

다중지능 교수·학습 전략 기반 중학교 「기술·가정」 교과서 의생활 영역의 활동과제 분석

이하린* · 심현섭** · 채정현**†

*한국교원대학교 가정교육과 대학원생 · **한국교원대학교 가정교육과 교수

Analysis of Activity Tasks of Clothing Life Area in Middle School 「Technology & Home Economics」 Textbooks Based on Multiple Intelligence Teaching-Learning Strategy

Lee, Ha Rin* · Shim, Huen Sup** · Chae, Jung Hyun**†

*Graduate Student, Dept. of Home Economics Education, Korea National University of Education

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

Abstract

The purpose of this study was to make suggestions for improvement by analyzing the activity tasks in the clothing life area in middle school 「Technology & Home Economics」 textbooks of the 2015 revised curriculum. For this purpose, the multiple intelligence teaching-learning strategy analysis criteria were reconstructed and used for analysis. The activity tasks of the clothing life area of 「Technology & Home Economics I」 textbooks from 12 different publishers were analyzed based on the reconstructed analysis criteria, and the content validity was verified by 11 experts. The content validity, assessed by CVI was 0.94. According to the results, the logical · mathematical intelligence accounted for the highest proportion with 31.02%, followed by linguistic intelligence(23.81%), visual/spatial intelligence(17.08%), intrapersonal intelligence(14.71%), interpersonal intelligence(5.79%), bodily/kinesthetic intelligence(5.22%), naturalistic intelligence(2.37%), and musical intelligence(0.00%). The results showed that the teaching-learning strategies most frequently implemented in clothing life area were logical/mathematical intelligence, linguistic intelligence, visual/spatial intelligence, and intrapersonal intelligence. On the other hand, teaching-learning strategies related to interpersonal intelligence, bodily/kinesthetic intelligence, and naturalistic intelligence were used at a relatively low proportion. Therefore, it is recommended to expand the teaching-learning strategies of interpersonal, bodily/kinesthetic, naturalistic and musical intelligence, for a more balanced intelligence development of students.

Key words: 가정과(Home Economics), 「기술·가정」 교과서(「Technology·Home Economics」 textbook),
다중지능 교수·학습 전략(multiple intelligence teaching·learning strategy), 의생활 영역(clothing life area),
활동과제(activity task)

† 교신저자: Chae, Jung-Hyun, 250 Taeseongtabyeon-Ro Gangnae-meyon Heungdeok-gu, Cheongju-si, Chungbuk, Korea National University of Education, Republic of Korea

Tel: +82-43-230-3758, Fax: +82-43-231-4087, E-mail: jchae@knue.ac.kr

본 논문은 석사학위 청구논문의 일부임.

I. 서론

미국 하버드대 교수인 Gardner는 1984년에 기존에 재능이라 여긴 시·공간, 신체운동, 음악, 대인관계, 자기이해, 자연탐구 능력도 뇌에서 작용한다는 점에서 언어와 논리·수학 능력과 함께 지능이라고 보고 이를 다중지능이라고 명명하여 다중지능 이론을 제시하였다. 다중지능 이론에서는 언어 능력과 논리·수학 능력뿐만 아니라 시·공간 능력, 신체운동 능력, 음악 능력, 대인관계 능력, 자기이해 능력, 자연탐구 능력도 인간의 뇌와 관련되었기에 지능이라고 본다(Cho, 2004; Gardner, 2006/2020).

Gardner(1999/2019a)는 초기에는 다중지능의 하위 지능을 7가지(언어지능, 논리·수학지능, 시·공간지능, 신체운동지능, 음악지능, 대인관계지능, 자기이해지능)로 제시하였고, 이후에 자연탐구지능과 실존지능을 추가하여 9가지로 제시하였다. 한편, Armstrong(1994/1997)은 Gardner가 제시한 다중지능을 교육환경에 효과적으로 적용시키고자 실존 지능을 제외한 8가지 지능(언어지능, 논리·수학지능, 시·공간지능, 신체운동지능, 음악지능, 대인관계지능, 자기이해지능, 자연탐구지능)을 활용한 교수·학습 전략을 발표하였고 이는 개혁적인 수업 방법으로 평가되어 교육계에서 주목을 받아 다양한 연구가 수행되었다.

다중지능을 활용한 교수·학습 전략에 대한 연구는 국외에서는 1900년대 초반에 나오기 시작하였으며, 국내에서는 2000년대 초반부터 중·고등학교 학생을 대상으로 연구되기 시작하였다. 이러한 연구는 주로 다중지능 교수·학습 전략을 활용하여 교과서를 분석한 연구(Choi et al., 2018; Jeong & Moon, 2020; Noh, Song, & Yu, 2017), 교육안을 개발한 연구(Hwang, 2005; Lee, 2011; Na, 2013; Shin, 2013; Yoo, 2016), 개발한 교육안을 실행하고 그 수업의 효과를 검증한 연구(Cha, 2019; Choi, 2010; Choi & Chae, 2011; Chun, 2003; Lee, 2008; Rho, 2004)가 주를 이룬다. 교과교육에서의 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 연구는 진로 교과(Hong, 2013; Kim, Lee, Jeon, & Lee, 2015; Kim & Moon, 2005; Kim, Yu, & Cho, 2013; Lee & Son, 2006; Min, Jeong, Yun & Yoo, 2008), 국어 교과(Choi, 2011; Lee & Song, 2019), 그리고 영어 교과(Pae &

Im, 2003; Kim & Min, 2010; Park & Ha, 2010; Park & Shim, 2014)에서 실행되었다.

중등 가정교과에서 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 연구에서는 소비 생활 영역에서 중학생을 대상으로 ‘자원의 관리와 환경’ 단원에 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 수업을 실행하여 이 수업이 자아존중감에 미치는 영향에 대한 연구(Rho, 2004), 식생활 영역에서 중학생과 고등학생을 대상으로 식생활 단원에 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 수업을 실행하여 이 수업이 학업성취도와 창의성과의 관계를 알아본 연구(Chung, 1998), 중학생을 대상으로 ‘청소년의 영양과 식사’ 단원에 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 수업을 실행하여 이 수업에 대해 전반적인 평가를 한 연구(Choi & Chae, 2011)가 있다. 다중지능 교수·학습 전략을 기반으로 가정교과서를 분석한 연구로는 Choi와 Chae의 연구(2011)와 Choi 외의 연구(2018)가 있다. 이들 연구는 모두 식생활 영역을 분석한 연구로 가정교과서의 의생활 영역을 분석한 연구는 전무한 실정이다.

교과서는 수업을 위한 학생용의 주된 교재이다. 따라서 교과서는 교육과정에 제시된 지식 내용을 체계화할 뿐만 아니라 다양한 시각의 학습활동을 유도하여 학생의 학습을 촉진하는 역할을 한다. 즉 교과서는 교과서 외에 각종 교구, 학습기구, 여타 매체를 통해 다양한 학습 활용을 유도하는 기능을 한다(Lee, Kim, & Park, 2002). 특히 교과서에 제시된 활동과제는 교과서 본문에 제시된 내용을 학습 활동으로 연결하여 학습 목표를 달성하기 위한 길잡이 역할과 학습 동기를 높이는 역할을 한다(Choi, 2000; Eo & Oh 2009; Kim & Heo, 1999). 따라서 「기술·가정」 교과서에 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 활동과제가 어떻게 제시되어 있는지를 분석하는 연구는 학습 목표를 달성하고 학습 동기를 높이는 데 도움을 줄 수 있고 다양하고 적합한 교수·학습 전략을 포함한 활동과제를 개발하는 데 기초자료를 제공할 것이다.

본 연구의 목적은 2015 개정 교육과정에 따라서 집필된 중학교 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역의 활동과제가 어떠한 다중지능 교수·학습 전략 유형을 포함하고 있는지를 분석하여 향후 활동과제의 개선을 위한 기초자료를 제시하는데 있다.

II. 이론적 배경

1. 다중지능 교수·학습 전략

Gardner(2006/2019b)는 지능이란 일상생활에서 접하는 문제를 해결하는 능력이나 필요한 물품을 만들어 내는 능력, 또는 특정한 상황에서 의미 있는 서비스를 제공하는 능력, 문제를 확인하고 해결해 내는 잠재 능력으로 정의하여 논리수학적인 지능만이 아니라 다중지능을 활용한 학교 교육이 중요하다는 것을 강조하였다.

Armstrong(1994/2014)은 다중지능의 언어지능, 논리·수학지능, 시·공간지능, 신체운동지능, 음악지능, 대인관계지능, 자기이해지능, 자연탐구지능의 8가지 유형을 교수·학습 전략에 활용하여 효과적인 수업 방법을 다음과 같이 제안하였다.

언어지능의 대표적인 교수·학습 전략은 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기이며 논리수학지능의 대표적인 교수·학습 전략은 수량화하기, 비판적으로 사고하기, 논리적 틀에 넣기, 실험하기이다. 시·공간지능의 대표적인 교수·학습 전략은 보기, 그리기, 시각화하기, 색칠하기, 마인드맵이고 신체운동지능의 대표적인 교수·학습 전략은 쌓기, 연기하기, 만지기, 직감 갖기, 춤추기이다. 음악지능의 대표적인 교수·학습 전략은 노래하기, 랩하기, 듣기이며, 대인관계지능의 대표적인 교수·학습 전략은 가르치기, 협동하기, 존중하며 상호작용하기이다. 자기이해지능의 대표적인 교수·학습 전략은 자신의 개인적 삶과 관련짓기, 고려하여 선택하기, 반성하기이고 자연탐구지능의 대표적인 교수·학습 전략은 생물이나 자연적 현상과 연결하기이다(Armstrong, 1994).

다중지능 교수·학습 전략은 모든 사람은 여덟 가지의 다중지능을 다 가지고 있고 수업을 통해서 각 지능을 어느 정도의 적합한 수준으로 발달시킬 수 있다는 기본 가정을 전제로 한다(Armstrong, 2000/2007; Park et al., 2006). 학교 교육에서 다중지능 교수·학습 전략같이 여러 가지 수업 방법을 활용하는 것은 전인적 인간상과 자기 주도적 학습 능력을 함양하는데 도움을 주기에 매우 중요하다(Noh et al., 2017). Armstrong(1997)은 다중지능 교수·학습 전략은 일반적인 수업 방법으로 실제 수업 환경과 활동과제의 맥락의 고려를 중요시 여겼다.

따라서 본 연구에서는 중학교 의생활 수업의 환경과 맥락을 고려하여 기존 다중지능 교수·학습 분석기준의 일부를 수정하고 보완하여 개발한 후에 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역의 활동과제를 분석하였다. 즉 학교 현장에서 의생활 학습 내용을 수업할 때에 고려되어야 할 상황과 활동과제의 맥락 등의 요인들을 고려하여 분석기준을 일부 수정하고 보완하였다.

2. 다중지능 관련 가정 교과 선행 연구

가정 교과에서는 2000년대 초반에 다중지능의 교육 효과에 대한 연구들을 시작으로 교과서를 분석하는 연구 등이 현재까지 수행되고 있다.

중학교 「기술·가정」 교과의 가정 영역에서 다중지능과 관련하여 「기술·가정」 교과서의 식생활 영역을 분석한 연구(Choi et al., 2018), 수업 효과에 대한 연구는 소비 생활 영역에서 중학생을 대상으로 ‘자원의 관리와 환경’ 단원에서 자이즌 증감에 미치는 영향에 대한 연구(Rho, 2004), 식생활 영역에서 중학생과 고등학생을 대상으로 학업성취도와 창의성과의 관계를 보는 연구(Chung, 1998), 중학생을 대상으로 식생활 영역의 ‘청소년의 영양과 식사’ 단원에서 실천적 문제 중심 교수·학습 방법을 적용하고 그 효과를 검증한 연구(Choi & Chae, 2011)가 있다.

Choi 외(2018)의 연구에서는 중학교 「기술·가정」 교과서의 식생활 영역에서 활동과제를 분석하였다. 교과서 분석 기준으로는 다중지능 교수·학습 전략을 활용하였으며, 분석 결과 논리수학지능, 언어지능, 자기이해지능 교수·학습 전략이 많은 비율을 차지하고 있었고 자연탐구지능을 제외하고 모든 다중지능 교수·학습 전략이 고루 활용되어 있다는 것을 발견하였다. 그러나 이 연구는 실제로 수업을 실행했을 때의 효과에 대해 규명하지 못한 점과 평가 방법에 대한 논의가 없는 점이 한계이다.

Rho(2004)의 연구에서는 소비생활의 ‘자원의 관리와 환경’ 단원에 중학교 2학년 남학생을 대상으로 다중지능이론에 기초한 가정 수업을 실시하였다. 수업이 시작되기에 앞서 교사는 학생들에게 다중지능과 관련된 평가를 실시하였다. 그리고 다중지능의 8가지 유형에서 학생들이 지닌 강점 지능을 판별

하였고, 강점 지능이 같은 학생들끼리 모둠을 형성하여 수업에 참여하도록 하였다. 연구 결과 이 수업을 받은 학생들은 수업에 흥미를 갖고 참여하였으며, 자신의 강점 지능을 통해 활동하는 과정에서 또래 친구들과 선생님으로부터 인정받으며 성취감을 갖게 되었고 자아 존중감이 향상되었다. 하지만 이 연구는 중학교 2학년 남학생만을 대상으로 한 것과 소비생활의 한 단원의 수업 효과를 본 것이 한계이다.

Choi와 Chae(2011)의 연구에서는 중학생을 대상으로 식생활 영역의 ‘청소년의 영양과 식사’ 단원에 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 실천적 문제 중심 수업을 개발하고 실행하여 이 수업에 대해 평가하였다. 연구 결과, 이 수업을 받은 중학생들은 학습에 대한 이해 정도, 학습에 대한 도움 정도, 수업에 대한 흥미도가 향상되었다고 인식하였다. 그러나 그들은 이 수업의 단점으로 학생들이 다양한 활동에 참여하는 과정에서 주위가 산만해지고, 개념을 이해할 때 지루함을 느끼고, 수업 시간이 부족하여 발표 기회가 적은 점을 제시하였다. 이 연구에서는 이 수업의 단점을 보완하는 방법으로 시각 자료 등을 활용하여 시각적 각성을 일으켜 학습 동기를 유발하는 것과 발표자를 조직적으로 선정하는 것을 대안으로 제안하였다.

Choi와 Chae(2018)의 연구에서는 고등학생을 대상으로 다중지능을 활용한 실천적 문제 중심 가정과 수업이 학교폭력 보호요인을 강화시킬 수 있는지의 효과를 검증하였다. 이 수업에서의 실천적 문제는 고등학교 「기술·가정」 교과의 가족생활과 식생활 영역의 ‘사랑과 결혼’, ‘부모됨과 자녀 돌봄’, ‘건강가정’, ‘배려와 나눔의 식생활’ 단원에서 추출하였다. 연구 결과, 이 수업을 받은 학생들은 공격성과 충동성은 낮아지고, 학교폭력 태도 점수, 자아 존중감 그리고 공감 능력이 높아져서 이 수업은 학교폭력을 예방하는 데 도움이 된다는 것을 발견하였다.

이와 같이 가정교과에서의 다중지능 관련 선행 연구에서는 식생활, 소비생활, 가족생활 영역에 다중지능을 활용하여 교과서를 분석하고 교육안을 개발하고 실행하여 평가하였다. 그러나 의생활과 주생활 영역에는 다중지능과 관련된 연구가 거의 없었으며 특히 「기술·가정」 교과서에 제시된 의생활 영역의 활동과제를 다중지능 교수·학습 전략을 기준으로 분석한 연구는 전무한 실정이다.

III 연구 방법

1. 분석 대상과 내용

본 연구의 분석 대상은 중학교 12종 「기술·가정 ①」 교과서로 전집 표집을 하였다. 2015 개정 교육과정에서 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 해당하는 부분은 ‘가정생활과 안전’의 ‘옷차림과 의복 마련’과 ‘자원관리와 자립’의 ‘의복 관리와 재활용’ 내용에 해당된다.

12종 「기술·가정 ①」 교과서의 의생활 영역에서 분석내용에 해당되는 페이지는 총 379 페이지로 한 교과서에 약 31.58페이지를 차지하며 12.50개의 활동과제를 차지하고 있었다. 각 교과서에 따른 활동과제의 페이지와 개수를 살펴보면 A 교과서는 32페이지에 19개 활동과제, B 교과서는 40페이지에 14개, C 교과서는 34페이지에 15개, D 교과서는 30페이지에 9개, E 교과서는 30페이지에 14개, F 교과서는 31페이지에 7개, G 교과서는 32페이지에 12개, H 교과서는 32페이지에 7개, I 교과서는 36페이지에 16개, J 교과서는 28페이지에 17개, K 교과서는 28페이지에 7개, 그리고 L 교과서는 26페이지에 13개 활동과제를 포함하였다.

2. 분석 기준 설정

교과서의 활동과제 분석 기준은 Armstrong(1997)이 제시한 다중지능 교수·학습 전략에 Choi(2010)와 Jeong 외(2020)가 제시한 것을 종합하여 수정 및 보완하여 타당도 검증을 통해 가정 교과에 적합한 분석 기준을 새로 재구성하였다. 다중지능 교수·학습 전략 분석 기준은 가정 교과교육 전공 교수 1인과 의생활 전공 교수 1인에게 검토 및 협의를 통해 재구성했으며, 분석기준의 내용은 <Table 1>과 같다.

3. 분석 절차와 방법

분석 절차는 교과서 활동과제 분석, 교과서 분석 결과 검토,

Table 1. Analysis criteria for multiple intelligence teaching-learning strategies in clothing life area

Type of intelligence	Teaching-learning strategies
언어 지능	읽기(해석하기), 십자말풀이 하기, 서술하거나 정리하기, 조사하여 (보고서)작성하기, 표어 만들기, 회보·사전·저널 출판하기, 브레인스토밍하기, 말하거나 이야기하기(스토리텔링), 토론하기, 인터뷰하기, 발표하기, 자신의 말 녹음하기, 말로 피드백 주고받기
논리 수학 지능	계산과 수량화하기, 사실들을 분류하고 범주화하기, 논리적으로 생각하거나 설명하기, 자신의 생각이 맞는지 계속 질문하여 생각하기, (비교하여)분석하기, 평가하기, 창의적으로 사고하기, 아이디어 구상하기(생각하기), 문제를 인식(발견)하기, 문제해결 위한 방법(전략) 생각하기, 마인드 맵, 개념도, 벤 다이어그램 등 구상하기, (실험, 디자인, 의복 마련 등을)계획하기
신체 운동 지능	손으로 조작할 수 있는 재료 사용하기, 손으로 보드게임 만들기, 손으로 모형 만들기, 실습하기, 얼굴 등 신체를 활용하여 표현하기, 간단한 몸 풀기 동작하기, 역할놀이(극)하기, 판토마임 하기, 체험 활동하기, 견학에 참석하기
시·공간 지능	그림 그리기, 마인드 맵·개념도 그리기, 도표·지도·그래프 그리기, 벽보·게시판·벽화를 디자인하기, 의복이나 주거 디자인 등 설계 그림 그리기, 삽화제작·색칠하기·조립하기, 아이디어 스케칭하기, 프리젠테이션·슬라이드·사진 앨범 등 제작하기, 광고·포스터 제작하기, 시각적 스타일(영상) 제시하기, UCC 활동하기, 개념을 시각적 이미지와 연결시켜 보기, 삽화·사진·만화·그래프 읽기
음악지능	학습내용 관련 노래나 랩 하기, 테이프·CD·레코드 음악듣기, 배경음악 사용하기, 음악 가사 쓰거나 이야기해보기, 뮤지컬 발표하기
대인 관계 지능	모둠활동이나 협동학습하기, 함께 이야기하며 의사소통하기, 토의하기, 함께 피드백 주고받기, 다른 사람 가르치기, 판 놀이(보드게임)하기, 친구들과 캠페인 실천하기
자기 이해 지능	자신에 대한 반성(성찰)하기, 개인적인 통찰을 위한 일기 쓰기, 나의 철학·가치 설명하기, 사물 및 사실에 대한 자신의 느낌 이야기하기(스스로 느끼기), 학습내용을 자신과 관련짓기, 자신이 추구하는 목표 설정하기, 나 자신의 선택에 의한 실천 방안 제시하기, 자신이 수행할 실천목록 세우기, 스스로 자신 평가하기(자기평가), 다른 사람에게 자신에 대한 피드백 받아보기
자연 탐구 지능	자연이나 사물 또는 객관적인 사실을 관찰하고 조사하기, 자연이나 사물간의 관계 파악하기, 관찰도구 사용하기, 실험하기

1 단계	교과서 활동과제 분석	교과서 활동과제에서 활용된 다중지능 교수·학습 전략을 분석
2 단계	교과서 분석 결과 검토	가정 교과교육 전공 교수 1인과 의생활 전공 교수 1인에게 분석 결과에 대해 검토를 받고, 분석 내용에 대해 일부 수정을 함
3 단계	내용 타당도 검사	가정교육 전문가 11인에게 내용 타당도 검사 실시
4 단계	내용 타당도 검사 결과 검토 후 수정	내용 타당도 검사 결과에 대해서 가정 교과교육 전공 교수 1인과 의생활 전공 교수 1인과 함께 검토하여 일부 수정을 함
5 단계	빈도와 백분율 분석	교과서 활동과제에 대한 빈도와 백분율을 분석을 함

Figure 1. The research process

내용 타당도 검사, 내용 타당도 검사 결과 검토 후 수정, 빈도와 백분율 분석의 다섯 단계로 진행되었다. 구체적인 과정은 <Figure 1>과 같다.

가. 교과서 활동과제 분석

교과서 활동과제 분석 단계에서는 학생들이 학습하는 과정에서 활용하게 될 학습 방향과 맥락을 고려하여 분석하였다. 각 활동과제에는 <Figure 2>와 같이 하나의 학습 주제를

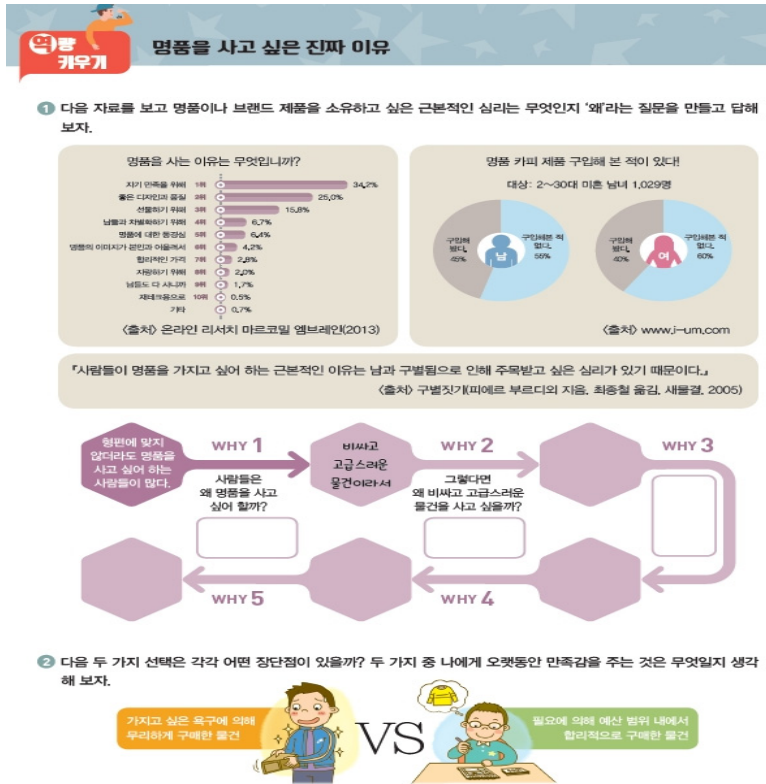


Figure 2. An example of textbook 'B' activity task(p. 67)

이해하기 위해서 다양한 관점에서 접근하게 되어 있다.

제시된 교과서 분석 예의 경우 언어지능에서 ‘서술하거나 작성하기’, ‘말하거나 이야기하기(스토리텔링)’, ‘읽기(해석하기)’전략이 학생들이 제시된 자료를 보고 읽고 해석하여 질문에 답할 때 활용되었다. 논리수학지능에서는 ‘자신의 생각이 맞는지 계속 질문하여 생각하기’, ‘논리적으로 생각하거나 설명하기’, ‘(비교하여)분석하기’전략이 학생들이 의복을 구매하고 싶은 근본적인 심리가 무엇인지를 알기 위해 ‘왜’라는 질문과 답을 이어가며 논리적으로 사고하면서 구매 유형에 장점과 단점을 비교하여 분석하는 데 활용되었다. 시·공간지능에서는 ‘삽화·사진·만화·그래프 읽기’전략이 제시된 통계 자료를 보고 읽는 데에 활용되었다. 자기이해지능에서는 ‘나의 철학·가치 설명하기’전략이 자신의 의복 구매에 반영되어 있는 철학 및 가치를 인식하고 설명하는 과정에서 활용되었다.

나. 교과서 분석 결과 검토

교과서 분석 결과 검토 단계에서는 분석 결과에 대해서 가정교육 전공교수 1인과 의생활 전공 교수 1인과 함께 24차례의 이메일과 4차례의 줌(zoom) 실시간 화상 회의를 통해서 검토 의견을 주고받았다. 이 과정에서 가정 교과에 적합하지 않은 기존의 다중지능 교수·학습 전략을 발견하였다. 그 예로 자연탐구지능의 ‘생물종간의 관계 파악하기’나 ‘쌍안경·돋보기·망원경·현미경 사용하기’ 등은 과학 교과 학습 내용에 중점을 두고 있어 「기술·가정」 교과서에 그대로 적용하기에 문제가 있다고 판단하였다. 따라서 가정교과의 의생활 영역의 활동과제에 적용이 가능하도록 ‘자연이나 사물간의 관계 파악하기’나 ‘관찰도구 사용하기’와 같이 전략이 가지고 있던 의미는 같지만 표현을 다르게 수정하였다. 그리고 음악 지능의 ‘초 기억 음악방법’이나 ‘음악적 개념 방법’전략은 음악 교과의 학습 내용에 중점을 두고 있으며, 가정 교과에 그대로

적용하기에 문제가 있다고 판단하여 삭제하였다. 또한, 논리수학지능의 ‘실험을 계획하고 수행하기’를 ‘(실험, 디자인, 의복 마련 등을) 계획하기’로 변경하였고, 시·공간 지능에서 ‘건물 설계 그림 그리기’를 ‘의복이나 주거 디자인 등 설계 그림 그리기’로 변경하여 의생활 영역 수업의 맥락에 맞게 적용할 수 있도록 교수·학습 전략의 표현을 다르게 수정하였다.

다. 내용 타당도 검사

내용 타당도 검사 단계에서는 다중지능 교수·학습 전략 분석 기준에 따라서 의생활 영역 활동과제를 분석하고 전문가 2인과 함께 검토를 마친 결과가 적합한지 내용 타당도를 검사하였다. 전문가에게 타당도 검증을 의뢰한 내용은 연구자가 12종 교과서의 150개 활동과제의 해당 다중지능 교수·학습 전략을 복수로 분석한 것이 타당한지에 대한 것이다. 150개의 활동과제에서 복수로 사용된 1,054개의 다중지능 교수·학습 전략에 대해 전문가 11인은 적정성을 평가하였다.

내용 타당도 검사지는 Heo(2020)의 연구를 참조하여 재구성하였다. 검사지는 총 150개의 활동 과제에 5점 리커트 척도의 평가 문항과 교과서 12종마다 1개 문항의 자유개방식 문항으로 이루어졌다. 5점 리커트 척도의 문항은 활동과제에 따른 다중지능 교수·학습 전략 분석 결과의 적합성에 대해 묻는 내용이다. 응답은 ‘전혀 적합하지 않다’, ‘대체로 적합하지 않다’, ‘보통이다’, ‘대체로 적합하다’, ‘매우 적합하다’로 구성되었다. 자유개방식 1개 문항은 기타의견으로 교과서마다 분석하는 과정에서 전문가가 전하고 싶은 의견을 기술할 수 있도록 구성되었다. 구성된 검사지는 전문가 11인(교수 4인, 박사과정 이상의 가정과교사 7인)에게 이메일로 발송하여 회수하였다.

라. 내용 타당도 검사 결과 검토

내용 타당도 결과 검토 단계에서 본 분석 결과의 내용타당

도 지수인 CVI(Content Validity Index)값은 0.94이다. 이 CVI값은 타당성을 갖기 위한 최소값으로 Davis(1992)가 제시한 0.80보다 높게 나왔다. 내용타당도 검사 후에 연구자는 가정 교과 교육 전공 교수 1인과 의생활 전공 교수 1인과 함께 내용 타당도 결과를 토대로 분석 기준을 검토하여 의생활 수업의 맥락에 맞게 분석 기준 내용의 일부를 수정하여 최종 분석 기준을 마련하였다.

마. 빈도와 백분율 분석

내용 타당도 검사와 검토를 마친 후에 12종 교과서에 제시된 활동과제에서 최종 분석 기준을 토대로 각 지능의 교수·학습 전략이 활용된 빈도와 백분율을 분석하였다.

IV. 연구결과

12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에서 분석한 활동과제는 총 150개였다. 각 활동과제에서 다중지능 교수·학습 전략은 여러 가지가 활용되고 있었으며, 그 빈도를 측정할 결과 1,054번 활용되고 있었다. 활동과제에서 활용되고 있는 다중지능의 유형에 따른 빈도와 비율을 분석한 결과는 <Table 2>에서 보듯이, 논리수학지능 교수·학습 전략이 327회(31.02%)로 가장 많았다. 다음으로 언어지능이 251회(23.81%), 시·공간지능이 180회(17.08%), 자기이해지능이 155회(14.71%), 대인관계지능이 61회(5.79%), 신체운동지능이 55회(5.22%), 자연탐구지능이 25회(2.37%), 그리고 음악지능이 0회(0.00%)의 순으로 나타났다.

이 결과에서 알 수 있듯이, 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역의 활동 과제는 논리수학지능 교수·학습 전략 유형이

Table 2. The frequencies of activities by the type of multiple intelligence teaching-learning strategy

다중 지능유형	논리수학	언어	시·공간	자기이해	대인관계	신체운동	자연탐구	음악	합계
N	327	251	180	155	61	55	25	0	1,054
(%)	(31.02)	(23.81)	(17.08)	(14.71)	(5.79)	(5.22)	(2.37)	(0.00)	(100.00)

많이 제시된 반면에, 상대적으로 대인관계지능, 신체운동지능, 자연탐구지능과 관련된 교수·학습 전략을 사용한 활동과제 수는 낮게 나왔고 음악지능과 관련된 활동과제는 전혀 없었다. 따라서 앞으로 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역 활동과제는 논리수학적인 사고를 할 수 있는 교수·학습 전략뿐만 아니라 친구들끼리 관계를 맺어 서로 공감하고 우정을 맺으며, 신체운동을 하면서 몸과 마음을 치료하고, 자연탐구를 하면서 사물을 유심히 관찰할 수 있으며, 노래를 부르거나 들으면서 감성을 자극하는 등의 교수·학습 전략을 제시할 필요가 있다. 이를 통해서 학생들은 의생활 내용을 이해할 뿐만 아니라 의생활 수업의 과정에서 학교 교육의 목적인 전인적 인간상을 함양하고 주도적인 학습 능력을 기를 수 있게 될 것이다.

1. 논리수학지능

12종 「기술·가정」 교과서 ①권의 의생활 영역에 제시된 논리수학지능에 해당하는 교수·학습 전략은 총 1054개 중 327개로 약 31.02%를 차지하였다. 논리수학지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 <Table 3>에서 보듯이, ‘문제해결을 위한 방법(전략) 생각하기’가 53개(16.21%)로 가장 많았고, 다음으로 ‘논리적으로 생각하거나 설명하기’가 51개(15.60%), ‘(실

험, 디자인, 의복 마련 등을) 계획하기’가 47개(14.37%), ‘문제를 인식(발견)하기’가 42개(12.84%), ‘사실들을 분류하고 범주화하기’가 29개(8.87%), ‘창의적으로 사고하기’가 27개(8.26%), ‘아이디어 구상하기(생각하기)’가 26개(7.95%), ‘평가하기’가 22개(6.73%), ‘(비교하여)분석하기’가 16개(4.89%), ‘계산과 수량화하기’가 11개(3.36%), ‘마인드 맵, 벤 다이어그램 등 구상하기’가 2개(0.61%), ‘자신의 생각이 맞는지 계속 질문하여 생각하기’가 1개(0.31%)의 순이었다.

11개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘논리적으로 생각하거나 설명하기’와 ‘문제를 인식(발견)하기’, 10개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘사실들을 분류하고 범주화하기’, ‘창의적으로 사고하기’, ‘아이디어 구상하기(생각하기)’, ‘평가하기’가 있었다. 8개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘(비교하여)분석하기’와 ‘계산과 수량화하기’가 있었다. 소수의 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘마인드 맵, 개념도, 벤 다이어그램 등 구상하기(2개)’와 ‘자신의 생각이 맞는지 계속 질문하여 생각하기’(1개) 이었다.

Table 3. The frequencies of applying logical/mathematical intelligence in the clothing life area in 12 textbooks

논리수학지능 교수·학습 전략(교과서 수)	교과서 종류												n	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
문제해결을 위한 방법(전략) 생각하기(12개)	6	6	4	3	1	4	1	4	11	2	4	7	53	(16.21)
논리적으로 생각하거나 설명하기(11개)	6	5	4	2	10	2	5	3	3	5	0	6	51	(15.60)
(실험, 디자인, 의복 마련 등을) 계획하기(12개)	4	4	7	5	4	3	3	2	7	2	3	3	47	(14.37)
문제를 인식(발견)하기(11개)	2	3	4	2	2	5	0	3	11	1	3	6	42	(12.84)
사실들을 분류하고 범주화하기(10개)	6	3	2	2	5	0	5	1	1	0	2	2	29	(8.87)
창의적으로 사고하기(10개)	2	2	4	3	3	2	2	1	7	1	0	0	27	(8.26)
아이디어 구상하기(생각하기)(10개)	2	2	4	4	3	2	3	1	4	1	0	0	26	(7.95)
평가하기(10개)	3	2	3	4	1	0	1	2	2	3	0	1	22	(6.73)
(비교하여)분석하기(8개)	2	3	2	2	2	0	1	0	1	3	0	0	16	(4.89)
계산과 수량화하기(8개)	1	2	2	0	0	0	1	1	0	2	1	1	11	(3.36)
마인드 맵, 개념도, 벤 다이어그램 등 구상하기(2개)	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	(0.61)
자신의 생각이 맞는지 계속 질문하여 생각하기(1개)	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	(0.31)
합계	34 (10.40)	33 (10.09)	36 (11.01)	27 (8.26)	32 (9.79)	18 (5.50)	22 (6.73)	18 (5.50)	47 (14.37)	20 (6.12)	13 (3.98)	27 (8.26)	327	(100.00)

Table 4. The frequencies of applying linguistic intelligence in the clothing life area in 12 textbooks

언어지능 교수·학습 전략(교과서 수)	교과서 종류별 개수												n	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
서술하거나 정리하기(12개)	13	6	11	6	6	2	8	6	10	9	3	9	89	(35.46)
읽기(해석하기)(12개)	9	9	8	2	7	5	7	4	5	8	1	8	73	(29.08)
말하거나 이야기하기(스토리텔링)(10개)	2	3	1	2	2	5	5	0	2	6	0	6	34	(13.55)
조사하여 (보고서)작성하기(11개)	2	3	3	2	4	0	1	2	2	1	4	2	26	(10.36)
발표하기(9개)	0	1	2	2	2	5	0	1	4	0	2	1	20	(7.97)
회보·사전·저널 출판하기(6개)	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	5	(1.99)
토론하기(2개)	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	(0.80)
표어 만들기(1개)	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	(0.40)
말로 피드백 주고받기(1개)	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	(0.40)
심자말풀이 하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
브레인스토밍하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
인터뷰하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
자신의 말 녹음하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
합계	26	23	27	16	21	17	21	14	23	26	11	26	251	(100.00)
	(10.36)	(9.16)	(10.76)	(6.37)	(8.37)	(6.77)	(8.37)	(5.58)	(9.16)	(10.36)	(4.38)	(10.36)		

2. 언어지능

12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 제시된 언어지능에 해당하는 교수·학습 전략은 총 1054개 중 251개(23.81%)를 차지하였다. 언어지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 <Table 4>에서 보듯이, ‘서술하거나 정리하기’가 89개(35.46%)로 가장 많았고, 다음으로 ‘읽기(해석하기)’가 73개(29.08%), ‘말하거나 이야기하기(스토리텔링)’가 34개(13.55%), ‘조사하여 (보고서)작성하기’가 26개(10.36%), ‘발표하기’가 20개(7.97%), ‘회보·사전·저널 출판하기’가 5개(1.99%), ‘토론하기’가 2개(0.80%), ‘표어 만들기’가 1개(0.40%)와 ‘말로 피드백 주고받기’가 1개(0.40%)의 순이었다. 그리고 ‘심자말풀이 하기’, ‘브레인스토밍하기’, ‘인터뷰하기’, ‘자신의 말 녹음하기’ 전략들은 나타나지 않았다.

12종 모든 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘서술하거나 정리하기’와 ‘읽기(해석하기)’가 제시되었다. 11개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘조사하여 (보고서)작성하기’가 있었고, 10개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘말하거나 이야기하기(스토리텔링)’가 있었고, 9개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘발표하기’가 있었다. 그리고 소수의 교과서에서 활용되는 전략으로는 ‘토론하기’가 2개 교과서에서 활용되고

있었고, ‘표어 만들기’와 ‘말로 피드백 주고받기’는 각 1개 교과서에서 활용되고 있었다.

3. 시·공간지능

12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 제시된 시·공간지능에 해당하는 교수·학습 전략은 총 1054개 중에 180개(17.08%)를 차지하였다. 시·공간지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 <Table 5>에서 보듯이, ‘개념을 시각적 이미지와 연결시켜보기’가 70개(38.89%)로 가장 많았고, 다음으로 ‘삽화·사진·만화·그래프 읽기’가 44개(24.44%), ‘의복이나 주거디자인 등 설계 그림 그리기’가 36개(20.00%), ‘프리젠테이션·슬라이드·사진 앨범 등 제작하기’가 8개(4.44%), ‘그림 그리기가 7개(3.89%), ‘시각적 스타일(영상) 제시하기’가 5개(2.78%), ‘삽화제작·색칠하기·조립하기’가 4개(2.22%), ‘마인드 맵·개념도 그리기’가 2개(1.11%), ‘도표·지도·그래프 그리기’가 1개(0.56%), ‘아이디어 스케칭하기’가 1개(0.56%), ‘광고·포스터 제작하기’가 1개(0.56%), ‘UCC 활동하기’가 1개(0.56%)의 순이었다. 그리고 ‘벽보·게시판·벽화를 디자인하기’ 전략은 나타나지 않았다.

Table 5. The frequencies of applying visual/spatial intelligence in the clothing life area in 12 textbooks

시·공간지능 교수·학습 전략(교과서 수)	교과서 종류별 개수												n	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
개념을 시각적 이미지와 연결시켜보기(12개)	12	7	10	5	7	5	4	2	6	6	2	4	70	(38.89)
삽화·사진·만화·그래프 읽기(10개)	10	7	5	1	5	4	3	1	3	5	0	0	44	(24.44)
의복이나 주거 디자인 등 설계 그림 그리기(12개)	4	4	2	3	4	3	2	2	4	4	2	2	36	(20.00)
프리젠테이션·슬라이드·사진 앨범 등 제작하기(7개)	0	1	1	1	2	1	0	1	0	1	0	0	8	(4.44)
그림 그리기(5개)	0	0	0	1	1	2	0	0	2	0	0	1	7	(3.89)
시각적 스타일(영상) 제시하기(5개)	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	5	(2.78)
삽화제작·색칠하기·조립하기(4개)	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	(2.22)
마인드 맵·개념도 그리기(2개)	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	(1.11)
도표·지도·그래프 그리기(1개)	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	(0.56)
아이디어 스케칭하기(1개)	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	(0.56)
광고·포스터 제작하기(1개)	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	(0.56)
UCC 활동하기(1개)	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	(0.56)
벽보·게시판·벽화를 디자인하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
합계	29	19	18	13	22	16	9	8	15	18	5	8	180	(100.00)
	(16.11)	(10.56)	(10.00)	(7.22)	(12.22)	(8.89)	(5.00)	(4.44)	(8.33)	(10.00)	(2.78)	(4.41)		

12종 모든 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘개념을 시각적 이미지와 연결시켜보기’와 ‘의복이나 주거 디자인 등 설계 그림 그리기’였다. 10개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘삽화·사진·만화·그래프 읽기’였고, 7개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘프리젠테이션·슬라이드·사진 앨범 등 제작하기’였고, 5개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 ‘시각적 스타일(영상) 제시하기’와 ‘그림 그리기’였다. 그리고 소수의 교과서에서 사용하고 있는 전략으로 ‘삽화제작·색칠하기·조립하기’가 4개의 교과서에서 활용되고 있었고, ‘마인드 맵·개념도 그리기’는 2개 교과서에 활용되고 있었다. ‘도표·지도·그래프 그리기’, ‘아이디어 스케칭하기’, ‘광고·포스터 제작하기’, ‘UCC 활동하기’는 1개 교과서에서 활용되고 있었다. 12종 교과서에서 모두 사용하지 않는 전략은 ‘벽보·게시판·벽화를 디자인하기’가 있었다.

4. 신체운동지능

12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 제시된 신체운동지능에 해당하는 교수·학습 전략은 총 1054개 중에 55개(5.22%)를 차지하였다. 신체운동지능 내에서 활용된 교수·학

습 전략은 <Table 6>에서 보듯이, ‘실습하기’가 21개(38.18%)로 가장 많았고, ‘체험 활동하기’는 19개(34.55%), ‘손으로 조작할 수 있는 재료 사용하기’는 13개(23.64%), ‘역할놀이(극)하기’는 2개(3.64%)의 순이었다. 그리고 ‘손으로 보드게임 만들기’, ‘얼굴 등 신체를 활용하여 표현하기’, ‘간단한 몸 풀기 동작하기’, ‘판토마임 하기’와 ‘견학에 참석하기’ 전략은 나타나지 않았다.

12종 모든 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘실습하기’였다. 10개 교과서에서 활용되고 있는 전략은 ‘체험 활동하기’였고, 9개 교과서에서 활용되고 있는 전략은 ‘손으로 조작할 수 있는 재료 사용하기’였다. 소수의 교과서에서만 사용하고 있는 전략은 ‘역할놀이(극)하기’로 2개 교과서에서만 채택하고 있었다. 그리고 12종 모든 교과서에서 사용하지 않는 전략은 ‘손으로 보드게임 만들기’, ‘손으로 모형 만들기’, ‘얼굴 등 신체를 활용하여 표현하기’, ‘간단한 몸 풀기 동작하기’, ‘판토마임 하기’와 ‘견학에 참석하기’가 있었다.

5. 자기이해지능

12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 제시된 자기이해지능에 해당하는 교수·학습 전략은 총 1054개 중 155개

Table 6. The frequencies of applying bodily/kinesthetic intelligence in the clothing life area in 12 textbooks

신체운동지능 교수·학습 전략(교과서 수)	교과서 종류별 개수												n	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
실습하기(12개)	1	2	1	2	1	3	1	2	3	3	1	1	21	(38.18)
체험 활동하기(10개)	3	1	1	2	0	1	1	2	3	2	3	0	19	(34.55)
손으로 조작할 수 있는 재료 사용하기(9개)	1	3	1	1	1	2	0	1	0	1	2	0	13	(23.64)
역할놀이(극)하기(2개)	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	(3.64)
손으로 보드게임 만들기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
손으로 모형 만들기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
얼굴 등 신체를 활용하여 표현하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
간단한 몸 풀기 동작하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
판토마임 하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
견학에 참석하기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
합계	6	6	3	5	3	6	2	5	6	6	6	1	55	(100.00)
	(10.91)	(10.91)	(5.45)	(9.09)	(5.45)	(10.91)	(3.64)	(9.09)	(10.91)	(10.91)	(10.91)	(1.82)		

Table 7. The frequencies of applying intrapersonal intelligence in the clothing life area in 12 textbooks

자기이해지능 교수·학습 전략(교과서 수)	교과서 종류별 개수												n	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
학습내용을 자신과 관련짓기(12개)	8	7	12	4	2	2	3	2	10	7	5	2	64	(41.29)
스스로 자신 평가하기(자기평가)(10개)	4	2	5	0	2	1	7	4	5	4	0	3	37	(23.87)
사물 및 사실에 대한 자신의 느낌 이야기하기(스스로 느끼기)(9개)	2	2	3	0	2	0	0	1	3	1	1	3	18	(11.61)
나 자신의 선택에 의한 실천 방안 제시하기(4개)	0	1	2	0	0	0	0	0	3	3	0	0	9	(5.81)
나의 철학·가치 설명하기(4개)	1	3	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	8	(5.16)
자신이 추구하는 목표 설정하기(6개)	0	2	1	1	2	0	0	0	1	0	0	1	8	(5.16)
자신이 수행할 실천목록 세우기(5개)	2	2	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	7	(4.52)
다른 사람에게 자신에 대한 피드백 받아보기(2개)	0	0	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	(1.94)
자신에 대한 반성(성찰)하기(1개)	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	(0.65)
개인적인 통찰을 위한 일기 쓰기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
합계	17	19	27	5	10	4	11	10	22	15	6	9	155	(100.00)
	(10.97)	(12.26)	(17.42)	(3.23)	(6.45)	(2.58)	(7.10)	(6.45)	(14.19)	(9.68)	(3.87)	(5.81)		

(14.71%)를 차지하였다. 자기이해지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 <Table 7>에서 보듯이, ‘학습내용을 자신과 관련 짓기’가 64개(41.29%)로 가장 많았고, ‘스스로 자신 평가하기(자기평가)’가 37개(23.87%), ‘사물 및 사실에 대한 자신의 느낌 이야기하기(스스로 느끼기)’가 18개(11.61%), ‘나 자신의 선택에 의한 실천 방안 제시하기’가 9개(5.81%), ‘나의 철학·가치 설명하기’ 8개(5.16%)와 ‘자신이 추구하는 목표 설정하기’가 8개(5.16%), ‘자신이 수행할 실천목록 세우기’가 7개(4.52%), ‘다른 사람에게 자신에 대한 피드백 받아보기’가 3개(1.94%), ‘자신에 대한 반성(성찰)하기’가 1개(0.65%)순이었다. 그리고

‘개인적인 통찰을 위한 일기 쓰기’ 전략은 나타나지 않았다.

12종 모든 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘학습내용을 자신과 관련짓기’였다. 10개 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘스스로 자신 평가하기(자기평가)’였고, 9개 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘사물 및 사실에 대한 자신의 느낌 이야기하기(스스로 느끼기)’였고, 6개 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘자신이 추구하는 목표 설정하기’가 있었고, 5개 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘자신이 수행할 실천목록 세우기’가 있었고, 4개 교과서에서 활용하고 있는 전략은 ‘나의 철학·가치 설명하기’와 ‘나 자신의 선택에 의한 실천 방안 제시하

기'가 있었다. 그리고 소수의 교과서에서만 사용하고 있는 전략은 '다른 사람에게 자신에 대한 피드백 받아보기'가 2개 교과서에서 활용되고 있었고, '자신에 대한 반성(성찰)하기'가 1개 교과서에서 활용되고 있었다. 12종 교과서에서 모두 사용하지 않은 전략은 '개인적인 통찰을 위한 일기 쓰기'가 있었다.

6. 대인관계지능

12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 제시된 대인관계지능에 해당하는 교수·학습 전략은 총 1054개 중 61개(5.79%)를 차지하였다. 대인관계지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 <Table 8>에서 보듯이, '모둠활동이나 협동학습하기'가 18개(29.51%)로 가장 많았고, 다음으로 '함께 이야기하며 의사소통하기'가 15개(24.59%), '함께 피드백 주고받기'가 13개(21.31%), '토의하기'가 12개(19.67%), '판 놀이(보드게임)하기'가 2개(3.28%), '친구들과 캠페인 실천하기'가 1개(1.64%)의 순이었다. 그리고 '다른 사람 가르치기' 전략은 나타나지 않았다.

11개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 '모둠활동이나 협동학습하기'가 있었고, 8개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 '함께 이야기하며 의사소통하기'가 있었고, 7개 교과서에서 활용하고 있는 전략은 '함께 피드백 주고받기'가 있었고, 6개 교과서에서 사용하고 있는 전략은 '토의하기'가 있었다. 그리고 소수의 교과서에서 활용되는 전략은 '판 놀이(보드게임)하기'가 2개 교과서에서 활용되고 있었고, '친구들과 캠페인 실

천하기'는 1개 교과서에서 활용되고 있었으나 '다른 사람 가르치기' 전략은 없었다.

7. 자연탐구지능

12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 제시된 자연탐구지능에 해당하는 교수·학습 전략은 총 1054개 중에 25개(2.37%)를 차지하였다. 자연탐구지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 <Table 9>에서 보듯이, '자연이나 사물간의 관계 파악하기'가 13개(52.00%)로 가장 많았고, '자연이나 사물 또는 객관적인 사실을 관찰하고 조사하기'는 5개(20.00%), '실험하기'는 4개(16.00%), '관찰도구 사용하기'는 3개(12.00%)의 순이었다.

8개 교과서에서 활용하고 있는 전략은 '자연이나 사물간의 관계 파악하기'가 있었다. 그리고 소수의 교과서에서만 사용하고 있는 전략은 '자연이나 사물 또는 객관적인 사실을 관찰하고 조사하기'와 '실험하기'가 3개의 교과서에서 활용되고 있었고, '관찰도구 사용하기'는 2개 교과서에서 활용되고 있었다.

Table 8. The frequencies of applying interpersonal intelligence in the clothing life area in 12 textbooks

대인관계지능 교수·학습 전략(교과서 수)	교과서 종류별 개수												n	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
모둠활동이나 협동학습하기(11개)	2	1	1	3	2	0	1	1	3	1	1	2	18	(29.51)
함께 이야기하며 의사소통하기(8개)	1	2	2	3	1	0	0	1	4	1	0	0	15	(24.59)
함께 피드백 주고받기(7개)	0	1	2	1	0	2	5	1	0	0	0	1	13	(21.31)
토의하기(6개)	0	0	0	0	5	2	0	1	1	1	2	0	12	(19.67)
판 놀이(보드게임)하기(2개)	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	(3.28)
친구들과 캠페인 실천하기(1개)	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	(1.64)
다른 사람 가르치기(0개)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	(0.00)
합계	3 (4.92)	4 (6.56)	5 (8.20)	8 (13.11)	8 (13.11)	4 (6.56)	7 (11.48)	5 (8.20)	8 (13.11)	3 (4.92)	3 (4.92)	3 (4.92)	61	(100.00)

Table 9. The frequencies of applying naturalistic intelligence in the clothing life area in 12 textbooks

자연탐구지능 교수·학습 전략(교과서 수)	교과서 종류별 개수												n	(%)
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L		
자연이나 사물간의 관계 파악하기(8개)	3	1	2	1	0	1	1	0	2	0	0	2	13	(52.00)
자연이나 사물 또는 객관적인 사실을 관찰하고 조사하기(3개)	0	0	0	0	3	0	1	0	1	0	0	0	5	(20.00)
실험하기(3개)	0	1	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	4	(16.00)
관찰도구 사용하기(2개)	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	3	(12.00)
합계	3	2	4	1	7	1	2	0	3	0	0	2	25	(100.00)
	(12.00)	(8.00)	(16.00)	(4.00)	(28.00)	(4.00)	(8.00)	(0.00)	(12.00)	(0.00)	(0.00)	(8.00)		

V. 요약 및 제언

본 논문의 목적은 2015개정 교육과정의 중학교 「기술·가정」 교과서에서 의생활 영역의 활동 과제를 분석하여 개선점을 제시하는 데 있다.

다중지능 교수·학습 전략을 기반으로 「기술·가정」 교과서 의생활 영역의 활동 과제를 분석한 결과, 논리수학지능이 가장 높은 비중을 차지하였다. 그 다음이 언어지능, 시·공간지능, 자기이해지능, 대인관계지능, 신체운동지능, 자연탐구지능의 순이었다. 음악지능 전략은 제시되지 않았다.

의생활 영역에 제시된 논리수학지능에 해당하는 교수·학습 전략 중 가장 많이 활용된 것은 ‘문제해결을 위한 방법(전략) 생각하기’ 이였고, 다음으로 ‘논리적으로 생각하거나 설명하기’, ‘(실험, 디자인, 의복 마련 등을) 계획하기’, ‘문제를 인식(발견)하기’, ‘사실들을 분류하고 범주화하기’, ‘창의적으로 사고하기’, ‘아이디어 구상하기(생각하기)’, ‘평가하기’, ‘(비교하여)분석하기’, ‘계산과 수량화하기’, ‘마인드 맵, 벤 다이어그램 등 구상하기’, 그리고 ‘자신의 생각이 맞는지 계속 질문하여 생각하기’ 순이었다.

언어지능에 해당하는 교수·학습 전략 중 가장 많이 사용된 전략은 ‘서술하거나 정리하기’였고, 다음으로 ‘읽기(해석하기)’, ‘말하거나 이야기하기(스토리텔링)’, ‘조사하여 (보고서)작성하기’, ‘발표하기’, ‘회보·사진·저널 출판하기’, ‘토론하기’, ‘표어 만들기’와 ‘말로 피드백 주고받기’의 순이었다. 그리고 ‘십자말풀이 하기’, ‘브레인스토밍하기’, ‘인터뷰하기’, ‘자신의 말 녹음하기’ 전략들은 나타나지 않았다.

시·공간지능에 해당하는 교수·학습 전략에서 활용된 교

수·학습 전략은 ‘개념을 시각적 이미지와 연결시켜보기’가 가장 많았고, 다음으로 ‘삽화·사진·만화·그래프 읽기’, ‘의복이나 주거 디자인 등 설계 그림 그리기’, ‘프리젠테이션·슬라이드·사진 앨범 등 제작하기’, ‘그림 그리기’, ‘시각적 스타일(영상) 제시하기’, ‘삽화제작·색칠하기·조립하기’, ‘마인드맵·개념도 그리기’, ‘도표·지도·그래프 그리기’, ‘아이디어 스케칭하기’, ‘광고·포스터 제작하기’, 그리고 ‘UCC 활동하기’의 순이었다. 그리고 ‘벽보·게시판·벽화를 디자인하기’ 전략은 제시되지 않았다.

신체운동지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 ‘실습하기’가 가장 많았고, ‘체험 활동하기’, ‘손으로 조작할 수 있는 재료 사용하기’, 그리고 ‘역할놀이(극)하기’ 순이었다. 그리고 ‘손으로 보드게임 만들기’, ‘얼굴 등 신체를 활용하여 표현하기’, ‘간단한 몸 풀기 동작하기’, ‘판토마임 하기’와 ‘견학에 참석하기’ 전략은 제시되지 않았다.

자기이해지능에서 활용된 교수·학습 전략은 ‘학습내용을 자신과 관련짓기’가 가장 많았고, ‘스스로 자신 평가하기(자기평가)’, ‘사물 및 사실에 대한 자신의 느낌 이야기하기(스스로 느끼기)’, ‘나 자신의 선택에 의한 실천 방안 제시하기’, ‘나의 철학·가치 설명하기’, ‘자신이 추구하는 목표 설정하기’, ‘자신이 수행할 실천목록 세우기’, ‘다른 사람에게 자신에 대한 피드백 받아보기’, ‘자신에 대한 반성(성찰)하기’ 순이었다. 그리고 ‘개인적인 통찰을 위한 일기 쓰기’ 전략은 활용되지 않았다.

대인관계지능 내에서 활용된 교수·학습 전략은 ‘모둠활동이나 협동학습하기’가 가장 많았고, 다음으로 ‘함께 이야기하며 의사소통하기’, ‘함께 피드백 주고받기’, ‘토의하기’, ‘판 놀이(보드게임)하기’, ‘친구들과 캠페인 실천하기’ 순이었다. 그

리고 ‘다른 사람 가르치기’ 전략은 포함하지 않았다.

자연탐구지능에서 활용된 교수·학습 전략은 ‘자연이나 사물간의 관계 파악하기’가 가장 많았고, ‘자연이나 사물 또는 객관적인 사실을 관찰하고 조사하기’, ‘실험하기’, ‘관찰 도구 사용하기’ 순이었다.

이와 같이 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역 활동과제에는 다양한 다중지능 교수·학습 전략이 제시되었다. 하지만 논리수학지능 교수·학습 전략 유형이 가장 많이 제시된 반면에, 다른 지능의 교수·학습 전략은 상대적으로 적게 활용되었다.

따라서 앞으로 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역 활동과제는 논리수학적인 사고를 할 수 있는 교수·학습 전략뿐만 아니라 친구들과의 관계를 맺어 서로 공감하고 우정을 맺으며, 신체운동을 하면서 몸과 마음을 치료하고, 자연탐구를 하면서 사물을 유심히 관찰할 수 있으며, 노래를 부르거나 들으면서 감성을 자극하는 등의 교수·학습 전략을 제시할 필요가 있다. 이를 통해서 학생들은 의생활 내용을 이해할 뿐만 아니라 의생활 수업의 과정에서 학교 교육의 목적인 전인적 인간상을 함양하고 주도적인 학습 능력을 기를 수 있게 될 것이다.

이상의 연구 결과를 토대로 요약 및 논의에서 다루었던 「기술·가정」 교과서에 다중지능 교수·학습 전략을 효과적으로 활용하기 위한 후속 연구의 방향을 제안하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서는 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역에 제시된 활동과제에 다중지능 교수·학습 전략의 빈도와 백분율만을 분석하였고 각 활동과제가 적합한 다중지능 교수·학습 전략을 제시하였는지를 평가하고 이에 대한 개선점을 제시하지 못하였다. 따라서 후속 연구에서는 교과서에 제시된 활동과제가 맥락과 상황에 맞게 적합한 교수·학습 전략을 사용하였는지를 평가하고 개선점을 제시할 수 있는 연구가 필요하다.

둘째, 가정 교과서의 다른 영역인 주생활, 소비생활, 가족생활 영역에서도 다중지능 교수·학습 전략을 활용한 교과서 분석 및 수업 효과 연구가 필요하다. 그리고 이러한 후속 연구를 바탕으로 「기술·가정」 교과서에서 모든 영역을 종합하여 다중지능 교수·학습 전략을 활용하여 교과서 분석 및 수업 효과 연구가 요구된다.

셋째, 변화하는 시대 흐름에 따라 스마트기기를 활용한 다중지능 교수·학습 전략에 대한 개발연구가 필요하다. 최근 코로나-19 등의 예측하지 못한 상황으로 인해 급하게 온라인

과 오프라인의 탄력적인 학습 환경의 변화가 요구되고 있다. 그리고 이러한 상황에서 온라인과 오프라인 공간에서 스마트기기의 사용 비율은 높아지고, 학습에 활용되는 비율 또한 높아지고 있다. 즉, 이제 스마트기기가 단순한 정보통신으로서의 기능을 넘어 학습의 도구로서 배움의 과정에 의미가 부여되고 있다. 이러한 변화의 흐름은 2022 개정 교육과정에도 반영되었다. 최근 제시된 2022 개정 교육과정에서는 디지털 기초 소양 교육을 제시하였다. 따라서 지식정보사회에서 필요한 정보를 수집하고, 정보를 조합하여 필요한 내용과 형태로 학습 결과물을 창출할 수 있도록 의생활 영역 활동과제에 스마트기기를 활용한 다중지능 교수·학습 전략을 교과서의 활동과제에 제시하는 연구가 필요하다.

넷째, 본 연구는 중학교 의생활 영역 교과서만을 분석하였는데 추후 연구에서는 초등학교 「실과」, 중학교 「기술·가정」, 고등학교 「기술·가정」, 고등학교 「가정 과학」의 의생활 영역의 활동과제 분석으로 확장하여 의생활 영역 활동과제가 학교급 간에 연결되어 계열성이 있게 조직되어 다중지능 교수·학습 전략을 사용하였는지 연구할 필요가 있다.

참고문헌

- Armstrong, T. (1997). *Multiple intelligence and education*. (Y.-S. Jeon, & Y.-S. Kang, Trans.). Seoul: Central Jeokseong Publishing House. (Original work published 1994).
- Armstrong, T. (2007). *Multiple intelligences in the classroom*. (2nd ed.). (Y. S. Jeon, & Y. S. Kang, Trans.). Seoul: Central Jeongangjeokseong Publishing House. (Original work published 2000).
- Armstrong, T. (2014). *Multiple intelligences in the classroom*, (3rd ed.). (D. I. Kim, Trans.). Seoul: Hagiisa. (Original work published 1994).
- Cha, W. J. (2019). *A study on error analysis of underachievers in 'integers and rational numbers' and error correction using multiple intelligences theory*. Unpublished master's thesis, Kyungpook National University, Daegu, Korea.
- Cho, S. Y. (2004). *다중지능 이론에 기초한 실과 가꾸기 단원*

- 학습활동이 초등실과 학업성취도 및 태도에 미치는 효과[*The effects of learning activities of the growing plant unit in practical arts subject based on multiple intelligence to academic achievement and attitude of elementary school students*]. Unpublished master's thesis, Daegu National University, Daegu, Korea.
- Choi, K. H. (2000). 고등학교 국어 교과서 학습 과제 분석: 상권 제6단원의 읽기 영역 학습 과제를 중심으로[Analysis of high school Korean textbook learning tasks: Focusing on reading area learning tasks in unit 6 of commercial areas]. *Education Thesis*, 2, 87-124.
- Choi, S.-Y. (2010). *A development and evaluation of practical problem-based lesson plans with multiple intelligence: Focused on the unit 'Nutrition & Meal' of Home Economics in middle school*. Unpublished master's thesis, Korea National University of Education, Chung Buk, Korea.
- Choi, S. Y., & Chae, J. H. (2010). 가정 교과서 '청소년의 영양과 식사' 단원의 다중지능 활용 활동과제 분석[Analysis of multiple intelligence utilization activity tasks in the Home Economics textbook: Focusing on 'Nutrition and diet for adolescents' unit]. *Proceedings of the 2009 Winter Korean Home Economics Association Conference* (pp. 234-235). Seoul: Korean Home Economics Education Association.
- 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, S.-Y., & Chae, J.-H. (2018). The effects of practical problem based Home Economics instruction using multiple intelligences for the prevention of school violence by high school students. *Family and Environment Research*, 56(3), 283-300. doi:10.6115/fer.2018.021
- Choi, S.-Y., Lee, Y.-S., Choi, Y.-J., Joo, H.-J., Kim, S.-H., & Park, M.-J. (2018). 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. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 30(3), 19-42. doi:10.19031/jkheea.2018.09.30.3.19
- Choi, Y. I. (2011). A study on the effects of reading instruction programs for developing multiple intelligences related to personality. *Journal of the Korean Society for Library and Information Science*, 45(1), 169-188.
- Choi, Y. R., & Nam, Y. S. (2016). 지속가능 발전교육(ESD)관점에서 2009 개정 교육과정 기술·가정 교과서의 의생활 단원 분석: 가정 영역을 중심으로[Analysis of clothing life units of the 2009 revised curriculum 'Technology·Home Economics' textbook from the perspective of education for sustainable development(ESD): Focusing on Home Economics area]. *Proceedings of the Korean Society for Environmental Education Conference* (pp. 51-54). Seoul: Korean Society for Environmental Education.
- Chun, M.-H. (2003). *The study of teaching-learning method for traditional literature with MI theory: By using ICT*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Chung, M. K. (1998). Analysis of Home Economics textbooks for middle school in a viewpoint of the creativity-Focus on the learning unit of making necessaries. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 10(1), 171-183.
- Chung, M. K. (2001). The educational contents and teaching methods of clothing unit in practical arts education for elementary school based on the 7th educational curriculum. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 14(3), 107-125.
- Eo, J.-H., & Oh, K. W. (2009). Students' experience and preference on student activities in the clothing & textiles section of middle school 'Technology·Home Economics' textbooks. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 21(1), 51-69.
- Gardner, H. (2019a). *The disciplined mind*. (S.-H. Ryu, Trans.). Seoul: Sahoepyonglon. (Original work published 1999).
- Gardner, H. (2019b). *Changing minds: The art and science of changing our own and other people's minds*. (H.-Y. Kim, Trans.). Seoul: Sahoepyonglon. (Original work published 2006).
- Gardner, H. (2020). *Multiple intelligence*. (Y. L. Moon, & K. J.

- Yoo, Trans.). Seoul: Woongjin Think Big. (Original work published 2006).
- Heo, Y. S. (2020). *중학교 가정과 세계시민교육 프로그램 개발* [Development of global citizenship education program for middle school]. Unpublished doctoral dissertation, Korea National University of Education, Chung Buk, Korea.
- Hong, S.-H. (2013). Career education for adolescents based on multiple intelligences. *Secondary Education Research*, 61(4), 1061-1086.
- Hwang, S. Y. (2005). *A study of music teaching-learning method based on multiple intelligence theory*. Unpublished master's thesis, Pusan National University, Pusan, Korea.
- Jeong, H. (2020). *Analysis of the 2015 revised Practical Arts textbooks based on multiple intelligence: Focusing on experience activities of 5th grade 'World of Technology'*. Unpublished master's thesis, Seoul National University of Education, Seoul, Korea.
- Jeong, H.-K., & Moon, S.-H. (2020). Analysis of experience activities using multiple intelligence in the 'World of Technology' of Practical Arts textbook. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 26(2), 1-18. doi:10.29113/skpaer.2020.2.62.001
- Kim, D. I., Lee, Y., Jeon, H. J., & Lee, Y.-S. (2015). The effects of multiple intelligence education program on career development: Multilevel meta-analysis. *Asian Journal of Education*, 16(2), 33-54.
- Kim, J.-H., & Moon, Y.-L. (2005). A study on children's and adolescents' development of multiple intelligences and career maturity. *The Korean Journal of the Human Development*, 12(2), 1-22.
- Kim, J. S., & Heo, Y. S. (1999). 초등 사회과 교육에 있어서 '활동 과제'의 재구성 및 적용[Reorganization and application of 'activity task' in elementary social studies education]. *Elementary Education Research*, 9(1), 3-96.
- Kim, N. O., & Min, S. J. (2010). The effect of multiple intelligence theory based vocabulary instruction on middle school students' English reading comprehension. *Studies on English Language & Literature*, 36(2), 205-226.
- Kim, S.-Y., Yu, J.-K., & Cho, Y.-S. (2013). The development of multiple intelligences-based group counseling program for the improvement of the career maturity of high school students. *The Journal of Career Education Research*, 26(2), 43-66.
- Lee, D. H., Kim, S. I., & Park, S. S. (2002). *Textbook high school pedagogy*. Seoul: Gyohaksa.
- Lee, D. M. (2008). *다중지능을 활용한 국어과 교수·학습 방안 연구*[The study of teaching-learning method for Korean education with multiple intelligence]. Unpublished master's thesis, Kongju University, Kongju, Korea.
- Lee, H.-H. (2015). The study of textbook in eco friendly clothing-related contents: Based on middle school 「Technology·Home Economics」 2. *Journal of the Korean Fashion & Costume Design Association*, 17(1), 117-130.
- Lee, H.-R., & Son, H.-S. (2006). The effects of career exploration program based on multiple intelligences on vocational values and career maturity of middle school students. *The Journal of Child Education*, 15(2), 101-116.
- Lee, J. W. (2011). *다중지능이론을 적용한 수학과 교수·학습 지도방안 연구: 중학교 2학년 '확률' 단원 중심으로* [Study on mathematics teaching·learning method using multiple intelligences theory: Focusing on 'Probability' of the 2nd grade of the middle school]. Unpublished master's thesis, Kyung Hee University, Seoul, Korea.
- Lee, K. H., & Song, G.-H. (2019). An analysis of program types for school reading education included in the 100 excellent curriculum by multiple intelligences. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 50(1), 85-103.
- Min, K. A., Jeong, H. K., Ryu, W. I., & Cheon, S. M. (2011). The effects of a career exploration group counseling program based on multiple intelligences self-esteem and job understanding for adolescents with latent delinquency. *Journal of Evaluation on Counseling*, 4(1), 1-15.
- Na, J.-Y. (2013). *The integrated education of mathematics based on multiple intelligences theory*. Unpublished master's thesis, Sookmyung Women's University, Seoul, Korea.
- 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*, 51(2), 5-22.
- Pae, D. B., & Im, J. M. (2003). A study of the application of multiple intelligences theory for middle school English classes. *Journal of the Korea English Education Society*, 2(1),

- 47-67.
- Park, H. J., Sung, Y. G., Shin, M. H., Yu, S. H., Lee, Y. M., & Jung, J. G. (2006). *Multiple intelligences theory and instruction*. Seoul: YSWPUB. Co.,Ltd.
- Park, H. K., & Shim, J. Y. (2014). Differences in multiple intelligence aptitude, career inclination, and career maturity by the level of English achievements in academic high school students. *Journal of Brain Education*, 14(9), 25-47.
- Park, S. S., & Ha, K. (2010). A study of English literature teaching method by multiple intelligences theory for middle school English classes. *Journal of the Korea English Education Society*, 9(1), 77-93.
- Rho, S.-L. (2004). *The effect of Technology/Home Economics instruction based on multiple intelligences theory on middle school student's self-esteem: Centering on the 'Resources management and environment' unit*. Unpublished master's thesis, Chung-ang University, Seoul, Korea.
- Rho, S.-L., & Lee, H.-S. (2005). The effects of lesson using multiple intelligences theory in Technology · Home Economics on middle school student's self-esteem: Focused on the resource management and environment unit. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 17(2), 1-10.
- Shin, S. H. (2013). *Study on teaching learning process plan for Art education using multiple intelligence theory: Focused on the first and second grade of middle school students*. Unpublished master's thesis, Hongik University, Seoul, Korea.
- Yoo, S.-I. (2016). *A study on the Gardner's MI(Multiple Intelligence) theory-applied teaching & learning guidance of music appreciation domain for 7th graders: Focused on Schubert's 'Der Erlkönig'*. Unpublished master's thesis, Kookmin University, Seoul, Korea.
- Yun, K.-M., & Yoo, S.-H. (2008). Relationship between multiple intelligence and career maturity of the gifted in science and the average middle school students. *Korea Journal of Counseling*, 9(2), 517-536.

<국문요약>

본 논문의 목적은 2015개정 교육과정의 중학교 「기술·가정」 교과서에서 의생활 영역의 활동 과제를 분석하여 개선점을 제시하는 데 있다. 본 연구의 분석 대상은 12개 출판사의 「기술·가정 ①」 교과서 의생활 영역 본문의 활동 과제이다. 다중지능 교수·학습 전략 분석 기준은 선행 연구를 참조하여 가정교과 전공 교수 1인과 의생활 전공 교수 1인에게 검토를 받고 연구자와 협의의 과정을 거쳐 재구성하였다. 이렇게 재구성한 분석 기준을 중심으로 12종 「기술·가정」 교과서의 의생활 영역 활동 과제를 분석하였고 그 결과에 대해서는 전문가 11인에게 내용 타당도 검증을 받았다. 내용타당도 지수인 CVI는 0.94로 높게 나타났다. 다중지능 교수·학습 전략을 기반으로 「기술·가정」 교과서 의생활 영역의 활동 과제를 분석한 결과, 논리수학지능이 31.02%로 가장 높은 비중을 차지하였다. 그 다음이 언어지능으로 23.81%, 시·공간지능이 17.08%, 자기이해지능이 14.71%, 대인관계지능이 5.79%, 신체운동지능이 5.22%, 자연탐구지능이 2.37%, 그리고 음악지능이 0.00%의 순으로 나타났다. 이 연구 결과에서 알 수 있듯이, 의생활 영역에서 높은 비중을 차지 것은 논리수학지능, 언어지능, 시·공간지능, 자기이해지능과 관련된 교수·학습 전략이었다. 한편 가정교과의 교수·학습 방법으로 권장되는 대인관계지능과 신체운동지능, 자연탐구지능과 관련된 교수·학습 전략은 상대적으로 적은 비중을 차지하였으며 음악지능 교수·학습 전략은 전무하였다. 따라서 앞으로 「기술·가정」 교과서 의생활 영역의 활동과제에는 논리수학이나 언어지능, 시·공간지능, 자기이해지능 교수·학습 전략 못지않게 대인관계, 신체운동, 자연탐구, 음악지능과 관련된 교수·학습 전략도 제시하는 것이 요구된다.

■논문접수일자: 2021년 12월 19일, 논문심사일자: 2021년 12월 24일, 게재확정일자: 2021년 12월 30일