

# 다중지능이론에 의한 학교도서관 정보교육 방안에 관한 연구

## A Study of Information literacy Instructional Method through Multiple Intelligences

이 병 기(Byeong-Ki Lee)\*

### 목 차

- |                       |                             |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1. 서론                 | 3. 2 다중지능이론의 정보교육 적용가<br>능성 |
| 2. 학교도서관 정보교육의 성격     | 4. 다중 지능이론에 의한 정보교육 모형      |
| 2. 1 개념과 특징           | 4. 1 다중지능 정보활동              |
| 2. 2 학교도서관 정보교육의 모델   | 4. 2 다중지능 정보활동의 전개 모형       |
| 2. 3 학교도서관 정보교육의 변인   | 5. 결론                       |
| 3. 다중지능이론과 학교도서관 정보교육 |                             |
| 3. 1 다중지능이론의 배경       |                             |

### 초 록

정보활용능력이 지식정보사회에 있어서 하나의 리터러시로 등장하면서 정보교육(ILI)은 학교도서관의 주요 역할로 인식되고 있다. 효과적으로 학교도서관 정보교육을 전개하기 위해서는 다양한 체험을 제공하고, 학생들의 동기 유발과 적극적인 참여를 유도할 수 있는 교수학습 활동 모형이 필요하다. 이에 본고에서는 인간의 다양한 지적 능력과 이에 적합한 활동을 강조하는 다중지능이론(multiple intelligences theory)을 바탕으로 학교도서관 정보교육의 교수학습 활동 모형을 개발하고, 이를 전개할 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

### ABSTRACTS

Information Literacy Instruction(ILI) is recognized with essential role of the school library, as information use ability appears with one literacy in knowledge and information society. The successful ILI is necessary teaching and learning model of student's activities that it provides the various experience, to motivate, to promote positive participation. Consequently, this study is developed to teaching and learning model of student's activity through Multiple Intelligences which emphasizes to human's multi dimension and activities.

키워드: 학교도서관, 학교도서관 정보교육, 정보 리터러시, 정보활용능력

\* 서울경영정보고등학교 사서교사/중앙대학교 문헌정보학과 강사(lisdoc@hanmail.net)  
논문접수일자 2003년 1월 28일  
게재확정일자 2003년 3월 12일

## 1. 서론

학교교육에 있어서 사서교사가 학생들을 직접 가르치는 행위 즉, 교수(instruction, teaching) 활동은 근대적 의미의 학교도서관이 성립된 19세기 후반부터 논의가 시작되어 지금까지 이르기까지 오랜 역사를 갖고 있다. 1876년 ALA 회의에서 멜빌 듀이(Melvil Dewey)는 “도서관은 학교며, 사서는 최고 수준의 교사”라 말함으로써 사서교사의 교수활동을 강조하였고, 1887년 미국교육학회(NEA)에서는 도서관 자료의 이용에 대한 교수활동의 필요성을 제기한 바 있다(Grassian & Kaplowitz 2001). 그 이후 참고봉사의 한 형태로 학생들이 도서관을 이용하는 상황에서 개인적인 지원(personal assistance) 활동을 통해서 교육이 이루어져야 한다 혹은 직접적인 수업을 통해서 교수활동이 이루어져야 한다는 등 많은 논의 과정을 거쳐 오리엔테이션, 이용자 교육, 도서관 이용 기술 지도(library skill instruction), 도서관 견학, 서지 교육(BI), 독서교육 등 다양한 형태로 발전해 왔다.

그러나 1980년대 후반에 들어서 과거의 도서관 이용지도 혹은 서지 교육(BI)은 지나치게 정보 자료를 찾는 기능(skill) 중심의 교육이라는 비판과 더불어 지식정보사회에서 필요한 정보활용능력이 하나의 리터러시로 등장함으로써 학교도서관 정보교육(Information Literacy Instruction)은 새로운 과제로 부상하고 있다(Kuhlthau 1995).

1998년에 발표된 미국의 학교도서관 기준(AASL 1998, 8-44)과 IFLA(2002, 20-24)에서 제정한 학교도서관 지침에는 이미 학교

도서관의 중요 영역으로서 정보교육을 설정하고 있으며, 정보교육을 위한 다양한 모델 즉, Big Six Skill(Eizenberg 1990), REACTS(Stripling 1988), I-Search(Joyce & Tallman 1997), ISP(Kuhlthau, 1989) 등이 개발되어 널리 적용되고 있다.

우리나라의 경우에도 학생들의 정보활용능력 신장을 위한 교과목으로 초·중·고등학교의 『정보와 도서관(김용철 2001)』이 개발되어 전문 사서교사가 배치된 학교를 중심으로 교육이 이루어지고 있다. 그러나 일반 교과교육과는 달리 학교도서관 정보교육은 객관적 지식 전달이나 기능 숙달에 그치지 않고 정보를 활용하고, 과제를 해결하는 지적 과정의 체험이 더욱 중요하다. 또한, 『정보와 도서관』과 같은 교양 선택 혹은 창의적 재량활동 과목은 점수제에 의한 정기 평가가 아니라 이수 여부만을 표시하고, 특이 사항이 있는 학생에 한해 문장 형식으로 기술하기 때문에 학생들의 동기부여와 적극적인 참여를 유도하기 어렵다.

따라서 학교도서관 정보교육을 성공적으로 전개하기 위해서는 지적·기능적 요소는 물론 과제 해결 혹은 정보 활용의 과정을 고려한 다양한 체험 활동을 제공하고, 학생들의 동기유발과 적극적인 참여를 유도할 수 있는 교수학습 활동 모형이 필요하다.

이에 본고에서는 인간의 다양한 지적 능력과 이에 적합한 활동을 강조하는 다중지능이론(multiple intelligences theory)을 바탕으로 학교도서관 정보교육의 교수학습 활동 모형과 그 전개 방안을 제시하고자 한다. 우선 학교도서관 정보교육과 다중지능이론의 특징 및 상호 관련성을 검토하고, 다중지능이론의 영역과

요소를 바탕으로 학교도서관 정보교육에 적용할 수 있는 활동을 추출하고, 이를 범주화하여 학교도서관 정보교육의 교수학습 활동 모형을 제시할 것이다. 이 모형은 학교 현장의 사서교사들이 정보교육을 시행할 때 어떤 목적으로 어떤 활동을 적용할 수 있는지 그 방향을 제공하고, 실제 다양한 활동 중심의 프로그램을 개발하는데 근간이 될 수 있을 것이다.

다중지능이론은 Gardner(1983)가 처음 제안한 것으로 인간의 지적 능력을 언어, 논리·수리, 공간, 신체·운동, 음악, 대인 관계, 개인 이해 등 다원적 측면에서 접근하고 있으며, 개개인이 선호하거나 잘하는 지적 능력에 따른 교수학습 활동을 제공함으로써 학습의 효과를 높일 수 있음을 강조하고 있다.

현재, ILI(information literacy instruction)란 용어는 information skill, computer literacy, media literacy, information competence, visual literacy, digital literacy 등 다양한 용어와 관련되어 있고, 정보교육, 정보소양교육, 컴퓨터교육, 미디어교육, 정보활용교육 등 그 명칭과 적용 범위가 다양하기 때문에 본고에서는 학교도서관에서 사서교사가 담당하는 교수활동의 의미로 국한하여 “학교도서관 정보교육”이란 용어를 사용하였다.

## 2. 학교도서관 정보교육의 성격

### 2.1 개념과 특징

학교도서관 정보교육은 학생들의 정보활용 능력(information literacy, 이하 IL)을 길러

주는데 목적이 있다. 그러나 정보활용능력의 의미에 대해서는 Zurowski(1974)가 처음으로 사용한 이래 다양한 견해가 있으며, 완전한 합의점에 이르지 못하고 있다.

Zurowski(1974)는 IL을 “일상 생활이나 업무에서 봉착하는 문제해결을 위해서 다양한 정보원을 이용하는 능력”이라 정의하고, 과거의 도서관 이용자 교육, 서지 교육을 대신하는 것으로 보았다. 또한, P. S. Breivik(1989)에 의하면 IL이란 “정보원에 대한 지식과 기능의 총체”로써 정보자료를 탐색하고, 비판적으로 평가하는 문제 해결 활동을 통해서 개발할 수 있다는 것이다. ALA(1989)의 IL대통령 자문 위원회에서는 “정보 요구를 인식하고, 효과적으로 정보를 탐색, 평가, 이용하는 능력”이라 정의하고, 정보 리터러시는 곧 “학습하는 방법”이라 규정하였다.

그 이후에도 C. S. Doyle(1994)는 “의사결정, 문제해결, 비판적 사고를 위해 다양한 정보원에 접근하여 평가, 활용하는 능력”으로 정의하고, 자율학습과 자기주도적 학습의 근간임을 주장하였다. C. Kuhlthau(1993)는 “기능의 집합이 아닌 학습하는 방법”이라 정의하고 있으며, 최근에 발표된 미국의 학교도서관 기준(AASL 1998)에서는 “정보자료에 효과적, 효율적으로 접근하고, 비판적으로 평가하여 창조적으로 정보를 이용하는 능력”이라 정의하면서 자율학습과 사회적 책임의식을 강조하고 있다.

한편, 캐나다의 온타리오 학교도서관협회(OSLA 1998)에서는 IL에 대한 정의와 더불어 IL교육의 내용과 범위 그리고 사서교사와의 관계를 제시하고 있다. OSLA에서는 IL을

“정보의 탐색, 선정, 비판적 평가 그리고 정보의 창출 및 전달 능력”으로 규정하고, IL의 주요 영역으로서 정보 및 정보사회에 대한 이해, IT기술, 탐구 및 조사 등 3개 요소를 들고 있다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 학교도서관 정보교육은 정보활용능력을 길러준다는 점에 대해서는 합의점에 이르고 있으나 정보활용능력 그 자체에 대해서는 관점과 범위에 있어서 다양한 견해를 보이고 있다. 이는 본질적인 차이보다는 일반적이며 추상적으로 표현되는 교육의 목적(goal)을 중심으로 정의하느냐 아니면 지식, 흥미, 태도 등 학습자의 구체적인 행동변화를 나타내는 교육의 목표(objectives)를 중심으로 정의하느냐에 따른 차이로 이해할 수 있다. 따라서 IL과 학교도서관 정보교육의 의미를 정확하게 이해하기 위해서는 목적의 측면과 목표의 관점으로 구분하여 성격을 규정할 필요가 있다.

목적의 관점에서 볼 때 학교도서관 정보교육은 궁극적으로 IL을 통해서 평생학습사회 혹은 지식정보사회에 적응토록 하고, 자기주도적 학습 및 학습하는 방법의 학습, 문제 해결 능력, 비판적 사고 및 창의력을 신장하는데 목적이 있다. 또한, 목표의 관점에서 볼 때 학교도서관 정보교육은 정보접근능력, 분석능력, 적용능력, 평가능력, 전달 능력 등 IL에 필요한 지식과 기능, 태도를 변화시키는데 있으며, 과거의 도서관 이용지도 및 독서교육을 포함하는 것으로 이해할 수 있다.

## 2.2 학교도서관 정보교육 모델

학교도서관 정보교육을 위한 모델에는 Joy-

ce & Tollman(1997)의 I-Search 모델, Irving(1985)의 9단계 모델, Stripling & Pitts(1988)의 REACTS 모델 등 매우 다양하다. 그 중 본고에서는 학교도서관 정보교육이 본격적으로 논의되기 시작한 1980년대 후반부터 지금까지 발표된 모델 중에서 현재 가장 널리 적용되고 있는 REACTS, The Big Six Skills, Pathways to Knowledge, ISP, AASL 모델을 중심으로 살펴보고자 한다.

고등학교의 사서교사가 개발한 REACTS(Stripling & Pitts 1988) 모델은 고등학생들이 과제 보고서를 작성하는 과정을 실증적으로 규명하고, 보고서를 작성하는 단계에 따라서 REACTS(Recalling, Explaining, Analyzing, Challenging, Transforming, Synthesizing) 모델을 제안하고 있다. 각 단계 혹은 인지적 수준별로 학생들의 활동 전략을 제시하고 있으나 사용하고 있는 용어가 난해하고, 추상적이어서 실제 적용이 어렵다는 문제가 있다.

ISP모델은 10여 년에 걸쳐 학생들의 정보활동을 추적함으로써 개발한 실증 모델이다. 이 모델을 통해서 Kuhlthau(1989)는 학생들의 정보 활동은 인지적 단계는 물론 정의적, 행동적, 태도 등 다양한 요소들이 복합적으로 작용하며, 가장 효과적으로 정보를 활용하기 위해서는 ISP(information search process) 과정 즉, 과제 착수, 주제 선정, 주제 탐구, 초점 형성, 자료 수집, 표현 등 6단계를 거치되, 인지·정의·행동적 요소를 함께 고려할 필요가 있음을 강조하였다. 이 모델은 과정론적 측면에서 정보 활용 교육의 개념적 모델을 정립하는데 크게 기여하였으나 각 과정별로 어떤 내

용을 어떻게 지도해야 하는지 구체적인 전략을 제시하지 못하고 있다.

The Big Six Skills(Eizenberg & Berkowitz 1990)은 정보활용 과정을 과제 정의, 정보탐색 전략, 정보 접근, 정보 이용, 정보 종합, 과정 평가 등 6개 요소로 구분하고, 이를 다시 2개로 세분하여 12개의 하위 기능을 제시하고 있다. 이 모델은 Bloom의 교육목표학(지식, 이해, 적용, 분석, 종합, 평가)에 기초하고 있으며, 도서관 이용은 물론 일상 생활 그리고 과제물 해결 과정에 쉽게 적용할 수 있다는 장점으로 인해 전 세계적으로 가장 널리 적용되고 있다(Tomas 1999: 52-54).

Pathways to Knowledge(Pappas 1997) 모델은 정보활용의 과정론적 측면과 비 선형적 측면으로 구분하여 제시하고 있다. 과정론적 측면에서는 정보 활용의 단계에 따라서 탐색전 활동, 탐색, 탐색한 정보의 해석, 정보 전달 등 4개의 과정을 제시하고 있으며, 비 선형적인 측면에서는 전 과정에 적용되는 정보 활용 전략, 정보교육의 교수학습 전략 등을 제안하고 있다.

AASL(1998) 모델은 학교도서관 미디어 프로그램(SLMP)을 통해서 함양해야 할 정보소양의 3대 기준으로써 정보접근 기능, 합리적이고 비판적인 정보 평가 기능, 정확하고 창조적으로 정보를 이용할 수 있는 창출 기능을 들고, 13개의 세부 지표(indicator)를 제시하고 있다.

이상에서 살펴본 바와 같이 학교도서관 정보교육 모델은 주로 학교도서관 정보교육에 포함되어야 할 내용과 범위 그리고 과정을 다루고 있다. 각 모델별로 사용하고 있는 용어

혹은 정보 활용 과정은 동일하지 않으나 공통적으로 다음과 같은 요소 즉, ① 정보에 대한 접근, ② 정보의 이해 및 분석, ③ 정보의 종합 및 적용, ④ 정보의 표현 및 전달, ⑤ 정보 이용 과정의 평가 등을 들고 있다. 또한, 정보 탐색 기술을 가르치는데 그치지 않고, 지적요소와 인지적, 정의적 요소를 동시에 다루고 있으며, 정보를 통한 학습 및 사고의 과정을 강조하고 있다.

### 2. 3 학교도서관 정보교육의 변인

학교도서관 정보교육은 학교도서관의 인프라 구축, 사서교사와 일반교사의 상호 협력 및 책임과 역할 분담, 일반교과의 통합, 정보교육 과정의 개발 등 여러 가지 요인에 의해서 영향을 받는다. 그러나 학교도서관 정보교육의 성공 여부는 학생들의 학습 스타일과 개인차, 과제의 성격, 학생 중심의 교수학습 활동이 등이 더욱 중요하다.

Bruce(1997)는 IL을 “사고 및 추론의 방법을 다루는 교수·학습의 현상”이라 정의하고, IL교육에 영향을 끼치는 7가지 요소를 <표 1>과 같이 제시하고 있다. <표 1>에서 보는 바와 같이 학교도서관 정보교육은 IT기술이외에 다양한 정보원에 대한 경험을 제공하고, 정보원으로부터 획득한 지식·정보를 지적으로 처리하고, 조정, 구성, 확장할 수 있는 다양한 경험에 의한 학교도서관 정보교육의 필요성을 제시하고 있다.

또한, Grover(1994)는 학생 개개인의 정보요구에 따른 맞춤형 교수활동이 가장 효과적이며, 학생들의 독서 혹은 정보활용 능력 수준

〈표 1〉 학교도서관 정보교육의 요소

요 소	세 부 내 용
IT경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IT는 정보 자각에 영향</li> <li>• IT는 정보 전달 및 의사소통에 영향</li> <li>• IT는 사회적 경험에 영향</li> </ul>
다양한 정보원에 대한 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서지</li> <li>• 정보조직</li> <li>• 인적정보원</li> <li>• 정보 중재</li> </ul>
정보 처리 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문제해결 및 의사결정과 연결</li> <li>• 개인적인 휴리스틱 필요</li> <li>• 창조적 능력</li> </ul>
정보 조정 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 적합한 정보의 인식</li> <li>• 정보와 정보과제의 연결</li> <li>• 정보 관리</li> </ul>
지식 구성 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습은 곧 지식 구성</li> <li>• 획득한 지식에 대한 관점 형성</li> <li>• 비판적 사고</li> </ul>
지식 확장 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개인 지식+경험+창의적 통찰력 및 직관</li> <li>• 새로운 지식 창출, 과제 해결, 새로운 해결책 모색</li> </ul>
지혜 경험	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지식의 가치와 정보 윤리</li> <li>• 정보공유</li> </ul>

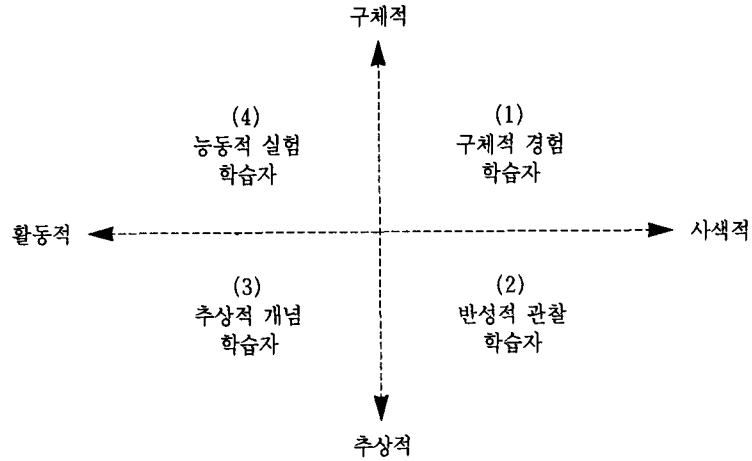
을 사전에 평가하여 교육에 반영해야 할 필요성을 제기하였으며, Kolb(1984)는 인간의 사고와 추론 방식에 따라서 〈그림 1〉와 같이 4개의 학습 유형으로 구분하고, 학습 유형에 맞지 않은 교수 활동은 학습 효과가 없거나 학습 효과가 떨어진다는 이론을 발표하였다. Hensley(1991)는 Kolb의 학습 모형을 응용하여 학교도서관 정보교육에 있어서 어떠한 정보과제 부여 및 교수활동이 가장 효과적인가를 실험적으로 연구하였다. 이 연구를 통해서 Hensley는 “구체적 경험학습자”의 경우에는 확신을 줄 수 있는 사서교사의 개인적인 지원이 효과적이며, “능동적 실험 학습자”의 경우는 시범, 발표 등 신체적 활동에 의한 학습 활동, “반성적 관찰 학습자”의 경우에는 설명이나 해설 그리고 “추상적 개념 학습자”는 개념의 시각적 활동을 선호하며, 각각의 스타일에 맞는 교수 활동을 제공할 때 학습 효과가 가

장 높다는 결론에 이르고 있다.

한편, McCarthy(1996)는 Kolb의 학습자 유형과 정보과제간의 상관 관계를 분석한 연구에서 “구체적 경험학습자”에게는 사회·문화적 이슈와 관련된 주제의 과제를 제시하는 것이 바람직하며, “추상적 개념학습자”에게는 자유롭게 해결 방안을 묻는 과제와 활동, “능동적 실험 학습자”에게는 자기 발견에 도움을 주는 과제와 활동을 제시할 때 학습 효과가 가장 높다는 결론에 이르고 있다.

그 밖에도 남학생과 여학생, 서양인과 동양인, 민족성 등 사회·문화적인 요인이 학교도서관 정보교육에 끼치는 영향에 대한 연구가 다양하게 이루어지고 있으며, Dunn & Smith(1990)는 학교도서관 정보교육에 영향을 끼치는 요인을 〈표 2〉와 같이 5가지로 구분하고 있다.

〈표 2〉에서 보는 바와 같이 일률적인 좌석



〈그림 1〉 Kolb의 학습 모형

배치나 조명보다는 융통성 있는 시설 환경이 바람직하며, 무조건 조용한 환경보다는 학습 과제의 성격이나 교수 - 학습 활동에 따라서 조용한 분위기와 다소 시끄러운 분위기를 조화롭게 구성할 때 정보교육의 학습 효과에 긍정적으로 작용한다는 것이다. 또한, 단일 사고 혹은 단일 활동보다는 분석, 종합, 창조 등 다양한 사고 전략을 활용하고, 읽고·쓰고·보고·듣고, 그리고 직접 움직이는 등 다양한 활동을 전개할 때 학습 효과가 더 높으며, 학생들의 감정 상태, 사회·문화적 요소, 물리적·신체적 요소 등을 함께 고려할 때 학습 효과를 극대화할 수 있음을 보여 주고 있다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 학교도서관 정보교육은 다양한 정보원에 대한 경험과 동시에 정보원으로부터 획득한 지식·정보를 지적으로 처리하고, 조정, 구성, 확장할 수 있는 다양한 체험활동을 제공할 때 가장 효과가 있음을 알 수 있다. 따라서 과거의 강의 혹은 지식

전달식 교수학습 방법을 탈피하여 학생들이 직접 활동하면서 정보활용능력을 기를 수 있는 교수학습 활동의 개발은 매우 중요하다.

### 3. 다중지능이론과 학교도서관 정보교육

#### 3.1 다중지능이론의 배경

다중지능(multiple intelligence)이론은 가드너(Gardner 1983)가 제안한 것으로 1983년 『마음의 틀(Frames of Mind)』이라는 저서를 통해 처음 발표한 이후 1993년에 『다중 지능이론의 이론과 실제(Multiple Intelligence: The theory in practice)』를 통해 과학적으로 체계화시킨 지능이론이다. Gardner는 기존의 IQ는 언어와 논리 및 수리적 능력만을 지나치게 강조해 왔다는 비판과 더불어 지능을 “문

〈표 2〉 학교도서관 정보교육의 변인

변인	세부요인
환경 변인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정돈된 좌석과 동시에 비형식적인 좌석 배치</li> <li>• 공간에 따른 다양한 밝기의 조명</li> <li>• 조용한 곳과 시끄러운 곳의 조화</li> </ul>
인지적 변인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전지식은 새로운 학습에 영향</li> <li>• 정보과제 개관 및 설명</li> <li>• 복잡한 정보과제의 소단위 분할 및 단계 설정</li> <li>• 구어, 구문, 시각적 요소의 혼용</li> <li>• 모델링, 시범, 역할극 등의 활동 제시</li> <li>• 다중 감각 요소의 제공</li> <li>• 전략적 사고 및 탐구 활동 제공</li> <li>• 분석 및 종합적 사고 전략 제공</li> </ul>
감정적 변인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동일한 과제에 대해 구조적, 비 구조적 대안 제공</li> <li>• 권위자와의 협력 관계</li> <li>• 과제, 자료, 활동, 장비의 자유로운 선택권 부여</li> <li>• 과제를 해결하는 동안의 책임 있는 행동 강조</li> <li>• 학생들의 관심 및 흥미에 따른 활동 제공</li> <li>• 학생의 능력과 수준에 따른 표현</li> <li>• 적극적인 피드백 및 지원 제공</li> </ul>
사회·문화적 변인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개별 혹은 집단별 활동 제공</li> <li>• 남녀 혹은 문화적 배경을 고려한 학습 집단 구성</li> <li>• 문화적 차이를 고려한 교수 전략</li> <li>• 사회적 접근 기법을 이용한 독서 및 연구 활동</li> <li>• 지역사회 인사 및 전문가 초빙</li> </ul>
물리적·신체적 변인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정신적 활동과 신체적 활동의 병행</li> <li>• 문장 기술 활동과 신체적 게임 활동의 병행</li> <li>• 학생들의 활력 상태 고려</li> <li>• 쉬는 시간 및 자유시간의 적절한 활용</li> </ul>

화 속에서 가치가 부여된 문제를 해결하거나 결과물을 창출하는 능력(Gardner 1983, 60-61)"으로 정의하고, 8가지 유형의 지능을 제안하였다. 처음에는 언어적 지능(linguistic intelligence), 논리·수리적 지능(logical·mathematical intelligence), 공간적 지능(visual·spatial intelligence), 신체·운동적 지능(bodily·kinesthetic intelligence), 음악

적 지능(musical intelligence), 대인관계 지능(interpersonal intelligence), 개인 내적 지능(intrapersonal intelligence) 등 7가지를 제안하였으나 자연탐구 지능(naturalist intelligence)을 새롭게 추가하였다. 8가지 유형의 지능에 대한 특성은 다음과 같다(Gardner 1983, 1993; 심우엽 1997).

① 언어적 지능은 문학가나 언론인에게서



나타나는 재능으로 기존의 지능 검사의 언어 능력에 해당한다. 어휘의 소리, 리듬, 의미, 그리고 언어의 서로 다른 기능을 민감하게 파악하는 능력 등이 여기에 포함된다. ② 논리·수리적 지능은 수학, 과학, 논리 분야의 천재들에게서 발견되는 능력으로 수리적, 논리적 사고와 관련된 재능 등이 포함된다. ③ 공간적 지능은 건축가, 기술자, 조각가, 미술가에게서 발견되는 재능으로 시각, 공간적 세계를 정확히 지각하고 그 지각한 내용을 머리 속에서 변형, 회전시켜 볼 수 있는 재능이다. ④ 신체·운동적 지능은 운동선수, 무용가, 마술사에게서 나타나는 재능으로 자신의 신체적 동작을 완벽하게 통제하고 물체를 숨씨 있게 다루는 재능이다. ⑤ 음악적 지능은 작곡가, 연주가, 성악가, 지휘자 등 음악가에게서 발견되는 음악적 재능을 말한다. ⑥ 대인관계 지능은 카운슬러, 판매원, 석가나 간디와 같은 종교인, 사상가 등에게서 발견되는 능력으로 일반적으로 말하는 사회적 지능과 유사하다. 가정이나 집단에서 다른 사람들의 기분, 기질, 동기, 의도를 잘 파악하고 적절히 대하는 능력이 여기에 포함된다. ⑦ 개인 내적 지능은 자신의 감정을 잘 알고 다스리는 사람, 신체적 컨디션과 행동을 잘 조절하는 사람으로서 자신의 느낌, 장단점, 특기, 희망, 지능, 관심 등을 파악하는 재능을 의미한다. ⑧ 자연탐구 지능은 동식물이나 주변 사물(가령 머리 스타일, 자동차, 운동화 등)을 자세히 관찰하여 차이점이나 공통점을 찾고 분석하는 능력이다.

가드너는 지능(intelligence)과 재능(talent)을 같은 용어로 간주하였으며, 지능을 지적 활동의 산물(product)이자 과정(process)이고 동시

에 내용(content)이며 형태(style)로서 이 모두를 포함하는 것으로 보았다. 위에서 제시한 8가지의 지능은 모든 사람이 다 갖추고 있으나 그 정도는 차이가 있다. 따라서 Gardner는 각 지능에 적절한 환경 조성하고 이에 적합한 교수학습 활동을 제공하면 어느 정도까지는 모든 지능을 발달시킬 수 있으며, 지능 발달을 촉진시킬 수 있음을 강조하였다(Gardner 1993: 47-48).

Armstrong(1994)은 다중지능이론을 실제 수업시간에 적용할 수 있는 전략을 제안하면서 다중지능 이론의 특징을 다음과 같이 제시하고 있다.

첫째, 모든 개인은 이 여덟 가지 지능을 모두 가지고 있다. 정도의 차이는 있으나 이 여덟 가지 지능을 모두 갖고 있으며 여덟 가지 지능이 합해져서 한 인간을 형성한다는 것이다. 둘째, 모든 사람은 각각의 지능을 적절한 수준까지 개발할 수 있다. 가드너는 사실상 모든 사람들이, 만약 적절한 여건(용기, 좋은 내용, 좋은 교육)만 주어진다면, 비교적 높은 수준의 지능을 개발할 수 있다고 주장하였다. 셋째, 8개 유형의 지능은 복잡한 방식으로 함께 작용한다. 따라서 다중지능이론은 각 지능의 특성을 고려하여 이를 효율적으로 학습하는 방법을 모색하고자 하는 것이지 이들을 각각으로 분리하여 어떤 특출한 지능만을 집중적으로 개발하려는 것은 아니다. 넷째, 각 지능 영역 내에서도 그 지능을 향상시킬 수 있는 많은 방법이 있다. 다중지능이론은 개인이 갖는 독특한 지능을 발휘할 수 있도록 다양하고 풍부한 방법을 추구할 뿐만 아니라 각 지능들 사이의 관계를 통한 지능 향상 방법을

추구한다.

### 3. 2 다중지능이론의 정보교육 적용가능성

다중지능이론은 일차원적인 접근에서 벗어나 인간의 다원적 측면을 강조하고 있으며, 사고 및 학습 그리고 학습자의 스타일과 개인차에 의한 교수 - 학습 활동을 강조하고 있다는 점에서 학교도서관 정보교육의 이념과 상통하고 있다. 다중지능이론을 적용한 학교도서관 정보교육의 가능성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 정보활용능력 신장을 위한 학교도서관 정보교육 과정은 물리적 환경 및 인지적 요소, 감정적 요소, 사회·문화적 요소 등이 복합적으로 작용하며, 이는 다중지능이론의 지능 유형과 일치하고 있다. 다시 말해서, 학교도서관 정보교육과 다중지능이론은 모두 지적 영역뿐만 아니라 인간의 다양한 측면을 강조하고 있다.

둘째, 학교도서관 정보교육과 다중지능이론은 모두 특정 교과 지식, 기능을 다루기보다는 학습하는 방법, 사고의 과정, 교수학습 방법의 개선에 중점을 두고 있다. 특정 교과 지식과 기능을 잘 가르쳐서 특정 영역의 지능이나 능력을 개발하는데 목적이 있는 것이 아니라 각 교과 내용 효과적으로 학습할 수 있는 방법을 제시하고 있다.

셋째, 학습자의 스타일과 개인차를 적극 수용하고 있다. 모든 학생은 최소한 하나 이상의 우수한 지능과 학습 스타일을 갖고 있으며, 이를 효과적으로 활용하여 가르치면 성공적으로 학습할 수 있다는 점에서 학교도서관 정보교육과 다중지능이론은 일치하고 있다. 한 영역

에서 영재인 학생이 다른 영역에서는 부진아일 수 있기 때문에 최대한 각자의 우수한 지능과 능력에 맞추어 학습 내용과 교수학습 활동을 제시해야 할 필요성을 제기하고 있다.

넷째, 학교도서관 정보교육과 다중지능이론을 적용한 수업은 모두 교사간 팀 티칭, 타 교과와 연계수업 실시, 능력별 조 편성 등 다양한 교수학습 방법을 전제로 하고 있으며, 지식 전달보다는 다양한 활동 중심의 수업을 강조하고 있다. 또한, 학교도서관과 다중지능이론은 점수 지향 평가보다는 준거 지향 평가를 요구하고 있으며, 최근에 논의되고 있는 실제 상황 평가(authentic assessment), 포트폴리오 평가(portfolio assessment), 수행 평가(performance assessment) 등의 적용을 강조하고 있다. 이러한 평가 방법은 일화기록, 학습 표본, 녹음 카세트, 녹화, 사진, 학생의 일지, 학생 보관 차트, 소시오그램, 비행식적인 검사, 학생 면담, 체크리스트 등의 다양한 자료를 필요로 하며, 이러한 평가자료는 학생 중심의 교육 활동을 전제로 한다.

다섯째, 학교도서관 정보교육과 다중지능이론은 모두 다양한 활동을 전개할 수 있는 교수 - 학습 공간을 전제로 한다. 가드너가 다중지능이론을 적용하는데 가장 적합하다고 주장한 Spectrum 교실(Gardner 1993, 90-111)은 다양한 정보자료와 다양한 학습 공간이 마련된 학교도서관과 매우 유사하다.

이와 같이 학교도서관 정보교육과 다중지능이론은 여러 가지 측면에서 공통점이 있기 때문에 학교도서관 정보교육에 다중지능이론을 적용함으로써 효과적인 교수학습 모형을 개발하는데 도움을 줄 수 있으며, 이러한 모델의

적용은 학교도서관 정보교육을 통해서 다중지능을 개발하는데 기여할 수 있을 것이다.

#### 4. 다중 지능이론에 의한 정보교육 모형

##### 4.1 다중지능 정보활동

다중지능이론에서 제시하고 있는 8개의 지능에 따라서 학교도서관 정보교육에 적용할 수 있는 교수 - 학습 활동 모형을 제시하고자 한다. 8개의 지능 유형과 학교도서관 정보교육의 주요 과정 즉, 정보접근, 정보분석 및 이해, 정보 종합 및 적용, 정보표현 및 전달, 정보과정 평가 등 5개 영역에 적용할 수 있는 교수학습 활동을 범주화하였으며, 특정 영역에 포함되지 않는 교수학습 활동은 오른쪽 칼럼에 별도로 제시하였다(표 3 참조).

여기서 제시한 교수학습 활동 모형은 절대적인 기준이 아니라 다중지능이론을 적용함으로써 다양한 형태의 학교도서관 정보교육을 전개할 수 있다는 가능성을 제시하는데 목적이 있다. 따라서 실제로 학교 현장에서 사서교사가 학교도서관 정보교육을 시행할 때에는 학교의 특성과 학생의 능력에 맞추어 창의적으로 재구성해야 할 것이다. 또한, 제시한 모형은 초등학교와 중등학교를 구별하지 않았기 때문에 초·중등학생의 수준을 고려하여 재구성할 필요가 있다. 모형에 제시한 교수학습 활동은 그 동안 다중지능이론에 관한 연구를 통해 밝혀진 수업 전략(Armstrong 1994; 심우엽 1997; 신명희 2000)과 학교도서관 정보교육 교육과정(김용철 등 2001; OSLA 1998, AASL 1998)을 바탕으로 추출하였다.

다중 지능이론에 의한 정보교육 모델에서 “정보접근”은 필요한 정보자료를 찾아내는 과정으로 다양한 정보원에 대한 이해, 정보요구의 파악, 탐색 전략 수립, 실제 탐색, 적합한 정보의 선택 및 평가 등의 활동이 포함된다. “정보분석 및 이해”는 찾아낸 정보자료를 효과적으로 이해하고, 분석하는 과정으로 독서나 시청 활동이 포함된다. “정보 종합 및 적용”은 분석, 이해한 지식·정보를 자신의 정보 과제 혹은 의사결정에 적합한 형태로 종합, 정리하여 재구성하는 과정이다. “정보표현 및 전달”은 재구성한 지식·정보를 다른 사람과 공유하기 위해서 다양한 방식으로 표현하는 과정으로 글쓰기, 말하기, 시각적 혹은 멀티미디어에 의한 표현 등이 여기에 포함된다. “정보과정 평가”는 정보활동의 결과와 과정에 대한 효과 혹은 효율성을 점검하고, 반성하는 과정이다.

##### 4.2 다중지능 정보활동의 전개 모형

학교도서관 정보교육과 다중지능이론은 모두 학습자의 다양한 스타일과 개인차를 인정하고, 다양한 교수 - 학습 활동을 전개해야 할 필요성을 제기하고 있다. 그러나 학습자의 스타일과 개인차를 고려하여 교수학습 활동을 전개하기 위해서는 가장 먼저 학습자의 스타일과 능력 수준 등을 객관적으로 측정할 수 있는 도구가 있어야 한다. 학습자의 스타일과 개인차를 측정할 수 있는 방법으로는 MIC (multiple Intelligence Challenge), SEVAL (Self Evaluation of Seven Useful Abilities) 등이 있으나 실제로 단위 학교 현장에서 많은 학생을 대상으로 학습 스타일과 개인차를 측정하여 개별 학생 단위로 적용한다는 것

〈표 3〉 다중지능 정보활동 모형

정보교육의 과정	다중지능 - 언어적 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보요구 문장으로 기술하기</li> <li>탐색전략 문장으로 써보기</li> <li>탐색 전략 친구와 토의하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>강의, 토의, 단어게임, 이야기</li> <li>집단 읽기, 정보일지</li> <li>읽기, 쓰기, 말하기, 듣기</li> </ul>
정보분석 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>사실과 의견 구분하여 읽기</li> <li>생략된 부분 채워 넣기</li> <li>객관성, 타당성, 신뢰성 검토하기</li> <li>다양한 정보원 비교하기</li> </ul>	
정보종합 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>논리적 오류 없이 근거 통합하기</li> <li>정보내용 요약하여 쓰기</li> <li>정보내용 재구성하기</li> <li>생략된 가정, 결론 추론하기</li> </ul>	
정보표현 및 전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>이야기 꾸며 말하기</li> <li>결과물 글로 쓰기, 독서토론</li> <li>타당한 근거를 들어 발표하기</li> </ul>	
정보과정 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보 활용 과정 말하기</li> <li>정보 활용 과정 점검표 만들기</li> </ul>	
정보교육의 과정	다중지능 - 논리·수리적 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>과제별 청구번호 적어보기</li> <li>청구기호 순으로 배열하기</li> <li>정보요구의 시대 범위 정하기</li> <li>통계 정보의 근거 찾기</li> <li>정보활동 예산 및 계획표 짜기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수량화, 개념화</li> <li>소크라테스식 문답법</li> <li>퍼즐, 퀴즈, 수 게임, 실험</li> <li>비판적 사고</li> </ul>
정보분석 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보평가 기준표 만들기</li> <li>학습내용에 나오는 숫자 계산하기</li> <li>수치정보의 정확성 평가하기</li> </ul>	
정보종합 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>정보내용을 시대순으로 재구성</li> </ul>	
정보표현 및 전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>수치정보 글로 기술하기</li> </ul>	
정보과정 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>수치정보를 엑셀로 그래프화 하기</li> <li>정보과정평가 점수화하기</li> </ul>	
정보교육의 과정	다중지능 - 공간적 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>벤다이어그램에 의한 불리언 로직</li> <li>도서관 싸인 시스템 활용</li> <li>인터넷 아이콘 의미 연결하기</li> <li>인터넷 가상 공간 기능 구분하기</li> <li>도서관 기능별 공간도 그리기</li> <li>도서관 정보시스템 다이어그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각적 제시, 미술활동, 상상게임,</li> <li>마인드맵, 은유, 시각화 등</li> </ul>

정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보요구 개념도 그리기</li> <li>• 탐색 전략 플로우차트 그리기</li> <li>• 가상 미술관, 박물관, 도서관 견학</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각적 제시, 미술활동, 상상게임,</li> <li>• 마인드맵, 은유, 시각화 등</li> </ul>
정보분석 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보내용 구성도 그리기</li> <li>• TV, 영화보고 내용을 글로 쓰기</li> <li>• TV, 영화보고 마인드맵 하기</li> <li>• 사진, 그림보고 감상문 쓰기</li> <li>• 사진, 그림보고 핵심 내용 추출</li> </ul>	
정보종합 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림보고 글로 써보기</li> </ul>	
정보표현 및 전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보내용의 시각화</li> <li>• 독서 후 시각 표현물 만들기</li> <li>• 정보자료 지도 그리기</li> <li>• 인터넷 로드맵 그리기</li> <li>• 독서신문, 독서 만화</li> <li>• 영상물 만들기</li> </ul>	
정보과정 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보 이용과정 미로 만들기</li> <li>• 과제 해결 과정도 그리기</li> </ul>	

정보교육의 과정	다중지능 - 신체운동적 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보 사냥</li> <li>• 학생들의 신장, 옷 색상을 이용한 인간 불리언 로직 만들기</li> <li>• 정보자료 역할극</li> <li>• 손 모양을 이용 불리언 로직 설명하기</li> <li>• 정보자료 수 작업 찾기와 컴퓨터를 이용한 찾기의 비교</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소집단 구성원간의 체인지</li> <li>• 주제별 서가 브라우징</li> <li>• 기능별 코너 이동</li> <li>• 도서관 예절 재판</li> <li>• 손놀림 학습, 드라마, 춤</li> <li>• 촉각활동, 이완훈련 등</li> </ul>
정보분석 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보활동 토막극 만들기</li> <li>• 주인공 역할극</li> <li>• 학습 자료를 직접 조작하기</li> </ul>	
정보종합 및 적용		
정보표현 및 전달		
정보과정 평가		

정보교육의 과정	다중지능 - 음악적 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• KDC 랩송 만들어 부르기</li> <li>• 참고도서로 개사하여 동요 부르기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교도서관 배경 음악</li> <li>• 정보시스템에 음향 효과 넣기</li> </ul>
정보분석 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 좋아하는 음악에서 키워드 추출</li> </ul>	
정보종합 및 적용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습내용과 연관된 노래하기</li> </ul>	
정보표현 및 전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 멀티미디어 프리젠테이션</li> </ul>	
정보과정 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 책 소개 오디오물 만들기</li> <li>• 프리젠테이션에 음향 효과 넣기</li> <li>• 발표 비디오물에 음악 더빙하기</li> </ul>	

	• 테이프 레코딩 (tape recording)	
정보교육의 과정	다중지능 - 대인 관계 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과제와 관련된 개인, 집단 식별</li> <li>• 소집단별 탐색 시범</li> <li>• 구성원별 탐색 분담</li> <li>• 소집단별 브레이스트밍</li> <li>• 학생간 탐색 키워드 비교하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일대일 도서관 이용지도</li> <li>• 1학년 도서관 방문</li> <li>• 소집단별 과제 해결</li> <li>• 지그소우 그룹 과제</li> </ul>
정보분석 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과제와 관련된 개인, 집단의 부정적, 긍정적 이해관계 분석</li> <li>• 입장의 차이점, 유사점 비교</li> <li>• 결과물 상호 비교하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀 티칭</li> <li>• 집단학습이나 협동학습</li> <li>• 동료학습</li> <li>• 지역사회 활동, 시뮬레이션 등</li> </ul>
정보종합 및 적용		
정보표현 및 전달		
정보과정 평가		
정보교육의 과정	다중지능 - 개인 내적 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이메일에 의한 상담</li> <li>• 개별적인 온라인 학습</li> <li>• 개별 학습실에서의 학습</li> <li>• 영화, 독서 등에 대한 토의</li> <li>• 느낀점, 중요하다고 생각되는 점에 대한 1분 페이지 만들기</li> <li>• 정보활동 일지 작성</li> <li>• 감상문 쓰기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 명상하기</li> <li>• 개별화 수업, 자율연구</li> <li>• 정보과제 선택 등</li> </ul>
정보분석 및 이해		
정보종합 및 적용		
정보표현 및 전달		
정보과정 평가		
정보교육의 과정	다중지능 - 자연 탐구 지능	
정보접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹사이트 유형별 분류</li> <li>• 주제명표목표에 의거 기사 색인</li> <li>• 연속간행물 유형별 분류</li> <li>• 스타 차트로 인터넷 모델링</li> <li>• 덩굴나무와 웹의 비교</li> <li>• 그래픽에 의한 사이트 분류</li> <li>• 주변 사물 분류번호 찾기</li> <li>• 슈퍼마켓의 상품 분류와 도서관의 자료 분류 비교하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 관찰 및 체험</li> <li>• 비교, 분류</li> </ul>
정보분석 및 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 야외 독서 활동</li> <li>• 1차 자료와 2차 자료의 분류</li> <li>• 학교도서관 자료 유형 분류하기</li> </ul>	
정보종합 및 적용	• 여행 보고서 쓰기	
정보표현 및 전달	• 주제별 웹사이트 별자리 만들기	
정보과정 평가	• 야외에서 나무 색인 만들기	

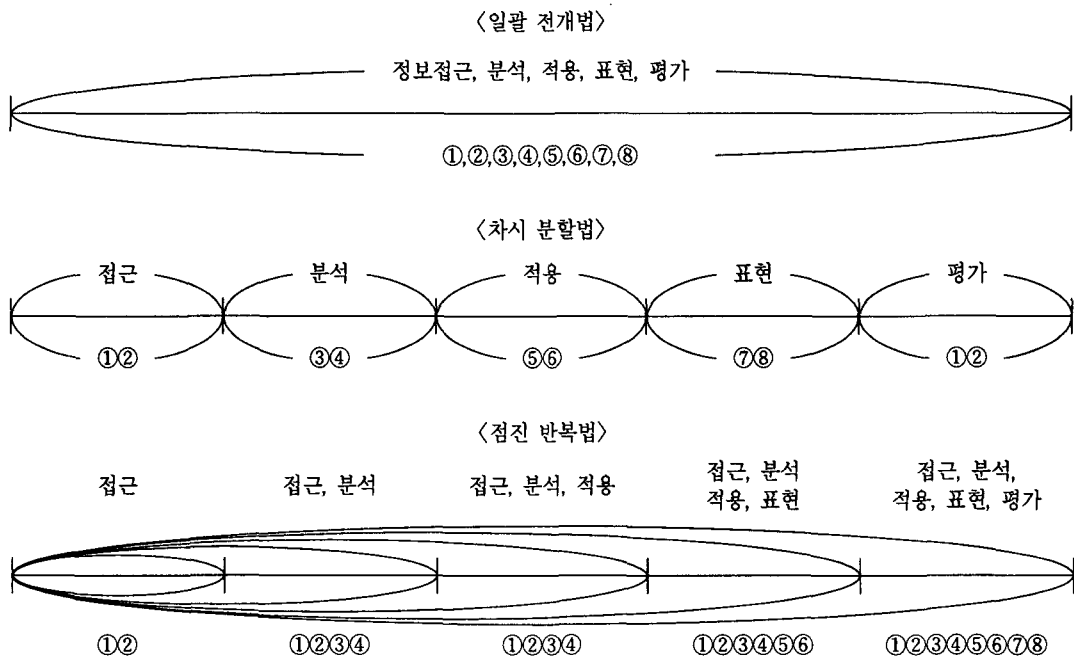
은 많은 어려움이 있다. 그리고 일정시간(초등학교 40분, 중학교 45분, 고등학교 50분) 단위로 수업이 전개되고 있는 우리나라의 현실을 감안하면, 1차시 내에 8개의 지능 유형을 모두 적용하여 학교도서관 정보교육을 시행한다는 것은 매우 어렵다.

또한, 학교도서관 정보교육은 정보과제와 운영 시간에 따라서 매우 다양하게 전개할 수 있다. 예를 들어서 “각 지방의 방언을 조사하여 언어 사전 만들기”라는 과제를 부여하고 수업을 전개하는 경우, 1차시에 정보 활용 과정 즉, 정보접근, 정보분석 및 이해, 정보 종합 및 적용, 정보표현 및 전달, 정보과정 평가 등 5개 영역에 대한 내용을 모두 다룰 수 있다. 그러나 지도 내용과 성격에 따라서 1차시에는 “정보접근, 정보분석 및 이해” 활동, 2차시에

는 “정보 종합 및 적용” 활동, 3차시에는 “정보표현 및 전달, 정보과정 평가” 활동 등으로 분할하여 지도할 수도 있다.

따라서 학생 개인별로 다중지능을 측정하기 어렵다는 점과 정보 활용 전개 과정의 다양성을 고려하여 8개의 다중지능 활동을 균형 있게 적용할 수 있는 전개 모형이 필요하다. 다중지능이론을 균형적으로 적용하여 정보활동을 전개할 수 있는 방안으로서 일괄 전개법, 차시 분할법, 점진 반복법 등 3개의 모형을 제시하면 다음과 같다. 모형에서 원문자는 8개의 다중이론 유형을 말한다.

일괄 전개법은 정보과제를 1차시에 모두 해결하고, 과제 해결 과정에 8개의 다중 지능을 전체적으로 적용하는 방안이다. 이는 한꺼번에 정보활동의 과정을 파악할 수 있고, 8개의



〈그림 2〉 다중지능 정보활동의 전개 모형

다중 지능을 동시에 적용할 수 있다는 장점이 있으나 활동의 깊이가 떨어지고, 산만할 가능성이 높다.

차시 분할법은 동일한 정보과제를 여러 차시로 나누고, 각 차시별로 8개의 다중지능 활동을 1~2가지씩 적용하는 방법이다. 차시별 혹은 정보활용 과정에 따라서 다중 지능활동이 고정되어 있는 것이 아니라 해당 정보활동에 가장 적합한 유형의 다중지능 활동을 순서에 관계없이 적용할 수 있다. 정보활용 과정이나 다중지능 활동의 한 유형을 깊이 있게 전개하고, 일정 수준에 도달할 때까지 따로 학습할 수 있으나 8개 지능 혹은 전체 정보활동에 대한 전체 윤곽을 파악하기 어렵다는 단점이 있다.

점진 반복법은 정보활용의 과정 중 1차시에는 정보접근 영역과 이에 적합한 다중 지능 활동을 적용하고, 2차시에는 1차시 영역을 포함하여 다음 영역 즉, 정보접근 및 분석 활동과 이에 적합한 다중 지능활동을 전개함으로써 점진적으로 모든 영역을 학습할 수 있도록 하는 방안이다. 이는 동일한 정보 과정과 다중 지능활동을 점진적으로 반복함으로써 연계성이 있는 학습이 가능하지만 과제 선정에 신중히 해야 하고, 지도교사가 많은 준비를 해야 한다는 단점이 있다.

## 5. 결론

과거의 도서관 이용지도는 지나치게 정보 자료를 찾는 기술 중심의 교육이라는 비판과 더불어 지식정보사회에서 필요한 정보활용능력이 하나의 리터러시로 등장하면서 학교도서

관 정보교육의 중요성이 고조되고 있다. 학교 도서관 정보교육은 사고력, 창의력, 문제 해결 능력 등 고등 정신 능력과 직접적으로 관련되어 있기 때문에 단순히 정보활용에 필요한 지식·기능을 가르치는데 그치지 않고, 인지적 요소, 감정적 요소, 사회·문화적 요소 등 다양한 요소가 복합적으로 작용하고 있다. 따라서 학교도서관 정보교육을 효과적으로 전개하기 위해서는 다양한 정보원에 대한 경험과 동시에 정보원으로부터 획득한 지식·정보를 지적으로 처리하고, 조정, 구성, 확장할 수 있는 교수학습의 활동 모형이 필요하다.

이에 본고에서는 지식, 기능, 인지, 감정, 사회·문화적 상황 등 인간의 다차원적인 능력을 강조하는 다중지능이론을 적용하여 다양한 경험을 제공할 수 있는 학교도서관 정보교육의 교수학습 활동 모형과 이를 전개할 수 있는 전략을 제시하였다. 본고에서 제시한 교수학습 활동 모형은 절대적인 기준이 아니라 8개 다중 지능을 균형적으로 적용할 수 있다는 가능성을 제시한 것으로 실제 적용할 때에는 교수학습 활동 모형을 바탕으로 담당교사들이 창의적으로 재구성해야 할 것이다.

다중지능이론은 일차원적인 접근에서 벗어나 인간의 다차원적 측면을 강조하고 있으며, 사고 및 학습 그리고 학습자의 스타일과 개인 차에 의한 교수 - 학습 활동을 강조하고 있다는 점에서 공통점이 있으며, 다중지능이론을 학교도서관 정보교육에 적용함으로써 다양성과 학습자의 특성을 고려하여 교수 활동을 전개할 수 있을 것으로 기대한다. 아울러서 다중 지능이론을 적용한 학교도서관 정보교육은 교육계의 새로운 대안으로 부상하고 있는 다중



지능을 개발하는데 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

## 참 고 문 헌

- 김용철 등. 2001. 『초등학교 정보와 도서관』, 『중학교 정보와 도서관』, 『고등학교 정보와 도서관』. 교육인적자원부장관 인정 교과서. 서울: 대한교과서.
- 신명희. 2000. 다중지능이론에 기초한 교수학습방법 연구. 『교육학 연구』, 38(4): 1-23.
- 심우엽. 1997. 다중지능이론과 학교교육 개선에 관한 연구. 『교육학 연구』, 35(3): 83-96.
- AASL, AECT. 1998. *Information Power: Building Partnerships for Learning*. Chicago: American Association of School Librarians and Association for Educational Communications and Technology. pp.8-44.
- ALA. 1989. *Presidential Committee on Information Literacy*. Final Report. [online][cited 2003. 1. 15] <www.ala.org/acrl/nili/ilit1st.html> p.1
- Armstrong, T. 1994. *Multiple intelligences in the classroom*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Breivik, P. S. 1989. "Politics for bridging the gap". *Reference Librarian*. 24: 32-25
- Bruce, C. S. 1997. *Seven Faces of Information Literacy*. Adelaide: Auslib Press.
- Doyle, C. S. 1994. "Information-literate use of telecommunications". *CMLEA Journal*, 17(2): 17-20
- Dunn, R., Smith, J. B. 1990. "Learning style and library media programs". *School Library Media Annual*, 8: 32-49
- Eizenberg, Michael B. and Robert E. Ber-kowitz. 1990. *Information Problem-Solving: The Big Six Skills Approach to Library and Information Skills Instruction*. Norwood, NJ: Ablex.
- Gardner, H. 1983. *Frames of mind: the theory of multiple intelligence*. New York: Basic books. 이경희 역. 1993. 『마음의 틀』. 문음사.
- Gardner, H. 1993. *Multiple Intelligence: The theory in practice*. New York: Basic. 김명희, 이경희 역. 1998. 『다중지능 이론의 이론과 실제』. 양서원.
- Grassian, E. S., Kaplowitz, J. R. 2001. *Information literacy instruction: the teory and practice*. New York: Neal-Schuman Pub. pp13-17.
- Grover, R. 1994. "Assessing information

- skills instruction". *The Reference Librarian*, 44: 173-189.
- IFLA. 2002. *IFLA/UNESCO School Library Guidelines*. [online][cited 2003. 1.15]  
<<http://www.ifla.org/VII/s11/pubs/sguide02.pdf>>
- Hensley, R.. 1991. "Learning style theory and learning transfer principles during reference interview instruction". *Library Trends*, 39(3): 203-209.
- Irving, Ann. 1985. *Study and Information Skills Across the Curriculum*. London: Heinemann.
- Joyce, M. Z., Tallman, J. I. 1997. *Making the writing and research connection with the I-Search Process*. New York: Neal-Schuman.
- Kolb, D. A. 1984. *Experiential learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kuhlthau, Carol C. 1989. "Information Search Process: A Summary of Research and Implications for School Library Media Programs." *School Library Media Quarterly*, 22(1): 19-25
- Kuhlthau, Carol C. 1993. *Seeking meaning: a process approach to library and information services*. Greenwich CT: Ablex.
- Kuhlthau, Carol C. 1995. "The instructional role of the library media specialist in the information age school". *information for a new age*. Englewood, Colorado: Libraries Unlimited, INC., pp.47-54.
- McCarthy, B. 1996. *About learning*. Barrington, IL: Excel.
- OSLA, Ontario School Library Association. 1998. *Information Studies, K-12*. Ontario: Ontario School Library Association. [online] [cited 2003. 1. 15]  
<[http://www.accessola.org/action/positions/info\\_\\_studies/html/toc.html](http://www.accessola.org/action/positions/info__studies/html/toc.html)>
- Pappas, Marjorie. 1997. *Pathways to Knowledge: Follett's Information Skills Model. Kit*. McHenry, IL: Follett Software Company.
- Stripling, Barbara K. and Judy M. Pitts. 1988. *Brainstorms and Blueprints*. Englewood : Libraries Unlimited, INC.
- Tomas, Nancy P. 1999. *Information literacy and information skill instruction: applying research to practice in the school library media center*. Englewood, Colorado: Libraries unlimited, INC.
- Zurowski, Paul. 1974. *The Information Service Environment Relationships and Priorities*. Washington, DC: National Commission on Libraries and Information Science, ED 100 391.