

\*\*  
황 명 자

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 연구방법
	III. 놀이와 교구를 활용한 즐거운 표현활동 수업 방안
	IV. 연구 결과
	V. 요약 및 제언
	참고문헌

\* 이 연구는 2014년도 춘천교육대학교 교내 연구비 지원에 의하여 연구되었음.

\*\*춘천교육대학교 체육교육과 교수

논문투고일 : 2015.07.30.

논문심사일 : 2015.08.17.

게재확정일 : 2015.09.01.

## The methods of teaching for expressional activities using the games and teaching tools

---

Hwang, Myung-ja  
Chuncheon National  
University of Education

This study suggests some methods of teaching for making expressional activities more enjoyable for teachers who have a difficulty in teaching such activities as well as students by using games and teaching tools. The analysis in this study is based on in-class observations of expressional activities involving Movement Expressions for junior students, Rhythmical Expressions, Folklore Expressions, and Theme Expression for senior students within the scope of the 2009 Revised Physical Education curriculum, which have passed validity examination by three experts. Participants are 1 instructor, 4 observing teachers, and sixth graders composed of 14 male and 13 female elementary school students in Kwang-Won Province, who took dance lessons using the games and teaching tools once a week, the twelve times in total. On-the-spot observations, in-depth interviews, and collected paper data were investigated for this study. As the result of analysis, primary school dance lessons using the games and teaching tools are found to provide teachers a chance to give lessons with pleasure and to increase their self-confidence as well as satisfaction with the class, and at the same time, to bring students a sense of excitement and joy, and make students to be friendly with others, to inspire self-confidence, and lastly to initiate sound body and spirit.

key words) games and teaching tools, expressional activities, primary school dance lessons

주요어) 놀이와 도구, 표현 활동, 초등학교 무용수업

2009 개정 체육과 교육과정은 신체 활동을 통하여 활기차고 건강한 삶에 필요한 지식과 실천 능력, 자신의 미래를 계발하는데 필요한 도전 능력과 창의적 사고력, 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁과 협동 능력 등 바람직한 인성을 함양하는 것을 목표로 한다(교육과학기술부, 2011).

초등학교 체육에서는 ‘신체 활동 가치에 관한 기초 교육’의 시기로 건강, 도전, 경쟁, 표현, 여가 활동의 이해·수행·감상 활동을 하게 된다. 체육과에서 지향하는 ‘표현활동’은 신체활동의 심미적 요소를 이해하고 창의적으로 표현하며 다양한 표현 유형과 문화적 특성을 이해하는 데 초점을 두고 있고, 표현의 대상을 기준으로 움직임표현, 리듬표현, 민속표현, 주제 및 창작표현으로 구분한다.

초등학교 교사들은 이러한 표현활동을 통해서 신체발달과 정서함양, 표현력과 자신감 향상, 대인관계와 사회성 향상, 리듬감 향상 등 즐거움을 느끼고 스트레스 해소에 도움을 준다고 하였다(이강순, 2011: 95). 또한 초등학교 교사들의 약 90%가 무용교육이 아동들의 성장 발달에 필요하다고 하였다(김미경, 2011: 73). 박윤희, 차수정(2014)의 연구에 의하면 초등학교 교사들은 무용교육이 학생들의 신체적 가치, 사회·심리적 가치, 지적 가치를 달성하는데 효과적이라고 평가하였다. 이처럼 표현활동은 초등학교 시기의 아동들에게 필요한 교육이며, 초등학교 교사들도 신체표현활동의 필요성과 중요성에 대해 인지하고 있다.

그러나 실제로 학교 현장에서 표현활동이 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이며(박은규, 박순이, 2002; 안양옥 등, 2004), 현장의 교사들은 5가지 체육교과 중 가장 지도하기 어려운 영역으로 지적하고 있다(장용규 등, 2004; 황명자, 2008).

본 연구의 사전조사로 2014년도 C 교육대학교 교육연수원에서 주최한 수업전문성개발 체육 직무연수에 참여한 교사 60명을 대상으로 체육수업에 대한 인식도 조사를 실시 한 결과 체육교과의 5가지 영역 중 표현활동(55%), 여가활동(21%), 건강활동(11%), 도전활동(11%), 경쟁활동(2%)로 표현활동을 지도하기 가장 어려운 영역이라고 답하였다. 교사들이 생각하는 현 무용 수업의 문제점에 대해서는 시설 및 학습 자료의 부족(41%), 과다한 아동 수(24%), 실기능력의 부족(17%), 교과관련 지식 부족(5%), 수업지도 능력의 부족(4%) 요인으로 무용 수업에 대해 부담을 느끼고, 수업이 제대로 이루어지지 않고 있음을 알 수 있었다.

또한 교육현장에서 교사들이 지도경험의 부족으로 지도자로서의 그 역할을 제대로 하지 못하고 있으며(김봉서, 2009), 특히 무용교육의 수업영역은 타 교과수업에 비하여 제대로 이루어지지 않고 있는 실정이다(김승재, 최원순, 2008; 천지애, 전세명, 2010).

이러한 시점에서 표현활동 수업에 대한 대안이 요청되며, 실제 현장에 적용하기 쉬운 즐거운 수업 방안의 실제적 사례 연구들이 시급하게 이루어져야 한다고 본다.

Goetz, T. 와 Hall, N.C., Frenzel, Pekrun(2006)은 초등학생을 대상으로 즐거움에 대한 개념화를 알아본 결과 초등학생들은 학교생활에서의 즐거움을 신체활동에서 경험하는 것으로 확인되었다. Cholod, K. L. 와 Downey, P. J.(1997) 역시 학생들은 무용을 통해 다양한 레퍼토리를 학습하고, 기술을 향상시키며, 표현능력을 발달시키는 과정에서 즐거움을 경험하게 된다고 하였다.

Piaget, J.(1932)에 의하면 놀이는 인지적 발달의 반영이며 사회성 발달의 주요한 수단이라 했으며, 아동들은 놀이를 통하여 친구들과 사이좋게 놀거나 협동하고 경쟁하고 규칙을 익히면서 타인과 더불어 살아가는 지혜를 배우고 신체활동의 즐거움을 알게 된다. 또한 무용놀이를 통하여 아동에게 원만한 또래와의 상호작용을 이루게 하며, 다른 사람들과 사이좋게 지내는 적응방식과 자기를 좋아하고 함께 있기를 원한다는 사실을 앎으로써 얻어지는 만족감, 또는 자신에 대한 호응, 관심들에서 교우관계의 자신감을 얻게 된다(김민정, 1998: 13).

박종길, 최성순, 문창일, 문익수(2006)의 연구에 의하면 초등학생은 즐거움의 요인으로 수업 내용, 수업 방식, 운동의 심리 생리적 효과, 시합과 경쟁, 교사를 들었다. 학생들은 신체활동 자체로도 즐거움을 느끼지만 게임놀이에서의 경쟁, 도전, 성취경험에서도 즐거움을 느낀다. 사전 연구로 황명자, 이수민(2014)은 표현활동 내용인 움직임표현, 리듬표현, 민속표현, 주제표현에 적합한 교구를 활용한 표현활동 수업 방안을 제시하였으며, 실제 수업에 적용한 결과 수업에 대한 동기를 유발하고, 재미와 즐거움 등에 도움이 되었음을 알 수 있었다.

최근 신체활동이 즐거움에 미치는 영향에 대한 선행 연구(박효미, 2014; 박주영, 2010; 장행복, 2009; 손필호, 2008; 이상진, 2005)에서는 태권도, 음악줄넘기, 창작무용, 생활무용이 즐거움에 긍정적 영향을 미친다는 연구 보고가 이루어지고 있지만 구체적인 무용 수업 방법에 대한 연구는 부족한 실정이다. 놀이와 교구를 활용한 수업에 대한 선행 연구(고문수, 2011; 박미선, 2011; 서동준, 2008; 조미령, 2007; 공민정, 2006)에서는 놀이가 동요지도, 한국어 교육, 읽기 교육에 활용되고 있지만 무용 교육에 적용된 연구(정희자, 2010)는 부족하며, 교구를 활용

활용한 무용 수업에 관한 연구(황명자, 이수민, 2014)도 미비한 실정이다.

표현활동은 교사의 체육에 대한 인식도 조사에서도 재확인된 바와 같이 교사들이 중요하다고 여기는 영역임에도 불구하고 체육과 영역 중 가장 지도하기 어려운 영역이자 학습 자료의 부족, 실기 능력과 지식의 부족 등으로 인해 교사가 지도하는데 부담감을 느껴 수업이 제대로 이루어지지 못하고 있는데 주목할 필요가 있다.

이에 본 연구에서는 초등학교 표현활동 영역을 지도하는 교사에게 표현활동 지도에 부담을 덜어 주고 학습자에게는 즐거움을 주기 위한 수업 방안으로 사전 연구의 교구를 활용한 표현활동 수업 내용을 근거로 학습 내용과 관련된 놀이 프로그램을 추가적으로 반영하여 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 프로그램을 제시하고자 하였으며, 이를 실제적으로 현장의 2009 개정 교육과정 내용에 준하여 초등학생에게 적용하고 그 결과를 알아보고자 하는데 목적이 있다.

## II. 연구방법

본 연구는 초등 교사들이 체육 교과 영역 중 가장 지도하기 어려운 영역인 표현활동 영역을 지도하는데 부담을 덜어 주고 표현활동의 즐거움을 주기 위한 수업 방안으로 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 방법을 모색하고자 한다. 이를 위해 표현활동 영역의 움직임표현, 리듬표현, 민속표현, 주제표현 각 영역에 활용할 수 있는 놀이와 교구를 선정하여 수업 방안을 모색하였다. 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 내용은 교육대학교 무용 전공 교수 2인과 무용 전공 박사 학위를 취득하고 현장 무용 교육 경력 15년 이상인 교사 1인에게 체육과 교육과정 표현활동 내용과 연계되는지와 즐거운 표현활동 수업 내용으로 적합한지에 대한 타당 여부를 검증한 바 있다. 또한 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업이 교사와 학생에게 즐거움을 주며 지도하는데 어려움은 없는지 알아보기 위하여 5~6학년 표현활동 영역인 민속표현, 주제표현의 내용 중 12차시 분량을 선정하여 놀이와 교구를 활용한 프로그램을 구성하고, 이 프로그램은 강원도 소재 N초등학교 6학년 학생 27명을 대상으로 주1회 40분간 총 12회의 수업을 진행하였다. 구체적인 연구방법인 연구 참여자, 자료 수집, 자료 분석 방법은 다음과 같다.

## 1. 연구 참여자

본 연구에서는 강원도 소재 N초등학교 6학년 학생 27명(남14명, 여13명)을 대상으로 놀이와 교구를 활용한 표현활동 프로그램을 실시하였으며, 수업을 진행한 교사는 초등교육과 무용을 전공한 N초등학교 교사이다. 놀이와 교구를 활용한 표현활동 프로그램이 교사와 학생에게 즐거움을 주며 표현활동 수업 지도에 도움이 되는지, 수업 태도와 수업 분위기 및 방법, 수업 활용도 등을 관찰하기 위해 체육교과 담당 교사 2명, 표현활동 지도 경험이 있는 교사 2명을 연구 참여자로 선정하였다. 연구 참여자에 대한 간략한 정보는 <표 1>과 같다.

표 1. 연구 참여자의 일반적 특성

대상		성별	담당학년	교직경력
수업담당교사		여	6학년	10년
수업참관교사	A교사	여	체육전담(3-4학년)	8년
	B교사	남	체육전담(5-6학년)	9년
	C교사	여	3학년	34년
	D교사	여	6학년	9년
학생(6학년)		여	13명	
		남	14명	
		계	27명	

## 2. 자료 수집

자료 수집은 참여관찰, 심층면담, 관련 문서 자료 수집을 통하여 이루어졌다. 본 연구를 위해 놀이와 교구를 활용한 표현활동 프로그램을 12차시 구성하고 각 차시별 지도안 및 수업 지도 시 주의할 점에 대해 기록을 하였다. 수업을 지도하는 교사의 태도 및 지도 방법과 수업 시 학생들의 수업 태도 및 반응을 살펴보기 위해 동영상 촬영을 하였으며, 교사 참여 관찰자는 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업에 대한 느낀 점과 수업 활용도 및 학생들의 태도, 수업 분위기 등을 알아보기 위해 관찰일지를 작성하도록 하였다. 학생 참여자는 무용수업 참여 전 후에 즐거움과 관련된 설문을 하였으며, 무용 수업 후 일기 및 일지에 솔직하게 작성하도록 하여 학생들의 의견을 수렴하였다.

심층 면담은 연구자가 제작한 면담 가이드에 의하여 면담을 진행하였으며, 수업에 참관한 4명의 교사와 1회 1시간정도 면담을 하였고, 수업을 진행한 교사와 수시로 면담을 하였다. 학생 면담은 수업 후 작성한 일지 및 일기를 확인한 후 궁금한 사항은 수시로 추가 면담을 하였으며 면담 시 연구 참여자의 동의를 얻어 내용을 녹음하였다.

문서 자료는 참여 관찰, 심층 면담한 녹취 및 기록 자료와 수업 내용을 계획할 때 학생에게 즐거움을 줄 수 있는 놀이와 교구에 관련된 자료를 찾아 참고하였다.

### 3. 자료 분석

이 연구에서 수집된 참여관찰, 심층면담, 관련 문서 자료는 현상학적 접근에서 분석적 귀납방법을 통해 분석하였다. 분석 과정으로는 참여관찰과 심층면담자료 및 일지, 일기 자료를 컴퓨터 한글워드프로그램으로 전사하고 저장하였다. 인쇄한 전사 자료를 살펴보고 수집한 자료로 알게 된 것에 대해 반성적 노트를 작성하였으며, 연구 문제와 관련된 하위 주제 및 주제어를 기준으로 분류하였다. 그리고 자료의 진실성을 확보하기 위해 구성원 간 검토를 실시하였으며, 수집된 자료에 대해 이해하고 있는 집단과 분석된 자료를 확인하고 다양한 자료를 통해 연구 결과를 재조명함으로써 연구의 타당성을 확보해 나가는 다각도 접근법(Creswell, W.J., 2007)과 전문가 협의를 실시하였다.

### 4. 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 지도 계획

본 연구에 적용한 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 방안 중 실제 수업을 진행한 표현활동 수업은 6학년을 대상으로 5~6학년군 표현활동 영역인 민속표현 6차시, 주제표현 6차시 총 12차시로 구성하였다. 2009 개정 체육과 교육과정 표현활동 영역의 학습 목표와 내용을 분석하여 즐거움을 줄 수 있는 내용과 관련된 놀이와 수업의 이해를 돕고 수업 목표에 도달 할 수 있는데 효과적인 교구를 선택하여 12차시 분량의 놀이와 교구를 활용한 표현활동 프로그램을 구성하였다. 수업 진행은 체육교과와 창의적 체험활동 시간을 이용하여 운영하였으며, 1차시 40분 수업으로 준비 운동(3분) - 놀이와 교구를 활용

한 활동(34분) - 정리 운동(3분)으로 진행하였다. 본 활동 시간인 놀이와 교구를 활용한 시간에는 수업 내용과 연계된 놀이로 동기유발을 하거나 본 활동 수업을 하면서 학생들의 이해를 돕기 위해 놀이와 교구를 활용하였다. 교사는 수업 시 즐거움을 강조하기 위해 놀이에만 몰두 하는 것이 아니라 놀이를 활용하여 수업 목표를 도달할 수 있도록 수업 진행을 해야 한다는 점에 유의해야 할 것이며, 동기유발로서의 놀이는 10분을 넘지 않아야 할 것이다. 구체적인 차시별 표현활동 수업에 적용해본 놀이와 교구를 활용한 12차시 표현활동 수업 내용은 <표 2>와 같다.

표 2. 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 내용

영역	차시	제재	놀이와 교구를 활용한 수업 내용
민속 표현	1	탈춤추기	- '이렇게 하고요' 놀이
	2		- 탈춤 기본 동작 익히기
	3	소고춤추기	- '아무도 모를 거야 내가 누군지' 그림책을 보고 탈을 이용 해 즉흥 표현하기
	4		- 기차놀이 또는 달팽이 놀이
	5		- 여러 가지 움직임 길을 따라 가며 기본 동작 하기
	주제 표현	6	티니클링추기
7		- 고무줄놀이 하기	
8		구스타프스 스쿨추기	- 기본 동작을 익히기
9			- 모둠별 선정 교구로 창작 티니클링 발표
10			- 스키터볼게임 밴드를 활용한 대문놀이 하기
11			- 음악에 맞춰 순서 익히기
12	운동별 선택한 교구를 활용하여 구스타프스 스쿨 발표하기	- 캐스터네츠 치며 음악에 맞춰 추기	
13		움직임의 표현 요소 활용하여 주제 표현하기	- 모둠별 선택한 교구를 활용하여 구스타프스 스쿨 발표하기
14			- 딸기게임(8박자) 또는 아이 엠 그라운드(4박자) 게임으로 리듬감을 익히며 자기를 표현할 수 있는 놀이하기
15	- 가라사대 게임 하기		
주제 표현	16	여러 가지 주제를 창작무용으로 표현하기	- '하루'를 주제로 깃발을 이용하여 표현 요소 활용하여 표현하기
	17		- 표현 요소를 활용한 거울 놀이하기
	18		- 풍선을 이용 하여 기본 움직임 익히기
	19		- 동물과 사물 스피드 퀴즈를 통해 표현하고 맞추기
20			- 주제와 도구 카드를 뽑아 동작 구성하기

### Ⅲ. 놀이와 교구를 활용한 즐거운 표현활동 수업 방안

본 연구에서는 교사에게는 표현활동 수업을 쉽게 접근할 수 있도록 하고, 학생들에게는 표현활동의 즐거움을 경험할 수 있도록 하기 위해 2009 개정 체육과 교육과정 3~6학년 표현활동 영역의 내용을 분석하고 분석된 내용에 기초하여 움직임 표현, 리듬 표현, 민속 표현, 주제 표현 영역의 지도 내용에 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업으로 내용을 재구성하였다. 즐거운 표현활동 수업을 위해 놀이와 교구를 활용하여 재구성한 표현활동 수업 내용과 수업 주제와의 적합성을 전문가 3인에게 의뢰하여 타당도 검증을 받았다.

#### 1. 3~4학년군 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 방안

3~4학년군의 표현활동 성취기준은 첫째, 움직임 언어(이동 움직임, 비이동 움직임, 조작 움직임)와 표현 요소(신체 인식, 공간 인식, 노력, 관계 등) 및 리듬 표현 유형(박자, 장단 등)과 요소(빠르기, 세기 등)를 이해한다. 둘째, 여러 가지 리듬에 맞추어 신체 움직임을 창의적으로 표현하고 감상한다. 셋째, ‘신체 인식’과 ‘신체 적응력’의 개념을 이해하고 이를 실천한다. 이러한 성취 기준에 즐겁게 도달하기 위한 3~4학년군 표현활동 영역별 놀이와 교구의 활용 예시는 <표 3>과 같다.

표 3. 3~4학년군 표현활동 영역 별 놀이와 교구 활용 예시

학년	영역	활용 놀이명	활용 교구명
3	움직임 표현	* 움직임 언어와 표현 요소 - 톱과 제리 게임 - 얼음뎡 놀이 - 풍선 게임 - 미션 게임 - 가라사대 게임 - 무궁화 꽃이 피었습니다. - 장애물 게임	트럼펫 스텝, 플라잉 디스크, 뽕망치, 바디삭스 4방향 사다리, 에어쿠션, 볼 누들 활동 세트, 강강자루, 신문지 풍선 공, 훌라푸프, 깃발, 비닐 봉투 등
4	리듬 표현	* 리듬의 유형과 요소 - 아이엠 그라운드 자기소개 하기 - 딸기 게임 - 왕짱구 놀이 - 우리집에 왜 왔니? - 수건 돌리기 - 손놀이	볼(스케터, 저글링), 칼라 콘, 리듬 깃발, 리본(매직, 무지개, 막대, 리본, 줄넘기, 이지클리프, 소고, 완두콩 주머니, 리듬악기세트 등

3학년 표현활동 수업은 보다 높은 창의적 표현 활동을 위해 움직임 언어와 표현 요소를 이해한 후 다양한 의미를 지닌 움직임을 만드는 활동을 한다. 이러한 활동을 즐겁게 접근하기 위해 다음과 같은 놀이와 교구를 활용하여 수업을 진행한다.

움직임 언어 수업시 <툼과 제리 게임>을 통해 움직임을 쉽게 접근할 수 있다. 이 놀이는 한 모듬을 5~6명 정도로 구성하여 손을 잡고 서 있도록 하고, 툼과 제리 1명씩을 두고 툼은 뿔망치를 들고 플라잉 디스크를 가지고 다니는 제리를 잡는 놀이이다. 제리는 모듬별로 서 있는 친구들 중 양 쪽 끝에 서 있는 친구들에게 플라잉 디스크를 주면, 플라잉 디스크를 받은 친구는 새로운 제리가 되고 플라잉 디스크를 준 제리는 새로운 제리 자리에서 모듬별 친구들과 줄을 서 있으면 된다. 이 놀이를 할 때 교사는 툼과 제리, 모듬별로 손을 잡고 서 있는 학생들에게 표현 제시어(위킹, 러닝, 호핑, 점핑 등의 스텝, 몸의 부위 움직이기, 빠르거나 느린 움직임)를 보여 주며 표현을 할 수 있도록 하고 놀이를 진행한다. 수업의 마지막은 놀이를 통해 배운 기본 움직임을 반복 해 볼 수 있도록 하며 수업 목표를 쉽고 즐겁게 이해하며 활동 할 수 있도록 교사는 수업 진행시 표현 제시어를 정확하게 얘기해 주어야 한다. 움직임 표현을 익힐 때 <얼음땡 놀이>를 다양한 스텝으로 하면서 동기 유발을 할 수 있다. <풍선 게임>으로 수업을 진행 할 때는 한 모듬에 5~6명씩 구성하여 각 모듬에 대표가 한 명씩 나와서 움직이지 않고 풍선이 무릎 아래로 떨어지지 않도록 튀기며, 자유롭게 움직이며 게임을 진행한다. 이 때 가장 오래 남은 학생 팀이 이기는 게임이다. 교사는 학생들의 움직임을 보고 왼손만 사용하기, 양손 번갈아 하기, 걸으면서 하기, 한 발로 서서 하기, 무릎 펴지 않고 하기 등 움직임 언어와 표현 요소를 제시한다. 또한, 모듬원이 함께 손을 잡고 풍선을 튀기는 모듬별 게임을 리그전으로 진행 하며 움직임 언어와 표현 요소를 익히며 협동심을 기를 수 있도록 한다.

<미션 게임>을 적용한 표현활동 수업은 각자에게 움직임 언어, 표현 요소와 관련된 미션 카드를 10장씩 준다. 학생들은 돌아다니며 친구들과 가위바위보를 하고 이긴 사람은 진 사람에게 미션을 수행하고 미션을 수행한 종이는 상대 친구에게 준다. 최종적으로 미션 카드가 적게 남아 있는 친구가 게임의 우승자가 된다. 교사는 학생들이 표현 요소를 정확하게 움직일 수 있도록 돌아다니며 관찰하고 지도한다. <가라사대 게임>은 1명의 술래가 반 친구들에게 “가라사대! 제자리에서 한 바퀴 도세요.” 라고 말하면 반 친구들은 제자리에서 한 바퀴 돌아야 하며, 지시를 하기 전에 “가라사대”라는 말을 하지 않으면 움직이면 안 된다. 움직이는 친구들은 아웃 되며 벌칙으로 다

양한 움직임 표현 시범을 하도록 한다. 술래나 대표를 정할 때에는 선생님 대 반 친구들이 가위바위보를 하여 지거나 비긴 사람은 앉게 하여 최종적으로 이긴 사람을 선정 하거나 각 모둠에서 머리가 긴 사람, 발 사이즈가 가장 작은 사람 등 잘 하는 친구가 술래나 모둠의 대표가 되는게 아닌 모두가 참여할 수 있는 방법으로 술래를 정하여 수업에 집중하며 적극적으로 참여할 수 있도록 한다. <무궁화 꽃이 피었습니다>놀이를 할 때 몇 가지 미션을 선정하고 미션을 수행하면서 놀이를 한다. 예를 들어 술래가 “예쁜 꽃이 피었습니다.” 라고 하면 모두 예쁜 꽃을 표현 하며 멈춰야 한다. 다양한 표현을 놀이를 통해서 해 보고 모둠별로 표현한 동작을 연결하여 발표할 수 있도록 한다. 이동 움직임을 지도하기 위해 <장애물 게임>을 할 수 있다. 후프, 4방향 사다리, 줄넘기, 캉캉 자루, 트럼펫 스텝 등 다양한 교구를 활용할 수 있으며, 교구는 바닥에 놓고 빠르기와 스텝, 높낮이를 달리 해 주고 콘을 돌아온다. 또한 기본 움직임 표현을 ‘바디삭스, 에어쿠션, 슬로우 볼, 누들활동세트 등’ 다양한 교구를 사용하고 놀이를 통해 충분히 연습하여 즐거운 창의적인 표현활동 수업이 될 수 있도록 한다.

4학년 놀이와 교구를 활용한 리듬 표현 수업은 리듬의 변화에 따른 신체 활동을 하도록 구성한다. 리듬과 박자를 익히기 위한 동기 유발로 <아이엠 그라운드 자기소개 하기>나 <딸기 게임>을 할 수 있다.

<아이엠 그라운드 자기소개 하기>는 4박자로 무릎치기-손뽀치기-자기를 표현하는 움직임 표현하며 이름 말하기를 하는 놀이이다. 놀이를 함으로써 자연스럽게 4박자의 리듬을 익히며 자신을 표현하는 움직임을 생각하고 표현할 수 있도록 하며, <딸기 게임>은 8박자로 무릎치기-손뽀치기-오른손 엄지-왼손 엄지-오른쪽 어깨 올리기-왼쪽 어깨 올리기-고개 숙이기-고개 뒤로 젓히기 동작을 하면서 처음 술래가 친구 별명을 부르며 숫자를 말한다. 예를 들어 “딸기 8” 이라고 하면 8박자 동작을 하면서 딸기라고 말한 후 친구 별명과 숫자를 얘기하는 게임으로 박자를 익힐 수 있도록 한다.

<왕짱구 놀이>도 리듬 표현의 동기 유발로 활용할 수 있다. 원을 그려 놓고 원안에서 시작하여 술래가 왕(왼발), 짱구(오른발, 제자리)하고 원 밖으로 나가면 다른 친구들도 왕 짱구를 하며 원 밖으로 나간다. 술래가 하는 말대로 따라하며 친구 발을 밟으면 이기는 게임이다. 짱구라는 말 한 번에 한 발씩 이동 할 수 있다. 예를 들어 왕짱구짱구 라고 했으면 세 걸음을 이동할 수 있다. 왕짱구 게임을 통해 다양한 리듬을 익힐 수 있다. <우리 집에 왜 왔니?>놀이는 친구들과 두 줄로 손을 맞잡고 마주 보며 “우리집에 왜 왔니?” 노래를 부르며 서로 왔다 갔다 한다. 이 때 스텝을 다양하게 움직이며, “원승

이를 찾으러 왔단다” 하며 친구를 가리키면 그 친구는 원숭이 흉내를 내고 가위바위보를 하고 지면 상대방 팀으로 이동한다. <수건돌리기>는 음악에 맞춰 음악의 빠르기에 맞게 술래는 돌고 원을 이루며 앉아 있는 학생들은 움직임을 한다. 수건을 자기 뒤에 놓았으면 수건을 잡고 술래를 잡으면 된다. <손놀이>는 노래를 부르며 친구와 손을 마주 잡고 손뼉을 치며 노는 놀이로 가장 대중적인 손 놀이는 ‘반달, 풍당 풍당’ 이 있다. 이러한 놀이는 리듬 표현 수업 시 학생들이 수업에 관심을 갖고 수업에 즐거움 마음으로 임할 수 있도록 동기 유발 시 활용할 수 있다.

리듬 표현 활동 시 음악은 국악, 동요, 가요, 연주 음악 등 다양한 음악을 접할 수 있도록 하고 음악에 맞춰 몸을 움직이며 놀이를 할 수 있도록 지도하며, ‘슬로우 볼, 매직 리본, 칼라 콘, 스캐터 볼 등’ 다양한 박자에 맞춰 공을 튀기고 다양한 움직임을 함으로써 자유롭게 풍부한 ‘리듬 표현력’ 과 ‘신체 적응력’ 을 기른다.

## 2. 5~6학년군 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 방안

5~6학년군의 성취기준은 첫째, 민속 표현의 종류 및 특징과 주제 표현의 구성 원리 및 창작 과정을 이해한다. 둘째, 민속 표현 활동의 다양한 표현 방법을 습득하며, 주제나 소재의 특성을 창의적으로 표현하고 감상한다. 셋째, ‘다양성’ 과 ‘독창성’ 의 개념을 이해하고 이를 기른다. 이러한 성취 기준에 즐겁게 도달하기 위한 5~6학년군 표현활동 영역별 놀이와 교구의 활용 예시는 <표 4>와 같다.

표 4. 5~6학년군 표현활동 영역 별 놀이와 교구 활용 예시

학년	영역	활용 놀이명	활용 교구명
5	민속 표현	* 우리나라 민속 무용 - 기차 놀이 - 꼬리 잡기 - 달팽이 게임 - '이렇게 하고요' 놀이  * 외국의 민속무용 - 문 놀이 - 고무줄 놀이	소고, 탬버린, 장삼, 천, 칼라콘, 깃발, 고무줄, 태그 플래그, 플라잉 디스크, 마라카스, 점프 밴드, 에그 셰이크, 캐스터네츠, 스캐터볼 밴드
6	주제 표현	* 주제표현 및 창작무용 - 경찰과 도둑 - 풍선게임 - 쥐와 고양이 - 가라사대 게임 - 스피드게임 - 거울놀이, 인형놀이	바디삭스, 스카프 낙하산 놀이, 천 점핑 슈트, 리듬 깃발, 스윙 호 스컬러 후프 울트라 폼 볼, 의자, 비치볼, 우산, 베게

본 연구에서 실시한 민속표현의 소고춤 추기의 동기유발로 <기차 놀이>를 한다. 음악에 맞춰 움직이다가 음악이 끊기면 만나는 친구와 가위바위보를 하고 진 사람은 이긴 사람 뒤로 서서 기차를 연결해 나간다. 모두 연결이 되었으면 잡은 상태에서 <꼬리잡기>놀이를 한다. 각 모듬의 마지막 사람에게 태그 플래그를 착용하게 하거나, 천을 허리에 꽂게 하여 꼬리를 만들고 다른 모듬의 꼬리를 잡는 놀이이다. 그리고 2~3모듬으로 구성되어 1명의 술래에게 꼬리를 만들어 주고 1명의 술래를 잡는 방법으로 놀이할 수 있다. <달팽이 게임>은 두 모듬으로 나누어 안쪽과 바깥쪽에 상대의 마을에 칼라콘이나 깃발을 세워 놓고 출발 방향을 향하여 한 줄로 선다. 시작 신호와 동시에 각 마을에서 맨 앞에 있는 사람이 출발선에서 출발한다. 달리다가 상대방을 만나면 가위바위보를 해서 이긴 사람은 계속 가고, 진 사람은 자기 편 맨 뒤에 가서 선다. 이때 자기편 사람이 진 것이 확인되면 맨 앞에 있는 사람이 재빨리 뛰어 나와야 한다. 이러한 놀이는 우리나라 민속 무용의 다양한 진풀이를 이해하는데 도움이 될 것이다. 교사는 지도시 놀이를 통한 다양한 동선에 대해 이야기 하는 시간을 갖아 진풀이에 대해 이해하고 움직일 수 있도록 한다.

스웨덴의 민속무용인 구스타프스 스콜의 기본 동작을 반복 연습하며 순서를 익힐 때 <문 놀이>를 한다. 2명이 한 조가 되어 4조가 사각형 대형을 만들어 서서 2,4커플이 문을 만들고 1,3커플이 각 대문으로 들어갔다 다시 제자리로 오는 동작을 할 때 제자리로 빨리 돌아오기. 이 때 빨리 자리로 돌아간 학생에게 늦게 돌아간 학생이 손목에 있는 스캐터볼 게임에서 사용하는 색 밴드

를 한 개 주고, 최종적으로 밴드를 몇 개 모았는지 확인한다. 그리고 자리가 비었을 때 다른 커플이 자리 차지하기로 놀이와 함께 수업을 진행한다. 스킨을 외치며 손뼉을 칠 때 캐스터네츠나 탬버린, 에그 셰이크, 마라카스 등 리듬 악기를 활용하여 수업의 집중도를 높일 수 있을 것이다. <고무줄놀이>는 필리핀의 민속무용인 티니클링을 지도하기 전에 오레지나(2012)의 외줄, 두줄, 삼각 고무줄놀이를 한다. 티니클링을 지도할 때에는 점프밴드를 이용할 수 있으며, 여러 나라의 민속무용을 배운 후 스캐터볼을 이용하여 나오는 번호에 해당하는 민속무용을 할 수 있다. 다양한 놀이와 교구를 활용하여 우리나라와 외국 민속무용의 기본 움직임, 대형, 리듬 등과 같은 다양한 표현 방법을 익혀, 신체 활동에 창의적으로 적용할 수 있도록 한다.

6학년 놀이와 교구를 활용한 주제표현 활동은 표현요소를 이해하고 적용하여 독창적인 신체 움직임을 만들어 발표하고 감상한다.

다양한 움직임 표현을 하기 위한 동기 유발로 놀이를 활용한다. <경찰과 도둑>놀이는 경찰이 도둑을 잡는 놀이이며, 경찰이 도둑을 잡았을 때 경찰과 도둑에 해당되는 동작을 한다. 선생님과 학생, 엄마와 딸, 호랑이와 할머니, 천사와 악마 등 대상을 달리하여 놀이를 한다. <쥐와 고양이>놀이는 8명 정도로 모둠을 구성하여 모둠별로 놀이를 한다. 고양이가 쥐를 잡으러 다니는데 원 안에 들어간 쥐는 원 안에서 다양한 움직임 표현을 하고 원을 만든 친구들은 쥐가 고양이에게 잡히지 않도록 틈을 주지 않는다. <스피드 게임>은 모둠별로 한 명씩 나와서 동물 및 사물 카드를 보고 몸으로 표현하여 모둠원이 돌아가면서 문제를 내고 맞추는 게임이다. <거울 놀이>는 친구의 동작을 따라 하면서 움직임을 생각하고 익힐 수 있으며, <인형 놀이>는 한 명이 인형이 되어 다른 한 명이 인형의 몸을 움직여 다양한 동작을 할 수 있도록 하는 놀이이다.

주제표현에서는 다양한 교구를 사용하여 자유롭게 표현할 수 있다. 플라잉 디스크는 라인댄스를 출 때 방향을 바꿀 때 서로 주고받기로 활용할 수 있으며, 주제 표현활동은 뉴스포츠 교구 뿐 아니라 일상생활에서 사용하는 모든 물건이 교구가 된다. 주변의 현상과 도구에 다양한 관찰과 사고를 통해 주제를 정하고 자유롭게 표현할 수 있도록 하며, 놀이를 통해 즐겁게 표현활동에 접근할 수 있도록 한다.



사진 1. 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 장면

## IV. 연구 결과

놀이와 교구를 활용한 즐거운 표현활동 수업 방안을 모색하기 위하여 수업에 참여한 학생과 교사의 일지 및 심층면담 자료를 통해 공통된 주제어를 기준으로 분류한 결과는 다음과 같다.

### 1. 재미와 기쁨

표현활동을 재미있는 놀이와 교구를 사용하여 지루하지 않고 재미있었다. 표현활동을 더 쉽고 재미있게 할 수 있었으며, 노래를 부르며 손 놀이를 하니 재미있었고, 어렸을 때로 돌아간 것 같아서 좋았다. 가라사대 게임을 할땐 내가 지시를 할 수 있어서 더욱 재미있었다. 평소 친구들과한테서 보지 못했던 모습을 보게 되어 좋았다. 표현활동을 잘 하는 애들을 보며 많이 웃었다. 5학년 때 표현활동 시간에는 춤만 춰서 재미없었는데 이번엔 놀이도 하고 다양한 교구도 만져 보며 활동을 해서 재미있었다. 다음 시간이 기대가 된다(학생, 면담).

표현활동은 싫지만 이번에 놀이와 교구를 활용하여 배운 표현활동은 재미있었다. 다양한 표현활동에 대해서 알 수 있었고, 표현활동을 할 때 사용되는 교구는 신기한 것부터 일상생활에서 사용되는 것까지 다양하다는 것을 알았다. 앞으로도 이렇게 친구들과 협동하며 하하호호 웃음꽃 피는 시간을 만들었으면 좋겠다. 다음에도 하고 싶고 이대로 끝내기를 싫다(학생, 일기).

표현활동을 놀이로 접근하니 학생들이 해맑게 웃으며 즐거워하는 모습을 볼 수 있었고 수업에 집중도가 높아 보였다. 맨 손으로 창작표현을 하는 것보다 교구를 사용하니 창작표현을 하는데 더 수월해 보였다. 놀이와 교구를 활용한 무용 수업은 학생들도 즐거워 하지만 즐거워하며 수업을 임하는 모습을 보는 교사에게도 즐거움을 주며 표현활동 수업에 좀 더 쉽게 접근할 수 있을 것이란 생각이 들었다(교사, 면담).

학생은 수업에 참여하면서 ‘신난다. 기쁘다. 흥겹다. 즐겁다. 재미있다.’라는 긍정적인 표현을 하였다. Robert, G. C.(1984)는 신체활동 프로그램에서 재미는 지속적인 참여를 보장하는 중요한 요인의 하나라고 보고하였다. 이는 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업이 학생들에게 재미와 기쁨을 주며 지속적으로 하고 싶은 활동임을 알 수 있다. 교사 역시 즐겁게 수업에 참여하는 학생들을 보며 에너지를 얻어 즐거움 마음으로 수업을 할 수 있으며, 교구를 통해 수업 진행에 수월성을 느낄 수 있다.

## 2. 배려심과 협동심

학생들은 놀이와 교구를 활용한 무용 수업에서 친구들과 함께 해서 좋았다는 의견이 많았다. 여러 친구들과 같은 팀, 다른 팀이 되니까 승부욕도 생기고 같은 팀인 아이들을 더 챙기게 되고 서로 응원 해 주었다. 놀이는 개인, 모둠, 전체로 다양하게 진행되면서 새롭게 만난 모둠 친구들과 놀이와 교구를 활용한 표현활동을 하면서 학급 전체적으로 배려하고 협력하는 분위기를 마련할 수 있었다.

친구들과 같이 뛰고 떠들고 소통하는 것이 좋았다. 활동을 할 때에는 친구들과 손을 잡고 같이 이동하고 같이 움직여야 하는 것이 협동심을 좋아지게 만드는 것 같아 좋았다. 꼬리잡기를 할 때 우리팀이 팀워크가 좋아서 기분이 좋았으며, 교구를 보고 친구들의 의견을 듣고 활동을 할 때 친구들 간에 배려심과 이해심이 좋아진 것 같고 우리 반 친구들의 다른 면을 알 수 있는 좋은 기회였다(학생, 일기).

친한 친구와 다른 모듬이 되어 서로 경쟁 할 수 있었으며, 수업을 힘들어하는 친구에게 도움을 주고 내가 도움을 요청하기도 하며 여러 친구와 관계가 돈독해진 것 같다. 친구들과 협동을 하며 했던 활동들이 너무 즐거웠다. 물론 친구들과 약간의 안좋은 이야기도 있었지만 활동을 하면서 저절로 풀어지고 금방 즐겁게 지낼 수 있어서 좋았다. 새로운 활동을 하고 즐거움을 느끼니 정말 즐거웠다. 이런 활동을 계속 하고 싶고 다음에는 꼭 오늘 보다 더 열심히 할 것이다(학생, 면담).

선생님이 시범을 보일 때 학생들과 교구를 함께 사용하고 놀이를 함께 하는 모습을 통해 학생과 학생과의 배려와 협동 뿐 만 아니라 교사와 학생간의 협동하는 모습을 볼 수 있었으며, 수업 후 학생들이 수업이 즐거웠다고 선생님께 인사하는 모습을 통해 교사와 학생간의 관계에도 긍정적인 영향을 미쳐 교사가 표현활동 수업을 하는데 있어서 적극성을 갖을 수 있을 것이라 생각된다(교사, 면담).

김동석(2002)은 집단의 경쟁과 협동 활동이 재미와 동기를 붙여 넣어 공동체 의식을 고양한다고 한다. 그리고 신체활동에서 이루어지는 재미요인이 사회성이나 관계형성에 도움이 된다는 것도 검증되었다(김은경, 2008; 유지혜, 2010).

### 3. 자신감

표현활동 수업이 회를 거듭할수록 학생들이 수업을 기대하고 임하는 모습이 커져가는 것을 느낄 수 있었다. 간단한 놀이를 통해 학생들은 성취감을 느끼고 성공 경험은 학생들에게 자신감을 심어주는 것 같다. 교구를 활용한 창작활동은 학생들이 교구에 부여하는 의미를 정하고 표현하면 완성도가 높은 작품이 탄생한다. 그렇기에 교사는 칭찬을 하게 되고 그 칭찬으로 인해 학생들은 표현활동에 자신감을 갖게 되는 것 같다. 학생들의 표정을 보면 교사 역시 수업에 대한 자신감을 갖게 될 것 같다. 다른 교과시간에도 활용할 수 있는 놀이로 표현활동을 진행하니 표현활동 수업의 도입이 좀 더 수월해지는 것 같다(교사, 일지).

놀이를 통해 내가 잘 하는 것을 알게 되어서 좋았고, 게임에서 이길 때는 자신감이 생겼다. 스피드 퀴즈에서 내가 몸으로 표현한 문제를 친구들이 맞춰줘서 뿌듯하고 기뻐다. 다양한 교구를 사용하여 표현활동을 할 때 나도 표현활동을 잘 할 수 있다는 생각이 들었다(학생, 일지).

정희자(2010)는 놀이를 활용한 무용 수업이 현직 초등 교사들에게 무용에 대한 관심과 이해를 높이고 자신감을 갖게 하며 무용 수업에 대한 지도 능력 향상에 도움이 된다고 하였다. 천경민과 표내숙(2008)은 창의적 신체 활동이 스스로에 대한 자신감을 향상시킬 수 있다고 지적하였다. 게임을 통해 승리한 경험, 교구를 사용하여 모듈원과 의견을 나누고 한 작품을 완성하는 경험을 통해 학생들은 자신감을 갖게 되며, 이는 곧 표현 활동을 즐거운 것으로 인식하고 참여하게 된다.

## 4. 몸과 마음의 건강

놀이와 교구를 활용한 무용 수업을 참관한 교사는 학생들이 웃으며 수업에 참여하는 모습을 보고 몸과 마음이 건강해 지는 것을 느낄 수 있다고 한다. 학생들 역시 ‘표현활동을 하면 체력이 좋아진다. 건강이 좋아진다. 힘이 솟는다. 몸이 가벼워진다. 건강을 위해 표현활동을 한다.’ 등 놀이와 교구를 활용한 무용 수업은 학생들에게 건강을 선사하여 즐거움을 느낄 수 있도록 한다. 또한 교사도 학생들과 함께 어우러져 놀이와 교구를 활용한 표현활동을 하고 학생들이 웃으며 수업에 임하는 모습을 보며 함께 칭찬하고 웃으며 건강해지는 느낌을 받게 된다.

나는 내가 체력이 약하다고 생각한다. 그런데 표현활동을 계속 하다보면 힘들 때도 있지만 점점 체력이 향상되는 것 같은 느낌이 들었다(학생, 일기).

점심을 먹고 오후수업이 되면 몸이 축 처져서 피곤하기도 하다. 그런데 표현활동 시간이 되면 재미있는 놀이도 하고 다양한 도구를 가지고 친구들과 표현활동을 하면 몸이 깨어나는 것 같은 느낌이 든다. 움직임을 하면서 친구들이 많이 웃겨주어서 굉장히 신나고 즐거웠다(학생, 면담).

표현활동을 할 때 잠시라도 고민이나 신경 쓰고 있었던 것, 공부를 잊을 수 있어서 좋았고, 몸이 건강해지는 시간이었다. 마음도 전보다 더욱 건강해진 것 같다. 활동을 하면 몸이 가벼워지는 것 같고, 움직이며 웃고 떠들고 즐길 수 있어서 몸과 마음이 건강해지는 시간이라 참 좋았다. 앞으로도 더 했으면 좋겠다는 생각을 했다(학생, 일기).

Flank, C.와 Caplan, T.(1974)은 아동이 놀이를 방편으로 하여 자기의 지각 내용을 외부의 어떤 제지나 압력 없이 표현 투사시킴으로써 내적 긴장은 완화되고 정신 건강과 행복의 새로운 평형상태를 회복하게 된다고 했다.

## V. 요약 및 제언

이 연구는 표현활동 수업을 어려워하는 교사와 학생이 표현활동 수업을 통해 즐거움을 느낄 수 있도록 하기 위한 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업

방안을 모색하고자 하였다. 2009 개정 체육과 교육과정 표현활동 영역에서 움직임 표현, 리듬표현, 민속표현, 주제표현의 내용 중 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업 사례를 전문가 3인의 타당도 검증을 받아 제시하였다. 연구 참여자는 강원도 소재 N초등학교 6학년 학생 남 14명, 여 13명에게 놀이와 교구를 활용한 무용 수업을 주 1회 총 12회 진행하고 수업 진행 교사 1명, 수업 관찰 교사 4명과 학생 27명을 대상으로 참여관찰, 심층면담, 수집된 관련 문서 자료를 분석적 귀납방법을 통해 분석하였다.

분석 결과 놀이와 교구를 활용한 표현활동 수업은 첫째, 기쁨, 재미, 즐거움을 준다. 학생들은 놀이 자체에서도 기쁨과 재미를 느끼며, 새로운 정보와 지식의 습득에서도 즐거움을 느낀다. 교사는 학생들과 함께 활동하며, 학생들이 수업에 적극적으로 참여하여 즐거워하는 모습을 통해 즐거움을 느낀다. 둘째, 배려심과 협동심을 갖게 된다. 친구들과 어울려서 다양한 모습을 이루어 놀이와 교구를 활용한 표현활동을 함으로써 친하지 않았던 친구들과도 한마음으로 활동할 수 있었고, 창작 활동시 의견을 조율하고 놀이를 할 때 친구를 배려하는 마음을 지니게 된다. 교사는 놀이와 교구를 활용한 수업을 통해 학생들에게 즐거움을 줌으로써 교사와 학생 간의 관계가 긴밀해 지고 학생들은 교사를 배려하는 마음을 갖게 되며 교사와 학생이 함께 수업을 함으로써 협동할 수 있게 된다. 셋째, 표현활동에 대해 자신감이 생긴다. 놀이와 교구를 활용하여 즐거운 무용 수업이 될 수 있도록 지도하기에 학생들은 표현활동에 대해 거부감을 갖지 않고, 놀이와 모듬 활동에서 성취감을 맛보고 자신감을 갖게 된다. 교사는 표현활동이 어려운 수업이었지만 놀이로 쉽게 표현활동 수업을 열고 교구를 통해 다양한 방법으로 표현활동을 할 수 있으며, 학생들의 수업 만족에 만족감을 갖게 된다. 넷째, 몸과 마음이 건강해 진다. 표현활동을 하면서 친구들과 웃으면서 몸을 움직이며 활동을 하니 스트레스가 풀리고, 몸이 가벼워지며 몸과 마음이 건강해 진다. 이 연구는 3~6학년 표현활동 내용체계를 바탕으로 각 영역별 활용 가능한 놀이와 교구를 선정하여 수업 운영 방안을 제시하였다. 놀이와 교구를 활용한 수업 전 도입으로 놀이가 활용 될 경우 수업 진행시 놀이 위주의 수업이 되지 않도록 학습 목표를 학생들에게 분명히 제시해 주고 10분 이상을 넘지 않도록 유의한다. 또한 본 수업에 활용할 경우 수업시간에 배워야 할 내용에 대해 수시로 언급해 줄 필요가 있다. 이를 통해 교사는 표현활동 수업에 대한 부담감을 줄이고 즐겁게 수업에 임하며, 학생들도 즐거운 마음으로 표현활동 수업에 임할 수 있기를 기대한다.

이 연구의 요약 및 시사점을 바탕으로 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 표현활동 지도의 어려움을 해소하기 위한 다양한 놀이 방법과 교구를 활용한 프로그램을 현장에 적용할 필요가 있으며, 이를 위해 즐거운 표현활동 수업에 놀이가 수업 내용의 이해를 도모하고 정적 전이가 될 수 있는 다양한 프로그램 개발이 요구되며, 즐거운 표현활동 수업을 현장에 적용할 수 있는 연수 기회를 제공해야 할 것이다. 둘째, 본 연구에서는 6학년을 대상으로 5~6학년군 내용을 분석하여 놀이와 교구를 활용한 프로그램을 적용해 보았으나 추후연구에서는 놀이와 교구를 활용한 3-4학년 프로그램도 적용하여 확인해 볼 필요가 있다. 셋째, 이 연구에서는 즐거운 무용 수업을 위해 놀이와 교구를 활용하였으나 교사가 표현활동 수업을 하는데 자신감을 가지고 즐겁게 수업을 하며 학생들도 수업을 기다리며 즐거움을 느낄 수 있도록 다양한 수업 방법으로 다른 교과와 연계한 표현활동 수업에 대한 연구가 지속적으로 이루어져야 한다고 본다.

#### 참고문헌

- 고문수(2011), "학생들이 행복한 수업을 위한 교구의 활용", **한국초등체육학회 동계 학술대회**.
- 공민정(2006), "역할놀이학습을 활용한 소설 읽기 교육", 미간행, 석사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 김동석(2002), "초등학교학생들의 공동체 의식 함양을 위한 실천방안 연구", 미간행, 석사학위논문, 제주교육대학교 대학원.
- 김미경(2011), "초등무용교육의 교과 내용 및 운영실태 분석을 통한 발전 방향", 미간행, 석사학위논문, 세종대학교 대학원.
- 김민정(1998), "놀이로서의 무용에 관한 연구", 미간행, 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 김봉서(2009), "즐거운 생활 신체활동 영역의 교육과정 운영과 개선방향", 미간행, 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 김승재·최원순(2008), "초등교사의 즐거운 생활 신체 활동 영역에 대한 인식 및 경험", **한국스포츠키오학회지**, 15(1), 83-98.
- 김은경(2008), "유아의 놀이성과 사회적 능력 및 자아개념과의 관계", 미간행, 석사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 박미선(2011), "놀이를 활용한 아동 대상 한국어 교육 방안 연구", 미간행, 석사학위논문, 한국외국어대학교 대학원.
- 박윤희, 차수정(2014), "초등학교 교사의 무용교과에 대한 지각", **한국초등체육학회**, **한국초등체육학회지**, 20(3), 115-126.
- 박은규, 박순이(2002), "초등학교 무용수업의 운영실태 및 개선점 모색", **한국체육학회**, **한국체육학회지**, 41(2).
- 박주영(2010), "하나로 수업 모형을 적용한 창작무용 수업이 초등학생의 신체활동 즐거움에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 경인교육대학교 대학원.

- 박종길, 최성순, 문창일, 문익수(2006), "초등학교 체육수업의 재미와 걱정거리 요인 탐색", **한국스포츠심리학회지**, 17(2), 85-104.
- 박효미(2014), "초등학교 무용교육이 아동의 신체활동을 통한 즐거움 및 사회성 발달에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 우석대학교 대학원.
- 서동준(2008), "초등학교 체육교구 활동에 대한 교사와 학생들의 인식 분석", 미간행, 석사학위논문, 한국체육대학교 대학원.
- 손필호(2008), "놀이 요소 도입을 통한 초등학생의 신체활동 즐거움 차이 분석", 미간행, 석사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 안양욱, 배성제, 신기철, 유정애, 장용규, 조순목(2004), "초등교사 교육을 위한 체육교과교육 프로그램 개발", 교육인적자원부.
- 오레지나(2012), "고무줄놀이", 강원무용연구회, **무용교육학술세미나**, 35.
- 유지혜(2010), "뉴스포츠의 재미 요인이 수업몰입 및 수업만족도에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 공주교육대학교 대학원.
- 이강순(2001), "초등교사의 무용 활동에 관한 연구", **문화예술교육연구**, 6(2), 83-97.
- 이상진(2005), "체육수업을 통한 놀이 및 게임활동이 신체활동 즐거움에 미치는 영향", 미간행, 석사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 장용규, 안영욱, 이동규, 이종욱, 오장길, 최범규(2004), "초등교사 체육교과 직무연수 프로그램 개발", 충청남도 교육청.
- 장행복(2009), "초등학생의 생활무용이 신체활동 즐거움에 미치는 효과", 미간행, 석사학위논문, 대구교육대학교 대학원.
- 정희재(2010), "놀이를 활용한 신체표현활동프로그램의 개발과 효과 분석", 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지**, 21(1), 1-24.
- 조미령(2007), "동요지도를 위한 놀이 활동 방안에 관한 연구", 미간행, 석사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 천경민, 표내숙(2008), "여고생의 창의적 신체활동이 신체적 표현 자신감에 미치는 영향", 한국스포츠교육학회, **한국스포츠교육학회지**, 10(1), 19-37.
- 천지애, 전세명(2010), "즐거움 생활' 수업은 얼마나 즐거운가?", 한국초등체육학회, **한국초등체육학회지**, 19(3), 191-203.
- 황명자(2008), "초등무용교육의 문제점 및 개선 방안", 춘천교육대학교, **예체능교육연구**, 8, 1-23.
- 황명자, 이수민(2014), "교구를 활용한 즐거운 표현활동 수업 방안 모색", 한국초등체육학회, **한국초등체육학회지**, 19(4), 229-240.
- Cholod, K. L., & Downey, P. J. (1997), "Children's causal attributions for performance in creative dance and folk dance", *Avante*, 3(3), 14-31.
- Creswell, W. J. (2007), *Qualitative inquiry and research design* (2nd Ed), London: Sage Publication.
- Frank, C. & Caplan, T. (1974), "The value of play for learning", *Theory into practice*, 13(4), 239-243.
- Goetz, T.; Hall, N. C.; Frenzel, A. C.; Pekrun, R. (2006), "A hierarchical conceptualization of enjoyment in students", *Learning and instruction*, Vol.16 No.4.
- Piaget, J. (1932), *The moral development of the child*, London, Kegan Paul.
- Robert, G. C. (1984), "Achievement Motivation in Children's sport", In J. Nicholls (Ed.), *Motivation in sport and exercise*, 251-282.