

하늘을 나는 그림책 교육과정의 기본 용어의 개념 (30): Edu-Center

다음의 기본 용어는 교육 프로그램 수행에 있어 필요한 개념 용어입니다.

30개의 기본 용어는 6개월 교육 과정 동안 수행되는 용어입니다.

7개월 이후부터는 단계가 올라가면서 새로운 기본 용어들로 수업이 진행됩니다.

1. 그림책 깊이 바라보기

그림책 깊이 바라보기는 첫째, 그림책의 그림을 읽는다. 즉 그림을 세세하게 관찰하면서 어떤 그림들이 그려져서 스토리가 전개되는지 알고 이야기를 훨씬 깊이 있게 이해하기 위함이다.

둘째, 등장인물이 어떤 캐릭터인지 생각하면서 본다. 셋째, 배경은 어디이며, 배경의 변화가 있는지 없는지 그 배경과 등장물이 어떤 상황을 만들어냈는지를 상황만 순서화해서 기억 하는 것이다.

2. 관찰과 탐구(그림 읽기)

그림책을 볼 때도 기본적으로 관찰과 탐구는 필요하다. 그림읽기에 가장 필요한 능력은 관찰 능력의 발휘이다. 관찰을 하게 되면 자연스럽게 아이의 탐구능력을 동시 발휘된다. 관찰은 자세히 구체적으로 바라보면서 하나 하나의 소재들이 각각 어떤 관계로 이어지는지 탐구하듯이 바라보는 능력이다. 아이들과 수업을 할 때 가장 기본적인 상호작용은 아이의 관찰능력과 탐구능력을 유도하는 상호작용을 교사가 생각해내서 수업계획을 세워야한다.

3. 비교, 분석

그림책을 보면서 아이의 비교 분석 능력은 발휘시킬 수 있다. 교사가 수업의 상호작용을 준비하는 시간이 곧 수업계획이며 수업의 70%와 자신감은 바로 상호작용을 준비하는 과정에서 모두 이루어진다. 비교는 인물을 비교해보는 것이다. 또는 전후 상황을 비교해본다. 비교하다보면 비슷한점과 다른점이 자연스럽게 드러나게 되고 비교하는 과정을 통해 아이의 사고능력은 더욱더 깊이 있게 발휘된다. 비교를 하는 그 과정이 곧 분석이다. 상호 이야기를 나누면서 각 개인이 비교하는 발언을 친구들과 교사는 듣고 분석하게 되면서 자연스럽게 자신의 이야기를 하게 된다. 그림책을 보면서 교사는 비교 분석을 발휘 시킬 수 있는 상호작용은 무엇일까 고민하면서 그림책을 읽어나가야 한다.

4. 문제(사건, 상황) 발견

관찰하고 탐구하며 비교, 분석을 하다보면 어느순간 문제가 발견된다. 아이들과 나누는 상호작용은 단순하게 스토리를 묻고 답하는 것이 아니라 아이들의 자신의 생각을 특정 능력의 발휘를 할 수 있는 단계별 자극이다. 비교 분석 능력을 발휘할 수 있는 상호작용을 나누면서 문제를 발견할 수 있도록 교사가 유도하는 것이 중요하다. 문제 발견이란 관찰과 탐구도 하지

않은 상호작용에서 절대 잘 이루어질 수 없다. 그런데, 1~3번까지의 능력이 발휘 될 수 있도록 상호작용했다면 당연 아이들은 문제를 발견하는 발언을 하면서 호기심을 보일 것이다. 또한 아이들이 스스로 문제발견을 하지 못한다면 교사가 먼저 문제를 발견하면서 아이들에게 문제를 제시할 수 있는 상호작용을 유도할 수 있는 것이다.

5. 문제 목록화

즉 아이들이 궁금해하는 것, 우리가 본 그림책에서 문제로 발견한 것을 목록화 하는 것이다. 목록화는 꼭! 순서화이다. 그림책의 사건의 흐름대로 순서화하는 것이다. 이것이 곧 문제의 목록화인 것이다. 우리가 함께 비교 분석하며 문제를 발견하는 상호작용을 했다면 우리의 상호작용에서 문제만 키워드로 목록화해본다. 이것은 우리가 무엇을 해결해야하는지 앞으로 우리가 무엇으로 상호작용해야하는지를 명확하게 정리해주는 시간이 된다.

6. 가설 설정하기

문제를 목록화 한 후에 우리는 그 문제를 해결하기 위해 다양한 생각을 그림책의 상황과 관련 없이도 확장적으로 가상의 상황을 설정해보는 것이다. 이것 곧 문제해결을 위한 하나의 과정으로 가설 설정이라 말한다. 문제에 대해 다양한 상황을 만들어내고 그 상황에 대해 다함께 생각해보면서 공감이 된다면 그것은 문제해결로 갈 수 있다.

7. 문제 해결하기

문제 해결은 중요한 요소이다. 문제 해결은 그림책을 볼 때도 후에 지식을 습득하며 공부를 할 때도 직장생활 가정생활을 할 때도, 인간의 생활에는 모든 것이 해결해야하는 것들뿐다. 이 시기에 책을 보면서 문제를 발견하게 하고 그 문제를 다양하게 해결할 수 있도록 스스로 가상의 상황을 떠올리면서 문제해결의 결과를 추측해내는 능력을 발휘하게 하는 것은 무척 중요하다. 이 모든 것이 그림책 한권으로 상호작용을 나눌 때 발휘될 수 있도록 교사가 끌어주어야 한다. 그래서 질 높은 상호작용은 질 높은 교육에 가장 중점 사항이 된다.

8. 토론 (비판적사고 발휘를 위한 평가)/ 다중적 해석

토론은 창의적 사고를 발휘하는 것이 중요하기 보다는 비판적 사고를 발휘하여야만 토론은 지속될 수 있고 토론의 재미가 있다. 토론 시 창의적 사고는 그냥 나의 생각을 다양하게 발언하는 것이다. 그런데 모두들 발언만 하고 있고 발언한거에 어떤 근거와 이유 등 그것을 평가하면서 다시 문제를 제시하지 않는다면 절대 완벽한 토론을 될 수 없고, 단지 여럿이 모여 자신의 생각만 말하는 시간이 될 것이다. 진정한 토론 교육은 타인의 생각을 평가하면서 더 나은 생각 또는 그 생각에 문제점 또 다른 방법 등을 설득력 있게 제시하는 것이다. 그래서 토론에 가장 필요한 사고능력은 비판적 사고이다.

9. 창의성

창의성은 자유롭게 생각하는 것이 아니다. 창의성은 자율적 사고를 발휘 시킨 후 규칙적 사고를 해낼 수 있도록 하는 것이다. 우리는 다양성과 자율적 사고를 권장하면서 서로의 자율적 발언에서 하나의 결과와 규칙을 찾아 정리하게 하는 것이다. 편견 없는 자율적 사고의 과정을 거친 규칙성은 대단한 창조물을 만들어낸다. 그것이 창의성이다.

아이들과 상호작용하는 교사는 아래의 요소를 발휘 시킬 수 있는 상호작용을 유도해야한다.

10. 상상력

상상력은 현실 불가능, 정말 엉뚱한 발상이다. 누가 들어도 엉뚱한 발상이 곧 상상력이다. 상상력은 왜 발휘되는가를 보면 현실에 느끼는 어떤 생각으로 인해 엉뚱한 발상을 한다. 내가 무엇인가 현실에서 부족함을 느끼거나 희망을 갖고자 할 때 나의 바람을 엉뚱하게도 상상하게 된다. 즉 상상력은 상상하기-상상세계-상상친구 3단계를 거쳐 발휘되며 이것은 현실인식을 위해 존재하는 것이다.

그림책을 펼치는 순간 아이들은 상상력을 발휘하게 된다. 아이들이 상상력을 더욱더 발휘할 수 있도록 상호작용으로 이끌어야한다.

11. 독창성

상상력을 최대한 발휘하면 우리는 현실을 인식하게 된다. 현실 인식을 하고 난 후 그 상상을 현실적으로 가능하게 만들려고 한다. 이 때 발휘되는 능력이 독창성이다.

독창성을 발휘하기 위해 그 상상세계를 현실세계로 끌어오는 상호작용을 해보자. 그럼 그 때 아이들은 나름대로 그 상상을 현실로 가져오기 위해 독창적 사고를 발휘하게 된다.

독창성은 엉뚱한 발상을 현실 가능하게 만드는 생각이다. 물론 다양한 생각이 필요하다.

한권의 그림책을 보며 독창성을 발휘할 수 있는 상호작용은 무엇일까를 교사가 생각해본다.

12. 융통성, 민감성

융통성 민감성은 무척 중요하다. 그림책을 볼 때도 인물의 관계와 상황을 민감하게 바라보면 문제 해결이 명확해지고 훨씬 쉬워진다.

독창적인 사고를 하고 난 후 이것을 조금 융통성있게 다시 다듬어보는 과정이다.

그림책을 함께 보면서 아이가 융통성을 발휘할 수 있는 상호작용을 이끌고 어떤 상황과 문제를 민감하게 바라볼 수 있도록 구체적인 상황을 상호작용으로 준비해야한다.

13. 문제해결력

문제 해결력은 7번과 동일하다.

1번은 그림책을 깊이 있게 보는 방법의 개념이며 2~8번은 그림책을 볼 때 아이들이 어떤 능력을 발휘하면서 상호작용할 수 있을지 그 기준의 개념이다. 9~14번까지는 그림책을 보면서 항상 시킬 수 있는 능력의 창의성을 어떻게 향상 시킬것인지, 이 요소들로 상호작용과 함께

직접적인 수업의 프로그램이 함께 병행되는 단계이다.

즉 1번은 책을 읽어주고 책을 보는 도입의 과정에 필요한 것이며

2~8번은 책의 그림과 내용을 알고 난 후 교사와 아이들이 함께 상호작용을 나누는 시간에 발휘되어야 하는 능력이며 9~14번은 상호작용과 프로그램이 함께 병행 될 때 발휘되는 능력이다.

14. 사건의 재구성

사건의 재구성은 이야기를 바꿔보는 것이다. 스크래블 놀이, 또는 창의적 쓰기의 이전 단계라고 보면된다. 우리의 수업에 창의적 쓰기는 하게된다. 창의적 쓰기의 단계에서는 창의성의 요소를 근거로 창의적 쓰기를 하게 된다. 그래서 교사는 창의성의 개념을 명확하게 알고 있어야만 아이들의 창의적 쓰기를 어떤 교수법에 의해 잘 진행 할 수 있다.

15. 스토리텔링

스토리텔링은 스토리를 말하다이다. 스토리텔링은 2년 전부터 급속도로 퍼지기 시작한 키워드이다. 우리의 교육과정에 스토리텔링은 기본 교육이다.

16. 키워드 스토리텔링

키워드를 발견하고 기록한 후 그 키워드만 자연스럽게 이어서 말하는 것이 키워드 스토리텔링이다. 이 스토리텔링을 하는 순간 아이는 목록화와 사건의 순서대로 이야기를 기억하게 된다. 이 스토리텔링은 아이의 자기 주도 학습능력에 긍정적 영향을 준다.

17. 줄거리 스토리텔링

줄거리 스토리텔링은 표지에서 시작이다. 아이들과 그림책 활동을 모두 하고 난 후 꼭! 줄거리를 함께 정리해보는 시간은 필수이다. 그림책의 표지를 보면서 줄거리를 짧게 정리해보자. 아이는 책제목을 기억하고 그 책제목이 말하는 줄거리를 명확하게 말하게 된다.

18. 나만의 스토리텔링

나만의 스토리텔링은 그림책의 이야기 그대로가 아니라 3차망에 제시된 소재들의 단어들로만 들어낸 이야기이다. 이것은 7개월 정도의 교육과정에서 본격적으로 시작된다.

(추후 개념 교육 시 구체적으로 교육함)

19. 소재 모으기: 키워드 분석하기

소재 모으기는 그림책의 각 장면에 있는 키워드를 설명해주고 관계가 있는 것들을 바로 소재로 본다. 그것을 모으는 것이다. 소재를 모으면서 어느새 키워드에 분석은 완벽히 이루어진다.

20. 주제망 설계하기

일반적인 거미줄 주제망으로 시작하고 그 주제망이 익숙해지면 다양한 형태의 주제망을 설계하게 된다. 이 주제망은 이야기의 구조에 따라 다양한 모양으로 설계가 된다. 아이들에게 창

의적 사고능력을 최대한 발휘하여 기록하게 한다.

21. 개별 언어 모으기

22. 협력 언어 모으기

개별 언어와 협력 언어 모으기는 창의적 쓰기의 교수법 용어이다. 개별언어는 우리가 찾은 소재에 대한 생각을 서로 다르게 짧게 말하는 것이다. 즉 개별적으로 짧은 이야기를 말하고 그것을 모아 (팀별로) 개별언어의 순서를 바꾸면서 이야기를 이어 만드는 것이 바로 협력 언어 모으기이다.

개별 언어와 협력 언어 모으기의 교수법의 실체는 2년 교육과정으로 연구소 대표가 교과부에서 연구 자료로 만든 적도 있다. 그만큼 단계가 많고 아이들이 그동안 활동한 것을 한꺼번에 끌어줄 수 있는 활동이 된다.

23. Design Play

메이킹 게임 활동 시 문자(모국어, 영문)를 가지고 디자인 놀이를 하는 것이다.

24. Play Recipe (협력적 사고)

메이킹 게임 활동 시 스토리를 가지고 게임을 하게 된다. 이 때 어떤 장면의 스토리를 게임으로 진행할 것인지 서로 협력해서 정하고 게임의 방법을 만들어내는 과정이다.

25. 상징화

하나의 사물을 다양하게 바라보면서 특징을 찾아내는 것이다. 그 특징을 개별 어린이들이 간단하게 이미지화하는 것이다.

26. 기호화

상징화된 이미지들을 함께 모아보면 하나의 사물에 대한 특징들이 여러개가 모아지게 되면서 아이들은 지식으로 전환 습득하게 된다. 이때 하나의 사물의 상징화를 선의 기호로 만드는 과정이 있고 또 다른 기호화는 상징화를 모아서 하나의 기호로 만드는 독창적 사고 발휘의 활동이 있다.

27. 도식화

이야기의 구조를 도식화하는 것이다. 각 그림책마다 도식화의 예시는 구안되어 있다.

28. Game Story

각 그림책마다 게임 스토리가 있다. 게임스토리를 활용하는 것은 6개월 이후 부터이다.

게임 스토리를 6개월 이전에는 아이들이 스토리텔링 식으로 말하게 하는 것을 충분하게 해야 한다. 자신의 메이킹 게임판을 보며 자신만의 게임스토리를 말하게 하는 것이다.

29. 감정언어 발견하기 방법

모든 그림책은 감정언어를 발견할 수 있다. 인물이 있다면 그 인물이 느끼는 감정언어를 찾아서 아이들 스스로 그 언어를 많이 활용하고 기록하도록 한다.

감정언어는 슬프다, 기쁘다, 뿌듯하다, 만족하다, 두렵다 등등의 언어를 말한다.

감정언어를 발견하는 방법은 등장물이 겪은 상황을 감정이입하여 느끼게 하는 것이다. 감정이입은 감성요소 중 기본이다. 아이가 감정이입을 하려면 그림 속에 담겨진 그림의 느낌을 잘 찾아주고 그 감정을 모든 아이들이 동일하게 공감할 수 있는 상호작용을 유도해야한다.

30. 언어교육의 의미

언어교육에 가장 중요한것은 말하기이다. 말하기가 곧 사고력이다. 사고력이 곧 스토리텔링이다. 언어교육은 듣고 말하고 읽고 쓰기 4개의 영역이지만 언어교육은 아이가 스스로 발상하는 능력으로 자유롭게 말할 수 있는 자발적 자세를 키워줘야한다.

하늘을 나는 그림책 교육 연구소의 언어교육은 일정하게 교수법과 패턴을 가지고 연구 개발되었으며 교사에게 직접적인 교수법을 가르치기 보다는 교수법이 만들어진 기본 요소를 다양하게 연수시킨다. 기본 개념을 인지하면 분명 교사의 티칭 능력이 향상될 것이다.

▣ 기본 용어의 개념 관련 연수 자료는 [하늘을 나는 그림책 전문가 그룹] 카페에 올려드리오니 참고바랍니다.



2014. CREATIVE PKS.PEC