creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000238447

2009년 6월
교육학석사(무용교육)학위논문

자기주도적 학습능력 향상을 위한 초등체육수업의 개선연구

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 성 철

자기주도적 학습능력 향상을 위한 초등체육수업의 개선연구

A Study on Physical Education for Elementary Schools for Self-Directed Learning Ability

2009년 6월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 성 철

dCollection @ chosun

자기주도적 학습능력 향상을 위한 초등체육수업의 개선연구

지도교수 박 준 희

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위 청구논문으로 제출함.

2009년 6월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 성 철

dCollection @ chosun

김성철의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장	조선대학교 교수	임지형	인
심사위원	조선대학교 교수	김미숙	인
심사위원	조선대학교 교수	박준희	인

2009년 6월

조선대학교 교육대학원

dCollection @ chosun

<목 차>

ABSTRACT

Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구의 필요성 ····· 1

2. 연구의 목적 ····· 3

3. 용어의 정의 ····· 3

4. 연구의 제한점 ····· 4

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 5

1. 다중지능 학습 ····· 5

2. 다중지능 영역의 정의 ····· 9

3.다중지능 영역을 개발시키는 활동 ····· 17

Ⅲ. 연구방법 ····· 18

1. 연구 대상 ····· 18

2. 연구 도구 ····· 19

3. 자료의 처리 및 분석 ····· 20

dCollection @ chosun

Ⅳ. 연구결과 ····· 21
1. 초등학생 피실험자 4명의 다중지능 결과 ····· 21
2. 초등학생 피실험자의 다중지능 강점에 대한 트레이닝 방법 ····· 22
3. 성인 피실험자의 다중지능 결과 ····· 23

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 24
1. 결론 ····· 24
2. 제언 ····· 25
참고문헌 ····· 26
부록 (다중지능 검사지) ····· 28

dCollection @ chosun

<표 목 차>

<표 1> 조사 대상의 특성 ····· 19

<표 2> 성인 50명의 직업에 관한 적성도와 만족도 · 20

<표 3> 초등학생 피실험자의 다중지능 결과 ····· 21

<표 4> 초등학생 피실험자의 인터뷰 내용 ····· 21

<표 5> 다중지능 강점에 따른 트레이닝 방법 ····· 22

<표 6> 직업 적성이 맞다고 생각하는 성인
피실험자의 다중지능 프로필 ····· 23

<표 7> 다중지능 강점에 따른 트레이닝 방법후 결과25

dCollection @ chosun

ABSTRACT

A Study on Physical Education for Elementary Schools for Self-Directed Learning Ability

Sung-Chul, Kim
Advisor : Prof. Jun-Hee, Park
Major in Dance Education
Graduate School of Education, Chosun University

This study aims to overcome problems of current physical education using a multi-intelligence learning model according to features of each area. For the purpose, we analysed a curriculum that is fit for the 7th Curriculum and learners.

This study selected eight subjects for the study. They were two boy students, two girl students, two male adults and two female adults whose job satisfaction is high. We interviewed them with a multi-intelligence questionnaire developed by the Korea Leadership Center to identify whether they can confidently deal with some task through steady learning. Then this study was to find how to enhance learning ability of learners through various

Collection @ chosun

programs, development and application of teaching and learning data.

Though this study has a limitation that it is hard to apply the results for general physical education as the range of subjects is too narrow, it has a significant meaning in that it tried to properly use the multi-intelligence learning model according to features of physical education and applied it for better physical education of elementary school learners.

Collection @ chosun

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

제7차 체육과 교육 과정은 움직임 욕구의 실현 및 체육 문화의 계승, 발전이라는 내재적 가치와 체력 및 건강의 유지·증진, 정서의 순화, 사회성의 함양이라는 외재적 가치를 절충하여 궁극적으로 인간의 '삶의 질' 향상을 추구하는 교과의 성격을 가진다.

초등 체육 교과에서는 다양한 신체활동을 통하여 즐거움을 느끼고, 움직임 욕구의 충족을 통하여 자연스럽게 건강을 유지, 증진할 수 있는 관련 지식과 기능을 습득하며, 기초 운동 능력과 체력을 기름으로서 다음단계인 중등학교에서 강조될 스포츠 활동 중심의 교육내용을 학습할 수 있는 기반을 마련하게 하는데 있다. 또 , 운동에 즐겁고 적극적으로 참여하는 실질적 태도를 형성함으로써 평생체육으로서의 기초적 태도를 이룩하게 하여야 한다. (교육인적 자원부,초등학교 교육과정 해설 (Ⅴ)1999. P11-12)

이러한 중요성에 비추어 볼때, 체육교과 흥미도가 매우 높게 나타난다는 것은 다행스러운 일이나, 수업이 제대로 이루어지지 않는 교과이기도 하다. 초등학교 교사를 대상으로 한 연구 결과에 의하면, 81.85%의 교사가 1회 이상의 수업 결손을 하고 있는 것으로 나타났다. (윤만형 2002)

또한, 교육과정에 대한 수업 내용의 일치 여부도 '대체로 일치하지 않음'이 49.85% , '전혀 일치하지 않음'이 9.97% 로 나타난 것은 60% 의 수업이 교육과정과는 별개로 운영되고 있다는 안타까운 현실을 보여주고 있다. (윤만형 2002)

체육수업의 실행에 있어서도 미비한 환경적 요인만이 아닌 체육의 기본학습 훈

dCollection @ chosun

련이 전혀 되지 않은 71.4%, 약간 되어 있는 21.4%의 학생 들 에게 학습 목표의 달성은 큰 난관이 아닐 수 없다.

이런 요인들의 결과로, 신체, 힘, 공간 등 움직임에 관련된 요소를 폭 넓게 경험할 수 있고 도전감과 성취감을 경험할 수 있게 하며 자기 주도적 학습 능력과 창의력을 증진시킬 수 있는 다양한 활동으로 구성된 교과임에도 학교 현장에서 학년에 관계없이 학생들이 피구, 발야구 등 일부 게임 활동 위주로 이루어지고 제대로 된 교육 활동이 이루어지지 않는 실정이다.

종래의 학습 지도가 안고 있는 문제점을 개선하기 위하여 수많은 협동 학습 모형들이 연구 제시되었다.

이 가운데 개인 모두에게 과제가 주어져 책임감을 가지고 충실하게 학습할 수 있고, 협동심을 키우며, 누구나 가르치는 입장에 서게 되므로 자기 주도적 학습 능력 향상이 기대되는 다중지능 학습 모형을 각 영역의 특성에 맞게 활용하여 현 체육교육의 문제점을 극복해 보고자 한다.

따라서, 배움의 주체인 학생에게 제 7차 체육과 교육과정의 내용 영역의 특성에 맞는 지도를 위해 교육과정을 분석하고, 다중지능 학습 방법을 활용하여 다양한 프로그램 및 교수·학습 자료의 개발과 적용을 통하여 학생들의 학습능력을 신장시키는데 있다.

dCollection @ chosun

2. 연구의 목적

위와 같은 연구의 필요성에 비추어 볼 때 본 연구의 목적은

첫째, 학생 각자의 수준에 맞는 자기 주도적 학습 기초를 다지기 위해 다양한 사고 능력을 키울 수 있는 활동들을 계발·실천하며,

둘째, 개발된 자료를 이용하여 교수-학습 과정 안을 구안 · 적용하여 학생 스스로 다중지능 학습 방법을 통한 자기 주도적 학습 능력을 신장시킬 수 있도록 한다.

3. 용어의 정의

가 .다중지능

지능이 하나의 일반적 능력이 아니라 다양한 상황과 맥락 속에 나타나는 인간의 능력들을 지능의 개념에 포함 시킨 것을 의미하고 다중지능의 하위개념으로 음악적 지능, 신체-운동적 지능, 논리 수학적 지능, 공간적 지능, 언어족 지능, 대인 관계적 지능, 개인 내 지능이 포함되는 것으로 보았다. 그 외에도 자연적 지능과 실존 지능이 있으나 사물을 구분하는 환경적 지능을 사용하는 능력으로 위의 7가지 영역을 의미한다. (미국 하버드대학 교수 하워드 가드너 1943 ~ 현재)

나. 자기 주도적 학습

자기 주도적 학습이란 '타인의 도움을 받지 않고 개개인이 스스로의 학습요구를 진단하여 목표를 설정하고, 목표를 달성하기 위하여 필요한 인적, 물적 자원을 선택하며, 끝으로 학습의 성과를 과정 (Knowles 1975 : Brookfield 1986)으로 정의할 수 있다.

dCollection @ chosun

4. 연구의 제한점

가. 본 연구는 광주시 동구 S동에 위치한 S 초등학교의 13세 남·여 학생 각각 2명씩 총 4명을 연구대상으로 설정함으로써 다수의 학생보다는 일반화 시키는데 한계가 있을 것이다.

나. 일반인을 대상으로 한 표본조사 50명중 자기 직업 만족도 설문에서 자기 직업에 만족한 전문 직업을 가진 성인 4명을 대상으로 실시함으로써 일반화하는데 는 한계가 있을 것이다.

다. 본 연구에서는 다중지능 학습방법을 적용하여 단 기간 (8주)에 걸쳐 실시되었으므로 연구결과를 일반화 시키는 데는 제한이 있을 것이다.

dCollection @ chosun

Ⅱ. 이론적 배경

1. 다중지능 학습

"다중지능" 요즘 교육계, 출판계는 물론 학부모들 사이에서 화두가 된 단어이다. 다중지능이론은 이제는 너무나 유명해져버린 하워드 가드너 박사에 의하여 만들어진 이론이다.

하워드 가드너 박사와 연구팀들은 다양한 학생들을 대상으로 오랜 기간 관찰과 연구와 조사를 통하여, 일반적인 방법으로 측정할 수 없는 다양한 지능들(8가지 다중지능 : 대인관계지능, 자기이해지능, 공간지능, 논리수학지능, 신체운동지능, 음악지능, 언어지능, 자연탐구지능)이 있다는 것을 논문으로 발표하였으며, 현재 이 이론에 입각하여 미국에서는 여러 학교에서 다중지능교육을 실시하여 좋은 결과들을 거두고 있다. (2009 다중지능검사 - 무엇을 알아보는 검사인가요?)

다중지능이론에 근거하여 학생들에게 수업을 진행할 경우 학업성취도가 뛰어나며, 학습 참여도가 좋아지고, 평소에 별로 관심을 보이지 않던 과목에까지 좋은 학습효과가 나타나고 있다는 논문들이 발표되었다.

한국에도 서울대 문용린 교수를 필두로 많은 분들이 다중지능이론에 대한 연구를 해왔으며, 한국 교육 실정에 맞는 다중지능이론이 형성되어 가고 있다..

다중지능검사란 위에서 언급한 8가지 다중지능의 강약을 검사하는 것이다.

다중지능 검사 방법에는 여러 가지가 있지만, 우선 가장 보편적인 방법으로는 설문검사 방법이 있다.

dCollection @ chosun

설문검사의 장점은 누구나 언제 어디서나 검사할 수 있고, 비용도 들지 않지만 단점이 있다. (EBS 아이의 다중지능 2009)

검사 당일의 컨디션, 기분과 마음 상태, 스트레스 정도에 따라 검사 결과가 달라진다는 것이며, 무엇보다 영향을 주는 것은 검사 일에 즈음하여 알게 된 지식, 갖게 된 취미, 읽은 책, 본 영화나 TV 프로그램, 영향을 준 친구나 사람들 등 다양한 요소에 의하여 호불호가 상당히 가변적이라는 것이다. (2009 다중지능검사 - 무엇을 알아보는 검사인가요?)

그러나 설문검사의 최대의 장점은 비용이 들지 않으면서도 주기적인 검사를 통해 어느 지능이 얼마만큼 달라졌는지 알아볼 수 있다는 것이다.

다음으로 호평 받는 검사방법은 관찰검사법이다. (EBS 아이의 사생활 2009)

하워드 가드너 박사와 연구팀들은 학교에서 학생들을 대상으로 수업시간에 주의 깊은 관찰을 통하여, 각 학생들이 어느 수업에서 가장 활발한 참여를 보이는지, 시간이 지날수록 그 정도가 어떻게 달라지는지, 연관된 과제를 주었을 때 어떻게 수행하는지, 어느 수업 시간에 별로 관심을 보이지 않는지, 왜 관심을 보이지 않는지, 어떻게 극복하게 도와주었으며, 그러한 노력에 어떤 반응을 보였는지 등등 수없이 많은 항목들을 가지고 꾸준히 정기적으로 관찰하는 것이다. 그러면 다중지능의 여러 분야에 대한 강약을 평가할 수 있을 것이다.

이 방법의 장점은 전문가가 장기간에 걸쳐 일관된 양식에 따라 평가하므로 신뢰할 수 있으며, 발달 정도까지 파악할 수 있으며, 앞으로 방향제시까지 알 수 있다는 것이다.

하지만 이 검사방법에는 최대의 단점도 있다.

dCollection @ chosun

누가 가장 객관적인 평가를 할 것인가 하는 것이다. (2009 다중지능검사 - 무엇을 알아보는 검사인가요?)

장시간에 걸쳐 지속적인 관심을 기울이면서 강한 지능을 더 강하게도 해보고, 약한 지능은 보완하려는 노력을 기울여도 보고, 약한 지능을 발전시키고 보완하기 위하여 강한 지능을 보이는 수업시간에 약한 지능을 자연스레 연관시켜 학습을 시키며, 점차 그 강도를 높여서 꾸준하게 보완하도록 누가 도와줄 것인가?

과연 그 정도로 잘 훈련된 전문가가 얼마나 있는가? 하는 것이며, 모두 객관적인 평가가 가능한가? 하는 것이다.

다음으로 선천적인 다중지능을 검사하는 것이다.

사람은 누구나 부모로부터 다양한 것들을 물려받는다. 즉 유전적인 정보들을 가지고 태어나게 된다.

후천적인 학습에 의해서도 호불호가 달라지기도 하지만 후천적인 교육과 학습, 경험 그리고 인지에 중차대한 영향을 미치는 것은 선천성이라는 것이다. (EBS 아이의 사생활 2009)

예로 수학을 매우 잘하는 초등저학년 학생이 있다. 계산을 잘하고 계산하는 것을 좋아하고, 수와 관련된 게임을 잘 하는 학생의 경우, 어머니가 수학선생님이며 태교도 수학으로 하였는데 이 경우 수학을 잘하는 것은 선천성일까? 아니면 후천적 요인이 클까?

또 다른 예로 부모와 함께 피아노 연주회에 간 학생의 경우이다. 집에서 피아노를 접할 기회가 없었고, 피아노와 피아노 연주에 관심도 없었다. 그런데 음악회에서 이 학생은 매우 주의 깊이 경청하였고, 너무나 감동을 받은 나머지 심각한 얼굴로 아빠에게 이렇게 말하였다.

dCollection @ chosun

"아빠, 저 피아노 1대 사주시고, 피아노를 가르쳐 주세요, 물론 선생님은 저분으로요." 하면서 피아노 연주를 열정적으로 하는 피아니스트를 가리켰습니다.

결국 이 학생은 유명한 피아니스트가 되었습니다. 이 경우 이 학생이 음악회에서 감명을 받고 피아니스트가 되기로 한 것은 선천적인 요인이 클까? 후천적인 요인이 클까? (EBS 아이의 사생활 2009)

물론 누구나 후천적인 요인에 의해서도 감동을 받고, 후천적인 요인에 의하여 직업적성을 찾기도 한다. 그러나 다양한 연구논문과 조사 결과를 보면 선천적으로 타고난 적성을 기반으로 한 직업적성을 찾아 성공한 사람들이 직업적성 만족도에서 만족도가 높으며, 성공한 경우라는 것이다. (2009 다중지능검사 - 무엇을 알아보는 검사인가요?)

대표적인 예로 스티븐 스필버그, 윤무부 교수, 가수 윤하, 디자이너 이상봉, 박찬호, 타이거 우즈 등등 셀 수 없이 많은 스타들이 있다.

이들의 공통점은 모두 선천적인 적성을 직업적성으로 발전시켰다는 것이다. 아무도 선천성이 아닌 직업적성을 발전시키지 않았다는 것이다.

우리 모두가 타고난 선천성은 가장 이상적인 직업적성이자 가장 만족할 만한 직업적성이며, 평생을 기쁨과 만족을 가지고 해나갈 직업적성이라는 것이다. (EBS 다중지능 2009)

그러면 이러한 선천성에 기인한 선천적 직업적성 혹은 선천성에 기인한 다중지능검사는 어떻게 하는 것은 바로 지문으로 하는 검사이다.

지문으로 하는 다중지능검사는 유전적인 형질의 결과를 살펴보는 것이다. 부모로부터 물려받은 선천성을 지문이 대변하므로 지문을 통하여 8가지 다중지능에 대한 검사가 가능한 것이다.

dCollection @ chosun

지문으로 하는 다중지능검사는 설문 식 검사가 아니어서 언제, 어디서, 어떤 상황에서 검사하더라도 항상 정확한 검사가 가능하며, 선천적인 기질과 성격, 직업적성을 과학적으로 알 수 있다는 것이다. 단지 시간을 내어 지문을 검사하는 것만으로 선천성에 기인한 다중지능검사를 할 수 있다.

물론 중요한 것은 선천성은 30 ~ 40% 이며, 후천성은 60 ~ 70% 라는 것이다. 하지만 정말 중요한 것은 후천성도 선천성을 기반으로 하여 발전하고, 증가한다는 것이다.

선천성은 정말 중요한 지표가 된다고 말할 수 있다.

(2009 다중지능검사 - 무엇을 알아보는 검사인가요? (다중지능적성평가-다중지능검사)

2. 다중지능 영역의 정의

지능에 관한 초기 연구에서는 지능이 감각과 주의력과 같은 기본적인 능력으로 구성되어 있는 것으로 보고 사람의 감각기관을 정확하게 측정하려는 시도를 하던 중, 지능이란 그 보다는 더 복잡한 내적인 정신에 있다는 것을 발견하면서 IQ 라는 개념이 생기게 되었다. Alfred Binet 에 의해 최초로 제작된 이 지능 검사는 지능을 양적으로 측정하려고 한 시도에서 인간의 인지는 단선적이며.

인간의 지능은 하나의 지필 검사도구만으로 측정 가능한 것으로 정의되었다. 따라서 지능을 언어적 지능과 수학적 지능으로 구별된 개인의 일반적인 능력으로 평가하였다. (Armstrong, 1994)

비네가 처음 지능검사를 만든 이후 약 80여 년이 지난 1983년에, 하버

dCollection @ chosun

드대학교의 가드너 교수는 그의 저서 『정신의 구조: 다중지능 이론』(Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences) 라는 책을 통하여 새로운 접근을 시도하였다.

그는 기존의 문화가 지능을 너무 좁게 해석하고 있다고 전제하고, 책명에서 알 수 있듯이 일반 지능과 같은 단일한 능력이 아니라 다수의 능력이 인간의 지능을 구성하고 있으며, 이러한 능력들도 상대적 중요성은 동일하다고 가정하였다.

가드너는 IQ 점수가 함축하고 있는 의미보다 넓은 시각에서 인간의 잠재적 능력을 탐구하였다.

가드너는 지능을 "문화 속에서 가치가 부여된 문제를 해결하거나 결과물을 창출하는 능력 "(An intelligence is the ability to solve problems, or to create products, that are a valued within on-e or more cultural settings.) (Gardner, 1983/1993, pp. 60-61) 으로 정의하였다.

전통적인 IQ 개념은 학교 내에서 특별한 가치가 부여된 지식이나 기능에 초점이 맞추어져 있지만, 가드너의 정의는 이보다 훨씬 넓은 범위에 걸쳐있다. "결과물을 창출"한다는 것은 하얀 화판에다 사람의 감정을 자아내는 그림을 그리는 것도 될 수 있으며, 또는 어떤 집단이 어떤 문제에 대해 아무런 합의점을 찾아내지 못할 때 그 집단을 잘 이끌어 합의점에 도달하는 것도 된다.

"문제를 해결하거나 결과물을 창출 한다"는 것은 하나의 실용적인 접근으로서 실생활 상황에서 어떤 능력을 사용한다는 것에 초점이 맞추어져 있다. (Gardner, 1983/1993)

가드너가 처음 제시한 인간의 지능은 음악적 지능(musical intelligence),

dCollection @ chosun

신체-운동적 지능 (bodily-kinesthetic intelligence) 논리-수학적 지능 (logical-mathematical intelligence), 언어적 지능 (linguistic intelligence), 공간적 지능 (spatial intelligence), 대인관계 지능(interpersonal intelligence), 그리고, 자기이해 지능 (intrapersonal intelligence)이었다.
그리고 , 아직은 초기 단계에 있는 다중지능 이론이기에, 그 이외에 있을 수 있는 다른 지능을 결코 배제하지는 않았다.

최근에는 여덟 번째 지능인 자연탐구 지능 (naturalist intelligence)을 새롭게 목록에 첨가하였고, 아홉 번째인 실존적 지능(existential intelligence)을 제기하기도 했지만, 아직 널리 인정되지는 않았다.

지금까지 널리 알려진 여덟 가지 다중지능을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 음악적 지능에 대해서 가드너는 바이올린이스트 Yehudi Menuhin을 좋은 예로 들었다. Menuhin은 세 살 때, 그의 부모와 함께 미국 San Francisco Orchestra 음악회에 참석하였다.
Louis Persinger의 바이올린 소리에 감동되어, 그는 그의 생일 선물로 바이올린을 사줄 것과 Louis Persinger 를 자기 교사로 해달라고 부모를 졸랐다. 그는 둘 다 가질 수 있었고, 그가 열 살이 되던 해에 이미 국제적인 연주가가 되어 있었다.
Menuhin처럼 음악적 지능이 뛰어난 사람은 소리, 리듬, 진동과 같은 음의 세계에 민감하고, 사람의 목소리와 같은 언어적인 형태의 소리뿐만 아니라 비언어적 소리에도 예민하다.
예를 들어, 발자국 소리만으로도 누가 오고 있는지를 알아내는 사람은 음악적 지능이 높다고 하겠다. 또한 음악의 형태를 잘 감지하고, 음악적 유

dCollection @ chosun

형을 잘 구별할 뿐만 아니라 다른 음악 형태로 변형시키기도 한다.
이런 아이는 Menuhin처럼 악기 연주를 좋아하고 작곡하는 것을 좋아한다.
단순히 음악이나 리듬에만 국한되는 것이 아니고 소리의 전체를 다루기 때문에 청각-진동적인 지능 (auditory/vibrational intelligence)라고 부르기도 한다. (Gardner, 1983/1993)

둘째, 신체-운동학적 지능은 가드너의 지능들 중에서 가장 논란이 많이 되는 것으로서 사람마다 자신의 운동, 균형, 민첩성, 태도 등을 조절할 수 있는 능력을 가졌다고 본다.
농구선수 허재, 야구 선수 박찬호, 축구선수 황선홍 등과 같은 유명 운동선수들은 신체-운동적 지능에 강하고, 이러한 유명 운동선수들의 지능은 선수가 되기 이전부터 이미 나타났다고 가드너는 주장한다.
유명 운동선수들은 어떻게 몸을 움직여야 하고 어떻게 반사적인 행동을 해야 하는지에 대한 타고난 감각을 가졌다고 한다. (Gardner, 1983/1993)
신체-운동적(Bodily-Kinesthetic)이 높은 사람은 생각이나 느낌을 글이나 그림보다는 몸동작으로 표현하는 능력이 뛰어나다.
가수들이 노래할 때 병행하는 율동을 쉽게 따라하거나 레크리에이션 등에서 하는 무용, 연극 등을 잘한다. 또, 손으로 다루는 능력이 뛰어나 손재주가 있다는 말을 많이 듣는다.
자동차 운전은 물론 스케이트나 자전거를 다른 사람보다 쉽게 배워버린다든지 나무를 잘 타고 오르는 능력이 있다. 즉 몸의 균형 감각과 촉각이 다른 사람들에 배해 발달되어 있다. (다중지능적성평가-다중지능검사)

dCollection @ chosun

셋째, 논리-수학적 지능(Logical-Mathematical Intelligence)은 기존 지능의 핵심으로 간주되어왔고, 유럽 학자들은 인지적 능력으로서 가장 중요시하였다. 또, 다중지능 이론에서도 가장 중심에 위치한다 하겠다.

논리-수학적 지능은 논리적 문제나 방정식을 풀어 가는 정신적 과정에 관한 능력으로 때에 따라서는 언어 사용이 요구되지 않는 지능이다.

논리-수학적 지능이 높은 사람은 논리적 과정에 대한 문제들을 보통 사람들보다 훨씬 빠른 속도로 해결하는 능력을 갖고 있다.

추론을 잘 이끌어 내며, 문제파악을 주먹구구식이 아닌 체계적이고 과학적인 방법을 동원한다. 숫자에 강하고, 차량번호나 전화번호 등도 남들에 비해 잘 기억하는 경우가 많다. (Gardner, 1983/1993)

넷째, 언어적 지능(Linguistic Intelligence)은 단어의 소리, 리듬, 의미에 대한 감수성이나 언어의 다른 기능에 대한 민감성 등과 관련된 능력이다. 오래 전부터 사람들은 언어와 두뇌와의 관계에 대해 관심을 가져왔다. 어떤 사람의 두뇌에 브로카의 영역(Broca's Area)이라고 부르는 부분이 손상되면, 비록 그 사람의 단어나 문장 인식의 능력은 그대로 남아있다 할지라도 자신을 표현하는데 있어서 문법적으로 정확한 문장을 만드는데 어려움을 겪는 것으로 알려졌다. 가드너는 유아나 청각 장애자들도 자기 나름대로의 독특한 언어를 개발하기 시작한다고 말하고 있다. (Gardner, 1983/1993)

언어적 지능이 높은 사람은 토론 학습 시간에 두각을 나타내며, 유머나 말 잇기 게임, 낱말 맞추기 등을 잘한다. 다양한 단어를 잘 활용하여 말을 잘하는 달변가가 많으며, 똑 같은 글을 써도 심금을 울리기도 하고, 웃음을 자아내게도 한다. (Armstrong, 1994)

dCollection @ chosun

다섯째, 공간적 지능(Spatial Intelligence)은 시공간적 세계를 정확하게 인지하는 능력과 건축가, 미술가, 발명가 등과 같이 3차원의 세계를 잘 변형시키는 능력이다. 공간적 지능은 색깔, 선, 모양, 형태, 공간, 그리고 이런 요소들 사이의 관계에 대한 민감성과 관련 있다. 신경과학에 의하면, 인간 두뇌의 우측반구가 공간적 지능에 관련되어 있으며, 공간적 지능은 시각 능력과 관계가 깊은 것으로 알려졌다.

공간적 지능이 높은 사람은 밤하늘의 별을 보고 방향을 잘 찾아내며, 처음 방문한 곳도 다시 찾아가는 데 별 어려움을 느끼지 않고 잘 찾아간다. 또, 시공간적 아이디어들을 도표, 지도, 그림 등으로 잘 나타내고, 시각적으로 표현하는 디자인, 그림 그리기, 만들기 등을 좋아한다.

(Gardner, 1983/1993)

여섯째, 대인관계 지능(Interpersonal Intelligence)은 다른 사람들과 교류하고, 이해하며, 그들의 행동을 해석하는 능력이다. 다른 사람들의 기분, 감정, 의향, 동기 등을 인식하고 구분할 수 있는 능력과 얼굴 표정, 음성, 몸짓 등에 대한 감수성, 대인관계에서 나타나는 여러 가지 다양한 힌트, 신호, 단서, 암시 등을 변별하는 역량, 또 이들에 효율적으로 대처하는 능력이다.

대인관계 지능이 뛰어난 사람은 친구들을 많이 사귀고, 교우도(socio-gram)에서 중앙에 위치한다. 유능한 정치인, 지도자, 또는 성직자들은 대인관계 지능이 우수한 사람들이 많다. (Armstrong, 1994)

일곱째, 자기이해 지능 (Intrapersonal Intelligence) 은 대인관계 지능과 유사한 특성을 지녔으며, 자기 자신을 이해하고, 느낄 수 있는 인지적 능

dCollection @ chosun

력을 말한다. 자신이 누구인가?, 자신은 어떤 감정을 가졌는가?, 왜 이렇게 행동하는가? 등과 같은 자기 존재에 대해 이해하는 것이다.

화를 내거나 기쁨을 표현하는 무형의 것이 있는가 하면, 시나 그림으로 표현하는 유형의 것들과 같은 어떤 형태로 나타나지 않은 한 자기이해 지능은 인식하기가 힘들다.

자기이해 지능이 높은 사람은 자기 존중감, 자기 향상(self-enhancement), 자기가 처한 문제를 해결하기 위해 사용할 수 있는 성격이 강하다.

하지만, 자기이해 기능이 낮은 사람들은 (예를 들어, 자폐증을 가진 사람들처럼) 자신을 주변 환경으로부터 독립된 존재로서 인식하는데 어려움을 겪는다. (Armstrong, 1994)

여덟째, 자연탐구 지능(Naturalist Intelligence)은 다중지능 이론의 목록에서 가장 최근에 올라온 것으로, 자연 현상에 대한 유형을 규정하고 분류하는 능력을 말한다. 원시 사회에서는 어떤 식물이나 동물이 먹을 수 있는지를 그들의 자연탐구 지능에 의존하여 알아냈다. 현대 사회에서는 기후 형태의 변화에 대한 감수성과 같은 것을 자연탐구 능력을 잘 나타내주고 있다.

자연탐구 지능이 높은 사람은 영화에 나오는 타잔처럼 자연 친화적이고, 동물이나 식물 채집을 좋아하며, 이를 구별하고 분류하는 능력이 높다. 산에 가더라도 나뭇잎의 모양이나, 크기, 지형 등에 관심이 많고, 이들을 종류대로 잘 분류하기도 한다.

가드너는 위에서 제시한 여덟 가지와 실존적 지능 외에도 많은 지능이 있을 수 있다고 주장하였다. 새롭게 제기될 수 있는 지능들을 살펴보면 (Armstrong, 1994)

dCollection @ chosun

영성(靈性; spirituality)

도덕적 감수성(moral sensibility)

성적 관심(sexuality)

유머(humor)

직관(intuition)

창의성(creativity)

요리능력(culinary (cooking) ability)

후각능력(olfactory perception (sense of smell))

타 지능을 종합하는 능력 (an ability to synthesize the other intelligences) 등이다

dCollection @ chosun

3. 다중지능 영역을 계발시키는 활동

지 능	활 동	대표적 직업
언어적 지능	공식연설, 일기, 창작, 언쟁, 임기응변, 유머 및 농담, 이야기 만들기	연설가, 이야기꾼, 정치가, 시인, 극작가, 편집자, 기자
논리 수학적 지능	추상적 공식, 도표 구조화, 수열, 계산법, 부호해독, 삼단논법, 문제해결	수학자, 회계사, 통계전문가, 과학자, 컴퓨터 프로그래머, 논리학자
공간적 지능	항해, 지도제작, 체스게임, 상상력, 색채배합, 패턴, 디자인, 그림, 데생, 인지도, 조각, 사진	안내자, 정찰병, 사냥꾼, 건축가, 실내장식가, 발명가, 예술가
신체 운동적 지능	민속 창작춤, 역할극, 제스츄어, 드라마,무술, 운동, 무언극, 스포츠	배우, 무언극 배우, 경기자, 무용가, 공예가, 조각가, 기계공, 외과의사
음악적 지능	리듬패턴, 보컬 사운드, 작곡 및 편곡,배경을 선정, 악기연주, 노래, 공연	음악 비평가, 작곡가, 연주가, 악기제작자
대인관계 지능	피드백 주고받기, 타인의 감정에 대한 이해, 협력 학습전략, 일대일 대면, 공감, 분업,	카운슬러, 교사. 심리치료사, 정치가,종교지도자, 세일즈맨
자기이해 지능	반성적 사고, 메타인지기술, 사고전략, 정신집중 기술, 고도의 추론	철학자, 신학자, 소설가, 심리학자
자연탐구 지능	관찰, 견학, 소풍 여행, 하이킹, 자연보호 모험심 기르기, 동물 기르기	식물학자, 과학자, 정원사, 수의사, 해양학자,공원관리자, 도보여행자,지질학자,동물원 관리자

dCollection @ chosun

Ⅲ. 연구방법

본 연구는 초등학교 학생을 대상으로 다중지능 교수법을 이용하여 이들 간에 차이를 조사하였다. 이러한 목적을 달성하기 위해 초등학교 학생의 개개인이 선택한 관심도와 만족도는 객관적으로 평가가 가능해야 하기 때문에 문항에 따라 본 연구의 목적을 위하여 다중지능 문항지를 이용하여 통계처리방법으로 처리하였다.

1. 연구 대상

본 연구는 초등학교 학생들이 수업에 대해 관심도와 만족도를 얼마나 생각하고 있는지를 알아보기 위해 2009 년도 현재 G광역시에 S동에 소재하고 있는 초등학교 남녀학생 각각 4명을 선정하여 이 학생들을 대상으로 다중지능 검사를 하였다. 그리고 , 직업을 가지고 있는 성인 4명을 대상으로 다중지능 검사를 하였고, 이를 비교 분석 하였다.

다중지능 강점지능을 이용해 약점을 보완해 나간다는 게 최종목표이다. 그리고 , 성인 50명을 무작위로 자기 직업에 적성과 만족도를 조사 하였다.

dCollection @ chosun

<표1> 조사 대상의 특성

특성	구분	장래소망	단점
초등학생	남 A	축구선수	산만하고 어수선함
	남 B	음악가	묻는 의도파악 떨어짐
	여 A	요리사	너무 조용함 친구관계 부족
	여 B	연예인	다른 사람 배려가 너무 커 자기관리가 안됨
특성	**구분**	**직업**	**단점**
직업 적성이 맞다 고 생각하는 성 인	남 A	건축가	체육을 못함
	남 B	레지던트 의사	이름을 잘 기억 못함
	여 A	연주가	어휘력이 떨어짐
	여 B	무용수	순서외우기가 어려움

2. 연구 도구

본 연구의 내용을 조사하고 분석하기 위하여 사용될 도구는 다중지능 문항을 검사하여 본 연구의 목적에 맞게 수정 보완한다. 또한 성인 50명을 무작위로 자기 직업 과 적성도 를 조사하였다.

2009년 2월 20일 ~ 30일

본 연구에서 이용된 다중지능 문항지의 타당도(construct validity)를 검증하기 위하여 EBS 주관에 이루어진 한국 리더쉽 센터의 다중지능 문항지 와 채점표를 사용하였다

아래의 표는 성인 50명의 직업 과 적성도의 설문지에 관한 결과표이다.

dCollection @ chosun

이 중 자기 직업에 적성이 맞다 고 생각하는 특정인 4명을 다중지능 검사를 하여 비교 분석 하였다.

<표2> 성인 50명의 직업에 관한 적성도와 만족도

질문1. 직업과 적성이 맞다고 생각하는가?	
그렇다 44%	그렇지 않다 56%
질문2. 직업을 바꿔볼 생각을 해봤는가?	
그렇다 58%	그렇지 않다 42%

3. 자료의 처리 및 분석

본 연구의 조사절차는 먼저 구체적인 연구절차 계획을 설계한 다음, 본 연구의 목적에 맞도록 다중지능 검사를 하였다. 조사는 본 연구자가 표본으로 추출된 초등학생과 전문 직업을 가진 성인 4명에게 본 연구의 목적을 위해 다중지능 검사를 하였고 인터뷰를 하였다. 그리고 , 주변 인물들과 본인에게 자신의 단점을 인터뷰 하였다.

다중지능 문항지 는 한국 리더쉽 센터의 다중지능 문항지 와 채점표를 사용 하였다.

dCollection @ chosun

Ⅳ. 연구결과

피 실험자의 다중지능 검사결과는 다음과 같다.

1. 초등학생 피 실험자 4명의 다중지능 결과

<표3> 초등학생 피 실험자의 다중지능 결과

특성	구분	장래소망	단점	다중지능 강점	다중지능 단점
초등학생	남 A	축구선수	산만하고 어수선함	신체운동지능	공간지능
	남 B	음악가	묻는 의도파악 떨어짐	음악지능, 자연친화지능	언어지능
	여 A	요리사	너무 조용함 친구관계 부족	공간지능	대인관계 지능
	여 B	연예인	다른 사람 배려가 너무 커 자기관리가 안됨	대인관계지능	자기이해 지능

<표4> 초등학생 피 실험자의 인터뷰 내용

특성	구분	인터뷰 내용
초등학생	남 A	그림은 잘 그리기가 어려워요
	남 B	저는 애들 말을 잘 이해를 못해서 애들과 잘 안 어울려요
	여 A	친구를 잘 사귀었으면 해요
	여 B	친구를 도와 주는게 재미있고 심부름이 재미 있어요

인터뷰 내용과 초등학생 피 실험자 각각의 다중지능 단점이 비슷하다는 통계가 나왔다.

dCollection @ chosun

2. 초등학생 피실험자의 다중지능 강점에 대한 트레이닝 방법

<표5> 다중지능 강점에 따른 트레이닝 방법

특성	구분	트레이닝 방법
초등학생	남 A	좋아하는 축구를 이용해 사물 꾸미기
	남 B	노랫말 바꿔부르기와 강아지에게 대화하기
	여 A	박물관에 가서 사람들과 접촉하기
	여 B	해야 할일과 하고 싶은 일을 분리하여 하고싶은일 적기

남A는 신체운동지능이 강점인 방면 사물을 구성하고 기획하는 공간지능이 낮게 나왔다.

좋아하는 축구를 이용하여 무언가를 만들기를 트레이닝 방법으로 선택했다.

남B는 언어지능이 약점이었다. 음악지능이 높은 강점을 이용해 노랫말 바꿔 부르기를 하여 자신의 어휘력을 높이도록 하였고 , 자연친화적 지능이 강한 점을 이용해 자신이 좋아하는 강아지와 이야기 하도록 하여 이 과정을 통해 말문을 트이게 하는 방법을 선택했다.

여A는 공간지능이 높아 사물의 배치나 색감에 민감한 지능임으로 박물관이 잘 맞기에 거기에 가서 다른 사람과 접촉을 이루어지게 하는 방법을 선택했다.

여B는 자신이 해야 할일과 하고 싶은 일을 구별 못한다는 결과가 나와 해야 할 일과 하고 싶은 일을 비교하여 종이에 적어서 실천하기를 선택했다.

dCollection @ chosun

3. 성인 피실험자의 다중지능 결과

<표6> 직업적성이 맞다 고 생각하는 성인 4명의 피 실험자의 다중지능 프로필

특성	구분	장래소망	단점	가장높은 다중지능	그다음 높은 다중지능
직업적성이 맞다고 생각하는 성인	남 A	건축가	체육을 못함	공간지능	언어지능 자기이해지능
	남 B	레지던트 의사	이름을 정확히 기억 못함	논리수학지능	자연친화지능 자기이해지능
	여 A	연주가	어휘력이 떨어짐	음악지능	언어지능 자기이해지능
	여 B	무용수	순서외우기가 어려움	신체운동지능	대인관계지능 자기이해지능

직업 적성이 맞다 고 생각하는 피 실험자 4명의 다중지능 결과를 분석하니 상위 3가지의 강점이 가장 효과적으로 조합된 곳 바로 그곳이 자기 직업에 만족을 할 수 있다는 결론을 얻게 되었다.

그리고 , 상위 강점 3가지 중에 모두 자기이해지능 즉 자기성찰 능력이 들어있다는 점을 알 수 있다.

자기이해기능이 있으므로 서 자기의 직업에 대한 만족도가 높고 만족한다는 걸 알 수 있다.

dCollection @ chosun

Ⅴ. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구를 통하여 학생들의 관심도와 만족도 간의 상관관계를 알아보고 앞으로 자기 발달 방향 및 개선안을 제시하여 자기교육 발전을 위한 기초 자료를 제시하고자 하였다.

본 연구통계의 결과를 보면 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 자기 자신을 다지는 성격이 강한 사람이 자기 직업에 만족을 느낀다는 결론을 얻게 되었다.

예를 들어 운동을 하는 사람 중에서도 운동이 재밌어서 하기만 하는데 가끔씩 은 내가 왜 이 운동을 해야 하는가? 이런 생각을 가져 자기가 운동을 해야 하는 이유를 더 굳건한 토대를 가지고 있을 것이다.

즉 자기이해지능, 자기성찰 지능이 든든한 사람이 무엇을 하던지 간에 훨씬 더 일관되게 지속적으로 심각하게 자기 일에 몰두 하게 될 수 있다는 결론이 나왔다.

둘째, 다중지능 검사 후 초등학생 실험자와 성인 실험자의 높은 강점 지능을 비교 분석 했을 경우

성인의 경우 3가지 지능이 높게 나왔는데 성장기인 초등학생 실험자에게는 대부분 2가지 지능이 높게 나왔다.

초등학생 실험자의 경우 성장기여서 인내심이 부족하여 트레이닝을 끝까지 하려고 하지 않았지만 인내심을 가지고 트레이닝을 계속하게 하였다.

결과는 아래 표와 같이 나타나게 되었다.

dCollection @ chosun

<표7> 다중지능 강점에 따른 트레이닝 방법 후 결과

특성	구분	다중지능 강점	다중지능 단점	트레이닝 후 높아진 지능	습득
초등학생	남 A	신체운동지능	공간지능	공간지능 강화	사진촬영
	남 B	음악지능, 자연친화지능	언어지능	언어지능 강화	강아지를 주인공로 소설쓰기
	여 A	공간지능	대인관계 지능	대인관계지능 강화	퍼즐, 꾸미기
	여 B	대인관계지능	자기이해 지능	자기이해기능 강화	가족회의 주도

남A는 사진을 촬영함으로서 공간에 대한 이해력이 강화되었다.

남B는 일기와 소설을 쓰게 되어 표현 단어와 단어 량이 많이 늘어나게 되었다.

여A는 공공장소에서 사람을 접하게 됨 내성적 성격이 조금은 외성 적으로 변화 되었다.

여B는 자신의 감정과 생각을 많이 표현 하게 되어 해야 할 일과 하고 싶은일을 분리하게 되었다.

2. 제언

첫째, 본 연구는 초등학생 4명과 성인4명으로 조사를 하였지만 좀 더 광범위한 범위로 조사를 한다면 더욱 많은 연구결과를 얻을 수 있을 것으로 기대된다.

둘째, 현재 다중지능 검사와 아이큐 검사와의 논란과 선천적 지능의 논란으로 좀 더 많은 연구자들이 생기기를 바란다.

셋째, 학교에서 자기발전을 위해 교사의 교육적 전문성이 교육 목표에 뒷받침 될 수 있어야 하고 창의적인 교육방법이 필요할 것이다.

dCollection @ chosun

< 참 고 문 헌 >

<단행본>

교육인적자원부. 초등학교 교육과정 해설 5 , 1999.

Gardner, Howard. 다중지능 : 인간 지능의 새로운 이해 (서울 : 김영사 , 2001.).

Gardner, Howard. 다중지능의 이론과 실제 2001

Campbell, Linda,, 1948-, Campbell, Bruce, Dickinson, Dee. 다중지능과 교수-학습』(서울 : 시그마프레스, 2006.).

<연구논문>

경남다중지능연구회 "다중지능(Multiple intelligences)이론을 적용한 교수-학습 방법 2003

장영숙 노운서 . 아버지의 학력, 자녀양육에 대한 부부 일치도 지각 및 다중지능과 유아의 다중지능과의 관계 연구 2004

차경희. 다중지능 이론에 근거한 지능 프로파일의 교육적 가능성 탐색, 2007.

현동걸 . "다중지능 이론에 근거한 과학 공작학습을 통한 창의력 신장의 모색, 1999

서경화. 다중지능이론에 기초한 교육과정 통합 프로그램의 개발과 효과 , 2002

교육인적자원부. 초등학교 교육과정 해설 5 , 1999.

이지영. 다중지능이론에 기초한 사회과 학습 방법 탐색 : 대인관계 지능 신장을 위한 교수·학습 과정 구안 , 부산교육대학교 교육대학원 : 초등사회교육전공, 2005.

dCollection @ chosun

김순미, 초등학생의 진로의식성숙과 다중지능과의 관계 분석 , 영남대학교 대학원 : 교육학전공, 2003. 8

김명희 ,정태희 . 미국의 다중지능 , 열린 교회학지 1997

김태희 , 다중지능 이론을 기반으로 한 초등체육과 보건 수업의 설계 및 효과 , 서울교육대학교 교육대학원 : 초등체육교육전공, 2006.8

dCollection @ chosun

< 부 록 >

(아래 : 다중지능검사, 출처 : 한국리더십센터)

다중지능 검사
각 문항을 읽고 해당 번호를 맨 아래 답안지에 표시하세요.
(1. 전혀 그렇지 않다 / 2. 별로 그렇지 않다 / 3. 보통이다 / 4. 대체로 그렇다 / 5. 매우 그렇다)

1. 취미 생활로 악기 연주나 음악 감상을 즐긴다.
2. 운동 경기를 보면 운동선수들의 장단점을 잘 집어낸다.
3. 어떤 일이든 실험하고 검증하는 것을 좋아한다.
4. 손으로 물건을 만들고, 그림을 그리는 것을 좋아한다.
5. 다른 사람보다 어휘력이 풍부한 편이다.
6. 친구나 가족들의 고민거리를 들어 주거나 해결하는 것을 좋아하다.
7. 나 자신을 되돌아보고, 앞으로의 생활을 계획하는 것을 좋아한다.
8. 자동차에 관심이 많고, 각각의 공통점과 차이점을 알고 있다.
9. 악보를 보면 그 곡의 멜로디를 어느 정도 알 수 있다.
10. 평소에 몸을 움직이며 활동하는 것을 좋아한다.
11. 학교 다닐 때 수학이나 과학과목을 좋아했다.
12. 어림짐작으로도 길이나 넓이를 비교적 잘 알아맞힌다.
13. 글이나 문서를 읽을 때 문법적으로 어색한 문장을 잘 찾아낸다.
14. 직장 내 성희롱이 왜 발생하고 어떻게 해결하면 좋을지 알고 있다.
15. 나의 건강 상태나 기분, 컨디션을 정확히 파악할 수 없다.
16. 옷이나 가방을 보면 어떤 브랜드인지 바로 알아맞힐 수 있다.
17. 다른 사람의 연주나 노래를 들으면 어떤 점이 부족한지 알 수 있다.
18. 어떤 운동이라도 한두 번 해보면 잘 할 수 있다.
19. 다른 사람의 말 속에서 비논리적인 점을 잘 찾아낸다.
20. 다른 사람의 그림을 보고 평가를 잘 할 수 있다.
21. 나의 어렸을 때 꿈은 작가나 아나운서였다.
22. 다른 사람들로부터 다정다감하다는 소리를 자주 듣는다.
23. 내 생각이나 감정을 상황에 맞게 잘 통제하고 조절한다.

dCollection @ chosun

24. 동물이나 식물에 관하여 많은 정보를 알고 있다.
25. 다른 사람과 노래할 때 화음을 잘 넣는다.
26. 운동을 잘한다는 말을 자주 듣는다.
27. 회사 생활에서 발생하는 문제를 해결하는 절차와 방법을 잘 알고 있다.
28. 내 방이나 사무실을 꾸밀 때, 어떤 재료를 사용해야 하고 어떻게 배치해야 할 지 잘 알아낸다.
29. 글을 조리 있고 설득력 있게 쓴다는 말을 자주 듣는다.
30. 직장 동료나 상사의 기분을 잘 파악하고 적절하게 대처한다.
31. 평소에 내 능력이나 재능을 계발하기 위해 노력하고 있다.
32. 동물이나 식물을 좋아하고 잘 돌본다.
33. 악기를 연주할 때 곡의 음정, 리듬, 빠르기, 분위기를 정확하게 표현 한다.
34. 뜨개질이나 조각, 조립과 같이 섬세한 손놀림이 필요한 활동을 잘 할 수 있다.
35. 물건의 가격이나 은행 이자 등을 잘 계산한다.
36. 다른 사람으로부터 그림 그리기나 만들기를 잘한다고 칭찬 받은 적이 있다.
37. 책이나 신문의 사설을 읽을 때 그 내용을 잘 이해한다.
38. 가족이나 직장 동료, 상사 등 누구와도 잘 지내는 편이다.
39. 내 일정을 다이어리에 정리하는 등 규칙적인 생활을 위해 노력한다.
40. 나는 현재 동식물과 관련된 직업에 종사하고 있다.
41. 어떤 악기라도 연주법을 비교적 쉽게 배운다.
42. 개그맨이나 탤런트, 주변 사람들의 행동을 잘 흉내 낼 수 있다.
43. 어떤 것을 암기할 때 무작정 외우기보다는 논리적으로 이해하여 암기하곤 한다.
44. 새로운 지식을 습득할 때 그림이나 개념 지도를 그려 가며 외운다.
45. 학교 다닐 때 국어 시간이나 글쓰기 시간을 좋아했다.
46. 내가 속한 집단에서 내가 해야 할 일을 잘 찾아서 수행한다.
47. 어떤 일에 실패했을 때 그 원인을 철저히 분석해서,
다음에는 그런 일이 생기지 않도록 노력한다.
48. 동식물이나 특정 사물이 갖는 특징을 분석하는 것을 좋아한다.
49. 빈칸을 주고 어떤 곡을 채워 보라고 하면 박자와 전체 곡의 분위

dCollection @ chosun

기에 맞게 채울 수 있다.

50. 연기나 춤으로 내가 전하고자 하는 것을 잘 표현할 수 있다.
51. 어떤 문제가 생기면 성급하게 결론을 내리기보다는 여러 가지로 그 원인을 밝히려고 한다.
52. 고장 난 기계나 물건을 잘 고친다.
53. 다른 사람이 하는 말의 핵심을 잘 파악한다.
54. 다른 사람들 앞에서 프리젠테이션 이나 연설을 잘한다.
55. 앞으로 어떻게 성공해야 할지에 대해 뚜렷한 신념을 가지고 있다.
56. 환경 문제를 해결할 수 있는 방법들을 많이 알고 있다.

A	B	C	D	E	F	G	H
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56

dCollection @ chosun

<평가>

답안의 번호가 1인 경우는 1점, 2는 2점, 3은 3점, 4는 4점, 5는 5점을 준다.

표의 세로 항목별로 점수 합계를 낸다.

세로 항목별로 점수를 다음 공식에 넣어 100점 만점으로 환산하다.

(총점-7)/7*25 = 각 지능의 점수

각각의 세로 항목에 해당하는 지능

A: 음악지능 B: 신체운동지능

C: 논리수학지능 D: 공간지능

E: 언어지능 F: 인간친화지능

G: 자기성찰지능 H: 자연친화지능

dCollection @ chosun

저작물 이용 허락서

학 과	무용교육전공	학 번	20068260	과 정	석사
성 명	한글: 김 성 철 영문 : kim sung-chul				
주 소	광주광역시 광산구 쌍암동 688-4				
연락처	E-MAIL : k03808@naver.com				
논문제목	한글 :자기주도적 학습능력 향상을 위한 초등체육수업의 개선연구 영문 : A Study on Physical Education for Elementary Schools for Self-Directed Learning Ability				

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집・형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포・전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사 시가없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송・출력을 허락함.

동의여부 : 동의( ) 조건부 동의( ) 반대(O)

2009년 6월

저작자: 김 성 철 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하

dCollection @ chosun