

아이즈너 교육과정에 의한 ‘도서관과 정보생활’ 교과서 교육목표 분석에 관한 연구*

A Study on the Analysis of Educational Objectives of ‘Library and Information Life’ Textbooks Based on the Eisner Curriculum

이 병 기 (Byeong-kee Lee)**

목 차

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. 서론 | 4. ‘도서관과 정보생활’ 교육목표 분석 |
| 2. 아이즈너의 교육과정과 정보활용교육 | 5. 결론 및 제언 |
| 3. 연구대상 교과서 및 분석 방법 | |

초 록

아이즈너는 교육과정 개발에 있어서 행동목표 외에 문제해결목표, 표현목표의 중요성과 언어적, 시각적, 청각 모드 등 멀티 모달에 의한 의사소통을 강조하였다. 본 연구는 정보활용교육을 위해서 개발된 교과서인 ‘도서관과 정보생활’을 교육목표 유형(행동목표, 문제해결목표, 표현목표)과 멀티 모달(언어적, 시각적, 청각적, 공간적, 행동적)을 기준으로 분석하여, 정보활용교육을 위한 교육목표 설정과 교과서 개발을 위한 시사점을 도출하고자 한다. ‘도서관과 정보생활’ 교과서는 초등학교 저학년용, 초등학교 고학년용, 중학생용, 고등학생용의 4책으로 구성되어 있다. 교과서로부터 교육목표를 추출하여, 사서교사 3인에게 교육목표 분석을 의뢰하였다. 본 연구의 주요 결과와 시사점은 다음과 같다. 첫째, 교육목표 유형별로 볼 때, 행동목표의 비중이 지나치게 높게 나타났으며, 문제해결목표와 표현목표의 비중을 강화할 필요가 있다. 둘째, 문제해결목표는 행동목표와 중복되는 경향이 있으며, 조건과 해결책의 요건을 갖춘 진정한 의미의 문제해결목표를 개발할 필요가 있다. 셋째, 특정 대-단원에 집중되어 있는 표현목표는 다른 대-단원에서도 고르게 배치할 필요가 있다. 넷째, 멀티 모달의 경우 언어적 모드의 비중을 줄이고, 시각적, 청각적, 공간적, 행동적 모드의 비중을 높여야 하며, 각 모드의 특성이 명확한 교육목표를 설정할 필요가 있다.

ABSTRACT

Eisner emphasized the importance of problem-solving objectives and expressive objectives in addition to behavioral objectives, and communication through multiple modalities including linguistic, visual, aural, spatial, gestural modes. This study analyzes ‘Libraries and Information Life,’ a textbook developed for information literacy instruction, by dividing it into educational objectives types (behavioral, problem-solving, expressive) and multimodal modes (linguistic, visual, auditory, spatial, and gestural), and seeks to derive implications for setting educational objectives for information literacy instruction and developing textbooks. The textbook has four volumes for elementary low-grade, elementary high-grade, middle school, and high school levels. Educational objectives were extracted from the textbooks, and 3 librarian-teachers were engaged in the analysis of these objectives. The main findings and implications of this study are as follows. First, when looking at the types of educational objectives, the proportion of behavioral objectives was found to be excessively high, and there is a need to strengthen the proportion of problem-solving objectives and expressive objectives. Second, problem-solving objectives tend to overlap with behavioral objectives, indicating a need to develop problem-solving objectives with defined conditions and solution requirements. Third, expressive objectives concentrated in specific units need to be placed evenly in other units. Fourth, in the case of multi-modality mode, the proportion of the linguistic mode must be reduced, the proportion of the visual, auditory, spatial, and gestural modes must be increased, and it is necessary to set educational objectives with clear characteristics of each mode.

키워드: 아이즈너, 교육과정, 정보활용교육, 교육목표, 도서관과 정보생활 교과서
Eisner, Curriculum, Information Literacy Instruction, Educational Objectives, Library and Information Life Textbooks

* 공주대학교 연구년 사업에 의하여 연구되었음.

** 공주대학교 사범대학 문헌정보교육과 교수(lisdoc@kongju.ac.kr / ISNI 0000 0004 6460 4911)
논문접수일자: 2024년 4월 22일 최초심사일자: 2024년 4월 30일 게재확정일자: 2024년 5월 2일
한국문헌정보학회지, 58(2): 57-80, 2024. <http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2024.58.2.057>

© Copyright © 2024 Korean Society for Library and Information Science
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서론

학교교육에 있어서 교육목표는 학습의 방향과 목적을 설정하는 중요한 요소이다. 교사가 설정한 교육목표에 따라서 학생들이 수행해야 할 활동, 과정, 결과물 등이 결정되기 때문이다. 교육부에서 공표한 국가수준의 교육과정인 『2022 개정 교육과정』을 보면, 초등학교·중학교·고등학교별로 교육목표가 명시되어 있고, 국어·영어·수학 등 각 교과목별로 교과의 성격과 목적, 학년별 교과 교육목표, 학습목표 등이 제시되어 있다(국가교육과정 정보센터, 2023). 교육목표는 교육이 이루어진 뒤에 학생들이 도달하기를 바라는 학습의 결과로서 보다 포괄적이며, 추상적으로 진술한 경우에는 교육목표적이라 하고, 교사가 전개하는 수업시간의 관점에서는 수업목표, 학생의 관점에서는 학습목표 등 다양하게 부르고 있다.

전통적으로 교사가 설정하는 교육목표는 구체적이며, 측정가능하게 행위동사를 활용하여 기술해야 한다는 행동목표가 주류를 이루어 왔다. 초·중등학교 교육에 있어서 교육목표는 관찰할 수 있고, 측정이 가능한 행위동사로 설정하는 것이 바람직하다는 행동목표(behavioral objectives)의 원리는 20세기 초반에 등장한 과학적 교육과정 운동에서 비롯되었다. 이러한 행동목표의 원리는 오랜 전통으로 지금까지 널리 활용되고 있다(박채형, 2019, 68). 교육목표의 한 사례 '학생들이 미국 역사를 안다'에서 추상적이고, 측정·관찰이 어려운 '안다'라는 동사보다는 '말 할 수 있다, 분석할 수 있다'와 같이 구체적인 행위동사로 진술해야 한다는 것이 행동목표의 핵심 원리이다.

행위동사를 바탕으로 작성한 교육목표는 교사의 수업과 학생의 학습활동에 대한 방향성을 제시하고, 성과를 측정하는데 도움을 준다. 그러나 행동목표를 지나치게 강조함으로써 교육의 본질을 훼손하고 다양한 의미를 추구하는데 저해 요인이 되고 있다는 비판과 더불어 대안적 교육목표를 강조한 교육과정 학자로 아이즈너(Eisner)가 있다. Eisner(1967, 1979)는 다양한 생각을 표현하는 과정으로서의 교육과정을 제안하면서 행동목표 외에 다양한 방법으로 문제를 해결할 수 있도록 유도하는 문제해결목표와 자신의 생각이나 감정, 느낌을 드러낼 수 있는 표현목표를 제시하였다. 또한, 언어적 텍스트 외에 시각적, 청각적, 행동적 모드 등 다양한 텍스트의 수용과 표현 능력을 강조하는 멀티 리터러시(multiple forms of literacies or multiple literacies)를 강조하였다(Eisner, 1979; 1991, 120).

아이즈너 교육과정 이론의 핵심은 교육목표의 유형을 행동목표 외에 문제해결목표와 표현목표를 추가로 제시했다는 점과 표현목표에 있어서 단순히 읽기·쓰기 중심의 리터러시를 벗어나 다양한 의미를 추구하고, 다양하게 표현할 수 있는 멀티 모달의 교육적 기회를 제공해야 한다는 점이다. 문제해결능력과 창의력이 강조되고 멀티 리터러시가 핵심 역량으로 등장하면서 아이즈너 교육과정은 새로운 조명을 받고 있다(노철현, 2012; Craig, Li, & Kelley, 2022).

지능정보사회에 있어서 정보 리터러시를 신장하고, 정보 리터러시를 기반으로 다른 교과를 가르치고 배우는데 역점을 두고 있는 정보활용교육은 학교도서관의 핵심 서비스로 자리 잡고 있다. 정보 리터러시는 정보의 탐색, 분석, 평가능력은 물론 궁극적으로 문제해결능력을 신

장하는데 목적이 있으며, 온라인·오프라인에 관계없이 다양한 형식의 미디어 활용을 강조한다는 점(Pilgrim & Martinez, 2013, 61-62)에서 아이즈너 교육과정의 원리와 일맥상통하는 측면이 있다.

우리나라의 경우, 정보활용교육을 위해 개발된 교과서로써 『도서관과 정보생활』이 있다(한국학교도서관협의회 교과서편찬위원회, 2011). 이 교과서는 4책(초등학교 저학년용, 초등학교 고학년용, 중학교용, 고등학교용)으로 구성되어 있으며, 각 단원마다 교육목표가 제시되어 있다. 이 교과서에 제시되어 있는 교육목표는 사서교사의 수업에 대한 방향성을 제시하고, 학생들에게는 동기유발은 물론 수업 시간에 수행하고, 경험해야 할 학습활동을 지시하기 때문에 교수·학습 과정에 직접적으로 영향을 미친다. 이 교과서는 공식적이며, 표준화 된 유일한 교과서이기 때문에 사서교사가 자체적으로 교재를 개발하여 정보활용교육을 전개하더라도 이 교과서에 제시된 학습목표는 정보활용교육의 지침서로 활용되고 있다.

그럼에도 불구하고, 이 교과서에 제시된 학습목표가 정보활용교육의 본질적인 목적에 부합하도록 설정되어 있는지에 대한 비판적 성찰이 거의 이루어지지 않고 있으며, 비판적, 창의적 사고는 물론 문제해결 능력 신장을 위한 부분이 어느 정도 반영되어 있고, 표현목표는 물론 멀티 형식의 리터러시의 개념이 적절하게 반영되어 있는가에 대한 체계적인 연구가 미흡한 실정이다.

이에 본 연구에서는 4책(초등학교 저학년용, 초등학교 고학년용, 중학교용, 고등학교용)으로 개발된 『도서관과 정보생활』 교과서를 대상으

로 교육목표 유형(행동목표, 문제해결목표, 표현목표)과 멀티 모달(언어적, 시각적, 청각적, 공간적, 행동적)의 관점에서 교육목표를 분석함으로써 정보활용교육을 위한 교과서 및 교육과정 개발 그리고 사서교사의 수업에 있어서 고려해야 할 기본 방향과 시사점을 발견하고자 한다.

4책의 교과서로부터 학습목표를 추출하고, 이 교육목표를 3명의 사서교사에게 배부하여 교육목표 유형과 멀티 모달 유형으로 구분하도록 의뢰하였다. 1차 분석 결과 일치하지 않는 것은 1차 결과를 재차 공유하여 2차로 판단하도록 하였으며, 2차 분석 결과에도 일치하지 않는 것은 혼합적인 의미가 있다고 보고, 각각의 범주를 모두 수용하였다. 교육목표 유형은 아이즈너의 모형을 반영하여 행동목표, 문제해결목표, 표현목표로 구분하였으며, 멀티 모달의 유형은 뉴-런던 그룹(New London Group)에서 제시한 언어적, 시각적, 청각적, 공간적, 행동적 모드의 5가지로 구분하여 분석하였다.

2. 아이즈너의 교육과정과 정보활용교육

2.1 행동목표 대안으로서의 문제해결목표와 표현목표

교육목표는 학생들이 도달해야 할 학습의 도달점으로 가르치는 교사와 배우는 학생 모두에게 교수·학습의 기준점을 제공한다. 교육 프로그램 혹은 교육과정에 있어서 가장 포괄적이고 궁극적인 교육목표를 말 할 때는 교육목적이나 교육이념이라는 표현을 쓰고, 교과서의 단원이

나 교사의 수업 단위에서 교육목표를 말 할 때는 수업목표, 학습목표라는 표현을 쓰고 있다.

『2022 개정 교육과정』의 교과별 성취기준(학습한 결과 학생이 궁극적으로 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 도달점)의 사례를 보면, ‘여러 가지 동물을 관찰하여 특징에 따라 동물을 분류할 수 있다(과학과), 삼국과 가야가 남긴 문화의 특징을 분석한다(사회과), 나눗셈의 원리를 이해하고, 계산을 할 수 있다(수학과)’ 등이 있다(교육부, 2022). 성취기준은 ‘~을 ~할 수 있다’라는 구조로 형식화 되어 있다. ‘~을’은 가르쳐야 할 교육내용이며, ‘~할 수 있다’는 학생들이 수행해야 할 행위, 활동을 나타낸다. 이처럼 교육내용과 행위동사로 진술된 교육목표를 행동목표라 한다.

교육과정 이론의 한 교재를 보면, 교육(수업) 목표는 ① 학생의 행동으로 진술, ② 수업시간이나 학습 단원이 끝났을 때 학생의 변화된 행동과 관련지어 진술, ③ 학습내용과 기대되는 학생의 행동을 동시에 진술, ④ 기르거나 변화시키고자 하는 학습능력에 따라 진술되는 동사의 형태를 다르게 진술, ⑤ 암시적 동사(예, 안다, 즐긴다)가 아닌 명시적 동사(열거한다, 구별한다)로 진술해야 한다는 등의 행동적 특성을 강조하고 있다(홍후조, 2011, 213-214).

이와 같이 행동목표는 국가수준의 교육과정에도 반영되고 있고, 교육과정의 수업 이론에서도 강조할 정도로 오랜 전통을 갖고 있다. 행동목표의 시작은 타일러가 교육과정의 개발 및 운영에 있어서 가장 먼저 수행해야 할 과업으로 행동적 특성의 교육목표 설정에 두면서 비롯되었다. 타일러는 교육과정의 개발 및 운영 과정을 교육목표 설정-교육내용(경험) 선정-교

육내용 조직-교육평가 순으로 제시하면서, 교육 목표는 학생들이 수행해야 할 행동의 종류와 그 행동이 작동하게 될 내용을 모두 포함하는 용어로 표현할 것을 강조하였다(Tyler, 1949, 40). 교육과정을 설계하고 실제로 수업을 전개함에 있어서 행동중심의 교육목표 설정을 강조하고 있기 때문에 테일러의 교육과정을 목표중심 교육과정이라 한다(김대석, 2017, 177).

아이즈너는 행동목표를 완전히 부정하지는 않았으나 지나치게 수단-목적으로 삼고 있다는 비판과 더불어 행동목표에 대한 대안으로 문제 해결목표(problem solving objectives)와 표현 목표(expressive objectives)를 제안하였다. 행동목표를 명확하게 설정하면 교육내용의 선택과 구성이 용이하고, 행동적 측면과 내용적 측면에서 교육의 결과를 평가할 수 있다는 장점이 있는 반면에, 다음과 같은 단점이 있음을 지적하였다.

첫째, 수업은 복잡하고 역동적이어서 수업 후에 나타날 모든 것을 수업 전에 미리 행동목표로 진술하는 것은 불가능하다. 둘째, 교과목에 따라서 행동목표 진술이 불가능한 경우가 있다. 수학, 언어, 과학과 같이 행동목표 진술이 가능한 경우도 있으나 예술과목의 경우에는 행동목표 진술이 어렵다. 셋째, 행동목표는 모든 학습 결과를 측정하는 기준으로 사용될 수 있다고 믿고 있으나 인간의 질적 판단을 통해 평가해야 하는 것도 있다. 넷째, 교육목표는 교육과정 구성에서 중요하지만, 교사는 활동을 먼저 전개하고 그러한 활동에 따른 교육목표를 나중에 확인할 수도 있다. 즉, 사전에 모든 교육목표를 진술하는 것은 교육적이지 않다(박승배, 2012, 191-192; Eisner, 1967, 19-21).

아이즈너는 행동목표가 갖는 한계점을 지적함과 동시에 <그림 1>과 같이 행동목표 외에 문제해결목표와 표현목표를 제안하였다.

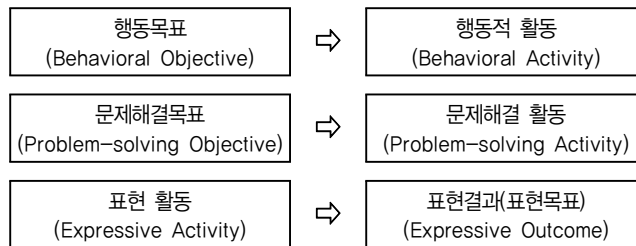
<그림 1>에서 보는 바와 같이 행동목표와 문제해결목표는 교육활동이 이루어지기 전에 설정되며, 교육 후에 학생들이 도달하기를 바라는 학습의 결과를 고려하여 설정한다. 반면에 표현목표는 교육활동을 먼저 수행하고, 참여한 결과를 나타내는 것이 표현목표이다. 아이즈너는 처음에는 표현목표라 하였으나 목표라는 용어가 사전에 설정한다는 의미가 있다고 지적하면서 스스로 표현목표를 표현결과로 수정하였다(Eisner, 1979, 103). 다만, 본 연구에서는 교육목표의 관점에서 표현결과라 기술하면 행동목표와 문제해결목표와 혼선의 측면이 있어서 표현목표로 통일하여 사용자 한다. 아이즈너 교육과정과 기존의 연구자가 제시한 내용을 바탕으로 행동목표, 문제해결목표, 표현목표의 특성을 상호 비교하여 정리하면 <표 1>과 같다(노철현, 2012, 34; 박채형, 2019, 71; Eisner, 1979, 102-104).

행동목표는 구체적인 행동을 정의하고 학생들이 그 행동을 수행하도록 요구한다. 교육활동이 이루어지기 전에 명확하게 진술하며, 정답(도달점)이 정해져 있다. 반면에 문제해결목

표는 행동목표와 같이 사전에 진술하지만 문제만 주어지고 해결책이 미리 정의되어 있지 않고 학생들이 독립적으로 창의적인 솔루션을 개발하도록 요구한다. 문제가 제기되고 문제 해결에 필요한 기준은 제시하지만 솔루션의 형태는 사실상 무한하다.

표현목표는 행동목표나 문제해결목표와 달리 사전에 설정되고 진술하는 것이 아니라 학생들이 수행해야 할 상황, 대처해야 할 문제, 참여할 과업만 주어지고 상황, 문제 또는 작업에서 무엇을 배울지 명확하게 지정하지 않는다. 학생들이 교육의 과정에 충실히 참여한 결과로 획득하는 가치를 추구한다(박채형, 2019, 71; Eisner, 1979, 101). 예를 들어서, 영화감상이나 독후감 작성에 있어서 구체적인 행동을 정의하지 않고 학생들이 자유롭게 자신의 생각과 감정을 표현하도록 요구함으로써 다양한 의미를 추구할 수 있는 기회를 제공해야 한다는 것이다.

행동목표는 학생들이 지식과 기술을 습득하는데 도움이 될 수 있으나 교육에 있어서 더욱 중요한 사고력, 창의성, 비판적 사고력을 개발하는데 방해가 될 수 있으며, 효과적인 교육 프로그램을 위해서는 다양한 유형의 목표를 사용하여 학생들이 다양한 능력을 개발하도록 도와야 할 필요성을 제기하고 있다.



<그림 1> 아이즈너의 교육목표 유형(Eisner, 1979, 101)

〈표 1〉 아이즈너의 교육목표 유형

요소	행동목표	문제해결목표	표현목표
특징	<ul style="list-style-type: none"> • 학생입장에서 행동용어로 진술 • 정답이 미리 정해져 있음 • 규범적 	<ul style="list-style-type: none"> • 일정한 조건 내에서 문제 해결책 발견 • 정답이 정해져 있지 않음 • 규범적, 자극적 	<ul style="list-style-type: none"> • 조건 없음 • 정답 없음 • 자극적
구조적 형식	• 교과 내용 + 행위동사	• 조건 + 해결해야 할 문제	• 자유롭고 개방적인 과정동사
측정	• 객관식 시험, 과제, 관찰	• 수행과제, 프로젝트, 발표	• 질적 판단
적용	• 지식, 기능	• 인지적 유연성, 지적 탐구, 고등 사고 과정	• 자유롭고 개방적인 학습 경험 • 창의적이고 독창적인 방식으로 학습
내용요소	• 수렴적인 내용	• 확산적이고, 창의적인 내용	• 사전에 규정된 내용 없음
학생 요구	• 구체적인 행동을 정의하고 학생들이 그 행동을 수행하도록 요구	• 해결책이 미리 정의되어 있지 않고 학생들이 독립적으로 창의적인 솔루션을 개발하도록 요구	• 구체적인 행동을 정의하지 않고 학생들이 자유롭게 자신의 생각과 감정을 표현하도록 요구
시점	• 사전에 진술	• 사전에 진술	• 활동의 목표가 사전에 정해지지 않고 활동하는 도중 혹은 후에 형성
목표 진술 사례	<ul style="list-style-type: none"> • 미국 서부 개척의 주요 원인 2가지를 열거할 수 있다. • 수영장을 2바퀴 돌 수 있다. • 척추동물과 무척추 동물을 구별할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 효과적인 금연 방법 찾기 • 2개의 벽들을 지탱할 수 있는 16인치 높이 종이 구조물 설계하기 • 기존 예산 내에서 학교 구내식당 음식의 다양성과 품질 향상 방안 	<ul style="list-style-type: none"> • 〈실낙원〉의 의미를 해석해 보자 • 〈노인과 바다〉의 의미를 고찰하고 평가해 보자 • 철사와 나무를 이용하여 입체적인 형태를 만들어 보자 • 동물원을 방문하여 그곳에서 관심이 있었던 것에 대해 토론해 보자

2.2 다양한 의미 추구와 멀티 모달

아이즈너의 교육과정은 예술 활동과 같이 다양한 표현과 상상력을 강조하고 있다는 점에서 예술적 교육과정이라고도 한다. 아이즈너의 예술적 교육과정은 문제해결목표, 표현목표의 필요성을 제기함과 동시에 다양한 의미 추구와 멀티 형식의 리터러시를 강조하고 있다.

교육은 단순히 지식을 습득하는 것이 아니라, 다양한 방식으로 표현하고 창의적으로 해석하여 다양한 의미를 추구하는 교육이 필요하다(Eisner, 1979, 87). 또한, 학교교육은 학생들이 자신의 삶에서 심층적이고 다양한 형태의 의미를 추구할 수 있는 조건을 제공해야 하며, 다양한 의미를 추구하는 능력을 계발하고자 한다면 다중 형식의 표현(multiple forms of representation),

다중 형식의 리터러시(multiple forms of literacy)가 필요하다. 이 리터러시에는 단순히 글을 읽고 쓰는 능력만이 아니라 언어(글, 말), 이미지(사진, 그림), 음악, 연극, 춤, 패션, 건축물, 디자인 등 의미를 전달하는 멀티 모달이 포함된다(Eisner, 1979; 1987, 4).

대부분의 교육은 현재 지나치게 언어적 표현에 의한 리터러시에 편중되어 있어서, 다양한 의미 추구를 위해서 시각, 청각, 촉각 등 다양한 형식의 리터러시 교육이 필요하며, 시각, 청각, 촉각 등의 멀티 모달로 인코딩하고, 디코딩하는 능력을 멀티 리터러시라 한다(Eisner, 1991, 120). 또한, 멀티 모달에 의한 의미의 추구는 다음과 같은 장점이 있음을 제시하였다(Eisner, 1987, 108-109). 첫째, 생각은 쉽게 사라지고 잊힌다. 시각, 청각, 촉각 등 멀티 모달로 생각을

보다 명확하게 이해하고 오래 기억할 수 있게 한다(사유의 안정화). 둘째, 멀티 모달의 다양한 표현을 통해 생각을 수정하고 발전시킬 수 있다. 예를 들어, 그림을 그리면서 자신의 생각을 시각화함으로써 새로운 관점을 발견하거나, 음악을 작곡하면서 자신의 생각을 청각적으로 변환함으로써 새로운 표현 방법을 발견할 수 있다(사유의 확대 발전). 셋째, 멀티 모달을 통해 타인과 효과적으로 소통할 수 있다. 예를 들어, 그림을 통해 자신의 감정을 표현하거나, 음악을 통해 자신의 생각을 전달할 수 있다(의사소통의 다변화). 넷째, 다중표현을 통해 새로운 지식과 아이디어를 발견하고 창의적인 활동을 할 수 있다. 예를 들어, 과학 실험을 통해 새로운 현상을 발견하거나, 문학 작품을 통해 새로운 세계를 상상할 수 있다(창의성의 발휘).

읽고 쓰는 능력으로서의 리터러시나 교과서 중심의 지식 전달 교육이 아니라, 학생 스스로가 문제를 해결하고, 다양한 의미를 추구하여 표현하는 아이즈너의 멀티 모달의 교육 철학은 최근에 논의되고 있는 멀티 리터러시의 이념과 가치를 그대로 반영하고 있다.

멀티 리터러시의 개념을 구조화하고, 교육적 적용 방법을 구체화한 New London Group(1996, 60-61)에서는 멀티 리터러시를 언어적, 시각적, 청각적, 공간적, 행동적 모드 등 다양한 의사소통 방식과 의미 구성 방법이라 정의하였다. 오늘날 의사소통 채널이 다양해지고 문화적, 언어적 다양성이 증가하는 디지털 시대에는 다양한 모드를 결합한 멀티 모달에 의한 리터러시가 중요해 지고 있으며, 지식정보사회에서 살아남기 위한 필수적인 능력으로 자리 잡고 있다. 뉴런던 그룹에서는 멀티 모달의 유형을 언어적

(Linguistic), 시각적(Visual), 청각적(Aural), 공간적(Spatial), 행동적(Gestural) 모드 등 5가지로 구분하고 있다(New London Group, 1996).

언어적 모드는 말이나 글에 의한 의사소통으로써 대화, 토론, 발표, 글쓰기 등에 의한 정보 표현을 들 수 있다. 시각적 모드는 색상, 크기, 스타일 등 시각적 요소에 의한 정보 표현으로 그림, 사진, 삽화, 그래픽, 차트 등을 들 수 있다. 청각적 모드는 배경 음악, 효과음, 음성 등 소리 정보에 의한 의사소통을 뜻한다. 공간적 모드는 정보의 물리적 배열, 구성 및 근접성에 관한 것으로 사물의 형태, 웹 사이트의 요소 배치, 교실 의자 배치 등이 이에 해당한다. 학교 현장에서 입체 조형물 만들기나 최근에 메이커교육에서 널리 활용되고 있는 3D 프린팅 등의 활동을 들 수 있을 것이다. 행동적 모드는 몸의 움직임에 의한 의사소통으로 연극, 춤, 퍼포먼스 등을 들 수 있다. 독서 표현의 한 방법으로 적용되고 있는 등장인물 역할극은 행동적 모드의 대표적 사례라 할 수 있을 것이다.

이 5가지의 모드는 의사소통을 위한 표현 방법이고, 표현한 메시지를 담아서 전달하는데 사용되는 용기, 시스템, 채널을 보통 미디어라 한다. 2가지 이상의 모드가 적용되면 이를 멀티 모달리티(다중양식)이라 하며, 2가지 이상의 모드로 표현된 메시지를 담고 있는 매체를 보통 멀티미디어라 한다.

2.3 아이즈너 교육과정의 관점에서 본 '도서관과 정보생활'

우리나라의 경우에 초·중등학교의 정보활용교육을 위한 교육과정으로는 한국도서관협회

에서 발행한 「도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준」이 있다(한국도서관협회 학교도서관 교육과정위원회, 2007). 이 교육과정은 정보활용교육의 교육목적과 목표, 교육내용과 더불어 단위별 학습목표가 제시되어 있다. 또한, 이 교육과정을 바탕으로 4책(초등학교 1-3학년용, 초등학교 4-6학년용, 중학교용, 고등학교용)으로 편성된 「도서관과 정보생활」 교과서가 개발, 활용되고 있다(한국학교도서관협회의 교과서 편찬위원회, 2011). 「도서관과 정보생활」 교과서는 2011년 1월에 서울특별시 교육감으로부터 인정을 받은 인정도서이며, 한 개 시·도의 교육감이 인정한 교과서의 경우 다른 시도에서는 별도의 승인, 인정 절차 없이 사용할 수 있기 때문에 전국적인 효력을 갖는다.

이 교과서를 살펴보면, ‘정보탐색 전략에 따라 필요한 정보를 찾을 수 있다’와 같이 단위별로 학생들이 학습하여 도달해야 할 교육목표가 제시되어 있다. 「도서관과 정보생활」은 개발된 지 10여년이 지나서 개정이 필요한 측면이 있으나 아직 대체할 만한 교육과정이나 교과서가 개발되지 않아서 초·중등학교의 정보활용교육을 위한 기초자료로 활용되고 있다.

2013년에 발간한 한국도서관 기준에서는 「도서관과 정보생활」은 정보를 탐색, 분석·해석, 종합·표현하여 새로운 지식을 창출하고 전달하기 위한 정보활용능력 신장을 위한 과목이라 하였으며, 이 교과서는 문제해결능력, 탐구능력, 창의력 등의 고등정신능력을 육성하는데 목적이 있다고 기술하고 있다. 또한, 인쇄매체, 영상매체, 전자매체 등 모든 형태의 정보자료를 종합적으로 활용하여 효과적으로 정보를 이해하고, 창의적으로 표현하는 방법을 익혀서 자기주

도적 학습능력을 기르는데 중점을 두고 있다(한국도서관협회, 2013, 158-159).

문제 기반 학습을 학생들이 성공적으로 수행하려면, 정보를 효과적으로 탐색, 평가, 적용하기 위한 정보 리터러시가 필요하며, 정보 리터러시는 인지적 문제해결능력은 물론 비판적, 분석적 사고를 촉진할 수 있다(Kim, Vicentini, & Belland, 2022, 215; Macklin, 2001, 306). 또한, 정보 리터러시는 미디어 리터러시, 디지털 리터러시와 관련이 있고, 이미지, 사운드 등 정보의 표현과 전달에 사용되는 모든 포맷을 포괄한다(Ideed, 2023). 미국 학교도서관 기준에서도 이미 1998년 기준(Information power: building partnerships for learning)에 사서교사와 교과교사의 협력에 의한 정보활용교육의 개념을 도입하였고, 2007년도 기준(Standards for the 21st-century learner)에서는 정보 리터러시의 범위를 더욱 확대하여 디지털, 시각, 텍스트, 테크놀로지를 포괄하는 멀티 리터러시 교육을 강조하였다(AASL, 2007, 3).

「도서관과 정보생활」은 정보탐구를 통해 다양한 문제를 해결하는데 주안점을 두고 있다는 점, 텍스트·이미지·사운드 등 모든 매체와 멀티 모달의 정보자료 활용을 강조하고 있다는 점에서 밀접하게 관련되어 있다. 이러한 관점에서 「도서관과 정보생활」 교과서가 정보활용교육을 위한 교육이념과 가치에 맞게 문제해결 목표, 표현목표 등의 교육목표와 멀티 모달의 다양한 표현을 어느 정도 수용하고 있는가를 분석하는 것은 중요한 의미가 있다.

이에 본 연구에서는 「도서관과 정보생활」 교과서를 대상으로 교육목표의 유형과 멀티 모달 형식의 반영 정도를 분석하여 정보활용교육

을 위한 교육과정, 교과서 개발, 사서교사의 수업을 위한 교육목표 설정 방향 등에 관한 시사점을 제시하고자 한다.

3. 연구대상 교과서 및 분석 방법

본 연구는 4책으로 구성된 「도서관과 정보생활」을 대상으로 교육목표를 분석하여 아이즈너 교육과정의 관점에서 교육목표 설정의 적절성을 고찰하고, 향후 교육과정 개발, 교과서 편찬 그리고 현장의 사서교사가 정보활용교육을 전개할 때 교육목표 설정을 위한 시사점을 제공하는데 목적이 있다. 본 연구에서 분석 대상으로 삼은 교과서의 현황은 <표 2>와 같다. 「도서관과 정보생활」 교과서의 대표저자는 한국학교도서관협의회 교과서편찬위원회이고, 집필진은 학계와 현장의 사서교사로 구성되어 있다.

4책의 「도서관과 정보생활」 교과서로부터 단원별로 교육목표를 추출하였다. 3인의 분석자에게 교과서와 함께 배부하고, 교육목표 유형 및 멀티 모달에 의한 표현 유형을 판정하도록 하였다. 분석은 5년 이상의 교육 경력이 있고, 정보활용교육을 전개한 경험이 있는 사서교사

에게 의뢰하였다. 3인의 분석자를 온라인 화상회의(Zoom)로 초대하여 아이즈너의 교육목표의 유형과 멀티 모달에 대해 설명하였다. 화상회의로 설명한 후 분석표와 교과서를 함께 제시하고, 해당하는 곳에 체크하도록 하였다. 분석자 회의를 진행하면서 분석표에 제시된 교육목표의 사례를 보면서 시범적으로 판정해 보았고, 3명의 분석자가 일관되게 판정할 수 있도록 다음과 같은 판정 원칙을 설정하였다.

첫째, '책에서 제목, 글쓴이, 펴낸 곳을 찾아봅시다.'와 같이 정답이 있거나 분명한 행위동사(~찾을 수 있다)가 포함되어 있는 경우에는 행동목표로 분류한다. 초등학생들이 제목, 글쓴이, 펴낸 곳을 찾아서 문자로 표현하고, 찾은 위치를 표시하는 활동으로 멀티 모달은 언어적, 공간적 모드에 분류한다.

둘째, '정보를 찾는 다양한 방법을 알아봅시다.'와 같이 다양한 방법과 해결책을 모색하는 경우에는 문제해결목표에 분류한다. 이 교육목표와 관련하여 학생들은 말이나 글로 표현하는 활동이 주류를 이루기 때문에 멀티 모달은 언어적 모드에 분류한다.

셋째, '주어진 자료를 읽고 자신의 느낌을 그림으로 표현해 봅시다.'와 같이 학생들이 자신

<표 2> 분석 대상 교과서(도서관과 정보생활) 현황

교과서명	저자	집필	발행사	발행연도
도서관과 정보생활 (초등학교 저학년)	한국학교도서관협의회 교과서편찬위원회	사서교사 4인	미래엔컬처 (대한교과서)	2011 (서울시교육감인정)
도서관과 정보생활 (초등학교 고학년)		사서교사 4인		
도서관과 정보생활 (중학교)		교수 1인, 사서교사 4인		
도서관과 정보생활 (고등학교)		교수 1인, 사서교사 6인		

의 생각과 감정을 자유롭게 표현할 수 있는 기회를 제공하는 경우는 표현목표에 분류한다. 다만, '학교도서관에서 무엇을 할 수 있는지 생각해 봅시다.'와 같이 명확하게 구분이 어려운 경우에는 교과서를 직접 확인하여 학생들에게 궁극적으로 요구하는 활동이 무엇인가를 보고 판정한다. 또한, 멀티 모달의 경우에도 학생들에게 요구하는 궁극적인 표현 활동의 여부에 따라서 판정한다. '다른 친구들을 배려하면서 도서관을 이용하여 봅시다.'와 같이 가치, 태도, 실천과 관련된 학습목표는 행동목표에 분류하고, 몸의 움직임을 동반하는 활동은 행동적 모드에 분류한다.

넷째, 다양한 형태의 글쓰기와 말에 의한 발표는 언어적 모드로 분류하고, 파워포인트와 같이 시각적 이미지와 문자로 주로 표현하는 경우에는 언어·시각적 모드에, 동영상의 경우에는 시각·청각·공간적 모드에, 역할극이나 자리를 이동하면서 활동하는 경우에는 행동적 모드에 분류한다.

1차 분석 결과 분석자 3명의 판정이 일치하면 그대로 확정하였고, 1차 분석결과 3명의 분석 결과가 일치하지 않는 것은 3명의 분석 결과

를 다시 배부하고, 재차 판정하도록 하였다. 2차 분석의 결과에도 일치하지 않은 것은 혼합형이거나 다양성의 의미가 있다고 보고, 각각의 범주를 모두 수용하였다. 본 연구에서 사용한 분석표와 1차, 2차에 걸친 판정의 과정을 제시하면 <표 3>과 같다.

4. '도서관과 정보생활' 교육목표 분석

4.1 초등학교 교육목표 분석

초등학교 저학년(1-3) 도서관과 정보생활 교과서의 교육목표 분석 결과는 <표 4>와 같다. 6개의 대-단원으로 구성되어 있고, 대단원마다 동일하게 3개씩의 중-단원으로 구성되어 있다.

대-단원은 도서관에 대한 이해, 도서관 자료로서의 책, 미디어에 포함된 메시지로써의 정보, 정보 수용 방법으로서의 독서, 정보 활동에 의한 결과물로서의 정보표현에 관한 내용을 다루고 있다. 다만, 초등학교 저학년 학생의 발달 수준을 고려하여 대단원명을 도서관은 내

<표 3> 분석 대상 교과서(도서관과 정보생활) 현황

단원명	교육목표	판정 차수	분석자	교육목표 유형			멀티 모달				
				Bo	Po	Eo	Li	Vi	Au	Sp	Ge
3. 정보탐색하기	(학습목표) 정보과제 해결을 위한 정보탐색 전략을 세울 수 있다.	1차	A	√			○				
			B	√				○			
			C	√							○
		판정	√			판정보류					
	(학습목표) 정보탐색 전략에 따라 필요한 정보를 찾을 수 있다.	2차 판정	A	√			○				
			B		√		○				
C					√					○	
판정	√	√	√	○					○		

〈표 4〉 초등학교 저학년(1-3) 도서관과 정보생활 교과서 교육목표

단원명	교육목표	교육목표유형			멀티 모달					
		Bo	Po	Eo	Li	Vi	Au	Sp	Ge	
I. 도서관은 내 친구 1. 도서관 보물창고	01. 학교도서관에서 무엇을 할 수 있는지 생각해 봅시다.	✓			○					
	02. 우리 학교도서관에 대해 알아봅시다.	✓			○					
	2. 나는 도서관 탐험가	03. 도서관 자료의 종류를 알아봅시다.	✓			○				
		04. 도서관 자료의 특징을 알아봅시다.	✓			○				
	3. 도서관 예절	05. 다른 친구를 배려하면서 도서관을 이용하여 봅시다.	✓						○	
		06. 도서관 자료를 소중히 다루는 마음을 길러 봅시다.	✓			○			○	
II. 책은 내 친구 1. 도서관은 보물창고	07. 책이 어떻게 변하여 왔는지 알아봅시다.	✓			○					
	08. 나만의 책을 만들어 봅시다.			✓	○	○		○		
	2. 책을 살펴보아요.	09. 책이 어떻게 구성되어 있는지 알아봅시다.	✓			○			○	
		10. 책에서 제목, 글쓴이, 펴낸 곳을 찾아봅시다.	✓			○			○	
	3. 자료는 어떻게 나누나요?	11. 도서관 자료가 어떻게 분류되어 있는지 알아봅시다.	✓			○				
		12. 한국십진분류표를 이용하여 책을 찾아봅시다.	✓			○				
	III. 정보야 놀자 1. 어디에서 정보를 찾나요?	13. 정보를 이용하면 어떤 점이 좋은지 알아봅시다.	✓	✓		○				
		14. 정보를 찾는 다양한 방법을 알아봅시다.		✓		○				
		2. 정보를 어떻게 이용하나요?	15. 정보를 이용하는 방법을 알아봅시다.		✓		○			
			16. 찾은 정보를 이용하여 문제를 해결하여 봅시다.	✓			○			
		3. 정보야 나랑 놀자	17. 학교도서관 홈페이지에서 자료를 검색해 봅시다.	✓			○	○		○
			18. 홈페이지에서 검색한 책을 책꽂이에서 찾아봅시다.	✓						○
IV. 즐겁고 신나는 독서생활 1. 책을 올바르게 읽어요	19. 올바른 독서 자세에 대해 알아봅시다.	✓			○				○	
	20. 책을 바르게 읽는 습관을 실천하여 봅시다.	✓			○				○	
	2. 여러 가지 방법으로 읽어요	21. 다양한 독서 방법을 알아봅시다.	✓			○				
		22. 자료에 알맞은 독서방법을 실천하여 봅시다.	✓			○				○
	3. 다양한 자료를 이용해요	23. 영상자료에 대해 알고 도서관에서 이용하여 봅시다.	✓				○	○		
		24. 전자자료에 대해 알고 전자책을 이용하여 봅시다.	✓				○	○	○	○
V. 다양한 표현 1. 말과 글로 표현해요	25. 재미있게 읽은 책을 친구에게 소개하여 봅시다.	✓			○	○	○			
	26. 책을 읽은 느낌을 글로 표현하여 봅시다.			✓	○					
	2. 그림으로 표현해요	27. 책 속에 나오는 인상 깊은 장면을 생각하여 봅시다.		✓	✓	○	○			
		28. 책을 읽은 느낌을 그림으로 표현하여 봅시다.			✓		○			
	3. 몸짓으로 표현해요	29. 책 속의 주인공의 감정을 표정으로 나타내어 봅시다.	✓				○			
		30. 책 내용을 역할극으로 표현하여 봅시다.			✓	○			○	
VI. 올바른 정보생활 1. 함께 나누는 정보생활	31. 정보를 공유하면 어떤 점이 좋은지 이야기해 봅시다.	✓	✓		○	○				
	32. 정보를 공유하는 방법을 알아봅시다.		✓		○					
	2. 저작권을 보호해요	33. 저작권을 보호해야 할 까닭을 생각하여 봅시다.	✓	✓		○				
		34. 자료를 올바르게 이용하는 태도를 배워봅시다.	✓			○			○	
	3. 인터넷을 바르게 이용해요	35. 개인 정보를 보호해야 하는 까닭을 말하여 봅시다.	✓	✓		○				
		36. 인터넷을 바르게 이용하는 방법을 말하여 봅시다.	✓	✓		○				
교육목표(41), 멀티 모달(57)		27	9	5	30	9	3	6	9	
비율: 100%		66	22	12	53	16	5	10	16	

※ Bo(행동목표), Po(문제해결목표), Eo(표현목표), Li(언어적), Vi(시각적), Au(청각적), Sp(공간적), Ge(행동적)

친구, 정보야 놀자 등 친숙한 용어를 사용하고 있다.

또한, 교육목표라는 용어 대신에 초등학교 저

학년 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 '이런 것을 배워요'라는 용어를 사용하고 있다. 이 교과서는 6개의 대-단원 아래에 3개씩의 중-단원을

중심으로 교육목표가 제시되어 있다. 중-단원마다 2개씩의 교육목표(이런 것을 배워요)를 기술하여 총 36개로 구성되어 있다.

〈표 4〉에서 보는 바와 같이, 행동목표는 66%, 문제해결목표는 22%, 표현목표는 12%로 나타났다. 행동목표의 비중이 가장 높게 나타나고 있다.

교육목표 번호 14(정보를 찾는 다양한 방법을 알아봅시다), 15(정보를 이용하는 방법을 알아봅시다), 33(저작권을 보호해야 할 까닭을 생각하여 봅시다) 등은 문제해결목표와 동시에 행동목표의 성격이 있는 것으로 나타났다. 아이즈너 교육과정의 관점에서 보다 명확하게 문제해결목표로 구분하기 위해서는 14(다양한 정보를 효과적으로 찾기 위한 탐색 전략을 개발해 보자), 15(찾은 정보를 누락시키지 않고 요약할 수 있는 방법을 구상해 보자), 33(저작권을 보호하며 정보를 이용할 수 있는 방안을 강구해 보자) 등으로 수정할 필요가 있다.

26(책을 읽은 느낌을 글로 표현하여 봅시다), 30(책 내용을 역할극으로 표현하여 봅시다) 등의 표현목표는 학생들에게 주어진 주제에 대해 자신만의 표현력을 발휘하고 창의적인 방식으로 표현하도록 유도하고 있어서 표현목표의 성격에 부합하고 있으나 특정 대-단원(V: 다양한 표현)에 편중되게 출현하고 있음을 알 수 있다.

멀티 모달의 경우에 언어적(Li) 모드가 53%로 가장 많고, 청각적(Au) 모드가 5%로 가장 적은 것으로 나타났다. 학교교육에 있어서 말하기와 쓰기 영역 그리고, 읽기와 듣기의 영역이 가장 많을 수밖에 없는 현실적인 측면을 인정하더라도 복합양식 매체와 멀티 리터러시가

강조되고 있다는 점을 고려한다면 청각적 모드 등 다른 영역의 비중을 높일 필요가 있다. 특히, 청각적 모드가 가장 낮은 것은 말하기 영역을 언어적(Li) 모드로 분류한데 원인이 있을 수도 있으나 오디오북 및 팟-캐스트, 오디오 강의 및 강연, 인터뷰, 소리 정보를 활용한 디지털 콘텐츠 제작 등 청각적 모드를 요구하는 교육목표를 설정할 필요가 있다.

초등학교 고학년(4-6) 도서관과 정보생활 교과서의 교육목표 분석 결과는 〈표 5〉와 같다. 5개의 대-단원으로 구성되어 있고, 대단원마다 3~5개씩의 중-단원으로 구성되어 있다. 대-단원(I, II)에서 평생학습사회와 도서관 이용의 중요성에 대해 지도하고, 대-단원(III, IV)에서 정보활용과정을 따라해 보고 실제 적용해 볼 수 있는 내용으로 구성되어 있다. 끝으로 대-단원(V)에서는 지식정보사회에 있어서 정보윤리와 사회적 책임에 관한 내용을 주로 다루고 있다.

〈표 5〉에서 보는 바와 같이 행동목표, 문제해결목표, 표현목표의 비중은 각각 87%, 8%, 5%로 행동목표의 비중이 매우 높으며, 상대적으로 문제해결목표와 표현목표의 비중이 매우 저조한 것으로 나타났다. 초등학교 저학년의 교육목표 유형 비율(행동목표: 66%, 문제해결목표: 22%, 표현목표: 12%)과 비교해도 문제해결목표와 표현목표의 비중이 매우 낮다. 행동목표의 비중이 높음과 동시에 교육목표 06(~제작할 수 있다), 21(~찾을 수 있다), 28(~말할 수 있다) 등과 같이 행동목표로서의 특성이 명확하게 반영되어 있다.

문제해결목표로 분류한 교육목표 중 26(정보과제 해결 과정을 따라하고 과제해결에 적용

〈표 5〉 초등학교 고학년(4-6) 도서관과 정보생활 교과서 교육목표

단원명	교육목표	교육목표유형			멀티 모달						
		Bo	Po	Eo	Li	Vi	Au	Sp	Ge		
I. 평생학습사회	1. 평생학습사회와 도서관	01. 평생학습사회의 등장 배경과 뜻을 이해할 수 있다.	√			○					
		02. 평생학습능력과 도서관의 관계를 설명할 수 있다.	√			○					
	2. 인류발전의 원동력, 도서관	03. 도서관이 생겨난 이유와 하는 일을 말할 수 있다.	√			○					
		04. 도서관 이용예절을 알아보고 실천할 수 있다.	√			○				○	
	3. 독서생활과 도서관	05. 독서생활과 도서관의 관계를 이해할 수 있다.	√			○					
		06. 가족과 함께 일 년 동안의 독서 달력을 제작할 수 있다.	√			○	○		○	○	
II. 도서관 자료의 활용	1. 도서관 자료의 정리	07. 도서관에 있는 다양한 자료의 정리 규칙을 이해할 수 있다.	√			○					
		08. 청구기호를 이용하여 원하는 자료를 찾을 수 있다.	√			○	○		○		
	2. 인쇄자료 활용하기	09. 인쇄자료의 종류와 특징을 이야기할 수 있다.	√			○					
		10. 과제 상황별로 도움이 되는 인쇄자료를 활용할 수 있다.	√			○					
	3. 영상자료 활용하기	11. 영상자료의 종류와 특징을 이야기할 수 있다.	√			○					
		12. 가족이 함께 보는 텔레비전 프로그램을 평가하고 고를 수 있다.	√				○	○	○		
	4. 전자자료 활용하기	13. 전자자료의 종류와 특징을 이야기할 수 있다.	√			○					
		14. 전자자료를 이용하여 원하는 정보를 찾을 수 있다.	√			○	○		○		
	III. 정보과제 해결 따라 하기	1. 정보과제해결능력 이해	15. 일상생활에서 정보를 활용하여 과제를 해결한 경험을 말할 수 있다.	√			○				
			16. 정보과제해결능력을 길러주는 과정과 활동내용을 설명할 수 있다.	√			○				
		2. 나만의 과제 만들기	17. 배경지식의 뜻을 이해하고 필요성을 설명할 수 있다.	√			○				
			18. 배경지식을 활용하여 나만의 정보과제를 만들 수 있다.	√			○				
3. 정보원 가려내기		19. 정보원을 어디서 어떻게 이용할 수 있는지 말할 수 있다.	√			○					
		20. 정보과제 해결에 도움을 주는 정보원을 가려낼 수 있다.	√			○					
4. 정보원 읽고 정리하기		21. 정보원에서 필요한 정보를 빠르고 정확하게 찾을 수 있다.	√			○					
		22. 찾아낸 정보를 읽고 여러 가지 방법으로 정리할 수 있다.	√		√	○	○				
5. 정보표현하고 평가하기		23. 정보과제해결 결과를 정보의 성격에 맞추어 표현할 수 있다.			√	○	○	○	○	○	
		24. 과제해결 결과와 과정에 대한 평가 방법을 이해하고 실천할 수 있다.	√			○				○	
IV. 정보과제해결능력 적용하기	1. 정보과제해결 과정 익히기	25. 정보과제 해결 과정의 각 단계별 활동 내용을 이해할 수 있다.	√			○					
		26. 정보과제 해결 과정을 따라하고 과제해결에 적용할 수 있다.	√	√		○					
	2. 학습과제 해결에 적용하기	27. 교과 관련 학습과제를 정보과제해결 과정에 맞추어 해결할 수 있다.		√		○				○	
		28. 과제해결 과정과 결과를 평가하고 잘된 점, 잘못된 점을 말할 수 있다.	√			○					
	3. 생활과제 해결에 적용하기	29. 생활과제를 정보과제 해결과정을 통해 해결할 수 있다.		√		○				○	
		30. 정보해결과정의 좋은 점을 이해하고 일상생활에서 이용할 수 있다.	√			○				○	
V. 스스로 책임지는 정보생활	1. 올바른 정보활용하기	31. 정보 공유의 중요성을 설명할 수 있다.	√			○					
		32. 정보 공유를 바르게 하는 방법을 알고 실천할 수 있다.	√			○				○	
	2. 저작권 바로 알기	33. 저작권에 대하여 설명할 수 있다.	√			○					
		34. 저작권을 보호하려는 마음가짐을 자지고 실천할 수 있다.	√			○				○	
	3. 정보윤리 실천하기	35. 정보윤리를 지켜야 하는 까닭을 설명할 수 있다.	√			○					
		36. 정보 이용 시 지켜야 할 여러 가지 예절을 이해하고 실천할 수 있다.	√			○				○	
교육목표(38), 멀티 모달(58)		33	3	2	35	6	2	5	10		
비율: 100%		87	8	5	60	10	4	9	17		

* Bo(행동목표), Po(문제해결목표), Eo(표현목표), Li(언어적), Vi(시각적), Au(청각적), Sp(공간적), Ge(행동적)

할 수 있다), 27(교과 관련 학습과제를 정보과제 해결 과정에 맞추어 해결할 수 있다), 29(생활과제를 정보과제 해결과정을 통해 해결할 수 있다)는 행동목표의 성격과 동시에 문제해결목표의 성격을 갖고 있다. 그러나 해결책이 미리 정의되어 있지 않고 학생들이 독립적으로 창의적인 솔루션을 개발하도록 요구(조건+해결해야 할 문제)하는 아이즈너의 문제해결목표와는 다소 거리가 있다. '우리 지역의 교통 혼잡 문제 원인을 파악하고, 횡단보도 위치 설계하기, 쓰레기 재활용률을 높이는 수거함 설계하기'와 같이 일정한 목표와 조건을 분명하게 제시하는 문제해결목표를 개발할 필요가 있다.

〈표 5〉에서 보는 바와 같이 표현목표의 경우 그 비중이 너무 낮아서 확대할 필요가 있다. 표현목표로 구분한 교육목표 22(찾아낸 정보를 읽고 여러 가지 방법으로 정리할 수 있다), 23(정보과제해결 결과를 정보의 성격에 맞추어 표현할 수 있다)의 경우에도 완전한 형태의 표현목표로 보기 어려운 측면이 있고, '가족의 중요성에 대한 정보를 찾아보고, 가족에 대한 사랑을 담은 영상물을 제작해 보자'와 같이 표현목표의 특성을 반영할 필요가 있다.

멀티 모달 중에서 언어적 모드가 60%로 큰 비중을 차지하고 있다. 시각적 모드 10%, 청각적 모드 4%, 공간적 모드 9%, 행동적 모드 17%로 청각적 모드가 특히 낮은 경향을 보이고 있다. 제시된 교육목표 중 23(정보과제해결 결과를 정보의 성격에 맞추어 표현할 수 있다)는 말하기, 글쓰기, 그래픽, 사진, 그림 등 특정 모드에 한정되어 있지 않고, 다양한 표현의 가능성이 있어서 5가지 전체 모드에 해당하는 것으로 분석되었다. 교육목표 24(과제해결 결과와 과

정에 대한 평가 방법을 이해하고 실천할 수 있다)의 경우에 '~실천할 수 있다'는 태도와 정의적 측면에 가깝기 때문에 교육목표의 유형으로는 행동목표이고, 몸소 실천한다는 의미로 언어적, 행동적 모드로 구분하고 있다.

4.2 중학교 교육목표 분석

중학교 도서관과 정보생활 교과서의 교육목표 분석 결과는 〈표 6〉과 같다. 5개의 대-단원으로 구성되어 있다. 대단원 별로 3~4개의 중-단원을 배치하고 있으며, 중-단원이 시작되는 첫 머리에 교육목표를 제시하고 있다.

〈표 6〉에서 보는 바와 같이 행동목표는 83%, 문제해결목표는 0%, 표현목표는 17%로 나타났다. 행동목표의 비중이 월등히 높고, 문제해결목표는 전혀 출현하지 않은 것으로 나타났다. 교육목표 08(~말할 수 있다), 14(~정보를 찾을 수 있다), 27(~글로 표현할 수 있다)과 같이 구체적인 행위동사가 포함된 것이 대부분이다. 아이즈너 교육과정의 관점에서 보면, 지나치게 행동목표의 비중이 높고, 각 대-단원별로 행동목표 중 일부를 문제해결목표로 전환하여 교육목표간의 균형을 유지할 필요가 있다. 예를 들면, 교육목표 19(자료의 서명과 차례를 보고 내용을 예측하여 보자)를 '내용 예측을 위한 해결책을 강구해 보자' 등으로 변경할 수 있을 것이다.

대-단원(Ⅳ: 정보종합과 표현)은 정보 활동의 결과물을 제작하고 표현하는 활동과 관련된 단원으로 표현목표가 많을 수밖에 없는 것은 사실이지만, 표현목표가 이 대-단원에 집중되어 있다는 문제가 있다. 교육목표 27(느낌이나

〈표 6〉 중학교 도서관과 정보생활 교과서 교육목표

단원명	교육목표	교육목표 유형			멀티 모달						
		Bo	Po	Eo	Li	Vi	Au	Sp	Ge		
I. 도서관과 정보생활	1. 학교생활과 도서관	01. 학교생활에 있어서 도서관의 중요성을 이해할 수 있다.	√			○					
		02. 독서와 학교도서관의 관계에 대하여 알 수 있다.	√			○					
	2. 우리 학교도서관 탐방	03. 우리 학교도서관의 시설과 자료의 종류를 알 수 있다.	√			○					
		04. 학교도서관의 서비스를 알고 이용할 수 있다.	√			○					
	3. 우리 학교도서관의 여러 가지 정보원	05. 여러 가지 정보원의 특징과 기능을 이해할 수 있다.	√			○					
		06. 여러 가지 정보원을 이용할 수 있다.	√			○					
	4. 학교도서관 이용예절	07. 학교도서관의 올바른 이용 예절을 알고 실천한다.	√			○				○	
		08. 건강한 독서를 위한 독서 환경 조건을 말할 수 있다.	√			○			○		
II. 정보과제와 정보탐색	1. 정보과제해결	09. 정보과제를 해결하는 단계를 알 수 있다.	√			○					
		10. 정보과제 해결 단계를 적용할 수 있다.	√			○					
	2. 정보요구 파악하기	11. 주어진 정보과제를 정확하게 이해하고 구체화할 수 있다.	√			○	○				
		12. 과제해결에 필요한 정보의 성격과 정보의 유형을 파악할 수 있다.	√			○					
	3. 정보탐색하기	13. 정보과제 해결을 위한 정보탐색 전략을 세울 수 있다.	√			○	○				
		14. 정보탐색 전략에 따라 필요한 정보를 찾을 수 있다.	√			○			○		
	4. 정보탐색과정	15. 정보탐색과정을 종합적으로 이해할 수 있다.	√			○					
		16. 정보탐색과정을 통하여 적절한 자료를 찾을 수 있다.	√			○			○		
	III. 정보분석과 이해	1. 정보분석과 이해의 개념	17. 정보분석과 이해의 개념을 말할 수 있다.	√			○				
			18. 정보분석과 방법과 전략을 알 수 있다.	√			○				
		2. 인쇄자료의 분석과 이해	19. 자료의 서명과 차례를 보고 내용을 예측하여 보자.	√			○				
			20. 자료의 내용을 다양한 방법을 비판하여 자신을 주장을 표현할 수 있다.	√		√	○				
		3. 영상자료의 분석과 이해	21. 시청한 영상자료를 분석할 수 있다.	√				○	○	○	
			22. 영상자료 분석을 위한 시청 전략을 세울 수 있다.	√				○	○	○	
		4. 전자자료의 분석과 이해	23. 전자자료를 읽고 정보를 분석할 수 있다.	√			○	○	○	○	
			24. 전자자료 분석을 위한 독서전략을 선택할 수 있다.	√			○	○	○	○	
IV. 정보종합과 표현		1. 정보종합하기	25. 분석한 정보를 정보과제에 알맞게 종합할 수 있다.	√		√	○	○	○	○	
			26. 분석한 내용을 바탕으로 정보를 종합하여 보자.	√		√	○	○	○	○	
	2. 정보표현하기	27. 느낌이나 감상을 글로 표현할 수 있다.			√	○					
		28. 말에 의한 정보 표현의 종류를 알고, 정보를 표현할 수 있다.			√	○					
		29. 읽은 내용을 요약하여 시각적으로 표현할 수 있다.			√		○				
		30. 작품의 요점을 멀티미디어로 표현할 수 있다.			√	○	○	○	○	○	
	3. 정보활동 평가하기	31. 정보과제 해결 단계를 되돌아보고 평가할 수 있다.	√			○					
		32. 탐색한 정보에 대한 분석과 이해의 과정을 스스로 평가해 보자.	√			○					
	V. 미래의 정보생활	1. 평생학습과 도서관	33. 평생학습차원에서 도서관의 중요성을 말할 수 있다.	√			○				
			34. 우리 고장의 공공도서관을 조사하여 다음의 표를 완성해 보자.	√			○	○			
2. 정보와 저작권		35. 정보사회에서 저작권의 의미를 말할 수 있다.	√			○					
		36. 저작권을 존중하고 실천할 수 있다.	√			○				○	
3. 정보사회와 정보윤리		37. 정보사회에 필요한 정보윤리를 말할 수 있다.	√			○					
		38. 네티켓의 내용을 알고 실천할 수 있다.	√			○				○	
교육목표(41), 멀티 모달(67)		34	0	7	35	11	7	10	4		
비율(%)		83	0	17	52	17	10	15	6		

* Bo(행동목표), Po(문제해결목표), Eo(표현목표), Li(언어적), Vi(시각적), Au(청각적), Sp(공간적), Ge(행동적)

감상을 글로 표현할 수 있다), 28(말에 의한 정보 표현의 종류를 알고, 정보를 표현할 수 있다), 29(읽은 내용을 요약하여 시각적으로 표현할 수 있다)와 같은 표현목표를 특정 대-단원에 국한하기 보다는 다른 대-단원에서도 균형 있게 배치할 필요가 있다.

멀티 모달의 경우에 언어적 모드가 52%로 절반 이상을 차지하며, 시각적 모드 17%, 청각적 모드 10%, 공간적 모드 15%, 행동적 모드 6%로 몹소 실천하고, 행동하는 행동적 모드가 다소 낮은 것으로 나타났다. 비중이 높은 언어적 모드를 다소 개방적인 표현으로 전환하여 멀티 모달에 의한 다양한 표현을 유도할 필요가 있다. 예를 들어 교육목표 13(정보과제 해결을 위한 정보탐색 전략을 세울 수 있다)을 ‘~정보탐색 전략을 시각화하여 친구들과 비교, 토론해 보자’ 등으로 수정하면 언어적 모드에 국한하지 않고, 시각적 혹은 행동적 모드의 표현을 유도할 수 있을 것이다.

4.3 고등학교 교육목표 분석

고등학교 도서관과 정보생활 교과서의 교육목표 분석 결과는 <표 7>과 같다. 5개의 대-단원으로 구성되어 있다. 대단원 아래에 3~5개의 중-단원이 있고, 중-단원 아래에 교육목표가 2~4개까지 불규칙적으로 제시되어 있다.

<표 7>에서 보는 바와 같이, 행동목표는 90%, 문제해결목표는 0%, 표현목표는 10%로 나타났다. 중학교와 마찬가지로 행동목표의 비중이 월등히 높고, 문제해결목표는 전혀 기술되어 있지 않은 것으로 나타났다. 중학교와 고등학교로 진학할수록 초등학교 교과서에 비해 문제해

결목표의 비중이 높아져야 함에도 불구하고, 오히려 줄어들거나 전혀 출현하지 않는 문제를 안고 있다. 초등학교 저학년의 경우 문제해결목표 22%, 고학년의 경우 8%와 비교해 보더라도 행동목표에 편중되어 있는 문제를 안고 있다. 이는 초등학교, 중학교, 고등학교의 「도서관과 정보생활」 교과서를 집필하는 과정에서 지도내용의 심화 수준은 고려하였으나 교육목표의 위계성이나 수준은 고려하지 않은데 기인한 것으로 보인다.

표현목표의 경우 10%로 나타났으나 중학교와 마찬가지로 대-단원(Ⅳ: 정보종합과 표현)에 집중되어 있다. 특정 대-단원에서만 표현목표와 관련된 학습활동을 전개할 것이 아니라 각 대-단원마다 고르게 행동목표, 문제해결목표, 표현목표를 체험할 수 있도록 배치할 필요가 있다. 멀티 모달의 경우에 언어적 모드가 45%로 절반을 넘지 않는 수준을 보이고 있고, 시각적 모드 16%, 청각적 모드 11%, 공간적 모드 10%, 행동적 모드 15%로 나타났다. 멀티 모달의 적정 비율이 얼마인지에 대한 절대적인 기준이 아직은 없으나 초등학교, 중학교 교과서의 멀티 모달 비율에 비해서 가장 균형적으로 출현하고 있다.

4.4 분석결과 종합 및 의의

지금까지 초등학교 저학년, 초등학교 고학년, 중학교, 고등학교로 구분하여 도서관과 정보생활 교과서의 교육목표를 분석하였다. 교육목표 유형 및 멀티 모달 분석 결과를 바탕으로 시사점을 제시하고자 한다. 분석 결과를 종합하면 <표 8>과 같다.

〈표 7〉 고등학교 도서관과 정보생활 교과서 교육목표

단원명	교육목표	교육목표유형			멀티 모달				
		Bo	Po	Eo	Li	Vi	Au	Sp	Ge
I. 도서관과 정보생활 1. 정보사회와 정보 활용	01. 커뮤니케이션의 의미와 정보매체의 발달 과정을 설명할 수 있다.	√			○				
	02. 정보사회의 특징과 정보활용능력의 필요성에 대해 말할 수 있다.	√			○				
	03. 정보과제 해결을 위한 정보활용과정을 열거할 수 있다.	√			○				
2. 학교도서관과 정보활용	04. 학교도서관과 정보활용능력을 연계하여 설명할 수 있다.	√			○				
	05. 올바른 학교도서관 이용 태도를 가진다.	√			○				○
	06. 정보자료의 종류와 특징을 이해하고 활용할 수 있다.	√			○				○
3. 지역사회의 정보환경	07. 도서관의 종류와 특징을 알고 활용할 수 있다.	√			○				○
	08. 지역에 있는 정보서비스 기관의 유형과 기능을 알고 활용할 수 있다.	√			○				○
II. 정보과제와 정보탐색 1. 정보과제와 정보탐색전략	09. 정보과제를 파악하고 적절한 탐색 전략을 수립할 수 있다.	√			○	○			
	10. 과제해결에 필요한 1, 2차 자료의 종류와 특징을 이해할 수 있다.	√			○				
	11. 정보매체의 특성에 따른 탐색방법을 알고, 자료를 탐색할 수 있다.	√			○	○	○	○	○
2. 매체별 정보탐색	12. 단행본과 신문의 구성을 이해하고, 필요한 인쇄자료를 탐색할 수 있다.	√			○	○		○	
	13. 영상자료의 유형과 특징을 이해하고, 정보탐색에 적용할 수 있다.	√				○	○	○	
	14. 전자자료의 유형과 특징을 이해하고, 정보탐색에 적용할 수 있다.	√			○	○	○	○	
3. 탐색자료의 평가와 관리	15. 탐색한 자료를 평가하여 필요한 정보를 선정할 수 있다.	√			○				
	16. 탐색한 자료를 체계적으로 관리하여 적시에 활용할 수 있다.	√			○				○
III. 정보분석과 이해 1. 정보분석과 이해	17. 정보분석과 이해의 개념을 이해하고, 정보분석과정을 설명할 수 있다.	√			○				
	18. 독서와 시청, 브라우징과 정보분석의 관계를 설명할 수 있다.	√			○	○	○	○	
	19. 독서의 의미와 중요성을 알고, 독서습관을 기른다.	√			○				○
2. 인쇄자료와 독서	20. 독서전략의 유형과 특성을 구별할 수 있다.	√			○				
	21. 상황과 목적에 맞는 독서전략을 선정하여 정보분석에 적용한다.	√			○				
	22. 영상자료의 종류와 특징을 알고 활용할 수 있다.	√			○	○	○	○	
3. 영상자료와 시청	23. 시청전략의 유형과 특성을 이해한다.	√			○	○	○		
	24. 상황과 목적에 맞는 시청 전략을 선정하여 정보를 분석할 수 있다.	√			○	○	○		
	25. 전자자료의 특성을 고려하여 브라우징을 할 수 있다.	√			○	○	○	○	
4. 전자자료와 브라우징	26. 특성에 맞는 브라우징 전략을 선정하여 전자자료를 분석할 수 있다.	√			○	○	○	○	
	27. 정보종합 및 표현의 의미와 방법을 설명할 수 있다.	√			○				
IV. 정보종합과 표현 1. 정보종합과 표현	28. 정보조직 방법의 유형과 특성을 말할 수 있다.	√			○				
	29. 정보표현의 종류와 특성을 알고, 상황과 목적에 맞게 적용할 수 있다.	√			○	○	○	○	○
	30. 글에 의한 정보표현의 의미와 특징을 이해할 수 있다.	√			○				
2. 글에 의한 표현	31. 글쓰기의 종류와 특성을 알고, 정보를 표현할 수 있다.			√	○				

단원명	교육목표	교육목표유형			멀티 모달				
		Bo	Po	Eo	Li	Vi	Au	Sp	Ge
3. 말에 의한 표현	32. 말에 의한 정보표현의 의미와 특징을 이해할 수 있다.	√			○				
	33. 말에 의한 정보표현의 종류와 특성을 알고, 표현할 수 있다.			√	○				
	34. 종합, 정리한 내용을 바탕으로 토론에 참여할 수 있다.			√	○				○
4. 시각적 표현	35. 시각적인 정보표현의 의미와 효과에 대해 이해할 수 있다.	√				○			
	36. 다양한 시각적 전략을 활용하여 표현할 수 있다.			√		○			
	37. 캐리커 차트 및 프레젠테이션 자료를 활용하여 발표할 수 있다.			√	○	○			○
5. 정보활동 평가	38. 정보활동 평가의 의미를 알고, 중요성에 대해 말할 수 있다.	√			○				
	39. 정보활동 평가의 원칙과 평가 방법을 적용할 수 있다.	√			○				
V. 정보윤리와 사회적 책임 1. 정보윤리와 사회	40. 정보윤리의 개념과 사회적 가치를 이해한다.	√			○				
	41. 지적 자유와 독서의 자유간의 관계를 이해한다.	√			○				
	42. 민주사회 원리와 지적자유 원칙을 견지하는 태도를 갖는다.	√							○
2. 저작권 존중	43. 저작권의 특징을 이해하고, 설명할 수 있다.	√			○				
	44. 표절 행위가 불법임을 인지하고, 공정한 정보이용태도를 갖는다.	√			○				
3. 인터넷과 정보윤리	45. 인터넷 사용예절을 실천할 수 있다.	√			○				○
	46. 인터넷 사용예절을 실천할 수 있다.	√			○				○
	47. 개인 정보 침해의 대응방법을 설명할 수 있다.	√			○				
	48. 인터넷을 이용하면서 정보윤리를 준수하는 태도를 갖는다.	√			○				○
교육목표(48), 멀티 모달(65)		43	0	5	44	15	10	9	14
비율(%)		90	0	10	48	16	11	10	15

※ Bo(행동목표), Po(문제해결목표), Eo(표현목표), Li(언어적), Vi(시각적), Au(청각적), Sp(공간적), Ge(행동적)

〈표 8〉 교육목표 분석 결과 종합

학교 급별	합계 및 비율	교육목표유형			멀티 모달				
		Bo	Po	Eo	Li	Vi	Au	Sp	Ge
초등학교 저학년(1-3)	교육목표(41), 멀티 모달(57)	27	9	5	30	9	3	6	9
	비율(%)	66	22	12	53	16	5	10	16
초등학교 고학년(3-6)	교육목표(38), 멀티 모달(58)	33	3	2	35	6	2	5	10
	비율(%)	87	8	5	60	10	4	9	17
중학교	교육목표(41), 멀티 모달(67)	34	0	7	35	11	7	10	4
	비율(%)	83	0	17	52	17	10	15	6
고등학교	교육목표(48), 멀티 모달(65)	43	0	5	44	15	10	9	14
	비율(%)	90	0	10	48	16	11	10	15
전체	교육목표(168), 멀티 모달(274)	137	12	19	144	41	22	30	37
	비율(%)	82	7	11	53	15	8	11	13

※ Bo(행동목표), Po(문제해결목표), Eo(표현목표), Li(언어적), Vi(시각적), Au(청각적), Sp(공간적), Ge(행동적)

첫째, 전체적으로 볼 때, 행동목표 82%, 문제해결목표 7%, 표현목표 11%로 나타났다. 그동안 학교교육의 수업에서 교육목표는 구체적이고 측정 가능한 행동목표를 강조해 왔기 때문에 행동목표의 비중이 높은 것은 사실이지만 아이즈너의 교육과정 관점에서 보면 행동목표의 비중을 낮추고, 문제해결목표와 표현목표의 비중을 높여야 한다. 특히, 중학교와 고등학교로 진학하면서 문제해결목표의 비중을 높여나가야 함에도 불구하고, 전혀 출현하지 않거나 비중이 낮은 점은 문제가 있다.

교과목의 성격, 초등학교와 중등학교 등의 학교 급별에 따라서 행동목표, 문제해결목표, 표현목표 간의 적절한 비율을 유지하는 것이 바람직할 것이다. 그러나 현장 교사의 전문성에 맡겨져 있을 뿐 적정 비율을 명확하게 제시한 연구는 아직 없다. 다만, 유치원 학생의 누리 교육과정을 대상으로 분석한 연구에서 행동목표(79.67%), 문제해결목표(13.66%), 표현목표(6.67%) 순으로 나타난 결과를 바탕으로 행동목표의 비중이 지나치게 높음을 지적한 바 있다(채미영, 2017, 147). 또한, 통합사회 교과를 대상으로 분석한 연구의 경우에는 행동목표(78.2%), 문제해결목표(19.6%), 표현결과(2.2%)로 나타났다(도현아, 2009, 58).

이러한 선행 연구에서는 정확하게 3개 유형의 교육목표에 대한 적절한 비중을 제시하지는 않았으나 행동목표의 비중이 지나치게 높다는 점, 향후 문제해결목표와 표현목표의 비중을 높여야 한다는 점을 지적하고 있다. 모든 교육은 기본적으로 특정 지식을 전달하고 성취 여부를 판단하는 행동목표가 가장 많을 수밖에 없는 점을 고려하더라도 50% 수준을 유지하고, 문제해

결목표 25%, 표현목표 25% 정도를 유지하는 것이 바람직해 보인다. 다만, 음악, 미술과 같은 표현 기능을 강조하는 교과목에서는 표현목표의 비중을 높이고, 사회탐구와 과학탐구를 강조하는 교과목에서는 문제해결목표의 비중을 높게 조정할 수 있을 것이다.

둘째, 문제해결목표는 문제해결목표의 조건과 성격에 맞게 교육목표를 개발, 제시할 필요가 있다. <표 8>에서 보는 바와 같이 중학교와 고등학교의 경우 문제해결목표가 전혀 제시되어 있지 않으나 전체적으로는 7%가 문제해결목표인 것으로 나타났다. 그러나 7%의 문제해결목표 중 초등학교 저학년의 교육목표 13(정보를 이용하면 어떤 점이 좋은지 알아봅시다), 초등학교 고학년의 교육목표 26(정보과제 해결 과정을 따라하고 과제해결에 적용할 수 있다)와 같이 행동목표에 가까운 문제해결목표가 많고, 명확하게 문제해결목표의 조건과 성격에 부합하지 않는 측면이 있다.

'한정된 공간에 많은 책을 꽂을 수 있는 책꽂이를 제작할 수 있다', '바람에도 꺼지지 않는 LED 양초를 만들어 보자', '우주인의 생활에서 발생할 수 있는 여러 가지 문제를 파악하고, 해결 방안을 강구해 보자', '레일 폭이 넓어졌다가 좁아지는 모형 철로에서 2가지 이상의 방식을 적용하여 달릴 수 있는 기차를 만들 수 있다' 등의 문제해결목표(이상봉, 강희옥, 2011, 115; 김동업, 이상봉, 2013, 183)와 같이 문제를 제시하고 다양한 해결책을 유도하는 진정한 형식의 문제해결목표를 개발, 제시할 필요가 있다.

셋째, 표현목표는 전체적으로 11%로 일정한 비중을 차지하고 있으나 초등학교 고학년의 경우에 5%에 그쳐서 비중을 높여야 할 필요가 있

다. 또한, 정보종합과 표현을 다루는 특정 대-단원에 표현목표가 집중적으로 출현하고 있으며, 이를 적절하게 다른 대-단원에서도 다룰 수 있도록 분산할 필요가 있다.

초등학교 저학년의 경우, 표현목표는 5개 중 4개가 대-단원(V: 다양한 표현)에 집중되어 있고, 고등학교의 경우 표현목표 5개 모두가 대-단원(IV: 정보종합과 표현)에만 출현하고 있다. 1학기 혹은 1년 동안 도서관과 정보생활 교과서를 바탕으로 정보활용교육을 전개하고자 할 때, 특정 대-단원에서만 표현목표에 대한 경험을 제공할 것이 아니라 일정한 간격과 시기에 반복적으로 표현목표에 대한 경험을 제공할 필요가 있다.

넷째, 멀티 모달의 경우에는 언어적 모드 53%, 시각적 모드 15%, 청각적 모드 8%, 공간적 모드 11%, 행동적 모드 13%로 나타났다. 언어적 모드의 비중을 낮추고, 다른 모드에 대한 경험을 제공할 수 있도록 비중을 조정할 필요가 있다. 일반적으로 초·중등학교 교육에 있어서, 말하기와 글쓰기 활동이 주류를 이루는 것은 사실이지만 멀티 리터러시가 강조되고 있고, 국제 학업성취도 평가(PISA)의 독서 영역에서는 선형적인 정적 텍스트 외에 비선형적인 동적 텍스트, 표, 그래프, 다이어그램, 광고, 색인, 양식 등과 같은 비연속적 텍스트를 독서의 영역에 포함시키고 있다(OECD, 2019). 이러한 관점을 고려할 때, 언어적 모드의 비중을 다소 줄이고 시각적, 청각적, 공간적, 행동적 모드에 대한 비중을 강화할 필요가 있다.

다섯째, 말하기와 글쓰기에 의한 언어적 모드와 삽화, 그림, 그래픽 등의 시각적 모드의 경우, 전체적인 비중이 55%, 15%이며, 이에 해

당하는 교육목표의 진술이 비교적 선명하게 드러나고 있다. 그러나 나머지 청각적, 공간적, 행동적 모드는 8%, 11%, 13%로 나타나고 있으나 대체로 다른 모드와 함께 출현하고 있고, 선명하게 해당 모드만의 성격을 나타내고 있지 않다. 따라서 청각적 모드의 경우에 '강조 및 액센트를 활용하여 연설문을 낭독해 보자, 음향 효과를 살리면서 특정 주제에 대한 팟-캐스트 녹음자료를 만들어 보자' 등과 같이 교육목표를 멀티 모달의 형태로 명확하게 제시할 필요가 있다. 또한, 공간적 모드의 경우에도 '시각적 요소와 문자의 배치 효과를 고려하여 편집하여 보자, 홈페이지 메뉴 위치를 설계해 보자' 등과 같이 보다 명확하게 공간적 특성을 목적으로 하는 교육목표를 설정할 필요가 있다. 행동적 모드의 경우에는 전체적으로 13%에 이르는 것으로 나타나고 있으나 명확하게 행동적 특성을 목적으로 설정된 교육목표는 거의 발견하기 어렵다. 따라서 '책속에 등장하는 인물을 골라 느낌을 역할극으로 표현해 보자, 등장인물의 캐릭터를 디지털로 제작해 보자' 등 행동적 모드를 명확하게 드러낼 수 있는 교육목표를 제시해야 할 것이다.

5. 결론 및 제언

초·중등교육에 있어서 수업 시간에 교사가 설정하는 교육목표는 교육의 질을 결정하고, 성공 여부를 결정짓는 중요한 요소이다. 교사의 교수활동과 학생의 학습활동에 영향을 주기 때문이다. 그 동안 학교교육 현장에서는 가시적이며, 측정하기 쉬운 구체적 행동목표가 주

류를 이루어 왔다.

점차 비판적 사고와 창의적 사고는 물론 문제 해결능력과 멀티 모달을 수용하고 표현하는 멀티 리터러시가 강조되면서 아이즈너의 교육과정도 새롭게 부각되고 있다. 아이즈너는 행동목표와 언어적 표현에 편중된 교육의 문제점을 지적하면서 문제해결목표와 표현목표, 그리고 멀티 모달에 의한 멀티 리터러시를 강조하였다.

한편, 「도서관과 정보생활」은 초등학교, 중학교, 고등학교 학생들의 정보활용교육을 위해서 개발된 교과서이다. 정보활용교육은 모든 매체를 대상으로 정보를 수집, 분석, 평가하여 새로운 지식으로 표현하는 능력을 길러주는데 목적이 있다. 정보활용교육은 문제해결능력을 강조하고, 다양한 매체를 강조하고 있다는 점에서 아이즈너의 교육과정 이론과 밀접한 관계가 있다.

이에 본 연구는 「도서관과 정보생활」 교과서를 대상으로 아이즈너의 3가지 교육목표 유형(행동목표, 문제해결목표, 표현목표)과 멀티 모달(언어적, 시각적, 청각적, 공간적, 행동적)로 분석하여 정보활용교육을 위한 교육과정, 교재, 수업을 위한 교육목표 설정에 필요한 시사점을 제공하는데 목적이 있다. 사서교사 3인으로 하여금 교육목표를 분석하도록 의뢰하였고, 2차에 걸쳐 분석을 전개하였다.

분석 결과 행동목표가 82%로 월등하게 높고, 문제해결목표와 표현목표의 비중이 매우 낮은 것으로 나타났다. 특히, 초등학교에 비해 발달 수준이 높아지고 고차원적인 문제해결능력의 비중을 높여야 함에도 불구하고, 중학교와 고등학교의 경우에는 문제해결목표가 전혀 기술되어 있지 않는 한계점을 보이고 있다.

중학교와 고등학교의 경우 문제해결목표가 전혀 제시되어 있지 않으나 전체적으로는 7%가 문제해결목표인 것으로 나타났다. 그러나 7%의 문제해결목표 중 초등학교 저학년 교육목표 13(정보를 이용하면 어떤 점이 좋은지 알아봅시다), 초등학교 고학년 교육목표 26(정보과제 해결 과정을 따라하고 과제해결에 적용할 수 있다)과 같이 행동목표의 성격에 가까운 문제해결목표가 많고, 문제해결목표의 조건에 부합하지 않는 측면이 있다.

초등학교의 경우에 저학년은 22%, 고학년은 8%의 문제해결목표가 출현하고 있으나 행동목표와 중복되는 경향이 있으며, '바람에도 꺼지지 않는 LED 양초를 만들어 보자'와 같이 일정한 조건을 제시하고 학생들의 해결책을 모색하도록 유도하는 진정한 형태의 문제해결목표를 개발, 제시할 필요가 있다. 또한, 표현목표는 특정 대·단원에 집중되고 있으며, 대·단원마다 고르게 출현하여 표현목표를 체험할 수 있도록 고려할 필요가 있다.

멀티 모드의 경우에 언어적 모드가 53%로 높은 비중을 차지하고 있으며, 시각적, 청각적, 공간적, 행동적 모드도 일정한 비율로 출현하고 있는 것으로 나타났다. 멀티미디어, 미디어 리터러시, 디지털 리터러시 등 멀티 모드에 의한 의미해석과 소통이 강조되고 있는 시대적 흐름을 고려하여 언어적 비중을 줄이고 다른 모드에 의한 정보의 수용과 정보의 표현을 강화할 필요가 있다.

1960년 말에서 1970년대 초에 이미 아이즈너는 행동목표 외에 문제해결목표와 표현목표의 중요성을 강조하였고, 멀티 모달에 의한 의미 추구를 강조하였다. 문제해결능력, 비판적 사

고능력을 강조하고, 다양한 매체의 수용과 정보 표현을 강조하는 정보활용교육은 교과서 개발 및 수업 등 교육과정 운영에 있어서 참고할 만한 가치가 있다.

참 고 문 헌

- 교육부 (2022). 과학과 교육과정, 사회과 교육과정, 수학과 교육과정. 서울: 교육부.
- 국가교육과정 정보센터 (2023). 교육과정 원문 및 해설서.
출처: <https://ncic.re.kr/mobile.dwn.ogf.inventoryList.do>
- 김대석 (2017). 쉽게 풀어쓴 교육과정과 수업. 서울: 박영스토리.
- 김동업, 이상봉 (2013). 기술교육에서 문제해결의 단계별 능력을 기르는 체험활동 과제의 개발. 실과교육연구, 19(4), 175-191. <https://doi.org/10.17055/jpaer.2013.19.4.175>
- 노철현 (2012). 교육과정의 예술적 측면: 아이즈너의 교육과정이론 일 고찰. 교육과정 연구, 30(4), 29-50.
- 도현아 (2009). Eisner의 교육목표 분류에 따른 초등학교 통합교과 목표 분석. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원 교육과정 전공.
- 박승배 (2012). 교육과정학의 이해. 서울: 학지사.
- 박채형 (2019). 아이즈너의 예술적 교육과정 모형에 대한 비판적 고찰. 도덕교육연구, 31(1), 65-86. <http://dx.doi.org/10.17715/jme.2019.3.31.1.65>
- 이상봉, 강희욱 (2011). 기술교육에서 창의적인 문제해결 능력을 기르기 위한 문제기반 학습 설계와 과제 개발. 실과교육연구, 17(4), 107-128. <https://doi.org/10.17055/jpaer.2011.17.4.107>
- 채미영 (2017). Eisner의 교육목표분류에 따른 5세 누리과정 교사용 지도서의 대·소집단 활동목표 분석. 어린이미디어연구, 16(2), 133-155. <https://doi.org/10.21183/kjcm.2017.06.16.2.133>
- 한국도서관협회 (2013). 2013년판 한국도서관기준. 한국도서관협회.
- 한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회 (2007). 도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준. 서울: 한국도서관협회.
- 한국학교도서관협회의 교과서편찬위원회 (2011). 도서관과 정보생활. 서울: 미래엔컬처그룹(대한교과서).
- 홍후조 (2011). 알기쉬운 교육과정. 서울: 학지사.
- AASL(American Association of School Librarians) (2007). Standards for the 21st-Century Learner. Available:
https://www.ala.org/aasl/sites/ala.org/aasl/files/content/guidelinesandstandards/learningstandards/AASL_Learning_Standards_2007.pdf

- Craig, C. J., Li, J., & Kelley, M. (2022). Charting waters of new seas: the scholarly contributions of Elliot Eisner. *Journal of Curriculum Studies*, 54(2), 147-164.
- Eisner, E. W. (1967). Educational objectives: help or hindrance?. *School Review*, 75(3), 250-260. In Eisner, E. W. (2005). *Reimagining Schools: the selected works of Eisner*. New York: Routledge, 17-23.
- Eisner, E. W. (1979). *The Educational Imagination: on the Design and Evaluation of School Programs*. New York: Macmillan Publishing.
- Eisner, E. W. (1987). The celebration of thinking. *Educational Horizons*, 1987, 66(1), 1-4. In Eisner, E. W. (2005). *Reimagining Schools: the selected works of Eisner*. New York: Routledge, 105-111.
- Eisner, E. W. (1991). Rethinking literacy. *Educational Horizons*, 69(3), 120-128.
- Indeed (2023). What Is Information Literacy? How To Improve Your Skills. Available: <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/information-literacy-skills>
- Kim, N. J., Vicentini, C. R., & Belland, B. R. (2022). Influence of scaffolding on information literacy and argumentation skills in virtual field trips and problem-based learning for scientific problem solving. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 20(1), 215-236.
- Macklin, A. S. (2001). Integrating information literacy using problem-based learning. *Reference Services Review*, 29(4), 306-314.
- New London Group. (1996). *A pedagogy of multi-literacies: designing social futures*. Harvard Educational Review, 66(1), 60-92.
- OECD (2019). *PISA 2018 Assessment and Analytical Framework*. Paris: OECD Publishing. 한국교육과정평가원 (2019). OECD 국제 학업성취도 평가 연구: PISA 2018 결과 보고서. 인천: 한국교육과정평가원.
- Pilgrim, J. & Martinez, E. E. (2013). Defining literacy in the 21st century: a guide to terminology and skills. *Texas Journal of Literacy Education*, 1(1), 60-69.
- Tyler, R. W. (1949). *Basic Principles of Curriculum and Instruction*. Chicago: The University of Chicago Press.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

Chae, Mi-Young (2017). Analysis of group-activity objectives in teacher's guidebooks of Nuri

- curriculum for 5 year old child with Eisner's classification on educational objectives, *Journal of Children's Media & Education*, 16(2), 133-155.
<https://doi.org/10.21183/kjcm.2017.06.16.2.133>
- Do, Hyun Ah (2009). Analyzing the Objectives of Integrated Curriculum with Eisner's Classification of Educational Objective. Master's thesis, Graduate School of Education Korea National University of Education.
- Gim, Dongip & Yi, Sang-Bong (2013). Development of mind and hands-on activity to foster students' ability of each problem solving phase in technology education. *The Society of Korean Practical Arts Education*, 19(4), 175-191.
<https://doi.org/10.17055/jpaer.2013.19.4.175>
- Hong, Hujo (2011). *Easy-to-understand Curriculum*. Seoul: Hakjisa.
- Kim Dae-seok (2017). *Curriculum and Classes Explained in an Easy to Understand Manner*. Seoul: Park Young Story.
- Korean Library Association (2013). *Standards for Korean Libraries*. Seoul: Korean Library Association.
- Korean Ministry of Education (2022). *The social studies curriculum, The mathematics curriculum*. Available: <https://ncic.re.kr/mobile.dwn.ogf.inventoryList.do>
- National Curriculum Information Center (2023). *Curriculum Full-Text and Guide Books*. Available: <https://ncic.re.kr/mobile.dwn.ogf.inventoryList.do>
- Park, Chae Hyeong (2019). Critical review on artistic model for the curriculum development by E. W. Eisner. *The Journal of moral Education*, 31(1), 65-86.
<http://dx.doi.org/10.17715/jme.2019.3.31.1.65>
- Park, Seung Bae (2012). *Understanding of Curriculum Studies*. Seoul: Hakjisa.
- Roh, Cheol-Hyeon (2012). The aesthetic aspect of curriculum: an essay on E. Eisner's theory of curriculum. *The Journal of Curriculum Studies*, 30(4), 29-50.
- School Library Curriculum Committee of Korean Library Association (2007). *Library and Information Life Curriculum Standards*. Seoul: Korean Library Association.
- Textbook Compilation Committee of Korea School Library Association (2011). *Library and Information Life*. Seoul: Future and Culture.
- Yi, Sang-Bong & Kang, Hee-Ok (2011). Design of problem-based learning and development of hands-on activity in accord with the problem-based learning for enhancing students' creative problem solving ability in technology education. *The Society of Korean Practical Arts Education*, 17(4), 107-128. <https://doi.org/10.17055/jpaer.2011.17.4.107>