

영역	창의성 교육
기간	2009. 3. 1~2011. 2.28

시범학교 운영 보고서

사고기법 적용 교수·학습 활동을 통한 창의적 사고능력 신장

2010. 10. 19(화)



경상북도교육청지정 창의성교육 시범학교

농암초등학교

<http://www.nongam.es.kr>

영역	창의성 교육
기간	2009. 3. 1~2011. 2. 28

시범학교 운영 보고서

사고기법 적용 교수·학습활동을 통한 창의적 사고능력 신장



2010. 10. 19(화)



경상북도교육청지정 시범학교

농 암 초 등 학 교

<http://www.nongam.es.kr>

시범학교 운영 개요

주 제 : 사고기법 적용 교수·학습활동을 통한 창의적 사고능력 신장

학 교 명	지 정	영 역	기 간	대 상
농암초등학교	경상북도교육청	창의성 교육	2009. 03. 01 ~ 2011. 02. 28	남 38명, 여 31명, 계 69명

필요성 — 오늘날은 새로운 가치관과 다양한 사고를 통해 문제를 해결하는 창의적인 사람을 요구하고 있으나 본교 학생들은 창의적으로 사고하려는 의욕이 부족하고 학부모나 지역사회 역시 학교교육에만 의지하므로 학교에서 의도적으로 창의성 교육을 전개할 필요가 있다.

운 영 과 제	운영 과제 [1]	운영 과제 [2]	운영 과제 [3]
	창의성 교육을 위한 여건 조성	창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 활동 전개	학교·가정·사회와 연계한 창의체험 프로그램 전개

운영의 실 제	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 창의성 교육을 위한 교실 환경 조성 ▶ 창의성 교육을 위한 연수 활동 ▶ 사이버 창의교실 홈페이지 구축 운영 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 국어과 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 전개 ▶ 재량활동 ‘창의야 놀자’ 프로그램 구안·적용 ▶ 계발활동 창의 프로그램 구안·적용 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 함께 하는 ‘산나는 창의 나라’ 캠프 운영 ▶ 함께 하는 ‘새로운 생각 펼치기의 날’ 운영 ▶ ‘톡! 톡! 생각을 키우기’ 위한 농바우 축제 운영
---------	--	--	---

운영의 결 과

- ▶ 창의성 교육을 위한 여건 조성으로 다양하게 사고하여 표현할 수 있어 학생들이 상상력을 마음껏 발휘할 수 있는 여건 조성에 도움이 되었고 교사, 학부모 연수활동 강화로 창의성 교육의 필요성에 대한 인지 및 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 방법개선에 기여하였고 사이버 창의교실 홈페이지 구축 운영으로 창의적 사고력의 생활화에 도움을 주어 학생들의 창의적 사고능력이 향상되었다.
- ▶ 창의적 사고기법을 적용한 국어과 교수·학습 활동전개로 창의적 사고 가능 향상에 도움이 되었고, 사고기법과 관련된 재량활동 학습지를 제작하여 학생들의 창의적 사고기능 활성화에 도움이 되었으며 창의계발부서 활동운영으로 잠재된 창의성을 계발할 수 있는 활동의 장을 제공하여 학생들의 창의적 사고능력 신장에 도움이 되었다.
- ▶ 창의성 교육 활동 발현 기회 제공으로 내재되어 있는 잠재된 창의성을 이끌어 내는데 도움이 되었고 농바우 축제를 운영하여 개개인의 개성을 발현하는 체험 기회를 제공하고 창의적 문제해결력 향상에 도움이 되었다.

차 례

I. 시범운영을 시작하며	1
1. 운영의 필요성	1
2. 운영의 목적	1
3. 운영의 범위	2
4. 용어의 정의	2
II. 이렇게 준비하였습니다.	3
1. 관련 이론 고찰	3
2. 선행 연구 고찰	5
3. 실태 조사 및 분석	6
4. 운영 과제 설정	8
III. 이렇게 설계하였습니다.	9
1. 대상 및 기간	9
2. 운영 절차	9
3. 운영의 조직	10
IV. 이렇게 실천하였습니다.	11
1. 운영 과제 <1> 의 실천	11
2. 운영 과제 <2> 의 실천	16
3. 운영 과제 <3> 의 실천	23
V. 실천 결과는 이렇습니다.	27
1. 결과 분석 내용 및 방법	27
2. 결과 및 분석	28
VI. 이루어진 성과 및 남은 과제	33
1. 성과	33
2. 남은 과제	34
❖ 참고 문헌	35

표 차례

<표 1> 선행 연구 분석	5
<표 2> 조사 내용 및 방법	6
<표 3> 실태분석 및 시사점	6
<표 4> 창의성 지수	7
<표 5> 창의 학급 특색 주제	11
<표 6> '창의성의 날' 연수 주제	12
<표 7> 창의성 교육 워크숍 참석 실적	12
<표 8> 전문가 초청 연수 실적	13
<표 9> 학부모 교육 실시 실적	13
<표 10> 학부모 홍보자료 실적	14
<표 11> 학부모 수업 참관 실적	14
<표 12> 창의성 교육 시범학교 관련 홈페이지 구축 현황	15
<표 13> 학생을 위한 홈페이지 구축 자료	15
<표 14> 창의적 활동 교육과정 요소표	16
<표 15> 본교에서 적용한 국어과 교수·학습 활동 모형	17
<표 16> 창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안	17
<표 17> 1인 1연구 창의수업 공개 실적	19
<표 18> 재량활동 세부 영역별 시간 운영 계획	20
<표 19> 창의성 교육 연간 운영 계획	20
<표 20> 계발활동 부서	21
<표 21> 창의 논술부 운영 계획	22
<표 22> 창의 캠프 프로그램	23
<표 23> '찾아가는 재미있는 과학교실' 창의 프로그램	24
<표 24> 창의 체험교실, 발명체험교실 프로그램	24
<표 25> 학급별 '새로운 생각 펼치기 날' 행사 프로그램	25
<표 26> 창의 퀴즈 대회 문제	25
<표 27> 운영과제의 결과분석 및 방법	27
<표 28> 학생의 창의성 태도 및 인식 변화	28
<표 29> 학생의 창의성 검사 결과	29
<표 30> 교사의 창의성 교육에 대한 인식 변화	30
<표 31> 창의성 신장을 위한 시범학교 운영의 결과	31
<표 32> 창의성 교육에 대한 학부모의 태도·인식 변화 및 만족도 결과	32

그림 차례

[그림 1] 창의성 관련 각종 교사 연수활동 모습	13
[그림 2] 학생을 위한 홈페이지<학급>	15
[그림 3] 문제해결 모형 적용 절차	17
[그림 4] 수업 공개 절차	19
[그림 5] 1인 1연구 창의수업 공개 장면	19
[그림 6] 재량활동 활동 모습	21
[그림 7] 창의 계발활동 부서별 활동 모습	22
[그림 8] '새로운 생각 펼치기'활동 모습	25
[그림 9] 생각이 솔솔!! 작품 전시회 및 신나는 학예 발표회 모습	26
[그림 10] 어린이 창의성 검사 결과	29

I. 시범 운영을 시작하며

1. 운영의 필요성

오늘날은 지식·정보화 사회로서 지식·기술의 변화 속도가 급속도로 빨라지고 있다. 이렇게 급변하는 사회에서는 새로운 지식과 가치 창출이 절대적으로 필요하며, 새로운 가치관과 다양한 사고를 통해 문제를 해결하는 창의적인 사람을 요구하고 있다.

창의성은 인간 삶의 질을 향상시키고 국가 경쟁력을 좌우 할 뿐만 아니라 미래사회를 개척해 나갈 수 있는 힘찬 원동력이라 할 수 있다. 2007 개정교육과정에서도 이런 시대적 요구를 반영하여 『21세기 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성』을 기본 방향으로 삼고 있다. 학생 개개인의 다양성을 계발시켜 독창적이고 유용한 가치를 생산할 창의적 인간 육성과 자기 주도적인 학습능력을 촉진시킬 수 있는 창의적인 교육활동을 강조하고 있다.

하지만 일선 학교 현장에서는 창의성 교육의 필요성과 중요성은 인식하면서도 단순지식의 암기를 위한 지식 습득에 치중하고 있는 실정이어서 학생들의 창의적 사고능력을 신장시키는데 많은 어려움을 겪고 있는 실정이다.

본교는 소규모 농촌학교이기 때문에 시내에서 멀리 떨어져 있고 도시지역 학생에 비해 창의력을 키워줄 수 있는 주변 환경이 열악하고 학부모나 지역사회 역시 학교교육에만 의지하는 실정이므로 학교에서 의도적으로 창의성 교육을 전개해야 할 필요가 있다.

이에 본교에서는 창의적인 교육활동을 위한 기반을 다지고 창의적 사고 기법을 교수·학습에 적용하여 학생들의 창의성을 신장시키기 위해 본 시범학교를 추진하고자 한다.

2. 운영의 목적

본 시범 운영의 목적은 창의적 사고기법을 적용한 교육과정을 운영함으로써 학생들의 창의성을 신장시키는데 있으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 본교의 실정에 알맞은 창의성 교육을 위한 여건 조성방안을 마련하고
둘째, 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 프로그램을 구안·적용 방법을 탐색하고
셋째, 학교·가정·사회와 연계한 창의체험 프로그램 전개로 창의성 신장방안을 모색하고자 한다.

3. 운영의 범위

가. 제7차 교육과정, 2007 개정 교육과정의 교과를 운영하되 교과교육은 본교 교사들이 선정한 국어과로 범위를 정하여 운영한다.

나. 창의적 사고기법은 브레인스토밍, PMI기법, 연상법, 스캬퍼, 강제결합법, 마인드 맵, 시네틱스, 육색사고모자 기법 등 10개 기법을 활용한다.

다. 재량활동(주1시간-전교생), 계발활동(주1시간-4,5,6학년), 국어과의 창의적 사고기법을 활용할 수 있는 시간을 운영한다.

4. 용어의 정의

가. 창의적 사고기법

창의적인 생각을 위한 사고의 과정을 체계화 해놓은 것으로 브레인스토밍(라이팅), PMI 기법, 육색사고모자기법, 시네틱스, 연상법, 스캬퍼, 마인드맵, 등이 있다.

나. 창의적 사고능력

본 연구에서의 창의적 사고능력은 창의적 사고 기능을 말한다.

창의적 사고 기능에 대해서는 학자들마다 다양한 특성을 제시하고 있으며 공통된 요인은 유창성, 융통성(유연성), 독창성, 정교성을 포함한다. 본 연구의 창의적 사고 기능은 이 네가지 요인으로 한정한다.

Ⅱ. 이렇게 준비하였습니다

1. 관련 이론 고찰

창의성 교육의 연구는 1950년대 미국에서 본격적으로 이루어지기 시작하였으나, 우리나라에서는 최근에 이르러 창의성 교육의 중요성을 깨닫고, 영재교육의 차원에서 시도되고 있다. 본 연구에서는 교육과정 운영 측면에서 창의적 사고기능, 창의적 사고 기법 등에 대해서 고찰하고자 한다.

가. 창의적 사고 기능

한국교육개발원에서는 인간의 사고 영역을 비판적 사고와 창의적 사고로 대별하고, 창의적 사고를 길러주기 위해서는 사고기능을 길러주어야 한다고 하였고, 이에 대해 임선하(1995)는 사고 기능 다음과 같이 정의하였다.

영역	구성 요소	의 미
창의적 사고기능	민감성	주변의 환경에 대해 민감한 관심을 보이고 이를 통해 새로운 탐색 영역을 넓히는 능력
	유창성	어떤 문제에 대해 다양한 아이디어를 빠르고 거침없이 내어놓는 능력
	융통성	고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양한 해결책을 찾아내는 능력
	독창성	기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 능력
	정교성	다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키는 기능

나. 창의적 사고 기법

창의적 사고기법에는 지금까지 밝혀진 것으로는 대략 300가지 넘는다고 하는데 그 중에서 교육적으로 많이 활용 될 수 있는 것들을 간추려 소개하면 다음과 같다.

1) 브레인스토밍(Brainstorming)

효과적인 브레인스토밍을 위해서 두 개의 원리(판단을 유보한다, 양이 질을 낳는다)와 네 가지 규칙(제시한 아이디어에 대한 평가 혹은 판단은 나중에 유보한다, 아이디어는 거칠고 자유분방한 것일수록 더 좋다, 아이디어의 수

가 많을수록 더 좋다, 남들이 제안한 아이디어들을 조합시켜 또 다른 것을 만들 수 있다)을 지켜야 효과를 발휘할 수 있다.

2) PMI 기법

PMI는 좋은 점, 나쁜 점, 흥미로운 점 찾기로 이는 어떤 아이디어나 제안을 다룰 때 열린 마음가짐으로 다루게 하기 위하여 의도적으로 사용하는 방법이다.

3) 연상법(Association)

창의성의 근원은 상상력이고 상상력의 원천은 연상력이다. 결국 연상력이 풍부해야 창의성이 유창해진다는 말이 된다. 연상법에는 자유연상법과 통제연상법이 있다.

4) 스캬퍼 기법(SCAMPER)

어떤 기존의 형태나 아이디어를 다양하게 변형시키는 방법으로 스캬퍼라는 방법이 있는데 스캬퍼 기법은 대치, 결합, 적용, 수정·확대·축소, 다른 용도로 사용하기, 제거, 재배열 등의 항목을 제시하고 여러 가지로 발상케 하는 방법으로 아이디어 체크리스트법(idea checklist)이라고도 부른다.

5) 마인드 맵(Mind Map)

마음속의 아이디어를 그림으로 그려서 발전시키는 방식의 발상법으로 하나의 아이디어는 어떤 주제 단서로부터 출발해서 여러 방향, 여러 발전 경로를 거쳐서 비로소 참신하고 쓸 만한 아이디어로 형성된다는 기본 전제가 깔려 있는 기법이다.

6) 시네틱스(Synectics)

유추와 비유를 통해 문제를 창의적으로 해결하도록 가르치는 방법으로 낯익은 것을 낯설게, 낯선 것을 낯익게 만드는 과정이다.

다. 창의적 사고 기능과 사고기법의 관계

창의성 사고기법은 창의성의 사고기능을 촉진하여 창의성을 개발하기 위한 방법이며 연장이다. 방법은 배우고 익힐수록 유용해진다. 운전하는 방법을 가르치지 않고 운전을 하라고 한다면 운전을 배울 수 있지만 언제 운전을 제대로 할지 예측할 수 없다. 마찬가지로 창의하는 방법을 배워야한다. 그리고 반복해서 사용하고 익혀야 한다. 그럴 때 창의성은 개발되고 향상 될 것이다.

2. 선행 연구 고찰

가. 선행 연구 분석

본 시범학교를 운영하는데 있어 시범 운영 과제의 시사점을 얻고자, 관련 선행연구를 분석한 결과는 <표 1>과 같다.

<표 1> 선행 연구 분석

순	연구학교	주 제	본교 운영과의 관련 내용
1	경기대원초 (2005)	• 사고기회 확대를 통한 창의성 신장	- 창의성 신장을 위한 다양한 행사 실시
2	안동길안초 (2006)	• 교과별 전문가 중심의 기반 다지기를 통한 창의력 신장	- 창의적 사고 기법 익히기 관련된 교육활동 전개
3	경기대곡초 (2008)	• 생각하는 힘 키우기 교육활동을 통한 창의력 신장	- 창의력을 신장시키기 위한 교육과정 편성·운영으로 잠재된 창의성 신장
4	영주부석초 (2008)	• 창의적 교수-학습 모형의 교과 적용을 통한 창의성 신장	- 창의적 교수-학습모형 구안·적용을 통한 다양한 교육활동 전개

나. 과제 해결의 시사점

선행 연구 분석 결과 창의성 교육을 위해서는

- 1) 정상적인 교육과정의 운영 속에서 창의력을 신장시킬 수 있도록 창의성 기법을 적용한 알맞은 교수-학습 모형을 구안·적용 해야 한다
- 2) 학생들이 자신의 잠재적 창의력을 발휘할 수 있는 창의성 관련 행사를 실시하여 다양한 발현의 기회를 제공함으로써 창의력을 신장시킬 수 있는 방안이 마련 되어야 한다.
- 3) 선행 연구의 대부분이 교육과정의 특정 영역에서 한정되어 운영되어 왔으나 본 연구에서는 창의력 신장 방안을 교과학습, 재량활동 및 특별활동 등 교육과정 전 영역에서 창의적 사고를 증진시킬 방안 연구가 필요함을 시사해 주었다.

3. 실태 조사 및 분석

가. 조사 내용 및 방법

시범학교 운영을 위하여 학생과 학부모, 교사를 대상으로 <표 2>와 같이 설문을 실시하였다.

<표 2> 조사 내용 및 방법

영역	조사 내용	방법 및 도구	대상
학 생	• 창의성에 관한 이해도 및 필요성	자작 설문지	본교 4-6학년
	• 창의적 사고 기능 검사	어린이 창의성검사	본교 4-6학년
교 사	• 창의성 교육에 관한 이해도	자작 설문지	본교 교사
	• 창의성 지도 방법	자작 설문지	본교 교사
학부모	• 창의성 교육에 관한 인식	자작 설문지	본교 학부모 30명

나. 실태 분석

학생, 교사, 학부모 실태 분석 및 시사점은 <표 3>과 같다.

<표 3> 실태 분석 및 시사점

구분	실태 분석	시사점
학 생	<ul style="list-style-type: none"> ○ 40%의 학생들은 창의성 교육의 중요성은 인식하고 있으나, 64%의 학생들은 창의성 교육에 흥미를 가지지 않음 ○ 학교에서 실시하는 창의성 교육을 통하여 창의성을 신장해야 한다는 필요성은 느끼나(65%) 창의성 향상을 위한 프로그램을 체험해 본 기회가 적음(90%) ○ 융통성과 정교성에 비해 독창성과 유창성의 창의성 지수가 낮은 편임 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의성 개념 및 중요성에 대한 지도가 계속 필요함 ○ 창의적 사고를 할 수 있는 다양한 학습활동이 필요함 ○ 독창성과 유창성을 기를 수 있는 활동이 필요함
교 사	<ul style="list-style-type: none"> ○ 많은 교사들이 창의성의 개념 및 하위요소에 대해서는 잘 알고 있으나 구체적인 창의성 교수·학습 방법에 대해 잘 알지 못함 ○ 창의성 교육을 위한 지도 방법에 대해서는 자신감이 부족하고(90%) 창의적 사고 기법에 대해서도 많이 알고 있지 않음(20%) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의성의 개념이나 당위성에 대한 연수보다는 구체적인 교수·학습 방법 개선에 중점을 둔 연수가 필요함 ○ 창의적 문제해결 수준의 교수학습을 수행할 수 있도록 수업모형 및 창의적 사고 기법에 관한 연수가 필요함

구분	실태 분석	시사점
학부모	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의성의 개념에 대해 ‘새로운 것’으로 이해하고 있고 창의성 교육에 대한 관심이 높음 ○ 창의력 신장을 위해 평소에 자녀들에게 창의적 학습 기회를 제공하기 위해 노력하는 편이며 자녀의 독창적이고 영리한 질문에도 수용적인 편임(66%) ○ 학부모와 함께 하는 창의성 교육의 필요성은 공감하는 학부모가 많은 편임(63%) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창의성 교육에 대한 학부모연수와 홍보가 필요함 ○ 학교, 가정, 사회와 연계한 체험 프로그램이 필요함 ○ 학부모와 함께 하는 창의관련 학교 행사 실시가 필요함

<표 4> 창의성 지수

학년	N	창의성 지수			
		유창성	독창성	융통성	정교성
4	9	55.7	43.4	72.7	82.6
5	9	55.4	46.8	67.5	78.2
6	12	56.4	36.7	82.3	79.5
평균		55.9	42.4	75.0	80.0

다. 실태 분석 결과

실태 분석 후 창의적 사고능력을 신장시키기 위해 아래와 같은 시사점을 얻었다.

- 1) 창의성에 대한 관심과 흥미를 계속하여 지속적으로 유지할 수 있도록 창의적 사고 경험과 창의적 표현의 기회를 마련해 주어야겠다.
- 2) 교사는 창의성 기법에 관한 연수 기회를 확대하고 학생들에게는 창의성 기법을 적용한 수업을 통해 창의적 사고기능을 기를 수 있도록 해야겠다.
- 3) 창의력 신장을 위한 교수·학습 과정안을 일반화하고 창의성 발문에 대한 연수를 많이 갖도록 해야겠다.
- 4) 지속적인 학부모 홍보와 연수를 통해 자녀들의 창의성 교육에 대한 이해를 증진시키고 학교에서 일어나는 창의성 교육활동에 관심을 갖도록 다양한 창의성 교육을 실시해야겠다.

라. 시사점

- 1) 창의성에 관한 교원 연수 및 교실환경을 조성하여 창의성 교육을 위한 기반을 다져야 하고
- 2) 창의적 사고기법을 교실 수업에 적용하여 창의적인 수업을 전개해야 하며, 창의성 발현의 위한 다양한 교육활동을 실시해야함을 시사 받았다.

4. 운영 과제 설정

시범학교 운영 주제의 해결을 위해 운영의 필요성, 선행연구 분석, 실태 분석을 통해 얻은 시사점을 바탕으로 다음과 같이 운영 과제를 설정하여 추진하였다.

가. 운영 과제 [1]

운영 과제 1

창의성 교육을 위한 여건 조성

- 가. 창의성 교육을 위한 교실 환경 조성
- 나. 창의성 교육을 위한 연수 활동
- 다. 사이버 창의교실 홈페이지 구축 운영

나. 운영 과제 [2]

운영 과제 2

창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 활동 전개

- 가. 국어과 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 전개
- 나. 재량활동 ‘창의야 놀자’ 프로그램 구안·적용
- 다. 계발활동 창의 프로그램 구안·적용

다. 운영 과제 [3]

운영 과제 3

학교·가정·사회와 연계한 창의 체험 프로그램 활동 전개

- 가. 함께 하는 ‘신나는 창의나라’ 캠프 운영
- 나. 함께 하는 ‘새로운 생각 펼치기의 날’ 운영
- 다. ‘톡! 톡! 생각을 키우기’ 위한 농바우 축제 운영

Ⅲ. 이렇게 설계하였습니다

1. 대상 및 기간

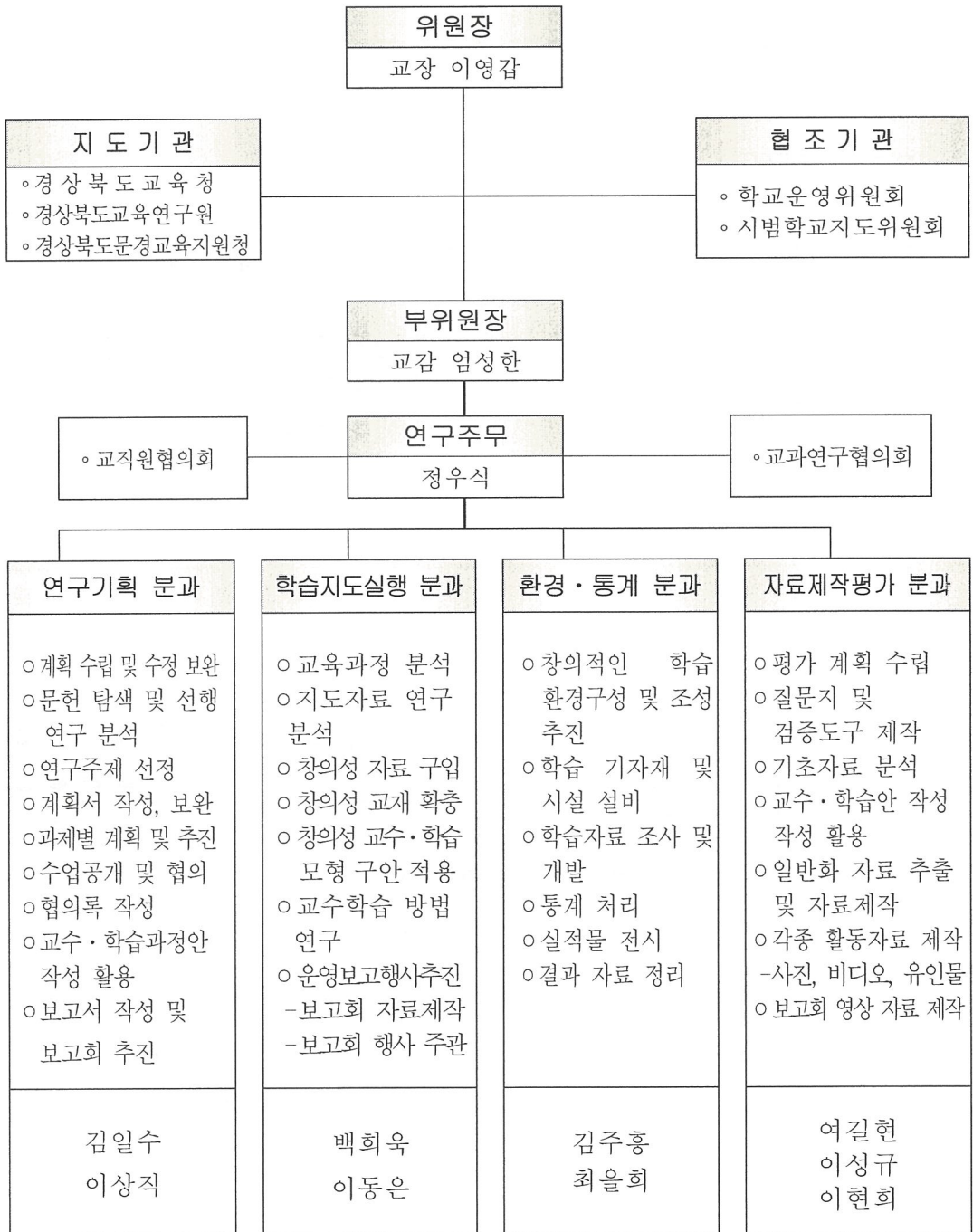
가. 대 상 : 농암초등학교 1학년 ~ 6학년, 9학급 (남 38, 여 31, 계 69명)

나. 기 간 : 2009. 03. 01 ~ 2011. 02. 28(2년간)

2. 운영의 절차

연 차	단계	운영 주요 내용	운영 시기(월)													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
1/2년차 (2009. 03.01 ~ 2010. 02.28)	운영 계획 수립	· 기초 자료 분석 및 이론 탐색			●	●	●									
		· 선행 연구 고찰 및 문헌 연구			●	●	●									
		· 시범 운영 주제 및 과제 설정			●	●	●	●								
		· 과제별 실행 계획 수립			●	●	●	●	●							
	과제 실행	· 1차년도 계획서 작성 및 운영 조직의 체계화			●	●	●	●	●							
		· 운영 과제별 실행				●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	중간 보고	· 시범 운영 과제 실행 협의				●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
		· 1차년도 중간보고서 작성										●	●	●		
		· 1차년도 운영 결과 분석										●	●	●	●	●
		· 문제점 수정 보완											●	●	●	●
2/2년차 (2010. 03.01 ~ 2011. 02.28)	계획	· 시범 운영 과제 재검토										●	●	●	●	
		· 2차년도 운영 계획 협의	●	●	●											
	심화 발전	· 기초자료 재분석 및 2차년도 운영 계획서 작성	●	●	●	●										
		· 운영 과제 심화 적용			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	결과 검증	· 운영 과제 결과 분석								●	●	●				
		· 시범 운영 보고서 작성								●	●	●				
· 시범 운영 보고										●						
종결	· 시범 운영 종합 평가										●	●				
	· 일반화 자료 추출 및 보급												●	●	●	

3. 운영의 조직



IV. 이렇게 실천하였습니다

1. 운영 과제 <1> 의 실천

운영과제 1

창의성 교육을 위한 여건 조성

- 가. 창의성 교육을 위한 교실 환경 조성
- 나. 창의성 교육을 위한 연수 활동
- 다. 사이버 창의교실 홈페이지 구축 운영

가. 창의성 교육을 위한 교실 환경 조성

1) 창의적 사고를 돕는 환경 구성

학생들이 생활하는 교실의 환경을 구성하는 데 있어 창의성을 자극할 수 있도록 환경 게시판을 만들어 학생들의 창의작품을 게시하여 서로 공유하게 하였다.

2) 학급별 ‘창의 코너’ 설치 운영

다른 사람의 생각과 반대되는 생각, 덧붙이고자 하는 생각, 독특한 생각 등 다양한 생각의 꼬리를 무는 생각 릴레이로 학생들에게 생각의 힘을 길러 주고자, 퍼즐 퀴즈 코너, 구성 놀이감 제작 코너, 독서를 할 수 있는 개방된 ‘창의 코너’를 설치 운영하여 창의적 경험을 맛보게 하였다.

3) 특색있는 창의학급 운영

특색있는 학급 운영을 위하여 아침활동시간, 방과후 시간 등을 이용하여 학생들의 개성에 맞게 창의성 교육을 할 수 있도록 하였다.

<표 5> 창의 학급 특색 주제

학년	교사	창의 학급 특색 주제
1	백 희 옥	○ 알록달록 색종이 접기를 통해 창의력을 길러요
2	김 주 흥	○ 다양한 메이킹북 만들기를 통해 창의력을 길러요
3	최 을 희	○ 책읽기를 통한 문학적 상상력과 창의력을 길러요
4	정 우 식	○ 다양한 독후활동을 통해 창의력을 길러요

나. 창의성 교육을 위한 연수 활동

1) 교사 연수 활동 강화

가) 창의성 신장 교수·학습 전략을 위한 실천적인 자율 연수

매주 수요일을 ‘창의성의 날’로 정해 학생들의 창의성 신장을 목표로 한 교수·학습 방법의 수립 및 개선을 위해 개인별로 창의성 교육과 관련된 주제를 다양하게 선정하고 연간 계획을 수립하여 실시하였다.

<표 6> ‘창의성의 날’ 연수 주제

순	시기	교사	연구 주제	운영결과
1	2010.03.26(수)	정우식	○창의성 개발 학습모형(강제결합법)	-창의성을 신장시키기 위한 다양한 기법을 이해하고 수업에 적용할 수 있는 방법을 습득하는 기회 제공 -창의성 이론에 대한 이해와 필요성을 인식하는 계기가 됨
2	3.31(수)	이현희	○국어과 창의력 신장 교수학습 방안(연꽃기법)	
3	4.14(수)	이상직	○창의성 교육(시간축 사고기법)	
4	4.16(금)	백희옥	○창의성 신장을 위한 국어과 학습 전략(스캅프)	
5	4.21(수)	이성규	○창의력 개발을 위한 교사활동(육색사고모자)	
6	5.19(수)	김주홍	○시각적 사고와 창의성(마인드 맵)	

나) 창의성 교육 워크숍 참석

창의성교육 시범학교 운영을 위한 창의적 사고를 신장시킬 수 있는 각 교과와 전개방법 및 기초적 배경 지식을 마련하기 위하여 경상북도문경교육청 창의성교육시범교육청워크숍과 대구광역시 초등창의성교육연구회가 주관하는 전국 창의성 교육 워크숍, 전부런 주최 창의인성 워크숍에 방학기간을 이용하여 전 교원들이 참석하였다.

<표 7> 창의성 교육 워크숍 참석 실적

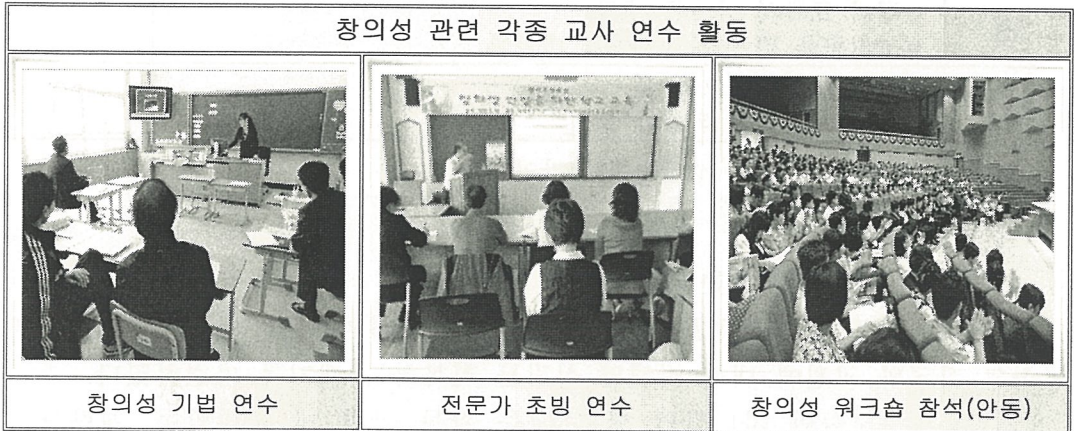
일시	장소	참가인원	내용	비고
2009.08.11(화) 09:30~17:00	대구교육대학교 상록문화관 및 강의실	12	창의성을 길러주는 수업의 이론과 실제	
2010.07.23(금) 09:30~14:30	안동대학교 솔피문화관 및 사회학관	10	창의 인성 교육을 위한 교수-학습 방법 개선	

다) 전문가 초청 연수

창의성 교육 기반을 조성하고 창의성 교육 이론을 정립하고 교과교육을 통한 창의성 수업 능력을 신장시키기 위해 현대창의연구소의 임선하 박사를 초청하여 창의성 교육 강연회를 실시하였다.

<표 8> 전문가 초청 연수 실적

일 시	내 용	대상	비고
2010.06.18	임선하 박사 초청 창의성 교육 강연회 실시 -창의성 신장을 위한 학교교육	전교원	본교



[그림 1] 창의성 관련 각종 교사 연수활동 모습

2) 학부모 연수활동 강화

가) 창의적인 자녀 교육을 위한 연수 개최

학부모들에게 창의성 교육에 대해 보다 높은 이해와 관심을 갖게 하고 가정에서 학생들이 창의성 신장과 관련한 활동을 할 수 있는 분위기를 조성해 주도록 학부모 연수를 실시하였다.

<표 9> 학부모 교육 실시 실적

시 기	강 사	장 소	내 용	인원수
3월	교 장	급식실	○ 교육과정 내에서의 시범학교 운영	33
4월	교무부장	도서실	○ 지능과 창의성	15
5월	교무부장	도서실	○ 창의성 교육의 기법과 지도의 실제	17
6월	연구부장	급식실	○ 창의적인 아이로 키우기	22

나) 학부모 홍보 자료 발송

가정에서 자녀들의 창의력을 계발시킬 수 있는 창의력 교육 학부모 홍보 자료를 월 2~3회 만들어 가정에 발송하였다. 다양한 주제를 가진 홍보물로 창의력 교육에 대한 학부모들의 관심과 인식 전환에 도움이 되도록 하였다.

<표 10> 학부모 홍보자료 실적

시 기	내 용	비 고
4월	○ 창의적 사고능력을 키우는 활동 ○ 똑똑해지려면 스토구 퍼즐을 풀어라	
5월	○ 헨리 포드의 남다른 생각 ○ 창의력을 키어주는 똑똑한 대화법	
6월	○스티븐 스피버그의 꿈 ○ 토끼와 거북이 되돌아 보기	
7월	○ 창의성 계발은 생활속에서 자연스럽게	

다) ‘학부모와 함께하는 수업 개선의 날’ 운영

학부모 참관 수업공개를 통하여 교원연수 기회의 확대 및 수업기술을 제 공하고 학교와 교원에 대한 이해와 신뢰를 회복하는 계기를 마련하였다.

1) 학부모들이 자녀들의 학교 교육 활동 상황 및 계발활동, 재량활동, 행동 발달 상황 등을 살펴보고 자녀의 과제 학습 조력 방법과 가정에서의 창의적인 활동을 할 수 있는 방법에 대한 이해를 돕고자 학부모를 대상으로 수업을 공개하였다.

2) 연 1회 학부모와 지역민이 참여하는 ‘학부모와 함께하는 창의수업개선의 날’을 운영하였다.

<표 11> 학부모 수업 참관 실적

시 기	학년	교과	교수·학습에 투입할 기법	참여 인원
'10. 6.17(목)	1	슬생	○브레인스토밍을 통한 살아있는 것과 그렇지 못한 것 구분 짓기	8
	2	수학	○ 창의적 그리기 활동을 통한 창의력 신장	5
	3	국어	○마인드 맵을 활용한 사고력 증진	4
	4	국어	○강제결합법을 활용하여 문장구성요소 알아보기	4
	5	국어	○스캠퍼 기법을 활용한 시 바꾸어 쓰기	5
	6	영어	○브레인스토밍을 통한 어휘력 향상	6

다. 사이버 창의교실 홈페이지 구축 운영

1) 교사를 위한 홈페이지 구축

학교 홈페이지에 창의적 탐구 사고 기법과 창의성 교육의 활성화를 위해 창의적 사고기법, 창의수업 교수·학습 과정안, 창의 연수물 등 다양한 창의성 지도 자료를 탑재하여 교사의 지도과정을 통해 산출되는 창의성 교육의 정보를 공유하였다.

<표 12> 창의성교육 시범학교 관련 홈페이지 구축 현황

홈페이지	구분	영역	창의성 자료 내용	탑재건수
	창의자료실	연수자료실	○ 창의성 연수 및 창의학습에 대한 자료 탑재	21
		수업기술나눔기	○ 창의 교수·학습 과정안 및 자료활용에 대한 자료 탑재	108

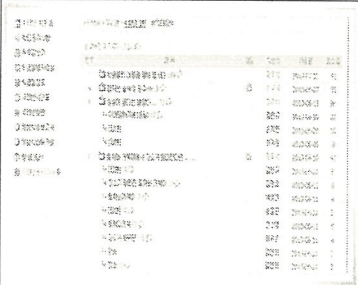
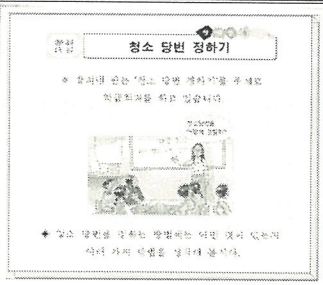
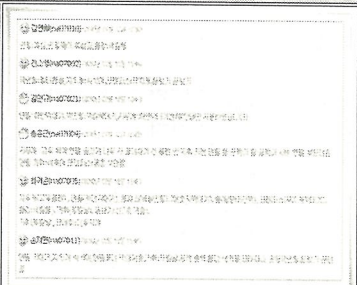
2) 학생을 위한 홈페이지 구축

학교 홈페이지에 학급홈페이지의 창의코너를 마련하여 창의적 탐구 사고 활동을 할 수 있도록 기회를 제공하여 새로운 생각을 여러 학생들이 공유할 수 있도록 하였다.

<표 13> 학생을 위한 홈페이지 구축 자료

학년	영역	창의성 자료 내용
학급홈페이지	4 창의마당	○ 청소 당번을 정하는 방법에는 어떤 것이 있는지 여러 가지 방법으로 생각하기
		○ 만약에 내가 어떤 사람이 된다면 어떻게 할지 재미있게 상상하여 쓰기
		○ 토끼와 거북이에서 장소가 달라진다면 이야기가 어떻게 전개될까?
		○ ‘월승이 궁디는 빨게 빨간 것 사과’처럼 꼬리에 꼬리 물기
		○ 잠자는 숲속의 공주가 100년동안 잠을 잔다. 100동안 세상에는 어떤 일이 일어났을지 상상하여 글쓰기

학생을 위한 홈페이지 구축

		
창의 마당 게시판	창의 마당에 게시된 문제	제시된 문제에 대한 자기 생각 나타내기

[그림 2] 학생을 위한 홈페이지 <학급>

2. 운영 과제 [2]의 실천

운영과제 2

창의적 사고 기법을 적용한 교수·학습 활동 전개

- 가. 국어과 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 전개
- 나. 제량활동 ‘창의야 놀자’ 프로그램 구안·적용
- 다. 계발활동 창의 프로그램 구안·적용

가. 국어과 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 전개

1) 창의성 관련 국어과 교육을 위한 교육과정 수준 편성

가) 국어과의 창의성 교육을 강화하기 위해 교육과정 국어과의 수업을 수준 편성하였다.

2) 창의성 관련 국어과 교육과정 분석

가) 국어과 교육과정을 분석하여 창의적 사고기법 및 창의적 활동을 담임이 선정하여 추출하였다. 추출한 다음 전 교원이 협의하는 과정을 거쳐 확정하였다.

나) 교육과정 분석 내용을 근거로 학년별로 창의적 사고기법과 창의성과 관련이 깊은 단원과 제재를 조사, 분석하여 창의적 활동 요소표를 작성하였다.

다) 말하기·듣기, 읽기, 쓰기, 영역이 고루 안배되도록 편성하였다.

<표 14> 창의적 활동 교육과정 요소표

국어과 창의성 지도 요소

5학년 1학기

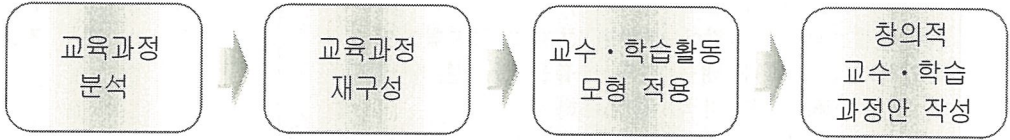
농암초등학교

마당	소단원	영역 차시	(창의성) 학습 목표	창의성 기법	창의성 요소	수업 모형	교과서 쪽수	지도 시기
첫째 마음의 빛깔	(1) 이처럼 생생하게	말듣쓰 3/9	•비유적 표현을 이용하여 시를 쓸 수 있다.	자유 연상법	유창성 독창성	문제해결 학습	10-11	3월 1주
		읽기 1/9	•시를 읽고 비유적인 표현을 찾을 수 있다.	브레인스토밍	유창성 독창성	창의성 계발학습	47	3월 1주
	(2) 경험 속으로	말듣쓰 5-6/9	•시간을 나타내는 말을 사용하여 있었던 일을 글로 쓸 수 있다.	마인드맵	정교성	창의성 계발학습	14-19	3월 2주

3) 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 과정안 작성

가) 교수·학습 방법의 적용

교수·학습 방법을 수행하기 위하여 [그림 3]과 같은 절차를 거쳐 교수·학습 과정안을 작성하였다.



[그림 3] 교수·학습 활동 모형 적용 절차

나) 국어과 교수·학습활동 모형 적용

창의력 신장을 위한 국어과 교수·학습활동에는 창의적 사고기법, 창의성 교육과 관련된 모형 9개를 적용하였다.

<표 15> 본교에서 적용한 국어과 교수·학습 활동 모형

순	교수·학습 활동 모형	수업 단계
1	문제 해결 학습 모형	문제 확인하기→문제 해결 방법 찾기→문제 해결하기→일반화하기
2	창의성 계발 학습 모형	문제 발견하기→아이디어 생성하기→아이디어 선택하기→아이디어 적용하기
3	지식 탐구 학습 모형	문제 확인하기→자료 탐색하기→지식 발견하기→지식 적용하기

다) 창의적 교수·학습 과정안의 작성

교육과정 재구성 내용을 통해 본교에서는 창의적 교수·학습 활동 모형을 적용한 교수·학습 과정안을 작성하였다.

<표 16> 창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안

창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안(1학년 예시)

교과	국어	일시	2010.06.30(수) 1교시		대상	1학년	수업자	백희옥
단원	6. 느낌이 솔솔	학기	1학기	영역	듣기·말하기	차시	2/4	
본시주제	흥내 내는 말의 종류						교과서쪽	72~75
학습목표	흥내 내는 말의 종류를 알 수 있다.							
수업의 방향	- 노래를 듣고, 흥내 내는 말을 찾는 초보적인 듣기 학습을 할 때에는 학생들이 흥내내는 말의 느낌과 재미를 구체적인 체험을 통해 이해할 수 있도록 몸짓이나 그리기 활동 등과 같은 교육 연구적인 방법을 적극 활용한다. 사물의 소리나 모습을 흥내 내는 말로 나타낼 때에는 학생들의 다양한 반응을 적극 수용해 주도록 한다. 담화의 수준과 범위는 운율이 두드러지게 나타나는 노래를 중심으로 하여 교과서에 실린 동요 외에도 학생들이 평소에 즐겨 부르던 동요를 많이 접해보도록 한다.							
사고기법	SCAMPER	창의성 요소	독창성, 융통성		적용모형	창의성 계발 학습 모형		

사고 과정	학습내용 중심활동	교수·학습 활동	시간 (분)	사고요소 사고기법	자료(■) 및 유의점(□)
문제 확인 하기	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ■ 학습 분위기 조성 • ‘동물들의 소리가 사라졌어요.’ 동영상 보기 • ‘개구쟁이 삼복이’ 듣기 ■ 학습 문제 인지하기 • 이번 시간에 공부할 문제를 알아봅시다. • 흥내 내는 말의 종류를 알아볼 수 있다. ■ 배경 지식 활성화하기 • ‘물레방아 말놀이’로 흥내 내는 말을 한사람씩 돌아가며 말하기 <활동1 ‘뒤뚱뒤뚱 아기오리’ 듣기> ■ 기본 자료 탐색하기 • 아기 오리의 모습이나 움직임을 떠올리며, ‘뒤뚱뒤뚱 아기 오리’를 들어보기 • ‘뒤뚱뒤뚱 아기 오리’를 다시 듣고, 흥내 내는 말을 찾아보기 • ‘뒤뚱뒤뚱’과 ‘둥둥둥’을 팬터마임으로 표현해 보기 • ‘꽤꽤꽤’와 ‘침병침병’을 표현하기 	7	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">융통성</div> 브레인 스토밍	<ul style="list-style-type: none"> ■ 동영상 자료 ■ ‘개구쟁이 삼복이’ 플래쉬 자료
자료 탐색 하기	학습목표 확인하기		3		
	배경지식 활성화		7	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">상상력</div> 스캠퍼	<ul style="list-style-type: none"> ■ ‘뒤뚱뒤뚱 아기 오리’ 플래쉬자료
	기본 자료 탐색				
지식 발견 하기	자료간 관련성 찾기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 자료 간 관련성 찾기 • ‘뒤뚱뒤뚱’, ‘둥둥둥’과 ‘꽤꽤꽤’, ‘침병침병’의 같은 점은 무엇일까요? • ‘뒤뚱뒤뚱’, ‘둥둥둥’과 ‘꽤꽤꽤’, ‘침병침병’의 다른 점은 무엇일까요? ■ 지식 발견하기 • 흥내 내는 말의 종류를 설명하기 ■ 지식 적용하기 • 교과서 72~73쪽의 그림을 살펴보기 • 친구들이 말한 흥내 내는 말 중에서 모습 이나 움직임을 흥내 내는 말을 교과서 75쪽 빈칸 적기 • 친구들이 말한 흥내 내는 말 중 소리를 흥내 내는 말을 교과서 75쪽 빈칸에 적기 (3개 이상) <활동3> 흥내 내는 말 분류하기 ■ 지식의 명료화 및 정리하기 • 모둠별로 흥내 내는 말 분류하기 • 모둠 친구들과 함께 소리를 흥내 내는 말과 모습이나 움직임을 흥내 내는 말을 나눠보세요. • ox 퀴즈 풀기 ■ 차시 예고 	3	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">독창성</div> 스캠퍼	<ul style="list-style-type: none"> ■ 날말카드
지식 적용 하기	지식 적용하기		10		
	지식의 명료화 및 정리하기		10	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">상상력</div> 브레인 스토밍	<ul style="list-style-type: none"> ■ 날말카드 □ 교사는 벨크로판에 의 태어 와 의 성 어 를 구 분 하 여 날말카드를 부착한다. ■ (아동) 벨크로판, 날말카드 (교사)

4) 창의적 교수·학습 방법의 적용

창의적 교수·학습 과정안을 적용하여 수업을 전개하고 수업 장학 및 연수를 하였다.

가) 창의성 신장을 위한 교수·학습 방법의 수업 설계 및 운영

[그림 4]와 같이 수업 공개 절차에 따라 수업 전후 협의를 활성화하여 공동사고를 통한 수업개선에 주력하였다.



[그림 4] 수업 공개 절차

나) 교내수업 공개

매주 수요일 ‘창의성 연수의 날’ 교내수업 공개 시 창의적 사고기법과 관련된 수업을 공개하고 창의적 교수·학습 방법을 적용한 수업의 문제점과 해결 방안을 모색하였다.

<표 17> 1인 1연구 창의수업 공개 실적

순	수업공개일자	학년	교과	교사	학습 주제	차시	비고
1	2010.04.14(수)	6	국어	이성규	묘사의 방법으로 글쓰기(브레인스토밍)	6/9	
2	2010.04.21(수)	5	국어	김일수	시의 일부분 바꾸어 쓰기(스캐퍼)	1/9	
3	2010.05.12(수)	4	국어	정우식	알맞은 높임말을 생각하며 글 읽기(역할놀이)	4/6	
4	2010.05.26(수)	분교3	국어	여길현	읽는 이가 일의 순서나 방법을 알기 쉽게 고쳐 쓰기(PMD)	2/4	
5	2010.06.09(수)	2	국어	김주홍	이어질 이야기를 상상하여 다양하게 표현하기(자유연상법)	6/6	
6	2010.06.09(수)	3	체육	이상직	상대방의 예상 빛나게 하기(브레인스토밍)	8/10	
6	2010.06.23(수)	분교2	국어	이동은	고마운 분께 감사 편지 쓰기(마인드맵)	4/4	
7	2010.06.30(수)	1	국어	백희옥	여러 가지 흉내 내는 말 알아보기(스캐퍼)	1/4	
8	2010.07.07(수)	분교1	국어	이현희	여러 가지 흉내 내는 말 알아보기(스캐퍼)	1/4	



[그림 5] 1인 1연구 창의수업 공개 장면

나. 재량활동 ‘창의야 놀자’ 프로그램 구안·적용

1) 재량활동 영역 중 창의성 교육과정 운영

가) 재량활동 영역 중 창의적 사고기법 및 창의성 교육활동을 중심으로 <표 18>과 같이 지도 시간을 확보하고 창의성 교육 연간 지도 계획을 수립하여 <표 19>와 같이 운영하였다.

<표 18> 재량활동 세부 영역별 시간 운영 계획

영역		학년					
		1	2	3	4	5	6
범교과 학습	정보통신교육	5	4	19	19	5	5
	자기 주도적 학습	창의성교육	25	30	34	34	34
	녹색 및 독서교육 등	2	2	6	6	6	6
계		70	78	72	72	72	72

<표 19> 창의성 교육 연간 운영 계획

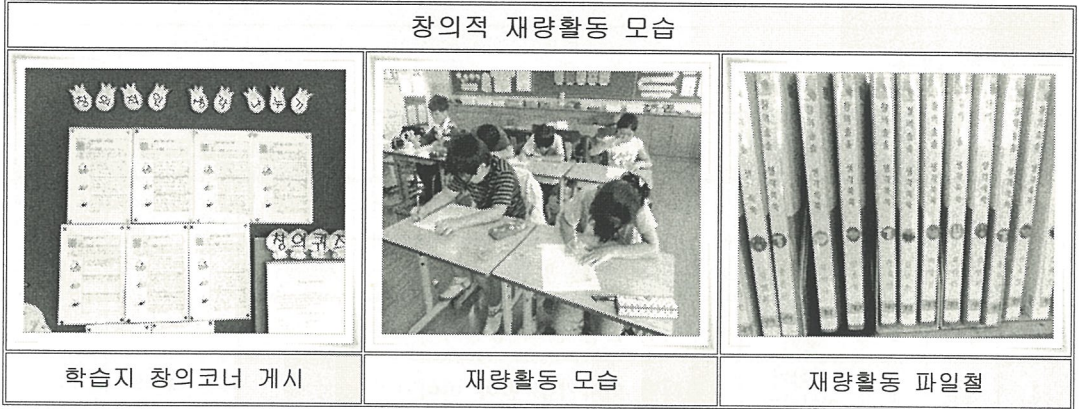
(4학년 예시)

월 일	요일	차 시	영역	영역 차시	학습주제	활동내용
3/05	금	19	창의성	1/34	창의성사고기법	* 서로 연결해봐요.(강제결합법)
3/12	금	20	창의성	2/34	창의성사고기법	* 다르게 새롭게(브레인 라이팅)
3/19	금	21	창의성	3/34	창의성사고기법	* 생각지도를 그려요(마인드 맵)
3/26	금	22	창의성	4/34	창의성사고기법	* 주인공이 되어(시간축 사고기법)
4/02	금	23	창의성	5/34	창의성사고기법	* 제목 따로 내용 따로(체크리스트 기법)
4/09	금	24	창의성	6/34	창의성사고기법	* 그림보고 생각하기(그림사고 기법)
4/16	금	25	창의성	7/34	창의성사고기법	* 최고의 해결사(희망점 열거법)
4/23	금	26	창의성	8/34	창의성사고기법	* 색다른 그림을 그려봐요.(시네틱스)
4/30	금	27	창의성	9/34	창의성사고기법	* 줄줄 이어지는 노랫말 만들기(연상법)
5/07	금	28	창의성	10/34	창의성사고기법	* 자신의 생각을 정리해봐요.(PMI)
5/26	금	29	창의성	11/34	창의성사고기법	* 그림감상을 해봐요.(육색사고모자기법)
6/04	금	30	창의성	12/34	창의성사고기법	* 연상되는 낱말 적기(브레인 스토밍)

2) 창의적 사고기법을 적용한 학습지 제작 활용

가) 창의적 사고능력인 유창성, 융통성, 정교성, 독창성 등을 기르기 위해 창의적 사고기법을 활용할 수 있는 자료를 학년성에 맞게 제작하여 학습함으로써 학생들의 창의력을 계발하였다.

나) 연간 재량활동 중 정보통신교육, 보건교육, 독도교육, 영어, 진로교육 등의 시간을 제외한 나머지 시간 중 연간 25~34시간을 창의성 교육에 배정하여 활용하였다.



[그림 6] 재량활동 활동 모습

다. 계발활동 창의 프로그램 구안·적용

1) 창의적 계발활동 부서 운영

가) 4, 5, 6학년 계발활동 부서를 교사들의 지원을 받아 5개의 창의성 관련 부서를 조직하여 창의적 사고기법 등을 이용하여 표현할 수 있도록 하고, 1, 2, 3학년도 특별활동 영역 중 8~9차시의 계발활동 영역을 창의성 사고기법등 창의성 관련 주제로 설정하여 운영하였다.

<표 20> 계발활동 부서

학년	부서명	인원	담당교사	지도내용	비고
4	창의독서부	7	정우식	○ 다양한 독서프로그램 활용을 통한 창의적 표현력 신장	
	종이접기부	6	백희옥	○ 색종이 접기를 통한 창의적 사고력 기르기	
5	영어동화부	6	이성규	○ Storytelling를 활용한 언어표현의 유창성 신장	
6	창의컴퓨터부	6	김일수	○ 창의적 사고를 활용한 홈페이지 제작	
	창의논술부	6	최을희	○ 창의적 사고력을 활용한 자기만의 생각 가지기	

<표 21> 창의 논술부 운영 계획

창의논술부

담당교사 : 최윤희

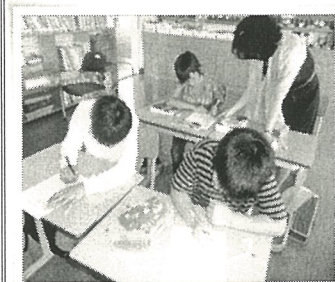
1. 활동 목표

우리 주위의 다양한 문제를 다양한 방법으로 문제를 해결하여 생각을 많이 할 수 있는 기회를 제공하여 문제 해결력을 기른다.

2. 활동 내용

차시	월/일	활동 시간	제재	활동 내용	준비물	유의점
1	3/11	1	부서조직	○부서조직, 명단 작성, 자기소개	★활동지	
2	3/18	1	글쓰기 기초	○좋은 글 쓰는 방법		
3	3/25	1	상상하여 쓰기	○주어진 글을 읽고 상상하여 쓰기		
4	4/1	1	이야기 이어가기	○상대방 이야기를 받아 이어가기		
5	4/8	1	감정그리기	○그림이나 이야기, 음악을 들려주고 느낌을 표현하기		
6	4/15	1	그림으로 이야기	○만화, 신문, 잡지에서 발췌하여 이야기를 상상하여 꾸미기		
7	4/22	1	이야기 완성하기	○이야기를 듣고 상상력을 발휘하여 뒷이야기 꾸며 쓰기		
8	5/6	1	이야기 이어가기	○이야기를 한 단락씩 이어 가기		
9	5/13	1	만약에 ~라면	○만약에 ~라면, 만약에 ~이 없다면 등을 생각하여 자유롭게 글쓰기		

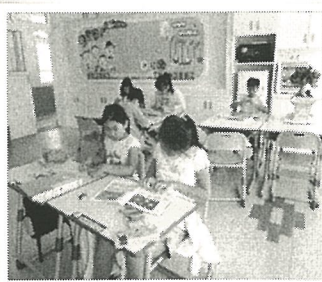
창의 계발활동 부서 활동



창의논술부 활동모습



창의독서부 활동모습



창의종이접기부 활동모습

[그림 7] 창의 계발활동 부서별 활동 모습

3. 운영 과제 [3]의 실천

운영과제 3 학교·가정·사회와 연계한 창의 체험 프로그램 전개

- 가. 함께하는 ‘신나는 창의나라’ 캠프 운영
- 나. 함께하는 ‘새로운 생각 펼치기 날’ 운영
- 다. ‘특! 특! 생각을 키우기’ 위한 농마우 축제 운영

가. 함께하는 ‘신나는 창의나라’ 캠프 운영

방학을 이용하여 전교생과 학부모가 함께 참여함으로써 창의 마인드를 형성하고, 자신 뿐 아니라 함께하는 과정에서 창의적인 탐구의욕을 고취시키기 위해 문경창의교실과 본교에서 창의 캠프를 <표 22>와 같이 운영하였다.

- 1) 일 시 : 2009년 8월 13일, 2010년 7월 21일 ~ 22일(1박2일)
- 2) 장 소 : 정보예술촌 및 본교, 문경창의지원센터
- 3) 대 상 : 전교생
- 4) 창의 체험 캠프 프로그램

<표 22> 창의 캠프 프로그램

순	영역	프로그램명	방법	대상	담당교사	비고
1	창의코너	간이역 만들기	카프라를 이용하여 간이역을 만들기	3,4학년	최을희	
		성곽 만들기	쌓기나무, 도미노, 펜토미노 등을 이용하여 다양하고 창의적으로 성 만들기	3,4학년	정우식	
2	창의코너	다빈치 자석 블록	다빈치 자석 블록을 이용하여 자기만의 사다리, 자동차 등 만들기	1,2학년	백희욱	
		버그 박사 놀이	숫자, 문자, 직선, 곡선, 다양한 종류의 평면 및 입체도형 등을 이용하여 다양한 것 만들기	1,2학년	김주홍	
3	창의코너	러시아워	길을 막고 있는 차들을 모두 치우고 하나의 출구를 찾아 탈출하기	5,6학년	김일수	
		줍피스	줍으로 만들 내용 구상하여 만들 내용에 따른 줄을 준비하여 연결하여 동물, 로봇, 곤충 등 여러가지 만들기	5,6학년	이성규	
4	조형활동	태양의 가족 터널 북 만들기	태양계의 행성을 알아보고 한 가지 행성에 대하여 조사하고 그린 다음 터널을 만들어 터널에 행성을 붙이고 관련 활동하기	5학년	김일수	

나. 함께하는 ‘새로운 생각 펼치기의 날’ 운영

지식 기반 사회를 이끌어 갈 창의력을 가진 인재의 육성과 창의적인 학습 방법으로의 전환을 유도하고 학생들에게 창의력을 신장시키고자 창의 관련 행사에 참가하였다.

1) 찾아가는 재미있는 과학교실(문화일보 주최)

미래의 주역인 학생들에게 과학에 대한 꿈과 과학적 창의력을 신장시키고자 찾아가는 재미있는 과학교실에 참가하여 숯 건전지 만들기, 액체질소 실험 교실(무엇이든 변해요), 재미있는 물리실험 등 다양한 창의활동 프로그램을 통하여 사고활동의 다양화로 창의성을 길렀다.

가) 일시 : 2010년 4월 16일(금)

나) 장소 : 농암초등학교 과학실, 강당(급식실) 등

<표 23> 찾아가는 재미있는 과학교실 창의 프로그램

순	영역	프로그램명	방법	대상	담당자
1	조형표현	○숯 건전지 만들기	○숯의 일부가 밖으로 보이도록 하여 소금물에 담근 키친타월을 숯에 감고 숯이 닿지 않도록 알루미늄 호일을 감는다. 숯과 알루미늄 호일의 한쪽 끝을 각각 집게 도선을 집고 전구를 연결하면 불이 들어 온다.	전교생	한국기초과학 지원 연구원 백윤기 박사팀

2) 1일 창의 체험교실, 발명 체험교실 참가

4,5,6학년이 1일 창의 체험교실, 발명 체험교실에 참가하여 창의기본교육, 여러 가지 창의놀이 등을 체험하여 학생들의 창의적 사고력과 탐구력이 길러졌다.

가) 일시 : 2010년 6월 4일(금), 2010년 7월 9일(화)

나) 장 소 : 경상북도문경교육지원청 창의성교육지원센터

다) 대 상 : 4, 5, 6학년

<표 24> 창의 체험교실, 발명 체험교실 프로그램

순	영역	프로그램명	방법	대상	담당교사	비고
1	발명체험	○테블 퍼즐	3차원 공간도형으로 다양한 변화와 조합은 정육면체의 구조적 결합을 이용하여 하나의 퍼즐이 전체 그림의 일부가 되도록 그림으로 맞추기	6학년	김성중	
2	발명체험	○크로스 퍼즐	바둑판처럼 생긴 네모 속에 그림을 오려 붙여 네모를 돌릴 때 마다 새로운 그림이 나오게 만들기	4,5학년	김성중	
3	창의체험	○창의교구 활용	대각선을 이용하여 피라미드를 빼내기, 용모양을 이용하여 정육면체 만들기 등	4,5,6학년	이덕만	

3) 학급별 ‘새로운 생각 펼치기 날’ 행사 실시

학급에서 월 1회 정도 ‘새로운 생각 펼치기 날’을 실시하여 학생들에게 창의적 사고력과 탐구력을 기르게 하였다.

<표 25> 학급별 ‘새로운 생각 펼치기 날’ 행사 프로그램

순	영역	프로그램명	방법	대상	담당교사	비고
1	조형활동	○옛 건물 만들기	우리 나라의 옛 건물을 조립하고 조사하는 활동	5학년	김일수	
2	조형활동	○얼굴 만들기	두꺼운 종이를 이용하여 다양한 모양의 얼굴 만들기 활동	4학년	정우식	
3	조형활동	○한지공예	한지를 이용하여 인형에 어울리는 다양하고 창의적인 옷 등 꾸미기 활동	3학년	최을희	

4) 창의 퀴즈 대회 실시

창의성에 대한 관심과 흥미를 높이고 다양한 문제를 통하여 확산적 사고의 기회를 제공하며 여러 가지 문제 해결 능력을 신장시킬 목적으로 창의 퀴즈 대회를 실시하였다. 연 5회(5,6,7,9,10월) 실시하였는데 혼자서 해결할 수 없는 경우는 친구와 가족의 도움을 받을 수 있게 하였다. 저학년용과 고학년용으로 나누어 출제하였고 정답자를 대상으로 추첨하여 간단한 기념품을 수여하였으며 가족들에게도 창의성에 관심을 가지게 하였다.

<표 26> 창의 퀴즈 대회 문제

시기	학년	내 용	비 고
5월	1, 2, 3	○글을 읽고 무엇에 대하여 쓴 글인가? ○과연 샘플을 마셔도 되는 걸까요?	
	4, 5, 6	○문장에서 잘못된 것은 무엇일까요? ○형제가 먹는 그릇은 몇 개일까요?	
6월	1, 2, 3	○왜 불량품일까요? ○신나는 수수께끼를 풀어볼까요?	
	4, 5, 6	○퍼즐에 적힌 숫자는 얼마일까요? ○가장 큰 수는 얼마일까요?	



[그림 8] ‘새로운 생각 펼치기’ 활동 모습

다. '톡! 톡! 생각을 키우기' 위한 농바우 축제 운영

1) 생각이 솔솔!! 창의학에 전시회

다양한 전시회를 개최하여 학생들이 자신의 창의적 역량을 마음껏 발휘해 볼 수 있도록 하였다.

창의적으로 생각하고 표현한 학생, 학부모, 교직원 작품을 중앙현관과 1층 복도, 도서관에 전시하여 창의성 교육의 중요성을 인식하도록 하였다.

가) 일 시 : 2009. 11. 04(목), 2010. 07.22(목), 2010. 08. 24(화)

나) 장 소 : 1층 복도, 도서관

다) 대 상 : 학생, 학부모, 교직원

라) 내 용 : 전시 활동

2) 신나는 창의학에 발표회

축제를 통하여 심미적 정서와 명랑하고 풍부한 심성을 기르기 위해 교과활동, 계발활동, 방과후 교실을 통해 익힌 특기의 발표기회를 가지게 하여 새로운 것을 창출하는 기쁨과 성취감, 협동심, 발휘를 통해 개개인의 개성을 발현하는 기회의 장이 되었다.

가) 일시 : 2009. 11. 04 (목), 2010. 11. 11(수)

나) 장소 : 급식실

다) 대상 : 재학생, 학부모

다) 내용: 공연 활동

생각이 솔솔!! 작품 전시회 및 창의 학에 발표회		
		
1,2학년 창의 작품	3,4학년 창의 작품	5,6학년 창의 작품모습
		
1학년 창의 학에 발표회 모습	3학년 창의 학에 발표회 모습	4학년 창의 학에 발표회 모습

[그림 9] 생각이 솔솔!! 작품 전시회 및 신나는 창의 학에 발표회 모습

V. 실천 결과는 이렇습니다

1. 결과 분석 내용 및 방법

창의성 교육 시범학교 운영 결과 창의력 교육을 위한 본교의 여러 가지 활동들이 교사, 학생, 학부모에게 어떤 변화를 주었는지 분석하기 위하여 창의성 검사지, 자작 설문지, 관찰, 면담 등을 통하여 결과를 분석하였다. 결과분석 내용 및 방법은 <표 27>과 같다.

<표 27> 운영 과제의 결과분석 및 방법

대 상	결과분석 방법	검 사 도 구	평 가 방 법	시 기
학생	◦ 창의성에 관한 태도·인식 변화	- 자작 설문지	설문 조사	2009. 04 2010. 09
	◦ 창의성 검사 <유창성, 유연성(융통성), 독창성, 정교성을 설정하고 7개의 하위요소들을 언어와 형상(도형)으로 반응하게 하고 결과를 측정>	- 아동 창의성검사	자료 분석	2010. 04 2010. 09
교사	◦ 창의력 교육에 관한 이해도 및 지도력 변화 조사 ◦ 운영 중점 과제 1,2,3의 실행 효과	- 자작 설문지 - 아동 관찰·면담 및 작품 분석	설문 조사 자료 분석	2009. 04 2010. 09
학부모	◦ 창의력 교육에 대한 이해도 ◦ 창의력 시범학교 운영에 대한 만족도 조사	- 자작 설문지	설문 조사	2009. 04 2010. 09

학생·교사·학부모의 창의성 교육에 대한 태도 및 인식의 변화, 지도력 및 시범학교 운영에 대한 효과와 만족도는 자작 설문지를 이용하여 전·후를 비교하였다. 학생들의 창의적 사고 능력을 알아보기 위해 1988년 김춘일과 문태형이 연구 개발(현대창의성연구소)한 초등학교 4-6학년 학생을 대상으로 하는 「어린이 창의성 검사」를 활용하여 전·후를 비교하였다.

2. 결과 및 분석

가. 학생의 변화

1) 학생의 태도·인식의 변화

3-6학년 학생을 대상으로 창의력 태도 및 인식에 대하여 2009년 4월, 2010년 9월에 실시한 사후 결과는 <표 28>과 같다.

<표 28> 학생의 창의성 태도 및 인식 변화

(‘09 4월:N=49명, ’10 9월:N=38명)

설문 내용	전		후		변화 (%)
	빈도수	%	빈도수	%	
여러분들은 창의성에 대하여 알고 있다.	5	10.2	36	94.7	+84.5
창의력을 키우는 활동에 여러분들은 관심이 있다.	6	12.2	26	68.4	+56.2
창의성 교육은 흥미가 있다.	18	36.7	29	76.3	+39.6
학교에서 실시하는 창의성 교육이 중요하다고 생각한다.	20	40.8	35	92.1	+51.3
여러분들은 창의성 프로그램을 체험해 본 기회가 있었다.	5	10.2	34	89.4	+79.2
여러분들은 창의 활동에 대한 자신감이 있다.	4	8.1	28	73.6	+65.5
학습활동 중 자신의 생각을 자유롭게 말한다.	25	51.0	25	63.7	+12.7
학교에서 실시한 창의력 교육 시범학교 운영이 창의성을 키우는데 도움이 되었다.			33	86.4	

설문조사 결과를 보면 최소 12.7%~84.5%의 향상된 변화를 보이고 있다. 이 결과로 보아 창의성 교육활동에 대한 학생들의 태도와 인식이 긍정적이고 바람직한 방향으로 바뀌었음을 알 수 있다. 이는 1차년도와 2차년도 이어 시범 운영을 통해 학생들에게 창의성 교육에 대한 관심과 흥미를 가질 수 있도록 지속적으로 지도하고 창의성 향상을 위한 프로그램이 다양하게 제공된 결과라 생각한다. 창의성 교육에 대한 정보를 접하는 기회가 많아져 학생의 창의성에 대한 인식과 태도가 긍정적으로 바뀌었다.

2) 학생의 창의성 변화

가) 창의성 검사 도구

- 4,5,6학년 : 학생창의성 검사(현대창의성연구소)

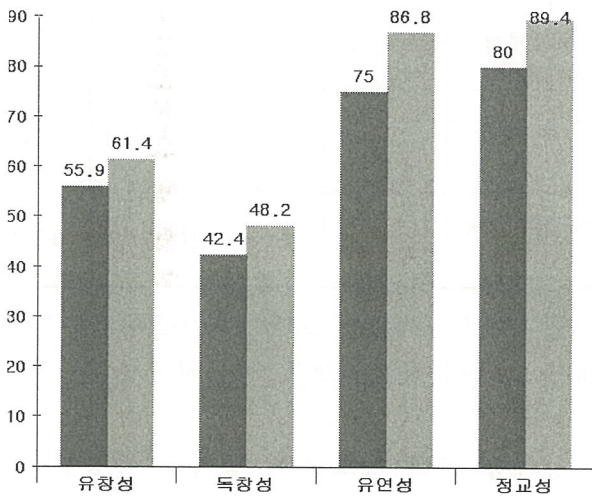
나) 검사 방법 : 전학생 사전·사후 검사로 비교하였다.

다) 검사 일시 및 내용

대상	검사 내용	시기
4,5,6 학년	유창성, 유연성(융통성), 독창성, 정교성을 설정하고 이 7개의 하위 요소들을 언어와 형상(도형)으로 반응하게 하고 결과를 측정	2010. 04
		2010. 09

<표 29> 학생의 창의성 검사 결과

학년	N	유창성			독창성			유연성(융통성)			정교성		
		전	후	변화	전	후	변화	전	후	변화	전	후	변화
4	9	55.7	61.8	+6.1	43.4	47.6	+4.2	72.7	90.7	+18	82.6	96.0	+13.6
	8												
5	9	55.4	61.1	+5.7	46.8	61.1	+14.3	67.5	84.2	+16.7	78.2	88.5	+10.3
	8												
6	12	56.4	61.3	+4.9	36.7	39.2	+2.5	82.3	86.0	+3.3	79.5	85.0	+5.5
	11												
전체	30	55.9	61.4	+5.5	42.4	48.2	+5.8	75.0	86.8	+10.8	80.0	89.4	+9.4
	27												



[그림 10] 어린이 창의성 검사 결과

4,5,6학년 전교생을 대상으로 1학기에는 30명, 2학기에는 27명을 검사하였다. 창의성 지수의 변화를 살펴보면 9월이 지난 4월보다 유창성 5.5 독창성 5.8 융통성 10.8 정교성 9.4점이 높아져 전반적으로 창의성이 신장된 것으로 나타났으며 특히 융통성(유연성)과 정교성 요인이 많이 향상된 반면 유창성과 독창성 요인은 상대적으로 향상 정도가 낮았다. 학년별로 살펴

보면 4학년은 융통성(18), 정교성(13.6)이 많이 향상되었으며 5학년은 유창성을 제외한 독창성(14.3), 융통성(16.7), 정교성(10.3)이 많이 향상 되었으며 6학년은 다른 학년과 달리 특별히 많이 증가된 요인이 없었다.

학생들의 창의성 지수의 향상은 본교에서 실시한 프로그램이 융통성과 정교성을 기르는데 많은 도움이 되었으며 전체적으로 창의성을 신장시키는데 도움이 된 것으로 생각된다. 독창성과 유창성도 기를 수 있도록 지속적인 창의성 교육이 필요하다라는 것을 알 수 있었다.

나. 교사의 변화

1) 교사의 창의력 교육에 대한 인식 변화

본교 교사를 대상으로 창의력 교육에 대한 인식 변화 설문조사 결과는 <표 30> 와 같다.

<표 30> 교사의 창의성 교육에 대한 인식 변화

(’09 N=10, ’10 N=10)

설문 영역	설문 내용	전		후		변화 (%)
		빈도수	%	빈도수	%	
창의성 교육에 대한 인식	학교에서 실시하는 창의성 교육이 중요하다	6	60	9	90	+30
창의성 교육의 실천	평소에 창의성 교수·학습을 실천한다.	2	20	8	80	+60
창의성 교육의 실천	선생님께서 다양한 창의력 계발 사고 기법을 수업에 적용한다.	2	20	8	80	+60
창의성 교육의 실천	선생님께서 평소 학급 교실에서 창의적 환경구성을 위해 노력한다.	3	30	9	90	+60
창의성 교육을 위한 교사 연수	창의성 교육에 대해 연수를 받은 적이 있다.	0	0	8	80	+80
창의성 교육을 위한 교사 연수	창의성 교내 연수가 선생님들의 창의력 교육에 도움이 된다.	3	30	10	100	+70

설문 조사 결과 창의성의 중요성에 공감한 교사는 2009년의 60%에서 2010년에는 100%이며 창의성 교육에 대한 인식이 긍정적으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

평소에 창의성 교수·학습 실천, 창의성 계발 사고기법, 창의성 환경구성의 실천 등 모든 부분에서 실천 의지와 수업 적용능력이 향상되었다.

창의성 교육을 위한 교내 연수도 도움이 된다는 긍정적인 의견이 30%에서 100%로 향상된 것으로 보아 교내 연수에 대한 교사의 인식 변화가 있음을 알 수 있다.

이번 창의성 시범학교운영을 계기로 하여 창의성 교육에 대한 연수를 받은 응답자가 2009년 초에는 한 명도 없었는데 2010년에는 창의성 관련 연수를 거의 대부분(80%)의 교사들이 창의성과 관련된 연수를 받은 것으로 나타나 본 시범학교운영을 계기로 교사들은 창의성 교육에 관심을 가지는 계기가 되었다.

2) 창의력 신장을 위한 시범학교 운영의 결과

본교에서 실시한 시범학교 운영이 학생들의 창의력 신장에 도움이 되었는가를 설문 조사한 결과는 <표 31> 과 같다.

<표 31> 창의성 신장을 위한 시범학교 운영의 결과

(’09 N=10, ’10 N=10)

설문 내용	전		후		변화 (%)
	빈도수	%	빈도수	%	
1. 시범학교 운영 중점 중에서 교육환경 구성, 연수활동, 사이버 창의교실 홈페이지 운영이 학생들의 창의력 향상에 도움이 되었다			9	90	
2. 시범학교 운영 중점 중에서 창의적 사고기법을 적용한 국어과 교수·학습 전개, 재량활동(계발활동)을 프로그램 적용을 통해 창의력 향상에 도움이 되었다			10	100	
3. 시범학교 운영 중점 중에서 창의캠프, 생각펼치기 날 운영, 농바우축제를 통해 창의력 향상에 도움이 되었다.			10	100	

설문 조사 결과 본교에서 적용한 운영과제인 교육환경구성, 교사·학부모 연수활동, 사이버 창의교실 홈페이지 운영, 창의적 사고기법을 적용한 국어과 교수·학습 전개, 재량활동(계발활동) 프로그램 적용, 신나는 창의캠프, 새로운 생각펼치기 날 운영, 농바우 축제들이 학생들의 창의성을 신장시키는데 도움이 되었다고 응답한 교사는 각각 90%, 100%, 100%로 대부분의 교사들이 시범학교 운영이 학생들의 창의성 신장에 도움이 되었다는 긍정적인 평가가 있었음을 알 수 있다.

위의 결과는 ‘운영중점 1’이 창의성에 관심을 갖고 창의성 교육의 중요성을 인식하며 창의성 교육을 할 수 있는 능력을 높여 학생들의 창의성 교육에 관심을 가지게 함으로 가능하였다. ‘운영중점 2’는 ‘운영중점 1’을 바탕으로 이것을 교과(국어), 재량활동, 계발활동과 연계하여 실천함으로써 교육적 효과를 나타낸 것으로 보여진다. ‘운영과제 3’은 학교·가정·사회와 연계한 창의 체험 프로그램 전개를 통하여 학생들의 창의성 교육에 대한 흥미를 유발할 수 있도록 창의활동과 관련된 행사를 월별로 적절하게 실시하여 지속적인 관심을 유도하면서 학년별로 다양한 활동을 제공하거나 조회를 통한 추첨방식(창의퀴즈)을 이용하는 등 다양한 행사를 실시하여 학생들의 흥미와 관심을 자극한 결과라 생각된다.

다. 학부모의 변화

1) 학부모의 창의성 교육에 대한 인식 변화

본교 학부모 30명을 대상으로 실시한 창의력 교육에 대한 태도·인식의 변화, 학교의 창의성교육에 대한 만족도를 조사한 결과는 <표 32>와 같다.

<표 32> 창의성 교육에 대한 학부모의 태도·인식 변화 및 만족도 결과

(’09 N=30, ’10 N=33)

설문 내용	전		후		변화 (%)
	빈도수	%	빈도수	%	
학부모님께서서는 창의성 교육에 대하여 이해하고 있다.	6	20	26	78.7	+78.7
학교나 집에서 실시하는 자녀의 창의성 교육이 중요하다고 생각한다.	10	33.3	30	90.9	+56.6
학교에서 실시한 다양한 창의성 활동과 창의성 행사들이 학생들의 창의성 신장에 도움이 되었다.			30	90.9	
학교에서 창의성 교육을 위한 연수와 학부모 홍보자료가 창의성을 이해하는데 도움이 되었다.			31	93.9	

창의성 교육에 대한 이해도(78.7%)와 창의성 교육의 중요성(90.9%)에 관한 설문에 대하여 학부모가 긍정적인 응답을 하였으며 학교에서 실시한 다양한 창의성 활동과 창의성 행사들이 창의성 신장에 도움이 되었다는 응답도 90.9%로 나타났다.

학부모의 창의성에 대한 이해도의 향상은 시범학교운영에 학부모 연수와 학부모 홍보자료를 제공한 결과로 생각된다.

VI. 이루어진 성과 및 남은 과제

1. 성과

「창의적 사고기법 적용 교수·학습활동을 통한 창의적 사고능력 신장」이라는 주제로 추진한 창의적인 교육 환경 조성 및 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 활동을 전개하고 학교·가정·사회와 연계한 창의 체험 프로그램을 전개하여 창의성 신장을 꾀했던 시범학교 운영 성과는 다음과 같다.

가. 창의성 교육을 위한 교육 환경 조성면

- 1) 창의성 교육을 위한 교실환경을 조성한 것은 잠재되어 있는 창의성과 상상력을 마음껏 발휘할 수 있는 자극제가 되어 학생들의 창의력을 신장시키는데 도움이 되었다.
- 2) 창의성 교육을 위한 연수 활동은 교사들에게는 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 방법을 개선하는데 도움이 되었으며, 학부모들에게는 창의성 교육에 대한 보다 높은 이해와 관심을 갖게 함으로써 가정과의 협력관계가 원활이 이루어질 수 있도록 하였다.
- 3) 사이버 창의교실 홈페이지 구축 운영을 통하여 창의적인 생각을 표현할 수 있는 장을 제공함으로써 창의적 사고력의 생활화에 도움이 되고 자기주도적 학습력을 기르는데 도움이 되었다.

나. 창의적 사고기법을 적용한 교수·학습 활동 전개

- 1) 창의적 사고기법을 적용한 국어과 교수·학습 활동 전개는 창의적인 수업을 전개한 것은 새로운 아이디어나 원리를 다양한 관점에서 사고하고, 문제를 해결해 내는 유창성, 융통성, 정교성, 독창성 등 창의력 기능 향상에 도움을 주었다.
- 2) 창의학습지를 제작·활용한 것은 학생의 수준을 고려하여 창의성기법을 적용토록함으로써 사고 기능 활성화에 도움이 되었다.
- 3) 4, 5, 6학년 계발활동 5개 부서를 조직·운영한 것은 창의성을 발현할 수 있는 선택의 폭을 넓혀 주었을 뿐만 아니라, 잠재된 창의성을 계발하는데 도움이 되었다.

다. 학교·가정·사회와 연계한 프로그램 적용면

- 1) 함께하는 「신나는 창의나라」 캠프를 운영한 것은 창의에 관한 마인드 형성 및 특기를 계발할 수 있었고, 지역창의교실 전문 강사를 위촉하여 함께하는 과정에서 창의적인 탐구의욕을 고취시켰다.
- 2) 「새로운 생각 펼치기의 날」을 운영한 것은 학생들의 눈높이를 고려한 교재·교구를 활용하여 적극적인 참여를 유도하고 가정과 함께 함으로써 가정에서도 창의성 교육에 관심을 가지게 되었고 잠재된 창의성을 이끌어 내는 데 도움이 되었다.
- 3) 「톡! 톡! 생각 키우기」를 위한 농바우 축제를 운영하여 개개인의 개성을 발현할 수 있는 체험 기회를 제공하였으며 창의성활동에 대한 성취감 향상에 도움이 되었다.

2. 남은 과제

- 가. 학교현장에서 실현할 수 있는 창의성 교육의 한계는 교사의 창의성 교육에 대한 이해와 관심의 수준을 넘어설 수 없다. 따라서 교사들의 창의성 교육에 대한 지속적인 관심과 구체적인 연수가 이루어져야겠다.
- 나. 일선 학교 현장에서 창의성 교육을 위한 융통성 있는 교육과정의 운영과 학부모와의 연계를 통한 교육이 시행되어야 할 것이다.
- 다. 창의적 사고능력과 성향을 체계적이고 구체적이며 쉽게 평가할 수 있는 체계적인 방안이 필요하다.
- 라. 창의성 교육의 성과는 1-2년의 단기간의 노력으로 달성되는 것이 아니므로 창의성 교육에 지속적인 노력이 필요하다.


참고 문헌

- 강충열(2006). 창의성의 교육적 정의. 교육과학연구. 1-32.
- 경기도교육청(2001). 창의적 학급 운영사례집(장학자료).
- 길안초등학교(2006). '교과별 전문가 중심의 기반 다지기를 통한 창의력 신장' 연구 보고서
- 김상수(2007). 교과 중심적 창의성 교육. 대구: 송광사.
- 김춘일(1999). 창의성 교육 그 이론과 실제. 교육과학사.
- 김학수·허창규(1996). 창조성 교육. 서울: 제일출판사.
- 부석초등학교(2008). '창의적 교수-학습 모형의 교과 적용을 통한 창의성 신장' 연구 운영 보고서
- 박병기(1995). 창의성교육의 기반, 서울: 교육과학사.
- 박성방(1993). 시험과 체벌이 없는 학교. 서울: 책과 사람들.
- 변영계(1998). 수업설계. 서울: 배영사.
- 연천초등학교(2002). '사고촉진 교육활동을 통한 창의력 신장'. 연구 운영 보고서
- 이경화(2004). 창의성 계발과 교육. 학지사.
- 이동원(2009). 창의성 교육의 실천적 접근. 교육과학사.
- 임선하(1995). 창의성에의 초대. 교보문고.
- 전경원(2002). 창의성 계발 프로그램 유창성. 학지사.
- 정계승(2006). 창의성 계발을 위한 국어과 교수 학습 전략. 사회평론.
- 정두희(1997). 창의성 계발 프로그램. 서울: 교보문고.
- 파주대원초등학교(2000). '사고기회의 확대를 통한 창의성 신장'. 연구 운영 보고서
- 평택초등학교(1999). '다양한 창의활동 프로그램 구안·적용을 통한 창의력 신장'. 연구 운영 보고서
- 한국교육개발원(1990). 교사를 위한 사고교육 지침서. 서울: 한국교육개발원.
- 효덕초등학교(2006). '창의성 증진을 위한 창의 체험 마당 프로그램 구안 적용'. 연구 운영 보고서


※ 참고 사이트

창의넷 <http://www.tcnc.net>

오메가창의연구소 <http://www.omegaedu.co.kr/>



참 관 안 내



사고기법 적용 교수·학습활동을 통한 창의적 사고능력 신장

1. 보고회 시정 안내
2. 학교 안내도
3. 수업 참관 안내
4. 교수·학습 과정안

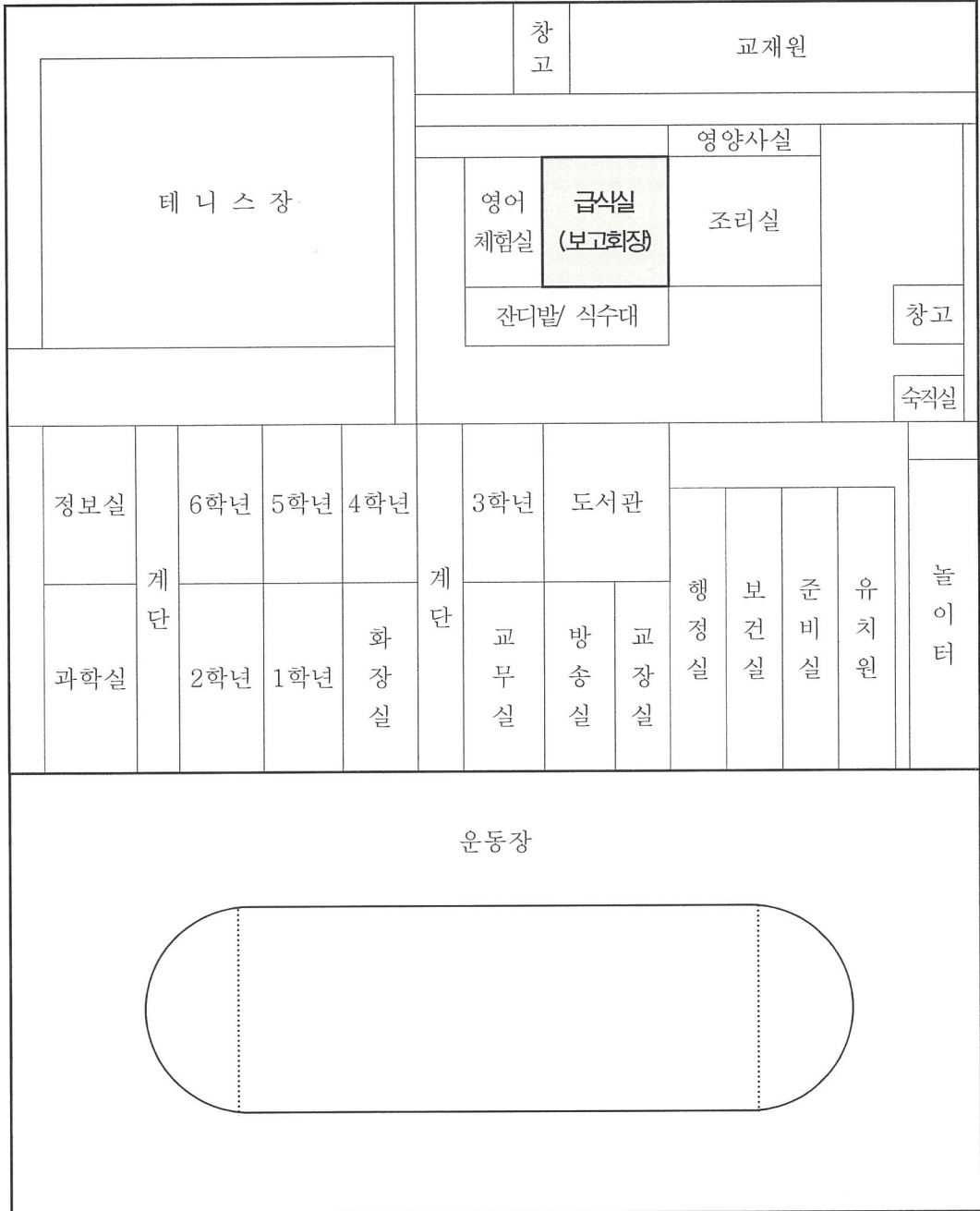
2010. 10. 19(화)

경상북도교육청지정 시범학교
농 암 초 등 학 교
<http://www.nongam.es.kr>

◇ 보고회 시정 안내 ◇

순	활동 내용	시 정			장소
		시작	마침	시량(분)	
1	등 록		13 : 30		현관
2	수 업 참 관	13 : 30	14 : 10	40	각반교실
3	휴 식	14 : 10	14 : 30	20	.
4	개 회 식	14 : 30	14 : 40	10	보고회장
5	운 영 보 고	14 : 40	15 : 00	20	보고회장
6	휴 식	15 : 00	15 : 10	10	.
7	분 과 토 의	15 : 10	16 : 10	60	해당교실
8	휴 식	16 : 10	16 : 20	10	.
9	전체협의 및 도움 말씀	16 : 20	16 : 40	20	보고회장
10	폐 회	16 : 40	.	.	.

◇ 학교 안내도 ◇



◇ 수업 참관 안내 ◇

학반	수업자	교과	본시 주제	장소
1	백희욱 (이현희)	국어	◆ 이야기에 나오는 인물이 되어 기분을 좋게 하는 말하기	1학년 교실
2	김주홍 (이동은)	국어	◆ 글을 읽고 글쓴이의 마음 생각 하기	2학년 교실
3	최을희 (여길현)	국어	◆ 이야기를 원인과 결과가 드러나 게 말하기	3학년 교실
4	정우식	국어	◆ 적극적으로 반응하며 소개하 는 말 듣기	4학년 교실
5	김일수	국어	◆ 시를 듣고, 생각하거나 느낀 점을 나만의 방법으로 표현하기	5학년 교실
6	이성규 (이현희)	국어	◆ 이야기를 듣고 인물의 생각을 시로 표현하기	6학년 교실

창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안

일 시	2010. 10. 19 (화) 5교시	학 반	1학년 1반	지도교사	백 희 욱
단 원	3. 생각을 전해요.			차 시	3/4
주 제	이야기에 나오는 인물이 되어 기분을 좋게 하는 말하기		교과서 쪽	듣기·말하기 36-39	
학습목표	이야기에 나오는 인물이 되어 기분을 좋게 하는 말을 할 수 있다.				
사고기법	시네틱스	창의성요소	융통성, 독창성	수업모형	역할수행학습모형
수업의 방향	본시 수업은 이야기에 나오는 인물이 되어 상대방의 기분을 헤아리고 상대방의 기분을 좋게 하는 말을 표현할 수 있는 능력을 기르는데 주안점이 있다. 특히 집중력이 부족한 저학년들의 특성을 고려해 딱딱한 수업 방법을 탈피하고 재미있는 놀이 활동 중심 수업을 전개함으로써 학생들의 자연스러운 생각과 표현을 이끌어 내고자 한다.				

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료(■) 및 유의점(□)
마음 열기	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ○ 동기 유발 하기 <ul style="list-style-type: none"> - 숨겨진 보물을 찾아라! - '기분 좋은 말하기' 놀이로 학습 분위기 조성 	5	<ul style="list-style-type: none"> ■ 보드판, 앞치마, 보물 상자, 말판 □미리 학생들의 소중한 물건들을 하나씩 모아둔다. ■이야기 자료, 학습 문제 게시자료 □안내 자료
	학습 문제 확인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습 문제 확인 하기 <ul style="list-style-type: none"> - <무지개 물고기> 를 듣고 학습 문제 생각해 보기 - 학습 문제 찾기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;"> 이야기에 나오는 인물이 되어 기분을 좋게 하는 말을 해 봅시다. </div>	7	
상황 설정하기	학습 활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습 활동 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> <활동1> 이야기 내용 알아보기 <활동2> 인물의 말 분류하기 <활동3> 역할 놀이하기 		
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습 활동 <ul style="list-style-type: none"> <활동 1> 이야기 내용 파악하기 - 그림 보며 이야기 내용 생각하기 		

학습 단계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료의 유의점
준비 및 연습	상황 분석 및 설정	<ul style="list-style-type: none"> - 이야기와 관련된 중요 낱말을 제시하여 내용 알아보기 <활동 2> 인물의 말 분류하기 - <무지개 물고기> 이야기에 나오는 ‘기분을 좋게 하는 말’ 과 ‘기분을 상하게 하는 말’ 찾기 - 인물들의 말을 ‘기분을 좋게 하는 말’ 과 ‘기분을 상하게 하는 말’ 로 나누어 보기 	25	<p>■ 인물들의 여러 가지 말과 분류 자료</p> <p>□ 학생들이 말을 찾기 어려운 경우 제시 자료를 활용한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">시네틱스</div> <p>■ 띠 모자 앞치마, 인물 자료</p>
실연	역할 수행 연습	<ul style="list-style-type: none"> <활동 3> 역할놀이 하기 - 이야기에 나오는 인물이 되어 듣는 사람의 기분을 좋게 하는 말하기 · 기분을 좋게 하는 말하기(짝 활동) · 역할을 바꾸어 해 보기 · 혼자서 말해 보기 → 돌아가며 말해 보기 		
평가	평가 하기	<p>○ 평가하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동 후 느낀 점 발표하기 · 기분을 좋게 하는 말을 가장 잘 한 친구는? · 듣는 사람의 기분을 좋게 하는 말을 많이 사용하면 좋은 점은? - 차시 예고 · 다음 시간에 배울 내용 예고하기 	3	□ 활동하면서 느낀 점이나 들은 내용을 자연스럽게 발표할 수 있도록 한다.

평가 계획	성취기준	성취도		
		상	중	하
듣는 사람의 기분을 좋게 하는 말을 할 수 있는가?	상대방의 상황을 고려하여 듣는 사람에게 기분 좋은 말을 자연스럽게 표현한다.	상대방의 상황을 고려하여 듣는 사람에게 기분 좋은 말을 표현하나 자연스럽게 못하다.	상대방의 상황에 어울리지 않는 말로 표현한다.	

사고 기법	<p>시네틱스(결부법)</p> <p>시네틱스 교수법은 새로운 것을 창조하는 전략이고 낯선 것을 친숙하게 만드는 전략이라고 할 수 있다. 유추를 통한 은유적인 해결책에서 시작하여 점점 구체적인 방법으로 접근해 가는 것이므로 문제 상황을 해결하기 전에 문제와 관련된 직접적인 경험을 갖는 것이 좋다</p>
-------	---

창의력 향상을 위한 교수·학습 과정안

일 시	2010. 10. 19 (화) 5교시	학 반	2학년1반	지도교사	김 주 흥
단 원	4. 마음을 주고받으며			차 시	4/6
주 제	글을 읽고 글쓴이의 마음 생각하여 말하기			교과서 쪽	읽기 64-66
학습목표	글을 읽고, 글쓴이의 마음을 생각하여 말할 수 있다.				
사고기법	육색사고기법, 연상법	창의성요소	유창성, 융통성	수업모형	창의성계발학습
수업의 방 향	이야기를 읽을 때, 인물의 말과 행동에 주의하고 이야기 속 인물과 대화하며 마음껏 이야기에 빠질 수 있도록 하여 한층 이야기의 재미를 느낄 수 있도록 지도하고 육색사고기법을 활용하여 여러 가지 사고의 내용을 발표하게 하여 다양한 생각과 창의성을 기르는데 주안점을 둔다.				

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고기법, 자료(■) 및 유의점(□)
문제 발견하기	<p>동기 유발</p> <p>문제 확인</p>	<p>○동기 유발하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 책사랑 글짓기 대회 추측하기 - 제목 보고 내용 추측하기 - 그림 보고 내용 탐구하기 <p>○학습문제 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학습문제를 확인한다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">글을 읽고, 글쓴이의 마음을 생각하여 말하여 봅시다.</p> </div>	5	<p>■ 파워포인트</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0; text-align: center;">연상법</div>
아이디어 생성하기	아이디어 탐색하기	<p>○글쓴이의 마음을 생각하며 ‘책이 준 선물’을 마음속으로 읽기(묵독을 하고 나서 낭독하기)</p> <p>○글 내용 파악하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지수는 어머니께 무엇을 자랑하고 싶었나요? - 어머니께서 책을 ‘선물 보따리’ 라고 말씀하신 까닭은 무엇인가요? 	7	
아이디어 선택하기	아이디어 검토하기	<p>○글쓴이의 마음 이야기하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 글짓기 대회에서 시가 뽑혔을 때 지수의 마음은 어떠하였을까요? - 어머니께 말씀드릴 때 지수의 마음은 어떠하였을까요? <p>○ 다음과 같은 상황의 글을 읽어 보고 자신의 마음을 색깔별로 나타내기</p>	5	
			13	<p>■ 다양한 상황의 글 제시</p>

학습 단계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간 (분)	사고기법 자료(■) 및 유의점(□)
아이디어 적용하기	아이디어 발표하기	<ul style="list-style-type: none"> -육색모자학습지를 색깔별로 구분하여 정리하고 발표한다. -하양은 사실, 노랑은 칭찬, 검정은 꾸중, 초록은 격려, 빨강은 느낀 점, 파랑은 다짐의 내용으로 정리한다. <p>○정리한 내용을 보며 발표 연습해 보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이야기 내용에 맞게 말한다. - 군더더기 말을 하지 않는다. - 알맞은 크기의 목소리로 똑똑하게 말한다. <p>○색깔별로 학습지 발표하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> -노랑은 정리단계에서 활용한다. 	7	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">육색사고기법</div> <p>■ 육색 사고 학습지, 육색모자</p> <p>□ 바른 자세와 알맞은 크기의 목소리로 정리한 내용을 발표하게 한다.</p>
	배운내용 정리하기	<p>○배운내용 정리하기</p> <p>-‘책이 준 선물’에는 어떤 마음이 잘 나타나 있나요? (자랑스러운 마음, 뿌듯한 마음, 사랑스러운 마음, 흐뭇한 마음 등)</p> <p>○차시 예고</p> <p>-다음 시간에 배울 내용 예고보기</p>	3	

평가 계획	성취기준	성취도		
		상	중	하
여러 가지 상황에서 인물의 마음을 생각할 수 있는가?	다양한 상황에서 인물의 마음에 대한 생각이 잘 나타나 있다.	다양한 상황에서 인물의 마음에 대한 생각이 보통이다.	다양한 상황에서 인물의 마음에 대한 생각이 부족하다.	

사고기법	<p>육색사고기법</p> <p>영국의 심리학자 드 보노(Edward de Bono)가 고안한 이 기법은 학습자들이 여섯 가지 각기 다른 색의 모자를 쓰고, 자신이 쓰고 있는 모자 색깔이 의미하는 유형의 사고를 하게 하는 것이다. 즉, 자신의 생각을 버리고, 의도적으로 다른 생각을 하게 함으로써 폭넓은 사고력을 신장시키게 하는 기법이다. 사회자가 지시하는 모자를 쓴 뒤, 그 모자가 의미하는 유형으로 생각하고 토의한다</p> <p>연상법</p> <p>주제, 방법등을 제시하고 문득 문득 떠오르는 아이디어들을 포착, 제시하는 자유연상법과 자연연상에 어느 정도 조건을 주어서 제한, 통제된 연상을 유도하는 방법이다.</p>
------	--

창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안

일 시	2010. 10. 19 (화) 5교시	학 년	3학년1반	지도교사	최 을 희
단 원	3. 함께하는 세상	차 시	4/4		
주 제	이야기를 원인과 결과가 드러나게 말하기	교과서 쪽	듣기·말하기·쓰기 46-48		
학습목표	이야기를 원인과 결과를 드러나게 말할 수 있다.				
사고기법	시간축 사고기법	창의성요소	유창성, 독창성	수업모형	창의력계발학습
수업의 방 향	본시 수업은 사회적 상호작용을 위하여 인과 관계가 잘 드러나게 말하고 듣는 능력을 기르는데 목적이 있다. 학생들이 원인과 결과가 드러나게 말하는 방법을 알고, 겪은 일이나 들은 이야기를 서로 주고받을 수 있도록 여러 가지 흥미로운 방법과 학습 자료를 이용하여 원인에 따른 여러 가지 결과를 다양하게 생각하여 말할 수 있게 지도하고자한다. 또한 원인과 결과가 드러나게 말하는 활동에만 치중하지 않고 궁극적으로 원인과 결과가 드러나게 서로 이야기를 주고받는 활동까지 이어지도록 지도한다.				

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료(■) 및 유의점(□)
문제발견하기	동기 유발	○동기 유발하기 - 풍선 불기 • 풍선이 커진 원인/작아진 결과 말하기 - 빨리 짝어 게임하기	5	■ 풍선 ■ 팽망치 ■ 앞치마
	학습문제 파악	○문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">이야기를 원인과 결과가 드러나게 말하여 봅시다.</div> ○학습활동 안내하기 <활동 1> 속담 카드로 원인 결과 찾아 분류하기 원인과 결과 만들어 보기 <활동 2> 이야기 듣고 이야기 해보기 집중력 게임하기 <활동 3> 모듈별 선택활동하고 발표하기	2	
아이디어 생성하기	아이디어 어생성	<활동 1> ○속담카드 원인과 결과 찾아 분류하기 ○원인과 결과 만들기 ○결과에 맞는 원인 만들어 보기	5	■ 원인과 결과가되는 문장 또는그림 ■ 플래쉬 자료
		<활동 2> ○이야기 듣기	8	

학습 단계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료(■) 및 유의점(□)
아이디어 선택하기	아이디어 선택	<ul style="list-style-type: none"> ○원인과 결과가 드러나게 이야기하기 ○집중력 게임하기 <ul style="list-style-type: none"> - 카드를 활용하여 짝 활동하기 <p><활동 3></p> <ul style="list-style-type: none"> ○소집단별 선택활동하기 <ul style="list-style-type: none"> - 노래가사 바꾸기 - ‘나도 말하고 싶어요.’ - 꼬리를 무는 이야기 - 신나는 역할극 꾸미기 	13	<ul style="list-style-type: none"> 위기 조성 □모둠별로 낱말 카드 나누어 주기
아이디어 적용하기	아이디어 평가	<ul style="list-style-type: none"> ○발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 전체적으로 활동한 내용 발표하기 - 타당한 원인과 결과가 되어 문자의 연결이 자연스러운가? - 친구들의 발표가 잘 된 점 칭찬해주기 	5	<ul style="list-style-type: none"> □발표 분위기가 흥겹도록 유도한다.
	정리 확인	<ul style="list-style-type: none"> ○학습 활동 되돌아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 원인과 결과를 드러나게 이야기 했나요? - 창의적인 내 생각이 많이 표현 되었나요? ○학습 정리 및 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간에 배울 내용 예고하기 	2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 시간축 사고기법 </div>

평가 계획	성취기준	성취도		
		상	중	하
이야기를 원인과 결과가 드러나게 말할 수 있는가?	이야기를 대체적으로 원인과 결과가 드러나도록 말할 수 있다.	이야기를 결과가 드러나도록 말할 수 있으나 원인을 찾는 데 어려움을 느낀다.	이야기를 원인과 결과가 드러나게 말하지 못한다.	

사고 기법	<p>시간축 사고 기법</p> <p>창의성 계발 혹은 문제해결을 위하여 우리의 관점을 미래와 과거, 현재 등으로 옮겨서 생각하는 사고 기법이다. 즉 사고의 시간과 공간을 현재에서 과거, 미래로 옮겨서 대상이나 문제를 생각해 보는 것이다. 사고의 시간이 옮겨지게 되면 사고의 공간도 옮겨지게 된다. 시간과 공간이 옮겨진 상황에서 다른 것을 생각해 보는 이 사고 기법으로 유창성, 상상력, 독창성을 기를 수 있다.</p>
-------	--

창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안

일 시	2010. 10. 19 (화) 5교시	학 반	4학년 1반	지도교사	정 우 식
단 원	4. 이럴 때는 이렇게	차 시	6/6		
주 제	적극적으로 반응하며 소개하는 말 듣기	교과서 쪽	듣기·말하기·쓰기 42-49		
학습목표	적극적으로 반응하며 소개하는 말을 들을 수 있다.				
사고기법	시네틱스(결부법)	창의성요소	융통성, 독창성	수업모형	문제해결학습모형
수업의 방향	본시 수업은 소개하는 말의 특성을 이해하고 소개하는 말을 듣고 적극적으로 반응하기를 학습하는데 그 목적이 있다. 따라서 학생들이 책속의 인물(물건)이 되어 자기를 소개할 수 있도록 하고 그 소개하는 말을 듣고 허용적 분위기를 조성하여 궁금한 점이나 흥미로운 이야기거리로 학생들이 적극적으로 반응할 수 있도록 수업을 전개한다.				

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료(■) 및 유의점(□)
문제 확인하기	동기유발	○동기 유발하기 - 스무고개를 하여 책속의 인물에 대하여 알아보기 · 홍길동, 네로등(책속의 인물을 중심으로)	5	<input type="checkbox"/> 허용적 분위기 조성
	문제확인	○문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">적극적으로 반응하며 소개하는 말을 들어 봅시다.</div>		
문제 해결 방법 찾기	소개내용 마련하기	○학습활동 안내하기 <활동1> 소개할 내용 마련하고 글쓰기 <활동2> 친구들에게 소개하고 적극적으로 반응하기 <활동1> ○소개하는 인물 떠올리기 - 소개하고 싶은 이야기의 인물 떠올려 보기 ○소개할 내용 마련하기고 글쓰기 - 이야기의 인물이 되어 친구들에게 소개할 만한 내용 준비하기 - 창의학습지에 소개할 내용 정리하기	12	■ 창의학습지 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">시네틱스</div>
문제 해결하기	소개하기	<활동2> ○친구들에게 소개하기 - 모둠으로 나눈 뒤에 이야기의 인물이 되어 나를 친구들에게 소개하여 보기	18	

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고 자료의 유·무 (■) 기법의 접·안 (□)
일반화하기	점검 및 정착	<ul style="list-style-type: none"> - 소개하는 내용을 적어 두거나 자신의 경험 떠올리기 ○궁금하거나 흥미 있는 이야기거리로 자연스럽게 대화하기 <ul style="list-style-type: none"> - 궁금하거나 흥미 있는 이야기거리로 자연스럽게 대화를 이어가기 <ul style="list-style-type: none"> · 궁금한 것 물어보기 · 흥미 있는 이야기거리로 말하기 - 다른 친구의 소개하는 말을 들어보고 자연스럽게 대화를 이어가기 <ul style="list-style-type: none"> · 소개하는 말 듣고 대화하기 - 반 전체를 대상으로 다른 친구의 소개하는 말을 들어보고 자연스럽게 대화 이어가기 ○점검 및 평가하기 <ul style="list-style-type: none"> - 소개하는 말을 듣고 적극적으로 반응하였지를 평가해보기 <ul style="list-style-type: none"> · 알맞은 표정과 몸짓으로 하였는가? · 대화가 자연스럽게 이어지도록 하였나? · 소개하는 말을 듣고 적극적으로 반응할 때 가장 어려웠던 점은 무엇인가? · 소개하는 말을 할 때 친구의 듣는 태도를 보면서 어떤 기분일 들었나? ○차시에 고 <ul style="list-style-type: none"> - '글에 나타난 표현의 차이'를 알아보는 것 안내하기 	5	<input type="checkbox"/> 전체를 대상으로 한다. <input type="checkbox"/> 모둠소말을 적음도 있음 <input type="checkbox"/> 원개을적할록

평가 계획	성취기준	성취도		
		상	중	하
적극적으로 반응하며 개하는 말을 들을 수 있는가?	적극적으로 반응하며 소개하는 말을 들을 수 있다.	부분적으로 반응하며 소개하는 말을 들을 수 있다.	적절히 반응하지 않으며 소개하는 말을 듣는 데 어려움을 느낀다.	

사고 기법	<p>시네틱스(결부법)</p> <p>서로 관련이 없는 '요소들의 결합' 을 의미하는 것으로 시네틱스사를 창립한 고든(W.Gordon)이 개발한 기법이다. 결부법은 낮익은 것을 낯선 것처럼 만들고, 낯선 것을 낮익은 것처럼 만드는 발상법이다. 이 기법은 상상력을 동원해서 특이하고 실질적인 문제전략을 이끌어내는데 유용하다. 결부법의 종류는 직접 유추, 의인 유추, 상징유추, 환상유추 등이 있다.</p>
-------	--

창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안

일 시	2010. 10. 19 (화) 5교시		학 년	5학년 1반	지도교사	김 일 수
단 원	셋째마당 -1. 시인이 되어				차 시	2/9
주 제	시를 듣고, 생각하거나 느낀 점을 나만의 방법으로 표현하기			교과서 쪽	말하기·듣기·쓰기 68-70	
학습목표	시를 듣고 생각하거나 느낀 점을 나만의 방법으로 표현할 수 있다..					
사고기법	PMI	창의성 요소	유창성, 독창성	수업모형	반응중심 수업모형	
수업의 방향	<p>학생들이 작품 감상 활동을 통하여 풍부한 감성을 키울 수 있도록 하고 이를 바탕으로 자신의 생각이나 느낌을 표현하도록 한다.</p> <p>생각하거나 느낀 점을 표현할 때에는 자신만의 방법으로 표현해 볼 수 있도록 하고, 자신의 생각이나 느낌을 친구들과 공유할 수 있는 기회를 갖도록 한다.</p>					

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료(■) 및 유의점(□)
반응 형성을 위한 준비	동기 유발	○전시 학습 상기 - 동시 감상하기(발톱) - 시의 인상적인 표현 말하기 재미있는 표현, 새로운 표현, 마음에 와 닿는 표현 - 시를 감상하고 생각하거나 느낀 점 말하기	5	PPT자료 (시자료) <input type="checkbox"/> 허용적인 분위기를 조성한다. <input type="checkbox"/> 자신의 공부할 문제를 만들어 보도록 한다.
	문제 확인	○문제 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 시를 듣고 생각이나 느낌을 나만의 방법으로 표현하여 봅시다. </div>		
반응의 형성	학습 활동 안내	○학습 활동 순서 안내하기 <활동1> 시 감상하기 <활동2> 생각이나 느낌 표현하기 <활동3> 생각 나누기	1	
	시감상	<활동1> 시감상하기 ○그림 보고 예측하기 - 그림을 보며 시의 내용을 예측하기 ○시를 듣고 제목 예측하기 - 시를 듣고 제목을 붙여 보기 ○여러 가지 방법으로 시 감상하기 - 시에 나타난 인상적인 표현을 말하기 - 마음을 무엇에 비유하였는지 알아보기 - 마음이 가벼울 때는 언제인지 말하기	5	<input type="checkbox"/> 시에 대한 생각이나 느낌을 표현하기 위하여 충분한 작품 감상 활동이 이루어 지도록 한다.

학습 단계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료의 점(■) 및 유의 점(□)
자료 반응의 명료화	나의 생각 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 마음이 무거울 때는 언제인지 말하기 <활동2> 나의 생각 표현하기 ○자료를 보고 표현 방법 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 그림으로 표현하기 - 편지로 표현하기 - 만화로 표현하기 - 광고로 표현하기 - 노래로 표현하기 - 삼행시로 표현하기 등 ○생각이나 느낌을 자신만의 방법으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 방법으로 생각이나 느낌을 표현할지 정하기 - 시를 듣고 생각이나 느낌 표현하기 	15	□ 표현 방법을 선택하여 자유롭게 표현한다.
생각 나누기	생각 나누기	<ul style="list-style-type: none"> [활동3] 생각 나누기 ○표현 결과 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 표현 결과 친구들과 돌려 읽기 - 친구가 어떻게 표현하였는지 자신의 표현 방법과 비교하며 잘된 점, 보충할 점, 재미있는 점 적어주기 - 잘된 작품 발표하기 	10	■ 학습지 PMI
반응의 일반화	학습내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> ○가장 인상적이거나 잘 표현한 친구 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구의 표현 방법 이야기하기 - 왜 잘 표현했다고 생각하는지 이야기하기 ○차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> - ‘방아노래’ 읽고 느낀 점 글로 써 보기 	4	□ 자유롭게 상호평가 되도록 한다

평가 계획	성취기준	성취도		
		상	중	하
	시를 듣고, 생각하거나 느낀 점을 자신의 방법으로 표현할 수 있는가?	생각하거나 느낀 점을 자신의 방법으로 잘 표현한다.	생각하거나 느낀 점을 자신의 방법으로 표현하는 것이 자연스럽지 못하다.	생각하거나 느낀 점을 자신의 방법으로 표현하지 못한다.

사고 기법	<p>PMI 기법</p> <p>제안된 아이디어의 장점(P), 단점(M), 흥미로운 점(I)을 따져 본 후 그 아이디어를 평가하는 기법으로 하나의 아이디어에 대해 집중적으로 분석해 보고자 할 때 간단하면서도 효과적으로 활용할 수 있는 기법이다.</p> <p>Plus(강점) : 제시된 아이디어의 좋은 점</p> <p>Minus(단점) : 제시된 아이디어의 좋은 점</p> <p>Interesting(흥미로운 점) : 제시된 아이디어와 관련하여 흥미롭게 생각되는 점</p>
-------	---

창의력 향상을 위한 국어과 교수·학습 과정안

일 시	2010. 10. 19 (화) 5교시	학 반	6학년 1반	지도교사	이 성 규
단 원	2. 향기로운 이야기			차 시	4/9
주 제	이야기를 듣고 인물의 생각을 시로 표현하기			교과서 쪽	말·듣·쓰 70-72
학습목표	이야기를 듣고 인물의 생각을 시로 표현할 수 있다.				
사고기법	브레인스토밍	창의성요소	유창성, 독창성	수업모형	문제해결학습
수업의 방 향	<p>문학 작품 감상 및 창작 능력을 기르기 위해 구성된 단원이며 표현 측면에서는 작품을 감상하고, 이를 시로 바꾸어 쓰는 학습을 중심으로 지도한다. 이해 측면에서는 인물이 추구하는 삶과 반영된 문화를 이해하면서 이야기를 읽고 감상하는 학습을 중심으로 지도한다. 작품을 다른 갈래로 바꾸어 쓰는 것이 단순한 형식의 전환이 아님에 주의하여 지도함으로써 학생들의 창조적인 글쓰기 능력을 신장시키도록 한다.</p>				

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료(■) 및 유의점(□)
문제 학인	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ○ 동기 유발하기 <ul style="list-style-type: none"> - <선비의 그림>을 보고 이야기 예상하기 - 선비가 들고 있는 것은 무엇입니까? - 그림을 보고 상상해서 이야기를 발표한다. ○ 문제 확인하기 	5	■ 프로그램 자료를 활용하여 전체 수업 진행
	문제 확인	이야기를 듣고, 인물의 생각을 시로 표현하여 봅시다.		
문제 해결 방법 찾기	학습 활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습 활동 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> <활동 1> 이야기 듣고, 내용 파악하기 <활동 2> 선비가 보낸 편지의 뜻 알아보기 <활동 3> 인물의 생각을 시로 쓰기 	10	□ 이미지와 사운드 자료로 이야기의 내용을 장면별로 설명한다.
이야기 내용 알기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 학습 활동 <ul style="list-style-type: none"> <활동 1> 이야기 듣고, 내용 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘달걀 열두 개로 한 축하’ 이야기 듣기 - 어떤 일이 있었는지 말하기 - 가난한 선비의 마음에 대하여 이야기하기 - 신랑 아버지의 마음에 대하여 이야기하기 			
	편지의 뜻 알기	<ul style="list-style-type: none"> <활동 2> 선비가 보낸 편지의 뜻 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> - 달걀처럼 둥글고 알차게 - 달걀 열두 개 - 걸은 백옥 같고 		

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)	사고 기법, 자료의 유의점(□)
문제 해결하기	시로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> - 속은 황금과 한가지이니 - 옥으로 받아서 황금처럼 쓰시게 <p><활동 3> 인물의 생각을 시로 쓰고 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인물의 마음을 드러내는 시 쓰기 - 시에서 말하는 이를 ‘가난한 선비’, ‘친구’, ‘제3자’의 입장에서 다양하게 설정하여 시 쓰기 - 개인별로 쓴 시를 종합하여 조별 작품 쓰고 발표하기 - <말하는 이를 가난한 선비로 한 경우의 시 의 예> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">머느리 맞이하는 형님께</p> <p>형님 기쁨 나누고자 작은 선물 보내오니 정성이라 여기서면 저 또한 기뻐합니다.</p> <p>하늘처럼 둥글고 가득하게 사시고 열두 달 길이길이 복을 받고 사시고</p> <p>자손도 많이 두고, 살림도 번창하고 옥으로 받으셔서 황금으로 쓰십시오.</p> </div>	20	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-bottom: 10px;"> 브레인스토밍 </div> <ul style="list-style-type: none"> ■ 건본 작품 프로그램 자료 ■ 학습지 □ 건본 작품을 참고하여 시를 쓰고 조별로 발표한다.
일반화하기	정리 확인	<p>○ 정리 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조별 로 발표한 시에 대하여 정리하기 - 차시예고 : 다음 시간에 배울 내용 예고하기 	5	

평가 계획	성취기준	성취도		
		상	중	하
평가 계획	말하는 이의 입장에서 인물의 마음이 잘 드러나도록 편지의 내용과 연결하여 시를 쓰는가?	말하는 이의 입장에서 인물의 마음이 잘 드러나도록 시를 쓴다.	말하는 이의 입장에서 시를 쓰지만 인물의 마음이 잘 드러나지 않는다.	인물의 마음이 잘 드러나지 않고 편지의 내용과도 연결되지 않는다.

사고 기법	<p>브레인스토밍 (Brainstorming)</p> <p>오스본(A. F. Osborn)에 의해 처음 소개되었으며 특정한 주제에 대해 두뇌(brain)에서 폭풍(storming)이 휘몰아치듯이 생각나는 아이디어를 많이 내놓는 것이다. 짧은 시간에 많은 아이디어의 생성이 목적이고 주로 집단토의에서 사용할 수 있으며, 수업 과정에서 접하게 될 사건에 대하여 가능한 모든 원인을 찾는 데 사용해 볼 수 있다. 브레인스토밍은 4가지 규칙은 ‘비판금지(Support), 자유분방(Silly), 양산(Speed), 결합과 개선(Synergy)이 있다.</p>
-------	---



MEMO

본 연구를 도와주신 분

구 분	소 속	직 위	성 명
지도 위원	산 양 초 등 학 교	교 장	남 도 열
지도 담당	경상북도교육연구원	교육연구사	김 진 희
	경상북도문경교육지원청	장 학 사	최 명 속



농암초등학교

<http://www.nongam.es.kr>

745-870 경상북도 문경시 농암면 농암2리 207번지

☎ 교장실 (054) 571-3116 교무실 571-2288

행정실 571-2295 F A X 571-3005