

‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’의 개발과 효과연구1)
- 창의적 사고를 통한 중학교 기술·가정 교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원 학습

정 옥 분 · 김 경 은** · 박 연 정***

고려대학교 가정교육과 교수*

고려대학교 박사과정, 고려대학교 교육대학원 강사, 상지 창의성연구소 소장**

고려대학교 박사과정, 고려대학교 강사***

A Study on the Effect of the ‘Empowering Youth Program’

Chung, Ock-Boon · Kim, Kyoung-Eun · Park, Youn-Jung

Dept. of Home Economics Education Korea University

Abstract

The present study attempts to develop the ‘Empowering Youth Program’ to enhance adolescents’ creativity to address a variety of social and relationship issues and verify the effect of the program. The program consists of 12 sessions and each session employs a variety of activities and teaching methods to engender the students’ interest.

The subjects of this study were 262 middle school students in Seoul and Kyounggi province. They were randomly assigned to the experimental group and the control group. Several independent t-tests and ANCOVAs were performed for data analyses.

The results of the analyses indicated that the ‘Empowering Youth Program’ was effective in both promoting adolescents’ educational performance and enhancing their creativity. Furthermore, the program was found to be very effective in helping adolescents understand themselves, peers, and family members much better.

주제어(Key Words) : 청소년(adolescent), 창의성 교육(creativity-fostered education), 기술·가정(home economics·technology), 청소년의 힘 북돋우기 프로그램(Empowering Youth Program)

1) 이 논문은 2004년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구
되었음(KRF-2004-030-B00022).

2) 교신저자 : 김경은(leejay48@chol.net)

I. 연구의 필요성 및 목적

새로운 지식과 정보가 날로 변화하고 증가되고 있는 현대사회에서는 지식을 축적하는 것보다 습득된 지식을 효과적이고 능동적으로 다룰 수 있는 능력이 필요하다. 이를 위해서는 기존의 지식을 토대로 문제점을 발견하고 문제를 해결하며 새로운 지식을 창출해내는 능력을 키우는 데 초점을 두어야 할 것이다.

교육개혁위원회(1997)는 신교육체제 수립을 위한 교육개혁 방안에서 21세기는 국가의 경쟁력이 사회 전반의 정보화 수준에 의해 결정되는 시대라고 진단하고 신교육이 지향하는 인간상 중의 하나로 창조적 인간을 제시하면서 창의성을 최대로 향상시키는 교육체제를 갖추는 것에 대한 중요성을 강조하고 있다. 2000년부터 적용된 제7차 교육과정에서도 창의력, 사고력 등 고등정신능력의 함양에 중점을 두고 있고, 한국교육개발원(1994)에서 한국인의 교육의식을 조사한 바에 따르면 가장 역점을 두고 가르쳐야 할 교육 분야로 창의성을 들고 있음을 볼 수 있다.

가정학을 모학문으로 하는 가정과 교육의 목표는 가족의 일원인 학생으로 하여금 가족이 직면하는 문제를 효율적으로 해결하도록 돕는 데 있다. 과거의 가정교육은 가정생활에 필요한 능력을 위주로 하였으나, 오늘날의 가정교과는 가정학의 지식체계에 근거하여 현대 산업사회에서 가정생활의 중요성을 강조하고 가정생활의 질을 향상시킬 수 있는 능력과 태도를 길러주는 교육이라 할 수 있다. 즉, 가정과 교육은 가정과 가족, 그리고 이들과 관련된 환경과 인간의 본질 및 상호작용들을 다루어 개인과 가정의 복지를 증진시키고 궁극적으로는 사회의 안녕과 발전에 기여하는 데 목표를 두고 있다고 할 수 있다 (이승신·윤명숙·조인경·김혜경·백영균·최광현·송영갑·민창기, 2004).

따라서 가정과 교육은 가족 개개인과 가정생활을 대상으로 하는 실천과학으로서 단순한 지식과 기능의 습득보다는 이를 일상생활에 실천적으로 활용할 수 있도록 하는 데 주안점을 두어야 할 것이다. 즉, 학생들을 개인과 가족생활의 실천적 문제들과 관련된 상황에 놓이게 하여 실제 생활에의 참여를 자극할 수 있는 수업이 요구된다고 할 수 있다. 다시 말해서 가정과 교육은 급변

하는 환경변화 속에서 능동적인 삶을 꾸릴 수 있는 지적, 창조적인 인간을 기르기 위해 실천적인 경험을 제공하는 교육이 되어야 할 것이다(김정자, 1998; 윤인경, 1993).

오늘날 사회가 급격히 변화함에 따라 가족들은 고등사고력을 요하는 복잡다단한 삶의 문제에 접하고 있다. 학생들에게 가족이 직면하는 복잡한 문제를 해결하는 능력을 키워주기 위해 가정과 교육에서는 고등사고를 할 수 있는 수업을 진행하여야 한다(채정현, 1996a, 1996b). 고등사고력은 삶의 과정에서 당면하게 되는 문제에 현명하고 합리적으로 대처할 수 있는 능력을 신장시켜 주기 위한 필수요건으로서(Johnson & Johnson, 1990), 가정과 교육의 목표인 가족이 직면하는 문제를 효과적으로 해결하기 위해서는 이러한 고등사고력을 교육을 통해 학생들에게 함양시킬 것이 요구되어진다(Yinger, 1980).

이처럼 가정과 교육은 자신의 지식과 경험에 기초를 둔 문제해결과정을 통하여 학습자가 숙고적인 행동을 할 수 있도록 돕는 사명을 지닌다(Brown, 1980). 이를 위한 가정과 교육방법은 학습자들이 가정생활뿐 아니라 일상생활에서 스스로 문제를 발견하고 다양한 문제해결방법을 모색하며 이를 통해 가장 효율적인 문제해결방법을 선택하도록 도와주는 것이어야 한다. 이는 창의적인 사고의 가장 핵심이라고 볼 수 있다. 그러므로 가정과 교과는 학습자가 이러한 창의적인 사고를 통해 가치 있는 사고와 행동을 인식하여 스스로 변화할 수 있도록 구성되어야 할 것이다.

창의성의 중요성이 가정과 교육과정 및 목표 전반에 걸쳐서 제시되어 왔음에도 불구하고 가정과 교육에 창의적인 교수방법을 도입한 것은 1990년대 후반부터였고, 연구도 그다지 많이 이루어져 있지 않다. 창의성의 교육방법은 크게 창의성 프로그램의 자료를 직접 접하는 직접적인 방안과 수준 높은 질문방법이나 창의성을 키워줄 수 있는 분위기를 형성하여 간접적으로 창의성을 증진시키는 간접적인 방안으로 나뉜다. 가정과 수업에서는 실천적 추론 수업과 같은 간접적인 방안으로 창의성을 키우기 위한 연구(변현진, 1999; 채정현, 1999; 이현미, 1999)들이 주로 이루어졌고, 직접적인 방안으로는 창의성을 키우기 위해 Gordon의 창의적 문제해결법 모형을 적용한

연구(최기욱, 2000)가 한 편 정도 있는 실정이다.

창의성이라는 개념이 보편적으로 사용되고 창의성의 중요성이 강조되고 있음에도 불구하고, 실제 교육현장에서 보편적으로 사용되지 않는 이유는 교사들이 가정과 교과과정과 창의성을 어떻게 접목시켜야 할지, 창의성 증진을 위한 적절한 교수-학습방법은 어떤 것인지에 대한 명확한 이해가 뒤따르지 않기 때문이라고 생각된다. 중등학교 교사들을 대상으로 창의성 교육에 대한 인식을 조사한 연구에 따르면, 교사들은 창의성 교육에 대한 필요성, 중요성과 관심이 높은 데 비해 이해도는 매우 낮은 것을 알 수 있다(정옥분, 김정은, 박연정, 2005).

이와 같이 교육현장에 있는 교사들의 창의성 교육에 대한 필요성이 대두되고 있음에도 그 이해도가 떨어져 학교환경에 창의성 교육을 접목시키지 못하고 있는 현실이다. 사회의 구성원인 개인과 개인을 둘러싼 가장 직접적인 환경인 가족에 대해 다루는 가정과 교육은 사회의 일원인 개인의 성장을 촉진시키기 위한 기초학문으로서 그 역할이 크다고 할 수 있다. 이에 본 연구에서는 가정과 교과 중 특히 이를 잘 반영하는 ‘나와 가족의 이해’ 단원을 중심으로 제2의 성장급등기를 경험하는 청소년들이 겪는 다양한 문제에 대해 이들이 창의적 사고 능력을 발휘하여 문제에 효율적으로 대처하기 위한 프로그램을 개발하고자 한다. 즉, 가정 내 혹은 가정 밖에서의 크고 작은 문제에 대해 청소년 스스로 효과적인 문제 해결책을 찾도록 도우며 청소년의 힘을 복돋우기 위한 방안으로서 ‘교과 중심 창의성 프로그램1)’을 제정하고자 한다. 가정과 교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원은 급격한 변화와 갈등을 경험하는 청소년들의 개인적, 사회적 발달을 다루고 있다. 교과 수업 내에 학생들의 흥미와 관심을 유발할 수 있는 다양한 창의적인 활동유형과 창의적 교수-학습방법들을 도입하여 이 단원을 새롭게 재구성함으로써 학습자인 청소년들이 스스로 자신의 문제를 창의적

으로 해결해나가고, 교사들은 학생들이 이러한 문제들을 잘 해결할 수 있도록 지지해주는 교육의 장을 만드는 데 목적이 있다. 즉, 이 프로그램은 청소년들이 기술·가정 교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원에 대한 관심과 이해를 높일 수 있도록 돕는 동시에 창의성을 신장시키는 데 초점을 둔다.

따라서, 본 연구에서는 청소년들의 개인적·사회적 발달을 다루고 있는 기술·가정 교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원을 ‘교과중심 창의성 교육프로그램으로 재구성한 ‘청소년의 힘 복돋우기’ 프로그램을 개발하고 그 효과를 검증해 보고자 한다.

II. 연구방법

본 연구는 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 개발, 프로그램의 적용 및 적용 결과에 대한 평가 과정으로 진행되었다. 연구 진행 과정에서의 구체적인 연구방법과 절차는 다음과 같다.

1. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램 개발 연구 절차

‘청소년의 힘 복돋우기 프로그램’의 개발 과정은 그림 1에서 보는 바와 같이 다음의 단계를 거쳐 완성되었다. 첫째, 국내외 청소년 관련 프로그램과 창의성 프로그램의 고찰을 통해 시사점을 찾고 이를 본 프로그램의 구성에 반영하였다. 청소년들의 실제적인 생활을 다루고 있는 ‘나와 가족의 이해’ 단원의 학습을 통해 학생들이 단순히 지식을 습득하는 차원에서 머무는 것이 아니라, 배운 지식을 실생활에서 경험하는 여러 문제들에 창의적으로 적용해 볼 수 있게 하는 데 초점을 두었다. 즉, 본 프로그램은 교과내용에 적절한 창의성 교수-학습방법을 적용하여 ‘교과중심 창의성 프로그램’을 구성하고자 하였다.

둘째, 본 연구의 연구자들과 아동학 전문가들이 함께 중학교 1학년 기술·가정 교과서 7종을 비교·분석하여 개발적인 교육활동 내용을 설정하였다. 셋째, 중학교 1학년 학생들과 가정과 교사들을 대상으로 심층면접을 통해 프로그램에 대한 요구도를 조사하고 이를 토대로 프로그램 활동의 형식과 내용들을 선정하였다. 넷째, 본 연구에서

1) ‘교과중심 창의성 프로그램’이란 교과내용을 중심으로 교과내용에 적절한 창의성 교수-학습방법을 적용하여 프로그램을 구성한 것이다. 대부분의 개발된 프로그램은 교과와 분리되어 있어 별도의 시간을 할애하여 창의성 교육을 시켜야 하는 단점이 있으나, 이 프로그램은 교과내용에 충실함과 동시에 다양한 창의성 교수-학습방법을 도입한다는 장점이 있다.

지향하는 '교과중심 창의성 프로그램'을 구성하기 위해 창의성에 대한 개념과 창의성을 구성하는 하위요인들을 설정하고, 각 프로그램 활동에 적절한 창의적 교수-학습 방법들을 도입하였다. 다섯째, 청소년이 직접 경험하고 있는 생활을 다루는 '나와 가족의 이해' 단원에 대한 이해도를 높임과 동시에 청소년의 창의성을 신장시킬 수 있는 '청소년의 힘 복돋우기' 프로그램의 세부적인 활동들이 개발되었다. 그 결과 총 12회의 활동이 구성되었고 각 회별로 활동목표, 창의적 교수-학습모형, 구체적인 교수-학습활동, 활동지 등을 포함한 지도계획안이 작성되었다. 여섯째, 아동학 전문가, 창의성 전문가와 현직 교사에 의한 프로그램 타당화 검증을 통해 최종적으로 프로그램

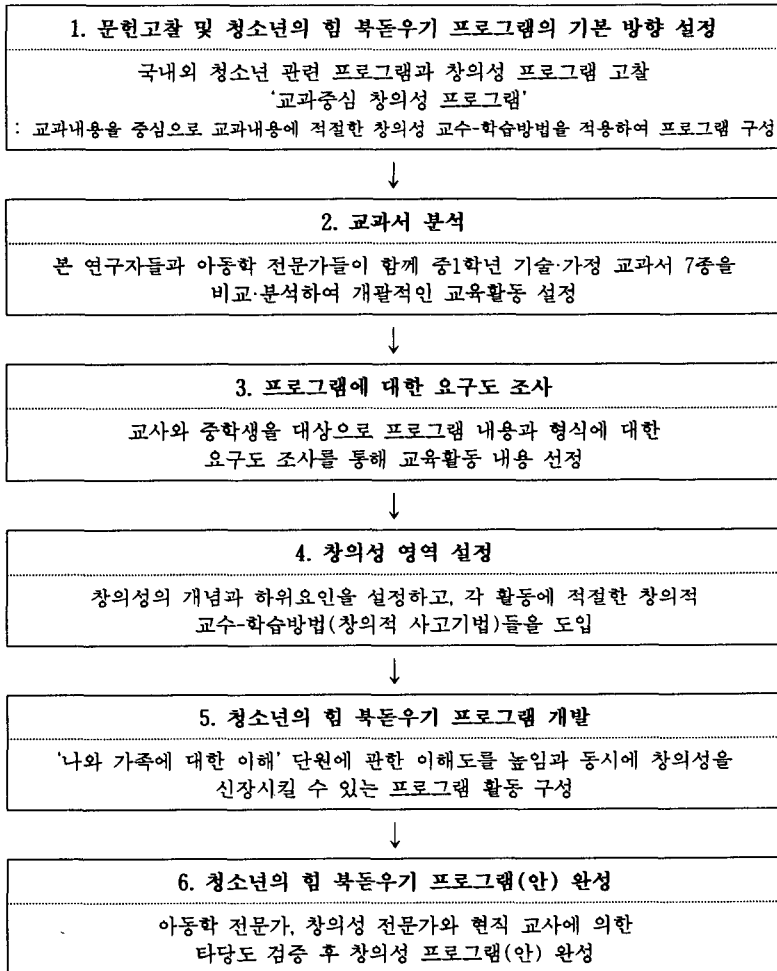
이 개발되었다.

2. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 효과 검증 절차

1) 연구대상

본 연구는 서울시 및 수도권 소재의 3개 중학교에 재학중인 1학년 학생 262명을 대상으로 하였다. 본 프로그램은 중학교 1학년 기술·가정 교과시간 내에 교사가 직접 실시하는 것이므로 교사의 역할이 지대하다. 따라서 본 프로그램의 실시를 위하여 훈련받은 3명의 교사가 각각 재직하고 있는 학교의 학생들을 대상으로 하였다. 교

그림 1. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 개발 절차



사 선정시 본 프로그램의 효과를 정확히 평가하기 위해 사회경제적 수준이나 학업 수준이 비슷한 지역 소재의 중학교에 근무하고 있는 교사들을 선정하였다.

연구대상인 학생들은 연구 진행기간 중에 전학을 가거나 사전·사후 검사일에 결석을 한 학생들을 제외하여 총 262명이었다. 연구대상은 프로그램에 참여한 실험집단과 프로그램에 참여하지 않은 통제집단으로 나뉘며, 이들 각각은 실험집단 129명, 통제집단 133명이었다. 세 학교 중 두 학교는 실험집단 한 반, 통제집단 한 반으로 구성되었고, 나머지 한 학교는 실험집단 두 반, 통제집단 두 반으로 구성되었으며, 실험집단과 통제집단은 무작위적으로 선정되었다. 실험집단에는 기술·가정의 ‘나와 가족의 이해’ 단원의 수업시간 동안 ‘청소년의 힘 복돋우기’ 프로그램을 실시하였고, 통제집단은 기존의 기술·가정과 수업을 그대로 진행하였다.

‘청소년의 힘 복돋우기’ 프로그램의 효과 검증은 비동질 비교집단 사전·사후검사 설계(nonequivalent comparison group pretest-posttest design)를 기초로 하였다. 사전검사를 실시한 다음 12차시의 실험처치 후 사후검사를 실시하였다.

2) 측정도구

(1) 창의성 측정

창의성 측정은 Torrance의 창의적 사고력 도형검사(Torrance Test of Creative Thinking Figural A, B, 1990년 개정판)를 사용하였다. 이 검사는 총 3가지 활동의 검사 과제로 구성되어 있다. 활동 1은 ‘그림 구성하기’로서 곡선 모양의 형태를 하나 제시하고 그 곡선이 일부가 되도록 하는 어떤 그림이나 물건을 생각하여 그리게 한 후, 그림에 알맞은 제목을 붙이게 하는 것이다. 활동 2는 ‘그림 완성하기’로서 10개의 불완전한 도형을 제시하고 될 수 있는 한 이야기가 완전하고 재미있는 물건이나 그림을 그리게 하는 것이다. 완성 후에는 그림에 제목을 붙이게 한다. 활동 3은 ‘선 더하기’ 과제로서 쌍을 이루고 있는 두 개의 직선이나 동그라미를 제시하고 어떤 물건이나 그림을 될 수 있는 한 많이 표현해 보게 하는 것이

다. 각각은 될 수 있는 대로 완전하고 재미있는 이야기의 내용이 되게 한다. 또한 각각에 대하여 이름이나 제목을 적어 놓도록 한다. 검사를 실시하는 데 소요되는 시간은 40분이다. TTCT 도형검사는 유창성, 독창성, 정교성, 제목의 추상성, 성급한 종결에의 저항, 창의성 강점의 6개 하위요인 점수가 산출된다. TTCT 채점은 훈련을 받은 3명에 의해 이루어졌고, 본 검사에서의 채점자간 신뢰도 검증을 위해 동일한 문항에 대해 각각 채점하였다. 채점자간 신뢰도는 유창성은 .99, 독창성은 .92, 정교성이 .99, 제목의 추상성이 .89, 성급한 종결에의 저항이 .92로 매우 신뢰할 만하였다.

(2) 교과목 이해도

가정과 교과목에 대한 이해도를 평가하기 위해 기술·가정교과의 중간고사 점수(지필검사와 수행을 합친 총점)를 사용하였다.

(3) 프로그램에 대한 평가자료

본 프로그램의 적절성을 평가하기 위하여 프로그램에 직접 참여한 학생들을 대상으로 프로그램에 대한 만족도(교육내용, 교육방법, 교사, 교육일정 및 시간), 도움이 된 점과 개선 방향에 대해 준비된 면접지를 사용하여 평가하였다.

(4) 프로그램 활동 관찰 및 주요 활동 분석

연구 여건을 고려하여 세 학교 중 한 학교는 매회 활동을 녹화하고 그 자료에 근거하여 지도교사와 연구진들이 공동으로 프로그램의 적합성 및 문제점을 검토하였다.

3) 연구절차

(1) 프로그램의 내용과 형식에 대한 요구도 조사

서울에 거주하는 중학교 1학년 학생 30명을 대상으로 요구도 조사를 실시하였다. 개발 프로그램의 실시대상인

1학년생이고, 현 중학교 1학년생들은 이미 '나와 가족의 이해' 단원을 배운 상태이므로 단원의 내용이나 학습의 접근방법에 낯설지 않아 풍부한 정보를 얻을 수 있다고 생각되었기 때문에 이들을 요구도 조사의 연구대상으로 정하였다. 남학생 15명과 여학생 15명을 대상으로 일대일 면접을 실시하였으며, 면접 중간에 면접을 원치 않는 학생 1명은 제외되었다.

중학교 1학년생 3명과 직접 만나 2004년 10월 12일에서 15일까지 예비면접을 실시하였다. 본 면접지는 반구조화된 면접지로 본 연구자들이 개발한 것으로, 앞부분에서는 개발될 '청소년의 힘 북돋우기 프로그램'에의 목적과 방법들에 대해 간략히 설명을 하고 뒷부분에서는 프로그램에 대한 요구도를 알아보는 것으로 구성되어 있다. 프로그램의 요구도와 관련된 내용으로는 '청소년의 힘 북돋우기 프로그램'에 대한 필요성과 실시기간, 담당자, 그리고 이 프로그램에 포함시키고 싶은 교육내용과 구체적인 교수-학습방법에 대한 내용으로 구성되어 있다.

예비면접 결과를 바탕으로 면접지 문항을 일부 수정하였으며 본 면접은 10월 20일에서 11월 1일까지 실시하였다. 학생들에게 먼저 면접지를 제시해주고, 자유롭게 답하게 한 후 학생들의 설명이 필요한 부분에 대해 구체적으로 자유롭게 이야기하게 하였다.

이상의 '청소년의 힘 북돋우기 프로그램'에 대한 요구도 조사 결과를 요약해 보면 다음과 같다.

첫째, 청소년들의 대부분이 청소년의 힘 북돋우기 프로그램의 필요성을 인식하고 있었으며, 필요한 이유로는 '청소년들이 학업이나 성적위주의 교육과 평가방식에 너무 지쳐 있으므로', '앞으로 생활하는데 도움이 될 것 같아서', '청소년들의 자신감을 높이기 위해서' 등을 주로 제시하였는데, 이는 학력위주의 사회에서 생활하는 청소년들이 이러한 프로그램을 통해 자신감과 자존감을 높이고 신체적·정신적으로 건강한 생활을 유지하는 데 도움을 얻고자 함을 알 수 있었다.

둘째, 프로그램 실시기간으로는 장기간보다는 단기간(12회 이내)의 프로그램을 원하고 있었으며, 프로그램을 실시하는 담당자는 아동 청소년 발달 전문가를 원하고 있음을 알 수 있었다.

셋째, 청소년들이 가장 원하는 프로그램 내용으로는

'자신의 긍정적인 면 찾기'였으며, '진정한 우정이란', '왕따문제', '친구관계에서 겪는 문제점 및 해결책'과 같은 교우관계 내용들이 그 뒤를 이었고, '이성 교제시 겪는 문제점 및 해결책'과 '사춘기에 겪는 신체적 고민과 극복 방법'과 같은 사춘기 특징과 관련된 내용들이 그 뒤를 이었다. 청소년들은 자신이 가진 긍정적인 측면들을 살펴봄으로써 자신감과 자긍심을 갖기를 희망하고 있었고, 청소년기의 중요한 사회적 관계인 또래관계에서 잘 적응하는 방법과 진정한 친구관계를 유지하기 위한 구체적인 방법들을 알고자 하였으며, 신체적으로나 심리적으로 불안한 시기인 사춘기를 잘 극복할 수 있는 실질적인 방법들에 많은 관심을 나타냈다.

넷째, 프로그램 진행시 교수-학습방법으로는 '소그룹의 토론식 방법'과 '멀티미디어를 이용한 방법'을 원하고 있었다. 청소년들은 기존의 전통적인 강의식 수업에서 벗어나 청소년들이 적극적으로 참여할 기회가 많은 소그룹의 토론식 방식을 선호하였고, 스스로 다양한 자료들을 검색해 보고 또한 다양한 자료를 접해 볼 기회가 많은 멀티미디어 수업을 원하고 있었다.

(2) 교사훈련

개발된 프로그램의 실시를 위하여 실험집단의 교사들과 연구보조원들을 대상으로 총 12회의 프로그램에 대한 교사훈련을 실시하였다. 교사훈련에 연구보조원들을 참여시킨 이유는 프로그램의 원활한 진행을 위하여 연구보조원들의 협조가 요청되기에 함께 훈련을 실시하였다. 이를 통해 프로그램의 기본 취지, 목표 및 내용, 운영에 대해 자세히 설명하였고 실험 일정에 대해 협의하였다. 특히 교사들의 경우 창의성과 관련된 교수-학습방법에 대해 익숙하지 않았기 때문에 훈련받은 다양한 창의적 사고기법들을 직접 시연해보게끔 하여 활동 진행에 무리가 없도록 하였다. 본 연구에 참여한 교사는 총 3명으로 가정교육학과를 졸업한 학사학위 혹은 석사학위 소지자로서 교사경력은 만 6년 이상이였다. 본 연구자들은 일주일에 2회씩 학교를 방문하여 수업에 대한 교수-학습방법과 준비물들을 전달하고 주어진 활동내용을 교사에게 숙지시키고 프로그램 진행 과정을 지원하였다.

(3) 사전검사

사전검사는 Torrance의 도형 창의성 검사 A형을 이용하여 실험집단과 통제집단에게 2005년 3월 5일부터 3월 10일 사이에 실시하였다. TTCT 검사는 기술·가정과 수업시간에 교사와 연구원이 참여한 가운데 집단으로 실시되었다. 검사에 소요되는 시간은 40분 정도였다.

(4) 청소년의 힘 복돋우기 프로그램 실시

청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 효과 검증을 위한 실험이 2005년 3월 5일부터 5월 말까지 실시되었다. 프로그램의 종료시기는 각 학교의 교내 행사와 관련하여 다소 달랐다. 프로그램은 기술·가정과 교육의 '나와 가족의 이해' 단원의 학습시간 동안 12차시에 걸쳐 실시되었으며, 연구 여건을 고려하여 세 학교 중 한 학교는 각 회기마다 활동을 비디오투화하였고 기타 두 학교의 경우는 일부 활동에 대하여 사진촬영을 해두었다. 실험집단 학생들에게는 과일을 제공하여 매회 프로그램이 진행되는 동안의 결과물을 수집하게 하였다. 프로그램 진행시 현장녹화 및 학생들의 결과물 분석은 프로그램이 수업현장 활용에 적절한지를 알아보는 데 사용되었다.

(5) 사후검사

청소년의 힘 복돋우기 프로그램에 대한 실험처치가 끝난 후 사후검사를 실시하였다. 사후검사는 TTCT, 중간고사(기술·가정교과 성적), 프로그램 평가지의 세 가지 형태로 이루어졌다. Torrance의 도형 창의성 검사 B형을 실험집단과 통제집단에게 실시하였고, 진행 과정과 장소 검사자 등은 사전검사와 동일하게 유지되었다. 프로그램을 통한 교과목의 이해도를 평가하기 위해 기술·가정교과 중간고사 성적을 사용하였다. 또한 본 프로그램의 적절성을 평가하기 위하여 프로그램에 직접 참여한 학생들과 교사들을 대상으로 프로그램에 대한 만족도, 도움이 된 점과 개선 방향에 대해 미리 준비된 면접지를 사용하여 평가하였다.

4) 자료분석

본 연구를 위해 수집된 자료는 SPSS 11.0 프로그램을 사용하여, 평균, 표준편차를 구하고, 공변량분석(ANCOVA) 및 t-검증을 실시하였다.

III. 연구결과

1. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 구성과 내용

1) 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 목표

창의성과 가정과 교과를 연결하는 연구들이 이루어진 것은 최근의 일이다. 90년대 후반부터 가정과 교과를 통해 창의성을 신장시키고자 하는 연구들이 이루어졌기 때문에 이 영역에 관한 연구들은 걸음마기에 있다고 해도 과언은 아니다. 또한 현재까지 이루어진 연구들은 창의성 신장을 위한 가정과 교수방법에 치중하다 보니 특정의 창의성 교수-학습방법만을 사용하여 실시하는 경우가 많았고, 이로 인해 교과내용이 중심이 되기보다는 사고기법들을 숙지하는 데 보다 많은 비중을 두게 되었다.

이에 본 연구에서는 가정과 내용에 충실하기 위한 교수-학습방법으로 다양한 창의적 기법을 적용하는 데 초점을 두고자 하였다. 단순히 특정한 창의적 문제해결기법을 도입하여 사용하기보다는 교과내용의 특성에 맞게 적절한 창의적 사고기법들을 다양하게 사용함으로써 학생들이 교과내용의 이해도를 높이는 데 도움이 될 뿐 아니라 창의적 사고기법들을 제대로 활용할 수 있는 기회를 마련해 주고자 하였다.

우선, 기존의 기술·가정 교과서를 심도 있게 살펴본 후 학생들이 반드시 익히고 중점적으로 다루어야 할 부분으로 '나와 가족의 이해' 단원을 선정하였다. 이 영역은 청소년 자신이 겪고 있는 실제 문제들을 다루고 있는 부분으로서 이 영역을 제대로 습득하고 이해하게 되면 청소년들이 보다 효율적이고 융통성 있는 방법으로 실제 생활에서의 자신의 문제를 책임감 있게 해결할 수 있으리라 생각하였다. 학습자인 청소년들이 성장해 가는 동안에 일어나는 자신에 대한 문제들과 가정 속에서 일어나

는 문제들, 학교나 사회에서 일어나는 문제들을 '견디기 힘든 문제'라고 인식하기보다는 '도전해 볼만한 문제'로 인식하게 되면 보다 긍정적인 태도로 생활할 수 있게 되기 때문이다.

이에 본 프로그램에서는 다양한 창의적 교수-학습방법을 통해 '나와 가정생활'에 대한 이해를 높이고 창의성을 신장시키는 것을 주 목표로 하였다. 궁극적으로는 학습자인 청소년들이 가정생활이나 사회생활 속에서 직면하는 문제를 스스로 발견하고 해결해 나가는 과정에서 자신에 대한 자신감과 효능감을 갖고, 자아정체감을 확립하며, 건강하고 책임감 있는 삶을 살아갈 수 있는 힘을 가질 수 있게 돕고자 한다. '청소년의 힘 북돋우기 프로그램'의 구체적인 목표는 표 1에 제시된 바와 같다.

는데, 이 영역을 제대로 습득하고 이해하게 되면 청소년들은 자신에 대한 올바른 인식을 하게 되고, 문제 상황에서 보다 효과적인 방법으로 대처하며 책임감 있는 성인으로 성장할 수 있게 된다. 특히 학습자인 청소년들이 성장해 가는 동안에 일어나는 자신에 대한 문제들과 가정속에서 일어나는 문제들, 학교나 사회에서 일어나는 문제들을 '견디기 힘든 문제'라고 인식하기보다는 '도전해 볼만한 문제'로 인식하게 되면서 보다 긍정적인 태도를 지닌 성인으로 생활할 수 있게 된다.

(2) 다양한 창의적 기법을 적용한 프로그램

가정과 내용에 충실하면서 교과내용의 보다 쉬운 이

<표 1> 청소년의 힘 북돋우기 프로그램의 목표

다양한 창의적인 교수-학습방법을 통해 청소년들의 '나와 가정생활' 단원에 대한 이해를 높이고 창의성을 신장시킨다..	
단원내용 이해	창의성 신장
1. 청소년 자신에 대한 인식을 새롭게 한다. 2. 청소년 자신의 살아온 과정을 반성하고 현재의 나와 통합시킨다. 3. 청소년기의 신체적, 인지적 변화를 인식하고 자연스러운 현상으로 받아들인다. 4. 청소년기 자아중심성에 대해 알아보고 이를 잘 극복하기 위한 방안을 모색해 본다. 5. 청소년기 자아정체감의 중요성을 인식하고 자아정체감 확립을 통해 긍정적인 미래상을 형성하게 한다. 6. 청소년기 또래관계의 중요성을 인식하고 진실한 우정에 대해 생각해 본다. 7. 성에 대한 올바른 인식을 심어주고 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함에 대해 깨닫는다. 8. 건전한 이성관계를 형성한다. 9. 가족구성원의 역할과 중요성에 대해 인식하고 가족에 대한 책임감과 긍정적인 태도를 갖는다. 10. 건강하고 행복한 가족이 되기 위한 의사소통 방법을 알아보고 가족 내에서 구체적으로 실천하도록 돕는다.	1. '창의성'이라는 것이 독특하고 접하기 어려운 것이 아니라 우리 일상생활 전반에서 보편적으로 사용되고 적용될 수 있는 것이라는 것을 깨닫는다. 2. 주변에서 스스로 문제를 발견하고 문제를 해결하기 위한 다양한 방법들을 찾으며 이를 통해 현명하게 문제를 해결한다. 3. 능동적인 학습자가 되어 주도적으로 수업을 이끌어어나간다. 4. 배움에 대한 기쁨을 느끼고 배우고자 하는 동기를 갖게 된다. 5. 자신의 잠재적인 능력을 발견하고 확인하며 자신의 능력을 심본 발휘하여 자아실현을 하게끔 도와준다.

2) 청소년의 힘 북돋우기 프로그램의 특성

(1) 청소년을 위한 자기이해와 성장 프로그램

기술·가정교과의 '나와 가족의 이해' 단원은 청소년들이 경험하는 신체적·인지적 변화를 다루고 있으며, 이 시기에 겪는 다양한 갈등 측면에 대해서도 소개하고 있

해를 도모하고자 다양한 창의적 기법을 적용하고 있다. 단순히 특정한 창의적 문제해결기법을 도입하여 사용하기보다는 교과내용의 특성에 맞게 적절한 창의적 사고기법들을 다양하게 사용함으로써 학생들이 교과내용의 이해도를 높이는 데 도움이 될 뿐 아니라 창의적 사고기법들을 제대로 활용할 수 있는 기회를 갖도록 하고 있다.

(3) 현장 적용이 용이한 지도안 형태의 프로그램

별도의 많은 준비 없이도 수업 진행을 할 수 있도록 교사용 지도안과 함께 학생용 자료(활동지)를 별도로 제작함으로써 프로그램의 원활한 진행을 도모하고 있다.

실제 학교장면에서 교사들이 손쉽게 활용할 수 있도록 본 프로그램은 지도안 형태로 제작되었다. 교사들이

〈표 2〉 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 교육활동

프로그램	목표	창의적 교수·학습모형
제1회 나는 누구일까? - 나는 누구일까? - 나의 좋은 점, 나쁜점, 흥미로운 점	· 자신에 대한 인식을 높일 수 있다. · 자신의 장·단점과 흥미로운 점을 파악하고 자신을 있는 그대로 수용할 수 있다.	· Brainstorming · mind map · de Bono의 PMI 기법
제2회 과거로의 여행 - 영아기, 아동기 고찰 - 내가 걸어온 길	· 자신의 성장 과정에 대해 이해할 수 있다. · 자신에 대한 반성 및 성찰을 통해 현재의 나와 통합시킬 수 있다.	· 포트폴리오 · Gordon의 Synetics
제3회 변하고 있어요. - 내 몸이... - 내 머리가...	· 자신의 신체적·인지적 변화를 인식하고 자연스러운 현상으로 받아들일 수 있다.	· 포트폴리오 · Brainwriting
제4회 나를 찾아서 1 - 소금 인형 - You Are Special	· 청소년기 자아정체감에 대해 알아본다. · 청소년기 자아정체감 확립의 중요성에 대해 인식할 수 있다.	· 문학과 비디오 매체를 이용한 창의적 접근
제5회 나를 찾아서 2 - 내가 바라는 나 - 희망의 메시지 - 내가 가는 길	· 자아정체감을 확립하며 이를 통해 자신의 미래를 계획해보고, 준비해 나간다.	· Go-Stop Brainstorming · Gordon의 Synetics
제6회 친구가 좋아요. - 친구가 있어 행복해요. - 친구들이 무서워요. - 또래집단 역기능에 대한 대처기법	· 청소년기 또래관계의 순기능, 역기능에 대해 알아보고 또래관계에서 겪는 어려움에 대해 이야기해 보며, 해결방법을 모색해 본다.	· Brainstorming · 하이라이팅기법 · 실천적 추론 접근
제7회 건강한 두 이성의 만남 1 - 성과 생명의 관계 이해 - 남성의 생식기관에 대해 바로 알기 - 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함	· '성'에 대한 올바른 인식을 심어주고, 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함에 대해 깨닫는다. · 남성의 성과 생식기관에 대해 안다.	· Brainstorming · de Bono CAF 기법
제8회 건강한 두 이성의 만남 2 - 성과 생명의 관계 이해 - 여성의 생식기관에 대해 바로 알기 - 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함	· '성'에 대한 올바른 인식을 심어주고, 사랑에 대한 책임감과 생명의 소중함에 대해 깨닫는다. · 여성의 성과 생식기관에 대해 안다.	· mind-map
제9회 건강한 두 이성의 만남 3 - 화성에서 온 남자, 금성에서 온 여자 - 내 남자(여자)친구는요~ - 이성 교체시 겪는 문제점과 해결책	· 청소년의 남녀 차이에 대해 인식하고, 건강한 이성관계를 형성하기 위한 방법들을 찾아본다.	· 문학을 이용한 창의적 접근법 · de Bono의 PMI, CAF 기법
제10회 건강한 가족 만들기 1 - 우리 가족은요... - 우리 가족 행복지수 - 가족 광고	· 가족구성원들의 역할과 중요성에 대해 이야기 하고 가족의 행복을 높이기 위한 방법들을 모색해 본다.	· Brainstorming · mind-map · 매체(광고)를 이용한 창의적 접근법
제11회 건강한 가족 만들기 2 - 이렇게 얘기해요. - 이제, 이렇게 얘기해요. - 가족 속의 내가 해야 할 일	· 건강한 가족을 만들기 위한 방법으로 원활한 의사소통방법에 대해 알아보고, 서로간의 마음을 읽을 수 있는 시간을 가져 본다.	· 역할극 · 소집단 토론
제12회 건강한 나, 창의적인 나	· 프로그램을 통해 변화된 자신에 대해 생각해 보고, 보다 더 건강해질 수 있는 방법들을 모색해 본다.	· de Bono의 PMI 기법

(4) 다양한 멀티미디어 자료와 활동 유형을 이용한 프로그램

프로그램에 참여한 학생들의 흥미와 동기를 유발하기 위해 다양한 멀티미디어 자료를 도입하였다. 전 프로그램에 파워포인트 자료를 준비하였으며, 다양한 매체(비디오, 문학, 영화, 음악 등)를 이용하여 학생들의 학습에 대한 흥미와 욕구를 증진시키고자 하였다. 일례로, 지식습득이 주가 되는 수업내용에는 정리시간에 게임을 통해 이해도를 체크하였으며, 학생들간 다양한 의견을 공유할 수 있도록 소집단별로 토의나 역할극 등과 같은 활동을 포함하고 있다.

3) 프로그램의 세부 활동

본 프로그램의 교육목표에 기초하여 총 12회의 교육 활동이 구성되었다. '청소년의 힘 복돋우기 프로그램'의 세부 교육활동 내용은 표 2에 제시된 바와 같다.

4) 활동 운영지침

'청소년의 힘 복돋우기 프로그램'을 교과과정에 적용하기 위해 다음과 같은 사항들을 고려하였다.

첫째, 학습의 주체는 '학생'들이기 때문에 학생들이 최대한 학습활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 기회를 제공하고, 학생들의 잠재되어 있는 창의적 능력이 계발될 수 있도록 개별지도도 가능하게 하였다(보조연구원 투입).

둘째, 프로그램의 내용에 따라 다양한 관련 자료들을 제시하여 학생들의 흥미를 유발할 수 있도록 하였다. 재미있고 즐거운 학습 분위기가 유지되어야만 창의적인 사고가 증폭될 수 있기 때문에 자유롭게 개방적인 수업 분위기를 조성을 중시하였다. 다양한 멀티미디어(파워포인트, 비디오, 음악 CD 등)를 사용하여 학생들의 주의를 환기시키고 학생들이 보다 적극적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하였다. 또한, 프로그램 내용에 맞게 게임이나 토의, 동화 제시 등과 같은 다양한 활동 유형들을 포함하여 내용의 이해도를 높이고 배운 내용들과 실제 생활을 접목시킬 수 있게 하였다.

셋째, 소집단으로 이루어지는 활동의 경우, 모든 학생들이 참여할 수 있도록 격려하며 각 집단에서 나온 결과들을 서로 비교, 평가해 봄으로써 자신이 인지하지 못했던 부분들을 서로 공유하게 하였다.

넷째, 학생들 간의 상호작용을 도모하여 서로의 경험이나 생각들을 이야기하고 비교하는 시간을 갖게 함으로써 수업을 통해 다른 사람들의 생각이 자신과 다를 수 있다는 점을 인식하게 하고, 다른 사람들의 생각을 받아들이고 이해할 수 있게 하였다.

다섯째, 다양한 창의적 사고기법들을 쉽게 이해할 수 있도록 참고자료나 예문들을 자세히 제시하였고 창의적인 기법들을 일상생활 속에서도 활용하여 자신의 사고 속에 내재화시킬 수 있도록 격려하였다.

2. 청소년의 힘 복돋우기 프로그램의 효과

1) 창의성 발달에 대한 분석

'청소년의 힘 복돋우기 프로그램'이 청소년의 창의성 증진에 효과가 있는지 알아보기 위하여 공변량분석(ANCOVA)을 실시하였다. 이 경우 t-검증보다는 실험 집단과 통제집단의 출발선을 동일하게 조정해주는 ANCOVA가 보다 적절한 통계분석이기 때문에 사전점수를 공변인으로 놓고 실험집단과 통제집단간의 차이를 분석하였다. 집단별 청소년의 창의성 점수는 창의성의 하위요인 즉, 유창성, 독창성, 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항, 강점으로 세분화하여 살펴보았는데, 원점수를 표준점수로 환산한 결과 집단별 창의성의 하위요인별 평균 및 표준편차는 표 3에 제시된 바와 같다.

표 4는 창의성 하위요인의 공변량분석 결과를 나타낸 것으로, 창의성의 하위요인 중 제목의 추상성(F=17.03, p<.001), 정교성(F=25.46, p<.001), 성급한 종결에의 저항(F=10.59, p<.01), 강점(F=57.91, p<.001) 요인에서 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다. 즉, 실험집단의 경우 프로그램의 실시 후 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항, 강점 요인의 평균점수가 향상되었음을 알 수 있다. 또한 창의성 하위요인을 모두 합한 총점에 있어서도 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다(F=29.75,

〈표 3〉 집단별 창의성 사전·사후점수의 평균과 표준편차

하위요인		실험집단(n=129)		통제집단(n=133)	
		사전	사후	사전	사후
유창성	M	102.64	116.83	112.31	120.32
	SD	23.08	22.46	23.49	24.75
독창성	M	101.98	132.87	108.81	115.74
	SD	21.02	116.44	24.05	16.46
제목의 추상성	M	77.33	90.07	81.52	81.29
	SD	19.45	21.87	25.39	23.58
정교성	M	84.85	103.16	89.11	95.28
	SD	17.83	22.47	21.60	21.55
성급한 종결에의 저항	M	92.00	103.65	101.70	100.44
	SD	15.46	20.69	16.36	15.94
강점	M	6.73	10.95	6.79	8.08
	SD	2.90	3.86	2.92	2.88
총점	M	97.43	118.30	104.87	110.58
	SD	17.74	18.56	17.88	15.02

〈표 4〉 창의성 하위요인의 공변량분석(ANCOVA)

하위요인	변량원	SS	df	MS	F
유창성	공변인(사전검사)	6127.10	1	6127.10	11.39**
	주효과	137.06	1	137.06	.26
	오차	139336.25	259	537.978	
	합계	3831734.00	262		
	수정합계	146242.72	261		
독창성	공변인(사전검사)	12660.98	1	12660.98	1.87
	주효과	23674.48	1	23674.48	3.49
	오차변량	1758615.08	259	6790.02	
	합계	5830406.00	262		
	수정합계	1790477.92	261		
제목의 추상성	공변인(사전검사)	24358.75	1	24358.75	57.21***
	주효과	7250.45	1	7250.45	17.03***
	오차변량	110279.18	259	425.79	
	합계	2060101.00	262		
	수정합계	139682.07	261		
정교성	공변인(사전검사)	48798.41	1	48798.41	163.92***
	주효과	7578.70	1	7578.70	25.46***
	오차변량	77105.19	259	297.70	
	총	2705953.00	262		
		129966.58	261		
성급한 종결에의 저항	공변인(사전검사)	11399.31	1	11399.31	38.37***
	주효과	3146.51	1	3146.51	10.59**
	오차변량	76950.70	259	297.11	
	합계	2815895.00	262		
	수정합계	89026.91	261		
강점	공변인(사전검사)	528.30	1	528.30	55.25***
	주효과	553.74	1	553.74	57.91***
	오차변량	2476.67	259	9.56	
	합계	27155.00	262		
	수정합계	3547.49	261		
총점	공변인(사전검사)	12434.19	1	12434.19	52.43***
	주효과	7055.94	1	7055.94	29.75***
	오차변량	61429.49	259	237.18	
	합계	3505415.00	262		
	수정합계	77762.09	261		

p < .01, *p < .001

p<.001). 다시 말해서, 본 프로그램을 실시한 집단의 경우 창의성이 향상되었음을 알 수 있다.

2) 교과목에 대한 이해도 분석

교과목에 대한 이해도 분석을 위하여 기술·가정교과의 중간고사 성적을 살펴보았다. 표 5에는 실험집단과 통제집단간 교과목 이해도의 차이에 대한 결과가 제시되어

있다. 실험집단이 통제집단에 비해 기술·가정과목 중간고사 평균점수가 4점정도 높은 것으로 나타났지만, 집단간에 통계적으로 유의한 차이는 나타나지 않았다.

3) 프로그램에 대한 평가자료 분석

본 프로그램에 대한 만족도를 교육내용, 교사, 교육방법과 교육일정 및 시간 측면에서 평가하였다. 교육내용에

<표 5> 집단에 따른 교과목 이해도의 차이

변인	실험집단(n=129)		통제집단(n=133)		t
	M	SD	M	SD	
기술·가정과 중간고사 성적	84.47	13.96	80.89	17.89	-1.58

<표 6> 청소년의 힘 북돋우기 프로그램 교육을 받고 난 소감

응답범주	응답내용
자신에 대한 인식 및 이해	"나 자신의 변화와 발달을 알고 내가 누군지 내가 할 수 있는 것이 무엇인지 알게 되었다." "나도 몰랐던 나의 성장 과정에 대해 알게 되어 기뻐다." "나 자신에 대해 많이 알게 되었고 나를 찾을 수 있었다." "청소년기의 특성을 이해하게 되어 내가 느끼고 생각하는 것이 다른 친구들과 그리 다르지 않다는 것을 알게 되었다. 내가 무엇을 해야 하는지 앞으로 어떻게 해야 할지를 정하는 데 도움이 되었다."
자신감 획득	"자신감을 가질 수 있었다." "앞으로는 자신 있게 내 생활을 꾸릴 수 있을 것 같다." "내가 소중하다는 것을 알게 되었고 내가 할 수 있는 일에 대해서도 생각하게 되어 자신감이 생겼다."
친구관계 및 중요성에 대한 인식	"친구의 마음을 알게 되어 친구와 하나가 되는 것 같다." "친구들의 생각이 항상 나와 같지는 않다는 것을 알게 되었다. 생각이 같지 않다고 친구가 되지 않는 것은 아니었다. 오히려 친구의 다른 생각들이 나를 더 성숙하게 만들었다. 친구와 더욱 더 가까워질 수 있는 시간을 갖게 되어 좋았다." "남자와 여자의 차이점을 잘 알 수 있게 되어 이성친구를 사귀는 데 도움이 되었다."
가족에 대한 이해 및 중요성 인식	"가족에 대해 생각할 수 있는 시간과 가족과 함께 활동하는 시간을 갖게 되어 가족이 있다는 것이 얼마나 소중한 것인지를 깨닫게 되었다." "가족간의 유대감 증진을 위해 어떻게 해야 하는지 알게 된 것이 좋다." "가족간의 바람직한 의사소통에 대해 알고 실천하게 되어 우리집은 더욱 화목해 질수 있었다."
창의성에 대해 알게 됨	"창의성 기법에 대해 알게 되어 좋았다. 특히, PMI가 도움이 되었다. 내가 어떤 결정을 내려야할 때 도움이 될 것 같다." "창의성이 쑥쑥 자란 것 같다." "창의성이 나에게도 생기다니! 나는 항상 내 틀에서 벗어나지 못했는데 이번 기회를 통해 나를 다시 알게 되었고 나도 창의적인 사람이 될 수 있다는 생각을 자신감을 가졌다." "다양한 창의성 사고기법들을 알게 되었고, 내 생활에서 어떻게 사용될 수 있는지 알게 되어 기쁘다."
교과목에 대한 관심 및 흥미 증진	"기술·가정교과가 이렇게 재미있을 수 있구나!" "내용이 너무 재미있었고 딱딱하게 진행되지 않아 좋았다." "교과서로만 진행되지 않고 다양한 활동들을 하니 흥미로웠다. 앞으로도 계속 이렇게 진행되었으면..." "공부도 하면서 즐거운 활동(영화, 음악, 게임 등)들을 많이 할 수 있어서 흥미로웠다."
교과목의 이해도 증진	"과워포인트, 비디오, 음악 등 자료들이 다양해서 이해가 잘 되었다." "관련된 자료들이 많아 어려운 내용들을 이해하는 데 도움이 되었다." "소집단 활동을 통해 어떤 주제에 대해 친구들과 논의를 하다보니 새로운 내용도 발견하게 되고 이해도 잘 되었다." "기술·가정이 쉬워졌다." "쉽고 재미있게 익힐 수 있어 좋았다."

있어 어느 정도 만족하는지에 대한 질문에 대다수(91%)의 학생들이 ‘매우 그렇다’ 또는 ‘약간 그렇다’라고 응답하였다. 본 프로그램을 실시한 교사에 대해서도 학생들의 대다수(93%)가 ‘만족한다’고 응답하였다. 교육방법에 대해서도 학생들의 대다수(88%)가 ‘매우 만족한다’ 또는

디오, 음악 CD 등)를 이용한 수업이 좀 더 늘어났으면 좋겠다’는 의견이 많았다. 반면, 다양한 매체를 사용하는 수업으로 인해 불편했던 점을 제시하며 이러한 수업이 원활하게 이루어지기 위해서는 ‘수업기자재들의 보완과 점검이 필요하다’고 하였다(표 7 참조).

〈표 7〉 청소년의 힘 북돋우기 프로그램에서 개선해야 할 점

응답범주	응답내용
교육일정 및 시간	“시간이 모자라 충분히 이야기를 나누지 못해서 아쉬웠어요. 충분한 시간을 주었으면...” “수업시간을 좀 더 늘려주세요.” “다양한 활동을 하는 데 비해 시간이 너무 부족했어요. 한참 흥미가 오를 만하면 시간이 다 끝나가서 정리할 시간이 되었어요. 다음에는 충분한 시간을 주세요.”
교육방법	“지금과 같은 조별 활동들이 더 많아졌으면 좋겠어요. 서로의 의견을 나누다 보니 다른 사람들의 마음을 좀 더 깊게 알 수 있었어요.” “지금과 같이 VTR 수업, 컴퓨터를 이용한 수업 등 다양한 매체를 이용한 수업이 더 많아졌으면 좋겠어요.”
교육내용	“내용을 좀 더 깊게 들어갔으면 좋겠어요.” “교과서에 없는 내용도 있어요. 교과서 위주로만 해주세요.”
기타	“컴퓨터나 비디오를 설치하고 켜는데 시간이 너무 많이 걸려요. 그리고 가끔씩은 잘 작동되지 않아 그냥 한 적도 있어요. 학교에서 이런 시설들을 잘 점검하고 고쳐줬으면 좋겠어요.” “시청각 수업을 원활히 받을 수 있는 수업 분위기가 마련되었으면 좋겠어요.”

‘약간 만족한다’라고 응답한 반면, 교육일정 및 시간에 대해서는 학생들의 64%만이 ‘매우 만족한다’ 혹은 ‘약간 만족한다’고 응답하였다. 교육일정 및 시간에 있어서는 ‘프로그램의 내용에 비해 시간이 부족해 충분히 이야기를 나누지 못해 아쉬웠다’, ‘시간이 좀 더 길었으면 좋겠다’라는 의견들이 대부분(84%)이었다.

한편 프로그램을 마친 후 학생들의 소감과 프로그램에서 개선해야 할 점들에 대해 물어본 결과, 학생들은 본 프로그램이 자신에 대한 인식 및 이해와 자신감 형성에 도움이 되었다고 하였고, 친구와 가족들간의 관계 개선에 도움이 되었다고 하였으며, 교과목에 대한 관심이나 흥미가 증가하였고, 교과내용을 이해하는 데 도움이 되었다고 하였다. 또한 창의성에 대해 알게 되어 좋았고, 창의성이 자신의 생활과 밀접하게 관련되어 있음을 알게 되었다고 하였다(표 6 참조).

프로그램에서 개선해야 할 점으로는 교육일정 및 시간과 관련된 의견들이 많았다. 정해진 수업시간 내에 다양한 활동들을 하다 보니 ‘시간이 부족해 충분히 이야기를 나누지 못해서 아쉬웠다’는 의견이 많았다. 또한 교육방법과 관련하여 ‘지금처럼 다양한 매체(파워포인트, 비

IV. 논의 및 결론

본 연구를 통하여 밝혀진 ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’의 개발과 효과에 대해 논의해 보면 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 청소년들이 직접 경험하고 있는 생활을 다루는 기술·가정교과의 ‘나와 가족의 이해’ 단원을 선정하여 청소년들이 겪고 있는 개인적 문제나 사회적, 대인관계적 문제들을 창의적으로 해결하는 데 도움이 될 수 있는 ‘교과중심 창의성 프로그램’을 개발하고자 하였다. ‘나와 가족의 이해’ 단원은 급격한 변화와 갈등을 겪는 청소년의 개인적·사회적 발달에 대해 다루고 있으므로 이를 학생들의 흥미와 관심을 유발할 수 있게끔 새롭게 재구성하여, 학습자인 청소년들이 이 프로그램을 통해 스스로 자신의 문제를 창의적으로 해결해 나가는 데 도움이 되고자 하였다.

이를 위하여 본 프로그램의 기본 방향을 ‘교과중심 창의성 프로그램’으로 설정하고 교과내용을 중심으로 이에 적절한 창의적 교수·학습방법을 도입하였다. 중학교 1학년생들을 대상으로 본 프로그램에 대한 요구도 조사를 통해 프로그램 내용이나 형식면에서 학생들이 원하는 바

를 충분히 반영하고자 하였고, 본 연구자들과 교사들이 함께 교과서 내용을 충분히 숙지하여 청소년기에 놓인 학생들이 개인적으로, 사회적으로 성숙할 수 있도록 도와 줄 수 있는 내용들을 선별하였다. 또한 이러한 내용들을 효과적으로 전달하기 위해 각각의 내용에 적합한 다양한 창의적 기법들을 도입하였을 뿐 아니라 다양한 활동 유형(문학, 음악, 게임 등)과 다양한 매체(파워포인트, VTR, CD 등)를 사용하여 학생들의 교과목에 대한 관심과 흥미를 이끌어내고자 하였다.

연구결과, 본 프로그램에서 사용한 창의적 교수-학습 방법은 기존의 강의식 수업방식과는 달리 다양한 형태의 매체와 활동을 통해 개별 활동뿐 아니라 소집단 활동을 활성화함으로써 학습에 대한 관심과 흥미를 유발하고 학생들의 적극적인 참여를 이끌어내었다. 학생들은 내적으로 동기화되어 수업시간 동안 자신들이 하고 있는 일에 몰입하였고 놀이하듯 작업을 하여 수업이 끝난 후 “시간이 너무 빨리 지나갔다”는 반응들을 자주 보였다. 이는 학교교육이 주입식 교육과 획일적 사고 및 암기위주의 평가방식으로 말미암아 학생들이 학교생활을 즐기지 못하고 있다(강승호 외, 2001)는 일반적인 의식에서 벗어날 수 있는 좋은 계기를 마련해 주는 것으로 볼 수 있다. 하지만, 기술·가정교과 내에서만 창의성 교육이 이루어짐에 따라 프로그램 실시 초기에는 창의성 기법들이나 사고기술들을 습득하는 데 많은 시간이 소요되어 학생들이 시간이 부족하다는 불만들을 토로하였다. 통합교육의 의미를 되새겨 볼 때 이와 같은 교수-학습방법은 단일 교과 수업방식의 변화만으로는 그 효과가 미흡하기에 기타 여러 교과목에서도 학생들의 학습에 대한 흥미와 호기심을 키울 수 있는 다양한 교수-학습방법들을 모색해 볼 필요성을 제기한다고 볼 수 있다.

또한 학생들은 본 프로그램의 진행 과정 동안 일상생활에서 경험하는 자신의 개인적·사회적 생활양식에 대해서 스스로 생각해 보는 시간을 갖고 친구들과 그것에 대해 함께 이야기를 나누어 봄으로써 무엇보다 자신이 누구인지를 이해하는 데 도움이 되었고, 친구와 가족에 대한 이해가 깊어져 또래관계나 가족관계에서 생기는 여러 문제들에 대처하고 해결하는 데 도움이 되었다고 하였다. 이는 본 프로그램을 통해 얻은 부가적인 결과이지만, 본 연

구자들이 궁극적으로 얻고자 한 결과이기에 더욱 의의가 있다고 할 수 있다. 앞서 언급한 바와 같이 ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’은 기본적으로는 학생들의 교과목에 대한 이해를 높임과 동시에 창의성을 신장시키는 데 초점을 두고 있지만, 궁극적으로는 청소년들이 자신에 대한 이해와 긍지를 높여 자신에게 닥치는 여러 어려운 문제들을 효율적으로 다루며 건강한 청소년기를 보내게 하는데 그 의미가 크다고 할 수 있다. 이와 같이 본 프로그램이 학생들의 학습과 관련된 인지적인 측면의 성장뿐 아니라 개인적·사회적 성숙 및 발달에도 도움이 되었다는 것은 매우 의미있는 일이라 할 수 있다.

둘째, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’의 실시 결과, 창의성의 하위요인 중 제목의 추상성, 정교성, 성급한 종결에의 저항, 강점 요인 및 창의성 총점에 있어서 실험집단의 창의성이 통계적으로 유의하게 향상되었음을 알 수 있었다. 이는 브레인스토밍, 마인드맵, 시네틱스 등의 다양한 창의적 사고기법을 활용한 결과 유아의 창의성이 증진되었다(전동석, 2000)는 연구와 초등학교의 창의성이 증진되었다(Chance, 1986, Nickerson, 1994, Perkins, 1995, Starko, 1995)는 연구와 맥을 같이 하는데 이러한 다양한 창의적 기법의 활용은 청소년의 창의성 신장에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 볼 수 있다.

특히 본 연구는 여러 가지 창의성 기법을 적용하여 청소년들이 직면하는 문제에 효율적으로 대처하는 능력을 함양시키고자 노력하였다. 이 노력의 결과는 창의성의 하위영역인 ‘정교성’과 ‘제목의 추상성’ 요인에서 두드러지게 나타났는데, 형식적 조작기에 들어서는 청년기는 조합적 사고능력과 추상적인 사고능력이 향상되면서 보다 섬세한 구성능력과 함께 종합하고 조직화할 수 있는 사고능력이 발달하게 되어 창의성 영역의 ‘정교성’과 ‘추상성’ 향상을 촉진하는 것으로 생각해 볼 수 있다. 한편 창의성 실험연구에 대한 메타분석 결과에 따르면, ‘정교성’은 가장 나중에 신장되며 오랜 훈련이 필요한 것으로 보고되고 있으나(Rose & Lin, 1984) 본 프로그램에서는 뚜렷한 신장 효과를 보였다. 이는 본 프로그램이 장기적인 프로그램은 아니지만 심도 있는 내용구성으로 표현의 자유로움뿐 아니라 깊게 사고하는 연습을 통한 결과라고 사료된다. 또한 창의성 총점에 있어서도 실험집단과 통제

집단간 유의한 차이를 보이며 실험집단의 평균점수가 높게 나타났는데, 이 같은 결과는 학생들이 매 수업시간 동안 다루어지는 다양한 창의성 기법들을 충분히 숙지하고 그것들을 실생활에 적용해 봄으로써 얻어진 결과라 할 수 있다.

셋째, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’은 교과목의 이해를 높이는데 약간의 도움이 되는 것으로 나타났다. 실험집단과 통제집단간에 통계적으로 유의한 차이는 나타나지 않았으나 실험집단이 통제집단에 비해 평균점수가 4점정도 높은 것으로 나타났다. 본 프로그램에 참여한 학생들은 “기술·가정 과목이 이렇게 재밌을 수 있구나”, “기술·가정 과목이 쉬워졌다”라는 반응을 보이기도 하였는데, 이는 기술·가정교과에 대한 기존의 고정관념에서 벗어나 얼마든지 재밌고 쉽게 접할 수 있는 과목이라는 인식의 변화를 초래하였다고 볼 수 있다. 이는 내적인 동기가 창의적 산출에 중요한 영향을 미친다(Davis, 2001, Gardner, 1993)는 것과 연관지어 살펴볼 수 있는데, 이처럼 학생들이 관심과 흥미를 가지고 수업에 임하는 만큼 학습에 대한 관심도가 높아지고 더불어 학습에 대한 이해도도 증가하리라 사료된다.

넷째, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’에 대한 평가자료를 분석해 본 결과, 학생들은 본 프로그램의 교육내용, 교육방법과 교사에 대해 대다수가 만족하는 것으로 나타난 반면 교육일정 및 시간에 대해서는 과반수만이 만족하는 것으로 나타났다. 교육일정 및 시간과 관련된 불만족 의견으로는 ‘시간이 부족하다’는 의견이 지배적이었다. 일방적인 강의식 수업이 아니라 학생들이 서로 의견을 교환하는 소집단 활동이 많았던 만큼 일부 학생들에게는 자유롭게 생각할 수 있는 시간이 충분하지 않았던 것으로 생각된다. 물론 시간 내 마치지 못하는 부분에 대해서는 쉬는 시간 및 수업 외적인 시간을 활용하도록 하였으나 학생들로 하여금 기타 시간을 내는 것은 그리 쉬운 일이 아니기에 위와 같은 의견이 나왔으리라 짐작해 볼 수 있다.

그리고 본 프로그램을 받고 난 후의 소감에 대해 질문한 결과, 학생들은 자신에 대한 인식 및 이해에 도움이 되었고, 스스로에 대한 자신감을 가지게 되었고, 가족이나 친구관계에 대한 중요성을 인식하게 되었다고 하였으

며, 기술·가정교과에 대한 흥미와 관심이 증가하였고, 교과목에 대한 이해도도 높아졌다고 하였다. 또한 다양한 창의성 기법을 습득하고 창의성에 대해 알게 된 것이 도움이 되었으며, 보다 자신의 창의성이 증진되었다고 하였다. 흥미롭게도 학생들의 소감 내용은 본 연구에서 표준화된 측정도구를 통해 양적인 접근으로 그 효과를 검증한 내용들이 모두 포함되어 있어, 본 프로그램의 효과를 더욱 부각시키고 있다고 볼 수 있다. 이와 더불어, 본 프로그램에 대한 평가가 단순한 지필검사가 아닌 다양한 측면에서 종합적으로 이루어져 프로그램의 효과와 문제점을 보다 구체적으로 파악할 수 있었다는 점에서 상당히 고무적이라 할 수 있다.

이상에서 살펴본 연구결과와 그에 관한 논의를 바탕으로 요약해 보면, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’은 학생들의 기술·가정교과 중 ‘나와 가족의 이해’ 단원을 중심으로 청소년의 자기이해뿐 아니라 타인이해를 도모하는 프로그램으로서, 교과목 자체의 이해도를 높이고 창의성을 증진시키는데 유의한 효과를 발휘하며, 프로그램 참가자인 학생들로부터 긍정적인 평가를 받은 프로그램이라 할 수 있다.

끝으로 후속연구를 위한 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 본 프로그램은 매 차시마다 중학교 수업시간인 45분간 진행되었다. 이 시간은 원활한 프로그램 진행을 위해 다소 부족한 시간이라고 생각되기에, 추후 연구에서는 매 차시의 시간을 늘려 보다 다양한 의견을 여러 각도에서 수렴할 수 있도록 격려하고, 필요하다면 교육일정을 융통성 있게 조절하는 것이 필요하리라 사료된다.

둘째, 사회변화와 맞물려 각양각색의 문제 상황에 부딪치게 되면서 문제해결을 위한 다양한 방법을 모색해야 하는 게 현실이다. 특히 대부분의 시간을 학교에서 보내는 청소년들에게 있어 학교공간(환경)은 무엇보다 중요한데, 이 공간 내에서 보다 효율적인 문제해결책을 찾을수록 돕는 교수-학습방법이 다양한 영역의 교과목에서 함께 이루어질 때 그 파생 효과가 더 크리라 생각된다.

셋째, 적절한 시청각 매체는 일상의 단조로움을 깨기에 유용하다. 그러나 적절치 못한 매체는 사용하지 아니한만 못하다. 본 프로그램의 매체는 프로그램 제작시 오

늘날의 현실에 기초하여 준비된 것으로, 이를 바탕으로 한 추후 연구에서는 프로그램의 시행 시기에 맞춰 일부 매체를 변경하여 사용할 것이 요구되어진다. 이와 더불어, 학교는 다양한 시청각매체를 원활히 활용할 수 있는 시설들을 제대로 갖추어야 할 것이다.

넷째, '청소년의 힘 북돋우기 프로그램'에 대한 실증적인 연구가 이제 막 시작된 만큼 앞으로 보다 많은 연구를 통해 프로그램을 체계적으로 평가해 볼 필요가 있다. 청소년들에게서 발견될 수 있는 다양한 측면의 변화를 포함할 수 있도록 효과와 관련된 변인을 보다 많이 탐색하고 이 프로그램의 장기적인 효과에 대해 지속적인 평가가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

강승호·김양숙·이순정(2001). 중학교 창의성 교육의 실태, 문제점 및 발전방향. *교육평가연구*, 14(2), 71-107.

교육개혁위원회(1997). 신교육체제 수립을 위한 교육개혁방안 (4). *제5차 대통령 보고서*.

김정자(1998). 제7차 가정과 교육과정과 열린교육의 교수학습의 실제. *한국가정과교육학회 학술대회 자료집*, 3-105.

변현진(1999). 실천적 추론 가정과 수업이 비판적 사고력에 미치는 효과. *한국교원대학교 대학원 석사학위논문*.

윤인경(1993). *교사, 학부모, 직장인을 위한 창의력의 이론과 실제*. 서울: 원미사.

이승신·윤명숙·조인경·김혜경·백영균·최광현·송영갑·민창기(2004). *기술·가정*. 서울: (주) 천재교육

이현미(1999). 실천적 추론 가정과 수업이 여고생들의 창의성에 미치는 효과. *이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문*.

정옥분·김경은·박연정(2005). 청소년과 교사가 지각하는 창의성 교육의 실태조사. *한국가정과교육학회지*, 17(1), 20-53.

전동석(2000). 창의성 개발기법을 활용한 전래동화 활동이 유아의 창의성 신장에 미치는 효과. *인천대학교 교육대학교 석사학위논문*.

채정현(1996a). 가정과 교육과정 모형에 대한 선호도. *한국가정과교육학회지*, 8(1), 33-49.

채정현(1996b). 중·고등학교 가정과 교육목표에 대한 필요 평가. *한국생활과학회지*, 5(1), 89-98.

채정현(1999). 실천적 추론 가정과 수업과 다른 요인이 한국 여고생들의 의사결정능력에 미치는 영향. *대한가정학회지*, 37(3).

최기욱(2000). 중학교 가정과 '인간발달과 가족관계' 영역에서 Gordon의 창의적 문제해결법의 적용. *이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문*.

한국교육개발원(1994). 국민학생의 창의적 사고력 신장을 위한 수업 방법 연구.

Brown, M. M. (1990). *What is home economics education?* Minneapolis, Minnesota: Minnesota Research and Development Center for Vocational Education.

Chance, P. (1986). *Thinking in the classroom*. New York: Teachers College Press.

Davis, G. A. (2001). *Creativity is forever*. Iowa: Kendall/Hunt Publishing Company.

de Bono, E. (1983). *CoRT Thinking*. Elmsford, NY: Pergamon.

de Bono, E. (1984). *The CORT thinking skills program*. New York: Harper Collins.

Gardner, H. (1993). *Creating minds: An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Ghandi*. New York: Basic.

Gordon, W. J. J. (1961). *Synetics*. New York: Harper & Row.

Gordon, W. J. J. (1961). *Synetics: The development of creative capacity*. New York: HarperCollins.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1990). *Cooperation and competition: Theory and research*. Edina, MN: Interaction Book Company.

Nickerson, R. S. (1994). Project intelligence. In R. Sternberg, S. J. Ceci, J. John, E. Hunt, J. D. Materazzo, & S. Scarr(Eds.) *Encyclopedia of intelligence*(pp. 857-860). New York: Mcmillan.

Perkins, D. N. (1995). *Outsmarting IO: The emerging science of learnable intelligence*. New York: Free press.

Rose, L. H. & Lin, H. (1984). A Meta-analysis of long term creativity training program. *Journal of Creative Behavior*, 18(1), 11-22.

Starko, A. J. (1995). *Creativity in the classroom: schools of curious delight*. New York: Longman

Yinger, J. (1980). *Instruction strategies for Teaching Practical*

Reasoning in Consumer Homemaking Classrooms. In R. G. Thomas(Ed.), *Higher order thinking: Definition, meaning and instructional approaches*. Washington D.C.: Home Economics Education Association.

〈국문요약〉

본 연구에서는 청소년들이 직접 경험하고 있는 생활을 다루고 있는 기술·가정과목의 ‘나와 가족의 이해’ 단원을 선정하여 청소년들이 겪고 있는 개인적 문제나 사회적, 대인관계적 문제들을 창의적으로 해결하는 데 도움이 될 수 있는 ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’을 개발하고 이 프로그램의 효과를 검증하고자 하였다. ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’은 교과내용에 적절한 창의적 교수-학습방법을 도입한 ‘교과중심 창의성 프로그램’으로, 학생들의 기술·가정 과목에 대한 이해도를 높임과 동시에 창의성을 신장시키는데 초점을 두었다. 본 프로그램은 12차시의 활동으로 구성되어 있고 학생들의 흥미를 유발하기 위해 매차시마다 다양한 활동유형과 매체를 사용하였다. 서울시와 수도권에 소재한 3개 중학교 1학년 학생 262명을 대상으로 하여 실험하였다. 실험집단은 129명, 통제집단은 133명이었고 실험집단과 통제집단은 무작위적으로 선정되었다. 실험집단에는 기술·가정의 ‘나와 가족의 이해’ 단원의 수업시간 동안 ‘청소년의 힘 북돋우기’ 프로그램을 실시하였고, 통제집단은 기존의 기술·가정과 수업을 그대로 진행하였다. 수집된 자료는 평균, 표준편차, 공변량분석, t-검증을 이용하여 분석하였다. 연구결과, ‘청소년의 힘 북돋우기 프로그램’은 청소년들의 교과목에 대한 이해도와 창의성 신장에 영향을 미치는 것으로 나타났고 청소년들의 자신에 대한 인식 및 이해와 또래관계와 가족에 대한 이해에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

■ 논문접수일자: 2005년 7월 18일, 논문심사일자: 2005년 8월 17일, 게재확정일자: 2005년 9월 10일