

# 초등 국어교육에서의 창의적 동시 쓰기 지도 방안

- 빙고 놀이를 활용한 아이디어 생성과 관련하여 -

최선녀\*

|| 차례 ||

- I. 서론
- II. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기의 이해와 방향
  - 1. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기의 이해
  - 2. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기의 방향
- III. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 모형과 지도 방안
  - 1. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 모형
  - 2. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 과정별 지도 방안
- IV. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 지도 결과 분석
  - 1. 사전 사후 설문 결과 비교 분석
  - 2. 동시 쓰기 아이디어 생성, 조직 과정 비교 분석
- V. 결론

## 【국문초록】

현재 세계의 거의 모든 국가에서 창의력 신장을 교육의 주요 지표로 삼고, 이에 주력하고 있다. 우리나라 역시 제7차 교육과정의 기본 방향을 “21세기 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성”으로 설정하여 교육의 목표가 창의력 신장에 있음을 표명하고 있다. 또한 초등학교 시기는 무한한 가능성을 지니고 있어 창의력 계발의 최적기라는 생각이 지배적이다.

‘창의적 사고’는 교육이나 훈련에 의해 증진될 수 있는 것으로 이는 일상적인 삶의 문제를 해결하려고 할 때 발휘될 수 있으며, 삶의 문제와 관련한 문제 해결 경험이 창의적

\* 영남대학교 국어국문학과 박사과정 수료

사고 증진에 효과적이다. 그러므로 자신의 경험을 소재로 하는 창의적 동시 쓰기 활동은 창의력 계발의 유용한 방법이 될 수 있다.

‘창의적 동시 쓰기’는 일상적인 삶의 문제를 해결할 수 있는 창의적 사고력을 신장시킬 수 있는 동시 쓰기로써 학습자는 동시 쓰기를 통해 새로운 내용을 발견하고 구조화 시키며, 글을 쓰면서 새로운 생각을 확장하고 창출하는 동시에 생각과 감정 및 경험을 체계적으로 조직, 창조하는 복잡한 사고 행위 및 문제 해결의 과정을 필요로 한다. 그러나 실제 창작의 주체가 될 학생들은 글쓰기에 대해 낮은 흥미도를 보인다.

이에 본 연구에서는 학생들의 창의성을 계발하고 학습의 흥미를 향상시키는 방안으로 ‘빙고(bingo) 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기’를 제안한다. 이는 빙고 놀이를 준비하는 과정을 거치면서 아이디어를 생성하고 빙고 놀이 후 그 결과 속에서 아이디어를 구조화 하여, 글로 표현하는 과정을 거치는 동시 쓰기 방법이다. 이 과정 속에서 창의성의 필수요소인 수렴적인 사고와 확산적 사고를 유도하여 유창성, 독창성, 융통성, 정교성이란 특성을 갖고 있는 창의성 계발을 도모 하고자 한다. 이를 통해 빙고 놀이를 활용하여 초등학교 현장에 적용 가능한 창의적 동시 쓰기 방안을 모색하고자 한다.

주제어 : 동시 쓰기, 동시, 창의력, 창의성, 놀이, 빙고, 빙고 놀이, 빙고 동시 쓰기, 아이디어 생성, 문제해결, 확산적 사고, 수렴적 사고, 창의적 동시 쓰기

## I. 서론

우리나라는 세계의 흐름에 발맞추어 제7차 교육과정의 기본 방향을 “21세기 세계화, 정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성”으로 설정하여 교육의 목표가 창의력 신장에 있음을 표명하고 있다.<sup>1)</sup>

창의성이란 무엇인가? 창의성의 사전적 정의는 ‘새로 의견을 생각해 내는 힘’이다. 창의적 사고란 문제가 있거나 아이디어를 필요로 하는 곳에서 다양한 생각들을 구상해내는 능력이며, 창의성은 독창적이고 가치 있는 작

1) 이경화·최병연, 『초등학교 저학년의 창의력 신장을 위한 교과 교육과정 분석』, 『창의력교육연구』, 제8권 제2호, 2008, p.26.

품이나 아이디어를 생성하는 능력 또는 힘이며,<sup>2)</sup> 문제를 민감하게 인식하고 대처하는 문제 해결력이다.

길포드에 의하면 창의성의 구성 요소는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성으로 이루어진다.<sup>3)</sup> 독창성과 융통성은 현대의 모든 영역에 적용되는 창의성의 원리인데, 특히 독창성은 언어의 유창성, 표현의 유창성, 연상의 유창성, 아이디어의 유창성으로 대변되며, 문학에 없어서는 안 될 창의성의 요소이다.<sup>4)</sup>

또한 창의력을 발달이라는 관점에서 살펴볼 때, 초등학교 시기는 창의력 계발의 최적기라는 생각이 지배적이다.<sup>5)</sup> ‘창의적 사고’는 교육이나 훈련<sup>6)</sup>에 의해 증진될 수 있는 것으로 이는 일상적인 삶의 문제를 해결하려고 할 때 발휘될 수 있으며, 삶의 문제와 관련한 문제 해결 경험이 창의적 사고 증진<sup>7)</sup>에 효과적이다. 그러므로 자신의 경험을 소재로 하는 창의적 동시 쓰기 활동은 창의력 계발의 유용한 방법이 될 수 있다.

우리가 창의적으로 생각할 수 있는 능력을 갖추려면 창의적인 사고기능도 있어야 하고 창의적인 사고 성향도 필요하다. 그리고 창의적으로 문제

2) 심옥화, 「창의성 교육 프로그램 개발과 효과에 관한 연구」, 『창의력 교육연구』, 제1호 1권, 1997, p.115.

3) 윤길근 외, 『교육방법론』, 태영문화사, 2005, pp.179-183.

4) 이인선, 「아동의 창의력 계발을 위한 동시쓰기 지도방법 연구-언어놀이 활동을 중심으로」, 서경대학교 국어국문학과 석사학위논문, 2006, p.4.

5) 이경화·최병연, 「초등학생의 발달단계에 따른 창의적 능력과 창의적 성격 및 영역 창의성 분석」, 『영재와 영재교육』, 제5권 제2호, 2006, pp.119-134.

6) 윤종진, 『창의력의 이론과 실제』, 원미사, 1998, p.36. (Meadow와 Parnes가 버팔로 대학생 330명을 대상으로 창의력 코스를 수강한 학생과 그렇지 않은 학생을 비교해 본 결과 창의력을 공부한 학생이 94%나 더 많은 아이디어를 생각해 내었다고 한다.)

7) 김영채, 『창의적 문제 해결 : 창의력의 이론, 개발과 수업』, 교육과학사, 2002, p.21. (창의력을 개발하는 실제적인 목표 중에는 문제 해결의 과정을 적용하고 발산적 및 수렴적 사고 도구를 이용하여 그리하여 질적이고 독창적인 아이디어를 생성하는 능력을 갖도록 하여 개발하는데 있다.)

를 해결하는 과정도 이해하고 있어야 한다. 창의적인 문제 해결과정과 관련된 사고는 수렴적 사고와 확산적 사고력으로 구분할 수 있다. 수렴적 사고력은 가장 적합한 해답을 찾는 사고력을 말하고, 확산적 사고력은 대안적 가능성을 창출하는 사고력을 말한다. 여기서 사고력이란 ‘기존의 정보를 사용하여 다음 단계의 정보를 생산하는 능력을 말한다. 이렇게 생산된 정보가 새롭고 효과적이라면 창의적 사고력이 잘 발휘된 것이다.’<sup>8)</sup>

그러나 우리나라 교육 현실에서는 교과 학습에 있어서 수렴적 사고를 더 많이 강조하고 있는 상황이라, 창의성 증진 교육 활동에서 특히 초점을 두어야 할 부분은 확산적 사고능력의 계발 및 창의적 인성 특성의 증진이다. 이에 본 연구에서는 확산적 사고력의 하위요소인 유창성, 융통성, 독창성, 정교성을 창의적 사고기능 요인으로 정하고, 이 요인들의 증진을 학습 목표로 정하였다.<sup>9)</sup>

일찍이 토인비(Toynbee)는 이런 말을 했다. ‘최고의 성과는 일과 놀이의 경계를 허무는 것이다’ 또 ‘이는 사람은 좋아하는 사람만 못하고, 좋아하는 사람은 즐기는 사람만 못하다’는 말도 있다. 이처럼 자신의 일을 진정으로 즐길 수 있을지 여부는 성과에 대단히 큰 영향을 미친다. 두뇌의 생산성이 가장 높을 때는 평소 자신이 좋아하는 일을 할 때다.

그런데 논술고사의 영향으로 초등학교에서부터 조기 논술 교육을 시키는 사회적 분위기가 조성되어 글쓰기의 본질이 왜곡되고 망쳐지고 있다. 논설문 지도는 원래 심리학적으로 ‘상징적 추론’이나 ‘조합적 사고’가 가능한 ‘형식적 조작기’인, 12세 이후(5,6학년)가 되어야만 비로소 가능하나 저학년 때부터 논설문 쓰기를 강요당하고 있는 어린이들은 자기 주장이나 생각이 하나도 들어가지 않은 흉내 내기나 베껴 쓰기만을 일삼고 있어 점차

8) 박범익, 『창의성, 네 머리를 깨워라1』, 산소리, 2007, pp.47-49.

9) 이경화·최병연, 앞 논문, p.27.

자신감을 잃고 우울증을 앓는 어린이들도 꽤 많다고 한다.<sup>10)</sup>

또한 현행 초등학교 국어 교육에서 동시<sup>11)</sup>가 차지하는 비중은 상당히 크지만, 교과서에서는 쓰기 보다는 감상 위주의 교육을 주로 하고 있고 쓰기의 경우에도 한 편의 동시를 완성하는 것이 아니라 시의 일부를 바꾸어 쓰거나 이어 쓰기 또는 다른 형식으로 바꾸기 등을 지도하고 있다. 동시 창작이 창의적인 국어사용 능력의 신장에 효과적으로 기여한다는 점에 동의할 때 총체적인 동시 창작 교육이 이루어질 필요가 있다.<sup>12)</sup>

동시 쓰기 교육에서 가장 기본적인 것은 형식이나 글의 틀이 아니라 창작자의 사고과정이다. 동시 쓰기의 핵심적 사고 과정은 쓸 내용을 명료하게 형성해 가는 과정 즉 동시 쓰기의 과정에서 이루어지는 발상이다.<sup>13)</sup> 이 발상이 풍부하게 이루어진다면 그 산출된 표현은 자신의 경험과 사상을 일관성 있고 통일감 있게 드러내는 개인의 삶이 담긴 글이 되고,<sup>14)</sup> 이는 개인

10) 김복춘, 『올바른 일기 쓰기 및 생활문 쓰기 지도는 이렇게』, 온누리, 2005, p.468.(본 연구에 앞서 초등학교 6학년 24명을 대상으로 한 글쓰기 태도 설문에서 ‘나는 글쓰기를 즐거워하며 좋아한다’라는 설문에 5점 3명, 4점 1명, 3점 7명, 2점 7명 1점 6명으로 나타났고, 동시 쓰기 태도 설문에서 ‘동시 쓰기 시간이 기다려지고 재미있다’ 항목에 5점 1명, 4점 2명, 3점 8명, 2점 8명 1점 5명으로 나타났다. 보통이다인 3점을 기준으로 그렇지 않다 와 전혀 그렇지 않다는 비율이 상당히 높아 어린이들의 글쓰기와 동시 쓰기에 대한 흥미도가 낮음을 보여준다.)

11) 일찍이 이오덕은 ‘동시’와 ‘어린이시’를 구별하여 사용한 바 있다.(1977) 그러나 국립국어연구원에서 편찬한 표준국어대사전에 의하면 ‘동시’라는 개념은 「1」주로 어린이를 독자로 예상하고 어린이의 정서를 읊은 시. 「2」‘어린이가 지은 시’라고 정의되어 있다. 이에 본 연구에서는 동시와 어린이시를 별도로 구별하지 않고 동시로 사용하고 자 한다.

12) 정정순, 『초등학교 쓰기 교육에서의 동시 창작 교육의 방향』, 『어문학교육』, 제32집, 2006, pp.232-233.

13) 설명희, 『오감 자극 전략을 활용한 생활문 쓰기 발상지도 방법 연구』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012, pp.1-2.

14) 남경령, 『시각적 사고 활동을 통한 생활문 쓰기 발상지도 방법 연구』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.

의 성장과 발달을 돕기 마련이다.

연구에 앞서 쓰기 과정에서 아이디어 생성 지도에 관한 연구를 살펴 보면 박미희<sup>15)</sup>는 아이디어 생성 훈련을 통한 작문 지도를 시도했으나 실제 현장에 적용하기가 어려우며 브레인스토밍 방법이 미흡하여 많은 한계점을 가지고 있다. 김장수<sup>16)</sup>는 아이디어 생성 훈련이 문단 쓰기에 미치는 영향 연구를 하였는데 문단을 구성하는 아이디어 양과 문단 쓰기 능력 간에는 정적인 상관관계가 있음을 밝힌 바 있으나 일기문에 한정된 연구이다. 이명숙<sup>17)</sup>은 아이디어 생성과정의 중요성을 인지하고 아이디어 생성과정을 보다 체계적으로 제시하고 있으나 실제 적용에 대한 논의가 없고 아이디어 생성 방법도 브레인스토밍과 마인드맵에 한정하고 있다. 김숙자<sup>18)</sup>는 동시의 장면 그림을 통해 동시의 단계적 발상 지도를 하고, 창의적 표현 능력 및 창의성 신장에 중점을 두었는데, 유창성과 독창성이 유의하게 신장될 수 있음을 밝혔다는 데 의의가 있다.

동시 쓰기 지도에 관한 연구로 강성언<sup>19)</sup>은 초등학교 시창작 지도에서 창작교육을 도입하여 문학 교육을 ‘수용’에서 ‘생산’의 개념으로 확장시켰다. 김승태<sup>20)</sup>는 상상력과 시교육의 관련성을 간파하고 상상력 신장을 위해 실물체험에 의한 시 쓰기 가정 놀이를 통해 시쓰기, ‘엉뚱하게 생각하기’에

15) 박미희, 『아이디어 생성 훈련이 작문의 질에 미치는 효과』, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1994.

16) 김장수, 『아이디어 생성 훈련이 문단 쓰기에 미치는 효과』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997.

17) 이명숙, 『아이디어 생성 전략의 정교화 연구』, 인천교육대학교 대학원 석사학위논문, 2000.

18) 김숙자, 『장면구성을 통한 동시의 단계적 발상지도가 창의적 표현능력 및 창의성 신장에 미치는 효과』, 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 1995.

19) 강성언, 『초등학교 시 창작지도』, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.

20) 김승태, 『초등학생의 상상력 신장을 위한 시 쓰기 지도 방법에 관한 연구』, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.

의한 시쓰기, 브레인스토밍을 활용한 시 쓰기 등을 시도하였다. 박수자<sup>21)</sup>는 동시쓰기 예비수업 활동 후 체험 활동 프로그램을 8가지 주제로 나누어 설정하였고 체험활동 프로그램을 나누는 기준을 마련하였다. 김희경<sup>22)</sup>은 독자 반응 이론의 입장에서 실천적 시 교육 방법으로 교육 연극을 시 교육에 도입하였으나, 초등학교에 적용하기에는 난해하다. 송민경<sup>23)</sup>은 오감체험을 통한 동시 쓰기 지도 방안을 제시하고 각 감각별로 동시를 지도하고 그 결과물을 분석하였다. 설문 결과를 통해 오감 체험을 통한 동시 쓰기가 동시에 대한 흥미와 자신감 향상에 도움이 됨을 보였다.

이상의 연구 결과를 살펴본 결과 아이디어 생성과정 연구의 대부분이 브레인스토밍이나 마인드맵의 방법을 사용하고 있으며, 특정 장르나 대상에 한정된 연구가 많아 글쓰기 방법의 적용 폭이 좁다. 또한 글쓰기 과정이나 방법론적 논의가 주를 이루고 있으나 글쓰기 방법에서 흥미도에 초점을 맞추거나 창의성 향상에 놀이의 방식을 적용한 예는 찾기가 어렵다. 따라서 학생들의 자발적인 참여도를 높이고, 흥미를 갖고 참여할 수 있도록 하는 놀이<sup>24)</sup> 방법을 활용한 동시 쓰기에 대한 연구가 필요하다.

디어텐은 놀이의 특성을 자발성, 흥미, 정서적 만족감이라 했다. 또한 자기 충족적인 성격을 들었는데<sup>25)</sup> 놀이의 자기 충족성은 일상의 사회적인

21) 박수자, 『초등학생 동시 쓰기 지도 방법 연구』, 중앙대학교 산업경영대학원 문화예술경영학과 석사학위논문, 2004.

22) 김희경, 『심미적 체험을 위한 시 교육 방안 연구-교육 연극을 중심으로』, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2007.

23) 송민경, 『오감체험을 통한 동시 쓰기 지도방안』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.

24) 놀이를 게임, 스포츠와 구분지어 명명할 수도 있겠지만 놀이와 게임, 스포츠의 세 가지 개념은 상호 발전형태의 개념이며, 상호포괄적인 개념이기 때문에 명확히 구분지어서 인간 활동을 어느 하나로 규정지을 수는 없다. 따라서 본 연구에서 말하는 놀이는 초등학생들이 하는 놀이를 중심으로 게임과 스포츠를 아우르는 개념으로 정의하고자 한다.

삶에서 접하게 되는 솔한 심각한 문제들로부터 자유로워질 수 있으며 놀이 활동 속에서의 규칙이나 제약은 오히려 놀이 활동 자체에 흥미를 더해주며 놀이를 놀이로서 가능하게 해주는 요소다.

이에 본 연구에서는 학생들의 창의성을 계발하고 학습의 흥미를 향상시키는 방안으로 ‘빙고(bingo) 놀이<sup>26)</sup>를 통한 창의적 동시 쓰기<sup>27)</sup>’를 제안한다. 이는 빙고 놀이<sup>28)</sup>를 준비하는 과정을 거치면서 아이디어를 생성하고 빙고 놀이 후 그 결과 속에서 아이디어를 구조화하여, 글로 표현하는 과정을 거치는 동시 쓰기 방법이다. 이 과정 속에는 창의성의 필수요소인 수렴적인 사고와 확산적 사고를 유도하여 창의성의 계발을 도모 하고자 한다. 이를 통해 빙고 놀이를 활용하여 초등학교 현장에 적용 가능한 창의적 동시 쓰기 방안을 모색하고자 한다.

따라서 본 연구에서는 창의성을 필요로 하는 동시를 연구 대상 장르로 선정하고, 빙고 동시 쓰기의 적용에 앞서 우선 초등학교 6학년<sup>29)</sup> 한 학급

25) 윤길근·강진영, 『창의성 신장을 위한 교육방법』, 문음사, 2004, pp.287-293.

26) 자세한 설명은 본 연구 II장 1단원 참조.

27) 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 방법은 필자가 1998년에 어린이들이 즐기는 빙고 놀이에 착안하여 계발하였으며, 그동안 초등학교, 중학교, 고등학교, 일반인을 대상으로 소그룹지도에 적용해 온 방법이다. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 지도법을 여기서는 필요에 따라 <빙고 동시 쓰기>로 줄여서 명명하기로 한다. 이미 수업에 적용해 온 바를 살펴보면 빙고 놀이를 통한 창의적 글쓰기 방법은 글쓰기에 있어 아이디어 생성 과정에 큰 영향을 줌으로 비단 동시뿐만 아니라 다른 장르에도 효과적으로 적용할 수 있으며, 다양한 대상층에도 효과적이었다. 그러나 본 연구에서는 전 장르와 대상층에 걸친 실험의 규모나 기간상의 어려움으로 인해 경험의 구체화나 비유적 표현이 가장 효과적으로 드러났던 동시 쓰기에 한정하여 연구를 진행하고자 한다.

28) 김윤중, 『어린이 놀이의 교육인간학적 의의』, 동아대학교 대학원 교육학과 석사학위 논문, 2011, pp.149-150.(일반적으로 놀이와 학습과의 관계에 대해서는 교육적 활동으로 활용할 수 있다는 입장과 없다는 입장이 있으나, 놀이가 인간 삶의 원 현상이라는 점에서 보면 놀이는 그 자체로 교육적 기능을 수행한다고 할 수 있다.)

29) 동시의 감상이나 부분 창작을 위한 이론은 5학년 과정에서 종결되고 6학년에서는 다른 장르로의 전환이 주로 다루어지는 바 6학년을 실험 대상으로 선정하였다.



24명을 대상으로 하여 실험 집단 12명과 비교 집단 12명으로 나누었다. 이들에게 미리 소재를 주고 아이디어를 생성하여 사전에 동시 쓰기를 하게 한 후 이를 평가하여<sup>30)</sup> 남성 집단, 여성 집단, 혼성 집단으로 구성하였다.

## Ⅱ. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기의 이해와 방향

### 1. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기의 이해

창의적인 문제 해결을 위해서는 창의적인 사고를 하는 것이 필수적인데, 이 과정에서 확산적 사고<sup>31)</sup>는 다양한 방향으로 이끄는 인지로 이러한 사고가 유용하다는 것은 분명하였기 때문에 창의성과 문제 해결 연구에서 중요한 주제가 되었다.<sup>32)</sup>

문헌에서 빈번하게 언급되는 확산적 사고의 네 가지 측면은 유창성, 독창성, 유연성, 정교성이다. 즉 확산적 사고를 하려면 다양하게 많은 것을 연상하고 그 연상은 독특해야 하면서도 다른 사람이 생각하는 범위를 넘어선 연상이면서 재해석하거나 세부화, 구체화하는 과정을 거쳐야 한다는 것이다.

30) 실험은 2012년 3월부터 5월에 걸쳐 대구의 한 초등학교 6학년 한 학급을 대상으로 진행하였으며 실험 집단은 연구자가, 비교 집단은 담임 선생님의 지도하에 반을 분리하여 진행하였다. 학생들에게는 아이디어 생성을 하여 동시를 쓰게 하였으나 본 연구가 아이디어 생성과정에 초점을 맞추고 있는 바 집단을 나눌 때는 작품 전체에 대한 질적 평가보다는 아이디어 생성과정의 비교를 통해 집단을 나누었다. 집단간 수준의 비교에서는 전반적으로 남자 어린이들이 창작 능력이 부진한 관계로 여성 집단과 혼성 집단의 수준은 비슷하게 구성하였으나 남성 집단은 이에 비해 평균점이 떨어지게 구성되었다. 그러나 실험 집단과 비교 집단의 남성 집단 수준은 비슷하도록 구성하였다.

31) James C. Kaufman·Jonathan A. Plucker·John Baer, 『창의성 평가』, 학지사, 2011, pp.33-39.

32) \_\_\_\_\_, 위 책, p.37.

또한 Huizinga 는 놀이를 사회·문화적 관점에서 이해하고자 했는데, 인간의 놀이하는 정신으로부터 문화가 형성될 수 있었다는 것을 밝혀냈다.<sup>33)</sup> 어린이는 놀이를 통하여 주변의 물건 혹은 도구와 관계를 형성하며, 이러한 과정을 통해 자신을 형성하게 된다.<sup>34)</sup> 또 놀이는 놀이 규칙을 통한 타인과의 관계 형성이라고 할 수 있다.<sup>35)</sup> 어린이들은 정해진 규칙의 범위 내에서 자신의 의지에 따라 실력을 최대한 발휘하는데 일반적으로 어린이들은 이러한 경쟁적 놀이를 통해 승리하려고 노력하며, 자신의 우수성을 인정받고 싶어 한다.<sup>36)</sup>

이러한 어린이의 특성에 착안하여 본 연구에서는 창의적 사고의 확장을 위해 놀이의 방법을 적용하고자 하며 그 방편으로 빙고 놀이를 구상하였다. 원래 빙고 놀이는 실내 오락의 하나로 여러 종류로 배열된 각자의 숫자 카드에서 사회자가 임의로 선택하여 부르는 숫자를 일치시켜, 가장 빨리 가로, 세로, 사선으로 연결하는 것을 겨루는 놀이이다. 보통 학생들 사이에 이루어지는 빙고 놀이는 한 사람이 숫자를 계속 부르는 게 아니라 순서를 정해 돌아가면서 부르기 때문에 경쟁에서 상대를 이기기 위해서는 작전을 잘 짜야 한다. 어떤 숫자가 불리어질지 예측할 순 없지만 어떤 수를 먼저 부르는 것이 자신에게 유리한지를 생각하며 맞추어야 할 빙고의 줄을 선택해야 한다.

빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기는 ‘빙고(bingo)’라는 놀이의 방법에 착안하여 이를 동시 쓰기에 앞서 아이디어 생성 과정에 적용할 수 있는 동시 쓰기를 위한 놀이로 만든 것이다. 하지만 원래의 빙고 놀이 방식에서

33) 김윤중, 앞 논문, p.62.

34) 한현정, 「어린이 놀이의 교육인간학 연구」, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2004, pp.68-69.

35) 강가수·김윤중, 「어린이 실외놀이의 교육인간학적 의의」, 『교육철학』, 제43집, 2011, p.7.

36) 강가수·김윤중, 위 논문, p.99.

벗어나 남과 다른 생각을 유도하는 방식으로 설계되어 동시 쓰기에 효과적인 방법으로 활용한다. 주어진 조건에 따라 연상한 내용을 각 빙고의 칸에 적고 빙고의 줄을 맞추되 다른 사람과 다른 생각을 했을 경우에만 줄을 맞출 수 있다. 반대로 다른 사람과 같은 생각을 한 경우 서로 X로 처리되어 그 줄은 빙고를 만들 수가 없다. 즉 놀이에서 이기려면 다른 사람이 하지 않는 생각을 많이 해야 유리한 것이다.

놀이에서 이기기 위해서는 기본적으로 빙고의 칸을 채워야 하므로 빙고의 칸 수만큼의 연상을 할 수밖에 없고, 그 연상은 남과는 달라야 한다는 원칙 때문에 다시 생각한 것 중 평범한 연상들을 머릿속에서 미리 제거하는 수렴적 과정을 자연스럽게 거치므로 실재는 확산적 사고로 빙고 칸 수보다 더 많은 수의 연상을 해야 한다. 이러한 과정 속에서 자연스럽게 창의적인 연상을 하게 된다는 것이 빙고 동시 쓰기의 원리이다.

이처럼 빙고 놀이는 경쟁놀이<sup>37)</sup>로 경쟁에서 이기려고 하는 놀이다. 경쟁에서 이기기 위해서는 고도의 전략이나 전술이 필요하다. 상대의 전략에 대응 전략을 수립해야 하므로 창의성이 길러진다. 특히 다른 사람과는 차별화되는 연상을 해야 이길 수 있는 놀이이므로 독창적인 생각을 하도록 유도한다.

문학에서는 상상력과 은유, 낯설게 하기, 패러디와 같은 창작방법까지도 창의성의 범주에 넣을 수 있는데,<sup>38)</sup> 빙고 동시 쓰기는 이러한 창의성 발전에 도움을 주는 창작 방법을 빙고 동시 쓰기 과정에 넣어 줌으로써 어린이들이 자연스럽게 창의적인 동시 쓰기를 할 수 있도록 하고 있다.

빙고 동시 쓰기의 과정은 동시 쓰기를 계획하는 준비 과정, 아이디어를 생성하는 빙고 과정, 아이디어를 조직하는 구조화 과정, 글로 표현하는 표

37) 김윤중, 앞 논문, pp.89-101.

38) 김상욱, 「국어 교육의 방향과 서사적 상상력」, 『문학교육학』제15호, 2004.12, pp.21-148.

현 과정, 고쳐 쓰기 과정인 반응의 공유 및 평가 과정으로 나눌 수 있다. 여기서 비교 집단은 빙고 과정을 제외하고는 동일 조건으로 동시 쓰기를 진행하며 빙고 과정에는 소재에 따라 연상하는 과정을 거친다.

빙고 동시 쓰기 놀이는 두 명 이상의 인원이 있으면 가능하며, 원칙적으로는 최대 인원 제한이 없으나 수업의 효과적인 진행을 위해서는 한 집단에 4명 정도가 적당하다.<sup>39)</sup> 인원이 적은 경우 놀이가 너무 싱겁게 끝나는 단점이 있고, 인원이 많은 경우 산만해지기 쉬우며 놀이를 하는데 시간이 오래 걸리는 단점이 있다.

일찍이 린다 플라워는 그의 저서<sup>40)</sup>에서 글쓰기나 문제해결이 혼자서 개인적으로 해나가는 활동으로 볼 수 없으며, 글을 잘 쓰는 작가들을 살펴보면, 그들은 사람들과 아이디어를 공유하고 관계를 맺는 등의 사회적인 활동과정을 거쳐서 글을 쓴다는 것을 알 수 있으며 다른 사람과 함께하는 협조적 과정은 글쓰기에 있어서 매우 중요한 부분을 이룬다고 한다.

빙고 동시 쓰기는 이러한 협조적 과정을 놀이의 원리 속에서 찾고자 한다. 빙고 놀이 자체가 참여 인원이 둘 이상이어야 가능하며, 서로 경쟁을 유발하는 특성을 갖는데 이는 경쟁을 통한 협조를 이끌어낸다. 즉 상대가 생각할 수 있는 상식적인 생각을 비껴가야만 놀이에서 이길 수 있기 때문에 필연적으로 상대의 생각과 경쟁하게 된다. 상대를 의식하게 되는 과정 속에서 이러한 경쟁자는 오히려 자신의 생각을 독창적으로 만드는 협조자

39) Kagan(1991)은 4명의 모둠원이 6쌍의 짝을 배출하므로, 의사소통 기회가 두 배로 확장됨을 역설하였다. 4명의 모둠원은 모둠의 맡은 임무에 대해 방관 할 수 없는 숫자이며, 알맞은 긴장감을 유도하여 친숙하면서도 임무 활동에 충실하다. 실제 모둠 쓰기에서도 협동적 마인드맵과 다듬기 등 각자의 과제를 살펴볼 경우, 6명의 모둠원은 많은 시간을 요구하며, 한 편의 쓰기를 완성하는 시간이 지연된다. 4명의 모둠원은 학습 시간과 기회 면에서 6명보다 우위를 차지한다고 보아 4명으로 구성하였다.(문혜경, 『협동학습을 통한 작문지도 방법 연구』, 서울교육대학교, 교육대학원 석사학위논문, 2000, p.42.)

40) 린다 플라워, 『글쓰기의 문제해결전략』, 동문선, 1998, pp.34-35.

의 역할을 하는 것이다.

## 2. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기의 방향

빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기는 기존에 있는 빙고 놀이와는 규칙이 다르기 때문에 이에 대한 충분한 지도와 안내가 필수적이다. 몇 가지 지도의 방향을 안내할 수 있는 지도상의 유의점은 다음과 같다.

첫째, 빙고 놀이 과정에서 나온 학생들의 생각은 최대한 중시한다. 기존의 해석 방식이나 결과를 강요하지 말고 이해가 안 되거나 동떨어진 연상을 했을 경우 발표자에게 반드시 왜 연상했는지를 물어보는 과정을 거치도록 지도하여야 한다. 쉽게 이해되지 않는 연상이 설명을 들어보면 오히려 독창성 있는 생각을 담고 있는 경우가 종종 있다.

둘째, 놀이가 진행되는 동안 자신의 것뿐 아니라 남의 연상도 잘 듣게 하여 각자가 탐구한 의미를 상호 교환 할 수 있는 환경을 제공하여 좀 더 다양한 방향으로 생각을 열 수 있도록 한다.

셋째, 놀이가 진행되는 동안 유사한 연상인지 판단이 애매한 경우 교사가 판정을 내려줄 수는 있으나, 고쳐 쓰기 단계에서 교사는 되도록 개입하지 않는 것이 좋다. 되도록 자신과 남의 글을 읽고 잘된 점과 잘못된 점을 스스로 찾아내는 훈련을 하게 하는 것이 좋다.

넷째, 놀이가 끝난 후 교사는 빙고 놀이판의 연상을 확인하는 과정을 통해 학생들에게 창의적인 아이디어에 대한 올바른 구분을 지어줄 필요가 있다. 창의적인 아이디어는 무조건 엉뚱한 생각에서 얻어지는 것이 아니라 자기 삶과 경험을 깊이 들여다보고, 다른 각도에서 생각해 보는 것에서 얻어질 때 유의미한 것임을 강조하고 학생들의 아이디어를 예로 들어 설명해주는 과정이 꼭 필요하다.

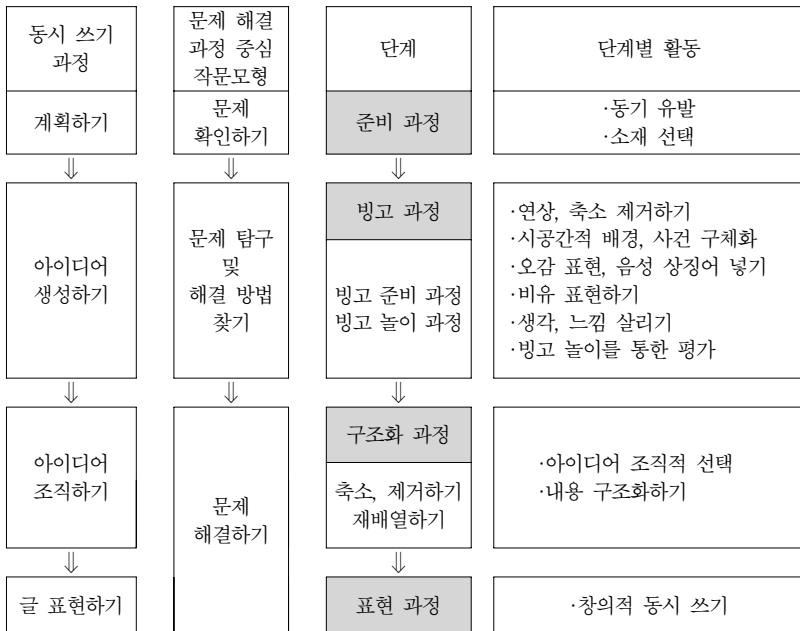
### Ⅲ. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 모형과 지도 방안

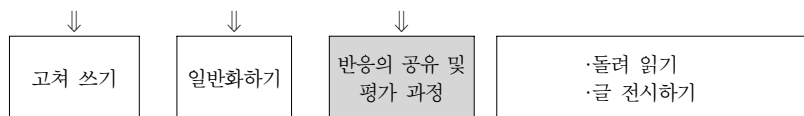
#### 1. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 모형

앞서 밝힌 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 방향과 지도 원리를 바탕으로 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 학습 모형을 구안할 때는 다음과 같은 특성을 담아야한다. 즉, 정해진 소재를 받거나 선정한 후 그 소재와 연관된 자신의 체험을 떠올려보는 준비 과정을 거쳐 아이디어를 생성하고 조직하며 글로 표현하고 고치는 과정까지의 특성이 담겨 있어야 한다.

따라서 적합한 모형을 구안하기 위해 동시 쓰기 과제를 정하고 이를 해결해가는 문제 해결과정을 중시하는 ‘문제 해결 과정 중심의 작문 모형’을 응용하여 구성하였다.

〈표 1〉 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 모형





동시 쓰기의 과정을 계획하기, 아이디어 생성하기, 아이디어 조직하기, 글 표현하기, 고쳐 쓰기로 나누었을 때 이는 문제 해결과정을 중시하는 ‘문제 해결 과정 중심의 작문 모형’에서는 문제 확인하기, 문제 탐구 및 해결 방법 찾기, 문제 해결하기, 일반화하기 과정이 된다. 본 연구의 ‘빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 학습 모형’은 준비 과정, 빙고 과정, 구조화 과정, 표현 과정, 반응의 공유 및 평가 과정으로 나눌 수 있다. 여기서 빙고 과정은 아이디어 생성하기 과정에 해당하고, 구조화 과정은 아이디어 조직하기 과정에 해당하고, ‘문제 해결 과정 중심의 작문 모형’에서는 구조화 과정과 표현 과정은 문제 해결하기 과정에 해당한다.

## 2. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 과정별 지도 방안

빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기는 9차시에 걸쳐 진행하였으며 매 차시마다 두 시간씩 연속 할애하여 수업을 진행하였으며 그 지도 절차는 <표1>의 모형에 따라 5단계로 제시될 수 있다.

### 1) 준비 과정

본 연구에서는 각 차시마다 소재가 주어지는데 빙고 1차에서 3차까지는 가족, 산, 친구로 소재가 주어졌고, 4차에서 6차까지는 세 가지 소재 중에서 선택이 가능하도록 하였다. 소재는 어린이들이 자신의 경험을 토대로 쉽게 동시 쓰기를 할 수 있는 것으로 선정하였다. 소재를 선택할 경우는 빙고 놀이를 하는 팀원끼리 협의의 과정을 거친다.

〈표 2〉 빙고 놀이를 활용한 동시 쓰기 소재와 방법

전체	빙고	소재	방법(실험 집단)	방법(비교 집단)
1		봄	소재 제시	소재 제시
2		학교	소재 제시	소재 제시
3	1	가족	16칸 빙고	동시 쓰기 연습 과정
4	2	산		
5	3	친구		
6	4	여름, 쉬는 시간, 공부 중 택1	25칸 빙고	
7	5	운동회, 현장학습, 점심시간 중 택1		
8	6	수업시간, 놀이 공원, 나를 슬프게 하는 것 중 택 1		
9		겨울	소재 제시	소재 제시

## 2) 빙고 과정

빙고 과정은 빙고 놀이를 준비하는 빙고 준비 과정과 빙고 놀이를 하는 빙고 놀이 과정으로 이루어진다. 각 과정에는 꼭 지켜야 할 놀이의 규칙이 있으니 학생들이 이를 잘 인지 할 수 있도록 지도하는 것이 중요하다.

### (1) 빙고 준비 과정

빙고 놀이는 9칸(3X3), 16칸(4X4), 25칸(5X5) 등으로 가로 세로 숫자가 같은 칸을 만들면 가능하다. 놀이의 시간이나 연상의 필요성 또는 동시 쓰기의 장르나 목적성에 따라 1~2학년은 9칸, 3~4학년 16칸, 5~6학년은 25칸 빙고로 다르게 적용할 수 있다.

빙고 동시 쓰기에서 빙고 놀이의 순서는 아래와 같다. 처음 규칙을 설명할 때에는 학생들이 이해할 수 있도록 예를 들어 설명을 해주어야 한다. 또한 가산점이 주어지는 경우와 감점이 되는 경우를 잘 설명해 주어야 놀



이에 적극적으로 참여할 수 있다.

### 빙고 놀이 순서

① 먼저 16칸 빙고의 경우 16칸의 우측 상단에 있는 사각형 속에 1에서 16까지 번호를 적는다.

② 빙고 동시 쓰기에서 빙고는 가로, 세로, 대각선 중에서 O 네 개가 되면 한 줄 빙고가 된다. 이 때 다른 사람과 같은 내용이 나오면 X가 되므로 다른 사람들이 쉽게 생각할 수 있는 것을 쓰면 불리하다는 것을 설명해주어야 한다. 같은 그룹에 속하는 단어들로 채우면 감점의 대상이 되고 독특한 발상의 경우가 산점을 줄 수 있다.

③ 1번에서 4번 칸에는 소재를 듣고 떠오르는 것이나 사건을 쓴 후 1에서 4까지 네 가지 중에서 자신이 쓰고자 하는 내용 하나를 선택한다.

④ 5번에서 8번 칸에는 앞서 선택한 연상에 대해 더욱 자세히 떠올리도록 한다. 사건이라면 그 일이 일어난 시간이나 장소 또는 그 일과 연관된 다른 것을 쓰면 된다.

⑤ 9번에서 12번 칸은 오감으로 떠올리기, 음성 상징어 쓰기, 비유적 표현하기로 네 가지를 떠올려 쓴다.

⑥ 13에서 16번 칸은 5에서 12까지 떠올린 것에 대한 생각과 느낌을 떠올려 표현한다.

⑦ 마지막 16번까지 다 썼을 경우 집단에서 가장 먼저 다 쓴 사람이 빙고 놀이에서 단어를 말하는 순서에서 1번이 된다. 이렇게 칸을 먼저 채워 끝낸 순서에 따라 순번을 정한다. 놀이가 끝나고 점수를 계산할 경우에는 1번에게 추가점을 준다.

②에서 놀이가 종료되는 것은 세 줄이나 네 줄처럼 맞추어야 할 빙고의 줄 수를 정하면 된다. 각자 꺼낸 생각들을 확인하는 기능으로 사용할 경우에는 승리와 관계없이 빙고 칸이 O나 X로 모두 끝날 때까지 순번을 돌리고 X가 나온 만큼 점수를 빼는 방법도 있다. 이 때 빨강, 파랑, 노랑 또는

친구 이름 여러 명 쓰기 등 비슷한 연상으로 칸을 채운 경우도 감점의 대상이 된다.

교사가 빙고 놀이 전 과정을 지켜볼 수 있는 경우에는 학생에게 이해되지 않는 연상의 경우 의미를 물어보고 바로 가산점을 줄 수 있으나, 여럿 팀이나 많은 수의 인원이 동시에 빙고 놀이를 하는 경우는 채점을 판단하기 어려운 경우는 손을 들어 질문하게 하여야 한다. 빙고 놀이는 학생들에게 효과적으로 창의적인 아이디어를 생성시키기 위한 방편이니 빙고 놀이가 끝난 후에도 빙고판을 거두어서 가산점을 줄만한 연상을 채점하여 학생들에게 알려주면 더욱 효과적일 수 있다.

③에서 ⑥에 걸친 빙고 놀이 과정은 하나의 소재에 대해 관련 있는 연상들을 펼쳐낸다는 의미에서 보면 브레인스토밍의 기법과 연관 지을 수 있다. 그러나 브레인스토밍이 문제의 해결방안을 찾는 과정에서 질보다는 양을 추구하며 최대한 많이 얻는 것을 목적으로 하여 창출과 평가를 철저히 분리한다는 점<sup>41)</sup>에서 빙고 놀이의 연상과는 다르다. 빙고 놀이에서는 연상의 결과에 대한 평가가 이루어지기 전에 다른 사람과의 차별화라는 내 안에서의 기준으로 평가를 하게 되어 있다. 즉, 최대한 연상 하되 그 안에서 필요한 것을 골라내는 과정을 거치므로 창의적 사고력의 기본인 확산적 사고와 수렴적 사고가 모두 작용한다고 할 수 있다.

소재가 학교라면 ③의 과정에서 선생님, 교실, 수업, 친구들 등을 떠올릴 수 있겠지만 이렇게 떠올리면 다른 사람과 겹쳐져서 X가 될 가능성이 많다. 그러므로 좀 더 구체화 한 사건이나 일 즉 선생님께 칭찬 받은 일이라든가 교실에서 우유를 쏟은 일, 수업시간에 발표한 일, 친구와 함께 숙제한 일 등과 같이 자신의 경험 중에서 구체적인 일을 떠올리는 것이 유리하다.

④에서는 앞에 나온 네 가지 중에서 하나를 선택하여 좀 더 구체화한다.

41) 박범익, 앞의 책, pp.53-54.

일이 일어난 시간이나 장소 또는 다른 기억할만한 것을 떠올리면 된다. 만약 교실에서 우유를 쏟은 일을 선택 했다면 점심시간, 충돌, 얼룩, 시선 집중 등을 떠올릴 수 있을 것이다.

⑤ 이 순서에는 항목이 많기 때문에 빙고를 배우는 과정에서는 필요에 따라 한 가지씩만 제시하여 쓰도록 해도 된다. 즉 1회 차에는 오감으로 떠올리기를 하고 2회 차에는 음성 상징어로 쓰기를 하는 요령으로 말이다. 연습이 끝난 후에는 오감으로 떠올리기와 음성 상징어는 쉽게 합쳐질 수 있는 부분이다. 본 것이나 들은 것을 표현하는 방법으로 음성 상징어를 사용할 수 있기 때문이다. 또 항목이 많지만 ⑤에 합쳐서 하는 이유는 각기 분리하여 세 항목의 비중을 크게 할 경우 어린이들이 너무 형식적인 표현에 비중을 둘 수 있어 그렇다. 하지만 25칸 빙고를 할 경우는 5개를 한 세트로 진행하므로 16칸 빙고 보다 한 세트가 남으니 오감으로 떠올리기, 음성 상징어 쓰기와 비유적 표현하기로 나누어 실행해도 된다. 여기서 나올 수 있는 생각으로는 음식 냄새, 쿠당탕탕, 끈적끈적, 울그락불그락, 흥당무, 교통사고, 오줌싸개 등이 있겠다.

④~⑥까지의 과정은 조건이 주어지고 그 조건에 맞추어 가치를 벌린다는 점에서 보면 마인드맵의 원리를 담고 있다. 마인드맵은 방사적 사고(radiant thinking, 달리 말하면 창의적 사고)를 표현하는 것이므로 인간 마음이 자연스럽게 작용하게 하는 기법<sup>42)</sup>이다. 마인드맵을 이용하면 확산적 사고, 논리적 사고, 수평적 사고가 발달하고 창의성 요소인 유연성, 독창성, 유창성, 재구성력이 길러진다<sup>43)</sup>는데 빙고 놀이는 여기에 경쟁놀이라는 요소가 추가 되어 학생들의 흥미를 향상시켜 능동적 참여를 유도한다. 또한 놀이 속으로 몰입하게 하여 집중력을 길러주고 상황 판단력을 길러주며

42) 김영채, 앞의 책, pp.59-60.

43) 박범익, 앞의 책, pp.41-42.

자아표현 능력을 길러준다.

즉 빙고 준비 과정은 창의성을 키워주는 확산적 사고와 수렴적 사고를 기본으로 하고 있으며, 빙고의 칸을 채우기 위해 여러 가지 연상을 하는 과정에서 유창성이, 각 단계에서 요구하는 사건의 구체화 과정을 통해 정교성이, 놀이에서 이기려면 남과 다른 생각을 해야 한다는 규칙으로 인해 독창성이, 비유적 표현을 찾는 과정에서 융통성이 길러진다.

## (2) 빙고 놀이 과정

빙고 놀이 과정은 앞서 빙고 준비 과정에서 연상한 내용으로 직접 빙고 놀이를 하는 것이다. 이때 정해진 차례에 따라 자신이 생각한 연상을 하나 씩 골라서 외치는데 다른 사람이 말할 때 잘 들어야 O, X를 판가름 할 수 있다. 또한 어느 단어부터 선택해야할지 작전을 잘 짜야 먼저 빙고를 완성할 수 있다.

① 순번에 따라 빙고 칸에 있는 것 중에서 자신이 원하는 단어를 말하고(구나 문장이 될 수도 있다) 다른 사람과 똑같은 것이 있을 경우 뼈~~~~를 외치고 같은 것이 있는 사람은 모두 그 항목의 번호에 X를 한다. 같은 것이 없는 경우는 통과를 외치고 그 항목은 O가 된다.

② 점수를 매긴다.

②에서 점수를 매기는 기준은 여러 가지로 응용할 수 있다. 빙고 동시 쓰기 회차가 늘어날수록 몇 줄 빙고가 끝나면 종료가 되게 하는 방법 이외에 같은 그룹에 속하는 단어들로 채우면 감점하는 방법, 빙고를 만든 줄 수만큼 가산점을 매기는 방법, X 개수만큼 감점하는 방법 등의 규칙을 추가해도 좋다. 규칙을 추가할수록 감점의 확률이 높기 때문에 높은 점수를 얻어 승리하기 위해 생각을 꺼내는 깊이는 깊어질 수 있다. 실제로 빙고

놀이를 해보면 첫 회 차에는 다른 사람들이 흔히 생각할 수 있는 단어를 적는 경우가 많아서 X가 되는 경우가 종종 있으나 놀이의 규칙을 잘 이해한 후에는 거의 X가 나오지 않는다.

### 3) 구조화 과정

이 과정은 앞 과정에서 연상한 내용을 빙고 놀이 과정에서의 평가를 고려하여 자신이 쓰고자하는 글의 내용에 적합한 것을 골라내는 과정이다. 그리고 이를 처음, 가운데, 끝으로 구조화하여 글의 열개를 짠다.

축소 제거하기는 자신이 찾은 내용 중에서 빙고 놀이 과정에서 X를 받거나, 비슷한 연상을 연속적으로 나열하여 감점을 받은 것들을 주로 없앤다. 이런 과정을 통해 또 한 번 다른 사람의 내용과 차별화를 하는 것이다.

재배열하기는 축소 제거하기 과정을 거쳐 엄선한 내용으로 자신이 쓰고자 하는 글의 열개를 짜는 것이다. 처음, 가운데, 끝의 내용을 한 줄 정도로 요약하여 글을 구상한다. 이 과정에서 전체를 몇 연으로 구성할지 각 내용을 어느 연에 어떻게 넣을지 조직한다.

### 4) 표현 과정

앞의 과정을 거친 후에는 자신이 계획한 대로 한 편의 동시를 쓰게 한다. 여기서 주의할 점은 자칫 동시를 쓸 때 앞에서 꺼낸 아이디어를 모두 무시하고 동시를 쓰는 것이다. 학생들 중에서 간혹 그런 경우가 있으므로 동시를 쓸 때 앞 과정에서 자신이 꺼낸 생각들을 잘 붙잡아서 쓸 수 있도록 지도하는 것이 중요하다. 생각을 잘 꺼내 놓고서도 실제 동시를 쓸 때 활용하지 않으면 빙고 놀이의 효과가 줄어들기 때문이다.

### 5) 반응의 공유 및 평가

동시를 다 완성하고 나면 자신이 쓴 동시를 다시 읽어 보고 고치는 1차 고치기 과정을 거친다. 1차 고치기가 끝나면 팀원들과 돌려 읽으며 도움말을 받는 과정을 거친다. 최종적으로 앞에서 나온 의견을 참고하여 자신이 다시 고치는 2차 고치기 과정을 거친다. 단 고치기 과정에서 교사가 개입하여 자신의 관점에 따라 첨삭하는 일은 가급적 자제하는 것이 좋겠다. 글 고치기는 글을 쓴 사람이 스스로 고치는 것을 원칙으로 하고 집단원의 도움말을 받은 경우에도 자신이 생각해 보고 고치지 않아도 될 부분은 안 고쳐도 됨을 인지 시켜야 한다. 또한 너무 칭찬 위주의 평가나 공격성 비난 등은 피하도록 주의를 시켜야 한다.

또한 표현하기 단계에서 나온 결과물은 개별 작품집이나 미니 북, 활동 사진 등으로 학급 홈페이지에 탑재하거나 교실환경을 이용하여 전시 후 전체가 공유할 수 있도록 한다. 반응의 공유와 평가를 통해 다음 활동의 아이디어 생성과 표현활동에 동기유발이 될 수 있음을 알려주고 평가가 긍정적인 분위기 속에서 이루어질 수 있도록 한다. 나아가 빙고 동시 쓰기의 방법은 집단으로 참여하는 ‘책 쓰기’<sup>44)</sup> 활동에 활용하기도 좋다.

---

44) 대구광역시 교육청에서는 1단계 학교 도서관 활성화 사업이 마무리 되는 2007년부터 책 쓰기 교육 프로그램을 운영하였다. 2007년과 2008년의 시범 프로그램 운영을 통해 그 방법과 가능성을 탐색하였고, 2009년에는 2개의 연구 학교와 100개의 동아리를 선정하여 본격적으로 프로그램을 운영하였다.(대구광역시교육청 학생저자 10만 양성을 위한 2010 독서 동시 쓰기 책쓰기 교육 기본계획, 대구 : 대구광역시 교육청, 2010) 김종성, 『자기주도적 탐구학습 프로그램의 교육적 효과와 개선방안에 관한 연구-대구광역시교육청의 책쓰기 교육활동을 중심으로』 『한국도서관 정보학회지』, 제41권 2호 2010, p.82에서 재인용.

## IV. 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기 지도 결과 분석

본 연구에서는 빙고 동시 쓰기 프로그램의 적용 효과를 알아보기 위해 학생들에게 사전 사후 설문을 실시하였다. 측정 도구로 사용된 설문지는 글쓰기와 동시 쓰기에 대한 흥미도와 자신감, 만족도를 비롯하여 프로그램의 적용과 관련한 문항들로 구성하였다.

또 실험 집단과 비교 집단의 동시 쓰기 단계별 비교 분석을 통해 실제로 학생들이 아이디어를 생성하고 조직하여 표현하는 과정에서 어떤 차이를 보이는지 분석하고자 한다.

### 1. 사전 사후 설문 결과 비교 분석

동시 쓰기 프로그램에 대한 실험 집단과 비교 집단의 설문 결과를 비교하고 분석한 결과로 아래와 같은 사실을 알 수 있었다.

첫째, 동시 쓰기에 대한 흥미도에 큰 변화가 있었다. 설문의 내용은 ‘동시 쓰기가 재미있다.’인데 사전 조사에서는 아래 표에 나타난 것처럼 ‘보통이다’가 67%를 차지하나 사후에는 ‘매우 그렇다’가 42%, ‘그렇다’가 50%를 차지한다. 비교 집단 역시 흥미도가 상승하고 있으나 ‘보통이다’ 42%에서 ‘매우 그렇다’ 17%, ‘그렇다’ 25%에 그치고 있다.

〈표 3〉 동시 쓰기 학습에 대한 흥미도 변화<sup>45)</sup>

		반응	5	4	3	2	1	총계
실험 집단	사전	응답자(명)	1	3	8	0	0	12
		비율(%)	8	25	67	0	0	100
	사후	응답자(명)	5	6	0	1	0	12
		비율(%)	42	50	0	8	0	100

비교 집단	사전	응답자(명)	1	1	5	3	2	12
		비율(%)	8	8	42	25	17	100
	사후	응답자(명)	2	3	7	0	0	12
		비율(%)	17	25	58	0	0	100

둘째, 동시 쓰기에 대한 학생들의 자신감 상승이다. 설문의 내용은 ‘동시 쓰기에 대한 자신감이 많다.’인데 사전 검사에서는 실험 집단과 비교 집단 모두 ‘보통이다’의 비율이 75%, 33%로 높으나 사후 검사에서는 실험 집단은 ‘매우 그렇다’ 33%, ‘그렇다’ 42%, ‘보통이다’ 25%로 모두 자신감이 상향한 것을 알 수 있다. 비교 집단 역시 전반적으로 상향 하였으나 ‘보통이다’에 67%로 몰려있음을 확인할 수 있다.

〈표 4〉 동시 쓰기 학습에 대한 자신감 변화

		반응	5	4	3	2	1	총계
실험 집단	사전	응답자(명)	1	1	9	1	0	12
		비율(%)	8	8	75	8	0	100
	사후	응답자(명)	4	5	3	0	0	12
		비율(%)	33	42	25	0	0	100
비교 집단	사전	응답자(명)	1	1	4	4	2	12
		비율(%)	8	8	33	33	17	100
	사후	응답자(명)	2	1	8	1	0	12
		비율(%)	17	8	67	8	0	100

셋째, ‘빙고 글쓰기나 글쓰기 준비 과정을 배우고 난 후 나의 글솜씨가

45) 표에 나타난 반응은 ‘매우 그렇다’는 5점, ‘그렇다’는 4점, ‘보통이다’는 3점, ‘그렇지 않다’는 2점, ‘전혀 그렇지 않다’는 1점이다.



향상되었다.’는 구체적 프로그램의 기여 여부를 묻는 설문에서는 실험 집단은 ‘매우 그렇다’ 50%, ‘그렇다’ 33%로 월등히 기여한 걸로 나오지만 비교 집단의 경우는 ‘그렇다’ 33%, ‘보통이다’ 42%이나 ‘그렇지 않다’나 ‘전혀 그렇지 않다’도 각각 8%를 차지하고 있어 빙고 동시 쓰기 프로그램의 효과를 알 수 있다.

〈표 5〉 빙고 글쓰기나 글쓰기 준비과정을 통한 동시 능력 향상도

		반응	5	4	3	2	1	총계
실험	응답자(명)	6	4	2	0	0		12
	비율(%)	50	33	17	0	0		100
비교	응답자(명)	1	4	5	1	1		12
	비율(%)	8	33	42	8	8		100

넷째, 동시 출판 욕구의 변화를 들 수 있다. 설문 내용은 ‘동시를 많이 써서 책을 출판하고 싶다’인데 사전 검사에서 실험 집단은 ‘보통이다’ 50%, ‘그렇지 않다’ 42%로 출판의욕이 높지 않았으나, 사후 검사에서는 ‘매우 그렇다’ 42%, ‘그렇다’ 58%로 전원이 출판을 원했다. 비교 집단의 경우도 사전 검사에서 ‘그렇지 않다’ 42%, ‘전혀 그렇지 않다’ 33%에서 상승하였으나 주로 ‘보통이다’에 머무르고 있다.

〈표 6〉 동시 출판 욕구 변화

		반응	5	4	3	2	1	총계
실험 집단	사전	응답자(명)	0	0	6	5	1	12
		비율(%)	0	0	50	42	8	100
	사후	응답자(명)	5	7	0	0	0	12
		비율(%)	42	58	0	0	0	100

비교 집단	사전	응답자(명)	1	0	2	5	4	12
		비율(%)	8	0	17	42	33	100
	사후	응답자(명)	1	1	8	1	1	12
		비율(%)	8	8	67	8	8	100

다섯째, 동시 쓰기 과정 중 아이디어 생성 효과에 변화가 있었다. 설문 내용은 ‘쓸 거리에 맞는 아이디어를 떠올리기가 쉽다’인데 사전 검사에서 실험 집단은 ‘그렇다’와 ‘보통이다’ 항목에서 각각 33%였으나 사후 검사에서는 ‘매우 그렇다’에서 33%, ‘그렇다’에서 25%, ‘보통이다’ 33%로 대부분 긍정적인 답변이 나오지만, 비교 집단에서는 사전 검사에서는 ‘그렇다’ 25%, ‘보통이다’ 33%, ‘그렇지 않다’ 25%에서 사후 검사에서는 ‘보통이다’가 67%로 상승하였으나, ‘그렇다’는 17%로 하향하였다.

〈표 7〉 동시 쓰기의 아이디어 생성 효과

		반응	5	4	3	2	1	총계
실험 집단	사전	응답자(명)	2	4	4	2	0	12
		비율(%)	17	33	33	17	0	100
	사후	응답자(명)	4	3	4	1	0	12
		비율(%)	33	25	33	8	0	100
비교 집단	사전	응답자(명)	1	3	4	3	1	12
		비율(%)	8	25	33	25	8	100
	사후	응답자(명)	1	2	8	1	0	12
		비율(%)	8	17	67	8	0	100

이상의 결과를 종합해 볼 때, 실험 집단과 비교 집단 모두 동시 쓰기에 대한 태도 변화를 보였다. 흥미도, 자신감, 만족도, 출판 욕구, 아이디어 생성 효과면에서 변화를 보였는데, 실험 집단이 비교 집단보다 변화의 폭이

훨씬 크고 더욱 긍정적인 방향으로 변화를 보였다.

## 2. 동시 쓰기 아이디어 생성, 조직 과정 비교 분석

동시 쓰기 아이디어 생성, 조직 과정 비교 분석은 동시 쓰기 과정 중 아이디어 생성 과정에 해당하는 빙고 과정과 아이디어 조직 과정인 구조화 과정에 있어서 실험 집단과 비교 집단에 대한 비교를 중심으로 한다.

### 1) 아이디어 생성 과정

먼저 빙고 놀이를 통한 창의적 글쓰기 프로그램 1차시에 해당하는 <가족>이란 소재를 가지고 빙고 동시 쓰기를 한 실험 집단과 동시 쓰기 연습 과정을 거친 비교 집단의 아이디어 생성과정을 비교해 보면 아래와 같다.

실험 집단의 경우는 16칸 빙고의 방법을 썼고, 비교 집단은 쓰고 싶은 만큼 연상하도록 하되 최대 제한 시간은 빙고 놀이의 연상 시간을 기준으로 하였고 두 집단 모두 소재는 정해주었다. 음영을 넣은 부분은 집단 친구들과 같은 연상을 한 것인데 실험 집단의 경우 비교 집단에 비해 연상의 개수가 훨씬 많음을 확인할 수 있다. 또한 전체 64개 연상 항목 중에서 다른 사람과 겹치는 부분은 총 7개로 전체의 11%일 뿐이지만, 비교 집단의 경우는 총 23개 항목 중에서 13항목이 겹치므로 57%에 이른다.

〈표 8〉 가족 소재 동시 쓰기 아이디어 생성(실험 집단-남성)

	남1	남2	남3	남4
1	여름	고기	장기자랑	회사
2	8남매	컴퓨터	가족 축구	부업
3	완도	엄마 발등	영화보기	인형
4	고릴라 (동물원)	큰아빠	가족끼리 샴샤브 먹기	웃

5	파도	고기를 굽다가 내가 연탄가스를 먹었다	영화 볼 때 팝콘과 콜라를 먹었다	컴퓨터
6	공놀이	엄마가 컴퓨터를 포맷했는데 아빠의 자료가 날아감	마지막에는 제우스랑 붙은 아툼이 이겼다	자동차
7	누나	장롱에 엄마 발등이 찍혀 혈관이 찢김	로봇들이 격투하는 것이다	재료
8	3살	큰아빠가 SK 이사로 승진함	영화 리얼 스틸을 봤다	부품
9	취와아	퀘퀘	팝콘은 바삭바삭했다	물컹물컹
10	꾸르륵	유후!	로봇소리가 위잉거려서 신기했다	냄새가 안 좋다
11	야~	꺅!	제우스 로봇은 모양이 멋있다	딱딱해 보임
12	(바다)잔맛	미X어!	다른 사람 소리가 시끄러웠다	신기한 소리
13	충격	죽을 것 같았다	재미있고 흥미진진했다	힘들다
14	무서웠다	신기했다	뒤에 사람이 차서 싫었다	물컹해 보인다
15	아프고 추웠다	무서웠다	로봇이 멋있었다	환상적이다
16	생명의 은인	아찔했다	아툼이란 로봇은 이상했다	재미있다

그리고 내용면에서 봤을 때도 비교 집단은 가족하면 단순하게 떠올릴 수 있는 엄마, 아빠 동생, 나처럼 가족 구성원을 나열하는데 그쳤다. 반면 실험 집단의 연상은 여러 방향으로 확산되어 있으며 소재에 대해 구체적인 사건을 떠올려 오감체험이나 여러 가지 음성 상징어를 통해 자신의 생각과 느낌을 표현하고 있다.

〈표 9〉 가족 소재 동시 쓰기 아이디어 생성(비교 집단-남성)

	남1	남2	남3	남4
1	늦게 들어오는 아빠	엄마	엄마	엄마
2	휴대폰 산 걸 말해버린다는 무서운 협박을 하는 누나	동생	나	아빠
3	늦잠 자는 누나들	아빠	큰형님	동생
4		나	작은형님	드라마 같이 본 것
5		집	아빠	엄마가 늦게 들어옴
6		컴퓨터	할머니	나
7			집	
8			자전거	

빙고 놀이를 통한 창의적 글쓰기 프로그램 4차시에 해당하는 아래의 결과는 팀원끼리 의논하여 세 가지 소재 중에서 하나를 선택하게 했고, 빙고 놀이는 25칸 빙고를 활용하였다. 그런데 1차시에서 보여준 결과와 달리 25칸으로 채워야할 연상의 수가 늘었지만 남성 집단은 같은 연상으로 일치하는 경우가 하나도 없었다. 이것은 경쟁심의 작용으로 서로를 많이 의식하고 연상을 한 결과이다.

〈표10〉 바다 소재 동시 쓰기 아이디어 생성(실험 집단-남성)

	남1	남2	남3	남4
1	피	피서	튜브	동생
2	조개	소라	모래사장	작은 물고기
3	갯벌	계	반짝임	손
4	구멍조끼	성계	구조사건	꼬리
5	파도	물회	경포대	땅 파기
6	베어서	속초 앞바다	경포대 해수욕장에서	도망

7	수돗물	텐트	엄마, 아빠와 선텐을	잡기
8	굴 껍질	수영	팔이 났다	간지럽다
9	모래(진흙)	수상스키	신나게 놔	매우 작다
10	자동차	라면	을룩루	약하다
11	건강의 섬 완도	우르르 광광	미꾸리	미묘한 냄새
12	비린내	철푸덕	문어	맛없다
13	팔팔팔	니모를 찾아서	개	납작납작
14	장보고	하지 마라	왈왈	큰 바위
15	동상	설레임	으억 퓨슘	따갑다
16	껍질, 칼	라면은 철갑상어 알처럼	개가 수박 같았다	파도는 세다
17	시간이 금	수상스키는 스키처럼	바다는 귀신이다	햇빛은 따갑다
18	사촌과 친구	텐트는 호텔처럼	엄마는 도깨비다	바닷물은 시원하다
19	레알 동우	성게는 게처럼	아빠는 근육맨	모래는 따뜻하다
20	낙지 문어	게는 개처럼	미꾸리는 지렁이다	바위는 까칠하다
21	천사	철푸덕 했다	무서웠다	불쌍하다
22	슬픈	말랑했다	긴장됐다	짜리몽땅하다
23	따가운	맛있었다	두근두근	귀엽다
24	친구	하하호호 즐거웠다	팔우	작하다
25	토마토	그리웠다	꽤꽤	예쁘다

또한 이 차시에는 비유적 표현을 넣어서 동시를 지으라고 했는데 남2의 경우 ‘책책, 유후, 깧’ 같은 음성상징어가 중심이 되던 연상이 ‘라면은 철갑상어 알처럼, 수상 스키는 스키처럼, 텐트는 호텔처럼, 성게는 게처럼, 개는 게처럼’과 같이 비유적 표현을 적극적으로 넣었다. 다른 학생들도 ‘시간이

금, 미꾸리는 지렁이, 바다는 귀신’ 등으로 나타난다.

하지만 비교 집단인 경우는 공부의 소재에 전원 공부를 떠올렸고 연상의 수도 매우 적다. 가장 많이 연상한 남3의 경우도 공부하면 1차적으로 떠올릴 수 있는 과목이나 선생님 같은 것을 떠올리고 있어 자신의 경험을 구체적으로 연상하지 못하고 있다. 비유적 표현 역시 ‘악마, 대악마’ 정도로 나타나고 있는데 악마리는 연상 자체가 학생들의 연상에서는 흔히 일어나는 것으로 독창적인 연상으로 보기는 힘들다.

〈표11〉 공부 소재 빙고 쓰기 아이디어 생성(비교 집단-남성)

	남1	남2	남3		남4
1	엄마	공부	숙제	국어	학원
2	선생님	악마	교실	영어	공부
3	공부	대악마	공부	샘	전과목
4	잔소리		수학	스트레스	

혼성팀 실험 집단의 경우 25개로 늘어난 연상의 개수 탓인지 일치하는 연상이 9개로 전체 100개 중 9%에 해당하여 1차시에 3%였던 것보다 늘었지만 비교 집단과 비교 했을 때는 현저한 차이를 보인다. 비교 집단의 경우는 총 31개 중 일치하는 연상이 74%이며 똑같이 일치하는 경우가 대부분이다. 연상의 수치를 비교해도 비교 집단은 시험 집단의 31%밖에 되지 못한다. 또한 오감표현이나 비유적 표현 또는 생각과 느낌도 거의 나타나지 않고 있어 연상이 구체화되지 못하고 있다.

여성팀 실험 집단의 경우는 일치하는 연상이 전체의 6%인데 비해, 비교 집단의 경우는 31개 연상 중에서 16개로 52%에 해당하며 내용은 100% 일치한다. 또한 오감표현이나 비유적 표현 또는 생각과 느낌도 다른 비교 집단처럼 거의 나타나지 않고 있고 연상의 내용 역시 구체화되지 못하고

있다. 결국 혼성팀이나 여성팀의 경우도 실험 집단의 연상이 양적으로 훨씬 앞서고, 연상의 내용도 훨씬 구체적이고 창의적이란 점은 남성팀과 다르지 않다. 여성팀 실험 집단은 연상의 정도가 굉장히 구체적으로 진행되며 비유적 표현도 적극적으로 나타나고 있다. 여기에는 직유 표현뿐 아니라 ‘튜브는 생면의 은인, 모래는 모형성, 파도는 악마처럼’ 은유 표현까지 나타나고 있다.

이상의 결과를 종합해 볼 때 소재와 관련하여 빙고 놀이를 활용한 실험 집단의 경우가 비교 집단의 경우보다 아이디어 생성에 훨씬 효과적인 것을 알 수 있다. 이를 좀더 구체적으로 살펴보면 아이디어의 유창성을 길러주는 많은 수의 아이디어를 떠올리기에 효과적이고, 직유나 은유, 의인 같은 표현을 활용하는 비유적 표현은 융통성을 길러줄 수 있는데 이러한 표현에도 효과적이었다. 또 오감 표현이나 생각과 느낌을 나타내어 연상의 정도를 구체화하여 정교성을 길러주는 데에도 효과적이다. 소재에 대해 일반적이고 1차적인 연상을 한 비교 집단에 비해 실험 집단의 경우는 독창성을 길러주는 은유 표현이 활성화 되어 독창적인 연상에 있어서도 효과적이었다. 결론적으로 빙고 놀이를 통한 창의적 동시쓰기는 아이디어 생성과정에서 창의적인 연상을 이끌어내는데 효과적임을 알 수 있다.

## 2) 아이디어 조직 과정

아이디어 조직하기는 아이디어 생성하기 단계에서 이미 생각해 둔 아이디어를 자신이 쓰고자 하는 글에 알맞게 축소, 제거, 재배열을 통해 구조화하는 과정이다. 빙고 동시 쓰기를 하는 실험 집단은 필요한 것만 골라서 자신의 생각을 묶는 단계에서 빙고 놀이에 사용한 번호만 적어도 되니 옮겨 적기에 간편하다.

주로 빙고 놀이과정을 거친 실험 집단은 다른 사람의 생각과 겹치지 않



는 연상들을 이용하여 글을 조직하고 있다. 또 주제 살리기 즉 글의 열개를 짜는 작업에서도 앞서 나온 생각을 바탕으로 하여 대부분 적극적으로 문장을 구성하였다. 그러나 비교 집단의 경우는 최초 연상 자체가 단순하고 몇 가지 되지 않는 상황에서 다시 선택하고 열개를 짜는 것이 쉽지 않아 같은 내용이 반복되는 경우가 대부분이다.

〈표12〉 가족 소재 동시 쓰기 구조화 과정(남성)

		생각 묶기	주제 살리기
실험 집단	남1	파도, 공놀이, 누나, 3살, 씹아아, 꾸르륵, (바다)잔맛, 생명의 은인	3살 여름 때 파도가 씹어아 거리고 있었다/ 그 때 파도가 덮여 난 충격이었다/ 누나가 날 구해주었다
	남2	고기, 고기를 굽다가 내가 연탄가스를 먹었다. 썩썩, 유후!, 죽을 것 같았다, 무서웠다	고기를 먹으러 갔다. 신난다/ 고기를 굽는 도중 연탄가스를 마셨는데 '썩썩' 죽을 것 같았다/ 연탄가스를 마셨을 때 무서웠다
	남3	영화, 로봇, 팝콘, 콜라, 리얼 스틸, 로봇들이 격투하는 것	재미있는 영화를 봤다/ 로봇들이 위잉위잉거리며 싸운다/ 리얼 스틸은 재미있는 영화이다
	남4	부업, 인형, 컴퓨터, 부품, 재미있다	부업을 하셨다/ 처음 날 컴퓨터를 하시고/ 처음 날은 컴퓨터를 하신다
비교 집단	남1	늦잠, 누나, 시간, 12시30분, 7시 20분, 밤늦게	밤늦게 자는 우리 누나는 휴일이면 늦게 일어난다/ 거의 7시 20분에서 12시30분 사이에 일어나면 좋겠지만 12시 10분이 나 11시 30분에 일어난다.
	남2	없음	엄마, 동생, 아빠, 나, 집/ 맨날 가게에 갔다가 아침에 들어오는 아빠/ 요새 일찍 일하러 가셔서 늦게 들어오시는 엄마/ 맨날 짜증내고 반항하는 동생
	남3	엄마, 큰형님, 작은형님, 아빠, 자전거, 음식	없음
	남4	아빠는 담배를 핀다. 엄마는 요리를 잘한다.	아빠 담배/ 엄마 요리

가족을 소재로 한 남성 집단의 경우 실험 집단은 생각 묶기에서 선택한 생각들이 주제 살리기에서 잘 활용되고 있음을 확인할 수 있다. 또한 처음, 가운데, 끝의 내용이 잘 구성되고 있고 실제 동시에서의 내용도 주제 살리기와 크게 다르지 않아 앞선 아이디어의 조직화가 동시 창작에 효과가 있음을 보여준다.

어느 여름 날/ 어린 3살/ 씩아아 거리는 파도를 듣고 있다// 그때 파도가  
화났는지/ 날 덮치고 있었다/그러나 나의 부모님은 공놀이를 한다// 살려  
줘라고 외치는 나/ 구해주려고 누군가 있었다/ 그건 누나였다. 나의 생명의  
은인//

- 「파도」 실험 집단 남1

그러나 비교 집단의 경우 남1의 경우는 비교적 잘 활용하고 있지만 남2는 생각 묶기가 없고, 남3은 주제 살리기가 없는데, 남2의 경우는 생각 묶기에는 없지만 주제 살리기가 비교적 구체적으로 되어 있어 이를 토대로 가족의 특징을 잡아서 동시를 전개하고 있으나, 남4는 엄마의 요리 내용만이 일부 들어가 있을 뿐이다.

우리 가족은 네 명의 식구다/ 엄마, 아빠, 나, 동생이다/ 엄마는 요리를  
잘하고/ 아빠는 고치는 것을/ 잘 한다./ 나는 휴대폰을 잘 만진다./ 동생은  
운동을 잘 한다//

- 「우리 가족」 비교 집단 남4

또 비교 집단의 경우는 남1과 남2는 주제 살리기가 구체적으로 짜여 있어서 동시의 내용도 다소 구체화되어 있으나 남4는 가족을 소개하고 한 사람씩 특징을 소개하는 방식으로 구성되어 있어 독창성을 찾기 어렵다.

〈표 13〉 산 소재 동시 쓰기 구조화 과정(혼성)

		생각 묶기	주제 살리기
실험 집단	남1	캠핑, 침낭, 캠프파이어, 텐트, 이불, 열, 타닥타닥	가족들과 캠핑을 갔다/ 저녁이 돼서 텐트에 침낭과 이불을 이용해서 잤다/ 불이 꺼지고 타닥타닥하고 나는 소리가 났다
	남2	공기, 등산, 나무, 동물, 갯바위 산, 일요일, 시원하다, 가족	일요일 가족과 등산에 갔다/ 공기도 시원하고 나무도 많고 동물도 있었다./ 재밌었다.
	여1	동생 잃어버린 일, 11살 때, 집에 가는 길, 2~9시쯤, 한창 무르렀다 고향, 빨리 찾아야겠다, 다쳤으면 어떡하지?	내가 4학년 때 산에서 집에 가는 길에 일어난 일/ 동생이 없어졌다/ 할아버지가 고향을 지르면서 찾아다녔다/ 찾는 동안 동생이 원망스러웠고 걱정이 되었다/ 찾고 나서는 힘이 풀리면서 잠이 들었다
	여2	밭을 일군 일, 돌을 치웠다, 거름을 받았다, 일요일, 똥냄새, 배양토가 꺼슬꺼슬하다, 배양토	없음
비교 집단	남1	나무, 단풍, 꽃	꽃/ 나무, 단풍/ 끝
	남2	사과, 바나나, 기차, 비행기, 백두산	사과, 바나나, 비행기, 백두산
	여1	계곡, 캠핑, 도토리, 다람쥐, 꽃, 비, 정자, 나무, 고기	캠핑, 꽃, 나무/ 계곡, 도토리, 다람쥐/ 비, 정자, 고기
	여2	팔공산, 나무, 등산, 꽃, 사람, 다람쥐, 가족	등산 가는 길/ 나무, 다람쥐를 봄/ 집에 돌아옴

실험 집단의 혼성팀 경우도 남성팀 경우처럼 생각 묶기를 잘 살려서 주제 살리기를 하고 동시를 지을 때에도 잘 활용하여 지었다. 그런데 여2의 경우는 주제 살리기를 하지 않았다. 그러나 생각 꺼내기에서 낸 생각으로 개성 있는 동시로 잘 살렸다. 그 이유는 빙고 놀이를 하는 동안 가진 많은 연상과 다시 선택한 연상만으로도 자신의 동시의 열개를 짜는 것이 가능했음으로 판단된다. 실제로 이 동시에서는 생각 묶기의 내용을 합치면 동시의 열개가 되고 있다.

일요일 4시 38분/ 엄마와 사촌이랑/ 밭을 일구러 산에 갔다// 먼저 돌을  
치우기/ 돌이 무거워 옮기는데/ 힘이 들었다./ 그래도 돌을 다 치우니 뿌듯했  
다// 돌을 어느 정도 치우니/ 옆에 계시던 아저씨가/ 거름을 주신다./ 고맙긴  
한데 똥냄새가/ 구리다//

- 「밭」 실험 집단 여2

반면 비교 집단의 경우는 여학생들은 자신이 연상한 내용의 핵심을 세  
워 주제 살리기를 하고 동시에 잘 연결하였으나, 아래의 작품처럼 자신의  
구체적 체험이 아닌 일반적인 현상의 나열로 동시의 내용을 구성하고 은유  
표현을 썼으나 역시 학생들이 즐겨 사용하는 마법사나 마술사에 머무르고  
있어 독창성이 떨어진다. 이는 실험 초기에 ‘봄’을 소재로 동시를 쓰게 했을  
때 가장 많이 나타난 유형의 동시다.

산은 마법사이다/ 봄에는 꽃을 피우고// 가을에는 울긋불긋/ 단풍잎을 만  
든다// 겨울에는 아주 멋진/ 설경을 만든다./ 산은 마술사이다//

- 「산」 비교 집단 남1

여성팀의 경우는 실험 집단이든 비교 집단이든 생각 묶기와 주제 살리  
기를 활용하여 동시를 쓴 것으로 보인다. 그러나 실험 집단의 경우가 더욱  
구체적으로 아이디어를 조직한 것처럼 동시의 내용도 구체화 되었고 비교  
팀의 경우는 앞서 ‘산’ 동시에서 보았듯이 일반적인 생각으로 쓴 평범한  
동시가 대부분이다.

빙고 3회 차인 <친구> 소재로 창작하기에서는 먼저 비유적 표현에 대  
해 예를 들어 설명해 주고 비유적 표현을 넣어 동시를 쓰도록 요구하였는  
데 실험 집단의 경우는 3명을 제외한 8명이 이를 사용했으나 비교 집단의  
경우는 1명만 비유표현을 사용하였다. 또 4회 차에서는 비유 표현을 쓰라  
는 조건을 주지 않았지만 실험 집단은 9명이, 비교 집단은 6명이 비유적

표현을 사용하였다. 이를 통해 볼 때 새로운 방법의 적용 면에서 볼 때도 실험 집단이 더욱 효과적임을 알 수 있다.

또한 실험 집단과 비교 집단의 아이디어 구조화 과정을 비교해 보면 몇 가지 안 되는 연상으로 이를 구조화하려는 비교 집단의 경우는 그 한계가 명백히 드러난다. 결국 아이디어 생성과정의 차이가 아이디어를 구조화하는 과정에도 밀접한 영향을 끼치고 있음을 알 수 있다.

## V. 결론

본 연구에서는 동시 쓰기의 과정을 중시하며 특히 아이디어 생성과정에 관심을 기울여 빙고 놀이를 활용한 동시 쓰기 지도 방안을 제안하고 실험하였다. 그 결과 실험 집단과 비교 집단 모두 동시 쓰기 실력이 향상되고 동시에 대한 관심도와 흥미도가 증가한 것으로 나타났다.

특히 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기는 아이디어를 생성하는 빙고 과정에서 실험 집단이 비교 집단보다 양적으로나 질적으로나 월등한 차이를 보였다. 이러한 차이는 아이디어를 조직하는 구조화 과정에도 도움을 주어 자신이 생각한 아이디어를 동시로 표현하는 과정에 큰 영향을 끼치는 것을 알 수 있었다. 특히 이러한 방법으로 얻어진 아이디어는 비교 집단이 일반적이고 상식적인 연상에 그치는데 비해 실험 집단은 더욱 구체적이고 창의적인 연상을 하는 것을 확인할 수 있었다.

또한 본 연구는 동시 쓰기에 대한 기존의 연구와는 달리 놀이의 방식을 동시 쓰기에 적용한 지도 방안이라는 점에서 의의가 크다. 빙고 동시 쓰기는 빙고라는 놀이 자체가 집단으로 이루어지고 경쟁놀이라는 특성을 갖기 때문에 학생들을 수업에 자발적으로 참여하게 할 수 있다.

이를 통해 빙고 놀이를 통한 창의적 동시 쓰기를 한 학생들은 동시 쓰기

에 대한 흥미도가 크게 향상된다. 이후 단순히 재미있는 수준을 벗어나 동시 쓰기에 대한 흥미는 자신감 향상으로 이어지고 궁극적으로는 동시 쓰기 실력의 향상이라는 결과를 가져온다.

또한 이 프로그램은 빙고 놀이의 원리 안에 창의성을 계발하는 규칙을 적용하여 ‘창의적 동시 쓰기’를 통해 일상적인 삶의 문제를 해결할 수 있는 문제 해결력을 기르고, 창의적인 동시를 쓰도록 유도한 점에서도 의의를 찾을 수 있다.

더불어 빙고 동시 쓰기는 동시 장르에만 국한 되는 것이 아니라 여러 장르의 다른 글쓰기에도 적용될 가능성이 있다. 빙고 놀이에서 연상의 규칙만 바꾸어주면 다른 갈래가 요구하는 생각이나 형식의 발상을 할 수 있도록 설계가 가능하다. 즉 놀이의 규칙 속에 그 장르가 요구하는 필수 사항들을 채워주면 아이디어 생성과정은 자연스럽게 달라진다. 세부 항목이 바뀌더라도 빙고 놀이는 유지되며 다른 사람들이 생각하지 않는 아이디어를 내어야 하는 기본 규칙은 변하지 않기 때문에 창의적 발상도 유지된다.

또한 빙고 놀이의 기본 판을 9칸, 16칸, 25칸 등으로 선택할 수 있기 때문에 빙고 동시 쓰기는 저학년에서 고학년에 이르기까지 다양하게 적용할 수 있다.

물론 본 연구는 연구 대상을 초등학교 6학년, 도시 지역 어린이들로 한정하고 소단위 그룹으로 진행하였으므로 다른 학년이나 시골 지역 어린이들과는 차이가 있을 것으로 예상된다. 또 동시 갈래에만 적용하여 실험을 진행하였으므로 다른 갈래에 대한 연구는 후속 과제로 남겨 놓는다.

아울러 설문 결과를 통해 알 수 있었듯이 빙고 동시 쓰기는 어린이들에게 동시 쓰기에 대한 자신감을 심어주고 흥미를 향상 시켰다. 그러므로 본 연구를 계기로 빙고와 같은 놀이를 활용하여 어린이들이 재미있게 동시를 쓸 수 있는 지도 방법이 계발되어 동시 인구의 저변 확대가 이루어지기를 바란다.

## 【참고문헌】

### 1. 단행본

- 김복춘, 『올바른 일기 쓰기 및 생활문 쓰기 지도는 이렇게』, 온누리, 2005.  
 김영채, 『창의적 문제 해결 : 창의력의 이론, 개발과 수업』, 교육과학사, 2002.  
 린다 플라워, 『글쓰기의 문제해결전략』, 동문선, 1998.  
 박범익, 『창의성, 네 머리를 깨워라1』, 산소리, 2007.  
 윤길근·강진영, 『창의성 신장을 위한 교육방법』, 문음사, 2004.  
 윤길근 외, 『교육방법론』, 태영문화사, 2005.  
 윤종건 『창의력의 이론과 실제』, 원미사, 1998.  
 이오덕, 『동시 쓰기 교육 이론과 방법』, 고인돌, 2012.  
 James C. Kaufman·Jonathan A. Plucker·John Baer, 『창의성 평가』, 학지사, 2011.

### 2. 논문

- 강기수·김윤종, 『어린이 실외놀이의 교육인간학적 의의』, 『교육철학』, 제43집, 2011.  
 김상욱, 『국어 교육의 방향과 서사적 상상력』, 『문학교육학』 제15호, 2004.  
 강성연, 『초등학교 시 창작지도』, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, 2003.  
 김숙자, 『장면구성을 통한 동시의 단계적 발상지도가 창의적 표현능력 및 창의성 신장에 미치는 효과』, 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 1995.  
 김승태, 『초등학생의 상상력 신장을 위한 시 쓰기 지도 방법에 관한 연구』, 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.  
 김윤종, 『어린이 놀이의 교육인간학적 의의』, 동아대학교 대학원 교육학과 석사학위논문, 2011.  
 김장수, 『아이디어 생성 훈련이 문단 쓰기에 미치는 효과』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 1997.  
 김종성, 『자기주도적 탐구학습 프로그램의 교육적 효과와 개선방안에 관한 연구-대구광역시교육청의 책쓰기 교육활동을 중심으로』 『한국도서관 정보학회지』 제41권 2호, 2010.  
 김희경, 『심미적 체험을 위한 시 교육 방안 연구-교육 연극을 중심으로』, 한국외대 교육대학원 석사학위논문, 2007.  
 남경령, 『시각적 사고 활동을 통한 생활문 쓰기 발상지도 방법 연구』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.

- 문혜경, 『협동학습을 통한 작문지도 방법 연구』, 서울교육대학교, 교육대학원 석사학위논문, 2000.
- 박미희, 『아이디어 생성 훈련이 작문의 질에 미치는 효과』, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 1994.
- 박수자, 『초등학생 동시 쓰기 지도 방법 연구』, 중앙대학교 산업경영대학원 문화예술경영학과 석사학위논문, 2004.
- 설명희, 『오감 자극 전략을 활용한 생활문 쓰기 발상지도 방법 연구』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.
- 송민경, 『오감 체험을 통한 동시 쓰기 지도방안』, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.
- 심옥화, 『창의성 교육 프로그램 개발과 효과에 관한 연구』, 『창의력 교육연구』 제1권 1호, 1997.
- 이경화·최병연, 『초등학생의 발달단계에 따른 창의적 능력과 창의적 성격 및 영역 창의성 분석』, 『영재와 영재교육』, 제5권 제2호, 2006.
- 이경화·최병연, 『초등학교 저학년의 창의력 신장을 위한 교과 교육과정 분석』, 『창의력 교육연구』, 제8권 제2호, 2008.
- 이명숙, 『아이디어 생성 전략의 정교화 연구』, 인천교육대학교, 교육대학원 석사학위논문, 2000.
- 이성영 외, 『국어과 표현력 신장 방안 연구』, 『교육개발』 4월호, 1993.
- 이인선, 『아동의 창의력 계발을 위한 동시쓰기 지도방법 연구-언어놀이 활동을 중심으로』, 서경대학교 국어국문학과 석사학위논문, 2006.
- 정정순, 『초등학교 쓰기 교육에서의 동시 창작 교육의 방향』, 『어문학교육』, 제32집, 2006.
- 한현정, 『어린이 놀이의 교육인간학 연구』, 연세대학교 대학원 석사학위논문, 2004.



**Abstract**

Teaching method of writing creative children's poem  
in elementary education

- relate to producing idea by using principle of playing Bingo game -

Choi, Sun-nyu

Recently, most countries around the world make a main point for increasing creativity, focus on it. Korea also makes 7th education course set a direction for "Bring up creative and self-regulating Korean who will take the lead in globalization and informatization 21 century". This indicates that the goal of education is to increase the creativity. And the idea that elementary time has infinite potential is dominant.

'Creative thinking' can be improved by train or education and can be demonstrated in the time when people try to solve routine problems. And experience that relate to solving routine problems is useful for creative thinking. So creative writing based on own experience can be a useful method for developing creativity.

'Writing creative children's poem' can improve creative thinking by solving routine problems and learners who find new contents ,organize it, extend and create new thinking, and systematically organize thought, emotions, and experience need complex thinking and process of solving problems. But in fact students who is the main agent of writing show low interest.

So this research suggests 'writing creative children's poem by playing Bingo game' for developing children's creativity and improving study interest. This method is that children create idea by preparing Bingo game and after Bingo game, they organize ideas, and express through writing. In this process, convergent thought and divergent thought that are essential for

creativity can be induced and this research aim to develop creativity that has fluent, unique, flexible and exquisite characteristics. Through this research, I want to find a way for writing creative children's poem that can be applied in elementary school.

Keywords : children's poem, creativity, game, Bingo, Bingo game, writing children's poem by playing Bingo game, producing idea, ivergent thought, convergent thought, Writing creative children's poem.

최선녀

소속 : 영남대학교 국어국문학과 박사과정 수료

주소 : <704-964> 대구 달서구 용산동 956번지 동서우방 102동 201호

전화번호 : 053 - 564 -1620 / 010 - 5667 - 1602

전자우편 : gil275@naver.com

<p>이 논문은 2012년 7월 17일 투고되어 2012년 8월 10일까지 심사 완료하여 2012년 8월 17일 게재 확정됨.</p>
--

## 빙고 동시 쓰기 학습지

### 빙고 동시 쓰기

소재 : \_\_\_\_\_ 초등학교 \_\_\_\_\_ 학년 이름 : \_\_\_\_\_


생각 묶기

---

---

주제 살리기

---

---

---

