

문화예술교육과 경험을 중심으로 한 중학교 의생활교육 프로그램 개발 적용
Development and Application of Clothing Life Education Program
in Middle Schools based on
the Education and Experience in Arts & Culture

배현영(Hyun-Young Bae)¹ · 이혜자(Hye-Ja Lee)²

¹Maewon Middle School

²Department of Home Economics Education, Korea National University of Education

Abstract

The purpose of this study is to seek improvement in clothing life education through a development and application of the clothing life education program for middle schools based on the education and experience in arts & culture. On the basis of art & culture education as well as, Dewey's experience, the clothing life area education program was designed and developed for the 2nd year students in the middle school. This program was applied to 350 students of 9 2nd year classes in M middle school during the 17 periods of clothing life area classes, beginning from May 23rd, 2011 and lasting to September 30th, 2011. The learner-evaluation was performed in terms of the level of learning interest and academic achievement. To measure the level of academic achievement, a mind-map evaluation was performed and a learning effect survey, which evaluates the level of achievement of learning objectives, was carried out. For the purpose of class observation, classes were filmed and analyzed. Characteristics of a class were recorded on a teacher's diary and was used to support the qualitative evaluation. According to the results, the education program is analyzed as being helpful and useful in student understanding of fiber, textile and, clothes, which are materials and outcomes of culture and art; moreover, they have a historical, cultural and artistic value in themselves. It is also analyzed as being helpful for the development of student aesthetic sensibility and emotion, for the construction of meaningful experience through a learning process, for the improvement of learning interest and the level of academic achievement, and for the positive recognition of the learning effect.

주제어(Keywords) : 의생활교육(clothing life education), 문화예술교육(art & culture education), 경험(experience)

I. 서론

의생활이란 인간의 생존이나 욕구 충족을 위해 자연의 물질에서 섬유나 옷감을 비롯하여 장식에 적합한 소재를 만들고 가공하여 다양하게 이용하거나 이를 복식으로 제작하여

활용하며 살아가는 것이다. 의생활의 섬유와 옷감, 장식소재, 복식 등을 만들고 활용하는 과정은 일상생활 속의 예술적 활동으로 이러한 삶에서 깨닫고 형성하게 된 과학, 기술, 역사, 전통, 제도, 사상, 가치, 현상 등은 생활 속에서 종합되고 교육 전수되며 의생활문화를 형성해 나간다.

Corresponding Author : Hyun-Young Bae, Maewon Middle School, Maetanro 177, Youngtonggu, Suwon city, Kyuunggido, 443-374, Korea
Tel: +82-31-213-5585, E-mail: imaebook@yahoo.co.kr

본 논문은 2012년 배현영의 박사학위논문의 일부임.

본 논문은 2012년 대한가정학회 제65차 춘계학술대회 신진학자발표 논문이며 박사부분 우수학위논문상 수상 논문임.

그러나 복식은 일상생활과 너무나 가까이 있기 때문에 복식이 얼마나 중요한 문화예술인가를 명확히 인식하지 못하고 있다[5]. 복식과 의복디자인 관련 학과와 학회는 학문 분류 상 자연분야와 예술분야에 속해 있으나 「문화예술진흥법」제2조 제1항 제1호 규정에 복식과 의복디자인은 문화예술이라고 분류되어 있지 않다. 「문화예술교육지원법(법률 제 10789호)」제2조에 따르면 전통의상과 침선·자수·염색 공예기술에 관한 교육은 법률상 문화예술교육에 해당되고 섬유와 직물, 의복의 디자인과 제작에 관한 기술은 고대로부터 국가적으로 매우 중요한 고도의 기술로 관리되어왔으며 현대사회에서도 국가의 주요 과학기술의 하나로 섬유와 직물, 의복의 디자인과 제작에 관한 기술은 문화예술영역의 기술로 분류되어 관리되고 있으나 가정과교육에서 수행해 온 한국복식에 대한 교육, 바느질이나 자수에 대한 교육에 대하여 이를 문화예술교육이라고 명명하거나 연관성을 부여하지 못하고 있어 이를 개선할 필요가 있다.

한편 문화 콘텐츠가 국가의 경쟁력으로 중시되면서 정부에서는 2005년 문화예술교육지원법을 제정하여 문화예술교육을 전국적으로 지원하고 있으며[13] 문화예술교육은 기존 수업의 대안이자 미래교육의 패러다임으로 받아들여지고 있으며 다른 사람과 다른 문화를 이해하고 배려하며 함께 살아가는 능력을 기르는 것과 다양한 취미와 특기를 신장시킬 수 있는 체험학습 및 활동이 더욱 강조되고 있다. 음악, 미술, 국어, 사회 교과를 중심으로 한 교과통합적인 문화예술활동이 강조되면서 여러 연구[14, 17, 27]에서 창의적인 작품 제작 활동과 감성 활동은 학습의 몰입을 증대하고 학습의 흥미를 극대화한다고 보고하고 있으나 정작 가정과교육에서는 이러한 측면을 놓치고 있어 대책마련이 시급하다.

더욱이 미래사회의 새로운 의생활 분야에서는 의복과 섬유 전반의 통합적 지식과 심미적 예술성, 경영지식과 능력 등 기능뿐 아니라 특별한 문화예술성과 창의성을 요구한다[30]. Choi 외도 의상디자인과 피복과학 분야에서 필요한 자질은 창의성과 다양성, 섬유와 직물 소재에 관한 지식, 새로운 소재의 개발과 선택 능력으로 보고하고 있다[6].

한편 가정과교육 분야에서는 가정과 수업이 다양한 경험을 중심으로 진행되어야 하며[37] 섬유와 직물에 대한 학습 활동은 자연과 전통·역사·문화를 경험하는 활동이 될 수 있고[21, 33]. 섬유와 옷감을 소재로 하는 의복이나 생활용품 만들기과 작품 전시 및 평가활동은 의생활문화를 이해하며 창의적 작품을 디자인하고 이러한 과정에서 감성 함양을 돕는 흥미로운 수업이 될 수 있을 것[26, 36]이라고 보고하고 있다.

그러므로 본 연구의 목적은 의생활의 문화예술적 특성과 의생활교육 주변 사회교육적 변화에 대한 인식을 바탕으로

문화예술교육과 경험을 중심으로 의생활 영역의 교육프로그램을 개발·적용·평가하는데 두었으며, 개발된 교육프로그램이 학교 현장에서 효과적일 수 있는지 살펴보기 위하여 중학교 2학년 수업에 실제로 적용하고 학습흥미도의 변화와 학업성취도를 측정하였다. 이러한 연구결과는 의생활의 문화역사적 맥락과 예술적 특성을 토대로, 실제적이며 구체적이고 실험적인 다양한 활동 중심의, 학습자에게 의미 있고 예술적인 경험을 형성할 수 있도록 하는 의생활교육프로그램의 예를 제시함으로써 단순한 기능 중심의 교육이라고 비판되어 온 의생활교육을 개선하고 발전시키는데 밑거름이 되리라고 기대한다.

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 가정과교육에서 중학교 2학년 의생활 영역에 대하여 문화예술교육과 경험을 중심으로 의생활교육 프로그램(수업목표, 내용체계, 수업설계안, 교수-학습 과정안, 교수-학습 자료)을 개발하여 중학교 2학년 기술·가정과 의생활 영역의 수업에서 적용한다.

둘째, 적용한 수업의 효과는 학습자의 학습흥미도와 학업성취도를 통해 평가한다.

II. 이론적 배경

1. 의생활의 문화예술적 측면

의생활은 인류의 일상생활의 주요 테마로 우리나라의 가정학은 의생활교육에서 출발하였으며 현대사회에서도 의생활은 가정학과 가정과교육의 주요 연구와 교육 분야의 하나이다. 이러한 의생활의 문화예술적 측면은 문화적 측면과 예술적 측면으로 나누어 살펴볼 수 있다.

문화는 일반적으로 삶의 방식이라 일컬어지며, 타일러는 사회 성원으로서 인간이 획득한 지식, 신념, 예술, 도덕, 법, 관습, 그 외의 능력들을 포함하는 복합적 전체로 보았고[12], 베네딕트는 어느 지역, 어느 시기, 여러 양상들의 통합이며 인간의 생활을 형성하는데 중요한 역할을 하는 것[4]으로 정의하였는데 의생활은 사람들의 일상의 삶을 이루고 있으며 어느 시기, 어느 지역의 독특한 양상을 나타내고 의생활과 관련되어 획득한 지식, 신념, 예술, 도덕, 법, 관습 등 여러 능력을 포함하는 복합적 전체로서 인간의 생활을 형성하는데 중요한 역할을 하므로 이들 문화의 정의에 적합하다.

의생활에 대해서는 이미 복식, 복식문화, 패션과 문화 등의 문화적 측면이 포함된 명칭이 다양하게 사용되고 있으며 한국복식학회, 복식문화학회와 한복문화학회가 창립되어 각각 1977년, 1993년과 1998년부터 학회지를 발행하고 있다. 역사학이나 비교민속학, 민속학, 국어국문학 등에서도 의생

활에 대한 문화적 측면의 다양한 연구를 진행하고 있으며 가정학이나 가정교육에서도 의생활을 문화로서 다루는 연구가 이어지고 있다[1, 3]. 우리나라 의생활교육에서는 제7차 교육과정개정이후에는 가정생활문화와 의생활문화는 가정 영역 단위명으로 사용되고 있으며 주변국 가운데 호주의 경우 의생활교육의 핵심 지식에는 문화와 전통, 대중적 인기 있는 문화와 매체, 패션의 역사적 진화가 포함되며 핵심 개념에는 문화가 포함되어 있다[24].

의생활과 관련된 각 나라의 예술교육분야를 보면 세네갈의 경우 바틱(납땀색법), 패션, 헤어스타일링, 액세서리 만들기, 봉제도 모두 포함되어 있고 오스트리아에서는 직조교육이, 프랑스에서는 생활예술이 예술교육에 포함되어 있다[2]. 우리나라도 문화예술교육지원법에 의생활의 문화재 분야 각종 공예 기술 교육을 문화예술교육에 포함하고 있고 과학기술기본법의 국가과학기술체계에 의상디자인 기술과 섬유와 직물 기술을 문화/예술 영역으로 분류하고 있다. 의생활과 관련된 학술지에는 복식디자인에 관한 연구가 가장 큰 비중을 차지하고 있으며 세부 내용을 보면 의류 제품 디자인의 개발과 미적 특성, 패션디자인에 표현된 미적 가치와 조형성 등 의생활의 예술적 측면에 관한 연구가 이어지고 있다. 의복은 자체에 조형예술성이 있으며 예술과 복식 또는 패션은 서로 영향을 주고받고 있다[20, 29].

이렇게 의생활은 문화이고 예술이며 인류가 살아가는 삶의 방식이고 삶의 질을 향상시키며 삶을 풍요롭게 해주는 매개체이다[10]. 테일러와 베네딕트의 문화 정의에 의거하여 의생활문화는 인간 삶의 방식의 하나로 의생활에 대하여 인간이 획득한 복합적인 것이며 특정 시기와 지역 인간의 생활을 형성하는데 중요한 역할을 하는 것으로 볼 수 있으며 그람시와 뒤르케임의 문화 정의[7, 12]에 의거하여 의생활을 제대로 생각하고 행동할 때 얻게 되는 것, 의생활 현상을 구성하는 힘이라고 정의할 수 있다. 이때 의생활을 제대로 생각하고 행동하기 위해서는 현재를 중심으로 하는 공시적 탐구뿐 아니라 역사적 측면의 탐구가 병행되어야 하며 의생활 현상을 구성하는 힘은 역사적 맥락에서 비롯되므로 의생활의 문화적 측면을 이해하기 위해서는 역사적 측면을 반드시 살펴볼 필요가 있다. 의생활의 예술적 측면은 섬유와 의복디자인을 통하여 인간의 멋 감각과 지각을 살리고 인간 자신과 섬유, 의복의 아름다움에 대한 이해의 폭을 넓힘으로써 삶을 보다 풍부하게 할 수 있으므로 의생활의 이러한 측면을 공교육의 의생활교육에서도 적극 살려 나가야 할 것이다.

2. 문화예술교육

문화예술교육은 지식정보화 사회에서 미래사회로 나아가기 위해 필요한 것이 문화와 예술이며 문화를 향유할 수 있

는 능력과 예술적 소양을 길러주는 길이어야 말로라는 창의성과 인성을 배양시킬 수 있다는 관점에서 새로운 교육 패러다임으로 등장하였다[13]. 문화예술교육은 그 시대 문화의 가치나 타문화에 대한 이해[18] 등을 다루는 문화교육과 다양한 예술 활동을 통해 미적 감수성을 배양하는[25] 예술교육이 합해진 개념이다. Kang 외는 문화예술교육을 문화적 감성을 함양하고 창의성을 북돋우며 삶을 풍부하게 하는 교육이며 예술교육을 근간으로 미적 감수성 함양이나 창의성 육성, 정서 함양을 통해 문화적 삶의 질을 향상하고 국가의 문화역량강화를 지향하는 교육이라고 하였다[15]. 우리나라의 학교 문화예술교육에서는 예술강사지원사업으로 2010년부터 국악, 연극, 영화, 무용, 만화/애니메이션의 5개 분야에 사진, 디자인, 전통공예가 추가되어 8개 분야가 지원되고 있다.

프랑스에서는 1988년 조스팽 총리가 교육부장관으로 취임하면서 예술교육은 고등학교 선택과목이 되었으며 문화부의 적극적인 지원으로 문화수업 및 예술실기 활동이 증가하고 있다. 프랑스의 문화예술교육에 대한 기본철학은 예술교육을 하기에 가장 적합한 곳은 학교이며 예술교육이 기초적 교과목과 다르지 않고 예술실기활동을 활성화하며 문화 접근 기회를 확대해야 하고 감성과 이성 조화롭게 상호보완적으로 개발될 때만이 균형 있고 조화로운 자아개발을 할 수 있다는 것이다. 1997년 문화예술5개년 계획의 일환으로 문화예술프로젝트 교실이 추진되었으며 초등학교에서 고등학교까지 학생들에게 수업시간을 활용하여 미술사, 문화재, 사진, 건축, 대생, 생활예술, 디지털음악, 그래픽, 만화 등 각 분야의 전문가나 예술가들의 지도하에 직접 프로젝트를 수행하고 있다[2].

중학교 의생활교육의 섬유와 직물, 한복 옷차림단원과 고등학교의생활교육의 우리나라 의생활문화, 한국복식, 한복 만들기 단원은 전통적인 소재·기법·이미지의 활용이나 공예기술 등 문화예술교육과 밀접한 연관성이 있다. 선행연구를 보면 의생활 실습을 위한 시설과 기구, 재료가 갖추어져 있지 않고 의생활 실습준비와 정리에 시간이 많이 소요되는 어려움이 있으며[19] 보조교사 또는 실습보조교사의 요구가 나타나고 있어[34] 학교문화예술교육의 예술 강사 지원 방식을 가정교과에 적용할 수 있는 방안의 모색도 필요한 것으로 보인다.

3. 의생활교육과 경험

의생활교육에서는 인지 발달을 통한 의생활에 대한 지식의 구성에 관심을 기울여야 할 뿐 아니라 의생활의 문화예술 창조를 위한 고도의 기술적 능력을 배양해 주어야 한다[9, 31]. 그동안 의생활 수업에서는 의복 제작 방법의 이해와 제작 능력 배양을 위하여 한복, 서양의복, 생활 소품, 반바지

만들기 등 소재를 달리하여 학습자가 실제의 바람직한 의생활 경험을 할 수 있도록 가르치고자 하였다. 의생활교육에서 제공하는 일련의 수업활동을 통해 학습자는 의생활에 대한 지식 구성과 기술적 능력배양이 상호 작용하는 경험을 할 수 있다[3]. 이러한 측면에서 의생활교육이 추구하는 바는 듀이의 교육적 경험 추구하고 비슷하다고 할 수 있다.

그러나 근대 교육이 시작된 이래 의복 구성 실습실이 갖춰진 학교는 거의 없으며 학급당 학생의 수와 상관없이 재봉틀의 보유 기준은 중학교는 3대, 고등학교는 6대인 상태에서 큰 변화없이 1학급에 40명이 넘는 학생들이 제한된 시간과 공간 속에서 실제의 경험을 하기에 많은 환경적 제약이 계속되고 있다[19, 23, 28]. 그 결과 옷 만들기와 같은 실제의 활동교육은 단순하고 기능적인 활동으로 지적되어 왔다[34].

듀이는 일찍이 이러한 비교육적 경험의 폐해를 지적하였다. 누군가가 특정한 내용을 배운다고 할 때 그것 이외의 다른 것을 배우지 않는다는 생각은 잘못된 것이며 무엇인가를 선호하거나 혐오하는 것과 같은 태도가 부수적으로 학습된다고 하였다. 더욱이 배움을 추구하려는 추진력이 강화되는 것이 아니라 약화된다면 아주 심각한 문제가 생겨난다고 강조하였다. 배우고자 하는 욕구나 추진력이 약화되지만 않았다면 학생들은 삶을 영위하는 가운데 직면하게 되는 상황을 극복할 수 있는 타고난 능력을 유지할 수 있을 텐데 이러한 능력마저도 실질적으로 상실하게 된다는 것이다[11].

또한 듀이는 예술적 경험과 일상 경험을 구분하지 않았으며 아름다움 또는 미적 수준의 완성국면에 이르게 되면 자연스럽게 미적 감각으로까지 발달한다고 하였다. 듀이는 역사 속에서 일상생활을 가치 있게 하며 즐거움 속에 만들어졌던 가정용품, 용단, 매트, 그릇 등이 오늘날에는 미술관에 비치됨으로 그것들이 만들어지고 사용되었던 본래의 시간과 장소에서 단절되고 일상 경험의 대상과 사태로부터 예술이 분리되었음을 지적하고 궁극적으로 정평을 얻는 형식의 미적인 것을 이해하기 위해서는 화초를 손질하는 주부의 기쁨에 주목하는 것과 같이 흔한 것에서 시작해야 한다고 하였다[8].

한편 2007 개정 기술·가정 교육과정의 의생활교육 내용 체계를 살펴보면 ‘옷 입기와 관리하기’(5학년) → ‘간단한 생활 용품 만들기’(6학년) → ‘옷차림과 자기표현’(7학년) → ‘의복의 선택과 관리’, ‘옷 만들기’와 ‘고쳐 입기’(8학년) → ‘생애 단계와 가족복지’ 단원의 가족생활 주기별 가족구성원의 의생활복지 요구(9학년) → ‘의생활문화’(10학년)로 연결되어 있다. 초등 실과과정에서는 나 중심의 의생활을 교육하고, 중학교 과정에서 청소년 자신과 가족 중심의 의생활을 교육하며, 가장 상위 10학년의 고등학교에서는 의생활문화 창조를 교육하도록 구성되어 있다.

7학년의 청소년의 옷차림과 자기표현에서는 7차 교육과

정의 교과서에서 이미 다루고 있는 것처럼 동조와 개성 추구하고 같은 청소년 의생활문화 현상을 다룸으로써 의생활문화 창조와 연계되어 있다. 9학년 ‘가정생활과 복지’ 단원은 2007 개정 교육과정에서 새롭게 포함된 단원으로 ‘의생활과 관련된 가족 구성원의 복지 요구를 충족시킬 수 있는 실습’이 무엇인지, 가족생활 주기별 ‘의생활복지’가 무엇인지 등에 대한 연구가 필요한 상황이지만 관혼상제와 생로병사를 중심으로 가족생활주기에 따른 의생활 전통복지제도역사와 의생활 문제를 살펴봄으로써 연속성 있게 의생활문화교육이 연계되어질 수 있을 것으로 사료된다. 그러나 8학년의 내용은 의생활교육을 예술 활동, 의생활문화 창조 활동으로 가치를 고양시키고 고등학교 의생활문화 창조 교육과 연계시킬 수 있음에도 의생활의 기능적인 면만을 중심으로 다루고 있어 의생활의 문화예술교육적 측면을 거의 드러내지 못하고 있다. 또한 10학년에서 직접 체험을 통한 의생활문화 창조 능력배양은 부족한 수업시간으로 인해 수업활동으로 실천하기 쉽지 않은 상황이어서 의생활문화예술의 기본적 구성요소인 섬유와 옷감, 의복에 대한 직접 체험 8학년에서 다루는 것이 더 필요할 것으로 사료된다.

그러므로 의생활교육에서 실제적 과제를 중심으로 하는 학습뿐 아니라 실제의 경험도 함께 제공하되 현재의 경험을 가치 있고 의미 있는 것으로 만들어 줄 수 있도록 세심한 주의와 배려를 기울여 수업을 개선할 필요가 있다. 의생활교육을 통하여 문화예술의 요소인 섬유와 직물, 의복제작을 경험할 수 있는데 이것이 아름다움 또는 미적 수준의 완성 국면에 이르거나 학습자로 하여금 배움에 활력을 주고 성장의 경험을 할 수 있게 한다면 이러한 경험은 예술적 경험이자 교육적 경험이 될 수 있을 것이다.

Ⅲ. 연구 방법

본 연구에서는 의생활의 문화예술적 측면, 문화예술교육, 의생활교육과 경험에 관한 이론적 배경을 토대로 의생활의 문화예술적 특성을 고려하는 의생활교육 프로그램을 설계하고 이를 수업에 적용할 수 있도록 교수-학습과정안과 교수-학습 자료를 개발하여 가정과 중학교 2학년 9개 학급 350명의 의생활 영역 수업에서 17시간 적용하여 이러한 교육프로그램의 적용이 학생들의 학습흥미와 학업성취도, 학습효과에 어떠한 변화와 영향을 가져왔는지 살펴보고자 하였다.

이러한 연구의 목적을 달성하기 위하여 연구절차를 Table 1과 같이 의생활교육 프로그램 설계, 개발, 적용, 평가로 설정하여 연구를 진행하였다.

의생활교육 프로그램 설계에서는 이론적 배경을 토대로

Table 1.
Procedure of the study

Clothing life education design	Clothing life education development	Clothing life education application	Clothing life education evaluation
- Clothing life education/instruction goal setting - Content system construction - Instructional- design composition	- Instruction-learning plan development - Instruction-learning materials development	- Class application - Class observation & writing class diary	- Learning interest evaluation - Academic achievement evaluation: Mind map evaluation, learning effect survey - Researcher's class diary & students' retrospection diary analysis - Home economics teachers' evaluation

중학교 의생활교육 목표와 의생활 수업 목표를 설정하여 의생활교육 내용체계를 정한 후 수업설계안을 작성하여 수업에 적용할 단위수업모형과 적합한 수업환경, 교사와 학생의 역할, 평가방법에 대한 틀을 정하였다. 의생활교육 프로그램 개발에서는 의생활교육 목표, 수업목표, 내용체계와 수업설계안에 적합하도록 교수-학습 과정안과 교수-학습 자료를 개발하였다. 의생활교육 프로그램 적용에서는 중학교 2학년 9개 학급에 개발 교육프로그램을 17시간 적용하였다. 의생활교육 프로그램의 평가에서는 사전사후 학습 흥미도 평가, 마인드 맵 작성과 학습효과 설문조사를 통한 학업성취도 평가를 종합하였다.

1. 연구 대상

본 연구는 경기도의 M중학교 2학년 9개 학급 장기결석학생과 중간에 전입한 학생을 제외한 350명을 연구대상으로 하였다. 이 중 남학생은 4개 학급 157명, 여학생은 5개 학급 193명이다. 사전사후 흥미도 조사와 학습효과 연구 대상자는 350명이며 서술형 문항에 대한 평가인 마인드맵 평가 연구 대상자는 남학생 2학급 76명, 여학생 2학급 78명으로 총 154명으로 구성되어 있다.

2. 의생활교육 프로그램의 개발과 적용

의생활교육 프로그램 설계에서는 이론적 배경을 토대로 중학교 의생활교육 목표와 의생활 수업 목표를 설정하여 의생활교육 내용체계를 정한 후 수업설계안을 작성하여 수업에 적용할 단위수업모형과 적합한 수업환경, 교사와 학생의 역할, 평가방법에 대한 틀을 정하였다. 의생활교육 프로그램 개발에서는 의생활교육 목표, 수업목표, 내용체계와 수업설계안에 적합하도록 교수-학습 과정안과 교수-학습 자료를 개발하였다. 의생활교육 프로그램 적용에서는 경기도 M 중학교 2학년 9개 학급에 개발 교육프로그램을 17시간 적용하였다.

3. 연구의 실험 설계

Table 2.
Experiment design for the application of the clothing life education program

Evaluation category		Before	Treatment	After
Level of learning interest		O ₁	X ₁	O ₂
Level of academic achievement	Mind-map valuation	-	X ₁	O ₃
	Learning effect perception	-	X ₁	O ₄

Note. O₁: Preliminary examination of student experimental group. X₁: Class application of developed clothing life education program. O₂, O₃, O₄: Post examination of student experimental group.

4. 의생활교육 프로그램의 평가

1) 조사도구

학습흥미도는 Keller가 학습자의 구체적인 학습장면에서 학습동기를 상황에 따라 측정하기 위해 개발한 코스 흥미조사(Course Interest Survey)를 의생활 영역 수업에 맞게 문항을 수정하여 사용하였다. 학습흥미 검사 도구는 자신감, 주의집중, 관련성, 만족감의 4개 영역 총 32문항으로 구성되어 있다. 모든 문항은 5점 Likert척도로 긍정하는 정도에 따라 '매우 그렇다' (5점) ~ '전혀 그렇지 않다(1점)'으로 배점하였다. 전체 학습흥미에 대한 사전 사후 문항 응답 신뢰도는 Table 3과 같이 Cronbach's α .88과 .89로 신뢰할 수준으로 나타났다.

지식구성 마인드 맵 평가는 의생활 영역 학습에서 배운 내용이 무엇인가를 정리하는 평가 문항으로 '반바지를 키워드로 하여 의생활단원에서 학습한 내용을 마인드맵으로 정리하시오'의 마인드맵 평가지를 제작하여 작성하도록 하였다. 마인드 맵 평가는 서술형 문항에 대한 채점으로 정확한 채점에 시간이 많이 소요되고 평가 기준에 대한 설명이 필요한 평가이므로 이에 대한 설명이 5분 정도 이루어진 5개 학

Table 3.
Reliability of learning interest level item response

Category	Confidence	Concentration	Relevance	Satisfaction	Overall learning interest	
Number of items	8	6	9	9	32	
Item response reliability cronbach's α	Before	.58	.52	.74	.63	.89
	After	.52	.53	.68	.71	.88

Table 4.
Composition of the learning effect survey item

Category	Question number	Number of item	Cronbach's α	
Educational goal of culture & art educational aspect	Promote the development of aesthetic sensibility and emotional growth	25,30,31	3	.72
	Understand the values, history, and varieties of culture and art	7,10,11,14,15	5	.80
	Develop a talented person who is integrated and creative	13,19,20,21	4	.74
Lesson objective of clothing life education instruction-learning plan	Form useful experiences through a learning process	2,5,6,9,18,26,27,28,29,32,33,35,36	13	.85
	Appreciate the historical, cultural, and artistic value of fibers, textiles, and clothes	12,16,17,22, 23,24,34	7	.77
	Obtain newness, ideas, scientific attitude of mind, delight of accomplishment in the processes of practical tasks and activities	1,3,4,8, (19,25,30,31)*	4(4)*	.78
	(Overall) Learning effect		36(4)*	.94

Note. (*)marked questions are the same question that is used in the educational goal.

급 중 남학생 2개 학급과 여학생 2개 학급, 총 4개 학급의 154명에 대하여 채점하였다. 개념 이해정도 여부를 파악하는 학습자의 지식구성 마인드맵 평가의 채점 기준은 Kim 외가 제시한 채점기준표[16]를 기본으로 하여 평가문항에 적합한 중심원 상의 개념을 의복의 의미/가치/기능(바지문화사 포함), 섬유/직물/옷감, 옷 제작, 세탁과 관리로 정하여 대표성 평가기준을 수정하여 사용하였다. 중심원 상의 주요개념은 의복의 의미와 가치, 섬유/직물/옷감, 옷 제작, 세탁과 관리로 하였으며 대표성 평가 기준을 3가지 이상 표현을 9점, 2가지 표현을 6점, 1가지 표현 3점으로 조정하여 적용하였다.

학습효과자기진단 도구는 Table 4와 같이 문헌연구를 토대로 정한 의생활의 문화예술교육적 측면의 목표와 의생활 교육 프로그램의 수업목표에 따라 목표 도달 정도를 묻는 총 36개 문항으로 개발하여 사용하였다. 모든 문항은 5점 Likert척도로 긍정하는 정도에 따라 '매우 그렇다'(5점) ~ '전혀 그렇지 않다(1점)'으로 배점하였다. 자료의 통계적 분석은 SPSS 12.0 프로그램을 이용하였다.

2) 자료의 수집 및 분석

연구에 필요한 자료는 학습흥미 검사도구와 마인드맵 평가지, 학습효과 설문지 작성을 통하여 자료를 수집하였으며

응답결과는 SPSS/WIn (ver.12)프로그램으로 분석하였다. 학습흥미도 검사 결과는 평균, 표준편차를 산출하였고 사전 사후값에 대하여 t-검정을 실시하였다. 마인드맵 평가 결과는 두 평가자의 평가결과 비교를 위하여 평균, 표준편차, 상관계수를 산출하였으며 각 평가자 평가결과별 남녀별 학업 성취도 비교를 위하여 평균, 표준편차, t-검정을 실시하였다. 학습효과 설문 응답결과는 평균, 표준편차를 산출하였고 남녀별 비교를 위하여 t-검정을 실시하였다. 수업 적용 후 기대되는 결과에 대한 양적 자료의 해석을 보충하기 위하여 연구자가 수업을 동영상으로 촬영하여 관찰하고 수업일기를 작성하였으며 학생들의 수업결과물에 나타난 자료를 사진을 찍어 수집하였다. 학생 노트에 성찰일기를 기록하도록 하여 이를 수합하여 스캔한 후 내용에 따라 분류하여 자료 분석에 포함하였다.

IV. 연구 결과

1. 의생활교육 프로그램

의생활교육 프로그램은 Figure 1과 같이 의생활교육 목표와 중학교 2학년 의생활 영역 수업에 대한 수업목표, 내용체

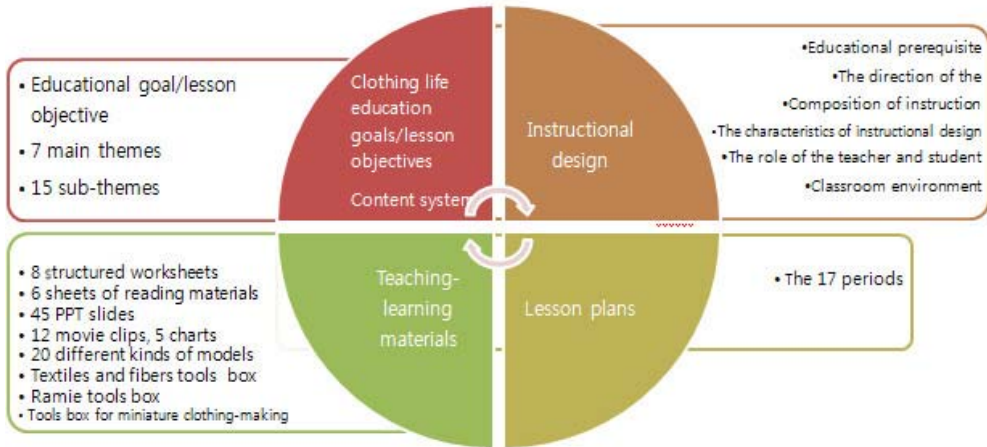


Figure 1. Composition of clothing life education program.

계, 수업설계안, 교수-학습 과정안, 교수-학습 자료로 구성되어 있다. 이론적 배경과 문헌 고찰을 통하여 수업목표와 내용체계를 재구성하고 수업설계안을 마련하였으며 이를 토대로 교수-학습 과정안과 관련 교수-학습 자료를 개발하였다.

의생활문화예술교육 측면에서의 교육목표와 문화예술교육과 듀이의 경험을 중심으로 한 의생활 영역 수업목표는 2007개정 교육과정의 중학교 2학년 기술·가정 의생활 영역의 수업목표와 무관하지 않고 서로 연계되어 있으며 이를 그림으로 나타내면 Figure 2와 같다.

의생활교육 내용체계는 Table 5와 같이 옷의 의미·가치

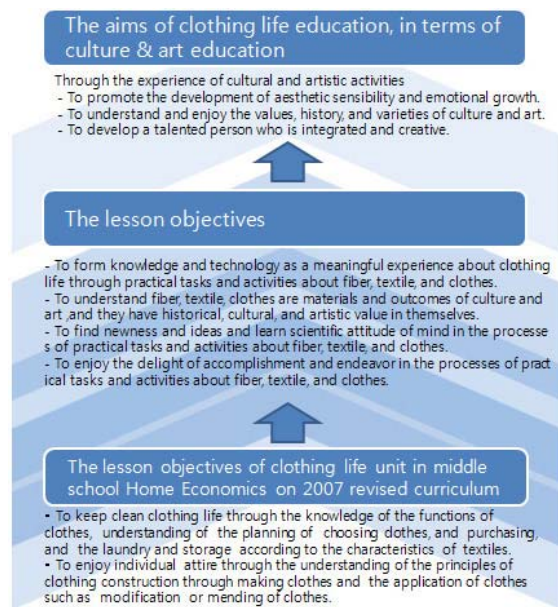


Figure 2. Connection between lesson objectives and educational goals.

와 기능, 섬유재료에서 실과 옷감까지, 의복 마련 계획과 구입, 기초손바느질과 두 겹으로 된 소품(핀 쿠션 만들기), 옷 만들기(미니어처 조끼와 반바지 만들기), 바지문화사, 의복의 세탁과 보관의 총 7가지 내용요소로 재구성되어 있다. 7가지 의생활교육 내용요소 아래에는 1~5개의 실제적 과제나 실제의 활동을 바탕으로 하는 20개의 단위수업 주제를 정하여 17차시 수업으로 적용할 수 있도록 하였다. 중학교 2학년 가정 영역의 내용은 1학기 17주, 주당 2시간을 기준으로 편성되며 의·식·주·가족생활의 4영역을 주요 단원으로 하므로 4개의 영역에 시간을 균등배분 하였을 경우 각 주요 단원에 할당되는 시간은 연간 전체 수업 68시간 중 17시간 정도가 된다. 이를 감안할 때 17차시로 된 의생활교육프로그램은 실제 적용이 가능하게 구성되었다고 할 수 있다.

수업 설계안은 의생활교육 프로그램의 개발과 적용을 위한 방향에 해당되는 것이다. 수업 설계안은 수업에 대한 교육적인 전제, 교육내용과 수업활동의 구성방향, 적용할 단위 수업모형, 수업 설계안의 특징, 수업에서 교사와 학생의 역할에 대한 방향, 갖추어져야 할 수업 환경에 대하여 다음과 같이 요약하여 정리해 놓은 것이다.

〈 의생활교육 수업설계안 〉

1) 전제

① 의생활의 섬유·직물·의복을 디자인하고 다양하게 제작하며 조화를 이루도록 하는 활동은 문화예술 활동이다.

② 학생들은 삶의 과정 속에서 구축해온 독특한 나름의 기존 지식을 토대로 학교나 학습공간에서 실제적 과제의 수업을 하며 환경과 상호작용하는 과정에서 자신의 지식을 형성해간다.

Table 5.
Reconstructed clothing life education content system and class subject for 2nd year middle school students

Content	Educational goal	Lesson objective	Period	Class subject
01. Meaning, value, & function of clothes (1hour)	Understand & enjoy the value, history, & varieties of culture and art	Appreciate the historical, cultural and artistic value of fibers, textiles, and clothes	1 st	1-1. What are the meaning, value, and function of clothes in various styles of human lives?
			2 nd	2-1. Of what and how are the clothes we wear made?
02. From textile materials to thread & fibers (5hours)	Understand & enjoy the value, history, & varieties of culture and art	Form knowledge & technology as a meaningful experience about clothing life education	3 rd	3-1. How have cotton, ramie, and silk thread been made out of natural fibers?
			4 th	4-1. What kinds of natural fibers are there, and what are their characteristics?
			5 th	5-1. What kinds of textiles are made out of natural fibers, and what are their characteristics?
			6 th	6-1. What kinds of textiles are made out of artificial fibers, and what are their characteristics?
03. Clothes - preparing plan & clothes-purchasing (2hours)	Develop a talented person who is integrated and creative	Find newness and ideas and learn scientific attitude of mind in the process of practical tasks and activities	7 th	7-1. How do you plan for clothes preparation?
			8 th	8-1. What kind of information does the label in a piece of clothing have?
04. Basic hand sewing & double layered items (making a pin cushion) (1hour)	Promote the development of aesthetic sensibility and emotional growth	Enjoy the delight of accomplishment and endeavor in the process of practical tasks and activities	9 th	9-1. What kinds of ways are there for joining clothes with a needle and thread?
				9-2. What should you do if you want to make an item by sewing two pieces of cloths?
				9-3. Let's make a pin cushion.
05. Making clothes (5hours)	Promote the development of aesthetic sensibility and emotional growth	Enjoy the delight of accomplishment and endeavor in the process of practical tasks and activities	10 th ~11 th	10~11-1. Let's make a miniature vest.
			12 th	12-1. Let's make half pants.
			13 rd	13-1. If I make a piece of clothing for myself, how can I proceed with the real process of making clothes?
			13-2. Let's make a retrospection- compliment frame for the display of miniature works.	
14 th	14-1. How do I proceed with the processes of making a pin cushion and miniature clothes?			
06. Cultural history of trousers (1hour)	Understand & enjoy the value, history & varieties of culture and art	Appreciate the historical, cultural and artistic value of fibers, textiles and clothes	15 th	15-1. How has the pants we wear change?
07. Laundry & storage of clothes and summary (2hours)	Develop a talented person who is integrated and creative	Find newness and ideas and learn scientific attitude of mind in the process of practical tasks and activities	16 th	16-1. Why do clothes get dirty, and what principle applies to laundry?
			17 th	16-2. What principle can apply to removing spots on clothes? 17-1. Let's make a mind map and summary.

③ 의생활의 지식과 기술은 섬유와 직물, 의복과 관련된 실제의 경험에서 비롯된다.

2) 의생활 영역의 교육내용과 수업활동 구성 방향

① 의생활 영역의 교육내용과 수업활동이 학습자와 상호 작용할 수 있어야 한다.

② 의생활 영역의 교육내용과 수업활동이 탐구적이며 심

미적인 활동이어야 한다.

③ 의생활 영역의 교육내용과 수업활동이 실제적 과제와 실제의 경험활동을 중심으로 계속적이며 연계성이 있어야 한다.

3) 차시별 수업에 적용할 단위수업모형

① 사례기반형, ② 실제의 활동이 구조화된 문제중심형, ③

프로젝트형

4) 의생활교육 수업설계안의 특징

- 실제적인 과제와 실제 활동 중심
- 학생들간의 상호작용 중심
- 교사의 설명과 텍스트를 통한 기존 지식의 이해
- 의생활의 문화예술적 가치와 역사, 다양성 이해
- 자기주도적이며 성찰적 학습 정리
- 과정 중심의 평가
- 학생 나름의 독특한 경험적 토대 고려
- 실물소재경험, 제작, 전시 등을 통한 미적 감수성과 정서적 발달 도모

5) 교사와 학생의 역할

- 교사 : 수업의 설계 및 학습 환경 조성
실제적, 연속성 있는, 반성적 사고 과제, 해석적 지적 기반 자료 제시
- 학생 : 자기주도적 경험, 동료학습자와 협력, 반성적 사고와 변화

6) 수업환경

- 제공 자료, 칠판, 게시판의 다양한 활용
- 해석적 지적 지원을 위한 실물과 도구, 텍스트, 예시 등 다양한 정보와 자료 제공
- 모듈활동을 위한 자리 배치

2. 의생활교육 프로그램의 평가

1) 학습 흥미도 변화

학습 흥미도의 변화는 경기도 M중학교의 2학년 9개 학급 350명의 학생을 대상으로 실험 수업을 하기 직전과 후인 2011년 5월 23일~27일과 2011년 10월 11일~14일에 검사를 하고 각 검사 점수의 차이로 나타내었다.

Table 6.
Change in student learning interest with the experimental class (N = 350)

Category	Before		After		t
	M	(SD)	M	(SD)	
Confidence	3.01	(.50)	3.27	(.48)	-7.15***
Concentration	2.96	(.55)	3.25	(.55)	-7.58***
Relevance	3.08	(.54)	3.36	(.55)	-7.10***
Satisfaction	2.91	(.47)	3.26	(.57)	-9.32***
(Overall) learning interest	2.99	(.44)	3.29	(.47)	-9.20***

*** p < .001

사전 사후 학습 흥미 검사 결과는 Table 6과 같다. 수업 적용 후 전체 학습 흥미가 2.99에서 3.29로 유의미하게 향상되었으며 자신감, 주의집중, 관련성, 만족감에서 모두 유의미하게 향상되었다. 그동안의 섬유 및 직물을 어려워하고 옷 만들기에 대한 흥미도 낮았다는 연구결과와는[21, 34] 다른 결과이어서 의생활 영역 수업 연구에 새로운 가능성을 보여준다고 할 수 있다. 성별에 따른 집단 간 학습 흥미도의 변화는 실험수업을 한 후 남녀학생 모두에게서 유의미한 향상이 나타났다. 실험수업을 전후로 성별 학습 흥미도 차이를 비교 분석에서 성별에 따른 학습 흥미도 차이는 나타나지 않는 것으로 나타났다.

2) 학업성취도

학업성취도는 지식구성 마인드맵 작성 결과와 학습효과 자기진단 결과로 평가하였다.

(1) 지식구성 마인드맵평가 결과

지식구성 마인드 맵 평가는 '반바지를 키워드로 하여 의생활단원에서 학습한 내용을 마인드맵으로 정리하시오' 라는 문항에 대한 답을 작성하는 것으로 하였다. 채점자는 교육경력22년(가정교육과 박사과정 수료, A)과 23년(가정교육과 석사과정 졸업, B)의 가정과교사이며 채점자간의 평균 점수

Table 7.
Result of knowledge-construction mind map evaluation result (N = 154, total score =30)

Assessor	M	SD	5 point conversion (M)	pearson's	Gen.	N	M	SD	5 point conversion (M)	t
A	26.74	4.71	4.46	.93***	M	76	25.14	5.50	4.19	-4.39***
					F	78	28.29	3.11	4.72	
B	26.47	4.51	4.41		M	76	24.97	5.25	4.16	-4.30***
					F	78	27.94	3.04	4.66	
(A+B)/2	26.61	4.53	4.43	M	76	25.06	5.27	4.18	-4.43***	
				F	78	28.12	3.02	4.69		

*** p < .001

Table 8.
Student self-evaluations on the learning effect (N = 350)

Category		M	(SD)
Educational goal of culture & art educational aspect	Understand the values, history and varieties of culture and art	3.60	(1.01)
	Promote the development of aesthetic sensibility and emotional growth	3.54	(0.99)
	Develop a talented person who is integrated and creative	3.37	(1.02)
Subtotal		3.51	(1.01)
Lesson objective of clothing life education instruction-learning plan	Appreciate the historical, cultural and artistic value of fibers, textiles and clothes	3.62	(0.96)
	Obtain newness, ideas, scientific attitude of mind and delight of accomplishment in the processes of practical tasks and activities	3.53	(1.00)
	Form useful experiences through a learning process	3.46	(1.01)
Subtotal		3.52	(0.99)
(Overall) learning effect		3.52	(1.00)

는 26.61, 상관계수는 .93으로 높게 나타났다. 이는 5점으로 환산하였을 때 4.43으로 Table 7과 같으며 학습효과가 우수하다고 볼 수 있다. 남학생에 비하여 여학생의 학습효과가 유의미하게 높고 매우 우수한 것으로 나타나 이러한 차이의 원인이나 교육프로그램에 의한 학습효과의 변화에 대한 구체적인 연구가 수행될 필요가 있다.

채점자가 채점과정에서 느낀 점 메모한 것을 정리하면 다음과 같다.

채점자 A는 학생들이 작성한 마인드맵은 배운 내용을 모두 포함하기 보다는 어느 부분으로 집중되는 경향이 있는 것으로 같다고 하였다. 학습한 내용을 정리하는 마인드맵에 빠진 내용이 배우는 이유를 정리하는 부분에 표현이 되는 경우도 있으므로 학생들이 어느 정도의 지식을 어떻게 구성하였

는가를 평가할 때 이를 고려하는 것이 필요하다고 하였다. 마인드맵을 정리할 때 남학생들은 좀 더 간략하게 표현하는 반면 여학생들이 더 자세하게 표현하는 것 같다고 하였다.

채점자 B는 마인드맵이 배운 내용의 정리나 구조화, 위계성 파악, 학습 내용 기억에 도움이 될 것으로 보인다고 하였다. 학생의 마인드맵을 보니 한 가지 소재가 모티브가 되어 점점 지식의 확장이 잘 일어난 것으로 같다고 하였다.¹⁾ ‘대견하다’, ‘자랑스럽다’ 라는 표현이 많은 것으로 보아 학생들의 성취감이 컸던 것으로 보인다고 하였으며 많은 내용을 학습하면서 힘들었을 텐데 ‘즐거운 공부’, ‘행복한 공부’ 라는 표현을 쓴 학생이 있어 인상적이라고 하였다. 마인드맵을 통해 성취감을 느끼게 하는 좋은 수업이었고 학생들 자신의 적성 파악에 도움을 준 것으로 보인다고 하였다.

Table 9.
Perception about the improvement of the understanding of cultural & artistic value, history and varieties of clothing life (N = 350, Male = 157, Female = 193)

Content of question	M (SD)	M (SD)	t
7. I have recognized that clothes and other textile products are made out of the endeavors of many people.	3.78 (1.06)	M 3.75 (1.06)	-0.60
		F 3.81 (0.90)	
10. I have recognized that fibers and fabrics are precious and valuable.	3.68 (1.05)	M 3.43 (1.12)	-4.28***
		F 3.89 (0.86)	
11. I have recognized that a lot of people are working hard in many places that I'm not interested in.	3.73 (0.97)	M 3.58 (1.01)	-2.73**
		F 3.85 (0.88)	
14. I have recognized that by asking each other and finding the answers together help make it easier to learn than working alone.	3.49 (0.98)	M 3.38 (1.09)	-1.92
		F 3.59 (0.89)	
15. I have recognized that we can ask and answer a question better under the consideration and active cooperation of group members.	3.39 (0.99)	M 3.31 (1.04)	-1.45
		F 3.46 (0.96)	
Subtotal	3.60 (1.01)	M 3.49 (0.74)	-3.12***
		F 3.72 (0.64)	

** p < .01 *** p < .001

1) 해당 학생의 글: 마인드맵을 작성한 후 “내가 푹푹해진 것 같다”라고 썼으며 그 이유로 “뭔가 복잡해서 내가 아는 것이 많은 것처럼 느껴진다. 이렇게 열심히 공부한 적이 없었다. 기억력이 좋은 것 같다.”고 정리하고 있다.

Table 10.

Perception of aesthetic sensibility and emotional growth (N = 350, Male = 157, Female = 193)

Content of question	M (SD)	M (SD)	t
25. I could feel the excitement of having made something beautiful after I completed a pin cushion, half pants or vest.	3.33 (0.98)	M 3.25 (0.85)	-1.43
		F 3.40 (1.01)	
30. I'm proud of myself that I have made a finished product with fabric.	3.61 (1.07)	M 3.45 (0.98)	-2.61**
		F 3.74 (1.07)	
31. I think that small pieces of sincerity and endeavor can result in beautiful things.	3.68 (0.92)	M 3.47 (0.89)	-4.09***
		F 3.85 (0.86)	
Subtotal	3.54 (0.99)	M 3.39 (0.69)	-3.41***
		F 3.66 (0.78)	

** p < .01 *** p < .001

Table 11.

Perception of the improvement of integrated and creative thinking skills (N = 350, M = 157, F = 193)

Content of question	M (SD)	M (SD)	t
13. I have recognized that for the understanding and consideration of each other, it is necessary to learn practically about various fields of work that I'm not interested in.	3.49 (0.96)	M 3.30 (0.98)	-3.22***
		F 3.65 (1.05)	
19. By taking clothing life classes, I could see the plants and things around me in a different point of view.	3.24 (1.02)	M 3.16 (1.02)	-1.36
		F 3.31 (0.99)	
20. Taking clothing life classes, I have more curiosity more in everyday life.	3.35 (0.99)	M 3.11 (1.07)	-3.93***
		F 3.54 (0.97)	
21. I have recognized that I could have more creative thinking when sharing ideas with friends than by working alone.	3.40 (1.11)	M 3.27 (1.00)	-2.35*
		F 3.51 (0.95)	
Subtotal	3.37 (1.02)	M 3.21 (0.62)	-4.07***
		F 3.50 (0.71)	

* p < .05 ** p < .01 *** p < .001

(2) 학습효과 자기 진단 결과

학습효과 자기 진단 결과는 사후 학생들이 인식한 학습효과이며 전체적인 학습효과 자기진단 결과는 Table 8과 같다. 문화예술교육적 측면의 교육목표와 개발 교수-학습과정안의 수업 목표 도달 정도는 전체 평균 3.52로 보통이상으로 나타났다. 각 항목별 학생들이 인식한 학습효과는 3.37~3.64로 나타났다.

① 의생활의 문화예술적 가치와 역사, 다양성 이해

의생활교육 프로그램을 적용한 수업은 Table 9에서와 같이 의생활의 문화예술적 가치와 역사, 다양성 이해에 도움이 된 것(3.60)으로 나타났다. 남녀학생별 분석에서는 여학생에게 유의미하게 더 학습 효과가 큰 것으로 나타났다. 학생들은 의생활 수업 활동에서 섬유, 직물, 옷감의 실물을 접하여 직접 섬유를 채취하고 실을 만들며 옷을 제작하는 활동을 통해 그러한 활동이 많은 수고와 노력을 필요로 한다는 것을 깨닫고 우리가 입는 옷이나 섬유 제품이 여러 사람의 수고에 의해 만들어진다(3.78)는 것을 경험적으로 이해하게 된 것으로

보이며 이는 남녀학생의 차이가 없는 것으로 나타났다.

② 미적 감수성과 정서적 발달 도모

수업의 적용은 학생들에게 미적 감수성과 정서적 발달에 도움을 준 것(3.54)으로 분석되었다. 핀 쿠션이나 반바지 또는 조끼를 완성하였을 때 아름다운 무엇인가를 만들었다는 벅찬 느낌을 느낄 수 있었다는 문항(25번)에 대한 응답은 3.25(남)와 3.40(여)으로 남녀학생별 유의미한 차이가 없었으나 자신을 대견스러워 하거나(30번) 한 땀 한 땀의 정성과 노력이 아름다운 것을 만들어 간다고 생각한다(31번) 문항에 대한 응답은 3.74와 3.85로 여학생이 더 유의미하게 높게 긍정 하는 것으로 나타났다.

③ 통합적이고 창의성 있는 사고력 향상

미래 사회에서는 타인을 이해하고 협력하며 다양한 분야에 능통한 통합적이고 창의성 있는 인재를 필요로 한다. 의생활 분야에서 요구하는 창의성은 전에 없던 아주 새로운 것을 소개하는 것이 아니라 친숙하고 일상적인 것의 변형이나

Table 12.

Perception of the understanding of the cultural, historical, and artistic value of fibers, fabrics and clothes (N = 350, M = 157, F = 193)

Content of question	M (SD)	M (SD)	t
12. I have recognized that the clothes we wear change after the fashion of time.	3.65 (1.01)	M 3.50 (1.10)	-2.44*
		F 3.78 (1.04)	
16. I have recognized that the results of our performance are precious and beautiful artistic works of clothing life even though they are incomplete and deficient.	3.43 (1.01)	M 3.28 (1.04)	-2.59**
		F 3.55 (0.91)	
17. I have recognized that even clothes or textiles contain the values and level of culture and art of the people in those days.	3.50 (1.06)	M 3.50 (1.00)	-0.10
		F 3.51 (0.96)	
22. The clothes we wear are an important ingredient in making our own clothing life culture.	3.92 (0.90)	M 3.71 (0.95)	-3.96***
		F 4.09 (0.87)	
23. Clothes are made out of scientific research on human body and fiber fabrics, beautiful design and production activities.	3.68 (0.89)	M 3.57 (0.91)	-2.17**
		F 3.78 (0.90)	
24. Even the activity of making clothes or necessary items can be defined as art.	3.72 (0.94)	M 3.59 (1.18)	-1.97*
		F 3.82 (1.02)	
34. Sewing or making clothes is an artistic activity.	3.57 (0.93)	M 3.54 (0.95)	-0.54
		F 3.60 (0.94)	
Subtotal	3.62 (0.96)	M 3.53 (0.56)	-3.38***
		F 3.73 (0.58)	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

Table 13.

Perception of obtaining newness, ideas, scientific attitude of mind, delight of accomplishment in the processes of practical tasks and activities (N = 350, M = 157, F = 193)

Content of question	M (SD)	M (SD)	t
1. I have recognized that the materials of clothes are from various fibers and they have various characteristics.	3.60 (1.05)	M 3.39 (1.05)	-3.54***
		F 3.77 (0.94)	
3. I have recognized that there are significant differences between natural fiber fabrics and synthetic fiber fabrics.	3.53 (0.97)	M 3.42 (1.08)	-1.84
		F 3.63 (1.02)	
4. I have recognized that the characteristics of a fabric differ according to the kind of fiber.	3.60 (0.99)	M 3.47 (1.05)	-2.16*
		F 3.71 (1.00)	
8. I have recognized that though it is not easy, sewing is not so much difficult to do after learning.	3.65 (0.98)	M 3.52 (1.11)	-1.96*
		F 3.75 (1.02)	
19. Taking clothing life classes, I could see the plants and things around me in a different point of view.	3.24 (1.02)	M 3.16 (1.02)	-1.36
		F 3.31 (0.99)	
25. I could feel the excitement of having made something beautiful after I completed a pin cushion, half pants or vest.	3.33 (0.98)	M 3.25 (0.85)	-1.43
		F 3.40 (1.01)	
30. I'm proud of myself that I have made any finished product with fabric.	3.61 (1.07)	M 3.45 (0.98)	-2.61**
		F 3.74 (1.07)	
31. I think that small pieces of sincerity and endeavor can result in beautiful things.	3.68 (0.92)	M 3.47 (0.89)	-4.09***
		F 3.85 (0.86)	
Subtotal	3.53 (1.00)	M 3.39 (0.54)	-4.08***
		F 3.64 (0.60)	

* $p < .05$ ** $p < .01$ *** $p < .001$

Table 14.
Perception of forming useful experiences through a learning process (N = 350, M = 157, F = 193)

Content of question	M (SD)	M (SD)	t
2. I have recognized that I have to check the percentage of the blending fiber.	3.57 (1.03)	M 3.45 (1.05)	- 2.11*
		F 3.68 (1.01)	
5. I have learned about what a descriptive label or treatment sign means.	3.56 (1.04)	M 3.44 (1.09)	- 2.07*
		F 3.66 (0.93)	
6. I have learned some knowledge about how to purchase clothes that have the functions that I want.	3.54 (0.97)	M 3.45 (1.02)	- 1.46
		F 3.61 (1.02)	
9. By making several pieces of clothes, I have gotten accustomed to the process of making clothes.	3.38 (1.00)	M 3.27 (0.90)	- 1.84
		F 3.47 (1.04)	
18. After the experimental activities about fibers, fabrics, a pin cushion, half pants, a vest and so on, I have more interest in clothes and fibers.	3.35 (1.05)	M 2.97 (1.01)	- 6.48***
		F 3.66 (0.96)	
26. Making a small cushion helped to get accustomed to sewing.	3.42 (1.00)	M 3.08 (1.14)	- 5.70***
		F 3.70 (0.89)	
27. Making small half pants helped to understand how to make half pants.	3.47 (1.02)	M 3.37 (1.10)	- 1.64
		F 3.55 (1.00)	
28. Making a small vest helped to understand how to make clothes.	3.48 (1.01)	M 3.48 (0.95)	- 0.09
		F 3.49 (0.95)	
29. The sequential process of making a miniature cushion ⇒ half pants for a doll ⇒ a vest for a doll helped me to easily understand easily how to make clothes.	3.47 (0.96)	M 3.39 (0.92)	- 1.46
		F 3.54 (0.99)	
32. When my clothes rip, I will be willing to sew	3.35 (1.09)	M 3.29 (1.11)	- 1.04
		F 3.41 (1.10)	
33. Now, I'm able to sew my name tag on.	3.42 (1.13)	M 3.22 (1.10)	- 3.08***
		F 3.59 (1.13)	
35. Since I studied fibers and fabrics, I have come to realize that the small things in our daily lives are precious.	3.33 (0.89)	M 3.30 (0.86)	- 0.61
		F 3.36 (0.91)	
36. The process, from fibers to making a vest, will remain as an unusual experience that has a subject.	3.49 (0.90)	M 3.44 (0.88)	- 0.98
		F 3.53 (0.90)	
Subtotal	3.46 (1.01)	M 3.32 (0.46)	- 4.33***
		F 3.56 (0.55)	

* $p < .05$ *** $p < .001$

재구성과 관계가 깊으며 해당 이미지와 정체성을 구현하는 범위 내에서 발휘되는 독창적이면서도 상황에 적합한 유용성이나 정교성이 중요하다. 개발된 수업의 적용은 이러한 요구에 보통 이상의 학습 효과를 나타낸 것(3.37)으로 보인다. 학생들은 실제적 과제와 실제의 활동을 중심으로 설계된 수업을 경험하면서 서로를 이해하고 배려하기 위해서는 내가 관심 있는 분야 뿐 아니라, 관심이 없는 다양한 분야의 일을 실제의 활동을 통해 배우는 것의 중요성을 깨달았고(3.49) 여러 친구들과 이야기 나눌 때 창의적인 생각들이 많이 생겨나는 것을 알게 된(3.40) 것으로 나타났다.

④ 섬유, 옷감, 의복의 역사적, 문화적, 예술적 가치 이해 개발·적용된 교수-학습과정안의 수업을 통해 ‘우리가 입는 옷은 의생활문화를 만들어 가는데 중요한 요소(3.92)’임을 잘 알게 된 것으로 보인다. 또한 ‘섬유나 직물로 옷이나 필요한 물건을 만드는 활동도 예술이라고 할 수 있다

(3.72)’는 데에 우수한 정도로 긍정하고 있는 것으로 나타났다. 전체적으로는 섬유·옷감·의복의 역사적, 문화적, 예술적 가치 이해에 대한 수업의 효과가 보통이상(3.62)으로 분석되었다. 각 문항별 학생들이 인식한 학습 효과는 3.43~3.92로 나타났다.

⑤ 구체적, 실제적, 실험적 학습과정에서 새로움, 아이디어, 과학탐구적 태도, 완성의 수고와 기쁨을 얻게 됨 개발된 수업의 적용은 구체적, 실제적, 실험적 학습과정에서 학생들로 하여금 새로움, 아이디어, 과학탐구적 태도, 완성의 수고와 기쁨을 얻게 하는데 Table 13에 나타난 바와 같이 보통이상의 학습 효과를 나타낸 것(3.53)으로 보인다. 남학생(3.39)에 비하여 여학생(3.64)의 학습효과가 유의미하게 더 높은 것으로 파악되었다.

⑥ 학습 과정을 통해 의미 있는 경험을 구성

학습 과정을 통해 의미 있는 경험을 구성하였는가에 대한 응답 결과는 3.45로 보통 이상의 긍정으로 나타났다. 이 질문은 교과학습 내용의 유용성이나 활용도를 묻는 질문과 유사한 것으로 그동안 의생활 영역 학습의 유용성이나 활용도가 평균 2.90, 2.80이며 특히 옷 만들기과 재활용 단원은 2.64, 2.40으로 매우 낮은 것으로 보고한 Kim와 Oh의 연구 결과에 비해 상당히 긍정적인 결과라고 할 수 있다[22, 32].

V. 요약 및 결론

본 연구는 문화 콘텐츠가 곧 국가의 경쟁력이 되고 문화 예술교육을 통한 창의성과 인성 배양이 미래사회로 나아가는 길이라는 시대의 요구와 학습자에게 유용하고 의미 있는 교육을 하여야 한다는 교육적 요구, 중학교 의생활교육 개선에 대한 교과교육의 요구가 있다는 인식을 바탕으로 현대 우리나라 국가과학기술체제와 의류학의 선행연구를 바탕으로 의생활이 문화예술임을 재조명하여 의생활 영역의 교육이 문화예술교육적 관점에서도 연구되고 교육되어야 한다는 생각에서 출발하였다. 이러한 의생활교육 개선 방안으로 문화 예술교육과 듀이의 경험을 바탕으로 중학교 2학년 의생활 영역 교육프로그램을 개발하였으며 M중학교 2학년 9개 학급 350명의 의생활 영역 수업에 17시간 적용하였다. 이러한 본 연구의 결과는 다음과 같다.

1. 의생활교육 프로그램 개발 요약

의생활교육 프로그램은 의생활교육의 목표와 수업목표, 내용체계, 수업설계안, 교수-학습 과정안, 교수-학습 자료를 구성요소로 하여 제작되었다.

첫째, 의생활교육의 목표와 수업목표는 의생활의 문화적·예술적 활동을 경험함으로써 도달하게 되는 문화예술교육적 측면의 교육목표와 수업의 목표로 구분하여 정하였다. 의생활교육 내용체계는 7개의 내용요소와 17차시로 분배될 20개의 수업주제로 구성되었다. 7개의 내용요소는 의생활 각 분야의 지식이 균형 있고 통합적으로 뒷받침될 수 있도록 선정하였고 20개의 수업주제는 학습자 수준을 고려하여 순차적 연계성을 갖도록 하였으며 실제적 문제와 실제의 활동을 중심으로 의미 있는 경험을 형성할 수 있도록 고안하였다.

둘째, 의생활교육 수업설계안은 교육적 전제, 교육내용과 수업활동의 방향, 적용할 단위수업모형, 설계안의 특징을 구성요소로 작성되었다. 학생들이 삶의 과정 속에서 구축해온 독특한 나름의 기존 지식을 토대로 학교나 학습공간에서 실제적 과제의 수업을 하며 환경과 상호작용하는 과정에서 자신의 지식을 형성해간다는 것과 의생활의 지식과 기술은 섬

유와 직물, 의복과 관련된 실제의 경험에서 비롯된다는 것, 의생활의 섬유·직물·의복을 디자인하고 다양하게 제작하며 조화를 이루도록 하는 활동은 문화예술활동이라는 생각을 바탕으로 의생활 영역의 교육내용과 수업활동이 학습자와 상호작용할 수 있으며 탐구적이며 심미적인 활동이 될 수 있도록 실제적 과제와 실제의 경험활동을 중심으로 연계성 있도록 수업설계안을 구안하였다.

셋째, 교수-학습 과정안은 수업에서 학생들이 기존의 지식을 토대로 학습을 하되 실물을 접하여 익히고 직접적으로 활동하는 구체적이고 실험적인 체험활동, 토론 및 협의 활동, 발표 활동 등 이론과 실제를 통합하여 지식을 구성해 가는 데 중점을 두어 개발하였다. 구조화된 학습활동지(8장)와 읽기자료(6장), ppt슬라이드(45장), 동영상자료(12개), 차트(5장), 각종 모형자료(20개)를 개발하여 사용하였으며 실물의 섬유, 직물, 모시풀, 모시칼 등 수업 재료와 도구들을 마련하여 사용하였다. 4인 모둠활동을 기본으로 하여 10개 모둠에 모둠별 바구니를 마련하고 딱풀, 가위, 옷본, 핀 쿠션 등을 정리하여 수업활동에서 편리하게 사용할 수 있는 수업상자를 개발하여 적용하였다.

2. 의생활교육 프로그램 적용 결과 요약

실험수업을 적용한 결과는 학습흥미도의 변화와 학업성취도에 대한 것, 실험수업 적용 과정에서 두 가지 발견한 것으로 요약할 수 있다.

첫째, 의생활 영역에 대한 실험수업 전후의 학습흥미도는 보통이하에서 보통이상으로 유의미하게 향상되었으며 성별에 따른 차이가 없이 남녀학생 모두 자신감, 주의집중, 관련성, 만족감에서 모두 유의미하게 향상되었다.

둘째, 마인드 맵 평가를 한 결과 학업성취도는 우수한 것으로 분석되었다. 남학생에 비하여 여학생의 학업성취가 유의미하게 높았고 매우 우수한 것으로 나타났다. 또한 학생들의 학습효과 인식에 관한 설문조사 결과에서도 의생활교육 목표와 수업목표에 대하여 모두 보통이상의 학습효과가 있다고 인식하는 것으로 나타났으며 여학생에게 더 효과적인 것으로 나타났다. 미적 감수성과 정서적 발달도모에 도움이 되었으며 섬유, 옷감, 의복이 문화와 예술의 소재이자 소산이며 그 자체로서 역사적, 문화적, 예술적 가치를 갖고 있음의 이해와 의생활의 문화예술적 가치와 역사, 다양성의 이해가 가장 효과적인 것으로 나타났고 학습 과정을 통한 의미 있는 경험의 구성과 통합적이고 창의성 있는 인재 육성에도 보통 이상으로 효과적이었던 것으로 나타났다.

셋째, 핀 쿠션 만들기과 미니어저 반바지, 조끼 만들기를 5시간으로 설계한 실험수업은 옷이나 소품 제작에 상대적으로 매우 짧은 시간이 소요됨에도 기초바느질과 옷 만드는 방

법 이해에 효과적인 것으로 나타났다. 핀 쿠션 만들기는 바느질과 친해지는데 도움이 되었고 바느질과 옷감으로 무엇인가 만드는 의복이나 소품 제작활동수업에 흥미를 불러일으키기에 쉽고 유용한 소재로 파악되었다.

넷째, 학생의 실제 활동 과정에서는 인지적인 활동의 과제 수행과는 다른 다양한 문제가 발생하는 것이 발견되었다. 섬유와 직물 보고서에서 자르기를 잘 못 잘랐다거나 붙이기를 잘 못하였을 때 고치고 새로 하기가 쉽지 않다는 것이다. 특히 핀 쿠션 및 미니어처 옷 제작에서 문제가 생기는 원인은 마름질, 바느질, 시접 처리하기 등 모든 과정에서 생겨날 수 있는 사소한 것들로 문제가 생기면 몇 배의 시간과 교사의 즉각적인 도움이 요구되지만 실제의 활동에서 생기는 문제를 개인별로 지도하거나 검사해서 피드백을 주기에는 교사 대비 학생의 인원이 너무 많아 어려운 점이 많았다.

본 연구를 통하여 의생활교육의 개선을 위해서는 다각도로 가정과교사들이 지속적으로 노력하며 의생활교육 환경을 개선해 나갈 필요가 있으므로 다음과 같은 몇 가지 제언을 덧붙이고자 한다.

첫째, 의생활교육에서는 실제적 과제를 중심으로 하는 학습뿐 아니라 실제의 경험도 함께 제공할 필요가 있으며 실제 활동의 경험을 통해 인류가 의생활의 과학과 지식, 기술을 비롯한 의생활문화와 예술을 발달시켜왔고 미래로 발달하여 가고 있음을 인식할 수 있도록 수업을 설계하여야 할 것이다. 학습자가 교실이라는 제한된 공간 속에서도 시간과 공간의 제약을 극복하여 의생활을 탐구하고 의미 있게 경험할 수 있도록 효율적으로 의생활수업을 설계하고 학습자에게 필요한 것은 무엇이든 바늘 한 개, 섬유 한 조각까지도 세심하게 준비하여야 할 것이다. 학생들 인식이 부정적인 의생활 영역의 교육내용을 축소하기 보다는 부정적인 인식이 생겨나게 되는 원인을 파악하고 제거함으로써 이를 통하여 교실 안 의생활교육의 실험적 실제 속에서 학생들이 의생활문화와 예술을 창조하고 영위할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 의생활교육 환경을 개선해 나가야 할 것으로 사료된다.

둘째, 의생활교육의 실제 활동에서는 교실의 모든 학생들이 쉽게 수준 높은 완성의 경험에 도달하는 것이 아니라 완성하기위해 상당히 애쓰며 노력해야하는 반면 인지적인 활동 과제 수행에서 잘못하였을 때 지우고 고쳐 쓰면 되는 것과 달리 마름질, 바느질, 시접 처리하기 등에서 다양한 문제가 발생하며 일단 문제가 생기면 학생 스스로의 시간과 노력뿐 아니라 교사의 더 많은 학생 개개인에 대한 지원이 요구되었다. 일반적으로 1명의 가정과교사가 10학급정도를 담당하게 되는데 이때 1학급 35명~40명 정도의 학생들에 대한 적절한 지도를 위해서는 실습조교나 지원교사가 절실하게

필요한 상태인 것으로 파악되므로 이를 위한 좀 더 정확하고 구체적인 연구가 수행될 필요가 있다.

셋째, 본 연구에서 실험수업의 적용은 남녀구분 없이 효과적이며 사전흥미와 상관없이 우수한 학업성취결과에 도달할 수 있는 것으로 해석되는 반면 실험수업과 상관없이 의생활교육에 대한 남녀학생의 흥미도의 차이가 있으므로 남학생들의 의생활교육 활성화를 위해 그 원인이 무엇인지, 남녀 성역할에 대한 기존의 관념과 경험에 따른 결과는 아닌지, 해결방안은 무엇인지 등에 대한 연구가 진행될 필요가 있다고 사료된다.

References

1. Bae, H. Y. (2008). *Home economics curriculum development and evaluation of clothing life culture area based on the interpretive perspective on educational curriculum*. Unpublished master's thesis, Korea National University of Education, Cheongwon, Korea.
2. Bamford, A. (2007). *(The) Wow factor: Global research compendium on the impact of the art*. (R. Baek, Trans.). Seoul: Hangilart. (Original work published 2006)
3. Ban, Y. J., Kim, N., & Lee, H. J. (2011). Development and application of Technology · Home Economics teaching-learning lesson plan on clothing lifes to raise youth's awareness of traditional clothing culture. *Journal of Korean Home Economics Education*, 23(4), 1-17.
4. Benedict, R. (2008). *Patterns of a life*. (J. I. Lee, Trans.). Seoul: Younam-seuga. (Original work published 1934)
5. Black, J. A., & Garland, M. (2005). *A story of fashion* (G. S. Yoon, Trans.). Seoul: Gandisuewon. (Original work published 1980)
6. Choi, Y. J., & Choi, J. H. (2009). Expression analysis of the modern fashion design used origami's expression methods. *Journal of the Korean Home Economics Association*. 47(4), 1-10.
7. Crehan, K. (2008). *Gramsci, culture and anthropology* (U. Y. Kim, Trans.). Seoul: Gil. (Original work published 2002)
8. Dewey, J. (2011). *Art as experience* (J. E. Lee, Trans.). Seoul: Chaeksang (Original work published

- 1934).
9. Do, K. H., Choi, K. S., Lee, J. O., & Jo, C. (1994). As object of apparel industry: A study on the education of fashion for the development of apparel industry. *The Journal of the Korean Society of Costumes*, 23, 225-248.
 10. Erika, T. (1997). *Customs & art: Artist & mode*. (S. H. Yang, Trans.). Seoul: KyohakYuengusa. (Original work published 1979).
 11. Eum, T. D. (2001). *Experience and education of John Dewey*. Seoul: Wonmisa.
 12. Geertz, C. (2009). *The Interpretation of Cultures* (O. P. Moon, Trans.). Seoul: Ggachi. (Original work published 2000)
 13. Jang, K. B. (2010). Insight on the meaning and identity of korea's "culture & arts education" policy in korea: Based on background and practice of the policy. *The Korean Society of Music Education Technology*, 11, 25-40.
 14. Kang, I. A., & Suel, J. S. (2010). A Case study on school arts and culture education: A virtual museum-based interdisciplinary class in an elementary school. *Korean Association for Educational Methodology Studies*, 22(1), 27-54.
 15. Kang, I. A., & Yook, J. H. (2011). Educational effect of interdisciplinary class utilizing arts and culture activities' a case study of pre-service teacher preparation course in an university. *Journal of Korean Art Education*, 40, 1-26.
 16. Kim, C. J., & Lee, S. J. (2002). Developing a scoring rubric for students' mind maps and its reliability. *Journal of the Korean Earth Science Society*, 23(8), 632-639
 17. Kim, E. J. (2011). *(The) educational effects of MTBL approach in arts & culture education*. Unpublished doctoral dissertation. Kyung Hee University, Seoul, Korea.
 18. Kim, J., Park, N., Park, J., Yeun, H., & Lee, E. (2009). The artistic qualities of integrated teaching of subject and art. *Journal of Korean Art Education*, 35, 79-111.
 19. Kim, K. A., Moon, J. S., & Kim, Y. S. (2000). A study on the clothing construction of Home Economics education in the high school. *Journal of Human Ecology*, 4, 35-47.
 20. Kim, M. J. (2004). *Lecture 1 of Customs Esthetics*. Seoul: Kyomunsa.
 21. Kim, N. E., Lee, H. J., Han, J., Kim, S. J., Min, E. H., Choi, M. S., et al. (2011). The development and application of Technology · Home Economics teaching-learning lesson plan on clothing lifestyle to raise awareness of Han style (Korea culture). *Journal of Korean Home Economics Education*, 23(3), 19-36.
 22. Kim, T. H. (2007). *The interests, application, learning requirement of middle school student for clothing section in Technology and Home Economics curriculum*. Unpublished master's thesis, Hanyang University, Seoul, Korea.
 23. Kim, Y. S. (1990). *(A) Research into the facilities of the laboratory of home economics in junior high school & its operational realities*. Unpublished master's thesis, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
 24. Lee, C. S., Choi, Y. H., & Yoo, T. M., (2001). *A study on the development of the goals and content system of practical art (Technology · Home Economics)*. Seoul: Korea Institute for Curriculum and Evaluation.
 25. Lee, D. Y. (2009) Facilitating arts & culture education: Constructing infrastructure of culture & school. *Ministry of Culture & Tourism. 'Facilitating arts & culture education' Forum*, 2-5.
 26. Lee, H. J., & Han, J. (2007). *Experienced clothing life*. Gangnung: Kangwondo Office of Education.
 27. Lee, H. K. (2009) A study for use of creative art education for development of the integrated liberal subjects. *Modeni Arte*, 2, 139-145.
 28. Lee, J. H., & Shin, H. W. (2007). Teachers' recognitions on experiment and practice for Home Economics area of a Technology and Home Economics curriculum in middle school. *Journal of the Korean Home Economics Education*. 19(1), 81-97.
 29. Lee, Y. Y. (2007). Fashion as art -based on Morris Weitz's open concept of art. *Journal of the Korean Home Economics Association*. 45(1), 1-7
 30. Moon, H. K., Lee, Y. J., Lee, M. S., & Lee, Y. Y. (2010). The clothing industrial companies' demand for creative human resource and clothing

- education in university. *Proceedings of the 2010 Autome the Korean Society of Clothing and Textiles Association Conference*, 32-45.
31. Na, Y. J., Park, S. J., Song, M. K., Lee, K. H., Lee, S. H., Lee, Y. R., et al. (2010). A proposal for cultivate of fashion specialists who is compliant with global textile-fashion industry change. *Proceedings of the 2010 Spring the Korean Society of Clothing and Textiles Association Conference*. 3-24.
32. Oh, J. Y. (2010). *A study on analysis for clothing section in technology and home economics curriculum and research of students' awareness*. Unpublished master's thesis, Yeungnam University, Kyongsan, Korea.
33. Park, H. S., & Lee, H. J. (2008). The development and its application of teaching and learning plan for making class of natural dyeing and Jogakbo. *Journal of Korean Home Economics Education*, 20(2), 61-73.
34. Park, M. J. (2006). *A study on development strategies for the future home economics education: Focusing on identity, empowerment, and vision*. Unpublished doctoral dissertation, Korea National University of Education, Cheongwon, Korea.
35. Son, K. E. (2009). *The middle school students' perceptions about the propriety of the content of the section on clothing materials*. Unpublished master's thesis, Sookmyoung Women's University, Seoul, Korea.
36. Yang, M. S. (1973). A brief history of Home Economics Education after modern period (Gaewha-ki)-(1900~1945). *Journal of the Korean Home Economics Association*. 11(1), 92-106.
37. Yook, O. S. (1997). A discussion of the task and improvement of home economics education's environment. *Proceedings of the 1997 Summer the Korean Home Economics Education Association Conference*. 31-34.

접 수 일 : 2012년 8월 30일

심사시작일 : 2012년 10월 16일

게재확정일 : 2012년 11월 5일