

# 08

CHAPTER



## 국악보따리 교사연구회



## 08

## 국악보따리 교사연구회

## 국악보따리 교사연구회

책임연구원	박우균(남포초등학교)
공동연구원	박유정(동부초등학교), 이도현(유어초등학교), 이창훈(봉강초등학교)

## I 연구 운영 주제 및 목적

## 1. 운영의 주제

- 국악을 놀며 체험하고 놀며 이해하고 놀며 생활화하기

## 2. 운영의 목적

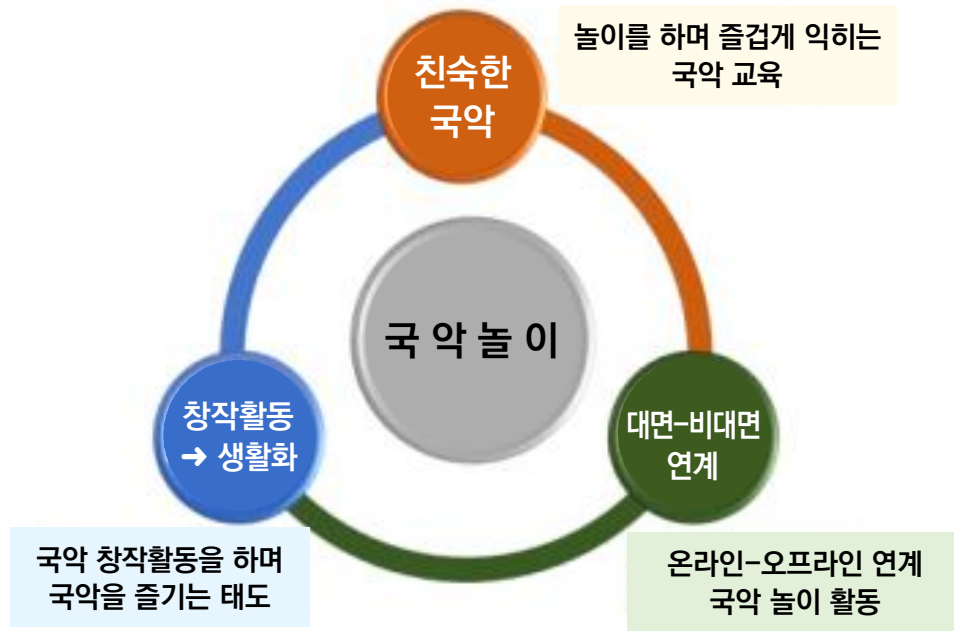
2.1 본 연구회는 초등학생의 눈높이에 맞춰 놀이를 통해 국악을 체험하는 것을 바탕으로 이해하며 창작활동을 통해 생활화까지 나아가는 것이 목적이다.

이는 놀이를 통해 국악을 재미있게 체험하고 이해할 수 있으며 나아가 우리 문화를 익히고 즐길 수 있는 태도를 함양할 수 있다. 이러한 특징을 지닌 연구회 자료의 구체적 제작 목적은 다음과 같다.

가. <온라인 국악 게임>, <국악 보드게임>의 다양한 놀이 교구를 제작하여 국악에 보다 친숙하게 다가가고 배움을 체득할 수 있도록 한다.

나. 포스트코로나 시대에 대비한 온라인-오프라인을 연계한 게임을 개발하여 비대면수업과 대면수업을 연계하여 활용할 수 있도록 한다. 이 자료로 학생들이 언제 어디서든 국악에 대한 배움이 가능하도록 한다.

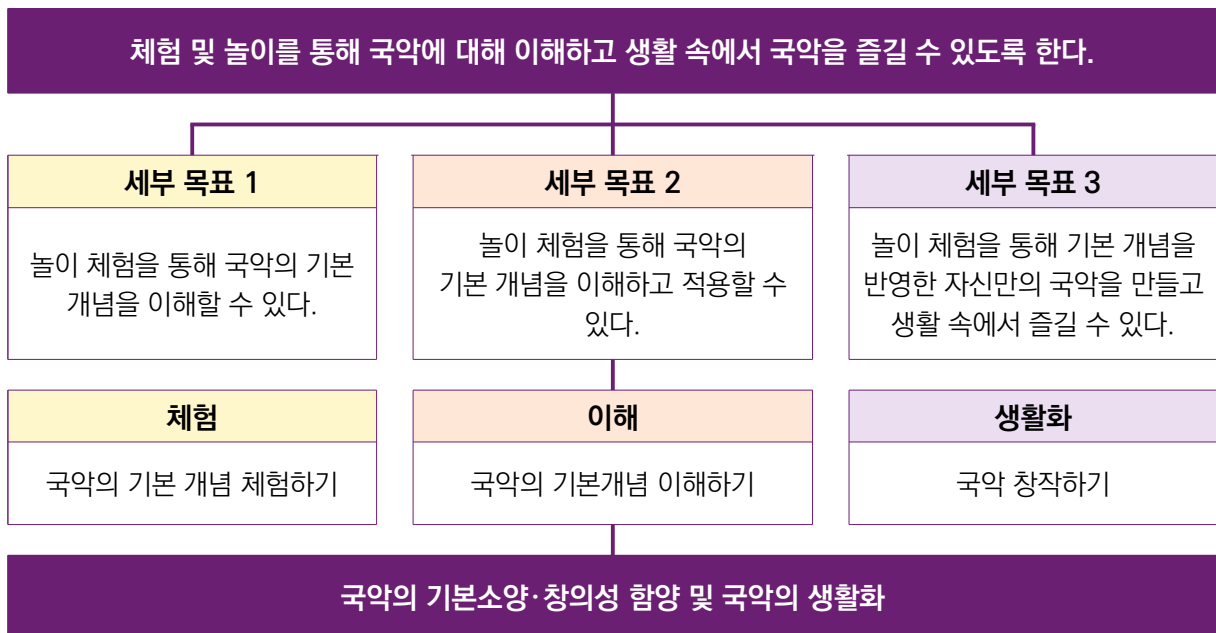
다. <한눈에 보는 창작노트> 자료를 활용한 다양한 창작활동(말붙임새, 장단 바꾸기 활동 등)을 통해 국악을 생활에서 즐기고 활용할 수 있는 태도를 기른다.



## II 연구 운영 사례 적용

### 1. 수업 계획

#### 자료 개발 및 적용을 위한 음악(국악) 교육과정 목표 설정



## 2. 자료제작 계획

### 가. <주자료 1>의 구성



나. <주자료 2>의 구성

**◆◆ 국악 보드게임 ◆◆**

국악 PC게임으로 체험한 내용을 보드게임으로 오프라인으로 체험하고 이해해요!

<b>제작 의도 및 특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학교-가정, 대면-비대면 연계 학습으로 활용할 수 있음</li> <li>■ 영역별 게임이 구성되어 있어 선택하여 학습할 수 있음</li> </ul>
-------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

설명영상 모음 유튜브 채널  
개설 및 운영

<b>장단 블록 맞추기 게임</b>	
<b>지역 토리 찾기 게임</b>	
<b>국악기 찾기 게임</b>	

다. <보조자료>의 구성

**◆◆ 창작 노트 <국악판스타> ◆◆**

게임으로 체험하고 이해한 내용을 통해 창작 활동을 하며 생활에서 국악을 즐겨요!

<b>제작 의도 및 특징</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 학습 내용을 바탕으로 창작-생활화까지 이어질 수 있음</li> <li>■ 놀이 형태의 워크북으로 흥미롭게 학습을 할 수 있음</li> </ul>
-------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>내용 정리·요약</b>	<b>놀이자료로 흥미도 향상</b>
온라인 국악 게임(주자료)과 국악 보드게임(보조자료1)의 학습 내용을 정리하는 요약집	종이를 뒤집을 때 마다 페이지가 변하는 플렉사곤 학습지로 학생들의 흥미도 UP!
<b>창작 활동 워크북</b>	<b>추가 활동 자료 제작</b>
게임을 통해 배운 내용과 학습지를 통해 복잡한 내용을 바탕으로 만드는 창작 활동	창작 중 모르는 내용을 곧바로 찾을 수 있도록 한 권의 플렉사곤 형태 워크북으로 함께 구성

### Ⅲ 연구 운영 결과

#### 1. 활동 결과 분석

##### 1.1 자료 검증 결과 및 분석

「게임으로 어디서나 즐기는 우리의 소리, 국악 보따리」 활용 후 기대되는 국악에 대한 긍정적인 태도 함양을 알아보는 사전·사후 검사를 실시한 결과를 분석한 결과는 다음과 같았다.

##### 가. 게임을 통한 국악교육으로 국악에 대한 긍정적인 태도 함양 검증 내용 및 방법

국악에 대한 태도 검증을 위해 설문조사를 진행하였다. 설문 조사를 통해 결과의 타당도와 신뢰도를 높이기 위하여 국악 보따리 프로젝트를 진행한 3~6학년 학생들을 대상으로 실시하였다. 설문조사 결과 신뢰도를 높이기 위해 설문지 내용을 변혜영(2005) '창작 국악동요와 놀이를 통한 국악지도방법에 관한 연구: 초등학교 학생을 중심으로' 연구논문을 수정·보완하여 적용하였다.

조사대상	조사 내용	검사도구	인원	검증방법	검증시기	
학생	국악 수업에 대한 흥미도	설문지 활용	102명	사전·사후 검사	사전	2021.10.
	국악에 대한 이해도				사후	2021.12.
	국악의 흥과 어울림을 느낌 정도					

##### 나. 교육 자료에 대한 만족도 검증 방법 및 내용

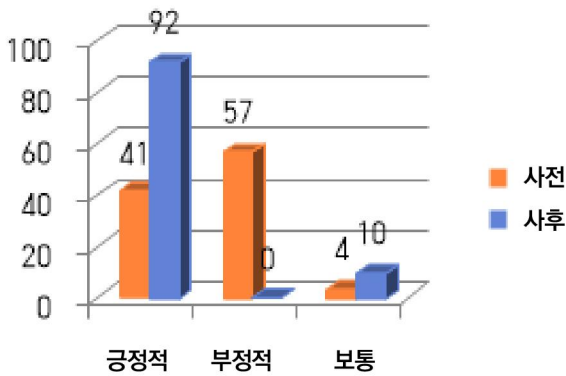
본 교육자료가 학교 현장에 보급되어 효과적으로 사용되기 위해서 프로그램을 운영하고 자료 활용에 대한 만족도를 측정하였다. 「국악 보따리」 프로젝트에 참여했던 학생 102명과 음악교육연구회 및 연구자들의 소속교사 50명을 대상으로 검증 조사를 하였다.

조사대상	조사 내용	검사도구	인원	검증방법	검증시기
학생	국악보따리 교육 자료의 난이도	설문지 활용	102명	설문	2021.11.
	국악보따리 교육자료의 이해도				
	국악보따리 교육 자료의 흥미도				
교사	국악 교육의 학습 목표 진술	설문 및 면담	음악교육 연구회 및 연구자 소속교사 50명	설문 및 면담	2021.11.
	국악 교육의 목표와 내용간의 관련성				
	국악 교육 구성의 체계성				
	국악 교육 자료의 체감 난이도				
	국악 교육 자료의 흥미도				

## 1.2 자료활용 결과 분석

가. 게임을 통한 국악교육으로 국악에 대한 긍정적인 태도 함양 검증 결과 분석 [N=102]

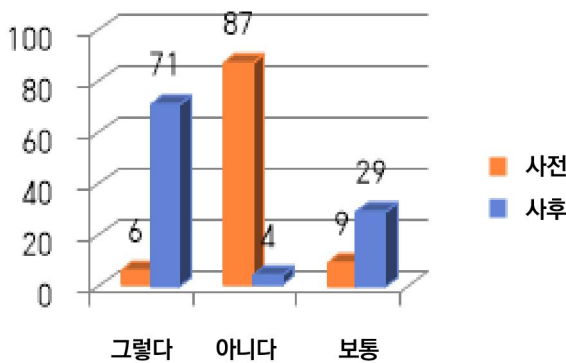
### Q1. 국악 수업 시간이 재미있는가?



#### [결과 분석]

국악 수업이 학생들에게 즐거운 시간이 되는지 묻는 질문으로, 사전조사에서는 부정적인 인식이 57%로 높게 나타났다. 하지만 국악보따리 프로그램을 실시하고 난 후 학생들이 국악에 대한 긍정적인 인식이 92%로 높은 비율로 나타나 많은 학생들이 국악 수업에 대해 친숙하게 느끼게 되었음을 알 수 있었다.

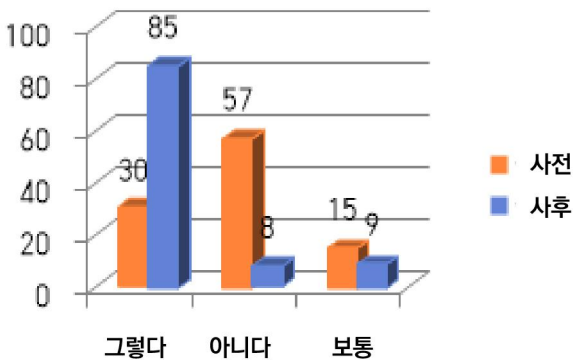
### Q2. 국악 수업 시간에 공부한 내용을 다른 사람에게 설명할 수 있는가?



#### [결과 분석]

국악 수업에서 배운 것을 기억하고 이를 내면화하는 것이 가능한지 묻는 질문으로, 사전조사에서 국악 수업과 관련한 내용에 '아니다'가 87%로 크게 높게 나타났다. 사후 조사에서는 '그렇다'의 비율이 71%로 나타나며 국악 시간에 배운 내용을 많은 학생이 기억하고 이를 다른 사람에게 설명할 수 있음을 알 수 있었다.

### Q3. 국악 수업을 통해 국악에 대한 흥과 어울림을 느끼는 것에 도움이 되었나요?



#### [결과 분석]

국악 수업을 단순히 지식암기식 수업을 느끼는 것이 아니라, 국악의 흥과 어울림을 느낄 수 있는가를 묻는 질문으로, 사전조사에서는 '아니다'가 57% 결과가 나왔다. 하지만 사후 조사에서는 '그렇다'가 85%가 결과로 나타난 것으로 보아, 국악보따리를 활용한 수업이 국악을 학생들에게 즐기는 대상이 된다는 것을 알려주는 계기가 된 것을 파악할 수 있었다.

## 나. 교육 자료의 만족도 검증 결과 및 분석 [학생=102, 교사=50]



## ■ 학생 및 교사의 자료에 대한 만족도 결과 분석

조사대상	조사 내용	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
학생	• 국악보따리 교육 자료의 난이도는 쉬웠나요?	90 (88.2%)	8 (7.8%)	4 (3.9%)	0 (0%)	0 (0%)
	• 국악 보따리 교육 자료를 사용할 때 불편한 점은 없었나요?	84 (82.3%)	11 (10.7%)	7 (6.8%)	0 (0%)	0 (0%)
	• 국악 보따리 교육 자료가 재미 있었나요?	95 (93.1%)	7 (6.8%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
교사	• 국악 교육 수업 목표와 명확하게 진술되어 있다.	50 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
	• 국악 보따리 교육자료가 구악 학습 목표에 맞게 학습 내용이 잘 선정되었다.	50 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
	• 학년 및 차시별 내용이 난이도가 적절하게 순차적으로 구성되어 있다.	41 (82%)	9 (18%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
	• 국악보따리 교육자료가 초등학생의 수준에 적합하다.	44 (88%)	6 (12%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
	• 본 자료가 초등학생들의 국악에 대한 흥미를 높일 수 있다.	43 (86%)	7 (14%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)

## 2. 연구개발물 활용 및 활성화 방안

### 가. 온라인 <온라인 국악 게임>

<온라인 국악게임>을 웹, 모바일, 가상공간을 통해 게임에 접속할 수 있도록 하였다. 특히 가상 공간을 활용하여 실제로 체험하는 듯한 실재성을 높였다. 접근하는 방법, 체험도 직관적으로 구성하여 누구나 쉽고 사실적으로 체험이 가능하다.

웹&모바일 활용 게임	가상공간 활용 게임
	

### 나. 오프라인 <국악 보드게임>

<국악 보드게임>은 간단한 카드게임 위주로 구성되어 있어 어디서든 쉽게 활용할 수 있다. 관련 게임 도안과 설명 영상을 접근성이 쉬운 유튜브에 탑재해 두어 수업에 언제든지 적용할 수 있게 되어 있다.

유튜브 자료 탑재	유튜브 설명영상 탑재	유튜브 접속 큐알코드
		

### 다. 한눈에 보는 창작노트 <국악판스타>

<한눈에 보는 창작노트 “국악판스타”>의 예시본과 수업활용 예제를 구글 드라이브와 유튜브에 탑재하여 접근성이 쉽도록 하였다. 음악 교과뿐만 아니라 다양한 교과에서도 추가로 활용이 가능하다.

유튜브 자료 탑재	구글 드라이브 자료 탑재	접속 큐알코드	
		유튜브	구글 드라이브
			

### 3. 교사연구회 운영 결과 및 제언

교사연구회 운영을 통해 국악 교육에 대해 놀이 체험을 통한 이해하고 적용하고 생활화함으로써 국악을 익히고 즐길 수 있는 태도를 기르며 나아가 우리 문화의 소중함을 알 수 있었다.

#### 가. 학생측면

- 국악 놀이 자료로 국악을 즐겁고 친숙하게 생각하게 되었다.
  - 〈국악 익히기 게임〉, 〈국악 보드게임〉을 통해 국악이 어렵거나 지루하지 않고 즐겁게 익힐 수 있도록 하였다.
  - 교실 내 관련 자료들을 비치하여 아이들이 쉽고 친숙하게 국악을 익힐 수 있도록 하였다.
- 온라인-오프라인 국악 놀이 자료로 국악을 어디서든 익힐 수 있게 되었다.
  - 교실 내, 가정에서도 다양한 방법으로 국악을 체험할 수 있도록 하였다.
  - 포스트코로나에 대비하여 대면-비대면으로 국악을 익힐 수 있도록 하였다.
- 창작 노트 〈국악판스타〉로 국악을 다양하게 즐기고 생활 속에 국악을 활용할 수 있게 되었다.
  - 창작 노트에 장단과 말붙임새 등을 바꾸어 보면서 자신만의 방법으로 국악을 즐길 수 있게 되었다.
  - 창작 노트의 내용을 바탕으로 생활 속에서 국악을 찾을 수 있으며 일상 속에서 다른 사람들에게 국악을 소개하고 설명할 수 있게 되었다.

#### 나. 교사측면

- 국악 놀이 자료로 누구나 쉽게 가르칠 수 있는 교육자료를 제공하였다.
  - 〈온라인 국악 게임〉, 〈국악 보드게임〉, 〈창작노트-국악판스타〉를 활용하여 국악 이론에 대해 전문적이고 아이들에게 친숙하게 다가갈 수 있도록 가르칠 수 있다.
- 온라인-오프라인 국악 놀이 자료로 국악 교육에 대한 접근을 용이하도록 하였다.
  - 웹, 앱을 활용한 온라인 환경, 국악 보드게임을 통한 오프라인 환경을 제공하고 이것을 서로 연계하여 수업을 진행할 수 있도록 함으로써 국악 교육을 장소에 구애 받지 않고 실시할 수 있다. 나아가 이는 수업 결손 등을 해결할 수 있다.
- 국악 자료를 학년에 맞게 선택할 수 있도록 제공하여 교육자료 활용도를 높였다.
  - 학년군별 내용요소·성취기준별로 각각의 놀이를 제공하여 학년군별로 선택하여 활용 할 수 있다.