

초등 저학년의 심상지도 제작을 통한 장소감 학습 양상 분석 연구

- 통합 교과 '마을' 단원을 중심으로 -

춘천교육대학교
최건우(학부 4학년)



목차

1. 연구 배경 및 필요성
2. 연구 방법
3. 연구 결과
4. 결론



초등학교 1,2 학년에게 사회과란?



마을 단원의 정체성

- 초등학교 저학년은 통합 교과 中 슬기로운 생활을 통해 사회과를 학습 지식 보다는 활동을 중심으로 체험 위주의 수업으로 구성됨
- 슬기로운 생활 中 2학년 '마을' 단원을 통해 장소감을 다룸 일상생활 공간으로서 마을을 강조함

[단원 길라잡이]

우리는 집이라는 가장 기본적인 장소에서 살아가며, 집을 나서면 마을이라는 더 넓은 공간과 마주한다. 이 단원은 '우리는 어디서 살아갈까?' 영역의 '우리는 여러 공동체 속에서 생활한다'를 다루기 위해 학생이 구체적으로 구분 지을 수 있는 공간인 '마을'을 주제로 설정하였다. 이때의 마을은 동이나 읍면을 단위로 다룰 수 있으나 행정 구역에 따라 엄밀하게 구분 지어 다루기보다는 **학생이 일상생활을 하는 공간으로 한다.** 학생은 이 단원을 통해 '마을과 마을에 사는 사람들'을 직접 관찰하고 조사해 보며 마을에 대해 알아가고, 마을 공동체의 일원으로서 내가 할 수 있는 일을 찾아 실천할 수 있으며, 마을 사람들과 어울려 문화를 즐기는 경험을 할 수 있다.



마을 단원의 정체성

[표 1] 통합 마을 단원 성취기준

주제 수업	놀이·안전 수업
[2바02-01] 공동체에서 내가 할 수 있는 일을 찾아보고 실천한다.	[2바01-01] 학교생활 습관과 학습 습관을 형성하여 안전하고 건강하게 생활한다.
[2슬02-01] 우리가 살고 있는 마을과 사람들이 생활하는 모습을 살펴본다.	[2슬01-01] 학교 안팎의 모습과 생활을 탐색하며 안전한 학교생활을 한다.
[2즐02-01] 내가 참여할 수 있는 문화 예술을 향유한다.	[2즐01-01] 즐겁게 놀이하며, 건강하고 안전하게 생활한다.



장소감 형성

- 장소감: 장소에 대한 인간의 정서적 감정, 장소와 인간이 상호작용하며 형성됨
- 장소감 형성 양상
 1. 장소 자체의 물리적 특성, 실제적 신화적으로 의미 있는 사건이 결합, 상징을 획득하는 경우
 2. 개인, 집단의 경험 기억 의도를 통해 애착이 생기고 친숙함 안정감 등 정서적 의미가 형성되는 경우
(권영락 & 황만익, 2005)



장소감 형성

- 놀이 휴식 공간과 타인과의 관계 맺음을 통해 장소의 정서적 의미가 형성됨
(박명화 & 남상준, 2017)
- 초등학생의 위치 인식은 비체계적, 정서적 영향을 많이 받음. 주로 랜드마크를 기반으로 자기중심적, 내러티브적으로 공간을 인식
(손유정, 2019)
- 초등 5학년 대상 연구; 근린에서 자주 이용, 시각적 자극이 많은 요소를 우리 동네로 인식, 범위는 대략 500m 정도
(허윤선 외, 2012)

장소감을 드러내는 매개체는?



심상지도

- 심상지도: 지역의 객관적 실체가 아닌, 개인의 머릿속에 있는 장소 정보를 지도처럼 표현한 것.
- 학생의 생활 세계, 선호 장소, 중요하다고 생각하는 지점들이 자연스럽게 드러남.
- 주로 초등학교 중학년을 대상으로 심상 지도 관련 활동 전개
- 선행 연구 및 교과서에서도 대부분 3, 4학년군 사회과에서 심상 지도 제시됨.
- 초등 저학년을 대상으로 한 연구는 거의 없음
(양병일 & 김준혁, 2018; 김정완, 2019)



연구의 필요성

- 마을 단원을 통해 장소감을 학습하고자 한다고 해석됨
- 장소감은 장소에 대한 정서적 감정으로, 인간과 상호작용하며 형성됨
- 장소감 학습은 자신과 장소가 상호 연관되어 있음을 이해하는 첫 단추
> 연속성 있게 학습할 필요
- 초등 저학년의 인지, 정서적 수준을 고려한 장소감 교육이 필요
- 초등학교 저학년의 장소감 학습 및 심상지도에 대한 연구가 미비함.
- 마을 단원을 통한 장소감 학습 관련 연구가 미비함.



연구 질문

- RQ1. 통합 ‘마을’ 단원에서 장소감 학습은 어떻게 이루어지고 있는가.
- RQ2. 초등학교 저학년의 심상지도는 어떤 양상을 보이는가.
- RQ3. 초등학교 저학년에서 심상지도 활동을 통해 장소감을 형성할 수 있는가.



연구 방법(1): 텍스트 마이닝 분석

☰ 연구 대상: **2학년 통합교과 '마을' 단원의 교사용 지도서**

🔍 분석 목적: 단원 내 장소감 관련 핵심 키워드와 주제(토픽) 구조 도출

📄 TF-IDF 분석

단어의 중요도를 계산하여 핵심 키워드
추출, 주요 어휘 분석

🗨️ LDA 토픽 모델링

텍스트에서 주제(토픽) 자동 추출
주제 구조 파악

- </> • 사용 프로그램: Python 3.9
- 개발 환경: CONDA, Spyder IDE
 - Tokenizer: Kiwi (지능형 한국어 형태소 분석기)
 - 지도서 1페이지를 하나의 document로 간주, 일반명사(NNG) 및 고유명사(NNP) 기준
데이터 수집 및 텍스트마이닝 진행

연구 방법(2): 심상지도 수업 설계 및 실행

- 2학년 2반 학생들을 대상으로 한 심상지도 제작 수업 설계 및 실시
- '마을 모습을 담아요' 차시를 재구성하여 심상지도(그림지도) 제작 수업 진행
학생들에게 집 · 학교 · 좋아하는 장소를 포함하여 그림지도 제작 안내



예시작 관찰 → 아이디어 정리 → 심상지도 제작 → 큐레이터 활동 → 평가



- ① **교사용 지도서 텍스트 분석**- TF-IDF, LDA 토픽모델링을 통한 '마을' 단위 분석
- ② **수업 설계 및 실시**- '마을 모습을 담아요' 차시 심상지도 제작 수업 구성 및 실행
- ③ **학생 산출물 수집·분석**- 초등 2학년 학생들의 그림지도 작품 분석
- ④ **한계 및 개선안 도출**- 심상지도 활동의 문제점 파악 및 교육적 개선 방안 제시



'마을' 단원 텍스트 마이닝 분석 결과

[표 2] 마을 단원 지도서의 TF-IDF 분석에 따른 상위 20개 키워드

순위	단어	Mean of TF-IDF
1	마을	0.204632772
2	수업	0.0676987948
3	놀이	0.0582779163
4	이야기	0.0574632849
5	안전	0.0518324563
6	학생	0.0510208448
7	활동	0.0476491743
8	노래	0.0462830569
9	주제	0.039030349
10	탐험	0.0379392009
11	방법	0.0377561423
12	축제	0.0362516642
13	사람	0.0349856075
14	모습	0.0334783303
15	단원	0.0321860492
16	모듬	0.0317469819
17	직업	0.0309530254
18	장소	0.0308858011
19	여행	0.029593649
20	내용	0.027113066



'마을' 단위 텍스트 마이닝 분석 결과

[표 3] LDA 토픽 모델링 결과 각 토픽별 상위 5개 키워드

Topic ID	Word	Weight	Topic ID	Word	Weight
0	안전	0.058974244	4	여행	0.055023927
	이용	0.043653198		마을	0.022884715
	승강기	0.03549049		놀이	0.01839565
	시설	0.021243496		모둠	0.014112884
	사고	0.015424398		자전거	0.013186313
1	마을	0.037811298	5	마을	0.017146451
	소식지	0.022312224		안전	0.017079566
	내용	0.020619858		사고	0.016448162
	인터뷰	0.018862797		시설	0.010032798
	활동	0.015184556		메타버스	0.009694583
2	놀이	0.044518117	6	제주	0.06940536
	학생	0.018554306		주자	0.031133251
	운동	0.014920801		전달	0.021006452
	방법	0.0146602765		제주봉	0.017903766
	모둠	0.014081683		모둠	0.01726459
3	마을	0.11335499	7	마을	0.07953411
	수업	0.035198297		직업	0.03582158
	이야기	0.022943659		체험	0.022790937
	활동	0.022349438		이야기	0.016366018
	주제	0.020171663		사람	0.01573913



'마을' 단위 텍스트 마이닝 분석 결과

TF-IDF 분석 결과, 주요 키워드로 **마을, 놀이, 이야기, 학생, 활동** 등이 도출됨

마을

놀이

이야기

활동

사람

직업

장소

학생

LDA 토픽 모델링 분석 결과,

안전, 활동, 구성원과 상호작용, 신체 활동, 장소감

'마을 · 체험 · 직업 · 사람'이 하나의 토픽(Topic 7)으로 군집화 됨

> Topic 1, Topic 7이 개인의 정서적 공간으로서의 마을 개념을 반영

결론적으로,

마을 단위 내 장소감 학습이 하나의 토픽으로 자리매김 하고 있음을 발견

심상지도 수업 실행 및 작품 사례

[표 4] 마을 단원 내 슬기로운 생활 성취기준을 포함하는 수업

수업 묶음	수업명	바	슬	즐
열기	지금 여기 우리 이야기		1	
함께 골라요 (주제)	그림책으로 만나는 마을		1	
	마을에서 찾아라		1	
	마을 탐험을 떠나요	1	1	
	마을 모습을 담아요		1	1
	우리 마을이 궁금해요		1	
	마을 사람들을 만나요		1	
	직업을 체험해요		1	1
	마을을 즐겨요		1	1
함께 골라요 (안전)	자동차를 안전하게		1	
	길을 잃었을 때		1	
함께 만들어요	우리반 주제를 만들어요		1	
	질문으로 수업을 만들어요		1	
	() 주제		1	

심상지도 수업 실행 및 작품 사례

[표 5] 마을 단위 '통합과 교수·학습과정안'

일시	2025. 5. 14.(수) 1~2교시	장소	2-2 교실	대상	2-2 학생 22명	지도교사	***
						수업교생	최건우
단원(차시)	마을 모습을 담아요(6~7/20)					교과서	28~29쪽
성취기준	[2슬02-01] 우리가 살고 있는 마을과 사람들이 생활하는 모습을 살펴본다.					핵심 (교과)역량	지금-여기-우리 삶
학습목표	집, 학교, 좋아하는 장소를 자신의 느낌과 경험에 따라 심상지도로 표현할 수 있다.						
수업모형	이야기 모형						
수업자의도	본 차시는 초등학교 저학년 수준에 맞추어 변형된 심상지도를 그려보는 것으로 장소감을 익힐 수 있도록 구성하였다.						
학습단계	학습과정	교수-학습 활동				시간 ()	자료(※) 및 유의점(※)

*심상지도 → 그림지도

심상지도
이해하기

○[활동1] 그림지도 알아보기
▶ 교과서의 다양한 사례를 통해 그림지도 알아본다.

5'

심상지도
초안 짜
기

○[활동2] 아이디어 떠올리기
▶ 집, 학교에 대한 느낌과 경험을 떠올리고 활동지에 정리한다.
▶ 집과 학교를 제외하고 자신이 좋아하는 장소를 정하고 그에 대한 느낌과 경험을 떠올리고 정리한다.

20'

심상지도
제작 하
기

○[활동3] 그림지도 그리기
▶ 활동지를 바탕으로 그림지도를 그린다.
- 도화지는 가로로 둥니다. 양쪽에 각각 집과 학교를 그립니다. 크기는 자유롭게 정합니다.
- 집과 학교를 모두 표현한 뒤, 좋아하는 장소를 그립니다.
- 좋아하는 장소의 위치와 크기는 자유롭게 정합니다.
- 위치를 정하는 게 어려우면 선생님에게 도움을 청합니다.

30'

심상지도
공유하기

○[활동4] 큐레이터 활동하기
▶ 분단 별로 교실 앞, 뒤로 나와 자신의 그림지도를 설명한다.
▶ 다른 분단 학생들은 자유롭게 돌아다니며 학생들의 설명을 듣는다,
- 설명할 때는 다음의 틀에 맞추어 설명해봅시다.

18'

① ppt, 활동지, 도화지, 색연필
② 유

심상지도 수업 실행 및 작품 사례

- 대부분의 학생,
자신이 좋아하는 장소 선정(ex. 집, 학교, 마트 등...)
이를 기반으로 그림지도 완성
- 다만, '지도' 보다는 '풍경화'에 가까운 양상을 보임
정서의 표출 보다는 사실적 표현을 중시함
> 건물의 사진을 보여줄 것을 요구한 학생
묘사에 자신이 없어 제작을 주저한 사례 존재

본 수업을 공간에 대한 정서 표현 보다, 사물에 대한 묘사로 인식



심상지도 수업 실행 및 작품 사례

- 좋아하는 장소 선택 중,
대다수의 학생이 학원을 선택
 - > 피아노 학원, 검도장 등 예체능 활동이 주를 이루는 학원
 - > 다양한 신체 활동 수행하며 장소감을 형성하였을 것
 - > 초등 저학년에게 예체능 활동 및 학원이라는 공간의 정서적 영향이
상당함을 시사함



심상지도 수업 실행 및 작품 사례

- 좋아하는 장소로 야구장을 선택한 학생A
수업이 이루어진 원주시에는 야구장이 없음에도 야구장을 선택
교사의 회유가 있었음에도 야구장을 선택, 심상지도를 완성함
물리적 거리 보다, 정서적 사건이 장소감 형성에 있어 큰 영향을 줌
> 통상적 생활권 개념을 기반으로 한 마을 단원이 이러한 양상의 장소감을
반영할 수 있는가



즉, 자신이 좋아하는 장소를 떠올리는 활동을 통해,
장소감을 바탕으로 '마을'을 재구성 할 수는 있었으나,
이를 심상지도로 구축하는 데 어려움을 겪음.



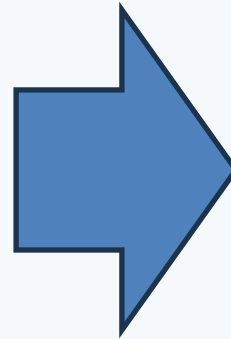
심상지도 활동의 한계 및 문제점

형식의 문제

- 지도 보다는 그림에 치중
- 예시작 모방
- 표현의 고착화
 - > 그림 지도 활동에 대한 개선 필요

구성의 문제

- 마을 단원 내 장소감을 표현하는 첫 활동
- 장소감에 대한 이해가 부족



형식의 문제

- 간단한 도형이나 글을 이용하여 표현하도록
- 장소 선정 기준을 더욱 다양하게 제공
 - > 장소감 표현에 집중

구성의 문제

- 단원의 마지막 활동으로 재배치
 - > '마을'을 통해 형성한 장소감을 확인하는 활동으로

- **텍스트 마이닝을 통해**

마을 단위 내, '장소감'이 주요한 키워드로 작용하는 것을 파악

- **심상지도 제작 활동 수업으로**

학습자, 장소감을 바탕으로 심상지도 제작을 위한 구성은 가능함
다만, 정서적 표현보다 회화적 묘사를 중시하는 등의 한계 존재

- > 심상지도 활동으로 장소감을 일부 형성 가능.
- > 장소감 형성보다 장소감 확인에 더욱 적합함.

- **한계점을 바탕으로**

마을 단위에서 심상지도를 통한 장소감 학습의 개선점을 제시



참고문헌

- 교육부(2022). *마을 2-1 교과서 / 마을 2-1 교사용 지도서*.
- 권영락, 황만익(2005). 장소감의 환경 교육적 의미. *The Environmental Education*, 18(2), 55-65.
- 박명화, 남상준(2017). 일상 공간에서의 어린이의 장소감: 정서적 측면을 중심으로. *한국지리환경교육학회지*, 25(2), 41-57.
- 손유정(2019). 어린이의 위치 인지에 대한 뇌과학적 이해. *한국지리환경교육학회지*, 27(3), 35-51.
- 허윤선, 양병일, 임승빈(2012). 어린이의 우리 동네 공간 인지 구성 요소에 관한 연구: 아동 설문과 인지도 분석을 중심으로. *대한국토·도시계획학회지 「국토계획」*, 47(1), 243-255.
- 최재영, 유수진(2019). 지리 교육에서 심상 지도(mental map)의 활용: 초등 사회과 4학년 <지역의 위치와 특성> 단원을 사례로. *한국지도학회지*, 19(3), 103-116.
- 양병일, 김준혁(2018). 그림 지도에 나타난 초등학교 학습자의 공간 인지. *Social Studies Education*, 57(2), 17-36.
- 김정완(2019). 2015 개정 초등 사회과 교육과정에 따른 3학년 장소감 학습: 심상도 그리기 활동을 중심으로. *학교와 수업연구*, 4(1), 35-62.

