

## 창의성 증진을 위한 가정과 교수-학습에 관한 연구

권 유 진\* · 신 상 옥\*\*

중앙대학교 대학원\* · 중앙대학교 가정교육학과\*\*

---

### A Study on Teaching and Learning to Improve Creativity in Home Economics Education

Kwon, Yoo-Jin\* · Shin, Sang-Ok\*\*

*Graduate school in Chung-Ang University\**

*Dept. of Home Economics Education in Chung-Ang University\*\**

#### Abstract

The purpose of the study is to search for on teaching and learning to improve creativity in home~economics education.

It has been important for students to formulate and solve problems about home and family through creative thinking, home economics educators have to provide these teaching and learning methods.

This research's methods were to search the importance of creativity in home economics education and the relevance between home economics and creativity, then to find the problems of some recent creativity education and formulate the assumption for creativity education in home economics education. Finally, it was presented the examples of teaching and learning to improve creativity.

In above the process, we have to recognize as follows;

1. The teaching and learning methods in home economics education need the creativity for formulating problems and finding the elements which effect on practical problems.

2. It is properly selected to some teaching and learning methods in home economics education, and many methods to improve creativity may be included the assumptions for self-realization and moral responsibility.

---

## I. 서 론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

가정교육은 그들의 삶 속에서 가족과 관련된 필수적인 경험을 학습자에게 제공하여 그들의 문제를 해결하도록 하는데 그 목적이 있으며, 학습자는 이러한 경험을 통하여 창의적이고 비판적인 사고를 할 수 있는 능력을 갖게된다. 이러한 가정교육이 다루는 문제에서 정의된 문제의 해결방법을 구하는 것도 중요하지만, '문제가 어떻게 정의되는가?', '문제를 누가 정의하는가?', '또 문제를 정의하는데 영향을 미치는 것은 무엇인가?' 등의 질문을 소홀히 할 수 없다. 가정교육은 문제를 형성하는 과정에서 창의성이 가장 요구된다고 할 수 있다. 창의란, '새로운 생각'이라는 의미이며, '새롭게 생각하는 방식'까지 포함하는 개념이기 때문이다.

이렇게 가정교육에서 창의성의 중요성에 대해서 강력하게 요구되고 있음에도 불구하고 창의성 교육이 활발하지 못하는 이유는 창의성의 중요성 및 관련된 자료의 개발과 가정교육 내용과의 관련성이 부족하기 때문이다. 또한 창의성 증진을 위한 교수-학습 방법은 대부분 통합적 프로그램이며, 현재 개발되어 있는 교과중심 프로그램도 교과 내용에 기초하여 방법을 활용하는 구성보다는, 구성요소에 치우친 개발이 주를 이루었다.

따라서 본 연구는 단순한 구성요소를 내용에 연결시키는 것보다는 가정교육 목적과 창의성의 관련성을 파악하고, 기존의 창의성 교수-학습의 문제점 고찰을 통하여, 가정교육에서 창의성 증진을 위한 교수-학습을 구성할 때 주의해야 하는 가정을 살펴보고자 한다. 또한 이러한 논의를 근거로 창의성 증진을 위한 교수-학습의 예를 제시하고자 한다.

### 2. 연구방법

본 연구는 주로 문헌고찰을 통해 이루어졌으며, 크게 가정교육과 창의성의 관련성에 관한 내용과 창의성을 위한 교육방법에 관한 내용으로 구분하여 조사하였다. 위의 관련 문헌을 통해 가정교육의 특성을 중심으로 창의성이 요구되는 이유와 창의성과 가정교육의 관련성을 분석하였다.

이를 기초로 현재 전반적인 창의성 교수-학습의 문제점 논의를 통하여 창의성 증진을 위한 가정교육 교수-학습에서 더욱 강조되어야 할 가정을 선정하였다. 또한 이러한 논의를 근거로 가정교육 내용을 선정하여 예를 제시하였다. 이때 타 교과에서는 창의성이 어떠한 의미를 가지며 또 창의성을 증진시키기 위한 자료를 어떻게 개발하는지를 참고하였다. 개발한 자료는 전문가 집단(가정교육전공, 교육학 전공)에 검토를 의뢰, 수정하고 보완하였다.

### 3. 연구의 제한점

본 연구의 제한점으로는 첫째, 연구자가 구성한 교수-학습 자료에 대한 실제 현장에서의 효과분석이 이루어지지 못한 것은 제한점이다. 창의성이 단시간에 증진되기 어려운 특성이라는 것을 고려할 때, 현실적인 어려움이 있었다.

둘째, 가정교육의 전반적인 내용을 다루지 못하고 부분적으로 다룬 것은 제한점으로 지적될 수 있다. 그러나 이러한 제한점에도 불구하고 가정교육 내용을 중심으로 하는 연구가 부족한 시점에서 의의를 찾을 수 있으리라 생각한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 가정교육과 창의성

가정교육은 가족과 관련되어 발생하는 문제들을 '왜 그것이 문제가 되는가?', 혹은 '왜 문제로 인식되는가?', '문제로 인식된다면 어떻게 해야할까?', '문제를 해결하기 위해 내가 할 수 있는 방법은 무엇인가?', 와 같이 깊이 성찰하고 해결해 가는데, 도움을 주는 사명을 가진다(Brown, 1980). 학습자가 가족과 관련된 생활의 문제를 해결하는 것은 많은 어려움이 있는데, 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 지구환경의 변화, 인간발달 단계의 변화, 인간관계의 변화, 가치의 우선 순위의 변화(Kister, Laurenson & Boggs, 1994)와 같은 상황적 변화로 인하여 가족과 관련된 문제들이 일정한 형태를 가지지 않기 때문이다. 가정교육이 다루는 실천적 문제들은 구조화되지 않은 문제들(ill-structured problems)이며, 구조화되지 않은 문제들은 그것을 해결하기 위한 명확한 정보, 절차, 기준 등을 가지고 있지 않다(Laster, 1987). 실천적 문제해결에 유

용한 정보, 절차, 기준이 불명확한 것은 문제상황이 변화하기 때문인데, 예를 들어 같은 부모와 자녀간의 문제라고 하더라도 가족이 처한 상황에 따라 다를 수 있고, 또 그러한 문제상황은 계속 변화한다는 것이다. 이렇게 변화하는 상황적 요인과 더불어 구조화되지 않은 문제의 성격으로 인하여 실천적인 문제해결은 해결책의 옳고 그름이 아니라, 해결하는 사람의 가치판단의 문제로 귀결된다.

둘째, 규범적인 생활의 문제에 대한 고정적 해석과 그에 따른 한정된 대안을 형성하여 행동하기 쉽기 때문이다. 특히 가정과 교육에서의 실천적 문제들은 사회적 상황과 관련을 갖으며, 사회와 가족 내에 존재하는 규범들을 의심 없이 수용하기 쉽다. Brown(1980)은 가족의 많은 기능들이 사회기관으로 이전되는 과정에서 가족 구성원들이 사회의 규범들을 의심 없이 따르는 경향이 나타나게 된다고 하였다. 사회에 만연되어 있는 규범들은 가족구성원들이 변화하는 상황을 고려하면서 도덕적으로 책임 있는 가치관단을 통해 '내가 어떤 행동을 취해야 할 것인가?'라는 질문에 대해 기준을 설정하는 것을 방해한다. 이러한 현상은 결국 실천적 문제상황에 대해 잘못 이해하거나 혹은 인식조차 하지 못하게 되어 타인에 의해 관습화된 방식으로 문제를 해결하게 되는 중요한 원인이 될 수 있다. 또한 이러한 고정적인 행동의 형태(pattern)는 관습으로써 우리의 생활에 많은 모순과 갈등을 가져오기도 하며, 의미 있는 변화와 개혁에 장애가 되기도 한다. 또한 이러한 모순과 갈등이 문제를 왜곡하거나 자신과 타인에게 상처가 되기도 한다. 관습화된 방식이 모두 왜곡된 의미를 가지는 것은 아니지만 혁신, 변화, 진보를 반대하고 관습화된 방식만을 고집하다 보면 자신과 타인에게 의미 있는 생각을 하기 보다는 고정관념을 가지고 가치판단을 하기 쉽다(Ruggiero, 1984). 더욱 중요한 것은, 문제의 해결할 때 관습화된 방식을 의심 없이 수용해서는 안 된다는 것은 모두 알지만, 어떤 사고가 고정관념인가를 알아내는 것은 어렵다는 것이다(Ruggiero, 1984).

따라서 가정과교육이 학습자의 문제해결에 도움을 주기 위해서는 문제해결에 필요한 다양한 정보를 제공하는 것도 중요하지만, 학습자들이 문제를 인식하고 새로운 시각을 형성하는 과정이 중요하다. 또한 위의 문제의 두 가지 특성을 고려할 때,

새로운 방식으로서의 사고라는 의미를 가지는 창의성은 더욱 그 기능이 중시되는 것이다. 모든 사람들이 발명하는 일에 종사할 필요는 없지만, 모든 사람들은 가족과의 공동생활 속에서 실천적 문제를 의미 있게 해결해 나가야만 한다.

그렇다면 가정과교육과 관련성을 가지는 창의성이란 과연 어떤 것인가? 창의성의 개념에는 다양한 논의가 있어 왔으나, 일반적으로 정의적 특성으로 보는 개념과 인지적 특성으로 보는 개념으로 나누어진다. 정의적 특성으로서의 창의성은 개방적이고, 관행적으로 동조하지 않는 사람들의 성격특성으로서 보는 관점과 Maslow가 지적한 것처럼 누구나 가지고 있는 본성으로 보는 관점이 존재한다(장영미, 1992; 송용대, 1995; 이성진, 1995; 제주도교육청, 1996; 손향숙, 1997). 또한 Gilford(1959)는 지능의 구조 중에서 확산적 사고를 창의성이라고 부를 것을 제안하여 창의성이 인지적 능력임을 주장하였고(송용대, 1995, 재인용), J. Wallas(1960)는 준비, 부화, 발현, 검증의 단계를 거치면서 발현되는 특성으로서 창의성을 간주하였다(신정휴, 1997; 조성수, 1996, 재인용). Torrance(1963)는 창의적 사고란 곤란한 문제에 직면하여 그것을 해결하기 위하여 가설을 세우고 검증하고 예측하는 과정, 즉 문제해결과정으로서의 창의성을 강조하였다(제주도교육청, 1996, 재인용). 위의 주장 중에서 어떤 것이 옳은 것인가에 대한 실천의 입장에서 더 이상 논의할 필요는 없다. 여러 가지 주장은 모두 창의성의 특성을 설명해 주기 때문이다. 이처럼 창의성은 다양한 특성을 가지고 있는데 반해, 현재 교육현장에서의 활용은 '새로운 아이디어의 생산'이라는 좁은 의미만의 창의성을 다루는 경향이 있다.

좀 더 창의성의 본질적 특성을 구체적으로 알아보기 위해서는 창의성을 구성하는 요소를 살펴보는 것이 타당하며, 창의성은 사고요인과 성향요인으로 나누어진다(한국교육개발원, 1991; 임선하, 1993).

민감성은 추변환경에 대해 예민한 관심을 보이면서 새로운 탐색영역을 넓히는 사고능력이며, 독창성이란 기존의 것을 벗어나서 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 사고능력으로서 창의성의 가장 핵심적인 능력이라고 할 수 있다. 유창성은 특정한 문제상황에서 가능한 많은 아이디어를 산출하는 사고능력이고, 융통성은 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양한 해결책을 찾아내는 사고능

력이며, 정교성은 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키는 사고능력이다. 창의성의 성향 요인으로서 자발성은 문제상황에서 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향이고, 독자성은 나름대로의 생각에 대한 가치를 인정하고 다른 사람들의 평가에 구애받지 않으려는 성향이며, 집착성은 문제해결을 위해 가능한 정보를 수집하고 문제가 해결될 때까지 끈질기게 몰입하는 성향이다. 마지막으로 호기심은 자신의 주변에 대해 갖는 관심이며 끊임없이 의문을 갖는 성향이라고 할 수 있다. 결국 위의 구성요소들은 학습자가 자신의 문제를 형성하고 해결하려는 과정전반에 반드시 요구되는 특성들인 것이다.

본 연구에서 예로 제시할 창의성 증진을 위한 교수-학습은 문제해결 과정을 전반적으로 다루기보다는, 문제를 분명하기 인식하기 위해 고정관념을 버리고 문제에 영향을 미치는 요인들을 찾아내는데 이용될 수 있는 방법들을 여러 문헌들을 통해 적용하려고 하였으며, 크게 분류와 질문하기, 과정 상상하기, 반대입장 옹호하기가 여기에 해당된다(김영채, 1997: 60; 강성오외, 1997: 10, 13, 28; 임선하, 1993: 178; 김재광외, 1996: 54-57; 박성익외, 1988; 제주도 교육청, 1996: 248, 253, 257)

‘분류와 질문하기’는 문제를 바라보는데 영향을 미치는 요소를 찾기 위한 것으로 특정 주제와 관련된 단어들이나 재료들을 가지고 주어진 분류가 아닌 새로운 분류를 스스로 해 보도록 하거나 독특한 질문에 대한 대답을 가져 보고 그 이유를 타당하게 제시하여 문제에 대한 새로운 시각을 가지는데 도움이 된다. ‘과정 상상하기’는 가정 생활은 단지 사회-문화적 기능을 다하기 위한 것뿐만 아니라, 개인과 가족구성원들의 만족을 포함해야 하는 것이므로, 생활에서 일어나는 문제의 과정을 상상해 보면서 학습자 자신과 다른 사람들과의 관계에 어떻게 영향을 미치는가를 파악하는데 도움이 된다. 또한 ‘반대입장 옹호하기’는 문제상황을 창의적인 시각으로 바라보게 하기 위해서는 자신이 당연하다고 생각하는 관점을 벗어날 때만이 가능한 것이므로 반대의 입장을 옹호하는 노력을 통하여 타인을 이해하고 문제를 정확하게 바라볼 수 있는 능력을 기르는데 도움이 된다.

## 2. 창의성 증진을 위한 교수-학습과 그에 따르는 가정들

### (1) 창의성 교수-학습의 문제점

창의성 증진을 위한 교육은 ‘새로운 생각’ 혹은 새로운 방식으로 생각할 수 있는 경험을 학습자에게 제공함으로써 자아를 실현하는데 기여할 뿐만 아니라, 인류가 문화를 창조해 나가는 데 기여할 수 있다(윤종건, 1995; 이성진, 1995; 안범희, 1995).

이러한 창의성 교수-학습 방안은 크게 두 가지로 나뉘어진다(허경철, 1989; 심옥화, 1996, 재인용). 하나는 교과와는 별도로 창의성 증진을 위한 프로그램을 개발하고 이를 활용하는 방안이며, 그 예로는 Osborn의 브레인스토밍, 체크리스트법, Osborn & Parnes의 창의적 문제 해결모형, Purdue의 3단계 학습모델, Treffinger의 창의적인 학습모델 등이 대표적이다(전경원 외, 1994; Treffinger외, 1994; 심옥화, 1996). 이러한 모델들은 창의성 증진을 위한 통합적인 프로그램이라는 점에서 높이 평가되지만, 현재 과목 이외에 별도의 시간을 만들어야 하기 때문에 현실적으로 어려움이 많다. 또 하나는 현재 교육과정상에 나타나는 교육내용이나 방법을 수정하여 적용하는 교과화된 절차를 중시하는 방안이 있는데, 이것은 교과 안에서 창의성 증진을 위한 방법을 모색하는 방안이다. 이 방안은 현실적으로 가능하고 다양한 관점으로 창의성을 접근할 수 있다는 점에서 유리한 방안이라고 할 수 있다.

그러면 현재 활용되고 있는 창의성 증진을 위한 교수-학습의 문제점은 무엇인가?

첫째, 창의성 산출물에 대한 개념적 혼란이다. 창의성은 잠재적인 것이며, 산출물은 창의적인 사고 과정을 거치면서 발현되는 결과이므로, 자칫 창의성에 대한 평가가 외현적인 결과로 대표되는 경우가 많다. 그러나 교육에서 산출물만을 유일한 평가 도구로 활용한다면, 학습자에게 또 다른 부담이 될 수 있으며, 오히려 창의성 발현을 방해하는 요인으로 작용할 수도 있다는 것을 인식해야 한다(임선하, 1993, 1995; 이성진, 1995; 손각규, 1997). 둘째, 과정중심교육에 대한 개념적 혼란이다. 창의적인 사고과정을 중심으로 교수-학습 방법을 잘못 적용되는 경우가 있다. 일반적으로 문제사태제시→

문제사태인식→대안의 수립→기준에 적합한 대안의 선택→대안의 실천 순으로 문제해결단계에 맞추어 교수-학습 활동을 전개하는 방식을 취하는 경우가 대부분이다. 이러한 방식은 학습자가 같은 시간에 동일한 과정을 거친다는 전제를 가지는 인위적인 교수-학습 방법이라는 인상을 피할 수 없다. 학습자의 개성에 따라 어느 단계에서 창의성이 발휘될지는 아무도 모르는 일인 것이다. 셋째, 창의성 증진을 위한 교수-학습 방법을 적용할 때, 창의성의 구성요소들을 분리하여 적용하는 경우가 많다. 이러한 교수전략은 창의성이 몇몇의 구성요소들로 이루어지며 각각의 교수전략을 통해 구성요소를 촉진시키면 창의성이 증진될 것이라는 생각에 근거한다. 그러나 이것은 바람직한 창의성 증진을 위한 교수-학습 방법이 아니다. 그 이유는 각각의 구성요인들이 창의성을 대표하는 중요한 특성이기는 하지만 창의성 전체를 말해주지는 않기 때문이다. 즉, 구성요소의 합이 창의성 전체를 대표한다는 논리는 오히려 창의성의 잠재성을 가로막는 논리가 될 수도 있다(노영희, 1995).

가정과교육에서 창의성 증진을 위한 교수-학습 방법 중에도 구성요소를 분리하여 구성하는 경우가 있다. 또한 창의성과 관련된 교수-학습 방법 연구 중에는 어떠한 방법이 새롭고 다양한 방법을 이용하고 있다면 '창의적인'이라는 용어를 사용하고 있음을 알 수 있다. 이처럼 가정과교육에서 창의성의 본질적 개념을 다루는 연구는 거의 이루어지지 않았고, 단지 교수-학습 방법에 대한 연구들 중에서 새롭고 다양한 모형이나 활동에 대하여 '창의적인 교수-학습'이라는 명칭이 붙여졌을 뿐이다. 그러나 '창의적(創意的)'이라는 의미가 '창의성을 목적으로 하는' 혹은, '창의성을 추구하는'의 사전적 의미로 해석된다는 것을 고려할 때, 창의성의 의미가 제한적으로 사용되고 있다는 것을 알 수 있다.

## (2) 창의성 교수-학습을 위한 가정들

앞에서 살펴본 문제점들을 극복하고 가정과교육에서 요구되는 창의성 증진을 위한 교수-학습은 어떻게 추구해야 하는가?

첫째, '창의성 교수-학습은 이런 것이다.' 라는 구체적인 틀을 규정하지 않는다. 특정하게 정형화된 모형은 창의성 교수-학습 방법으로 타당하지 않는데 그 이유는 정형화된 사고모형은 또 다른 잠재적 창의성을 막는 결과를 가져올 수도 있기 때문

이다. 또한 창의성 모형은 학습자의 변화를 어느 정도 예측해야 한다는 전제를 가지나, 학습자의 창의성은 예측 불가능하다는 전제를 가진다고 볼 때, 정형화된 창의성 교수-학습 방법은 내적인 모순이 생긴다(이영애 역, 1994). J. Smith는 창의성 증진을 위한 것으로 '무 방법이 방법이다'라고 하였는데, 여기서 창의성 교육에 적합한 일정한 방법이므로 존재하는 것이 아니라, 교수-학습상황과 학습자에 따라서 적절한 방법을 창의적으로 구성해야 한다는 것을 의미한다(임선하, 1993). 물론, 앞에서 지적했듯이 새로운 교수법의 의미로서 '창의적인 교수법'을 지칭하는 것은 옳지 않다. 왜냐하면 다른 새로운 교수법이 곧 창의성을 추구하는 교수법일 수는 없기 때문이다. 그러나 이것이 창의성을 추구하는 특별한 교수법이나 지도안이 존재한다는 것을 의미하는 것은 아니며, 기존의 수업방식을 활용하면서 충분히 창의성을 위한 교육을 할 수 있다는 것이다.

둘째, 자아실현과 도덕적 책임감에 대한 가정을 반영해야 한다는 것이다. 간과된 창의성 교육을 통한 새로움만을 추구하는 가치판단은 자신과 가족, 타인에게 많은 영향을 미치기 때문에 더욱 두 가지의 가정들은 강조되는 것이다.

Carl Rogers에 의하면 성숙한 인간은 자기자신의 새로운 면모를 이해하고 내면의 불확실성이나 혼돈까지도 수용하여 좀 더 충만한 자신으로 성장하는 것이라고 하였다(연문희 역, 1992). 또한 인간은 자신의 감정에 솔직해지고 사회규범과 항상 일치하지 않더라도, 자신의 경험에 따라 의미 있게 살아갈 때 만족하고 주체적인 삶을 살 수 있다는 것이다. 독창적인 사고로서의 창의성이 자아실현에서 갖는 의미는 언제나 하나의 해결책이 모든 사람을 만족시킬 수는 없으며, 나름대로 의미 있게 문제를 해석하고 대안을 구상하는 가운데 자신을 넓혀 가는 과정 즉, 인간적 성숙을 도모할 수 있다는 것이다(송호경, 1997). 아무리 다양하고 풍부한 자료를 제시한다 할지라도 학습자의 적극적이고 독창적인 사고과정을 자극하지 못하고 학습자에게 새로운 의미로서 다가서지 못한다면 교수-학습 방법으로서 가치가 없다. 또한 독창적인 사고과정을 위한 창의성이 발현되기 위한 가장 중요한 조건 중에 하나는 학습자에 대한 관심과 신뢰이다. 창의성 교수-학습에서 풍부한 자료와 자유로운 분위기만큼이나 중

요한 것은 학습자가 용기와 자신감을 가질 수 있는 신뢰, 편안함, 안정감이다(한기정, 1993). 이러한 수용적 분위기가 창의성에서 강조되는 이유는 창의성이 발현되기 위해서는 자신감이 가장 중요한데 이러한 자신감은 학습자 스스로 자신이 가치 있는 사람이라는 생각을 가질 때 형성된다. 자신이 사랑과 관심을 받을 만큼 가치 있는 사람이라고 생각되면 자신감이 생기고 따라서 독창적인 사고과정의 밑거름이 될 수 있다. 따라서 교사는 학습자에게 관심과 신뢰를 표현하고 그들의 잠재성을 인정해 주는 과정이 필요한 것이다.

또한 학습자가 가족과 관련된 문제를 해결하기 위한 독창적인 사고가 개인에게 의미 있는 것이라면 모두 창의성으로 인정할 수 있을까? 물론, 학습자에게 개별적으로 의미 있는 독창적인 사고를 하도록 하는 것은 교육이 꾸준히 추구해야 하는 과제이다. 특히 학교교육에서 학습자의 다양성을 인정하는 것을 가장 시급한 문제이기 때문이다. 그러나 다양성만큼 동시에 고려해야 할 것은 도덕적 책임감이다(Treffinger外, 1994). 왜냐하면 개인이나 가족의 문제해결방식에서 빚어지는 결과가 개인뿐만 아니라 타인의 삶에도 중요한 영향을 미치기 때문이다. 가정과교육이 실천적 문제해결과정에서 가치 판단을 포함하는 의사결정을 중요하게 다루는 이유도 이 때문이다. 이것은 단지 타인에게 피해를 주지 않는다는 소극적인 의미의 도덕성을 의미하는 것이 아니다. 학습자가 살아가는 세상은 사회, 문화에 따라 윤리적 체계(ethic system)가 다르기 때문에 옳고 그름에 대한 기준도 달라진다. 어찌 보면 사회나 문화에 따라 그러한 윤리적 체계는 상대적인 것이고 사실 사회나 문화가 가지고 있는 윤리적 체계에 따라 사람들은 자신의 실천적 문제해결을 의존하는 경우가 많다(Ruggiero, 1984). 그러나 사회, 문화와는 독립적으로 존재하는 인간의 권리가 있는데 그것은 삶, 자유, 행복추구의 권리이다. 본 연구는 이러한 기준을 도덕성(morality)의 의미로 해석하고자 한다. 사회, 문화의 상대적인 윤리적 체계와는 독립적으로 인간이라면 누구나 평등하고 존엄하며 인간으로서의 삶과 자유와 행복을 추구할 수 있는 권리를 보장해 주어야 하는 행동은 도덕적 책임감(moral responsibility)에서 비롯되는 것이어야 한다. 따라서 우리는 타인에게 단순히 피해를 주지 않기 위해서가 아니라, 적극적인 의미로서 나

와 타인의 인간적 존엄성을 보장해줄 책임을 가지는 의미에서 타인을 배려해야 하는 것이다. 그러므로 어떻게 보면 자아실현과 도덕적인 책임감은 분리된 개념이 아니다.

물론, 창의성에는 더 많은 개념들이 포함되어 있으며 또, 자아실현과 도덕적 책임감이 교육의 공통적인 가치임에 틀림없지만, 가정과교육에서 창의성 교육을 생각할 때 반드시 두 가지 가정이 전제되어야 하는 이유는 창의성의 고유한 특성인 독창성을 지나치게 강조하다 보면 간과되기 쉬운 개념인 동시에, 가정과교육에서 매우 중시되는 개념이기 때문이다. 그러므로 자아실현과 도덕적 책임감은 창의성 증진을 위한 가정과 교수-학습 방법에 꼭 전제되어야 하는 가정들인 것이다.

### Ⅲ. 창의성 증진을 위한 가정과 교수-학습의 예시

- 적용학년 / 중학교 2학년
- 수업시수 / 3차시분
- 학습형태의 활용 / 개별활동과 그룹활동의 병행
- 학습형태의 주의점 / 그룹활동을 통한 사회적 상호작용은 학습자의 사고를 좀더 명료하게 해주고(김영채, 1997) 타인과 관점을 교류하고, 새로운 해석의 가능성을 접하면서 학습자 자신의 관점을 명료화하는 과정을 거치게 된다. 특히 가정과교육에서는 직면한 문제에 대한 학습자의 가치판단이 요구되기 때문에 타인과의 관계자체가 중요한 의미를 가진다. 즉, 그러한 문제는 학습자와 가족을 비롯한 타인의 욕구와 관련되고 그 문제해결의 결과가 자신과 타인의 삶에 영향을 미치기 때문에 사회적 상호작용은 개인의 인지적 자극이상의 의미를 가지게 된다. 그러나 위에서 언급한 바와 같이 그룹활동이 보여주는 장점에도 불구하고 모든 창의성 교수-학습활동을 그룹으로 하는 것만이 좋은 교수-학습 방법이라 할 수 없다. 가정과 수업에서 어떤 경우에는 개별적인 학습자의 생각이 자신의 가정생활과 관련을 가질 수도 있고, 이때 타인의 판단에 대한 두려움은 더욱 커질지도 모르기 때문에 가정과 교사는 내용선정과 함께 그 내용에 따른 학습형태 선정에 세심한 배려를 해야한다.

(1) 분류와 질문하기

학 습 내 용	
<p>§ 목적; 문제를 바라보는 데 영향을 미치는 요소들을 찾아보고 새로운 시각으로 문제를 보기 위한 것이다.</p> <p>§ 주의점; 질문과 분류의 논리성의 여부보다는 정당화 하기 위한 노력을 격려하는데 초점을 둔다.</p>	<p>① 다음의 상황을 읽고 이런 경우에는 어떤 결과가 일어날 수 있는지 탐색해 보자. 또, 이와 유사한 상황을 설정하고 스스로 질문을 만들어 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 하루에 식사를 한시간에 한번씩 먹어야 살 수 있다면 어떤 결과가 일어날까?</li> <li>· 밥을 먹지 않아도 살 수 있는 알약이 있다면?</li> <li>· 햄버거 같은 패스트푸드로 영양관리를 가능하다면?</li> </ul> <p>② 다음의 단어를 보고 나름대로의 방법으로 분류한 후, 그렇게 분류한 이유를 설명해 보자. 또, 적절한 제목도 붙여보고 발표해 보자.</p> <p>엄마, 음악, 꽃, 이야기, 할머니, 도시락, 집, 연예인, TV, 병원, 북한어린이, 돈, 시간, 잡지, 동생, 옷, 결식아동, 학교, 저녁, 다이어트, 친구, 햄버거</p>

(2) 과정 상상하기

학 습 내 용	
<p>§ 목적; 문제가 학습자 자신과 다른 사람들과의 관계에 어떻게 영향을 미치는가를 파악하는데 목적이 있다.</p> <p>§ 주의점; 문제로 인한 자신과 가족, 타인과의 관계에 있어서의 중요성을 깨닫게 하며, 문제과정은 스스로의 노력으로 상황을 바꿀 수 있다는 자신감을 갖도록 격려한다.</p>	<p>① 아래 그림은 식생활과 관련되어 일어나게 되는 결과들이다. 그런 결과가 생겨나는 과정을 이야기로 만들거나 4컷 그림으로 구성하고 발표해 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 몸을 건강하게 한다 · 생활에 활력소가 된다</li> <li>· 즐거움을 주고 우정을 다진다</li> <li>· 가족간의 사랑을 확인한다</li> <li>· 우리만의 문화를 만들어 간다</li> </ul> <p>② 그런 과정이 일어나게 된 배경과 전개과정에 관련된 요인들을 나열, 분류해 보자. 또, 그런 요인들이 다른 생활에 관련되어 다르게 이용된 예를 찾아서 설명해 보자.</p> <p>③ ②에서 발견된 요인들을 카드를 이용하여 기록하고, 주머니에 담자. 조별로 각각의 주머니에서 나오는 카드에 적힌 요인들을 관련지어 일어날 수 있는 가족과 관련된 문제를 상상해 보자.</p>

(3) 반대입장 옹호하기

학 습 내 용	
<p>§ 목적; 문제상황을 당연하다고 생각하는 관점을 벗어나서, 문제를 정확하게 바라볼 수 있는 능력을 기르는데 목적이 있다.</p> <p>§ 주의점; 자신의 -관점을 넘어서서 넓고 새로운 시각을 가지고 문제를 해결하려는 노력을 격려한다.</p>	<p>① 다음의 사항에 대한 찬반을 나누어 개인적으로 카드에 진술한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 로봇이 가정의 일(식사준비, 정원청소하기)들을 해주면 참 좋은 세상이 될 것이다.</li> <li>· 가사노동은 가족구성원 중 한 사람이 모두 맡아서 하면 훨씬 일을 효율적으로 할 수 있다.</li> </ul> <p>② 개인적 진술과는 반대되는 입장을 옹호하기 위해 조를 나누고 그룹으로 토론한다.</p>

## IV. 결론 및 제언

학습자들은 창의성 증진을 위한 교육경험을 통하여 생활 속에서 인식하기 어려운 문제를 명확하게 정의하고 여러 가지 상황들을 의미 있게 해석하며, 다양하고 독창적인 대안을 만드는 방법을 창의적으로 생각해야만 한다. 특히 가정과 교육은 학습자의 가족과 관련된 문제들을 다루기 때문에 이러한 교수-학습이 더욱 요구된다.

그러므로 이때 제시되는 교수-학습은 가정과 교육의 특성을 반영하는 적절한 것이어야 하며, 구성요소를 고루 개발하는 것도 중요하지만, 특정한 교수법을 개발하는 것 만큼이나 창의성을 왜곡시킬 수 있는 문제를 지양하기 위한, 교수-학습의 가정을 설정하는 것은 가치로운 일이다. 이러한 창의성 증진을 위한 교수-학습에서는 자아실현과 도덕적 책임감이 가장 중시되는 가정이라 할 수 있다.

실제적으로 학습자의 창의성은 정형화된 틀을 정하고 그것을 반복함으로써 길러지는 능력이 아니라, 교사가 얼마나 열린 마음을 가지고 있는냐에 따라 결정되는 것이다. 또한 교육에서 창의성을 중시한다는 것은 학습자의 개성과 다양성을 인정한다는 것으로 교육내용의 조직을 포함하는 교수-학습 방법은 그러한 수행 자체가 창의적인 작업이어야 한다.

앞으로는 창의성이 가정과 교육에서 가지는 철학적 의미에 대한 연구, 창의성 증진을 위한 실제 교수-학습 지도에 관한 연구, 창의성 증진을 위한 심층적이고 체계적인 자료의 연구, 가정과 교육에서 창의성을 평가하는 도구개발에 관한 연구 등이 계속되어야 한다.

## 참 고 문 헌

- 강성오, 김기명, 김윤용외 4명 공저 (1997). 365일 열린 교실을 위한 창의적인 교육활동 46가지. 서울: 우리교육.
- 김영채 (1997). 사고력; 이론, 개발과 수업. 서울: 교육과학사.
- 김영채 (1996). 인지와 창의성의 심리학-김재은 교수 정년 기념논문집-. 서울: 창지사.
- 김재광, 김은옥, 양희두 공저 (1996). 다시 찾은 창의성-창의성 교육 프로그램-. 서울: 재능 교육.
- 김종석, 김신주, 백옥현 편역 (1989). 교수·학습의 이론과 실제. 서울: 성원사. 199-229.
- 노영희 (1995). 창의성 교육, 어떻게 할 것인가?. 1995년 유아교육 학술대회 자료집. 93-111. 한국어린이육영회.
- 박성익, 권낙원 편역 (1988). 수업모형의 적용기술. 서울: 성원사.
- 손각규 (1997). 창의성 교육의 방향과 활동에 대한 소고. 교육연구정보, 28. 6-12.
- 손향숙 (1997). 自己規制的 方略 訓練과 擴散의 思考 訓練이 創意性 向上에 미치는 效果. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 송용대 (1995). 창의성의 본질과 그 함양방안. 경기교육, 128. 80-85.
- 송호경 (1997). 창의성 교육의 방향. 충남교육, 120. 28-33.
- 신상옥(1996). 창의성 개발을 위한 복식사 교수방법에 관한 연구-의류학의 이론과 방법.-이촌계 교수 정년퇴임 기념논문집. 37-56.
- 신정휴 (1997). 創意性 實技指導 프로그램이 初等 學生의 創意性 및 表現能力에 미치는 效果. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 심옥화 (1996). 창의성 교육 프로그램 개발과 효과에 관한 연구. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 안범희 (1995). 창의성의 본질과 창의적 문제해결 과정. 교육연구정보, 19. 15-26.
- 연문희 역 (1992). 학습의 자유. 서울: 문음사.
- 윤인경 (1993). 창의력 개발을 위한 가정과 교수·학습방법. 한국가정과교육학회지, 5(1). 153-161.
- 윤종건 (1995). \_\_\_\_\_. 교육연구정보, 19. 6-14.
- 윤종건 (1996). 창의력의 이론과 실제. 서울: 원미사.
- 이성진 (1995). 창의적 인간의 특성과 교육. 교육연구정보, 19. 27-36.
- 이영애 역 (1994). 창의성과 그 기제에 대한 추구. 서울: 교문사.
- 임선하 (1993). 창의성에의 초대. 서울: 교보문고.
- 임선하 (1995). 자신의 틀을 깨는 授業方法. 교육연구, 314. 14-18.



- 장영미 (1992). 自我實現과 創意性과의 關係. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전경원 (1997). 브레인스토밍에 관한 문헌고찰. 창의력교육연구, 1(1). 29-64.
- 전경원, 박정옥 공역 (1994). 창의적인 문제해결력. 서울: 서원.
- 정두희(1997). 창의성 개발 프로그램. 서울: 교보문고.
- 제주도교육청 (1996). 창의성 교육.
- 조성수 (1996). 초등학교 아동의 창의성 신장을 위한 프로그램의 효과 연구. 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 한국교육개발원 (1991). 사고력 신장을 위한 프로그램 개발 연구(V).
- 한기정 (1993). 유아의 창의성 교육을 위한 철학적·심리학적 기초. 단국대학교 대학원 박사학위논문.
- Brown, M. M. (1980). *What is Home Economics Education?*. Minneapolis, Minnesota: Minnesota Research and Development Center for Vocational Education.
- Kister, J., Laurenson, S. & Boggs, H. (1994). *Nutrition and Wellness resource guide; A resource for teaching the nutrition and wellness core course area of Ohio's work and family life program*. Columbus, Ohio: Ohio Department of Education.
- Laster, J. F. (1987). Problem Solving: Definition and meaning. In R. G. Thomas(Ed.), *High order thinking: Definition, meaning and instructional approaches*. Washington, D.C.: Home Economics Education Association. 35-43.
- Ruggiero, V. R. (1984). *The Art of Thinking: A Guide to critical and creative Thought*. Cambridge, Philadelphia, San Francisco.: Harper & Row, Publishers, Inc.
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., Dorval, K. B. (1994). *Creative Problem Solving—An Introduction—*. Sarasota, Florida: Center for Creative Learning, Inc.