



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](#)

협동학습을 통한 창의성 신장 연구

허영순

2015

석 사 학 위 논 문

협동학습을 통한 창의성 신장 연구
-초등학교 3학년 통합적 조형활동 중심으로-

A Study on increasing creativity by
collaborative learning
-Focused on the integrated formative activity in
3rd grade-

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

허 영 순

2015년 8월

협동학습을 통한 창의성 신장 연구
-초등학교 3학년 통합적 조형활동 중심으로-

A Study on increasing creativity by
collaborative learning
-Focused on the integrated formative activity in
3rd grade-

지도교수 임 춘 배

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

허 영 순

2015년 4월

허 영 순의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

제주대학교 교육대학원

2015년 6월

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 배경과 목적	1
2. 연구의 내용과 방법	2
II. 이론적 배경	4
1. 미술과 협동학습의 의의와 기본 원리	4
2. 창의성의 개념과 특성	6
3. 미술교과에서 통합학습의 의의	7
4. 통합적 조형 활동의 필요성	9
III. 통합적 조형 활동 중심의 협동학습 지도의 실제	11
1. 지도의 계획	11
2. 지도의 실제	17
3. 결과 분석	47
IV. 결론	51
참고 문헌	53
ABSTRACT	55
부 록	57

표 목 차

<표 3-1> 협동학습 모듈구성 및 역할	12
<표 3-2> 3, 4학년 미술 교과서 내용 구성	15
<표 3-3> 미술교과 및 교과 간 통합 제재	16
<표 3-4> 미술·사회 통합 지도안	18
<표 3-5> 미술·국어·과학 통합 지도안	22
<표 3-6> 미술·과학 통합 지도안	26
<표 3-7> 미술·국어·도덕 통합 지도안	30
<표 3-8> 미술·도덕 통합 지도안	34
<표 3-9> 미술·수학 통합 지도안	39
<표 3-10> 미술·국어 통합 지도안	43
<표 3-11> 창의성 측정기준	48
<표 3-12> 유창성에 대한 변화	48
<표 3-13> 독창성에 대한 변화	49
<표 3-14> 융통성에 대한 변화	49
<표 3-15> 개방성에 대한 변화	50
<표 3-16> 정교성에 대한 변화	50
<표 3-17> 종합하는 능력에 대한 변화	51

그림 목 차

[그림 3-1] 학습자료	13
[그림 3-2] 모듈활동 전시작품	13
[그림 3-3] 창의적 문제해결 학습 모형	14
[그림 3-4] 미술·사회 통합 수업 모듈활동지	21
[그림 3-5] 미술·사회 통합 수업 활동 모습 및 작품결과	21
[그림 3-6] 미술·국어·과학 통합 수업 모듈활동지	25
[그림 3-7] 미술·국어·과학 통합 수업 활동 모습 및 작품결과	25
[그림 3-8] 미술·과학 통합 수업 모듈활동지	29
[그림 3-9] 미술·과학 통합 수업 활동 모습 및 작품결과	29
[그림 3-10] 미술·국어·도덕 통합 수업 모듈활동지	33
[그림 3-11] 미술·국어·도덕 통합 수업 활동 모습 및 작품결과	33
[그림 3-12] 미술·도덕 통합 수업 모듈활동지	38
[그림 3-13] 미술·수학 통합 수업 모듈활동지	42
[그림 3-14] 미술·수학 통합 수업 활동 모습 및 작품결과	42
[그림 3-15] 미술·국어 통합 수업 모듈활동지	46
[그림 3-16] 미술·국어 통합 수업 활동 모습 및 작품결과	46
[그림 3-17] 활동 소감문	47

국 문 초 록

협동학습을 통한 창의성 신장 연구 -초등학교 3학년 통합적 조형 활동 중심으로-

허 영 순

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공
지도교수 임 춘 배

본 연구는 미술교과와 타 교과의 관련내용을 통합하여 재구성함으로써 미술교과와 타 교과의 관련내용을 확장·심화하여 관심과 흥미를 유발시키고 여기에 협동학습을 연계하여 자신감과 창의성을 신장시키는데 목적이 있다.

본 연구에서는 초등학교 3학년을 중심으로 미술교과와 타 교과에서 조형 활동에 맞는 주제를 추출하여 연구의 목적에 맞도록 교육과정을 재구성하고 협동학습에 바탕을 둔 교과통합 지도안을 구안하여 수업에 적용함으로써 창의성의 신장을 돕고자 하였다.

이에 먼저 초등 3학년 미술교육과정을 검토하여 연구 목적에 맞는 학습 요소를 추출하고 협동학습에 바탕을 둔 통합적 조형 활동 지도안을 구안하였다. 또한 미술교과의 대표적인 수업 모형중의 하나인 ‘창의적 문제해결 모형’을 적용하여 문제인식, 아이디어 탐색, 아이디어 정교화, 아이디어 적용, 종합 및 재검토 과정으로 수업에 적용하였고, 수업 효과에 대한 실증으로써 수업과정에서의 학생들의 작품제작 과정과 모둠활동지, 수업실행 후 학생작품을 관찰하는 관찰법

으로 미술표현력, 자신감, 의사소통을 관찰하였으며, 창의성의 변화를 정량적으로 검증하기 위하여 창의성 검사를 수업적용 전, 후로 나누어 실시하였다.

초등학교 3학년의 한 학급 28명을 대상으로 통합적 조형 활동 중심의 협동학습을 적용한 결과 다음과 같은 결과를 얻었다.

첫째, 수업 과정에서 관찰한 결과 협동학습을 통해 서로 도와주고 배려하며 칭찬과 격려하는 분위기가 형성되어 의사소통이 활발해졌고, 자신의 역할을 수행하면서 모두 원들의 인정을 받게 되어 자신감이 높아졌으며 미술시간이 창의적인 조형 활동으로 바뀌면서 표현력이 신장되었다.

둘째, 창의성 검사를 수업적용 전, 후로 나누어 실시한 결과 각 요소의 도달점이 90% 넘게 나타났으며, 변화의 폭은 작게는 14.8%에서 많게는 46.6%의 증가를 보이는 것으로 나타났다. 이렇게 전 요소에서 향상된 것으로 보아 대부분의 학생들이 조형 활동에 대한 관심이 높아졌으며 능동적으로 미술 활동에 참가하게 되었음을 알 수 있다. 특히 다른 창의성 요소에 비해 시작점이 50%로 유달리 자신이 없어했던 형태, 색, 공간, 위치 등을 조화롭게 구성하는 능력인 정교성 검사에서 도달점이 96.4%로 큰 폭 상승한 결과는 자신에게 부족하다고 생각되는 부분이 협동학습을 기반으로 한 통합적 조형 활동으로 자신감이 향상되었다는 것을 보여주고 있다.

결론적으로 통합적 조형 활동 중심의 협동학습이 자신감과 표현력, 의사소통 능력을 향상시켜 줄 뿐만 아니라 유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력의 창의성 신장에도 긍정적인 영향을 끼친다는 것을 알 수 있다.

I. 서 론

1. 연구의 배경과 목적

가. 연구의 배경

최근 학문탐구의 방향은 기존의 학문간 경계와 벽을 허물고 학문간 융합, 통합의 방향으로 가고 있다. 미국은 미래의 국가 과학기술 경쟁력 강화를 위해 STEAM 교육을 시작하였고, 한국정부도 2011년부터 미국에서 추진하고 있는 STEAM 교육에 예술까지 통합하여 STEAM 교육 정책을 추진함으로써, 융합적 사고와 창의적 문제 해결력을 갖춘 창의적인 융합인재 양성에 초점을 맞추고 있다.(정준화, 2013, p.1)

이에 발맞추어 2009 개정 교육과정에서는 일부 교과를 교육 목적이나 학문의 성격에 따라 ‘교과군’으로 묶어 제시하고 있다. 예로서 사회/도덕 교과군, 과학/실과 교과군, 예술(음악/미술)이 있다. 또한 학년 운영에 있어서도 독립된 6개 학년으로 분리하지 않고, 1-2학년, 3-4학년, 5-6학년의 2개 학년씩 묶어 운영하는 ‘학년 군’을 제시하고 있다. 교과군 접근은 교육과정의 수평적 연계성을 통하여 교과 간 소통과 교육 내용의 통합 가능성을 증진시키고, 교과 간 및 활동 간 불필요한 내용의 중복 해소와 재구성을 촉진함으로써 학습 경험의 통합성, 학습 효과 및 효율을 제고하기 위한 것이다.

또한 21세기 현대사회는 눈부신 과학 기술의 발달과 다원화의 영향으로 인간의 정서와 내면세계는 세계를 보는 가치관의 변화, 미디어의 영향에 따른 윤리의식 변화 등 각 분야에서 혼란과 변화를 보이고 있다. 이러한 현상은 학생들의 학교생활에서도 이해심의 부족이나 용서하는 태도의 결여, 파괴적 행동 등의 형태로 나타나는 것을 볼 수 있다. 이를 해결하기 위하여 아동의 정서를 순화하고 창의적 능력을 신장시키는 물론 학습자의 흥미와 개성을 고려한 내재적 동기를 존중하는 미술교육이 더욱 강조되고 있다(배지현, 2007, p.1).

그러나 교육 현장은 수행평가를 위한 미술교육, 또는 교내·외 행사를 위한 미술교육으로 전락되어 학생들의 인성이나 창의성과는 거리가 먼 교육을 실시하고 있다. 그리고 교육과정의 내용과는 다르게 교사들은 대부분의 미술 시간을

회화 쪽에 치중해 왔다고 볼 수 있다. 이유는 다양하나 한 가지를 든다면 회화 이외의 영역은 준비물이 많이 필요하고 표현 공간이 부족할 뿐 아니라 주어진 미술 교과 시간에는 작품을 제작하는 시간이 너무 부족하기 때문이기도 하다.

이러한 문제점을 보완하기 위하여 미술활동을 다른 교과의 내용과 통합한 교수 학습 방법이 요구된다. 이는 시간이 부족한 교육현실을 개선하고 아동의 정서 순화와 창의성 신장을 위하여 매우 효과적인 방법이라고 생각된다. 또한 교과와 개인의 학습 차이를 극복하기 위하여 협동학습과 연계한 교수학습방법이 필요하다. 이는 또래간의 활발한 상호작용을 통하여 조화로운 인간관계를 형성하는데 도움을 줄 수 있다.

따라서 통합적 조형 활동을 통해 다양한 학습활동을 경험함으로써 미술교과에 대한 흥미와 창의성을 신장시킬 수 있고 협동학습을 통해 또래간의 활발한 상호작용으로 조화로운 인간관계를 형성할 수 있도록 통합적 조형 활동 중심의 협동학습 지도가 필요하다고 할 수 있다(배지현, 2007, p.1).

나. 연구의 목적

본 연구는 미술교과의 내용 중 조형 활동을 중심으로 타 교과의 관련내용을 통합하여 재구성함으로써 미술교과의 내용을 확장시키고 동시에 심화시킴으로써 관심과 흥미를 유발시키고 협동학습을 연계하여 자신감과 창의성을 신장시키는데 목적이 있으며 그 구체적인 내용은 다음과 같다.

가. 교육과정 분석 및 타 교과 관련내용 재구성을 통하여 조형 활동 중심의 수업을 계획한다.

나. 협동학습을 기반으로 한 교수-학습 과정 안을 구안하여 적용한다.

다. 통합적 조형 활동 중심의 협동학습을 통해 창의성을 신장시킨다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 궁극적으로 초등학교의 미술수업에서 조형 활동을 통하여 창의성을 신장시키는 효과적인 지도방법 중 하나일 뿐이며, 협동학습을 바탕으로 두고 통합적 조형 활동을 함으로써 학생들의 창의성을 높이는 데 목표를 두고 있다.

이에 먼저 협동학습의 의의와 협동학습의 기본원리, 창의성의 개념과 특성, 미술 과에서 통합학습의 의의, 통합적 조형 활동의 필요성에 관한 문헌 연구로 창의성의 필요성과 중요성은 무엇인지 알아본다. 다음으로 효과적인 협동학습을 위한 모형을 구안하고 초등학교 3학년 미술교육과정을 분석하여 타 교과와 통합 가능한 단원 및 주제를 선정하여 수업 지도안을 구성한다.

마지막으로 수업 효과에 대한 실증으로써, 학생들에게 통합적 조형 활동 중심의 협동학습을 적용한 후, 창의성의 변화를 정량적으로 검증하기 위하여 창의성 설문지를 활용하여 수업적용 전·후로 나누어 비교 분석한다.

본 연구는 제주특별자치도 제주시에 소재한 N초등학교 3학년의 한 학급 28명을 대상으로 2014년 4월~11월까지 한 모듬의 인원을 4명으로 7모듬을 조직하여 수업을 실행하고, 수업과정에서의 학생들의 작품제작 과정과 모듬활동지, 수업실행 후 학생작품을 관찰하는 관찰법과 수업에 참여한 학생들을 대상으로 한 설문지법을 적용하여 실행효과 및 창의성 변화를 분석하고자 한다. 관찰법을 통해 관찰한 내용은 미술표현력, 협동력, 자신감, 의사소통능력 등이며, 설문지를 통해 분석할 내용은 창의성 요소 즉, 유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력이다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 미술과 협동학습의 의의와 기본 원리

가. 미술과 협동학습의 의의

현재의 미술교육에서는 협동학습에 관한 개념이나 자료의 부족 등으로 협동 학습을 전통적인 소집단 학습이나 협동 제작 등으로 오인하고 있는 경우가 많은 듯하다. 미술활동에서 표현 영역이 많은 비중을 차지함으로써 그동안의 협동 제작을 협동학습의 개념과 오인하여 대부분의 교사가 미술과 협동학습을 실시하고 있다.

초등학교에서 협동학습은 단순히 표현의 영역에 국한하여 기능을 가르치는 것이 아니라 타인과의 관계 속에서 미술활동을 통한 경험을 통해 자신에 대한 인식과 사회와의 관계를 이해하는 시간으로 활용해야 한다. 그리고 경쟁적 학습 구조에서 나의 작품이 남의 작품과 비교되는 것을 막고 능력이 부족한 학생이나 능력이 많은 학생이 자기 능력과 개성에 맞게 맡은 역할을 활동하게 되므로 공동사고를 통하여 다양한 시각을 배우게 되며, 개인을 위한 전체, 전체를 위한 개인 이라는 태도를 가진다(박성익, 1997, p.191). 그리고 긍정적 자아가 형성되며 또한 학습과제를 이행함에 있어서도 자신감과 적극적인 자세를 형성하는데 많은 영향을 미친다고 볼 수 있다.

또한 그룹 구성원간의 견해 차이로 인해 갈등이 해결되지 않고 의견의 일치에 이르지 못한다 하더라도 이런 갈등과 차이점에 노출되는 그 자체로 자신의 견해에 대한 성찰의 기회를 가질 수 있고 아울러 그 문제에 대해 좀 더 깊이 생각하게 되는 기회가 된다는데 있다. 그리고 이러한 이질적인 특성들이 공동의 목표를 성취하는데 오히려 상호 보완적 효과를 나타낼 수 있고 서로의 역할 분담을 통해 이해가 증진되고 학습활동의 촉진제가 될 수 있다는 것이 미술과 협동학습의 의의라고 볼 수 있다(나영자, 2001, p.58).

나. 미술과 협동학습의 기본 원리

미술과 협동학습의 기본원리는 협동학습의 기초를 이루며 학습 구조를 변경하거나 새로운 협동 교육에 의한 작업에 착수할 때 필수적인 것으로 동시다발적인 상호작용, 긍정적인 상호의존, 개인적인 책임, 동등한 참여 네 가지를 말한다.

첫째, 동시다발적인 상호작용은 관리 차원에서 교사가 전체 학습 집단을 효과적으로 통제해 나갈 수 있어야 하므로 한꺼번에 모든 학생들이 학습활동에 참여할 수 있도록 해야 한다. 순차적 구조보다 동시다발적인 구조를 활용하게 되면 학습의 효율성을 높이고 학생들의 적극적인 참여를 유도할 수 있다.

동시다발적인 상호작용이 잘 이루어지기 위해서는 동시 동작과 동시 멈춤이 이루어져야 한다. 학습 자료를 배분할 때 교사가 전체 학생들에게 나누어주는 것이 아니라 각 소그룹의 자료 담당자가 자기 그룹에게 나누어 준다.

둘째, 긍정적인 상호의존은 학습 진단 차원에서 협동학습은 학습 구조 자체가 학습 집단 구성원들이 협력하지 않으면 아무 것도 할 수 없기 때문에 자연스럽게 협동하여 학습 목표를 이루도록 만들어 준다. 즉 다른 사람의 성과가 나에게 도움이 되고 나의 성과가 다른 사람에게도 도움이 되게 하여 각자가 서로 의지하는 관계로 만드는 것이다. 그렇게 함으로 학생들에게 자연스러운 공동체의식을 가지게 하고 긍정적인 책임감과 자신감을 갖게 만들어 준다.

셋째로 개인적인 책임과 동등한 참여는 학습자의 차원에서 협동학습에서 구성원간의 협동을 중시하면서도 동시에 구성원 개인의 책임도 분명히 하게 한다. 개인적인 책임이란 학습과정에 있어서 집단 속에 자신을 감추는 일이 없도록 구체적인 역할을 제시하고 그에 대한 책임을 묻는 것이다. 예컨대 자신의 역할을 제대로 수행하지 않으면 다음 단계로 넘어가지 못하거나 평가에 있어서 불이익을 줄 수 있어야 한다.

동등한 참여란 학습자 모두가 적극적으로 참여할 수 있도록 유도하면서 일부에 의해 독점되거나 반대로 참여하지 못하는 일이 없도록 하자는 것으로 구성원 모두에게 과제를 일정하게 분담시킬 수 있다(김현섭, 2004, pp. 24-29).

2. 창의성의 개념과 특성

세계화, 정보화시대를 주도하기 위한 신 교육체제에서 교육 내용의 핵심은 인간성 교육과 창의성 교육이다. 풍부한 인간성은 세계가 한 가족처럼 어울려 지내는데 필요한 윤리이며, 창의성은 무한 경쟁시대에서 남보다 앞서가기 위해 요구되는 가장 중요한 능력이다.

우리가 필요할 때마다 쉽게 사용하는 이 창의성이란 무엇을 의미하는 것인가? 사전적 의미로 ‘창의성(creativity)’이란 과거 경험의 재생에 의하지 않고 그와 다른 방법에 의한 문제 해결의 방법 및 태도를 말하며, 때로는 생산적 사고(productive thinking)라고도 한다. 또한 창의성은 백지 상태에서는 전혀 계발되지 않는다는 것이다. 창의성은 삶 속에서, 표현 속에서 문득 떠오르는 것이긴 하지만 그런 창의적인 생각과 발견과 표현은 아무것도 없는 상태에서 나오는 것이 아니라 이미 가지고 있었던 경험과 지각, 개념들 간의 연합과 연상 등에 의해 이루어지는 것이다.

창의성 개념에는 여덟 가지의 기본 특성을 들 수 있는데, 이러한 요소들은 서로 분리된 구성요소가 아니며 서로 관련을 맺으면서 창의적인 사고를 자극한다고 보아야 한다.

첫 번째 특성은 ‘감수성(sensitivity)’이다. 어떤 문제에 대한 다른 사람의 태도와 느낌에 대한 그리고 생활경험에 대한 감수성을 말한다. 이것은 눈은 무엇을 볼 뿐만 아니라 관찰하기 위해서, 귀는 소리를 들을 뿐만 아니라 의미를 듣기 위해, 손은 만질 뿐 아니라 느끼기 위해 사용할 수 있는 능력을 가리킨다. 다시 말해 감수성은 주어진 재료나 상황 등에 능동적으로 대처하는 독특하고 절절한 고도의 인식을 말한다. 감수성은 미술 재료로 작업하는 데 있어서 중요한 요인이며, 선이나 형태에 대한 감각을 향상시키고 계발할 수 있는 능력이다.

두 번째 특성은 ‘유창성(fluency)’이다. 이것은 짧은 시간 안에 많은 양의 아이디어를 떠올릴 수 있고, 신속하며 자유롭게 사고하는 능력이다. 유창성은 언어적인 것과 비언어적인 것으로 나누어 생각 할 수 있으나, 확실히 창의적인 사람은 하나의 문제에 대해 다양한 해결책과 아이디어를 제안 할 수 있는 능력이 있다.

세 번째 특성은 ‘융통성(flexibility)’이다. 융통성은 새로운 상황에 빠르게 적용하거나 사고를 빠르게 전환시키는 능력을 말한다. 이것은 판에 박은 듯한 경직되고 고착된 것에 대한 반대 개념이다. 물감을 흘릴 수도 있으며 조각도는 미끄러지듯 새길 수도 있는 것이다. 이렇듯 융통성 있는 어린이는 예상하지 못한 사람들을 계속 발견하고 이용하여 응용하면서 자신의 생각과 반응을 발전시켜 나간다.

네 번째 특성은 ‘독창성(originality)’이다. 이 능력은 전혀 새롭게 또는 색다르게 반응하는 사고 능력으로 평범하고 일반적으로 인정된 것에 대한 반대 개념이다. 미술 분야는 항상 독창성을 강조한다. 보편적이고 평범한 방법으로 반응하는 것이 반드시 좋은 해답은 아니다. 어린이의 미술 활동은 모든 수준에서 어린이 각자의 독특한 반응을 중시해야 한다.

다섯 번째 특성은 ‘재정의(reshape)하고 재구성(reorganize) 하는 능력’이다. 이것은 아이디어를 재정리하고, 대상의 용도와 기능을 변환시키며 새로운 관점으로 대상을 보는 능력이다. 즉 이미 알려져 있는 것을 새롭게, 그리고 남다른 목적을 위해 활용하는 자질이라고 할 수 있다.

마지막으로 추상력(abstract), 종합력(synthesize), 조직력(organize) 중에 ‘추상하는(abstract) 능력’은 어떤 문제에 내재한 다양한 요소들을 분석하거나 특정한 관계를 찾아내는 능력이다. ‘종합하는(synthesize) 능력’은 각 부분들을 의미있는 방법으로 종합하는 능력이다. 즉 문제에 내재한 다양한 요소를 분석하거나 특정한 관계를 찾아내는 능력이다. 그리고 ‘조직하는(organize) 능력’은 의미있는 방법으로 서로를 결합시키는 능력이다.(서울교대미술교육연구회, 2014. pp. 88-89)

본 연구에서 측정하고자 하는 창의성의 하위요소는 본 연구의 의도에 맞게 유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력으로 선정하였다.

3. 미술교과에서 통합학습의 의의

미술을 중심으로 한 통합 교육은 미술이 가지고 있는 장점을 충분히 살리면서 다른 경험이나 활동과 통합하여 교육함으로써, 교육의 효과도 높이고 학습자에게 통합되고 본질적인 경험과 인식을 제공할 수 있는 여지가 많다는 점을 그

출발점으로 삼는다.

미적 경험을 강조한 듀이(Dewey)는 어린이들에게 미술활동은 단지 무엇이든 지 손에 잡히는 것을 탐색하고, 경험하고, 작업하는 것처럼 보이지만 이러한 행위에서 느끼는 감각적 인상은 매우 중요한 경험이며 이는 이성적 사고와 연결된다고 보았다.

로웬펠드(Rowenfeld)는 미술을 통한 성장의 요인으로 정서적 성장, 지적 성장, 신체적 성장, 지각적 성장, 사회적 성장, 미적 성장, 창의적 성장을 들고 있음을 밝히고 있다. 또, 미술 교육에서의 통합은 창의적인 경험으로 이끄는 각각의 구성 요소들이 분리되지 않은 전체가 될 때 일어나며, 학생은 따로 떨어진 독립된 주제 영역 안에서는 성장할 수 없고 육체적, 정서적, 사회적, 정신적으로 분리되어 성장하지 않는다고 하여 경험의 통합의 중요성을 강조하였다.

아른하임(Arnheim)은 지능적인 시가 훈련은 미술 과에서만 한정하는 것이 아니라 다른 교과와 함께 해야 함을 강조하며 풍부한 시각자료를 제공하는 통합적인 미술교육을 강조하였다.(정준화, 2013. pp.15-16.)

2009 개정 교육과정에서는 일부 교과를 교육 목적이나 학문의 성격에 따라 ‘교과군’으로 묶어 제시하고 있다. 예로서 사회/도덕 교과군, 과학/실과 교과군, 예술(음악/미술)이 있다. 또한 학년 운영에 있어서도 독립된 6개 학년으로 분리하지 않고, 1-2학년, 3-4학년, 5-6학년의 2개 학년씩 묶어 운영하는 ‘학년 군’을 제시하고 있다. 교과군 접근은 교육과정의 수평적 연계성을 통하여 교과 간 소통과 교육 내용의 통합 가능성을 증진시키고, 교과 간 및 활동 간 불필요한 내용의 중복 해소와 재구성을 촉진함으로써 학습 경험의 통합성, 학습 효과 및 효율을 제고하기 위한 것이다. 교과 군 내 혹은 교과군 간 비슷한 주제의 교과목을 통합·연계 운영하여, 학교가 자체적으로 교과별 수업 시수를 조정하거나 수업시수 운영에 융통성을 발휘할 수 있도록 한 것이다. 또한 교과군 접근은 기존 교과의 운영 방안을 벗어나 학기당 이수 교과 수를 줄이는 방안이 될 수도 있으며, 연속 수업(block time)을 통해 집중 학습을 가능하게 하고 토론과 발표, 실험과 같은 탐구 중심 수업을 내실화 할 수 있다(교육부, 2013). 이러한 교육과정의 변화는 교과군 내, 교과 군 간의 주제를 통한 통합 수업의 가능성을 열어 놓았으며, 통합교과가 초등학교 교육과정에서 하고자 하는 것은 ‘주제’중심의 수

업, 즉 초등학교 일상적인 교실에서 학생과 교사들이 주제를 중심으로 가르치고 배우는 상황을 연출하고자 하는 것이다.

따라서 본 연구에서는 미술교과의 주제에 맞는 타 교과의 주제를 재구성한 주제중심 통합학습을 하고자 한다(정광순, 홍영기, 강충열, 2014. p.66).

4. 통합적 조형 활동의 필요성

협동학습을 통해 창의성을 신장시킬 수 있는지를 알아보기 위한 본 연구는 미술영역 설정에 있어 ‘조형 활동’으로 한정 짓고자 하였다. 창의성 신장 정도를 수업을 통해 증명하는데 연구를 체계적으로 설계하고 그 효과의 분석을 용이하게 하기 위함이다.

초등학교 중학년 시기에는 주변 환경에 대한 인식 능력과 감수성이 크게 발달하면서 사물을 보는 방식에 관심과 주의를 기울이게 되므로 체험 및 표현, 감상 활동을 통하여 사고력, 문제 해결력 등의 발달을 촉진하고 극대화시킬 수 있는 다양한 미술활동을 제공하여야 한다.

어린이들이 조형 활동을 활발하게 하는 요인은 한 마디로 말해 조형적인 욕구나 흥미를 만족시켜 줄 수 있는 학습 내용이 그 척도가 된다고 할 수 있으며 작품에 대한 이해와 태도, 표현기능이 서로 유기적인 연관성을 갖도록 해주는 것이 창조력 향상에 도움이 된다.

따라서 통합적 조형 활동의 필요성을 구체적으로 말하자면 첫째, 아동들의 창조성을 계발한다. 모든 인간은 창조적 본능을 가지고 있으며 인간은 본능적으로 끊임없이 새로운 것을 추구하고 싶어 하는 욕구가 있다. 아동들의 조형 활동은 이러한 본능적 욕구로부터 시작한다. 그들은 마음 속 생각을 자연스럽게 표현할 수 있는 능력을 갖고 있으며 끊임없이 표현하려는 욕망이 있다. 저학년 학생들은 자연스럽게 자신만의 아이디어, 감정, 해석 등을 가지고 있으며 자신의 힘으로 생각하고 이를 자신만의 독특한 방법으로 표현하는 창조적 경험을 하게

되며 이를 통해 행복감, 만족감, 성취감 등을 느낄 수 있다.

둘째, 아동들의 미적 표현과 감상하는 능력을 향상시킨다. 시각과 청각만의 감각을 활용하는 것보다 모든 감각이 통합적으로 적용시킨 조형 활동은 자신의 생각과 감정을 표현하려 할 뿐 아니라 무엇인가를 이해하고 지각하면서 자연스럽게 감각을 체험하게 된다.

아동들은 조형 활동을 통하여 미적인 조형요소를 발견하고 자신의 느낌과 생각을 표현할 뿐 아니라 구체적인 사물과 현상을 직접 경험해 보고 다양한 활동을 경험함으로써 감각 기관을 자극하여 사고를 촉진시키며 작업 과정 중 다양한 조형 매체를 통하여 상징화해 봄으로써 자신이 무엇을 느끼고 생각하고 알고 있는지 검증해 볼 수 있는 기회를 제공받게 되는 것이다(양경희, 박지선, 유혜숙, 유지후, 2000, p.12-13).

셋째, 아동들의 정서 함양이다. 사람들이 동심을 잃어버렸을 때는 죽은 것과 다름없다고 말한 조각가 브랑쿠시의 말은 세상을 보되 항상 자유롭고 순수하게 보는 아동들의 눈을 강조했다. 아동들의 그림에는 그들의 심성이 그대로 나타나기 때문이다. 이처럼 아동미술을 통한 전인적인 인간형성이 중요시된다는 사실은 하나의 기능적인 미술가를 만들기 위한 교육이 아니라 풍부한 감성을 갖추게 하는 교육이라 할 수 있다. 조형 활동을 통해서 자신의 심상을 표출함으로써 지금까지의 자기 상실감이나 왜곡, 방어, 억제 등의 상황에서 벗어나 자기실현을 꾀하게 된다. 즉 개인의 갈등을 조정하고 동시에 자기표현과 승화작용을 통하여 자아성장을 촉진하게 되는 것이다.

아동들은 조형 활동을 통해 생활 속에서 아름다움을 느끼고 애호할 수 있는 태도를 가지게 되고 자기의 느낌과 생각을 즐겁게 나타낼 수 있는 능력을 기르게 되며 여러 가지 재료 및 용구를 사용할 수 있는 기초능력을 기르게 되는 것이다. 그리고 미술품에 관심을 갖고 존중할 수 있는 태도를 가지게 되어 다문화 이해에 토대를 만들게 되는 것이다. 미술이 아동들에게 즐거운 이유는 그들에게 자유를 부여하고 스스로 자신을 표현할 수 있는 기회를 부여하기 때문이다.

따라서 통합적 조형 활동은 아동들의 창조성 계발, 아동들의 미적 표현과 감상하는 능력의 향상, 아동들의 정서 함양을 위해서 필요하다(배지현, 2007. pp. 7-8).

Ⅲ. 통합적 조형 활동 중심의 협동학습 지도의 실제

1. 지도의 계획

2009 개정 미술과 교육과정은 ‘창의성과 인성, 글로벌 인재 육성’, ‘탄력적인 교과 기준의 개발’, ‘타 교과와의 통합과 연계’, ‘선택과목 구성’, ‘교육과정 기준의 가독성과 활용성 제고’를 개정의 기본방향으로 하고 있다. 내용 체계 구성은 ‘체험’, ‘표현’, ‘감상’의 3개의 대 영역으로 나누고 각 영역별로 중 영역을 선정하여 내용을 구조화 하였다. 본 연구에서 다루는 조형 활동은 ‘표현’ 영역에 속하며, ‘표현’ 영역은 다시 ‘주제 표현’, ‘표현 방법’, ‘조형 요소와 원리’ 등 3개의 중 영역으로 내용 체계를 구성하고 있다.

교과를 통합하여 재구성한 조형 활동으로 협동 학습을 통해 창의성의 변화를 분석하고 그 의미를 찾는 것을 목표로 하는 본 연구의 수업 설계는 다음의 세 가지에 중점을 두었다.

첫째, 3학년 미술 교과와 다른 교과의 교과서 및 학습 진도를 최대한 고려하고자 하였다. 본 연구는 실제 학교 현장에서 실현 가능한 교과 통합 수업으로 창의성 변화를 알아보기 위한 연구이므로 최대한 학교 현장의 상황과 가능성을 고려하였다. 또한 교과 통합을 통해 귀중한 수업시간을 효율적으로 사용할 수 있도록 타 교과의 문제해결 능력을 충분히 고려하였다.

둘째, 본 연구는 ‘표현’ 영역 중에서 조형 활동 중심이므로 ‘주제 표현’, ‘표현 방법’, ‘조형 요소와 원리’의 중 영역 내용이 수업 중에 모두 표현되도록 구성하였다.

셋째, 협동학습의 구조를 중심에 두고 조형 활동이 이루어 져야 하며 협동학습의 장점이 최대한 살릴 수 있도록 구성하였다.

가. 협동학습을 위한 환경구성

교실환경은 학습을 위한 준비, 학습활동, 결과물 전시장 등의 많은 역할을 하

는 곳이다. 더욱이 협동학습과 조형 활동을 위해서는 효율적인 환경구성이 매우 중요하다고 하겠다. 자리배치, 학습자료 비치, 활동작품전시, 학습지 비치 등을 학습이 제대로 이루어 질 수 있도록 적절하게 구성하여 학습의 효과를 높일 수 있도록 환경을 재구성하였다.

1) 협동학습을 위한 환경구성

가) 모둠별 활동과 협동학습의 장점인 긍정적인 상호의존성, 개인적인 책임, 동시다발적 상호작용, 동등한 참여를 위하여 4인 1조로 7개의 모뎀을 구성하였다. 또한 동등한 참여를 위하여 각자의 역할을 지정해 주고 1주일씩 돌아가며 맡고 모뎀은 월 1회 바꾸는 것으로 약속해 많은 친구들과 모뎀 또는 짝이 되어 봄으로써 사회성과 협동심을 길러주고자 하였다.

나) 모뎀활동을 하다보면 적극적인 학생이 있는가 하면 방관자 또는 소극적인 학생이 있게 마련이다. 이런 학생은 학습에 흥미를 잃기 쉽고 자신감이 떨어져 학습효과를 기대하기 힘들게 된다. 책임감을 심어주고 동등하게 참여하는 모뎀을 만들기 위하여 역할을 나누고 부여한 후 역할에 맞는 활동을 설명하고, 각자의 책임을 다할 수 있는 여건을 마련하여 소외되는 학생 없이 모두가 함께하는 학습임을 심어주고자 하였다.

<표 3-1> 협동학습 모뎀구성 및 역할

이 름	역 할
이끌이	모뎀활동에서 사회자 역할(토의 진행)을 하고, 모뎀원의 모두 참여할 수 있고 과제 해결이 잘 이루어지도록 이끌어주는 역할을 한다.
기록이	모뎀 내에서 토의한 내용이나 모뎀활동의 결과를 잊지 않도록 활동지나 메모지에 기록, 정리하여 발표하는 역할을 한다.
칭찬이	칭찬하는 말을 주도적(제일 먼저-적극적으로)으로 해주고, 다른 친구들을 격려하며 관심 가져준다. 또한 다른 사람의 의견을 존중하고, 긍정적인 표현과 말을 많이 해주는 역할을 한다.
나눔이	교사가 나누어주는 모뎀활동지를 모뎀원에게 나누어 주고, 모뎀활동 결과물을 모아서 제출하며, 시간에 맞게 하는지 시간을 체크한다. 또한 모뎀에서 궁금한 사항을 선생님께 말씀드리거나 여쭙어 보는 역할을 한다.

2) 다양한 학습자료 비치

미술시간 뿐 아니라 각 교과목의 수업활동을 위하여 필요한 학습용구(가위, 풀, 네임펜, 싸인펜, 색연필 등)를 담은 모듈별 바구니를 마련하여 필요한 경우 가져다 쓸 수 있도록 하였고, 여러 가지 재활용품(종이상자, 플라스틱 음료수통, 요구르트통, 우유팩, 두루마리 화장지 속 등)을 수시로 가정에서 가져와서 교실에 비치한 후 학습활동에 재료의 부족함이 느껴지지 않도록 상시 준비하였다.



[그림 3-1] 학습자료

3) 모듈활동 작품 전시

교실 뒤, 옆, 복도 등 모든 선반 위는 학생들의 학습활동 작품 전시공간으로 활용하였다. 모든 작품을 전시하고 학생들은 전시된 작품을 보면서 서로 감상하는 능력을 키우고 뿌듯해 하면서 자신감과 성취감을 높일 수 있었다.



[그림 3-2] 모듈활동 전시작품

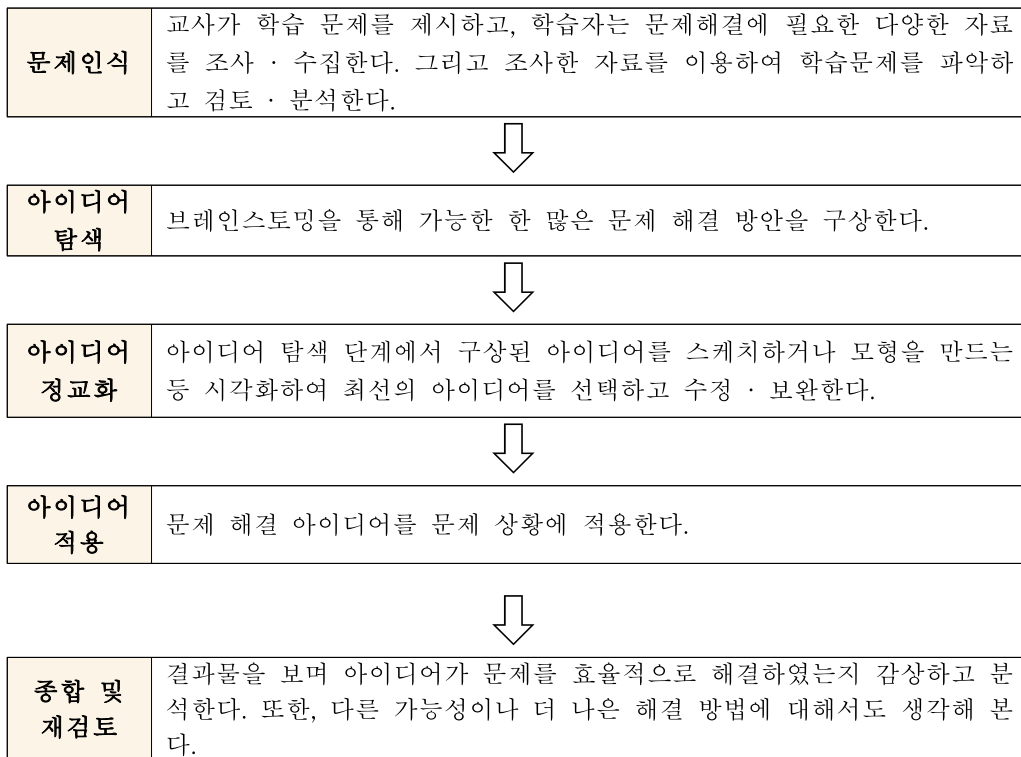
4) 모듈활동지 비치

조형 활동을 효율적으로 하면서 학습의 효과를 높이기 위하여 모듈활동지를 마련하였다. 내용으로는 ‘주제, 모듈의 생각을 효율적으로 전달할 수 있는 자료 조사, 모듈 원 각자의 의견과 활동, 구상하여 그리거나 글로 적기, 마지막으로 자기평가’로 구성되어 있다.

나. 협동학습 모형 구안

통합적 조형 활동 중심의 협동학습을 위한 학습 모형으로 미술과의 대표적인 수업 모형중의 하나인 ‘창의적 문제해결 모형’을 적용하였다.

창의적 문제해결 모형은 작품제작 중 직면하는 여러 가지 문제들의 해결을 위한 사고 과정, 미술 작품이나 현상의 의미를 탐색하고 새로운 해석을 이끌어 내는 감상활동, 새로운 아이디어의 창출 등에서 발현되는 창의성 신장에 효과적이다.



[그림 3-3] 창의적 문제해결 학습 모형

다. 초등학교 3학년 미술교육과정 분석

2009 개정 미술과 교육과정에 제시된 초등학교 3, 4학년 미술 교과서의 구성 체계는 3, 4학년 2개 학년이 하나의 교과서를 사용하기 때문에 대단원의 주제를 중심으로 기초와 심화로 내용 수준의 차이를 두어 소단원을 구성하고 있다. 교

과서의 내용 중 기초는 3학년, 심화는 4학년에서 수업하도록 하지만 학생의 수준에 맞게 융통성 있게 조정하여 지도 할 수 있도록 제시하고 있다(교육부, 2013).

3, 4학년 미술 교과서(동아출판사)의 내용 정리하면 다음 <표 3-2>와 같다.

<표 3-2> 3, 4학년 미술 교과서 내용 구성

단 원	소단원	시 수
1. 함께하는 마음	기초: 나, 너, 우리 함께	6
	심화: 우리의 공간 꾸미기	4
2. 자연과 함께	기초: 자연에서 보물찾기	6
	심화: 색과 모양 찾기	4
3. 새롭게 관찰하기	기초: 자연은 내 친구	6
	심화: 다르게 보기	6
4. 내 마음 이야기	기초: 내 마음의 표정	6
	심화: 작품 속 이야기	6
5. 상상의 세계	기초: 상상의 세계 표현하기	4
	심화: 찍어서 표현하기	4
6. 프로젝트 활동	기초: 사라져 가는 동물을 보호합시다!	6
7. 쓸모 있는 제품 디자인	기초: 나는야, 디자이너	4
	심화: 내 손으로 만들어요	6
8. 아름다운 환경 디자인	기초: 아름다운 우리 마을 만들기	6
	심화: 우리가 함께하는 공간	4
9. 아름다운 전통 미술	기초: 붓과 먹은 내 친구	8
	심화: 아름다운 글씨 쓰기	8
10. 사진과 컴퓨터	기초: 내가 바라본 우리 주변	4
	심화: 도화지에서 모니터로	6
11. 함께하는 세상	기초: 세계를 구경해요	6
	심화: 다 함께 놀자	6
12. 재미있는 미술	기초: 미술 작품과 친해지기	6
	심화: 재미있는 현대 미술	4
	심화: 미술 작품을 찾아서	4
13. 프로젝트 활동	심화: 우리의 작품 전시회에 초대합니다! 마르리트의 겨울비!	6

라. 타 교과와 통합 가능한 단원 및 주제 선정

연구자는 여러 해 동안의 3학년 을 가르쳤던 경험을 바탕으로 미술 교과와 다른 교과의 진도표, 통합 가능한 교과들의 제재를 다음 <표 3-3>과 같이 선정하였다. <표 3-3>에서 제시된 제재들은 N초등학교 3학년 학습자들의 학습 환경과 수준에 맞춘 것이므로 일반화하기엔 어려운 점이 있을 수 있다.

<표 3-3> 미술교과 및 교과 간 통합 제재

소단원	제 재	조형 활동 내용	교과 간 통합 제재
13. 아름다운 우리 마을 디자인	-만들고 싶은 건축물 표현하기 -만든 건축물을 이용하여 우리 마을 만들기	-다양한 재료로 우리 마을 만들기	<사회> 1. 우리가 살아가는 곳 3) 우리고장의 모습 -고장의 모습 살펴보기
7. 내 마음의 표정	-경험한 것 움직임으로 표현하기	-입체로 표현하기 -자석을 이용한 움직임 표현하기	<국어> 3. 중요한 내용을 적어요. -이야기를 듣고 중요한 내용 적기 <과학> 2. 자석의 이용 -자석을 이용한 장난감 만들기
5. 자연은 내 친구	-곤충의 특징을 살려 표현하기 -자연물을 관찰하고 찰흙으로 표현하기	-재활용품을 사용하여 입체적으로 표현하기 -색 찰흙으로 표현하기	<과학> 3-1) 배추흰나비의 한 살이 -배추흰나비 한 살이 관찰결과 발표하기
1. 나, 너, 우리 함께	-나에 대해 알기 -친구에 대해 알기 -우리의 마음을 담은 작품 감상하기	-생일달력 만들기 -칭찬함, 칭찬카드 만들기	<국어활동> 8. 마음을 전해요 -‘마음쭉지’ 모습 판 만들기 <도덕> 2. 너희가 있어 행복해 -친구에게 우정의 편지쓰기

<표 3-3> 계속

소단원	제 재	조형 활동 내용	관련교과
사라져가는 동물 보호합시다!	-멸종위기에 놓인 동물의 종류와 멸종위기의 원인 및 보호방법 알기 -멸종위기에 놓인 동물을 보호하는 홍보 활동하기	-멸종위기의 동물 탈 만들기 -구호 피켓 만들기	<도덕> 4. 생명을 존중하는 우리 4) 생명존중, 함께 실천해요 -실천체험 학습활동
11. 나는야, 디자이너	-나를 꾸밀 수 있는 장식품 만들기 -캐릭터 만들어 꾸미기	-장식품 만들기 -종이가방 만들기 -캐릭터 만들어 꾸미기	<수학> 2. 평면도형 밀기, 뒤집기, 돌리기를 이용하여 규칙적인 무늬 만들기
19. 세계를 구경해요	-세계 여러 나라의 전통 음식 만들기 -세계 여러 나라의 전통 의상 만들기	-전통음식 모형 만들기 -전통의상 만들기	<국어 활동> 5. 문단의 짜임(2학기) -문단 만들기 놀이하기

2. 지도의 실제

가. 미술·사회 통합 지도방안 구안과 적용

1) 지도방안

사회과 우리가 살아가는 곳의 소주제인 고장을 둘러싼 환경과 우리 고장의 모습을 살펴보고 우리고장에 대한 이해를 높이고자 단원을 재구성하였다. 이번 활동에서는 우리 마을의 신기하고 중요한 건축물을 중심으로 우리 마을을 아름답게 표현해 봄으로써 우리가 살아가는 곳에 관심을 갖고 아름다운 환경을 표현하는데 주안점을 두었다.

우리가 생활하는 주변에서 재미있고 신기한 건축물의 특징과 재료를 탐색한 후 건축물이 우리 생활에 주는 영향을 이해하고, 내가 살고 싶은 집을 만들어 우리 마을을 창의적으로 표현해 보도록 하였다.

2) 수업적용

<표 3-4> 미술·사회 통합 지도안

관련 교과	미술, 사회		일시	2014. 4. 14. 목요일. 3~4교시
관련 단원	미술: 13. 아름다운 우리 마을 디자인 사회: 1. 우리가 살아가는 곳			
학습 주제	재미있고 신기한 건물을 만들어 우리 마을을 꾸며보자.	수업 모형	창의적 문제 해결법 모형	
학습 목표	미술: 재미있는 건축물을 만들어 우리 마을을 꾸밀 수 있다. 사회: 고장을 둘러싸고 있는 환경에 대해 알아보고 우리 고장의 모습을 살펴볼 수 있다.			

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
도입	<p>동기 유발</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 그림지도에서 볼 수 있는 것 찾기 ● 사회교과서 36-37쪽에서 볼 수 있는 것들은 무엇인지 발표해 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> -산, 들, 하천, 학교, 공장, 우체국, 경찰서, 시장, 소방서, 병원, 아파트 등입니다. ● 그림 지도에서 자연 그대로의 환경은 어떠한 것들이 있습니까? <ul style="list-style-type: none"> -산, 들 하천입니다. ● 그림 지도에서 사람들이 만든 환경에는 어떠한 것들이 있나요? <ul style="list-style-type: none"> -학교, 공장, 우체국, 경찰서, 시장, 소방서, 병원, 아파트 등이 있습니다. ● 오늘은 우리고장을 살펴보고 재미있게 우리 마을을 꾸며 볼 겁니다. 	<p>공부할 문제</p> <p>재미있고 신기한 건물을 만들어 우리 마을을 꾸며봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 활동1 : 우리고장의 모습 살펴보기 ● 활동2 : 우리 마을 꾸미기 ● 활동3 : 작품 감상하기 	5	<p>★사회교과서</p> <p>※고장의 자연환경과 인문환경이 나타난 그림지도를 살펴보는 활동을 통해 우리 고장은 다양한 환경으로 둘러싸여 있음을 알게 한다.</p> <p>※ 오늘 공부할 내용에 자연스레 접근하도록 한다.</p>
전개	문제 인식	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동1> 우리고장의 모습 살펴보기 ● 자연환경은 땅의 모양과 공기 중의 상태를 말합니다. 우 	10	★사회교과서

단 계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
	<p>하기</p> <p>아이 디어 탐색 하기</p> <p>아이 디어 정교 화 하기</p> <p>아이 디어 적용 하기</p>	<p>리고장의 자연환경을 이야기해 보세요.</p> <p>-산지 천, 한라산, 바다, 바람, 눈, 비 등입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 고장의 환경에는 자연환경 이외에 사람들이 만든 환경도 있습니다. 사회교과서 39쪽 아래의 논과 같은 환경은 어떤 환경에 속할까요? 사람들이 만든 환경입니다. 왜 그렇게 생각하는지 발표해 보세요. 논은 사람들이 직접 가꾸어야 하는 땅이기 때문입니다. 여러분이 알고 있는 우리고장의 사람들이 만든 환경에는 어떤 것들이 더 있습니까? 다리, 공원, 건물, 체육관, 소방서, 경찰서, 학교, 병원, 시장 등이 있습니다. 우리 마을에서 재미있고 신기한 건물을 본 경험이 있나요? 미술 교과서 74쪽의 건물은 어떤 용도의 건물일 것 같아요? 표현재료는 무엇인가요? 우리 마을의 모습도 이렇게 재미있는 건물을 만들어서 꾸며봅시다. 다양한 재료로 우리 마을 만들기 <ul style="list-style-type: none"> 어떤 건물을 만들 것인지 토의하기 건물의 특징에 대해 토의하기 건물의 모양 구상하고, 마을의 모습 스케치하기 재료 선정, 제작 과정 확인하기 각자의 역할 정하기 지붕과 건물을 분리해서 만들고 조합하면 새로운 느낌의 마을을 꾸밀 수 있다. <활동2> 우리 마을 꾸미기 <ul style="list-style-type: none"> 구상한 것을 바탕으로 작품 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> 가로수, 벤치, 버스 등 마을에서 볼 수 있는 소품들을 만들어 마을을 꾸민다. 지붕과 건물을 바꾸어 조합하거나 마을의 구조를 달리 하여 꾸며 보게 한다. 	<p>10</p> <p>40</p>	<p>※자연환경에는 지형과 기후 요소가 모두 포함됨을 인식하도록 한다.</p> <p>★ 교과서 74쪽 건물 확대 사진</p> <p>★ 모둠별 활동지</p> <p>※ 모둠별 협동학습 역할에 맞게 역할 분담하여 토의한 후 기록한다.</p> <p>※ 마을의 구조를 달리하여 배치해 보고, 주제와 어울리는 모습을 찾아보도록 한다.</p>
종합 및	학습 내용	<ul style="list-style-type: none"> <활동3> 작품 감상하기 서로의 작품 비교, 감상하기 	10	

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
검토	정리	- 친구들의 작품과 비교하여 건물의 용도와 특징이 어울리는지 감상하기		
정리 및 평가	교과서 마무리 학습	<ul style="list-style-type: none"> 고장의 모습은 어떠한 환경들로 이루어져 있습니까? 주제와 어울리는 구조로 마을을 만들었는가? 	5	<ul style="list-style-type: none"> 차시 학습 내용과 준비물을 알려 준다.
차시 예고	차시 학습	<ul style="list-style-type: none"> 차시학습 내용 알리기 주변 정리 정돈하기 		

3) 수업결과

학생들이 생활하는 환경의 특징을 탐색하여 아름다움을 찾고 건축물과 시설물이 우리 생활에 주는 효과를 이해하여 창의적이고 사용하기 편리한 건축물과 시설물을 만들어 봄으로써 아름다움에 대한 의식이 향상되었고 창의적인 결과물을 만들게 되었다.

)모듬 활동지

- 주제 (재미있고 신기한 것들을 만들어 우리마을을 꾸며보시오.)
- 우리모듬의 생각을 표마적으로 전달할 수 있는 자료를 조사해 봅시다.
- 모듬원의 각자 의견과 활동을 적어봅시다.

이름	의견 및 활동	자료
최수아	영화관의 의자	영화관의 의자
황지윤	화면	영화의 시작 장면 화면
오규민	화면	영화의 시작 장면 화면
고가형	공원	영화의 시작 장면 화면

4. 모듬의 의견을 모아 그림으로 그려거나 적어봅시다.

5. 평가

평가 관점	평가기준 모듬원 이름	평가 (평가기준: ① ② ③ ④)			
		오규민	고가형	최수아	황지윤
준비도	주제관련 자료를 준비했나요?	②	②	②	②
이해도	주제에 대해 이해했나요?	②	②	②	②
의사표 현력	자신의 생각을 잘 전달했나요?	②	②	②	②
판단력	자신의 역할을 잘 수행했나요?	②	②	②	②
참여도	모듬활동에 적극적으로 참여 했나요?	②	②	②	②
총평	수업시간에 가장 힘들었던 점, 즐거웠던 점, 알게 된 점을 써 봅시다.	힘들었던 점이 더 힘들었다 보여주는 데이프로	시간이 부족 해서 더 빨리 하는 것	만도리가 무엇인지 지안하기 어려웠다	화면이 더 기쁘다
	다음에 한다면 어떤 점을 보완할지 써 봅시다.	데이프로 보여주는 느낌	더 빨리 하는 것	시간남는 지안하기	그림을 더 그릴 것

[그림 3-4] 미술·사회 통합 수업 모듬활동지



[그림 3-5] 미술·사회 통합 수업 활동 모습 및 작품결과

나. 미술·국어·과학 통합 지도방안 구안과 적용

1) 지도방안

친구들의 다양한 경험을 이야기 해보고 여러 가지 표현 방법을 체험해 보게 하는데 목적이 있다. 모듈별 친구들의 이야기를 정리하여 친구들의 놀이 모습을 자석을 이용해 움직임을 표현하고 입체로 나타내 봄으로써 서로의 의견을 존중하고 우정을 돈독히 하는데 주안점을 두었다.

2) 수업적용

<표 3-5> 미술·국어·과학 통합 지도안

관련 교과	미술, 국어, 과학		일시	2014. 5. 1. 목요일. 3~4교시
관련 단원	미술: 7. 내 마음의 표정 국어: 3. 중요한 내용을 적어요. 과학: 2. 자석의 이용			
학습 주제	경험한 것 움직임을 표현하기	수업 모형	창의적 문제 해결 모형	
학습 목표	미술: 학급 친구들과 함께 관계를 형성하고 표현할 수 있다. 국어: 이야기를 듣고 중요한 내용을 적을 수 있다. 과학: 자석을 이용한 움직임을 표현할 수 있다.			

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
문제 인식 하기	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사진자료 보여주기 ● 무엇으로 보이나요? - 나비, 곤충, 책 등 ● 왜 이렇게 사람마다 다르게 보인다고 했나요? - 어느 부분을 중심으로 보는지에 따라 다르게 보이기 때문입니다. ● 그렇다면 이야기를 들을 때에는 어떨까요? - 주의 깊게 듣는 부분이 다르면 다르게 기억하게 됩니다. ● 그렇다면 선생님이 들려주는 이야기를 잘 듣고 오늘 무엇에 대해 공부할 것인지 알아볼까요? 	5	★사진자료, 이야기 자료 ※ 오늘 공부할 내용에 자연스레 접근하도록 한다.

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
	적용하기	- 각자 맡은 역할 수행하기 - 움직임을 나타내기 - 모듈활동지에 자기평가하기		※ 칼이나 가위 사용 시 조심해서 다루도록 한다.
종합 및 검토	학습 내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동3> 작품 감상하기 ● 모듈별로 서로의 작품에 대해 발표한다. <ul style="list-style-type: none"> - 주제에 관해 설명하고, 등장인물을 움직여 가며 제작 의도를 이야기한다. - 만드는 과정에서 어려웠던 점도 이야기한다. ● 다른 모듈의 작품에서 어떤 점이 인상적인가요? <ul style="list-style-type: none"> - 자석을 이용해서 수영하는 모습을 나타낸 것이 재미있어요. - 자석을 이용해서 곤충의 움직이는 모습을 나타낸 것이 재미있어요. 	10	※ 경험한 내용과 움직임을 나타낸 방법을 구체적으로 발표한다.
정리 및 평가	교과서 마무리 학습	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 재료를 이용하여 개성 있는 작품을 만들었는가? ● 작품을 만들면서 어려웠던 점, 즐거웠던 점 이야기 해 보기 	5	※ 차시 학습내용과 준비물을 알려준다.
차시 예고	차시 학습	<ul style="list-style-type: none"> ● 친구를 사랑하는 마음 표현하기 ● 주변 정리 정돈하기 		

3) 수업결과

일상생활 속에서 기억에 남는 경험들을 떠올려 보고, 그 중 자신이 표현할 주제를 선택하여 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료로 움직임이 드러나는 입체 작품을 만들어서 놀아 보는 활동을 하였다. 특히 과학시간에 시간이 부족하여 맘껏 활동하지 못했던 자석을 이용하여 작품을 만들고 이것으로 놀이를 해 봄으로써 표현의 다양성을 체험할 수 있었고 만족감을 느낄 수 있었다. 또한 경험 이야기하기, 계획구상하기 활동을 통해 서로의 의견을 존중하고 배려하는 협동심을 기를 수 있었다.

1. 주제: **정리된 글자집으로 표현하기**

2. 우리모듬의 생각을 효과적으로 전달할 수 있는 자료를 조사해 봅시다.
(**즐거움 드라게 월드**)

3. 모듬원의 각자 의견과 활동을 적어봅시다.

이름	의견 및 활동	재료
고아림	프사게 월드의 나비를 만들	가래, 도드림, 색종이
채수아	프사게 월드의 건물 만들	박스, 캔디병
황지은	프사게 월드의 나비 만들	구름집, 풀기삼
민준	사람 나머지 만들	다 할 이

4. 모듬원의 의견을 모아 그림으로 그리거나 적어봅시다.

5. 평가

평가 항목	평가내용	평가 (평가기준: ○, ◯, △)			
		준비	과정	결과	참고
준비도	주제관련 자료를 준비했나요?	○	○	○	○
이해도	주제에 대해 이해했나요?	○	○	○	○
의사 표현력	자신의 생각을 잘 전달했나요?	○	○	○	○
판단력	자신의 역할을 잘 수행했나요?	○	○	○	○
참여도	모듬활동에 적극적으로 참여했나요?	○	○	○	○
출연	수업시간에 가장 힘들었던 점, 즐거웠던 점, 알게 된 점을 써 봅시다.	안 돼요	만들기	만들기	부만들기 힘들었다
	다음에 한다면 어떤 점을 보완할지 써 봅시다.	재능 모듬 준비하기	제 할 일을 맡아 해줘야겠다	조금 더 많이 만들	작은 (더 많은) 장해

[그림 3-6] 미술·국어·과학 통합 수업 모듬활동지



[그림 3-7] 미술·국어·과학 통합 수업 활동 모습 및 작품결과

다. 미술·과학 통합 지도방안 구안과 적용

1) 지도방안

과학 과에서 가장 흥미 있어 했던 배추흰나비 한 살이를 직접 만들어 보고 한 살이 과정을 다시 복습하는 과정이 필요하여 단원을 재구성하였다. 3학년 학생들은 관찰하고 표현하고자 하는 욕구가 강하다. 또한 다양한 방법으로 사물을 바라보았을 때 느끼는 색다른 경험을 통해 관찰력이 발달하고 사고력이 확장될 수 있다. 이번 수업에서는 관찰한 대상과 배추흰나비 한 살이를 특징을 살려 다양한 재료를 이용하여 평면이나 입체로 표현해 봄으로써 관찰력과 사고력을 신장시키는데 주안점을 두었다.

2) 수업적용

<표 3-6> 미술·과학 통합 지도안

관련 교과	미술, 과학		일시	2014. 5. 22. 목요일. 3~4교시
관련 단원	미술: 5. 자연은 내 친구 과학: 3. 동물의 한살이			
학습 주제	곤충을 관찰하고 특징을 살려 여러 가지 재료와 방법으로 표현해 보자.	수업 모형	창의적 문제 해결 모형	
학습 목표	미술: 자연물을 관찰하고 특징을 살려 여러 가지 재료와 방법으로 표현할 수 있다. 과학: 배추흰나비의 한살이를 말할 수 있다.			

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ■ 나비를 본 경험 말하기 ● 어떤 나비를 본 적이 있나요? -호랑나비, 제비나비, 노랑나비 등을 보았습니다. ● 나비의 생김새는 어떠하였나요? -큰 날개로 팔랑팔랑 날아다녔습니다. 	5	※ 오늘 공부할 내용에 자연스레 접근하도록
	학습 문제	<ul style="list-style-type: none"> -긴 빨대 모양의 입이 있었습니까. -긴 더듬이가 있었습니까. 		

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
	디어 적용 하기	<p>라 그린다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풀 그림자 그림을 다양한 방법으로 채색 한다. • 색 찰흙으로 곤충을 만들어 그림자 그림에 어울리게 배치한다. 		보도록 한다.
종합 및 검토	학습 내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동3> 작품 감상하기 • 서로의 작품 비교, 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구들의 작품과 비교하여 곤충의 특징이 잘 나타나고 그림자와 어울리는지 감상하기 	5	
정리 및 평가	교과서 마무리 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 재료로 곤충의 특징을 잘 표현하였는가? • 배추흰나비 한 살이를 잘 알 수 있게 표현하였는가? • 작품을 만들면서 어려웠던 점, 느낀 점 이야기해 보기 	10	<ul style="list-style-type: none"> • 차시 학습 내용과 준비물을 알려 준다.
차시 예고	차시 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 차시학습 내용 알리기 • 주변 정리 정돈하기 		

3) 수업결과

이번 수업은 학생들이 관심을 갖고 있는 곤충과 동물을 자세히 관찰하고 특징을 살려 다양한 방법으로 색다르게 표현해 보는 활동으로 주제를 표현하는데 가장 기본이 되는 관찰 활동을 한 후 관찰한 대상을 다양한 재료와 방법으로 표현 활동을 함으로써 관찰력과 표현력이 길러졌다.

또한 배추흰나비 알에서 부터 배추흰나비가 되기까지 직접 키우면서 관찰을 했기 때문에 더욱 사실적이고 의욕적으로 표현하게 되었고 사실적 표현력이 돋보이는 수업이었다.

(/)모듬 활동지

- 주제: (곤충의 특징을 살려 여러 가지 재료와 방법으로 표현)
- 우리모듬의 생각을 표적으로 전달할 수 있는 자료를 조사해 봅시다.
- 모듬원의 각자 의견과 활동을 적어봅시다.

이름	의견 및 활동	재료
김나영	오뚜기	종이를
황지윤	나뭇잎	과일종이를 커깍개
박지현	안동 애벌레	과일종이를 커깍개
양수경	장미꽃	과일종이를 커깍개

- 모듬의 의견을 모아 그림으로 그려거나 적어봅시다.

- 평가

평가 관점	평가기준 모듬원 이름	평가 (평가기준: ○, △, □)			
		김나영	황지윤	양수경	박지현
준비도	주제관련 자료를 준비했나요?	○	○	○	○
이해도	주제에 대해 이해했나요?	○	○	○	○
의사표 현력	자신의 생각을 잘 전달했나요?	○	○	○	○
판단력	자신의 역할을 잘 수행했나요?	○	○	○	○
참여도	모듬활동에 적극적으로 참여 했나요?	○	○	○	○
총평	수업시간에 가장 힘들었던 점, 즐거웠던 점, 알게 된 점을 써 봅시다.	또렷 잘 했다	여러가지 나뭇잎 활용 했다	재능 나 안 다	친구 나 안 다
	다음에 한다면 어떤 점을 보완할지 써 봅시다.	바늘 가 없 다	다른 종이 를 여러 가지 재 용 하 고 싶 다	지 수 가 없 다	지 수 가 없 다

[그림 3-8] 미술·과학 통합 수업 모듬활동지



[그림 3-9] 미술·과학 통합 수업 활동 모습 및 작품결과

라. 미술·국어·도덕 통합 지도방안 구안과 적용

1) 지도방안

친구에 대해 알아보고 친구의 소중함을 깨닫기 위하여 단원을 재구성 하였고, 친구들에게 자신의 소중한 물건들에 대해 이야기하면서 자신을 소개하고, 친구들과 함께 서로의 마음을 전달하는 글을 적어 학급 환경을 꾸밀 수 있도록 하였다. 또한, 친구들의 생일을 적은 달력을 만들고 칭찬함도 만들어 친구에게 마음을 전할 수 있도록 인성 교육과도 연계하였다.

2) 수업적용

<표 3-7> 미술·국어·도덕 통합 지도안

관련 교과	미술, 국어, 도덕	일시	2014. 6. 12. 목. 3~4교시	
관련 단원	미술: 1. 나, 너, 우리 함께 국어: 8. 마음을 전해요 도덕: 2. 너희가 있어 행복해			
학습 주제	친구들에 대하여 알아보고 학급 꾸미기	수업 모형	창의적 문제 해결 모형	
학습 목표	미술: 학급 친구들과 함께 관계를 형성하고 표현할 수 있다. 국어: 마음쪽지 모음 판 만들기를 할 수 있다. 도덕: 친구에게 우정의 편지를 쓸 수 있다.			

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ■ 3학년이 되어서 학교에서 친구들과 함께 한 일을 떠올려 본다. ● 본인이 쓴 일기에서 ‘친구’와 관련된 내용들을 찾는다. <ul style="list-style-type: none"> - ‘친구’와 관련된 일기가 있나요? - 왜 그런 일이 있었는지, 어떤 기분을 느꼈는지 말해 볼까요? 	5	★일기장. ※ 친구에 관한 주제 일기를 숙제로 제시한다. ※ 오늘 공부할 내용에 자연스

단 계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
	문제 확인 활동 안내	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">공부할 문제</div> <p>친구들에 대하여 알아보고 학급을 아름답게 꾸며 봅시다.</p> <p style="text-align: center;"><활동></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 활동1 : 마음 전할 방법 찾기 ● 활동2 : 작품 제작하기 ● 활동3 : 작품 감상하기 		레 접근하도록 한다.
전개	문제 인식하기 아이디어 탐색하기 아이디어 정교화하기 아이디어 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동1> 마음전할 방법 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ● 3학년 때 겪은 일에 대한 마음을 전할 방법 찾기 <ul style="list-style-type: none"> - 서로 싸웠다는 ○○와 △△는 어떻게 마음을 전하면 될까요? → 마음을 전하는 글을 써서 전하면 됩니다. ● 감동을 받을 수 있는 다양한 방법을 미술책을 참고로 하여 모색하기 <ul style="list-style-type: none"> → 생일 달력을 만들어요. - 생일달력을 만들면 어떤 점이 좋을까? → 친구에 대하여 좀 더 자세히 알 수 있게 됩니다. → 나와 생일이 같은 달 친구에게 더욱 친근한 생각이 듭니다. - 교과서 참고 작품 탐색하기 ● 브레인스토밍 기법을 이용하여 여러 방법을 찾아본다. <ul style="list-style-type: none"> → 편지를 써서 줍니다. → 쪽지를 써서 줍니다. → 칭찬함을 만들어 칭찬카드를 써서 넣어요. - 그림 여러분이 제시한 방법 중에서 모듈별로 의논해서 정한 후 만들기를 시작하겠습니다. ● 모듈별 작품 구상 계획서 작성하기 <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 방법으로 할 것인지 생각하기 - 어떤 내용을 할 것인지 의논하기 - 구상스케치, 재료선정, 제작과정정리 하기 - 각자의 역할 정하기 ■ <활동2> 마음전할 방법 찾기 <ul style="list-style-type: none"> ● 작품 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 구상한 것을 바탕으로 작품 제작하기 - 마음쪽지 모음 판 만들기 - 생일달력 만들기 	15	<ul style="list-style-type: none"> ★ 국어활동 교과서 ★ 미술 교과서 ★ 도덕 교과서 ※ ‘우정’과 관련된 내용이 나올 때 까지 모두 받아들인다. ★ 모듈별 활동지 ※ 모듈별 협동 학습 역할에 맞게 역할분담하여 토의한 후 기록한다. ※ 오래 두고 볼 수 있는 방법을 생각하게 한다. ※ 마음쪽지와 칭찬쪽지를 쓸 때는 얼른쓰기를

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
		- 칭찬함 만들고 칭찬쪽지 쓰기		한다.
종합 및 검토	학습 내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동3> 작품 감상하기 ● 작품 전시하기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘마음쪽지’모음 판에 쪽지 붙이기 - ‘생일달력’을 게시하기 - 칭찬함에 칭찬카드 넣기 ● 친구의 작품을 감상하며 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 작품 표현 후 나의 마음은 어떻게 변화하였나요? - 친구의 마음쪽지 읽고 하고 싶은 말 주고받기 	5	※ 달력에는 우리반 모두의 생일을 넣도록 한다.
정리 및 평가	교과 서 마무 리 학습	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 재료를 이용하여 개성 있는 작품을 만들었는가? ● 작품을 만들면서 어려웠던 점, 느낀 점 이야기 해보기 	5	
차시 예고	차시 학습	<ul style="list-style-type: none"> ● 친구를 사랑하는 마음 표현하기 ● 주변 정리 정돈하기 		

3) 수업결과

우리가 함께 생활하는 공간에서 더욱 즐겁고 상쾌하게 지낼 수 있도록 도와주는 환경을 만들어 봄으로써 학교 공간도 미술을 표현할 수 있는 장소가 될 수 있음을 알게 되었고 주제를 표현하는데 효과적인 방법과 다양한 재료를 사용하여 친구들과 협동하며 주변을 아름답게 꾸미는 활동을 통해 협동심이 높아지게 되었다.

(1) 모둠 활동지

- 주제: (친구 사담하는 마음 나누기)
- 우리모듬의 생각을 효과적으로 전달할 수 있는 자료를 조사해 봅시다.
(색을 달리 만들어주세요)
- 모듬원들의 각자 의견과 활동을 적어봅시다.

이름	의견 및 활동	재료
박수정	다색 냅싸하기 / 만들기	네일펜, 가위, 색종이
김나영	달력 만들기 / 달력 만들기	
양정숙	달력 만들기 / 달력 만들기	
김지윤	달력 만들기 / 달력 만들기	종이

4. 모듬의 의견을 모아 그림으로 그리거나 적어봅시다.

5. 평가

평가 항목	평가기준 모듬원 이름	평가 (평가기준: ○, □, △)			
		양성욱	김나영	박수정	김지윤
준비도	주제관련 자료를 준비했나요?	○	○	○	○
이해도	주제에 대해 이해했나요?	○	○	○	○
의사표 현력	자신의 생각을 잘 전달했나요?	○	○	○	○
반대력	자신의 역할을 잘 수행했나요?	○	○	○	○
참여도	모듬활동에 적극적으로 참여 했나요?	○	○	○	○
총평	수업시간에 가장 힘들었던 점, 즐거웠던 점, 알게 된 점을 써 봅시다.	대어프는 부리는싱	대어프는 서기논게 힘들었다	나만드 은포트브 에볼게 있우	나재 이제 게해 아
	다음에 한다면 어떤 점을 보완할지 써 봅시다.	모듬 친구 들(수정) 한도 못하 야겠어	다음에는 더어번게 선생님도 있고	다음에는 리드모듬 안될게다	다음에는 어저까지 양으로 한 아

같이하고
싶다.

[그림 3-10] 미술·국어·도덕 통합 수업 모듬활동지



[그림 3-11] 미술·국어·도덕 통합 수업 활동 모습 및 작품결과

마. 미술·도덕 통합 지도방안 구안과 적용

1) 지도방안

도덕과의 생명존중과 생활 속에서 실천하는 내용을 심화하면서 멸종위기의 원인이 ‘기후변화, 서식지 파괴, 지나친 포획, 환경오염’ 등임을 조사하여 발표하고, 멸종위기의 동물을 보호하기 위하여 우리가 해야 할 일을 중심으로 홍보물과 포스터를 제작하였다.

제작한 홍보물로 여러 사람들에게 알릴 수 있는 활동을 계획할 때, 참여자들의 역할과 활동 순서, 홍보 활동 장소 등을 논의하며 결정하도록 하였다. 이러한 과정을 통해 지구상에서 함께 살고 있는 생명체를 존중하고 소중히 여기는 마음과 자연을 보호하는 마음, 그리고 사회 활동에 참여할 수 있는 의지를 갖도록 하였다.

2) 수업적용

< 표 3-8 > 미술·도덕 통합 지도안

관련 교과	미술, 도덕	일시	2014. 7. 24. 목요일. 3~4교시	
관련 단원	미술: <프로젝트 활동> 사라져가는 동물을 보호합시다! 도덕: 4. 생명을 존중하는 우리			
학습 주제	멸종위기에 놓인 동물을 알고 생명존중 체험하기	수업 모형	창의적 문제 해결 모형	
학습 목표	미술: 멸종위기에 놓인 동물의 종류와 멸종위기의 원인 및 보호 방법을 알 수 있다. 도덕: 생명을 소중히 여기는 생활태도를 기르고 생명 존중을 생활 속에서 꾸준히 실천한다.			

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ■ ‘사람을 도와주는 생명’ 브레인스토밍하기 ● ‘사람을 도와주는 생명’을 떠올려보고 가능한 많이 써 봅시다. - 1분 동안 떠오르는 단어를 최대한 많이 쓴다. 	5	★타이머 ※활동을 통해 많은 생명들이 사람

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
	<p>학습 문제 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> 모둠 원들과 돌려 읽으며 친구들의 생각을 살펴봅시다. <ul style="list-style-type: none"> 어떤 도움을 주는지 연관이 잘 되지 않는 경우 질문을 하고 이유를 설명한다. <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">공부할 문제</p> </div> <p>멸종위기에 놓인 동물을 보호하는 방법을 알고 생명존중 체험하기</p> <p>활동 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> 활동1 : 실천 활동을 선택해요 활동2 : 생명 존중을 실천해요 활동3 : 생명나무에 잎이 자라요 			<p>에게 도움을 준다는 것을 깨닫도록 안내한다.</p> <p>※ 오늘 공부할 내용에 자연스럽게 접근하도록 한다.</p>
전개	<p>문제 인식 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 멸종 위기에 놓인 동물 관련 동영상 시청하기 <ul style="list-style-type: none"> <미니는 어디로>는 무슨 내용인가? <ul style="list-style-type: none"> → 사람들이 오랑우탄을 잡아서 팔고 있다. → 오랑우탄이 사는 밀림 지역을 사람들이 파괴해서 오랑우탄이 살 곳이 없어졌다. <나는 2억 5천만 원입니다>는 무슨 내용인가? <ul style="list-style-type: none"> → 사람들이 코끼리의 가죽이나 상아를 얻기 위해 마구 잡아서 코끼리 수가 줄어들고 있다. 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> 새롭게 알게 된 점과 느낀 점을 이야기한다. → 멸종 위기에 놓인 동물의 수가 많다는 것을 알게 되었다. → 멸종 위기에 놓인 동물이 생기는 이유는 모두 인간의 욕심 때문이라고 생각한다. → 동물을 사랑하는 마음을 가져야겠다. <p>아이디어 탐색 하기</p> <p><활동1>실천 활동을 선택해요</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 실천 활동 정하기 <ul style="list-style-type: none"> 모둠 원들과 의논하여 선택활동 1, 2, 3, 4 중에서 한 가지를 선택해 봅시다. <ul style="list-style-type: none"> 선택활동 1, 2, 3, 4을 살펴보고 체험하고 싶은 활동을 선택한다. ■ 활동 방법 알아보기 <ul style="list-style-type: none"> 선택한 활동의 활동 방법을 읽어 보고 필요한 준비물을 준비해 봅시다. 활동 방법을 모둠 원들과 숙지하고 활동에 필요한 	<p>10</p> <p>5</p>	<p>★ EBS 지식채널-e</p> <p>★ 도덕 교과서</p> <p>★ 미술 교과서</p>	

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
	디어 적용하기	<ul style="list-style-type: none"> - 각자의 역할 정하기 • 작품 제작하기 - 구상한 것을 바탕으로 작품 제작하기 - 안전사고 예방법 홍보 책 만들기 - 생명의 그물 만들기 - 멸종 위기에 놓인 동물의 탈 만들어 홍보하기 - 구호 피켓 만들어 홍보하기 		
종합 및 검토	학습 내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동3>생명나무에 잎이 자라요 • 선택활동 후 느낀 점 표현하기 - 선택활동을 하고 나서 느낀 점을 나뭇잎에 써 붙인다. - 생명 존중 표어를 만들어 캠페인을 할 때 좀 쑥스러웠지만 생명을 소중히 하려는 마음이 더 커졌습니다. 	5	※나뭇잎을 '생명나무'에 붙여 생명 존중의 마음을 나누고 실천하려는 마음을 다지도록 한다.
정리 및 마무리 평가	교과서 마무리 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 활동 소감 나누고 정리하기 - 홍보 활동을 하고 느낀 점 이야기 나누기 탈이나 홍보용 피켓 등은 교실에 전시해 놓고 주변 정리 정돈을 한다. • 작품을 만들면서 어려웠던 점, 느낀 점 이야기 해 보기 	5	★ 도덕 교과서 104~109쪽
차시 예고	차시 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 만들어 꾸미기 • 주변 정리 정돈하기 		

3) 수업결과

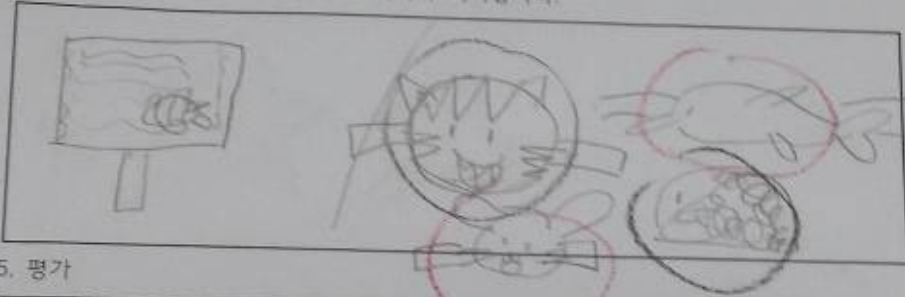
문제인식 단계에서 멸종 위기에 놓인 동물 관련 동영상자료를 통해 멸종위기의 동물을 보호해야 한다는 인식을 하게 되었고 이를 홍보하기 위한 홍보물을 만드는 데 적극적으로 참여하게 되었다. 모둠별 구상 계획서를 작성하는 과정에서 모둠원들은 협동심과 최선을 다하려는 의지를 갖게 되었고 모듬의 주제에 맞는 표현 방법과 재료를 사용하여 표현력이 발휘되었다. 또한 학교 내 복도를 돌면서 동물의 소중함을 알리는 홍보활동을 하는 과정은 퍼포먼스, 즉 행위미술임을 알게 되었고, 하고 나서는 처음엔 조금 쑥스럽고 창피하기도 했지만 뿌듯했고, 친구들과 과 하니 재미도 있고 사람들에게 중요한 사실을 알려준다는 것이 기뻐했다고 소감을 말하기도 하였다. 이를 통해 학생들은 자신감을 찾을 수 있었다.

모둠 활동지

- 주제: **미술·도덕 통합 수업**
- 우리모듬의 생각을 효과적으로 전달할 수 있는 자료를 조사해 봅시다.
(타, 피켓, 명함, 카드, 포스터, 간지 등)
- 모듬원의 각자 의견과 활동을 적어봅시다.

이름	의견 및 활동	자료
박수정	동영상 만들기	평생교육원, 도가위
김다영	글쓰기 카드	평생교육원, 피켓, 포스터
황지은	글쓰기 카드	"", "", "", "", ""
양정음	핀업 액자	평생교육원, 포, 가위

- 모듬의 의견을 모아 그림으로 그리거나 적어봅시다.



5. 평가

평가 판정	평가기준 모듬원 이름	평가 (평가기준: ③, ②, ①, ④)			
		박수정	김다영	황지은	양정음
준비도	주제관련 자료를 준비했나요?	③	③	③	③
이해도	주제에 대해 이해했나요?	③	③	③	③
의사표 현역	자신의 생각을 잘 전달했나요?	③	③	③	③
판단력	자신의 역할을 잘 수행했나요?	③	③	③	③
참여도	모듬활동에 적극적으로 참여 했나요?	③	③	③	③
총평	수업시간에 가장 힘들었던 점, 즐거웠던 점, 알게 된 점을 써 봅시다.	도안 만들기 그리기가 힘들었다	평생교육원에 준비된 자료를 대리동작을 했다	사진 많이 추기 모듬원에게 함께	평생교육 원가가 고수익이 있다
	다음에 한다면 어떤 점을 보완합지 써 봅시다.	도안 만들기 그리기가 힘들었다	평생교육원에 준비된 자료를 대리동작을 했다	평생교육원에 준비된 자료를 대리동작을 했다	평생교육 원가가 고수익이 있다

[그림 3-12] 미술·도덕 통합 수업 모듬활동지

바. 미술·수학 통합 지도방안 구안과 적용

1) 지도방안

자신의 모습을 개성 있게 꾸밀 수 있는 방법을 탐색하며, 다양한 재료를 이용하여 장식품을 만들고 자신의 특징을 살린 캐릭터를 만들어 자신이 자주 사용하는 생활용품에 응용해 보는 활동이다. 다양한 모양 꾸미기를 할 때 수학과에서 배웠던 무늬꾸미기와 원 그리기를 활용하여 학습내용을 복습, 심화시키고자 하였다. 타인과는 다른 자신만의 특성을 파악하고, 개성 있고 아름답게 보이도록 꾸미는 활동을 통해 자신감과 미적 감각을 키워 나갈 수 있게 하는데 주안점을 두었다.

2) 수업적용

<표 3-9> 미술·수학 통합 지도안

관련 교과	미술, 수학		일시	2014. 9. 4. 목요일. 3~4교시
관련 단원	미술: 11. 나는 야, 디자이너 수학: 1학기-2. 평면도형, 2학기- 3. 원			
학습 주제	다양한 재료를 이용하여 개성 있는 장식품 만들기	수업 모형	창의적 문제 해결 모형	
학습 목표	미술: 다양한 재료를 이용하여 개성 있는 장식품을 만들 수 있다. 수학: 밀기, 뒤집기, 돌리기를 이용한 규칙적인 무늬와 원을 이용하여 장식품을 꾸밀 수 있다.			

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시 간	자료(★) 및 유의점(※)
문제 인식	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ■ 여러 가지 모양이나 규칙적인 무늬 살펴보기 ● 수학시간에 배웠던 밀기, 뒤집기, 돌리기를 이용한 규칙적인 무의 생각나나요? - 여러 가지 도형으로 만들 수 있어요. ● 원을 가지고도 여러 가지 모양을 만들 수 있죠? - 컴퍼스나 물건을 본떠서 만들 수 있어요. 	10	★수학교교서(1학기 74~79, 2학기 86~87)

단 계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시 간	자료(★) 및 유의점(※)
	학습 문제 확인 활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사진자료나 개성 있는 친구 모습 탐색하기 ● 어떤 무늬가 있나요? - 세모, 네모, 원, 여러 모양이 겹쳐있어요. ● 무엇을 이용했죠? - 자와 컴퍼스, 동전 등을 이용한 것 같아요. ● 돋보이는 부분, 개성 있는 장식품 발표하기 <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;">공부할 문제</div> <p>다양한 재료를 이용하여 개성 있는 장식품을 만들어 보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 활동1 : 상상의 세계로 ● 활동2 : 따로 또 같이 똑딱! ● 활동3 : 나는 야 디자이너! 		<p>★사진자료</p> <p>※자연스러운 분위기를 통해 개성 있는 부분을 찾을 수 있도록 한다.</p> <p>※ 오늘 공부할 내용에 자연스레 접근하도록 한다.</p>
아이디어 탐색	탐색	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동1> 상상의 세계로! ● 자신을 개성 있게 꾸밀 수 있는 방법 탐색하기 - 자신에게 어울리는 옷을 입는다. - 복장에 어울리는 모자나 머리 장식을 착용한다. ● 개성을 살리면 좋은 점 이야기하기 - 자신감을 가질 수 있다. - 자신을 꾸미는 즐거움을 느낄 수 있다. ● 자신에게 어울리는 개성 있는 장식품 구상하기 - 교과서 참고 작품을 탐색한다. - 휴지 속대로 팔찌 만드는 방법과 모자 만드는 방법을 설명해 준다. 	10	<p>★미술교과서, 참고 작품</p> <p>★ 모둠별 활동지</p> <p>※ 모둠별 협동학습 역할에 맞게 역할 분담하여 토의한 후 기록한다.</p>
아이디어 정교화	계획	<ul style="list-style-type: none"> - 만들고 싶은 것을 정한다. ■ <활동2> 따로 또 같이 똑딱! ● 작품 구상 계획서 작성하기 - 구상 스케치, 재료 선정, 제작 과정 정리하기 - 각자의 역할 정하기 	10	<p>※수학시간에 배운 무늬, 원을 적극 활용하도록 한다.</p>
아이디어 정교화	제작	<ul style="list-style-type: none"> ● 작품 제작하기 - 구상한 것을 바탕으로 장식품 만들기 -규칙적인 무늬와 컴퍼스나 물건을 본뜬 원 모양을 활용한다. - 재료 선정, 제작 과정 확인하기 - 각자의 역할에 맞는 활동하기 	30	

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시 간	자료(★) 및 유의점(※)
디어 적용		<ul style="list-style-type: none"> • 다양하고 개성 있는 작품을 만들 수 있도록 유도한다. - 모듈원이 모두 어울리도록 작품을 제작한다. - 완성한 모듈은 패션쇼 준비를 한다. 		
종합 및 검토	감상	<ul style="list-style-type: none"> ■ <활동3> 나는 야 디자이너! • 패션쇼를 통해 서로의 작품 비교, 감상하기 - 친구들의 작품과 비교하여 개성이 잘 나타나고 다양한 무늬가 활용되었는지 감상하기 - 어떤 부분이 독특하고 아름다운가? - 적절한 재료를 효과적으로 사용하였는가? 	10	
정리 및 평가	정리 및 반성	<ul style="list-style-type: none"> • 작품을 만들면서 어려웠던 점, 느낀 점 이야기해 보기 • 모듈활동지의 자기평가를 통해 태도 반성하기 	10	<ul style="list-style-type: none"> • 차시 학습 내용과 준비물을 알려 준다.
	차시 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 차시학습 내용 알리기 • 주변 정리 정돈하기 		

3) 수업결과

다양한 재료를 활용하여 학생 스스로 만들어 보며 디자인과 공예의 개념을 익히고 창작의 기쁨을 느낄 수 있었으며 자신의 모습을 관찰하며 나에게 어울리는 작품을 디자인하고 다양한 재료로 만들어 보는 활동과, 자신의 특징을 살린 캐릭터를 만들어 생활용품에 응용해 보는 활동을 통해 학생들이 자신을 긍정적으로 받아들이고 독창성을 키울 수 있었다.

(1)모듬 활동지

1. 주제 (**나는야 디자이너**)
 2. 우리모듬의 생각을 효과적으로 전달할 수 있는 자료를 조사해 봅시다.
 (**나를 표현할 수 있는 장식품 만들기**)
 3. 모듬원의 각자 의견과 활동을 적어봅시다.

이름	의견 및 활동	자료
김예빈	목걸이	목, 아이 끈대
박서현	가방, 넥타이	아이 끈대
양성욱	가방	목이 끈대
양준	어리핀	목, 어리핀, 넥타이

4. 모듬의 의견을 모아 그림으로 그리거나 적어봅시다.

5. 평가

평가 항목	평가기준 모듬원 이름 평가내용	평가 (평가기준: ○, ◯, △)			
		김예빈	박서현	양성욱	양준
준비도	주제관련 자료를 준비했나요?	○	○	○	○
이해도	주제에 대해 이해했나요?	○	○	○	○
의사표 현역	자신의 생각을 잘 전달했나요?	○	○	○	○
판단력	자신의 역할을 잘 수행했나요?	○	○	○	○
참여도	모듬활동에 적극적으로 참여 했나요?	○	○	○	○
총평	수업시간에 가장 힘들었던 점, 즐거웠던 점, 알게 된 점을 써 봅시다.	가방을 만들었다 재미있었다	판타지를 만들었다 재미있었다	가방을 만들었다 재미있었다	판타지를 만들었다 재미있었다
	다음에 한다면 어떤 점을 보완할지 써 봅시다.	가방을 만들었다 재미있었다	판타지를 만들었다 재미있었다	가방을 만들었다 재미있었다	판타지를 만들었다 재미있었다

[그림 3-13] 미술·수학 통합 수업 모듬활동지



[그림 3-14] 미술·수학 통합 수업 활동 모습 및 작품결과

사. 미술·국어 통합 지도방안 구안과 적용

1) 지도방안

국어과 ‘낱말의 짜임’ 한국 전통음식 이름을 활용한 낱말 놀이를 통하여 한국의 전통음식에 대한 이해를 보충하였다. 또한 세계 여러 나라의 전통 음식과 전통 의상을 관찰하고 특징을 살펴 여러 가지 재료를 이용하여 음식 모형과 전통 의상을 만들어 보도록 하였다. 이러한 활동을 통해 다른 문화에 대한 편견을 버리고 여러 나라의 문화적 다양성과 특징을 이해하고 수용할 수 있는 열린 자세를 갖도록 하였다.

2) 수업적용

< 표 3-10 > 미술·국어 통합 지도안

관련 교과	미술, 국어	일시	2014. 11. 6. 목요일. 3~4교시	
관련 단원	미술: 19. 세계를 구경해요 국어: 5. 낱말의 짜임			
학습 주제	세계 여러 나라의 전통 음식 모형 만들기	수업 모형	창의적 문제 해결 모형	
학습 목표	미술: 세계 여러 나라의 전통 음식에 대해 알아보고, 전통 음식 모형을 만들 수 있다. 국어: 낱말의 짜임을 생각하며 낱말 놀이를 할 수 있다.			

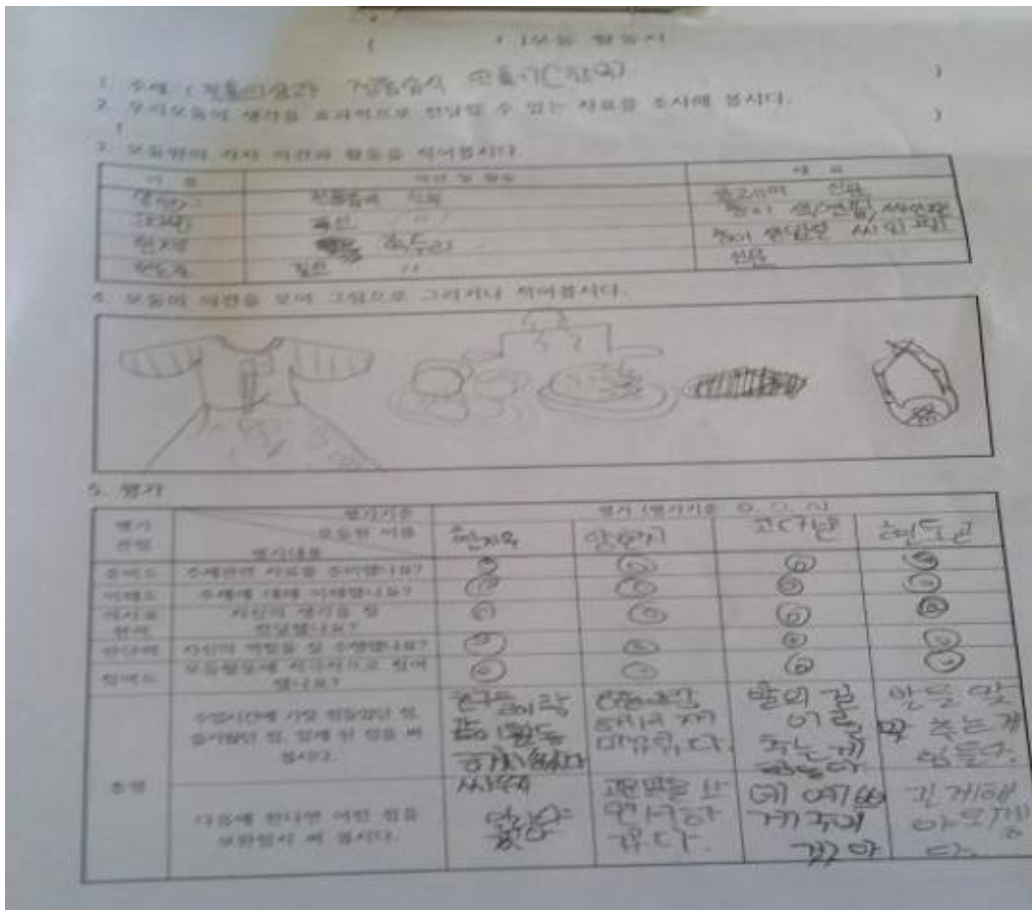
단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
문제 인식	동기 유발	<p>■ 우리가 사용하는 낱말의 짜임 생각하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 지난 시간에 학습한 낱말의 짜임을 말하여 봅시다. - 낱말은 쪼갤 수 없는 낱말과 쪼갤 수 있는 낱말로 구분할 수 있습니다. • 교실에서 사용하는 낱말을 말하여 봅시다. - 쓰레기통, 꽃병, 거울, 연필 등이 있습니다 • 우리가 사용하는 낱말의 짜임을 알아봅시다. - 쪼갤 수 없는 낱말은 ‘거울, 연필’ 등입니다. 쪼갤 수 있는 낱말은 ‘쓰레기통, 꽃병’ 등입니다. <p>■ 우리나라 전통음식 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 전통음식에는 어떤 음식이 있나요? 	10	<p>★국어활동 5. 낱말의 짜임(108~113쪽)</p> <p>★사진자료</p>

단 계	학습 내용	교수 · 학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
	학습 문제 확인 활동 안내	<ul style="list-style-type: none"> - 비빔밥, 불고기, 김치 등 • 낱말은 쪼갤 수 없는 낱말과 쪼갤 수 있는 낱말로 구분해 볼까요? ■ 세계 여러나라 전통음식 알아보기 • 세계 여러나라의 전통음식에는 어떤 것들이 있나요? • 어려운 이름은 모양을 보고 새로운 낱말로 이름을 붙여 볼까요? <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 공부할 문제 </div> <p style="text-align: center;">세계 여러 나라의 전통 음식 모형을 만들어보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동1 : 만들고 싶은 전통음식 정하기 • 활동2 : 따로 또 같이 똑딱! 세계 속으로! • 활동3 : 우리는 하나! 		<p>※모듬별로 세계 여러 나라의 전통음식을 조사해 오도록 한다.</p> <p>※ 오늘 공부할 내용에 자연스럽게 접근하도록 한다.</p>
아이디어 탐색 아이디어 정교화 아이디어 적용	탐색 계획 제작	<p><활동1> 만들고 싶은 전통음식 정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 세계 여러 나라 음식 중 만들고 싶은 나라의 전통음식 알아보기 - 한국, 미국, 일본, 중국, 호주 등 • 만들고 싶은 전통 음식 조사하기 - 전통 음식의 유래, 재료, 특징 등 조사하기 <p><활동2> 세계 속으로!</p> <ul style="list-style-type: none"> • 작품 구상 계획서 작성하기 - 구상 스케치, 재료 선정, 제작 과정 정리하기 • 작품 제작하기 - 구상한 것을 바탕으로 전통 음식 모형 만들기 - 어울리는 그릇을 만들어 그릇에 담기 - 다문화 밥상을 어울리게 차리기 	10 10 30	<p>★ 미술 교과서, 참고 작품</p> <p>★ 다른 문화에 대해 편견을 갖지 않도록 지도한다.</p> <p>★ 체험하고 활동하는 과정에서 다른 나라에 대하여 관심과 흥미를 갖도록 유도한다.</p> <p>★ 모듬별 활동지</p>
종합 및 검토	감상	<p><활동3> 우리는 하나!</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다문화 음식 상 차리고 감상하기 - 완성된 음식 모형으로 다문화 음식 상 차리기 - 자신이 만든 전통 음식 소개하기 - 돌아다니면서 감상한 후 느낀 점 발표하기 - 세계 여러 나라의 전통 음식의 특징을 살려 모형을 만들었는가? 	10	
정리 및	정리 및	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 여러 나라의 전통 음식의 특징을 말할 수 있는가? 	10	<ul style="list-style-type: none"> • 차시 학습내용과 준비물

단 계	학습 내용	교수·학습 활동	시간	자료(★) 및 유의점(※)
평가	반성	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 여러 나라의 전통 음식의 특징을 살려 모형을 만들 수 있는가? 		을 알려 준다.
	차시 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 차시학습 내용 알리기 • 주변 정리 정돈하기 		

3) 수업결과

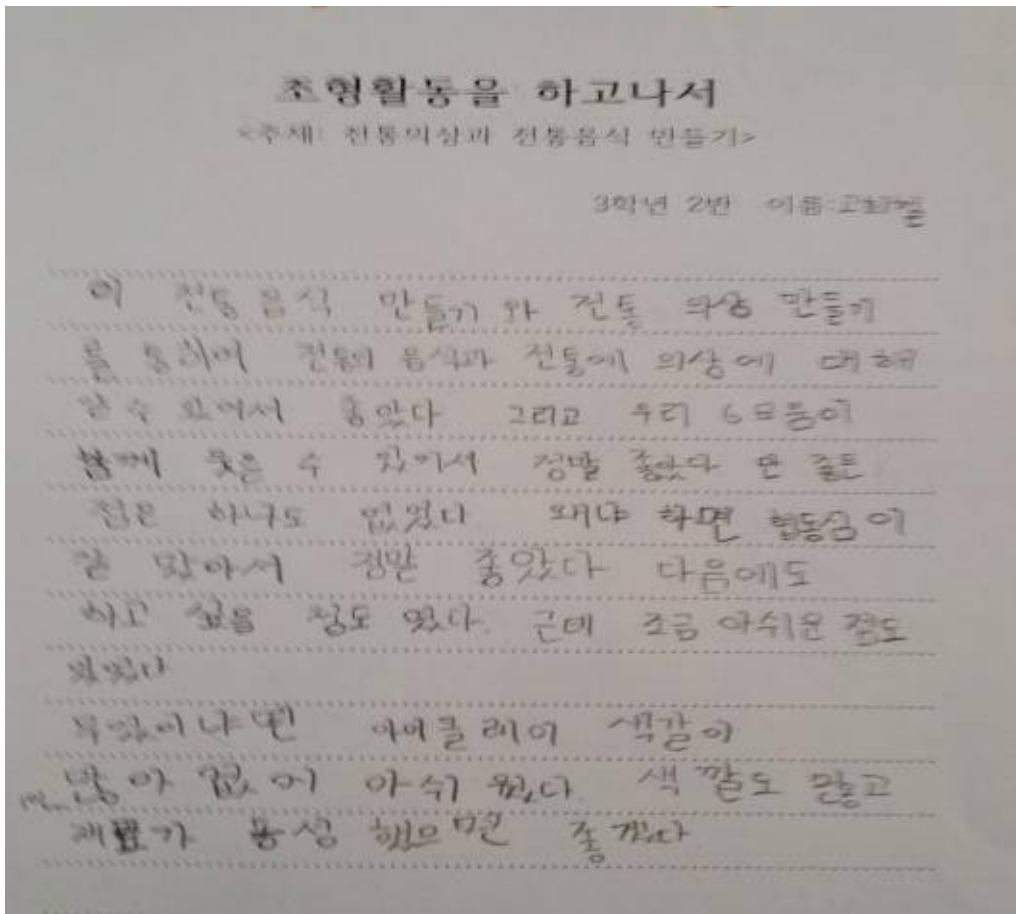
우리나라를 포함한 여러 나라의 전통 의상을 살펴보고 전통 음식에 대해 알아본 후, 모형 음식과 전통 의상을 만들어 보도록 하였는데 이번 수업을 통해 학생들은 다양한 문화의 차이점과 공통점을 비교해 봄으로써 문화의 다양성을 이해하고 다양한 나라의 문화에 대한 이해의 폭을 넓히는 동시에 친구를 이해하고 배려하는 마음이 커지게 되었다.



[그림 3-15] 미술·국어 통합 수업 모듬활동지



[그림 3-16] 미술·국어 통합 수업 활동 모습 및 작품결과



[그림 3-17] 활동 소감문

3. 결과 분석

본 연구는 초등학교 3학년 한 개 학급 28명을 대상으로 통합적 조형 활동 중심으로 한 협동학습을 적용한 후 창의성의 변화를 측정하기 위하여 연구 전과 연구 후의 창의성 변화 정도를 기존 연구를 통해 구조화 되어 검증된 설문지 (박신영 2014, 69)를 이용하여 평가하였다.

측정하고자 하는 창의성의 영역은 위의 이론적 배경에서 살펴보았듯이 유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력으로 구성 되어 있으며 측정 도구는 <표 3-11>와 같고, 결과는 <표 3-12>~<표 3-17>에 나타난 바와 같다.

<표 3-11> 창의성 측정기준

영역	평가내용	평 가 척 도			
		매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다
유창성	주어진 수업시간 동안 많은 아이디어를 생각해 낼 수 있다.				
독창성	주제를 개성 있고 새롭게 표현할 수 있다.				
융통성	알맞은 방법을 선택하고 재료의 특징을 살려 표현할 수 있다.				
개방성	모양과 형태를 다양하게 표현할 수 있다.				
정교성	형태, 색, 공간, 위치 등을 조화롭게 구성할 수 있다.				
종합하는 능력	부분과 전체를 조화롭게 구성할 수 있다.				

<표 3-12> 유창성에 대한 변화

(N=28)

설문 내용	주어진 수업시간 동안 많은 아이디어를 생각해 낼 수 있다.							
구분	매우 그렇다		그렇다		보통이다		그렇지 않다	
	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
	6	16	12	10	6	2	4	0
%	21.4	57.1	43	36	21.5	7	14	0

주어진 수업시간 동안 많은 아이디어를 생각해 낼 수 있다고 응답한 학생이 64.3%에서 93.1%로 증가했다. 이는 28.8%의 학생들이 본 연구를 통해 유창성이 늘었다고 판단하고 있다.

<표 3-13> 독창성에 대한 변화

(N=28)

설문 내용	주제를 개성 있고 새롭게 표현할 수 있다.							
구분	매우 그렇다		그렇다		보통이다		그렇지 않다	
	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
N	5	16	13	11	8	1	2	0
%	18	57.1	46.4	39.3	28.6	3.6	7	0

주제를 개성 있고 새롭게 표현할 수 있다고 응답한 학생이 64.4%에서 96.4%로 증가했다. 이는 32%의 학생들이 본 연구를 통해 독창성이 향상되었다고 판단하고 있다.

<표 3-14> 융통성에 대한 변화

(N=28)

설문 내용	알맞은 방법을 선택하고 재료의 특성을 살려 표현할 수 있다.							
구분	매우 그렇다		그렇다		보통이다		그렇지 않다	
	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
N	8	16	12	11	6	1	2	0
%	28.6	57.1	43	39.3	21.4	3.6	7	0

알맞은 방법을 선택하고 재료의 특성을 살려 표현할 수 있다고 응답한 학생이 사전 설문에서는 81.6%였는데 사후 설문에서는 96.4%로 나타났다. 융통성이 연구결과 14.8% 증가한 것으로 나타났다.

<표 3-15> 개방성에 대한 변화

(N=28)

설문 내용	모양과 형태를 다양하게 표현할 수 있다.							
구분	매우 그렇다		그렇다		보통이다		그렇지 않다	
	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
N	9	21	9	7	8	0	2	0
%	32.2	75	32.2	25	28.6	0	7	0

모양과 형태를 다양하게 표현할 수 있다고 응답한 학생이 64.4%에서 100%로 증가했다. 연구결과 모든 학생이 모양과 형태를 다양하게 표현할 수 있다고 응답했다.

<표 3-16> 정교성에 대한 변화

(N=28)

설문 내용	형태, 색, 공간, 위치 등을 조화롭게 구성할 수 있다.							
구분	매우 그렇다		그렇다		보통이다		그렇지 않다	
	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
N	7	18	7	9	11	1	3	0
%	25	64.2	25	32.2	39.3	3.6	10.7	0

형태, 색, 공간, 위치 등을 조화롭게 구성할 수 있다고 응답한 학생이 50%에서 96.4%로 나타났다. 상대적으로 낮게 나타났던 영역이었고 46.6%의 증가를 보인 것은 정교성에서 어려움을 느꼈던 학생들이 연구결과 형태, 색, 공간, 위치 등을 조화롭게 구성하는데 자신감이 생겼다고 볼 수 있겠다.

<표 3-17> 종합하는 능력에 대한 변화

(N=28)

설문 내용	부분과 전체를 조화롭게 구성할 수 있다.							
구분	매우 그렇다		그렇다		보통이다		그렇지 않다	
	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
N	7	16	12	10	7	2	2	0
%	25	57	43	36	25	7	7	0

부분과 전체를 조화롭게 구성할 수 있고 응답한 학생이 68%에서 96%로 나타났다. 28%의 학생들이 사전에 비해 종합하는 능력이 향상되었다고 느끼고 있다.

IV. 결론

본 연구는 미술교과와 타 교과와의 관련내용을 통합하여 재구성함으로써 미술교과와 타 교과의 관련내용을 확장시키고 동시에 심화시킴으로써 관심과 흥미를 유발시키고 협동학습을 연계하여 자신감과 창의성을 신장시키는데 목적이 있다.

본 연구에서는 초등학교 3학년생을 중심으로 미술교과와 타 교과에서 조형 활동에 맞는 주제를 추출하여 연구의 목적에 맞도록 교육과정을 재구성하고 협동학습을 바탕으로 둔 교과통합 지도안을 구안하여 수업에 적용함으로써 창의성의 신장을 돕고자 하였다.

이에 먼저 초등 미술교육과정과 조형 활동, 협동학습에 관한 문헌 및 선행 연구 검토를 실시하였으며, 연구 목적에 맞는 학습 요소를 추출하고 협동학습에 바탕을 둔 통합적 조형 활동 지도안을 구안하였다. 그리고 수업 효과에 대한 실증으로써, 학생들에게 통합적 조형 활동 중심의 협동학습을 적용한 후, 수업과정에서의 학생들의 작품제작 과정과 모둠활동지, 수업실행 후 학생작품을 관찰하

는 관찰법으로 미술표현력, 자신감, 의사소통을 관찰하였고, 창의성의 변화를 정량적으로 검증하기 위하여 창의성 검사를 수업적용 전, 후로 나누어 실시하였다.

초등학교 3학년의 한 학급 28명을 대상으로 통합적 조형 활동 중심의 협동학습을 적용한 결과 다음과 같은 결론을 얻게 되었다.

먼저 수업 과정에서 관찰한 결과 다음과 같은 교육적 효과를 얻을 수 있었다.

첫째, 협동학습을 통해 모두가 같이 참여하며 서로 도와주고 배려하며 칭찬과 격려하는 분위기가 형성되어 의사소통이 활발해졌다.

둘째, 창의적 표현활동인 조형 활동을 통하여 미술활동에 더욱 활발히 참여하게 되고 자신감이 생기면서 미술활동이 즐거워졌다. 행사로 전락했던 미술시간이 만들고, 꾸미고, 만지는 등의 창의적인 조형 활동으로 바뀌면서 미술시간을 기다리고 좋아하게 되었고 표현력이 신장되었다.

셋째, 모둠중심의 협동학습을 통해 자신의 역할을 수행하면서 각자 자신의 의견을 돌아가며 발표하고 모둠 원들의 칭찬과 격려 속에 인정을 받게 되니 자신이 소중한 존재임을 깨닫게 되고 자신감이 높아졌다.

다음으로 창의성 검사를 수업적용 전, 후로 나누어 실시한 결과 창의성에서는 다음과 같은 결과를 얻을 수 있었다.

첫째, 설문지 제시된 창의성 요소는 유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력으로 구성되어있는데 결과적으로 전 요소에서 향상된 것으로 나타났다. 융통성 검사에서 가장 적은 수치인 14.8%의 신장을 보였는데 이는 처음 출발점이 81.6%로 높은 수치로 나타났기 때문이다.

둘째, 설문지에 제시된 전 창의성에 대한 도달점이 90%를 넘게 나타났다. 이는 전 학생들이 조형 활동에 대한 높은 관심을 가지고 있으며 능동적으로 참가하고 있음을 볼 수 있다. 특히 다른 요소에 비해 유달리 자신이 없었던 형태, 색, 공간, 위치 등을 조화롭게 구성하는 능력인 정교성에서 50%에서 96.4%로 큰 폭으로 상승한 결과는 자신에게 부족하다고 생각되는 부분이 협동학습을 기반으로 한 통합적 조형 활동으로 자신감이 향상되었다는 것을 보여주고 있다.

결론적으로 통합적 조형 활동 중심의 협동학습이 자신감과 표현력, 의사소통 능력을 향상시켜 줄 뿐만 아니라 유창성, 독창성, 융통성, 개방성, 정교성, 종합하는 능력의 창의성 신장에도 긍정적인 영향을 끼친다는 것을 알 수 있다.

참 고 문 헌

- 교육부. (2014). **초등학교 교육과정 해설 총론 증보편**, 서울: 교육부.
- 교육부. (2014). **초등학교 교사용지도서 3학년 국어**, 서울: (주) 미래엔.
- 교육부. (2014). **초등학교 교사용지도서 3학년 사회**, 서울: (주) 천재교육.
- 교육부. (2014). **초등학교 교사용지도서 3학년 과학**, 서울: (주) 미래엔.
- 교육부. (2014). **초등학교 교사용지도서 3학년 도덕**, 서울: (주) 천재교육.
- 교육부. (2014). **초등학교 교사용지도서 3학년 수학**, 서울: (주) 천재교육.
- 김윤정. (2004). **창의적 표현 활동을 위한 조형놀이 프로그램 연구**, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김정희, 이미영, 김유희, 윤재웅, 김해경. (2014). **초등학교 교사용 지도서 미술 3~4학년**, 서울: 두산동아(주).
- 김현섭. (2004). **아이들과 함께하는 협동학습**, 서울: 협동학습 연구회.
- 나영자. (2001). **초등미술교과교육에서 협동학습의 전략 및 교육적 효과에 대한 연구**, 인천교육대학교 대학원 석사학위논문.
- 박성익. (1997). **교수·학습 방법의 이론과 실제(II)**, 경기: 교육과학사.
- 박신영. (2014). **생각의 도구를 통한 추상표현 지도 방안 및 효과 연구**, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 배지현. (2007). **협동학습 중심의 통합적 조형 활동 지도 연구**, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서울교대미술교육연구회. (2014). **미술교육 이론과 사상**, 경기: 교육과학사.
- 양경희, 박지선, 유혜숙, 유지후. (2000). **유아를 위한 조형 활동의 통합적 접근**, 서울: 창지사.
- 장한별. (2007). **아동의 창의성 향상을 위한 미술교육연구**, 원광대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정광순, 홍영기, 강충열. (2014). **2009개정 교육과정에 따른 초등학교 통합 교과 교육론**, 서울: 학지사.
- 정준화. (2013). **초등학교에서 교과 통합 수업이 미술표현활동에 미치는 영**

향 연구, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

Vanston Shaw. (2007). **공동체를 세우는 협동학습**(박영주 역). 서울: 도서출판 디모데.

Spencer Kagan. (1998). **협동학습**(기독교초등학교 협동학습 연구모임 역). 서울: 도서출판 디모데.

ABSTRACT

A Study on the development of the Creativity through cooperative learning

- Focused on Integrated Formative Activities in 3rd grade-

Her, Young-soon

Major in Elementary Art Education
Graduate School of Education
Jeju National University of Education
Jeju, KOREA

Supervised by Professor Lim, Choon-bae, Ph. D.

The Purpose of this study was to develop of creativity and confidence that is related to cooperative learning. It is focused on formative activities reorganizing in art subject to expand and improve the contents. To achieve this purpose, the Integrated formative activities' instructions were developed through extracting topics from 3rd grade students' art and other textbooks appropriating in formative activities.

The curriculum analysis of Art in the elementary school, the integrative elements were extracted and implemented focusing on integrated formative activities in cooperative learning. After a teaching plan to teach art in

cooperative learning was created, it was applied to creative problem-solving model. The step of instruction is applied to the process such as recognition of problem, searching ideas, accurate ideas. apply ideas, synthesize and re-evaluation. To achieve this purpose after experimental instruction, students' art and worksheet is observed focusing art expression skills, self-confidence, communicative competence. In addition, creativity test was implemented twice in pre-class and post-class to test the degree of creativity in a quantitative way.

The Integrated formative activities' instructions were given to 3rd grade students consisting of one class with 28 students. The results of this study are as follows :

First, cooperative learning encouraged praise, helpful, consideration atmosphere so led to active communicative situation. Also the degree of self-confidence was increased receiving acknowledgement from group and expression skills was improved.

Second, the result of creativity test implementing pre-class and post-class revealed that the degree of the attain showed over 90% and the gap of the change is from 14.8% to 46.6%. According to the increase of all elements, students showed a high the degree of interest on the formative task and participation. Especially, the result of accuracy test was statistically significant. Accuracy test which is tested to the ability to make using color, space, position that is shown to 96.4% increase comparing 50% in pre-class test. It revealed that integrated formative activities were effective in self- confidence.

In conclusion, Integrated formative activities have an positive effect on creativity such as fluency, originality, flexibility, openness, accuracy, the ability of synthesis in addition to self-confidence, expression skills, communicative competence.

[부록 2] 창의성 측정기준

영역	평가내용	평 가 척 도			
		매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다
유창성	주어진 수업시간 동안 많은 아이디어를 생각해 낼 수 있다.				
독창성	주제를 개성 있고 새롭게 표현할 수 있다.				
융통성	알맞은 방법을 선택하고 재료의 특징을 살려 표현할 수 있다.				
개방성	모양과 형태를 다양하게 표현할 수 있다.				
정교성	형태, 색, 공간, 위치 등을 조화롭게 구성할 수 있다.				
종합하는 능력	부분과 전체를 조화롭게 구성할 수 있다.				