다중지능을 이용한 초등학교 도덕 교과서 탐구 과제의 교수·학습 전략 분석

An Analysis on Teaching and Learning Strategies of Inquiry Tasks in the Elementary Moral Textbooks by Multiple Intelligence

노 정 임 (Jeong-Im Noh)*
송 기 호 (Gi-Ho Song)**
유 종 열 (Jong-Youl Yu)***

목 차

1. 서 론
2. 이론적 배경
3. 탐구 과제 분석
4. 결 론

초 록

본 연구의 목적은 다중지능을 활용하여 초등학교 도덕 교과서 탐구 과제에 포함된 교수·학습전략을 정보 활용 과정별로 분석하고, 사서교사가 제공할 수 있는 교육정보서비스를 제안하는 것이다. 분석 결과 도덕 교과서의 탐구 과제는 언어 지능과 논리 수학 지능 및 공간 지능을 중심으로 설계된 것으로 나타났다. 정보 활용 과정별로는 분석 이해 단계는 언어지능과 공간 지능이 주로 적용되고 있다. 그리고 종합 적용 단계는 논리 수학 지능이 표현 전달 단계는 언어 지능이 주로 적용되고 있다. 따라서 탐구 활동의 부족한 다중지능을 길러주기 위하여 사서교사는 공간과 교구를 개선하고, 탐구 과제의 교과 연계성을 분석하여 그래픽조직자를 활용한 학습지를 제공할 필요가 있다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze the teaching and learning strategies included in the inquiry tasks of elementary moral textbooks with multiple intelligences (M.I), and to propose educational information services of teacher librarians. It was found that the tasks were mainly designed by the linguistic intelligence, logical & mathematical intelligence and spatial intelligence. In terms of the information literacy process, linguistic intelligence and spatial intelligence are mainly applied to the analysis-understanding stage. Logical & mathematical intelligence is applied to the stage of comprehensive-application and linguistic intelligence is applied to expression-delivery step. In order to cultivate the insufficient M.I in inquiry activities, teacher librarians should improve room and teaching materials of their school library and provide workbooks using the graphic organizer after analyzing the linkage of the inquiry tasks between the subjects.

키워드: 다중지능, 교수·학습전략, 탐구 과제, 서서교사, 정보활용능력, 학교도서관
Multiple Intelligences, Teaching & Learning Strategies, Inquiry Tasks, Teacher Librarians, Information Literacy, School Libraries

---

* 서울 대림중학교 교사(douner333@naver.com) (제1저자)
** 공주대학교 사범대학 문헌정보교육과 부교수(giho7@kongju.ac.kr) (교신저자)
*** 공주대학교 사범대학 일반사회교육과 부교수(demot86@kongju.ac.kr) (공동저자)
논문접수일자: 2017년 4월 17일 최초심사일자: 2017년 4월 17일 게재확정일자: 2017년 5월 10일
한국문헌정보학회지, 51(2): 5-22, 2017. 〔http://dx.doi.org/10.4275/KSLIS.2017.51.2.005〕

www.kci.go.kr

1. 서 론

1.1 연구 필요성

구성주의 학습이론의 영향으로 수업에서 교사의 역할은 학습자에게 일방적으로 지식을 전달하는 것이 아니라, 학습자 스스로 원하는 것을 배울 수 있는 환경을 제공하고 학습 방법을 안내하는 것으로 변하고 있다. 이러한 변화에 발맞추어 국가 수준의 교육과정도 전인적 인간상이 추구하는 다양한 역량을 길러줄 수 있도록 개별 교과의 핵심 개념을 중심으로 학습 내용을 구조화하고 있으며, 학생 참여형 수업을 활성화하여 자기 주도적 학습능력을 기르는데 중점을 두고 있다(교육부 2015a, 3). 따라서 교과 학습에서 학습자의 자주적인 지식 형성과 학습 전이를 높이기 위해서는 무엇보다도 학습자 개인의 학습 양식(learning styles)을 이해하고, 이에 적합한 수업 환경과 교수・학습전략을 설계하여 제공하는 것이 중요하다.

이러한 교육과정 편성・운영 방법의 변화 속에서 학교도서관은 다양한 교수・학습자료를 기반으로 교과와 연계하여 학습자의 자주적인 학습능력을 지도하고 상호작용을 촉진하는 교육환경으로서의 지위를 갖는다. 학교도서관의 이러한 교육적 위상을 뒷받침해주는 대표적인 이론이 다중지능이론이다. 왜냐하면 다중지능이론은 언어와 수리 능력 중심의 전통적인 지능 대신에 학습은 물론 일상생활에서의 문제해결능력을 지능으로 간주함으로써 교과 교육과정은 물론 학교 교육에 기여하는 다양한 비교과 활동의 교육적 가치를 중시하기 때문이다. 특히 다중지능별로 선호하는 교수・학습유형에 대한 개인차를 인정하고, 획일주의적 관점이 아닌 다원주의적 관점에서 개별 학습자의 질적인 차이에 관심을 가짐으로써 교수・학습과정에 필요한 구체적인 정보를 제공해 준다는 점에서 교육적 의의를 갖는다(이영재 1997, 136).

그러나 교과 교육과정 운영에서 모든 학교 지식을 학습자의 특성을 고려한 개별교육이나 자기주도 학습으로 지도하는 데는 시간적 물리적 한계가 뒤따른다. 사서교사의 입장에서는 교육정보서비스를 적용할 수 있는 독립된 교육과정을 제도적으로 확보하고 있지 못한 체 교과 학습 주제와의 연계에 의한 도서관활용수업에 의존하고 있는 상황이다. 따라서 개별 교육과정의 전체 학교 지식보다는 개별 학습자가 학교도서관을 활용하여 의미 있는 학습 경험을 할 수 있는 탐구 과제에 대한 분석을 통해서 교육정보서비스 확대 방안을 강구할 필요가 있다. 특히 탐구 학습은 학습자가 스스로 정보를 찾아 이용하는 역동적인 절차에 따라서 이루어진다(Harada and Yoshina 2004, 17). 따라서 교과의 탐구 과제에 대한 분석은 정보활용교육을 통해서 절차적 지식을 지도하는 사서교사가 제공할 수 있는 구체적인 교육정보서비스 내용을 보다 손쉽게 파악하는데 기여할 수 있다.

1.2 연구의 목적 및 방법

본 연구의 목적은 다중지능이론을 활용하여 초등학교 도덕 교과서에 수록된 탐구 과제의 교수・학습전략을 분석하여 그 특징을 살펴보고, 사서교사가 교수 파트너로서 제공할 수 있는 교육정보서비스를 알아보는 것이다. 이를 위하여 〈표 1〉에서 보는 바와 같이 국정 교과서로 개발

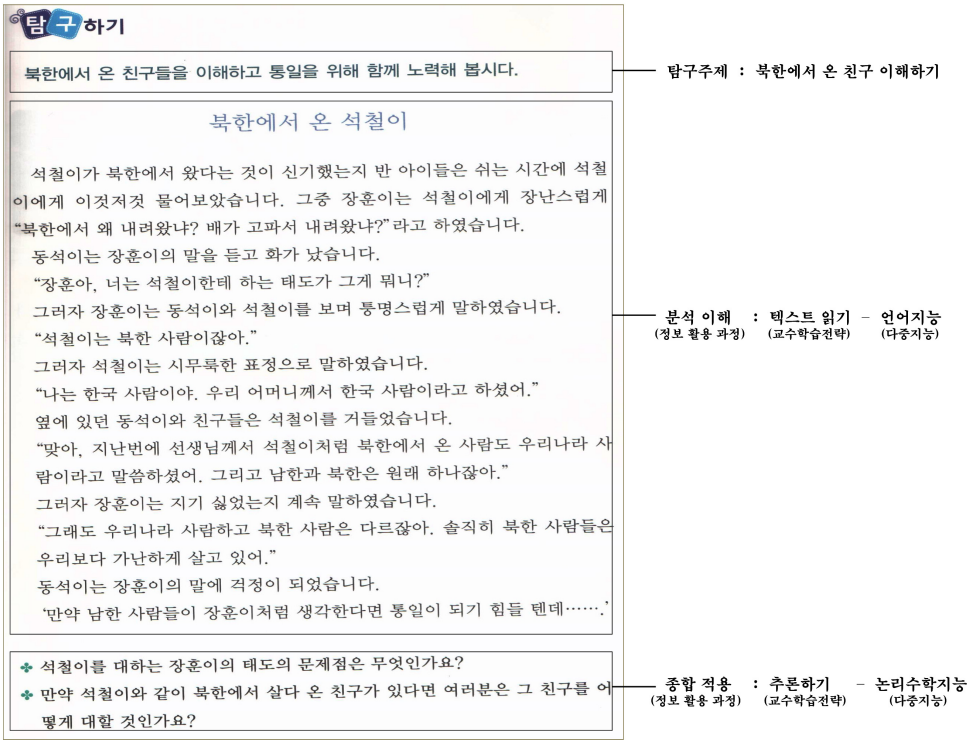
www.kci.go.kr

〈표 1〉 초등학교 도덕 교과서에 포함된 탐구 과제별 주제 현황

학년	단원	탐구 과제별 주제	계
4	1. 최선을 다하는 생활	성실한 생활, 정직한 생활, 근면한 모습, 근면 성실, 성실(2), 근면·성실·정직	7
	2. 함께하는 인터넷 세상	인터넷 예절, 올바른 행동, 누리집 제작, 인터넷 사용, 인터넷 정보, 이용자세, 인터넷 기능, 선플달기, 인터넷의 바른 사용	9
	3. 더불어 나누는 이웃사랑	소중한 이웃, 이웃과의 갈등 해결, 화목(2), 이웃 간 예절, 이웃사귀기, 이웃의 유형	7
	4. 둘이 아닌 하나 되기	분단의 어려움, 통일에 대한, 올바른 태도, 북한에서 온 친구 이해하기, 분단 체험, 통일 노력, 통일 추구, 남북축구	8
	5. 돌아보고 살펴보고	반성, 참된 반성, 함께하는 반성, 반성의 계단, 반성의 방법, 반성의 지혜, 반성하는 태도, 함께하는 반성	8
	6. 내가 가꾸는 아름다운 세상	자연과의 관계, 인간과 자연의 조화, 자연환경보호, 녹색정장, 환경보호실천, 녹색소비, 친환경 상품, 녹색성장, 환경보호실천	9
	7. 힘을 모으고 마음을 하나로	협동, 올바른 협동, 협동하는 마음, 협동 방법, 협동의 힘, 협동의 문제점, 행주대첩	7
	8. 다양한 문화 조화로운 세계	다문화 존중(5), 편견과 차별, 다양성 존중, 인권	8
	소계	9	
5	1. 아름다운 사람이 되는 길	아름다움의 의미, 참된 아름다움, 아름다운 삶, 아름다운 사람 되기, 아름다움에 대한 명언, 아름다움 찾기, 가장 아름다운 모습	7
	2. 감정, 내안의 소중한 친구	감정의 의미, 적절한 감정 표현, 감정조절, 바람직한 감정, 사건 생각 감정의 연결, 올바른 감정표현	6
	3. 책임을 다하는 삶	책임을 다하는 생활, 책임 있는 판단, 인류 공동체, 책임을 다하는 방법, 책임의 중요성, 책임 있는 판단, 책임 있는 인물	7
	4. 정보사회에서의 올바른 생활	정보사회 특징, 올바른 스마트폰 사용, 정보사회 올바른 태도, 개인정보와 저작권, 정보사회 병 처방하기	5
	5. 웃어른을 공경해요	웃어른 공경(3), 웃어른의 사랑, 공경의 방법, 자애로운 아버지	6
	6. 인권을 존중하는 세상	인권존중(2), 인권침해, 인권존중마음, 인권 보호, 세계인권선언	6
	7. 모두 함께 지켜요	법과 규칙(2), 핑계, 법과 규칙을 잘 지키는 마음, 학급 문제 해결	5
	8. 우리 모두를 위하여	나와 공동체의 관계, 모두를 위한 길, 공동체 의식, 공익실천, 공동체를 위해 애쓴 사람, 공익을 위한 노력	6
	소계	7	
6	1. 소중한 나, 참다운 꿈	자긍심, 올바른 자긍심, 꿈을 이루기 위한 노력, 꿈을 이루기 위한 계획, 자긍심과 자기계발, 꿈 목록	6
	2. 알맞은 행동으로	절제(2), 절제에 대한 바른 생각, 분노의 감정 조절, 절제하는 방법, 절제하는 생활 점검, 절제 공식	7
	3. 갈등을 대화로 풀어가는 생활	갈등의 의미와 원인, 갈등 해결 방법(2), 또래중재, 학급 규칙, 대화가 필요한 이유, 대화를 통한 문제해결	7
	4. 평화통일을 향한 발걸음	통일한국, 통일 이후 문제점, 통일을 준비하는 자세, 평화통일을 위한 노력, 통일을 준비하는 마음가짐, 미래의 통일한국, 통일에 대한 생각	7
	5. 배려하고 봉사하는 우리	배려(2), 배려와 봉사, 재능기부, 띠앗활동, 나눔 장터, 배려(2), 나눔, 천원식당, 홍보대사	11
	6. 공정한 생활	공정한 생활(3), 바른 판단, 공정한 세상, 공정한 사회(2), 불공정 해결, 공정한 마음	9
	7. 크고 아름다운 사랑	성인의 가르침, 사랑의 실천(3), 사랑의 실천 방법(2), 사랑	7
	8. 모두가 사랑받는 평화로운 세상	평화, 평화의 중요성, 평화로운 삶, 인류애, 평화 실천, 평화를 방해하는 요소, 노벨평화상, 참여형 기부, 100원의 기적	9
	소계	112	
합계		174	

※ ( ) 안의 숫자는 동일한 주제를 가진 탐구 과제의 출현 횟수를 의미함
(출처: 교육부 2014; 2015b; 2015c에 수록된 탐구 과제의 주제를 정리함)

www.kci.go.kr



(출처: 교육부 2014, 95의 탐구과제를 분석함)

〈그림 1〉 다중지능을 이용한 초등학교 도덕 교과서 탐구 과제 분석(예)

되어 운영 중인 초등학교 4·5·6학년 도덕 교과서에 수록된 174개의 탐구 과제를 분석 대상으로 삼았다.

초등학교 도덕 교과서에 수록된 탐구 과제 분석은 다중지능(〈표 2〉 참조)을 기준으로 정보 활용 단계별로 적용 가능한 교수·학습전략을 제시한 이병기(2003)의 선행 연구 결과(〈표 3〉 참조)를 토대로 이루어졌다. 즉 〈그림 1〉에서 보는 바와 같이 탐구 과제에 포함된 정보 활용 과정을 5단계(접근-분석·이해-종합·적용-표현·전달-평가)를 기준으로 가려내고, 각 과정에서 적용하고 있는 교수·학습전략을 다중지능별로 정리하였다.

2. 이론적 배경

2.1 다중지능이론

문용린, 유경재(2007)는 지능을 실제 일상생활에서 어떤 상징도구를 활용하여 중요한 문제를 해결하는 능력, 효율적인 물품을 만들어 내거나 특정 문화 상황에서 가치 있는 서비스를 제공하는 능력, 개인이 새로운 지식을 습득하도록 돕는 문제를 발견하거나 만들어내는 잠재능력으로 정의하였다. 문용린, 유경재가 제시한 다중지능이론은 언어와 논리 수학적인 측면을 지나치게 강조하는 전통적인 지능 검사에 대한 비판으로부터

www.kci.go.kr

비롯되었다. 즉 언어와 논리 수학 능력이 학교 교육에서 중요하게 여겨지고 있으며 학교 성적과의 상관성이 높다고 보지만, 이러한 지능과 성취만을 가지고 학교 밖에서의 성공을 예측하기 어렵다는 것이다. 따라서 다중지능이론은 인간의 지적 능력을 포괄적으로 파악하고 현실에 쉽게 적용하기 위하여 심리학, 신경생물학, 사회학, 민속학, 예술사, 인문학 등의 연구 결과와 다양한 인물들의 전기를 탐색한 결과를 담고 있다(김혜온 2009, 2-3).

다중지능이론의 핵심은 누구나 8가지 다중지능을 다 가지고 있고, 각 지능을 적절한 수준까지 발달시킬 수 있다는 것이다. 그리고 지능들은 복잡한 방식으로 함께 작용하며, 각 지능의 범주 내에서 지적인 사람이 되는 여러 가지 방법이 있음을 강조한다(전윤식, 강영심 2007, 35-37). 특히 학교 교육과 관련해서 다중지능이론은 전통적으로 언어 지능과 논리 수학 지능을 강조해온 교과 교육뿐만 아니라 학교 교육과정에 존재하는 모든 교육활동을 중시해야 한다는 점을 강조한다(박효정 외 2006). 따라서 전인적 인간상과 학습자의 자주적 학습능력 신장을 추구하는 학교 교육에서는 〈표 2〉에서 보는 바와 같이 학습자의 다중지능 유형별로 적절한 교재와 교수·학습전략을 수업에 활용하는 것이 매우 중요하다.

〈표 2〉 다중지능 유형별 특징과 교수-학습전략

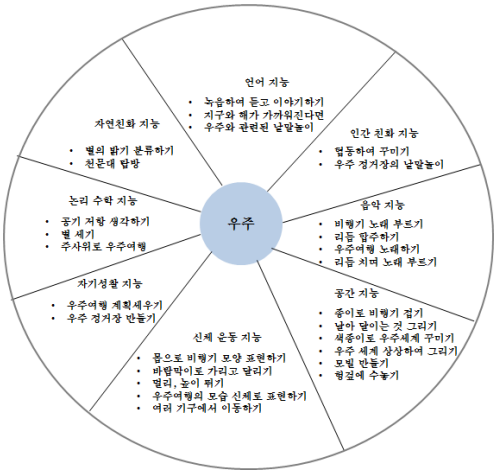
지능 유형	특징	교재(예)	교수·학습 전략(예)
언어 지능 (Linguistic Intelligence)	• 모든 문화권의 사람들이 가지고 있는 지능 • 읽기, 글짓기, 말하기, 듣기 등에서 단어를 효과적으로 사용하는 능력	책, 테이프 레코더, 타자기, 책의 내용을 녹음한 테이프 등	• 스토리텔링, 브레인스토밍, 테이프 레코딩, 시·읽기쓰기, 글짓기, 문집·신문 만들기, 동화구연, 소리 내어 읽기
논리·수학 지능 (Logical-Mathema-tical Intelligence)	• 논리적으로 사고하고 수학문제를 해결하는데 사용하는 능력 • 숫자를 효과적으로 사용하고 논리적으로 추리하는 능력 • 범주화, 분류, 추론, 일반화, 가설검증 등의 사고과정에서 사용됨	계산기, 물건조작을 통한 숫자놀이, 과학 장비, 수게임 등	• 학습내용에 나오는 숫자 계산하기, 분류하기, 소크라테스 문답법 활용하기, 문제의 해법 추정하기, 체계적으로 생각하기
공간 지능 (Spatial Intelligence)	• 삼차원상의 형태와 이미지를 이해하는 능력 • 시간적, 공간적 세계를 정확히 지각하고, 외부 세계의 지각에 근거해 기존의 형태를 바꾸는 능력 • 시각화 능력, 시각적, 공간적 아이디어를 기하학적으로 표현하는 능력, 자신을 공간상에 적절하게 위치시키는 능력을 포함함	그래프, 지도, 비디오, 레고 세트, 미술재료, 착시, 카메라, 그림 도서관 등	• 학습내용을 그림, 그래프 또는 이미지로 그려보기, 학습자료에 색칠하여 요소 구분하기
신체 운동 지능 (Bodily-Kinesthetic Intelligence)	• 신체 전체나 여러 부분을 사용하는 능력 • 신체를 이용해 아이디어와 감정을 표현하는 활동과 자신의 손을 이용해 어떤 것을 만들거나 변환하는 능력	건축도구, 점토, 스포츠 장비, 조작할 수 있는 물건, 촉각적 학습재료 등	• 신체동작으로 답 말하기, 학습내용을 연극·동작으로 표현하기, 학습자료 직접 조작하기, 손가락 등 신체를 활용하여 학습 활동하기
음악 지능 (Musical Intelligence)	• 음악적 형식의 자극을 지각하고(감상), 변별하고(비평), 전환(작곡)하고 표현(연주, 가수) 하는 능력	테이프 레코더, 테이프 수집, 악기 등	• 학습내용과 연관된 노래하기, 리듬치기, 학습 주제와 맞는 음악으로 학습 분위기 조성하기
인간친화 지능 (Interpersonal Intelligence)	• 타인을 이해하고 타인과 관계를 맺는 능력 • 타인을 식별하고, 그들의 기분, 의도, 동기, 기질 등을 가려내는 능력 • 타인의 얼굴표정, 목소리, 몸짓에 대한 민감성, 대인관계상의 다양한 단서를 구분하는 능력, 그런 단서들에 효과적으로 반응하는 능력	장기놀이, 파티 혹은 역할극에 필요한 용품 등	• 동료와 나누기, 사람조작, 보드게임, 모의상황, 협동집단, 대인간 상호작용, 갈등중재, 또래 가르치기, 판 놀이, 연령간 개인지도, 집단 브레인스토밍 수업, 또래와 공유하기, 지역사회 활동, 도제제도, 학습 동아리 활동
자기성찰 지능 (Intrapersonal Intelligence)	• 자신을 이해하고, 사물에 대한 자신의 느낌이나 감정을 다스릴 수 있는 능력 • 자신의 행동에 대한 이유를 아는 능력 • 자신의 욕구나 목표를 적절한 방법으로 표현할 수 있는 능력	자기 점검식 교재, 일지, 계획(활동)에 필요한 자료 등	• 1분 명상하기, 수업에서 자신의 목표 설정하기, 선택하기, 과제나 문제의 양 및 해결방법 선택하기
자연친화 지능 (Naturalist intelligence)	• 동식물이나 주변사물을 자세히 관찰하여 차이점이나 공통점을 찾아낼 수 있는 능력	우주에서 바라본 지구사진 인체사진, 야외자연활동 등	• 수업자료나 내용에서 요소 간 차이나 공통점 그리고 특징 발견하기

(출처: 박효정 외 2006, 36-37; 문용린, 유경재 2007의 내용을 종합 정리함)

www.kci.go.kr

2.2 선행연구

다중지능이론의 교육적 활용과 관련된 연구는 다중지능의 수업 적용 방법과 학업 성취도에 미치는 영향 측면에서 다양하게 이루어지고 있다. 반면에 학교도서관 측면에서는 정보활용교육과 관련하여 매우 제한적으로 진행되었다. 우선 다중지능의 수업 적용과 관련하여 전윤식, 강영심(2007)은 다중지능을 인지적 요소 이외에 별도의 규칙이 없는 대표적인 교수모형이라고 보았다. 그리고 다중지능을 토대로 교육과정을 구성하는 절차를 '특정 목표(주제)에 주안점 두기-핵심 질문하기-적절한 교재와 전략 고려하기-브레인스톰하기-적절한 활동 선택하기-순서에 따라 교수계획 수립하기-교수계획 실천하기'와 같이 7단계로 제시하였다. 정종진, 임청환, 성용구(2008)는 다중지능이론을 정보처리이론과 함께 뇌 기반 교수·학습전략을 설계할 수 있는 핵심 요소로 간주하였다. 그리고 교사가 자신과 학생의 수업을 일주일 정도 관찰하여 교실에서 사용한 자료와 활동을 분석할 수 있는 다중지능 수업 자기관찰표 활용 방법을 제시하였다. 관찰 결과 분석을 통하여 거의 사용하지 않은 다중지능을 수업에 통합하면, 장점을 살려주지 못했던 학생들의 잠재력을 발휘하는데 도움을 줄 수 있다고 보았다. 또한 수업에 적합한 교재와 활동 전략을 준비할 수 있는 다중지능 검사지를 개발하였다. 이영만(2004)은 선행연구를 종합하여 다중지능을 활용한 수업 방법을 연계(matching)와 확장(stretching)으로 구분하였다. 연계란 학습자의 강점 다중지능에 맞는 개별화된 교수법을 채택하여 집중적으로 개발하는 방법이고, 확장이란 다중지능을 골고루 학습함으로써 학습자의 약점 지능을 개선하고 전인 교육적 효과를 거두는 방법이다. 그리고 초등학생을 대상으로 강점 지능만을 고려한 과제분담형II(Jigsaw II)수업과 연계와 확장을 동시에 고려한 협동수업을 실시하였다. 그 결과 연계와 확장을 고려한 협동수업을 적용한 경우가 다중지능과 창의성을 개선하는데 더 효과적인 것으로 나타났다. 이러한 결과를 바탕으로 통합적인 안목을 길러주어야 하는 초등학교 수준이나 전인교육을 지향하는 경우에는 다양한 지능을 골고루 강조하는 프로그램이 더 적절함을 밝혀냈다. 한편 박효정 등(2006)은 학습주제를 〈그림 2〉와 같이 다중지능에 따라서 재구성하고 수업에 다양한 교수·학습전략을 활용할 수 있는 분석 방법과 모둠 구성 방안을 제시하였다.



(출처: 박효정 외 2006, 91의 내용을 수정 보완함)

〈그림 2〉 다중지능을 활용한 학습 주제 재구성(예)

그리고 윤영돈(2009)은 학습자가 자신에게 보다 친숙한 지능 유형에 따라 수업에 참여함으

www.kci.go.kr

로써 학업 성취도가 달라진다고 보고, 다중지능 이론의 도덕 교과 적용을 위하여 팀 프로젝트 수업 모형을 제안하였다. 팀의 구성 및 운영 방법은 8개의 지능 유형별로 팀을 구성하고, 동일 주제에 대하여 8가지 표현 방식으로 프로젝트를 운영하는 방식과 다양한 유형의 지능을 종합하여 하나의 팀을 구성하고, 역할을 분담하여 각자 자신의 강점 지능을 발휘하는 방법으로 구분하였다.

다중지능의 교육적 효과와 관련한 연구를 살펴보면, 신명희(2000)는 초등학교와 중학교 국어과 수업에 그 동안 교실수업에서 핵심 지능으로 알려진 언어 지능과 거의 무시되었던 음악 지능을 활용한 교수·학습 방법을 적용하였다. 그 결과 이러한 수업 방식이 두 유형의 다중지능을 가진 학생뿐만 아니라 모든 학생들의 전체적인 학업성취도 향상에 효과적인 것으로 나타났다. 그리고 이러한 성과는 다중지능을 적용한 수업이 다양한 교수·학습자료를 사용하여 학습자의 내면적 학습동기를 유발하고, 수업 상황에 적합한 재능과 기능을 사용하여 학습할 수 있도록 함으로써 가능하다고 주장하였다. 황윤한과 조영임(2005)은 학습자의 가장 발달한 지능을 활용한 학습이 가장 효과적이라는 측면에서 다중지능을 학습 양식으로 간주하였다. 그리고 다중지능이론은 학습자의 선호하는 학습 방법을 제시하고 있기 때문에 학습양식에 맞추어 학습 활동과 학습 과제를 제시했을 때 보다 효율적인 수업이 될 수 있음을 강조하였다.

학교도서관이 제공하는 교육정보서비스 활성화 측면에서 이병기(2003)는 정보 활용 과정을 '접근-분석·이해-종합·적용-표현·전달-평가'와 같이 5단계로 구분하고 〈표 3〉에서와 같이 각 단계별로 적용할 수 있는 다중지능별 교수·학습전략을 제안하였다. 그리고 정보 활용 과정에 다중지능을 적용하면 학습자에게 다양한 체험활동을 제공함으로써 학습동기를 유발하고, 적극적인 수업 참여를 유도할 수 있다고 내다보았다.

실제 중학생의 인성 함양을 위하여 독후 활동 프로그램을 운영한 최영임(2011)의 연구에 따르면, 다중지능을 적용한 교수·학습을 경험한 학생들의 자기성찰 지능, 인간친화 지능, 자연친화 지능이 더 효과적으로 발달된 것으로 나타났다. 이를 바탕으로 독서자료와 다중지능을 적용한 수업 방법의 다양화 등이 필요함을 강조하였다. 한편 송기호(2014)는 다중지능이론의 전인적이고 범교과적인 속성에 주목하고 다중지능이론은 교과 교육과정 이외에 정보활용교육도 학생의 학습능력 신장에 기여할 수 있는 중요한 교육활동이라는 근거를 제공한다고 보았다. 또한 정보활용교육에 다중지능이론을 적용하면 학생의 지능 유형에 적합한 학습자료 개발과 도서관 환경 구축이 가능하다는 점을 강조하였다. 그리고 김수경, 유정림, 유순애(2013)는 초등학교 고학년 학생들을 대상으로 각 다중지능을 향상시킬 수 있는 독서 자료의 내용과 활용 방법 그리고 독후 활동 방법을 적용한 독서 프로그램 개발 사례를 제시하였다.

이처럼 다중지능과 관련한 선행연구는 다중지능을 학습자 중심의 교수·학습과 협동학습 전략으로 유용하게 활용할 수 있으며, 이러한 활동이 학업성취도 향상에 기여할 수 있음을 잘 보여주고 있다. 또한 정보 활용 과정이나 독서 활동에 다중지능 유형별 전략을 적용함으로써 원하는 다중지능을 개발하고 탐구 활동을 촉진할 수 있음을 밝히고 있다.

www.kci.go.kr

〈표 3〉 정보 활용 과정에 적용 가능한 다중지능 영역별 교수·학습전략

정보 활용 과정	다중지능 영역							
	언어 지능	논리 수학 지능	공간 지능	신체 운동 지능	음악 지능	인간친화 지능	자기성찰 지능	자연친화 지능
접근	• 정보요구 문장으로 기술하기 • 탐색전략 문장으로 써보기 • 탐색전략 친구와 토의하기	• 과제별 청구번호 적어보기 • 청구번호순으로 배열하기 • 정보요구의 시대 범위 정하기 • 통계정보의 근거 찾기 • 정보활동 예산 및 계획표 짜기	• 벤다이어그램에 의한 불리언 로직 • 도서관 싸인시스템 활용 • 인터넷 아이콘의미 연결하기 • 인터넷 가상공간 기능 구분하기 • 도서관 기능별 공간도 그리기 • 도서관 정보시스템 다이어그램 • 정보요구 개념도 그리기 • 탐색전략 플로우 차트 그리기 • 가상미술관, 박물관, 도서관 견학	• 정보사냥 • 학생들의 신장, 옷 색상을 이용한 인간 불리언 로직 만들기 • 정보자료 역할극 • 손 모양을 이용한 불리언로직 설명하기 • 정보자료 수작업 찾기와 컴퓨터를 이용한 찾기의 비교	• KDC랩송 만들어 부르기 • 참고도서로 개사하여 동요부르기	• 과제와 관련된 개인, 집단 식별 • 소집단별 탐색시범 • 구성원별 탐색분담 • 소집단별 브레인 스토밍 • 학생간 탐색 키워드 비교하기	• 이메일에 의한 상담 • 개별적인 온라인 학습 • 개별학습실에서의 학습 • 영화, 독서 등에 대한 토의 • 느낀점, 중요하다고 생각되는 점에 대한 1분 페이퍼 만들기 • 정보활동일지 작성하기 • 감상문 쓰기	• 웹사이트유형별 분류 • 주제명표목표에 의거 기사색인하기 • 연속간행물 유형별 분류하기 • 스타 차트로 인터넷 모델링 • 넝쿨나무와 웹의 비교 • 그래픽에 의한 사이트 분류 • 주변 사물 분류번호 찾기 • 슈퍼마켓의 상품 분류와 도서관의 자료 분류 비교하기
분석·이해	• 사실과 의견 구분하여 읽기 • 생략된 부분 채워넣기 • 객관성 타당성 신뢰성 검토하기	• 정보평가 기준표 만들기 • 학습내용에 나오는 숫자 계산하기 • 수치정보의 정확성 평가하기	• 정보내용 구성도 그리기 • TV, 영화보고 내용을 글로 쓰기 • TV, 영화보고 마인드맵 그리기 • 사진, 그림보고 감상문 쓰기 • 사진, 그림보고 핵심 내용 추출하기	• 정보활동 토막극 만들기 • 주인공 역할극 • 학습자료를 직접 조작하기	• 좋아하는 음악에서 키워드 추출하기	• 과제와 관련된 개인, 집단의 부정적, 긍정적 이해관계 분석하기 • 입장의 차이점, 유사점 비교하기 • 결과물 상호 비교하기		• 야외독서활동 • 1차자료와 2차자료의 분류 • 학교도서관의 자료 유형 분류하기
종합·적용	• 논리적 오류 없이 근거 통합하기 • 정보내용 요약하여 쓰기 • 정보내용 재구성하기 • 생략된 가정, 결론 추론하기	• 정보내용을 시대순으로 재구성하기	• 그림보고 글로 써보기		• 학습내용과 연관된 노래하기			• 여행보고서 쓰기
표현·전달	• 이야기 꾸며 말하기 • 결과물 글로쓰기, 독서토론 • 타당한 근거를 들어 발표하기	• 수치정보 글로 기술하기 • 수치정보를 엑셀로 그래프화하기 • 정보과정 평가 점수화하기	• 정보내용의 시각화하기 • 독서 후 시각표현물 만들기 • 정보자료 지도 그리기 • 인터넷 로드맵 그리기 • 독서신문, 독서만화그리기 • 영상물 만들기	• 정보활동 토막극 만들기 • 주인공 역할극 • 학습자료를 직접 조작하기	• 멀티미디어 프리젠테이션 • 책소개 오디오물 만들기 • 프레젠테이션에 음향효과 넣기 • 발표 비디오물에 음악 더빙하기 • 테이프 레코딩	• 과제와 관련된 개인, 집단의 부정적, 긍정적 이해관계 분석하기 • 입장의 차이점, 유사점 비교하기 • 결과물 상호 비교하기	• 정보활동 일지 작성하기 • 감상문 쓰기	• 주제별 웹사이트 별자리 만들기 • 야외에서 나무색인 만들기
평가	• 정보 활용 과정 말하기 • 정보 활용 과정 점검표 만들기		• 정보이용과정 미로 만들기 • 과제해결과정도 그리기					

www.kci.go.kr

정보 활용 과정	다중지능 영역							
	언어 지능	논리 수학 지능	공간 지능	신체 운동 지능	음악 지능	인간친화 지능	자기성찰 지능	자연친화 지능
공통 활동	• 강의, 토의, 단어게임, 이야기 • 집단읽기, 정보일지 • 읽기, 쓰기, 말하기 듣기	• 수량화, 개념화하기 • 소크라테스식 문답법 • 퍼즐, 퀴즈, 수게임, 실험 • 비판적 사고	• 시각적 제시, 미술 활동, 상상게임 • 마인드 맵, 은유, 시각화	• 소집단 구성원 간의 체인지 • 주제별 서가 브라우징 • 기능별 코너 이동 • 도서관 예절 제판 • 손놀림 학습, 드라마, 춤 • 촉각활동, 이완 훈련 등	• 학교도서관 배경 음악 제작 • 정보시스템에 음향 효과 넣기	• 일대일 도서관 이용지도 • 1학급 도서관 방문 • 소집단별 과제 해결 • 지그소우 그룹 과제 • 팀티칭 • 집단학습이나 협동학습 • 동료학습 • 지역사회활동, 시뮬레이션 등	• 명상하기 • 개별화 수업, 자율 연구 • 정보과제 선택	• 관찰 및 체험 • 비교, 분류

그러나 범교과적 속성을 지닌 사서교사의 교육정보서비스가 다중지능을 접목한 교과 학습에 어떤 기여를 할 수 있는지에 대한 구체적인 분석 작업은 이루어지지 않고 있는 실정이다. 따라서 수업 상황에서 학생들의 자주적인 탐구 활동을 촉진하기 위해서 개발된 교과의 탐구 과제를 분석하고, 교육정보서비스 측면에서 정보 활용 과정에 어느 정도의 다중지능과 관련된 교수·학습전략을 포함하고 있는지 살펴볼 필요가 있다.

3. 탐구 과제 분석

3.1 4학년 탐구 과제 분석

다중지능을 이용하여 초등학교 4학년 도덕 교과서 탐구 과제에 포함된 교수·학습전략 190개를 분석한 결과(〈표 4〉 참조), 텍스트 읽기(언어 지능), 추론하기(논리 수학 지능), 삽화 읽기(공간 지능), 말하기(언어 지능), 표로 정리하기(논리 수학 지능)를 주로 활용하고 있는 것으로 나타났다. 다중지능 유형별로는 언어 지능과 관련된 교수·학습전략 출현 횟수가 68회(35.8%)로 가장 많은 것으로 나타났다. 다음으로는 논리 수학 지능 관련 교수·학습전략이 57회(30%), 공간 지능 관련 교수·학습전략이 48회(25.3%)로 분석되었다. 반면에 자연친화 지능과 관련된 교수·학습전략은 나타나지 않았다. 정보 활용 과정 측면에서는 분석 이해와 관련된 교수·학습전략이 86회(45.3%), 종합 적용과 관련된 교수·학습전략이 63회(33.2%) 그리고 표현 전달과 관련된 교수·학습전략이 41회(21.6%) 출현하였다. 그러나 정보 접근 및 평가와 관련된 교수·학습전략은 나타나지 않았다. 정보 활용 과정별로 주로 적용된 교수·학습전략을 다중지능 측면에서 살펴보면, 분석 이해 단계에서는 언어 지능에 해당하는 텍스트 읽기가 41회, 공간 지능의 삽화 읽기가 23회 출현하였다. 종합 적용 단계에서는 논리 수학 지능에 해당하는 추론하기가 38회로 가장 많이 나타났고 표로 정리하기가 14회로 그 뒤를 이었다. 표현 전달 단계에서는 언어 지능에 해당하는 말하기가 15회, 글쓰기가 11회 나타났다.

www.kci.go.kr

〈표 4〉 다중지능이론을 이용한 초등학교 4학년 도덕 교과서 탐구 과제의 교수·학습전략 분석 결과

정보 활용 과정	다중지능								계 (%)
	언어 지능	논리 수학 지능	공간 지능	신체 운동 지능	음악 지능	인간 친화 지능	자기 성찰 지능	자연 친화 지능	
정보 접근									0 (0)
분석 이해	텍스트읽기 (41)	비교하기(2)	삽화읽기(23) 사진읽기(12) 그림읽기(4) 만화읽기(2) 광고읽기(1)			인터뷰하기(1)			86 (45.3)
종합 적용		추론하기(38) 표로 정리하기 (14) 선긋기(2) 빈칸채우기(1)	미로찾기(1) 퍼즐맞추기(1)				반성하기(2) 실천하기(2) 노력하기(1) 마음가짐갖기 (1)		63 (33.2)
표현 전달	말하기(15) 글쓰기(11) 신문제작(1)		그리기(2) 만들기(1) 광고제작(1)	역할극(놀이)(3) 신문지위에 함께버티기(1)	노래부르기(1)	주사위게임(1) 카드놀이(1) 조각모으기(1) 켐페인(1)	계획세우기(1)		41 (21.6)
평가									0 (0)
계 (%)	68(35.8)	57(30)	48(25.3)	4(2.1)	1(0.5)	5(2.6)	7(3.7)	0(0)	190 (100)

※ ( ) 안의 숫자는 출현 횟수를 의미함

3.2 5학년 탐구 과제 분석

다중지능을 이용하여 초등학교 5학년 도덕 교과서 탐구 과제에 포함된 196개의 교수·학습전략을 분석한 결과(〈표 5〉 참조), 텍스트 읽기(언어 지능), 삽화 읽기(공간 지능), 추론하기(논리 수학 지능), 글쓰기(언어 지능)를 주로 활용하고 있는 것으로 나타났다. 우선, 다중지능 유형별로는 언어 지능과 관련된 교수·학습전략 출현 횟수가 82회(41.8%)로 가장 많은 것으로 나타났다. 다음으로는 공간 지능 관련 교수·학습전략이 48회(24.5%), 논리 수학 지능 관련 교수·학습전략이 43회(21.9%)로 분석되었다. 반면에 음악 지능 및 자연친화 지능과 관련된 교수·학습전략은 나타나지 않았다. 정보 활용 과정 측면에서는 분석 이해와 관련된 교수·학습전략이 79회(13.2%), 종합 적용 관련 교수·학습전략이 53회(13.2%), 그리고 표현 전달과 관련된 교수·학습전략이 64회(30.2%) 출현하였다. 그러나 정보 접근 및 평가와 관련된 교수·학습전략은 나타나지 않았다. 정보 활용 과정별로 주로 적용된 교수·학습전략을 다중지능 측면에서 살펴보면, 분석 이해 단계에서는 언어 지능에 해당하는 텍스트 읽기가 35회, 공간 지능의 삽화 읽기가 31회 출현하였다. 종합 적용 단계에서는 논리 수학 지능에 해당하는 추론하기가 25회 그리고 표로 정리하기가 15회 나타났으며, 표현 전달 단계에서는 언어 지능에 해당하는 글쓰기가 23회, 말하기는 21회 나타났다.

www.kci.go.kr

〈표 5〉 다중지능이론을 이용한 초등학교 5학년 도덕 교과서 탐구 과제의 교수·학습전략 분석 결과

정보 활용 과정	다중지능								계 (%)
	언어 지능	논리 수학 지능	공간 지능	신체 운동 지능	음악 지능	인간 친화 지능	자기 성찰 지능	자연 친화 지능	
정보 접근									0 (0)
분석 이해	텍스트읽기 (35)	구분하기(1)	삽화읽기(31) 사진읽기(7) 그래프읽기(1) 광고읽기(1) 만화읽기(1)			경청하기(1) 짝인터뷰(1)			79 (13.2)
종합 적용		추론하기(25) 표로 정리하기 (15) 규칙 만들기(1) 선긋기(1)					실천하기(3) 바른태도갖기(2) 본받기(2) 반성하기(2) 느끼기(1) 내행동바꾸기(1)		53 (13.2)
표현 전달	글쓰기(23) 말하기(21) 자기존중을 길러주는 말(1) 십자말풀이(1) 표어제작(1)		제작하기(4) 전시(2) 미래모습그리기(1)	역할극(놀이)(2) 감정표현(2) 감정조절연습(1) 즉흥표현(1) 표정짓기(1) 실타래던지기(1)		캠페인(1)	계획수립하기(1)		64 (30.2)
평가									0 (0)
계 (%)	82((41.8)	43(21.9)	48(24.5)	8(4.1)	0(0)	3(1.5)	12(6.1)	0(0)	196 (100)

3.3 6학년 탐구 과제 분석

다중지능을 이용하여 초등학교 6학년 도덕 교과서 탐구 과제에 포함된 227개의 교수·학습전략을 분석한 결과(〈표 6〉 참조), 텍스트 읽기(언어 지능), 삽화 읽기(공간 지능), 추론하기(논리 수학 지능), 말하기(언어 지능)를 주로 활용하고 있는 것으로 나타났다. 다중지능 유형별로는 언어 지능과 관련된 교수·학습전략 출현 횟수가 94회(41.4%)로 가장 많은 것으로 나타났으며, 다음으로는 공간 지능 관련 교수·학습전략이 59회(26%), 논리 수학 지능 관련 교수·학습전략이 56회(24.7) 출현하였다. 반면에 자연친화 지능과 관련된 교수·학습전략은 4·5학년에서와 마찬가지로 나타나지 않았다. 정보 활용 과정 측면에서는 분석 이해와 관련된 교수·학습전략이 104회(45.8%), 종합 적용과 관련된 교수·학습전략은 70회(30.8%) 그리고 표현 전달과 관련된 교수·학습전략은 53회(23.3%) 출현하였다. 그러나 정보 접근 및 평가와 관련된 교수·학습전략은 나타나지 않았다. 정보 활용 과정별로 주로 적용된 교수·학습전략을 다중지능 측면에서 살펴보면, 분석 이해 단계에서는 언어 지능에 해당하는 텍스트 읽기가 50회, 공간 지능의 삽화 읽기가 41회 출현하였다. 종합 적용 단계에서는 논리 수학 지능에 해당하는 추론하기가 39회, 표로 정리하기가 16회 나타났다. 그리고 표현 전달 단계에서는 언어 지능에 해당하는 말하기가 27회 출현하였으며 글쓰기는 16회를 차지했다.

www.kci.go.kr

〈표 6〉 다중지능이론을 이용한 초등학교 6학년 도덕 교과서 탐구 과제의 교수·학습전략 분석 결과

정보 활용 과정	다중지능								계 (%)
	언어 지능	논리 수학 지능	공간 지능	신체 운동 지능	음악 지능	인간 친화 지능	자기 성찰 지능	자연 친화 지능	
정보 접근									0 (0)
분석 이해	텍스트 읽기 (50)		삽화읽기(41) 사진읽기(11) 만화읽기(1) 그래프읽기(1)						104 (45.8)
종합 적용		추론하기(39) 표로 정리하기 (16) 선긋기(1)	마인드맵(1) 미로찾기(1)			또래중재(1)	실천하기(8) 자기평가(반성) (2) 느끼기(1)		70 (30.8)
표현 전달	말하기(27) 글쓰기(16) 시읽기(1)		장점과 칭찬 피자(그림)(1) 제작하기(1) 빙고게임(1)	장터열기(1) 체험하기(1) 감정조절하기 (1)	노래하기(1)		계획세우기(2)		53 (23.3)
평가									
계 (%)	94 (41.4)	56 (24.7)	59 (26)	3 (1.3)	1 (0.4)	1 (0.4)	13 (5.7)	0 (0)	227 (100)

3.4 분석 결과 및 사서교사의 교육정보서비스에 주는 시사점

3.4.1 분석 결과

다중지능을 이용하여 초등학교 도덕 교과서 탐구 과제에 포함된 613개의 교수·학습전략을 분석한 결과를 종합하면(〈표 7〉 참조), 텍스트 읽기(언어 지능)(126회), 추론하기(논리 수학 지능)(102회), 삽화 읽기(공간 지능)(95회), 말하기(언어 지능)(63회), 글쓰기(언어 지능)(50회), 표로 정리하기(논리 수학 지능)(45회)를 주로 활용하고 있는 것으로 나타났다. 다중지능 유형별로는 언어 지능과 관련된 교수·학습전략 출현 횟수가 244회(39.8%)로 가장 많았으며, 다음으로는 논리 수학 지능 및 공간 지능과 관련된 교수·학습전략이 각각 156회(25.4%)와 155회(25.3%) 출현하였다. 반면에 자연친화 지능과 관련된 교수·학습전략은 전 학년에 걸쳐서 나타나지 않았으며, 음악 지능(2회)과 인간친화 지능(9회) 그리고 자기성찰 지능(32회)과 관련된 교수·학습전략의 출현 횟수도 적은 것으로 나타났다. 정보 활용 과정 측면에서는 분석 이해와 관련된 교수·학습전략이 269회(43.9%)로 가장 많이 나타났다. 다음으로는 종합 적용과 관련된 교수·학습전략이 186회(30.3%), 표현 전달과 관련된 교수·학습전략은 158회(25.8%) 출현하였다.

그러나 정보 접근 및 평가와 관련된 교수·학습전략은 전 학년에 걸쳐서 나타나지 않았다. 정보 접근의 경우에는 탐구 활동에 필요한 학습 자료가 교과서 본문에 이미 제시되어 있기 때문에 별도의 교수·학습전략이 불필요한 것으로 보인다. 그리고 평가와 관련된 교수·학습전략이 나타나지 않은 것은 탐구 활동이 학생의 고차적인 사고능력 신장보다는 본문의 인지적 영역을 보완하고 심화시키는 기능에 모아지고 있기 때문

www.kci.go.kr

〈표 7〉 다중지능을 이용한 초등학교 도덕 교과서 탐구 과제의 교수·학습전략 분석 결과(종합)

정보 활용 과정	다중지능								계 (%)
	언어 지능	논리 수학 지능	공간 지능	신체 운동 지능	음악 지능	인간 친화 지능	자기 성찰 지능	자연 친화 지능	
정보 접근									0 (0)
분석 이해	텍스트읽기 (126)	비교하기(2) 구분하기(1)	삽화읽기(95) 사진읽기(30) 그림읽기(4) 만화읽기(4) 광고읽기(2) 그래프읽기(2)			인터뷰하기 (2) 경청하기(1)			269 (43.9)
종합 적용		추론하기 (102) 표로 정리하기 (45) 선긋기(4) 규칙만들기(1) 빈칸채우기(1)	마인드맵(1) 미로찾기(2) 퍼즐맞추기(1)			또래중재(1)	실천하기(13) 반성하기(6) 바른태도갖기(2) 본받기(2) 느끼기(2) 노력하기(1) 마음가짐갖기(1) 내행동바꾸기(1)		186 (30.3)
표현 전달	말하기(63) 글쓰기(50) 시읽기(1) 신문제작(1) 표어제작(1) 자기존중을 길러주는 말(1) 십자말풀이(1)		제작하기(7) 그리기(4) 전시하기(2) 빙고게임(1)	역할극(놀이)(5) 감정표현(2) 감정조절(2) 즉흥표현(1) 표정짓기(1) 실타래던지기(1) 장터열기(1) 체험하기(1) 신문지위에 함께버티기(1)	노래부르기(2)	캠페인(2) 주사위게임(1) 카드놀이(1) 조각모으기(1)	계획세우기(4)		158 (25.8)
평가									
계 (%)	244 (39.8)	156 (25.4)	155 (25.3)	15 (2.4)	2 (0.3)	9 (1.5)	32 (5.2)	0 (0)	613 (100)

인 것으로 보인다(전민제 2011, 71-72).

정보 활용 과정별로 주로 적용된 교수·학습 전략을 다중지능 측면에서 살펴보면, 분석 이해 단계에서는 언어 지능에 해당하는 텍스트 읽기가 126회, 공간 지능의 삽화 읽기가 95회 출현하였다. 종합 적용 단계에서는 논리 수학 지능에 해당하는 추론하기가 102회, 표로 정리하기가 45회 나타났다. 표현 전달 단계에서는 언어 지능에 해당하는 말하기가 63회로 가장 많이 나타났으며 글쓰기가 50회로 뒤를 이었다.

이상으로 초등학교 도덕 교과서 탐구과제에 포함된 교수·학습전략을 다중지능 측면에서 분석한 결과 나타난 주요 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 탐구 과제 해결에 주로 적용된 교수·학습전략은 언어 지능, 논리 수학 지능, 공간 지능 중심이다.

둘째, 분석 이해 단계에서는 언어 지능(텍스트 읽기) 및 공간 지능(삽화 읽기)과 관련된 교수·학습전략이 주로 활용되고 있다.

셋째, 종합 적용 단계에서는 논리 수학 지능(추론하기 및 표로 정리하기)과 관련된 교수·

www.kci.go.kr

학습전략이 주로 활용되고 있다.

넷째, 표현 전달 단계에서는 언어 지능(말하기, 글쓰기)과 관련된 교수·학습전략이 주로 활용되고 있다.

다섯째, 정보 접근 및 평가와 관련된 다중지능별 교수·학습전략을 포함하고 있지 않으며, 탐구 과제를 본문의 교과 지식을 보완하고 심화시키는 활동으로 활용하고 있는 것으로 보인다.

3.4.2 사서교사의 교육정보서비스에 주는 시사점

다중지능 측면에서 초등학교 도덕 교과서에 수록된 탐구 과제는 전통적으로 학교 교육에서 강조해온 언어 지능 및 논리 수학 지능과 관련된 교수·학습전략을 적용하도록 구성되어있으며, 사진과 삽화 등 시각 매체의 분석과 관련된 공간 지능 요소를 함께 포함하고 있음을 알 수 있다. 따라서 도덕과 탐구 과제 해결 과정에서 학습자 개인의 학습 양식(다중지능)을 최대한 고려함으로써 학습에 대한 참여를 높이고, 자주적인 지식 형성을 이끌어 낼 수 있도록 좀 더 다양한 교수·학습전략을 제공할 필요가 있을 것으로 보인다. 이 과정에서 사서교사가 부족한 다중지능과 관련된 교수·학습전략을 활성화하고 학습자의 탐구 능력을 신장하기 위하여 제공할 수 있는 교육정보서비스를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 자연친화 지능과 관련된 활동을 위하여 탐구 주제와 관련된 표본, 실물자료 등을 제공하고, 도서관 자료의 분류 방법에 따라서 탐구 자료와 주변 사물이나 상품 그리고 동·식물을 분류하고 비교하는 활동을 실시한다.

둘째, 자기성찰 지능과 관련된 활동을 위하여 개인 학습 공간이나 흥미센터, 온라인 학습 공간을 제공하고, 정보활동일지나 탐구활동일지 작성하기를 지도한다.

셋째, 인간친화 지능과 관련된 활동을 위하여 토론, 동아리 활동을 지원할 수 있는 모둠 학습 공간과 역할극에 필요한 소품을 제공하고, 학교 도서관이 교과 활동을 위한 모임의 장이 될 수 있도록 프로그램을 활성화한다.

넷째, 음악 지능과 관련된 활동을 위하여 과제 해결 결과의 표현 및 전달에 시청각적 효과를 활용할 수 있는 시설과 장비를 제공하고, 멀티미디어 프레젠테이션 기술을 지도한다.

다섯째, 신체 운동 지능과 관련된 활동을 위하여 블록과 같은 조작물, 가상현실 소프트웨어 등을 제공하고, 공공도서관 방문하기와 같은 체험 활동을 실시한다.

4. 결 론

본 연구의 목적은 다중지능을 활용하여 초등학교 도덕 교과서의 탐구 과제에 포함된 교수·학습전략을 정보 활용 과정별로 분석하고, 사서교사가 제공할 수 있는 교육정보서비스를 제안하는 것이다. 이를 위하여 교육부가 개발하여 사용 중인 3권의 초등학교 4·5·6학년 도덕 교과서를 분석하였다.

우선 초등학교 4·5·6학년 도덕 교과서의 탐구 과제에 포함된 교수·학습전략을 다중지능별로 분석한 결과 언어 지능, 논리 수학 지능, 공간 지능 중심인 것으로 나타났다. 탐구 과제에 가장 많이 포함된 교수·학습전략은 텍스트 읽기(언어 지능)이며, 추론하기(논리 수학 지능), 삽화읽기(공간 지능), 말하기(언어 지능),

www.kci.go.kr

글쓰기(언어 지능), 표로 정리하기(논리 수학 지능)등이 그 뒤를 이었다. 정보 활용 과정별로 적용된 다중지능을 살펴보면 분석 이해 단계에서는 언어 지능(텍스트 읽기)과 공간 지능(삽화 읽기)이 주로 적용되고 있으며, 종합 적용 단계에서는 논리 수학 지능(추론하기와 표로 정리하기)이 표현 전달 단계에서는 언어 지능(말하기와 글쓰기)이 주로 활용되고 있는 것으로 나타났다. 그러나 정보 접근과 평가와 관련해서는 다중지능별 교수·학습전략이 나타나지 않았다.

이러한 분석 결과는 초등학교 도덕 교과서의 탐구 과제가 다중지능 측면에서 전통적으로 학교 교육이 강조해온 언어 지능과 논리 수학 지능 중심의 교수·학습전략을 기반으로 구성되어 있음을 보여준다. 또한 탐구 과제를 교과 지식을 확인하고 심화시키기 위한 목적으로 활용하고 있음을 알 수 있다. 따라서 부족한 다중지능을 길러주기 위하여 사서교사가 제공할 수 있는 교육정보서비스는 시설과 자료 운영 그리고 학생 지도 차원에서 매우 다양하게 이루어질 수 있다. 우선 도서관 시설 운영과 관련해서는 흥미센터와 개별 및 모둠학습 공간을 설치하고 온라인 학습을 지원함으로써 자아성찰 지능과 인간친화 지능과 관련된 활동을 도울 수 있다. 자료 운영과 관련해서는 텍스트 이외에 표본, 실물자료, 조작물, 그림, 그래프, 지도, 시청각 기기, 소품 등과 같은 교구를 제공함으로써 학습자의 자연친화 지능과 음악 지능 그리고 신체 운동 지능과 관련된 활동을 촉진할 수 있다. 그리고 탐구활동 일지(정보활동일지) 쓰기, 멀티미디어 프레젠테이션 기술지도, 학교도서관 관련 행사 및 공공도서관 방문 프로그램과 같은 체험활동 운영, 그래픽 조직자를 활용한 학습지 개발 등을 통하여 다중지능과 관련된 직접적인 교수·학습전략을 지도할 수 있다.

학교도서관은 다양한 교수·학습자료를 통합하고 교육과정 운영에 활용하는 범교과적인 교육환경이다. 따라서 학습자의 다양한 학습 활동을 효과적으로 지원하기 위해서는 특별실이나 교과교실과의 연계는 물론 교외에 존재하는 다양한 정보원에 대한 접근성을 확보해야 한다. 또한 사서교사는 탐구 과제(학습 주제)를 다중지능 차원에서 재구성함으로써 교과 간 연계성을 구축하고, 교수·학습자료 중심지인 학교도서관을 기반으로 학생의 통합적 사고와 탐구 역량을 길러줄 수 있도록 교수자로서의 리더십을 발휘할 필요가 있다.

참 고 문 헌

[1] 교육부. 2014.『도덕 4』. 서울: 천재교육.
[2] 교육부. 2015a.『초·중등학교 교육과정 총론』. 세종: 교육부.
[3] 교육부. 2015b.『도덕 5』. 서울: 동아출판.
[4] 교육부. 2015c.『도덕 6』. 서울: 천재교육.

www.kci.go.kr

[5] 김수경, 유정림, 유순애. 2013. 다중지능이론을 적용한 독서프로그램 개발에 관한 연구. 『한국독서교육학회지』, 1(1): 135-155.
[6] 김혜온. 2009. 다중지능이론의 비판적 성찰. 『인간발달연구』, 16(4): 1-19.
[7] 박효정 외. 2006. 『다중지능이론과 수업』. 서울: 양서원.
[8] 송기호. 2014. 『사서교사를 위한 통합정보활용교육론』. 대구: 태일사.
[9] 신명희. 2000. 다중지능이론에 기초한 교수・학습 방법 연구. 『교육학연구』, 38(4): 1-23.
[10] 이병기. 2003. 다중지능이론에 의한 학교도서관 정보교육 방안에 관한 연구. 『한국문헌정보학회지』, 37(1): 43-60.
[11] 이영만. 2004. 다중지능의 연계와 확장을 위한 교수전략의 효과. 『한국초등교육학회』, 17(1): 25-46.
[12] 이영재. 1997. 다중지능이론의 교육학적 의의. 『발달장애연구』, 1(1): 135-147.
[13] 윤영돈. 2009. 도덕교육에서 다중지능이론의 활용 가능성 모색. 『윤리교육연구』, 18: 1-21.
[14] 전민제. 2011. 『Bloom의 교육목표분류에 근거한 2007 개정 고1 사회 교과서 일반사회 영역의 탐구 과제 분석』. 석사학위논문, 대구대학교 교육대학원.
[15] 최영임. 2011. 인성과 관련된 다중지능 계발을 위한 독서교육 프로그램의 효과 연구. 『한국문헌정보학회지』, 45(1): 169-188.
[16] 황윤한, 조영임. 2005. 학습양식으로서의 다중지능이론. 『다중지능교육연구』, 2(1): 31-54.
[17] Armstrong, T. 2000. *Multiple Intelligences in the Classroom*. 전윤식, 강영심 옮김. 2007. 『다중지능과 교육』. 제2판. 서울: 중앙적성출판사.
[18] Connell, J. D. 2005. *Brain-based Strategies to Reach Every Learner*. 정종진, 임청환, 성용구 옮김. 2008. 『뇌 기반 교수-학습전략』. 서울: 학지사.
[19] Gardner, H. 2006. *Multiple Intelligences*. 문용린, 유경재 옮김. 2007. 『다중지능』. 서울: 웅진지식하우스.
[20] Harada, V. H. and Yoshina, J. M. 2004. *Inquiry Learning through Librarian-Teacher Partnerships*. Washington: Linworth Publishing.

• 국문 참고자료의 영어 표기
(English translation / romanization of references originally written in Korean)

[1] Ministry of Education. 2014. *Moral Studies 4*. Seoul: Chunjae Education Inc.
[2] Ministry of Education. 2015a. *General Curriculum for Elementary and Secondary School*. Sejong: Ministry of Education.
[3] Ministry of Education. 2015b. *Moral Studies 5*. Seoul: Dong-A Publishing Co., Ltd.

www.kci.go.kr

[4] Ministry of Education. 2015c. *Moral Studies 6*. Seoul: Chunjae Education Inc.

[5] Kim, Soo-Kyoung, Yu, Jeong Rim and Ryu, Soon Ae. 2013. "Research on the Development of the Reading Program Applying the Theory of Multiple Intelligences." *Journal of Korean Reading Education Society*, 1(1): 135-155.

[6] Kim, Hye-On. 2009. "A Critical Review of Multiple Intelligences Theory." *The Korean Journal of the Human Development*, 16(4): 1-19.

[7] Park, Hyo-Jeong et al. 2006. *Multiple Intelligences Theory and Instruction*. Seoul: YSWPUB. Co.,Ltd.

[8] Song, Gi-Ho. 2014. *Integrated Information Literacy Curriculum for Teacher Librarians*. Daegu: Taeilsa.

[9] Shin, Myung-Hee. 2000. "A Study of Instructional Model through Multiple Intelligences." *The Journal of Educational Research*, 38(4): 1-23.

[10] Lee, Byeong-Ki. 2003. "A Study of Information literacy Instructional Method through Multiple Intelligences." *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 37(1): 43-60.

[11] Lee, Yeong Man. 2004. "The Effects of Teaching Strategies for Matching and Stretching of Multiple Intelligences." *The Journal of Elementary Education*, 17(1): 25-46.

[12] Lee, Yeong-Jae. 1997. "Multiple Intelligence Theory and Its Implications to Education." *The Journal of the Korean Association on Developmental Disabilities*, 1(1): 135-147.

[13] Youn, Young Don. 2009. "The Application of Multiple Intelligences to Moral Education." *Journal of Ethics Education Studies*, 18: 1-21.

[14] Jeon, Min-Je. 2011. *An Analysis of Inquiry Activities in the General Social Studies Section of the High School First-Year Social Studies Textbook of the 2007 Revised Curriculum by Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. M.A. thesis, Graduate School of Education, Daegu University, Korea.

[15] Choi, Young-Im. 2011. "A Study on the Effects of Reading Instruction Programs for Developing Multiple Intelligences Related to Personality." *Journal of the Korean Library and Information Science Society*, 45(1): 169-188.

[16] Hang, Yoonhan and Cho, Youngim. 2005. "Multiple Intelligences as Learning Style." *The Journal of Multiple Intelligences Education*, 2(1): 31-54.

[17] Armstrong, T. 2000. *Multiple Intelligences in the Classroom*. 2nd ed. Translated by Jeon, Yoon-Shik and Kang, Yeong-Shim. 2007. Seoul: Jungangjeokseong Publishing.

[18] Connell, J. D. 2005. *Brain-Based Strategies to Reach Every Learner*. Translated by Jeong,

www.kci.go.kr

Jong-Jin, Im, Cheong-Hwan and Seong, Yong-Gu. 2008. Seoul: HAKJISA corp.
[19] Gardner, H. 2006. *Multiple Intelligences*. Translated by Moon, Yong-Rin and Yoo, Kyeong-Jae. 2007. Seoul: Woongjin Jisikhouse.

www.kci.go.kr