

창의·인성 함양을 위한 영어수업 모형: 협동학습을 중심으로

김영숙*

총신대학교

한종임

이화여자대학교

오혜진

이화여자대학교

Kim, Youngsook, Han, Jong-Im, & Oh, Haejin. (2013). English lesson models for the development of creativity and character through cooperative learning. *Modern English Education*, 14(4), 207-239.

The purpose of this study is to suggest a lesson model for the development of creativity and character in secondary English classrooms through employing cooperative learning. The development of creativity and character has become a key feature in the educational goals of the 2009 revised National Curriculum since creativity and character are core competences of individuals that would contribute to the advancement of national competitiveness in the global era. Even though there have been some pedagogical practices to introduce creative thinking skills into English classrooms, little research has been carried out on how to implement creativity and character enhancement in English teaching. A recent survey of English teachers showed that divergent thinking, diversity, openness, consideration for others, and responsibility are components of creativity and character highly related to the English subject. Cooperative learning has been an effective instructional approach to encourage students' positive interdependence and individual responsibility. This study, therefore, firstly reviews the theoretical rationale that guide the integration of creativity learning frameworks and cooperative learning models in the foreign language classroom. Secondly, this study attempts to suggest English teaching models which combine creativity-eliciting techniques and cooperative learning structures to foster Korean EFL learners' divergent thinking and to promote communication skills in small cooperative groups.

[creativity·character development/cooperative learning/English lesson/
창의·인성 함양/협동학습/영어수업]

* 제1저자: 김영숙, 교신저자: 한종임, 공동저자: 오혜진

I. 서론

최근 우리나라 교육 전반에서 창의·인성 교육의 실현이 교육정책과 과제의 핵심을 이루고 있다고 해도 과언이 아니다. 이는 글로벌 시대에 국가의 경쟁력을 제고하고 역량있는 인재양성을 위해서는 학생들의 창의적 사고력을 신장하는 것이 무엇보다 중요한 일이기 때문이다. ‘미래형 교육과정’의 구상을 토대로 개정된 2009 개정 교육과정에서도 학습과 생활에 필요한 기초 능력과 문제해결력을 바탕으로 창의적 사고력 함양이 교육목표로 명시되어 있다(교육과학기술부, 2011). 또한 영어 교과목에서도 의사소통능력 신장뿐 아니라 창의성과 인성 교육도 함께 이루어져야 함을 강조하고 있다. 이는 영어 교육을 통해 “인성을 함양하고, 시민의식, 공동체 의식을 제고하며, 남을 배려하는 모범적인 시민 의식과 창의적 사고력을 배양시킬 수 있도록”(교육과학기술부, 2011, p. 3) 교수·학습방법에서도 변화가 있어야 함을 의미한다.

창의적 사고력은 흔히 확산적 사고, 문제 해결능력, 독창성, 새로운 가치 창출 능력 등을 말한다. 창의성의 요소를 좀 더 세부적으로 살펴보면, 지식에 토대를 둔 인지적 요소(사고의 확장, 사고의 수렴, 문제 해결력), 성향적 요소(독립성, 개방성), 동기적 요소(호기심/흥미, 몰입)를 포함한 복합적 개념으로 요약될 수 있다(문용린 외 11인, 2011). 이러한 창의성은 혼자 길러지는 것이 아니라 집단 속에서 협동과 경쟁의 조화를 통해 얻어지기 때문에 협동과 소통이 매우 중요하다. 최인수(2011)는 창의성 교육은 주어진 문제에 대해 스스로 해결하고자 노력하는 과정에서 발생할 수 있는 여러 도덕적 딜레마를 나눔과 배려를 통해 극복해야 하기 때문에 인성적 요소가 필수적이라 주장하고 있다. 이런 점에서 창의·인성 교육이란 “창의성 교육과 인성 교육의 독자적인 기능과 역할을 강조하는 동시에, 두 교육의 유기적 결합을 통해 올바른 인성과 도덕적 판단력을 구비한 창의적 인재를 육성하는 것”(최인수, 2011, p. 265)을 의미한다고 하겠다.

창의·인성 개발을 교과수업에서 실현하기 위하여 다양한 교수학습 방법의 구현이 강조되고 있는데, 프로젝트중심 학습, 체험활동, 토론학습, 문제중심학습, 협동학습 등을 들 수 있다. 이 중 협동학습은 인본주의 심리학과 사회구성주의적 학습을 이론적 근거로 하여 제2언어학습에서도 학습자들간의 상호작용을 최대한 유도하고 학습자 중심의 학습을 구현할 수 있다는 점에서 그 유용성이 널리 인정되고 있다(Jacobs & McCafferty, 2006). 협동학습은 학업 성취도 향상뿐 아니라 학습자들의 정서적 역할 수용 능력과 자존감 증진 등에 긍정적인 영향을 미치며, 한편 집단 구성원들간의 긍정적인 상호작용을 통해 목표언어습득과 의사소통능력 향상에도 긍정적인 효과를 가져온다(정문성, 2002; Olsen & Kagan, 1992; Oxford, 1997). Oxford(1997)는 협동학습의 장점을 “학습자들의 내적 동기 강화, 과목에 대한 학습태도 증진, 자존감 고취, 그리고 불안감과 편견 감소”(p. 445)로 언급했다. 이러한 장점들을 고려할 때 협동학습은 의사소통능력을 신장시키는

상호작용을 최대한 유도하면서 배려와 나눔, 그리고 책임감을 가진 도덕적 인재 양성을 도모할 수 있는 적절한 교수-학습 방법이라 할 수 있겠다.

우리나라의 영어수업에서 협동학습을 활용한 실제 수업의 사례나 연구들이 많이 발표되었다. 초·중등 영어수업에서 협동학습을 활용한 영어쓰기 능력 향상(민찬규, 김보경, 2006; 오영호, 민찬규, 2011; 이정원, 김귀현, 2009; 최유선, 김동규, 2010), 대학의 영어독해 수업에서 소그룹 협동학습을 통한 영어성취도 향상(이남미, 강용구, 송해성, 2012; J. W. Hahn & I. J. Jeon, 2005; J. S. Suh, 2006; J. Yun & Y. H. Park, 2012), 에 관한 연구들을 들 수 있다. 특히, 중등영어 쓰기 수업에서 협동학습을 활용한 연구들이 많은데, 이는 소그룹 간의 협동학습과 상호작용이 학습자들의 쓰기에 대한 부담을 낮춰주고 개인적으로 해결하기 힘든 과제를 함께 해결하면서 쓰기 활동을 더욱 흥미롭게 한다는 점에서 연유한다고 볼 수 있다.

그러나 창의·인성 함양과 영어교육과의 연관성에 대한 연구는 아직 많지는 않다. 대학 수준에서 최근 영어학습과 창의성 관련하여 몇 개의 연구가 발표되었는데(노승빈, 2007, 2012; 안성호, 2011), 이 연구들은 모두 영어학습 활동에서 창의적 사고 계발과 확산적 사고를 촉진하는 활동이 시도되어야 함을 강조하고 있다. 영어수업에서 창의성 계발이 시도된 교수사례들도 대부분 실제 초·중등학교에서 영재교육이나 창의체험 활동을 통해 시도된 사례 발표들이 대부분이다. 최근 영어 교과에서 창의·인성을 접목한 수업모델들이 한국과학창의재단의 정책연구과제의 일환으로 개발되었다(강남준 외 7인, 2011; 한종임 외 17인, 2013). 이처럼 영어교육현장에서 창의력 개발에 관한 연구는 아직 초기단계라 할 수 있는데, 영어수업에서 창의성과 인성 요소를 의사소통능력과 더불어 접목시키려는 다양한 시도는 시대적 요구에 부응하고 영어교육의 발전에 매우 고무적인 방향인 것으로 생각된다.

따라서 본 연구는 2009 개정 교육과정의 교육목표 중 하나인 창의 인성 육성을 위하여 영어 교과의 기본적인 의사소통능력 함양 및 창의 인성 계발이 실제 영어 교과 수업활동을 통해 어떻게 가능한지 이를 탐색하고자 한다. 이전의 창의성과 영어교육 접목을 시도한 연구에서는 대부분 다양한 사고력 함양 위주의 수업활동이 창의성 개발의 주된 내용이었다. 반면, 본 연구에서는 창의성과 인성 함양을 위해서 학생들의 능동적인 참여 중심의 협동학습 교육방법과 창의력을 촉진하는 사고 기법을 결합하여 중학생 수준에서 타교과 내용과 연계한 영어 수업 모형을 제시하고자 한다. 특히 실제 영어 교과와 연계성이 높은 창의성의 인지적 요소 중 확산적 사고와 인성 요소의 책임감, 배려, 협동 신장에 목표를 두고 협동학습 방법을 활용하여 중등영어 수업에서 구현할 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 창의·인성 교육

1) 창의성 교육

창의성의 개념을 한 마디로 정의 내리기는 결코 쉽지가 않다. 하지만 대부분의 국내·외 창의성 연구자들은, 적어도 개념적 수준에서, 창의성은 새롭고(독창적, 독특한, 새로운, 신선한, 예기치 못한) 유용한(적절한, 구체화된, 가치 있는, 과제조건을 충족시키는) 유형, 무형의 산출물을 만들어 내는 능력이라는데 동의하고 있으며(이경화, 2003; 최인수, 2011; Amabile, 1989; Csikszentmihalyi, 1996), 창의성이 인정받기 위해서는 이 두 가지 요소를 만족시켜야 한다고 강조하고 있다. 이전에는 창의성이 개개인에게 주어진 천부적인 자질 또는 재능으로 본 경향이 많았지만, 현재는 창의성이 특별한 개인적 특성이라기 보다는 인지적 능력과 정의적 성향의 복합체로 모든 사람들이 적절한 환경과 동기부여 등의 상호작용을 통해 계발될 수 있는 것으로 보고 있다(조연순, 성진숙, 이해주, 2008).

이처럼 창의성은 단일 요인에 의해서 결정된다기 보다는 다양한 요인들의 복잡한 상호작용을 통해 나타나는데, 그 구성요소를 크게 인지적, 정의적(성향 및 동기), 그리고 환경적 요소로 구분할 수 있다(조연순 외 2인, 2008). 인지적 요소는 흔히 지적 사고능력이라고 말하는데, 여기에는 확산적 사고(divergent thinking)와 수렴적 사고(convergent thinking)가 포함된다. 확산적 사고는 다양한 각도에서 새로운 가능성이나 아이디어를 다양하게 생성해내는 사고능력으로 유창성(많은 아이디어를 생성하는 능력), 융통성(다양한 범주의 아이디어를 생성하는 능력), 독창성(독특하고 새로운 아이디어를 산출하는 능력), 그리고 정교성(아이디어를 구체화하고 다듬는 능력)으로 구성되어 있다. 수렴적 사고는 확산적 사고를 통해 얻어진 다양한 생각들 중에서 옥석을 가릴 수 있는 수렴적이고 비판적인 사고능력을 말하는데, 이러한 수렴적인 사고를 위해서는 논리/분석적 사고와 비판적인 사고 능력이 필요하다. 창의성의 정의적 요소에는 동기, 성격 특성(호기심, 개방성, 모험심, 독립성, 자신감 등)이 있고, 환경적 측면으로 가정과 학교, 그 사회와 문화 등이 창의성에 영향을 준다.

창의성 교육은 개인으로 하여금 변화하는 미래 사회에 효과적으로 적응하게 하고, 현재와 미래 사회에 직면하게 될 많은 문제와 위험 상황에 대해 잘 대처할 수 있는 능력을 갖추게 한다(Cropley, 2001). 개인적 차원뿐만 아니라 창의성 교육을 통해 다양한 분야의 뛰어난 인적 자원을 국가가 확보할 수 있다면, 이를 통해 국가적 경쟁력을 강화할 수 있고 그 사회 여러 영역의 발전에 기여하게 할 수 있다. 창의성 신장을 위한 지원방법은 사고력과 문제해결력 개발 중심의 인지적 측면, 창의적 잠재력과 동기 유발 등을

강조하는 정의적 측면, 가정이나 학교 등의 물리적 환경 조성을 통한 측면, 그리고 이러한 요소들 간의 상호작용을 고려한 통합적 측면으로 나눌 수 있다(조연순 외 2인, 2008).

실제 창의성 교육에서는 이러한 다양한 측면을 고려하기보다는 대부분 사고 능력과 관계 있는 확산적 사고 증진과 같은 인지적 측면을 중심으로 이루어져 왔다(Cropley, 2001). 대표적으로 Davis(2004)의 경우 창의성 훈련 프로그램이 다음과 같은 인지적 목표와 활동을 포함해야 한다고 주장했다.

- 연습을 통해 창의성의 인지적 측면(예: 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 유추적 사고, 시각화와 상상력, 문제에 대한 민감성 등)을 강화하기
- 창의적 사고 기법(예: 브레인스토밍, 속성열거법 등)을 가르치기
- 창의적 사고와 문제해결을 요하는 활동(예: 미래 문제해결 프로그램, OM(Odyssey of the Mind))에 참여시키기
- 창의성, 창의적인 사람 및 사고의 본질이 무엇인지 잘 알게 하여 학생들의 창의성에 대한 상위 인지를 증진시키기

창의성의 인지적 요소 중 기초적으로 필요한 확산적 사고와 수렴적 사고를 촉진시킬 수 있는 다양한 창의적 사고 기법들이 소개되고 있는데, 한국과학창의재단에서운영하는 창의인성교육넷(www.crezone.net)에서도 창의적 사고기법이 체계적으로 제공되고 있어 실제적인 활용에 도움을 주고 있다. 우리나라 교육현장에서의 창의성 교육을 연구한 조연순 외 2인(2008)은 새로운 아이디어를 생성하는데 도움이 되는 확산적 사고와 생성된 아이디어의 수정과 분석, 평가에 활용되는 수렴적 사고를 적극적으로 촉진시킬 수 있는 창의성 사고 기법을 소개하면서, 이러한 사고 기법들을 정규 교과 교육과정과 연계시키는 노력이 매우 중요함을 강조하였다. 이중 영어 교과와 특성과 가장 관련성이 높다고 여겨지는 확산적 사고를 촉진하는 기법을 정리하면 다음 표 1과 같다.

표 1

창의성 신장을 위한 확산적 사고 기법(조연순 외 2인, 2008, p. 183-202)

사고 기법	특징	진행순서/ 유의점
브레인스토밍 (brainstorming)	집단적으로 어떤 주제에 대한 창의적 아이디어를 가능한 다양하게 산출	집단 구성-리더와 기록자 정하기- 워밍업- 아이디어 산출, 평가, 선정- 문제 해결
브레인라이팅 (brainwriting)	침묵을 지키면서 개인별 각자 아이디어 산출 및 기록	각자 브레인라이팅 용지 배부- 개인별 아이디어 기록- 다른 구성원의 아이디어 수정 및 결합 - 아이디어 평가 및 문제해결

스캠퍼 (SCAMPER)	각 단계별 아이디어의 재구성을 통해 창의적 아이디어 산출	대체(Substitute)- 결합(Combine)- 응용(Adapt)- 변형(Modify)- 다른 용도(Put to other use)- 제거(Eliminate)- 뒤집기(Reverse)
속성열거법 (attribute listing)	주어진 문제의 속성(모양, 크기, 특성 등)을 열거해 봄으로써 기존 아이디어와 다른 아이디어 산출	문제 확인 및 재진술- 속성 열거- 속성을 새롭게 결합 및 수정- 생성된 아이디어의 실행 가능성 검토
형태분석법 (morphological analysis)	어떤 문제에 대한 요인을 가로축과 세로축에 열거하여 도표로 작성하여 다양한 측면에서 아이디어 생성	문제 정의- 요인 찾기- 속성 열거와 도표 작성- 아이디어 생성- 아이디어의 다양성 평가
강제결합법 (forced connection method)	서로 관계 없어 보이는 사물이나 아이디어를 강제로 연결하여 새로운 아이디어 생성	도표의 왼쪽 칸에 문제의 핵심이 되는 사물이나 아이디어를 나열- 그 다음 칸에 관계없는 사물이나 아이디어를 기입- 강제 연결지어 새로운 아이디어 적음
육색사고모 (six thinking hats)	수직적 사고(vertical thinking)뿐 아니라 수평적 사고(lateral thinking)를 촉진하여 다양한 유형의 사고 훈련	[모자색] 백색:중립적·객관적 사고, 적색:감정·정서의 사고, 황색: 긍정적·낙관적 사고, 흑색: 비판적·부정적 사고, 녹색: 창의적·확산적 사고, 청색: 정리·요약·결론제시
시네틱스 (synetics)	유추(analogy)를 통해 친숙한 것을 낯설게, 낯선 것을 친숙하게 전환	집단·사회자 정하기- 문제진술과 분석- 다양한 유추를 통한 탐색- 유추를 정교화-정교화한 유추와 주어진 문제 결합- 실제에 적용
마인드 맵 (mind map)	핵심 개념들 간의 상호 관련성이나 통합성을 시각적으로 표현	중심 이미지 표현- 주가지:중심 이미지로부터 연결된 가지- 부가지: 주가지로부터 연결된 가지

2) 인성 교육

인성 교육의 개념은 인간 교육, 가치관 교육, 도덕 교육, 기본 생활 교육 같은 표현과 유사한 의미로 쓰이고 있는데, 인간성 함양과 인간의 존엄성에 대한 가치 정립이라는 점에서 공통점을 발견할 수 있다. 2009 개정 교육과정은 ‘미래형 교육과정’의 구성을 토대로 개정되었으며, 미래형 교육과정이란 역동적으로 변화하는 사회와 미래에 필요한 글로벌 인재를 육성하기 위해서 배려와 나눔의 태도를 가진 ‘인성’ 교육을 중시하는 동시에 ‘창의 인재’를 육성하는 교육으로서의 변화를 추구하고 있다(교육과학기술부, 2011). 따라서 기존 인성 교육에서 강조한 착한 도덕군자 양성, 이타성 강조를 목표로 하는 것이 아닌 창의성을 촉진하고 발현하는데 도움이 되는 ‘능력으로서의 인성’을 의미한다고 할 수 있다. 이러한 인성 교육의 기본 원칙은 인성 교육이 새롭게 덧붙여지는 과제가 아니라 기본 학교교육의 틀 속에서 다차원적으로 모든 교과수업 및 범교과적 활동을 통해 더욱 강화되어야 한다는 것이다.

창의성 촉진을 위한 인성 교육은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데, 하나는 창의성을 촉진하는 인간관계 중심의 덕목(interpersonal virtue)이고 다른 하나는 창의적인 인재가 갖추어야 하는 인성적 판단능력(judgement for creative character)이다(문용린 외 11인, 2011). 인간관계 중심 덕목의 구체적인 하위 요소로 정직, 약속, 용서, 책임, 배려, 소유 등을 들 수 있는데, 이는 사전적이고 철학적인 의미를 추구하기보다 창의성에 실제로 기여할 수 있는 실천 덕목을 말한다. 또한 창의적인 인재가 도덕적인 행동 선택을 위하여 갖추어야 할 인성적 판단능력은 그 하위 요소로 도덕적 예민성, 도덕적 판단력, 의사결정능력, 행동실천력을 들 수 있다. 도덕적 예민성은 사태를 도덕적 관점에서 받아들이고 인식할 수 있는 능력을 말하며, 도덕적 판단력은 정의롭고 공공의 관점에서 상황을 판단하여 행동 선택에 있어서 보다 바람직한 이유와 정당성을 추구하고 판단할 수 있는 능력을 의미한다. 의사결정능력은 바람직한 가치를 판단하고 이해할 수 있는 능력을 바탕으로 가치와 일치하는 행동을 선택하는 능력, 그리고 행동실천력은 바람직한 행동을 선택한 후 그것을 직접적인 행동으로 보일 수 있고 실천할 수 있는 능력을 의미한다.

문용린 외 11인(2011)의 연구에서는 이러한 6가지의 인간관계 덕목과 인성적 판단력을 포함한 인성 요소들이 다양한 교육방법을 통해 어떻게 구현될 수 있을 지 다음 표 2와 같이 제시하였다. 인성 요소에 따른 교육방법이 단독적으로 또는 복합적으로 활용될 수 있겠지만, 특히 프로젝트 수업과 협동수업의 경우 책임과 배려를 개발하는 효과적인 학습방법인 동시에 다른 인성 요소들을 두루 신장시킬 수 있는 교수방법인 것으로 생각된다.

표 2
인성 교육 요소에 따른 교육방법(문용린 외 11인, 2011, p. 83)

교육방법	인성판단력				인간관계 덕목					
	도덕적 예민성	도덕적 판단력	의사결정능력	행동 실천력	정직	약속	용서	책임	배려	소유
강의					○	○	○	○	○	○
딜레마토론	◎	●	◎	○	●	●	●	●	◎	●
프로젝트 수업	○	●	●	◎	◎	◎	●	●	●	◎
협동학습	◎	◎	◎	●	●	◎	◎	●	●	◎
시나리오 수업	◎	●	●	○	●	◎	○	◎	●	○
역할놀이	●				●	◎	●	◎	●	◎
모델링	○		○	●	◎	◎	◎	◎	◎	◎
체험활동	●	○		●	○	○	○	●	●	◎

●강 ◎중 ○약

2. 영어학습과 창의·인성 교육

영어교육은 다른 교과와 달리 교과지식이나 교과내용을 가르치는 게 아니라 영어의 기능과 형식 그 자체를 가르치기 때문에 창의적 사고 계발을 시도하는 것은 ‘사치’라고 할 정도로 창의성 교육에서 거의 배제되었다. 이는 영어의 기초적인 의사소통능력을 함양하는 것이 영어교육 본연의 목표이므로 영어문법, 어휘, 발음 등과 같은 언어적인 면을 먼저 숙달한 이후에야 창의성 개념을 도입하는 것이 가능하다는 생각이 지배적이기 때문이다(노승빈, 2007). 또한 창의적 사고를 유도하는 발문이나 창의적 기법들의 활용이 어느 정도 가능하다고 여겨지는 고등학교 수준에서도 대학입시 중심의 영어수업으로 인해 창의성 계발을 위한 다양한 수업활동을 시도하는 게 어려운 현실이다.

노승빈(2007)은 한국의 영어교육 현장에서 창의성이 그다지 주목받지 않은 이유를 세 가지로 분석하여 제시하고 있다. 이는 첫째, 언어 숙달을 위한 교과과정에서 창의성을 다루기 위한 시간의 부족, 둘째, 오류-수정의 정확성 중심의 영어수업으로 인해 창의적 사고를 요구하는 유의미한 접근 부족, 셋째, 창의성이 소수에게만 주어진 개인적인 재능에 국한된다는 잘못된 믿음이다. 노승빈(2012)은 한국을 포함한 아시아 3개국의 대학생 영어 학습활동에 대한 인식을 조사하였는데, 연구 결과 한국 대학생들은 대만이나 일본 대학생들에 비해 발산적(확산적) 사고에 대해 긍정적 인식과 선호도를 갖고 있음에도 불구하고 여전히 수렴적인 영어 학습활동들을 사용하고 있는 것을 발견하였다. 그는 영어교육에서 창의력이란 “언어적 측면에서 뛰어난 것을 뜻하는 것뿐만 아니라, 영어학습자 자신의 생각과 의미를 언어 능력의 부족 및 제한에도 불구하고 최대한 표출시키는 적극적인 학습자가 되는 것”(노승빈, 2012, p. 317)이라고 정의하고 영어학습자가 교사 및 동료들과 자신의 아이디어를 공유하고 다양한 확산적인 사고행위를 경험하도록 영어 수업목표에 창의성 사고계발도 포함되어야 한다고 주장하였다.

실제 대학의 영어통사론 수업에서 창의성 계발을 시도한 안성호(2011)는 학생들의 창의성 계발이 국가적 인재 양성의 중대 과제임을 인식하고 창의적 사고방법을 대학의 중등예비교사들 대상 교과목에 통합시키고자 하였다. 그는 통사론 과목에서 창의성 계발이 얼마나 적합한지 검토하고 실제 효과적인 창의성 계발을 위해 학습 경험, 문제의 포착/기술, 해결책 탐색, 그리고 적용 과정을 통하여 이루어지는 수업에서 학습자들이 스스로 자신의 학습을 성찰해보도록 하였다. 연구 결과 학생들은 수업 경험을 토대로 개념이나 규칙에 대한 문제제기, 해결법 모색, 가설 설정 과정 등을 성찰일지를 통해 피력함을 알 수 있었다. 그러나 구체적인 창의적 사고에 대한 민감성(sensitivity to creative thinking), 재정의하는 능력(redefinition: 기존에 통상적으로 사용하던 방식과는 다른 방식으로 고찰하고 지각하기) 그리고 평가하고 종합하는 사고 능력(synthetic thinking)이 학생들에게 절실히 필요함을 언급하였다.

최근 문용린 외 11인(2011)의 연구에서는 교과별로 연계성이 높은 창의성 및 인성 요소가 무엇인지 알아보기 위하여 각 교과영역의 현장교사들을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 그 결과 영어 교과의 특성과 가장 관련성이 높다고 여겨지는 창의성 요소에서는 ‘확산적 사고’, 정의적 요소에서는 ‘다양성’과 ‘개방성’이었다. 또한 인성 요소로는 ‘배려’와 ‘책임’이 영어 교과의 특성과 가장 관련성이 높다고 인식한 것으로 나타났다. 각 요소 별 교육 방법과 수업 활동의 예를 살펴보면 표 3와 같다.

표 3

창의성·인성개발을 위한 영어수업활동의 예(문용린 외 11인, 2011, p. 93-94)

창의성·인성 요소	교육 방법	영어수업활동의 예
확산적 사고 (인지적 요소)	PBL, CPS, 토의/토론	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 최신의 해외 핫뉴스에 대해 서로 다양한 의견 나누기 ▪ 훌륭한 인격을 표현하는 영어단어만으로 나를 표현하는 에세이 쓰기(예: responsible, honest, loyal) ▪ 주어진 단어들을 이용해 완전한 문장
다양성/개방성 (정의적 요소)	협동학습, PBL, 토의/토론, 프로젝트 수업	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 자신의 영어에 관한 과거 경험 공유하기(예: 여행지에서의 영어에 관한 에피소드 등) ▪ 영어를 사용하는 다양한 나라의 문화를 비교해보고 공통점과 차이점에 대해 이야기해보기 ▪ 영어속담 찾아보기(예: 한국 속담과 비슷한 영어권 나라의 속담 찾아 비교해보기)
배려 (인성 요소)	역할놀이, 프로젝트 수업	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 외국인의 입장에서 모르는 장소에 왔을 때의 감정이나 기분 이해하기(예: 한국말을 전혀 사용하지 않고 영어로만 길찾기나 교통편 알아보기) ▪ 외국인에게 꼭 안내해주고 싶은 한국의 명소나 자신의 학교에 대해 영어 안내책자 만들기(예: 관광안내 책자, 지역소식지 등) ▪ 장애우를 표현하는 영어단어를 찾아보고 한글단어와의 느낌 차이를 발표하기
책임 (인성 요소)	협동학습 체험학습	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모둠별로 친구에게 서로 영어 학습 도움 주기(예: 문장, 문법, 단어 등 공부방법 공유하기) ▪ 빈곤층이나 영어학습의 기회가 박탈된 계층에게 영어 지도하기(예: 단어카드 만들어 제공하기 등) ▪ 창의적 체험활동 후 감상문을 영어로 작성하기

*PBL(Problem-Based Learning), CPS(Creative Problem Solving)

인성 요소 중 특히 ‘배려’는 다른 사람의 소중함을 알고 타인의 입장과 상황을 개방적인 마음으로 이해할 수 있는 능력으로, 영어학습에 영향을 미치는 중요한 정의적 요인 중 하나인 감정이입(empathy)과 매우 유사하다고

할 수 있다. 감정이입은 ‘다른 사람의 입장이 되어 보는 것(putting yourself into someone else’s shoes)’을 말하는데, 이는 자신을 넘어 다른 사람의 감정과 경험을 이해하고자 하는 능력을 의미한다. 이 능력은 특히 외국어인 영어를 학습하기 위해 타문화권 화자들과의 원활한 의사소통을 위해서도 필수적인 요소로 작용한다. 이러한 감정이입 능력을 충분히 개발하기 위해서는 자신의 느낌이나 감정에 대한 인식과 지식이 우선적으로 요구되며 그리고 나서 타인과의 동일시가 가능하다(Brown, 2007).

3. 협동학습

1) 협동학습의 특성과 원리

협동학습은 학습문제 해결 과정에 참여하는 구성원들이 학습목표를 달성하기 위하여 소집단 형태로 학습하는 구조화된 수업방법이다. 80년대 이후 외국어 교육에서 기존의 교사 중심의 교수법에서 탈피하여 학생 중심, 학습자 참여나 구성주의적 지식의 개발을 유도하는 교수방법으로 전환되면서 소그룹 내에서 과제 중심의 협동학습이 적극적으로 활용되고 있다(정승영, 윤인숙, 2001; 최혜경, 2003; Kagan, 1994; Slavin, 1995). Johnson과 Johnson(1989)은 협동학습이란 협동적 목표를 수행하거나 학생들 자신의 목표를 성취하기 위하여 집단 내의 다른 학생들을 경쟁의 대상 또는 자신과 무관한 대상이 아닌 협력의 대상으로 인식하고 개별 학생의 목표 성취를 집단 내 다른 학생의 목표 성취에 기초하도록 집단을 조직하는 교수·학습방법이라고 하였다. Slavin(1995)도 협동학습을 정의하며 학생들이 그들 집단의 학업 수행에 근거해서 보상이나 인정을 받는 협동적 유인구조(cooperative incentive structure)와 공동 목표를 향해 소집단에서 함께 공부하는 협동적 과제 구조(cooperative task structure)를 활용하여 상호작용을 통해 학습을 극대화하기 위한 소집단 학습방법이라고 하였다.

협동학습의 효과와 교육방법의 장점에 대해서는 이미 많은 연구들이 입증하고 있는 바이다. 협동학습은 다양한 성취 기준의 학습자들이 한 모듬을 이뤄 동료끼리 가르치고 배우면서 학습 성취도 향상 뿐 아니라 사회성 계발과 자아 존중감 증진, 불안감 감소, 역할 수용능력 등의 정서적 발달 면에서도 긍정적 영향을 주는 것으로 나타났다(Calderson, Hertz-Lazarowitz & Tinajero, 1991; Oxford & Ehrman, 1993; Slavin, 1995). Crandall(1999)은 특히 협동학습이 외국어(영어) 학습에 영향을 미치는 정의적인 면을 함양하고 고취시키는데 유용하다고 주장하면서 다음과 같은 사실을 그 장점으로 들고 있다.

- 학습에 장애가 되는 불안 감소(reducing debilitating anxiety)
- 상호작용의 증진(promoting interaction)

- 이해가능한 입력과 출력 제공(promoting comprehensible input and output)
- 자신감과 자존감 고취(increasing self-confidence and self-esteem)
- 학습동기 고취(increasing motivation)

협동학습에는 학자에 따라 몇 개의 다양한 모델이 제시되고 있는데(Johnson & Johnson, 1994; Kagan, 1994; Sharan & Sharan, 1992; Slavin, 1995), 각 모델에 따라 협동학습의 활동들도 매우 다양하다. 그 중 성취과제 분담 모형(STAD: Student Teams Achievement Division), 함께 학습하기(Learning Together), 자율적 학습활동(Co-op Co-op), 과제 분담 학습(Jigsaw), 집단 조사(Group Investigation) 등이 대표적인 예이다(Jacobs, 2006). 이러한 협동학습 모델이나 활동들은 명칭이나 유형이 매우 다양하지만 공통적인 기본 특성과 원리를 찾아 볼 수 있는데 이를 요약하면 다음과 같다(Crandall, 1999; Kagan, 1994; McCafferty, Jacobs & Iddings, 2006).

- ① 긍정적 상호 의존(positive interdependence): 협동학습에서는 상호작용의 목적이 각자 맡은 역할 수행을 통해 과제를 완성하는 것인데, 긍정적인 상호 의존은 개개인이나 모둠의 성과가 서로 간에 긍정적으로 연계되어 있을 때 나타난다. 이런 점에서 개개인 각자의 역할이 전체 목표 달성에 매우 중요한 위치를 차지하며 모둠의 성공 여부는 각자의 노력에 의존할 수밖에 없다.
- ② 면대면, 동시다발적인 상호작용(face-to-face, simultaneous interaction): 협동학습은 보통 짝이나 4~6명의 모둠 구성을 통해 상호작용이 일어나는데, 이는 전통적인 교실 수업에서 흔히 볼 수 있는 교사와 학습간의 순차적 구조가 아닌 학생들이 동시 다발적으로 얼굴을 서로 마주 대하며 상호작용하는 원리이다. 협동학습의 모둠은 보통 이질 집단으로 구성되며 학습자의 능력과 특성에 따라 각자 다른 역할들이 주어지게 된다(예: 나누미, 기록이, 이끄미, 칭찬이, 시간 지킴이 등).
- ③ 개인의 책무성(individual accountability): 협동학습의 개인적 책임 제도는 자신이 기여해야 할 분명한 역할의 배정과 그 맡은 영역의 평가를 통해서 이루어진다. 즉 자기 영역의 학습과제나 설명회, 작품에 대해 고유한 책임을 짐으로써 개인적인 책임을 형성해가게 되는데, 여기서 개인의 책임과 과제 완성에 대한 자기 평가나 보상제도를 통해 무임승차자(free rider) 양성을 방지하고 개인의 성취가 다른 모둠원에게도 영향을 미친다는 사실을 알게 하는 것이 중요하다.
- ④ 모둠 활동을 통한 사회적 기술 개발(development of small group social skills): 협동학습이 성공적으로 이루어지기 위해서는 언어적 기술뿐 아니라 상호간의 신뢰와 원활한 의사소통을 위한 사회적 기술 개발이 필요하다. 여기에는 공평하게 순서 지키기, 다른 사람을 격려하기,

경청하기, 칭찬하기, 도움 구하기, 의견 적절히 표현하기 등의 모둠 간의 상호작용 기술과 명확히 하기, 이해여부 확인하기, 정보 구하기 등의 의미 협상 기술이 포함된다.

협동학습을 효과적으로 운영하기 위해서는 교사의 운영 기술, 긍정적인 학습분위기 조성, 학생들의 협동하려는 마음과 협동 기술 등이 모두 포괄적으로 고려되어야 한다. 협동학습에서의 교사는 전통적인 교실에서의 교사와는 전혀 다른 역할이 요구된다. 교사는 우선 학생 각자가 서로에게 보다 쉽고, 동등하게 다가갈 수 있는 교실 배치를 해야 하며 무엇보다도 협동학습에 필요한 사회적 기능을 충분히 훈련시켜야 한다. 또한 모둠 활동 중인 모든 학생들의 주의를 자신에게 집중시키고 소란해지는 것을 적절히 조절할 수 있는 침묵 신호도 활용할 수 있어야 한다.

2) 협동학습의 구조

협동학습에 접근하는 방식은 크게 세 가지 경향으로 나누어진다. 이는 구조 중심 방식(The Structural Approach), 공동 학습(Learning Together), 그리고 패키지 교육과정(the Curriculum Specific Package)이다(McCafferty, Jacobs, & Iddings, 2006). 본 연구에서는 Kagan(1994)에 의해 주로 개발된 구조 중심 방식을 중심으로 논의하고자 한다.

Kagan(1994)은 앞서 논의한 협동학습의 4가지 원리, 즉, 긍정적 상호 의존,면대면 동시다발적 상호작용, 개인의 책무성, 그리고 사회적 기술 개발이 모둠 활동을 통해 효과적으로 이루어지기 위해서는 특정 목적에 맞는 구조를 잘 선택해서 사용해야 한다고 주장하였다. 그가 제시한 협동학습 구조(Cooperative Learning Structures)는 그 기능에 따라 학급 세우기(Class Building), 모둠 세우기(Team Building), 의사소통 기술(Communication Skills), 정보 교환(Information Exchange), 암기숙달 학습(Mastery), 사고력(Thinking Skills) 개발 등 여섯 가지 범주로 분류된다. 각 범주 별로 협동학습 구조들을 제시하면 다음 표 4에서 보는 바와 같다.

표 4
협동학습 구조의 분류(Kagan, 1994)

구조 분류	구조의 기능	협동학습 구조의 예
학급 세우기	학기 초에 모둠 형성과 공동 과제설정 등을 위해 필요	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동심원(Inside-Outside Circle) ▪ 돌기-얼음-짚(Mix-Freeze-Group) ▪ 학급 과제(Class Projects)
모둠 세우기	모둠 구성원들끼리 같은 모둠이라는 신뢰감과 공동체 의식 함양	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 모둠 인터뷰(Team Interview) ▪ 둘러가며 쓰기(Roundtable) ▪ 이구동성(Simultaneous Shouting)

의사소통 기술	서로의 대화를 원활하게 유지하며 효과적인 모둠 활동을 하도록 도움	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 말하기 카드(Talking Chips) ▪ 가치 수직선(Value Lines) ▪ 같은 점-다른 점(Same-Different)
정보 교환	모둠 내 또는 모둠 간 지식이나 정보를 공유할 수 있도록 도와주는 방식	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3단계 인터뷰(Three-Step Interview) ▪ 짝 바꿔 이야기하기(Roundrobin) ▪ 전시장 관람(Gallery Tour)
암기숙달 학습	학습 내용을 암기하기 위해 사용됨	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 플래시카드 게임(Flashcard Game) ▪ 문체던지기(Toss-A-Question) ▪ 짝 점검(Pair Check)
사고력 개발	학습자들 간에 상호작용 통해 통합적으로 사고할 수 있도록 도움	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 역할별 브레인스토밍 (4S Brainstorming) ▪ 짝 토론(Pair Discussion) ▪ 생각-짝-나눔(Think-Pair-Share)

위에서 소개한 다양한 협동학습 구조들은 수업 활동이나 목표에 따라 동시에 여러 가지의 기능으로 활용될 수 있다. 가령, ‘짝 바꿔 이야기하기(Roundrobin)’ 구조는 학급 세우기, 모둠 세우기, 정보 교환 등 이 세 가지 모두에 사용 가능하다. 실제 영어수업에서는 영어의 4가지 기능을 가르칠 때 그 수업 내용과 학습목표에 따라 적절한 구조를 선택할 필요가 있다. 또한 앞서 말했듯이 협동학습은 다양한 구조를 사용하는 만큼 학생들의 통제가 필수적이므로 사용되는 구조들이 단계별로 넘어갈 때 그 구조의 사용법에 대해 분명히 알려 주어야 한다.

협동학습에서 제시한 구조들은 언어적, 인지적, 사회적 영역에 걸쳐 예상 효과를 추측할 수 있도록 고안되어 있고(Kagan, 1994), 구조마다 나름대로 그 기능과 효과 영역도 다르다. 이 중 영어 의사소통능력을 신장시키면서 구성원간의 상호작용을 최대한 유도하는데 유용한 협동학습 구조들을 몇 가지 소개하자면 ‘동시다발적 돌아가면서 쓰기(Simultaneous Roundtable)’, ‘3단계 인터뷰(Three-step Interview)’, ‘짝 바꿔 이야기하기(Roundrobin)’, ‘말하기 카드(Talking Chips)’, ‘전시장 관람(Gallery Tour)’ 등을 들 수 있다.

‘동시다발적 돌아가면서 쓰기’는 어떠한 주제에도 사용될 수 있는 간단한 협동학습 구조이다. 단원 도입 단계에서 내용과 관련된 모둠 세우기 활동으로, 주제와 관련하여 다양한 아이디어나 답을 한 장에 돌아가면서 쓰도록 하는 것이다. 동시다발적 돌아가면서 쓰기는 모둠 구성원 숫자만큼의 종이를 동시에 돌려서 답이나 결과물을 쓰도록 한다. 예를 들어, 식품 조사를 하는 모둠에서의 돌아가면서 쓰기는 각 식품군을 대표하는 종이 한 장씩을 가질 수 있다.

‘3단계 인터뷰’는 모둠내의 정보 교환을 활발하게 하는 구조로 4명 1조에서 가장 효과적으로 적용될 수 있다. 1단계에서 학생들은 짝을 짓고, 한 명은 인터뷰를 하는 사람이 되고 다른 한 명은 인터뷰를 받는 사람이 된다. 2단계에서는 서로 역할을 바꾼다. 3단계에서는 돌아가면서 말하기를 하는데, 각자 돌아가면서 인터뷰를 통해 알게 된 것을 모둠에 발표하도록 한다.

인터뷰 내용은 무엇이든지 가능하며 학습 단원과 관련된 주제에 대한 개인적인 경험을 나누는데 유용하다. 특히 상대방의 말을 경청하여 이를 자신의 말로 다시 요약해서 모둠에 발표를 해야 하므로 영어 말하기와 듣기 활동으로 적합하다고 하겠다.

‘짝 바꿔 이야기하기’는 모둠원들 간의 정보 교환 구조로 모둠 세우기, 또래 가르치기, 개념 발달시키기 등을 통해 짝끼리 긍정적인 상호의존관계를 유지하도록 한다. 학생들은 모둠 내에서 짝을 이루어 돌아가면서 정보를 교환하게 되는데, 다른 짝과 함께 의견의 공통점 및 독특성에 대해 토론하도록 유도한다. 짝끼리 돌아가면서 쓰거나 말하기는 수업 예비 단계나 도입 부분 활동으로 유용하다.

‘말하기 카드’ 구조는 모둠원들 간의 동등한 발언과 참여를 증진시키고 긍정적인 의사소통 형태를 발전시키는데 도움을 준다. 모둠간의 브레인스토밍이나 주제에 대한 의견을 토론할 때 사용할 수 있는데, 학생들이 말을 하려면 우선 말하기 카드를 먼저 제시해야 한다. 자기 카드를 다 사용하고 나면 다른 모둠원이 모두 사용하기 전에는 말을 해서는 안된다. 이 방법은 모둠에서 너무 적극적이거나 또는 소극적인 학생들에게 골고루 말하기 참여를 유도함으로써 누구도 이야기를 독점할 수 없도록 하여 동등한 참여를 내면화시키게 되는 장점이 있다.

‘전시장 관람’은 모둠별로 완성한 작품을 동시에 발표하면서 모둠간의 정보를 교환할 수 있는 구조이다. 학생들은 교실 안을 돌아다니면서 모둠별로 완성한 작품이나 과제들을 보고 조언을 하게 되는데, 이는 미술관이나 전시장의 작품을 관람하는 형태와 유사하다. 때때로 모둠별 과제 옆에 빈 종이를 놓아두어 조언이나 작품평을 쓰도록 할 수도 있고, 모둠원들이 각자 흩어져서 서로 다른 모둠의 작품들을 보고 와서 자기 모둠에게 발표하는 형식으로도 진행할 수 있다.

이상 구체적으로 소개한 다섯 가지 구조를 영어 의사소통능력 신장과 모둠간의 정보교환을 통한 상호작용 측면에서 그 특성을 구분하여 표로 제시하면 다음 표 5와 같다.

표 5

영어 의사소통과 상호작용 촉진에 유용한 협동학습 구조들의 예

	모둠 세우기	정보 교환	의사소통기술
동시다발적 돌아가면서 쓰기	√	√	
3단계 인터뷰		√	√
짝 바꿔 이야기하기	√	√	
말하기 카드		√	√
전시장 관람		√	√

III. 창의·인성 개발을 위한 중등영어 수업 모형과 적용방안

1. 창의적 사고 기법과 협동학습 구조의 결합을 통한 수업활동

여기서는 본 연구에서 개발한 창의적 사고기법과 협동학습 구조를 결합한 영어 수업 활동들을 제시하고자 한다. 앞서 살펴보았듯이, 영어 교과에서 개발될 수 있는 대표적인 창의성 요소는 ‘확산적 사고’이며 인성 요소는 ‘배려와 책임’임을 알 수 있다. 본 연구에서는 이러한 창의성 및 인성 요소 개발을 위하여 창의성 교육의 인지적 측면과 정서적 측면을 고려하였고 가장 적합한 교육방법으로 협동학습을 채택하였다. 이는 협동학습이 사고력 개발뿐 아니라 학습자간 상호작용을 통해 영어 사용을 최대한 유도하고 학습자의 정의적 요소인 배려심과 책임감 함양에 유용하게 쓰일 수 있다고 판단되기 때문이다.

기존의 창의성 적용 영어수업에서도 창의성의 한두 가지 요소를 중심으로 다루었고, 또 협동학습도 하나의 교수방법으로 영어수업에 활용되어 왔다. 이와 달리 본 연구에서는 확산적 사고기법과 협동학습 구조에 녹아있는 창의성 및 인성 요소를 고려하여 통합적으로 다루고자 시도하였다. 이에 따라 개발된 수업활동들은 실제 수업에서는 더욱 호기심을 증진하고 다양한 학습경험을 유도하도록 고안된 것이다. 모듈 간의 상호작용을 최대화하고 창의적인 사고력을 도모할 수 있는지 몇 가지 영어 수업활동들의 개요와 절차를 소개하면 다음과 같다.

1) 마인드맵과 동시다발적 돌아가면서 쓰기의 결합 사례

<개요>

한 가지 주제나 개념의 중심 이미지에서 시작하여 세부적인 이미지로 확산시켜 나가는 마인드맵 활동을 모듈이 함께 돌아가면서 정보를 나열하고 정리함으로써 모듈 생각그물을 완성하는 활동이다. 모듈원들의 생각을 모아 모듈 마인드맵을 통하여 다양한 아이디어를 정리할 수 있어 읽기 전 활동이나 모듈별 글쓰기 사전 활동에 활용 가능하다.

<절차>

- ① 교사가 주제를 제시한다(예: culture).
- ② 교사가 도화지와 색 사인펜을 모듈별로 나눠준다.
- ③ 각 모듈원이 동시에 자기에게 주어진 하나의 소주제(예, food)에 대해 마인드맵을 그린다.
- ④ 교사의 지시에 따라 종이를 90도 방향으로 돌려가며 마인드맵을 완성해 간다. 다른 모듈원이 그린 부분부터 이어서 마인드맵을 그린다.

- ⑤ 한 바퀴 돌리면 하나의 모듈 마인드맵이 완성된다.
- ⑥ 개인별로 서로 다른 색 사인펜을 사용하면 개인적 책임을 높일 수 있다.

2) 속성열거법과 3단계 인터뷰의 결합 사례

<개요>

속성열거법은 주어진 문제를 속성 수준에서 분석하여 새로운 아이디어를 산출하는 기법이다. 핵심적인 주제나 문제에 대해 정확하게 파악한 후 그 특징을 명사적 속성, 형용사적 속성, 동사적 속성의 세 종류로 구분하여 아이디어를 나열하도록 한다. 각자 고안한 아이디어를 모듈 내에서 3단계에 걸쳐 짝 및 모듈과 나눔이 이루어지도록 하는데, 활발한 정보 교환을 통해 듣기 및 말하기 활동이 강화되는 유익한 점이 있다.

<절차>

- ① 단원과 관련된 주제(예: 내가 살고 싶은 집, 내가 원하는 직업 등)에 대한 속성이나 특성을 모듈원 각자가 나열하되 명사, 형용사, 동사로 구분하여 적도록 한다.
- ② 각자가 완성한 아이디어 목록을 1단계에서는 둘이 짝을 지어 한 사람은 인터뷰를 하는 사람이 되고 다른 한 명은 인터뷰를 받는 사람이 된다.
- ③ 2단계에서는 서로 역할을 바꾸어 인터뷰를 진행한다. 이때 상대방이 말하는 것을 잘 경청하면서 질문하는 것이 중요하다.
- ④ 3단계에서는 돌아가면서 말하기를 하는데, 각자 돌아가면서 짝과의 인터뷰를 통해 알게 된 것을 모듈에서 발표하도록 한다.

3) 강제결합법과 짝 바꿔 이야기하기의 결합 사례

<개요>

강제결합법은 서로 관계가 없어 보이는 어떤 사물이나 아이디어를 강제로 연결시켜 봄으로써 새로운 아이디어를 생성하는 기법이다. 이 기법은 아이디어 생성에 어려움을 느끼는 학습자들이 보다 쉽게 기대 이상의 아이디어를 이끌어낼 수 있도록 유도하는데, 고정된 사고의 틀에서 벗어나 새롭게 탐색하는 기회를 제공하는 개방적인 사고력을 향상시킨다는 점에서 활용 가치가 크다. 생성된 아이디어를 들씩 짝을 이루어 의견을 교환하도록 하는데, 이때 서로 호기심을 갖고 상대방의 말에 적극적으로 경청하고 칭찬하는 태도가 중요하다.

<절차>

- ① 단원과 관련된 주제(예: 친구, 미래의 학교 모습 등)를 서로 상관이 없는 사물(자신이 좋아하는 과일, 동물, 물건 등)과 결합하여 그림으로 표현하도록 한다.
- ② 모둠 내에서 짝을 이루어 돌아가면서 정보를 교환한다.
- ③ 다른 짝과 함께 의견의 공통점이나 독창적인 부분을 나누면서 토론하도록 한다.

4) 브레인라이팅과 말하기 카드의 결합 사례

<개요>

브레인라이팅은 칠판의 브레인스토밍이라는 별명처럼 모둠원들이 발상 결과를 말하지 않고 자신의 생각을 종이에 기록한 다음 발표하게 하는 창의적 사고기법이다. 각자가 쓴 것을 돌아가면서 발표를 하되 한 번에 한 가지씩만 말하기 카드를 제시하면서 발표하도록 한다. 이 방법은 자신의 생각을 거리낌 없이 발표하는데 소극적인 학습자들에게 더욱 효과적일 뿐만 아니라 말하기 카드와 브레인라이팅을 결합하여 영어 쓰기와 말하기 기능을 통할 수 있다.

<절차>

- ① 모둠원 각자에게 4장(2장 이상)의 종이(A4 4절지)를 나눠준다.
- ② 각기 정해진 주제(예: 친구들의 고민사항에 대해 충고하기)나 학습지(예: 문법적 기능)에 문장이나 표현을 쓰도록 한다.
- ③ 모둠원이 모두 카드를 완성하면 말하기 카드를 제시하면서 발표를 하고, 발표한 카드는 책상 중앙에 둔다. 자기 카드를 다 사용하고 나면 다른 모둠원이 모두 사용하기 전에는 말을 해서는 안된다.
- ④ 학습한 문법적 기능들을 활용하여 각자 자유롭게 영어 문장을 한 문장씩 타드에 적어 발표하도록 한 후, 짝끼리 서로 오류가 있는 문장을 확인하고 수정해보도록 유도할 수도 있다.

5) 스캠퍼와 전시장 관람의 결합 사례

<개요>

스캠퍼(SCAMPER)는 여러 단계의 질문을 통해 새로운 아이디어의 산출이나 대안을 강구하는 창의적 기법이다. 전시장 관람은 모둠별로 창의적이고 상상력을 요구하는 결과물(예: 모둠별로 만든 만화, 발명품 등)을 모둠 간에 서로 나누도록 하는데, 이는 보통 한 단원을 마무리하는 단계에서 모둠 간의 정보 교환을 유도하고 동시다발적인 영어 사용을 가능하게 하는 매우 유익할 활동이라 할 수 있다.

<절차>

- ① 생활에 필요한 발명품이나 기존의 방식이 아닌 새로운 대안을 마련하기 위한 문제해결 기법으로 스캬퍼(SCAMPER)를 사용하는데, 다음과 같은 질문에 대해 구체적인 내용으로 아이디어를 창출하도록 유도한다.
- ② S: 다른 것으로 대체(substitute) 한다면? C: 아이디어들을 결합(combine)시키면? A: 이것과 비슷한 또는 다른 어떤 것을 적용(adapt)한다면? M: 변형(Modify), 확대(Magnify), 축소(Minify) 하면? P: 다른 용도(put to other uses)로 하면? E: 이것을 없애버리면(eliminate)? R: 재배열(rearrange)하거나 거꾸로 하면(reverse)?
- ③ 모듈별로 각 질문이 포함된 아이디어 산출지를 하나씩 주고 질문에 대해 영어로 답을 하거나 그림 등으로 시각화하도록 하여 모듈별로 완성토록 한다.
- ④ 한 명의 모듈원이 작품을 설명하는 동안 나머지 모듈원은 각자 흠어져 서로 다른 모듈의 작품을 돌아다니며 관람한다.
- ⑤ 때때로 모듈별 과제 전시 옆에 빈 종이를 놓아두어서 다른 모듈원들이 조언이나 평가를 할 수도 있다.

다음 표 6은 이러한 창의적 사고 기법과 협동학습 구조의 결합을 통해 개발 가능한 창의성, 인성 요소와 이를 실제 영어수업에서 구현할 때 가능한 수업활동의 예를 요약해주고 있다. 좀 더 구체적인 수업 모형은 다음 절에서 논의하고자 한다.

표 6

창의적 사고 기법과 협동학습 구조의 결합 예

창의적 사고 기법 + 협동학습 구조	창의·인성 요소	수업활동 및 단계
마인드 맵 + 동시다발적 돌아가면서 쓰기	유창성, 융통성, 과제집착력/책임	특정한 문화권에 대한 탐색을 위해 마인드맵을 하면서 구성원이 동시에 돌아가면서 목록을 작성(도입/전개)
속성열거법 +3단계 인터뷰	유창성, 독창성, 분석적 사고/책임, 배려	자신의 원하는 job과 연관된 속성이나 특징을 나열한 후 짝과 인터뷰한 결과를 모듈에서 발표(전개)
강제결합법 + 짝 바꿔 이야기하기	융통성, 독창성, 민감성/	'friend'의 특징을 다양한 사물이나 동물에 비유하여 그린 후 짝과 함께 나눔(전개).
브레인라이팅 + 말하기 카드	유창성, 융통성/배려, 정직	문화탐색 프로젝트를 통해 배운 점을 반성적 질문지에 각자 쓴 후 말하기 카드를 제시하면서 발표(정리)
스캬퍼 + 전시장 관람	유창성, 독창성, 정교성/책임,	기존의 간식습관을 반추하고 단계별 아이디어를 생성한 후 건강한 간식 대안을 그룹별로 동시에 발표(전개/정리)

2. 창의성 기법과 협동학습 결합을 통한 영어수업 모형

앞에서 창의성 기법 중 확산적 사고를 돕는 기법과 학습자간의 적극적인 상호작용을 통한 정보 교환이 일어날 수 있는 협동학습 구조를 결합한 수업활동의 예를 살펴보았다. 이 절에서는 영어 교과에서 창의·인성 교육을 구현하기 위한 가능한 수업 모형 개발 원칙에 대해 먼저 살펴본 후 본 연구에서 개발하고자 하는 중학교 수업에서 적용 가능한 창의·인성 수업 모형, 수업 지도안, 그리고 평가방안을 제시하고자 한다.¹

1) 창의·인성 수업 모형 개발

학교 교과를 통한 창의성 교육 모형에 관하여 Swartz와 Parks(1994)는 교육과정 맥락 속에서 사고 기술을 직접적으로 가르치도록 하는 융합수업 모형(infusion lesson)을 제시하였다. 이 방법은 정규 교육과정과 상관없이 사고 기술만 따로 가르치는 직접적인 사고 교수방법이나 교육과정 내용 속에서 사고력을 촉진시키는 방법과는 구분된다. 이 융합 모형에서는 가르치고자 하는 사고 기술을 명시적으로 제시하고 학생들로 하여금 교과내용을 습득하면서 동시에 사고 기술을 배우도록 유도하고 있다. 융합수업은 교과내용 지식 목표와 사고 교육 목표를 동시에 제시하고 이 두 가지를 모두 성취하는 방향으로 수업을 설계하도록 하고 있다. 그러나 실제 수업에서는 교과내용보다는 사고 기술 쪽으로 치우친 경향이 있어 수업에서 적용 시 교과내용을 먼저 충분히 이해하고 숙달한 후 사고 기술을 다루는 것이 바람직할 것으로 제안되었다(조연순 외 2인, 2008).

강남준 외 7인(2011)의 영어과 창의·인성교육 수업 모형 개발 연구에서는 창의성과 인성이 들어간 활동을 기존 교과서 단원에서 어떤 방식으로 다룰 지에 따라 세 가지 수업 모형을 제시하였다. 첫 번째 모형은 한 단원의 일부 차시만 창의와 인성이 들어간 활동을 포함시키고 나머지 차시는 교과서 내용을 그대로 다루는 방식이다. 두 번째 모형은 한 단원의 모든 차시마다 창의와 인성 활동을 포함시키는 것이다. 세 번째 모형은 한 단원 중 처음 1-2 차시에 그 단원의 관련 단어들 중심으로 창의와 인성이 들어간 활동을 하는 것을 말한다. 이를 표로 제시하면 다음 표 7과 같다.

¹ 본 연구에서 제시한 수업 모형 및 수업 지도안은 한종임 외 17인(2013)의 연구에 근거를 두고 있다.

표 7
창의·인성 활동의 포함 방식에 따른 수업 모형

수업 모형	내용 및 수업 진행 방식	적용 수준
수업 모형 I	하나의 단원 중 몇몇 차시(처음 1차시 또는 끝의 두 차시)에 창의와 인성적 활동을 프로젝트 형식으로 적용	초·중·고
수업 모형 II	하나의 단원 중 각 차시에 창의와 인성적 활동을 포함시킨 수업 모형	초·중·고
수업 모형 III	하나의 단원 중 처음 1~2차시에 각 과의 관련 단어들을 선택하여 창의와 인성을 유도하는 활동 적용	고등

(강남준 외 7인, 2011, p. 38)

본 연구에서 개발한 수업 모형은 Swartz와 Parks(1994)이 제시한 교과내용과 사고 기술을 동시에 배우도록 하는 융합수업 모형을 적용하되, 영어 교과 특성 상 내용교과가 아닌 언어기능 위주의 교과이기에 타교과에서 다룬 소재나 학습 내용을 연계한 교과간 융합적 접근을 시도하였다. 영어교육에서 영어 의사소통능력을 배양함과 동시에 관련된 주제의 타교과 내용을 학습하는 내용중심교수법(content-based instruction)은 몰입교육뿐 아니라 일반 영어수업에서도 많이 활용되고 있다. 또한 위의 표 7의 수업 모형 I과 유사한 방식을 채택하여 한 단원 중 마지막 2~3 차시에 창의·인성 중심 활동을 포함시켜 앞 차시에서 익힌 기본적인 표현들을 심화·복습하도록 고안되었다. 마지막으로 창의적 사고 기법과 협동학습 구조를 결합한 수업활동들이 수업의 흐름 중 자연스럽게 포함되어 학습자들의 흥미와 관심을 유도하도록 구성하였다.

창의성 교육이 실제 학교 수업을 통해 어느 정도 실행되고 있는지 평가하는 방안에 대해서는 다양한 논의가 있으며 어떤 대상을 어떤 목적으로 평가하나에 따라 그 절차나 방법이 달라진다(김진숙, 2010; 조연순 외 2인, 2008; Amabile, 1989). 창의성 평가를 위해 교사가 실제로 활용할 수 있는 자료로 학생들의 행동과 수행 자료, 학생들의 자기보고 자료, 평가 척도표, 검사지 등을 들 수 있다(조연순 외 2인, 2008). 창의·인성 중심의 영어 수업에서도 영어수업의 언어 목표뿐 아니라 창의성과 인성 요소에 대한 평가도 병행되어야 하나 영어 교과에서 창의성을 평가하는 방안에 관한 연구는 거의 전무한 실정이다. 이에 본 연구에서는 협동학습을 통한 모둠간의 학생들의 행동과 수행 자료에 근거하여 그룹 및 개인별 교사평가 방안을 제안하였다.

이상에서 논의한 본 연구의 창의·인성 수업 모형 개발 원칙에 입각하여 중학교 2학년 대상 수업 구성 방안을 제시하면 다음 표 8과 같다

표 8
창의·인성 수업 모형 개발을 위한 수업 설계

수업 구성 원칙	내 용
단원의 차시 구성	교과서 중심 수업 5차시 + 창의·인성 수업 3차시(6-8차시)
수업 목표	창의성 목표+ 인성 목표+ 언어기능 및 언어형식 목표 제시
타교과 단원	중학교 2학년 기술·가정(교학사) 2. 청소년의 생활 1) 청소년의 영양과 식사
교과내용	청소년기에 건강한 식생활을 하기 위해 알아야 할 영양소와 건강의 관계
관련 영어 교과서 단원	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 미래엔컬처 2학년(최인철 외) 2과 “An Answer to My Skin Problem” ▪ 두산동아 1학년(이병민 외) 9과 “A Healthy Life” ▪ 금성출판사 1학년(장경렬 외) 5과 “How Healthy Are You?” ▪ 천재교육 1학년(이재영 외) 2과 “Healthy Habits” ▪ 천재교육 2학년(함순애 외) 2과 “Time to Eat Right”
교수-학습 활동/ 수업 흐름	과업중심(task-based) 학습 활동을 바탕으로 한 모듈별 과업 제시(건강한 식단표 작성) 과업준비(Pre-task)→과업진행(While-task) →과업 마무리(Post-task)
수업형태	협동학습
창의인성 기법/ 협동학습 구조	브레인스토밍, 스캠퍼(SCAMPER)/ 생각-짝-나눔(Think-Pair-Share), 전시장 관람(Gallery Tour)
평가 계획	모듈 활동에 대한 그룹별 교사평가(창의, 인성 요소 포함) 모듈 활동 후 개인별 교사평가(언어, 창의성, 인성 요소 포함)

교과간 융합적 접근에 입각하여 창의성 기법과 협동학습을 활용한 창의·인성 영어과 수업 모형을 제시하면 다음 표 9와 같다.

표 9
창의·인성 중등수업 모형

차시	단계	교수-학습 활동	창의·인성기법/ 협동학습	창의·인성 요소
1 차 시	Pre-task (과업준비 및 정보수집)	1. 패스트푸드를 계속 먹었을 때 몸과 마음에 생기는 현상에 대해 비디오를 보고 느낀 점 나누기	브레인스토밍	호기심, 유창성, 융통성
		2. 건강한 생활습관에 대한 질문지 활동	생각-짝-나눔 (Think-Pair-Share)	
		1. 기술가정과 선행지식 이끌어내기(교과내용 강화) 2. 영양소 관련 기초 영어어휘 연습하기		탐구력, 확산적 사고
		몸에 좋은 음식과 그렇지 않은 음식에 대한 분류 및		문제해결력 분석력

		평가		
2차시	While-task (문제 찾기 및 문제 해결)	포스트를 보여주며 ‘You are what you eat’의 의미 생각해보도록 하기	브레인스토밍	유창성, 호기심
		전날 먹은 간식을 표에 적어보면서 자신의 식습관, 건강상태에 대해 반추하기		분석력
3차시	Post-task (과업 마무리)	1. 식습관 개선을 위한 아이디어 창출 방안으로 SCAMPER 기법을 활용하여 간식의 대안을 찾아보기 2. 모둠 간에 만든 대안을 돌아다니며 관람하기	스캠퍼 (SCAMPER) 전시장 관람(Gallery Tour)	융통성, 독창성, 정교성
		여러가지 정보를 바탕으로 하루 분량의 식단표를 모듈별로 작성 모듈별로 만든 식단표를 발표하고 가장 건강과 피부에 좋은 식단표 선정		다양성, 과제집착력 의사소통력,

2) 창의·인성 수업 지도안 및 교사 평가지 예시

표 9 에 제시한 수업 모형 중 창의성 기법의 브레인스토밍 및 스캠퍼 기법과 협동학습의 전시장 관람이 결합된 2차시 수업 지도안과 교사평가를 제시하면 다음 표 10, 그림 1과 같다.

표 10
창의성 기법과 협동학습을 적용한 수업 지도안의 예

학습 단원	Lesson 2. An Answer to My Skin Problem	학습대상	중학교 2학년
학습 주제	건강한 삶을 영위하기 위해 필요한 음식의 중요성에 대해 학습한다.	차시	2/3차시
수업 형태	협동학습	학습자료	Worksheet, Internet, PPT
학습 목표	창의적 목표	1. 몸에 좋은 간식과 좋지 않은 간식을 구분하여 평가함으로써 분석적 사고와 비판적 사고를 기를 수 있다. 2. 스캠퍼(SCAMPER)기법을 활용하여 다각적 측면에서 간식에 대해 개선하고 수정함으로써 융통성, 독창성, 그리고 정교성을 함양할 수 있다.	
	인성적 목표	1. 자신의 식습관을 평가해봄으로써 스스로 자신의 몸을 책임지고 관리하도록 하며 바른 음식을 선택할 수 있는 의사결정능력을 기른다. 2. 모둠 간 발표를 하면서 각자의 역할에 대한 책임감과 다른	

모둠의 발표에 공감하고 조언함으로써 배려심을 기른다.

언어 기능	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 반대하기: I don't think that's a good idea. ▪ 음식 권유하기: Would you like to have some sandwiches? 		
언어 형식	<ul style="list-style-type: none"> ▪ When I study at night, instant noodles are my only friend. ▪ I stopped eating fast food because I wanted to get my clean skin back. 		
학습 과정	교수-학습활동	창의성기법 및 협동학습 요소	자료 및 유의점

1. You Are What You Eat

- ♦ 아래의 포스터를 학생들에게 보여주며 You are what you eat의 의미를 생각해 보도록 한다.



□ 이미지 출처: http://thenakedgardner.com/wp-content/uploads/you_are_what_you_eat.jpg

브레인스토밍 PPT (포스터)

유창성
호기심

학생들이
적극적으로
참여하도록
한다.

도입

CLASSROOM ENGLISH TIP

T: Look at the poster! It says "You Are What You Eat." Do you know what it means? Do you really feel you are what you eat?

2. What I Had for My Snacks Yesterday

- ♦어제 하루 동안 먹은 간식을 표에 적어보도록 한다.
- ♦어제 하루 동안은 아니더라도, 평소에 먹는 간식이나 음료수, 간식 시간대, 장소 등을 모두 빠짐없이 기록하도록 한다.
- ♦모둠원들이 서로의 간식 list를 자유롭게 나누도록 돕는다.

CLASSROOM ENGLISH TIP

T: Do you like to have snacks? What are your favorite snacks? Did you have some snacks last night? Now, fill out the worksheet with snacks that you had yesterday. Try to write the nutritional facts and calories, too.

유창성
융통성
분석력

Worksheet

	<p>S: OK. T: When you finish your worksheet, please share it with your group. Who had the best choice for snack? Who had the worst choice? Do you think you made the best snack choice?</p>	
<p>전개</p>	<p>3. Make the Best Snack Choice- The SCAMPER Way ♦ 모듈원이 작성한 표 중 건강에 가장 해롭다고 여겨지는 snack list를 하나 선택하도록 한다. ♦ 다른 것으로 대체하거나 결합 또는 제거하는 등 SCAMPER 기법을 적용하여 건강한 간식표를 작성토록 한다. <2차시 수업 활동지 부록 1 참조></p> <p>CLASSROOM ENGLISH TIP T: Now, we will find ways to make smart and creative choices for snacks, using a tool called SCAMPER. Do you know what SCAMPER means? S: No. T: Let me explain what SCAMPER means first. In the dictionary, 'scamper' means 'to run with quick short steps, like a child or small animal'. But here, each letter of SCAMPER represents one word. Please look at the ppt slides. (기법은 한글로 설명)</p>	<p>SCAMPER 기법이 무엇인지 PPT를 사용해서 한국어로 설명한다.</p> <p>SCAMPER</p> <p>학생들이 단계를 따라 새로운 아이디어를 찾아보도록 유도하되 몇 가지만이라도 적용해볼 수 있도록 관심을 자극한다.</p> <p>응통성 독창성 정교성</p>
<p>정리</p>	<p>4. Group Presentation & Evaluation of Snack Choices ♦ 모듈별로 SCAMPER를 통해 개선한 간식표를 모듈 간에 동시에 정보를 교환하는 방식으로 발표한다. ♦ 각 모듈에서 한 명만 남아서 발표를 하고(중간에 발표자 서로 교환) 나머지 셋은 다른 모듈의 과제를 돌아보고 평가한다. ♦ 가장 창의적으로 개선하고 보완한 간식표를 선정한다.</p> <p>CLASSROOM ENGLISH TIP T: Now, you will share your group's SCAMPER with the class. This time, instead of groups taking turns to share their work, I want all groups to share their work with others at the same time. This is called 'Gallery Tour.' S: How do we do that? T: Let me explain. First, one student in each group stays in his place while other students in the group move to visit the next group. Second, the student who stays behind will explain about his group's SCAMPER worksheet. You don't</p>	<p>모듈간에 서로 발표 시 창의적 해결 방법에 의해 얼마나 독창적이고 다양한 방법으로 간식에 관한 대안을 제시했는지 평가를 하도록 한다</p> <p>Gallery Tour (전시장 관람)</p> <p>책입 배려</p>

have to share everything, but share at least three SCAMPER ideas. Here is an example:
First, with S, you can have apples in the morning instead of potato chips. Second, with C, you can combine.....Third, with M, we suggested more vegetables and fruits.

Teacher Evaluation Sheet (Individual Student Assessment)		
Student Name : _____		
♦ Scoring: 1= Needs improvement, 2= Developing, 3= Good, 4= Very good, 5= Excellent		
1. Language Points		
	목표 의사소통 기능(function)을 적절하게 사용하였는가?	5 4 3 2 1
	목표 언어 형식(form)와 표현(expressions)을 적절하게 사용하였는가?	5 4 3 2 1
	과업에 요구되는 언어 기능을 적절하게 사용하였는가?	5 4 3 2 1
2. Task Completion		
	과업을 어느 정도 성공적으로 완수하였는가?	5 4 3 2 1
Total (20점 만점)		
3. Creativity & Character		
	분석적 사고: 몸에 좋은 간식과 좋지 않은 간식을 구분하여 평가함으로써 분석적 사고를 증진시켰는가?	상 중 하
	유창성: 스캠퍼 기법을 활용하여 기존의 것에 새롭고 다양한 아이디어를 찾을 수 있는가?	상 중 하
	융통성 & 독창성: 스캠퍼 기법을 활용하여 다각적 측면에서 먹은 간식에 대해 개선하고 수정함으로써 융통성과 독창성을 함양하였는가?	상 중 하
	정교성: 스캠퍼 기법을 활용하여 단계에 따라 새로운 아이디어를 생성하고 정교화할 수 있는가?	상 중 하
	의사결정력: 자신의 식습관을 평가해봄으로써 스스로 자신의 몸을 책임지고 관리하도록 바른 음식을 선택할 수 있는 의사결정력을 함양하였는가?	상 중 하
	책임: 모둠 내에서 개인에게 어울리는 역할을 맡아 협동하면서 책임의식을 증진시켰는가?	상 중 하
	배려: 서로의 의견을 경청하고 격려함으로써 배려하는 마음을 함양하였는가?	상 중 하
4. Remarks		

그림 1 교사 평가지(개별 학생 평가용)

3. 창의·인성 수업모형의 영어교육현장 수업 적용을 위한 지도 전략

본 연구에서는 창의적 사고 중 확산적 사고기법과 상호작용을 최대한 유도하는 협동학습 구조들을 융합하여 영어 수업활동들을 개발하였고 이를 중학교 수업에서 타교과 내용과 연계가 가능한 수업 모형을 개발하였다. 그러나 영어 교과의 경우 학습자들의 영어 수준 격차가 크기 때문에 비록 본 연구에서 개발된 수업 모델들이 학습자들의 동기를 유발하고 호기심을 자극하는 활동이라도 실제 교실수업에서는 한계에 부딪칠 가능성이 많다. 또한 영어수업시간에 학습자들에게 가능한 한 영어 입력을 제공해야 한다는 점에서 영어로 수업을 진행하는 것(Teaching English in English)이 권장되고 있지만 학생들의 영어 수준에 따라 필요시 한국어 사용을 통한 언어혼용(code-mixing)이 불가피 할 것이라 여겨진다. 따라서 여기서는 학습자들의 영어 수준을 고려한 지도 방법과 타교과 융합 수업 지도 전략을 좀 더 구체적으로 제안하여 교사들이 실제 적용하는데 도움을 주고자 한다.

1) 학습자의 영어 수준을 고려한 지도 및 동기 유발 방법

본 연구의 수업 모형에서 제시된 다양한 활동들을 교사가 학생들의 영어 수준(이해 및 산출)이나 학습자의 특성에 따라 활동 과업량을 조절하든지 활동지에 제시된 내용들을 재구성하여 사용할 수 있다. 몇 가지 지도 방법을 제시하면 다음과 같다.

- ① 교사의 모델링과 반복학습을 유도한다. 영어 수준이 낮은 학습자의 경우, 특히 말하기 활동에서, 교사가 먼저 자신의 경험이나 익숙한 주제로 먼저 문장 예시를 주거나, 가능한 표현들을 활용할 수 있도록 다양한 형태의 반복학습을 거쳐 유의적 언어를 사용할 수 있도록 한다.
- ② 활동지에 열린 질문과 닫힌 질문을 모두 제시하여 구성한다. 확산적 사고를 유도하는 질문의 경우 열린 질문(What if...? Why is...? How can you...?)이 많지만 학생의 영어 수준이 낮은 경우에는 열린 질문에 응하는 것이 쉽지 않으므로 닫힌 질문에 먼저 답하도록 한다. 영어가 좀 더 능숙한 학생에게는 열린 질문에 반응하는 것을 유도하고 이를 모델로 하여 다른 학생들에게도 자발적으로 반응해보도록 유도한다.
- ③ 학생들의 의견과 생각을 표현함에 있어 다양한 방식으로 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 예를 들어, 브레인스토밍이나 마인드맵을 하되 어휘를 쓰도록 할 수도 있지만 그림을 그리도록 하거나 차트 또는 도식으로 표현할 수 있도록 한다.
- ④ 학생들의 영어 수준을 고려해서 과업의 양을 조절해 준다. 즉, 모두가 필수로 완성해야 하는 것과 일부는 선택과업으로 돌려서 개인별로 선택의

여지를 준다. 또한 하나의 연습활동이라도 여러 개의 질문이 있을 경우 필수와 선택을 정해서 줄 수 있다. 예를 들어, SCAMPER 활동의 경우 7개 중 적어도 3개는 필수로 하도록 정할 수 있을 것이다.

2) 타교과 융합 수업 지도 전략

본 연구에서 제시한 수업지도안에서는 타교과 내용 중 청소년의 생활과 밀접한 관련이 있는 경험을 주제로 채택하여 수업을 개발하였다. 그럼에도 불구하고 관련 교과에 대한 학생들의 배경지식과 영어표현의 괴리에서 오는 심리적 격차를 해소하기 위하여 다음과 같은 방법을 활용할 수 있다.

- ① 타교과 내용과 연계하여 수업에서 다루어질 주요 표현, 어휘, 문법, 유용한 정보 등을 정리한 요약본을 제공할 수 있다. 이로써 학생들은 영어표현으로 인한 교과 지식학습에 방해를 받지 않도록 비계(scaffolding)를 제공받게 됨으로써 영어수업 및 교과 학습에 관한 스트레스를 낮출 수 있다.
- ② 영어능력이 부족하더라도 관련 교과 내용 학습의 이해를 도울 수 있는 다양한 시청각 자료나 활동을 제시한다. 교과서 이외의 자료, 실생활의 체험, 동료학생의 시범 등을 통해 배경지식을 활성화하고 단원 이해를 촉진할 수 있다.
- ③ 가능한 한 영어 사용을 권장하되 창의성 유도하는 활동 기법을 소개하거나 모듈간의 아이디어 창출 시 한국어 사용을 부분적으로 허용하도록 한다. 또한 영어 표현이 정확하지 않더라도 학생들의 예기치 못한 대답, 질문, 제안 등에 관대한 교실 분위기를 조성하는 것이 필요하다.

IV. 결론 및 제언

최근 2009 개정 교육과정에서 강조하고 있는 학생들의 창의성 인성 함양을 위한 교육이 영어 교과에서도 접목될 필요성이 요구되고 있다. 지금까지 창의성 교육은 과학이나 미술처럼 무언가 새로운 것을 실험하고 만들어내는 교과에서, 그리고 인성 교육은 바른 생활이나 도덕 교과에서 주로 다루는 내용처럼 여겨져 온 것이 사실이다. 또한 다른 교과와 달리 영어교육은 교과지식을 가르치는 것이 아니라 언어의 기능 개발을 중심으로 하는 교과이기에 기초적인 영어의사소통능력이 우선시 되어야 창의적 사고 계발이 가능하다는 생각이 지배적이었다. 그러나 영어 교과에서도 의사소통능력 신장뿐 아니라 창의성과 인성 교육이 함께 이루어져야 한다는 시대적 요구에 부응하여 초·중등 영어교육에서 수업실천사례들이 소개되고 있고,

한국과학창의재단을 중심으로 창의·인성 영어 수업모델 개발 연구가 시도되고 있다.

이에 본 연구는 영어 교과의 기본적인 의사소통능력 함양 및 창의 인성 계발이 실제 영어 교과 수업활동을 통해 어떻게 실현될 수 있을지 이를 탐색하고자 하였다. 창의성 함양을 위해서 학생들의 능동적인 참여 중심의 다양한 교수방법들이 적용될 수 있는데, 본 연구에서는 창의성 교육의 인지적 측면과 정서적 측면을 고려하였고 가장 적합한 교육방법으로 협동학습을 채택하였다. 이는 협동학습이 학습자들간의 긍정적인 상호의존을 통해 배려와 책임감을 함양하고, 수업에서 동시다발적인 상호작용을 통해 영어 사용을 최대한 유도하여 의사소통능력 신장에 유용한 도구라고 판단되었기 때문이다. 또한 본 연구에서는 영어 교과의 특성과 가장 관련성이 높은 확산적 사고(유창성, 융통성, 정교성, 독창성 등) 개발을 돕는 창의성 기법과 영어수업에서 학습자간의 적극적인 상호작용을 통한 정보 교환을 유도하는 협동학습 구조를 결합하여 다섯 가지 수업활동을 개발하여 제시하였다. 또한 이러한 창의성 기법과 협동학습 구조를 결합한 수업활동에 기반하여 중등영어 수업에서 적용 가능한 수업 모형과 수업 지도안을 제시하였다.

본 연구에서 개발한 수업 모형은 Swartz와 Parks(1994)이 제시한 교과내용과 사고 기술을 동시에 배우도록 하는 융합수업 모형을 적용하되, 영어 의사소통능력 배양을 위한 과제중심 영어학습을 근거로 하였다. 개발한 수업 모형과 지도안의 특징을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 학습자들의 학습 동기를 유발하는 타교과 학습 내용과 연계한 교과간 융합적 접근을 시도하였다. 이는 학생들로 하여금 타교과에서 학습한 배경지식을 활성화하면서 동시에 창의적 사고 기술을 명시적으로 제시하여 이를 함께 배우도록 유도하기 위함이다. 둘째, 실제 영어 교과서 단원과 연계하여 타교과 내용과 가장 적합한 주제의 단원을 채택하였고 마지막 2~3 차시에 창의·인성 중심 활동을 포함시켜 앞 차시에서 익힌 기본적인 표현들을 복습하고 심화하도록 유도하였다. 셋째, 창의적 사고 기법과 협동학습 구조를 결합한 수업활동들이 수업의 흐름 중 자연스럽게 포함되어 학습자들의 흥미와 관심을 유도하도록 구성하였다. 넷째, 언어 목표뿐 아니라 창의성과 인성 목표를 구체적으로 평가할 수 있도록 교사평가표를 제시하였다. 마지막으로 본 연구에서 제시한 수업모형을 한국의 학교 영어교육현장에서 적용 시 학습자들의 영어 수준을 고려한 지도 방안과 타교과 융합 수업 지도 전략들을 함께 포함하였다.

본 연구에서 제안한 수업 모형은 기본적인 교과서 내용과 창의·인성 활동을 포함한 심화 학습을 유도하여 일반적인 수업형태에서 활용 가능성이 높다고 판단된다. 하지만 실제 영어교육 현장에 창의·인성 개발 영어수업을 적극적으로 구현하기 위해서는 몇 가지 제언이 필요하다. 첫째, 학습자의 언어 능력과 창의적 사고개발을 모두 향상시키기 위해서는 무엇보다 의미있는 상호작용이 이루어지도록 학습자들의 개인적인 관심과 흥미, 동기유발을 유도하는 실생활

경험과 연관된 주제나 타교과 내용과 연계하는 것이 중요하다. 둘째, 학습자들의 영어표현 능력과 인지 능력의 괴리에서 오는 심리적 격차를 줄이기 위해 수업 중에 지나친 언어 형식에 얽매이지 않고 언어의 의미와 메시지 이해를 중심으로 학습자들의 적극적인 참여와 상호작용을 수업에서 구현할 수 있도록 노력하는 것이 중요하다. 셋째, 영어 교사들의 창의성 교육에 대한 바른 인식과 창의적 사고력 계발을 유도하는 다양한 사고 기법에 대해 명확히 알고 이를 수업에서 지도할 필요가 있으며, 무엇보다 교사 자신이 먼저 개방적 사고와 호기심을 자유롭게 표현하는 본모습을 보여주어야 할 것이다.

본 연구의 주된 목적은 2009 개정 교육과정에서 강조하고 있는 학생들의 창의성 인성 함양을 위한 영어 수업 활동 모형을 개발하고 구체적인 수업지도안을 제시하는데 있다. 그러나, 본 연구에서 제시한 수업 모형이 실제 영어교육 현장 수업에서 학생들의 창의성·인성 함양에 어떠한 효과가 있는지 그 직접적인 영향을 실증적으로 검증하지 못한 것은 본 연구의 제한점으로, 이에 대한 후속 연구가 실용적 차원에서 이루어져야 할 것이라 생각된다. 또한 협동학습 이외의 다양한 교육방법(가령, 프로젝트학습, 탐구학습, 문제중심학습 등)과 창의적 사고기법을 결합한 수업활동 개발에 대한 후속 연구도 있어야 할 것이다.

참고문헌

- 강남준, 권민경, 하혜승, 안이화, 석기영, 이지은, 안은옥, 김진영. (2011). *외국어(영어) 영역 창의·인성 수업모델 개발연구*. 한국과학창의재단. 교육과학기술부. (2011). *영어과 교육과정*. 교육과학기술부 고시 제 2011-361호.
- 김진숙. (2010). *교과 교육과정에 나타난 해외 창의성 교육의 동향과 정책 과제*. 제6차 미래교육공동체포럼자료집(pp. 95-142). 서울: 한국직업능력개발원.
- 노승빈. (2007). 창의성과 영어교육의 통합을 위한 교과과정. *사고개발*, 3(2), 61-72.
- 노승빈. (2012). 대만과 일본의 비교를 통한 한국 대학생들의 창의적 영어 학습활동에 관한 인식 연구. *현대영어교육*, 13(4), 315-343.
- 문용린, 최인수, 박윤정, 이현주, 이화선, 이지혜, 이미나, 이채호, 백수현, 윤지윤, 박은정, 석수경. (2011). *창의·인성교육 활성화 방안 연구*. 서울: 한국과학창의재단.
- 민찬규, 김보경. (2006). 협동학습을 활용한 고등학교 영어 쓰기 지도 효과. *영어어문교육*, 12(4), 185-210.
- 안성호. (2011). 통사론 교육과 창의성 계발. *생성문법연구*, 21(2), 333-354.
- 오영호, 민찬규. (2011). 협동학습을 통한 Dictogloss 기법의 영어 쓰기학습 효과. *현대영어교육*, 12(4), 237-257.

- 이경화. (2003). 창의성 발달의 이론과 과제. *영재와 영재교육*, 2(1), 89-116.
- 이경화, 최병연, 박숙희 공역(2004). *창의성 계발과 교육*. 서울: 학지사.
- 이남미, 강용구, 송해성. (2012). 과업중심의 소집단 협동학습을 통한 대학생들의 영어독해력 향상 방안. *영어교과교육*, 11(2), 105-127.
- 이정원, 김귀현. (2009). 협동학습을 통한 받아쓰기 작문이 고등학생의 영어쓰기 능력 향상에 미치는 영향. *현대영어영문학*, 53(2), 243-262.
- 정문성. (2002). *협동학습의 이해와 실천*. 서울: 교육과학사.
- 정승영, 윤인숙. (2001). 영어 의사소통능력의 신장을 위한 소집단 협동학습 실험. *교육이론과 실천*, 11(2), 301-324.
- 조연순, 성진숙, 이해주. (2008). *창의성 교육: 창의적 문제해결력 계발과 교육 방법*. 서울: 이화여자대학교출판부.
- 최유선, 김동규. (2010). 소그룹 협동학습 활동이 초등학교 학생들의 영어 쓰기 능력에 미치는 영향. *영어교육연구*, 22(3), 247-268.
- 최인수. (2011). *창의성의 발견: 창의성은 언제, 어디서, 무엇에 의해, 어떻게 발휘되는가*. 서울: 쌤앤파커스.
- 최혜경. (2003). *Kagan식 협동학습의 수용과 확산에 관한 연구*. 미출간 석사학위논문. 한국교원대학교, 충북.
- 한종임, 정혜영, 김영숙, 박시영, 권유리, 송미사, 신진희, 이향진, 김진영, 김기임, 이정민, 손성현, 원장호, 이현창, 오혜진, 김주연, 김효비, 차주현. (2013). *핵심 역량 중심의 영어영역 창의·인성교육 수업 모델 개발 연구*. 서울: 한국과학창의재단.
- Amabile, T. M. (1989). *Growing up creative: Nurturing a lifetime of creativity*. New York: Creative Education Foundation.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). New York: Pearson Education.
- Calderson, M., Hertz-Lazarowitz, R., & Tinajero, J. (1991). Adapting CIRC to multiethnic and bilingual classrooms. *Cooperative Learning*, 12, 17-20.
- Crandall, J. (1999). Cooperative language learning and affective factors. In J. Arnold (Ed.), *Affect in language learning* (pp. 226-245). Cambridge: Cambridge University Press.
- Cropley, A. J. (2001). *Creativity in education and learning*. London: Kogan Page.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.
- Davis, G. A. (2004). *Creativity is forever* (4th ed.). Dubuque, IA: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Hahn, Jung-Won., & Jeon, In-Jae (2005). Korean EFL teachers' beliefs of cooperative learning: With a focus on classroom practice. *English Teaching*, 60(4), 87-108.

- Jacobs, G. M. (2006). Cooperative learning techniques and activities. In S. McCafferty, G. Jacobs & A. C. Iddings (Eds.), *Cooperative learning and second language teaching* (pp. 181-196). New York: Cambridge University Press.
- Jacobs, G. M., & McCafferty. (2006). Connections between cooperative learning and second language learning and teaching. In S. McCafferty, G. Jacobs & A. C. Iddings (Eds.), *Cooperative learning and second language teaching* (pp.18-29). New York: Cambridge University Press.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theories and research*. Edina, MN: Interaction Books Co.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. San Juan Capistrano, CA: Kagan Cooperative Learning.
- McCafferty, S. G., Jacobs, G. M., & Iddings, A. C. (2006). (Eds.). *Cooperative learning and second language teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Olsen, R. E., & Kagan, S. (1992). About cooperative learning. In C. Kessler (Ed.), *Cooperative language learning: A teacher's resource book* (pp. 1-30). Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Oxford, R., & Ehrman, M. (1993). Second language research on individual differences. *Annual Review of Applied Linguistics*, 13, 188-205.
- Oxford, R. (1997). Cooperative learning, collaborative learning, & interaction: Three communicative strands in the language classroom. *The Modern Language Journal*, 81, 443-456.
- Sharan, Y., & Sharan, S. (1992). *Expanding cooperative learning through group investigation*. Colchester, VT: Teachers College Press.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Suh, Jae-Suk. (2006). A comparison of two English reading classes: With a focus on cooperative learning. *English Language & Literature Teaching*, 12(3), 79-98.
- Swartz, R. J., & Parks, S. (1994). *Infusing critical and creative thinking into content instruction*. Pacific Grove, CA: Critical Thinking Press & Software.
- Yun, Jeehwan, & Park, Yong-Hyo. (2012). Cooperative learning: An effective way to enhance Korean EFL learners' English proficiency and self-efficacy. *Modern English Education*, 13(1), 93-111.

부록 1
2차시 수업 활동지

활동	Making the Best Snack Choice	창의·인성 요소	융통성, 독창성, 정교성	
Make the Best Snack Choice-The SCAMPER Way				
	Meaning(뜻)	Ask and think (질문하고 생각해보기)	snacks you had	other best choice
S	Substitute (대치하기)	What else instead? (무엇으로 대치할 수 있을까?)	<i>potato chips in the morning</i>	<i>apple in the morning</i>
C	Combine (결합하기)	What ideas can be combined? (두 가지 서로 다른 것을 결합?)		
A	Adapt (적용하기)	What can be adapted? (다른 적용방법 또는 요리방법은?)		
M	Modify-magnify (수정하기-확대하기)	Changed/ made bigger? (변경하거나 더 양을 늘리기?)		
P	Put to other uses (다른 용도로 사용하기)	New ways to use it? (다른 용도는 없을까?)		
E	Eliminate (제거하기)	What can be reduced/ eliminated? (감소하거나 제거할 것은 무엇인가?)		
R	Rearrange/ Reverse (재배치/거꾸로 하기)	Change sequence? (재료나 순서를 재배치?)		
				
□ 이미지출처: https://www.google.com/imghp?hl=en&tab=wi				

예시언어(Examples in): English
적용가능 언어(Applicable Languages): English
적용가능 수준(Applicable Levels): Secondary

김영숙
충신대학교 영어교육과
156-879 서울시 동작구 사당로 143
Tel: (02) 3479-0354
Email: yskim@chongshin.ac.kr

한종임
이화여자대학교 영어교육과
120-750 서울시 서대문구 대현동 11-1
Tel: (02) 3277-2650
Email: jihan@ewha.ac.kr

오혜진
이화여자대학교 영어교육과
120-750 서울시 서대문구 대현동 11-1
Email: hjoh77@ewha.ac.kr

Received 15 September 2013
Revised 4 November 2013
Accepted 16 November 2013