



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

I. 서 론

1. 연구의 동기 및 목적

학생들은 수업시간에 쉬는 시간만 기다린다. 그들이 원하는 자유와 놀이의 시간을 얻기 위해서이다. 교사는 수업에 학생의 참여를 높이고, 학습 내용을 장기적으로 기억하기 위하여 학생들을 집중시킬 방법을 연구한다. 이에 대한 고민이 이루어지면서 ‘몰입’이란 용어가 사회 전반에 대두되었다. 그리고 인간의 몰입도가 높아지는 시점이 흥미가 최고조인 순간, 즉 놀이의 순간이라는 오랜 시간동안 많은 학자들이 놀이에 대해서 연구하였다. 미하이 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)는 인생에서 행복감을 느끼기 위해서는 삶의 순간순간 ‘몰입’이 필요하다고 이야기한다(최인수 역, 2004). 이와 관련하여 학습에서도 몰입과 관련하여 놀이를 적용한 수업방법 개발이 많은 방향에서 이루어졌다. 다양한 교과에서 학생들의 흥미를 통하여 집중력을 높일 수 있는 방법으로 놀이를 선택하였다.

미술 시간이 주지교과에 밀려나면서, 주지교과의 보충 시간이 되는 일이 빈번해지는 경향이 나타났다. 특히 재료 준비가 많아질수록 교사들이 미술 수업을 준비하는데 부담이 컸다. 미술 시간이 이루어진다고 하더라도 평면 위주의 미술 수업이 이루어지면서 조형 수업은 등한시되는 경우가 많았다. 다양한 재료를 사용할 수 있다고 하더라도 접착하는 기구나 기술이 어렵고, 결과물이 오랜 시간동안 완성 상태로 유지되기 힘들며, 주변 정리가 어지러워진다는 이유로 등한시되었다. 미술은 평면적으로 그리거나 색칠하는 등의 기술적인 면만 평가되는 이유로 재능이 없는 경우 미술을 하지 못한다고 인식하는 경우가 생겨났다. 하지만 미술은 단순히 2차원 평면 공간에서만 이루어지는 활동이 아니다.

미술과 놀이는 공통적으로 자유로움 속에서 긍정적인 감정을 수반하는 과정지향적인 활동이며, 이를 통한 수업은 전통적인 미술 수업보다 심리적인 부담감을 줄일 수 있는 장점이 있다. 이들은 자유스러운 분위기의 미술 활동을 통해 새롭게 생각과 사고를 확장함으로써 자연스럽게 미술적 지식과 표현 방법을 습득할 수 있다. 이에 따라 본 연구에서는 다양한 놀이의 개념을 분석하고 이를 수업에 적용하는 것을 목적으로 하였다. 또한 실제 초등 미술수업에 적용하여 놀이가 학

생들의 사회성, 협동성, 조형성, 창의성 신장의 가능성을 알아보았다. 조형 놀이의 적용은 미술수업에 보다 분명하고 체계적인 방법을 모색하게 함으로써 미술 수업의 새로운 대안을 제시할 수 있다.

2. 연구의 방법 및 절차

본 연구는 2007 개정 교육과정의 초등 미술 교과서를 중심으로 마을 만들기 조형놀이를 적용하고자 한다. 미술 수업시간에 마을 만들기 조형놀이를 이용하여 조형성, 협동성, 사회성, 창의성에 유의미한 결과를 도출하고자 하는 목적을 두고 있다.

첫째, 문헌 연구를 통해 놀이의 개념 과 특징, 놀이의 교육적 의의 그리고 놀이와 관련된 참고 문헌 및 선행연구의 분석을 통해 정리하였다.

둘째, 이론적 배경을 기초로 미술에 활용할 수 있는 놀이를 분석하고, 이를 접목하여 실제 미술 수업에 적용할 놀이를 개발하였다.

셋째, 초등학교 고학년의 발달단계를 고려하여 실제 수업에서 적용 가능한 수업안을 구안하여 학생들에게 적용하였다.

넷째, 실제 수업안 적용 후 놀이 과정 및 결과를 활동지와 작품을 분석하여 표현력의 신장의 가능성을 알아보았다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 놀이의 개념과 특성

놀이가 놀이의 개념을 정리하는 일은 여러 세기를 걸쳐 이루어져 왔다. 놀이는 한 문장의 말로는 정의하기는 힘들지만 흥미를 가지고 참여한다는 점에서 공통적인 특성을 가지고 있다.

놀이의 개념은 많은 학자들이 정의를 내렸다. 쉴러(Schiller)는 놀이를 잉여에너지가 방출되는 것으로 보았고, 프뢰벨(Frobel)은 인간의 가장 순수한 정신적인 활동으로 보았다. 길리크(Gilick)는 어린이가 원하기 때문에 주체적인 활동이라고 정의 했으며, 아이삭스(Issacs)는 어린이의 삶 그 자체이면서 세계를 이해하는 수단으로 정의하였다(박지윤, 2010, p. 4). 또한 듀이(Dewey)는 놀이를 어린이의 신체, 정서, 인지, 사회발달을 도모하는 수단으로 간주하였다. 에릭슨(Erickson, 1950)은 '놀이란 자아의 한 기능이다'라고 말하고 있으며 '가장 자연스러운 자기 치료 방법'이라고 하였다(이숙재, 2011, p.12).

놀이에 대한 명백한 정의는 없다. 제임스 존슨은 "놀이에 대한 여러 가지 의미뿐만 아니라 용어의 함축성은 모호하고 막연하고 심지어 개인적이고 특이하기 까지 하다." (제임스 존슨, 2001, p.16)라고 밝혔다. 정의가 모호함에 따라 이 연구는 놀이의 개념보다는 놀이의 특성과 관련시켜 정의 내려 보고자 한다. 놀이를 한마디로 정의하는 것은 불가능하다고 할 수 있으나 여러 학자들의 견해와 특성들을 종합하여 가장 보편적인 놀이의 개념을 교육적으로 종합하여 다가가고자 한다.

놀이의 특성

첫째, 자발적인 행위이다.

둘째, 일상생활에서 벗어나 있다.

2. 호이징가의 놀이

가. 놀이의 개념

호이징가(J. Hoizinga)는 문화의 전반과 놀이를 연관시켰다.

놀이는 동물이나 어린아이의 생활에 나타나는 행위로 보는 것이 아니라 문화의 기능으로 인식할 때, 비로소 생물학과 심리학의 경계로부터 벗어나게 된다. ... 인간 사회의 중요한 원형적 행위들은 처음부터 놀이의 요소가 가미되어있다. ... 이 책의 전반적 주제는 진정하고 순수한 놀이가 문명의 주된 기반들 중 하나임을 증명하는 것이다. (이종인 역, 2010, pp. 34-37)

즉 사회적인 현상들의 근원을 놀이로 보았다. 사회에 질서를 잡아주는 제도 혹은 학문, 법률, 축제 등의 근원을 놀이에서 찾는다. 언어에서도 이름을 만들어 내는 과정에서 대담한 은유가 깃들여 있다고 보아 은유 자체를 놀이로 보았다. 즉 언어가 생겨난 계기도 놀이라고 보는 견해이다. 신화에서도 각 개의 인물들, 사건들 모두 이미지 만들기 놀이를 통한 순수한 정신의 구체화로 보았다. 이에 대해 반발을 하는 학자들도 있을 것이다. 문화 현상들의 근원이 놀이가 아닌 필요에서 찾을 수도 있기 때문이다. 하지만 문화 현상이 놀이와 연관이 없다고 부정할 수 있는 학자는 없을 것이다. 모두 흥미의 요소가 깃들여 있고 자발적으로 일어난 일이다.

나. 놀이의 특성

호이징가(J. Hoizinga)는 놀이의 특성을 다음과 같이 제시하였다(이종인 역, 2010, pp. 37-52).

첫째, 놀이는 진지함의 반대 개념이 아니다. 흔히 놀이는 진지함과 거리가 먼 것으로 치부된다. 하지만 어떤 놀이들은 매우 진지한 모습을 가지고 있다. 놀이와 진지함의 관계는 유동적이다.

둘째, 놀이는 자발적인 행위이다. 놀이에 강제와 강요가 개입되는 순간 놀이의 의미가 사라진다. 참가자가 원해서 시작하는 것이고 흥미를 잃거나 의지를 잃는 순간 그만두는 것이 가능한 자유 그 자체이다.

셋째, '일상적인' 행위에서 벗어난 점이다. 가상의 세계를 구축하여 이루어지는 것으로 '~한 척'을 하는 행위 영역으로 들어가는 것이다. 그리고 그 역할에 몰입하면 '일상적인' 행위를 벗어난 점을 잊어버리게 된다. 놀이는 무사무욕의 형태를 띠고 있다. 놀이는 그 자체로 만족감을 얻고 놀이가 끝나면 놀이 중간에 쌓았던 모든 것이 소멸된다.

넷째, 놀이는 시간과 공간의 제약을 받는다. 놀이는 적절한 시간에 시작하고 나

면 제한이 있는 시각에서 끝이 난다. 공간도 예외가 아니다. ‘야구장, 코트, 체스판’이라는 공간의 제약이 있으며 현대 사회로 영역을 끌어온다면 사이버 게임조차 사이버 가상공간이라는 공간의 한계에 제약을 받는다.

다섯째, 놀이에는 규칙이 있다. 이것은 자유롭게 변형이 가능하지만 참가자들의 동의가 필요하다. 일단 정해지고 나면 규칙을 깨는 자는 게임 전체를 몰락시킨다. 놀이에서 규칙은 신성시되고 절대시된다.

다. 놀이의 유형

호이징가(J. Hoizinga)는 놀이의 유형을 경쟁놀이와 재현놀이 두 가지로 나누었다(이종인역, 2010, pp.41-47). 경쟁놀이에는 고대 사회의 전투가 이에 해당한다. 경쟁자를 이기기 위한 목적이 주가 되는 놀이이다. 재현놀이는 문화의 전반에서 발견할 수 있다. 한국의 제천의식 또한 재현놀이가 진화되어 발생한 것으로 맥락을 같이 할 수 있다.

2. 로제카이와의 놀이

가. 놀이의 개념

놀이가 학문에서 인정을 받지 못하던 시절에 호이징가에 의하여 놀이가 학문에서 한 위치를 차지하게 되었다. 호이징가는 놀이가 문화 전반이 놀이에서 시작한다고 간주하였으며 정확한 정의는 없으며 그것을 명백히 분류하려는 시도를 하지 않았다. 어떤 종류의 놀이가 있을 뿐이지 그에 대한 속성과 예시가 부족하였다. 이에 대해 로제카이와(R. Caillois)는 이에 대해 “그는 놀이 자체에 대한 서술과 분류를 당연한 것처럼 고의적으로 빠트렸다.”라고 제시하였다(이상률 역, 2012, pp. 25-26). 호이징가의 놀이에 대한 이론을 그대로 수용하지 않고 그의 업적을 인정하면서 비판하여 수용하였다. 협소하게 제시된 성질들이 예외적인 상황에서 어긋나는 것들을 예로 들며 놀이가 유형에 따라 다르게 적용될 수 있음을 보여주었다. 놀이라는 근본에 집중하여 놀이의 속성과 분류 작업을 더 심도 있게 연구하였다.

로제 카이와(R. Caillois)는 여섯 가지 특성으로 놀이를 정의하였다(이상률 역,

pp. 25-34).

첫째, 놀이는 자유로운 활동이다. 만약 놀이하자는 자가 강요당한다면 놀이는 곧바로 중지하게 된다. 가장 근본적으로 취급되는 즐거움이라는 것이 소멸되기 때문이다. 참여자에 의해 자유롭게 선택되고 게임이 유지된다.

둘째, 놀이는 외부의 세계로부터 분리된 활동이다. 일정한 시간 혹은 변동적인 시간 안에서 이루어지며, 명확한 공간이 존재한다. 경쟁놀이의 경우에는 더욱 더 특별한 장소가 제공된다. 테니스 경기인 경우에 테니스장이 존재하고, 경주인 경우에는 트랙이 존재한다.

셋째, 놀이는 유동적인 활동이다. 게임의 진행 과정이 정해지지 않았으며, 결과가 예견되어 있지도 않다. 경쟁놀이에서는 선수의 노력이 중시되고, 우연놀이의 경우에는 우연적인 운명이 결과를 결정한다. 결과를 바꿀 수 있다는 희망이 참가자에게는 자유가 되는 셈이다.

넷째, 놀이는 소유권의 이동만 있을 뿐 결과적으로 어떠한 재화 혹은 부도 만들어 내지 않는다. 이는 호이징가와 크게 차이를 보이는 부분으로 호이징가는 놀이가 어떠한 물질적 이해도 없는 행위라고 본 점 때문이다. 카이와의 우연놀이를 배제해 버리는 일이다.

다섯째, 놀이에는 규칙이 존재한다. 놀이에서의 약속은 현실에서의 약속들을 정지시킨다. 그리고 게임에서의 새로운 규칙이 생성되며 이 법은 절대적이다. 경쟁자를 속이는 것은 존중받을 수 있으나 규칙을 깨는 것은 놀이 전체를 깨트리는 행위가 된다.

마지막으로 놀이는 비현실적이다. 현실을 따라하는 경우, 즉 모방하는 경우가 있으나 이는 명백히 현실의 활동과 동일하다고 할 수 없다.

로제 카이와의 놀이의 정의는 호이징가와 대립되지 않는다. 큰 틀을 벗어나지 않는 경향을 보인다. 하지만 그는 조금 더 다양한 놀이 분야에서 통용되도록 성질을 구체적으로 설명했다. 그리고 우연놀이가 물질적 이해로 제외된 점에 비판하여 결과적으로 재화가 생산되는 것이 아니라 부의 이동이라는 설명을 들며 놀이에 포함시켰다.

호이징가가 놀이의 분류를 간략하게 경쟁놀이와 재현놀이가 있다는 것으로 제시한 것에 끝난 반면, 로제 카이와는 놀이의 유형을 4가지로 나누고 유형별로 세분

화하여 설명하였다(이상률 역, 2012). 네 가지 항목에는 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)가 있다. 이것은 놀이의 전반을 망라하는 것은 아니면 각 항목이 가지고 있는 원리들이 놀이의 4분야를 크게 설명해주고 있다.

나. 아곤(Agon)

아곤은 경쟁놀이이다. 로제카이와(R. Caillois)는 아곤을 이와 같이 설명하고 있다(이상률역, 2010, p.39).

경쟁이란 이긴 자의 승리에 명확하고 이론(異論)의 여지가 없는 가치를 줄 수 있는 이상적인 조건 하에서 경쟁자들이 서로 싸우도록, 기회의 평등이 인위적으로 설정된 투쟁이다. 따라서 그것은 반드시 하나의 자질(스피드, 인내력, 체력, 기억력, 재주, 솜씨 등등)만을 대상으로 하는 적대관계로서, 일정한 한계 내에서 외부의 도움을 전혀 받지 않고 행해지는데, 이 때문에 승자는 그 특정종목의 경기에서 가장 잘하는 자라는 모습을 나타낸다.

우리가 흔히 보는 스포츠가 대표적으로 아곤에 속한다. 학생들이 접할 수 있는 아곤을 살펴보면 체육 시간에 행해질 수 있는 많은 경기(피구, 축구, 배구 등)이 있다. 교실에서도 체스, 공기, 모듈별 대항전으로 이루어지는 것들이 아곤에 포함된다. 아곤에서는 참여자의 훈련과 인내가 놀이의 결과에 가장 큰 영향을 끼친다. 그렇기 때문에 최대한 모든 것을 평등한 상태에서 출발하도록 기회를 주며 절대적인 기회 평등을 부여할 수 없기 때문에 이에 용납할 만한 상황을 제시하여 시작한다.

다. 알레아(Alea)

알레아는 우연놀이이다. 아곤이 참여자의 능력에 결과가 크게 좌우되는 놀이라면 알레아는 참여자에게는 큰 결정권이 없다. 참여자가 아무리 노력하고 훈련하여도 공들인 시간보다 그 순간의 운명이 놀이의 결과를 결정한다. 교실에서 보여지는 동전의 앞뒷면 맞추기, 가위바위보, 주사위놀이, 제비뽑기 등이 여기에 속한다. 누군가의 의도가 담겨져 있지 않기 때문에 이들은 아곤의 기회의 평등에 많이

사용되고는 한다. 우연놀이는 참여자의 주변 상황과 전혀 관련이 없지만 반복되는 여러 것들과 놀이의 결과를 연관시키려는 노력을 많이 보인다. 경제적으로 독립되어 있지 않은 어린이의 경우 우연놀이에 걸 수 있는 재물의 양이 제한적이기 때문에 우연놀이에 어른처럼 관심이 크지 않다.

라. 미미크리(Mimicry)

미미크리는 모의놀이이다. 아동은 모의놀이를 통하여 사회적인 규범과 행동들을 습득하는 경우가 많다. 임의의 인물을 자신과 동일시시키고 그들의 행동과 말투 하는 일 등을 모방하려고 노력한다. 거기에 몰입하여 자신의 존재를 잊을 정도로 역할에 몰입하기도 한다. 그리고 놀이에 참가하는 상대방도 역할이 그 자신임을 믿게 한다. 어렸을 때 아동들은 어머니나 아버지의 역할을 맡아 소꿉놀이를 한다. 각자의 역할을 맡고 나면 어머니와 아버지의 역할을 충실히 이행한다. 한 소녀는 어머니에서 때로는 의사, 간호사, 선생님, 아기의 역할을 소화하며 모의 놀이를 한다.

단 하나의 요소를 제외하면, 미미크리는 놀이의 특징 모두를 갖추고 있다. 즉 자유, 약속, 현실의 중단, 공간적 및 시간적 한정. 그러나 강제적이며 명확한 규칙에서의 지속적인 복종이라는 요소는 여기서 찾아볼 수 없다. ... 미미크리는 끊임없는 창작이다. 이 놀이의 규칙은 단 하나밖에 없다. 즉 연기자에 있어서는 관객에게 환각(幻覺, illusion) [속임수]을 거부하도록 하는 잘못을 저지르지 않으면서 관객을 매혹하는 것이며, 관객에게 있어서는 배경과 가면 그리고 인위적인 장치를 처음부터 거부하지 않고, 현실보다 더 현실로서 일정한 시간 동안 그런 도구들을 믿고서는 환각[속임수]에 몸을 맡기는 것이다.

모의놀이는 어른의 세계에서도 통용된다. 조금 더 고차원적으로 들어와 가면놀이, 연기 등이 모의놀이와 관련 있다.

마. 일링크스(Ilinx)

일링크스는 현기증놀이이다. 기분 좋은 어지러움에 이를 수 있는 행위들이 포함된다. 대표적으로 놀이공원에 있는 기구들이다. 롤러코스터 혹은 바이킹은 약간의 공포를 유발하며 안정을 깨고 환각 상태를 유발한다. 한국의 강강술래도 현기증

을 유발하는 놀이 중에 하나로 아이들은 이유 없이 손을 잡고 도는 모습을 보이기도 한다. 소용돌이 속에서 쾌감을 유발하고 그 자체를 즐기는 경향을 보인다.

<표 II-1> 놀이의 분류

	아곤 (경쟁)	알레아 (운)	미미크리 (모의)	일링크스 (현기증)
파이디아	규칙없는 경주	술래결정을	어린이 흉내	어린이의
야단법석	규칙없는	위한 셈 노래	공상놀이	「뱅뱅돌기」
소란	격투기	앞이나 뒤나	인형, 장난감의	회전목마
폭소	등등	놀이	무구	그네
	육상경기		가면	왈츠
연날리기	권투 당구	내기 룰렛	가장복	볼라도레스장
솔리테르	펜싱 체커	단식복권		터에서 타고
카드로 점치기	축구 체스	복식복권	연극	노는 장치
크로스워드 퍼즐	스포츠 경기	이월식복권	공연예술 전반	스키
루두스	전반			등산
				곡예

° 세로로 들어간 각 단의 놀이배열은, 위에서 아래로 파이디아 요소가 감소하고, 루두스 요소가 증가해가는 순서에 따르고 있다.

주. 출처 **놀이와 인간** (p. 70) 로제카이와 저. 2010. 서울: 문예출판사.

놀이는 순간의 즉흥, 흥미, 열정 등의 원천인 힘(파이디아)에서 발전하여 어려움을 추구하는 취향(루두스)로 가는 경향을 보인다. 즉 본능적인 즐거움 혹은 놀이라고 보기 힘든 흥미에서 출발하여 조금 더 지능화되고 고차원적인 재미를 추구하려고 하는 경향으로 놀이가 진화한다.

4. 놀이의 교육적 가치

미술 수업에서 놀이를 접목시키면 학생들의 자유로운 사고를 도취시키고 다양한 활동을 접목한 총체적인 수업이 가능하고 본연의 교육목표를 효과적으로 이룰 수 있다. 미술과 놀이의 유기적인 관련성으로 미술교육에서 놀이의 활용에 관한 연

구를 활발하게 이루어지고 있다. 안금희는 미술 감상에서 모의 놀이를 활용으로 언어 표현력 신장이라는 인지적인 측면의 가치를 주장하였고 김남숙은 미술에 관한 관심과 호기심 및 집중력 향상이라는 정의적인 가치를 주장하였으며 김희숙은 아동의 사회성 발달을 촉진시킨다고 주장하였다.

놀이는 단순히 아동들의 흥미 촉진만을 유발하는 것이 아니라 다양한 측면에서의 발달을 가져온다는 점에서 교육과 결부하였을 때에 큰 가치가 있다.

Ⅲ. 초등 미술과 수업에서의 놀이 미술 적용

1. 마을 만들기 조형 놀이 구안

가. 마을 만들기 조형 놀이 선정 이유

입체 미술교육 중에서도 아동들의 창의성, 사회성, 조형성, 협동성이 잘 발휘될 수 있는 방안을 구상하였다.

우선 창의성과 관련하여 재료와 자료 제작과정에 나타날 수 있는 점들을 고려하였다. 먼저 재료와 관련하여 점토를 이용한 움직임은 몸을 표현할 때에는 한 가지 재료에 국한되어 아동들이 표현해야 한다. 하지만 마을 만들기 놀이에서는 아동들이 자신 주변의 마을을 관찰하고 그에 적합한 재료를 아동 스스로 찾는 활동으로 구안하였다. 자료 제작과정에서도 관찰한 것을 똑같이 복제하는 것이 아니라 자신이 관찰한 것을 자신이 준비한 재료를 가지고 유사하게 변형을 가하면서 완성할 수 있는 기회를 주었다.

아동들이 마을을 만들고자 한다면 자신이 살고 있는 마을을 평소보다 유심히 관찰하게 될 것이다. 평소에 그냥 지나치던 쓰레기 분리수거장, 도로, 꽃, 놀이터 등등을 관찰하며 마을에서 각개가 하는 역할들을 인식하고 어떻게 마을이 구성되었는지 인식할 것이다. 입체적인 물체들을 만들기 위해서는 어떠한 입체를 사용해야 하는지, 어떻게 이어 붙여야 할지에 대한 고민도 함께 이루어진다.

마을 만들기 놀이는 혼자 하는 것보다 모둠 활동으로 하였을 때 효과가 극대화되는 것을 기대하였다. 마을을 전체적으로 어떻게 꾸밀지 논의하고 난 후에는 각자 해야 하는 역할이 부과된다. 준비물을 준비하기, 자르기, 붙이기 등등의 역할을 수행하고 서로 의사소통하면서 완성해나가야 한다.

활동을 하면서 가장 가까운 곳, 주로 활동하는 장소를 중심으로 아이들은 뛰어다니고 놀고 몰입하고 협동하여 즐거움과 몰두를 느낄 수 있어야 한다. 이는 놀이의 개념이 가지고 있는 속성들을 최대한 포함하고, 카이와(R. Caillois)의 아곤과 미미크리를 조합한 것이다. 자신들이 마을 건설자, 혹은 건축자가 되는 역할에 참가하게 되고, 다른 모둠과 경쟁을 느끼게 된다. 놀이의 교육적 효과를 확인하기 위하여 실제 수업에 적용할 수 있는 마을 만들기 조형 놀이를 선정하였다.

나. 교육과정에서 마을 만들기 조형 놀이의 근거

현재 2007개정 교육과정에서 현행 5-6학년 미술 교과서는 검정교과서이다. 종류는 총 6개이고, 저자가 학교에서 지도하고 있는 A교과서를 중심으로 기술하였다. A교과서 대단원 '디자인과 생활'에서 조형 놀이의 근거를 찾을 수 있다. 19단원은 '건축 모형 만들기'가 주제이다. 학습목표는 '건축물의 기본 형태를 활용한 사례를 탐색하고 구조를 생각하며 건축물 모형을 만들 수 있다.'이다(노부자 등, 2010).

<표 III-1> 대단원 구성

소단원	차시	수준	교과서 쪽수	지도서 쪽수	단원 목표	주요 학습 활동
17. 웃음을 주는 디자인	6	심화	70-73	178-183	생활용품의 쓰임과 특징을 탐색하고 재미있는 발상으로 새롭게 만들 수 있다.	-재미있는 생활용품 찾기 -재미있는 발상으로 생활용품 만들기 -서로의 작품 감상하기 -여러 나라의 민속 공예
18.민속 공예로의 여행	6	기초	74-77	184-191	여러 나라의 민속 공예품을 체험하고 특징을 찾아 표현하며 존중하는 태도를 가질 수 있다.	품 체험하기 -여러 가지 재료로 민속 공예품이나 민속 인형 만들기 -서로의 작품 감상하기
19.건축 모형 만들기	6	심화	78-81	192-199	건축물의 기본 형태를 활용한 사례를 탐색하고 구조를 생각하며 건축물 모형을 만들 수 있다.	-건축물의 구조 탐색하기 -건축물을 여러 가지 재료로 만들기 -건축물 모형 감상하기

주. 출처 초등학교 미술 5-6학년 지도서(p. 70) 노부자 등 5명. 2010. 서울: 두산동아.

이 단원에서는 미적 체험의 영역에서 여러 가지 건축물을 탐색하고 그것의 구조를 알아보는 활동을 한다. 그리고 골판지를 주된 재료로 활용하여 주변에서 건축물 사진을 모아 재료를 다듬고 기본 형태를 만들어 모아 붙인다. 그 후에 채색하고 주변을 정리한다. 두 번째 표현활동에서는 주제를 정한 후에 다양한 재료를 활용하여 건축물 모형을 제작한다. 작품이 완성되고 나면 형태와 구조, 특징이나 느낌에 대하여 감상하고 평가하는 활동을 한다.

다. 놀이의 목표

이 연구의 목표는 조형놀이를 통한 학생들의 조형성, 협동성, 사회성, 창의성 신장에 있다. 이를 위하여 미술수업에서 마을꾸미기 조형놀이를 구안하고 이를 적용함으로써 학생들이 흥미를 가지고 몰입하여 미적 체험을 하고, 다양한 표현 활동을 하며, 서로의 작품을 감상하고 평가하는 데에 놀이의 목표가 있다.

첫째, 마을 만들기 조형 놀이에 학생들이 호기심을 가지고 활동하며 다양한 미적 소질을 기른다.

둘째, 입체에 대한 기본 개념 및 형태를 바탕으로 다양한 재료를 사용하여 건축물을 제작한다.

셋째, 작품을 만들어가는 과정에서 모두 학생들과 같이 협동하고, 자신의 역할을 모두와 조화롭게 수행한다.

넷째, 마을 주변을 인식하고 관찰하여 여러 물체의 기능을 알고, 마을에 관심을 가진다.

다섯째, 재료를 다양하게 스스로 찾아 준비하고, 건축물을 재현 및 변형하여 자유롭고 창의적으로 완성한다.

라. 놀이의 유의점

가장 중요한 것은 안전이다. 칼, 글루건 등 여러 도구를 사용하여 입체를 만들어야 하기 때문에 학생들에게 안전한 도구 사용법을 숙지시킨다. 칼의 경우 한꺼번에 힘이 들어가 자신의 방향으로 파고들지 않도록 몸과 90도 각도로 둔 채 사용해야 한다. 글루건은 매우 뜨겁기 때문에 손에 닿지 않도록 주의한다. 간혹 학생들은 글루건 기계만 뜨겁다고 생각하는 경우가 있는데 글루건 심도 가열된 상태라 화상을 입을 수 있으니 손으로 건들지 않는다. 그 외에도 이쑤시개, 핀 등 날카로운 도구에 주의해야 한다. 항상 정리하며 제작하며 바닥으로 바늘이나 압정 등이 떨어져 밟이나 손을 다치지 않도록 한다.

교사는 학습자의 발달 상황에 맞게 수업을 조절하고 구상하여야 한다. 학생의 흥미와 수준 등을 고려하여 수업 목표를 재설계할 수도 있고 수업의 준비가 바뀔 수도 있다. 학생 중심의 수업이 되기 위해서는 교사가 방임적인 태도가 아니라 철

저한 준비해야만 학생들의 놀이의 교육적 성과가 잘 발휘된다.

교사가 준비한 활동의 전개 과정을 따르되 학생의 창의성이 발휘될 수 있는 부분에서는 제약을 최대한 가하지 않는다. 모든 재료와 만드는 방법을 허용하고, 단 조형적으로 완성적이지 않을 경우 교사가 도움을 줄 수 있다. 학생들의 인지 발달을 고려했을 때 조형적으로 균형을 잡거나 구조적으로 건축물을 만들어 내는 경우가 힘든 경우가 있다. 그래서 이전에 조형 형태에 대한 기본적인 사항들을 안내하고 기본 입체 도형에 대한 지도가 필요하다. 마을에 있는 건축물 혹은 인공물, 자연물 등이 어떤 역할을 하는지 발문하고 아동 스스로가 그에 대해 대답할 수 있도록 안내자의 역할을 수행하여야 한다.

놀이에만 치우치지 않도록 학생들이 계획하는 활동을 이끌어 주고, 흥미를 잃지 않도록 다양한 발문과 보조 자료를 투입하여 수업 활동을 밀도 있게 이끌어 내야 한다.

2. 마을 만들기 조형 놀이의 실제

가. 놀이의 구성

교육적 효과를 고취하고자 놀이의 특성이 포함된 마을 만들기 조형놀이 과정안을 작성하였다.

<표 III-2> 마을 만들기 조형 놀이 교수 학습 과정안

미술과 교수·학습 과정안			
본시 주제	마을 만들기 조형 놀이	차시	6
학습 목표	마을 주변을 관찰하여 다양한 재료를 가지고 마을 만들기 조형 놀이를 할 수 있다.	교수·학습 모형	문제해결 학습모형
자료	골판지, 상자, 색연필, 색종이, 글루건, 자, 칼, 색지, 감상 PPT, 계획서, 설문지 등		
학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	자료(◎) 및 유의점(※)

문제 파악하기	학습 동기 유발	<p>●동기유발하기</p> <p>○우리 마을에는 어떤 것이 있나요? -학교, 병원, 아파트, 놀이터, 마트 등이 있습니다.</p> <p>○마을이 어떻게 구성되어 있나요? -아파트 사이로 도로가 있습니다. -학교 안에 잔디밭이 있습니다.</p> <p>○정확하게 어떻게 이루어져있는지 알고 있습니까? -잘 모르겠습니다.</p>	
문제해결 방법찾기	학습 문제 확인	<p>●공부할 문제 확인</p> <p>○이번 시간에는 마을 주변을 관찰하여 다양한 재료를 가지고 마을 만들기 조형 놀이를 해보도록 하겠습니다.</p>	<p>※ 학습 활동을 자세하게 안내해준다.</p>
	학습 활동 전개	<p>♣마을 주변을 관찰하여 다양한 재료를 가지고 마을 만들기 조형 놀이를 할 수 있다.</p> <p>●학습활동 전개</p> <p><활동1> 마을 만들기 조형 놀이 계획 세우기 <활동2> 마을 만들기 조형 놀이하기 <활동3> 마무리 및 감상하기</p> <p>●<활동1>마을 만들기 조형 놀이 계획 세우기<1-2차시></p> <p>○여러 건축물 사진을 감상해 봅시다.</p> <p>○기본적으로 어떤 형태를 가지고 있나요? -원기둥, 사각기둥입니다.</p> <p>○여러분이 살고 있는 마을 주변에 대하여 자세히 말해 봅시다. -큰 아파트가 있습니다. 주변으로 화단이 있습니다. 뒤쪽으로 병원이 있습니다.</p>	

		<p>○모듬끼리 마을 만들기 계획을 세워보도록 합니다. -1차 계획서를 작성한다. * 모듬에서 마을을 관찰한다. ○관찰한 결과를 바탕으로 계획서를 완성해 봅시다. -1차 계획서를 바탕으로 2차 계획서를 완성한다.</p>	<p>◎계획서</p>
문제해결하기		<p>●<활동2> 마을 만들기 조형 놀이하기<3-4차시> ○활동하기에 앞서 도구 사용시 주의사항에 대해 알아보겠습니다. (칼, 자, 가위, 글루건, 날카로운 물건 등 주의 사항에 대해 안내한다.) 주의해서 사용할 수 있겠습니까? -네, 알겠습니다.</p> <p>○각자 준비한 재료를 바탕으로 마을 만들기 조형놀이를 시작하겠습니다. -계획서에 맞게 준비한 재료를 바탕으로 마을 만들기 조형놀이를 한다. -준비한 재료를 오리고 붙이고 색칠하고 끼우는 등 다양한 제작과정을 통해서 완성한다. -계획서에 변형의 필요한 경우 모듬끼리 의논 후 계획서의 내용을 변경하여 제작한다. -여러 모듬끼리 만드는 과정을 보며 아이디어를 얻거나 자신의 모듬의 아이디어를 발전시킨다.</p>	<p>◎칼, 자, 가위, 글루건, 우드락, 골판지, 색지, 색종이, 테이프 등</p> <p>※만들면서 마을 관찰이 다시 필요한 경우에 주변을 다시 돌아보고 오게 한다.</p>
정리하기	학습활동 마무리	<p>●<활동3> 마무리 및 감상하기<5-6차시> ○추가적으로 준비해 온 재료를 바탕으로 마을 만들기 조형 놀이를 마무리 해 봅시다. -3-4차시 활동에서 더 필요하다고 느낀 재료를 준비해와 마을을 완성한다.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> ○ 주변을 깨끗이 정리해 봅시다. - 사용한 도구 및 주변 정리를 하고, 작품을 한군데에 모은다. ○ 서로의 작품을 감상해 봅시다. - 모둠에서 작품에 대해 계획, 재료, 제작 과정, 느낀 점 등을 발표한다. ● 학습 내용 정리하기 ○ 활동 시 느낀 점을 발표해봅시다. - 전체적인 과정에서 느낀 점을 발표한다. ○ 설문지를 작성해 봅시다. - 설문지를 작성한다. 	<p>◎ 설문지</p>
--	--	---	--------------

동기유발로 마을 주변의 건축물 및 구조를 떠올리는 발문으로 학생들이 사고를 자극한다. 어느 정도의 이미지를 떠올리나 세부적인 발문이 진행되면 학생들은 대답하기를 망설일 것이다. 이것으로 주변에 대해 관찰을 신중히 해야 한다는 것을 인식한다.

학습 목표는 '마을 주변을 관찰하여 다양한 재료를 가지고 마을 만들기 조형 놀이를 할 수 있다.'로 잡았다. 학생들에게 학습 목표를 정확하게 인지시키고 학습이 끝난 후에 학습 목표에 도달할 수 있도록 교사가 이끈다. 학습 순서를 안내하여 어떠한 과정으로 활동을 해야 하는지 메타 인지적으로 학습의 과정을 학생이 주도하도록 한다.

실질적으로 계획을 짜는 것부터가 놀이이다. 학생들은 건축가, 마을 설계자가 됨을 알고 마을 만들기 조형 놀이의 설계를 시작한다. 역할에 몰입에 있어서 시작단계이다. 준비물과 전체적인 설계 도안을 그리고 회의를 한다. 1차 계획서 작성을 하며 세부적인 사항에 대해서는 관찰이 이루어지고 난 뒤에 2차 계획서 작성을 통해 완벽하게 할 수 있도록 안내한다. 1차 계획서를 작성하고 나면 학생들은 마을 주변을 돌아다니면서 관찰한다. 관찰하기에 앞서 자신이 이것을 어떠한 재료로 어떻게 만들지 구상하면서 관찰 할 수 있도록 교사가 안내자의 역할을 한다.

관찰을 마치고 나면 2차 계획서를 작성한다. 1차 계획서에서 큰 수정이 있을 수도 있고, 작은 규모의 변형이 있을 수 있다. 재료도 더욱 정확해 질 것이다. 이때의 재료가 완성작의 재료의 전부는 아닐 수 있다.

학생들은 계획에 맞게 다양한 재료를 가지고 모인다. 재료에는 큰 제한을 두지 않는다. 도구 사용에 주의를 하고, 만들기를 시작한다. 학생들은 자유로운 분위기에서 자신이 원하는 공간에서 마을 만들기 조형 놀이를 본격적으로 진행한다. 계획에 변형이 있을 수도 있다. 제작 결과가 계획과 다르게 진행 되어도 된다. 만들면서 다른 재료의 사용이 필요하다면 추가할 수 있다. 최대한 자유로운 분위기를 조성하고 건설자의 역할(미미크리)에 몰입할 수 있는 상태가 만들어져야 한다. 규칙은 마을 만들기 놀이의 건설자인 척 한다는 것이다. 결과적으로 부의 생산은 없으며, 마을과 교실이라는 공간, 활동 시간이라는 제약이 있다. 학생들은 만드는 과정을 서로 지켜볼 수 있으며 다른 모둠보다 잘 만들기 위해 경쟁(아곤)의 요소를 지닐 수 있다.

작품이 완성되면 주변을 정리한다. 작품의 계획, 재료, 제작과정에 대해 반 전체에게 설명한다. 그리고 학생들은 다른 모둠의 작품과 비교하며 자신의 작품에 대한 이해도를 높인다. 만드는 조형 놀이 과정에서는 교사의 역할이 미미하지만 여기서 다시 역할의 비중이 커진다. 다양한 발문으로 입체, 마을, 재료, 제작과정, 모둠 안에서의 협동 등에 대해서 발문하며 전체적으로 동시에 구체적으로 작품을 다방면에서 파악할 수 있도록 조력자의 역할을 해야 한다.

전체 소감을 질문하고, 이에 대해 설문을 하게 되면 마을 만들기 조형 놀이는 끝이 난다. 학생들은 서로 관찰하며 상호 평가, 자신의 작품을 이해하며 자기 평가, 교사는 관찰과 기록을 통한 평가가 이루어진다.

나. 놀이의 실제

모듬은 4명씩 6모듬, 5명 1모듬으로 총 7모듬이 마을 만들기 조형 놀이에 참여하였다. 각 모듬에는 이끔이(조장으로 회의를 주도적으로 이끄는 역할), 나눔이(재료나 학습지를 나누는 역할), 깔끔이(우유를 나누어주고 정리하는 역할), 꼼꼼이(숙제나 알림장을 검사하는 역할)로 나누어져 있었으나 이번 활동에서는 역할에 의미를 두지 않고 모두 마을 건축가가 되는 것으로 인지시켰다.

학생들에게 학교 주변 마을에 무엇이 있는지 물어보았다. 학생들은 학교, 집, 병원, 놀이터 등을 이야기 하였다. 학교 안에 무엇이 있냐고 물어보았다. 학교 안에는 축구장, 정구장, 유치원, 중앙현관 등이 있다고 대답하였다. 점점 학교에서 멀리 떨어져가며 질문하였다. 학교 옆 도로에는 무엇이 있는지, 집에 가는 길에는 어떤 꽃이 피어있는지, 자신이 사는 집 주변 가게의 간판이 무슨 모양인지 발문하였더니 학생들의 대답의 빈도가 줄어들었다.

놀이를 함께 확인하였다. 학생들은 '마을 주변을 관찰하여 다양한 재료를 가지고 마을 만들기 조형 놀이를 할 수 있다.'라는 것을 인지하였다. 총 6차시로 진행되는 놀이라는 점도 알려 주었다. 학생들은 계획서를 세우기 전부터 어디 주변을 만들자는 등 소란스러워지는 모습을 보였다. 적극적으로 참여하고자 하는 태도를 보였다.

활동 1번 -마을 만들기 계획 세우-에서 우선 여러 건축물 사진을 감상하였다. [부록4 참고] 학생들은 가우디의 건축물, 초가집, 단독주택, 아파트, 경기장, 특이한 건축물들을 보았다. 여러 가지 건축물들을 보면서 원기둥, 원뿔, 각기둥, 각뿔 등 수학 시간에 배운 내용을 적용하며 건축물들의 기본 형태를 살폈다. 어떤 재료를 사용하면 좋을지에 대해 질문하면서 재료의 선택도 함께 고민해야할 필요성을 인지시켰다.

1차 계획서를 작성하였다. 어느 곳을 중심으로 삼아 마을을 꾸밀지 결정하는 것을 첫 번째로 진행하였다. 3모듬은 마을이 꼭 학교 주변이어야 되냐고 해서 마을의 범위를 넓게 설정해도 상관없다고 하였다. 3모듬은 수학여행 여정 중에 한 군데인 A아쿠아리움을 선택하였다. 반 전체에게도 꼭 학교 주변이 아닌 자신이 관찰하고 만들 수 있는 마을을 만들어도 좋다고 알려주었다.

1차 계획서 작성이 끝난 후에 학생들은 직접 마을을 관찰하러 다녔다. 학생들은 학교 주변에서 시작해서 직접 모듬끼리 걸어 다니며 사진을 찍었다. 마을을 넓게 설정한 모듬은 다른 날 약속을 잡아서 먼 곳까지 이동하여 사진을 찍어 자료를 수집하였다. 학생들은 돌아다니며 어느 것을 계획서에 추가해야 하는지에 대해 토의하고, 재료를 어떤 것으로 선택해야 하는지에 대해 이야기를 나누었다. 수학여행 중에 3모듬은 A아쿠아리움을 돌아다니며 내부의 사진을 찍고, 팜플렛을 받아오는 등 자료 수집을 하였다.



[그림 Ⅲ-1] 마을 사진 찍는 학생들의 모습

학생들은 마을을 관찰하고 난 후에 2차 계획서를 완성하였다. 어떤 재료를 사용하여 어떻게 구성할지 확정하고, 필요한 도구를 정하였다.



[그림 Ⅲ-2] 2차 계획서 작성 모습

1모듬은 계획서의 앞면과 뒷면을 모두 사용하여 여러 번 계획서를 수정하였다. 학교를 중심으로 가장 넓은 지역을 범위로 잡았다. 학교와 학교 옆 문구사, 도로, 자동차, 큰 아파트들, 마트 등 다양한 건물들을 건설하였다. 초반 계획서를 작성할 때보다 더욱 구체적으로 변화되는 모습을 보였으며 재료를 나누는 과정도 더 세분화 되었다.

2모듬은 학교 주변만을 중점적으로 만들었다. 이 모듬의 특징은 범위는 좁으나 하나의 건물도 어떤 재료로 만들지 상세하게 계획서에서 정하였다. 만들면서 어떤 재료를 사용할지 정하는 모듬과 특별히 다른 점이였다.

3모듬은 A아쿠아리움을 선택하였다. 건물을 전체적으로 만들려고 하지 않았다. 유리관을 지나가며 수족관 내부를 걷는 부분을 선택해서 만들었다. 왜 이 부분을 선택했냐고 질문하였다. 학생들은 “이 부분이 가장 신기했어요. 제가 거인이라고 생각했을 때 어떻게 이렇게 만들 수 있을지 뜯어보고 싶었어요.”라고 대답하였다. 구조적으로 신기한 점이 선택한 이유였다.

4모듬은 위에서 바라보는 시점으로 학교와 주변 도로를 그렸다. 건물보다는 축구장이 매우 자세하게 그려졌으며, 위에서 보는 건물의 모습은 그리기 어려웠는지 그에 비해 희미하게 그려져 있다.

5모듬은 중심으로 펼쳐진 듯한 전개도식의 그림을 그렸다. 학생들이 지나다니는 통로와 나무들, 건물들을 그렸는데, 학교의 구조를 모른다면 어느 부분을 나타냈는지 알기 힘들 정도이다. 이 모듬은 역할 분담이 정해지지 않았는데 그 이유는 같이 재료를 구하러 다녔기 때문이다.

6모듬은 두 번째로 넓은 범위를 만든 팀이다. 건물의 모양이 자세히 묘사되기 보다는 각 부분들의 위치를 중점적으로 두고 각 건물은 사각형으로 표시하여 이름표를 달았다.

7모듬은 계획서에 그린 것이 무엇을 나타내었는지 알아보기 힘들 정도로 간략하게 학교를 표현하였다. 그리고 가장 의견 충돌이 많았다. 수업에 집중을 잘 하지 못하고, 놀이 주제와는 다른 이야기를 꺼내는 학생이 놀이에 집중하는 것을 방해했기 때문이다. 즉 이 학생은 놀이의 파괴자의 역할을 하게 되었다. 모듬 토의에 개입하여 여러 발문으로 주제에 집중할 수 있도록 분위기 조성이 가장 많이 필요했던 모듬이다.

<마을꾸미기 조형놀이 계획세우기>
6학년 2반 (1)모둠

마을꾸미기 조형도

필요한 재료

①. 상자(박스) ②. 클루건 ③. 색종이
④. 골판지 ⑤. 커터칼 ⑥. 빨대

역할분담

1, 6 = 오병수	}	김지희 (스위첸쪽)
2, 4 = 김지희		오병수 (주민, 아이)
3 = 고혜린		박승민 (학교)
5 = 박승민		고혜린

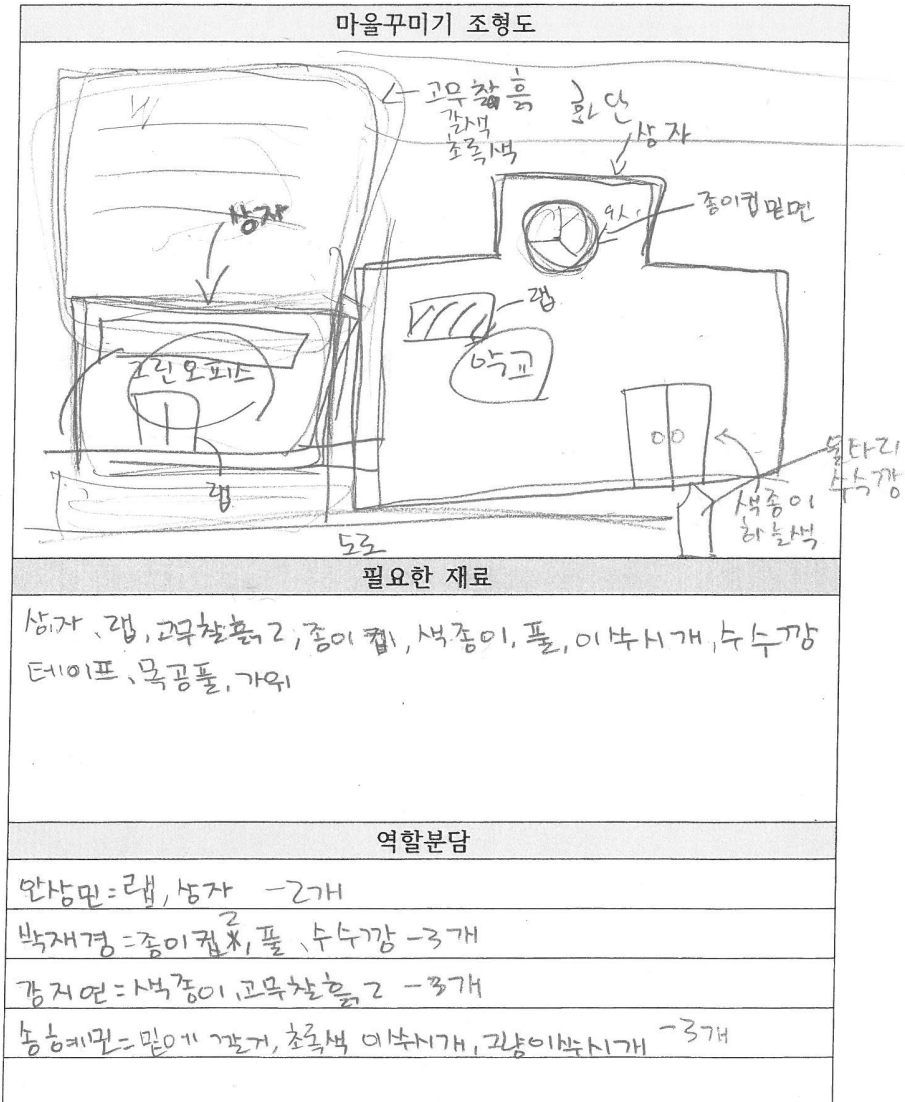
[그림 III-3] 1모둠 계획서



[그림 III-4] 1모듬 계획서 뒷면

<마을꾸미기 조형놀이 계획세우기>

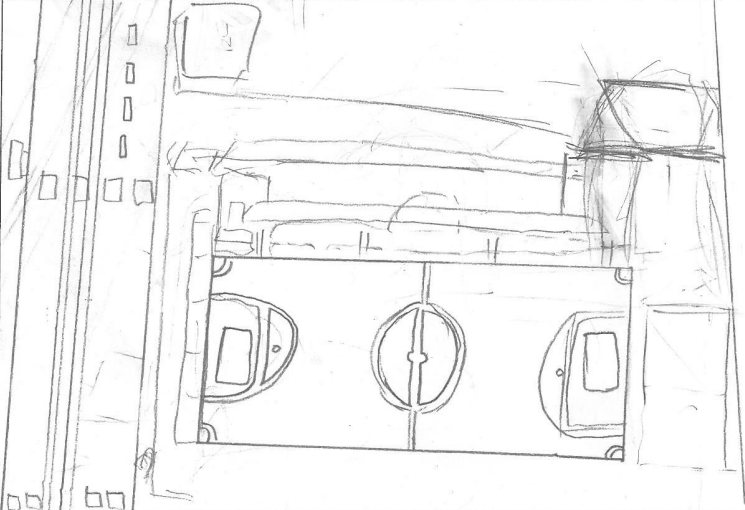
6학년 2반 (2)모둠



[그림 III-5] 2모둠 계획서

<마을꾸미기 조형놀이 계획세우기>

6학년 2반 (나)모둠

마을꾸미기 조형도	
	
필요한 재료	
박스, 이쑤시개, 별종종지 풀, 문감, 캔 4개, <u>하드보드 2개</u> , 타이머가죽, 모래, 테이프, <u>별종종지</u> 가위, <u>아닝제일문커</u>	
역할분담	
사모는거: 권유빈 (돈은 1000원씩)	
박스: 김은택, 남은하	
만들기: 같이	
문감: 오영은	

[그림 III-7] 4모둠 계획서

<마을꾸미기 조형놀이 계획세우기>

6학년 2반 (5)모둠

마을꾸미기 조형도
필요한 재료
이쑤시개, <u>지갑</u> , <u>스티로폼</u> , <u>상자</u> , <u>색종이</u> , <u>병뚜껑</u> .
역할분담
변성민!
이시!
양다연!
전래진!
(Blank space)

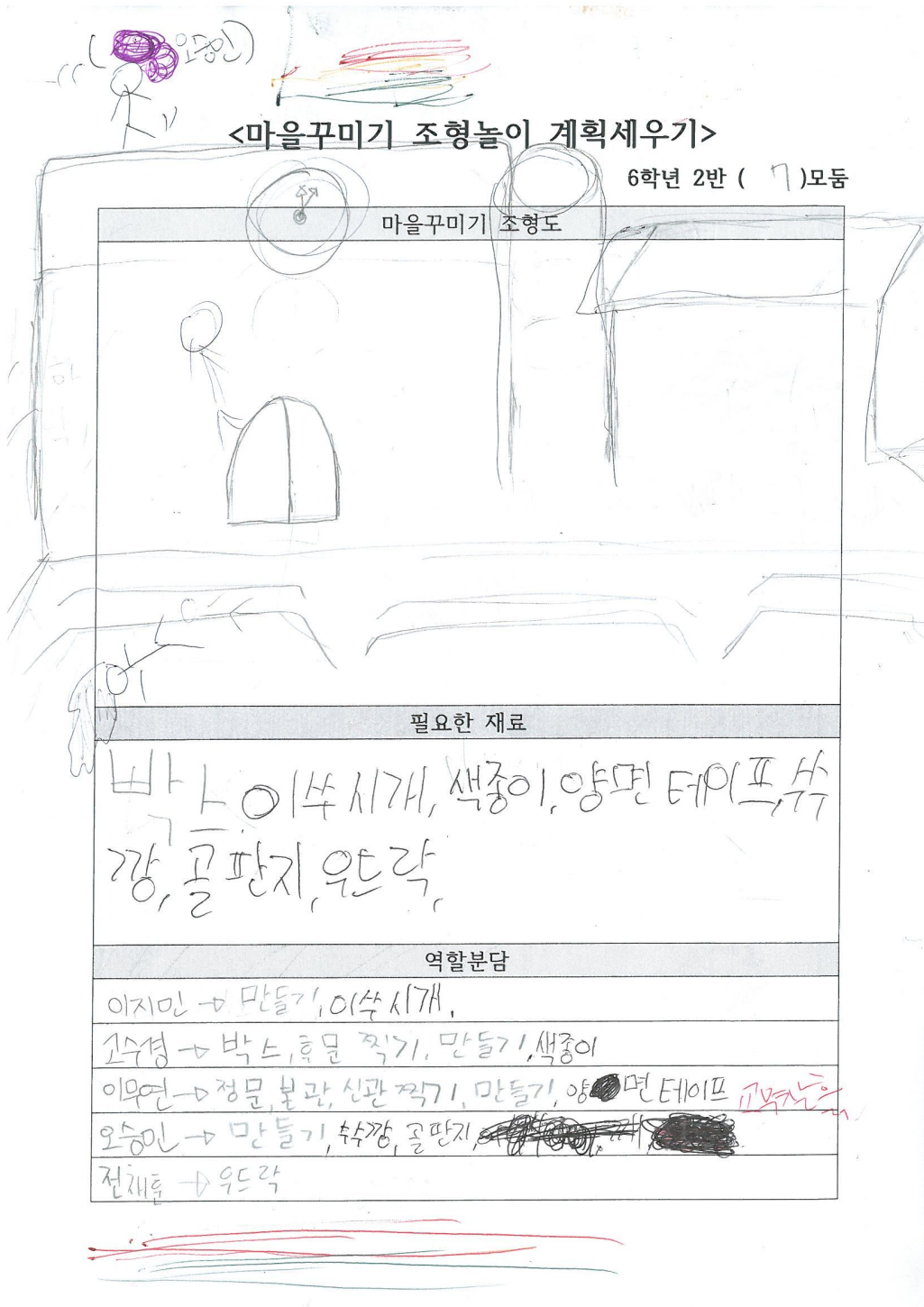
[그림 III-8] 5모둠 계획서

<마을꾸미기 조형놀이 계획세우기>

6학년 2반 (6)모둠

마을꾸미기 조형도	
<p>The map shows a central area with several buildings: '스키센터' (Ski Center) at the top, '그린하우스' (Green House) on the left, '학교' (School) in the center, '비밀 주차장' (Secret Parking Lot) on the right, '정구장' (Jonggujang) below the parking lot, and '유치원' (Nursery) at the bottom center. There are also smaller structures labeled '안락 주택' (Anrak Housing), '약사' (Pharmacy), '주세' (Juse), '차세' (Chase), '등산구장' (Dongsanggugjang), '등산' (Dongsan), '나라 운동회' (Nara Mundeohui), and '마나 마당' (Mana Madang).</p>	
필요한 재료	
하드보드지, 골판지, 박스, 클립, 수수깡, 색종이, 칼, 자, ^{커터}	
역할분담	
김다운 : 시안짜기, 커터칼	
김민정 : 클립, 박스	
김한솔 :	

[그림 III-9] 6모둠 계획서



[그림 III-10] 7모둠 계획서

활동하기에 앞서 용구 사용 시 주의사항에 대해 알려 주었다. [부록4 참고] 칼, 송곳, 압정 등 뾰족한 물체에 손이 다치지 않아야 한다. 글루건은 글루건 기계 부분도 뜨겁지만, 녹은 심도 뜨겁기 때문에 접착 시에 주의해야 한다.

학생들이 준비한 재료는 아주 다양했다. 상자, 골판지, 색지, 한지, 주름지, 우드락, 하드보드지, 쿠키호일, 색종이, 색연필, 사인펜, 매직, 색 솜, 이쑤시개, 자석, CD, 비닐, 빨대, 풀, 가위, 자, 칼, 글루건, 페트병, 캔, 테이프, 수수깡, 색찰흙, 낚시줄, 색 가루 등을 준비하였다.



[그림 III-11] 준비한 재료 모습

만들면서 추가 관찰이 필요한 경우에는 나가서 사진을 다시 찍어왔다. 추가로 관찰하면서 구조적으로 어떻게 만들어야 하는지 어떤 재료를 사용해야 되는지에 대해서 의논하는 모습을 보였다.



[그림 III-12] 추가 관찰하는 모습

초반에는 어디서부터 시작해야 할지 몰라서 어려움을 겪었다. 상자를 뒤집기도 하고, 자르기도 하고, 그러다 예상한 결과가 나오지 않을 때는 버리고 새로운 상자를 사용하였다. 캔을 여러 층으로 쌓기도 하고, 나무젓가락을 이어 붙이기도 하였다. 처음 건설에서 어떻게 틀을 잡아야 하는지에 대한 시행착오가 많았다. 한 건물이 완성될 때에는 다른 모둠의 친구들이 어떻게 이렇게 했는지 물어보기도 하고 관찰도 하면서 자신의 모둠의 마을의 건물들을 세우기 시작하였다.

1모듬은 초반에 전체적인 틀을 잡지 않고, 건물에 색종이를 잘라 붙여가며 외형을 꾸미기 시작하였다. 외형을 꾸미는 게 힘들어지자 학생들은 자신이 해야 할 놀이에 집중하지 못하고, 다른 모듬들이 하는 것을 구경하러 다녔다. 전체적인 틀과 위치를 잡고 건설 후에 세세한 부분을 꾸미는 것이 좋을 것 같다고 말하자 학생들은 외형을 꾸미는 것을 그만 두고 전체적인 건물의 위치를 잡기 시작하였다. 다른 모듬들에게도 전체적인 틀을 먼저 시작하자고 알려주자 놀이가 순조롭게 진행되었다.

학생들은 점점 큰 틀이 완성되고 형태가 잡혀가자 마을 건축자 역할에 더욱 몰입하게 되었다. 3모듬에서는 서로 존댓말을 쓰며 역할 놀이를 하였다. A학생이 B학생에게 말하였다. “수족관에 물고기들이 잘 보여야 할 것 같습니다. 그렇지 않

다면 우리가 이곳을 만든 돈을 충분히 지불받지 못 할 것입니다.” B학생이 대답하였다. “네, 알고 있습니다. 사람이 지나가는 공간을 투명하게 하였으니 이 위에 물고기가 지나다니도록 합시다.” 교사는 순회를 하며 학생들에게 역할에 몰입하기 위하여 도움을 주었다. “건설은 잘 되고 있습니까?”, “일은 어디까지 진행되었습니까?”, “작업 중에 어려움은 없습니까?”라는 질문을 던지고 나면 학생들은 조금 더 역할에 몰입하여 대답을 하였다.

다음은 학생들이 3-4차시 동안 마을 만들기 조형 놀이를 하는 장면이다.



[그림 III-13] 3-4차시 마을 만들기 조형 놀이 모습

조형적인 면에서 시행착오가 많이 있었다. 자신이 자른 전개도를 접었을 때 입체도형의 모양이 완성적이지 않은 경우가 있었다. 그럴 때마다 다시 전개도를 그리고 제작해야 하였다. “선생님, 입체로 만드는 게 어려워요.”, “자꾸 찌그러져요.”, “잘 안 세워져요.” 등의 어려움을 표출하는 경우가 있었다. 그 때 교사는 조력자의 역할을 하여 실수나 오류가 있는 부분 정도만 다시 바로 잡아 주는 역할을 하였다.

마을 만들기 조형 놀이를 하면서 계획서와 사진을 비교해가며 관찰을 수시로 다시 해야 했다. C학생은 말하였다. “문구사 간판이 이 색깔이었어?” D학생이 그 이야기를 듣고 대답하였다. “난 우리 아파트 앞에 신호등이 있는 줄도 몰랐어. 신호등 없는 횡단보도인 줄 알았다니까?” 학생들은 마을 만들기 조형 놀이를 하면서 자신이 살고 있는 마을 주변에 대한 대화를 많이 나누었다.

입체적으로 만드는 작업이다 보니 한 사람의 손으로 완성하는 일이 평면 작품보다 힘들었다. 건물을 자르고 세울 때, 글루건을 접착할 때 등 한 사람이 붙이고 있으면 한 사람은 붙이는 부분이 잘 마를 때까지 잡고 있어야 했다. 역할의 분담에 있어서도 조율이 많이 필요했다. 5모듬에서는 E학생이 축구장을 만들고, F학생이 농구대를 만들고, G학생과 H학생은 건물을 꾸며야 했다. 각자의 역할에 충실하게 진행하였고 역할을 먼저 마친 학생이 있는 경우 상의 후에 다른 역할을 부여하였다. 재료의 사용에서도 협동적이었다. 서로의 재료를 교환하기도 하고, 나누어 주기도 하였다. 대가는 없었다.

계획서 그대로 재현하려고 노력하였으나 변형은 모든 모듬에서 필요하였다. 교사는 계획서와 만드는 방법에서 수정을 허용했고, 어디까지나 만드는 건축자의 의지라고 말해주었다. 자석을 사용해서 붙이기도 하고, 나무를 솜과 이쑤시개를 이어서 제작하기도 하였다. 여기서는 유추의 방법이 사용되었다. 모양이 비슷하거나 쓰임새가 비슷한 경우에 재료의 유사성 등을 토대로 실체가 허구로 대체되었다. 학생들은 새로운 재료들을 사용하였으며, 원하는 방법으로 변형하였다.

경쟁적인 요소도 발견하였다. 7모듬이 빠르게 학교를 건설하였다. 그리고 형태가 매우 구조적이었다. 다른 모듬들은 7모듬의 작품을 구경하며 칭찬하였다. 그리고 그들도 7모듬의 형태를 따라하려고도 하고, 더 잘 만들어야겠다며 다짐하며 자신의 마을 만들기 공간으로 돌아갔다. I학생은 “우리 모듬은 자동차도 만들었어. 너

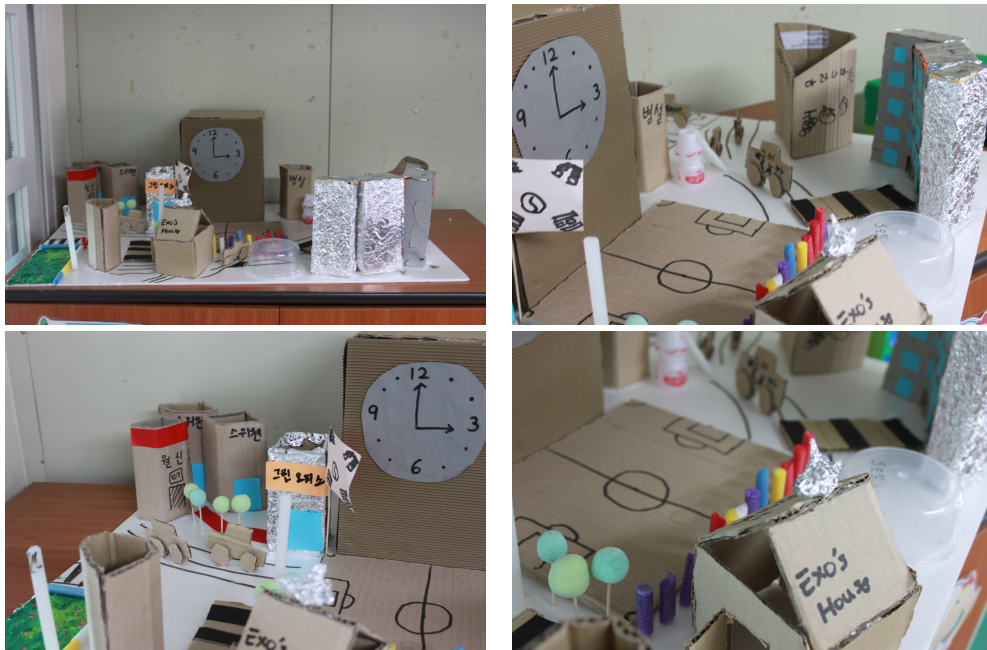
희들은 이거 없지?”라고 말하며 자신의 모둠이 더 잘했다는 것을 뽐내려고 하였다. 학생들은 수시로 자신의 작품과 다른 모둠의 작품을 비교하였다. 조금 더 잘하는 부분이 있을 때에는 자랑하기도 하였다.

다음은 5차시 마을 만들기 조형 놀이 장면이다. 학생들은 세밀한 부분을 완성하고, 아름답게 꾸미는 작업을 하였다. 3-4차시 동안 부족하다고 느끼는 부분에 대해 만드는 방법을 인터넷에서 조사해온 모둠이 있었다. 꾸미는 재료를 더 사와 완성도를 높이려는 모둠도 있었다.



[그림 III-14] 5차시 마을 만들기 조형 놀이 모습

1모듬은 학교를 중심으로 가장 넓은 범위 지역을 만들었다. 학교는 상징적으로 시계를 단 사각기둥의 건물로 표현하고, 앞부분에 축구장을 그려서 붙였다. 태극기도 있다. 학교를 중심으로 도로를 그렸다. 실제와 유사하게 아파트들을 배치하였다. 아파트는 은박지로 싸거나 창문을 붙이거나 띠를 붙여 꾸미고 이름을 써 놓았다. 잔디밭과 나무, 자동차, 횡단보도 등 부가적으로 꾸며진 것이 다양하다. 실제로 EXO's house는 마을 주변에 없는 건물이다. 학생이 원하는 건물을 지어서 건설해놓았다.



[그림 III-15] 1모듬 작품

2모듬은 학교와 문구사만 만들었다. 학교는 창문을 뚫고 앞에 중앙현관을 돔모양으로 하고 기둥을 세웠다. 창문을 뚫은 곳에는 비닐로 씌워서 안을 볼 수 있게 만들었다. 실제로 앞쪽으로 있는 수수깡으로 만든 길은 학교의 옆쪽에 있는 것의 위치를 옮겨 놓은 것이다. 텃밭은 학교의 뒤쪽에 있는 것인데 옆으로 옮겨와 색찰흙으로 꾸몄다. 문구사는 실제 학교와의 비율보다 크게 만들어졌다. 작게 체육

북 판매도 적어놓았다.



[그림 III-16] 2모듬 작품

3모듬은 A아쿠아리움의 일부분을 만들었다. 수중터널 부분만을 제작하였는데, 페트병 안에 있는 수수깡들이 사람이다. 페트병에 그려진 그림들은 물고기들이다. 학생들은 수중터널을 자신들만의 방식으로 재현하였다. 수중터널 끝에는 기념품 가게가 있다. 곰돌이 인형과 물고기 인형들을 놓았고, 계산대를 만들었다. 맨 앞에 보이는 눈 달린 페트병은 새롭게 창조한 캐릭터이다. 수중 터널 캐릭터를 대표하여 만든 것이라고 하였다.

추가 사진을 찍을 기회가 없었다. 그래서 자신들이 찍어온 사진을 바탕으로 상상력을 가장 많이 발휘하여 만든 마을이다. 학생들은 이 작품을 감상하며, 물고리를 실제로 만든 것이 아니라 페트병에 그린 점이 기발하다고 칭찬하였다. 그리고 지나다니는 사람들을 수수깡으로 만든 점이 특이하다고 말하였다. 가장 변형이 많이 가해진 마을 만들기 조형 놀이 작품이다.



[그림 III-17] 3모듬 작품

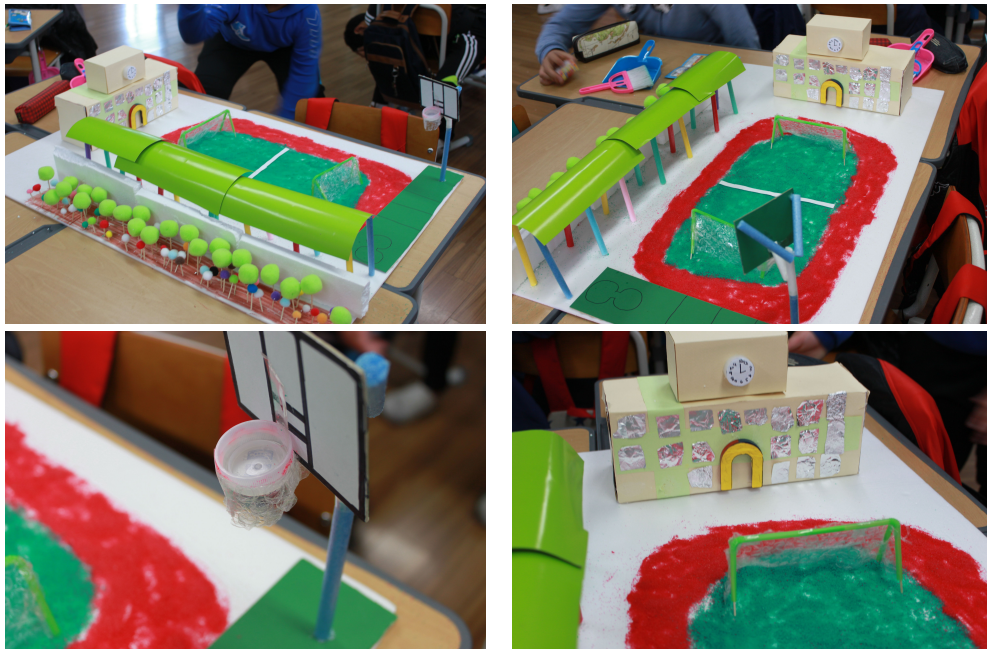
4모듬은 학교의 본관과 신관, 축구장과 정구장을 만들었다. 본관은 창문을 색종이로 만들었다. 오른쪽에 보이는 신관은 창문에 구멍을 뚫으려고 하다가 중단한 형태이다. 축구장은 축구 골대를 만들고 트랙과 잔디밭을 다른 색 가루를 사용하여 분리하였다. 정구장은 구획을 정하여 나타내었다.



[그림 III-9] 18모듬 작품

5모뒸은 학교의 본관과 앞쪽 잔디장과 길가를 만들었다. 본관은 2층으로 만들었다. 1층에는 자석에 색종이를 싸서 중앙현관을 표현하고 은박지로 창문을 만들었다. 2층에는 페트병 뚜껑으로 시계를 만들었다. 운동장은 다른 색 가루로 트랙과 잔디밭을 구분하였다. 축구골대는 빨대와 비닐로 제작하였다. 농구 골대는 빨대와 그림판으로 만들었고, 초록색 부분의 코트가 있다. 운동장 옆으로 비 가림 막이 쳐져있는 통로가 있다. 수수깡으로 기둥을 세우고, 색지로 윗부분을 돔 모양으로 만들었다. 소음을 막아주는 벽을 만들고, 학교 주변의 나무들을 색 솜털과 이쑤시개로 만들었다.

5모뒸 작품을 감상할 때 학생들은 학교의 모습과 매우 유사하게 꾸몄다는 점을 칭찬하였다. 학교의 모습이나 축구장, 농구장, 통로, 나무들의 위치가 비교적 정확하고, 색도 매우 유사하다. 재질도 비슷하게 하고자 축구 골대의 그물을 비닐로 사용하여 제작하였다.



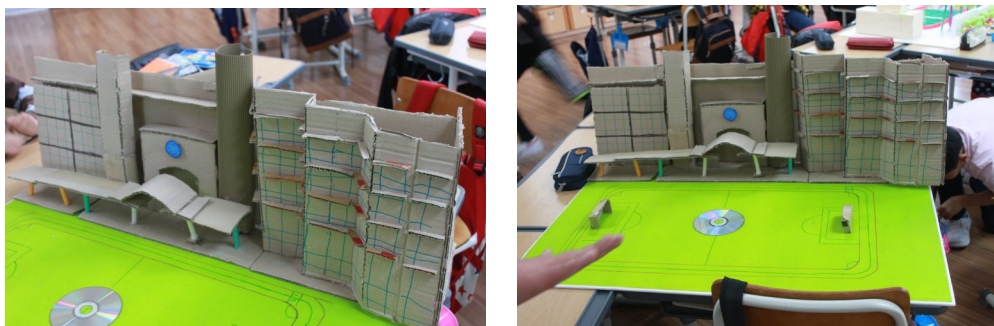
[그림 III-19] 5모뒸 작품

6모듬을 학교를 만들었다. 학교 본관과 신관, 축구장과 정구장, 옆 도로를 만들었다. 캔을 호일로 싸서 기둥을 만들었다. 본관 건무에는 학교 교육 목표를 적고 상자를 잘라 돔 모양으로 입구를 만들었다. 신관은 2층 건물로 만들고 창문을 잘라서 뚫었다. 이 모듬은 다른 모듬과 다르게 방음벽 옆에 도로까지 만들었다.



[그림 III-20] 6모듬 작품

7모듬은 학교의 본관과 신관, 축구장을 만들었다. 학교의 모양이 실제와 가장 유사하다. 골판지를 여러 번 접어서 건물을 구조적으로 나누고, 돔 모양의 비가림을 수수깡으로 지탱하였다. 운동장은 가운데 원 부분을 CD로 장식하고, 축구 골대는 골판지로 만들었다. 건물을 가장 구조적으로 만들어 학생들이 가장 잘 만든 작품으로 뽑았다.



[그림 III-21] 7모듬 작품

IV. 연구 결과 해석

총 6차시 수업이 끝나고 난 후에 수업 적용에 관한 연구 결과 해석을 위하여 학생들이 설문지를 작성하였다. [부록1 참고] 첫 번째 질문은 “마을 만들기를 하고 난 후의 우리 마을 주변에 대한 생각이 어떻게 바뀌었습니까?”이다. 이는 학생들이 마을 만들기를 하고 난 후 사회 인식의 변화에 대한 것을 알아보기 위한 질문이다. 두 번째 질문은 “마을 만들기를 할 때에 모둠 친구들의 역할은 어떤 것이었습니까? 모둠끼리 협동은 잘 이루어졌습니까?”이다. 이는 모둠원 사이에 협동심이 마을 만들기 조형 놀이를 하는 동안 어느 정도 이루어 졌는지 알아보는 질문이다. 세 번째 질문은 “입체로 만들 때의 어려움은 없었습니까? 입체로 만드는 것에 대한 생각의 변화가 있었습니까?”이다. 이는 조형성에 대한 학생들의 생각 변화를 알아보기 위한 질문이다. 네 번째 질문은 “마을 만들기의 계획에서 만들기까지 어떤 점이 새로웠습니까? 조금 색다른 재료로 재구성하여 만든 부분이 있었습니까?”이다. 이것은 여러 활동 과정에서 창의적으로 새롭게 만들거나 응용한 점, 신기했던 점 등을 알아보기 위한 질문이다. 마지막으로 전체 과정에서의 느낀 점을 자세히 적도록 하였다. 자세한 질문 의외에 학생이 느낄 수 있는 부분을 알아보기 위하여 제시하였다. 그리고 마을 만들기 조형 놀이에 대한 흥미도를 별점으로 매겨보았다. 학생들의 설문지를 석하여 본 연구의 수업 적용의 결과는 아래와 같다.

본 연구자는 수업 대상으로 재직 중인 한 초등학교의 6학년 2반 학생 29명을 대상으로 하였다.

1. 사회성

가. 질의 내용

마을 만들기를 하고 난 후 우리 마을 주변에 대한 생각이 어떻게 바뀌었습니까?

나. 문항 분석

‘관심이 많아졌다. 위치와 구조, 방향, 새로운 것들, 건물 등에 대해 자세히 알게 되었다. 기억이 잘 난다. 호기심이 생겼다.’와 유사한 반응을 한 학생이 총 29명 중 21명으로 72.4%가 마을에 대한 인식이 바뀌고 호기심이 생겨난 것으로 나타났다. ‘모형으로도 복잡하고 만들기 힘든데 마을을 만든 사람들이 대단하다.’와 유사한 반응을 한 학생이 총 29명 중 4명으로 13.7%가 실제 마을을 만든 사람들의 입장을 생각해보는 반응을 나타냈다. ‘마을을 만들고 나니 자신이 살고 있는 마을이 좋은 마을인 것 같다.’와 유사한 반응을 한 학생이 총 29명 중 3명으로 10.3%가 마을에 대한 긍정적인 반응을 나타냈다. 총 29명 중 1명은 문항과 관계없는 반응을 보였고, 3.4%를 차지했다.

2. 협동성

가. 질의 내용

마을 만들기를 할 때에 모둠 친구들의 역할은 어떤 것이었습니까? 모둠끼리 협동은 잘 이루어졌습니까?

나. 문항 분석

‘협동이 잘 이루어졌다. 그래서 쉽게 만들었다.’와 유사한 반응을 보인 학생은 총 29명 중 17명으로 58.6%가 마을 만들기 조형 놀이를 하면서 협동이 잘 되었다고 응답하였다. ‘보통이었다. 약간의 문제가 있었지만 괜찮았다.’와 유사한 반응을 보인 학생은 총 29명 중 4명으로 13.7%가 중간에 다툼이 있거나 문제가 있었지만 결과적으로 괜찮았다. 혹은 보통이었다라고 응답하였다. ‘협동이 잘 이루어지지 않았다.’라고 응답한 학생은 총 29명 중 1명으로 3.4%를 차지했다. 총 29명 중 7명인 24.1%는 협동이 잘 이루어졌는지에 대한 응답을 하지 않았다.

학생들은 역할을 분담하여 맡았다. 각자 맡은 역할에 맞추어 만들었고, 계획에 수정이 있을 경우에는 상의를 통해서 변경하였다고 응답하였다.

3. 조형성

가. 질의 내용

입체로 만들 때의 어려움은 없었습니까? 입체로 만드는 것에 대한 생각의 변화가 있었습니까?

나. 문항 분석

'어려움 없이 만들었다. 재미있었다. 실제 같았다.'와 유사한 반응을 보인 학생은 총 29명 중 10명으로 34.4%가 조형 만들기가 생각보다 어렵지 않았다는 반응을 나타냈다. '생각만큼 구체적으로 만드는 것이 어려웠다. 신중히 계획해야 겠다. 노력이 많이 필요하다는 것을 알았다.'와 유사한 반응을 보인 학생은 총 29명 중 10명으로 34.4%가 입체로 만드는 점에 힘들다고 표현하였다. '처음엔 어려웠는데 하다 보니 잘 되었다. 다음에 더 잘하고 싶다.'와 유사한 반응을 보인 학생은 총 29명 9명으로 31%가 점차 조형적으로 만드는 부분에 인식이 변했다고 답하였다.

4. 창의성

가. 질의 내용

마을 만들기의 계획에서 만들기까지 어떤 점이 새로웠습니까? 조금 색다른 재료를 재구성하여 만든 부분이 있었습니까?

나. 문항 분석

'새로운 재료를 사용하였다.'와 유사한 반응을 한 학생은 29명 중 총 17명으로 58.6%가 마을 만들기를 하는데 여러 가지 재료를 사용한 점이 새로웠다고 대답하였다. '실제와 다르게 바꾸었다. 계획에서 수정이 있었다.'와 유사한 반응을 한 학생은 29명 중 총 9명으로 31%가 실제와 다르게 창의적으로 변형한 점, 계획을 만들면서 수정한 점이라고 대답하였다. '조형 놀이를 한 점이 색달랐다.'와 유사한

반응을 한 학생은 29명 중 총 3명으로 10.3%가 조형 만들기 그 자체로 많은 것들을 만들 수 있었다고 응답하였다.

5. 흥미도

가. 질의 내용

만들기에 대한 흥미를 별점으로 매기면? ☆☆☆☆☆

나. 문항 분석

총 29명의 학생의 별점을 평균으로 합산한 값은 별 4.63개이다.

6. 종합적 결과 해석

처음에는 만들기 어려웠으나 틀을 잡아가면서 속도가 붙고, 쉬워졌다는 반응이 주를 이루었다. 중간에 입체적으로 막히는 부분에서 힘들었다는 반응도 다수 있었다. 종합적으로 사회성, 창의성, 흥미 부분에서는 유의미한 결과가 나왔다. 하지만 조형성과 협동성에서는 개선 사항이 발견되었다. 몇몇 학생들이 만드는 것이 힘들었다는 응답이 있었고, 중간에 모뎀원들과 문제가 있었다고 대답하였기 때문이다.

IV. 요약 및 결론

1. 요약

본 연구는 미술 교과에 조형 놀이를 통하여 학생들의 사회성, 협동성, 조형성, 창의성을 신장시키고자 구안하였다. 현대 미술 교육에서 조형 교육이 소홀히 취급되고, 학생들의 다양한 미술 활동이 제한받으면서 조형 교육을 효과적으로 적용하고자 하였다. 여기에 학생들의 몰입을 증진시킬 수 있는 놀이를 접목하여 학생들이 더욱 적극적이고 자발적으로 수업에 임할 수 있는 분위기를 형성하고자 하였다.

수업은 총 6차시로 진행되었으며, 개정 교과서 A에 있는 19단원을 바탕으로 내용을 구상하였다. 학습활동 목표는 ‘마을 주변을 관찰하여 다양한 재료를 가지고 마을 만들기 조형 놀이를 할 수 있다.’이다. 학생들의 마을 인식에 대한 질문을 통하여 동기유발을 하고, 학습목표와 학습활동 순서를 안내한다. 1-2차시 동안에는 여러 건축물들을 관찰하여 입체의 기본 형태를 파악하고, 마을을 관찰하여 계획서를 작성한다. 3-4차시에는 도구 사용 시 주의사항을 파악하고, 다양한 재료를 가지고 마을 만들기 조형 놀이를 하였다. 중간에 추가 관찰도 이루어졌다. 5-6차시에는 마을 만들기 조형 놀이의 마무리 작업이 이루어졌다. 만든 마을을 설명하고, 감상하며, 느낀 점을 발표하는 시간을 가졌다.

학생들은 수업이 끝나고 난 후에 설문지를 작성하였다. 문항은 총 7개로 사회성, 협동성, 조형성, 창의성, 종합적인 느낌, 흥미도에 관한 것으로 이루어졌다. 사회성과 창의성, 흥미도에서 유의미한 결과를 보였다. 협동성과 조형성에서는 의견이 갈렸다. 중간에 의견 충돌이 있었던 점에서 협동이 잘 안되었을 때가 있었고, 입체로 만드는 것이 어려운 점, 찌그러져서 형태를 바로잡기 힘들다는 점에서 어려웠다는 의견이 있었다. 그러나 종합적으로 사회 인식과 관심도, 창의성, 흥미, 몰입에서 효과적이었다는 결과를 보였다.

2. 결론

이제까지 놀이라는 것은 교과 시간 이외에 하는 것으로 취급되어 왔다. 놀이와 교육은 병합할 수 없고, 학생들의 인지 발달에 영향이 미미한 것으로 인식되어졌다. 하지만 놀이는 학생들이 가장 효과적으로 몰입할 수 있게 해주고, 인지 발달에도 큰 영향을 준다. 손에 주는 자극은 동작성 지능을 자극시키며 뇌의 발달에 영향을 준다. 어른이 되면서 증가하는 언어성 지능과 달리 동작성 지능은 매우 어린 나이에 발달이 멈추게 된다. 학교에서 조작적 자극은 언어적 자극만큼 충분하지 못한 실정이다. 학생들의 인지 발달을 균형적으로 발달시켜주기 위하여 미술 교육에서도 조형 교육은 필수적이다. 그리고 이에 집중할 수 있도록 고안된 놀이와 접목한다면 효과는 배가 된다고 볼 수 있겠다.

2007개정 교육과정에서 미술 교과의 목적은 다양한 미술 활동을 통해 주변 세계의 아름다움을 느끼며 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러주고 아울러 미술 문화를 이해하는 것이다(노부자 외, 2007, p.11).

미술과의 교육 목표를 실현하기 위해서도 놀이 교육은 매우 적합하다. 학생들은 놀이를 통하여 다양한 미술 활동을 체험할 수 있다. 평면 미술, 입체 미술, 설치 미술, 신체 미술 등을 아울러야 한다. 학생들은 자연스럽게 놀이를 통하여 주변 세계를 관찰하고, 아름다움을 느끼며, 그것을 향유하고자 하는 태도를 기른다. 놀이를 교육에 제대로 접목한다면 미술과 교육 목표를 고취시킬 수 있다.

이 연구는 2014년 4월부터 5월 사이에 진행되었으며 연구 대상은 제주특별자치도 제주시 아라동 소재 초등학교에서 6학년 2반 총 29명을 대상으로 진행되었다. 놀이를 접합한 미술 교육을 연구로 마을 만들기 조형 놀이 수업을 진행한 결과와 효과는 다음과 같다.

첫째, 사회 인식에 큰 변화가 있었다. 학생들이 마을 만들기 조형 놀이를 하기 위해 마을을 관찰하면서 마을에 대한 이해도가 높아졌다. 만들면서 마을이 어떻게 만들어졌는지에 대한 구조도 이해가 크게 증가하였으며, 만드는 것에 대한 어려움을 느끼면서 마을에 대한 자긍심도 커졌다. 그리고 앞으로도 마을에 대한 관심을 계속 유지할 것이라는 반응이 나와 추후 영향에도 유의미한 결과를 나타냈다.

둘째, 학생들이 다양한 재료를 사용하고 계획과 구조에 변형을 가하면서 창의적인 결과물이 도출되었다. 최대한 많은 재료를 사용하여 건물을 제작하고, 비슷한 모양이나 질감을 가진 재료로 실제 건축물을 대체하였다. 실제와 유사하면서 혹은 다르게 변형하면서 학생들은 똑같은 학교를 각 모둠마다 다양한 방식으로 재현하는 특징을 나타냈다.

셋째, 학생들은 놀이를 통하여 수업에 몰두하였다. 역할 놀이를 하기도 하고, 쉬는 시간에도 만들기에 집중하는 모습을 보이며 긍정적인 태도를 가지고 미술 수업에 적극적으로 참여하였다.

다섯째, 모둠원끼리 협동하는데 약간의 문제가 있었지만 결과적으로 그것을 해결한 모습을 보였다. 처음부터 끝까지 협동이 잘된 모습도 보였으며 상호 협력하는 모습을 보였다. 합동 작품을 만들어야 하기 때문에 타인과 협력하는 태도를 기를 수 있었다.

여섯째, 형태를 잡는데 쉬웠다는 반응을 보인 학생도 있었지만 어려웠다는 학생의 의견도 있었다. 동시에 다음에 하면 더욱 잘할 수 있을 것이라는 반응도 보였다. 학생들은 만들기 전보다 서로 관찰하고 상호 학습이 이루어져 조형성에 큰 향상의 효과가 나타났다.

이렇게 놀이를 조형에 접목한 미술 교육이 앞으로 진행된다면 학생들의 사회 인식, 협동심, 창의성, 조형적인 입체 감각이 크게 향상될 것으로 보인다. 추후 이와 관련하여 연구가 이루어 질 경우 학생들의 협동과 조형적인 능력이 더욱 향상될 수 있는 프로그램 마련이 필요하다. 특히 한 번의 조형 놀이로 끝나는 것이 아니라 장기 프로그램이 마련되어 학생들의 조형적인 능력의 향상을 기대해 보아야 할 것이다. 그리고 놀이가 장기적으로 학생들에게 미치는 영향에 대한 연구도 기대해 본다.

목 차

국문 초록	v
I. 서론	1
1. 연구의 동기 및 목적	1
2. 연구의 방법 및 절차	2
II. 이론적 배경	3
1. 놀이의 개념과 특성	3
2. 호이징가의 놀이	3
3. 로제 카이와의 놀이	5
4. 놀이의 교육적 가치	9
III. 초등 미술과 수업에서의 놀이 미술 적용	11
1. 마을 만들기 조형 놀이 구안	11
2. 마을 만들기 조형놀이 지도의 실제	14
IV. 연구 결과 및 해석	40
1. 사회성	40
2. 협동성	41
3. 조형성	42
4. 창의성	42
5. 흥미도	43
4. 종합적 결과 해석	43

IV. 요약 및 결론	44
1. 요약	44
2. 결론	45
참고 문헌	i
ABSTRACT	ii
부 록	iii

표 목 차

〈표 Ⅱ-1〉 놀이의 분류	9
〈표 Ⅲ-1〉 대단원 구성	12
〈표 Ⅲ-2〉 마을 만들기 조형 놀이 교수 학습 과정안	14

그림 목 차

[그림 Ⅲ-1] 마을 사진 찍는 학생들의 모습	20
[그림 Ⅲ-2] 2차 계획서 작성 모습	15
[그림 Ⅲ-3] 1모듬 계획서	22
[그림 Ⅲ-4] 1모듬 계획서 뒷면	23
[그림 Ⅲ-5] 2모듬 계획서	24
[그림 Ⅲ-6] 3모듬 계획서	25
[그림 Ⅲ-7] 4모듬 계획서	26
[그림 Ⅲ-8] 5모듬 계획서	27
[그림 Ⅲ-9] 6모듬 계획서	28
[그림 Ⅲ-10] 7모듬 계획서	29
[그림 Ⅲ-11] 준비한 재료 모습	30
[그림 Ⅲ-12] 추가 관찰하는 모습	31
[그림 Ⅲ-13] 3-4차시 마을 만들기 조형 놀이 모습	32
[그림 Ⅲ-14] 5차시 마을 만들기 조형 놀이 모습	34
[그림 Ⅲ-15] 1모듬 작품	35
[그림 Ⅲ-16] 2모듬 작품	36
[그림 Ⅲ-17] 3모듬 작품	37
[그림 Ⅲ-18] 4모듬 작품	37
[그림 Ⅲ-19] 5모듬 작품	38
[그림 Ⅲ-20] 6모듬 작품	39
[그림 Ⅲ-21] 7모듬 작품	39

국 문 초 록

마을 만들기 조형 놀이 수업 지도 사례 연구

임 진 미

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공

지도교수 임 춘 배

미술 교과에서 학생들의 흥미와 집중을 높이기 위하여 놀이를 사용하여 조형과 접목시켜 수업을 개발하였다. 학생들의 사회성, 협동성, 조형성, 창의성 신장의 가능성을 알아보기 위하여 다양한 놀이의 개념을 분석하고 이를 수업에 적용하여 사례를 분석하였다.

연구를 위하여 2007 개정 교육과정을 토대로 하여 수업을 구상하였다. 연구 방법으로는 첫째, 문헌 연구를 통해서 놀이의 개념과 특징, 놀이의 교육적 의의에 대해 고찰하였다. 둘째, 이론적 배경을 기초로 미술에 활용할 수 있는 놀이를 분석하고, 이를 적용하였다. 셋째, 고학년의 발달단계를 고려하여 적용 가능한 수업을 만들었다.

본 연구는 제주도에 소재하는 1개 학교 6학년 29명의 아동을 대상으로 선행 연구 고찰을 통하여 마을 만들기 조형 놀이 수업을 적용하고 사례를 분석하였으며 아동들의 설문지를 항목별로 분석하였다. 그 결과 마을 조형 놀이 수업 지도 사례를 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

주요어 : 마을 만들기 조형 놀이

첫째, 대부분 학생들이 72.4%가 마을에 대해 호기심이 생기고, 마을에 대해 기억이 잘난다는 긍정적인 반응을 보였다. 그리고 마을을 만든 사람들이 대단하고 자긍심이 생겼다는 반응이 많이 나타났다.

둘째, 학생들의 58.6%가 마을 만들기를 하는데 여러 가지 재료를 사용한 점이 새로웠다고 말하였고, 31%가 실제와 다르게 창의적으로 변형한 점과 계획을 수정한 점에 있어서 창의성을 보였다고 대답하였다.

협동성과 조형성에는 어려움을 보인 학생이 있었는데 이에 대해서는 다른 방안이 구안되어야 할 것이다. 본 수업을 꾸준히 보완, 적용한다면 학생들의 사회성, 조형성, 창의성, 협동성에 큰 향상이 있을 것으로 기대해 본다.

마을 만들기 조형 놀이 수업 지도 사례 연구

임진미

2014년



석사학위논문

마을 만들기 조형 놀이
수업 지도 사례 연구

A Study on Teaching Method of Art Class
Using a Play of Making Village

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

임진미

2014년 8월

석사학위논문

마을 만들기 조형 놀이
수업 지도 사례 연구

A Study on Teaching Method of Art Class
Using a Play of Making Village

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

임진미

2014년 8월

마을 만들기 조형 놀이
수업 지도 사례 연구

A Study on Teaching Method of Art Class
Using a Play of Making Village

지도교수 임 춘 배

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

임 진 미

2014년 5월

임진미의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

제주대학교 교육대학원

2014년 6월

참 고 문 헌

- 노부자 외 5명. (2010). **초등학교 미술 5-6학년 지도서**. 서울: 두산동아.
- 로제 카이와. (2012). **놀이와 인간(이상을 역)**. 서울: 문예출판사.
- 미하이 칩센트미하이. (2004). **몰입 flow(최인수 역)**. 서울: 한울림.
- 이숙재. (2011). **유아를 위한 놀이의 이론과 실제**. 서울: 창지사.
- 제임스 존슨 외 공저. (2001). **놀이와 유아교육(신은수 외 3명 역)**. 서울: 학지사.
- 호이징가. (2010). **호모 루덴스-놀이하는 인간(이종인 역)**. 서울: 연암서가.
-
- 김난숙. (2006). **놀이를 통한 한국화 표현 재료의 탐색 프로그램 개발에 관한 연구**. 미출판석사학위논문. 광주교육대학교. 광주.
- 박지윤. (2010). **미술 수업에서 조형놀이를 활용한 셀프리더십 지도 방안**. 미출판석사학위논문, 서울교육대학교, 서울.
-
- 안금희. (2004). **초등 미술교육에서 놀이의 유형에 따른 놀이 수업 사례**, 미술교육연구 논총. 제 16집. 130-132.
-
- Caillos, R. (1958). **Les Jeux et Les Honnes**.
- Jones, J, E. (1995). **Using Make-believe to motivate student art talk**. *Art Education*. 48(5). 12-16.
- Huizinga, J. (1955). **Homo LudensL: A Study of the Play Element in Culture**. Boston: The Beacon press.

A B S T R A C T *

A Study on Teaching Method of Art Class Using a Play of Making Village

Yim, Jin Mi

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

Supervised by Professor Lim, Chun Bae

The subject of art, we have developed a class in combination with modeling using the theater in order to increase the concentration and interest of students. To examine the potential social students, cooperative, shaping, creativity, kidney, analyze the concept of different play, by applying the teaching it was analyzed cases.

Was conceived classes on the basis of the revised curriculum in 2007 for the study. As a research method, first, we considered the concept of play through the literature study, a particular educational significance of play. Second, analyze the play can be utilized in the art based on the theoretical background and applied it. Third, in consideration of the developmental stage of the higher grade, made applicable class.

* A thesis submitted to the committee of Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education conferred in August, 2014.

In this study, for children of 29 people sixth grade of one school, located in Jeju Island, through a discussion of previous research, to apply the lessons of modeling play of town planning, analyze the case, the survey of children I was analyzed item by item. As a result, the conclusions obtained through class practice of modeling play map of the town are as follows.

Modeling play of Town Planning: Juyoo

First, I showed a positive response of 72.4% that is most students, curiosity of the town was born, storage of town bossy. And people who made the village, very proud reaction that was born has become many.

Second, we are told that in order to 58.6% of students to community development, you have used the ash of some and was new, and that it deformed creatively 31 and is different from the actual, in that you have changed the plan It said they showed creativity.

There was a student who showed the difficulty in modeling of the co-ordination, but the idea of another should be in your mouth for this. Try to expect if you want to supplement steadily this lesson, you apply, that there is a significant improvement of the student society, molding, creativity and co-ordination.

부 록

[부록 1] 마을 만들기 조형 놀이 계획서

[부록 2] 마을 만들기 조형 놀이 설문지

[부록 3] 여러 가지 건축물 감상 PPT

[부록 4] 도구 사용 시 주의사항 PPT

[부록 1]

<마을 만들기 조형 놀이 계획세우기>

6학년 2반 ()모듬

마을 만들기 조형도
필요한 재료
역할분담

[부록 2]

<마을 만들기 조형 놀이를 하고 나서>

우리 동네를 관찰하고 모듬끼리 계획을 세워 마을을 만들었습니다. 만드는
중 과정을 떠올리며 다음 답변에 답해주세요.

1. 마을 만들기를 하고 난 후 우리 마을 주변에 대한 생각이 어떻게 바뀌었
습니까?
2. 마을 만들기를 할 때에 모듬 친구들의 역할은 어떤 것이었습니까? 모듬끼
리의 협동은 잘 이루어 졌습니까?
3. 입체로 만들 때의 어려움은 없었습니까? 입체로 만드는 것에 대한 생각의
변화가 있었습니까?
4. 마을 만들기의 계획에서 만들기까지 어떤 점이 새로웠습니까? 조금 색다
른 재료로 채구성하여 만든 부분이 있었습니까?

전체적인 느낀 점을 자세히 적어주세요.

만들기 전-> 계획 세우기-> 조사와 재료준비-> 만들기-> 감상

마을 만들기에 대한 흥미를 별점으로 매기면? ☆☆☆☆☆

[부록 3]

여러 건축물을
감상해봅시다.

까사 바트요



device to root out evil



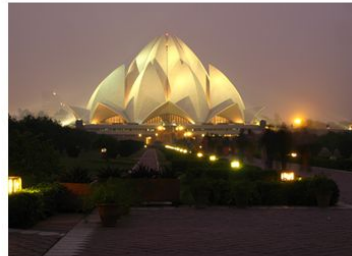
dancing building



the ufo house



lotus temple



[부록 4]

도구 사용 시
주의사항을
알아봅시다.

가위



- 날카로워 손이 베이지 않도록 조심한다.

송곳



- 뾰족한 부분에 다치지 않도록 한다
- 힘 조절을 잘하여 사용한다

글루건



- 실리콘을 녹여 사용하므로 뜨거우니 화상을 입지 않게 조심한다.

칼



- 날카로우므로 다치지 않도록 조심한다

접착제



- 접착제를 먹지 않도록 한다.
- 접착제가 손에 묻으면 잘 씻도록 지시한다.