

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.1.53

JCCT 2023-1-7

초등학교 5학년 영어 교과서 활동 분석: 다중지능이론을 중심으로

Investigating Multiple Intelligence Theory in the 5th Grade English Textbook

윤영지*, 양재석**

Youngjee Yoon*, Jaeseok Yang**

요약 우리는 본 연구에서 2015 개정 교육과정 초등학교 영어 교과서를 대상으로 다중지능의 유형을 반영하고 있는지 비교 분석하고자 한다. 분석 대상으로 초등학교 5학년 영어 교과서 중 3종을 선택하여 프로젝트 활동, 게임 활동, 문화 활동을 포함한 3가지 영역에서 다중지능 이론의 각 지능 유형이 어느 정도 반영하고 있는지를 분석하였다. 또한 출판사 별로 다중지능 영역의 반영 정도를 비교 분석하였다. 3종 교과서의 각각 활동 영역에 대한 다중지능 유형의 비중을 분석한 결과, 프로젝트 활동의 경우 언어적 지능, 대인 관계 지능, 공간적 지능을 높은 비중으로 반영하고 있었다. 게임활동은 언어적 지능, 대인 관계 지능, 공간적 지능, 신체 운동적 지능을 높은 비중으로 반영하고 있었다. 문화 활동은 언어적 지능과 공간적 지능이 높은 비중으로 반영하고 있었다. 우리는 본 연구의 결과를 바탕으로 교과서를 개발할 때 언어적, 공간적, 신체 운동적 지능과 같이 일부 지능 유형에 편중된 것 보다는 다양한 유형의 지능이 골고루 포함될 수 있도록 영어 교수 학습의 연구가 필요함을 제시하였다. 뿐만 아니라, 다양한 다중지능 요소를 반영할 수 있는 영어 교수 학습을 개발하여 교과서 활동을 제시할 필요가 있다.

주요어 : 교과서 분석, 초등영어, 다중지능, 프로젝트 활동, 게임 활동, 문화 활동

Abstract We aim to investigate whether the activities in the 2015 revised elementary English textbooks are reflected in terms of Multiple Intelligences. Specifically, we analyze three types of activities including project, game, and cultural activities in three types of the 5th grade English textbooks. Additionally, we compare the differences in the Multiple Intelligences according to three different publishers. The data includes three different sorts of fifth-grade English textbook activities. We found that verbal-linguistic intelligence, interpersonal intelligence, and visual-spatial intelligence are heavily involved in project activities. Verbal-linguistic intelligence, interpersonal intelligence, visual-spatial intelligence, and kinesthetic intelligence are all utilized in game activities. Lastly, cultural activities demonstrate verbal-linguistic and visual-spatial intelligence. In consideration of the diversity of students, we suggest that English textbooks need to consider diverse and well balanced approach to incorporating Multiple Intelligences in order to make the textbooks to meet the needs of the diversity of learners.

Key words : Textbook Analysis, Elementary English, Multiple Intelligences, Project Activity, Game Activity, Cultural Activity

*정회원, 대구서대구초등학교 교사 (제1저자)

**정회원, 대구교육대학교 영어교육과 교수 (교신저자)

접수일: 2022년 11월 21일, 수정완료일: 2023년 1월 4일

게재확정일: 2023년 1월 9일

(본 연구는 제1저자의 석사학위논문 내용을 수정 보완하여 재구성한 것임.)

Received: November 21, 2022 / Revised: January 4, 2023

Accepted: January 9, 2023

**Corresponding Author: yangjs@dnue.ac.kr

Dept. of English Education, Daegu National Univ. of Education, Korea

I. 서론

2015 개정 초등학교 영어 교육과정의 목표는 영어 학습자의 흥미와 자신감을 바탕으로 일상에서 사용되는 기초적인 영어를 이해하고 표현할 수 있는 의사소통 능력을 기르는데 초점을 두고 있다[1]. 초등 영어 학습에 있어 학생의 의사소통 능력을 신장하기 위해서는 학습자들이 영어 학습에 흥미를 가지고 학생 개인에 맞는 학습법으로 영어 학습을 할 때 학습의 효과가 높다. 학생들은 자신의 특성을 알고, 자신을 깊이 이해하기 위해 학교 교육에 있어서도 학생 개인에 맞는 교육이 필요하며, 자신의 강점과 약점, 잘하는 것과 좋아하는 것, 개인의 흥미를 아는 등의 자신에 대해서 알고 개인에게 맞는 방법으로 효과적으로 학습하는 것이 학습 효과를 극대화시킬 수 있다. 이에 따라 영어 교육에 있어 개인의 다양한 특성을 인정하는 다중지능 이론의 필요성이 제기되고 있다[2, 3]. 다중지능 이론은 인간의 지능이 단순하기보다는 다양한 능력을 대표하는 다수의 지능으로 구성되며 개인의 지능유형에 따라 학교 교육도 개인의 특성과 흥미에 맞게 제공될 필요가 있다는 점을 강조하고 있다. 따라서 현행 2015 개정 초등학교 교과서 활동에서 다중지능이론의 반영 여부와 지능유형을 분석함으로써 학습자 개인의 성향에 맞는 학습자 중심의 학습을 영어 학습에 적용하기 위한 기초자료의 역할을 기대할 수 있다. 다중지능 이론에 근거하여 중, 고등 수준의 영어 교과서에 대한 연구 분석이 주를 이루고 있는데 반해, 학습자 중심 교육에 중점을 두는 초등 영어 교과서에 대한 분석은 비교적 부족하다. 뿐만 아니라 최근 교육과정에 학생의 자아탐색과 자신의 이해에 기반을 둔 진로교육 과목이 강화되고 개별교육이 확대됨으로써 학생 개인의 이해와 강점 지능에 맞춘 다중지능 이론에 근거한 영어 교수학습에 대한 연구가 필요하다.

본 연구에서는 2015 개정 교육과정에서 채택된 초등학교 5학년 영어 교과서 3종이 다중지능 유형을 어떻게 반영하고 있는지 살펴봄으로써 다양한 학생들이 가진 재능과 잠재력을 인정하고 학습자의 다양성을 고려하여 개별 학생에게 적합한 교수·학습 방법이 반영된 활동을 포함할 수 있는 교수적 제안을 하는데 목적을 두고 있다.

II. 이론적 배경

1. 다중지능이론

Gardner는 지능을 언어적 지능, 논리-수학적 지능, 공간적 지능, 신체-운동적 지능, 음악적 지능, 대인관계 지능, 개인이해지능, 자연탐구지능, 실존지능의 9가지 지능으로 나눌 수 있다[2, 4]. 우선, 언어적 지능은 말하거나 쓰기에서 효율적인 언어 사용 능력을 나타내며, 단어나 언어의 소리, 구조, 리듬, 의미에 대한 감수성이나 언어 기능에 대한 민감성 등과 관련이 된다. 논리-수학적 지능은 논리적이고 효율적이 숫자의 사용과 관련되며 문제해결과정에서 요구되는 논리적 규칙, 관계, 수학적 패턴을 파악하는 능력, 진술 또는 명제, 함수 및 관련 개념의 민감성과 관련된 능력을 나타낸다. 공간적 지능은 정확한 시공간적 세계를 인지하고 변화시키는 능력을 말하며 시각적 형상이나 심상에 관련된 형태나 이미지를 포함한 시공간적 단어를 정확하게 인식하는 능력을 말한다. 신체-운동적 지능은 자신의 신체를 활용하여 사고와 감정을 표현하고 손동작이나 움직임에 의해 손을 사용하여 만들거나 변형시킬 수 있는 능력으로 자신의 몸을 통제하고 운동, 균형, 민첩성 등을 조절해 사물을 다루는 능력을 의미한다. 다섯 번째 지능은 음악적 지능으로 음악을 인지하고 평가, 변형, 표현하는 능력을 말한다. 대인관계지능은 다른 사람의 분위기나 기분, 의도, 동기, 느낌 등을 잘 인지하고 구분하는 능력이다. 개인이해지능은 개인의 내적 지식에 따라 적용하며 행동할 수 있는 능력으로 자신의 의도, 동기, 기질, 욕망에 대한 인식능력이다. 자연탐구지능은 개인의 환경을 둘러싸고 있는 동식물에 대해 인식하고 분류하는 것과 관련된 능력이다. 마지막으로 실존지능은 인간 실존에 대한 통찰력과 철학적 문제나 깨달음의 영역과 관련되어 있다[4, 5].

2. 선행연구

다중지능이론에 근거한 2009 개정 중학교 영어교과서를 분석한 연구에 따르면, 언어적 지능과 시각-공간적 지능 위주로 편중되어 구성되었으며, 2009 개정 영어과 교육과정이 지향하는 학습자 중심의 교육과 부합하지 않으므로, 다양한 지능을 고르게 반영하는 것이 필요하다고 보고하였다[6]. 또한 학생들의 개별화되고 학습자가 주도하는 수업이 이루어지려면 학생들의

다양한 적성을 교과서가 반영해 주어야 하나 다중지능 유형이 균형적으로 다양하게 반영되어 있지 못함을 지적하였다[7]. 따라서 다중지능 이론에 기초한 영어 교과서 분석 결과에 근거하여 교과서를 제작할 때 다양한 지능이 반영될 수 있도록 학습 활동을 보완하여 만들 필요가 있음을 나타내었다.

이밖에 초등학교 영어교과서를 중심으로 분석한 연구에서는 2009 개정 6학년 영어 교과서의 프로젝트 활동을 중심으로 사용 언어 기능, 활동 조직, 활동 자료, 소재, 다중지능의 반영 요소, 창의성 요소에 따라 분석하였다[8]. 다중지능의 반영 요소에 따른 분석 결과 학습자들의 다양성을 고려하여 다양한 요소가 반영될 필요성을 주장하였으며, 특정 다중지능 요소에 편중되어 있으므로 학습자들이 각자 다른 강점 지능을 가지고 있으므로 반영 비율이 낮았던 다중지능의 요소들도 균형 있게 포함하여 반영할 필요가 있다고 나타났다.

초등 5학년 영어 검정 교과서의 게임 활동을 분석한 연구에서는 교과서의 활동이 특정 영역에 편중된 경향이 있음을 지적하고, 자연 탐구 지능, 음악적 지능 등의 반영 비율이 낮으며 앞으로 교과서를 제작할 때 다양한 지능을 반영할 수 있는 활동을 교과서에 포함할 수 있도록 제안하였다[9].

다중지능 이론을 활용한 교수-학습 활동이 학생들의 학습 흥미도 및 자신감에 높은 향상을 보고한 연구에서, 학습자 개인의 개성과 능력에 맞게 학생들의 의사소통 능력이 신장되었음을 알 수 있었다[10]. 따라서 초등학교 영어 교육과정에서 학생들의 개인차를 고려하여 제공할 수 있는 다중지능 이론을 활용한 교수-학습 활동에 관한 후속 연구가 필요함을 나타내었다.

이처럼 다중지능 이론을 적용한 연구는 지속되어 왔으며 다중지능 이론에 입각한 교수 학습을 개발하기 위해 교과서 분석도 다양한 측면에서 이루어져 왔다. 또한 2007 개정 초등학교 5학년 영어 검정 교과서 게임 분석 연구 결과와 2009 개정 초등학교 6학년 영어 교과서에 수록된 프로젝트 활동 연구 중 다중지능에 의한 분석 결과에서는 다중지능이 편향적으로 반영된 것을 개선하고 균형적이고 종합적인 다중지능 요소를 반영하기 위해 앞으로 교과서에 보다 다양한 지능을 반영할 필요성에 대해 언급하였다[8, 9].

그럼에도 불구하고, 선행연구에서는 초등학교 영어 교과서의 활동의 일부뿐만 다중지능이론에 의해 분석이

되어 초등학교 영어 교과서의 다른 활동에 대해서는 분석이 되지 못한 부분과 2015 개정 교육과정에 따른 교과서가 분석되지 않았다는 점, 그리고 9번째 실존지능 유형이 반영되지 못한 제한점이 있었다. 이런 점들을 고려하여 본 연구는 2015 개정 초등학교 영어 5학년 교과서의 프로젝트 활동, 게임 활동, 문화 활동에 9가지의 다중지능 유형들이 어떻게 반영되어 있는지 살펴보고자 한다.

III. 연구 방법

1. 연구 대상

연구 대상은 2020년 현재 초등학교 현장에서 사용되는 2015 개정 초등학교 5학년 영어 교과서 3종이다. D광역시 교육청 내 초등학교 현장에서 많이 사용되는 교과서 3종을 선정하여 교과서 분석 대상으로 삼았다. 학년 범위는 이론적 배경에서 언급한 선행 연구 대상이 주로 4학년에서 6학년으로 설정되어 있으며, 선행 연구 결과와 본 연구 결과를 비교하기 위한 목적으로 5학년으로 정하였다.

2. 분석 기준

표 1. 다중지능 이론에 기초한 언어활동
 Table 1. Language activities based on MI

지능	활동 유형
언어적 지능(VLI)	듣기, 말하기, 읽기, 쓰기, 어휘, 문법 활동
논리/수학적 지능(LMI)	논리 찾기, 논리적 사고, 숫자 다루기 활동
공간적 지능(VSI)	시각적 자료를 이용하거나 만드는 활동
신체/운동적 지능(BKI)	몸으로 표현하기, 교실내 위치 변화하기, 조작 활동 게임, 스포츠를 응용한 활동
음악적 지능(MI)	음악이나 노래 듣기, 부르기 활동
대인 관계 지능(INTERI)	짝, 모둠 활동
개인 이해 지능(INTRAI)	자기주도 문제 해결하기, 자기 생각과 감정에 관한 활동
자연 탐구 지능(NI)	동·식물 및 자연을 소재로 하는 활동, 탐구력을 기르는 활동
실존 지능(EI)	공동체적인 활동(타인배려)

표 1에 보인 바와 같이 다중지능에 근거한 언어활동 유형을 분석 기준에 따라 분류하였다. 구체적으로 살펴보면, 지능별 교수-학습 활동 및 지능별 언어 학습 활동 목록을 참고하여 활동을 지능별로 분류하였다[5, 9, 11]. 실존지능 부분의 학습활동은 3종 교과서에 포함된

활동을 유형별로 분류하였다[12]. 앞서 분류된 기준에 따라 각 활동에 따른 다중지능유형의 빈도와 백분율 분석을 실시하였다.

IV. 연구 결과

1. 프로젝트 활동에 대한 다중지능유형 분석

표 2에 제시된 바와 같이, 프로젝트 활동 대부분은 활동 수행에 필요한 도구적 목적으로 영어 표현의 학습 및 연습이 주요 목적이기 때문에 언어적 지능이 모든 프로젝트 활동에 반영되어 있다. 또한, 프로젝트 활동을 진행하는 과정에서 짝 또는 모둠과 같이 협력학습을 하여 활동을 하므로 대인 관계 지능 역시 모든 프로젝트 활동에 반영되어 있다. 프로젝트 활동의 특성상 그림 자료를 활용하여 만드는 활동의 비중이 높으므로 공간적 지능의 비중이 높다고 할 수 있다. 개인 이해 지능은 다음으로 높은 비중을 차지하며 개인의 관심사, 개인의 일과, 개인의 꿈, 개인의 계획과 관련된 프로젝트 활동을 하는 과정을 통하여 자신이 좋아하는 영역이 많이 포함되어 있다. 논리-수학적 지능은 프로젝트 활동을 할 때 추측하기, 논리-수학적인 분류하여 정리하는 활동이 해당되며 각 교과서에 반영정도가 높았다. 신체-운동적 지능이 반영되어 있는데 프로젝트 활동을 할 때 신체를 많이 움직이는 활동을 통해 신체 활동이 활발한 학생들의 흥미와 호기심을 이끌어 낼 수 있다. 자연 탐구 지능과 실존 지능과 음악적 지능은 차지하는 비중이 높지 않은 것으로 나타났다.

표 2. 프로젝트 활동에 대한 다중지능유형 분석
Table 2. MI analysis of project activities in 3 textbooks

교과서 지능유형	A(%)	B(%)	C(%)	계	비율
VLI	10(100.0)	13(100.0)	14(100.0)	37	20.9
LMI	8(80.0)	2(15.4)	8(57.1)	18	10.2
VSI	10(100.0)	12(92.3)	13(92.9)	35	19.8
BKI	1(10.0)	2(15.4)	9(64.3)	12	6.8
MI	0(0.0)	1(7.7)	0(0.0)	1	0.6
INTERI	10(100.0)	13(100.0)	14(100.0)	37	20.9
INTRAI	6(60.0)	6(46.2)	8(57.1)	20	11.3
NI	2(20.0)	2(15.4)	5(35.7)	9	5.1
EI	3(30.0)	2(15.4)	3(21.4)	8	4.5
계	50	53	74	177	100.0

세 교과서의 다중지능 요소를 비교한 결과는 표 2와 같다. A교과서는 논리-수학적 지능이 높은 비중을 차지

하고 있으나(80.0%), B, C교과서는 상대적으로 낮은 비중을 차지하고 있다. C교과서는 신체-운동적 지능이 64.3%여서 높은 비중을 차지하고 있는데 A, B교과서는 상대적으로 낮은 비중을 차지하고 있다. 2009 개정 초등 6학년 영어 교과서의 프로젝트 활동을 분석한 [8]에서도 언어적 지능, 대인 관계 지능, 공간적 지능, 신체-운동적 지능, 개인 이해 지능, 논리-수학적 지능, 자연 탐구적 지능, 음악적 지능의 순으로 반영되어 있다. 2015 개정 교과서의 프로젝트 활동의 자연 탐구 지능은 [8]의 연구에 반영된 자연 탐구 지능보다는 다소 높은 것으로 나타났다. 실존지능은 다른 사람과 함께 더불어 살아가기 위한 공동체적인 역량을 기르는 부분이므로 관련된 교수 학습 활동을 개발할 필요가 있다.

2. 게임 활동에 대한 다중지능유형 분석

교과서 별 게임 활동에 대한 다중지능 유형을 분석한 결과는 표 3과 같다. 게임 활동을 수행하면서 교과서에 제시된 영어 표현을 익히는 것이 학습 목표라는 점에서, 언어적 지능이 모든 게임 활동에 반영되어 있다고 볼 수 있다. 또한, 게임 활동을 진행하는 과정에서 짝 또는 모둠과 같이 협력학습을 하여 활동을 하므로 대인 관계 지능 역시 모든 게임 활동에 반영되어 있다. 다음으로 게임 활동을 할 때 그림 등 시각적 자료를 활용하여 게임을 하는 활동이 많으므로 공간적 지능의 비중이 높다. 또한, 신체 움직임을 활용한 게임이 세 교과서 모두 많으므로 신체-운동적 지능의 비중도 높다고 볼 수 있다. 게임 활동을 할 때 논리-수학적 지능도 많은 비중을 차지하고 있는데 특히 C교과서에 논리-수학적 지능의 비중이 가장 높게 나타나고 있다. 다음으로 많이 반영되어 있는 지능은 개인 이해 지능으로 개인의 일과, 개인의 관심사, 개인의 계획, 개인의 꿈과 관련된 활동의 비중이 높은 것으로 보인다. 게임 활동에 있어 실존지능의 비중은 낮은 편이긴 하지만 각 교과서마다 포함되어 있는 것을 알 수 있다.

세 교과서의 게임 활동에 나타난 다중지능 요소 중에서 논리-수학적 지능과 신체-운동적 지능 모두 C교과서는 A, B 교과서보다 상대적으로 조금 높은 비중을 차지하고 있다. 또한 B교과서는 자연 탐구적 지능이 8.9%여서 낮은 비중이지만 교과서에 반영이 되어 있으나 A교과서는 반영비율이 매우 낮고, C교과서는 반영이 되어 있지 않은 것으로 분석되었다. 2007 개정 초등

5학년 영어 교과서의 게임 활동을 분석한 결과[9]에서는 언어적 지능, 대인 관계 지능, 공간적 지능, 신체-운동 지능, 논리-수학적 지능, 개인 이해 지능, 음악적 지능, 자연 탐구 지능 순으로 반영되어 있어 본 연구의 결과와 거의 유사하다.

표 3. 게임 활동에 대한 다중지능유형 분석
 Table 3. MI analysis of game activities in 3 textbooks

교과서 지능유형	A(%)	B(%)	C(%)	계	비율
VLI	24(100.0)	45(100.0)	53(100.0)	122	20.1
LMI	13(54.2)	22(48.9)	35(66.0)	70	11.5
VSI	24(100.0)	40(88.9)	52(98.1)	116	19.1
BKI	15(62.5)	29(64.4)	41(77.4)	85	14.0
MI	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0	0.0
INTERI	24(100.0)	45(100.0)	53(100.0)	122	20.1
INTRAI	15(62.5)	22(48.9)	27(50.9)	64	10.5
NI	1(4.2)	4(8.9)	0(0.0)	5	0.8
EI	5(20.8)	8(17.8)	11(20.8)	24	3.9
계	121	215	272	608	100.0

3. 문화 활동에 대한 다중지능유형 분석

교과서 3종의 문화 활동에 대한 다중지능 유형을 분석한 결과는 표 4와 같다. 문화 활동은 관련 단원의 언어 표현을 익히므로 언어적 지능이 모든 문화 활동에 반영되어 있음을 알 수 있다. 또한, 다른 나라의 문화에 대해 알아볼 때 관련된 그림 자료를 활용하여 학습을 하므로 공간적 지능 역시 모든 문화 활동에 반영되어 있다. 대인 관계 지능이 높은 비중을 차지하고 있는데 이는 문화 활동과 관련하여 짝 활동, 모둠 활동을 하기 때문이다. 개인 이해 지능은 각 단원의 문화 활동과 관련되어 포함되어 있고 논리-수학적 지능 역시 각 단원의 문화 활동과 관련지어 있는데 C교과서에 높게 나타나 있다. 각 나라의 자연 환경이나 자연적인 문화와 관련하여 알아보는 활동에 자연 탐구적 지능은 낮게 포함되었으며, 다른 사람을 배려하는 공동체적인 생활을 학습하기 위해 실존 지능 역시 낮게 반영된 것으로 나타났다.

세 교과서의 문화 활동에 나타난 다중지능 요소 중에서 C교과서는 논리-수학적 지능이 94.1%여서 높은 비중을 차지하고 있는데 A, B교과서는 상대적으로 낮은 비중을 차지하고 있으며 그 중에서도 B교과서에는 반영률이 가장 낮았다. B교과서는 대인 관계 지능이 100%여서 높은 비중을 차지하고 있으나 A, C교과서는 상대적으로 낮은 비중을 차지하고 있다. 본 연구의 결과를 선행 연구와 비교하여 보면 중국어 교과서를 분석한

연구에서도 언어적 지능, 공간적 지능, 개인 이해 지능의 비중이 높음을 알 수 있다[13]. 문화 활동에도 초등 학교 영어 교과서와 중국어 교과서에 나타난 다중지능의 반영비율이 비슷하게 반영되어 있음을 볼 수 있다. 한편으로 초등학교 영어 교과서에는 문화 활동에 대인 관계 지능이 중국어 교과서 보다 반영률이 높는데 이는 초등학교 영어 교과서에는 문화 활동과 관련하여 협력 학습을 하기 위하여 짝 활동, 모둠 활동이 상대적으로 많기 때문으로 여겨진다.

표 4. 문화 활동에 대한 다중지능유형 분석 교과서간 비교
 Table 4. MI analysis of culture activities in 3 textbooks

교과서 지능유형	A	B	C	계	비율
VLI	22(100.0)	13(100.0)	17(100.0)	52	23.9
LMI	10(45.5)	1(7.7)	16(94.1)	27	12.4
VSI	22(100.0)	13(100.0)	17(100.0)	52	23.9
BKI	0(0.0)	1(7.7)	2(11.8)	3	1.4
MI	0(0.0)	1(7.7)	0(0.0)	1	0.5
INTERI	11(50.0)	13(100.0)	5(29.4)	29	13.3
INTRAI	14(63.6)	6(46.2)	9(52.9)	29	13.3
NI	7(31.8)	4(30.8)	4(23.5)	15	6.9
EI	4(18.2)	2(15.4)	4(23.5)	10	4.6
계	90	54	74	218	100.0

분석 결과를 요약하여 정리하면 다음과 같다. 프로젝트 활동의 경우, 3종 모두 언어지능의 반영이 높았다. 또한, 프로젝트 활동을 진행하는 과정에서 짝 또는 모둠과 같이 협력학습을 하여 활동을 하므로 대인 관계 지능 역시 모든 프로젝트 활동에 반영되어 있었다. 프로젝트 활동의 특성상 그림 자료를 활용하여 만드는 활동의 비중이 높으므로 공간적 지능의 비중이 높다고 할 수 있다. 최근 진로 교육과정의 강화로 자신의 꿈 찾기 활동과 관련지어 볼 때 개인 이해 지능의 비중도 프로젝트 활동에 많이 포함되어 있다. 논리-수학적 지능도 각 교과서에 많이 반영되어 있으며 프로젝트 활동을 할 때 신체를 많이 움직이는 활동의 반영으로 신체-운동적 지능이 포함이 된 활동도 반영되어 있는 것으로 분석되었다. 자연 탐구 지능과 실존 지능과 음악적 지능은 차지하는 비중이 높지 않아 이에 해당되는 지능 유형에 해당되는 활동을 강화할 필요가 있다. 예를 들면, 음악적 지능을 보강하기 위해서는 프로젝트 활동을 하면서 활동과 관련된 챗트나 노래를 부르면서 프로젝트 활동을 진행하거나 노래와 관련된 프로젝트 활동을 강화할 필요가 있다. 자연 탐구적 지능을 강화하기 위해

서는 동물이나 자연과 관련된 소재를 프로젝트 활동에 넣어 자연 탐구적 지능을 강화할 수 있다. 또한, 실존 지능을 강화하기 위해서는 다른 사람을 배려하는 공동체적인 프로젝트 활동을 하거나 타인을 배려하는 주제로 학습을 함으로 실존 지능을 높일 수 있다.

게임 활동의 경우, 3종 모두 언어지능의 반영이 높았다. 게임 활동을 진행하는 과정에서 짝 또는 모둠과 같이 협력학습을 하여 활동을 하므로 대인 관계 지능 역시 모든 게임 활동에 반영되어 있다. 그림 등 시각적 자료를 활용하여 게임을 하는 활동이 많으므로 공간적 지능의 비중이 높으며 신체 움직임을 활용한 게임이 세 교과서 모두 많으므로 신체-운동적 지능의 비중도 높다고 볼 수 있다. 논리-수학적 지능도 많은 비중을 차지하고 있는데 그 중에서도 특히 C교과서에 논리-수학적 지능의 비중이 가장 높게 나타나고 있다. 다음으로 개인 이해 지능도 개인적 요소가 포함된 교과서의 게임 활동에 내용이 포함되어 있다. 실존지능의 비중은 낮은 편이긴 하지만 각 교과서마다 포함되어 있는 것을 알 수 있다. 더불어 살아가는 공동체적인 사회에서 갖추어야 하는 덕목인 인성, 배려와 같은 내용이 강화됨에 따라 영어 게임 활동에도 내용이 포함되어 있다. 자연 탐구적 지능, 음악적 지능, 실존 지능의 반영은 낮는데 비중이 낮은 지능은 영어 학습 활동을 개발하여 반영하는 것이 필요하다. 예를 들면, 실존지능을 높이기 위해서는 배려, 인성과 관련된 내용을 강화할 필요가 있다. 자연 탐구적 지능을 강화하기 위해서는 자연, 계절, 동물과 관련된 소재의 게임과 탐구력을 기를 수 있는 게임을 많이 넣을 필요가 있다. 음악적 지능을 강화하기 위해서는 노래를 부르면서 해당 단원과 관련된 게임 활동을 추가하는 것도 필요하다.

문화 활동의 분석 결과에서 3종 모두 언어지능의 반영이 높은 것으로 나타났다. 또한, 다른 나라의 문화에 대해 알아볼 때 관련된 그림 자료를 활용하여 학습을 하므로 공간적 지능 역시 모든 문화 활동에 반영되어 있었다. 문화 활동과 관련하여 짝 활동, 모둠 활동을 하므로 대인 관계 지능의 비중도 높았다. 개인 이해 지능은 각 단원의 문화 활동과 관련되어 높은 비중을 차지하고 있으며 논리-수학적 지능 역시 각 단원의 문화 활동과 관련되어 포함되어 있었다. 신체-운동적 지능과 음악적 지능의 반영이 낮았는데 이는 대부분의 문화 활동의 경우 다른 사람들의 삶을 이해하고 가치를 존중

하는 넓은 의미의 측면에서 대부분 실존 지능의 경우 반영이 되어 있음을 고려할 수 있다. 실존 지능의 경우 문화 활동에 다른 나라의 문화와 삶과 공동체적인 삶의 가치를 이해하기 위해서 교과서에 구체적인 발문과 공통점과 차이점을 비교하는 활동 등이 필요하다. 또한, 신체-운동적 지능을 강화하기 위해서는 다른 나라의 민속 춤 배우기나 다른 나라의 문화와 관련된 장난감으로 신체놀이 하기 등의 신체 움직임이 포함된 활동을 통하여 다른 나라의 문화를 학습할 수도 있다. 그리고 음악적 지능을 강화하기 위해서는 다른 나라의 민요 부르거나 다른 나라의 전통 악기 배우기 등의 음악적 지능이 포함된 활동을 학습할 수 있도록 관련되는 영어 교수 학습법의 연구가 필요하다.

V. 결 론

우리는 2015 개정 초등학교 5학년 영어 교과서 3종을 대상으로 하여 교과서에 제시된 프로젝트 활동, 게임 활동, 문화 활동을 다중지능 영역에 따라 분석해보고, 교과서 간의 다중지능 영역의 반영 정도를 비교 분석하였다. 본 연구의 분석 결과 2015 개정 초등학교 5학년 영어 교과서에 제시되고 있는 지능 유형별 영어 활동이 특정 영역에 편중되는 경향을 나타냈다. 따라서 본 연구의 결과를 바탕으로 교과서를 개발할 때 언어적, 공간적, 신체 운동적 지능과 같이 일부 지능 유형에 편중된 것 보다는 다양한 유형의 지능이 골고루 포함될 수 있도록 영어 교수 학습의 연구가 필요함을 제시하였다. 뿐만 아니라, 다양한 다중지능 요소를 반영할 수 있는 영어 교수 학습을 개발하여 교과서 활동을 다각화하여 제시할 필요가 있다.

References

- [1] Ministry of Education. "2015 Revised Elementary English Curriculum," Ministry of Education, 2015.
- [2] H. Gardner. "Frames of mind: The theory of multiple intelligences." New York: Basic Books, 1983.
- [3] S. Kim. "A Study of teaching and learning English based on multiple intelligences," MA Thesis. Korea National University of Education, 2002.
- [4] H. Gardner. "Multiple Intelligences: New Horizons," Basic Books. 2006.

- [5] T. Armstrong. "Multiple intelligences in the classroom." Virginia: ASCD. 2009.
- [6] H. Ahn. "Analysis of 2009 Revised Middle school English textbook based on Multiple Intelligence Theory," MA thesis. Graduate School of Education. Yonsei University. 2013.
- [7] S. Yang. "Analysis of English Activities in Middle school and High school textbooks by the revised curriculum: Based on Gardner's Multiple Intelligences." MA thesis. Graduate School of English Education, Ewha Womans University. 2010.
- [8] Y. Lim. "An analysis of project activities in 6th grade elementary English textbooks based on the 2009 revised curriculum." MA thesis. Graduate School of Education. Daegu National University of Education. 2017.
- [9] S. Jung. "An Analysis of Games In the Authorized 5th-Grade English Textbooks Based on the Multiple Intelligences Theory." MA thesis, Graduate School of Education. Gwangju National University of Education. 2012.
- [10] D. Pae. "Correlation between learners' multiple intelligences and academic accomplishment of university students as English language learners," *Modern English Education*, 11(1), 143-166. 2010.
- [11] M. A. Christison. "Multiple Intelligences and Language Learning: A Guidebook of Theory, Activities, Inventories, and Resources." Burlingame, CA: Alta Book Center Publishers. 1998.
- [12] S. Lee, and J. Lee. "9th Intelligence (Identical Gift But Totally Different Life)." Chunglim Publication. 2015.
- [13] J. Park. "An analysis of activity material of Chinese I textbook based on Gardner's multiple intelligence theory." MA thesis. Graduate School of English Education, Ewha Womans University. 2018.