

중학교 가정과 '인간발달과 가족관계' 영역에서 Gordon의 창의적 문제 해결법의 적용

최 기 옥* · 채 정 현**

광신중학교* · 한국교원대학교 가정교육과**

The Application of Gordon's Creative Problem Solving Method(Synectics) to the Area of Human Development and Family Relations among Male Students in a Junior High School

Choi, Gi-Ok* · Chae, Jung-Hyun**

*Home Economics Teacher: Kwangsin Middle School**
*Assistant Prfo.: Dept. of Home Economics Education, Korea National University of Education***

Abstract

The purpose of this research was to apply and conduct a class with Gordon's Creative Problem Solving Method(Synectics) to the area of 'human development and family relations' among male students in a jr. high school.

Subject matters which were appropriate for applying Gordon's Creative Problem Solving method were selected from 'human development and family relations' area, with problem circumstances set to reflect to the highest degree the interests of individuals and families. An 8 hour teaching instructional guide was constructed with 'strategy 1, of Gordon's Creative Problem Solving method in order to solve creatively the established problem. This was practically implied to 70 students (each class had 34 and 36 students respectively) in K middle school located in Seoul. The period of this application was for 3 months during March through May of 1999. The perception of this method was examined by the teachers and students through open-ended questions. The record of perception showed that 56 students out of 70(with no response from 5 students) thought that the class done by the creativity problem solving method was good. The majority of reasons mentioned for the positive answers were 'being able to express thoughts freely in a familiar environment which improves thought process', 'enhancement of presentational skills and concentration', 'being exposed to various ideas was interesting' and 'rewarding to be able to receive different thoughts which

were unusual of daily life'. In addition the students who participated in the class were able to foster a joint experience which improved their understanding of relationships and sense of community. Moreover students who did not do well in the class, or were diffident were encouraged to participate, which in result showed that there was even an internal effect.

I. 연구의 필요성 및 목적

가정학을 모학문으로 하는 가정과 교육의 목표는 가족의 일원인 학생으로 하여금 가족이 직면하는 문제를 해결하도록 돕는데 있다. 오늘날 사회가 변화함에 따라 가족들은 고등 사고력을 요하는 복잡 다난한 삶의 문제에 접하고 있다. 학생들에게 가족이 직면하는 복잡한 문제를 해결하는 능력을 길러 주기 위해 가정과 교육에서는 고등 사고를 할 수 있는 수업을 진행해야 한다(채정현, 1997).

고등 사고력이란 단순한 기억이나 회상 또는 지각 등의 낮은 수준의 정신 능력이 아니라, 문제 상황에 부딪혀 그 문제를 해결하기 위한 높은 수준의 정신 능력을 의미하는 것으로서(허경철, 1990), 창의성, 비판적 사고력, 문제 해결력, 의사 결정력 등을 포함한다(Laster, 1987). 교육개혁위원회(1997)는 21세기는 신교육이 지향하는 인간상 중의 하나로 창조적 인간을 제시하면서 창의성을 최대한 향상시킬 수 있는 교육 체제를 갖출 것을 강조하고 있다. 왜냐하면 미래의 정보화 사회는 창의적인 사람이 더욱 가치 있는 일을 할 수 있고, 사회의 발전과 인간의 복지에 이바지할 수 있기 때문이다(김재은, 1997).

고등 사고력의 일부인 창의성 교육의 근본 목표는 학생 개개인의 종합적인 문제 해결 능력을 기르는 것에 있다(손재수, 1997). 여러 가지 복잡한 문제를 해결하는데 있어서 창의성을 발휘할 때, 개개인은 피상적인 암기 혹은 회상 정보를 뛰어넘어 더욱 다양한 정보를 문제 해결에 활용(Laster, 1987)함으로써 효과적인 문제 해결을 기대할 수 있게 된다. 따라서 가정과 중심으로 하는 생활 문제 해결의 능력 배양을 목표로 하는 가정과 교육에 있어서 창의성 교육은 필연적이라고 할 수 있다.

창의성을 길러주기 위한 방안은 학생들이 창의성 교육 프로그램의 자료를 직접 접하는 직접적인 방안과 프로그램을 직접 접하지 않는 간접적인 방안으로 나눌 수 있다. 직접적인 방안은 보다 적극적인 방안

으로 창의성 교육 프로그램을 직접 학생들에게 실시하는 반면 간접적인 방안은 교사들이 학생들의 창의적인 답변이 요구되는 수준 높은 질문을 하고, 학생들에게 생각할 여유를 주도록 하며, 적절한 칭찬과 경쟁 유발을 통해 간접적으로 창의성 증진에 도움을 주는 방안이다.

학생들이 삶의 문제를 해결하도록 돕는 가정 교과에서 최근에 수업을 통하여 창의성을 향상시킬 것을 강조하였지만, 대부분 직접적인 방안보다는 간접적인 방안으로 창의성을 향상시키려는 노력을 하였다. 그 예로 가정과 수업에서 협동 학습법을 주요 교수법으로 하는 실천적 추론 수업모형을 들 수 있다(변현진, 1999; 채정현, 1999; 이현미, 1999). 이는 학생들에게 고등 사고력을 요하는 질문을 하고 충분히 생각할 여유를 주며, 학습을 강화시키기 위해 즉각적으로 피드백을 주고 보다 세밀하게 설명하도록 격려하는 등 간접적인 방안으로 고등 사고력을 향상시키고자 하였다. 하지만 직접적으로 창의성을 향상시키기 위한 수업을 개발하고 실시한 연구는 전혀 드문 실정이다.

직접적인 방안으로 창의성을 신장시키는 창의성 교육 프로그램에는 Wallas의 창의적 사고 수업 과정 모형, Dewey의 창의성 수업모형, Gordon의 창의적 문제 해결법 등이 있다. 이와 같이 직접적으로 창의성을 신장시키는 모형 중 Gordon의 창의적 문제 해결법은 고정관념에서 탈피하여 새로운 아이디어를 창출해내고, 그에 따라 문제를 해결할 수 있도록 고안된 모형으로서 학교 현장에서 폭넓게 적용될 수 있는 교수-학습모형이다. 즉 사람들로 하여금 문제 해결을 할 때 판에 박힌 사고방식에서 탈피하여 여러 각도에서 문제를, 새로운 시각으로 볼 수 있도록 가르치기 위한 것이다. 이 모형은 문제를 여러 각도에서 관찰하여 보다 창의적으로 그 문제를 해결할 수 있게 도와준다. 또한 감정이입을 촉진시켜 주고 집단응집력을 높여 줄 수 있을 뿐만 아니라(Joyce & Weil, 1989), 문제 해결에 활용될 수 있는 주위의 다양한 정보원으로부터 의미 있는 정보를 추출해 낼 수 있게

하는 장점을 지니고 있기에(임선하, 1993), 가정과 교육의 목표인 가족의 문제를 창의적으로 해결하는데 도움이 되는 적절한 수업모형이라고 볼 수 있다.

그 동안 가정과에서 협동학습(김유정, 1995 ; 김수현, 1997 ; 구영순, 1997 ; 이재복, 1999), 토론학습(김미정, 1996; 이문숙, 1996), 집단탐구모형(남현주, 1996), 문제해결력 학습(장명희, 1995), Brown의 모형(장혜경, 1994), 열린교육 교수-학습방법(최길순, 1997), 실천문제해결 수업모형(도난희, 1997) 등 여러 가지 수업모형을 적용한 연구가 활발히 이루어졌다. 하지만 가정과에서 직접적으로 창의성을 향상시키기 위한 Gordon의 창의적 문제 해결법 모형에 관한 연구는 거의 드문 실정이다.

본 연구에서 '인간발달과 가족관계' 영역을 선정한 이유는 Gordon의 창의적 문제 해결법이 사회적 문제나 대인관계 또는 개인적 문제를 창의적으로 해결하는데 효과적으로 활용할 수 있는 모형(Joyce & Weil, 1989)이므로 가정과 영역 중 의식주 영역보다는 대인 관계를 형성하는 데 바탕이 되는 '가족관계'와 인생에 있어서 가장 많은 변화와 갈등을 겪게 되는 청소년기의 개인적 문제를 다루는 것이 적합하기에 이 영역에서 학습 내용을 선정하였다.

이에 본 연구는 Gordon의 창의적 문제 해결법을 적용하여 중학교 가정과의 '인간발달과 가족관계' 영역을 중심으로 교수-학습지도안을 개발하고 남자 중학생에게 실시한 후, 수업을 실시한 교사와 수업에 참여한 학생의 이 수업에 대한 인식을 알아보는 데 그 목적이 있다.

II. 이론적 배경

A. Gordon의 창의적 문제 해결법(Synectics)

Gordon의 창의적 문제 해결법을 영어로 Synectics라 표기한다. Synectics는 서로 관련이 없는 요소들 간의 결합을 의미하는 희랍어 Synecticos에 어원을 두고 있으며, Gordon은 사고란 상호 다르고 인습적으로 분명한 관계가 없는 요소들을 연결 지우는 과정으로 보고 교수 방법에 이를 적용하였다. 이 교수 방법은 개인이 처한 주위 상황에서 당연한 것으로 받아들이던 것을 이상한 것으로 파악해 본단던지, 이상한 것을 친밀한 것으로 받아들이는 경험을 통해서 사고에서의 민감성을 증진시키는 기법이다(Merrill, 1972). Synectics방법은 상상력을 동원

해서 특이하고 실질적인 문제 전략을 이끌어 내는데 유용하고(Renzulli, 1973), 비즈니스나 산업에서 중요한 문제 해결 프로그램을 위해 활용되었으며 최근에 교육적인 환경에서 관심을 끌게 되었다(Gordon & Poze, 1975). 이와 같은 Gordon의 창의적 문제 해결법에 대해서 Joyce와 Weil(1992)의 글을 통해 Gordon의 창의적 문제해결법의 가정, 효과, 특징, 교수-학습단계를 좀더 구체적으로 살펴보고자 한다.

1. 가정(assumptions)

Gordon은 창의적 문제 해결의 근거를 창의성에 대한 전통적인 시각에 도전하는 다음의 네 가지 아이디어에서 찾았다: 1) 창의성은 일상 생활에서 중요하다. 이 모형은 특히 문제 해결력, 창의적 표현, 감정 이입, 사회적 관계들에 대한 통찰력을 증진시키기 위하여 고안된 것으로, 창의성은 우리들의 일상 생활과 여가활동의 중요한 일부가 되어야 한다고 강조하고 있다. 2) 창의적 과정은 결코 신비로운 것이 아니다. 창의적 과정은 설명될 수 있으며 우리들은 창의성을 증진시키기 위하여 직접적으로 사람들을 훈련시킬 수 있는 것이다. Gordon은 만약 사람들이 창의적 과정의 근거를 이해한다면 그들은 그와 같은 이해를 이용하여 그들의 일상 생활과 일을 독자적으로 할뿐만 아니라 한 집단의 구성원으로서 창의성을 증진시키는 방법을 배울 수 있다고 믿고 있다. 3) 독창적 발명은 예술, 과학, 공학분야와 같은 모든 분야에 있어서 유사하여 다같이 지적인 과정의 이면에 숨은 특성을 갖고 있다. 많은 사람들은 창의성을 예술에만 한정된 것으로 믿고 있으나 Gordon은 예술에 있어서의 생산적 사고와 과학에 있어서의 생산적 사고를 연결하는 것은 매우 중요한 것이라고 주장한다. 4) 개인과 집단의 창의적 사고는 매우 유사하다는 것이다. 개인과 집단이 아이디어를 창출하고 산물을 제작하는 활동은 매우 같은 형태이다. 창의성이란 전적으로 개인적인 경험이지 여러 사람들이 공유할 수 있는 것이 아니라는 입장과는 매우 다르다(Joyce & Weil, 1989).

창의적 문제 해결법의 구체적 과정은 창의성의 심리적 과정에 관한 가정들로부터 개발되었다. Gordon은 창의성의 심리적 과정에 관한 가정들을 다음의 세 가지로 제시하였다: 1) 창의적 과정을 의식수준으로 끌어내고 창의성에 대한 외현적 도구를 개발

하여 우리는 개인과 집단의 창의성을 직접적으로 증진시킬 수 있다. 2) 창의적 과정은 지적인 요소보다는 정서적 요소가 더 중요하며, 합리적인 요소보다는 비합리적인 요소가 더 중요하다. 비합리적 상호작용은 새로운 아이디어가 가능해질 수 있도록 하는 정신 상태로 유도할 수 있는 개방적 사고를 할 수 있는 여유를 준다. 3) 정서적이고 비합리적인 요소는 문제 해결 상황에서 성공의 가능성을 증진시키기 위한 것으로 이해되어야 한다. 비합리성의 문제들은 이해되고 의식적으로 통제될 수 있다. 이와 같은 통제는 의식적으로 은유와 비유를 통해 성취시키는 것이 창의적 문제 해결법의 목표이다(Joyce & Weil, 1989).

2. 효과

Gordon의 창의적 문제 해결법은 <그림 - 1>에서 보듯이 직접적 그리고 간접적 가치가 있는 강력한 요소들을 갖고 있다. 이 모형은 직접적으로는 일반적 창의성과 교과 영역에서의 창의성을 길러주고, 교과 영역에서의 학업 성취를 도와주는 효과가 있으며, 간접적으로는 집단응집력 및 생산성을 증가시키는 효과를 가져온다. 어떤 창의적 문제 해결법 학습 집단에 참여한 사람은 대인관계의 이해와 공동체 의식을 증진시킬 수 있는 유일한 공유된 경험을 틀림없이 조성하게 된다. 또한 창의적 문제 해결 활동이 갖고 있는 활동성은 심지어 매우 수줍어하는 참여자들까지도 격

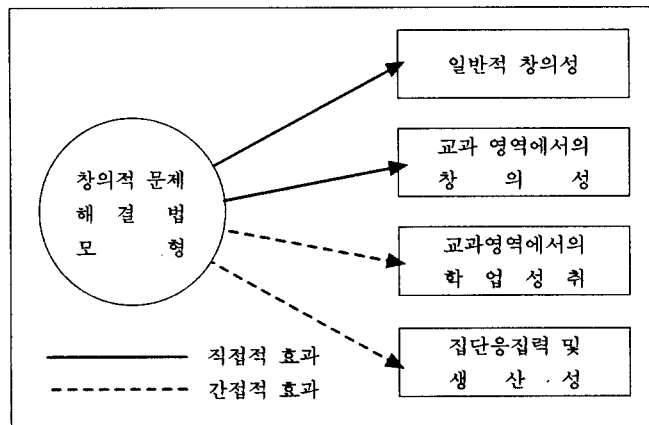
려하게 된다(Joyce & Weil, 1989).

3. 특징

Gordon은 정서적이고 비합리적인 요소는 문제 해결의 상황에서 성공의 가능성을 증진시킬 수 있으며, 비합리성의 문제들은 이해되고 의식적으로 통제될 수 있다고 하였다. 이러한 의식적인 통제를 은유와 비유를 통해 성취시킨다는 점이 Gordon(1961)의 창의적 문제 해결법의 특징이라고 볼 수 있다.

창의적 문제 해결법에서는 은유적 활동을 통하여 창의성이 하나의 의식적 과정이 된다. 은유는 유사성 관계를 수립하고 한 가지 일을 다른 일의 위치에 두어서 한 가지 사물이나 아이디어와 다른 사물이나 아이디어를 비교하는 것이다. 이와 같은 대치 활동을 통하여 친숙한 것은 친숙하지 못한 것으로 연결시키거나 새로운 아이디어를 친숙한 아이디어로부터 창출해냄으로써 창의적 과정은 발생된다. 또한 은유는 학생과 사물 또는 교과 내용간의 개념적 거리를 유도하여 독창적인 생각을 자극하는 것이다.

은유 활동을 활용한 창의적 문제 해결법 전략은 개인들이 상상력을 개발하고 일상 생활에 통찰력을 개발할 수 있도록 자기 자신을 해방시키는 과정을 통하도록 하는 하나의 구조를 제공해 준다. 창의적 문제 해결법의 근거로서 사용되는 세 가지 형태의 비유법은 개인적 비유, 직접적 비유, 상반일치(com-



<그림 - 1> 창의적 문제 해결법 모형의 기대효과

출처: Joyce, B., & Weil, M.(1992). 『교수학습의 이론과 실제』. 김중석, 김언주, 백옥현(공역). 서울: 성원사, P. 227.

pressed conflict)이다.

개인적 비유를 하기 위해서는 학생들로 하여금 비교할 아이디어나 사물을 강조한다. 학생들은 자기 그 문제의 물리적 요소의 일부가 되었다고 느껴야만 한다. 자기의 정체가 어떤 개인이 될 수도 있고, 식물 또는 무생물이 될 수도 있다. 개인적 비유에서 강조할 점은 감정어이다. 한 개인이 자신을 다른 공간이나 문제에 이식시킴으로써 자기 자신을 약간 잃어버리게 하는 것이 필요하다. 자기 자신의 망각에서 나오는 개념적 거리가 크면 클수록 그 비유는 보다 더 새롭게 될 가능성이 커져서 학생은 창조되거나 혁신될 가능성도 높아지게 된다.

직접적 비유는 두 사물이나 개념의 단순한 비교이다. 이 비교란 단순히 모든 면에서 동일할 필요는 없다. 그 기능은 단순히 하나의 아이디어나 문제에 대한 새로운 시각을 제시하기 위해서 실제적 주제나 문제 상황을 다른 상황에 전치(轉置)시키는 것이다. 이와 같은 전치 활동은 어떤 사물이나 아이디어를 한 개인, 식물, 또는 무생물 등에 포함시킨다.

상반일치(相反一致)는 일반적으로 한 가지 사물을 서로 반대되거나 상충되는 것처럼 보이는 단어들로 한데 묶어서 표현하는 방법이다. 상반일치법은 새로운 주제에 대하여 가장 폭넓은 통찰력을 제공한다고 했다. 이와 같은 활동은 두 가지 참조의 틀을 하나의 사물에 통합시키는 학습자의 능력에 반영된다. 이와

같은 참조 틀의 거리가 멀수록 정신적 유연성도 그만큼 커진다.

4. 교수-학습 단계(syntax)

창의적 문제 해결법 절차에 따른 교수학습 전략이나 모형에는 사실상 두 가지가 있다. 그 중의 하나(새로운 것을 창조하기)는 친숙한 것을 낯설게 만들고, 학생들로 하여금 구식문제, 아이디어 또는 산물을 새롭고 보다 창의적인 시각에서 볼 수 있도록 도와주기 위해서 고안된 것이다. 또 다른 전략(낯선 것을 친숙하게 만들기)은 새롭고 친숙하지 않은 것을 보다 의미 있게 만들기 위하여 고안된 것이다. 우리는 이와 같은 두 가지 전략 중 어떤 것을 새롭게 창안해 내는 것을 <전략 1>, 낯선 것을 친숙하게 만드는 것을 <전략 2>라 부른다.

가. <전략 1>의 교수-학습 단계

(새로운 것을 창안하기)

<전략 1>의 교수-학습단계는 학생들로 하여금 친숙한 사물을 개념적 거리를 창안해 내기 위하여 비유법을 사용함으로써 친숙하지 않은 방법으로 보도록 도와주는 것이다. <표 1>에서 보듯이 마지막 단계를 제외하고 이 전략에서는 학생들이 원래의 문제에 되돌아가서 그들이 단순한 비교를 하지 않게 된다.

이 전략의 목적은 새로운 이해를 증진시키고 자랑

<표 1> 새로운 것을 창안하기 위한 교수-학습단계 <전략 1>

단계	단계명	교수-학습 활동
단계1	현상황의 진술	· 교사는 학생들로 하여금 문제 상황을 자기가 현재 본 대로 진술시킨다. · 학생들에게 새로운 주제를 설명해주어서 학생들은 필요한 정보를 제공 받는다.
단계2	직접 비유	· 학생들은 직접 비유를 제안한다. 그 중에 한가지 비유를 선택하여 그것을 보다 상세히 진술한다.
단계3	개인적 비유	· 학생들은 단계2에서 선택한 비유를 "자기 자신의 것으로 만든다."
단계4	상반 일치	· 학생들은 단계2와 단계3에서 기술한 비유를 갖고 몇 가지 상반일치 상태를 제안하고 그 중 하나를 선택한다.
단계5	직접 비유	· 학생들은 그 상반일치에 따라 또 다른 직접 비유를 창안하고 선택한다.
단계6	첫 번째 과제 의 재구성	· 교사는 학생들로 하여금 첫 번째 과제나 문제로 다시 되돌아가게 한 다음 마지막 비유 또는 전체 창의적 문제 해결법 경험을 활용하게 된다.

출처: Joyce, B., & Weil, M.(1992).『교수학습의 이론과 실제』. 김종석, 김연주, 백옥현(공역). 서울: 성원사. P. 213.

하거나 뽐내기를 해서 강조하기, 새로운 출입구나 도시를 설계하기, 노사분규 문제나 두 학생간의 말다툼과 같은 사회적 또는 인간 관계 문제를 해결하기, 책을 읽을 때 어떻게 집중하는가와 같은 개인적 문제를 해결하기 등일 것이다. 이 경우 교사의 역할은 미숙하게 분석을 하거나 종결짓는 일이 없도록 유의해야 한다.

나. <전략 2>의 교수-학습 단계
(낮선 것을 친숙하게 하기)

<전략 2>의 교수-학습 단계는 학생들이 새로운 자료나 어려운 문제를 상당한 정도로 이해시키고 내면화할 수 있는 힘을 증진시켜 줄 것을 추구하는 것이다. <표 2>에서 보듯이 "분석"을 위한 은유법의 활용을 통해 학생들은 계속적으로 보다 친숙한 주제의 특성들을 규명하기와 이 특성들을 친숙하지 못한 주제들의 특성들과 비교하기를 번갈아 가면서 하게 된다.

이 두 가지 전략간의 중요한 차이점은 그들의 비유법을 사용하는 방법에 달려 있다. <전략 1>에서는 학생들이 일련의 비유들을 통해 어떤 논리적 제한 없이 개념적 거리가 멀어지고 자유로운 상상의 날개를 펴고 날아가는 대로 이동해간다. <전략 2>에서는 학생들은 두 가지 아이디어들을 이동해감에 따라 그것들을 연결하는 것이 무엇인가를 찾아보려고 애쓴다. 교사가 어떤 전략을 선택할 것인가는 자기가 학생들로 하여금 어떤 새로운 것을 창안하게 하느냐 아니면 친

숙하지 못한 것을 탐색하게 하느냐에 따라 다르다. 창의적 문제해결 모형의 <전략 1>은 창작 능력을 개발하는데 우수한 수업 전략이다. 은유적 활동은 학생들의 상상력을 자극하고 그들의 사고와 감정을 기록하도록 돕는다. 또한 <전략 1>은 사회적 및 학문적 문제를 탐색하기 위한 우수한 수업 전략이다. 따라서 본 연구자는 창의적 문제 해결 모형의 <전략 1>의 교수-학습단계를 적용한 교수-학습 지도안을 개발하고자 한다.

Ⅲ. 연구방법 및 절차

본 연구는 서울 도심에 위치한 K 남자 중학교 1학년 여섯 개 학급 중 두 개 학급의 65명(한 학급당 각각 32명, 33명)을 대상으로 1999년 3월초부터 5월 말까지 약 3개월 간에 걸쳐 2차시의 Gordon의 창의적 문제 해결법 적용을 위한 예비 수업과 8차시의 본 수업을 행하였다. 본 연구는 학습 내용 선정, Gordon의 창의적 문제 해결법 적용을 위한 예비 수업 개발, Gordon의 창의적 문제 해결법 본 수업모형 개발, 예비 수업과 본 수업 시행, 그리고 수업에 대한 평가의 절차에 따라서 이루어졌다.

본 연구에서 Gordon의 창의적 문제 해결법을 적용할 때 다음과 같은 특성을 지니고 있다: 1) Gordon의 창의적 문제 해결법 여섯 단계를 모두 따랐다; 2) Gordon의 수업을 실행하기 전에 창의성에 대한 예비 수업을 행하였다; 3) 교사가 학생들이 읽

<표 2> 낮선 것을 친숙하게 만드는 교수-학습단계 <전략 2>

단계	단계명	교수-학습 활동
단계1	실제적 투입	교사는 새로운 주제에 관한 정보를 제공한다.
단계2	직접 비유	교사는 직접 비유를 제안하고 학생들에게 그 비유를 설명해 보라고 한다.
단계3	개인적 비유	교사는 학생들로 하여금 "직접비유가 되게 한다."
단계4	비유들을 비교하기	학생들은 새로운 자료들과 이 직접 비유간의 유사점을 찾아내고 설명한다.
단계5	차이점 설명하기	학생들은 그 비유가 맞지 않은 데가 어디인가를 설명한다.
단계6	탐색하기	학생들은 원래의 주제를 그 주제의 시각에서 재검토한다.
단계7	비유를 일반화시키기	학생들로 하여금 그들 자신의 직접 비유를 제시하고 그들 간의 유사점과 차이점을 탐색한다.

출처: Joyce, B., & Weil, M.(1992). 『교수학습의 이론과 실제』. 김종석, 김연주, 백옥현(공역). 서울: 성원사, P. 220

을 자료를 복사하여 배부하였다. 4) 문제 해결에 대한 예시를 단원의 내용에 맞게 미리 개발하였다.

A. 연구 대상자 및 연구절차

본 연구는 서울 도시에 위치한 K 남자 중학교 1학년 여섯 개 학급 중 두 개 학급의 65명(한 개 학급당 각 32명, 33명)을 대상으로 1999년 3월초부터 5월 말까지 약 3개월간에 걸쳐 2차시의 Gordon의 창의적 문제 해결법 적용을 위한 예비 수업과 8차시의 본 수업을 행하였다

본 연구는 학습내용 선정, Gordon의 창의적 문제 해결법 적용을 위한 예비 수업 개발, Gordon의 창의적 문제 해결법 본 수업모형 개발, 예비 수업과 본 수업 시행, 그리고 이 수업에 대한 평가로 참여한 학생과 교사의 인식을 알아보는 절차에 따라서 이루어 졌다.

1. 학습 내용 선정

Gordon의 창의적 문제 해결법을 적용한 학습 내용을 선정하기 위해서 먼저 가정교과서의 '인간발달과 가족관계'영역을 1999년 1월에 분석하였다. 이 영역에서 자아개념의 발달, 도덕성의 발달, 성에 대한 올바른 태도, 성 역할의 발달, 가족 구성원간의 의사소통, 가정의 경제적 안정의 기능, 가정의 애정 및 보호의 기능, 각 단계의 발달과업의 학습 내용을 선정하였다. 이와 같은 내용을 선정한 이유는 현대사회의 개인과 가족의 관심을 최대한 반영하여 문제 상황을 설정하는데 용이했고, 비유법을 사용하여 거리가 먼 낯선 개념을 가지고 창의적으로 문제를 해결하기에 적합하다고 사료되었기 때문이다.

2. Gordon의 창의적 문제 해결법 적용을 위한 예비 수업 개발

창의성 신장을 위해 학습자 개인이 갖추어야 할 조건으로 신세호와 임선하(1984)는 창의성을 발휘할 수 있다는 스스로의 능력에 대한 신념을 갖는 일, 창의성이 높은 사람들이 비교적 공통적으로 갖고 있는 성격 특성과 태도를 갖추는 일, 창의적 사고에 기본이 되는 몇 가지 지적 기술이나 능력을 갖추는 일 등을 들고 있다. 이러한 학습자가 갖추어야 할 창의성 학습조건은 교사의 사전계획에 따른 의도적인 지도에 의해 충족될 수 있다. 이에 본 연구에서는 학생들이

창의성 신장을 위해 학습자 개인의 조건을 갖추도록 2차시 분의 예비 수업을 개발하였다. 예비 수업의 내용은 창의성 관련 선행연구와 주로 Joyce와 Weil(1992)의 『교수학습의 이론과 실제』를 참고로 하여 창의성의 정의 및 개발 가능성, 창의적 인간의 특성, 창의성의 개발을 저해하는 요인, Gordon의 창의적 문제해결법을 효과적으로 적용하기 위해 <전략 1>의 단계에 대한 이해 및 생각의 확대 연습으로 정하였다. 예비 수업은 2차시라는 짧은 시간에 위의 내용을 전달하여야 했기에 수업 내용은 복사물(읽을 자료)을 학생들에게 배부하고 교사는 이를 설명하는 강의식 수업으로 구성하였다.

3. Gordon의 창의적 문제 해결법을 적용한 본 수업모형 개발

Gordon의 창의적 문제 해결법 본 수업은 1999년 1월에서 2월까지 약 2개월 동안 Joyce와 Weil(1992)의 『교수학습의 이론과 실제』에서 Gordon의 창의적 문제 해결법 단계를 참고로 하여 '인간발달과 가족관계'영역에서 Gordon의 창의적 문제 해결법의 적용이 가능한 단원을 설정한 후, 교수-학습단계를 계획하였다. 특히, 본 수업의 주제와 관련하여 학생 개인의 관심과 가정과 사회의 문제들을 최대한 반영하여 문제 상황을 제시하도록 하였다. 이러한 교수-학습단계에 대한 계획과 설정된 문제 상황을 바탕으로 수업을 실시하였고, 교수-학습 진행중의 학생들의 반응을 바탕으로 Gordon의 창의적 문제 해결법을 적용한 가정과 교수-학습지도안을 완성하였다.

4. 예비 수업과 본 수업의 시행

1999년 2월에 개발한 예비 수업은 3월 첫째 주 2시간에 걸쳐 진행하였으며, 3월 둘째 주부터 5월 마지막 주까지 약 3개월 동안 8차시에 걸친 본 수업을 실시하였다. 예비 수업은 학생들에게 읽을 자료를 배부하고 교사의 설명이 위주가 되는 강의식으로 진행하였으며, 본 수업은 Gordon의 창의적 문제 해결법의 단계에 따라서 학생들에게 행하였다. Gordon의 창의적 문제해결법 <단계 6>에서 학생들의 문제 해결 사례를 발표하게 하여 다른 학생들의 다양한 생각에 접할 수 있는 기회를 갖도록 하였으며, 수업 시간에 발표할 수 있는 시간적 여유가 부족함으로 학생들의 노트를 건어서 교사가 읽어보고 잘 된 글을 선택하여

〈표 3〉 Gordon의 창의적 문제 해결법 본 수업의 구성

차시	단원명	수업목표	문제상황의 설정
1차시	자아개념의 발달	창조적으로 자아개념을 갖는다.	나는 누구이며 나는 나 자신에 대해 어떻게 생각하는지 이야기해봅시다.
2차시	도덕성의 발달	도덕적인 가치를 창조적으로 판단할 수 있다.	친구나 자신의 행동 중 잘못된 행동이라고 느꼈던 경험을 이야기해봅시다.
3차시	성에 대한 올바른 태도	1. 성에 대한 올바른 태도를 창조적으로 갖는다. 2. 에이즈의 감염 경로와 예방법을 설명할 수 있다.	진전하지 못한 성관계로 인한 성병 중에는 AIDS가 있다. AIDS 환자가 전 세계적으로 1초에 11명씩 증가하고 있다고 한다. AIDS 감염으로부터 우리들도 안전지대에 있다고는 단언할 수 없다. 그렇다면 어떻게 해야 AIDS에 감염되지 않을 수 있을지 생각해봅시다.
4차시	성 역할의 발달	양성성의 성 역할을 창조적으로 이해할 수 있다.	형태네 가족은 부모가 맞벌이 부부인데 아버지가 가사동용을 하나도 도와주지 않아서 갈등이 심화되고 있다. 형태네 가족의 갈등을 해결하기 위한 방안 중에 "역할분담"의 개념을 이용하여 문제를 해결해보기로 합니다.
5차시	가족구성원간의 의사소통	1. 의사소통이 가족 관계에 갖는 의미를 창조적으로 알 수 있다. 2. 올바른 의사소통 방식을 통하여 보다 나은 가족 관계를 갖도록 한다.	형태네 가족의 아버지는 매우 권위적이며 다른 가족원들의 의사를 존중하지 않는 성향이 강할 뿐 아니라, 말수도 거의 없어서 집안의 분위기가 살벌하며, 가족간의 심적 갈등이 심화되어 가족의 갈등을 해결하기 위한 방법 중 "의사소통"을 이용해 문제를 해결해봅시다.
6차시	가정의 기능 중 경제적 안정의 기능	가정의 경제적 기능의 중요성을 창조적으로 이해하여 IMF를 현명하게 극복할 수 있다.	IMF 시대를 맞이하여 등철이네 가정은 아버지가 실직을 당하고 그 충격으로 인하여 아버지는 가출을 하시고 어머니 혼자서 어렵게 생계를 이어 나가고 있습니다. 이러한 갑작스런 변화로 인하여 가정이 파탄에 이를 지경에 있습니다. 이 가정의 문제를 어떻게 해결해야 할까요?
7차시	가정의 애정 및 보호의 기능	1. 비행 청소년의 문제를 창조적으로 올바르게 볼 수 있다. 2. 가정의 애정 및 보호의 기능의 중요성을 이해한다.	중학생인 정화는 요즘 학교에 나오지 않고 있습니다. 집에서도 가출을 했다고 합니다. 파출소에도 신고하고 했지만 정화를 찾을 길이 없습니다. 이 학생을 어떻게 가정으로, 학교로 다시 돌아오게 할 수 있을까요?
8차시	각 단계의 발달 과업	1. 발달과업의 의미를 창조적으로 안다. 2. 발달과업의 중요성을 이해하여 각 단계별 발달 과업을 수행할 수 있다.	SBS - TV에서 방영되는 프로그램 중에서 '김종석 대학 간다' 라는 코너를 본 적이 있는지 이야기해봅시다. 그 프로그램을 보고 어떤 생각이 들었는지 이야기해 봅시다.

예시문으로 제시하였다.

들의 생각을 알아보았다.

5. 수업에 대한 평가

본 수업에 대한 평가는 1999년 6월 첫째 주에 이 수업을 진행한 교사와 참여한 학생에게 "Gordon의 창의적 문제 해결법을 적용한 가정과 수업에 대한 느낌과 생각을 솔직하게 적어보세요"라는 질문을 하고 백지에 이 수업에 대한 소감을 자유 응답식으로 기록하게 한 후 학생들의 의견을 범주가 비슷한 것끼리 묶고, 그것들의 공통된 주제를 설정하고, 학생들의 응답을 직접 인용하는 방식으로 본 수업에 대한 학생

IV. Gordon의 창의적 문제 해결법의 실제

A. 본 수업의 구성

Gordon의 창의적 문제 해결법의 본 수업은 〈표 3〉과 같이 자아개념의 발달, 도덕성의 발달, 성에 대한 올바른 태도, 성 역할의 발달, 가족구성원간의 의사소통, 가정의 기능 중 경제적 안정의 기능, 가정의 애정 및 보호의 기능, 각 단계의 발달과업인 8차시 분으로 개발되어 이루어졌다.

B. Gordon의 창의적 문제 해결법의 적용
(가족 구성원간의 의사소통 단원)

본 논문에서는 지면상의 제한 때문에 5차시의 가족 구성원간의 의사소통 단원에 관하여 소개하겠다.

단원명	대단원 : I. 우리들과 가정생활			
	중단원 : 3. 가족관계와 의사소통			
	소단원 : (1) 가족 구성원간의 의사소통			
수업 목표	1. 의사소통이 가족 관계에 갖는 의미를 창조적으로 알 수 있다. 2. 올바른 의사소통 방식을 통하여 보다 나은 가족관계를 갖도록 한다.			
모형의 단계	단계	교사활동	학생활동	비고
· 수업 목표 제시 · 학습 동기 유발	도입	1) 수업목표를 학생을 지목하여 읽게 한다. 2) 부모와 의견차이를 빚었던 경험을 구체적으로 발표해 봅시다. 3) 그런 의견차이가 발생했을 때 자신의 태도는 어떠한가를 발표해보도록 합시다. 4) 이 문제로 의견차이가 좁혀 지지 않았을 때 생각해 볼수 있는 이유를 말해봅시다.	1) 지명된 학생이 읽는다. 2)에 대해 학생들은 부모와 의견차이를 빚었던 내용과 부모의 의견, 나의 의견을 정리하여 발표한다. 3)에 대해 학생들은 다음과 같이 대답했다. · 대화로 실득하려고 노력한다. · 말을 얹고 그대로 대화를 포기. · 비난과 반항으로 의사표시등. 4)에 대해 학생들은 부모에게서 찾을 수 있는 이유와 내게서 찾을 수 있는 이유를 구분하여 발표한다.	· 교사는 학생들의 관심을 수업진행에 가능한 많이 적용시킨다.
	1.현상 황의 진술	전개	1) 문제를 제시한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">현정이네 가족의 아버지는 매우 권위적이며, 다른 가족원들의 의사를 존중하지 않는 성향이 강할 뿐 아니라, 말수도 거의 없으셔서 집안의 분위기가 살벌하며, 가족간의 심적 갈등이 심화되어가고 있다.</div>	
		2) 우리는 이 가족의 갈등을 해결하기 위한 방법 중 "의 사소통"을 이용해 문제를 해결해봅시다.	2) 과제를 규명해가면서 경청한다.	

모형의 단계	단계	교사 활동	학생 활동	비고
2. 직접 비유		1) 학생들로 하여금 “의사소통”을 직접 비유하도록 하며, 비유의 성질을 구체화 시킨다. 2) 여러 가지 직접 비유중 선택의 기준으로 “가장 낮은 비유”를 제시하면서 한가지를 선택하도록 한다. 3) 부메랑에 대해 탐색(설명)하도록 유도한다.	1) 에 대해 학생들은 다음과 같이 대답했다. · 의사소통은 대화이다. · 의사소통은 전화기이다. · 의사소통은 공부이다. · 의사소통은 호출기이다. · 의사소통은 핸드폰이다. · 의사소통은 라이브콘서트다. · 의사소통은 팩스이다. · 의사소통은 인터넷(통신)이다 · 의사소통은 뉴스이다. · 의사소통은 체험이다. · 의사소통은 축구이다. · 의사소통은 수화이다. · 의사소통은 야구경기의 코치의 수신호이다. · 의사소통은 편지이다. · 의사소통은 영화이다. · 의사소통은 부메랑이다. 2) 에 대해 학생들은 ‘의사소통은 부메랑이다’로 선택한다. 3) 에 대해 학생들은 다음과 같이 대답했다.	· 교사는학생들의 아이디어를 지지하고 모두가 함께 참여하는 것이 중요하다 는것을 일깨워준다. · 교사는학생들로하여금 친숙한 아이디어를 토론하도록 요구한다. · 교사는학생들이 선택할 기회를 준다.
			· 되돌아온다. · 안 돌아 올 수도 있다. · 잘못 날아가면 피해를 입힐 수도 있다. · 잘 던지면 잘 돌아오고 못 던지면 못 돌아오고 자기 가한 만큼 되돌려 받는다. · 잘 던지면 이익이 생긴다.(사냥) · 바람이 세면 한없이 날라가 버린다. · 잘 다듬어야 한다. · 균형이 있어야 한다. · 거리조정이 가능하다.	· 학생과 교사 사이 예서로 존중하고 수용하는 분위기를 조성한다.
		1) 여러분, 부메랑이 되어 보도록 노력해봅시다. 여러분 자신이 부메랑이 되는 겁니다. 어떤 것들을 느낄까요? 생각을 표현해 봅시다.	1)에 대해 학생들은 다음과 같이 대답했다. · 신난다. · 나의 목표는 주인에게 되돌아 오는 것이다. · 주인을 잘 만나야 호강한다. · 힘들다. · 바람이랑 친해야 한다. · 목표 달성 시에는 성취감이 느껴진다. · 몸이 가볍다. · 자유롭다. · 책임감이 느껴진다 . · 목표에 도달하지 못하면 좌절감에 빠진다	· 교사는 학생들의 대답을 단계별로 칠판에 적는다.

모형의 단계	단계	교사 활동	학생 활동	비고
			<ul style="list-style-type: none"> · 날아가는 동안 모양도 바뀐다. · 여러 군데 구경할 수 있다. 	
4.상반일치		<p>1) 그럼, 여러분들이 표현한 것들 중에 서로 대립될 만한 두 낱말을 찾아봅시다.</p> <p>2) 상반일치의 열거를 종식시키고, 학생들에게 그 중의 참다운 대조적 갈등을 선택하도록 한다.</p>	<p>1)에 대해 학생들은 다음과 같이 대답했다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 좌절감-성취감 · 신난다. -허무하다. · 자유롭다-책임감이 느껴진다. · 호강-고생 <p>2)에 대해 학생들은 '자유롭다. - 책임감이 느껴진다'를 선택한다.</p>	· 교사는 학생들이 선택할 기회를 준다.
5.직접비유		<p>1) '책임감이 느껴진다-자유롭다'의 예를 직접적 비유의 기본으로 사용하여 비유해 봅시다.</p> <p>2) 열거를 종결짓고 다시 그중 하나를 선택해봅시다. 지금까지 우리가 선택해 낸 것들 가운데 어느 것이 가장 멋진 직접 비유라고 생각 하는지 말해봅시다.</p> <p>3) 자, 우리는 건의함에 대하여 무엇을 알고 있는지 이야 기해봅시다.</p>	<p>1)에 대해 학생들은 다음과 같이 대답했다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 교육(우리교육-서양교육) · 외상값 · 반장 · 도박 · 나는 새 · 새끼를 보호하는 어미새 · 캥거루 · 러수아비 · 건의함 · 직업 · 실업자 · 집지키는 개 · 국가대표 선수 · 군인아저씨 · 벽돌 · 부모 · 꿀벌 · 자동차 · 집 <p>2)에 대해 학생들은 '의사소통은 건의함이다'를 선택한다.</p> <p>3)에 대해 학생들은 다음과 같이 대답했다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 폭력피해신고 · 학생부 선생님이 처리한다 . · 보복이 두렵다. · 선도를 위해 필요하다 · 판관 포청천의 역할을 할 사람이 필요하다. · 잘못하면 처벌을 받아야 한다. · 상담실에서의 상담도 도움이 될 수 있다. 	

모형의 단계	단계	교사 활동	학생 활동	비고
6.과제의 재검토		1) 우리가 현정이네 가족의 갈등문제를 해결하기 위해서 우리가 지금까지 건의함에 대해서 이야기한 자료의 관점에서 말해봅시다. 자. 그러면 현정이네 가족의 갈등 문제를 해결할 때 건의 함의 시각에서 써 봅시다.	1)에 대해 학생들은 다음과 같이 발표했다. 가. 가족건의함을 만들어 가족간의 건의사항이나 문제점, 개선 할점 등을 적어 가족회의시에 공개함으로써 갈등해소 나. 대면하고 말하기 어려운 문제는 건의함을 이용함으로써 감정에 치우친 다툼을 미연에 방지하여 가정을 화목하게 유지할수 있을 것이다. 다. 제 3자가 중재자가 되어 건의된 문제를 조정함으로써 감정의 격한 대립을 막을 수 있다.	. 몇 학생을 발표시킴으로써 자기와는 다르게 생각할수 있는 여러 가지 친구들의 생각에 접할 기회를 준다.
	정리	1) 가족들간의 의사소통이 효율적으로 이루어졌을 때 가족들은 친밀감을 느껴 애정을 형성시킬 수 있으며 가족들이 함께 의미있는 시간을보낼 수 있고, 서로를 더욱 이해할 수 있다. 반대로 효율적으로 대화하지 못했을때 친밀감을 저해하고 오해를 불러일으키며 거절감과 혼란감을 느끼게 한다. 따라서 가족원간의 상호작용에 대한 이해를 위해서는 가족의 의사소통에 대한 이해가 필수적임을 설명한다. 2) 가족의 바람직한 갈등해결 방법 . 문제가 있을 때는 문제의 핵심을 파악하고 있어야 한다. . 문제를 회피하지 말고 대화로 해결하려는 태도를 갖는다. . 대화에 적당한 시간과 장소를 선택한다. . 흥분하거나 화를 내지 않는다. . 상대방의 말을 경청하는 태도를 갖는다. . 상대방의 입장에서 생각해본다. 3) 차시학습을 예고한다.	1) 주의 깊게 경청한다. 2) 노트에 정리하며 듣는다.	

♣ 문제 해결 예문 ♣

☞ 예문 1

모든 비밀을 책임질 수 있어야 한다. 그리고 다른 사람과 연결해 줄 수 있다. 또 건의함이라는 단어는 좀 살벌한 느낌을 준다. 건의함보다는 아무 말이나 쓸 수 있는 낙서판이 되고 싶다. 편지나 추억에 남을 만한 선물들이 있으면 간단히 해소된다. 아니면 가족의 중요성을 일깨워 준다. 가족의 단결을 위해 여행을 하는 것도 괜찮은 방법이다. 의사소통은 할 말이 필요 없는 눈빛이다. 나는 의사소통을 눈의 만남이라고 말하고 싶다.

☞ 예문 2

건의함은 얼굴을 모르는 사람과 대화하는 것이다. 어떤 사람 x는 불만을 그 곳에 넣고 그것을 y가 보고 그 일을 해결한다. 가정의 일은 무조건 어느 한쪽에서 받아서 일방적으로 해결 해야 하는 것이다. 하지만 다른 한 편에서 생각해 보면, 그 일을 x와 y가 만나 같이 이야기 해가면서 해결하는 것이다. 둘은 서로 얼굴을 보지 못한다고 가정하는 것이다. 서로 얼굴을 보지 못한다면 더욱더 한쪽에 치우치지 않고 해결이 잘 될 것이다. 가정에서의 일도 마찬가지로 일 것이다. 아버지와 아들 사이에 중개인 z를 한명 둔다. 아버지는 z에게 자기의 불만을 이야기하기, 아들도 z에게 자기의 불만을 이야기하기. 중개인 z는 아버지, 아들의 불만을 모두 알 수 있는 것이다. 그래서 중개인 z는 둘의 입장을 알고 다시 두 사람을 따로 만났다.

z : 아버지(아들의 불만) z : 아들(아버지의 불만)

그래서 아들과 아버지는 상대방에 대해서 조금 알 수 있다. 이 때 둘이 같이 만나서 서로 이해하며 이야기 할 수 있다.

☞ 예문 3

가족 모두가 모인 자리에서 쪽지로 적어서 자기가 가족에게 상의할 점이나 자기가 개선해야 할 점을 적어서 그 내용을 실천으로 하는 방법도 있지만 가족 모두 모여 아버지에게 아버지의 권위적인 성격을 고쳐야 한다는 것을 말하고 그것을 만약 아버지가 가족 모두의 이야기를 듣지도 않으려고 할 때에는 아버지의 성격을 가족이 고치면 가족들 모두가 행복해 질 수 있을 것이다. 만약 아버지가 가족 모두의 이야기를 듣지도 않으려고 할 때에는 아버지의 성격을 가족이 모여서 건의함이라는 것을 만들어 그 안에 가족이 함께 할 수 있는 내용을 적어서 건의함을 꺼낼 때 그 쪽지대로 실행하면 가족끼리 단합도 되고 가족이 행복해 질 수 있는 지름길이라 생각한다. 하지만 권위주의적인 아버지가 이 의견에 찬성하지 않는다면 다른 가족원끼리 하면 아버지도 그 것에 동요되어 나중에는 가족과 행복해 질 것이다.

V. 본 수업에 대한 실행교사와 참여학생들의 인식

1. 학습자의 인식

무응답 5명을 제외하고 이 수업방법을 선호하는 반응을 한 학생들(56명, 80%)의 이유를 몇 가지로 대별해서 정리하면 다음과 같다.

- 첫째, 자유롭게 생각을 마음껏 표현할 수 있었다.
- 둘째, 생활의 모든 것과 연관시켜서 평소와는 다른 많은 생각을 하게 해준다.
- 셋째, 수업내용에 대한 집중력이 높아진다.
- 넷째, 재미있게 공부할 수 있었다.
- 다섯째, 색다른 방법이 신기했다.

이 밖에 공부를 못하는 아이들도 잘 할 수 있어서 좋았다. 토론같이 다른 사람의 의견을 존중하는 버릇이 생겼다. 발표를 못하는 아이들도 자신의 의견이 대단한 것처럼 느껴져서 자신감이 생긴다. 아이들과 생각을 나누다 보면 협동심이 생긴다. 일상생활에 직접 이용할 수 있어서 좋다. 수업을 통해서 아이들의 생각을 알고 또 자신의 생각과 비교할 수 있어서 세상을 보는 눈이 넓어진 것 같다 등의 의견이 있었다.

이처럼 창의적 문제해결법을 선호하는 이유는 친숙한 분위기에서의 자유로운 발상으로 사고력을 길러주고, 발표력과 집중력을 향상시키며, 다양한 아이디어를 접할 수 있어서 흥미로웠고 또한 평소에는 할 수 없었던 많은 새로운 생각에 접할 수 있었다는 점에 대한 만족이 주를 이루고 있었다. 즉, 소감문을 통해

서도 창의적 문제 해결법을 적용한 수업을 통해 창의적 사고의 구성요인인 유창성, 융통성, 독창성, 개방성의 향상을 가져올 수 있음이 나타나고 있다. 뿐만 아니라 이 수업에 참여한 학생들은 대인관계 이해와 공동체 의식을 증진시킬 수 있는 공유된 경험을 조성하게 되며 심지어 학업성적이 낮은 학생들, 그리고 매우 수줍어하는 학생들까지도 격려하게 되는 내면적 효과도 분명히 나타나고 있다.

반면에 창의적 문제 해결법 수업이 싫다고 응답한 학생들(9명, 15%)의 이유를 몇 가지로 대별해서 정리하면 다음과 같다.

- 첫째, 시간이 부족했다.
- 둘째, 교실 분위기가 소란스러웠다.
- 셋째, 수업 방법이 너무 어렵다.
- 넷째, 발표 내용이 주제에서 너무 벗어난 것들도 많았다.
- 다섯째, 시험 공부에 지장을 준다.

이 밖에도 수업 진도가 느려진다고, 정작 배워야 할 것을 너무 벗어난다고, 수업이 반복될수록 흥미가 떨어진다, 주어진 개념으로 꼭 문제가 해결되지는 않는다, 주제를 학생들이 관심이 많은 것으로 하면 좋겠다 등의 의견이 있었다.

특히, 시간이 충분히 주어지지 않은 경우에 대한 불만이 가장 많았는데(7명, 78%), 이것은 이재복(1999)의 협동학습의 적용에서도 드러난 문제점으로서 그동안 꾸준히 제기되어 온 가정 교과 수업 시수의 부족이라는 고질적인 문제가 다시 한 번 표출되는 것이었다. 또한 진도가 느려져서 시험공부에 지장을 준다는 의견도 많이 나왔는데(5명, 56%), 창의성 신장을 위한 수업방법 연구와 함께 평가방법의 개발 또한 우리에게 주어진 시급한 과제를 보여주고 있다. 그리고 예비 프로그램을 통해서 창의적 문제해결법 모형에 대한 사전 지도가 이루어졌음에도 진행하는 도중에 어려움을 느꼈다는 학생들(4명, 44%)도 있었는데, 최근 들어 '열린교육'에 대한 교육 현장에서의 노력이 많은 부분에서 결실을 맺어가고 있지만 아직도 강의식 수업에 익숙한 우리 학생들에게 창의적 발상을 요하는 이러한 방법에 대한 어려움은 있을 것이라고 본다. 그러나 수업 횟수가 거듭될수록 훨씬 더 능숙해져 가는 학생들의 모습을 볼 수가 있었다. 따라서 많은 교사들이 창의성을 개발할 수 있는 여러 가지 방안을 강구하여 현장에서 적용해 나갈 때 우리 학생들

도 언젠가는 별다른 어려움 없이 자연스럽게 적용해 나갈 수 있을 것이다.

2. 교사의 인식

본 수업을 개발하고 직접 수업을 실시한 교사로서 수업 모형의 개발에서부터 평가에 이르기까지의 소감을 말하고자 한다.

창의적 문제 해결법은 개인이 처한 주위 상황에서 당연한 것으로 받아들이던 것을 이상한 것으로 파악해 본다면 지 이상한 것을 친밀한 것으로 받아들이는 경험을 통해서 사고에서의 민감성을 증진시키는 기법으로, 상상력을 동원해서 특이하고 실질적인 문제 전략을 이끌어 내는데 유용한 방법이다. 가정과 교육이 가정용 중심으로 하는 생활문제해결 능력의 배양에 역점을 두어야 한다는 점과 21세기 정보화, 세계화 사회를 이끌어갈 창의적 인간의 육성이 교육 개혁의 목표이며 가정과도 이러한 기대에 부응해야 한다는 점을 생각할 때 창의적 문제 해결법은 가정 교과에 적용 타당성이 매우 크다.

그런데 제한된 수업 시간 내에 학생들이 창의적 문제 해결법의 여러 가지 기술을 몸에 익히고 창의적 사고를 발휘하기 위해서는 교사가 체계적이고 조직적으로 제공하는 훈련과 자극, 그리고 보상이 필요하다. 이 모형이 학생들의 창의성 개발에 효과적으로 적용되기 위해서 무엇보다 중요한 관건이 되는 것은 교사가 창의적 문제 해결법을 충분히 이해하고, 그 기술을 습득해야 하는 등 교사의 준비가 우선되어야 한다는 점이다.

최근 창의성 개발 교육을 교육의 기본목표로 삼고 있는 만큼 시범 연구학교의 연구자료가 많이 개발되고 보급되는 등 여러 분야에서 노력과 결실이 맺어지고 있으나 가정과에 적용된 교수-학습자료의 개발과 보급은 지극히 미비한 현실이다. 뿐만 아니라 창의적 문제 해결법을 가정과에 적용한 선행 연구자료가 국내는 물론 국외에서도 없었고 우리 나라의 경우 교사의 팀티칭이 원활하지 않은 실정이므로 이 모형을 적용한 교수-학습 지도안을 개발하는 것이 그리 쉽지 않은 않았다.

처음에는 교사도 학생도 그리 친근하지 않은 창의적 모형을 적용한 수업 방법에 어색해 했던 것이 사실이다. 그러나 횟수가 거듭될수록 훨씬 더 능숙하게, 그리고 아주 자연스럽게, 친숙한 분위기 속에서 자유로운 발상과 표현이 이루어졌으며, 상대방의

의견을 존중하는 태도에 미숙했던 학생들도 차츰 자신과 다른 아이디어를 내는 다른 학생들의 의견에 귀를 기울이며 존중할 줄 아는 방법을 배워나가는 모습을 볼 수 있어서 흐뭇했다. 그리고 한 가지 주제에 학생들 모두가 집중해서 문제 해결 방안을 모색하는 진지한 수업이 이루어 질 수 있었으며, 학생들과 교사가 하나가 되어 어우러지는 동질감마저도 느낄 수가 있었다. 또한 미처 생각지도 못한 학생들의 창의적이며, 기발하고도 독특한 아이디어 발상에 기쁨과 놀라움을 맛보면서 장차 21세기를 이끌어 나갈 주역인 우리 학생들의 무한한 잠재력을 새삼 느낄 수 있었다. 따라서 교사들의 끊임없는 연구와 노력, 다양한 교수-학습방법과 교수-학습 자료 개발을 통한 열린 교육만이 학생들의 무한한 잠재력을 개발하는데 기여할 수 있을 것이다.

한편, 창의적인 사고를 위해서는 충분한 시간을 제공해야 하는데, 한 시간동안 문제를 해결하기 위해서는 단계별로 많은 시간을 할애할 수 없었으며, 주어진 시간에 해결되지 못한 과제를 쉬는 시간까지 연장해야 하는 어려움이 있었다. 또한 학습 내용에 대한 교사의 조직적이고 구조적으로 설명할 수 있는 시간이 부족해서 인지적인 측면에서의 목표 도달을 재확인하는 파지효과가 부족할 가능성이 우려되어 시험기간에 내용을 다시 정리해주는 시간을 가져야 했다. 따라서 창의성 개발을 위한 교수-학습방법의 개발과 함께 창의성 개발을 위한 가정과의 평가 방법에 대한 연구도 뒤따라야 할 것이다. 이러한 창의성 개발을 위한 평가 방법의 개발이 우선되는 것이 창의적 수업에 대한 한계를 극복할 수 있는 중요한 관건이 될 것이다. 무엇보다도 창의적 문제 해결법을 적용한 수업을 통해 창의성 개발은 물론, 발표력, 집중력, 상상력, 사고력까지도 증진시킬 수 있음을 확인 할 수 있었다.

VI. 결론 및 제언

본 연구에서는 중학교 가정과 '인간발달과 가족관계' 영역에서 Gordon의 창의적 문제 해결법 <전략 1>을 적용하여 서울시에 위치한 K중학교 1학년 2개 학급 남학생 70명(1개 학급당 34명, 36명)을 대상으로 수업을 실시한 후 수업을 실시한 교사와 수업에 참여한 학생들의 인식을 알아보았다. 학생들은 역동적인 존재이므로 본질적으로 말하고 싶어하고, 움직

이고 싶어하고, 아는 것을 공유하고 싶어하고, 새로운 것을 공부하고 싶어하기 때문에 자신의 생각을 마음껏 표현할 수 있는 이 모형을 적용한 수업에 대한 학생들의 만족도가 상당히 높았다(56명, 80%). 창의적 문제 해결법의 문제 해결 과정에서 다양한 아이디어의 표현과 깊은 사고를 통해 시간이 지날수록 더욱 기발한 생각을 표현해내는 학생들의 모습을 볼 수 있었는데 이것은 Parnes(1967)의 "피험자의 전체 아이디어의 양이 증가함에 따라 점점 더 좋은 아이디어가 나왔다"는 보고와도 일치한다. 이러한 결과는 유창성이 발달하면 독창성도 증가된다는 것을 의미하며 이는 Osborn(1963)의 이론바 양은 질을 주도해 준다는 이론과도 일치한다.

창의적 문제 해결법을 적용한 수업에서는 교사의 적절한 반응과 동기유발, 그리고 창의적 사고를 마음껏 할 수 있는 자유스러운 분위기와 학생들의 능동적인 수업참여가 무엇보다도 중요하다. 한편 학생들의 창의성 신장을 위한 교육에서는 가르치는 사람인 교사가 먼저 창의적인 사고 경향을 지니지 않으면 안된다. 따라서 창의적 사고를 위한 여러 가지 지식과 기술의 습득을 위한 교사 자신의 노력이 선행되어야 할 것이다. 특정 유형의 학습에 초점을 맞추어 설계되고 학생들이 보다 효과적인 학습자가 되도록 도와 줄 수 있는 여러 가지 교수-학습 모형들이 개발되어 있다. 교사들에게는 여러 가지 교수-학습 모형들의 차이점을 식별하고 교육의 효율성을 개발, 증진시킬 수 있도록 교수-학습 모형을 적절히 선택할 수 있는 자질이 요구된다. 교수-학습 전략을 무리 없이 효율적으로 사용할 수 있는 능력을 구비하기 위해서는 계속적인 연구와 현장경험이 요구된다.

본 연구를 통해서 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 학생들의 창의성을 평가할 구체적인 도구 개발될 필요가 있다. 아직까지 많은 학생과 학부모들의 결과 중심, 성적 위주의 굳어진 의식은 실제 교육 현장에서의 다양한 수업방법 적용에 많은 제약을 주고 있다. 이러한 의식은 학생들이 소감문 분석에서 '시험공부에 지장을 준다.' '진도가 느려진다.' 등의 의견에서도 뚜렷이 드러나고 있다. 뿐만 아니라 창의성을 평가할 수 있는 객관적인 도구개발의 미흡으로 인하여 창의성 모형에 의해 수업을 진행한 학급은 시험기간에 내용을 정리해 주어야 하는 모순을 경험해야 했다. 이것은 창의성 수업모형개발과 적용에 앞서 창의성 평가방법의 개발과 적용이 선행되어야 함을

보여주고 있는 것이다. 서울시 교육청에서도 현재 중학교 교육의 문제점을 교사위주의 암기위주 지식전달, 결과중심 평가, 일제 고사식 평가에 의한 서열화, 창의성과 문제 해결력에 대한 평가 미흡 등으로 분석하고 있다. 실제 교육 현장에서 이러한 문제점을 극복하기 위한 방안으로 실험, 실습 평가시 과정 중심의 평가를 통한 창의성 위주의 평가, 그리고 수행평가를 통한 창의성 평가의 반영 등을 피하고 있지만 가정과의 목표에 좀더 적합한 구체적인 평가방법 마련이 아쉬운 실정이다. 따라서 창의성 수업모형에 의한 수업효과의 극대화와 진도에의 차질 등의 문제점을 극복하기 위해서는 창의성 평가방법의 개발과 적용이 시급히 요청된다고 본다.

둘째, 이 수업의 효과를 극대화시키기 위해서 충분한 수업 시수가 확보될 필요가 있다. 창의적 사고를 위해서는 충분한 시간적 여유를 주어야 하는 것은 기본이다. 학생들의 소감문을 통해서도 시간부족에 대한 문제가 많이 지적되고 있다. 특히 이 모형은 한 시간 내에 끝나지 않으면 다음 시간에 이어서 진행하기에는 많은 어려움이 따르기 때문에 시간이 많이 부족하다는 문제를 실감했다. 따라서 이 방법을 수업에 적용할 때는 학교측의 양해를 구하여 2시간을 연속으로 수업을 진행한다면 학생들의 잠재된 창의성을 충분히 개발하는데 많은 도움이 될 것이다. 뿐만 아니라 중학교 1학년의 경우 주당 2시간으로 정해져 있는 단위시간 내에 실천적 교과로서의 가정과의 목표를 충분히 달성하는데는 많은 제한이 따른다. 따라서 교과 내용에 적합한 다양한 교수-학습방법의 활용을 위해서는 수업 시수의 확보가 우선시 되어야 할 것이다.

셋째, 이 수업을 보급하기 위한 교사 연수 프로그램이 필요하다. 21세기 정보화, 세계화 시대를 이끌어갈 경쟁력 있는 사람이 창의성을 지닌 인간이라고 볼 때 그것은 학생, 교사 모두에게 적용된다. 시대가 급격히 변화하고 있고 학생들의 요구도 다양해지고 있다. 이러한 다양한 요구에 대응하기 위해서는 교사의 재교육, 특히 창의성 기술에 대한 체계적인 훈련이 필요하다.

넷째, 이 수업이 학생들의 창의성을 향상시키는지를 보다 객관적으로 검증할 수 있는 후속 연구가 진행될 필요가 있다. 본 연구에서 창의성 사전, 사후점사 결과 창의성이 향상된 것으로 나타났으나, 70명의 학생을 대상으로 약 3개월에 걸친 8차시분의 수업으

로 창의성 신장에 많은 효과를 기대하기는 어렵다고 볼 수 있다. 따라서 좀더 많은 학생들을 대상으로 좀더 장기간에 걸친 연구를 통한 객관적인 검증이 요구된다. 또한 중학생을 대상으로 창의성 수업모형을 적용한 후, 창의성 신장 여부에 대한 객관적, 양적 분석을 위해서는 수업의 효과에 영향을 줄 수 있는 변인을 통제할 수 있어야 한다. 따라서, 객관적인 양적 분석이 되기 위해서는 타교과로부터의 영향을 배제할 수 있는 구체적인 방안 마련이 우선되어야 할 것이다. 비록 양적인 측정을 통해 창의성이 신장된 것으로 결과가 나올지라도 그것이 타교과, 타교사로부터의 영향을 배제하지 않은 결과라면 실험자의 자의적인 해석이 될 우려가 발생하기 때문이다. 따라서 통계적으로 실험의 결과를 검증하는 연구의 경우 이러한 점을 고려해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 교육개혁위원회(1997). 신교육체제 수립을 위한 교육개혁방안(4). 제5차 대통령 보고서.
- 구영순(1997). 협동학습을 적용한 가정과 수업에 관한 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 권상연(1999). 창의력 신장을 위한 가정과 열린 수업 모형 개발과 적용-주머니 만들기 단원을 중심으로-. 중등 특별 연구교사('97-'98) 종합연구보고집. 제16집.
- 김미정(1996). cai와 토론학습을 연계한 가정과 교수-학습 모형 개발. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김수현(1997). 협동학습 모형을 적용한 '인간발달과 가족관계'영역의 학습지도안 개발. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김유정(1995). 컴퓨터 보조 협동학습을 위한 프로그램 개발 및 효과 분석 : 중학교 가정과 주생활단원을 중심으로. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 김재은(1997). 창의성 교육과 교육개혁. 『교육월보』 1999. 9월호, p.36-39.
- 남현주(1996). 집단탐구 모형을 적용한 중학교 가정과 교수학습방법의 개발. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 도난희(1997). 실천문제해결 수업모형을 적용한 중학교 가정과 "인간발달과 가족관계" 영역의 수업지도안 개발. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문.

- 변현진(1999). 실천적 추론 가정과 수업이 비판적 사고력에 미치는 효과. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 손재수(1997). 창의성과 수업전개의 실제. 『교육월보』 1997. 9월호, p.56-59.
- 시간과 공간사 편집부(1995). 5.31 교육개혁안 이렇게 달라졌다. 시간과 공간사.
- 신세호와 임선하(1984). 『창의력 개발을 위한 교육』. 서울: 교육과학사 .
- 이문숙(1996). 가족관계영역의 토의학습 모형을 적용한 수업에 관한 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재복(1999). 협동학습 교수-학습과정안 개발 및 협동학습이 자아존중감에 미치는 효과 - 가정과 중2 식생활 단원을 중심으로 - . 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 이현미(1999). 실천적 추론 가정과 수업이 여고생들의 창의성에 미치는 효과.-'인간 발달과 가족관계'영역을 중심으로-. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임선하(1993). 『창의성에의 초대』. 서울: 교보문고.
- 장명희(1995). 문제해결력 학습을 이용한 가정과 교수학습방법 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 장혜경(1994). Marjorie M Brown 의 가정과 교과과정 모형에 근거한 '인간발달과 가족관계'영역의 학습지도안 개발. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정원식, 이영덕(1993). 표준화 간편 창의성 검사 실시요강 및 기준. 서울: 코리안 테스트 센터.
- 최길순(1997). 열린교육 교수학습방법이 창의력 신장에 미치는 효과. 순천향대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 채정현(1998) 가정과 교육과정. "가정과 교육의 종합적 진단과 처방2". 한국가정과교육학회 학술대회자료집, p. 29-51.
- _____ (1999) 실천적 추론 가정과수업과 다른 요인이 한국 여고생들의 의사결정 능력에 미치는 영향. 대한가정학회지 제 37권 3호 vol.37, no.3
- 허경철(1990). 『사고력의 개념화. 사고력 교육과 평가』. 서울: 중앙교육평가원
- Gordon, William. J. J. (1961). Synectics: The Development of Creative Capacity. NY : Harper & Row.
- Gordon, William J. J.,& Poze, T.(1975). Strange Familiar, Book I. Cambridge: Porpoise Books.
- Joyce, B., & Weil, M.(1992) 『교수학습의 이론과 실제』. 김종석, 김언주, 백옥현(공역). 서울: 성원사.
- Laster, J. F. (1987). Instructional Strategies for Teaching Practical Reasoning in Consumer Homemaking Classrooms. In R.G. Thomas (Ed.), Higher order thinking : Definition, meaning and instructional approaches (pp.44-61). Washington, D.C.: Home Economics Education Association.
- Merrill, M. D. (1977). Concept Teaching : An Instructional Design Guide. Englewood Cliffs, N.J.: Educational Technology.
- Osborn, A. F.(1963). Applied Imagination : Principles and Procedures of Creative problem solving. NY: Charles Scriber's Sons.
- Parnes, S. J. (1967). Creativity Potential and Education Experience (Occasional Paper No.2). Buffalo, NY: Creative Education Foundation.