

## 디자인씽킹을 활용한 가정교과 협력적 소비 교육 프로그램의 개발 및 적용 효과: 중학생의 협력적 문제해결 역량 향상을 중심으로

김선하\* · 박미정\*\*†

\*상현중학교 교사 · \*\*한국교원대학교 가정교육과 조교수

---

### Development and Effect of Cooperative Consumption Education Program Using Design Thinking in Home Economics Education: Focusing on the Improvement of Cooperative Problem Solving Competency of Middle School Students

Kim, Seon Ha\* · Park, Mi Jeong\*\*†

*\*Teacher, Sanghyun Middle School*

*\*\*Assistant professor, Dept. of Home Economics Education, Korea National University of Education*

#### Abstract

The purpose of this study is to develop and implement cooperative consumption education programs using design thinking in middle school home economics education classes to understand the impact on students' cooperative problem solving competency. Accordingly, a cooperative consumption education program based on design thinking was developed according to the ADDIE model, and the evaluation was conducted on a total of 25 students. The results of the study were as follows.

First, based on prior research, we developed a consumption education program based on D. school's design thinking process under the theme of 'Creating a Shared School' for the practice of cooperative consumption. As a result of expert validity verification of the teaching/learning course plan and workbook for the eight sessions, the average question was 4.72 (out of 5 points) and the average CVI was 0.93, indicating that the content validity and field suitability were excellent.

Second, to summarize the results achieved from the implementation of the cooperative consumption education program, the pre-/post-test using the revised and supplemented cooperative problem-solving competency tool, and the open-ended survey, it was confirmed that the developed program had a significant effect on improving not only the students' knowledge and perceived necessity for cooperative consumption along with the awareness of practice, but also the cooperative problem-solving competency.

As a follow-up study, we propose to expand the research to a wider audience, and to further conduct research and develop programs applied with design thinking in home economics curriculum and in consumer competency development. This study confirmed that cooperative consumption education programs using design thinking are effective in improving youth's cooperative problem-solving competency and is meaningful in that they developed consumption education programs under the theme of 'cooperative consumption' in response to changing consumer education needs.

---

† 교신저자: Park, Mi Jeong, 250 Taeseongtabyeon-Ro Gangnae-meyon Heungdeok-gu, Cheongju-si, Chungbuk, Korea National University of Education, Republic of Korea

Tel: +82-43-230-3677, Fax: +82-43-231-4087, E-mail: homeedu@naver.com

본 논문은 석사학위 청구논문의 일부임.

Key words: 가정교육(home economics education), 디자인씽킹(design thinking), 소비 교육 프로그램(consumption education program), 협력적 문제해결역량(cooperative problem solving competency), 협력적 소비(cooperative consumption)

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

사물인터넷, 빅데이터, 로봇을 통한 기술의 융합 등으로 사람과 사물, 공간이 연결되는 초연결화는 4차 산업혁명의 핵심이다. 초연결화의 영향으로 소비자-소비자, 소비자-생산자 간의 정보교류가 활발해짐에 따라 소비자는 원하는 제품과 서비스를 창출하는데 적극적으로 참여하여 능동적이고 주체적인 소비자 역량을 갖추어야 하며, 다양한 소비 환경 변화에 적응해야 할 필요가 있다.

미래 소비의 주역인 청소년을 대상으로 변화하는 소비환경에 대응할 수 있는 소비자 역량을 갖출 수 있도록 소비자 교육을 실시하는 것은 매우 중요하다. 가정교과는 학교 소비자 교육을 담당하고 있는 주요 교과이며(Lee, 2011; Park, 2020), 가정생활과 관련된 의·식·주생활 등 다양한 영역과 소비자 교육 내용을 연계할 수 있어(Lee & Yu, 2015; Yoon, 2020) 효과적인 소비자 교육이 가능하다. 그러나 7차 교육과정 이후로 가정교과 내 소비생활 영역의 비중이 축소되어 ‘청소년의 소비생활’이 소단원으로 편제된 이후 그 내용 구성이 지금까지 이어지고 있으며(Korea Consumer Agency, 2017), 교육과정에 소비자 주권, 지속 가능한 소비 등의 소비환경 변화에 따른 내용이 부족하며, 사례를 바탕으로 한 교수·학습 방법론의 변화가 필요하다. 이에 가정교과는 청소년을 대상으로 미래 사회의 소비환경 변화에 따른 소비자 교육내용 및 교수·학습방법 변화와 함께 변화하는 소비자 역량을 강화하는데 효과적인 소비교육 프로그램에 대한 연구, 개발이 필요하다고 볼 수 있다.

4차 산업혁명의 초연결화와 함께 기존 소비에 대한 반성과 소비의식 향상에 따른 지속가능한 소비에 대한 관심이 더해지며 새로운 소비문화인 협력적 소비가 주목받고 있다. Botsman과 Rogers(2010)는 공유개념을 소비에 접목시켜 한번 생산된 재화를 함께 사용하는 것을 의미하는 협력적 소비라는 용어를

제시하였다. 협력적 소비는 2008년 경제위기 이후 경제위기를 경험하면서 합리적인 소비의 추구 및 소유보다는 사용을 중요시하는 소비 가치의 변화와 디지털 디바이스를 통해 시간·지리적 제약을 뛰어넘는 서비스가 가능해지고(Park et al., 2013) 공유할 수 있는 자원의 범위와 공동체의 규모가 확장되며 발달했다. 그리고 친환경적, 윤리적 소비, 지속가능한 소비 등의 소비자 의식 수준이 향상됨에 따라 협력적 소비가 자원의 활용도를 높여 자원 낭비를 줄인다는 면에서 더욱 발전할 것으로 보인다. 즉, 협력적 소비는 생산된 재화와 서비스를 공유하며 유휴 자원의 활용을 최대로 끌어올리면서 사회적 가치를 추구하는 소비로, 미래에 지향해야 할 소비문화(Park & Oh, 2018)이자 미래 소비시장을 이끌어 갈 청소년들이 지속가능한 삶과 함께 실천해야 하는 소비방식이라고 할 수 있다. 이러한 협력적 소비 참여 의도에 소비자 교육 경험이 긍정적인 영향을 미치지만(Choi & Park, 2016; Jung & Choi, 2017), 현재까지 가정교과에서 청소년을 대상으로 협력적 소비에 대한 소비자 교육 프로그램에 관한 연구가 이루어지지 않았다. 이에 미래 소비의 주체인 청소년들이 배워야 할 소비문화인 협력적 소비에 대하여 청소년을 대상으로 한 교육 프로그램의 연구가 필요하다.

2015 개정 교육과정은 앞으로 다가올 새로운 변화에 대응하기 위해 창의·융합형 인재상을 구현하고자 핵심역량을 제시하며 이를 강화하기 위한 교수·학습 방법으로 협력 학습, 토의·토론학습 등의 학생 참여 중심 수업 확대하는 등의 수업 개선을 권장하고 있다(Ministry of Education[MOE], 2015a). 이에 경영, 예술, 산업 분야에서 주로 사용되었던 사고 기법이었던 디자인씽킹이 최근 여러 교과에서 교수·학습방법의 하나로 주목받고 있다. 디자인씽킹은 생각하여 실제 만들어보는 단계를 거치면서 창의·융합적 사고로 문제를 해결하는 방법이다(Woo & Lee, 2018). 디자인씽킹을 활용한 수업은 학생들이 협력을 통해 문제를 해결해가는 과정에서 서로 다른 개인들이 지닌 지식, 관점, 경험 등을 공유함으로써 모둠원간의 효과적인 협업에 필요한 공감과 배려, 책임감, 의사소통능력 등을 향상시킬

수 있다. 이는 가정 교과역량인 ‘관계형성능력’의 하위요소로 (Lim & Park, 2019), 디자인씽킹은 ‘관계형성능력’의 향상에 효과적일 것으로 판단된다. 또한 이는 최근에 주목받고 있는 협력적 문제해결역량과 관련이 있다. 협력적 문제해결역량은 기존의 문제해결역량과 차별화된 개념이며, 인지적 차원에 초점을 두었던 문제해결을 사회적 차원까지 확장한 것으로 볼 수 있다(Yoo, 2016). 협력적 문제해결역량은 서로 다른 능력을 지닌 사람들과 협력하여 문제를 해결하는 과정에 필수적이며, 협력적인 문제 해결을 위해서는 구성원 각자의 맡은 일의 책임감 있는 수행, 구성원 간의 배려, 조정, 수용 등을 통해 의사결정이 이루어져야 한다(Yoo, 2016)는 점에서 디자인씽킹 활용수업에서 향상되는 역량과 그 관련이 있다. 협력적 문제해결역량은 복잡하고 다양한 생활의 문제를 해결해 나가는 과정에 필수적이며, 지식 기반 사회의 복잡한 문제에 직면하게 될 미래 인재를 갖추어야 할 역량이라 할 수 있다. 이에 디자인씽킹은 협력적 문제해결 역량을 향상시키기에 적합한 교수·학습방법이라 볼 수 있다.

그러므로 본 연구에서는 중학교 가정 교과 수업에서 디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램을 개발하고 실행하여 학생들의 협력적 문제해결역량의 향상을 살펴보는 데 목적이 있다. 이를 위한 연구내용은 다음과 같다.

첫째, 중학생을 대상으로 디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램을 개발하고, 전문가 타당도 검증을 실시하여 개발한 프로그램을 평가한다.

둘째, 디자인씽킹에 기반한 협력적 소비 교육 프로그램 실행한 후, 프로그램이 중학생의 협력적 문제해결역량의 향상에 미치는 영향을 평가한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 가정과 소비자교육

#### 1) 중학교 가정과 교육과정의 ‘소비생활’ 영역

청소년시기의 학교소비자 교육은 청소년 소비자를 성인 소비자로 준비시키는 예비교육의 성격이 강해 그 중요도가 높다(Moon,

2013). 이에 학교 소비자 교육을 담당해온 가정과 중학교 교육과정의 소비생활 영역 변화를 1차부터 2015 개정 교육과정까지 국가 교육과정 정보센터(National Curriculum Information Center) 웹사이트에서 다운로드상의 유의점을 분석한 결과는 <Table 1>과 같다.

1-4차 교육과정은 내용 면에서 아직 소비라는 용어가 등장하지는 않았고, 경영기장이나 가정관리의 측면에서 접근하여 교수학습 방법 및 지도상의 유의점이 미래의 가정생활을 영위하기 위한 수단으로 경제 교육에 초점을 맞추고 있다(Table 1).

5차 교육과정부터 2015개정 교육과정에서 가정과 소비생활 영역 내용 체계와 내용의 주요점을 분석한 내용을 정리하면, 소비자 교육이 본격적으로 이루어진 것은 5차 교육과정부터이며, ‘소비’개념이 도입되면서 대단원으로 확대되고 가정교과의 주요 영역을 차지했으나 7차 교육과정 이후 소단원으로 축소되어 편제되었다. 교육 내용은 7차 교육과정 이후의 소비생활 영역에서 유사하게 유지되고 있으며 2009 개정 교육과정에서 청소년의 소비환경 변화와 소비문화 내용이 추가되었다(Table 1). 교수·학습 방법 및 유의점을 살펴보면, 소비개념이 도입된 5차 교육과정부터는 소비자로서 갖추어야 할 소양을 갖추는데 초점을 두고 있다. 6차 교육과정이 사례 중심의 수업을 통해 의사결정 능력, 합리적인 소비 태도, 근검절약 태도 등 지식, 기능과 함께 태도의 변화를, 7차 교육과정도 현장견학, 사례조사, 문제해결 학습 등을 강조하였다. 2007 개정 교육과정은 개인과 가정생활의 문제 해결을 위해 무엇을 해야 하는지, 2009 개정 교육과정은 문제해결, 프로젝트, 실습 중심 등의 교수·학습방법을, 2015 개정 교육과정은 전체적으로 학생들의 발달 단계, 학습 수준, 관심, 흥미 등을 고려한 학생 중심 활동을 강조했다.

중학교 가정과 교육과정 중 소비생활 영역을 살펴본 결과 7차 교육과정 이후 내용 구성이 정체되어 있어 시대 흐름에 따른 교육내용의 변화가 필요함을 알 수 있다. 또한 사례를 바탕으로 구성된 교수·학습방법을 적용할 것을 강조함에 따라 가정과 소비생활 영역을 주제로 한 실생활 중심의 교수·학습 과정안 개발에 대한 지속적인 연구가 이루어져야 할 필요가 있음을 확인하였다.

Table 1. Analysis of consumption areas of home economics curriculum (1st-2015 Revision)

교육과정시기	학년 (년)	내용 체계	내용의 주안점	교수·학습 방법 및 유의점
1차 (1955~1963)	중1	◎ 경영기장		해당 서술 없음
	중2	○ 계산		
	중3			
2차 (1963~1973)	중1	◎ 가정 관리 ○ 나의 용돈 ○ 물건사기 ○ 나의 물건 활용		미래의 가정경제를 담당하는 역할을 수행할 때 필요한 기본 기능을 익히는 것에 초점
	중2	◎ 가정 관리 ○ 집안일 돕기		
	중3	◎ 가정 관리 ○ 능률 있는 집안 일 ○ 생활비		
3차 (1973~1981)	중1	◎ 가정 관리 ○ 가정 경제 • 국민 경제와 가정 경제 • 소득 증대와 저축 • 수입과 지출 • 가계부 • 용돈 관리	가족의 일원으로서 책임을 인식하고 가족의 직업생활에 협조하며, 분수에 맞는 소비 생활을 통해 가정과 국가 사회에 봉사할 수 있도록 함	실습지도 등 구체적인 체험기회를 강조하여 경험중심의 수업 운영에 초점
	중3	◎ 가정 관리 ○ 가정의 경제 발전 • 생활의 향상과 개인의 발전 • 직업의 안정과 가족의 생활 향상 • 가족 구조와 가정 경제의 안정 • 생계의 규모와 저축		
4차 (1981~1987)		◎ 가정 생활과 자원 활용 ○ 자원과 가정생활 • 가정 생활과 자원	효율적인 자원사용을 위한 자원관리를 중심으로 구성함	가정생활의 모든 자원의 효율적인 활용을 위한 지도
5차 (1987~1992)	중1	◎ 소비 생활과 자원 활용 ○ 소비자의 의의와 역할 ○ 합리적인 소비 생활 ○ 가정 자원의 활용	교육 대상을 소비자로 인식 하고 알아야 할 지식과 정보 등으로 구성함	소비자의 역할의 중요성, 소비 생활의 정보나 자료 수집 강조하여 소비자가 갖추어야 할 지식, 기능 습득에 초점
6차 (1992~1997)	중2	◎ 가정자원의 관리와 소비생활 ○ 소비자의 의사 결정 • 구매의 원리, 구매 의사결정 • 소비자 정보의 활용 • 소비자 문제의 해결	소비자의 구매의사 결정을 위한 내용과 소비자 문제해결과정을 제시함	사례 중심 수업을 통해 의사결정 능력, 합리적인 소비태도, 근검절약 태도 등 지식, 기능, 태도의 변화 추구
7차 (1997~2007)		◎ 생활 자원과 환경의 관리 ○ 자원의 관리와 환경 • 청소년과 소비생활	청소년 소비자로 교육대상 및 내용을 구체화 함	현장견학, 사례조사, 문제해결학습 등을 강조하며 ICT와 학습내용으로 소비자문제해결에 중점을 둠
2007 개정 (2007~2009)	중1	◎ 가정생활 ○ 청소년의 생활 • 청소년의 소비생활	.	개인과 가정생활의 문제를 해결하기 위해 무엇을 해야하는 지에 초점
2009 개정 (2009~2015)	중 1~3	◎ 가정생활 ○ 청소년의 자기관리 • 청소년의 소비생활	청소년의 소비환경 변화, 소비문화 내용이 추가됨	사례중심의 문제해결, 프로젝트, 실습중심의 교수·학습 방법 적용
2015 개정 (2015~)		◎ 자원 관리와 자립 ○ 청소년의 소비생활	.	학생들의 발달 단계, 학습수준, 관심 등을 고려한 학생중심 활동 강조

\* ◎ 대단원, ○ 중단원, • 소단원

## 2) 가정교과 소비자 교육의 선행연구

가정교과의 소비자 교육의 선행연구 결과별로 정리하면 <Table 2>와 같다. 가정교과와 타 교과를 비교·분석한 연구를 살펴보면, 7차 교육과정에서 소비자교육 관련 내용이 도덕, 사회, 기술·가정 과목에서 중복적으로 다루어지며(Huh, Ryu, & Han, 2007; Lee & Yu, 2015; Yoon, 2020), 그 중 기술·가정 교과에서 일상생활에서의 실천방안을 제시하고(Lee & Yu, 2015), 소비자역량의 핵심적인 내용을 다루고 있으며 다양한 영역과 연계된다는 면에서 소비자교육의 중심교과임을 알 수 있다(Yoon, 2020).

교육과정에 따라 교과서 내용을 분석한 연구에서 Lee(2010)는 2007 개정 교육과정에서 활동과제, 표나 그림, 사진, 보충 및 심화 학습에 치중하여 내용면에서의 반영이 부족함을, Kim(2014)은 2009 개정 교육과정의 ‘청소년의 소비생활’단원의 내용 구성이 소비자 역할, 소비자 책임, 윤리적 소비 등 내용 구성의 편차가 크고, 소비자 문제 해결과정과 피해 구제의 내용이 지나치게

이론적이며, 소비자 주권 내용의 교과서 반영이 미흡함을, Yoo와 Koo(2018)는 2015 개정 교육과정에 따른 중학교 기술·가정 1권 교과서 교과내용에서 구체적인 성취기준이 5차 교육과정 이후 큰 변화가 없고, 소비생활 성취기준에 소비자 주권, 지속가능한 소비, 윤리적 소비 등이 보완되어야 하는 점 제시하였다.

소비자 교육 프로그램 개발 및 적용까지 이루어진 논문을 중심으로 볼 때, Jeon(2013)은 Problem-Based Learning(PBL)을 활용한 프로그램을 개발하고 적용한 결과 학생들의 윤리적 소비 관여도와 윤리적 소비 의식, 문제해결능력과 자기주도 학습 능력이 많이 향상되었음을 확인하였다. Kim(2020)은 지속가능한 발전을 위한 소비생활 개선을 주제로 체인지메이커 프로그램을 적용 후, 학습자들이 친환경 인식의 변화와 친환경 행동의 실천에 있어 지속적인 효과가 있음을 확인하였다. Yuk(2020)은 고등학생을 대상으로 디자인생킹을 적용한 지속가능한 소비에 관한 수업을 통해 현실문제와 공감하고 반성 및 성찰하는 계기가 되는 등 긍정적인 학습경험을 확인하였다.

Table 2. Prior research on consumer education of home economics

연구 분야	연구자 (연구년도)	연구결과
가정 교과와 타 교과 비교분석	Huh, Ryu와 Han (2007)	타교과와 소비영역 내용이 중복되지만 가정교과가 내용이 가장 많고, 시수 및 학년의 연계성이 확보되어 있음.
	Lee와 Yu (2015)	기술·가정 교과에서 ‘소비생활’ 내용을 가장 많이 다루고 있으며, 의·식·주생활을 포함한 전반적인 내용 포함이 가능함.
	Yoon (2020)	가정교과가 소비자역량의 핵심적인 내용을 다루고 있고, 다양한 영역과 연계할 수 있어 소비자교육의 중심역할을 하는 교과임.
교육과정에 따른 교과서 내용 분석	Lee (2010)	2007 개정 교육과정의 주안점이 교과서 본문에 잘 반영되어 있지 않으며, 단원이나 출판사마다 강조점 반영 정도의 차이가 있음을 확인함.
	Kim (2014)	2009 개정 교육과정의 주안점이 교과서 내용에 반영이 미흡하며 활동중심의 내용구성과 재무관리와 소비자 주권의 추가 반영을 제시함.
	Yoo와 Koo (2018)	2015 개정 교육과정에서 소비영역 축소를 지적하고 성취기준을 현재 환경에 맞게 변화시키며, 청소년 소비자에 대한 새로운 시각, 실천적 문제해결력 강화를 위한 구성변화를 제시함.
소비자 교육 프로그램 개발 및 적용	Jeon (2013)	PBL을 활용한 수업을 통해 윤리적 소비 관여도, 윤리적 소비의식이 향상되었으며, PBL수업이 학생들의 문제해결능력, 자기 주도 학습 능력에 효과가 있음.
	Kim (2020)	지속가능한 발전을 위한 소비생활 개선의 주제의 체인지메이커 교육프로그램을 통해 학습자의 친환경 인식변화, 친환경 행동 실천의 지속성에 효과가 있음을 확인하였음.
	Yuk (2020)	지속가능한 소비단원에 디자인생킹 프로세스를 적용한 수업을 통해, 현실의 문제와 공감을 통해 반성 및 성찰의 계기가 되어 긍정적인 학습경험을 확인함.
소비자 교육의 효과	Sim (2009)	소비 영역이 교육과정 시수 축소, 이론 중심 교육의 한계점과 학생의 흥미와 소비자교육의 중요성 인식이 중요함을 제시함.
	Park (2018)	가정과 소비자 교육이 인지적 소비자 역량과 실천적 소비자 역량 향상에 효과적이며, 금융역량 강화의 필요성을 제시함.

소비자 교육의 효과에 관한 연구를 살펴보면, Sim(2009)은 소비자 교육의 효과를 높이기 위해서는 학생의 흥미와 소비자 교육의 중요성을 인식할 수 있도록 다양한 사례 및 실생활에 적용되는 자료개발의 필요성을 강조하였고, Park(2018)은 소비자교육을 통해 인지적, 실천적 소비자역량을 향상시키는데 효과가 있다는 점을 확인하고, 가정과 교육과정 내용요소에 금융역량의 강화가 필요함을 제안하였다.

선행연구를 살펴본 결과, 가정과는 청소년의 학교 소비자 교육을 담당하는 중심 교과이며, 가정과의 소비자 교육은 소비 영역을 다루는 타 교과와 다르게 교과 내 식생활, 의생활 등의 영역과 연계성이 높아 인지적, 정서적, 실천적 소비자 역량을 높일 수 있어 그 역할이 중요하다고 할 수 있다. 그러나 교육과정 및 교과서의 내용에서 소비자 주권, 지속가능한 소비 등의 내용 요소가 부족하며, 실제 문제를 바탕으로 한 다양한 교수·학습 방법에 관한 지속적인 연구가 필요한 상황이다. 특히 미래 소비자로서 역량을 갖추어야 하는 청소년의 소비자교육은 빠르게 변화하는 소비가치관과 소비문화를 심도 있게 다루어야 할 필요가 있다. 또한 효과적인 소비자 교육을 위하여 실생활에 경험할 수 있는 소비 문제 상황을 해결하는데 적용할 수 있는 활동을 중심으로 구성된 소비자교육 프로그램을 개발한다면 가정 교과에 유용한 학습 자료가 될 것이라고 생각된다.

## 2. 협력적 소비

협력적 소비는 2011년 미국의 시사주간지 「Time」에서 ‘세상을 바꿀 10대 혁신 아이디어’로 언급되면서 많이 알려졌다. Botsman과 Rogers(2010)는 협력적 소비란 자신이 소유한 상품, 서비스, 시간, 공간 등의 자원을 공유하는 소비활동으로 전통적인 공유, 대여, 선물, 거래, 물물 교환 등을 포함한다고 정의했다.

협력적 소비의 특징은 다음과 같다. 첫째, 유휴자원 사용의 확대이다(Lee & Yeo, 2016). 자원의 활용도를 높이고 가치를 극대화하고, 자원의 절약을 통해 무분별한 지출을 줄일 수 있고, 자원의 재활용 측면에서 친환경적이다. 둘째, 시간과 공간의 한계를 넘어선다(Kang & Choi, 2013). 협력적 소비는 ICT의 발전으로 인터넷, SNS의 발달로 플랫폼이 발달하여 소비자와 소비자, 소비자와 생산자와의 정보공유가 원활해지며 공동체의

범위가 확대되었다. 셋째, 구성원간의 신뢰를 바탕으로 이루어진다(Lee & Yeo, 2016). 당사자들 간의 직접적인 교환뿐만 아니라 플랫폼이나 SNS를 활용하는 경우가 많아졌고, 이는 참여자들이 열린 마음으로 거래 당사자들이 플랫폼이나 SNS 등을 통해 사회적 평판을 쌓을 수 있는 개방적인 환경이 더해져 신뢰를 가지고 익명의 타인을 믿고 자원을 공유한다. 이처럼 협력적 소비는 생산된 자원을 소유하는 것보다 사용하는 것에 초점을 두고, 타인과의 신뢰를 바탕으로 ICT를 활용하여 시공간의 제약 없이 공유함으로써 자원의 가치를 높인다. 즉 협력적 소비는 공유를 통해 불필요한 유휴자원을 줄여 자원 낭비를 최소화하고 금전적 혜택, 만족감과 같은 개인적 가치와 함께 자원, 환경 등의 사회적 가치를 함께 고려하는 소비문화로 지속가능한 사회로의 발전에 기여할 수 있음을 시사한다.

협력적 소비 참여 의도에 영향을 주는 요인에 대한 연구를 살펴보면, Hamari, Sjöklint와 Ukkonen(2015)은 지속가능성과 즐거움, 경제적인 혜택이, Lee와 Yeo(2016)는 협력적 소비의 경험 여부, 혜택과 친환경성에 대한 인식, Park과 Oh(2018)는 실용적 요인과 쾌락적 요인이 참여의도에 영향을 미친다고 보았다. Choi와 Park(2016)은 소비자 교육이 협력적 소비에 대한 지식, 태도, 의도를 높이는 데 효과적이며, Jung과 Choi(2017)는 제공사로서의 참여 의식보다 사용자로서의 참여의식이 더 높다는 사실과 함께 기대 혜택으로 즐거움을 중요시 한다고 분석했다. 가정교과 선행연구를 살펴보면, 가정교과 내 협력적 소비에 관한 교육프로그램 개발에 관한 연구가 이루어지지 않았으나, Jung(2018)은 협력적 소비에 대한 학교 소비자 교육의 필요성을 언급하였다.

협력적 소비는 공유를 통해 불필요한 유휴자원을 줄여 자원 낭비를 최소화하고 금전적 혜택, 만족감과 같은 개인적 가치와 함께 자원, 환경 등의 사회적 가치를 함께 고려하는 소비문화로 지속가능한 사회로의 발전에 기여할 수 있다. 이에 미래 소비의 주체인 청소년들이 소비자교육을 통해 협력적 소비를 배우고 실천할 수 있도록 학교 소비자 교육의 중심인 가정교과의 교육 내용으로 협력적 소비를 포함할 필요가 있다고 판단된다. 이에 가정 교과의 소비자 영역에서 협력적 소비 교육 프로그램의 개발에 관한 연구가 필요하다.

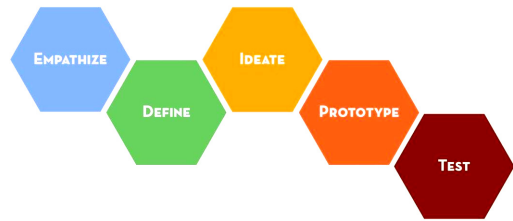
### 3. 디자인씽킹

디자인씽킹(design thinking)의 개념을 최초로 거론한 사람은 Herbert Simon이라고 알려져 있다. 이후 디자인씽킹이 대중적으로 알려진 것은 1991년에 설립된 디자인 컨설팅 회사인 IDEO의 영향이었으며, IDEO의 CEO인 Brown(2008)은 사람들의 요구를 충족시키기 위하여 디자이너의 감수성과 작업방식을 이용하여 발산과 수렴, 분석과 통합에서 끊임없이 움직이는 것이라고 정의했다.

디자인씽킹의 특징은 다음과 같이 정리할 수 있다(IDEO, 2011). 첫 번째, 인간 중심적이다. 디자인씽킹은 사람들의 필요와 동기부여를 이해하고 문제 상황을 직·간접적으로 경험, 관찰을 통해 공감을 바탕으로 맥락을 이해하는 것에서 시작한다. 두 번째, 협동적인 과정이다. 서로 다른 의견을 지닌 사람들과의 소통, 협력은 긍정적인 자극을 주어 창의적인 사고의 확장을 이끌어낼 수 있다. 세 번째, 낙관주의에 기반한다. 디자인씽킹은 참여하는 사람 모두가 긍정적인 변화를 가져올 수 있다고 믿기에 문제해결과정에서의 어떤 제약도 긍정적으로 받아들일 수 있다. 네 번째, 새로운 시도를 중요시한다. 디자인씽킹은 각 단계를 유연하게 반복을 통해 새로운 시도와 실험, 실수와 실패를 통해 배우는 것으로 완벽을 추구하거나 실수를 하지 않아야 한다는 부담으로부터 자유롭게 한다. 디자인씽킹의 특징을 종합해보면, 인간에 대한 공감과 이해를 중요시하고, 다른 사람들과의 협력을 바탕으로 유연한 사고를 통해 문제에 대한 창의적인 해결책을 제시하는 것이다. 이는 디자인씽킹이 복잡한 문제 해결의 도구로 활용되어 미래에 적합한 인재가 갖추어야 할 자질을 함양하는데 관련이 있음을 의미한다(Yuk, 2020).

디자인씽킹 프로세스는 기관과 저자에 따라 다양한 형태로 개발되고 있으며, 이 연구에 적용한 디자인씽킹 프로세스는 교육 분야에 자주 활용되고 있는 D. school의 5단계(Figure 1)와 수행절차에 근거하였다.

D. school 프로세스는 2003년 스탠포드 대학에서 교육목적으로 설계한 것이다. 1단계 공감은 관찰, 인터뷰 등을 통해 사용자의 이해와 공감을 바탕으로 대상의 문제와 니즈(needs)를 파악한다. 2단계 정의는 공감단계에서 발견된 결과를 팀원과의 토론 등을 거쳐 사용자의 문제를 명확히 한다. 3단계 발상은 문제 해결방법을 찾기 위한 다양한 아이디어를 제시하는 것이다. 4단계 프로토



\* <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>

Figure 1. D. school process

타입은 문제에 대한 해결방법을 구현하는 것이고, 5단계 적용은 프로토타입에 대한 검토, 피드백, 수정하는 과정이다. 비선형적이기에 필요에 따라 몇 번이고 되돌아가서 진행이 가능하고, 동일단계를 반복할 수 있다는 특징을 가지고 있다.

디자인씽킹 기반의 교육 프로그램의 효과성에 대한 선행연구를 살펴보면, 우선 창의성(Lee & Park, 2016; Lee, Yoon, & Kang, 2015; Yuk, 2016)과 문제해결능력(Kim, 2018)이 향상된다. 또한 Lee(2019)는 초등학생을 대상으로 한 수업을 통해 감성지능과 창의적 성향이, Yoon, Kwon과 Kang(2019)은 중학생을 대상으로 적용한 결과 협업 역량의 하위요인 중 갈등 조절과 팀 활동 영역에서, Park과 Kim(2018)은 중고등학생을 대상으로 적용한 결과 협업을 통한 대인관계 능력이 향상됨을 확인했다. 가정교과에서 디자인씽킹을 교과수업에 적용한 선행연구(Yoo, 2019; Yuk, 2020)에서도 창의성과 공감능력, 실천의식 등이 향상되었음을 알 수 있다.

종합해보면, 첫 번째로 디자인씽킹은 생활에서의 문제에 대하여 해결방법을 찾아가는 과정에서 실천의식을 향상시킨다. 디자인씽킹은 단편적인 지식이 아니라 사용자에 대한 깊은 이해를 바탕으로 문제의 맥락을 이해함으로써 실천으로 이어질 수 있는 교수·방법이다. 두 번째로 디자인씽킹을 활용한 수업을 통해 창의성, 문제해결능력, 융합적 사고가 향상된다. 이는 문제의 해결을 위하여 다양한 지식과 기술의 융합이 이루어져야 하며, 비선형적이며 순환적인 과정을 거치는 과정에서 길러지는 역량으로 볼 수 있다. 세 번째로 디자인씽킹 수업을 통해 공감 능력, 대인관계 능력, 의사소통 능력 등이 향상된다. 디자인씽킹은 서로 다른 사람들이 지닌 지식, 경험 등을 공유하고 협력하여 문제에 대한 해결책을 찾아가는 과정으로 의사소통 능력 및 공감 능력 등이 향상되는 것으로 볼 수 있으며, 이러한 역량은

가정 교과역량인 ‘관계형성능력’과 밀접한 관련이 있다. ‘관계형성능력’은 존중과 공감, 배려와 돌봄을 통해 공동체 감수성을 함양하여 자신과 가족, 친구, 지역사회, 자원, 환경과의 건강한 상호작용과 관계를 형성·유지 할 수 있는 능력이다(MOE, 2015b). 따라서 디자인씽킹을 가정교과의 수업에 활용한다면 ‘관계형성능력’ 향상에도 효과적인 것이다.

나아가 디자인씽킹의 수업을 통해 향상될 수 있는 이러한 능력들은 최근에 주목 받고 있는 협력적 문제해결역량과 밀접한 관련이 있다. 협력적 문제해결역량은 기존의 문제해결역량과 차별화된 개념으로, 두 명 이상의 구성원이 해결책을 찾기 위해 필요한 이해와 노력을 공유하고 그 해결책을 찾기 위한 지식, 기술 및 노력을 통합함으로써 문제를 해결하려고 시도하는 과정에 효과적으로 참여할 수 있는 개인의 능력이다(Organization for Economic Cooperation and Development[OECD], 2017). 이러한 협력적 문제해결역량은 점차 복잡해지는 지식기반사회에서 서로 다른 능력을 지닌 사회 구성원과 협업하여 문제를 해결해나 가는데 필수적이므로 미래 사회를 살아가는 청소년들이 갖추어야 할 역량으로 볼 수 있다. 디자인씽킹이 협력적 문제해결역량의 하위요소인 문제해결능력, 융합적 사고, 공감 능력, 의사소통 능력 등을 향상시키는데 효과가 있다는 점에서, 이를 교수·학습 방법으로 활용한다면 협력적 문제해결역량도 강화할 수 있다고 판단된다.

그러므로 본 연구는 디자인씽킹을 활용한 중학교 가정교과 협력적 소비 교육 프로그램을 개발하여 실행하고, 협력적 문제해결역량에 미치는 영향을 알아 하고자 한다.

### III 연구 방법

이 연구는 디자인씽킹을 활용하여 가정교과의 협력적 소비 교육 프로그램을 개발하고 실행한 후, 프로그램이 중학생의 협력적 문제해결역량에 미치는 영향을 살펴보는 데 목적이 있다. 이러한 연구목적 수행을 위해 ADDIE 모형에 따라 <Table 3>와 같이 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 단계를 거치면서 수행되었고 구체적인 내용은 다음과 같다.

분석 단계에서는 협력적 소비를 주제로 디자인씽킹을 활용한 소비교육 프로그램 개발을 위해 가정과 소비생활 영역, 협력적 소비 및 디자인씽킹에 관한 선행연구와 문헌을 분석하여 학교 소비자교육에 있어 가정 교과의 역할의 중요성을 확인하였고, 가정교과에서 프로그램의 주제로 협력적 소비를 선정하고, 협력적 문제해결 역량 강화를 위한 교수·학습방법으로 디자인씽킹의 적합성을 확인하였다.

설계 단계에서는 분석결과를 토대로 학생들이 협력적 소비 참여의식을 높이기 위해 소비생활에서 협력적 소비를 직·간접적으로 경험할 수 있도록 학생들이 주체가 되는 학교 공간 및 생활에서 협력적 소비를 실천할 수 있는 아이디어를 찾아보고 이를 구체화하는 과정을 프로그램의 주제로 다루고자 협력적 소비교육 프로그램의 주제를 ‘공유학교 만들기’로 선정하였다. 그 내용은 학생들이 평소 소비생활의 문제를 깨닫고 학교 공간에서 협력적 소비를 실천할 수 있는 아이디어를 찾아보고 이를 구체화하는 과정으로 계획하였다. 교수·학습 전략으로 디자

Table 3. Research contents according to ADDIE model

단계	연구내용
분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 선행연구 및 관련 문헌 분석</li> <li>○ 가정과 소비자 교육의 변화 분석</li> <li>○ 협력적 소비 내용 분석</li> <li>○ 교수·학습방법으로 디자인씽킹의 적합성 분석</li> </ul>
설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 협력적 소비 교육 프로그램 설계</li> <li>○ 실험 설계: 단일집단 사전·사후 설계</li> <li>○ 수업주제 : 공유학교 만들기</li> <li>○ 내용 : 학교에서 협력적 소비 실천하는 아이디어 찾아보기, 아이디어 프로토타입 제작 및 수정</li> <li>○ 교수·학습방법 : D. school 프로세스 활용</li> </ul>
개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 개발</li> <li>○ 측정 도구 개발</li> <li>○ 전문가 타당도 검증</li> <li>○ 8차시의 교수·학습 과정안 및 워크북 개발</li> <li>○ 협력적 문제해결역량 척도 개발</li> <li>○ 전문가 타당도 검토 및 수정·보완</li> </ul>
실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 실행</li> <li>○ 서울 S중학교 1학년 남, 여학생(25명)</li> <li>○ 자유학기 주제선택 수업 시간에 적용</li> </ul>
평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 학생 설문조사 실시 및 결과 분석</li> <li>○ 사전·사후검사 및 프로그램 평가 설문 실시</li> <li>○ 프로그램에 관한 개방형 설문조사를 통한 프로그램 효과 분석</li> </ul>



인씹킹 프로세스 중 D. school의 프로세스를 선정하고, 개발한 프로그램의 효과는 단일집단 사전·사후 검사로 설계하였다.

개발 단계에서는 설계에 따라 8차시의 교수·학습 과정안과 학생 워크북을 개발하였다. 개발한 자료의 내용타당도 확보를 위해 가정교과교육 전문가 7인으로부터 검증을 받았다. 타당도 검증 전문가는 현직 가정교과 교사로서 교육경력이 5년 이상이면서 가정교과교육 전공 석사과정 이상의 교사로 선정하였다. 타당도 검증 문항은 전체 프로그램과 차시별 프로그램에 대한 질문으로 구성하여, 전체 프로그램에 관해서는 내용 구성의 적절성, 실행 가능성, 프로그램의 효과성 등을, 차시별 프로그램과 학생 워크북에 대해서는 학습목표와 내용의 적절성, 학습자 수준 및 이해도에 관한 문항으로 구성하고, 개방형 문항으로 차시별로 수정 및 개선사항을 서술하도록 하였다(Table 8, Table 9). 전문가 타당도 검증 문항은 지도교수와와의 검토 및 협의과정을 거쳐 5점 리커트 척도로 개발하였고, 평균과 Fehring (1987)의 기법에 따라 5점 척도 중 1점은 0.00, 2점은 0.25, 3점은 0.50, 4점은 0.75, 그리고 5점은 1.00의 가중치를 두고 7명의 전문가들이 할당된 점수의 가중치 평균을 계산했다.

또한 프로그램의 효과를 분석하기 위해 평가도구로 Yoo (2016)가 개발한 협력적 문제해결 역량 측정도구를 연구에 맞게 문제해결 수행역량 23문항, 사회적 협력역량 22문항, 총 45문항으로 수정하였다. 이를 중학교 1학년 남녀 6명의 학생에게 예비조사를 거쳐 보완 후에 최종 작성하여 사용하였다. 설문 문항은 5점 리커트 척도로 개발하였고, 크론바흐 알파(Cronbach's alpha)신뢰도 검증 결과 .85 이상으로 나타나 측정도구는 신뢰도를 충분히 확보했다고 판단된다. 설문 문항은 <Table 4>와 같다.

실행 단계에서는 개발한 프로그램을 서울 소재의 S중학교 1학년 주제선택수업 시간에 남녀 25명 학생들을 대상으로 2020년 11월 10일부터 11월 24일에 걸쳐 실행하였다. 수업 운영은 1주에 2시간씩 4주에 걸쳐 대면수업으로 운영하고자 하였으나, COVID-19로 인한 방역 조치로 1-2차시는 대면으로, 3-6차시는 온라인으로 운영하였고, 7-8차시의 ‘아이디어 표현하기’는 온라인 수업으로 수행이 어려워 8차시의 프로그램 중 1-6차시까지만 실행하였다.

평가 단계에서는 프로그램을 실행한 후에 학생들을 대상으로 협력적 문제해결역량에 관한 사전·사후 설문조사, 프로그램

Table 4. Survey questions for collaborative problem solving capabilities

문제해결 수행역량	
공동 문제 분석 및 정의	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 모두가 해결해야 할 문제해결이 무엇인지 파악한다.</li> <li>2. 문제를 정의하기 위하여 관련된 지식과 정보들을 조사한다.</li> <li>3. 문제와 관련된 사람들이 누구인지 파악한다.</li> <li>4. 협력적으로 문제를 해결하는데 현재 문제상황(여건)이 어떤지 분석한다.</li> <li>5. 모둠원과 해결해야 할 문제가 무엇인지 의견을 모은다.</li> <li>6. 어떻게 함께 문제를 해결할 수 있을 지 문제를 분석해본다.</li> </ol>
협력 방식 수립	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 문제 해결을 위해 각자의 역할을 논의하여 정한다.</li> <li>2. 문제를 해결하기 위한 구체적인 일정과 계획을 세운다.</li> <li>3. 문제해결 과정에서 필요한 모둠의 규칙과 방법을 결정한다.</li> <li>4. 문제해결을 위해 문제를 세부적으로 나누고 해결순서를 정한다.</li> <li>5. 문제해결에 필요한 지식과 정보를 수집하고 분석한다.</li> </ol>
협력적 문제 해결안 도출 및 의사결정	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 모둠원과 함께 문제해결을 위한 다양한 대안을 찾는다.</li> <li>2. 모둠에서 찾은 대안들 중 해결안 결정을 위해 평가 기준을 사용한다. (예: 실천가능성, 필요, 요구 등).</li> <li>3. 모둠원과 찾은 대안들을 비교, 분석하여 우선순위를 정한다.</li> <li>4. 각 대안을 문제해결에 적용했을 때 어떠한 결과가 나올지 예측해 본다.</li> </ol>
문제 해결안 적용	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 나는 문제해결과정에서 어려움이 발생하더라도 포기하지 않고 완수한다.</li> <li>2. 나는 우리가 선택한 해결안을 적용했을 때, 문제해결에 어떠한 결과를 가지고 올지 모르더라도 최선을 다한다.</li> <li>3. 나는 새로운 문제해결 방법이 익숙하지 않더라도, 문제 해결과정에 적용해보려고 노력한다.</li> <li>4. 나는 선택한 방법으로 문제가 해결되지 않으면 다른 대안을 시도해본다.</li> </ol>
평가 및 성찰	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 적용한 문제해결안으로 문제해결의 목적을 달성하였는지 평가한다.</li> <li>2. 모둠에서 적용한 문제해결방법이 효과적이었는지 장단점을 평가한다.</li> <li>3. 모둠의 문제해결과정과 모둠 성과(결과)에 대해 되돌아본다.</li> <li>4. 문제해결과정 중 예상하지 못한 문제점이 있었는지 살펴보고, 다음에 할 때에는 보다 좋은 방법을 찾아본다.</li> </ol>

Table 4. Continued

사회적 협력역량	
명확한 소통과 책임감 있는 수행	1. 나는 내가 맡은 부분은 확실하게 마무리한다. 2. 나는 과제 수행 중 사소한 부분까지 철저히 준비한다. 3. 나는 모둠에서 정한 일정을 잘 지킨다. 4. 나는 과제의 복잡한 내용이나 어려운 내용을 이해하기 쉽게 글로 정리할 수 있다. 5. 나는 발표내용을 간단한 도표나 그래프, 삽화 등을 활용하여 적절하게 구성할 수 있다. 6. 나는 대화의 목적(지시, 설명, 설득 등)에 따라 효과적으로 의사소통할 수 있다. 7. 나는 전달사항을 다양한 형태로 명확하게 정리할 수 있다.
공감과 배려	1. 나는 모둠원들 사이에 갈등이 발생하면, 이를 해결하기 위해 대화의 분위기를 마련한다. 2. 나는 모둠원들과 공감대를 잘 형성한다. 3. 나는 모둠원 의견을 잘 경청하고 이에 적절히 반응한다. 4. 나는 환경과 특성 등이 다른 모둠원들과 조화롭게 일할 수 있다. 5. 나는 모둠원이 흥미를 가지고 문제해결(과제)에 참여할 수 있도록 도와준다. 6. 나는 모둠활동을 하면서 동료 모둠원에게 도움이 필요하지 주의를 기울여 세심하게 살핀다.
공정한 참여와 피드백	1. 나는 모둠원을 대할 때 친하더라도 기본적인 예의를 지킨다. 2. 나는 모둠원의 특성(예: 성별, 성격, 친밀함 등)에 상관없이 모둠원들을 공정하게 대한다. 3. 나는 다른 모둠원의 의견을 무시하지 않으며 내 의견을 제시한다. 4. 나는 내가 맡은 일에 대해 모둠원과 다른 사람들의 의견을 긍정적으로 받아들인다. 5. 나는 모둠의 의사결정이 이루어진 후에는 수용하고 지지한다. 6. 나는 모둠 활동에서 모둠원 모두의 참여와 협조가 중요하다고 생각한다.
유연한 변화 대처	1. 나는 모둠의 문제해결과정에서 각자 맡은 역할과 과제 분량을 비슷하게 맞추려고 노력한다. 2. 나는 모둠의 문제해결 과정에서 일정과 과제분량이 달라지더라도 이에 대해 유연하게 대처할 수 있다. 3. 나는 모둠의 문제해결 환경에 변화가 생기면 민감하게 포착하고 대응한다.

만족도 및 수업평가 설문조사를 실시하고 그 결과를 분석하였다. 설문조사는 3주간 수업 중 결석한 학생 1명을 제외한 24명을 대상으로 개발한 협력적 문제해결 역량 문항으로 사전사후 검사를 실시하였다. 사전검사는 오프라인 설문지로, 사후검사는 KSDC DB (www.ksdcdb.kr/main.co)에서 조사하였고, 수집된 자료는 SPSS 22.0을 이용하여 통계적 유의수준을 5%로 설정하고 평균, 표준편차 및 대응표본 t-test를 수행하고 분석하였다. 표본 수가 적어서 표본의 대표성을 확인하기 위하여, 대응표본 t-test를 시행하기 전에 정규성 검정을 실시하였다(Table 5). 문제해결 수행역량 및 사회적 협력역량, 협력적 문제해결역량의 Kolmogorov-smimov와 Shapiro-wilk 유의확률이 모두 0.05 이상으로 나타나, 데이터의 분포가 정규성을 가지고 있다고 판단할 수 있다(Yoo, 2015).

또한 학생들을 대상으로 프로그램에 대한 만족도, 협력적 소비에 대한 생각이나 태도의 변화, 디자인씽킹의 각 과정에 대한 생각, 프로그램이 협력적 문제해결역량에 미친 영향에 관해 개방형 설문 문항을 <Table 6>와 같이 개발하여 실시 후 분석하였다.

Table 5. Result of normality test

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		통계	df	p	통계	df	p
문제해결 수행역량	사전	.10	24	.20	.96	24	.42
	사후	.13	24	.20	.94	24	.14
사회적 협력 역량	사전	.12	24	.20	.95	24	.21
	사후	.12	24	.20	.93	24	.08
전체	사전	.16	24	.10	.97	24	.68
	사후	.12	24	.20	.94	24	.18

Table 6. Survey questions for student program evaluation

프로그램 평가 문항
1. 협력적 소비를 주제로 한 수업에 대한 소감을 이야기해주세요.
2. 협력적 소비 교육 수업과정에서 아쉬웠던 점은 어떤 것인가요?
3. 수업 후 ‘협력적 소비’에 대한 생각이나 행동이 달라진 것이 있나요?
4. 디자인씽킹 과정에서 가장 흥미 있고, 좋았던 단계(활동)는 무엇이고, 그 이유는 무엇인가요?
5. 디자인씽킹 과정에서 가장 어려웠던 단계(활동)는 무엇이고, 그 이유는 무엇인가요?
6. 모둠원과 문제를 해결하는 과정(경험)을 통해 얻은 것은 무엇인가요?

## IV. 연구 결과

### 1. 협력적 소비 교육 프로그램 설계 및 개발

디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램은 4단계로 구성하고, 8차시에 걸쳐 운영하도록 설계하였다. 협력적 소비의 실천을 위한 ‘공유학교 만들기’를 주제로 D. school의 디자인씽킹 프로세스를 활용하여 구성한 협력적 소비 교육 프로그램의 단계 및 주요 내용은 <Table 7>과 같다.

각 차시별 교수·학습 과정안(Figure 2)에 활용되는 학생용 워크북(Figure 3)은 총 15장으로 개발하였다. 디자인씽킹 프로세스를 이미지로 표시하여 학습 활동이 해당하는 단계를 쉽게 확인하도록 제작하였다. 또한 개인 및 모둠 활동지를 워크북의 형태로 모두 제공하여 주로 협동으로 1부로 작성하기에 개인 학습 자료로 보관하기 어려운 모둠활동지의 초안을 작성하거나 모둠활동의 내용을 정리하여 남길 수 있도록 구성하였다.

프로그램에 대한 전문가 타당도 검증 결과는 <Table 8>과 같이 평균은 4.72, CVI지수는 0.93으로 나타나, CVI가 0.60이상

Table 7. Operation plan of collaborative consumption education program

단계 (차시)	디자인씽킹 프로세스	학습목표 및 주요 교수·학습 활동
알아가기 (1-2차시)		학습목표1. 협력적 소비가 무엇인지 설명할 수 있다. 학습목표2. 다양한 협력적 소비 사례를 제시할 수 있다.
		■ 모둠 구성 및 모둠 세우기 • 모둠을 구성하고 공통점을 찾아보며 모둠의 이름을 정한다.
마음에서 머리로 (3-4차시)	공감	■ 협력적 소비와 디자인씽킹 이해하기 • 영상자료를 바탕으로 디자인 씽킹과 협력적 소비의 개념과 의미, 특징에 대해 학습한다. • 생활 속 협력적 소비 사례 찾아본다. • 협력적 소비를 활용하는 ‘김공유씨의 하루’를 비주얼씽킹으로 표현한다.
	정의	■ 깊이 공감하기 • 자신의 생활자원의 사용 시간과 가치를 분석해보고, 자원을 공유할 때의 적정가격에 대해 모둠원과 토론한다. • ‘5 WHY’질문을 통해 협력적 소비가 이루어지지 않는 근본적인 원인에 대해 탐구한다. • 협력적 소비를 주제로 공감 인터뷰의 질문을 구성하고, 이를 실시한다.
아이디어 찾기 (5-6차시)	아이디어 내기	■ 문제 정의하기 • 인터뷰 및 모둠활동을 통해 얻은 정보를 생각 지도로 표현한다. • ‘How might we(우리가 어떻게 하면 ~가 ~할 수 있을까)?’의 형태로 문제를 정의한다.
		학습목표1. 다양한 공유 학교 실천 아이디어를 제시할 수 있다. 학습목표2. 공유학교 실천 아이디어의 실현 가능성을 검토할 수 있다.
아이디어 표현하기 (7-8차시)	프로토타입	■ 공유학교 실천 아이디어 모으기 • 공유학교 실천을 위한 다양한 아이디어를 브레인스토밍 활동을 통해 찾아본다. • 모둠원과 토론하며 공유학교 아이디어의 실천가능성을 확인한다. • 모듬별 아이디어를 발표, 수정, 보완한다.
	테스트	■ 프로토타입 만들기 • 간단하고 수정하기 쉬운 아이디어 프로토타입에 대해 안내한다. • 공유학교 아이디어를 시각화하여 프로토타입을 만든다. • 피드백을 위한 가이드 질문을 만들고, 정리한다.
		■ 공유학교 아이디어 평가 및 수정 • 갤러리워크 형식으로 공유학교 아이디어 발표회를 개최한다. • 아이디어 피드백을 바탕으로 프로토타입을 수정한다. • 공유학교 아이디어를 실제로 적용하기 위한 구체적인 계획을 수립 및 실천하며 ‘공유학교 실천일기’를 그림일기 형식으로 작성한다.

<p>1-2차시</p> <p>학습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 협력적 소비가 무엇인지 설명할 수 있다.</li> <li>• 다양한 협력적 소비 사례를 제시할 수 있다.</li> </ul>	<p>3-4차시</p> <p>학습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 협력적 소비의 필요성에 공감할 수 있다.</li> <li>• 공감 인터뷰를 통해 문제를 정의할 수 있다.</li> </ul>
<p>학습단계</p> <p>교수 · 학습 활동</p>	<p>학습단계</p> <p>교수 · 학습 활동</p>
<p>도입 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• '필요한 자원을 얻을 수 있는 방법은 무엇인가?'에 대해 이야기하며 각각의 방법의 장단점을 자유롭게 이야기한다.</li> <li>• 학습목표를 확인한다.</li> <li>• 비주얼씹기를 안내한다.</li> </ul>	<p>도입 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 도시의 풍격 빌려드립니다 동영상 상 시청하며, 협력적 소비 참여를 활성화하기 위해 필요한 것은 무엇인지 자유롭게 이야기 해본다.</li> <li> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mogavJkP9fHE">https://www.youtube.com/watch?v=mogavJkP9fHE</a> </li> </ul>
<p>전개 (70분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 모듬 구성 및 팀빌딩 (모듬학습지 1-1)</li> <li>• 모듬 구성 후 모듬원들이 서로 좋아하는 것들을 찾아보며 공통점을 찾아보고 이를 바탕으로 모듬 이름을 정한다.</li> <li>□ 협력적 소비와 디자인씹기 이해하기 [미[전체학습]</li> <li>• 협력적 소비의 개념과 의미, 특징에 대해 협력적 소비의 개념과 의미, 특징에 대해 '공유경제란 무엇일까' 동영상을 바탕으로 학습한다.</li> <li> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RpRLEc1ewRDk">https://www.youtube.com/watch?v=RpRLEc1ewRDk</a> </li> <li>• 디자인씹기의 개념과 의미, 특징에 대해 디자인씹기 완벽 이해 동영상을 바탕으로 설명한다.</li> <li> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GDz9HfyBFk">https://www.youtube.com/watch?v=GDz9HfyBFk</a> </li> <li>※[모듬학습] (모듬학습지 1-2)</li> <li>• 신문기사 중 일부를 제시하고 생활 속 다양한 협력적 소비의 사례를 휴대폰 검색을 통해 찾아본다.</li> <li>• 모듬원들과 이용하고 싶은 서비스에 대해 이야기한다.</li> <li>• 모듬원이 협력적 소비의 의미와 필요성에 대해 이야기한다.</li> <li>• 협력적 소비의 규칙을 모듬끼리 만들어본다.</li> <li>※[개인학습] (개인학습지 1-3)</li> <li>• 협력적 소비를 실천하는 김공유씨의 하루를 비주얼 씹기로 표현한다</li> <li>• 김공유씨의 하루를 모듬원끼리 공유하여 대표작품을 선정하고 모듬별 대표 작품을 발표한다.</li> </ul>	<p>전개 (70분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 깊이 공감하기</li> <li>※[개인학습] (개인 학습지 2-1)</li> <li>• 자신이 경험한 협력적 소비에 대한 소감을 나눈다.</li> <li>• 자신의 생활 자원의 사용 시간 분석 후 모듬원들끼리 공유하여 사용하고 싶은 자원과 적정 비용을 이야기 해본다.</li> <li>※[전체학습]</li> <li>• 5WHY 기법으로 문제 해결하는 방법 동영상을 통해 5WHY기법에 대하여 설명한다.</li> <li> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PtGDCKafcas">https://www.youtube.com/watch?v=PtGDCKafcas</a> </li> <li>※[모듬학습] (모듬학습지 2-2, 2-3)</li> <li>• 생활 및 학교에서 협력적 소비가 활성화되지 않는 것에 대해 '5 why'질문을 통해 근본적인 원인에 대해 알아본다.</li> <li>• '어떻게 하면 OOO한 협력적 소비를 디자인 할 수 있을까?'를 주제로 공감 인터뷰의 질문을 구성한다.</li> <li>• 모듬 안에서 서로 질문자와 인터뷰 대상이 되어 공감 인터뷰를 실시한다.</li> <li>□ 문제 정의하기</li> <li>※[전체학습] (모듬학습지 2-4)</li> <li>• 생각 지도 만드는 방법을 소개한다.</li> <li>※[모듬학습]</li> <li>• 인터뷰 내용을 한 사람씩 돌아가며 공유하여 얻은 정보를 바탕으로 생각 지도를 완성한다.</li> <li>• 생각지도를 바탕으로 협력적 소비의 실천에 도움이 되는 질문을 '우리가 어떻게 하면 ~가 ~할 수 있을까'의 형태로 구성한다.</li> <li>• '우리가 어떻게 하면 ~ 할 수 있을까'의 질문을 발표하고 이를 토대로 내용을 정리한다.</li> <li>• 5-6차시 학습내용을 안내한다.</li> <li>□ 협력적 공유 실천 아이디어 모으기</li> </ul>
<p>정리 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 실천 과제를 제시한다. &lt;협력적 소비 체험해보기&gt;</li> <li>• 3-4차시 학습내용을 안내한다.</li> <li> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 깊이 공감하기 (자원 사용시간 탐색 및 공감 인터뷰)</li> <li>□ 문제 정의하기 (인터뷰 결과 정리 및 문제 정의)</li> </ul> </li> </ul>	<p>정리 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 협력적 공유 실천 아이디어 모으기</li> </ul>

<p>5-6차시</p> <p>학습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 공유 학교 실천 아이디어를 제시할 수 있다.</li> <li>• 공유학교 실천 아이디어의 실현 가능성을 검토할 수 있다.</li> </ul>	<p>7-8차시</p> <p>학습 목표</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공유학교 아이디어가 프로토타입을 제작할 수 있다.</li> <li>• 실생활에서 공유학교 아이디어를 실천할 수 있다.</li> </ul>
<p>학습단계</p> <p>교수 · 학습 활동</p>	<p>학습단계</p> <p>교수 · 학습 활동</p>
<p>도입 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mentimeter를 활용하여 '학교 생활에 꼭 필요한 자원들'에 대해 휴대폰으로 답을 제출하고 그 결과를 함께 보면서 '소유하고 싶은 것'과 '공유하고 싶은 것'으로 나누어 본다.</li> <li>• 학습목표를 확인한다.</li> <li>• 브레인스토밍, 역브레인 스토밍 방법에 대해 안내한다.</li> <li> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=m1UeEW6eD2s">https://www.youtube.com/watch?v=m1UeEW6eD2s</a> </li> </ul>	<p>도입 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인씹기-핀과피퍼 프로토타입 동영상 상 시청하고, 아이디어를 표현하는 다양한 방법에 대한 생각을 자유롭게 이야기한다.</li> <li> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=v2IGGvTcK0">https://www.youtube.com/watch?v=v2IGGvTcK0</a> </li> <li>• 학습목표를 확인한다.</li> <li>• 프로토타입에 대한 안내를 한다.</li> </ul>
<p>전개 (70분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 공유학교 실천 아이디어 모으기</li> <li>※[모듬학습] (모듬학습지 3-1, 3-2, 3-3)</li> <li>• 브레인스토밍 일반적인 규칙을 '좋은 아이디어를 내는 5가지 비법' 동영상으로 확인하고, 모듬 구성원이 적극적인 참여를 위한 모듬 규칙을 추가한다.</li> <li> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=m1UeEW6eD2s">https://www.youtube.com/watch?v=m1UeEW6eD2s</a> </li> <li>• 주제를 명확하게 선정하고, 도움 질문을 작성한다.</li> <li>• 공유학교 실천을 위한 다양한 아이디어를 브레인스토밍 활동을 통해 찾아본다.</li> <li>• 의논을 통해 공유학교 아이디어를 선택하고 이를 구체화한다.</li> <li>• 공유학교 아이디어의 가치, 필요, 요구, 어려운 점, 한계 등을 살펴봄에 실현가능성을 검토한다.</li> <li>※[전체학습]</li> <li>• 공유학교 아이디어를 간략히 발표하고 후 역브레인 스토밍을 활용하여 다른 모듬원 으로부터 비판적 피드백을 받아 새로운 방향을 고민한다.</li> <li>※[모듬학습]</li> <li>• 공유학교 아이디어를 구체적으로 정리한다.</li> </ul>	<p>전개 (75분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 프로토타입 만들기</li> <li>※[전체학습] (모듬학습지 4-1, 4-2)</li> <li>• 다양한 아이디어의 시각화 방법을 설명한다.</li> <li>• 간단한 프로토타입을 제작하여 지속적인 변경, 수정을 강조한다.</li> <li>※[모듬학습]</li> <li>• 공유학교 아이디어에 대한 프로토타입을 만든다.</li> <li>• 아이디어에 대한 타 모듬원의 다양한 의견을 수렴하기 위한 질문을 만들고, 정리한다.</li> <li>□ 공유학교 아이디어 평가 및 수정</li> <li>※[전체학습]</li> <li>• 공유학교 아이디어 발표회를 개최한다.</li> <li>• 갤러리워크 형식으로 로스트는 모듬별로 준비한 공유학교 아이디어를 발표하고, 게스트들은 아이디어에 대한 질문에 대한 답을 포스트잇에 적어 평가한다.</li> <li>※[모듬학습] (모듬학습지 5-1, 5-2)</li> <li>• 여러 사람의 의견을 모아보며 비슷한 의견끼리 묶어 유희화한다.</li> <li>• 모듬의 의견을 반영하여 프로토타입을 수정한다.</li> <li>• 공유학교 아이디어를 실제로 적용하기 위한 구체적인 계획을 세운다.</li> <li>• 공유학교 아이디어 활동에 대한 소감을 간단하게 적고 발표한다.</li> </ul>
<p>정리 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공유 학교가 활성화 되었을 때의 모습을 상상하여 제공자, 이용자, 운영자 측면에서 의 장, 단점에 대하여 자유롭게 이야기해본다.</li> <li>• 7-8차시 학습내용을 안내한다.</li> <li> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ 프로토타입 만들기</li> <li>□ 공유학교 아이디어 평가 및 수정</li> </ul> </li> </ul>	<p>정리 (5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 실천과제를 제시한다. (개인학습지 5-3)</li> <li>&lt; 공유학교 실천일기 작성하기 &gt; 공유학교 아이디어 계획을 실천하며 일지를 그림일기 형식으로 작성한다.</li> </ul>

Figure 2. Detailed course plan for instruction

이면 타당하다는 기준(Spark & Lien-Gieschen, 1994)에 근거할 때 협력적 소비 교육 프로그램의 내용과 구성이 매우 타당하다고 평가받았다.

또한 연구에서 개발한 협력적 소비 프로그램은 분량 및 학생 안내 자료 보완에 관한 전문가 의견에 따라 디자인씽킹에 대한 이해를 높이는 자료를 보완하고, 연계성이 부족한 자원가치 경



Figure 3. Student workbooks

Table 8. Expert validity verification results

n=7

구분	검증 내용	1	2	3	4	5	평균	CVI
		매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다		
전체 프로그램	교수·학습 과정이 디자인씽킹의 각 단계에 적합한 활동으로 구성되어 있는가?				1	6	4.86	0.96
	프로그램이 현장에서 실행 가능성이 있는가?				3	4	4.57	0.89
	디자인씽킹을 활용한 교수·학습 과정이 협력적 소비에 대한 지식과 참여 의식의 향상에 도움이 되는가?				1	6	4.86	0.96
1-2 차시	디자인씽킹을 활용한 교수·학습 과정이 협력적 문제해결 역량 향상에 도움이 되는가?				2	5	4.71	0.93
	학습 목표가 적절하게 설정되어 있는가?				2	5	4.71	0.93
	프로그램의 내용은 학습 목표 달성에 적합한가?				3	4	4.57	0.89
	프로그램은 이해하기 쉽고 재미있게 구성되었는가?				3	4	4.57	0.89
	프로그램의 학생 워크북 분량은 적절한가?				3	4	4.57	0.89
3-4 차시	학습 목표가 적절하게 설정되어 있는가?				1	6	4.86	0.96
	프로그램의 내용은 학습 목표 달성에 적합한가?				1	6	4.86	0.96
	프로그램의 과정 및 내용은 학습자의 수준에 적절한가?				1	6	4.86	0.96
	프로그램은 이해하기 쉽고 재미있게 구성되었는가?				2	5	4.71	0.93
	프로그램의 학생 워크북 분량은 적절한가?				4	3	4.43	0.86

Table 8. Continued

구분	검증 내용	1	2	3	4	5	평균	CVI
		매우 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다		
5-6 차시	학습 목표가 적절하게 설정되어 있는가?				1	6	4.86	0.96
	프로그램의 내용은 학습 목표 달성에 적합한가?				1	6	4.86	0.96
	프로그램의 과정 및 내용은 학습자의 수준에 적절한가?				3	4	4.57	0.89
	프로그램은 이해하기 쉽고 재미있게 구성되었는가?				3	4	4.57	0.89
	프로그램의 학생 워크북 분량은 적절한가?				1	6	4.57	0.96
7-8 차시	학습 목표가 적절하게 설정되어 있는가?				1	6	4.86	0.96
	프로그램의 내용은 학습 목표 달성에 적합한가?				2	5	4.71	0.93
	프로그램의 과정 및 내용은 학습자의 수준에 적절한가?				2	5	4.71	0.93
	프로그램은 이해하기 쉽고 재미있게 구성되었는가?				2	5	4.71	0.93
	프로그램의 학생 워크북 분량은 적절한가?				3	4	4.57	0.89

매활동을 삭제하였으며, 과제 이해를 높이기 위해 워크북 활동에 예시를 추가로 제시하였다. 또한 협력적 소비의 필요성을 강조하기 위하여 활동 순서를 수정하고, 프로토타입의 특성에 대한 설명을 보완하여 내용타당도를 높였다(Table 9).

2. 협력적 소비 교육 프로그램 실행 및 평가

개발한 프로그램은 1-6차시까지 실행하였다. 1-2차시 수업은 대면 수업 지침에 따라 대화를 최대한 자제할 수 있도록 포스트잇과 보조 칠판을 이용하여 수업을 운영하였으며, 등교 중

지로 인해 온라인 수업을 실시한 3-6차시는 Zoom을 활용한 실시간 수업으로 운영하며 온라인 플랫폼 줌보드(zamboard)와 패들렛(padlet)을 활용하여 의견을 교환하고 결과물을 도출할 수 있도록 하였다. 수업을 실행하고 실시한 사전-사후 설문조사 및 프로그램 평가 설문 결과를 종합하여 분석하였다.

1) 사전-사후 설문조사 결과

프로그램 실행 후 협력적 문제해결역량의 변화를 알아보기 위해 사전-사후 설문조사 결과로 기술분석 및 대응표본 t-test를 수행한 결과 <Table 10>에서 보는 바와 같이, 협력적 문제해결역량

Table 9. Changes made based on expert opinions

	전문가 의견	수정 보완 내용
1-2차시	디자인씹킹에 대해 이해하기 쉽도록 자료를 추가할 필요가 있음	디자인씹킹이 적용된 예시를 바탕으로 쉽게 풀이된 영상으로 교체
3-4차시	자원 활용 분석활동과 자원 가치 경매 활동의 연계성이 부족	자원 가치 경매 활동은 협력적 소비의 필요성을 확인하는 자원 활용 분석 활동과의 연계성이 부족하여 내용 및 워크북 내용 삭제
	활동 과정이 많고 다양함, 교사의 설명이 필요	활동 과제 이해를 높이고자 워크북 활동 예시 추가
5-6차시	협력적 소비의 필요성에 대해 학생들이 공감할 수 있도록 활동 조정	협력적 소비의 필요성에 대해 먼저 탐구한 후 일상에서 협력적 소비가 잘 이루어지지 않는 이유에 대한 근본적인 원인을 탐구하는 활동으로 순서 수정함
7-8차시	프로토타입은 정교하게 만들지 않아도 되며, 지속적인 수정 및 변경이 중요함을 강조할 필요가 있음	프로토타입에 대한 전체 학습에 간단한 프로토타입을 제작하여 지속적인 변경, 수정을 강조한다.

사전 평균값( $M=3.99$ )보다 사후 평균값( $M=4.20$ )이 높게 나타났으며,  $p<0.05$  수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 있었다. 따라서 개발한 협력적 소비 교육 프로그램이 중학생들의 협력적 문제 해결역량 향상에 도움이 되었다고 해석할 수 있다.

<Table 10>에서와 같이 협력적 문제해결역량의 하위영역인 문제해결 수행역량은  $p<0.05$ 수준에서 유의미한 차이를 보이는 것을 알 수 있다. 세부적으로 살펴보면 하위요소인 ‘문제 해결안 적용( $t=3.46, p<0.01$ )’, ‘평가 및 성찰( $t=2.13, p<0.05$ )’, ‘협력적 문제 해결안 도출 및 의사결정( $t=2.13, p<0.05$ )’ 요인에서 통계적으로 유의한 차이를 보인 반면, ‘협력 방식 수립’, ‘공동 문제 분석 및 정의’는 평균 점수는 향상하였으나 그 차이가 유의미하게 나타나지는 않았다. 문제해결 수행역량은 디자인씽킹의 단계에 해당하는 활동을 수행하는 과정에서 필요한 능력으로 ‘문제 해결안 적용’과 ‘평가 및 성찰’의 경우, 1-6차시까지의 활동 과정에서 공유학교 아이디어의 실현가능성을 확인하는 과정에서 가치, 필요, 제한점, 어려운 점 등을 탐구하는 활동을 통해서도 향상된 것으로 분석된다. ‘협력적 문제 해결안 도출 및 의사결정’요인 또한 공유학교 아이디어를 찾아보고 아이디어를 유목화하여 정리하는 과정을 통해 이 향상되었을 것으로 분석된다. 문제해결 수행역량의 유의미한 향상은 Kim(2018)이 창의적 문제해결력의 ‘문제해결책 고안’, ‘문제해결 검토’가 향상됨을 확인하고, Yoon, Kwon과 Kang(2018)의 연구에서 문제해결 능력의 ‘창의력과 혁신능력’, ‘비판적 사고력’에서 유의미한 차이를 확인한 결

과와 공통점을 갖는다. 그러나 ‘공동 문제 분석 및 정의’와 ‘협력 방식 수립’은 온라인 수업 환경에서 공감 인터뷰 활동 및 브레인 스토밍 활동 규칙을 정하는 활동 등이 원활하게 이루어지기 어려웠던 점에서 유의미한 향상을 보이지 않은 것으로 분석된다.

협력적 문제해결역량의 하위영역인 사회적 협력역량은 프로그램 실시 전, 후의 평균점수의 향상은 있으나 통계적으로 유의한 차이는 없는 것으로 나타났다. 세부적으로 살펴보면 하위요소인 ‘공감과 배려’, ‘공정한 참여와 피드백’, ‘유연한 변화 대처’에서는 그 차이가 유의미하게 나타나지 않았으나 ‘명확한 소통과 책임감 있는 수행( $t=2.25, p<0.05$ )’요소에 있어서는 유의미한 차이가 나타났다. ‘명확한 소통과 책임감 있는 수행’은 온라인 수업에서 사회의실을 열어 원활한 대화가 이루어지도록 하였으며, 오프라인 수업에서 모둠원에게 동일한 갯수의 포스트잇을 배부하여 개인의 책임을 강화한 점에서 향상되었을 것이라고 해석된다. ‘공감과 배려’, ‘공정한 참여와 피드백’, ‘유연한 변화 대처’는 포스트잇에 적는 활동이 대화보다 의견 교환이 제한적이며, 아이디어에 대한 다양한 피드백을 받기 어려운 수업 환경의 영향으로 유의미한 향상을 보이지 않은 것으로 해석된다.

2) 학생용 프로그램 평가 분석 결과

협력적 소비 교육 프로그램에 대한 전반적인 평가를 개방형 질문 6문항을 통해 알아보았고 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

Table 10. Results of pre-post survey on cooperative problem-solving capabilities n=24

역량의 하위 요소		pre M(SD)	post M(SD)	t
문제 해결 수행역량	공동 문제 분석 및 정의	4.11(.70)	4.21(.62)	.82
	협력 방식 수립	3.84(.76)	4.16(.66)	2.04
	협력적 문제 해결안 도출 및 의사결정	3.92(.76)	4.17(.65)	2.13*
	문제해결안 적용	3.97(.78)	4.33(.58)	3.46**
	평가 및 성찰	3.74(.89)	4.09(.81)	2.13*
소계		3.92(.42)	4.19(.60)	2.83*
사회적 협력역량	명확한 소통과 책임감 있는 수행	3.96(.73)	4.23(.72)	2.25*
	공감과 배려	4.06(.77)	4.15(.70)	.78
	공정한 참여와 피드백	4.29(.66)	4.44(.60)	1.18
	유연한 변화 대처	3.97(.80)	4.03(.83)	.53
	소계	4.07(.53)	4.20(.66)	1.70
전체		3.99(.43)	4.20(.61)	2.56*

\*  $p<0.05$ , \*\*  $p<0.01$

협력적 소비 교육 프로그램 실행 후 프로그램에 대한 전반적인 소감을 살펴보면, 협력적 소비의 개념과 실천 방안에 대해 알게 되었고, 협력적 소비의 필요성에 대하여 인식하게 되었으며, 수업이 모둠활동으로 구성되어 서로의 생각을 공유할 수 있었으며, 자신의 소비를 반성하며 앞으로의 소비생활에 대해 생각하도록 이끌었다는 것을 알 수 있었다.

- 협력적 소비에 대해서 잘 알지 못했는데, 이번 기회를 통해 배우게 되어서 좋았다.
- 평소 과소비하던 문제가 있었는데 수업을 통해 협력적 소비를 알고, 이를 할 수 있는 방법을 알게 되어 좋았다.
- 새로운 것에 대해 배우며 서로의 아이디어를 낼 수 있는 수업이란 것이 좋았다.
- 수업을 통해 협력적 소비가 나뿐만 아니라 사회, 나아가 세계를 위해서도 필요하다는 사실을 알게 되었고 나도 이를 실천하겠다고 결심했다.

수업 과정에서 아쉬웠던 점으로 디지털 기기 사용이 미숙한 점과 단축수업으로 인하여 시간이 부족했다는 점과 함께 아이디어가 실행으로 연결되지 못했다는 점이 아쉬웠다는 답변이 있었다. 이를 통해 자신들의 아이디어로 문제를 해결하는 경험을 통해 학생들이 성취감과 만족감 향상을 기대할 수 있음을 알게 되었다.

- 시간이 충분하지 못해서 모둠원과 충분히 얘기를 못해서 아쉬웠다.
- 잼보드를 이용하는데 기기 문제로 모둠원 몇 명이 참여하지 못했다.
- 실제로 실행할 수 없는 점이 아쉬웠다.

협력적 소비 교육 후에 생각과 행동이 달라진 점에 대하여 학생들이 전반적으로 긍정적인 답변을 하였다. 협력적 소비를 실천하는 것이 자원을 절약할 수 있다는 점과 협력적 소비에 대해 모르는 사람들에게 알려주고 싶다는 답변을 통해 협력적 소비의 필요성을 인식하고 있음을 확인할 수 있었다. 또한 자주 사용하지 않는 물건을 웹사이트에서 빌리게 되었고, 이용해보고 싶은 마음이 생겼다는 답변을 통해 협력적 소비에 대한 지식뿐 아니라 실천 의식이 함께 향상되었음을 알 수 있었다.

- 우리가 기존에 몰랐던 개념이기에 다른 사람에게 알려줘야겠다고 생각했다.
- 남의 물건을 공유한다는 것이 부정적으로 들렸는데 수업 후 자원을 이길 수 있는 좋은 것이라는 걸 느꼈다.
- 필요한 물건이 있으면 그냥 사고 한번 사용한 뒤 방치했었는데, 이제는 사이트를 통해 빌리곤 한다.
- 협력적 소비를 이용해 볼 마음이 생겼다.

디자인씽킹 과정에서 흥미 있고, 좋았던 단계(활동)에 대해서는 브레인스토밍 활동이 좋았다는 답변이 많았다. 아이디어를 모으는 활동을 통해 다른 사람들과 함께 과제를 해결할 수 있어 혼자 과제를 수행하는 것보다 훨씬 수월하고, 다른 사람들의 의견을 알 수 있고 다양한 생각을 공유할 수 있어서 좋았다는 답변도 있었다. 브레인스토밍 활동이 창의력을 향상시킬 것이라는 답변을 통해 디자인씽킹의 아이디어 내기 단계가 확산적 사고를 유도한다는 점을 확인할 수 있었다.

- 모둠원끼리 의견을 교환하는 활동에서 다양한 아이디어를 교환할 수 있었다.
- 혼자 하면 막막하지만 친구들과 같이 하니 훨씬 수월했기 때문이다.
- 모둠원과 회의를 하면서 아이디어를 내는 과정이 쉽진 않지만 창의력을 키울 수 있게 된 것 같다.

디자인씽킹 과정에서 가장 어려웠던 단계(활동) 또한 브레인스토밍이라는 답변이 가장 많았다. 디자인씽킹에서 가장 흥미를 가지며 어려움을 느끼는 단계가 아이디어를 내는 단계인 점이 Yuk(2020)의 연구결과와 유사하다. 그 이유로 활동이 낯설고, 새로운 아이디어가 잘 떠오르지 않아서 힘들었다는 의견이 있었다. 또한 서먹서먹해서 말을 하지 않았다는 의견을 통해 모둠원과의 관계가 활동에 영향을 줄 수 있다는 점을 확인하였고, 온라인이라서 소통이 불편했다는 것에서 온라인상에서의 의사소통의 한계와 원만한 상호작용의 중요성을 알 수 있었다.

- 친구들이 서먹서먹해서 의견을 잘 말하지 않았다.
- 아이디어가 잘 떠오르지 않았고, 처음이라 어떻게 해야 할 지 잘 몰랐다.



- 의견을 내는 활동인데 온라인이어서 소통하기가 불편했다.

모둠원과 문제를 해결하는 수업 과정을 통해 얻은 것은 무엇인지에 대해 협동심이라고 답변한 학생들이 가장 많았다. 다른 사람과 소통하는 방법, 배려심, 존중, 경청 등을 얻게 되었다는 것을 통해 수업이 협력적 문제해결역량의 하위요소들을 향상시킬 수 있음을 알 수 있었다. 그리고 창의력의 향상 및 다른 의견을 수용하게 되었다는 답변도 있었다.

- 다른 사람들과 더 나은 방법으로 소통하는 것에 대해 알게 되었다.
- 협동심을 얻은 것 같고 다른 사람의 생각을 듣게 되어 좋았다.
- 친밀감과 협동심, 존중하고 경청하는 마음이다.
- 창의력이다.

이상의 내용을 종합해 볼 때, 디자인씹킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램은 협력적 소비의 개념과 필요성을 인식하게 하고, 학생들이 자신의 소비에 대해 돌아보고, 협력적 소비를 실천하기 위한 아이디어를 찾아보는 과정에서 협력적 소비의 실천 의식을 지니게 된 것으로 보인다. 또한 문제를 함께 해결하는 과정에서 그 자체를 즐기며, 협력의 중요성을 느끼고 있음을 알 수 있었다. 이를 통해 수업과정에서 모둠원과의 친밀성을 높이고, 원활한 의사소통을 바탕으로 실행한다면 협력적 문제해결역량의 향상을 이끌어낼 수 있음을 확인하였다.

## V. 결론

이 연구는 중학교 가정 교과 수업에서 디자인씹킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램을 개발하고, 실제 수업에 적용하여 프로그램이 중학생들의 협력적 문제해결역량 향상에 미치는 효과를 알아보는 데 목적이 있다. 이를 위해 ADDIE 모형에 기반하여 협력적 소비교육 프로그램을 분석-설계-개발-실행-평가하였다. 특히 중학생들의 협력적 문제해결역량 향상은 단일

집단 사전-사후 설계를 통해 효과를 검증하였다.

협력적 소비교육 프로그램은 관련 문헌 및 선행연구 분석을 바탕으로 협력적 소비의 실천을 위한 ‘공유학교 만들기’를 주제로 선정하고, D. school의 디자인씹킹 프로세스를 활용하여 프로그램을 설계하였다. 프로그램은 ‘알아가기’, ‘마음에서 머리로’, ‘아이디어 찾기’, ‘아이디어 표현하기’의 4단계로 구성하였고, 총 8차시의 교수·학습 과정안과 학습 자료인 학생 워크북을 개발하였다. 그중 1-6차시까지 중학교 1학년 총 25명을 대상으로 실시하였다. 1-2차시는 대면 수업으로, 3-6차시는 온라인 수업으로 실행한 후 학생 대상 사전-사후 설문 검사와 개방형 수업 평가를 실시하여 분석하고 종합한 결과는 다음과 같다.

첫째, 가정교과의 협력적 소비 교육 프로그램을 실행한 후 중학생들의 협력적 문제해결역량이 통계적으로 유의하게 높아진 것으로 나타났다. 협력적 문제해결역량의 하위영역인 ‘문제해결 수행역량’도 유의미한 향상을 보였으며, 그 하위요소인 ‘협력적 문제 해결안 도출 및 의사결정’, ‘문제 해결안 적용’, ‘평가 및 성찰’이 유의미하게 향상되었다. 이는 디자인씹킹의 ‘아이디어 내기’ 단계에서 다양한 아이디어를 찾아보고, 실행 가능성을 확인하는 과정을 수행하며 유의미한 향상에 영향을 끼쳤을 것으로 해석된다. 협력적 문제해결역량의 하위영역인 ‘사회적 협력역량’에서 평균은 향상하였으나 통계적으로 유의미하지 않았으나 그 하위요소인 ‘명확한 소통과 책임감 있는 수행’에서는 유의미한 향상을 보였다. 이는 자신의 의견을 적고 의논하며, 개인별 포스트잇을 활용하는 등 모둠활동에서의 개인의 책임을 강화하여 수업을 운영한 점에서 유의미한 결과가 나왔을 것으로 분석된다.

둘째, 프로그램에 대한 개방형 평가 설문조사 결과, 협력적 소비 교육을 통해 협력적 소비의 지식과 필요성을 인식하고, 소비문제 해결을 위해 협력적 소비를 자신의 삶에서 실천하고자 하는 의향이 향상되었음을 알 수 있었다. 함께 문제를 해결하는 수업 과정을 통해 협업, 의사소통, 배려심 등의 협력적 문제해결역량의 하위요소를 향상시킬 수 있음을 확인하였다. 그리고 모둠원과의 친밀성을 높여 원활한 의사소통이 협력적 문제해결역량의 향상을 효과적으로 이끌어낼 수 있음을 확인하였다.

이상의 결과를 토대로 디자인씹킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램은 학생들에게 협력적 소비에 대한 지식과 참여 의식을 높이며, 디자인씹킹의 단계별 활동과제를 수행하는 과

정에서 협력적 문제해결역량을 향상시키는데 효과가 있다고 평가할 수 있다.

이에 몇 가지 시사점을 논의하고자 한다.

첫째, 디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램은 협력적 문제해결역량 향상에 효과가 있음을 확인하였다. 이에 협력적 문제해결역량은 4차 산업혁명으로 급격한 사회 변화 속에서 서로 다른 능력을 지닌 사람들과 함께 문제를 해결해야 할 미래의 학습자가 갖추어야 할 역량이므로 디자인씽킹을 교수·학습 방법으로 활용한 프로그램의 지속적인 연구, 개발이 필요하다. 또한 협력적 문제해결역량이 가정교과의 교과역량과 관련이 있는 만큼, 가정교과와 관련된 생활의 문제를 주제로 디자인씽킹 기반의 프로그램을 개발, 연구하여 교과역량과 협력적 문제해결역량을 함께 향상시킬 필요가 있다.

둘째, 이 연구는 가정교과에서 1차부터 2015 개정 교육과정까지 ‘소비생활영역’을 다루는 상황에서, 변화하는 소비환경에 따른 소비자 역량 및 소비자 교육 변화 요구에 부응하여 ‘협력적 소비’라는 소비문화를 주제로 한 새로운 소비 교육 프로그램을 개발했다는 점에서 의의가 있다. 그 결과, 프로그램을 통해 협력적 소비의 지식과 실천의식을 높이는데 효과가 있음을 확인하였다. 따라서 미래 소비환경을 이끌어 갈 청소년이 변화하는 소비자 역량을 갖춘 소비자로 성장하도록, 가정 교과의 차기 교육과정에서 새로운 소비문화에 대한 내용 요소가 추가되어야 할 필요가 있다. 또한 급변하는 소비환경에 대응하는 역량을 기르는데 소비자 교육이 중요한 만큼 교과 내 다양한 영역과 연계하여 운영할 수 있는 가정교과에서 학생들이 소비생활의 문제를 창의적으로 해결해나가는 경험을 바탕으로 소비교육 프로그램을 연구, 개발할 필요가 있다.

셋째, 디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램은 가정교과 수업 및 자유학년제 주제선택 수업에 활용할 수 있으며, 수업 대상과 환경에 따라 교수·학습 과정안을 재구성하여 활용할 수 있다. 이 프로그램은 중학교 1학년을 대상으로 한 교과수업 및 자유학년제 주제선택 수업을 염두하고 개발하였다. 따라서 가정 교과시간에 활용할 때에는 프로그램의 활동 수준 및 내용, 학습활동의 시간을 재구성하여 활용해야 할 필요가 있다.

한편, 이 연구는 디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램 ‘공유학교 만들기’가 청소년의 협력적 문제해결역량 향상에 효과가 있음을 확인하였으며, 학교 소비자 교육의 중심인

가정교과에서 변화하는 소비환경에 따른 소비자 역량 및 소비자 교육 변화 요구에 부응하여 ‘협력적 소비’를 주제로 소비 교육 프로그램을 개발했다는 점에서 의의가 있다.

다만 이 연구는 서울 소재의 소수의 중학생을 대상으로, COVID-19로 인한 원격수업 전환으로 개발한 프로그램을 대면수업과 원격수업을 병행하였고, 1-6차시까지만 시행하여 그 효과를 일반화하기 어렵다는 점과 수업 후 협력적 소비에 관한 주관적인 의견으로 학습성취를 확인하는 등의 한계점이 있다. 이에 후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다.

첫째, 다양한 지역의 중학생으로 연구 대상을 확대 적용하여 프로그램의 효과성에 대해 보완해야 할 필요가 있다. 또한 원활한 상호작용이 이루어지는 대면 수업 상황에서 개발한 프로그램의 효과를 재확인해야 할 필요가 있다.

둘째, 가정교과에서 디자인씽킹을 활용한 교수·학습 과정안 개발 및 적용에 관한 연구는 소비생활과 의생활 영역에서 이루어졌으나, 디자인씽킹이 생활의 문제를 다루고 있다는 점에서 가정교과의 다양한 주제에 적용해 볼 수 있다. 또한 후속 연구에서 가정교과의 식생활, 주생활, 이동·가족 영역 및 여러 영역이 융합된 문제를 주제로 디자인씽킹을 적용한 프로그램을 연구해 볼 필요가 있다.

셋째, 가정교과는 학교 소비자 교육의 중심 교과로서, 교과 내 다양한 영역과 연계하여 운영할 수 있는 점을 바탕으로 미래 소비자 역량 강화를 위한 다양한 소비교육 프로그램의 연구, 개발이 필요하다. 나아가 지속가능한 발전을 위한 사회적 가치를 고려한 소비생활로 주제를 확장한 프로그램의 개발 역시 필요하겠다.

## 참고문헌

- Botsman, R., & Rogers, R. (2010). *What's mine is yours: The rise of collaborative consumption*. New York: Harper Collins.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Reviews*, 86(6), 84-92.
- Choi, K. S., & Park, M. S. (2016). The effect of consumer education on knowledge, attitude, intention, motivation, and consumption value for collaborative consumption of undergraduate students.

- Journal of Consumption Culture*, 19(3), 175-196.
- Fehring, R. J. (1987). Methods to validate nursing diagnoses. *Heart & Lung*, 16(6), 625-629.
- Hamari, J., Sjöklint, M., & Ukkonen, A. (2015). The sharing economy: Why people participate in collaborative consumption. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 67(9), 2047-2059. doi: 10.1002/asi.23552
- Huh, K., Ryu, S., & Han, S. (2007). An analysis of content of consumer education in middle school based on the 7th curriculum. *Consumer Policy and Education Review*, 3(1), 79-97.
- IDEO. (2011). *Design thinking for educators*. Author: Riverdale.
- Jeon, M. Y. (2013). *The development and application of ethical clothing consumption education program for "technology home economics" subject in high school*. Unpublished master's thesis, Chung-Ang University, Seoul, Korea.
- Jung, J. (2018). Analysis of collaborative consumption intentions and their predictive factors in high school students. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 30(2), 103-116. doi: 10.19031/jkheea.2018.06.30.2.103
- Jung, J., & Choi, K. (2017). Effects of high school student' educational experience and expected benefits on the participation intention of collaborative consumption. *Family and Environment Research*, 55(4), 351-362. doi: 10.6115/fer.2017.026
- Kang, B. J., & Choi, M. H. (2013). An exploratory study on the prospect and challenges of the sharing economy. *Journal of Policy Development*, 13(1), 143-170.
- Kim, J.-S. (2014). Analysis on the contents of school consumer education - Focusing on unit of 'adolescents consumption life' in Technology Home Economics textbooks used in the 2009 revised curriculum -. *Korean Journal of Human Ecology*, 23(1), 63-84. doi: 10.5934/kjhe.2014.23.1.63
- Kim, M. Y. (2018). *Development and effect of design thinking based education program in high school chemistry*. Unpublished master's thesis, Korea National University of Education, Chung Buk, Korea.
- Kim, N. E. (2020). Developing home economics education programs for sustainable development: Focusing on changemaker education with the theme of 'improving consumer life'. *Family and Environment Research*, 58(3), 279-298. doi: 10.6115/fer.2020.021
- Korea Consumer Agency. (2017). *소비자정책 과거, 현재 그리고 미래* [Consumer policy past, present and future]. Chung Buk: Author
- Lee, D., Yoon, J., & Kang, S.-J. (2015). The suggestion of design thinking process and its feasibility study for fostering group creativity of elementary-secondary school students in science education. *Journal of The Korean Association for Science Education*, 35(3), 443-453.
- Lee, H., & Park, Y. (2016). A Study of design thinking process for creative and convergence competency. *Art Education Research Review*, 30(2), 145-178.
- Lee, J. (2019). *Effects of design thinking-based education on elementary school students' affective domain development in emotional intelligence and creative personality*. Unpublished master's thesis, Konkuk University, Seoul, Korea.
- Lee, J.-H. (2011). *Effects of school consumer education on adolescents' cellular phone consumption life*. Unpublished master's thesis, Chung-Ang University of Education, Seoul, Korea.
- Lee, J. Y., & Yeo, J. S. (2016). Consumer participation and expansion plans of collaborative consumption. *Consumer Policy and Education Review*, 12(1), 95-118. doi: 10.15790/cope.2016.12.1.095
- Lee, J. Y., & Yu, N. S. (2015). The analyses of duplicated contents of 'consumer life' area in technology & home economics and other subject textbooks for middle and high school students. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 27(4), 121-140. doi: 10.19031/jkheea.2015.12.27.4.121
- Lee, Y. S. (2010). An analysis on the units of 'adolescence self-management' and 'adolescence consumption life' in technology. Home economics textbooks used in middle schools: Focusing on how the emphasis of the 2007 curriculum revision is reflected. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 22(3), 55-75.
- Lim, Y.-J., & Park, M. J. (2019). A study on the definition of skills and sub-elements of practical art(technology · home economics) in the revised curriculum in 2015. *Journal of Korean Practical Arts Education*, 32(1), 141-162
- Ministry of Education (2015a). *The national curriculum for the primary and secondary schools* (Notification No. 2015-74). Sejong: Author. Retrieved from <http://ncic.go.kr/mobile.dwn.ogfi>

- nventoryList.do
- Ministry of Education (2015b). *A practical arts(technology and home economics) / information curriculum* (Notification No. 2015-74). Sejong: Author. Retrieved from <http://ncic.re.kr/mobile.dwn.ogf.inventoryList.do>
- Moon, Y.-H. (2013). *Toward a critical approach to the study on school consumer education in schools: an analysis of secondary home economics textbooks*. Unpublished doctoral dissertation, Seoul National University, Seoul, Korea.
- Organization for Economic Cooperation and Development (2017). *PISA 2015 results (volume V): Collaborative problem solving*. Paris: OECD Publishing.
- Park, J. (2020). *A meta-analysis on the effect of consumer education*. Unpublished doctoral dissertation, Ewha Womans University, Seoul, Korea.
- Park, M. H., Park, M. S., Je, M. K., Park, M. H., Jung, J. W., & Choi, K. S. (2013). *가치소비시대의 소비자 의사결정 [Consumer values : how they affect consumer decision making]*. Paju: Kyomunsa.
- Park, M. J. (2018). Effectiveness of consumer education through home economics on middle school students' consumer competency. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 30(2), 1-20. doi: 10.19031/jkhea.2018.06.30.2.1
- Park, M. K., & Kim, G. S. (2018). STEAM educational research for developing personality(cultivation of human nature) using design thinking. *Journal of Cultural Product & Design*, 55, 197-205. doi: 10.18555/kicpd.2018.55.18
- Park, M. S., & Oh, S. Y. (2018). Why people participate in collaborative consumption? Analysis of car-sharing 'SOCAR' user's blog using text mining. *Journal of Consumption Culture*, 21(2), 121-143. doi: 10.17053/jcc.2018.21.2.006
- Sim, H.-Y. (2009). *Analysis on the effects of consumer education in middle school*. Unpublished master's thesis, Sang-myung University, Seoul, Korea.
- Sparks, S., & Lien-Gieschen, T. (1994). Modification of the diagnostic content validity model. *Nursing Diagnosis*, 5, 31-35.
- Woo, Y., & Lee, H. (2018). Development and application of design thinking-based maker education program. *Journal of Creative Information Culture*, 4(1), 35-43. doi: 10.32823/jcic.4.1.2.01804.35
- Yoo, J. W. (2016). Development of collaborative problem solving scale in digital age. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 16(7), 185-214.
- Yoo, M.-R., & Koo, H.-G. (2018). A study on technology & home economics textbook comparison of middle school according to 2015 revised curriculum. *Consumer Policy and Education Review*, 14(3), 51-84. doi: 10.15790/cope.2018.14.3.051
- Yoo, M. S. (2019). *Development of clothing upcycling props in middle school home economics using design thinking techniques*. Unpublished master's thesis, Korea University, Seoul, Korea.
- Yoo, S. (2015). *논문작성을 위한 SPSS 실전통계분석 매개효과, 조절효과, 위계적 회귀분석을 중심으로 [SPSS statistical analysis for writing academical papers: Focusing on mediating effects, moderating effects, hierarchical regression analysis]*. Seoul: Bullsbook.
- Yoon, J., Kwon, J., & Kang, S. (2019) Verification of effectiveness of design thinking-based maker education program for middle school students. *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 19(10), 561-584. doi: 10.22251/jlcci.2019.19.10.561
- Yoon, S. (2020). *Analysis of consumer education content presented in home economics and other subjects of middle school based on consumer competency*. Unpublished master's thesis, Seoul National University, Seoul, Korea.
- Yuk, H. Y. (2016). *Design thinking-applied instructional plans for the increased creativity of children*. Unpublished master's thesis, Sookmyung Women's University, Seoul, Korea.
- Yuk, K. M. (2020). Development of teaching-learning materials and analysis of learning experience based on design thinking in home economics curriculum: Focused on the units of sustainable consumption. *Journal of Korean Home Economics Education Association*, 32(1), 145-165. doi: 10.19031/jkhea.2020.03.32.1.145

### <국문요약>

이 연구의 목적은 중학교 가정 교과 수업에서 디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램을 개발하고 실행하여 학생들의 협력적 문제해결역량에 미치는 영향을 알아보는데 있다. 이에 ADDIE 모형에 따라 디자인씽킹에 기반 한 협력적 소비 교육 프로그램을 개발하고, 총 25명의 학생을 대상으로 실행한 후 평가를 실시하였으며, 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 선행연구를 바탕으로 협력적 소비의 실천을 위한 ‘공유학교 만들기’를 주제로 D. school의 디자인씽킹 프로세스에 기반한 소비교육 프로그램을 개발하였다. 8차시의 교수·학습 과정안과 워크북을 전문가 타당도 검증한 결과, 문항 평균 4.72(5점 만점), CVI 평균 0.93으로 내용 타당도와 현장 적합성이 우수하다고 검증받았다.

둘째, 협력적 소비 교육 프로그램을 실행하고, 수정·보완된 협력적 문제해결역량 도구를 활용한 사전-사후검사와 개방형 설문조사를 실시한 결과를 종합해볼 때, 학생들이 협력적 소비에 대한 지식과 필요성을 인식하여 실천의식이 향상됨과 함께 개발한 프로그램이 협력적 문제해결역량을 향상시키는 데 유의미한 효과가 있음을 확인하였다.

후속연구로 연구 대상의 확대, 디자인씽킹을 적용한 가정 교과 프로그램 및 소비자 역량 강화를 위한 프로그램 연구, 개발을 제언하였다. 이 연구는 디자인씽킹을 활용한 협력적 소비 교육 프로그램이 청소년의 협력적 문제해결역량 향상에 효과가 있음을 확인하였으며, 가정교과에서 변화하는 소비환경에 따른 소비자 교육 변화 요구에 부응하여 ‘협력적 소비’를 주제로 소비 교육 프로그램을 개발했다는 점에서 의의가 있다.

■논문접수일자: 2021년 8월 30일, 논문심사일자: 2021년 9월 8일, 게재확정일자: 2021년 9월 23일