어려워 연구의 내적타당도가 위협(Kim, Choi & Park, 2015) 받을 우려가 있으므로 사전검사와 사후검사 간의 기간을 가능한 짧게 하여 사후점수에 영향을 미칠 수 있는 요인의 영향력을 적게 또는 제거하도록 하는 것이 중요하기 때문이다.

3. 측정 도구

1) 창의-인성

본 연구의 창의성은 확산적 사고력, 문제해결력, 개방성, 인내의 4가지 하위요인으로 구성된다. 확산적 사고력 검사 도구는 Kim, Choi와 Kim(2013), Choi와 Cho(2013)의 연구를 참고하여 의류학전문가와 연구자가 개발한 후 가정교육학 전문가의 안면타당도 검증을 받았다. 이 검사는 관련성이 적은 재료를 3가지 제시하고 5분 이내에 아이디어를 스케치하도록 한 후, 스케치의 양(유창성), 질(융통성), 차별성이나 독창적 특성(독창성)을 분석하여 1점, 2점, 3점을 부여하는 것이다. 스케치가 없거나 알아볼 수 없는 낙서 수준의 스케치, 제시되지 않은 재료를 이용한 스케치 등은 채점 시 제외시켰다.

Table 3. Reliability analysis result of creativity-personality

Creativity	Problem solving ability		Open-mindedness		Patience
number of questions	9		5		2
Cronbach's α	.902		.804		.631
Personality	Responsibility	Diligence	Consideration	Communication skill	Collaborative ability
number of questions	4	2	3	3	6
Cronbach's α	.708	.796	.647	.816	.701

문제해결력 설문지는 Shin 외(2013)가 개발한 설문지를, 개방성 설문지는 Park, Ji, Jo, Seo와 Kwak(2010)이 개발한 설문지를, 인내 설문지는 의류학전문가와 연구자가 직접 개발하였다.

본 연구에서 인성은 책임, 성실, 배려, 의사소통능력, 협업 능력으로 구성된다. 설문지 문항은 의류학전문가와 연구자가 선행 연구에서 사용된 문항들을 선택적으로 수용하여 본 연구의 목적에 맞게 수정하거나 새롭게 개발하는 과정을 거쳤다. 배려 척도는 Choi와 Cho(2013)의 척도를, 의사소통능력과 협업능력 척도는 Seo 외(2013)의 척도를 수정·보완하여 사용하였다. 책임과 성실 척도는 Hyun, Han 그리고 Im(2015)의 척도를 사용하였다.

설문지 문항은 5점 리커트 척도로 ‘매우 그렇다’에 5점부터 ‘전혀 그렇지 않다’에 1점을 부여하였다. 점수가 높을수록 해당 능력이 뛰어나다는 것을 의미한다. 사전 설문 문항의 구성타당도를 검증하기 위해 피연구대상자 133명을 대상으로 예비조사를 실시한 후 직각회전(varimax rotation) 방식으로 요인분석을 실시하였다. 설문 문항의 신뢰도를 <Table 3>과 같이 분석한 결과, 창의-인성 전체, 하위 영역별 크론바하 알파계수가 0.631부터 0.902의 범위를 나타냈다. 일반적으로 Cronbach's α 계수가 0.6~0.7이면 수용할 수 있으며, 0.8이상이면 바람직하다(Lee & Lim, 2015). 따라서 창의-인성 측정 도구는 문항의 내적 일관성이 확보되어 척도가 신뢰성이 있다고 평가된다.

2) 수업 소감문

수업 소감문은 활동 중 작성하는 소감문과 활동 종료 후 작성하는 소감문으로 구성된다. 활동 중 작성하는 소감문은 모듈작품 정하기, 만들기, 디자인하기 단계를 마치자마자 수업 중에 작성하게 하였다. 활동 종료 후 작성하는 소감문은 수업에서 좋았던 점, 힘들었던 점, 개선되어야 할 점, 이전 바느질실습 수업과의 차이점 등을 묻는 개방형 질문 총 4문항으로 구성하였다.

4. 바느질실습 수업과정안

바느질실습 수업과정안의 기본 방향은 2009 개정 교육과정에서 창의-인성 교육을 표방하고 있는 것에 착안하여 창의-인성 교육으로 설정하였다. 실습목표는 바느질실습 단원의 성취기준

을 참고하여 ‘모둠 활동을 통해 의복을 재활용하여 새롭고 유용한 모듈작품을 만들 수 있다’로 설정하였다. 실습내용은 교육과정 및 교과서 분석 결과를 토대로 ‘재활용 천 및 용품을 활용하여 창의적 모듈작품 만들기’로 선정하였다. 모듈작품은 확산적 사고력의 함양을 위해 학생들이 자유롭게 선정하도록 하되, 모듈작품의 조건을 제시하여 학생들이 수렴적 사고를 거쳐 선정하도록 하였다. 교수·학습 방법은 학생참여 중심활동 및 모듈협력 활동에 중점을 두고 자료 조사하기, 토의·토론하기, 문제해결하기, 함께 만들기 등 다양한 방법을 사용하였다. 모듈토의 전 자료 수집하기, 디자인하기 등의 개인활동이 이루어지도록 하여 학생들이 지식과 정보를 가지고 모듈활동에 참여하도록 하였다. 모듈활동 중에는 체크리스트, 모듈토의 등을 통해 수시로 개인활동을 점검하여 바느질 및 만들기 과정에서 개인차가 발생하는 것을 예방하고자 하였다. 바느질실습 수업의 교수·학습 단계는 창의-인성 수업에서 많이 활용하고 있는 창의적 문제 해결 모형과 프로젝트 교수·학습 방법의 절차를 참고하되 바느질실습 수업의 특징이 잘 드러날 수 있도록 문제상황 확인하기, 모듈작품 정하기, 디자인하기, 만들기, 평가하기로 구성하였다. 수업과정안은 <Table 4>와 같다.

5. 자료 분석

창의-인성의 변화를 알아보기 위해 사전·사후 검사에 성실하게 응답한 101부(74.8%)의 설문지를 사용하였다. 본 연구에서 수집된 자료는 SPSS win 12.0을 활용하여 분석하였고, 통계적 유의수준은 5%로 설정하였다. 연구 대상자의 일반적 특성을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 산출하였다. 확산적 사고력 검사는 본 연구자와 의류학 박사과정 2인이 채점하였으며 내적일관성을 유지하기 위해 2번 채점하였다. 대응표본 t-test를 실시하여 수업과정안 적용 전과 후 창의성과 인성의 변화에 유의미한 차이가 있는지를 살펴보았다.

수업 소감문은 내용을 전사한 다음 전사한 내용을 여러 차례 읽으며 의미 있는 단어, 문장, 단락을 찾아내고 범주화하면서 중심 주제를 도출하였다.

Table 4. Teaching-learning plan

Step	Teaching-learning activities	Instructional materials and precautions
1 Identifying problem situation	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인사 및 출석확인하기, 수업 절차 및 평가 방법 이해하기 ■ 문제상황 확인하기: 패스트패션 상품의 생산·소비·폐기 과정에서 발생하는 환경오염 문제와 관련된 동영상상을 보고 느낀점이나 생각을 발표한다. ■ 학습 목표 확인하기 ■ 모둠 확인하기, 모둠장 정하기 ■ 의복 재활용 사례 수집하기 <ul style="list-style-type: none"> - 타 출판사 교과서에 제시된 의복 재활용 사례를 분류하여 모둠활동지에 정리한다. - 태블릿 PC를 활용하여 자료를 수집하여 모둠활동지에 정리한다. 	<p>[PPT]</p> <p>[타 출판사 교과서, 태블릿PC] <모둠활동지></p>
2 Selecting group work	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모둠 작품 조건 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 개인 작품의 조화로운 또는 연결하기, 창의성, 협업, 실현가능성 고려하기 ■ 모둠 작품 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 작품을 정하기 위해 브레인스토밍 한다. - 창문열기 기법을 활용하여 각자 만들고 싶은 것을 1개씩 모둠활동지에 적는다. - 각자 '이것을 만들어야 하는 이유'에 대해 발표하거나 상대방을 설득시킨다. - 모둠토의를 통해 모둠 작품의 조건에 부합되는 것을 최종적으로 선택한다. - 칠판 나누기를 활용하여 모둠별 모둠 작품을 확인한다. ■ 자료 수집하기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 모둠 작품의 특징, 모양, 용도 등에 관해 자유롭게 이야기 나눈다. - 모둠 작품에 관한 다양한 자료(특히 이미지 자료)를 수집한 후 개인활동지에 정리한다. ■ 개인 및 모둠 활동 평가하기 	<p>[PPT] <모둠활동지></p> <p>교사는 모둠원의 의견을 경청하도록 지도한다.</p> <p>[태블릿PC 도서, 휴대폰] <개인활동지></p>
3 Design	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모둠 작품 디자인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 디자인 발상에 관한 교사의 강의를 듣는다. - 학생들은 각자 모둠 작품을 디자인한다. - 개인디자인이 어느정도 이루어진 모둠은 개인디자인을 PMI 기법을 이용하여 평가한다. - 모둠 토의를 하면서 모둠 작품을 디자인한다. 교사가 제공하는 재료를 확인한 후 모둠별로 필요한 재료를 의논한다. ■ 개인 및 모둠 활동 평가하기 	<p>[태블릿PC 도서, 휴대폰] <개인활동지> <모둠활동지></p>
4 ~ 7 Making	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디자인 확인 및 수정하기 ■ 만들기 순서 및 방법 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사는 학생들이 초등학생 때 만든 쿠션의 사진을 보여주면서 만들기 순서 및 방법에 대해 설명한다. ■ 만들기 계획 세우기 및 역할 분담하기 ■ 함께 마름질하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 토의를 하면서 각자 사용할 천을 결정한다. 학생들은 자신이 맡은 부분을 마름질한다. - 모둠원 모두 마름질이 끝나면 교사에게 점검받는다. ■ 함께 바느질하기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 바느질 순서, 바느질하는 부분, 연결 방법 등에 토의한다. - 학생들은 책임감을 가지고 자신이 맡은 부분을 바느질한다. - 학생들은 작업 안전 수칙을 이행하고 실천한다. ■ 개인 및 모둠 활동 평가하기 	<p>[태블릿PC 마름질 실습재료 바느질 실습재료] <개인 활동지></p> <p>학생들은 매시간 수업 시작 전, 마름질하기를 마친 후 모둠 토의를 하면서 활동을 점검한다.</p>
8 Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모둠 작품 활용방법 정하기 <ul style="list-style-type: none"> - 학생들은 발표할 내용 및 모둠 작품의 활용 방법에 대해 토의한다. ■ 모둠 작품 발표 및 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠장은 모둠 작품의 주제, 용도, 활용 방안 등에 대해 발표한다. - 학생들은 작품의 독창성과 실용성에 대해 함께 이야기하면서 평가한다. 	

IV. 연구 결과

1. 바느질실습 수업이 중학생의 창의성에 미치는 효과

바느질실습 수업과정안을 적용한 후 창의성의 변화를 알아보기 위하여 대응표본 t-검정을 하였다. <Table 5>에 제시된 바와 같이 창의성 전체와 인지적 요소, 성향적 요소, 동기적 요소 모두 사전·사후 검사에 통계적으로 유의한 차이를 보였다. 창의적 사고의 하위 요소 중 유창성과 융통성은 유의수준 .01수준에서, 문제해결력, 개방성, 인내는 유의수준 .001수준에서 유의하게 향상되었다. 창의성의 하위 요소 중 독창성만이 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

위와 같이, 바느질실습 수업이 중학생의 창의성을 함양시키는데 효과가 있는 것으로 확인되었다. 본 수업이 학생들에게 아이디어 발상 및 정교화 경험을 제공하였고 만들기 순서 및 방법을 계획하거나 문제발생 시 모둠에서 해결하도록 한 것이 창의성 함양에 영향을 미친 것으로 생각된다. 본 연구의 결과는 모둠별로 디자인을 구상하거나 아이디어를 공유한 후 개별 작품을 구상하게 함으로써 창의성을 함양시킬 수 있다는 연구결과(Seo & Lee, 2013)와 일치하고, 모둠별로 아이디어를 구상하고 만들으로써 창의적 문제해결력을 함양시킬 수 있다는 연구결과(Kim & Kwon, 2018)와 맥을 같이한다.

그러나 확산적 사고력의 하위 요소 중 독창성은 사전 검사의

평균이 1.17점이었으나 사후 검사의 평균은 0.95점으로 낮아진 것으로 나타났다. 수업과정안 적용 전에 비해 적용 후에는 스케치의 양은 증가하였으나 독창적인 스케치가 두드러지게 나타나진 않았다. 수업 중 교사가 스마트기기, 도서, 타 출판사 교과서 등 다양한 종류의 교수·학습 자료를 제공한 결과 학생들이 묵상이나 발상을 통해 새로운 디자인을 구상하기보다는 기존 디자인의 모방과 수정을 통해 쉽고 빠르게 구상한 것으로 판단된다. 앞으로는 학생들에게 아이디어 구상의 시간을 충분히 제공하거나 준비된 교수·학습 자료를 어느 시점에 제공할지, 어떤 학생들에게 제공할지를 고려해야겠다.

2. 바느질실습 수업이 중학생의 인성에 미치는 효과

바느질실습 수업이 중학생의 인성에 미치는 영향을 알아보기 위하여 사전·사후 대응표본 t-검정을 실시한 결과는 <Table 6>과 같다. 분석 결과, 인성 전체와 인성의 하위 요소인 책임, 성실, 배려, 의사소통능력, 협업능력에서 사후 검사 평균이 사전 검사 평균보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다(<.001).

바느질실습 수업이 중학생의 인성을 함양시키는데 영향을 미친 것으로 나타났다. 이와 같은 결과는 모둠협력학습을 기반으로 하여 개인의 책무성 및 역할의 수행을 강조하였고, 모둠작품을 제작하도록 하여 학생들이 서로의 의견을 묻거나 도움을 주고 받을 수 있도록 한 것이 인성 함양에 긍정적인 영향을 미친

Table 5. Pre-test and Post-test scores comparison of creativity

N=101

Variables		Pre-test M(SD)	Post-test M(SD)	t-value	
Cognitive element	Divergent thinking skill	Fluency	1.30(1.20)	1.82(1.70)	-3.019**
		Flexibility	1.26(1.20)	1.74(1.61)	-2.928**
		Originality	1.17(1.16)	0.95(.65)	1.746
		Total	1.24(.96)	1.51(1.17)	-2.094*
	Problem solving ability	3.48(.62)	3.80(.60)	-5.872***	
	Total	2.34(.64)	2.65(.70)	-4.734***	
Tendency element	Open-mindedness	3.36(.67)	3.75(.69)	-6.466***	
Motivational element	Patience	3.53(.68)	3.79(.79)	-3.613***	
Total of creativity		3.08(.54)	3.40(.60)	-7.024***	

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

Table 6. Pre-test and Post-test scores comparison of personality

N=101

Variables	Pre-test M(SD)	Post-test M(SD)	t-value
Responsibility	3.61(.59)	3.91(.60)	-5.530***
Diligence	2.85(.74)	3.34(.80)	-6.703***
Consideration	3.64(.64)	3.87(.64)	-3.849***
Communication skill	3.64(.54)	3.87(.54)	-5.766***
Collaborative ability	3.36(.68)	3.76(.68)	-5.249***
Total of personality	3.52(.44)	3.83(.53)	-6.754***

***p<.001

것으로 생각된다. 본 연구결과는 모둠협력학습 기반 손바느질 수업이 초등학생의 인성을 향상시킨다고 보고한 Seo와 Lee(2013) 그리고 중학생의 협업 능력을 향상시킨다고 보고한 Kim과 Kwon(2018)의 연구 결과와 일치한다.

3. 수업 소감문 내용 분석을 통해 도출한 창의-인성의 변화

바느질실습 수업에 대한 학생들의 소감문 내용을 분석한 결

과는 <Table 7>과 같다. 창의-인성과 관련된 수업 경험은 ‘사고와 행동의 주체로서의 학습자’, ‘능동적 문제해결’, ‘긍정적 피드백을 통한 함께 하는 즐거움’, ‘협업을 통한 개인차 극복’으로 도출되었다.

1) 생각과 행동의 주체로서의 학습자

교사가 실습내용을 제시하는 수업과 달리 학생들이 실습내용을 선정하는 본 수업은 학생참여중심 수업의 특징을 띄고 있다. 학생들이 초등학교 때 경험한 바느질실습 수업과 달리 본 수업

Table 7. Results of class review

Meaningful words and sentences	Integrated theme		Elements of creativity -personality
만들고 싶은 것 디자인하기, 만들고 싶은 것(캐릭터) 정하기 창의적 아이디어 및 작품 구상하기, 학생 중심 활동 자유롭게 만들기, 직접 만들기, 직접 만들어서 재미있었다. 다양한 작품, 의견, 아이디어, 교수·학습 자료	자유롭게 사고하기 자유롭게 행동하기	사고와 행동의 주체로서의 학습자	확산적 사고력
선생님과 의논하기, 친구와 의논하기, 고민하기, 변경하기 새로운 도전, 알게 되었다. 좀더 연습하기, 집에서 해 보기	능동적 문제해결	능동적 문제해결	문제해결력 인내 책임 개방성
예쁘다, 좋네, 괜찮네, 잘 어울릴 것 같다. 친해짐, 재미있음, 집중함, 친구에게 주고 싶다.	긍정적 피드백	긍정적 피드백을 통한 함께 하는 즐거움	성실 협업능력 의사소통능력
모듬토의 하기, 모듬 작품 디자인하기 및 만들기 친구와 함께 해결하기, 함께 디자인하기, 모듬활동지 작성하기 함께 만들기, 협동심 및 동료의식, 협동하기, 도와줬다, 도와줘야겠다.	협업적 문제해결	협업을 통한 개인차 극복	배려 인내 개방성 협업능력 문제해결력 의사소통능력
쉽게 만들기, 여러 정보나 자료를 짧은 시간에 잘 활용했다. 하는 것을 보고 하니까 수월했다.	지식 및 정보의 공유		
바느질의 실력자 및 진도차 바느질이 힘들, 바느질을 복습함, 재능을 발견함, 손재주가 늘어남	개인차		

은 실습내용의 선정에서부터 학생이 수업 주체가 되어 토의한 후 결정하는 과정을 경험하도록 하였다. 학생들이 만들고 싶은 것을 디자인하거나 자신이 만들고 싶은 것을 정하는 활동은 학생들을 자발적으로 참여하도록 하였다. 본 수업에서 학습자는 사고의 주체로서 이해하기, 적용하기, 분석하기, 종합하기, 평가하기 등의 다양한 수준의 사고력을 경험하게 되었다. 그 결과 학생들은 주인의식을 가지고 수업에 참여하였고, 자유롭게 사고하고 행동하면서 즐거움과 재미를 느낀 것으로 확인되었다.

- 모둠 디자인을 하면서 우리가 아이디어를 내고 만드는 방법까지 말하니 재미있었다.
- 내가 만들고 싶은 것을 직접 만드니 수업이 훨씬 재미있었다.
- 우리 모둠은 어벤져스 인형을 만들기로 하고 각자 만들고 싶은 캐릭터를 정했다. 각자 정해진 인형에서 색깔이나 소품을 변경하기로 했다.

현재의 즐거움은 앞으로의 기대감에 영향을 미쳐 학생들은 다음 가정 수업 시간이 기다려진다고 응답하였다. 주체적으로 활동하면서 작품을 완성한 학생들은 성취감과 자신감을 느낀 것으로 확인되었다.

- 오늘 친구들과 작품을 만들 준비를 하니 설렐다.
- 디자인을 정하는 게 쉽지는 않았지만 막상 정하고 나니 기대가 되고 재미있을 것 같다.
- 오늘 모둠원과 함께 무엇을 만들지 고민해 보니 재미있었다. 펠트북을 만드는 게 어렵지, 다음 시간이 기대된다.
- 선생님께서 가지고 오신 책에서 펠트책을 보니 예쁘고 아기자기해서 굉장히 귀여웠다. 우리 모둠은 다 같이 의논한 뒤, 펠트책을 만들기로 했는데 벌써부터 설렌다. 다음 주부터 만드는 데 굉장히 재미있을 것 같다.
- 이번 수업을 계기로 내가 만들고 싶은 다른 것도 만들어 보고 싶다.

집단에서의 사고작용은 다양한 아이디어의 생성에 도움을 준 것으로 확인되었다. 학생들은 혼자 할 때보다 모둠토의를 하면서 더 많은 의견을 제시하였고 다양한 아이디어가 도출되는 것을 경험한 것으로 나타났다.

- 의견이 많고 토론이 잘 이루어졌다.
- 혼자 할 때보다 훨씬 말을 많이 하고, 아이디어를 많이 제시하였다.
- 모둠원의 다양한 의견이 많이 나와서 완성작을 상상해보니 즐거웠다.
- 예쁜 것, 귀여운 것 등 다양한 의견이 나왔다. 결정하는데 시간이 걸렸지만 그래도 서로 생각을 말하니 정말 좋았다.

그러나 학습자들은 수업에서 힘들었던 점에 대해 창의적 아이디어의 도출, 학생 스스로 계획하고 결정해야 했던 점, 개인 활동지가 많았던 점이라고 응답하였다. 이러한 내용을 통해 학습자가 사고와 행동의 주체자로서 활동하도록 하기 위해 동기 유발, 모두의 참여를 이끌어 낼 수 있는 교수·학습 전략, 체크리스트를 통한 개별 활동의 점검, 교사의 피드백 등이 필요하다는 것을 확인할 수 있었다.

2) 능동적 문제해결

본 수업에서 교사는 학생들이 학습을 구성할 수 있도록 경험을 제공하고 수업을 관찰하고 순회하면서 학생들의 활동을 촉진시키는 역할을 하였다. 반면 학생들은 개인이 가지고 있는 특성이나 역량 그리고 모둠의 상황 및 분위기, 모둠원과의 상호작용에 따라 다양한 모습을 보였다. 소감문을 분석한 결과, 사고와 행동의 주체자로서의 학습자는 직면한 문제를 능동적으로 해결한 것으로 나타났다. 즉 모둠토의 및 시행착오를 통해 디자인(모양, 크기 등)이나 바느질 방법을 결정하고 변경하였다. 학생들은 능동적으로 문제를 해결하기 위해 동료 및 교사와 의논하기, 고민하기, 변경하기, 다시 하기, 새로운 것에 도전하기 등의 방법을 사용하였고, 문제해결을 위해 자신이 좀더 해야 하는 노력에 대해서도 알고 실천하고자 한 것으로 확인되었다.

- 의견이 많이 나와서 의논하다가 끝에 급하게 정했다. 디자인 하러니 너무 평범한 것 같아서 작품을 바꾸었다.
- 펠트로 바느질한 부분은 숨이 잘 들어가지 않았다. 가위나 펜 등으로 숨을 넣어야겠다.
- 숨을 넣고 공그르기 하니가 제법 생명체 같았다. 다리를 빼낼 때 고생을 좀 했다. 다리를 좀 길게 할 걸 후회했다. 그런데 뒤집고 나니 다리가 짧은 게 귀여웠다. 어떤 용도

로 활용할지 고민하다가 팔베개로 쓰면 괜찮겠다 싶어서 손잡이를 달았다. 대충 잘라서 공그르기로 달았는데 길이가 딱 맞고 편해서 좋았다.

- 책 제목은 바느질로 한자 한자 바느질하려고 했는데 시간이 오래 걸려서 홈질로 변경했다.
- 양말을 가지고 어떻게 마름질할지 몰랐는데 모둠원들과 의논하면서 양말은 모양대로 바느질한 후에 잘라도 된다는 것을 알게 되었다. 그리고 크기가 안 맞아서 축소시킨 것도 나름 새로운 도전이었던 것 같다.

학생들은 바느질을 할 때 반복적으로 실이 끊기거나 꼬이면서 힘들었지만 몇 번이나 다시 했고, 원하는 크기나 모양이 나오지 않아서 처음부터 다시 했다고 응답하였다. 개인작품이 모여 모둠작품이 완성되기 때문에 학생들은 인내하며 자신의 책임을 다하기 위해 노력한 것으로 판단된다.

- 디자인 하는 데 무슨 재료를 쓸까, 어떻게 만들까 고민했다. 작품을 만들 때에는 바늘이 잘 안 들어가고 실이 엉켜서 힘들었다. 전 시간에 만든 인형에 솜을 넣으니 다리가 이상하게 나와서 버리고 다시 시작했다. 바느질만 꼬박 3시간 걸렸다. 다 완성하고 나니 기분이 좋고 뿌듯했다.
- 바느질을 하는데 실이 꼬여 몇 번이나 다시 했다. 다음 시간에는 끝내야 하는데 손도 급해져서 그런가 보다.
- 만드는 데 여러 가지 문제가 생겨서 힘들었다. 시간 내에 완성 못할 것 같아 걱정된다. 이번 시간에 완성 못해서 좀 그렇고 다음 시간에 끝내야겠다는 다짐이 든다.
- 처음 생각보다 바느질을 하고 보니 크기가 작아서 한 번 실패를 했다. 다른 친을 사용하여 다시 만들었다. 생각보다 까다로운 부분이 많아 디자인 수정을 좀 해야겠다.

모둠작품을 선정 후 학생들은 개별적으로 모둠작품을 디자인하였다. 개별디자인을 PMI 기법을 활용하여 평가하면서 학생들은 우수한 점, 수정·보완할 점을 발견하게 되었다. 이러한 과정을 통해 학생들은 처음부터 완벽한 디자인은 없다, 디자인은 정교화 과정을 거치면서 창의적으로 재탄생된다는 것을 알게 되면서 열린 마음으로 다양한 의견을 받아들인 것으로 판단된다.

- 확실히 같은 의견과 다른 의견이 있어 정하는 데 힘이 들었다. 그래도 조금씩 풀려나가면서 정하고 나니 좋았다.

·모둠장으로서 어떻게 역할 분담을 할까, 모둠작품은 어떻게 만들까 고민이 많이 되었다. 우선 서로의 생각을 다 들어보기로 했다.

- 우리 모둠은 모빌을 만들기로 했다. 모둠원 모두 열심히 디자인했기 때문에 내 디자인이 선정되지 않아도 상관없다.

3) 긍정적 피드백을 통한 함께 하는 즐거움

모둠활동을 통한 모둠작품 만들기는 상황에 따라 개인 활동에 비해 시간과 노력, 인내심 등이 더 많이 요구된다. 상호작용 없이 자신의 의견만 내세우는 경우 활동이 지체되거나 모둠원 간 갈등을 경험하게 된다. 모둠활동이 원만하게 이루어지지 않은 경우 학생들은 자신의 행동을 반성한 것으로 나타났다. 반면 토의 시 상대방의 의견을 경청해 줄 때 학생들은 토의가 원만하게 진행되고 재미있었다고 응답하였다. 그리고 개인역할을 충실히 수행할 때 서로 신뢰가 생기면서 협조적인 모둠 분위기가 형성된 것으로 확인되었다.

- 의견이 안 모아져서 하기 좀 힘들었다. 너무 내 의견만 내세운 것 같다.
- 친구들이랑 얘기하면서 원하는 것이 무엇인지 듣고 토의를 하면서 결정하는 게 재미있었다. 친구들의 의견을 들어서 일이 잘 된 것 같다.
- 모둠원들이 좋은 의견을 하나씩 잘 내 줘서 잘 될 것 같은 예감이 든다. 모둠장이 너무 잘해줘서 든든한 것 같다.

학생들은 모둠 작품을 만들면서 서로의 작품에도 관심을 가지고 ‘예쁘다’, ‘좋네’, ‘괜찮네’ 등의 긍정적인 피드백을 주고받은 것으로 나타났다. 학생들이 자연스럽게 주고받은 긍정적인 피드백으로 인해 ‘수업이 재미있었다, 수업에 집중이 잘 됐다, 친구와 친해진 기분이 들었다’ 등의 생각이 들었다고 응답하였다. 이러한 응답내용을 통해 긍정적 피드백은 학생들에게 함께 하는 즐거움을 경험하게 함으로써 개인활동을 촉진시키는 중요한 요소임이 확인되었다.

- 내가 의견을 낸 작품을 보고 친구들이 예쁘다고 말하니 기뻐했다.
- 나는 내 작품을 거의 완성하고 모둠원을 도와주려다가 가정선생님이 제공해주신 재활용천으로 비키니를 만들었

다. 모둠원들이 ‘좋네, 괜찮네’라고 말해주었다. 다 만들고 나니, 제법 괜찮아보여서 다른 애들한테도 그 천으로 옷을 만들어보라고 권했다.

4) 협업을 통한 개인차 극복

학생들의 수업 소감문에서는 ‘함께’, ‘모둠’이라는 단어가 많이 도출되었고, 수업 관찰 결과 의사소통하는 모습이 많이 관찰되었다. 학생들은 함께 토의하고 만들면서 친구들과 더 친해진 것 같다고 응답하였다. 모둠활동이 잘 이루어진 모둠은 활동이 원활하게 전개되었고 모둠원들은 성실하게 참여하는 모습을 보였다. 일부 학생들은 만들기 단계에서 바느질 방법, 만들기 순서 및 방법 등을 몰라 어려움을 경험한 것으로 나타났다. 이러한 문제를 경험한 학생들은 모둠원이 하는 것을 지켜보면서 간접적으로 도움을 받거나 모둠원에게 부탁한 후 그들이 하는 모습을 지켜보면서 직접적으로 도움을 받기도 하였다. 협업적 문제해결 과정에서의 도움 주고 받기는 학생들의 개인차를 줄이는 데 긍정적인 영향을 미친 것으로 판단된다.

- 도중에 더 창의적인 내용이 나와서 모둠토의가 더 열정적으로 되었다.
- 모둠활동을 하면서 친구들끼리 돕고 같이 만들어서 즐거웠다.
- ‘이렇게 하는 게 맞나’라는 생각이 들고 잘 몰라 헛갈렸는데 모둠원이 하는 걸 보고 같이 하니까 수월했다. 모둠원의 작품을 보고 내 작품도 보니 꽤 잘 어울릴 것 같아 보기 좋았다.
- 각자 선택한 캐릭터를 모둠활동지에 다 그린 후 조화로 운지를 살펴보았다. 좀 부족한 친구는 내가 수정해서 도와줬다. 작품 만들 때 나랑 미연이만 시작해서 다른 친구들은 안 할까봐 걱정이 되었다. 내가 빨리 끝나면 도와줘야겠다. 파이팅.

학생들은 협업적 문제해결과 관련하여 힘든 점으로 ‘모둠작품을 결정하는 데 시간이 걸렸다’, ‘의견 불일치로 힘들었다’, ‘여러명이 하다보니, 정해진 계획도 수정하는 일이 생겼다’라고 응답하였다. 협업이 잘 이루어지지 않은 모둠에서는 말없이 앉아 있거나 자리를 이탈하는 모둠원, 업무를 불이행하는 모둠원이 관찰되었다. 교사는 모둠활동 시 문제가 발생하지 않도록 활동

전에는 원만한 모둠 분위기의 조성을 위해 수업 외적인 활동을 하면서 모둠원들이 친밀감을 쌓을 수 있도록 하고, 활동 중에는 관찰과 대화를 통해 문제해결을 위한 조언을 제공해야 한다.

- 처음엔 아무도 준비물을 가지고 오지 않아 힘들었다.
- 모둠작품을 결정하는 데 시간이 걸렸지만 서로 생각을 말할 수 있어서 좋았다.
- 시간은 촉박한데 만들어야 할 게 많아서 힘들었다. 그래도 애들이랑 열심히 만들었다.
- 나 혼자 했다면 금방 끝날 것을 다 같이 하니 답답했다. 오늘은 다행히 의견이 잘 맞았다.
- 처음에 의견이 잘 모아지지 않고 주제가 제대로 정해지지 않아서 힘들었다. 모둠장도 제 역할을 하지 않아서 힘들었다. 나와 모둠장의 의견이 대립했을 때 나머지 친구들은 가만히 있었다. 결국 선생님께서 분위기를 보고 개입하셨다. 선생님과 상담 후 모둠장이 변했는지, 시간이 많이 지나서 뭔가 결정하고 진행해야 하기에 의견이 모아지는 분위기가 조성되었다.

학생들은 혼자 작품을 만든다면 시도하기 힘들었던 큰 작품도 모둠작품이기 때문에 도전하였으며 시간이 많이 소요될 것에 대비하여 집에서 해 오는 방법을 찾아내었다. 학생들이 협업적 문제해결과정을 경험할수록 협동심, 동료의식을 느낀 것으로 확인되었다.

- 다음 가정 시간에 다 같이 협동해서 만들어보고 싶다.
- 내가 다 한 것은 아니지만 같이 하니까 빨리 끝난 것 같고 바느질도 재미있었다.
- 모둠작품이 조금 커서 할 게 많아 막막하지만 주말에 집에서 해 오면 금방 완성할 것 같아서 기쁘다.
- 수납주머니에 달게 될 작은 주머니를 모둠원 각자 하나씩 만들다보니, 협동심이나 동료의식을 느낄 수 있었다.

학생들은 아이디어 구상, 바느질 및 만드는 방법 등에 관한 지식과 정보를 습득하기 위해 교사가 제공한 도서, 태블릿 PC를 많이 활용한 것으로 나타났다. 학생들이 수집한 아이디어를 응용하여 새로운 아이디어로 재탄생시킨 것으로 나타나 교수·학습 자료는 학생들의 아이디어 구상 및 문제해결에 도움을 준 것으로 확인되었다.

- 책을 참고하니, 하고 싶은 게 너무 많아졌다.
- 모둠이다 보니, 여러 정보나 자료를 짧은 시간 안에 잘 활용할 것 같다.
- 다양한 자료 속에서 모둠원 각자가 하고 싶은 것을 빨리 찾을 수 있었다. 작품을 디자인 할 때 여러 자료들을 참고할 수 있어서 좋았고, 그 중에서도 흔한 것 말고 책에 서 더 많은 디자인을 찾을 수 있어서 좋았다.

V. 결론 및 제언

본 연구에서는 2009 개정 교육과정의 창의-인성 교육을 표방하고 있음에 따라 선행연구를 고찰하여 중학교 가정과 의생활 영역에서 바느질을 이용한 만들기 활동이 창의-인성을 함양시키기 적합한 수업 제재라는 것을 확인하였다. 본 연구는 중학교 가정과 바느질실습 수업에 창의-인성 함양을 위한 수업과정안을 적용한 후 효과를 검증하는데 목적을 두었다. 연구의 결론은 다음과 같다.

첫째, 바느질실습 수업은 중학생의 창의성 함양에 효과가 있는 것으로 나타났다. 창의성의 하위 요소별로 살펴보면 독창성을 제외한 나머지 요소인 유창성, 융통성, 문제해결력, 개방성, 인내에서 향상을 보였다. 모둠토의를 통한 아이디어의 구상, 모둠활동을 통한 만들기 계획 및 활동, 창의적 문제해결 과정의 경험 등이 창의성 함양에 효과가 있었던 것으로 생각된다. 독창성은 사전검사 대비 사후검사에서 평균 점수가 0.12점 하락이 있었지만 통계적으로 유의미한 차이가 없는 것으로 나타났다. 교수·학습 자료를 너무 많이 그리고 빨리 제공한 것이 학생들의 자유로운 상상을 방해하였기 때문에 독창성이 낮아진 것으로 판단된다. 따라서 독창성을 신장시키기 위해서는 아이디어 발상에 충분한 시간을 제공하고, 교수·학습 자료의 선정 및 제공 시기를 고려해야 한다. 학생들의 소감문 내용을 분석한 결과 학생들이 직접 실습내용을 선정하고 디자인을 구성하는 활동은 학생들에게 수업의 주체자임을 인식하도록 하여 자유로운 사고와 행동을 통해 창의적인 아이디어를 산출하고 문제를 능동적으로 해결하는 데 기여한 것으로 나타났다. 그러나 문제해결 시간이 많이 걸리고 작품 구상 및 의견 불일치로 힘들어하는 학

생들도 있었기 때문에 교사는 적당한 시점에 개입하여 발문을 하거나 자료를 제공하는 등의 역할을 수행해야 할 것으로 판단된다.

둘째, 바느질실습 수업은 인성 전체와 인성의 하위 요소인 책임, 성실, 배려, 의사소통능력, 협업능력의 함양에 유의한 영향을 미친 것으로 나타났다. 이러한 결과는 이 수업이 개인활동을 기반으로 하여 모둠활동이 이루어지도록 창문열기 기법, 돌아가며 말하기, 개인작품 디자인하기 및 만들기 등의 교수·학습 방법을 활용하였고, 개인의 책무성과 역할뿐만 아니라 학습자간 의사소통이나 협업을 활발하게 이루어지도록 한 것이 인성 함양에 효과가 있었던 것으로 생각된다. 학생들의 소감문을 질적 분석한 결과 학생들은 모둠작품을 만들기 위해 상대방의 의견을 경청하였고 협조적인 모둠 분위기를 조성하기 위해 노력하였으며 격려의 말 전달하기, 칭찬하기 등의 긍정적 피드백을 주고받은 것으로 나타났다. 모둠작품을 만들기 위한 협업적 문제해결과정은 자신의 작품뿐만 아니라 모듬원의 작품에도 관심을 가지거나 도움을 주고 싶은 마음을 가지도록 하여 개인차를 줄이는 데 기여한 것으로 나타났다. 그러나 모듬원간 협업, 긍정적 피드백 주고 받기 등은 모듬원 개인 특성 및 모듬분위기의 영향을 받는 것으로 확인되었으므로 교사는 바느질실습 수업 전 모듬원간 래포(rapport)에 도움이 되는 활동을 계획해야 한다. 그리고 수업 중에는 개방적이고 협조적인 분위기가 형성될 수 있도록 모듬을 순회하고 학생 개개인을 관찰해야 한다.

이상의 연구 결과를 바탕으로 후속 연구를 위해 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구는 2009 개정 교육과정 적용 시기에 수업과정안의 효과를 검증하였기 때문에 2015 개정 교육과정 적용 학년인 중학교 1, 2학년을 대상으로 할 경우에는 창의·융합 교육에 중점을 두고 수업과정안을 수정·보완할 필요가 있다.

둘째, 실험처치의 효과를 분석하기 위해 비교집단을 둘 필요가 있다. 적용된 수업과정안은 목표, 실습내용, 교수·학습 방법 등에서 기존의 실습 교수·학습 방법과는 차별화된 새로운 교수·학습 방법으로 설계되었으므로 실험집단과 통제집단을 두어 실험처치 한 후 효과를 비교·분석한다면 수업과정안의 효과를 확인할 수 있을 것이다.

셋째, 이 연구는 목표, 내용, 방법 측면에서 수업과정안을 개발하였으나 추후연구에서는 최근 교육적 이슈인 교육과정-수업

-평가의 일체화를 위해 바느질실습 수업에서의 평가 방법에 대한 논의가 이루어져야 한다.

넷째, 바느질실습 수업을 통해 학생들의 창의-인성을 함양시키기 위해서는 역할 분담과 협업, 창의적 사고과정과 모둠토의에 충분한 시간이 제공되어야 한다.

참고문헌

- Cho, Y. S. (2013). Inquiry of teaching-learning model nurturing student creativity. *Journal of Thinking Development*, 9(2), 1-22.
- Cho, Y. J. (2015). Development of clothing & textiles program for enhancing creativity and personality: Focusing on the unit practice of creative clothing & textiles. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 28(4), 255-269.
- Choi, K. G. (2008). Development of the sewing instructional materials for practical arts subject in elementary school. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 14(4), 91-114.
- Choi, K. S., & Cho, J. S. (2013). Development and implementation of project teaching-learning plan for 'residential space utilization' of home economics for creativity and character education. *Journal of Korean Home Economic Education*, 25(2), 1-19.
- Choi, S. M. (2013). A different way of understanding creativity, character education. *Elementary Moral Education Journal*, 41, 285-314.
- Chung, M. K. (2012). A study on the directions of STEAM education in the clothing & textiles units of practical arts. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 25(3), 217-241.
- Em, B. S., & Chung, M. K. (2008). Effect of creative problem-solving class of needlework unit in elementary practical arts subject on self-efficacy of elementary students. *Journal of Elementary Education*, 24(2), 115-137.
- Go, I. G. (2016). A Study on the conceptual definition of 'creative work' in practical arts education: Reconceptualization of work in practical arts education. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 22(4), 1-18.
- Gu, H. J. (2005). *한복만들기*[*Making Hanbok*]. Seoul: Korea Cultural Heritage Foundation.
- Hwang, M. S. (2014). *The influence of the practice instruction in the clothing section of home economics on males high school students personality*. Unpublished master's thesis, Korea National University of Education, Chungbuk, Korea.
- Hyun, J., Han, M. Y., & Im, S. H. (2015). Development and validation of primary and secondary school students' character test. *Korean Journal of Psychology*, 29(1), 83-106.
- Jeong, J. E. (2012). *An analytical study on the trend and the meaning of researches on creativity education*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Jun, M. Y. (2002). *Study of formative ceramic art that express woman's life through images of the korean traditional needlework instruments*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Jung, J. H. (2003). *Study on sewing, self-therapeutic expression of femininity: Based on my works*. Unpublished master's thesis, Seoul National University, Seoul, Korea.
- Jung, J. Y., Cho, Y. J., & Choi, K. E. (2016). A study on the assessment and organization of content schemes for clothing and textile education area in 2015 revised practical arts education curriculum. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 29(1), 249-263.
- Jung, K. E. (2007). Study of developing the creativeness for the creative teaching method. *Journal of Creativity Development*, (10), 145-157.
- Im, S. H. (2007). Creative education, reflective approach. *Journal of Korea Creative Education Institute*, 9, 55-86.
- Kim, J. H. (2012). Domestic crafts and the aesthetic evaluation: Focusing on weaving, dyeing, and needlework. *Korean Association of Feminist Philosophers*, 17, 123-157.

- Kim, J. H. (2013). Amateurist aesthetics and Korean women's needlework. *Institute of Asian Women*, 52(2), 7-41.
- Kim, M. S., Choi, S. D., & Kim, K. E. (2013). Children's creative thinking process and products: Strategies and solutions of an anti-café problem. *Journal of Thinking Development*, 9(2), 99-117.
- Kim, S. G., & Wang, S. S. (2011). Development & the analysis of application effect of middle school HE text teaching-learning lesson plans for character education in cultivating gratitude disposition. *Journal of Korean Home Economic Education*, 23(2), 17-35.
- Kim, S. M., & Kwon, Y. S. (2016). Middle school students perceptions and needs about the experience of sewing practice class in 6th grade at elementary school. *Journal of Korean Home Economic Education*, 28(4), 61-77.
- Kim, S. M., & Kwon, Y. S. (2018). The development and application of sewing practice program for improvement of middle school students' creative problem solving ability and collaborative ability. *Journal of Korean Home Economic Education*, 30(3), 195-213.
- Kim, S. W., Choi, T. J., & Park, S. W. (2015). *교육연구방법론 [Educational research methodology]*. Seoul: Hakjisa.
- Lee, H. S., & Lim, J. H. (2015). *SPSS 18.0 manual*. Seoul: Jibhyeonjae.
- Lee, S. H., & Lee, H. J. (2012). The effect of eco-friendly clothing teaching using future problem solving program on cultivating creative character. *Journal of Korean Home Economic Education*, 24(3), 143-173.
- Lee, T. K., & Lee, H. J. (2015). Teaching and learning creativity and character in physical education: A guideline for sportcasting. *The Korean Society of Sports Science*, 24(4), 1011-1029.
- Lee, Y. J. (2013). Development of teacher training curriculum for creativity and character in clothing & textile area. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 26(4), 111-126.
- Lee, Y. J., & Choi, K. E. (2013). Development of the creativity and character educational program of the clothing & textiles area for creative activities. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 26(1), 83-100.
- Lee, Y. S., Chae, J. H., Yoo, T. M., Wang, S. S., Lee, E. H., Yu, N. S., Park, M. J., Kim, S. G., Lee, G. S., Kim, Y. A., & Lee, J. Y. (2013). Development of teaching-learning plans and materials for character education in middle school home economics classes. *Journal of Korean Home Economic Education*, 25(3), 39-60.
- Lim, J. H. (2013). *Study of culture and art education method that utilizes hand-swen creative: Mainly in elementary school*. Unpublished master's thesis, Gwangju National University of Education, Gwangju, Korea.
- Ministry of Education, Science and Technology. (2011). *Practical arts(technology·home economics) curriculum*. Ministry of education, science and technology notice 2011-361 [Separate 10]
- Moon, T. J. (2017). *Development of a measurement tool to assess the biological creativity for high school students*. Unpublished master's thesis, Seoul National University, Seoul, Korea.
- Moon, Y. N., & Choi, I. S. (2010). *창의·인성교육 활성화 방안 연구 [Study on creativity · personality education]*. Seoul: Korea Foundation for the Advancement of Science and Creativity.
- Park, C. O., Ji, S. A., Jo, H. S., Seo, D. M., & Kwak, H. J. (2010). *논리-창의 교육 [Logic-creativity education]*. Gyeonggido: Jungminsa.
- Park, M. J. (2012). The development teaching models for creativity and personality education in home economics education: Focusing on the unit 'clothing and self-expression'. *Journal of Korean Home Economic Education*, 24(3), 35-56.
- Richards, R. (1990). Everyday creativity, eminent creativity, and health: "Afterview" for CRJ issues on creativity and health. *Creativity Research Journal*, 3, 300-326.
- Seo, E. B., & Lee, S. S. (2013). Development of the creativity and character education program using needlework with analysis of effectiveness. *Journal of Korean practical arts education*, 26(2), 41-58.
- Seo, K. H., Choi, J. Y., Noh, S. S., Kim, S. J., Lee, J. Y. (2013).

The development and validation of teacher disposition assessment instruments. *Journal of Educational Studies*, 44(1), 147-176.

Shin, J. H., Kim, H. J., & Oh, D. H. (2013). *창의인성교육을 위한 수업 설계 전략 창의 인성 교육을 위한 교과별 수업 컨설팅*[*Instructional design strategies for creativity · personality education*]. Gyeonggido: Kyoyookgwahaksa.

Song, H. J., & Lee, Y. J. (2013). The effects of a creativity education program with related to the clothing & textiles area on elementary school children's creativity. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 26(1), 63-82.

Song, S. J. (2013). *(창조를 위한) 창의학 콘서트(for creativity Creativity concert)*. Seoul: Seoul Economy Management.

Yang, J. H. (2016). A study on the direction of clothing & textile units of practical arts education based on lifestyle of children. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 29(1), 197-211.

Yang, J. S., Cho, N. S., Park, S. Y., Jang, G. H., & Eun, J. Y. (2013). *A study on the development of character education through subject education*. Korea Institute of Curriculum and Evaluation Research Report RRC 2013-6.

Yoon, I. S., & Lee, Y. J. (2008). The effect of project approach on the academic achievement on the unit of 'hand sewing class' in elementary practical arts. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 14(3), 49-70.

<국문요약>

본 연구는 2009 개정 교육과정에서 지향하고 있는 창의-인성교육을 교과 교육 차원에서 반영하여 바느질실습 수업과정안의 효과를 살펴보았다. 단일집단 사전·사후 실험설계하여 개발된 과정안을 적용하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 수업 적용 결과 창의성 전체와 창의성의 하위요인인 확산적 사고력, 문제해결력, 개방성, 인내에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 모둠토의를 통한 아이디어의 구상, 모둠활동을 통한 만들기 활동, 창의적 문제해결의 경험 등이 학생들에게 수업의 주체자임을 인식하도록 하여 창의적인 아이디어를 산출하고 문제를 능동적으로 해결하는 데 영향을 미친 것으로 판단된다.

둘째, 바느질실습 수업은 인성 전체와 인성의 하위요인인 책임, 성실, 배려, 의사소통능력, 협업능력에 유의미한 영향을 미친 것으로 나타났다. 이 수업과정안은 개인활동을 기반으로 하여 모둠활동이 이루어지도록 설계하여 개인의 책무성과 역할뿐만 아니라 모둠작품의 완성을 강조하면서 학생 간 의사소통이나 협업이 활발하게 이루어지도록 하였다. 그 결과 학생들의 인성 함양에 도움을 준 것으로 판단된다.

■ 논문접수일자: 2018년 11월 16일, 논문심사일자: 2019년 1월 28일, 게재확정일자: 2019년 3월 28일