



### 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

조 대 훈 교수지도

석사학위청구논문

창의적 체험활동

운영보고서에 대한 비판적 분석

-시민성 교육에 대한 함의-

2011년

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 사회교육전공

이 수 미

창의적 체험활동  
운영보고서에 대한 비판적 분석  
-시민성 교육에 대한 함의-

조 대 훈 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 사회교육전공

이 수 미

# 인 준 서

이수미의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

본 연구의 목적은 창의적 체험활동 프로그램의 적용에 초점을 맞추어 학교 현장에서 창의적 체험활동이 어떻게 이해되고 있는지를 살펴보고자 한다. 또한 이를 바탕으로 창의적 체험활동의 특징을 유형화하고 학교현장에서 실제로 드러나는 창의적 체험활동의 교육적 의미를 진단해 보고자 한다. 마지막으로, 창의적 체험활동의 성공적인 정착을 위한 시사점을 마련하고자 한다. 이를 위해 연구자는 2010년 창의적 체험활동 연구학교로 지정된 창의적 체험활동 프로그램을 바탕으로 개념과 경향별 분석을 하였다.

개념과 경향별 분석의 주요 결과를 요약하면 다음과 같다.

개념 분석 결과 창의적 체험활동의 바탕이 되는 창의성과 인성 간 조합의 근거가 불분명하다. 창의성과 인성이 왜 조합이 되고 기존에 실시되었던 창의성과 인성 교육과의 차이는 무엇인지에 관해 명확하게 서술할 필요가 있다. 다음으로, 창의적 체험활동에 대한 의미 해석을 국가가 의도한 통합적이고 범교과적인 요소로 이해하기 보다는 교과와 분리된 활동으로 인지하는 경우가 많았다. 창의적 체험활동에 대한 단위학교의 정확한 이해와 실천이 요구된다.

창의적 체험활동 경향별 분석은 창의적 체험활동의 교육목표, 통합유형, 운영대상, 운영시간, 자원유형을 주목하여 분석하였다. 첫째, 조사된 학교별

로 제시한 창의적 체험활동의 기본적 목표는 인성보다 창의성을 촉진하는 목표지향을 보여주었다. 학급별로는 초등학교, 중학교, 고등학교에서 추구하는 목표가 ‘개인의 개성과 소질 계발’이라는 점에서 동일했다. 둘째, 연구학교에서 실시되고 있는 통합유형을 살펴본 결과, 교과와 상호 연계하기보다는 교과와 분리된 활동으로 운영되는 경우가 많았다. 셋째, 창의적 체험활동의 운영대상을 살펴본 결과 학교 창의적 체험활동 대부분은 ‘학년별’로 운영되고 있었다. 운영대상을 소집단으로 운영하는 경우가 프로그램의 종류에 있어 더 다양했다. 넷째, 창의적 체험활동 운영 시간은 ‘전일제’ 방식으로 운영하는 경우가 많았다. 전일제로 운영될 경우 일회적으로 끝나는 경우가 많아서 교육적 효과성 측면에서 주기적으로 창의적 체험활동을 할 수 있는 전일제와 정일제의 병행을 권한다. 다섯째, 창의적 체험활동 자원유형에는 자원의 불균형 현상이 나타났다. 자원을 다양하게 활용되기보다는 체험시설, 행정복지시설, 전시문화시설 등에 집중되어 운영되었다.

위와 같은 결과를 통해 얻을 수 있는 시사점은 다음과 같다.

첫째, 창의적 체험활동의 개념에 대한 재정의가 필요하다. 창의적 체험활동을 실시하기에 앞서 창의적 체험활동에 대한 의미 해석을 명료하게 할 필요가 있다.

둘째, 현재 우리나라의 교육은 경쟁 위주의 교육방향을 이행하고 있는 상황이다. 이러한 교육현실 속에서 창의적 인재를 육성하고자 하는 창의적 체험활동과 경쟁위주의 교육방향이 병립할 수 있는 것인지에 대한 의문점을

제기한다.

셋째, 사회 교과와 관련지어 생각해 볼 때, 창의적 체험활동을 보다 내실 있게 운영할 수 있기 위해서는 반성적 탐구와 사회 비판과 관련된 프로그램을 계획하고 실천할 필요성이 있다.

# 목 차

논문개요

|                            |    |
|----------------------------|----|
| <b>I. 서론</b> -----         | 1  |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 -----      | 1  |
| 2. 연구의 제한점 -----           | 3  |
| <b>II. 이론적 배경</b> -----    | 5  |
| 1. 창의적 체험활동의 개념 -----      | 5  |
| 2. 창의적 체험활동의 성격 -----      | 9  |
| 3. 창의적 체험활동의 목표 및 내용 ----- | 11 |
| 4. 선행연구 검토 -----           | 16 |
| <b>III. 연구의 방법</b> -----   | 19 |
| 1. 연구내용 및 분석틀 -----        | 19 |
| 2. 분석대상 -----              | 28 |
| <b>IV. 분석결과</b> -----      | 29 |
| 1. 창의적 체험활동의 개념 분석 -----   | 29 |
| 2. 창의적 체험활동의 경향별 분석 -----  | 33 |
| <b>V. 결론 및 시사점</b> -----   | 60 |
| 1. 분석 결과의 요약 -----         | 60 |
| 2. 시사점 -----               | 62 |

|                |    |
|----------------|----|
| 참고문헌 -----     | 66 |
| ABSTRACT ----- | 70 |

## 표 목 차

|  |    |
|--|----|
| <표 II-1> 창의적 체험활동 초·중·고등학교별 중점사항 -----     | 8  |
| <표 III-1> 창의적 체험활동 프로그램 분석틀 -----          | 20 |
| <표 III-2> 창의적 체험활동 개념 분석틀 -----            | 22 |
| <표 III-3> 창의적 체험활동 목표를 이해하는 분석틀 -----      | 23 |
| <표 III-4> 창의적 체험활동 프로그램 통합유형 분석틀 -----     | 24 |
| <표 III-5> 창의적 체험활동 프로그램 운영대상 분석틀 -----     | 25 |
| <표 III-6> 창의적 체험활동 프로그램의 운영시간 분석틀 -----    | 26 |
| <표 III-7> 창의적 체험활동 프로그램의 자원유형 분석틀 -----    | 27 |
| <표 III-8> 자원유형의 예시 -----                   | 28 |
| <표 IV-1> 창의적 체험활동 개념 빈도분석 -----            | 31 |
| <표 IV-2> 창의적 체험활동 개념에 대한 구체적인 서술내용 -----   | 32 |
| <표 IV-3> 창의적 체험활동 경향성 빈도분석 -----           | 33 |
| <표 IV-4> 창의적 체험활동 목표 빈도분석 -----            | 34 |
| <표 IV-5> 창의적 체험활동 연구학교의 목표 진술내용 -----      | 35 |
| <표 IV-6> 창의적 체험활동 프로그램 통합유형 빈도분석 -----     | 38 |
| <표 IV-7> 하위영역과 교과간 통합사례: 진주사랑 테마학습 -----   | 39 |
| <표 IV-8> 하위영역과 교과간 통합사례: 저작권교육과 교과연계 ----- | 39 |

|   |    |
|---|----|
| <표 IV-9> 하위영역과 교과간 통합사례: 과학과 연계한 사례 -----   | 40 |
| <표 IV-10> 하위영역간 통합사례: 동아리 활동 시간의 진로활동 ----- | 42 |
| <표 IV-11> 하위영역간 통합사례: 창의적 체험활동 동아리 편성표 ---- | 43 |
| <표 IV-12> 하위영역별 운영사례: 창의적 체험활동지도 목록 -----   | 44 |
| <표 IV-13> 하위영역별 운영사례: 창의적 체험활동지도 -----      | 45 |
| <표 IV-14> 하위영역별 운영사례: 창의적 체험활동 교육과정 -----   | 46 |
| <표 IV-15> 창의적 체험활동 프로그램 운영대상 빈도분석 -----     | 47 |
| <표 IV-16> 학년별 운영사례: 자율활동 -----              | 48 |
| <표 IV-17> 동아리별 운영사례: 동아리활동계획서 -----         | 49 |
| <표 IV-18> 학년별 운영사례: 저작권 교육 -----            | 50 |
| <표 IV-19> 동아리별 운영사례: 창의체험활동 목록 -----        | 51 |
| <표 IV-20> 학년별 운영사례: 진로·진학특강 -----           | 52 |
| <표 IV-21> 동아리별 운영사례: 동아리별 나눔활동 -----        | 53 |
| <표 IV-22> 창의적 체험활동 프로그램 운영시간 빈도분석 -----     | 55 |
| <표 IV-23> 전일제 운영사례: 토요일 전일제 -----           | 56 |
| <표 IV-24> 전일제 운영사례: 예절체험활동 -----            | 57 |
| <표 IV-25> 전일제 운영사례: 외부기관과 연계한 프로그램 -----    | 57 |
| <표 IV-26> 창의적 체험활동 자원유형 빈도분석 -----          | 59 |

## 그림 목차

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| <그림 II-1> 창의성과 인성의 관계도 -----    | 6  |
| <그림 II-2> 창의적 체험활동 목표의 체계 ----- | 12 |

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

2009 교육과정 내용 중 가장 특징적인 요소 중 하나는 창의적 체험활동이다. ‘2009 개정교육과정<sup>1)</sup>’의 방향은 ‘하고 싶은 공부, 즐거운 학교’가 될 수 있도록 하자는 것이다. 즉, 학생의 지나친 부담은 감축하고, 학생들의 학습 흥미를 유발하며, 단편적 지식·이해 교육이 아닌, 학습하는 능력을 기르고, 지나친 암기중심 교육에서 배려와 나눔을 실천하는 창의 인재를 양성하는 교육으로서의 변화를 추구하는 것이다. 창의적 체험활동은 7차 교육과정의 창의적 재량활동과 특별활동을 통합한 형태라 할 수 있다. 7차 교육과정의 재량활동은 2개 영역, 특별활동은 5개 영역으로 세분화되어 있으나 두 활동의 영역 및 내용 구분이 모호하여 중복되어 운영된다는 문제 등이 제기되었다. 또한 국가 수준의 교육과정이 지나치게 세부적인 내용까지 규정하므로 단위 학교의 자율성이 떨어진다는 지적이 제기되어 왔다. 따라서 교과 이외 활동의 실효성을 제고하고 단위 학교의 자율성과 유연성을 제고하기 위해 재량활동과 특별활동을 통합<sup>2)</sup>하여 창의적 체험활동을 도입·강화<sup>3)</sup>하였다.

창의적 체험활동이란 2011년부터 단계적으로 시행되는 교과 이외의 활동

- 1) 2009 개정교육과정은 2011년 3월 1일부터 학교급 및 학년군별로 시행할 예정이며, 2013년에 모든 학교급에 전면 시행할 예정이다. 초등학교 1, 2학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년은 2012년부터, 초등학교 5, 6학년, 중학교 3학년, 고등학교 3학년은 2013년에 시행할 예정이다.
- 2) 2009.6.11 교육과정 자율화 추진 방안에서도 재량활동과 특별활동의 중복 문제를 해소하고 단위 학교 교육과정 편성·운영의 자율성을 확대하기 위해 재량활동과 특별활동의 통합 운영을 자율화 추진 과제의 하나로 설정하였다. 이에 따라 단위 학교에서는 2010년도 학교 교육과정 편성 운영에서 재량활동과 특별활동의 통합 운영을 할 수 있게 되었다.
- 3) 창의적 체험활동의 시간은 초·중학교 주당 평균 3시간 이상, 고등학교 주당 평균 4시간 이상 편성·운영 하도록 늘어났다. 이는 최소 수업 시수이므로 증가 운영은 가능하지만 감축 운영은 불가하도록 하였다.

으로, 자율 활동, 동아리 활동, 봉사 활동, 진로 활동의 4개 영역으로 편성되어 있다. 창의적 체험활동은 학생들이 자발적으로 참여하여 개개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하고, 자율적인 생활 자세와 타인에 대한 이해를 바탕으로 세계 시민으로서 갖추어야 할 공동체 의식과 다양하고 수준 높은 자질 함양을 지향하는 교육과정이다. 창의적 체험활동은 교과와 상호 보완적 관계에 있으며 앎을 적극적으로 실천하고 나눔과 배려를 할 줄 아는 창의성과 인성을 겸비한 미래 지향적 인재 양성을 목적으로 한다. 창의적 체험활동은 학생들이 다양한 활동을 할 수 있게 함으로써 교과 등에서 배운 내용을 직접 체험하도록 하여 창의·인성 함양과 더불어 교과의 흥미도를 제고시키고 종합적 사고를 유도할 수 있다(교육과학기술부, 2010). 또한 모든 기재내용을 학생 스스로 작성하고 관리함으로써 학생이 원하는대로 진로를 설계하고 학교생활을 계획, 실천할 수 있는 능력을 신장시킬 수 있고 성적 만능주의에서 벗어나 창의성과 인성의 중요성을 강조하는 데도 좋은 지표가 될 것이다(이영대, 2010).

그러나 창의적 체험활동에 관한 취지와 교육적 이상에도 불구하고 학계에서는 이에 대한 실천과 관련된 우려의 목소리도 적지 않다. 첫째, 과거 정부에서 강조했던 것은 창의적 사고, 자기 주도 학습, 열린 교육, 구성주의 개념 및 관련 정책과 과연 어떻게 차별화되는지 모호함이 있다(최광익, 2010). 즉, 창의·인성교육이나 창의적 체험활동은 새로운 것이 아닐 수도 있다. 이전에도 재량활동이나 특별활동을 통해 같은 활동을 해 왔고, 창의성이나 인성교육도 지금까지 계속해서 강조해 온 활동이다. 현장 교사들과 학자들은 기존의 교육과 창의·인성교육의 차이가 무엇인지에 대하여 여전히 의문을 제기한다.

둘째, 창의적 체험활동을 국가 수준 교육의 표준으로 모든 학교에 획일적으로 강조되는 것은 창의성의 기본 개념과 다른 본질적 의미를 거스를 수 있다. 즉, 표준화된 학습요소처럼 강조될 때 창의성을 저해할 수 있다.

셋째, 범교과적 교육과정 활동으로서의 창의적 체험활동이 교과와 어떻게 상호보완관계를 이룰 수 있는 것인지 검토할 필요가 있다. 창의적 체험활동이 학교 현장에서 교과와의 상호연관성이라는 교육 목표 달성에 긍정적 기여를 할 수 있는 것인지를 점검해 볼 필요가 있다.

이러한 문제의식에 기초하여 본 연구의 목적은 2009 개정교육과정에서 강조되고 있는 창의적 체험활동을 운영한 연구학교의 프로그램을 분석하고자 한다. 창의적 체험활동의 실태를 파악하기 위해 창의적 체험활동 연구학교 프로그램에 대한 개념 분석과 창의적 체험활동에 대한 경향별 분석을 실시하고자 한다. 경향별 분석은 창의적 체험활동의 목표, 통합유형, 운영대상, 운영시간, 창의적 체험활동의 자원유형별로 나누어 분석하고자 한다. 이를 위해 연구자는 2010년 창의적 체험활동 연구학교로 지정된 학교 중에서 13개의 초등학교, 13개의 중학교, 8개의 고등학교를 선정하고 각 학교의 연구보고서를 분석하였다. 이를 통해 창의적 체험활동 프로그램의 적용에 초점을 맞추어 학교 현장에서 창의적 체험활동이 어떻게 이해되고 있는지를 살펴보고자 한다. 또한 이를 바탕으로 창의적 체험활동의 특징을 유형화하고 학교현장에서 실제적으로 드러나는 창의적 체험활동의 교육적 의미를 진단해 보고자 한다. 마지막으로, 창의적 체험활동의 성공적인 정착을 위한 시사점을 마련하고자 한다.

## 2. 연구의 제한점

창의적 체험활동 연구보고서를 바탕으로 분석을 한 본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 본 연구는 연구학교의 보고서를 바탕으로 하였기에 연구학교가 아닌 나머지 학교에 대한 창의적 체험활동의 관점을 논할 수 없다. 본 연구는 문헌분석을 바탕으로 한 연구이기에 실제 창의적 체험을 실행한 연구데이터

는 가지고 있지 않으므로 창의적 체험활동의 간극이 존재할 수 있다.

둘째, 연구방법에 있어서 각 학교에서 개발된 프로그램 내용분석을 통하여 연구하였으므로 연구대상의 폭이 좁으며, 각 시·도별로 연구된 창의적 체험활동 프로그램을 모두 포괄하지 못하였으므로 연구결과의 일반화에는 제한점이 있다.

## II. 이론적 배경

### 1. 창의적 체험활동의 개념

교육과학기술부는 2009 개정 교육과정을 고시(2009. 12. 23)한 후 바로 이어 2010년 1월 5일에 창의와 배려의 조화를 통한 인재 육성을 목표로 하는 「창의·인성교육 기본방안」을 발표하였다. 그 안에는 2009 개정 교육과정이 지향하는 그 중에서도 창의적 체험활동의 운영을 통한 교육적 성취의 내용과 정책들이 종합적으로 담겨 있다.

#### 1) 창의성 교육과 인성 교육의 관계

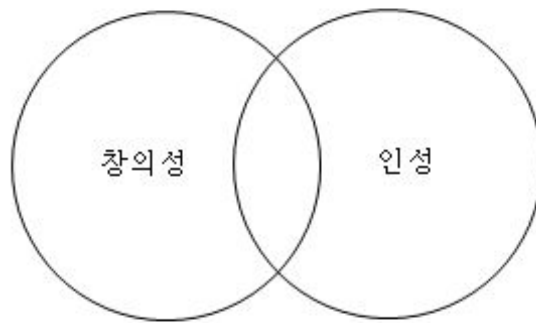
창의성을 ‘새롭고 가치 있는 것을 만들어내는 역량’이라고 한다면, 그러한 창의성은 필연적 요소로서 인성을 동반하게 되는데 그 때의 인성은 ‘창의성을 사회 속에서 의미 있게 발전시킬 수 있는 역량’이라고 정의할 수 있다. 즉, 창의성은 새로운 아이디어의 생성에, 인성은 대상과의 상호작용에 각각 초점을 둔다는 차이점이 발견되었다(김영태, 2002). 그러나 또한 다음의 창의성과 인성의 상호 관련성이 발견되기도 하였다.

첫째, 창의성과 관련하여 새로운 아이디어를 생성하기 위해서는, 어떠한 상황 속에서 관련된 모든 조건을 고려하되, 그 상황 속에 존재하는 모든 대상을 인정하는 새로운 아이디어를 생성하여 그 대상들과 막힘이 없는 상호작용을 할 수 있는 성격이 요구된다(최준환, 2009; 박영태, 2002). 즉, 창의성의 원활한 발휘를 위해서는 인성의 상호작용 능력이 필수적이다.

둘째, 변화하는 사회에 적응하기 위해 필요한 인성의 새로운 가치 덕목으로서 창의성에 대한 요구가 높다. 시대의 변화를 반영한 새로운 덕목으로서

조난심(2004)은 자기주도성, 관용, 개방성, 사고의 유연성, 타문화 이해, 창의성, 문제해결력 등을, 안범희 외(2001)는 민주시민 교육, 소질 적성 계발 및 개발 교육, 합리적 의사결정 능력 및 창의적 문제해결 능력 교육, 리더십을 포함한 진취적 태도 함양 등을 인성 교육의 새로운 요인으로 제시하였다. 이와 관련하여 최준환(2009)은 특히 선진화된 지식기반사회에서 개인과 조직 차원의 성장 동력으로 작용하는 창의성과의 관련에 주목할 필요가 있으며, 앞으로의 교육은 ‘도덕성을 갖춘 창의적 인재’를 양성하는 창의 인성 교육이어야 한다고 주장하였다.

이상의 논의를 종합해 볼 때 창의성과 인성은 [그림 II-1] 와 같이 각각 독립적인 영역이 존재하되, 각각 온전한 창의성과 인성으로 발휘되기 위해서는 반드시 서로의 도움을 받아야 하는 상호 관련을 지닌 관계로 규정할 수 있다.



[그림 II-1] 창의성과 인성의 관계도

## 2) 창의체험활동의 개념

창의적 체험활동은 제7차 교육과정과 2007년 개정 교육과정의 재량활동 중 창의적 재량활동과 특별활동을 통합한 교과 외 활동이며, 궁극적으로는 배려와 나눔을 실천하는 창의 인재를 양성하는데 있다(교육과학기술부, 2010).

2007 개정 재량활동 및 특별 활동 교육과정과 2009 개정 교육과정에서의 창의적 체험활동과의 주요 변화는 초등학교의 경우 우리들은 1학년을 폐지하고 학교 급에 따라 차이가 있지만 교과 외 교육활동의 수업시수를 증가하였다. 교과군은 기존의 교과들을 교육목적상의 근접성, 학문 탐구대상 또는 방법성의 인접성, 실제 생활양식에서의 상호연관성 등을 고려해 비슷한 주제의 교과목을 통합한다는 내용이다(교육과학기술부, 2010).

학생들은 창의적 체험활동에 자발적으로 참여하여 개개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하고, 자율적인 생활 자세를 기르며, 타인에 대한 이해를 바탕으로 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식과 세계시민으로서 갖추어야 할 다양하고 수준 높은 자질 함양을 지향한다. 초등학교의 창의적 체험활동은 학생의 기초생활습관의 형성, 공동체 의식의 함양, 개성과 소질의 발현에 중점을 둔다. 중학교의 창의적 체험활동에서는 남과 더불어 살아가는 태도의 확립, 자신의 진로에 대한 탐구, 자아의 발견과 확립에 중점을 둔다. 고등학교의 창의적 체험활동에서는 학습자의 다양한 욕구를 건전한 방향으로 유도하고, 원만한 인간관계를 형성하며 진로를 선택하여 자아실현에 힘쓰도록 하는데 중점을 둔다. 정리하면 다음 <표 II-1>와 같다.

<표 II-1> 창의적 체험활동 초·중·고등학교별 중점사항

| 학교   | 창의적 체험활동 중점사항                                  |
|------|--|
| 초등학교 | - 기초생활습관형성, 공동체의식 함양, 개성과 소질의 발현               |
| 중학교  | - 더불어 살아가는 태도 확립, 진로탐구, 자아 발견과 확립              |
| 고등학교 | - 원만한 인간관계 형성을 통한 진로선택과 자아실현, 다양한 욕구의 건전한 방향유도 |

창의적 체험활동은 다음과 같은 점을 지향하고 있다. 우선, 창의적 체험활동은 ‘창의성’을 강조한다는 점이다. 즉, 창의적 체험활동을 통하여 창의성 교육을 실천하겠다는 의지를 담고 있다(교육과학기술부, 2010). 창의성은 새로움과 적절성이라는 두 가지 요소를 가지고 있으며, 이 두 요소를 만족시켜야 창의성이 인정받을 수 있다. 즉, 창의적인 사람이나 집단이 창의적 과정을 통해 창의적인 산출물을 생성할 때 사회적 맥락에서 새로움과 유용성 기준을 충족시킬 때, 창의적인 산출물로 인정받을 수 있다(이광복, 2010).

또한, 창의적 체험활동은 말 그대로 ‘체험활동’을 통한 학습자의 수행 능력을 강조한다는 점이다. 체험을 강조한다는 것은 경험과 활동이 중심 되어 실천을 통한 학습을 강조한다는 것이다. 이러한 체험은 ‘겪은 경험’ 그 자체로 존재하는 소극적인 결과와 다양한 활동과 경험의 누적으로 학습자의 내면에 체화 혹은 체득되어지는 적극적인 체험의 결과로 나타날 수 있다. 배려와 나눔을 실천하는 창의적 인재는 적극적인 체험의 결과이다(교육과학기술부, 2010).

다음으로, 창의적 체험활동은 배려와 나눔의 정신을 실천하는 창의적인 인재 양성을 통한 전인교육을 실현하기 위한 학교 교육활동이다. 즉, 창의적 체험활동은 교육이 지향하는 교육목적<sup>4)</sup>과 교육방법<sup>5)</sup>에 부합하는 교육활동

4) 교육의 목표는 교육기본법 제2조에 “교육은 홍익인간의 이념 아래 모든 국민으로 하여금 인격을 도야하고 자주적 생활능력과 민주시민으로서 필요한 자질을 갖추게 함으로써 인간다운 삶을 영위하게 하

이다(서울교육연구정보원, 2010).

끝으로, 창의적 체험활동은 편성·운영 면에서 단위학교의 자율성을 강조한다는 점이다. 교과 활동과 달리 교과 이외 활동, 특히 제7차 교육과정 이후 도입된 재량 활동을 통하여 단위 학교에서는 창의적이고 특색 있는 교육 과정을 편성·운영하게 되었다(이광우, 2010). 창의적 체험활동 비교과 활동 강화로 기존의 재량활동과 특별활동 등으로 구분되었던 비교과 영역의 활동을 자율·동아리·봉사·진로활동으로 통합하여 학교별 상황에 따라 자유롭게 탄력적으로 운영함에 따라 청소년에게 다양하고 창의적인 체험을 제공한다(조남익, 2010).

## 2. 창의적 체험활동의 성격

창의적 체험활동은 교과 이외의 활동으로서 교과와 상호보완적 관계에 있으며, 앎을 적극적으로 실천하고 나눔과 배려를 할 줄 아는 창의성과 인성을 겸비한 미래지향적 인재 양성을 목적으로 한다. 창의적 체험활동은 기본적으로 자율성에 바탕을 둔 집단 활동의 성격을 지니고 있으며, 집단에 소속된 개인의 개성과 창의성도 아울러 고양하려는 교육적 노력을 포함한다.

국가 수준의 교육과정 기준에서 규정하는 창의적 체험활동의 성격을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 창의적 체험활동은 교육과정의 한 영역으로서 교과 활동과는 상호보완적인 관계에 있다. 교과 활동이 개념이나 원리를 바탕으로 한 학문적, 인지적인 접근을 주로 한다면, 창의적 체험활동은 실천적, 체험적 접근을 통해 교과 활동을 구체적으로 적용해 본다는 측면에서 교과 활동과는 상호 보

---

고 민주국가의 발전과 인류공영의 이상을 실현하는 데에 이바지하게 함을 목적으로 한다”고 규정되어 있다.

- 5) 교육 기본법 9조에서는 “학교교육은 학생의 창의력 계발 및 인성 함양을 포함한 전인적 교육을 중시하여 이루어져야 한다”고 교육 방법을 규정하고 있다.

완적인 관계에 있다. 교과 학습 내용이 창의적 체험활동의 실제 문제, 실제 상황에 적용되는 경우도 있고, 창의적 체험활동을 통해 교과에 대한 필요성이나 흥미를 느끼게 하여 교과에 대한 바람직한 시사점을 얻을 수도 있다.

둘째, 창의적 체험활동은 집단을 단위로 하는 활동이며, 개별적인 활동보다는 집단을 통하여 심신의 조화로운 발달을 도모하는 데 중점을 둔다. 창의적 체험활동은 기본적으로 집단을 구성하고 집단 구성원 간의 협동적인 노력을 통해 이루어지는 활동이다. 여기서 말하는 집단 활동은 그 자체가 목적이라기보다는 집단 내 개인 간의 관계를 도모하고 타인과 더불어 사는 삶의 체득을 기반으로 한 개인의 완성을 추구하는 활동이라는 점도 유념해야 한다.

셋째, 창의적 체험활동 교육과정은 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동 등의 영역으로 구성된다. 창의적 체험활동 영역 및 내용은 지역과 학교의 독특한 교육 문화 풍토를 고려하여 특색 있고 융통성 있게 선정되는 것이 무엇보다 중요하다.

넷째, 창의적 체험활동은 학교급 및 학습자의 발달 단계를 고려하여 운영한다. 예컨대 초등학교의 창의적 체험활동에서는 학생의 기초 생활 습관의 형성, 공동체 의식의 함양, 개성과 소질의 발현에 중점을 둔다. 단위 학교에서는 “학생들은 창의적 체험활동에 자발적으로 참여하여 개개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하고, 자율적인 생활 자세를 기르며, 타인에 대한 이해를 바탕으로 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식과 세계 시민으로서 갖추어야 할 다양하고 수준 높은 자질 함양을 지향한다.”는 창의적 체험활동 목표를 추구하면서 창의적 체험활동의 중점 사항의 구현에 부합되는 활동을 하게 할 필요가 있다.

다섯째, 창의적 체험활동은 학생들의 자발적이고 자율적인 활동에 바탕을 둔다. 창의적 체험활동은 기본적으로 교사의 지시와 통제에 따르기보다는 학생 스스로의 방향 설정과 노력에 의해 이루어 가는 자발적이고 자율적인

활동이라고 볼 수 있다. 창의적 체험활동은 이를 위해 활동의 계획, 조직, 운영, 평가 등에서 학생들의 자발적이고 능동적이 자세가 요구된다.

### 3. 창의적 체험활동의 목표 및 영역별 내용

#### 1) 창의적 체험활동의 목표

2009 개정 교육과정에서 창의적 체험활동은 종래의 재량 활동과 특별 활동 영역을 통합하여 교육과정의 새로운 영역으로 도입한 것이다. 이렇게 재량 활동과 특별 활동 영역을 통합하면서 특히 학생의 체험적 활동에 초점을 두어 목표를 설정하였다. 국가 수준에서 고시한 창의적 체험활동 교육과정에서는 초·중·고등학교의 구분 없이 하나로 묶어 다음과 같이 총괄 목표와 네 개의 하위 목표를 제시하고 있다.

(총괄목표)

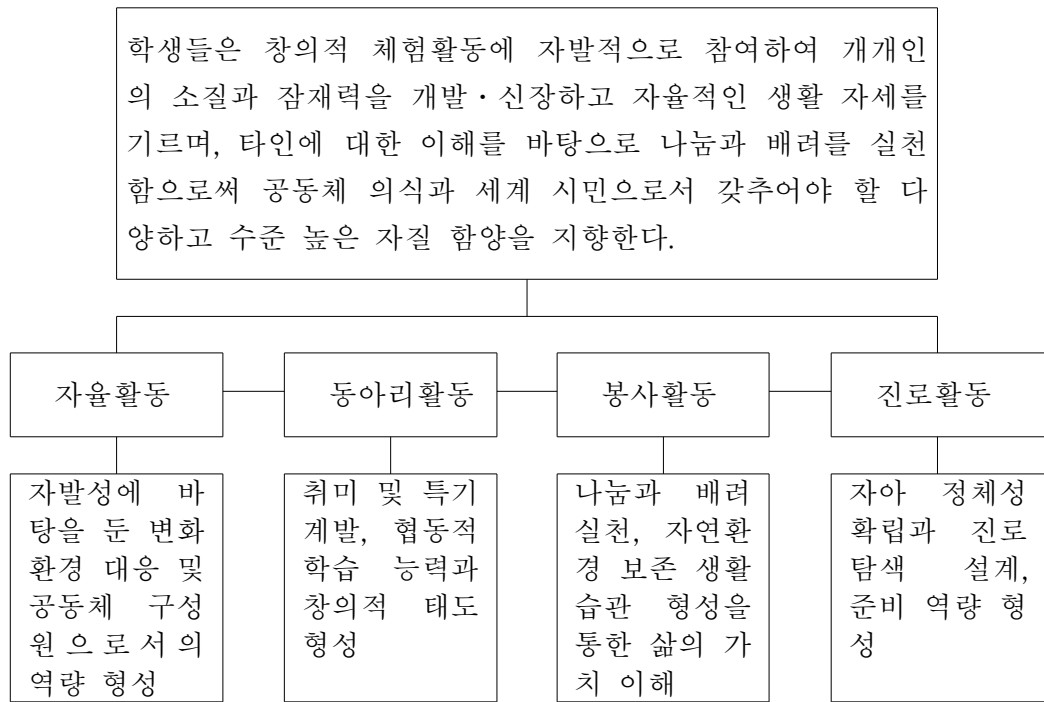
학생들은 창의적 체험활동에 자발적으로 참여하여 개개인의 소질과 잠재력을 계발·신장하고, 자율적인 생활 자세를 기르며, 타인에 대한 이해를 바탕으로 나눔과 배려를 실천함으로써 공동체 의식과 세계 시민으로서 갖추어야 할 다양하고 수준 높은 자질 함양을 지향한다.

(하위목표)

- 가. 각종 행사, 창의적 특색 활동에 자발적으로 참여하여, 변화하는 환경에 적극적으로 대처하는 능력을 기르고, 공동체 구성원으로서 역할을 수행한다.
- 나. 동아리활동에 자율적이고 지속적으로 참여하여 각자의 취미와 특기를 창의적으로 계발하고, 협동적 학습능력과 창의적 태도를 기른다.

다. 이웃과 지역사회를 위한 나눔과 배려의 활동을 실천하고, 자연환경을 보존하는 생활습관을 형성하여 더불어 사는 삶의 가치를 깨닫는다.  
 라. 흥미와 소질, 적성을 파악하여 자기 정체성을 확립하고, 학업과 직업에 대한 다양한 정보를 탐색하여 자신의 진로를 설계하고 준비한다.

위에 제시된 4개의 하위 목표는 창의적 체험활동 4개 영역별 목표라고 할 수 있다. 4개의 하위 목표는 4개 영역의 내용과 상호 연계가 되어 있으며 [그림 II-2] 과 같이 도식화 할 수 있다.



[그림 II-2] 창의적 체험활동 목표의 체계

[그림 II-2] 에서와 같이 총괄 목표는 창의적 체험활동 교육과정을 통하여 학생들이 궁극적으로 달성하여야 할 민주 시민으로서 기본적인 자질 함양을 포괄적으로 제시한 것이다. 따라서 총괄 목표는 4개 하위 영역의 실천

이 통합적으로 이루어졌을 경우에 달성될 수 있는 최종 목표이다.

## 2) 창의적 체험활동의 영역별 내용

### (1) 자율활동

자율활동이란 학생들이 자발적으로 참여하는 활동으로서 다양한 의견을 서로 존중하고 자신이 속해 있는 단체에 대한 소속감을 갖고 공동체 의식을 드높여 바람직하고 창의적인 방향으로 이끌어 나가도록 도와주는 활동이다.

자율활동은 학급이나 학교 구성원의 자발적이고 자율적인 참여를 중시하는 활동으로 2009 개정 교육과정에 따른 창의적 체험활동 교육과정에 제시된 자율활동의 목표는 다음과 같다.

첫 번째 목표는 자율활동의 내용 중 적응활동에 관련된 목표로 학생들이 학교나 학급에서 원만한 인간관계를 형성하고 여러 가지 상황에 올바르게 대처할 수 있는 능력을 기르는데 초점이 있다.

두 번째 목표는 자율활동의 내용 중 자치활동과 관련된 목표로 여러 가지 문제에 대해 학생들이 자율적으로 참여하여 협의하고 실천하는 경험을 통해 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 한다.

세 번째 목표는 자율활동의 내용 중 자치활동과 관련된 목표로 학생들은 학교와 학급에서 일어나는 여러 가지 문제에 대해 민주적인 방법을 통해 의사결정을 하고, 결정된 것을 실천하기 위하여 필요한 한 가지 이상의 일을 분담하여 자율적으로 실천할 수 있도록 함으로써 민주시민으로서의 기본적인 자질을 형성하기 위한 활동이다.

네 번째 목표는 자율활동의 내용 중 행사활동의 목표로 행사활동은 민주 시민의 자질과 전인적인 인간을 육성하기 위한 종합적인 활동을 포함한다.

다섯 번째 목표는 자율활동의 내용 중 창의적 특색활동의 목표로 지역사회 특성이나 학습자의 발달 단계 등을 고려하여 학교, 학년, 학급단위의 특색 있는 활동을 하도록 하는데 초점을 두고 있다.

여섯 번째 목표는 자율활동의 내용 중 창의적 특색활동의 목표로 학교, 학년, 학급단위에서 만들어진 특색 있는 교육과정과 프로그램을 바탕으로 각 학교별로 특색 있는 중점 영역을 설정하여 육성함으로써 학교의 전통을 만들어 가는 것을 포함하고 있다.

## (2) 동아리활동

동아리활동은 학생들의 공통의 관심사와 동일한 흥미, 취미, 소질, 적성, 특기 등을 지닌 학생들이 모여서 자발적인 참여와 운영으로 자신들의 능력을 창의적으로 표출해 내는 것을 주 활동으로 하는 집단 활동으로 교과 활동뿐만 아니라, 교과 외 활동을 통해서 학생들의 특기나 개성 발휘의 기회를 부여하는 등 학교교육의 전반에 걸쳐 실시할 수 있는 체험활동이다. 동아리활동을 통해 이루고자 하는 목표는 다음의 내용으로 요약할 수 있다.

첫째, 학생들은 흥미, 취미, 소질, 적성, 특기가 비슷한 학생들과 함께 같은 활동 부서에서 자발적으로 참여하고 정서를 함양함으로써 자신의 창의력을 극대화하도록 한다. 또한 각 활동부서에서 다른 학생들과 원만한 인간관계를 형성하고 원활한 의사소통을 통해 더불어 사는 사회의 구성원으로 성장할 수 있다.

둘째, 동아리활동을 통해서 자신이 지닌 특기와 소질을 계발하고 육성하여 표현의 기회를 확대해 나가고, 이를 통해 자신의 잠재 능력을 계발·신장하며 자아실현의 기초를 닦아 나갈 수 있도록 한다.

셋째, 동아리활동은 자신의 잠재능력과 소질 계발을 지향하는 활동으로 흥미와 관심 분야를 중심으로 참여하도록 하여 자아실현의 기초를 닦아나갈

수 있도록 하고, 이를 바탕으로 여가를 선용할 수 있는 방법을 생활화, 습관화할 수 있도록 한다.

넷째, 다양한 표현기회를 확대해 나가기 위해 학교 내 발표회, 전시회의 개최와 함께, 지역 내 학교 간 각종 동아리 경연대회, 발표회, 전시회를 통해 우의를 다지는 협력과 공정한 경쟁을 익힐 수 있다.

### (3) 봉사활동

봉사활동이란, 어떤 대가를 목적으로 하는 활동이 아니라, 자발적인 의도에서 개인이나 단체로 다른 사람을 돕거나 사회에 기여하는 무보수의 지속적인 활동으로 인간의 존엄성에 대한 인식뿐만 아니라, 더불어 사는 사회의 이해, 협동意識의 고취 등의 다양한 의미를 부여할 수 있다.

2009 개정 교육과정에 따른 창의적 체험활동 교육과정에 제시된 봉사활동의 목표를 살펴보면 나눔과 배려를 통해 이웃과 서로 협력하는 마음을 기르고, 호혜 정신을 기르며, 타인을 배려하는 너그러운 마음을 갖고 이를 실행에 옮김으로써 더불어 사는 공동체 의식을 갖도록 하는 데 그 목적이 있다. 봉사활동은 학생들에게 더불어 사는 공동체 의식을 통해 인간사회와 빈곤에 관한 문제에 개입할 수 있는 기회를 제공하게 된다. 이러한 활동은 학생들의 교육의 질을 높이고 학생들의 자질을 개발하는데 도움이 되며, 궁극적으로 성찰과 호혜정신을 길러주는 것이다(조용하, 2008: 29).

봉사활동은 학교교육에서 실시함으로써 인간의 존엄성에 대한 인식뿐만 아니라, 더불어 사는 사회의 이해, 협동意識의 고취 등 다양하게 그 의미를 부여할 수 있다. 또한, 봉사활동은 지역사회의 일에 관심을 가지고 참여함으로써 사회적 역할과 책임을 분담하고, 지역사회발전에 이바지하는 태도를 갖도록 하는 실천적 활동이다.

#### (4) 진로활동

진로활동은 개인이 자신의 적성과 흥미, 가치관에 대해 진지하게 성찰하고 다양한 직업 탐색과 체험 등을 통해 직업 전반에 대해 이해도를 높이며, 자신의 진로를 계획하고 준비해 나가는 것을 도와주는 활동이다.

2009 개정 교육과정에 따른 창의적 체험활동에 제시된 진로활동의 목표는 다음과 같다.

첫째, 자신의 특성, 소질과 적성, 능력 등을 이해하고, 이를 바탕으로 자신의 정체성을 확립하고 자신만의 독특한 진로를 탐색한다.

둘째, 학생들이 자신에 대한 이해를 높이고 진로 정보를 탐색하기 위해 필요한 각종 검사나 상담을 통해 다양한 정보를 탐색하고 이를 통해 얻어진 결과를 바탕으로 학생의 진로를 계획한다.

셋째, 학생들이 진로와 직업 선택에 대한 중요성을 올바르게 인식할 수 있도록 하고, 학생 각자가 자신의 특성이나 소질, 적성, 능력 등을 고려하여 이에 적합한 직업을 선택할 수 있도록 진로를 탐색하고 설계한다.

넷째, 진로활동은 학생들의 다양한 직업 체험활동을 통해 학업과 직업 세계를 이해하고 학생 자신에게 적합한 진로를 선택하여 준비하는 것 등을 목표로 한다.

#### 4. 선행연구 검토

본 연구의 방향 설정과 연구 목적의 달성을 위해 선행연구들을 고찰하였다. 선행연구고찰은 현재 진행된 창의적 체험활동에 관한 프로그램 분석이 실시되지 않고 있어, 2009 개정 이전에 실시되었던 창의적 재량활동과 관련하여 검토하였다.

유영근(2001)은 ‘초등학교 재량활동 운영에 관한 연구’에서 각 학교에서 수립한 재량활동 계획서 중 지역별, 학교 규모별로 강원도와 경기도 일원의 초등학교 159개교의 학교 교육계획서를 수집하여 재량활동 운영의 전체적인 경향을 살펴보았다. 분석결과는 다음과 같다. 첫째, 학교 교육계획서에 포함된 재량활동 운영계획의 전체적인 경향으로 볼 때 일반적으로 재량활동 교육과정 구성에 필요한 요소를 충분히 반영하지 못하고 있는 것으로 나타났다. 둘째, 기초조사 및 실태분석 면에서 교사의 요구는 잘 반영되고 있는 반면에, 학생과 학부모에 관한 요구는 그렇지 않다. 셋째, 재량활동 교육과정의 편성에서 대부분의 학교가 시간을 창의적으로 융통성 있게 활용하지 못하고, 대부분 국가 수준에서 제시하고 있는 2시간을 배당하여 운영하고 있는 것으로 나타났다. 넷째, 재량활동의 수업방식은 범교과 활동은 강의식으로 많이 진행되고 있고, 자기주도적 활동은 주제발표 및 토론을 통한 학습과 강의식이 주로 활용되고 있다.

박범이(2002)는 ‘중학교 창의적 재량활동의 운영실태’에서 창의적 재량활동의 연수이수 현황 및 연구활동실시 현황, 학교단위의 교육과정 운영 계획에 대한 상황을 알아보고, 창의적 재량활동의 기본적 운영실태 및 범교과 학습의 운영실태, 자기 주도적 학습의 운영 실태 등을 분석하여 창의적 재량활동의 새로운 모형정립을 위한 기초자료를 제공하였다. 첫째, 창의적 재량활동을 위한 연수 및 연구활동이 창의적 재량활동을 운영하는데 충분하지 않았다. 둘째, 창의적 재량활동에 대한 학교 단위의 연간 운영계획에 대하여 알아본 결과 대부분의 담당 교사들은 학교 단위의 연간 운영계획을 알고 있었으나, 운영 계획을 세울 때 참여한 교사는 38.9%에 불과 하였다. 셋째, 창의적 재량활동의 기본적 운영에서 시간 운영을 보면, 주로 정일제(91.9%)로 실시되고 있었다. 넷째, 범교과 학습의 운영실태에 있어서 학습내용과 주제 선정시 학생은 선택권이 없고 담당교사가 정한 주제로 학습하는 것으로 나타났다. 다섯째, 자기 주도적 학습의 운영은 주제 선정방법과 집단편성형식,

학습결과, 장소, 평가 등이 획일적으로 이루어지고 있었는데 학습자의 특성을 고려하여 다양하고 창의적으로 이루어져야 한다고 제안하였다.

박한숙(2008)은 ‘초등학교 효율적 재량활동 운영을 위한 학습기술 훈련효과 탐색활동’에서 계획과 편성 측면의 기대와는 달리 담임교사들의 참여가 거의 이루어지지 않는 것으로 나타나 차기 교육과정에서는 형식적인 교육과정보다 현장중심의 교육과정으로 변환될 필요성을 제기하였다. 활동 운영면에서는 앞으로 주5일제와 더불어 특별활동과 창의적 재량활동의 연계·통합 운영의 필요성을 언급하였고, 체험활동의 확대를 제안하기도 했다.

위의 내용을 바탕으로, 창의적 재량활동 관련 연구들을 종합하면 다음과 같다. 첫째, 창의적 재량활동 교육과정에 대한 편성·운영을 위한 창의적 재량활동 교육과정의 이해에 관한 연구들이 주를 이루고 있음을 알 수 있다. 하지만, 창의적 재량활동 교육과정이 운영되는 심층적인 맥락에 대한 논의는 한계가 있다. 둘째, 창의적 재량활동에 관한 운영실태 연구를 통해 운영상의 한계점과 보완할 점에 대해 제시되어 있다. 하지만, 프로그램에 대해 국가에서 제시한 창의적 재량활동에 대한 개념과 실제 단위학교에서 이루어지고 있는 창의적 재량활동의 이해에 대한 분석이 부족하다.

이에 본 연구에서는 창의적 체험활동을 운영한 연구학교의 프로그램을 분석하고자 한다. 창의적 체험활동의 실태를 파악하기 위해 창의적 체험활동 연구학교 프로그램에 대한 개념 분석과 창의적 체험활동에 대한 경향별 분석을 실시하고자 한다. 경향별 분석은 창의적 체험활동의 목표, 통합유형, 운영대상, 운영시간, 창의적 체험활동의 자원유형별로 나누어 분석하고자 한다. 이를 통해 창의적 체험활동 프로그램의 적용에 초점을 맞추어 학교 현장에서 창의적 체험활동이 어떻게 이해되고 있는지를 살펴보고자 한다.

### III. 연구의 방법

#### 1. 연구 내용과 분석틀

창의적 체험활동의 실태를 파악하기 위해 창의적 체험활동 연구학교 프로그램에 대한 개념 분석과 창의적 체험활동에 대한 내용분석을 실시하였다. 앞에서 설정한 연구목적을 달성하기 위해 본 연구에서는 창의적 체험활동에 대해 다음과 같이 나누어 분석하였다.

첫째, 창의적 체험활동의 개념 분석

둘째, 창의적 체험활동에 대한 경향성 분석을 하고자 한다.

경향성 분석은 창의적 체험활동의 교육목표, 통합유형, 운영대상, 운영시간, 창의적 체험활동의 자원유형 등 창의적 체험활동의 내용체계에 기초하여 분석하고자 한다. 이를 통해 학교 현장에서 창의적 체험활동이 어떻게 이해되고 있는지를 창의적 체험활동 프로그램의 적용에 초점을 맞추어 살펴 보고자 한다. 또한 이를 바탕으로 창의적 체험활동의 특징을 유형화하고 학교현장에서 실제적으로 드러나는 창의적 체험활동의 교육적 의미를 진단해 보고자 한다. 마지막으로, 창의적 체험활동의 성공적인 정착을 위한 시사점을 마련하고자 한다. 이를 위해 창의적 체험활동 프로그램을 연구자가 개발한 분석의 틀에 입각하여 살펴봄으로써, 우리나라 학교 현장에서 실제적으로 나타나고 있는 창의적 체험활동의 의미를 해석해 보고자 한다. 구체적인 내용과 분석틀은 <표 III-1> 과 같다.

<표 III-1> 창의적 체험활동 프로그램 분석틀

| 분석범주          | 하위범주          |  |     |    |    | 분석 |  |
|---------------|---------------|--|-----|----|----|----|--|
| 창의적 체험활동 개념   | 좁은 의미         | 교과와 연계성 없이 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점          |     |    |    |    |  |
|               | 넓은 의미         | 교과와 연계성을 적극적으로 활용하여 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점 |     |    |    |    |  |
| 창의적 체험활동 교육목표 | 자기주도학습 신장     |  |     |    |    |    |  |
|               | 개인의 개성과 소질 계발 |  |     |    |    |    |  |
|               | 나눔과 배려의 실천    |  |     |    |    |    |  |
|               | 공동체 의식 함양     |  |     |    |    |    |  |
|               | 문제해결력 신장      |  |     |    |    |    |  |
| 창의적 체험활동 통합유형 | 하위영역과 교과 간 통합 |  |     |    |    |    |  |
|               | 하위영역 간 통합     |  |     |    |    |    |  |
|               | 하위영역별 운영      |  |     |    |    |    |  |
| 창의적 체험활동 운영대상 | 학교별           |  |     |    |    |    |  |
|               | 학년별           |  |     |    |    |    |  |
|               | 학급별           |  |     |    |    |    |  |
|               | 동아리별          |  |     |    |    |    |  |
| 창의적 체험활동 운영시간 | 정일제(방과 후 포함)  |  |     |    |    |    |  |
|               | 전일제           |  |     |    |    |    |  |
|               | 휴일이나 토요일 휴업일  |  |     |    |    |    |  |
| 창의적 체험활동 자원유형 | 하위영역          | 자율   | 동아리 | 봉사 | 진로 | 계  |  |
|               | 자원유형          |  |     |    |    |    |  |
|               | 체험시설          |  |     |    |    |    |  |
|               | 문화재           |  |     |    |    |    |  |
|               | 행정의료복지시설      |  |     |    |    |    |  |
|               | 전시공연시설        |  |     |    |    |    |  |
|               | 자연            |  |     |    |    |    |  |
|               | 연구시설          |  |     |    |    |    |  |
| 기업, 산업체       |               |  |     |    |    |    |  |

## 1) 창의적 체험활동의 개념 분석

창의적 체험활동의 개념 분석과 관련하여 두 가지 범주로 나누어 분석하고자 한다. 먼저, 창의적 체험활동에 있어서 창의성과 인성은 중요한 개념 중 하나이다. 우리 교육에서 창의성과 인성을 강조한 것은 새로운 일은 아니다. 그렇다면 최근 교과부에서 새롭게 강조하는 창의·인성 교육을 연구학교에서는 어떻게 인식하고 있으며, 창의성과 인성의 조합이 타당한가에 대해 분석하고자 한다. 이를 위해 창의적 체험활동 연구학교 보고서에 서술된 내용을 분석해본 후 기존의 창의·인성 교육과는 어떠한 차이점이 있는지에 대해 알아보하고자 한다.

다음으로, 창의적 체험활동의 개념에 대해 국가에서 명시하고 있는 창의적 체험활동의 의미와 연구학교에서 제시하고 있는 창의적 체험활동의 의미에 대한 관점이 차이가 있는지에 관해 분석해보고자 한다. 이와 관련된 분석 틀은 <표 III-2>와 같다. 창의적 체험활동의 개념을 살펴보면, 좁은 의미와 넓은 의미로 해석할 수 있다. 좁은 의미의 창의적 체험활동은 ‘교과와 연계성 없이 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점’을 말한다. 넓은 의미의 창의적 체험활동은 ‘교과와 연계성을 적극적으로 활용하여 이해하는 관점’으로 해석한다.

국가가 의도한 창의적 체험활동의 의미는 좁은 의미보다는 넓은 의미의 창의적 체험활동에 근접한 활동이다. 이에 대해 창의적 체험활동을 운영한 연구학교에서는 창의적 체험활동에 대해 어떤 의미로 해석하는지를 검토하고 이에 대한 시사점을 논의하고자 한다.

<표 III-2> 창의적 체험활동 개념 분석틀

| 창의적 체험활동 개념 |  | 학교급별 |      |      | 전체 |
|-------------|--|------|------|------|----|
| 개념          | 하위범주                                       | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |    |
| 좁은 의미       | 교과와 연계성 없이 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점          |      |      |      |    |
| 넓은 의미       | 교과와 연계성을 적극적으로 활용하여 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점 |      |      |      |    |

## 2) 창의적 체험활동의 경향성 분석

### (1) 창의적 체험활동의 목표 분석틀

국가에서 제시한 문서를 살펴보면, 창의적 체험활동의 목표에 대한 일련의 내용이 서술되어 있다. 서술되어진 내용 중에서 창의적 체험활동은 학교급별로 학생의 발달수준에 따른 목표를 지향해야 한다고 제시하고 있다. 그 내용을 살펴보면 초등학교의 창의적 체험활동은 학생의 기초생활습관의 형성, 공동체 의식의 함양, 개성과 소질의 발현에 중점을 둔다. 그리고 중학교의 창의적 체험활동에서는 남과 더불어 살아가는 태도의 확립, 자신의 진로에 대한 탐구, 자아의 발견과 확립에 중점을 둔다. 마지막으로 고등학교의 창의적 체험활동에서는 학습자의 다양한 욕구를 건전한 방향으로 유도하고, 원만한 인간관계를 형성하며 진로를 선택하여 자아실현에 힘쓰도록 하는데 중점을 둔다(교육과학기술부, 2010).

이를 바탕으로 창의적 체험활동을 운영한 연구학교에서 추구한 목표는 무엇이며, 이러한 목표가 학교급별에 따라 구분되어지는지에 관해 분석해보고

자 한다. 국가에서 제시한 창의적 체험활동의 목표를 바탕으로 창의적 체험활동의 목표 유형을 다섯 가지로 분류하여 정리하였다. 목표 유형은 ‘자기 주도 학습 신장’, ‘개인의 개성과 소질 계발’, ‘나눔과 배려 실천’, ‘공동체 의식 함양’, ‘문제 해결력 신장’와 같은 다섯 가지 유형으로 구분할 수 있다. 이와 관련하여 연구학교가 추구하는 목표는 어떤 유형인지에 대해 분석하고자 한다. 이를 위하여 분석의 틀로 사용할 내용을 정리해보면 다음의 <표 III-3>과 같다.

<표 III-3> 창의적 체험활동 목표를 이해하는 분석틀

| 창의적 체험활동 목표   | 학교급별 |      |      | 전체 |
|---------------|------|------|------|----|
|               | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |    |
| 자기 주도 학습 신장   |      |      |      |    |
| 개인의 개성과 소질 계발 |      |      |      |    |
| 나눔과 배려의 실천    |      |      |      |    |
| 공동체 의식 함양     |      |      |      |    |
| 문제해결력 신장      |      |      |      |    |

## (2) 창의적 체험활동 통합유형

창의적 체험활동은 교육과정의 한 영역으로서 교과 활동과는 상호보완적인 관계에 있다(교육과학기술부, 2010). 즉, 체험적 접근을 통해 교과 활동을 구체적으로 적용해 본다는 측면에서 교과 활동과는 상호보완적인 관계에 있다. 이러한 교과 활동과 창의적 체험활동의 상호 보완적인 관계는 교육의 양과 질을 동시에 풍성하게 해 줄 수 있는 매우 긍정적인 관계이다. 지나치게 교과에 편중된 교육과정이나 또는 교과를 무시한 채 수행되는 체험 위주만의 학습은 결코 발전적인 관계가 아니다. 이러한 측면에서 교과 활동에 편중된 현 학교교육

의 상황 속에서 창의적 체험활동이 가지는 교과 활동과의 상호보완적인 역할은 매우 중요한 의미와 가치를 가지고 있다고 할 수 있다(서울교육연구정보원, 2009).

이를 바탕으로 창의적 체험활동과 교과 활동이 상호보완관계에서 이해되고 있는지에 관해 분석하고자 한다. 즉, 창의적 체험활동이 교과 활동과 상호관계가 아닌 교과와 분리된 체험활동의 학습으로 운영되는지에 관해 살펴보고자 한다. 이를 위해 분석틀은 세 가지로 나누어 분류하였다. 내용을 살펴보면, ‘하위영역과 교과간의 통합’, ‘하위영역 간 통합’, ‘하위영역별 운영’으로 구분하였다. 하위 영역의 의미는 창의적 체험활동의 목표를 이루기 위한 4개의 영역이 해당된다. 창의적 체험활동의 하위 영역으로는 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동으로 구성된다. 창의적 체험활동 통합유형에 관한 의미를 살펴보면, 먼저 하위영역과 교과간의 통합은 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동의 4개의 영역과 교과를 연계하여 운영한 것을 말한다. 그리고 하위영역 간 통합은 하위영역과 하위영역을 통합하여 운영하는 방식이다. 마지막으로 하위영역별 운영은 하위영역을 독립적으로 운영하는 것을 의미한다. 이를 바탕으로 연구학교에서는 세 가지 통합유형 중에서 어떠한 통합유형으로 진행되었는지 살펴보고, 통합유형에 따른 프로그램의 차이가 있는지에 관해 분석하고자 한다. 이를 위하여 분석의 틀로 사용할 내용을 정리해보면 <표 III-4>과 같다.

<표 III-4> 창의적 체험활동 프로그램 통합유형 분석틀

| 창의적 체험활동 통합유형 | 학교급별 |      |      | 전체 |
|---------------|------|------|------|----|
|               | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |    |
| 하위영역과 교과 간 통합 |      |      |      |    |
| 하위영역 간 통합     |      |      |      |    |
| 하위영역별 운영      |      |      |      |    |

### (3) 창의적 체험활동 운영대상

창의적 체험활동 운영대상은 학교의 특성을 고려하여 ‘학교별’, ‘학년별’, ‘학급별’, ‘동아리별’로 운영할 수 있다. 창의적 체험활동 운영대상을 규모에 따라 분류해보면, 소규모인 학급별과 동아리별, 대집단인 학교별과 학년별로 나뉘볼 수 있다. 이러한 규모에 따른 운영이 창의적 체험활동 프로그램을 진행함에 있어 어떠한 차이점이 있으며, 운영대상에 따른 한계점에 대해 논의해보고자 한다.

운영대상을 학교별로 진행한 경우는 전교생을 대상으로 실시한 것을 의미한다. 학년별 운영은 동 학년별로 진행된 창의적 체험활동을 의미한다. 운영대상의 내용을 바탕으로 연구학교에서는 어떠한 방식으로 운영하였고, 운영대상에 따른 프로그램의 차이점에 대해 살펴보고자 한다. 이와 관련된 분석들의 내용은 <표 III-5>와 같다.

<표 III-5> 창의적 체험활동 프로그램 운영대상 분석틀

| 창의적 체험활동 운영대상 | 학교급별 |      |      | 전체 |
|---------------|------|------|------|----|
|               | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |    |
| 학교별           |      |      |      |    |
| 학년별           |      |      |      |    |
| 학급별           |      |      |      |    |
| 동아리별          |      |      |      |    |

### (4) 창의적 체험활동 운영시간

창의적 체험활동 운영시간은 ‘정일제’, ‘전일제’, ‘격주제’로 진행할 수 있으며, 학교의 특성을 고려하여 자유롭게 선택하고 운영할 수 있다(교육과학기술

술부, 2010). 이를 바탕으로 창의적 체험활동을 운영한 연구학교에서는 어떠한 운영시간을 활용하고 있으며, 활용시간에 따른 한계점은 없는지에 관해 분석해보고자 한다. 또한 2009 개정 창의적 체험활동 운영시간에 대한 큰 변화 중에 하나는 시수의 증감부분이다. 창의적 체험활동의 시수를 살펴보면, 초등학교와 중학교는 주당 3시간, 고등학교는 4시간 이상 운영되도록 하였다. 이를 바탕으로 창의적 체험활동을 운영하는데 있어서 이러한 시수 증감 부분이 효율적인지에 관해 논의해보고자 한다.

운영시간에 대한 내용을 살펴보면, 정일제는 매주 같은 시간에 창의적 체험을 시행하는 것을 의미하는 것으로 수업시간 뿐 아니라 방과 후에서 이루어지는 창의적 체험활동을 포함한다. 전일제는 일주일 중 하루를 선택하여 평균 4시간을 운영하는 것을 말한다. 여기서 한 가지 더 고려할 점은 시수를 다 채운 뒤에도 창의적 체험활동을 운영할 수 있다. 시수 이상을 운영할 경우에는 휴일이나 토요일 휴업일에 창의적 체험활동을 진행할 수 있다. 이를 바탕으로 연구학교들은 운영시간을 어떠한 형태로 편성하고 있으며 운영 시간에 따른 문제점에 관해 분석하고자 한다. 이를 위한 분석의 틀은 <표 III-6>와 같다.

<표 III-6> 창의적 체험활동 프로그램 운영시간 분석틀

| 창의적 체험활동 운영시간 | 학교급별 |      |      | 전체 |
|---------------|------|------|------|----|
|               | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |    |
| 정일제(방과 후 포함)  |      |      |      |    |
| 전일제           |      |      |      |    |
| 휴일이나 토요일 휴업일  |      |      |      |    |

(5) 창의적 체험활동 자원유형

창의적 체험활동 영역 및 내용은 지역의 물적, 인적 자원을 폭넓게 활용하여 운영되도록 하고 있다. 이와 관련하여 창의적 체험활동의 하위영역인 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동에 따른 자원유형의 활용 정도에 차이가 있는지 살펴보고자 한다. 또한, 자원유형을 체험시설, 문화재, 행정의료복지시설, 전시공연시설, 자연, 연구시설, 기업, 산업체로 나뉠 수 있는데 이러한 자원유형이 폭넓게 활용되고 있는지에 관해 논의해보고자 한다. 이와 관련된 분석들은 <표 III-7>과 같다.

<표 III-7> 창의적 체험활동 프로그램 자원유형 분석틀

| 하위영역<br>자원유형 | 자율활동 | 동아리활동 | 봉사활동 | 진로활동 | 계 |
|--------------|------|-------|------|------|---|
| 체험시설         |      |       |      |      |   |
| 문화재          |      |       |      |      |   |
| 행정의료복지시설     |      |       |      |      |   |
| 전시공연시설       |      |       |      |      |   |
| 자연           |      |       |      |      |   |
| 연구시설         |      |       |      |      |   |
| 기업, 산업체      |      |       |      |      |   |
| 계            |      |       |      |      |   |

지역 사회와의 연계를 통해 물적·인적 자원을 활용하기 위한 창의체험지도(CRM: Creative activity Resource Map)를 개발한 연구학교가 있었다. 창의체험지도(CRM)의 궁극적인 목적은 창의적 체험활동을 활성화하기 위한 것이다. 창의체험자원지도(CRM)가 개발되면 학교 밖 교육 자원을 창의체험활동에서 활용하여 창의·인성교육을 자연스럽게 수행할 수 있다. 창의체험

지도(CRM)의 구성요소로 자원유형은 체험시설, 문화재, 행정의료복지시설, 전시공연시설, 자연, 연구시설, 기업, 산업체가 있다. 자원유형의 예시는 <표 III-8>과 같다.

<표 III-8> 자원 유형의 예시

| 자원유형     | 하위유형                                   |
|----------|--|
| 체험시설     | 수련원, 동물원, 식물원, 공원, 스포츠시설, 마을, 시장, 놀이공원 |
| 문화재      | 무형문화재, 종교문화재, 향토유적지, 궁, 성, 민속마을, 기념비   |
| 행정의료복지시설 | 행정기관, 의료기관, 복지기관, 환경관리시설               |
| 전시공연시설   | 과학관, 미술관, 도서관, 박물관, 공연장                |
| 자연       | 산, 바다, 강, 호수, 습지, 갯벌, 동굴, 천연기념물        |
| 연구시설     | 연구소, 대학, 천문대, 기상청                      |
| 기업, 산업체  | 농수산, 광공업, 서비스                          |

## 2. 분석 대상

본 연구에서 분석하고자 하는 자료는 창의적 체험활동이 현장에서 시행된 연구학교 운영보고서에 대한 분석을 실시하였으며, 전국적으로 서울, 부산, 대구, 경남, 충청도 및 경기도 지역의 34개 학교에서 운영된 창의적 체험 프로그램들을 그 대상으로 하였다. 결과분석은 보고서 내용을 중심으로 하여 앞에서 제시된 준거들을 기준으로 분류하였으며, 각 준거에 해당되는 빈도를 분석하였다.

## IV. 분석결과

### 1. 창의적 체험활동의 개념 분석

#### 1) 창의·인성 교육의 개념 분석

창의적 체험활동은 나눔과 배려를 할 줄 아는 창의성과 인성을 겸비한 미래지향적 인재 양성을 위한 교육활동이다(교육과학기술부, 2010). 창의적 체험활동의 밑바탕이 되는 창의·인성교육을 현 정부에서는 우리 교육에 없었던 새로운 비전으로 제시하고 있다. 하지만, 창의성과 인성의 조합에 관한 타당성, 기존의 창의성과 인성 교육과의 차별점이 있는지에 관해 의문을 품게 된다.

분석 결과, 창의적 체험활동을 실시한 연구학교 보고서에서는 창의성과 인성의 조합에 대한 근거를 명확히 밝히는 문서는 없었다. 또한 기존의 창의성과 인성 교육과의 차별점에 대해서도 서술하는 내용을 찾아볼 수 없었다. 다만, 창의·인성 교육에 대한 개념과 창의·인성 교육에 관한 필요성만을 언급하고 있었다. 연구 보고서에 제시된 창의·인성 교육의 개념은 연구학교마다 유사했다. 이에 대한 내용을 살펴보면, 창의·인성교육은 ‘새로운 가치를 창출하고, 동시에 더불어 살 줄 아는 인재를 양성하는 미래 교육의 본질이자 궁극적인 목표’라고 명시되어 있었다. 또한, 창의·인성교육의 필요성에 대한 구체적인 내용을 살펴보면, “사회 전반에 나타나는 입시위주, 점수위주의 학교교육, 정형화된 지식의 반복 학습과 학습 동기나 학습 과정보다는 점수로 나타나는 결과만을 중시하는 해결책”이라고 서술되어 있다(정책-초등-C학교, 시범-중등-H학교, 정책-중등-P중학교).

이를 정리해보면, 창의·인성 교육의 조합에 대한 논의가 명확히 제시하지 못하고 있다. 창의·인성의 필요성을 인식하기 이전에 창의·인성의 조합이 타당한지에 관해 구체적으로 검토될 필요성이 있다. 또한 창의성과 인성 교육이 기존에 실시해왔던 교육과 어떠한 차별점이 있는지에 관해 논의될 필요성이 있다.

## 2) 연구학교의 창의적 체험활동 이해의 관점 분석

창의적 체험활동은 학생들이 다양한 활동을 할 수 있게 함으로써 교과 등에서 배운 내용을 직접 체험하도록 하여 창의·인성 함양과 더불어 교과의 흥미도를 제고시키고 종합적 사고를 유도할 수 있다(교육과학기술부, 2010). 즉, 창의적 체험활동은 범교과학습의 개념인 교과 영역까지 아울러 통합적이고 실천적인 학교 교육을 의미한다.

창의적 체험활동은 좁은 의미와 넓은 의미로 해석할 수 있다. 이러한 해석의 차이점을 살펴보면, 좁은 의미의 창의적 체험활동은 ‘교과와 분리’된 창의적 체험활동을 의미하고, 넓은 의미의 창의적 체험활동은 ‘교과를 포함’하는 영역이라는 점이다. 즉, 좁은 의미의 창의적 체험활동은 ‘교과와 연계성 없이 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점’이며, 넓은 의미의 창의적 체험활동은 ‘교과와 연계성을 적극적으로 활용하여 이해하는 관점’을 말한다. 국가에서 의도하는 창의적 체험활동은 넓은 의미의 창의적 체험을 포함하는 활동을 의미한다. 즉, 창의적 체험활동은 교과 영역까지 아울러 통합적이고 실천적 학교 교육을 접근할 수 있는 매개 고리의 역할을 하도록 하는 것이다(한국교육과정평가원, 2010).

하지만, 창의적 체험활동을 시행한 연구학교에서는 창의적 체험활동의 개념을 국가에서 제시한 넓은 의미의 창의적 체험활동보다는 좁은 의미의 창의적 체험활동으로 해석하고 있었다. 즉, 창의적 체험활동을 실시한 연구학교에서는 창의적 체험활동을 교과와 상호보완이 아닌 교과와 분리된 개념으로 해석하는 경우가 많았다. 이와 관련된 분석결과는 <표 IV-1>와 같다.

<표 IV-1> 창의적 체험활동 개념 빈도분석

| 창의적 체험활동 개념 |  | 학교급별 |      |      | 전체 |
|-------------|--|------|------|------|----|
| 개념          | 하위범주                                       | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |    |
| 좁은 의미       | 교과와 연계성 없이 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점          | 9    | 11   | 6    | 26 |
| 넓은 의미       | 교과와 연계성을 적극적으로 활용하여 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점 | 4    | 2    | 2    | 8  |

이를 정리해보면, 창의적 체험활동에 대한 이해의 관점을 국가가 의도했던 넓은 의미로 단위학교에서 이해하고 실천할 필요성이 있다. 즉, 국가가 명시하는 창의적 체험활동에 대한 개념을 명확히 인지함으로써 창의적 체험활동이 운영되어야 한다. 이를 위해 교과와 연계된 창의적 체험활동 프로그램의 개발과 실행이 필요하다. 창의적 체험활동의 의미에 대한 구체적인 서술 내용은 <표 IV-2>와 같다.

<표 IV-2> 창의적 체험활동 개념에 대한 구체적인 서술 내용

|       | 의미해석                                       | 구체적 서술 내용  |
|-------|--|--|
| 좁은 의미 | 교과와 연계성 없이 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점          | 학교 안팎의 다양한 장소에서 방과 후, 주말, 방학 등 다양한 시간을 활용하여 이루어지는 교과 활동 외의 모든 활동<br>(S중학교, 성남 S중학교)                      |
|       |  | 교과활동이 아닌 창의적 체험활동이나 그 외 모든 교육 관련에서도 교육 과정이 허용하는 정해진 시수와 제한된 장소를 뛰어넘어 다양한 장소에서 주말과 방학 등을 이용하는 것<br>(H중학교) |
|       |  | 학생들이 교과중심활동 이외에 다양한 체험 중심 활동을 통해 심성을 계발하고 미래에 대비하도록 하는 것<br>(L중학교)                                       |
|       |  | 교과 이외의 다양한 활동을 운영하여 학생들의 전인적인 발달을 돕는 것<br>(J고등학교)  |
| 넓은 의미 | 교과와 연계성을 적극적으로 활용하여 창의적 체험활동 프로그램을 이해하는 관점 | 교과 등에서 배운 내용을 창의적 체험활동을 통해 체험하는 것<br>(포항 L초등학교, P중학교)  |
|       |  | 교과별 전문지식 습득과 더불어 다양한 창의적 체험활동 과정에서 창의성과 인성을 고루 발달시키는 것<br>(대구 S초등학교)                                     |

## 2. 창의적 체험활동의 경향성 분석

창의적 체험활동의 운영 실태를 구체적으로 살펴보기 위해 경향성 분석을 실시하였다. 창의적 체험활동 프로그램 경향성 분석은 다섯 가지 범주로 나누어 정리하였다. 다섯 가지 범주로는 창의적 체험활동의 교육목표, 통합유형, 운영대상, 운영시간, 창의적 체험활동의 자원유형별로 분석해보았다. 분석 결과를 정리해보면 <표 IV-3>와 같다.

<표 IV-3> 창의적 체험활동 경향성 빈도분석

| 분석범주             | 분석내용          |             |    |    | 전체        |
|------------------|---------------|-------------|----|----|-----------|
|                  | 하위범주          | 학교급별에 따른 분석 |    |    |           |
|                  |               | 초등          | 중등 | 고등 |           |
| 창의적 체험활동<br>교육목표 | 자기주도학습 신장     | 3           | 3  | 1  | 7         |
|                  | 개인의 개성과 소질 계발 | 5           | 7  | 3  | <u>15</u> |
|                  | 나눔과 배려의 실천    | 3           | 1  | 1  | 5         |
|                  | 공동체 의식 함양     | 1           | 2  | 1  | 4         |
|                  | 문제해결력 신장      | 4           | 3  | 3  | 10        |
| 창의적 체험활동<br>통합유형 | 하위영역과 교과 간 통합 | 2           | 2  | 1  | 5         |
|                  | 하위영역 간 통합     | 0           | 1  | 2  | 3         |
|                  | 하위영역 개별 운영    | 11          | 10 | 5  | <u>26</u> |
| 창의적 체험활동<br>운영대상 | 학교별           | 0           | 3  | 0  | 3         |
|                  | 학년별           | 11          | 3  | 5  | <u>19</u> |
|                  | 학급별           | 0           | 3  | 0  | 3         |
|                  | 동아리별          | 2           | 4  | 3  | 9         |
| 창의적 체험활동<br>운영시간 | 정일제(방과 후 포함)  | 3           | 1  | 2  | 6         |
|                  | 전일제           | 10          | 12 | 6  | <u>28</u> |
|                  | 휴일이나 토요일 휴업일  | 0           | 3  | 0  | 3         |

| 창의체험활동<br>자원유형 | 하위영역     | 자율        | 동아리       | 봉사 | 진로 | 계         |
|----------------|----------|-----------|-----------|----|----|-----------|
|                | 자원유형     |           |           |    |    |           |
|                | 체험시설     | 11        | 21        | 8  | 5  | <u>45</u> |
|                | 문화재      | 5         | 1         | 2  | 1  | 9         |
|                | 행정의료복지시설 | 8         | 14        | 17 | 10 | <u>49</u> |
|                | 전시공연시설   | 18        | 19        | 4  | 6  | <u>47</u> |
|                | 자연       | 5         | 1         | 2  | 0  | 8         |
|                | 연구시설     | 0         | 1         | 0  | 6  | 7         |
|                | 기업, 산업체  | 2         | 2         | 2  | 6  | 12        |
|                | 계        | <u>49</u> | <u>59</u> | 35 | 34 |           |

### 1) 창의적 체험활동의 목표 분석

대부분 교육에서 목표설정은 그 교육의 전체를 포함하기에 중요하다. 창의적 체험활동 목표가 학교 현장에서 적용되는 전반적인 현황을 파악하고 학교급별 차이를 파악하기 위해 각 학교의 연구계획서, 연구보고서 등 관련 자료들을 대상으로 다섯 개의 하위 유형별로 나누어 빈도 분석을 실시해보았다. 이와 관련된 분석결과는 <표 IV-4> 같다.

<표 IV-4> 창의적 체험활동 목표 빈도분석

| 창의적 체험활동의 목표  | 학교급별 |      |      | 전체        |
|---------------|------|------|------|-----------|
|               | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |           |
| 자기주도학습 신장     | 3    | 3    | 1    | 7         |
| 개인의 개성과 소질 계발 | 5    | 7    | 3    | <u>15</u> |
| 나눔과 배려의 실천    | 3    | 1    | 1    | 5         |
| 공동체 의식 함양     | 1    | 2    | 1    | 4         |
| 문제해결력 신장      | 4    | 3    | 3    | 10        |

\*빈도측정 시 단위학교의 목표가 두 가지일 경우 중복하여 빈도를 측정함.

전체적으로 살펴보면, 창의적 체험활동 프로그램 목표로 가장 많이 발견되는 것은 ‘개인의 개성과 소질 계발’이다. 다음으로 ‘문제해결력 신장’, ‘자기주도학습 신장’, ‘나눔과 배려의 실천’, ‘공동체 의식 함양’의 순으로 나타났다. 목표를 창의성과 인성의 요소로 나누어 살펴보면, 창의성과 관련된 목표인 개인의 개성과 소질 계발, 문제해결력 신장, 자기주도학습 신장이 포함된다. 인성의 요소와 관련된 목표는 나눔과 배려의 실천, 공동체 의식 함양으로 정리된다. 이를 통해 연구학교에서 추구하는 목표는 인성보다는 창의성의 요소를 가진 목표지향이 많은 것으로 드러났다.

학교급별로 비교해보면, 초등학교와 중등학교, 고등학교 모두 ‘개인의 개성과 소질 계발’의 비중이 가장 높다. 이는 창의적 체험활동은 학교급 및 학습자의 발달 단계를 고려하여 운영해야 하는 목표에 부합하지 않는다. 창의적 체험활동을 실시함에 있어서 단위학교는 학습자의 발달 단계에 따른 창의적 체험활동의 목표를 설정하여 학습자의 다양한 욕구를 충족시켜주어야 한다. 창의적 체험활동 목표 진술에 대한 구체적인 내용은 <표 IV-5>와 같다.

<표 IV-5> 창의적 체험활동 연구학교의 목표 진술 내용

| 창의적 체험활동의 목표 | 연구학교  | 세부적인 서술내용   |
|--------------|-------|---|
| 자기주도학습 신장    | P초등학교 | 주제 중심 재량활동·특별활동 통합 프로그램을 운영함으로써 자기 주도적 학습력을 갖춘 교양과 능력 있는 어린이로 자라게 한다. |
|              | S중학교  | 창의적 체험활동을 운영함으로써 학생들이 흥미와 관심을 갖고 능동적이며 자발적으로 학습에 참여할 수 있도록 한다.        |
|              | H중학교  | 자기 주도적 학습으로 창의적 사고력과 올바른 가치관을 가진 학생을 기른다.                             |

|                  |       |  |
|------------------|-------|--|
| 개인의 개성과<br>소질 계발 | D초등학교 | 다양한 체험활동을 통해 학생들의 잠재력과 바람직한 가치관을 찾는다.                      |
|                  | P중학교  | 체계적인 진로 탐색 활동을 통하여 학생들에게 능동적인 진로 개척 능력과 태도를 길러 준다.         |
|                  | S중학교  | 학생의 직업 진로에 대한 탐색과 선택을 도와 바른 인성 함양에 도움을 준다.                 |
|                  | H중학교  | 학생의 적성과 소질에 맞는 진로 개척 능력을 함양하는데 중점을 둔다.                     |
| 나눔과 배려 실천        | K초등학교 | 다양한 체험적 나눔 활동을 전개함으로써 건강한 나눔을 실천할 수 있는 인간으로 성장할 수 있도록 한다.  |
|                  | P중학교  | 교과서에서 배운 지식을 직접 현장에 가서 체험하는 기회를 통하여 애향심과 공동체 의식을 함양할 수 있다. |
| 공동체 의식 함양        | K고등학교 | 나눔과 배려의 의식을 가진 창의적 인성을 겸비한 미래지향적 인재를 양성하는데 그 목적이 있다.       |
|                  | J고등학교 | 봉사활동 프로그램을 운영하여 공동체 의식 및 올바른 인성을 고양한다.                     |
| 문제해결능력 신장        | D초등학교 | 창의적 체험활동을 통하여 다양한 문제해결 경험을 통하여 창의성을 증진시킨다.                 |
|                  | D중학교  | 학생들이 주어진 과제를 창의력과 협동심을 가지고 해결해 나가는 과정을 통해 창의적 인재를 기를 수 있다. |
|                  | K고등학교 | 체계적으로 체험활동 프로그램을 운영하여 학생들의 문제해결력을 신장시킨다.                   |

## 2) 창의적 체험활동의 통합유형

창의적 체험활동은 교과와의 상호보완관계를 지향하는 활동으로 범교과 학습을 의미한다. 이러한 교과 활동과 창의적 체험활동의 상호 보완적인 관계는 교육의 양과 질을 동시에 풍성하게 해 줄 수 있는 매우 긍정적인 관계이다. 지나치게 교과에 편중된 교육과정이나 또는 교과를 무시한 채 수행되는 체험 위주만의 학습은 결코 발전적인 관계가 아니다. 이러한 측면에서 교과 활동에 편중된 현 학교교육의 상황 속에서 창의적 체험활동이 가지는 교과 활동과의 상호보완적인 역할은 매우 중요한 의미와 가치를 가지고 있다고 할 수 있다(서울교육연구정보원, 2009).

국가에서 제시하는 창의적 체험활동의 개념은 교과 영역까지 아울러 통합할 수 있는 매개의 역할을 하도록 명시하고 있다. 이와 관련하여 창의적 체험활동을 실시한 연구학교들은 창의적 체험활동을 어떻게 운영하고 있으며, 이에 대한 문제점은 없는지에 관해 논의해보고자 한다. 이러한 논의를 위해 창의적 체험활동의 통합유형을 분류하여 분석한 결과는 <표 IV-6>과 같다.

분석결과, 창의적 체험활동의 통합유형은 ‘하위영역별 운영’이 가장 많았고, 그 다음으로 ‘하위영역을 교과와 통합’하거나 ‘하위영역과 하위영역 간 통합’하는 순으로 나왔다. 즉, 교과와의 연계를 고려하여 프로그램을 운영하기보다는 하위영역을 개별 운영한 학교가 많았다. 이는 창의적 체험활동과 교과와의 상호보완관계를 지향하는 의도와 맞지 않았다. 창의적 체험활동을 실시하기에 앞서 창의적 체험활동은 교과와 분리된 개념이 아닌 범교과 학습의 의미를 가진 교육과정이라는 점을 인식할 필요가 있다.

<표 IV-6> 창의적 체험활동 프로그램 통합유형 빈도분석

| 창의적 체험활동의 통합유형 | 학교급별 |      |      | 전체        |
|----------------|------|------|------|-----------|
|                | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |           |
| 하위영역과 교과 간 통합  | 2    | 2    | 1    | 5         |
| 하위영역 간 통합      | 0    | 1    | 2    | 3         |
| 하위영역별 운영       | 11   | 10   | 5    | <u>26</u> |

\* 하위영역은 창의적 체험활동의 4개 영역인 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동을 의미함.

통합유형에 따라 학교마다 진행된 프로그램의 내용도 차이가 있었다. 구체적인 내용을 살펴보면, ‘하위영역별 운영’을 한 학교들은 창의체험자원지도(CRM)나 학교 특성을 고려하여 영역별로 프로그램을 개발하여 진행하였다. ‘하위영역을 교과와 통합’한 학교들은 교과 내용의 요소를 분석하여 창의적 체험활동에 관한 프로그램을 개발하였다.

구체적인 내용을 살펴보면, ‘하위영역과 교과’와 연계한 프로그램은 하위영역을 바탕으로 교과를 통합한 형태가 있었다(시범-초등-J학교, 시범-중등-L중학교). 이와 관련된 내용은 <표 IV-7>과 <표 IV-8>과 같다. 그리고 교과를 중심으로 창의적 체험활동을 실천한 학교가 있었다(정책-고등-K학교). 이와 관련된 내용은 <표 IV-9>와 같다. 창의적 체험활동과 교과를 연계한 학교는 많지 않았지만, 교과와 상호보완하여 체험학습을 진행하였다.

<표 IV-7> 하위영역과 교과 간 통합사례: 진주사랑 테마학습(J초등학교)

| 순 | 제재            | 활동내용                       | 통합교과    |
|---|---------------|----------------------------|---------|
| 1 | 진주유등축제        | 유등 축제 관람 및 소망등 달기          | 즐생·재량통합 |
| 2 | 개천예술제         | 개천예술제 학예행사 견학 및 출품         | 즐생·재량통합 |
| 3 | 진주논개제 참가      | 전통 문화 예술 공연 관람             | 음악·재량통합 |
| 4 | 진주시청을<br>찾아서  | 시장님 인터뷰와 시청에서 하는<br>일 알아보기 | 사회·재량통합 |
| 5 | 정수예인촌<br>문화체험 | 짚풀공예, 한지공예를 통한 문화<br>이해하기  | 미술·특활통합 |
| 6 | 수자원공사를<br>찾아서 | 물 정화 체험활동을 통한 남강 사랑        | 과학·재량통합 |
| 7 | 영호남 연극제       | 연극, 뮤지컬 관람 및 감상 활동         | 음악·재량통합 |

<표 IV-8> 하위영역과 교과 간 통합사례: 저작권 교육과 교과 연계(L중학교)

| 순 | 제재              | 활동내용               | 통합교과 |
|---|-----------------|--------------------|------|
| 1 | 수학의 날 행사        | 수학적이고 창의적인 저작물 만들기 | 수학   |
| 2 | 교내 과학탐구대회       | 과학적인 저작물 만들기       | 과학   |
| 3 | 영어 말하기 대회       | 저작물 관련 영어 말하기      | 영어   |
| 4 | 만화로 알아보는<br>음악사 | 저작물과 관련된 만화 제작     | 음악   |
| 5 | 창작 발표대회         | 창작 음악줄넘기 동영상 발표하기  | 체육   |

<표 IV-9> 하위영역과 교과 간 통합사례: 과학과 연계한 사례(K고등학교)

| 일   | 방문장소                   | 탐구과제  |
|-----|------------------------|---|
| 1일차 | 제주민속<br>자연사박물관         | 1.제주도의 형성과정과 지질학적 특성에 대해 조사하시오.<br>2.제주도의 생태적 특징을 조사하시오.  |
|     | 산굼부리                   | 1.제주도 암석을 관찰하여 모양, 색깔, 촉감 등의 특징을 조사하고 이들의 종류와 생성원인을 밝히시오.<br>2.산굼부리 분화구의 특징을 관찰하고 다른 화산체와 다른 점을 비교 설명하시오.   |
| 2일차 | 천지연폭포                  | 매표소 입구에서 천지연 폭포를 따라 이동하면서 식생분포를 관찰해 보면 제주도에서만 자생하는 식물들을 볼 수 있다. 제주도에서만 자생하는 식물을 3가지 이상 나열하고 특징을 기록하시오.  |
|     | 주상절리                   | 1.이 곳 해안가에 주상절리가 나타난 암석의 색깔, 입자크기, 촉감 등의 특징을 관찰해보고, 이러한 절리가 형성된 원인을 기술해 보자.<br>2.이 곳 주상절리의 모양을 관찰해보고 기둥의 각수 몇 각이 가장 많은지 기록하고, 이와 같은 다양한 각을 나타내는 원인이 무엇인지 조사해보자. |
|     | 산방산 용머리해안              | 1.산방산의 화산체의 모양과 암석들의 색깔을 멀리서 관찰해보고 화산체의 생성과정과 용암의 특징을 한라산체와 비교 설명하시오.<br>2.용머리 해안가에 분포하는 암석의 종류와 특징을 설명하시오.   |
|     | 용암동굴<br>- 쌍용굴<br>- 협재굴 | 쌍용굴과 협재굴은 제주도에 분포하는 다른 동굴과는 다르게 용암동굴과 석회동굴의 특성을 함께 지니고 있다. 이러한 특징들이 나타나는 구  |

|     |               |   |
|-----|---------------|---|
|     |               | 조들을 찾아 기록하고, 이 동굴의 생성 과정을 추정해보시오.   |
| 3일차 | 한라산 생태 및 지질탐사 | 1.한라산 정상부는 바라보는 각도에 따라 매우 다른 형상을 하고 있는데 두 지형의 특징으로부터 용암의 특성과 화산유형 및 암석의 종류를 기술하시오.<br>2.한라산을 비롯한 여러 화산체의 분화구를 관찰해보면 거의 대부분 물이 고여 있지 않다. 그 이유가 무엇인지 간략히 서술하시오. |
| 4일차 | 화석박물관         | 박물관에 전시되어 있는 화석을 관찰하면서 지질 시대별로 분류하여 각각의 특징을 간략히 기술하시오.<br>(고생대, 중생대, 신생대 등을 기준으로 작성)  |
|     | 화석 발굴 체험      | 화석 발굴 체험활동임<br>(과제는 ‘화석 박물관’과 동일)   |
|     | 성산일출봉         | 수성화산은 분화구의 직경과 높이, 사면의 경사에 따라 응회환(tuffring) 또는 응회구(tuff cone)로 구분한다. 응회환과 응회구의 생성과정과 특징을 비교 설명하고 성산일출봉의 지형적인 특징을 설명하고 어디에 해당하는지 기록하여 보자.                      |

‘하위영역 간 통합’을 한 연구학교에서 운영한 프로그램은 하위영역 시간을 활용하여 영역의 특성과 관련된 다양한 활동을 진행하였다. 하위영역 간 통합한 연구학교를 학교급별로 살펴보면, 초등학교에서는 하위영역을 통합하여 운영하는 경우는 없었고, 중학교와 고등학교에서 하위영역을 통합하여 운영되는 예가 있었다. 내용을 살펴보면, 동아리활동 시간을 활용하여 진로와 관련된 활동을 통하여 진로에 대한 인식을 가질 수 있게 하였다(정책-중등-S학교). 이와 관련된 내용은 <표 IV-10>과 같다. 하위영역을 통합한 고

등학교 중에서는 하위영역인 진로활동, 봉사활동과 연계되도록 동아리를 편성한 학교가 있었다(시범-고등-N학교). 이에 대한 내용은 <표 IV-11>와 같다.

<표 IV-10> 하위영역 간 통합사례: 동아리활동 시간의 진로활동(S중학교)

| 동아리명  | 활동주제                             | 활동내용   |
|-------|----------------------------------|--|
| 배드민턴반 | 배드민턴의 유래와 역사 및 여러 가지 배드민턴의 기술 조사 | -배드민턴의 유래와 역사 및 여러 가지 배드민턴의 기술에 대해 조사해 보고 그 결과를 정리해서 발표하는 시간을 가졌다.   |
| 축구반A  | 진로 계획 세우기                        | -생의 계획 세우기, 일생동안 내가 꼭 하고 싶은 것 3가지, 나이별 진로 목표, 구체적인 실천 사항을 세우고 적어 보았다.  |
| 과학탐구반 | 미래 과학자의 눈으로 본 암석의 특징과 분류 보고서     | -미래 과학자들 입장에서 암석의 특징을 과학실험으로 찾아내고 이를 과학자가 되어 개별 보고서를 작성하는 활동을 전개하였다.   |
| 방송반   | 방송국 견학, 내 인생의 터닝 포인트             | -여름 방학을 이용하여 방송부 학생들이 지도교사와 함께 울산 KBS방송국을 견학하는 활동을 하였다. 학생들은 견학 학습을 계기로 방송부 활동에 더욱 의욕을 가지고 참여하는 계기가 되었다.       |
| 컬트반   | 진로와 직업탐색 활동지                     | -진로와 직업 탐색 활동지를 사용하여 공예 강사가 될 수 있는 능력, 공예 강사와 관련된 직업, 조사 과정에서의 느낀 점, 적성 검사를 통한 나의 새로운 발견, 나에게 적합한 직업 등을 알아보았다. |
| 요가반   | 건강한 청소년기를 위한 요가프로그램              | -요가 지도사의 강의를 듣고 요가 지도사가 될 수 있는 방법, 졸업 후 진로 등을 관련 자료와 함께 공부하였다.   |

<표 IV-11> 하위영역 간 통합사례: 창의적 체험활동 동아리 편성표(N고등학교)

| 하위영역 | 동아리명      | 하위영역 | 동아리명       |
|------|-----------|------|------------|
| 진로활동 | 독서토론반     | 진로활동 | 경영동아리      |
|      | 영어회화부     |      | 항공동아리      |
|      | 일본문화반     |      | 밴드부        |
|      | 사회문화이슈동아리 |      | 역사탐방       |
|      | 사회조사탐구    | 봉사활동 | VON(봉사)    |
|      | 시사경제탐구반   |      | VoLo(사회봉사) |
|      | 심리학동아리    |      | MVP(의료봉사)  |

‘하위영역별 운영’을 한 학교들은 외부 환경 자원을 고려하여 창의체험자원지도(CRM)를 개발하였다. 창의체험지도(CRM)를 개발한 학교들은 학교 주변의 활용할 수 있는 자원을 수집한 뒤 창의적 체험활동이 진행되었다. 이와 관련 내용은 <표 IV-12>과 <표 IV-13>와 같다(정책-초등-C학교, 시범-중등-H학교). 하지만, 지역의 자원이 풍부하지 않는 경우 창의체험지도(CRM) 개발의 어려움을 토로했다(시범-초등-D학교). 하위 영역별로 운영한 학교중에서는 내용 선정 시 학교의 특성을 고려하여 교내에서 실시할 수 있는 프로그램을 구안한 경우도 있었다(정책-고등-H학교). 이에 대한 내용은 <표 IV-14>와 같다.

<표 IV-12> 하위영역별 운영사례: 창의적 체험활동지도 목록(C초등학교)

| 순  | 자원명       | 프로그램제목               | 활동 영역 |
|----|-----------|----------------------|-------|
| 1  | 대구자연관찰학습원 | 나는야, 식물이름박사!         | 자율    |
| 2  | 대구어린이회관   | 신기한 과학의 나라로 발사!      | 자율    |
| 3  | 대구시티투어    | 팔공산 한 바퀴             | 자율    |
| 4  | 대구스타디움    | 더 빨리, 더 멀리           | 자율    |
| 5  | 대본도서관     | 1일 도서관체험학습           | 동아리   |
| 6  | 수성아트피아    | 어린이들을 위한 클래식 음악회     | 동아리   |
| 7  | 봉산문화회관    | 찾고, 말하고, 생각해봐요       | 동아리   |
| 8  | 고산정수사업소   | 수돗물의 생산 과정 알아보기      | 동아리   |
| 9  | 옥수골 산책로   | 깨끗한 자연환경 우리 손으로      | 봉사    |
| 10 | 망우당 공원    | 우리 문화재 내 손으로         | 봉사    |
| 11 | 수성구 노변공원  | 환경 정화 활동, 캠페인 활동     | 봉사    |
| 12 | 청곡종합사회복지관 | 자원봉사 기초 교육 및 지하철 캠페인 | 봉사    |
| 13 | 대구경북디자인센터 | 내가 만드는 디자인 상품        | 진로    |
| 14 | 대구 MBC방송국 | 공부습관 만들기 캠프          | 진로    |
| 15 | 대구 동부 소방서 | 119 소방 체험교실          | 진로    |
| 16 | 대구광역시청    | 시청견학프로그램             | 진로    |

<표 IV-13> 하위영역별 운영사례: 창의적 체험활동지도(H중학교)

| 순  | 자원명            | 프로그램제목                        | 활동 영역 |
|----|----------------|-------------------------------|-------|
| 1  | 허브힐즈           | 자연과 하나되어 숨쉬는 허브힐즈             | 자율    |
| 2  | 인홍서원           | 스토리텔링으로 추적선생을 그리다             | 자율    |
| 3  | 대구수목원          | 자연 탐구생활                       | 자율    |
| 4  | 도동서원           | 우리 지역의 문화재는 누가<br>보살펴주나요?     | 자율    |
| 5  | 비슬산<br>자연휴양림   | 산속에서의 수련일기                    | 자율    |
| 6  | 비슬산            | 비슬산의 비밀-숨겨진 보물을<br>찾아서        | 동아리   |
| 7  | 대구 수목원         | 초록빛깔 향기가득                     | 동아리   |
| 8  | 달성 도서관         | 찾고, 말하고, 생각해봐요                | 동아리   |
| 9  | 달성군<br>청소년센터   | 두드림, 그 열정 앞에 서다               | 동아리   |
| 10 | 비슬산            | 비슬산 기운 받고 으샤!                 | 동아리   |
| 11 | 화원동산           | 자연과 함께하는 농사 체험                | 봉사    |
| 12 | 인홍서원           | 1일 큐레이터 체험                    | 봉사    |
| 13 | 시립희망원          | 한 번의 나눔으로 기쁨 두 배              | 봉사    |
| 14 | 도동서원           | 우리가 꿈꾸는 자연환경과 문화유산            | 봉사    |
| 15 | 달성군 장애인<br>복지관 | 더불어 살아가며 행복과 기쁨을<br>느끼는 사랑올타리 | 봉사    |

<표 IV-14> 하위영역별 운영사례: 창의적 체험활동 교육과정(H고등학교)

| 순  | 세부프로그램         | 활동 영역 |
|----|----------------|-------|
| 1  | 학교폭력추방캠페인      | 자율    |
| 2  | 정보통신윤리교육       | 자율    |
| 3  | 양성평등교육         | 자율    |
| 4  | 녹색에너지 체험교육     | 자율    |
| 5  | 청소년성교육         | 자율    |
| 6  | 계발활동 동아리 활성화   | 동아리   |
| 7  | 방과 후 특기적성 프로그램 | 동아리   |
| 8  | 아나바다 운영        | 동아리   |
| 9  | 과학탐구대전         | 동아리   |
| 10 | 수학체험전          | 동아리   |
| 11 | SPI 성격심리검사     | 진로    |
| 12 | MLST 학습 전략검사   | 진로    |
| 13 | 진로탐색검사         | 진로    |

창의적 체험활동의 통합유형을 정리해보면, 창의적 체험활동을 교과와 연계하여 운영하는 것보다는 하위영역을 독립적으로 운영된 경우가 많았다. 이는 창의적 체험활동이 교과와의 상호보완관계에 있음을 인식할 필요가 있음을 시사해주고 있다.

### 3) 창의적 체험활동의 운영대상

창의적 체험활동의 운영대상을 분석한 결과, ‘학년별’이 가장 많았고, ‘동아리별’, ‘학교별’, ‘학급별’의 순으로 나왔다. 이와 관련된 분석 결과는 <표 IV-15>와 같다.

<표 IV-15> 창의적 체험활동 프로그램 운영대상 빈도분석

| 창의적 체험활동 운영대상 | 학교급별 |      |      | 전체        |
|---------------|------|------|------|-----------|
|               | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |           |
| 학교별           | 0    | 3    | 0    | 3         |
| 학년별           | 11   | 3    | 5    | <u>19</u> |
| 학급별           | 0    | 3    | 0    | 3         |
| 동아리별          | 2    | 4    | 3    | 9         |

학년별로 운영할 경우 운영규모면에서의 제약과 프로그램 다양성 부분에서 차이점이 있었다. 먼저, 학년별로 운영할 경우 소규모로 운영되었을 때보다는 환경적 요인의 제약을 받았다. 학년별로 운영한 연구학교 중에서는 창의적 체험활동 운영에 있어 학교 단위의 대규모 운영보다는 소집단 운영이 더 효과를 가져올 수 있다고 제안하였다(정책-초등-L학교). 그리고 학년별로 운영한 학교에서는 대규모의 학생들이 교외 현장 체험활동을 하기에는 안전사고 문제를 염려하였다(정책-고등-H학교).

다음으로, 창의적 체험활동을 실시함에 있어서 창의적 체험활동의 운영대상에 따른 프로그램의 다양성에서 차이가 있었다. 학년별로 운영된 창의적 체험활동 프로그램의 내용보다는 동아리별로 활동한 프로그램이 더 다양했다. 창의적 체험활동을 학년별 운영한 사례와 동아리별로 실시된 예를 학교급별로 비교하여 살펴보았다. 초등학교에서 학년별로 운영된 경우와 동아리

별로 진행한 내용은 <표 IV-16>과 <표 IV-17>과 같다(정책-초등-L학교, 정책-중등-S학교). 초등학교에서 학년별로 실시된 경우에 교내에서 창의적 체험활동을 진행한 경우가 있었고, 동아리별로 운영한 초등학교의 경우 동아리 특성에 맞게 학생들이 직접적으로 참여하는 활동내용이 많았다.

<표 IV-16> 학년별 운영사례: 자율활동(L초등학교)

| 학년  | 영역                 | 학습주제               |
|-----|--------------------|--------------------|
| 6학년 | 건강의 이해와 건강생활       | 건강에도 조건이 있나요?      |
|     |                    | 몸 짱 마음 짱이 진정한 건강 짱 |
|     |                    | 허리가 위기도 한다고요?      |
|     |                    | 과자, 알고 먹어요         |
|     | 질병예방과 관리           | 잘못된 습관이 병을 만들어요    |
|     |                    | 다리를 빼었어요           |
|     |                    | 4분의 기적! 생명 구하기     |
|     | 약물 오남용 및 흡연, 음주 예방 | 담배, 싫다고 말해요        |
|     |                    | 술, 건강에 해로워요        |
|     | 정신 건강              | 마음의 병도 치료가 필요해요    |

<표 IV-17> 동아리별 운영사례: 동아리활동계획서(S초등학교)

| 학년  | 자원명(동아리명)     | 활동내용                                  |
|-----|---------------|---------------------------------------|
| 6학년 | 청소년문화의 집(댄스부) | 댄스활동을 위한 준비 체조 및 스트레칭                 |
|     |               | 음악에 맞춘 자유표현활동 해 보기                    |
|     |               | 소녀시대 'gee'에 맞추어 춤추기                   |
|     |               | 정리운동                                  |
|     | 두류동 노인정(마술부)  | 어르신들께 드릴 편지 쓰기                        |
|     |               | 어르신들을 위한 위문 공연                        |
|     |               | 어르신들과 답소나누기                           |
|     | 중앙시립도서관(POP부) | 영화를 보고 다양한 POP 재료를 활용하여 모듬별 영화포스터 꾸미기 |
|     | 우방랜드(공예부)     | 토파어리의 의미와 만드는 방법 알아보기                 |
|     |               | 천연이끼를 내가 원하는 모양으로 다듬어 토파어리 완성하기       |

창의적 체험활동을 학년별로 운영된 경우와 동아리별로 진행한 중학교에서 실시된 창의적 체험활동은 초등학교에서 운영한 내용과 유사하게 진행되고 있었다. 학년별로 운영될 경우 다양한 프로그램 보다는 학년별에 따라 큰 차이 없이 창의적 체험활동이 진행되고 있었다. 이와 관련된 내용은 <표 IV-18>과 같다. 반면, 동아리별로 운영된 사례를 통해서는 소규모로 진행되기 때문에 학년별보다는 프로그램의 종류와 수에서 차이가 있었다. 이에 대한 내용은 <표 IV-19>과 같다.

<표 IV-18> 학년별 운영사례: 저작권 교육(L중학교)

| 차시 | 학년  | 활동주제              | 활동내용                  |
|----|-----|-------------------|-----------------------|
| 1  | 1학년 | 저작권이란?            | 저작권 관련 용어 이해 및 발표     |
| 2  |     | 법으로 보호받는 저작권      | 저작 인격권, 재산권에 대해 알기    |
| 3  |     | 저작권보호의 기준         | 저작권 보호 예외, 보호 기간 계산하기 |
| 4  |     | 저작권 관련법의 이해       | 저작권 골든벨 퀴즈            |
| 5  |     | 우리 교실 속으로 들어온 저작권 | 저작물 분류해보기, 모둠학습       |
| 차시 | 학년  | 활동주제              | 활동내용                  |
| 1  | 2학년 | 저작권이란?            | 저작권 관련 용어 이해 및 발표     |
| 2  |     | 법으로 보호받는 저작권      | 저작 인격권, 재산권에 대해 알기    |
| 3  |     | 저작권 보호의 기준        | 저작권 보호 예외 기간 계산하기     |
| 4  |     | 저작권 관련법의 이해2      | 저작권 골든벨 퀴즈            |
| 5  |     | 생활속의 저작권          | 저작물 분류해보기             |
| 차시 | 학년  | 활동주제              | 활동내용                  |
| 1  | 3학년 | 저작권이란?            | 저작권 관련 용어 이해 및 발표     |
| 2  |     | 법으로 보호받는 저작권      | 저작 인격권, 재산권에 대해 알기    |
| 3  |     | 저작권 보호의 기준        | 저작권 보호 예외 기간 계산하기     |
| 4  |     | 저작권 관련법의 이해2      | 저작권 골든벨 퀴즈            |
| 5  |     | 생활속의 저작권          | 저작물 분류해보기             |

<표 IV-19> 동아리별 운영사례: 창의체험활동 목록(S중학교)

| 연번 | 부서      | 창의적 체험활동 장소 | 참가 인원(명) |
|----|---------|-------------|----------|
| 1  | 네모네모로직반 | 서부소방서       | 13       |
| 2  | 세계사독서반  | 서부소방서       | 20       |
| 3  | 영화감상반   | 서부소방서       | 33       |
| 4  | 자기성장반   | 서구청소년수련관    | 19       |
| 5  | 역사독서반   | 서구청소년수련관    | 27       |
| 6  | 과학도서반   | 대구봉산문화회관    | 27       |
| 7  | 글쓰기반    | 대구봉산문화회관    | 23       |
| 8  | 십자수반    | 동아제과제빵학원    | 23       |
| 9  | 조리반     | 동아제과제빵학원    | 20       |
| 10 | 과학 실험반  | 두류공원        | 24       |
| 11 | 과학 발명반  | 두류공원        | 14       |
| 12 | 푸른숲선도원반 | 대구 의료원      | 23       |
| 13 | 수학독서반   | 계명대학교 행소박물관 | 18       |
| 14 | 영미문학읽기반 | 계명대학교 행소박물관 | 7        |
| 15 | 배드민턴반   | 대구수목원       | 24       |
| 16 | 리코더반    | 서남중학교       | 17       |
| 17 | 축구반     | 대구수목원       | 30       |
| 18 | 고사성어반   | 달구벌종합복지관    | 25       |
| 19 | 미술반     | 삼능볼링장       | 24       |
| 20 | 독서B반    | 삼능볼링장       | 29       |
| 21 | 보건반     | 소우주성교육체험관   | 24       |

창의적 체험활동을 학년별로 운영한 고등학교에서는 진로활동을 진행한 학교가 있었다(정책-고등-N학교). 입시와 관련된 진학특강과 진로에 대한 초청 강의를 진행하였다. 이와 관련된 내용은 <표 IV-20>와 같다. 동아리별로 운영한 고등학교의 경우 동아리활동을 통해 나눔활동을 진행한 학교가 있었다(시범-고등-K학교). 동아리활동에서 그치는 것이 아닌 자신의 재능, 지식, 봉사를 통해 외부 자원과 연계해 진행하였다. 이에 대한 내용은 <표 IV-21>과 같다.

<표 IV-20> 학년별 운영사례: 진로·진학 특강(N고등학교)

| 차시 | 학년  | 교육내용                             |
|----|-----|----------------------------------|
| 1  | 1학년 | 대학입학사정관제를 대비한 진로설계포트폴리오 작성법      |
| 2  |     | 파티플래너에 대한 직업의 이해와 역할 및 비전에 대한 교육 |
| 3  |     | 입시전문가 초빙 입시설명회                   |
| 4  |     | 졸업생과의 만남                         |
| 5  |     | 입시설명회                            |
| 6  |     | 진로탐색과 자아정체성 파악하기                 |
| 7  |     | 자신의 진로와 직업의 소중함과 행복한 삶의 중요성      |
| 8  |     | 대입 전형방법과 대비 전략                   |
| 9  |     | 입학사정관제 따라잡기                      |
| 10 |     | 진로지도의 필요성                        |

<표 IV-21> 동아리별 운영사례: 동아리별 나눔활동(K고등학교)

| 분야    | 동아리명            | 활동내용               |
|-------|-----------------|--------------------|
| 재능 나눔 | 댄스반, 사물놀이반      | 공연                 |
|       | 미술반             | 페이스 페인팅            |
|       | 밴드반             | 공연, 악기 가르치기        |
|       | 방송반, 사진반, 영화제작반 | 동아리 나눔활동 영상제작      |
|       | 사진반             | 저소득층 초등학교 돌보기      |
|       | 피아노반            | 피아노 가르치기           |
| 지식 나눔 | 독서반             | 책 읽어주기             |
|       | 독서논술반           | 책 읽어주고 감상 그림으로 그리기 |
|       | 서도반             | 한글 가르치기            |
|       | 화학심화반, 환경생태반    | 비누, EM제작, 홍보       |
| 살림 나눔 | 가정반, 도시락 나눔반    | 음식 만들어 나누기         |
|       | 다도반             | 차 나누기, 도우미         |
|       | 채소나눔반           | 채소 가꾸어 나누기         |
| 일손 나눔 | 실버도움반           | 노인 돌보기             |
|       | 도서반             | 도서 정리 등            |
|       | 문예반             | 노인 돌보기             |
|       | 문화체험반           | 노인 돌보기             |
|       | RCY             | 헌혈 캠페인             |
|       | 요가명상반           | 행사 도우미             |
|       | 지음지기반           | 특수학급학생 돌보기         |
|       | 농구반, 축구반, 탁구반   | 정화활동               |

창의적 체험활동의 운영대상을 정리해보면, 창의적 체험활동이 대규모 집단인 ‘학년별’로 운영된 경우가 많았다. 이는 행정적 편의성과 효율성 관점에서 적은 시간 안에 많은 학생이 창의적 체험활동 시수하고자 하는 경향을 나타내고 있다. 창의적 체험활동의 효율성을 높이기 위해서는 대규모가 아닌 소집단별 운영으로 할 수 있는 프로그램을 구안하는 것이 필요하다.

#### 4) 창의적 체험활동의 운영시간

7차 교육과정 중에 하나인 창의적 재량활동과 2009 개정 교육과정에 포함되는 창의적 체험활동의 차이점 중에 하나는 운영시간의 증감부분이다. 창의적 체험활동을 운영할 수 있는 시간으로는 정일제, 전일제, 격주제로 운영할 수 있다. 정일제는 매주 정해진 시간에 창의적 체험활동을 운영하는 것이다. 정일제는 수업 끝난 후 방과 후에 진행할 수도 있다. 매주 시행되어지면 창의적 체험을 지속적으로 실시할 수 있다는 장점이 있지만, 교외 활동을 하기에는 시간이 부족하다. 전일제 실시는 일주일 중 하루에 평균 4시간의 창의적 체험활동을 실시하는 것을 말한다. 전일제는 정일제에 비해 체험활동의 시간활용에서는 자유로우나 창의적 체험활동이 일회적으로 끝나서 주기적인 학습은 어려울 수 있다.

창의적 체험활동 프로그램의 운영시간을 분석한 결과, 국가가 제시한 ‘정일제’, ‘전일제’, ‘격주제’중에서 창의적 체험활동 연구학교에서는 격주제를 실시한 학교는 없었다. ‘정일제’와 ‘전일제’ 중에서 거의 대부분의 학교가 ‘전일제’를 실시하고 있었다. 전일제는 평일 중 하루를 창의적 체험활동을 진행하는 것으로 많은 연구학교에서 전일제를 선택하여 실시되고 있었다. 또한, 창의적 체험활동의 정해진 시수를 채운 후 그 이상으로 진행할 경우는 ‘휴일이나 토요일’로 창의적 체험활동이 실시되고 있었다. 창의적 체험활동 프로그램의 운영시간을 분석한 결과는 <표 IV-22>과 같다.

<표 IV-22> 창의적 체험활동 프로그램 운영시간 빈도분석

| 창의적 체험활동 운영시간 | 학교급별 |      |      | 전체        |
|---------------|------|------|------|-----------|
|               | 초등학교 | 중등학교 | 고등학교 |           |
| 정일제(방과 후 포함)  | 3    | 1    | 2    | 6         |
| 전일제           | 10   | 12   | 6    | <u>28</u> |
| 휴일이나 토요일 휴업일  | 0    | 3    | 0    | 3         |

\* 창의적 체험활동 프로그램 운영시간 빈도분석은 정일제(방과 후 포함)와 전일제를 기준으로 빈도를 측정된 것으로 시수를 다 채운 학교에 한하여 휴일이나 토요일 휴업일을 이용해 창의적 체험활동을 진행한 경우도 있음.

전일제를 실시한 프로그램 예시를 학교급별로 살펴보면 <표 IV-23>, <표 IV-24>, <표 IV-25>와 같다(정책-초등-S학교, 정책-중등-B학교, 정책-고등-H학교). 전일제는 정일제보다 프로그램을 진행함에 있어서 시간의 제약을 덜 받는다. 하지만, 전일제를 실시한 연구학교에서는 평균 4시간의 체험활동 시간이 실제 프로그램을 진행하기에는 부족하다고 토로한다. 그 내용을 살펴보면, “각 프로그램당 충분히 체험할 수 있는 시간이 주어지면 좋을 것 같다(정책-중등-D학교), “체험활동 시간이 짧다”(정책-중등-P학교), “체계적으로 진행할 수 있는 시간 확보가 필요하다”(정책-고등-S학교) 등의 의견이 있었다. 특히, 체험 장소가 먼 경우에는 프로그램을 진행하기에 어려움이 있었다. 창의적 체험활동 시간을 증감했지만, 창의적 체험활동을 진행하기에 부족함이 있는 것으로 보여진다. 창의적 체험활동에 대한 운영시간에 대한 검토가 필요하다.

이상을 정리해보면, 전일제를 시행할 경우 체험활동이 일회적으로 실시될 가능성이 있다. 창의적 체험활동 프로그램의 교육적 효과성 면에서는 전일제와 정일제의 병행을 하여 창의적 체험활동을 지속적으로 시행할 필요가 있다.

<표 IV-23> 전일제 운영사례: 토요일 전일제(S초등학교)

| 날짜    | 주제                    | 교시 | 지도내용                 |
|-------|-----------------------|----|----------------------|
| 9/4   | 나의 꿈 멘토를 찾아서          | 1  | 나의 꿈과 관련된 위인전 읽기     |
|       |                       | 2  | 위인 탐구활동              |
|       |                       | 3  | 위인 탐구활동              |
|       |                       | 4  | 위인에게 편지쓰기            |
| 9/18  | 즐거운 한가위               | 1  | 추석의 유래 및 하는 일 알아보기   |
|       |                       | 2  | 송편 만들어 먹기            |
|       |                       | 3  | 민속놀이 및 전래놀이 하기       |
|       |                       | 4  | 체험 보고서 작성            |
| 10/2  | 저탄소 녹색 성장             | 1  | 환경 관련 주제글 읽고 생각 나누기  |
|       |                       | 2  | 인터넷 푸름이 교육           |
|       |                       | 3  | 숙담 속 환경교육            |
|       |                       | 4  | 환경오염 방지 공익광고 만들기     |
| 10/16 | 텃밭 가꾸기                | 1  | 텃밭 열매 수확하기           |
|       |                       | 2  | 수확한 채소로 요리 실습        |
|       |                       | 3  | 수확한 채소로 요리 실습        |
|       |                       | 4  | 체험 보고서 작성            |
| 10/31 | 찾아가는 봉사활동<br>(은혜의 동산) | 1  | 장애 관련 영상자료 보고 생각 나누기 |
|       |                       | 2  | 은혜의 동산 방문하여 일손돕기     |
|       |                       | 3  | 위문 공연하기              |
|       |                       | 4  | 행복한 글쓰기              |

<표 IV-24> 전일제 운영사례: 예절체험활동(K중학교)

| 2010 창의적 체험활동 계획서(10월 7일 목요일 09:00-15:00) |               |                                     |
|---|---------------|-------------------------------------|
| 시간  | 구분            | 활동                                  |
| 제1교시<br>09:10-09:40                       | 오리엔테이션        | 자리배치, 사진촬영                          |
| 제2교시<br>09:40-11:30                       | 글로벌예절<br>전통예절 | 모듬 확인, 사진촬영 및 생활지도                  |
| 제3교시<br>11:30-12:20                       | 식사예절          | 식사 및 생활지도                           |
| 휴식<br>12:20-12:50                         | 전통놀이          | 생활지도 및 사진촬영                         |
| 제4교시<br>12:50-14:30                       | 글로벌예절<br>전통예절 | 모듬확인, 사진촬영 및 생활지도                   |
| 총정리<br>14:30-15:00                        | 정리 및<br>하교지도  | 하교지도, 활동모습 홈페이지에<br>탑재, 체험활동 소감문 제출 |

<표 IV-25> 전일제 운영사례: 외부기관과 연계한 프로그램(H고등학교)

| 날짜    | 구분               | 활동 프로그램  |
|-------|------------------|--|
| 6/11  | 산업체 탐방           | 산업체 탐방을 통한 진로 체험활동 학습<br>-현대자동차 울산공장<br>-현대중공업 울산공장                              |
| 6/19  | 문화·예술·과학<br>체험활동 | -에디슨과 소리의 영상세계(과학체험)<br>-미술·사진 대전 관람(예술체험)<br>-연극공연 관람(문화체험)                     |
| 10/7  | 대학탐방             | 대학탐방을 통한 MY 진로 설계<br>-울산과학기술대학교, 울산대학교 탐방  |
| 10/22 | 향토문화체험활동         | 향토사랑 및 전통문화 체험활동<br>-세계웅기문화엑스포 체험<br>-태화강 처용축제 용선체험<br>-문수산 등반 및 정자 몽돌해변 주상절리 탐방 |
| 11/24 | 체험활동             | 응급처치 및 재해 재난 구호활동  |

## 5) 창의적 체험활동의 자원유형

창의적 체험활동의 자원유형을 활용한 학교 중에는 창의자원지도(CRM)를 개발한 학교가 많았다. 창의자원지도(CRM)는 지역의 특성에 따른 자원을 활용하기 위한 것이다. 창의자원지도의 자원유형에는 체험시설, 문화재, 행정의료복지시설, 전시공연시설, 자연, 연구시설, 기업·산업체 등으로 나누어진다.

창의적 체험활동의 자원유형을 분석한 결과는 <표 IV-26>와 같다. 분석결과, 자원유형을 활용하는 하위영역은 ‘동아리활동’, ‘자율활동’, ‘봉사활동’, ‘진로활동’으로 순으로 나왔다. 동아리활동에서는 체험시설(예: 수련원, 식물원, 공원, 놀이공원 등) 자율활동에서는 전시공연시설(예: 과학관, 미술관, 도서관, 박물관, 공연장 등)을 활용하였다. 봉사활동과 진로활동은 행정의료복지시설(예: 행정기관, 복지기관, 의료기관 등)의 활용이 많았다.

자원유형별로는 체험시설과 행정의료복지시설, 전시공연시설 등의 순으로 나왔다. 이를 통해 알 수 있었던 점은 창의적 체험활동을 실시함에 있어 무엇보다 공공기관의 시설을 많이 활용하고 있었고 자율활동과 동아리활동이 이와 같은 자원유형을 활용하는 것으로 나타났다. 또한, 진로활동에서는 개인의 진로탐색을 위한 장소로 다른 하위영역보다 기업과 산업체 방문이 높게 나타났다.

<표 IV-26> 창의적 체험활동 자원유형 빈도분석

| 하위영역<br>자원유형 | 자율활동      | 동아리활동     | 봉사활동 | 진로활동 | 계         |
|--------------|-----------|-----------|------|------|-----------|
| 체험시설         | 11        | 21        | 8    | 5    | <u>45</u> |
| 문화재          | 5         | 1         | 2    | 1    | 9         |
| 행정의료복지시설     | 8         | 14        | 17   | 10   | <u>49</u> |
| 전시공연시설       | 18        | 19        | 4    | 6    | <u>47</u> |
| 자연           | 5         | 1         | 2    | 0    | 8         |
| 연구시설         | 0         | 1         | 0    | 6    | 7         |
| 기업, 산업체      | 2         | 2         | 2    | 6    | 12        |
| 계            | <u>49</u> | <u>59</u> | 35   | 34   |           |

\* 창의적 체험활동 자원유형과 관련된 창의체험지도(CRM)를 개발한 학교들은 하나의 자원유형이 아닌 다양한 자원유형을 이용할 수 있는 프로그램을 개발하였기 때문에 중복하여 빈도 측정함.

이상을 정리해보면, 자원유형을 활용하는데 있어서 자원의 불균형현상이 나타났다. 지역의 물적, 인적 자원이 다양하게 활용될 수 있도록 자원유형의 다양한 개발이 필요하며, 국가에서 제시한 창의체험지도를 이용하는 것도 효율적이지만, 학교 주변의 특성과 관련된 창의체험지도를 학교에서 직접 구안하는 것도 창의적 체험활동을 활성화시키기 위한 방안 중에 하나이다.

## V. 결론 및 시사점

### 1. 분석 결과의 요약

창의적 체험활동을 운영한 연구학교의 프로그램을 개념 분석과 경향별 분석으로 나누어 분석하였다.

먼저, 개념 분석을 통한 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 창의적 체험활동은 창의성과 인성의 함양을 위한 교육과정 중에 하나이다. 분석결과, 창의성과 인성 간 조합에 대한 근거가 불분명하였다. 연구학교 보고서에는 창의성과 인성에 관한 개념과 필요성만이 언급되어 있었다. 창의적 체험활동이 운영되기 앞서 창의성과 인성이 왜 조합이 되고 기존에 실시되었던 창의성과 인성 교육과의 차이점은 무엇인지에 관해 명확하게 서술할 필요가 있다.

둘째, 창의적 체험활동은 교과 영역까지 아울러 통합적이고 실천적인 학교 교육을 접근할 수 있는 활동이다. 분석결과, 창의적 체험활동에 대해 교과와 상호보완 관계로 인식하기보다는 교과와 분리된 개념으로 이해한 경우가 많았다. 창의적 체험활동에 대한 의미를 바르게 정립할 필요가 있다.

창의적 체험활동의 교육목표, 통합유형, 운영대상, 운영시간, 자원유형별 분석결과는 다음과 같다.

첫째, 창의적 체험활동의 연구학교에서 추구한 교육목표를 분석한 결과 조사된 학교별로 제시한 창의적 체험활동의 기본적 목표는 인성보다는 창의성을 촉진하는 목표지향을 보여주었다. 이는 창의적 체험활동이 창의성과 인성을 동시에 함양하도록 요구되는 목표에 부합되지 않는다. 학급별로는 초등학교, 중학교, 고등학교에서 추구하는 목표가 ‘개인의 개성과 소질 계발’

이라는 점에서 동일했다. 이러한 결과는 학습자의 발달 단계에 따라 운영되어야 한다는 창의적 체험활동의 내용과 일치하지 않는다.

둘째, 창의적 체험활동의 통합유형을 분석한 결과 ‘하위영역별 운영’, ‘하위영역과 교과 간 운영’, ‘하위영역별 운영’의 순으로 나왔다. 창의적 체험활동을 운영한 연구학교에서는 교과와 연계하여 운영하는 것보다 창의적 체험활동을 교과와 분리시켜 개별 운영한 경우가 많았다. 창의적 체험활동이 교과와 연계성을 고려하여 운영한다면 교과에 대한 흥미를 제고시킬 수 있다.

셋째, 창의적 체험활동의 운영대상을 분석한 결과 대규모 집단인 ‘학년별’로 운영된 경우가 많았다. 이는 행정적 편의성과 효율성 관점에서 적은 시간 안에 많은 학생이 창의적 체험활동 시수하고자 하는 경향이 나타나고 있음을 시사한다. 창의적 체험활동의 효율성을 높이기 위해서는 대규모가 아닌 소집단별 운영으로 할 수 있는 프로그램을 구안하는 것이 필요하다.

넷째, 창의적 체험활동 운영시간의 분석 결과, ‘전일제’로 실시하는 학교가 많았다. 전일제를 시행할 경우 체험활동이 일회적으로 실시될 가능성이 있다. 창의적 체험활동 프로그램의 교육적 효과성 면에서는 전일제와 정일제의 병행함으로 창의적 체험활동을 시행할 필요가 있다. 또한, 학생들이 체험활동에 깊이 있게 몰입할 수 있게 하기 위해서는 일회적이고 단편적인 체험활동 보다는 장기간 지속할 수 있는 체험활동 프로그램을 마련하는 것이 중요하다.

마지막으로 창의적 체험활동의 자원유형을 분석한 결과, 창의적 체험활동의 하위영역 중 자율활동과 동아리활동의 자원유형 활용도가 높았다. 하지만, 자원유형을 활용하는데 있어 다양하게 활용되지 못했다. 지역에서 이용할 수 있는 다양한 프로그램 개발을 통해 자원유형을 활용하는데 있어 어려움이 없도록 해야 한다.

## 2. 시사점

### 1) 창의적 체험활동의 개념에 대한 재정의

창의적 체험활동 프로그램을 분석해 본 결과 창의적 체험활동에 대한 개념이 불분명하였다. 내용을 살펴보면, 창의적 체험활동을 운영한 연구학교에서는 창의적 체험활동에 대한 명확한 이해가 부족하였다. 창의적 체험활동을 실시한 학교 중에서는 창의적 체험활동을 실시하기 앞서 창의성과 인성이 왜 양립되며, 이에 대해 의문을 품는 경우가 있었다. 하지만, 명확한 근거를 제시하기보다는 창의성과 인성이 미래를 대비하기 위한 교육과정이므로 이 둘의 조화는 당위성을 가지며 필요한 교육임을 서술하였다. 창의성과 인성에 대한 개념의 모호함은 국가가 제시한 문서를 통해서도 드러났다. 국가가 제시한 문서에서도 창의성과 인성의 조합에 대한 타당한 근거는 찾아볼 수 없었다. 창의적 체험활동이 성공적으로 정착되기 위해서는 창의성과 인성의 결합에 대한 근거를 구체적이고 명확하게 제시할 필요성이 있다.

또한, 창의적 체험활동에 대한 의미가 바르게 해석되어야 한다. 창의적 체험활동은 교과 외 활동으로써 범 교과학습의 성격을 가진 교육과정이다. 하지만, 창의적 체험활동을 실시한 연구학교에서는 교과와 분리된 체험활동의 의미로 해석하는 경우가 많았다. 창의적 체험활동을 실시하기 이전에 단위학교는 창의적 체험활동에 대해 국가에서 의도한 창의적 체험활동의 의미를 명확히 인지할 필요성이 있다. 창의적 체험활동이 형식적인 운영을 피하기 위해서는 창의적 체험활동의 개념에 대한 재정의가 필요하다.

## 2) 현 교육체제와 창의적 체험활동의 실천가능성

최근 교육계 및 학계에서는 학생을 수동적 입장에서 바라보고 학생들이 교과를 통해서 배운 지식의 양과 정확도가 어느 정도인가를 측정하는 것에서 벗어나, 적극적 학습자로서 학생들이 지식을 생성하는 능력이 어느 정도인가를 평가해야 한다는 입장으로 전환하고 있다. 창의적 체험활동은 이러한 교육적 흐름을 반영하는 것 중에 하나이다. 창의성과 인성을 중시하는 2009개정 교육과정의 시행되는 현 시점에서 창의적 체험활동은 중요한 특징 중에 하나이다. 창의적 체험활동은 형식적 수준에서 논의되고 실천되어온 창의성 교육과 인성을 포함하여 지식을 아는 것에서 나아가 ‘고등 사고’의 기능을 강화하고자 하는 것이다.

하지만, 이런 정책 방안이 학교 교육 현장에서 곧바로 실천을 담보하는 것은 아니다. 우리 교육은 오랫동안 국가 통제의 획일적인 교육에 익숙해져 왔다. 관행으로 굳어져온 입시 중심의 교육은 물론 과도한 교과 내용으로 인해 진도 나가기에 급급한 상황이다. 이러한 교육은 현재 실시되고 있는 학업성취도 평가에서도 나타나고 있다. 학업성취도 평가가 과거 일제고사와 같이 학생들 간의 지나친 경쟁과 문제풀이 위주, 단답형 위주의 반복식 수업 등으로 창의성 교육은 사라지고 점수따기 경쟁을 부추기고 있다. 이와 같은 평가방식은 학교교육의 성과를 수량화함으로 교육에서 중요시 여기는 내재적 동기유발을 감소시킨다.

이러한 분위기 속에서 창의적 체험활동을 통해 학생들의 창의성과 인성 교육을 실현하여 창의적인 인재를 길러낼 수 있는 교육과정인지에 대해 의문점을 제기한다. 즉, 창의적인 인재육성과 경쟁위주의 교육방향이 병립할 수 있는가에 관한 점이다. 우리나라의 교육 상황은 대학 입시제도와 연관성이 없는 교육체제의 변화는 어려운 점이 있다. 이러한 현실적 어려움 속에서 창의적 체험활동이 추구하고자 하는 창의성과 체험활동의 지향은 실현가

능한가에 대한 논의가 이루어져야 한다.

### 3) 창의적 체험활동의 시민성 교육이 가지는 의미

창의적 체험활동은 교과와 상호보완관계이다. 하지만, 여러 교과 학습이 창의적 체험활동과 연계 없이 운영되고 있었다. 이러한 논의를 구체화시키면 시민성 함양을 목표로 하는 사회과에 적용하여 생각해 볼 수 있다. 현재 실시된 창의적 체험활동 연구보고서에서는 사회과와 연계 수업을 실시한 문서를 찾아보기 어려웠다. 시민성 함양을 극대화시키기 위해서는 사회교과와 창의적 체험활동을 연계하여 운영할 필요가 있다. 후속연구로 창의적 체험활동과 사회과와 연계할 수 있는 프로그램의 개발과 실행을 제언한다.

시민성 교육의 의미에 대한 다양한 관점들은 대표적으로 Barr, Barth & Shermis(1997, 1998)가 제시한 시민성 전달 모형, 사회과학모형, 그리고 반성적 탐구 모형 등 세 가지의 전통이 있다. Nelson과 Michaelis(1980), Martorella(1996, 2001)는 이들의 논의를 확장하여, 사회과의 다양한 전통을 이해할 수 있는 시민성 전달 모형, 사회과학 모형, 반성적 탐구 모형, 사회비판 모형, 개인 발달 모형 등 다섯 가지 전통들을 제공하였다(차경수·모경환, 2008).

시민성 관점에서 본 창의적 체험활동은 시민성 전달 모형, 사회과학 모형, 개인 발달 모형과 관련된 활동이다. 시민성 전달 모형의 목표는 ‘전통적인 문화유산에 관한 지식 습득’, ‘그 지식에 대한 정확한 해석’, 그리고 ‘영속적인 가치와 규범 습득’으로 구분될 수 있다. 창의적 체험활동에서는 문화재, 전시공연시설을 통한 박물관 견학 등을 통해 전통적인 문화유산의 지식을 습득할 기회를 제공하였다. 또한 사회과학모형에서 추구하는 교수-학습방법은 다양한 사회과학 영역에서 활용되는 탐구방식을 교실에서 재현하고자 하는 것으로 이러한 활동은 창의적 체험활동에서도 이루어지고 있었다. 그에

대한 예로는 사회과학과 관련된 주제 탐구 방식으로 교사와 학생이 협의하여 개인의 관심에 맞는 주제를 연구과제로 선정하여 연구계획을 설계하게 하였다. 그리고 학기 중간에 해당과제에 대한 중간 평가를 실시하고 과제 연구의 수행 방법을 수정하고 보완하도록 하였다. 개인발달 모형의 주목적은 적극적인 자아개념과 자아의 발달 및 성취, 개인을 위한 취업준비 등의 함양이다. 이러한 활동은 창의적 체험활동을 통해서도 실현되고 있었는데, 그 예로 진로활동을 통한 자아발견 및 진로탐색 등이 있었다.

이를 통해 창의적 체험활동에서 시민성 전달, 사회과학, 개인 발달모형에 관한 활동이 진행되고 있음을 알 수 있었다. 하지만, 사회과 교사들은 사회과의 본질을 반성적 탐구, 사회비판, 개인 발달, 시민성 전달, 사회 과학 순으로 받아들이고 있다(박형준, 2006). 즉, 창의적 체험활동은 사회과 교사들이 중요시 보는 사회비판과 반성적 탐구 모형과의 연계성이 떨어지고 있다. 사회 교과와 관련지어 생각해 볼 때, 창의적 체험활동을 보다 내실 있게 운영할 수 있기 위해서는 반성적 탐구와 사회 비판과 관련된 프로그램을 계획하고 실천할 필요성이 있다.

## 참고문헌

- 개성고등학교(2010). 동아리별 나눔활동을 통한 창의적 체험활동 활성화. 연구학교 운영보고서.
- 경인교육대학교부설초등학교(2011). 창의적 체험활동 프로그램 개발·적용을 통한 배려와 나눔의 공동체 의식 함양. 연구학교 운영보고서.
- 광주동명중학교(2010). 2009 개정 교육과정 적용을 통한 단위학교의 경쟁력 강화. 연구학교 운영보고서.
- 교육과학기술부(2010). 창의적 체험활동 해설. 서울: 교육과학기술부.
- 교육과학기술부(2010). 2009 개정 교육과정 창의적 체험활동 매뉴얼. 서울: 교육과학기술부.
- 금호고등학교(2010). 교과교실제 운영을 통한 문제해결중심의 비교과활동 프로그램 개발 및 운영. 연구학교 운영보고서.
- 김영녀(2010). 명품학급만들기. **서울교육**, 여름호.
- 김학일(2010). 창의적 체험활동을 생각한다. **새교육**, 제671호, pp.134-144.
- 남춘천초등학교(2010). 2009 개정 교육과정 편성·적용을 통한 좋은 학교 만들기. 선도학교 운영보고서.
- 노은고등학교(2010). 2009 개정 교육과정 편성·운영을 통한 교육과정 모형 개발 및 적용 방안. 시범학교 운영보고서.
- 농남중학교(2010). 2009 개정 교육과정에 따른 학생 중심의 창의적 체험활동 운영. 연구학교 운영보고서.
- 단성고등학교(2011). 창의적 체험활동 중심의 청렴교육 프로그램 개발·적용을 통한 청렴의식의 생활화. 연구학교 운영보고서.
- 대구성남초등학교(2010). 수학과 조작활동과 창의적 체험활동 적용을 통한 창의·인성 교육의 활성화. 시범학교 운영보고서.
- 대구청림초등학교(2010). 과학과 창의·인성 교수 학습안 및 CRM 개발·적용을 통한 현장 적합성 연구. 연구학교 운영보고서.
- 대구칠곡초등학교(2010). 국어과 창의·인성 수업지도안 및 CRM 개발·적용

- 을 통한 현장 적합성 연구. 연구학교 운영보고서.
- 대구학산초등학교(2010). 덕목의 합리적 판단하기 및 개성만점 매력발산 CRM 적용을 통한 창의성·인성 기르기. 시범학교 운영보고서.
- 류금희(2010). 체험 위주의 사랑 나누기 활동을 통한 공동체 의식 함양. **교육경북**, 제147호, pp.127-133.
- 박범이(2002). 중학교 창의적 재량활동의 운영실태. 석사학위논문, 한남대학교 교육대학원.
- 박한숙(2008). 초등학교 효율적 재량활동 운영을 위한 학습기술 훈련효과 탐색. **초등교육연구**, 제21호, pp.205-224.
- 박형준(2006). 사회과 교사들의 특성과 사회과의 본질. **시민교육연구**, 제38권 4호.
- 말안중학교(2010). 진로 중심 창의적 체험 활동 프로그램을 통한 진로 탐색 능력 신장. 연구학교 운영보고서.
- 본리중학교(2010). 창의·인성 수업지도안 및 CRM 개발·적용을 통한 현장 적합성 연구. 연구학교 운영보고서.
- 봉정초등학교(2010). 배려·나눔 체험프로그램 구안·적용을 통한 바른 인성 함양. 시범학교 운영보고서.
- 서남중학교(2010). 창의·인성 수업지도안 및 CRM 개발·적용을 통한 현장 적합성 연구. 연구학교 운영보고서.
- 서부초등학교(2010). 사회과 창의·인성 수업모델 및 CRM 개발·적용을 통한 초등학생의 창의·인성 신장. 연구학교 운영보고서.
- 서울교육정보원(2010). 더불어 사는 삶, 미래를 여는 힘, 창의적 체험활동 교육 과정 편성 운영 안내서. 서울: 교육정보원.
- 서울특별시북부교육지원청(2010). 창의·인성교육 시범교육청 운영보고서. 서울: 북부교육지원청.
- 서창고등학교(2010). 과학 교과교실제 운영을 통한 창의·인성 교육. 선도학교 운영보고서.
- 성남문원중학교(2010). 지역사회와 함께하는 창의적 체험활동을 통한 창의·인성 신장. 시범학교 운영보고서.

- 성당중학교(2010). 교과 특성을 살린 창의·인성 수업과 창의적 체험활동 구안 및 적용. 연구학교 운영보고서.
- 손웅(2010). 창의와 배려의 조화를 통한 창의·인성 교육 기본방안. **서울교육**, 제52권 제2호, pp.28-34.
- 송광초등학교(2010). 전일제 창의적 체험활동 활성화를 통한 다중지능 향상. 연구학교 운영보고서.
- 수성중학교(2010). 창의·인성 수업지도안 및 CRM 개발·적용을 통한 현장 적합성 연구. 연구학교 운영보고서.
- 신일중학교(2010). 2009 개정 교육과정 적용을 통해 꿈과 열정이 가득한 활기찬 학교 만들기. 연구학교 운영보고서.
- 신형식(2010). 한국 시민사회와 민주시민교육의 제도화 방안. 박사학위논문, 경기대학교 대학원.
- 안산대월초등학교(2010). 지역문화·환경 체험활동을 통한 창의력 신장. 시범학교 운영보고서.
- 옥포중학교(2010). 교과와 창의적 체험활동의 조화를 통한 학생이 행복한 선진형 교육과정 모형개발 방안. 연구학교 운영보고서.
- 운봉초등학교(2010). 수요자 중심의 창의적 체험학습 운영을 통한 발표력 신장 방안. 연구학교 운영보고서.
- 월곡중학교(2010). 교과 및 체험활동 프로그램 구안·적용을 통한 저작권 문화 정착. 연구학교 운영보고서.
- 유영근(2001). 초등학교 재량활동에 운영에 관한 연구. 석사학위논문, 청주교육대학교 교육대학원.
- 이광복(2010). 창의적 체험활동의 이해. **충북교육연구**, 제13호, pp.98-115.
- 이광우(2010). 창의적 체험활동 교육과정 편성·운영에 관한 시론. **교과서연구**, 제59호, pp.66-69.
- 임기숙(2010). 고등학교에서의 국가 기념일을 활용한 창의적 체험활동 실시 방안. 석사학위논문, 서울시립대학교 교육대학원.
- 정읍여자고등학교(2010). 창의적 체험활동 운영을 통한 긍정적 자아실현 및 인성 의식 함양. 연구학교 운영보고서.

- 제주외국어고등학교(2011). 효율적인 창의적 체험활동을 통한 2009 개정 교육과정의 정착. 연구학교 운영보고서.
- 조남익(2010). 창의적 체험활동과 청소년단체활동의 연계에 관한 연구. **청소년학연구**, 제17권 제9호, pp.83-104.
- 중리중학교(2010). 창의·인성 수업 지도안 및 CRM 개발·적용을 통한 현장적합성 연구. 연구학교 운영보고서.
- 진주배영초등학교(2010). 창의적 체험활동으로 배영 어린이 신사·숙녀 기르기. 시범학교 운영보고서.
- 최순종(2010). 미래형 교육과정 개편에 따른 청소년활동의 전망. **오늘의 청소년**, 제26권 제2호, pp.7-11.
- 최현삼(2010). 교내 인문학 박물관을 활용한 사회과 연계 수업. **서울교육**, 겨울호.
- 포항원동초등학교(2010). 하고 싶은 공부, 몰아 배우기로 더 재미나게 공부해요. 선도학교 운영보고서.
- 학성고등학교(2010). 2009 개정 교육과정 정착 방안 연구. 연구학교 운영보고서.
- 한국청소년정책연구원(2010). 외국의 창의적 체험활동. 서울: 한국청소년정책연구원.
- 화원중학교(2010). 창의·인성 수업지도안 및 CRM 개발·적용을 통한 나눔과 채움의 실천. 시범학교 운영보고서.
- 홍후조(2010). 창의적 체험활동 확대와 청소년 단체의 역할. **오늘의 청소년**, 제26권 제2호, pp.2-6.

## ABSTRACT

### A Critical Analysis of Creative Hands-on Activities Reports -Implications for Citizenship Education-

Lee, Su-mi  
Major in Social Studies Education  
Graduate School of Education  
Sungshin Women's University

The purpose of this study is to examine how the creative hands-on activities are operating via application of the creative hands-on activity program in the school field. This study also aims to classify characters of the creative hands-on activities and evaluate an educational meaning of creative hands-on activities which are shown practically in the school field. Lastly, this study suggests implications for successful settlement of the creative hands-on activities. To achieve this, it is analyzed in concept and tendency of the creative hands-on activities in schools which were designed as model school for this.

The result of the analysis of the concept and tendency is as follows;

First of all, it is unclear to the evidence of combination between creativity and personality which are basis of the creative hands-on activities. It is necessary to describe precisely why creativity and personality are needed to combine and what is the difference between the former creative and character-building education and current one. And the

creative hands-on activities are considered as an extracurricular activity rather than an element of integration and general-learning, which is original intention of the Ministry of Education. For the successful creative hands-on activities, it is needed for unit school to exact understanding and practice.

An analysis of each tendency of the creative hands-on activities is focused on an educational goal of creative hands-on activities, integration type, operation subject, operation hour and resource type. First, the basic purpose of creative hands-on activities in each school surveyed directs creativity rather than personality. The aim is same as 'the development of individual personality and talent' in elementary school, middle school and high school. Second, the result of analyzing the integration type, the creative hands-on activities are run as activities with unrelated textbooks rather than with interconnected textbooks. Third the result of analyzing the operation subject, it is mainly organized as grade. According to operation subject, there are significant differences in the level of diversity. There are more various kinds of program when it is carried out in small group. Forth in the operation hour, the creative hands-on activities are mainly run as 'whole day'. It is recommended to carry out the creative hands-on activities with 'whole day' and 'fixed day', which is able to run it regularly, in order to enhance the educational effect. Fifth in the resource type, there are imbalances about resource usage. In other words, many creative activities are designed going on a field trip like experience facilities, administration and welfare facilities and exhibitions rather than using various resources.

The implications are summarized as follows;

First, it is necessary to redefine the concept of creative hands-on activities. Before carrying it out, it is needed to clarify the meaning of creative hands-on activities.

Second, current our education has been oriented competitive educational direction. So it is a question whether the creative hands-on activities aimed to bring up creative human are compatible with the competitive educational direction.

Third considering the connection with social subject, it is needed to formulate a program related with social criticism and carry it out with reflective research in order to run it better.