



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

스캠퍼 기법을 활용한
창의적 사고·표현 수업 지도방안

-초등학교 1, 2학년 통합교과 중심으로-

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

현 지 애

2017년 8월

스캬퍼 기법을 활용한
창의적 사고·표현 수업 지도방안
-초등학교 1, 2학년 통합교과 중심으로-

지도교수 이 창 희

현 지 애

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2017년 8월

현지애의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 _____ ⑩

위 원 _____ ⑩

위 원 _____ ⑩

제주대학교 교육대학원

2017년 8월

Teaching method of creative thought and
expression class utilizing SCAMPER technique
-Focused on integrated curriculum of first and second grade
elementary students-

Ji-Ae Hyun
(Supervised by professor Chang-Hee Lee)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of Master
of Education

2017. 08.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Chang-Hee Lee, Prof. of Art Education
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

스캐퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 수업 지도방안
-초등학교 1, 2학년 통합교과 중심으로-

현 지 애

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 이 창 희

현재 초등학교 교육은 21세기를 주도할 자주적이고 도덕적인 건강한 한국인 육성을 목표로 두고 있으며 세계화를 주도하는 창의적인 인재 육성을 지표로 삼고 있다. 따라서 초등교육은 암기위주의 획일적인 교육에서 자신의 생각을 자유롭게 표현하는 학습자 중심의 소비자 선택의 교육으로 전환하고 있다.

특히 초등학교 저학년 학생은 미술 발달 단계에 있어 개방적으로 사고하고 이러한 사고의 발견을 통해 자유롭게 표현하는 시기를 경험한다. 또, 그리고자 하는 것에 의미를 부여하여 표현하려고 한다. 하지만 학교에서는 일반적인 지식에 기초한 수업으로 인해 객관적인 통찰을 통해 사고하고 표현하게 하여 자유로운 창작 표현을 방해하고 있다.

이와 같이 저학년 학생이 개방적으로 사고하고 표현할 수 있는 시기를 신장시키기 위해 창의적인 교육의 기회를 제공해 주는 것이 필요하다. 이러한 기회를 제공함으로써 스스로 사고하고 표현하는 과정에서 적극적인 태도로 실천하고 나아가 학년이 올라갈수록 창의력 신장에 도움을 주기 위해 창의적 사고·표현 지도방안을 개발하였다.

본 연구는 창의적 발상기법 중 하나인, 스캐퍼 기법의 7가지 질문영역과 저학년

학생이 실제 배우고 있는 통합교과서의 영역별 단원 주제를 엮어 수업을 재구성하고, 학생에게 제시하여 학습주제에 대해 자유롭게 다각적으로 접근하게 하였다. 수업의 과정에서 교수-학습 지도안을 제시하여 적용하였고, 그 결과물을 통해 본 연구의 결론을 정리하였다.

수업의 과정에서 얻은 결과는 통합교과와의 적용 가능성, 사고과정의 수월성, 탐구과정의 효과성, 주제에 대한 접근 범위, 결과물을 통한 학습목표 성취 등의 측면에서 효과가 나타났으며 정리하면 다음과 같다.

첫째, 스캐퍼 기법과 통합교과서에서 특정 주제에 대해 다각적인 사고를 경험할 수 있다는 공통적인 특성을 발견하였다. 이러한 둘의 공통점은 스캐퍼 기법을 활용한 수업을 통합교과서에 쉽게 적용하는데 도움을 주었다.

둘째, 사고하는 과정을 무에서 유로 생각해 내는 것이 아니라 스캐퍼 기법의 질문영역을 활용하여 사고의 과정을 진행하기 때문에 학생은 새로운 생각을 해야 한다는 두려움을 없애고, 부담감을 덜며 그 과정을 수월하게 경험할 수 있었다.

셋째, 스캐퍼 기법은 질문 영역에 따라 주어진 주제에 대해 자신의 경험, 지식, 정보 등을 탐색하며 주제와 연관된 여러 생각을 알 수 있었다. 그리고 그것을 스스로 표현방법과 재료선정을 자유롭게 선택하여 표현하였다. 이러한 탐색의 과정을 통해 주제에 대한 문제 해결력을 기를 수 있었고, 선택할 수 있는 주체적인 힘을 기를 수 있어서 그 효과를 발견할 수 있었다.

넷째, 일반적인 지식에 중점을 맞춘 수업이 아닌, 수업주제에 대한 자신의 생각에 집중하고 표현하게 함으로써 주제에 대해 다양하게 접근할 수 있었다. 주제에 대한 접근 범위가 확장됨으로써 학생은 학습내용에 흥미를 느끼고 나아가 내적 동기를 부여하였다.

다섯째, 학생이 스스로 학습 주제에 대해 사고하고 표현한 작품의 결과물이 학습주제 목표로 작용하였다. 이러한 결과물을 통한 학습 목표 성취로 인해 학생은 지식 습득에 대한 부담감 없이 작품을 계획하고 체계적으로 완성하면서 성취감을 지녔고 학습주제에 대한 만족감이 강화되었다.

결과를 종합하면 스캐퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 수업은 학생의 창의성 신장에 도움을 주었음을 알 수 있었다.

※ 본 논문은 2017년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 이론적 배경	3
1. 초등학교 통합교과	3
2. 스캬퍼 기법	8
III. 스캬퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 수업 지도방안	13
1. 프로그램 지도 계획	13
2. 연구대상 및 방법	17
3. 프로그램 적용	18
4. 프로그램 결과물 분석	46
IV. 결론	49
참고문헌	51
ABSTRACT	53

표 목 차

<표 1> 초등학교 1, 2학년의 교과 구성 변화	4
<표 2> 초등 1, 2학년 통합교과서 내용체계	5
<표 3> 초등 1, 2학년 통합교과 내용요소의 영역별 실천적 기능	7
<표 4> 스캤퍼(SCAMPER) 기법의 질문 영역별 사고기술	10
<표 5> 스캤퍼 기법을 활용한 학습주제 계획 구성 과정	14
<표 6> 스캤퍼 기법을 활용한 학습주제 계획 및 학습내용	14
<표 7> 스캤퍼 기법을 활용한 학습 전개과정 3단계 설계 모형	15
<표 8> 차시별 전개과정 3단계 모형	16
<표 9> 교수-학습지도안	19
<표 10> ‘따뜻한 겨울’ 수업 결과물	21
<표 11> 교수-학습 지도안	23
<표 12> ‘달라도 친구! 우리는 하나!’ 수업 결과물	25
<표 13> 교수-학습지도안	27
<표 14> ‘나를 표현해 보아요.’ 수업 결과물	29
<표 15> 교수-학습 지도안	31
<표 16> ‘선글라스 속 여름 풍경’ 수업 결과물	33
<표 17> 교수-학습지도안	35
<표 18> ‘낙엽 속에서 본 나의 가을’ 수업 결과물	37
<표 19> 교수-학습지도안	39
<표 20> ‘소중한 이웃. 그들이 없다면.’ 수업 결과물	41
<표 21> 교수-학습지도안	43
<표 22> ‘반전! 우리가족 이야기’ 수업결과물	45

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리의 교육은 자주적이고 창의성 신장을 위한 교육 프로그램을 개발하는데 집중하고 있다. 그동안의 교육은 입시 중심의 지식암기 위주로 이루어졌다면 지금은 과학 기술의 발달로 정보가 넘쳐나고 있으며 이러한 시대 상황에 대비하기 위해 자신의 사고를 확립하고 창의적으로 사고하는 능력이 강조되고 있다. 창의성 신장을 위한 교육은 보다 광범위한 개혁을 필요로 하지만, 많은 이론적인 지식을 암기하기 보다는 특정한 지식의 개념을 다양한 시선의 접근과 활동을 통하여 깊이 있고 확장된 이해를 바탕으로 나아가야 할 것이다.

특히 창의성 신장을 위한 교육프로그램은 초등학교 저학년 학생부터 시작되어야 한다. 초등학교 저학년 학생은 자신이 그린 선의 의미에 대해 관심을 가지며 작품의 의미와 풍부한 상상력에 의해 자유분방하게 표현하고 싶어 하는 개방적인 사고·표현의 시기를 경험한다.¹⁾ 그런데 9세부터 11세 시기를 지나가면 그림을 많이 그리지만 대담성과 자신감을 점차 잃어가는 시기를 맞이한다.²⁾ 따라서 객관적으로 표현하는 초등학교 저학년 시기의 교육을 창의성 신장을 위한 교육으로 진행하게 하여 고학년으로 진학하면서 경험하는 사고와 표현을 적극적인 자세로 임할 수 있도록 도움을 주어야 한다.

사고·표현의 가장 대표적인 교과는 미술교과로서, 창의성을 자극하는데 매우 효율적이다. 작품 활동을 하며 사고하고 표현하는 과정은 학생의 창의성을 자극시키고 신장시켜 주는데 중요하다. 미술교과는 주제에 대한 문제를 해결하기 위해 창의적으로 사고하며 아이디어를 창출해 내는 능력, 이러한 사고의 발견을 바탕으로 개성 있게 표현하고, 작품을 해석하는 다각적 능력을 포함하고 있다. 특히

1) 임정기 외(2010), 「미술 교수학습 패러다임 변화와 실천을 위한 이론과 방법」, 교육과학사 p.108.

2) 로웬펠드, 빅토(1993), 서울교육대학교 미술교육회 역, 「인간을 위한 미술교육: 어린이와 청소년을 중심으로」, 미진사, p.169.

사고·표현 수업을 통한 교육은 창의적인 사고기법을 통해 더욱 효과적으로 학생의 창의성을 신장할 수 있다. 또한, 창의적인 사고기법의 활용은 학생에게 사고의 과정을 돕고 자극함으로써 그 표현 결과를 얻을 수 있도록 촉진시킨다.

이에 본 연구는 창의적 인재를 요구하는 이 사회의 흐름에 따라 창의적 사고기법의 하나인 스캠퍼(SCAMPER)³⁾ 기법을 활용하여 창의적 사고·표현 교육프로그램을 개발하였으며 저학년 시기부터 교육함으로써 지속적인 창의적 사고·표현 능력을 키우는 데에 의의를 두었다. 또, 본 연구는 실제 교육하고 있는 통합교과서의 단원별 주제를 가지고 재구성하고 이를 적용하여 실제 교육 현장에서의 활용가능성을 높이고자 하였다.

따라서 공교육 현장에서 스캠퍼 기법의 활용을 바탕으로 제시한 창의적 교육이 진행되어 학생의 사고가 확장되고 다양한 표현에 도움이 되고자한다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구를 위해서 관련 문헌 자료와 선행연구를 살펴보았다. 이를 통해 연구의 이론적 토대를 마련하였으며, 교육현장에 실제 적용할 수 있는 교육 프로그램을 개발하여 적용하였다. 본 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 실제 교육현장에 적용 가능성을 높이기 위해 연구 대상으로 설정한 1,2학년의 현 교과서인 통합교과서를 분석하였다.

둘째, 창의적 사고기법인 스캠퍼 기법에 대해 알아보고 창의적 사고·표현에 있어 스캠퍼 기법의 교육적 가치를 탐색하였다.

셋째, 스캠퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 교육 프로그램을 개발하고, 이에 따른 교수-학습 지도안을 제시하였다.

넷째, 개발한 스캠퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 교육 프로그램을 실제 교육현장에 적용하였다.

다섯째, 본 연구의 내용을 정리한 결과를 토대로 스캠퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 교육 프로그램의 교육적 가치 및 효과를 알아보았다.

3) 스캠퍼 기법(SCAMPER): 창의력 증진기법으로 아이디어를 얻기 위해 의도적으로 시험할 수 있는 7가지 규칙을 의미한다.

II. 이론적 배경

1. 초등학교 통합교과

본 장에서는 현 교육과정에 실천적 지표를 제시하기 위해 저학년 학생이 교육 받고 있는 통합교과서를 조사·분석하여 연구의 이론적 토대를 마련하였다. 따라서 연구의 학습주제 개발에 도움을 주기 위해 통합교육의 의미를 이해하고 단위 주제별 학습내용을 분석하여 정리하였다.

1) 통합교육과정의 의미

일반적으로 ‘통합교육’의 의미는 두 가지로 해석된다. 첫 번째는 장애 아동을 일반 아동이 있는 학교에서 가르치는 교육을 의미하는 통합교육(inclusive education)이고, 두 번째는 교과 영역간의 결합으로 교과를 하나의 영역으로 분리시키지 않고 각각의 학습내용을 조화롭게 수평적으로 조직한 것을 의미한 통합교육(integrated education)이다. 본 논문에서 다루고자 하는 통합교육은 후자의 것으로 통합교육과정이라고도 한다.

통합교육과정이란 학습자의 전인적 발달을 위해 전통적인 교과의 구분에서 벗어나 학습자의 경험을 중심으로 구성된 교육과정이다.⁴⁾ 듀이(Dewey, John)⁵⁾는 경험에 의해 지식을 구성한다고 보았고 이렇게 구성된 지식은 자신의 경험과 연결되지 않아 분절된 지식에 그쳐 실제 적용이 어렵다고 보았다.⁶⁾ 이러한 관점에 따라 통합교육은 학습된 지식과 경험의 합치를 위해 여러 영역을 통합한 교과서를 매개로 강조하고 있다.

이와 같은 통합교육과정의 의미는 두 가지 측면으로 설명될 수 있다.

첫째는 학습자의 경험에 기반을 둔 통합교육과정이다.

4) 서울대학교 교육연구소, 박영호(1995), 「교육학 용어사전」, 하우, p.726.

5) 듀이(Dewey, John, 1859-1952): 미국의 철학자로 철학·사회학·교육학·미학 등에 커다란 영향을 미친 학자이다. 그는 주관적 관념론과 ‘경험’을 중시했다.

6) 존 듀이 저, 강운중 역(2011), 「경험과 교육」, 배영사, p. 48.

학생의 실제 생활에서 발생하는 문제 상황의 해결능력을 길러주기 위해서 경험과의 통합적 접근을 시도하는 입장으로 교과간의 통합을 강조한다.

둘째는 학문에 기반을 둔 통합교육과정이다.

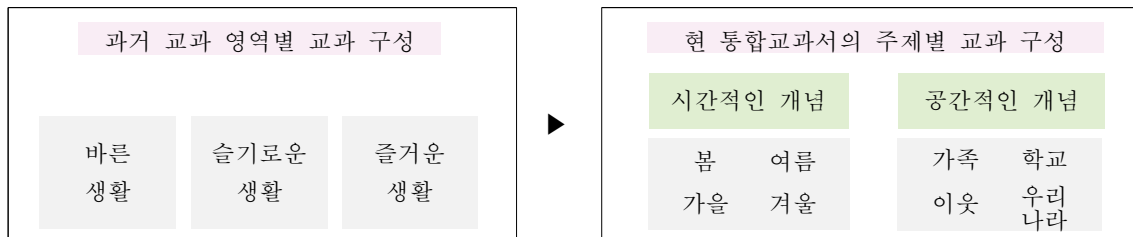
지식의 구조 및 형식을 탐구함으로써 지적 안목을 가진 인간을 기르는 데 역점을 두고, 각 학문이 갖는 지식의 의미와 논리적 관련성을 분명히 밝히려는 입장이다.⁷⁾

2) 통합교과서 체계

통합교육과정의 두 가지 측면의 의미에 따라 우리나라 교육도 2015년 개정으로 새롭게 개편된 초등학교 1, 2학년의 통합교과서가 편찬되었다. 이 통합교과서는 분리된 각 교육 영역의 내용을 통합하여 특정 주제 안에서 다양한 교육 영역을 경험할 수 있도록 하고, 한 주제를 가지고 여러 영역의 지식을 구성할 수 있도록 편찬한 것이다. 이렇게 통합된 초등학교 1, 2학년의 통합교과서 구성과 세부 내용체계 및 영역별 기능은 다음의 <표 1>과 같다.

(1) 초등학교 1, 2학년 통합교과서 구성과 내용체계

<표 1> 초등학교 1, 2학년의 교과 구성 변화



<표 1>의 초등학교 1, 2학년의 교과구성 변화를 살펴보면 통합교과서는 기존의 바른생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활의 교육 영역별 교과서를 주제별로 나누어 시간적인 개념의 교과서인 봄, 여름, 가을, 겨울과 공간적인 개념의 교과서인 가족, 이웃, 학교, 우리나라로 새롭게 구성하여 총 8권으로 구성하였다.

다음의 <표 2>과 같이 8권의 통합교과서는 각 한권에 다시 두 가지의 소주제로 분리되어 구성되었고 학생들은 연간 총 16가지의 주제를 학습하게 된다. 예를 들어 ‘학교’라는 통합교과서의 대주제를 ‘학교와 친구’, ‘나’ 두 가지의 소주제로 나눈 것이다.

7) 전개서, p.726.

<표 2> 초등 1, 2학년 통합교과서 내용체계

대 주제	소 주제	일반화된 지식	내용 요소		
			바른 생활	슬기로운 생활	즐거운 생활
1. 학교	1.1 학교와 친구	학교는 여러 친구 와 함께 생활하 는 곳이다.	▪ 학교 생활 과 규칙	▪ 학교 둘러보기 ▪ 친구관계	▪ 친구와의 놀이 ▪ 교실 꾸미기
	1.2 나	나는 몸과 마음으 로 이루어져 있 다.	▪ 몸과 마음의 건강	▪ 몸의 각 부분 알기 ▪ 나의재능, 흥미 탐 색	▪ 나의 몸, 감각, 느낌 표현 ▪ 나에 대한 공연· 전시
2. 봄	2.1 봄맞이	사람들은 봄의 자 연 환경에 어울리 는 생활을 한다.	▪ 건강 수칙과 위생	▪ 봄 날씨와 생활 이 해 ▪ 봄철 생활 도구	▪ 봄 느낌 표현 ▪ 집 꾸미기
	2.2 봄 동산	봄에 볼 수 있는 동식물은 다양하 며 봄에 할 수 있 는 활동과 놀이가 있다.	▪ 생명존중	▪ 봄 동산 ▪ 식물의 자람	▪ 동식물 표현 ▪ 봄나들이
3. 가족	3.1 가족과 친척	사람들은 가족과 친척의 관계 속에 서 살아간다.	▪ 가정 예절	▪ 가족의 특징 ▪ 가족·친척의 관계, 가족 행사	▪ 가족에 대한 마 음 표현 ▪ 가족 활동 및 행 사 표현
	3.2 다양한 가족	가족의 형태는 다 양하며, 구성원마 다 역할이 있다.	▪ 배려와 존중	▪ 다양한 형태의 가 족 ▪ 가족 구성원의 역 할	▪ 집의 모습 표현 ▪ 가족 역할 놀이
4. 여름	4.1 여름 맞이	사람들은 여름의 자연환경에 어울 리는 생활을 한 다.	▪ 절약	▪ 여름 날씨와 생활 이해 ▪ 여름철 생활 도구	▪ 여름 느낌 표현 ▪ 생활 도구 장식· 제작
	4.2 여름 생활	여름에 볼 수 있 는 동식물을 다양 하며 여름철에 할	▪ 여름 생활 및 모습	▪ 여름 동식물	▪ 여름 동식물 표 현

		수 있는 활동과 놀이가 있다.			
5. 마을	5.2 우리 동네	내가 생활하는 동네에는 서로 다른 일을 하는 사람들이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 일의 소중함 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동네에 있는 것들 ▪ 동네 사람들이 하는 직업, 일 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동네 모습 표현 ▪ 직업 놀이
6. 가을	6.1 가을맞이	사람들은 가을의 자연환경에 어울리는 생활을 한다.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 질서 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 가을 날씨와 생활 이해 ▪ 가을의 특징 알기 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 가을의 모습과 느낌 표현 ▪ 가을 놀이
	6.2 가을 모습	명절은 사람들의 생활과 관계가 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 감사 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 추석, 세시 풍속, ▪ 낙엽, 열매 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 민속놀이 ▪ 낙엽, 열매 표현
7. 나라	7.1 우리나라	우리나라에는 아름다운 전통이 있고 우리나라만의 특별한 상황이 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 나라 사랑 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 우리나라 상징과 문화 ▪ 남북한의 생활 모습과 문화 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 우리나라 상징 표현 ▪ 남북한 놀이, 통일에 대한 관심 표현
	7.2 다른 나라	각 나라는 독특한 문화를 가지고 있다.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 타문화 공감 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 다른 나라 문화 ▪ 다른 나라 노래, 춤, 놀이 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 다른 나라의 노래, 춤, 놀이 즐기기 ▪ 문화 작품, 공연 감상
8. 겨울	8.1 겨울맞이	사람들은 겨울의 자연환경에 어울리는 생활을 한다.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 나눔과 봉사 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 겨울 날씨와 생활 이해 ▪ 겨울철 생활 도구 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 겨울 느낌 표현 ▪ 놀이 도구 제작
	8.2 겨울나기	사람과 동식물은 겨울 환경에 적응하며 생활한다.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동식물 보호 ▪ 겨울 생활 및 학습 계획 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동식물 탐구 ▪ 겨울에 하는 일 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 동물 흉내 내기 ▪ 겨울철 신체 활동

출처: 교육부(2015), 「바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활 교육과정 (초등통합)」, 교육부, p.2-3.

<표 2>에서 살펴보았듯이 초등학교 1, 2학년의 통합교과서 내용체계는 각 대단원에서 연결된 소주제별로 반드시 학습할 일반화된 지식을 명시하고 있다. 이러한 일반화된 지식을 바탕으로 각 영역별 교과 특성에 맞는 내용요소들로 구성하고 이를 통합하여 가르친다.

(2) 초등학교 1, 2학년 통합교과 내용요소와 영역별 기능

초등학교 1, 2학년 통합교과서는 각 주제별 지식내용을 과거 개별로 학습하던 교과 영역별 실천적 기능을 바탕으로 내용요소로 재구성하여 주제학습하며 통합적으로 익히도록 하였다.

이와 같은 내용을 자세히 살펴보면 다음과 같다. 바른생활 교과 영역의 경우, 교과 역량을 실천하는 과정에서 가치와 태도를 내면화하고 되돌아보며, 공동체 의식을 통해 관계를 맺는다. 더불어 기본 생활을 습관화하며 자기 관리 능력을 키우는 다양한 실천 기능을 익히게 하여 건전한 인성을 지닌 사람으로 성장하도록 한다. 슬기로운 생활의 경우 주변 생활 세계에 대해 지속적으로 관심을 가지고 관찰하고, 무리 짓고, 예상하고, 관계망을 그리는 등의 실천적 기능을 행하여 탐구하는 자세를 통해 사회 현상과 자연 현상에 대한 이해를 넓히는데 목적을 둔다. 즐거운 생활은 건강한 몸과 정신을 길러 일상생활을 즐겁게 영위하고 문화적 소양을 함양할 수 있도록 놀이와 표현활동 및 감상활동의 실천적 기능을 강조한다. 이러한 영역별 실천적 기능을 토대로 실제 통합교과서에 내용요소로 재구성하였다. 예를 들면, ‘학교와 친구’라는 소주제의 내용요소는 바른생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활인 3가지로 구성한다.

바른생활에서 ‘습관화하기’ 기능으로 ‘학교생활과 규칙’이란 내용요소를 구성하였고, 슬기로운 생활에서 ‘관찰하기’ 기능으로 ‘학교 둘러보기’란 내용요소를 구성하였다. 또, 즐거운 생활 교과 영역에서 ‘놀이하기’ 기능으로 ‘친구와의 놀이’라는 내용요소를 구성하여 총 소주제별로 3가지의 내용요소를 주제별 수업을 하며 통합적으로 학습하게 하였다. 내용요소의 영역별 실천적 기능은 <표 3>과 같다.

<표 3> 초등학교 1, 2학년 통합교과 내용요소의 영역별 실천적 기능

통합교과 내용요소의 실천적 기능	바른생활	되돌아보기, 스스로하기, 내면화하기, 관계 맺기, 습관화하기
	슬기로운 생활	관찰하기, 무리 짓기, 예상하기, 관계망 그리기
	즐거운 생활	놀이하기, 표현하기, 감상하기

2. 스킴퍼 기법

창의적 사고 기법은 학습자가 지식을 구성하고 학습하는 과정에서 생각하는 힘을 주어 다양한 사고·표현의 기회를 경험할 수 있도록 도와준다. 본 연구에서도 학생이 다각적이고 개성 있는 사고를 촉진시키기 위해 스킴퍼 기법을 활용하여 창의적 사고·표현 교육프로그램을 개발하였다. 따라서 본 장에서는 스킴퍼 기법의 의미와 사고기술 특성을 분석하여 창의적 사고·표현을 위한 스킴퍼 기법의 필요성에 대해 정리하였다.

1) 스킴퍼 기법의 의미

창의적 사고란 다른 사람이 생각하지 못한 것을 생각하고, 그것의 답을 구하는 것으로, 일반적인 지식에서 벗어나 자신만의 독창적인 생각을 의미한다. 2015년 개정된 현 교육과정에서 추구하는 인간상은 기초능력의 바탕 위에 다양한 발상과 도전으로 새로운 것을 창출하는 창의적인 사람으로 정의하고 있다. 이러한 교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 교과 교육을 포함한 학교 교육 전 과정을 통해 창의성을 신장 시킬 수 있도록 핵심 역량을 제시하였다. 즉, 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 통합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 창의적 사고를 의미한다.⁸⁾ 이러한 창의적 사고 역량을 키우기 위해서는 학생의 ‘사고의 힘’이 중요하다. 이러한 학습자가 다각적인 사고를 하고 이를 응용하여 자유롭게 표현할 수 있는 ‘사고하는 힘’은 창의적 사고 기법을 활용한 발상 지도를 통해 촉진이 가능하다.

발상이란 어떤 생각을 하는 것으로 대상을 다각도로 바라볼 수 있도록 새로운 인식 상태로 이끌어내는 것을 뜻한다. 발상에는 특별한 노력 없이 명상적인 상태에서 이미지가 떠오르는 자연적 발상과 의도적인 이미지 조직 과정을 거쳐서 얻어지는 인위적 발상이 있다. 마크 룬코(Mark A. Runco)⁹⁾는 창의적인 잠재력은

8) 교육부(2017.01), 「초·중등학교 교육과정 총론, 2015 개정 시기」, p.2.

9) 마크 룬코(Mark A. Runco): 창의성 에 관련하여 연구를 하며 책과 논문을 편찬하고 있는 교수이다. 현재는 멕시코 칸타브리아 지방에서 강의를 하며 창의성이 자연이나 환경에 의해 강화되고 많은 영향을 받고 있다는 창의력 이론에 대해 연구하고 있다.

그것을 의도적으로 선택하고 강화 시켜준다면 실현될 가능성이 많다고 하였다.¹⁰⁾ 의도적인 창조적 사고 기법은 자연스러운 창조성을 자극하고 조절하여 이를 바탕으로 새로운 아이디어를 개발하여 학생이 창의적으로 두뇌활동에 이용할 수 있도록 도와주는 것이다. 즉, 창의적 사고 역량을 키우기 위해 의도적인 발상법은 보다 효과적으로 작용하게 된다.

창의적 사고 기법 중 하나인 스캬퍼 기법은 인위적인 발상법으로서 문제 해결을 위한 이미지를 선정하고 그것을 여러 사고의 과정을 통해 새로운 표현적 의미를 가지도록 하는 의도적 발상이다. 스캬퍼 기법은 브레인스토밍으로 유명한 오스본(Alex.F. Osborne)¹¹⁾이 창의적 사고 촉진을 위해 개발한 10개의 체크리스트를 에벌(Bob Eberle)¹²⁾이 수정하고 보완하여 스캬퍼의 7가지 철자를 질문형태로 재구성한 것이다. 스캬퍼 기법은 사고하는 과정에서 주어진 주제에 대해 막연하게 생각하지 않게 항목별로 짜여진 질문영역으로 발상을 자극해 구체적인 제안이 나오도록 하는 체크리스트 법의 일종이다. 이 기법은 목록화된 질문을 통해 발상을 자극하여 다각적인 측면에서 사고할 수 있는 기회와 경험을 제공하는 것이 목적이다.

2) 스캬퍼 기법의 사고 기술 및 질문영역

최근의 기술이나 지식을 살펴보면 기존에 없던 새로운 것이 아니라, 기존의 것을 개선·보완하여 생성된 것이 대다수이다. 즉, 새로운 기술과 지식은 기존의 것에서 발전되고 있는 것이다. 스캬퍼 기법 역시 무에서 유를 창조하려 하지 않는다. 스캬퍼 기법은 목록화 한 사고 유형별에 따른 질문의 패턴을 통해 스스로에게 질문하여 기존의 주제 및 문제 상황을 색다르게 전환하며 사고할 수 있도록 안내한다. 이러한 스캬퍼 기법의 안내는 사고유형별 질문의 패턴에 따라 자신의 내적 동기나 태도, 경험, 생활을 의식적으로 연결시켜 사고하는 과정을 경험하면서 창조적인 내용을 생성할 수 있도록 도와준다.

스캬퍼 기법의 세부내용은 다음 <표 4>와 같다.

10) 마크문코 저, 전경원 외 역 (2009), 「창의성: 이론과 주제: 연구, 개발, 실행」, 시그마프레스, p.483.

11) 오스본(Alex.F. Osborne, 1859-1929): 1950년에 체크리스트 기법을 제안했다. 그는 어떤 것을 다른 용도로 활용하기, 다른 것과 결합하기, 기능을 대체하기, 확대하거나 강화하기, 늘리거나 축소하기, 압축하거나 분할하기 같은 질문이 아이디어 발상을 촉진한다고 했다

12) 에벌(Bob Eberle): 1971년 오스본의 체크리스트 기법을 발전시켜 스캬퍼 기법을 제시하였다.

<표 4> 스캠퍼(SCAMPER) 기법의 질문 영역별 사고 기술

질문 영역		사고 기술	질문형태 예시
S	대체하기 (Substitute)	질문을 통해 현재 그대로의 상태에서 뭔가 대체할 것을 찾으면 새로운 아이디어가 떠오르는 사고 기술이다.	▪ 무엇으로 대신할까? (용도, 취지, 의미, 장소, 상황, 사람, 색상, 시간 등)
C	결합하기 (Combine)	질문을 통해 결합할 것을 찾고 새로운 시너지로 작용하거나 긍정적인 효과를 만들어 내는 사고 기술이다.	▪ 어떠한 것과 결합할까? (용도, 형태, 장점, 특징, 등)
A	순용하기 (Adapt)	질문을 통해 주제 내용의 목적과 취지를 그대로 수용하고, 그것에 부합하는 다른 것을 차용하여 적용시켜 새로운 결과로 이끌어내는 사고 기술이다.	▪ 이것에 어울리게 응용하거나 활용할 것은 무엇이 있을까? (사물, 주어진 상황, 원리, 분위기, 방법, 체계 등)
M	수정하기 (Modify)	질문을 통해 대상의 요소를 변경하여 새로움을 주는 시도를 통해서 신선한 아이디어를 도출하는 사고 기술이다.	▪ 변경해 보면 어떨까? (색, 모양, 구조, 형태 등)
	확대하기 (Magnify)	질문을 통해 특정요소를 과장, 강조하거나 확대와 변화를 찾는 사고 기술이다.	▪ 확대하면 어떨까? (온도, 크기, 소리, 형태, 모양, 길이, 두께, 수 등)
	축소하기 (Minify)	질문을 통해 특정요소 (형태나 성질 등)를 기존 것 보다 더 작게 바꾸어 창조하는 사고 기술이다.	▪ 축소하면 어떻게 될까? (생략, 압축, 분할 등)
P	타 용도로 사용하기 (put the other purposes)	질문을 통해 원래 대상의 목적을 다르게 사용되도록 하여 새로움을 추구하는 사고 기술이다.	▪ 타 용도로 사용할 수 있는가? (이야기의 특정부분, 대상의 용도 등)
E	제거하기 (Eliminate)	질문을 통해 기존의 것을 삭제하며 주제의 새로운 시각을 얻을 수 있는 사고 기술이다.	▪ 제거하면 어떤 결과가 나올까? (양, 요소, 형태, 대상, 이야기의 특정부분 등)
R	순서 바꾸기 (Reverse)	질문을 통해 지금의 형태, 순서, 아이디어 등을 재구성하여 다른 아이디어를 찾아내는 사고 기술이다.	▪ 재배열 (재배치, 재구성) 할 수 있는가? (원인과 결과 역할 등)

출처: 황경현(2012), “스캠퍼의 체크리스트” 숙명여자대학교, p.19.

3) 스캠퍼 기법의 특성

스캠퍼 기법은 창의적인 아이디어를 얻을 수 있도록 도와주는 방법이다. 교육적 상황 측면에서 스캠퍼 기법의 활용은 의도적인 연상과 상상을 통해 학생이 학습 주제에 대한 지식의 구성 과정을 다각적으로 하여, 사고의 발견을 통해 자유로운 표현의 활동까지 이끌어내어 학습주제에 대한 다양한 경험을 하게 해준다. 이러한 스캠퍼 기법의 그 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 스캠퍼 기법은 사고하는 과정에 있어 다양한 사고유형을 통해 능률적으로 아이디어를 얻을 수 있다.

질문 패턴 항목에 따라 사고 과정을 안내하며 이러한 체크리스트 형식의 질문 패턴 활용은 다음과 같은 장점들이 있다.

- 체크리스트 형식의 활용에서 고려할 항목의 누락을 미연에 방지할 수 있다.
- 문제를 논리적으로 파악하여 검토와 분석을 명확히 할 수 있다.
- 아이디어를 발견하기 쉽고 산출된 아이디어를 구체적으로 나타낼 수 있다.
- 질문 패턴들이 쉬워 언제, 누구든지, 어디에서나 쉽게 적용이 가능하다.

둘째, 스캠퍼 기법은 사고를 시작할 수 있는 힘을 준다.

표현해야 할 주제에 대해 부담감과 어려움을 겪는 학생을 종종 발견할 수 있다. 이러한 학생을 위해 스캠퍼 기법의 질문 영역을 활용하면 사고의 접근을 수월하게 한다.

셋째, 스캠퍼 기법을 통해 학생은 다양한 시각으로 인식하고, 독창적으로 사고의 전개를 할 수 있다.

기발한 아이디어를 사용하려면 기존 지식의 틀에서 벗어나 다양한 시각의 경험과 새로움을 수용해야 한다. 의도적인 안내를 하는 스캠퍼 기법은 학생이 다양한 사고의 경험을 통해 주제에 대한 생각의 범위를 넓힐 수 있도록 돕는다.

넷째, 스캠퍼 기법은 탐색의 과정이다.

스캠퍼 기법을 적용하면서 주제에 관련한 탐색의 과정이 이루어진다. 이러한 탐색의 과정을 통해 스캠퍼 기법의 질문영역을 유연하게 적용하여 새로운 아이디어를 얻을 수 있도록 도움을 준다. 예를 들어 브레인스토밍을 통해 스캠퍼 질문 영역에 따른 주제와 연관된 여러 생각을 통해 경험, 지식 등을 조합한 탐색의 과정이 이루어진다.

4) 창의적 사고·표현을 위한 스캬퍼 기법의 필요성

의도적인 발상법은 학생이 수동적으로 일반적인 지식을 습득하여 창의력을 저하시킬 수 있기에, 사고를 자극하고 조절하며 무의식을 개발시켜 학생의 감정과 두뇌 활동을 이용하도록 도와주며, 창의성을 신장시킬 수 있도록 한다.¹³⁾ 창의적인 산출물은 상식적으로 틀에 박힌 일반적인 답에서 찾을 수 없다. 자신 스스로에게 수 없이 많은 질문을 던짐으로서 사고하는 과정을 경험하며 자연스럽게 생각의 폭이 넓어진다. 이렇게 넓어진 생각은 개인 내부에서 오는 내적동기와 더불어 태도를 자극하며 창의적 산출물을 만들어 내는 것이다. 따라서 창의적 산출물의 창작과정은 창의력이 타고난 것만이 아니라 노력에 의해 결정될 수 있음을 보여준다. 즉, 창의력은 학생을 교육하는 방법에 따라 신장시킬 수 있으며 이를 위해 학교는 막중한 책임을 지니고 있다.

이와 같이 스캬퍼 기법은 사고유형을 미리 질문 패턴의 형식으로 나열하여 의도적으로 스스로에게 질문을 하며, 다각도로 사고할 수 있는 창의적인 사고 형태이다. 이러한 의도적인 사고의 자극은 스캬퍼 기법의 가장 큰 특징이며 학생에게 사고의 융통성과 생각할 수 있는 기회를 부여한다. 또한 스캬퍼 기법은 주제에 대한 사고뿐만 아니라, 표현과정에서의 방법과 표현을 위해 사용할 재료에 대한 아이디어도 얻을 수 있어 창의적 표현을 위해 매우 효과적이다.

또한 스캬퍼 기법은 주어진 질문 패턴에 따라 사고의 과정을 신장시키기 때문에 3세부터 성인에 이르기까지 초보자도 쉽게 활용할 수 있어 다양한 사람에게 적용이 가능하다. 이러한 스캬퍼 기법의 특징은 사고의 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 자신의 생각을 표현하는 7세에서 11세 이전의 학생에게 적용하여 그들의 창의적인 능력이 강화되도록 교사는 의도적인 발상 수업을 연구하여야 한다. 그리고 객관적인 사고의 확장과 자기 주체적인 생각으로 인해 표현에 어려움을 겪는 11세 이후의 고학년 학생에게는 생각하는 힘을 길러주기 위해 그들의 수준과 환경에 맞는 학습주제를 재구성하여 창의성 향상에 도움을 주어야 한다.

이러한 스캬퍼 기법의 다양한 특성을 바탕으로 교과과정에서 창의적으로 사고하는 방법을 교육한다면 긍정적인 교육적 효과를 기대할 수 있다.

13) 박지원 외 4인(2003), 「창조적 아이디어 발상 및 전개, 학문사, p.80-82.

Ⅲ. 스캬퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 수업 지도 방안

본 장에서는 스캬퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 교육프로그램을 개발하여 수업에 적용하였다. 이에 따라 구체적인 교수-학습 지도안을 마련하고 이를 적용하여 창의적 사고·표현수업의 결과물 및 기대효과를 분석하고 도출하였다.

1. 프로그램 지도계획

본 연구는 실제 교육현장에서 창의적 사고 기법을 활용하여 학생이 다각적인 사고의 기회를 경험하고 이러한 사고능력을 응용하여 자유로운 표현을 하는데 목적이 있다. 이에 따라 현 교육과정에 실천적인 지표를 제시할 수 있도록 실제 교육현장에서 적용하고 있는 교과서의 대단원의 주제와 스캬퍼 기법의 각 질문 영역을 엮어 교수-학습 방법을 계획하였다.

1) 학습지도 목표

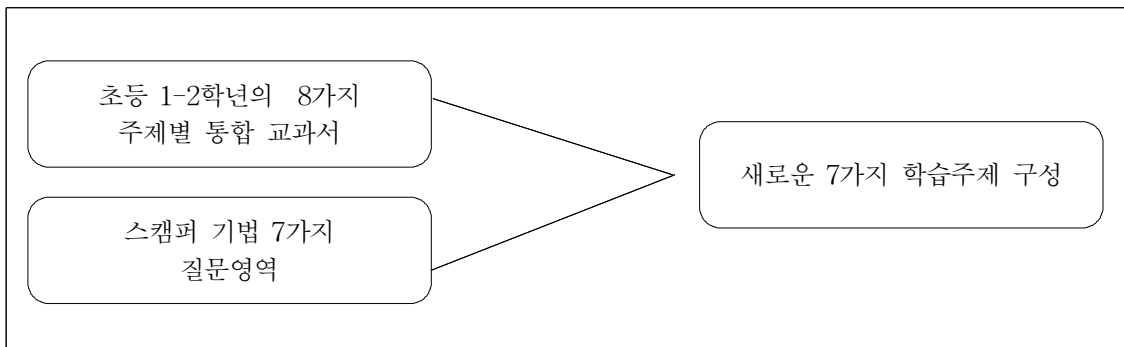
창의적으로 사고하고 표현하는 것은 무에서 유를 창조하는 것이 아니다. 창의적 사고는 이미 가지고 있는 경험, 지각, 생활 속 개념들 간의 연합 등에 의해 이루어지는 것이다. 이를 위해 교사는 스캬퍼 기법을 통해 학생의 사고하는 과정을 적극적으로 도와주어야 한다. 창의적 사고·표현 학습을 효과적으로 진행하기 위해서 다음과 같은 목표를 설정하였다.

- 스캬퍼 기법을 활용하여 학습주제에 대해 사고하는 것을 수월하게 실천할 수 있다.
- 학습주제에 대해 지식, 환경, 경험에 대해 탐구하며 아이디어를 창출 할 수 있다.
- 스캬퍼 기법을 통해 학습주제에 대해 다각적인 시각으로 사고할 수 있다.
- 스캬퍼 기법을 활용하며 자기 주체적인 생각에 집중하여 자유롭게 표현할 수 있다.
- 학습자는 본인이 만든 제작의도를 바탕으로 스스로 평가하며 결과물을 완성하면서 자신감과 성취감을 가질 수 있다.

2) 학습주제 구성 및 세부내용

본 연구의 학습주제는 주제별 통합교과서와 스캐퍼 기법의 질문영역을 연결하여 새롭게 창의적 사고·표현 수업으로 활용할 수 있도록 구상한 것이다. 스캐퍼 기법을 활용한 학습 주제 계획의 구성 과정과 그에 따른 세부 학습내용은 다음과 같다.

<표 5> 스캐퍼 기법을 활용한 학습 주제 계획 구성 과정



위의 <표 5>와 같이 초등학교 1, 2학년의 주제별 통합교과서는 8개의 교과이고, 스캐퍼 기법의 질문 영역은 7개이다. 스캐퍼 기법의 질문 영역 개수에 맞춰 8개의 주제별 통합교과서 중 7개를 선정하였고 이 둘을 엮어 7가지의 학습 주제로 새롭게 제시하였다. 이러한 7가지의 학습주제는 ‘겨울느낌’, ‘달라도 친구, 우리는 하나’, ‘나를 표현해 보아요.’, ‘선글라스 속 여름풍경’, ‘낙엽 속에서 본 나의 가을’ ‘소중한 이웃. 그들이 없다면.’, ‘반전! 우리가족 이야기’로 학습주제명을 설정하여 수업을 계획하였다.

스캐퍼 기법을 활용한 학습주제의 계획과 세부내용은 다음 <표 6>과 같다.

<표 6> 스캐퍼 기법을 활용한 학습주제 계획 및 학습내용

	스캐퍼 기법	통합교과 연계단원	학습 주제	학습내용
1	S 대체하기	‘겨울’	겨울 느낌	겨울 느낌의 단어를 ‘대체하기’를 이용해 우리 주변 상황과 고려하여 새로운 방향으로 접근하여 표현한다.
2	C 결합하기	‘학교’	달라도 친구, 우리는 하나	‘결합하기’를 활용하여 나의 장점과 친구의 장점을 결합시켜 새로운 아이디어를 창조하여 학교에 큰 시너지를 만들 수 있도록 한다.

3	A 순응하기	'나'	나를 표현해 보아요.	'순응하기'를 활용하여 나의 감정을 자연의 요소를 차용하여 순응시켜 자유롭게 감정을 표현한다.
4	M 수정, 확대, 축소하기	'여름'	선글라스 속 여름풍경	'수정하기'를 활용하여 여름 맛이 모습을 형태, 색, 행동, 소리 등을 바꾸어 독창적으로 표현한다.
5	P 다른 용도로 사용하기	'가을'	낙엽 속에서 본 나의 가을	가을의 낙엽을 '다른 용도로 사용하기'로 활용하여 가을의 이미지를 새롭게 창조하여 표현한다.
6	E 제거하기	'이웃'	소중한 이웃 그들이 없다면.	'제거하기'를 활용하여 이웃의 소중한함을 새롭게 발상하여 표현한다.
7	R 뒤집기 재배열하기	'가족'	반전 우리 가족 이야기	'뒤집기, 재배열하기'를 활용하여 가족의 역할을 바꾸어서 스토리텔링으로 표현한다.

3) 수업 전개 방향

통합교과서는 바른생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활의 교과를 통합으로 만들어진 것이며 이러한 세 교과 영역의 실천적 기능을 바탕으로 각 주제별로 내용요소를 구성하여 학습해야 할 활동을 제시하였다. 따라서 본 연구에서 제시한 학습에서도 통합교과서의 영역별 실천적 기능을 경험할 수 있도록 학습활동 전개과정으로 재구성 하여 설계 하였으며 그 내용은 <표 7>과 같다.

<표 7> 스캠퍼 기법을 활용한 학습 전개과정 3단계 설계 모형

주제별 통합교과 속 내용요소의 영역별 실천적 기능	바른 생활	슬기로운 생활	즐거운 생활
	되돌아보기, 스스로 하기, 내면화하기, 관 계 맺기, 습관화하기	관찰하기, 무리 짓기, 조사하기, 예상하기, 관계망 그리기	놀이하기, 표현하 기, 감상하기
▼ ▼ ▼			
스캠퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 수업의 전개과정 3단계	이해	탐구	표현
	교과 단원주제 기초이해	스캠퍼기법을 활용한 주제 탐구 (사고의 과정)	자유로운 자신의 사고·표현

위 <표 7>과 같이 바른 생활은 되돌아보기, 스스로하기, 내면화하기, 관계 맺기 등의 기능이 있으며 본 연구의 수업에서 이러한 기능을 학습주제에 대한 기초적인 개념을 확립하는 ‘이해’의 과정으로 설정하였다. 즐거운 생활은 관찰하기, 무리 짓기, 예상하기 등의 기능들이 있으며, 본 연구의 수업에서 이러한 기능을 학습주제에 맞게 기초적인 이해를 하고 자신의 경험과 관찰을 바탕으로 결합하고, 추측하고, 분석하면서 다각적으로 사고하는 ‘탐구’의 과정으로 설정하였다. 마지막으로 즐거운 생활에는 놀이하기, 표현하기, 감상하기의 기능이 있는데 본 연구의 수업에서 자신의 사고의 발견을 토대로 자유롭게 표출하는 ‘표현’의 과정으로 설정하였다. 따라서 본 수업은 통합교과 속 내용요소의 영역별 실천적 기능을 ‘이해’ - ‘탐구’ - ‘표현’으로 재구성하여 수업주제를 학습하는 전개과정에서 경험할 수 있도록 한 것이다.

본 연구 수업에서 적용할 7개의 주제들은 한 주제에 2차시씩 진행된다. 1차시는 전개과정에 있어 ‘이해’, ‘탐구’의 과정으로 학습주제와 기본적인 지식에 대해 이해하고 창의적인 발상과정을 경험하여 주제에 대해 자유롭게 탐구하는 창의적인 사고 과정의 시간이다. 2차시는 전개과정에 있어 ‘탐구’의 과정으로 다각적인 사고의 발견을 토대로 자신의 생각을 자유롭게 표현하는 시간을 갖고 감상 및 평가를 한다. 따라서 설계한 전개과정 3단계는 두 개의 차시로 나누어 <표 8>과 같이 진행 한다.

<표 8> 차시별 전개과정 3단계 모형

학습 주제 'A'	1차시	이해
		탐구
	2차시	표현

2. 연구대상 및 방법

스캐퍼 기법을 활용한 창의적 사고·표현 교육 프로그램의 효과적인 적용을 위해 연구대상을 분석하고 그 특성을 파악하여 이에 맞는 연구 방법을 계획하고 진행하였다.

1) 연구대상

본 연구의 대상은 제주특별자치도 소재 D 초등학교와 K 초등학교의 8세부터 9세 사이의 남자 40명, 여자 30으로 총 70명이다. 연구대상인 8세부터 9세 사이의 아동의 특성을 살펴보면 다음과 같다. 이 시기의 8세에서부터 9세 사이의 아동은 자신이 사고를 표현하는데 있어 개방적인 시기를 경험한다. 작품의 의미와 나만의 상상에 사로잡혀 있어 자신이 그린 선들의 의미에 집중한다. 이러한 아동들의 개방적인 사고능력을 키워 창의적인 사고에 도움이 되도록 다양한 사고·표현활동의 기회를 제공해 주어야 한다.

더불어 실제로 자신의 적성과 역량에 맞는 사고·표현활동을 자유롭게 할 수 있도록 격려하고 개입을 하지 않도록 해야 한다. 개입은 아동의 사고를 저지시키고, 풍부한 사고 확산의 기회를 막게 할 수 있기 때문이다. 적절한 도움과 격려로 교사는 안내자 역할을 해야 한다.

2) 연구방법

본 연구는 2016년 8월 29일부터 2017년 11월 28일까지 진행되었다. 주제별 학습 내용은 연구대상의 아동이 현 교육과정에서 사용하는 8권의 통합교과서와 7가지 질문영역의 스캐퍼 기법을 연결하여 총 7개의 학습주제를 선정하여 활동을 구성하였다. 각 주제별로 총 2차시씩 진행하며 7회의 수업을 총 14번 수업을 통해 진행하였다. 매시간 교과단원 주제의 일반적인 지식의 개념을 습득하고, 해당 스캐퍼기법의 질문영역을 통해 자신의 생각에 집중하여 다양한 사고를 발견하고 이를 표현하도록 하였다. 차시별 수업시간은 40분으로 구성하였다.

3. 프로그램 적용

본 절에서는 스캐퍼 기법의 각 질문 영역을 7개의 주제로 구성하였다. 이러한 내용을 토대로 교수-학습 지도안을 마련하고 실제 교육현장에 적용하여 수업을 진행하였다. 7개의 학습주제에 따른 프로그램을 적용한 내용은 다음과 같이 정리하였다.

1) 따뜻한 겨울 (스캐퍼 기법 ‘대체하기’적용)

(1) 학습주제 설정 이유

이 주제와 연계된 통합교과서는 ‘겨울’이다. ‘겨울’ 교과 내용 중 ‘겨울맞이’라는 소단원에 맞추어 수업을 계획하였다. 소단원인 ‘겨울맞이’에서는 겨울의 모습과 느낌을 창의적으로 표현하는 것이 목적이다. 대부분의 학생은 추운 겨울의 연말에 불우이웃을 돕거나 군고구마를 사서 나눠 먹으며 따뜻한 겨울을 보낸 경험이 있다. 본 수업에서는 추운 겨울을 따뜻한 겨울로 맞이하기 위한 행동과 감정 등을 하나의 단어로 제시하고 이것을 대체할 다른 모습을 창의적으로 표현하였다. 스캐퍼 기법의 ‘대체하기’는 따뜻한 겨울의 단어를 대체해 줄 대상을 찾는데 도움을 주어 겨울에 대한 새로운 시각을 경험하는데 주안점을 두었다.

(2) 학습 목표

- ① ‘겨울’에 대해 폭넓게 확장된 시각을 경험할 수 있다.
- ② 스캐퍼 기법을 활용하여 따뜻한 겨울맞이 단어를 탐색할 수 있다.
- ③ 스캐퍼 기법을 활용하여 따뜻한 겨울을 다각적으로 표현할 수 있다.

(3) 교수학습 지도안 및 수업 결과물

‘따뜻한 겨울’의 수업을 2차시로 계획하고 1차시에 40분씩 적용하여 진행하였다. 그러나 본 연구에서는 수업 전개상 흐름의 이해를 돕기 위해 1, 2차시를 엮어 하나의 지도안으로 정리하였고, 수업 결과물도 함께 제시하였다. 1차시는 ‘이해’와 ‘탐구’의 과정으로 따뜻한 겨울의 의미를 이해하고, 스캐퍼 기법을 활용한 따뜻한 겨울에 대해 다각적으로 탐구하였다. 2차시는 ‘표현’의 과정으로 앞서 탐색한 내용을 바탕으로 자유롭게 표현하였다.

<표 9> 교수-학습지도안

교과목	겨울	학 년	초등 1, 2학년
소단원	겨울맞이	차 시	1-2차시 (80분)
주 제	따뜻한 겨울		
학습 목표	가. 따뜻한 겨울의 모습을 떠올릴 수 있다, 나. 따뜻한 겨울을 위한 단어를 찾을 수 있다. 다. 따뜻한 겨울의 모습을 대체할 만한 상황을 자유롭게 표현할 수 있다.		
준비물	교 사 : 겨울 이미지 사진, 따뜻한 겨울을 느낄 수 있는 낱말 목록 학 생 : 스케치북, 채색도구 및 필기구		
단 계	학습내용	교수·학습 활동	지도상 유의점
도입 (10)	학습준비	▶ 인사 ▶ 학습 분위기 조성	
	동기유발	▶ 이미지 자료를 통해 흥미 유발하기. : 겨울철 생활 모습의 이미지 사진을 보고 경험을 토대로 이야기하며 주의를 이끈다.	
	목표 및 수업흐름 제시	▶ 학습목표 알기 ▶ 수업진행 흐름에 대한 이해	
전개 1차시 (25)	이해	▶ 따뜻한 겨울의 의미를 이해한다. : 겨울철 따뜻한 겨울을 느낄 수 있는 상황과 모습을 이미지 사진을 통해 보며 이해하고 우리가 경험한 따뜻한 겨울을 돌아가며 이야기 한다. 예시) - 추운 겨울날 거리에서 걷다 따뜻한 군고구마를 친구와 나눠 먹는 모습, 추운 날씨가 퐁퐁 얼어붙은 길거리를 사람과 양보하며 조심조심 지나가는 모습 등.	- 모순적인 단어인 따뜻한 겨울을 상황과 연결시켜 학생의 이해를 도울 수 있도록 한다. 평소 경험하는 쉬운 이미지 사진으로 지도한다.
	탐구	▶ 따뜻한 겨울을 느낄 수 있는 단어 발견하기. : 자신이 선택한 따뜻한 겨울을 단어로 표현한다.	

		<p>: 단어로 표현하는 것이 어려운 학생은 교사가 준비한 여러 낱말 중 하나를 선택하여 연결시킨다.</p> <p>예시) 추운 겨울 거리에서 따뜻한 군고구마를 친구와 나눠 먹는 모습 -> 연결단어: 사랑</p>	
전개 2차시 (30)	응용 표현	<p>▶ 스캐म्퍼기법을 활용하여 탐색한 ‘따뜻한 겨울’의 단어를 대체한 대상 표현하기.</p> <p>: ‘대체하기’ 질문요소를 통해 자신이 탐색한 따뜻한 겨울의 확장된 상황을 그림으로 표현한다.</p> <p>: 창의적으로 표현하여 완성한다.</p> <p>예시)</p> <p>- 따뜻한 겨울 모습: 추운 겨울날 거리에서 따뜻한 군고구마를 친구와 나눠 먹는 모습 -> 연결단어: 겨울의 사랑 -> 대체상황: 엄마가 사주신 커다란 곰 인형은 겨울의 사랑이야. -> 표현: 커다란 곰 인형을 안고 있는 나의 모습</p>	<p>- 스캐म्퍼 기법의 질문 ‘대체하기’를 인지하여 따뜻한 겨울의 의미를 대체시켜줄 자신의 상황을 순차적으로 탐색하여 창의적사고의 과정을 거칠 수 있도록 안내한다.</p>
정리 (15)	감상 및 발표	<p>▶ 완성작품 발표 및 감상</p> <p>: 자신이 표현한 따뜻한 겨울을 발표하고 또래 친구의 작품을 감상한다.</p> <p>: 또래 친구들이 생각하는 또 다른 다양한 따뜻한 겨울의 의미를 경험할 수 있다.</p>	
	평가	<p>▶ 자기평가 및 수업평가 진행하기.</p> <p>: 수업이 어떠했는지 학생들의 의견을 들으며 이야기를 나눈다.</p> <p>: 따뜻한 겨울의 의미가 무엇인지 재점검한다.</p> <p>예시)</p> <p>- 따뜻한 겨울이 무엇인지 설명할 수 있나요?</p> <p>- 겨울의 모습을 새롭게 표현하면서 재밌었던 점은 무엇이었니?</p>	<p>- 작품에 대한 평가가 아닌 수업에 대해 이야기를 나누고, 자신의 작품을 잘 표현하였는지 대화를 하며 자체적인 평가가 이루어지도록 한다.</p>
	차시예고	▶ 다음시간에 진행될 수업에 대해 예고하기.	
	정리	▶ 마무리 인사	

<표 10> '따뜻한 겨울' 수업 결과물

	<p>따뜻한 겨울을 느낄 수 있는 단어는 양보라고 하였다. 추운 겨울철 푹푹 언 길을 서로 양보하며 조심스럽게 보내기 때문이라고 한다. 학생은 양보란 단어를 생활의 모습과 대체해 자신의 따뜻한 겨울 단어를 표현하였다. '양보란 친구에게 아끼는 물건을 빌려주는 거야'라고 양보를 확장시켜 사고·표현하였다.</p>
	<p>따뜻한 겨울은 푹푹 언 손을 함께 녹이기 위해 병어리장갑을 나눠 끼는 고마움이라고 하였다. 고마움이란 단어를 친구에게 소중한 물건을 빌려주는 모습으로 대체하여 또 다른 사고의 과정을 통해 표현하였다. '고마움이란 친구에게 나의 소중한 물건을 빌려주는 거야.'</p>
	<p>따뜻한 겨울을 느낄 수 있는 단어를 질서라고 하였다. 추운 겨울 썰매를 타기위해 서로 차례를 지키기 위한 질서 있는 모습이라고 하였다. 학생은 스캬퍼 기법의 '대체하기'를 활용하여 '질서란 신나는 하교 길에 차례를 지키며 통학버스에 오르는 우리의 모습이야'라고 질서를 자신만의 방식으로 확장시켜 사고·표현하였다.</p>
	<p>따뜻한 겨울을 느낄 수 있는 단어는 믿음이라고 하였다. 믿음이란 단어를 선택한 이유는 겨울날 구세군 자선냄비에 사람이 자신의 소중한 돈을 불우이웃을 위해 믿고 맡기기 때문이라고 하였다. 스캬퍼 기법의 질문인 '대체하기'를 활용하여 '믿음이란 엄마가 은행갈 때 소중한 엄마차를 맡기고 가는 것'이라고 믿음을 확장시켜 사고·표현 하였다.</p>

2) 학교와 친구 (스캐퍼 기법 ‘결합하기’적용)

(1) 학습주제 설정 이유

이 주제와 연계된 통합교과서는 ‘학교’이다. ‘학교’의 교과 내용은 친구와 자신에 대해 관심을 갖고 학교생활을 잘 할 수 있도록 돕기 위한 것이다. ‘학교’ 교과의 소단원인 ‘학교와 친구’에서는 나와 친구가 자신의 다양한 특성을 이해하고 잘 지내는 방법을 알아갈 수 있도록 돕는 것이 목적이다. 따라서 본 수업에서는 스캐퍼 기법을 활용하여 친구와 나의 특성에 대해 다시 한 번 생각하며 서로를 이해하는 시너지를 통해 우리가 꿈꾸는 학교생활 모습으로 표현하는 수업을 계획하였다. 이러한 활동에서 스캐퍼 기법의 ‘결합하기’ 질문 요소는 친구와 나의 장점을 결합하여 학교생활에 어떤 긍정적인 영향을 미칠지 상상하며 표현하는데 도움을 준다.

(2) 학습 목표

- ① 또래 친구와 나의 장점을 이해한다.
- ② 스캐퍼 기법을 활용하여 친구와 자신이 함께 할 수 있는 일을 창의적으로 이해하고 탐색한다.
- ③ 창의적 사고 과정을 통한 자신의 생각을 자유롭게 표현한다.

(3) 교수학습 지도안 및 수업 결과물

‘달라도 친구! 우리는 하나!’의 수업을 2차시로 계획하고 1차시에 40분씩 적용하여 진행하였다. 본 연구에서는 수업 전개상 흐름의 이해를 돕기 위해 1, 2차시를 엮어 <표 11>과 같이 하나의 지도안으로 정리하였고, 수업 결과물도 함께 제시하였다.

1차시는 ‘이해’와 ‘탐구’ 수업이다. 친구에 대한 이해를 바탕으로 장점 및 특성을 탐색하고, 스캐퍼 기법을 활용하여 친구와 나의 장점을 결합한다면 학교에 미치는 긍정적인 시너지를 창의적으로 발상하며 탐색하는 수업을 진행하였다. 2차시는 ‘표현’수업으로 ‘이해’와 ‘탐구’ 과정에서 얻은 사고의 발견을 토대로 자유롭게 표현하며 진행하였다.

<표 11> 교수-학습지도안

교과목	학교	학 년	초등 1, 2학년
소단원	학교와 친구	차 시	1-2차시 (80분)
주 제	달라도 친구! 우리는 하나!		
학습 목표	<p>가. 친구와 나의 장점 및 특성을 탐구할 수 있다.</p> <p>나. 스캬퍼 기법을 활용하여 친구와 나의 특성을 합한 시너지를 통해 내가 꿈꾸는 학교의 모습을 표현할 수 있다.</p> <p>다. 창의적 표현을 통해 내가 꿈꾸는 학교에 대해 발표할 수 있다.</p>		
준비물	<p>교 사 : 영화 속 슈퍼 히어로들의 이미지 장면과 이야기.</p> <p>학 생 : 스케치북, 채색도구 및 필기구</p>		
단 계	학습내용	교수·학습 활동	지도상 유의점
도입 (10)	학습준비	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 학습 분위기 조성 	
	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각자료 제시하며 동기유발하기 <li style="padding-left: 20px;">: 영화 속 슈퍼 히어로들이 평화를 구원하는 장면을 통해 각기 다른 능력의 그들이 힘을 합쳐 얻는 시너지에 대해 이야기한다. 	
	목표 및 수업흐름 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표 알기 ▶ 수업진행 흐름에 대한 이해 	
전개 1차시 (25)	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자신과 친구들의 다른 점 이해하기 <li style="padding-left: 20px;">: 학교생활을 하며 경험한 것을 바탕으로 평소 친해지고 싶은 친구에 대해 생각하며 그에 대해 이해하며 알아가는 시간을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 친구에 대한 이해의 과정에서 인기투표가 되지 않도록 주의하여 수업을 안내한다.
	탐구	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구의 장점 및 특성 탐구하기 <li style="padding-left: 20px;">: 나의 경험을 토대로 친구의 장점을 나열하며 생각한다. ▶ 스캬퍼 기법 중 ‘결합하기’ 질문영역을 활용하여 친구와 재미있게 상상하기. (구상스캐치) <li style="padding-left: 20px;">: 친구의 장점과 나의 장점을 결합하면 학 	<ul style="list-style-type: none"> - 스캬퍼 기법의 질문 ‘결합하기’에 대해 인지하여 친구와 우리 학교에 대해 다각적으로 탐구하며 창의적으로 발상할 수 있도록 순

		<p>교에 어떤 영향을 줄 수 있을지 재미있게 상상하며 친구들과 이야기한다.</p> <p>: 구상스케치를 한다.</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구 민이의 장점은 달리기이고, 나의 장점은 순발력인데 우리 둘이 힘을 합치면 운동회 때 모든 학급의 친구보다 뛰어나지 않을까? 	회지도 하며 점검한다.
전개 2차시 (30)	응용 표현	<p>▶ 스캐퍼 기법을 활용하여 친구와 함께 꿈꾸는 우리 학교 표현하기.</p> <p>: 친구와 나의 장점을 결합하면 우리 학교에 어떠한 긍정적인 영향을 줄 수 있을지 상상하며 사고한 과정을 바탕으로 스케치한다.</p>	
정리 (15)	감상 및 발표	<p>▶ 자신의 작품을 발표하고 서로 감상하기.</p> <p>: 작품을 발표하면서 다른 친구에게 내가 표현한 나와 친구에 대해 알려줄 수 있다. 나아가 우리 둘이 특성을 결합하여 어떻게 하나가 되어 즐거운 학교생활을 하는지 자신 있게 설명한다.</p> <p>: 다른 친구의 작품을 경청하며 감상한다.</p>	
	평가	<p>▶ 자기평가 및 수업평가하기.</p> <p>: 수업이 어떠했는지 학생의 의견을 들으며 이야기를 나눈다.</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업에서 친구의 다른 점을 이해할 수 있었니? - 친구와 내가 힘을 합친 모습을 표현하면서 무슨 생각을 했니? - 친구에 대해 다시 생각하는 시간을 가져보니 어땠니? 	
	차시예고	▶ 다음시간에 진행될 수업에 대해 예고하기.	
	정리	<p>▶ 수업 정리하기.</p> <p>▶ 마무리 인사하기.</p>	

<표 12> ‘달라도 친구! 우리는 하나!’ 수업 결과물

	<p>만들기가 장점인 자신과 인사를 잘하는 친구를 합하여 그림을 그렸다. 친구와 자신의 시너지로 예의바른 학교를 꿈꾸고 싶다고 하였다. 친구가 인사하는 모습을 자신이 조각상으로 만들어 학교 입구에 전시하여 학교 학생 모두가 인사를 잘하게 되길 바라는 마음으로 작품을 완성하였다.</p>
	<p>친구와 나의 특성을 탐색하여 달리기를 잘하는 친구와 순발력이 좋은 내가 힘을 합하여 그림을 그렸다. 친구와 나의 시너지로 우리 반 달리기 시합을 우승으로 이끄는 모습을 그림으로 표현하였다.</p>
	<p>친구는 그림을 잘 그리고 나는 글 쓰는 것을 좋아한다. 친구와 나의 특성을 합하여 동화책을 만들어 우리 학교 친구에게 재미있는 이야기를 들려주고 싶은 마음을 작품을 통해 표현하였다.</p>
	<p>만들기를 좋아하는 나와 레고를 좋아하는 친구가 힘을 합쳐 학교 담벼락을 알록달록 꾸며 아름다운 등굣길로 만들었다. 학교를 향한 애교심과 등굣길 친구가 행복해 하는 모습도 함께 표현하였다.</p>

3) 나를 표현해 보아요. (스캐퍼 기법 ‘순응하기’적용)

(1) 학습주제 설정 이유

이 주제와 연계된 통합교과서는 ‘학교’이며 ‘학교’의 교과 내용의 소단원 중 하나인 ‘나’주제에 중점을 잡아 설계하였다. 소주제 ‘나’는 내 몸의 감각과 느낌, 흥미와 재능 등을 다양하게 표현하는 것을 돕기 위한 것이다. 따라서 본 수업에서는 스캐퍼 기법을 활용하여 나의 감정을 보다 적극적으로 이해하여 표현하는 과정을 통해 학교생활에 있어 건강한 구성원으로 자리매김 할 수 있도록 학습주제를 설정하였다. 이러한 수업 활동에서 스캐퍼 기법의 ‘순응하기’ 질문요소를 활용하여 자신이 느끼는 감정과 감각들을 그대로 수용하고, 그것에 부합하는 다른 것으로 응용표현 하면서 다각적 방법으로 표출시킨다.

(2) 학습 목표

- ① 자신이 느끼는 감정을 인지한다.
- ② 스캐퍼 기법을 활용하여 자신의 감정을 느낌으로 수용한 다른 무엇을 탐색한다.
- ③ 창의적 사고 과정을 통한 나의 생각을 자유롭게 표현한다.

(3) 교수학습 지도안 및 수업 결과물

‘나를 표현해 보아요.’의 수업을 1차시에 40분씩, 2차시로 수업을 편성하여 적용하였다. 본 연구에서는 수업 전개상 흐름의 이해를 돕기 위해 1, 2차시를 엮어 <표 13>과 같이 하나의 지도안으로 정리하였고, 수업 결과물도 함께 제시하였다.

1차시는 ‘이해’와 ‘탐구’ 수업으로 여러 가지 감정에 대해 이해하고, 스캐퍼 기법을 활용하여 비슷한 자연의 요소를 빌려 자신이 느끼는 감정을 다각적으로 탐색하는 수업을 진행하였다. 2차시는 ‘표현’수업으로 ‘이해’와 ‘탐구’ 과정에서 얻은 사고의 발견을 토대로 자유롭게 진행하였다.

<표 13> 교수-학습지도안

교과목	학교	학 년	초등 1, 2학년
소단원	나	차 시	1-2차시 (80분)
주 제	나를 표현해 보아요.		
학습 목표	가. 나의 여러 가지 감정을 설명할 수 있다. 나. 스텝퍼 기법을 활용하여 감정의 느낌을 수용할 자연을 탐색할 수 있다. 나. 창의적 사고의 과정을 바탕으로 자연의 요소를 빌려 나를 표현할 수 있다.		
준비물	교 사 : 여러 가지 감정의 이미지 사진 학 생 : 스케치북, 채색도구 및 필기구		
단 계	학습내용	교수·학습 활동	지도상 유의점
도입 (10)	학습준비	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 학습 분위기 조성 	
	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여러 가지 감정을 이해하기 (이미지사진) : 사람이 경험할 수 있는 여러 가지 감정에 대해 이야기한다. 표정, 행동 등 다방면으로 접근한다. 	
	목표 및 수업흐름 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표 알기 ▶ 수업진행 흐름에 대한 이해 	
전개 1차시 (25)	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 나의 여러 가지 감정 이해하기 : 감정에 관하여 이해하며 다양한 감정의 종류를 발표한다. 예시) - 여러분이 느끼는 감정은 어떤 것들이 있나요? - 화남, 슬픔, 기쁨, 즐거움, 외로움, 짜증 등의 감정들 외에 또 있나요? - 답답한 감정은 어떤 상황일 때 느껴지나요? 	
	탐구	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 스텝퍼 기법을 활용하여 자신의 감정을 다각적으로 탐구하기. : 스텝퍼 기법의 ‘순응, 수용, 차용’을 통해 자신의 감정을 느끼며 자연의 대상에서 탐색 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 스텝퍼 기법의 질문 ‘순응하기’에 대해 인지하며 자신의 감정을 탐구할 수 있도록 순회하며 점검한다.

		<p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우울한 나의 감정은 비가 오는 흐린 날을 닮았어요. - 설레는 나의 감정은 사랑사랑 흔들리는 나무의 잎과 닮았어요. 	
전개 2차시 (30)	응용 표현	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 스캠퍼 기법을 활용한 나의 감정을 자유롭게 표현해보기. : 자연의 요소를 빌려 나의 감정의 느낌을 표현한다. : 자연의 요소에 자신의 감정을 담아 표현하면서 자연의 색, 움직임도 표현한다. <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 들뜬 감정은 사랑사랑 요동치는 나무 잎사귀로 표현한다. - 친구와 싸워 화가 난 나의 감정은 불타는 빨간 색의 나무로 표현해 본다. 	
정리 (15)	감상 및 발표	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자신의 작품을 발표하고 서로 감상하기. : 작품을 발표하면서 나의 감정을 담은 자연의 모습을 발표할 수 있다. : 다른 친구의 작품에 대해 경청하며 감상할 수 있다. 	
	평가	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자기평가 및 수업 평가하기. : 수업과정에 대해 학생의 의견을 나눈다. <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업을 하면서 여러 가지 감정에 대해 말할 수 있니? - 감정 표현에 있어 자연의 요소를 빌리는 것이 도움이 되었니? - 수업을 하며 힘들었던 점은 있었니? - 다른 친구의 감정을 보면서 무슨 생각을 하였니? 	
	차시예고	▶ 다음시간에 진행될 수업에 대해 예고하기.	
	정리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 수업 정리하기. ▶ 마무리 인사하기. 	

<표 14> ‘나를 표현해 보아요.’ 수업 결과물

	<p>작품명은 ‘카멜레온 나무’이며 자신의 감정을 나무에 대입하여 표현하였다. 감정이 좋을 때, 슬플 때, 행복할 때, 우울할 때를 다양한 색감으로 카멜레온처럼 울긋불긋 표현하였다.</p>
	<p>작품명은 ‘뿌듯한 하루’이다. 친구를 도와주어 보람찬 하루였고 뿌듯한 감정을 느꼈다. 이러한 감정을 나무를 빌려 표현하였다. 나무가 사람이 비를 맞지 않게 가지로 든든하게 버팀목이 되는 믿음직스러운 나무를 표현하였다.</p>
	<p>작품명은 ‘화가 난 나무’이다. 화가 난 자신의 감정을 나무를 빌려 표현하였다. 나무의 색은 빨간색으로, 우락부락 한 나뭇가지의 모습으로 화가 나서 금세 폭발할 것 같은 이미지로 자유롭게 표현하였다.</p>
	<p>작품명은 ‘사랑살랑 기분 좋은 날’이다. 기분 좋은 자신의 감정을 나무와 바람의 움직임을 빌려 표현하였다. 바람결 따라 마치 춤추듯 살랑살랑 움직이는 나무의 모습이 감정을 표현해 주고 있다. 바람결의 움직임에 따라 나무의 뿌리와 중심까지 흔들거리는 모습을 통해 경쾌한 느낌이 느껴지는 작품이다.</p>

4) 선글라스 속 여름 풍경 (스캐퍼 기법 ‘수정, 확대, 축소’적용)

(1) 학습주제 설정 이유

이 주제와 연계된 통합교과서는 ‘여름’이다. ‘여름’의 교과 내용은 여름 맞이와 여름 생활을 소재로 놀이하거나 표현하기 위한 것이다. ‘여름’교과의 소단원인 ‘여름 맞이’는 여름의 모습과 느낌을 창의적으로 표현하는 것이 목적이다. 따라서 여름이란 주제에 대해 폭 넓은 시각으로 경험할 수 있도록 스캐퍼 기법의 ‘수정하기, 확대하기, 축소하기’ 질문요소를 활용하여 여름의 상징요소를 탐색하여 계획하였다.

(2) 학습 목표

- ① 여름의 느낌을 창의적으로 떠올려 볼 수 있다.
- ② 스캐퍼 기법을 활용하여 여름을 떠올리는 상징적인 것을 다각적으로 탐색해볼 수 있다.
- ③ 창의적 사고 과정을 통한 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있다.

(3) 교수학습 지도안 및 수업 결과물

‘선글라스 속 여름 풍경’의 수업을 1차시에 40분씩, 2차시로 계획하여 적용하였다. 본 연구에서는 수업 전개상 흐름의 이해를 돕기 위해 1, 2차시를 엮어 <표 15>와 같이 하나의 지도안으로 정리하였고 수업결과물을 함께 제시하였다.

1차시는 ‘이해’와 ‘탐구’ 수업으로 여름풍경 모습에 대해 이해하고 스캐퍼 기법을 활용하여 대표적인 여름 상징 요소를 탐색하며 발견하는 수업을 진행하였다. 2차시는 ‘표현’수업으로 선글라스에 전시 수업에서 얻은 사고의 발견을 토대로 여름 상징요소를 배치하여 주제를 재미있게 표현하는 수업을 진행하였다.

<표 15> 교수-학습지도안

교과목	여름	학 년	초등 1, 2학년
소단원	여름 맞이	차 시	1-2차시 (80분)
주 제	선글라스 속 여름 풍경		
학습 목표	<p>가. 스캠퍼 기법을 활용하여 선글라스를 수정하여 재 디자인할 수 있다.</p> <p>나. 여름을 상징하는 요소들을 확대 및 축소하여 창의적으로 표현할 수 있다.</p>		
준비물	<p>가. 교 사 : 여름잡지</p> <p>나. 학 생 : 가위, 풍, 채색도구 및 필기구</p>		
단 계	학습내용	교수·학습 활동	지도상 유의점
도입 (10)	학습준비	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 학습 분위기 조성 	
	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 흥미 유발하기. <li style="padding-left: 20px;">: 잡지 속 선글라스를 착용한 사람들의 이미지 사진을 보여주며 선글라스를 착용한 경험과 언제 착용하는지 물어보며 학생의 흥미를 자극한다. 	
	목표 및 수업흐름 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표 알기 ▶ 수업진행 흐름에 대한 이해 	
전개 1차시 (25)	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여름 풍경 모습 떠올리기. <li style="padding-left: 20px;">: 경험한 여름의 모습에 대해 이야기하며 이해한다. 	
	탐구	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여름을 상징하는 요소 탐색하기 <li style="padding-left: 20px;">: 여름을 상징하는 요소에는 어떠한 것들이 있는지 나열하며 찾아본다. 예시) <ul style="list-style-type: none"> - 여름을 상징하는 요소들은 수박, 수영, 해변, 더위 등이 있다. ▶ 스캠퍼 기법을 활용하여 여름 탐색하기. <li style="padding-left: 20px;">: 탐색한 여름을 상징하는 요소들 중에서 확대하기, 축소하기로 강조하고 싶은 것을 탐색한다. 	

		<p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 여름을 상징하는 요소들 중 대표되는 여름과일 중에서 수박이 제일 중요한 것 같아. 수박을 확대하여 강조할 거야. 	
전개 2차시 (30)	응용 표현	<p>▶잡지 속 선글라스 디자인 수정하기. : 스캠퍼 기법을 활용하여 잡지 중에서 선 인물의 선글라스를 수정해서 생각하는 여름의 모습과 어울리게 재 디자인 한다.</p> <p>▶선글라스에 여름 상징 요소 배치 : 스캠퍼 기법의 ‘확대하기, 축소하기’ 질문을 통해 내가 앞서 탐색한 여름 요소를 선글라스 렌즈 속에 배치하여 표현한다. : 스케치 후 채색까지 여름주제에 어울리도록 한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 스캠퍼 기법의 질문 ‘수정하기, 확대하기, 축소하기’를 잘 인지하여 활용할 수 있도록 순회지도하며 점검한다.
정리 (15)	감상 및 발표	<p>▶완성작품 발표 및 감상 : 자신의 작품을 설명하고, 다른 친구가 재 디자인한 선글라스 속 여름풍경은 어떤지 감상하며 여름에 대한 폭넓은 시각을 경험한다.</p>	
	평가	<p>▶수업 평가 및 자기 평가하기. : 수업이 어떠했는지 학생의 의견을 들으며 이야기를 나눈다. (수업분위기, 수업진행에서의 어려움. 수업에서 인상 깊었던 것 등)</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 여름 맛이 모습에 대해 설명할 수 있니? - 여름 맛이 풍경을 색다르게 표현해 보았니? - 수업을 하며 힘들었던 점은 있었니? - 계획한 대로 선글라스가 잘 표현되었니? 	
	차시예고	▶다음시간에 진행될 수업에 대해 예고하기.	
	정리	<p>▶수업 정리하기. ▶마무리 인사</p>	

<표 16> '선글라스 속 여름 풍경' 수업 결과물

	<p>둥근 선글라스 속에 각기 다른 여름 풍경 모습이 있다. 왼쪽은 원두막 속에서 도란도란 이야기 하며 수박을 먹고 있는 모습을 표현하였고, 오른쪽 렌즈에는 둥근 탐스런 수박이 왼쪽 선글라스 속 그림과 대비되게 확대시켜 강조하며 표현하였다.</p>
	<p>선글라스의 형태를 새롭게 수정하여 하나의 렌즈로 들여다 볼 수 있는 선글라스로 새롭게 디자인 하였다. 잠수함을 연상시키는 선글라스의 형태로 표현하였으며, 선글라스에는 바닷가에서 즐겁게 여름을 보내는 사람들의 실루엣을 축소하여 담았다.</p>
	<p>텐트 속에서 여름을 즐기고 있는 모습을 선글라스 왼쪽 렌즈에 담았고, 오른쪽에는 에어컨 바람을 쐬고 있는 모습을 그렸다. 각기 다른 여름을 보내는 장면을 선글라스에 표현하였다.</p>
	<p>선글라스의 형태를 여름을 상징하는 태양의 이미지로 차용하여 표현하였다. 선글라스 렌즈 속에는 파도와 부채를 들고 있는 사람의 모습을 배치하였다. 선글라스 속 부채와 밖에 확대된 부채가 대비되어 부채를 강조하며 여름 맞이 풍경을 창의적으로 표현하였다.</p>

5) 낙엽 속에서 본 나의 가을 (스캠퍼 기법 ‘다른 용도로 사용하기’적용)

(1) 학습주제 설정 이유

이 주제와 연계된 통합교과서는 ‘가을’이다. ‘가을’의 교과 내용은 가을맞이 모습의 상징 소재로 놀이하거나 표현하기 위한 것이다. ‘가을’ 교과 영역의 소단원인 ‘가을모습’에서는 가을 낙엽, 열매 등을 소재로 다양하게 표현하는 것이 목적이다. 따라서 본 수업에서는 스캠퍼 기법을 활용하여 낙엽이란 소재를 가지고 가을을 표현하는 수업을 계획하였다. 가을의 대표적인 이미지인 낙엽이나 열매를 이용하여 개수의 증가나 여러 가지 모양의 중첩, 시각의 다양화를 통하여 다른 모양으로 만들어 내는 작업을 색다르게 활용하며 활동을 한다. 이러한 창의적인 활동은 가을이란 주제에 대해 폭 넓은 시각으로 확장시켜 자유롭게 표현하는데 주안점을 둔다.

(2) 학습 목표

- ① 가을에 대한 모습과 가을의 느낌을 창의적으로 떠올려 볼 수 있다.
- ② 스캠퍼 기법을 활용하여 낙엽이란 소재를 다각적으로 탐색해볼 수 있다.
- ③ 창의적 사고 과정을 통한 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있다.

(3) 교수학습 지도안 및 수업 결과물

‘낙엽 속에서 본 나의 가을’이란 학습주제를 1차시에 40분씩, 2차시로 계획하여 적용하였으나, 본 연구에서는 수업 전개상 흐름의 이해를 돕기 위해 1, 2차시를 엮어 <표 17>과 같이 하나의 지도안으로 정리하여 제시하였다. 그에 따른 수업 결과물도 함께 제시하였다.

1차시는 ‘이해’와 ‘탐구’ 수업으로 가을의 모습에 대해 이해하고, 스캠퍼 기법을 활용하여 낙엽이란 소재에 대해 다각적으로 탐색하며 가을모습을 구상하는 수업을 진행하였다. 2차시는 ‘표현’수업으로 ‘이해’와 ‘탐구’ 과정에서 얻은 사고의 발견을 바탕으로 낙엽을 다양한 용도로 활용하며 가을을 새롭게 표현하는 수업을 진행하였다.

<표 17> 교수-학습지도안

교과목	가을	학 년	초등 1, 2학년
소단원	가을 모습	차 시	1-2차시 (80분)
주 제	낙엽 속에서 본 나의 가을		
학습 목표	가. 가을의 모습을 알고 설명할 수 있다. 나. 스캐퍼 기법을 활용하여 낙엽의 특성을 탐색한다. 다. 낙엽을 유기적으로 가을과 연결하여 다른 용도로 재구성할 수 있다.		
준비물	가. 교 사 : 여러 가지 낙엽들, 나뭇잎을 활용한 그림 나. 학 생 : 필기구, 스케치북, 각종 채색도구 다. 수업매체 : 시각자료		
단 계	학습내용	교수·학습 활동	지도상 유의점
도입 (10)	학습준비	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 학습 분위기 조성 	
	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 흥미 유발하기. : 낙엽을 색다르게 활용한 작품을 보여준다. 학생은 평소 사용하지 않았던 재료를 사용하여 작품을 하여 흥미를 유발한다. 	- 학생들이 흥미 유발을 위해 목소리의 높낮이를 주며 읽어준다.
	목표 및 수업흐름 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표 알기 ▶ 수업진행 흐름에 대한 이해 	
전개 1차시 (25)	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 가을맞이 모습에 대해 이야기하기. : 내가 경험한 가을맞이 모습에 대해 서로 이야기를 하며 가을의 계절에 대해 이해할 수 있다. 	
	탐구	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여러 가지 낙엽 탐색 : 스캐퍼 기법의 ‘다른 용도로 사용하기’ 질문을 활용하여 단순한 낙엽을 다른 용도로 사용할 수 있도록 낙엽의 색, 모양을 주의하여 탐색한다. 	- 낙엽을 가을의 이미지를 위한 다른 용도로 다양하게 사용할 수 있도록 여러 가지의 색과 모양의 낙엽들을 가지고 수업을 준비한다.

		<p>▶낙엽을 이용하여 창의적으로 가을 탐색하기.</p> <p>: 낙엽의 특징들을 가지고 가을과 유기적으로 연결하여 낙엽의 가을이미지의 용도로 활용한다.</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 노란 등근 낙엽은 가을의 누런 호박이 떠오르고, 은행잎은 가을철 서늘한 가을바람을 맞으며 타는 낙하산 모양 같다. 	
전개 2차시 (30)	응용 표현	<p>▶가을의 모습을 창의적으로 표현하기.</p> <p>: 앞서 탐색하고 구상한 것을 바탕으로 가을을 표현한다. 낙엽을 다른 용도로 사용하며 가을을 표현하기 위해서는 형태를 이리저리 돌려보거나, 색깔을 맞춰 보는 등 자유롭게 표현한다.</p>	
정리 (15)	감상 및 발표	<p>▶완성작품 발표 및 감상하기.</p> <p>: 창의적으로 표현한 나의 가을맛이 모습을 발표한다.</p> <p>: 다른 친구의 작품을 감상하며 경청하다.</p>	
	평가	<p>▶수업 평가 및 자기 평가하기.</p> <p>: 오늘 수업이 어떤지 학생의 의견을 들으며 이야기를 나눈다. (수업분위기, 수업진행에서의 어려움. 수업에서 인상 깊었던 점 등)</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 계획한대로 가을의 모습을 창의적으로 표현해 보았니? - 색다른 재료를 다른 용도로 다양하게 활용하였니? - 수업을 하며 힘들었던 점은 무엇이니? - 낙엽을 이용하여 멋진 작품의 표현에 도움이 되었니? 	
	차시예고	▶다음시간에 진행될 수업에 대해 예고하기.	
	정리	<p>▶수업 정리하기</p> <p>▶마무리 인사</p>	

<표 18> ‘낙엽 속에서 본 나의 가을’ 수업 결과물

	<p>작품명은 ‘가을 호박’이다. 가을의 대표적 인 요소를 호박을 낙엽과 함께 탐색하며 발견하였다. 넓은 갈색 빛의 낙엽을 호박으로 재탄생 시켜 주어 낙엽을 색다르게 활용하여 가을을 창의적으로 표현하였다.</p>
	<p>작품명은 ‘가을소녀’이다. 단풍잎은 소녀의 예쁜 머리핀으로, 잎사귀의 곁이 살아있는 낙엽은 소녀의 갈색 머리로 긴 조릿대 낙엽으로는 긴 머리카락으로 차용하여 어여쁜 소녀로 가을 느낌을 아름답게 표현하였다.</p>
	<p>작품명은 ‘추석’이다. 노란 낙엽을 보름달로 사용하였고 달맞이하는 친구들을 그려서 추석의 분위기를 표현하였다.</p>
	<p>춤추는 가을이란 제목에 어울리는 리듬감이 느껴지는 작품이다. 노란 은행잎은 발레리나의 노란 발레스커트로 사용하였고, 짙은 낙엽은 상의로 표현하였다. 낙엽의 부드러운 곡선과 인물의 우아한 동작에서 낭만적인 가을의 정서가 물씬 풍겨진다.</p>

6) 소중한 이웃, 그들이 없다면 (스캐퍼 기법 ‘제거하기’적용)

(1) 학습주제 설정 이유

이 주제와 연계된 통합교과서는 ‘마을’이다. ‘마을’의 교과 내용은 주변에서 함께 생활하는 이웃과 동네에 대한 관심 및 이해를 높이기 위한 것이다. ‘마을’ 교과 영역의 소단원인 ‘이웃’에서는 이웃과 더불어 생활하는 모습에 대해 사고하며 탐색하는 것이 목적이다. 따라서 본 수업에서는 스캐퍼 기법을 활용하여 이웃에 대해 다시 한 번 깊이 되돌아보며 사고하여 이를 바탕으로 수업을 계획하였다. 활동에서 스캐퍼 기법의 ‘제거하기’ 질문요소를 활용하여 이웃이 없는 상황을 상상하며 이웃의 필요함과 소중함에 대해 접근하는데 주안점을 두었다. 더불어 이웃의 존재에 대해 폭 넓은 시각으로 확장시켜 자유롭게 표현하는데 도움을 준다.

(2) 학습 목표

- ① 일상생활의 경험을 떠올려 나의 주변 이웃을 회상한다.
- ② 스캐퍼 기법을 활용하여 이웃의 소중함에 대해 색다르게 탐색한다.
- ③ 창의적 사고 과정을 통한 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있다.

(3) 교수학습 지도안 및 수업 결과물

‘소중한 이웃. 그들이 없다면.’의 학습 주제를 2차시로 계획하여 40분씩 적용하였으나, 본 연구에서는 수업 전개상 흐름의 이해를 돕기 위해 1, 2차시를 엮어 <표 19>와 같이 하나의 지도안으로 정리하여 제시하였다. 그에 따른 수업 결과물도 함께 제시하였다.

1차시는 ‘이해’와 ‘탐구’ 수업으로 이웃에 대한 개념을 이해하여 우리 마을에 어떠한 이웃들이 살고 있는지 탐색하는 과정을 하고, 스캐퍼 기법을 활용하여 이웃에 대한 창의적 발상을 하는 수업을 진행하였다. 2차시는 ‘표현’수업으로 전시 수업에서 얻은 사고의 발견을 토대로 창의적으로 표현하는 수업을 진행하였다.

<표 19> 교수-학습지도안

교과목	마을	학 년	초등 1, 2학년
소단원	이웃	차 시	1-2차시 (80분)
주 제	소중한 이웃, 그들이 없다면		
학습 목표	가. 우리 마을에 살고 있는 이웃에 대해 이야기 할 수 있다. 나. 스캐퍼 기법을 활용하여 이웃에 대해 새롭게 정의할 수 있다. 나. '소중한 이웃. 그들이 없다면' 어떨지 상상하여 자유롭게 표현할 수 있다.		
준비물	가. 교 사 : 우리 동네 이웃 사진 나. 학 생 : 스케치북, 채색도구 및 필기구		
단 계	학습내용	교수·학습 활동	지도상 유의점
도입 (10)	학습준비	▶ 인사 ▶ 학습 분위기 조성	
	동기유발	▶ 흥미 유발하기. : 학생이 평소 익숙한 마을 사진을 보여주며 흥미를 끈다.	- 학생들이 흥미 유발을 위해 목소리의 높낮이를 주며 읽어준다.
	목표 및 수업흐름 제시	▶ 학습목표 알기 ▶ 수업의 진행에 대한 이해하기.	
전개 1차시 (25)	이해	▶ 이웃에 대한 개념과 범위 이해하기. : 마을에 살고 있는 이웃에 대해 친구와 함께 이야기한다. : 이웃에 대한 개념과 범위에 대해 배우며 이해한다. 예시) - 우리 마을의 이웃은 소방관 아저씨, 경찰아저씨와 같이 우리의 안전을 책임지는 이웃 외에도 옆집아주머니, 슈퍼 아주머니 등 생활 속 이웃도 있어.	
	탐구	▶ 우리 마을 이웃 탐색하기 : 마을에 살고 있는 이웃들 중 천천히 떠올려 나열해본다.	

		<p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 옆집에 살고 있는 미영이, 앞집 할아버지, 치킨집 아저씨, 편의점 아주머니, 학교 교통담당관 아저씨, 문방구 아주머니, 떡볶이 집 이모 등. <p>▶ 특별한 나의 이웃 찾기. (스캐퍼 기법 활용)</p> <p>: 나열한 우리 마을 이웃들 중 자신이 특별히 여기거나 꼭 필요한 이웃에 대해 이야기한다.</p> <p>: 스캐퍼 기법의 ‘제거하기’ 질문요소 나의 이웃과 연관시켜 만약 이웃이 없다면 어떻게 상상한다.</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 치킨집 아저씨가 난 꼭 계셨으면 좋겠어. -> (스캐퍼 기법 ‘제거하기’) -> 만약 치킨집 아저씨가 없다면 어떻게? -> 치킨 없는 생일 파티를 맞이하여 속상할거야. 	
전개 2차시 (30)	응용 표현	<p>▶ 스캐퍼 기법을 통해 탐색한 소중한 이웃을 창의적으로 표현.</p> <p>: 이해 및 탐구의 과정에서 사고한 것을 토대로 자유롭게 상상을 표현한다.</p>	
정리 (15)	감상 및 발표	<p>▶ 완성작품 발표 및 감상</p> <p>: 자신의 작품을 설명하고, 다른 친구가 소중하다고 생각하는 이웃에 대해 감상한다.</p> <p>: 감상을 하면서 친구의 작품을 비판하지 않도록 경청한다.</p>	<p>- 감상을 하며 폭넓게 우리의 이웃들이 있다는 것을 다시 인지시켜주며 감상할 수 있도록 한다.</p>
	평가	<p>▶ 수업 평가 및 자기 평가하기.</p> <p>: 수업이 어떤지 학생의 의견을 들으며 이야기를 나눈다. (수업분위기, 수업진행에서의 어려움. 수업에서 인상 깊었던 점 등)</p>	
	차시예고	<p>▶ 다음시간에 진행될 수업에 대해 예고하기.</p>	
	정리	<p>▶ 수업 정리하기.</p> <p>▶ 마무리 인사</p>	

<표 20> '소중한 이웃. 그들이 없다면.' 수업 결과물

	<p>자신의 소중한 이웃을 미용실 아주머니로 정했다. 이웃집의 미용실 아주머니가 없다면 나의 헤어스타일이 엉망이 되어 못생겨질 수 있을 것 같은 상황을 상상하였다. 소중한 이웃에 대한 고마움을 따뜻한 색감과 다양한 선으로 표현하였다.</p>
	<p>마트에서 계산하는 이모를 소중한 이웃으로 선택하였다. 우리 동네 마트 이모가 없다면 사람들은 질서 없이 행동하고, 물건을 사는데 어려움을 겪는 상황을 상상하며 표현하였다. 표현의 과정에서 이웃의 개념에 대해 폭넓게 이해하였다.</p>
	<p>소중한 이웃을 학교 통학버스 기사님으로 선정하였다. 만약 기사님이 없다면 우리의 버스는 알 수 없는 곳으로 가게 되어 사고 위험이 있고 버스의 외관도 지저분해져 모두에게 불편함을 줄 수 있어서 소중한 이웃으로 선택하여 표현하였다.</p>
	<p>소중한 이웃에 대해 탐색하며 치킨집 아저씨를 떠올렸다. 치킨집 아저씨가 어느 날 갑자기 사라진다면 생일축하 파티에서 치킨을 떠올리며 그리워 할 것이다. 맛있는 치킨과 아저씨에 대한 고마운 마음을 따뜻한 색감으로 표현하였다</p>

7) 반전! 우리가족 이야기 (스캐퍼 기법 ‘재배열하기, 뒤집기’적용)

(1) 학습주제 설정 이유

이 주제와 연계된 통합교과서는 ‘가족’이다. ‘가족’의 교과 내용은 자신의 가족이나 친척, 다양한 형태의 가족을 소재로 표현 방법의 습득을 돕기 위한 것이다. ‘가족’ 교과 영역의 소단원인 ‘가족과 친척’에서는 가족 구성원이 하는 역할을 고려하여 고마운 마음을 작품으로 표현하는 것이 목적이다. 따라서 본 수업에서는 스캐퍼 기법을 활용하여 가족에 대해 다시 한 번 깊이 되돌아보며 생각하고 이를 표현하는 수업을 계획하였다. 이러한 활동에서 스캐퍼 기법의 ‘뒤집기, 재배열하기’ 질문요소를 활용하여 가족의 역할을 뒤집어 상상하여 스토리텔링하여 가족의 역할과 소중함을 확인하는데 주안점을 두었다.

(2) 학습 목표

- ① 나의 일상을 경험으로 우리 가족의 역할에 대해 생각한다.
- ② 스캐퍼 기법을 활용하여 가족의 고마움에 대해 생각한다.
- ③ 창의적 사고 과정을 통한 나의 생각을 자유롭게 표현할 수 있다.

(3) 교수학습 지도안 및 수업 결과물

‘반전! 우리가족 이야기’의 수업을 2차시로 계획하여 40분씩 적용하였으나, 본 연구에서는 수업 전개상 흐름의 이해를 돕기 위해 1, 2차시를 엮어 <표 21>과 같이 하나의 지도안으로 정리하여 제시하였다. 그에 따른 수업 결과물도 함께 제시하였다.

1차시는 ‘이해’와 ‘탐구’ 수업으로 나의 경험을 떠올려 우리 가족 구성원의 역할에 대해 이해하고, 스캐퍼 기법의 질문 영역인 역할 뒤집기를 통해 가족의 역할을 탐색하는 수업을 진행하였다. 2차시는 ‘표현’수업으로 ‘탐구’ 과정을 바탕으로 6컷의 그림으로 독창적으로 표현하는 수업을 진행하였다.

<표 21> 교수-학습지도안

교과목	가족	학 년	초등 1, 2학년
소단원	가족과 친척	차 시	1-2차시 (80분)
주 제	반전! 우리가족 이야기		
학습 목표	가. 가족 역할에 대해 설명할 수 있다. 나. 스텝퍼 기법을 활용하여 가족의 고마움을 스토리텔링 한다. 다. ‘반전! 우리가족이야기’를 6컷의 이야기로 자유롭게 표현한다.		
준비물	교 사 : 역할 반전 이야기. 학 생 : 스케치북, 채색도구 및 필기구		
단 계	학습내용	교수·학습 활동	지도상 유의점
도입 (10)	학습준비	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 ▶ 학습 분위기 조성 	
	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 흥미 유발하기. <li style="padding-left: 20px;">: 영화나 텔레비전 등의 영상 매체를 통해 잠에서 일어나 보니 둘의 역할과 모습이 바뀐 이야기를 들려주며 주의를 환기 시킨다. <li style="padding-left: 20px;">: 평소 이런 이야기를 들어본 친구가 있는지 확인한다. 	- 학생들이 흥미 유발을 위해 목소리의 높낮이를 주며 읽어준다.
	목표 및 수업흐름 제시	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학습목표 알기 ▶ 수업진행 흐름에 대한 이해 	
전개 1차시 (25)	이해	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 가족의 역할에 대해 이야기하기. <li style="padding-left: 20px;">: 경험을 토대로 우리 가족에 대해 이야기한다. 예시) <ul style="list-style-type: none"> - 가족이 무슨 일을 하는지 아나요? - 우리 집 가족 구성원은 어떻게 되나요? 	
	탐구	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 스텝퍼 기법을 활용하여 가족의 역할에 대해 생각하기. <li style="padding-left: 20px;">: 스텝퍼 기법의 ‘뒤집기’ 질문요소를 활용하여 앞서 동기 유발 과정에서 역할이 바 	

		<p>편 이야기처럼 학생에게도 같은 상황을 주며 상상한다.</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만약 너희가 우리 가족 구성원 중 한명과 역할이 바뀐다면 무슨 일이 벌어질까? <p>▶ 이야기 구상하기.</p> <p>: ‘반전! 우리가족 이야기’라는 주제로 가족 구성원과 역할을 뒤집어 6컷으로 스토리텔링하며 구상한다.</p>	
전개 2차시 (30)	응용 표현	<p>▶ 창의적으로 표현하기.</p> <p>: 구상한 이야기를 바탕으로 6컷에 내용과 이미지를 표현한다.</p> <p>: 내용전개 방식과 재료는 자유롭게 선택하여 표현한다.</p>	
정리 (15)	감상 및 발표	<p>▶ 완성작품 발표 및 감상</p> <p>: 완성한 나의 6컷의 ‘반전! 우리가족 이야기’를 친구에게 보여주며 발표한다.</p> <p>: 친구의 작품을 감상하며 경청한다.</p>	
	평가	<p>▶ 수업 평가 및 자기 평가하기.</p> <p>: 오늘 수업이 어떤지 학생의 의견을 들으며 이야기를 나눈다. (수업분위기, 수업진행에서의 어려움. 수업에서 인상 깊었던 점 등)</p> <p>예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가족구성원 역할에 대해 아니? - 6컷의 이야기로 가족에 대한 생각을 표현하였는데 어땠니? - 수업을 하며 힘들었던 점은 있었니? - 가족의 소중함에 대해 느낄 수 있었니? 	<ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업을 통해 가족의 역할에 대해 깊이 있게 생각해 보았는지 대화를 통해 확인한다.
	차시예고	▶ 다음시간에 진행될 수업에 대해 예고하기.	
	정리	<p>▶ 수업 정리하기</p> <p>▶ 마무리 인사</p>	

<표 22> ‘반전! 우리가족 이야기.’ 수업 결과물

	<p>엄마와 나의 역할을 재배열하여 반전! 우리가족 이야기를 재구성하였다. 엄마는 나와 역할을 바꿔 학교에 가고 수업을 듣고 나는 집안일과 밭에서 마늘을 캐고 있는 모습을 6컷으로 표현하였다. 마지막 컷에는 엄마처럼 집에 가기 전 기다릴 식구들을 위해 사탕 다발을 들고 가며 가족의 고마운 마음을 작품에 담았다.</p>
	<p>아빠와 역할을 바꿔 작품으로 표현하였다. 내가 아빠 대신 요리를 하고, 운전을 하는 모습에서 어려움을 겪고 힘들어 하는 과정을 그림으로 표현하였다.</p>
	<p>엄마와 역할을 뒤집어 각각의 역할이 바뀔 때 벌어질 상황들을 재미있게 표현하였다. 엄마가 내가 되어 학교에 가면 놀랄 친구들의 모습, 큰 키 때문에 급식실에서 우뚝 선 모습, 받아쓰기 왕이 된 엄마의 모습을 그렸고 반면 엄마가 된 나는 엄마가 하는 일에 대해 잘 알지 못해 고민하며 어려움을 겪는 모습을 그림에 담았다.</p>
	<p>아빠의 일상과 나의 일상을 자세하게 떠올리며 그림에 담았다. 아빠가 일하는 과정을 떠올려 탐색해보고 나와 아빠의 역할을 바꿔 시간의 흐름에 따라 그림 속에 배치하여 역할이 바뀐 우리가족 이야기를 표현하였다.</p>

4. 프로그램 결과물 분석

스캐퍼 기법의 질문 영역내용과 현행 교과 주제를 엮어 창의적 사고·표현을 위한 수업을 개발하였다. 이 수업은 학생이 학교에서 배우는 학습주제를 일방적인 습득에 머무르지 않고 창의적 사고를 신장하여 다각적인 사고 및 표현을 확대하는데 목표를 두었다. 이렇게 제안한 프로그램의 적정성을 알아보기 위해 총 7가지 주제의 수업을 실제 교육현장에서 적용하여 수업 결과를 분석하였다.

수업을 진행하면서 학생은 주제수업을 하면서 그 이유에 대한 의문과 깊은 사고의 과정 없이 주제를 개념적으로 이해하였고, 즉각적으로 받아들이는 경우가 많았다. 본 수업에 있어서도 교과 주제에 대해 이해를 하고 있는지 확인하기 위해 질문을 하면 주제 개념에 대해 잘 모르고 있거나, 의미를 알지만 명확하게 설명하는 것을 어려워했다. 문제가 주어지면 문제해결을 위해 주제를 이해하고 탐색하는 과정을 힘들어했지만, 대부분의 학생은 자신이 스스로 스캐퍼 기법의 질문에 따라 사고하는 과정에서 주제에 대한 폭넓은 의미를 발견하는 것을 즐거움으로 느끼는 모습을 보였다. 7가지의 질문영역으로 구성된 스캐퍼 기법이 학습주제에 대한 의미를 다양하게 바라볼 수 있었고 사고의 확장에도 도움을 주었다.

<따뜻한 겨울>의 수업은 스캐퍼 기법을 통해 ‘따뜻한 겨울의 의미를 우리 주변에서 어떤 모습이며 무엇일까?’ 라는 질문으로 겨울에 대해 창의적 사고·표현을 하였다. 따뜻한 겨울에 대해 배우며 겨울주제에 대한 새로운 접근 방향에 혼란스러워하는 부분도 있었으나 자신의 주변상황과 비교하며 탐색하는 과정에서 흥미를 보이고 쉽게 따뜻한 겨울이란 의미에 접근하는 모습을 보였다. 일반적인 지식의 범위를 확장시킨 개념을 이해하는데 도움이 되었다.

<달라도 친구! 우리는 하나!>의 수업은 스캐퍼 기법을 통해 ‘친구와 나의 특성을 결합하면 어떨까?’ 라는 질문에 대하여 친구와 자신을 다시 깊게 생각하며 창의적 사고·표현을 하였다. 그동안 생각하지 못했던 자신과 친구에 대해 탐색하며 함께 시너지를 발휘 할 수 있는 학교생활 모습을 상상하며, 표현하는 과정에서 즐거워하는 모습을 보였다. ‘친구와 사이좋게 지내는 즐거운 학교생활’이라는 교

과단원의 주제를 재미있게 접근할 수 있도록 도움을 준 수업이었다.

<나를 표현해 보아요.>의 수업은 스캐퍼 기법을 통해 ‘나의 감정을 자연에서 빌려 표현할까?’ 라는 질문을 하며 자신에 대한 감정을 이해하고 발견하며 창의적 사고·표현을 하였다. 자신이 느끼는 감정이 즐거운 감정뿐만 아니라 우울하고, 화나는 감정도 있다는 것을 바라보며 표현하였다. 자연의 소재는 나무 잎사귀의 색깔, 나무 가지의 느낌 등을 활용하여 주로 나무로 표현하였다. 또 색깔도 적극적으로 활용하였다. 화난 감정의 경우는 붉은 색 나무로, 우울한 감정은 분홍색과 보라색의 잎사귀, 즐거운 감정은 밝은 하늘색 등으로 하늘을 화창하게 표현하는 등 채색의 활용을 통해 자유롭게 다양한 자신의 감정을 표현하였다. 자연의 소재의 활용은 학생의 자유로운 감정표현에 도움을 주었다.

<선글라스 속 여름 풍경>의 수업은 스캐퍼 기법을 통해 ‘선글라스의 디자인을 수정할까?, 여름풍경을 선글라스 형태에 확대 및 축소하여 담아볼까’ 라는 질문에 대해 여름을 창의적으로 사고·표현하였다. 기존 선글라스를 여름 바다를 느낄 수 있는 배 모양의 선글라스로 디자인하였고, 시원한 아이스크림을 포인트로 개성 있게 수정하며 디자인하는 등, 여름 풍경의 모습을 텐트, 에어컨, 수박 등으로 확대 및 축소하며 자신만의 여름풍경을 가득 담아 표현하였다. 수정, 확대, 축소의 과정을 통해 여름을 독특하게 표현하였고 여름과 관련된 다양한 사물을 이해할 수 있었다.

<낙엽 속에서 본 가을>의 수업은 스캐퍼 기법을 통해 ‘낙엽을 다르게 사용하여 가을을 표현할까?’ 라는 질문을 하며 자신이 생각하는 가을을 발견하며 창의적 사고·표현을 이끌어냈다. 여러 형태의 낙엽을 활용하여 은행잎으로 낙하산을 타는 모습, 은행잎의 발레복을 입고 마치 가을의 행진 리듬에 맞춰 춤추는 발레리나 등으로 탈바꿈하였다. 또 우뚝투두한 질감의 낙엽을 활용하여 늙은 가을 호박으로 재탄생 시켜주기도 하였다. 다른 용도로 탈바꿈 시켜주고자 하는 스캐퍼 기법의 의도는 저마다 활용하고 싶은 낙엽의 특징을 활용하여, 가을의 모습을 표현하면서 가을에 대한 생각의 범위를 넓힐 수 있었다.

<소중한 이웃. 그들이 없다면.>의 수업은 스캐퍼 기법을 통해 ‘이웃이 없다면 어떨까?’ 라는 질문으로 소중한 이웃을 다시 한 번 생각하는 기회를 가질 수 있

었다.우리주변의 이웃이 소방관 아저씨, 경찰관 아저씨 외에도 옆집 식당아줌마, 통학버스기사 아저씨, 치킨가게 아저씨 등을 나의 이웃으로 생각하며 자신의 생활 속 모습과 연결하여 탐구하였다. 그러한 탐구의 과정을 바탕으로 이웃이 없을 때 벌어지는 불편함, 속상한 상황들을 재미있게 이야기로 만들어 표현하였다. ‘제거하기’라는 스캠퍼 기법의 질문은 학생이 쉽게 이웃의 소중함을 느끼고 생활 속 경험에 접근하여 이웃의 고마움을 지닐 수 있도록 도움을 주었다.

<반전! 우리가족 이야기>의 수업은 스캠퍼 기법을 통해 ‘가족구성원과 역할을 바꾼다면 어떨까?’ 라는 질문을 하며 가족의 역할에 대해 탐색하고 소중함을 느끼는 창의적 사고·표현을 할 수 있었다. 엄마와 나의 역할을 뒤집어 보고 엄마대신 설거지를 하거나, 마늘농사를 하며 힘들어하는 모습, 아침밥을 준비하면서 음식을 태우며 서툴러하는 모습 등을 그렸다. 또 엄마는 나대신 학교를 다니며 받아쓰기 100점을 받거나 친구보다 큰 키 때문에 창피해하는 모습 등, 역할이 바뀐 상황을 상상하며 재미있게 표현하였다. ‘재배열, 뒤집기’라는 스캠퍼 기법은 가족 구성원의 역할을 재배열함으로써 가족에 대한 고마움을 재미있는 방법의 과정을 통해 확인할 수 있다. 아마도 가족의 소중함에 대한 생각이 오래도록 각인될 것으로 보인다.

이와 같이 수업을 실제 적용하고 학생의 결과물을 토대로 분석해 본 결과, 학생은 스캠퍼 기법의 질문에 맞춰 다각적 사고의 과정을 하며 학습 주제 목표를 폭넓고 재미있게 이해할 수 있었다. 사고하는 과정에서 주제 탐색과 분석은 다소 힘들어하는 부분도 있었지만, 오로지 자신의 사고를 바탕으로 표현하는 과정을 경험하였기에 작품에 대하여 자긍심과 자신감을 지닐 수 있었고 완성한 후 성취감을 느끼는 모습 또한 볼 수 있었다.

IV. 결 론

현 교육과정에서 창의적인 인재양성을 위한 교육 연구와 그 중요성이 인식되면서, 이에 대한 연구가 지속적으로 이루어지고 있고, 많은 연구결과가 발표되고 있다. 하지만 우리의 학교 교육은 대학입시 위주의 단순하고 실용적인 지식의 습득을 중요시하고 있다. 그러나 이러한 지식은 창의적 인재와는 거리가 멀다. 지금의 학교 교육은 학생이 스스로 주제에 대해 확장된 사고를 하고, 새로운 의미에 접근해 나가는 창의적인 사고가 필요하며 이를 위해 새로운 교육 프로그램을 제공해야 한다. 또한 창의적 사고·표현 과정의 기회를 학생에게 경험할 수 있도록 창의적 사고 기법의 활용이 활성화 되어야 한다.

본 연구에서는 스캐퍼 기법을 활용하여 현행 교과 주제와 엮어 창의적 사고·표현 프로그램을 개발하여 초등학교 1, 2학년 학생들에게 적용시켰고 자유롭게 사고하며 표현하는 과정에 대해 살펴보았다. 그 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 스캐퍼 기법과 통합교과서가 지식의 구조 및 형식을 탐구함으로써 다각적인 사고의 경험을 할 수 있다는 공통적인 특성을 발견하였다. 이러한 공통적인 특성에서 스캐퍼 기법이 통합교과서와 연계하여 창의적 사고·표현 수업에 대한 활용 가능성이 있다는 것을 알 수 있었다.

둘째, 스캐퍼의 질문영역을 통하여 주제의 다양한 발상을 사고하게 하여 대상의 표현에 있어 감정이입을 할 수 있었고 다각도의 창의력 발상이 가능하게 해주어 학생의 사고의 확장을 수월하게 해 주었다.

셋째, 스캐퍼 기법은 질문 영역에 따라 주어진 주제에 대해 경험, 지식, 정보 등을 탐색하며 주제와 연관된 여러 생각을 하였다. 그리고 학생이 스스로 표현방법과 재료선정을 자유롭게 선택하여 표현할 수 있었다. 이러한 탐색의 과정을 통해 주제에 대한 문제 해결력을 기를 수 있었고 선택하는 주제적인 능력을 기를 수 있어 탐구 과정의 효과성을 발견할 수 있었다.

넷째, 스캐퍼 기법을 활용하여 학습주제에 대한 기존의 일반적인 지식에만 사로

잡히지 않고 학습주제에 대해 스스로 사고하고 표현하였다. 따라서 주제에 대한 접근 범위를 확장시킬 수 있었고, 학습주제에 흥미를 느끼고 내적동기를 높여 자신감을 강화시켰다.

다섯째, 학습주제의 최종 목표는 학생이 스스로 학습주제에 대해 사고한 것을 표현하는 것이다. 지식 습득에 대한 부담감 없이 작품을 계획하고 체계적으로 완성하면서 성취감을 느꼈고, 학습주제에 대한 만족감을 주었다.

이와 같이 본 연구의 프로그램은 학생에게 사고의 과정을 신장시켰고 자기 주도적이고 개성적인 표현을 함으로써 창의적인 사고·표현 능력을 성장시키는데 효과가 있음을 확인할 수 있었다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 김춘일(1984), 「미술교육론」, 흥성사
- 마크룬코, 전경원 외 역 (2009), 「창의성: 이론과 주제: 연구, 개발, 실행」, 시
그마프레스
- 박지원 외(2003), 「창조적 아이디어 발상 및 전개」, 학문사
- 이규선 외(2005), 「미술교육학」, 교육과학사
- 임정기 외(2010), 「미술 교수학습 패러다임 변화와 실천을 위한 이론과 방법」,
교육과학사
- 존듀이, 강윤중 역(2011), 「경험과 교육」, 배영사
- 한국교육심리학회(2000), 「교육-심리학 용어사전」, 학지사

<학 위 논 문>

- 강초희(2012), “고등학교 미술교육에서 기초조형 교육 표현지도 연구”, 제주대학
교 교육대학원 석사학위 논문
- 변경희(2010), “SCAMPER 기법을 적용한 스토리보드 미술수업 연구”, 한국교원
대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 백연경(2005), “SCAMPER기법을 활용한 발상 지도가 디자인 수업에서 중학생들
의 학습동기와 표현력에 미치는 효과”, 이화여자대학교 석사학위
논문
- 서온심(2013), “창의적 표현을 위한 스캠퍼 활용 방안 연구”, 서울 교육대학원 석
사학위논문
- 이희경(2011), “창의성 계발 사고기법을 활용한 초등미술과 수업 방안 연구, 한국
교원대학교 교육대학원 석사학위논문
- 전수현(2015), “창의성 신장을 위한 초등미술교육 프로그램 연구 : 시네틱스 기법
중심으로”, 제주대학교 교육대학원 석사학위논문

한시라(2015), “스캠퍼 기법을 적용한 자화상 그리기 수업이 고등학교 1학년 자기개념과 자아존중감에 미치는 영향”, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문

황경연(2012), “스캠퍼(SCAMPER)기법을 활용한 아동창작무용 교육지도안”, 숙명여자대학교 대학원 무용학과 석사학위 논문

<학술논문 및 정기간행물>

임수진(2015), 『초등학교 통합교과 교수-학습방법 탐색: 1학년 표현활동 중심으로』, 한국초등체육학회지 제21권 제3호

<기 타 문 헌>

교육과학기술부(2013), 「2009 개정 초·중등학교 교육과정 총론」, 교육과정기술부 고시 제 2013-7호

교육부(2009), 「교육과정총론」, 교육부

교육부(2017), 「바른 생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활 교육과정」

교육부(2017), 「초·중등학교 교육과정 총론, 2015 개정 시기」

<ABSTRACT>

Teaching method of creative thought and expression class
utilizing SCAMPER technique

-Focused on integrated curriculum of first and second grade elementary
students-

Ji-Ae Hyun

Department of Art Education Major

Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea

Supervised by Professor Chang-Hee Lee

Currently, elementary school education is aimed at fostering voluntary and moral healthy Koreans who will lead the 21st century, and is aiming at cultivating creative talents that lead globalization. Therefore, elementary education is converted from a monolithic education focused on memorization into a learner-centered consumer choice education that freely expresses its thoughts.

Especially, the students who are in the lower grades of elementary school experience a period of open thoughts and freely expressing these thoughts in the stage of art development. They try to express things by giving meaning to what they try to draw. However, because lessons that are based on general knowledge make students to think and express through objective insight, it hinders students from free creative expression.

It is necessary to provide creative education opportunities for these younger students in order to expand the time for open thinking and expression. By providing these opportunities, the study developed a way of thinking and expressing creative ideas in order for students to act in a positive attitude in the process of thinking and expressing themselves and to help the creativity

to grow as the grade goes up.

The study reconstructs the lessons by combining the seven questions of the SCAMPER technique, which is one of the creative ideas, and the lesson topics of the integrated textbooks that the lower graders are actually learning and presents them to the students in a free and diverse dimensions. In the course of teaching, the teaching - learning plan was presented and the results were summarized.

Conclusions are summarized as the applicability to the integrated subject, the excellence of the thinking process, the effectiveness of the inquiry process, the scope of access to the subject, and the achievement of the learning objectives through the results.

First, a common characteristic of experiencing multidimensional thoughts on a particular subject from the SCAMPER technique and integrated textbook was found. The commonness between the two helped to easily apply classes utilizing the SCAMPER technique on the integrated textbook.

Second, students can tear out the fear and lessen the burden of new thinking and easily go through thinking process because students are not processing a thought of making something out of nothing with the help of question area from SCAMPER technique.

Third, the SCAMPER technique explored experiences, knowledge, and information about a given subject according to the question area and understood various ideas related to the subject. And express it by freely selecting the expression method and material choice. Through the process of searching, students were able to develop problem solving ability on the subject and find out the effectiveness by being able to raise the independency to select.

Fourth, students were able to approach the subject in various ways by concentrating and expressing their thoughts on the subject of the class rather than focusing on general knowledge. By expanding the scope of access to the topic, the students became interested in the contents of the learning and furthermore, gave themselves an intrinsic motivation.

Fifth, the result of the work that the students think and express on the subject of study by themselves has been the target of the learning topic. Through the accomplishment of the learning objectives through these results, the students had a feeling of accomplishment by planning and systematically completing the work without the burden of knowledge acquisition, and the satisfaction with the learning topic was strengthened.

Based on the results, creative thinking and expression lesson using the SCAMPER technique helped students to develop expanded thinking and free expression. In addition, students were able to feel happiness in the process of thinking and raise problem-solving ability with independent thinking process, furthermore enhanced the creativity development.

※ A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2017. 8