



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

NIE 활동과 아동의
창의력 신장에 관한 실행연구

제주대학교 교육대학원

교육행정전공

김 향 란

2015년 8월

NIE 활동과 아동의 창의력 신장에 관한 실행연구

지도교수 양진건

김향란

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2015년 6월

김향란의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 박정환 
위 원 이인희 
위 원 梁解健 

제주대학교 교육대학원

2015년 8월

【국문초록】

NIE 활동과 아동의 창의력 신장에 관한 실행 연구

김 향 란

제주대학교 교육대학원 교육행정전공

지도교수 양 진 건

제7차 개정 교육과정의 목표에서 알 수 있듯이 학교 교육은 자율과 창의에 바탕을 둔 학생중심 교육과정으로써 창의성을 강조하고 있다. 21세기는 지식정보를 기반으로 하여 부를 창출하는 사회이기 때문에 이러한 사회적 변화에 대처하기 위해서는 창의력을 가진 인재들이 많이 필요하다. 따라서 교육현장은 교과특성에 맞게 교육내용과 방법에 창의성을 함양할 수 있는 요소들을 적용하고 실천해 나가고 있다.

신문은 언제 어디서나 쉽게 구할 수 있고 몇 년에 한 번 개정되는 교과서와는 다르게 생생한 사회문제를 접할 수 있을 뿐만 아니라 다양한 정보를 선택하여 학습에 유용한 보조교재와 교수 자료로 활용 될 수 있다. 또한 사진·광고 등의 창의적인 시각 자료가 풍부하고, 기사·운세표·TV편성표·일기예보·만화 등의 자료가 날마다 새롭게 올라오기 때문에 그 자료들을 재구성하고 활용한다면 창의력 신장을 위한 하는데 효과적인 교육 재료가 될 수 있다.

이에 따라 본 연구는 NIE 활동과 아동의 창의력 신장에 관한 실행연구를 하고자 첫째, 문헌 연구를 통하여 NIE와 창의력 교육의 이론적 배경에 대하여 살펴

보았고 둘째, NIE의 구성요소별 활동 방법을 제시하고, 교육과정에서 교과목 별 창의요소를 참고하여 NIE 학습 내용을 조직하고 셋째, NIE 학생중심 교수-학습 방법을 구성하기 위하여 NIE 교수·학습 형태와 Osborn의 창의성 계발 학습 모형을 참고하였으며 넷째, 초등 5-6학년 남·여학생 15명을 대상으로 2월 8일부터 4월 19일까지 8차시에 걸쳐 수업을 진행하였다.

학생들의 활동지 내용, 교사의 관찰내용, 소감문, 인터뷰를 비교·분석하여 실행 연구를 실시한 결과 학년에 따른 유의미한 차이는 발견되지 않았고 성별에 따라서는 유의미한 차이가 있었다. 특히 NIE를 배운 기간이 18개월 이상인 경우 창의력의 하위요소 4가지(유창성, 융통성, 독창성, 정교성)를 모두 충족하였고 어려운 문제일수록 흥미를 느꼈으며 자신에게 주어진 과제를 끝까지 해결하려는 문제해결력이 강하게 드러났다. 또한 문제가 주어졌을 때 두려워하지 않았고 도움을 요청하지 않았다.

이처럼 NIE는 창의력을 증진시키는 데 효과적인 교육 방법이 되지만, 단시간에 이루어지는 것이 아니므로 교육과정 안에서 꾸준히 이루어져야 한다는 것을 알 수 있다. 학년에서 다음 학년으로 연계되어야 하는 것은 물론 초등학교에서 중학교로 연계 될 필요성도 간과해서는 안 된다. 따라서 NIE 지도자와 학교, 지역사회의 꾸준한 연구와 개발이 이루어져 NIE 활동이 학교교육 안에서 적용될 수 있도록 하는 방안이 마련되어야 한다.

이러한 노력과 연구가 병행될 때 NIE 활동은 교육의 중요한 방법으로 정착되고 나아가 한국교육의 여러 가지 문제, 특히 창의력 신장 등에 관련된 것에 많은 실제적인 시사를 주고 학교 현장에서도 활용될 수 있을 것이라 판단된다. 그렇게 될 때 여러 가지 제한점에도 불구하고 NIE 활동은 교육의 중요한 방법으로 정착될 것이다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 문제	2
3. 용어의 정의	2
II. 이론적 배경	4
1. NIE의 이론과 발전	4
가. NIE 개념	4
나. NIE의 필요성	6
다. NIE 발전과 사례	7
2. 창의성의 이론과 하위요소	11
가. 창의성의 개념	11
나. 창의성의 하위요소	12
3. NIE 활동과 창의력의 관계	15
4. 교육과정 및 수업 모형	23
5. 선행연구 분석	32
III. 연구 방법	36
1. 학습자 분석	36
2. 학습 내용	38
3. 학습 방법	39
4. 연구 모형	41
IV. NIE 활동과 창의력 신장의 실제 및 분석	42
1. 프로그램 실제	42
2. 프로그램 분석	82

V. 결론 및 제언	89
1. 요약	89
2. 결론	93
3. 제언	95
참고문헌	97
ABSTRACT	100
부록 1. 소감문	103

표 목차

<표 II-1> 우리나라 NIE 변천과정	8
<표 II-2> 창의력의 개념	12
<표 II-3> 창의력의 하위요소	13
<표 II-4> 사진을 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계	16
<표 II-5> 표제를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계	17
<표 II-6> 만화·만평을 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계	18
<표 II-7> 일기예보를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계	18
<표 II-8> 운세표를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계	19
<표 II-9> 기사를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계	20
<표 II-10> 광고를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계	21
<표 II-11> 표(도표, TV편성표)를 활용한 NIE활동과 창의력의 관계	22
<표 II-12> 초등학교 국어과의 창의력 교육관련 내용	24
<표 II-13> 초등학교 도덕과의 창의력 교육관련 내용	25
<표 II-14> 초등학교 사회과의 창의력 교육관련 내용	26
<표 II-15> 초등학교 수학과와의 창의력 교육관련 내용	27
<표 II-16> 초등학교 과학과의 창의력 교육관련 내용	27
<표 II-17> 초등학교 실과의 창의력 교육관련 내용	28
<표 II-18> 창의적 문제 해결 학습 모형	30
<표 III-1> 연구 대상	37
<표 III-2> 구성 요소별 NIE 학습 내용	38
<표 III-3> NIE 학생중심 교수-학습 방법	39

그림 목차

[그림 III-1] NIE 연구 모형	41
[그림 IV-1] 1차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	44
[그림 IV-2] 2차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	49
[그림 IV-3] 3차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	54
[그림 IV-4] 4차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	59
[그림 IV-5] 5차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	64
[그림 IV-6] 6차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	69
[그림 IV-7] 7차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	74
[그림 IV-8] 8차시 NIE-창의력 신장 활동 결과물	79

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리는 어느 때보다 창의력이 요구되는 시대에 살고 있다. ‘청년 실업’, ‘지식정보 사회’는 우리사회를 대변하는 대표적인 단어로써 앞으로의 사회는 더욱 더 창의적인 사람이 요구될 것임을 암시하고 있다.

국가 경쟁력의 핵심인 청년들은 대학을 졸업해도 취업하기가 어려운 현실에 놓여 있으며 주어진 물적자원을 활용하여 무언가를 생산해내는 데는 한계가 있다. 즉, 가지고 있는 지식만으로 미래를 살아가기는 힘든 사회가 되었다는 의미이다. 따라서 주어진 정보를 활용하여 새롭고 유용한 지식을 생산해 내는 능력이 무엇보다 필요해졌으며 쏟아지는 정보 속에서 나에게 필요한 정보를 찾고 적용할 수 있는 능력이 필수가 되었다.

바람직한 교육은 미래사회에서 요구되는 것이 무엇인지 파악하고 그것을 반영시킬 수 있어야 한다. 창의력은 새로운 관계를 지각하거나 비범한 아이디어를 창출하거나 전통적인 사고유형을 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력으로써 무언가 새로운 것을 만들어 내는 능력이나 태도라고 할 수 있다(이정선, 2007). 빠르게 변하는 미래 사회에서 요구하는 인재를 육성하기 위해 우리나라에서도 학교교육에서부터 변화를 시도하고 있음을 알 수 있다. 대표적으로 제7차 교육과정에서는 자율과 창의에 바탕을 둔 학생중심 교육과정으로써 창의력을 강조하고 있다. 이러한 교육과정의 목표를 달성하기 위해서는 교과서에만 의존하지 말고 교재의 범위를 넓힐 필요가 있다.

NIE는 신문 활용 교육으로 1994년 우리나라에 처음 소개된 이후 신문자료를 보조교재로 하여 학교에서 부분적으로 활용되고 있었으나 NIE 학습 방법에 대한 연구의 부족과 열악한 학교 교육 환경으로 인해 적극적으로 활용되지 못하였다. 신문은 언제 어디서나 쉽게 구할 수 있고 사회적으로 문제가 되고 있는 다양한 정보를 선택하여 학습에 유용한 보조교재와 교수 방법으로 활용 할 수 있으며

(허병두, 1998) 다양하고 폭넓은 정보의 탐색 활동으로 예측할 수 없는 미래의 문제에 능동적으로 대처하여 개인과 국가의 발전을 위한 효과적인 정보 활용의 기술을 터득할 수 있고(교육부, 1993) 신문을 통해 사고력, 창의력, 종합적 판단력 등 다양한 능력을 증진할 수 있다(중앙일보, 1995).

그러므로 신문 안에 있는 기사·사진·운세표·일기예보·TV편성표·표제·만화 등 구성요소의 특성을 최대한 살린 NIE 학습 내용과 학습 방법을 구성하여 제공한다면 아동의 창의력 신장에 도움을 줄 수 있을 것이다.

따라서 본 연구는 NIE 활동과 창의력 신장의 관계를 구체적 수업을 통해 알아보는 데 목적이 있다.

2. 연구문제

이러한 연구 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 가. NIE 활동이 배경변인에 따라 창의력 신장에 어떠한 영향을 미치는가?
- 나. NIE 활동이 창의력 신장에 미치는 영향은 창의력의 하위요소에 따라 어떤 차이가 있는가?

3. 용어의 정의

가. NIE(Newspaper In Education)

NIE는 ‘Newspaper In Education’의 약자로 신문 활용 교육이라고 정의할 수 있다. 사람들이 살아가는 모습을 생생하게 전하는 신문을 교재 또는 보조 교재로 삼아 다양한 교육활동에 적용하여 다양한 영역의 학습 효과를 극대화시키는 창의적인 학습 방법이라고 할 수 있다(강은미, 2013:13).

나. 창의력

창의력을 창의성, 창조성, 창조력, 창의적 사고력 혹은 확산적 사고력 등을 지칭하는 말로써 영어의 'Creativity'에 해당한다. 사전적 정의를 보면 “창의력은 새로운 관계를 지각하거나 비범한 아이디어를 창출하거나 전통적인 사고유형을 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력”을 말한다. 즉 무언가 새로운 것을 만들어 내는 능력이나 태도이다(이정선, 2007).

II. 이론적 배경

1. NIE의 이론과 발전

가. NIE 개념

NIE는 ‘Newspaper In Education’의 약자로 신문 활용 교육이라고 정의할 수 있다. 사람들이 살아가는 모습을 생생하게 전하는 신문을 교재 또는 보조 교재로 삼아 다양한 교육활동에 적용하여 다중 영역의 학습 효과를 극대화시키는 창의적인 학습 방법이라고 할 수 있다(강은미, 2013:13).

국제신문발행인협회 IFNP(International Federation of Newspaper Publishers)는 NIE를 “학교에 유용한 보조 교재와 교수 방법을 제공하는 수단이며 동시에 미래의 신문 독자를 키우는 수단으로 이해하는 것이 가장 공통적이다.”라고 정의하였다. 또한 허병두(1997)는 “신문을 친숙하게 하고 학습에 활용하여 교육적 효과를 높이는 프로그램이다.”라고 하였다. 이렇듯 NIE에 대하여 유사하면서도 상이한 정의들을 이야기하고 있으나 간단하게 요약하면 ‘신문을 교수 매체로 활용하여 교육의 효과를 높이기 위한 프로그램’이라고 말할 수 있다. 즉 21세기에 걸맞는 정보화 교육의 효과를 높이고자 신문매체를 활용한 교육적 시도·접근이라고 볼 수 있다.

NIE 운동의 시작은 미국이다. 신문 활용 교육은 ‘교육에 신문을 활용하자’는 뜻으로 1955년 미국 교육 협회가 아이오와주 데모인 레지스터 신문과 협력해 처음 신문을 교육 교재로 활용하였다. 그 후 유럽, 미국, 영국, 일본, 호주 등 선진국으로 확산되어 학생들이 신문을 통해 사회성, 인간성을 기르고 발표력, 판단력을 키우는 데 크게 도움이 되는 것으로 평가 받고 있다. 1975년 6월 8일 미국 메인 주에서 발간된 포틀랜드 <이스턴헤럴드>지가 “신문은 학교에서 사용할 수 있는 가장 값싸고 정보가 풍부한 교재로서 학생들의 독해력과 지식을 높이는데 유용하다.”라고 보도하면서 신문을 교육에 활용할 수 있는 가능성을 처음으로

제시하였다(장명숙 1999).

우리나라에서는 1994년 한국신문편집인협회가 신문을 읽고 배우며 토론하는 과정 속에서 자연스럽게 민주시민으로 자랄 수 있는 것을 강조하면서 ‘신문으로 창의성을’ 이라는 슬로건 아래 신문으로 교육을 전개하기 위한 구체적인 실천방안 마련을 교육부에 촉구하였다. 1995년 봄에는 중앙일보가 국내 최초로 신문활용교육을 집중 보도하면서 NIE를 빠르게 보급·확산하는 데 많은 역할을 하였다. 조선일보는 1996년부터 NIE를 전개하기 시작하였고, 1997년 초부터는 인터넷 전자 신문활용교육 관련 전용 홈페이지(<http://KID.chosun.com>)를 개설하여 거기에 초점을 두고 진행하고 있다(전경원, 2012:10).

NIE는 그 개념에서 나타나듯이 교육적 활용에 초점이 맞추어져 있으며 그 목적 또한 개념만큼 다양하다. 미국신문발행인 협회, 영국 신문협회, 우리나라 NIE 목적을 정리하면 다음과 같다.

미국신문발행인협회는 NIE 프로그램의 목적을 다음과 같이 밝히고 있다(최상희, 2003,재인용).

①신문은 학생들이 민주사회에서 자신의 운명을 스스로 결정하여 이끌어갈 수 있는 시민이 되도록 돕는다. ②신문은 자유로운 사회에 꼭 필요한 구성요소로 자유로운 출판물에 대한 이해를 돕는다. ③신문을 통해 정보, 오락, 현대생활에 필요한 능력을 터득하게 함으로써 학생들의 인격을 키운다. ④신문을 읽음으로써 언어능력이 향상되고 학생들의 비평능력을 키운다. ⑤신문을 비평적으로 읽기 위한 욕구와 능력이 학생들에게 계속적으로 생겨나도록 한다. ⑥공공의 문제에 대한 관심과 자치과정에 참여할 동기를 학생들에게 심어준다.

영국 신문협회는 NIE 교육적 목적을 다음과 같이 밝히고 있다(김홍순, 1994).

①다양하고 현실적이며 비용이 적게 드는 보조적인 교육 자료를 제공한다. ②역사적 기록과 정보를 쉽게 이해하도록 돕는다. ③적극적인 독서를 통해 실용적인 단어와 문장력의 증대를 돕는다. ④학생들의 개인적 사회적 교육을 뒷받침한다. ⑤다양한 미디어 중에서 신문에 대한 이해를 촉진시킨다. ⑥신문의 제작과정에 대한 이해를 돕는다. ⑦학생들에게 글쓰기 기회를 제공한다.

오주석(1999)은 우리나라의 NIE 목적을 다음과 같이 정리하였다.

①학생의 인지 능력 및 사고력 향상을 돕는다. ②미래시민으로서의 인간성·시

민성을 함양시킨다. ③학습과정에서 학생의 창의성 신장을 촉진시킨다. ④자신이 부딪치는 문제의 해결능력을 키운다. ⑤다양한 의사표현 및 의사결정력을 배양시킨다. ⑥ 사회에 대한 관심을 증대시키고 사회적응 능력을 육성시킨다. ⑦학생 간 협동학습의 기회를 주고, 협동심을 길러준다. ⑧올바른 인성·성·환경·진로·소비자 교육을 길러준다. ⑨‘언론·출판의 자유’에 대한 인식을 심어준다. ⑩정보·자료의 분석력과 활용 능력을 높여준다.

따라서 NIE는 비판적 읽기를 통하여 균형 있는 사고를 할 수 있도록 도와주며 올바른 사회인으로 키워주는 데 영향을 준다. 특히 학습과정에서 자신에게 주어진 문제를 스스로 해결해나가는 과정에서 문제해결능력을 키워주고 정보·자료의 분석력과 활용 능력을 높여주어 창의력 신장을 위한 목적을 이루는 데 훌륭한 학습 방법이 될 수 있다.

나. NIE의 필요성

인간은 사회생활을 하면서 언어가 없이는 단 하루도 살 수 없다. 듣기와 읽기를 통하여 많은 정보와 지식을 습득하고 쓰기, 말하기 등을 통하여 자기 생각이나 의견을 전달한다. 신문에는 알아야 할 새로운 단어와 의미 그리고 다양한 정보가 있으며 이런 것들은 날마다 새로운 것이기에 읽기에 흥미를 제공할 수 있다.

초등학생들은 지적 호기심과 활동력이 왕성하다. 이러한 아동들에게 지식의 수동적인 습득만을 강조하는 획일적 학습 환경으로는 학습 동기를 높이기 어려우며, 나아가 발산적 사고인 창의력 신장을 하기에 더욱 어렵다. 그러므로 신문에서 자료를 직접 찾아 분류하며 재구성하고 문제를 해결해 나가는 능동적인 학습이 필요하다(박진희, 2005).

신문은 사회·문화·과학·예술 등 모든 분야의 최신 정보가 담겨 있다. 즉 교육의 장과 현실 사회가 분리되어 있는 우리 사회에서 사람들이 살아가는 모습을 가장 잘 보여주는 것이 신문이기 때문에 신문은 살아있는 교과서라고 불린다. 이러한 신문을 학습에 활용하여 창의력을 신장시킬 수 있다면 교육적 효과는 더욱 높아질 것이다. 특히 신문에는 사진이나 삽화, 만화, 그래프 등이 다양하게 나타나 있어서 시각 자극을 좋아하는 초등학생들에게 학습 동기를 효과적으로 유발

할 수 있다(윤종원, 1999).

즉 NIE는 주어진 자료를 바탕으로 사고를 확장하며 그 사고를 나만의 창의적인 산물로 탄생시켜 자신이 전달하고자 하는 내용을 창의적으로 전달 할 수 있게 도와주는 훌륭한 교육활동이 된다. 신문의 구성요소인 사진, 기사, 광고, 일기예보, 운세표, TV편성표, 표제, 만화로 다양한 NIE 활동을 연구하여 보급·개발한다면 제7차 개정 교육과정의 목표인 창의적 인재를 키우는 데 큰 도움이 될 것이다.

다. NIE의 발전과 사례

1) 한국의 NIE 발전 과정

NIE가 선진 외국에서는 오랜 역사를 가진 교육 프로그램 중의 하나이긴 하지만 우리나라는 NIE 실시를 비교적 늦게 시작한 국가 중의 하나이다. 1994년 언론 협회가 주관한 신문 활용 교육 세미나에서 본격적으로 신문 활용 교육을 소개하는 계기가 되었다. 물론 그 이전에 신문 활용 교육에 관해 소개된 적은 있으나 그다지 관심을 끌지는 못했으며 입시위주의 교육 현실 때문에 본격적으로 수용되기는 어려운 실정이었다. 한편 21세기를 대비하자는 교육개혁이 일어나면서부터 신문 활용 교육에 대한 관심이 일어나기 시작하였다. 신문 활용 교육을 전개하는 국내의 언론 매체로는 1997년 말 중앙일보와 조선일보를 비롯한 각 신문사와 사회부 교육팀을 중심으로 초보적인 단계의 신문 활용 교육이 진행됨으로써 전국적인 규모로 전개되는데 어려움이 있었다(최인숙, 1999).

20세기 중반은 대동기로써 학생중심, 교과 내용을 토대로 한 문제풀이식 교육 내용에 지나지 않았다. 20세기 후반 발전기에는 학생과 교사, 주로 학부모에 의해 신문과 교육을 연계하는 노력이 시작 되었고, 교사중심의 일방향 커뮤니케이션이 주로 이루어졌지만 부분적으로 쌍방향 커뮤니케이션이 시도되었다. 교육 영역도 20세기 중반에는 교과서에 한정되어 있었으나 20세기 후반으로 오면서 교육 방법 및 교육 공학, 소극적 매스커뮤니케이션, 언어교육, 인성교육 등으로 확장 되었다. 21세기 초에는 교육 대상에 학생, 교사, 예비교사, 일반인, 교육관련 지도자 등으로 확장 되었으며 교육 방식 또한 교사-학습자-학부모의 다방향 커뮤니케이션으로 다양해졌다. 관련 학문의 영역이 교과 교육론, 미디어 분석, 비판

행동실천, 성교육, 사회교육 등 여러 영역에서 NIE를 연구하게 되었다(최인숙, 1999).

NIE에 대해서 가장 전문적으로 다양한 교육 및 지원 사업을 하고 있는 곳은 한국 언론 재단이다. 특히 한국 언론 재단 산하 한국 언론 교육원에선 일선 학교에 대한 다양한 NIE 지원 사업을 해오고 있다. 교사를 대상으로 한 미디어교육 연수를 실시하고, 교육 현장에서 활용 가능한 NIE 수업 지도안을 온라인으로 제공하기도 한다. 또한 언론재단은 2006년부터 교육 인적 자원부 후원으로 공교육 내 NIE 활성화와 학교 미디어교육발전 그리고 특기적성교육의 확대를 위해 'NIE 우수 사례 및 학교 신문, 교지 공모전'을 개최해 오고 있다. 한국언론재단은 전국의 각급 학교 및 사회복지관, 청소년 수련관 등 교육현장으로 미디어 교육 전문가들을 직접 파견해 미디어 교육 수업 지원도 한다(이광재, 2009).

사회적으로 점차 NIE가 확산됨에 따라 NIE에 대한 학술연구도 다수 수행되어지고 있다. 석·박사 학위논문은 우리나라에 처음 소개된 1995년 이후 꾸준히 증가세를 보이다가 2011년부터는 감소세를 보였다. NIE 관련 학위논문들의 연구영역을 살펴보면 크게 교과 영역과 비교과 영역으로 나누어졌다. 교과 영역은 언어영역과 사회영역, 최근에는 다양한 예체능 영역에서도 새롭게 NIE 교육과 관련된 연구가 시도 되고 있다. 비교과 영역에서는 진로지도, 유아, 인성, 정보 활용 능력, 토론 등 다양한 영역을 포함하고 있다.

<표 II-1> 우리나라 NIE 변천과정

구분	태동기(20세기 중반)	발전기(20세기 후반)	도약기(21세기 초)
교육 대상	학생중심	학생, 교사, 일반인(주로 학부모)	학생, 교사, 예비교사, 일반인, 교육관련 지도사
교육 내용	교과 내용 토대 문제풀이	신문과 교육과정의 연계 신문의 역할 등 개략적 이해	주제중심 통합학습 신문의 역할 등 비판적 참여
교육 매체	신문(특정지면 또는 부록)	신문, 책, 인터넷(소극적 사용)	신문, 책, 전단지, 인터넷, TV, 비디오 등의 독립 또는 적극적인 결합
교육 방식	문제풀이식 일방향 커뮤니케이션	교사(지도사)중심 일방향 커뮤니케이션(학습자와 부분적인 쌍방향 커뮤니케이션)	교사-학습자-학부모의 다방향 커뮤니케이션

구분	태동기(20세기 중반)	발전기(20세기 후반)	도약기(21세기 초)
교육 공간	개별, 가정	학교, 가정, 사회단체	학교, 가정, 사회단체, 동아리, 인터넷 공간 등
교육 기간	신문에서 제시한 시간(한시성)	단기간, 일회성, 이벤트성	중장기간, 누적적, 체계적
관련 학문 또는 영역	교육과정(교과서)	교육학(교육 방법 및 공학, 지도법, 교육 실습), 소극적 메스커뮤니케이션(미디어 교육, 제작 실습등), 언어교육, 인성교육 등	교육학(교육 철학, 교육 심리, 교육 방법 및 공학, 교육 평가, 교육 행정, 교과교육론, 지도법, 교육 실습), 적극적 메스커뮤니케이션(미디어 교육, 제작 실습, 미디어 분석, 비판, 행동실천 등), 언어교육, 인성 교육, 사회 교육 등

2) 외국의 사례

1930년대 미국에서 시작된 NIE가 본격적으로 제시되고 성공적으로 정착한 이후 1980년대 후반부터 세계 여러 나라들이 NIE를 받아들여 교육에 적극 활용하기 시작했다. NIE는 프랑스 파리에 있는 세계 71개국 신문발행인 협회와 90여개국 신문발행인 편집인들로 구성된 세계신문협회(WAN:www.wan-press.org)가 1991년 4월 산하에 상설기구인 NIE 위원회를 설치한 이후 NIE 활동의 중요성에 대한 관심이 증폭되었다.

WAN의 조사에 따르면 2002년 말 세계적으로 52개국이 NIE를 도입했다. 국가마다 NIE를 실천하는 방법과 강조하는 바는 매우 다양하나 가장 공통적인 방법은 ①교사·학생·신문 스테프에 대한 연수 ②보조교재 발행 ③정규과목에서의 신문사용 ④학교신문 제작 ⑤학생들의 신문사 방문, 신문 스테프들의 학교 방문 ⑥신문사의 청소년을 위한 정규 지면 발간(일본·프랑스의 경우에는 어린이 신문 발행)등을 들 수 있다(김훈순, 1994).

미국의 NIE는 1930년대 뉴욕타임지에 의해 시작된 바와 같이 오랜 역사를 가지고 있고 현재 NIE 실시 중인 다른 나라에 비해 활발하고 체계적으로 진행되고 있다. 뉴욕타임즈의 교실에 정기적으로 신문배포를 실시한 기초적인 NIE 활동의 시작으로 1955년 아이오와주의 [레지스터지(Register)지]가 청소년의 문자 기피 현상을 방지하고자 미국교육협회의 협력을 얻어 본격적인 NIE 프로그램을 실시한 것이 실질적 NIE 활동의 시작이다. 1990년에는 FIFJ와 공동으로 뉴욕에서 세계 각국의 NIE 대표를 초청하여 NIE에 관한 첫 번째 국제회의를 개최하였으며,

이 날을 ‘국제 NIE 의 날’로 이름을 붙이고 기념일로 정하였다.

일본은 미국의 NIE 교육의 효과와 가능성을 본 후 미국 NIE를 모델로 삼되 자국의 환경과 특성에 맞는 프로그램을 만들기 위해 많은 시간과 노력을 투자하고 있다. 일본의 NIE는 일본신문협회가 주도하면서 비교적 빠른 시간 내에 정착되었다. 1985년 10월 시즈오카 현에서 개최된 제 38회 신문대회에서 고바야시 요조지 일본신문협회장이 제창하면서 NIE가 본격적으로 시작되었다. 1989년 9월 교육계의 지원 하에 일본신문협회는 NIE의 토대를 마련하기 위한 5년간의 ‘NIE 파일럿 계획’을 수립하여 추진하였다. 이 계획은 “당면한 학교 교육에 있어서 신문의 교육적 활용 가능성을 찾는 것과 함께 보다 많은 교사에게 신문의 좋은 점을 가르쳐 줄 목적으로 언론계와 교육계가 서로 협력 추진하고 있는 NIE 실천적 활동”이다(허병두, 1997).

영국에서의 NIE는 신문협회와 신문사들이 주도하여 1984년에 시작되었다. 1984년 신문협회에 의해 기획하고 <버밍엄 포스트> 및 <데일리 뉴스페이퍼> 신문사가 시작되어 전국적으로 확산되었다. 신문협회는 NIE사업을 담당하는 소위원회를 설치해서 주요 신문사들의 경영진을 대표하는 7명의 의원을 두고 있다. 영국의 NIE 프로그램은 학교에서만 이용되는 것이 아니라 교도소, 소년원등 교육을 필요로 하는 현장이라면 어디든지 활용된다는 사실에 주목할 필요가 있다. 이것은 직업 교육이나 사회교양 교육을 위한 NIE 프로그램들도 매우 다양하게 개발되어 교육의 목적을 위해서라면 그 대상에 구애받지 않고 활용된다는 것을 의미한다. 1989년부터 신문협회 주최로 전국적인 규모의 정기적인 ‘NIE 회의’가 개최되고 교사들의 워크숍, 교재발간이 이루어지고 있다. 또 신문협회는 1992년부터 매년 10월 초 1주일을 “NIE 주간”으로 정하고 활성화하기 위하여 전국적인 행사를 벌이고 있다(허병두, 1997).

프랑스의 NIE는 정보교육센터 CLEMI 국민교육부가 관할하는 교육기관으로서 1982년에 설립되었다. 신문사와 학교를 연결해주는 역할을 하고 있으며 신문뿐만 아니라 모든 미디어를 대상으로 하고 있다. CLEMI에서는 모든 신문을 교육에 사용하도록 지도하고, 정보에 대한 판단력을 기르는 일에 중점을 두고 있다. 매년 봄에 ‘신문 주간’을 설정하여 학교에 신문을 무료로 제공하고 기사를 파견하는 등의 활동을 하고 있다. 기자는 학교에 파견되어 기사 쓰는 방법이나 신문 만

들기 등을 지도한다. 학생은 교내에 설치된 신문 판매대에서 신문 판매를 실제로 체험하기도 한다.

독일에서는 1970년 이전에 간헐적으로 일부 교육자나 신문사의 관심과 이해에 따라 NIE가 전개되었으나 본격적이고 조직적인 NIE 실시는 1970년대에 전개된다. 이때 독일신문협회는 ‘학교에서 신문교육’이라는 프로젝트를 추진시켜 전국 지 및 지방지 등이 참가, 실시하게 되었다. 독일에서의 NIE 프로그램은 대개 두 가지 유형으로 나누어져 전개되는 것이다. 즉 하나는 전통적 NIE 목적인 청소년들에게 신문과 접촉할 수 있는 기회를 만들어 주고, 다른 유형은 신문을 통해 자신의 능력을 개발하고 나아가 한 사회의 주체로서 공론형성에 참여할 수 있는 공간을 제공하는 게 있다(문명화, 2008).

스웨덴에 NIE가 처음으로 도입된 것은 1959년이다. 제2차 세계대전 중인 1940년 중앙교육위원회는 “지금의 교육은 보수적이고 이론에 치우쳐있다. 아동·학생은 스스로 조사하고 발표하는 것이 중요하다.”고 발표하며 교육개혁을 내세운 것이 계기가 되었다. 현재 23개의 신문사가 NIE를 시행하고 있다.

2. 창의력의 이론과 하위요소

가. 창의력의 개념

창의력은 학자들마다 다르게 정의하여 한 마디로 명확하게 규정하기에는 다소 모호하며 접근 방법에 따라 정의가 다양하다. 학자들마다 인식의 관점이 다르고 이론 및 연구 결과가 다양하기 때문에 정확하게 개념을 규정하기가 어렵다.

본 연구는 창의력의 개념을 창의성, 창조성, 창조력, 창의적 사고력 혹은 확산적 사고력 등을 자칭하는 말로서 새로운 관계를 지각하거나 비범한 아이디어를 창출하거나 전통적인 사고유형을 벗어나 새로운 유형으로 사고하는 능력이라고 정의하였다. 즉 무언가 새로운 것을 만들어 내는 능력이나 태도이다(이정선, 2007).

창의력에 관한 입장을 크게 4가지 측면으로 나눈 박완숙(2002)과 4가지 입장별로 나눈 김진희(2004) 그리고, 7가지 고려할 측면으로 바라본 Hurlock(1972)을

다음과 같이 표로 정리하였다.

<표 II-2> 창의력의 개념

학자	분류	핵심내용
박완숙 (2002)	지적인 측면	새롭고 독특한 답을 유창하고 융통성 있게 구체화
	정의적 측면	자발성·표현력·지구력·심리적 개방성
	문제해결론적 측면	문제를 인식하고 최종적으로 그 결과를 전달하는 과정
	과정론적 측면	하나의 새로운 결과를 만들어 내는 행동의 표현
김진희 (2004)	지적 입장	인지 능력을 강조하는 지능구조 모델 중에서 확산적 사고이며 새롭고 신기한 것을 산출하는 힘
	정의적 특성	인간행동의 동기에 관심을 집중하는 정신분석학적 창의력 이론
	결합 행위	관찰과 분석을 통해 각 요소들 간의 관계를 파악하여 어떤 결합을 이루는 일
	문제 해결 과정	여러 문제를 해결하는데 준비→부화→조명→실증의 4단계를 거침
Hurlock (1972)	과정 중심	새로운 것을 만들어 내는 과정
	목표지향적 과정	목표지향적인 과정이며, 그 목표는 개인적인 만족이나 사회적인 목표임을 강조.
	독특성	색다른 독특한 것을 만들어 내는 것이며 개인적 차원의 특성 포함
	확산적 사고	독특한 정신과정
	지능적 측면	기억력이나 추리력과 같이 지능의 한 측면이며 사고하는 방법
	배경 지식	습득된 지식을 새롭고 독특한 방법으로 사용되며 훈련에 의해 학습
	종합적인 뇌 활동	조직화되고 종합적이면서 상상적인 뇌 활동.

나. 창의력의 하위요소

창의력의 하위요소에 대해 Guilford(1970)는 인간의 사고를 수렴적 사고(convergent production)와 확산적 사고(divergent production)의 두 양식으로 구분하고 창의적 사고는 특정한 문제에 대한 발산적 사고와 동일한 것으로 간주하고, 요인 분석 결과 창의적 사고는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성, 재정의 및 재구성력으로 보았다.

Torrance(1967)는 창의력을 구성하는 요소 혹은 기본 능력은 민감성(sensitivity), 유창성(flucy), 독창성(originality), 유연성(flexibility), 정밀성(elaboration)이라고 밝혔다.

Baer(1997: 35-37)도 창의력의 기초를 이루는 가장 중요한 기능 중의 하나는 발산적 사고라고 밝히며, 유창성(많은 수의 아이디어를 산출하는 능력), 융통성(다양한 아이디어를 산출하는 능력), 독창성(색다른 아이디어를 산출하는 능력), 정교성(아이디어의 많은 세세한 부분을 보충함으로써 아이디어를 확장하고 풍부하게 하는 능력)이 발산적 사고를 구성하는 4가지 요소라고 하였다.

여러 학자들이 주장하는 창의력의 하위 요소를 정리하면 <표 II-3>과 같다.

<표 II-3> 창의력의 하위요소

학자	민감성	유창성	융통성	독창성	정교성	상상력	재정의 및 재구성력
Guilford	○	○	○	○	○		○
Torrance	○	○	○	○	○		
Baer		○	○	○	○		
임선하	○	○	○	○	○		
전경원	○	○	○	○	○	○	

이상을 종합해 보면 창의력의 요소는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 등 4가지가 공통적으로 지적되었다. 따라서 본 연구는 창의성의 하위요소를 위의 4가지로 선택하여 연구에 사용하였다.

1) 유창성

유창성은 질보다는 양에 중점을 두는 것이 특징이다. 여러 가지 관점이나 해결 방안을 빠르게 떠올리는 과정에서 보다 질 좋은 아이디어를 갖게 될 가능성이 그만큼 커 질 것이기 때문이다.

Guilford(1970)는 창의력을 새로운 사고를 생산해내는 것으로 보았으며 사고의 유창성으로는 지각한 문제에 대하여 많은 양의 해결안을 산출해 내는 능력으로 단어의 유창성, 연상 유창성, 표현 유창성, 개념 유창성으로 분류할 수 있다고 하

였다. 단어 유창성은 특정 문자 또는 특정 문자의 집합으로 구성된 단어들을 산출하는 능력, 연합 유창성은 유사한 의미를 지닌 단어들을 산출하는 능력, 표현 유창성은 구 또는 문장을 만드는 능력, 아이디어 유창성은 주어진 시간 내에 문제의 조건을 만족하는 아이디어들을 산출하는 능력을 의미한다(전경원, 2003:15-18).

2) 융통성

유창성이 아이디어의 양에 중점을 두는 것이라면 융통성은 문제사태에 접근하는 방법의 다양함에 중점을 두는 것을 말한다. 즉 ‘그때그때의 사정과 형편을 보아 일을 처리하는 재주 또는 일의 형편에 따라 적절하게 문제를 해결하는 재주’라고 정의된다. 즉 어떤 문제를 해결하거나 아이디어를 내는데 한 가지 방법에 집착하지 않고, 여러 가지 방법으로 접근하여 반응하려고 하는 능력이다. 우리는 일반적으로 지배적인 사고방식이나 자신에게 익숙한 관점에서 경직되거나 고착되어 문제를 해결하거나 아이디어를 내려고 하는 경향이 있다. 이렇게 경직된 사고방식으로 사고를 하게 되면 사고의 진전이 있을 수 없어서, 진부한 아이디어를 산출하거나 문제해결책을 내놓게 된다. 그러므로 고정적 사고의 틀을 깨고 발상 자체를 전환시켜 유연하고 융통성 있게 생각 하는 것은 실생활 장면의 복합적 문제 상황에서 특히 요구된다.

사고의 융통성으로는 자발적 융통성과 적응적 융통성으로 분류되는 데 자발적 융통성을 짧은 시간 내에 다양한 범주의 아이디어들을 산출하는 능력을 의미하고, 적응적 융통성은 문제에 대한 비범한 해결책을 산출하는 능력을 의미한다(전경원, 2003: 15-19).

3) 독창성

독창성은 새로운 반응의 도출을 말하는 것이다. 창의적인 사고의 이상적인 목표는 사고의 독창성을 추구하는 데 있다. 기존의 것에서 탈피하고 독특한 아이디어를 산출하는 것이다. 일상으로 부딪치는 문제를 해결하며 세상을 살아가는 상황에서 다른 사람들이 살아가는 방식을 그대로 따른다면 인간의 정신 또는 물질적 세계의 변화 및 발전에 별다른 기여를 할 수 없을 것이다. 사고에서 독창성이

요구되는 이유는 단기적으로는 문제해결의 상황에서 보다 더 의미 있게 하고 질적으로 고양시켜 주는 데 있다(최윤미, 2011).

4) 정교성

정교성은 어떤 문제 상황에 직면하여 보다 문제를 명확히 한다거나 세분화 하여 전개시키는 능력이다. 기존의 다듬어지지 않은 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키는 것이다. 은연중에 떠오르는 거친 아이디어라 하더라도 소중히 여기고 이를 발전시켜 훌륭한 아이디어가 되도록 정교하게 다듬는 활동은 창의적 사고의 최종적인 산출과 관련하여 중요하게 받아들여져야 한다(최윤미, 2011).

정교성은 독창적 아이디어를 수정하고 보완하여 현실가능한지, 경제적으로 적절한지, 가치로운지, 목적에 맞는지, 효과가 있는지에 맞게 다듬는 작업을 하여 아이디어를 구체적으로 발전시키는 것이다.

3. NIE 활동과 창의력의 관계

신문은 기사, 사진, 광고, 만화, 도표, 일기예보, 운세표, TV편성표, 만평, 표제, 캡션 등으로 구성되어 있다. 신문은 매우 다양한 자료를 가지고 있다는 것이 큰 장점이며 그 새로운 자료들을 학습목표에 맞게 잘 연구한다면 무한한 가치를 지닌 학습 자료가 될 수 있다. 즉 신문자료를 적절하게 활용한다면 창의력 증진에 큰 도움이 된다.

가. 사진을 활용한 NIE

신문에 담긴 정보는 크게 문자 정보와 시각 정보로 나눌 수 있다. 시각 정보 가운데 가장 큰 부피를 차지하면서 중요한 정보를 담고 있는 것이 사진과 광고이다. 보도 사진은 독자로 하여금 사건의 실체를 이해하는 데 도움이 될 뿐만 아니라 문자가 말해주지 못하는 다양한 이면을 간접적으로 알려준다. 따라서 보도 사진을 볼 때는 사실의 확인과 더불어 그 이면까지 잘 따져보는 훈련을 하는 게 바른 독해에 도움이 될 것이다(강은미, 2012:38).

사진을 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계는 <표 II-4>와 같다.

<표 II-4> 사진을 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계

번호	사진 활용	주요 내용	창의력 하위요소
1	사실과 의견	사진을 관찰하여 사실문장과 의견 문장을 최대한 많이 나열하기	유창성, 정교성
2	떠올리기	사진을 읽고 떠오르는 것을 사람, 식물, 색깔, 숫자, 물건, 도형 등으로 분류하여 사고를 확장하기	융통성, 유창성
3	강제결합	관련 없는 사진 여러 장을 자연스럽게 연결하여 주어진 주제에 맞는 이야기 만들기	융통성, 정교성
4	SCAMPER	사진의 물건을 중심으로 축소, 확대, 결합, 뒤집기, 제거, 추가의 방법을 동원하여 나만의 새로운 상품 만들기	유창성, 융통성, 독창성, 정교성
5	말 주머니	사진 속 인물을 관찰하여 말 주머니 채우기	유창성, 정교성
6	원인과 결과	사진을 관찰하여 그 일의 전 후 장면을 떠올리기	유창성, 정교성
7	가정하기	'만약 00이 이라면. 만약 00이 없다면.' 등의 질문을 통하여 문제해결력 키우기	융통성, 독창성
8	경우의 수	사진을 중심으로 일어날 사건의 수, 이 물건을 다른 용도로 사용할 수 있는 경우의 수 등을 생각해보기	유창성, 융통성
9	시각적 자극주기	처음에 보여준 사진을 기억하고 몇 초후 다시 보여준 수 없어진 사진 찾기	정교성
10	캡션 제목 콘테스트	사진 여러 장을 붙여 놓고 관찰을 한 후 가장 적절한 제목을 짓고, 그 제목을 공모하기	독창성, 정교성

나. 표제를 활용한 NIE

독자들이 기사를 읽을 때 가장 먼저 표제를 보게 되는데 기사의 제목을 표제라고 한다. 표제는 기사의 제목이기 때문에 제목만 보고 기사가 선택 될 것인 지 여부를 결정한다는 점에서 표제가 차지하는 비중은 매우 높다. 표제는 제목 혹은 헤드라인이라고도 불리는데, 대제목과 소제목으로 구성된다. 표제는 그 자체를 활용할 수도 있지만 표제의 단어나 낱자를 다양하게 활용한다면 어휘력을 키우는데 큰 도움이 된다.

표제를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계는 <표 II-5>와 같다.

<표 II-5> 표제를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계

번호	표제 활용	주요 내용	창의력 하위요소
1	나만의 어휘사전	잘 모르는 어휘를 선택하여 쓰인 문장, 내 생각, 사전 뜻, 이미지, 이미지 설명, 한 문장 쓰기	독창성, 정교성
2	스피드퀴즈	어휘를 오려 card에 붙인 후 각각의 어휘가 답이 되도록 설명하기	유창성, 융통성
3	초성 게임	글자의 초성으로 만들 수 있는 단어를 최대한 많이 쓰기	유창성, 융통성
4	거울 글씨	거울을 비추는 위치에 따라서 글씨가 어떻게 바뀌는지 떠올리고 써보기	융통성, 정교성
5	나만의 이름 짓기	표제에서 외래어 혹은 신조어 등을 나만의 어휘로 새롭게 탄생시키기	융통성, 독창성
6	수상한 끝말잇기	단어 3~4개를 정해진 번호 칸에 붙이고 끝말잇기 완성하기	유창성, 융통성
7	말짓기놀이	주어진 자음이 많이 들어가게 이야기 꾸미기	융통성, 독창성
8	날자 연결하여 표제 완성하기	하나씩 떨어진 단어를 조합하여 한 편의 표제 완성하기	융통성, 정교성
9	이야기쓰기	주어진 주제에 맞게 단어들을 잘 연결하여 한 편의 글 완성하기	정교성
10	품사 분류하기	동사, 명사, 형용사 부사, 접속사 등을 찾아 분류표에 붙이기	융통성, 정교성

다. 만화·만평을 활용한 NIE

만화는 대부분 어린이 신문에 실리며 보통은 4컷으로 구성되어 있다. 내용도 어렵지 않고 재미가 있어서 학생들이 좋아하는 코너이기도 하다. 만화를 그림이나 말 주머니만 따로 활용할 수도 있고, 4컷의 만화를 전부 사용하지 않고 1컷 혹은 2컷만으로도 활용이 가능하다. 만평은 정치적인 비판이나 사회문제를 풍자하여 한 컷 혹은 3~4컷으로 표현된다. 지금은 몇몇 신문사에서만 볼 수 있는 코너가 되었지만 학습에 잘 활용한다면 추론능력을 키우는 데 큰 도움이 된다.

만화·만평을 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계는 <표 II-6>과 같다.

<표 II-6> 만화·만평을 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계

번호	만화 활용	주요 내용	창의력 하위요소
1	만화와 만평에 제목 달기	만화와 만평을 읽고 내용에 어울리는 제목 달기	독창성, 정교성
2	빠진 부분 채우기	만화의 빠진 컷을 그려 한 편의 만화 완성하기	유창성, 정교성
3	만화 뜨개질	서로 다른 만화를 강제로 결합하여 자연스러운 만화 한 편 완성하기	융통성, 정교성
4	장르 바꾸기	만화를 설명문, 기사문, 시, 생활문 등으로 바꿔 쓰기	융통성, 정교성
5	주제에 어울리는 만화 만들기	주어진 주제에 어울리게 말 주머니 채워 만화 만들기	융통성, 정교성
6	상징 읽기	만평이 의미하는 것이 무엇인지 생각하고 관련 기사를 찾아 요약하기	유창성, 정교성
7	등장인물 성격분석	만화 3편을 읽고, 등장인물의 성격 분석하기	융통성, 정교성
8	순서 맞추기	조각난 만화의 컷을 순서에 맞게 연결하기	유창성, 정교성
9	만평을 기사로	만평을 읽고 기사로 바꿔 쓰기	융통성, 정교성
10	유추하기	주어진 만화를 근거로 다음 장면 유추하여 그리기	유창성, 융통성

라. 일기예보를 활용한 NIE

일기예보는 그 날의 날씨를 미리 보도해주는 역할을 해 준다. 요즘은 모바일을 통해 쉽게, 자주 날씨를 확인 할 수 있지만 지면을 통해 표현되어진 일기예보는 그 나름대로의 매력을 제공해 준다. 일기예보를 구성하고 있는 숫자, 날씨이미지, 지도, 온도 등을 다양하게 활용하면 다양한 교과에 보조 자료로도 활용할 수 있다. 특히 수학기제를 출제할 때 좋은 자료가 되며 날씨 관련 직업에 대해 알아보면서 진로지도 및 사회공부에도 자연스럽게 이루어 질 수 있다.

일기예보를 활용한 NIE 활동과 창의력 신장의 관계는 <표 II-7> 과 같다.

<표 II-7> 일기예보를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계

번호	일기예보 활용	주요 내용	창의력 하위요소
2	아나운서 체험	일기예보를 읽고 기상캐스터가 되어 1분 원고 쓰고 보도하기	유창성, 정교성

번호	일기예보 활용	주요 내용	창의력 하위요소
3	시험문제 바꿔 풀기	일기예보로 수학, 읽기, 사고력 문제를 출제해보고 바꿔 풀기	융통성, 독창성
4	감정단어 분류하기	날씨에 따른 감정단어를 써보고 분류한 후 떠오르는 사건 쓰기	유창성, 정교성
5	비교분석하기	여러 신문사의 같은 날 일기예보를 비교하고 분석하여 표로 만들기	유창성, 정교성
6	날씨와 기사	날씨의 느낌에 어울리는 기사를 찾아 붙이고 이유 쓰기	유창성, 융통성
7	우리가족 일기예보	우리 가족이 일주일동안 계획하는 일에 따른 감정을 떠올린 후 우리가족 일기예보를 작성하여 보도	유창성, 융통성
8	날씨와 직업	날씨와 관련된 직업을 알아보고 신문에서 날씨와 관련된 직업을 찾아 붙인다.	유창성, 융통성
9	같은 날씨, 다른 생각	각 날씨에 따른 입장을 말 주머니에 표현하기	융통성, 정교성
10	개념지도	날씨를 핵심어로 최근소식, 연상, 비유, 가치, 질문 등으로 세분화하여 생각하기	독창성, 정교성

마. 운세표를 활용한 NIE

운세표는 아주 작은 코너를 차지하고 있지만 잘 연구하면 다양한 과목과 연계시킬 수 있고 창의력을 키우기에 좋은 자료가 된다. 운세표를 이용하여 수학문제를 출제하도록 하면 수학적 사고를 할 수 있는 기회를 주고, 동물들을 분류하는 활동을 해 보면서 과학적 사고를 할 수 있는 기회를 주기도 한다. 또한 동물을 등장시켜 동화를 만들어 보는 활동을 하면서 국어과목과 연관시킬 수도 있다. 운세로 노래가사를 만들면 음악, 캐릭터 그리기로 미술과목에 접근할 수 있다.

운세 표를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계는 <표 II-8>과 같다.

<표 II-8> 운세 표를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계

번호	운세 표 활용법	주요 내용	창의력 하위요소
1	동물 분류하기	12띠 동물을 최대한 많은 방법으로 분류하기	유창성, 융통성
2	동화쓰기	축 사고 기법의 인물, 공간, 시간, 주제 축을 중심으로 동화의 뼈대를 세우고, 큰따옴표와 작은따옴표를 넣어 재미있는 동화 만들기	유창성, 정교성
3	운세와 PMI	운세표의 좋은 점, 나쁜 점, 흥미로운 점 떠올리	유창성, 융통성

번호	운세 표 활용법	주요 내용	창의력 하위요소
4	수학문제 만들기	운세표로 만들 수 있는 수학문제 최대한 많은 방식으로 만들기-대상 고려하기	융통성, 정교성
5	다섯 고개 게임	5번의 질문을 통하여 동물 알아맞히기	유창성, 정교성
6	노래가사 만들기	우리가족 운세를 노래로 만들어 부르기, 같은 날 다른 신문의 운세 내용을 2절로 만들기	융통성, 독창성
7	투표하기	각 동물들이 등장한 책 제목 써보고 인기 최고 동물 뽑아 상장 혹은 트로피 주기	유창성, 융통성
8	더블 버블 맵	운세 표와 별자리의 공통점과 차이점을 알아보기	유창성, 정교성
9	우리가족 운세 표	미리 보는 우리가족 운세표 만들기(미래 운세)	유창성, 독창성
10	캐릭터 그리기	운세 표의 동물 캐릭터를 새롭게 (이모티콘, 변형, 확대, 축소 등)만들기	융통성, 독창성

바. 기사를 활용한 NIE

기사는 주제별로 정치, 경제, 사회, 문화, 국제, 스포츠 등으로 나눈다. 사실만을 보도하는 뉴스 기사와 그 기사와 관련한 해설기사 그리고 기획기사 등이 면별로 배치된다. 신문사의 입장이나 의견을 밝히는 사설이나 칼럼도 있다(이정연, 2008). 기사를 활용한 NIE 활동을 지속적으로 한다면 인성은 물론 토론, 논술, 사고력 등에 중요한 영향을 준다.

기사를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계는 <표 II-9>와 같다.

<표 II-9> 기사를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계

번호	기사 활용법	주요 내용	창의력 하위요소
1	단어피라미드	중요한 단어를 뽑아 1글자부터 시작하여 글자 수를 늘려가며 10글자까지 정리하여 피라미드 만들기	융통성
2	PPC 인터뷰	긍정적인 면, 가능성, 걱정되는 점을 묻는 인터뷰 기법	융통성, 정교성
3	6색사고모 기법	생각을 6개의 사고(객관적, 주관적, 긍정적, 부정적, 창의적, 조절 및 통제)특성에 맞게 확장시키기	유창성, 정교성
4	1분 뉴스원고	기사의 의도를 파악하고 중요한 부분-6하원칙-을 바탕으로 뉴스원고 만들기	융통성, 정교성
5	기사 재구성	문단별 페러프레이즈(자신이 이해한 방식으로 다시	융통성, 독창성

번호	기사 활용법	주요 내용	창의력 하위요소
		쓰기)를 통하여 기사를 재구성하기	
6	빠진 글자 채우기	기사에서 중요한 몇 개의 단어를 지우고, 그 안에 들어갈 단어를 생각하고 채워 넣기	유창성, 정교성
7	논리적 사고 훈련	기사에서 문제현상, 문제원인, 문제해결방안을 생각하기	유창성, 정교성
8	만평 만들기	기사를 읽고 어울리는 만평 만들기	유창성, 정교성
9	입체적 시각 훈련	기사에 관련된 사람을 찾아 각각의 입장별 의견을 정리하기.	융통성, 정교성
10	의견쓰기	기사를 읽고 자신의 주장이나 느낌을 정리하기	유창성, 정교성

사. 광고를 활용한 NIE

광고는 광고주가 신문의 일정 지면을 사서 상품을 선전하는 상품광고, 자신의 회사에서 중요한 가치로 삼고 있는 서비스나 회사 이미지 등을 선전하는 기업광고, 공공의 이익을 목적으로 하는 공익광고로 나눌 수 있다. 신문에서 광고가 차지하는 비중이 많은 데다 날마다 새롭고 독창적인 광고가 자주 올라오기 때문에 창의성 수업을 하기에 매우 적절한 자료가 된다. 광고는 신문광고 그 자체를 전부 활용할 수도 있고, 광고 문구나 이미지를 활용하는 방법도 있다. 광고 전체를 분석하거나 비판하는 용도로 사용할 수도 있다.

광고를 활용한 NIE 활동과 창의력 신장의 관계는 <표 II-10>과 같다.

<표 II-10> 광고를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계

번호	광고 활용법	주요 내용	창의력 하위요소
1	유추하기	광고 문구만 보고 무엇을 광고하는 것인지 유추하여 쓰기	유창성
2	속성 열거법	광고 속 물건의 속성을 명사, 형용사, 동사로 나누어 분류하기	융통성, 정교성
3	광고 재구성	마음에 들지 않은 광고를 찾아 내 마음에 들게 다시 고치기	독창성
4	광고 심사평	신문에서 Best 광고 3, Worst 광고 3을 골라 심사평하기	정교성
5	광고 바꾸기	신문광고를 라디오 광고, TV광고, 인터넷 광고로	융통성, 독창성

번호	광고 활용법	주요 내용	창의력 하위요소
		바꾸어 만들기	
6	분리수거	광고의 상품으로 분리수거하기	정교성
7	문장 놀이	광고 문구를 활용하여 00안에 들어갈 수 있는 단어 최대한 많이 찾기. 문구를 평서문, 의문문, 감탄문, 대화체 등으로 바꿔 쓰기	유창성, 융통성
8	광고문구 만들기	상품광고의 이미지를 공익광고에 어울리게 문구 만들기	융통성, 독창성
9	희망열거법 게임	상품을 관찰하고 “00했으면 좋겠다.” 최대한 많이 나열하기	유창성, 융통성
10	광고문구 재배열	명사, 조사, 부사, 형용사를 적절하게 배치하여 적절한 광고문구 만들기	독창성, 정교성

아. 표(도표, 그래프, TV편성표)를 활용한 NIE

다른 매체에 비해 신문에서 자주 볼 수 있는 것 중 하나가 표이다. 표는 기사 내용을 간단하게 정리하여 읽는 사람으로 하여금 한 눈에 볼 수 있도록 하면서 어떤 현상이나 문제를 비교하고 분석 하는 데 도움을 준다. TV 편성표는 복잡한 TV program이 간단한 표로 만들어져 있어 쉽고 편하게 볼 수 있다. 길고 복잡한 내용을 표로 정리해야 할 때 도움을 받을 수 있으며, 반대로 표를 설명문으로 정리하는 연습을 할 때도 도움이 된다.

표(도표, 그래프, TV편성표)를 활용한 NIE 활동과 창의력의 관계는 <표 II-11>와 같다.

<표 II-11> 표(도표, TV편성표)를 활용한 NIE활동과 창의력의 관계

번호	표 활용법	주요 내용	창의력 하위요소
1	우리 가족 인기 프로그램	우리가족 구성원이 즐겨보는 TV프로그램을 찾고 좋아하는 이유쓰기	유창성
2	알게 된 사실	TV편성표를 읽고 알게 된 사실을 정리하고, 왜 그런 현상이 벌어지는지 생각하여 정리하기	유창성, 정교성
3	드라마 광고	내가 좋아하는 TV 프로그램을 광고	융통성, 독창성
4	주장글쓰기	TV 프로그램을 보게 해달라는 주장글쓰기	융통성, 정교성
번호	표 활용법	주요 내용	창의력

호			하위요소
5	TV편성표 분류하기	할 수 있는 다양한 방식으로 분류하기	유창성, 융통성
6	미래 TV편성표	앞으로(미래) TV편성표 독창적으로 꾸미기	독창성
7	내가 PD라면	내가 PD라면 어떤 프로그램을 만들고 싶은지 보고서 작성하기	독창성, 정교성
8	추천 BEST1	추천하고 싶은 TV프로그램은? 대상에 따라 작성해 보기	유창성, 융통성
9	도표, 그래프읽기	표를 읽고 해석하기, 나만의 표 새롭게 만들기	융통성, 독창성
10	도표 만들기	주변의 이야기를 기사로 쓰고 표 만들어 한 편의 기사 완성하기	정교성

4. 교육 과정 및 수업 모형

가. 교육 과정 분석

창의력 교육의 필요성이 시대적 요구이며 국가수준의 제7차 교육과정에 구체적으로 반영되어 있다. 교육 인적 자원부(1998:15)에서는 “21세기는 단순히 세기의 변화가 아니라 밀레니엄적 변환을 의미한다. 이에 대비하기 위하여 건전한 인성 및 창의성을 함양해야 한다.” 고 전제했다(김현진, 2003). 대통령 자문 교육개혁 위원회(1995:15)에서도 신교육체제의 목표 중 초·중등 교육의 목표는 “학습자의 다양한 개성을 존중하고 인성 및 창의성을 최대한 신장시키는 교육체제를 갖추으로써 모든 학습자의 잠재능력이 최대한 개발되도록 한다.”로써 창의력 신장의 중요성을 강조하고 있다. 따라서 창의력 교육은 모든 과목에서 꾸준히 이루어져 오고 있고 앞으로도 지속적으로 이루어져야 한다.

초등학교 5-6학년 교과 교육에 나타난 창의력 교육 관련 내용을 국어, 도덕, 사회, 수학, 과학 교과목에 따라 정리하면 다음 과 같다.

국어과는 한국인의 삶에 배어있는 국어를 창조적으로 사용하는 능력과 태도를 길러, 정보화 사회에서 정확하고 효과적으로 국어 생활을 영위하고, 미래 지향적인 민족의식과 건전한 국민 정서를 함양하며 국어 발전과 문화 창달에 이바지하려는 뜻을 세우게 하기 위한 교과이다. 따라서 국어과 학습은 학습 능력과 성취

수준을 고려하여 정확하고 해석적이며 비판적이고 창의적인 수준으로 국어를 사용하는 경험이 확대되도록 하는 학습 활동에 중점을 둔다(김현진, 2003).

초등학교 국어과의 창의력 교육관련 내용은 <표 II-12>와 같다.

<표 II-12> 초등학교 국어과의 창의력 교육관련 내용

학년	내용	영역
5	생략된 내용을 추론하며 듣는다.	듣기
	조사나 관찰을 통하여 내용을 선정해 말한다.	읽기
	이어질 내용을 예측하며 글을 읽는다.	읽기
	생략된 내용을 추론하며 글을 읽는다.	읽기
	비유적 표현의 의미를 이해하며 글을 읽는다.	읽기
	예시의 방법으로 내용을 전개하여 글을 쓴다.	쓰기
	비유의 방법으로 글을 쓴다.	쓰기
	언어가 창조적으로 쓰임을 안다.	국어지식
	작품에서 사건의 전개과정과 인물의 관계를 이해한다.	문학
	작품의 일부분을 창조적으로 바꾸어 쓴다.	쓰기
	문제와 해결의 짜임으로 내용을 전개하여 말한다.	말하기
	여러 가지 표현을 사용하여 말한다.	말하기
	다양한 표현의 의미를 알아보며 읽는다.	읽기
6	문제와 해결의 짜임으로 내용을 전개하여 글을 쓴다.	쓰기
	사물의 모습이 생생하게 드러나게 글을 쓴다.	쓰기
	작품에서 사건의 전개와 배경의 관계를 파악한다.	문학
	작품에 창의적으로 반응한다.	문학
	작품을 다른 갈래(장르)로 표현한다.	문학

국어과에서는 5학년 ‘비유의 방법으로 글을 쓴다.’와 6학년 ‘작품을 다른 갈래(장르)로 표현한다.’는 내용을 바탕으로 NIE 수업 내용을 조직하였다.

도덕과 교육목표를 살펴보면 도덕적 정서의 발달을 통해 도덕적인 문제에 대한 민감성 발달, 일상생활에서 부딪히는 도덕적 문제를 합리적이고 바람직하게 해결할 수 있는 판단 능력 함양, 선악 판단의 능력, 자신의 행동이나 타인의 행

등을 평가하는 능력, 타인의 관점 이해 등을 강조하고 있음을 알 수 있다. 이것들은 모두 “창의적인 문제 해결과정에서 발산적 사고와 수렴적 사고가 역동적으로 균형을 가지는 것이 필요하고 중요하다”라는 말과 의미가 상통하고 있다.

초등학교 도덕과의 창의력 교육관련 내용은 <표 II-13> 과 같다.

<표 II-13> 초등학교 도덕과의 창의력 교육관련 내용

학년	내용	영역
5	일상생활에서 경애를 실천할 수 있는 일들을 안다.	가정·이웃·학교
	권익을 침해 받았을 때의 합리적 해결 방안과 태도를 익힌다.	사회생활
	합리적 문제 해결의 구체적인 과정과 절차를 생각한다.	사회생활
	평화통일을 이루는 데 적절한 방법들을 떠올린다.	국가·민족생활
6	근면하고 상실했을 때와 그렇지 못했을 때의 사례결과를 예측한다.	개인 생활
	자신이 속한 학교와 고장의 발전을 위해 협력해야 할 일들과 그 실천 방안을 모색한다.	가정·이웃·학교생활
	법과 규칙을 잘 지켰을 때와 그렇지 못했을 때의 사례와 그 결과를 생각한다.	사회생활
	해의 동포들을 돕고 서로 긴밀한 관계를 발전시키기 위해 할 수 있는 일들을 생각해 본다.	국가·민족생활

도덕과목에서는 5학년 ‘합리적 문제 해결의 구체적인 과정과 절차’를 바탕으로 NIE 수업 내용을 조직하였다.

사회교과의 성격에는 사고력과 의사결정 등의 신장을 강조하고 이를 위해 학습자가 다양한 탐구방법을 활용하여 스스로 탐구해가는 학습전략을 지향한다. 사회 교과는 사회적 사실과 현상에 관한 지식을 발견하고 적용하는 데 필요한 사고력과 판단력을 강조하는 교과이다. 그러므로 논리적 사고를 비롯하여 비판적 사고력, 창조적 사고력, 가치판단력, 의사결정을 신장 시킬 수 있는 교수-학습 방법을 적용하여야 한다.

초등학교 사회과의 창의력 교육관련 내용은 <표 II-14>와 같다.

<표 II-14> 초등학교 사회과의 창의력 교육관련 내용

학년	내용	영역
5	태백산맥 산지에서 발달한 고랭지 농업과 목축업에 대한 사례를 통하여 주어진 자연환경을 적극적으로 활용하는 모습 조사한다.	우리 국토의 모습(심화)
	석유나 물 등 필수적인 자원이 부족해질 미래의 삶에 대한 시나리오 작성 및 역할극으로 표현한다.	우리 국토의 모습(심화)
	지역의 산, 촌락을 선정하여 촌락의 실태와 생활모습, 문제점 등을 조사해 보고 그 문제의 해결 방법을 토의한다.	여러지역의 생활
	우리나라 경제가 계속 발전하기 위해서 개인과 기업들이 어떤 일에 힘써야 하는지 토의한다.	세계 속 우리경제(심화)
	우리 주변의 특정한 생활도구를 선정하여 거기에 담긴 조상들의 과학 기술면에서의 슬기를 알아본다.	우리 거래의 생활문화(심화)
6	서로 다른 종교를 가지고 있는 사람들끼리 어떻게 대하여야 공동체 생활이 바람직하게 유지될 수 있는지 토의한다.	우리 거래의 생활문화(심화)
	각 왕조별로 나라를 일으키고 발전시킨 인물을 선정하여 그들의 업적을 분석하고 공통점과 차이점 알아본다.	우리거래, 우리나라(심화)
	조선 후기의 농촌 사회가 변화한 모습을 찾아보고 농민생활의 안정을 위하여 노력한 사람들의 업적과 생각을 알아본다.	우리거래, 우리나라(심화)
	우리 전통 문화 중에서 세계화 되고 있는 것을 조사하고 앞으로 세계화 할 수 있는 것을 찾아 토의한다.	함께 살아가는 세계(심화)

사회과목에서는 5학년 ‘주어진 자연환경을 적극적으로 활용하는 모습’을 바탕으로 NIE 수업 내용을 조직하였다.

수학과는 수학적 문제를 해결하기 위하여 먼저 문제를 분명히 이해한 후 문제 해결을 위한 합리적이고 창의적인 해결 계획을 작성하여 실행한 후 반성 과정을 거치는 사고 태도를 기른다. 이러한 수학적 학습을 통하여 학생들은 수학의 기초적인 개념, 원리, 법칙을 습득하고 기능을 익혀, 자연과 사회에서 일어나는 현상이나 문제를 수학적 방법으로 조직하고 해결할 수 있는 문제해결능력을 높이며, 유연하고 다양한 사고 활동을 통하여 수학적 사고력과 창의력을 배양할 수 있다.

초등학교 수학과와 창의력 교육관련 내용은 <표 II-15>와 같다.

<표 II-15> 초등학교 수학과 의 창의력 교육관련 내용

학년	내용	영역
5	하나의 문제를 두세 가지 방법으로 해결하고, 그 방법을 비교할 수 있다.	문자와 식
	두 가지 종류의 무늬를 옮기기, 뒤집기, 돌리기 등의 방법을 이용하여 새로운 무늬로 만들 수 있다.	규칙성과 함수
	과제를 정하여 목적에 맞게 자료를 수집하고 정리하여 알맞은 그래프로 나타내고 자료의 특성을 설명할 수 있다.	확률과 통계
	주어진 문제에서 조건을 바꾸어 새로운 문제를 만들고 해결할 수 있다.	문자와 식
6	여러 가지 자료를 보고 문제를 만들고 해결할 수 있다.	문자와 식
	분수와 소수의 혼합계산이 적용되는 실생활의 문제를 만들고 해결할 수 있다.	수와 연산
	주어진 생활 장면에서 소재를 찾아 문제를 만들고 해결할 수 있다.	문자와 식
	식으로 나타낸 대응관계를 보고 문제를 만들어 해결할 수 있다.	규칙성과 함수

수학과목에서는 6학년 ‘주어진 생활 장면에서 소재를 찾아 문제를 만들고 해결하기’를 바탕으로 NIE 수업 내용을 조직하였다.

과학과의 학습은 학년에 올라감에 따라 점차적으로 환경과 실생활 문제를 학습의 소재로 활용하고 탐구 활동을 통하여 생활 주위에서 일어나는 문제를 스스로 발전하고 해결하려는 태도를 기르도록 해야 한다. 단편적인 과학 지식보다는 기본 개념을 바탕으로 통합적으로 이해하도록 하고 창의성, 개방성, 객관성, 합리성, 협동심을 기르는 데 유의해야 한다.

초등학교 과학과의 창의력 교육관련 내용은 <표 II-16>과 같다.

<표 II-16> 초등학교 과학과의 창의력 교육관련 내용

학년	내용	영역
5	여러 가지 물체를 렌즈로 보았을 때 나타나는 상의 특징을 비교하고 실생활에서 이용되는 예를 찾는다.	거울과 렌즈
	전지와 전구를 여러 가지 방법으로 연결하여 불을 켜 본다.	전기회로 꾸미기
	여러 가지 에너지가 전환되는 예를 조사하고 그 때의 기체 성질을 추리	여러 가지

학년	내용	영역
	한다.	기체
6	바람을 이용해서 움직일 수 있는 장난감을 만들어 ‘누가누가 빨리 가나’ 경기하기	기체의 성질
	지레를 사용하여 물체를 들 때의 힘의 크기를 비교함으로써 지레의 원리를 알고 지레가 실생활에서 이용되는 예를 찾는다.	편리한 도구
	전자석을 만들어 그 성질을 알아보고, 실생활에서 전자석이 이용되는 예를 찾는다.	전자석
	초가 탈 때 나타나는 현상을 관찰하고 초가 탄 후 만들어진 물질을 확인한다. 또 실생활에서 연소가 이용되는 예를 찾는다.	촛불 관찰

과학 과목에서는 6학년 ‘초가 탈 때 나타나는 현상’을 바탕으로 NIE 수업 내용을 조직하였다.

실과는 단순한 지식과 기능의 습득보다는 이를 일상생활에 창의적으로 실천할 수 있으며 원만한 인간관계를 수행할 수 있는 능력을 가지도록 하는 데 중점을 두고 있다. 또 실험·실습을 통한 체험적 과정과 토의 학습, 견학 등 학생중심 수업을 강조하고 있다.

초등학교 실과의 창의력 교육관련 내용은 <표 II-17>과 같다.

<표 II-17> 초등학교 실과의 창의력 교육관련 내용

학년	내용	영역
5	용돈 사용에 관한 예산, 지출을 계획하고 그 내용을 기록장에 기입할 수 있다.	용돈 관리하기
	실내 청소 계획을 세워 손 청소 및 기계 청소를 할 줄 알며, 집 안의 쓰레기를 분리하여 처리할 수 있다.	생활환경 정돈하기
6	직업의 종류와 특성 등 직업 세계를 이해하며 자신의 직업을 탐색하고 계획을 세울 수 있다.	일과 직업의 세계
	우리가 매일 접하는 밥과 빵을 이용하여 간단한 음식을 만들 수 있다.	간단한 음식 만들기
	목제품을 구상한 후 마름질하고 조립하는 과정을 거쳐서 간단한 목제품을 만들 수 있다.	목제품 만들기
	주변의 생활용품을 재활용하여 자원을 효율적으로 활용할 수 있다.	자원

학년	내용	영역
		활용하기
	식물이나 소품으로 실내 환경을 아름답게 꾸밀 수 있다.	집안 환경 가꾸기

실과에서는 5학년 ‘주변의 생활용품을 재활용하여 자원을 효율적으로 활용할 수 있다’를 바탕으로 NIE 수업 내용을 조직하였다.

나. 수업 모형

초등학교 과목별 창의력 교육관련 내용에서 알 수 있듯이 최근 학교 현장에서 강조되고 있는 것이 학생중심 학습 방법이다. 학생중심 학습 방법을 강조하는 이유는 학생들의 자발적이고 주체적인 학습에 의해 획득한 지식을 재구성하여 새로운 문제해결에 적용할 수 있는 능력을 키울 수 있기 때문이다. 따라서 교육 내용에 적합한 교수-학습 방법을 구성하는 것이 매우 중요한 일이라 할 수 있다. NIE 수업 모형을 구성하기 위하여 NIE 교수-학습형태와 창의적 문제해결 학습 모형을 살펴보았다.

1) NIE 교수-학습 형태

신문을 이용한 교수-학습 형태에는 크게 3가지 유형이 있다.

첫째, 수업에 신문을 직접 활용하는 유형으로 신문의 내용을 그대로 본 수업에 활용하여 학습목표에 도달시킨다. 교사가 본시 학습 목표와 방향을 정확히 이해하고 교육 과정 요소와 관련된 신문의 내용을 선택하여 그대로 이용되는 방법으로 신문 자료를 수업의 도입부터 정리까지 총괄적으로 이용한다.

둘째, 교육 과정의 보조 자료로써 신문을 활용하는 유형인데 이것은 교육과정 요소를 지도하면서 보충·심화 자료의 하나로 신문을 활용하는 방법이다.

셋째, 교육과정에 근거하여 신문 자료를 재구성한 후 투입하는 유형이다. 이 유형에서는 교사가 먼저 교육 과정 분석을 마치고 본시 내용과 관련된 신문 내용을 재구성한 다음 수업에 투입시키는 것이 순서이다(박진희, 2005).

본 연구에서는 신문을 직접 사용하는 유형과 신문 자료를 재구성한 후 투입하는 유형을 사용하였다.

2) 창의적 문제해결 학습 모형

창의적 문제 해결 학습모형은 대부분 4-6단계의 문제해결 단계를 제시하고 있으며 공통적으로 문제의 발견, 문제 해결 방안 모색, 여러 해결방안 중 가장 훌륭한 아이디어를 선택하는 과정을 포함하고 있다. 체계적으로 문제를 해결하려는 시도는 Dewey, Wallas에게서 그 근원을 찾아 볼 수 있으며 그 후 Osborn과 Parnes 등에 의한 창의적 문제해결 학습 모형이 제시되어 꾸준히 연구되어지고 있다(전경원, 2000).

<표 II-18> 창의적 문제 해결 학습 모형

학자	단계	내용	
Osborn (1963)	3 단 계	사실 발견 단계	제시된 상황을 파악하기 위한 문제의 이해와 준비 단계
		아이디어 발견 단계	문제를 해결하기 위해 다양하고 새로운 창의적인 아이디어를 산출하는 단계
		해결 발견 단계	흥미롭고 가능성 있는 아이디어를 유용하고 실행 가능한 방법으로 바꾸어 표현하는 단계
Torrington, I saksen과 D orval (2006)	6 단 계	관심 영역 발견 단계	문제 해결의 출발점을 찾기 위해 중요하게 생각되는 목표와 관심 영역을 발견하는 단계
		자료 발견 단계	문제를 파악하기 위해 정보를 수집하고 분석하는 단계
		문제 발견 단계	문제를 정의하는 단계
		아이디어 발견 단계	최종적으로 진술된 문제를 해결 할 아이디어를 생각하는 단계
		해결책 발견 단계	생각해 낸 아이디어를 평가하고 그 중에 최선의 아이디어를 선정하는 단계
Wallas (1926)	4 단 계	준비 단계	문제를 해결 할 방법을 찾고 경험과 지식을 동원하는 단계
		부화 단계	준비 단계에서 조명 단계 전까지의 기간으로 생각을 잠시 접고 쉬는 단계

학자	단계	내용
	조명 단계	문제를 해결 할 기발한 아이디어가 떠오르는 단계
	실증 단계	조명 단계에서 떠오른 새 아이디어가 문제를 정말 해결해 낼 수 있는지 실제로 검증하는 단계
Parnes (1997)	사실 발견 단계	문제를 파악하기 위한 정보와 자료를 수집하고 분석하는 단계
	문제 발견 단계	다양한 관점으로 문제를 탐색하여 문제를 정의하는 단계
	아이디어 발견 단계	제시된 다양한 진술문에서 최종적으로 그 문제를 해결 할 아이디어를 생각해 내는 단계
	해결 안 발견 단계	산출된 여러 가지 아이디어들을 어떤 기준에 근거하여 평가하고 최선의 아이디어를 선정하는 단계
	수용 안 발견 단계	선택된 아이디어를 실천에 옮길 행동 계획을 세우는 단계

Osborn의 창의적 문제해결 학습 모형은 창의적 교육재단(Creative Education Foundation)의 창시자인 Osborn(1953)이 1953년 6단계의 창의적 문제해결 학습 모형을 제시하였다. 1단계는 오리엔테이션 단계로 문제를 부각시킨다. 2단계는 준비단계로 관련 자료를 수집한다. 3단계는 문제 분석 단계로 적절한 자료들을 분류한다. 4단계는 가설 단계로 대안적인 아이디어를 만든다. 5단계는 부활 단계로 문득 통찰이 일어나게 한다. 6단계는 확인 단계로 결과적으로 얻게 되는 아이디어를 판단한다.

이러한 6단계의 창의적 문제해결 학습 모형은 1963년 3단계로 단순화되어 교육에 적용되어 왔다. 단순화 된 3단계 중 1단계 사실발견단계는 문제 제시되는 상황의 핵심을 파악하기 위한 문제의 이해와 준비 단계이다. 2단계 아이디어 발견 단계는 문제를 해결하기 위해 다양하고 새로운 창의적인 아이디어를 산출해 내는 단계이다. 3단계 해결발견단계는 흥미롭고 가능성 있는 아이디어를 유용하고 실행 가능한 방법으로 바꾸어 표현하는 단계이다(Osborn, 1963).

본 연구에서는 Osborn의 3단계를 중심으로 NIE 학생중심 교수-학습 방법을 재구성하였다.

5. 선행연구 분석

본 연구를 계획하는 데 2000년 이후의 NIE 관련 논문들을 조사하여 분석해 본 결과 크게는 교과 영역과 비교과 영역으로 나누어 구분할 수 있다. 비교과 영역을 다시 세분화 한다면 창의성, 글쓰기 및 토론, 진로직업으로 나누어 분류할 수 있었다. 다음은 선행연구를 창의영역, 교과영역, 글쓰기 영역, 진로·직업 영역으로 분류하여 분석한 내용이다.

첫째, NIE를 활용한 창의성 관련 논문들은 이정연(2008), 박진희(2005), 권금자(2004), 황순덕(2001) 등의 연구가 있다.

창의성 신장을 위한 NIE 프로그램 연구에서 이정연(2008)은 학생들에게 ‘살아 있는 교과서’인 신문에 대해 알려주고 신문을 구성하고 있는 요소들을 이용해 창의력을 향상시킬 수 있는 프로그램을 ‘신문과 놀기, 신문에서 정보 찾기, 신문 꾸준히 읽기, 신문 알고 읽기’ 4단계로 개발하여 진행하였는데 시간이 지날수록 완성도 있는 결과물들이 많이 나왔고, 수업에도 집중하는 모습이 보였다고 밝히면서 NIE를 꾸준히 하는 것이 창의력을 증진시키는 데 효과가 나타난다고 밝혔다. NIE 프로그램이 초등학생의 창의적 사고력에 미치는 효과에서 박진희(2005)는 TTCT 언어검사 A형을 실시하여 실험집단은 통제집단에 비해 유창성이 유의미하게 증가하지 않았지만 융통성과 독창성은 유의미하게 증가하였다는 결론을 내었다. 권금자(2004)는 신문을 활용한 글쓰기 학습이 창의성 신장에 미치는 영향에서 15개월 간에 걸쳐 중학교 2학년 2개 학급을 대상으로 연구를 실시하였다. 창의성에 대한 사전 검사에서 연구반과 비교반 간의 창의성 평균점수 차이는 없었지만 실험 후 창의성 하위요소 중 독창성을 제외한 융통성, 유창성, 정교성에서는 의미 있는 차이를 발견하였다고 밝혔다. 또한 신문 자료의 활용은 글쓰기에 대한 흥미를 유발하여 학생들의 사고의 폭을 넓히는 데 효과적이었으며 궁극적으로 창의성 신장을 기대할 수 있음을 확인하였다. 신문 활용 교육이 초등학교 아동의 창의성 신장에 미치는 영향에서 황순덕(2001)은 18주 동안 NIE를 실시한 실험연구를 통해 NIE 활동이 개방성과 유창성에 크게 기여한다는 결론을 밝혔다. 하지만 융통성과 독창성 신장에는 별로 영향을 미치지 못한 것으로 해석하였다. 또한 성별에 따라서는 창의성의 차이가 나타나지 않았다고 밝혔다.

이처럼 NIE를 활용하여 창의성 증진을 연구한 결과 박진희(2006)는 융통성과 독창성에서 유의미한 증가를 보였다고 하였고, 권금자(2004)는 유창성, 융통성, 정교성에서 황순덕(2001)은 유창성에서 유의미한 증가를 보였다고 밝혔다. 따라서 NIE활동이 창의성의 하위요소에 골고루 영향을 주고 있음을 알 수 있다.

둘째, NIE를 활용한 글쓰기 관련 연구 논문들은 신혜령(2012), 이은미(2009), 이광재(2009), 유봉현(2004), 방부숙(2000) 등이 있다.

NIE를 활용한 글쓰기 지도 방법에서 신혜령(2012)은 중학교 학생들의 쓰기 능력 신장을 위해 NIE를 활용하였다. 2009년 개정 교육과정의 쓰기 영역에 대한 내용을 분석하고 실제 영역에 맞추어 신문을 활용하였는데 정보전달의 글쓰기를 위해서는 기사를 사용하였고, 설득하는 글쓰기를 위해서는 신문의 사실과 독자투고를 활용하였으며 정서표현의 글쓰기 방법으로는 사진을 사용하였다. 그 결과 학생들은 신문의 다양한 분야를 살펴보게 되었으며 사회문제와 관련한 대화를 나누고 이해하게 되었다고 하였다. 또한 수업 태도에서 고쳐 쓰기를 하겠다는 학생이 늘어났으며 다른 사람의 의견을 반영하게 되었다고 밝혔다. 이은미(2009)는 NIE를 통한 논증적 글쓰기 신장 방안 연구에서 논증적 글쓰기를 위해서는 사고력, 읽기 능력, 쓰기 능력 등이 복합적으로 요구어진다고 밝히면서 그 요구에 부합하기 위해서는 전반적인 국어능력의 함양이 필요하다고 하였다. 즉 제7차 교육과정의 목표에 부합하기 위해서는 비판적 사고력이 향상되고 기존의 형식논리학에서 벗어나 논증모델을 만드는 것이 중요하다고 하였다. 방부숙(2000)은 NIE를 활용한 설명문 쓰기 지도방안 연구에서 초등 6학년 2개 학급을 대상으로 실험연구를 하였는데 설명문에 대한 자신감과 사물에 대한 깊이가 비교집단보다 증가되었다는 결과를 얻었다. 또한 신문 스크랩을 하는 아동이 늘어났으며 특히 글의 개요를 쉽게 쓸 수 있는 아동이 늘어났음을 밝혔다. 글쓰기에서 기사, 사진, 사실, 독자투고 등을 활용하여 수업을 한 결과 비판적 사고력이 바탕이 되는 논증적 글쓰기는 물론 설명문과 정서 표현 글쓰기에도 도움을 주었다는 것을 알 수 있다.

셋째, NIE 교과 교육 효과에 관한 연구는 김수경(2014), 구정희 외(2011), 정문성 외(2010), 권선중(2007), 최현숙(2003) 등의 논문이 있다. 김수경(2014)은 NIE를 활용한 독서교육방안에서 NIE를 활용한 독서교육이 기존의 독서교육과는 의

미 있는 변별을 확인하였다. 문학텍스트와 신문의 실제적 사실이 사회·문화의 맥락 안에서 어떻게 형성하는지 주목하여 독서교육의 방안을 구안했는데 NIE를 활용한 독서교육은 학습자의 흥미도를 증진시켰고, 독서교육에서 효율적이라는 유의미한 결과를 확인하였다. 정문성 외(2010)에 따르면 교과서만으로 수업을 한 집단과 신문을 수업 자료로 사용한 집단 사이에 학업성취도에 분명한 차이를 드러냈다. 신문을 활용한 집단이 그렇지 않은 집단보다 학업성취효과가 크다는 것으로 객관식 문항보다는 주관식 문항에 차이를 보여 저급 사고력보다 고급 사고력을 향상시키는데 더 큰 역할을 한다는 것을 밝혔다. NIE의 자기주도 학습과 관련한 연구를 수행한 강명선 (2014)에 따르면 초등학생들의 NIE 경험이 자기주도적 학습, 주관적 학업성취에 영향을 미친다는 결과를 관찰하였다. 즉, 신문을 거의 읽지 않는 집단에 비해 매일 읽는 집단이 통계적으로 보다 우수한 자기주도적 학습 능력을 나타내었다. 그리고 NIE를 활용한 실과 수업이 초등학생의 창의성 신장에 미치는 효과에서 권선중(2007)은 6학년 2개 학급 60명을 대상으로 실험연구를 한 결과 창의성 하위요소 중에서 유창성과 융통성이 크게 기여되었다는 연구 결과를 얻었다. 즉 NIE 수업을 활성화·다양화 하는 것이 아동의 창의성에 도움이 된다고 하였다. 최현숙(2003)은 신문을 활용한 자기 주도적 학습의 가능성과 한계에 관한 연구에서 신문을 교재로 하는 발표와 포트폴리오의 구체적인 효과와 문제점을 연구하였다. 현장 수업의 자료와 면접을 통한 질적 조사 방법으로 연구한 결과 자기 주도적 학습 능력과 논리적 의사소통 능력을 길러주고 고등사고력 신장에 효과적이라고 밝히고 있다.

넷째, NIE를 활용한 진로, 직업 관련 연구에는 이학수(2012), 하재경(2007), 송상희(2006), 한수경(2004) 등의 논문이 있다.

이학수(2012)는 신문 활용 진로교육프로그램이 지역아동센터이용 아동의 진로성숙도에 미치는 효과성 연구에서 실험집단은 통제집단에 비하여 진로성숙도 태도 하위영역인 계획성, 성향, 타협성, 결정성의 전 영역에서 점수가 유의미하게 높아짐으로써 신문 활용 진로교육프로그램이 진로성숙도의 태도 영역을 향상시키는데 효과적임을 밝혔다. 또한 진로성숙도 능력의 하위영역인 직업의 이해 능력, 자신의 이해 능력, 직업 선택 능력, 의사결정 능력의 전 영역에서 점수가 유의미하게 높아짐으로써 진로성숙도의 능력 영역을 향상시키는데 효과적임을 밝

히면서 NIE 효과를 증명하였다. 하재경(2007)은 신문 활용 교육(NIE)을 이용한 진로탐색프로그램이 중학생의 학습동기에 미치는 효과를 알아보기 위해 매주 2회 50분씩 총 11차시의 수업을 진행하였다. 그 결과 NIE를 활용한 진로탐색 프로그램은 훈련 등을 통해 정보처리 능력의 신장, 주관을 형성해 나가는 자주성의 신장, 다양한 의견과 다양한 삶이 존재하는 것을 깨닫게 되는 개방성의 신장, 성공한 사람들의 실물자료를 활용함으로써 학업성적이 유의미하게 향상되었다고 밝혔다. 또한 학습동기의 하위요인인 내적 가치, 호기심, 자신감을 향상시켰다는 결론을 도출하였다

이상의 선행논문을 고찰해 본 결과 2010년 이후 쓰기영역, 교과 교육 관련 연구뿐만 아니라 진로, 직업관련 태도에서도 NIE 연구가 활발하게 진행되고 있음을 알 수 있다. 하지만 다른 연구에 비해 NIE를 활용한 창의성 신장에 대한 연구는 2008년 이후 찾아보기 힘들었다. 따라서 본 연구는 신문의 구성요소를 적극 활용하여 창의력을 효과적으로 증진시킬 수 있는 구체적 방법을 제시하고자 한다.

III. 연구 방법

수업 현장에서 가장 크게 문제가 되는 것은 ‘무엇을 가르칠 것인가?’와 ‘어떻게 가르칠 것인가?’하는 점이다. 전자가 학습내용의 조직에 관한 문제라면 후자는 그것을 전달하는 학습방법의 문제라 할 수 있다(고효숙, 1999). 따라서 본 연구는 구성요소별 NIE 활동과 아동의 창의력 신장에 관한 실험연구를 위하여 NIE 학습내용과 NIE 학생중심 교수-학습방법을 구성하여 NIE 연구 모형을 개발하였다.

실험연구란 문제해결을 위하여 새로운 기술이나 접근 방법을 개발하여 현장에서 직접 적용하여 효과를 알아보는 연구 방법이다.

1. 학습자 분석

가. 연구 대상

본 연구는 노형초, 남광초, 외도초, 백록초, 한라초의 5-6학년 학생들을 대상으로 하였으며 5학년 7명, 6학년 8명으로 구성되었다. 성별로는 남학생 8명, 여학생 7명으로 총 15명을 3그룹으로 나누어 연구가 진행되었다. NIE를 배운 기간을 3단계로 나누었는데 각 단계는 8개월로 정하였다. 15명 학생들의 NIE를 배운 기간을 정리해보니 1개월부터 26개월이었고, 그 기간을 3등분 했더니 배경변인에 따른 아동들의 인원이 균등하게 배분되었다. 자세한 내용은 다음 <표 III-1> 과 같다.

<표 III-1> 연구 대상

구분	1그룹			2그룹			3그룹		
NIE를 배운 기간	1~9 개월	10~17 개월	18~26 개월	1~9 개월	10~17 개월	18~26 개월	1~9 개월	10~17 개월	18~26 개월
남5					1명				
여5				1명	2명			1명	1명
남6	1명		3명		1명		1명		
여6			1명					1명	
총	5명			6명			4명		

나. 연구대상의 특성

5-6학년 학생들은 인간발달 단계적 측면에서 아동기에서 청소년기로 넘어가는 연령이다. Piaget와 Kohlberg의 이론을 바탕으로 인지적 특성을 살펴본다면 5-6학년들은 구체적 조작기에 해당하며 이 시기 동안은 체계적인 논리적 사고가 발달하게 된다. Piaget는 구체적 조작기 아동의 행동 속에 나타나는 논리적 사고의 가장 중요한 특징으로 가역성(reversibility)을 들고 있다.

5-6학년은 구체적 조작기에서 서서히 형식적 조작기로 넘어가는 단계이다. 형식적 조작기는 가설을 설정하고 이를 전체로 추론하는 명제적 사고와 문제해결 과정에서 관련된 변인들을 추출하고 분석하며 이를 상호 관련짓고 통합하는 결합적 분석, 구체적 대상의 존재여부와 상관없이 형식논리에 의해 사고를 전개하는 추상적 추론의 3가지 특성을 가지고 있다.

정의적 특성으로는 Freud 와 Erickson의 이론을 살펴보고자 한다. Freud는 성적에너지인 리비도가 집중적으로 표출되고 만족을 얻는 신체부위의 변화에 따라 심리성적 발달단계를 구분하였다. 각 단계에서 적절히 욕구가 충족될 때 정상적인 성격발달을 이룰 수 있으며, 특정 단계에 고착이 되면 계속 집착하게 되므로 성격발달은 퇴행이 일어나게 된다. 또한 변화하는 욕구를 충족시키고자 환경과 접촉하는 과정에서 아동이 경험하는 위기와 극복과정을 성격발달의 주요요인으로 생각하였다. 즉, 긍정적 경험이 부정적 경험보다 많으면 위기를 긍정적으로

극복하게 되며 아동은 긍정적 성격으로 발달하게 되는 것이다. 이중에서 5학년 시기는 아동기의 자아 성장의 결정적인 단계로서 ‘근면성 대 열등감’의 위기를 극복하기 위한 인지적·사회적 기술을 요구하게 된다. 이 시기의 아동은 학교나 가정에서 부과된 여러 과제들을 성실히 수행하는 과정에서 근면성을 획득하게 되며, 이에 대해 적절한 성취를 느끼지 못하면 열등감에 빠져들게 된다. 그러므로 Erickson은 아동을 격려하고 재능을 발견하며 북돋아주는 교사나 부모의 태도를 중시하고 있다(송명자, 1995).

2. 학습 내용

가. NIE 학습 내용 조직

NIE 학습 내용을 조직하기 위해 제2장에서 분석한 제7차 교육과정의 교과별 창의성 관련 내용과 NIE와 창의력의 관계에서 정리한 내용을 바탕으로 하여 다음과 같은 8차시의 NIE 학습 내용을 조직하였다. 조직한 내용을 표로 정리하면 다음 <표 III-2>와 같다.

<표 III-2> 구성 요소별 NIE 학습 내용

차시	NIE 학습 내용	신문의 구성요소
1	다양한 사고 특성에 따라 생각 확장하기	기사
2	사회 문제에 창의적 문제 해결방안 생각하기	기사
3	주어진 물건으로 도움주기	사진
4	상품광고 이미지 사용하여 공익광고 만들기	광고
5	내가 PD라면...지역과 연계한 프로그램 만들기	TV편성표
6	주어진 자료로 수학문제 출제하기	운세표, 일기예보
7	비유적 표현 넣어 이야기 꾸미기	표제
8	만화를 설명문, 시조, 기사로 바꾸기	만화

3. 학습 방법

가. NIE 교수-학습 방법

모든 NIE 수업에 하나의 교수-학습 방법만으로 지도 할 수 있는 것은 아니다. 하지만 본 연구는 NIE가 가지고 있는 장점을 충분히 살리면서 창의력 신장을 위한 학생중심 수업방법을 고려하였다.

본 연구를 하기위하여 NIE 교수-학습 형태의 첫 번째와 세 번째의 방법으로 학습 자료를 사용하였고, Osborn의 창의적 문제해결학습 모형을 단순화하여 NIE 학생중심 교수-학습 방법 3단계를 재구성하였다. 창의적 문제해결 학습 모형에서 Osborn의 모형을 선택한 이유는 다른 모형에 비해 신문으로 수업하기가 비교적 적절하며 다른 모형들도 단순화 시키면 Osborn의 3단계와 비슷하기 때문이다.

따라서 본 연구에서는 이 두 가지 모형의 장점을 살려 학생중심 교수-학습 방법을 재구성 하였으며 그 학습 모형을 제시하면 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> NIE 학생중심 교수-학습 방법

단계	NIE 학습 방법	학습 방향
사실 발견단계	-학습문제 확인 -학습의 필요성 및 중요성 확인	교사, 학생 중심 학습
아이디어 발견단계	-다양한 아이디어 산출 -최선의 아이디어 선택	학생 중심 학습
해결안 발견단계	-유용한 아이디어로 다듬기 -아이디어 발표	학생 중심 학습

1) 학습문제 확인

가장 먼저 학생들의 집중도를 높이기 위해 학습목표와 관련된 퀴즈나 게임 혹은 스토리를 제공하면서 학습을 유도한다. 다음은 학습 목표를 불러주고 활동할 스케치북에 직접 학습목표를 쓰게 한다. 학습목표에는 신문의 구성요소 중 어떤 자료를 활용할지 제시하고 학생 스스로 이번 수업 안에서 해결해야 할 문제를

제시한다.

2) 학습의 필요성 및 중요성 확인

개념 설명을 한 후 이 수업이 어떤 부분에 도움이 될지, 이 수업이 왜 필요한지 질문과 대답을 하는 과정을 거친다. 질의응답을 하는 과정에서 NIE 활동을 하는 이유가 명확해지기 때문에 그 활동을 자기 주도적으로 하게 되고 그것이 바로 학생중심 수업으로 나아가는데 기반이 된다. 또한 이 활동이 지난 번 어떤 활동과 연관되는지 앞으로 어떤 문제를 해결하는 데 도움이 될지 연계시키는 작업이 이루어진다.

3) 아이디어 산출

적당한 시간을 부여하고 많은 아이디어를 많이 산출하게 한다. 이 때 마냥 시간을 주는 것 보다 적당한 시간을 정해주는 것이 아이디어를 산출하는 데 도움을 줄 수 있다. 뿐만 아니라 짧은 시간 안에 많은 아이디어를 산출할 수 있는 힘이 길러진다. 아이디어의 양은 창의력 신장에 중심이 되는 활동으로 가장 기본적인 면서 중요하다. 이 단계에서는 창의성의 하위요소인 유창성과 융통성 증진에 도움이 될 수 있다.

4) 아이디어선택

다양하고 창의적인 아이디어를 산출해 냈다면 그 중에서 목적에 맞는 가장 적절한 아이디어를 스스로 선택한다. ‘나만의 새로운 생각인가?’ 가 선택의 기준이 된다. 이 단계에서는 창의성의 하위요소 중 독창성 증진에 도움을 준다.

5) 유용한 아이디어로 다듬기

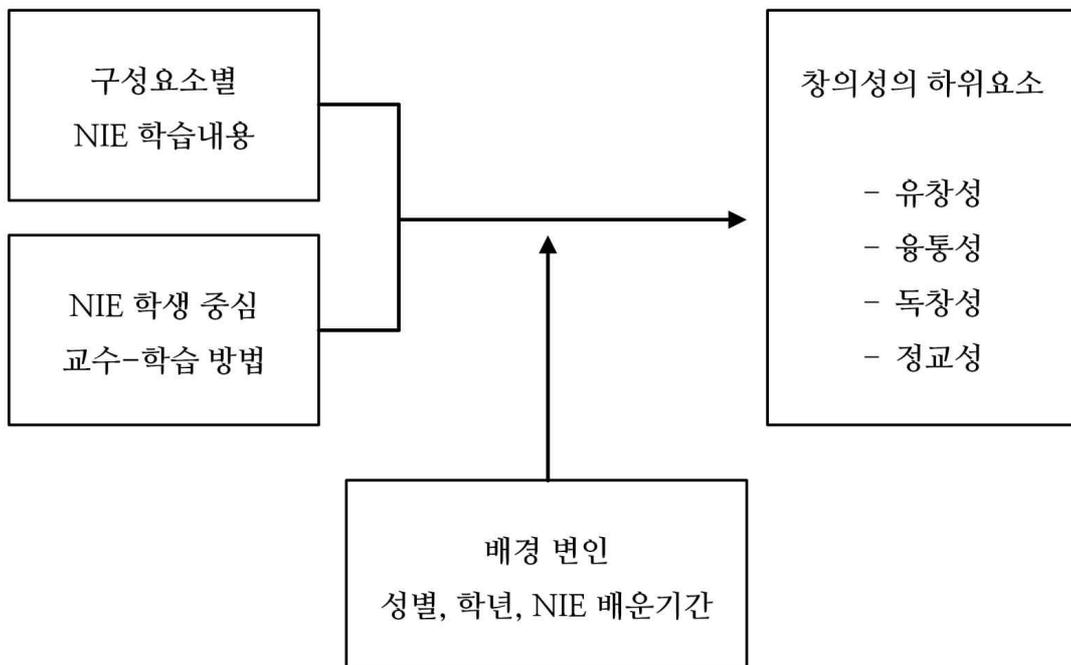
스스로 세부적 질문을 통하여 자신이 선택한 아이디어가 최종적으로 학습목표랑 연관이 깊은지 따져보고 내 삶 뿐 만아니라 우리사회에 가치롭고 유용하려면 어떻게 해야 하는지 생각을 점검하고 수정한다. 이 단계에서는 창의성의 하위 요소 중 정교성을 훈련하는 데 도움이 된다.

6) 아이디어 발표

다듬어 낸 아이디어를 발표하고 상대방의 질문에 구체적으로 대답하면서 자신의 아이디어를 더욱 구체화시킨다. 또한 상대방의 발표를 경청하면서 궁금한 점을 질문하고 대답을 듣는 기회를 갖는다. 상대방의 답변과 아이디어를 통해 또 다른 배움을 정리한다.

4. 연구 모형

본 연구에서는 구성요소별 NIE 학습내용과 NIE 학생 중심 교수-학습 방법을 통틀어 ‘NIE 활동’이라 칭하였다. 그 NIE 활동과 창의력 신장의 관계를 배경변인에 따라 구체적으로 알아보고자 다음 [그림Ⅲ-1] 과 같이 NIE 연구 모형을 개발하였다.



[그림 Ⅲ-1] NIE 연구 모형

IV. NIE 활동과 창의력 신장의 실제 및 분석

1. 프로그램 실제

프로그램은 실제 활동내용, 활동상황, 활동결과물, 활동내용 정리의 순서대로 진행하였고 진행순서에 따라 4개의 과정으로 정리하였다.

가. 1차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동내용

일시: 2015년 2월 6일, 인원: 4명, 구성요소: 기사

주제	사고의 확장			신문 자료	기사
1차시	2015.2.6.	시간	90분	창의성 하위요소	유창성, 융통성, 정교성
학습 목표	기사를 읽고 6가지 사고 모자의 특성에 맞게 생각을 정리할 수 있다.				
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 활동지에 직접 쓴다. -6색 사고모의 개념을 설명한다.			교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-여러 가지 사고 특성을 설명하고, 여러 가지 사고특성에 따라 생각을 확장하는 것이 왜 필요한지 의견을 나눈다. -6색 사고모의 개념에 대하여 들은 대로 설명하기			
1단계 활동 시간 (20분)					
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-사고의 특성에 알맞게(객관적사고, 직관적 사고, 긍정적 사고, 부정적 사고, 창의적사고, 중립적 사고)떠올리기			학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-떠올린 생각 중에 가장 핵심이 되거나 유용한 생각을 몇 가지 뽑아 정리하기			
2단계 활동 시간 (40분)					
해결안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-조절과 통제를 담당하는 청색 모에 앞에서 했던 생각들을 모아 수정하고 다듬어 한 편의 글로 완성하기			학생 중심 학습
	아이디어 발표	-발표와 질문을 통하여 자신의 생각을 구체화시키기			
3단계 활동 시간 (30분)					

2) 활동상황



준비한 기사를 읽고 자신의 생각을 6가지의 사고 특성에 맞게 확장해 보는 활동이다. 6가지 색깔 모자는 백색 모, 적색 모, 황색 모, 흑색 모, 녹색 모, 청색 모이다. 백색 모는 객관적 사고 특성을 가지고 있으며, 적색 모는 직관적 사고, 황색 모는 긍정적 사고, 흑색 모는 부정적 사고, 녹색 모는 창의적 사고, 청색 모는 중립적 사고, 결론의 사고 특성을 가지고 있다.

사고의 특성별로 생각의 확장을 도와주므로 유창성 연습이 되며, 하나의 주제를 가지고 여러 측면으로 사고를 유연하게 바꿔야 한다는 점에서 융통성이 길러진다. 특히 청색 모 활동은 사고의 균형을 위해 객관-직관, 긍정-부정, 해결-중립 등으로 구체화 시키는 작업을 하기 때문에 정교성을 기르기에 좋은 활동이다.

선생님으로부터 '6색 사고 모'에 대한 개념 설명을 들은 뒤 학생이 앞에 나가서 '들은 이야기를 다시 전달' 하는 장면이다.

4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

A는 수업시간에 말이 별로 없지만 가끔 ‘날씨가 좋으니 밖에 나가서 수업을 하자’ 는 등 자신의 의견을 주장할 때는 거침없이 말한다. 다른 친구들이 먼저 활동을 시작하면 잠시 뒤에 자신의 활동을 해나간다. 문제를 해결해 나갈 때 질문을 잘 하지 않고 스스로 하려고 한다. 글을 쓸 때나 발표를 할 때에도 억지로 덧붙이거나 글의 양을 늘리려 하지 않고 깔끔하고 담백하게 쓰고 간단하게 발표한다. 수업 시간 내에 활동을 마무리하려고 노력한다.

B는 자신의 것에 집중을 하다가 가끔씩 ‘정지 버튼’을 누른 듯 가만히 멈춘다. 문제를 해결할 때 시간은 걸리지만 질문을 많이 하지 않고 혼자 해결하려 한다. 발표를 시키면 자신이 없을 때는 “다 못했어요.” 라며 발표를 피하고, 자신 스스로 잘했다고 평가되었을 경우는 발표하겠다고 손을 든다. 수업을 하고 난 후에는 ‘이번 수업은 힘들었다.’ 혹은 ‘이 활동은 내 스타일이다.’ 등 수업에 대한 자신의 의견을 이야기 한다. 자신이 어렵다고 느끼는 활동은 수업시간 안에 마무리를 하지 못한다.

나) 학생의 활동지 내용

기사를 읽고 모르는 어휘를 찾아 [어휘사전]을 하였다. 둘 다 보수적 성향을 골라 어휘사전을 만들었는데 A는 자신이 생각하는 보수적 성향의 뜻으로 ‘보수적-고치는 것, 성향-생각하는 것이 서로 다른 것’이라고 썼으며 ‘기와집은 좋아해도 아파트는 싫어한다.’는 이미지를 그렸다. 또, ‘보수적인 아이를 찾아보기 쉽지 않다.’ 라는 한 문장을 만들었다.

여섯 가지 색깔 모자로 내용정리는 할 때 ‘신 중년들이 뭐 하러 한 주에 서너 번씩 만나는지 이해가 안 된다. 서로 마음이 맞고 그래도 재혼을 하는 것은 절차도 힘들고 하니 재혼은 하지 말아야 한다.’ 라고 직관적 사고에 정리하였고, 부정적 측면으로 돈 있는 사람만 연애 재혼하기 쉽고, 인기 있게 되며 돈 없는 사람들은 오히려 역효과를 불러와 자살이나 우울증에 걸리기 쉽다. 공개 연애 하다가 헤어지면 노인복지관에도 못 나오기 때문에 슬퍼진다고 정리하였다. 해결방안에는 결혼하기 전까지는 공개연애를 하지 말자는 의견을 냈다.

<소감문>

6색사고모는 객관적사고, 직관적사고, 긍정적사고, 부정적사고, 창의적사고, 중립적사고의 특성에 맞게 내용을 정리하는 것이다. 기사에 나온 신 중년에 대한 내용을 정리하는 것은 어렵지 않았다. 하지만 나는 신 중년에 대해서 부정적인데 긍정적 사고를 떠올려야 하는 것이 어색했다. 그래도 균형 있게 생각해야하니까 정교성이 길러진 것 같았다.

B도 어휘사전에서 보수적 성향을 골랐고 ‘보수적-무언가를 고치는 것, 성향-무언가를 주는 것’ 이라고 썼다. 우리나라 전통음식을 유지하려고 새로 들어온 인스턴트를 막는 모습을 이미지로 그렸다. 또, ‘아이들이 보수적이었으면 좋겠다.’를 한 문장으로 정리하였다.

직관적 사고에서 ‘요즘 노인들도 연애와 재혼을 하는 것을 보니 젊음으로 돌아가고 싶어 하는 것 같다. 또 어색하기도 하다.’ 라고 썼으며, 부정적 측면에서 돈 많은 사람만 연애나 재혼을 할 수 있고, 돈이 없는 사람은 더 외로워지면서 스트레스나 자살 등을 많이 할 수 도 있다. 헤어지면 노인 복지관에 못나가기 때문에 슬퍼하는 사람들과 집에 쳐박혀 있는 사람들도 많이 있을 수 있다. 등의 의견을 썼다. 해결방안으로 ‘노인복지관에서 짝 프로그램을 개설해서 외로운 사람들을 외롭지 않게 한다.’ 라는 의견을 냈다.

<소감문>

6색 사고모를 하고나서- 이 6색사고모는 요약하기, 단점, 장점 찾기 등을 6색으로 표현해서 기사에 있는 문제 등을 정리하는 활동이다. 이 활동은 단점, 장점 찾기에서 특히 단점 찾는 것이 좀 어렵고 창의적 해결방안을 생각하는 것도 좀 힘들었다. 반면 이 활동을 하며 새롭고 재미있는 것은 6개 색을 가지고 요약하고 기사를 간단히 정리하는 것이 새롭고, 마지막 청색 모에 총정리 할 때가 쉬워서 재미있었고 새로운 것을 알아가는 것도 재미있었다. 6색사고모는 창의적 해결방안을 할 때 평소에 생각하는 방안보다 더 새로운 해결방안을 생각해야하니 창의력에 도움이 되는 것 같다.

나. 2차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동 내용

일시: 2015년 2월 15일, 인원: 6명, 구성요소: 기사

주제	논리적 사고 훈련			신문자료	기사
2차시	2015.2.15.	시간	90분	창의성 하위요소	유창성, 독창성, 정교성
학습 목표	문제에 대한 원인을 찾고, 창의적인 문제해결방안을 생각할 수 있다.				
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 활동지에 직접 쓴다. -학습할 내용 '논리적 사고 훈련'을 소개 한다.			교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-문제 상황을 제대로 아는 것이 왜 필요한가? -문제 원인을 여러 측면에서 생각해 보는 것이 무엇에 도움이 되는가?			
1단계 활동 시간 (15분)					
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-기사를 읽고 문제 상황을 한 문장으로 정리하기 -기사에 나온 문제 원인을 찾고 내가 생각하는 문제 원인을 최대한 다양하게 떠올리기			학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-문제 원인에 따른 창의적 해결방안을 떠올리고 가장 적절한 아이디어를 선택하기			
2단계 활동 시간 (40분)					
해결안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-문제 현상, 문제 원인, 문제해결 방안이 자연스럽게 들어가게 자신의 의견 글을 완성하기			학생 중심 학습
	아이디어 발표	-발표와 질문을 통하여 자신의 글 침삭하기			
3단계 활동 시간 (35분)					

2) 활동상황



기사를 읽고, 내용에서 6하 원칙을 찾아 정리한 후 정리한 것을 바탕으로 1분 뉴스 원고를 작성한다. 그 다음에는 그 기사에 제시된 문제 상황을 뽑아낸다. 문제 상황을 한 문장으로 정리한 다음 문제의 원인을 파악하는데 기사에 나온 원인과 자신이 생각하는 원인을 분류하여 떠올려 본다. 원인 파악이 되었으면 사회에서 이 문제를 어떻게 해결 하려 하고 있는지 찾고, 자신이 생각하는 해결방안을 덧붙여 떠올려 본다.

문제 원인을 다양하게 떠올려 보는 과정에서는 유창성이, 사회에서 해결하려는 방법 이외에 내가 생각하는 해결 방법을 떠올리는 부분에서는 독창성이 필요하다. 또한 이 해결방안이 공공의 이익을 위한 것인지, 현실가능한지, 가치가 있는지 등을 따져보는 과정에서는 정교성이 길러진다.

4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

A는 자신이 정말로 모르는 단어 혹은 제대로 알고 싶은 단어를 어휘사전에 적는다. 어휘사전은 문장 안에서 잘 모르는 단어를 골라 사전을 찾아보고 내용을 파악한 후 그 내용에 어울리는 이미지를 그린 후 그 단어가 들어가게 한 문장을 만들어보는 활동이다. 모르는 것을 대충 넘어가거나 하지 않고 아는 것만큼 정리한다. 수업할 때 조용하며 꼭 필요한 경우를 제외하고는 질문을 하지 않는다. 여러 가지 생각을 떠올려 나열하는 것 보다는 꼭 필요한 한 가지를 떠올려 적는다.

B는 어휘사전을 잘 하지 않는다. 스스로 어휘력이 탄탄하다고 생각하는 편이라 기사를 읽다가 모르는 어휘가 있으면 핸드폰으로 바로바로 찾아 기억하려 한다. 이 학생에게는 다른 학생이 어휘사전을 하는 동안 기사를 요약하라고 했더니 내용이 자연스럽지는 않지만 나름대로 전달해야 할 사항들을 정리한다. 활동을 일찍 끝내지만 피드백을 하면 다음에 고치겠다고 한다.

나) 학생의 활동지 내용

문제 현상에서 A는 ‘아이들이 숙제를 인터넷에서 만들어진 숙제의 오타까지 베껴 쓰고 있다.’ 라고 정리하였고 내가 생각하는 원인에서 ‘많은 학원 숙제로 학교 숙제는 별로 중요하지 않다고 생각하고 베낀다.’로 정리하였다. 자신이 생각하는 해결방안으로는 ‘전문적으로 컴퓨터를 다루는 사람들을 모아 아이들의 숙제를 컴퓨터에 있는 정답들과 비교한다.’ 라고 정리하였다.

<소감문>

논리적 사고훈련이라는 활동에서 내가 생각하는 원인을 할 때 생각을 많이 떠올려야 하는 부분이 힘들었다. 신문에 원인이 있는데 또 내가 생각하려니까 생각이 나지 않았다. 문제해결 방안을 생각해 내는 것도 힘들었지만 ‘전문적으로 컴퓨터를 다루는 사람을 모아 아이들의 숙제를 컴퓨터에 있는 정답들과 비교 한다.’ 라고 썼다.

B는 문제 현상을 ‘초등학생들이 인터넷에 나와 있는 내용을 그대로 베껴서 사용한다.’ 라고 정리하였으며 내가 생각하는 원인에서는 다음과 같이 정리하였다. ①시간이 부족하다 ②게임 중독으로 인해 숙제를 대충한다. ③정보가 너무 찾기 쉽게 되었다 ④표절에 대한 문제를 크게 문제 하고 있지 않다. 문제 해결에서는 ‘학교에서 처벌한다.’, ‘부모가 숙제 검사를 한다.’ 등의 방안을 제시하였다.

<소감문>

이 기사는 학생들의 숙제에 대한 도덕적 문제에 지적을 하는 기사이다. 나는 이 기사에 나온 내용에 접근하기 위해서 논리적 사고 훈련이라는 방법을 사용하였다. 이 방법을 크게 3가지 영역을 사용하는데 ①문제 상황 ②문제원인 ③ 문제 해결방안이 있다. 처음 문제 현상으로는 이 기사의 중심 내용을 선택하여 기사를 파악하고 문제 원인 단계에서는 기사에 나온 원인과 내가 생각하는 원인을 파악하여 내용 해석 능력과 창의력을 키울 수 있었고, 문제 해결 방안에서는 앞 내용과 연관 지어 요즘 사회가 주목한 창의적인 해결방안을 키울 수 있었다.

다. 3차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동 내용

일시: 2015년 2월 29일, 인원: 5명, 구성요소: 사진

주제	도움 목록 표		신문 자료	사진
3차시	2015.2.29.	시간	90분	창의성 하위요소 유창성, 독창성, 정교성
학습 목표	주어진 물건으로 문제 상황에 어떻게 도움을 줄 수 있을지 생각하며 도움 목록 표를 작성 할 수 있다.			
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 활동지에 직접 쓴다. -수업 내용을 설명한다.		교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-일상의 예를 던져주고 자신이라면 문제를 어떻게 해결할지 발표한다. -일상의 물건으로 문제를 해결하는 것이 왜 필요한지 이야기를 나눈다.		
1단계 활동 시간 (15분)				
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-신문 안에서 보며 문제가 드러난 사진 혹은 기사 고르기 -주어진 활동지의 사진(물건)으로 어떻게 하면 문제 상황에서 도움을 줄 수 있을지 아이디어를 많이 산출하기		학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-떠올린 아이디어중 가장 적절한 아이디어를 선택하여 정리하기		
2단계 활동 시간 (40분)				
해결안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-자신이 선택한 아이디어를 현실성, 경제성, 가치 등을 기준으로 삼아 적절하게 다듬어 스스로 점수 주기 -가장 높은 아이디어가 어떤 것인지 표시하기		학생 중심 학습
	아이디어 발표	-다듬어 완성된 작품을 발표한 후 질문에 답하기 -다른 사람의 작품을 살펴보고 자신의 아이디어와 비교하기		
3단계 활동 시간 (35분)				

2) 활동 상황



신문에 실린 채소, 카메라, 커피, 약, 책, 촛불 총 6가지의 물건 사진을 목록 표에 붙여 놓았다. 신문에서 문제 상황이 드러났다고 여겨지는 사진이나 기사를 골라 스케치북에 붙이고 문제 상황을 정리하도록 했다. 목록 표에 붙여진 6가지의 물건이 문제 상황에서 각각 어떤 도움을 줄 수 있을지 생각하며 도움 목록을 완성하는 활동이다.

이 활동은 문제 상황에서 이 물건들이 어떤 도움을 줄 수 있을지 아이디어를 많이 내야 하기 때문에 유창성이 자연스럽게 연습되며, 같은 물건이지만 각각의 상황에서 쓰임새가 다를 수 있다는 것을 알고, 여러 방향으로 도움을 생각해 봐야 하기 때문에 융통성이 필요하다. 또한 자신이 생각한 방법이 현실적으로 가능한지 아이디어를 수정하고 평가하는 과정에서는 정교성이 길러진다.

4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

수업하러 들어오며 자리에 앉기도 전,

“오늘 뭐해요?”

“오늘은 주어진 물건으로 문제 상황에서 어떤 도움을 줄 수 있을지 다양한 방법을 떠올리는 활동을 할 거야. 사고의 유연함을 연습 하고자 함이지.”

“그것만 하면 돼요?”

“물론이지, 하지만 쉬운 건 아니야.”

어떠한 활동을 하더라도 잘 할 수 있을 것이라고 스스로를 믿는 모습에는 자신감이 묻어있다.

두 학생 모두 자료를 찾다가 관심이 가는 기사가 보이면 어느 새 기사 속으로 빠져들어 몰입한다. 스스로 시간을 조절하며 활동을 한다. 각각의 신문에서 약속이나 한 듯 둘 다 'IS'에 관련된 기사를 골랐다.

A는 자리에 앉으면 성실하게 시작한다. 신문에서 자료를 찾고 오려 붙이는 활동을 하는 동안 별다른 도움을 요청하지 않는다. 늘 시간 5분전에는 마무리를 하고 선생님께 침묵을 받는다. 활동지를 깔끔하게 정리하려고 애쓰고 틀리면 수정 테이프를 사용하는 등 활동지에 나름대로의 규칙을 갖고 정리한다.

B는 자리에 앉으면 5분 정도는 수다를 떨며 여유를 가지려고 하는 편이다. 자료를 고를 때에는 신문 읽기에 폭 빠지기도 한다. 설명을 들어야 할 때에 집중을 하지 않아 선생님의 설명을 놓칠 때가 종종 있다. 가끔은 자신의 주관적 생각대로 활동을 해나가다가 다시 해야 되는 경우가 생긴다. 하지만 수업의 막바지에 몰입상태로 빠져 들어가 활동을 마무리 한다.

나) 학생의 활동지 내용

A가 고른 기사는 '김군, 1년간 IS열망...관련어 517회 검색'이라는 제목의 서울 신문의 기사였다. 문제 상황을 '김군(18)이 IS에 가입한 것으로 추정'이라고 한 문장으로 요약했다.

주어진 물건이 문제 상황에 어떻게 도움을 줄 수 있을까? 하는 질문에 '채소-

채소를 판 돈을 IS 반대 세력에 기부한다. 카메라-IS의 잔인함을 찍어 세상에 알린다. 커피-커피를 팔아서 번 돈으로 반대세력에 기부한다. 알약-IS반대 세력에 의료지원을 한다. 책-책을 내 IS대해 알게 한다. 촛불-반대 시위를 한다.’ 라고 아이디어를 산출 하였다. 자신의 아이디어 중에서 가장 현실적이며 가치 있는 아이디어를 고르라고 하니 ‘촛불-IS를 반대하는 촛불시위를 한다. 그러면 더 많은 사람들이 IS를 반대하는 계기가 된다.’ 를 가장 좋은 아이디어로 선택하였다.

<소감문>

이 활동을 통해 나의 융통성이 발전됨을 느꼈다. 왜냐하면 IS 타도를 카메라, 커피 등의 물건을 활용하여 나타내는 활동과 같이 재미있는 활동을 통해 내 창의성이 더 뛰어나게 된 것 같다. 이렇게 한 개의 물건을 여러 가지 용도로 활용하는 활동이 내 삶에 ‘적은 것으로도 더 큰 효과’를 낼 수 있게 만들어 준 것 같다.

B는 ‘IS, 아프팍까지 세력 확산’ 이라고 문제 상황을 한 문장으로 요약 했다. 주어진 물건이 문제 상황에 어떻게 도움을 줄 수 있을까? 하는 질문에 ‘채소-독초를 먹인다, 비행기로 독초 씨를 뿌린다. 카메라-현재 상황을 찍어 뉴스에 알린다. CCTV를 단다. 커피-IS에만 커피를 비싸게 판다, IS가 수입하는 커피에 독을 탄다. 영양제-싸우다 지친 미군들을 치료한다. 촛불-국민들의 눈에 불을 켜다.’ 등 다양한 방법을 생각해 냈다. 가장 현실성이 있는 아이디어를 고르라고 하니 ‘카메라-카메라로 IS 현재상황을 CCTV로 찍어 뉴스에 알려준다. 그러면 사람들이 IS의 세력 확산을 반대하고 핸드폰 앱으로 알려주면 사람들이 있는 그 근처로 가지 않는다.’를 골랐다.

<소감문>

이 활동이 융통성을 기르는 데 도움이 되었다. 한 가지의 사물을 가지고 이것으로 여러 가지 활동을 했기 때문이다. IS를 박멸하는 것을 생각하는 데 여러 가지 도움이 되었다. 잔머리를 굴려서 살아가는 것이 여러 가지 이득을 얻을 수 있을 것 같다.

라. 4차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동 내용

일시: 2015년 3월 8일, 인원: 4명, 구성요소: 광고

주제	광고재구성		신문 자료	광고
4차시	2015.3.8.	시간	90분	창의성 하위요소 유통성, 독창성, 정교성
학습 목표	상품광고의 이미지를 사용하여 한 편의 공익광고를 만들 수 있다.			
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 활동지에 직접 쓴다. -광고의 목적과 상품광고, 공익광고, 기업광고의 특성을 설명한다.		교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-광고의 구성요소(이미지, 문구, 상표)를 설명한다. -광고가 우리 일상에서 어떻게 쓰이며 왜 필요한지 이야기를 나눈다.		
1단계 활동 시간 (15분)				
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-신문을 보며 마음에 드는 상품광고의 이미지를 고르기 -이미지에 어울리는 공익광고의 문구를 다양하게 떠올리기		학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-다양하게 떠올린 광고 문구 중에 가장 적절한 문구를 선택하기 -문구를 보조 해 줄 내용 작성하기		
2단계 활동 시간 (35분)				
해결안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-광고를 어떻게 배치 할지 고민하기 -신문의 문구를 직접 쓰거나, 신문 자료를 활용하여 완성하기		학생 중심 학습
	아이디어 발표	-자신의 작품을 발표하고 질문에 답하기 -다른 사람의 작품 발표를 들으면서 자신의 아이디어를 스스로 평가하기		
3단계 활동 시간 (40분)				

2) 활동상황

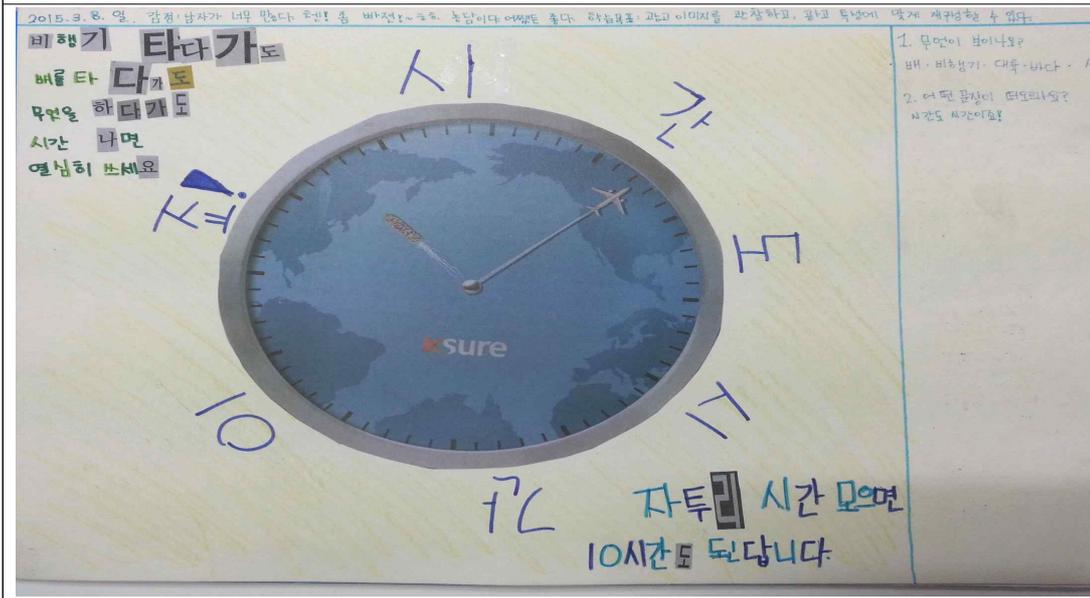


신문에 있는 상품광고를 살펴보고 그 중 하나의 이미지를 선택하여 적절한 문구를 넣어 한 편의 공익광고를 탄생시키는 활동이다. 공익광고 한 편을 탄생시키기 위해 이미지에 어울리는 문구를 떠올려야 하기 때문에 창의성 증진에 많은 도움이 된다.

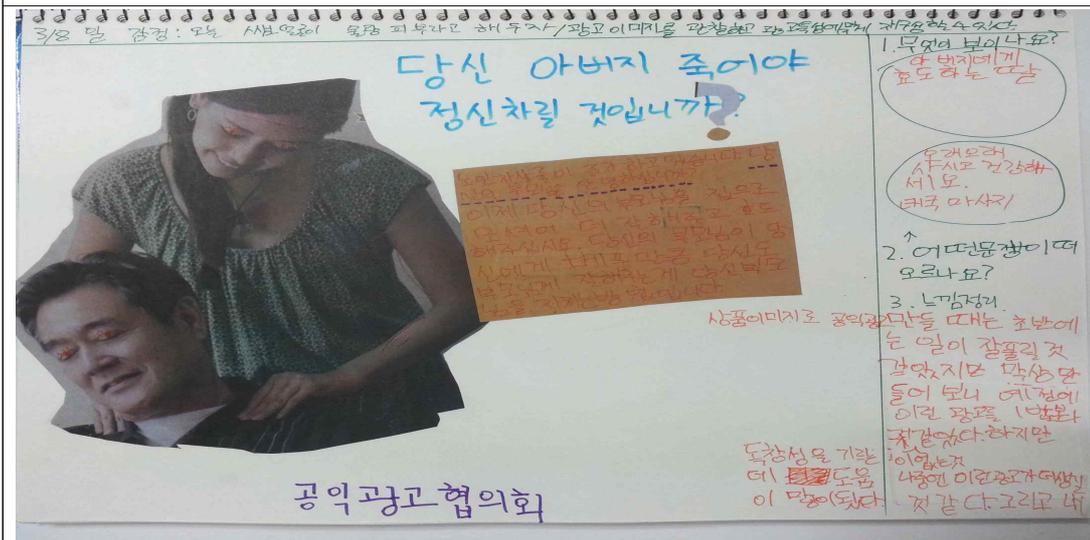
상품광고 이미지를 상품광고에만 사용하는 것이 아니라 다른 목적에 맞게 재구성 할 수 있다는 점에서 융통성을, 어디선 본 듯한 공익광고가 아니라 자신만의 새롭고 독특한 광고를 만들어야 하는 부분에서는 독창성을 키울 수 있다. 또한 이미지와 문구를 눈에 띄게 잘 배치하려면 어떻게 하면 좋을까? 고민하고, 이미지와 어울리는 문구를 글씨체, 색깔, 크기 등을 구체적으로 고민하고 생각하는 부분에서는 정교성이 길러진다.

3) 활동결과물

A. 5학년 여학생, NIE 배운 기간 26개월



B. 6학년 남학생, NIE 배운 기간 2개월



4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

A는 공익광고와 어울릴 것 같은 이미지를 고르는 것이 아니라 광고의 목적을 생각하며 독특하며 눈길을 끌 수 있는 이미지를 골랐다. 결국 이미지를 고르는데 시간이 걸렸고, 또 다시 문구를 만드는데도 (문구도 신문의 글자를 오려 붙여 만드느라) 시간이 걸렸기 때문에 수업 시간 안에 마무리를 하지 못했다. 하지만 시간에 연연하지 않고 수업이 끝난 후에도 활동을 진행하여 결국 하나의 공익광고를 마무리를 했다. 처음부터 끝까지 별다른 질문 없이 스스로 혼자서 했으며 자신의 활동에 집중하느라 다른 사람이 어떻게 활동하고 있는지 관심을 갖지 않았다.

B는 딸이 아버지를 안마해주는 이미지를 골랐고 ‘부모님께 효도 하라’ 는 문구를 넣어도 되느냐고 질문 하였다. ‘그런 직접적인 문구보다는 사람들의 이목을 집중 시킬 수 있는 강력한 문구를 고민해 보라’고 하니 ‘당신 아버지 죽어야 정신 차릴 것입니까?’ 라는 문구를 완성 하였다. 자신의 작품은 빨리 마무리를 했고, 다른 사람들의 활동에 관심을 가지고 둘러보는 모습이 자주 보였다. 남은 시간에 “좀 더 발전 시켜보면 어떨까?” 하고 제안하면 “이 정도면 되었어요.” 라며 “저는 귀찮아서 안하는 것이지 어려워서 못하는 것이 아니예요.” 라고 말했다.

나) 학생의 활동지 내용

A는 Ksure -한국 무역 보험 공사-의 광고 이미지를 골라 시계 밖으로 ‘시간도 시간이다.’ 라는 큰 제목을 붙였다. 자투리 시간을 모으면 10시간도 된다는 소 제목을 만들었으며 ‘비행기 타다가도, 배를 타다가도, 무엇을 하다가도 시간 나면 열심히 쓰세요.’ 라는 광고 내용을 완성하였다. 각각 큰제목, 소제목, 내용을 구분하여 공익광고를 완성하였다.

<소감문>

상품광고를 통해 공익광고 만들기. 이 학습목표를 듣고는 꽤 쉬울 거라고 생각하였다. 왜냐하면 내가 아이디어가 좀 많이 떠오르는 타입이기 때문에(ㅎㅎㅎ) 어려울 거라고 생각 안했다. 나는 일부러 어려운 이미지를 골랐다. 왜냐하면 쉬운 걸 고르면 좀 더 발전할 수 없기 때문이다.

상품광고는 너무 쉬운 게 많이 나와서 결국 조금 어려운 이미지의 기업광고 그림을 골랐다. 비행기와 배로 시곗바늘이 그려진 이 이미지는 공익광고 만들기도 쉽지 않았기 때문에 선생님도 흔쾌히 허락하셨다. 이 공익광고를 만들면서 나만의 광고를 만든다는 생각에 좋았고, 더 나은 아이디어가 떠오르면 너무 기뻐서 바로 적용하는 과정이 즐거웠다.

이 활동을 하면서 나는 독창성, 정교성, 유창성, 융통성 전부가 길러진 것 같다. 먼저 독창성이 길러진 이유는 나만의 것을 만들기 때문에 이제까지 없었던 걸 내 스타일로 만들었기 때문이고, 정교성은 이 상품광고를 공익광고로 만들어 이쁘게 다듬었기 때문이고, 유창성은 더 많이 아이디어를 팍팍 냈기 때문이며 융통성은 상품광고로 공익광고를 만들 수 있다는 걸 보여줘 좀 더 다르고 특별하게 만들었기 때문이다. 이번 수업, 정말 구 웃!~

B는 안마기 광고 이미지에 ‘당신 아버지 죽어야 정신 차릴 것입니까?’ 라는 문구 제목을 썼다. ‘노인 자살률이 증가하고 있습니다. 당신의 부모님은 안녕하십니까? 이제 당신의 부모님을 집으로 모셔서 더 잘해주고 효도해 주십시오. 당신의 부모님이 당신에게 베푼 만큼 당신도 부모님께 잘 해 주는 게 당신 부모님을 지키는 방법입니다.’ 라는 문구 내용을 완성했다.

<소감문>

상품이미지로 공익광고를 만들 때 초반에는 일이 잘 풀릴 것 같았지만 막상 만들어보니 어려웠다. 예전에 이런 광고를 한 번도 본적이 없는 것 같았다. 하지만 나중엔 이런 광고가 더 생길 것 같다. 그리고 내 독창성을 기르는 데 도움이 많이 되었다.

마. 5차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동 내용

일시: 2015년 3월 21일, 인원: 5명, 구성요소: TV 편성표

주제	내가 PD라면...			신문 자료	TV편성표
5차시	2015.3.21.	시간	90분	창의성 하위요소	융통성, 독창성, 정교성
학습 목표	인기 프로그램의 이유를 찾고 지역과 연계한 TV 프로그램을 만들 수 있다.				
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 직접 활동지에 쓴다.			교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-우리 가족이 좋아하는 TV 프로그램은 무엇이며 왜 좋아하는가? -TV프로그램의 시청률이 높으면 무엇이 좋은가? -지역과 연계한 프로그램은 왜 필요할까?			
1단계 활동 시간 (25분)					
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-제주지역하면 떠오르는 것을 브레인스토밍 하기 -대상과 방송할 시간과 요일, 방영시간 등을 떠올려 보고서의 기본 서식에 맞게 작성하기 -지역과 연계하여 방송을 할 수 있는 다양한 내용을 떠올리기			학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-떠올린 생각 중에 하나를 선택하여 세부적인 방송 내용을 정리하고 보고서를 작성한다. -MC, 장소, 경제상황 등을 모두 고려하여 선택하기			
2단계 활동 시간 (35분)					
해결안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-프로그램의 목적과 내용이 전달 될 수 있도록 TV광고로 만들기			학생 중심 학습
	아이디어 발표	-상대방의 작품을 보면서 나의 아이디어와 비교하기			
3단계 활동 시간 (30분)					

2) 활동상황



TV편성표를 보고 ‘우리 가족이 좋아하는 프로그램’을 표시 한 후 좋아하는 이유를 쓰도록 하였다. 연령별, 성별로 좋아하는 프로그램을 분석해야 자신이 프로그램을 만들 때 기초자료로 사용할 수 있기 때문이다. PD가 되어서 ‘지역과 연계’한 프로그램을 만들 계획을 세웠다.

우선 ‘제주’ 하면 떠오르는 것을 모두 써보라고 했는데 이 활동은 유창성 훈련을 하는 데 도움이 되었다. 제주에서 떠올린 것 들 중에서 하나를 선택하여 어떤 장르, 어떤 방식으로 전달하는 것이 제주를 더 잘 알릴 수 있을지 고민하는 과정에서 융통성을 필요로 한다. 프로그램의 목적과 방송 시간과 프로그램의 장르를 정리하는 과정에서는 정교성이 증진될 수 있고 자신이 만든 프로그램을 TV광고로 만들 때 어떤 방법으로 광고하면 좋을지 고민하는 과정에서 독창성이 길러진다.

4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

A와 B의 공통점은 무엇을 하든, 어떤 활동을 하든 여유로운 태도를 보인다. 오히려 어려운 과제를 즐기려 하며 잘할 수 있다는 자신감이 있으며 “재미있다”라는 표현을 자주 쓴다. 시간을 스스로 조절하며 주어진 시간 안에 문제를 해결한다.

A는 자신이 만든 작품을 TV광고로 만들 때 신문의 인물 사진을 활용하여 꾸미는 작업에서 즐거움을 느끼는 것 같았다. 자신은 문구를 구상해야 하니 선생님은 ‘신문에서 연예인 사진을 골라 달라’며 도움을 청하기도 하였다. 활동지의 틀에 구애받지 않고 자유롭게 구상했던 점이 독특했다.

B는 수업이 시작되자 밖에 나가서 수업을 하고 싶다며 밖에 나가서 돛자리를 깔고 휴대폰으로 노래를 들으며 활동을 하였다. 제주의 자연 환경을 책과 연결하여 힐링을 목적으로 하는 프로그램을 만드는 데 집중을 하였다. 완성하기까지 별다른 질문이 없이 작품을 완성하였지만 “TV광고 만든 다음에 직접 몸으로 표현해 보면 안돼요?” 하며 적극성을 보이기도 했다. 몸으로 표현 하는 것에 대하여 거부반응이 없으며 역할극을 시키면 적극적으로 잘 한다.

나) 학생의 활동지 내용

A는 자신이 좋아하는 TV프로그램은 [하이드 지킬]이며 그 프로그램을 좋아하는 이유는 ‘연기를 잘하고 배우가 잘 생겼으며 식상하지 않다.’를 이유로 뽑았다. 내가 PD라면 지역과 연계하여 어떤 프로그램을 만들고 싶은지 세부적인 계획을 구상해 보라는 주문에 제주 전체를 장소로 유명 연예인들을 참여시켜 제주를 알리는 것을 목적으로 정하였다. 프로그램에 참여한 연예인들이 일정 양의 돈으로 제주의 중심 한라산까지 오는 과정을 찍겠다고 하였다. TV광고를 만들 때 ‘연예인의 현실’이라는 제목으로 한라산까지 가는 과정에서 제주의 인물과 직업을 만나는 내용으로 3개의 광고를 완성했다.

<소감문>

나는 PD가 이렇게 새로운 아이디어를 내는 게 어렵다는 걸 알았고 이 아이디어를 이끌어 가는 데까지 유도하려고 많은 생각을 하게 되었다. 나는 TV광고는 쉬었지만 손이 많이 갔다. 내가 PD라면이 나의 창의력을 가장 많이 자극했다.

B는 자신이 좋아하는 TV프로그램은 [신사의 품격]이며 그 프로그램을 좋아하는 이유로 '자신의 사라진 아들을 알아보지 못하는 게 안타깝다'고 썼다. 내가 PD라면 다른 지역의 시민들을 모집하여 제주의 자연 환경에서 핸드폰, 음주, 약, 돈을 사용하지 않고 책만 가지고 힐링하는 장면을 녹화하겠다는 내용을 구상하였다. TV 광고는 '이런 날 떠나고 싶지 않으세요?→맑은 하늘에 구름 한 점 없는 날 →실패만이 거둬지는 날→책과 함께 떠나요. 국민 healing project'로 4컷을 완성하였다. 광고의 배경음악으로 '한 여름 밤의 꿈'을 지정해 놓은 점이 돋보였다.

<소감문>

오늘은 '내가 PD라면'이라는 NIE 활동을 했다. TV 편성표를 보고 우리가 TV프로그램을 만드는 것이다. 우리는 이 활동을 밖에 나가서 했는데 TV편성표 찾기가 힘들었다. 나는 이 활동이 참 재미있었다. 그 중 내가 만든 프로그램을 TV광고로 만드는 것은 특별히 공들여서 한 것이다. 그래서 내겐 의미가 깊다. 이 활동은 독창성에 많은 도움이 된 것 같다. 우리만의 TV프로그램을 만든 거니까~

바. 6차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동내용

일시: 2015년 4월 3일, 인원: 6명, 구성요소: 운세표, 일기예보

주제	수학문제 출제하기			신문 자료	운세표, 일기예보
6차시	2015.4.3.	시간	90분	창의성 하위요소	유창성, 독창성, 정교성
학습 목표	주어진 자료를 활용하여 다양하고 독특한 문제 출제하기				
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 활동지에 직접 쓰게 한다. -일상에서 수학적 사고의 재료가 될 수 있는 것은?			교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-신문자료를 바탕으로 수학문제를 출제해 보는 것이 왜 중요할까? -운세 표와 일기예보 읽는 방법을 배운다.			
1단계 활동 시간 (20분)					
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-수학적으로 사고할 수 있는 방법을 최대한 많이 떠올리기			학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-떠올린 생각 중에 문제로 출제하기에 가장 적절한 아이디어를 10가지 선택한krl -객관식, 주관식, 서술형, OX퀴즈 등 다양한 방식으로 문제를 출제하기			
2단계 활동 시간 (45분)					
해결안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-문제를 풀 대상을 고려했는지 수정하고 다듬기			학생 중심 학습
	아이디어 발표	-직접 바꿔서 풀어보고 출제자가 채점하기 -자신이 푼 문제 중에서 가장 독창적인 문제를 뽑아 표시하기			
3단계 활동 시간 (25분)					

2) 활동상황



신문의 구성요소 중에서 수학문제 출제하기에 좋은 자료는 많다. 운세 표와 일기예보를 주고 수학문제를 출제하라는 미션이 주어지자 처음에는 혼란스러워 했으나 점점 익숙해져서 수학문제를 출제하게 되었다. 10문제를 다양한 방식 (주관식, 객관식, 서술형, OX 등)으로 출제하라는 미션을 주었고, 문제 출제 후 자신이 출제한 문제를 다른 학생이 풀기로 하였다.

주어진 자료를 읽고 그 내용을 바탕으로 ‘수학문제를 어떻게 출제할까?’ 고민하는 과정에서 많은 아이디어가 산출되어야 한다. 그러므로 이 부분에서는 유창성이 길러진다. 또한 남들이 생각하지 못하는 문제 혹은 지금까지 늘 보아왔던 수학문제가 아닌 새로운 문제를 출제하라는 미션을 제공하여 독창성 훈련을 하였다. 자신의 문제를 다른 사람이 이해하고 풀게 하려면 대상에 맞는 문제를 정교하게 만들어야 한다. 이 과정에서 정교성이 길러진다.

4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

A는 수학문제를 출제할 때 어렵게 출제해서 다른 친구들이 풀지 못하도록 해야겠다는 의지를 보였다. 하지만 4번까지의 문제를 출제 하고나서는 “아, 이거 이거 진짜 힘든데?” 하며 속도가 느려졌고 결국 주어진 시간 안에 7문제를 출제 하였다. 자신이 만든 문제를 다른 사람이 풀고, 다시 본인이 채점을 해야 한다고 하니 더욱 힘들어 하였다. “채점하려면 내가 풀어봐서 답을 알아야 하는 거잖아요.” 라며 어렵게 낸 것을 후회하였다. 자신의 문제를 다른 학생이 풀 때 문제 이해가 안 된다면 질문이 자주 들어오자 처음엔 친절하게 설명해 주더니 나중에는 “아, 그냥 알아서 풀어~” 라고 대답했다.

B는 수업 시간에 조용히 자신에게 주어진 과제를 성실하게 수행하려 하며 모르거나 궁금한 것이 있으면 꼭 질문을 해서 선생님의 허락을 받고 난 후에 활동을 한다. ‘알아서 스스로 한 번 해봐.’ 라고 말하면 오랫동안 고민을 한다. 수학문제를 출제 할 때 A는 한 문제 출제할 때 마다 “이렇게 내도 돼요?” 묻더니 5번 문제부터 7문제까지는 스스로 출제하였다. 결국 주어진 시간 안에 문제를 7문제 출제하였다. 출제를 하면서 ‘다음 활동은 공간이 얼마나 필요해요?’ 라던가 ‘이 정도 남겨놓으면 돼요?’ 등의 질문을 한다. 무작정 활동을 하는 것이 아니라 그 활동을 ‘왜 하는 것인지’ 의문을 가지고 질문을 하기도 한다. 그 시간에 활동을 다 못하거나, 숙제로 내주면 빠트리지 않고 잘 해온다.

나) 학생의 활동지 내용

A는 7개의 문제를 출제하였는데 운세 표에서는 4문제, 일기예보에서는 2문제를 출제 하였다. ‘운세 표로는 x y 값을 구하라’, ‘무슨 띠인가’, ‘ a 값을 구하라’ 를 출제 하였고, 일기예보로는 ‘최저기온과 최고기온’을 묻는 문제를 출제하였다. 문제의 형식으로는 주관식 6문제와 OX 문제 1개를 출제하였다.

<소감문>

이 활동을 하는 것은 어렵고 혼란스러웠다. 왜냐하면 운세 표와 기상일보로 수학문제를 만든다는 것은 예상할 수 없는 일이기 때문이다. 그렇게 때문에 운세 표와 기상일보로 나만의 문제를 만들어내서 독창성을 키울 수 있는 것 같았다. 나는 1번이 가장 독창적인 문제로 채택되었다. 다른 친구들도 수학 문제를 잘 만들었다. 다음에도 열심히 해야겠다.

B는 7문제 중 3문제는 운세 표에서, 4문제는 일기예보에서 출제하였다. 운세 표에서는 ‘7년 뒤는 누구의 해 일까요?’, ‘45살 엄마는 무슨 띠?’ 와 ‘3년 전 태어난 사람은 무슨 띠일까요?’를 출제하였고, 일기예보에서는 ‘기온 차’ 를 묻는 문제와 ‘기온의 몇 배입니까?’를 묻는 문제를 출제하였다. 문제 형식으로는 객관식, 주관식, 서술형, OX 등 다양하게 출제하라는 미션이 주어졌으나 객관식 1문제와 주관식 6문제를 출제했다.

<소감문>

오늘 운세 표와 일기예보를 가지고 수학 문제를 출제했다. 이 활동을 하다 보니까 문제를 어떤 식으로 내야 할지 생각을 많이 해서 유창성이 개발 되었다. 또, 문제를 잘 다듬다보니 정교성도 개발 된 것 같다.

사. 7차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동 내용

일시: 2015년 4월 10일, 인원: 5명, 구성요소: 표제

주제	비유적 표현			신문 자료	표제
7차시	2015.4.10.	시간	90분	창의성 하위요소	유창성, 독창성, 정교성
학습 목표	비유적 표현을 사용하여 한 편의 이야기를 완성할 수 있다.				
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 활동지에 직접 쓴다. -비유적 표현에 대하여 설명한다.			교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-비유적 표현이 왜 필요한지 이야기를 나눈다. -활동의 방법을 설명하고 3단계 미션을 제시한다.			
1단계 활동 시간 (20분)					
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-1단계: 주어진 단어를 직유법, 은유법 넣어 문구 완성하기 -2단계: 주어진 자음이 많이 들어가게 비유법 넣어 문장 완성하기			학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-3단계: 주어진 활동지에 맞게 비유법 넣어 주제에 맞는 글 한 편 완성하기			
2단계 활동 시간 (45분)					
해결 안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-내용의 흐름에 알맞게 썼는지 스스로 점검하기 -비유적 표현이 적절하게 들어갔는지 확인하고, 주제에 어울리는지 점검하여 전체를 다듬기			학생 중심 학습
	아이디어 발표	-발표를 하고 이 활동이 창의성의 어떤 부분에 도움이 되었는지 소감문 쓰기			
3단계 활동 시간 (25분)					

2) 활동상황



단어가 붙여진 활동지를 주고 학교에서 배우는 비유적 표현에 대하여 알아보고, 그 중에서 직유법과 은유법을 집중적으로 연습하였다. 단계는 주어진 단어를 직유법과 은유법에 맞게 문구 완성하기, 2단계는 주어진 자음이 많이 들어가게 비유 넣어 문장 만들기, 3단계는 주제에 맞게 비유적 표현을 넣어 글 한편을 완성하는 활동이다. 이미 단어가 붙여진 상태이기 때문에 그 단어가 자연스럽게 연결되게 문장을 구사해 내는 것도 어렵지만 비유적 표현까지 덧붙여 써야하기 때문에 난이도가 높은 활동이다.

비유적 표현을 많이 생각해내야 하는 부분에서는 유창성이, 주어진 단어와 단어 사이를 자연스럽게 잘 연결해야 하는 부분과 글 전체가 주제랑 어울려야 하는 부분에서는 정교성이 훈련된다. 같은 자료를 활용했지만 각각의 학생들마다 다른 글이 탄생되는 것을 보면 독창성에도 영향을 준다고 할 수 있다.

4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

A는 “쉬운 거 하면 안돼요?” 라고 말하거나 “선생님, 하나만 가르쳐 주세요”라고 종종 말한다. 비유법을 할 때 ‘밥’을 뭐라고 써야 할지 모르겠다며 계속 알려달라고 하여 ‘마치 보약 같은 밥’ 이라고 알려주었다. 수업을 하다가 어렵다고 느껴지면 생각을 더 이상 하지 않는다. “어렵니?” 하고 물으면 “아니요” 라고 대답한다. 개념을 설명 했는데도 활동을 하다가 다시 개념을 묻는 경우가 잦다.

B는 오랫동안 NIE를 한 경험이 있기 때문에 무엇을 하든지 자신감이 있으며 “열심히 해야겠다.” 라는 자세로 수업에 임한다. ‘마치 샤워기 같은 비’를 완성하고 난 후 “비 말고 눈으로 하지, 그러면 빗꽃 같은 눈이라고 할 텐데.” 라며 다른 것도 해보고 싶다는 의지를 보였다.

나) 학생의 활동지 내용

A는 자음과의 만남에서 ‘口: 마수리 할멈 책을 읽고 나서 느낀 점은 라면처럼 중독성이 있고 마치 연인과의 만남처럼 달콤하고 계속 읽고 싶다.’ 라고 하였고, ‘○: 세종대왕이 만드신 글자에는 우물처럼 흐르는 듯이 ○이 많이 들어가는 아야 어 여오 요 우 유가 들어있다.’ 라고 썼다. ‘비유법 넣어 글쓰기’ 를 끝까지 마무리하지 못하였고 비유법도 들어가지 않았다.

<소감문>

비유법과 관련해서 많은 활동을 했다. 나는 처음에 직유법과 은유법을 할 때는 쉬웠지만 자음이 많이 들어가게 문장 만들기는 조금 어려웠다. 그 다음은 [김향란 선생님]이란 주제로 한 편의 글을 쓰는 활동인데 비유법까지 넣어서 쓰려니까 생각이 나지 않았다. 나는 끝까지 완성하지 못하였다.

B는 비유법에서 ‘마치 무지개 같은 용돈’ 이라고 쓰고 그 이유를 ‘잡힐 것 같지만 금새 없어지는 것’을 표현했다고 하였고, 여행은 보물이다, 마치 씨앗 같은

신생아 등등을 썼다. 자음과의 만남에서 ‘ㅁ: 미술시간이 되자 아이들이 눈치게임을 하는 것처럼 사물함으로 미술도구를 가지고 왔다’라고 하였고, ‘ㅇ: 한 아이가 동물원에서 진짜 원숭이처럼 생긴 아저씨를 만났다’ 등을 썼다. ‘비유법 넣어 글 쓰기’에서 주제를 [김향란 선생님]으로 제시하였더니 ‘폭죽처럼 인기가 한 번에 올라 갈 NIE 연구를 하여, 울타리 같은 보금자리’ 등 직유법을 사용하여 글쓰기를 완성하였다.

<소감문>

비유법을 이용하여 창의력 수업을 하였다. 직유법과 은유법을 이용하여 활동을 하였는데 나는 낱말에 맞춰 글을 완성하는 것이 어려웠다. 재미있었던 활동은 직유법과 은유법을 넣어 문장 만들기를 했던 부분이었다. 가장 창의력에 도움이 되었던 부분은 내가 어렵다고 생각하는 낱말 맞춰 글을 완성하는 것이었다. 왜냐하면 생각을 많이 해야 했고 여러 가지 방향으로 생각을 해야 하기 때문이다. 이 활동은 창의력의 구성요소 중에 유창성에 가장 도움이 되었던 것 같다.

아. 8차시 NIE-창의력 신장 활동

1) 활동 내용

일시: 2015년 4월 19일, 인원: 6명, 구성 요소: 만화

주제	장르 바꾸기			신문 자료	만화
8차시	2015.4.19.	시간	90분	창의성 하위요소	융통성, 독창성, 정교성
학습 목표	만화의 장르를 생활 문, 시조, 기사로 바꾸어 표현할 수 있다.				
사실 발견 단계	학습 문제 확인	-학습 목표를 불러주고 활동지에 직접 쓴다. -생활 문, 시조, 기사의 특징을 설명하고 질문을 받는다.			교사 학생 중심 학습
	학습의 필요성 및 중요성 확인	-장르를 바꾸어 표현하는 것이 왜 필요한지, 나는 무엇을 바꾸어 표현하고 싶은지 이야기를 나눈다.			
1단계 활동 시간 (25분)					
아이디어 발견 단계	다양한 아이디어 산출	-만화를 활용하여 생활 문, 시조, 기사로 바꾸려면 어떻게 하면 좋을지 생각 떠올리기			학생 중심 학습
	최선의 아이디어 선택	-떠올린 생각 중에 가장 적절하다고 생각되어지는 아이디어를 선택하여 글의 특성에 맞게 완성하기			
2단계 활동 시간 (40분)					
해결안 발견 단계	유용한 아이디어로 다듬기	-글의 종류와 특성에 맞게 썼는지 수정하고 다듬기			학생 중심 학습
	아이디어 발표	-다른 친구들의 발표를 들으며 여러 가지 장르 감상하기			
3단계 활동 시간 (25분)					

2) 활동상황

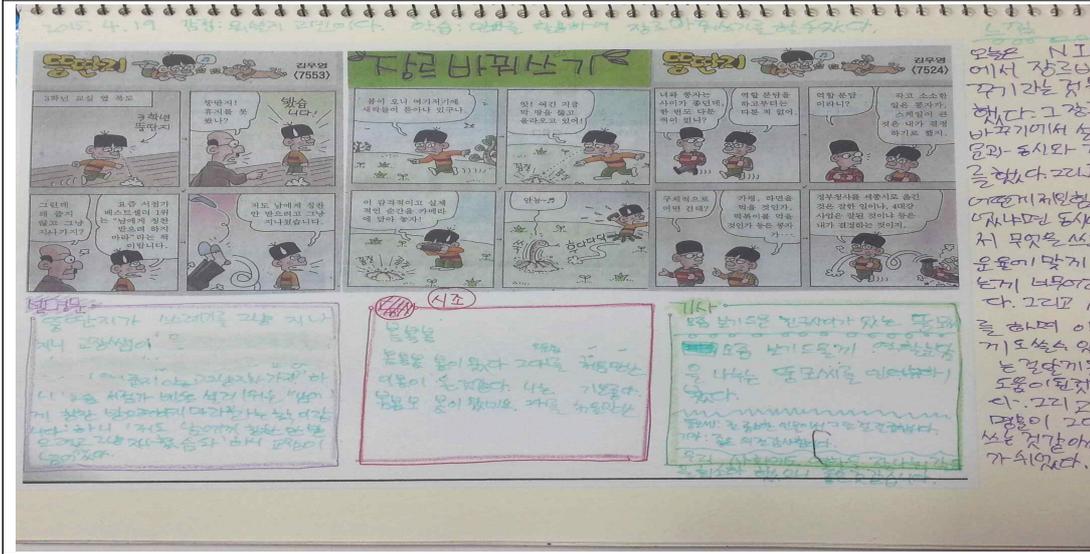


각각 내용이 다른 4컷짜리 ‘똥단지’ 만화 3편을 읽고, 만화 한 편은 ‘설명문’으로 바꾸어 표현해보고, 다른 만화 한 편은 ‘시조’로 표현해 보았으며 나머지 만화 한 편은 ‘기사’로 장르를 바꾸어 표현 하였다.

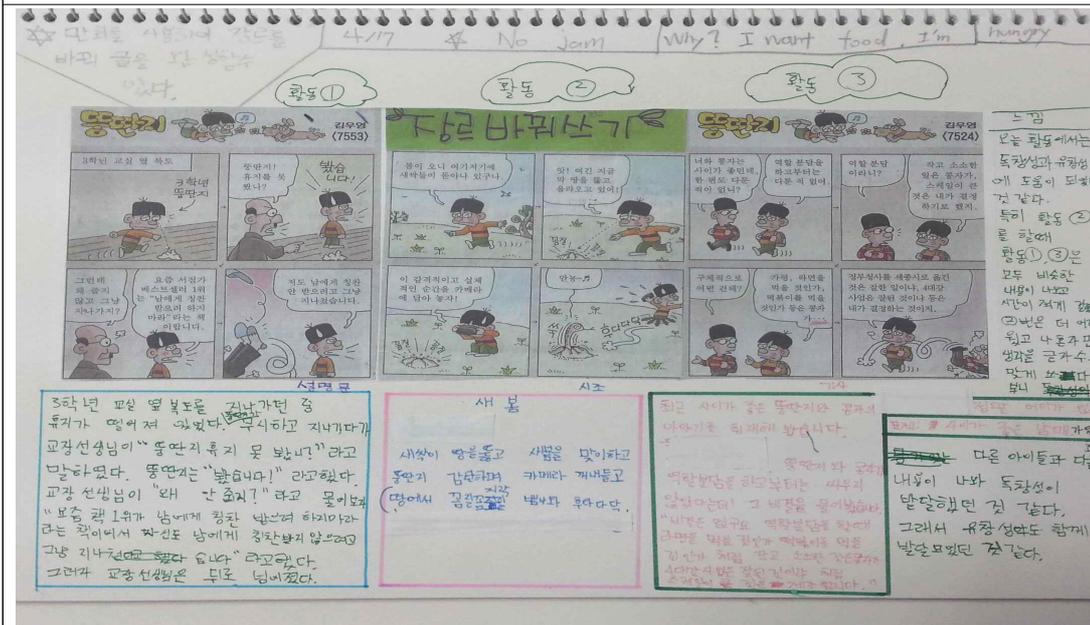
만화라는 매체를 다른 장르로 바꾸어 표현해 보는 작업 자체가 융통성을 키우는 데 훈련이 된다. 또한 설명 문, 시조, 기사의 특성을 무시하지 않고 최대한 그 특성을 살려 표현하려는 노력은 정교성을 증진시켜주며 특히 만화에서 핵심 주제를 뽑아 시조로 바꾸어보는 활동으로 나만의 ‘시조’ 한 편이 탄생되는 것이기에 독창성에 영향을 준다.

3) 활동 결과물

A. 6학년 남학생, NIE 배운 기간 4개월



B. 6학년 남학생, NIE 배운 기간 14개월



4) 활동 내용 정리

가) 교사의 관찰 내용

A는 활동을 하기 전 재미있는 말을 하여 분위기를 유연하게 만든다. 그리고 누군가의 질문이나 행동에 대하여 꼭 참견을 하여 수업의 흐름을 끊기게도 한다. 만화의 등장인물을 맡아 역할극 할 때에는 목소리를 재미있게 하여 모두들 웃음을 터트리기도 했다.

만화로 설명문을 만들 때에는 장난을 치다가 다른 학생들이 시조로 넘어 갈 때 부랴부랴 설명문을 완성했다. ‘시조’를 할 때에는 어떻게 하는 것인지 잘 모르겠다며 다시 한 번 설명해 주기를 부탁했다. 설명을 해주니 “그래도 어떻게 써야 할지 모르겠어요. 다른 사람 꺼 봐서 하면 안돼요?” 하고 물었다. 잠시 가만히 있더니 “생각나는 노래가 있는데 그걸로 해도 돼요?” 하더니 노래가사로 운율에 맞게 ‘봄봄봄’을 완성 하였다. ‘기사’는 다 쓰기 힘들다며 중략을 표시하여 마무리 하였다.

B는 “오늘 뭐해요?” 하며 수업을 궁금해 하였다. ‘만화를 다른 장르의 글로 바꿔보기’ 할 것이라고 말하니 “내가 오늘 에이스 해야지!” 하며 수업에 임하였다. 만화를 ‘설명문’으로 바꿀 때에는 다소 쉽다고 하며 발표하겠다고 나섰다. ‘시조’를 할 때에도 잠시 고민하는 것 같더니 슬슬 써내려갔다. “OO이가 요즘 술술 잘해나가는데?”라며 칭찬했더니 “엄마도 요즘 저에게 나아진 것 같으면서 칭찬해요”라고 대답했다. ‘기사’를 만들 때에는 표제를 만드는 여유를 보였다. 모든 활동을 5분전에 끝내고 쉬었다.

나) 학생의 활동지 내용

A는 설명문에서 설명문의 특성을 최대한 살려 만화의 내용을 설명하였다. 만화를 시조로 바꾸기에서는 제목을 봄봄봄으로 지었고 ‘봄봄봄 봄이 왔다. 그대를 처음 만난, 이 봄이 온 것 같다. 나는 기분 좋다. 봄봄봄 봄이 왔네요, 그대를 처음 만난.’ 이라는 내용을 완성했다. 만화를 기사로 바꾸기에서는 표제를 ‘요즘 보기드른 친구사이가 있는 똥모 씨’ 라고 지었다. ‘요즘 보기 드물게 역할 분담을 나누는 똥모 씨를 인터뷰 해봤다. ~중략~, 똥모씨: 전 소중한 인물이라서 그런

걸 결정합니다. 기자: 좋은 의견 감사합니다. 우리 사회에도 역할을 잘 나눠 갈등을 최소화 했으면 좋을 것 같습니다.’ 라는 내용으로 기사를 완성하였다.

<소감문>

오늘은 NIE에서 ‘장르 바꾸기’라는 것을 했다. 그 장르 바꾸기에서 설명문과 시조와 기사를 했다. 그리고 어떤 게 제일 힘들었냐면 시조에서 무엇을 쓰고, 운율에 맞게 쓰는 게 너무 어려웠다. 그리고 시조를 하며 이렇게도 쓸 수 있다는 걸 알게 된 게 도움이 된 것 같다. 그리고 설명문이 만화 내용을 그대로 쓰는 것 같아서 뭔가 쉬웠다.

B는 만화를 설명문에서 인물·사건·배경을 자세히 구분하여 완성하였다. 만화를 시조로 만들기에서 제목을 ‘새 봄’ 이라 정하였으며 ‘새싹이 땅을 뚫고 새봄을 맞이하고 똥단지 감탄하며 카메라 꺼내들고 땅에서 꿈질 꿈지락 뱀 나와 후다다닥’ 이라는 내용을 완성하였다. 만화를 기사로 바꾸는 부분에서는 기사 제목을 ‘사이가 좋은 남매가 있어 화제’ 라고 썼으며 ‘최근 사이가 좋은 똥단지와 콩자의 이야기를 취재해 봤습니다. 똥단지와 콩자가 역할분담을 하고부터는 싸우지 않았는데 그 비결을 물어봤습니다. “비결은 없어요. 역할분담을 할 때 라면을 먹을 것인가 떡볶이를 먹을 것 인가처럼 작고 소소한 일은 콩자가, 4대강 사업은 잘 된 것이냐 등 스케일이 큰 것은 제가 합니다.” 정말 어이가 없군요.’ 라고 완성하였다.

<소감문>

오늘 활동에서는 독창성과 유창성에 도움이 되었던 것 같다. 특히 ‘만화를 시조로 바꾸기’를 할 때에는 도움이 되었다. ‘만화를 설명문으로 바꾸기’ 와 ‘만화를 기사로 바꾸기’는 시간이 적게 걸렸다. ‘만화를 시조로 바꾸기’ 는 더 어려웠고 나 혼자만의 생각을 글자 수에 맞게 쓰다 보니 다른 아이들과 다른 내용이 나와서 독창성이 발달했던 것 같다. 그래서 유창성도 함께 발달되었던 것 같다.

2. 프로그램 분석

교사가 관찰한 학생들의 수업 태도 내용과 학생들이 직접 작성한 활동지 내용을 정리 한 후 그 자료를 바탕으로 비교·분석 하였다. 1-2차시는 학년비교, 3-4차시는 배경변인 모두 같음과 모두 다름 비교, 5-6차시는 성별비교, 7-8차시는 NIE를 배운 기간으로 구분하여 비교하였다.

본 연구는 NIE전문가 [NIE의 이해와 실제, 생각을 건축하라] 의 저자-와 본 연구자가 6월 1일 활동 결과물을 평가 분석하였고 최종적으로 지도교수님과 검증하는 단계를 거쳤다.

가. 1차시

A와 B는 5학년 여학생과 6학년 여학생으로 학년 비교에 해당한다. 어휘사전에 이미지를 그릴 때 A는 O,X로 표현하였으나 B는 은유적 이미지를 사용하였다. A는 직관적 사고에서부터 종합적 의견까지 부정적인 의견이 더 많았으며 자기의 견을 고집하는 경향이 드러났다. B는 복잡한 기사 내용을 한 문장으로 짧게 요약할 줄 알았으며 긍정적 의견과 부정적 의견을 유연하게 받아들이는 태도가 보였다. 하지만 둘 다 창의적 사고에서 현실 가능한 아이디어를 산출하였으며 정교성에서 돋보였다.

비교 분석	날짜	신문 자료	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 2. 8.	기사	사고의 확장	유창성, 융통성, 정교성
A	5학년 여자 14개월	어휘사전	이미지를 O, X로 사용함	없다
		객관적 사고	기사 내용을 3문장으로 나열함	
		종합	6색 사고모의 특성에 맞게 사고를 확장함	유창성
		창의적 사고	‘결혼하기 전까지는 공개연애를 하지 않는다.’로 현실 가능성을 기준으로 해결방안을 제시 함	정교성
B	6학년 여자 16개월	어휘사전	은유적 이미지 사용하여 이미지 그림	융통성
		객관적 사고	기사 내용을 1문장으로 요약할 줄 알	유창성
		종합	6색 사고모의 특성에 맞게 사고를 확장함	
		창의적 사고	‘노인복지관 프로그램을 개설하여 외로운 사람들을 외롭지 않게 한다.’로 현실가능성을 기준으로 해결방안을 제시 함	정교성

나. 2차시

A와 B는 5학년 남학생과 6학년 남학생으로 학년 비교에 해당한다. 아직 기사를 읽고 핵심내용을 파악하는 것이 되지 않고 있으며 사실과 의견을 명확히 구분하지 못한다. 사실적 현상·전문가의 의견·자신의 의견을 구분하는 훈련이 필요하다는 전문가의 평가를 받았다. 기사에서 제시한 해결방안을 자신이 생각하는 해결방안이라고 정리하거나 리드기사를 그대로 요약하였다. 5학년과 6학년 모두 창의성의 요소를 드러내지 않았다.

비교 분석	날짜	신문 자료	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 2.15.	기사	논리적 사고 훈련	유창성, 독창성, 정교성
A	5학년 남학생 1개월	기사 요약	알게 된 사실로 요약했는데 ‘신기하다’ 등의 의견을 씀	없다
		문제 현상	아이들이 숙제를 인터넷에서 오타까지 베껴 쓰고 있다.	
		문제 원인	많은 학원 숙제로 학교 숙제는 중요하지 않다고 생각하고 베낀다.	
		문제 해결 방안	‘전문적으로 컴퓨터를 다루는 사람들을 모아 아이들의 숙제를 컴퓨터에 있는 정답과 내용을 비교한다.’는 생각을 함	
B	6학년 남학생 1개월	기사 요약	1분 뉴스 원고로 요약했는데 리드 단락을 그대로 씀	없다
		문제 현상	인터넷에 나와 있는 내용을 그대로 베껴서 사용한다	
		문제 원인	기사 내에서 제시하고 있는 사실을 자신이 생각하는 원인으로 정리하였다	
		문제 해결 방안	‘부모가 숙제 검사를 한다.’라는 일반적인 생각을 함	

다. 3차시

A와 B는 학년, 성별, NIE를 배운 기간이 모두 같은 학생이다. A는 예방과 의식 확산에 초점을 맞춰서 생각하고 있고 현실가능성 높은 아이디어를 산출하였다. B는 IS요원을 죽이는데 초점을 맞춰 생각하고 있는 경향이 발견되었으며 현실성 없는 의견이 많았다. 하지만 ‘국민들의 눈에 불을 켜다.’ 등 독창적 표현을 하였다.

비교 분석	인원	신문자료	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 2.29	사진		도움 목록 표
A 6학년 남학생 20개월	물건별 도움 목록	6가지 물건으로 도움 줄 수 있는 방법을 ‘기부한다, 세상에 알린다, 지원한다, 시위를 한다.’ 등 4가지 방법으로 범주화 시킨 점	유창성	
	자신이 뽑은 해결방안	‘기부, 알린다, 지원한다, 시위한다.’ 모두 현실 가능한 해결방안을 생각 한 점	정교성	
	수업 태도	시간을 여유롭게 나누어 사용하며 생각을 떠올리는 데 어려움이 없이 스스로 함	문제해결력	
B 6학년 남학생 20개월	물건별 도움 목록	6가지 물건으로 ‘독초뿌리기, 알리기, 치료하기, 눈에 불을 켜다.’ 등 4가지 방법으로 범주화 시킨 점	유창성	
	사고의 경향	‘눈에 불을 켜다.’등 남다른 생각을 떠올린 점	독창성	
	수업 태도	초반에 여유를 부리다가 남은 시간을 확인하여 스스로 과제를 해결함	문제해결력	

라. 4차시

A와 B는 성별, 학년, NIE를 배운 기간이 모두 다른 경우에 해당한다. A는 이미지 가장 자리에 돌아가며 광고문구를 붙였고 다른 사람이 생각하지 못한 ‘시간’이라는 이중적 의미를 활용하여 독창적인 광고를 만들었다. 일부러 어려운 광고 이미지를 골랐다는 소감문에서 알 수 있듯이 문제해결에 대한 긍정적인 태도가 발견되었다. 또한 ‘내 스타일로~’ 라는 어휘에서 알 수 있듯이 전체적으로 창의적인 사고에 많이 노출되어 있음을 알 수 있다. 또한 문구의 크기, 색깔, 모양 등을 구체적으로 고민하고 수정하여 공익광고를 만든 부분에서는 세심함이 드러났다. B는 단순한 광고이지만 재미있고 강력한 문구 한 편을 완성하여 이목을 집중 시키려 하였다.

비교 분석	인원	신문자료	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 3.8.	광고		광고 재구성
A 5학년 여학생 26개월	이미지	일부러 어려운 이미지를 고른 점 끝까지 자신의 과제를 집중하여 완성한 점	문제해결력	
	구성	큰 제목을 이미지 밖에 돌아가며 구성한 부분	융통성	

		문구의 의미	‘시간도 시간이죠!’ 라는 문구는 어디에서도 본 적이 없는 공익광고라는 점과 ‘시간을 아껴 쓰라’는 내용을 광고한 점	독창성
		문구의 배치	큰제목, 소제목, 내용의 글씨 크기와 색깔 모양 등을 고려하였고, 신문의 글자를 오려붙여 완성한 점	정교성
B	6학년 남학생 2개월	이미지	공익광고 만들기에 쉽고 간단한 이미지 고름	없다
		문구의 의미	‘당신 아버지 죽어야 정신 차리겠습니까?’ 라고 문구를 만든 점	독창성

마. 5차시

A와 B는 성별비교에 해당한다. A는 미션, 이동, 숫자(시청률 계산) 등 현실에 주어진 재료를 활용할 줄 알았다. 또한 이미 알려져 있는 제주의 모습이 아닌 알려지지 않은 곳을 자연스럽게 카메라에 담아 보여 줌으로써 시청자들이 가보고 싶다는 욕구를 불러일으키려고 한 점이 독창적이었다. B는 세심하고 구체적인 방법으로 사고를 하였으며 핸드폰No, 약No, 돈No, 식사, 숙소, 일정, 제작진 등 체계적인 계획을 세우려고 시도했다. 또한 자신이 만든 TV프로그램 광고에서 주제가 명확하게 드러나며 이목을 집중시켰다.

비교 분석	인원	신문 자료	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 3.21	TV편성표	내가 PD라면...	유창성, 독창성, 정교성
A	6학년 남학생 20개월	우리 가족이 좋아하는 TV 프로그램	엄마와 내가 좋아하는 프로그램의 이유를 연기 잘함, 잘생김, 식사하지 않음이라고 단순하게 표현	없다
		지역과 연계하여 만들고 싶은 프로그램	제주의 환경, 문화, 생활, 경제 등을 유명한 연예인들이 참여하여 제주를 체험하며 알리는 부분과 제주의 중심인 한라산까지 오는 과정을 카메라에 담겠다는 점	독창성
		TV광고하기	신문자료를 활용하였고, 자신이 좋아하는 프로그램의 분석을 무시하지 않고 자신이 프로그램을 만들 때 고려했다는 점	융통성
		수업 태도	시간 안에 스스로 과제를 수행하며 자신의 작품에 대하여 긍정적인 평가를 함	문제 해결력
B	6학년 여학생	우리 가족이 좋아하는 TV	엄마와 나, 동생이 좋아하는 프로그램의 이유가 모두 다름	유창성

	22개월	프로그램		
		지역과 연계하여 만들고 싶은 프로그램	‘제주’하면 떠오르는 것을 환경, 먹거리, 명소 등으로 나누어 7가지를 떠올린 점 전국의 사람들을 공모하여 출연자로 참여시킨 점으로 시청률을 고려하여 섭외했다는 점	정교성
		TV광고하기	TV광고를 만들 때 검은색 바탕에 하얀색 글씨로 꾸며 사람들의 이목을 집중시킨 점 주제가 분명히 드러났고 광고의 요소를 충족시킴 TV광고의 배경음악을 지정해 놓은 점	독창성
		수업 태도	수업을 자연스러운 분위기에서 자유롭게 하기를 좋아하며 과제를 끝까지 하려는 태도가 보임	문제 해결력

바. 6차시

A와 B는 성별비교에 해당한다. A와 B는 모두 총 7문제를 다양하게 출제하려고 하였다. A는 ‘강제 결합’을 어려워하고 사고가 유연하지 않았으며 문제 상황에 처했을 때 당황스러워하였다. 하지만 남들이 생각하지 못하는 문제를 출제하려는 의지가 돋보였다. 반면 B는 문제 상황에 낙관적이며 활동에 대하여 스스로 긍정적 평가를 내리고 있다. 문제 출제를 할 때에도 상대방을 고려한 수준에서 문제를 내려고 하였다.

비교 분석	인원	신문 자료	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 4. 3.	운세 표 일기예보	수학문제 출제	유창성, 독창성, 정교성
A	5학년 남학생 16개월	문제의 수	총 7문제 중 7문제 모두 다양하게 출제하려고 함	유창성
		문제 출제 경향	다른 학생들이 아무도 내지 않은 문제를 출제하였고, 다른 학생들로부터 독창적인 문제를 학생의 문제가 선정됨	독창성
		문제 출제 태도	처음에는 의욕적이었다가 점점 어려워하면서 속도가 느려짐	없다
B	5학년 여학생 16개월	문제의 수	총 7문제 중 7문제 모두 다양하게 냄	유창성
		문제 출제 경향	문제를 푸는 대상으로부터 질문을 1번 받았고, 출제할 때에도 대상을 고려하여 보통 수준에서 내려고 함	정교성
		문제 출제 태도	처음부터 시간이 끝날 때까지 집중하여 문제를 출제함	문제 해결력

사. 7차시

A와 B는 NIE를 배운 기간 비교에 해당한다. A는 비유에 대한 이해가 부족하고 유사어를 나열하는 경향이 드러났다. 자음과의 만남에서는 문맥에 맞지 않은 문장을 썼으며 어휘를 넣어 문장 만들기에 급급하고 있다. 끝까지 과제 수행을 완료하지 못했다. B는 은유에서 1개를 제외한 나머지 비유를 잘 이해하였으며 문장 만들기에서도 자연스럽게 문맥에 맞게 잘 완성하였다. 어휘를 알맞게 사용하고 있으며 직유법에 한정하여 글쓰기를 하였지만 주어진 과제를 완성하려는 긍정적인 태도를 보였다.

비교 분석	일시	신문 자료	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 4.10.	표제	비유적 표현	유창성, 독창성, 정교성
A	5학년 여자 3개월	비유법	‘황금은 돈이다’, ‘싸움은 악당이다’ 등 비유하는 어휘가 아니라 유사어를 나열함	없다.
		자음과의 만남	‘ㅎ’과 ‘ㅇ’으로 문장 만들 때 문맥에 맞지 않음	
		비유법 넣어 글쓰기	과제 수행을 완료하지 못함	
B	5학년 여자 14개월	비유법	다양한 어휘를 써서 비유법을 완성하려고 함	유창성
		자음과의 만남	문맥에 맞는 어휘를 사용하여 자연스럽게 문장 만들기를 함	
		비유법 넣어 글쓰기	‘개 때처럼 물렸다’와 ‘폭죽 같은 인기’ 등 비유적 표현이 새롭고 독특한 점	독창성
			문맥이 자연스럽게 이어지고 어휘를 뜻에 맞게 사용하고 있음	정교성
수업 태도	비교적 어려운 과제인 ‘비유적 표현을 넣어 주제에 알맞게 한 편의 글’ 쓰기를 완성함	문제 해결력		

아. 8차시

A와 B는 NIE를 배운 기간 비교에 해당한다. A는 어휘가 한정되어 있고, 내용 파악이 잘 되지 않고 있으며 감정을 구체화 시키지 못하고 있다. 하지만 시조가 어렵다고 하면서 포기할까 하다가 노래가사를 떠올렸고 그 노래가사를 시조에 적용했다는 점에서는 융통성이 드러났다. 기사에서는 핵심 주제를 파악하지 못하

였으며 기사의 형식을 따르지 않았다. B는 인물, 사건, 배경의 내용인 설명문의 구성요소를 충족시키고 있으며 만화의 내용에 대한 주제를 파악하고 있다. 사실적인 내용을 시조의 운율에 맞춰 어휘를 자유롭게 사용하였다. 기사를 쓸 때 만화의 중심내용을 이해하여 그 내용을 바탕으로 기사 형식에 맞게 썼으나 만화에서 말하지 않은 내용을 추론해내지는 못하였다.

비교 분석	일시	구성요소	NIE 활동 주제	창의성 요소
	2015. 4.19	만화		장르 바꾸기
A	6학년 남자 4개월	설명문으로 바꿔 쓰기	시건 중심으로만 나열	없다
		시조로 바꿔 쓰기	시조가 어렵다고 하며 '노래 가사'를 떠올려 재구성한 점	융통성
		기사로 바꿔 쓰기	기사의 핵심 내용이 없고, 기사의 형식을 따르지 않음	없다
B	6학년 남자 14개월	설명문으로 바꿔 쓰기	인물, 사건, 배경의 3요소를 바탕으로 내용을 구성하여 씀	정교성
		시조로 바꿔 쓰기	운율에 맞게 '꿈질 꿈지락', '뺨 나와 후다다닥' 등 어휘를 자유자재로 사용한 점	융통성
			나만의 시조 한 편이 탄생	독창성
		기사로 바꿔 쓰기	기사를 쓸 때 '비결'이란 단어를 넣어 인터뷰를 실시한 점 기사의 제목을 '사이가 좋은 남매가 있어 화제' 라고 핵심을 이해하여 표제를 만든 점	정교성
수업 태도	자신감을 드러내며 다른 학생들 보다 일찍 마무리 하였고, 이번 수업에서는 자신이 '에이스' 라는 표현을 씀	문제 해결력		

V. 결론 및 제언

본 연구는 NIE 활동과 창의력 신장의 관계를 알아보기 위한 목적으로 이루어졌다. 초등학생 5-6학년을 대상으로 8차시의 수업내용을 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

1. 요약

가. NIE 활동이 배경변인에 따라 창의력 신장에 어떠한 영향을 미치는가?

1) 학년

학년이 높거나 낮은 것이 창의성 신장에 유의미한 영향을 주지 않는 것으로 나타났다.

1차시 ‘기사 활용-사고 확장하기’에서 5학년 여학생과 6학년 여학생 모두 6색 사고모의 사고 특성에 맞게 생각을 확장하였으며, 현실가능성을 기준으로 문제해결방안을 떠올린 점에서 비슷한 면을 보여 주었다. 2차시 ‘기사 활용-논리적 사고 훈련’에서 5학년 남학생은 자신만의 새로운 생각을 떠올려 문제를 해결하긴 하였으나 현실가능성이 없는 해결방안이었다. 반면 6학년 남학생은 4가지 원인을 찾았지만 모두 기사에 나온 원인을 찾은 것으로 유창성이 드러난다고 할 수 없으며 문제해결방안을 떠올리는 활동에서도 일반적 수준에 머물렀다. 즉 5-6학년 모두 창의력 하위요소에서 아무 것도 드러나지 않았다. 3차시 ‘사진 활용-도움 목록 표 작성’에서 6학년 남학생 둘은 모두 같은 양의 아이디어를 떠올렸고, 한 명은 독창성과 정교성에 또 다른 한 명은 정교성에 중점을 두어 활동하였다.

따라서 6학년이 5학년보다 창의력 하위요소를 더 많이 드러낸 것은 아니었으며, 문제해결 과정에서도 학년에 따른 차이를 발견하지 못했다.

2) 성별

여학생과 남학생의 경우 창의성의 하위요소와 문제해결력에서 유의미한 차이를 보였다.

4차시 ‘광고 활용-광고재구성’에서 남학생은 문구를 강력하게 사용하여 소비자의 시선을 끌려고 하는 반면 여학생은 이미지와 문구 배치, 모양, 크기 등을 어떻게 구성하면 좋을지 고민하는 모습이 보였다. 5차시 ‘TV편성표 활용-내가 PD 라면’에서 남학생은 연예인의 고생 스토리를 통하여 제주를 알리겠다는 아이디어를 냈으며, 그들이 아무것도 없는 빈털터리 상태에서 제주의 중심 한라산까지 오는 과정을 카메라에 담겠다는 독특한 생각을 하였다. 반면 여학생은 전국에서 프로그램에 참여할 참여자들을 모집하여 제주에서 책으로 힐링을 하는 프로그램을 만들겠다고 하였으며 힐링도 하면서 제주를 자연스럽게 알릴 수 있는 현실적인 프로그램을 구상하였다. 6차시 ‘운세표와 일기예보 활용-수학문제 출제하기’에서 남학생은 다른 학생들이 낼 수 없는 문제를 내려고 했고, 문제 출제하는 태도를 관찰해본 결과 ‘어떻게 하면 상대방이 풀기가 힘들까?’를 고민하는 모습이 보였다. 여학생은 문제를 출제할 때 대상을 고려하였고 처음부터 끝까지 시간을 고르게 분배하였다.

즉 남학생의 경우는 융통성과 독창성에 중심을 두고 자유로운 분위기에서 아이디어를 내는 반면 여학생의 경우는 대상을 고려하는 등 현실가능성을 중심으로 사고하는 정교성이 두드러졌으며 끝까지 주어진 과제를 완성하려는 문제해결력이 돋보였다.

3) NIE를 배운 기간

NIE를 18개월 이상 접해왔던 학생들과 4개월 이내의 학생들은 창의성의 하위요소와 문제해결 과정에서 많은 차이를 보였다.

7차시 ‘표제 활용-비유적 표현’에서 4개월 NIE를 배운 여학생은 주어진 시간 안에 선생님의 도움을 받으며 완성하려 하였지만, 마지막 단계인 비유적 표현 넣어 주제에 맞는 글쓰기를 해야 하는 활동에서는 한 편의 글을 완성하지 못하였다. 14개월 NIE를 배운 여학생은 주어진 시간 안에 비유적 표현을 완성했고 더 하고 싶다는 의지를 보였다. 다양한 어휘를 사용하여 비유적 표현을 완성하려고

하였고, 마지막 단계에서 과제를 스스로 해결했다. 8차시 ‘만화 활용-장르 바꾸기’에서 NIE를 배운지 4개월 된 남학생은 만화를 시조로 바꾸는 부분에서 어렵다며 노래 가사를 시조로 재구성 하는 융통성을 보여주었고 NIE를 배운지 14개월 된 남학생의 경우 운율에 맞추어 어휘를 자유자재로 사용했을 뿐 아니라 ‘시조’ 한 편을 수월하게 완성한 부분에서는 독창성이 드러났다. 또한 만화의 주제를 제대로 이해하고 그 주제를 바탕으로 기사의 형식에 맞게 기사를 완성하였다는 점에서 정교성이 드러났다.

창의력 증진은 적어도 1년 이상 활동을 계속 했을 때 나타나며 NIE 활동을 오래 한 학생일수록 남학생은 정교성에, 여학생은 독창성에서 증진을 보여주어 결국 창의력의 하위 요소 4가지를 모두 만족시켰다.

나. NIE 활동이 창의력 신장에 미치는 영향은 창의력 하위요소에 따라 어떤 차이가 있는가?

1) 유창성

학습목표를 달성하려면 기본적으로 아이디어를 최대한 많이 생성해야 하는데 이때 생성한 아이디어의 양이 결국은 창의성의 기초가 된다. 아이디어양이 부실하면 생각의 확장 단계에서도 그 만큼 부실해질 수밖에 없다.

학년에 따른 유창성의 차이를 발견할 수 없었지만 여학생이 남학생보다 아이디어를 많이 생성하려고 하였다. NIE 수업을 받는 차수가 늘어날수록 아이디어를 생성하는 힘이 강해졌으며 선생님에게 의존하지 않고 스스로 해결하였다. 배운 기간이 짧을수록 아이디어를 생성하는데 선생님에게 의존하려는 경향이 드러났다.

2) 융통성

융통성은 아이디어의 다양성과 유연함을 말한다. 즉 다양한 범주의 아이디어를 산출하는 것이며 문제에 대한 비범한 아이디어를 산출하는 것을 말한다.

학년에 따른 융통성의 차이는 없었으나 남학생들의 경우는 아이디어의 유연함이나 수업 태도가 여학생들 보다 자유로운 편이었다. 남학생은 선생님이 제시한

방법이 있더라도 그 방법에 따라 활동을 하기 보다는 자신의 방법대로 자유롭게 활동하였고 실패하더라도 그것을 겁내지 않았다. NIE를 배운 기간에 따라 융통성에서 많은 차이를 나타냈다. 배운 기간이 길수록 여러 가지 방법을 동원하여 문제를 해결하려고 하였다.

전경원(2003)은 짧은 시간 내에 다양한 범주의 아이디어를 산출하는 능력인 자발적 융통성과 문제에 대한 비범한 해결책을 산출하는 능력인 적응적 융통성을 제시하였는데 남학생은 적응적 융통성이, NIE를 배운 기간이 길수록 자발적 융통성이 높게 드러났다.

3) 독창성

독창성은 나만의 새로운 것을 만들어 내는 능력이다. 자신이 생성해 낸 아이디어에서 하나를 선택할 때 “다른 사람들이 생각해 내지 못한 나만의 새로운 것인가?”를 생각해야 한다.

학년에 따른 독창성의 차이는 없었으나 대부분 남학생인 경우 독창적인 작품들이 많이 나왔다. 여학생들은 어떤 범주에서 벗어나지 않는 비슷비슷한 작품을 보여주는데 반해 남학생들은 8명 모두 각각의 작품이 다르게 나타났다. 특이한 점은 NIE를 오랫동안 한 남학생이나 배운지 얼마 되지 않은 남학생 모두 독창적으로 사고하는 경향이 드러났다. 여학생의 경우는 20개월이 넘는 학생들에게서 남들이 생각하지 못한 아이디어를 산출하는 독창성이 드러나기 시작했다.

4) 정교성

정교성은 내가 선택한 아이디어가 현실가능성이 있는가? 가치로운가? 등을 기준으로 구체적으로 세심하게 다듬는 작업이다. 정교성에서는 학년별 차이를 찾을 수 없었지만 성별 차이는 분명하게 드러났다. 대부분 여학생들이 정교성에서 능력을 발휘하였다. 또한 오랜 기간 NIE를 배운 학생일수록 자신의 작품을 발표하기를 좋아했으며 친구들이나 선생님께 피드백 받기를 원하였다. 남학생의 경우 18개월 이상 NIE 활동을 한 학생은 정교성에도 관심을 기울였고, 20개월 이상 NIE 활동을 한 여학생은 ‘가치로운가?’에 관심을 가지고 활동하였다.

2. 결론

본 연구는 초등 5-6학년 아동을 대상으로 NIE 활동과 창의력 신장의 관계를 알아보기 위하여 15명을 연구대상으로 수업을 진행하였다. 2015년 2월 6일부터 4월 19일까지 총 8차시의 구성요소별 NIE 활동을 하는 동안 학습 태도 및 반응에 대한 관찰 내용, 학생들의 활동지 내용, 인터뷰, 소감문을 비교·분석하였다. 지도 교수님과 NIE 전문가, 그리고 본 연구자가 평가 분석하여 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, NIE 활동과 창의력 신장의 관계는 학년에 따라 유의미한 영향을 주지 않은 것으로 나타났다.

NIE 학습 내용을 중심으로 분석한 결과 사용하는 어휘 수에서 약간의 차이는 있었으나 NIE 활동을 할 때 수업 내용을 이해하는 수준이 비슷하였다. NIE 학생 중심 교수-학습 방법에서 문제를 해결해 나가는 과정을 관찰해본 결과 학년에 따른 차이를 찾을 수 없었으며 창의력의 하위요소인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성에서도 5학년과 6학년을 구분할만한 특별한 차이를 밝힐 수 없었다.

둘째, NIE 활동과 창의력 신장의 관계는 성별에 따라서 유의미한 차이를 나타냈다.

NIE 학습 내용을 중심으로 살펴보면 남학생들은 사고의 방향이 유연하고 자유로웠으며 새롭고 독특한 생각을 하는데 집중하였다. 반면 여학생들은 아이디어를 많이 생성하려고 하였으며 생성해 낸 아이디어를 수정하고 다듬는 자세가 자연스러웠다. NIE 학생 중심 교수-학습 방법 측면에서 문제를 해결해 나가는 과정을 관찰해 보면 남학생은 실패를 두려워하지 않고 자신만의 방법대로 과제를 해결해 나갔으며 시간 배분도 자유로웠다. 여학생은 처음부터 끝까지 꼼꼼한 질문을 통하여 실수를 최소화하려고 하였으며 활동시간도 기준점을 세워 놓고 균형 있게 배분하려고 하였다. 창의력의 하위요소 측면에서 비교해 본 결과 남학생은 융통성과 독창성에 집중하는 반면 여학생은 유창성과 정교성에 더욱 집중하였다.

창의성을 정의적 측면으로 정의한 대표적인 학자 Maslow는 창의성을 자발성, 표현력, 지구력, 심리적 개방성으로 정의 내렸는데 남학생의 경우는 자발성, 심리적 개방성의 측면에서 여학생의 경우는 지구력, 표현력 측면에서 우수하다고 할

수 있겠다. 김진희(2004)는 자아실현을 위해 필요한 용기·자율성·대담성 등의 성격적인 특성을 창의력으로 보았는데 용기, 자율성, 대담성에서는 남학생의 경우 여기에 속 한다고 할 수 있었다. Hurlock(1972)은 창의성은 기존의 것이 아닌 무엇인가 색다른 독특한 것을 만들어 내는 것이라 하였는데 남학생들이 여기에 해당하였다. 여학생의 경우는 오랜 시간동안 NIE를 해온 학생에게서 독창성이 보였다.

따라서 남학생들에게는 자신의 작품을 좀 더 정교하게 수정하고 다듬는 ‘침삭’의 시간을 가질 수 있도록 유도해야 하며, 여학생들에게는 수업의 분위기를 유연하게 하여 새로운 생각을 떠올릴 수 있는 환경을 자주 제공해야 한다면 창의력 신장에 도움이 될 수 있을 것이다.

셋째, NIE 활동과 창의력 신장의 관계는 NIE를 배운 기간에 따라서 창의성 신장에 유의미한 차이를 나타냈다.

전체 수업에 대한 소감문을 분석한 결과 17개월 이상 NIE를 배운 학생들은 ‘어려운 활동’에서 창의력이 증진 되었다고 생각하는 반면 배운 기간이 3~5개월에 해당하는 학생은 ‘재미있는 활동’이 창의력 증진에 도움이 되었다고 하였다. NIE 학생 중심 교수-학습 방법에서 문제를 해결해 나가는 과정을 관찰한 결과 NIE를 배운 기간이 짧은 아동은 과제를 해결하는 과정에서 어려움을 겪었고 자신의 생각에 대한 자신감이 없었으며 작품의 완성도가 낮았다. NIE를 배운 기간이 오래된 아동일수록 방법자체를 묻는 질문을 거의 하지 않았으며 작품을 완성하고 나서 적극적으로 발표를 하였다. 또한 주어진 시간을 스스로 배분하여 여유롭게 활동을 하였다. 특히 NIE를 배운 기간이 18개월 이상인 경우 창의성의 하위요소 4개를 모두 만족시켜 창의력의 증진을 보여주었고 본인 스스로 NIE 활동 전체에서 창의력의 하위요소를 발견할 수 있었으며 창의력의 4가지 하위요소에서 모두 도움이 되었다고 평가하였다.

박완숙(2002)과 김진희(2005) 그리고 Hurlock은 모두 문제해결력과 과정을 창의성의 공통적인 요소로 고려하였는데 NIE를 18개월 이상 배울수록 문제를 해결하는 태도가 유연하고 긍정적이었으며 다른 사람의 도움 없이 다양한 방법으로 문제를 해결하려고 하였으며 그 과정이나 결과에 대해 스스로 긍정적인 평가를 내렸다.

이처럼 창의력 신장은 단 시간에 드러나는 것이 아니므로 일상에서 자주 문제에 노출 시킬 수 있도록 하여야 하며 누군가의 도움 없이 스스로 과제를 해결해 나갈 수 있는 기회를 자주 제공하여야 할 것이다.

3. 제언

미래는 창의적 인재를 요구하고 있는데 정작 아동들은 주입식 교육에서 벗어나지 못하고 있다. 또한 과학의 발달로 인한 다양한 매체의 출현으로 즉흥적으로 보고 느끼기를 좋아하며 어떤 문제에 대하여 고민하고 스스로 해결해나가려 하는 태도가 부족하다. 대한민국의 미래를 책임져 나갈 학생들이 무기력한 모습을 자주 접하게 되는데 이 문제를 외면할 것이 아니라 교육의 문제로 바라보아야 한다. 그러려면 무엇보다 교육을 책임지고 있는 사람들의 노력과 역할이 중요하다. 따라서 NIE 활동과 창의력 신장의 관계를 위한 본 연구의 제언은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 5-6학년층을 대상으로 하였으나 다양한 학년 수준에 맞는 NIE 활동과 창의력 신장에 관한 연구가 이루어져 학년간의 연계가 지속될 수 있도록 하여야 한다. 유치부에서부터 고등학생까지 적용할 수 있는 다양한 NIE 프로그램이 연구되어져 창의적인 미래 인재로 성장하는데 도움이 되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 NIE 활동을 3개의 소그룹으로 나누어 진행하였다. 하지만 NIE 수업은 소그룹과 대그룹 수업의 내용과 방법이 달라야 한다. 따라서 범위를 확장시켜 자유학기제나 도서관, 학교 방과 후 등에서 쉽고 재미있게 활동 할 수 있는 NIE 프로그램을 개발하여 학생들의 창의력 수업에 자주 노출 될 수 있도록 해야 할 것이다.

셋째, NIE가 교육의 한 방법으로 자리하기 위해서는 신문을 활용한 창의력 신장 관련 연구뿐만 아니라 사고력, 인성 등 다양한 영역에서의 연구가 필요하다. 따라서 학교 교사, NIE 지도자, 신문사 등 지역사회의 조직적인 연계와 사회적 지원이 이루어져야 할 것이다.

이러한 노력과 연구가 병행될 때 NIE 활동은 교육의 중요한 방법으로 정착되고 나아가 한국교육의 여러 가지 문제에 실제적인 시사를 주고 학교 현장에서도 활용 될 수 있을 것이라 판단된다. 그렇게 될 때 여러 가지 제한점에도 불구하고 NIE 활동은 교육의 중요한 방법으로 정착될 것이다.

참고문헌

- 고효숙(1993). 향토사 학습의 내용조직과 학습 방법. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 강명선(2014). 신문의 교육적 효과에 관한 연구: 신문 활용 교육이 중학교 사회과 학업성취도에 미치는 영향. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 강은미(2012). NIE 이해와 실제 생각을 건축하라. 서울: 이미지 북.
- 교육개혁위원회(1995). 세계화·정보화 시대를 주도하는 신교육 체제 수립을 위한 교육개혁방안 제2차 대통령 보고서.
- 교육인적자원부(1998). 초·중등학교 교육과정. 대한교과서 주식회사.
- 교육인적자원부(2000). 초등학교 교사용 지도서. 대한교과서 주식회사.
- 권금자(2004). 신문을 활용한 글쓰기 학습이 창의성 신장에 미치는 효과. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권명희(2011). 창의인성교육을 적용한 초등학교 뮤지엄 교육프로그램 개발. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김선희(2012). 문법영역의 창의력 신장 교육방안 연구: 7학년 국어와 생활국어를 중심으로. 전북대학교 대학원 석사학위논문.
- 김수경(2013). NIE를 활용한 독서교육 방안. 고려대학교 인문정보대학원 석사학위논문.
- 김은중(2006). 고급사고력 함양을 위한 수업형태 연구. 고려대학교 대학원 석사학위논문.
- 김현진(2003). 제7차 초등학교 교육과정에서의 창의력 교육관련 내용분석. 교육연구논총, 24(1), 79-83.
- 박종혁(1999). 주제중심 신문 활용 수업이 아동의 창의적 사고력 신장 및 학습 태도에 미치는 영향. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박진희(2005). NIE 프로그램이 초등학생의 창의적 사고력에 미치는 효과. 경북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 방부숙(2000). NIE를 이용한 설명문 쓰기 지도 방안 연구. 서울교육대학교 대학원 석사학위논문.

- 오성철(2011). 창의인성교육을 적용한 초등학교 뮤지엄 교육 프로그램 개발. 서울 대학교교육대학원 석사학위논문.
- 윤종원(1999). 신문을 활용한 독해력 신장 방안 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문
- 이광재(2009). NIE를 활용한 글쓰기 지도방법의 연구: 중학교 개정 교육과정을 중심으로. 목포대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이은미(2009). NIE를 통한 논증적 글쓰기 신장 방안 연구. 대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이정연(2008). 창의성 신장을 위한 NIE 프로그램 연구. 경기대학교 국제·문화대학원 석사학위논문.
- 이학수(2012). 신문 활용 진로교육 프로그램이 지역아동센터 이용 아동의 진로성숙도에 미치는 효과성 연구. 위덕대학교 사회복지대학원 석사학위논문.
- 신혜정(2012). NIE를 활용한 글쓰기 지도 방법: 2009년 개정 교육과정 중 쓰기교육을 중심으로. 동아대학교 대학원 석사학위논문.
- 장명숙(1999). NIE를 통한 창의성 프로그램 개발 및 적용 효과. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전경원(2000). 신문을 위한 창의성 교육. 서울: 창지사.
- 천미라(2000). 신문 활용 교육을 통한 국어과 교수·학습 모형 연구.
- 최상희(2003). NIE 이해와 활용. 커뮤니케이션 북스.
- 최윤미(2011). 창의적 문제해결 학습 모형과 사고기법을 적용한 중학교 기술·가정교과 ‘옷차림과 자기표현’ 단원의 영어 몰입교육을 위한 교수-학습 과정 안 개발.
- 최윤선(2003). 창의력 신장을 위한 읽기 교수-학습 모형 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 하재경(2007). 신문 활용 교육(NIE)을 이용한 진로탐색 프로그램이 중학생의 학습동기에 미치는 효과. 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 허병두(1997). 신문 활용 교육이란 무엇인가. 서울:중앙 M&B.
- 황순덕(2001). 신문 활용 교육이 초등학교 아동의 창의성 신장에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원 석사학위논문.

- Baer, J.(1997). *Creative Teachers, Creative Students*. New York: Allyn and Bacon. 우종옥, 전경원 역(2001), *창의적인 교사, 창의적인 학생*. 서울: 창지사
- Guilford, J. P.(1970). Traits of creativity. In P.E. Vernon (ed), *Creativity*. Middlesex, England: Penguin, 167-188.
- Torrance, E. P.(1967). Epilogue: Creativity in American Education, 865-1965. In J. C. Gowan, G. D. Demos & E. P. Torrance(Eds.), *Creativity: Its educational implication*. New York: John Wiley.

【ABSTRACT】

The Action Research on NIE Activities and
Improvement in Creativity of Children

Kim, Hyang-Ran

Educational Administration, Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor: Yang, Jin-Geon

As can be seen from the goal of the seventh curricular revision, school education emphasizes creativity in a student-centered curriculum based on autonomy and originality. Since the society in the 21st century aims to generate wealth based on knowledge and information, it is necessary to secure creative individuals of talent with the objective of coping with such a social change. Accordingly, an attempt is being made to apply elements that can help cultivate creativity to meet the characteristics of the subject in educational practice.

A newspaper can be used not only as a useful learning aid but also as a teaching material since it is highly accessible anytime, anywhere, may enable one to identify new social problems, unlike textbooks that are revised every several years, and gives diverse options of information. It is also full of creative visual materials, including photographs and advertisements, and has

daily update of articles, fortunetelling tables, TV program plans, weather forecasts, and cartoons; therefore, the reconstruction and use of the materials is expected to give effective materials in creativity education.

To conduct action research on NIE activities and improvement in creativity of children, first, literature review was performed to investigate the theoretical background of NIE and creativity education; second, the association between the NIE activities using the components of NIE and improvement in creativity was suggested and the NIE learning contents for each of the components were organized with reference to the creative elements for each subject in the curriculum; third, an NIE research model was built with reference to the NIE teaching-learning types and Osborn's creativity development learning model to develop an NIE student-centered teaching-learning method; fourth, 8 sessions of instruction were provided to 15 fifth- and sixth-graders, regardless of gender, from February 8 to April 19.

The comparative analysis of the students' worksheets, the teachers' observations, written impressions, and interviews found no significant difference by school year but significant differences by gender. In particular, those provided with NIE for at least 18 months met all of the four sub-factors of creativity (fluency, flexibility, originality, and elaboration), got more interested in more difficult problems, and showed problem-solving ability to implement a given task perfectly. They didn't get afraid or ask for help when a problem was given.

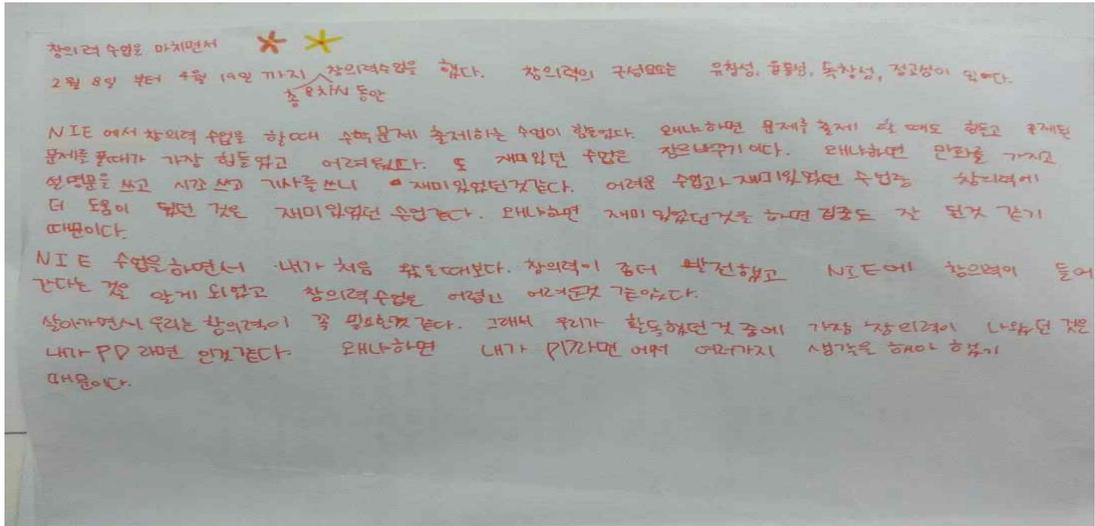
NIE is an effective teaching method in improving creativity; however, it cannot be performed in a short time but needs to be implemented within a curriculum on a steady basis. It needs to be transferred not only between school years but also from elementary to secondary level. It is therefore necessary to develop a plan to allow NIE leaders, schools, and communities to make steady research and development and apply the NIE activities to school education.

Such efforts and research are expected to settle the NIE activities as an important type of education, give lots of practical suggestions concerning several matters in South Korean education, particularly those related to improvement in creativity, and enable the activities to be used at school. Until then, the NIE activities are expected to be settled as an important type of education, despite several limitations.

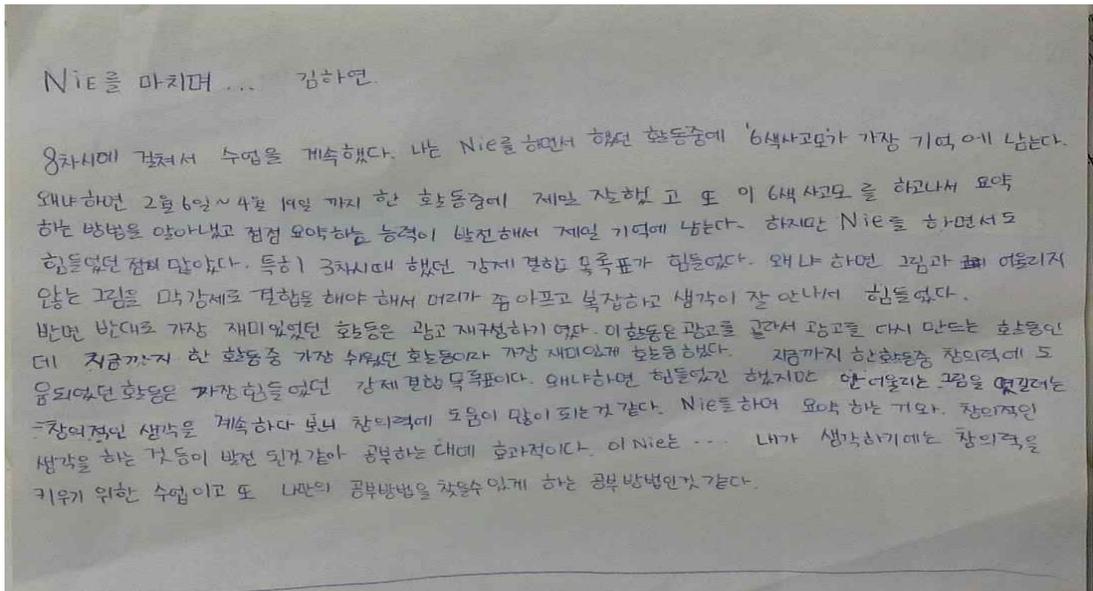
부록1

프로그램 소감문

5학년 여학생, NIE 배운 기간 14개월



6학년 여학생, NIE 배운 기간 16개월



5학년 남학생, NIE 배운 기간 4개월

5/1

소감문

우리는 활동성, 유창성, 독창성, 정교성
 등 NIE 창의력 교육을 했다
 유창성은 많이 말한다는 거고, 활동성은
 교실 밖으로 나가서, 독창성은 새로운 것을 만드
 는 거고, 정교성은 잘 다루고 수정
 하는 것이다. 그중에서 나는 독창
 성이 제일 안된다 하는 게 자체가 재미있
 어요, 어려웠던 거는 정교성이다
 왜냐하면 다음번에 어려웠기 때문이야,
 광고 재구성이 가장 다시 만드는
 거 때문에 창의력에 도움이 될 것
 같아. 이 프로젝트를 하는 동안
 좀 창의력이 자극조금 좋아진 거 같고
 선생님이 정말 멋진 것이 와닿았다

유창성이 조금 발달할 거 같다
 (그동안 정말 재미있어서 시간나면 많이
 작업했어요.)

6년 남학생, NIE 배운 기간 5개월

2월 6일 부터 4월 19일 까지 NIE 활동을 하였다. NIE 활동중 창의력 증진에
 도움을 주는 활동을 해왔다.

처음 해본 활동이 "6색 사고포"인데 6색 사고포를 통해 기사를 파악하고 발전시키기까지의
 활동을 하며 논리, 사고력, 창의력을 키울 수 있었다.

두번째는 "논리적 사고포"를 통해서 "6색 사고포"와 비슷하게 기사를 통해 요약하여
 기사에 나온 말제에 대해 파악하고 해결 방안을 생각해보기 창의력을 키울 수
 있게 되었다.

세번째는 "수학 문제 풀이"인데 이때 내가 좋아하는 수학과 NIE를 결합시켜
 수업에 집중할 수 있게 되어 좋고 이 활동을 통해 논리, 창의력을 키울 수 있
 었다.

마지막으로는 "강제 결함 목록표"를 통해서 사물의 특징에 대해 파악하는 논리력과
 독창적으로 생각하는 독창성을 키울 수 있게 되었다. (그동안 정말 재미있었던 "논리적 사고포")
 그월 6일 부터 4월 19일 까지 총 2개월 동안 NIE 활동을 하며 논리력과
 창의력을 키울 수 있게 되었고 앞으로도 이러한 활동을 해보고 싶다.

6년 남학생, NIE 배운 기간 18개월

2월 6일부터 4월 19일까지의 NIE 활동을 하면서 창의력에 얼마나 도움이 되는지 선생님께서 연구를 하신다고 했다. 그러니 나와 이곳의 학생들은 선생님의 실험물이 된 것이다. 나는 NIE 활동을 통하여 많은 경험을 하고 지식들을 얻을 수 있었는데 내가 PD가 되어 TV프로그램을 제작해보는 활동인 NIE를 하며 가장 흥미로웠던 활동은 '장르 바꿔쓰기'로 한 개의 만화권 설명문, 시조, 기사쓰기 등 여러 방법으로 나누어 쓰는 활동이었다. 특히 시조쓰기는 극히 능력이 향상에도 도움이 되었다. 이 활동은 중 장르 바꿔쓰기가 내 창의력에 가장 도움이 된 것 같고 그 이유는 한 개의 문제를 설명문, 시조, 기사쓰기 등 여러 개의 분야로 나누어 쓰는 것에서 내 창의력이 더 향상된 것 같다. 이러한 이유로 나는 재미있고 흥미로운 활동이 어려웠던 활동보다 더 나의 창의력에 도움이 되었다고 생각한다.

6년 남학생, NIE 배운 기간 18개월

나는 NIE 활동이 창의력을 높여준다는 것을 들었다. 창의력을 기르기 위한 NIE 활동에는 '6색사모, 논리적으로 훈련, 강제 결합 목록표, 광고제구성, 내가 PD라면 수학 문제 출제, 비유법 글쓰기, 장르바꾸기' 등이 있다. 나는 여기서 '강제 결합 목록표'가 창의력을 기르는데 가장 도움이 되었다고 생각한다. 왜냐하면 광고제구성을 하면 고정관념을 깨는 행동성이 발달하기 때문이다. 가장 도움이 되지 않았던 것은 '수학문제 출제'이다. 수학문제를 출제 하려면 복잡하거나 양복잡한 문제를 내는 방법이 있는데, 나와 대부분의 사람들은 쉽게 하려고 문제를 쉽게 낼 수도 있기 때문이다. 나는 '내가 피디라면'이 가장 어렵고 힘들었던 것 같다. 내가 PD가 돼서 글을 쓰려면 여러 가지 정보를 찾아야 하기 때문이다. 나는 단순하면서 재미있는 방법이 창의력을 길러는데 가장 도움이 된다고 생각한다. 재미가 있으면 사람들이 집중하고 단순하면 NIE를 하는 사람들의 단순한 뇌가 단순한 방법을 하면서 더 발전 되기 때문이다. 나는 커서 발명가가 되겠다. 발명을 하려면 고정관념을 깨는 행동성이 뛰어나야 하니까 창의력도 높여야 한다.

5학년 여학생, NIE를 배운 기간 23개월

창의력 수업을 마치고...

NIE 수업은 통해 창의력에 대한 연구(?)를 선생님께서 배웠다고 해서 윤도성, 유창성, 독창성, 정교성에 도움이 되는 수업을 하였다.

우리는 선생님의 행복한 NIE 공부방에서 기사를 활용한 윤리적 서술인 '윤석사모' 윤도성, 윤세표, 일기여보리를 활용한 '수학문제풀이' 광고를 활용한 '광고 재구성' 만화를 활용한 '창조바탕' TV편지표를 활용한 '내가 PD라면', 포제를 활용한 '비유법 들어간 이야기전개', 다재의 수업을 유창성은 '도움 목록표 보기'를 하였다.

이러한 활동 중에 어려운 점이 없었다. 예전에는 이렇게 쉬운 TV편지 저급은 너무 PD를 많이 하니까 어려운 점이 없었던 것 같다. 하지만 많은 활동은 없었다. PD 활동, 윤도성, 유창성, 유창성, 정교성에 많은 도움이 되었다. 아 마다 윤도성은 눈물이 잘 안 나오고, 유창성은 내가 PD가 되어 어떤 TV 프로그램을 만들까 아이디어를 생각해 내는 것이 재미있어서 잘 하였다. 그리고 유창성은 나만의 프로그램을 만들어 길러줌으로써 정교성은 프로그램을 잘 다룰 때 길러졌다. 그래도 너무 짜증났기에 다음에 또 하고 보자는 것이다.

제일 좋았던 활동은 '상품광고 공약문 만들기'인데 이게 왜 제일 좋았냐 하면... 나는 꾸미고 아이디어 떠올리고 만들고 그러한 것 좋아한다. 그러나 어떤 광고를 만들까 생각해 내는 것보다 꾸미는 것이 많은 이 활동이 좋을 수밖에. 이 활동은 독창성, 유창성, 정교성이 길러진다. 왜냐하면 유창성은 광고를, 나만의 것을 만들기 때문에, 유창성은 어떤 방법으로 어떤 문구를 써서 꾸밀까 생각하고, 정교성은 광고를 정교하게 다듬기 때문이다. 재미있었다. 조교생

가장 도움도 받았고, 그러니까 내가 가장 창의력을 길러준 활동은 '도움 목록표'였다. 이 활동은 사진을 바꾸고도 그 사진으로 한 사건에, 내가 포 문구도 어떤 활동을 할 수 있을지 생각해나가는 것이다. 진짜 이 활동은 엄청도움이 되었다. 왜냐하면 이 활동이 뭐 생각해 줘서 유창성은 그 물건으로 더 나은 사용법을 생각해 내기 위해 되짚어 보고, 끝까지 보고 해서 사용할 것 생각해 보기 때문에, 유창성은 법으로 만드는 아이디어를 생각해 내기 때문에, 독창성은 나만의 방법으로 친절하게 때문에 그리고 정교성은 이 문구를 정교하게 다듬어서 사용을 생각해 보기 때문이다.

정말 많이 도움이 된 것 같다. 창의력 수업은 정말 내 삶이나 머릿속을 풍성하게 하였다. 창의력 수업 최고!

6년 남학생, NIE 배운 기간 4개월

2월 8일부터 4월 19일까지 NIE 수업의 내용 역시 우리가 주변의 과정을 통해 실습을 통해 5.10까지 8과정 중이 기사로 논리사고 훈련과 6색사모를 했고 윤세표와 일기여보리는 내가 직접 수학문제를 만들고 풀어보았다. 광고는 내가 신문이 광고를 가지고 신문광고 재구성을 하였다. 만화로는 장르바꾸기를 했다 TV프로그램은 내가 PD라면이라는 활동을 해 보았다. 포제는 비유법에 대해 배운 사진으로 도움 목록표를 만들어 보았다. 그리고 제일 흥미있었던 점은 수학문제 풀이하기여서 세라 문제를 안드러운 것을 내가 답을 알기 위해 다시 풀어보는 게 귀찮고 힘들었다 재미있었던 것은 장르바꾸기에서 재미있는 만화를 보며 활동을 해서 재미있었다 (생명, 시골기사). 그리고 NIE를 처음 시작할 때보다 지식이 많아지고 창의성이 더 커질 것 같다.

6년 남학생, NIE 배운 기간 18개월

6월 6일부터 4월 19일까지 8번에 걸쳐 NIE 활동을 하였다. 사실 이게 실현인지 몰랐지만
 마지막에 이 활동들이 실현되었다는 걸 마지막날에 알았다. 우리가 가장 먼저 한 활동이 6박 7일
 였다. 나는 이 활동들에서 궁금한 점이 왜 '모자' 이지? 였다. 선생님의 말로는 '모자'가 머리를 상징
 한다고 하였다. 나는 NIE가 사소한 것 까지 다 신경 쓰는 활동이라는게 새삼 느껴졌다. 이 활동은
 나의 유창성을 깨우는 활동이 있지만 나는 벌써 유창성이 뛰어나서 크게 도움을 느끼진 못했다.
 두 번째 활동이었던, 강제결함 목표에에는 개인적으로 나에게 가장 도움이 됐던 활동이었다.
 이 활동에서 내가 가장 많은 시간을 걸렸고 힘들었던 활동이었다. 특히 이석기 내란선동 기사와
 커피와 연결 시키는게 가장 힘들었다. 세 번째 한 활동은 PD라면...이라는 주제 였다.
 이 주제는 내가 활동 아이디어를 만드는 데서 힘들었다. 하지만 광고 만들기가 나한테 나를
 재미 있었다. 개인적으로 내가 가장 잘한 활동은 수학문제 출제하기 였다. 내가 수학문제
 를 많이 풀어놔서 그런지 여러 아이디어가 종종 떠오르고 지금까지 한 활동 덕분에
 나를 창의적으로 만들었다고 생각한다. 이 활동이 끝나며 나는 알지못 시보적이 많은
 여러가지 기법을 응용할수 있게 되어 나한테 정말로 도움 됐다고 생각한다.

6학년 여학생, NIE 배운 기간 22개월

나 하면 다의 태만이. 그와 음경에는 선생님께서 창의력을 배웠다. '9월' 였고
 나는 창의력에 몰통성, 독창성, 독창성, 정교성 이렇게 많은 종류가 있는지 몰랐다. WOW!
 우리는 수업을 그월 6일부터 4월 19일까지 8차시에 걸쳐 했는데, 나는 이 8시간에
 수업으로 세살도 다른 관점, 마음에서 보게 된 것 같다.
 선생님은 자신의 구성요소를 알라게 모든 것이 조합해서 매일 매일 새로운 경우에 접할수
 있어서 언제나 재미있게 들을 수 있었던 것 같다. 예를 들어서 문제풀, 일기예보를
 사용한 '수학문제 출제하기', 기사를 사용한 '논리적 사고 훈련', 포제를 사용한 비유적
 표현 등... 난 솔직히 힘든 것도 많았다. 특히 수학문제 출제는 어떻게 친구들을 끌려줄
 수 있을까 고민하여 머리를 쥐고 끙끙대다 한 나문제는 풀았는데, 아이디어가 다
 고갈되어서 10문제도 겨우 겨우 맞았다. 다음에 또 한다면 완전 PERFECT 하게
 볼 수 있을 것 같다. ㅎㅎㅎ
 나는 개인적으로 '광고 재구성'이 재미있었다. 딱 내 스타일이다. 나의 창의력을
 가장 많이 거침없이 표현할 수 있어서 저~일 좋다. 나는 가방으로 천문
 학자 가방을 만들었는데, 내 생각엔 엄청 잘한 것(?) 같다. ㅋㅋ
 가장 도움이 되었던 활동은 논리적 사고 훈련이었던 것 같다. 이 수업에서는 사건을
 여러가지 관점으로 보고, 생각하고, 내 생각을 단계 별로 정리할 수 있어서,
 아~ 나는 평소에 성질은 잘 내리니까 성질 내기 전에 마음속에서 논리적
 사고 훈련을 적용해 봐야 할 것 같다. 꼭 이렇게 해보기. 화이팅!
 난 이 수업만 가면 환락이 된다. 많이 보고, 생각하고, 말할 수 있어서
 그런 것 같다. 다음에도 이런 수업 또 받고 싶다. ♡♡

5학년 여학생, NIE 배운 기간 4개월

소감문

창의력 수업을 마치고.....

NIE 창의력 수업을 2.8~4.19일까지 했다고 하는데 나는 2.21일부터 시작하였다. 늦게 시작하여 6학년교과와 강제결합 목표표에 대한 것은 배워지 못했지만 나머지 5가지까지도 배워서 좋은 것 같았다. 그리고 광고비구별

이 5가지 중에서 가장 재미있었던 활동은 문제와 알기에보로 수학 문제 출제를 하며 문제도 바뀌어 보고 풀어보면서 재미있었다. 그리고 또 만화코 장크를 바꾸는 활동도 재미있었다. 어렵던 활동은 TV편성표를 가지고 내가 PD라면 어떤 TV프로그램을 만들 것인지 생각했던 것이 조금 어려웠다. 이 활동이 어려웠던 이유는 다른 활동들 보다 아이디어를 더 생각해 내는 것이 조금 어려웠던 것 같다. 그리고 힘들었던 활동은 기사로 논리적 사고 훈련을 했던 것이 좀 많이 힘들었던 것 같다.

5학년 여학생, NIE 배운 기간 14개월

소감문

창의력 수업을 마치고...

창의력 수업이 끝났다. 창의력 수업에서 유창성, 융통성, 정교성, 독창성을 배웠다. 유창성은 양을 중요시 하는 것이고, 융통성은 고정관념을 깨는 것이고, 정교성은 수정하고 다듬는 것을 하는 것이고, 독창성은 나만의 새로운 아이디어를 내는 것이다. 문제와 알기에보를 이용하여 수학 문제를 내보면서 재미있었다. 왜냐하면 문제 내는 것이 재미있고, 문제를 푸는 것도 다른 창의력 수업보다는 재미있었다. 어려웠던 부분은 도움 목표표를 작성하였을 때가 어려웠다. 왜냐하면 융통성에서 생각하는 것이 어려웠다. 그리고 TV편성표를 알기 지역과 연계한 TV프로그램을 만드는 것도 어려웠다. 독창성에서 나만의 특별한 아이디어를 내는 것이 어려웠다. 창의력 수업을 하면서 창의력을 기르는데 8번 수업이 다 도움이 되었다. 그 중에서 가장 도움이 되었던 것은 논리적이고 훈련이 가장 창의력을 기르는데 도움이 되었다. 많은 원인을 찾는 활동에서 융통성이 도움이 되었다. 창의력 수업을 마치고 난 뒤 창의력에 대하여 알게되고 창의력이 늘어난 것 같다.

6학년 남학생, NIE 배운 기간 14개월

소 감 문

창의력 수업을 마치며 새롭고 많은 것을 알게되었다.
유창성은 질보다 많은 양을 내는 것이고, 융통성은 "연필은 글이나 그림을 그리는 도구다"라는 고정관념을 깨는 것이다. 독창성은 남이 생각해내지 못한 생각을 내는 것이다. 마지막으로 정교성은 추상적이 아닌 구체적인 생각을 내는 것이다.

유창성에서 했던 활동중 가장 어려웠던 활동은 비유법을 활용하여 이야기틀 완성하는 활동이다. 유창성은 질보다 양이기 때문에 최대한 비유법을 많이 쓰어야 ~~관객의 흥미~~ 해서 어려웠다.

융통성에서 ~~별~~ 만화를 사용하여 장르를 바꿔 글을 완성할수 있다. 라는 활동이 재미있었다. 이 활동을 통해 ^(독창성) 나만의 시구하나가 나오고 기사도 나왔다.

융통성은 고정관념을 깨는 것이기 때문 이 활동을 통해 융통성이 발달된것 같다.

독창성에서는 신문의 자료를 활용하여 수학 문제를 만들수 있다. 활동이 도움이 되었다. 다른 아이들이 생각해내지 못한 문제를 만들어서 독창성이 많이 발달되었다.

정교성은 모든 활동을 하면서 조금씩 발달된 것 같았다. 모든 활동을 집중해서 하다보면 정교성이 발달되는 것 같다.

창의력 수업중 나에게 가장 많이 도움을 준것은 정교성인 것 같다. 처음엔 막막하고 대충했지만 갈수록 되 잘해지고 구체적으로 쓰려고 노력하게 되었다.

어려웠지만 재밌는 활동이 있고 재미없는 활동이 있었던 것 같다.