

2010년
제1차 미래교육공동체포럼

창의성 교육의 실효성 제고방안 ①

- 왜 창의 인재인가 -

일시 : 2010년 4월 21일(수) 15:00~17:00
장소 : 한국교육과정평가원 대회의실(434호실)
주최 : 교육과학기술부
주관 : 한국직업능력개발원 진로정보센터

2010년

첫 번째

창의성 교육의 실효성 제고방안 ① - 왜 창의 인재인가

사회가 빠르게 변화하고 미래의 불확실성이 높아질수록 개인의 능동적 대응력에 대한 요구가 더욱 커지고 있습니다. 그동안 학교교육을 통해 배출한 인력으로 우리 사회는 혁혁한 발전을 이룩할 수 있었지만, 갈수록 '창의성 교육'의 강화와 '창의적 인재' 육성에 대한 기대가 점차 높아지고 있습니다.

우리의 학교현장에 창의성 교육이 온전히 실현되기 위해서는 지금까지의 학교 교육에 대한 깊은 성찰과 더불어 학생과 교원, 학부모 등 교육공동체 구성원의 지혜를 모아야 할 것입니다.

교육과학기술부에서는 창의성 교육의 중요성을 인식하여, 지난 해 '2009년 교육과정 개정' 및 올 해 초의 '창의·인성 기본방안' 등을 통해 창의성 교육이 학교현장에 뿌리 내릴 수 있도록 각종 정책을 경주하고 있습니다.

작년 한 해 동안, '학교 교육 내실화 방안' 을 놓고 다양한 주제를 다루어 온 미래교육공동체포럼이 올 해에는 '창의성 교육 신장'을 방향으로 포럼을 진행하고자 합니다.

그 첫 번째로, '창의성 교육을 통한 학교교육의 혁신'이라는 주제로 자리를 마련하였으니 부디 참석하셔서 귀한 의견을 보태어 주시기 바랍니다.

2010년 4월

교육과학기술부 장관 안병만

프로그램 일정

- 포럼주제 : 창의성 교육의 실효성 제고방안 ① - 왜 창의 인재인가
- 일시 : '10. 4. 21(수), 15:00 ~ 17:00
- 장소 : 한국교육과정평가원 대회의실(434호실)
- 주최 : 교육과학기술부
- 주관 : 한국직업능력개발원 진로정보센터
- 세부 일정

진행: 김승보 (한국직업능력개발원 진로정보센터 소장)

시 간	행 사 내 용	비 고
14:30 - 15:00	등 록	
15:00 - 15:15 (15분)	인사말씀	이주호 교육과학기술부 차관
		이명희 포럼운영위원장 / 공주대 교수
15:15 - 16:00 (45분)	사 회	박태준 박사 (한국직업능력개발원)
	체험중심의 교육으로 즐거운 학교를	김호숙 학부모 (학부모 모니터단)
	프로젝트 학습을 통한 창의교육 사례	김미영 교사 (남대구초등학교)
	왜 창의 인재인가 - 창의성교육의 실효성 강화방안	김진숙 박사 (한국교육과정평가원)
16:00 - 16:40 (40분)	지정 토론	임형택 대표 (비손파트너스)
		김현철 박사 (한국청소년정책연구원)
		백유미 교수 (건양대학교 책임입학사정관)
		이진규 과장 (교과부 창의인재육성과)
16:40~17:00 (20분)	종합토론	

미래교육공동체포럼은

□ 추진 목적

- 교육정책에 대한 공개적 논의를 통해 정책수립의 타당성을 검증하고 정책의 개혁 추진 동력 확보
- 주요 교육정책의 학교 현장에 대한 실효성 제고를 위한 모니터링 및 사례 발굴과 제도 개선 방안 도출
- 교원과 학생, 학부모 등 학교현장의 폭넓은 의견수렴을 통해 교육 수요자 중심의 정책 형성
 - 신규 국정과제로 “미래교육공동체포럼 운영” 설정(08. 11.)

□ 2009년 토론주제

- 「학교교육 내실화」라는 대주제 하에 8회 포럼 개최(지역포럼 2회)

개최 시기	포럼 주제
1회(4.29)	• 방과후 학교의 경쟁력 제고 방안
2회(6. 9)	• 학교영어교육의 효율성 제고
3회(7.15)	• 진로교육 재정립과 학교교육내실화
4회(9. 9)	• 학교와 지역사회자원의 연계
5회(9.18)	• (울산) 지역경쟁력 제고를 위한 공교육의 역할과 과제
6회(9.24)	• (광주) 지역경쟁력 제고를 위한 공교육의 역할과 과제
7회(10.28)	• 원어민 영어 보조교사 선발·지원 개선 방안
8회(12.10)	• 학교교육 내실화 진단과 향후 정책 방향

발 표 I

**체험중심의 교육으로
즐거운 학교를**

김 호 숙
(학부모 모니터단)

체험중심의 교육으로 즐거운 학교를

김 호 숙 학부모
(학부모 모니터단)

1. 들어가며¹⁾

공교육을 통해 우리는 우리 아이들이 좀더 다양하고 질적으로 우수한 교육을 제공받으며, 동등하게 혜택 받길 원하고 있다. 우리나라는 정부와 국민 모두가 다행히도 교육에 지대한 열의를 갖고 있으며 정부가 이와 같은 국민의 열의를 헤아려 해마다 양질의 수준 높은 교육환경을 갖추고 확산하려고 애쓰고 있음을 알고 있다.

현재 실시되고 있는 학교 교육과정에서는 지식전달을 위주로 진행되고 있는 ‘교과’ 교육 외에도, 아이들의 다양한 재능을 발산할 수 있는 ‘교과외’ 학습, 이른바 재량활동과 특별활동을 병행하고 있다. 매체를 통해, 우리는 현재 실시되고 있는 재량활동과 특별활동이 2009 개정교육과정에 의해 ‘창의적 체험활동’으로 통합되어 편성되고 내년부터는 본격 실시된다고 알고 있다.

교과부의 설명에 따르면, 2009 개정 교육과정에 의한 ‘창의적 체험활동’은 교과 이외의 활동을 총칭하는 것으로 되어 있다. 그리고 ‘창의적 체험활동’이라는 영역을 새로 설정한 것은 무엇보다도 아이들이 앎을 적극적으로 실천할 수 있도록 하며 더불어 나눔과 배려를 할 줄 아는 ‘미래지향적인 인재양성’을 기르기 위한 것이라고도 하고 있다. 또한, 이를 위하여 창의적 체험활동 교육과정은 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동의 4개영역으로 구성하되, 구체적인 활동은 학생, 학교, 지역의 특성을 고려하여 학교가 주도적으로 결정하고 실행하도록 하고 있다.

1) 본 발표내용은 미래교육공동체포럼 학부모 모니터단에서 모니터링한 내용을 바탕으로 요약하고 발전시킨 것이다.

그동안 재량활동·특별활동이 전국 대부분의 학교에서 일률적으로 편성, 적용되어 학교 자율성이 별 다른 기능을 발휘하지 못하였고, 형식적인 ‘시간 때우기’ 식으로 운영되고 있거나 교과학습에 짓눌려 제대로 기능하지 못하고 있는 실정임을 감안하면 때늦은 감이 있다고 해야 할 것이다.

그러나 그동안 재량활동과 특별활동이 학교에서 시행되어 온 과정을 되짚어 보면, 과연 ‘창의적 체험활동’으로 이름과 형식을 바꾸었다고 해서 그간의 한계를 뛰어 넘어 아이들의 자발적 활동과 체험활동·실천활동을 실질적으로 지원할 수 있는 공간으로 자리잡을 수 있을지에 대하여서는 여전히 우려가 되는 것이 사실이다.

다만 일각에서 염려하는 대로, 체험활동이 재정이 풍부한 일부 사립학교에서만 활발히 시행될 수 있는 내용은 아니라고 본다. 환경이 열악한 공립학교에서도 체험활동을 어떻게 운영하느냐에 따라 재량활동과 특별활동이 놀랄 만큼 활발하게 이루어진 성공적인 사례도 찾아볼 수 있기 때문이다. 따라서 ‘창의적 체험활동’을 어떻게 잘 구성하고 운영하느냐에 따라 얼마든지 학생들의 새로운 자율활동의 공간으로 자리 잡을 수 있을 것이라는 기대도 한편으로 가져보게 된다.

내년부터 시행될 창의적 체험활동이 제대로 정착하고 기능하기 위해서는 현재 시행되고 있는 재량활동과 특별활동이 어떠한 문제점을 지니고 있는지부터 살펴볼 필요가 있다.

2. 기존 재량활동, 특별활동의 문제점

○ 교과외 보충수업시간으로 활용되는 재량, 특별활동

현재 실시되고 있는 각 학교의 재량학습과 특별활동은 교과외의 수업으로서 초등학교에서는 담임의 재량과 능력, 관심에 따라 반 별 수업이 진행되고 있다. 또한 각 학교의 소풍이나 운동회, 일일 체험학습으로서 박물관견학이나 고구마 농장 견학 등도 특별활동의 범주에서 이루어지고 있다. 초등학교는 교과수업의 성적부담이 중학교나 고등학교에 비하여 적은 편이라, 상대적으로 비교적 다양한 체험학습이 아이들의 흥미를 고려해서 이루어지고 있다. 지역별로도 학교마다 교장, 담임교사의 재량에 따라 나름의 특색을 나타내며 운영되고 있다.

반면, 중, 고등학교에서는 대체로 재량, 특별활동 수업이 교과 보충수업처럼 진행되고 있다. 중

학교에서는 특목고 진학을 위하여, 고등학교에서는 대학 입시의 부담으로 이름만 재량, 특별활동 일 뿐, 입시를 준비하는 시간으로 운용되는 경우가 점점 증가한다. 중학교와 고등학교의 재량활동, 특별활동은 대체로 주당 3,4 시간의 재량활동과 특별활동이 배당되어 있는데 초등학교에 비해 중학교가, 중학교에 비해 고등학교의 운영이 형식화되고 주요교과의 보충시간, 혹은 자습시간으로 활용되는 경향이 커진다.

재량활동으로는 교과 재량과 창의적 재량활동이 있는데 교과재량 시간에는 학교별로 한문, 컴퓨터, 논술 등 과목을 선택할 여지가 있으나 많은 학교가 교장의 방침이나 학생의 다수 수요에 의해 일률적으로 진행하는 경우가 대부분이다. 그나마 창의적 재량활동시간이 학생들의 체험활동이 이루어질 수 있는 공간이나 담임교사의 의지나 열의에 따라 좌우되는 경향이 많다. 이는 창의적 재량활동의 범위가 예체능과 민주시민교육, 경제교육, 소비자 교육 등 다양한 분야를 망라한 광범위한 범위여서 교사들이 선불리 어느 한 분야에만 집중해서 깊이 다룰 엄두를 내지 못하기 때문이다.

교사로서는 재량활동, 특별활동 시간을 활용하여 체험활동을 이끌어 내기에는 많은 준비물이 요구되고 전문지식과 체험 전후의 시간적 여유 등이 부족하다 보니, 교실 밖 체험활동 보다는 가급적 교실 안에서 할 수 있는 수업 위주로 시행되고 있다.

다음은 초, 중, 고등학교별로 실제 학교에서 운영되는 시간표를 통해 재량활동 및 특별활동이 어떻게 이루어지는지 살펴 본 자료이다.

<표 1> xx 초교 6학년 , xx 중학교 2학년, xx 고등학교 1학년 시간표

		월	화	수	목	금	토
초	1	수학	도덕	과학	과학	영어	국어
	2	음악	국어	과학	영어	수학	수학
	3	국어	재량	음악	국어	국어	사회
	4	체육	사회	사회	수학	국어	체육
	5	미술	특활		재량	실과	
	6	미술	특활		체육	실과	

중	1	체육	국어	과학	국어	가정	특활
	2	사회	수학	체육	기술	체육	특활
	3	음악	영어	국어	과학	창재	특활
	4	과학	도덕	수학	국사	중국어	
	5	영어	과학	사회	수학	영어	
	6	국어	음악	도덕	중국어	수학	
	7		기술				
고	1	자치	국어	수학	국어	수학	사회
	2	국어	국어	수학	화학	수학	영어
	3	직업	직업	사회	체육	직업	국어
	4	국어	수학	국어	수학	국어	수학
	5	수학	과학	영어	수학	물리	
	6	수학	수학	체육	국어	도덕	
	7		국어			수학	

<표 2> 각 학교급별 주요교과의 수업시수 비중 vs 재량, 특별활동의 수업시수 비중 비교

	총 수업시간	주요교과의 수업시간 비중(%)	재량,특별활동의 수업시수 비중(%)
초등학교	32	18 (56.25)	4 (12.5)
중학교	34	18 (52.94)	4 (11.76)
고등학교	36	29 (80.56)	4 (11.11)

80% 이상이 대학에 진학하고 있는 우리나라의 교육현실에서 학교급이 높아질수록 총 수업시간이 늘어나는 것은 당연하겠지만, 주요교과의 수업시간 비중도 함께 증대하고 있다. 반면, 전체 수업시수는 늘어나는데도 재량활동, 특별활동의 수업시수는 전혀 늘지 않아 전체수업에서 차지하는 비중은 점점 줄어든다. 그리고 그마저도 주요교과의 보충수업시간으로 활용되기 일췌다. 때문에 중,고등학생들은 빡빡한 학교 생활을 소화하면서 숨통 트일 여유도 없이 찌들게 된다. xx고교의 경우 직업 과목이 주당 3시간으로 나와 있지만 이 시간이 ‘직업교육’ 시간으로 온전히 운영되지 않는다는 것을 우리는 잘 알고 있다.

○ 특별활동의 여러 문제

특별활동은 학생들의 요구를 최대한 수용하려는 노력보다는 행정적으로 편리한 방식으로 -학내 교사가 할 수 있는 범위 내에서- 테니스부나 바둑부 등의 특별활동반을 개설한다. 수요가 많으면 반을 여러 개 운영하는 등 해결책을 내어 놓는 것이 일반적일 테지만, 학교에서는 대체로 수용인원을 공급자 중심으로 제한하고 있다. 인기 있는 반의 경우 학급별로 2명씩만 신청을 받는다는 식이다. 행정 편의적인 인원제한 등으로 인해 학생들은 가고 싶은 부서에 못가는 경우가 허다하다.

대학 입시의 무게가 점점 크게 다가오는 중, 고등학교 단계에서는 특별활동이 내신이나 수능성과 관계없다는 측면 때문에 학교현장에서는 교사나 학생 모두 특별활동을 별로 중요하게 생각하지 않는다. 더구나 특별활동이 내실 있게 운영되도록 구조화가 되어 있지 않아, 학교별 특성이나 교사의 성향에 특별활동 운영이 크게 좌우되고 있다. 개인적으로 열의가 있는 교사나 교장이 부임하면 특별활동이 강화되기도 하고, 그렇지 않은 경우 특별활동은 겨우 형식상 명맥을 유지하는 정도로 운영되기도 한다. 이러한 경우 특별활동의 프로그램은 빈약할 수밖에 없고 학생들 참여도 적극적일 수가 없게 된다.

교사들의 경우에도 많은 경우 본인이 원하는 활동보다도 학교 사정에 따라 담당부서가 결정되기도 하는데 이와 같은 상황에서는 교사들의 열의를 기대하기는 힘들다. 특별활동시간에 외부강사를 초청하기도 하지만, 외부강사의 경우 수업 경험이 부족하고 아이들 현실을 파악하기 어려운 경우가 많기 때문에 반드시 사전 및 사후 교육이 필수적이겠지만 이러한 과정은 생략되기 일쑤이다.

한편 중고교에서의 상담활동은 서류상으로는 권장사항이지만 실질적으로는 상담을 받는 학생에게 보내는 시선이 냉소적이다. 학교에서 싸움을 했거나 등교를 잘 안하는 학생 등에게 주로 의무적인 상담을 권하다 보니 상담은 문제아가 받는 것이라는 인식이 만연하다. 때문에 아이들에게 상담이란 별로 달갑지 않은 일이며 상담권고는 바로 '모범적 궤도'에서 학생이 이탈하고 있다는 선고와 같다.

○ 봉사활동의 여러 문제들

타인을 배려하고 남을 이해하는 바른 심성을 육성한다는 취지하에 개개의 학생들은 주어진 중

학교 3년, 고등학교 3년 동안 일정량의 봉사활동을 하도록 규정되어 있다.

학생들은 각자 주어진 시간만큼 학교 내에서 그리고 타 기관을 통해 봉사활동을 하고 그 시간만큼 확인서를 받아와 학교에 제출하면 담임은 학생부에 기록하게 되어 있다. 교과부에서 일괄적인 지침으로 주어진 것이라 대한민국 거주 학생들은 의무적으로 하게 되어있다. 주어진 봉사점수 미달 시에는 고등학교 진학도 어려우며 대학은 봉사시간에 따라 가산점이 주어지는 만큼 학생과 학부모에게 민감한 부분이 된 상황이다.

문제는 봉사활동이 형식화되었고, 사회적으로 관련한 부정행위가 끊임없이 지적되고 있다는 점이다. 상급학교 진학과 관련되다 보니 자발적인 의지보다는 봉사점수를 많이 주는 곳으로 가는 경향은 어쩔 수 없다 하더라도, 부모나 친인척을 동원해 서류상의 봉사활동 인증을 받아오는 부정행위가 비밀비재함이 매체에서 계속 지적되었다. 또한 어디서 어떻게 해야 할 줄 모르는 학생들 때문에 학부모가 직접 나서서 봉사할 곳을 알아보고 전화신청 하느라 분주하다. 부모의 관심이 없으면 그 학생은 중3이나 고3이 되어 진학자료 작성시 헐레벌떡 담임과 상의하여 어떻게든 시간을 채우는 사례도 빈번하다. 아이들의 견문을 넓히고 인성을 쌓자는 봉사활동이 제 할일을 제대로 안하면서 서류상 채워야 하는 시간을 비합리적인 방법으로 채워주는 ‘비리’를 오히려 가르치는 꼴이 되고 있는 것이다.

관공서에 봉사활동을 간 학생들은 ‘꺾다 놓은 보릿자루’ 마냥 취급받기가 일쑤이다. 관공서 입장에서는 몰려드는 학생들에게 충분한 일거리를 준비하지 못한 경우가 많아 화장실 청소나 잡일을 하는 경우는 그나마 나은 경우이고, 휴게실에서 잡담으로 시간을 보내게 하는 예도 많이 볼 수 있다. 학생들은 의무적으로 봉사활동을 해야 하는데 관공서에서는 찾아오는 학생들이 오히려 불편하고 돌봐주어야 하는 존재가 되고 있기 때문이다. 이런 사정에서 관공서의 4시간 활동 인증은 2시간 혹은 1시간 청소하였거나 놀며 시간 때운 흔적에 불과한 경우가 허다하다.

위와 같은 상황들이 있다보니 학생들에게 봉사활동은 보람을 느끼기는 커녕 서류에 채워야 하는 하기 싫은 뻘한 일일 뿐이다. 이러한 불편한 현실은 교육계가 풀어야 할 숙제일 것이다.

이제 이러한 문제점들을 보완, 개선하려는 2009 개정교육과정에서의 창의적 체험활동을 주제로 학부모 입장에서 어떤 점을 어떻게 개선하면 우리 아이들이 신나게, 즐겁게 학교생활을 할 수 있는지에 대하여 논하여보겠다.

3. 창의적 체험활동의 편성과 운영에 대한 학부모의 제안

내년부터 실시되는 ‘창의적 체험활동’은 지금까지 시행되어 온 재량활동, 특별활동과는 차별화된 면모를 보여야만 한다. 이를 위해서는 다음의 몇 가지를 제안해볼 수 있다.

○ 교원평가제에 ‘창의적 체험활동’ 관련 평가 항목을 포함하자.

아이들의 창의적 체험활동이 활발히 이루어지기 위해서는 학교장의 의지가 큰 몫을 차지한다. 체험활동의 성격상 준비해야 할 일이 한두 가지가 아니기 때문이다. 여행이라도 가려면 교통수단, 운영위원, 안전관리 등의 자질구레하면서도 중요한 일들이 학교를 운영하는 학교장 입장에서 소극적 자세를 취하게 만드는 요인이 된다. 학교장이 부지런히 움직이고 교육청과 연계하여 재정지원이나 시설 지원을 받는 등의 일은 번거롭고 행여 사고발생시 책임부담이 크므로 학교장들의 움직임이 쉽지만은 않다. 그러나 학교장이 적극적이며 능동적일 때 교사들도 능동적이 되며 더불어 아이들도 적극적, 능동적인 참여가 가능해진다.

학교장과 교사 등 관련 교원의 열의에 의해 창의적 체험활동이 결실을 맺을 수 있는 만큼, 힘든 일을 주도한 학교장이나 교사에게는 그에 상응하는 평가가 이뤄져야 한다고 생각한다. 교실에서 편리 위주로 가만히 시간을 보내는 교사와 아이들의 창의성을 위해 열심히 헌신하는 교사는 필히 다른 대우를 받아야 할 필요가 있다.

○ 정부의 행정적, 재정적 지원이 필요하다.

체험활동의 취지가 학생들 스스로 자율적인 활동을 하는 것이라고는 하나 실질적으로 시행되기에 여러 가지 제약이 많음은 당연하다. 서류상의 처리나 지역사회와의 연계, 안전확보 문제 등 행정적 문제와 재정 부족으로 시설을 이용하지 못한다거나 시기를 놓치는 일이 없도록 정부는 교육청과 지역 공공기관과의 협조를 활성화 하는 등의 행정적 지원을 해야 할 것이다.

그 구체적인 방안으로, 창의적 체험활동의 보다 효과적인 실행을 위해서 지역과 학교, 교육청의 정보 네트워크를 만들어 공유 했으면 한다. 창의적 체험활동의 하나인 봉사활동을 예로 든다면 학생들이 참여할 수 있는 장소에 대한 정보를 학교별, 지역별로 종합하여 전국의 봉사활동 구축 시스템을 체계화하면 좋겠다. 학생들이 여행을 갔다가도 그 지역에서 하루 정도 양로원 시설이나 고아원에서 봉사를 한다든지, 시기별 농촌 일손이 부족할 때 각 지역 축산이나 과수원, 파종 등의

어려운 일을 함께 할 수 있도록 교육청과 지역사회가 연계한다면 학생들도 보람을 느끼고 일시적인 농번기, 수확기의 어려움을 조금이나마 해결할 수 있지 않을까. 일손부족과 청년 부족을 말로만 고민하지 말고 인터넷을 이용한 정보망을 충분히 이용하면 좋겠다. 학생들이 가까이 할 수 있는 시스템 형성도 중요하다고 본다.

○ 체험활동의 입체적 운영이 필요하다.

주어진 시간을 경직되게 운영하기보다 교육과정을 탄력적으로 적용하여 운영할 수 있도록 하여야 할 것이다. 예를 들어, 주말이든, 하교 후 저녁 시간이든 필요하다고 생각되면 체험활동이 가능하도록 교육과정을 연계할 수 있을 것이다. 현재 1주일에 1시간씩 있는 미술시간을 한 달에 한번, 4시간으로 묶어서 활동하는 집중 이수제도 이러한 점에서 긍정적이다. 현재 과목 간의 칸막이로 인해 체험활동 영역이 들어설 자리가 없는 부분은 과목 내로만 국한하지 말고 교과를 통합해서 운영한다면 여러 가지 가능성이 만들어질 것이다. 이를테면 역사와 국어 과목을 묶어서 이순신과 난중일기에 대한 수업을 하는 예도 좋은 사례가 될 수 있다.

창의적 체험활동의 중요한 분야로 부각된 진로활동의 경우는 체험활동을 보다 다양한 영역으로 확장할 수 있는 좋은 공간이라고 생각한다. 병원과 같은 학생들의 봉사활동 장소도 조금 더 생각하면 진로활동까지 가능한 장소로 얼마든지 활용할 수 있다. 안내봉사를 하는 병원에서 시간을 더 투여하여 병원에 근무하는 간호사나 방사선기사 등의 직업세계를 체험하는 방식은 하나의 예가 될 것이다.

진로활동의 경우에는 초중고의 연령을 고려해 다양화할 필요도 있다. 초등학교 때는 놀이공원이나 농장, 동물원, 수영 등 재미와 흥미위주로 체험하게 하면 좋겠고, 중학교가 되면 여러 연구소 견학이나 공장, 박물관 견학 등을 통하여 예비 직업체험을 할 수 있게끔 할 수 있을 것이다. 이미 전문계 고교에서 실습을 강화하고 있는 것처럼, 고등학생의 경우는 직접적인 참여체험 프로그램만 만들어서 운영하는 방안도 가능할 것이다.

○ 창의적 체험활동에 대해 학부모부터 공부하자.

현재 각 초중고에서 시행되고 있는 재량활동이나 특별활동에 대하여 사실 학부모들이 별로 아는 것이 없는 경우가 대부분이다. 이 시간은 그동안 학교에서 일괄적으로 시행하는 경우가 많아 신경을 쓸 일이 거의 없었고, 입시에서의 비중도 적어 관심 밖인 경우가 많았기 때문이다. 그러나

이제 입학사정관제 비중이 확대되고, 아이들의 창의적이고 전인적인 발달에 관심을 갖는 학부모들이 많아지면서 이 영역은 점점 중요하게 부각되고 있다.

학부모들도 이제 자체적으로 창의적 체험활동에 대해 공부하고 이해도를 높여가야 한다. 2009 개정 교육과정을 통해 ‘창의적 체험활동’의 의미와 비중이 더욱 강화되었고, 창의적 체험활동의 가장 중요한 특징으로서 학생의 자율활동 및 학교 자율성이 무엇보다 중요하게 제기되고 있기 때문이다. 재량학습과 특별활동의 취지를 이해하고 있는 일부 학부모나 교육관계자들만의 일이 결코 아니다. 학부모부터 창의적 체험활동이 무엇인지를 차근차근 공부하고 정확히 인식해서 재량 학습과 특별활동의 전철을 되풀이 해서는 안될 것이다.

4. 나오며

학부모가 바라는 것은 거창한 것이 아니다. 방과 후 집에 돌아오는 자녀가 축 쳐진 어깨로 피곤에 지친 모습이 아니라 발걸음에 즐거움이 묻어나는 모습이길 바란다. 학생들이 학교를 즐거운 곳, 가고싶은 곳으로 느끼게 하는 방법은 그렇게 어려운 일만은 아니라고 본다. 아이들의 호기심을 자극할 만한 몇 가지 체험활동이라도 학교에서 경험할 수만 있으면 아마 아이들은 학교를 ‘가고 싶은 곳’으로 인식할 것이다. 실생활과 거리가 먼 교과서 속 지식들만을 습득하는 것이 아니라 학생들이 피부에 와 닿는 체험이 뒷받침된다면, 궁극적으로는 아이들이 더욱 넓고 깊게 성장하도록 할 것이다.

비록 어렵겠지만, 학교교육을 체험 중심으로 개편하고 현행 교과 외 활동의 문제점들을 하나씩 개선해 나가길 바란다. 다른 어떤 요소보다도 학생들을 우선적으로 고려하는 입장에 선다면 이러한 제안들이 전혀 불가능하지는 않을 것이다. 오늘은 학교에서 이리이러한 경험을 했노라고 집에 와서 신나게 이야기하는 자녀의 모습을 기대하며 글을 맺는다.

발 표 Ⅱ

**프로젝트 학습을 통한
창의교육 사례**

김 미 영
(남대구초등학교)

프로젝트 학습을 통한 창의교육 사례

김 미 영

(남대구초등학교 교사)

1. 남대구초등학교의 여건

1-1. 물리적·환경적 여건

남대구초등학교는 대구광역시 남구 대명 2동에 위치한 전교생 328명의 소규모 공립초등학교이다.

교육·문화적 조건이 상대적으로 열악한 도시 저소득층이 밀집한 대구의 공동화 지역으로 저소득층 및 소외계층 학생들이 많아 전교생의 1/3 정도가 교육청의 급식(우유) 지원을 받고 있다. 또한 학부모의 교육열과 예술 교육에 대한 필요나 수요가 낮기 때문에 학력, 방과후 교육 등에도 많은 문제를 안고 있다.

교장 1명, 교감1명, 교사 17(유치원 및 특수반 교사 제외)명으로 구성된 소규모 학교인 관계로 교사 인력의 수가 적다. 때문에 프로젝트 학습을 위한 교과 과정 연구 및 행정 업무 등 업무 부담이 많다. 교장을 비롯한 교직원들의 팀웍은 잘 이루어지고 있으며 정부의 정책적 배려로 사서 보조, 보건 보조, 대학생 멘토링 등을 활용하여 부족한 일손을 지원 받아 문제점을 개선해 가고 있다.

1-2. 대구광역시 자율학교 지정

2008년 3월 1일자로 최명자 교장이 초빙 임명되었고 2009년에는 이후 3년간 대구광역시의 초등학교로는 처음으로 자율학교로 지정되었다. 이에 따라 교장의 인사 권한 및 학교 운영에 대한 권

한이 확대되어 학교 혁신 및 프로젝트 진행에 효율적인 요소로 작용되고 있다. 한 학교 4년 근무라는 기존의 인사원칙에서 벗어나 유예 조건을 완화해 준 관계로 장기간 근무하며 프로젝트 과제 진행에 참여함으로써 프로젝트가 단절되거나 중단되는 비효율성도 막을 수 있었다.

1-3. 창의성 연구학교 지정

남대구초등학교의 프로젝트 학습은 2006년 3월 1일부터 대구광역시교육청 및 대구교육대학교와 6년간 협약에 의거 대구광역시교육청 지정 창의성 교육 정책 연구학교로 지정되면서 시작되었다. 지난 5년간 남대구초등학교는 ‘창의적 삶을 위한 대안적 학교 교육과정 모델 탐색’을 주제로 학생의 현재, 미래 사회에서의 삶 속에서 부딪히는 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 힘을 길러줄 수 있는 학교 교육과정 모델을 탐색하였고, 이를 통해 공교육 교육과정의 대안 모색에 참고가 되었으면 한다.

2. 프로젝트 학습의 운영 설계 및 환경 조성

2-1. 창의성 신장을 위한 방법적 접근으로서의 프로젝트 학습

프로젝트 학습은 학습할 가치가 있는 특정 주제에 대하여 심층적으로 연구하는 목적-지향적 수업활동으로 교사가 제시한 문제에 대한 정답을 찾는 데 있는 것이 아니라, 어떤 주제가 제시하고 있는 문제에 대한 해답을 함께 얻고자 하는 데 목적이 있다. 프로젝트 학습의 가장 큰 특징은 문제에 대한 해답을 찾아가면서 문제를 해결하는 데 있으며 이러한 문제가 교과서 속에 존재하는 것이 아니라 학생들이 살아가는 삶 속에서 발생한다는 것이다. 따라서 프로젝트 학습으로 교육과정을 운영하게 되면 학교 교육과정이 학생의 삶과 연결되고 거기서 생긴 문제를 해결하면서 자연스럽게 창의성이 길러지게 될 수 있게 된다. 공교육의 대안적 교육과정 모델로서 프로젝트 학습은 학생의 창의성을 길러주기에 가장 적합한 학습 방법이라는 판단에서이다.

2-2. 프로젝트 학습의 설계

1) 프로젝트 학습의 정의 및 목표

남대구초등학교에서는 프로젝트 학습을 ‘학생의 관심사에 따라 국가수준의 교육내용이 보충·심화·수정되면서 새로운 내용으로 재구성되는 프로젝트’로 정의하고 있다.

남대구초등학교에서 프로젝트를 하면서 추구하는 학생상은 생활 속에서 문제를 발견하는 학생, 자신의 문제를 스스로 만들어가는 학생, 공동으로 문제를 해결하는 학생이다. 이러한 학생을 만들 고자 학생, 교사, 교수로 나누어 목표를 설정하였다.

첫째, 학생의 목표를 교육과정 구성의 주체자, 학습의 의미를 스스로 만들어가는 주도자로 정하 였다.

둘째, 교사의 목표를 학생을 학습의 주인으로 바라보고 학습 방법에 대해 스스로 반성하는 반 성적 실천가로 정하였다.

셋째, 교수의 목표를 현장에 기여하는 실질적인 연구와 연수를 지원하는 것으로 정하였다.

2-3. 프로젝트 학습의 적용 대상

프로젝트 학습의 적용 대상은 전교생이며 2006학년도 1학년 입학생은 6년간 종단적으로 그 변 화와 성과를 연구한다.

2-4. 프로젝트 학습의 인프라 구축

1) 대구교육대학교와의 공동 연구 조직하기

대구교육대학교 학교교육연구소 교수와 공동 연구 조직을 구축하여 공동으로 교육과정을 재구 성하고 수업에 대해 협의했다. 교수는 교육과정 재구성 및 수업 참관을 통하여 수업에 대한 지원 을 하며 교사는 공동 협의를 통하여 자기 수업을 반성할 뿐만 아니라 수업의 본질적인 측면을 돌 아볼 수 있는 기회를 가졌다.

2) 교육과정 재구성과 프로젝트 학습 관련 연수

교육과정 재구성과 프로젝트 학습에 대한 교사의 이해를 높이기 위한 연수를 실시하였다. 교육 과정 재구성을 위한 연수는 동계연수와 하계연수로 나뉘어 공동연구자와 함께 프로젝트 지도 계 획 수립을 위한 공동 협의 시간으로 활용하였으며 저널쓰기, 러닝 페어 등에 대한 연수를 연도별 로 실시하였다.

3) 프로젝트 학습을 위한 물리적 환경 조성하기

프로젝트 학습을 원활히 하고 그 과정 및 결과를 정리할 수 있도록 물리적인 환경을 조성했다.

(1) 독서방 마련하기

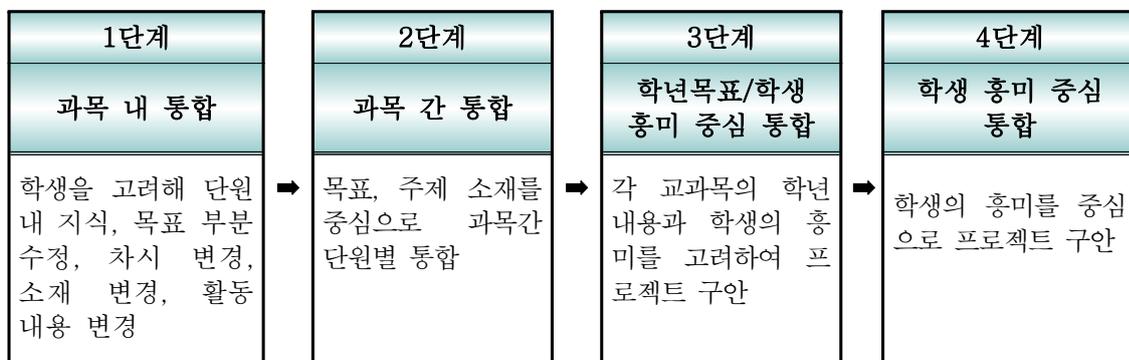
- (2) 프로젝트와 관련된 책 마련하기
- (3) 책 읽어주는 선생님
- (4) 프로젝트 진행과정이 드러나는 학습 환경 만들기
- (5) 프로젝트 학습 결과물 전시실 만들기
- (6) 프로젝트 학습 결과물 복도 게시
- (7) 질문이 살아있는 교실 만들기
 - 질문공책 만들기
 - 질문 있어요 코너 만들기

3. 프로젝트 학습 운영의 실제

3-1. 프로젝트 학습을 위한 교육과정 재구성 방법 및 절차

1) 재구성 방법

남대구프로젝트의 재구성 방법은 통합의 수준에 따라 1단계에서 4단계로 구분할 수 있는데, 남대구프로젝트는 현재, 3, 4단계 수준의 통합 단계에 와 있으며 점차적으로 4단계 수준의 통합을 지향하고 있다.



[그림 1] 교육과정 재구성 방법

2) 재구성 절차

프로젝트 학습을 위한 교육과정 재구성은 크게 ① 국가 수준 교육과정 이해, ② 학교 수준 교육과정 재구성, ③ 학생 수준의 교육과정 재구성 순으로 이루어진다. 학교 수준에서 1차 재구성된 교육과정은 학생의 관심 문제를 중심으로 2차로 재구성된다.

1차 재구성					
학교 수준의 교육과정 재구성					
국가 수준의 교육과정 이해 및 분석	핵심 개념 찾기	주제 선정	핵심 개념 중심으로 통합 가능 과목 및 내용 찾기	예상 주제망 작성 소주제 유목화 및 활동 내용 구안	학생 관심 파악 및 프로젝트 계획 협의
프로젝트 중심 교과목의 목표 및 내용 분석	중심 교과목의 공통적인 내용을 중심으로 핵심 개념 찾기	핵심 개념을 포괄하는 의미 찾기			주제에 대한 관심 파악, 프로젝트 계획 협의, 교과별 시수 조정

2차 재구성		
학생 수준의 교육과정 재구성		
새로운 지도 계획의 수립 · 학생의 관심사와 국가 수준의 목표 범위 안에서 내용 수정	관심 문제 해결 및 새로운 문제 생성	마무리 및 평가 · 러닝 페어 (교사, 학생, 학부모) · 활동 과정 평가 (교사, 학생)

[그림 2] 재구성 절차

3-2. 프로젝트 학습 운영 현황

2010년 현재 진행 중인 프로젝트 학습 내용은 다음과 같다.

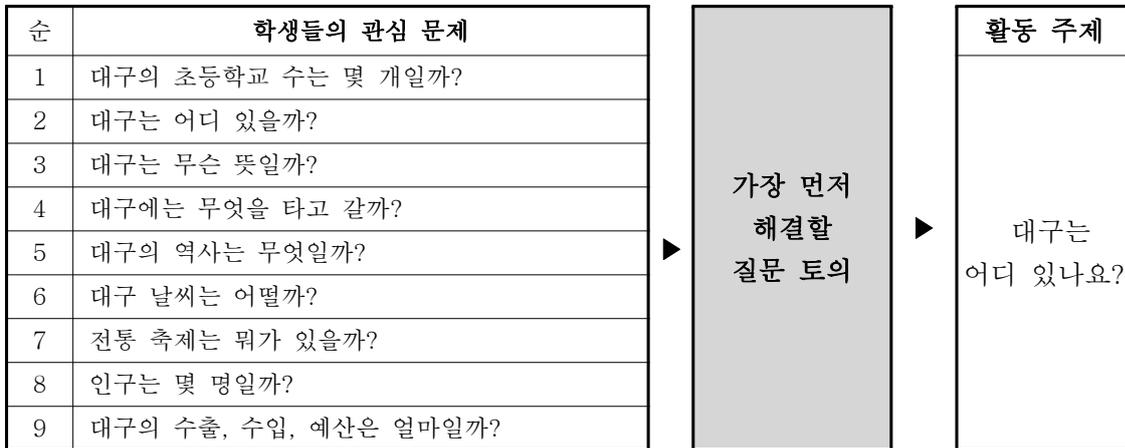
구분 학년	프로젝트 명	소주제	시수	통합 교과
1학년	학교야 반갑다	.	80	우리들은 1학년
	성장	자라는 우리	74	국어, 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활, 재량활동
		나와 우리 집	20	
2학년	함께 하는 우리	함께 사는 이웃	40	국어, 바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활
		더불어 여름나기	50	
3학년	언어 활동 중심의 '동물의 한살이'	언어 활동 중심의 '동물의 한살이'	64	국어, 과학, 미술, 체육, 재량활동, 특별활동
4학년	피라미드의 비밀	피라미드의 비밀	115	수학, 과학, 미술, 국어, 도덕, 재량활동, 특별활동
5학년	텃밭이 들려주는 이야기	텃밭이 들려주는 이야기	96	과학, 실과, 국어, 미술, 체육, 재량활동, 특별활동
6학년	신분 제도 탐험하기	신분 제도 탐험하기	87	사회, 국어, 수학, 도덕, 미술, 체육, 재량활동, 특별활동

3-3. 프로젝트 학습의 실제 적용 - 4학년 1학기 ‘대구 소개하기’ 프로젝트의 예

실제로 문제를 해결해 나가는 과정에서 학생의 관심 문제를 중심으로 학습 내용이 재구성되며 교사의 예상 주제망과 지도 계획도 학생의 관심 문제와 교사 수준에서 이해된 교육과정이 절충되어 계속적으로 재수정되었다.

1) 관심 문제 살피기 및 활동 주제 정하기

예상 주제망이 짜여지고 이에 따른 지도 계획이 세워졌다 하더라도 학생의 관심과 흥미에 의해 수업의 맥락이 달라질 수 있기 때문에 학생의 질문이나 관심을 파악하고 다음 활동 전개에 중요한 단서로 활용하였다.



[그림 3] 학생의 관심 문제 살피기

2) 학생의 질문에 대한 교사의 연구

학생의 질문 속에서 활동 주제가 정해지면 주제와 관련된 책이나 인터넷 자료 찾아보기, 자료 인사 탐색하기, 학생 수준에 맞는 활동 내용을 구안하였다.

3) 교사의 질문 목록 작성

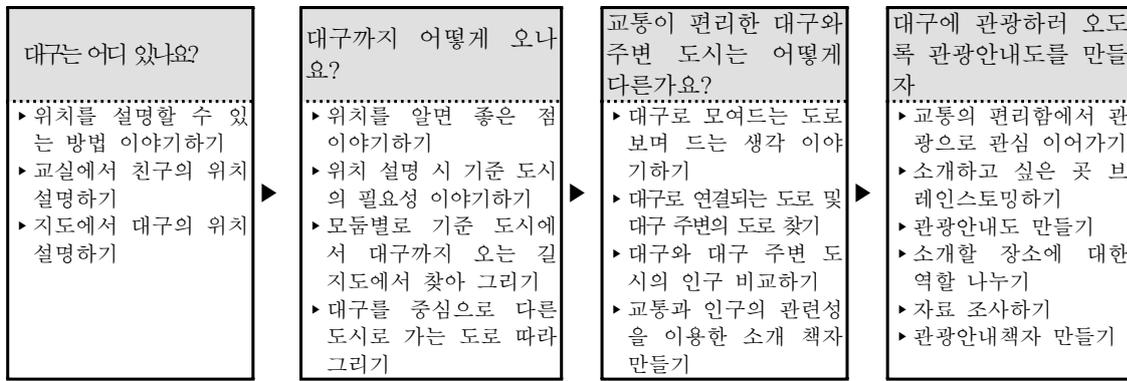
문제 중심 교육과정의 수업에서 교사의 발문은 수업을 흐름을 이끌어 가는데 절대적이다. 따라서 활동 내용이 정해지면 학생의 생각을 묻는 질문과 활동을 진행하는데 필요한 예상 질문들을 작성하였다.

<표 1> 질문 목록

교사의 질문 목록
<ul style="list-style-type: none"> • 대구가 어디 있는지 다른 지역 어린이들에게 어떻게 설명할 것인가? • 어떤 자료를 이용하면 다른 지역 어린이들이 더 잘 이해하겠는가? • 대구를 설명할 때 여러분들이 이야기한 기준(방위 등) 외에 사용할 만한 다른 기준은 없는가?

4) 문제 해결 과정으로서의 수업의 진행

주제와 관련하여 학생들이 궁금해 하는 질문이나 문제, 교사의 질문 목록이 작성되면 이것을 바탕으로 학생의 관심 문제를 해결하는 과정으로서의 수업이 진행되었다



[그림 4] '대구 소개하기' 실제 수업의 진행 과정

5) 실제안 작성하기

교사가 사전에 계획한 주안은 실제 프로젝트 활동 후 실제안으로 수정하여 다시 작성하였다.

<p><활동 주제>교통과 인구를 중심으로 대구와 대구 주변 도시 비교하기</p>		<p><활동 시기> : 4월 1주</p>	
<p><활동 모습></p>		<p><관련 교과 및 시수> : 사회(2), 재량(1)</p>	
		<p><활동 과정></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대구로 모여드는 도로(지난 시간 작업 사진)보며 드는 생각 이야기하기 ▶ 대구로 연결되는 도로 및 대구 주변의 도로 찾기 ▶ 대구와 대구 주변 도시의 인구 비교하기 ▶ 교통과 인구의 관련성을 이용한 소개하기 책자 만들기 	
<p>수업 중 학생 모습</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대구의 교통과 인구의 관련성 <ul style="list-style-type: none"> -교통이 모여드는 대구는 인구가 많다. -교통이 지나가는 대구 주변 도시는 인구가 적다. -대구보다 교통이 더욱 발달한 서울은 인구가 더 많다. ▶ 교통이 발달하면 인구도 많고 다른 도시와 거래가 많은 것이다. 	<p>교사 반성 및 다음 수업 계획</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대구의 관광지 소개하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교통이 편리하면 좋은 점 이야기하기 - 소개할 곳 정하기 - 관광안내도 만들기 - 소개할 곳에 대한 자료 조사하기 - 관광안내책자 만들기 - 관광가이드가 되어보기

[그림 5] 실제안 작성

6) 프로젝트 학습 평가

평가의 목적은 학생이 자신의 존재를 삶과 관계 속에서 어떻게 자기다운 의미로 생성하는지를 평가하는 것이다.

프로젝트 학습의 평가 방법은 크게 지필 평가와 수행평가로 나뉘어져 실시된다. 지필평가는 프로젝트에서 배운 내용을 토대로 사고형 평가 문항을 작성했다. 이를 공동연구자인 대구교육대학교 교수들이 점검하여 평가를 실시했다. 수행평가는 수업 과정 관찰, 작품 및 포트폴리오 평가, 프로젝트 결과물 평가, 저널 쓰기를 통한 평가, 학생 상호간 평가, 러닝페이 학부모 참관을 통한 평가로 실시했다. 또한 프로젝트 학습 평가 결과는 학부모에게 3단계의 체크리스트로 보냈다.(부록 1 참조)

평가요소는 크게 문제해결력과 협동학습기술로 나뉘어진다.

<표 2> 평가 요소

문제해결력	협동학습 기술
문제인식	역할 분담
문제해결방법 제시	의사 결정
자료수집	의사 소통
자료 분석력	갈등 해결 기능
자료 해석력	도움, 지지, 격려

4. 프로젝트 학습 운영상에 나타난 문제점과 해결 과정

4-1. 학교에서 교육과정 재구성의 문제점

프로젝트 학습은 교육과정 구성의 중심에 학생을 둠으로써 학생의 관심에 따라 수업이 진행되는 특징이 있다. 그러나 학생의 관심을 따라 수업이 흘러가다보면 자칫 국가에서 요구하는 교과 영역별로 가르쳐야 내용을 간과하거나 시수 확보를 하지 못하는 경우가 발생했다. 이러한 문제를 해결하기 위해 교사 계획을 주안을 미리 제출하고 수업후 플로우차트를 작성하였다.

학생 흥미 (♠) 및 교사 계획 (▣)	<p>▣정연이 어머니가 급식 도우미로 오셔서 아이들이 도우미 어머니께 반말을 하기도 하고 선생님께 알람장을 낼 때 한 손으로 내는 경우도 있다고 하면서 예절지도가 필요할 것 같다고 하였다.</p>	<p>♠어제 심장 소리를 듣고 몇 번 심장이 몇 번 뛰는 것을 알이보았는데 세미가 심장 소리를 리듬악기로 나타내 보고 싶다고 하였다.</p> <p>▣심장이 뛰는 소리를 말로 표현해 보고 이것을 자연스럽게 악기로 표현해보고 싶었다. 그래서 아이들과 심장 소리를 듣고 이 소리를 어떻게 표현할 수 있을까하고 질문해 보았다.</p>	<p>♠어제 심장 소리에 대해서 이야기하던 중 세미가 심장을 만들어보자고 했다. 그러자 여기 저기서 소리가 나는 심장을 만들자는 얘기가 나왔고 어떤 방법으로 소리가 나는 심장을 만들 것인지에 대한 이야기도 나누었다.</p> <p>▣심장 뿐만이 아니라 우리 몸 중에서 만들고 싶은 것을 정하여 만들기 계획을 세울 생각이다.</p>	<p>▣2교시 마치고 쉬는 시간에 명진 영진 예찬, 서정훈이 교실에서 거의 달리다시피 뛰는 모습을 교장 선생님께서 보시고 아이들이 다칠까 걱정스럽다고 말씀하셨다. 학급 규칙에 뛰지 말자는 것이 정해져 있던 하지만 다시 한번 언급을 할 필요를 느꼈다.(다음 활동으로 연결)</p>
---	---	--	---	---

활동	<ul style="list-style-type: none"> ●정연이 어머니가 우리 반 아이들에 대하여 느꼈던 점 들려주기 ●예의바른 어린이에 대하여 생각해보기 ●급식 도우미는 어머니에 대한 호칭 바꾸기-도우미 선생님 ●급식을 받을 때의 인사법 이야기하기 ●친구간의 예절에 대한 이야기 나누기 ●다른 곳을 방문할 때의 예의에 대한 이야기 나누기 ●혼날 때의 바른 자세에 대한 이야기 나누기 ●예의를 지키기 위한 실천 의지 다지기 	<ul style="list-style-type: none"> ●심장에서 나는 소리 들어보기 ●심장에서 나는 소리에 대하여 이야기하기 ●쿵쿵, 두근두근, 도근도근, 쿵쿵쿵쿵, 쿵덕쿵덕 등 ●심장 소리를 어떻게 표현할수 있는지 이야기하기 ●음악실에서 여러 가지 악기 소리 탐색하기 ●모듬별로 여러 가지 악기 이용하여 심장소리 표현하기 ●심장 소리 발표하기 ●심장 소리 발표 듣고 소감 이야기하기 	<ul style="list-style-type: none"> ●심장 만들기 계획 세운 것 상기하기 ●소리를 나는 심장을 만들 방법 ●재료 ●우리 몸의 기관 중 만들고 싶은 기관 정하기 ●심장, 뇌, 눈, 귀, 혈관, 뼈 ●대형 작업으로 계획 ●만들고 싶은 기관별로 모듬 구성하기 ●만들고 싶은 기관 밑에 이름표 붙이기 ●너무 많은 아이들이 선택한 경우 의논하여 인원수 조절하기 ●모듬별로 몸 만들기
날짜	2006. 4. 28	2006. 4. 28	2006. 4. 29 5. 1
교과	바생	즐생	즐생
영역	예절 지키기	이해 감상	놀이와 표현 이해
시수	1	1 1	1 1

[그림 6] 플로우차트

그러나 플로우차트를 작성하는데는 많은 시간이 소요되어 수업 준비를 할 시간이 상대적으로 부족해지는 문제가 생겼다. 이런 문제를 해결하기 위해, 교사 계획의 주안과 실제 수업을 함께 기록할 수 있는 실제 주안 양식(부록 2 참조)을 만들어, 교과별 내용과 영역별 시수를 기록하여 어느 한 교과나 영역에 치중되지 않도록 하였다.

4-2. 학생 관심 문제 파악

프로젝트 학습은 재구성의 중심에 학생을 둠으로써 학생의 관심에 따라 수업이 진행된다. 그러므로 무엇보다 학생이 어디에 관심을 두고 있는지를 정확하게 파악하는 것이 수업 성공의 주요한

관건이 된다. 남대구초등학교의 교사 역시 이전에는 학생의 관심에 따라 수업을 진행해 본 경험이 거의 없었기 때문에 교육과정 적용 초기 학생의 관심을 파악하는 데 있어 많은 시행착오를 겪었다.

이러한 문제를 해결하기 위하여 동학년 단위의 협의회와 전체 협의회가 열렸고, 그 과정에서 다음과 같이 학생의 관심사를 체크하는 방법을 개발하여 활용하였다.

<표 3> 학생의 관심 문제 체크하기

방법	활용
질문 공책	학생들의 질문공책을 활용하여 교사는 개개 학생의 즉시적 관심사뿐만 아니라, 지속적인 관심사를 파악하였다.
질문 코너	궁금한 내용을 벽면에 게시된 질문 코너에 적게 함으로써 동료간의 관심사를 알게 하고, 교사는 학생의 관심사를 파악하였다.
학생 저널 쓰기	학생 저널쓰기를 통해 학생의 관심사와 프로젝트 진행에 대한 학생들의 탐구 과정 등을 파악하였다.
녹취록	교사는 매 프로젝트 시간마다 녹취를 하고 이를 전사함으로써 프로젝트의 진행과정을 점검하고 학생들의 변화과정을 파악하였다.

4-3. 교사 전문성 신장

수업 상황 속에서 즉시적으로 수업 내용과 절차가 구성되어 재구성되는 프로젝트 학습은 다른 어떤 학습 방법보다 교사의 민감한 발문 처리가 요구된다. 교사에 의해 계획된 수업에서 요구되는 교사 자질이 정해진 학습 주제에 대해 흥미를 가지고 탐구할 수 있도록 하는 것이라면 프로젝트 학습에서 요구되는 교사 자질은 학생의 흥미를 수업 상황 속에서 민첩하게 파악하고, 그것에 대해 세밀하게 질문해 나가면서 학생이 그 문제를 해결할 수 있도록 안내하고, 도와주는 것이다. 이것은 교사의 역할이 안내자나 조력자, 조언자여야 한다는 것을 아는 것에서 나아가 수업이라는 복잡하고 총체적인 상황에 직면하거나 문제 상황에 직면할 때 이를 해결할 수 있는 능력이다. 이러한 능력을 기르기 위해 남대구초등학교에서는 대구교육대학교와 방학중, 학기중 상설 연수회를 가져 그 능력을 신장시키고자 하였다. 그러나 수업 상황에서 길러져야 할 교사의 자질은 상설 연수회 보다도 교사 자신이 수업을 실천하고 관찰하면서 반성할 때 많은 부분 발전하게 된다. 때문에 자신의 수업을 녹화하고, 녹취하여 교사 자신이 스스로의 수업을 되돌아보고 분석해보는 저널 쓰기를 하고 있다. 뿐만 아니라 동료 교사, 공동 연구자와의 상시적인 협의회를 통하여 학생의 질문 중 국가교육과정 목표 및 내용과 접목되는 것을 찾는 과정을 통해 교사의 전문성이 신장될 수 있도록 하고 있다.

5. 프로젝트 학습의 성과

5-1. 프로젝트 수업에 대한 만족도

프로젝트 학습에 대한 학생의 만족도를 알아보기 위하여 2009년 12월 1년 동안 학교에서 있었던 일 중에서 제일 재미있었던 일을 써 보게 한 결과는 다음과 같다.

<표 4> 프로젝트 수업에 대한 만족도

	프로젝트 학습	현장체험학습	운동회	기타
명수	115	92	57	65
백분율(%)	34.8	28.1	17.4	19.7

위와 같이 프로젝트 학습(34.8%), 현장체험학습(28.1%), 운동회(17.4%), 과학캠프, 영어캠프, 도전줄넘기, 학급 행사, 기타(19.7%)로 나타났다. 이것은 학생들의 관심사를 학습의 내용으로 한 프로젝트 학습이 학생들에게는 가장 의미 있는 학습이라는 것으로 해석되며 프로젝트와 관련한 현장 학습도 학생들에게 유의미한 학습과정으로 해석된다.

5-2. 학습 태도의 변화

학생의 학습 태도의 변화를 알아보기 위해 공부와 학교에 대한 생각, 가정에서의 학생의 태도를 조사한 결과는 다음과 같다.

<표 5> 학교에 대한 생각

	2007년	2008년	2009년
매우 긍정	167명(36%)	152명(37%)	145명(41.3%)
긍정	209명(45%)	188명(46%)	109명(31.1%)
보통	46명(10%)	65명(16%)	86명(24.7%)
부정	0명(0%)	0명(0%)	10명(2.9%)
매우 부정	0명(0%)	0명(0%)	0명(0%)

<표 6> 공부에 대한 학생의 생각

	2007년	2008년	2009년
매우 긍정	112명(24%)	139명(34%)	87명(24.9%)
긍정	144명(31%)	159명(39%)	148명(42.1%)
보통	186명(40%)	90명(22%)	97명(27.7%)
부정	23명(5%)	20명(5%)	10명(2.8%)
매우 부정	0명(0%)	0명(0%)	0명(0.6%)

67.0%의 학생들이 학교 공부가 재미있다는 데에 매우 긍정적이거나 긍정하는 것으로 나타났고 72.4%의 학생들이 학교가 좋다는 데에 매우 긍정적이거나 긍정하는 것으로 나타났다. 이는 학생 흥미 중심의 교육과정을 운영함으로써 학습에 대한 내적 동기가 향상된 것으로 해석되며, 학습에 대한 긍정적인 생각이 긍정적인 학교생활로 이어진 것으로 해석된다. 또한 새로운 학교 환경의 정비도 학생들에게 긍지를 심어주고 오고 싶은 학교로 만드는데 도움을 준 것으로 해석된다.

5-3. 문제 해결력의 변화

학생의 문제해결력의 변화를 알아보기 위해 녹취록, 저널, 교사 메모에 기록된 사항을 토대로 문제 인식 및 제기, 문제 해결의 방법, 문제 해결을 위해 사용하는 언어 사용의 변화를 살펴본 결과는 다음과 같다.

구분	문제 해결력의 변화	내용
1	학생에 의한 문제 인식 및 제기	· 활동 제안 중심의 문제 제기 ⇒ 개념에 대한 이해를 바탕으로 한 문제 제기
2	문제 해결 방법의 변화	· 가정으로서의 가설 수립 ⇒ 개념들간의 예상되는 관계로서의 가설 수립을 통한 문제 해결 · 만들기 중심의 문제 해결 ⇒ 책, 지도, 신문기사, 설문 작업 등의 자료를 통한 문제 해결 · 재료를 통한 문제 해결 ⇒ 분석과 해석을 통한 문제 해결
3	문제 해결 표현의 변화	· 질문에 한정된 언어 표현 ⇒ 학생 상호간의 활발한 의사소통, 문제 해결을 위한 적극적 언어 표현

1) 학생에 의한 문제 인식 및 제기

프로젝트 학습 적용 초기에는 학생들이 흥미로워 보이는 활동에 대한 문제 제기만 하는 경우가 많았다. 때문에 수업은 주로 학생들의 흥미 위주의 문제를 중심으로 이끌어갔다.

프로젝트 학습 4년째에 접어들어 학생들은 개념에 대한 이해를 토대로 질문을 생성해내고, 이것을 문제로 제기하였다. 2009년 4학년 1학기 '대구 소개하기' 프로젝트에서 대구 교통이 편리하므로 관광안내도와 안내서를 만들어 대구에 오는 사람들에게 나누어주자는 문제 제기가 그 좋은 예이다.

2) 문제 해결 방법의 변화

가. 가설 수립을 통한 문제 해결

프로젝트 학습 적용 초기에는 학생이 제기한 문제에 대하여 '아마 그렇지 않을까' 라는 가정으로서 가설을 수립하고 이것을 실험이나 책자를 통해 증명하면서 문제를 해결하였다.

그러나 2009학년도 2학기 '문화재를 통한 시대 들여다보기' 프로젝트에서 학생들은 단순한 가정으로서의 가설 수준을 넘어 개념들 간의 예상되는 관계로서 가설을 세우고 이러한 가설을 해결하기 위해 조사해야 할 내용을 논의하는 수준으로 발전하였다.

나. 자료를 통한 문제 해결

저학년 프로젝트에서 학생들이 문제 상황과 가장 많이 만나게 되는 것은 바로 탐구하며 만들어가는 표상활동에서이다. 집중 시간이 길지 않은 저학년 학생들은 만들기를 매개로 주제에 깊이 있게 몰입하게 되며 이때 탐구하기, 물건 아껴쓰기, 모둠원과 토의하기, 바른 말 쓰기와 같은 활동이 통합적으로 이루어지게 된다.

저학년에 고학년으로 올라가면서 학생들은 만들기를 통한 문제 해결에서 나아가 지도, 책, 신문 기사, 설문 작업, 답사 등의 방법을 다양하게 사용하면서 문제를 해결했다. 2008학년도 '우리 고장의 변화' 프로젝트를 시작하면서 100년전 지도와 현재의 지도를 비교하면서 변화의 모습을 찾아낸다거나 2009학년도 '대구 소개하기' 프로젝트에서 지도를 지속적으로 사용하면서 책, 신문 기사, 설문 작업, 답사 등의 다양한 방법이 사용된 것이 그 예에 해당한다.

다. 분석과 해석을 통한 문제 해결

만들기를 매개로 한 저학년 프로젝트에서는 다양한 방법과 새로운 재료를 탐색하면서 문제를 해결하였고, 고학년 프로젝트로 갈수록 책이나 지도 등의 다양한 자료를 사용하는 기본 자료를

분석하고 해석하면서 프로젝트 학습이 이루어졌다.

3) 문제 해결 표현의 변화

학생의 관심사를 중심으로 운영되는 문제 중심 수업에서 학생들은 교사 중심의 수업의 경우보다 학생 상호간에 더욱 활발한 의사소통을 하였으며, 문제 해결을 위해서도 적극적으로 의사표현을 했다. 이러한 변화는 저학년에서 고학년까지 지속적으로 이어졌다.

가. 학생 상호간의 활발한 의사소통

블록 단위의 프로젝트 학습은 학생들이 문제에 대한 다양한 의견을 자유롭게 제시한다. 학생들은 제시된 의견을 자기 생각과 비교한다. 이때 학생이 문제를 발견하면 다시 그 의견에 대한 반론을 제시하는 과정을 통해서 문제를 해결하게 되었다.

나. 문제 해결을 위한 적극적인 언어 표현

학생들은 교사 계획 중심의 수업에서보다 프로젝트 학습 과정에서 다른 모습을 보여줬다. 특히 ‘이렇게 하면 될 것 같아요. 실험해 봐요. 시도해요.’와 같이 문제 해결을 위한 적극적인 언어를 사용하는 모습을 보였다.

6. 프로젝트 학습 운영의 성공 요인 및 시사점

6-1. 프로젝트 학습 운영의 성공 요인

1) 학교장의 강력한 경영 의지

소규모 학교 특성상 업무 처리만 하더라도 많은 시간을 할애하는 남대구초등학교의 경우 학교장의 강력한 경영 의지가 없었다면 프로젝트 학습이라는 새로운 학습 방법이 지속되지 못했을 것이다. 프로젝트 학습이 창의성을 길러줄 수 있는 학습 방법이라는 믿음을 바탕으로 교육과정을 구성할 수 있는 여건을 마련하는 일은 학교장의 경영 의지가 핵심 요인이다. 또한 창의성 교육의 요체가 수업에 있음을 염두에 두고 남대구초등학교의 창의성 교육이 교실 수업 및 일반교과 중심으로 진행되도록 방향을 제시한 것과 이를 위한 교사의 전문성 심화 연수가 활성화 된 것도 같은 맥락에서 비롯된 것이다.

2) 수업 중심의 토의 문화

남대구초등학교에서의 수업 협의는 정기협의회, 수업 후 협의회, 상시적인 협의회로 이루어진다.²⁾ 정기 협의회에서는 프로젝트의 전체적인 진행 방향과 자료의 구입, 프로젝트와 관련된 현장 학습의 계획, 자료 인사의 요청 등에 대한 협의가 주를 이룬다. 수업 후 협의회에서는 그날 있었던 수업에서의 학생 흥미, 교사의 발문, 다음 수업 계획 등에 대한 아이디어를 교환한다. 상시적인 협의회는 꼭 정해진 날짜나 시간과 상관없이 필요에 따라 이루어진다.

남대구초등학교에서 행해지는 협의회는 다른 회의에 비해 수업과 관련된 협의가 다른 주제 관련 회의에 비해 빈도수도 높고, 우위를 차지한다. 그리고 공동 연구를 하고 있는 대구교육대학교 교수들도 협의 과정에 적극적으로 참여하기 때문에 협의 내용의 수준도 점점 높아지게 되었다.

3) 교사-교수 간의 협동 연구 시스템

남대구초등학교에서의 창의성 교육은 대구교육대학교 교수와의 협동 연구가 중요한 기능을 하였다. 남대구초등학교에서 이루어진 교수-교사간의 협동 연구는 교수-교사 간에 생기는 인식의 차이나, 수업을 바라보는 관점의 차이를 좁혀주는 역할을 했다.

교수-교사 간에 이루어진 상호작용 과정에서 교수는 프로젝트라는 새로운 교수학습 이론에 대한 연수와 함께 교사의 수업을 관찰하고 분석하여 수업에 대한 여러 가지 관점을 제시하고, 수정해야 할 점에 대하여 조언함으로써 수업에 대한 보다 큰 틀을 제시하였다. 교사는 자신의 수업 상황에 대한 자세한 진술과 함께 학생의 흥미와 질문 및 오류 경향 등을 의논함으로써 교육현장에 대한 보다 구체적인 사실들을 제공하였다. 이러한 형태의 교수-교사 간의 협동 연구를 통해 우리나라에서 적용가능한 프로젝트 학습 모형을 구축할 수 있게 되었다.

4) 수업을 열어놓는 열린 마음

공개를 위해 준비된 수업이 아니라 일상적으로 수업을 열어놓는 것은 교사에게 가히 부담스러운 일이다. 그러나 수업 참관 후에 그 수업에서 교사가 했던 발문 처리, 자료의 적절성, 학생 흥미에 대한 교사의 민감성, 학생의 반응 등에 대한 구체적인 평가가 수업을 발전시키는 데 많은 도움이 되었다. 남대구초등학교의 경우 연구 초기 많게는 하루에 두 번, 적으면 일주일에 네 번 정도 공동 연구를 하는 교수가 교사의 수업을 참관하고 조언했다. 현재 남대구초등학교의 교사들은 교과 전담 시간을 이용하여 서로의 수업을 참관하고 있으며, 이후 구체적인 도움을 주고 있다. 이렇게 자신의 수업을 열어놓을 수 있는 열린 마음이야말로 프로젝트 학습을 성공시킬 수 있는 가장 큰 요인 중의 하나가 아닌가 생각된다.

2) 정기협의회는 일주일 2번, 수업 후 협의회는 매일 있으며 상시적인 협의회는 정해진 시간이 없이 때에 따라 열리고 쉬는 시간을 이용해 열리기도 한다.

6-2. 시사점

- 1) 학교에서 창의적 교육이 이루어지기 위해서는 학교장의 의지와 행정적 권한 확대 및 책임이 필요하다.
- 2) 프로젝트 학습을 통한 창의성 교육을 하기 위해서는 교사의 전문성과 열정이 요구된다.
- 3) 소규모 학교의 경우 업무량이 과다하므로 수업에 집중할 수 있도록 이를 지원하기 위한 보다 체계적인 시스템이 교과부나 교육청에 의해 구축되어야 하며, 행·재정적 지원도 필요하다.
- 4) 프로젝트 수업과 관련된 교과서 이외의 대체적 자료 제공 및 개발 지원이 필요하다.
- 5) 교과서 이외의 인정 도서가 수업시간에 활용이 가능하도록 지원이 필요하다.
- 6) 교대와 같은 전문 교수인력과의 MOU를 통한 수업 개선이 이루어질 수 있도록 지원이 필요하다.
- 7) 학교 교사의 인력 구성시 학교장의 자율성 및 권한 확대가 인정되어야 한다.
- 8) 학생들 역시 스스로 생각하고 주도적으로 학습에 참여하는 자세가 필요하다.
- 9) 창의적 교육과 함께 인성적 측면에서의 생활지도가 함께 이루어져야 한다.
- 10) 프로젝트 학습을 위한 교육과정 재구성의 범위와 한계 극복을 위한 방안 모색이 필요하다.
- 11) 프로젝트 학습과 관련한 인적·물리적 지원, 교사 해외 선진 학교 연수 기회 및 인센티브 제공 등 적극적인 지원 시스템의 활성화가 요구된다.

(부록 1) 학부모 체크리스트

문화재를 통한 시대 들여다보기 프로젝트 학습

1. 목표

문화재를 통해 우리 조상들의 과거 사회 및 생활상을 탐구하고 재구성할 수 있다.
문화재가 가진 문화유산으로의 가치를 이해하고 나아가 문화재를 사랑하는 마음을 갖는다.

2. 평가

중심교과	통합교과	평가 요소	평가 내용	평가 기준		
				잘 함	보 통	노 령 요 함
사회	국어 도덕 체육 미술 재량 활동	문제 인식	문화재 감상을 통해 궁금한 점을 말한다			
			개념에 대한 이해를 바탕으로 궁금한 점을 말한다			
		문제 해결 방법 제시	문제를 해결하기 위해 필요한 조사내용을 제시한다			
			자료의 수집 방법을 제시한다			
			문제를 해결하기 위한 아이디어를 제시한다			
		자료 수집	연표나 표를 사용한다			
			역사 지도를 사용한다			
			인터넷에서 필요한 자료를 적절하게 수집한다			
			책에서 필요한 자료를 적절하게 수집한다			
		자료 분석 및 해석	역사 지도에서 도읍지의 자연 환경적 조건을 알아낸다			
			역사 연표에서 주요 사건 및 전후 관계를 알아낸다			
			문화재 감상에서 문화재의 특징을 알아낸다			
			문화재 지도에서 문화재가 도읍지에 많이 분포되어 있음을 알아낸다			
			문화재 연표에서 시대별 문화재의 종류를 알아낸다			
			우리나라에 석탑 등의 문화재가 많은 이유를 불교와 관련지어 이해한다			
			고려청자를 통해 고려시대의 사회적 특징을 찾는다			
			백자, 탈춤, 판소리를 통해 조선시대의 사회적 특징을 찾는다			
		협동 및 참여 태도	다른 사람들과 협동적으로 학습한다			
			문제 해결을 위해 자신이 맡은 역할을 수행한다			
			수업 상황 이외에도 프로젝트와 관련된 탐구를 계속한다			

(부록 2) 실제 주안

구분 과목	계획	시수	프로젝트 활동의 실제
바른생활	.	.	① 꿀이 있는 꽃, 꿀을 먹는 벌과 나비, 벌의 변태과정 만들기(즐5)
슬기로운 생활	I-2. 동식물(17-20/51) <ul style="list-style-type: none"> 식물의 성장에 필요한 조건 알아보기 흙의 종류, 햇빛의 유무, 공기의 유무가 식물의 성장에 미치는 영향 실험하기 실험 결과 정리하여 발표하기 	4	② ‘벌아 벌아 꿀떠라’ 노래 부르기(즐1) ③ 수건들리기, 솔래잡기하기(즐1) <ul style="list-style-type: none"> 친구들과 어울려 수건들리기, 솔래잡기하기
즐거워 생활	I-2. 동식물 (14-16/51, 21-24/51) <ul style="list-style-type: none"> 봄이 되어 나른한 몸이 가뿐해지는 방법 이야기하기 운동하기 ‘벌아 벌아 꿀 떠라’ 노래 부르기 장단치며 노래 부르기 화전 만들기 ○ 꽃차 마시기 	7	④ 나무, 민들레 다시 관찰하기(슬1) <ul style="list-style-type: none"> 살구나무 꽃이 떨어짐 관찰하기 민들레의 꽃봉오리, 다 핀 꽃, 씨앗 관찰하기 ⑤ 거름이 있는 흙과 없는 흙에서 식물의 꽃 비교실험 계획 세우기(즐1) <ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 스케줄 짜기 거름이 될 만한 것 조사하기 ⑥ 화전 만들어 시식하기(즐1, 슬1) <ul style="list-style-type: none"> 먹을 수 있는 꽃과 없는 꽃 분류하기 꽃잎 붙여서 프라이팬에 굽기 시식하기

(부록 3) 교사 저널

활동 주 제	우리나라에 석탑, 종, 절, 불상이 왜 많은가요?	날 짜	2009. 9.14. - 9.19.
수업 과정 및 아이들의 모습	<p>① 가설 수립하기</p> <p>프로젝트를 처음 했던 2006년부터 우리는 문제를 해결하기에 앞서 가설을 세웠다. 1학년 수준에 가설을 수립한다는 것은 그들의 수준을 넘어선 것이라는 지적도 있었다. 그러나 저학년 프로젝트에서의 가설은 ‘아마 그렇지 않을까’라는 가정으로서의 가설이었다. 그들이 세운 가설은 확인되지 않아서 조사해 보거나 실험해 보아야 하는 것이었다.</p> <p>그러나 아이들이 학년이 높아지면서 이들이 세우는 가설은 가정으로서의 가설 수준을 넘어 개념들간의 예상되는 관계로서의 가설을 세우고 이러한 가설을 해결하기 위해 조사해야 할 내용을 논의하는 수준으로 발전하였다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>연구자 : 여러분은 우리나라의 문화재 중에서 석탑, 절, 불상, 종과 같은 문화재가 왜 많다고 생각하나요?</p> <p>성준 : 석탑이나 종, 불상은 모두 절 안에 있습니다. 이것은 모두 절과 관련된 문화재니까 절이 많아서 석탑 같은 것도 많다고 생각합니다.</p> <p>수환 : 절은 불교와 관련 있으니까 우리나라가 옛날에 불교를 많이 믿어서 그렇다고 생각합니다.</p> <p>가은 : 불교를 인도에서 수입해 와서 많이 믿었기 때문이라고 생각합니다.</p> <p>채은 : 보충 있습니다. 저도 가은이처럼 불교가 들어와서 석탑 같은 것이 많다고 생각합니다.</p> <p>승훈 : 저는 우리나라에 스님이 많아서 그렇다고 생각합니다.</p> <p>상수 : 석탑, 종, 불상 앞에서 제사를 지내거나 소원을 빌어서 그렇다고 생각합니다.</p> </div> <p>아이들이 석탑 등이 우리나라에 많은 이유에 대하여 세운 가설은 모두 불교 문화와 관련지은 것이었다. 석탑이나, 종, 불상이 절 안에 있는데 이것이 모두 불교와 관련되어 있다거나 우리나라가 불교를 많이 믿어서 그렇다거나 하는 가설들은 모두 우리나라의 불교와 관련된 가설이다. 아이들이 세운 가설은 석탑 등의 문화재와 불교 간의 관계를 중심으로 세운 가설에 해당한다.</p> <p>-중략-</p>		
교사 반성	<p><자료 조사의 측면에서></p> <p>우리나라 문화재에 석탑 등이 많다는 것에 대한 증거 자료를 찾기 위해 반 전체가 도서실에서 함께 관련 도서를 찾았다. 그리고 책에서 증거 자료를 찾을 때마다 개인적으로 공책에 그것을 적도록 했다. 책에서 찾은 내용이 너무 어려워 이해가 되지 않는 경우는 나와 함께 그 말을 쉬운 말로 바꾸어 나가기도 했다.</p> <p>우리가 자료를 찾는 모습을 보면 일반적인 학급에서 자료를 찾는 것과는 상당히 다르다. 일반적인 학교에서 찾아야 할 자료는 대부분 숙제로 해결된다. 그렇기 때문에 가정 형편 상 자료를 수집해 오지 못하는 학생들은 학습에서 1차적으로 소외된다. 그러나 학교에서 시간을 내어 교과 시간 중에 자료 조사를 함께 한다면 자료에서 그 형평성을 보장할 수 있게 된다. 뿐만 아니라 그 자료가 적합한가에 대한 논의가 자료를 찾는 과정에서 자연스럽게 일어날 수 있다. 또한 모두가 자료를 찾았기 때문에 자료의 양적인 면에서도 더 풍부해지고, 결국 학습의 성공을 담보하게 된다.</p> <p>-중략-</p>		

<p>공동연 구자 와의 협의</p>	<p><최석민 교수님> ·협동학습에 대해. · 팀 내 규칙을 정하여 명기하라 - 모두가 일하기, 누구에게라도 물을 수 있다. 물음이 있으면 도와주어야 한다. 역할은 돌아가면서 한다. · 사회자가 해결할 문제에 대해 질문하게 하라. · 팀원은 돌아가면서 자신이 찾은 자료를 발표하게 하라. · 어떻게 정리할 것인지를 협의하고 그걸 바탕으로 자료를 정리하게 하라.</p>
<p>다음 수업 계획</p>	<p><문화재는 어디에 많이 있는가?> · 문화재가 있는 장소를 찾는 방법 토의하기 · 문화재가 있는 장소에 대한 정보 찾기 · 문화재가 있는 장소를 지도를 이용하여 표현하기</p>

발 표 3

**왜 창의인재인가 -
창의성 교육의 실효성 강화방안**

김 진 속
(한국교육과정평가원)

왜 창의 인재인가-

창의성 교육의 실효성 강화 방안

김진숙

(한국교육과정평가원 연구위원)

1. 창의성 교육의 추진 배경

□ 창의성 교육에 대한 국가 사회적 요구 증대

○ 산업 사회에서 지식 기반사회로, 지식 기반 경제에서 창의성 기반 경제(Creativity-based economy)의 패러다임 전환 및 사회 여러 부문에서의 메가트렌드적 변화

- 창조성을 경제의 핵심동력으로 파악하는 '창조적 경제'의 패러다임이 강조됨. 창의성이 중요한 이슈로 등장하게 된 배경에서는 성장산업들이 창의성에 부가가치의 원천을 찾는다는 점에서 기존의 산업사회 핵심 산업들과 구별됨.

- 영국은 미래 성장산업으로서 창의산업(Creative Industries)에 다양한 종류의 문화엔터테인먼트, 패션 등의 산업을 포괄하고 있음. (2009년 제10차 세계지식포럼 개리 하멜 런던비즈니스스쿨(LBS) 교수)

○ 학교밖 사회 및 기업에서 요구하는 인재상의 변화: 창의성이 수반된 인재

- 미래 사회에는 상상력과 감성이 뛰어난 창의적인 존재가 요구되며, 변화를 이끄는 주체는 다양한 분야의 창조적 계급(Creative Class)일 것임.

- '경계를 넘나드는 사람(boundary crosser)'를 포함한 새로운 창의적 인재상 (다니엘 핑크

(2006), 『새로운 미래가 온다(A Whole New Mind)』)

- 미래는 "하이컨셉과 하이터치의 시대",- "하이컨셉은 패턴과 기회를 감지하고, 예술적 미와 감정의 아름다움을 창조해 내며, 훌륭한 이야기를 창출해 내고, 언뜻 관계가 없어 보이는 아이디어를 결합해 뭔가 새로운 것을 창조해 내는 능력과 관계가 있다. 하이터치란 다른 사람과 공감하고, 미묘한 인간관계를 잘 다루며, 자신과 다른 사람의 즐거움을 잘 유도해 내고, 목적과 의미를 발견해 이를 추구하는 능력과 관련이 있다."
- 미래 인재의 6가지 요소 ① 디자인(high concept시대의 핵심능력), ②스토리(소비자를 움직이는 제3의 감성), ③조화(경계를 넘나드는 창의성의 원천), ④공감(디자인의 필수요소), ⑤놀이(호모 루덴스의 진화), ⑥의미(우리를 살아있게 하는 원동력)
- 기존에는 특정 분야에서 고도의 전문지식을 갖춘 이른바 프로페셔널리스트나 스페셜리스트를 인재라고 불렀지만, 창의성 기반 사회에서는 전문지식에 더해 창의성이 수반된 인재가 요구됨. (서울경제신문. 2009/11/02)

※ 기업에서 원하는 인재상의 변화

<표 1> 100대 기업이 원하는 인재상의 핵심요건

(단위: %, 복수응답)

구분	창의성	전문성	도전 정신	도덕성	팀워크	글로벌 역량	열정	주인 의식	실행력
100대 기업	71.0	65.0	59.0	52.0	43.0	41.0	29.0	13.0	10.0

자료: 대한상공회의소(2008). 100대 기업이 원하는 인재상 실태조사.

- 2008년도 대한상공회의소에서 조사한 '국내 매출액 순위 100대 기업이 원하는 인재상'에 따르면 이들 기업의 71%(복수응답)는 인재상의 핵심 요건으로 '창의성'을 꼽았음.
- 창의성의 내포하고 있는 주요 키워드: 창조, 인식전환, 상상력, 가치창출, 새로운 아이디어

□ 창의성 교육이 요청되는 학교 교육의 지표들

○ 학교 교육에 대한 학생들의 낮은 흥미도

- 국제 학력비교 평가(매 3년마다 조사하는 PISA 조사)에서 한국 학생들의 평균학업성취도는 높지만 과학 영역 최상위 학생의 비율은 낮아지고 있음. 고도의 사고력과 창의력을 요구하는 문제를 해결 할 수 있는 비율이 상대적으로 낮음.

<표 2> PISA의 최상위 5% 학생의 소양 수준에 대한 연차별 변화

PISA 평가 (비교국 수)	읽기 영역		수학 영역		과학 영역		문제 해결력 영역	
	상위 5% 순위	점수						
PISA 2006(57개국)	1	688	2	694	17	662	해당 사항 없음	
PISA 2003(40개국)	7	660	3	690	2	695	3	686
PISA PLUS(41개국)	21	629	6	676	5	674	해당 사항 없음	
PISA 2000(31개국)	20	629	5	676	5	674	해당 사항 없음	

자료: OECD PISA 2006.

- o 한국, 일본, 핀란드, 캐나다 4개국의 과학에 대한 태도 평균 점수를 살펴보면, 전체적으로 한국과 일본 학생들의 과학에 대한 태도는 OECD 평균보다 낮으며, 핀란드와 캐나다는 OECD 평균과 유사하거나 더 높았음.
- 반면, 과학에 대한 자아효능감은 우리나라 학생의 경우 -0.23으로 낮게 나타났음. 반과학에 대한 즐거움 지표 점수 역시 -0.18로 OECD 평균 이하였음. (박소영, 2009)

<표 3> 주요국의 과학에 대한 태도 평균 점수(WLEs): 자아효능감 및 즐거움

과학에 대한 태도	한국 (N=4,984)		일본 (N=5,743)		핀란드 (N=4,565)		캐나다 (N=16,306)	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
과학학습에 대한 자아효능감	-0.23	0.80	-0.53	0.96	0.03	0.92	0.20	1.07
과학에 대한 즐거움	-0.18	1.00	0.25	1.03	0.12	0.89	0.21	1.03

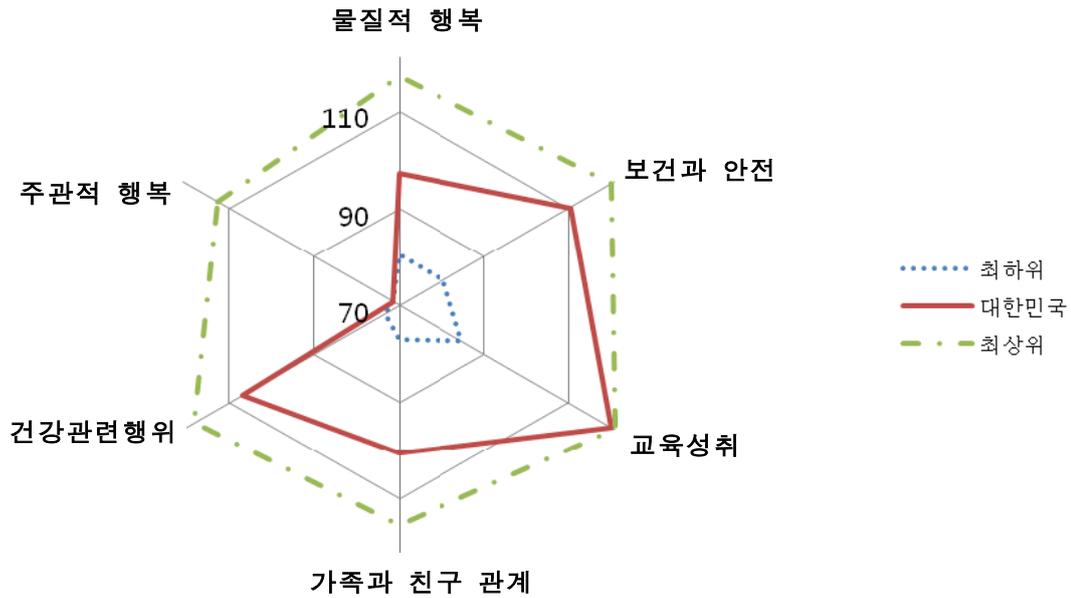
o 우리나라 어린이- 청소년의 낮은 행복도

- 우리나라의 어린이-청소년 행복 정도를 국제 비교 조사한 자료를 살펴보면(박종일, 2009), 주관적 행복에서는 100점을 평균으로 할 때 우리나라 어린이-청소년의 점수는 71.6으로 비교 국가 22개국중 최하위권을 차지함.

<표 4> 우리나라의 어린이-청소년 행복 정도를 국제 비교

구성요소	보건과 안전	교육	건강관련행동	물질적 행복	친구관계	주관적 행복
우리나라 어린이-청소년 순위	5위 (전체 25개국)	2위 (전체 24개국)	4위 (전체 18개국)	10위 (전체 25개국)	12위 (전체 22개국)	20위 (전체 20개국)

자료: 연세대학교 사회발전연구소(2009). 2009 국제비교로 본 한국 어린이-청소년행복지수.



[그림 1] 어린이-청소년 행복지수의 OECD 순위비교

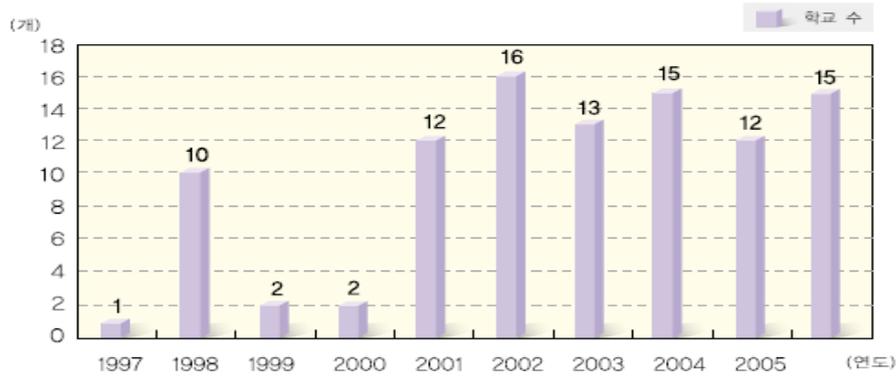
자료: 연세대학교 사회발전연구소(2009).

o 고등학생의 자신에 대한 낮은 만족도

- 한국의 고등학생들은 사회에 대한 만족도를 제외한 가정생활, 학교생활 등 외적인 조건에 대한 만족도는 높았으나, 내면적인 것, 즉 자기 자신에 대한 만족도는 낮은 것으로 나타남. (한국청소년개발원, 2006. 고교생의 생활의식과 친구관계에 대한 국제비교연구: 한·중·일·미 4개국 비교). ‘당신은 행복하십니까?’라는 주관적 지표에 대해 ‘그렇다’라고 응답한 비율이 한국이 :한·중·일·미 4개국 중 가장 낮게 나타남.
- 행복을 느끼는 장소로는 각국 모두 공통적으로 ‘친구와 함께 있는 장소’가 가장 높은 응답률을 보였고, 학교에서 행복을 느낀다는 응답은 모든 국가에서 낮게 나타났지만, 그 중 한국은 학교에서 행복을 느낀다고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타났다는 점은 긍정적인 점.

o 학교교육 부적응자의 증가

- 홈스쿨링, 미인가대안학교 등 비공식 교육형태 양상의 점진적 증가



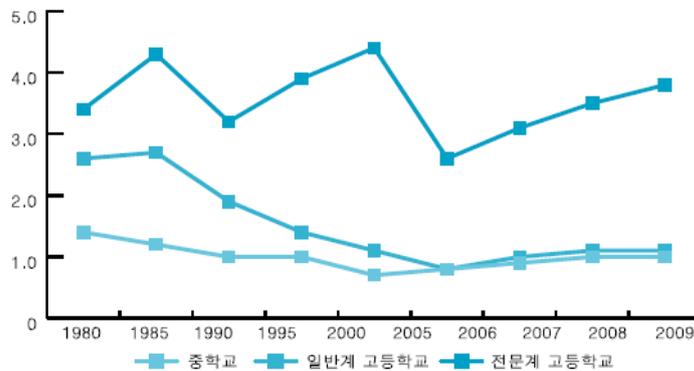
[그림 2] 연도별 대안학교의 설립현황(1997~2006)

자료: 교육인적자원부(2007). 대안교육백서

- 학업 중단자 중 학교부적응자의 비율 증가

※ 지난 30년간 학업중단자 비율

: 중학교와 일반계 고등학교에서는 학업중단률이 꾸준히 감소하고 있는 반면, 전문계 고등학교에서는 변동성을 갖고 증가하는 양상을 보임.



[그림 3] 연도별 중·고등학교 학업중단자 비율의 추이

- 고등학교 학제의 원인별 학업중단자수를 분석하면, 1980년대에는 ‘질병’, ‘가사’와 같은 학생의 가정환경에 국한된 가정의 경제적 빈곤이 학업중단의 주원인이었다면, 최근에는 비행이나 학교생활 부적응이 주된 원인으로 등장하고 있음. 따라서 학업중단 문제를 학교교육의 부실과 위기라는 큰 맥락으로 파악됨 (한국교육개발원 교육통계서비스, 2009).

<표 5> 고등학교 학업중단자 원인별 추이

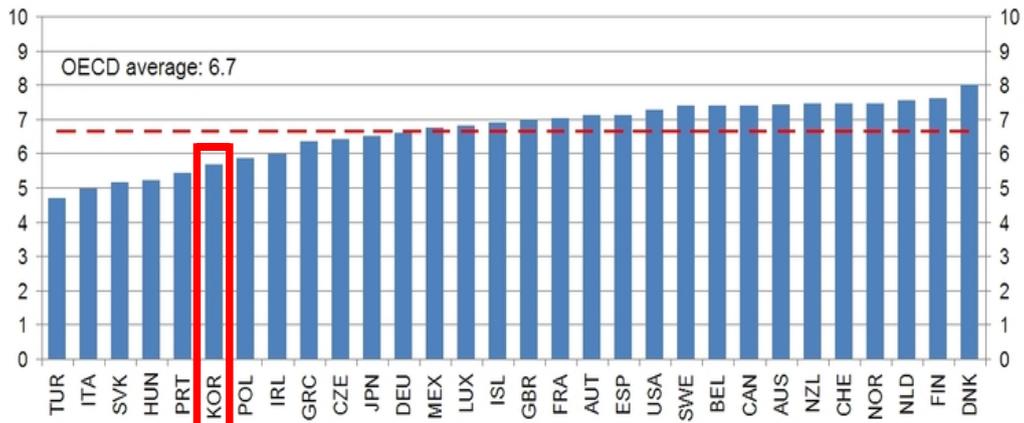
(단위 : 명)

구분	질병	부적응	품행	가사	기타
1980	5,811	-	-	30,298	14,589
1985	7,532	-	-	42,966	21,073
1990	4,186	-	-	30,027	19,652
1995	2,915	-	11,007	23,870	15,055
2000	2,167	20,702	2,366	17,990	4,231
2006	1,968	10,969	862	8,057	6,074
2008	1,972	16,267	672	10,169	5,370

주 : - 은 해당 자료 없음.

자료: 한국교육개발원(2009), 교육통계데이터베이스.

o 우리나라 성인들의 낮은 삶의 만족도



[그림 4] OECD국가들의 삶의 만족도 지수 비교

- 국가별 삶의 만족도 및 직무만족도 비교에서 삶의 만족도 및 직무 만족도가 낮게 나타남. '2006 (경제협력개발기구)OECD 국가별 행복지수 종합순위'에서 한국인의 행복지수는 30개 회원 국가 중 25위에 그친 것으로 나타남.

2. 창의성 교육 정책 추진 현황

□ 2007년까지의 창의성 정책 현황

○ 영재 교육 중심의 창의성 강조 정책

- 우리나라의 창의성 교육은 한편으로는 영재교육이라는 특수교육 형태로 발전 해 옴.
- '00년 영재교육진흥법제 제정 및 '02년 영재교육진흥법 시행령이 제정·공포됨에 따라 영재 교육 시행이 본격화 됨.
- 영재교육은 크게 영재교육원, 영재학교, 영재학급의 형태로 운영 중
 - ※ '08년 현재 846개 기관에서 55,053명의 학생들을 대상으로 시행 중
- 초·중등 영재교육 대상자 비율은 전체 대상학생의 0.59%로 주요 선진 국가에 비해 미흡한 수준
- '12년까지 전체 초중등학생의 1%까지 영재교육 대상 확대 예정
 - ※ '07년 4만6천명(0.59%) → '12년 7만명(1%) (기획재정부 외, 2008)

○ 교육과정 문서에서 항상 강조해 온 '창의성 교육'

- 1955년 제1차 교육과정 보건, 체육과에서 '창의성을 기른다'는 것을 지도 방침으로 한 이후 유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교 등 모든 학교급의 국가 수준 교육과정 총론, 교과에서 창의성을 언급해 왔음 (국가교육과정정보센터, www.ncic.re.kr).
- 제6차 및 제7차 교육과정은 공통적으로 '창의적인 사람'을 교육을 통하여 추구하는 인간상으로 정하였음.
 - ※ '21세기 세계화·정보화시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성'과 '건전한 인성과 창의성을 함양하는 기초·기본 교육의 충실'(교육인적자원부, 2001).

□ 이명박 정부에서의 창의성 교육 강조 정책 현황

○ 창의인재 대국의 실현을 목표로 다각적인 교육 개혁을 꾀하고 있음.

- 2009 개정 교육과정, 입학사정관제 등에 따라 교과 위주, 점수 위주 교육에서 창의성과 인성을 충실히 교육할 수 있는 여건 마련을 위한 정책을 추진하고 있음.

- 2009 개정 교육과정 총론에서 창의성, 창의적 인재의 강조, 창의성 교육 정책 강화 - 각론 개정 연구를 2010 - 2011년으로 앞두고 있음

○ **교육과정의 성격**

이 교육과정의 성격은 다음과 같다.

나. 학습자의 자율성과 창의성을 신장하기 위한 학생 중심의 교육과정이다.

1. 추구하는 인간상

나. 기초 능력의 바탕 위에 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 사람

2. 교육과정 구성의 방침

추구하는 인간상을 구현하기 위한 이 교육과정 구성의 방침은 다음과 같다.

가. 배려와 나눔을 실천하는 창의적인 인재를 기를 수 있도록 교육과정을 구성한다.

II. 학교급별 교육과정 편성과 운영

4. 학교급별 공통 사항

나. 평가 활동

(마) 정의적, 기능적, 창의적인 면이 특히 중시되는 교과의 평가는 타당한 평정 기준과 척도에 의거하여 실시한다.

- 창의와 배려의 조화를 통한 인재육성을 목표로 한 「창의·인성교육 기본방안」 주요 방안 발표(2010년 1월 5일)

- 유아단계의 창의·인성교육 내실화
- 초·중등 교과활동에서의 창의·인성교육 강화
- 초중등 창의적 체험활동의 확대 및 내실 있는 운영
- 지역사회·기업 등과 연계한 창의·인성교육 추진
- 창의적 체험활동 프로그램 개발·보급 체제 구축
- 창의·인성교육을 담당할 교수·지원 인력 확보
- 창의성과 인성을 중시하는 학교·사회 문화 조성

3. 창의성 교육의 문제점

□ 국가 수준 교과 교육과정에서 창의성 관련 내용을 충분히 담고 있지 못함

○ 교육적 인간상, 교육목표 등에서 언급된 창의성이 실제 교과 교육과정의 내용, 교수-학습 방법, 평가 등에 구현되지 못함

- 모든 교과와 수업을 통한 창의성 교육 실천이 부족함. 지금까지 우리의 교육은 창의성을 강조한다는 말을 계속적으로 해 오면서도 수사학(rhetoric)을 넘어서지 못하고 있음.
- “창의성 교육”은 개별 학교와 교사의 교육과정 편성·운영, 수업 및 평가에 일임하고 있음
- 이해 당사자들마다 창의성 개념을 다르게 규정하고 해석함으로써 창의성에 대한 개념 혼란을 초래함.

▷ 현행 교과 교육과정의 문제점

- “성격-목표-내용-방법-평가” 체제가 1981년 제4차 교육과정 이후 30년 가까이 관행적으로 이어져 교육과정 체계가 답보상태에 머물러 있음.
- 유명무실한 교육과정 ‘방법’, ‘평가’
: 수업/평가와 교육과정의 괴리, 교과간 일관된 진술 부족
- 총론과 각론의 괴리, 교과와 교과간 괴리
- 총론에서 지향하는 교육과정 관점이 교과의 교수·학습 방법, 평가에 일관성있게 구현되지 못함

※ 참고: 교과 교육과정의 내용 비교

- 총론에서의 창의적 인간상을 교과에서 구현할 필요가 있음

<표 6> 한국과 프랑스, 독일의 교과 교육과정 비교

한국 교과 초·중등학교(공통)	프랑스 수학 중학교(1,2,3,4학년)** 2008년	독일 베를린주 영어-초·중등학교 (3~10학년) 2008년
1. 성격	□ 공통 서론(수학, 과학 기술 교과의 공통) I. 중학교에서 습득해야 하는 과학과 기술의 문화 1. 세계의 통일성과 다양성 2. 세계를 지각하기 3. 세계를 표현하기	1. 중등 1단계에서의 육성과 교육
2. 목표		1.1 기본원칙
3. 내용 가. 내용체계 나. 학년별 내용		1.2 학습과 수업 1.3 성적확인 및 성적평가
4. 방법		2. 역량 배양을 위한 영어수업의 기여 2.1 영어수업의 과제와 목표

<p>5. 평가</p>	<p>II. 공통 지식과 역량</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 수학 2. 관찰, 실험, 기술의 과학 <p>III. 탐구의 과정</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 탐구 과정의 다양한 측면 2. 탐구 계열성의 기초 <p>IV. 정보기술(IT)과 의사소통의 역할</p> <p>V. 통합해야 하는 주제들</p> <p>주제 1: 세계를 과학적으로 고려하기 위한 통계적 사고의 중요성(개요, 목표, 내용)</p> <p>주제 2: 지속가능한 발전(개요, 목표, 내용)</p> <p>주제 3: 에너지 (개요, 목표, 내용)</p> <p>주제 4: 기상학과 기후학(개요, 목표, 내용)</p> <p>주제 5: 건강(개요, 목표, 내용)</p> <p>주제 6: 안전(개요, 목표, 내용)</p> <p>VI. 외국어로 된 학습도구의 활용</p> <p><input type="checkbox"/> 중학교 서론</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 목적과 목표 1.1. 일반 도야 교과로서의 수학 1.2. 수학적 도구 1.3. 표현의 교과로서의 수학 1.4. 수학과 예술의 역사 2. 공통 기초 3. 내용의 조직 4. 교수-학습의 조직 4.1. 문제해결의 중심적 위치 4.2. 학생의 선행 지식에 대한 고려 4.3. 일관성의 중요 4.4. 암기와 지적 반사의 필요성 4.5. 표현하기까지 점진적인 안내 4.6. 수학과 언어 4.7. 다양한 쓰기 4.8. 학생들의 개별 과제 4.9. 평가 4.10. 능력과 활동 <p><input type="checkbox"/> 중학교 1학년</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 자료의 조직·운영과 함수(성격, 목표, 내용-지식, 능력) 2. 수와 연산(성격, 목표, 내용-지식, 능력) 3. 기하(성격, 목표, 내용-지식, 능력) 4. 크기와 측정(성격, 목표, 내용-지식, 능력) <p><input type="checkbox"/> 중학교 2학년*</p> <p><input type="checkbox"/> 중학교 3학년*</p> <p><input type="checkbox"/> 중학교 4학년*</p> <p><input type="checkbox"/> 시간표</p> <p>- 중학교 1학년 시간</p>	<p>2.2 역량 모델</p> <p>3. 기준</p> <p>3/4학년 단계</p> <p>듣기 이해와 듣기/보기 이해</p> <p>말하기</p> <p>읽기</p> <p>쓰기</p> <p>언어수단의 활용을 위한 참고사항</p> <p>5/6학년 단계</p> <p>듣기 이해와 듣기/보기 이해</p> <p>말하기</p> <p>읽기</p> <p>쓰기</p> <p>언어 수단의 활용을 위한 참고사항</p> <p>7/8학년 단계</p> <p>듣기 이해와 듣기/보기 이해</p> <p>말하기</p> <p>읽기</p> <p>쓰기</p> <p>언어전달</p> <p>언어수단의 활용을 위한 참고사항</p> <p>9/10학년 단계</p> <p>듣기 이해와 듣기/보기 이해</p> <p>말하기</p> <p>읽기</p> <p>쓰기</p> <p>언어전달</p> <p>언어수단의 활용을 위한 참고사항</p> <p>4. 주제와 내용</p> <p>5. 수업구성의 원리</p> <p>6. 영어수업의 성적확인과 성적평가</p> <p>6.1 기능</p> <p>6.2 과제양식과 과제틀</p> <p>6.3 판단준거</p>
--------------	--	---

	- 중학교 2학년 시간 - 중학교 3학년 시간 - 중학교 4학년 시간 <input type="checkbox"/> 관련 공식문서	
--	--	--

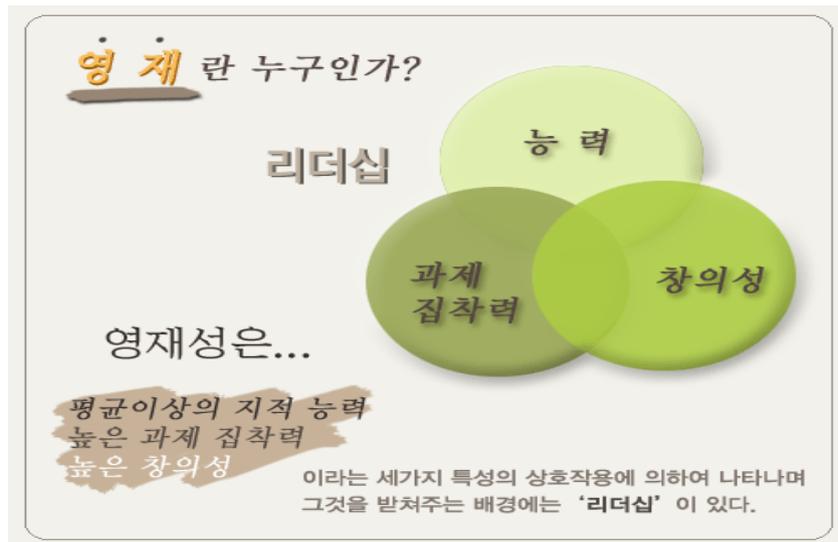
주: * 중학교 1학년과 목차는 같고 내용이 다름

** 중학교 프랑스의 원문 학년명칭은 중1: '6번째 학년', 중2: '5번째 학년', 중3: '4번째 학년', 중4: '3번째 학년', 고1: '2번째 학년', 고2: '1번째 학년', 고3: '최종학년'임

□ 영재교육 중심의 창의성 교육 정책- 창의성 교육의 대상, 내용에 대한 담론의 부족

○ 교육목표 등에서는 모든 학생을 위한 창의성 교육이면서, 실제로는 영재교육 중심으로 정책이 실천되어 있음

- 창의성 교육은 더 이상 영재교육이 아니고, 인성교육도 문제아를 위한 교육이 아님에도 불구하고 여전히 창의성 교육에 관한 연구는 영재교육을 화두로 던지고 있음.



[그림 5] 영재의 정의 (한국교육개발원 영재교육센터:<http://gifted.kedi.re.kr>)

※ 참고: 창의성이란?

"창의성의 개념이 매우 다양하며 분분하지만 한마디로 '새로우면서도 유용한 것을 생각해내거나 만들어내는 특성'이라고 정의한다." Renzulli가 영재성의 일부로 제시했던 창의성은 1970년대의 시류에 바탕을 둔 것으로서 주로 '확산적 사고'를 의미한다. 최근에 와서는 창의성이 여러 요소들로 구성되어 있으며, 이 요소들 간의 역동적인 상호작용을 통해서 이루어진다고 본다. (한국교육개발원 영재교육센터)

- 초·중등 영재교육과정의 선행학습 교육에 영향

: 특별한 능력을 타고난 인재들의 능력 계발을 돕는다는 본래 취지와도 떨어져 '각 개인의 능력과 소질에 맞는 방법'으로 나아가기 보다는 또래보다 어려운 수준의 내용을 먼저 배우는 '선행학습'에 초점을 맞추어져서 창의교육은 명문 상급학교로 진학하기 위한 스펙으로 인식되고 있음.

□ 창의성 교육에 대한 걸림돌로서의 수업과 평가

○ 창의성 계발 교육의 필요성에 대한 인식 수준에 비해, 실제로 실천되는 수준은 상대적으로 낮음.

- 학교에서의 창의성 교육에 대한 필요성 인식도 조사내용을 살펴보면(서혜애, 2001) 교사들은 대부분 창의성 계발 교육활동이 학생들의 창의성 계발에 긍정적인 영향을 준다고 생각하지만 구체적으로는 학교급이 높아질수록 학생들의 창의성 계발에 미치는 영향을 부정적 또는 아무런 영향을 주지 않는다고 응답하는 비율이 높아져 초등학교는 9%, 중학교는 22%, 고등학교는 27%로 나타남.

- 즉, 창의성 계발 교육이 대학입시에 반영되지 않으므로 인하여 그 중요성을 실질적으로 인식하지 못하고 있음. 또한 교사들은 창의성 계발 교육을 실천하고 있다는 응답했지만, 단편적이고 일회적이며 장기적·지속적·체계적 활동으로서 실시되지 않는 것으로 나타났음.

□ 사교육 시장에서의 선행학습 및 주입식 암기식 교육

○ 학교 수업을 하기도 전에 미리 진도를 나가는 선행학습 중심의 사교육은 창의적이고 자기 주도적인 학습능력 퇴화시킴

- 학원이나 과외교사로부터 선행학습을 하면서 성적관리를 해온 학생들은 정답 빨리 찾기에만 익숙해져 있기 때문에 스스로 문제를 파악하고 새로운 질문을 던져보는 고차원적인 사고능력과 창의성이 떨어짐. (조한혜정, 2009)

□ 창의적 능력을 평가하는 방법, 평가항목 부족

○ 낮은 비율의 수행평가, 높은 비율의 선택형 지필평가

- 학생들에게 획일적인 사고와 기준을 요구하며 객관식 선다형 평가방식은 다양한 해결책보다 1개의 정답을 요구함으로써 창의적 사고를 저해함. (김왕동, 2009)
- 객관식 선다형 평가방식은 단순지식의 암기력을 측정하는데 효과적인 반면 다양한 사고력을 판별하는데 한계가 있음.
 - ※ 일본의 '08년 노벨상 수상자 마사카와 도시히데 교수는 “4지선다의 객관식 출제가 호기심을 질식시켜 학생의 미래를 망친다”고 조언함. (동아일보, 2009년 2월 4일자)

○ 창의성을 측정할 수 있는 평가 방식이 미비하여 고등정신능력을 측정하기보다는 암기 내용 중심, 지필 평가 위주, 점수화, 서열화를 위한 평가 위주임.

○ 대입제도의 창의성 평가에 한계가 있음.

- 대학입시에 창의적 능력을 중점 반영한다면, 학교교육에서도 창의성에 관한 관심이 높아질 것임. 하지만 학교교육에서 창의적 능력을 평가하기가 용이하지 않듯이 대입에서도 창의성과 같은 고등정신능력을 보다 객관적으로 측정·평가하는 일은 쉬운 일이 아님.
- 수학능력평가의 경우, 정답에서의 오류 가능성을 좁히기 위해 출제문제에서 발생할 수 있는 가능성에 대한 단서 조항들이 학생들의 사고 과정을 더욱 좁히고 있으며, 입시교육을 위한 반복학습은 학생들에게 창의적 사고의 여지마저 허용하지 않고 있음.

□ 창의성 교육에 대한 교사 교육 미흡

○ 창의성 교육을 목표로 하는 교사 재교육과 컨설팅 부재

- 학교에서 이루어지는 다양한 학교특색사업, 연구학교, 시범학교, 시·도 교육청 중심학교 운영 등의 사업 주제가 상당히 많으나, 이를 창의성 교육의 계기로 삼기 위해 필요한 교사 전문성 강화 등 재교육과 컨설팅은 잘 이루어지지 않고 있는 실정임.

○ 창의성 교육을 위한 교사 연수 부족

- 창의성 교육을 받아 보지 못한 교사들이 창의성 교육을 하는 문제
- 창의성 교육을 위한 다양한 전문가 및 교사에 대한 전문적 체계적 교육 및 연수 부족
- 현재 창의성 관련 연수는 종류 제한, 내용 부실, 단발성 진행 등으로 인해, 연수 교사가 학교현장에 적용하는 경우가 미약함. (김춘일, 2006)

문화예술교육에 대한 인식 강화를 위해 유치원 및 초·중·고등학교 신임교사 연수, 1급정교사 자격 연수, 교장·교감·원장·원감 등 학교 경영자 자격 연수, 장학사·연구사 자격 연수 등의 ‘표준교육과정’(교육과학기술부 제시)에 ‘문화·예술’ 분야가 제시됨. 그러나 그 내용이 예술에 대한 이해나 문화예술 체험 일반에 그치는 경우가 많고, ‘문화예술교육의 현황과 과제’가 반영된 경우는 교장 자격 연수에 불과함.

o 교사 전문성 강화를 위한 연구 지원 부족

- 대부분 교사들이 창의성 교육에 대한 이해 및 교과 과정 운영에 전문적인 지식이나 경험 부족함.
- 현실적으로 창의성 교육에 대한 교사의 인식이 부족하며, 상당수의 교사들이 학습자들이 창의성을 신장시키기 위해 어떻게 조직하고 운영해야하는가 등에 대한 전문적인 지식이나 경험이 부족함. (김영철, 2006)

o 교사의 창의적 학생에 대한 선호도가 낮음

- 강승호(2001)의 설문조사에 따르면, 교사들은 창의성은 낮지만, 지능이 높은 학생을 선호하고 있음을 알 수 있음.
- 창의성은 낮지만 지능이 높은 학생의 선호 정도에서 창의성은 낮지만 지능이 높은 학생의 선호 정도에 대해 전체 응답자의 75.3%가 ‘그렇다’고 응답하였으며, ‘그렇지 않다’는 응답은 11.8%에 불과하여 대다수의 교사들은 피짜노릇을 하는 창의적인 학생들보다 창의성은 낮지만 지능이 높고 권위를 수용하고 기존의 체제에 따르는 학생들을 선호하는 경향이 지배적임을 보여주었음.

<표 7> 창의성은 낮지만 지능이 높은 학생의 선호 정도

문 항 내 용	사례수	백분율
① 매우 그렇다.	85	14.6
② 그런 편이다.	353	60.7
③ 보통이다.	75	12.9
④ 별로 그렇지 않다.	63	10.8
⑤ 전혀 그렇지 않다.	6	1.0
전 체	582	100.0

자료: 강승호 외(2001). 중등학교 창의성 교육의 실태, 문제점. 및 발전방향. 교육평가연구 제14권 제2호. 한국교육평가학회.

□ 창의성 교육을 위한 체계적 프로그램 및 체험기회 부족

○ 정규 수업을 통한 창의성 교육이 미흡함

- 입시교육으로 인해 재량·특별·봉사 활동 등이 형식적, 변칙적으로 운영되며, 현장견학, 봉사활동, 체험 학습, 동아리 활동 등 학생의 창의성 함양을 위한 지역사회 교육 인프라와 학교와의 연계가 부족함.
- 일선학교에서는 행정적인 어려움, 학생들의 안전상의 어려움 등을 이유로 학교 밖 활동에 소극적이며, 활동을 진행할 경우에도 형식적 행사로 그 의미가 퇴색됨.

4. 창의인재 교육의 실효성 강화 방안

□ 기본방향

- 모든 학생을 위한 창의성 교육(Everybody counts.)
- 창의성 교육을 통한 학교 교육의 실효성 증진, 교육의질 개선
- 교육공동체 구성원의 삶의 만족도 제고- 학생, 학부모, 교사, 지역사회 모두가 네트워크된 교육공동체 지향
- 공교육의 정체성 강화, 사교육 대비 교육 경쟁력 강화
- 창의적인 교사-학생, 창의적인 교실생활과 학교 문화를 존중하는 학교 만들기
- 창의적인 학생을 고무할 수 있는 교육과정과 수업, 평가, 상급학교 진학, 학교 시설과 인적 지원 등 학교 교육 전반의 연계(alignment) 구축
- 창의성 교육은 2010년 이후 한국 사회의 미래를 위한 필수 조건
- 창의성 발현을 위한 심리적 공간 진작- 생각할 시간, 다양한 분야의 독서
- 학생의 학교 생활(life in school)의 균형과 조화 추구: 즐거운 학교 만들기
- 학부모가 믿을 수 있는 안전하고 신뢰로운 학교 만들기

□ 주요 방안의 개요

방안 1. 학교 교육과정의 질 개선

- 1.1. 창의적 문제해결력, 수업과 평가의 연계를 강조하는 국가 수준의 교과 교육과정 개정
- 1.2. '8과목 이내' 교과 집중 이수제의 실효성 확대
- 1.3. 창의성 개발을 위한 방과후학교와 학교 교육과정의 연계

방안 2. 창의적인 체험활동 활성화 - 학교 교육 활동의 균형과 조화

- 2.1. 창의적인 교과와 창의적 체험 활동 편성·운영
- 2.2. 모든 수업에서 '체험활동'의 확대

방안 3. 교실 수업의 질 개선 - 사교육 대비 만족도 향상

- 3.1. 학습자 특성을 고려한 수업 방법의 다양화, 차별화
 - ① 수준별 수업 적용 교과의 영어, 수학 외 교과로 확대
 - ② 교과 교실제의 확대
- 3.2. 프로젝트 수업, 개인 연구 과제, 협동 학습 등 소규모 개별화 수업 방법을 통한 수업의 효율성 제고

방안 4. 평가의 질 개선 - 교육과정, 수업, 평가의 공조

- 4.1. 창의적 수행의 평가 확대
- 4.2. 초등학교 1,2학년 학생의 관찰 평가 및 기록의 확대
- 4.3. 다양한 평가 방법, 다양한 진학 경로 개척- 입학사정관제 활용

방안 5. 문화예술체육교육 강화를 통한 창의성 증진- 즐거운 학교 만들기

- 5.1. 문화예술교육 활성화
- 5.2. 생활스포츠교육 활성화

방안 6. 창의적인 교사 육성과 지원 강화

- 6.1. 창의성을 증진하는 직무교육 강화
- 6.2. 교사교육에서 창의성 강화

방안 7. 창의성을 증진하는 학교 개방 체제의 구축- 인적 물적 자원 활용의 극대화

- 7.1. 학부모, 지역사회 인사들의 학교 계획 참여 확대
- 7.2. 학교 건물, 교실의 공개 및 지역사회 물적 자원 활용
- 7.3. 수업의 공개 확대
- 7.4. 학교별 학생별 '맞춤형' 교육 실현

□ 주요 방안

방안 1 **학교 교육과정의 질 개선**

현 황	개 선 안
<ul style="list-style-type: none"> ◦ ‘창의성 교육’은 교육이 추구할 본질적인 것으로 강조되어 왔으나 ‘슬로건’ 수준에만 머물러 있었음 ◦ 총론에서도 인간상, 목표 수준에만 머물러 있고 편성·운영 지침, 평가, 교육청 지원 등에서 창의성 구현을 위한 구체적인 지침 부족 ◦ 교과 교육과정에서 창의성을 진작시키기 위한 교육내용, 방법, 평가가 구체화되지 못함 ◦ 방과후 학교의 교육의 성격, 방향성에 대해서는 제시된 바가 없이 ‘수요자’의 판단과 ‘프로그램 제공자’들의 개인차에 맡겨진 상태임 	<ul style="list-style-type: none"> 1.1. 창의적 문제해결력, 수업과 평가의 연계를 강조하는 국가 수준의 교과 교육과정 개정 1.2. ‘8과목 이내’ 교과 집중 이수제의 실효성 확대 1.3. 창의성 개발을 위한 방과후 학교와 학교 교육과정의 연계

1.1. 창의적 문제해결력, 수업과 평가의 연계를 강조하는 국가 수준의 교과 교육과정 개정

○ 2009 개정 교육과정에서 ‘추구하는 인간상’, 학교 교육목표를 통해 총론에서 강조된 ‘창의인재’를 기르기 위한 구체적인 내용이 2010-2011년 교과 교육과정 개정연구에 반영될 필요가 있음

□ 향후 교과 교육과정의 개선 방향

① 창의성을 모든 교과에서 강조

- 창의적 문제해결력을 교과 교육 목표, 내용, 방법, 평가에서 강조
- 교과별 교육과정에서 ‘창의적 프로그램’을 구성할 수 있는 영역 확보

사 례

2007 개정 교육과정 과학과

- 초3-고1까지 총시간 중 일정시간을 ‘자유탐구’ 영역으로 하여, 교사들이 여러 테마를 창의적으로 구성하여 교육할 수 있도록 함
- 이를 위해 과학의 ‘자유탐구’ 방식과 같이 문화예술테마와 연계하여 창의적 프로그램을 운용할 수 있는 과목(영역) 연구·개발 필요

▷ 2007 개정 과학과 교육과정

- (5) 각 학년에 제시된 ‘자유 탐구’ 주제는 예시이므로, 그 주제를 참고하여 학년 초에 적절한 주제를 설정하고 언제, 어떻게 지도할 것인지 계획한다.
- ※ 주제 예시: 3학년(동물, 안전), 4학년(식물, 공룡), 5학년(건강, 로봇), 6학년(화재, 환경), 7학년(탈 것, 자연재해, 스포츠와 과학), 8학년(우주, 광학기기, 플라스틱), 9학년(바다, 우리 집의 과학, 약물의 오남용), 10학년(미래의 과학, 직업과 진로, 전자기파)
- (10) ‘자유 탐구’는 주제 선정에서부터 계획 수립, 탐구 수행, 결과 발표에 이르기까지 학생이 주도하여 창의적으로 수행할 수 있도록 지도한다. ‘자유 탐구’는 비교적 긴 기간 동안 이루어지므로 수행 과정 중 수시로 진행 상황을 점검하고 적절한 격려와 조언을 한다.

② 교과 교육내용-교수학습방법-평가의 연계

▷ 교과 교육과정 중 교수-학습방법, 평가의 실효성 강화

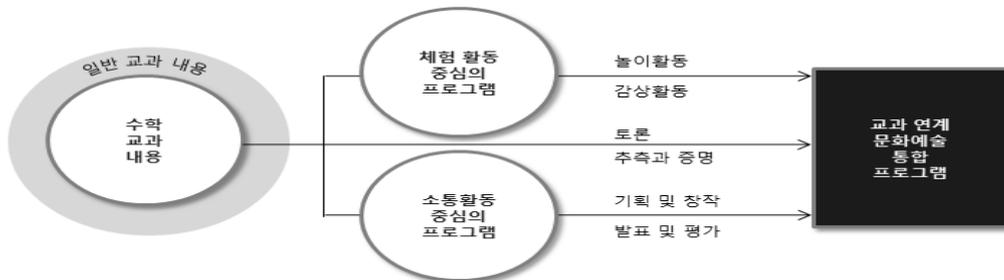
- 교과간 공통의 ‘창의성 개발’ 신장의 목표 실현을 위한 공조
- 프로젝트 수업을 원활하게 할 수 있는 기초로서의 교육과정 구성
- 교과별 창의성 증진을 위한 평가의 기준 제시

③ 모든 교과에서 문화 소양(cultural literacy)을 기반으로 하는 교육과정 내용 구성

- 문화예술교육적 맥락과 소재가 줄 수 있는 창의성 교육의 가능성을 모든 교과에 적용

사 례

일반 교과에 문화예술 내용을 통합한 프로그램 구성



[그림 6] 교과 연계 통합 문화예술프로그램 ‘뽕뽕이와 함께하는 또다른 수학여행’

자료: 한국문화예술교육진흥원, 2009

1.2. 8과목 이내 교과 집중 이수제의 실효성 확대

▷ 집중 이수에 대한 요구

- 교과 집중이수제가 필요한 이유는 주로 동일 시기, 예컨대 학기당, 주당, 일당(하루에) 배우는 과목수가 과다함으로 인해 생기는 문제점에서 지적되고 있음. 이에 대하여 2009 개정 교육과정 연구과정에서 수행된 설문 조사에서는 과목 과다와 함께 집중이수의 필요성이 각 학교급별로 다음과 같이 제기되고 있는 실정임. (2009 개정 교육과정 2차 공청회 자료집).

<초등학교>	
○ 초등학교에서 집중 이수제 도입이 필요한 학년군(5-6학년군, 71.6%)	
<중학교>	
○ 학년별, 학기별 집중 이수를 통한 이수 교과목 수를 감축 (적절 47.8%, 부적절 25.7%)	
○ 교과 집중 이수제를 통해 학기별 이수 과목수 '8개 교과목 이하' 편성 (적절 58.6%, 더 줄여야 14.1%, 더 늘려야, 25.1%)	
<고등학교>	
○ 학년별, 학기별 집중 이수를 통한 이수 교과목 수를 감축 (적절 47.2%, 부적절 29.2%)	
○ 교과 집중 이수제를 통해 학기별 이수 과목수 '8개 교과목 이하' 편성 (적절 34.4%, 더 줄여야 3.7%, 더 늘려야, 30.4%)	

▷ 2009 개정 교육과정: 교과 집중이수를 통한 교육 효과의 제고

(4) 교육 효과를 높이기 위해 학생의 학기당 이수 교과목 수를 8개 이내로 편성하도록 한다.

<표 8> 교육과정의 학기당 이수 과목수의 변화: 중학교 사례

구분	2007 개정						2009 개정					
	7-1	7-2	8-1	8-2	9-1	9-2	7-1	7-2	8-1	8-2	9-1	9-2
교과	10	10	9	9	11	11	8	8	8	8	8	8
교과재량	1	1	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-
계	11	11	11	11	13	13	8	8	8	8	8	8

<표 9> 2009 개정 지침 (집중이수제, 8과목이내) 적용 수업시수 및 이수 과목수

교과목	연도/학년 /학기	2011학년도					
		1학년		2학년		3학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
국어		5	5	4	4	4	4
사회/ 도덕	도덕	0	0	2	2	1	1
	사회	5	5	0	0	2	2
	역사	0	0	3	3	2	2
수학		4	4	4	4	3	3
과학/기술 ·가정	과학	4	4	4	4	4	4
	기술·가정	4	4	3	3	3	3
체육		2	2	3	3	2	2
예술	음악	0	0	1	1	1	1
	미술	0	0	1	1	2	2
영어		3	3	3	3	4	4
선택	선택 1()	3	3	1	1	1	1
	선택 2()	0	0	1	1	1	1
창의적 체험활동		3	3	3	3	3	3
연간 수업시간 수 (주당 수업시간)		33	33	33	33	33	33
이수과목수		8	8	8	8	8	8

- 2009 개정 교육과정에 제시한 집중이수, 학기당(동일 이수 시기) 교과목수의 감소는 학습 부담 감소, 장기적으로 창의력과 같은 고등 사고 기능의 발달에 기여할 수 있음

※ 참고: 동일 시기 이수 교과목수 과다의 문제점(홍후조·김대석, 2008)

첫째, **학생의 학습 부담이 과다**해진다. 그리고 약점보완형 교육으로 인해 강점 강화형 교육이 되지 못한다. 둘째, 배당된 시간(AT: allotted time)은 많으나 정작 가르친 시간(TT: teaching time)은 적게 되고, 결과적으로 **학생이 과제에 몰두한 시간(TOT: time-on-task)은 적게 되고**, 더구나 학생이 학업 성취를 이룬 시간(ALT: academic learning time)은 더욱 적게 된다. 셋째, **학생의 학습 이해도가 저하**될 수 있다. 이것은 학생의 학습 결손 누적과 이에 따른 사교육 보충을 유발할 수 있다. 넷째, 교사의 담당 학생의 과다로 인해 **교사의 학생 관찰 파악이 어렵게** 된다. 이것은 학생 이력철 작성에도 어려움을 가져 온다. 다섯째, **교사의 수업이 기계적**이 된다. 균분 배당된 단위 수업으로 시간이 걸리는 실험, 실습, 실기, 현장 답사 등을 처음부터 포기하는 일이 많이 생긴다. 여섯째, 교사의 담당 학생 수가 늘어나 침식도도가 필요한 **서답형 평가, 수행평가 등이 어렵게** 된다. 일곱째, 교사가 담당하는 학생, 학급, 학년, 교과수의 과다로 **행정업무가 과다**해진다. 여덟째, 소규모 학교의 교사 수급이 어렵게 된다. 아홉째, 학생들이 **수업시간이 적은 과목은 중요하지 않은 과목으로 여기게** 된다. 이것은 교과외의 지위 하락과 교사의 권위 실추 등을 초래할 수 있다.

1.3. 창의성 개발을 위한 방과후 학교와 학교 교육과정의 연계

- 창의성은 사고 기능(thinking skill)로서, 이의 개발을 위해서는 학생의 전 생활의 측면에 대한 고려가 필요함
- 박순호(2002)는 초등학교 학생들의 시간 운영에 대해 과학적인 조사를 수행한 결과, 초등학교 학생은 평일 24시간 중 생리적 활동 외에 가장 많은 시간인 25.9%를 차지하는 것으로 나타남.

☞ 방과후 학교 참여율이 높아진 2008년 이후 이 비율은 더욱 높아졌을 것으로 예상됨

<표 10> 2002년도 초등학교 학생 일상생활의 주요 활동별 시간구성

구분	평일	토요일	일요일	평균
생리적 활동	43.3	44.6	51.5	46.5
학교내 활동	25.9	19.5	-	15.1
과의활동	8.2	1.7	0.3	3.4
가내학습활동	6.7	5.8	7.5	6.7
통행활동	4.6	4.2	3.4	4.1
여가활동	11.3	24.2	37.3	24.3

자료: 박순호 (2002)

- 우리나라 학생들의 학교 생활(life in school)
- : 교육과정과 방과후 학교를 포함하여 초등학교와 중학교 학생들은 학교생활을 다음의 시간표와 같이 보내고 있는 것으로 나타남

<표 11> 초등학교 학생의 평균적인 학교생활 시간표

	학교 교육과정	방과의 교육	비고
08:40 이전		-	일부 학교 프로그램 시행: 컴퓨터, 비만방지
08:40~09:00	아침 자습		
09:00~12:10	학교 교육과정		
12:10~13:00	점심 시간	-	일부 학교 프로그램 시행: 컴퓨터, 비만방지
13:00~14:00	3-6학년 수업	1-2학년 방과후 교육	- 프로그램 간 학생 참여율 다름 - 비는 시간에는 초등돌봄교실(Edu-Care), 또는 도서관 이용
14:00~15:00	5-6학년 수업	1-4학년 방과후 교육	
15:00~17:00		1-6학년 방과후 교육	
17:00~19:00			
19:00 이후			일부 학교 지역사회와 연계, 학생-부모 같이하는 프로그램 실시

<표 12> 중학교 학생의 평균적인 학교생활 시간표

	학교 교육과정	방과외 교육	비고
08:30 이전		—	
08:30 ~ 08:50	학급조례		
08:50 ~ 12:20	학교 교육과정 (1,2,3,4교시 수업)		
12:20 ~ 13:15	점심 시간	—	
13:15 ~ 14:50	학교 교육과정 (5,6,7교시 수업)	—	
15:10 ~ 17:00		방과후 학교 프로그램	

▷ 창의성 교육을 위한 학교 교육과정과 방과후 교육 프로그램 연계 사례

: 남한산 초등학교 사례 요약 및 블록 타임 시간표

<ul style="list-style-type: none"> ◦ 어린이의 신체와 학습리듬, 놀이욕구와 프로젝트수행 학습의 원활함을 고려한 일일 블록 스케줄링 중심의 시정표 운영 ◦ 아침활동(~ 09:10) 숲속산책, 자유학습, 자유놀이, 사육동물 돌보기, 차 마시기, 시 낭송하기 등의 프로그램을 학년특성과 시기 등을 고려하여 진행) ◦ 오전활동 <ul style="list-style-type: none"> - 1블럭 (09:10~10:30) : 80분, 국어, 수학 등 지적탐구능력신장 중심의 수업 - 중간놀이 (10:30~11:00) : 30분 자유놀이 활동 - 2블럭 (11:00~12:30) : 80분 수업 (40분 2블럭도 병행) ◦ 오후활동 3블럭 (13:30~15:40) : 120분 블록을 2회로 분할하여 수업 (예: 80분 1회, 40분 2회 등). 예술교과와 체육활동, 특기적성활동 등 예술과 감성의 표현, 신체활동 중심의 수업 																																							
<p><표 13> 2010 방과후 특기적성 교육 활동 시간표</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>교시</th> <th>시간</th> <th>월</th> <th>화</th> <th>수</th> <th>목</th> <th>금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>1 : 30 -2 : 10</td> <td>1생태 2국악(A)</td> <td>1영어 코스북 2국악(B)</td> <td>2생태</td> <td>1국악(A) 2영어 코스북</td> <td>1국악(B) 영어쓰기</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>2 : 20 -3 : 00</td> <td>4영어 코스북</td> <td>3영어 코스북</td> <td rowspan="2">국악</td> <td>4영어 코스북</td> <td rowspan="2">국악</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>3 : 10 -3 : 50</td> <td>3영어 코스북 디자인</td> <td>5영어 코스북 5,6영어 데이지</td> <td>영어리딩 (저) 3생태 애니메이션</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>4 : 00 -4 : 40</td> <td>영어리딩 (고) 디자인</td> <td>6영어 코스북</td> <td>5영어 코스북 5,6영어 데이지</td> <td>영어쓰기 애니메이션</td> <td>6 영어코스북</td> </tr> </tbody> </table>							교시	시간	월	화	수	목	금	5	1 : 30 -2 : 10	1생태 2국악(A)	1영어 코스북 2국악(B)	2생태	1국악(A) 2영어 코스북	1국악(B) 영어쓰기	6	2 : 20 -3 : 00	4영어 코스북	3영어 코스북	국악	4영어 코스북	국악	7	3 : 10 -3 : 50	3영어 코스북 디자인	5영어 코스북 5,6영어 데이지	영어리딩 (저) 3생태 애니메이션	8	4 : 00 -4 : 40	영어리딩 (고) 디자인	6영어 코스북	5영어 코스북 5,6영어 데이지	영어쓰기 애니메이션	6 영어코스북
교시	시간	월	화	수	목	금																																	
5	1 : 30 -2 : 10	1생태 2국악(A)	1영어 코스북 2국악(B)	2생태	1국악(A) 2영어 코스북	1국악(B) 영어쓰기																																	
6	2 : 20 -3 : 00	4영어 코스북	3영어 코스북	국악	4영어 코스북	국악																																	
7	3 : 10 -3 : 50	3영어 코스북 디자인	5영어 코스북 5,6영어 데이지		영어리딩 (저) 3생태 애니메이션																																		
8	4 : 00 -4 : 40	영어리딩 (고) 디자인	6영어 코스북	5영어 코스북 5,6영어 데이지	영어쓰기 애니메이션	6 영어코스북																																	

방안 2

창의적인 체험활동 활성화 - 학교 교육 활동의 균형과 조화

현 황	개 선 안
<ul style="list-style-type: none">◦ 2009 개정 교육과정에서 창의적 체험활동이 신설됨◦ 교육과정의 한 영역으로서만이 아니라 모든 교육활동에서 창의적인 체험활동이 필요함	<ul style="list-style-type: none">2.1. 창의적인 교육 활동 운영 구현2.2. 모든 수업에서 '체험활동'의 확대

2.1. 창의적인 교육 활동 운영 구현

- '창의적 체험활동'의 주안점인 '창의적'으로 이루어지는 수업을 일반 교과 수업에도 확대 적용함

※ 참고: 2009 개정 교육과정에서 창의적 체험활동과 교과 연계에 관련한 지침

나. 창의적 체험활동의 운영의 효율성을 높이기 위해 관련 교과 및 창의적 체험활동의 하위 영역간에 통합하여 편성·운영할 수 있다.

2.2. 모든 교과와 창의적 체험활동 수업의 '체험활동' 확대

- '창의적 체험활동'의 주안점인 '체험활동'으로 이루어지는 수업을 일반 교과 수업에도 확대 적용함

▷ 국가 수준 교과 교육과정의 개정 시 반영

: 교과별 교수-학습 방법(지도상의 유의점)에서 강조

※ 참고: 2009 개정 교육과정에서 교과 수업 방법과 관련한 지침

- (12) 교과 수업은 **탐구적인 활동**을 통하여 개념 및 원리를 이해하고, 이를 새로운 사태에 적용하는 기회를 많이 가지게 한다. 특히 여러 가지 자료를 활용한 정보 처리 능력을 가지도록 하는 데 힘쓴다.
- (13) **개별적인 학습 활동과 더불어 소집단 공동 학습 활동을 중시**하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 많이 가지게 한다.
- (14) 각 교과 활동에서는 학습의 개별화가 이루어지도록 하고, 발표·토의 활동과 실험, 관찰, 조사, 실측, 수집, 조작, 견학 등의 **직접 체험 활동**이 충분히 이루어지도록 유의한다.

방안 3

교실 수업의 질 개선 - 사교육 대비 만족도 향상

현 황	개 선 안
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 창의성 증진은 개인차 존중에서 시작되나, 일제식 수업과 평가는 여전히 학교 수업 현장을 지배하고 있음 ◦ 상급학교 진학을 위한 입시 등 평가에서 창의성을 중요하게 다루지 않음에 따라 교육과정, 수업에서 창의성을 중요하게 취급하기 어려움 ◦ 창의적인 학생이 학교에서 성공할 수 있다는 신뢰가 학부모들에게 부족함 	<p>3.1. 학습자 특성을 고려한 수업 방법의 다양화, 차별화</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 수준별 수업 적용 교과영역, 수학 외 교과로 확대 ② 교과 교실제의 확대 <p>3.2. 프로젝트 수업, 개인 연구 과제, 협동 학습 등 소규모 개별화 수업 방법을 통한 수업의 효율성 제고</p>

3.1. 학습자 특성을 고려한 수업 방법의 다양화, 차별화

① 수준별 수업 적용 교과영역, 수학 외 교과로 확대

- 현재 수준별 이동 수업은 영어, 수학 중심으로 이루어지고 있음
- 창의성 교육은 수준별, 개별화된 교육이 필수 요소임.

- ▷ 수준별 수업 적용 교과를 과학, 사회 등 영어와 수학 외 모든 교과에 대하여, 학교, 교사, 학생의 필요에 따라 확대할 필요가 있음

※ 참고: 2009 개정 교육과정에서 수준별 수업 관련 지침

(10) 공통 교육과정에서는 학생의 능력과 적성, 진로를 고려하여 교육 내용과 방법을 다양화 한다. 특히 국어, 수학, 사회, 과학, 영어 교과에서는 수준별 수업을 권장한다.

② 교과 교실제의 확대

- 학교별 특성과 학생의 요구에 따라 수준별 수업 운영의 활성화를 위해 교과 교실제를 확대할 필요가 있음.
- 현재 선진형(A타입)은 교육과학기술부가 선정하며, 과목 중점형(B타입)과 수준별 수업형(C타입)은 시·도 교육청에서 선정하도록 하고 있음.

- ▷ B, C 타입 중 A타입의 요구가 있는 학교에 대하여 수준별 이동 수업 교과 대상 확대, 블록 타임제 실시를 확대할 필요가 있음

<표 14> 교과교실제의 유형별 특징

교육과정 혁신학교 유형			운영 특징
A 타입	선진형	대부분 교과목을 교과교실제로 운영	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 수업시간 탄력적 운영(block time) · 교과별 수업시수 자율 편성(학년·학기별 집중이수제) · 국어, 수학, 영어, 과학, 사회 중 수준별 이동수업 3교과 이상 실시 · 학생 진로, 능력에 적합한 특화된 교육과정 편성 : 고2,3 선택과목 신설 및 연계
B 타입	과목 중점형	수학과영어과목 교과 교실제 운영	B -1 type : 과학·수학 특성화 지원형 · 고2~3학년 선택중심 교육과정의 수학 4과목·과학 8과목 개설 ※ 일반계고 수학·과학 교육과정 개설수 : 수학3과목, 과학 6과목
			B -2 type : 영어특성화 지원형 · 의사소통 능력 신장을 위한 영어과 교육과정의 자율적 운영 · '+1학급'의 수준별 이동수업 100% 실시 · 3개 이상 교과(영어 포함)수준별 수업 실시 · 실용 영어 수업시수 확대 운영을 위한교재 개발
C 타입	수준별 수업형	기존 수준별 이동수업을 확대강화	<ul style="list-style-type: none"> · 3~5개 수준별 교과 운영 · 수준별 수업 '+1학급' 운영 · 학년·학기별 교과 집중이수제

<표 15> 교과교실제 실시학교의 학년별 수준별 수업 대상 교과 (사례)

구 분	수준별 수업 대상 교과
1학년	예체능교과군(음악,미술,체육) + 영어, 수학
2학년	과학기술교과군(수학,과학,기과) + 영어
3학년	인문사회교과군(국어,영어,사회) + 수학

→ 3년간 3개 과정 총 9개 교과 수준별 수업 실시

→ 효과적이고 실질적인 전 교과의 교과교실제 운영 가능

<표 16> 교과교실제 실시학교의 수준별 수업 운영: 3학년 (인문교과군+수학)

구분	1교시	2교시	3교시	4교시
상반	국어 심화	영어 심화	사회 심화	수학심화
중반 (중상, 중하)	영어 기본A	사회 기본	국어 기본	수학기본A
	영어 기본B			수학기본B
하반	사회 보충	국어 보충	영어 기초	수학보충

▷ 블록타임제 시간표 운영의 확대

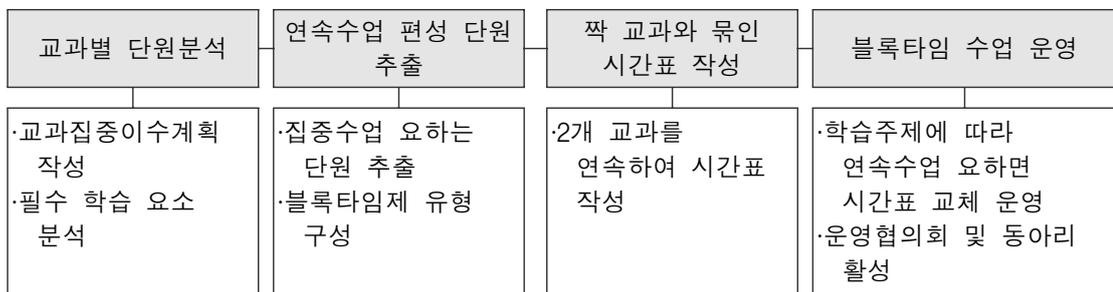
- 교과 내용 특성을 반영하여 블록타임제를 실시, 수업의 효율성 제고
- 주당 수업 시수가 비슷한 교과간에 적용하여 집중 수업 유도
- 단원 분석을 통하여 2시간이상 집중 수업이 필요한 내용 추출, 2개 교과를 짝으로 시간표 작성, 집중 수업이 필요한 단원에서 두 교과 시간표 교체

☞ 블록타임제 적용 교과 예시

- 실습 또는 실험이 많은 교과: 과학, 기술·가정
- 독서·논술·토론 수업
- 실기를 주로 하는 교과: 음악, 미술, 체육
- 체육은 단체경기를 운영할 수 있도록 하는 시간표와 일반적인 시간표를 작성한 후 운영

☞ 블록타임제 적용 방법

- 2시간 이상 집중 수업이 필요한 2개 교과를 짝을 이루어 시간표를 연속으로 편성하여 학습 주제에 따라 시간표를 탄력적으로 운영



[그림 7] 블록타임제 모형 운영의 구체적 절차

32. 프로젝트 수업, 개인 연구 과제, 협동 학습 등 소규모 개별화 수업 방법을 통한 수업의 효율성 제고

※ 참고: 2009 개정 교육과정에서 수업 방법의 다양화 관련 지침

- (13) 개별적인 학습 활동과 더불어 소집단 공동 학습 활동을 중시하여 공동으로 문제를 해결하는 경험을 많이 가지게 한다.
- (14) 각 교과 활동에서는 학습의 개별화가 이루어지도록 하고, 발표·토의 활동과 실험, 관찰, 조사, 실측, 수집, 노작, 견학 등의 직접 체험 활동이 충분히 이루어지도록 유의한다.

방안 4 **평가의 질 개선 -교육과정, 수업, 평가의 공조**

현 황	개 선 안
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 창의적 교육은 창의적 평가로 완성되나, 수행평가가 제대로 정착되지 못함 ◦ 유치원에서 교사의 학생에 대한 다면적 평가가 초등학교에서 연계되지 못함 ◦ 입시정책의 다변화가 학교에서의 평가에 반영되지 못하고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 4.1. 창의적 수행의 평가 확대 4.2. 초등학교 1,2학년 관찰 평가, 기록의 확대 4.3. 다양한 평가 방법, 다양한 진학 경로 개척- 입학사정관제 활용

4.1. 창의적 수행의 평가 확대

- 수행평가는 학생들로 하여금 활동을 하거나 독창적인 답을 구성하게 하고, 주어진 과제에 대해 고차적 사고와 문제 해결 과정을 통해 새로운 실세계 상황에 적용하게 하며 다양한 해결책과 전략을 활용하도록 독려함. (Suzanne & Stone, 2006).

<표 17> 초등학교 교사들이 수학교과에서 주로 사용하는 평가 방법 사례

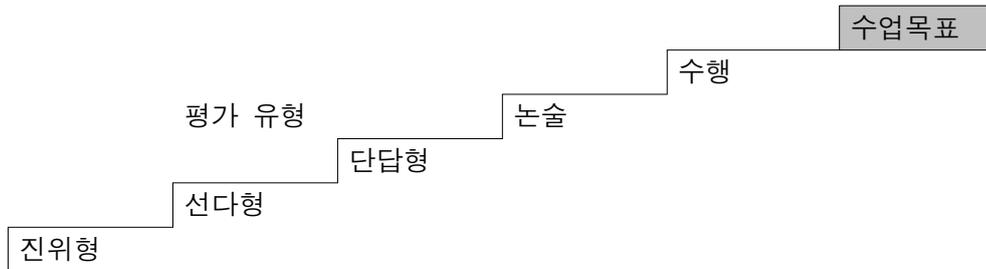
단답형	선택형	서술형	면접형	포트폴리오	보고서	계
113 (57.9)	52 (26.7)	27 (13.9)	0 (0)	0 (0)	3 (1.5)	195 (100)

자료: 이종욱(2009). 초등학교 수학과 학생평가 실태 분석.

▷ **창의적 수행을 평가하기 위한 방식: 수행평가, 절대평가 방법 비율의 확대와 질적인 수준의 제고가 요청됨**

※ 참고: 수행평가와 평가의 유형

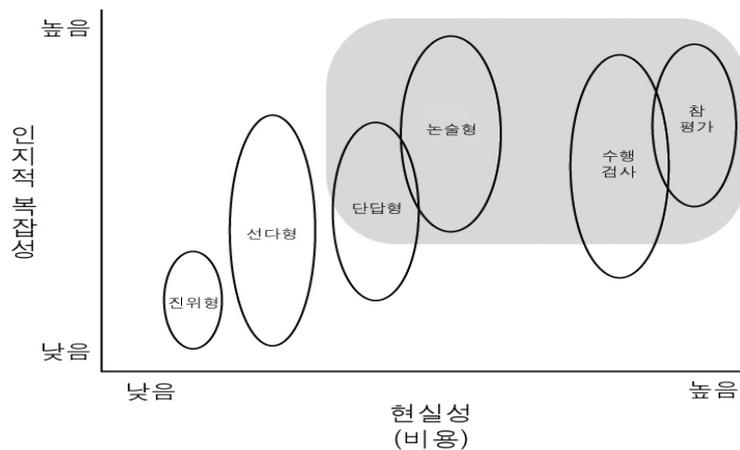
Popham(2005)은 평가 유형이 수업 목표(바람직한 준거 행동)와 가까운 정도를 [그림 8]과 같이 구조화함.



[그림 8] 수업 목표와 유사한 정도에 따른 평가 유형들

자료: Popham, 2005:178, 남명호, 2007

- 수행평가의 특성: ①다양한 준거 ②사전에 상세화된 기준 ③ 평가자의 판단
- 수행과 논술은 수행평가의 자격을 갖추고 있으나 진위형과 선다형은 수행평가의 세 가지 특성 중 어떤 것도 갖추지 못함. 단답형의 경우 ②와 ③의 조건은 갖추었지만 ①의 조건을 갖추었다고 볼 수 없어 수행평가라고 하기 어려움. 여기서 ‘준거 상황과 근접한 정도’란 ‘현실성(reality)의 정도’ 혹은 ‘진정성(authenticity)의 정도’를 의미함. (남명호, 2007)



[그림 9] 수행평가의 개념 체계

자료: 남명호(2007)

o 수행평가, 서술형 평가

- 경우에 따라 서술형은 지필평가 중 또는 수행평가 의 일환으로 포함될 수 있음

< 학교생활기록부전산처리 및 관리지침 - 교육부 훈령 616호(2001) >

다. 교과학습발달상황의 평가는 선택형 지필평가(이하 '지필평가'라 한다)와 수행평가로 구분하여 실시한다.

- '다'의 선택형 지필평가는 선택적 반응을 요구하는 선택형, 진위형, 배합형 등의 문항을 의미하며, 단순 암기력에 의한 완성형, 단답형도 포함되는 것이다. (p. 41)

<수행평가에 포함되는 평가 방법의 '예'> (p. 43)

지 필 평 가	수 행 평 가			
선택적 반응요구	구성적 반응 요구	특정 산출물 요구	특정 활동 요구	과정을 밝힘
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 선택형 문항 ◦ 진위형 문항 ◦ 배합형 문항 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 논술형 문항, 완성형 문항(빈칸 채우기) ◦ 단답형 문항 ◦ 도표나 그림에 제목 붙이기, 과제물제시 ◦ 시각적 자료 만들기 (개념도나 흐름도, 그래프나 표, 도안 등) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 수필, 연구보고서, 과제일지, 실험보고서 ◦ 이야기극본, 시(poem) ◦ 포트폴리오, 미술작품 전시, 과학 프로젝트, 모형(model)구성, 비디오·오디오구성 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 구두발표 ◦ 무용·동작발표 ◦ 과학실험 시연 ◦ 체육경기 ◦ 연극 ◦ 토론 ◦ 음악발표 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 구두질문, 관찰 ◦ 면담, 회의 ◦ 과정(process)에 대한 기술 ◦ 생각하는 과정을 말로 표현(think aloud) ◦ 학습일지

※ '완성형'과 '단답형'의 문항이 단순 암기력만을 평가하기 위한 것이라면 수행평가에 해당되지 않음

자료: 한국교육과정평가원(2007). 수행평가 세미나 자료집.

4.2. 초등학교 1,2학년 관찰 평가 방법의 확대

- 초등학교 1학년 개별 학생에 대한 학교에서의 창의성 교육은 학생에 대한 다면적 평가, 구체적으로는 관찰에서 시작됨
- 초등학교 취학전 유치원, 어린이집에서의 보호(care), 개별화된 수행평가 기록이 초등학교에 연계되지 못하는 경우가 많음
- ▷ 초등학교 취학시 이전 유아교육기관에서의 평가 자료 활용
- ▷ 초등학교 1,2학년에서 관찰 평가 및 그 결과 기록의 확대가 필요함
- ※ 참고: 유아교육기관·보육시설에서의 평가 실태
 - 유아에 대한 평가는 유치원 일과 속에서 생활과 교육 활동 전반에 걸쳐 포괄적으로 평가가 이루어짐(교육과학기술부, 2008).
 - 특히, 관찰은 유아 평가 방법 중에서 가장 오랜 역사를 지닌 것으로, 행동이 묘사된 장면을 객관적으로 살펴보는 과정임.

<표 18> 유아에 대한 평가방법별 1년중 평가 실패 사례

평가방법	실시하지	1-2회	3-9회	10회 이상	전체	
	않음					
관찰	50(15.1)	47(14.2)	37(11.1)	198(59.6)	332(100)	
부모로부터 받은 질문지	92(27.7)	169(50.9)	35(10.5)	36(10.8)	332(100)	
포트폴리오	108(32.5)	121(36.4)	30(9.0)	73(22.0)	332(100)	
검사법	표준화된 검사	133(40.1)	146(44.0)	41(12.3)	12(3.6)	332(100)
	교사제작 검사	172(51.8)	116(34.9)	21(6.3)	23(6.9)	332(100)
부모와의 면담	2(9.6)	226(68.1)	48(14.5)	26(7.8)	332(100)	
아동 면접	154(46.4)	117(35.2)	13(3.9)	48(14.5)	332(100)	

자료: 서은주·홍순옥(2009)

<표 19> 유아교육기관에서 사용하는 평가 결과지 사례

표본식 기술의 관찰		
<p>관찰아동: ○ 승연 생년월일: 003년 관찰일 현재 연령: 3년 8월 관찰자: ○ 미영 성 별: 남, 여 관찰시간: AM 09:30~09:45 관찰장면: 자유놀이시간 중 소꿉놀이 영역 관찰일: 2000년 00월 21일</p>		
시 간	기 록	비 고
09:30	승연이가 소꿉놀이 영역으로 가서 소꿉놀이를 하자고 한다. "나는 엄마"	놀이 친구: 하 승연, 이 성수, 이 서은 엄마 - 승연 아빠 - 성수 아기 - 서은
09:35	성수도 소꿉놀이 영역에 가서 칼을 가지고 놀고 있다. 승연이가 칼을 달라고 떼를 쓴다. 성수가 주지 않자 "바보"라고 얘기한다.중략.... 동생이 승연이 다리위에	
09:40	앉아 버리자 "선생님 아파요"하고 얘기한다. 승연이 "자 우리도 먹자"하며 먹는 흉내를 낸다. "잘 먹었다"하고,	
09:45	동생이 칼을 가지고 놀자 "위험해"하며 뺏는다. "선생님 이거 사과반만 가지고 놀아야 되죠? 동생들 위험하죠?" 하며 묻는다. 승연이 팝콘 다했다며 먹으라고 한다.	
<p>요 약 :</p> <ul style="list-style-type: none"> 승연이는 친구에게 놀이를 제안 할 수 있다. 위험한 것에 대해 인지하고 있다. 협동놀이보다 혼자놀이를 더 많이 한다. 상징놀이, 흉내놀이, 극화놀이를 할 수 있다. 인지적 놀이(역할놀이)를 할 수 있다. 		

4.3. 다양한 평가 방법, 다양한 진학 경로 개척- 입학사정관제 활용

- 창의성 교육의 효율성을 제고하기 위해서 학교 교육과정 중의 내신 평가 및 상급학교 진학시의 입시 평가가 창의성 증진 교육과정과 연계되어야 함
- 교육 정보를 공시하고 있으나, 학교별 평가정보는 안내가 미비함
(학교 알리미, www.schoolinfo.go.kr)
- ▷ 창의적 체험활동 학생부에 기록 - 입학사정관제 자료로 활용
(교육과학기술부 창의·인성교육 강화 방안, 2010년)
 - 초·중·고교 학생부에 동아리, 독서, 문화예술·봉사활동 등 다양한 창의적 체험활동 기록. 대학 등 상급학교 진학 때 입학사정관 활용 자료로 제공
 - 한국과학창의재단을 주관 기관으로 지정해 창의적 체험활동 프로그램 개발 및 보급
 - 창의·인성교육을 담당할 교수와 지원 인력 확보를 위해 현직 교원 대상 연수와 교·사대 창의·인성교육을 강화, 교원 임용 시 교원의 창의성·인성 등을 평가에 반영
 - 16개 시·도 교육청에 창의적 체험활동 장학관팀 운영, 지역교육청별로 '시범 교육청'을 지정해 운영할 계획

사 례

영국의 창의성 교육과정과 평가의 연계

2007년 영국 문화미디어체육부에서 발간한 <청소년의 창의력 배양: 미래정책 정부보고서>(Roberts, 2006)에 따르면, 학생들의 창의성 포트폴리오를 통해 프로그램 평가를 하고, 대학 입시 및 취직 등에 반영한다고 되어 있다. 창의성 포트폴리오는 유치원 단계에서부터 고등학생 시기까지 예술 프로그램에 참여했던 각종 자료들, 전 교수학습과정 이력철 등을 포함함.

사 례

서울시 교육청 2010년 2월 「창의성 계발을 위한 평가 개선 기본 계획」

- 초3부터 서술형 평가 확대, 학생부에 창의적 교과활동 기재
- 서술형 평가의 확대, 특색있는 수행평가의 활성화, 창의성 관련 학교생활기록부 기재의 내실화 등을 핵심 추진 과제로 하는 『창문 열기』 프로젝트와 이를 지원하기 위한 방안들을 제시함.

※ 서울시 교육청 『창문 열기』 프로젝트의 3가지 핵심 추진 과제

과제	내용
서술형 평가 문항 확대	<ul style="list-style-type: none"> - 2012년까지 단계적으로 높임 - 대상: 초등학교 3학년~고등학교 3학년(초등 1,2학년 제외) - 단계적 확대 계획 : 초 3, 4학년의 경우 2010년 1학기는 준비 과정, 학교가 반영 비율을 자율적으로 정하고 학생에게 독서와 쓰기 지도
교과별 특색 있는 수행평가 활성화	<ul style="list-style-type: none"> - 작문, 사회 등 교과: 교과 특성 고려하여 특정 주제에 대한 논술, 연구보고서 등 논술형 평가 시행 - 과학 교과: 실험·실습 평가 중시 - 영어 교과: 말하기(10% 이상 의무화)·듣기·쓰기 평가 균형 있게 실시
입학사정관제 대비 창의성 관련 학생부 기재 내실화	<ul style="list-style-type: none"> - 학교생활기록부 교과학습발달상황의 『세부능력 및 특기사항』 란에 각종 평가를 통해 드러난 학생의 창의적 활동 내용 구체적으로 기재

※ 『창문 열기』 프로젝트의 안정적 정착을 위한 지원 방안

지원 방안	내용
신뢰받는 평가문화 조성	<ul style="list-style-type: none"> - 공동 출제 및 공동 채점 원칙 준수 - 채점이 끝난 후 이의신청 기간 중에 과목 담당 교사가 직접 그 결과를 학생 본인에게 확인, 이의신청이 있을 경우 학교에서 정한 절차에 따라 면밀히 검토하여 적절히 조치
교원의 평가 전문성 신장 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 평가 예시문항 자료집을 총 5종 이상 개발·배포 - 우수 평가문항을 공모하여 교수학습지원센터 홈페이지 탑재 - 4월초까지 교과별로 워크숍 형태의 교원 연수 실시 - 정책 연구과제 수행(초·중), 연구학교(초등 2교) 운영
사교육 유발 방지	<ul style="list-style-type: none"> - 수업 중에 가르치는 내용에서 시험 출제 - 교실 내 수행평가 실시 - 시행 초기 학생·학부모의 불안감을 덜어주기 위해 초 3, 4학년은 2010년 1학기를 준비과정으로 설정하여 시범 운영 - 부진학생의 쓰기 지도 위한 방과후학교 프로그램 운영 - 서술형 평가 관련 EBS 특강 지원 추진

방안 5**문화예술체육교육 강화를 통한 창의성 증진 - 즐거운 학교 만들기**

현 황	개 선 안
<ul style="list-style-type: none"> 창의성을 목표로 하고 있는 대표적인 영역인 문화예술교육을 정규 교육과정 및 방과후 학교 프로그램에서 충분히 활용하지 못하고 있음 	5.1. 문화예술교육 활성화 5.2. 생활스포츠교육 활성화

5.1. 문화예술교육 활성화□ 창의성과 문화예술·체육 교육의 공통의 지향점³⁾

- 21세기를 만들어 나갈 미래 세대의 환경에 대처함.
 - 교육은 인간의 모든 측면을 고려하며 이루어져야한다.: 개인의 행복한 삶을 지향함.
 - 세계 문화와 고유문화를 조화시키는 창조적 문화국가를 지향함.
- 문화예술·체육 교육은 감성을 일깨워 주어 어린이들이 자신의 신체 구조를 정확히 알고, 정신을 함양하며, 책임감을 기르도록 해준다. 문화예술·체육 교육은 현대의 국가들이 빠지기 쉬운 <이익추구의 제국> 건설에 쏟아 붓는 에너지와 이미지들을 수동적으로 소비하지 않을 수 있도록 균형 감각을 길러 준다. 이러한 교육을 통하여 우리 어린이와 젊은이들은 경제·문화적 세계화가 야기시키는 정신적 획일화와 황폐화, 하향 평준화의 위협에 대응하는 창조적 사회를 만들어 갈 수 있다.

5.2. 생활스포츠교육 활성화

- 문화예술·체육교육은 자체적으로 교육의 목적을 ‘창의성’ 발현에 두고 있음.
- 문화예술·체육교육을 학교 교육의 내용과 방법으로 활용하는 ‘즐거운 학교 만들기’는 창의성을 증진하기 위한 기초가 됨.

3) 김춘미 외(2008). 즐거운 학교 만들기 방안 연구.

□ 현황- 창의성을 조장하는 학교 학습 환경 및 교실 문화의 부실

- 교육과 창의성에 관한 문제를 주제로 창의적 학생을 기르려면, 학교의 교육적 분위기 내지 풍토 전환이 중요함.
 - 학교는 그것이 도덕적 기준이나 반사회적 기준을 어기는 것이 아니면 생각의 자유, 느낌의 자유, 표현의 자유를 허용하는 분위기가 보장되어야만 함. (전효관, 2010)

□ 문화예술·체육교육을 통한 창의성 교육 강화 방안

▷ 학교 교육활동 유연화

: 교과/비교과, 문화예술·체육교과/주지교과, 교육과정/방과후 학교 프로그램간의 영역간을 넘나드는 창의 문화예술·체육교육(boundary crosser)

▷ 방과후 프로그램 편성 운영의 활성화

▷ 교육인력 양성 및 관리 시스템

- 교사 양성 및 관리
- 예술강사, 체육 지도자 양성 및 재교육
- 예술가, 체육 지도자의 사회참여

▷ 학교체육시설 인프라 구축 및 개방

- 학교스포츠클럽과 지역스포츠클럽의 연계강화

▷ 지역과 학교의 연계 체계 구축을 통한 교육공동체 형성

- 공공 문화예술기관·단체의 공적 책무성 강화
- 지역과 학교 연계를 위한 지원 체제 구축
- 학생문화예술 동아리 지원 및 지역 축제 개최
- 기업과의 연계: 교육메세나
- 지역센터 중심 지역 인적자원 활용 극대화

외국사례1

문화예술교육을 통한 창의성 증진 사례

영국 Creative Partnerships(CP: <http://www.creative-partnerships.com>)

- 2000년 영국에서 설립된 CP는 'Creative Partnership' 이라는 이름에서도 알 수 있듯이 창의성을 중심으로 학교 교육의 변화를 모색하고자 하며, 이를 위해 지역사회와 학교를 연계하기 위해 노력함.(국내 유사 기관-한국문화예술교육진흥원)
- CP가 추구하는 중심 목표는 3C, 즉 창의성(creative), 문화(culture), 지역공동체(communitiy)이며 그 중심에는 창의성 개발이 자리하고 있음. CP를 중심으로 이루어지는 문화예술교육은 바로 창의성 교육을 위한 목표를 지니고 있음

외국사례2

문화예술교육을 통한 창의성 증진 사례 '문화 배낭(노르웨이)'

- 노르웨이에서는 1-10학년까지의 모든 학생들이 정기적으로 통합 교육과정의 일환으로 수준 높은 예술가 및 예술적 표현을 경험하게 함. 학교와 문화 부처들 간 국가 및 지역 차원의 협력을 바탕으로 전국적인 조직을 구축하여 예술 기관 및 단체, 학교 간에 협력 관계를 이끌어냄. 현재 노르웨이의 모든 학교에서 행위 예술가들의 연례 방문 및 미술관 및 기타 문화적 의미가 있는 곳들을 방문하는 프로그램이 시행되고 있음. 또한 학생, 교직원이 전문 예술가들과 함께 작업을 하는 예술 워크숍 및 활동 프로그램도 마련되어 일선 학교에서 호평을 받고 있음.

(자료: 유네스코(2006) '제1차 세계문화예술교육대회(포르투갈 리스본 개최) 자료)

우리나라 사례 1

문화복지를 통한 창의성 신장: 문화예술교육 프로그램 '예술더하기'란?

- 한화와 한국메세나협회가 공동으로 전국 45개 지역아동센터, 보육원, 복지관 소속 860여명 아동들을 대상으로 진행하는 문화예술 교육 프로그램
- 국악, 음악, 미술, 연극 4개 분야에 걸쳐 예술 전문강사와 전국 48개 한화사업장 임직원이 자원봉사자로 참여하는 문화복지 사업
- 2009년부터 2011년까지 3년간 진행되며 매년 8억 원씩 총 24억 원 지원
- 프로그램 효과: 참여 아동의 인내심과 상상력이 향상된 것으로 나타남

- 청소년들이 기존 상업영화가 줄 수 없는 독특한 스토리텔링과 자유로운 표현방식을 경험해 영화뿐 아니라 새로운 매체에 대한 관심과 호기심을 가질 수 있도록 하고자 마련
- 청소년들이 다양한 문화를 경험해 폭넓게 사고하고 서로의 다름을 이해하며 문화적 소양과 창의력을 함양하는 계기 마련
- 인하대 사범대학부속중학교 학생 1,500여명 참여

방안 6

창의적인 교사 육성과 지원 강화

현 황	개 선 안
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 창의성을 지도하기 위한 교사들의 '준비'와 지원이 부족함 ◦ 교사 양성 기관에서의 창의성 교육 불비 ◦ 교사가 된 이후 직무 교육에서의 창의성 교육 	<p>6.1. 창의성 증진을 위한 직무교육 강화</p> <p>6.2. 교사교육에서 창의성 강화</p>

6.1. 창의성 증진을 위한 직무교육 강화

6.2. 교사교육에서 창의성 강화

o 교사들의 직무에 관한 자기효능감 증진을 위해 직무교육, 교사 양성기관 교육과정에서의 창의성 교육이 강화될 필요가 있음

※ 참고: 우리나라 교사들의 학생 지도에 대한 자기효능감이 매우 낮음

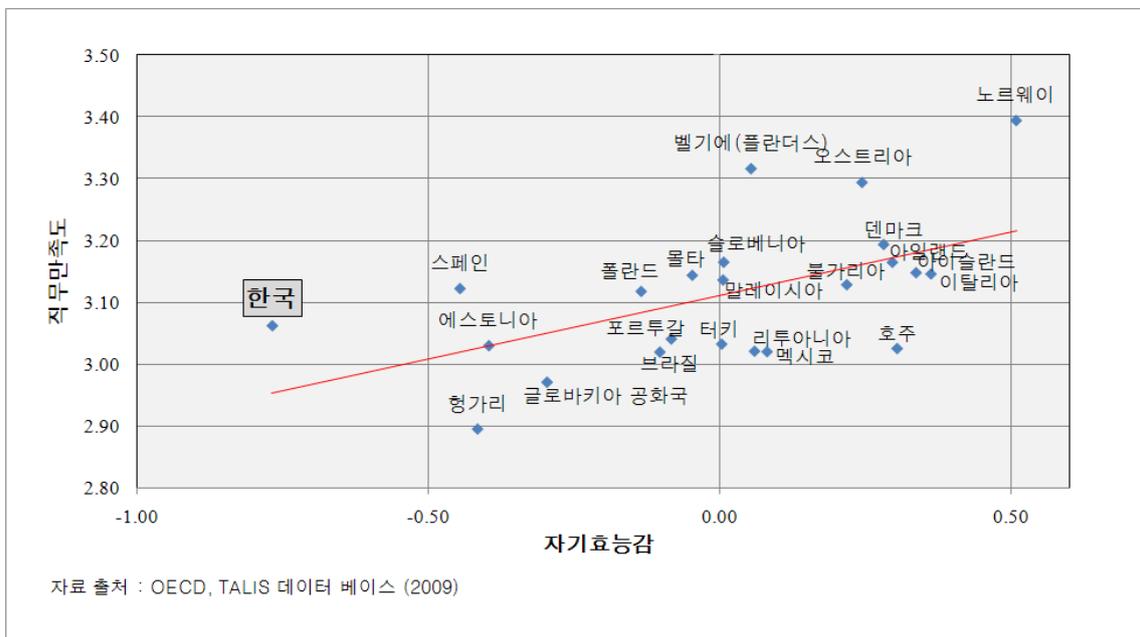
- 우리나라 교사들의 직무만족도는 OECD 조사국의 중간 수준인 반면 학생 지도에 대한 자기효능감(자신의 능력과 자질에 대한 확신)은 조사국 중 가장 낮음. (한국교육개발원 교육통계서비스, 2009).

△ 자기효능감 예시문항

- 나는 내 학생들의 삶에 중요한 변화를 주고 있다고 느낀다.
- 내가 열심히 노력하면 가장 다루기 힘들고 동기가 부족한 학생도 지도할 수 있다.
- 나는 우리 학급의 학생들을 성공적으로 지도하고 있다.
- 나는 일반적으로 학생을 어떻게 다루어야 하는지를 알고 있다.

△ 직무만족도 예시문항

- 나는 대체로 내 직업에 만족한다.



[그림 10] 교사의 직무만족도와 자기효능감 국제비교

※ 참고 교원이 수행해야 할 직무기준

- 변화하는 미래에 보다 탄력적으로 대응하기 위해 교사와 학교행정가가 마땅히 수행해야 할 것으로 기대되는 직무 수행기준
- 수업지도, 학생지도, 학급경영, 학교 교육과정 편성·운영, 학교경영 지원, 전문성 신장 등 교사에게 전통적으로 요구되어온 능력 이외에 학부모 및 대외 관계 능력이 추가됨

<표 20> 교사의 직무수행기준안

대영역	중영역
1. 수업 지도	1.1 수업계획 및 준비 1.2 수업실시 1.3 학습평가
2. 학생지도	2.1 생활지도 2.2 특별활동 지도
3. 학급경영	3.1 학급환경 조성 3.2 학급 자치활동지도
4. 학교 교육과정 편성 운영	4.1 교육계획 수립 참여 4.2 학교 교육과정 편성 운영
5. 학부모 및 대외 관계	5.1 학부모 관계 5.2 대외 관계
6. 학교경영 지원	6.1 학교 의사결정 참여 6.2 경영지원 업무
7. 전문성 신장	7.1 전문가적 사명감 7.2 연수활동 7.3 연구활동

자료 : 김이경 외, 한국교육개발원. 2005:197.

□ 교사 직무교육 개선방안

① 교사연구 모임 리모델링을 통한 교사 전문성 강화 방안

- 시도 교육청에서 지원하는 교사들의 자발적인 관심과 열정에 기반을 둔 교사자율연구모임 (혹은 교과교육연구회) 제도를 리모델링하여 창의성 증진을 위한 교사 전문성 강화로 연계 할 수 있는 방안 모색

사 례

경기도 교육청에서 초등 교사를 대상으로 '선도연구팀'을 선정 지원.

- 기존의 교과교육연구회와는 차별화되는 것으로, 한 과목이나 분야에 전문성을 갖기 어려운 초등교사들의 현황을 고려하여, 5인이 1팀을 구성하여 교과교육이나 재량활동, 특별활동, 독서 논술 지도 등 다양한 분야의 전문성을 신장하기 위해 연구하도록 함.
- 선도연구팀 공모 선정 결과, 국어과를 비롯하여 10개 교과와 재량활동, 특별활동 그리고 독서, 논술 교육 분야에 대해 44팀 216명이 선정됨.

② 창의적인 교사 재교육 및 컨설팅 지원

- 신입교사 자격 연수, 1급 정교사 자격 연수, 직무 연수, 특수 분야 직무 연수 등을 통해 창의성 교육에 대한 인식 제고와 수업 능력을 향상시키기 위한 교육은 지속적으로 이루어질 필요가 있음.

사 례

교사 직무연수 사례

: 대전문화예술교육연구회의 <카메라로 읽고 생각하기> 연수 프로그램

- 사진에 대한 전문성과 경험을 갖춘 현장 교사와 전문인력이 함께 모여 만든 연구회가 주체가 되어, 사진이라는 예술 매체의 교육적 가능성을 중심으로 3년 이상 장기적인 경험과 연구 성과를 바탕으로 실시하는 교사 직무연수.
- 사진과 카메라를 교육의 도구로 삼아 시각문화를 분석·비평하며 성찰할 수 있는 학교 문화예술교육프로그램을 개발하고, 방과후학교, 교과교육, 학생활동 등과 연계하여 통합적인 교육프로그램의 활용도를 높일 수 있도록 기획력을 기르는데 목적이 있음.

연수 프로그램 내용은 연구회가 자체 연구를 통해 개발한 <카메라로 읽고 생각하기> 프로그램을 기본으로 하여, 연수 참가자들로 하여금 다양한 수업 지도안을 기획하여 실제 진행하게 되는데, 미술교과/ 일본어/ 상업/ 영어/ 국어/ 초등 사회 수업/ 환경 수업 등 수업의 효용성에 대한 가능성을 확인하고 있음.

③ 교사교육 지원 방식의 차별화

- 학교급, 교과 성격별 접근방식 차별화
- 창의성 관련 분야- 교과, 문화예술, 체육교육과의 관련성 정도에 따른 차별화

사 례

초등 교사 창의성교육 심화과정 직무연수 (2009.01)

< 경기도교육청, 초등 창의성 교육 심화과정 직무연수 실시 >

- 교사들의 창의성 교육에 대한 전문성을 신장시키기 위해 특수연수기관인 아주대학교에서 120명을 대상으로 초등 창의성 교육 심화과정 직무연수 실시
- 연수는 교육과정 중심의 창의성 교육 이론과 학교 현장에서의 적용을 위한 실습을 병행해 진행. 특히 교과목별 창의성 지도 사례 발표와 함께 세계 창의력 올림피아드 대회 입상자를 지도한 교사의 사례 발표로 현장감을 더함

④ 장기적 성과를 고려한 교사 지원 정책 수립의 필요성

사 례 **영국의 창의적 교사 교육 (2010.03)**

- < 영국 정부, CCE(Creativity Culture & Education)조직 >
- 창의교육의 일환으로 CCE(Creativity Culture & Education)조직, 국민의 창의성 신장 도모
 - 영국국가과학 교육연구소 NSLC의 교사 재교육
 - : NSLC는 교사들의 재교육을 통해 학생들이 과학에 대해 흥미를 느낄 수 있도록 다양한 실험방법을 연구하고 알려줌. 이를 통해 영국 학생들의 이공계 진학을 향상됨
 - 영국 문학 수업도 창의성 교육에 집중
 - : 영국 문학수업은 시에 대한 이론적 공부가 아니라 몸으로 체험하고 그림 등을 통한 다양한 표현 방법을 배움. 이런 교육방법 학생들에게도 좋은 호응도를 이끌어냈음

사 례 **인천문화재단 교사직무연수 프로그램**

- 예술가, 아동문학작가, 예술강사, 예술평론가, 문화예술교육 경험이 풍부한 교사와의 만남, 고품질 문화예술 체험(박물관, 공연장 방문), 통합교육 프로그램 개발 중심의 워크숍 등으로 교사들 사이에 인기가 매우 높음. (출처: 『2007 학교-지역사회연계 문화예술교육 시범사업 결과보고서: 학교야 날자-새롭게 보고, 듣고, 생각하고, 표현하는 날개를 달자!!』(인천문화재단, 2007)
- 중등교사 대상 직무연수 프로그램

	영상매체를 활용한 교과 안 통합교육 프로그램								
	0교시	1교시	2교시	3교시	4교시	5교시	6교시	7교시	
제 1일	등록 및 개강식	교사와 함께 하는 문화예술교육		영상미디어를 활용한 교과 안에서의 주제통합 프로젝트 1					
제 2일	상상과 변형, 그 아름다운 하모니(연극놀이를 통한 창의력 배양)								
	출석점검	영상미디어를 활용한 교과 안에서의 주제통합 프로젝트 2							
제 3일	박물관 활용 프로그램		창의력 개발 프로그램						
			이론 강의			워크숍			
제 4일	출석점검	놀이와 예술 그리고 상상력		미디어비평		다큐영화 ‘우리학교’를 통해 학교 공동체 찾기			
제 5일	출석점검	문화예술교육 교육설계		교과통합프로그램 개발 워크숍					
제 6일	출석점검	미술관탐방(리움 미술관)				공연장 탐방 및 폐강식(공연관람 및 연출과의 대화, LG아트센터)			

사 례

**핀란드의 문화예술 교사 교육
‘오크문화유산프로젝트 (Oak of Finland Plus)’**

- 핀란드에서는 교사들이 예술가들을 수업에 초대하거나 문화 재단이나 행사장 방문을 조직하는 것이 일반화되어 있음.
- 온라인 프로그램을 통한 교사 간 협력의 성공적인 사례.
- 협력 관계를 통해 전통유산교육을 개발하자는 취지하에 핀란드 국가유산위원회, 국가교육위원회, 환경부가 합작으로 내놓은 사업임.
- 핀란드에서 문화유산교육은 교과 과정의 새로운 핵심 분야로 인식되고 있음. 이러한 맥락에서 학교 교사, 미술관, 지역 환경 센터, 국가교육위원회, 국가유산위원회를 통해 문화를 읽고 세계 문화를 이해하고 문화유산교육 방법을 개발하는 것이 이 사업의 목적임.
- 학교와 미술관은처음에는 인터넷을 통한 프로젝트 참여 요청을 받았음. 그런 다음 프로그램 홈페이지, 언론, CD롬의 도움을 받아 프로젝트를 수행했음. 전체적으로 70개 도시, 400개 학교, 500명의 교사, 65곳의 박물관, 15개 조직이 이 프로젝트에 참여하고 있음.

방안 7

**창의성을 증진하는 학교 개방 체제의 구축
- 인적 물적 자원 활용의 극대화**

현 황	개 선 안
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 창의성 교육을 저해하는 학교 내외의 창의적이지 못한 인적, 물적 요인의 개선이 필요함 ◦ 학교 교육의 전반적인 질 개선과 선진화는 창의성 교육의 인프라로 작동할 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> - 학교 교육 계획 개선 - 학교 교육 과정과 결과의 공개 - 소비자의 요구에 맞추는 교육의 재개념화 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 7.1. 학부모, 지역사회 인사들의 학교 계획 참여 확대 7.2. 학교 건물, 교실의 공개 및 지역사회 물적 자원 활용 7.3. 학교 수업의 공개 확대 7.4. 학교별 학생별 ‘맞춤형’ 교육 실현

- 학교 시설, 지역 사회 시설이 학생들에게 창의적인 체험활동의 장이 되도록 개방
- 학교를 중심으로, 학교의 ‘안’과 ‘밖’ 모두를 창의성 교육의 인프라로 활용함

7.1. 학부모, 지역사회 인사들의 학교 계획 참여 확대

사 례1

충남교육청, ‘학부모 학교 참여 활성화’ 주력 (2010.04)

< 충남교육청, 학부모 학교 참여 활성화 위한 연수 개최 >

- 도내 초·중·고등학교 학부모 대표 750여명을 대상으로 ‘2010학년도 학부모 학교 참여 활성화’를 위한 연수 개최

사 례 2

경기도 교육청, 3월부터 초중고에서 교육연차보고제 시행 (2010.02)

< 경기도교육청, 학교교육에 학부모 및 지역사회의 참여방안 마련 >

- 학교교육에 대한 학부모와 지역사회의 이해와 참여 신장 위해 3월부터 초중고에서 학교교육 연차보고제 시행
- 연차보고제: 매년 학년초 단위학교에서 학교교육 연차보고서를 제작해 교육 성과와 경영방향 등을 학부모 총회, 학교교육 설명회 등을 통해 안내하는 형태로 운영, 학교급별 예시자료 ‘우리 학교 이렇게 교육합니다’를 개발해 일선 학교에 보급
- 예시자료: 학교장 인사말, 전년도 교육성과, 올해 학교경영 안내, 학부모 교육참여 안내, 학교 정보 등 학교교육에 대해 학부모들의 주요 궁금사항에 대한 내용으로 구성

7.2. 학교와 지역사회의 교류 확대- 건물, 교실의 공개 및 지역사회 물적 자원 활용 활성화

- 지역사회 물적 자원의 활용: 지역 시설 방문 및 outreach program
 - 박물관 및 지역도서관 등 지역시설의 outreach program 확대 지원
 - 지역박물관과 지역 공립학교 연계 프로그램 실시 지원
 - 박물관 유물들을 학교에 대여(일명, ‘찾아가는 박물관’)

사 례 1

양구중, 창의성 교육 위해 지역 학습장 활용

- < 학생들의 체험 학습을 통한 창의성 교육을 위해 지역에 있는 학습장 활용 >
- 매년 1학년 학생들을 대상으로 ‘양구선사박물관’, ‘박수근미술관’ 프로그램에 적극 참여해 학교에서 이루어지는 교과 활동으로 채울 수 없는 학습 효과를 극대화시키고 있음

사 례 2

국립중앙박물관 ‘찾아가는 박물관’

- 국립중앙박물관은 우리문화유산을 바르게 소개하고 전통문화에 대한 이해를 돕기 위하여 찾아가는 박물관을 운영. 찾아가는 박물관은 관람객을 직접 찾아가서 전시하고 해설을 곁들이며 문화영화 상영



- o 지역사회 인적 자원 활용: 찾아가는 예술가(Outreach Program) 사업
 - 학교에 찾아가는 공연 아웃리치 프로그램이나 예술가 개인의 특별 강연(직업 이야기 등) 등을 중심으로 찾아가는 예술가 사업
- o 학교 안의 예술가(Artist in School) 사업
 - 학교 안에 예술가의 작업 공간을 마련하고, 그 공간에서 상시적인 예술 프로그램 운영. 도시 지역보다는 농산어촌 지역 초·중등학교를 중심으로 시범 운영을 하는 것이 적절함. 학교 안의 예술가는 학생 아뜰리에 활동, 동아리 활동, 토요학교 및 축제 등의 프로그램 기획과 운영을 하는 역할 수행.

7.3. 학교 수업의 공개 확대

- 학교 수업 공개를 통해 교사들의 다양한 창의적 교육활동 모색과 지원 강화의 계기가 되도록 함

사 례1 교과부, "학교수업 온라인 공개 적극 지원" (2010.04)

- 교육과학기술부는 6일 국가교육과학기술자문회의에서 건의된 '학교수업 온라인 공개' 방안에 대해 주어진 여건 하에서 적극 지원하겠다는 입장을 밝힘
- 전국의 초·중·고 교사는 한 학기 2회씩 1년에 4번 의무적으로 공개수업 실시. 교과부는 일선 초·중·고교에 공개수업 매뉴얼 보급, 맞벌이 부부가 공개수업을 참관하기 어려운 점을 감안해 수업 동영상을 제작, 공개하는 방안도 수업 공개 유형의 하나로 제시해 놓은 상태임.

7.4. 학교별 학생별 '맞춤형' 교육 실현

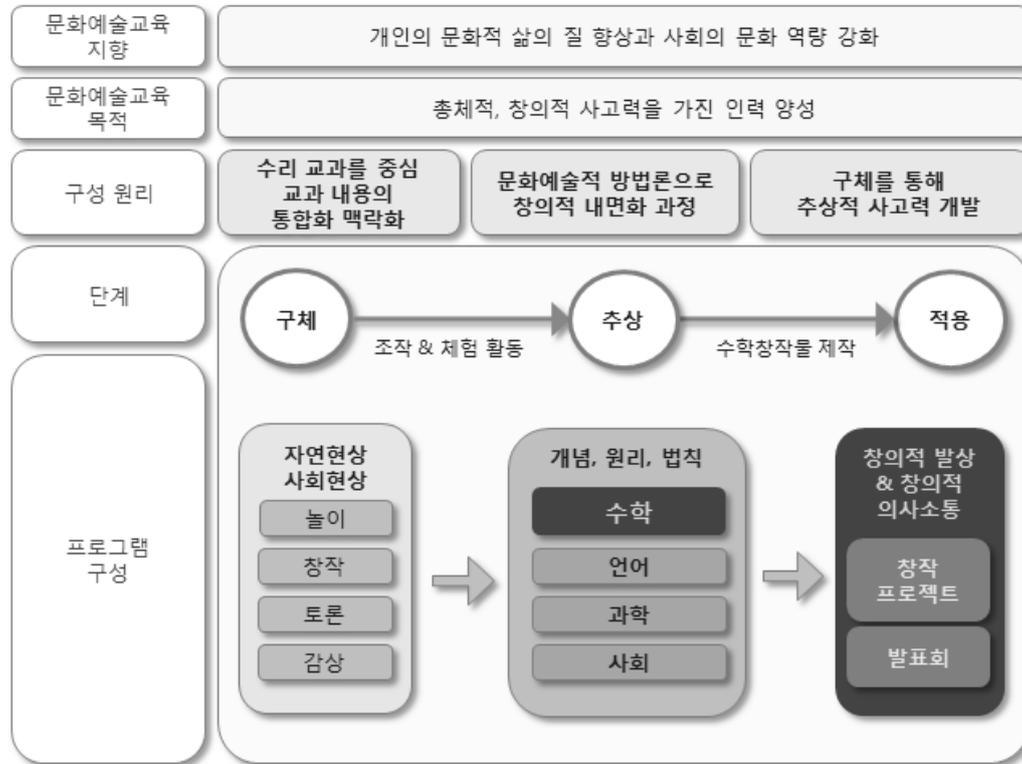
- 층위별 맞춤형 창의성 교육 vs "누구나 누리는 문화"
- 학교 안과 밖의 인적 물적 인프라를 최대한 활용, 학생의 창의성을 개발하기 위한 일대일 맞춤형 교육을, 모든 교과와 교육내용에 대하여 적용함
- 학교의 물리적 환경적 요인에 기초하여 특화한 창의성 교육방안 계획 필요
- 저소득층 청소년 등 창의성 교육, 문화예술교육의 대상을 확대할 필요가 있음

사 례1 부산 소년의 집 '알로이시오' 오케스트라(2010년 2월 카네기홀 공연)

사 례 2 층위별 맞춤형 문화예술 교육

차원	1 차원	2 차원	3 차원
대상	모든 아동청소년	특기적성보유 아동청소년	영재성 보유 아동청소년
내용	- 1인 1技 사업 전개 - 모든 학생들에게 생활 문화예술 경험 "즐거움 시간" 제공	- 특기적성 보유자 발굴 - 지역문화예술 전문가 및 교수 등의 지도 - 문화예술가 사회공헌	- 영재성 보유자 발굴 - 문화예술 영재교육 제공
전단체계 지도자	- 학교/문화의 집 등 문화예술 시설, 단체 - 교사, 지역지도자, 자원봉사자	- 지역 문예회관 - 지역 대학 - 교향악단 등 전속 전문가나 교수	- 전국 최고의 관련 교수 - 공공 예술시설의 최고 전문가의 개인 댁스

※ 참고: 창의성 신장을 위한 문화예술과 교과 통합 프로그램 구성 방식



자료: 노시훈, 2009

사 례 3 스웨덴 현장 교사들이 만든 ‘2000년대 학교’ 푸투름스콜라 (2009.02)

< 무학년제 혼합능력 학급에서 수준별 맞춤 교육 받는 학생들 >

- 푸투름 개별화 교육
: 푸투름은 학교 내 작은 학교, 학급이 아닌 모둠 중심 수업, 유연한 혼합 능력 학급 등 채택
- 학습 능력과 속도가 다른 아이들을 일률적으로 가르치는 대신 소그룹의 모둠으로 나누어 각각의 아이들에게 맞는 유연한 교수 방법을 찾음
“우리 학교 아이들 중에 7명이 오늘 고등학교로 수학을 배우러 갔다. 물론 우리는 학생들의 수업비용을 그 고등학교에 낸다.” -일레니우스 교사-
- 무학년제 혼합능력 학급을 통해 학생들 자신의 학습 속도에 맞춰 공부할 수 있음

토론

임형택
(비손파트너스 대표)

김현철
(한국청소년정책연구원 선임연구위원)

백유미
(건양대학교 책임입학사정관)

이진규
(교과부 창의인재육성과 과장)

다양성을 기반으로 학생에게 기회를

임 형 택

((주)비손파트너스 대표이사)

1. 들어가며

우리는 애플의 스티븐잡스가 청바지 차림으로 아이맥을 서류봉투에 넣어서 새로운 제품을 발표하는 광경과 아이폰, 아이패드를 발표하고 전 세계의 이목이 집중되는 것을 보면서, 과거에도 그리고 지금도 창의력 있는 인재가 중요하고, 창의력은 정확하게 표현하기 어렵지만, 애플의 스티븐잡스, 마이크로소프트의 빌게이츠를 떠올리면서 이야기하고 있다.

하지만, 언제나 그랬듯이 창의력을 이야기하면서, 대부분은 영재를 이야기하고, 고교입시, 대학입시를 이야기하고 있기도 하다. 결국 우리는 창의력의 해석이 우리가 생각하는 창의력과 아이들이 지녔으면 하는 창의력이 다르다는 것을 알고 있다.

고등학교까지의 창의력은 입시를 중심으로 이야기되지만, 실제로 기업환경에서 창의력은 결코 시험을 대비하는 창의력을 요구하지도 않으며, 교과서를 주지도 않고, 참고서가 존재하지도 않는다. 스스로 자료를 찾고, 정리하고, 취합해서, 내 것으로 만든 후 전혀 새로운 나만의 생각을 투입하여, 지금까지 경험해보지 못한 문제를 해결하도록 요구받고 있기도 하다.

기업에서 생각하고 있는 창의력 있는 인재는 어떤 인재를 이야기하는 것인지 풀어보고자 한다.

2. 현황과 문제점

○ 기업에서 바라보는 우리나라 인재의 창의력

기업 경영컨설팅을 수행하면서, 수많은 외국기업과 우리나라 기업의 경영성과를 비교해보고, 우리나라 기업경영의 전략과 방식, 그리고 인재를 보면서 늘 놀라움을 금치 못하고 있다. 정말, 우수한 인력들이다. 또한, 성실하게 일하기까지 한다. 더군다나 근무시간도 주당 45.3시간으로 OECD 국가 중 1위를 할 정도로 열심히 일하고 있기도 하다.

대부분의 우리나라 국민들이 이런 우리의 모습에 여유를 갖지 못하는 안타까움과 함께 그런 노력이 지금의 우리나라 경제를 만들었다는 자부심도 함께 갖고 있기로 할 것으로 생각된다.

그런데, 우리에게 애플의 스티븐잡스와 마이크로 소프트의 빌게이츠가 없다고 많이 아쉬워한다. 그러면서 대부분은 그 원인을 창의력을 발휘할 수 없는 교육시스템을 이야기하고 있다.

물론 대부분이 맞는 이야기가 아닐 수도 있고, 논리적으로 데이터를 활용해서 이야기하면, 실제로는 그렇지 않을 수 있다. 외국에서 바라보는 우리나라 교육은 열정으로 보이기도 한다고 이야기 하고 있기도 하다.

하지만, 기업 현장에서 보면, 그 문제점이 보다 명확하게 나타나고 있기도 하다. 예를 들면, 우리는 늘 언제나 벤치마킹을 수행한다. 그 결과 벤치마킹 결과를 바탕으로 원천기술 또는 이론을 개발한 기업이나, 국가보다 더 운영을 잘하고 응용해서 수많은 성과를 만들어내기도 한다. 이런 결과로 해외에서 우리나라로 벤치마킹을 오는 경우도 이젠 일상적인 일이기도 하다.(원천 운영과 원천기술 사례)

그런데 뭔가 미흡하다는 느낌을 최고경영자는 늘 이야기한다. 우리가 이렇게 벤치마킹을 해서 그들보다 더 잘 운영한다고 하더라도, 결국 그들은 보다 획기적인 창의력으로 전혀 새로운 기술 또는 이론을 만들어낼 것이고 그 결과 우리는 다시 벤치마킹을 해야 하는 시기가 올 수 있을 것으로 이야기한다.

그렇게 이야기하는 CEO의 기업에는 소위 이야기하는 SKY대 출신이 핵심부서에 50% 이상 포진한 기업이기도 하다. 그런데 전혀 새로운 기술과 이론이 적용되지 않는 것이다. 전문지식이 부

죽해서는 결코 아닐 것이다.

○ 기업에서 바라보는 우리나라 교육과 창의력

기업은 인재를 선발해서 교육을 통해 각 기업에 적합한 역량과 조직문화에 적응할 수 있도록 지원한다.

한국경영자총협회에서 조사한 결과에 따르면, 대졸 신입사원 재교육에 소요되는 기간은 평균 19.5개월, 1인당 약 6,000만원의 비용이 소요되는 것으로 나타났다. 개인이 보유한 기술적인 측면만 고려되는 것이 아닐 것이다. 신입사원으로 선발된 인력이 각자 맡은 업무를 개인이 도움없이 수행할 때까지의 기간과 비용을 고려한 것이기도 하다. 이를 우리나라에서 선발되는 전체 기업의 신입사원으로 확대하면 어마어마한 기간과 비용이 수반되는 과정이기도 하다. 이러한 비용은 결국 우리나라 국민이 부담해야 하는 비용으로 일부분 전환되기도 할 것이다.

기업에서 학교의 교육을 논하면서, 문제점을 지적하고 개선되기 원하는 것은 바로 이러한 이유에서이기도 하다.

그럼에도 불구하고, 신입사원을 대상으로 재교육을 통해 기업에서 원하는 업무수행 역량을 보유할 수 있도록 할 수 있다고 이야기한다.

하지만, 각 기업의 경영자는 재교육을 통해서 변화되거나, 개선되지 않는 부분으로 창의력을 이야기하고 있기도 하다. 짧은 기간에 고정된 가치관과 적응능력은 개선이 불가능하다는 것이다. 이러한 창의력은 개인별 차이가 있기도 하고, 개인별 성장과정에서 교육을 장기간동안 어떤 형태로 받았는지에 따라 너무 큰 차이가 보여지기도 한다

3. 다양성의 확대를 통한 창의적 인재양성

교육은 참 중요하다고 다들 인식하고 있다. 국가의 미래를 위해서, 기업의 경쟁력을 위해서 중요성은 언제나 강조될 수밖에 없다. 그래서, 교육은 모두가 함께 해야 한다고 이야기될 수 있다. 창의성은 보고 듣고, 경험하고, 그 모든 것을 종합할 수 있는 능력의 배양에서 시작한다고 볼 수 있다. 과연 우리 교육시스템은 학생들에게 많은 것을 보도, 듣고, 경험하게 하고 있는지 되물어봐야 하는 시점이기도 하다.

○ 교육주체의 다양성

교육은 교원과 교육관련 전문가가 주관해야 할 것이다. 하지만, 사회가 급변하고 기술과 현장의 변화는 우리가 교과서에서만 볼 수 있는 기간적 Gap이 분명히 존재한다.

교사와 현장체험, 그리고 교과서와 교원교육 등으로 학생들의 다양성을 충족시킬 수 있는 것일까?

최근 다양성 제공을 위해 지역별로 기업, 문화예술단체, 스포츠 관련 기관과 연계해서 많은 노력을 수행하고 있으나, 대부분은 문화, 예술, 스포츠 등에 국한되어지고, 그 추진체계와 지원체제도 충분하지 못한 것으로 보여지고 있다.

지역별로 기업을 교장과 교육관련 전문가의 Network을 활용해서 연계하고, 그 결과 좋은 프로그램을 운영하는 것이 거의 당연한 것 처럼 이야기되고 있으나, 사실상 그 한계는 명확하다.(교장과 교육관련 전문가의 개인적 Network에 의존)

그 결과는 단편적 운영문제, 체계적이지 못한 교육프로그램, 창의력 중심의 교육과정 운영 한계 등이 발생한다.

결국 교육주체의 다양성 측면에서 기업의 참여가 필요한 것이다.(기업 vs 학교 Mentoring제도) 기업에는 우리나라 교육에 관심을 가지고 기회가 주어진다면 참여가 가능한 기업, 협회, 연합회 등이 매우 다양하게 존재한다.

또한, 기업만이 아닌, 사회전체가 일정형태의 시스템을 구축하여 교육과정에 참여할 수 있어야 할 것이다.

○ 교육프로그램의 다양성

우리는 교육과정의 체계에서 획일화된 접근을 벗어나길 두려워한다. 언제나 해외사례를 이야기하고, 창의력 문제를 정해진 교육과정에서 이야기하고, 전체학생을 대상으로 제도를 만들고 적용해야 하며, 창의력을 이야기하는 지금의 이 자리에서도 결국 창의력을 정책의 주관에서 문제를 풀어보려고 하고 있다.

기업의 입장은 사실 명확하다. 좋은 교육과정과 프로그램을 통해 좋은 인재가 육성되는 것을 목적으로 한다. 그 주체가 교육과학기술부이든지, 지식경제부이든지 상관없다. 우리가 접근해야 하는 한가지의 정책적 접근방식의 시사점이 창의력 개발을 위해 교육프로그램을 반드시 교육과학기술부만의 책임으로 보기는 어려울 수 있다는 것이다. 필요하다면, 타 부처와 연계하여 문화예술 교육기관처럼 Cross-Functional 기관을 설립해서라도, 교육프로그램의 다양성을 추구했으면 하는 바램이다.

또한, 창의력을 단순히 과학중심으로만 이야기하는 문제점도 다양성 측면에서 고민해봐야 할

문제이다. 예를 들면 기업에서의 창의력은 문제해결의 과정과 결과로 이야기하고 있기도 하다.
(경영컨설팅의 피아노전공 활용 사례)

4. 마치며...

결론적으로 창의력을 이야기하는 근본에는 다양성이 존재한다. 다양함을 학생이 경험하게 하고, 그 결과를 종합해서 문제를 해결하는 훈련을 통해 보다 폭넓은 사고를 할 수 있도록 하는 과정이라고 이야기할 수 있다. 전혀 새로운 아이디어, 전혀 생각하지 못한 Business Paradigm을 만들어내는 능력 그것이 바로 창의력이지만, 우리 보다 많은 수학문제를 짧은 시간에 풀고, 복잡한 시험문제를 빨리 이해해서 풀어내는 것으로 오해하고 있지는 않은지 되짚어봐야 할 것이다.

기업환경은 하루가 다르고, 세계적 기업도 단지 하나의 사건으로 쇠퇴의 길을 가게되고 있다. 이런 경험을 단지 기업활동에만 전념하게 하는 것은 우리 미래를 위해 좋은 방법은 아닐 것이다. 우리의 학생들에게 이런 상황을 이해할 수 있는 능력을 가르치기 위해 기업이 경험한 다양한 세계의 문제점을 함께 고민할 수 있도록 제공하고 그 결과 미래의 기업가들이 과거의 경험을 기반으로 전혀 새로운 Business를 만들어갈 수 있을 것이다.

‘창의성 교육의 실효성 제고방안’ 관련 토론문

김 현 철

(한국청소년정책연구원 선임연구위원)

첫 번째 발표는 그간 특별활동과 재량활동 그리고 봉사활동의 파행적 운영상을 잘 지적하고 있다. 자칫 창의적 체험활동이 특별활동이나 재량활동의 운명을 되밟을지 모른다는 우려를 낳게 하는 부분이다. 창의적 체험활동은 다른 길을 갈 수 있을까?

두 번째 원고는 학교에서의 창의적 교육이 나아가야 할 방향을 잘 제시하고 있다. 남대구초등학교의 프로젝트 수업은 융합교육의 바람직한 모델을 제시하고 있다. 아마도 창의적인 교육이나 창의적 체험활동의 전형은 이런 것이 아닐까 한다. 그런데 어떻게 하면 모든 학교에서 그리고 모든 교실에서 이런 수업이 일어날 수 있을까?

세 번째 원고는 창의성 교육의 이념이 매우 오랜 된 교육과정 이념이라는 사실과 그것이 구호에 그치거나 또는 영재교육과 혼돈되어 사용되는 등 창의성 교육의 좌표가 매우 불분명했다는 점을 지적하고 있다. 대안으로 교육과정, 프로그램, 수업, 평가의 질 개선, 그리고 교육의 육성과 학교개방 등의 방안을 제시하고 있다. 그런데, 이런 방법들이 지금까지의 혼선을 말끔히 정리해 줄 만큼 파괴적일까?

발표자들이 지적하는 과거 교육과정의 파행성의 원인(입시위주의 교육 등)이 제거되지 않은 상태에서 우리는 창의성을 낳는 ‘학교공간’을 창조할 수 있을까? 어쩌면 창의적 체험활동은 창의적인 편법운영으로 점철되고, 보다 창의적인 수단을 찾는 데 또 다시 긴 시간을 허비하게 될지도 모른다. ‘스펙’경쟁으로 둔갑한 성적 경쟁은 모든 제도적 장치를 왜곡시킬 충분한 변형력을 가지고 있고, 우리는 그러한 상황을 수없이 체감해 왔다.

물론 2009 교육개정이 담고 있는 내용들은 지금까지의 것들과는 차별적인 부분들이 있다. 시수를 늘이고, 창의적 체험활동기록 시스템을 만들어 입학사정관제와 연결시키는 인재개발 벨트의 구상, 지역사회의 연계를 강조하고, 지역사회의 자원지도를 만들어 활용하려는 노력 등은 지금까

지와는 차별적이다. 그러나 평가시스템과 입학사정관제의 연동은 창의적 체험활동의 과행적 운영을 부추길 가능성이 높다.

창의적 체험활동이나 창의인성교육의 결과를 평가하는 것은 기술적인 난점도 크지만, 무엇보다 체험활동 조차 경쟁의 도구로 전락시킬 가능성이 크다는 문제점이 있다. 보다 설득력 있는 방법은 첫 번째 발표에서 제기된 교원평가에 반영하는 것이며, 더 좋은 방법은 학교평가에 반영하는 것이다. 창의인성 교육을 창의적인 방법으로 시행하는 학교에 대해서 시설이나 인력 등을 더 지원하는 방식으로 더 많은 학교를 창의적인 공간으로 만드는 것이 보다 실현가능하며, 현실적인 제약들을 넘어설 수 있는 방법이 아닐까 생각한다. 창의적 교육방법이나 교육의 수단을 찾기보다는 창의적인 공간으로서의 학교를 만드는 일이 더 중요하다. 국가교육과정을 보다 슬림화하여, 학교와 교실에서의 자율성을 높이는 것도 창의적인 학교를 양산하기 위해 취해야 할 교육정책의 하나가 될 것이며, 지역사회자원 연계를 위한 지역사회협의회 등 지역사회변화의 주체를 만들어 지역사회학습(CBL)의 여건을 조성하는 일 또한 중요하다.

입학 사정관 전형의 창의적 인재 선발

백 유 미
(건양대학교 책임입학사정관)



꿈의 전형

입학사정관 전형의 창의적 인재 선발

건양대학교 책임입학사정관
백 유 미

건양대학교 입학사정관실



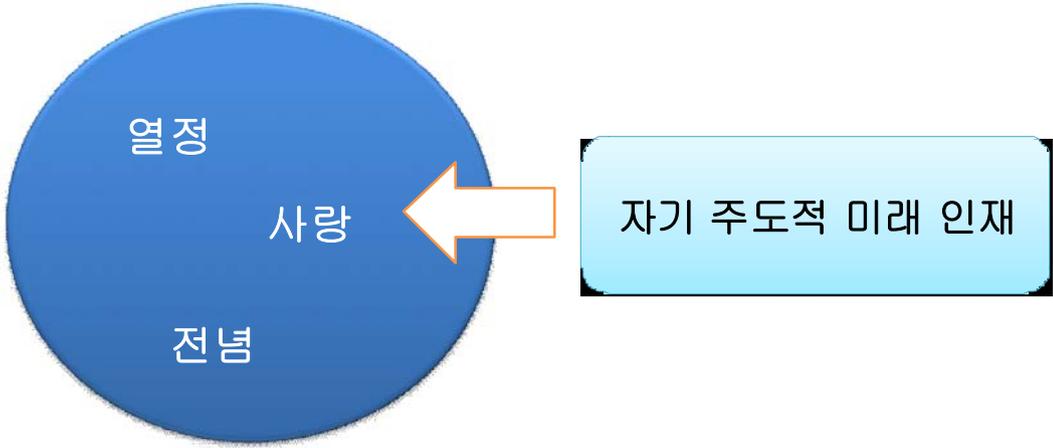
목 차

- 1. 창의성이란?
- 2. 건양대학교 입학사정관 전형
- 3. 평가요소 별 우수사례
- 4. KYU Dream Contest
- 5. 타대학 '창의성' 관련 전형사례

www.konyang.ac.kr



1. 창의성이란?



www.konyang.ac.kr



1. 창의성이란?

● 창의성 (능력 요인)

유창성	특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출해 내는 아이디어의 풍부함과 관련된 양적 능력
융통성	고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력.
독창성	기존의 사고에서 탈피하여 희귀하고 참신하며, 독특한 아이디어나 해결책을 산출하는 능력.
정교성	처음 제안된 아이디어를 다듬어 발전시켜 표현하는 능력 (주어진 문제를 세부적으로 검토, 포함된 의미를 명확하게 파악, 문제의 결여된 부분을 찾아 보완·다듬는 사고능력)
상상력	창의적 사고의 원동력 : 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획하도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력

www.konyang.ac.kr



창의성이란?

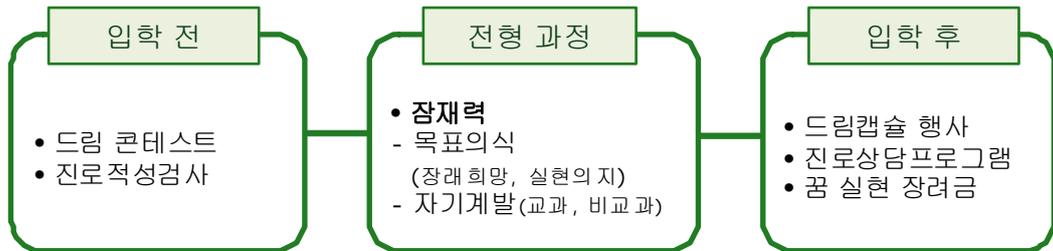
● 창의성 (성격 요인)

개방성	인간의 태도, 생각, 경험 따위가 기존의 사고의 틀에 얽매이지 않고 거리낌 없이 시공간을 자유롭게 드나들면서 교류하게 하여 새로운 가능성을 탐색하게 하는 열려 있는 상태나 성향
민감성	창의성의 한 요소로 지각력과 관계가 있어 주변 환경에서 오감을 통해 들어오는 다양한 정보들에 대해 민감한 관심을 보이고, 이를 통하여 새로운 영역을 탐색해 나가는 것

www.konyang.ac.kr



2. 건양대학교 입학사정관 전형



- 드림 콘테스트
- 진로적성검사

- **잠재력**
 - 목표의식 (장래 희망, 실현의지)
 - 자기계발 (교과, 비교과)

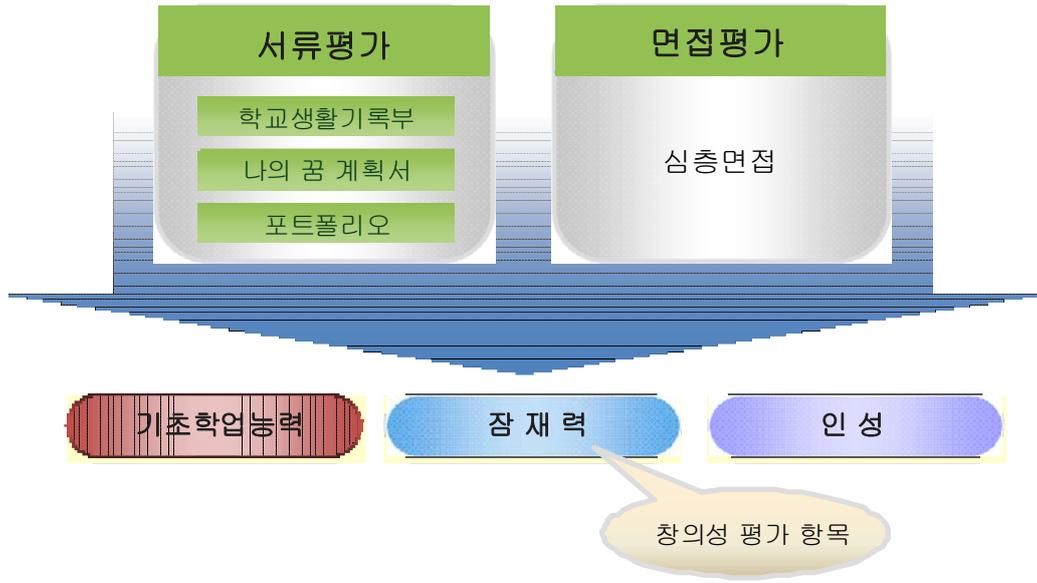
- 드림캡슐 행사
- 진로상담프로그램
- 꿈 실현 장려금

- 건양대학교의 인재상과 'KYU 꿈의 전형' 인재상
- 목표의식 : '나의 꿈 계획서'에 작성한 장래희망의 가치관과 동기, 구체성 및 실현의지를 평가
- 자기계발 : 관련 교과활동 및 비교과 활동의 관련성과 지속성을 평가

www.konyang.ac.kr



2. 건양대학교 입학사정관 전형



기초학업능력

잠재력

인성

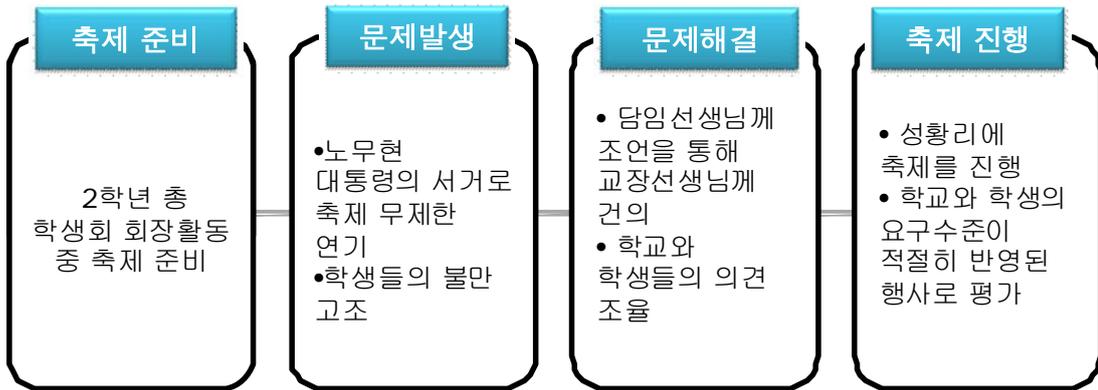
창의성 평가 항목

www.konyang.ac.kr



3. 평가요소별 우수사례: 나의 꿈 계획서

축제 연기에 관한 방안 모색 (국방공무원학과)

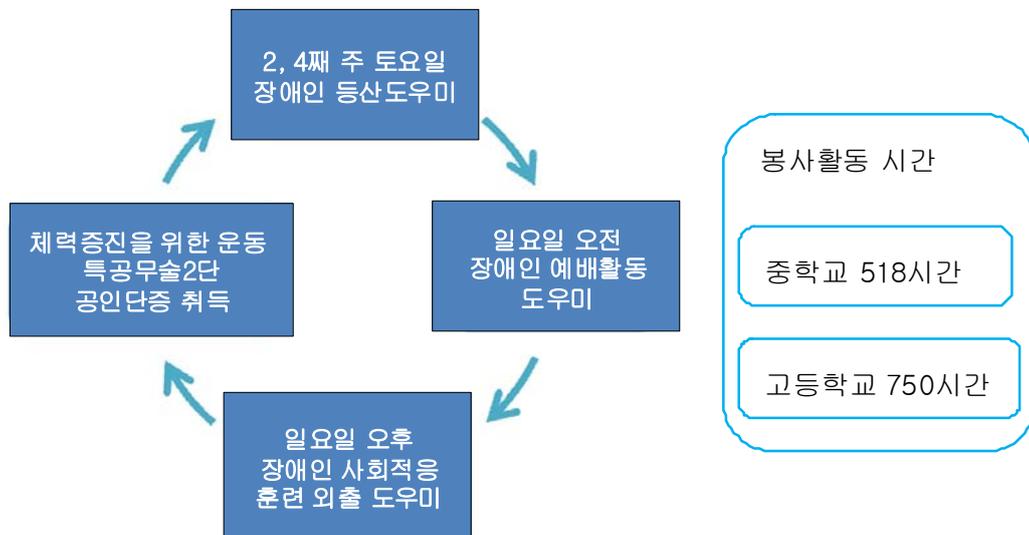


www.konyang.ac.kr



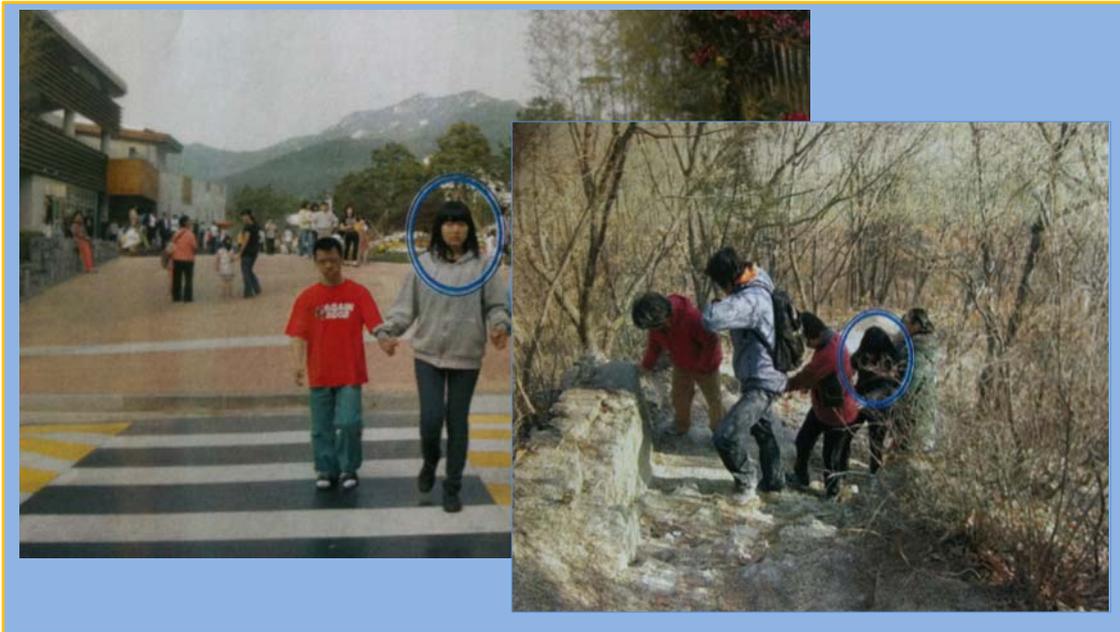
3. 평가요소별 우수사례: 나의 꿈 계획서

꿈을 이루기 위한 활동(중등특수교육과)





3. 평가요소별 우수사례: 나의 꿈 계획서



3. 평가요소별 우수사례: 나의 꿈 계획서

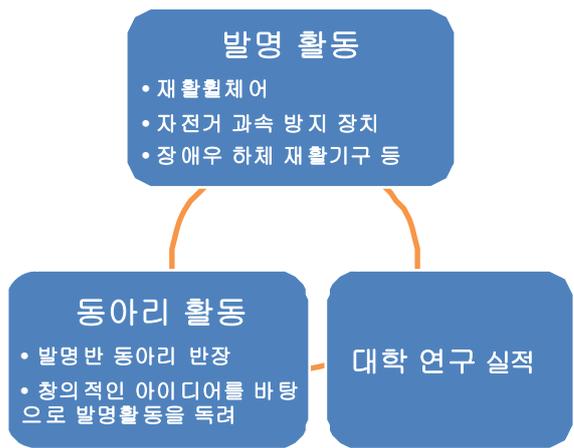
꿈을 이루기 위한 앞으로의 계획 (중등특수교육과)





3. 평가요소별 우수사례: 학생부(비교과영역)

의료기기 발명가가 되기 위한 활동 (의공학과)

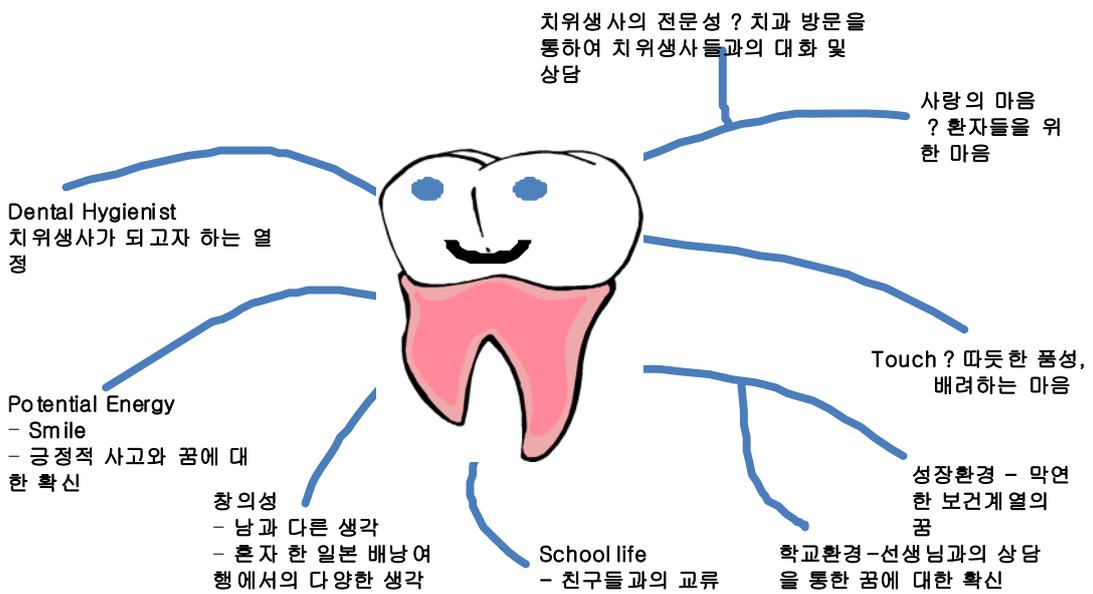


www.konyang.ac.kr



3. 평가요소별 우수사례: 포트폴리오

나의 Mind Map (치위생학과)





3. 평가요소별 우수사례: 포트폴리오

관련 분야에서의 자발적 활동실적

- 의료뷰티학과: 네일아트, 헤어, 미용과 관련된 자격증 취득 및 관련 자료 스크랩, 각종 대회 참여 실적 첨부
- 유아교육과: 자신이 직접 만든 유아 놀이 교구 및 동화, 그림책 등을 포트폴리오에 첨부하여 제출



www.konyang.ac.kr



3. 평가요소별 우수사례: 심층면접

- 창의적인 답변을 요구하는 면접문항 예시
 - 대학입학 후 얻고 싶은 것이 있다면 세가지만 이야기해보세요 (경찰행정학과)
 - 우리나라를 방문하는 외국인 관광객에게 주로 추천하고 싶은 관광지와 그 이유는? (관광학과)
 - 문제행동을 보이는 어린이의 지도는 어떻게 하는 것이 바람직하다고 여기십니까? (아동보육학과)
- 창의적인 답변 사례
 - 자신의 목표와 열정을 담은 노래를 만들어, 직접 구성한 율동과 곁들여 불러 높은 점수를 받음(유아교육과)
 - 면접문항을 자신의 과거 경험에 빗대어 역경을 극복한 사례를 솔직하고 긍정적으로 표현하여, 잠재력과 인성 부분에서 좋은 점수를 받음

www.konyang.ac.kr



4. KYU 입학사정관실 주최 Dream Contest



5. 타대학 '창의성' 관련 전형 사례

■ 한동대

글로벌창의인재 육성을 목표로 한 G-IMPACT 선발전략

- Creativity & Consilience는 기존의 문제에 대한 독창적 시각 또는 접근방식, 각기 다른 영역을 연결시키는 융복합 능력 및 도전 정신으로 정의
 - > 고교 학생부, 자기소개서, 추천서, 기타 선택적 제출서류를 통해 평가
 - > 잠재력 특기 우수인재 선발을 목적으로 하는 전형의 평가기준으로 사용

■ 단국대

<창의적 인재 전형>

학교생활기록부 비교과 영역에서 인성(20%), 창의적 활동(40%), 자기계발활동(40%) 평가 - 창의적 활동: 수상경력, 창의적 재량활동, 특별활동[적응, 행사], 행동특성 및 종합의견



5. 타대학 '창의성' 관련 전형 사례

▪ 고려대

- * WorldKU전형(50명 모집)
: **창의력** +AO전형 공통평가기준(성실성, 공선사후정신, 리더십, 발전가능성)
-> 글로벌 성향을 갖춘 인재선발
 세계문화에 대한 이해력과 적응력이 뛰어난 인재선발
-> 학업성실성, 리더십, 공선사후정신, 발전가능성 및 창의력에서 우수한 학생 선발

▪ 한양대

- * 입학사정관(미래인재) 전형
-> 한양루브릭(상상력, 창의력, 통합적 능력을 평가하는 방식: 자기주도적 학습능력 및 올바른 성품을 바탕으로 한 창의적 문제해결 능력을 평가)

www.konyang.ac.kr



5. 타대학 '창의성' 관련 전형 사례

▪ 전북대

- * 큰사람(자유, 정의, **창조**를 구현하는 통합형 인재) 발굴 및 육성
-> 개방적이고 독창적 사고를 가진 창조적 인재
-> 전공분야에서 창조적 전문가가 될 수 있도록 1000시간 프로젝트 진행

▪ 전남대

- * 평가항목 3가지: 진리, 창조, 봉사
창조: 창의적 문제해결 능력, 도전의식과 역경극복능력, 문화적 감수성

▪ 한국외대

- * 잠재능력 우수자 전형
: 인재상- 특정분야에 재능을 보유하고 창조성과 발전가능성을 갖춘 인재
지원자격- 특정분야에 대한 재능을 보유하고 관련 실적을 쌓은 특기자

www.konyang.ac.kr



‘창의성’ 평가항목

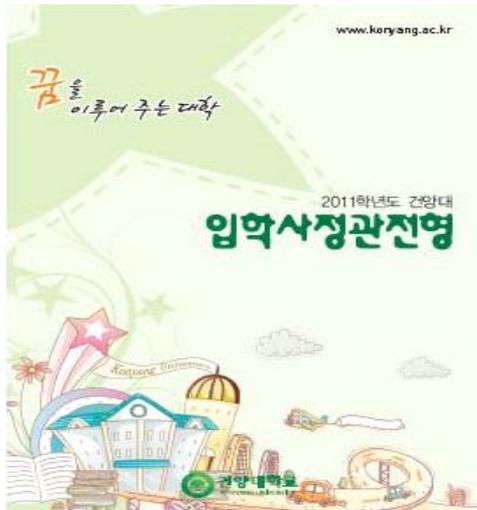
▪ 성신여대

- * 창의성, 잠재성, 글로벌마인드, 이성과 감성의 균형을 지닌 인재 선발
 - 다양한 방식의 면접과 서류심사 등을 통해 개인의 특성에 대한 가치를 공정한 틀 속에서 평가하고 사정함
- * 성신챌린지 전형 - 도전 및 창조정신을 지닌 자로서, 특정 분야에서 뛰어난 자질이 있거나 재능을 보유하여 자기 자신을 추천할 수 있는 자

▪ 공주대

- * 입학사정관 전형 심층면접 평가요소
 - : 자기주도성(자율성, 지적열정, 리더십), 문제해결력(창의력, 판단력, 적응력), 인성(성실성, 타인배려, 정서적 안정)
 - : 문제해결력 부분의 평가기준- 문제해결에서 창의력을 발휘하고 논리적이고 종합적인 판단을 하며, 아이디어를 적용하는 능력이 우수할 경우 높은 점수

www.konyang.ac.kr



감사합니다

건양대학교 입학사정관실

창의·인성 교육 강화

이진규

(교과부 창의인재육성과 과장)

1. 창의인성 교육의 필요성

교육의 근본 목적은 미래를 살아갈 수 있는 힘을 키우는 것이다. 지식기반 사회, 정보화 사회, 세계화 사회, 다원화 사회 등으로 정의되는 미래 사회에서는 다양한 학문과 기술들이 융합되어 새로운 지식과 가치를 창출할 것으로 전망된다. 미래 교육은 지금까지의 ‘집어넣는 교육’이 아니라 ‘끄집어내는 교육’이 중심이 되어야 한다. 학생들의 잠재력과 바람직한 가치관을 ‘찾고 키워주는’ 교육의 핵심에 ‘창의성’과 ‘인성’이 존재하고 있다. 한국의 과거 성장은 ‘모방형 인적 자본’이 주도하였으나, 미래의 성장동력은 새로운 것을 생각하고 만들어 내는 ‘창조적 인적 자본’에 있다. 국가의 경쟁력은 결국은 창의적 인재의 경쟁력이며, 기업 등 인재의 최종 수요자도 창의성과 인성을 겸비한 “훌륭한 전문인”을 요구하고 있다. 다양성 수용, 기초질서 준수 등 국민들의 인성함양 또한 선진국 진입과 국가경쟁력 강화를 위해 반드시 확보해야 하는 사회적 자본이다. 이제 창의성과 인성 함양은 바람직한 교육의 차원을 넘어서 미래 사회에서 개인과 국가의 생존과 직결되는 문제로 미국, 영국 등 선진국들도 창의성 교육을 강화하고 있는 실정이다. ‘09 개정 교육과정 도입, 입학사정관제 확대 시행 등에 따라 종전의 교과 위주, 점수 위주 교육에서 창의성과 인성을 충실히 교육할 수 있는 여건이 마련되었다. ‘창의적 체험활동’ 도입, 학기당 이수 교과목수 축소, 선택 중심의 고교 교육과정 운영 등 ‘09 개정 교육과정이 도입됨에 따라 학교별로 창의성과 인성을 함양할 수 있는 다양한 교육과정 운영이 가능하게 되었다. 자율형 공·사립고, 교과교실제 및 과학중점학교 등 과목별 중점학교 등 다양한 학교 유형이 도입되고, 학생들의 적성과 소질에 따른 다양한 교육과정 운영의 자율권을 부여되었다. 입학 사정관제 도입에 따라 교과 성적만 아니라 학생의 창의성·인성·잠재력 등도 대학 입학을 결정하는 중요 요소로 작용할 전망이다.

2. 창의인성 교육 추진 방안

우리 교육의 본질인 창의성과 인성 함양은 구호만으로는 이루어 질 수 없다. 우리 학교현장에서 창의·인성 교육이 실천되기 위해서는 실질적인 프로그램들이 운영되어야 한다. 이를 위한 방법으로 교육과학기술부는 다음과 같이 창의·인성교육에 대한 개념 재정립부터 문화 확산까지 다양한 과제들 추진할 예정이다.

- 가. '창의·인성교육'의 개념과 가치 확립
- 나. 유아단계의 창의·인성교육 내실화
- 다. 초중등 교과활동에서의 창의·인성교육 강화
- 라. 초중등 창의적 체험활동의 확대 및 내실있는 운영
- 마. 대학의 사회 봉사·참여 활성화
- 바. 지역사회·기업 등과 연계한 창의·인성교육 추진
- 사. 창의적 체험활동 프로그램 개발·보급 체제 구축
- 아. 창의·인성교육을 담당할 교수·지원 인력 확보
- 자. 창의성과 인성을 중시하는 학교·사회 문화 조성

'10.4월 현재 교과활동에서의 창의·인성 교육을 위한 분야별 수업 모델 개발, 교과별 수업지도안 개발 등이 진행중에 있으며, '10년 1학기중 다양한 창의·인성 수업모델과 동 모델들을 모듈 형태로 반영한 교과별 수업지도안을 마련하고, 여름방학중 교사 연수 등을 실시하고 '10년 2학기부터는 적용 가능한 학교와 과목부터 창의인성 수업을 실시할 예정이다. 또한 10년 하반기부터는 '09 개정 교육과정에 의거하여 창의·인성의 교육내용을 강화한 각 교과별 교육과정 개정을 착수할 예정이다.

또한 '09 개정 교육과정에 의거하여 '11년도부터 모든 학교에 도입되는 창의적 체험활동의 내실 있는 추진을 위해 현재 16개 시·도 교육청별로 각각 1개소씩의 지역교육청을 창의인성교육 시범 지역교육청으로 지정하고, 동 지역교육청이 중심으로 학생들의 창의적 체험활동에 활용 가능한 관내외의 다양한 물적·인적 자원들이 수록되는 창의체험자원지도 (CRM: Creative Activity Resource Map)을 제작중에 있다. 동 자원지도가 완성되면 '10년 2학기부터 320개 시범학교들을 대상으로 동 자원지도에 의거한 창의적 체험활동을 실제로 이행해보게 된다. 수준높은 창의적 체험활동을 위해 기업이나 공공연구기관, 대학 등이 보유한 각종 시설·인력 등 자원을 학생들의 교육활동에 제공하는 '교육기부'도 적극적으로 추진하고 있다. 기업은 (주)한국항공우주의

Aviation Camp를 시작으로 교육기부 참여기업들을 확대해 나가고 있으며, 40개 이공계분야의 공공연구기관들도 지난 3월 교육기부에 대한 협약을 체결하고 구체적인 교육프로그램들을 개발중에 있다. 유아단계 및 대학의 사회봉사·참여 활성화를 위해 유아 교육과정 개편, 대학의 다양한 사회봉사·참여 활동 추진 체제 정비 등도 현재 추진중에 있다.

3. 창의인성 교육의 교육현장 정착 방안

그간 구호나 슬로건 수준의 창의·인성 교육이 교육 현장에 제대로 뿌리를 내리기 위해서는 종전 방식으로는 한계가 있을 수밖에 없다. 창의·인성교육은 교육의 본질이자 목적 그 자체이다. 이제 우리 교육도 본질과 목적에 보다 충실해질 필요가 있다.

교과부가 2010년도 연두업무보고의 제 1주제를 ‘창의·인성 교육강화’를 제시한 것도 그간 말의 성찬으로만 치부되어온 창의·인성 교육을 이제는 우리 교육현장에서 본격적으로 시도할 만한 여건이 되었다는 판단에서이다. 학교 다양화, 입학사정관제 도입 등 일련의 교육 개혁들이 이제는 학교 현장에서 교육의 본질을 본질답게 교육할 수 있는 여건과 환경을 마련해 주고 있기 때문이다.

창의·인성교육이 학교 현장에서 제대로 구현되기 위해서는 여러 가지 준비해야 할 것도 많지만, 무엇보다도 창의·인성교육이 학생이나 학부모가 추구하는 공부나 성적이 아닌 단순히 바람직한 교육, 흥미로운 교육 등의 일회성·부수적인 위치에서 학생들의 공부 그 자체, 성적 그 자체, 상급학교 진학 그 자체가 되어야 비로소 본질이 본질로서 자리매김을 할 수 있을 것이다.



A large rectangular area defined by a dotted line, intended for writing the memo content.



A large rectangular area defined by a dotted line, intended for writing a memo. The dotted line starts at the top-left corner of the page, extends horizontally to the right, then vertically down, and finally horizontally back to the left, forming a complete rectangle. The interior of this rectangle is blank white space.



A large rectangular area defined by a dotted line, intended for writing the memo content.



A large rectangular area defined by a dotted line, intended for writing the memo content.