



저작자표시 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.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

창의적 문제해결수업모형을 적용한 초등학교
녹색식생활교육 프로그램 개발

김수정

2013년



석사학위논문

창의적 문제해결수업모형을 적용한
초등학교 녹색식생활교육 프로그램 개발

Developement of a Green Dietary Life
Education Program for Elementary School
Students Based on CPS Instructional Model

제주대학교 교육대학원

초등실과교육전공

김 수 정

2013년 2월

석사학위논문

창의적 문제해결수업모형을 적용한
초등학교 녹색식생활교육 프로그램 개발

Developement of a Green Dietary Life
Education Program for Elementary School
Students Based on CPS Instructional Model

제주대학교 교육대학원

초등실과교육전공

김 수 정

2013년 2월

창의적 문제해결수업모형을 적용한
초등학교 녹색식생활교육 프로그램 개발

Development of a Green Dietary Life
Education Program for Elementary School
Students Based on CPS Instructional Model

지도교수 김 효 심

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등실과교육전공

김 수 정

2012년 12월

김수정의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 김희필 인

심사위원 김영용 인

심사위원 김효심 인

제주대학교 교육대학원

2012년 12월

목 차

| | |
|--|----|
| 국문 초록 | i |
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| 2. 연구의 내용 | 2 |
| 3. 용어의 정의 | 3 |
| II. 이론적 배경 | 4 |
| 1. 녹색식생활교육 | 4 |
| 2. 창의적 문제해결수업모형 | 6 |
| 3. Treffinger의 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생 활교육 | 10 |
| III. 연구 방법 | 11 |
| 1. 연구의 절차 | 11 |
| 2. 창의적 문제해결학습모형을 적용한 프로그램 영역 및 내용 선정 | 11 |
| 3. 창의적 문제해결학습모형을 적용한 프로그램 개발 | 12 |
| 4. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 교수·학습 자료 개발 | 14 |
| IV. 연구 결과 | 16 |

| | |
|---|----|
| 1. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램 램의 영역 및 내용 | 16 |
| 2. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램 램 | 17 |
| 3. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램 램 교수·학습 자료 | 20 |
| | |
| IV. 결론 및 제언 | 46 |
| 1. 결론 | 46 |
| 2. 제언 | 46 |
| | |
| 참고 문헌 | 48 |
| | |
| ABSTRACT | 50 |

표 목 차

| | |
|--|----|
| 〈표 II-1〉 녹색식생활 지침 | 5 |
| 〈표 II-2〉 녹색식생활교육의 내용 | 6 |
| 〈표 II-3〉 CPS의 수준별 과정 | 9 |
| 〈표 III-1〉 창의 체험 활동 연간 시간 배당 | 13 |
| 〈표 III-2〉 1학기 창의적 체험활동 시간 배당 | 14 |
| 〈표 IV-1〉 녹색식생활 영역 및 내용 | 17 |
| 〈표 IV-2〉 녹색식생활교육 프로그램 | 19 |
| 〈표 IV-3〉 창의적 문제해결수업모형을 적용한 교수·학습활동 학습 단계 ... | 21 |
| 〈표 IV-4〉 교수·학습과정안 개요(1차시) | 22 |
| 〈표 IV-5〉 교수·학습과정안 개요(2차시) | 25 |
| 〈표 IV-6〉 교수·학습과정안 개요(3차시) | 27 |
| 〈표 IV-7〉 교수·학습과정안 개요(4차시) | 29 |
| 〈표 IV-8〉 교수·학습과정안 개요(5차시) | 31 |
| 〈표 IV-9〉 교수·학습과정안 개요(6차시) | 33 |
| 〈표 IV-10〉 교수·학습과정안 개요(7차시) | 36 |
| 〈표 IV-11〉 교수·학습과정안 개요(8차시) | 38 |
| 〈표 IV-12〉 교수·학습과정안 개요(9차시) | 40 |
| 〈표 IV-13〉 교수·학습과정안 개요(10차시) | 42 |

그림 목 차

| | |
|---------------------------|----|
| [그림 Ⅲ-1] 연구 절차 | 11 |
| [그림 Ⅲ-2] 교수·학습과정안 틀 | 15 |

국 문 초 록

창의적 문제해결수업모형을 적용한 초등학교 녹색식생활교육 프로그램 개발

김 수 정

제주대학교 교육대학원 초등실과교육전공
지도교수 김 효 심

본 연구는 녹색식생활에 대한 아동들의 이해와 흥미를 높이고 식생활에 대한 소중함과 중요성 인식 및 창의성을 증진할 수 있는 프로그램과 수업 자료를 개발하는 데 그 목적이 있다. 이를 위하여 녹색식생활교육의 영역별 내용에서 주제 및 지도 내용을 추출·선정하여 창의적 문제해결수업모형을 적용한 초등학교 녹색식생활교육 프로그램 및 수업자료를 개발하였다. 본 연구에서 얻어진 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램은 환경 친화적 식생활 실천(환경), 건강한 한국형 식생활의 실천(건강), 감사하고 배려하는 식생활의 실천(배려)의 세 가지 영역으로 설정되었다.

둘째, 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램은 총 10차시로 개발되었으며 이 차시들의 주제로는 친환경 농산물, 푸드 마일리지, 식품표시확인 등이었다.

셋째, 녹색식생활교육 프로그램은 창의적 문제해결수업모형을 적용하여 10차시의 교수·학습과정안으로 개발되었다. 학생들의 아이디어 생성에 도움을 주고자 각 차시별 내용 안에 브레인스토밍, 마인드맵, 육색사고모자 기법, 공간축사고 기법, PMI 기법 등 다양한 창의적 사고 기법을 수업에 적용하였다.

주요어 : 녹색식생활교육 프로그램, 창의적 문제해결수업모형, 초등실과교육

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

세계 대부분의 나라는 고급인력 자원의 개발이 자국 발전의 주요 수단이라는 인식하에 창의성 교육에 관심을 기울이고 있으며, 정부의 정책적, 재정적 지원 아래 다양한 방법으로 창의성 교육을 추진하고 있다. 세계 각국이 창의력 계발 교육에 큰 관심을 가지고 있다는 점은 우리에게 시사하는 바가 크다. 이것은 급변하는 지식정보화 사회에서 교육이 담당해야 할 부분이 시대를 주도할 창의적인 인간의 육성에 있음을 말해주고 있다. 따라서 학생들의 무한한 창의력 계발을 극대화하고 교육의 수월성을 추구한다는 관점에서 창의성 교육을 위한 적극적인 노력이 요구된다.

이에 더불어 최근 잘못된 식생활로 인하여 비만, 당뇨, 고지혈증 등 식생활과 관련된 질병인 생활습관병이 만연해지면서 이에 대한 교육의 필요성도 날로 높아지고 있다. 특히, 학령기는 인간의 발달 과정 중 성장 발육이 왕성하여 영양소 요구량이 증가함과 동시에 식습관이 형성되어가는 시기이므로 학교생활을 통한 식생활교육은 더욱 필요하다고 할 수 있다. 따라서 성장기 아동의 안전한 식품 선택 및 올바른 식생활 행동 형성을 위한 체계적이고 지속적인 식생활 교육이 요구된다.

2009년 5월 식생활교육지원법제정을 계기로 전 국민 대상의 녹색식생활교육이 강조됨과 동시에 중요한 국가 시책이 되었다. 환경, 건강, 배려를 3대 핵심가치이자 중요 교육 영역으로 삼고 있는 녹색식생활교육의 성공적인 구현을 위해서는 개인, 가정, 학교, 사회, 국가의 총체적인 노력이 요구됨은 물론, 다양한 지역별, 교육 현장별 맞춤형 교육프로그램의 개발과 시행에 대한 요구가 크다(김효심, 2011a).

녹색식생활 교육의 체계적인 계획과 실행을 위하여 무엇보다 공교육 차원에서 역할을 충실히 이행해야 한다. 이와 관련하여 가장 우선적인 것은 녹색식생활교육을 프로그램 개발이며, 또한 체계적인 녹색식생활교육을 위해 교수·학습과정안이 구성되어야 한다(김효심, 김수정, 2010, p. 14).

녹색식생활을 학교 식생활 교육에 적용하기 위한 탐색(백자경, 2010; 신보라, 2011; 주예영, 2011)이나 녹색식생활교육의 실태분석(김길훈, 2011), 초등학생의 녹색식생활교육 요구도 및 교육에 따른 효과 판정(주수현, 2011)등의 연구 등 녹색식생활을 교육에 적용하려는 노력과 시도들이 있어 왔다.

한편, 식생활 주제의 수업은 창의성 교육의 좋은 소재가 될 수 있으며, 식생활 분야에 창의성 교육을 실시하는 것은 아동의 창의성을 길러줄 수 있다는 측면에서 뿐만 아니라 녹색식생활교육의 방법을 다각도로 바라볼 수 있다는 점에서 의미가 있다.

일상생활 속의 문제를 발견하고 해결하는 능력으로서의 창의성은 매우 중요하며, 창의성은 실제 생활 중심의 환경에서 직관적 통찰을 요구하는 문제에 직면했을 때 가장 잘 발휘되며(정미경, 김유정, 2011, p. 203), 창의적 문제해결수업모형을 실과교과에 적용하였을 때 아동의 창의적 사고력 증진에 효과적이다(이방자 외, 2000; 김지은, 정미경, 2002).

창의적 문제해결수업모형은 비구조화 된 문제 상황에서 여러 가지 다양한 답을 찾아낼 수 있는 전개 과정을 통해 창의력을 키울 수 있으며, 일상생활에서의 다양한 문제 상황과 해결책을 필요로 하는 식생활 수업에도 적합한 모형이라 할 수 있다.

본 연구에서는 초등학생을 대상으로 창의적 문제해결학습 모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램 및 학습 자료를 개발하고자 한다. 이를 통하여 교육 현장에서 녹색식생활 지도를 위한 기초자료를 제공할 수 있을 것이다.

2. 연구의 내용

가. 창의적 문제해결수업모형을 적용하기에 적합한 녹색식생활교육 프로그램의 영역과 내용을 개발한다.

나. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램을 개발한다.

다. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램에 적용될 수 있는 교수·학습 자료를 개발한다.

3. 용어의 정의

가. 녹색식생활

녹색식생활이란 최근의 잘못된 식생활을 개선하고 생활 속에서 녹색 생활을 실천할 수 있는 식생활을 의미하는 것으로서, 건강을 추구하고 배려를 실천하는 자연 친화적인 식생활로 정의한다.

나. 창의적 문제해결수업모형(CPS: Creative Problem Solving)

대표적인 창의적 문제해결수업모형에는 Osborn, Parnes, Treffinger, Koberg와 Bagnal 등의 모형들이 있다. 이 연구에서 사용되는 창의적 문제해결수업모형은 Treffinger의 창의적 문제해결수업모형을 기본으로 한다.

이는 다양한 해결책이 나올 수 있는 문제 상황에 직면하였을 때 확산적 사고와 수렴적 사고를 통하여 문제를 창의적이고 체계적으로 해결하는 능력을 기를 수 있도록 구안된 수업모형이다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 녹색식생활교육

가. 녹색식생활교육의 개념

녹색식생활교육은 녹색식생활에 기반 한 교육으로서 식품의 생산부터 유통, 소비까지 일련의 과정에서 자원의 사용 및 환경오염을 최소화할 수 있도록 생산자, 판매자, 소비자 모두의 인식과 실천을 촉구하는 교육이자, 매일의 생활양식에서 지구환경의 순환적 시스템을 생각하고 자신과 후손의 건강을 지켜나가는 환경 친화적인 식생활에 대한 교육이다(전세경 외, 2011, p. 22).

녹색식생활교육의 내용으로는 최근의 잘못된 식생활을 개선하고 생활 속에서 녹색 생활을 실천할 수 있는 식생활 교육을 의미하는 것으로 3대 핵심가치로 환경, 건강, 배려를 설정하고 있다(신보라, 2011. p. 5).

농림수산식품부, 식생활교육국민네트워크(2010)에서는 녹색식생활교육의 정의를 식품의 생산에서 소비까지 전 과정에서 에너지와 자원의 사용을 줄이고(환경), 영양학적으로 우수한 한국형 식생활을 실천하며(건강), 다양한 식생활 체험을 바탕으로 자연과 타인에 대한 이해와 감사를 실천하는(배려) 식생활 교육으로 정의하고 있다.

이러한 여러 견해 들을 보았을 때 녹색식생활교육이란 우리의 식생활에서 녹색을 지켜나감으로써 자연과 더불어 성장하는 사회를 만들자는 것으로, 식품의 생산부터 소비까지 일련의 과정에서 에너지와 자원의 사용을 줄이고 온실가스 및 오염 물질의 배출을 최소화하는 식생활 교육을 말한다. 이는 녹색식생활은 건강을 추구하고 배려를 실천하는 자연 친화적인 식생활 교육을 의미하는 것이다.

나. 녹색식생활교육의 내용

2003년 정부는 부적절한 식생활 습관을 개선하기 위하여 한국인을 위한 식생활 목표와 식생활 지침을 발표하였고, 2004년에는 한국인을 위한 연령층별 실천 지침을 설정하였다. 더불어 법적, 제도적 장치로서 ‘식생활교육지원법(2009년 5월)’을 제정하여 정부의 강력한 의지, 더욱 강력한 실천 행동을 요구하고 있으며,

2010년 4월에는 식생활교육기본계획을 수립하였다(농림수산식품부, 식생활교육국민네트워크, 2010, pp. 32-33). 식생활교육기본계획에서는 녹색식생활의 개념을 재정립하고 환경과 국민건강을 생각하는 녹색식생활교육을 강화하기 위하여 식생활의 3대 핵심 가치 아래 녹색식생활 지침을 만들어 <표 II-1>와 같이 제시하였다. 이 지침을 살펴보면 목표는 환경 친화적 식생활 실천, 건강한 한국형 식생활의 실천, 감사하고 배려하는 식생활의 실천이고, 이러한 3가지 목표 아래 7가지의 녹색식생활 지침과 27개의 세부 실천 지침으로 이루어져 있다.

<표 II-1> 녹색식생활 지침

| 목표 | 녹색식생활 지침 | 세부 실천 지침 |
|-------------------|---------------------------------|---|
| 환경 친화적 식생활 실천 | 1. 환경을 생각하는 식생활로 나와 지구를 돌봅니다. | <ul style="list-style-type: none"> • 친환경 농산물 먹기 • 식품표시 확인하기 • 우리 고장 농산물 많이 먹기 |
| | 2. 지구를 위하여 음식을 남기지 않습니다. | <ul style="list-style-type: none"> • 음식물 쓰레기 줄이기 • 급식에서 받은 음식 다 먹기 • 알맞게 주문해서 남김없이 먹기 |
| 건강한 한국형 식생활의 실천 | 3. 골고루, 알맞게 먹으며 내 몸을 지킵니다. | <ul style="list-style-type: none"> • 아침에 꼭 식사하기 • 과일과 색깔 채소 많이 먹기 • 달고, 짜고, 기름진 음식 적게 먹기 • 생선, 살코기, 콩, 달걀 식품 매일 먹기 • 식사와 간식을 적당하게 규칙적으로 먹기 |
| | 4. 고른 반찬과 좋은 음식으로 몸을 튼튼하게 키웁니다. | <ul style="list-style-type: none"> • 밥과 함께 식사하기 • 가리지 말고 골고루 먹기 • 여러 가지 채소 반찬 먹기 • 간식은 전통 음식으로 즐기기 |
| | 5. 가족과 함께 행복하게 식사합니다. | <ul style="list-style-type: none"> • 가족과 함께 식사하기 • 바른 자세로 감사하며 식사하기 • 소곤소곤 대화하며 식사하기 • 식사할 때 TV 끄기 |
| 감사하고 배려하는 식생활의 실천 | 6. 가족과 함께 식생활 문화를 가꿉니다. | <ul style="list-style-type: none"> • 가족이 함께 즐기며 음식 만들기 • 길거리 음식 가려 먹기 • 전통 식생활 문화 체험해 보기 |
| | 7. 소중한 음식을 고맙게 여깁니다. | <ul style="list-style-type: none"> • 음식을 소중하게 생각하기 • 가족과 함께 채소 키워 보기 • 농어촌 체험으로 농어업의 중요성 알기 • 먹을거리 만든 사람에게 감사하기 • 어려운 이웃과 음식 나누어 먹기 |

이 지침은 식생활에 대한 기초적인 지식이 형성되지 않은 학생들이 녹색식생활을 실천해 나갈 수 있는 구체적인 방향이 될 뿐만 아니라 자신의 녹색식생활 실천정도를 진단할 수 있는 자료로도 활용할 수 있을 것이다(신보라, 2011, p. 6).

농림수산물식품부·식생활교육국민네트워크(2010)에서는 녹색식생활교육의 영역별 주요 내용을 환경, 건강, 배려의 3대 핵심가치에 따라 체계화 하였는데 그 내용은 다음 <표 II-2>에서 보여주는 바와 같다. 각 영역 아래 세부 비전이 세워져 있고, 특징과 주요 내용들이 담겨 있다

<표 II-2> 녹색식생활교육의 내용

| 영역 | 세부 비전 | 특징 | 주요 내용 |
|----|--------------------|--|--|
| 환경 | 환경을 생각하는 식생활 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 친환경적인 농업 2. 에너지 자원 절약 3. 차세대를 위한 환경보존 | <ul style="list-style-type: none"> • 생산에서 버리기까지의 식생활의 전 과정과 환경과의 관련성 • 식생활관련 환경오염의 실태 • 환경오염을 줄이는 식생활 실천의 실제 |
| 건강 | 건강하고 즐거운 식생활 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 영양적인 균형 2. 지역적 균형 3. 환경과 인간이 이루는 균형성 4. 조화와 여유로운 삶 | <ul style="list-style-type: none"> • 전통 음식의 영양적, 문화적 우수성 • 균형 잡힌 식생활의 의미와 실천 • 음식을 만들고 함께 먹는 즐거움 |
| 배려 | 감사와 배려의 마음을 갖는 식생활 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 개인에 대한 배려 2. 사회에 대한 배려 3. 자연에 대한 배려 | <ul style="list-style-type: none"> • 먹을거리를 공급해 주는 자연에 대한 감사 • 먹을거리를 마련하고 준비해주는 사람에게 대한 감사 • 다른 사람과 함께 나누는 식생활 |

2. 창의적 문제해결수업모형

Osborn(1963)의 연구로부터 시작된 창의적 문제해결수업모형은 범위가 넓고

여러 개의 답을 요하는 비구조화된 문제 상황을 해결하는 과정을 통해 학생들이 창의적이고 생산적으로 사고할 수 있도록 돕고, 문제해결력과 창의력 증진을 목적으로 한다. 창의적 문제해결수업모형에 대한 여러 학자들이 제시하는 모형들을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 창의적 문제해결 모형은 Osborn(1963)에 의해 창안된 모형으로 ‘사실발견(fact-finding)→ 아이디어발견(idea-finding)→ 해결발견(solution-finding)’의 3단계로 구성된다고 하였다. 이는 창의적으로 문제를 해결해 가는 사고 과정에 따른 하나의 체계이다.

둘째, Parnes의 창의적 문제해결수업모형은 Parnes(1967)는 Osborn의 3단계 모형의 개념을 더욱 정교화 하였다. Parnes는 많은 양의 아이디어 중 가장 의미 있는 해결안을 정할 때까지 많은 가능성들을 고려하고 선택하는 것에 강조점을 두고 수렴적 과정과 확산적 과정을 통합시켰다. 그리하여 Parnes의 창의적 문제해결수업모형은 사실 발견(fact-finding)→ 문제 발견(problem-finding)→ 아이디어 해결발견(solution-finding)→ 수용 발견(acceptance-finding)의 크게 5단계로 나눈다.

셋째, Koberg와 Bagnal(1981)의 창의적 문제해결수업모형의 특징은 문제를 분석하고 정의하는 과정을 강조하는 데 있다. 그들은 여러 관점의 비교를 통해 독특한 생각과 관점이 형성될 수 있다고 하였으며 이 모형에는 비판적 사고와 창의적 사고를 모두 포함하고 있다. Koberg와 Bagnal의 창의적 문제해결수업모형의 단계는 문제인식→ 사실과 의견구분→ 본질적 요소파악→ 아이디어 산출→ 아이디어 선택→ 문제해결→ 반성의 7단계로 이루어져있다.

넷째, Treffinger(1980)에 의해 구체화된 창의적 문제해결수업모형은 창의적 사고를 길러주기 위한 구체적인 수업상황에서 활용 가능한 모형으로, 혼란 찾기(mess finding)라는 단계를 추가함으로써 Osborn과 Parnes의 모형을 더욱 발전·변화시켰다(임숙희, 1998, p. 11).

Treffinger의 모형은 학습자가 모든 단계를 다 거쳐야 할 필요가 없다는 점에서 상황에 따른 문제해결 융통성이 주어졌다는 점이 다른 창의적 문제해결수업모형과 구분된다. Treffinger의 창의적 문제해결수업모형은 혼란 찾기(mess-finding)→ 자료 찾기(fact-finding)→ 문제 찾기(problem-finding)

→ 아이디어 찾기(idea-finding)→ 해결책 찾기(solution-finding)→ 수용안 찾기(acceptance-finding)의 6단계 과정을 거치게 된다(Isaksen, Treffinger, Dorval, 1994). 이를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

혼란 찾기는 문제를 해결하기 위해 가장 중요하거나 시발점을 찾기 위하여 본인이 중요하게 생각하는 목표나 개인적으로 문제를 다루는 스타일을 고려하는 것을 말한다. 여기서 주요 관심사는 창의적 문제 해결 노력이 바르게 나아갈 수 있도록 목표와 영역을 정하는 것이다.

자료 찾기 단계에서는 문제를 더 잘 이해하기 위해 그 문제를 둘러싼 모든 정보들을 면밀히 검사하게 된다. 지식, 경험, 지각, 느낌, 의문점 등과 관련된 풍부한 자료 중에서 실제의 상황을 이해하는 데 도움이 될 수 있는 자료들을 선별하고 분류하여 조직해야 한다.

문제 찾기에서의 중요한 일은 이전 단계에서 접했던 중요한 정보를 가지고 문제를 형식화 하는 것, 즉 문제를 정하는 것이다. 즉 해결하고자 하는 학습 문제나 관심이 있는 구체적인 영역을 진술하는 것이다. 다양한 문제 진술문 중에서 새로운 아이디어나 가능한 해결안을 살펴보고 상황의 본질이 가장 적절하게 정의된 문제 진술문을 선정해야 한다.

아이디어 찾기에서는 일단 적합하고 작업 가능한 문제를 정리하여 가능한 많은 아이디어를 산출해야 한다. 즉 확산적 사고에 보다 강조를 두는 것으로, 이 단계를 거치는 동안 새롭고 특이한 아이디어를 생산하기 위해 여러 가지 다양한 기술 혹은 전략을 사용하게 된다.

해결책 찾기는 아이디어를 목록화한 후에 문제를 해결하는 데 가장 가능성이 높은 해결책을 결정하는 단계이다. 이 단계에서 먼저 아이디어를 평가하는 데 쓰일 기준을 만들고 그 다음 기준을 토대로 아이디어들을 상세하고 조직적으로 평가한다. 지금 갖고 있는 아이디어들 중에서 문제 해결에 가장 가능성이 있다고 생각되는 것을 찾으려고 하는 것이다.

수용안 찾기는 현재의 상황을 가장 이상적인 미래 상태로 바꾸어 줄 수 있는 행동에 초점을 둔다. 이때 행동으로 옮기는 데 있어 영향을 미치는 요인들을 확인해야 한다. 영향을 미치는 요인 중 방해가 되는 요인과 제한점을 확인하고 그것을 극복하는 방법을 구안해야 한다. 또한 해결안을 수용하기 위해 취해야 할 잠재적

인 행동 단계를 산출하고 계획을 수립해야 한다.

이러한 창의적 문제해결학습모형의 특성을 수업에 적용하고자 할 때 고려해야 할 점을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 창의적 문제해결학습모형을 하나의 문제해결과정이고 창의적 사고 과정이라고 여기고 창의적으로 문제를 해결하기 위하여 문제해결과정에 창의적 과정을 자연스럽게 관련시키는 체제가 필요하다. 창의적 문제해결학습모형을 활용한 수업은 창의적 사고 과정에 따라 문제를 해결해 가는 활동이라 할 수 있다.

둘째, 수업에 적용하기 위하여 확산적 사고와 수렴적 사고의 생산적인 균형을 조화롭게 활용해야 한다. 발산적 사고를 통해 다양하고 독특한 대안들과 가능성들을 도출해 내었다면 이러한 대안들을 분석하고 평가하는 수렴적 사고를 통해 효과적인 판단이나 결정을 할 수 있도록 도와야 한다. 이러한 발산적 사고와 수렴적 사고 과정을 돕기 위하여 특별히 강조되는 것은 ‘긍정적 판단’이다. 긍정적 판단은 학생들이 가진 생각을 더욱 개발해 가는 방향으로 나아가는 것을 강조한다 (김영채, 1999, p. 180).

Treffinger(1980)는 창의적 사고가 발현되는 수준을 세 단계로 설정하고 이에 따라 각각의 수준별로 활용해야 할 창의적 사고 기법을 제시하고 있는데 이를 정리하면 <표 II-3>와 같다.

<표 II-3> CPS의 수준별 과정(김미영, 2003, p. 29)

| 수준 중심 과제 | 활용할 방법 |
|---------------------------------|--|
| 개방적이고 다양한 대안 찾기 | 개방적 사고, 브레인스토밍, 속성열거법, 아이디어 체크리스트, 브레인라이팅, 희망열거법 |
| 복합 상황에서 아이디어 활용 | 시네틱스, 역할놀이, 사회극, 가치명료화, PMI 기법, 육색사고모자 기법 |
| 독자적인 문제 해결을 위해 창의적 사고와 정서과정의 작용 | 창의적인 문제해결 심화 3단계모형, 산출물 개발 및 보고서 작성 |

이 표를 살펴보면 많은 새로운 아이디어와 개방적이고 다양한 대안을 찾기 위하

여 활용할 수 있는 방법으로는 개방적 사고, 브레인스토밍, 속성열거법, 아이디어 체크리스트, 브레인라이팅, 희망열거법 등이 있을 수 있다.

긴장·갈등을 처리하거나 사고와 감정 과정의 활용 훈련 등 복합 상황에서 아이디어를 활용하는 수준의 과제에서는 시네틱스, 역할놀이, 사회극, 가치명료화, PMI 기법, 육색사고모자 기법 등을 활용할 수 있다.

또한 문제를 독자적으로 해결하기 위해 활용하는 창의적 사고와 정서과정 작용의 수준 중심 과제를 위해서는 독자적인 연구, 창의적인 문제 해결, 심화 3단계 모형, 산출물 개발 및 보고서 작성 등의 방법을 활용할 수 있다.

3. Treffinger의 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육

문제 해결은 문제에 대한 다양한 해결안을 찾아가는 하나의 과정이며 이 과정은 문제의 형태에 따라 나눌 수 있다. 예를 들어 구조화된 문제는 이를 해결하기 위해 수렴적 사고가 요구되며 구조화가 안 된 상태의 문제는 확산적 사고, 창의적 문제해결기법이 요구된다. 이처럼 여러 가지 해결방안이 도출될 수 있는 구조화가 안 된 상태의 문제 해결에 적합한 것이 창의적 문제해결수업모형이며, 학생들의 창의성과 확산적 사고를 증진하는데 긍정적 효과가 있다.

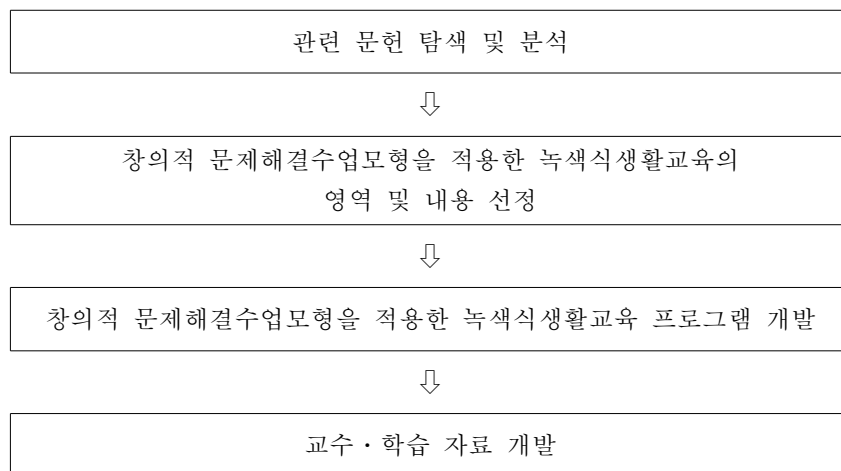
특히, 녹색식생활교육에는 일상생활을 장으로 한 여러 가지 상황과 그에 따른 다양한 해결방안을 필요로 하는 문제들이 학습의 대상이 되고 있다. 따라서 구조화가 안 된 상태의 문제를 해결하는 데에는 창의적 문제해결수업모형의 적용이 용이하다. 최근 여러 교과에서 창의적 문제해결수업모형의 효과를 검증한 연구(유영길·최영복, 2009; 허윤영, 2010)가 수행되었으며 이들 연구에서 창의적 문제해결수업모형이 학생의 창의력 증진에 긍정적 영향을 끼쳤음을 밝히고 있다.

김미영(2003)의 연구에서는 Treffinger의 창의적 문제해결수업모형을 소개하고 이 모형에 따라 작성한 실과수업의 사례와 창의적 문제해결수업 모형을 적용한 교수·학습과정안을 제시하였다. 이 연구의 결과로 실과수업에서 Treffinger의 창의적 문제해결수업모형을 적용하였을 때 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 등의 아동의 창의성을 증진시킨다는 결론을 내렸다.

Ⅲ. 연구 방법

1. 연구의 절차

본 연구의 목적을 달성하기 위한 연구 절차는 [그림 Ⅲ-1]과 같다. 먼저 녹색식생활교육 관련 연구논문, 연구 보고서, 학회지, 워크숍 자료집, 단행본, 인터넷 자료 등 다양한 문헌들을 탐색·분석하였다. 이를 기초로 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육의 영역 및 내용을 선정하였다. 선정된 녹색식생활교육의 영역과 내용을 기반으로 창의적 문제해결수업모형을 반영하여 프로그램을 개발하였다. 그리고 프로그램이 수업 장면에서 사용될 수 있도록 교수·학습 자료를 구안하였다.



[그림 Ⅲ-1] 연구 절차

2. 창의적 문제해결학습모형을 적용한 프로그램 영역 및 내용 선정

창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램 영역과 내용은

녹색식생활교육의 주요 영역인 환경, 건강, 배려의 세 가지 영역을 중심으로 관련 선행 연구(김효심, 2011b;신보라, 2011) 및 농림수산식품부, 식생활국민교육네트워크(2010)의 녹색식생활 지침서의 내용 등을 종합하여 선정하였다.

3. 창의적 문제해결학습모형을 적용한 프로그램 개발

가. 프로그램의 개발 원칙

본 연구에서는 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램을 개발하기 위하여 다음과 같은 원칙을 수립하여 개발하였다.

첫째, 초등학생의 학령을 고려하여 프로그램을 개발한다. 특히, 이 프로그램은 초등학교 중학년 이상인 3~6학년에 적용될 수 있도록 개발한다.

둘째, 학교 수업에서 적용할 때에 효과를 검증하기에 알맞은 수업 시수와 수업 상황을 고려하여 개발한다.

셋째, 학생의 창의성이 개발되도록 발산적 사고 과정과 수렴적 사고 과정이 프로그램에 적절하게 포함되도록 한다.

넷째, 초등학교에서의 식생활 교육은 주변의 문제 사태를 보다 적극적이고 탐구적인 자세로 해결하는 문제 해결의 과정으로 접근해야 하기 때문에, Treffinger의 창의적 문제해결수업모형을 바탕으로 6개의 구체적인 단계를 가능한 한 모두 섭렵하도록 한다. 단, Treffinger의 창의적 문제 해결모형 특성은 단계별로 삭제하거나 추가할 수 있는 특징이 있다. 따라서 교육적 효과를 극대화하기 위하여 필요한 경우 주제별로 단계를 축소 또는 확장한다.

나. 프로그램 개발을 위한 수업 환경 분석

이 프로그램은 창의적 체험활동 시간에 적용될 수 있도록 개발하였다. 초등학교의 창의 체험 활동 연간 시간 배당은 <표 III-1>과 같다. 1, 2학년의 경우 총 수업 시수 1,680시간 중에 272시간, 3, 4학년의 경우 1,972시간 중에 204시간, 5, 6학년의 경우 2,176시간 중에 204시간으로 창의적 체험 활동 시간이 배당되어 있다(교육인적자원부, 2010). 이러한 배당 시간을 고려하여 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램을 개발하였다.

<표 III-1> 창의 체험 활동 연간 시간 배당

| 구분 | 1학년 | 2학년 | 3학년 | 4학년 | 5학년 | 6학년 | |
|--------------------------------|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|
| 교 과 (<small>균</small>) | 국어 | 448 | 448 | 408 | 408 | 408 | 408 |
| | 사회 / 도덕 | · | · | 272 | 272 | 272 | 272 |
| | 수학 | 256 | 256 | 272 | 272 | 272 | 272 |
| | 과학 / 실과 | · | · | 204 | 204 | 340 | 340 |
| | 체육 | · | · | 204 | 204 | 204 | 204 |
| | 예술(음악 / 미술) | · | · | 272 | 272 | 272 | 272 |
| | 영어 | · | · | 136 | 136 | 203 | 203 |
| | 바른생활 | 128 | 128 | · | · | · | · |
| | 슬기로운 생활 | 192 | 192 | · | · | · | · |
| | 즐거운 생활 | 384 | 384 | · | · | · | · |
| 창의적 체험활동 | 272 | 272 | 204 | 204 | 204 | 204 | |
| 학년별 총 수업 시간 수(최소) | 1,680 | 1,680 | 1,972 | 1,972 | 2,176 | 2,176 | |

<표 III-2>는 제주 D초등학교의 1학기 창의적 체험 활동 운영 사례이다. 이 사례를 살펴보면 창의적 체험 활동 시간이 1~4학년은 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동으로 나뉘어져 있고 5~6학년은 재량 활동이나 특활시간으로 나뉘어져 사용되고 있다. 이러한 창의적 체험활동 시간 배당 중 3, 4학년에 배정되어 있는 자율 활동 시간이나 5, 6학년에 배정되어 있는 재량활동 시간을 이용하여 창

의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램을 운영할 수 있도록 개발하였다.

<표 III-2> 1학기 창의적 체험활동 시간 배당(제주 D초등학교 사례)

| 학년 영역 | 1학년 | | 2학년 | | 3학년 | | 4학년 | | 5학년 | | 6학년 | |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|-----|---|
| | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
| 자율 활동 | 127 | 59 | 24 | 24 | 재량 | 75 | 재량 | 75 | | | | |
| 동아리 활동 | 34 | 34 | 60 | 60 | | | | | | | | |
| 봉사 활동 | 6 | 6 | 10 | 10 | 특활 | 68 | 특활 | 68 | | | | |
| 진로 활동 | 6 | 7 | 15 | 15 | | | | | | | | |
| 총 시수 | 173 | 106 | 109 | 109 | | 143 | | 143 | | | | |

4. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 교수·학습 자료 개발

창의적 문제해결수업모형을 적용한 교수·학습 자료를 개발하기 위하여 공통으로 사용된 틀은 [그림 III-2]와 같다.

이 교수·학습 자료의 틀에는 Treffinger의 창의적 문제해결수업모형 6단계인 혼란 찾기→ 자료 찾기→ 문제 찾기→ 아이디어 찾기→ 해결책 찾기→ 수용안 찾기를 중심으로 수업이 전개되도록 되어 있다. 또한 발산적 사고와 수렴적 사고를 키울 수 있는 다양한 활동들이 교수·학습 자료에 적절하게 들어가도록 고려하였다.

| | | | | | | | |
|----------------|--|-------------|--|---------------|---------------|-----|--|
| 주 제 | | | | 창의 성 영역 | 창의 적 능력 | 유창성 | |
| 학습 목표 | | | | | 창의 적 성향 | 독창성 | |
| 녹색식생활 관련 영역 | | 차시 | | | 창의 적 성향 | 융통성 | |
| | | 창의적 사고기법 | | | 창의 적 성향 | 호기심 | |
| 수업 모형 | | | | | 창의 적 성향 | 민감성 | |
| | | | | | 창의 적 성향 | 집착력 | |

교수 · 학습 활동

◆ 혼란 찾기

◆ 자료 찾기

◆ 문제 찾기

◆ 아이디어 찾기

◆ 해결책 찾기

◆ 수용안 찾기

[그림 III-2] 교수 · 학습과정안 틀

IV. 연구 결과

1. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램의 영역 및 내용

가. 프로그램의 영역 및 내용

창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램의 주제로 사용될 녹색식생활의 영역 및 주요 내용은 <표 IV-1>과 같다. 이 표를 살펴보면 학습 영역은 환경 친화적 식생활 실천, 건강한 한국형 식생활의 실천, 감사하고 배려하는 식생활의 실천으로 나눌 수 있다. 이에 따른 세부 주요 내용은 총 21가지로 구성되었고 이를 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

첫째, 환경 친화적 식생활 실천을 위한 주요 내용은 총 6개로 구성되었다. 이는 구체적으로 ‘친환경 농산물 먹기’, ‘식품표시 확인하기’, ‘우리 고장 농산물 많이 먹기’, ‘음식물 쓰레기 줄이기’, ‘급식에서 받은 음식 다 먹기’, ‘알맞게 주문해서 남김 없이 먹기’가 주요 내용이었다. 이러한 내용들은 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램에서 환경 분야에 주로 반영된 특징이 있다.

둘째, 건강한 한국형 식생활의 실천을 위한 주요 내용은 총 9개로 구성되었다. ‘아침에 꼭 식사하기’, ‘편식하지 않고 골고루 먹기’, ‘식사와 간식을 적당하게 규칙적으로 먹기’, ‘여러 가지 채소 반찬 먹기’, ‘간식은 전통 음식으로 즐기기’, ‘가족과 함께 식사하기’, ‘바른 자세로 감사하며 식사하기’, ‘소곤소곤 대화하며 식사하기’, ‘식사할 때 TV 끄기’ 등의 내용이었다. 이러한 내용들은 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램에서 건강 분야에 주로 반영된 특징이 있다.

셋째, 감사하고 배려하는 식생활의 실천을 위한 주요 내용은 총 6개로 구성되었다. 세부적으로 살펴보면 ‘가족이 함께 즐기며 음식 만들기’, ‘길거리 음식 가려 먹기’, ‘전통 식생활 문화 체험해 보기’, ‘음식을 소중하게 생각하기’, ‘가족과 함께 채소 키워 보기’, ‘먹을거리 만든 사람에게 감사하기’ 등의 내용으로 구성되어 있다. 이러한 내용들은 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램에서 배려 분야에 주로 반영된 특징이 있다.

<표 IV-1> 녹색식생활 영역 및 내용

| 영역 | 주요 내용 |
|------------------------------|---|
| 환경 친화적 식생활 실천 (환경) | <ul style="list-style-type: none"> · 친환경 농산물 먹기 · 식품표시 확인하기 · 우리 고장 농산물 많이 먹기 · 음식물 쓰레기 줄이기 · 급식에서 받은 음식 다 먹기 · 알맞게 주문해서 남김없이 먹기 |
| 건강한 한국형 식생활의 실천 (건강) | <ul style="list-style-type: none"> · 아침에 꼭 식사하기 · 식사와 간식을 적당하게 규칙적으로 먹기 · 가리지 말고 골고루 먹기 · 여러 가지 채소 반찬 먹기 · 간식은 전통 음식으로 즐기기 · 가족과 함께 식사하기 · 바른 자세로 감사하며 식사하기 · 소곤소곤 대화하며 식사하기 · 식사할 때 TV 끄기 |
| 감사하고 배려하는 식생활의 실천 (배려) | <ul style="list-style-type: none"> · 가족이 함께 즐기며 음식 만들기 · 길거리 음식 가려 먹기 · 전통 식생활 문화 체험해 보기 · 음식을 소중하게 생각하기 · 가족과 함께 채소 키워 보기 · 먹을거리 만든 사람에게 감사하기 |

2. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램

창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램은 총 10차시로 구성되어 있으며 각 차시별로, 주제와 학습 목표를 갖도록 <표 IV-2>와 같이 개발되었다. 또한 프로그램에는 창의적 사고 기법이 적용되었으며 각 차시별로 녹색식생활의 관련 영역(환경, 건강, 배려)이 표시되어져 있다.

1차시에서는 ‘친환경 농산물 알기’를 교육 내용으로 선정하였다. 친환경 농산물

에 대해 학생들이 알고 친환경 농산물 마크를 이해하며 식생활 변화의 필요성을 인식하는 것을 목표로 하고 있다. 그리고 브레인스토밍 기법을 사용하여 다양한 아이디어들을 이끌어내고, 개방적인 분위기에서 여러 가지 대안을 찾도록 구성되었다.

2차시는 푸드 마일리지에 대해 얹으로써 지역 농산물을 일컫는 로컬 푸드 이용의 중요성을 인식하고 이를 애용하는 마음을 갖도록 구성되어 있다. 식품 수송으로 발생하는 여러 가지 환경 문제에 대해 인식하고, 이를 해결하기 위한 다양한 아이디어와 해결책을 발견하기 위하여 창의적 사고 기법으로서 마인드맵이 적용되었다.

3차시에서는 학생들이 생활에서 흔히 접할 수 있는 가공식품 속의 식품첨가물에 대해 조사하고 이를 이용한 실험을 하게 된다. 이는 학생들이 실험 결과를 예상해보며 식품첨가물의 유해성에 대해 알게 되고 환경 친화적인 식생활의 필요성을 인식하는 것을 목표로 하고 있다.

4차시에서는 음식물 쓰레기의 문제를 신문기사 스크랩을 통해 인식하고 이를 줄일 수 있는 방법을 알며 실천하고자 하는 마음을 갖도록 구성되어 있다. 이번 차시에서는 학생들이 음식물 쓰레기에 대해 다각적으로 접근하는 것을 목표로 하고 있다. 이를 위한 창의적 사고 기법으로는 육색사고모자 기법이 사용되었다.

5차시는 음식을 남김없이 먹을 수 있도록 일상생활에서 실천할 수 있는 여러 방법들을 찾아보고, 이를 반영한 아이디어를 수정·보완하여 나만의 반찬 그릇을 만들어보는 활동을 하도록 구안되었다. 또한 희망열거법을 이용하여 문제를 즐거운 분위기에서 해결할 수 있도록 개발되었다.

6차시는 내가 자주 남기는 음식과 그 음식이 우리 몸에서 하는 일을 조사해보므로써, 영양소의 종류와 역할을 알고 음식을 골고루 먹어야 하는 이유와 중요성을 인식하도록 구안되었다. 이 수업에서는 속성열거법을 통하여 음식에 대해서 구체적으로 생각해보도록 하고, 공간측사고 기법을 활용하여 태어난 장소를 바꿔 생각해 보도록 하면서 음식을 남기면 안 되는 이유를 이해하는 것을 목표로 하고 있다.

7차시는 영양소가 골고루 들어가는 밥상을 꾸며보며 편식 없이 골고루 먹기를 실천하는 마음가짐을 갖도록 개발되었다. 이 차시에서는 전단지의 식품 중 PMI

기법으로 좋은 점과 나쁜 점, 흥미로운 점을 다양하게 생각해 보도록 하고 있다.

<표 IV-2> 녹색식생활교육 프로그램

| 차시 | 주제 | 학습 목표 | 녹색식생활 관련 영역 | 창의성 사고 기법의 적용 |
|----|------------------|---|-------------|-------------------|
| 1 | 친환경 농산물 | 친환경 농산물에 대해 알고 친환경 농산물 마크를 만들 수 있다. | 환경, 배려 | 브레인 스토밍 |
| 2 | 푸드 마일리지 | 푸드 마일리지에 대해 알고 우리 고장 농산물을 애용하는 마음을 가질 수 있다. | 환경, 건강 | 마인드맵 |
| 3 | 식품표시 확인하기 | 식품첨가물의 유해성에 대해 알고 식품 표시를 확인하려는 마음가짐을 갖는다. | 환경, 건강, 배려 | 결과 예상하기 |
| 4 | 음식물 쓰레기 줄이기 | 음식물 쓰레기를 줄이는 방법을 알고 실천할 수 있다. | 환경 | 육색사고모자 기법 |
| 5 | 알맞게 주문해서 남김없이 먹기 | 알맞게 주문해서 남김없이 먹을 수 있는 방법을 찾을 수 있다. | 환경 | 희망열거법 |
| 6 | 영양소 알기 | 영양소의 종류와 역할을 알고 음식을 골고루 먹어야 하는 이유를 알 수 있다. | 환경, 건강 | 공간축사고 기법 속성열거법 |
| 7 | 골고루 먹기 | 영양소가 골고루 들어가는 밥상을 꾸며보며 골고루 먹기를 실천하려는 마음가짐을 가질 수 있다. | 건강 | PMI 기법 |
| 8 | 규칙적으로 먹기 | 아침 식사의 중요성에 대해 알고 식사를 규칙적으로 먹어야 함을 알 수 있다. | 건강 | 브레인 라이팅기법 |
| 9 | 식사 예절 | 상황에 따른 식사 예절을 알고 지키려는 마음가짐을 가질 수 있다. | 건강, 배려 | 공간축사고 기법 |
| 10 | 전통 식생활 | 전통 식생활에 대해 알고 가족과 함께 전통 음식을 만들며 전통 식생활 문화를 체험해본다. | 건강 배려 | PMI 기법 |

8차시는 아침 식사의 중요성에 대해 알고 식사를 규칙적으로 먹어야 함을 알기 위하여, 아침 식사와 규칙적인 식사를 위한 방안들을 찾아보도록 구성되어 있다. 개방적이고 다양한 대안 찾기 수준의 중심 과제이므로 브레인스토밍을 활용하여 풍부한 아이디어를 이끌어 낼 수 있도록 하였다.

9차시에서는 자신의 식사예절 점검을 통하여 식사 예절 변화의 필요성을 인식하고, 상황에 따른 식사예절을 지키려는 마음가짐을 갖도록 '식사예절'이 교육 내용으로 선정되었다. 이러한 식사예절은 사고와 감정 과정의 활용 훈련이 필요한 복합 상황이므로 공간축사고 기법과 역할 놀이를 활용하여 여러 상황별 예절을 알아보는 시간을 갖도록 하고 있다.

10차시에서는 전통 식생활에 대해 알고 가족과 함께 전통 음식을 만들며 전통 식생활 문화를 체험해보는 시간을 갖는다. 이 차시에서는 전통 간식과 현대 간식의 차이를 비교해보기 위해서 PMI 기법이 활용되고 있다.

3. 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램 교수·학습 자료

가. 교수·학습 자료의 학습 단계

Treffinger의 창의적 문제해결수업모형을 적용한 수업에 사용될 교수·학습 내용을 구성하는 주요 학습 단계는 <표 IV-3>과 같다. 이를 자세히 설명하면 다음과 같다.

첫 번째, 혼란 찾기 단계에서는 개인적인 일이나 공적인 생활에서 목록 작성을 하거나 직면한 문제에서 중요한 문제를 선택하는 활동을 한다. 또한 본시 학습과 관련된 흥미 있는 주제를 제시하여 동기를 유발하거나 직면한 문제에 관련되는 학습 목표를 학생들이 교사와 함께 찾아보도록 구성되어 있다.

두 번째, 자료 찾기 단계에서는 학습과제나 문제 상황과 관련된 모든 정보를 고려하여 다양한 자료를 수집하고 수집한 자료 중 가장 중요한 자료를 확인하고 분석하는 단계이다.

세 번째, 문제 찾기 단계에서는 다양한 문제를 분석하고 평가하여 중심 문제를

선정한 후 중요한 정보를 가지고 문제를 구체적으로 정의하도록 구성되어 있다.

<표 IV-3> 창의적 문제해결수업모형을 적용한 교수·학습활동 학습 단계

| 학습단계 | 학습 내용 | 교수·학습활동 |
|---------|--|--|
| 혼란 찾기 | <ul style="list-style-type: none"> · 개인적인 일이나 공적인 생활에서 목록 작성 · 직면한 문제에서 중요한 문제 선택 (유창성, 독창성) | <ul style="list-style-type: none"> · 본시 학습과 관련한 흥미 있는 주제 제시를 통하여 동기를 유발한다. · 직면한 문제에 맞는 학습목표를 제시한다. |
| 자료 찾기 | <ul style="list-style-type: none"> · 학습과제나 문제 상황과 관련된 모든 정보를 고려 | <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 자료를 수집한다. · 수집한 자료 중 가장 중요한 자료를 확인, 분석한다. |
| 문제 찾기 | <ul style="list-style-type: none"> · 중요한 정보를 가지고 문제 정의하기(분석, 종합) | <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 문제를 분석하고 평가한다. · 중심 문제를 선정한다. · 문제를 정의한다. |
| 아이디어 찾기 | <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 아이디어 산출하기(종합) · 여러 가지 아이디어 중에서 문제 해결에 도움이 될 아이디어 선택(평가) | <ul style="list-style-type: none"> · 아이디어를 산출한 방법을 의논한다. · 다양한 아이디어를 산출한다. · 문제 해결에 도움이 될 아이디어를 선정한다. |
| 해결책 찾기 | <ul style="list-style-type: none"> · 문제 해결력이 높은 아이디어 결정(종합) · 필요한 아이디어를 체계적으로 분석과 선택 | <ul style="list-style-type: none"> · 평가 준거에 따라 아이디어를 검토한다. · 선정된 아이디어를 분석하여 최상의 아이디어를 결정한다. |
| 수용안 찾기 | <ul style="list-style-type: none"> · 실천에 옮길 수 있는 아이디어 선택 · 발전적인 문제 해결(융통성, 독창성) | <ul style="list-style-type: none"> · 최종적인 해결책을 선택한다. · 좀 더 발전적인 문제 해결 방법을 검토한다. |

네 번째, 아이디어 찾기 단계에서는 아이디어를 산출한 방법을 의논하고 이를 통해 다양한 아이디어를 산출하는 단계이다. 이러한 아이디어 중에 문제해결에 도움이 될 아이디어를 선정하도록 학습 내용이 구성되어 있다.

다섯 번째, 해결책 찾기 단계에서는 문제 해결력이 높은 아이디어를 결정하기 위하여 필요한 아이디어를 체계적으로 분석하고, 평가 준거에 따라 아이디어를

검토한다. 이와 같은 과정을 통해 최상의 아이디어가 결정되어 진다.

여섯 번째, 수용안 찾기는 실천에 옮길 수 있는 아이디어와 최종적인 해결을 모색하기 위하여 수용안을 찾아본다. 또한 이를 수정·보안하여 좀 더 발전적인 문제 해결 방법을 검토하도록 교수·학습 활동이 구성되어져 있다.

나. 교수·학습과정안

창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램은 총 10차시로 제작되었다. 이에 따라서 교수·학습과정안도 10차시로 개발되었는데, 구체적인 내용은 <표 IV-4>부터 <표 IV-13>과 같다. 각 차시에는 학생들의 사고 활동을 돕는 창의적 사고기법이 활용되었으며, Treffinger의 창의적 문제해결학습모형에서 제시하고 있는 혼란 찾기, 자료 찾기, 문제 찾기, 아이디어 찾기, 해결책 찾기, 수용안 찾기의 6단계가 유기적인 활동이 되도록 구성되어져 있다.

<표 IV-4> 교수·학습과정안 개요(1차시)

| | | | | | | | |
|-------------|-------------------------------------|----------|--------|--------|--------|-----|---|
| 주 제 | 친환경 농산물 | | | 창의성 영역 | 창의적 능력 | 유창성 | ● |
| 학습 목표 | 친환경 농산물에 대해 알고 친환경 농산물 마크를 만들 수 있다. | | | | 창의적 능력 | 독창성 | ● |
| 녹색식생활 관련 영역 | 환경, 배려 | 차시 | 1 / 10 | | 창의적 능력 | 융통성 | |
| 수업 모형 | 창의적 문제 해결수업모형 | 창의적 사고기법 | 브레인스토밍 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| | | | | | 창의적 성향 | 민감성 | ● |
| | | | | | 창의적 성향 | 집착력 | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 목표 확인

☐ 여러분은 우리 주변에서 친환경 농산물과 그렇지 않은 농산물을 구별할 수 있습니까?

◆ 자료 찾기

● 과제 확인

㉠ 지난 시간에 친환경 농산물을 확인할 수 있는 방법에 대해 조사해오는 과제를 내었습니다. 한번 다 같이 확인하여 봅시다.

㉡ 친환경 마크를 확인하면 됩니다.

㉢ 식품 표시에서 확인해보면 됩니다.

● 친환경농산물 뜻 알기

㉠ 친환경농산물이란 무엇을 뜻할까요?

㉡ 친환경농산물이란 환경을 보호하고 소비자에게 보다 안전한 농산물을 공급하기 위해 화학비료를 뿌리지 않거나 조금만 뿌리고 농약을 전혀 사용하지 않거나 아주 조금만 사용한 농산물을 말합니다.

● 친환경농산물이 필요한 까닭 알기

㉠ 왜 친환경농산물을 먹어야 할까요?

㉡ 농약이 많이 들어간 음식을 먹으면 병이 생길 수 있습니다.

㉢ 친환경농산물을 먹으면 환경을 보호할 수 있습니다.

㉣ 친환경농산물의 먹어본 경험을 말해봅시다.

◆ 문제 찾기

● 문제 확인 및 구체화(브레인스토밍)

㉠ ‘마크’하면 생각나는 것을 자유롭게 발표해봅시다.

㉡ KS마크, 우리학교 체육복에 그려진 마크

㉢ 다음 사진에서 볼 수 있는 공통점은 무엇입니까?



㉠ 이 마크가 의미하는 것은 무엇인지 예측하여 봅시다.

㉡ 농약을 사용하기 않은 농산물, 친환경농산물, 농약을 적게 사용한 농산물 등

등

㉔ 같은 마크가 그려져 있습니다.

● 학습문제 확인

친환경 농산물에 대해 알고 친환경 농산물 마크를 만들어 보자

㉕ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

㉖ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 친환경농산물 알기

활동2: 친환경농산물 마크 만들어보기

◆ 아이디어 찾기

● 친환경농산물 마크 이해하기(브레인스토밍)

㉗ 친환경농산물을 어떻게 표현하면 소비자들이 쉽게 알아볼 수 있을까요? 방법을 생각하여 봅시다.

㉘ 여러 가지 방법을 고안해낸다.

◆ 해결책 찾기

● 우리만의 친환경농산물 마크 만들기

㉙ 모듈별로 친환경농산물을 나타낼 수 있는 마크를 만들어 봅시다.

● 친환경농산물마크 색칠하기

㉚ 실제로 이용되고 있는 친환경농산물 마크에 대해 알아보시다. 이 마크에 담긴 뜻을 생각하며 활동지에 그려진 마크에 색칠해보도록 하겠습니다.

◆ 수용안 찾기

● 의견 나누기

㉛ 모듈별로 만든 친환경농산물마크를 발표해보고 실제로 이용되고 있는 친환경농산물마크와 비교하여 봅시다.

● 학습정리

㉜ 오늘 배운 내용을 정리하여 봅시다. 배운 내용 중에 가장 인상에 남는 것은

무엇이었습니까?

㉔ 친환경 농산물에 대해 알 수 있었습니다.

㉕ 친환경 농산물 마크를 직접 만들어보니 재미있었습니다.

● 과제제시

㉔ 다음시간에는 푸드 마일리지에 대해서 공부할 것입니다. 신문기사나 인터넷, 관련 책자를 통해 푸드 마일리지에 대해 조사하여 오도록 합니다.

● 차시에고

㉔ 다음 시간에는 우리 고장 농산물을 주제로 푸드 마일리지에 대해 알아보도록 하겠습니다.

<표 IV-5> 교수·학습과정안 개요(2차시)

| | | | | | | |
|-------------|---|---------|--------|--------|--------|-----|
| 주 제 | 푸드 마일리지 | | | 창의성 영역 | 유창성 | ● |
| 학습 목표 | 푸드 마일리지에 대해 알고 우리 고장 농산물을 애용하는 마음을 가질 수 있다. | | | | 창의적 능력 | 독창성 |
| 녹색식생활 관련 영역 | 환경, 건강 | 차시 | 2 / 10 | 창의적 성향 | 융통성 | ● |
| | 창의적 문제 해결수업모형 | 창의사고 기법 | 마인드맵 | | 호기심 | ● |
| 수업 모형 | | | | | 민감성 | ● |
| | | | | | 집착력 | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 동기유발

㉔ 사진 속에 바나나는 어디에서 온 걸까요?

㉔ 우리 입까지 오기 위해 바나나는 어떤 여행을 거쳤을까요?

◆ 자료 찾기

● 사실발견

㉔ 푸드 마일리지란 무엇입니까? 지난시간에 낸 과제를 중심으로 발표하여 봅시다.

㉔ 식품의 수송량(t)에 생산지에서 소비지까지의 수송거리(km)를 곱한 것으로 식품수송으로 발생하는 환경 부담의 정도를 나타내는 지표입니다.

㉞ 오늘 배울 것과 푸드 마일리지의 어떤 관계가 있는지 알아보도록 하겠습니다.

◆ 문제 찾기

● 학습 문제 확인

- 푸드 마일리지에 대해 알고 우리 고장 농산물을 애용하는 마음을 가지도록 하자.

㉞ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

㉟ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 푸드 마일리지 뜻 알기

활동2: 우리 고장 농산물을 애용하는 마음 갖기

◆ 아이디어 찾기

● 문제 해결계획 세우기

㉞ 대형 마트에서 볼 수 있는 식품들은 세계 각지에서 배달되어 왔습니다. 배달 하는데 엄청난 석유가 쓰입니다. 이러한 화석연료의 사용으로 우리 환경은 오염되고 있습니다. 그렇다면 이러한 문제를 해결하기 위해서 어떻게 하면 될까요? 여러분의 생각을 마인드맵으로 만들어 봅시다.

● 우리 지역의 농산물 애용 방법을 마인드맵으로 표현하기

㉟ 자신의 생각을 마인드맵으로 표현한다.

◆ 해결책 찾기

● 아이디어 발견

㉞ 우리가 만든 마인드맵의 아이디어 중 두개를 합쳐서 더 그럴듯한 방안이 있는지 살펴봅시다.

㉟ 가장 현실성이 있는 아이디어는 어느 것입니까?

◆ 수용안 찾기

● 수용안 발견

㉞ 여러분이 발견한 아이디어 중 가장 많이 나온 것은 무엇이었습니까?

- ㉑ 우리지역의 농산물을 이용하는 것이었습니다.
- ㉒ 우리 지역 농산물을 이용하였을 때 좋은 점을 이야기해봅시다.
- 학습정리
- ㉒ 오늘 배운 내용을 정리하여 봅시다.
- 과제제시
- ㉒ 식품표시에 대해 조사하여 옵니다.
- 차시예고
- ㉒ 다음 시간에는 식품첨가물 및 식품표시에 대해 알아보도록 하겠습니다.

<표 IV-6> 교수·학습과정안 개요(3차시)

| | | | | | | | |
|-------------|---|---------|--------|--------|--------|-----|---|
| 주 제 | 식품표시 확인하기 | | | 창의성 영역 | 창의적 능력 | 유창성 | |
| 학습 목표 | 식품첨가물의 유해성에 대해 알고 식품 표시를 확인하려는 마음가짐을 갖는다. | | | | 독창성 | | |
| 녹색식생활 관련 영역 | 환경, 건강, 배려 | 차시 | 3 / 10 | | 융통성 | ● | |
| 수업 모형 | 창의적 문제 해결수업모형 | 창의사고 기법 | 결과예상하기 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| | | | | | 민감성 | ● | |
| | | | | | 집착력 | ● | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 동영상보기

- 식품첨가물에 대한 동영상 시청하기

- ㉒ 우리가 먹는 딸기 우유를 식품첨가물로 만드는 동영상을 보았습니다. 어떤 생각이 드나요?

◆ 자료 찾기

● 자료 확인

- ㉒ 식품첨가물이란 무엇입니까? 지난시간에 낸 과제를 중심으로 발표하여 봅시다.
- ㉑ 식품에 색이나 향을 내기 위해 쓰이는 재료나 맛, 씹는 촉감을 좋게 하기 위해 쓰이는 재료 또는 부패, 변질을 막기 위해 쓰이는 재료가 있습니다.

㉞ 오늘 배울 것과 식품첨가물이 어떤 관계가 있는지 알아보도록 하겠습니다.

◆ 문제 찾기

▣ 학습 문제 확인

- 식품첨가물의 유해성에 대해 알고 식품 표시를 확인하려는 마음가짐을 갖자.

㉞ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

㉟ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 식품표시와 식품첨가물에 대해 알아보기

활동2: 식품첨가물이 든 빵과 들어있지 않은 빵 실험해보기

◆ 아이디어 찾기

◎ 식품표시와 식품첨가물에 대해 알아보기

㉞ 식품 첨가물의 종류에는 어떤 것들이 있을까요?

㉟ 방부제, 색소, 산화방지제, 인공향료, 팽창제 등이 있습니다.

◎ 식품첨가물의 유해성 알아보기

㉞ 각 식품 첨가물이 유발하는 질환 및 반응을 알아보시다.

◎ 결과 예상해보기

㉞ 식품첨가물이 들어있는 것과 들어있지 않은 것 중 어느 것에 곰팡이가 더 빨리 생길까요?

◆ 해결책 찾기

◎ 식품첨가물이 든 빵과 들어있지 않은 빵을 가지고 실험해보기

▶ 준비물 : 방부제가 들어있는 빵, 방부제가 들어있지 않은 빵, 비커 2개

▶ 방법

① 방부제가 들어있는 빵과 방부제가 들어있지 않은 빵을 각각 비커에 담아 둔다.

② 시간이 흐르면서 비커 속의 빵의 변화를 관찰한다.

◎ 실험 및 가설세우기

㉞ 식품첨가물이 들어있는 만든 빵과 우리 빵의 부패 정도를 2주 후에 비교해 봅시다.

㉞ 어느 쪽의 빵에서 먼저 곰팡이가 생길 것 같습니까?

㉟ 식품첨가물이 없는 쪽이 더 빨리 곰팡이가 생길 것 같습니다.

- 빵에 곰팡이가 생기는 시기가 차이 나는 이유는 무엇이겠습니까?
- 방부제의 유무에 따라 달라지는 것 같습니다.

◆ 수용안 찾기

● 실험을 통해 알게 된 것 이야기하기

- 수업을 통해 알게 된 것을 이야기해봅시다.
- 식품을 살 때에는 식품표기를 확인해야 하겠다는 생각을 하였습니다.

● 차시예고

- 다음 시간에는 음식물 쓰레기에 대한 수업을 하도록 하겠습니다. 인터넷이나 신문을 이용하여 이에 관련된 기사를 스크랩하고 오도록 합니다.

<표 IV-7> 교수·학습과정안 개요(4차시)

| | | | | | | | |
|-------------|-------------------------------|---------|-----------|--------|--------|-----|---|
| 주 제 | 음식물 쓰레기 줄이기 | | | 창의성 영역 | 유창성 | ● | |
| 학습 목표 | 음식물 쓰레기를 줄이는 방법을 알고 실천할 수 있다. | | | | 창의적 능력 | 독창성 | ● |
| 녹색식생활 관련 영역 | 환경 | 차시 | 4 / 10 | | 융통성 | | |
| 수업 모형 | 창의적 문제해결수업모형 | 창의사고 기법 | 육색사고모자 기법 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| | | | | | 민감성 | | |
| | | | | | 집착력 | | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 동기유발(육색사고모자 기법)

- 음식물을 남긴 경험을 이야기해봅시다.
- 급식시간에 음식을 남긴 적이 있습니다.
- 많은 초등학교 친구들이 음식물을 남긴다면 어떤 일이 일어날까요?

◆ 자료 찾기

● 음식물 쓰레기의 문제점

- 지난 시간에 스크랩한 신문기사들을 보면서 음식물 쓰레기가 어떤 문제점을

지니는지 알아보시다.

☐ 한국에서 하루에 버려지는 음식의 양은 1만5075톤(8톤 트럭 1880대)으로 돈으로 환산하면 224억 원이고, 1년이면 8조 원입니다.

- 음식물 쓰레기 재활용률 ▶ 3.3%
- 음식물 쓰레기 처리 비용 ▶ 연간 약 126억 원
- 버려진 음식물을 30%만 줄이면 ▶ 연간 2조 4천억 원 절감

◆ 문제 찾기

● 학습 문제 확인

- 음식물 쓰레기를 줄이는 방법을 알고 실천해보자.

☐ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

☐ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 음식물 쓰레기를 줄이는 방법 알기

활동2: 음식물 쓰레기 줄이기 포스터 만들기

◆ 해결책 찾기

● 음식물 쓰레기를 줄여야하는 이유 알기

☐ 음식물 쓰레기를 줄여야하는 이유는 무엇일까요?

☐ 엄청난 경제적 손실을 줄이기 위해서입니다.

☐ 환경 파괴를 줄이기 위해서입니다.

☐ 자신의 건강을 위해 위해서입니다.

● 음식물 쓰레기 줄이는 방법 알기

☐ 어떻게 음식물 쓰레기를 줄일 수 있을까요?

☐ 바른 식생활 습관을 갖습니다.

☐ 편식하지 않습니다.

☐ 계획성 있는 식생활 습관을 갖습니다.

● 음식물 쓰레기를 줄이기 위한 실천방법알기

☐ 음식물 쓰레기를 줄이기 위해서 각자가 실천 방법을 발표하여 봅시다.

☐ 학교에서 남기지 않고 모두 먹기

- ㉔ 가정에서 먹을 만큼만 요리해서 모두 먹기
- ㉔ 장을 볼 때 계획을 세워 장보기

◆ 수용안 찾기

● 음식물 쓰레기를 줄이기 위한 표어나 포스터 만들기

㉔ 음식물 쓰레기를 줄이기 위하여 실천할 수 일들을 표어나 포스터로 나타내어 봅시다.

- 1) 표어나 포스터 꾸미는 방법에 관해서 의견 나누기
- 2) 모양과 크기 정하기
- 3) 표현 기법 정하기
- 4) 내용 정하기

● 학습정리 및 실천의지 다지기

㉔ 급식을 다 먹었을 경우 활동판에 스티커를 붙이도록 하겠습니다. 올바른 식생활 습관을 형성할 수 있도록 노력하여 봅시다.

● 차시예고

㉔ 다음 시간에는 음식물을 남기지 않고 먹을 수 있는 방법에 대해 의논해보도록 하겠습니다.

<표 IV-8> 교수·학습과정안 개요(5차시)

| | | | | | | | |
|-------------|------------------------------------|---------|--------|--------|--------|-----|---|
| 주 제 | 알맞게 주문해서 남김없이 먹기 | | | 창의성 영역 | 유창성 | ● | |
| 학습 목표 | 알맞게 주문해서 남김없이 먹을 수 있는 방법을 찾을 수 있다. | | | | 창의적 능력 | 독창성 | ● |
| 녹색식생활 관련 영역 | 환경 | 차시 | 5 / 10 | | 융통성 | ● | |
| 수업 모형 | 창의적 문제해결수업모형 | 창의사고 기법 | 희망열거법 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| | | | | | 민감성 | ● | |
| | | | | | 집착력 | | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 동기유발

- T 급식시간에 여러분이 원하는 만큼 배식을 받으니까?
- S 제가 먹는 양보다 많이 주거나 적게 줄때가 있습니다.

◆ 문제 찾기

● 학습 문제 확인

- 알맞게 주문해서 남김없이 먹을 수 있는 방법을 찾아보자.

- T 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.
- S 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.
활동1: 음식을 알맞게 받을 수 있는 방법은?
활동2: 나만의 반찬 그릇 만들기

◆ 아이디어 찾기

● 음식을 알맞게 받을 수 있는 방법은? (희망열거법)

- T 식당이나 급식시간에 반찬의 양이 여러분에게 적당합니까?
- S 생각보다 많거나 적을 때가 많습니다.
- S 여러분이 생각하는 ‘이렇게 되었으면 좋겠다’의 내용을 포스트잇에 적어봅시다.
- S 학생을 위한 식판이나 반찬 그릇이 따로 있었으면 좋겠습니다.
- S 자동으로 양이 조절되는 반찬 그릇이 있었으면 좋겠습니다.

◆ 해결책 찾기

● 나만의 반찬 그릇을 만들기

- T 알맞게 주문해서 남김없이 먹을 수 있도록 나만의 반찬 그릇을 만들어봅시다.
- T 이런 반찬 그릇과 관련된 발명품을 만들기 위해 그릇의 용도, 기능, 형태, 손잡이, 재료 등에 대해 다양하게 생각해봅시다.

◆ 수용안 찾기

● 학습정리

㉠ 왜 알맞게 주문하고 남김없이 먹어야 할까요?

㉠ 오늘 배운 내용을 떠올려 봅시다.

● 차시예고

㉠ 다음 시간에는 영양소에 관해 배우도록 하겠습니다. 영양소란 어떤 것인지 조사하여 오도록 합니다.

<표 IV-9> 교수·학습과정안 개요(6차시)

| | | | | | | |
|----------------|--|------------|-----------------------|-----------|-----|---|
| 주 제 | 영양소 알기 | | | 창의적 능력 | 유창성 | ● |
| 학습 목표 | 영양소의 종류와 역할을 알고 음식을 골고루 먹어야 하는 이유를 알 수 있다. | | | | 독창성 | ● |
| 녹색식생활 관련 영역 | 환경, 건강 | 차시 | 6 / 10 | 창의적 성향 | 융통성 | ● |
| 수업 모형 | 창의적 문제해결수업모형 | 창의사고 기법 | 공간측사고 기법, 속성열거법 | | 호기심 | ● |
| | | | | | 민감성 | ● |
| | | | | | 집착력 | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 동기유발

㉠ 사진을 잘 살펴보고 느낌을 말해봅시다.

㉡ 너무 말랐어요.

㉡ 너무 뚱뚱해요.

㉡ 병이 난 것 같아요.

㉠ 건강한 사람과 건강하지 못한 사람의 생활은 어떻게 다를까요?

㉡ 각자의 생각을 발표한다.

◆ 자료 찾기

㉠ 영양소란 무엇입니까? 지난시간에 낸 과제를 중심으로 발표하여 봅시다.

㉡ 우리 몸에 필요한 각종 성분들입니다.

㉞ 오늘 배울 것과 식품첨가물이 어떤 관계가 있는지 알아보도록 하겠습니다.

◆ 문제 찾기

▣ 학습 문제 확인

- 영양소의 종류와 역할과 음식을 골고루 먹어야 하는 이유를 알아보자.

㉞ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

㉟ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 음식을 골고루 먹는 이유 알기

활동2: 영양소의 종류와 역할 알기

◆ 아이디어 찾기

● 음식의 속성을 열거하기

㉞ 속성열거법을 활용하여 음식의 속성을 열거하여 봅시다.

㉟ 음식들마다 하는 역할에 대해 알아봅시다.

● 편식을 하면 안 되는 이유 알기

- 편식으로 인해 여러 가지 문제점이 생긴 사진 보여주기

㉞ 다음의 사진을 보고 어떤 느낌이 듭니까? 편식을 하게 되면 우리 몸에는 이상이 생겨서 병이 날 수 있습니다.

㉟ 사진자료 살펴보기

◆ 해결책 찾기

● 영양섭취의 중요성 발표하기

㉞ 골고루 영양을 섭취하는 것이 왜 중요할까요?

㉟ 신체성장에 필요한 것을 공급해준다.

㉟ 몸의 기능을 조절해준다.

㉟ 에너지를 공급해준다.

● 편식으로 생기는 문제 알기

㉞ 편식하게 되면 어떤 결과가 생길까요?

☐ 성장부진, 허약체질, 비만이 생길 수 있다.

● **음식마다 하는 일 알아보기**

☐ 음식 중에 힘을 내게 하는 일, 피와 살이 되는 일, 몸의 기능을 절하는 일을 하는 음식을 찾아 표시해 봅시다.

● **음식의 중요성 알기(공간축사고 기법)**

☐ 만약에 여러분들이 대한민국이 아니라 아프리카에서 태어났다면 음식을 남겼을까요?

☐ 거기서는 음식이 모자라기 때문에 남기지 않을 것 같고 충분한 음식이 없어 힘들게 살고 있을 것 같습니다.

◆ **수용안 찾기**

● **나의 습관 반성하기**

☐ 여러분은 음식을 골고루 먹었나요? 나의 모습을 반성해봅시다.

☐ 학교 급식에서 주로 남겼던 음식과, 그 이유를 발표한다.

☐ 남겼던 음식을 모두 먹을 수 있는 방안에 대해 생각해 본다.

● **골고루 먹기 약속하기**

☐ 건강해지기 위해 나는 어떻게 할 것인지 발표해봅시다.

☐ 시금치를 잘 먹겠습니다.

☐ 평소에 멸치를 싫어해서 안 먹는데 이제부터 멸치를 잘 먹겠습니다.

● **친구들끼리 약속 발표하기**

● **정리하기**

☐ 건강한 생활을 위해 지켜야 할 일을 발표해봅시다.

● **차시예고**

☐ 다음 시간에는 오늘 우리가 배운 영양소 내용을 이용하여 영양소가 골고루 들어간 밥상을 만들어보도록 하겠습니다.

<표 IV-10> 교수·학습과정안 개요(7차시)

| | | | | | | | |
|----------------|---|------------|--------|-----------|-----------|-----|---|
| 주 제 | 골고루 먹기 | | | 창의성 영역 | 유창성 | ● | |
| 학습 목표 | 영양소가 골고루 들어가는 밥상을 꾸며보며 골고루 먹기를 실천하려는 마음가짐을 가질 수 있다. | | | | 창의적 능력 | 독창성 | ● |
| | | | | | | 융통성 | ● |
| 녹색식생활 관련 영역 | 건강 | 차시 | 7 / 10 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| 수업 모형 | 창의적 문제해결 학습모형 | 창의사고 기법 | PMI 기법 | 민감성 | | ● | |
| | | | | | 집착력 | | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

◎ 전시학습 상기

- ㉠ 지난시간에 배운 내용을 떠올려봅시다.
- ㉡ 영양소를 골고루 섭취해야 한다는 것을 배웠습니다.

◆ 문제 찾기

▣ 학습 문제 확인

■ 영양소가 골고루 들어가는 밥상을 꾸며보며 골고루 먹기를 실천하려는 마음 가짐을 갖자.

- ㉠ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.
- ㉡ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.
 활동1: 영양소가 골고루 들어간 밥상 꾸미기
 활동2: 골고루 먹기 실천 다짐하기

◆ 아이디어 찾기

◎ 식품이나 식재료 사진이 담긴 전단지로 식단 짜기

- ㉠ 우리 동네에서 식품이나 식재료를 판매하는 곳은 어디입니까?

㉞ 식품이나 식재료의 사진이 담긴 전단지를 펼쳐 놓고, 식재료의 원산지과 생산방법에 대해 이야기 해봅시다.

● 전단지의 식품 중 PMI 기법을 활용하여 몸에 좋고 안전하다고 생각되는 것과 나쁜 점은 없는지 흥미 있는 음식은 무엇인지 생각해서 발표해 보기 (PMI 기법)

㉞ 전단지의 식품이나 식재료 중 안전하고 몸에 좋은 것을 골라 식단을 짜고, 그 식품을 선택한 이유 적어 넣어 봅시다.

㉞ 모든 영양소가 골고루 들어갈 수 있도록 식품을 선택하였습니다.

◆ 해결책 찾기

● 선택한 식품과 식재료의 사진을 올려붙여 한 끼 밥상을 꾸미고 전시하기

㉞ 학습지에 선택한 사진들로 밥상을 꾸미고 식품 옆에 간략한 설명 적어 넣어 봅시다.

㉞ 전시된 밥상 그림 가운데 가장 안전하고 몸에 좋다고 생각되는 밥상에 스티커 붙이세요.

◆ 수용안 찾기

● 학습정리

㉞ 몸에 좋고 안전한 밥상을 차리려면 어떤 식품을 골라야 할지 이야기해 봅시다.

㉞ 우리 몸에 필요한 영양소가 골고루 들어가도록 해야 합니다.

● 차시예고

㉞ 다음 시간에는 아침 식사의 중요성에 대해 공부해보도록 하겠습니다. 아침 식사에 대한 신문 기사를 스크랩하고 오도록 합니다.

<표 IV-11> 교수·학습과정안 개요(8차시)

| | | | | | | | |
|----------------|--|------------|--------|-----------|-----------|-----|---|
| 주 제 | 규칙적으로 먹기 | | | 창의성 영역 | 창의적 능력 | 유창성 | |
| 학습 목표 | 아침 식사의 중요성에 대해 알고 식사를 규칙적으로 먹어야 함을 알 수 있다. | | | | 독창성 | ● | |
| 녹색식생활 관련 영역 | 건강 | 차시 | 8 / 10 | | 융통성 | | |
| 수업 모형 | 창의적 문제해결수업모형 | 창의사고 기법 | 브레인라이팅 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| | | | | | 민감성 | ● | |
| | | | | | 집착력 | | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 동기유발

- 아침 식사를 하지 않고 오는 친구들은 손을 들어 봅시다.
- 손든 친구들 중에 왜 아침 식사를 하지 않는지 이유를 말해볼 친구 있나요?
- 아침에 시간이 없어서 못 먹었습니다.

◆ 자료 찾기

● 아침 식사 관련 스크랩 발표

- 지난 시간에 스크랩한 신문기사들을 보면서 아침 식사에 관련된 신문기사를 발표해봅시다.
- 아침 식사를 거르는 사람들의 비율이 나이가 들수록 점점 올라가고 있습니다.
- 아침 식사를 거르면 비만이 될 확률이 높다는 기사가 있습니다.

◆ 문제 찾기

▣ 학습 문제 확인

- 아침 식사의 중요성에 대해 알고 식사를 규칙적으로 먹어야 함을 알아보자.

㉮ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

㉮ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 아침 식사의 중요성 알기

활동2: 식사와 간식을 규칙적으로 먹는 이유를 알기

활동3: 실천 다짐하기

◆ 아이디어 찾기

● 아침 식사의 중요성 알기

㉮ 아침 식사가 중요한 이유는 무엇일까요?

㉮ 건강해지기 위해서입니다.

㉮ 아침에 밥을 먹어야 힘이 나기 때문입니다.

㉮ 아침 식사를 거르면 위에 부담이 생겨서 건강을 해칠 수 가 있습니다.

식사를 규칙적으로 먹는 이유 알기

㉮ 사람이 하루에 한 끼만 먹는다면 얼마나 편리 할까요? 왜 사람은 하루에 세 끼를 먹는 걸까요?

㉮ 예전부터 그렇게 해왔기 때문입니다.

㉮ 사람은 하루에 세끼를 먹는 것이 신체리듬과 맞다고 합니다. 하루에 폭식으로 한 끼 또는 두 끼를 먹는다면 위에 부담이 갈 뿐만 아니라 비만으로 이어질 수 가 있습니다.

◆ 해결책 찾기

● 해결방안 찾기(브레인라이팅)

㉮ 규칙적인 식사를 위해 할 수 있는 일을 브레인라이팅 기법을 이용하여 모듈 별로 적어봅시다.

◆ 수용안 찾기

● 실천 다짐하기

㉑ 지금까지 규칙적으로 세끼를 먹는데 방해되는 요소가 무엇인지 생각해 보고 그 해결 방안을 생각해봅시다. 그리고 앞으로 하루 세끼를 규칙적으로 먹겠다는 다짐을 써봅시다.

㉒ 다짐을 친구들 앞에서 말해 봅시다.

● 학습정리

㉑ 오늘 무엇을 배웠습니까?

㉓ 아침을 먹는 것이 중요하다는 점과 하루에 세끼를 규칙적으로 반드시 챙겨 먹어야 된다는 것을 배웠습니다.

● 차시예고

㉑ 다음시간에는 식사예절에 대해 알아보도록 하겠습니다. 우리나라의 식사예절에 관련된 자료를 조사해 오도록 합니다.

<표 IV-12> 교수·학습과정안 개요(9차시)

| | | | | | | | |
|-------------|------------------------------------|---------|----------|--------|--------|-----|---|
| 주 제 | 식사 예절 | | | 창의성 영역 | 창의적 능력 | 유창성 | ● |
| 학습 목표 | 상황에 따른 식사예절 알고 지키려는 마음가짐을 가질 수 있다. | | | | 독창성 | | ● |
| 녹색식생활 관련 영역 | 건강, 배려 | 차시 | 9 / 10 | | 융통성 | | |
| 수업 모형 | 창의적 문제해결수업모형 | 창의사고 기법 | 공간측사고 기법 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| | | | | | 민감성 | ● | |
| | | | | | 집착력 | | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

● 동기유발

㉑ 다음 동영상을 보고 왜 다른 손님이 언짢아하는지 이유를 이야기해봅시다.

㉓ 식사예절을 잘 지키지 않고 있습니다.

㉑ 나의 식사예절 점수를 체크해봅시다.

◆ 문제 찾기

▣ 학습 문제 확인

- 상황에 따른 식사예절 알고 지키려는 마음가짐을 갖자.

㉠ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

㉡ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 식사 예절 알기

활동2: 여러 상황의 식사예절을 모둠별로 연극하기

◆ 해결책 찾기

◎ 여러 상황 설정하기(공간축사고 기법)

- 학교 점심 식사 할 때
- 집에 손님이 와서 같이 식사를 할 때
- 친구 집에 초대를 받아 식사할 때
- 음식점에서 식사할 때
- 산이나 들에서 식사할 때

◎ 식사 예절 알기

㉠ 각 모둠별로 상황에 맞는 식사예절에 대해 의논해봅시다. 어떤 것들이 있습니까?

㉡ 식사할 때는 TV를 끄도록 합니다.

㉢ 음식점에서나 급식실에서 밥을 먹을 때는 소곤소곤 대화하며 밥을 먹습니다.

㉣ 바른 자세로 감사하며 먹습니다.

㉤ 상황에 맞는 식사예절을 역할놀이로 나타낼 수 있도록 의논하여 봅시다.

◆ 수용안 찾기

◎ 실연 및 감상하기

㉠ 모둠별로 나와서 발표해 봅시다.

◎ 예절 바른 행동의 좋은 점 알기

㉠ 예절을 지켜 식사를 하면 어떤 점이 좋을까요?

㉡ 기분이 좋게 식사를 할 수 있습니다.

◎ 자기가 지킬 일 약속하기

- ㉑ ‘이것만은 지키겠어요.’에 자기의 약속을 적어 봅시다.
 -약속 카드와 학습지 중에서 한 가지를 골라 자기의 약속을 적어본다.
- ㉒ 친구들과 선생님 앞에서 자기의 약속을 발표해 봅시다.
- **역할놀이를 통하여 자기 생활을 반성해 보고 앞으로의 다짐 이야기하기**
 -예절을 지키면 좋은 점을 이야기하기
 -주변에서 예절을 잘 지키는 아이를 칭찬해 주기
 -우리의 음식을 잘 먹기 위해서 관심을 가져보기
- **차시예고**
- ㉑ 다음 시간에는 전통식생활에 대해 알아보도록 하겠습니다. 이에 관련된 자료를 조사해오도록 합니다.

<표 IV-13> 교수·학습과정안 개요(10차시)

| | | | | | | | |
|-------------|---|---------|---------|--------|--------|-----|---|
| 주 제 | 전통 식생활 | | | 창의성 영역 | 창의적 능력 | 유창성 | |
| 학습 목표 | 전통 식생활에 대해 알고 가족과 함께 전통 음식을 만들며 전통 식생활 문화를 체험해본다. | | | | 독창성 | ● | |
| 녹색식생활 관련 영역 | 건강, 배려 | 차시 | 10 / 10 | | 융통성 | ● | |
| 수업 모형 | 창의적 문제해결수업모형 | 창의사고 기법 | PMI 기법 | | 창의적 성향 | 호기심 | ● |
| | | | | | 민감성 | ● | |
| | | | | | 집착력 | | |

교수·학습 활동

◆ 혼란 찾기

- **동기유발**
- ㉑ 사진에 나와 있는 음식은 무엇일까요?
 ㉓ 약과입니다.
 ㉒ 먹어본 경험이 있습니까?
 ㉓ 네, 있습니다.
 ㉒ 이런 전통 음식을 자주 먹습니까?
 ㉓ 가끔 먹습니다.

◆ 자료 찾기

● 정보의 종합

㉠ 여러분이 조사해온 전통 음식에 대하여 모둠원 친구들에게 이야기해봅시다. 발표할 때는 모둠원 친구들이 한명씩 돌아가며 나머지 모둠원들에게 발표하는 방법으로 하겠습니다.

◆ 문제 찾기

▣ 학습 문제 확인

- 전통 식생활에 대해 알고 가족과 함께 전통 음식을 만들며 전통 식생활 문화를 체험해보자.

㉠ 이번 시간에는 어떤 순서로 학습하게 될지 생각해 보겠습니다.

㉡ 이번 시간에 학습할 내용 및 순서를 생각한다.

활동1: 전통 간식 알기

활동2: 가족과 전통 음식 만들기

◆ 아이디어 찾기

● 전통 간식 알기

㉠ 우리나라 고유의 전통간식에는 어떤 것들이 있나요?

㉡ 정과, 약과, 강정, 다식, 엿

㉠ 정과는 무엇을 조려 만든 음식인가요?

㉡ 식물의 뿌리나 열매

㉠ 옛날의 과자의 모양은 어떠하였나요?

㉡ 새나 동물 모양, 물고기 모양

㉠ 강정을 만들 때 쓰이는 고물은 어떤 것이었나요?

㉡ 깨, 콩, 밤, 송화 가루 등

㉠ 엿을 만들기 위해 어떤 종류의 곡식을 사용하였나요?

㉡ 쌀, 찹쌀, 옥수수, 조 등

㉠ 이 음식들의 좋은 점은?

- ☑ 우리 몸에 좋습니다.
- ☐ 사람들이 자주 먹지 않는 이유는?
- ☑ 만드는데 시간과 힘이 많이 듭니다.
- **인스턴트 음식의 특징**
- ☐ 사람들이 자주 먹는 인스턴트식품은?
- ☑ 햄버거, 감자튀김, 피자, 라면, 핫도그 등
- ☐ 자주 먹는 이유는?
- ☑ 간단하고 편리하다.
- ☐ 인스턴트 음식을 자주 먹을 때 나쁜 점은?
- ☑ 몸에 안 좋은 첨가물이 많이 들어가 있습니다.

◆ **해결책 찾기**

● **요즈음의 과자와 비교해 보기(PMI 기법)**

- ☐ 우리들이 즐겨 먹는 과자는 어떤 것이 있습니까?
- ☑ 고깔콘, 콘칩, 썬칩, 초코송이, 웨하스 등
- ☐ 한과와 비교해 볼 때 다른 점은 무엇입니까?
- ☑ 주로 수입 밀가루로 만들어 졌습니다.
- ☑ 방부제가 들어있습니다
- ☑ 맛이 달고 색소가 들어 있습니다.
- ☑ 유통기한이 있습니다.
- ☐ 한과의 좋은 점은 무엇입니까?
- ☑ 좋은 원료를 사용하여 정성껏 만들어졌습니다.
- ☑ 방부처리가 되어있지 않고 인공 색소나 인공감미료를 쓰지 않아 인체에 무해합니다.
- ☐ 우리는 어떤 음식을 먹는 것이 좋을까요?
- ☑ 인공감미료나 설탕, 인공색소가 들어가지 않은 한과와 같은 음식입니다.

◆ **수용안 찾기**

● **가족과 전통 음식 만들기**

- ☐ 배워본 전통 음식 중에 가족과 만들 전통 음식을 정하여 사진으로 찍어 우리 학급 홈페이지에 올리고 보고서를 작성해 봅시다.

● 보고서 평가 관점 제시

㉠ 실습보고서에 필수적으로 들어가야 할 내용은 시간, 장소, 함께한 가족, 준비 단계, 조리단계, 뒷정리단계, 조리 및 식사를 한 소감 및 반성을 적으면 되겠습니다.

● 학습 내용 확인

㉠ 오늘 학습한 내용에 대하여 자신의 소감을 발표해 봅시다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

이 연구는 교육 현장에서 녹색식생활 지도를 위한 기초 자료를 제공하는 것을 목적으로 하고 있다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육의 주요 학습 영역 및 내용을 중심으로 프로그램을 개발하였다. 또한 이 프로그램이 적용될 수 있는 교수·학습 자료를 개발하는 것을 주요 내용으로 하였다. 본 연구에서 얻어진 결론은 다음과 같다.

첫째, 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램의 학습 영역은 세 가지로서 환경 친화적 식생활 실천, 건강한 한국형 식생활의 실천, 감사하고 배려하는 식생활의 실천이었다. 여기서 환경 친화적 식생활 실천을 위한 주요 내용은 총 6개로서 ‘친환경 농산물 먹기’, ‘식품표시 확인하기’ 등이었다. 건강한 한국형 식생활의 실천을 위한 주요 내용은 총 9개로서 ‘아침에 꼭 식사하기’, ‘편식하지 않고 골고루 먹기’, ‘식사와 간식을 적당하게 규칙적으로 먹기’ 등이었다. 감사하고 배려하는 식생활의 실천을 위한 주요 내용으로는 총 6개로서 ‘가족이 함께 즐기며 음식 만들기’, ‘길거리 음식 가려 먹기’ 등이었다.

둘째, 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램은 총 10차시로 개발되었으며 각 차시의 내용에는 친환경 농산물, 푸드 마일리지, 식품표시 확인하기 등의 주제가 포함되었다. 또한 창의적 사고 기법이 적용될 수 있도록 구안되었으며 각 차시별로 녹색식생활 관련영역(환경, 건강, 배려)이 표시되었다.

셋째, 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램을 위한 교수·학습과정안이 개발되었다. 이 교수·학습 자료에는 공통적으로 Treffinger의 창의적 문제해결수업모형에서 제안되고 있는 혼란 찾기, 자료 찾기, 문제 찾기, 아이디어 찾기, 해결책 찾기, 수용안 찾기의 6단계가 포함되었다.

2. 제언

본 연구의 결과와 관련하여 다음의 제언을 하고자 한다.

첫째, 이 연구를 통하여 개발된 창의적 문제해결수업모형을 적용한 녹색식생활교육 프로그램은 초등학교 중학년 이상의 창의적 체험활동 시간에 활용될 것을 목표로 하여 개발되었으므로, 초등학교 현장에서는 관련 활동 시간에 이 프로그램이 적극적으로 활용될 필요가 있다.

둘째, 본 프로그램의 현장 적용의 적합성과 타당성을 알아보기 위하여 학교 교육 현장에서 적용해보는 후속 연구가 필요하며, 이 프로그램에 대한 효과를 검증해보는 것 또한 필요하다.

셋째, 녹색식생활교육 프로그램은 교수·학습과정안 외에도 동영상, 사진, 멀티미디어 자료가 요구되므로 이에 대한 개발 노력을 계속할 필요가 있다.

참고문헌

- 교육인적자원부(2010). 2009 개정 교육과정에 따른 초중고 창의적 체험활동 교육과정해설.
- 김길훈. (2011). 체험마을 녹색식생활교육 실태분석. 용인대학교 대학원 석사학위논문.
- 김미영. (2003). Treffinger의 창의적 문제해결 수업모형을 실과교과에 적용하였을 때 아동의 창의성에 미치는 영향. 제주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영채. (1999). 창의적 문제해결. 교육과학사.
- 김지은, 정미경. (2002). 초등 실과 창의적 문제해결 수업이 아동의 사고력에 미치는 효과. 한국실과교육학회 학술대회논문집, 319-343.
- 김효심, 김수정. (2010). 녹색식생활교육에 관한 초등교사의 인식 조사. 교육과학연구학회지, 1(1), 8-24. 제주대학교.
- 김효심. (2011a). 제주지역 오색컬러푸드 농산물을 주제로 한 초등학교 조리실습 프로그램 개발에 관한 연구, 한국실과교육학회 2011년 하계학술대회 자료집, 87-110.
- 김효심. (2011b). 창의적 체험활동을 위한 초등학교 조리실습 프로그램 개발, 한국실과교육학회지, 24(4), 205-223.
- 농림수산식품부, 식생활교육국민네트워크. (2010). 환경, 건강, 배려를 실천하는 녹색식생활 지침서.
- 백자경. (2010). 식생활을 중심으로 한 녹색소비자교육이 초등학생의 환경 인식 및 태도에 미치는 영향 : 초등학교 5학년을 중심으로. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 신보라. (2011). 실천적 문제해결학습 모형을 적용한 초등 실과 녹색식생활 교수 학습 과정안 개발. 청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유영길, 최영복. (2009). 실과수업을 위한 창의성 프로그램의 개발 연구. 한국실과교육학회지, 15(3), 67-83.
- 이방자, 정미경, 전세경, 김영애. (2000). 창의성 계발을 위한 열린 실과 교수-학습 모형과 자료개발, 한국실과교육학회지, 13(1), 73-93.

- 임숙희. (1998). **교사주도. 학생주도 창의적 문제해결 수업이 학습자의 개념수준에 따라 독창성에 미치는 효과.** 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 전세경, 김현주, 김유정, 정경아, 이성숙, 윤지현, 지옥화, 김정원, 김영희, 최경은, 류상희, 이경애, 김효심. (2011). **건강·환경·배려의 녹색식생활교육.** 양서원.
- 정미경, 김유정. (2011). 초등학생을 위한 생활창의교실 프로그램 개발. **한국실과교육학회지**, 24(4), 187-204.
- 주수현. (2011). **초등학생의 녹색식생활 요구도 및 교육에 따른 효과판정.** 용인대학교 대학원 석사학위논문.
- 주예영. (2011). **중학교 기술·가정 교과에서의 녹색식생활교육 프로그램 개발 및 적용.** 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허윤영. (2010). **창의적 문제해결(CPS)을 활용한 디자인 수업방안 연구.** 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Isaksen, S. G., Treffinger, D. J. & Dorval, K. B. (1994). *Creative approaches to problem solving.* NY: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Koberg. Bagnal(1981). *The all new universal traveler.* Los Altos, California: Willan Kaufumann Inc.
- Osborn. (1963). *Applied imagination.* NY: Scribner's.
- Parnes. S. J. & Brunelle. E. A. (1967) *The literature of creativity journal or creative behavior.* 1(1). 52-109.

A B S T R A C T *

Developement of a Green Dietary Life Education Program for Elementary School Students Based on CPS Instructional Model

Kim, Su Jeong

Major in Elementary Practical Arts Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Kim, Hyo Shim

The purpose of this study was to develop a green dietary life education program and teaching materials for increasing elementary school students' understanding and interesting about green dietary life. To achieve the purpose of this study, some topics and contents in green dietary life education's elements were selected and a green dietary life education program and teaching materials by applying Treffinger's CPS(creative problem solving) instructional model was developed.

* A thesis submitted to the committee of Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education conferred in February, 2013.

The results of this study were as follows.

First, the 3 topics of a green dietary life education program based on CPS instructional model were eco-friendly dietary life practice(environment domain), healthy Korean dietary life practice(health domain), and dietary life practice of thanks and consideration(consideration domain).

Second, a green dietary life education program based on CPS instructional model was developed 10 class themes such as eco-friendly agricultural products, food mileage, and food labeling, etc..

Third, lesson plans for green dietary life education program based on CPS instructional model for students' creative thinking were developed using Treffinger's CPS techniques, which are brainstorming, mind mapping, six thinking hats, and PMI etc.

Key Words: A Green Dietary Life Education Program, CPS(Creativity Problem Solving) Instructional Model, Elementary Practical Arts Education