

교수체제개발에 기초한 놀이교육 프로그램 개발

박혜진¹, 김귀옥², 김용영^{3*}

¹건국대학교 교수학습지원센터 교수, ²중앙탑초등학교 교사, ³건국대학교 국제비즈니스학부 교수

Play and Education Program Development Based on the Instructional Systems Development

Hye-Jin Park¹, Kwi-Ok Kim², Yong-Young Kim^{3*}

¹Professor, Center for Teaching and Learning, Konkuk University

²Teacher, Jungangtap Elementary School

³Professor, Division of International Business, Konkuk University

요 약 본 연구는 교수체제개발에 기초하여 초등학생을 대상으로 한 놀이교육 프로그램을 개발하는데 목적이 있다. 이를 위해 ADDIE모형을 활용하여 협동학습과 프로젝트 기반의 과제 수행이 가능한 놀이교육 프로그램을 개발하였다. 내부 연구진, 교수설계 전문가, 내용 전문가의 검토 및 수정 과정을 거쳐 개발된 최종 놀이교육 프로그램은 디자인 및 계획 세우기, 놀이 공간 모형 만들기, 전시회 준비 및 작품 감상하기의 총 세 가지 모듈로 구성되어 있다. 학생들이 자신이 원하는 놀이 공간을 또래 학생들과의 협업을 통해 프로젝트를 수행하는 것을 본 프로그램의 목적으로 세웠다. 개발된 놀이교육 프로그램은 충주시 소재 초등학교 5학년 학생을 대상으로 검증하였다. 놀이교육 프로그램이 종료된 시점에 13명의 학생을 대상으로 FGI를 시행하여 본 프로그램의 지속가능성 여부를 포함한 놀이교육 프로그램의 전반적인 가치를 측정하였다. 이러한 과정을 거쳐 놀이교육 프로그램의 효과 및 시사점을 도출하고 향후 놀이교육 및 프로젝트에 대한 발전 방안을 제시하였다.

주제어 : 교수체제개발(ISD), ADDIE 모형, 놀이교육, 교육 프로그램, 사례 연구

Abstract The purpose of this study is to develop play education programs based on the instructional systems development (ISD). To achieve the goal, play education programs for elementary school students were developed based on the ADDIE model. Internal researchers, teaching design experts, and subject matter expert reviewed, modified, and developed play and education programs having three modules: design and scheduling, making a model, and preparing an exhibition. Students set up a program to realize the play space they want through collaboration with their peers. The program was applied to fifth grade elementary school students in Chungju for verification of the play and education program. At the end of the play education program, the FGI was conducted on 13 students to measure the overall value of the play education program, including its sustainability. Through these processes, we drew the effects and implications of the play education program and presented future research directions of play education and projects for elementary school students.

Key Words : Instructional Systems Development, ADDIE model, Plan and Education, Teaching Program, Case Study

*Corresponding Author : Yong-Young Kim(kyyoung@kku.ac.kr)

Received January 29, 2019

Accepted April 20, 2019

Revised March 1, 2019

Published April 28, 2019

1. 서론

현대사회에서는 교육을 통해 창의력, 문제해결능력, 의사소통능력, 협업능력을 갖춘 인재를 양성하기 위해 교육의 목표를 수립하고, 구체적으로 목표를 달성할 수 있는 전략을 강화하고 있다. 교육의 근본적인 패러다임 전환이 필요하다는 국가적·사회적 요구와 학생들에게 역량을 길러주기 위해 교과별로 핵심원리를 중심으로 학습량을 적정화하고 협동학습, 토의 및 토론 학습, 프로젝트 학습 등 학생 참여 중심의 수업으로 개선한 교육이 실시되고 있다[1]. 협동학습의 구조와 효과는 놀이 영역에서도 보편화 되어 적용되고 있다. 대부분의 학생들은 학습 과정에서 자신의 개인적 경험을 바탕으로 지식을 구성하지만, 놀이의 경우 사회적 상호작용을 통해 지식을 공유하기 때문에 통찰력과 문제해결에 대한 시너지 효과가 나타난다. 즉, 놀이는 또래와의 끊임없는 상호작용의 과정으로 인지적·정서적 측면의 긍정적인 효과를 발생시키기 때문에 개인 위주의 활동에서 모둠활동으로 확대[2]되고 놀이를 통한 협동학습도 강조되고 있다.

놀이는 아동의 권리이자 발달을 주도하는 활동으로 자신의 나이에 맞는 놀이에 참여할 수 있도록 장려하고 있다[3]. 특히, 아동에게 가정과 학교를 비롯한 풍부한 놀이 경험은 전인적 발달은 물론 학업성취, 사회성, 창의성 등에 긍정적인 영향을 준다는 결과는 여러 연구들을 통해 입증되었다[4-7]. 놀이는 교육과정을 통한 수업 및 활동을 넘어 예방적·치료적 측면에서도 그 가치가 인정되어[8] 아동의 학업생활 부적응을 위한 프로그램 등 상담 및 심리치료에도 활용되고 있다. 이처럼 교육현장에서 아동에게 유익한 놀이를 활성화하기 위해 양질의 놀이 경험을 제공해 주는 교사의 역할이 중요하며, 교사가 놀이 환경을 제공해 줄 필요성이 있다. 바람직한 놀이 환경은 주도적인 발견적 활동, 적극적인 상호작용 등이 제공되는 환경으로 놀이 시간 동안 따뜻한 격려 없이 어려운 과제만 부여하게 되면 아동은 괴로움을 느낄 수 있다[9].

교육현장에서 아동의 놀이경험은 성장발달에 긍정적인 영향을 미치며, 해당 경험을 토대로 놀이 활동에 참여하는데 원동력이 될 수 있기 때문에 놀이 환경을 제공하는 교사는 대상 아동의 인지발달단계에 적합한 놀이를 제공할 필요성이 있다. Piaget[10]의 인지발달이론에 따르면, 놀이는 아동의 연령대에 따라 더욱 복잡한 상징화, 규칙화 과정을 거쳐 인지발달을 도울 수 있는 영역이라

고 밝혔다. 이처럼 놀이를 통한 교육적 효과 및 가치가 발생되기 위해서는 놀이 대상에게 적합한 놀이교육 프로그램을 개발하고, 놀이교육 프로그램을 통해 아동의 인지적·정서적 측면의 발달을 돕기 위한 연구 및 지원이 요구된다.

최근 사회 정서적 측면에서 놀이의 긍정적인 가치가 인정되고 있으며, 교육 및 아동의 발달과 관련하여 놀이의 중요성이 강조되고 있다. 이러한 현상을 바탕으로 놀이를 교육적으로 지도하기 시작하고 있으며[11], 교육현장에서 아동의 인지적·정서적 발달을 촉진하기 위해 다양한 놀이를 선택하고 참여할 수 있도록 지도하고 있다. 놀이를 주제로 한 선행연구를 살펴보면, 신경과학을 이용하여 놀이와 뇌 발달과의 관계 연구[12], 신체적 측면의 놀이가 학업 성적에 도움이 된다는 연구[13], 놀이 상황에서 부모와의 상호작용 관련 연구[14], 놀이중심의 유치원과 초등학교 교육 연계방안 연구[15]를 들 수 있다. 반면, 구체적인 놀이의 대상과 해당 대상을 위한 프로그램을 개발하고 적용한 연구는 미비하다. 따라서 본 연구에서는 초등학교 학생을 대상으로 협동학습과 프로젝트 기반의 과제 수행이 가능한 놀이교육 프로그램을 개발하였다. 해당 프로그램의 개발을 위해 ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, Evaluation) 모형을 활용하였으며, 내부 연구진, 교수설계 전문가, 내용전문가(Subject Matter Expert: SME)의 검토 및 수정 과정을 통해 최종적으로 놀이교육 프로그램을 개발·적용하였다. 본 연구는 교육현장에서 놀이교육 프로그램을 개발하고 적용하기 위해 요구되는 요소와 프로그램 운영 후 검증 과정에서 도출된 개선사항을 토대로 놀이교육 실행과정에서 기초자료로 활용 될 것이라 기대할 수 있다.

이후 논문의 구성은 다음과 같다. 초등학생 대상의 놀이교육 프로그램을 개발하기 위해 ADDIE 모형을 토대로 단계별 산출물을 수집하였다. 이후 놀이교육 프로그램 과정개요서 및 교수-학습 지도안을 작성하여 실제 교육현장에 적용하였다. 본 연구에서 개발한 놀이교육 프로그램에 대한 평가를 위해 참여한 학생을 대상으로 FGI 시행 및 분석을 통해 향후 연구를 제안하였다.

2. 놀이교육 프로그램 개발

2.1 교수체제개발

교수체제개발(Instructional Systems Development: ISD)이란, 효율적이고 효과적인 교수체제를 개발하기 위해 이와 관련된 주요 요소들과 그 요소들 간의 관계를 중심으로 개발 과정 및 절차를 도식화하여 나타낸 일종의 절차적 모형이다[16]. 교수체제개발은 교수-학습을 일종의 ‘체제’로 보는 관점에서 출발하여 교수-학습 체제를 개발하는 것을 말한다. 교수체제개발 모형 중 학교와 기업을 포함한 대부분의 교육기관에서 운영되고 있는 프로그램은 ADDIE 모형을 토대로 교육 프로그램을 개발한다. ADDIE 모형은 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implement), 평가(Evaluation)의 절차를 거치며 다양한 교수체제개발 모형의 기초가 된다. 본 연구의 놀이교육 프로그램 개발은 ADDIE 모형을 토대로 이루어졌다.

첫째, 분석 단계에서 학습내용(what)을 정의하는 과정으로 교수설계를 위한 조직적인 계획을 결정한다. 이를 위해 놀이교육 관련 문헌과 선행연구를 고찰하고 초등학교 교육과정 분석과 놀이 프로그램 사례를 분석하였다. 또한 놀이교육 프로그램의 모듈을 구성하기 위해 내용요소와 범위를 확인하고, 학습자 특성을 분석하였다.

둘째, 설계 단계에서 교수방법(How)을 구체화하기 위해 프로그램의 목적 및 개발 방향성을 설정하는 등 전체적인 흐름을 구상하였다. 이를 위해 놀이교육 프로그램의 내용을 모듈로 설계하고, 해당 프로그램을 통해 달성해야 할 교육목표 및 핵심역량에 대해서도 설계하여 학생들이 의미 있는 학습경험이 이루어질 수 있도록 하였다.

Table 1. Play and Education Program Development Based on ADDIE Model

Process	Details	Method
Analysis	<ul style="list-style-type: none"> Review on play and education literature Curriculum analysis Learner analysis 	<ul style="list-style-type: none"> Play case study Experts' consultation Researchers' meeting
Design	<ul style="list-style-type: none"> Learning objective setting Core competence indication Program module design Program outline writing 	<ul style="list-style-type: none"> Experts interview Researchers' meeting
Development	<ul style="list-style-type: none"> Teaching and learning guideline writing 	<ul style="list-style-type: none"> Experts interview Researchers' meeting
Implement	<ul style="list-style-type: none"> Play and education program application 	<ul style="list-style-type: none"> Program implementation
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> Verifying the validity of play and education program content Learners' evaluation 	<ul style="list-style-type: none"> Researchers' meeting FGI

셋째, 개발 단계는 교수자료를 제작하는 과정으로 분석 및 설계 단계에서 산출된 내용을 바탕으로 교수-학습 지도안을 작성하였다. 해당 지도안을 주제로 놀이교육 프로그램을 진행할 때 담당 교사가 전체적인 흐름 파악이 가능하도록 하였다.

넷째, 실행 단계는 교육 프로그램의 내용의 효과적·효율적 전달을 위한 목적으로 개발된 교수자료를 실제 상황에 적용하는 과정이다. 이를 위해 충주시 소재 A초등학교의 5학년 한 학급을 대상으로 놀이교육 프로그램을 현장 적용하였다.

마지막 평가 단계에서 프로그램의 효과성 검증을 위해 내용전문가의 판단에 기초하여 놀이교육 프로그램의 내용 타당도를 확보하는 방법을 사용하였다. 현직 초등학교 교사와 교육학 전공 교수를 대상으로 놀이교육 프로그램의 내용 타당도를 검증 받았다. 또한 실제 적용 후 13명의 학생을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview: FGI)를 시행하여, 놀이교육 프로그램에 대한 전반적인 가치 및 지속적인 활용을 위한 내용을 평가하였다. ADDIE 모형을 토대로 본 연구에서 놀이교육 프로그램을 개발하기 위한 구체적인 방법은 Table 1과 같다.

2.2 놀이교육 프로그램 개발

사회적으로 놀이교육에 대한 관심이 증폭되고 있지만, 대부분의 놀이교육은 교사 혹은 교육관련 기관에 의해 만들어진 프로그램이 제공되고 있다. 놀이는 구체적인 규칙이 주어지지 않고 참여자가 가지고 있는 기술과 도전감을 촉진하여 몰입할 수 있도록 하는 것이 중요한 요인으로 작용한다. 아동이 진정으로 놀이를 통해 학습이 이루어지게 하려면 적극적으로 놀이에 참여할 수 있도록 의미를 부여해야 한다[17]. 이에 본 연구에서는 ADDIE 모형을 토대로 놀이교육 프로그램을 개발하였다. 놀이교육 프로그램의 목표는 해당 프로그램에 참여하는 학생들이 원하는 놀이 공간을 스스로 만들어 가는 것을 목표로 하였다. 또한 놀이 규칙을 포함한 놀이 공간 사용 방법 및 활용에 대한 설명서도 직접 작성할 수 있도록 하였다. 이를 통해 학생들은 학습 성과 영역 중 지적기능(intellectual skill)과 인지전략(cognitive strategies)을 촉진할 수 있는 것을 목표로 하였다. 놀이공간을 만드는 과정을 통해 무언가를 창안해 낼 수 있는 인지전략과 산출물에 대한 설명과 사용방법에 대해 직접 시범을 보일 수

있는 지적기능을 학습목표로 설정하여 달성할 수 있도록 하였다.

본 연구에서의 놀이교육 프로그램은 초등학교 고학년 을 대상으로 운영하고자 개발하였다. 특히, 학생들이 자신이 원하는 놀이 공간을 또래 학생과의 협업을 통해 공간 조성을 실현하는 것을 목적으로 하였으며, 해당 프로그램을 통해 지금 세대의 학생들이 4C(Creativity, Communication, Critical thinking, Collaboration) 역량을 함양할 수 있도록 지원하고자 하였다. 놀이교육 프로그램 운영을 위해 작성된 과정개요서는 Table 2와 같다.

놀이교육 프로그램 과정개요서는 프로그램에 대한 주제 및 대상과 프로그램을 통해 함양될 수 있는 역량을 표기할 수 있도록 구성하였다. 프로그램 개요는 본 프로그램을 통해 달성될 수 있는 교육목표와 프로그램의 특징을 기술할 수 있도록 하였다. 교육 프로그램의 내용은 모

듈(Module)로 세우고, 각각의 모듈 안에 주요 내용을 객체(Object)단위로 설계하여 학습목표를 달성할 수 있도록 차시를 구성하였다. 또한 각 모듈마다 학생들의 수행 과정 및 속도를 유동적으로 반영할 수 있도록 하였다.

첫째, Module 1은 놀이 공간을 디자인하기 위한 전체적인 계획을 세우는 것으로 1~2차시로 구성하였으며, 총 8차시 동안의 원활한 협업을 위한 모둠 편성을 시작으로 모둠별로 개발된 계획서를 토대로 지도교사와의 협의하는 과정까지 제시하였다.

둘째, Module 2는 놀이 공간 모형 만들기로 교사와의 협의를 통해 최종 확인 된 계획서를 토대로 모둠별로 협업하여 놀이 공간을 실물화 하는 작업을 수행하도록 하였다. 해당 모듈에서 요구하는 학생들의 수행은 가장 높은 기술을 요구하며, 이에 따라 가장 많은 시간이 소요될 것으로 분석되어 총 3~6차시까지 유동적으로 이루어질

Table 2. Course Outline of Play and Education Program

1. Program Information						
Topic	Designing a Play Space for Me, You, and Us					
Subject	5th and 6th grade in elementary school					
Competence (4C)	Creativity	Communication	Critical Thinking	Collaboration		
	30	20	20	30		
2. Program Introduction						
Course Overview	This program wants to realize the formation of play spaces that students design and create working with team members. In addition, this project learning will provide opportunities for a healthy democratic citizen education in which students sympathize through understanding and communicating with team members.					
Learning Objective	<ul style="list-style-type: none"> Students know how to create an idea and can shape the subject through a systematic idea Students can create play spaces by using various expressions such as plane and three-dimensional shapes 					
Program Characteristic	This program is a project learning where students design and create their own space by working with team members to play with					
Program Content	Module		Content			
	M1. Designing and Planning		<ul style="list-style-type: none"> Team building and becoming close to team members Reviewing various play spaces Design and planning using mind map Consultation with teachers on a team-by-team plan 			
	M2. Creating Play Space Model		<ul style="list-style-type: none"> Creating a planed play space model with team members' collaboration 			
	M3. Preparing for the Exhibition and Appreciating Works		<ul style="list-style-type: none"> Complete a work Writing each team's work manuals and appreciation statements of works Preparing for an exhibition, reviewing works and presenting each team's work 			
3. Program Evaluation						
Category	Items	Strongly Agree	Agree	Normal	Disagree	Strongly Disagree
Content	Is the content appropriate to the student level?	⑤	④	③	②	①
	Is the content properly composed of modules?	⑤	④	③	②	①
Objective	Is the content structured to meet the objectives?	⑤	④	③	②	①
	Is the quantity and order properly configured?	⑤	④	③	②	①
Motivation	Is the program designed to motivate students?	⑤	④	③	②	①
	Does the program provide students with a wide range of activities (cases, presentation, discussion, individual and team activities)?	⑤	④	③	②	①

수 있도록 하였다. 모듈별 수행과정에 따른 개인 조절감(속도, 과제 수행능력 등)을 고려하였다.

셋째, Module 3은 모듈별로 계획한 놀이 공간 모형을 최종 완성하고, 해당 공간의 필요성과 사용방법 등의 작품 설명서를 작성하도록 하였다. 이를 통해 학생들은 자신이 계획한 놀이 공간에 대해 성찰할 수 있도록 도왔으며, 성찰 과정에서 8차시 동안의 과제 수행을 위한 소감까지 작성할 수 있도록 하였다. 마지막 단계로 각 모듈별로 완성된 작품을 직접 전시하고 발표할 수 있도록 전시회를 마련하였다. 이와 같은 과정은 학생들에게 과제 수행 결과에 대한 만족감을 줄 수 있으며, 전시회에서 우수 작품을 선정 및 실제 공간 구성을 할 수 있는 보상체계를 마련하여 놀이교육의 동기를 지속시킬 수 있도록 하였다.

마지막으로 프로그램을 평가할 수 있도록 구성하였다. 이는 실제 과정개요서는 교사가 작성하여 수업을 운영하지만, 과정을 수행하는 주체는 학생이기 때문에 실제 프로그램을 운영하고 난 후 학습내용, 학습목표, 동기유발의 요소들이 충족되었는지를 측정할 수 있도록 하였다. 해당 프로그램 평가를 통해 교사는 자신이 운영한 프

그램에 대한 교수성찰이 일어나도록 하였다. 궁극적으로 프로그램의 지속적 개선을 위한 교수평가 활동을 지원하도록 과정개요서를 설계하였다. 위와 같이 놀이교육 프로그램을 원활하게 진행하기 위해 Table3과 같이 교수-학습 지도안을 개발하였다.

3. 놀이교육 프로그램 운영 결과

본 연구에서 개발한 놀이교육 프로그램을 충주시 소재 초등학교 5학년 한 학급을 대상으로 적용을 하였다. 프로그램은 위에서 설계·개발된 과정개요서를 토대로 진행하였으며, 미술교사의 지도하에 학생들은 놀이 공간 디자인을 위한 프로젝트를 수행하였다. 놀이교육 프로그램은 Module 1(디자인 및 계획 세우기), Module 2(놀이 공간 모형 만들기), Module 3(전시회 준비 및 작품 감상하기)으로 구성되어 있으며, 각 모듈별로 수업 차시 진행은 교사가 유동적으로 진행할 수 있도록 하였다. 이는 학생들의 프로젝트 수행 속도 조절 및 단계별 교사의 피드

Table 3. Teaching and Learning Guideline

Topic	Designing a Play Space for Me, You, and Us		Total Classes	8
Learning Objective	<ul style="list-style-type: none"> ■ Students know how to create an idea and can shape the subject through a systematic idea ■ Students can create play spaces by using various expressions such as plane and three-dimensional shapes 			
Class Materials	Teacher	Team building guideline, Wood rock, and other materials of expression		
	Student	writing materials		
Phase	Activity Process		Materials and Notes	
Becoming Close	<ul style="list-style-type: none"> ■ Team building and becoming close to team members ▫ Organizing a team ▫ Introducing each team member and naming a team ▫ Presenting team name 		⇒ Encouraging team members to become close after icebreaking	
Getting Started	<ul style="list-style-type: none"> ■ Reviewing various play spaces ▫ Design and planning a play space using mind map ▫ Reviewing photos of various play spaces and exchanging opinions 		⇒ Photographs of various play spaces	
A Field of Learning	<ul style="list-style-type: none"> ■ Presenting learning problems and guiding learning activities ■ Planning a play space for me, you, and us ▫ Planning a play space for me, you, and us for each team ▫ Consultation with teachers on a team-by-team plan ■ Creating a play space model ▫ Making a play space model of a modified plan after consulting with a teacher 		⇒ Team building guideline ⇒ Providing information on the hard parts and materials encountered during the actual implementation ⇒ Wood rock ※ Encouraging team members to collaborate and complete	
Wrapping Up Learning	<ul style="list-style-type: none"> ■ Preparing for an exhibition & presenting each team's work, and cleaning up project learning ▫ Writing each team's work manuals ▫ Preparing for an exhibition ▫ Presenting impressions after reviewing each other's works ▫ A survey of satisfaction with the activity (FGI) 		⇒ Study paper and review ※ Creating an atmosphere of mutual respect for each other's works	

백 시간을 고려한 것으로 총 8차시 이내에 프로젝트가 완료될 수 있도록 하였다. 3가지 모듈을 통해 결과적으로 나타나는 산출물과 각 모듈별 학생들의 수행 과정은 Table 4와 같다.





놀이교육 프로그램은 프로젝트 학습으로 진행되며, 해당 프로젝트를 계획하고 완료시키는 시점까지 철저하게 학습자 중심의 학습이 가능하도록 독려하였다. 이를 통해 학생들은 창의성과 협업능력을 키울 수 있도록 하였으며, 나아가 자기 주도적 문제해결능력까지 함양하는 것을 목표로 진행하였다. 본 연구에서의 놀이교육 프로그램은 실제 놀이 공간을 계획하고 만드는 과정을 토대로 실제 공간이 구현되었을 때, 활용될 수 있도록 작품에 대한 설명을 작성하도록 하였다. 또한 프로그램 참여 대상이 초등학생인 점을 감안하여 별도의 소감문 양식을 제공하지 않고, 작품 설명서 안에 포함하여 프로젝트 수행을 통해 느낀 점을 기술하도록 하였다. 학생들이 작성한 놀이교육 프로그램을 통해 나타난 구체적인 학습경험을 분석하기 위해 놀이 기획 프로그램에 참여한 학생 13

명을 대상으로 FGI를 진행하였다.

해당 인터뷰를 위해 선행연구를 바탕으로 교육 프로그램 개발 및 검증을 위한 질문 내용을 구성하였으며, 인터뷰 결과는 놀이교육 프로그램의 지속 가능성 여부를 포함한 프로그램의 전반적인 가치를 판단하는데 활용하였다. FGI에 활용한 질문은 (1) 놀이교육 프로그램의 놀이 공간 디자인 프로젝트를 수행하는 과정에서의 전반적인 경험, (2) 놀이교육 프로그램의 개선점(과정, 참여, 환경 등), (3) 놀이교육 프로그램을 학교 외의 장소에서 운영했을 때의 참여 의향, (4) 전반적인 놀이 활동 중 가장 중요하게 생각하는 요소로 구성하였으며, FGI를 통해 나타난 주요 내용은 다음과 같다.

- (1) 놀이교육 프로그램의 전반적인 경험
 - 모듈 활동을 처음 시작할 때 작품이 될 것 같지 않았는데, 점점 완성되는 모습이 놀라웠어요(남○○).
 - 뭔가 생각을 많이 할 수 있게 된 것 같고, 창의력이 높아지는 느낌이 들었어요(김○○).

Table 4. Play and Education Program Activity Process for Each Module

Module	Activity Process
<p>M1. Designing and Planning</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Teams are organized for project and draw up a detailed plan for creating a play space through collaboration (1st~2nd class) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p>M2. Creating Play Space Model</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ After receiving feedback from teachers, when the final plan is completed, each team creates a model to build a play space (3rd~6th class) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p>M3. Preparing for the Exhibition and Appreciating Works</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Each team displays completed works, explains the process until each work is completed, and writes a review (7th~8th class) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

- 친구들과 역할을 나누어 준비물도 챙겨오고 마음을 합치면서 내가 못했던 것도 서로 도와주니까 친구들에게 고마웠고 재미있었어요(한○○).
- 처음엔 막막했는데 친구들과 계속 만들다 보니까 제 머릿속에 어떻게 만들어야 할지 생각이 나고, 우리 것이 잘 될 것 같다는 성공예감이 들어서 좋았어요(홍○○).

(2) 놀이교육 프로그램의 개선점

- 저는 작업할 시간이 조금 더 있었으면 했어요. 만들면서 시간이 조금 부족했거든요(신○○).
- 친구들과 이야기 하다가 다른 친구들이 이야기하고, 뭔가 충분히 이야기를 못 들어 주었던 부분이 아쉬웠던 것 같아요(한○○).
- 저희 모둠은 미술을 잘하는 친구들 위주로 활동이 이루어진 부분이 있어서 그런 점이 아쉬웠어요(양○○).

(3) 놀이교육 프로그램 재참여 의향

- 같은 반 친구 외에 다른 공간에서 전혀 모르는 친구들과 프로젝트를 진행하면 더 재미있을 것 같아요(김○○).
- 꼭 교실에서 하는 활동이 아니라면 운동장이나 강당에서 해도 좋을 것 같아요(홍○○).
- 저희가 한 활동은 다른 곳에서는 해보지 못한 프로젝트라서 완성된 모습을 보니 신기하고 뿌듯했어요. 다시 참여하고 싶어요(김○○).
- 보통 아이들의 생각을 잘 반영하지 않고 그냥 주어진 대로 활동하는데, 이런 아이들의 생각을 반영한 프로그램이라서 좋았어요(문○○).

(4) 놀이 활동 시 중요하게 생각하는 요소

- 놀이 시간에는 안전이 가장 중요하고, 다음으로는 재미있는 요소도 중요하다고 생각합니다(최○○).
- 저는 재미가 가장 중요해요. 일단, 놀이에 참여할 때 재미가 있어야 계속할 수 있을 것 같아요(문○○).
- 저는 재미도 중요하지만, 모든 학생들이 안전하게 놀이를 했으면 좋겠어요(김○○).

4. 결론 및 제언

본 연구는 교수체제개발에 기초하여 놀이교육 프로그램을 개발하는데 있다. 이를 위해 ADDIE 모형을 토대로 초등학생 대상의 놀이교육 프로그램을 개발·적용하였다. 놀이교육 프로그램을 실제 운영하고 난 뒤, 참여 학생을 대상으로 FGI를 시행하여 놀이교육 프로그램 참여를 통한 구체적인 학습경험을 분석하였다. 연구에서 나타난 결과를 토대로 논의 및 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 놀이교육 프로그램이 종료한 후 FGI를 시행한 결과, 다수의 학생들은 놀이교육 프로그램에 전반적으로 만족하는 것으로 나타났다. 본 연구에서의 놀이교육 프로그램은 8차시 동안의 프로젝트를 수행하는 방식으로 진행되었다. 이 과정에서 또래 학생들이 상호작용을 하는 방식으로 서로 격려하고, 프로젝트 수행을 잘 할 수 있도록 촉진시키는 ‘장려하는 상호작용’의 결과로 대부분의 학생들이 만족하는 상태라고 분석할 수 있다. Kearsley & Shneiderman[18]은 학습에서의 상호작용은 학습자가 다른 학습자와 더불어 다양한 문제해결의 과정을 접하고, 혼자 힘으로는 얻지 못하는 통찰과 성찰의 기회를 갖게 해준다고 밝혔다. 이처럼 놀이교육 프로그램을 수행하는 과정에서 학생들은 상호작용을 통해 주어진 학습과제를 해결하고, 필요한 정보와 지식을 획득하기 위해 적극적으로 의사소통을 하게 된다. 이와 같은 과정에서 상호작용이 협력적으로 잘 일어났다고 볼 수 있으며, 프로젝트를 수행할 때 효율성이 증진되었다고 할 수 있다. 특히, 초등학교 학생이 학급 안에서 다양한 상호작용을 통해 소속감과 친밀감을 가지고 원만한 관계를 형성하며 긍정적인 상호작용을 하는 것은 아동의 발달에 있어서 매우 중요하기 때문에[1] 놀이교육 프로그램에 있어 또래 학생과의 상호작용 효과는 아동의 인지적·신체적 발달에 긍정적인 영향을 미칠 수 있기 때문에 상호작용은 놀이교육 프로그램 개발 시 반드시 고려해야 할 요소라고 할 수 있다.

둘째, 본 연구에서 개발한 놀이교육 프로그램은 협동 학습을 기반으로 활동이 이루어질 수 있도록 설계하였다. 이를 통해 참여 학생들은 협력적 자기효능감과 협동학습에 대한 동기가 자극되어 프로그램에 대한 적극적인 참여를 유발하였다고 분석할 수 있다. 즉, 협동학습 과정에서 개인과 타인의 목표성취가 정적상광이 있을 경우 상호작용이 잘 발현되는 구조라고 볼 수 있다. 본 연구의 놀이교육 프로그램은 모듈 1(디자인 및 계획 세우기)부터 모듈원들과 상호작용을 할 수 있도록 계획하였다. 이

러한 상호작용은 또래 학생과 같은 중요한 인간관계 내에서 기본적인 연결성이 강조[19]될 수밖에 없기 때문에 긍정적인 효과를 일으켰다고 할 수 있다. 특히, 놀이교육 프로그램을 통해 놀이 공간을 만들어 낸다는 공동의 목표를 달성하기 위해 과제를 수행하는 과정에서 학습자 중심의 교육이 가능할 수 있게 되었다. 이와 같은 결과는 협동학습이 초등학생의 학업성취 및 태도에 긍정적인 영향을 미친 연구[20]와 자아효능감, 자아존중감, 내적동기, 학습동기, 교수관계, 사회적 행동에서 긍정적인 효과가 있는 것으로 나타난 연구[21]와 유사한 맥락이라고 볼 수 있다. 즉, 놀이교육 프로그램의 과제를 수행하는 과정에서 사회성이 길러지는 효과가 발생하였으며, 또래 학생과의 긍정적인 관계를 형성하고 과제를 수행할 때 협동학습의 효과에 대한 유의미성이 상승했다고 볼 수 있다.

셋째, 본 연구에서의 놀이교육 프로그램은 학생들이 생각한 요소를 반영하여 실제 학교의 놀이 공간을 만들어 내는 프로젝트를 수행하였다. 프로젝트를 수행하면서 직접 공간에 대한 디자인, 공간의 시안을 만들기 위한 재료 선정 등을 학생들이 주도적으로 수행할 수 있게 하였다. 이 과정에서 학습자의 주도성이 강조되어 창의적으로 새로운 발견할 수 있는 기회를 증진시킬 수 있게 되었다고 분석할 수 있다. 이와 같은 결과는 프로젝트 학습은 일반적인 수업에 비해 초등학생의 자기주도적 학습능력 향상에 효과가 이었다는 연구[22]와 초등학생에게 긍정적인 학습태도를 갖게 하기 때문에 적극적인 활동을 유도하여 학업성취를 높일 수 있다는 연구 결과[23]와 일치한다고 할 수 있다.

마지막으로, 본 연구에서는 초등학생을 대상으로 한 놀이교육 프로그램을 실제 적용하고 난 뒤, 프로그램의 가치에 대한 평가와 질적 제고를 위해 프로그램의 개선 사항과 관련된 인터뷰를 시행하였다. 인터뷰 결과 대부분의 학생들이 활동을 수행할 때 시간이 부족하다는 의견이 가장 많이 도출되었다. 본 프로그램을 실제 교육현장에서 적용할 때 미술교사의 지도 아래 프로그램이 진행되었지만, 학생들의 개인적 조절을 충분히 고려하지 못했다고 분석할 수 있다. 개인적 조절[24]이란 학습자에게 다음 내용을 스스로 진행하도록 하는 조절의 기회를 주는 것으로 이는 학습자가 자신의 학습 속도를 조절하도록 하는 방법으로 가장 기본적인 '개인적 조절감'의 방식이다. 놀이교육 프로그램을 개발하기 위해 학습자 분석, 학습내용 설계, 교수자료 제작 등을 바탕으로 프로그

램을 개발하고 실행했지만, 학습자가 주어진 시간에 과제를 수행할 수 있는 조건은 미흡했다고 할 수 있다.

향후 놀이교육 프로그램의 개선을 위해 학생들이 주어진 시간 안에 과제를 충실히 수행할 수 있는 조건을 재설정 하고, 개별 학생들의 능력단위를 고려하여 협업이 잘 일어날 수 있도록 지원할 필요가 있다. 특히, 프로젝트 기반의 과제의 경우, 사전에 프로젝트 경험 유무에 따라 학습과정 및 수행결과에 영향을 미치기 때문에 학습자 개인의 특성을 고려할 필요성이 있다. 이러한 맥락에서 놀이는 교과학습 못지않게 교육적 기능이 매우 크기 때문에 놀이를 지도해야 할 교사가 놀이에 대한 이해와 놀이의 대상인 학생에 대한 지식은 매우 중요하다고 할 수 있다[11]. 이에 교육현장에서 놀이교육 프로그램을 개발·적용하고자 할 때 교사들의 놀이 지식 등을 함양할 수 있는 연구 지원이 요구된다.

REFERENCES

- [1] D. K. Kim & I. W. Park. (2018). A Qualitative Case Study on Elementary School Participation in the Cooperative Learning Teambuilding Program. *The Journal of Research in Education*, 66, 87-120.
- [2] M. P. Driscoll. (2005). *Psychology of Learning for Instruction*(3rd ed.). Allyn & Bacon.
- [3] S. M. Lee. (2015). *The Effects of Parent-Child Play and Private Education on Children's Happiness*. Doctoral dissertation. Ewha Womans University, Seoul.
- [4] Y. S. Jeon, S. K. Shim & K. H. Ryu. (2014). The Effects of Creative Traditional Play on Creativity and Interpersonal, Problem-Solving Abilities among Five-year-old Children. *Journal of Research in Curriculum & Instruction*, 18(1), 141-163.
- [5] E. S. Kim. (2013). Impact of Play in the Forest on Children's Creativity. *Journal of Holistic Convergence Education*, 17(2), 23-42.
- [6] E. H. Lee & S. H. Kim. (2016). The Study on the Effect of Sociality and Playfulness on Infant's Creativity. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 21(2), 593-612.
- [7] A. S. Shin. (2018). The Effect of Dramatic Play Using Sociality Story-Telling on Young Children's Prosocial Behavior and Linguistic Expression. *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, 18(2), 359-380.

[8] C. Schaefer & D. Cangelosi. (2002). *Play therapy techniques*. NJ: Jason Aronson Inc.

[9] J. A. Chafel. (1991). The Play of Children: Developmental Processes and Policy Implications. *Child & Youth Care Forum*, 20(2), 115-132.

[10] J. Piaget. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Children*. New York: Norton.

[11] W. Y. Shim. (2011). Children's Play and Teachers' Knowledge. *The Journal of Elementary Education*, 24(4), 143-164.

[12] J. L. Frost, S. C. Wortham, & S. Reifel. (2005). *Play and Child Development(2nd ed.)*. NJ : Prentice Hall.

[13] Science Daily(April 1, 2009). Physical Activity May Strengthen Children's Ability to Pay Attention.

[14] S. Smilansky, & L. Shefataya. (1990). *Facilitating Play*. Gaithersburg, MD Psychology and Educational Publication.

[15] S. H. Kim. (2011). The Proposition of Linkage Education between Kindergarten and Elementary School with Integrated Education through Play-centered - Nuri Curriculum and the Elementary Curriculum of 2009. *Research of Waldorf Education*, 3(2), 99-121.

[16] S. I. Park, C. I. Lim, J. K. Lee, J. I. Choi. (2015). *Educational Technology Understanding of Instructional Methods*. Seoul: Kyoyookbook.

[17] E. S. Na. (2013). Development and Validation of a Play Flow Scale for Young Children. *Journal of Children's Literature and Education*, 14(4), 589-608.

[18] G. Kearsley, & B. Shneiderman. (1998). Engagement Theory. *Educational Technology*, 38(5), 20-23.

[19] H. R. Markus & S. Kitayama. (1991). Culture and the Self. *Psychological Review*, 98, 224-253.

[20] K. H. Lee. (2003). *The Effects of Structure-centered Cooperative Learning on Achievement and Learning Attitude*. Master's Thesis. Gyeongin National University of Education, Incheon.

[21] S. C. Kim. (2005). *The Effects of Kagan's Structure Based Cooperative Learning on Self-Efficacy and Academic Achievement*. Master's Thesis. Jeonbuk National University, Jeonju.

[22] S. S. Kang. (2011). Effects of the Home Project Method on Capabilities of Self-Directed Learning of Elementary Students in Practical Arts. *The Journal of Elementary Education Research*, 15, 183-212.

[23] W. G. Jang. (1998). *The Effects of the Project Approach in Teaching Integrated Elementary School Curriculum on Children's Academic Achievement*. Master's Thesis. Korea National University of Education, Cheongju.

[24] J. M. Keller. (1983). *Motivational design of instruction*

In C. M. Reigeluth(Ed.), Instructional design theories and models: An overview of their current status. NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

박혜진(Park, Hye Jin)

[정회원]



- 2006년 8월 : 가톨릭 관동대학교 교육공학과(교육학사)
- 2008년 8월 : 건국대학교 대학원 교육공학과(교육학석사)
- 2013년 8월 : 건국대학교 대학원 교육공학과(교육학박사)
- 2016년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 교수학습지원센터 조교수
- 관심분야 : 교수-학습 이론, 교수설계, 교육방법, 원격교육
- E-Mail : phj4858@kku.ac.kr

김귀옥(Kim, Kwi Ok)

[정회원]



- 1999년 2월 : 청주교육대학교 미술교육과(초등교육학사)
- 2007년 2월 : 한국교원대학교 (초등미술교육학석사)
- 2011년 2월 : 한국교원대학교 (초등미술교육학박사수료)
- 1999년 3월 ~ 현재 : 달천초등학교 ~충주중앙탑초등학교근무
- 관심분야 : 초등미술교육, 교실수업개선, 교수학습 이론 및 실제
- E-Mail : pascalina@cbe.go.kr

김용영(Kim, Yong Young)

[정회원]



- 1996년 2월 : 충북대학교 경영학과(경영학사)
- 1999년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학석사)
- 2007년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학박사)
- 2011년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 국제비즈니스학부 부교수
- 관심분야 : 스마트워크, 빅데이터, 정보기술 수용 전후 사용자 행태, 경영교육 및 방법론
- E-Mail : kyyoung@kku.ac.kr