

창작게임수업모형의 중학교 체육수업에의 적용가능성 탐색

오동준(성산중학교) · 오만원(제주대학교)

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

Oh, Dong-Jun(Seong San Middle School) · Oh, Man-Won(Cheju National University)

ABSTRACT

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. 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.

I. 서론

제7차 교육과정의 지향점은 21세기를 이끌어 가는 주도적이고 세계적인 인간의 육성이며, 이를 위하여 기존의 교육과는 그 성격을 완전히 달리하는 개혁적인 학교교육이다(조남심 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 욕구의 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 체육을 가르치는 이유다운 이유"가 이리함에도 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.

김용옥 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. 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 수업모델을 제시하고 있다.

따라서 연구자는 창작게임수업모형을 개발하여 수업에 적용하고, 체육수업의 한 가지 방안으로서 그 가능성을 학생들의 창작게임수업에 대한 인식과 통합교육적인 효과를 통하여 탐색해 보고자 한다.

II. 연구 방법

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 질적 연구

의 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 10월 말 - 11월초에 걸쳐 약 5주간) 13차시 동안 실시하였다. 그 과정에서 참여관찰을 위한 수업관찰일지, 수업반성일지, 설문조사, 심층면담의 방법을 이용하여 창작게임수업모형의 효과를 분석하기 위한 자료를 수집하였다. 그 연구설계 과정은 <그림 1>과 같다.

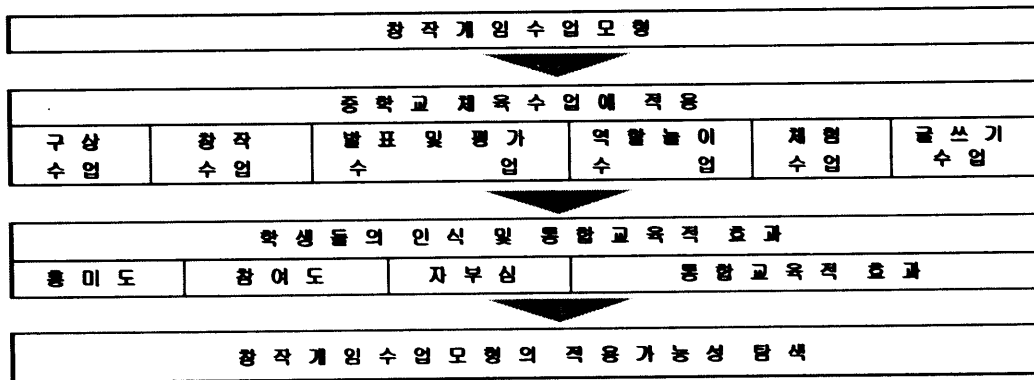


그림 1. 연구설계과정

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 질적 연구의 한 방법인 사례연구방법을 택하였기 때문에 연구자와 상호작용이 가장 원활하게 이루어 질 수 있어서 2개 학급을 선정하였다. 이는 질적 연구 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) 실시하였

다. 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 시간 내(15분)에 발표 및 질의를 하게 하였고, 모둠별로 선발된 평가위원(여3, 남2, 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 느낀 점이나 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 보조 자료인 비디오촬영과 관련문서수집(학교생활기록부, 건강기록부, 담임선생님과의 면담 등)을 통해서도 자료를 수집하였다.

1) 수업반성일지

연구에 참여한 1학년 혼성 2학급 60명(남 31명, 여 29명) 학생들에게 창작게임 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 내

고 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 매시간마다 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 보여 지는 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 면담 등) 등을 바탕으로 질문의 내용을 설정하여 비구조화된 면담(unstructured interview) 방법을 이용하였다. 비구조화된 면담은 연구자가 질문사항들을 머릿속에 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 학생들 과도 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 매시간마다 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 자율장학협의

회 중심학교로 본교가 선정됨에 따라 수업연구로 '창작게임수업(창작게임구상하기)을 하게 되어, 수업연구에 참관한 8명의 선생님(장학사 1명, 각 학교 교감 2명, 체육교사 3명, 기타교사 1명, 교생 실습선생님 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, 다각도 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 공

통적인 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 틀어 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 정규적인 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.

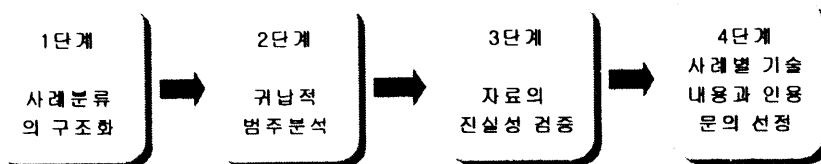


그림 2. 자료분석 절차

Ⅲ. 연구 결과

1. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식

1) 수업에 대한 참여도

심층면담 자료에 대한 귀납적 범주분석을 한 결과 원자료가 총 150개로 나타났고, 구체적인 4개의 세부영역은 <표 1>와 같다.

표 1. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(참여도)

원자료(빈도)	세부영역	일반영역
.....(중략).....기다려지는 시간(중략).....체육수업 중에도 이런 게 있구나!(중략).....체육이 좋아지는 것 같다.(중략).....체육을 보는 시각이 달라졌다.	49 적극적 참여	참여도
.....(중략).....고정관념을 깨는 기회.(중략).....특별한 수업(중략).....현재의 체육수업을 상상하며.....(중략).....새로운 느낌	40 새로운 경험	
.....(중략).....특이하면서 기억에 남는 수업.(중략)....."새롭다"라는 느낌.	22 매력	
.....(중략).....사람의 태도를 바꿀 수 있는.....(중략).....나의 태도에 대해 반성할 수.....(중략).....이런 것은 잘못된 것은 아닌가?	39 태도의 변화	
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”, “왕초를 지켜라” 등의 예전 선배들이 만든 게임을 우리가 직접 해보다가 우리가 직접 창작게임을 만들어 보니 늘 따분하기만 했던 체육시간이 이제는 기다려지는 시간이 되었다. 우리가 직접 게임을 구상하고 토론하고 심사(평가)하고, 선생님들께서 가르쳐만 주는 시간이 아닌 우리가 이끌어 가는 창작게임시간은 아주 좋았던 것 같다. 교과서에는 없는 이런 수업을 다음 학기에도 계속되었으면 하는 바램이 있다(1-5반 정세정 학생의 면담자료).

보통 체육수업 아시죠? 어떤지? 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 굿이었어요(1-4반 김미림 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 감사드린다(1-5반 정효숙 학생의 면담자료).

체육이란 과목은 몸을 활동적으로 움직이면서 땀을 빼는 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. 창작 게임만들기 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 뿔뿔거리면서 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", "새롭다는 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. 각양각색 우리 조원들이 모여서...한가지게임을 만들어 낸다라(낸다는 것에)..전 처음에 막막했어요. 성격이 통하는 것도 아니고, 각자 특색이 다르고 특기도 다르고, 모두 다 다른 것들 투성인데 모여서 게임을 만든다니. 많이 힘들 거라고 생각했어요. 그런데 친구들도 같이 하다 보니 의외의 면들도 많았고 각자 생각이 다르다보니 여러 가지 의견들이 모여 더 낫은 생각을 내놓곤 했죠. 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 해야 한다는 점이 다른 게임에서 느끼지 못한 것이다. 처음에는 어려워 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) 한 가지(하나)가 사람의 태도를 바꿀 수 있다면 이런 체육수업이 널리 알려져야 한다고 생각한다(1-4반 오용진 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 의익(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 자신 밖에 모르고 남을 배려할 줄 모르는 이기적인 사람이었다. 남을 배려할 줄 모른다는 것이 얼마나 무서운 것인지 모른다. 자신의 의익(이익)만을 챙기기 위해서 욕심을 버리지 못하고 모든 걸 가지고 싶어 하고 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).

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.

2) 수업에 대한 흥미도

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

표 2. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(흥미도)

원자료(빈도)	세부영역	일반영역
.....(중략).....같은 학생의 입장에서 만든.....	42	흥미도
.....(중략).....아름다운 추억.. 느끼는.....		
.....(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 때 보다도 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 일 이었다” 는 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.

이 게임(수업)은 나에게 많은 것을 느끼게 해주었다. 내 또래 애들이 만들어서 나에게 많이 적합했던 것이 많은 것을 느끼게 해 준 듯하다. 난생 처음 피구라는 게임을 하며 남을 속여 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 김슬기 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 속의 별사탕 피구(창작게임)이었는데, 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).

(2) 유익한 수업

흥미롭고 가슴 설레어 시간가는 줄 모르게 수업을 계속하게 되어서 너무나도 유익하고 좋은 수업이었다는 것을 설문조사, 심층면담 등을 통해 확인할 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 있었

고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

창작게임만들기(수업)는 뭐랄까? 수업이라는 틀에 얽매이기보다는 보다 더 자유로운 방식으로 선생님께서 수업을 이끌어 주셨기 때문에 강제적이 아닌, 저희가 원해서 만들었던 것 같아요. 그래서 더욱 저의 흥미를 끌었고 만들기에는 누구보다 열심히 했답니다. 아이디어를 구상할 때 모둠원 끼리 조금 빗나가는 의견들이 있어 잠시 분쟁이 일어나기도 했지만, 마무리는 좋게 합의 보아서 멋지고 재밌는(재미있는) 게임을 만들었지요. 서로의 고충을 지적해주고 개선해 가며 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 해봐야겠다. 그리고 내 입장에서 생각하기에 창작게임 체험수업에 아주 만족하고, 평가를 한다면 100%를 줄 것이다. 마지막으로 창작게임(수업)이 너무 재미있고, 우리들에게 너무도 유익하고, 좋은 수업이다. 다음에 꼭 한번 더 해봐야겠다(1-5반 김동민 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 즐거운 게임인지 몰랐는데 막상 마사토가 넓게 깔려있는 운동장의 작은 한켠(공간)에 선을 긋고 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. 장점에는 남·여가 같이 할 수 있는 게임인 것 같고, 서로 상대방의 눈치를 보가며 하는 게임이라 신바람까지 주는 것 같다.지금 이 게임을 만든 조(모둠)도 아주 훌륭하게 만든 것 같지만, 나뿐만 아니라 다른 아이들이 말해주는 불편함(한) 점들을 더 고려하면 더욱 더 좋은 게임이 될 것 같다(1-5반 정세정 반성일지 자료).

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 매우 흥미 있어 하였다.

3) 수업에 대한 자부심

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

표 3. 창작게임수업모형 적용에 대한 인식(자부심)

원자료(빈도)	세부영역	일반영역
.....(중략).....체육수업 중 가장 멋진 수업....	28	자랑스러움
.....(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.....		
원자료 수	77	자부심

(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 싶어 하였다. 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 일 이었다”는 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(쪽) 이어나가셨으면 해요. 저희뿐만 아니라. 그 누구라도 재미있어 할 거예요.....선생님. 제가 해왔던 체육수업 중 가장 멋진 수업이었어요. 수고하셨습니다!(1-4반 김미림 학생의 면담자료).

자부심도 느끼고 말이다. 이런 특별한 수업. 창작게임을 만드는 것부터도 특별한데 그 창작게임을 직접 체험해 볼 수 있었던 것은 우리의 체육에 대한 생각을 뒤집어준 중요한 수업이었다. 나도 이 창작게임수업을 체험할지는 몰랐는데 직접 하게 되어 더욱 재미있었다. 뽀빠이 속의 별사탕이 더욱 재미있게 변(형)하여 다른 사람에게도 널리 퍼져서 사람들이 재미있게 이 뽀빠이 속의 별사

탕을 했으면 좋겠다. 이런 좋은 수업을 해주시고 우리에게 다양한 창작세계를 경험해 볼 수 있게 해준 선생님께 감사드린다(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 수업을(에) 참여한 나로써(도) 영광스럽다(1-5반 송지혜 학생의 면담자료).

(2) 아쉬움

“초등학교 때부터 창작게임수업을 했으면 더욱 더 자부심을 갖고 수업에 참여했을 텐데”하는 아쉬움을 내 보이기도 하였다는 것을 심층면담 등을 통해 확인 할 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. 한 가지 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 박범 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(하게끔)하는 느낌이 난다(든다). 이런 수업은 “나에게 평생 있을까. 말까”하는 생각이 든다. 나는 체육

선생님을 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 싶을 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 대단하였다.

2. 창작게임수업모형을 통한 통합교육적 효과

심층면담 자료에 대한 귀납적 범주분석을 한 결과 원자료가 총 253개로 나타났고, 구체적인 8개의 세부영역은 <표 4>과 같다.

표 4. 창작게임수업 모형을 통한 통합교육적 효과

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

1) 다양한 분야의 체험

그동안 경험하지 못했던 것을 창작게임이라는 한 가지 수업으로 다양한 분야를 체험하여서 그런지 다른 교과목에도 있었으며 하는 바람이 컸다는 것을 심층면담 등을 통해 확인할 수 있었다. 심층면담을 보면 “교과목을 색다르게 느낄 수 있어...”, “많은 것들을 항상 시켜주는 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, 생각해내기에서 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. “이 수업은 단순히 체육수업의 하나!” 라고 생각하기보다 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 독특하고 유익한 수업이 생겼으면 좋겠다(1-5 김하얀 학생의 면담자료).

이 창작게임수업은 많은 것들을 항상시켜 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 강동실 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 “창작게임수업은 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 문제해결능력의 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

2003년 6월 18일 1-5반 수업 중 관찰일지를 살펴보면 편안한 분위기 속에서 모둠별로 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 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. 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 남녀 간에 친해진 것으로 파악이 되었다. 심층면담을 보면 "서로 친해질 수 있고...", "하나로 만드는 하나의 활동을...", "많은 대화를 나누게 되었다."로 창작게임수업을 통해 동료 간의 우정이 싹틔음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

이런 창작게임수업을 하면서 친구들과의 협동심을 알 수 있었다. 그리고 친구들이 열심히 해서 인지 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. 디자인에서도 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).

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).

4) 창의력의 향상

2003년 5월 29일 1-5반 권혁민 학생의 반성일지를 보면 "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 큰 불만을 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 하나하나 알아감..."으로 창작게임수업을 통해 창의력의 향상되었음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

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 낼 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 송지혜 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(1-4 김미림 학생의 면담자료).

5) 평가방법의 변화

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 강해리 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 마음속에 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 생각 한다” 는 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 원자료 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 해 본다면, 그렇게 의아해 하지 않을 것이다. 그 만큼 평가를 하는 방식이 평가를 할 때에 떠오르는 느낌이 새롭고, 진지해 질 수밖에 없는 묘한 매력과 분위기가 있었다. 특히 우리 조(모둠)의 창작 게임을 평가할 때에는 더욱 그랬다. “어떤 점수를 줘야 할까? 너무 많이 취소 안 되겠지? 아니야, 그래도 우리 조(모둠)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. 순간순간 수행평가 점수에 대한 욕심에 수없이 망설였지만, 나는 나의 조(모둠)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 한지에 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 바람이 역력하였다는 것을 심층면담 등을 통해 확인할 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.

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 남녀 간의 사이가 더욱 좋아질 것 같고... (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 대화소리가 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 창작 게임을 실제 운동장에서 경험해 보니 즐겁고 신나면서도 운동량이 있어서 체육수업으로 적당하다는 것을 확인할 수 있었다. 심층면담을 보면 “정말 땀도 많이 나고 지치기도...”, “땀을 시원하게 뻗은 것 같아 기분이 참 상쾌...”, “운동량도 늘어나고 신이 났다.”로 창작게임수업은 운동의 효과가 있음을 확인할 수 있었고, 심층면담의 원자료 범례를 구체적으로 기술하면 다음과 같다.

선생님께서 처음 유인물을 나눠주셨을 때는 “에이, 재미없겠지!” 생각하였지만 직접 몸으로 실천 하니 생각한 거와는 달랐다. 팀워크도 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 뻗은 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(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 남녀 간의 갈등을 해결해 주는 수업이었다. 그리고 운동기능이 좋은 사람(주로 남학생)만 게임을 즐기는 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 “남녀 간의 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 여자 아이들 간에 체육(수업)을 할 때면 거리감이 많았는데 이것은(창작게임수업) 거리감이 없고 여자, 남자(가) 협동심을 활용(발휘)해서 하는 것이기 때문에 체육수업이나 남녀 간의 갈등을 잘(해결)해 주는 게임인 것 같았다(1-5반 강경희 학생의 면담자료).

이번 창작게임활동수업을 통해 여러 가지 생각들을 할 수 있었다. 처음에는 우리 게임이 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).

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, 동료 간의 우정, 운동의 효과, 남녀가 같이하는 수업 등으로 통합교육적인 효과를 얻을 수 있었다. 이를 실현하는 체육수업의 한 가지 방안으로서 “창작게임수업모형”은 그 가치가 충분히 있다고 판단된다.

IV. 논 의

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 실기수업을 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

1) 수업의 준비성

본 연구에서 연구 참가자는 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, 돌발 사태에 적절하게 대응할 수 있었다. 또한 이러한 계획을 바탕으로 학생들이 매 수업시간 스스로 해야 할 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 이론과 실기를 병행한 통합교육(전인교육), 게임창작, 게임체험 측면에서 구체적으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 이론과 실기수업을 병행한 통합교육(전인교육)이다. 지금까지 체육수업은 이론과 실기수업을 따로 실시했다 해도 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 말

한다. 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 띠고 있어서 학생들에게 특이하게 느껴졌고, 창작게임수업모형의 가능성을 평가할 수 있는 중요한 열쇠라고 할 수 있다. 둘째, 게임 창작은 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. 셋째, 게임 체험은 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.

2. 창작게임수업모형의 한계

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 적용하는데 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 보인다.

2) 동료평가에 대한 부정적인 인식

창작게임수업모형을 적용하여 창작한 게임을 학급별로 평가함에 있어서 학생들의 동료평가에 대

해 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 모둠별로 연구 참여자(남)를 포함하여 남학생 2명, 여학생 3명을 수업에 적극적으로 참여한 학생들로 평가위원을 위촉하여 동료평가를 하다 보니 평가위원들이 속해 있는 모듬이나 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 창작게임수업 모형을 통한 동료평가에 부정적인 인식은 사라지게 될 것이다.

3) 소외감

창작게임수업모형을 적용하여 수업을 하다보면 일부 학생들이 소외되는 한계가 있다. 모듬별로 모듬장을 뽑아 모듬을 이끌어 가도록 사전교육을 시켰음에도 불구하고 역할분담을 적절히 하지 못하여 모듬원들끼리 말다툼을 하는 상황도 있었다. 그런 와중에 몸은 모듬에 있지만 마음은 모듬을 이탈하는 학생이 생겨 상대적으로 느끼는 소외감은 클 수밖에 없었다. 때문에 소외된 학생들은 수업을 통해 느낄 수 있는 성취감이 적었으며, 수업시간이 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 모듬원과 모듬장에 대한 철저한 사전교육과 공동체생활의 중요성, 남을 배려할 줄 아는 마음 그리고 보다 세심한 관심을 통해 해결될 수 있을 것이다.

V. 결론 및 제언

1. 결 론

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 11월초까지 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, 동료 간의 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 수행되어져야 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 동료간 협의는 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 해야 한다는 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 경우가 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】

- 강신복 · 손천택 · 광은창(1992). 체육학습교수법. 보경문화사.
- 강신복 · 주명덕 · 신영길(2001). 중학교 1학년 체육. 두산동아.
- 강신복 · 최이창(1994). 체육수업탐구. 태근문화사.
- 교육부(1998). 제7차 체육과 교육과정. 대한교과서주식회사.
- 김낙영(2002). 하나로 수업모형의 중학교 체육수업에의 적용가능성 탐색. 석사학위논문. 건국대학교 대학원.
- 김복영(1999). 구성주의와 교과교육. 한국체육교육학회, 단일권 단일호, 한국체육교육학회, p.6-11.
- 김성곤(2001). 구성주의와 체육. 한국체육학회, 제40권 제2호, 한국체육학회, p.245.
- 김용욱 외(1995). 창의적 움직임 교육 자료를 통한 게임 영역 지도 방안. 연구보고서, p.51-56.
- 김은희(2002). 자유창작을 통한 창의력 신장. 석사학위논문, 계명대학교대학원.
- 마이클 제이 겔브(1999). 레오나르도 다빈치처럼 생각하기. 공경희역(1999), 대산출판사.
- 문호준(1998). 스포츠교육모형의 중등체육수업 사례연구. 박사학위논문, 서울대학교 대학원.
- 박희탁(2000). 자유창작 미술수업에 관한 연구. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 백현기(1998). 한국교육의 미래와 도전. 학지사.
- 서지영 외(2000). 제7차 교육과정에 따른 성취기준과 평가기준개발연구(중학교체육). 한국교육과정 평가원.
- 양정모(2003). 스포츠교육모형을 통한 초등학생의 체육수업 인식변화. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 윤명희(1998). 체육과 교육론. 태근.
- 이성호(1999). 교수방법론. 학지사.

- 이홍우(1996). 전인교육론. 도덕교육연구, 8, 1-21.
- 전국체육교사모임 편집자(1999). 체육교과서에 대한 설문조사결과. 체육교육, 31권(여름호), 전국체육교사모임, p.56
- 조난심 외(1997). 제7차 교육과정 편성 및 운영방안 연구. 한국교육개발원.
- 최영희(1999). 창작 중심의 음악수업모형 개발에 관한 연구. 석사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 최의창(1995). 체육교사로 일하며 성장하기. 태근문화사.
- 토드사일러(2002). 천재처럼 생각하기. 강현구역(2002), 한·인.
- 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.
- 황윤한(2003). 교수-학습패러다임적 전환. 교육과학사.
- 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.
- 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

접 수 일 : 2004. 12. 1.

게재확정일 : 2004. 12. 15.