



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

석사학위논문

2007 개정 교육과정에 따른
초등 국어 교과서 '놀이터' 분석
-초등 1~4학년을 중심으로-

An Analysis of 'Noriteo' in Elementary School Korean Language Textbook
According to 2007 Revised Curriculum
-Focused on 1st to 4th Graders'-

제주대학교 교육대학원

초등국어교육전공

서미숙

2011년 2월

석사학위논문

2007 개정 교육과정에 따른
초등 국어 교과서 '놀이터' 분석
-초등 1~4학년을 중심으로-

An Analysis of 'Noriteo' in Elementary School Korean Language Textbook
According to 2007 Revised Curriculum
-Focused on 1st to 4th Graders'-

제주대학교 교육대학원

초등국어교육전공

서미숙

2011년 2월

2007 개정 교육과정에 따른
초등 국어 교과서 '놀이터' 분석
-초등 1~4학년을 중심으로-

An Analysis of 'Noriteo' in Elementary School Korean Language Textbook
According to 2007 Revised Curriculum
-Focused on 1st to 4th Graders'-

지도교수 이 주 섭

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등국어교육전공

서 미 숙

2010년 11월

서미숙의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 윤 치 부 인

심사위원 전 제 응 인

심사위원 이 주 섭 인

제주대학교 교육대학원

2010년 12월

목 차

국문 초록	iv
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	2
3. 연구의 제한점	3
II. 2007 개정 교육과정에 따른 초등 국어 교과서의 특성	4
1. 교과서의 개념	4
2. 교과서의 기능	5
3. 2007 개정 국어 교과서의 특징	6
III. 2007 개정 교과서 놀이터의 의의와 특징	10
1. 놀이터의 의의	10
2. 놀이터의 특징	11
3. 놀이터와 창의적 사고 이론	18
IV. 2007 개정 국어 교과서 놀이터의 유형 분석	22
1. 창의적 사고의 구성 요소에 따른 분류	22
2. 활동 유형에 따른 분류	30
3. 놀이터의 개선 방안	46
V. 결론 및 제언	48
참고 문헌	50
ABSTRACT	53

표 목 차

<표 II-1> 『듣기/말하기』 / 『쓰기』의 단원 구성 체제	8
<표 II-2> 『읽기』의 단원 구성 체제	8
<표 III-1> 2007 개정 국어 교과서에 수록된 놀이터 개수	12
<표 IV-1> 창의적 구성 요소에 따른 학년별 놀이터 분포 현황	23
<표 IV-2> 유창성 관련 놀이터의 학년별 구성	24
<표 IV-3> 융통성 관련 놀이터의 학년별 구성	26
<표 IV-4> 독창성 관련 놀이터의 학년별 구성	27
<표 IV-5> 정교성 관련 놀이터의 학년별 구성	28
<표 IV-6> 민감성 관련 놀이터의 학년별 구성	30
<표 IV-7> 활동 유형에 따른 학년별 놀이터 분포 현황	31
<표 IV-8> 놀이활동형 놀이터의 학년별 구성	34
<표 IV-9> 창작활동형 놀이터의 학년별 구성	39
<표 IV-10> 감상활동형 놀이터의 학년별 구성	43
<표 IV-11> 정보탐색활동형 놀이터의 학년별 구성	45

그림 목 차

[그림 III-1] 놀이터의 예	13
[그림 IV-1] 창의적 사고의 구성 요소별 놀이터 활동 유형 현황	32
[그림 IV-2] 놀이활동형 놀이터의 예	33
[그림 IV-3] 창작활동형 놀이터의 예	38
[그림 IV-4] 감상활동형 놀이터의 예	42
[그림 IV-5] 정보탐색활동형 놀이터의 예	44

국문초록

2007 개정 교육과정에 따른 초등 국어과 교과서의 '놀이터' 분석 -초등 1~4학년 국어 교과서를 중심으로-

서미숙

제주대학교 교육대학원 초등국어교육전공
지도교수 이주섭

본 연구는 2007 개정 초등 국어 교과서의 '놀이터' 내용 구성을 분석함으로써 학습자의 창의적 국어 사용 능력을 신장시키기 위한 놀이터의 개선 방향을 모색하는 데 목적이 있다. 본 연구는 현재 점진적인 개편과정에 있는 교과서의 보급 실태를 고려하여 2010년 현재 2007 개정 국어과 교육과정에 따라 현장에 보급된 초등 1~4학년 교과서를 연구 대상으로 설정하여 진행되었다.

구체적인 논의 과정을 살펴보면, II장에서는 연구 배경에 대한 이론적 고찰로, 1절과 2절에서는 교과서의 개념 및 기능에 대해 재정립하고자 하였다. 3절에서는 2007 개정 국어 교과서의 전체적인 특징 및 구성체제에 대하여 구체적으로 살펴보았다. III장에서는 놀이터의 의의와 특징을 논의하였다. 1절에서는 놀이터의 의의를 살펴보았는데, 놀이터는 학습자들의 학습동기를 유발하는 유용한 교재 역할을 하고 있으며, 창의적 사고력을 향상시키고, 학습자들이 꼭 알아야 할 국어 학습 요소들을 자연스럽게 즐겁게 학습할 수 있도록 구성되었다는 점에서 그 의의를 찾을 수 있었다. 2절에서는 놀이터의 특징을 살펴보았다. 놀이터는 학생들의 창의적인 사고나 창의적인 국어 사용 능력을 길러주는 내용에 초점을 두어 구성하였으며, 학습자가 능동적으로 참

여할 수 있을만한 활동으로 구성되었다. 또, 기본 어휘 및 국어 교과 관련 내용은 물론, 사회·문화의 문제에 대해서도 다양한 활동을 제시하고 있으며, 교사용 지도서에는 놀이터 지도에 대한 안내를 따로 제시하고 있었다. 3절에서는 '놀이터'의 구성 중점인 창의적 사고 능력의 개념 및 구성 요소에 대해 살펴보았다.

IV장에서는 놀이터의 유형을 분석하여 개선방안을 제시하였다. 본 연구에서는 창의적 사고의 구성 요소 및 놀이터의 활동 유형에 따라 분류하였다. 먼저 창의적 구성 요소에 따라 유창성, 융통성, 독창성, 민감성, 정교성으로 나누어 분석·정리하였으며, 활동 유형에 따라 놀이활동형, 창작활동형, 감상활동형, 정보탐색활동형으로 나누어 분석·정리하였다.

2007 개정 교과서의 놀이터에 대한 분석 결과, 놀이터의 개선 방안에 대한 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있다. 첫째, 학습자가 활동하는 놀이터의 학습 분량에 대해 고려해 보아야 할 것이다. 둘째, 학습자의 자율적 학습을 위해 활동에 대한 자세한 안내가 필요하다. 셋째, 학년별로 활동 유형의 수를 균형화할 필요가 있다.

놀이터 활동은 학습자의 학습 의욕 고취 및 창의적 사고 능력 향상을 위해 매우 유용한 공간이다. 또한 학습자가 국어 교과서에 흥미를 느끼게 하고 국어 학습에의 능동적 참여를 유도할 수 있는 좋은 교재인 것이다. 따라서 앞으로 이러한 놀이터 학습을 학습자들의 요구와 흥미에 맞춰 효과적으로 교육할 수 있는 방안을 찾기 위한 많은 노력과 연구가 계속해서 이루어져야 할 것이다.

주요어 : 2007 개정 국어 교과서, 창의적 사고 능력, 놀이터

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

제7차 교육과정 이후 국어과에서는 학습자들이 높은 수준의 창의적 사고력을 기를 것을 강조한다. 국어과 교육의 목적을 ‘창의적 언어 사용 능력 신장’으로 제시하였을 뿐 아니라, 2007 개정 국어 교과서¹⁾ 편성에서도 ‘창의적인 사고를 함양하는 교과서’를 특징으로 하고 있다.

국어과에서 창의적 사고의 향상에 대한 연구를 살펴보면, 신헌재(1991)는 창의적 사고의 개념을 “기존의 관념이나 사고의 틀을 벗어나 지식의 범위를 확대하는 인류가 지닌 무한한 가능성을 보았으며 어떤 문제에 대해서도 만족스럽고도 독창적인 방법으로 해결할 수 있는 소중한 능력”으로 정의하였다. 이재승(2002)은 창의적 국어 능력이란 언어 표현과 이해 과정과 관련된 도전적 문제 사태를 창의적으로 해결해 나가는 능력이며 이는 창의적 사고 발달과 언어적 성장을 도모할 때에 길러지기 때문에 국어 학습이 창의적 사고 학습이 되어야 한다고 하였고, 노명완(2004)은 창조적 지식 기반 사회에서 지식의 창출, 관리, 활용은 지식을 다루는 언어활동을 통해 이루어지며 이렇게 표현하고 이해하는 언어활동이야말로 창조적 사고 과정임을 강조하였다.

이상의 논의를 바탕으로 창의적 사고 능력이란, 다양한 해석의 가능성을 내포하고 모호한 측면을 가지고 있으나 본 논문에서는 대상을 기존의 의미와는 달리 다른 관점으로 바라보고, 거기에 새로운 의미를 찾고 표현할 수 있는 능력으로 해석한다. 즉, 듣고, 말하고, 읽고, 쓰는 활동을 통해 자기 나름의 관점이나 세계관에 기초하여 재구성하기 위해 언어를 분석적, 비판적, 창의적으로 바라보는 능력이 국어과에서 말하는 창의적 사고 능력이라 할 수 있다.

2007 개정 국어 교과서의 ‘놀이터’는 해당 단원 학습과는 독립적으로 국어 교육의 창의적 사고력 증진시키기 위해 구성된 활동이라 할 수 있다. 물론, 국어과 각 단원의 도입, 이해, 적용 및 정리 학습에서 다양한 교수 자료 및 방법을

1) 이하에서는 ‘제7차 교육과정에 따른 국어과 교과서’를 ‘제7차 국어 교과서’로, ‘2007 개정 교육과정에 따른 국어과 교과서’를 ‘2007 개정 국어 교과서’로 줄여서 표기하도록 한다.

활용하여 학습자들의 창의적 사고력을 증진시키고자 하고 있으나 ‘놀이터’는 교과 내용과 관계없이 독립적으로 학습자의 창의적인 국어 사용 능력을 향상에 초점을 두어 구성된 것이다.

또한, ‘놀이터’는 정규 수업 대상이 아니고 평가의 대상도 아니라는 점을 분명히 하고 있다. 따라서, 학습자들이 즐겁게, 부담없이 창의적 언어 활동을 수행하도록 하였으며, 수업이 시작되기 전이나, 수업의 자투리 시간에 활용할 수 있으며, 쉬는 시간이나 집에서 자습용으로 사용할 수도 있다.

그러나 흥미로운 구성으로 언어 사용과 관련된 다양한 활동을 다루고 있음에도 불구하고, 정규수업에서 다루지 않을 뿐 아니라 평가의 대상도 아니라는 특징 때문에 ‘놀이터’ 활동에 대한 이론적 접근은 거의 이루어지지 않고 있다. ‘놀이터’ 활동이 학습자에게 부담을 주는 것은 곤란하지만 효과적으로 활용한다면, 국어과 교육의 궁극적 목표인 창의적 국어 사용 능력 신장을 위한 유용한 제재가 될 것이다.

따라서 본 연구는 이러한 상황을 인식하고, 2007 개정 국어 교과서에 구현된 ‘놀이터’의 의의 및 현황과 특징을 살펴보고, ‘놀이터’의 내용 구성을 분석하여 교육 현장에서 놀이터의 활용 및 개선 방안을 모색해 보고자 한다.

2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 현재 교육현장에 보급된 1~4학년 국어과 교과서의 놀이터 내용 구성을 분석하여, 놀이터 활동을 통한 학습자의 창의적 국어 사용 능력을 신장시키기 위한 구체적인 활용 및 개선 방안을 제시하고자 하였다.

이 연구의 II장은 2007 개정 교육과정에 따른 국어 교과서의 특징에 대한 고찰로 1절과 2절에서는 각각 교재로서의 일반적인 교과서의 개념과 기능에 대해서 살펴보았다. 3절에서는 2007 개정 국어 교과서의 일반적 특징과 가장 큰 특징인 구성체제의 변화에 대하여 탐색해 보았다.

III장에서는 2007 개정 국어 교과서 ‘놀이터’의 의의와 특징을 살펴보려고 한다. 1절에서는 놀이터의 설정 의의에 대하여 알아보고, 2절에서는 놀이터의 현황 및 2007 개정 국어 교과서 안에 구현된 놀이터가 제7차 교과서의 쉼터와 어

떻게 다른지 비교 분석해본 후 놀이터의 특징에 대해서 논의해 보고자 한다. 3절에서는 IV장에서 이루어지는 놀이터의 유형 분석의 이론적 배경이 되는 창의적 사고 이론에 대하여 창의적 사고의 개념과 창의적 사고의 구성요소로 나누어 고찰해 보고자 한다.

IV장에서는 III장의 이론적 토대에 근거하여 놀이터 활동 내용의 유형 분석이 이루어진다. 1절에서는 놀이터의 구성 중점인 창의적 사고의 구성 요소에 따라 분류해 보았다. 본 연구에서는 Torrance의 분류에 근거하여 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성에 따라 분류하여 논의하고자 한다. 2절에서는 놀이터를 활동 유형에 따라 분류해 보았다. 본 연구에서는 놀이터를 활동 유형에 따라 놀이 활동형, 창작활동형, 감상활동형, 정보탐색활동형의 네 범주로 나누어 살펴본다. 마지막으로, 3절에서는 앞의 논의를 바탕으로 현행 놀이터의 문제점을 알아보고 앞으로 개선해 나아가야 할 방향을 모색하고자 한다.

IV장은 이상의 논의를 요약하고 앞으로의 놀이터 구성에 고려해야 할 원리와 놀이터 개발을 위한 제언을 하고자 한다.

3. 연구의 제한점

이 연구는 다음과 같은 몇 가지 제한점을 갖는다.

첫째, 이 연구에서는 2010년 현재 교육현장에 보급되어 활용하고 있는 1~4학년 2007 개정 국어 교과서를 대상으로 하였다. 따라서 5~6학년 2007 개정 국어 교과서가 보급되는 2011년에는 후속 연구가 필요할 것으로 보인다.

둘째, 이 연구에서는 놀이터의 활동 형태와 내용에 초점을 두어 진행하였다. 각 단원 및 영역별 특징과 연관 지어 분석하지 않았으므로 이와 관련한 어떠한 시사점을 제시할 수 없다.

셋째, 이 연구의 논의는 교과서 고찰을 통한 이론적 탐색에 기반한다. 따라서 이 연구에서 제안한 방향에 의하여 실제 교육 내용에 접목시켜보는 작업이 필요할 것이다.

II. 2007 개정 교육과정에 따른 초등 국어 교과서의 특성

1. 교과서의 개념

Gall(1981)은 교재를 ‘교수-학습 과정을 수월하게 하기 위하여 사용되는 표상적이고 물리적인 실체’라고 규정하였으며, 이성영(1995)은 교재란 ‘교육과정 목표를 달성하기 위하여 동원되는 일체의 물리적, 표상적 실체’를 가리킨다고 설명하고 있다. 즉, 교재란 학교 현장에서 교수-학습이 효율적으로 진행되기 위해 교사와 학생을 이어주는 매개체 구실을 하는 것을 말한다. 녹음자료 및 영상자료, 컴퓨터나 멀티미디어 자료가 교재에 포함될 수 있으나 실제 수업 현장에서 가장 중심이 되는 교재는 교과서이다.

교육과정 목표를 달성하기 위한 가장 핵심적인 교재인 교과서의 개념은 각 시대의 교육 사조나 교육관의 변천에 따라 다양하게 정의되는데 지금까지 논의된 교과서의 개념에 대한 여러 학자들의 이해를 살펴보면 다음과 같다.

- 교과서라 함은 학교에서 학생들의 교육을 위하여 사용되는 학생용의 서책·음반·영상 및 전자저작물 등을 말한다(‘초·중등교육법’의 시행령인 ‘교과용 도서에 관한 규정’ 제2조 2항, 대통령령 제20740호, 2차 개정 2008. 2. 29).

- 교과서란 교육과정을 구체화시켜 학교 수업 현장에 제공되는 교수-학습의 중심자료이면서, 교사와 학생의 상호작용을 통해 완성되어 가는 목표 중심의 교재이다(노명완 외, 2004, p. 12).

- 교과서는 교육과정과 함께 교육이라는 제도의 외연을 보여주는 명료하고 고정된 실체라 할 수 있다(김창원, 2003, p. 45).

- 교과서는 교재의 가장 정형화된 형태로서, 교육과정 운영을 위해 일정한 원리에 따라 선정·조직한 제재들의 유기적 구성물이라 할 수 있다(최현섭 외, 2008, p. 104).

- 교과서는 추상적인 계획으로서의 교육과정을 교실 수업에서 실행 할 수 있도록

구체화한 자료이다(정혜승, 2004, p. 1)

이상에서 논의된 개념을 살펴보면, 교과서란, 교실 수업 상황에서 교수목표를 달성하기 위해 교육과정을 체계적으로 반영한 교수-학습 자료로서 교사와 학생의 상호작용을 위한 중요한 매개체라고 정의할 수 있다.

2. 교과서의 기능

교과서는 교육과정의 직접적이고 강력한 영향을 받는 위치에 있으며 동시에 교사와 학생에게 강력한 영향을 미치는 위치에 놓여 있다. 또한 교과서는 사회적 가치를 직·간접적으로 반영하며 교수-학습 상황 속에서 구체화된다. 이러한 교과서의 위상을 고려하여 노명완 외(2004)는 교과서의 기능을 다음과 같이 정리하고 있다.

첫째, 교과서는 사회와 밀접한 관련을 맺으며 그 사회의 가치를 반영하고, 윤리적인 계도를 하며, 교육의 질 관리를 수행하는 기능을 가진다. 교과서는 관계하고 있는 사회의 전반적인 양상을 반영하는데, 교과서가 사회를 적절하고 바르게 반영하기는 쉬운 일이 아니다.

둘째, 교과서는 교수-학습 상황 속에서 교사와 학생, 학생과 학생의 상호작용을 활성화하는 기능을 가진다. 교실 상황에서 교사와 학생의 중간 매개체인 교과서는 그 내용과 내용을 포장한 내적·외적 체제에 의해서 교실 구성원 사이의 상호작용이 활발하게 일어나도록 유도한다.

셋째, 교과서에는 교육과정과 관련하여, 교육과정의 철학과 내용을 재해석하고 구체화하는 기능이 있다. 교과서는 교사나 학생이 직접 접해서 이해하기 어려운 교육과정의 목표, 내용, 교수-학습 방법, 평가 등을 구체적으로 해석해 주는 역할을 한다.

넷째, 교과서는 교수 목표를 제시하고 수업 자료를 제공하면서, 평가를 안내하며, 언어 사용의 모델을 보여 주는 기능을 수행한다. 교과서는 교사에게 무엇을 어떻게 가르치고, 평가할 것인지 친절한 교수 자료로서의 역할을 수행하고 있는 것이다.

다섯째, 교과서는 학습 목표를 안내하고, 학습 자료를 제공하며, 학습자들의 동기를 유발하는 기능을 수행한다. 교과서는 학습 자료로서 학생들에게 배워야 할 것을 구체적으로 보여주어야 함은 물론, 학생들이 교과서와 가깝게 지낼 수 있도록 기본적으로 재미있는 교재이어야 한다는 것이다.

이상에서 알 수 있듯이, 교과서는 특정 사회적 맥락과 교수-학습 상황 속에서 교육과정의 영향을 받으며 교사와 학생에게 직접적인 영향을 미친다. 이러한 교과서의 기능을 요약하여 정리하면, 교과서는 사회적 필요나 요구를 반영하여 교육과정을 재해석하고 구체화하며, 교수-학습 상황에서 교사와 학생, 학생과 학생의 상호작용을 활성화한다. 또한 교사에게는 구체적인 교수 자료로서 학생에게는 재미있는 학습 자료로서의 역할을 수행하고 있다.

3. 2007 개정 국어 교과서의 특징

가. 2007 개정 국어 교과서의 전체적 특징

교과서는 교육과정을 체계적으로 반영하고 있는, 교육과정의 교육내용을 학교 현장에서 구체화 시킬 수 있는 중요한 자료이다. 물론, 교사가 학교와 학급 상황에 맞게 자료를 직접 제작하거나 교과서를 재해석·재구성하여 교육내용을 구체화 시킬 수 있으나 실제 현장에서 많은 어려움이 따르는 것이 사실이다. 따라서 교과서는 교육 목표와 학생 또는 교사와 학생을 이어주는 중요한 매체 역할을 담당하고 있는 것이다. 이러한 관점에서 개발한 2007 개정 국어 교과서의 특징을 교사용 지도서(pp. 34-36)에서 다음과 같이 밝히고 있다.

- 1) 학습자의 능력과 흥미에 부합하는 교과서
- 2) 텍스트 수용과 산출 중심의 교과서
- 3) 창의적인 사고를 함양하는 교과서
- 4) 언어 사용의 실제(목적)을 강조하는 교과서
- 5) 학생들 사이의 상호 작용이 풍부하게 일어나게 하는 교과서
- 6) 학습 방법을 안내해 주는 교과서
- 7) 교과서 사이의 연계성과 통일성을 강조하는 교과서

- 8) 학습 결과뿐만 아니라 학습 과정을 강조하는 교과서
- 9) 단원 학습 전개 방식의 다양화
- 10) 삽화 및 편집 체제가 매력적인 교과서

이처럼 2007 개정 국어 교과서는 기존의 제7차 국어 교과서의 특징을 벗어나지 않고 있으나 2007 개정 교육과정의 주요한 특징인 언어 사용의 실제(목적)의 강조, 텍스트의 생산이나 수용을 중심으로 한 지식, 기능, 맥락의 통합, 창의적인 언어 활동의 강조, 언어의 부분보다는 전체를 강조하는 교육, 학습자의 흥미나 능력에 부합하는 교육, 언어 사용의 맥락 강조, 매체 언어 교육 강화 등을 최대한 반영하고자 하였다.

나. 2007 개정 국어 교과서의 구성 체제

2007 개정 국어과 교과서는 1~3학년에는 『듣기·말하기』, 『쓰기』, 『읽기』의 3권 분책체제, 4~6학년에는 『듣기·말하기·쓰기』, 『읽기』의 2권 분책체제를 취하고 있다는 점에서는 제7차 국어 교과서와 동일하다. 그러나 구성 체제면에서 제7차 국어 교과서와 두드러지게 달라진 점은, 제7차 국어 교과서는 5개 대단원 체제로 이루어져 있지만 2007 개정 국어 교과서는 1학기에 8단원, 2학기에 7단원 체제로 구성되어 있다는 것이다. 이는 제7차 국어 교과서에서 나타났던 대단원 크기의 과다, 대단원 내의 소단원 간의 연계성, 지엽적인 학습의 중복성 등의 대단원 체제의 문제점을 개선하여 단원의 크기가 축소되고 단원의 수가 늘어났기 때문이다. 2007 개정 국어 교과서에 나타난 기본 단원 구성 체제는 <표 II-1>, <표 II-2>와 같다.

<표 II-1> 『듣기/말하기』 / 『쓰기』의 단원 구성 체제

1차시		2차시		3차시		4차시		
텍스트(담화·글·언어 자료·작품)				텍스트(담화·글·언어 자료·작품)				
도입	지식·기능·맥락의 이해 학습			지식·기능·맥락의 적용 학습			정리	놀이터
	이해 학습			적용 학습				
•단원명	•차시목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•정리	• 사 고 력 신장을 위 한 학습	
•문제 상황	•이해(지식, 기 능 맥락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•적용 학습 활동	•평가	•실천 (생활)		
•단원 학습 목표								
1쪽	2쪽	짝수(2,4쪽)		홀수(3,5쪽)		1쪽	홀수(1쪽)	

<표 II-2> 『읽기』의 단원 구성 체제

1차시		2차시		3차시		4차시		5차시		6차시		
텍스트(담화·글·언어 자료·작품)						텍스트(담화·글·언어 자료·작품)						
도입	지식·기능·맥락의 이해 학습					지식·기능·맥락의 적용 학습					정리	놀이터
	이해 학습					적용 학습						
•단원명	•차시목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•차시 목표	•정리	• 사 고 력 신장을 위 한 학습	
•문제 상황	•이해(지식, 기 능 맥락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•이해(지식, 기능, 맥 락) 학습 활동	•평가	•실천 (생활)			
•단원 학습 목표												
1쪽	2쪽	짝수(4,6,8쪽)		홀수(9,11,13쪽)		46쪽		1쪽	홀수(1쪽)			

위 표에서 나타났듯이 각 단원은 도입, 이해학습, 적용 학습, 정리, 놀이터로 구성되어 있으며, 놀이터는 실제 정규 수업 대상에 포함되지 않는다.

‘도입 학습’은 삽화를 통해 동기를 유발하고 단원의 학습 목표를 안내해 주는 역할을 하도록 구성되었으며, ‘이해 학습’은 7차 교과서의 ‘원리 학습’과 유사한 성격을 갖는 것으로 하나의 텍스트를 이해하거나 산출하는 데 필요한 지식이나 개념, 전략 등을 학습할 수 있도록 한다. 이해 학습 부분은 교과서 상의 다른 구성 요소보다도 단원의 목표 도달을 위한 핵심 요소로서, 그리고 적용 학습의 준비단계로서 매우 중요한 기능을 담당하는 공간이다(이주섭, 2008). ‘적용 학습’

은 ‘이해 학습’에서 익힌 지식, 개념, 전략을 활용하여 하나의 텍스트를 온전히 이해하거나 산출할 수 있도록 구성되었다. 단원의 마지막 차시인 ‘정리 학습’은 공부한 내용을 정리 및 평가하고 실생활 속에서 실천해 볼 수 있도록 구성되어 있다. 마지막으로 ‘놀이터’는 학생들의 창의적인 사고나 창의적인 국어 사용을 길러주는 내용에 초점을 두어 구성되었다.

Ⅲ. 2007 개정 국어 교과서 ‘놀이터’의 의의와 특징

1. ‘놀이터’의 의의

2007 개정 국어 교과서에서 ‘놀이터’는 다음과 같은 몇 가지 교육적 의의를 지닌다. 첫째, 다양하고 흥미로운 활동 구성으로 학습자들의 학습동기를 유발하는 유용한 교재 역할을 하고 있으며, 둘째, 학습자의 다양한 사고를 불러일으키는 내용을 제시하여 창의적 사고력을 증진시키고, 셋째, 유연하면서도 부담 없는 내용이지만 학습자들이 알아야 할 국어 학습 요소들을 자연스럽게 즐겁게 학습할 수 있도록 구성되었다는 점이다. 여기서는 ‘놀이터’의 활용이 국어 수업 전반에서 어떠한 의의를 지니는지 탐색해보고자 한다.

첫째, ‘놀이터’는 말놀이 활동 이외에 다양한 활동으로 구성되어 있어 학습자의 학습동기를 높일 수 있을 것이다. 교육에서 학습자의 흥미와 욕구, 필요 및 동기를 고려하는 것은 매우 중요한 일이다. 무엇을 배우고자 하는 동기와 그에 따른 의지는 학습을 이끄는 에너지이자 중요한 요인이 되는 것이다. ‘놀이터’에는 수수께끼, 끝말잇기, 십자말풀이 등의 말놀이 활동은 물론, 즐거운 노래 부르기 및 시 감상하기, 풍부한 아이디어를 활용한 창의적 글쓰기 등의 여러 가지 활동이 제시되어 있다. 이러한 활동은 학습자들로 하여금 지루하고 딱딱하다고 느끼는 교과서에 대한 생각에서 벗어나 재미있고 친숙한 교과서로 인식하게 할 것이다. 따라서 ‘놀이터’는 학습자가 즐겨 참여할 수 있는 다양한 활동을 제시함으로써 교과서가 재미있다는 인식을 심어주고, 국어과 학습에 대한 의욕을 고취시켜, 학습자가 즐겁게 언어 활동을 수행하도록 하는 유용한 교재 역할을 할 것이다. 나아가 학생들이나 교사에게 재미있는 교과서, 열린 교과서관을 가지게 하는 데에도 도움을 줄 수 있을 것이다.

둘째, ‘놀이터’는 학습 내용으로 다양한 사고를 불러일으킬 수 있는 소재를 제시함으로써 학습자의 창의적 사고력 증진에 크게 기여할 수 있을 것이다. ‘놀이터’는 해당 단원 학습과는 독립적으로 주로 학습자의 창의적 사고나 창의적인 국어 사용 능력을 길러주는 내용으로 구성되어 있다. 구체적으로 ‘놀이터’에서는 우리 반, 친구, 동물 등의 일상생활에서 친근하게 접할 수 있는 소재뿐 아니라,

외계인과의 대화, 사막 여행, 요술 지팡이, 무인도, 마법사 등과 같이 현실에서 가능하지 않지만, 학습자들이 다양한 매체를 통해 접했던 흥미로운 소재들을 제시하여 다양하게 사고해 보도록 유도한다. 학습자들은 이러한 소재들을 활용하여 자기 나름의 관점으로 비판적, 창의적으로 해석하고 표현해 봄으로써 창의적 사고력을 증진시켜 나갈 수 있을 것이다.

셋째, ‘놀이터’는 학습자들이 알아야할 국어 학습 요소들을 자연스럽게 즐겁게 학습할 수 있도록 구성되었다. ‘놀이터’는 정규 수업 대상이 아님은 물론 직접적인 평가의 대상도 아니다. 따라서 수업의 정규 수업 시간이 아니라 자투리 시간 및 쉬는 시간이나 자습용으로도 활용할 수 있다. 이러한 특성은 ‘놀이터’ 학습을 유연하고 부담 없이 느끼게 하며, 학습자들이 즐겁게 학습에 참여 할 수 있는 동기가 된다. 그러나 ‘놀이터’에 내용을 살펴보면 한글 익히기를 비롯하여, 주제에 따른 글짓기, 관용어 및 속담, 바른 표기법 익히기, 우리 문화 관련 내용 살펴보기에 이르기까지 국어과에서 학습자들이 익혀야할 국어 학습 요소들을 다루고 있다. 따라서 학습자들은 흥미롭게 놀이터 학습을 수행하는 가운데 자연스럽게 국어 학습 요소들을 습득하게 되는 것이다. 국어과 교육에서 학습자들이 원활한 국어 생활을 할 수 있는 능력을 길러 주어야함을 고려할 때 ‘놀이터’가 갖는 의의는 더욱 크다고 할 수 있다.

2. ‘놀이터’의 특징

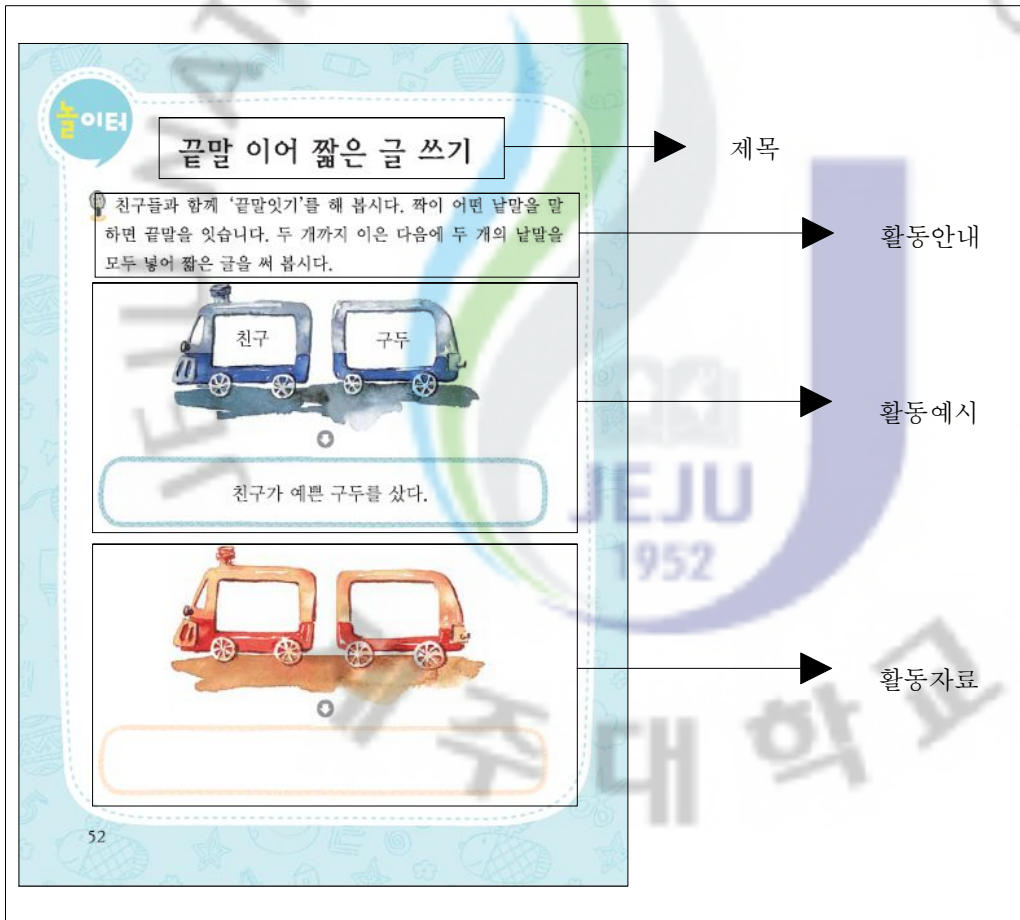
가. ‘놀이터’ 현황

앞에서 살펴보았듯 2007 개정 국어 교과서에서 ‘놀이터’는 제7차 국어 교과서 ‘쉽터’에 해당하는 것으로 각 단원의 정리학습 다음의 마지막 부분에 1쪽 분량으로 제시되어 있다. 현재 1~4학년 2007 개정 국어 교과서에 제시되어 있는 ‘놀이터’는 총159개이다. 1~3학년까지 『듣기·말하기』, 『읽기』, 『쓰기』의 3권으로, 4학년은 『듣기·말하기·쓰기』, 『읽기』 2권으로 각각 1학기에는 8개, 2학기에는 7개씩 1쪽 분량이 제시되어 있는데, 1학년 1학기만은 6개의 소단원으로 놀이터 역시 6개씩 수록되어있다. 1~4학년 2007 개정 국어 교과서에 수록된 놀이터의 개수는 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 2007 개정 국어 교과서에 수록된 놀이터 개수

학년	학기	듣기·말하기	쓰기	읽기	계
1학년	1학기	6	6	6	18
	2학기	7	7	7	21
2학년	1학기	8	8	8	24
	2학기	7	7	7	21
3학년	1학기	8	8	8	24
	2학기	7	7	7	21
4학년	1학기	8	8	8	16
	2학기	7	7	7	14

실제 교과서에 구현된 놀이터는 일반적으로 제목, 활동 안내, 활동 예시, 활동 자료로 구성되어 있으나, 활동 예시 자료는 ‘놀이터’의 내용에 따라 생략하여 제시된 경우도 있다. 다음은 2학년 1학기 4단원 『쓰기』에 제시된 놀이터를 예로 든 것이다. 끝말잇기를 통해 만들어낸 두 낱말을 이어 하나의 문장을 만들어내는 활동으로 학습자들의 글쓰기 흥미를 가질 수 있도록 고안된 활동이다.



[그림 III-1] 놀이터의 예

주. 출처 2학년 1학기 『쓰기』 (p. 52) 교육과학기술부. 2010. 서울: 미래엔컬처그룹.

‘놀이터’의 제목은 학습 활동을 간단하게 안내하는 말로 제시되는 경우가 많다. 위의 예와 같이 활동 방법을 제시하여 제목만 보고도 학습 활동을 파악할 수 있거나, 놀이활동명, 제시된 자료의 핵심어, 또는 활동 내용을 함축적으로 제시하고 있다.

활동 방법을 제목으로 제시한 경우는 <정확히 발음하기>, <즐겁게 노래를>, <그림 읽고 꾸미기>, <문장 속 동물 이름 찾기>, <생각 많이 떠올리기>, <간단한 그림으로> 등이 있다. 놀이활동명을 제목으로 제시한 경우는 대중화된 말

놀이를 제목으로 삼은 것인데, <재미있는 십자말풀이>, <수수께끼>, <재미있는 끝말잇기>, <삼행시 짓기> 등이 있다. 제시된 자료의 핵심어를 제목으로 삼은 것은 <존중>, <백일홍 이야기>, <‘괜찮다’의 뜻>, <잠자리> 등이 있으며, 활동 내용을 나타낸 제목으로는 <돼지가 꿀꿀거리는 까닭은?>, <요술 지팡이가 생긴다면>, <값이 있을까, 없을까?>, <어디에 쓰면 좋을까?> 등이 있다.

활동에 대한 안내는 제시된 활동을 어떻게 해결해야 하는지에 대한 방법을 자세하게 알려주고 있다. 보통 2~3문장으로 간략하게 이루어져 있으며 학습자의 눈높이에 맞추어 활동 방법을 이해하기 쉽고 친숙한 단어 및 문체로 제시되고 있다.

활동에 대한 예시는 활동 안내 문장 다음으로 제시되어 활동 방법에 대한 구체적인 예를 보여주고 있다. 활동 예시는 위의 그림과 같이 보기로 제시되어 활동 안내에 대한 직접적인 활동의 예를 보여주거나 그림이나 만화의 형식으로 제시되어 간접적으로 학습자의 연상을 돕는 형식으로 제시되어 있기도 하다.

활동 예시가 직접적인 ‘보기’로 제시된 경우는 주로 간단한 단어나 문장 만들기 활동, 또는 끝말잇기 등의 말놀이 활동이며, 간접적인 그림 형태로 제시된 경우는 주로 어떤 일이 일어났는지 말하거나 써 보는 활동으로 학습자들의 상상력을 이용하여 새로운 생각을 떠올려 보는 활동에 제시되고 있다. 그러나 활동 내용에 따라 활동 예시가 생략된 놀이터도 있다.

활동 자료는 활동 내용과 어울리는 그림 또는 사진으로 제시하거나 자유로운 활동을 위해 밑줄이나 빈 공간을 제공하였다. 위의 그림과 같이 <끝말 이어 짧은 글 쓰기>의 끝말잇기에 활동에 어울리는 기차그림으로 제시하거나 <글자비가 내려요>²⁾라는 틀린 글자 찾기 활동에 글자를 빗방울 속에 넣어 제시하는 등의 방법으로 학습자들의 흥미를 유발하고 있다. 또한 활동 자료는 언어적 설명을 최소화하고 그림 또는 사진자료의 세밀한 관찰을 통해 학습자의 창의적 사고력을 이끌어내고자 한다.

마지막으로 ‘놀이터’ 활동에 따라 낱말풀이나 정답을 제시하고 있는 경우도 있다. 낱말풀이는 주로 <할머니의 자장가>³⁾와 같은 옛 노래나 시 등의 읽기 활동의 놀이터에서 제시되고 있으며, 정답은 <수수께끼>⁴⁾와 같은 활동의 놀이

2) 1학년 2학기 『쓰기』 2단원

3) 2학년 1학기 『읽기』 3단원

터에 거꾸로 제시되어 있다.

나. 제7차 국어 교과서의 ‘쉽터’와 2007 개정 국어 교과서의 ‘놀이터’ 비교

2007 개정 국어 교과서의 ‘놀이터’는 제7차 국어 교과서의 ‘쉽터’에 해당하는 것으로 다음과 같은 공통점을 가지고 있다.

첫째, 다양한 활동과 제시 방식은 학습자들이 국어 교과서를 흥미롭게 인식하여 학습 의욕을 고취시켜줄 수 있도록 설정되었다. ‘놀이터’ 및 ‘쉽터’에는 다양한 말놀이 활동을 비롯하여 학습자의 호기심과 상상력을 자극하는 재미있는 내용의 표현활동이나 읽을거리로 구성되어 있다. 제시된 방식 또한 사진, 그림, 만화 등 학습자들이 매력을 느낄 수 있도록 다양화하여 학습자들이 국어 학습을 놀이로 느끼게 함과 동시에 교과서가 재미있는 교재라는 인식을 심어줄 수 있을 것이다.

둘째, 학습 목표와 직접 관련되지 않는 중요한 국어 사용에 관한 내용을 학습할 수 있도록 구성되었다. ‘놀이터’ 및 ‘쉽터’는 다양한 어휘 학습뿐만 아니라, 우리 문화와 사회에 대한 접근과 우리말 사용에 관한 내용까지 광범위한 요소를 포함하고 있다. 이를 통해 학습자들은 국어 학습과 관련이 있으나 정규 수업 시간에 다루기 힘들었던 내용들을 학습할 수 있는 것이다.

셋째, 정규 수업 대상이 아니므로 기타 쉬는 시간이나 자투리 시간에 학습자들이 자율적으로 학습할 수 있도록 구성되었다. ‘놀이터’ 및 ‘쉽터’는 해당 단원 학습과는 독립적으로 구성되어 쉬는 시간이나 자투리 시간을 활용하여 학습자 스스로 학습할 수 있다. 이는 학습자들이 학습에 대한 부담을 줄이고 단원을 마무리 하면서 즐겁게 휴식을 취할 수 있는 공간이라고 느낄 수 있도록 하는 것이다.

그러나 2007 개정 국어 교과서의 ‘놀이터’는 활동 내용의 개수 및 구성의 중점에서 제7차 국어 교과서의 ‘쉽터’와 그 성격을 달리한다.

제7차 국어 교과서에서 1~4학년의 총 ‘쉽터’의 개수는 110개이고, 2007 개정 국어 교과서에서는 ‘놀이터’가 159개로 총 49개의 활동이 늘어났다. 이는 교과서가 대단원 체제에서 소단원체제로 전환됨으로써 나타나는 현상으로 보여진다.

4) 2학년 1학기 『읽기』 4단원

즉, 제7차 국어 교과서에서는 대단원의 마지막에 쉼터가 하나씩 제시되어 각 학기별로 5개 정도의 쉼터가 제시되었던 반면, 2007 개정 국어 교과서에서는 소단원의 마지막에 제시된 놀이터가 각 학기별로 7~8개로 구성되어있는 것이다.

또한, '놀이터'는 주로 학생들의 창의적인 사고나 창의적인 수업을 강조하며 창의적 국어 사용 능력을 길러주는 내용으로 구성하였다. 제7차 국어 교과서의 '쉼터'는 '국어 문화에 대한 자긍심 고양, 국어 사랑의 의식(태도) 고취, 창조적 국어 생활에 대한 인식, 국어의 발전을 위한 태도 고양' 등을 목적으로 신설되었다. 그리고 '국어 문화(우리말과 우리글), 국어 사랑 및 국어 생활, 국어의 기원 및 형성, 국어의 쓰임새, 어휘의 이해' 등으로 범주화하여 내용을 선정하고자 하였다 그러나 너무 다양한 내용이 제시되고, 쉼터 내용 간의 계열성이 특별히 없어서 교과서 개발자의 임의적인 선택에 의해 구성되는 경우가 많았기 때문에 2007 개정 국어 교과서의 '놀이터'는 학습자의 창의적 사고를 북돋아 주기 위한 내용에 초점을 두어 구성되었다. 이주섭(2008)에서도 밝힌 바와 같이 '쉼터'라는 용어를 '놀이터'를 바꾼 까닭은 정규 수업의 대상이 아니고, 더군다나 평가의 대상도 아니라는 점을 분명히 하고 학생들이 즐겁게, 부담 없이 창의적 언어 활동을 수행하도록 하기 위함이다.

다. '놀이터'의 특징

2007 개정 국어 교과서의 '놀이터'는 다음과 같은 네 가지 측면에서 그 특징을 살펴볼 수 있다.

첫째, 2007 개정 국어 교과서에서 '놀이터'는 학생들의 창의적인 사고나 창의적인 국어 사용 능력을 길러주는 내용에 초점을 두어 구성하였다. 창의적인 사고를 함양하는 교과서를 주안점으로 두고 있는 2007 개정 국어 교과서에서는 학생들의 다양한 사고를 불러일으킬 수 있는 내용으로 '놀이터'를 구성함으로써 학습자의 창의적 사고를 북돋아 주고자 하였다.

둘째, 국어사용에 대한 학습자의 흥미를 이끌고 능동적으로 참여하도록 말놀이 중심의 활동 및 창의적 사고와 관련된 내용이 주를 이루고 있다. 놀이터는 교사의 도움 없이도 스스로 학습할 수 있도록 재미있는 말놀이, 상상하여 말하기, 간단한 읽기자료 등으로 구성되어 있다. 이러한 놀이터 구성은 학습자들의

학습에 대한 부담감을 줄이고 스스로 학습에 참여하고자 하는 의지를 높일 수 있다. 또한 다양하고 재미있는 활동 중심의 놀이터는 학습자에게 이해하고 익혀야 할 학습거리가 아니라 즐겁고 편안한 놀이거리로 다가갈 수 있다. 이는 학습자의 흥미를 높일 뿐 아니라 자유롭게 상상할 수 있는 기회를 제공함으로써 창의적 사고 증진에도 도움을 줄 수 있을 것이다.

셋째, 기본 어휘 및 국어 교과와 관련된 내용은 물론, 전통 문화 및 놀이에 대해 소개하고 나아가 우리 사회에 대해 관심을 가지도록 하는 내용까지 포함하고 있다. ‘놀이터’에서는 말놀이 활동 및 흥미 위주의 어휘 학습 관련 활동으로 학습자들이 놀이를 한다고 느끼는 동시에 자연스럽게 학습에 필요한 기본 어휘를 익힐 수 있을 뿐 아니라, 재미있는 상상을 통한 글짓기나 속담을 소재로 한 활동 등의 국어 교과와 관련한 기본적인 학습을 할 수 있다. 또한 <놀이할 때 부르는 노래>⁵⁾, <우리 놀이, 우리 노래>⁶⁾와 같은 활동에서는 전래동요를 소개하고 그 노래를 부르며 함께하던 전통놀이까지 소개함으로써 우리말과 글을 넘어 전통 문화를 체험하고 우리 문화에 대한 정서를 느낄 수 있도록 하고 있다. <손으로 표현하는 말>⁷⁾의 활동에서는 수화로 말하여 보는 활동을 통해 장애인의 말과 글에 관하여도 관심을 갖으며, <살기 좋은 대한민국>⁸⁾의 활동에서는 누리집을 통해 제안을 해 보는 활동을 통해 다양한 매체를 통한 표현을 해 보는 등 놀이터에서는 학습자들이 우리 사회의 문제에 관심을 가지도록 의도하고 있다.

넷째, 교과서 내용 외에 ‘쉽터’ 지도에 관한 안내 자료가 전혀 없었던 제7차 교육과정과는 달리, 2007 개정 국어 교사용 지도서에서는 놀이터 지도 대한 안내를 따로 제시하였다. 제7차 국어 교과서의 ‘쉽터’에서는 지도에 관한 어떠한 방안도 제시되어 있지 않아 교사나 학생들에게 당혹감을 줄 때가 있었다. 이러한 점을 보완하여 개정 교과서의 지도서에서는 활동에 대한 예시 답안을 제시하고, 활동에 따라서는 기타 관련 활동을 소개하거나 학습지를 첨부한 놀이터도 있다.

5) 3학년 2학기 『읽기』 2단원

6) 4학년 1학기 『듣기·말하기』 8단원

7) 4학년 2학기 『듣기·말하기』 1단원

8) 4학년 2학기 『듣기·말하기·쓰기』 3단원

3. 놀이터와 창의적 사고 이론

가. 창의적 사고의 개념

창의적 사고의 개념에 대한 논의는 학자마다 관점이 다양하기 때문에 어떤 합의된 개념을 찾기는 어렵다. 그러나 여러 정의를 통해 발견할 수 있는 창의적 사고 개념의 핵심 요소는 ‘새로움(독창성, 독특한, 새로운, 신선한, 예기치못한)’과 ‘적절성(유용한, 구체화된, 가치 있고 의미 있는, 과제 조건을 충족시키는)’이다. 여기에서는 김효진(2006)의 연구를 재인용하여 여러 학자들의 창의적 사고의 정의에 대한 논의를 살펴보고자 한다.

Torrance는 창의적 사고란 곤란한 문제에 직면할 때 그것을 해결하기 위하여 빠진 요소나 잘못된 무엇인가를 찾아내어, 이러한 결함에 대해 추측하고 가설을 세워 그 추측과 가설을 평가하고 검증하며, 이것들을 재수정하고 재검증하여 마지막으로 그 결과를 알리는 과정이라고 정의하였다. 즉, 그는 문제 상황을 찾아서 해결하는 과정을 창의적 사고로 보았다.

Helpert는 어떤 필요를 충족시키기 위하여 아이디어들의 새로운 결합을 형성하기 위한 능력이라고 정의하였으며, Perkins는 창의성이 발휘되는 과정으로서의 사고 과정을 의미했다.

Rogers는 창의적 사고란, 하나의 새로운 결과를 야기하는 행동의 출현이며, 그것은 그 개인의 특성과 개인을 둘러싼 사건, 사람, 자료, 자기의 생활상의 어떤 상황 등에서 생성되는 과정이라고 하였다.

여러 학자들의 의견을 종합해 볼 때, 창의성은 여러 개념을 포괄적으로 포함한 개념으로 새로운 생각이나 다양한 생각에 보다 중점을 둔 용어라 할 수 있고, 반면 창의적 사고란 사고하는 과정을 의미하며 과정과 결과에 중점을 둔 용어라고 정의할 수 있을 것이다.

나. 창의적 사고의 구성요소

창의적 사고의 구성요인은 인지적인 요인과 정의적인 요인으로 구분하여 접근할 수도 있으나, 대부분의 학자들은 인지적 요인과 정의적 요인을 함께 제시하며 서로 상호작용 하는 것을 중요하게 제시하였다. 조은숙(2004)의 연구를 재

인용하여 창의적 구성요소에 대한 여러 학자들의 견해를 살펴보면 다음과 같다.

Williams는 창의적 사고의 구성요인을 인지적 요인과 정의적인 요인으로 나누어 설명하였다. 그는 인지적 요인은 유창한 사고, 융통적 사고, 독창적 사고, 정교적 사고로 제시하였으며, 정의적 요인은 호기심, 위험감수, 복잡성, 상상력으로 제시하였다.

Urban은 확산적 사고와 행동, 일반적 지식과 사고 기반, 그리고 특정 영역의 지식과 같은 요인을 인지적 요인으로, 집중력과 집착력 동기, 그리고 개방성과, 애매 모호함에 대한 참을성 등을 정의적 요인으로 구분하여 이 6요인은 서로 상호작용한다고 하였다.

한국교육개발원에서 개발한 사고 교육프로그램 모형에서 창의적 사고 구성요인으로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 창의적 사고 성향으로 민감성, 자발성, 독자성, 근면성, 지적 호기심, 변화에 대한 개방성을 들고 있다.

Guilford는 지능구조모형(Structure of intellect model. SOI)에서 지능은 정신적 작용 5가지, 내용 4가지, 산출물 6가지의 세 가지 측면으로 육면체의 모형을 이루어서 서로 상호작용하여 120개의 요인으로 구성된다고 하였다. 문제 상황에서 다양한 생각을 산출해 낼 수 있는 능력인 확산적 사고에 대한 하위 영역으로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성, 재정의로 나누었다.

Torrance는 창의적 사고요소로 문제에 대한 민감성, 유창성, 융통성, 정교성, 독창성, 추상적 반응, 개방성, 정서, 명료성, 활동 표현의 전환, 독특한 심상화, 경계확장, 유머, 풍부한 심상, 감각기관을 활용한 심상, 환상 등의 요소라 하였다.

Arieti는 기억, 인지, 평가, 수렴적 사고, 확산적 사고라 하였으며, Treffinger는 호기심, 상상력, 생산성, 사고와 판단에서의 독자성, 지속성, 문제의 몰두, 미래와 미지의 것에 대한 정보와 아이디어를 얻기 위한 노력으로 창의적 사고와 성향이라고 하였다.

기존의 연구들을 살펴보면, 창의적 사고의 구성요소에 대한 견해는 학자들마다 조금씩 다르게 나타나 어떤 합의점을 찾기는 어렵지만 대부분의 학자들이 창의적 사고의 인지적 요인으로 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 제시하고 있다. 본 연구에서는 창의성 검사로 널리 사용되고 있는 Torrance의 창의적 사고

구성요소인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성으로 제한하여 살펴보고자 한다.

1) 유창성

Guilford에 의하면 유창성은 지각한 문제에 대해 다양한 해결방안을 산출하는 능력을 의미하며, Torrance는 문제해결의 여러 가지 대안을 산출할 수 있는 사고 능력을 의미한다. 또한 Williams에 의하면 많은 질문, 생각, 해결책 혹은 대안을 생각할 수 있는 사고기능을 의미한다. 즉, 유창성이란 문제에 대한 해결방안 또는 물건에 관한 아이디어를 다양하게 많이 생성해 낼 수 있는 사고과정을 의미한다.

유창성을 기르는 활동으로는 ‘특정한 사물과 관련 된 것을 자유롭게 떠올리기, 특정한 문제 상황에서 가능한 해결 방안을 많이 제시해 보기’ 등이 있다(이미란, 2007).

2) 융통성

Guilford는 융통성을 습관적 사고의 방식에서 벗어나 새로운 각도에서 다양한 해결책을 생각해 내는 능력으로 정의하였다. 즉, 융통성이란 고정적이고 경직된 사고방식에서 벗어나 폭넓고 다양하게 접근함으로써 여러 종류의 문제해결 방법을 생각해 내는 사고 능력이다.

융통성을 기르는 활동으로는 ‘결과부터 거꾸로 생각하기, 사물의 속성을 기초로 의도적으로 다양한 생각하기’ 등이 있다(조은정, 2009).

3) 독창성

독창성이란 이전의 것을 탈피하여 독특하고 새로운 아이디어를 산출하는 능력을 말한다. 즉, 주어진 문제 상황에서 기존의 해결 방안이나 생각을 그대로 사용하는 것이 아니라, 자기 나름대로 색다르고 참신한 문제 해결 방법을 생각해 내는 능력을 의미한다.

독창성은 ‘다른 사람과 같지 않은 생각하기’, ‘기존의 생각이나 관념을 부정하게 하거나 새로운 상황에 적용하여 생각해보기’ 등의 활동으로 길러 질 수 있다

(신헌재, 1991).

4) 정교성

정교성이란 기존의 아이디어를 구체화 하거나 문제에 포함된 의미를 명확하게 이해하여 보완, 수정하는 것과 관련된 사고과정을 의미한다. 즉, 피상적이고 구체화되지 않은 아이디어를 보다 재미있고 완전한 것으로 확대시켜가는 사고과정을 말한다.

5) 민감성

민감성이란 문제를 예리하게 관찰하고 새로운 탐색 영역으로 확장하는 능력을 의미한다. 즉, 어떤 것을 보더라도 호기심을 가지고 민감하고 철저하게 들여다보며 지속적으로 질문해 가면서 해답을 찾는 사고과정을 말한다.

IV. 2007 개정 교과서 놀이터의 유형 분석

민경미(2003)의 연구에서는 제7차 국어 교과서를 대상으로 하여 ‘쉽터’의 유형을 활동 형태에 따라 나타나는 언어 표현과 언어 표현 사이의 상호 관련성을 의미하는 활동의 형태의 긴밀성과 활동 내용의 정체성의 두 가지 방향에서 살펴보고 있다. 활동 형태의 긴밀성에 따른 쉽터의 분류는 말놀이 활동을 중심으로 말놀이와 관련 있는 것과 말놀이와 관련 없는 것으로, 활동 내용의 정체성에 따라서는 국어 문화와 관련된 것, 바른 국어 사용과 관련된 것, 창의적 국어 사용과 관련된 것으로 나누어 살펴 보고 있다.

유영희(2003)도 지적한 바 있듯이 이는 말놀이라는 제한된 활동을 중심으로 ‘쉽터’를 분류하였기 때문에 전체를 총괄하는 분류로 보기는 어렵다. 게다가 ‘말놀이’는 국어 교과서 ‘쉽터’의 한 부분일 뿐인데, 이를 전체를 분류하는 기준으로 삼고 있기 때문에, ‘말놀이와 관련 없는 것’으로 분류된 ‘읽을거리’와 ‘생각거리’가 지나치게 넓은 범주를 차지하게 되는 분류상의 한계를 드러내고 있다.

또, 2007 개정 국어 교과서에서는 제7차 국어 교과서의 ‘쉽터’에서 ‘놀이터’로 용어를 바꾸어 학생들의 창의적인 사고나 창의적인 국어 사용 능력을 길러주는 내용에 초점을 두어 학습자가 흥미를 가지고 즐겁게, 창의적 언어 활동을 수행하도록 다양한 내용의 활동들이 제시되어 있다.

따라서 본 연구에서는 ‘놀이터’ 활동을 창의적 사고의 구성 요소에 따른 분류 및 활동 유형 따른 분류로 나누어 제시하고자 한다.

1. 창의적 사고의 구성 요소에 따른 분류

2007 개정 국어 교과서 ‘놀이터’의 창의적 국어 사용 능력 신장이라는 구성 중점에 따라 제시된 놀이터를 창의적 사고의 구성 요소⁹⁾와 관련하여 유창성,

9) 기존에 연구들을 살펴보면, 창의성의 구성 요소는 인지적·정의적·환경적 측면으로 나눌 수 있으며 창의성의 인지적 요인으로 연구자에 따라 구성 요소가 조금씩 다르게 제시되고 있으나 본 연구에서는 창의성 검사로 널리 활용되고 있는 Torrance의 창의성 구성 요소인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성으로 제한하여 살펴보고자 한다.

융통성, 독창성, 정교성, 민감성으로 세분화하여 분류하였다. 창의적 구성 요소에 따른 분류에서는 한 가지 활동에 여러 가지 구성 요소와 관련되어 있는 경우가 많아 그 중 가장 중심이 되는 구성 요소를 가지고 분류하였으며, 활동 내용의 성격에 따라 창의적 사고력과 관련짓기 어려운 속담이나 격언 풀이 및 시 등을 포함한 읽을거리를 이해하는 유형의 놀이터는 분류 항목에서 제외하였다. 창의적 구성 요소에 따른 학년별 놀이터 분포 현황을 살펴보면 <표 IV-1>와 같다.

<표 IV-1> 창의적 구성 요소에 따른 학년별 놀이터 분포 현황

구성 요소	학년				계
	1학년	2학년	3학년	4학년	
유창성	18	6	9	3	36
융통성	7	7	4	2	20
독창성	3	14	13	7	37
정교성	4	7	6	1	18
민감성	1	3	2	6	12
계	33	37	34	19	123

전체적으로 창의적 사고 능력 관련 놀이터는 2학년에 가장 많이 분포되어 있으며 4학년에 그 분포수가 가장 적게 나타나고 있다. 이는 고학년으로 갈수록 학습자들의 능동적 표현활동보다 정보를 전달하는 읽을거리 위주의 이해활동이 많이 분포되어 있는 까닭이다. 구성 요소별로는 독창성과 유창성 관련 활동이 가장 많고 민감성 관련 활동이 가장 적게 분포하고 있으며, 1학년에는 유창성 활동, 2학년부터는 독창성 관련 활동의 분포가 많음을 알 수 있다.

가. 유창성 관련 놀이터

창의적 사고의 구성 요소로 분류한 놀이터 활동 중 다수의 놀이터가 유창성 관련 놀이터에 포함된다. 유창성 관련 놀이터는 문제 해결에 대한 여러 가지 대

안을 가능한 많이 생각해 내는 활동으로 1학년에 가장 많이 분포되어 있으며 4학년은 그 분포수가 적다. 유창성 관련 놀이터의 학년별 구성을 살펴보면 <표 IV-2>과 같다.

<표 IV-2>유창성 관련 놀이터의 학년별 구성

학년	1학년	2학년	3학년	4학년
창의적 사고 능력	<ul style="list-style-type: none"> · 네모와 동그라미 · 생각 많이 떠올리기 · 향아리에 담고 싶은 것은? · 글자 만들기 놀이 · 누가 누가 많이 모았나요? · 요술지팡이가 생긴다면 · 무슨 생각이 떠오르나요? · 상상의 나라로 떠나요 · 와, 이런 모양도 있네! · 글자를 모아서 · 재미있는 끝말잇기 · 요술 향아리 · 우주로 여행 가서 · 나에게 날개가 생긴다면? · 내가 투명 인간이 된다면? · 길 따라가기 · 내가 만드는 문장 · 글자노래 	<ul style="list-style-type: none"> · 글자 만들기 · 가운데 글자로 이어 가기 놀이 · 여러 가지로 상상해요 · 재미있는 끝말잇기 · 한 글자 열쇠 · 글자를 찾아라! 	<ul style="list-style-type: none"> · 우리는 단짝 · 듣고 싶은 말, 해주고 싶은 말 · 재미있는 낱말 놀이 · 생각나는 것 · 무엇처럼 어떠한다 · 줄이고 늘리고 · 말은 달라도 마음은 같아요 · 떠오르는 생각 · 똑같은 말이 되풀이 되는 재미 	<ul style="list-style-type: none"> · 생각의 실타래 · 글자를 모아서 말 만들기 · 같은 듯 다른 듯
유창성				

유창성 관련 놀이터는 주어진 상황이나 주제에 따른 여러 가지 아이디어를 다양하게 산출해 내는 활동이 주를 이루고 있다. 예를 들면, 1학년의 <생각 많이 떠올리기>¹⁰⁾는 주어진 낱말과 관련하여 떠오르는 낱말을 최대한 많이 써 보도록 하고 있고, 2학년의 <여러 가지로 상상해요>¹¹⁾는 그림을 보고 다양하게 상상해보도록 하였다. 또한, 3학년의 <떠오르는 생각>¹²⁾은 생각 그물 기법을 활용하여 특정 단어에 대한 떠오르는 생각을 자유롭게 써 봄으로써 글감에 알맞은 내용을 풍부하게 생성할 수 있는 능력을 기르고자 하였고, 4학년의 <같은 듯, 다른 듯>¹³⁾은 비슷한 느낌의 네 글자로 된 의태어를 다양하게 찾아보도록 하고 있다. 이밖에도, 끝말잇기 등의 여러 가지 말잇기 활동은 제시된 음절을 활용하여 다양한 낱말을 생각해 내야 하므로 유창성 관련 놀이터로 분류하였고, <요술 지팡이가 생긴다면>¹⁴⁾, <나에게 날개가 생긴다면?>¹⁵⁾ 등은 융통성 및 독창성 관련 활동이기도 하지만 지금과 다른 변화가 일어났을 때 하고 싶은 여러 가지 일들을 상상해 보도록 하는 활동으로 유창성 관련 놀이터로 분류하였다.

나. 융통성 관련 놀이터

융통성 관련 놀이터는 주어진 문제에 대하여 기존의 방식과는 다른 관점으로 접근해 가는 활동으로 1~4학년에 고루 분포하고 있다. 융통성 관련 놀이터의 학년별 구성을 살펴보면 <표 IV-3>과 같다.

-
- 10) 1학년 1학기 『듣기·말하기』 2단원
 - 11) 2학년 1학기 『읽기』 8단원
 - 12) 3학년 2학기 『쓰기』 6단원
 - 13) 4학년 2학기 『읽기』 5단원
 - 14) 1학년 1학기 『쓰기』 3단원
 - 15) 1학년 2학기 『듣기·말하기』 7단원

<표 IV-3> 융통성 관련 놀이터의 학년별 구성

학년 창의적 사고 능력	1학년	2학년	3학년	4학년
융통성	<ul style="list-style-type: none"> · 옛날에는 · 웃음소리가 재미나요 · 문장 속 동물 이름 찾기 · 재미있는 이야기 만들기 · 문장 만들기 놀이 · 재미있게 나타내어요 · 흉내 내는 말 	<ul style="list-style-type: none"> · 소리를 그림으로 그려 봐요 · 돼지가 꿀꿀거리는 까닭은? · 낱말 만들기 · 속담 바꾸어 쓰기 · 내가 만든 노래 · 수수께끼 · 간단한 그림으로 	<ul style="list-style-type: none"> · 무엇을 할 수 있을까? · 무지개의 색깔은? · 놀이할 때 부르는 노래 · ‘괜찮다’의 뜻 	<ul style="list-style-type: none"> · 우리말 다듬기 · 어울리는 말, 어울리지 않는 말

융통성 관련 놀이터는 대체로 주어진 상황이나 주제를 다른 관점으로 생각하여 보는 내용으로 구성되어 있다. 예를 들면, 1학년의 <웃음 소리가 재미나요>¹⁶⁾는 동물들의 웃음소리를 변화된 관점에 의해 다르게 생각해 보도록 하고 있으며, 3학년의 <무지개의 색깔은?>¹⁷⁾은 무지개와 관련하여 오색이라고 생각하던 우리 조상들과 일곱 색깔이라고 생각하는 서양, 그리고 네 가지 색이라고 생각하는 아프리카 부족의 생각을 비교함으로써 일반적인 생각에 대해 전환해 볼 수 있는 기회를 마련하고 있다. 또, 2학년의 <수수께끼>¹⁸⁾ 활동은 어떤 사물을 바로 말하지 아니하고 빗대어 말하여 알아맞히는 놀이로 대상에 대해 기존의 방식과는 다른 시각으로 접근해야하므로 융통성 관련 활동으로 분류하였다.

16) 1학년 2학기 『듣기·말하기』 2단원

17) 3학년 2학기 『듣기·말하기』 5단원

18) 2학년 1학기 『읽기』 4단원

다. 독창성 관련 놀이터

독창성 관련 놀이터는 유창성 관련 놀이터와 함께 창의적 사고의 구성 요소로 분류한 놀이터 활동 중 가장 많이 분포하고 있다. 독창성 관련 놀이터는 문제에 직면하였을 때 다른 사람이 생각해 내지 못한 새롭고 독특한 방식의 발견을 중요시하는 활동으로 2, 3학년에 많이 분포되어 있으나 1, 4학년에도 다양한 독창성 관련 활동이 제시되고 있다. 독창성 관련 놀이터의 학년별 구성을 살펴보면 <표 IV-4>과 같다.

<표 IV-4> 독창성 관련 놀이터의 학년별 구성

학년 창의적 사고 능력	1학년	2학년	3학년	4학년
독창성	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기를 꾸며 보세요 · 괴물이 나타났어요 · 내가 지은 이름, 정말 멋져요! 	<ul style="list-style-type: none"> · 외계인과의 대화 · 삼행시 짓기 · 끝말 이어 짧은 글 쓰기 · 재미있는 우리말 · 이름을 지어 주세요 · 상상해 볼까요? · 어떻게 꾸밀까요? · 상상의 날개를 펼쳐요 · 우리말 간판 만들기 · 이상한 이야기 · 제목을 지어요 · 나라면 이렇게 · 내가 거인이 된다면? · 숫자로 이야기 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 독수리와 사자가 만나면 · 나도 발명가 · 요리 교실 · 재미있는 전화 번호 · 별난 대결 · 내가 지은 이름 · 그림 읽기 · 사행시, 오행시 · 무슨 일이 일어났을까요? · 색깔로 말해요 · 어떤 이야기가 나올까요? · 글자로 그린 그림 · 글자 노래, 숫자 노래 	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 만들기 · 한글로 아름답게 꾸며요 · 그림 읽고 꾸미기 · 어떤 이야기일까요? · 이런 시화도 있네요 · 이야기 꾸미기 · 무슨 일이 일어날까요?

독창성 관련 놀이터의 내용은 주어진 주제에 대하여 자신만의 생각을 제시하거나 상황에 알맞은 이야기를 꾸며 써 보는 활동이 주를 이루고 있다. 예를 들면, 1학년의 <이야기를 꾸며 보세요>¹⁹⁾는 네 개로 구성된 그림을 보고 참신한 이야기를 꾸며보도록 하고 있으며, 2학년의 <외계인과의 대화>²⁰⁾는 외계인에게 보내는 암호문을 독창적으로 생각하여 보도록 하고 있다. 3학년의 <나도 발명가>²¹⁾는 생활주변의 물건을 더 편하게 사용할 수 있는 독창적인 아이디어를 생각해 보게 하고 있으며, 4학년의 <이런 시화도 있네요>²²⁾는 시를 읽고 시에 어울리는 나만의 시화를 꾸며보도록 함으로써 독창성을 신장시키도록 하고 있다.

라. 정교성 관련 놀이터

정교성 관련 놀이터는 한 가지 아이디어를 보다 세부적이고 구체적인 수준으로 확대하는 활동으로 대체로 2, 3학년에 많이 분포되어 있다. 정교성 관련 놀이터의 학년별 구성을 살펴보면 <표 IV-5>과 같다.

<표 IV-5> 정교성 관련 놀이터의 학년별 구성

학년 창의적 사고 능력	1학년	2학년	3학년	4학년
정교성	<ul style="list-style-type: none"> · 나는 누구일까요? · 나는 무엇일까요? · 어울리는 말 · 보물을 찾아라! 	<ul style="list-style-type: none"> · 어울리지 않는 낱말은? · 눈을 크게 떠요 · 같은 점 찾기 놀이 · 알쏭달쏭 낱말 풀이 · 바른 말 고운 입 · 요술 인형은 어디에 있을까요? · 무엇이 달라졌을까? 	<ul style="list-style-type: none"> · 값이 있을까, 없을까? · 더 자세히 생각하여 볼까요? · 이야기 십자말풀이 · 좋아하는 것과 싫어하는 것 · 재미있는 십자말풀이 · 이야기 속 지혜와 재치 	<ul style="list-style-type: none"> · 순우리말로 설명해요

19) 1학년 1학기 『읽기』 4단원

20) 2학년 1학기 『듣기·말하기』 8단원

21) 3학년 1학기 『쓰기』 4단원

22) 4학년 2학기 『듣기·말하기·쓰기』 7단원

정교성 관련 놀이터는 제시된 상황을 자세히 관찰하고 선택된 아이디어에 세부 사항을 덧붙여 정교하게 생각해 보는 활동이 주를 이루고 있다. 예를 들면, 1학년의 <나는 누구일까요?>²³⁾는 지워진 그림을 자세히 관찰하여 정답을 유추해가도록 하고 있으며, 2학년의 <어울리지 않는 낱말은?>²⁴⁾은 범주가 같은 낱말과 범주가 다른 낱말을 가려 보도록 하고 있다. 3학년의 <더 자세히 생각하여 볼까요?>²⁵⁾는 글을 읽을 때 더 자세히 장면을 정교화하여 상상하도록 하고 있으며, 4학년의 <순우리말로 설명해요>²⁶⁾는 그림을 보고 제시된 순우리말을 활용하여 자세하게 설명해 보는 활동을 제시하고 있다. 또, 십자말풀이 활동은 가로 세로 교차하는 음절을 기반으로 십자말을 완성하여야 하므로 자세하고 정교하게 사고하는 활동으로 분류하였다.

마. 민감성 관련 놀이터

민감성 관련 놀이터는 창의적 사고의 구성 요소로 분류한 놀이터 활동 중 그 분포수가 가장 적게 나타났다. 민감성 관련 놀이터는 4학년에 가장 많이 분포하고 있으며 놀이터 유형별 분류와 관련지어 살펴보았을 때, 정보탐색형 놀이터 유형이 가장 많이 분포하고 있는 놀이터이다. 생활과 관련된 주변의 여러 현상에 관심을 가지고 민감하고 철저하게 관찰하는 정교성 관련 놀이터의 학년별 구성을 살펴보면 <표 IV-6>과 같다.

23) 1학년 1학기 『듣기·말하기』 3단원

24) 2학년 1학기 『듣기·말하기』 5단원

25) 3학년 1학기 『읽기』 3단원

26) 4학년 1학기 『읽기』 7단원

<표 IV-6> 민감성 관련 놀이터의 학년별 구성

학년 창의적 사고 능력	1학년	2학년	3학년	4학년
민감성	· 글자 비가 내려요	· 사막을 건너야지 · 알아맞혀 보세요 · 누가 이겼을까요?	· 말, 말, 말놀이 · 적절한 질문	· 나는 누구일까요? · 내가 받고 싶은 칭찬 카드는? · 누구일까요? · 도대체 무슨 말인지? · 생활 속에서 점차 찾기 · 살기 좋은 대한민국

민감성 관련 놀이터는 4학년에 가장 많이 분포하고 있으며, 주어진 상황을 자세히 관찰하여 문제에 대한 해결방안을 찾는 활동이 주를 이루고 있다. 예를 들면, 1학년의 <글자 비가 내려요>²⁷⁾는 틀린 글자로 된 빗방울을 찾는 활동이며, 4학년의 <나는 누구일까요?>²⁸⁾는 그림책의 앞표지를 세밀하게 관찰하여 숨어 있는 동물을 알아맞혀 보는 활동이다.

2. 활동 유형에 따른 분류

놀이터는 국어 학습에 대한 학습자의 학습 동기를 유발하여 학습 의욕을 높이기 위하여 흥미롭고 다양한 활동들로 구성되어 있다. 여기에서는 현재 1~4학년 2007 개정 국어 교과서에 제시된 159개의 놀이터를 활동 유형에 따라 크게 놀이활동형, 창작활동형, 감상활동형, 정보탐색활동형으로 다음과 같이 분류하였다.

- ① 놀이활동형 : 재미를 주는 놀이의 요소들이 활동 과제로 등장하여 학

27) 1학년 2학기 『쓰기』 2단원

28) 4학년 2학기 『읽기』 3단원

습자들이 즐겁게 국어 사용 활동을 할 수 있도록 제시된 유형을 놀이활동으로 분류한다.

- ② 창작²⁹⁾활동형 : 다양한 자료 또는 상황을 제시하여 상상한 이야기를 말하거나 글로 쓰는 표현활동을 할 수 있도록 제시된 유형을 창작활동형으로 분류한다.
- ③ 감상활동형 : 시 또는 노래 자료의 감상 및 관련 활동을 통해 학습자들의 감성을 자극하고 흥미를 돋울 수 있도록 제시된 유형을 감상활동으로 분류한다.
- ④ 정보탐색활동형 : 읽을거리 위주의 정보를 제공하여 교과 학습 내용에 대한 참고 자료 및 우리말과 글에 대한 지식을 탐색할 수 있도록 제시된 유형을 정보탐색활동으로 분류한다.

활동 유형에 따른 학년별 놀이터 분포 현황을 살펴보면 <표 IV-7>와 같다.

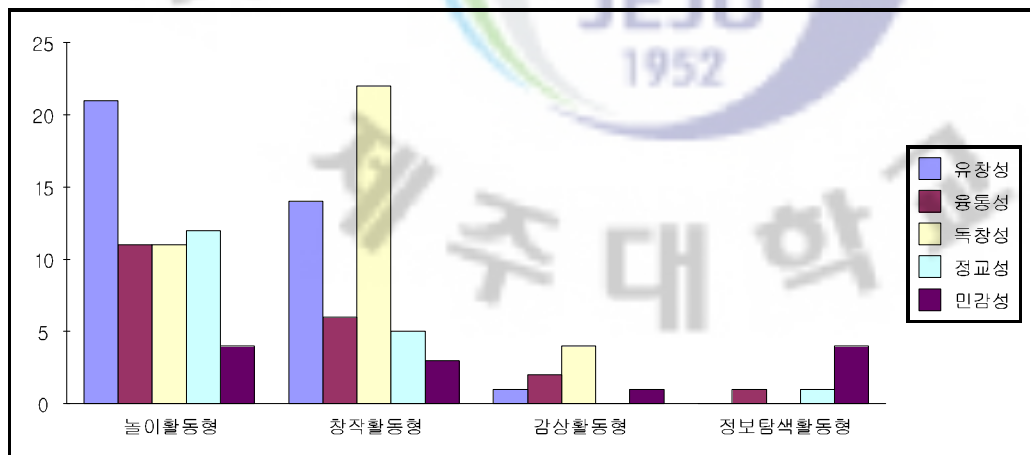
<표 IV-7> 활동 유형에 따른 학년별 놀이터 분포 현황

구성 요소 \ 학년	학년					계
	1학년	2학년	3학년	4학년		
놀이활동형	23	21	17	13	74	
창작활동형	13	20	16	6	55	
감상활동형	2	3	8	2	15	
정보탐색 활동형	1	1	4	9	15	
계	39	45	45	30	159	

29) 여기서 ‘창작’의 의미는 문예창작에 강조점이 있는 것이 아니라 ‘문학 작품에 대한 능동적 반응을 강조한 것으로 문학적 표현 활동을 의도’(교육부, 1999)한 것이다. 즉 제시된 작품을 능동적으로 수용하고 그 결과를 다양한 방식으로 표현하는 모든 창조적 학습 활동을 창작으로 보는 관점을 취하고 있다.

전체적으로 놀이활동형 놀이터가 가장 많이 분포되어 있으며 다음으로 감상 활동 및 정보탐색활동형 놀이터의 분포수가 가장 적게 나타나고 있다. 이는 학습자들의 재미있고 능동적으로 활동할 수 있도록 놀이중심, 흥미중심으로 구성된 놀이터의 구성상의 특징 때문으로 보여진다. 활동 요소별로는 놀이활동형 놀이터는 1학년에 그 분포수가 가장 많으며, 고학년일수록 그 분포수가 줄어들고 있다. 이는 어휘를 익히기 위한 말놀이 활동이 1학년에 다수 포함되어 있기 때문이다. 또한 창작활동형 놀이터는 2학년에, 감상활동형 놀이터는 3학년에, 정보탐색활동형 놀이터는 4학년에 가장 많이 분포되어 있는 것으로 나타났다.

또한, 창의적 사고의 구성 요소별 분류와 놀이터 활동 유형별 분류를 관련지어 살펴보면 <그림 IV-1>와 같이 나타난다.



[그림 IV-1] 창의적 사고의 구성 요소별 놀이터 활동 유형 현황

위 그림에서 나타나듯이 창의적 사고의 구성 요소별 놀이터는 주로 놀이활동형 및 창작활동형으로 많이 구현되고 있으며 감상활동형이나 정보탐색활동형은 그 분포수가 매우 적은 것으로 나타났다. 이는 놀이터의 유형별 분류에서 놀이활동형이나 창작활동형의 분포수가 많기도 하지만 감상활동형이나 정보탐색활동형 놀이터는 창의적 사고력 활동과 관련짓기 어려운 속담이나 격언 풀이, 정보 전달하는 글 읽기, 시나 노래 감상하기 등의 읽을거리를 이해하는 활동이 많아 창의적 사고의 구성 요소별 분류에서 제외되었기 때문으로 보여진다.

창의적 사고의 구성 요소에 따라 제시된 놀이터 현황을 학년별로 세분화 하여 살펴보면 다음과 같다.

가. 놀이활동형

놀이터 십자말풀이

가로 열쇠와 세로 열쇠를 읽고 알맞은 말을 찾아봅시다.

살	살	그	그
링		링	
		그	
		링	
씩			
두			

가로 열쇠

- 엄마는 귀여운 아기의 배를 () 문질러 줘요.
- 설거지하다 접시를 () () 깨끗했어요.
- 햇빛은 쨍쨍, 모래알은 () ().
- 자봉이 () () 거릴 정도로 큰 소리가 났어요.
- 오리가 엉덩이를 () () () () 거리며 걸어요.

세로 열쇠

- 아기는 () () 침 뱃이 놓고 맨발로 한들한들 나들이 가요.
- 큰 눈에 눈물이 () () () () 맺혀요.
- 새로 산 구두를 () () () () 윤이 나게 닦았어요.
- 흥부가 좋아서 자진모리정단으로 () () () () 춤을 추어요.
- 긴 머리카락을 가위로 단번에 () () 잘랐어요.

110

[그림 IV-2] 놀이활동형 놀이터의 예

주. 출처 4학년 1학기 『읽기』 (p. 110) 교육과학기술부. 2010. 서울: 미래엔컬처그룹.

학습자 언어 활동에 흥미를 신장시키기 위하여 설정된 놀이터의 속성에 따라 다수의 '놀이터'가 이 유형에 포함된다. 이 유형의 놀이터는 재미있는 놀이 활동을 통해 주로 어휘력을 신장시키기 위한 다양한 말놀이의 형태로 제시되어 있

다. 이는 학습자가 국어 교과를 지루한 텍스트 중심의 교과가 아니라 즐겁게, 부담 없는 언어 활동을 체험할 수 있도록 다양한 놀이활동을 제시한 것이라 할 수 있다. 또한 놀이활동형의 놀이터 학습을 통해 학습자들은 국어 교과가 텍스트 중심의 지루한 교과가 아니라 즐겁게 친숙한 교과임은 인식하게 할 수 있을 것이다.

놀이활동형 형태의 놀이터는 활동의 내용에 따라 알아맞히기, 십자말풀이, 낱말 또는 문장 만들기, 연상하여 쓰거나 그리기, 소리 같은 말 찾기 등으로 세분화 할 수 있다. 놀이활동형 형태의 놀이터를 학년별로 분석, 정리하여 <표 IV-8>와 같이 나타낼 수 있다.

<표 IV-8> 놀이활동형 놀이터의 학년별 구성

학년 유형	1학년	2학년	3학년	4학년
알아맞히기	<ul style="list-style-type: none"> · 나는 누구일까요? · 나는 무엇일까요? · 글자 비가 내려요 · 보물을 찾아라 	<ul style="list-style-type: none"> · 어울리지 않는 낱말은? · 알아맞혀 보세요 · 수수께끼 · 한 글자 열쇠 · 무엇이 달라졌을까? · 정확히 발음하기 · 글자를 찾아라! 	<ul style="list-style-type: none"> · 속담에 담긴 생활모습 · 말은 달라도 마음은 같아요 	<ul style="list-style-type: none"> · 우리말? 우리말! · 나는 누구일까요? · 누구일까요? · 나는 누구일까요?
십자말풀이		<ul style="list-style-type: none"> · 알쏭달쏭 낱말 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 십자말 풀이 · 재미있는 십자말 풀이 	<ul style="list-style-type: none"> · 십자말풀이
소리 같은 말 찾기	<ul style="list-style-type: none"> · 재미있는 끝말 잇기 · 길 따라가기 	<ul style="list-style-type: none"> · 가운데 글자로 이어 가기 놀이 · 재미있는 끝말 잇기 		<ul style="list-style-type: none"> · 생각의 실타래

<표 IV-8> 계속

<p>낱말 또는 문장 만들기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 글자 만들기 놀이 · 누가 누가 많이 모았나요? · 글자를 모아서 · 문장 속 동물 이름 찾기 · 문장 만들기 놀이 · 어울리는 말 · 내가 만드는 문장 · 내가 지은 이름, 정말 멋져요! · 마법사가 되어 	<ul style="list-style-type: none"> · 글자 만들기 · 낱말 만들기 · 재미있는 우리말 · 바른 말 고운 입 · 글자를 찾아서 	<ul style="list-style-type: none"> · 재미있는 낱말 놀이 · 무엇처럼 어떠하다 · 내가 만든 속담 한마디 	<ul style="list-style-type: none"> · 우리말 다듬기 · 한문장 만들기 · 글자를 모아서 말 만들기 · 어울리는 말, 어울리지 않는 말 · 같은 듯 다른 듯
<p>연상하여 쓰거나 그리기</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 네모와 동그라미 · 생각 많이 떠올리기 · 무슨 생각이 떠오르나요? · 와, 이런 모양도 있네! · 괴물이 나타났어요 · 옛날에는 · 웃음소리가 재미나요 · 흉내 내는 말 	<ul style="list-style-type: none"> · 소리를 그림으로 그려요 · 같은 점 찾기 놀이 · 이름을 지어 주세요 · 간단한 그림으로 · 눈을 크게 떠요 · 상상의 날개를 펼쳐요 	<ul style="list-style-type: none"> · 즐겁게 노래를 · 재미있는 전화 번호 · 별난 대결 · 색깔로 말해요 · 내가 지은 이름 · 그림 읽기 · 값이 있을까, 없을까? · 나도 발명가 · 요리교실 · 이야기 속 지혜와 재치 	<ul style="list-style-type: none"> · 한글로 아름답게 꾸며요 · 무슨 일이 일어날까요?

위의 표를 살펴보면 모든 놀이활동형 놀이터가 각 학년에 대체로 고루 제시되어 있으며, 놀이활동형 중에서도 낱말 또는 문장 만들기나 연상하여 쓰거나 그리기 활동의 형태가 많이 분포되어 있는 것을 볼 수 있다.

문제 알맞은 정답을 생각해 내는 수수께끼 풀이의 알아맞히기³⁰⁾ 형태의 놀이

30) 알아맞히기 형태의 놀이터는 교과서에 제시된 물음에 대한 정답을 찾아보는 활동은 물론, 친

터는 1~4학년이 고루 분포되어 있다. 1학년에는 모양을 보고 알아맞히기, 글자를 색칠하여 알아맞히기, 틀린 글자 알아맞히기의 비교적 단순한 활동이 제시되어 있고, 2학년에는 범주가 다른 낱말 알아맞히기, 설명에 해당하는 낱말 알아맞히기, 수수께끼 등의 활동이 제시되어 있다. 3학년에는 주제와 관련된 낱말 알아맞히기, 북한 말 알아맞히기가 제시되어 우리 조상들의 생활 및 남북한의 언어를 비교할 수 있는 좋은 계기가 되고 있다. 4학년에는 지역별 방언 알아맞히기, 특징을 읽고 알아맞히기, 스무고개의 난이도 높은 알아맞히기 활동이 제시되고 있다.

주어진 조건에 합당한 낱말들을 풀이하여 가로와 세로의 교차하는 말을 생각해 내는 십자말풀이 형태의 놀이터는 2학년에서 제시되고 있다. 2학년의 십자말풀이는 간단한 낱말 풀이 활동, 3학년에서는 이야기 주인공이나 줄거리, 제목으로 풀이하는 활동, 4학년에서는 문장에 어울리는 의성어나 의태어를 찾아보는 활동으로 구성되어 있어 간단한 낱말에서 문장 구성까지 학년에 따라 난이도를 점차 높여가고 있다.

소리 같은 말 찾기 형태의 놀이터도 학년에 따라 난이도를 높여 활동을 제시하고 있다. 1학년에서 끝 글자가 같은 낱말로 새로운 낱말을 연결해 가는 끝말잇기, 2학년에는 다소 난이도가 높은 가운데 글자가 같은 세 음절 연결하여 낱말을 만드는 가운데 낱말잇기, 단순한 끝말잇기를 변형한 주어진 주제와 관련된 낱말을 연결해 가는 끝말잇기의 활동이 제시되어 있다. 또, 4학년에서는 낱말을 그림으로 제시하여 연상해 보도록 하되, 처음과 마지막 그림을 제시하여 그 사이에 적당한 낱말을 연결해 보는 높은 난이도의 말잇기 활동을 제시하고 있다.

낱말 또는 문장 만들기 형태의 놀이터 역시 제시된 순서 및 학년에 따라 어휘 학습에 대한 난이도가 점차 높아지고 있다. 1학년에서는 글자를 모아 낱말을 만드는 활동, 단어의 호응관계를 익혀 문장 구성의 기초를 학습할 수 있는 활동으로 구성되어 있다. 2학년에서는 단순한 낱말 만들기가 아니라 창의적 사고 과정을 거쳐 주어진 낱말을 이용하여 새로운 낱말을 만들어 보고 더 나아가 바른 언어 예절에 대하여 생각해 볼 수 있도록 활동을 구성하였다. 3학년에서는 주어

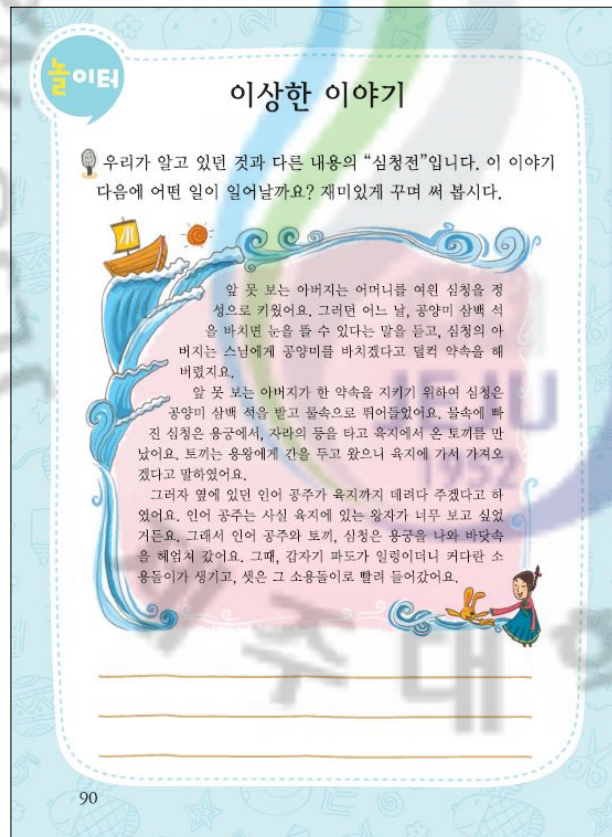
구들과 짝을 지어 내가 알고 있었던 수수께끼 묻고 답하는 활동 등 다양한 말놀이 활동을 통해 어휘 학습이 이루어지도록 의도하고 있다. 또한 알아맞히기 형태의 놀이터에 대해서는 지도서에 기본적으로 정답 또는 예시답안을 제시하고 있다.

진 낱말을 배열하여 시를 완성하기, 상황이나 사물을 보고 떠오르는 생각을 낱말이나 문장으로 표현하기, 속담을 활용하여 일상생활과 관련된 어휘로 바꾸어 보기 등의 활동을 제시하였다. 마지막으로 4학년에서는 문장을 만드는 활동을 통해 문장 구성 성분을 이해하고 문법을 학습할 수 있는 내용까지 다루고 있다.

연상하여 쓰거나 그리기³¹⁾ 형태의 놀이터는 1학년에 가장 많이 분포되어 있으며, 학년이 높아짐에 점차 줄어들고 있다. 이는 난이도가 높은 언어적 표현이 어려운 저학년에서 간단한 낱말이나 그림으로 반응을 나타내는 흥미 위주의 다양한 활동들이 많이 제시되었기 때문이다. 1학년에서는 주로 주어진 그림이나 낱말에 대해 다양한 생각을 많이 떠올려보는 활동이 제시되어 있으며, 2학년에서는 청각적·시각적 이미지의 특징을 파악하여 그림으로 표현하기, 기준을 정하여 공통점과 차이점 찾기 활동이 제시되어 있다. 3학년과 4학년에는 이 낱말과 노래 관련짓기, 숫자를 상황에 알맞게 언어화하기, 이야기에 알맞은 이름 짓기, 글자 꾸미기 등 좀 더 난이도가 높은 연상하기 활동들이 제시되어 있다.

31) 놀이활동형에서 연상하여 쓰거나 그리기 유형은 주어진 조건이나 상황에 대해 상상하여 이야기를 쓰거나 꾸며 말하는 활동이 중심인 창작활동과는 달리 놀이 중심의 활동으로써 연상을 통하여 간단한 낱말이나 그림으로 표현하는 생각 떠올리기 형식의 활동을 말한다.

나. 창작활동형



[그림 IV-3] 창작활동형 놀이터의 예

주. 출처 2학년 2학기 『쓰기』(p. 90) 교육과학기술부. 2010. 서울: 미래엔컬처그룹.

학습자의 창의적인 사고 및 창의적 국어 사용 능력을 길러주고자 구성된 놀이터의 목적에 맞게 놀이활동형 다음으로 많은 유형의 놀이터가 창작활동형으로 제시되어 있다. 이 유형의 놀이터는 학습자들이 다양한 유형의 그림 자료 및 이야기 자료를 바탕으로 상상하여 쓰거나 말하도록 구성되어 있다. 또한 ‘만약 ○○라면’의 주제로 주어진 상황이나 조건에 따른 상상을 하도록 하는 유형의 놀이터도 다수 제시되어 있다.

창작활동형 형태의 놀이터는 활동 내용에 따라 짧은 글 짓기, 이야기 완성하

기, 바꾸어 쓰기, 상황에 따른 이야기 꾸미기로 세분화 할 수 있다. 창작활동형 형태의 놀이터를 학년별로 분석·정리하여 <표 IV-9>와 같이 나타낼 수 있다.

<표 IV-9> 창작활동형 놀이터의 학년별 구성

학년 활동	1학년	2학년	3학년	4학년
짧은 글 짓기	<ul style="list-style-type: none"> · 재미있는 이야기 만들기 · 재미있게 나타내어요 	<ul style="list-style-type: none"> · 삼행시 짓기 · 끝말 이어 짧은 글 쓰기 	<ul style="list-style-type: none"> · 우리는 단짝 · 듣고 싶은 말, 해주고 싶은 말 · 더 자세히 생각하여 볼까요? · 사행시, 오행시 · 떠오르는 생각 · 똑같은 말이 되풀이 되는 재미 	<ul style="list-style-type: none"> · 순우리말로 설명해요
상황에 따른 이야기 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> · 향아리에 담고 싶은 것은? · 무엇을 가지고 갈까? · 요술 지팡이가 생긴다면? · 상상의 나라로 떠나요 · 요술 향아리 · 우주로 여행 가서 · 나에게 날개가 생긴다면? · 내가 투명 인간이 된다면? · 이야기를 꾸며 보세요 · 무슨 일이 있었을까요? · 후유! 	<ul style="list-style-type: none"> · 사막을 건너야지 · 외계인과의 대화 · 어디에 쓰면 좋을까? · 어떻게 꾸밀까요? · 내가 거인이 된다면? · 나라면 이렇게 · 숫자로 이야기 만들기 · 돼지가 꿀꿀 거리는 까닭은? · 여러 가지로 상상해요 · 누가 이겼을까요? · 무슨 일이 일어났을까요? · 요술 인형은 어디에 있을까요? · 그림 세계 상상하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 독수리와 사자가 만나면 · 무엇을 할 수 있을까? · 무슨 일이 일어날까요? · 생각나는 것 · 무슨 일이 일어났을까? · 어떤 이야기가 나올까요? · 좋아하는 것과 싫어하는 것 · 줄이고 늘리고 · 마음을 더해요 	<ul style="list-style-type: none"> · 이야기 만들기 · 이야기 꾸미기 · 내가 받고 싶은 칭찬 카드는? · 어떤 이야기일까요?

<표IV-9> 계속

이야기 완성하기		· 상상해 볼까요? · 이상한 이야기	· 나라면 어떻게 할까?	· 그림 읽고 꾸 미기
바꾸어 쓰기		· 속담 바꾸어 쓰기 · 내가 만든 노래 · 우리말 간판 만 들기		

위의 표를 살펴보면 창작활동형 놀이터는 각 학년 중 2학년에 가장 많이 분포되어 있는 것으로 나타났다. 1학년에서는 대체로 짧은 글짓기, 조건에 따른 이야기 꾸미기 활동이 주를 이루고, 2학년에는 모든 창작활동이 다양하게 제시되고 있으며, 4학년에서는 창작활동형 놀이터의 분포 수가 감소하고 있다. 이는 학년이 높아질수록 감상활동형 또는 정보탐색형 활동의 분포수가 많아짐에 따라 나타나는 현상이라 할 수 있다.

짧은 글짓기³²⁾ 형태의 놀이터를 살펴보면 1학년에는 그림을 골라 문장을 만들어 보기, 대상을 비유적으로 나타내보기의 그림을 활용한 자연스럽게 글쓰기 활동을 접하도록 하고 있으며, 2학년에는 삼행시 짓기, 낱말을 이용하여 글쓰기의 글쓰기 활동에 재미를 붙여 넣어 줄 수 있는 활동들로 구성되어 있다. 3학년에는 사행시, 오행시, 주어진 두 낱말로 글쓰기, 내 생활과 관련된 짧은 글쓰기 등의 생활 및 경험과 관련된 글감을 스스로 선택하여 글을 쓰게 하는 활동이 제시되어 있다. 4학년에는 만화 형식의 활동 자료가 제시되어 말풍선에 대화문을 완성하여 보는 활동과 그림을 순우리말로 설명해 보는 활동이 제시되어 있다.

상황에 따른 이야기 꾸미기³³⁾ 형태의 놀이터는 위 표에서 알 수 있듯이 창작

32) 짧은 글짓기 형태의 놀이터는 놀이보다는 글쓰기 활동에 중점을 둔 창작활동형 중 비교적 짧은 글을 표현하는 활동으로 삼행시나 사행시 짓기 등의 활동이 이에 포함된다.

33) 상황에 따른 이야기 꾸미기 형태의 놀이터에는 '만약 주어진 상황이라면...'의 가정에 따른

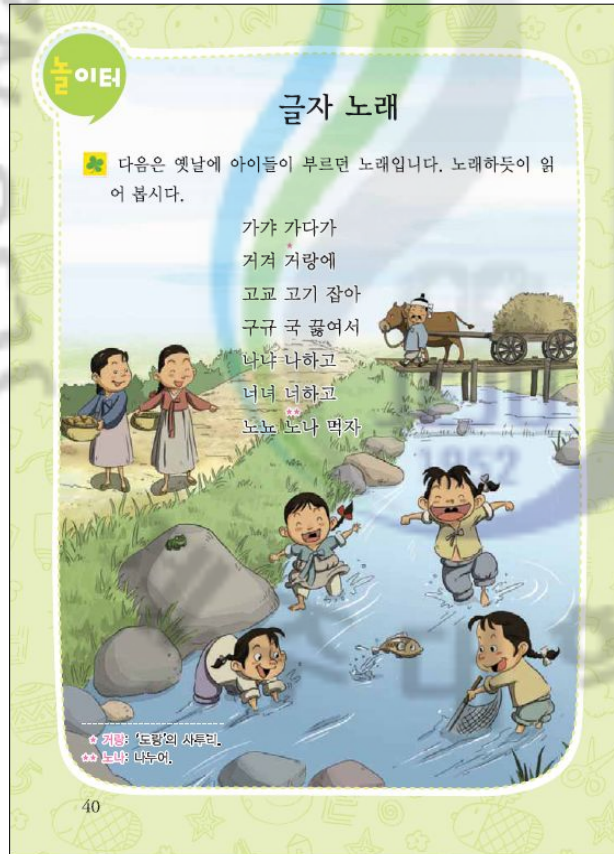
활동형 중에서 가장 중점을 두어 제시되고 있는 활동으로 분포수도 가장 많다. 또한 대체로 1, 2학년에 많이 분포되어 있으며 학년에 높아질수록 그 수가 줄어들고 있다. 1, 2학년에는 투명인간, 무인도, 외계인과의 대화, 거인 되어 보기 등 현실에서는 일어나기 힘든 다양한 주제를 제시하여 글을 써 보게 하는 활동들을 제시하고 있으며, 3학년에는 주어진 상황에 대한 원인과 결과를 상상하여 글을 써 보는 활동, 4학년에는 이야기의 구성 요소인 인물, 배경, 사건 등의 주어진 자료를 선택하여 글을 써보는 활동으로 발전시키고 있다.

이어질 이야기를 상상하여 써보는 이야기 완성하기 형태의 놀이터는 2학년부터 제시되어 있다. 이 형태의 놀이터는 활동 제시 자료의 방법이 다양하여, 2학년에는 주어진 글에 이어지는 이야기 상상하기, 3학년에는 만화를 읽고 이어지는 이야기 상상하기, 4학년에는 글이 쓰여 있지 않은 몇 장면의 그림을 보고 이어지는 이야기 상상하기 활동이 제시되어 있다.

바꾸어 쓰기 형태의 놀이터는 2학년에만 제시되어 있는데, 속담이나 노랫말을 자신의 경험과 관련지어 바꾸어 써 보는 활동과 상점의 특징을 파악하여 외래어나 외국어 간판을 우리말로 바꾸어 써 보는 학습자의 흥미를 유발할 수 있는 활동들이 제시되어 있다.

이야기나 그림이나 글을 읽고 내용에 어울리는 이야기를 꾸며보는 활동이 포함된다.

다. 감상활동형



[그림 IV-4] 감상활동형 놀이터의 예

주. 출처 1학년 1학기 『읽기』(p. 40) 교육과학기술부. 2010. 서울: 미래엔컬처그룹.

감상활동형 놀이터는 학습자의 흥미를 돋우고 말의 재미를 느끼도록 시, 전래 동요와 즐거운 노래들이 읽을거리로 제시되어 있다. 이 유형의 놀이터는 작품을 읽고 표현과 운율을 느끼는 정서적 단순 작품 수용 활동에 그치는 것이 아니라, 노랫말 및 시 바꾸어 쓰기, 전통 놀이 경험하기, 시화 꾸미기 등의 작품을 자기 수용하고 즐겨 체험하는 적극적인 의미의 감상 활동으로 확장할 수 있다.

감상활동형 형태의 놀이터는 제시된 제재에 따라 시와 노래로 세분화 할 수

있다. 감상활동형 형태의 놀이터를 학년별로 분석, 정리하여 <표 IV-10>와 같이 나타낼 수 있다.

<표 IV-10> 감상활동형 놀이터의 학년별 구성

학년 제재	1학년	2학년	3학년	4학년
시		· 제목을 지어요!	· 수수께끼 시 · 말, 말, 말놀이 · 글자로 그린 그림 · 고민을 해결하는 방법 · 눈 내리는 밤 · 글자노래, 숫자노래	· 이런 시화도 있네요
노래	· 글자 노래 · 잠자리	· 할머니의 자장가 · 딱지 따먹기	· 놀이할 때 부르는 노래 · 무지개의 색깔은?	· 우리 놀이, 우리 노래

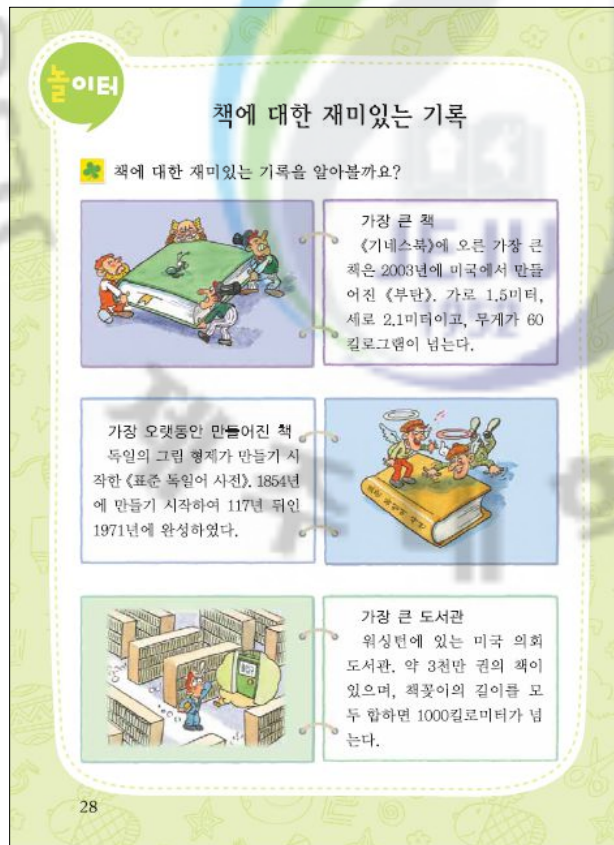
위의 표에서 나타나 있듯이 감상활동형 놀이터는 3, 4학년에 많이 분포되어 있다. 1, 2학년에서는 대체로 짧고 재미있는 노래 감상하기 활동이 주를 이루고, 3, 4학년에서는 노래는 물론, 다양한 시 감상 활동이 제시되어 있다.

시가 제재로 제시된 놀이터는 2학년부터 나타나는데, 2학년에는 시를 읽고 시의 제목을 지어보는 활동이 제시되어 있으며, 3학년에는 시를 낭송하고 생각해 보는 활동 이외에 수수께끼로 구성된 시, 같은 소리가 들어 있는 시, 사물의 형태를 본떠 지은 시의 다양한 형태의 시가 제시되어 언어적 유희를 체험해 볼 수 있도록 하였다. 4학년에는 시 낭송하고 어울리는 그림을 이용하여 시화를 그려보는 활동을 제시하고 있다.

노래가 제재로 제시된 놀이터는 각 학년에 고루 분포되어 있는데, 1학년에는 전래 동요를 불러봄으로써 호기심을 느끼게 하고, 2학년에는 노랫말을 통해 정서를 느끼고 재미있는 표현을 익히는 활동을 하도록 구성되어 있다. 더 나아가

3, 4학년에는 전래 동요를 부르면서 전래 놀이를 체험 해 보는 활동이 제시되어 있다.

라. 정보탐색 활동형



[그림 IV-5] 정보탐색활동형 놀이터의 예

주. 출처 4학년 1학기 『읽기』 (p. 28) 교육과학기술부. 2010. 서울: 미래엔컬처그룹.

정보탐색활동형 놀이터는 학습자들이 언어 사용에 도움이 될 수 있는 정보를 제시하여 탐색해 보는 활동으로 국어 교과와 일정한 상관성이 있는 내용들로 구성되어 있다. 이 유형의 놀이터는 단순히 정보를 읽고 이해하는 활동에 그치

는 것이 아니라, 바른 국어 사용 및 우리말과 우리 문화에 대한 내용을 다룸으로써 국어과 학습과 관련된 문제에 대해 다양한 각도로 생각해 보도록 하고 있다.

이 유형의 놀이터는 제시된 정보의 내용에 따라 속담 및 격언 관련 정보, 언어 예절 관련 정보, 사회 및 문화 관련, 역사 및 유래 관련 정보로 세분화할 수 있다. 정보탐색활동형 형태의 놀이터를 학년별로 분석, 정리하여 <표 IV-11>와 같이 나타낼 수 있다.

<표 IV-11> 정보탐색활동형 놀이터의 학년별 구성

학년 내용	1학년	2학년	3학년	4학년
속담 및 격언 관련	· 작은 것이 모이면 어떻게 될까요?	· 너와 나, 우리 는 친구		· 도대체 무슨 말인지?
언어 예절 관련			· 듣는이에게 알 맞은 말 · ‘괜찮다’의 뜻 · 적절한 질문 · 존중	
사회 및 문화 관련				· 생활 속에서 점자 찾기 · 살기 좋은 대 한민국 · 손으로 표현하는 말 · 몸으로 말을?
역사 및 유래 관련				· 할머니, 할아버지 의 국어 교과서 · 책에 대한 재 미있는 기록 · 백일홍 이야기 · 연에서 찾은 이 야기

위의 표를 살펴보면 정보탐색활동형 놀이터는 주로 4학년에 분포되어 있는 것으로 나타났다. 이는 저학년에서는 국어 학습에 대한 흥미를 느낄 수 있도록 다양한 놀이 활동이나 자유롭게 연상하여 글을 써 보는 활동을 중심으로 놀이터를 구성한 반면, 고학년에 접어들면서 고등 사고 능력을 기를 수 있도록 우리 생활이나 사회·문화에 대한 정보를 탐색해 보는 활동의 수를 늘려 구성한 것으로 보여진다.

정보의 내용이 속담 및 격언으로 제시된 놀이터는 3학년을 제외한 모든 학년에 분포되어 있는데, 1, 2학년에는 속담, 4학년에는 격언이 제시되어 있으며 모두 만화를 통해 그 의미를 이해하도록 제시하고 있다.

언어 예절 관련 내용의 놀이터는 3학년에 제시되어 있는데, 말의 정확한 의미를 알고 맥락에 따라 그 의미가 달라짐을 이해할 뿐 아니라, 일상생활에서 지켜야 할 언어 예절에 대한 지식을 제공하고 있다.

4학년에 분포되어 있는 사회 및 문화 관련 내용의 놀이터는 점자와 수화의 도입을 통해 말과 글의 범위를 확장시키는 물론 더불어 사는 사회에 대한 생각을 해 보는 계기를 마련하고 있다. 또한 <몸으로 말을?>³⁴⁾을 통해 다양한 관용어를 학습하도록 하고 있으며, <살기 좋은 대한민국>³⁵⁾에서는 다양한 매체를 통한 국어 사용은 물론, 우리 사회에 관심을 가질 수 있도록 하고 있다.

역사 및 유래 관련 내용의 놀이터 역시 4학년에만 제시되어 있으며, 국어 교과서의 역사 및 책에 대한 여러 가지 기록, 문화재와 관련된 이야기나 유래 등 다양한 소재의 학습 자료를 통해 국어 교과 및 독서에 흥미를 가질 수 있도록 구성되어 있다.

3. 놀이터의 개선 방안

개정 교과서의 놀이터를 유형별로 분석 결과를 바탕으로 현행 놀이터의 개선 방안을 다음과 같이 제안할 수 있다.

첫째, 학습자가 활동하는 놀이터의 학습 분량에 대해 고려해 보아야 할 것이

34) 4학년 2학기 『듣기·말하기·쓰기』 6단원

35) 4학년 2학기 『듣기·말하기·쓰기』 3단원

다. 놀이터는 비교적 간단한 어휘 학습 및 창의력 학습으로 구성되어 있어 학습자들이 학습에 대한 부담 없이 놀이의 개념으로 활동에 참여할 수 있다. 그러나 일부 놀이터는 해당 단원의 학습과 같이 1차시를 학습하는 것과 같은 활동 분량이 제시되어 있는 경우가 있다. 예를 들면, 2학년의 <숫자로 이야기 만들기>는 1부터 5까지의 숫자를 이용하여 이야기를 만들어 써 보는 활동으로 제시된 쓰기 활동 분량이 많아 학습자에게 하기 싫은 과제로 느껴질 수 있을 것이다. 이러한 많은 학습량은 학습자들이 놀이터를 또 하나의 수업 내용으로 인식하면서, 놀이터에 대한 흥미를 반감시킬 수 있을 것이다.

둘째, 학습자의 자율적 학습을 강조하는 본래의 취지를 잘 살릴 수 있도록 학습자를 위한 활동에 대한 자세한 안내가 필요하다. 놀이터는 해당 단원과는 별개로 쉬는 시간이나 자투리 시간을 활용하여 학습자 스스로 학습이 가능하도록 하였다. 그래서 학습 활동 안내가 비교적 자세하고 예시 자료를 첨부하여 학습자의 자기주도적 학습을 돕도록 되어 있으나 놀이터에 따라 활동에 대한 안내가 모호하거나 문제에 대한 풀이를 제시하지 않아 스스로 학습에 어려움을 겪을 수 있다. 셋째, 학년별로 활동 유형의 수를 균형화 할 필요가 있다. 놀이터의 유형별 분류를 살펴보면 놀이활동은 주로 1학년, 창작활동형은 2학년, 감상활동형은 3학년, 마지막으로 정보탐색활동형은 4학년을 중심으로 제시되어 있다. 이는 학년별 국어 사용 능력의 발달을 고려한 것이겠으나, 고학년으로 갈수록 흥미 위주의 창의적 활동이 감소함에 따라 학습자들이 놀이터에 능동적 참여를 떨어뜨릴 수 있을 것이다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 2007 개정 국어과 교과서에 제시된 ‘놀이터’의 의의와 구성을 살펴보고, 그 유형을 분석함으로써 앞으로의 놀이터 구성에 대한 시사점을 얻기 위하여 진행하였다.

이 글에서 논의한 내용을 간추리면 다음과 같다.

Ⅱ장에서는 교과서의 일반적 개념과 기능에 대해 살펴보고 2007 개정 국어 교과서의 특징 및 Ⅳ장의 놀이터 분석을 위한 창의적 사고의 구성 요소를 탐색하였다.

Ⅲ장에서는 ‘놀이터’의 의의를 고찰한 후 2007 개정 국어 교과서에 설정된 놀이터의 특징을 살펴보았다.

‘놀이터’는 학습자들의 학습동기를 유발하는 유용한 교재이며, 다양한 사고를 일으키는 내용을 제시하여 학습자의 창의적 사고력을 증진시킴은 물론, 학습자들이 알아야 할 국어 학습 요소들을 흥미롭게 학습할 수 있도록 구성되었다는 점에서 교육적 의의를 지닌다.

‘놀이터’는 1~4학년까지 총 159개의 활동이 제시되어 있다. 각각의 놀이터는 일반적으로 제목, 활동 안내, 활동 예시, 활동 자료로 구성되어 있으며 다음과 같은 특징을 갖는다. 우선 학습자의 창의적인 사고나 창의적인 국어 사용 능력을 길러주는 내용에 초점을 두어 구성하였으며, 국어사용에 대한 학습자의 흥미를 이끌고 능동적으로 참여하는 다양한 활동을 제시하였다. 또한 국어 교과·와 관련된 내용은 물론 전통 문화 및 우리 사회에 관심을 가지도록 하는 내용까지 포함하고 있으며, 놀이터의 적극적인 활용을 위하여 교사용 지도서에 놀이터 지도에 대한 안내를 따로 제시하였다.

2007 개정 국어 교과서의 ‘놀이터’와 7차 국어과 교과서의 ‘쉽터’는 학습자들의 학습 의욕을 고취시킬 수 있도록 흥미로운 내용으로 구성되었다는 점, 정규 수업시간과 관련 없이 중요한 국어 사용 능력을 학습할 수 있다는 점, 학습자 스스로 학습할 수 있도록 구성되었다는 점에서는 유사한 성격을 가지고 있다. 그러나 대단원 체제를 벗어나 단원의 크기를 축소하고 단원의 수가 늘어난 2007 개정 국어과 교과서의 특징에 따라 단원의 마지막에 제시되는 ‘놀이터’의

수는 ‘쉽터’보다 많은 활동이 제시되어 있으며, 내용 선정을 범주화하였던 ‘쉽터’와는 달리 ‘놀이터’는 학습자의 창의적인 사고를 북돋아주기 위한 내용에 초점을 두어 구성되었다.

IV장에서는 II장과 III장의 논의를 바탕으로 활동 유형 및 창의적 사고의 구성 요소에 따라 놀이터의 유형을 분류하고 놀이터의 개선 방안을 제안하였다.

‘놀이터’를 활동 유형 및 창의적 사고의 구성 요소에 따라 분류하여 고찰하였다. 활동 유형에 따른 분류는 놀이활동형, 창작활동형, 감상활동형, 정보탐색활동형으로 세분화하였으며, 창의적 사고의 구성 요소와 관련하여서는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성으로 세분화하여 분류하였다.

이상의 논의 결과, 현행 놀이터의 개선 방향에 대한 다음과 같은 시사점을 얻을 수 있었다. 첫째, 학습자의 즐겁고 부담 없는 활동을 위해 놀이터 분량에 대한 고려가 필요하며, 둘째, 학습자의 자율적인 놀이터 학습을 위해 학습자 수준에 맞는 활동에 대한 자세한 안내가 필요하다. 마지막으로 놀이터에 대한 꾸준한 관심을 갖도록 하기 위해 학년별로 활동 유형의 수를 균형화 할 필요가 있을 것이다.

지금까지 2007 개정 국어과 교과서의 ‘놀이터’ 활동을 분석하고 유형함으로써 앞으로의 놀이터가 개선해야 할 방향을 제시하고자 하였다. 앞서 살펴보았듯 ‘놀이터’ 활동은 학습자의 학습 의욕 고취 및 창의적 사고 능력 향상을 위해 매우 유용한 공간이다. 또한 학습자가 국어 교과서에 흥미를 느끼게 하고 국어 학습에의 능동적 참여를 유도할 수 있는 좋은 교재인 것이다. 따라서 앞으로 이러한 놀이터 학습을 학습자들의 요구와 흥미에 맞춰 효과적으로 교육할 수 있는지 밝히기 위한 많은 노력과 연구가 필요할 것이다.

<참 고 문 헌>

<자료>

- 교육과학기술부(2009). 2009 개정 교육과정 총론.
- 교육과학기술부(2009). 2009 개정 교육과정에 따른 초등학교 교육과정 해설 총론.
- 교육과학기술부(2009). 개정 초등 교육과정의 이해.
- 교육과학기술부(2010). 초등학교 교과서 <듣기·말하기> 1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2. (주)미래엔컬처그룹.
- 교육과학기술부(2010). 초등학교 교과서 <읽기> 1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2. (주)미래엔컬처그룹.
- 교육과학기술부(2010). 초등학교 교과서 <쓰기> 1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2. (주)미래엔컬처그룹.
- 교육과학기술부(2010). 초등학교 교과서 <듣기·말하기·쓰기> 4-1, 4-2. (주)미래엔컬처그룹.
- 교육과학기술부(2010). 초등학교 교과서 <읽기> 4-1, 4-2. (주)미래엔컬처그룹.
- 교육과학기술부(2010). 초등학교 교과서 <쓰기> 4-1, 4-2. (주)미래엔컬처그룹.
- 교육과학기술부(2010). 초등학교 교사용 지도서 <국어> 1-1, 1-2, 2-1, 2-2, 3-1, 3-2, 4-1, 4-2. (주)미래엔컬처그룹.
- 교육과학기술부(2008). 초등학교 교육과정 해설(Ⅲ). 교육과학기술부.

<기술·연구 보고서>

- 노명완 외. (2004). 교과용 도서 내적 체제 개선에 관한 연구. 한국교과서연구재단.
- 허 강 외. (2004). 한국 교과서의 현상 분석 및 개선 방안 연구. 한국교과서연구재단.

<논문 및 학술지>

- 김경자, 유은경, 송희승(2003). 창의성 증진을 위한 국어과 교육의 내용 구성과 단원 개발 방안, 이화여자대학교 교육과학연구소 학술대회 자료집.

- 김령(2006). **말놀이 활동을 통한 어휘 지도 방안**, 한국교원대학교 석사학위논문.
- 김승연(2009). **창의적 사고 전략을 활용한 쓰기 지도 방법 연구**, 전주교대 대학원 석사학위논문.
- 김정우(2007). **2007 개정 국어과 교육과정의 개정 방향과 특징**, 한말연구 제 20호, 한말연구학회.
- 김효진(2006). **유아의 창의적 사고 프로그램의 개발 및 효과**, 대전대학교 박사학위논문.
- 민경미(2003). **초등 국어 교과서 '쉽터'에 관한 연구**, 서울교육대학교 석사학위논문.
- 신헌재(2007). **7차 초등 국어과 교과서에 대한 비판과 대안**, 한국초등국어교육연구소 제3회 학술대회 자료집.
- 유영희(2004). **제7차 초등학교 국어 교과서 '쉽터'의 유형과 활용방안**, 한국초등국어교육 제 24집, 한국초등국어교육학회.
- 이경화(2003). **창의성 신장을 위한 국어과 교수학습 분석**, 청람어문 26집, 청람어문교육학회.
- 이경화(2003). **언어적 창의성의 개념과 국어과 교육 내용 연구**, 한국초등국어교육 23집, 한국초등국어교육학회.
- 이상복(2004). **창의적 쓰기 지도 방법 연구**. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이주섭(2008). **개정 초등 국어 교과서의 주요 특징**, 한국언어문학 제69집.
- 이주섭(2010). **차기 초등 국어과 교육과정의 개발 방향**, 제40회 청람어문교육학회 학술대회 자료집.
- 이재승(2008). **새 국어 교과서 개발의 쟁점**, 한국초등국어교육학회 38집, 한국초등국어교육학회.
- 이재승(2002). **국어과 언어 활동과 창의성 증진**, 대구교대초등교육연구소 세미나 자료집.
- 정광진(2002). **국어 교과서 단원 구성 분석 연구**, 연세대학교 교육대학원 석사학위논문.

조은정(2009). 국어과 언어 창의성 프로그램이 초등학생의 창의성 신장에 미치는 효과, 원광대 교육대학원 석사학위논문.

<웹 사이트>

한국교과서연구재단 : <http://www.ktrf.re.kr/>

미래엔교과서 : <http://textbook.mirae-n.com/>

ABSTRACT

An Analysis of 'Noriteo' in Elementary School Korean
Language Textbook According to 2007 Revised Curriculum
-Focused on 1st to 4th Graders'-

SEO, MI SOOK

Marjor in Elementary Korean Education
Graduate School of Education
Cheju National University

Supervised by Professor Lee, Joo Seop

This study aims at seeking the directions for improving 'Noriteo (*Playground*)' for enhancing creative Korean use abilities of learners by analyzing the contents of 'Noriteo' in the Korean textbook revised in 2007, and sets the textbook for 1st to 4th grade elementary students supplied to schools as the study sample in accordance with the Curriculum Revision 2007 in consideration of supply status of textbook currently being in process of gradual revision.

To examine the detailed discussion process in Chapter II, Clause 1 intends to re-establish principles and functions of textbook for theoretical consideration in respect of the background of study. Clause 2 specifically examines the characteristics of the Korean textbook revised in 2007, and conducted a comparative analysis of 'Noriteo' in the textbook revised in

2007 and 'Shimteo (*Resting Place*)' in the 7th textbook edition. Clause 3 covers the principles of creative thinking capabilities which are the core concept of and components of Noriteo. In Chapter III, the meaning and the characteristics of Noriteo are discussed. Clause 1 examines the meaning of Noriteo that it plays a useful study material role which induces motivation of learners, improves creative thinking, and organizes must-know study elements so that learners may study in natural and enjoyable ways. In Clause 2, the characteristics of Noriteo are covered. Noriteo is organized and focused on the contents which may help students to develop creative thinking and Korea use abilities, and consisting of activities which may induce them to actively participate in activities. In addition, it suggests basic vocabularies, Korean curricular contents and various activities regarding society and culture, and particularly the instruction for teachers gives a guide for instructing Noriteo. Chapter IV analyze the type of Noriteo contents and suggests measures for improvement. This study classifies them by type of activities and elements of creative thinking. Those contents are analyzed and summarized by classifying again the type of activities into playing activities, creative activities, appreciative activities, information-search activities, and the creative elements into fluency, flexibility, creativity, sensitivity and elaboration.

As a result of the above-referenced analysis of Noriteo in the Korean textbook revised in 2007, the following implications for improving the contents of Noriteo. First, the amount of Noriteo for learners activities should be considered. Second, a detailed guide for the activities aiming at voluntary study of learners. Third, the number of activities needs to be balanced by each grade.

Noriteo is a very useful method for inspiring motivation of learners and enhancing creative thinking capabilities of learners. It also make them interested in Korean textbook and induces their active participation in the

Korean subject. Therefore, continuous efforts should be put and researchers are required to be conducted for discovering if such 'Noriteo learning' may become an effective method of education suiting the demand and interest of learners.

Keywords : The Korean textbook revised in 2007, The principles of creative thinking capabilities, Noriteo