

2011년 2월
교육학석사(무용교육)학위논문

초등학교 표현활동 수업에서 재미경험의 의미

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

박민희

초등학교 표현활동 수업에서
재미경험의 의미

The Significance of Enjoyable Experiences
in the Expressive Activities Class
for Elementary School Students

2011년 2월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

박민희

초등학교 표현활동 수업에서 재미경험의 의미

지도교수 박 준 희

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위
청구논문으로 제출함.

2010년 10월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

박 민 희

박민희의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 조선대학교 교수 김미숙 인

심사위원 조선대학교 교수 임지형 인

심사위원 조선대학교 교수 박준희 인

2010년 12월

조선대학교 교육대학원

목 차

ABSTRACT

I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	3
3. 연구의 제한점	3
4. 용어의 정의	4
II. 이론적 배경	5
1. 초등학교 4학년의 발달 특성	5
2. 2007 개정 체육과 교육과정 표현활동의 목표 및 내용	10
3. 표현활동의 재미	12
III. 연구 방법	16
1. 연구 설계	16
2. 연구 참여자	17
3. 자료 수집	20
4. 자료 분석	25
5. 자료의 진실성	26
IV. 연구 결과 및 논의	29
1. 연구 결과	29
2. 논의	65
V. 결론 및 제언	68

1. 결론	68
2. 제언	69
참 고 문 헌	71
부록	75

표 목 차

<표 1> 10-13세 어린이 성장발달의 일반적 특성	9
<표 2> 초등학교 표현활동 내용 체계표	11
<표 3> 초등학교 학년별 표현활동 선택 예시표	12
<표 4> 연구 절차	16
<표 5> 4학년 표현활동 지도 계획	18
<표 6> 연구 참여 학생의 특성	21
<표 7> 수업 관찰 일지(예)	23

그 림 목 차

<그림 1> 초등학교 체육과 목표의 구조	10
<그림 2> 수업 일기(예)	24
<그림 3> 수업 장면 및 학습지(예)	25
<그림 4> 웃는 재미	37
<그림 5> 노는 재미	46
<그림 6> 성취와 도전의 재미	57
<그림 7> 움직임의 재미	61
<그림 8> 알아가는 재미	65

부 록

<부록 1> 반 구조화된 질문지	76
<부록 2> 교수·학습 과정안(예)	77

ABSTRACT

The Significance of Enjoyable Experiences in the Expressive Activities Class for Elementary School Students

Park Min - Hui

Advisor : Prof. Jun-Hee Park Ph.D.

Major in Dance Education

Graduate School of Education, Chosun University

The purpose of this study was to examine the significance of Enjoyable experiences in the 4th grade Expressive Activities Class (EAC). This was conducted by applying an ethnographic method, one of the qualitative approaches. The objective was to see the significance of enjoyment was experienced and to study the factors that affected this in order to give ideas about how to offer quality on EAC. In order to attain this purpose, 20 students of grade 4 at S elementary school in Gwangju were chosen and the class was lead by myself. In-depth interviews were conducted to collect data, and journals on expressive activities and documents were gathered. All of data was recorded and analyzed in an inductive way. To produce more trustworthy results, triangulation and peer discussion were utilized, and the data was reviewed by the teachers.

Through descriptive, interpretive, and evaluative analyses of the data, the results could be classified under five themes : (1) enjoyment of the

laughing (2) enjoyment of the playing (3) enjoyment of achievement and challenge (4) enjoyment of the movement (5) enjoyment of the knowledge. These themes were influenced by a variety of factors. These factors of making more interesting expressive activities class were synthesized into four groups: interaction with teachers, interaction with friends, the contents of class and student's emotions.

First, 4th grade students experienced enjoyment of the laughing in the expressive activities class. It was influenced by funny actions and the mistakes of friends and that was related to the cognition of students who regard 'interest' as 'fun'. These factors influenced the desire of students who want to have fun with their friends.

Second, 4th grade students experienced enjoyment of the playing and enjoyment of the movement in the expressive activities class. Enjoyment of the playing was subdivided into recognition that expressive activities is not a time of study, and that expressive activities is the time of playing and having fun with their friends. It was influenced by a large space, permissive atmosphere, exciting music, expressive amusement and the games used in class. Moreover these factors provided the opportunity of moving enough, reduction in stress and satisfied desire of moving.

Thirdly, the students experienced enjoyment of achievement and challenge, and enjoyment of the knowledge in the expressive activities class. Receiving praise from the teacher and friends gave the students satisfaction and sense of accomplishment, and influenced competition between groups. It also made students want to do better. Enjoyment of the knowledge wasn't openly expressed by the students. But the enjoyment of achievement was enhanced when combined with students experiencing enjoyment of knowledge, as a result enjoyment of achievement was improved.

I. 서론

1. 연구의 필요성

지식이 넘쳐나고 급변하는 21C 현대사회 속에서 우리 사회는 지식의 전수자로서의 교육이 아니라 자율적이고 창의적인 인간을 육성하기 위한 교육을 원하고, 교육의 각 현장 속에서도 창의력이 뛰어난 전인적 인간을 기르기 위해 방향을 설정하고 하는 것은 당연한 것이다.

이를 위해 2007년 체육과 개정 교육과정에서는 신체 활동 가치의 내면화와 실천을 통한 전인 교육을 목표로 설정하였고, 표현은 스포츠와 무용 등 신체 활동에 존재하는 심미적 또는 예술적 표현 능력 및 감상 능력을 강조하는 가치로서, 표현 활동은 표현의 가치를 추구하는 신체활동이다. 즉 표현활동은 생각과 느낌을 신체 움직임으로 표현하고, 자신 및 타인의 움직임을 감상할 수 있는 신체 활동을 말한다(교육과학기술부, 2009).

초등학교 교육과정 내에서 무용 영역에 해당하는 표현활동은 체육 교육과정의 다른 움직임들과는 달리 생각이나 느낌, 아이디어를 표현하려는 학생들의 내부적 욕구를 충족시키기 위한 활동으로 움직임의 방식들을 탐구하면서 학생들은 표현과 의사소통의 도구로서 신체를 이용할 줄 알게 된다. 뿐만 아니라 학생은 움직임을 통해 판단할 수 있게 되고, 상상력을 개발하며, 생각과 감정을 표현하여 다른 이들과 공유하게 됨으로써 각각 다른 역사적 배경과 문화의 중요성을 이해하고, 함께 한 활동을 존중하게 된다. (Theresa M. Purcell, 2001). 이는 현대의 우리 교육이 추구하는 인간상에 매우 적합한 활동이라 할 수 있다.

이와 같은 신체표현활동의 교육적 가치로 인해 표현활동 수업에 대한 관심이 증가되면서 효과성에 대한 연구(이인희, 2002; 장옥주, 2003; 한명관, 2004; 이용모, 2006, 남궁선주, 2009)와 지도 방법의 개선을 위한 연구(서예원, 2009; 이정애,

2006; 조현희, 2005; 김광현, 2009)가 다양하게 이루어지고 있다. 그러나 이는 교사 주도적인 관점에서 성취 결과를 양적으로 측정하는 연구로서 실제 교육현상에서 일어나는 다양한 소규모의 이례적인 현상들을 분석하기에는 한계가 있으므로 수업상황을 총체적, 심층적으로 이해하는데 어려움이 있다고 할 수 있다(김인형, 2005).

최근 학교 교육의 현장에서는 창의력의 성취요인과 수업의 내적 동기 요인으로 재미가 부각되면서 많은 연구가 실행되고 있다. 체육 수업이나 스포츠에서 긍정적인 체험을 극대화시키기 위한 내적 동기 요인으로써 재미의 중요성이 부각되면서 체육 수업의 구체적인 상황 속에서 질적 방법을 적용한 재미 요인을 분석하는 연구가 활발하게 진행되었다(성창훈, 백성수, 2000; 여정권, 이창섭, 남상우, 2005; 고천석, 2008). 그러나 이는 표현활동 수업만이 지닌 예술적, 심미적 가치가 체육과의 다른 영역과 구분되므로 표현활동 수업 시간 내에 일어나는 구체적인 상황 속에서 학생들 경험하는 재미에 관한 연구는 꼭 필요한 과제이다.

박중길(2009)은 초등학생들을 대상으로 무용 수업에서 즐거움 자원을 연구하였으나 이는 무용을 전문으로 하는 사교육 수업을 대상으로 하여 학교의 일반적인 교육 현장에서 이루어지는 수업을 설명하기에는 한계가 따른다. 양선미(2007)와 한수연(2009)은 무용 수업에서의 재미가 만족도와 선호도, 무용지속 여부에 영향을 미친다는 것을 설명하였으나 이는 중등 학생을 대상으로 질문지를 활용한 연구로서 다양한 요인이 작용하는 수업 상황을 설명하기에는 어려움이 따른다고 할 수 있다.

성장기에 있는 초등학교의 학생들은 움직임을 매우 좋아하여 잠시도 가만히 있지 않고 움직이면서 배우며 성장한다. 또 또래 집단과의 활발한 움직임을 통해 사회와 소통하는 법을 익힌다. 작고 사소한 일에도 호기심을 보이며 재미있다고 말하는 학생들에게 표현활동 수업은 학생들의 입장이 중심이 되어 재미와 흥미를 이끌어내야 하고, 이것을 바탕으로 적극적인 참여와 풍부한 표현력을 발산시킴으로써 창의적인 인간 육성에 한걸음 더 다가갈 수 있는 것이다.

재미있는 표현활동 수업이 되기 위해서는 표현활동 수업을 계획하기에 앞서 학생들이 재미있다고 말할 때 의미하는 바가 무엇인가를 알아야할 필요가 있다. 따라서 본 연구는 2007년 개정 체육과 교육과정이 ‘신체활동’ 중심의 교육과정으로 전환됨에 따라 표현의 가치를 중심으로 한 표현활동 수업에서 초등학교 학생들이 경험하는 재미의 의미에 대해 알아보고, 이에 영향을 미치는 요인을 분석함으로써 향후 표현의 가치를 중심으로 한 표현활동 수업에 대한 연구에 기초 자료를 제공하고자 한다.

2. 연구의 목적

체육과 교육과정의 내용이 신체활동 중심으로 전환됨에 따라, 표현활동 수업에서 초등학생들이 경험하는 재미의 의미에 대해 심층적으로 분석하는데 목적을 두고 있으며, 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

가. 초등학생들이 표현활동 수업에서 경험하는 재미의 의미는 무엇인가?

나. 초등학교 표현활동 수업의 재미경험에 영향을 미치는 요인은 무엇인가?

3. 연구의 제한점

본 연구는 표현활동 수업 상황 속에서 초등학생의 재미경험에 대하여 심층적으로 이해하기 위한 것으로, 재미의 의미와 그 요인을 분석하기 위해 질적 연구 방법을 적용하고 해석하였다. 이러한 목적과 방법으로 연구를 진행하는 데 있어 몇 가지 한계를 지니고 있다.

가. 이 연구는 광주광역시 서부교육청관내에 위치한 S초등학교 4학년 학생들을 대상으로 진행된 표현활동 수업으로 제한하므로 본 연구의 결과를 일반화시키기에는 한계가 있다. 연구를 위해 특별히 조직된 수업이 아니라 4학

년 교육과정 내의 표현활동 수업에서 일어나는 자연적인 상황을 연구하였기에 본 연구와 유사한 상황 속에서는 유의미한 전이성을 지닌다고 본다.

나. 수업 상황 속에서의 재미는 다양한 요인에 따라 다르게 나타나고 표현되므로 본 연구의 결과가 모든 표현활동 수업의 재미 요인이라고 단정할 수는 없다.

4. 용어의 정의

가. 표현활동 수업

2007 체육과 개정 교육과정은 신체활동을 중심으로 교육과정의 내용 영역을 선정함으로써 표현활동은 표현의 가치를 추구하는 신체활동으로 규정하였다. 이에 본 연구의 표현활동 수업은 체육과교육과정의 내용 영역 중 리듬표현의 가치를 중심으로 한 수업이다.

나. 재미

재미란 몸과 마음이 편안해지고, 즐거움을 느낄 수 있는 심리적 안정 상태를 의미함으로써 재미있다는 말은 구체적이고 다양한 체험을 동반하는 반응을 포함한다. 따라서 이 연구에서의 재미는 표현활동 수업 상황 속에서 학생들이 경험하는 긍정적인 정서 반응으로 정의한다.

II. 이론적 배경

1. 초등학교 4학년의 발달 특성

일반적으로 초등학교에 입학해서 사춘기 이전인 약 12세까지를 아동기라고 하는데 초등학교 4학년의 발달 특성은 아동기에 해당된다. 이 시기는 충동적으로 행동하는 경향이 강하여 실수나 위험요소를 많이 지니고 있는 반면, 호기심이 많고 무엇이든 배우려고 하며 활발하고 민첩한 움직임의 특징을 보인다. 특히 새롭게 적응한 학교생활을 통해 정서적, 사회적 발달이 뚜렷하게 나타나는 시기이므로 이를 신체적, 인지, 정서, 사회적 발달로 구분하여 그 특징을 설명한다.

가. 신체적 발달

아동기는 운동기능을 발달시키기 위한 가장 이상적인 시기이다. 그 이유는 뼈가 굳기 전이기 때문에 몸이 유연하며 호기심, 모험심이 강하고 감수성이 예민할 뿐 아니라 비교적 충분한 시간적 여유를 가질 수 있어 다양한 기능의 학습이 용이하기 때문이다. 또한 아동들은 뼈 자체가 경골화되기 이전이기 때문에 다양한 기능을 쉽게 습득할 수 있으며, 근육이 연약하고 유연하여 성인처럼 힘들이지 않고도 자유롭게 다양한 운동기능과 표현적인 신체로 육성시킬 수 있기 때문에 이 시기의 신체활동 놀이는 어느 시기보다도 중요하다. 따라서 신체적으로 활동적인 아동은 정서적으로 불안하지 않고 잘 적응하며, 일반적으로 잘 생활해 나간다. 또한 꾸준히 활동적인 신체활동을 하는 정상적인 아동에게 있어서는 적당한 체중과 체형이 유지된다.

신체적 발달은 체력과 운동기능으로 나누어 생각할 수 있다. 체력증진은 인간의 심폐기능에 의해서 판단되고, 운동기능은 근육과 신경과의 협응에 의해서 결정된다고 알려져 있다. 이 시기의 어린이는 작은 근육보다는 큰 근육이 더 좋게 발달

되며, 대체로 근육발달은 불완전하며 큰 근육은 보다 많은 활동을 요구한다. 그러므로 걷기, 점프, 도약 등과 같은 기본적인 이동운동의 개발과 회전, 비틀기, 방향 전환, 밀고 당기기, 구부리기와 펴기 등과 같은 신체적 발달에 역점을 두어야 한다(이명진, 2001).

이 시기의 아동들은 달리기, 던지기, 뛰기, 받기와 같이 자신의 신체를 사용하는 기본운동 형태를 즐기며 동시에 줄넘기, 자전거 타기, 수영하기 등과 같은 조직적인 스포츠에 관심을 갖게 되어 에너지가 폭발적으로 발달되면서 활발한 운동이 전개되고 아울러 이와 관련된 새로운 기능들을 습득하게 된다. 이러한 운동기능의 발달은 신체적 성장이나 건강한 생활은 물론이고, 지적·정서적·사회적 발달을 촉진하고 성격형성에도 큰 영향을 미치게 되므로 매우 중요한 의미를 지닌다(황명자, 2001).

나. 지적 발달

아동기는 피아제의 인지발달 단계 중에서 구체적 조작기에 해당된다. 이 단계에서는 아동의 사고가 자신이 직접 경험한 구체적 세계에 한정되어 있으며, 일반적으로 조작활동에 흥미를 느끼며 논리적 사고가 가능한 시기이다. 조작을 함으로써 내면화된 구조가 발달하며 오직 인간만이 가질 수 있는 내적 경험을 가지게 된다. 그러나 이러한 조작은 추상적이라기보다 구체적인 경험을 한 일이 없는 사상에 대해선 계통적으로 생각할 수 있는 조작을 쉽사리 취급할 수가 없다.

또 하나의 특징은 전체와 부분에 대한 가역성의 개념이 형성됨으로 귀납적 사고가 가능하여 이 시기에 이르면 구체적 조작을 통하여 비교적 이른 시기에 기초적 개념을 직관적 또는 구체적으로 파악할 수 있게 된다(이항재, 최민수 역, 2004).

게임, 무용, 체조 등 다양한 신체활동 프로그램은 아동들에게 생각하고 기억하며 개념화하는 것을 요구한다. 이러한 프로그램에서는 각 움직임을 순서적으로 계획하고 기억하며, 움직임을 통해서 새로운 생각을 탐구해냄으로써 향상시키는 것을 요구한다. 이러한 특징으로 신체활동은 지능발달과 밀접한 관계를 갖고 있어 다양한 신체활동은 신체적인 발달을 촉진시키고, 빠른 신체발달은 지적인 능력을 빠르

게 향상시킨다. 즉 운동 능력의 발달은 인지발달과 밀접한 관계가 있다(이명진, 2001).

다. 사회적 발달

아동기에는 생활의 중심이 가정에서 학교로 옮겨지면서 환경이 사회적으로 넓어지게 된다. 따라서 가족구성원 뿐 아니라 또래 친구와의 관계, 교사, 책과 매스컴 등에 의해 많은 영향을 받으며 또래들과 어울리는 시간이 가족과 보내는 시간보다 증가하면서 이 시기를 '또래시기(Gang Age)'라고 부르기도 한다(Hurlock, 1959).

아동기의 아동은 자신에 대한 에너지를 내면화하여 이것을 사회문화적 기술을 익히는 데 사용하게 되며, 자신에 대한 개념도 형성하게 된다. 이는 자기인식(self-recognition)에서 출발하는데 아동의 자아개념과 자아존중감의 발달을 초래한다. 자기 인식의 발달은 영아가 다른 대상과 구분되는 독립된 실체로서 자신을 인식하는데부터 시작된다. 자기 인식을 위해서는 어느 정도 수준의 인지 발달이 요구되지만 사회적 경험이 매우 중요하다. 자기 인식에 영향을 미치는 사회적 경험은 양육자와의 안정적 애착이 중요하다.

또한 아동은 자아개념이 형성되어 감에 따라 자아존중감과 자기효능감이 발달한다. 자신에 대해 긍정적인 감정을 가진 아동은 자신을 가치 있고 유능한 사람이라고 생각하고, 자신에 대해 부정적인 감정을 갖는 아동은 자신이 보잘 것 없는 사람이라고 생각하여 열등감을 갖게 된다. 또 특정 과제에서 성공과 실패의 경험을 가지고 자신이 얼마나 잘 할 수 있는지를 예견할 수 있게 되는데 높은 자기효능감은 긍정적인 자아개념을 촉진하고 지속적으로 과제 지향적 노력을 하게 하여 높은 성취수준에 도달하게 한다(이항재, 최민수 역, 2004).

이와 같이 아동기는 또래집단과의 활동을 통해서 인격을 형성해 나가며, 새로운 것을 배우고 인간관계의 폭을 넓혀가므로 또래 집단과 신체적 접촉과 의사소통, 성취감을 경험할 수 있는 무용의 신체활동은 사회성 발달에 기여도가 매우 크다고 볼 수 있다.

라. 정서적 발달

유아기 말이 되면 대부분의 기본적인 정서는 모두 표현 할 수 있으나 아동기에도 정서발달은 계속된다. 자긍심이나 죄책감 같은 정서는 이제 성인의 피드백 없이도 자연스럽게 표출된다. 타인의 규제 없이 어려운 일을 해내고 나면 스스로 자긍심을 느낄 것이고, 커닝을 했거나 거짓말을 했을 경우 죄책감을 느끼게 된다.

초등학교에 입학하면 정서적 자기규제능력이 빠르게 발달한다. 정서적 자기규제(emotional self-regulation)란 개인적 목표를 성취하기 위하여 정서 상태를 바람직한 강도로 조절하는 능력이다. 이 시기의 아동은 또래를 불쾌하게 하고 자기 가치감을 위협하는 부정적 정서를 관리하는 방법을 학습하지 않으면 안 된다. 10세경에 이르면 대부분의 아동들은 정서를 관리하는 적응적 기법을 획득하게 된다(Kliewer, Fearnow, & Miller, 1996).

아동기에는 정서를 표출하는 규칙에 대한 이해도 크게 증가한다. 우리는 타인과의 좋은 관계를 유지하기 위하여 때로 감정을 숨기고 실제와 다른 정서를 나타내는 경우가 많이 있다. 즉, 슬픈데도 행복한 척하고, 화가 났는데도 미소를 띠는 행동 등을 말한다. 부모들은 일찍부터 아동에게 정서를 표출하는 규칙을 가르치는데, 일반적으로 분노나 슬픔과 같은 부정적 정서 표현을 억압하고 긍정적인 표현을 격려하고 강화한다. 그러나 3세 정도에 이르러야 자신의 내적 상태와 다른 정서를 표출할 수 있게 된다. 10세 정도가 되면 아동은 정서표출 규칙을 의식적으로 인식하고 이해할 수 있다.

또한 이 연령의 아동들은 아동초기와는 다르게 사람이 한 번에 하나 이상의 정서를 경험할 수 있다는 것을 인식한다. 다시 말하면 사람은 혼합된 정서를 경험할 수 있고, 그것의 각각은 긍정적이거나 부정적이며 강도에서 다를 수 있다는 것을 이해한다(Wintre & Vallance, 1994). 그 예로 생일날 선물을 받아서 기쁘기도 하지만 자신이 원하는 선물을 받지 못한 것을 슬픈 일이기도 한 것이다(이항재, 최민수 역, 2004).

아동을 둘러싸고 있는 부모와 또래집단의 긍정적인 사회적 경험은 이 시기 아동의 사회 정서 발달을 결정짓는 데 매우 결정적인 영향을 미친다. 그러므로 무용은 긍정적이고 심미적 태도 발달을 위한 미적 활동으로 아동의 올바른 정서 발달에 도움이 되도록 해야 한다.

<표 1> 10-13세 어린이 성장발달의 일반적 특징

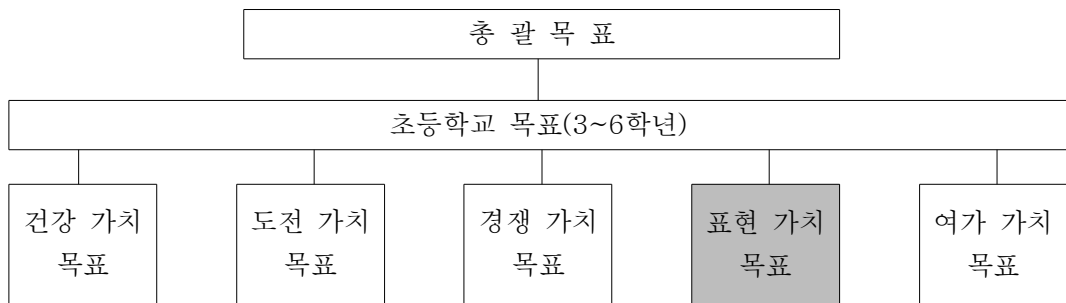
연 령	구 분				
	신체적 특징	심리적 특징	사회적 특징	지적 특징	움직임의 특징
9-10 세	-여자 어린이 들은 최종의 팔목뼈가 생 긴다. -많은 휴식이 필요하며 더 많은 짐을 필 요로 한다.	-위험한 행동을 많이 한다. -모험을 많이 하고 다른 아 이를 알보는 경향이 많다. -남자들의 반항 심이 길게 가고 여자보다 훨씬 거칠어진다.	-여자, 남자 따 로 갈라져서 놀 이를 하고 이성 에 대한 흥미가 시작한다. -모든 면에서 활 기있게 참여한다. -집 단활동을 좋아 하고, 친구의 범위가 넓어진다.	-학습면에서 확장하는 시 기이다. -추상적인 것 을 이해하고 사물에 대한 흥미가 왕성 하게 발전한 다.	-부드럽고, 가볍고, 지속 적이다. -차츰 전신적 운동이 정확 히 된다. -신체적 활동 이 활발하고 체조에 능숙 하다.
10- 11세	-14~16개의 영구치가 나 온다.	-남자들은 난 폭한 행동을 즐긴다.	-규칙을 정하 고 게임을 한 다.	-영구적인 계획 을 세울 수 있는 능력이 증진된다. -정보수집, 연구 조사 등이 가능 하고 논리적 문 제해결능력이 증 진된다.	-신체적 유연 성이 발달되 어 마음대로 움직일 수 있 는 기술이 늘 어난다.
11- 12세	-신체의 모든 구 조가 완성된다. -남자는 마지 막 팔목뼈가 생긴다. -제2차 신체 적인 형태변 화가 온다.	-여자는 남자 보다 지구력 이나 힘이 약 하다. -좋고 싫은 것 이 개인의 기호 에 따라 강하게 작용한다.	-클럽이나 단 체의 회원이 되는 것을 중 시한다. -팀으로 나누 어 놀이하는 것을 좋아한 다.	-클럽을 조직 하고 규율도 만들고, 규칙을 잘 지킨다. -추진력과 창의 력이 증진된다. -공중도덕심 이 생긴다.	-여러 가지 운동, 놀이에 흥미를 갖고 계속 뛰며 지 칠 줄 모른다. -손, 발, 머리 국부적 운동도 잘된다.
12- 13세	-영구치가 24~36개 난 다. -원기 왕성한 때 근육발달 이 증진된다.	-자기 몸에 대해 신경을 쓰게 된다. -신체협응이 급속도로 발달, 자기 중심주의 와 자기 고집이 없어진다. -협조적인 태 도가 뚜렷하다.	-사회적 접촉 이 넓어진다. -소년범죄가 생기기 시작 한다.	-경기나 놀이 에 대한 비판 력이 강해진 다. -추리능력이 증가된다.	-몸의 힘, 속도 를 자각한다. -조금씩 복잡한 운동도 한다. -시간을 끝어도 잘 따라한다.

(김예숙, 1991, 이명진, 2001, 재인용)

2. 2007 개정 체육과 교육과정 표현활동의 목표 및 내용

가. 초등학교 체육과 표현 가치 영역의 목표

2007 개정 체육과 교육과정에서 ‘목표’는 ‘총괄 목표’와 ‘학년 군 목표’로 구성되어 있다. 또한 제7차 체육과 교육과정에서 사용되어 왔던 학습 영역(인지적 영역, 심동적 영역, 정의적 영역)의 목표 체계를 지양하고, 각 목표 영역은 체육과 성격에서 제시하고 있는 신체 활동의 다서 가지 가치를 하나의 목표 영역으로 설정하였다. 따라서 초등학교 목표는 건강 가치 목표 영역, 도전 가치 목표 영역, 경쟁 가치 목표 영역, 표현 가치 목표 영역, 여가 가치 목표 영역이라는 총 다섯 가지 가치 목표 영역으로 이루어져 있다.



<그림 1> 초등학교 체육과 목표의 구조

위의 초등학교 목표의 다섯 가지 목표 영역 중 표현 가치 목표 영역은 다음과 같다.

- 신체 활동의 표현 요소를 이해하고 표현 활동에 필요한 다양한 표현 방법을 습득하며 감상하는 태도를 기른다.

초등학교에서는 신체 활동에 있는 다양한 표현 요소에 대해 이해하고, 이를 실제로 표현하는데 요구되는 표현 방법을 배우며, 더 나아가 자신 및 타인의 표현 방법과 작품 등을 감상하는 것을 목표로 한다. 즉, 초등학교에서는 신체 표현의 기본 지식이 되는 움직임 언어, 표현의 유형, 종류, 특징 등에 대한 이해를 강조한다. 이를 토대로 각 표현 요소를 실제로 체험할 수 있는 기본적인 표현 방법을 터득하

고 개인 또는 모둠별 발표 능력을 갖추는 목표를 추구한다. 특히, 감상 부문에서는 감상에 필요한 지식과 태도를 습득할 필요가 있으며, 자신 또한 타인의 발표를 대상으로 감상 지식과 태도를 적용할 수 있는 능력을 목표로 설정하고 있다.

나. 초등학교 체육과 표현 활동의 내용

이번 개정 교육과정은 건강 활동, 도전·경쟁 활동, 표현 활동, 여가 활동으로 구성되었고 각 내용 영역은 이해, 수행, 감상 등의 방법으로 학습하게 되며, 각 내용 영역과 관련된 신체 활동의 세부 예시 중 적절한 내용을 선택하여 실제 수업 활동의 소재로 활용하게 된다.

초등학교의 내용 체계는 대영역, 중영역, 소영역 및 내용 요소로 구성되었으며, 각 내용 영역 중 표현 활동의 내용 체계와 학년별 선택 예시표는 다음 <표 2>와 <표 3>과 같다.

<표 2> 초등학교 표현활동 내용 체계표

영역	초등학교			
	3학년	4학년	5학년	6학년
표현 활동	움직임 표현	리듬 표현	민속 표현	주제 표현
	○ 움직임 표현 - 움직임 언어와 표현 요소 - 표현 방법 및 감상 - 신체 인식	○ 리듬 표현 - 유형과 요소 - 표현 방법 및 감상 - 적응력	○ 민속 표현 - 종류와 특징 - 표현 방법 및 감상 - 자기 확신	○ 주제 표현 - 구성 원리와 창작 과정 - 표현 방법 및 감상 - 창의력

<표 3> 초등학교 학년별 표현활동 선택 예시표

대영역	중영역	소영역	학년별 표현활동 선택 예시
표현 활동	움직임 표현	움직임 표현	<3학년> · 이동 움직임, 비이동 움직임, 조작 움직임 등 · 신체, 공간, 시간, 에너지, 관계 등의 요소에 따른 움직임
	리듬 표현	리듬 표현	<4학년> · 즉흥 표현, 리듬 체조, 음악 줄넘기 등
	민속 표현	민속 표현	<5학년> · 우리나라 민속 무용, 외국의 민속 무용 등
	주제 표현	주제 표현	<6학년> · 꾸미기 체조, 창작 무용 등

출처 : 초등학교 교육과정 해설 V (교육과학기술부, 2009)

3. 표현활동의 재미

가. 재미의 개념

특정 대상이나 활동에 재미를 느끼는 사람은 재미의 대상이나 활동에 유쾌한 감정과 태도를 보이고 의도적인 노력이나 주의를 덜 들이고도 더 많은 주의 집중과 학습효과를 보이며, 자발적이고 지속적으로 관여하는 경향이 있다. 재미의 개념에는 동기적 속성 외에도 인지적 속성(주의집중, 몰입, 정교화, 추론 등)과 정서적 속성(즐거움, 기쁨, 만족감 등)이 모두 포함되어 있으므로 현실적으로 매우 유용하고 중요한 구인이라 할 수 있다(김성일, 2007)

이러한 재미의 유용성에 의거한 연구에 앞서 그 개념을 정의하기 위해 재미의 사전적 의미를 살펴보면 우리말의 재미는 자미(滋味: 자양분이 많고 좋은 맛 또는 그러한 음식)를 어원으로, ‘아기자기하고 즐거운 맛’을 뜻한다(한글학회 지음, 우리말 큰 사전, 1991). 영어에서의 재미(interest)는 ‘어떤 대상에 특별한 주의를 기울이게 하는 혹은 주의를 기울이 때의 감정’ (a feeling that accompanes or causes special attention to some objects), ‘호기심이나 관심을 유발하는 것’(something that causes or arouses curiosity or concern), ‘특정 대상에 주의를 기울이려는 그리고 특정 대상에 의해 유발된 준비상태’(readiness to attend to and be stirred by a certain class of objects)의 뜻을 가지고 있다(Webster, Webster's Third New International Dictionary, 1969).

영어의 재미에서 사전적 의미의 핵심인 궁금증이나 호기심은 정적인 속성 뿐 아니라 부적인 속성을 가진 대상에서도 유발될 수 있기 때문에 영어에서의 재미가 반드시 정적인 감정 상태를 의미하고 있다고 볼 수는 없다. 반면에 우리말의 재미는 새로운, 특이한, 자극적인(아기자기한) 자극 상황에서 야기되는 정적인 감정 상태(즐거움)를 의미한다(윤흥미, 안신호, 이승혜, 1996).

이는 단순히 재미를 관심과 흥미를 유발하는 것으로 정의하기 보다는 동기적 측면과 정서적 감정 상태 모두를 내포하고 있는 것으로 정의하는 우리말의 재미가 수업에서 학생들의 심리적 정서 상태에 영향을 미치는 요인을 분석기에는 훨씬 흥미로운 개념이라 할 수 있겠다.

인지평가이론에 따르면 긍정적인 정보는 개인의 유능성 지각을 고무하여 과제에 대한 내적동기를 높여 준 반면 유능성에 대한 부정적인 정보를 제시해 주는 사건들은 지각된 유능성을 낮추며 궁극적으로는 내적동기를 떨어뜨린다고 하였다.

최근 내적동기는 다차원적으로 개념화되고 있어 내적동기란 ‘재미, 지각된 유능성, 노력, 긴장 등의 하위 차원들의 총합’(McAuley, Duncan, & Tammen, 1989, p. 49)으로 정의된다. 이러한 다차원적 접근에서 보면 재미는 전반적인 내적동기의 하위 차원 중의 하나이다. 즉 재미는 주로 내적인 요소와 연관되어 있으며 내적동기보다는 협소한 개념이 된다. 하지만 Deci와 Ryan(1980)이 지적한대로 재미

는 외적으로 만족감을 주는 다른 요소도 포함할 수 있다.

한편, 재미가 주는 생리심리학적 영향에 대해 연구한 Izard(1991)는 재미의 감정을 느끼게 되면서 우리의 몸과 마음이 스트레스와 긴장으로부터 회복된다고 보고하였다. 또한 재미는 강한 동기적 속성을 지니고 있어 사람들이 어떤 일을 좋아하면 그 일에 대한 자신감이 길러진다. 좀 더 포괄적인 측면에서 보면 사람들은 자신들의 삶에서 재미를 더 많이 느낄수록 자신들의 삶이 의미 있다고 느끼게 된다. 이러한 삶에서 재미는 역경이나 도전을 이겨낼 수 있다는 신념을 길러주고, 대인 관계에서도 중요한 역할을 하는 것이다(김병준, 성창훈, 1996).

이처럼 재미는 인간이 어떤 활동을 시작하게 하고, 또 지속하게 하거나 중도에 그만두게 할 수도 있는 중요한 역할을 하는 개념으로 우리가 흔히 말하는 ‘재미있다’는 표현은 호기심이나 관심을 자극시키는 것 이상으로 우리가 흥미롭게 여기는 주관적이고 긍정적인 심리상태로 정의되어질 수 있다(조은예, 최인수, 2008).

따라서 표현활동에서 재미는 인간 개인의 내외적인 요인 뿐 아니라 환경적 요인에 의해 유발된 상황적 재미까지도 모두 포함할 수 있는 긍정적인 정서 반응으로 정의되어야 한다.

나. 표현활동의 재미

신체의 움직임으로부터 얻는 경험 속에 내재된 재미는 체육교과만이 줄 수 있는 독특한 매개체로 신체 활동을 통해 얻는 긍정적인 경험들은 자발적인 참여와 몰입이 가능하게 하는 중요한 단초이다. 아직까지 초등학교 표현활동 수업에서 경험하는 재미에 관한 구체적인 연구는 미흡하지만 즐거움 자원이나 무용 수업에서 연구되는 재미의 계량적인 연구를 통하여 유추할 수 있을 것이다.

박순이(2001)는 아동들이 신체활동을 통해서 경험하는 재미는 지속적인 참여를 보장하며 몰입은 개인적인 성취와 도전에 대한 긍정적인 태도를 고취시킨다고 하였다. 또 신체활동을 통하여 스트레스와 긴장으로부터 회복하고 건강을 유지하며, 자신의 몸매에 대한 관심과 미적 체험을 통해 즐거움을 느끼게 된다고 하였다. 이 후 표현활동 학습이 신체활동 즐거움에 미치는 영향을 연구하여 성별, 집단별 각 요인에서 성

별과는 관계없이 신체활동의 즐거움에 효과가 있다고 결론지었다(박순이, 2002).

이영미(2005)는 무용 특기적성 수업에서 재미 요인을 탐색한 결과 학습과제, 공연 및 감상, 무용성취, 사회성, 음악이 좋아서, 사회적 승인 및 보상, 지도자 만족, 기타 등의 7개의 2차적 요인으로 범주화하였고, 이는 독립적, 복합적 영역의 형태로 재미 촉진 요인으로 작용한다고 하였다.

박중길(2009)은 무용 수업의 즐거움 자원을 탐색한 결과 수업 과정 중에 경험되는 즐거움 자원은 신체적 유능성, 정서적 유능성, 과제활동과 학습, 능력활용, 사회적 상호작용 및 외적 보상이었다. 또 수업의 결과로서 즐거움 자원은 건강과 운동, 정서, 성격과 관계능력, 예술적 능력과 학업성취 및 성취목표 설정 등으로 설명하였다.

무용을 통한 자기표현의 기회는 정서의 통일과 창작이라는 가치있는 활동을 통하여 창작활동의 과정에서 개성은 신장되고 활동에 의한 만족감과 나아가서 미를 표현하려는 정서가 발달하는 것이다.

또 초등학생은 무용 신체활동 즐거움을 통하여 성공감과 실패감을 맛보면서 성취에 대한 기쁨에서 자신감을 얻고, 실패를 수용하고 극복할 수 있는 능력을 배양하며 불안, 공포 및 스트레스를 해소할 수 있는 강인한 정신력을 기른다. 뿐만 아니라 자신을 표현하고 만족감을 갖게 됨으로써 자신에 대한 긍정적 가치를 인식하고 자신감을 형성하게 된다(김은영, 2007).

이처럼 재미가 신체활동을 매개로 하는 수업 구성에 있어 매우 유용한 자원임이 밝혀지면서 표현활동 수업에 대한 학생들의 긍정적인 정서 반응을 구체화하는 것은 학생들이 표현의 가치에 지속적인 관심을 가지고 더 나아가 무용을 더 가까이 접할 수 있는 기회를 제공하게 될 것이다.

Ⅲ. 연구 방법

본 연구는 초등학교 표현활동수업 상황 속에서 재미경험의 의미와 그 요인에 대해 깊이 있게 이해하기 위하여 통계적 조사 분석의 방법보다는 학생들의 사고과정이나 정서를 총체적, 심층적으로 이해 가능한 질적 연구의 방법을 채택하였다. S초등학교 4학년 학생들을 대상으로 면담, 참여 관찰, 일기 등의 내용을 다각적인 방법으로 분석하여 연구의 진실성을 높이고자 하였다. 이에 구체적인 내용은 다음과 같다.

1. 연구 설계

본 연구는 표현활동 수업에서 학생들의 경험하는 재미에 대해 구체적인 근거 자료를 수집하기 위하여 상당 기간 동안의 참여 관찰과 심층면담에 의한 연구로서 이 연구의 전체적인 절차는 문제과약 및 연구계획수립, 자료수집, 자료분석, 반성 및 보고 단계로 진행되었으며, 이를 구체화하여 정리하면 다음 <표 4>과 같다.

<표 4> 연구 절차

단 계	연구 내용	연구 기간
문제 과약 및 연구계획 수립	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문헌연구 및 선행 연구 고찰 ○ 교육과정 분석 및 연구문제의 추출 ○ 연구 계획 수립 	2009.12 ~ 2010.02
기초 조사 및 연구 참여자 선정	<ul style="list-style-type: none"> ○ 연구문제에 관한 기초 조사 ○ 참여자 선정 ○ 연구 의도와 과정, 일기쓰기 안내 	2010.03 ~ 2010.04
자료수집	<ul style="list-style-type: none"> ○ 표현활동수업 실행 ○ 수업 일기 확인 및 수집 ○ 수업 전· 후의 심층 면담 	2010.05 ~ 2010.09
자료분석	<ul style="list-style-type: none"> ○ 귀납적 범주 분석 실시 ○ 연구참여자, 전문가, 동료 협의 ○ 2차 자료 분석 	2010.05 ~
보고서 작성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 연구 보고서 작성 	2010.08 ~

자료 수집과 자료 분석 단계에서 진행된 수업은 S초등학교 4학년 학생들을 대상으로 2007년 개정 체육과 교육과정의 표현 가치 영역의 내용 중 12차시를 계획하여 실시하였다. 표현 가치 영역 중 4학년은 리듬 표현에 해당되므로 리듬에 맞는 움직임 표현하기, 리듬에 맞는 즉흥표현하기, 음악 줄넘기의 세 가지 활동으로 구성하였고 수업은 탐구식 수업 모형을 적용하였고, 4학년의 특성을 고려하여 수업의 형태는 전체 활동 후 소집단 활동의 형태로 실시하였다. 구체적인 차시별 지도 내용은 다음 <표 5>와 같다.

2. 연구 참여자

질적 연구에서는 연구자가 관심을 두고 있는 연구 장소나 연구 참여자들을 직접 선택하여 연구하는 것으로 무선 표집과 달리 목적 표집 방법이 주로 제안된다. 다양한 목적 표집 방법 중 편리 표집 방법은 연구자가 어려움을 느끼지 않고 주위에 있는 사람들을 대상으로 표집하는 것으로 본 연구의 연구대상인 참여 학교 및 학생은 연구자의 접근 용이성과 자료 수집 가능성을 고려하여 선정하였다. 따라서 본 연구에서는 연구자가 교과전담 교사로서 담당하고 있는 S초등학교 4학년 학생들 중에 선정하였고, 연구 참여 학교와 학생의 특성은 다음과 같다.

가. 연구 참여 학교

이 연구가 이루어진 학교는 광주광역시 서부교육청 관내 위치한 S초등학교로 1998년에 개교하였다. 5층 이하의 주택 단지 내에 위치한 학교로 주변에 오랜 역사를 자랑하는 문화재인 서원과 작은 공원이 조성되어 있다. 또 교내 화단, 텃밭, 조형물들이 학교를 둘러싸고 있어 도심이지만 녹색 환경이 잘 어울려졌다. 전교생은 약 580명이고 교사는 모두 26명으로 전체 교사의 88%가 30~40대로 교사의 교직 경력이 비교적 고루 분포되어 있다.

S초등학교는 인근 학교에 비해 넓은 운동장과 강당을 보유하고 있으며, 배드민

<표 5> 4학년 표현활동 지도 계획

단원	제재	주요 내용 및 활동	차시
1. 리듬에 맞추어 하나, 둘, 셋	<ul style="list-style-type: none"> ○ 단원 도입 ○ 리듬의 변화에 따른 다양한 움직임 알아보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 리듬 표현의 특성 이해하기 · 리듬의 요소 이해 및 리듬 표현하기 	1/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 박자에 맞추어 움직이기 	<ul style="list-style-type: none"> · 세 박자의 알맞은 움직임 찾기 · 네 박자의 알맞은 움직임 찾기 	2/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 리듬의 변화를 몸으로 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르기 변화에 따른 움직임 표현하기 · 세기 변화에 따른 움직임 표현하기 	3/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 리듬 창작 및 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 리듬 창작하기 · 리듬에 맞추어 움직임 표현하기 	4/12
2. 예술가가 되어	<ul style="list-style-type: none"> ○ 단원 도입 ○ 색깔 보고 즉흥 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 즉흥 표현의 의미 이해하기 · 색을 보고 즉흥 표현 및 표현에 알맞은 리듬 찾기 	5/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소리 듣고 즉흥 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 소리를 듣고 즉흥 표현 및 표현에 알맞은 리듬 찾기 	6/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시를 듣고 즉흥 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 시를 듣고 즉흥 표현 및 표현에 알맞은 리듬 찾기 	7/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 무용 작품 감상하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 공연장에서 지켜야 할 점 알아보기 · 무용 작품 감상하기 	8/12
3. 기구와 하나가 되어	<ul style="list-style-type: none"> ○ 단원 도입 ○ 줄을 이용한 놀이와 기본 움직임 익히기 	<ul style="list-style-type: none"> · 줄넘기의 특성과 알맞은 움직임 이해하기 · 줄을 이용하여 다양한 놀이하기 · 줄을 이용한 기본 움직임 익히기 	9/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 여러 가지 방법으로 줄넘기 	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 방법으로 줄넘기 동작 익히기 · 음악에 맞추어 여러 가지 방법으로 줄넘기 	10/12
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 음악에 맞추어 여러 가지 움직임 연결하기 ○ 발표하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 줄을 이용한 움직임을 연결동작으로 꾸미기 · 발표하기 및 감상하기 	11~12/12

턴 선수 육성과 ‘사교육 없는 학교’ 지정 학교로서 운동장과 강당의 활용이 매우 높은 편이다. 운동장이 넓어 수업 시간이나 방과 후에도 학생들이 축구, 야구 등을 하며 마음껏 뛰어놀 수 있는 것에 반해, 오디오 시설과 무대가 설치되어 있어 다목적으로 사용되고 있는 강당은 학급별로 사용 시간이 정해져 있으나 학교 행사나 배드민턴부의 연습, 방과후 학교 수업 등으로 인해 사용하기 곤란한 경우가 종종 발생한다.

방과후학교 수업이 활성화 되어 체육이나 무용 관련 수업으로 음악줄넘기부, 배드민턴부, 무용부, 요가부, 야구부가 있으나 이는 방과 후에 수업이 이루어지므로 표현 활동 수업은 다른 반이 사용하는 경우를 제외하고는 무용부가 수업을 하는 방과후 교실과 강당에서 진행된다. ICT 자료를 활용하는 경우는 대부분 교실에서 수업이 이루어진다. 무용부와 합창부, 국악부가 함께 이용하고 방과후 교실은 일반적인 무용실이 아니라 기존에 교실로 이용되었던 곳에 책걸상을 치우고 바를 두어 사용하고 있다. 교실 뒤 쪽에는 사물함이 놓여 있으며, 교실 한 쪽 옆에는 교육 자료가 꽂혀 있는 책장이 있고 시멘트 바닥에 장판이 깔려 있어 무용실로서는 매우 미흡하다고 볼 수 있다.

나. 연구 참여 학생

본 연구 대상인 4학년은 107명으로 4학년이며, 한 학급에 평균 28명 정도이다. 4명의 담임 교사와 1명의 교과전담 교사로 모두 교직 경력 7년~8년에 해당되는 30대 교사로 구성되었다. 교과전담 교사인 연구자가 4학년 수업 중 과학 3시간과 체육 1시간을 담당하고 있고 이 외의 과목은 담임 교사가 직접 수업을 한다. 표현 활동수업은 연구자가 담당하는 체육 시간 중 표현활동 수업을 1,2학기 총 12차시로 구성하여 진행하였다.

일반적인 4학년의 특성과 마찬가지로 S초등학교 4학년 학생들은 움직임을 매우 좋아하고, 여러 가지 활동에 호기심을 보여 방과 후에 운영되는 신체활동 관련 수업의 참여도 4학년 학생들의 참여가 가장 많다. 또한 교사의 관심을 받고 싶어 하는 학생들이 많아 대부분의 수업 시간에 적극적이고 흥미를 보이는 편이다.

연구 참여 학생을 선정하기 위하여 표현 활동 수업을 실시하기 전, 먼저 설문을 실시한 결과 1,2학년 때 표현활동의 경험으로 동물이나 사물 흉내내기 등의 경험이 있었으나 본격적인 표현활동 수업이 이루어지는 3학년의 경우에는 운동회에서 단체 댄스를 선보였다고 하였다. 체육 교육과정 내에 있는 표현활동 수업의 경험은 없었으나 ‘표현활동이 재미있었습니까?’ 라는 질문에 ‘재미있었다’, ‘보통이다’, ‘재미없었다’ 라고 응답한 학생들을 항목별로 분류하였다.

분류된 학생들 중 자신의 생각과 느낌을 잘 드러내며 면담과 일기쓰기에 성실히 참여할 수 있는 학생을 성비, 학급별 참여 인원수를 고려하여 각 학급 담임 교사의 추천을 받았다. 추천된 학생들에게 연구의 목적과 과정을 잘 설명하였고, 힘들거나 부담스러워 하는 학생은 제외하고 다른 학생의 추천을 받아 연구 참여에 동의한 학생들로 20명을 선정하였다. 연구자와의 체육 수업에서 관찰 모습과 면담, 담임 교사의 추천 내용을 바탕으로 이상의 연구 참여자에 대해 정리하여 제시하면 다음 <표 6>과 같다.

3. 자료 수집

자료 수집은 수업이 진행됨과 동시에 학생들의 수업일기, 심층면담과 참여관찰을 통해 이루어졌고, 학생들의 심층적인 생각을 알아볼 수 있는 관련 문서자료들을 수집하여 부족한 부분의 자료를 보완하였다.

가. 심층 면담

심층면담은 참여 관찰과 함께 질적 연구를 대표하는 자료수집 방법 중 하나로서 대화가 전제되는 면담은 참여자들의 가치관과 생활, 의식, 감정 등을 이해하기 위한 자연스럽고 목적적인 연구방법이라고 할 수 있다. 이 연구에서는 표현활동 수업의 실제 상황에서 학생들이 경험하는 재미의 의미를 알아보기 위해 개인 면담과 집단 면담을 혼용하였다.

개인 면담은 수업이 시작되기 전 학생들의 개인별 특성 및 표현활동에 대한 인

<표 6> 연구 참여 학생의 특성

반	이름	성별	체육 수업 참여 태도	좋아하는 신체 활동	표현활동 수업 선호
1	김경건	남	평소 행동이 느리고 참여가 매우 저조하나 자신이 좋아하는 활동의 경우 매우 적극적임	피구, 태권도	재미없음
1	김윤지	여	매사에 성실하고 교사의 지시에 따라 열심히 참여하는 편	인라인 스케이트	보통
1	류리	여	게임, 체조 등 모든 활동에 즐거워하며 적극적임	음악줄넘기	재미있음
1	최용건	남	평소 친구들과 장난을 많이 하며 즐겁게 참여하나 성실도는 낮은 편	태권도	보통
1	최훈	남	민첩성, 순발력 등이 좋아 모든 활동에 우수하며 인기가 많음	축구, 배드민턴, 피구 등	재미있음
2	강하린	여	운동을 잘 하지는 못하나 승부욕이 강하여 승패를 가리는 게임 활동에 매우 의욕적임	줄넘기, 가족과 걷기	보통
2	김지원	남	수업 자체에 관심이 없고 자신의 흥미가 있는 활동에만 관심을 보임	태권도, 축구	재미없음
2	김한결	남	운동을 잘 하지는 못하나 밝고 명랑하며 영특한 아이디어로 모둠 활동을 이끄는 편임	축구, 피구	재미있음
2	김진희	여	성실하고 책임감 있는 모범 학생으로 체육 수업에도 모범적임	가족과 걷기	재미있음
2	황예지	여	친구들의 의견을 잘 듣는 편이며 체육 활동에 매우 활발히 참여함	음악줄넘기	재미있음
3	김준성	남	체격이 작아 잘 하는 편은 아니지만 모든 활동에 흥미를 보이며 적극적임	피구, 줄넘기	재미있음
3	유희선	여	승부욕이 강하고 유연함, 모둠 활동에서 자기 주장이 강하나 친구들이 이를 잘 받아주지 않음	댄스	재미있음
3	윤호열	남	장난을 좋아하지만 수업에 방해를 주지는 않고 모든 활동을 즐겁게 참여함	배드민턴	재미있음
3	이재아	남	체격이 큰 편이나 순진하며 운동을 잘 하지는 못하나 성실히 참여함	합기도, 축구	보통
3	최수민	여	체격이 크고 행동이 느리며 승부에는 관심이 없고 모든 활동에 성실히 참여함	음악줄넘기	보통
4	강나임	여	유연하고 승부욕이 강하여 의욕적이며 기발한 생각으로 모둠 활동을 이끌며 인기가 많음	무용	보통
4	강윤구	남	민첩하게 운동은 잘 하나 산만하고 수업에 집중을 하지 못함	축구, 야구	재미없음
4	박지원	여	말이 없고 차분하여 교사의 말에 주의를 기울이고 교사의 지시 사항만 조용히 따르는 편임	음악줄넘기	재미없음
4	조효연	여	운동을 잘 하지는 못하나 모든 활동에서 모둠을 잘 이끌고 교사의 안내에 따라 수업에 적극 참여함	달리기, 피구	재미있음
4	편수진	여	운동을 잘 하지는 못하나 매우 모범적인 태도로 수업에 집중함	음악줄넘기	재미있음

식을 조사하고자 1회 실시하였고, 수업이 진행되는 동안 2차례의 면담으로 수업에서 학생이 경험한 재미에 대해 심층적으로 이해할 수 있었다. 집단 면담은 2인 이상의 피면담자가 면담에 참여하는 형식으로 각 학급의 연구 참여자들을 대상으로 실시하였으며, 개인 면담에서 부담을 갖거나 자신의 생각을 표현함에 있어 어색했던 학생들의 정보를 보다 상세히 획득할 수 있었다. 집단 면담은 수업이 실시되는 동안 2회, 수업이 끝난 후 1회 진행되었으며 이는 자료 분석 시 부족했던 내용을 보충하기 위한 자료로 활용하였다.

각 면담에서 질문의 형태는 무계획적인 표준화 면담의 형태로 진행되었다. 계획적인 표준화 면담은 입으로 시행되는 설문지 형태로서 모든 응답자들은 똑같은 순서로 똑같은 질문을 받게 됨으로 자연스러운 수업 상황 속에서 학생들로부터 폭넓은 경험 정보를 제공받기에는 한계가 있다. 반면 무계획적인 표준화 면담은 계획적인 표준화 면담의 다양한 형태로서 동일한 질문과 세부적인 질문이 모든 응답자에게 사용되지만 배열 순서는 응답자의 반응에 따라 바뀔 수 있다(김윤옥 외, 2009). 따라서 본 연구는 초등학생의 특성을 고려하여 연구자가 질문 사항들을 머리 속에 간직한 채 질문과 답변의 형태가 아닌 대화 형식으로 면담을 진행해 나갔다.

면담의 대화 도중 표현이 서툴거나 어색한 내용의 경우 반문 형식으로 보충질문을 하거나 내용의 요지를 정리하여 확인하는 형태의 면담을 진행하였다. 또한 면담시 대화 내용을 생생하게 수집하기 위하여 녹음기를 이용하였고, 면담 도중의 연구 참여자의 표정이나 동작, 면담의 상황 등은 기록지에 기록하였다.

나. 참여 관찰

참여관찰(participant observation)은 질적 연구에서 가장 보편적으로 사용되고 있는 유용한 자료수집 방법이다. 참여관찰은 연구자가 어떤 집단에 직접 참여하면서 연구 참여자들의 언행이나 태도 그리고 학생들과의 교수활동이나 상호작용 등 수업전반에 관한 모든 관찰 자료를 모으는 방법이다(양갑렬, 2003).

연구자는 직접 표현활동 수업을 하면서 수업의 상황이나 학생들의 반응, 행동 패

<표 7> 수업관찰일지(예시)

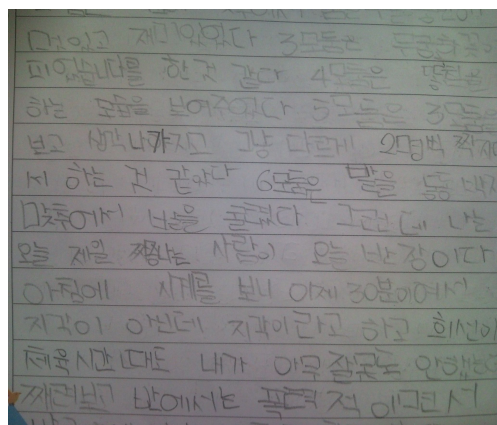
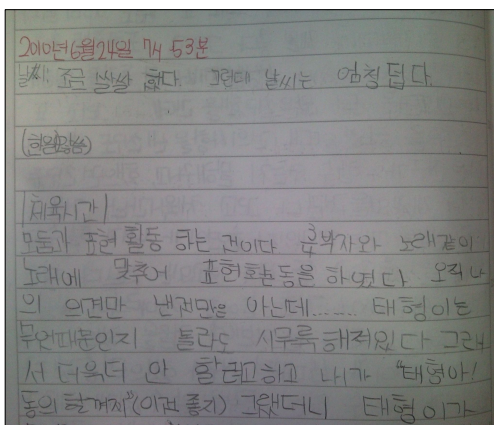
일시	2010. 07. 16	장소	무용실	주제	시를 듣고 즉흥표현하기
시간	관찰 내용				해석 및 분석
~10'	<p>▶ 준비 체조 및 수업 도입 “선생님이 들려주는 시의 뒷부분에 어떤 내용이 들어가면 좋을지 이야기해 볼까요?” ‘걸어다니는 바다’ 시의 앞부분을 들려주자 ‘어부가 고기를 잡는 내용’, ‘생선 가게가 아침 일찍 문을 열고 사람들이 생선을 사기 위해 모이는 내용’ 을 이야기한다. 이하 생략</p>				
10'~ 15'	<p>▶ 시를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌 이야기하기 “선생님이 들려주는 시를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 이야기해 볼까요?” 다시 ‘걸어다니는 바다’를 들려주자 몇몇 학생들이 가만히 눈을 감고 듣는다. 발표를 하게 하자 소정이는 꽃게에게 물렸던 경험을 이야기하고, 현빈이가 양념게장이 먹고 싶다고 말하자 모두들 웃는다. 효연이는 꽃게가 파도를 끌고 다니는 모습이 상상이 된다고 하여 박수를 받는다. 이야기가 계속되자 온도는 지겨운 듯 다른 곳을 쳐다보고 보미와 현우는 교사 몰래 소곤거리며 이야기를 한다.</p>				<p>집중력이 약한 학생들은 이야기하는 내용이 길어지면 흥미가 떨어져 참여를 하지 않고 지켜워한다.</p>
15'~ 30'	<p>▶ 모듈별로 즉흥 표현하기 “그럼, 시를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 모듈별로 즉흥표현을 해 봅시다.” 모듈 자리로 돌아가는 도중에도 매우 시끄러워진다. 3모듈의 효연, 율구, 소정, 지우, 건이는 자리에 앉지도 않고 선채로 이야기를 한다. 효연이가 좋은 생각이 있다는 듯이 열심히 설명을 하지만 지우, 건이는 듣는 척하며 장난을 친다. 소정과와 효연이만 매우 열심히 한다. 지우와 건이는 자신들의 장난에 푹 빠져있다. 6모듈의 고운, 지원, 혜빈, 지우는 멍하니 앉아만 있어 교사가 다가가자 고은이는 불만을 표현하고 교사가 다른 학생들을 달래보지만 별다른 변화 없이 멍하니 앉아만 있다.</p>				<p>연습을 하다가 조금만 웃겨도 바닥에 뒹굴며 웃고 또 이를 여학생들은 때리고 말려서 다시 연습을 하는 모습이 많다. 이는 다른 반, 다른 시간에도 항상 보이는 현상이다.</p>
30'~ 40'	<p>▶ 발표하기 “먼저 발표하고 싶은 모듈 있나요?” 처음부터 적극적인 3모듈이 먼저 발표를 한다. 파도를 잘 표현했고 소정이가 파도를 표현하면서 동작을 웃기게 하자 이를 보며 많이 웃던 학생들도 웃겼다고 칭찬을 한다. 7모듈은 연습은 열심히 하였으나 친구들이 별다른 칭찬을 하지 않자 시무룩해진다. 다음 2모듈의 발표에서 민상이의 꽃게 연기에 많은 학생들이 웃으면서 칭찬을 많이 한다. 이하 생략</p>				<p>대부분 웃긴 표정이나 동작에 친구들이 웃으면 본인도 그것이 좋아서 더 과장된 행동을 하는 것 같다.</p>
<p>표현활동 수업 시간에 주어지는 연습 시간은 노는 시간이자 친구들과 소통하는 시간으로 보인다. 이 때 과제의 난이도와 모듈 구성원과의 의사소통 정도는 매우 중요한 요소이다. 과제가 너무 어려우면 열심히 하려는 의욕을 잃어버리고, 과제가 너무 쉬우면 빨리 끝내고 놀어버리는 모습이다. 또 모듈원끼리의 소통이 잘 되면 활동이 매우 활발하게 이루어지면서 재미를 느끼고, 의견이 잘 맞지 않거나 소극적인 학생이 많으면 활동이 원활하게 진행되지 않아 의기소침해지면서 지루해하는 모습을 관찰할 수 있었다.</p>					

턴, 표정들을 관찰하였고 이를 수업 중 틈틈이 현장노트에 간단히 메모하였다. 관찰 결과는 그때그때 기록되었지만 간략하고 체계적이지 않아 수업이 끝난 후 현장노트에 기록된 내용을 바탕으로 더 상세한 내용과 해석을 보충하여 수업관찰일지를 작성하였다. 수업관찰일지의 내용은 생생한 현장을 기록하기 위해 최대한 수업이 끝난 직후 작성하고자 노력하였고 이는 심층 면담의 예비자료로 활용하였다 <표 7>.

다. 수업 일기

수업일기는 표현활동 수업 후 학생들이 표현활동 수업에 관한 것을 주제로 하여 직접 작성한 일기의 내용을 수집하였다. 일기는 연구자의 수업관찰의 한계를 극복할 수 있을 뿐 아니라 학생들이 자연스러운 수업 상황 속에서 직접 경험하고 관찰한 내용이 그대로 드러나기 때문에 학생의 생각이나 느낌을 심층적으로 이해할 수 있는 중요한 자료이다.

따라서 학생의 경험이 그대로 반영될 수 있도록 일기의 내용이나 별다른 양식을 따로 제시하진 않았으며 4학년 학생들이 평소 사용하는 일기장에 일주일에 1시간씩 표현활동 수업을 한 날에 작성한 일기를 채택하였다. 수집된 일기는 학생들의 생각이나 느낌이 일관적으로 나타나는 부분에 한하여 채택하였고 표현활동 수업과 관계없는 학생의 기분을 드러내거나 표현이 서투른 부분은 제외하였다<그림 2>.



<그림 2> 수업 일기(예시)

라. 문서 자료(documents)

문서들은 넓은 의미로 공적기록들, 개인적 수필, 물리적 자취들 그리고 인공물들을 포함한다. 모든 종류의 문서들은 연구자가 의미를 찾고 이해를 발전시키며, 연구 문제에 적합한 통찰을 발견하는데 유용한 자료출처이다. 본 연구에서는 학생들의 일기, 공책, 수업에 사용되었던 학습지, 연구자가 기록했던 현장 노트, 면담 기록지 뿐 아니라 수업 장면을 담은 사진과 동영상도 수집하였다<그림3>.



<그림 3> 수업 장면 및 학습지

4. 자료 분석

본 연구는 참여 관찰, 20명의 심층 면담, 수업 일기, 4학년 학생들의 문서 자료들을 통해 수집된 자료를 질적 연구에서 보편적으로 사용되어지는 분석적 귀납 전략을 이용하여 분석하였다. 귀납적 분석 전략은 특정한 증거로 시작하여 그 증거를 의미있는 전체로 통합하는 것으로서 가장 먼저 선행되어야 할 것은 데이터를 해석하고 분석 틀을 확인하는 것이다.

따라서 연구자는 한 주에 한 차시의 수업이 끝날 때마다 참여자들의 수업 일기나 문서 자료들의 세부 사항이 익숙해지도록 숙독하였다. 많은 양의 자료를 정리하기 위하여 분석 틀을 표현활동 수업과 관련된 긍정적인 정서 반응들로 정하고 이를 표시한 후 자료들을 분류하고 범주화하였다. 그 구체적인 분석 절차는 이용

숙 등(2005)이 제시한 자료 분석 절차에 따라 다음과 같이 실시하였다.

첫째, 학생들의 수집된 수업 일기들을 컴퓨터에 전사하였다.

둘째, 전사한 원자료를 익숙해질 때까지 여러 번 반복해 읽으면서 학생들의 표현 활동 수업과 관련된 긍정적 정서 반응에 밑줄을 그었다.

셋째, 전사된 자료의 밑줄 그어진 내용을 바탕으로 유사한 주제를 파악하여 범주화한다.

넷째, 위 범주화 과정을 반복하며 상위범주와 하위범주를 묶으면서 범주간의 관계를 형성하였다.

다섯째, 범주화된 내용을 바탕으로 핵심범주를 선정하고 주제의 의미를 생성하였다.

위와 같은 방법으로 심층 면담 내용, 수업 관찰 일지, 각종 문서 자료들을 분석하고 범주화였고 각 자료의 내용들을 순환적이고 상호보완적인 형태로 분석하고 종합하여 연구의 신뢰도를 높이고자 하였다.

5. 자료 분석의 진실성

질적 연구에서의 신뢰도와 타당도는 양적 패러다임의 전통적인 개념과는 달리 연구자들이 수집한 자료를 볼 때 그 결과들이 논리적인가 즉 일관성 있고 신뢰로운가에 초점을 두는 것이 중요하므로 진실성이란 개념으로 설명하고자 한다. 연구자가 수집한 자료를 분석하는 과정에서 자신의 경험에 대한 주관적 해석이 반영되기 때문에 자료의 분석을 통해 구성 개념들을 정련하고 실제적 참여자의 현실을 일치시키기 위하여 다른 연구자들과의 지속적인 자료 분석과 비교를 통하여 진실성을 높일 수 있다.

본 연구에서는 연구 결과의 진실성을 확보하기 위하여 연구 참여자 검토(member checking), 동료연구자의 조언(peer debriefing), 다각도 접근법(triangulation)을 사용하였다.

가. 다각도 접근법(triangulation),

다각도 접근법은 다양한 방법을 사용하여 현상을 연구하는 것을 의미한다. 각각의 연구방법들은 장단점을 가지고 있기 때문에 두 개 이상의 방법을 조합하여 사용함으로써 한 가지 방법에서 야기되는 오류를 보완하고, 상이한 두 가지 이상의 방법들이 동일한 현상에 대해 동일한 결과를 도출하였을 때 연구자가 내린 결론이 보다 신뢰로운 것이다.

이 연구에서는 한 가지 연구방법에서 오는 오류를 최소화하기 위하여 수업 일기, 심층 면담, 수업 참여 관찰 그리고 표현활동 수업에서 사용되어진 학습지와 사진, 동영상 등의 참조 자료를 수집하였다. 각각의 연구 방법은 그 현상이 사라져 버린 후에서 객관적이고 일관된 분석이 이루어질 수 있도록 녹음기, 메모와 일지 기록, 카메라 등을 활용하여 그 객관성을 유지하고자 노력하였다.

나. 연구 참여자의 검토(member checking)

연구 참여자에 의한 연구결과의 평가 작업은 연구자가 도출한 임의적 분석과 결론을 연구 참여자의 일부에게 그 결과의 타당성을 재평가해 주도록 요구하는 작업을 의미한다(김영천, 1997). 이는 연구 자료가 연구자와 참여자간의 협동적 작업을 통해 이루어진 사회적 구성의 실재인 만큼 연구자뿐만 아니라 연구 참여자 동의가 반영된 것일 때 보다 신뢰로울 수 있는 것이다. 이 연구에서는 수집된 일기와 면담 내용은 빠짐없이 전사하여 연구 참여자로 하여금 내용을 확인하게 하였고, 자료를 분류하고 해석하는 과정에서 연구 참여자의 생각이나 경험이 잘 분류되었는지 확인하였다.

다. 동료연구자의 조언(peer debriefing)

동료연구자에 의한 조언은 연구자의 연구에 참여하지는 않으나 연구 배경과 학문 분야가 같은 연구 동료를 선정하여 자신의 질적 분석과 해석에 대해 관점, 조언 그리고 평가를 구하는 활동을 의미한다(양갑렬, 2003). 동료연구자는 연구가

진행하는 동안 연구자 범할 수 있는 오류나 지나치게 주관적인 해석의 위험들을 지적할 수 있으며, 연구의 문제나 방향, 준거들에 대한 대안을 제공해 주는 역할을 함으로써 연구의 진실성을 보다 높여줄 수 있는 것이다.

따라서 자료 수집 과정에서 연구 참여자들의 특성을 가장 잘 파악하고 있는 4학년 담임 교사들의 조언을 얻어 자료의 신뢰성을 유지하고, 해석 방법과 주제별 범주화 과정에서 서로의 의견을 교환하며 반복적으로 자료를 검토였다. 또한 석사 학위 논문과 현장 논문을 통해 질적 연구의 경험이 있는 동료교사 2명과, 전문가 2명에게 자료 해석방법이나 분류 과정에서의 타당성을 검토하여 연구자의 편견과 주관적인 해석을 방지하기 위해 노력하였다.

IV. 연구 결과 및 논의

1. 연구 결과

초등학교 표현활동 수업에서 재미경험의 의미와 그에 영향을 미치는 요인을 분석하기 위하여 4학년 학생들을 대상으로 심층면담, 수업일기, 참여관찰, 문서 자료들을 통해 수집한 자료들을 분석하였다. 그 결과 4학년 학생들이 표현활동 수업에서 경험하는 재미의 의미를 구체적으로 살펴보면 ‘웃는 재미’, ‘노는 재미’, ‘성취와 도전의 재미’, ‘알아가는 재미’, ‘표현하는 재미’의 주제로 범주화할 수 있었다.

가. 웃는 재미

학생들은 수업 시간에 많은 웃음을 통해 표현활동에서 재미를 느끼고 있었다. 친구들의 익살스러운 말, 표정, 행동 등이나 친구들의 실수 등이 웃겨서 웃게 되고, 이는 웃기는 것이 재미있는 것이라는 인식으로 이어져 ‘웃기다’를 ‘재미있다’고 표현하였다. 또한 친구들이 많이 웃어주는 것이 좋아 다른 친구들을 웃길 수 있는 활동이 표현활동을 잘 하는 것이라고 생각하였다.

1) 웃겨요

표현활동 수업에서 웃음은 학생들이 재미를 경험하는 데 가장 많은 영향을 미치는 요소 중 하나이다. 창의적인 활동을 요하는 표현활동 수업의 특성상 수업은 허용적인 분위기 속에서 모둠 활동을 통해 주제를 표현하여 발표하고 감상하는 시간을 가질 수 있도록 진행되었다. 이 중 발표와 감상 시간은 학생들이 다른 모둠의 표현과 자신의 표현을 비교해보고 또한 자신을 스스로 평가해보는 기회이기도 한다. 따라서 다른 사람들 앞에서 표현하는 것에 대한 긴장과 부담으로 사뭇 진지한

모습으로 임하는 와중에 친구들의 익살스러운 표정이나 행동 등은 학생들에게 웃음을 주고 재미를 더 극대화시킴으로서 학생들은 웃으면서 긴장을 풀고 재미있다고 느끼는 것이다.

선생님께서 한 가지 주제를 생각하라고 해서 초록색을 보고 애벌레를 표현을 했다. 다른 모듬은 악어를 한 3모듬이 제일 재미있었다. 훈이와 민석이 악어를 웃기게 표현했기 때문이다. (최용건 학생의 일기 중에서)

3모듬이 꽃을 표현했는데 가운데 건준이 얼굴이 꽃술이 되어있었다. 엄청 웃겼다. 다른 친구들의 웃긴 모습을 보니 더 재미있고 신이 났다. (김한결 학생의 일기 중에서)

그래서 이제 모듬끼리 리듬을 만들어서 표현을 하는 것이다. 우리는 펭귄인데 토끼라고 말을 하였고 2모듬은 리듬에 맞춰서 춤을 추는 춤만이가 멋있고 재미있었다. 4모듬은 똥침을 하는 모습을 보여주었는데 정말 웃겼다. 재미있었다. (윤호열 학생의 일기 중에서)

조효연 : 소정이가 치마를 펄럭이면서 막 날아다닐 때 진짜 웃겼어요.

연구자 : 많이 웃겼니?

조효연 : (웃으면서) 네, 소정이가 재미있게 잘 하는 것 같아요.

표현활동 수업은 한 모듬의 발표가 끝나면 그 모듬의 발표를 감상한 소감을 발표하게 하는 방법으로 수업을 진행하였다. 이 과정에서 학생들은 코믹한 동작이나 표정으로 웃기게 한 친구나 모듬을 많이 칭찬하는 경향을 보였다. '00가 진짜 원시인처럼 웃기게 잘 하였다', '00는 원숭이 표정까지 실감나게 잘 표현하였다' 등의 칭찬은 칭찬받고 싶은 욕구가 큰 학생들에게 친구들을 웃겨야 칭찬을 많이 받는다는 인식으로 연결되어 차츰 표현 자체의 재미보다는 코믹한 말과 행동으로 웃기고

싫어하는 욕구로 연결되는 것을 관찰할 수 있었다.

표현활동의 수업에서 모둠활동은 가장 많은 영역을 차지하였다. 특히 또래 관계가 형성되는 4학년 시기에 수줍음이 많거나 주변 친구들의 시선에 민감한 학생들은 혼자서 표현하기를 꺼려하여 대부분의 표현활동 수업은 모둠활동으로 이루어졌다. 친구들과의 가장 활발한 상호작용을 요구하는 모둠 활동 중에도 친구의 코믹한 말과 행동을 통해 학생들은 재미를 느끼고 있었다.

연구자 : 오늘 수업에서 가장 재미있었던 건 뭐였니?

류리 : 그거요. 모둠 활동 하는데 계속 이상한 동작을 넣는 거예요. 좀 짜증났었는데 웃기긴 해서 막 웃었어요.

연구자 : 그럼 훈이가 웃긴게 가장 재미있었어?

류리 : 음.... 네, 그런 것 같아요. 솔직히 웃느라 모둠 활동이 제대로 안되서 다른 건 잘 모르겠어요.

오늘은 박자를 공부했는데 수업의 의논하는 시간이 재미있었다. 종언이가 웃기게 킁킁 흥내를 내서 나를 웃겼기 때문이다. (강하린 학생의 일기 중에서)

처음에는 박수를 느리게 치다가 빨라지면 짹짹 빨리 쳐서 일어나다 앉았다를 수없이 반복하였다. 나는 그 모습이 웬지 모르게 웃겨서 발표를 하다가 그만 웃고 말았다. 내가 웃어버리니까 다른 친구들과도 따라 웃었다. (조효연 학생의 일기 중에서)

2) 웃기고 싶어요

4학년 학생들은 재미있다는 표현을 ‘웃기는 것’이라고 인식하고 있었다. 개인 활동보다는 모둠활동이나 짝 활동 등 2인 이상의 활동이 주를 이루는 표현활동 수업에서 또래 관계가 수업에 미치는 영향은 매우 크므로 학생들에게 친구들의 인식과 시선은 매우 중요한 요인으로 작용하였다. 따라서 친구들이 많이 웃어주면 자신도

기분이 좋아지고 표현활동 수업을 재미있다고 느꼈다.

연구자 : 훈이는 뭐가 제일 재미있었니?

최훈 : 저도 오늘 모둠 활동 할 때가 제일 웃겼던 것 같아요.

연구자 : 류리는 조금 짜증도 났었다는데? 훈이는 괜찮았니?

최훈 : 나중에는 다른 모둠이 발표 잘하는 것 보고 좀 미안했어요. 근데 애들이 막 웃으면 저도 모르게 기분이 좋아요.

김경건 : 저는 우리 모둠이 발표했을 때 애들이 막 웃으니까 힘이 났어요.

연구자 : 친구들이 웃으면 부끄럽지는 않았니?

김경건 : 아니오. 그냥 많이 웃는 거는 우리 모둠을 좋아하는 거니까 그냥 기분이 좋아요.

연구자 : 그럼 경건이는 친구들을 웃기려고 표현활동을 하는 거였니?

김경건 : (머쓱한 웃음을 지으며) 네..... 음... 그건 아니구요. 잘하고도 싶고.... 친구들이 많이 웃어주면 더 좋죠.

류리 : 친구들이 우울할 때 재미있는 표현을 해가지고 웃길 수 있다는게 제일 좋은 것 같아요.

연구자 : 아, 그래요. 또?

김윤지 : 표현활동 하면은, 재미있는 표현활동도 있으니까, 친구들을 웃기게 할 수도 있으니까 서로서로 기분이 좋아져서 그런 것 같아요.

앗싸! 재미있었던 체육수업이다. 왜냐하면 우리 조가 발표를 웃기게 해서이다. 내가 왕따인 척을 했다. ㅋㅋㅋㅋ 친구들이 엄청 웃어서 좋았다. (김경건 학생의 일기 중에서)

점점 빠른 박자에 맞추어 우리 모둠이 굴착기를 흥내내자 다른 애들이 보고

엄청 웃어서 조금 부끄러웠다. 하지만 친구들이 웃으니 기분은 좋았다. (최용건 학생의 일기 중에서)

한 학생이 코믹한 표현으로 웃겨 칭찬을 받으면 이것이 도화선이 되어 자신도 웃겨서 칭찬받아야겠다는 생각으로 이어지고 이러한 영향으로 인해 웃기게 하는 것이 표현활동을 잘하는 것이라는 인식으로까지 이어지기도 하였다. 또한 많은 학생들은 ‘재미있다’를 ‘웃기다’의 의미로 받아들였고 이는 다른 친구들로부터 주목을 받을 수 있는 것이기도 하였다. 발표 도중에 발이 꼬이거나, 친구와 부딪혀서 넘어지거나, 발에 걸리는 등의 행동들은 자주 관찰되는 특징 중의 하나이다. 이러한 모습들 때문에 대부분의 학생들은 매우 크게 웃으며 어떤 학생은 교실 바닥에 뒹굴기까지 하였다. 발표 도중 과장된 실수나 우스꽝스러운 행동들이 나타나는 이유를 친구들의 시선을 받고 싶어하거나, 그런 행동들이 잘한다고 생각하기 때문이라고 이유를 들었다.

연구자 : 6모듬은 뭐가 제일 잘한 것 같아요?

류리 : 가운데서 할 때 ‘뒹터’ 이렇게, 그 때 실수한게 재밌었던 것 같아요.

연구자 : 아, 가운데서 민준이가?

류리 : 민준이가 말할 때 기용이가 이렇게(손을 막 움직이며) 춤추는 거 같아서

연구자 : 그러면 그 친구들이 왜 그렇게 과격한 액션을 막 하는 것 같아?

박지원 : 그냥 친구들 재미로?

조효연 : 자기도 잘 보이고 싶을거니까.

연구자 : 친구들에게 시선을 받고 싶어서?

조효연 : 저도 그런 거 좋아하니까요.

연구자 : 다른 친구들이 과격한 액션을 하거나 웃기는거 하면은 좋아요?

다같이 : 괜찮아요. 네, 좋아요.

연구자 : 어떤 모둠이 잘하는 것 같아요?

이재아 : 재밌기만 하면, 그런 생각이 들었어요. 재밌기만 하면 된다는 거.

연구자 : 재미는 없었어요? 실제로?

이재아 : 애들이 하는 표현이 웃겼어요.

연구자 : 어, 애들이 하는게 웃겼어.

연구자 : 또 재밌었던 점은 없었어요?

최훈 : 친구들 발표하는거 볼 때.

연구자 : 어떤 거?

최용건 : 친구들 발표할 때 막 실수하는 거. 웃겨가지구.

연구자 : 특히 어떤 부분?

최용건 : 그거 막 못멈춰 가지구, 막 다리 하는거

최훈 : 첫 번째 모둠이.

최용건 : 내가 첫 번째 모둠이었는데.

(다같이 씩스럽게 웃는다.)

한 학생의 실수가 다른 많은 학생들을 웃기기는 하지만 이는 모둠 발표 시 수업의 긴장감과 집중력을 저하시키면서 모둠의 발표를 망치게 되거나 모둠의 연습을 방해하는 요소로 작용하기도 한다. 특히 남학생들 사이에서 자주 관찰되는 이러한 행동들은 열심히 모둠 활동을 하려고 하는 대부분의 여학생들에게 피해가 되어 표현활동 수업의 재미를 저하시키는 요인으로 작용하기도 하였다.

그런데 다른 친구들은 거울 놀이 할 때 너무 이상한 것을 해서 따라하지 못하게 한 친구도 있었다. 웃기려고 하는 것 같은데 웃기는 것도 좋지만 안그랬으면 좋겠다. (편수진 학생의 일기 중에서)

근데 표현활동을 하다가 느린 박자가 나오니까 조금 힘들었다. 그 때 가끔 넘

어지는 애들이 있었는데 넘어지면서 웃는 걸 보면 일부러 넘어지는 것 같았다. 나는 일부러 넘어지면 신경질이 난다. 그래서 지붕 뚫고 하이킥을 날리고 싶다. (김경건 학생의 일기 중에서)

내가 바나나 껍질을 던지고 나서 재윤이가 그 자리에 와서 넘어졌다. 일부로 넘어졌는지 실수로 넘어졌는지 모르겠다. 친구들이 많이 웃었다. 그래도 재미 있었다. (황예지 학생의 일기 중에서)

조효연 : 저도 남자 세 명, 여자 한 명인데 애들이 자꾸 액션 같은거 선보일려고 하니까 여자인 제 입장에서는 과격하다고 해야 되나? 그래가지구 너무 힘들 때가 많아요.

박지원 : 너무 지나치면 막 짜증이 나고 화가 나서 막 주먹이 올라와서 때릴 것 같아서 싫어요.

조효연 : 하다가 웃긴 거 나오면 웃기는 하는데요. 너무 계속 웃기려고 하다보면 저도 정말 짜증이 나가지고 그만 하라고 소리 지를 때가 있어요.

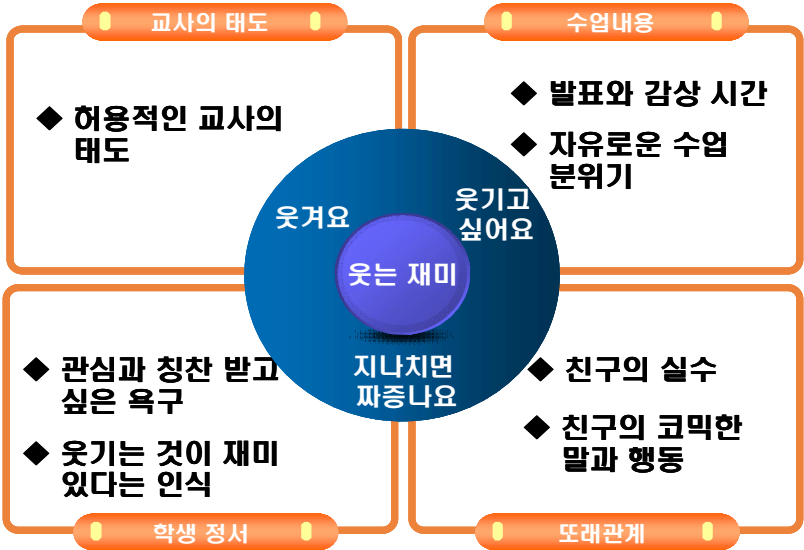
연구자 : 친구들의 그런 모습 때문에, 과장된 모습 때문에 표현활동 수업이 싫어질 때도 있었어?

(효연을 제외하고는 긍정을 표시한다.)

이상 4학년 학생들이 표현활동 수업 시간에 경험하는 재미 중 하나는 웃는 재미임을 알 수 있다. 표현활동 수업의 발표와 감상 시간은 발표를 해야 하는 부담감도 주었지만 친구들과 함께 맘껏 웃을 수 있는 재미도 제공하고 있었다. 다른 모둠의 발표나 모둠 활동 시간 내에 친구들의 코믹한 표정이나 행동은 자유로운 분위기에서 맘껏 웃을 수 있는 재미를 제공하고 있었다. 주제에 따라 새로운 것을 생각하여 몸으로 표현해야 하는 표현활동 수업에서 자유롭고 허용적인 분위기는 필수 요소이다. 조금만 특이한 행동을 해도 크게 웃게 되는 것은 4학년 학생들이

호기심이 많고 아직 저학년의 특성을 지니고 있는 것에서 기인된 것으로 보인다.

처음에는 사소한 실수나 익살스러운 표정과 행동에서 시작되어 이것이 ‘재미있었다’라는 칭찬으로 이어지고, 칭찬 받고 싶은 욕구로 인해 웃기는 것이 자신있게 잘 하는 것이라는 인식까지 가지게 된 것으로 보인다. 하지만 웃음은 표현활동 수업의 재미를 극대화 시키는 요인이지만 같은 모둠의 다른 친구들에게 방해가 되어 수업의 흐름을 끊는 요인이기도 하였다. 웃기고 싶어 하는 경향은 주로 남학생들에게 관찰되었는데 일부 심한 남학생들은 일부로 넘어지거나 부딪혀 웃음을 이끌어내려고 하는 행동들이 결국 모둠의 발표를 잘 하고 싶어 하는 여학생들을 힘들게 하였다. 이는 4학년 시기가 또래 관계가 형성되는 시기로서 친구들의 시선을 한 몸에 받고 싶어 하거나 친구들에게 잘 보이고 싶어 하는 특성에서 기인한 것으로 보여 진다. 이와 같이 웃는 재미는 그 자체의 재미를 주기도 하지만 표현활동 시간을 노는 시간으로 여기게 되는데도 영향을 미치게 된다. 이상을 종합하면 <그림 4>와 같다.



<그림 4> 웃는 재미

나. 노는 재미

탁 트인 넓은 공간, 자유롭고 허용적인 분위기, 친구들과 활동적인 모둠활동을 통해 학생들은 표현활동 수업에서 해방된 기분을 느끼면서 공부가 아닌 노는 시간으로 인식하고 있었다. 또한 동기유발에서의 놀이 활동이나, 신나는 음악 등은 노는 재미를 더하였으며, 특히 모둠 활동 동안 친구와의 장난은 노는 재미에 가장 큰 영향을 미치는 요인이었다. 공부가 아니라는 인식, 친구와의 자유로운 장난, 즐거운 수업 내용들로 학생들은 표현활동 수업 동안 노는 재미를 경험하고 있었다.

1) 공부가 아니잖아요

4학년 학생들은 표현활동 수업을 공부하는 수업이 아니라고 인식하고 있었다. 즉 4학년 학생들에게 공부하는 수업이란 교실의 책걸상에 앉아서 책과 필기도구를 가지고 하는 수업인 것이다. 이에 비해 표현활동 수업은 답답한 교실에서 벗어 넓은 공간에서 몸을 움직이며 하는 활동이기 때문에 표현활동 수업 동안에는 마음껏 움직이며 노는 재미를 느끼고 있었다.

연구자 : 강당이 넓어서 움직이기가 좋아요?

강을구 : 네. 넓으니까 보면 막 움직이고 싶어져요.

연구자 : 그럼 율구는 오늘 표현활동 수업이 어땠어요?

강을구 : 재밌었어요.

연구자 : 어떤 점이 재밌었던 것 같아?

강을구 : 음..... 혼자 노는 거요.

연구자 : 지금까지 표현활동 수업을 해보면서 좋았던 점이나 싫었던 점 있었어요?

김지원 : 좋았던 건 그냥 뭐 수업을 안하고 그냥 놀았다는 거라고 생각해서 재밌었어요.

연구자 : 아까 한결이가 노는 시간 같았다고 그랬었잖아. 재미있었던 점이. 그럼 왜 노는 시간 같았어?

김한결 : 그냥 뭐 공부도 안하고 그냥 몸으로 움직이니깐요.

연구자 : 여러분은 표현활동 수업을 하면 공부를 했다고 생각이 들어요?

최용건, 최훈 : 아니요.

최용건 : 마지막에 놀았다고 생각이 들어요.

연구자 : 어, 왜 놀았다고 생각이 들어요?

최용건 : 줄넘기 하고 가니까.

연구자 : 논 것 같애?

최용건 : 네

김한결 : 공부해요, 교실에서요 선생님이랑 같이 하는 거데요, 표현활동은 밖에 나가서 연습을 많이 하니까요.

연구자 : 아, 교실에서 책 보면서 하는 게 공부예요?

황예지: 표현활동은 모둠끼리 하는게 많잖아요. 그래서 가끔 노는 것 같아요.

오늘 내가 반성할 점은 표현활동을 짜면서 많이 떠들었던 것이다. 다음부터는 우리 반이 떠들지 않고 더 잘했으면 좋겠다. (김윤지 학생의 일기 중에서)

이처럼 표현활동 수업은 공부가 아니라는 생각에 학생들은 자유로운 해방감을 만끽하고 있었다. 그러나 상대적으로 모둠 토의 활동 결과를 적게 하는 학습지가 만만히 앉아서 하는 감상활동, 교사의 설명, 친구의 발표 등의 활동의 경우에는 매우 지루해 하며 딴 짓을 하는 학생들의 모습이 보이며 이들 요소는 표현활동 수업의 재미를 떨어뜨리는 것으로 생각하였다.

그리고 조금 재미있었던 점은 민준이가 식탁이 되어 우리가 직접 음식을 먹으

면서 점점 빨라지는 활동을 해 본 것이고, 조금 재미없었던 점은 표현활동 계획을 짜면서 종이에 글을 쓴 것이다. (김윤지 학생의 일기 중에서)

오늘은 표현활동 리듬에 대해 공부를 해 보았다. 우리 모듬은 발표를 하지 않았다. 왜냐하면 의견이 분분했기 때문이다. 그래서 나는 떠는 걸 하자고 했고, 지승현은 달리자고 했기 때문이다. 그래서 우리는 발표를 하지 않았다. 뭔가가 좀 썩썩했다. 발표하는 시간이 재미도 없었다. (최훈 학생의 일기 중에서)

연구자 : 오늘 표현활동 수업은 어땠어요?

박지원 : 썩 별로 었어요.

연구자 : 그래요? 어떤 점이 별로 었어요?

박지원 : 친구들 발표가 좀 지루했어요. 그냥 계속 보고만 있으니까.

연구자 : 그럼 호열이는 왜 장난을 치는 것 같아요?

윤호열 : 하다가 썩 썰렁하면 재미있게 하려고.

연구자 : 친구들을 웃기고 싶어?

윤호열 : 그것은 아니에요.

연구자 : 그럼, 계속 토의만 하는게 지루해요?

(고개를 끄덕인다.)

2) 자꾸 장난치고 싶어요

표현활동은 창의적인 아이디어로 생각해야 하고, 또 그것을 몸으로 표현해야 하는 활동이 많으므로 표현활동 수업에서 교사의 역할은 허용적인 분위기를 형성해 주고 학생들이 어려워하는 부분에 도움을 주는 것이다. 따라서 표현활동 수업은 대체로 학생 주도적인 모듬 활동으로 이루어졌고, 친구들과의 많은 교류 시간은 창작 활동을 하는 시간임과 동시에 친구와 함께 장난을 치며 노는 시간을 제공하는 것이기도 하였다.

김준성 : 수업 시간에는 선생님이 장난치면 혼내는데 표현활동 시간에는 혼을 안내니까.

연구자 : 선생님이 왜 혼을 안내는 것 같애?

윤호열 : 우리가 아이디어를 만드는 줄 아는 것 같애요.

연구자 : 아, 그래요. 준성이는 어때요?

김준성 : 선생님이 우리끼리 만들어서 잘 해보라고 그런 것 같아요.

최용건 : 저는요, 그냥 막 친구들이랑 재밌게 노는게 재밌었어요.

연구자 : 아, 그냥, 친구들이랑? 노는게?

최용건 : 네

연구자 : 어떻게 노는게 재밌었어요?

최용건 : 그냥 뒹굴면서 노는거요.

강울구 : 줄넘기..... 그리고 장난치는 거나 놀기 그런게 제일 좋아요.

연구자 : 그런데 수업 시간에 교실에서 수업할 때는 친구랑 장난치거나 하지는 않잖아요.

박지원 : 아니오, 해요.

강울구 : 가끔.

연구자 : 근데 표현활동시간에는 왜 장난이 많이 치고 싶어지나?

강울구 : 체육시간에 움직이는 걸 좋아해가지고 막 움직이고 싶어서 놀아요.

그리고 몸으로 표현하는 것을 했다. 먼저 연우하고 나하고 줄넘기 줄을 서로 잡고 물결을 만들어 보았다. 연우하고 나하고 깔깔깔 웃었다. 회선이가 빨리 하자고 했는데도 계속 웃었다. 나는 웃음이 그치지 않았다. 너무 재미있었다.
(이재아 학생의 일기 중에서)

수업 시간 내에 친구와 장난을 치는 모습은 주로 남학생들 사이에서 많이 관찰되었다. 움직이는 것을 좋아하고 활동량이 많은 4학년 남학생들은 모둠 활동 뿐만 아니라 준비 체조, 전체 활동, 감상 시간 등 조금의 틈만 나도 옆 친구와 장난을 치고 싶어 하였다. 일기의 내용을 살펴보면 학생들의 대부분은 수업 시간에 친구와 장난치는 것은 잘못된 행동임을 인식하고 있지만 그것을 실천하는 것은 어려운 듯하다.

체조할 때 이 자세(그림 - 한 손으로 한 쪽 다리를 잡고 균형을 잡는 모습)가 나오면 발을 구르는 사람이 있다. 하지 말라고 해도 자꾸 구르면 옆에 있는 나에게까지 와 부딪힌다. 특히 용건이가 제일 심하다. 나도 마찬가지로 한 애가 시작하면 다른 애들도 똑같이 따라하게 된다. (김경건 학생의 일기 중에서)

이번 시간은 모둠끼리 모여서 말을 나누어 보고 빠르기와 세기에 따라서 어떻게 표현하면 좋을지 이야기를 정하여 직접 표현을 해 보았다. 내가 이 수업을 하면서 반성해야 할 것은 표현활동 역할극을 정할 때 너무 시끄럽게 떠들게 된 것이다. (김윤지 학생의 일기 중에서)

개구리 흉내를 낼 때 하민이가 밀어서 장롱에 머리를 부딪혔다. 그래서 흑이 났다. 하민이만 안밀었어도 다치지 않았을거다. 그래도 놀다가 그런거니까 괜찮다. 그래서 보건실에 가서 얼음찜질을 했다. 그리고 건이는 내가 다쳤을 때 옆에서 웃고 있었다. 난 기분이 나쁘다. 그래도 나도 잘못이 있다. 같이 장난을 쳤기 때문이다. (강율구 학생의 일기 중에서)

윤호열 : 저는 이상하게요, 제가 장난칠 때는 좋고요, 애들이 장난칠 때는 싫어요. 제가 장난칠 때는 애들이 짜증나도요, 저는 그래도 재밌으니까 좋는데, 애들이 그냥 놀면요, 장난치고 그러면 저는 저도 모르게 저도 장난치는데 짜증이 나요.

계속 장난을 치고 싶어 하는 남학생과 모둠 활동을 잘 하고 싶어 하는 주도적인 성향의 여학생들 사이에서의 갈등은 수업 곳곳에서 발견할 수 있었다.

유희선 : 약간 힘들고요. 근데 조금은 재밌었어요. 애들이랑 모여서 하니까. 근데 애들이요 제대로 안하니까 짜증났어요, 오히려. 그래서 말만 하고 그냥 끝내버렸어요.

최수민 : 말이 안통해요.

강나임 : 저도 마음에 안들었어요. 모둠 친구들이 있었는데 같이 연습하면서 하민이랑 우빈이가 계속 말을 안듣는데 자꾸 그만 좀 하라고 하는데 웃고 떠드는 거예요. 저는 줄넘기 넘는 것은 잘하고 있었는데 다른 모둠은 다 잘하고 있는데 우리 모둠만 진도가 안나가니까는 모양도 아이디어를 좀 내라고 했는데 안내가지고 막 짜증나고 그랬어요.

조효연 : 대호가 자꾸 힘들다고 쓰러져 가지구 일어나라고 몇 번을 다독여야 되니까 몇 번은 쉬라고 했는데 말을 안들어가지고 계속 쉬니까 짜증이 났던 것 같아요.

태형이와 우빈이가 모둠 토의에 참여를 해주지 않아서 기분이 나빴다. 수진이와 나는 열심히 하였지만 우빈이와 태형이는 장난만 치고 참여해 주지 않아서 기분이 무척 나빴다. 그래서 발표도 하지 못한 것 같다. 다음에 모둠 토의를 할 때는 태형이와 우빈이가 참여를 잘 해줬으면 좋겠다. (박지원 학생의 일기 중에서)

대표가 된 윤식이가 백자에 맞춰서 움직이면 다른 사람들은 윤식이를 따라하는 것이었는데 윤식이가 저질 댄스를 해서 창피했다. 그리고 짜증이 났다. (황예지 학생의 일기 중에서)

표현활동 수업에서 모둠활동의 대부분은 여학생들이 주도하고 있었다. 이는 표현활동 수업 뿐 아니라 다른 수업의 모둠 활동에서 보여 지는 특징으로 계속 장난을 치는 남학생들은 '봉 효과'를 기대하면서 모둠활동에 참여를 적극적으로 하지 않으며 놀게 된다. 반대로 모둠 활동을 주도하고 있는 여학생들의 경우에는 모둠원이 잘 따라주면 표현활동 수업을 매우 재미있어 하지만 그렇지 않은 경우에는 매우 힘들어 하였다. 이처럼 표현활동 수업 시간 동안 친구와 장난을 치며 노는 것은 모둠 활동의 참여 여부에 따라 수업에 재미를 더해 주는 큰 요인이기도 하며 재미를 떨어뜨리는 요인이 되기도 하였다.

3) 노는 것 같아요

표현활동 수업은 학생들이 경직되거나 부끄러워하면 매우 힘들고 지루한 수업이 되게 마련이다. 특히 호기심 많고 활동적인 4학년 학생들이 활동에 대한 흥미나 의욕, 동기가 저하되지 않도록 표현활동 수업 동안 게임이나 다양한 놀이 활동, 신나는 음악 등을 수업에 적용하여 하였다. 학생들은 이러한 활동들을 통해 표현에 대한 부담을 덜게 되고 놀았다고 생각하며 재미를 경험하였다.

나는 박자에 맞춰서 움직이는데 좋았다. 왜냐하면 즐겁게 춤을 추며 움직여서 노는 것 같았기 때문이다. (최용건 학생의 일기 중에서)

네 명이서 빠르기, 행동, 박자 등을 생각하면서 빙글빙글 돌면서 악기 연주하는 것이었다. 박수를 치면서 정민이를 가르켰다. 정민이가 어지럽다고 해서 자리게 앉았다. 마치 노는 것 같아서 기억이 생생하게 남는다. (최용건 학생의 일기 중에서)

이번에는 선생님께서 보여주시는 색깔을 보고 그 색이랑 똑같은 색의 물체를 생각한 후 그것에 대한 표현을 해서 맞히는 것이었다. 우리 모둠이 1등을 하지는 못했지만 정말 긴장되고 재미있었다. (황예지 학생의 일기 중에서)

손으로 하늘을 표현하고 턱자 같이하고, 또 하늘에서 내리는 눈을 동그라미로 표현하였다. 그런데 맨 마지막 사람이 못 맞추었다. 다른 모둠보다 잘 하려고 열심히 해서 긴장을 해지만 게임은 무척 재미있다. (편수진 학생의 일기 중에서)

류리 : 노래 들으면서 줄넘기 연습하는게 재밌었던거 같아요.

(옆에서 남학생들이 ‘땅콩’, ‘짬뽕’ 소리를 내며 노래를 따라한다.)

연구자 : 음악이 신났어?

류리 : 네, 재밌었어요. ‘땅콩’ 그런거 하니까.

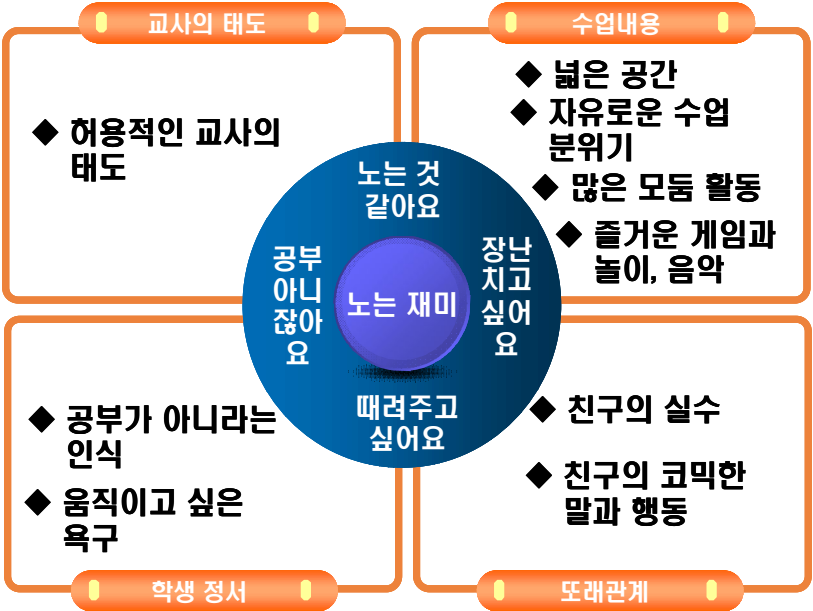
수업 내용에서 위와 같은 결과는 연구자가 수업을 진행하는 동안 매 시간, 모든 학급에서 관찰되는 결과이다. 특히 게임 활동은 조금만 지루한 부분이 있으면 참여를 하지 않고 장난치며 놀아버리는 남학생들의 참여율도 매우 높았다. 또 수업에서 음악은 분위기를 좌우하기도 하였다. 음악의 박자에 따라 표현하는 활동에서 느린 음악이 사용되면 학생들은 덩달아 시무룩한 표정을 보이기도 했고, 신나고 경쾌한 음악이 나오면 더 흥분을 하면서 격한 동작들이 나오는 것을 관찰할 수 있었다. 이러한 즐거운 수업 내용들은 학생들에게 표현 수업에 대한 부담을 줄이고, 친구와 장난치는 것과 함께 놀았다고 생각하는데 영향을 미치고 있었다.

이상의 내용을 종합하면 4학년 학생들은 표현활동 수업 동안 노는 재미를 경험하고 있었다. 표현활동 수업은 학생들에게 부담이 없는 수업으로 공부가 아니라는 인식은 학생들이 수업 시간동안 노는 재미를 경험하기에 충분한 이유로 작용하였다. 표현활동 수업을 공부가 아닌 수업으로 인식하면서 노는 재미를 경험하는 것은 초등학교 6학년 학생들이 표현활동 수업을 노는 시간으로 인식하는 연구 결과와도 일치하였다(임소진, 2007). 특히 넓은 장소와 자유로운 분위기, 허용적인 교사의 태도는 표현활동을 싫어하거나, 관심이 별로 없는 남학생들에게 해방감을 주었고 마음대로 움직이며 재미를 느끼고 있었다. 이러한 인식은 수업 시간 동안

끊임없이 친구와 장난을 치게 만들기도 하였다. 혼자서 이리 저리 움직이며 놀고, 친구와 장난치며 노는 것들이 학생들은 재미있다고 느끼는 것으로 보인다. 또 표현활동 수업 내용 자체에서 주는 게임이나 음악으로 인한 즐거움 또한 학생들에게 노는 재미를 더해주고 있었고 이는 초등학교 체육수업의 재미를 촉진시키는 요인 과도 일치한 결과이다(박중길 외, 2006).

하지만 노는 재미는 모둠 활동을 열심히 하고자 하는 학생들과 갈등을 빚게 되 기도 하였다. 이는 협동 학습의 단점 중 하나인 ‘봉 효과’에서 기인한 것으로 여겨 진다. 표현활동은 대체로 모둠활동이 많이 이루어지므로 내가 하지 않아도 누군가 는 하게 된다는 생각이 들게 되면서 친구와의 장난을 더 하게 된다.

이처럼 공부가 아니라는 인식, 친구들과의 장난, 즐거운 수업 내용의 요인들은 각각 분리된 것이 아니라 서로 유기적으로 연관되어 영향을 미치게 되었고 결과적 으로 학생들은 표현활동 수업 동안 노는 재미를 경험하게 하는 것이다. 이상의 내 용을 종합하면 다음 <그림 5>와 같다.



<그림 5> 노는 재미

다. 도전과 성취의 재미

표현활동 수업은 학생들에게 도전과 성취의 재미를 제공하고 있었다. 선생님과 친구들에게 많은 관심을 받고 싶어 하는 욕구, 모둠 간의 경쟁, 발표 후 성취감의 요인들은 표현활동 수업에 참여하는 4학년 학생들에게 성취감과 만족감, 도전하는 자신감, 경쟁심을 경험하게 하였고 이를 통해 학생들은 재미있다고 느끼고 있었다.

1) 칭찬받고 싶어요

‘칭찬은 고래도 춤추게 한다’는 말이 있듯이 초등학교 저학년 학생일수록 교사의 칭찬은 학생들의 태도 변화에 가장 영향을 미친다. 이는 선생님에게 인정받고, 관심받고 싶은 욕구와도 일맥상통하는데 아직 저학년의 특성을 지니고 있는 4학년의 경우 교사의 칭찬은 매우 민감한 요인으로 작용하였다.

김한결 : 선생님한테 칭찬 들으면 기분 좋죠.

연구자 : 그래요? 왜 기분이 좋아져요?

김한결 : 칭찬 받은 것을 제가 잘 했다는 거잖아요. 그래서.

이진희 : 선생님께서요, 모둠 전체 다 칭찬을 많이 해주면 좋겠어요.

연구자 : 어, 왜 그렇게 생각해요?

이진희 : 그냥, 칭찬 받으면 기분이 좋으니까. 그리고 모듬끼리 기분 나쁘지도 않고.

다음은 선생님께서 내는 소리를 듣고 생각나는 것을 말하여 보았다. 나는 줍쌀 소리를 듣고 빗방울이 떨어지는 소리 같다고 하자 선생님께서 아주 잘했다고 칭찬을 해 주셨다. 정말 기뻐다. (황예지 학생의 일기 중에서)

연습 시간에는 내가 좋은 아이디어를 생각해냈다. 1명을 가운데 두고 도는 것

이다. 근데 우리 옆 조는 우리 걸 베끼려고 했다. 그래서 우리가 후다닥 먼저 손을 들었다. 그래서 발표를 했는데 그다지 별로 잘 한 것 같진 않는데 선생님께서 칭찬을 해주셨다. 그러니 내가 조금 위로가 되며 기분이 풀렸다. (김경건 학생의 일기 중에서)

그리고 나서 한 악기로 박자를 다르게 할 수 있고, 타이밍을 다르게 할 수 있고, 빠르기를 다르게 할 수 있고, 세기를 다르게 한다는 점에서 내가 빠르기를 맞추어 발표하였더니 선생님께서 잘 했다고 하셨을 때 나는 내 스스로 참 자랑스러웠다. (강나임 학생의 일기 중에서)

체육 선생님이 아주 잘하고 아이디어가 참 좋았다고 칭찬을 들었다. 그리고 내가 정한대로 친구들이 따라주어서 오히려 내가 친구들에게 고마워 해야겠다. 다음에도 오늘처럼 재미있는 것을 하면 좋겠다. (김한결 학생의 일기 중에서)

교사의 칭찬 뿐만 아니라 친구들의 칭찬도 매우 중요한 요소 중의 하나이다. 연구자는 시간이 부족하더라도 모둠 활동 후 전 모둠이 발표하도록 하였다. 표현활동 시간에서 발표 후 감상 시간은 자신들의 모둠 활동 결과물을 친구들에게 선보이는 자리여서 발표하는 시간이 다가오면 자유로운 분위기 속에서도 수업에 더 집중하려는 모습을 보였다. 발표 도중에는 많은 학생들이 부끄러워하기도 하고, 부담을 느끼기도 하였지만 정말 잘해서 친구들에게 칭찬받고 싶은 마음은 여러 일기와 면담의 내용에 잘 드러났다.

조효연 : 놀라운거, 팀원들이 생각했을 때 이거 정말 잘했다고 생각해서 남들 앞에서 발표해서 잘 했다고 박수 받을 때 그때가 제일 재밌었어요.

연구자 : 어, 친구들한테 박수 받을 때? 친구들한테 인정받은 기분이었어?

조효연 : 네, 최고가 된 기분이었어요.

연구자 : 친구들한테 박수 받고 그러면 어떤 생각이 들어?

조효연 : 자기가 자랑스럽다는 생각도 들고요, 저희 팀원이 이만큼 성장했고,
이만큼 잘 한다는 걸 보여주니까, 그게 대게 좋아요.

연구자 : 그럼 친구들에게 칭찬받거나 박수를 많이 받으면 어때요?

류리 : 기분이 진짜 좋아요.

최훈 : 연습할 때는 쫘, 막 아이디어 이런 거 내야하니까 쫘 힘들기도 한데요,
친구들이 잘했다고 칭찬해주면 기분이 좋아지니까.

연구자 : 아, 많이 힘들었니?

최훈 : 아니요, 근데 칭찬 받으면 금방 잊어요. 좋아서.

선생님께서 시를 들려주시면 모듬끼리 표현활동을 하는 거다. 우리 모듬은 파
도가 게를 덮치는데 게가 파도를 잡는거다. 이번 표현활동 시간은 재미있었다.
나는 애들하고 손을 잡고 파도를 표현했다. 손을 들었다 내렸다 하면서 했는데
애들이 잘했다고 칭찬을 했다. 할 때는 힘들었는데 칭찬을 들으니 기분이 좋
다. (이재아 학생의 일기 중에서)

준비운동시간에 준비운동을 하는데 앞에서 혜빈이가 나임이는 준비운동을 잘
한다며 칭찬을 해 주어서 참 행복하였다. (강나임 학생의 일기 중에서)

근데 성훈이가 발표하면서 이렇게 말했다 "행동이 너무 작아서 썰렁했습니다."
라고 했다. 우리 모듬은 갑자기 기분이 확 이상해졌다. 그래도 다른 친구들이
재미있었다고 칭찬을 해주었다. 그래서 우리 모듬 친구들이 기분이 안좋았었는
데 기분이 다시 좋아졌고 뿌듯했다. (김한결 학생의 일기 중에서)

칭찬을 받으면 기분이 좋아지므로 다음에 더 잘해야겠다는 도전심으로 연결되어
수업이 후반부로 진행될수록 '봉 효과'를 기대하는 학생이 줄고 더 잘하기 위해 노
력하려는 학생이 많아지면서 같은 모듬의 학생들도 즐거움을 느끼게 되었다.

우리가 박자를 못 맞추었는데도 친구들이 칭찬을 해주어서 더 기뻐다. 친구들이 좋은 점을 많이 이야기해 주어서 고맙다. 특히 우리 모듬 우빈이가 칭찬을 받아서 나도 기분이 좋았다. 마치 내가 칭찬을 받은 것처럼 기뻐다. (편수진 학생의 일기 중에서)

다른 애들이 우리 모듬의 발표를 보고 잘했다고 칭찬을 해줘서 좋았다. 다음에는 어떤 것을 할지 기대가 된다. 다음에도 좋은 아이디어를 내서 칭찬을 받으면 좋겠다. (최용건 학생의 일기 중에서)

종인이자 자기 주장만 내세워서 기분이 살짝 나쁘기는 했지만 그래도 우리 모듬 모두가 결국 시계로 의논하였다. 싸우지도 않고 의논했던게 매우 자랑스럽다. 게다가 현빈이도 같이 열심히 해주었고 12시를 표현하는데 박수를 쳐서 좋은 아이디어를 낸 것이다. 현빈이가 열심히 해준 것은 고맙았는데 다들 현빈이만 칭찬을 해 주어서 아쉬웠다. 나도 열심히 했는데……. 그래도 수업은 재미있었다. (강하린 학생의 일기 중에서)

이처럼 표현활동 수업에서 칭찬은 학생들이 재미를 느끼는데 매우 큰 역할을 하고 있었다. 이는 또래의 시선을 의식하고, 교사에게 관심 받고 싶어 하는 욕구가 큰 초등학교 4학년 학생들의 일반적인 특성이라 할 수 있다. 친구들 앞에서 발표하는 것은 힘들고 부담스러운 일이지만 그 결과가 칭찬으로 이어진다면 매우 즐거워하고 행복해하며 표현활동 수업이 재미있다고 생각하게 되는 것이다. 수업이 후반부로 진행될수록 학생들이 모듬 활동을 하는 동안 장난치는 모습이 줄고 적극적으로 임하게 되는 데에는 칭찬을 받고 싶어 하는 욕구가 크게 작용하는 요인임을 알 수 있었다.

2) 뿌듯해요

4학년 학생들은 표현활동을 하며 성취감을 경험하였다. 교사가 제시하는 주제에

알맞은 표현을 하기 위해서 모둠별로 새로운 아이디어를 토의하고, 연습하는 과정이 힘들지만 발표를 잘 해내면 그 성취감은 배가 되고 이를 통해 재미를 느끼고 있었다. 모둠원끼리 협동이 잘 되고, 아이디어가 쉽게 떠올라 모둠활동이 원활하게 이루어지거나, 칭찬을 받게 되면 학생들은 큰 기쁨을 느끼며 ‘뿌듯하다’, ‘재미있다’고 표현하는 것이다.

오늘은 모둠이 바뀌어서 팀원들도 바뀌었다. 그리고 오늘은 발표까지 다한 퍼펙트한 날이었다. 그래서 선생님께서 리듬을 우리가 직접 만들어 보라고 하셔서 만들었건 만들었다. 리듬이 쿵덕덕쿵 쿵덕덕쿵이다. 또 선생님이 우리가 만들 리듬을 통해 몸으로 표현을 하라고 했다. 그런데 이번에는 생각이 딱 맞았다. 그래서 껌쩍 눌렀다. (최훈 학생의 일기 중에서)

복치는 거의 빠르기를 다르게 하면서 복을 쳤다. 이것은 나와 재원이, 동원이가 만들어 낸 것이다. 엄청 재미있었다. 이번에는 우리 모둠이 모두 참여를 해서이다. (최용건 학생의 일기 중에서)

모듬별 활동에서는 우리 모듬은 응원하는 모습을 표현하였다. 어깨 동무를 하고. 우리 모듬이 절한 것 아니지만 열정적으로 했기 때문에 뿌듯하다. 이렇게 표현활동을 해보니 기분이 상쾌해지고 좋아진다. (이진희 학생의 일기 중에서)

오늘은 힘을 다해서 표현한 만큼 우리 모듬이 절한 것 같기 때문이다. 그 이유는 내가 바닥을 기어다니면서 죠스 역할을 했다. 무릎이 쓰리고 손바닥에 땀이 끼어서 아팠지만 열심히 표현을 했다. 이걸로 칭찬도 많이 받았고 우리 모듬 스스로도 잘 했다고 생각하니 무척 뿌듯했다. (강하린 학생의 일기 중에서)

나는 학교 체육시간에 표현활동을 했다. 그래도 몇 번하고 연습도 해보아서 낯설지는 않았다. 그리고 선생님께서 모듬별로 시나 색깔에 맞춰 표현하라

고 하시면 실력도 늘었다. (강나임 학생의 일기 중에서)

현우의 기발한 생각으로 모래시계를 만들 수 있었고 삼각형도 만들 수 있었다. 그 외에도 다이아몬드, 직사각형, 직삼각형, 오각형도 만들 수 있다. 별모양은 8명이나 6명이 기발한 생각을 해야 만들 수 있을 것 같다. 나중에 별 모양을 한 번 만들어 보고 싶다. 다음에도 재밌는 줄넘기 놀이를 하고 싶다. 하고 나서 이렇게 재미있는 체육시간은 없었던 것 같다. (강울구 학생의 일기 중에서)

모둠 활동 뿐 아니라 수업 시간에 발표를 많이 하게 되면 성취감을 느끼게 되고 수업의 적극적인 참여가 좋은 결과로 이어지면 더 즐거움을 경험하는 것이다.

표현활동을 했는데 리듬의 4가지 요소 중에서 박자를 배웠다. 그래서 여러 가지 음악들을 들어봤다. 노래를 해서 박자를 맞춰 봤는데 내가 여러 개를 맞췄다. 기분이 좋았다. (최훈 학생의 일기 중에서)

체육 선생님께서 오늘 발표를 많이 시켜주셔서 기분이 무척 재미있었다. 나는 몸을 자유롭게 움직일 수 있는 표현활동 시간이 제일 좋다. (이진희 학생의 일기 중에서)

연구자가 표현활동 수업을 진행하는 동안 과제의 적절한 난이도는 수업에서 매우 중요함을 관찰할 수 있었다. 과제가 너무 간단하면 학생들은 모둠 활동을 빨리 끝내고 놀아버리고, 반대로 어려울수록 아이디어를 내는 것이 시간 내에 끝나지 않아 학생들은 힘들어 하거나 포기해 버리는 것이다. 표현활동 수업은 리듬 표현이라는 중영역 아래 리듬의 요소에 따라 표현하기, 리듬에 따라 즉흥 표현하기, 기구를 이용하여 리듬 표현하기의 세 단원으로 구성되었는데 학생들은 리듬에 따라 즉흥 표현하는 것을 가장 재미있는 표현활동으로 꼽았다. 이는 세 활동 중 즉흥

표현이 가장 난이도가 적절하여 학생들이 성취감을 크게 경험한 것에서 비롯된 것으로 보인다.

강나임 : 표현활동에서 줄넘기 하는 부분은 좀 마음에 안들었는데 색깔을 표현하거나 연극을 하는 그런 음악에 맞춰서 몸으로 움직이는 그런 것은 재밌었어요.

연구자 : 제일 재밌었던 것은 뭐였어요?

강나임 : 연극은 아닌데 음악에 맞춰서 표현활동하면서 친구들이 동물이나 사람의 행동 그런 거 표현하는게 재밌었어요.

연구자 : 지금까지 표현활동 한 것 중에 뭐가 제일 재미있었어요?

황예지 : 색깔 표현한거요.

이진희 : 색깔 보고 막 동물 같은거나 물건을 표현할 때가요 제일 재밌었어요.

연구자 : 어, 그랬어요. 왜 그게 제일 재밌었어?

황예지 : 친구들이 표현하는게 웃겼어요.

김한결 : 웃기기도 하구요, 저는요 친구들이랑 제일 잘 맞았어요.

연구자 : 표현활동 중 뭐가 제일 재밌었어요?

김윤지 : 음, 색깔 표현하고 알아 맞히는거요.

연구자 : 그래? 어떤 점이 재미있었어?

김윤지 : 그냥 흥내내고 그러잖아요. 저는 동물 같은거 흥내내는게 재밌어요.

3) 00보다 더 잘하고 싶어요

4학년 학생들에게 '더 잘하고 싶다'는 두 가지 의미로 해석되었다. 하나는 자신이나 모둠끼리의 활동 후 큰 성취감을 느껴서 스스로 만족감을 가지고 다음에는 더 잘해야겠다고 다짐하는 의미이다. 다른 하나는 모둠 간의 경쟁을 의미하였다. 앞서 나온 결과들과 연관되는 것으로 4학년 학생들은 모둠 활동 후 발표를 하는

감상 시간을 통해 서로를 비교하며 하나의 경쟁이라고 느끼고 있었다.

연구자 : 그것만 생각하면 웃음이 나오나 보네. 또 5모둠처럼 잘 한 모뎀을 보면 어떤 생각이 들어요?

김경건 : 나보다 낫다는.

김윤지 : 우리도 잘해야겠다는 생각.

최용건 : 우리가 꼴찌이다.

김경건 : 경쟁심. 경쟁 같애.

조효연 : 네, 재훈이도 학원 같은데서 보면 진짜 떠들고 뛰어다니고 하는데 지금 보니까 너무 잘하더라구요.

연구자 : 그런 친구들 모습 보면 어때요?

강나임 : 질투나요.

조효연 : 부럽죠.

특히 교사의 칭찬이나 친구들의 감상평은 칭찬 받고 싶은 욕구를 북돋우고, 모뎀간의 경쟁을 유발시켜 다른 모뎀보다 우리 모뎀이 더 잘해야겠다는 생각으로 이어졌다. 수업이 후반부로 진행될수록 초반에 발표 하는 시간에 지루해 하는 모습이 점점 줄고 진지한 모습을 보이는 것도 이러한 요인이 작용한 것으로 보인다.

연구자 : 그렇게 잘 하는 모뎀을 보면 어떤 생각이 들어요?

김한결 : 우리도 잘 해야겠다?

김지원 : 다음에 열심히 해야겠다.

몇 번을 공공댔지만 좋은 아이디어가 생각나지 않았다. 결국 실패로 끝나고 다른 모뎀의 발표를 보니 정말 잘했었다. 두고 봐! 우리 모뎀고 잘 하고 말테니까! (조효연 학생의 일기 중에서)

모양을 잘 생각하지 못하고 있으니 선생님께서 우리 모듬을 도와주셨다. 그걸로 해 보니 훨씬 더 잘됐다. 그래서 감사하고 기분도 좋았다. 앞으로 더 잘해서 한결이 모듬보다 잘하고 선생님의 도움을 받지 않고 하려고 해야겠다. (강하린 학생의 일기 중에서)

오늘 좋은 아이디어가 잘 안떠올라서 제일 마지막에 발표를 했는데 나중에 한 것이 아쉬웠다. 다음에는 좋은 아이디어를 표현을 하여서 맨 처음은 아니어도 맨 마지막으로는 안할 것이다. (편수진 학생의 일기 중에서)

우리는 처음에 3사람이 핫도그를 만들고 나머지 사람을 케첩을 뿌리는 아이디어가 나타나서 좋았는데 그냥 사과를 자르는 모습을 하였다. 그런데 다른 모듬에서는 노란색으로 호박을 자르는 모습을 했는데 우리는 그냥 쓰러졌는데 그 모듬은 호박이 둥굴뚝구르기도 하였다. 우리 모듬보다 더 잘한 것 같다. 우리 모듬도 다음에는 다른 모듬처럼 좋은 아이디어를 생각해 서 멋지게 발표하면 좋겠다. (박지원 학생의 일기 중에서)

이처럼 적절한 경쟁은 표현활동 수업에 더 적극적으로 참여하게 되는 동기 요인이 되었지만 반대로 지나치게 다른 모듬을 의식하는 경우는 역효과가 나기도 하였다. 다른 모듬에 비해 모듬의 표현이 원활하게 잘 이루어지지 않은 경우 학생들은 불만을 느끼며 재미없었다고 말하였다. 모듬 간의 경쟁은 주로 여학생들 사이에서 발견되는데 이러한 특성은 여학생들이 모듬 활동을 주도하고 있는 경향과도 일치하고 있었다. 자신이 아이디어를 내고, 친구들은 그 의견을 따르는 입장이 되므로 모듬 활동을 주도하는 학생은 이에 잘 해야 한다는 책임감과 부담감을 느끼게 되는 것으로 여겨진다.

유희선 : 애들이 짜증나니까요. 저희 모듬은 안되고 다른 모듬이 하면요 열이 여기까지 나는 거예요. 그니까 마음 속으로 ‘제말 망해라, 망해라.’

막 이려고 있어요.

연구자 : 아, 희선이가 더 잘하고 싶은데?

유희선 : 네.

연구자 : 그래서 모둠 활동이 재미없었어요?

김윤지 : 5모둠으로 가고 싶었어요.

연구자 : 왜 5모둠이 어땠어요?

김윤지 : 5모둠은 척척 잘 맞고 협동심이 강하잖아요.

두 모둠이 발표할 때 정말 잘했다고 말하기는커녕 좀 썩증이 났다. 왜냐하면 다른 모둠은 다 잘해서 발표하는데 우리 모둠만 찢찢대고 있었기 때문이다.(솔직히 다른 모둠 다는 아니지만 그래도 더 과장해서 썼다) 그래서 질투가 났다.
(강나임 학생의 일기 중에서)

다른 모둠에 비하면 우리 모둠은 아무 것도 아닌 것 같다. 연습은 열심히 하지만 다른 모둠처럼 잘 하진 않기 때문이다. (이재아 학생의 일기 중에서)

다양한 교육 현장에서 신체활동을 통해 경험하는 성취감은 그 활동에 대한 지속 여부를 결정짓는 요인으로 작용하기도 하며, 재미를 느끼게 하는 요인 중의 하나이다(박순이, 2008). 이상의 내용을 종합해보면 초등학교 4학년 학생들이 표현활동 수업에서 성취와 도전의 재미를 경험하는데 가장 큰 영향을 미치는 요인은 칭찬과 모둠 활동으로 요약할 수 있다. 이 두 가지 요소들은 다른 요인들과 마찬가지로 서로 밀접하게 연관되어 있었다. 모둠의 발표를 잘 해서 교사와 친구들과로부터 칭찬을 받으면 기분이 좋고, 뿌듯함을 느낀다, 이러한 경험들이 다음에 더 잘하고 싶다는 욕구로 이어지는 것이다. 또 연습 과정에서 모둠원 간의 갈등 없이 협동이 잘 되어 매우 큰 만족감이나 성취감을 느끼는 경우 학생들은 표현활동 자체에서 도전과 성취의 재미를 경험하는 것이다.

또 표현활동 수업에서 모둠간의 경쟁을 통해 성취와 도전의 재미를 경험하는 것은 다른 체육수업의 게임 활동에서 학생들이 경험하는 재미와도 일치하고 있었다 (성창훈, 백성수, 2000, 박중길 외, 2006). 하지만 체육수업에서는 점수나 횃수 등을 통해 경쟁의 승리를 양적 개념으로 명료화 시키지만 표현활동 수업은 친구와 교사의 주관적인 판단에 의해 감상평이 이루어지므로 또래 관계가 중요한 4학년 학생들에게는 이는 매우 민감하게 작용하는 것으로 보여진다. 이상의 내용을 종합하면 <그림 6>의 내용과 같다.



<그림 6> 도전과 성취의 재미

라. 움직임의 재미

4학년 표현 활동은 단순한 악기나 도구를 이용하여 리듬을 경험하고, 움직임이나 신체 표현 활동을 통해 신체 움직임이 리듬감이나 리듬 표현력을 학습하는 내용으로 구성되어 있다. 학생들은 리듬 가치를 중심으로 실시하는 게임이나 표현 활동이 주는 움직임 그 자체가 좋고, 스트레스가 해소된다고 생각하며 움직이는 활동 자체에서 재미를 경험하고 있었다.

1) 여러 가지 방법으로 움직여서 재미있어요

초등학교 4학년 학생들에게 표현활동은 뛰고, 구르고, 돌고, 걷는 등의 여러 가지 움직임을 경험하게 하였고, 여기에 신나는 음악과 여러 가지 게임, 놀이 활동은 움직임의 재미를 더해주면서 학생들이 더 활발하게 움직일 수 있는 요인으로 작용하였다.

이재아 : 우리가 체조하고, 림보하고, 줄넘기하고,

연구자 : 재아는 어떤 느낌이 들었어? 그런 것 하나까?

이재아 : 재밌었어요.

나는 재미있는 리듬에 맞는 표현활동을 했다. 리듬에 의해 이렇게 재미있는 표현 활동을 할 줄 몰랐다. 재미있었던 점은 리듬을 바르고 강할 때하고 약하고 빠르게 하는 리듬은 랩을 하는 것 같아서 좋다. (최훈 학생의 일기 중에서)

오늘은 저번 주에 했던 리듬 표현을 다시 한 번 해보고 박자에 맞춰서 행동하기를 했다. 다른 점은 박자를 우리가 직접 만들어 보는 것이었다. 활동을 할 때 강강술래처럼 다같이 손을 잡고 하니까 정말 즐거웠다. (이진희 학생의 일기 중에서)

다음 모듬끼리 주제를 정해서 다르게 하는 것이었다. 우리는 줄넘기를 여러 가지로 해보았다. 나는 엑스자뛰기, 건준이는 한발뛰기, 윤식은 2단뛰기, 지성이는 모듬뛰기, 재윤이는 뒤로뛰기를 박자에 맞춰 뛰는 시늉을 했다. 그냥하는 것보다 음악에 맞춰서 하니 더 재미있었다. (황예지 학생의 일기 중에서)

줄넘기로 체조를 하는 건 처음이다. 조금 서툴긴 하였지만 재미있었다. 그냥 체조에 줄넘기를 합친 것이라 그냥 하는 것보다 더 재미있었다. (편수진 학생의 일기 중에서)

조효연 : 다양한 아이디어가 있었는데요. 체조하면서 그 연수랑, 지우가 새로운 아이디어를 내가지고 줄넘기로 사각형 모양을 만들기가 있었는데 그건 너무 거대해가지구 약간 줄였고, 그 다음에 반주 주변에 연수가 약간 귀엽게 모이자고, 약간 발꿈치 뒤로 들어가지고 체조하는 것도, 맞추는 것도 재밌었어요.

움직임 자체에서 재미있다고 표현하는 것은 남학생과 여학생 사이에서 약간의 차이를 보임을 알 수 있었다. 위의 내용과 같이 여러 가지 리듬과 음악에 따라 일정한 형식이 없이 마음껏 움직이는 하는 활동은 남, 여학생 모두 즐겁게 참여하였다. 하지만 아이디어를 내서 새로운 것을 표현하는 활동이 주는 움직임의 재미는 주로 여학생들만이 재미있다고 표현하고 있었다. 이는 활동량이 많고 경쟁적인 게임을 좋아하는 남학생들이 표현활동 수업은 토의하고, 무엇인가를 생각해 내야하는 과정이 많으므로 이를 지루하게 여기며 형성된 것으로 보인다.

이재아 : 표현활동도 좋긴 한데요, 좀 다른 것도 하고 싶어요.

연구자 : 어떻게 하고 싶어?

윤호열 : 피구나 씨름 같은거. 다른 반이랑 피구하고 싶어요.

연구자 : 표현활동이 지겨워요?

이재아 : 네, 좀 다른거 하고 싶어요.

김준성 : 게임은 그냥 규칙만 알면 게임을 할 수 있는데 표현활동은 계속 생각해야 하잖아요.

강울구 : 나는 스포츠 쪽.

연구자 : 울구는 표현활동 보다 스포츠 활동이 더 좋아?

강울구 : 네.

연구자 : 왜 그래요?

강울구 : 스포츠는 그냥 놓고 움직이는 거니까 그게 좋아요.

2) 스트레스가 풀려요

4학년 표현활동 영역은 리듬 표현의 가치를 중심으로 구성되어 있다. 간단한 악기나, 여러 사물의 소리에서 리듬을 찾고 그 리듬에 알맞은 움직임을 표현하거나 도구를 이용하여 음악에 알맞은 리듬 표현을 하도록 지도하였다. 여러 가지 활동 중 학생들은 리듬에 맞춰 뛰고, 구르고, 달리고, 기는 등의 다양한 움직임을 통해 스트레스가 풀리는 것 같다고 말하였다. 주로 무엇을 생각하지 않아도 되고, 특정한 형식이 없이 자기의 몸을 마음대로 움직일 수 있는 활동들이 스트레스가 풀리는 것으로 여기고 있었는데 이는 움직이는 것은 좋으나 새로운 아이디어를 생각해 하려는 것은 부담을 느끼고 있는 것으로 여겨진다.

김준성 : 아까 막 선생님이 여러 소리 들려주셨잖아요, 그거.

연구자 : 그래? 그게 왜 재밌었어요?

윤호열 : 음, 소리에 맞춰서 우리가 막 움직이잖아요, 숨은 차기는 한데 머리가 개운해지는 것 같아요.

연구자 : 아, 한결이는 어떨 때 스트레스가 풀리는 것 같아?

김한결 : 북소리 크게 했다, 작게 했다 그럴 때요. 막 뛰고 바닥을 구르기도 했잖아요. 그 때는 스트레스가 풀리는 것 같아요.

연구자 : 지원이는 해야 된다고 생각을 했어. 챔피언도 해야 된다고 생각한 이유는 뭐야?

김지원 : 어, 하면 기분이 좀 풀리니까.

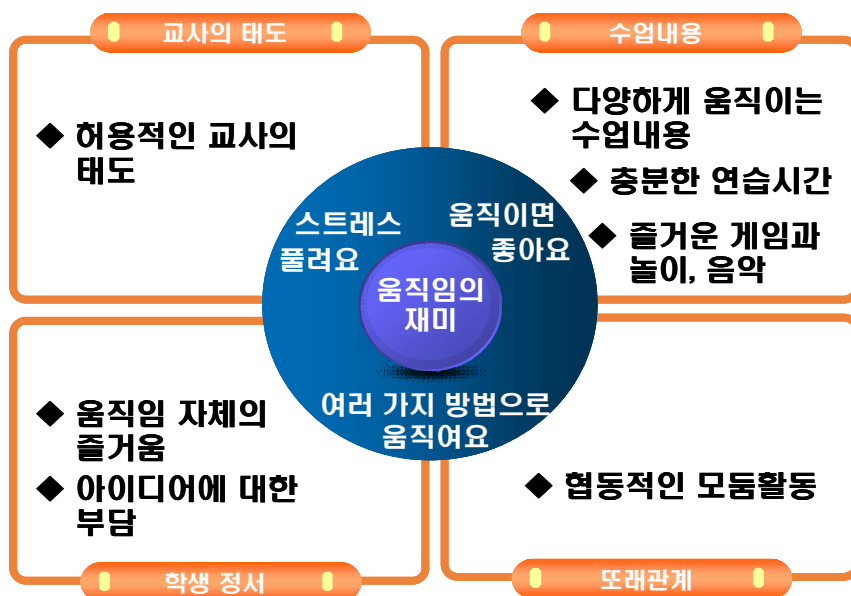
연구자 : 어, 스트레스가 풀리니까?

김지원 : 네, 챔피언하지만 스트레스가 풀려요.

우리는 월드컵의 붉은 악마가 생각나서 빨간색 옷을 입고 응원하는 모습을 하였다. 나는 붐을 들고 흔들고 있는 모습을 하고, 현희는 북을 치고 있는 모습

을 하고, 호리와 진희는 어깨동무를 하고 뛰었다. 우리가 실제로 응원하는 것처럼 속이 다 후련했다. (황예지 학생의 일기 중에서)

이상의 내용을 종합해 보면 학생들은 표현활동 수업에서 움직이는 활동 자체가 주는 재미를 경험하고 있었다. 수업에서 뛰고, 구르고, 달리는 활동들을 재미있어 하는 것은 움직임을 좋아하고 활동량이 많은 4학년의 보편적인 특성으로 여겨지는데 이러한 움직임의 욕구 실현이 주는 표현활동 수업의 재미는 임소진(2007)의 연구 결과와도 일치하고 있었다. 또한 긍정적 움직임을 통해 스트레스를 해소하는 것은 학생들이 표현활동 수업을 통해 얻을 수 있는 주는 신체적 결과 중의 하나로 (Anne Green Gilbert, 2002) 학생들은 이런 경험을 재미있어 하였다. 표현활동 수업이 진행될수록 여학생들의 경우 움직임을 다양한 방법으로 표현하고 창작해내는 과정 중에서도 재미를 경험하고 있었다. 이는 움직이는 재미와 함께 표현을 해냈다는 성취감이 더해져 더욱 긍정적인 경험을 하게 되는 것으로 보인다. 이상의 내용을 정리하면 <그림 7>과 같다.



<그림 7> 움직임의 재미

마. 알아가는 재미

표현활동 경험은 신체에 대한 지식과 움직임에 대한 무한한 가능성을 증가시며 학생들은 인식, 기억 그리고 새로운 이해의 수준에서 조작적인 요소들에 대해 점점 익숙해지고 자신이 가진 기본적인 인지능력을 넘어설 수 있게 된다(New Jersey Literacy in the Art Task Force, 1989). 본 연구는 리듬의 요소에 따른 움직임, 리듬에 따른 즉흥 표현, 도구를 이용한 리듬 표현으로 구성하여 진행하였다. 이러한 표현활동 수업을 통해서 4학년 학생들은 미비하지만 알아가는 기쁨을 경험하고 있었다. 표현활동 수업이 주는 웃는 재미와 노는 재미에 관한 관심이 대부분인 4학년 학생들이었지만 수업 초반에 리듬의 요소에 따라 움직이는 활동을 하며 리듬의 요소에 대해 알게 되고, 우리 주변 사물의 소리에 관심을 기울이며 음악과 리듬에 익숙해져 가고 있었다. 수업이 진행될수록 기본 리듬에서 새로운 리듬을 만들고 알맞은 움직임을 찾는 활동도 하며 성취의 재미와 함께 알아가는 재미도 경험하는 것으로 보였다.

오늘은 저번 주 할 때와 달리 음악에 맞춰 모뎀끼리 음악을 들으면서 떠오르는 장면을 생각해서 그대로 표현했다. 나는 그 표현활동이 너무나 즐거웠다. 박자와 리듬을 통해 이렇게 표현을 할 수 있다는 것이 신기하기도 했다. (김윤지 학생의 일기 중에서)

오늘 체육시간에는 "리듬표현"에 대해서 배웠다. 먼저 리듬이 있는 것들은 시계나 물을 끓이는 소리 그리고 할머니들이 다듬이질 하는 소리 등이 있었다. 그리고 리듬에는 빠르기, 강약중, 박자, 타이밍이 있었다. 우리가 평소 늘 들었던 것들에도 리듬이 있다는 것을 처음 알았다. 정말 신기했다. (박지원 학생의 일기 중에서)

선생님께서 딱딱딱딱 소리를 내시자 우리는 그에 맞는 표현을 해 보았다. 그냥

막대기로 여러 가지 리듬을 표현할 수 있는 것을 알았다. 리듬에 대해 알고 하니 더 표현이 쉽고 재미있어 지는 것 같다. (조효연 학생의 수업 일기)

무용 작품 감상하는 시간에는 공연장에서 지켜야할 예절과 무용 작품 감상 관점과 방법 등을 설명하였으나 학생들은 새롭게 알게된 점이나 느낀 점으로 교사의 설명들보다는 작품을 보고 작품 속에서 나온 무용수들의 동작이나 의상 등을 재미있었던 점으로 예를 들었다. 이는 아직 자기중심적으로 사고를 하는 4학년 학생들이 자신의 경험에 견주어 시각적으로 가장 인상깊었던 것을 흥미로워 하는 것으로 보인다.

연구자 : 무용 공연을 보고 알게된 점이나 느낀 점은 있었나요?

최훈 : 재밌었어요.

김윤지 : 발레리나 너무 이쁘구요, 똑같이 해가지고 다리를 똑같이 움직이는데 재밌었어요.

강울구 : 부채가요 몬스터 볼 같아서 멋있었어요.

연구자 : 그래? 어떤 부분이 그렇게 보였어?

강울구 : 부채가 (양 손을 펼쳐 보이며) 이렇게, 이렇게 돌아갈 때요.

처음 부분에 부채 2개 들고 위로 올리고 아래도 내리고, 위로 올리고 아래로 내리고를 반복했다. 그 중에 특히 제일 재미있게 본 부분이 파도타기를 해서 쑹쑹 부채가 줄넘기로 파도하기 보다 더 멋있어서 난 너무 화려하게 봐서 그 부분에 제일 관심이 갔다. 부채움을 정말 화려하고 아름다운 춤이라는 것을 알 수 있었다. (편수진 학생의 일기 중에서)

나는 호두까기 인형 중에서 '갈대피리 춤' 을 보았는데 발동작이 정말 화려하고 웃기고 신기했다. 발동작이 화려했는데 이상해서 불편하게 보였지만 재미있었

다. 남자가 발을 곳곳이 들고 하늘을 나는 듯이 뛰기도 하여서 정말 신기하였다. 그리고 갑자기 여자들 4명이 지팡이를 들고 나와서 평범하다고 생각했는데 똑같은 동작을 딱딱 맞춰서 하니깐 정말 멋졌다. 나는 발레는 여자들만 하는 줄 알았는데 남자도 이렇게 멋지게 할 수 있다는 것을 새롭게 알게 되었다. (최용건 학생의 일기 중에서)

줄을 이용한 리듬 표현에서는 기존의 줄넘기나 음악 줄넘기와는 다른 새로운 방법이라고 생각하며 이를 재미있어하였다.

체육 준비물이 줄넘기였다. 그래서 줄넘기를 가져와서 강당으로 갔다. 체조 대형으로 넓게 서서 그냥 줄을 넘을 줄 알았는데 먼저 줄넘기를 두 번 접어서 몸을 풀었다. 그것도 음악에 맞추어서 재미있었다. (황예지 학생의 일기 중에서)

오늘은 줄넘기를 가지고 체육수업을 한다고 했다. 우선 줄넘기를 짧게 잡고 간단한 체조를 했다. 줄넘기로 체조하는 거라서 별로 멋지지는 않을거라 생각했는데 의외로 많은 체조가 있었다. (조효연 학생의 일기 중에서)

연구자 : 그러면 지금까지 표현활동 수업을 하면서 더 알게된 점 있었어요?

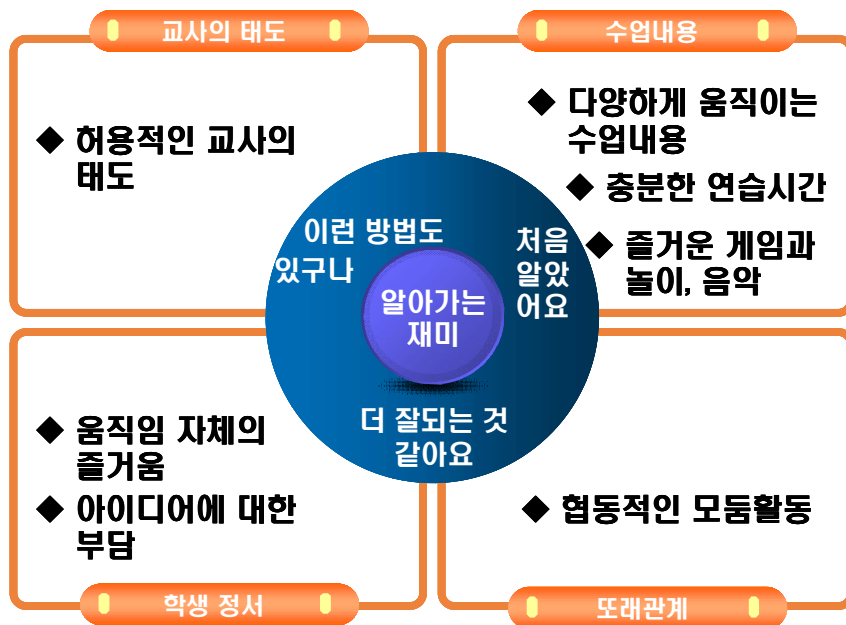
유희선 : 저는요 원래 방과후로요 음악줄넘기를 다녔는데요. 그거랑 이거랑 좀 다른 것 같아요.

연구자 : 어, 뭐가 다른 것 같아요?

유희선 : 이건 친구들이랑 함께 저희가 직접 만들어 내는 건데 근데 음악줄넘기 다녔을 때는 선생님이 직접 다 가르쳐 주셨었어요.

위의 내용을 종합하면 표현활동 수업을 통해서 학생들은 새로운 사실이나 방법들을 알아가는 재미를 느끼고 있었으며 이는 표현활동 수업에서 강조해오던 인지

적 가치(김화숙, 1995)와도 일치하고 있었다. 초등학교 4학년 학생들이 재미있다고 표현하는데 있어 삶의 재미는 중요한 부분을 차지하거나 큰 영향을 미치고 있는 것은 아니었다. 표현활동 수업이 주는 다른 재미있는 경험들이 매우 큰 부분을 차지하고 있어 상대적으로 학생들이 인지하지 못하고 있는 것으로 여겨진다. 하지만 교사의 새로운 방식의 수업이나 리듬 표현 가치를 중심으로 한 활동들로 학생들은 리듬에 대해 이해하고 표현활동에서 이를 적용하며 다른 재미들과 함께 알아가는 재미를 경험하고 있었다. 이러한 경험들은 신체 활동 가치를 추구하는 이번 개정 체육과 교육과정에서 4학년 학생들이 리듬 표현을 통해 경험하게 되는 '신체 적응력'과 부합된다고 설명할 수 있겠다. 이상의 내용을 종합하면 <그림 8>의 내용과 같다.



<그림 8> 알아가는 재미

2. 논의

본 연구는 초등학교 표현활동 수업에서 재미경험의 의미에 대해 알아보고, 그에 영향을 미치는 요인에 대해 분석하였다. 초등학교 4학년 학생들은 표현활동 수업을 전반적으로 재미있다고 느끼고 있었으며, 표현활동 수업에서 학생들이 경험한 다양한 재미들을 주제별로 범주화하면 웃는 재미, 노는 재미, 성취와 도전의 재미, 움직임의 재미, 알아가는 재미로 분석할 수 있었다. 이렇게 범주화된 5가지의 재미에 영향을 미치는 요인은 주제별로 다양하게 다른 형태로 나타났으나 이 각각의 요인들은 다시 교사의 태도, 학생의 정서, 수업내용, 또래관계로 종합할 수 있었다. 따라서 표현활동 수업에서 학생들이 경험하는 재미에 따라 교사의 태도와 수업 내용, 또래 관계, 학생의 욕구의 각 요인이 미치는 영향에 대해 논의하고자 한다.

먼저 4학년 학생들은 표현활동 수업을 통해 웃는 재미를 경험하고 있었다. 발표 도중에 친구들의 코믹한 표정과 행동, 실수 등으로 웃게 되고, 과장된 표정과 행동을 보고 학생들은 재미있게 잘 했다고 칭찬하는 것에서 기인하는데 이는 학생들이 일반적으로 ‘재미있다’를 ‘웃기다’의 의미로 이해하는데서 비롯된 것으로 보여 일상 생활 속에서의 재미 경험 요소와도 일치하고 있었다(윤흥미, 안신호, 이승혜, 1996). 웃음은 일상 생활 뿐 아니라 표현활동 수업 중에서도 재미를 유발시키는 중요한 요소이긴 하지만 친구를 웃기고 싶은 욕구로 인해 지나치게 과장되게 하거나 일부러 실수를 하는 등의 모습을 보여 재미를 오히려 떨어뜨리는 효과를 가져 오기도 하므로 이는 표현활동 수업을 계획하고 실천시 꼭 유념해야할 요인으로 판단된다.

웃는 재미와 함께 교사가 표현활동 수업을 계획하고 실천시 꼭 유념해야할 요소가 바로 노는 재미이다. 노는 재미는 다양한 요인이 복합적으로 작용하여 나타나고 있었으며 학생 개개인의 특성에 따라 다른 양상을 보이기도 하였다. 표현활동에서의 표현은 신체 동작을 기능 본위로 하지 않고 개인의 상상력을 표현하는 유일한 행동이며, 자아를 다루는 훈련으로서 신체적 표현활동은 삶을 더욱 풍요롭고 즐겁게 해주며 모든 사람들이 가지고 있는 욕구이기도 하므로 자신의 생각대로 춤추거나 아

롭다운 동작을 발견하는 경험은 큰 의의를 가진다고 할 수 있다(교육부, 1994). 이러한 표현활동의 특성으로 학생들에게 창의적 경험을 제공하기 위한 교사의 허용적인 수업 태도와 다양한 게임, 즐거운 표현 놀이, 신나는 음악 등은 학생들이 마음껏 움직일 수 있게 하였고 이로 인해 학생들은 공부가 아니라는 인식과 함께 표현활동 수업 동안 놀았다고 생각하게 되는 것이다. 또한 많은 모둠활동 시간은 친구와 함께 장난치며 놀 수 있는 기회도 제공하고 있었다. 이처럼 노는 재미는 선행연구의 결과(김윤희, 2001, 임소진, 2007)와도 일치하고 있어 표현활동 수업 지도에 시사하는 바가 매우 크다. 친구와 장난을 치는 남학생들의 경우에는 매우 큰 재미를 느끼지만 모둠 활동을 주도하고 있는 여학생의 경우에는 재미를 저해하는 요인으로 작용하고 있었다. 이러한 경향을 줄이기 위해 교사는 자유로운 분위기 속에서 표현활동의 목표와 내용의 중요성을 인식하고 모든 학생들이 수업에 적극 참여할 수 있도록 방법을 모색하고 체계적인 수업 계획과 준비가 요구된다.

노는 재미에 영향을 주었던 수업 내용 관련 요인들은 학생들에게 움직임의 재미도 경험하게 하였다. 다양한 게임과 놀이 표현, 다양한 움직임을 제공하는 표현활동은 학생들의 움직임의 욕구를 충족시키며 움직임의 재미도 경험하게 하는 것이다. 또 새로운 아이디어를 생각해야한다는 부담감은 재미를 떨어뜨리기도 하지만 몸을 마음껏 움직이는 활동들을 통해 스트레스 해소도 경험하고 있었다. 이는 지금까지 알려져 있는 표현활동의 가치와 중요성을 다시 한 번 확인시켜주는 결과이다. 이처럼 노는 재미와 움직임의 재미는 같은 수업, 같은 요인들이 서로 다른 결과에 작용하여 표현활동 수업이 지닌 양면성을 여실히 반영하고 있어 이를 어떻게 구조화하여 해결하느냐는 후속 연구들에서 심도있게 다뤄볼만한 결과로 사료된다.

성취와 도전의 재미는 다른 수업들과 마찬가지로 표현활동 수업에서도 학생들이 경험하는 재미 중의 하나이다. 성취와 도전의 재미는 체육수업에서 경험하게 되는 성취와 도전의 즐거움과도 비슷한 맥락으로(성창훈, 백성수, 2000) 체육 수업에서는 성공과 실패의 경험이 뚜렷하게 드러나지만 표현활동 수업의 경우 이를 계량화할 수는 없어도 학생들은 표현활동을 통해 더 잘하고 싶고, 뿌듯해하는 경험을 통해 성취감을 느끼고 있었다. 수업 내의 감상시간은 자신의 표현을 다른 사람들 앞

에서 보여주고, 다른 친구들의 작품을 관찰할 수 있는 기회를 제공하였다. 이러한 활동에서 초등학교 4학년 학생들에게 가장 크게 영향을 미치는 요인은 칭찬이었다. 교사나 친구들의 칭찬은 다른 모둠보다 더 칭찬 받고 싶다는 경쟁심을 불러일으키기도 하고, 내가 성공적으로 잘 했다고 생각하게 하여 스스로 만족감과 성취감을 느끼게 하는 요인으로 작용하는 것으로 보여 진다. 이 때 표현활동의 성취감과 만족도를 높여 학생들이 가장 재미있는 활동으로 여기는 것은 과제의 난이도가 적절한 즉흥표현으로 끝마 성취의 경험에 과제의 난이도도 영향을 미치고 있었다. 하지만 이와 반대의 경험은 표현활동이 싫어지거나 재미없다고 느끼게 만들기도 하였다. 따라서 교사는 수업에 임하는데 있어 모든 학생들을 골고루 칭찬하려고 하고 표현활동 수업에서 성공의 경험을 더욱 느낄 수 있도록 학생들의 특성과 발달단계에 적절한 난이도의 활동들로 수업을 구성하는 것이 매우 중요함을 알 수 있다.

마지막으로 4학년 학생들은 자신의 경험이나 주변 사물을 통해서 인지하며 알아가는 재미를 경험하고 있음을 알 수 있었다. 몸을 움직이며 알아가는 표현활동 수업에서 알아가는 재미를 인지하고 있는 학생의 경우는 다른 재미들에 비하여 미비하였지만 수업 중 리듬의 요소를 알고 이를 표현에 적용하면서 다른 재미들과 함께 복합적으로 나타나는 것으로 보여 진다. 이 결과는 이번 개정 체육과 교육과정의 성격에서 추구하는 ‘통합성’의 원리에 적합한 결과라고 할 수 있겠다. 인간은 무엇을 학습할 때 서로 다른 요소들을 따로따로 받아들이지 않고 표면적으로는 한 가지 요소만을 받아들이는 것 같지만 이 요소의 뒷면에는 다른 요소가 덧붙여져 우리 내면에 들어오게 되는 것이다(최의창, 2003). 그러므로 표현활동 수업 또한 학생들의 흥미를 잃지 않으면서도 각 신체활동에서 배우게 되는 가치가 충분히 인지될 수 있는 수업의 목표, 내용, 방법 등이 연구 개발되어야 할 것이다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 개정 체육과 교육과정이 신체활동 가치 중심으로 전환됨에 따라 초등학교 표현활동 수업에서 재미경험의 의미에 대해 알아보고, 이에 어떤 요인들이 영향을 미치고 있는지 살펴보고 앞으로 재미있는 표현활동 수업을 위한 기초자료를 제공하는데 목적이 있다. 이러한 연구 목적으로 광주광역시 광산구에 소재한 S 초등학교 4학년 학생들을 대상으로 12차시의 표현활동 수업을 실시하였고, 심층면담, 참여 관찰, 수업 일기, 관련 문서 등을 자료로 수집하였다. 수집된 자료는 분석적 귀납 전략으로 분석되었고, 연구 결과의 진실성을 높이기 위하여 연구 참여자 검토, 동료연구자의 조언, 다각도 접근법을 사용하였다. 이와 같은 과정을 통해 초등학교 학생들이 표현활동 수업에서 경험하는 재미를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 4학년 학생들은 표현활동 수업에서 웃는 재미를 경험하고 있었다. 이는 친구들의 코믹한 표정과 행동, 실수를 보고 웃는 재미를 경험하게 되는데 이는 ‘재미 있다’를 ‘웃기다’로 받아들이는 인식과도 관련이 있었다. 이러한 경향으로 친구들을 웃기고 싶어 하는 학생의 욕구 또한 영향을 미치고 있었다.

둘째, 4학년 학생들은 표현활동 수업에서 노는 재미와 움직이는 재미를 경험하고 있었다. 노는 재미는 표현활동이 공부가 아니라는 인식과 노는 시간이라는 인식, 친구와 장난치고 싶은 욕구 등으로 세분화되고 이는 탁 트인 수업 공간과 허용적인 교사의 태도, 신나는 음악, 놀이표현과 게임 등이 영향을 미치고 있었다. 이러한 요인들은 학생들에게 움직임의 재미도 함께 제공하고 있었다. 표현활동은 여러 가지 방법으로 움직일 뿐만 아니라 마음껏 움직이는 기회를 제공하고 있어 학생들의 스트레스 해소와 움직임의 욕구를 충족시키고 있는 것이다. 영향을 미치는 요인은 같았지만 학생의 개인적 욕구와 상황에 따라 다른 결과를 가져오는 것

은 교사가 수업을 준비함에 있어 시사하는 바가 매우 크다고 볼 수 있다.

셋째, 4학년 학생들은 표현활동 수업에서 성취와 도전의 재미, 알아가는 재미를 경험하고 있었다. 표현활동 수업의 발표와 감상 활동을 통해 교사와 친구의 칭찬은 성취감과 만족감을 느끼고 하고, 모둠 간의 경쟁에도 영향을 미쳐 더 잘하고 싶은 욕구에도 영향을 미치게 되는 것이다. 또 알아가는 재미는 다른 재미들과는 다르게 크게 부각되진 않았지만 성취의 재미의 더해주는 재미로 작용하여 더 큰 성취의 기쁨을 경험하게 하였다.

이와 같이 초등학교 4학년 학생들은 표현활동 수업에서 경험하는 재미는 웃는 재미, 노는 재미, 성취와 도전의 재미, 움직임의 재미, 알아가는 재미로 세분화 되었으며, 이 재미들에 영향을 미치는 다양한 형태의 요인들은 교사의 태도와 수업 내용, 또래 관계, 학생 정서의 네 가지 요인에 의해 결정되는 것으로 종합할 수 있었다. 하지만 결과적으로 위 요인들에서 가장 핵심적인 역할을 하고 있는 것은 역시 교사이다. 수업의 분위기, 수업 내용, 표현활동에서 가장 많은 부분을 차지하고 있는 모둠활동 역시 교사의 영향력 아래에 있는 것이다. 표현활동은 다른 신체활동과는 달리 학생의 창의력과 상상력을 자극시키면서 움직임의 욕구도 함께 실현시킬 수 있어야한다. 그러므로 교사는 표현활동을 계획함에 앞서 재미 그 자체의 목적보다는 학생들이 수업에서 학습의 효율성을 높이는 재미를 경험할 수 있도록 다양한 요인들을 고려해야하고, 앞으로 표현활동을 통한 긍정적인 경험들을 제공할 수 있도록 지속적인 프로그램에 대한 연구가 필요한 것으로 사료된다.

2. 제언

본 연구 결과를 통해 4학년 학생들이 표현활동수업에서 여러 가지 요인들의 복합적인 작용으로 긍정적, 부정적 경험을 하고 있음을 발견할 수 있었다. 따라서 이러한 결과를 바탕으로 표현활동 수업의 개선 방향과 표현활동 수업의 활성화를 위한 후속 연구 과제를 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 교사는 수업을 계획함에 있어 학생들의 특성과 수준, 사회성 등을 충분히 고려하여야 한다. 모둠 활동의 형태로 많은 수업이 이루어지는 표현활동 수업에서 초등학교 4학년 학생들에게 또래 관계는 가장 많은 영향을 미치게 되므로 모둠의 협동적인 상호작용과 수준에 알맞은 활동들을 계획하여 최대한 많은 성취감과 만족감을 경험하게 한다면 표현활동 시간에 놀았다고 생각하는 인식은 줄고 더 많은 성취의 즐거움을 느끼게 될 것이다.

둘째, 표현활동의 가치와 중요성을 높이기 위한 프로그램의 개발이 필요하다. 본 연구를 결과를 살펴보면 같은 요인이라 할지라도 학생의 특성과 욕구, 개별적 상황, 모둠의 상호작용에 따라 노는 재미와 움직이는 재미, 성취의 재미 등의 다른 결과로 나타남을 알 수 있었다. 또한 4학년 학생들을 교사의 설명이나 수업의 내용을 자신의 경험에 견주어 인식하는 경향도 분석되었다. 그러므로 학생들의 흥미를 잃지 않으면서도 표현활동의 고유한 가치를 충분히 경험할 수 있는 놀이 표현이나 게임을 적용한 교수 방법 뿐 아니라 다양한 프로그램들의 개발에 관한 연구들이 계속적으로 이어져야 할 것이다.

셋째, 초등학교의 다른 학년을 대상으로 한 연구가 계속되어야 할 것이다. 본 연구는 초등학교 4학년을 중심으로 이루어진 연구이므로 다른 학년의 경우 재미의 의미를 설명하기에는 미흡하다. 특히 초등학교는 학년에 따라 학생들이 보이는 반응과 경험의 차이가 매우 크기 때문에 이러한 부족한 점을 보완할 수 있는 후속 연구가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 교육과학기술부. 『초등학교 교육과정 해설(V)』, 교육인적자원부, 2009.
- 교육부. 『초등학교 교육과정 해설Ⅲ』, 대한 교과서 주식회사, 1994.
- 김성일. "재미는 어디서 오는가?." 『한국심리학회 연차학술대회 논문집』, (2007), p12-13.
- 김윤옥 외 7인. 『교육 연구를 위한 질적 연구방법과 설계』, 문음사, 1996, p71-119.
- 김윤옥 외 8). 『질적 연구 실천 방법』 교육과학사, 2009, p144-145.
- 양갑렬. 『체육교육의 질적 연구』, (주)복스힐, 2003, p52.
- Anne Green Gilbert. 『다함께 즐기는 창작무용』, 변재경, 김화숙, 신은경, 한혜리 공역, 2002, p8
- 윤흥미, 안신호, 이승혜. "우리를 즐겁게 하는 것들: 재미 유발요소에 대한 탐색적 연구." 『한국심리학회 연차학술대회 논문집』, (1996), p491-506.
- 이용숙, 김영천 편. 『교육에서의 질적 연구』, 교육과학사, 2005.
- 이항재, 최민수 엮음. "아동발달." 『교육과학사』, 2004, p 264-271.
- 장휘숙. "아동발달-아동의 심리적 세계-." 『박영사』, 2001, p319.
- 최의창. "체육교육탐구." 『태근』, 2003, p188.
- Theresa M. Purcell. "어린이들을 위한 무용교육." 김두련 역, 2001, p21.
- 한글학회. "우리말 큰 사전." 『어문각』, 1991.
- 황명자. "스포츠심리학의 이해, 신체발육과 운동발달." 『형설출판사』, 2003, p 162.
- 김병준, 성장훈. "스포츠 동기요인으로서의 재미 : 개념 및 관련연구." 『한국스포츠 교육학회지』, 3(2) (1996), p99-122.
- 김영천. "학교 교육현상 탐구를 위한 질적 연구의 방법과 과정." 『교육학연구』, 14(3) (1997), p15-170.
- 김인형. "제7차 교육과정 개정 이후 무용교육의 학술 연구동향 분석." 『한국체육

- 학회지』, 44(4) (2005), p689-700
- 김화숙. "교육으로서의 무용." 『한국무용교육학회지』, 5호 (1995), p7-26.
- 박순이. "아동 신체 활동의 즐거움 개념." 『한국초등체육학회지』, 7(2) (2001). p89-89.
- 박순이. "표현활동 학습이 신체활동의 즐거움에 미치는 영향." 『한국체육학회지』, 41(1) (2002), p207-217.
- 박순이, 이사열. "초등학생들이 신체활동을 통해 경험하는 즐거움." 『한국초등체육학회지』, 14(2) (2008), p189-198.
- 박중길. "무용교육에서의 질적 연구." 『한국체육학회지』, 43(4) (2004), p745-758.
- 박중길. "무용수업의 과정과 결과로서의 즐거움 자원의 탐색." 『한국체육학회지』, 48(4) (2009), p409-424.
- 서예원. "문제해결학습 모형을 적용한 표현활동 수업개선을 위한 실험연구." 『한국무용교육학회지』, 20(2) (2009), p29-56.
- 성창훈, 백성수. "중학교 체육수업의 재미 촉진요인과 저해요인." 『한국스포츠교육학회지』, 7(2) (2000), p99-116.
- 여정권, 이창섭, 남상우. "초등학생들의 체육수업 재미거리 분석." 『한국체육학회지』, 44(3) (2005), p315-327.
- 이숙재, 최효진, 박중길. "무용수업의 과정과 결과로서 즐거움 자원의 탐색." 『한국체육학회지』, 48(4) (2009), p409-424.
- 조은예, 최인수. "재미에 관한 아동의 암묵적 지식과 플로우와의 관계 분석." 『한국심리학회지: 사회 및 성격』, 22(1) (2008), p115-132.
- 김광현. "신체 표현 활동의 단계적 지도를 통한 표현능력향상 비교." 공주교육대학교 대학원 석사학위논문, 2009.
- 김수현. "초등학교 무용교육의 실태 조사연구 : 대전광역시를 중심으로." 공주대학교 대학원 석사학위논문, 2003.
- 김예숙. "국민학교 무용 교육과정 모형 개발을 위한 일 연구." 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1990.

- 김윤희. "여자중학생의 무용수업 인식과 체험에 관한 질적 연구." 서울대학교 대학원 박사학위논문, 2001.
- 김은영. "초등학생의 무용특기·적성 신체활동 참여에 따른 즐거움과 행복에 관한 연구." 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 남궁선주. "표현활동 수업이 초등학생의 자아개념 형성에 미치는 영향." 한국교원대 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 노미현. "초등학교 무용교육의 실태 조사연구." 청주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.
- 박진석. "표현활동을 통한 체육수업 기피 아동의 인식 변화." 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- 손은정. "초등 교사의 무용수업 실태와 인식에 관한 연구." 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- 양선미. "무용수업 재미와 수업만족 및 무용지속의사의 관계." 성균관대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 이명진. "초등학교 무용교육의 콘텐츠 표준화 방안에 관한 연구." 경기대학교 대학원 박사학위논문, 2001.
- 이영미. "초등학교 특기적성수업의 재미촉진요인." 상명대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005.
- 이용모. "초등학생의 표현활동이 사회성 발달에 미치는 영향." 청주교육대 교육대학원 석사학위논문, 2006.
- 이인희. "표현활동 프로그램이 아동 심성에 미치는 영향." 대구교육대 교육대학원 석사학위논문, 2002.
- 이정애. "창의력 신장을 위한 초등학교 창작무용 학습지도 방안에 관한 연구:3~6학년 중심으로." 경성대 교육대학원 석사학위논문, 2006.
- 임소진. "초등학생의 표현활동수업에 대한 인식." 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2007.
- 장옥주. "표현활동경험이 아동의 E.Q에 미치는 영향." 대구교육대 교육대학원 석사학위논문, 2003.
- 조현희. "초등학교 표현활동에서 MIME 수업 적용 효과." 『한국교원대 교육대학원 석사학위논문』, 2005.
- 한명관. "표현활동이 아동의 창의성에 미치는 영향." 부산교육대 교육대학원 석사

- 학위논문, 2004.
- 한수연. "무용수업의 재미가 수업만족과 무용선호도에 미치는 영향." 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M., "The empirical exploration of intrinsic motivational processes. In L. Berkowitz (Ed.)." *Advances in experimental social psychology* (Vol. 13, pp. 39–80). New York: Academic Press, 1980.
- Hurlock, E. B.. *Adolescent Development*. New York : McGraw–Hill Book Co., Inc., 1965.
- Izard, C. E., *The psychology of emotions*. New York: Plenum, 1991.
- Kliewer W., Fearnow, M. & Miller, P. A. "Coping socialization in middle childhood: Tests of maternal and paternal influences." *Child Development*, 67, 2339–2357, 1996.
- McAuley, E., Duncan, E. T., & Tammen, V. V. "Psychometric properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis." *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 60, 1989, p48–58 .
- New Jersey Literacy in the Art Task Force.. *Literacy in the arts: An imperative for New Jersey schools* (20, 47). Trenton, NJ: Author, 1989.
- Webster, N., *Webster's third new international dictionary*. Chicago: G. & c. Merriam Co, 1969.
- Winter, M. G., & Vallance, D. D. "A development sequence in the comprehension of emotion: Intensity, multiple emotions, and valence." *Developmental psychology*, 30, (1994), p509–514

부 록

1. 면담 질문지
2. 교수·학습 과정안(예)

<부록 1> 면담 질문지

표현활동

1. 표현활동에 대해 어떻게 생각합니까? 어떤 시간이라 생각합니까?
2. 표현활동이 재미있나요? 그 이유는 무엇입니까?
3. 표현활동에서 지루한 부분은 어떤 것입니까?
4. 표현활동이 중요하다고 생각합니까?

수업 내용

1. 표현활동 수업에서 가장 재미있었던 것은 무엇입니까?
2. 표현활동 수업에서 가장 재미없었다고 생각한 것은 무엇입니까?
3. 재미있다고와 잘한다는 다르다고 생각합니까?
가장 재미있을 때는 언제입니까?
가장 잘했을 때는 언제입니까?
4. 표현활동 수업에서 하기 싫은 것은 무엇입니까?
또 그것 때문에 표현활동이 재미없다고 생각한 적이 있습니까?

모둠 활동

1. 모둠 활동을 할 때 가장 재미있을 때는 언제였습니까?
2. 모둠 활동에서 모두가 열심히 하면 어떤 기분이 됩니까?
3. 모둠 활동에서 내 의견을 잘 들어주면 어떤 기분이 됩니까?
4. 모둠 활동에서 열심히 하지 않는 학생이 있으면 어떻게습니까?
5. 모둠 활동에서 의견이 서로 맞지 않으면 어떤 기분이 됩니까?

교사의 교수법

1. 선생님이 대해 어떻게 생각합니까?
2. 선생님과 표현활동 하는 것이 재미있습니까? 그 이유는 무엇입니까?
3. 선생님과 표현활동 수업할 때 지루했던 적이 있습니까?
4. 선생님에게 바라는 점이 있으면 이야기해 주십시오.

기타

1. 친구들에게 칭찬을 받으면 어떤 기분이 됩니까?
2. 발표를 할 때 재미있다고 느껴진 적이 있습니까?

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 5월 넷째 주		주제	리듬 요소 이해 및 리듬 표현하기		
단원	IV-1. 리듬에 맞추어 하나, 둘, 셋		차시	1/ 12	수업자	박민희
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 리듬의 요소를 이해할 수 있다. · 리듬의 요소에 따라 알맞은 움직임을 이야기할 수 있다. · 움직임 표현활동에 적극 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교수 - 학습 활동			시간	자료 및 유의점
		교사	학생			
도입	동기유발	○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기	·음악에 맞추어 준비운동을 한다.		5	□CD,녹음기 ○수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다.
		○ ‘사물놀이’ 연주 듣고 이야기 나누기 -어떤 리듬이 느껴지나요? -떠오르는 생각이나 느낌을 이야기해 볼까요?	·‘사물놀이’ 연주를 듣고 느낀 점과 느껴지는 리듬을 이야기 한다.		5	
전개	학습문제 확인	○ 공부할 내용 안내하기 - 리듬 표현에 대해 알아보자.				○ 사물놀이 도입부분을 들려주어 리듬의 빠르기와 세기가 달라짐을 이해하게 한다.
		○ 리듬 표현 이해하기 -표현활동을 해 본 경험이 있으면 이야기해 볼까요? -리듬 표현이란 무엇일까요? -리듬표현이란 다양한 리듬의 변화에 맞추어 움직임을 표현하는 것입니다.	·리듬 표현에 대해 자신의 경험이나 생각을 자유롭게 이야기 한다. ·리듬 표현의 개념을 확인한다.		15	
정리	리듬 표현 이해하기	○ 리듬 표현의 요소 찾기 -우리 주변에서 리듬이 느껴지는 것은 어떤 것이 있을까요? -리듬을 구성하는 요소에는 어떤 것들이 있을까요?	·시계 소리, 발자국 소리, 여러 가지 악기가 내는 리듬, 빗방울이 떨어지는 소리 등 ·리듬의 요소에는 세기, 빠르기, 박자, 타이밍이 있음을 발표한다.			○ 리듬 요소는 어려운 개념이므로 교사가 리듬 변화된 경우를 직접 들려주어 찾게 한다. □리듬막대 ○ 리듬 요소의 개념을 처음 도입하므로 여러 악기 보다는 한 악기에서 다양한 리듬이 있음을 인지하게 한다.
		○ 리듬 요소 별로 변화에 따라 표현하기 -들려주는 리듬을 듣고 알맞은 움직임을 이야기 해 볼까요? -리듬에 알맞게 몸을 움직여 표현하여 봅시다.	·각자 리듬에 알맞게 움직인다. ·모듬별로 리더를 정하고 리더의 움직임을 따라한다. ·리더를 바꾸어 표현하다.		10	
	정리 및 차시안 내	○ 정리 운동 및 차시 예고	·음악에 맞추어 정리운동을 한다.		5	

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 6월 첫째 주		주제	박자에 맞추어 움직이기		
단원	IV-1. 리듬에 맞추어 하나, 둘, 셋		차시	2/ 12	장소	무용실
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 리듬의 요소(박자)를 이해할 수 있다. · 리듬의 변화에 따라 다양하게 움직일 수 있다. · 움직임 표현활동에 적극 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동		시 간	자료 및 유의점	
		교 사	아 동			
도입	동기 유발 학습문제 확인	○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 준비운동을 한다. · ‘집중의 박수’, ‘응원 박수’ 등 박수치기 놀이를 한다. 	5'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다. 	
		○ 여러 가지 박수치기		5'		
전개	박자에 알맞은 움직임 표현하기	○ 공부할 내용 안내하기 - 박자에 맞추어 몸을 움직여 보자.	<ul style="list-style-type: none"> · 세 박자 곡의 리듬에 떠오르는 장면이나 생각, 느낌을 이야기한다. · 떠오르는 장면을 모둠원과 함께 토의하여 주제를 정하고 움직임을 표현한다. 	15'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 같은 박자의 여러 곡을 준비하여 박자가 달라도 리듬의 다른 요소에 따라 느낌이 달라짐을 이해하고 표현하게 한다. 	
		○ 세 박자에 알맞은 움직임 표현하기 - 몇 박자의 곡일까요? - 어떤 생각이나 느낌이 들니까? - 다음 빠르기의 변화에 맞추어 여러 가지 방법으로 움직여 봅시다.				
정리	모듬별 움직임 표현하기	○ 네 박자에 알맞은 움직임 표현하기 - 몇 박자의 곡일까요? - 어떤 생각이나 느낌이 들니까? - 다음 빠르기의 변화에 맞추어 여러 가지 방법으로 움직여 봅시다.	<ul style="list-style-type: none"> · 네 박자 곡의 리듬에 떠오르는 장면이나 생각, 느낌을 이야기한다. · 떠오르는 장면을 모둠원과 함께 토의하여 주제를 정하고 움직임을 표현한다. 	10'	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모듬별로 간단하게 준비하여 발표한다. 	
		○ 모듬별로 박자에 따른 움직임 표현하기 - 모듬별로 박자에 어울리는 주제를 정하여 움직임을 표현해 볼까요?				
	정리 및 차시 안내	○ 정리 운동 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 정리운동을 한다. 	5'		

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 6월 둘째 주		주제	리듬의 변화를 몸으로 표현하기		
단원	IV-1. 리듬에 맞추어 하나, 둘, 셋		차시	3/ 12	장소	무용실
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 리듬의 빠르기, 세기를 이해할 수 있다. · 리듬의 변화에 따라 다양하게 움직일 수 있다. · 모듬원과 협력하여 즐겁게 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동		시 간	자료 및 유의점	
		교 사	아 동			
전개	도입 동기 유발 학습문제확인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기 ○ ‘절대음감’ 놀이하기 ○ 공부할 내용 안내하기 - 리듬의 빠르기와 세기에 따라 움직여 보자. 	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 준비운동을 한다. · 내 이름으로 ‘절대음감’ 놀이를 통해 리듬 요소 변화 찾기 	5' 5'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다. <input type="checkbox"/> 북, 소고, 리듬막대 <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 타악기를 준비하여 학생들이 악기의 음색에 따라 느낌을 이해하게 한다. 	
	빠르기 알맞은 움직임을 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 빠르기 변화에 따라 움직임 표현하기 -어떤 생각이나 느낌이 들니까? -떠오르는 장면은 무엇입니까? -다음 빠르기의 변화에 맞추어 여러 가지 방법으로 움직여 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르고 느린 리듬에 떠오르는 장면이나 생각, 느낌을 이야기한다. · 걷기, 뛰기, 돌기, 앉기, 서기 등을 빠르기 변화에 따라 움직인다. 	10'		
	세기에 알맞은 움직임을 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 세기 변화에 따라 움직임을 표현하기 -떠오르는 생각이나 느낌을 이야기해 볼까요? -어떤 장면이 떠오릅니까? -다음 세기의 변화에 맞추어 여러 가지 방법으로 움직여 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 강한 리듬과 약한 리듬을 듣고 떠오르는 장면이나 느낌을 이야기한다. · 세기 변화에 따라 떠오르는 장면을 움직임으로 표현한다. 	15'		
정리	모듬별 움직임을 표현	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모듬별로 리듬의 변화에 따른 움직임을 표현하기 -모듬별로 리듬 변화를 구성하여 움직임을 표현해 볼까요? 	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르기, 세기의 변화를 구성하여 움직임을 표현하고 발표한다. · 서로의 움직임을 감상한다. 	5'	<input type="checkbox"/> 학습지 <ul style="list-style-type: none"> ○ 창의적으로 리듬의 변화를 만들어 꾸며 보게 한다. 	
	정리 및 차시안내	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정리 운동 및 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 정리운동을 한다. 			

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 6월 셋째 주		주제	리듬 창작 표현하기		
단원	IV-1. 리듬에 맞추어 하나, 둘, 셋		차시	4/ 12	장소	무용실
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 악기를 이용하여 리듬을 만들 수 있다. · 리듬에 맞추어 움직임을 표현할 수 있다. · 모둠원과 협력하여 즐겁게 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동		시 간	자료 및 유의점	
		교 사	아 동			
전개	도입 동기 유발	○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기 ○ ‘거울놀이’하기	·음악에 맞추어 준비운동을 한다. · 짝과 함께 ‘거울놀이’를 통해 리듬에 맞추어 움직임을 표현한다.	5'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 ○ 수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다. <input type="checkbox"/> 여러 가지 리듬악기, 타악기 ○ 학생들이 쉽게 구할 수 있는 리듬악기를 이용하여 창의적으로 리듬을 만들게 한다. <input type="checkbox"/> 학습지 ○ 창의적으로 리듬의 변화를 만들어 꾸며보게 한다.	
	학습문 제확인	○ 공부할 내용 안내하기 - 리듬을 만들어 리듬에 맞추어 즐겁게 움직여 보자.		5'		
	리듬 만들기	○ 모둠별로 리듬 창작하기 -여러 가지 리듬 악기를 이용하여 리듬을 만들어 봅시다.	·박자를 고려하여 기본 리듬을 만들고 빠르기와 세기에 변화를 준다.	15'		
	움직임 표현하기	○ 리듬에 따라 움직임 표현하기 -리듬의 변화에 맞추어 여러 가지 방법으로 움직임을 표현하여 봅시다.	·건기, 뛰기, 돌기, 구르기 등의 움직임을 구상한다. ·건기, 뛰기, 돌기, 구르기 등을 리듬에 맞추어 창의적으로 움직임을 표현한다.	15'		
	움직임 발표하기	○ 모둠별로 발표하기 -모둠별로 리듬 변화를 구성하여 움직임을 발표해 볼까요?	·모둠별로 발표한다. ·친구들의 작품을 감상한다.	10'		
정리	평가하기	○ 자기 평가하기 -우리 모둠에서 내가 어떠했는지 스스로 평가하여 봅시다. -이번 단원을 공부하며 알게된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼까요?	·모둠에서 나의 참여 정도와 표현력에 대해 스스로 평가한다. ·리듬 표현을 통해 알게된 점이나 느낀 점을 발표한다.	5'		
	정리 및 차시 안내	○ 정리 운동 및 차시 예고	·음악에 맞추어 정리운동을 한다.	5'		

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 6월 넷째 주		주제	색깔을 보고 즉흥 표현하기		
단원	IV-2. 예술가가 되어		차시	5/ 12	장소	무용실
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 즉흥 표현의 의미를 이해할 수 있다. · 색깔을 보고 리듬에 따라 즉흥 표현할 수 있다. · 모듬원과 협력하여 즐겁게 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동			시 간	자료 및 유의점
		교 사		아 동		
전개	도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기 ○ ‘몸으로 말해요’ 놀이하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 준비운동을 한다. · ‘몸으로 말해요’ 놀이를 한다. 	5'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다. 	
	학습문 제확인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공부할 내용 안내하기 - 색깔을 보고 떠오르는 생각이나 느낌을 리듬에 맞추어 즉흥적으로 표현하여 보자. 		5'		
	즉흥 표현 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 즉흥표현의 의미 이해하기 - 즉흥표현이란 무엇이라고 생각합니까? - 어떤 자극에 대하여 생각하거나 느낀 것을 즉각적으로 표현하는 것입니다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자신의 생각을 자유롭게 이야기한다. · 즉흥표현의 개념을 표현한다. 	15'		
	색깔 보고 알맞은 리듬 찾기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 색깔을 보고 알맞은 리듬 찾아 이야기하기 - 색을 보고 떠오르는 생각이나 느낌을 이야기해 볼까요? - 어떤 리듬을 어울릴까요? 	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 색깔을 보고 떠오르는 생각이나 느낌을 자유롭게 이야기한다. · 움직임에 알맞은 리듬을 생각해 이야기한다. 	15'		<input type="checkbox"/> 여러 가지 색깔카드, 타악기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 허용적인 분위기를 조성한다.
정리	모듬별 즉흥표 현하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모듬별로 즉흥표현하기 - 모듬별로 색깔에 어울리는 리듬을 찾아 즉흥표현을 하여 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 모듬별로 발표할 내용을 정하고 리듬에 맞추어 연습한다. 	10'	<input type="checkbox"/> 학습지	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 모듬별로 발표하기 - 모듬별로 연습한 즉흥표현을 발표해 볼까요? - 발표한 모듬이 어떤 색을 표현한 것일까요? 	<ul style="list-style-type: none"> · 리듬에 맞추어 즉흥표현을 발표한다. · 다른 모듬의 발표를 감상 후 소감에 대해 이야기 나눈다. 	7'		
	정리 및 차시 안내	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정리 운동 및 차시 예고 		2'		

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 7월 첫째 주		주제	소리를 듣고 즉흥 표현하기		
단원	IV-2. 예술가가 되어		차시	6/ 12	장소	무용실
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 소리를 듣고 알맞은 리듬을 이야기할 수 있다. · 소리를 듣고 리듬에 따라 즉흥 표현할 수 있다. · 모둠원과 협력하여 즐겁게 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동		시 간	자료 및 유의점	
		교 사	아 동			
전개	도입 동기 유발	○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기 ○ 소리 듣고 물건 알아맞히기	· 음악에 맞추어 준비운동을 한다. · 여러 가지 소리를 듣고 무엇이의 소리인지 알아맞힌다.	5'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 ○ 수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다. ○ 일상생활의 소리를 들려 주어 흥미를 유발한다. <input type="checkbox"/> CD, 녹음기	
	학습문 제확인	○ 공부할 내용 안내하기 -소리를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 리듬에 맞추어 즉흥적으로 표현하여 보자.		5'		
	소리 듣고 알맞은 리듬 찾기	○ 소리를 듣고 알맞은 리듬 찾아 이야기하기 -다음 소리를 듣고 떠오르는 것을 이야기해 볼까요? -이 소리에는 어떤 리듬이 어울릴까요?	· 자신의 생각을 자유롭게 이야기한다.	15'		
	즉흥 표현하기	○ 소리를 듣고 즉흥표현하기 -소리를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 즉흥 표현하여 볼까요?	· 떠오르는 생각이나 느낌을 몸을 움직여 표현한다.	10'		
정리	모듬별 즉흥표현하기	○ 모듬별로 즉흥표현하기 -모듬별로 소리에 어울리는 리듬을 찾아 즉흥표현을 하여 봅시다.	· 교사가 들려주는 소리에 어울리는 리듬을 찾아 모듬별로 발표할 내용을 정하고 리듬에 맞추어 발표한다. · 다른 모듬의 발표를 감상 후 소감에 대해 이야기 나눈다.	7'	○ 비이동의 움직임도 허용하여 다양한 반응이 나오게 한다. <input type="checkbox"/> 자기평가지	
	평가하기	○ 자기 평가하기 -자신과 모듬이 이번 모듬 활동에 어떠했는지 자기 평가를 해 봅시다.	· 자신의 표현력, 참여도, 협력 등을 스스로 평가한다.			
	정리 및 차시 안내	○ 정리 운동 및 차시 예고	· 음악에 맞추어 정리운동을 한다.	2'		

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 7월 둘째 주		주제	시를 듣고 즉흥 표현하기		
단원	IV-2. 예술가가 되어		차시	7/ 12	장소	무용실
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 시를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 이야기할 수 있다. · 시를 듣고 리듬에 따라 즉흥 표현할 수 있다. · 모둠원과 협력하여 즐겁게 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동			시간	자료 및 유의점
		교 사		아 동		
전개	도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기 ○ 시의 뒷부분 완성하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 준비운동을 한다. · 시를 듣고 뒷부분에 알맞은 내용을 이야기한다. 	5'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다. ○ 시의 내용에 어울리는 내용으로 자유롭게 상상하게 한다. <input type="checkbox"/> 학습지 ○ 먼저 정지된 모습을 연출하게 하고 그 자세에서 즉흥 표현을 시작하게 하여 시각적 효과를 높인다. 	
	학습문 제 확인	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공부할 내용 안내하기 -시를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 리듬에 맞추어 즉흥적으로 표현하여 보자. 	<ul style="list-style-type: none"> · 떠오르는 생각이나 느낌을 자유롭게 이야기한다. 	5'		
	시 듣고 움직임 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시에 어울리는 움직임 찾기 -시를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 이야기해 볼까요? -움직임으로 어떻게 표현하면 좋을까요? 	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들의 움직임을 보고 어울리는 리듬에 대해 이야기한다. 	10'		
	알맞은 리듬 찾기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시를 듣고 알맞은 리듬 찾기 -시를 듣고 떠오르는 생각이나 느낌을 즉흥 표현하여 볼까요? 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사가 들려주는 시의 일부분에 어울리는 움직임을 토의하고 이를 표현한다. 	10'		
	모듬 별로 즉흥표현하기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모듬별로 즉흥표현하기 -모듬별로 시의 일부분을 듣고 즉흥표현을 하여 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 모듬의 발표를 감상 후 소감에 대해 이야기 나눈다. 	15'		
	느낀 점 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> ○ 느낀 점 및 알게된 점 이야기하기 -이 시간 수업을 통해 알게된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼까요? 	<ul style="list-style-type: none"> · 알게된 점이나 느낀 점에 대해 이야기를 한다. 	3'		
정리	정리 및 차시 안내	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정리 운동 및 차시 예고 	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 정리운동을 한다. 	2'		

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 7월 셋째 주		주제	무용 작품 감상하기		
단원	IV-2. 예술가가 되어		차시	8/ 12	장소	교실
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 공연장에서 지킬 일을 이해할 수 있다. · 무용 작품을 보고 느낀 점을 이야기할 수 있다. · 무용 작품을 바르게 감상하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동			시간	자료 및 유의점
		교 사		아 동		
전개	도입 동기 유발	○ 공연장에서 공연을 본 경험 발표하기			5'	
	학습문 제확인	○ 공부할 내용 안내하기 -공연장에서 지킬 점을 알아보고 무용 작품을 감상해보자.		·공연장에서 무용 공연을 본 경험을 발표한다.		
	공연장 에서 주의할 점	○ 공연장에서 주의할 점 -사진 속 남자가 잘못된 행동은 무엇입니까? -공연을 볼 때 주의할 점은 무엇이 있습니까?		·자료를 보고 공연장에서 지켜야 할 점을 이야기한다.	5'	□ppt 자료 ○영화관 에티켓과 비교하여 쉽게 이해할 수 있도록 지도한다.
	감상 하기	○ 무용 작품 감상하기 -어떤 점을 생각하며 감상하면 좋을까요? -공연장에서 지킬 점을 생각하며 무용 작품을 감상하여 봅시다.		·무용 작품의 감상 관점에 대해 이야기를 나눈다. ·“동물의 사육제” 무용 작품을 감상한다.	20'	□ VTR 자료 ○감상 관점을 제시하여 무용 작품을 감상하는데 도움을 준다.
	느낀 점 이야기 나누기	○ 작품에 대해 이야기 나누기 -무용 작품을 보고 떠오른 생각이나 느낀점을 이야기해 볼까요?		·감상 관점에 따라 생각이나 느낀점에 대해 이야기 나눈다.		□학습지
정리	감상보 고서작 성하기	○ 감상 보고서 작성하기 -모둠별로 작품에 대해 이야기를 나눈 후 감상 보고서를 작성해 봅시다.		·모둠 친구들과 함께 더 이야기를 나눈 후 감상 보고서를 작성한다.	8'	○만화, 생각그물, 광고 등 다양한 방법을 활용하여 감상 보고서를 작성하게 한다.
	차시 안내	○ 차시 예고			2'	

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 9월 둘째 주		주제	줄을 이용하여 기본 움직임 익히기		
단원	IV-3. 기구와 하나가 되어		차시	9/ 12	장소	강당
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 줄의 특성을 이해하여 기본 움직임을 이해할 수 있다. · 줄을 이용하여 다양한 움직임을 표현할 수 있다. · 모둠원과 협력하여 적극적으로 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동			시간	자료 및 유의점
		교 사		아 동		
도입	동기 유발	○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기	· 음악에 맞추어 준비운동을 한다.	5'	□CD, 녹음기 ○수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다.	
		○ 음악 줄넘기 작품 감상하기 -음악 줄넘기 작품을 보고 생각이나 느낌을 이야기해 볼까요?	· 음악 줄넘기 작품을 본 경험이나 느낀점을 이야기한다.	5'		
전개	학습문제 확인	○ 공부할 내용 안내하기 -줄넘기를 이용하여 기본 움직임을 익혀봅시다.	· 공부할 문제와 내용을 확인한다.	22'	□CD, 플레이어 ○기본적인 움직임을 이미 익힌 학생들은 다양한 움직임도 더 찾을 수 있도록 허용적인 분위기를 형성한다.	
	줄의 특징이 해하기	○ 줄의 특징 이해하기 -줄을 이용하여 어떤 놀이를 할 수 있을까요?	· 줄을 이용하여 할 수 있는 놀이와 움직임을 찾아 이야기한다.			
	기본 움직임 익히기	○ 줄을 이용한 기본 움직임 익히기 -줄을 이용한 기본 움직임을 익혀 봅시다.	· 줄넘기, 돌리기, 흔들기, 원 그리기, 8자 돌리기 등을 익힌다.			
정리	놀이하기	○ 줄을 이용하여 놀이하기 -줄을 이용하여 놀이를 해 봅시다.	· 줄을 이용하여 여러 가지 놀이를 한다.	2'	○기본 움직임을 바탕으로 모둠별로 게임을 한다.	
	정리 및 차시 안내	○ 느낀 점 및 알게된 점 이야기하기 -이 시간 수업을 통해 알게된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼까요?	· 느낀 점과 알게된 점을 이야기한다.			
		○ 정리 운동 및 차시 예고	· 줄을 이용하여 정리 운동을 한다.			2'

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 9월 셋째 주		주제	여러 가지 방법으로 줄넘기		
단원	IV-3. 기구와 하나가 되어		차시	10/ 12	장소	강당
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 줄의 특징에 알맞은 움직임을 이해한다. · 리듬에 맞추어 줄을 여러 방법으로 넘을 수 있다. · 모듬원과 협력하여 적극적으로 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동		시 간	자료 및 유의점	
		교 사	아 동			
도입	동기 유발	○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기	<ul style="list-style-type: none"> · 음악에 맞추어 준비운동을 한다. · 자신이 자신있는 줄넘기 방법을 이야기한다. 	5'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 수업 전 학생의 건강 상태와 준비사항을 확인한다. 	
		○ 줄넘기 경험 이야기하기 -내가 제일 잘하는 줄넘기 방법은 무엇입니까?		3'		
전개	학습문 제확인	○ 공부할 내용 안내하기 -여러 가지 방법으로 줄을 넘어 봅시다.	<ul style="list-style-type: none"> · 공부할 문제와 내용을 확인한다. · 모듬뛰기, 2단뛰기, 엇걸어 뛰기, 뒤로 뛰기 등 여러 가지 방법으로 줄을 넘는다. · 기본 방법 외에 여러 가지 방법을 찾아 리듬에 맞추어 줄을 넘는다. 	20'	<input type="checkbox"/> CD, 플레이어 <ul style="list-style-type: none"> ○ 기본적인 방법을 이미 익힌 학생들은 다양한 움직임도 더 찾을 수 있도록 허용적인 분위기를 형성한다. 	
	여러 방법으로 줄넘기	○ 여러 가지 방법으로 줄넘기 -여러 가지 방법으로 줄을 넘어 봅시다.				
	리듬에 맞추어 줄넘기	○ 리듬에 맞추어 줄넘기 -줄 넘는 다양한 방법을 찾아 토의해 볼까요? -모듬별로 음악의 리듬에 맞추어 줄을 다양한 방법으로 넘어 봅시다.				
정리	발표 하기	○ 리듬에 맞추어 줄넘기 발표하기 -모듬별로 연습한 내용을 발표해 봅시다.	<ul style="list-style-type: none"> · 기본 움직임과 모듬에서 찾은 창의적인 방법을 발표한다. 	10'		
	정리 및 차시 안내	○ 느낀 점 및 알게된 점 이야기하기 -알게된 점이나 느낀 점을 이야기해 볼까요? ○ 정리 운동 및 차시 예고				2'

<부록 2> 교수·학습 과정안(예)

일시	2010년 9월 넷째 주~10월 둘째 주		주제	음악에 맞추어 줄을 이용한 움직임 꾸미기		
단원	IV-3. 기구와 하나가 되어		차시	11~12/ 12	장소	강당
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 음악의 리듬과 어울리는 줄 넘는 방법을 찾을 수 있다. · 음악의 리듬에 알맞은 움직임을 연결하여 표현할 수 있다. · 모듈원과 협력하여 표현활동에 즐겁게 참여하는 자세를 지닌다. 					
단계	학습의 흐름	교 수 — 학 습 활 동			시 간	자료 및 유의점
		교 사		아 동		
전개	도입	○ 수업 전 건강 확인 및 스트레칭하기	· 간단히 스트레칭을 한다.	7'	<input type="checkbox"/> CD, 녹음기 <ul style="list-style-type: none"> ○ 케간순시를 통해 지금까지 꾸준히 연습한 정도를 확인하며 보충한다. ○ 학생들의 부담을 줄이도록 음악의 길이는 짧게 제시한다. ○ 기본 움직임 외에 창의적인 방법이 많이 반영될 수 있도록 격려한다. 	
	선수학습 확인	○ 여러 가지 방법으로 줄넘기하기 - 지금까지 연습했던 여러 가지 줄넘기를 해 볼까요?	· 지금까지 익힌 여러 가지 방법으로 음악에 맞추어 줄을 넘는다.			
	학습문제 확인	○ 공부할 내용 안내하기 - 줄을 이용한 움직임을 음악에 맞추어 꾸며 봅시다.	· 공부할 문제와 내용을 확인한다.	3'		
	구상하기	○ 작품 구상하기 - 음악에 맞추어 움직임을 구상하여 봅시다.	· 움직임에 알맞은 리듬의 음악을 선정한다. · 음악과 인원 수, 시간, 장소 등을 고려하여 다양한 움직임을 구상한다.	15'		
	음악에 연습하기	○ 음악에 맞추어 연습하기 - 구상한 움직임을 음악에 맞추어 연습해 봅시다.	· 음악에 어울리는 줄 넘는 방법과 창의적인 움직임을 모듈원과 협력하여 연습한다.	30'		
정리	발표하기	○ 음악 줄넘기 발표하기 - 모듈별로 연습한 내용을 발표해 봅시다. - 발표한 모듈의 칭찬하고 싶은 점과 아쉬웠던 점을 발표해 볼까요?	· 모듈에서 연습한 작품을 발표한다. · 발표한 내용을 감상 관점에 따라 발표한다.	13'		
	활동소감 발표하기	○ 활동 소감 발표하기 - 활동 소감을 다양한 방법으로 표현해 봅시다.	· 활동 후 소감을 다양한 방법으로 자유롭게 표현하고 발표한다.	10'		
	정리 및 차시 안내	○ 정리 운동 및 차시 예고	· 줄을 이용하여 간단히 정리 운동을 한다.	2'		

저작물 이용 허락서

학 과	무용교육	학 번	20088136	과 정	석사
성 명	한글: 박민희 한문: 朴民禧 영문: Park Min Hui				
주 소	광주광역시 북구 문흥동 모아 102동 1102호				
연락처	010.3622.0373 E-MAIL: topgarden@hanmail.net				
논문제목	한글 : 초등학교 표현활동 수업에서 재미경험의 의미 영어 : The Significance of Enjoyable Experiences in the Expressive Activities Class for Elementary School Students				

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

- 다 음 -

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

2011 년 2 월

저작자: 박 민 희 (서명 또는 인)

조선대학교 총장 귀하