

터부 게임에 활용한 지리수업이 학습에 미치는 영향

최정숙* · 조철기**

Effects of Geography Class Using Taboo Games on Student's Learning

Choi, Jung-Sook* · Cho, Chul-Ki**

요약: 이 연구는 터부 게임을 활용한 지리수업이 학생들의 학습에 미친 영향을 분석한 것이다. 터부 게임은 한 모둠이 금기단어를 사용하지 않고 주제를 설명하면, 다른 모둠들은 그 주제를 유추하여 답변하는 것이다. 각 모둠이 작성한 터부 게임 학습지를 분석하고, 심층면담을 토대로 터부 게임이 학생들의 학습에 미친 영향을 도출하였다. 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 금기단어를 사용하지 않고 주제를 설명해야 하는 모둠의 경우, 다른 모둠들이 쉽게 알아맞힐 수 없도록 내용을 설명하는 과정에서 주로 확산적 사고를 한 것으로 나타났다. 둘째, 주제를 설명하는 모둠에 비해 그 설명을 듣고 주제를 유추해야 하는 다른 모둠들의 경우, 확산적 사고보다 수렴적 사고에 의존하는 경향을 보였다. 셋째, 학생들은 주제를 설명하는 모둠의 역할과 주제를 맞추는 모둠의 역할을 모두 경험하기 때문에, 수렴적 사고와 확산적 사고를 함께 학습하였다. 넷째, 터부 게임은 금기단어를 사용하지 않고 주제를 설명하거나 그러한 설명을 듣고 주제를 유추하는 과정에서 학생들의 의사결정력, 비판적 사고력, 메타인지 등의 고차사고력 함양에 중요한 역할을 한 것으로 나타났다. 다섯째, 학생들은 문제해결을 위해 교과 지식은 물론, 다른 교과에서 학습한 지식, 일상생활을 통해 경험한 직접적 지식, 그리고 미디어를 통해 간접적으로 획득한 지식 등 다방면의 지식을 함께 활용하였다.

주요어: 터부 게임, 확산적 사고, 수렴적 사고, 의사결정력, 비판적 사고, 메타인지

Abstract: This study is to analyze the effects of geography class using taboo games on developing student's ability to think. After playing taboo games in which students explain keyword without using presented taboo words, worksheets of participants were analyzed with interviews to demonstrate what kind of thinking skills are working. The results of the analyses are as follows. First, while divergent thinking is applied to students who explain keyword in taboo games, convergent thinking is applied to students who listen to and guess them. Second, as groups play a role as explainer or answerer in turn, they can learn divergent and convergent thinking together. Third, students seem to improve high-order thinking ability like decision-making, critical thinking, metacognition through taboo games. Fourth, students have a tendency to use a variety of direct and/or indirect experiences (especially, from media) as well as cross curricular knowledge in order to explain keyword without using taboo words.

Key Words: taboo game, divergent thinking, convergent thinking, decision-making, critical thinking, metacognition

1. 서론

수업은 학생들에게 흥미 있어야 하고, 학생들의 학습의 관점에서 의미 있어야 한다. 그러나 이러한 수업을 실천하는 것은 쉬운 일이 아니다. 학교 현장에서 지리는 여전히 암기할 내용이 많아 재미 없고 이해하기 어려운 교과목으로 인식된다. 이러한 현실에서 학생들이 지리에 대해 흥미를 가지고 수업에 적극적으로 참여하도록 하기 위해서는 수업 방법에 대한 진지한 고민을 해 보아야 한다. 교사 일변도의 강의식 수업에서 벗어나, 학생들이

서로 협력하여 활동 과제를 해결하는 과정 속에서 스스로 생각하는 힘을 키울 수 있도록 방법적인 변화를 모색할 필요가 있다.

현대사회에서 지식의 변화 속도는 너무 빠르다. 교사가 학생들에게 수많은 지식을 전달하는 수업 방식은 한계에 부딪힐 수밖에 없다. 지식기반 사회에서 학생들에게 요구되는 역량은 다른 학습에 쉽게 전이될 수 있는 생각할 수 있는 힘, 즉 사고력이라고 할 수 있다. 특히 현대사회에서 학생들은 다양한 게임에 지속적인 흥미를 보인다. 따라서 수업에서 잘 조직되고 교육적으로 의미있는 게

* 대구고등학교 교사(Teacher, Daegu High School)(oxygenjs@hanmail.net)

** 경북대학교 사범대학 지리교육과 부교수(Associate Professor, Department of Geography Education, Teachers College, Kyungpook National University)(ckcho@knu.ac.kr)

임을 활용한다면, 학생들의 흥미와 참여를 유발할 뿐만 아니라, 학생들에게 생각하는 힘을 길러 줄 수 있을 것이다(Lambert and Balderstone, 2000; Walford, 2007). 그러나 흥미 위주의 일회성에 그치는 단순한 게임이 아니라, 학생들의 사고능력을 키울 수 있는 게임을 수업에 적용해야 한다.

지금까지 지리교육에서 게임을 활용한 수업 연구는 매우 적은 편이다. 국내에서 게임을 활용한 지리교육 연구는 적은 편이며, 주로 시뮬레이션 게임을 수업에 적용한 연구(이지운, 1991; 예경희, 2005; 박현경, 2012)에 국한되어 있다. 시뮬레이션 게임이 아닌 게임을 적용한 사례로는 강영미(2008)의 연구가 있다. 이 연구는 퍼즐 조각 맞추기, 십자퍼즐 만들기, 도전 골든벨, 브레인 서바이벌, OX퀴즈와 같은 게임을 지리 수업에 적용하여 그 효과를 분석하였다. 그러나 이 연구는 퍼즐과 퀴즈와 같은 흥미로운 다양한 게임을 소개하는 수준에 머물러 있어, 학생들의 학습과의 관련성을 규명하는 데에는 한계점을 노정하고 있다. 따라서 이 연구는 기존의 시뮬레이션이나 흥미 위주의 게임을 활용한 수업에서 벗어나, 흥미와 함께 생각하는 힘을 키워 줄 수 있다고 판단되는 터부(Taboo) 게임을 활용하여 지리수업을 설계·적용한 후, 이러한 수업이 학생들의 학습에 미친 영향을 분석하고자 한다.

2. 교수·학습의 관점에서 본 게임

게임은 수업에서 학생들에게 적극적인 학습경험을 제공한다. Walford(1987)에 의하면, 게임은 학생들을 가상 세계로 안내하여 다른 사람의 입장에 처하게 하며, 어떤 결정을 내리는데 있어 사고하고 숙고하도록 한다. 게임을 수업에 활용하면, 학생들에게 보다 높은 동기부여를 할 수 있다. 그러나 Lambert and Balderstone(2000)에 의하면, 게임은 학습의 관점에서 학생들에게 동기부여뿐만 아니라 지리적 프로세스에 대한 이해를 향상시키고, 분석·종합·평가와 같은 고차사고기능을 통해 지적 자극을 제공할 수 있다. 그리고 그러한 고차 사고기능은 의사결정을 하고 문제를 해결하는 과정에 사용될 수 있다고 주장한다. 이와 더불어, Grenyer(1986)는 게임은 학생들에게 경쟁 과정 속

에서 현실을 이해하도록 할 뿐만 아니라, 토론, 협상, 협동의 기회를 제공하여 사회적 기능, 상호협동 기능, 의사소통 기능을 개발하는데 도움을 줄 수 있다고 한다. 또한 게임은 다양한 능력을 가진 학생들이 쉽게 이해할 수 있다는 장점이 있다고 주장한다. 이와 같은 주장에도 불구하고 게임을 활용한 수업이 학습의 관점에서 효과적이기 위해서는 교사가 활동을 철저하게 계획, 준비, 관리해야 한다.

먼저, 게임의 계획 및 준비 단계에서는 적절한 자료를 선택하고 준비해야 한다. 그리고 학생들의 흥미를 유발하고 학습을 진단하기 위해 수업의 도입부에 게임을 사용할지, 수업 중에 사용할지, 아니면 형성평가를 위해 수업의 마무리에 사용할지를 결정해야 한다.

둘째, 교사들은 수업에서 게임 활동을 어떻게 관리할 것인지를 결정해야 한다. 교사는 수업 관리뿐만 아니라 게임 활동을 효율적으로 관리하는 기능이 필요하다. 어떤 학생은 게임 활동에서 자신의 맡은 역할을 잘 소화하지만, 어떤 학생은 그렇지 못할 수도 있다. 따라서 교사는 게임 활동에서 일어나는 학생들의 행동과 학습을 지속적으로 관찰하고 관리해야 한다. 그리고 교사는 언제, 어떻게 개입할 것인지를 결정해야 한다. 교사가 수업 내내 너무 많이 개입한다면, 학습의 속도와 흐름을 감소시키고 학습기회를 방해할 수도 있다.

마지막으로, 교사는 게임 활동을 요약정리하고 피드백을 제공하기 위한 전략들을 고려해 보아야만 한다. 학생들은 게임 활동을 통해 학습한 것을 반성하고 강화시킬 기회를 가져야 한다. 교사는 게임이 끝난 후에 토론과 반성을 위한 충분한 시간을 제공해야만 한다. 교사가 학생들로 하여금 게임 활동에 대해 반성하도록 하는 것은 학습에 중요한 기여를 한다(Walford, 1996).

3. 터부 게임을 활용한 지리수업 설계

1) 터부 게임과 수업

터부(taboo) 게임의 의미는 영어 단어 '터부(taboo)'의 우리말 '금기'에서 찾을 수 있다. 터부 게임은 모듈별로 수행하는 게임으로써, 한 모듈이

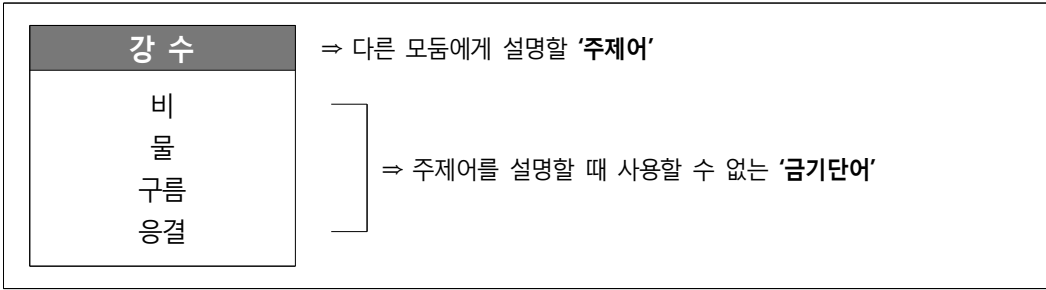


그림 1. 터부 카드의 구성

금지단어를 사용하지 않고 제시된 주제어를 설명하고, 다른 모둠은 그 주제어를 유추하여 맞추는 게임이다. 터부 게임은 외국어 학습에서 어휘력을 늘리기 위해 많이 이용되는 게임으로, 모둠 내의 협동 및 모둠 간 경쟁의 요소를 도입하고 있다.

터부 게임은 정교하게 제작된 터부 카드를 사용하여 수행하게 된다. 터부 카드는 맨 위에 '주제어'가 적혀있고, 그 아래에 '금지단어'가 제시된다. 금지단어는 그 주제어를 설명하고자 할 때 누구나 쉽게 떠올릴 수 있는 내용으로 구성된다. 그림 1에 제시된 터부 카드의 주제어는 '강수'이며, 금지

단어는 '비, 물, 구름, 응결'이다. 따라서 어떤 모둠이 '강수'라는 주제어를 다른 모둠에게 설명해야 한다면, '비, 물, 구름, 응결'과 같은 금지단어는 사용할 수 없게 된다. 어떤 모둠이 금지단어 이외의 단어들을 사용하여 '강수'에 대해 설명하면, 다른 모둠은 그 설명을 듣고 '강수'라는 주제어를 유추하여 맞추어야 한다(Nichols and Kininnmt, 2001).

사실 국내에서 터부 게임은 수업이나 일상생활에서 활용되는 빈도가 낮지만, 해외에서는 매우 활성화되어 있다. 그림 2는 온라인 터부 게임을



그림 2. 해외 터부 게임 사이트

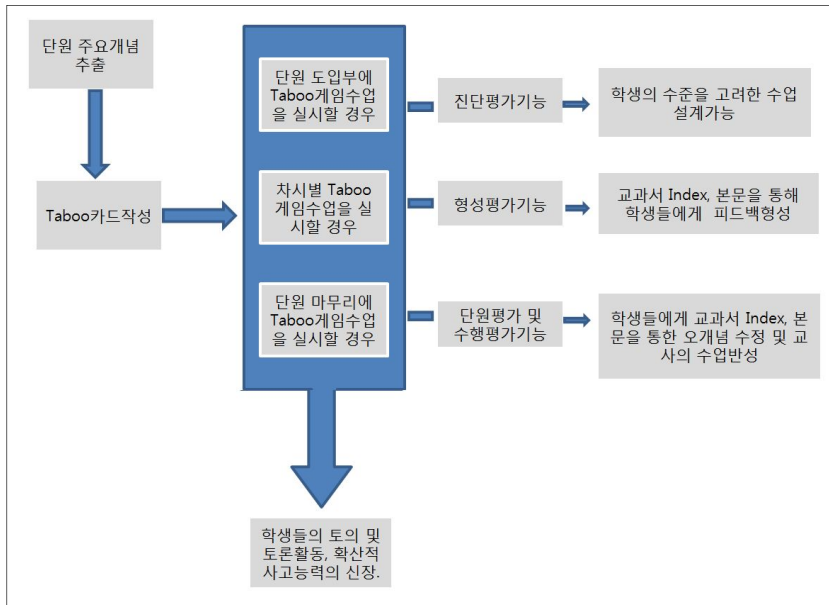


그림 3. 터부 게임을 활용한 수업의 목적

운영하는 외국 업체의 홈페이지 화면으로서¹⁾, 방문자들로 하여금 터부 게임을 위한 터부 카드를 직접 제작해보도록 하고 있다. 이러한 온라인 터부 게임 이외에도, 보드 게임 형태로 판매될 정도로 터부 게임의 인기는 매우 높다.

Nichols and Kinninment(2001)는 이러한 터부 게임은 학생들에게 흥미와 관심을 유발할 뿐만 아니라, 자신의 생각과 의견을 창의적으로 표현할 수 있게 해 준다고 주장한다. 그렇다고 터부 게임이 문해력과 창의력이 높은 학생들만을 위한 것이 아니다. 오히려 이러한 능력이 부족한 학생들에게 문해력과 창의력 개발을 촉진할 수 있는 역할을 할 수 있다. 왜냐하면 터부 게임은 학생들이 주제어 및 금기단어에 대해 깊이 생각하고 다각적으로 표현하는 과정을 거쳐야 하기 때문이다. 특히 사고하는 능력이 부족한 학생들에게는 다양한 관점에서 생각해 볼 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있을 것이다.

터부 게임은 수업에 다양한 목적으로 활용될 수 있다(그림 3). 먼저, 이전 수업에서 배운 내용을 다시 확인하는 진단평가를 위한 훌륭한 도구가 될 수 있다. 지난 시간에 배운 핵심 개념 또는 용어를 정확히 이해하고 있는지를 확인하는데 매우 유

용하기 때문이다. 다음으로, 이 번 시간에 배운 핵심적인 내용(개념 및 용어)을 어느 정도 이해하고 있는지 확인하고 피드백을 제공하기 위한 형성평가로서도 활용할 수 있다. 또한 한 단원의 마지막에서 그 단원에서 학습한 핵심 개념 및 용어에 대한 종합적인 단원평가 및 형성평가를 위해서도 활용될 수도 있다.

2) 지리수업 설계

(1) 터부 카드의 제작

터부 게임을 수업에 활용하기 위해 먼저 터부 카드를 만들어야 한다. 터부 카드에 사용할 주제는 학습한 내용에서 주요 개념 및 용어를 추출하여 활용한다. 이 연구는 고등학교 세계지리 「II. 세계의 다양한 문화와 여행」 단원의 중단원 '1. 아시아의 종교경관'을 대상으로 하여 터부 게임 수업을 설계하였다. 연구자는 이 단원에서 표 1과 같이 주요 개념 및 용어를 추출하였다. 그 후 지리교사 경력 5년 이상인 2명에게 의뢰하여, 6개의 주요 개념 및 용어를 추출하도록 하였다. 이러한 과정을 통해 불교, 힌두교, 이슬람교, 갠지스 강, 예루살렘, 크리스트교가 최종적으로 확정되었다.

표 1. 단원의 핵심 개념 및 용어의 추출

대단원	중단원	주요 개념 및 용어
II. 세계의 다양한 문화와 여행	1. 아시아의 종교경관	크리스토교, 유대교, 이슬람교, 힌두교
		예루살렘, 갠지스 강, 메카
		차도르, 카스트제도, 쇠고기 음식, 돼지고기 음식

표 2. 정교화 과정을 거친 터부 카드

중단원	터부 카드		
1. 아시아의 종교경관	불교	힌두교	이슬람교
	<ul style="list-style-type: none"> • 소승 • 대승 • 간다라 • 석가모니 	<ul style="list-style-type: none"> • 인도 • 갠지스 강 • 카스트제도 • 소고기 음식 	<ul style="list-style-type: none"> • 모스크 • 알라신 • 라마단 • 헤지라
	갠지스 강	예루살렘	크리스토교
	<ul style="list-style-type: none"> • 인도 • 세레 • 힌두교 • 갠지스평원 	<ul style="list-style-type: none"> • 성지 • 유대교 • 이스라엘 • 통곡의 벽 	<ul style="list-style-type: none"> • 예수 • 교회 • 구교, 신교 • 십자가

연구자는 이렇게 선정된 주요 개념 및 용어를 주제로 활용하고, 각각의 주제를 설명하는데 사용할 수 없는 금기단어를 선정하여 6장의 1차 터부 카드를 만들었다. 연구자는 1차 터부 카드에 사용된 금기단어의 적절성을 시험하기 위해 이를 2013년 4월 첫째 주에 ○○고등학교 한 학급을 대상으로 수업에 적용하였다(이 학급은 실제 실험 수업 집단에서 제외함). 수업 후 금기단어를 너무 곤란하거나 그 반대의 경우로 쉽게 맞출 수 있었던 카드는 수정·보완하였다. 1차 터부 카드에서 불

규칙적이었던 금기단어 수를 모든 카드에 각각 4개로 축소하였다. 이러한 과정을 통해 표 2와 같이 보다 정교화된 2차 터부 카드를 만들었다(표 2).

(2) 터부 게임 수업의 관리 및 유의점

터부 카드를 활용한 게임 수업에서 교사의 역할은 매우 중요하다. 교사는 게임을 시작하기 전에 학생들에게 터부 게임에 대해 소개하고, 예시를 통해 학생들이 이 게임의 진행방식을 이해를 할 수 있도록 도와주어야 한다. 교사는 터부 게임을 하는 동안 학생들이 완전히 궤도를 벗어나지 않는

표 3. 터부 게임의 진행 순서 및 유의점 (Nichols and Kinniment, 2001 수정)

<ul style="list-style-type: none"> • 터부 게임을 진행하기에 앞서 학생들의 사고활동을 최대화시키기 위해 교과서와 각종 검색을 위한 스마트 기기와 자료들은 모두 치우도록 한다. • 가능한 능력이 다른 학생들을 한 모둠이 되도록 하고, 조금 뒤처지는 모둠에게는 설명하기 쉬운 카드를 배부하도록 한다. • 모둠 구성원이 너무 많으면 참여도가 낮아질 수 있으므로, 모둠의 구성원은 5~6명을 넘지 않도록 한다. (본 연구는 5명씩 6개 모둠으로 함) • 한 반을 6개의 모둠으로 나누고, 각 모둠에게 각기 다른 주제어와 금기단어가 적힌 터부 카드 1장(표 2)과 터부 게임 학습지 1장(표 4)을 각각 배부한다. • 각 모둠들은 자기 모둠에 배부된 터부 카드에 적힌 주제어와 금기단어를 읽고, 터부 게임 학습지에 주제어와 금기단어를 적는다.

- 교사는 각 모둠이 금기단어를 사용하지 않고, 자신의 주제를 설명할 수 있도록 협의 시간을 10분 정도 준다. (이때 적극적인 토론을 유도하되, 옆 모둠에게 자신의 주제가 유출되지 않도록 주의시킨다.)
- 각 모둠에게 자신의 주제를 설명할 내용을 터부 게임 학습지(표 4)의 '1. 우리 모둠의 설명'란에 적도록 한다. 단, 모든 학생이 참여할 수 있도록 모둠 구성원의 이름을 적고 그 학생이 낸 의견을 옆 칸에 적도록 한다. (참여하지 않는 학생이 있을 경우, 그 모둠에겐 감점 처리함을 사전에 공지한다)
- 협의를 할 때 각 모둠 내에서 다른 모둠에게 주제를 설명할 사람, 기록할 사람을 정하도록 한다. 이때 모든 구성원이 참여하는 것을 원칙으로 한다.
- 모둠별 협의 시간이 끝나면, 첫 번째 모둠부터 차례대로 교실 앞에 나와서 자신의 모둠의 주제에 대해 금기단어를 사용하지 않고 설명한 내용들을 발표한다. (이때 다른 모둠들은 조용히 경청하면서 발표하는 모둠의 주제가 무엇일지를 생각한다.)
- 앞에 나간 모둠의 설명이 끝나면, 그 주제를 유추할 수 있도록 모둠의 협의시간을 2분간 주고 터부 게임 학습지(표 4)의 '2. 다른 모둠의 주제는 과연 무엇일까?'에 주제어라고 생각하는 단어를 적도록 한다. (손을 들어 발표할 수도 있으나, 본 연구에서는 수업이 너무 소란스러워질 가능성과 다른 모둠에서 말한 답을 그냥 따라하는 것을 방지하기 위해 정답지에 적게 하였다.)
- 자기 모둠의 정답은 이미 알고 있으므로 정답지에 자기 모둠에 해당하는 번호의 정답 칸은 적지 않고 대각선을 그어 제외시킨다.
- 모든 모둠의 발표가 끝나면 모둠별로 터부 게임 학습지를 서로 교환하고, 각 모둠에서 한명씩 나와서 자기들의 주제가 무엇이었는지를 칠판에 적는다.
- 각 모둠별로 교환한 터부 게임 학습지를 채점하고, 교사에게 제출한다.
- 게임 도중에 이해가 되지 않은 내용, 어떠한 의도로 그러한 설명을 했는지에 대한 질의응답 시간은 채점이 끝난 후에 제공한다.

표 4. 터부 게임 학습지

터부 게임 학습지

◎ 2학년()반 ()모둠
 ◎ 관련단원:
 ◎ 주 제 어:
 ◎ 금기단어:

1. 우리 모둠의 설명

모둠원 이름	각 모둠원이 제안한 설명 내용

2. 다른 모둠의 주제는 과연 무엇일까?
(단, 자기 모둠의 정답은 기록하지 않음, 대각선 처리)

모둠명	주제어	모둠명	주제어
1모둠		4모둠	
2모둠		5모둠	
3모둠		6모둠	

표 5. 채점의 원칙

- 다른 모듈의 주제를 맞춘 모듈에게, 맞춘 주제어 개수 당 1점씩 부여한다.
- 다른 모듈이 주제를 맞추는 경우, 설명한 모듈에게 그 주제를 맞춘 모듈 수만큼 점수를 부여한다. (한 모듈 당 1점씩 부여한다.)
- 주제를 설명할 때 금기단어를 사용하는 경우, 사용한 금기단어 1개당 1점씩 차감한다
- 주제를 설명할 때, 주제어와 전혀 관계없는 설명, 지나치게 쉬운 설명, 초성 힌트나 글자 수, 외국어로 단순히 번역하는 경우에는 각 항목 당 1점씩 차감한다.
- 획득한 점수와 차감된 점수를 총합산하여 모듈별 순위를 정한다.

한 토론에 개입하지 않아야 한다. 그리고 교사는 창의적이고 유의미한 활동에는 정적 강화를 그렇지 않은 경우에는 부적 강화를 제공해야 한다.

한편, 교사는 모듈들이 자신의 주제를 설명할 때 지켜야 할 유의점에 대해 미리 주시시켜야 한다. 그리고 교사는 모듈별 금기단어를 완전히 알고 있어야 한다. 이를 위해 교사는 터부 카드를 2부씩 만들어서 학생이 게임을 진행할 때, 그것을

보면서 꼼꼼히 체크하면 도움이 된다. 이 연구에 적용된 터부 게임의 진행 순서 및 유의점은 표 3과 같다.

한편, 교사는 터부 게임을 활용한 수업을 할 때 채점 원칙을 정해야 한다. 그렇지 않으면 지리적으로 유의미한 학습이 되지 않고, 단순히 단어 맞추기 게임이 될 가능성이 있다. 따라서 이 연구에서는 터부 게임에 대한 채점 원칙을 표 5와 같이

표 6. '아시아의 종교경관' 단원의 터부 게임 결과

모 듈	주 제 어	금 기 단 어	모 듈 원 이 금 기 단 어 를 사 용 하 지 않 고 설 명 한 내 容	다 른 모 듈 이 작 성 한 답 안						
				1 모 듈	2 모 듈	3 모 듈	4 모 듈	5 모 듈	6 모 듈	
1	불교	<ul style="list-style-type: none"> • 소승 • 대승 • 간다라 • 석가모니 	① 붓다폰 ② 팔만대장경의 배경 ③ 동양에서 유명한 종교 ④ 연꽃과 관계있는 종교 ⑤ 신라 법흥왕과 관계된 종교		○	○	○	○	○	○
2	힌두교	<ul style="list-style-type: none"> • 인도 • 갠지스 강 • 카스트제도 • 소고기 금식 	① 카레나라의 종교 ② 흰색머리를 숭배함 ③ 실리콘밸리와 연관된 나라의 종교 ④ 이슬람교와 대립함 ⑤ 부처가 태어난 나라의 종교	○		○	○	○		불교
3	이슬람교	<ul style="list-style-type: none"> • 모스크 • 알라신 • 라마단 • 헤지라 	① 초승달과 별 ② 보수적인 종교임 ③ 2022년 월드컵 개최국의 종교 ④ 세계적으로 많은 분쟁 야기 ⑤ 9.11 테러와 연관된 종교	○	○		○	○		○
4	갠지스 강	<ul style="list-style-type: none"> • 인도 • 세레 • 힌두교 • 갠지스평원 	① 간디의 강 ② 목욕하는 곳 ③ 카레나라의 큰 강 ④ 브라만교와 관계있는 강 ⑤ 카스트제도가 있던 곳의 강	인 더 스 강	○	○			○	○
5	예루살렘	<ul style="list-style-type: none"> • 성지 • 유대교 • 이스라엘 • 통곡의 벽 	① 코셔 ② T-O 지도의 중심지 ③ 할레 하는 나라의 수도 ④ 성경에 많이 나오는 도시 ⑤ 십자군 전쟁의 발발지역	○	이스 라엘	○	○			○
6	크리스트교	<ul style="list-style-type: none"> • 예수 • 교회 • 구교, 신교 • 십자가 	① 크리스마스 ② 기도, 성경 ③ 다양한 종파가 있음 ④ 일요일마다 가는 종교 ⑤ 시작은 중동에서 끝은 전 세계로	○	○	○	○	○		

* ○는 주제를 맞춘 것임

설정하고, 학생들에게 공지하였다.

4. 수업의 적용 및 결과 분석

1) 수업의 적용 및 결과

본 실험수업은 1차 터부 카드를 정교화 하기 위해 수업을 실시했던 학급이 아닌, 다른 학급을 대상으로 실시하였다. 실험반의 학생 수는 30명으로, 5명씩 한 모둠을 이루어 모두 6개의 모둠이 터부 게임을 실시했다. 수업은 비디오로 촬영되었으며, 이는 학생들의 학습에 미친 영향을 파악하는데 검토 자료로 활용되었다. 연구자는 수업을 진행하면서 관찰하거나 체크했던 모든 것을 비롯하여, 모둠별로 제출한 터부 게임 학습지를 토대로 학습에 대한 효과를 분석하였다. 그리고 수업 후 심층면담을 통해 미미한 점을 보충하였다.

이 단원에서 금기단어를 사용하지 않고 다른 모둠들에게 설명해야 할 주제어는 각각 1모둠은 불교, 2모둠은 힌두교, 3모둠은 이슬람교, 4모둠은 갠지스 강, 5모둠은 예루살렘, 6모둠은 크리스트교이다. 이들 주제어를 설명할 때 사용하지 말아야 할 금기단어는 표 2의 터부 카드와 표 6에 제시되어 있다. 그리고 각 모둠이 이러한 금기단어를 사용하지 않고 자신의 주제어를 다른 모둠들에게 설명한 내용을 비롯하여, 설명을 듣고 다른 모둠이 작성한 답안은 역시 표 6에 제시되어 있다. 각 모둠이 금기단어를 사용하지 않고 자신의 주제어를 설명했을 때, 다른 모둠들이 반응한 결과는 다음과 같다. 1모둠의 불교, 3모둠의 이슬람교, 6모둠의 크리스트교에 대해서는 다른 모둠이 모두 정답을 맞추었다. 그러나 2모둠의 힌두교에 대해서는 6모둠이 ‘불교’로, 4모둠의 갠지스 강에 대해서는 1모둠이 인더스 강으로, 5모둠의 예루살렘에 대해서는 2모둠이 ‘이스라엘’로 답변하여 틀렸다.

이상과 같이, 각 모둠이 주제어에 대해 금기단어를 사용하지 않고 설명한 내용을 비롯하여, 설명을 듣고 답변한 다른 모둠들의 반응에 대한 이유를 찾기 위해 심층면담을 실시하였다. 그 결과는 각각의 주제어별로 구분하여 살펴보면 다음과 같다.

2) 수업 결과의 분석

(1) 주제어 ‘불교’

1모둠이 주제어 ‘불교’를 설명하는데, 가장 먼저 제시한 것이 ‘붓다폰’이다. 1모둠의 1번 학생이 이 단어를 제시하였는데, 그 이유는 예전에 핀란드의 노키아라는 핸드폰 회사가 불교도들을 위한 핸드폰을 만들었는데 그것이 바로 붓다폰이고 우리나라에서도 인터넷 쇼핑몰에서 이를 판매한 적이 있다고 하였다. 이 학생은 개인적 경험을 바탕으로 주제어를 설명하고 있다.

- 교사: 붓다 폰이 무엇입니까?
- 학생1: 예전에 노키아라는 폰회사에서 불교도들을 위한 폰을 만들었는데 그것이 바로 붓다 폰이고 우리나라에서도 붓다 폰을 판매한 적이 있습니다. 실제로 국내인터넷쇼핑몰에서도 이 폰을 파는 것을 보았습니다.

연꽃을 제시한 4번 학생 역시 석가탄신일 때의 경험을 바탕으로 주제어를 설명하였다. 반면, 3번과 5번 학생은 각각 팔만대장경과 신라법흥왕을 제시하였는데, 역사 시간에 배운 지식을 활용했다고 하였다. 이 주제어를 설명하는데 있어서 학생들은 개인적인 일상적 경험뿐만 아니라, 타 교과목에서 배운 지식을 활용하였음을 보여준다.

- 교사: 불교를 설명함에 있어 연꽃을 근거로 든 이유는 무엇인가요?
- 학생4: 연꽃의 정확한 의미는 모릅니다. 하지만 석가탄신일에 곳곳에 연꽃 모양의 등이 걸려있었고 퍼레이드를 할 때 큰 연꽃으로 된 마차가 지나가는 것을 보았습니다.
- 교사: 신라법흥왕과 관계 깊은 종교라고 말한 이유는 무엇입니까?
- 학생5: 국사시간에 보면 신라시대 중에서도 법흥왕이 불교를 장려했다고 배웠습니다.

다음으로, ‘불교’라는 주제어를 나머지 5개의 모둠이 모두 정답을 맞추었는데, 결정적 계기가 된 것에는 약간의 차이가 있었다. 3모둠의 경우 붓다폰에서 바로 불교를 유추한 반면, 4모둠은 신라법흥왕에서 확신을 할 수 있었다고 하였다. 나머

터부 게임을 활용한 지리수업이 학습에 미치는 영향

지 세 모둠은 모두 팔만대장경에서 불교를 짐작할 수 있었다고 하였다. 여기에서 알 수 있는 사실은 설명자와 마찬가지로 답을 맞히는 학생들도 개인적인 경험과 타 교과목에서 배운 지식을 연계하여 생각했다는 것이다.

- 교사: 어떤 설명에서 불교가 주제어일 것이라고 확신했습니까?
- 2모둠: 팔만대장경이 나왔을 때 불교가 100% 확실하다고 생각했습니다.
- 3모둠: 붓다 폰을 듣는 순간 불교라고 짐작했습니다.
- 4모둠: 신라법흥왕이라는 설명에서 불교라는 확실한 느낌이 들었습니다.
- 5모둠: 팔만대장경과 신라법흥왕이라는 설명입니다.
- 6모둠: 연꽃과 팔만대장경이라는 설명입니다.

(2) 주제어 ‘힌두교’

2모둠이 주제어 ‘힌두교’를 설명하는데 있어서, 2번 학생이 제시한 ‘흰머리를 숭배한다’는 것이 가장 특징적이었다. 이 학생은 힌두교의 발음 때문에 이렇게 설명했다고 하였다. 물론 힌두교가 흰색머리를 숭배하지는 않지만 힌두교에서 ‘흰’은 회다와 발음이 비슷하고, ‘두’는 한자에서 머리를 의미하므로 ‘흰색머리를 숭배한다’라고 설명했다. 이는 단순히 음의 유사성으로 설명하였기 때문에 감점처리를 하였다.

- 교사: 흰색머리를 숭배한다는 것은 무엇을 의미합니까?
- 학생: 힌두교의 발음 때문에 이렇게 설명했습니다. 물론 힌두교가 흰색머리를 숭배하지는 않지만 힌두교에서 ‘흰’은 회다와 발음이 비슷하고, ‘두’는 한자에서 머리를 의미하므로 ‘흰색머리를 숭배함’이라고 설명했습니다.

3번 학생은 ‘실리콘밸리와 연관된 나라의 종교’를 제시하였는데, 그 이유로 인도는 영어를 쓰며 미국의 실리콘 밸리와 12시간 정도 차이가 나서 첨단산업이 발달했다고 배웠던 게 기억이 났다고 하였다. 이는 역시 지리 교과 및 다른 교과목에서 배웠던 지식을 연계한 것이라고 할 수 있다.

- 교사: 힌두교를 설명하는데 실리콘밸리를 설명한 이유는 무엇입니까?
- 학생: 인도는 영어를 쓰는 이유 외에도 미국의 실리콘 밸리와 12시간 정도 차이가 나서 첨단산업이 발달했다고 배웠던 게 기억이 났습니다.

다음으로, ‘힌두교’라는 주제어를 6모둠만이 ‘불교’라고 대답하였는데, 그 이유는 다음과 같았다. 6모둠은 인도의 종교가 힌두교임을 알고 있었는데, 5번 학생이 부처가 태어난 지역의 종교라고 설명을 해서 인도라는 나라의 종교를 묻는 것이 아니고, 진짜 부처가 탄생한 지역의 그 당시 종교를 쓰라고 하는지 알아서 불교라고 대답했다고 했다. 그들은 5번 학생의 설명에 다소 문제가 있다고 지적했다. 이에 대해 5번 학생은 그런 의도로 설명한 것이 아니라고 하였다. 힌두교는 인도의 종교이고 부처님도 결국은 크게 볼 때, 인도에서 태어났기 때문이라는 것이다. 이에 대해 6모둠은 그렇다면 5번 학생은 ‘부처님이 태어난 나라에서 현재 많이 믿는 종교’라고 설명했어야 한다고 지적했다.

- 교사: 불교로 오답을 적은 이유가 무엇입니까?
- 6모둠: 저희 모둠은 인도의 종교가 힌두교임을 알고 있었는데 학생5가 부처가 태어난 지역의 종교라고 설명을 해서 인도라는 나라의 종교를 묻는 것이 아니고 진짜 부처가 탄생한 지역의 그 당시 종교를 쓰라고 하는지 알아서 불교라고 했습니다. 저희들은 학생 5번의 설명에 조금 문제가 있다고 생각했습니다.
- 교사: 2모둠의 학생5도 그렇게 생각하십니까?
- 2모둠 학생5: 저는 그런 의도로 설명한 것이 아닙니다. 힌두교는 인도의 종교이고 부처님도 결국은 크게 볼 때 인도에서 태어났기 때문입니다.
- 6모둠: 그렇다면 학생5는 ‘부처님이 태어난 나라에서 현재 많이 믿는 종교’라고 설명했어야 한다고 생각합니다.

(3) 주제어 ‘이슬람교’

3모둠이 주제어 ‘이슬람교’를 설명하는데 있어서, 1번 학생이 ‘초승달과 별’을 제시한 이유를 물

어 보았다. 1번 학생은 이슬람 국가의 국기에 보통 초승달과 별이 많이 있는 것을 보았다는 것이다. 종교적으로 설명하면, 다른 모둠이 쉽게 정답을 맞출까봐 색다르게 표현했다고 했다. 1번 학생은 금기 단어를 사용하지 않으면서, 상대방 모둠 학생들이 쉽게 맞출 수 없도록 하기에 적절한 사례로 이슬람교를 믿는 국가들의 국기 특징을 예로 들어 설명하 한 것이다. 따라서 이 학생은 특정 주제어에 대해 다양한 관점에서 생각하는 확산적 사고가 이루어졌다고 할 수 있다.

- 교사: 이슬람교를 설명하는데 초승달과 별을 언급한 이유는 무엇인가요?
- 학생1: 이슬람국가들의 국기에 보통 초승달과 별이 많이 있는 것을 보았습니다. 종교적으로 설명하면 금방 다른 모둠이 정답을 맞출까봐 색다르게 표현했습니다.
- 교사: 그렇다면 다음 시간까지 초승달과 별의 의미에 대해 조사하여 발표해 봅시다.

3번 학생은 ‘2022년 월드컵 개최국의 종교’라고 하였는데, 그 이유에 대해 물어 보았다. 3번 학생은 2022년 월드컵 개최국이 카타르인데 인터넷에 그 나라에 대한 정보가 많이 올라와 있었고, 그때 그 나라의 종교가 이슬람교라는 것을 알게 되었다고 하였다. 4번 학생은 ‘세계적으로 많은 분쟁을 야기한다’고 하였다. 그 이유는 텔레비전이나 신문에서는 이슬람 국가들이 다른 나라와 많이 싸우는 것으로 나오고, 테러하면 무조건 이슬람 국가들이 떠오르기 때문이라고 하였다. 이 주제어와 관련하여, 학생들은 다양한 미디어를 통한 간접 경험을 활용하고 있다는 것을 알 수 있다.

- 교사: 2022년 월드컵개최국의 종교라고 말한 이유는 무엇입니까?
- 학생3: 2022년 월드컵 개최국이 카타르인데 인터넷에서 그 나라에 대한 정보가 인터넷에 올라와 있었고 그때 그 나라의 종교가 이슬람교라는 것을 알게 되었습니다.
- 교사: 세계적으로 많은 분쟁을 야기한다고 설명한 이유는 무엇입니까?
- 학생4: 이슬람세력이 다른 나라와 많이 싸우는 것이 나옵니다. 또 테러하면 무조건 이슬람이 떠오르기 때문입니다.

다음으로, 3모둠이 설명한 ‘이슬람교’에 대해 다른 모둠이 모두 정답을 맞추었는데, 결정적인 단서가 되었던 것이 무엇인지에 대해 물어보았다. 3모둠의 주제어인 이슬람교를 유추하게 된 결정적인 설명에 대해 다른 모둠은 모두 ‘세계적으로 많은 분쟁’과 ‘9·11테러’라는 설명에서 결정적인 힌트를 얻었다고 하였다. 학생들은 대개 뉴스나 미디어를 통해 이슬람교를 분쟁 및 테러와 같이 부정적으로 이미지화하는 것으로 나타났다.

- 교사: 2022년 월드컵개최국의 종교라고 말한 이유는 무엇입니까?
- 학생3: 2022년 월드컵 개최국이 카타르인데 인터넷에서 그 나라에 대한 정보가 인터넷에 올라와 있었고 그때 그 나라의 종교가 이슬람교라는 것을 알게 되었습니다.
- 교사: 세계적으로 많은 분쟁을 야기한다고 설명한 이유는 무엇입니까?
- 학생4: 이슬람세력이 다른 나라와 많이 싸우는 것이 나옵니다. 또 테러하면 무조건 이슬람이 떠오르기 때문입니다.

여기에서 알 수 있는 것은 설명자는 금기단어를 사용하지 않고 주제어를 설명함에 있어서 상대방이 쉽게 맞출 수 없도록 하면서도 유의미한 설명을 하기 위해 주제어와 연관된 내용에 대해 확산적 사고를 한다는 것이다. 이와 같이 설명자의 확산적 사고의 발현은 이를 맞추는 학생들에게는 주제어를 유추하는데 어렵게 하는 경향이 있다는 것이다. 왜냐하면, 이를 맞추려고 하는 모둠의 학생들은 설명 내용이나 단어 의미 분석에 국한하는 되는 수렴적 사고를 보이는 경향이 있기 때문이다. 이와 같은 유의미하면서도 모호성을 유발하는 설명은 이를 맞추려고 하는 모둠의 학생들 간의 상호작용을 보다 활발하게 하는 효과도 있다고 할 수 있다.

(4) 주제어 ‘갠지스 강’

4모둠이 주제어 ‘갠지스 강’을 설명하는데 있어서, ‘간디의 강’이라고 설명한 이유에 대해 물어보았다. 1번 학생은 인도라는 말이 금기단어로 묶여있어 인도를 대표할 만한 역사적 인물인 간디를 떠올렸고 그럼 간디의 강이라고 하면 인도의 강이

터부 게임을 활용한 지리수업이 학습에 미치는 영향

라는 의미로 다른 학생들에게 전달될 것 같았다고 하였다. 이는 역사적 배경 지식을 이용하여 주제를 설명하고 있는 사례라고 할 수 있다.

- 교사: 간디의 강이라고 설명한 이유는 뭔가요?
- 학생1: 인도라는 말이 금기어로 묶여있어 인도를 대표할만한 역사적인물인 간디를 떠올렸고 그럼 간디의 강이라고 하면 인도의 강이라는 의미로 다른 학생들에게 전달될 것 같아서 입니다.

다음으로 4번 학생에게 ‘브라만교와 관계있는 강’이라고 설명한 이유는 무엇인지 물어 보았다. 4번 학생은 인도를 대표하는 종교는 힌두교이고 인도를 대표하는 강이 갠지스강인데, 힌두교 속에는 브라만교도 근원적으로 포함이 되어있으므로 너무 쉽게 정답을 유추할 수 없도록 하기 위해 브라만교라고 말했다고 하였다. 이는 강 이름을 단순히 설명하려고 하지 않고 그 강이 있는 나라의 역사적 배경을 포함하여 설명하고 있는 사례라고 할 수 있다.

- 교사: 브라만교와 관계있는 강이라고 설명한 이유는 무엇입니까?
- 학생4: 인도를 대표하는 종교는 힌두교이고 그리고 인도를 대표하는 강이 갠지스강입니다. 그런데 그 힌두교 속에는 브라만교도 근원적으로 포함이 되어있으므로 너무 쉽게 정답을 유추할 수 없도록 하기 위해 브라만교라고 말했습니다.

다음으로, 4모둠이 설명한 ‘갠지스 강’을 다른 모둠이 모두 정답을 맞추는데, 결정적인 단서가 되었던 것이 무엇인지에 대해 물어보았다. 4모둠의 주제어인 갠지스 강을 유추하게 된 결정적인 설명에 대해 2, 3, 5, 6모둠은 ‘카레나라의 큰 강’이라고 하였다. 대부분의 모둠은 우리의 일상생활에서 소비하는 카레 음식을 통해 인도를 유추하게 되었고, 이러한 인도의 대표적인 강을 갠지스 강으로 연결시켰다. 이는 주제어를 설명하고 답변하는데 일상적 경험과 지식이 활용된 사례라고 할 수 있다.

- 교사: 4모둠의 설명 중 결정적으로 갠지스 강을 유추할 수 있게 해준 것은 무엇입니까?
- 2, 3, 5, 6모둠: 카레나라의 큰 강이라는 설명입니다

그리고 4모둠의 설명 중 특별히 어렵거나 이해가 안 되는 내용이 있었는지에 대해 물어보았다. 1모둠은 ‘브라만교의 강’이라고 하였다. 사실 브라만교가 갑자기 어느 나라의 종교인지 자체가 헷갈렸다는 것이다. 그리고 4모둠은 설명을 할 때 ‘브라만교와 관계있는 강’이라고 표현하기 보다는 ‘브라만교를 포함하고 있는 종교가 발달한 나라의 강’이라는 표현을 해야 더 적절하다고 하였다.

- 교사: 어려웠거나 이해하기 힘든 설명은 무엇이었나요?
- 1모둠 학생: 브라만교의 강이라는 설명입니다. 사실 브라만교가 갑자기 어느 나라의 종교인지 자체가 헷갈려서입니다. 그리고 4모둠은 설명을 할 때에 ‘브라만교와 관계있는 강’이라고 표현하기 보다는 ‘브라만교를 포함하고 있는 종교가 발달한 나라의 강’이라는 표현을 해야 함이 더 적합할 것 같습니다.

여기에서 알 수 있는 것은 설명자는 한 단계 더 거쳐서 생각한 후에 설명한 내용은 확산적 사고를 한 설명이라 할 수 있고, 정답을 맞추는 학생의 입장에서는 설명자가 확산적 사고를 거쳐 설명할 때 더 어렵게 느끼는 경향이 있다는 것이다. 여기에서 설명을 하는 학생들이 맞추는 학생들보다 확산적 사고를 더 많이 하는 경향을 볼 수 있다. 또한 학생들 간에 주제어에 대한 설명의 오류를 함께 바로잡아가는 과정을 거치면서 피드백 효과가 나타나는 것을 확인할 수 있다.

한편, 1모둠이 인더스 강으로 틀린 답을 한 이유에 대해 물어 보았다. 1모둠은 인도에 있는 강이라는 것은 알았으나 갠지스 강이 생각이 나지 않아서 그냥 인도와 비슷한 음의 인더스 강을 적었다고 하였다. 이는 발음의 유사성으로 답을 맞는 경우에 해당하고, 인도에 있는 강이라는 것은 알았지만 정확한 강 이름은 몰랐다는 것은 메타인지가 작용됨을 알 수 있다.

- 교사: 인더스 강으로 답을 말한 이유는 무엇 인가요?
- 1모둠: 인도에 있는 강이라는 것은 알았으나 갠지스 강이 생각이 나지 않아서 그냥 인도 와 비슷한 음의 인더스 강을 적었습니다.

(5) 주제어 ‘예루살렘’

5모둠이 주제어 ‘예루살렘’을 설명하는데 있어서, ‘코셔’라고 설명한 이유에 대해 물어 보았다. 1 번 학생은 각 나라마다 대표적인 음식이 있고 그것에 대해 관심이 많다고 하였다. 그는 수업시간 에 배운 유대인들의 음식인증마크가 생각이 났으 며, 학생들에게 익숙하지 않은 용어를 사용하여 정답을 쉽게 맞히지 못하도록 하기 위해서라고 하 였다. 이 학생은 지리 수업 시간에 배운 지식을 적용하여 주제어를 설명한 것이라고 할 수 있다.

- 교사: 예루살렘을 설명하는데 왜 코셔라는 말 을 했나요?
- 5모둠 학생1: 각 나라마다 대표적인 음식이 있고 그것에 대해 관심이 많습니다. 수업시 간에 배운 유대인들의 음식인증마크가 생각 이 났기 때문이고 학생들에게 익숙하지 않 은 용어를 사용하여 정답을 쉽게 맞히지 못 하도록 하기 위해서입니다.

2번 학생에게 ‘T-O지도의 중심도시’라고 설명 한 이유에 대해 물어 보았다. 2번 학생은 중세 세 계지도인 T-O지도의 중심에 보면 예루살렘이 적 혀있기 때문이라고 하였다. 이 학생은 서양 중세 시대의 역사적 지식과 지리적 지식을 함께 활용하 였다.

- 교사2: T-O지도의 중심도시라고 설명한 이 유는 무엇인가요?
- 5모둠 학생2: 서양의 신중심의 사회였던 중 세 세계지도인 T-O지도의 중심에 보면 예 루살렘이 적혀있기 때문입니다.

3번 학생에게 ‘할레 하는 나라의 수도’라고 설 명한 이유는 무엇인가에 대해 물어 보았다. 3번 학생은 포경수술을 하기 전에 그와 관련된 인터넷 검색을 하다가 우연히 할레의 기원이 이스라엘인 것을 알게 되어 흥미로웠다고 하였다. 이 학생은

미디어를 통해 간접적으로 문화인류학적인 지식을 사용하였다. 또한 5번 학생이 ‘십자군 전쟁’을 설 명한 이유는 세계사 책이나 영화에서 십자군 전쟁 을 많이 접해서 그것이 예루살렘과 관계된다는 것 을 잘 알고 있었기 때문이라고 하였다. 이 학생은 책과 영화 등에서 얻은 세계사적 지식을 동원하여 주제어를 설명하였다.

- 교사: 할레 하는 나라의 수도라고 설명한 이 유는 무엇인가요?
- 5모둠 학생3: 포경수술을 하기 전에 그와 관 련된 인터넷 검색을 하다가 우연히 할레의 기원이 이스라엘인 것을 알게 되어 흥미로웠습니다.
- 교사: 십자군 전쟁을 설명한 이유는 무엇인가 요?
- 5모둠 학생5: 세계사책이나 영화에서 십자군 전쟁은 많이 접해서 그것이 예루살렘과 관 계된다는 것을 잘 알고 있습니다.

다음으로, 5모둠이 설명한 ‘예루살렘’을 다른 모 둠이 모두 정답을 맞추었는데, 5모둠의 설명 중 어려웠거나 질문을 하고 싶은 내용이 있는지 물어 보았다. 1모둠은 할레하는 나라의 수도라는 설명 은 생소하게 들렸는데 설명을 듣고 나니 아주 흥 미로웠다고 하였다. 2모둠은 코셔라는 설명이 많 이 헛갈렸다고 하였다. 왜냐하면 이것이 유대인 식품인증마크인지 이슬람의 식품인증마크인지 정 확히 몰랐다고 하였다. 이들은 자신들이 무엇을 모르는지에 대해 인지하고 있으므로 메타인지가 작용한 사례라고 할 수 있다. 2모둠이 ‘이스라엘’ 이라고 틀린 답을 제시한 이유에 대해 물어 보았 다. 2모둠은 십자군 전쟁과 T-O지도의 배경이 된 지역이 이스라엘 쪽이라는 큰 범주로 생각하였다고 하였다. 답을 틀리고 보니 5모둠 설명 중에 ‘~ 도시’라고 한 게 보인다고 하였다.

- 교사: 5모둠의 설명 중 어려웠거나 질문을 하 고 싶은 내용이 있나요?
- 1모둠: 할레 하는 나라의 수도라는 설명은 저 희들에게 생소하게 들렸는데 설명을 듣고 나니 아주 흥미로웠습니다.
- 2모둠: 코셔라는 설명이 많이 헛갈렸습니다.

터부 게임을 활용한 지리수업이 학습에 미치는 영향

왜냐하면 이것이 유대인식품인중마크인지 이슬람의 식품인중마크인지 정확히 몰랐습니다.

- 6모둠: 십자군 전쟁과 T-O지도의 배경이 된 지역이 이스라엘 쪽이라는 큰 범주로 생각하고 있었습니다. 답을 틀리고 보니 6모둠 설명 중에 '~도시'라고 한게 보이네요.

(6) 주제어 '크리스트교'

6모둠이 주제어 '크리스트교'를 설명하는데 있어, '시작은 중동에서 끝은 전세계로'라고 한 것이 무엇을 의미하는지 물어보았다. 5번 학생은 기원은 이스라엘 쪽이지만 많은 포교활동과 신도들의 이동으로 지금은 전 세계에 널리 퍼져있는 보편종교이기 때문이라고 하였다. 이 학생은 지리적 지식뿐만 아니라 세계사적 지식을 종교에 대한 설명에 활용하고 있다.

- 교사: 시작은 중동에서 끝은 전세계로라는 의미는 무엇입니까?
- 학생5: 기원은 이스라엘 쪽이지만 많은 포교 활동과 신도들의 이동으로 지금은 전 세계에 널리 퍼져있는 보편종교이기 때문입니다.

다음으로, 6모둠이 설명한 '예루살렘'을 다른 모둠이 모두 정답을 맞추는데, 결정적인 단서가 되었던 것이 무엇인지에 대해 물어보았다. 대부분의 모둠은 주제어인 크리스트교를 유추하게 된 결정적인 설명에 대해 '크리스마스'라고 하였다. 이 주제어에 대해서는 모든 모둠이 쉽게 답할 수 있었는데, 이는 터부 카드의 정교화 과정을 거쳤음에도 불구하고 금기단어의 선택에 문제가 있는 것으로 판단된다.

- 교사: 기독교라고 대답한 이유는 무엇인가요?
- 1모둠: 솔직히 크리스트교하면 그것이 기독교 인줄로 알았습니다. 이번게임을 통해 크리스트교의 전체구조를 알게 되었고 이제는 용어를 정확하게 쓸 수 있을 것 같습니다.

3) 터부 게임이 학습에 미친 영향

이상과 같은 터부 게임 수업의 결과에 대한 분석을 토대로, 터부 게임이 학생들의 학습에 미친

영향을 도출하면 다음과 같다. 첫째, 주제어를 설명하는 모둠의 경우, 금기단어를 사용하지 않고 주제어를 설명하되 다른 모둠의 학생들이 쉽게 알아맞힐 수 없도록 설명해야 함으로 주로 확산적 사고를 하였다. 여기서 확산적 사고란 문제를 여러 방향으로 탐색하는 능력을 의미한다. 금기단어를 사용하지 않고 주제어를 설명해야 하는 모둠의 경우, 주제어를 잘 알려진 단어로 설명하지 않고 다른 관점에서 생각해야 하는 상황에 직면하게 된다. 따라서 한 가지의 주제어를 맞추는 모둠들에 비해 주제어를 설명하는 모둠에게서는 확산적 사고가 더 활발하게 작용한다.

둘째, 주제어를 설명하는 모둠이 확산적 사고를 주로 한다면, 이러한 설명을 듣고 주제어를 맞추려고 하는 모둠들은 수렴적 사고를 하게 된다. 수렴적 사고는 이미 알고 있거나 기억하고 있는 지식을 이용하여 한 가지 정답, 또는 최상의 관례적인 답에 도달하는 능력이다. 주제어를 설명하는 학생들에 비해 그 설명을 듣고 상대방 모둠의 주제어를 유추해야 하는 학생들은 확산적 사고보다는 수렴적 사고를 하는 경향을 보이게 된다. 즉 다른 모둠이 제시한 단어나 설명을 듣고 다방면으로 생각하려고 하기 보다는 그 단어나 설명들의 공통점을 찾아내어 한가지의 주제어를 유추하려는 사고, 즉 수렴적 사고를 보다 많이 하게 된다.

셋째, 학생들은 터부 게임 수업을 하면서, 주제어를 설명하는 모둠의 역할과 주제어를 맞추는 모둠의 역할을 모두 경험하게 된다. 따라서 터부 게임을 활용한 수업은 주제어를 설명해야 할 경우에는 학생들에게 확산적 사고를 연습하도록 하고, 주제어를 맞추어야 하는 역할을 할 때는 수렴적 사고를 연습하도록 한다. 따라서 터부 게임 수업은 학생들에게 수렴적 사고뿐만 아니라 확산적 사고를 함께 촉진할 수 있는 훌륭한 방법이라고 할 수 있다.

넷째, 터부 게임은 학생들에게 의사결정력을 신장시키는 데에도 도움이 된다. 의사결정력은 선택이 가능한 여러 개의 대안 중에서 자기가 추구하는 바람직한 목표에 적합하도록 어느 하나를 선택하는 것을 말한다. 터부 게임 수업에서는 주제어에 대해 학생들 각자가 가장 적합한 설명을 하나씩 제시해야 하는데 바로 이때 학생들이 생각하는

수많은 내용 중에 결국 자신이 가장 바람직하다고 생각하는 것을 고르게 된다. 주제어를 설명하는 모둠과 그것을 맞추는 모둠은 모두 설명을 제시하고 정답을 맞힐 때 가장 적합한 내용과 하나의 정답을 선택해야 하므로 모든 학생들은 의사결정력을 연습하게 된다.

다섯째, 터부 게임은 학생들에게 비판적 사고력을 함양시켜 준다. 비판적 사고력은 어떤 사물이나 상황, 지식 등의 순수성이나 정확성 여부, 어떤 지식이 허위인가 또는 진실인가 등을 평가하는 정신적 능력이다. 비판적 사고력은 터부 게임 수업을 마친 후, 상대 모둠이 주제어를 왜 그러한 식으로 설명했는지에 대한 모둠별 질의 응답시간에 주로 작용하였다. 어떤 주제어에 대해 정확한 지식을 가지고 있는 학생들은 그 주제어를 잘못 설명한 모둠 때문에 정답을 맞히는데 방해받을 경우도 발생한다. 이때 어떠한 부분에서 상대 모둠이 잘못 설명했는지를 정확하게 지적하고 수정하기를 건의하게 되는데, 이때 바로 비판적 사고력이 작용하게 된다. 학생들은 보통 자신들이 설명할 때 보다 다른 모둠이 설명할 때 더 객관적으로 평가하는 능력을 보였다. 비판적 사고는 주제어를 설명을 하는 모둠보다 그 설명을 듣고 주제어를 맞추어야 하는 모둠에게 더 활발히 작용하였다.

여섯째, 터부 게임 수업은 학생들에게 메타인지를 촉진하기도 하였다. 메타인지는 무언가를 배우거나 실행할 때 내가 아는 것과 모르는 것을 정확히 파악할 수 있는 능력이다. 터부 게임 수업을 할 때 설명하는 모둠과 답을 맞히는 모둠의 입장에서 함께 작용하는 인지작용이다. 먼저 주제어를 설명해야 하는 학생 입장에서는 제시된 금기 단어 중 자신이 아는 내용과 몰랐던 내용을 파악하게 되고, 때로는 설명을 하면서도 자신의 설명이 그 주제어에 적합한지 그렇지 않는지를 생각하게 된다. 반면 상대 모둠의 설명을 듣고 주제어를 맞추어야 하는 경우, 모든 설명을 다 이해하지 못하더라도 몇 가지 설명을 조합하여 주제어를 유추할 수 있다. 이때 학생들은 그 설명 중에 몰랐던 내용을 인지하게 된다.

마지막으로, 터부 게임을 활용한 수업은 주제어를 설명한 모둠은 교과 지식은 물론, 범교과에서 학습한 지식(역사, 세계사, 경제, 문화인류학 등),

일상생활을 통해 경험한 직접적 지식, 그리고 미디어(영화, 광고, 인터넷)를 통해 간접적으로 획득한 지식들을 활용한 학습이 이루어졌다.

5. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 터부 게임을 활용한 지리 수업이 학생들의 학습에 미친 영향을 알아보기 위한 것이다. 본 연구를 통해 얻어진 결과는 다음과 같다.

첫째, 터부 게임은 학습의 관점에서 구성주의 학습 및 협동학습에 기반한다. 이로 인해 학생들의 대인관계적 기능과 같은 사회적 기능의 함양에 중요한 역할을 하였다. 둘째, 금기단어를 쓰지 않고 주제어를 설명하는 학생들에게는 확산적 사고를, 그 정답을 맞히는 학생들에게는 수렴적 사고를 촉진하였다. 터부 게임에서 학생들은 두 역할을 모두 수행하기 때문에 수렴적 사고와 확산적 사고를 균형 있게 발달시킬 수 있는 것으로 나타났다. 셋째, 이와 더불어 터부 게임 수업은 비판적 사고, 의사결정력, 메타인지 등 고차사고력 함양에도 중요한 역할을 한 것으로 나타났다. 넷째, 학생들은 주제어를 설명하기 위해 지리적 지식뿐만 아니라, 범교과 지식, 개인의 일상적인 직접적 경험, 미디어를 통한 간접적 경험 등을 학습에 활용하였다.

이상의 연구결과를 바탕으로 몇 가지 제언을 하면 다음과 같다. 첫째, 터부 게임 수업은 교사의 철저한 계획이 있을 때 비로소 가치를 발휘할 수 있다. 따라서 수업 전 계획으로 주요 학습 내용(개념 및 용어)의 추출, 적절한 금기단어 선정을 통한 터부 카드의 정교화라는 과정에 많은 노력을 기울여야 할 것이다.

둘째, 터부 게임수업은 학생 중심의 수업이다. 그러나 진정한 학생 중심의 수업이 되기 위해서는 모둠별 순위 선정이나 체점으로부터 끝나지 않고, 터부 게임 수업 후에 반드시 학생들 간에 이해가 되지 않았던 내용이나 모르는 내용에 대해 토론하고 질의 응답할 수 있는 시간을 가져야 한다.

셋째, 터부 게임 수업은 주제어를 설명하고 답변하는 과정에서 오개념이 등장할 수 있다. 이러한 오개념은 학생들 간 토론과 질의응답 시간을

통해 수정·보완될 수 있도록 해야 한다.

넷째, 본 연구는 교사가 주제어와 금기단어를 제시했지만 시간이 허락된다면 터부 게임 카드를 학생들이 직접 작성해보게 하는 것도 교육적 의미가 있을 것이다.

다섯째, 이 연구에서는 하나의 주제어에 4개의 금기단어만을 제시하였는데, 이는 학생들이 주제어를 너무 쉽게 설명할 수 있다. 따라서 학생들이 터부 게임에 익숙해짐에 따라 터부 카드의 금기 단어 수를 적정 수준까지 늘려갈 필요가 있을 것이다.

주

- 1) <http://onlinetaboo.net>, <http://taboogame.net>, <http://www.monzy.org/taboo>

문헌

강영미, 2008, 게임을 활용한 지리과 교수-학습 모형 적용과 효과. 제주대학교 석사학위논문.

권동희 외, 2012, 고등학교 세계지리 교사용지도서. 천재교육.

박현경, 2012, 지리 수업에 활용 가능한 시뮬레이션 게임의 적용과 효과, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

예경희, 2005, 시뮬레이션 게임을 이용한 지리교수방법의 사례, 청대학술논집, 3, 71-102.

이지윤, 1991, 시뮬레이션 게임에 의한 지리과 학습의 연구, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

Grenyer, N., 1986, *Geography for Gifted Pupils*, School Curriculum Development Committee,

London.

Lambert, D. and Balderstone, D., 2000, *Learning to Teach Geography in the Secondary School*, Routledge, London.

Lambert, D. and Balderstone, D., 2010, *Learning to Teach Geography in the Secondary School*, 2nd (ed.), Routledge, London.

Nichols, A. and Kinninment, D., 2001, *More Thinking Through Geography*, Chris Kington Publishing, Cambridge.

Walford, R., 1987, Games and simulations, in Boardman, D. (ed.), *Handbook for Geography Teachers*, The Geographical Association, Sheffield.

Walford, R., 1996, The simplicity of simulation, in Bailey, P. and Fox, P. (eds.), *Geography Teachers' Handbook*, The Geographical Association, Sheffield.

Walford, R., 2007, *Using Games in School Geography*, Chris Kington Publishing, Cambridge.

<http://onlinetaboo.net>

<http://taboogame.net>

<http://www.monzy.org/taboo>

• 교신 : 조철기, 702-701, 대구광역시 북구 산격3동 1370, 경북대학교 사범대학 지리교육과(ckcho@knu.ac.kr, 전화: 053-950-5857)

Correspondence : Chul-Ki Cho, Department of Geography Education, Teachers College, Kyungpook National University, 1370, Sankyuk-dong, Buk-gu, Daegu, 702-701, Korea(ckcho@knu.ac.kr, phone: +82-53-950-5857)

(접수: 2014.03.31, 수정: 2014.05.13, 채택: 2014.05.20)