

석사학위논문

창작게임수업모형의 중학교  
체육수업에의 적용가능성 탐색



제주대학교 교육대학원

체육교육전공

오 동 준


2005년 2월

# 창작게임수업모형의 중학교 체육수업에의 적용가능성 탐색

지도교수 : 오 만 원

이 논문을 교육학석사학위논문으로 제출함.

2004년 11월 일

 제주대학교 중앙도서관  
제주대학교 교육대학원 체육교육전공

제 출 자 오 동 준

오 동 준의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

2005년 2월 일

심 사 위 원 장 \_\_\_\_\_

심 사 위 원 \_\_\_\_\_

심 사 위 원 \_\_\_\_\_

## <국문초록>

# 창작게임수업모형의 중학교체육수업에의 적용가능성 탐색

오 동 준

제주대학교 교육대학원 체육교육전공

지도교수 오 만 원

본 연구는 체육수업의 한가지 방안으로 창작게임수업모형을 중학교 체육수업에 적용해 보고 어떠한 효과가 나타나는지 알아봄으로써 그 적용 가능성을 탐색하는데 제주 남제주군에 위치한 S중학교 1학년 혼성 2개 학급 60명(남 31명, 여 29명)을 대상으로 약 5주간(13차시)에 걸쳐 수업을 실시하여, 수업관찰일지, 수업반성일지, 심층면담, 설문조사 등의 방법을 이용하여 자료를 수집하였으며, 수집된 자료는 사례기록분석과 귀납적 범주분석 방법으로 분석하였고, 구성원간 검토와 동료간 협의 그리고 다각도 분석법을 통해 자료의 진실성을 확보하였다.

본 연구결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 창작게임수업모형을 적용한 결과 학생들의 참여도, 흥미도, 자부심으로 범주화할 수 있었다.

참여도 면에서는 창작게임수업 전에는 소극적이고 늘 따분해 하던 학생들이 직접 게임을 구상, 창작, 발표 및 평가, 역할놀이, 소감문 쓰기, 완성한 창작게임 1개를 선정하여 운동장에서 체험하는 창작게임수업은 선생님들께서 가르쳐만 주는 수업이 아닌 우리가 이끌어 가는 수업이라서 아주 좋았고, 지금까지 수업에서 경험할 수 없었던 것을 체험하게 해 주어 체육수업에 대한 고정관념을 깨는 계기가 되었다. 그리고 특이한 수업이어서 그런지 수업을 하면 할 수록 그 매력에 흠뻑 빠지게 되었고, 사람의 태도 또한 바꿀 수 있는 수업으로 인식하고 있었다.

흥미도 면에서는 학생들의 직접 게임을 구상하고, 창작한 게임을 운동장에서 체험해보는 것은 정말 재미있고 신나는 일이었으며, 또한 가슴 설레어 시간가는 줄 모르게 수업을 계속할 수 있어서 너무나도 유익하고 좋은 수업으로 이러한 경험은 영원히 내 마음 속의 앨범처럼 아름다운 추억으로 남아있다.

창작게임수업에 참여한 학생들의 자부심은 정말 대단하였다. 창작게임수업을 체험할 수 있었던 것은 자랑스럽고 자부심을 느낄 수 있는 일이었으며, “초등학교 때부터 창작게임수업을 했으면 더욱 더 자부심을 갖고 수업에 참여했을 텐데” 하는 아쉬움을 내 보이기도 하였다. 그리고 다가올 미래를 살아갈 우리들에게 자신감을 심어 주는 계기를 마련해 준 수업으로 인식하고 있었다.

---

\* 본 논문은 2005년 2월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 석사학위 논문임.

둘째, 창작게임수업은 지적·정의적·심동적 영역을 하나로 경험할 수 있는 통합교육적인 효과를 얻을 수 있었다. 즉, 중학생시기의 체육수업은 단순한 기능을 향상시키는 차원이 아니라, 다양한 분야를 체험할 수 있었으며, 문제해결능력과 창의력의 향상되었고, 동료간의 우정, 평가방법의 변화, 운동의 효과가 있었으며, 남녀가 같이 참여할 수 있는 수업으로 많은 사람들이나 학교에서 함께 즐겼으면 하는 것으로 인식하고 있었다.

이상과 같이 “창작게임수업모형”을 적용한 결과 창작게임수업모형은 중학교 체육수업의 한 가지 방안으로써 그 적용가치가 충분히 있다고 판단된다.



# 차 례

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구의 목적 .....	3
3. 연구문제 .....	3
4. 연구의 범위 .....	3
5. 용어의 정의 .....	3
II. 이론적 배경 .....	5
1. 창작게임의 개념과 구성주의 교육의 특성 .....	5
2. 구성주의 학습모형과 체육학습방법과의 관련성 .....	7
3. 창작게임수업의 가능성 .....	13
4. 선행연구 .....	17
5. 창작게임수업모형의 개발 .....	19
1) 목적 .....	21
2) 목표 .....	22
3) 창작게임수업모형의 흐름도 .....	23
4) 연간지도계획 및 차시별 지도계획 .....	25
5) 수업조직 .....	44
6) 활동방법 .....	45
7) 평가방법 .....	46
8) 수업시 유의점 .....	50
III. 연구방법 .....	51
1. 연구설계 .....	51
2. 연구대상 .....	52
3. 연구실행 .....	52
4. 자료수집 .....	53
1) 수업반성일지 .....	54
2) 수업관찰일지 .....	54
3) 심층면담 .....	55
4) 설문조사 .....	56

5. 자료분석 .....	56
1) 자료분석 절차 .....	56
2) 자료의 진실성 .....	57
<b>IV. 연구결과</b> .....	59
1. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식 .....	59
1) 수업에 대한 참여도 .....	59
2) 수업에 대한 흥미도 .....	64
3) 수업에 대한 자부심 .....	67
2. 창작게임수업모형을 통한 통합교육적 효과 .....	71
<b>V. 논의</b> .....	83
1. 창작게임수업모형의 가능성 .....	83
2. 창작게임수업모형의 한계 .....	86
<b>VI. 결론 및 제언</b> .....	89
1. 결론 .....	89
2. 제언 .....	90
<b>참고문헌</b> .....	92
<b>Abstract</b> .....	95
<b>부록</b> .....	97

## 표 차 례

표 1. 체육과 학습방법의 학습과 구성주의 학습과의 관련성 .....	9
표 2. 2003학년도 연간지도계획 .....	25
표 3. 차시별 수업 지도계획 .....	26
표 4. 창작게임 구상하기 교수-학습 지도안 .....	28
표 5. 창작게임 구상용 학습지 .....	29
표 6. 창작게임 만들기 교수-학습 지도안 .....	32
표 7. 창작게임 발표 및 평가 교수-학습 지도안 .....	35
표 8. 창작게임 역할놀이 교수-학습 지도안 .....	37
표 9. 뽀빠이 속의 별사탕 피구 .....	38
표 9-1. 뽀빠이 속의 별사탕 피구 .....	39
표 10. 창작게임 체험하기 교수-학습 지도안 .....	41
표 11. 창작게임 소감문 쓰기 교수-학습 지도안 .....	43
표 12. 수업조직표 .....	45
표 13. 2003학년도 평가계획 .....	48
표 14. 창작게임 평가지 .....	49
표 15. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(참여도) .....	59
표 16. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(흥미도) .....	64
표 17. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(자부심) .....	68
표 18. 창작게임수업 모형을 통한 통합교육적 효과 .....	71

## 그림 차례

그림 1. 구성주의 학습모형 .....	7
그림 2. 창작게임수업모형의 목적 .....	22
그림 3. 창작게임수업모형의 흐름도 .....	24
그림 4. 창작게임수업모형의 활동방법 .....	46
그림 5. 창작게임수업모형의 평가방법 .....	47
그림 6. 연구설계과정 .....	51
그림 7. 자료수집 방법과 절차 .....	54
그림 8. 자료분석 절차 .....	58
그림 9. 창작게임수업에 대한 참여 결과 .....	64
그림 10. 창작게임수업에 대한 흥미도 결과 .....	67
그림 11. 창작게임수업에 대한 자부심 결과 .....	70
그림 12. 창작게임수업모형을 통한 통합교육적 효과 .....	82





# I. 서론

## 1. 연구의 필요성

제7차 교육과정의 지향점은 21세기를 이끌어 가는 주도적이고 세계적인 인간의 육성이며, 이를 위하여 기존의 교육과는 그 성격을 완전히 달리하는 개혁적인 학교교육이다(조난심 외, 1997). 이 개혁적 학교교육은 창의성, 자율성 등을 강조하는 열린 교육적 특성을 가지고 있다. 학교교육의 한 영역으로서 체육교과도 이와 같은 개혁적 성격을 반영하여 좀더 활기차고, 즐겁고, 생활체육으로 연결될 수 있는 내용과 방식으로 실천되도록 의도되고 있다(최의창, 2003; 서지영 외, 2000).

체육은 움직임 육구의 실현 및 체육문화의 계승·발전이라는 내재적 가치와 체력 및 건강의 유지·증진, 정서순화, 사회성 함양이라는 외재적 가치를 동시에 추구함으로써 인간의 '삶의 질'을 높이는데 공헌하는 교과이다. 체육교과의 이와 같은 내재적 가치와 외재적 가치를 실현하기 위해 체·지·덕이 통합된 인간의 육성을 위한 전인교육을 궁극적인 목적으로 하고 있다(교육부, 1998).

학교에서 체육을 가르치는 이유는 문화유산으로서의 체육활동에 학생들을 입문시키는 교과이기 때문이다. 체육교과의 가치를 의심하는 것은 문화유산으로서의 체육활동의 가치를 의심하는 것이며, 문화유산의 가치를 부정하는 것은 인류의 총체적 노력을 부정하는 것이다. 체육활동은 그것이 인류가 오랜 시간을 거쳐 하나의 문화전통으로서 전수해 온 것이기 때문에 학교에서 가르쳐질 가치가 있는 것이다. 체육활동은 인류의 '공적문화'로서의 가치를 갖는다. 문화는 인간의 활동에 담겨진 '정신적 요소'이다. 그것은 문화의 '제도적 의미'이다. 문화는 구성원이 그 문화 속에서 문명화된 삶을 살기 위해서는 반드시 갖추어야만 하는 것이다. 문화에 입문되기를 거부하는 것은 문명화된 삶을 살기를 거부하는 것과 마찬가지이다. '체육활동이 갖는 문화적 의미의 구현을 통하여 학생을 공적전통으로서의 체육문화에 입문시키는 것', 이것이 바로 학교에서 체육을 가르치는 진정한 이유, 거부될 수 없는 이유다운 이유인 것이다(최의창, 1999).

“제7차 체육교육과정의 지향점”이나 “체육의 목적” 그리고 “학교에서 체

육을 가르치는 이유다운 이유”가 이러함에도 불구하고 오늘날 학교 체육교육은 많은 현실적인 어려움에 직면해 있다. 즉, 학교에서의 교과지위도 낮을 뿐만 아니라, 학생들로부터 점차 외면당하고 있다. 학생들에게 있어서, 중등학교에서 가르쳐지는 체육은 의미 있는 것을 배우는 교육 또는 수업시간이라기보다는 스트레스를 해소하는 휴식시간의 의미로 인식되고 있다. 많은 학생들이 학교 밖 스포츠에는 열광적으로 반응하지만, 학교 내 체육수업에서는 차갑게 식은 태도로 대한다. 체육교사와 체육교육학자들이 정확하고 신속하게 대응하지 못함으로써 이 사태는 점점 더 악화되어 가고 있다. 이와 같이 체육수업이 나아가야 할 길은 분명하다. 즉, 학교현장에서 체육수업은 내재적 가치와 외재적 가치를 동시에 추구함으로써 인간의 ‘삶의 질’을 높이는데 공헌하는 교과로서 체육수업의 개선을 모색해야 할 것이다. 최의창(2003)은 ‘학교체육개선에 있어서도 체육교사가 핵심이다’는 사실이 모든 학교체육 관련자들에게 받아들여지고 있는 것이다. 체육교사의 지력과 능력 정도에 따라서 학교체육과 체육교육과정 개정의 성공여부가 좌우된다고 하였다. 이러한 시도는 여러 교과에서 수업개선을 위해 시도되고 있으며, 체육교과도 예외일 수 없다.

김용욱 외(1995)는 소집단 수업적용으로 체육수업에 대한 아동들의 흥미와 관심이 매우 높아졌고, 움직임에 대한 사고력, 표현력, 창의력 등의 고등사고 능력의 습득에 유익하였으며, 집단적인 문제해결력이 증가하였고, 건전한 인격형성 및 사회성 발달을 가능하게 하였음을 알 수 있었다. 최영희(1998)는 음악수업을 통해 개발된 창작 수업모형에 의해 교수-학습지도안의 설계가 가능하고, 아동들이 창작학습에 흥미를 갖게 되었으며, 학습자들의 창작에 대한 흥미와 관심이 증가하였음을 알 수 있었다. 그리고 김은희(2002)는 미술수업의 협동작업을 통하여 참여의욕을 높이며, 다른 사람의 의견을 존중하고 배려하여 사회성함양에도 기여함을 알 수 있었다. 또한, 박희탁(2000)은 미술수업을 통해 자유창작수업은 교사주도의 획일적인 수업에서 벗어나야 한다는 취지와 “어떻게 하면 유익하고 흥미로운 미술수업을 할 수 있을까?”에 대한 연구자의 고민과 시행착오의 결과로 교사 자신의 의지에 따라 부분적 또는 전체적으로 적용이 가능한 새로운 수업모델이라고 규명하였다. 이와 같이 위 논문들은 체육수업을 포함한 예체능교과로 구성주의 교육철학에 바탕을 두어 각 교과별로 새로운 수업모형을 개발하여 현장에 적용하고 있다. 특히, 일방적인 교사주도의 수업에서 벗어나 교사는 어디까지나 성공적인 학습을 위해 협력자 또는 조력자로서의 역할을 다하고, 학생들은 능동적이고 적극적으로 참여하며 때에 따라서는 상상을

초월하는 창조적인 활동을 몸과 마음으로 표현하도록 하는 창의적인 수업 모델을 제시하고 있다.

따라서 연구자는 창작게임수업모형을 개발하여 수업에 적용하고, 체육수업의 한가지 방안으로서 가능성을 탐색해 보고자 한다.

## 2. 연구의 목적

본 연구는 창작게임수업모형을 중학교 체육수업에 적용하여, 학생들의 창작게임수업에 대한 인식과 통합교육적인 효과를 알아보는데 그 목적이 있다.

## 3. 연구문제

본 연구의 목적을 위하여 구체적으로 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

- 1) 창작게임수업모형을 적용한 후 학생들의 인식의 변화는 어떠한가?
- 2) 창작게임수업모형을 적용하여 얻어지는 통합교육적인 효과는 무엇인가?

## 4. 연구의 범위

본 연구를 실행함에 있어 다음과 같이 연구의 범위를 둔다.

- 1) 본 연구는 ‘창작게임수업모형’을 통한 질적 사례연구 방법을 사용하여 연구자의 연구취지에 동의한 2개 혼성학급 60명으로 한정하여 이들이 경험한 체육수업에 대한 인식과 통합교육적 효과를 깊이 있게 분석하였다.
- 2) 본 연구의 결과는 질적 사례연구이기 때문에 일반성을 나타내지 못하며, 유사한 상황에서만 적용될 수 있는 전이성을 가질 뿐이다.

## 5. 용어의 정의

- 1) 창작게임수업 : 각종 스포츠·게임·놀이 등을 재구성(변형·축소·

확대)하거나, 두 가지 이상의 것을 하나로 결합하여 만들거나 아니면 전혀 새로운 게임을 만들어 운동장에서 실제로 체험해 보는 것을 말한다.

- 2) 창작게임수업모형 : 통합적교육을 구현하기 위한 한가지 수업 모형으로 체육의 인지적, 정의적, 심동적 요소를 함께 강조하면서 지·덕·체의 조화로움을 목표로 하고 있다.



## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 창작게임의 개념과 구성주의 교육의 특성

#### 1) 창작게임의 개념

창작게임이란 앞의 ‘창작’이란 말과 ‘게임’이란 말의 합성어이다. 창작과 게임으로 각각 나누어 개념을 설명하고, 창작게임의 개념을 설정하고자 한다.

창작게임에서의 ‘창작’이란 사전적 의미(민중서림 편집국, 2003)는 “새로운 것을 처음으로 만들. 또는 그렇게 만들어 낸 것”이나 “예술 작품을 독창적으로 만들거나 표현하는 일, 또는 그 작품”이라고 표현하고 있다. 아인슈타인 박사는 “지식보다 더 중요한 것은 상상력이다”라고 했고, 마이클J. 겔브(1999)는 천재에게 다가가는 방법으로 첫째, 호기심-삶에 대한 식을 줄 모르는 관심과 지속되는 배움에서의 가차없는 질문. 둘째, 실험정신-경험을 통해 얻은 지식을 시험하려는 열의와 고집, 실수에서 배우려는 의지 셋째, 감각-경험에 생명을 주는 수단으로서의 감각, 특히 시각을 지속적으로 순화시킴. 넷째, 불확실성에 대한 포용력-모호함과 패러독스와 불확실성을 포용하려는 의지. 다섯째, 예술과 과학-과학과 예술, 논리와 상상사이의 균형 개발하기, ‘뇌 전체를 쓰는’ 사고. 여섯째, 육체적 성질-우아함과 양손 쓰기 개발하기와 건강과 균형감 키우기. 일곱째, 연결관계-모든 사물과 현상의 연관성을 인식하고 평가하는 것. 여덟째, 시스템사고-컴퓨터체제에 따라 행동이나 의사 결정을 보다 넓은 관점에서 하려는 발상법을 들고 있다.

창작게임에서 게임의 사전적 의미(민중서림 편집국, 2003)는 “경기, 시합” 또는 “한 시합 중의 한판 승부”로 표현하고 있고, 강신복 외(2000)는 “게임이란 정해진 규칙 하에서 상대방과 경쟁하는 신체활동”으로 정의를 내리고 있다.

따라서 위에서 말한 ‘창작’과 ‘게임’을 합성어로 만들어 살펴보면, 창작게임이란 규칙 하에서 게임을 새롭게 처음으로 만들. 또는 그렇게 만들어 낸 것으로 정의를 내릴 수 있다.

## 2) 구성주의 교육의 특성

구성주의 철학에 입각하여 바라본 학습자는 능동적이고, 창조적이며, 개성을 갖고 있으며, 무한한 발달 가능성을 가지고 있다. 학습자는 교사가 제시하는 지식을 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 그것을 자기 경험에 비추어 분석, 평가할 수 있으며, 재구성하고 새로운 환경과 상황에 적용할 수 있다. 학습자는 뚜렷한 개성을 가지고 있으며, 어느 누구도 똑같은 생각을 갖고 있지 않다. 그들 생각이나 아이디어는 독창적이고 때에 따라서는 상상을 초월할 수 있다. 학습자는 사회활동을 통해 그들이 발전할 수 있는 범위를 최대한으로 넓힐 수 있으며, 사회교류를 통해 상대방의 생각이나 아이디어를 존중하고 어려운 문제도 풀 수 있다고 믿는다. 구성주의에 근거한 교사의 수업방법으로는 지식의 사회적 형성을 감안하여 근래에 교육계에서 관심을 보이고 있는 협동수업과 소집단활동이 이루어지고, 토론과 협의를 거쳐 상대방을 이해하고 더불어 사는 지혜를 배울 수 있는 인성교육이 이루어져야 한다. 또한 지식 형성의 개별화를 감안하여 학습자의 무한한 아이디어를 존중하고, 반성적 사고를 유도함으로써 창조적 사고학습, 문제해결학습, 또는 고등사고학습 등이 이루어질 수 있게 한다고 할 수 있다(김복영, 1999).

Merrill(1991)은 구성주의 학습에 대해 다음과 같이 가정을 한다.

첫째, 학습은 구성된다. 지식이 경험으로부터 구성되는 것이기 때문에 학습도 학습자가 지식에 대한 내면적 표상을 구축하는 구성적 과정이다.

둘째, 해석을 개인적인 것이다. 학습이란 세계를 개인적인 관점에서 해석하는 것이다. 따라서 학습은 결과적으로 경험에 대한 개인적인 해석을 내리는 것이 된다.

셋째, 학습은 활동적이다. 학습은 현실에 대한 의미가 경험을 토대로 발전하는 활동적인 과정이다.

넷째, 학습은 협동적이다. 현실에 대한 의미는 다양한 관점으로부터 협상을 통해서 구성된다. 현실에 대한 개념이 형성되는 것은 다양한 관점을 공유하고 우리의 내면적인 표상들을 변화시킴으로써 가능하다. 따라서 교육의 역할은 여러 가지 관점을 제시할 수 있는 타인들과의 협동을 촉진시키는 것이다.

다섯째, 학습은 상황 지워져야 한다. 학습은 실제상황 즉, 현실세계의 맥락들을 풍부하게 반영하는 상황에서 이루어져야 한다.

여섯째, 학습에 대한 평가는 그 학습이 일어나는 활동과 통합적으로 이루어져야 한다. 즉, 의미 있는 학습이 이루어졌는가를 평가하기 위해서는 학

습자가 가지고 있는 지식의 구조가 자신의 사고를 촉진하는 데에 얼마나 유용한 것인가를 관찰해야 한다는 것이다.

## 2. 구성주의 학습모형과 체육학습방법과의 관련성

### 1) 구성주의 학습모형

구성주의는 어떤 사물을 보는 입장도 여러 가지가 있을 수 있으며, 어떤 사건이나 개념에 대해서도 서로 다른 많은 의미와 견해가 있을 수 있음을 허용한다. 예를 들어, 한 학급 30명의 아동이 쓴 “A”라는 글자가 객관주의자 눈으로 보면 똑같은 하나의 “A”로 보이지만, 구성주의자 눈으로 보면 서로 다른 “A”인 것이다. 이러한 인식은 경험에 의하여 이루어지고, 경험이 의미(meaning) 부여의 원동력이 되기 때문이다. 따라서, 구성주의자들은 학습자 개개인이 자기들 나름대로의 독특한 이해 체계를 형성한다고 믿는다. 자율적으로 지식을 구성할 수 있는 능력은 개개인에 따라 다양하며(예를 들어, 초급 단계에서부터 전문가 단계에 이르기까지), 교육을 통해 향상이 가능하다고 본다. 그렇기 때문에 전통적인 교육에서처럼 모든 아동들이 똑같이 배울 것이라고 생각하는 것은 잘못이 아닐 수 없다. 같은 시간에 같은 내용을 같은 방법으로 교육을 해도 거기에는 엄청난 차이가 원천적으로 존재한다. 따라서 학습은 아동 개개인에게 초점이 맞추어져야 하고, 그들의 생활 중심에서 이루어져야 한다는 것을 암시한다(황운한, 2003).

미국의 과학교육향상을 위한 국립 연구소에서 제시한 구성주의에 입각한 교수모형을 보면, 주로 수학과 과학분야의 수업들을 이용한 연구를 바탕으로 생겨났고, 학습모형을 STS라고 불리는 과학-기술-사회운동(Yager, 1992)의 기본 모형이며 다음의 <그림 1>과 같이 4부분으로 나누었다.

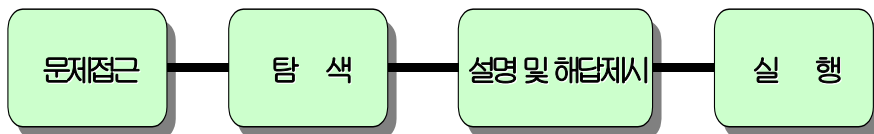


그림 1. 구성주의 학습모형

## 2) 체육학습방법과 구성주의 학습과의 관련성

구성주의적 관점은 교육이라는 용어에 함축된 어원적 의미에서도 발견되어질 수 있다. 교육이라는 용어는 학습하는 개인으로부터 무엇인가를 도출해 내고, 이끌어 낸다는 의미를 함축하고 있다. 즉, 학습자가 배우려고 하는 기능은 학습자 자신에게 잠재해 있다는 것이다. “체육은 잠재된 신체적 능력과 환경에 적응할 수 있는 능력을 개발시켜 운동욕구를 실현하고 건강을 추구하는 신체활동에 관한 교과이다” 이러한 구성주의적 관점에서 볼 때 학습자는 이전의 경험에 부합되지 않는 새로운 지식을 검토하고, 자신의 이해에 상충되는 부분들은 다른 사람과의 상호작용을 통해 사고하고, 논의하고, 협상함으로써 지식이나 기능을 스스로 구성해 나가게 된다. 또한 구성주의자들은 지식이 실제와 연결되어 있다고 본다. 즉, 학습자는 실제적인 맥락에서 문제해결의 전 과정에 능동적으로 참여함으로써 지식을 구성해 나가게 된다는 것이다(김성곤, 2001).

체육은 이론(수업내용)과 실천(수업결과)의 일관성이 유지되어야 하는 교과이다. 왜냐하면 체육교육의 목표로서 건강한 신체발달을 통한 전인교육을 교실에서의 이론뿐만 아니라, 교실 밖에서는 실천된 모습으로 나타나야 하기 때문이다. 상대주의적 관점을 지니고 있는 구성주의는 원칙적으로 교실과 실천사이의 구분이 없다고 볼 수 있다. 그러므로 교실 밖의 현실은 교실에서의 지식과 서로 맥락을 같이 하기 때문에 이 두 가지는 분리하여 생각할 수 없다(김복영1999). 이것은 체육과 학습방법의 학습과 구성주의 학습과 어느 정도 관련성이 있음을 입증하고 있으며, 김용옥 외(1995)는 <표 1>과 같이 정리하였다.



표 1. 체육과 학습방법의 학습과 구성주의 학습과의 관련성

체육학습방법의 학습		구성주의 학습	
단계	학습활동	활동단계	활동양식
문제 파악 및 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습주제의 특성에 맞는 준비운동을 한다.</li> <li>· 학생들의 운동경험을 상기하는 문답활동 및 신체표현 등을 한다.</li> <li>· 예습적 과제를 중심으로 공부할 문제를 설정한다.</li> </ul>	안내	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 호기심을 가진 눈으로 주변자료를 관찰하고 생활경험을 살려서 공부할 문제에 접근하고 자기의 학습 목표를 세운다.</li> </ul>
탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 움직임의 문제를 발견한다</li> <li>· 과제해결을 위한 방법 익히기</li> <li>· 자기능력에 맞는 방법 선택하기</li> </ul>	탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자료를 이용하여 움직임의 여러 가지 방법을 찾아 스스로 탐색한다.</li> <li>· 움직임의 여러 가지 방법을 발견한다.</li> </ul>
연습	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 움직임을 탐구한다.</li> <li>· 능력별로 연습한다.</li> <li>· 움직임을 재구성한다.</li> </ul>	설명 및 해답제시	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자기의 능력에 맞는 코너를 선택하여 움직여 본다.</li> <li>· 친구의 움직임을 비교, 정보교환을 한다.</li> </ul>
발전	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 움직임의 기능을 정착시킨다.</li> <li>· 다양한 방법으로 게임을 한다.</li> </ul>	실행	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 움직임을 개인 성취 목표에 도달하고, 게임을 통해 협동심을 배양한다.</li> <li>· 운동한 결과를 더욱 발전시키고 새로운 아이디어를 찾아본다.</li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정리운동을 하고 원리를 정리한다.</li> <li>· 차시 학습 주제와 예습적 과제를 설정한다.</li> </ul>		

### 3) 구성주의 실천적 수업모형인 “하나로 수업모형”

#### (1)기본적 가정과 목표

하나로 수업은 “운동의 안과 밖을 하나로, 동시에 겪는 것”을 목표로 한다. 일상적으로 생각하는 것과는 달리, 우리가 행하는 운동(스포츠, 게임,

댄스 등을 포괄하는 용어로서의 운동)이란 안쪽 측면과 바깥쪽 측면으로 이루어져 있다. 운동의 바깥쪽 측면은 바로 우리가 매일 체험하고 행하는 그러한 측면이다. 이 측면은 각종 기본 기술과 전술, 그리고 실제로 게임하는 방법, 규칙 등으로 이루어진 차원으로서, 운동하는 것과 직접적으로 관련이 있다. 운동의 안쪽 측면은 우리가 통상적으로 체험하지 못하는 차원으로서, 운동의 정신, 전통, 그리고 안목 등이 관여하는 측면이다. 운동의 안쪽 측면은 초보자들에게는 간혹, 운이 좋을 때만 맛 볼 수 있는 그런 보이지 않고, 생각하지 못하는 차원이다. 운동은 이렇게 보이고 몸으로 체험하는 “기법적 차원”과 눈에 보이지 않고 마음으로 느끼는 “심법적 차원”이 동시에 하나로 혼재해 있는 것이다(최의창, 2003).

“기법적 차원”과 “심법적 차원”은 운동에 하나의 형태로 들어있고, 언제나 동시에 우리들에게 체험되고 느껴지지만, 우리의 사고와 지각 양식은 특별한 주의를 기울여야만 심법적 차원에 대하여 지각할 수 있다. 기법적 차원은 우리의 일상적 사고와 지각 양식의 그물에 쉽게 걸려들지만 심법적 차원은 각별한 노력과 주의를 요청한다. 운동의 안쪽을 맛보려면 상당한 노력과 시간을 투자해야 하는 것이다. 그리고 단지 운동을 하는 것만으로는 충분치 않다. 심법적 차원에 대한 지각 능력을 키우기 위해서는 운동을 잘 해야 하는 것은 물론이고 그것을 잘 알아야 한다. 그리고 운동을 잘 하기 위해서는 과학적 지식이 필요하고 운동을 잘 알기 위해서는 인문적 지식이 요구된다고 말할 수 있을 것이다. 운동의 심법적 차원에 대한 인식과 체험이 있을 경우에 한하여 운동은 인성에 영향을 미칠 수 있다(Kertchmar, 2000).

## (2) 수업활동과 학습과제의 종류

운동의 결과 속을 구성하는 기법적 차원과 심법적 차원을 하나로, 동시에 체험하기 위해서는 다양한 체험들을 해보아야 한다. 운동의 기술과 전술을 습득하고 게임을 잘하기 위하여 맛보아야 하는 활동과 운동의 전통과 정신을 내면화하고 안목을 획득하기 위해서 겪어야 하는 과제들을 모두 체험해보아야 한다. 이 다양한 활동과 과제들은 그 성격상 직접적 체험을 겪게 하는 것과 간접적 체험을 도와주는 것으로 크게 나눌 수 있다. 그리하여 수업을 위한 과제는 직접체험을 위한 것과 간접체험을 위한 것들로 구성되어진다.

직접체험활동이란 “운동을 잘하는 것”(기능, 전술, 게임)과 관련을 맺는다. 즉, 운동의 기법적 차원에 대한 경험을 맛보도록 함으로써 운동기능을 향

상시키는 효과를 가져다준다. 이를 위한 통상적인 수업활동 및 학습과제는 다음과 같은 것들이 있을 수 있다. 전통적 방식과 창의적 방식의 기술연습과 전술연습을 하도록 하는 것, 실지 게임을 해보도록 하는 것, (기능습득 상태와 자기의 태도에 관한) 반성일지를 작성하도록 하는 것, (관찰과 비디오 녹화를 통하여) 동작을 분석하도록 해보는 것, 새로운 기술, 전술, 규칙을 만들도록 해보는 것, 심판법을 숙지하도록 하는 것, 그리고 규칙준수와 기본예의를 지키도록 하는 것 등. 이러한 활동들은 대학생으로 하여금 운동을 기능적으로 잘 수행할 수 있도록 도움을 준다.

간접체험활동은 “운동을 잘 아는 것”(안목, 정신, 전통)과 관련을 맺는다. 운동의 심법적 차원에 대한 체험을 해보도록 함으로써 그 운동의 정신세계 속으로 입문하도록 이끈다. 간접체험활동으로 활용될 수 있는 활동들은 원칙상 무제한적으로 지도하는 이의 창의력에 전적으로 의존한다. 운동의 인문적 측면에 대한 인식과 체험을 가능하게 돕는 활동은 무엇이든 가능하다. 예술, 문학, 역사, 철학, 종교와 관련된 인문적 지식을 활용하거나, 운동에 담겨진 이와 같은 인문적 측면을 경험하도록 하는 활동들이 도움이 된다.(운동에 연관된) 음악을 감상하도록 하거나 편집해오도록 하는 것, 스포츠영화를 보고 감상문을 작성하도록 하는 것, 스포츠관련 소설이나 시를 읽고 독후감을 써 오도록 하는 것, 생활체육동호회를 방문하도록 하는 것, 국내외 선수들의 시합을 관람하도록 하는 것, 신앙생활에서 운동이 차지하는 역할에 대하여 생각하게 하는 것 등이 간접체험활동의 영역이라고 할 수 있다.

### (3)수업활동과 학습과제의 조직

직접체험활동과 간접체험활동은 지도하는 사람의 의도와 상황에 따라 적절하게 혼용하여 실행한다. 이 활동들은 다양한 방식으로 조직되어 학생들로 하여금 실행하도록 할 수 있다. 예를 들면, 전통적 방식(그 날 배울 기술의 시범과 설명이 주어지고 학습활동에 대한 학생의 연습이 뒤따른다), 탐구식 방식(교사와 학생, 학생과 학생간에 문답으로 학습과제를 연습하고 해결해 나간다), 과제식 방식(동시에 다양한 학습과제들을 여러 개의 스테이션으로 나누어 순환적으로 이동하며 연습한다), 협동학습 및 동료수업 방식(학생들이 서로 힘을 합쳐 도와 주고 도움 받으며 학습과제를 연습해 나간다), 그리고 게임중심 또는 스포츠교육방식(변형되거나 완성된 형태의 시합을 통해 전술을 발휘하거나, 운동경기가 진행되는 방식으로 실제 게임을 즐기도록 한다)(Metzler, 2000; Siedentop & Tannehill, 2000).

여기에 제시된 수업활동 조직방식은 수업시간 중에 운동장이나 체육관내에서 할 수 있는 것들만을 열거한 것이다. 방과후나 학교 밖에서 자유롭게 활용할 수 있는 조직방식도 얼마든지 있을 수 있다. 그리고, 학생들은 이 모든 과제 조직방식도 얼마든지 있을 수 있다. 그리고, 학생들은 이 모든 과제 조직방식을 반드시 “조(모둠)”을 이루어 연습하고 실행해야 한다. 백지장도 맞들면 낫다가 아니라 백지장도 반드시 맞들어야 한다는 협동정신을 키우기 위함이다. 서로 함께 연습하고 과제를 해결하고 즐거움과 곤란함을 맛보는 과정에서 타인에 대한 이해와 자기 자신의 참모습에 대한 발견이 이루어지기 때문이다.

#### (4) 평가방식

학생이 운동의 안과 밖, 기법적 차원과 심법적 차원을 하나로, 동시에 체험했는지 하지 않았는지, 그리고 그 정도는 어느 정도인지를 알아내기 위한 평가는 크게 두 가지 방식으로 이루어질 수 있다. 한가지는 “더하기식 평가”라고 부를 수 있는 방식으로, 낱알의 과제들을 수행한 정도를 합하여 총점을 만들어내는 것이다. 낱알의 과제를 평가하는 방법은 다양할 수 있다. 기능, 태도, 지식을 독립적으로 평가하고, 그것들을 최종적으로 더해서 합산한다. 운동기능은 비디오로 개인기술 발휘와 시합기능을 녹화한다. 태도는 평소 시합이나 연습시의 행실, 반성일지의 내용들을 참조한다. 지식은 반성일지의 동작분석이나 경기참관기나 독후감 등을 분석한다. 다른 한가지는 “곱하기식 평가”라고 할 수 있는 것으로, 하나의 활동 속에서 학생의 체험정도를 모두 찾아내 평가하는 것이다. 예를 들어, 학생들로 하여금 실제 시합을 시켜본다. 시합을 하는 시시 각각의 상황에서 보여주는 각종 기술의 발휘 정도를 파악하고, 전술을 펼치고 경기를 운영하는 방식을 통하여 인지적 측면을 가늠하며, 팀동료와 상대방에 대한 태도와 행실을 통하여 태도적 측면을 파악한다. 그리고 이런 것들을 하나로 종합하여 기법적 차원과 심법적 차원에의 숙달 정도를 가늠한다(이홍우, 1996).

이상으로 살펴본 하나로 수업의 대략적 모습으로 그 수업에서 의도하는 바가 다소 분명해진다. 하나로 수업에서 “하나로” 만들고자 하는 것들은 4가지가 있다. 첫째, 기능과 지식과 태도를 하나로!(그리하여 전인이 되도록), 둘째, 하기, 읽기, 쓰기, 보기, 듣기를 하나로!(그리하여 온몸과 마음으로 겪는 수업이 되도록), 셋째, 학교수업과 일상생활을 하나로!(그리하여 삶의 체육이 되도록), 그리고 넷째, (능력, 성별, 생각이) 서로 다른 사람들을 하나로!(그리하여 모두를 위한 체육이 되도록). 이러한 4가지 측면을 하나

로 만듦으로써 대학생의 인성(지성, 덕성, 감성이 하나된 의미에서의 인성)을 함양시키는 전인교육으로써 대학체육이 되도록 의도하는 것이다.

### 3. 창작게임수업의 가능성

최의창(1999)은 파격(破格)은 공부하는 사람의 모습을 질적으로 바꾸어 버리는 성장의 한 형태입니다. 이 질적 전환은 쿤의 페러다임 전환과 같이 급격하고 혁명적으로 발생합니다. 이 전환은 공부하는 사람에게 있어서는 인식의 전환을 가져옵니다. 이 인식의 전환은 과학에 있어서 코페르니쿠스적 전환과도 같이 그 전에 옳았던 것이 이제는 모두 의심의 대상이 되는, 모든 것이 뒤바뀌어지는 획기적인 전환입니다. 코페르니쿠스가 지동설을 발견했을 때, 개인적으로 그는 새로운 것을 발견했다는 사실에 가슴 벅찬 즐거움을 맛보았을 것입니다. 그러나 그와 함께, 기존의 존재기반이 전적으로 부정된다는 사실로부터 해일처럼 밀려오는 두려움도 가득했을 것입니다. 공부하는 사람의 파격적 성장도 기쁨과 두려움이 겹쳐서 나타나, 코페르니쿠스가 느꼈던 것처럼, 그에게 혼란스러운 감정을 가져다 줄 것입니다. 하지만, 후대에 드러났듯이 코페르니쿠스의 혼란은, 그 자신은 물론 다른 모든 이들에게도, 충분한 가치가 있습니다. 돌레를 벗어나는 두려움을 극복하고 틀을 깨는 아픔을 인내하지 못하는 사람은 새롭게 태어날 수 없습니다. 마치 헤세의 소설 속 주인공 데미안이 읊조리듯 말했듯이.....

알은 하나의 세계다.  
새는 알을 깨고 나온다.  
모든 태어나려는 자는  
하나의 세계를 파괴해야만 한다.

1) 창작게임수업은 7차 교육과정에서 추구하는 인간상에 적합한 수업이다.

제7차 교육과정의 지향점은 21세기를 이끌어나가는 주도적이고 세계적인 인간의 육성이며, 이를 위하여 기존의 교육과는 그 성격을 완전히 달리하는 개혁적인 학교교육이다. 이 개혁적 학교교육은 창의성, 자율성 등을 강조하는 열린 교육적 특성을 가지고 있다. 학교교과의 한 영역으로서 체육교과도 이와 같은 개혁적 성격을 반영하여 좀더 활기차고, 즐겁고, 생활체

육으로 연결될 수 있는 수업으로 실천되도록 의도되고 있다(최의창, 1999).

2) 창작게임수업은 체육의 목적과도 일맥 상통하는 수업이다.

체육은 움직임 육구의 실현 및 체육문화의 계승·발전이라는 내재적 가치와 체력 및 건강의 유지·증진, 정서순화, 사회성 함양이라는 외재적 가치를 동시에 추구함으로써 인간의 '삶의 질'을 높이는데 공헌하는 교과이다. 체육교과의 이와 같은 내재적 가치와 외재적 가치를 실현하기 위해 체·지·덕이 통합된 인간의 육성을 위한 전인교육을 궁극적인 목적으로 하고 있다(교육부, 1998).

3) 창작게임수업은 열린교육의 한 분야인 시넵틱스수업의 형태를 띠고 있다.

시넵틱스란 “관계없는 것들을 결부시킨다.” 또는 “두 개 이상의 것을 결합하거나 합성한다.”는 의미의 그리스어 *synthesis*에서 비롯되었다. 그리고 다른 어원적 의미를 보면 “분명하게 서로 다른 것을 함께 연계시켜 이해하는 것”이다. 이 교수법의 학문적 기초를 세운 사람은 Gordon(1961)이다. 우선, 그는 생각하기를 창의력은 일상생활에서 매우 중요한 바, 그것은 결코 신비로운 것이 아니고, 얼마든지 가르쳐질 수 있다고 믿었다. 그는 창의적 사고력은 본질에 있어서는 그 어떤 분야의 경우에도 같다고 생각하였다. 즉, 과학에서 요구되는 창의적 사고력이든, 예술, 스포츠, 문학 등 그 어느 분야에서 요구하는 창의적 사고력이든 모두가 본질은 같다는 것이다. 또한 창의적 사고력이든, 어느 집단이 발휘하는 집단적 창의력도 그 본질은 똑 같다는 것이다. 사고를 연계의 과정으로 보아 그것을 이루는 심리적 단계를 ①탈리(문제를 그 상황에서 딱 떼어놓고 좀더 멀리 서서 통찰하는 행위) ②거치(처음에 얻은 해결책에 일시적인 저항을 느끼면서, 잠시 두고 보는 마음의 상태) ③성찰(해결책을 찾기 위하여 마음을 자유롭게 하는 것 즉, 심리적인 자유를 얻는 과정) ④자율(해결책이 구체화되는 과정)로 나타낼 수 있다. 이 심리적인 방법을 성취해 가는 방법으로 비유의 방법을 썼으며 이는 창의력을 성취하는데 반드시 필요한 요소이다. 비유의 3가지 유형은 첫째, 직접유추는 두 가지 사물, 아이디어, 현상, 개념들간 직접적인 단순비교이다. 둘째, 대인유추는 학습자로 하여금 물리적인 어떤 실체나 그 중 한 부분 요소가 되도록 하여 그것과의 심리적인 감정입을 경험하도록 하는 유추이다. 셋째, 상징적 유추(압축된 갈등)는 두 개의 서로 모순되어 보이는 또는 반대되는 단어를 갖고서 어떤 현상을 기술하도록 하는 것이

다. 이처럼 유추활동을 근간으로 삼는 시네틱스 학습법은 특별한 교과에서 지식을 설명하고 가르치기 위하여 활용하는데 적합하지 않다. 통합교과적으로 여러 과목에서 얻은 지식과 경험을 바탕으로 하여 사고력을 확장시키고 개발하는데 효율적으로 활용할 수 있는 교수방법이다(백현기, 1998).

4) 창작게임수업은 미래교육과도 일맥 상통하는 교육적 내용을 담고 있다.

미래교육의 목적은 첫째, 다양화되어 가는 미래사회의 과잉선택문제를 해결하고 가치관의 혼란 속에서 올바른 선택을 할 수 있는 의사결정능력을 기르고 둘째, 미래사회에 대처하는 창의적인 지식창출능력을 길러주어 현장경험을 통해 살아있는 지식을 익혀야 하며 셋째, 급변하는 미래사회에 대처할 수 있는 의식능력(미래의 윤리의식, 가치의식, 공동체의식)등을 길러 타인 배려, 통찰력, 긍정적 사고능력, 도전정신을 강조하고 넷째, 가속화, 일시성, 신비성, 다양성 등에 대처할 수 있는 개인대응능력을 길러준다. 앞으로 다가올 미래사회는 예측할 수 없는 다양성이 존재하는 사회로 우리의 체육수업도 조금만 응용하면 학생들이 흥미를 유발할 수 있고, 평소 체육에 관심을 갖지 않고 있던 학생들도 함께 참여하여 공동체의식을 심을 수 있는 수업이어서 그 필요성을 강조하고 있다(백현기, 1998).

5) 창작게임수업은 인간과 교육에 대한 긍정적이고 낙관적인 시각에서 출발하고 있다.

하임 기너트(1996)는 ‘교사와 학생사이’라는 책에서 “교육에 희망이 없다면, 역시 인간애에 대해서도 희망이 없다는 말이 되겠죠. 그러나, 나는 그러한 비관주의는 인정할 수 없습니다. 나는 우리의 재능과 창조성에 신념을 갖고 있습니다. 더 좋은 교육, 더 색다른 교육방법이 도입될 때, 문제의 해결이 가능하리라고 봅니다.” 위의 글은 인간에 대한 애정과 교육의 가능성을 역설한 것이다. 또 그는 ‘교사가 학생들에게 학습을 위한 정서적인 풍토를 어떻게 조성해 주느냐’에 따라 교육의 효과가 달라진다고 말한다. 즉, 교사의 가치관과 대화의 요령 그리고 학생을 대하는 태도는 학생들에게 거의 절대적인 영향을 미친다는 점을 지적하고 있으며, 이를 실현할 수 있는 새로운 교육방법을 도입해야 한다는 점을 시사하고 있다.

6) 창작게임수업은 토의식 교수법의 한 형태이기도 하다.

토의방식을 활용하는 교수방법은 근본적으로 교수자와 학습자간 그리고

학습자 상호간의 교호작용을 전제로 한다. 그것은 교수·학습에 참여하는 모든 학습 구성원들의 자발성, 창의성 및 미지에 대한 인내성 등을 요구하는 고도의 수업방법이다. 토의식 수업에서는 교수자와 학습자 모든 사람들의 의사소통 기능과 대인관계 기능의 함양이 중용한 목표의 하나이기도 하지만, 또 그 자체가 토의식 수업의 성공의 관건이 된다. 이처럼 토의식 수업은 민주적 원리를 바탕으로 한 민주적 방식의 수업이다. 한마디로 요약하여 표현한다면, 민주적 시민으로서 필요한 사회적 태도 및 기능을 키울 수 있는 학습형태로서의 가치를 지니고 있다. 토의식 수업의 가치는 학습자들에게 타인으로부터 새로운 정보를 획득하고 배우는 기회를 제공한다. 둘째, 분단토의 등을 통하여 학습자들은 그 집단 속에서의 수용감, 소속감 또는 유대의식 등을 느낌으로써, 보다 적극적인 구성원 의식과 집단에 대한 긍정적인 태도를 갖는다. 셋째, 토의식 수업 방법은 여러 가지 사회적인 기능과 태도를 배양시켜 줄 수 있다는데 가치가 있다. 예컨대, 집단사고, 집단문제해결 등을 통하여 협력과 참여, 기여의 기능을 배우는가하면, 타인에 대한 존중, 타인의 의사에 대한 경청, 타협과 합의 그리고 그 후에 합의된 것을 따르는 책무성 등을 배운다. 의사소통의 기능과 태도, 집단 속에서의 적응, 기능과 태도, 민주적인 질서의식과 기능 등을 배울 수도 있는 것이다. 현대와 같이 복잡하고 빠르게 변화하는 사회구조와 그 속에 그물망처럼 둘러쳐져 있는 대인관계 속에서 자신의 의견을 분명히 효율적으로 상대방에게 표현한다는 것처럼 중요한 일도 없을 것이다. 토의식수업 방법은 바로 그러한 자기표현의 사회적 기능을 키워 주는 데도 크게 도움을 줄 수 있는 것이다(이성호, 1999).

7) 창작게임수업은 모둠활동을 통한 수업으로 소집단 협동학습법이라고도 할 수 있다.

집단 내 구성원들은 서로 다른 과제를 갖고 작업을 한 다음 나중에 서로 그 과정과 결과를 합쳐서 집단 전체에 하나의 산물을 만들어 내는 것과 집단 내 구성원들이 처음부터 하나의 과제를 갖고 모든 과정에서 함께 참여하여 수행하고, 결과물도 함께 만들어 내는 것이 소집단협동학습법인데, 창작게임수업은 후자의 소집단 협동학습법과 같다고 할 수 있다. 소집단 협동학습의 장점은 첫째, 학교에서 행하는 과제가 학교 밖에서 행하는 과제와 성질이 흡사하다. 이를테면 서로 주고받는, 서로 나누는 형태의 작업이 비슷하다. 둘째, 교과에 대한 지식이 증대된다. 혼자서 학습해서 얻은 지식보다 여러 사람이 협동해서 얻게 되는 지식은 클 수밖에 없다. 특히 그 조



직 구성원 전체로서 얻는 지식은 그 조직 구성원 개개인이 얻는 지식의 합보다 크게 된다. 셋째 학습자들은 과제에 대한 도전을 하는데 있어 필요적절한 기질, 성향, 태도 등을 개발하게 된다. 다소 위험 부담이 따르는 일이다 싶어도 여럿이 하다보면, 기꺼이 도전하는 동기가 형성된다. 넷째 구성원 서로 서로가 상대방에 대하여 학습모형이 되어 준다. 그들은 서로로부터 학습하는 것을 배우는, 즉 학습기능을 터득하게 된다. 다섯째, 학습자들은 구성원들을 통해, 다른 사람의 자원, 즉 그 사람의 능력, 성향, 기질, 태도, 기능, 시간 등을 활용하는 것을 배운다. 다른 사람으로부터 배운 정보를 어떻게 얻어내고, 또 다른 사람에게 어떻게 질문을 하고 어떻게 도움을 요청해야만 그로부터 도움을 끌어 낼 수 있는지를 배우게 된다. 여섯째 소집단 협동학습에서는 구성원들이 서로 힘을 합쳐 분담해서 수행하는 작업을 소중히 여긴다. 즉 무슨 일이든 서로 나누어 함께 함을 매우 가치 있게 생각하게 된다. 일곱째 소집단 협동학습을 통해 자기 자신에 대한 이해는 물론, 타인에 대한 이해를 확장하게 된다. 자기 자신에게도 장점이 있고 약점이 있고, 또 잘하고 못하는 것이 있듯이, 다른 사람에게도 그런 장점, 약점이 있고 다른 사람도 남보다 특히 잘하는 일도 있고, 잘못하는 일도 있음을 터득하게 된다. 그리고 약점이 있고 잘못하는 일이 있다는 것 그 자체가 결코 자신이나 타인을 거부하는 이유가 될 수 없음도 확인한다. 여덟째, 소집단협동학습을 경험하면, 학습자들은 각기 자신의 자원, 즉 자신의 시간, 에너지, 능력, 성질 등을 스스로 관리하고 통제할 줄 알게 된다 (이성호, 1999).

#### 4. 선행연구

창작수업에 관한 선행연구를 창작체육수업, 창작음악수업, 창작디자인수업, 창작미술수업을 통해 살펴보면 다음과 같다.

김용옥 외(1995)는 광주직할시에 소재한 G교육대학교 부속초등학교는 1995년 제6차 교육과정에 의거한 초등학교 교과용 도서협력 연구학교로서 3-4학년 (실험적용 단계)과 5학년 1개반(제6차 교육과정의 체육과에 한하여 임의적 실험적용)을 대상으로 체육수업에 창의적인 움직임 교육 자료를 통한 게임영역 지도 방안을 적용한 결과, 체육과 교육과정에서 요구하고 있는 교과 목표와 지도 내용의 탐색은 교사가 체육교육과정의 게임영역을 이해하고 지도하는데 도움을 주었고, 게임영역의 기능지도요소 추출은 움

직업교육에 대한 이해를 높여 주었으며, 제재별 게임영역 기능 학습요소 분석으로 자기 신체의 어떤 부위로 어떻게 이용하여 어떤 신체 형태를 취하며, 신체를 유지하거나 이동할 때 자신의 신체를 어떻게 이용하는가에 대한 신체의 움직임 특성을 지각하게 되었다. 창의성 개발을 위한 움직임 교육 교수·학습 과정안 적용 및 발문안 활용은 교사와 아동간의 문제해결을 위한 운동의 원리와 법칙을 이해하는데 도움을 주었고, 게임운동의 교수·학습전개 카드를 작성 활용함으로써 게임 영역 기초 기능을 신장시키는데 유익하였으며, 창의적인 움직임 교육을 제공하기 위해서 여러 가지 학습 대형을 적용하여 단위 수업시간에 밀도 있는 학습 성과를 거두었다. 또한 소집단 수업적용으로 체육수업에 대한 아동들의 흥미와 관심이 매우 높아졌고, 움직임에 대한 사고력, 표현력, 창의력 등의 고등사고 능력의 습득에 유익하였으며, 집단적인 문제해결력이 증가하였고, 건전한 인격형성 및 사회성 발달을 가능하게 하였음 알 수 있었다. 그리고 체육과 교수·학습자료는 창의력, 탐구력, 문제해결력 등을 기르기에 용이한 자료를 개발하는 것이 효과적이었으며, 교재 특질에 맞는 자료를 투입한 결과 체육과 수업형태가 개선되고 활발한 학습활동이 전개되었다.

최영희(1998)는 서울특별시 중구에 소재한 C초등학교 4학년 3학급(n=103)을 대상으로 음악수업에 대해 창작에 대한 흥미와 동기 유발된 정도를 알아보기 위해 창작 수업 전과 후에 간단히 설문조사를 실시한 결과, 스완위의 음악발달 단계 이론을 적용하여 초등학교 4학년 단계에 맞는 창작중심의 수업모형 개발이 가능하였으며, 일상생활에서 얻을 수 있는 소리를 자유롭게 표현하여 음악에 대한 흥미를 높이고, 악기를 사용하여 창작활동을 함으로써 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기르고 그 수준이 초등학교 4학년 아동들에게 적절하였다. 개발된 창작 수업모형에 의해 교수-학습지도안의 설계가 가능하였으며, 교육과정에 근거하여 현대의 기법과 방법을 응용할 수 있었다. 그리고 소리모방, 소리그림, 리듬치기, 즉흥연주 등을 통하여 아동들이 창작학습에 흥미를 갖게 되었으며, 도표적 기보법을 사용함으로써 악곡에 대한 전체적인 해석을 할 수 있게 되었다. 또 종이뿔기 놀이 등을 통하여 12음기법을 응용할 수 있었으며, 아동들이 흥미를 가지고 가락을 지을 수 있었다. 또한 창작중심의 수업모형에 의한 교수-학습지도안을 실제 수업에 적용하였을 때 학습자들의 창작에 대한 흥미와 관심이 증가하였음을 설문조사를 통해 알 수 있었다고 규명하였다.

박희탁(2000)은 서울특별시의 Y중학교 남·여학생(1·3학년 4개반 126명)을 대상으로 자유창작 미술수업에 대해 살펴보면 자유창작수업은 교사주도

의 획일적인 수업에서 벗어나야 한다는 취지와 “어떻게 하면 유익하고 흥미로운 미술수업을 할 수 있을까?”에 대한 연구자의 고민과 시행착오의 결과이다. 물론 이 수업을 현장에 적용하는데 있어서 현실적인 제반 여건이 성숙되지 못한 어려움이 있긴 하지만 교사 자신의 의지에 따라 부분적 또는 전체적으로 적용이 가능한 새로운 수업모델이라고 규명하였다.

김은희(2002)는 대구광역시 신명여자중학교 3학년에 재학중인 학생 321명(8학년)과 중학교 미술교사 29명을 대상으로 미술수업의 자유창작을 통해 창의력신장에 관한 연구를 한 결과, 창의적 수업을 실제로 수행해 나가는데 필요한 내용을 살피고, 미술표현에 대한 자신감이 부족한 학생이 성취욕구가 좌절되지 않도록 하며 학생들이 무엇을 원하고 필요로 하는지 학생 중심의 미술교육을 해야한다고 보았고, 다양한 재료와 기법을 사용하여 구성의 요소와 조형미를 발견할 수 있었다. 특히 조별 협동작업을 통하여 참여의욕을 높이며, 다른 사람의 의견을 존중하고 배려하여 사회성함양에도 기여함을 알 수 있었다. 그리고 디자인 수업은 결과물에 치중하는 활동이 아니라 문제점을 인식하고 그 문제해결을 위한 과정으로 발상과 구상단계에서 자료수집과 다양한 아이디어를 전개하고 실물제작을 위한 적극적이고 모험적인 시도로 결과 중심의 학습이 되지 않도록 하였다. 또한, 교사는 학생들이 창의적인 아이디어를 낼 때까지 기다릴 것이 아니라 격려하고 도와주며 적극적으로 발휘하도록 적절히 개입하되 교사의 생각이 그대로 학생에게 미치지 않도록 하며 학생에게는 표현의 자유로움이 보장되도록 하였다.

종합해 보면, 구성주의 교육철학을 바탕으로 실험적인 연구가 각 교과별로 이루어졌으며, 새로운 모형을 개발·적용하고 있다. 또한, 일방적인 교사주도의 수업에서 벗어나 교사는 어디까지나 성공적인 학습을 위해 협력자 또는 조력자로서의 역할을 다하고, 학생들은 능동적이고 적극적으로 참여하며 때에 따라서는 상상을 초월하는 창조적인 활동을 몸과 마음으로 표현하도록 하는 창의적인 수업모델을 제시하고 있다.

## 5. 창작게임수업모형의 개발

창작게임수업은 교육철학적인 입장에서 본다면 구성주의에서 찾을 수 있다. 구성주의 철학에 입각하여 바라본 학습자는 능동적이고, 창조적이며,

개성을 갖고 있으며, 무한한 발달 가능성을 가지고 있다. 학습자는 교사가 제시하는 지식을 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 그것을 자기 경험에 비추어 분석, 평가할 수 있으며, 재구성하고 새로운 환경과 상황에 적용할 수 있다. 학습자는 뚜렷한 개성을 가지고 있으며, 어느 누구도 똑같은 생각을 갖고 있지 않다. 그들 생각이나 아이디어는 독창적이고 때에 따라서는 상상을 초월할 수 있다. 학습자는 사회활동을 통해 그들이 발전할 수 있는 범위를 최대한으로 넓힐 수 있으며, 사회교류를 통해 상대방의 생각이나 아이디어를 존중하고 어려운 문제도 풀 수 있다고 믿는다. 구성주의에 근거한 교사의 수업방법으로는 지식의 사회적 형성을 감안하여 근래에 교육계에서 관심을 보이고 있는 협동수업과 소집단활동이 이루어지고, 토론과 협의를 거쳐 상대방을 이해하고 더불어 사는 지혜를 배울 수 있는 인성교육이 이루어져야 한다. 또한 지식 형성의 개별화를 감안하여 학습자의 무한한 아이디어를 존중하고, 반성적 사고를 유도함으로써 창조적 사고학습, 문제해결학습, 또는 고등사고학습 등이 이루어질 수 있게 한다고 할 수 있다(김복영, 1999).

이러한 구성주의적 관점은 교육이라는 용어에 함축된 어원적 의미에서도 발견되어질 수 있다. 교육이라는 용어는 학습하는 개인으로부터 무엇인가를 도출해 내고, 이끌어 낸다는 의미를 함축하고 있다. 즉, 학습자가 배우려고 하는 기능은 학습자 자신에게 잠재해 있다는 것이다. “체육은 잠재된 신체적 능력과 환경에 적용할 수 있는 능력을 개발시켜 운동욕구를 실현하고 건강을 추구하는 신체활동에 관한 교과이다” 이러한 구성주의적 관점에서 볼 때 학습자는 이전의 경험에 부합되지 않는 새로운 지식을 검토하고, 자신의 이해에 상충되는 부분들은 다른 사람과의 상호작용을 통해 사고하고, 논의하고, 협상함으로써 지식이나 기능을 스스로 구성해 나가게 된다. 또한 구성주의자들은 지식이 실제와 연결되어 있다고 본다. 즉, 학습자는 실제적인 맥락에서 문제해결의 전 과정에 능동적으로 참여함으로써 지식을 구성해 나가게 된다는 것이다(김성곤, 2001).

체육은 이론(수업내용)과 실천(수업결과)의 일관성이 유지되어야 하는 교과이다. 왜냐하면 체육교육의 목표로서 건강한 신체발달을 통한 전인교육을 교실에서의 이론뿐만 아니라, 교실 밖에서는 실천된 모습으로 나타나야 하기 때문이다. 상대주의적 관점을 지니고 있는 구성주의는 원칙적으로 교실과 실천사이의 구분이 없다고 볼 수 있다. 그러므로 교실 밖의 현실은 교실에서의 지식과 서로 맥락을 같이 하기 때문에 이 두 가지는 분리하여 생각할 수 없다(김복영, 1999).

따라서 창작게임수업모형은 각종 스포츠·게임·놀이 등을 재구성(변형·축소·확대)하거나, 두 가지 이상의 것을 하나로 결합하여 만들거나, 아니면 전혀 새로운 게임을 만들어내어 그것을 운동장에서 실제로 체험해 보는 것이다. 본 수업모형은 연구자(교사)가 게임을 직접 만들어 이론과 실기수업을 하는 것이 아니라 구성주의 교육철학에 입각하여 연구자는 어디까지나 성공적인 학습을 위해 협력자 또는 조력자로서의 역할을 다 하고, 학생들은 모둠활동을 통해 교실에서 게임을 구상하고 창작한 다음에 운동장에서 그 게임을 직접 체험해 보는 이론과 실제를 하나로 결합한 통합교육적인 형태의 수업이다. 학생들이 창작게임수업을 하는 동안 능동적이고 적극적으로 참여하고, 아이디어는 독창적이고 때에 따라서는 상상을 초월하는 창조적인 활동을 하며 모둠의 개성에 따라 게임을 창작한다. 수업방법은 모둠활동을 통한 협동학습(소집단활동)을 하며, 학습 중에는 토론과 협의를 통해 상대방을 이해하고 더불어 사는 방법을 배울 수 있는 수업이다.

연구자는 지난 7년 간 반성적인 자세로 창작게임수업을 해 오고 있다. 체육수업에 창작이란 개념을 도입하여 수업을 하는 것 자체가 특이하고 학생들에게 신선한 충격을 줄 수 있는 수업이며, 시대상황과 미래사회에서 필수적인 창의성을 게임과 결합한 형태의 수업이 정말 필요하다고 느껴졌기 때문이다. 그리고 “어떻게 하면 좀더 학생들의 원하는 수업을 할까?”, “어떻게 하면 흥미로운 수업을 할까?”, “어떻게 하면 남녀가 같이하는 수업을 할까?”, “어떻게 하면 스스로 문제를 해결하게 할 수 있는 수업을 할까?” , “어떻게 하면 창의력을 발휘하여 게임을 창작하게 할 수 있을까?” 등의 반성적 자세로 수업을 진행해 오는 동안 많은 시행착오의 결과로 창작게임 수업모형이 만들어지게 되었다.

창작게임수업은 연구자(교사)가 게임을 직접 만들어 이론과 실기수업을 하는 것이 아니라 구성주의 교육철학에 입각하여 연구자는 어디까지나 성공적인 학습을 위해 협력자 또는 조력자로서의 역할을 다 하고, 학생들은 모둠활동을 통해 교실에서 게임을 구상하고 창작한 다음에 운동장에서 그 게임을 직접 체험해 보는 이론과 실제를 하나로 결합한 통합교육적인 형태로 각종 스포츠·게임·놀이 등을 재구성(변형·축소·확대)하거나, 두 가지 이상의 것을 하나로 결합하여 만들거나, 아니면 전혀 새로운 게임을 만들어내어 그것을 운동장에서 실제로 체험해 보는 것이다.

## 1) 목적

창작게임수업은 현재 사회에서 가장 중요시되는 창의력이 넘치는 인간,

인간미가 넘치는 인간, 체육의 이론과 실기를 겸비한 열정적인 인간을 육성하는 것을 목적으로 한다. 창작게임수업에서 추구하는 인간상은 다음과 특징이 있다.

첫째, 창의력이 넘치는 인간으로 게임을 창작할 수 무한한 상상력의 소유자이다.

둘째, 인간미가 넘치는 인간은 다른 사람의 입장에서 서로 생각하고, 도와 줄 수 있는 따뜻한 인간미가 넘치는 인격의 소유자이다.

셋째, 체육에 대한 이론과 실기를 겸비하고, 체육을 삶 속의 일부분처럼 즐길 수 있는 문화인의 자질을 갖춘 인격의 소유자이다.

이와 같이 창작게임수업은 교육의 궁극적인 목적이 전인교육(全人敎育)을 지향하고 있으며, 지·덕·체가 하나로 겸비한 문화인으로서의 목적을 설정하고 있다.

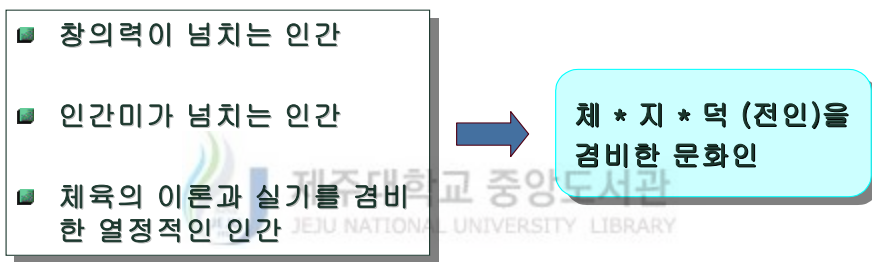


그림 2. 창작게임수업모형의 목적

## 2) 목표

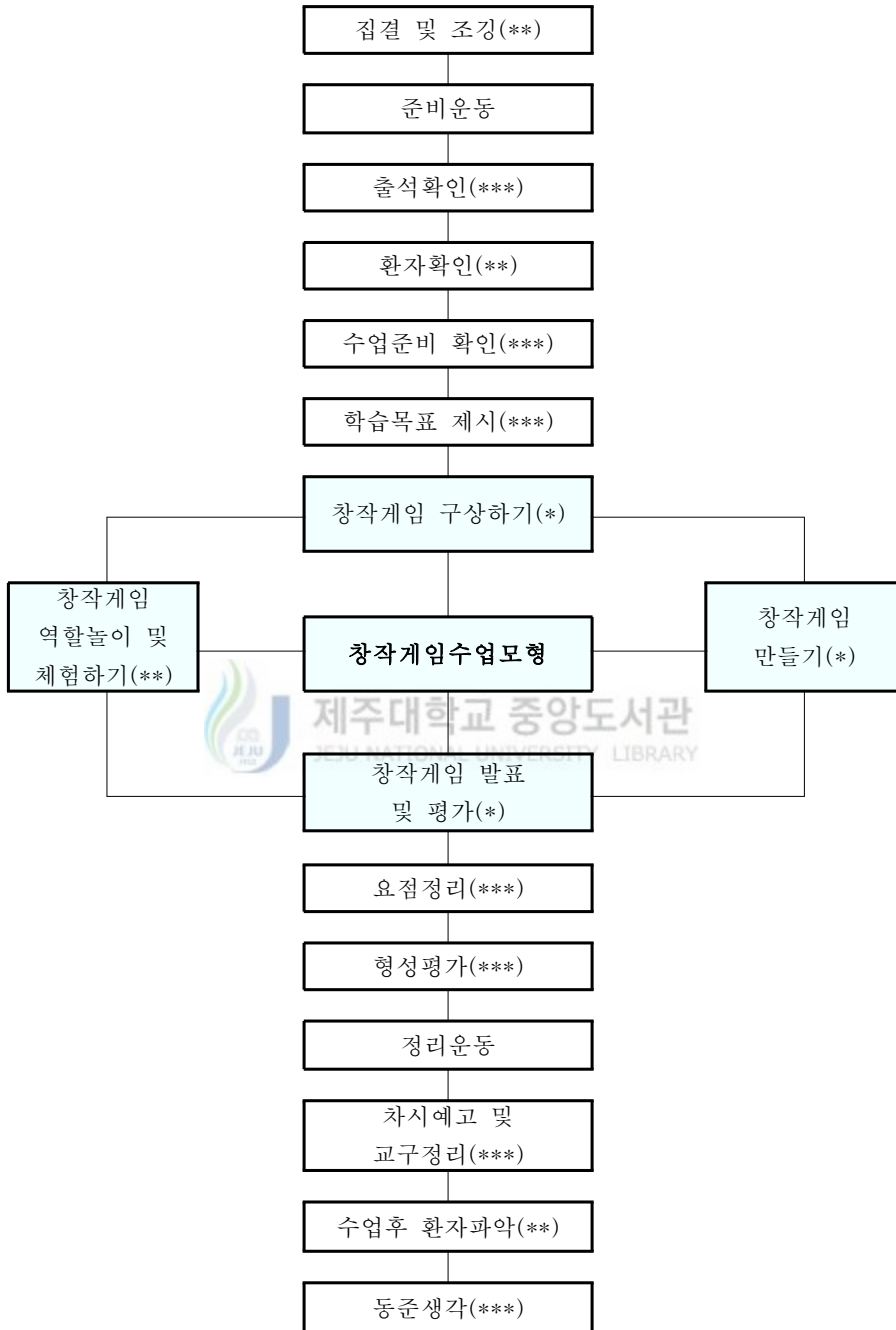
창의력이 넘치는 인간, 인간미가 넘치는 인간, 체육의 이론과 실기를 겸비한 열정적인 인간을 추구하는 창작게임수업은 구체적이고 포괄적인 목표를 다음과 같이 설정하고 있다.

- 게임을 즐기고자 하는 이들의 눈높이에 맞게 게임방법과 규칙을 개발한다.
- 모둠활동을 통해 모둠원들간의 토의와 협동으로 게임을 창작할 수 있다.
- 게임창작에 대한 자부심을 갖는다.
- 모둠활동을 통해 모둠원들간의 끈나풀같이 끈끈한 동료애를 느낄 수 있다.
- 책임감을 갖고 적극적이고 자발적으로 참여한다.

- 모듈활동을 통해 합리적인 의사결정능력을 기른다.
- 스스로 문제를 해결하고자 노력한다.

### 3) 창작게임수업모형의 흐름도

창작게임수업모형의 흐름도는 이론과 실기수업을 하나로 묶어 심신의 조화로운 발전을 꾀하는데 있다. 즉, 학생들의 눈높이에 맞게 학생들 수준에서 게임을 구상하며, 게임을 구상한 것을 여러 가지 도구(그리기 도구, 만들기 도구, 필기도구, 용지)를 이용하여 짚적하고 기발한 아이디어를 총동원하여 창작하고, 창작한 게임을 모듈별로 발표순서를 정하여 발표하고, 모듈별로 1명씩 선생님을 포함하여 남녀(남 : 3, 여 : 3)가 고르게 평가위원이 되도록 위촉하여 평가하고, 학급별로 1위를 한 작품들 가운데, “남녀가 같이 할 수 있는 게임, 창의성이 뛰어난 게임, 운동의 효과가 있는 게임, 팀워크나 협동심을 많이 느낄 수 있는 게임, 게임이 흥미(재미)가 있어 쉽게 빠져들 수 있는 게임” 등의 기준에서 좋은 점수를 받은 창작게임을 선정하여 운동장에서 체험해 보는 것으로 나눌 수 있다. 창작게임수업모형의 흐름도는 <그림 3>과 같이 이론과 실기수업을 하나로 묶은 것으로 창작게임 구상하기, 창작게임 만들기, 창작게임 발표 및 평가, 창작게임 역할놀이 및 체험하기 수업을 차례대로 실시하는 방식을 채택하였다.



\* : 이론수업    \*\* : 실기수업    \*\*\* : 이론·실기수업

그림 3. 창작게임수업모형의 흐름도



#### 4) 연간지도계획 및 차시별 지도계획

##### 1) 창작게임수업모형의 연간지도계획

표 2. 2003학년도 연간지도계획

내용 월	단원명	배당 시수	지도내용
3	체육의 본질	3	체육의 뜻, 체육의 특성
	청소년체조	6	청소년체조, 유연성체조, 스트레칭
	단거리달리기	3	출발법, 피니쉬 법, 평가.
	1인 1운동 생활화	2	1인 1운동 생활화, 폼 교정 및 관전평.
4	매트운동	6	앞·뒤구르기, 물구나무서기, 돌기, 평가
	축구	7	기초기능, 경기, 평가
	1인 1운동 생활화	2	1인 1운동 생활화, 폼 교정 및 관전평.
5	올바른 성 의식	5	설문조사, 성이란?, 쪽지를 이용한 성교육
	이어달리기	3	배턴주고받기, 이어달리기, 게임
	1인 1운동 생활화	3	1인 1운동 생활화, 폼 교정 및 관전평.
6	창작게임수업	13	구상하기, 만들기, 발표 및 평가, 역할놀이, 체험하기, 소감문 쓰기
	1인1운동 생활화	1	폼 교정 및 관전평하기, 1인1운동 생활화하기
7	자유형	4	수영의 기초, 자유형, 수상안전
	1인 1운동 생활화	4	폼 교정 및 관전평하기, 1인1운동 생활화하기
9	남녀 피구	6	경기요령, 게임
	댄스스포츠	4	차차차
	1인1운동 생활화	2	1인1운동 생활화, 관전평 및 자세교정
10	스포츠 신문	6	스포츠신문 만들기. 학급별 평가 및 전시
	농구	7	기초기능, 길거리농구, 게임, 평가
11	건강한 생활	6	건강의 뜻, 건강의 유지와 증진
	1인 1운동 생활화	4	수행평가하기, 1인1운동 생활화하기.
12	체력운동	6	근력운동, 순발력운동, 유연성운동,
	1인 1운동 생활화	4	수행평가하기, 1인1운동 생활화하기
2	재기차기	3	재기 만들기, 재기차기 방법, 게임
	연날리기	3	연 만들기, 연날리기

2) 차시별 수업지도 계획

표 3. 차시별 수업 지도계획

차시	수행 활동	교수 학습 방법	학습 주제	지도내용	준비물	
					교사	학생
1-3	이론	토의 학습	게임 구상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의성이란?</li> <li>구상용 학습지를 이용하여 게임 구상하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CD롬</li> <li>예시작</li> <li>구상용 학습지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>필기도구</li> </ul>
4-7	이론	시뮬레이션 학습	게임 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>참고용 도서</li> <li>CD롬</li> <li>예시작</li> <li>구상용 학습지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>만들기에 필요한 각종 도구</li> </ul>
8-9	이론	발표 학습	게임 발표 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>평가위원 · 발표순서 정하기</li> <li>발표할 때 유의사항</li> <li>평가위원의 주의사항</li> <li>평가위원의 신조</li> <li>평가방법</li> <li>창작게임발표</li> <li>성적발표</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 평가지</li> <li>빔 프로젝트 및 마이크</li> <li>멀티미디어 시스템</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작물</li> <li>기타 발표에 필요한 것</li> </ul>
10	실기	게임 학습	게임 방법 및 규칙 익히기	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작게임의 방법 및 규칙 이해하기</li> <li>역할놀이를 이용한 창작게임 방법 및 규칙 익히기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작게임 원본</li> <li>팀조끼</li> <li>게임에 사용될 각종 체육교구</li> <li>초시계 및 휘슬</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>체육복 및 운동화, 모자</li> </ul>
11-12	실기	게임 학습	게임 체험하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작게임 체험하기.</li> <li>창작게임시 주의사항</li> <li>성적발표</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작게임 원본</li> <li>팀조끼</li> <li>게임에 사용될 각종 체육교구</li> <li>초시계 및 휘슬</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>체육복 및 운동화, 모자</li> </ul>
13	이론	글쓰기 학습	소감문 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>소감문 쓰기</li> <li>설문조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>소감문용 용지</li> <li>각종 자료</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>각종 자료 및 필기도구</li> </ul>

### 3) 지도안 작성

#### (1) 창작게임 구상하기 수업

창작게임구상하기 수업은 3차시 동안하며 구상하는데 중점을 두어야 할 사항은 다음과 같다.

첫째, 재미가 있으면서도 게임의 형태를 유지하면서 창작해야 한다. 방법만 있고 규칙이 없는 단순히 자유롭게 즐길 수 있게 만들어선 안 됩니다.

둘째, 이미 만들어진 스포츠·게임·놀이 등을 그대로 베끼면 안됩니다. 단순히 베끼는 행위는 누구든지 할 수 있는 것이고, 창작하는 사람의 기본 도리가 아닙니다.

셋째, 참신한 아이디어로 창작을 해야 한다. 기왕 창작하는데 남의 것을 베낀다는 것은 창작도 아니고, 지적 재산을 침해하는 것입니다.

넷째, 남녀가 같이할 수 있는 것이면 더욱 좋다. 인성교육 차원에서 남학생과 여학생이 서로를 좀 더 이해하고 알 수 있는 기회를 제공하여 끄나풀 같이 끈끈한 동료애(정)을 느끼게 하였고, 각종 실기수업을 통해 들어 난 것으로 남녀간의 체력수준의 차이가 있어 남녀가 같이 할 수 있는 수업이 별로 없다는 생각에서 남녀가 같이 할 수 있는 기회를 제공하였다.


다섯째, 될 수 있으면 우리 학교의 체육시설/체육교구를 이용할 수 있는 것으로 제한하여 창작해야 합니다. “왜냐하면 창작게임을 구상하고 만들고, 발표하고 평가하면 뭐합니까?” 실제 운동장이나 체육관에 나가서 체험할 수 있는 시설과 환경을 고려하여 만들 수 있으면 더욱 좋습니다.

1-3차시는 “창의성이란 무엇인가?”를 럭비가 만들어지기까지의 역사와 창작게임 예시작을 들어 창작이란 우리 주위에서 아주 쉽게 찾을 수 있다는 것을 이해하고, 게임을 구상하게 하였다. 즉, 모둠별로 가장 해보고 싶은 스포츠나 게임·놀이 중에서 한 종목을 선정하여 재구성(축소·확대·변형)하거나 다른 한 종목을 더 이용하여 결합하거나 아니면 전혀 새로운 게임을 구상용 학습지를 이용하여 구상케 하였다. 그 내용을 보면 창작게임의 제목, 제목을 정한 이유, 창작게임을 완성하기까지의 역사, 창작 게임장 및 규칙, 창작게임방법, 창작게임규칙, 창작게임의 장·단점, 기타 필요한 내용 등이다. 그리고 모둠별 행동하기(구상하기, 의견제시, 토의·수렴·종합·응용·유추 등)를 하게 하였고, 1-2차시 동안 창작게임 구상하기가 안된 모둠은 다음 시간까지 구상해 오도록 과제를 제시하였다. 또한 “모둠장제도”를 도입하여 모둠의 자발적인 참여와 민주주의의 꽃인 토의(토론)의 장을 만들어 모둠원들간의 화기에애하게 동료애(정)를 느끼게 하였다.

표 4. 창작게임 구상하기 교수-학습 지도안

교과	체육	2003년 6월 일 1학년	지도교사	오동준
단원	창작게임수업		차시	1-3/13
학습주제	창작게임 구상하기		교과서	교과서 외
학습목표	1. 창작게임의 기본 개념을 알 수 있다. 2. 여러 가지 스포츠, 게임, 놀이 등을 이용하여 새로운 창작게임을 구상할 수 있다. 3. 모듈활동을 통해 모듈원들 간의 끈나풀감이 끈끈한 정을 느낄 수 있다.		수업형태	버즈식 토론학습 시백틱스 학습
학습단계	교수 - 학습 활동		시간	자료 및 유의점
문제과약	<b>□출석확인</b> <b>□수업준비확인</b> <b>□학습목표제시</b> ▶1823년 말경 영국의 럭비교에서 풋볼경기가 벌어지고 있었다. 득점이 없는 가운데 끝날 무렵 돌연 윌리엄 웹 엘리스(william Webb Ellis)이라는 소년이 상대가 킨 볼을 잡고 맹렬한 스피드로 상대방을 돌파하여 골라인으로 달리기 시작합니다. 당시는 드리블 이외는 허용되지 않았으므로 꿈에도 생각지 못한 위반행위가 오늘날의 럭비풋볼의 기본적인 규칙을 만들었던 것이다.		5분	o.구상용 학습지 o.체육관련 도서  o.집중하기  o. 집중하기
문제추구 및 문제해결	<b>□창작게임 구상하기</b> ▶ <b>창작게임</b> : 현재 지구상에 존재하는 각종 스포츠나 놀이, 운동 등을 재구성(변형·축소·확대)하거나, 두 개 이상의 것을 결합하여 만들거나 아니면 전혀 새로운 게임을 만들어내는 것. ▶ <b>구상할 때 키포인트</b> · 재미가 있으면서도 게임의 형태가 되어야 한다. · 이미 만들어진 스포츠/게임/놀이 등을 베끼면 안 된다. · 참신한 아이디어로 창작한다. · 남녀가 같이할 수 있는 것이면 더욱 좋다. · 우리 학교의 체육시설/체육교구를 이용할 수 있는 것 이면 더욱 좋다. ▶모듈별로 준비해 온 기초자료를 이용하여 구상하기. ▶모듈장은 모듈원들이 화기에애한 분위기를 연출할 수 있도록 허용적 분위기 만들기. ▶구상용 학습지를 이용하여 구상하기 ▶모듈별 행동하기(구상하기, 의견제시, 토의·수렴·종합·메모·활용하기 등)		35분	o.꿀벌들처럼 왕왕거리면서 모듈활동 하기 o.다른 모듈 방해하지 않기  o.학습지에 메모하면서 구상하기 o.모듈별 행동하기
발전·적용	<b>□요점정리</b> ▶창작게임에 대해  <b>□형성평가</b> ▶창작게임의 뜻을 이야기 해 보기.			o.구상용 학습지 참고하기
정리·안내	<b>□차시예고 및 과제</b> ▶차시예고 : 창작게임 구상하기. ▶과제 : 반성일지 쓰기(1)  <b>□동준생각</b> ▶모방은 자연의 손자는 될 수 있어도 아들은 될 수 없다 (레오나르도 다 빈치)		5분	o.이야기해 보기  o.차시예고 o.과제를 다음시간까지 해 오기  o.인성교육

표 5. 창작게임 구상용 학습지

창작게임 구상용 학습지		
2003년 5월 일	모듬원	
모듬이름		
창작게임 제목	창작게임 제목을 정한 이유	
창작게임을 완성하기까지의 역사		
창작게임장 및 규격	 <b>제주대학교 중앙도서관</b> JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY	
창작게임 방법		
창작게임 규칙		
창작게임의 장·단점		
기타 필요한 내용		

(2) 창작게임 만들기 수업

창작게임 만들기 수업은 5시간 동안하며 박노해의 “사람만이 희망이다”라는 시를 읽으면서 시작하겠습니다.

**희망찬 사람은**  
**그 자신이 희망이다.**  
**길 찾는 사람은**  
**그 자신이 새 길이다.**  
**참 좋은 사람은 그 자신이 이미 좋은 사람이다.**  
**사람 속에 들어있다.**  
**사람에서 시작된다.**  
**다시**  
**사람만이 희망이다.**

제가 무얼 말하려고 하는지 느낄 수 있습니까?

바로 이것입니다. 여러분들 속에 있습니다. 여러분들 자신이 희망입니다. 여러분들은 여러분들이 생각하는 것보다 엄청난 창의력을 가지고 있습니다. 잠자는 창의력을 지금 이 순간부터 꺼내어 무한한 상상의 나래를 펼치시기 바랍니다. 여러분들은 자기 자신의 능력을 과소평가하지 마십시오. 우리에게는 그 어느 누구보다도 더 훌륭하고 무한한 잠재능력을 갖고 있습니다.

“자! 우리 함께 우리의 길을 개척하면서 도전해 볼까요?”

“그런 말이 있죠?”

“도전하기를 포기한 사람은 이미 죽어있는 사람이다” 라고 말합니다.

지난 시간에 우리들이 구상용 학습지에 구상했던 창작게임을 참신하고 기발한 아이디어를 총동원하여 용지에 각종 필기도구(색연필, 크레파스, 볼펜, 물감, 네임펜 등등), 그리기 도구, 만들기 도구를 이용하여 쓰거나 그리거나 만들면 됩니다. 그리고 모둠활동을 통해 모둠원 간의 끈나풀같이 끈끈한 정(情)을 느낄 수 있는 시간이 되었으면 합니다. 앞으로 4시간 동안 창작게임 만들기수업을 하면서 모둠별로 창작활동을 하는데 도움을 줄 수 있는 것은 지난 3차시동안 창작게임구상하기수업을 통해 구상용 학습지에 구상한 것을 이용하면 되겠습니다.

창작게임 만들기 수업을 하면서 주의해야 될 사항은?

첫째, 서로의 의견을 많이 공유해야 합니다. 선생님이나 특정한 학생의 말이 전부가 되어야 한다는 얘기는 아닙니다. 어찌면 선생님이나 특정한 학생의 말이 여러분에게는 이미 어떤 틀이 되어버릴 수도 있습니다. 여러분

이 창작활동을 하는 게 아니라 선생님이나 특정한 학생만 창작활동을 하게 되어, 수업이 바늘방석에 앉아 있는 것처럼 재미가 없게 되면 정말 곤란합니다.

둘째, 기존의 운동, 스포츠, 게임, 놀이 등을 모방을 해도 좋습니다. 모방은 새로운 것을 만드는 원동력이니까요. 모방을 하려면 철저히만큼 열심히 연구해야 합니다. 레오나르도 다빈치의 “모방은 자연의 손자는 될 수 있어도 아들은 될 수 없다”는 말을 항상 생각합시다.

셋째, 혼자서는 창작게임을 만들지 맙시다. 모듈별로 수업을 하는 이유는 모듈활동을 통해 모듈원끼리 서로의 의견에 대해 토의하고 반박하고, 수렴하고, 종합하고, 만들고, 발표 및 평가하면서 하나의 창작게임을 완성하다 보면 모듈원들 끼리 미운 정과 고운 정이 들어 끈끈한 동료애를 느낄 수 있다는 것입니다. 우리들은 서로를 이해하고 존중할 줄 모릅니다. 우리의 개인적인 능력은 아주 높습니다. 하지만 우리들은 혼자서는 살 수 없는 세상에서 살고 있습니다. 이런 개개인의 능력을 한 곳으로 모을 수 있고, 우리들의 토론문화를 만들 수 있습니다. 다른 사람들과 더불어 살아가는 삶. 어쩌면 지금 우리에게 가장 필요한 것은 아닐까요?

넷째, 철저히 보안을 유지하고 정보유출을 하지 않으면서 창작해야 합니다. 최근 들어 세계적으로 정보의 가치가 그 어느 때 보다도 중요한 시대에 살고 있습니다. 정보를 잘 활용하여 응용, 종합화하여 고부가가치의 뭔가(?)를 창출할 수 있는 사람이 세계경제문화질서를 이끌 수 있다고 봅니다. 모듈원들은 다른 모듈에서 정보를 유출해 가거나, 모듈원들 중에서 무심코 던진 한마디가 정보를 유출하는데 중요한 단서가 될 수 있으므로 보안을 철저히 유지하면서 창작활동을 해야합니다.

다섯째, 다른 모듈에 방해가 되지 않도록 하며, 서로가 의견을 제시하고, 반박하고, 공유하고, 종합하는 모듈활동이 되었으면 합니다. 그래야 창작활동이 유연해지고 좀 더 좋은 작품이 만들어집니다.

여섯째, 모듈원 중에 한사람이라도 낙오되는 일이 없도록 모듈장은 역할분담을 잘 해야 합니다.

일곱째, 호기심과 탐구정신으로 질문을 하고, 새로움에 도전하는 정열적인 마음을 가져야 합니다.

표 6. 창작게임 만들기 교수-학습 지도안

교과	체육	2003년 6월 일 1학년	지도교사	오동준
단원	창작게임수업		차시	4-7/13
학습주제	창작게임 만들기		교과서	교과서 외
학습목표	1.구상한 게임을 기발하고 참신한 아이디어를 총동원하여 만들 수 있다. 2.모둠원들 간의 끈끈함이 끈끈한 동료애(정)을 느낄 수 있다.		수업 형태	소집단 개별학습 시뮬릭스 학습
학습단계	교수 - 학습 활동			시간
문제과약	<p><b>■출석확인</b></p> <p><b>■수업준비확인</b></p> <p><b>■학습목표제시</b> ▶구상용학습지에 구상한 게임을 모둠별로 기발하고 참신한 아이디어를 총동원하여 게임을 만들 수 있으며 그러는 동안에 동료애를 느낄 수 있습니다.</p> <p><b>■창작게임 만들기</b> ▶창작게임 만들기할 때 참고사항 · 학생들 수준에 맞는 특히, 남·여학생들의 모두가 참여할 수 있는 게임을 창작한다. · 모둠별로 많은 의견을 공유하면서 만들 수 있도록 한다. · 기존의 스포츠, 게임, 운동, 놀이를 모방해도 좋습니다. · 철저히 보안을 유지하면서 정보유출을 막았으면 합니다. · 다른 모둠에 방해가 되지 않도록 하며, 서로가 의견을 제시하고, 반박하고, 공유하고, 종합하는 모듬활동이 되었으면 합니다. · 기발하고 참신한 아이디어를 발휘할 수 있도록 한다. · 독창적으로 만들 수 있었으면 합니다. · 혼자서 창작게임을 만들어서는 안 된다. · 모듬원 중에 한사람이라도 나오되는 일이 없도록 모듬장은 역할분담을 잘 조정해야 합니다. · 호기심과 탐구정신으로 많은 질문을 하고, 항상 새로움에 도전하는 정열적인 마음을 가져야 한다. ▶구상용학습지와 모듬별로 준비해 온 각종 필기도구 및 그리기 도구를 이용하여 만들기. ▶모듬장은 모듬원들이 화기에애한 분위기를 연출할 수 있도록 허용적 분위기 만들기. ▶모듬별 행동하기(구상하기, 의견제시, 토의·수렴·종합·메모·활용·만들기 등)</p> <p><b>■요점정리</b> ▶하찮은 것 하나가 창작게임을 만들 수 있게 한다는.....</p> <p><b>■형성평가</b> ▶창작게임이란?</p> <p><b>■차시예고 및 과제</b> ▶차시예고 : 창작게임 발표 및 평가. ▶과제 : 반성일지 쓰기(2)</p> <p><b>■동준생각</b> ▶오늘 나를 있게 한 것은 우리 마을 도서관이었다(빌 게이츠)</p>			5분
	문제추구 및 문제해결			
발견·적용				5분
정리·안내				5분
				자료 및 유의점
				o.구상용 학습지 o.전지, 도화지, 각종색지 등 o.만들기에 필요한 각종 필기도구 o.체육관련 도서  o.집중하기  o.꿀벌들처럼 왕왕거리면서 모듬활동하기 o.다른 모듬 방해하지 않기  o.구상한 학습지들 이용하여 만들기. o.모듬별 행동하기  o.이야기해 보기  o.차시예고하기 o.과제를 다음시간까지 해 오기  o.인성교육



### (3) 창작게임 발표 및 평가 수업

창작게임 발표 및 평가 수업은 2차시 동안하며 발표순서는 제비뽑기로 정하고, 발표와 평가를 동시에 해야 하므로 본 수업에 필요한 전반적인 사항을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 평가위원의 위촉은 모둠별로 1명씩 선출하며, 그 기준은 모둠에서 중추적인 역할을 한 학생으로 7차시의 수업을 통해 적극적으로 참여한 학생을 남녀가 골고루 되도록 선발하게 하였다.

둘째, 평가위원은 창작게임 평가지를 이용하여 평가내용을 공정하면서도 합리적으로 평가할 수 있도록 사전교육을 하였다.

셋째, 발표시간을 다양한 구성으로 15분 동안에 발표(7분) 및 질문(8분)을 해야 하며, 시간을 지키지 않으면 발언권을 주지 않는 규칙을 적용하였다. 그리고 질문하는 동안에는 평가위원 및 학생들이 자유롭게 질문을 할 수 있도록 하였다. 하지만 자기 모둠에서 발표할 때는 발표에 도움이 되는 질문이나 보충설명을 하지 못하게 하였다.

넷째, 평가위원은 선생님을 포함한 6명의 평가위원으로 남자3명, 여자 3명이 되도록 하였으며, 교실 뒤쪽에 의자를 설치하여 전체적으로 파악할 수 있게 하였다.

다섯째, 평가위원은 평가를 담당하며, 평가에 대한 사전교육을 평가위원 위촉과 동시에 하였다.

여섯째, 평가위원의 지켜야 할 신조는 혈연, 지연, 학연을 생각하여 평가해서는 안 되며, 뇌물을 받거나, 기타 학용품, 과자류로 유혹하는데 넘어가서도 안되고, 공정하면서도 정정당당하게 평가내용만을 평가해야 하며, “우리 모둠이니까 점수를 후하게 주어야지!”하는 생각으로 평가를 해서는 안 됩니다.

일곱째, 평가내용은 참신하고 기발한 아이디어(창의성)로 만들었는가?, 남녀가 같이 할 수 있게 만들었는가? 실제 체험했을 때 재미있게 만들었는가?, 전체적으로 조화롭게 만들었는가? 등이다.

여덟째, 발표방법은 모둠별로 자유롭게 교수기자재를 이용하여 발표할 수 있도록 하였으며 반드시, 파워포인트로 발표내용을 만들고, 빔 프로젝터를 이용하여 발표하도록 하는 의무사항을 두었다. 그리고 모둠원 모두가 발표에 참여케 하여 동료애와 발표력을 향상시키는데 초점을 두었다.

아홉째, 다른 모둠에서 발표시 성의껏 발표내용을 듣고, 질문할 수 있는 분위기를 만들어 토론문화를 정착시킬 수 있도록 하였다.

열째, 평가위원은 질문이외에는 평가위원과, 다른 학생과의 대화를 하지

못하도록 평가위원장(연구자)은 본 수업을 주도하였다. 평가방식은 자기평가, 동료평가, 선생님평가를 하나로 연결하는 것으로 미래지향적이고 합리적인 평가방식이라는 것을 사전에 교육하였다. 예를 들면, 어떤 모듈에서 창작게임을 발표했을 때 선생님을 포함한 6명이 평가위원이 점수가 각각 17점, 16점, 18점, 17점, 19점, 16점이 나왔다면, 이 중에서 최고점수와 최하점수인 19점과 16점을 뺀 나머지 점수를 합하면 68점이 나온다. 68점을 4명의 평가위원 수로 평균화하면 17점이 된다. 17점이 그 모듈의 최종점수가 되며 이 점수가 모듈별 등위를 결정하게 된다. 따라서 1학기 기말고사 창작게임 수행평가 환산점수는 1위(30점), 2위(28점), 3위(26점), 4위(24점), 5위(22점)가 되며, 공동등위가 되었을 때는 다음 등위는 차차등위로 결정하도록 하였다.



표 7. 창작게임 발표 및 평가 교수-학습 지도안

교 과	체 육	2003년 6월 일 1학년	지도교사	오 동 준
단 원	창작게임수업		차 시	8-9/13
학습주제	창작게임 발표 및 평가		교과서	교과서 외
학습목표	1.여러 가지 스포츠, 게임, 놀이 등을 이용하여 창작한 게임을 모듈별로 발표 및 평가를 할 수 있다. 2.모듈활동을 통해 모듈원들 간의 끈나풀같이 끈끈한 동료애(정)을 느낄 수 있다.		수업형태	시넥틱스 학습 발표학습
학습단계	교수 - 학습 활동		시간	자료 및 유의점
문제 파악	<b>□출석확인</b> <b>□수업준비확인</b> <b>□학습목표제시</b> ▶모듈별로 다양한 자료르 이용하여 창작한 게임 을 발표 및 평가할 수 있다. <b>□창작게임 발표 및 평가</b> ▶모듈별 발표순서를 제비뽑기를 이용하여 정하기. ▶모듈장은 모듈원 모두가 발표할 수 있도록 역할분담하기. ▶모듈별 행동하기(발표에 관련되어 있는 모든 것) ▶발표할 때는 일정한 순서에 의해 발표하기.(인사, 사작하는 말, 모듈소개, 발표내용, 질문, 마치는 말, 인사) ▶발표는 모듈에서 원하는 모든 것을 동원하여 발표 하기.(의무사항은 파워포인트를 이용하기) ▶발표에 방해가 되지 않게 들고 질문하기 ▶평가위원의 선발 및 해야할 일. · 평가위원은 모듈별로 1명씩 선출하며 그 기준은 모 들에서 중추적인 역할을 한 학생으로 전 수업을 통해 선발하기. · 평가위원은 창작게임 평가지를 이용하여 평가하기.( · 다양한 구성으로 15분 동안 발표 및 질문을 다해야 하며, 시간이 지나면 발언권을 주지 않기 · 평가위원은 선생님을 포함한 6명의 평가위원들은 교실 뒤쪽에 의자를 설치하여 모든 사람들이 볼 수 있는 위치에서 평가하기 · 평가위원에 대한 사전교육 하기. · 평가위원의 신조 및 평가내용은 창작게임 평가지 참조하기.		5분	o.모듈별로 발표에 사용될 모든 자료 (OHP, 파워포인트 제작, 빈프로젝트, 창작물등) o.집중하기
문제추구 및 문제해결	<b>□요점정리</b> ▶발표 및 평가를 잘하기 위해서는..... <b>□형성평가</b> ▶창작게임이란? <b>□차시예고 및 과제</b> ▶차시예고 : 창작게임 익히기 ▶과제 : 반성일지 쓰기(3)		35분	o.다른 모듈 방해하지 않기 o.모듈별 발표하기 o.창작게임 평가지 참고하기 o.평가위원은 정정당당하게 평가에 임하기
발전·적용	<b>□동준생각</b> ▶마음의 준비만 되어 있다면 모든 준비는 다 되어 있는 셈이오(헨리5세)			o.모듈별 발표시간 지키기 o.평가지 참고하기 및 사전교육시키기.
정리·안내			5분	o.이야기해 보기 o.차시예고 o.과제를 다음시간까지 해 오기 o.인성교육

#### (4) 창작게임 역할놀이 수업

창작게임 역할놀이 수업은 1차시 동안하며 창작게임 발표 및 평가수업을 통해 각각의 창작게임을 비교·분석하여 작품 1개를 선정하였다. 선정된 작품은 “뽀빠이 속의 별사탕”이라는 게임으로 피구를 새롭게 창작한 작품이다. 창작게임(뽀빠이 속의 별사탕)의 방법 및 규칙을 유인물을 통해 익히고 난 다음 역할놀이를 통해 충분히 학생들의 몸과 마음에 익히게 하였다. 학생들의 실제 운동장에서 체험해 볼 창작게임은 “뽀빠이 속 별사탕”이라는 피구를 응용하여 만든 게임으로 학생들이 시대적인 흐름과 눈높이에 맞게 창작한 작품이다. 본 작품은 1학년 5반에서 1위를 한 창작물로 각각의 작품들과 비교·분석 한 결과 “남녀가 같이 할 수 있는 것, 운동량이 있는 것, 재미(흥미)있는 것” 등에서 높은 점수를 받아 실기수업(창작게임 체험하기)을 할 최종 작품으로 선정하였다.



표 8. 창작게임 역할놀이 교수-학습 지도안

교 과	체 육	2003년 9월 일 1학년	지도교사	오 동 준
단 원	창작게임수업		차 시	10/13
학습주제	창작게임(뽀빠이 속의 별사탕) 역할놀이		교과서	교과서 외
학습목표	1.창작게임의 방법 및 규칙을 이해할 수 있다. 2.역할놀이를 통해 자신 있게 표현할 수 있다. 2.팀원들 간의 끈나폴같이 끈끈한 동료애(정)를 느낄 수 있다.		수업형태	역할놀이 학습 대화교수법
학습단계	교수 - 학습 활동		시간	자료 및 유의점
문제파악	<p>■<b>집결 및 조깅</b> ▶자신의 능력에 맞게 삼삼오오로 조깅하기.</p> <p>■<b>준비운동 및 유연성 체조</b> ▶체육부장과 함께 청소년 체조를..... ▶선생님과 함께 스트레칭을...</p> <p>■<b>출석확인 및 환자 파악</b></p> <p>■<b>수업준비확인</b></p>		5분	o.창작게임에 필요한 체육교구들 o.자신의 능력에 맞게 뛰기 o.정확하게 표현하기
문제추구 및 문제해결	<p>■<b>학습목표제시</b> ▶역할놀이와 대화를 이용하여 학생들에게 창작게임의 경기방법과 규칙을 익힐 수 있다.</p> <p>■<b>창작게임(뽀빠이 속의 별사탕피구) 방법 및 규칙 익히기</b> ▶유인물을 이용하여 뽀빠이 속의 별사탕피구 전체적으로 소개하기. ▶게임규칙과 방법 익히기(유인물 참고) ▶대화를 통해 질의응답하기(유인물 참고) ▶역할놀이를 통해 창작게임의 경기방법과 규칙익히기.</p>		35분	o.출석 및 환자파악하기  o.집중하기  o.다른 학생들에게 방해하지 않기 o.역할놀이로 창작게임 경험해 보기
발전·적용	<p>■<b>요점정리</b> ▶창작게임을 잘하기 위해서는.....</p> <p>■<b>형성평가</b> ▶뽀빠이 속의 별사탕이라는 피구의 게임규칙에 대해 말해보자</p> <p>■<b>정리운동 및 유연성체조</b> ▶팀별로 하기.</p>			o.창작물 참고하기  o.이야기해 보기  o.최선을 다해 입하기
정리·안내	<p>■<b>차시예고, 과제 및 체육교구 정리</b> ▶차시예고 : 창작게임 체험하기 ▶과제 : 반성일지 쓰기(4)</p> <p>■<b>수업 후 환자 파악</b></p> <p>■<b>동준생각</b> ▶천년을 두고도 일어나지 않던 일이 순식간에 일어나기도 한다(영국속담)</p>		5분	o.차시예고 o.수업에 사용되었던 체육교구 정리하기. o.과제는 다음시간까지 해 오기  o.환자파악하기  o.인성교육

표 9. 뽀빠이 속의 별사탕 피구


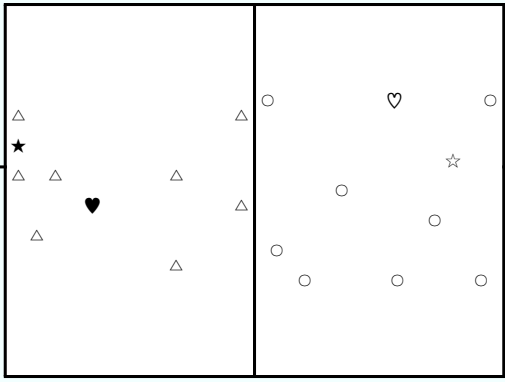
2003년 7월 일	모듬원	종근, 선아, 봉수, 효숙, 영광, 수정	
모듬이름	유직		
창작게임 제목	뽀빠이 속 별사탕	창작게임 제목을 정한 이유	과자 “뽀빠이”를 아십니까? 뽀빠이 안에 있는 별사탕처럼 사람들 속에 숨어있는 캡틴을 찾는 피구게임이라서.....
창작게임을 완성하기까지의 역사	<p>· 2003년 5월 28일 수요일 : 대강 피구에 대해 생각해 보고 어떻게 게임을 정할까 생각하기.</p> <p>· 2003년 5월 30일 금요일 - 6월 27일 금요일 : 뼈대 작성하고 나서 꾸미고 쓰기.</p> <p><b>(변천과정)</b></p> <p>1) 위생병피구 : 보통 피구에 위생병만 있는 것으로 위생병이란 한 명의 선수를 각 팀에 정하여 그 선수가 공중 볼을 잡을 경우 우리 팀 죽은 선수 한 명이 기사회생하는 경기.</p> <p>2) 건빵속 별 피구 : 보통 피구에서 하프라인을 중심으로 경기장 바깥쪽으로 가상의 라인을 그리는데 양쪽 엔드라인을 2등분한 가상의 라인으로 경기장을 변형하고 캡틴(왕)을 이용하여 왕을 보호하면서 하는 피구경기.</p> <p>3) 뽀빠이 속 별사탕 피구 : 2번 “건빵속 별 피구”와 1번 “위생병피구”를 재구성하여 만든 피구경기.</p>		
창작게임장 및 규격	<p style="text-align: center;">  <span style="font-size: small;">제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY</span>            ★/☆ : 캡틴   ♥/♡ : 위생병   △/○ : 선수         </p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;">  </div> <p>* 경기장은 선수인원에 따라 크기를 조정할 수 있다(보통은 10 × 20M)            * 바깥쪽 경기장은 제비뽑기를 하여 정할 수 있다.</p>		

표 9-1. 뽀빠이 속의 별사탕 피구

<p><b>창작게임 방 법</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 선수수는 인원제한은 없으나 최소 10명 이상이면 좋다.</li> <li>· 경기진행방법은 팀별로 전원이 죽어야 세트가 종료되며, 3전 2선승제, 5전 3선승제 등 다양하게 즐길 수 있다. 또한 시간제한을 두어 한 세트를 10분, 15분제로 할 수도 있다.</li> <li>· 우선 캡틴과 위생병을 고른다. 캡틴은 공을 잘 잡거나 잘 피하고, 연기를 잡꼭같이 하는 사람이 좋다. 위생병은 공을 잘 잡고 날쌌(?) 사람이 물론 좋다.</li> <li>· 심판에게 캡틴과 위생병을 가르쳐 준다. 상대방이 절대 모르게 해야 한다.</li> <li>· 죽은 사람이 어디로 갈지 정한다. 위의 게임장과 같은 모양이기 때문에 죽은 자신의 팀원이 어디를 차지할 것인지를 알고 정해야 된다. (예 : 오른 쪽 팀은 위, 외쪽 팀은 아래)</li> <li>· 남자선수 는 남자만을 여자선수는 여자만 죽일 수 있다. 캡틴과 위생병도 상대팀의 같은 동성에게 공을 맞을 경우에는 죽는다.</li> <li>· 나머지는 보통 피구경기와 같다.</li> <li>· 캡틴이란 팀마다 한 명씩 있는 대장이다. 이 캡틴이 죽으면 게임이 끝난다. 그러니 팀원들이 캡틴을 보호해 주어야 한다. 상대방이 그 캡틴을 모르니 교묘하게 속이며 캡틴을 막아부며 공격을 하면 게임이 더 재미있게 될 것이다.</li> <li>· 위생병도 팀마다 한 명씩 있다. 위생병은 죽은 사람을 살려 주는 역할을 하는데, 공중 볼을 한번 잡아야 살려 줄 수 있다. 꼭! 위생병이 잡아야 살려줄 수 있다. 땅볼을 허용이 안 되고 공중볼만 허용된다. 위생병이 죽으면 더 이상 자기팀 선수를 살릴 수 없다.</li> </ul>
<p><b>창작게임 규 칙</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서로 팀간의 에티켓을 지킨다. 스포츠맨 씬에 어긋나는 행위를 해서는 안 된다.</li> <li>· 선을 넘어가지 않는다.</li> <li>· 캡틴과 위생병이 누군지 심판과 상대방에게 알릴 때 거짓말로 하지 않는다.</li> <li>· 심판의 지시에 잘 따르고, 비진사적인 행위를 하지 않는다.</li> <li>· 얼굴(머리)이나 안경을 쓴 학생의 얼굴(머리)을 터치하지 않는다.</li> <li>· 위의 규칙을 어겼을 경우 팀원 모두가 경고 1번을 받는다. 두 번 경고를 받으면 그 팀에서 다음과 같은 벌칙 중에 하나를 골라 경기를 해야 한다. 첫째, 팀원 중 1명을 경기가 끝날 때까지 완전퇴장. 둘째, 위생병을 상대방에게 가르쳐 주기. 셋째, 캡틴을 상대방에게 가르쳐 주기.</li> </ul>
<p><b>창작게임 의 장·단점</b></p>	<p>(장점)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 눈썰매가 좋아진다.</li> <li>· 새로운 방법이라 재미가 있다.</li> </ul> <p>(단점)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 너무 맛고 있는 역할들이 많아 헛갈린다.</li> <li>· 산만하다.</li> <li>· 팀원들간의 팀웍을 기를 수 있다.</li> <li>· 캡틴을 지키기가 힘들다.</li> </ul>
<p><b>기 타 필요한 내 용</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정효숙 - 창작게임을 처음 만들게 되었는데 정말 재미있었다. 더 예쁘게 만들고 재미있게 만들고 싶었는데 그렇지 못해서 아쉽다.</li> <li>· 홍선아 - 중학교에 들어와서 처음으로 창작게임을 만들었는데 너무 즐거웠고, 다시 이런 기회가 있었으면 좋겠다.</li> <li>· 김수정 - 친구들이랑 모여서 같이 창작게임을 만들면서 즐거웠고, 다투고, 싸우기도 했지만 정말 재미있었다.</li> <li>· 고봉수 - 재미있었다.</li> <li>· 이영광 - 다음에 또 만들어 보고 싶다.</li> <li>· 김종근 - 다음에 또 잘하고 싶다.</li> </ul>

#### (5) 창작게임 체험하기 수업

창작게임 체험하기 수업은 2차시 동안하며, 지금까지 창작게임수업을 최종 결산하는 수업이라고 할 수 있다. 보통 학급별로 남학생 16명, 여학생 14명으로 편성이 되어있다. 그렇지 못한 학급은 여학생이나 남학생이 1명이 많고 적는데 팀을 공정하게 편성하기 위해 최선의 노력을 다하였다. 먼저 팀을 나누는데 공정한 선수선발을 위해 운동기능이 뛰어난 학생들을 10명(남학생 6명·여학생 4명)을 추천과 초·중학교 선수생활 경험자(자율클럽 포함)을 이용하여 2팀으로 선발하였고, 지원자순으로 10명(남녀 각 5명씩)을 선발하여 같은 방법으로 나누며, 나머지 10(남녀 각 5명씩)명도 같은 방법으로 나눈다. 이렇게 팀이 완성이 되면 팀별로 팀별행동을 하게 하였다. 팀별행동은 팀이름·캡틴·위생병·기타선수 정하기, 작전짜기, 주장, 감독, 코치, 의료반, 트레이너 등 기본적으로 모든 학생들이 경험케 하였다. 팀별행동이 얼마나 잘 되느냐에 따라 승패가 결정될 수 있어서 성심 성의껏 팀을 위해 희생 봉사하는 마음으로 최선을 다해 줄 것을 당부하였다. 심판은 선생님과 게임에 참여하는 모든 학생들이 맡게 하였다. 선생님은 전체적으로 게임을 관장하는 차원에서 주심역할을 하고, 게임에 참여하는 모든 학생이 부심역할을 할 수 있게 하였다. 이렇게 한 이유는 선생님을 포함한 수업에 참여하는 모든 학생들의 서로를 이해하고 존중할 수 있게 하며 스포츠맨 습을 배울 수 있는 좋은 기회이기 때문이다. 서로의 판정에 대해서 정정당당하게 인정하게끔 하여 책임감과 준법정신, 남을 배려하는 마음, 협동심 등을 키울 수 있게 하였다.



표 10. 창작게임 체험하기 교수-학습 지도안

교 과	체육	2003년 9월 일 1학년	지도교사	오 동 준
단 원	창작게임수업		차 시	11-12/13
학습주제	창작게임(뽀빠이 속의 별사탕) 체험하기		교과서	교과서 외
학습목표	1.창작게임의 게임방법 및 규칙의 원리를 이해할 수 있다. 2.창작게임을 자신의 능력에 맞게 재미있고 유익하게 즐길 수 있다. 3.창작게임을 통해 준비정신, 책임감, 경기진행능력, 동료애(정)을 느낄 수 있다.		수업형태	게임학습
학습단계	교수 - 학습 활동		시간	자료 및 유의점
문제과약	<p><b>□집결 및 조직</b> ▶자신의 능력에 맞게 삼삼오오로 뛰기.</p> <p><b>□준비운동 및 유연성 체조</b> ▶체육부장과 함께 청소년 체조를..... ▶선생님과 함께 스트레칭을...</p> <p><b>□출석확인 및 환자 파악</b></p> <p><b>□수업준비확인</b></p> <p><b>□학습목표제시</b> ▶지금까지 10시간 동안 창작게임에 대해 구상하고, 만들고, 발표 및 평가하고, 경기방법을 익히면서 오늘 시간까지 왔습니다. 여러분들이 만든 창작게임에 대해 자랑스럽게 생각하십시오. 세계 어느 나라에도 없는 게임을 지금 여러분들은 체험 하게 될 것입니다. 이미 경험이 안된 것이기 때문에 생소하여 여러분들은 어떻게 반응할지 궁금합니다. 지금까지 10차시 동안 그려왔듯이 호기심과 도전정신으로 한 번 스틸 넘치는 도전을 시작해 볼까요?</p> <p><b>□창작게임(뽀빠이 속의 별사탕)체험하기</b> ▶2팀으로 나누기. ▶팀별 행동하기(팀이름·캐릭터·위생병·기타선수 정하기, 작전 짜기, 심판 등을 경험해 보기) ▶경기규칙을 지키면서 게임에 임하기. ▶5전 3선승제로 하기. ▶심판은 선생님이 하며, 모든 학생들이 심판과 선수역할을 동시에 하기.</p> <p><b>□우수 팀 선발 및 보상부여</b> ▶이긴팀 선수들을 업고 피구장 2바퀴 걷기</p> <p><b>□형성평가</b> ▶뽀빠이 속의 별사탕 피구에서 기발하고 참신한 아이디어라고 생각되는 것은?</p> <p><b>□정리운동 및 유연성체조</b> ▶팀별로 하기.</p> <p><b>□차시예고, 과제 및 체육교구 정리</b> ▶차시예고 : 소감문쓰기(수업을 마치면서) ▶과제 : 반성일지 쓰기(5)</p>		5분	o.창작게임에 필요한 체육교구 준비하기 o.정확하게 표현하기 o.출석확인 및 환자 파악하기
문제추구 및 문제해결	<p><b>□집중하기</b></p> <p><b>□다른 학생들에게 방해하지 않기</b></p> <p><b>□최선을 다해 게임에 임하기</b></p>		35분	o.집중하기 o.다른 학생들에게 방해하지 않기 o.최선을 다해 게임에 임하기
발전·적용	<p><b>□이야기해 보기</b></p> <p><b>□정확하게 표현하기</b></p>			o.이야기해 보기 o.정확하게 표현하기
정리·안내	<p><b>□차시예고</b></p> <p><b>□수업 후 환자 파악</b></p> <p><b>□동준생각</b> ▶결코 후회하지 말며, 남을 비난하지 말라. 이것이 지혜의 길임이다(D. 디오로)</p>		5분	o.차시예고 o.환자파악하기 o.인성교육

(6) 창작게임 소감문 쓰기 수업

창작게임 소감문 쓰기 수업은 1차시로 되어있고, 지금까지 창작게임수업에 대한 전반적인 느낌이나 소감을 글로 표현하기도 하고, 설문지를 이용하여 물음에 성의껏 응해보는 시간이다. 창작게임수업에 대한 전반적인 부분. 즉, 수업에 대한 인식과 통합교육적인 부분에 대해 자신의 변화된 모습들을 적어 보도록 하였다.



표 11. 창작게임 소감문 쓰기 교수-학습 지도안

교과	체육	2003년 11월 일 1학년	지도교사	오동준
단원	창작게임수업		차시	13/13
학습주제	소감문 쓰기		교과서	교과서 외
학습목표	1.창작게임수업에 대한 느낀 점을 글로 표현할 수 있다.		수업형태	글쓰기학습
학습단계	교수 - 학습 활동		시간	자료 및 유의점
문제 파악	<p><b>■출석확인</b></p> <p><b>■수업준비확인</b></p> <p><b>■학습목표제시</b>                  ▶지금까지 12시간동안 구상하기, 창작하기, 발표 및 평가, 역할놀이, 체험하기 등의 창작게임수업을 해 왔습니다. 오늘은 창작게임을 마무리하는 시간으로 수업을 경험한 후 나의 느낀점이나 소감을 펜이 가는 데로 적어주시면 됩니다. 그리고 더 좋은 수업이 하기 위해 여러분의 의견을 듣고 싶습니다.</p>		5분	o.출석확인
문제추구 및 문제해결	<p><b>■소감문 쓰기</b>                  ▶자신의 경험한 창작게임수업에 대해 진솔하게 느낀 점이나 소감 쓰기(창작게임 소감문 및 설문조사 양식 참조)                  ▶수업을 통한 자신의 변화된 모습을 기술하기.                  ▶수업을 통한 나의 생각을 설문으로 표현하기.</p>		35분	o.진솔하게 성의껏 쓰기 o.다른 학생들에게 방해하지 않기 o.태도수행평가 부여
발전·적용	<p><b>■형성평가</b>                  ▶창작게임수업의 매력은 무엇이라고 생각하십니까?</p>			o.이야기해 보기
정리·안내	<p><b>■차시예고</b>                  ▶차시예고 : 1인 1운동의 생활화</p> <p><b>■동준생각</b>                  ▶당신의 모습은 당신이 생각하는 대로 만들어진다(클로드M. 브리스톨)</p>		5분	o.차시예고 o.인성교육

## 5) 수업조직

창작게임수업은 이론과 실기를 하나로 묶어서 수업을 해야 한다. 수업조직은 우선 수업에 필요한 모듈편성(학급별 30명 내외)은 6명이 1개 모듈(학급인원이 적을 때에는 5명이 1개 모듈)이 될 수 있도록 5개의 모듈로 편성하였고, 모듈별로 모듈장을 두고, 모듈활동을 할 때 리더의 역할을 하도록 하였다.

모듈원의 편성은 첫째, 운동능력이 뛰어난 학생. 둘째, 학과성적이 뛰어난 학생. 셋째, 유머와 기지가 뛰어난 학생. 넷째, 나머지 학생은 자신의 희망에 따라 모듈을 선택하게 하였다. 운동능력은 초등학교 6학년 때 체력급수표를 기준으로 1-2급에 속한 학생들을 대상으로 추천을 받았고, 학과성적이 뛰어난 학생은 중간고사 성적을 토대로 추천을 받아 선발하였고, 유머와 기지가 뛰어난 학생은 학생들의 추천으로 학과성적과 운동능력은 뛰어나진 못하지만 유머가 있고 재치 있는 학생으로 추천 받았다. 나머지 학생들은 자신의 희망에 따라 각 모듈에 들어갈 수 있도록 하였으며, 한 모듈으로 쏠리는 현상을 막기 위해 제비뽑기로 1명씩 선발하였다.

모듈장과 전체학생들을 대상으로 자기 모듈에 불만이 있는지 또는 모듈활동에 무리가 없는지를 확인하고 이의가 있으면 전체학생들의 의견을 모아 모듈을 재편성하였고, 모듈원들의 명단을 작성하고 모듈 이름을 정하게 하여 모듈원들간의 동료애를 느끼게 하였다. 아래의 <표 12>는 수업조직표의 예를 나타낸 것이다.

표 12. 수업조직표

모둠	모둠 인원	체력 우수 학생	성적 우수 학생	희망 학생 (3명)	유머가 뛰어난 학생	비고
1모둠	6명	1	1	3	1	· 남학생과 여학생이 골고루 들어갈 수 있도록 모둠 편성을 한다. · 모둠장은 남녀 중에 누구나 할 수 있으며, 모둠의 리더 역할이 가능한 학생으로 선발한다.
2모둠	6명	1	1	3	1	
3모둠	6명	1	1	3	1	
4모둠	6명	1	1	3	1	
5모둠	6명	1	1	3	1	
계	30명	5	5	15	5	

수업조직표는 구상하기, 만들기, 발표 및 평가 등은 이론수업으로 <표 12>의 수업조직표와 같이 모둠을 편성하여 수업을 실시하였고, 역할놀이, 체험하기 등의 실기수업은 별도의 학급별 팀을 구성하여 적용하였다.

창작게임수업은 모둠별로 하나의 게임을 구상하고, 창작하여 발표 및 평가를 통해 학급별로 1위를 한 창작품 중에서 1종목을 선정하여 실기수업에 임할 수 있게 하였으며, 나머지 작품에 대해서도 방과후, 소풍, 체험학습 등의 시간을 이용하여 경험해 볼 수 있게 하였다.

## 6) 활동방법

창작게임수업 활동방법은 다양한 교수방법을 적용하여 학생들로 하여금 실행토록 하였다. 즉, 토의학습은 모둠원들간의 개방적이고 화기애애한 분위기로 토의를 하면서 게임을 구상하고 구상용 학습지에 메모한다. 시벡틱스 학습은 서로 관계없는 것들을 결부시키거나 두 개 이상의 것을 결합시켜서 게임을 창작한다. 협동학습은 구상용 학습지에 메모한 내용을 이용하여 다양한 방법으로 모둠장과 모둠원들이 서로 도와가며 게임을 창작한다.

과제학습은 수업을 한 다음 반성일지 과제를 학생들에게 주어 작성해 오도록 한다. 역할놀이 학습은 완성된 창작게임을 역할놀이를 통해 익혀서, 게임을 즐길 수 있게 한다. 게임학습은 역할놀이학습을 통해 익힌 게임을 실제 운동장에서 즐겁고 신나게 즐기도록 한다. 아래의 <그림 4>는 창작게임수업의 활동방식을 나타낸 것이다.



그림 4. 창작게임수업모형의 활동방법

## 7) 평가방법

학생들이 창작한 게임을 평가하는 방법은 창작게임발표수업과 동시에 이루어지는데 평가내용은 첫째, 참신하고 기발한 아이디어로 만들었는가? 둘째, 남녀가 같이 할 수 있게 만들었는가? 셋째, 창작게임을 실제 체험했을 때 재미있게 즐길 수 있는가? 넷째, 전체적으로 조화롭게 만들었는가? 등의 평가내용을 이용하여 5개의 모둠에서 선출된 평가위원(5명)과 선생님을 포함하여 총 6명이 평가위원이 평가에 참여하게 된다. 평가위원은 남자 3명 여자 3명이 되게 하여 남녀가 평등하게 평가에 참여케 한다.

평가위원의 선출방법은 구상하기수업과 만들기 수업을 할 때 주도적으로 참여한 학생으로 모둠장은 그 대상에서 제외된다. 연구자가 몇 차례 참여

관찰을 통해 평가위원을 선출한다.

평가위원들을 대상으로 평가에 대한 사전교육을 한다. 교육내용은 첫째, 혈연, 지연, 학연, 남녀를 생각하여 평가해서는 안 된다. 둘째, 뇌물을 받거나, 기타 학용품, 과자류로 유혹하는데 넘어가서도 안 된다. 셋째, 공정하면서도 정정당당하게 평가내용만을 평가해야 한다. 넷째, “우리 모듬이니까 점수를 후하게 주어야지!”하는 생각으로 평가를 해서는 안 된다는 식으로 평가위원들의 지켜야 할 신조에 대해 사전 지도한다.

발표순서는 제비뽑기로 정하며, 평가위원은 자신의 속한 모듬에서 발표할 때 자기 모듬에 유리한 질문을 유도하여 좋은 점수를 받지 못하게 평가위원장(선생님)은 발표진행을 매끄럽게 이끈다. 그리고 발표시간은 7분, 질문시간 8분으로 모듬에서 발표 및 질문을 할 수 있는 시간은 15분으로 한정한다.

평가점수는 5점(아주 좋음), 4점(좋음), 3점(보통), 2점(나쁨), 1점(아주 나쁨)으로 부여하며, 평가위원이 제출한 창작게임평가지 중에서 최고점수와 최하점수를 낸 평가위원의 점수를 제외한 나머지 4명의 평가위원의 점수를 총점화하여 평균처리 한다. 그리고 평균점수에 따라 모듬별 순위를 정하여 1학기 기말고사 성적에 반영한다. 즉, 환산점수를 순위로 정하여 1위(30점), 2위(28점), 3위(26점), 4위(24점), 5위(22점)로 5단계 평가를 한다. 예를 들어 모듬별 평가이기 때문에 모듬에 속한 학생들이 최고점수를 받아 1위를 했다면 모듬원 모두에게 1학기 기말고사 수행평가(창작게임수업) 환산점수는 30점을 받게 된다. 2003학년도 평가계획<표 13>과 창작게임평가지<표 14>는 다음과 같다.

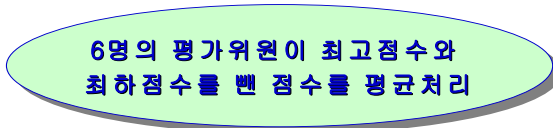
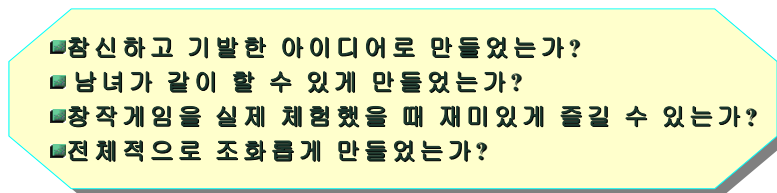


그림 5. 창작게임수업모형의 평가방법

표 13. 2003학년도 평가계획

단원 \ 학기	1 학 기		2 학 기	
	중간고사	기말고사	중간고사	기말고사
육상경기	50M달리기 (40점)			
체 조	청소년체조 (40점)			
개인 및 단체운동		농 구 (30점)	축 구 (40점)	
1인1운동의 생 활 화				1인1운동의 생 활 화 (30점)
체력운동				체력장 (30점)
수 영			자유형 (40점)	
창작게임수업		창작게임 (30점)		
태도평가	태도평가 (20점)	태도평가 (20점)	태도평가 (20점)	태도평가 (20점)
지필평가		지필평가 (20점)		지필평가 (20점)
합 계	100점	100점	100점	100점
비 고	※ 수영(자유형)은 천재지변이나 전염병발생으로 인하여 수업을 하지 못해 평가를 못하게 되었을 때는 마루운동으로 대신하여 평가한다.			



표 14. 창작게임 평가지

창작게임 평가지							
2003년 7월 일		평가위원			(인)		
모듬원							
내용	평가 점수	5점 (아주 좋음)	4점 ( 좋음)	3점 ( 보통)	2점 ( 나쁨)	1점 (아주 나쁨)	합계
	참신하고 기발한 아이디어(창의성) 로 만들었는가?						
남녀가 같이 할 수 있게 만들었는가?							
창작게임을 실제 경험했을 때 재미 있게 즐길 수 있는 가?							
전체적으로 조화롭 게 만들었는가?							
<p>* 평가위원은 각 영역별로 해당되는 란에 ○표 해 주세요!</p> <p>* 평가위원의 신조</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 혈연, 지연, 학연을 생각하여 평가해서는 안됩니다.</li> <li>· 뇌물을 받거나, 기타 학용품, 과자로 유혹하는데 넘어가서도 안 됩니다.</li> <li>· 공정하면서도 정정당당하게 평가내용만을 평가해야 합니다.</li> <li>· “우리 모듬이니까 점수를 후하게 주어야지!”하는 생각으로 평가를 해서는 안 됩니다.</li> </ul>							

## 8) 수업시 유의점

창작게임수업을 하면서 유의해야 할 사항으로 지킬 수 있도록 선생님과 모둠장은 노력해야 하며, 전체 학생들에게 사전지도 한다. 그 내용을 보면 다음과 같다.

- 학생들 수준에 맞는 특히, 남·여학생들의 모두가 참여할 수 있는 것으로 창작게임을 만들게 한다.
- 모둠별로 의견을 제시, 반박, 수렴, 공유, 종합, 구상하기, 만들기, 발표, 평가, 체험하기 등의 통합교육을 경험할 수 있도록 한다.
- 기존의 스포츠, 게임, 놀이 등을 응용해서 창작하거나 전혀 새로운 창작게임을 만들도록 한다.
- 철저히 보안을 유지하면서 다른 모둠에 정보를 제공하거나 정보유출이 되지 않도록 한다.
- 모둠별로 의견들을 많이 공유할 수 있는 분위기를 만든다.
- 기발하고 참신한 아이디어를 이용하여 창작게임을 구상하도록 한다.
- 게임 만들기 수업을 할 때에는 기발하고 참신한 아이디어를 이용하여 표현하도록 한다.
- 개별적으로 창작게임을 만들지 못하게 하며, 반드시 모둠별로 만들게 하여 모둠원들간의 끈나풀같이 끈끈한 정(동료애)을 느끼게 한다.
- 모둠장은 모둠원들이 낙오되는 일이 없도록 역할분담을 잘 한다.
- 호기심과 탐구정신으로 거침없는 질문을 하고, 항상 새로움에 도전하는 정열적인 마음을 갖도록 한다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구설계

본 연구는 체육수업의 다양성을 추구하기 위해 연구자가 7년 전부터 체육수업에 적용해 온 ‘창작게임수업모형’을 중학교 체육수업에 적용하여, 학생들의 창작게임수업에 대한 인식과 통합교육적인 효과를 알아보는데 그 목적이 있다. 연구목적을 달성하기 위해서 창작게임수업모형이 적용되는 과정적 특성을 파악하고, 적용결과에 대한 효과를 상세하게 기록하고 분석하기 위하여 질적연구의 한 유형인 사례연구 방법을 사용하였다.

본 연구에서는 체육교과서와 여러 종류의 스포츠, 게임, 놀이 관련 서적, 인터넷 등을 이용하여 학생들이 자신의 수준에 맞게 게임을 창작하고, 실기수업시간을 이용하여 1위를 한 게임 1개를 선정하여 직접 체험해 보는 ‘창작게임수업’은 장마기간과 비 오는 날을 이용하여(5월말 - 7월초와 10월말 - 11월초에 걸쳐 약 5주간) 13차시 동안 실시하였다. 그 과정에서 참여 관찰을 위한 수업관찰일지, 수업반성일지, 설문조사, 심층면담의 방법을 이용하여 창작게임수업모형의 효과를 분석하기 위한 자료를 수집하였다. 그 연구설계과정은 <그림 6>과 같다.

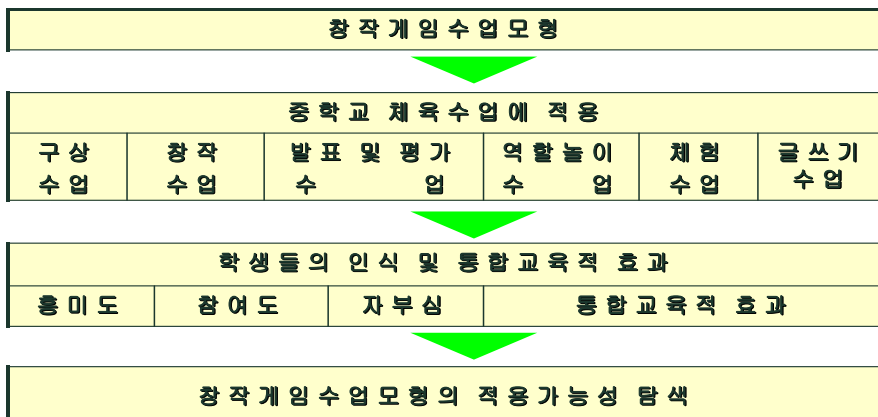


그림 6. 연구설계과정

## 2. 연구대상

본 연구의 대상은 제주도 남제주군 성산읍에 소재한 공립S중학교 1학년 2개 혼성학급 60명(남31명, 여29명)을 대상으로 하였다. 본 연구는 교사가 자신의 수업을 직접 관찰·탐구함으로써 교사연구자로서 접근하였기 때문에 연구자 자신이 연구자 겸 연구 대상자이기도 하였다.

연구대상을 중학교 1학년 혼성학급으로 한 것은 초등학교과정의 혼성학급 체육수업을 그대로 이어서 할 수 있고, 교사와 학생, 남학생과 여학생간의 신뢰도가 높아 본 수업모형을 적용하는데 큰 무리가 없다고 생각했기 때문이다. 또한 질적연구의 한 방법인 사례연구방법을 택하였기 때문에 연구자와 상호작용이 가장 원활하게 이루어 질 수 있어서 2개 학급을 선정하였다. 이는 질적연구 방법의 기초자료가 되는 수업의 반성일지와 참여관찰을 위한 관찰일지, 설문조사, 심층면담에서도 거부감 없이 진솔하게 응답하여 본 연구를 실행하는데 적합하다고 판단하였기 때문이다.

## 3. 연구실행



창작게임수업은 장마기간과 비 오는 날을 이용하여 1주일에 3시간씩 약 5주간(13차시) 실시하였다. 연구자는 전체 5개 학급을 수업하면서 그 중 연구대상은 2개 혼성학급 60명(1-4·5반, 남31명, 여29명)을 선정하여 이론·실기수업을 병행하였다.

본 수업은 전체적으로 구상단계, 창작단계, 발표 및 평가단계, 역할놀이 및 체험단계, 글쓰기 단계의 5단계로 구분하여 수업을 실시하였다.

첫째, 구상단계에서는 주로 구상용 학습지를 이용하여 모둠별로 ‘어떤 게임을 구상해 낼 것인가’에 대해 모둠원끼리 토의하면서 학습지에 구체적으로 적어 가면서 구상하도록 하였다.

둘째, 창작단계에서는 모둠별로 구상한 내용을 다양한 용지를 이용하여 각종 필기도구 및 그리기 도구 그리고 만들기 재료를 이용하여 하나의 작품을 만들게 하였다.

셋째, 발표 및 평가단계에서는 모둠별로 창작한 작품을 이용하여 주어진 시간내(15분)에 발표 및 질의를 하게 하였고, 모둠별로 선발된 평가위원(여 3, 남 2, 5명)과 평가위원장(선생님, 1명)이 모둠별로 발표하는 작품에 대해 질문을 병행하여 평가하도록 하였다.

넷째, 역할놀이 및 체험단계는 학급별로 1등을 한 작품(창작게임)들 중에서 남녀가 같이 할 수 있는 것, 운동량이 있는 것, 흥미(재미) 있는 것, 창의성에 있는 것에 비중을 두어 작품(창작게임)을 선정하였고, 선정된 작품에 대해 유인물을 이용하여 사전교육을 하고 난 후 역할놀이를 통해 게임이 어떻게 이루어지는지 익히고 난 다음에 직접 창작게임을 체험케 하였다.

다섯째, 소감문 쓰기 단계는 12차시 동안의 창작게임수업을 마치면서 느낀점이나 소감을 글로 표현하도록 하여 수업을 통해 지금까지 자신을 되돌아보고 삶을 살아가는데 조금이나마 도움을 줄 수 있는 기회를 마련하고자 하였다.

#### 4. 자료수집

본 연구에서는 연구자의 체육수업에 창작게임수업모형을 적용하여 사례연구화 하고자, 1학기 중·후반기(5월말-7월초)와 2학기 중반기(10월 중순-11월초)까지 약 5주간(13차시) 실시하면서, 수업관찰일지, 수업반성일지, 설문조사, 심층면담의 방법을 이용하여 자료를 수집하였다. 그리고 보조자료인 비디오촬영과 관련문서수집(학교생활기록부, 건강기록부, 담임선생님과의 면담 등)을 통해서도 자료를 수집하였다. 자료수집방법과 절차를 구체적으로 제시하면 <그림 7> 과 같다.



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY  
그림 7. 자료수집 방법과 절차

### 1) 수업반성일지

연구에 참여한 1학년 혼성 2학급 60명(남 31명, 여 29명) 학생들에게 창작 게임 구상하기, 창작게임 만들기, 창작게임 발표 및 평가, 창작게임 역할놀이, 창작게임 체험하기 등 총 5회에 걸쳐 수업반성일지 과제를 내어 수합하였다.

수업반성일지는 크게 모둠활동과 체험활동을 할 때로 나누어 양식을 따로 두었으며, 모둠활동을 할 때 수업반성일지는 기술적인 면과 태도적인 면으로 나누었다. 그리고 체험활동을 할 때 수업반성일지는 지적인 면, 태도면, 기능적인 면으로 나누어 기술토록 하였다. 수업반성일지는 과제를 내고 학년, 반, 번호, 이름을 기재하도록 하여 다른 학생들이 보지 못하게 하고 형식적인 내용이 되지 않도록 하였다. 그리고 모든 자료는 개인의 이름으로 공개되지 않음을 강조하였다.

### 2) 수업관찰일지

수업관찰일지는 연구에 참여한 2개 혼성학급 60명(남 31명, 여 29명)을 대상으로 매시간 마다 수업내용과 학습자의 반응에 대해 수업 중에 일어나는 행동(장면)에 대해서 교사 자신의 의도나 느낌과 함께 관찰된 내용을 적고, 수업에 대한 평가와 반성 등을 기록하였다. 수업 중이나 수업 직후의 학생들의 반응과 특이사항을 연구자 자신이 직접 듣고 관찰한 내용으로 적었다.

### 3) 심층면담

본 연구에서는 수업상황에서 보여지는 다양한 활동들에 대한 의미를 올바르게 이해하기 위하여 심층면담 방법을 채택하였다. 연구자는 면담내용의 선정과 면담방법을 터득하기 위하여 창작게임수업을 했지만 연구에 참여하지 않는 3학급의 학생들 중에 무작위로 선정한 5명과 담임선생님이 추천한 말도 잘하고, 체육에 관심이 많은 학생 5명을 대상으로 예비면담(pilot interview)을 각각 1회씩 실시하였다. 이러한 과정을 통하여 비구조화된 면담을 위한 질문항목을 개발할 수 있었고, 개별면담과 집단면담, 공식적인 면담과 비공식적인 면담방법, 면담의 흐름과 상황을 파악하는 방법, 피면담자와의 관계형성 방법, 면담내용의 녹음과 메모방법 등을 구체적으로 알게 되었다. 특히 이 예비면담 과정을 통하여 면담시 질문할 내용의 적절성을 파악하고 상황에 맞는 면담방법을 습득하게 되었다.

면담지 형식은 매 시간의 수업관찰과 수업소감문, 반성일지, 비디오촬영, 관련문서수집(학교생활기록부, 건강기록부, 담임선생님과 피면담 등)등을 바탕으로 질문의 내용을 설정하여 비구조화된 면담(unstructured interview) 방법을 이용하였다. 비구조화된 면담은 연구자가 질문사항들을 머리 속에 간직한 채 대화형식으로 면담을 진행시키는 방법으로 면담지에 있는 질문에 대한 답변만 얻을 수 있는 구조화된 면담보다 면담자들이 가진 지식을 보다 깊이 있고 폭넓게 제공받을 수 있었다.

심층면담에 참여한 학생들은 성격이 활달하고, 원만하며, 수업에 적극적인 학생들로 다른 학생들과도 잘 지내고 친구관계가 무난한 학생으로 학급별로 5명씩 총 10명(남 5명, 여 5명)이 학생들을 대상으로 실시하였다. 장소는 본교 체육연구실에서 개별면담과 집단면담, 구조화된 면담과 비구조화된 면담을 실시하였으며, 녹음기를 이용하여 면담자와의 대화내용을 생생하게 녹음하여 자료를 수집하였다. 면담내용은 주로 창작게임수업에 대한 전반적인 것으로 수업중 학생이 보이는 특정행동의 동기나 매시간 마다 느끼는 감정의 변화에 관한 것이다.

#### 4) 설문조사

설문조사는 크게 학생과 동료교사들에게 하였으며, 학생에 대한 설문조사는 2개 혼성 학급 60명(남 31명, 여 29명)들을 대상으로 설문조사를 실시하여 불성실하게 조사에 응한 3명의 학생의 설문조사내용은 제외시켰다. 동료교사에 대한 설문조사는 제주도서귀포교육청 동부지구 자율장학협의회 중심학교로 본교가 선정됨에 따라 수업연구로 ‘창작게임수업(창작게임구상하기)’을 하게 되어, 수업연구에 참관한 8명의 선생님(장학사 1명, 각 학교 교감 2명, 체육교사 3명, 기타교사 1명, 교생실습선생님 1명)을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 설문지의 내용은 창작게임수업에 대한 전반적인 부분 즉, 참여도 및 흥미도, 수업내용, 평가, 교수방법, 수업의 장·단점 등이다. 그리고 학생들을 위한 설문지는 박희탁(2000)이 만든 설문지를 체육수업에 맞게 바꾸어 창작게임수업의 전 영역을 골고루 알아볼 수 있도록 재구성하였다.

### 5. 자료분석

본 연구에서는 ‘창작게임수업모형’을 중학교 체육수업에 적용하여 그 사례를 알아보기 위하여, 연구자 자신이 수업을 실행하면서 학생들의 수업에 대한 인식과 창작게임수업모형을 통한 통합교육적 효과를 알아보기 위해 수업반성일지, 수업관찰일지, 심층면담, 설문조사 등의 자료를 분석하였다.

#### 1) 자료분석 절차

질적연구의 한 방법인 사례연구는 방대한 양의 원자료를 어떠한 방법으로 이해를 하고 해석해 나가는가의 방향에 따라 그 의미가 달라진다. 따라서 본 연구자는 원자료를 어떠한 방법으로 분류·검토·검증하여 보고할 것인가의 대한 연구 끝에 다음과 같은 4단계 나누어 분석하였다. 이러한 과정은 김낙영(2002)이 제시한 것과 동일하다고 볼 수 있다.

첫째 단계에서는 반성일지, 관찰일지 및 연구실행, 비디오촬영, 설문조사, 관련자료, 심층면담이 끝난 후, 사례별 원자료를 연구문제에 맞는 내용으로 분류 작업하여 구조화하였다.

둘째 단계는 귀납적범주분석을 이용하여 연구문제와 관련된 새로운 하위주제를 도출하여 분석하였다.

셋째 단계는 자료의 진실성을 위하여 구성원간의 검토, 동료간의 협의, 다



각도 분석법 등을 이용하여 진실성을 검증하였다.

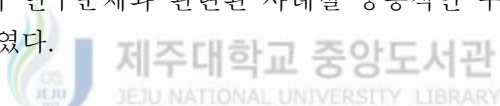
넷째 단계에서는 사례별로 구조화 된 자료를 정밀하게 읽고 사례의 전체적인 윤곽을 파악한 후 연구주제 및 범주를 가장 잘 밝힐 수 있는 기술내용과 인용문을 선정·기록하였다.

#### (1) 사례기록분석

창작게임수업에 대한 학생의 반성일지와 수업을 마치고 난 뒤 작성한 소감문, 심층면담, 관련자료들을 곧바로 개인별·사례별로 분류·정리하였다. 이와 같은 개인별·사례별 원자료를 구조화하는 것은 귀납적 범주분석을 통하여 연구문제와 관련된 새로운 하위주제를 도출하는데 매우 중요하기 때문이다.

#### (2) 귀납적 범주분석

본 연구에서는 이 분석방법을 이용하여 각종 내용을 사례별로 기록하고 연구문제와 관련된 주제를 기입한 후 내용분석을 실시하였다. 또한 내용분석을 시행하면서 연구문제와 관련된 사례별 공통적인 주제를 비교·분석한 후 이를 정리하였다.



### 2) 자료의 진실성

본 연구자는 학생들의 창작게임수업에 대한 반응이나 느낌, 생각, 소감 등을 솔직하고 자연스럽게 쓰도록 하고, 심층면담 또한 허용적분위기 속에서 녹음하였다. 그리고 수업상황에서 나타날 수 있는 긍정적·부정적인 의견이나 조언 등도 표현할 수 있도록 적극 권장하였다. 자료의 진실성을 확보하기 위해 구성원간의 검토, 동료간 협의, 다각도 분석법의 방법을 이용하였다.

#### (1) 구성원간 검토

본 연구에 참여한 학생들의 반성일지와 소감문으로 작성한 원고와 원고의 내용을 분류·분석한 내용이 맞는지를 확인시켰다. 그리고 면담내용을 녹음된 테이프를 들어 기록한 원고의 초안과 교정된 내용의 정확성을 확인하였다. 이렇게 동일한 방법으로 사례별 기록이 완성된 후, 연구참가자에게 다시 재확인시켜 자료의 일치성을 확인하였다.

#### (2) 동료간 협의

본 연구에서는 연구의 정확성과 진실성을 확보하기 위해서 관계전문가와 동료교사, 체육교육대학원생과의 3번의 정기적인 협의를 가졌다. 1회 협의는 본교교장실에서 제주도 서귀포교육청 동부지구 자율장학협의회 연구수업을 통해 자료수집, 방법, 수업내용 등을 협의하였고, 2-3회 협의는 연구실에서 동료교사와 체육교육대학원생과 선정된 자료들의 결과를 도출하기 위해 다양한 의견들을 제시하였다.

비정규적인 협의는 수업이 끝나는 시간(쉬는 시간, 정규시간)에 본교 운동장 스탠드와 대학원 수업이 있을 때(주 2회 이상) 카풀을 하면서 수시로 실시하여 서로간의 의견을 교환하고 편견을 토론하며, 자료의 해석방법을 결정함으로써 자료에 대한 깊이 있는 해석력을 얻을 수 있었다.

### (3) 다각도 분석법

본 연구에서는 연구에 참여한 학생들과의 심층면담, 수업반성일지, 관찰일지, 설문조사(소감문)등과 상호 비교함으로써 연구의 일관성을 확인하여 신뢰도를 높일 수 있도록 하고, 다양한 자료를 분석하는데서 오는 연구자의 오류를 줄이고 타당도를 높일 수 있도록 하였다.

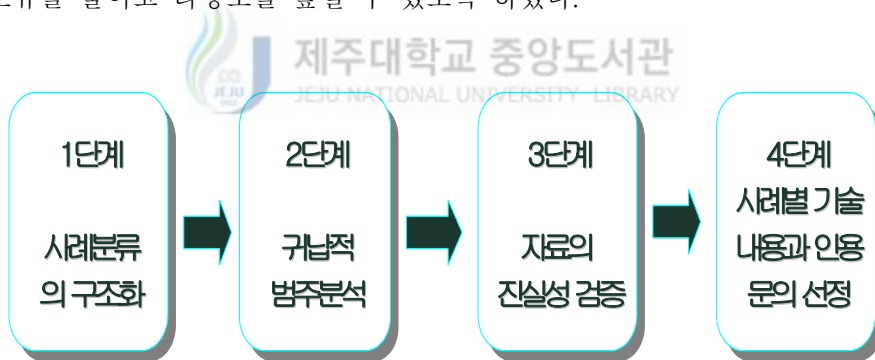


그림 8. 자료분석 절차

## IV. 연구결과

인지적·정의적·심동적 영역을 하나로 경험할 수 있는 체육수업이 되도록 하기 위하여, 창작게임수업모형을 적용한 결과, 학생들의 수업에 대한 인식과 창작게임수업모형을 통한 통합교육적 효과를 범주화하여 알아보고자 하였다.

### 1. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식

창작게임수업모형을 적용한 결과 다음과 같은 데서 그 인식을 찾을 수 있었다.

#### 1) 수업에 대한 참여도

심층면담 자료에 대한 귀납적 범주분석을 한 결과 원자료가 총 150개로 나타났고, 구체적인 4개의 세부영역은 <표 15>와 같다.

표 15. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(참여도)

원자료(빈도)		세부영역	일반영역
.....(중략).....기다려지는 시간	49	적극적 참여	참여도
...(중략)...체육수업 중에도 이런 게 있구나!			
.....(중략).....체육이 좋아지는 것 같다.			
.....(중략).....체육을 보는 시각이 달라졌다.			
.....(중략).....고정관념을 깨는 기회.	40	새로운 경험	
.....(중략).....특별한 수업			
.....(중략).....현재의 체육수업을 상상하며..			
.....(중략).....새로운 느낌			
.....(중략).....특이하면서 기억에 남는 수업.	22	매력	
.....(중략)...“새롭다”라는 느낌.			
.....(중략).....사람의 태도를 바꿀 수 있는....	39	태도의 변화	
.....(중략).....나의 태도에 대해 반성할 수...			
.....(중략).....이런 것은 잘못된 것은 아닌가?			
원자료 수	150		

(1) 적극적 참여

창작게임수업을 하기 전에는 소극적이고 의욕을 보이지 않았던 학생들이 창작게임수업을 하고 난 후 상당히 적극적으로 변화되는 모습을 보여 수업에 대한 참여도가 매우 높음을 알 수 있었다. 즉, 수업 전에는 소극적이고 늘 따분해 하던 학생들이 직접 게임을 구상, 창작, 발표 및 평가, 완성한 창작게임 1개를 선정하여 운동장에서 체험하는 창작게임수업은 선생님들께서 가르쳐만 주는 수업이 아닌 우리가 이끌어 가는 수업이라서 매우 적극적으로 참여한 것을 반성일지, 설문조사, 심층면담 등으로 확인 할 수 있었다.

반성일지를 살펴보면 2003년 5월 28일 1-4반 김슬기 학생이 구상하기수업, 6월 18일 정 란 학생의 만들기 수업, 7월 1일 정세정 학생의 발표 및 평가수업, 11월 10일 송시현 학생의 체험하기수업 반성일지를 종합해 보면 수업 후 매우 적극적으로 참여하였음을 알 수 있었다.

설문조사를 보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생들(57명)에게 “창작게임수업에 적극적이고 활발하게 참여하였다.” 라는 물음에 “매우 그렇다(11명, 19.3%), 그렇다(18명, 31.6%), 보통이다(20명, 35.1%)”로 상당수의 학생들의 창작게임수업에 적극적으로 활발하게 참여한 것을 볼 수 있었다.

심층면담을 보면 “기다려지는 시간”, “체육수업 중에도 이런 게 있구나!”, “체육이 좋아지는 것 같다.”, “체육을 보는 시각이 달라졌다.”로 수업에 적극적으로 참여한 것을 알 수 있고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

체육시간 때 “고우스트피구”, “왕초를지켜라” 등의 예전 선배들이 만든 게임을 우리가 직접 해 보다가 우리가 직접 창작게임을 만들어 보니 늘 따분하지만 했던 체육시간이 이제는 기다려지는 시간이 되었다. 우리가 직접 게임을 구상하고 토론하고 심사(평가)하고, 선생님들께서 가르쳐 만 주는 시간이 아닌 우리가 이끌어 가는 창작게임시간은 아주 좋았던 것 같다. 교과서에는 없는 이런 수업을 다음 학기에도 계속되었으면 하는 바람이 있다(1-5반 정세정 학생의 면담자료).

보통 체육수업 아시죠? 어떨지?  
그냥 노는 시간 즐거운 시간(?) 공부 안 해도 되는 시간.....  
저는 원래 이렇게 생각 했었거든요.  
그런데 창작게임수업을 하면서 깨달았어요.  
“체육수업 중에도 이런 게 있구나!” 하구요  
“아..체육수업도 이럴 수 있구나..”라는 생각을 창작게임(을) 수업하면서 가장 절실히 느꼈죠.  
정말 좋았어요(1-4반 김미림학생의 면담자료).

앞으로도 이런(러)한 창작게임수업을 많이 진행했으면 좋겠다. 나는 체육을 운동으로만 생각을 하여 체육수업이 싫었어(었)지만 이젠 이러한 창작게임수업을 하고 나니 체육이 좋아지는 것 같다. 다른 수업(을)은 엄한 분위기를(로) 이 끌어갔지만 이

수업을 할 때에는 즐거웠다. 그리고 재미도 있었다. 이 창작게임수업을 한번하고 끝나는 것이 아니라 두세 번 정도 하여 재미있고 유익한 체육시간이 있으면(되었으면) 좋겠다(1-4반 강동실 학생의 면담자료).

나는 원래 체육은 “그냥 밖에 가서 운동하는 것이다” 이렇게 생각하였지만 창작게임을 하고 나서는 체육을 보는 시점(시각)이 달라졌다. 이렇게 체육시간은 사람의 마음, 심리 등을 잘 이해해주는 수업인 것 같다. 선생님께 감사하고 앞으로도 더욱 열심히 참여하겠다(1-4반 박지호 학생의 면담자료).

## (2) 새로운 경험

창작게임수업을 적극적으로 참여하면서 지금까지 수업에서 경험할 수 없었던 것을 체험하게 되어 체육수업에 대한 고정관념을 깨는 계기가 된 것을 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

설문조사를 보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생들(57명)에게 “창작게임수업은 체육수업에 대한 고정관념을 바꿀 수 있었던 소중한 기회였다.”라는 물음에 “매우 그렇다(13명, 22.8%), 그렇다(21명, 36.8%), 보통이다(13명, 22.8%)”로 대다수의 학생들이 창작게임수업 후 체육수업에 대한 고정관념을 바꿀 수 있는 소중한 기회로 생각하고 있었다.

심층면담을 보면 “고정관념을 깨는 기회”, “특별한 수업”, “현재의 체육수업을 상상하며...”, “새로운 느낌”으로 수업에 대한 새로운 경험으로 고정관념을 깨는 계기가 되는 것을 알 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

그런데 뜻밖에 학교수업을 통해 과학발명반에서 원했던 것을 얻을 수 있어 매우 흥미롭고 더욱 더 즐거운 수업이었던 것 같다. 그것도 체육시간에 창작게임이라는 수업을 통해 말이다. 보통 체육시간이라 하면 밖에 나가서 축구, 피구, 농구 등등 하는 것으로 생각되는데 이번 수업을 통해 그런 고정관념을 깰 수 있는 계기였던 것 같다(1-5반 송지혜 학생의 면담자료).

이런 특별한 수업, 창작게임을 만드는 것부터도 특별한데 그 창작게임을 직접 체험해 볼 수 있었던 것은 우리의 체육에 대한 생각을 뒤집어준 중요한 수업이었다. 이런 좋은 수업을 해주시고 우리에게 다양한 창작세계를 경험해 볼 수 있게 해준 선생님께 감사 드린다(1-5반 정호숙 학생의 면담자료).

체육수업은 단순히 운동만 하는 것이 아니다. 나는 이번 시간(창작게임수업)을 통해서 체육수업에 대한 고정관념을 고쳤으면 대단한 성과인 것이다. 나는 단순하게 체육수업이 있는 날에는 체육복을 준비해야 된다고 생각한다. 하지만 이제부터는 그런 고정관념을 버리고 생활하여 예전의 체육수업보다는 현재의 체육(수업)의 모습을 상상하여 체육수업을 맞아야겠다(1-4반 오웅진 학생의 면담자료).

체육이란 과목은 몸을 활동적으로 움직이면서 땀을 때는 운동인줄만 알았는데, 이번 창작게임만들기(수업)를 통해서 그런 저의 고정관념이 깨졌습니다. 체육수업도 육체적으로 고생하며 힘들지 않고 즐겁게 웃으며 힘들지 않게 할 수 있다는 것을 깨달았거든요.

새로운 느낌을 받았어요.

창작게임만들기 수업할 때요.

다른 사람들과 별반 다를 거 없이 노는 시간이라고 생각 했었죠.

그런데 창작게임만들기 수업시간은 '체육시간은 노는 시간.'이라고 심어진 저의 가치관을 완벽하게 바꾸게 해주는 계기가 되었죠(1-4 김미림 학생의 면담자료).

### (3) 매력

적극적으로 참여할 수 있는 것은 우리들이 평소에 경험해 보지 못하는 특이한 수업이어서 그런지 수업을 하면 할수록 그 매력에 흠뻑 빠지게 된 것을 관찰일지, 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

관찰일지를 보면 2003년 6월 27일 1-4반 학생들이 창작게임 만들기 수업을 관찰해 보면 꿀벌들의 왕왕거리면서 꿀을 따는 것처럼 모둠별로 만들기에 여념이 없어 보이고, 꾸미고, 만들고, 글을 쓰고, 그림을 그리는 미적 감각은 여학생들이 남학생들 보다 한결 더 돋보였다.

심층면담을 보면 “특이하면서 기억에 남는 수업”, “새롭다라는 느낌”으로 특이한 수업이어서 수업을 하면 할수록 매력에 흠뻑 빠질 수 있는 것을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

지금까지의 수업 중에서 재미있고, 유익하고, 특이하면서 기억에 남는 수업인 거 (것) 같다. 5월말부터 차근차근 만들어 온 창작게임이 11월이 되어서 직접 체험해 보아서..... 색다르다. 만드는 과정도 새로웠지만.....^^\* 체험하는 것도 재미있고 더더더 × 100 새로웠다. (1-5반 김하얀 학생의 면담자료).

그런데 하다 보니깐요.

점점 흥미가 느껴지고..새롭다..라는 느낌을 받았어요.

누차 말했듯이 저는 꾸미는걸 무척 좋아하잖아요.

그래서 몇 배 더 좋았죠. 어쩔 조원들이 잘 뽐혀서 그럴지도 모르죠.

각양각색 우리 조원들이 모여서...한가지게임을 만들어 낸다라(낸다는 것에)..전 처음에 막막했어요.

성격이 좋아하는 것도 아니고, 각자 특색이 다르고 특기도 다르고, 모두 다 다른 것들 투성인데 모여서 게임을 만든다니, 많이 힘들 거라고 생각했어요.

그런데 친구들도 같이 하다보니 의외의 면들도 많았고 각자 생각이 다르다보니 여러 가지 의견들이 모여 더 낫은 생각을 내놓았죠.

단점인 줄 알았던 것이 장점이었던 것이죠.

음..참 새로웠던 수업이었어요(1-4 김미림 학생의 면담자료).

### (4) 태도의 변화

모둠원들간의 많은 대화와 협동하면서 참여하는 동안 사람의 태도를 바꿀 수 있는 수업으로 생각하고 있는 것을 심층면담 등의 자료를 통해 확인할 수 있었다.

심층면담을 보면 “사람의 태도를 바꿀 수 있는...”, “나의 태도에 대해 반성할 수...”, “이런 것은 잘못된 것이 아닌가?”로 수업을 통해 태도의 변화를

확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

게임을 하면서 나는 다른 경기와는 다른 점을 느끼게 되었다. 더 조심성 있게 행동하고, 다른 친구들과 협동을 하면서 해야한다는 점이 다른 게임에서 느끼지 못한 것이다. 처음에는 어려워서 이해하지 못하고 경기에도 잘 참여하지 않았던 나의 태도는 어디를 가든지 좋다고 할 만한 자세로 변하였고, 창작게임 체험수업을 끝내면서 나의 태도는 내가 봐도 좋았다고 생각한다. 이런 게임(창작게임수업) 한가지(하나)가 사람의 태도를 바꿀 수 있다면 이런 체육수업이 널리 알려져야 한다고 생각한다(1-4반 오웅진 학생의 반성일지 자료).

창작게임수업에 매력 중에 하나인 나의 태도에 대해서 반성할 수 있다는 점... 이게 이번 수업을 통해서 얻은 것 중에서 제일 크고 값진 것을 얻은 것 같아서 정말 기분이 좋다. 솔직히 자신의 의의(이익)을 추구하는 사회 속에서 이런 걸 얻는다는 것은 어렵고 소중한 값진 것이다. 나는 이 수업을 통해 이것을 얻을 수 있어 큰 행운이고 얼마나 기쁜지 모른다. 나도 예전에는 내 자신밖에 모르고 남을 배려할 줄 모르는 이기적인 사람이었다. 남을 배려할 줄 모른다는 것이 얼마나 무서운 것인지 모른다. 자신의 의의(이익)만을 챙기기 위해서 욕심을 버리지 못하고 모든 걸 가지고 싶어하고 자신이 최고가 되기 위해서 남을 헐뜯는 행동들... 자신이 조금만 양보하면 될 것인데... 하지만 이 수업을 통해서 조별활동에 잘 참여하지 못하면 아이들에게 설명도 못해주고 질문을 받아도 대답을 하지 못하는 것들에 대해서 반성일지나 직접 발표를 통하여 사소한 것이지만 나에(의) 태도에 대해서 반성할 수 있다는 점이 굉장히 좋았다(1-5반 송지혜 학생의 면담자료).

이번 창작게임(수업)을 조원(모듬원)들과 만들면서 나는 느낀점이 많았던 것 같다. 아이디어를 구상하면서 조원들과의 의견차가 있어서 태도면에서 안 좋았던 점들도 있었지만 조원들이 함께 토론, 구상을 하면서 각자의 아이디어를 모아 제일(최고)의 게임을 만들었다. 이 창작게임을 만들면서 나는 남의 의견을 들어주고 그것을 받아 드리는 모습이 예전보다 변해졌다고 생각한다. 10시간 정도의 짧고도 긴 시간 동안 나는 내 의견만 내세운다고 다가 아니고, 남의 의견도 들어주어야 제일이 된다는 것을 깨달았다. 그리고 이 게임을 다 만들고 발표를 하면서 우리 조가 만든 게임을 설명하고자하는 발표가 자신감을 갖게 하였고 다른 조가 만든 것을 보면서 “우리 것이 꼭! 최고는 아니다.” “우리 조도 이런 것(은) 잘못된 것은 아닌가?”라는 생각으로 반성의 계기가 되는가 하며 다른 조에게서 배울 점들을 보면서 깨달은 것도 많이 있었다. 창작게임이라는 작은 놀이라고 생각했던 이 수업이 나에게 이런 변화를 가져올 수 있다는 것을 알았고, 앞으로 이런 수업이 계속 있었으면 한다(1-5반 정세정 반성일지 자료).

위와 같이 창작게임수업을 하기 전에는 체육수업은 단순히 운동장에서 노는 것, 따분하고 지루한 것, 몸으로만 하는 운동, 밖에 가서만 운동하는 것 등 생각을 갖고 있었는데, 수업을 하고 나서 사고전환의 계기가 되어 적극적으로 수업에 참여하게 되었다.

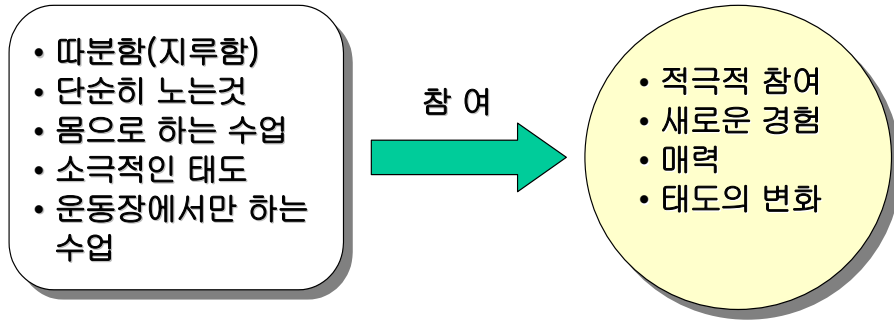


그림 9. 창작게임수업에 대한 참여 결과

## 2) 수업에 대한 흥미도

심층면담 자료에 대한 귀납적 범주분석을 한 결과 원자료가 총 78개로 나타났고, 구체적인 2개의 세부영역은 <표 16>과 같다.

표 16. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(흥미도)

원자료(빈도)		세부영역	일반영역
.....(중략)...같은 학생의 입장에서 만든....	42	아름다운 추억	흥미도
...(중략)...아름다운 추억..			
.....(중략)...내 머리 속의 앨범처럼 좋은 추억...			
.....(중략)...더욱 더 흥미진진함을 느끼고, 스릴감을 느끼는.....			
.....(중략)...체육수업 중 가장 신선했던..	36	유익한 수업	
.....(중략).....평가를 한다면 100%를 줄 것...			
.....(중략)...재미 있고 유익한 수업....			
원자료 수	78		

### (1) 아름다운 추억

학생들의 직접 게임을 구상하고, 창작한 게임(뽀빠이 속의 별사탕 피구)을 운동장에서 체험해보는 것은 정말 재미있고, 신나는 일로 기억하고 있었다.



이러한 경험은 영원히 내 마음 속의 앨범처럼 아름다운 추억으로 남게 되었다는 것을 관찰일지, 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

관찰일지를 살펴보면 2003년 6월 3일 1-5반 학생들의 창작게임 만들기 수업에서 그 어느 때보다도 진지하면서도 즐겁게 수업에 참여하는 모습을 연구자의 눈으로 관찰할 수 있었다.

설문조사내용을 보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생들(57명)에게 “우리들의 직접 만든 창작게임을 운동장에서 경험해 보는 것은 정말 신나고 유익한 일이었다” 라는 물음에 “매우 그렇다(29명, 50.9%), 그렇다(16명, 28.1%), 보통이다(10명, 17.5%)”로 대다수의 학생들의 창작게임 체험수업에 대한 흥미도에서 상당한 호응을 보였다.

심층면담을 보면 “같은 학생의 입장에서 만든...”, “아름다운 추억”, “내 머리 속의 앨범처럼 좋은 추억”, “더욱 더 흥미진진함을 느끼고..., 스릴감을 느끼는...”으로 수업에 흥미를 느끼는 것으로 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

아무리 선생님들과 여러 과학적인 분들이 활동성을 고려해 만든 게임이더라도 재미가 없으면 학생들은 하기 싫어한다. 하지만 같은 학생의 입장에서 만든 게임이기 때문에 즐겁게 할 수 있었던 것 같다(1-5반 정세정 학생의 면담자료).

이 게임(수업)은 나에게 많은 것을 느끼게 해주었다. 내 또래 애들이 만들어서 나에게 많이 적합했던 것이 많은 것을 느끼게 해 준 듯 하다. 난생 처음 피구라는 게임을 하며 낯을 숙여 보기도 하는 것이 매우 스릴 있었다. 친근감을 느끼게 해주고, 스릴과 즐거움을 느낀 이 피구(창작게임)... 정말 신나고, 신나고, 너무나 즐거웠다. 정말 이번 게임(창작게임수업)은 나에게 새로운 경험이었으며, 아름다운 추억이었다(1-4반 김솔기 학생의 면담자료).

우리 반에서 창작한 게임인 뽀빠이 속의 별사탕 피구를 해 보니까 정말 재미있었다. 더욱 더 신이 났던 건 여러 반에서 창작해 낸 피구들이 많은데, 특히 우리 반 것이 뽀빠이 직접 해보니 흥미도 느낄 수 있고, 친구들과 더욱 친해질 수 있어서 기분도 좋았다.... 내 머릿속에 앨범처럼 좋은 추억으로 자리잡아 있을 것이다. 우리 학교에서 하나뿐인 창작게임. 이 세상에 아무리 찾아 볼 수 없는 피구. 내가 봐도 어느 그 누가 봐도 좋은 수업이자 우리에게 좋은 자료였던 것 같다(1-5반 윤나영 학생의 면담자료).

창작게임(수업)은 아주 재미있는 게임이었다. 다음에 또 하였으면 하는 생각이 든다. 창작게임은 우리가 게임을 만들고 실행함으로써 아이들이 새로운 게임을 접함으로써 더욱 더 흥미진진함을 느끼고 스릴감을 느끼는 것 같다. 그리고 모두가 할 수 있는 게임으로서 서로를 도우며 게임을 함으로써 게임의 형식과 방법을 더욱 빠르게 터득하는 것 같다. 그래서 친구들이 더욱 더 잘 어울리며, 즐겁게 게임을 하는 것 같다. 그러니 앞으로도 더욱 더 창작게임 만들기(수업)와 같은 것들을 많이 하였으면 좋겠다. 아무튼 나의 소감은 재미있었다. 이 한마디이다(1-4반, 한병휴학생의 면담자료).

## (2) 유익한 수업

흥미롭고 가슴 설레어 시간가는 줄 모르게 수업을 계속하게 되어서 너무나도 유익하고 좋은 수업이었다는 것을 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인 할 수 있었다.

설문조사를 보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생들(57명)에게 “창작게임수업은 다른 수업에 비해 우리의 정서에 알맞아 재미있고, 유익하고 좋은 수업이었다.” 라는 물음에 “매우 그렇다(14명, 24.6%), 그렇다(19명, 33.3%), 보통이다(17명, 29.8%)”로 대다수의 학생들의 창작게임수업은 다른 수업에 비해 우리 학생들의 정서에 알맞아 재미있고, 유익하고 좋은 수업으로 인식하고 있었다.

심층면담을 보면 “체육수업 중 가장 신선했던...”, “수업을 평가한다면 100%를 줄 것”, “재미있고 유익한 수업”으로 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

저는 만들거나 꾸미는 것을 좋아하였기 때문에, 창작게임만들기(수업)을 하는 동안은 체육수업이 정말 기다려졌고 설레었습니다. 오늘은 어떻게 만들어 볼까? 기분 좋은 상상을 하며 더 예쁘고 조화가 잘 어우러지게 만들려고 노력을 많이 하였습니다. 우리 모둠 구성원의 의견 중 결정적인 의견이 된 “체스” 저는 예전에 체스라는 이름만 들어보았지 게임방법도 몰랐었습니다. 물론, 알려하지도 않았고요. 그런데 이번 기회를 통해 체스라는 게임의 방법과 여러 가지 내용을 알게 되었습니다. 모둠원들과 서로 갖고 있는 지식을 주고받으면서 더 많은 생각과 지식, 지혜를 만들 수 있는 좋은 기회가 된 것 같습니다. 창작게임만들기(수업)는 뭐랄까? 수업이라는 틀에 얽매이기보다는 보다 더 자유로운 방식으로 선생님께서 수업을 이끌어 주셨기 때문에 강제적이지 아닌, 저희가 원해서 만들었던 것 같아요. 그래서 더욱 저의 흥미를 끌었고 만들기에는 누구보다 열심히 했습니다. 아이디어를 구상할 때 모둠원끼리 조금 빛나가는 의견들이 있어 잠시 분쟁이 일어나기도 했지만, 마무리는 좋게 합의 보아서 멋지고 재밌는(재미있는) 게임을 만들었지요. 서로의 고충을 지적해주고 개선해가며 만들었던 창작게임. 여태껏 했던 체육수업 중 가장 신선했던 것 같습니다. 이번 수업은 정말 즐기는 듯이 할 수 있었고, 어느 때보다 즐거웠습니다. 더 좋은 게임을 만들기 위해 최선을 다하였습니다(1-4반 김미림 학생의 면담자료).

앞으로 이런 창작게임(수업)을 많이 하고, 계속 했으면 좋겠고, 시간이 나면 친구들과 이렇게 의견을 맞춰가면서 우리끼리 해보야겠다. 그리고 내 입장에서 생각하기에 창작게임 체험수업에 아주 만족하고, 평가를 한다면 100%를 줄 것이다. 마지막으로 창작게임(수업)이 너무 재미있고, 우리들에겐 너무도 유익하고, 좋은 수업이다. 다음에 꼭 한번 더 해보야겠다(1-5반 김동민 학생의 면담자료).

앞으로도 이런 창작게임수업이 많이 있었으면 좋겠다. 5반 친구들의 창의력 속에서 나온 게임을 직접 하니깐 나도 한번 창작게임을 잘 만들어서 해보고 싶다는 생각이 많이 들었다. 창작게임은 그 팀이 협동을 하면서 해야 재미있고 유익한 수업이라고 생각한다(1-4반 임단비 학생의 면담자료).

창작게임체험수업은 내게 정말 유익했던 것 같다. 우리들이 직접 만든 게임을 가지고 직접 체험해 본다는 것은 체육수업 중 가장 즐거웠던 시간이었던 것 같다. 처음에는 종이 한 장(뽀빠이 속의 별사탕 유인물)에 가득 적혀있던 게임이 이렇게 즐거

운 게임인지 몰랐는데 막상 마사토가 넓게 깔려있는 운동장의 작은 한켠(공간)에 선  
을 굶고 팀을 나눠 게임을 해보니 원래 기존의 게임이 아닌, 우리 학교에 하나밖에  
없는 뽀빠이 속의 별사탕. 게임을 즐겁게 할 수 있는 것 같다. 남·여가 각각 서로  
불리하지 않은 이 게임을 내가 직접 체험하면서 장단점을 생각하게 되었다. 장점은  
남·여가 같이 할 수 있는 게임인 것 같고, 서로 상대방의 눈치를 보며 하는  
게임이라 신바람까지 주는 것 같다. 지금 이 게임을 만든 조(모듬)도 아주 훌륭하게  
만든 것 같지만, 나뿐만 아니라 다른 아이들이 말해주는 불편함(한) 점들을 더 고려  
하면 더욱 더 좋은 게임이 될 것 같다(1-5반 정세정 반성일지 자료).

저번 체육시간 때 뽀빠이 속의 별사탕이라는 게임을 체험해 보았다. 처음에는 그냥  
피구와 똑같겠지.. 비슷하겠지.. 하고 생각해서 그냥 게임규칙 같은 것을 잘 안 들  
고, 떠들기만 했는데 직접 해보니까 정말 내가 생각한 점과 반대였다. 재미있고, 웃  
기고, 새로운 게임이라서 인지 시간가는 줄도 모르고 계속하게 되었다. 정말 재미있  
었고, 이 게임을 창작한 아이들이 대단하고, 고맙기도 했다. 그 친구들 덕분에 새로  
운 게임을 체험할 수 있어서 고맙다. 또 기회가 있으면 한번 더 해보고 싶고, 머리  
속에서 지워지질 않을 게임인 것 같다. 또 체험수업이라는 것은 정말 좋다고 생각한  
다(1-4반 현혜진 학생의 면담자료).

위와 같이 창작게임수업을 하기 전에는 체육수업은 단순히 운동장에서 노  
는 것, 따분하고 지루한 것, 그냥 몸으로만 하는 운동 등의 생각을 갖고 있  
었는데, 수업을 하고 나서 사고전환의 계기가 되어 매우 흥미 있어 하였다.

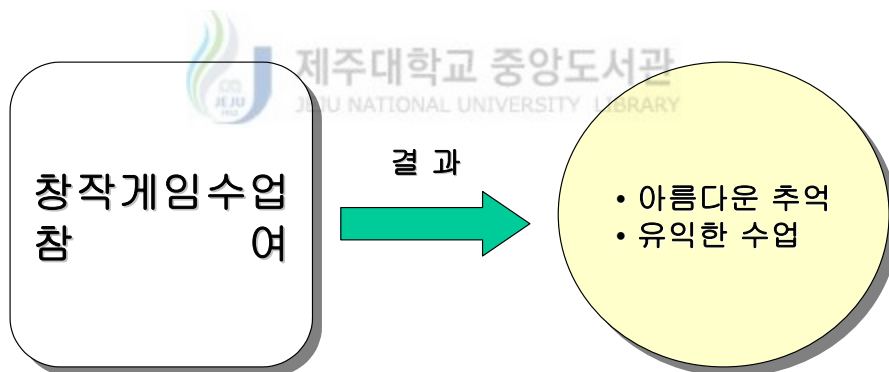


그림 10. 창작게임수업에 대한 흥미도 결과

### 3) 수업에 대한 자부심

심층면담 자료에 대한 귀납적 범주분석을 한 결과 원자료가 총 77개로  
나타났고, 구체적인 3개의 세부영역은 <표 17>과 같다.

표 17. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(자부심)

원자료(빈도)		세부영역	일반영역
.....(중략)...체육수업 중 가장 멋진 수업...	28	자랑스러움	자부심
...(중략)...자랑스럽고 자부심도 느끼고..			
.....(중략)...존경스럽고, 나로써도 영광스럽다.			
.....(중략)...초등학교 때부터 했으면 생각을 넓힐 수..., 창의력도 넓힐 수 있었을 텐데.	14	아쉬움	
.....(중략)...미래에 도움이 되는 것.... 자신감을 얻었기 때문이다.	35	자신감	
.....(중략)...체육수업에 대한 자신감이 생겼다.			
.....(중략)...우리에게 용기를 주기 때문에..			
<b>원자료 수</b>		<b>77</b>	

(1) 자랑스러움

이론수업(구상하기, 창작하기, 발표 및 평가하기, 소감문 쓰기)과 실기수업(역할놀이, 체험하기)으로 된 창작게임수업을 학생들이 체험할 수 있었던 것은 자랑스럽고, 자부심을 느낄 수 있는 일로 기억하고 있었고, 앞으로도 수업을 계속하고 싶어하였다는 것을 반성일지, 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인 할 수 있었다.

반성일지를 살펴보면 2003년 5월 28일 1-5반 권혁민 학생의 반성일지의 사례를 보면 창작게임구상하기 수업을 통해 자부심을 갖게 되었다고 하였다. “발피구도 구상해보았고, 배드민턴 야구도 한번 생각해 보았지만 선뜻 말하진 못했다. 그러나 내 생각에 나도 창의적이라고 생각한다. 어쨌든 내가 이런 구상을 많이 했다는 것에 자부심을 느낀다.”

설문조사를 살펴보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생들(57명)에게 “우리들의 만든 창작게임을 직접 운동장에서 체험해 보는 것은 정말 자랑스럽고, 자부심을 느낄 수 있는 일이었다” 라는 물음에 매우 그렇다(14명, 24.6%), 그렇다(24명, 42.1%), 보통이다(15명, 26.3%)로 대다수의 학생들의 창작게임수업에 대해 다른 사람들에게 자랑하고 싶고, 스스로 많은 자부심을 갖고 있는 것으로 파악되었다.

심층면담을 보면 “체육수업 중 가장 멋진 수업”, “자랑스럽고 자부심을 느끼고...”, “존경스럽고..., 나로써도 영광스럽다.”로 수업을 통해 자랑스러워하고 자부심을 느끼고 있는 것을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

정말 수고 많으셨어요. 그리고 창작게임수업, 아이디어 굿이에요. 앞으로도 주욱(쭈욱) 이어나가셨으면 해요. 저희뿐만 아니라, 그 누구라도 재미있어 할거예요..... 선생님, 제가 해왔던 체육수업 중 가장 멋진 수업이었어요. 수고하셨습니다!(1-4반 김미림 학생의 면담자료).

자부심도 느끼고 말이다. 이런 특별한 수업, 창작게임을 만드는 것부터도 특별한 데 그 창작게임을 직접 체험해 볼 수 있었던 것은 우리의 체육에 대한 생각을 뒤집어준 중요한 수업이었다. 나도 이 창작게임수업을 체험할지는 몰랐는데 직접 하게되어 더욱 재미있었다. 뽀빠이 속의 별사탕이 더욱 재미있게 변(형)하여 다른 사람에게도 널리 퍼져서 사람들이 재미있게 이 뽀빠이 속의 별사탕을 했으면 좋겠다. 이런 좋은 수업을 해주시고 우리에게 다양한 창작세계를 경험해 볼 수 있게 해준 선생님께 감사 드린다(1-5반 정효숙 학생의 면담자료).

체육수업을 하면서 창작게임을 만든 것도 처음이고 창작게임체험수업은 더더군다나 선생님께서 말씀만 그렇게 하셨지 직접 할 줄은 몰랐다. 그래서 너무 새로웠고 이제까지 체육수업 중에서 제일 기억에 남을 것이다. 어느 선생님이 이런 아이디어를 내어서 가르쳐 주겠나? 나는 이 기발한 아이디어를 낸 선생님이 존경스럽고 이 수업(에) 참여한 나로써도 영광스럽다(1-5반 송지혜 학생의 면담자료).

“그냥 있는 게임하지, 왜 굳이 게임을 만들어 하는가?” 우리는 창작게임을 만들기를 시작했(하)기는 했다. 갑자기 우리는 자부심을 느끼게 되었다. “우리가 직접 만들어서 하는 게임은 어떨까?” 라는 생각이 나고 상상을 마구마구(많이많이) 하게 되었다. 우리가 만든 게임을 다른 학교학생들, 어린이들이 한다면 우리는 우리가 만든 게임에 대해 더 큰 자부심을 느끼게 될 것이다(1-4반 김경휴 학생의 면담자료).

## (2) 아쉬움

“초등학교 때부터 창작게임수업을 했으면 더욱 더 자부심을 갖고 수업에 참여했을 텐데” 하는 아쉬움을 내 보이기도 하였다는 것을 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

심층면담을 보면 “초등학교 때부터 수업을 했으면 하는 아쉬움을 확인할 수 있었고..., 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

다른 학교 학생들이 해 보지 못한 것들이 우리 학교에서 먼저 하니 우리 학교가 자랑스러워지고, 우리들이 자랑스러워 졌다. 그리고 체육수업에는(은) 운동하고 하는 것(실기수업) 밖에 몰랐었는데 내가 직접 체육시간을 통해 창작게임수업을 마치니 체육의(에) 대한 새로운 뜻을 알게 되었다. 한가지 아쉬운 점이 있다면 ‘창작게임수업’이 초등학교 때부터 해졌으면(해줬으면) 초등학교 때부터 ‘창작게임수업’을 통하여 생각을 넓힐 수 있고, 창의력 또한 넓힐 수 있었을 것 같다. 나(내가) 초등학교 때 창작게임수업을 했었더라면(했더라면) 수준이 더 up(향상) 됐을(되었을) 텐데..... 너무 아쉽다(1-5반 박소희 학생의 면담자료).

### (3) 자신감

창작게임수업은 다가올 미래를 살아갈 우리들에게 자신감을 심어 주었다는 것을 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

심층면담을 보면 “미래에 도움이 되는 것.....자신감을 얻었기 때문이다”, “체육수업에 대한 자신감이 생겼다.”, “우리에게 용기를 주기 때문에....” 미래를 살아갈 우리들에게 자신감을 주었다는 것을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

나는 이렇게 생각을 해본다. 창작게임은 우리의 미래에 도움이 되는 것 같다. 왜냐하면 우리가 무언가를 할 수 있는 자신감을 얻었기 때문이다. 창작게임은 아주 재미있는 수업이었다(1-5반 박 범 학생의 반성일지 자료).

나는 뽀빠이(속의 별사탕) 피구(창작게임체험수업)를 하고 나서 많은 것을 배운 것 같다. 체육수업에 대한 자신감이 생겼다는 것이다. 창작게임 체육수업에 대한 나의 생각..... 나는 이 수업에 대해서 많은 것을 보고, 배우고, 느꼈다. 이런 수업이 나를 더욱 더 자신감 있게 만들고 칭찬(하게 끔)하는 느낌이 난다(듣다). 이런 수업은 “나에게 평생 있을까, 말까”하는 생각이 든다. 나는 체육선생님을 너무 잘 만난 것 같다(1-4반 김민우 학생의 면담자료).

“나는 창작게임 체험수업인 뽀빠이 속의 별사탕을 마치며 창작수업이 왜 필요한가?”에 대해 생각했다. 창작게임은 우리에게 경험, 용기를 주기 때문에 필요한 것 같다고 생각한다. 피구에 위생병, 캡틴이 있으니 더 새로운 게임들을 우리가 만들 수 있다고, 또 너무 재미있다. 이 피구게임은 아직 모르는 사람에게 추천을 하고 싶은 정도이다.....(1-5반 이대관 학생의 면담자료).

위와 같이 창작게임수업을 하기 전에는 체육수업은 단순히 운동장에서 노는 것, 따분하고 지루한 것, 그냥 몸으로만 하는 운동 등의 생각을 갖고 있었는데, 수업을 하고 나서 사고전환의 계기가 되어 수업에 자부심이 대만하였다.

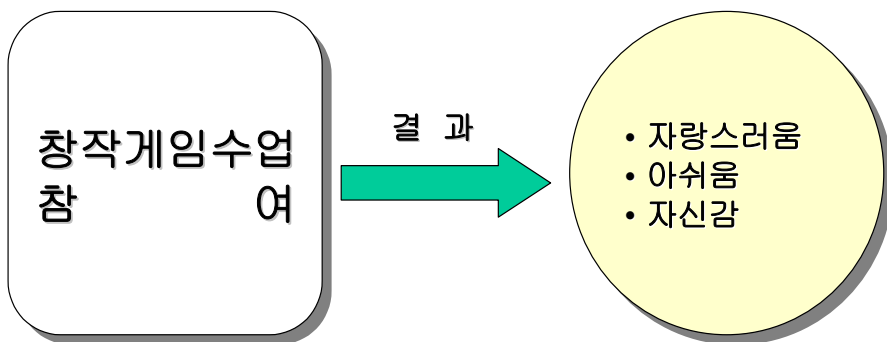


그림 11. 창작게임수업에 대한 자부심 결과

## 2. 창작게임수업모형을 통한 통합교육적 효과

심층면담 자료에 대한 귀납적 범주분석을 한 결과 원자료가 총 253개로 나타났고, 구체적인 8개의 세부영역은 <표 18>과 같다.

표 18. 창작게임수업 모형을 통한 통합교육적 효과

원자료(빈도)		세부영역	일반영역
....(중략)...교과목을 색다르게 느낄 수....	25	다양한 분야의 체험	통합교육적인 효과
...(중략)...많은 것들을 항상 시켜주는...			
....(중략)...많이 힘들었지만 완성하고 나니 정말...생각나지 않을 정도로 기뻐다.	12	문제해결능력의 향상	
....(중략)...서로 친해질 수 있고....	37	동료간의 우정	
....(중략)...하나로 만드는... “활동”을 하는...			
....(중략)...아이들과도 많은 대화를 나누게..			
....(중략)...아이디어를 누구든지 낼 수 있고	32	창의력의 향상	
....(중략)...내면에 있는 자신을 한 단계 더...			
....(중략)...작은 것을 하나 하나 알아감...			
....(중략)...느낌이 새롭고,묘한 매력과 분위기	40	평가 방법의 변화	
....(중략)...좀 더 넓은 생각을 가질 수.....			
....(중략)...평가의 다른 면을 본 것 같아...			
....(중략)...게임이 보급, 생활화된다면...	26	다른 사람들과 공유	
....(중략)...많이 전달되어 많고 값진 것을 .....			
....(중략)...정말 땀도 많이 나고 지치기도....	38	운동의 효과	
....(중략)...땀을 시원하게...기분이 참 상쾌.....			
....(중략)...운동량도 늘어나고 신이 났다.			
....(중략)...남녀간의 갈등을 잘 해결해 주는...	43	남녀가 같이 하는 수업	
...(중략)...여자아이들도 체육시간을 좋아하고			
...(중략)...같이 할 수 있어 좀 더 새로운 기분.			
원자료 수	253		

## 1) 다양한 분야의 체험

그동안 경험하지 못했던 것을 창작게임이라는 한가지 수업으로 다양한 분야를 체험하여서 그런지 다른 교과목에도 있었으며 하는 바램이 컸다는 것을 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

심층면담을 보면 “교과목을 색다르게 느낄 수 있어...”, “많은 것들을 향상시켜주는 것 같다.”로 창작게임수업 하나로 다양한 교과목을 한꺼번에 체험할 수 있었다는 것을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

아이디어를 구상할 때는 창의력, 토의할 때는 어휘력, 꾸미기와 디자인할 때는 미술능력이 길러지는 것 같아 많은 도움이 되었다. 또 글쓰기와 발표할 때는 국어 쪽으로 도움이 되는 것 같았다(1-5반 박정흠 학생의 반성일지 자료).

교과목을 두루 체험해 볼 수 있었는데 규격 정하기에서 수학, 발표하고 쓰고, 생각 해내기에서 국어, 꾸미기에서 미술, 입체적으로 생각하기에서 과학(실험을 했을 때 등의 생각) 리듬을 맞추기에서 음악, 규칙과 방법 정하기에서 도덕과 사회, 자신이 만든 게임을 체험하면서 체육등 교과목을 색다르게 느낄 수 있어서 좋았다. 창작게임 만들기를 하면서 내가 많이 발전할 수 있어서 좋았다. 이 수업을 우리 학교에서 밖에 안 한다는 것이 애석하다. “다른 학교아이들도 이 수업을 통해서 많은 체험을 하고 느껴 보았으면 좋을 텐데.” 하는 생각이 든다. 그리고 “이 수업은 단순히 체육 수업의 하나!” 라고 생각하기 보다 모둠별 토의와 발표(그 사이에 만들기, 꾸미기도 포함)를 하는 과정을 거치면서 정신적, 사회적(으로) 발전(향상됨)을 느끼고 체험할 수 있어서 재미있고 유익한 수업이라고 생각된다. 또 다른 교과목 수업에서도 이런 특특하고 유익한 수업이 생겼으면 좋겠다(1-5 김하얀 학생의 면담자료).

이 창작게임수업은 많은 것들을 향상시켜 주는 것 같다. 모둠간의 협동심, 토의, 구상, 꾸미기, 디자인, 그리고 발표까지 향상시켜주기 때문에 앞으로 이런 수업이 많아지고 체육뿐만 아니라 다른 수업에서도 이러한 수업이 생겼으면 좋겠다. 이러한 수업을 통해 우리의 모든 것이 향상되면 정말 완벽한 아이들이 될 것 같다(1-4반 강등실 학생의 면담자료).

## 2) 문제해결능력의 향상

적극적으로 수업에 참여하여서 그런지 수업이 끝날 때쯤 아쉬움도 있었지만 나와 모둠원들이 함께 “이 게임을 만들었구나!”하는 성취감을 얻게 되어 나에게 주어진 문제를 스스로 해결할 수 있는 자신감을 얻게 되었다는 것을 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

설문조사 살펴보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생들(57명)에게 “창작 게임수업은 나의 문제를 내 스스로 해결할 수 있는 능력을 기르는데 도움이 되었다.” 라는 물음에 매우 그렇다(6명, 10.5%), 그렇다(19명, 33.3%), 보통이다(26명, 45.6%)로 대다수의 학생들의 창작게임수업을 통해 문제해결 능력의 향상된 것으로 파악되었다.



심층면담을 보면 “완성하고 나니 정말 그때 힘들었던 점들이 생각나지 않을 정도로 기뻐다”로 창작게임수업을 통해 문제해결능력의 향상되었음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

창작게임수업을 하면서 정말 많은 것을 느끼지는 못하였지만 내가 여태까지 몰랐던 것들을 느끼게 되어서 기분이 좋다. 그리고 창작게임을 만들면서 난 이러한 생각을 하였다. 초등학교 때까지 몰랐던 색다른 친구들과 같이 의논하고 토의를 하여서 재밌게 게임을 구성(상)하였는데, 정말 재밌었다. 창작게임을 마치면서 다른 수업보다 (체육수업이) 조금은 힘들었지만 그(어느)때보다는(도) 더 알차고 즐거운 수업이었던 것 같다. 그리고 우리 모두가 창작게임 구상할 때 많이 힘들었지만 완성하고 나니 정말 그때 힘들었던 점들이 생각나지 않을 정도로 기뻐다. 이(예)쁘게 완성하여서...체육수업에 이런 창작게임수업이 있어서 정말 좋았고, 다음에도 이런 시간이 아니 이런 수업이 있었으면 좋겠다고 생각이 된다.  
“알차게, 재밌게”(1-5반 홍선아 학생의 면담자료).

### 3) 동료간의 우정

관찰일지를 살펴보면 2003년 6월 18일 1-5반 수업은 편안한 분위기 속에서 모듈별로 많이 웃기도 하고, 농담도 하고 자연스럽게 게임 만들기에 열중하면서 서로 친하게 지내는 것이 연구자에게 관찰되었다. 7월 1일 관찰자의 관찰일지를 보면 체육시간을 통해 내 자신을 되돌아보고, 앞으로 남을 위해 살아보겠다는 마음다짐이 매우 감동적이고 인상적이다. 이러한 마음의 변화가 자신의 인생을 살아가는데 나침반역할을 해주고 자신감을 갖게 하는 중요한 계기가 되었다.

반성일지를 살펴보면 2003년 5월 28일 1-4반 오용진 학생의 창작게임 구상하기 수업을 끝나고 나서 반성일지 과제를 작성해보도록 하였는데 모듈원들에 대한 배려하는 마음이 생긴 것을 확인할 수 있었다. “이 게임을 만들면서 나는 나의 의견만을 주장했던 것 같다. 막상 게임을 만들 때에는 내가 만들 게임방법이 제일 낳을 것만 같다는 생각도 들고 하였지만 게임을 만들고 나니 조원들의 의견을 많이 담지 못한 것이 아쉬움으로 남고, 미안하였다.....” 7월 1일 1-5반 정세정 학생의 만들기 수업을 통해서도 그것을 확인할 수 있었다. “이 게임을 다 구상하고 만들기를 하였을 때 나는 글, 꾸미기를 담당하였다. 이 만들기를 하면서 내가 중간에 글자가 틀려서 실패가 될 뻔도 하였지만 조원들이 잘 해결해 주어서 완성이 된 것 같다. 벤다이어그램을 강조하기 위해 꾸민 것은 잘하였던 것 같지만 내가 덜렁거리는 바람에 실수를 많이 한 것에 대해 미안한 마음이 생긴다. 11월 11일 1-4반 오용진 학생의 반성일지를 보면 “이 수업을 하면 할수록 반 친

구들과 더욱 더 친해지는 기회가 되었다. 왜냐하면 보통수업은 그냥 자리에 앉아서 교과서의 내용을 응용하지도 않고 그대로 배우기 때문에 학급 아이들과 서로 이야기를 나누거나 토론할 수 있는 기회가 없기 때문이다. 하지만 창작게임수업은 반 아이들과 하나의 주제를 가지고 토의하면서 종합하고 꾸미고, 발표, 평가, 역할놀이, 창작게임 체험하기 등의 수업을 통해 다양한 경험을 통해 친해질 수 있는 계기가 되어서 창작게임수업을 하면 할수록 학급아이들과 더욱 친해질 수 있었다.”

설문조사의 내용을 보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생(57명)들에게 “게임을 통해 팀원들(남녀)간의 많은 대화와 협동으로 하나가 되었다”라는 물음에 “매우 그렇다(3명, 5.3%), 그렇다(24명, 42.1%), 보통이다(24명, 42.1%)”로 본 수업을 통해 대다수의 학생들의 수업을 통해 남녀간에 친해진 것으로 파악이 되었다.

심층면담을 보면 “서로 친해질 수 있고...”, “하나로 만드는 하나의 활동을...”, “많은 대화를 나누게 되었다.”로 창작게임수업을 통해 동료간의 우정이 싹틔음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

이런 창작게임수업을 하면서 친구들과의 협동심을 알 수 있었다. 그리고 친구들이 열심히 해서인지 나 또한 열심히 참여 할 수 있었다. 또 서로 아이디어를 구성(구상)하는 점에서 애들과의 정도 느낄 수 있었고, 서로의 생각을 느낄 수 있었다. 만들기를 할 때에도 서로 H.S 게임의 관심을 많이 느낄 수 있었다. 다자인에서도 서로 토의해서 한 모습이 참 좋았다 그리고 마지막에서 발표를 하고, 질문을 답변해 주는데, 서로들 좋은 말을 해 준 것도 좋았고, 이런 점으로(들을) 통해 서로 친해질 수 있고 우정(?) 이라고 할까? 그러한 우정 등을 느낄 수 있었다. 또 열심히 토의에 참여하는 애들의 모습이 정말 좋았고, 그런 점으로 인해 우리들이 협동심을 느낄 수 있었다 또, 열심히 참여해 준 친구들 또한 H.S의 게임을 만드는데 큰 도움이 되었다. 앞으로 이런 기회가 있어 친구들과의 정을 느꼈으면 정말 좋겠다(1-4반 광미라 학생의 면담자료).

나름대로 친구와 협동심을 다질 수도 있었고, 신뢰감 또한 얻을 수 있었다. 사실 피구게임(창작게임수업)은 얼핏 보기에는 죽지 않고 살아남기만 하면 다 되는 것처럼 보인다. 어떤 피구이든 간에. 그러나 요목 조목 따져본다면 신뢰감, 협동심을 상당히 필요로 한다. 만약에 협동심이 없다면 한꺼번에 물리고 한꺼번에 흩어지니, 결국 그 팀은 승리할 수 없을 것이다. 그리고 만약에 신뢰감이 없다면 위생병이나 보디가드 피구를 하면서 어떤 이를 살리고, 보호하는 일을 망설이게 될 것이다. 그래서 나는 이 게임에 상당히 만족한다. 앞으로도 이런 경험을 할 수 있는 기회가 온다면 열심히 하겠다(1-5반 한지애 학생의 면담자료).

처음에는 친하지 않은 아이들과 조(모둠)가 되어서 어떻게 같이 의논을 하여 생각하고 아이디어를 낼까 하는 고민이 조금 있었는데 1-2시간 조활동(모둠활동)을 하니 더욱 더 생각을 모으게 되고 도움을 주게 되었다. 이 수업은 단지 게임을 하는(만드는) 것이 아니라 우리를 하나로 만드는 하나의 “활동”을 하는 것이다. 우리가 축구나 농구 같은 게임을 만든다는 것이 정말 신기하고 더욱 더 멋진 게임을 만들어 보았으면 하는 생각도 든다. 이제는 조금 알 것 같다. 수업의 개선, 여러 가지 성격의

변화 등등 이 모든 것들을 위해서도 모든 활동과 바꾸려는 노력이 함께 해야 한다는 것을 말이다. 앞으로 나도 조금씩 변해야 한다는 것을 느낀다(옳은 것은 옳아도 하기 싫으면 안 하는 성격) 좋은 것을 해야 하고 싫은 것은 하지 않아도 된다는 부정적인 생각을 갖는 나를 말이다(1-4반 정윤비 학생의 면담자료).

그건 바로 같은 팀(모둠)을 했던 아이들과 친해졌다는 거예요.  
저와 대화를 아예 하지 않았다고 얘기해도 될 정도로 친하지 않았던 △△..  
그 수업을 계기로 많은 대화를 나누게되었고..  
또 이제는 껄끄럼 없이 말을 걸 수 있을 정도가 되었어요.....  
그리고 그 당시에 제일 많은 대화를 나누었던 □□이..  
저와 □□이가 여러 의견들을 나누면서..저는 참 많은걸 느꼈어요. (1-4 김미림 학생의 면담자료).

#### 4) 창의력의 향상

보통 체육수업으로는 경험할 수 없는 것을 본 수업을 통해 창의력을 향상시킬 수 있는 사례가 있었다. 한 학생은 교과성적이 우수하고, 운동신경도 뛰어난 학생으로 과학발명반 활동을 열심히 하는 학생이다. 창작게임수업을 시작할 때는 별 관심을 갖지 않았다. 수업을 하면서 모둠원들과 단순한 게임 하나를 가지고 어떻게 만들지를 구상하면서 많은 토의(토론)와 협력, 그리고 자유로운 분위기 속에서 수업에 참여하다 보니까 저절로 아이디어가 생겨나고, 창의적인 게임을 만들게 되어 자신감을 갖게 되었다는 것을 반성일지, 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

반성일지를 보면 2003년 5월 29일 1-5반 권혁민 학생은“이 창작게임을 구상하면 무엇보다 창의력을 키울 수 있는 기회가 되어서 좋았다. 평소에는 내가 창의력이 부족하여 이런 아이디어를 내는 방법을 잘 하지 못하였다. 그런데 이번 이 창작게임을 구상하면서 우리가 일상생활에서 생각하는 것 중에 불편한 것을 고안한다든지 괜찮다고 생각되는 것은 ‘이건 아니야’ ‘이건 안될 거야’ 하는 생각 때문에 아이디어를 못 내는 것 같았다. 그런 생각을 버리고 일상생활에서 일어나는 일들은 모두 하나의 아이디어가 될 수 있다는 것을 깨달았다.”“이번 시간에는 창작게임 구상하기를 하였다. 선생님께서 창작게임의 기본 개념을 설명해 주셨다. 처음에는 창작게임을 구상한다는 것에 큰불만을 가졌다. 왜냐하면 나는 내 스스로가 창작적인 면이 아주 없다고 생각해 왔기 때문이다. 그래서 모둠원들이 같이 토의를 하고 있는 와중에는 나 혼자 빠져 있었다. 그런데 모둠장인 은비가 아이디어를 제시했을 때 그것을 보고 머리에 스쳐 지나가는 것이 있었다. 바로 지금 우리 모둠이 창작해낸 게임이었다. 나는 곧장 애들에게 내 생각이 어떠냐고 물어보았더니 괜찮다고 했다. 이 일을 계기로 나는 나의 창작적인 면이 아주 없지는 않고 그나마 조금 있다고 생각하게 되었다.”

설문조사의 내용을 살펴보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생(57명)들과 제주도서귀포교육청 동부지구 자율장학협의회 연구수업을 참관한 선생님(8명)들에게 “창작게임수업을 통해 참신하고 기발한 아이디어를 창작해내는 능력(창의력)을 키울 수 있다.” 라는 물음에 학생들(57명)은 “매우 그렇다(25명, 43.9%), 그렇다(20명, 35.1%), 보통이다(8명, 14.0%)”로, 선생님(8명)들은 “매우 도움이 된다(4명, 50%) 도움이 된다(4명, 50%)”로 대부분의 학생들과 모든 선생님들이 본 수업을 통해 참신하고 기발한 아이디어를 창작해 내는 능력이 향상되었다고 느끼고 있었다.

심층면담을 보면 “창의력이 풍부해 질 수...”, “내면에 있는 자신을 한 단계 더...”, “작은 것을 하나 하나 알아감...”으로 창작게임수업을 통해 창의력의 향상되었음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

그런데 단순히 게임만 하는 수업이 아닌 모둠별로 아이디어를 구상하며 토의도 하고 꾸미기도 하고 디자인에 대해서도 말하고 글쓰고 발표, 평가, 질문 등등 이 모든 것을 창작게임수업을 통해 할 수 있어 더욱 더 흥미로웠다고 생각된다. 더구나 꾸미기도 하고 디자인에 대해서 말할 수 있는 미술, 발표, 글쓰기 등을 할 수 있는 국어 등등 다른 과목과 함께 할 수 있다는 점에서 말이다. 나는 아이디어를 낼 수 있다는 자신감이 없었기에 당연히 창의력이 부족하고 아이디어를 낼 수 없고 좀 특별한 사람만이 낼 수 있다고 생각하였다. 그런데 친구들과 자연스럽게 이야기를 하다가 “이렇게 하면 어떨까?” “그래, 이걸 될 수 있을 거야!”하는 생각이 떠올라 제안을 하니 이렇게 게임으로까지 만들어 졌다. 아이디어는 우리가 생활하는 일상생활에서 어디에서나 찾을 수 있고 자신감을 갖는다면 아이디어를 누구든지 낼 수 있고 이것을 통하여 창의력이 풍부해 질 수 있다는 걸 이 창작(게임)수업에서 나에게 숨어 있던 장점이랄까? 재능을 살릴 수 있던 것 같다. 또 이 수업에 매력이다(1-5반 승지혜 학생의 면담자료).

자기 스스로 게임을 구상하면서..외면에 드러나 있는 자신의 모습이 아닌 내면에 있는 자신을 한 단계 더 발전시키는 시간이라고 생각해요.

그렇게 생각하는 이유는 뭐냐 면요?

창작게임은 그동안 게임 할 때 보고들은 기초지식, 자신에게 잠재되었던 창의력, 또 상상력 등을 동원해서 만드는 것이기 때문에, 겉으로는 아무변화가 없을지 모르지만, 안에서는 무한으로 발전할 수 있는 창의력, 상상력 등이 더욱 높아질 거라고 생각해요. 창작게임수업은 아무것도 없는 백지상태에서 글도 채우고, 그림도 그려 넣고, 하나의 작품을 완성하는 거잖아요. 아무것도 없는 상태에서 게임을 만들었다는 자체가 도움이 되었다고 볼 수 있죠. 자기 혼자 모든 게임을 만든 것은 아니지만.. 자신이 생각해낸 방법도 있을 테니까요.

더 좋은 게임이 되도록 머리를 쥐어 짜내는 그 중에도 스스로 문제를 해결하는데 도움이 되었다고 봐요!

그렇게 생각하는 자체가 자신이 이 문제를 해결하고자하는 방안이기 때문이죠(1-4 김미림 학생의 면담자료).

다시 하고 싶다는 생각이 들었다. 이런(이렇게) 간단한(히) 우리가 만든 간단한(단순한) 게임이 하찮다는 생각이 들지 모른다. 누군가가 그런 생각을 하고 있을지 모른다. 하지만 나는 이런 생각이 든다. 우리에게 정말 도움되는 수업은 이런 것이라고.....작은 것을 하나 하나 알아감이라는 것을.....체육은 무엇보다 중요하

다. 국, 영, 수(과목)이 중요한 것이 아니라, 제일 중요한 것은 체육이다. 국, 영, 수(과목)은 단지 지루하기 때문에 이런 생각이 들 수 있을 수도 있는데, 체육은 좋아하기 때문에 이런 수업을 더해 나가는 것 또한 중요하다고 생각한다. 앞으로도 이런 수업을 통해, 우리의 생각을 발전해 나갔으면 좋겠다. 우리의 생각을 더해 나갔으면 좋겠다(1-4반 정윤비 학생의 면담자료)

## 5) 평가방법의 변화

평가가방법의 변화가 있었다는 것을 관찰일지, 반성일지, 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

본 연구자의 관찰일지를 보면 지금까지 학생들이 알고 있던 평가는 선생님만이 평가를 하는 줄 알았는데, 창작게임수업을 통해 평가의 새로움을 느끼게 되었다. 즉, 평가를 할 때 떠오르는 느낌이 새롭고, 진지해 질 수밖에 없는 묘한 매력과 분위기에 젖어들었고, 처음 평가에 참여하는 학생들이라서 그런지 순박하고 순수한 마음으로 평가위원으로 참여하여 객관적이고 양심적으로 평가에 임하는 모습에서 평가방법의 변화를 준 계기가 되었다.

2003년 7월 1일 1-5반 강혜리 학생의 반성일지를 보면 평가방법의 변화가 있었던 것을 알 수 있다. “오늘 내가 6명중 1명의 심사위원이 되어 우리반 아이들의 창작게임에 대한 평가를 했다. 창작게임을 만들며 가장 힘들었던 점이 평가할 때였던 것 같다. 평가를 하며, 정말 우리 마음 속에 선과 악이 존재하고 있다는 것을 절실히 느꼈다. 평가는 공정하게 하여야 하는데 우리 모둠과 친한 친구의 모둠이 나오니 마음에서는 아주 강한 혼동이 느껴졌다. 하지만 나는 최대한으로 내 양심에 맡겨 평가했다고 생각한다. 정말 내가 평가하면서 친구들의 얼굴을 보며 정말 마음이 심하게 흔들리고, 그 친구와 있었던 많은 추억과 많은 일들이 떠올랐다. 이렇게 마음이 많이 흔들리긴 했지만 나는 정말 내가 생각하는 데로.... 정말 공정하게..... 점수를 주었다고 생각한다. 하지만 내 마음속의 2%의 흔들림이 내 자신도 모르게 점수에 반영되었던 것 같아 우리 반 친구들에게 미안하다.”

설문조사의 내용을 살펴보면 연구에 참여한 2개 혼성학급 학생들(57명)에게 “평가에 학급 동료들의 참여하여 동료평가를 하는 것은 평가방법에 좋은 변화를 주었다고 생각한다”라는 물음에 “매우 그렇다(10명, 17.5%), 그렇다(19명, 33.3%), 보통이다(20명, 35.1%)”로 많은 학생들이 창작게임수업에서 실시한 평가방법에 긍정적인 변화를 준 것으로 조사되었다.

심층면담을 보면 “느낌이 새롭고...묘한 매력과 분위기...”, “고정관념에서 벗어나 좀 더 넓은 생각을...”, “평가의 다른 면을 본 것...”으로 창작게임수업을 통해 평가방법의 변화가 있었음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원

자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

하지만 평가를 할 때의 나의 마음(은) 돌변하고 말았다. “아, 창작게임만들기(수업)가 이렇게 훌륭한 수업이었구나!” 왜 나의 마음은 그렇게 바뀌고 말았을까? 누구도 한번쯤 이런 경험을 해본다면, 그렇게 의아해 하지 않을 것이다. 그 만큼 평가를 하는 방식이 평가를 할 때에 떠오르는 느낌이 새롭고, 진지해 질 수밖에 없는 모한 매력과 분위기가 있었다. 특히 우리 조(모듬)의 창작게임을 평가할 때에는 더욱 그랬다. “어떤 점수를 줘야 할까? 너무 많이 줘선 안되겠지? 아니야, 그래도 우리 조(모듬)인데... 어떻게 해야만 하지!” 계속해서 교차하는 생각들... 나는 순간, 그 짧은 순간 안에 그렇게 많은 생각을 떠올리고, 이성적으로 판단할 수 있다는 점에 놀라움을 감출 수가 없었다.

“객관적, 양심적”

마지막으로 남은 단어들이었다. 순간 순간 수행평가 점수에 대한 욕심에 수업이 망설였지만, 나의 조(모듬)에 13점이라는 만점에서 7점이나 적은 그런 점수를 주고 말았다. 그때 나의 느낌은... 잘 모르겠다. 하지만 실망했었다는 것은 기억한다. 나와 우리 조원이 만든 게임에 점수를 준다면 이 정도의 점수밖에 줄 수 없다니... 슬프고, 창피하고 한없이 괴로웠다. 그나마 17점이라는 최고점수가 위안이 되었지만... 지금 돌이켜 보면 그때의 그 망설임과 결심은 나에게 한가지 커다란 열매를 안겨주고 떠난 것 같다. 만족감이라는 열매를....(1-5반 한지애 학생의 면담자료).

우리가 평가(에 참여)하니 웬지 평가는 선생님께서만 하신다는 그런 고정관념에서 벗어나 좀 더 넓은 생각을 가질 수 있었고, 평가를 하며 내 자신을 반성할 수 있던 시간이 있어 많은 반성을 하고 새로운 것들을 깨닫게 되었습니다. 또 창작게임을 만들고 우리에게 가르쳐 주신 선생님께 고맙고, 존경스럽게 생각합니다(1-5반 강혜리 학생의 면담자료).

아주 좋았어요.

제일 높은 점수와 제일 낮은 점수를 매서했던 것도 정말 좋았구요.

여러 기준으로 나누어서 평가했던 것도 제가 생각하지 못한 평가의 다른 면을 본 것 같아 좋았답니다.

아주 좋은 평가방법인 것 같아요^^혜혜(1-4 김미림 학생의 면담자료).

창작게임수업을 더욱 즐겁게 해 준건 우리들도 평가위원이 되(어서 우리가 만든 창작게임을 평가하는 것. 평가란 보통 선생님들 위주로 할 줄만 알았는데, 우리도 평가위원이 되어서 직접 평가해보는 것도 매우 좋았다. 오로지 평가는 선생님들 위주로만 한다는 고정관념도 깰 수 있었던 좋은 경험을 할 수 있었던 것 같다. 처음 해봐서 낯설어서(고) 어색해서 더욱 기억에 남을 창작게임수업. 다음에도 기회가 있으면 또 해보고 싶다(1-4반 김은옥 학생의 면담자료).

## 6) 다른 사람들과 공유

이 좋은 수업을 우리만 경험하는 것이 안타까워서 많은 사람들과 학교에서 함께 즐길 수 있기를 기원하였다. 즉, 남녀노소 누구나 창작게임을 즐기면서 서로의 우정도 쌓을 수 있고, 정규 체육수업이 되어 많은 학생들이 함께 즐길 수 있었으면 하는 바램이 역력하였다는 것을 심층면담 등을 통해 확인 할 수 있었다.

심층면담을 보면 “책으로 나온다면...게임이 보급, 생활화된다.”, “다른 학교 학생들에게....값진 것을 얻었으면...”으로 창작게임수업이 다른 사람이나

학교에도 소개되어 많은 사람들이 함께 즐겼으면 하였고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

내가 만든 게임을 한번 친구들과 해보고 싶고 우리가 만든 게임들이 책으로 나온다면 아니 나와서 창작게임수업과 우리의 게임이 보급, 생활화된다면 얼마나 좋을까? 창작게임 만들기수업을 통해서 선배님들이 만든 게임도 볼 수 있고 스포츠와 게임들이 우리의 손을 거쳐 이 세상에 아무도 알지 못하는 이 세상에 없는 독특하고 새로운(새롭고) 재미있는 게임으로 만들어지는 것이 재미있었다. 창작게임수업을 한 번 더 해 보았으면 내가 만들어 놓은 게임을 더 보강하고 새로운 것을 더 만들어 볼 수 있을 것 같아서 또 해보고 싶다. 또 방학숙제로 해 보아도 좋을 것 같고 내가 커서 어른이 되어 이 체험(창작게임수업)을 생각해 보면 아주 보람 있을 것 같고 내 아이들(?)이 생긴다면(내가 결혼해서 아기를 낳아서 말이다) 직접 내가 만들게 해 주고 싶고 이 수업을 하는 학교가 많이 생겼으면 좋겠다(1-5반 김하얀 학생의 반성일지 자료).

이 좋은 수업에서 나처럼 많은 걸 얻었듯이 다른 학교 학생들에게 많이 전달되어 많고 값진 것을 얻었으면 좋겠고, 앞으로도 이런 수업이 자주 있었으면 좋겠다. 마지막으로 체육시간을 맨 날 밖에 나서(나가서) 노는 것이라고 생각하던 내가 부끄럽고 반성하며 창작게임수업 소감문을 마친다(1-5반 송지혜 학생의 면담자료).

우리만의 놀이나 게임을 구상하는 것이 그런 면이 보기 좋았고 우리 학교만의 체육 수업의 특징인 것 같습니다. 이 기회를 통해서 나의 생각을 테스트나 이 수업에 얼마나 잘 적응하고 잘 참여하는지에 체크할 수 있는 기회인 것 같아 참 소중한 시간이었고.....이 시간을 통해서 체육이라는 과목을 새롭게 뒤돌아 볼 수 있었고, 다음에 이 기회가 다시 한번 주어진다면 내 자신과 다른 친구, 선생님 등이 만족할 수 있고 독특하고 더 재미있고 간편하면서도 여러 사람이 함께 할 수 있는(즐길 수 있는) 게임을 한 번 만들어 보고 싶은 마음이다. (1-5반 윤나영 학생의 면담자료).

그런데 이제 마친다고 하니 씁쓸하기도 하고 마음 어딘가 한구석이 허전하기도 하다. 좀 더 많이 즐겼으면 하면서 말이다. 아직은 이 게임이 성산중학교에 만 알려져 있지만 나중에는 거의 모든 학교들이 이 게임을 알고 즐겼으면 하는 바람도 든다. 비록 뽀빠이 속의 별사탕 피구가 여기에서 마친다고 해도 게임방법과 규칙을 잘 기억해 뒀다가 동생에게도 알려주고 나도 가끔 즐기며 생활하겠다(1-4반 김정란 학생의 면담자료).

나는 이 게임(수업)이 다른 학생들도 해 보았으면 좋겠다. 그리고 이 게임이 중학생들만 아니라 초등학생, 고등학생, 어른들도 이 게임을 알고 직접해보면 남녀간의 사이가 더욱 좋아질 것 같고 나의 생각은 이 뽀빠이 속의 별사탕이 너무너무 재미있어서 이기던 지던 그게 문제가 아니라 이 게임의 대한 평가도 할 수 있고, 이 게임을 좀더 생각해 내 더더욱 재미있는 게임을 만드는 게 그런 게 좋을 것 같다(1-5반 임종국 학생의 면담자료).

처음에 뽀빠이 속의 별사탕이라는 제목을 들었을 때에는 별로 재미없을 줄 알았다. 하지만 한번 해 보니까 아주 재미있었다. 그런데 3시간만 하고 끝나서 너무 아쉽다. 그리고 이 게임을 다른 학교에서 하였으면 좋겠고 체육대회 때도 이 게임을 했으면 좋겠다(1-4반 고현규 학생의 면담자료).

## 7) 운동의 효과

창작게임수업은 흥미를 유발하면서 체력을 기르는 동시성을 갖고 있다는

것을 관찰일지, 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다.

관찰일지를 살펴보면 2003년 10월 18일 1-5반 학생들과 창작한 게임(뽀빠이 속의 별사탕 피구) 체험하기 수업이 끝나고 학생들의 얼굴을 보니 땀방울이 얼굴에 맺혀있고, 지쳐하는 모습들이 보였다. “안 지칠 것 같은데 지치다”는 학생들의 대화소리도 들린다. 학생들에게 물어보니 운동의 효과가 있고 남녀가 같이 할 수 있는 게임인 것 같다는 이야기를 해주는 것이 관찰되었다.

설문조사를 살펴보면 수업에 참여한 학생들(57명)에게 “실기수업을 통해 경험한 창작게임은 재미가 있으면서도 운동량이 있어 체육수업으로 적당하다고 생각한다.”라는 물음에 “매우 그렇다(15명, 26.3%), 그렇다(24명, 42.1%), 보통이다(16명, 28.1%)”로 대다수의 학생들이 창작게임수업을 통해 만들어진 창작게임을 실제 운동장에서 경험해 보니 즐겁고 신나면서도 운동량이 있어서 체육수업으로 적당하다는 것을 확인할 수 있었다.

심층면담을 보면 “정말 땀도 많이 나고 지치기도...”, “땀을 시원하게 빼준 것 같아 기분이 참 상쾌...”, “운동량도 늘어나고 신이 났다.”로 창작게임수업은 운동의 효과가 있음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

나는 이 게임(수업)을 하면서 정말 열심히 참여하였다. 그리고 좋은 계기도 되었다. 정말 재미있었다. 우리가 만들어 본 게임을 한다는 것이 정말 신기하고 때로는 자랑스럽기도 하였다. 선생님께서 처음 유인물을 나눠주셨을 때는 “에이, 재미있겠지!” 생각하였지만 직접 몸으로 실천하니 생각한 거와는 달랐다. 팀워크 중요하였고 얼마나 잘 피할 수도 있어야 했다. 하고 나니 정말 땀도 많이 나고 지치기도 하였다(1-4반 한진영 학생의 면담자료).

이 뽀빠이 속의 별사탕이란 게임을 하면서 땀을 참 많이 흘렸다. 날씨가 더워서 그런 걸(것일) 수도 있겠지만, 오랜만에 체육(수업)을 하고 땀을 시원하게 빼준 것 같아 기분이 참 상쾌하기도 했다. 또 다시 이 게임(수업)을 해보고 싶고, 다음 게임에서는 꼭 이겨보고 싶다(1-4반 정소라 학생의 면담자료).

우리 여자아이들도 체육시간을 좋아하고 열심히 하고 싶었기 때문이다. 그리고 우리들도 뛰게 되니 운동량도 늘어나고 신이 났다. 이 게임은 남녀가 모두 할 수 있고 운동량도 많으며 게임방법이 그다지 어렵지 않아서 쉽게 이 게임을 알 수 있었고, 이 게임을 알게 되어 좋았다. “이 창작게임(뽀빠이 속의 별사탕)을 만든 아이들에게 열심히 잘 만들었다”라는 말을 하고 싶다(1-4반 고은비 학생의 면담자료).

## 8) 남녀가 같이하는 수업

남녀가 같이할 수 있어서 서로간의 서먹서먹한 관계를 창작게임수업을 통해 해소할 수 있었고, 협동심도 키울 수 있어서 남녀간의 갈등을 해결해주는 수업이었다. 그리고 운동기능이 좋은 사람(주로 남학생)만 게임을 즐



기는 것이 아니라 운동기능이 없는 사람(주로 여학생)도 게임을 즐겁게 즐길 수 있었다. 즉, 운동기능보다는 팀의 협력과 남녀가 같이 즐길 수 있게 게임을 창작한 것이어서 남자와 여자가 같이 할 수 있어 좋았다는 것을 관찰일지, 관찰일지 등을 통해 확인할 수 있었다.

관찰일지를 보면 2003년 10월 18일 1-5반 학생들과 창작한 게임(뽀빠이 속의 별사탕 피구) 체험하기 수업이 끝나고 학생들에게 물어보니 “선생님! 남학생과 여학생이 같이 할 수 있어서 너무나 좋아요.”라고 대답하였다.

심층면담을 보면 “남녀간의 갈등을 잘 해결해...”, “여자아이들도 체육시간을 좋아...”, “언제나 남녀가 따로 했던 체육수업을 같이 할 수 있어 좀 더 새로운 기분...”으로 창작게임수업은 남녀가 같이 하는 수업으로 생각하고 있음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

나는 뽀빠이 속의 별사탕(피구게임)을 하면서 나는 색다른 점을 발견하게 되었다. 남자와 여자아이들간에 체육(수업)을 할 때면 거리감이 많았는데 이것은(창작게임 수업) 거리감이 없고 여자, 남자(가) 협동심을 활용(발휘)해서 하는 것이기 때문에 체육수업이나 남녀간의 갈등을 잘 (해결)해 주는 게임인 것 같았다(1-5반 강경희 학생의 면담자료).

그런데 게임을 시작하어서 생각은 변하였다. 팀끼리 서로 의논하고, 서로 보호해가면서 하는 게임에게 흥미를 가졌기 때문이다. 그리고 체육은 남자아이들이 공을 가져서 끼리끼리 놀다보니(여자아이들은 소외되지만) 이 게임에서는 여자와 남자가 서로 뵈 수 있어서 좋았기 때문이다. 우리 여자아이들도 체육시간을 좋아하고 열심히 하고 싶었기 때문이다.....(1-5반 고은비 학생의 면담자료).

이번 창작게임활동수업을 통해 여러 가지 생각들을 할 수 있었다. 처음에는 우리게임이 재미있을 거라 생각했었지만, 어느새 이 게임에 빠져있었다. 언제나 남녀가 따로 했던 체육수업을 같이 할 수 있어 좀 더 새로운 기분이었다. 모두가 서로 의논하고 남녀가 서로를 보호해 주면서 추리도 하고, 열심히 참여하다보니 이런 게임을 만든 우리 모두가 자랑스러웠다.....(1-4반 이학주 학생의 면담자료).

체육시간을 통해서 창작게임(수업)을 하였다. 우리가 게임을 만들어 보고 그것을 운동장에서 해 보았다. 뽀빠이 속의 별사탕이라는 게임을 했는데 많이 재미있었다. 남녀가 같이 할 수 있는 게임이(어)서 좋은 것 같고 그래서 우리 팀이 하나가 되어서 협동심도 기를 수 있었다. 남자가 여자를 구해주고 여자도 남자를 구해줘서 남자와 여자학생들끼리도 더욱 가까워진 것 같다.....(1-4반 고승협 학생의 면담자료).

이상과 같이 “창작게임수업모형”을 적용한 결과 통합교육적인 효과가 있었다. 즉, 중학교시기에서 체육수업은 단순히 기능을 향상시키는 차원이 아니라, 다양한 분야의 체험, 문제해결능력의 향상, 창의력의 향상, 평가방법의 변화, 많은 사람들과 함께 체험, 동료간의 우정, 운동의 효과, 남녀가 같

이하의 수업 등으로 통합교육적인 효과를 얻을 수 있었다. 이를 실현하는 체육수업의 한 가지 방안으로서 “창작게임수업모형”은 그 가치가 충분하다고 판단된다.

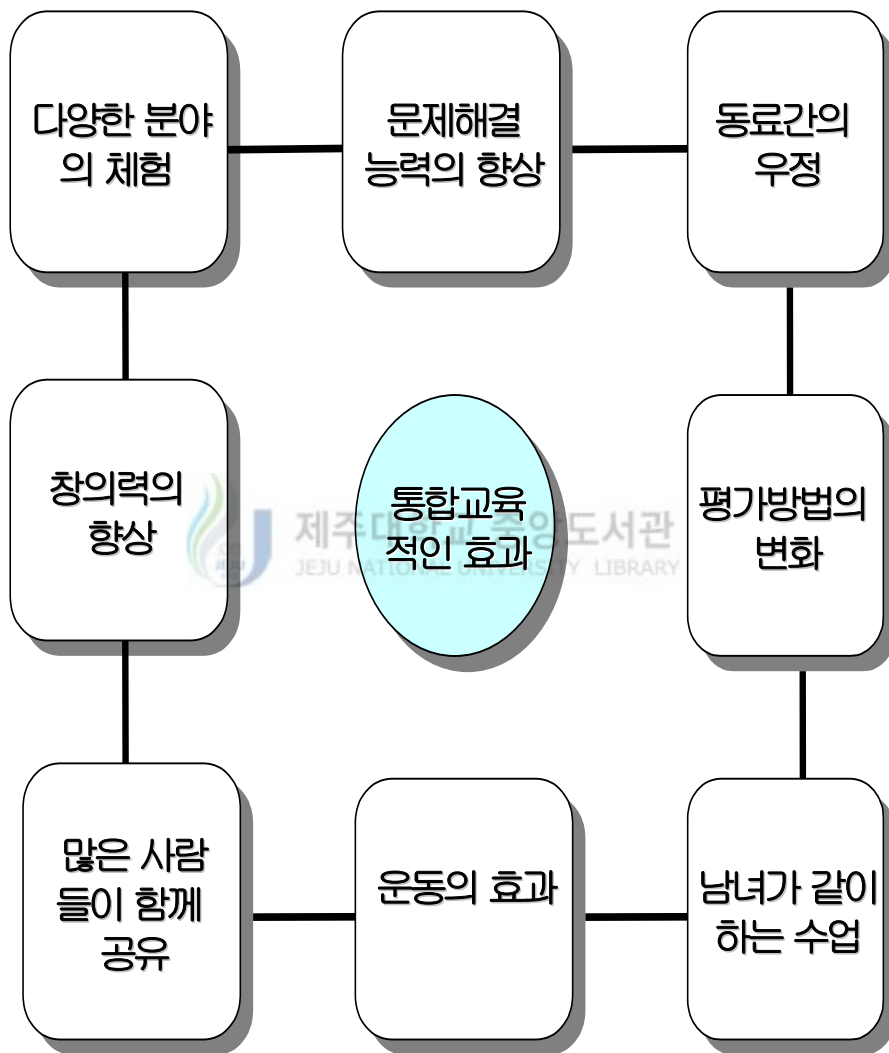


그림 12. 창작게임수업모형을 통한 통합교육적 효과

## V. 논의

필자는 본 수업모형을 이용하여 지난 7년 간 수업을 해 왔다. 창작게임수업을 하면서 얻은 많은 경험과 지식들을 바탕으로 창작게임수업모형을 만들었고, 수업을 하면서 학생들로부터 많은 격려와 칭찬 그리고 “존경한다”는 말을 많이 들었다.

창작게임수업은 기존의 스포츠, 게임, 놀이 등을 이용하여 재구성(변형·축소·확대)하거나, 두 개 이상의 것을 결합하거나, 아니면 전혀 새로운 게임을 만드는 것으로 게임을 구상하여 창작하고, 발표·평가하고, 창작한 게임들 중에 한 종목을 선정하여 실제 운동장에서 체험해 보는 이론과 실기 수업을 하나로 경험할 수 있는 아주 독특한 수업방식을 채택하고 있다.

창작게임수업은 남·여학생들이 함께 어우러져 하나가 될 수 있는 기회를 주어 인성교육을 경험케 하고, 혼성학급 체육수업에 다양성을 제공하며, 학생들이 기발하고 참신한 아이디어를 창출해 낼 수 있는 창의력을 신장시킨다. 미지의 세계에 대한 도전정신과 내 스스로 문제를 해결하는 능력을 키우며, 더 나아가 학생들이 체육에 대한 부정적인 이미지를 없애고 평생체육의 기초를 다지는데 초점을 맞추었다. 또한 기존의 체육수업에 대해 고정관념을 깰 수 있는 계기가 되길 원했다.

### 1. 창작게임수업모형의 가능성

창작게임수업모형을 적용하여 그 수업에 참가한 학생들이 경험한 특징적인 반응은 흥미, 참여, 자부심, 동료애, 상호작용, 통합교육 등이다. 이러한 반응은 연구결과에서도 밝혀졌듯이 학생들의 창작게임수업 전·후의 생각에서도 나타났듯이 기존의 전통적 체육수업과 창작게임수업은 ‘다르다’는 인식을 하고 있다고 볼 수 있다.

참여학생 대부분이 보인 이러한 반응은 중등학교 수업모형으로서 창작게임수업모형의 가능성을 보여주는 것이라 할 수 있다. 이러한 가능성을 ‘수업의 준비성, 수업의 특이성 측면에서 구체적으로 논의하고자 한다.

#### 1) 수업의 준비성

창작게임수업모형을 이용한 체육수업의 적용과정은 상당히 계획적이고 체

계적으로 진행되었다. 창작게임수업모형은 기존의 체육수업에 비해 교사가 수업에 관여하는 시간이 적다. 왜냐하면 그만큼 교사도 철저한 준비를 바탕으로 수업을 진행하고, 학생들도 과제를 통해 “어떤 게임을 창작할 것인가”에 대해 기초조사 및 자료수집을 하고 와서 게임을 구상하고, 창작하기 때문이다. 즉, 교사는 학기초가 되면 교과담당학년에게 교육과정에 맞게 수업계획을 세운다. 단원을 설정하게된 목적과 목표, 그리고 설정하게된 이유, 차시별 지도계획, 단원설정시 유의사항 등을 정하고, 차시별로 학습주제에 맞게 교수-학습지도안을 작성하는 절차를 거친 후 체육수업을 한다. 이러한 절차는 수업을 보다 계획적이고 효율적으로 유도하고, 수업에 참여하는 학생들에게 보다 적극성, 흥미를 띠게 한다고 할 수 있다.

본 연구에서 연구참가자는 수업계획 협의를 통해 모둠의 선정, 팀의 편성, 발표의 순서, 평가위원의 선정, 완성된 창작게임의 선정, 게임진행 방식, 수업일정의 사전계획 등을 심도 있게 계획하였다. 이렇게 자세한 계획을 바탕으로 수업이 진행되었기 때문에 학생들은 연구자의 의도대로 지도할 수 있었으며, 돌발사태에 적절하게 대응할 수 있었다. 또한 이러한 계획을 바탕으로 학생들이 매 수업시간 스스로 해야할 일들을 알도록 함으로써 학생들의 수업준비에도 큰 도움을 주게 되었다.

학생들의 수업준비 또한 수업을 원활하게 진행하는데 큰 역할을 하였다. 본 연구에서 창작게임수업 초기에 모둠의 구성, 발표순서 및 발표방식 정하기, 완성된 작품을 직접 체험할 때 역할놀이 및 팀 구성에 참여케 한 것은 원활한 수업진행을 위해 스스로 많은 준비를 하였다.

교사와 학생들이 같이 수업에 대해 적극적이고 구체적으로 준비하는 과정을 통해 교사는 보다 효율적인 지도가 가능하게 되었고, 학생들은 능동적이고 적극적으로 수업에 참여하게 되어 양측 모두가 수업을 이끌어 가는 것으로 보인다.

## 2) 수업의 특이성

창작게임수업모형은 많은 특이성을 갖고 있다. 이는 모형의 핵심이며, 모형의 성패에 가장 큰 영향을 미칠 수 있는 요인이다. 창작게임모형이 추구하는 특이성인 남녀공동참여, 이론과 실기를 병행한 통합교육(전인교육), 게임창작, 창작한 게임체험, 동료평가 측면에서 구체적으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 남녀공동참여이다. ‘남녀공동참여’라 함은 요즘처럼 남녀공학이 많아지는 추세에 남녀간의 체력적인 차이, 신체적인 차이, 사고의 차이를 극복

할 수 있는 수업으로 누구나 같이 참여할 수 있어서 남녀의 벽을 허물 수 있는 대안으로의 수업이며, 넓게는 인성교육을 가능하게 하는 수업이다.

둘째, 이론과 실기수업을 병행한 통합교육(전인교육)이다. 지금까지 체육 수업은 이론과 실기수업을 따로 실시했다해도 과언이 아닐 정도로 이론수업에 대해 도외시하였다. 체육교육은 지·덕·체의 조화로운 발전을 목적으로 한 전인교육이라 할 수 있다.

최의창(2000)은 중등학교 체육교과의 전인적 발달 목표실현을 위하여 “통합적 교과내용조직과 지도방법”을 강구하고 있다. 즉 체육과의 내용 영역인 이론, 기능, 태도 가운데 2개 또는 3개 영역을 통합하여 수업내용을 구성하는 것이다. “통합적 지도방법”이란 통합적으로 조직된 내용을 분리하지 않은 채 학생들에게 전달하는 것을 말한다.

본 연구에서 추구하는 수업방법도 이론과 기능을 분리하지 않고, 기능과 태도가 분리되지 않은 상태, 또는 이 3가지가 통합된 형태로 학생들에게 전인적 발달을 도모하도록 하였다. 그러므로 체육의 추구하는 지·덕·체의 조화로운 발달을 도모하는 통합교육적인 형태를 띄고 있어서 학생들에게 특이하게 느껴졌고, 창작게임수업모형의 가능성을 평가할 수 있는 중요한 열쇠라고 할 수 있다.

셋째, 게임창작이다. 게임창작은 말 그대로 게임을 창작하는 것인데, 기존의 수업모형에서는 찾아 볼 수 없는 독특한 것으로 체육수업에서 학생들의 무한한 상상력을 이끌어내는 수업은 흔치 않다. 체육수업에서 창작한다는 것은 학생들에게 특이하여 지금까지의 학생들의 고정관념을 바꿀 수 있는 좋은 계기가 되었다. 보통 체육수업이라고 하면 스포츠나 게임에 대해 기초기능을 익히고 경기를 해 보는 수업으로 창작게임수업은 ‘체육수업의 신선한 충격’으로 받아들여지고 있었다.

넷째, 게임체험은 학생들의 창작한 게임을 한 종목을 선정하여 직접 운동장에 나가서 학생과 교사가 하나가 되어 새로운 게임을 학생들이 경험한다는 것은 학생들에게 미지의 세계를 탐험하는 탐험가나 과학자가 된 기분으로 수업에 참여하게 되어 타 교과수업에서 맛볼 수 없는 특이한 체험으로 학생들의 마음을 자극하게 하였다. 학생들의 수업에 대해 동기유발을 시키고, “뭔가 해보자”하는 긍정적인 마음을 키울 수 있어서 자신감과 자부심으로 발전하는 모습을 찾아 볼 수 있었다.

다섯째, 동료평가는 세계체조선수권대회의 채점방식을 적용하여 최고점수와 최하점수를 준 평가위원의 점수를 버리고, 나머지 평가위원들의 점수를 합산하여 평균화하였다. 그리고 연구참여자(남)를 포함하여 남자 3명, 여자

3명을 평가위원으로 선정하여 남녀가 고루 등용하게 하여 남녀평등정신을 기를 수 있게 하였다. 동료평가는 친구나 급우들을 평가하는 면에서 부정적인 부분도 있지만 결코 없어서는 안될 평가이다. 즉 선생님들의 평가에만 길들여 있던 학생들에게 신선한 충격이었다. 이러한 평가는 학생들에게 긍정적으로 받아들여졌고 창작게임수업모형의 가능성을 한 층 더 끌어올릴 수 있는 계기가 되었다.

## 2. 창작게임수업모형의 한계

앞에서 중등체육수업모형으로서 창작게임수업모형이 가지는 많은 가능성에 대하여 논하였다. 그러나 이와는 반대로 모형의 적용과정에서 발생한 문제도 있었다. 계속된 수업의 진행으로 게임을 어떻게 창작해야 하는지에 대해 한계가 있었고, 동료평가를 함에 있어 성적을 생각한 나머지 평가위원들끼리 과열경쟁을 벌이는 측면도 발생하였고, 이러한 과정에서 일부 학생이 소외되는 현상을 가져왔다.

본 절에서는 이러한 문제점의 원인을 연구결과에 비추어 분석하고, 그러한 한계를 극복하기 위하여 어떠한 노력이 필요한가 논의한다.

### 1) 게임 창작의 어려움

창작게임수업모형은 학생들이 지금까지 살아오면서 게임을 창작하는 것에 익숙해 있지 않아 2차시 동안 창작게임 구상하기 수업에서 무엇을 구상해야 되는지 막막한 심정이었다고 반성일지나 소감문 작성 그리고 심층면담을 할 때 지적하였다. 이러한 문제는 여러 측면에서 그 원인을 찾을 수 있다.

첫째, 학교수업은 교육과정의 틀 속에서 교과서 위주로 배우는 데 익숙해져 있어서 뭔가 새로운 것을 창작하는데 익숙하지 않아 적응하는데 많은 시간을 소비하였다.

둘째, 게임을 구상하고 창작할 때는 각종 스포츠, 게임, 놀이 등에 대한 기초자료수집, 충분한 연구와 깊이 있는 분석, 유추, 종합, 응용을 통해 게임을 구상하고 게임을 창작해야 되는데, 처음 접하다 보니 게임을 창작하는데 어려움이 있었다.

셋째, 중학교 1학년 학생들을 대상으로 창작게임수업을 진행하다보니 초등학교를 막 졸업하고 얼마 지나지 않아(5월말부터 시작) 체육수업시간을

통해 창작게임수업을 소개한 결과 학생들의 다양한 스포츠나 게임에 익숙해 있지 않아 어떤 종목을 응용하여 창작할 것인지 또는 어떤 종목들을 재구성할 것인지 아니면 전혀 새로운 게임을 창작할 것인지에 대해 준비가 덜 되어 있어서 창작하는데 그 한계를 가지고 있다.

체육교육과정의 한 분야로 수업을 연계성 있게 한다면 창작게임수업에서 새로운 게임을 구상, 창작해내는 능력을 향상될 수 있을 것으로 보아진다.

## 2) 동료평가에 대한 부정적인 인식

창작게임수업모형을 적용하여 창작한 게임을 학급별로 평가함에 있어서 학생들의 동료평가에 대해 부정적인 이미지를 갖고 있었다. 이러한 이미지는 수업 내적인 측면과 수업 외적인 측면으로 나누어 논의해 보고자 한다.

먼저, 수업내적인 측면인 심리적인 문제이다. 학생들이 평가위원이 되어 선생님입장에서 동료들을 평가하기 전에 아무리 사전교육을 했다하더라도 평가에 익숙해 있지 않아 어떻게 평가를 해야 할지 모르는 심리적 문제와 동료들이 평가위원들을 평가를 부정적으로 바라보는데서 오는 심리적인 문제로 인하여 평가하는데 어려움이 있었다.

수업외적인 측면으로 모듈별로 연구참여자(남)를 포함하여 남학생 2명, 여학생 3명을 수업에 적극적으로 참여한 학생들로 평가위원을 위촉하여 동료평가를 하다 보니 평가위원들이 속해 있는 모듈이나 혈연, 지연, 학연으로 잘 형성된 관계를 이용하여 개인적인 감정을 가지고 평가함으로써 객관적으로 평가하지 못하는 우를 범하게 되는 한계를 가지고 있다.

2차시의 발표 및 평가는 정해진 수업시간만을 이용하여 하는 것보다 신뢰성을 확보하기 위해 교체수업을 하여 2시간 연속하여 발표 및 평가를 한다면 가능하리라 보아진다. 그리고 평가위원들의 개인적인 감정에 사로잡히는 것을 방지하기 위해 평가위원의 신조와 모의평가를 통해 철저한 사전교육을 실시한 다음에 동료평가를 한다면 창작게임수업모형을 통한 동료평가에 부정적인 인식은 사라지게 될 것이다.

## 3) 소외감

창작게임수업모형을 적용하여 수업을 하다보면 일부 학생들이 소외되는 한계가 있다. 모듈별로 모듈장을 뽑아 모듈을 이끌어 가도록 사전교육을 시켰음에도 불구하고 역할분담을 적절히 하지 못하여 모듈원들끼리 말다툼을 하는 상황도 있었다. 그런 와중에 몸은 모듈에 있지만 마음은 모듈을 이탈하는 학생이 생겨 상대적으로 느끼는 소외감은 클 수밖에 없었다. 때

문에 소외된 학생들은 수업을 통해 느낄 수 있는 성취감이 적었으며, 수업 시간이 지속 될수록 그러한 경향이 더욱 깊어지는 경우도 발견되었다.

이렇게 수업에서 소외된 일부 학생들은 체육수업 내에서 부정적인 자아의식 즉, 학습된 무력감을 갖게 된다. 예를 들면 ‘나는 안 돼!’, ‘그럼, 그렇지!’ ‘공부도 못하는데 체육은 무슨!’ 이러한 생각이 내면화되고 체육을 멀리하는 결과까지로 이어져 결국 체육수업을 거부하는 사태로 발전할 수 있으며, 체육수업의 존재 위기로까지 몰고 갈 우려가 다분히 있다고 하겠다.

이러한 문제는 이미 앞서 제시한 모듈원과 모듈장에 대한 철저한 사전교육과 공동체생활의 중요성, 남을 배려할 줄 아는 마음 그리고 보다 세심한 관심을 통해 해결될 수 있을 것이다.





## VI. 결론 및 제언

### 1. 결론

본 연구는 창작게임수업모형을 중학교 체육수업에 적용하여, 학생들의 창작게임수업에 대한 인식과 통합교육적인 효과를 알아보는데 그 목적이 있다.

따라서 본 연구의 목적을 달성하기 위하여, 연구자인 교사가 직접 통합적 수업방식으로, “창작게임수업”을 2003년 5월 말부터 7월, 10월부터 11월초 까지 중학교 1학년 2개 혼성학급 60명(남31명, 여29명)을 대상으로 약 5주간(13차시)에 걸쳐 실시하였다. “창작게임수업모형”을 적용하는 과정에서 교사의 수업관찰일지, 학생의 수업반성일지, 심층면담, 설문조사를 이용하여 자료를 수집하였고, 수집된 자료는 사례기록분석과 귀납적 범주분석 방법에 의해 분석하였고, 자료의 진실성을 확보하기 위하여 구성원간 검토, 동료간 협의, 다각적 분석법을 이용하여 다음과 같은 결론을 얻었다.

**첫째, 창작게임수업모형을 통한 학생의 인식은 참여도, 흥미도, 자부심으로 범주화되었다.**

참여도면에서는 창작게임수업 전에는 소극적이고 늘 따분해 하던 학생들이 직접 게임을 구상, 창작, 발표 및 평가, 역할놀이, 소감문 쓰기, 완성한 창작게임 1개를 선정하여 운동장에서 체험하는 창작게임수업은 선생님들께서 가르쳐만 주는 수업이 아닌 우리가 이끌어 가는 수업이라서 아주 좋았고, 지금까지 수업에서 경험할 수 없었던 것을 체험하게 해 주어 체육수업에 대한 고정관념을 깨는 계기가 되었다. 그리고 특이한 수업이어서 그런지 수업을 하면 할수록 그 매력에 흠뻑 빠지게 되었고, 사람의 태도 또한 바꿀 수 있는 수업으로 인식하고 있었다.

흥미도면에서는 학생들의 직접 게임을 구상하고, 창작한 게임을 운동장에서 체험해보는 것은 정말 재미있고 신나는 일이었으며, 또한 가슴 설레어 시간가는 줄 모르게 수업을 계속할 수 있어서 너무나도 유익하고 좋은 수업으로 이러한 경험은 영원히 내 마음 속의 앨범처럼 아름다운 추억으로 인식하고 있었다.

창작게임수업에 참여한 학생들의 자부심은 정말 대단하였다. 창작게임수업을 체험할 수 있었던 것은 자랑스럽고 자부심을 느낄 수 있는 일로 기억하고 있었다. 그리고 “초등학교 때부터 창작게임수업을 했으면 더욱 더 자부심을 갖고 수업에 참여했을 텐데” 하는 아쉬움을 내 보이기도 하였으며, 다가올 미래를 살아갈 우리들에게 자신감을 심어 주는 계기를 마련해 준 수업으로 인식하고 있었다.

**둘째, 창작게임수업은 지적, 정의적, 심동적 영역을 하나로 경험할 수 있는 통합교육적인 효과를 얻을 수 있었다.** 즉, 다양한 분야의 체험, 문제해결능력의 향상, 동료간의 우정, 창의력의 향상, 평가방법의 변화, 다른 사람들이나 학교에서 함께 공유, 운동의 효과, 남녀가 같이하는 수업 등을 하나로 경험할 수 있어서 통합교육적인 효과를 얻을 수 있는 좋은 기회로 인식하고 있었다.

이상과 같이 “창작게임수업모형”을 적용한 결과 창작게임수업모형은 중학교 체육수업의 한가지 방안으로써 그 적용가치가 충분히 있다고 판단된다.

## 2. 제언



본 연구에서 밝혀진 연구결과와 논의를 바탕으로 창작게임수업모형이 지속적으로 수행되어야 할 구체적인 후속연구의 방향을 제시하였다.

첫째, 동료교사간의 협의가 꼭 필요하다. 수업을 실시하기 전에 연간교육계획을 세워야 하는데, 체육수업의 연계지도를 위해서는 동료교사들과의 다양한 협의가 이루어져야 한다. 그리고 수업을 함에 있어서도 시설 및 체육교수의 활용에 따른 마찰을 줄이기 위해서도 체육교사 동료간협의를 반드시 사전에 진행되어야 한다.

둘째, 수업을 진행하는데 있어서 시간확보는 반드시 필요하다. 운동장에서 실기수업을 하기 어려운 날씨상황(비, 눈 등)일 때야 교실수업이 가능하다. 학생들은 날씨가 좋으면 당연히 실기수업을 해야한다는 체육수업에 대한 고정관념을 갖고 있어서 10시간 정도의 창작게임수업을 교실에서 한다는 것은 대단한 인내와 설득 그리고 도전정신이 필요하기 때문이다.

셋째, 학생들의 능력은 교사가 생각하는 이상으로 상상을 초월하는 경우

가 있으므로 부단히 연구하고 반성하는 교사연구자의 자세가 필요하다. 즉, 창작게임수업을 함에 있어서 다양한 스포츠, 게임, 놀이 등의 경기방법과 규칙을 이해, 분석, 응용, 종합 할 수 있어야 하고, 직접 교사자신의 각종 스포츠, 게임, 놀이 등을 이용하여 게임을 창작할 수 있어야 하기 때문이다.



# 참고문헌

## 1. 한국문헌

<단행본>

- 강신복·손천택·곽은창(1992), 체육학습교수법, 보경문화사.  
강신복·주명덕·신영길(2001), 중학교 1학년 체육, 두산동아.  
강신복·최이창(1994), 체육수업탐구, 태근문화사.  
강신욱(1996), 운동장없는 학교, 태근.  
교육부(1998), 제7차 체육과 교육과정, 대한교과서주식회사.  
마이클 제이 겔브(1999), 레오나르도 다 빈치처럼 생각하기, 공경희역(1999), 대산출판사.  
백현기(1998), 한국교육의 미래와 도전, 학지사.  
서지영 외(2000), 제7차 교육과정에 따른 성취기준과 평가기준개발연구(중학교체육), 한국교육과정평가원.  
윤명희(1998), 체육과 교육론, 태근.  
이성호(1999), 교수방법론, 학지사.  
이홍우(1996), 전인교육론, 도덕교육연구, 8, 1-21.  
조난심 외(1997), 제7차 교육과정 편성 및 운영방안 연구, 한국교육개발원.  
최의창(1995), 체육교사로 일하며 성장하기, 태근문화사.  
-----(1999), 체육교육탐구, 태근.  
-----(1999), 체육의 역 연금술, 태근.  
-----(2003), 스포츠교육학, 무지개사.  
토드사일러(2002), 천재처럼 생각하기, 강헌구역(2002), 한·언.  
하임기너트(1996), 교사와 학생사이, 김순희 역(1996), 종로서적.  
허미화 역(1996), 질적 사례연구법, 양서원.  
허숙·유혜령 역(1997), 교육현상의 재개념화 - 현상학, 해석학, 탈 현대주의적 이해, 교육과학사.  
황윤환(2003), 교수-학습패러다임적 전환, 교육과학사.

<논문>

- 김낙영(2002), 하나로 수업모형의 중학교 체육수업에의 적용가능성 탐색, 석사학위논문, 건국대학교 대학원.  
김은희(2002), 자유창작을 통한 창의력 신장, 석사학위논문, 계명대학교

대학원.

- 김태인(2002), 초등학교 고학년 놀이학습활동을 통한 체육수업 효율화 방안, 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 문호준(1998), 스포츠교육모형의 중등체육수업 사례연구, 박사학위논문, 서울대학교 대학원 .
- 박희탁(2000), 자유창작 미술수업에 관한 연구, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 양기열(2002), 이해중심 게임수업모형을 적용한 중학생의 체육학습 효과, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 양정모(2003), 스포츠교육모형을 통한 초등학생의 체육수업 인식변화, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 최영희(1999), 창작 중심의 음악수업모형 개발에 관한 연구, 석사학위논문, 건국대학교 대학원.

<기타문헌>

- 김성곤(2001), 구성주의와 체육, 「한국체육학회지」 제40권 제2호, 한국체육학회, p.245.
- 김복영(1999), 구성주의와 교과교육, 한국체육교육학회, 단일권 단일호, 한국체육교육학회, p.6-11.
- 김용욱 외(1995), 창의적 움직임 교육 자료를 통한 게임 영역 지도 방안, 연구보고서, p.51-56.
- 전국체육교사모임 편집자(1999), 체육교과서에 대한 설문조사결과, 체육교육, 31권(여름호), 전국체육교사모임, p.56

## 2. 서양문헌

<단행본>

- Metzler, M. (2000), Instructional models for physical education, New York: Allen and Bacon.
- Sidentop, D. & Tannehill, D. (2000), Developing teaching skills in physical education (4th ed.), Mountain View, CA: Mayfield.

<논문>

- Yager, R. E. (1992). The constructivist learning model: A must for STS

classrooms. In R. E. Yager (Ed.), The status of science-technology-society reform efforts around the world (ICASE Yearbook 1992) (pp. 14-17). International Council of Associations for Science Education.

Kretchmar, s.(2000), moving and being moved: Implications for practice. Quest, 52, 260-270.

Merrill, M. D.(1991). Constructivism and instructional design. Educational technology, 31(5), 45-53



<Abstract>

## **An Research on Application of Creative Games in Middle School PE Classes**

Oh Dong-Jun

Physical Education Major

Graduate School of Education, Cheju National University

Jeju, Korea

Supervised by Professor Oh Man-Won

The main purpose of the present study is to develop a new teaching method of Physical Education using creative games and to find out how effective in middle school class. The subjects for this study are a total of 60 students from 2 mixed classes( 31 boys, 29 girls) in the first grade at S middle school which is in Namjejugun, Jeju. They've had 13 classes for 15 weeks. For data-collection, the present study uses journal of classes , interviews, questionnaires. The data is analyzed with the way of case studies and the inductive category analysis. Also it is reliable because members examine it, fellow teachers discuss about it and we use the way of multiple analysis.

The results implies the following:

First, After applying creative games in classes, there are three changes in attitudes of students. They turn out to be active during the class and are interested in the games. In addition they are very proud of themselves.

The students who have been passive and always bored with the activities during the class are very satisfied because they can create their own games, demonstrate and evaluate them. They do role plays and express their feelings in a note. They think they take the initiative and they do something special. They have never experienced these activities. The more they participate in the class, the more attractive the class become. The class can lead to changes of the attitude of the students.

Creating their own games and doing them in the playground make the students excited and interested in the class. They never fell bored with the class and they think they have very good and beneficial classes. They will keep those beautiful memories in their mind forever.

---

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduste School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in February, 2005.

The students who experience the creative games are really proud of themselves. They are sorry they didn't have such a good class in their elementary school. They think the class let them have a lot of confidence in themselves and it can be helpful for their future.

Second, the creative games make intelligent, emotional, physical part in the class integrated. The students can experience various activities, improve the ability of solving problems and creativity, and promote friendship. There are some changes of evaluation as well. Boys and girls enjoy the games together. They hope more and more people enjoy the class with creative games.

As the results of this study shows, I suggest that a new teaching method of Physical Education using creative games is worth applying in the middle school PE classes.





<부록1>

<창작게임수업 관찰일지-1>

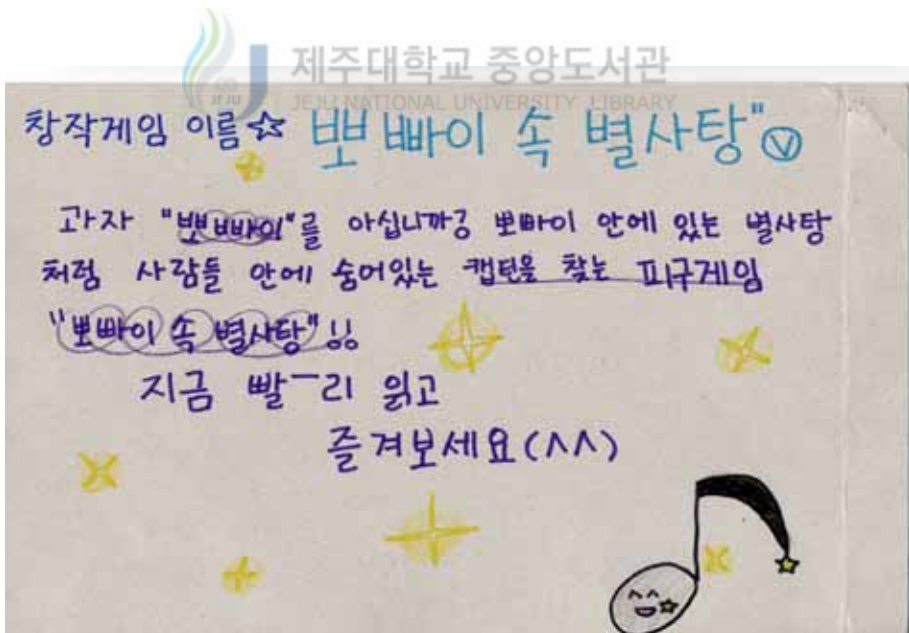
일 자	2003년 6월 27일	학년 반	1-5
수업 내용	창작게임 만들기	차 시	5/11
수업 반성	수업 내용	<p>*세계적인 디자이너가 된 마음으로 우리 모둠에서 만들고 있는 창작게임에 나의 모둠 에너지를 쏟아 부어 세계에서 단 하나밖에 없는 창작게임을 만들어달라고 당부하면서 수업에 들어갔다.</p> <p>*5개 모둠에게 전시간과 같은 방법으로 수업을 진행하였다.</p> <p>*체육, 국어, 수학, 영어, 미술, 음악, 사회적인 요소 등을 이용하여 모둠별로 칼라풀 하면서도 좀 더 특이하게 만들기를 하도록 하였다.</p> <p>*각종 필기도구, 그리기도구, 기타 모둠에서 표현하고(만들고)자하는 도구를 이용하여 만들기를 하도록 하였다.</p> <p>*만들기 수업시간이 오늘 수업을 합해 2시간 밖에 없으므로 이제야 만들기수업에 임하는 모둠은 빠른 시간 안에 만들도록 독려하였다.</p> <p>*모둠장은 모둠원들의 화기에애한 분위기가 되도록 모둠장을 지도하였다</p> <p>*더 이쁘게, 좋게, 특이하게, 기발나게, 그리고 독창적이고 창의적으로 만들려고 모둠별로 모둠원들간의 대화빈도가 높았다.</p> <p>*거의 모든 모둠원들의 모둠별로 구상한 창작게임을 만들고 있다. 모둠별로 모둠원들간의 각각의 역할분담을 하도록 하였다.</p> <p>*선생님은 모둠별로 창의적인 아이디어를 끄집어낼 수 있는 확산적인 질문을 하였다.</p> <p>*모둠별로 창작한 게임을 다른 모둠에 정보유출이 안 되도록 하였다.</p> <p>*모둠별로 만들기수업시간에 사용할 준비물을 준비해 오도록 차시예고를 하였다</p>	

**<창작게임수업 관찰일지-2>**

일 자	2003년 6월 27일	학년 반	1 - 5
수업 내용	창작게임 만들기		
수업 반성	<p>학습자 반응</p>	<p>*그 전시간보다 더 진지한 표정으로 창작게임 만들기 수업에 열중하고 있다.</p> <p>*편안한 분위기 속에서 창작게임 만들기를 하고 있고, 모둠별로 많이 웃기도 하고, 농담도 하면서 자유스러워 보인다.</p> <p>*꿀벌들의 왕왕거리면서 꿀을 따는 것처럼 모둠별로 만들기에 여념이 없다.</p> <p>*창작게임 구상하기 수업과는 판이하게 달랐다. 구상하는 것은 고도의 종합적인 사고를 필요한데 비하여 창작게임 만들기 수업은 초등학교 때부터 이미 선수 학습이 된 것이어서 학생들의 너무 즐거워하였다.</p> <p>*꾸미고, 만들고, 글을 쓰고, 그림을 그리는 미적 감각은 여학생들의 남학생들보다 한결 더 돋보였다.</p> <p>*“유적”, “돼랑이와 아이들”모듬은 다 완성하여 무엇을 해야 할지 고민하고 있으며, 다른 모듬에게 기웃거리기도 하고 따분하다고 잡념에 잠겨 있는 학생들도 보인다. 좀더 완벽한 작품을 만들어달라고 학생들에게 조언을 하였고, 학생들은 뭘 해야 하는지 머리통을 싸잡고 있기도 하다.</p>	

<부록2>

창작게임(뽀빠이속의별사탕-1)



창작게임(뽀빠이 속 별사탕-2)

뽀빠이 속 별사탕, 역사 ☆

2003년 5월 28일 수요일 —♥ 대강 피구에 대해 생각해 보고 어떻게 게임을 정할까 생각하기

2003년 5월 30일 금요일 —♥ 뼈대 작성하고 나서  
~ 2003년 6월 2일 금요일 꾸미고 쓰기

에피소드, ♥

① 위생병피구 그날 피구장에 위생병만 있는 것	② 건방죽 별 왕만 있고 바깥선이 이거였.	③ 뽀빠이속 별사탕 ①에 위생병을 넣고 이름을 바꿨다. 그래서 지금의 '뽀빠이속 별사탕' 탄생
------------------------------	-------------------------------	---

뽀빠이속 별사탕, 게임장 소개 ☆

제주대학교 중앙도서관 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY


어떤 크기의 상판일지 (예: 정사각형, 10x30 등)

창작게임(뽀빠이 속의 별사탕-3)

★ **캡틴과 위생병**

**캡틴 ≧ ∇ ≦**  
 팀마다 한명씩 있는 대장이다. 이 캡틴이 죽으면 게임 오버~  
 그러나 팀원들이 캡틴을 막아주어야 한다. 상대방이 그 캡틴을  
 모르니 교묘하게 속이며 캡틴을 막아주며 공격을 하면 게임이  
 더 재미있게 될것이다 >0<


**위생병 ≧ ∇ ≦**  
 위생병도 팀마다 한명씩 있다. 위생병은 작은사람을 살려  
 주는 역할을 하는데, 공을 한번 잡아야 살려줄 수있다. 꼭  
 위생병이 잡아야 살려줄 수있다. 땅볼은 허용안되고  
 공중볼만 허용된다. 위생병이 죽으면 더이상 살리지 못한  
 다.!! +마


**제주대학교 중앙도서관**  
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

**뽀빠이속 별사탕, 게임방법 ☆**

우선!! 캡틴과 위생병을 고른다. 캡틴은 공을 잘 잡거나 잘피  
 하고 연기를 감쪽같이 하는 사람이 좋겠죵^^ 위생병은  
 공을 잘 잡고 날선 사람이 물론 좋지요(^^)

심판에게 캡틴과 위생병을 가르쳐준다. 상대방이 절/대  
 오르게 해야 하지요^

죽은 사람이 어디로 갈지 정한다.  이런 모양이기 때  
 문에 죽은 자신의 팀원이 어디를 차지할 것인지를 알고 정해야  
 됩니다~ 예: 오른쪽 팀은 위, 왼쪽 팀은 아래 (심판이 봤을때)

남자 심판만 있으면 여자 심판도 하나씩 있으면 심판과 위생병은 같은 팀이 되고 공을 잡을 때  
 나머지는 피구방범과 같다. + 같다

창작게임(뽀빠이 속의 별사탕-4)

**뽀빠이 속 별사탕, 게임 규칙 ☆**

- 서로간에 에티켓을 지킨다 (^^)
- 심판 말을 잘 따르고 개기지 않는다. ㄱ,,
- 위생병과 캡틴이 누군지 심판에게 알릴때 거짓말로 하지 않는다 -o- 그리고 상대편에게 가르쳐 주지 않는다 (ㅋ▽ㅋ)△.

중 한세트에 15분~20분동안 게임한다.  
15분 있어 셋세트를 다만 10분정도.

**넌센스 퀴즈 ♡** 정답은... 찾아보셈,, ㅋ

**울창이는 따뜻한물에 알을 낳을까, 차가운물에 알을 낳을까?  
학이 한쪽 다리만으로 서있는 이유는?**

제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

• 선을 넘여가지 않는다

**규칙을 어겼을 경우 - - - 1**

경고 한번 받는다. 팀 전체가 받는 것이다. 두번 경고를 받으면 그 팀에서 이세개의 벌칙 중 하나를 골라 받아야 한다.

- ① 한명 영원히 (-o-) 퇴장 « 너무 심하다구? 그럼 규칙 잘 지켜 -o-! 규칙을 조~금 바꿔도 상관없음. (예: 5분 퇴장)
- ② 캡틴을 상대편에게 가르쳐주기
- ③ 위생병을 상대편에게 가르쳐주기

**좋은 글 ♡**

씩어가는 마음의 상처에	나오자라는 세글자에 지지않으며
희망이라는 약을 바르고	사랑이라는 두글자에 약해지지 않으며
노력이라는 붓대를 감아	삶이라는 한글자에 최선을 다함자
성공이라는 통터를 남기자.	

「자료 제공 ▶ 김자영」

창작게임(뽀빠이 속의 별사탕-5)

뽀빠이속 별사탕, 장·단점 ☆

장점 ♡ 눈썰매가 좋아진다 O\_O  
 팀원들 간의 팀워크를 기를수있다 ≥≒≥  
 새로운 방법이라 재미가있다 ^^\*  
 단점 ♡ 너무 험갈린다 ㅠ  
 캡틴을 지키기가 힘들다 -\_-  
 산만해질 수도 있다 -O-

제주대학교 중앙도서관 NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

유작, 들의 소감 ≥≒☆

정효숙 ▶ 창작게임을 처음 만들게 됐는데 정말 재미있었다. 더  
 예쁘게 만들고 재밌게 만들고 싶었는데 그렇게 못해서 아  
 씁다

홍선아 ▶ 중학교에 들어서 처음으로 창작게임을 만들었는데  
 너무 즐거웠고, 다시 이런 기회가 있으면 좋겠다.


김수정 ▶ 친구들과랑 모여서 같이 창작게임을 만들면 더 즐거  
 워고, 다투고 싸우기도 했지만 정말 재미있었다.

고병수 ▶ 재미있었다

이영광 ▶ 다음에 또 만들어 보고 싶다.

김종근 ▶ 다음에 또 같하고 싶다.

<부록3> 창작게임 구상용 학습지(뽀빠이 속의 별사탕 -1)

창작게임구상용학습지		
2003년 5월 28일	모동원	김종리, 황선아, 고봉수, 정도숙, 이연람, 김수정
모동이름	유작	
창작게임 제목	뽀빠이속 별사탕 <b>창작게임 제목을 정한 이유</b>	'뽀빠이'라는 라자 안에 맛있는 별사탕을 찾으려 했던 경험. 누구에게나 있을 것이다. 이 게임도 사람들 속에 숨어 있는 켈턴과 위생병을 찾으며 게임을 하는 것이기 때문에 제목을 '뽀빠이속 별사탕' 이라고 정하게 되었다.
창작게임이 만들어지기까지의 역사	① 위생병 퍼우-피구장에 위생병이 있어 위생병이 공을 잡으면 죽는 사람이 생길수 있음. ② 건방속 별-왕이 있는데, 경기장 바깥 선이 <del>1111</del> 가로선 인 것. ③ 뽀빠이속 별사탕- ②에 ①을 추가시킨 것. (왕과 위생병이 있는데, 바깥선 있음.) 2003/5/28/수=피구여대여 발악해봄. → 2003/5/30/일 =뽀빠이속 별사탕 구 게임을 어떻게 정할지 생각해봄. → 2003/6/1/수/금 =뽀빠이속 별사탕 구 각미로 쓰기.	
창작게임장 및 규격	 <p>규격: 어떤 크기의든 게임판이든 상관없음                      (예: 10x20cm 등)                      아래</p>	
창작게임 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>공을 잘 잡거나 잘 때리거나 번개도 잘리는 사람을 켈턴으로 고른다.</li> <li>공을 잘 잡고 날선 사람은 위생병으로 고른다.</li> <li>실한 사람이 켈턴과 위생병을 가진 채로 다. 물론 상대편이 오면...</li> <li>죽은 사람이 귀찮게 하면 잘리거나 죽는다. (예: 20쪽 팀 구구, 인질 팀 해대)</li> <li>남자는 남자만 죽일수 있고, 여자는 여자만 죽일수 있다 즉 이성끼리 죽일수 없음.</li> <li>켈턴과 위생병은 누가 잡는지 상관없지만 공을 맞으면 죽는다. (이성끼리도 생체도)</li> <li>켈턴이 공을 잡으면 게임은 끝난다.</li> <li>위생병이 공을 잡으면 죽는 사람이 생길수 있음. 단 공을 잡으면 안됨.</li> <li>한 세에 1번 20쪽인 켈턴과 구구 코퍼트를 하면 로다죽는다.</li> <li>남자는 도우백수가 같다.</li> <li>.</li> <li>.</li> </ul>	



창작게임 구상용 학습지(뽀빠이 속의 별사탕 -2)

<p><b>창작게임 방 법</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 캠프, 팀마다 칸명씩 쓰는 대장. 공백 맞아 이동하면 게임버. 그러나 임권을</li> <li>· 이 캠프를 막아줘야한다. 단, 상대팀이 캠프를 훔갈수 있게 지켜줘야</li> <li>· 한다.</li> <li>·</li> <li>· 위생병이 팀마다 칸명씩 있다. 죽은사람을 살려주는 역할을 하는데, 공중으로 날아온 공을 한번 잡아야 죽은사람을 살려줄 수 있다.</li> <li>· 위생병이 죽으면 더이상 살릴 수 없다.</li> <li>·</li> <li>·</li> <li>·</li> </ul>
<p><b>창작게임 규 칙</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서브간에 에티켓을 지킨다.</li> <li>· 심판 발은 잘 따른다.</li> <li>· 위생병과 캠프를 심판에게 알려줄때 거짓말을 알리지 않는다. 그리고 X상머리에 그려주지말아야 한다.</li> <li>· 선은 넘어가지 않는다.</li> </ul> <p style="text-align: center;">(규칙을 어겼을 경우)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 팀 전체가 경고 판권을 받는다. 경고 두번을 받으면 (반영 정해둠) 그 팀에서 K 밑에 새끼 발작 중 하나를 골라야 한다.</li> <li>· ① 팀 이름 간명 ②번호말 &lt;&lt; 경고받은 사람을 내보내면 편찮게함&gt;&gt;</li> <li>· ③공통을 심판에게 보여주었다</li> <li>· ④위생병을 상대팀에게 돌려준다</li> </ul>
<p><b>창작게임의 장 · 단점</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 장점: ①복합적이 흥미진진하다.</li> <li>· ②팀워크를 기를수있다</li> <li>· ③새로운방법이라 재미있다.</li> <li>·</li> <li>· 단점: ①러브린다.</li> <li>· ②캠프를 자네가 팀워크 연계하기도 힘들다.</li> <li>· ③안면대 질수도 있다.</li> <li>·</li> </ul>
<p><b>기타 필요한 내용</b> (요강을 따라)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정동숙 ▶ 창작게임은 처음만들어보았는데, 아티미미는 문제 없을거지만 재미있고, 어렵고 되어</li> <li>· 동산아 ▶ 창작게임 들어서 창작게임 처음 만들었다. 너무 재미있고 다시 한번 해보고 싶었다.</li> <li>· 김수현 ▶ 진짜로 만들어서 다독리시켜기도 했지만 정말 재미있었다</li> <li>· 고보성 ▶ 재미있었다.</li> <li>· 이경민 ▶ 당시에 좀 만들어보았다.</li> <li>· 김준근 ▶ 다음에 또 꼭 해볼다.</li> <li>· 김현우 ▶ 번신스쿨도, 졸업.</li> </ul>

<부록4>

창작게임 구상하기 반성일지

<창작게임수업 반성일지>

2003년 6월 3일 1학년 4반 / 번호 이름: 강 명 훈

수업내용	창작게임 구상하기	
수업목표	1. 창작게임의 기본 개념을 알 수 있다. 2. 여러 가지 스포츠 게임 아이디어를 이용하여 새로운 창작게임을 구성할 수 있다. 3. 모둠활동을 통해 모둠원들간의 교섭능력에 관한 정답을 느낄 수 있다.	
아이디어를 구성할 때 나의 기술적인 면	아이디어를 구성할 때 나의 태도면	
손과발을 하나라는 창작게임을 만들었는데 난해할 수 있어서 잘했어 나는 각종스포츠를 함께 하자고 했다. 그래서 농구와 축구를 합친 게임이 만들어졌다 쉽게만 두가지 스포츠를 합치는 바람에 규칙이 복잡해져서 이해해야 할 점이 많아졌다. 그래서 규칙을 줄였다. 이렇게 창작게임은 하니까 너무 재미있어서 아이디어도 발전한 점 나쁜 점 있다는 걸 알게 되었다.	처음 첫시간에는 창작게임에 대한 의견이 많이 나왔는데 창작게임에 대해 여러시간을 해보았다. 점점 여러시간 하다보니 지겨워졌고 민망해질려고 하지 않았다. 이점에서 나는 반성한다. 하지만 의견을 많이 내어서 좋은 생각도 많이 들었다. 그래서 너 자신을 위해 많은 생각을 하면서 마음을 키워 나가야겠다.	

<부록5>

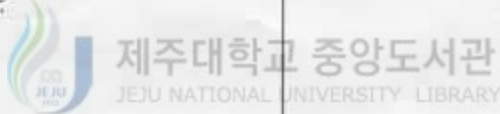
창작게임 만들기 반성일지

**<창작게임수업 반성일지>**

2003년 6월 27일 1학년 4반과 번호 이름: 김은옥

<b>수업내용</b>	<b>창작게임 만들기</b>	
<b>수업목표</b>	1. 여러 가지 스포츠 운동 놀이 등을 이용하여 새로운 게임을 만들 수 있다. 2. 모둠별로 온갖 아이디어를 총 동원하여 색깔있게 게임을 만들 수 있다. 3. 모둠활동을 통해 모둠원간의 화기애애한 정을 느낄 수 있다.	
	<b>만들기 할 때 나의 기술적인 면</b>	<b>만들기할 때 나의 태도면</b>
	<p>별로 무엇을 한 게 없지만 그냥 만들 때 발표용지(?)에 꾸미는 것을 함께 한 것 뿐인 것 같다. 창작게임을 구상할 때만 다 창작게임을 만들 때가 더욱 한 일도 없는 것 같고, 경험이 없어서 그런건지, 하기가 싫어서 그런건지 막상 생각대로 적어보려 하니, 한 게 너무나도 없는 것 같다.</p>	<p>구상할 때만하는 나았다.          구상할 때는 처음 해보는 경험에 그치지 않고 못 느낀 것 같다.          그렇지만 시간이 지날수록 만드는 데 흥미를 느꼈는데, 만들던 도중 평가위원으로 뽑혔다는 말을 듣고 기쁘긴 했지만, 대안란 생각이 들었다.          왜냐면, 그대지 한 것도 없는 것 같아 부끄러운데, 내가 부끄러워.          좀 미안했다 그래서, 평가할 때 정말 너름대길 열심히 해봐야겠다는 다짐을 했다.</p>

<창작게임수업 반성일지> 2003년 7월 6일 1학년 5번 과번호 이름 : 윤나영	
수업내용	<b>창작게임 발표 및 평가</b>
수업목표	1.모둠별로 장성을 다해 만든 창작 게임을 성의껏 발표할 수 있다. 2.모둠활동을 통해 모둠원간의 화기애애한 정을 느낄 수 있다. 3.모둠별로 발표를 통해 창작게임에 대한 발표력, 창의성, 협력, 배려정신 등을 기를 수 있다.
창작게임 발표 및 평가할 때 나의 기술적인 면	창작게임 발표 및 평가할 때 나의 태도면
발표 할 때는 많이 떨었다. 왜냐하면 아이들의 반응과 연 어떻게 우리과 만든 창작게임이 활용적인 재밌다고 하지 아니면 그러그러한 반응일지 궁금했다. 내가 지배하고 큰 소리로 쉽게 설명해 주고 싶었지만 아성을 좀 부족해서 내리가 발표하기로 했다. 결국은 난 다른 아이들과 마찬가지로 흥미를 들 개관히 있다가 흥미에 빠진 순간 잊었다. 여기서도 발표 도중이 되던 못했다. 정말 주저 않고 싶었다. 다른 아이들의 반응이 좋으면 우리과만 질문이 많고 흥미가 많아서 조금 불안하기도 했다.	다시 창작게임을 하게 된다면 그 때 누구보다도 더 두고 재밌는 게임을 개발하고 싶고 이번엔 부족한게 너무 많고 우리과에게 많은 도움을 못줘서 미안하고 아쉽기도 했다. 아이들에게 좋은 반응도 얻어 보 싶었지만 이미 지나가 버린 시간.. 다음에는 정말 추억도 더 많이 큰 소리와 씩씩하게 친절하게 설명을 해 주고 싶다.





<부록8> 창작게임 이론수업(구상·만들기·발표 및 평가) 소감문

<창작게임수업 소감문(종합)>

2003년 7월 5일

1학년 4반 2번 이름 : 김미림

(글쓰기 참고사항)

- 창작게임수업을 하면서 자신의 모습이 가능(아이디어 구상, 만들기, 발표 및 평가, 시연수업), 지식, 태도면에서 어떻게 변화되었다고 생각하십니까?
- 창작게임수업은 단순히 게임만 하는 수업이 아니라 모둠별로 아이디어 구상, 토의, 종합, 꾸미기, 디자인하기, 글쓰기, 발표하기, 평가하기, 질문하기, 직접 창작게임 경험해 보기 등 통합적인 수업으로 진행된 것에 대해서 어떻게 생각하십니까?
- 창작게임수업을 마치면서 수업에 대해 전반적인 느낀점, 개선해야 할 점, 재학습에 바라는 점 등을 솔직하게 적어주세요.

우선 창작게임이라면서 제의 여려면이 여려보다 더발달되것같습니. 모듬원 친구들과 어니를맞대들은  
아이디어를 짜내면서, 그중안 별로 친하지않았던 모듬원들과의 우애를다질수있었고, 서로에게더하여 더 많은  
점을알게되였습니다. 물론 특별히지정되어 많이 도움을 주시우한 친구들도 있지만 만드는데 조금이나마  
변화도되어있고 그누구보다 더적극적으로 창작게임인들기활동에연했습니다. 창작게임을 구상하  
서 친구들과 고민했던 기억, 좋은 아이디어를 찾아 기쁘게 웃었던 기억, 만들기를 하여 다른 모듬원들  
게 잘했다고 칭찬받으며 회상의 미소를 지었던 기억들 그 당시의 모습과 개성이 지금도 새롭습니다 기억  
에합니다. 재밌어와 과묵은 몸을 활동적으로 움직이면서 힘을 빼는모습을만 안았는데 이번 창작게임만들  
를 통하여 그런저기 고장난이 개성습니다. 체육수업도 유희적으로 진행하며 즐겁지만 중재게움어 힘  
들지않게 할수있다는 것을 깨달았거든요. 재는 만들거나 꾸미는 것을 좋아하거기때문에, 창작게임만들  
를 하는동안은 체육시간이 정말가벼워진 것같습니. 또는 어떻게 만들어볼까.. 기본쪽은 관심을하며  
대여반이 소화가잘 어우러지게 만들려고 노력을 많이 하였습니다. 우리 모듬구성원의 의견을 경청하면 어떤  
이유 "제스" 저는 제스에게 제스는 이름만 들어보았지, 게임방법도 몰랐습니. 물론 알려주지도 않았고  
요. 그런데 이번기회를 통해 제스라는 게임의 방법과 여러가지 내용을알게되었습니다. 모듬원들과 서로  
발표하는 지식을 주고 받으면서 더 많은 생각과 지식 지혜를 만들수 있는 좋은 기회가된 것같습니. 창작게  
임만들기는 무얼까. 수업이라는 틀에 얽매기 보다는 보다 더 자유로운 방식으로 선택남겨서 수업을 이끌  
어 주겠기때문에, 감히적어바신, 저리가 무려해서 만들었던 것 같아요. 그래서 더욱 재미 흥미를 끌었고 만  
들기에 더 수월하다 생각했습니다. 아이디어를 구상할때 모듬원끼리 조금씩가는 의견들이 있어 잠시  
복잡하게느어도했지만, 아무리는 좋게하면 보아서 멋지고 재밌는 게임을 만들었지요. 서로의 고통을 제  
적해주고 개선해기려 만들었던 창작게임 어머미 했던 체육수업중가장 신났었던 것같습니. 이번수  
업은 정말 즐거운 일이 할수있었고, 여는 태보다 좋아습니. 디자인도 제가본이 부단하여 했지마하  
하나할때마다 친구들에게 물어보아 친구들이 좋다고 하는 쪽으로 만들었고, 친구들과의 시용이 일어나지않  
도록 모듬원끼리 서로 주의했습니다. 제가 가장 걱정하였던 점은 디자인과 꾸미기 면이었습니다. 그것이  
제카우리모듬원에게 제일도움이 될수있는 면이었고, 친구들과의 꾸미기의 역할을 제에게 주었습니다. 제

<부록9> 창작게임(보빠이 속의 별사탕) 실기수업 소감문

〈창작게임 체험수업(보빠이 속의 별사탕)를 마치며〉	
2003년 11월 5일	1학년 5반 24번 이름 : 정현숙
내가 속해있던 우리조에서 만든 창작게임이라서 처음 설명을 들을 때 기분이 좋았고, 더욱 되고 재밌게 하겠다는 생각도 들었다. 자부심도 느껴진다.	
설명이 끝나고 직접 할 때는 생각만 했던 것을 몸으로 체험하고 느껴 어떤 것을 고쳐야 할 지, 어떤 점이 옳거나 틀린지 생각해볼 수도 있어 좋은 체험이었다.	
직접 해보니 위생병이 죽음을 살려 주지 않음과 위생병을 잡아내는 것들이 재미있었고 다른 게임과는 색다른 재미를 느낄 수 있었다. 그리고 단체경기 였던 먹집을 때 한사람을 명목히 퇴장시키는 것을 고쳐야겠다고 생각했다.(예: 냉도감)	
이런 특별한 수업, 창작게임을 만드는 것부터 특별한데 그 창작게임을 직접 체험 해 볼 수 있었던 것은 우리와 체육에 대한 생각을 뒤집어줄 중요한 수업이었다. 나도 이 창작 수업을 체험한 것은 몰랐는데 직접 하게 되어 더욱 재미있었다.	
보빠이속 별사탕이 더욱 재밌게 변하여 다른 사람에게도 널리 퍼져서 사람들이 재미있 게 이 보빠이속 별사탕을 했으면 좋겠다.	
이런 좋은 수업 원리를 우리끼리 다함께, 좌각세계를 경험할 수 있게 해준 오용준선생님께 감사드립니다.	
* 대체악어! 보빠이속 별사탕을 마치며 라는 주제로 냅다 글을 쓴 것 같네요!! 죄송 합니다아아아아아아---!!	

**◆창작게임 평가지◆**

2003년 7월 4 일 평가위원 : 공재영 (인)

모동원	유석/정희숙, 장영, 고영수, 김정은, 서영애, 이은지					
-----	--------------------------------	--	--	--	--	--

점수 평가 내용	5점 (최고 좋음)	4점 (좋음)	3점 (보통)	2점 (나쁨)	1점 (아주 나쁨)	합계
청신하고 기발한 아이디어(독창성)로 만들었는가?	0					16
남녀가 같이 할 수 있게 만들었는가?						
창작게임을 실제 경험했을 때 재미있게 즐길 수 있는가?						
전체적으로 조화롭게 만들었는가?			0			

• 평가위원은 각 영역별로 해당되는 칸에 ○표를 해주세요!  
 • 평가위원의 신조  
 1. 혈연, 지연, 학연을 생각하여 평가해서는 안됩니다.  
 2. 뇌물을 받거나, 기타 학용품, 과자류로 유혹하는데 넘어가서도 안됩니다.  
 3. 공정하면서도 정정당당하게 평가내용만을 평가해야 합니다.  
 4. "우리 모듬이니까!" 점수를 후하게 주어지지 하는 생각으로 평가를 해서는 안됩니다.