

마술과 함께 하는 신나는 한글수업

-학습 동기를 중심으로(Magic for Motivation)-



전국교사마술교육연구회 회장 / 티처원 원격교육연수원 강사/
아이스크림 원격교육연수원 강사/인천블로초등학교 교사 / 김택수

★ 매직티처 김택수의 매직인더클래스 - "Magic In The Class"

<http://club.cyworld.com/magicintheclub>

★ 티처원 원격교육연수원 - "이야기로 풀어나가는 마술 수업"

<http://www.teacher1.com/>

★ 아이스크림 원격교육연수원 - "이야기로 풀어나가는 마술 수업"

<http://teacher.i-scream.co.kr/>

1 마술(Magic)과 교육마술(Magic for Education)의 정의

마술[魔術],[Magic]이란 국어사전에서 찾아보면, 재빠른 손놀림이나 여러 가지 장치, 속임수 따위를 써서 불가사의한 일을 하여 보이는 술법. 또는 그런 구경거리라고 말합니다. 또한 상식적인 판단으로는 불가능하다고 생각되는 기묘한 현상을 엮어내는 솜씨나 그러한 기능을 일컫습니다.

교육마술(Magic for Education)이란 '교육을 위한 마술'을 뜻하며, 교육전문가가 학생들의 학습목표 달성을 위하여 마술을 교육에 활용하는 것을 말합니다. 이는 마술을 이용한 단순주의 집중 및 동기유발 등을 통하여 학습 흥미를 불러일으키는 것 뿐 만 아니라, 마술이 지니는 원리 및 연출을 탐구하는 과정을 교육에 끌어들여 교육내용과 마술을 접목시킨 새로운 교수방법을 일컫는 말입니다.

2 교육 마술(Magic for Education)의 필요성

오늘날의 학습은 학습자가 주체가 되어 자발적이고 주체가 되어 자발적이고 자주적인 학습을 중시합니다. 또한, 학습자는 성장하면서 신체적, 지적, 사회적으로 다양한 경험을 쌓게 되죠. 따라서 학습지도는 이들의 성장 수준에 발맞추어 다양한 경험을 통합된 전체로 승화시키는데 그 최종 목적을 두어야 한답니다. 이를 위하여 교사는 학습자의 발달단계, 지적수준, 개성, 흥미 등을 사전에 인식해야 하고 그에 적절한 흥미나 동기유발을 위한 방안들을 다양하게 모색할 필요가 있는 것이죠.

학습자의 자발적 자주적 학습은 학습자 자신이 학습하려는 의욕이 있어야 성립됩니다. 즉, 학습에 대한 동기가 있어야 학습자는 학습에 능동적으로 참여할 수 있습니다. 여기에서 학습에 대한 동기 유발의 방법이 학습을 능률화 시키는 가장 기본적인 문제로 제기되는 것이죠.

동기란 어떤 행동의 원인 또는 이유를 지칭하는 것으로 그 행동을 초래하게 하는 내적 조건과 외적 조건을 모두 말합니다. 그러므로 행동이 추구되고 지속되는 데에는 동기의 역할이 중요한 기능을 갖게 됩니다. 이처럼 동기는 인간행동의 변수를 야기하는 근원으로써 교사의 관점에서 보면 학생이 학습케 되는 특성이기도 합니다.

학교 교실에서 이루어지는 수업장면을 관찰해 보면 학습 분위기를 조성하거나, 산만해진 학생들의 주의를 집중시켜 사고를 자극함으로써 학습목표를 도달하게 하고 학습의 효과를 높이려는 목적으로 다양한 활동을 합니다.

대부분의 수업자들은 여러 가지 활동 중에서 본 학습활동을 하기 전에 동기유발의 도입부로부터 수업을 시작합니다. 하지만 경력에 상관없이 어떤 수업 시 어떤 동기 유발을 할까 하며 수없이 고민을 하게 됩니다. 수많은 동기유발 자료들을 개발하고 적용해 보아도 계속적인 고민을 하게 되고 또 다시 연구를 합니다. 동기유발은 학습자의 능동적이고 자주적인 학습을 위한, 그리고 학습자의 학습태도와 학업성취도를 높이기 위한 선결조건이기 때문이죠. 현재 마술을

통한 동기유발에 대한 선행연구는 많지 않은 상태여서 학생의 학습동기를 최대한 끌어내기 위한 실증적인 마술 동기유발 자료를 개발하는 일은 중요한 일이라고 생각합니다. 나아가 이러한 동기유발뿐만 아니라 본 수업의 학습 목표에 도달할 수 있도록 교수학습방법을 개발하는 것은 마술과 교육의 접목이라는 새로운 교육 연구가 될 것입니다.

이에 동기유발의 새로운 대안이 될 수 있는 마술을 통한 동기유발과 교육마술이라는 새로운 교수 학습 방법에 대하여 소개하고자 합니다.

3 매직티처의 8가지 법칙!(The 8 Rules of MagicTeacher)

1. Never tell anyone how the tricks are done.

(결코 마술이 어떻게 이루어지는지 말하지 말라!)

→ 아이들에게 마술의 비밀을 알려주며, 함께 할 수 있는 마술도 있지만, 원칙적으로 교사가 아이들에게 마술을 알려주는 것은 삼가야 합니다. 그것은 아이들에게 마술에 대한 신비감이나 놀라움을 뺏는 것과 같기 때문이죠.

2. Never repeat a trick. (결코 마술을 반복하지 말라!)

→ 이점은 아이들뿐만 아니라 일반 대중들에게도 해당하는 사항입니다. 아이들에게 마술을 처음 보여주면 정말 신기해하고 놀라워한답니다. 그건 마술이 지닌 매력 때문이겠지요. 그러나 한번 보여준 마술은 또다시 반복해서 보여주게 되면, 처음 마술을 볼 때에는 재밌게 그리고 즐겁게 마술을 볼 확률이 높지만, 같은 마술을 제차 보게 될 때에는 의심을 하거나, 마술의 트릭을 밝혀내려는 탐구력이 높아져서 마술 자체를 즐겁게 보지 않게 되는 것입니다.

3. Always practice your tricks in private before showing them to anyone.

(항상 아이들에게 마술을 보여주기 전에 개인적으로 연습하라!)

→ 마술은 실수를 하게 되면 그 트릭이 공개 될 확률이 높습니다. 그래서 먼저, 거울을 보고 연습하시고, 그리고 난 다음 가족들에게 보여주시면서 어느 정도 검증을 받으시기 바랍니다. 그리고 또 다시 가까운 친구들이나 아는 사람들에게 마술을 보여주신 다음, 마지막으로 아이들에게 시연해 보세요.

아마 아이들에게 완벽한 교실마술을 보여주실 거랍니다. ^^

4. Be neat and tidy. (청결하고 깨끗하라!(매직도구와 마음가짐))

→ 아이들에게 보여줄 교실 속 마술이라면 당연히 깨끗하고 청결해야 합니다. 예컨대 스펀지 볼이나 카드 마술 등, 아이들의 손이 닿는 마술을 할 경우, 아이들의 건강과 위생을 위해서 반드시 이 점을 유의해야 합니다. 더불어, 아이들이 함께 하는 매직티처로서 그러한 마음가짐은 가장 우선이 되어야 합니다.

5. Try not to worry about stage fright. The best way to avoid unnecessary worry is to practice your act until you know that you can do it perfectly.

(무대공포증을 갖지 않도록 노력하라 !가장 좋은 방법은 그 마술을 완벽하게 할 수 있다고 믿을 때까지 연습하라.)

→ 거침없는 아이들의 야유 혹은 비난?!

매직티처가 마술을 할 때, 실수를 하게 되면 아이들이 보내는 좋지 않은 시선을 이르는 말입니다. 저희들에게 있어서 가장 훌륭한 무대는 바로 교단, 즉 아이들의 앞입니다. 그 훌륭한 무대에서 멋진 마술 수업을 하고 아이들의 야유와 비난에 대한 두려움을 갖지 않는 가장 좋은 방법은 바로 ‘연습’ 이겠죠.

6. Think all you can about magic and children.

(마술과 아이들에 관련된 모든 것을 생각하라 !)

→ 내가 알고 있는 마술을 수업에 적용하고 아이들과 어떻게 하면 함께 할 수 있을지를 생각하는 거랍니다. 저희는 ‘마술사’가 아닌 ‘선생님’이니까요.

7. Make your teaching entertaining watch other magicteachers and you will see.

(자기 자신의 수업을 즐겨라 ! 다른 매직티처의 마술 수업을 많이 보라 !)

→ 선생님들에게 있어서 가장 중요한 것은 무엇일까요?! 그건 바로 아이들을 사랑하는 마음이겠지요. 그와 더불어 교사로서 중요한 능력은 바로 ‘수업’을 잘하는 게 아닌가 싶습니다. 아이들과 함께 ‘수업’을 잘 할 수 있도록 본인 스스로 자신감을 갖는 것은 물론, 다른 매직티처의 ‘좋은 마술수업’을 자주 접함으로써 좀 더 발전하는 매직티처가 될 수 있을 것입니다.

8. Believe that you are a real magicteacher as Kim Taek Soo said "a good magicteacher is an actor playing the part of a magicteacher." To be a good magicteacher you must be a good actor and believe in what you are doing.

(자기 자신이 진짜 매직티처임을 믿어라! 좋은 매직티처가 되기 위해서는 스스로가 좋은 연기가 되어야만 하며, 멋진 마술 수업을 하고 있는 것을 믿어라!)

→ 교사, 스스로 ‘나는 진짜 마술선생님이다’ 라고 믿어야 합니다. 때론, 좋은 마술 선생님이 되기 위해서는 좋은 연기가 되어야 하며, 자기 스스로가 멋진 마술 수업을 하고 있음을 신뢰하는 것이 중요합니다.

4

학생들에게 알려주는 마술을 즐기는 태도 (Some manners of enjoying magic)

첫째, 마술의 비밀에 대해 묻지 않습니다. 만일, 마술의 비밀에 대해 알게 된다면 그 비밀에 대해 이야기를 해서는 안 됩니다. 그리고 절대 그 마술들을 어떻게 하는지에 대해서도 어느 누구에게도 말해서는 안 됩니다.

(**First**, don't ask me about the secret of magic. It also means if you know some magic trick, you must keep silent. Never tell anyone how the tricks are done.)

둘째, 한 번 더 마술을 보여 달라고 요청하지 않습니다. 만일, 같은 마술을 두 번 이상 보게 된다면, 재미가 있지 않을 것입니다. 따라서 마술을 반복해서 보여주어서는 안 됩니다.

(**Second**, don't ask me to show you one more time. If you watch same magic more than twice, you don't have a fun. Never repeat a trick.)

셋째, 다른 사람에게 마술들을 보여주기 전에 개인적으로 마술들을 항상 연습해야 합니다. 무대 공포증에 대해 두려워하지 않도록 노력해 보세요. 불필요한 걱정을 피하는 가장 좋은 방법은 여러분 스스로가 그 마술을 완벽하게 할 수 있다고 믿을 때까지 마술을 연습하는 것입니다.

(**Third**, Always practice your tricks in private before showing them to anyone. Try not to worry about stage fright. The best way to avoid unnecessary worry is to practice your act until you know that you can do it perfectly.)

끝으로, 의심 없이 마술을 즐기세요.

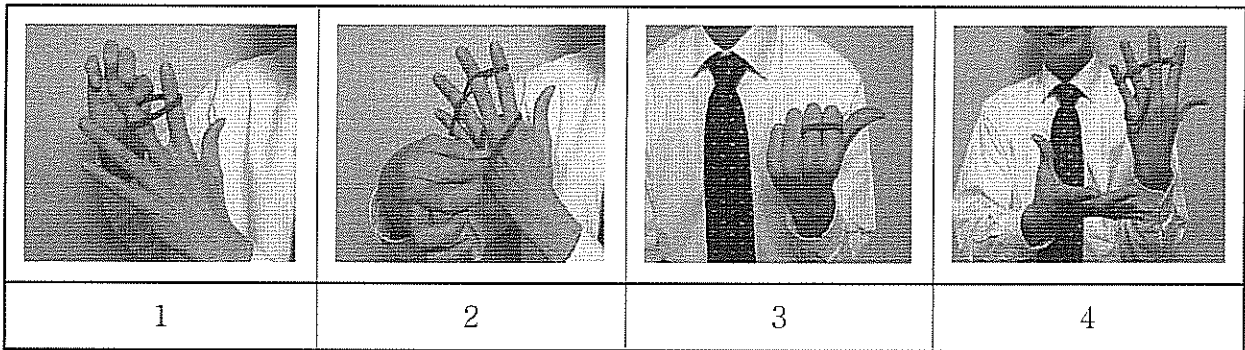
(Just enjoy the magic without a doubt.)

5 마술 배우기-1 (leaning to magic for education)

1. Rubber band Magic I. II : 고무줄 마술은 ‘탄성’의 과학적 원리를 마술을 통해 직접 체험하고 이해할 수 있습니다.

가. 준비물 : 노란 고무줄 또는 색 머리끈 2개

나. 수업에의 적용 : 국어(읽기)-일의 순서를 파악하며 설명서를 읽어보기, 과학-탄성의 원리, 한글과 영어로 배우는 손가락 명칭-(엄지(Thumb), 검지(Index finger), 중지(Middle finger), 약지(ring finger, 소지(little finger)) 등



2. 숫자판 마술 : 상대방의 마음을 알아맞힐 수 있는 놀라운 수학 마술입니다.

가. 준비물 : 숫자판

나. 수업에의 적용 : 국어 - 한글로 ‘수’ 세기, 수학 - 이진법의 원리 및 수와 관련한 동기 유발 등

3. 6 예언 마술 : 6장의 종이 또는 위인 카드 등 다양한 여섯 가지의 생활 물건 등을 이용한 마술로써 상대방이 선택한 카드 또는 물건을 알아맞히는 예언 마술입니다.

가. 준비물 : 6장의 위인 카드 (또는 6개의 작은 종지와 펜)



나. 수업에의 적용 : 주제에 따른 한글 단어 제시 및 제시된 한글로 이야기 만들기, 한국문화 소개하기, 한국 역사 나열하기, 한글 단어 익히기 등 다양하게 활용가능

마술사들이 사용하는 마술의 원리를 알아보고 마술사들이 사용하는 마술의 원리를 알아보고 마술사들이 사용하는 마술의 원리를 알아보고

<숫자판>

1	3	5	7	9	11
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

2	3	6	7	10	11
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

4	5	6	7	12	13
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	매직 티처

8	9	10	11	12	13
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	매직 티처

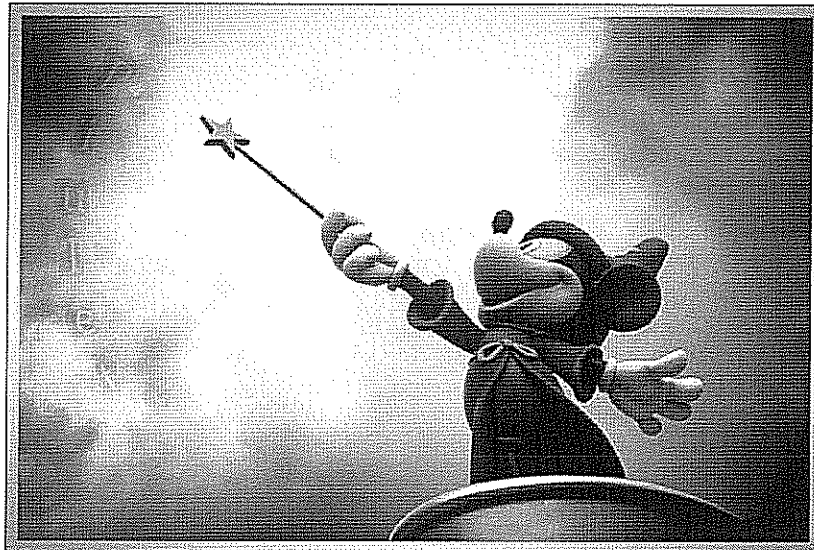
16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	매직 티처

32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	매직 티처

마술사들이 사용하는 마술의 원리를 알아보고 마술사들이 사용하는 마술의 원리를 알아보고 마술사들이 사용하는 마술의 원리를 알아보고

이야기마술을 통한 즐거운 한글수업

-한국문화, 한국사, 한국어 학습을 중심으로-



전국교사마술교육연구회 회장 / 티처원 원격교육연수원 강사/
아이스크림 원격교육연수원 강사/인천블로초등학교 교사 / 김택수

★ 매직티처 김택수의 매직인더클래스 - "Magic In The Class"
<http://club.cyworld.com/magicintheclub>

★ 티처원 원격교육연수원 - "이야기로 풀어나가는 마술 수업"
<http://www.teacher1.com/>

★ 아이스크림 원격교육연수원 - "이야기로 풀어나가는 마술 수업"
<http://teacher.i-scream.co.kr/>

1 스토리텔링(storytelling)의 정의

1. 스토리텔링이란?

- 스토리텔링(storytelling)이란 'story', 'tell', 'ing'의 세 요소로 이루어진 단어입니다. '이야기'는 어떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 즐거리를 가지고 하는 말이나 글이며, 자신이 경험한 지난 일이나 마음속에 있는 생각을 남에게 일러 주는 '말'입니다. 또한, 어떤 사실에 관하여 말하거나 있지 않은 일을 사실처럼 꾸며 재미있게 하는 말을 '이야기'라고 합니다. 여기서 말하는 '이야기'란 인쇄 매체 시대에서는 주로 '이야기되어진 것'을 의미했습니다. 즉, 글로 쓰인 이야기는 작가와 독자가 함께 존재할 수 없었기 때문입니다. 그런데 스토리텔링에서의 'tell'은 단순히 말한다는 의미 외에 시각은 물론 심지어 촉각이나 후각 같은 다른 감각들까지 포함합니다. 특히 말하는 사람과 듣는 사람이 같은 맥락 속에 포함됨으로써 구현되는 현재 상황이 강조됩니다. 현장성의 회복, 즉 새롭게 확장된 구술 문화의 차원이 되는 것입니다. 이에 'ing'는 상황의 공유, 그에 따른 상호작용성의 의미를 내포합니다. <출처 : 최혜실의 『문화산업과 스토리텔링』, 다홀미디어, 2007.8>

다시 말해서 스토리텔링(Storytelling)이란 이야기성(story), 현장성(tell), 상호작용성(ing)이 강화된 오늘날의 이야기라고 할 수 있습니다.

2. 스토리텔링의 구조

- 스토리텔링은 OSMU(One Source Multi Use)의 구조입니다. 하나의 콘텐츠에 사용하는 방법이나 영역이 다양하여 다양한 이야기를 이끌어 내는 방법을 일컫습니다. 예컨대, 애니메이션의 영역(주제)에서 스토리텔링의 구성요소는 캐릭터(인물), 배경(시, 공간), 사건(스토리), 소재, 주제, 타깃(누가 볼 것인가), 장르 등으로 나뉘어져 이야기를 전개해 나갑니다. <출처 : 최혜실, 『문화콘텐츠 스토리텔링을 만나다』 2006> 이와 같은 방법으로 교과를 비롯하여 문화적인 콘텐츠 전 영역을 스토리텔링 기법으로 세분화 할 수 있는 것입니다.

2 마술을 이용한 스토리텔링(storytellingmagic)

- 마술은 그 자체가 지니는 놀라움과 신기함으로 인해 학습자의 주의를 집중시키거나 흥미를 유발할 수 있습니다. 또한, 스토리텔링은 이야기성(story), 현장성(tell), 상호작용성(ing)이 내포되어 있기 때문에 마술을 이용하여 스토리텔링을 한다면 좀 더 용이하게 교과 학습 목표를 도달 할 수 있도록 도와 줄 수 있을 뿐만 아니라 사회 전반적인 전 영역의 문화 콘텐츠와 정보를 유익하고 재미있게 전달 할 수 있을 것입니다.

- 필자는 지금부터 '마술을 이용한 스토리텔링'과 '스토리텔링매직(이야기마술)'을 같은 개념으로 사용하겠습니다.

1. 스토리텔링의 이야기성(story)과 마술의 이야기성

= 우리가 일반적인 마술공연을 볼 때의 마술과 교육마술로서의 마술은 차이점이 있습니다. 그 중 하나가 바로 교육마술은 마술 속에 교과에서 전달하고자 하는 내용을 이야기로 담아낸다는 점입니다. 일반 마술 중 대다수는 이야기를 하지 않고 음악에 맞추어 공연되어 사람들에게 신기한 경험을 하게 합니다. 교육마술의 경우, 이야기 없이 마술만 진행되는 경우는 없습니다. 마술은 이야기를 만들어내는 도구로서 이용될 수 있으며, 마술에 사용된 재료, 마술의 원리, 마술을 하는 방법 등을 이용하여 하나의 마술로도 여러 가지 이야기를 이끌어 낼 수 있습니다. 마술은 그 이야기성으로 스토리텔링의 내용을 좀 더 확장해줄 수 있습니다. (예)

마술명	고무줄 검핑 마술
마술에 사용된 재료	보색의 고무줄 2개 : 보색에 관한 이야기
마술의 원리	탄성의 원리 : 탄성이란 무엇인가, 개념을 알려주는 이야기
마술을 하는 방법	손가락을 통과하는 고무줄 : 한글과 영어로 배우는 손가락 명칭 (엄지(Thumb), 검지(Index finger), 중지(Middle finger), 약지(ring finger, 소지(little finger))에 관한 이야기

2. 스토리텔링의 현장성(tell)과 마술의 현장성

- 앞서 알아보았듯이 'tell'은 현장성의 회복, 새롭게 확장된 구술 문화의 차원을 뜻합니다. 말하는 것뿐만 아니라 시각, 촉각, 후각 등의 다른 감각들을 포함한 말로써 그 의미를 가집니다. 마술은 오감을 이용한 말하기라 할 수 있습니다. 마술의 바탕에는 '변화함'이 있습니다. 색의 변화함(빨강→파랑), 형태의 변화함(막대기→꽃), 물리적 변화함(물→얼음)등의 '변화함'은 사람들에게 신기함과 놀라움을 안겨줍니다. 이러한 '변화함'은 오감을 통해 경험됩니다. 교육에서의 마술은 오감을 이용한 말하기(tell) + 교육내용 말하기(story)를 통해 전달하고자 하는 이야기를 확고하게 합니다. 예를 들어, 풍선의 색상이 순식간에 파랑에서 검정으로 변하는 것은 "하늘에 먹구름이 몰려왔어요." 라는 말하기를 시각적 효과를 이용해 강화시켜 줄 수 있습니다. 마술은 보는 것만으로도 하나의 이야기를 연상할 수 있기도 합니다. 많은 마술사들이 마임을 마술에 적용하는 것도 같은 맥락입니다. 다시 말해서, 마술을 통한 스토리텔링은 단순히 이야기를 하는 것에 그치지 않고, 현재 눈앞에서 이야기와 관련된 마술을 오감을 통해 경험하게 합니다. 마술을 통해 이야기의 의미는 증폭되고, 기억에 훨씬 오래 남게 됩니다. 마술은 그 현장성으로 스토리텔링을 좀 더 확고하게 인식시켜 줄 수 있습니다.

3. 스토리텔링의 상호작용성(Ing)과 마술의 상호작용성

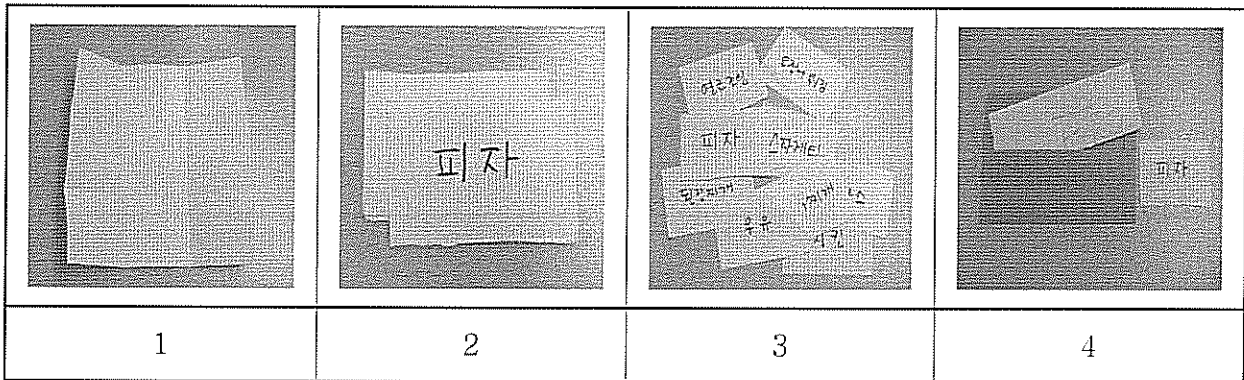
- 마술은 마술, 마술사(선생님), 관객(학생)이라는 세 개의 요소가 서로 상호작용하여 하나의 문화를 만들어 내는 것입니다. 마술사와 관객은 마술을 통해 의미를 교류하게 되고 교감하게 됩니다. 마술을 이용한 스토리텔링에서는 단순히 상황을 공유하고 상호작용하는 것에 그치지 않고, 직접 학생(관객)을 마술에 참여하게 하여 보다 적극적인 상호작용을 이끌어낼 수 있습니다. 즉, 마술은 그 상호작용성으로 스토리텔링에서의 상호작용이 좀 더 적극적으로 일어날 수 있게 합니다.

3 마술 배우기-2 (leaning to storytellingmagic)

1. A4 찢기 마술 : 상대방의 생각을 알아맞힐 수 있는 놀라운 종이 마술입니다.

가. 준비물 : A4 용지

나. 수업에의 적용 : 주제에 따른 한글 단어 제시 및 제시된 한글로 이야기 만들기, 한국문화 소개하기, 한국 역사 나열하기, 한글 단어 익히기 등 다양하게 사용가능



2. 종이컵 마술 : 상대방이 선택한 종이컵을 알아맞힐 수 있는 놀라운 논리 마술입니다.

가. 준비물 : 종이컵 3개

나. 수업에의 적용 : 상담 - 위치에 따른 사람의 성향 파악하기, 한국어 - '선택'에 관한 구문을 배우거나 논리를 설명하는 내용에서 사용 가능한 마술

3. 현대 미술가 예언하기 마술 : 상대방이 고른 현대 미술가를 예언하는 마술입니다.

가. 준비물 : 현대 미술가 카드

나. 수업에의 적용 : 주제에 따른 한글 단어 제시 및 제시된 한글로 이야기 만들기, 한국문화 소개하기, 한국 역사 나열하기, 한글 단어 익히기 등 다양하게 사용가능

3 마술이야기(magic story)

CM : 스토리라인(제목 : 루버는 높이 뛰기 선수)

- 자, 오늘은 선생님이 높이뛰기 선수가 꿈인 루버의 이야기를 해줄게요. 미국에 살고 있는 루버라는 아이는 높이뛰기 선수가 되는 게 꿈이었어요. 하지만 키가 매우 작고 점프력도 약해서 높이뛰기 선수가 되기에는 재능이 많이 부족했답니다. 그러던 어느 날 루버는 자신의 몸이 늘어나면 재빨리 다시 원상태로 돌아온다는 사실을 알게 되었어요. 그래서 하루는 높은 장애물이 있는 곳을 뛰어 넘어 보기로 했어요. 그곳은 한번 들어가면 절대 빠져 나올 수 없는 곳이었어요. 이렇게 선생님이 보여주는 것처럼 장애물이 있었기 때문이에요.

루버는 앞으로나 뒤로는 절대 빠져나갈 수가 없었어요. 그런데도, 루버는 이 장애물을 꼭 뛰어넘어야겠다는 의지와 자신감으로 다시 한 번 도전을 했어요. 과연 우리 루버가 이 높은 장애물을 넘을 수 있을까요?! 우리 다 같이 루버에게 힘찬 응원의 목소리로 크게 '하나, 둘, 셋'을 외쳐 볼게요. 자~ 하나~ 둘~ 셋!!

우와~ 놀랍게도 앞으로나 뒤로는 절대 빠져 나갈 수 없는 곳을 루버가 뛰어 넘었네요? 과연 어떻게 된 걸까요? 우리 모두 루버의 비밀에 대해서 알아보도록 하겠습니다.

CM : 스토리라인(제목 : 마인드맵 이야기)

- 오늘은 여러분들이 직접 스토리텔링을 해보도록 할게요. 먼저, 선생님이 무엇을 가지고 왔는지 보세요. 네~A4 종이 한 장을 가지고 왔어요. 이 종이는 9칸으로 나누어져 있는데요. 바로 여러분들의 이야기 주머니예요. 여러분들이 말하고 싶고 다루고 싶은 주제를 여기에 쓰면 돼요. 선생님이 이 9개의 주머니를 잘 잘라줄게요.

자신이 좋아하는 동물의 이름을 9개의 칸에 각각 적을 거예요. 그 중에서 가장 좋아하는 동물은 9개의 잘려진 종이 중 가장 위의 종이에 적으세요.

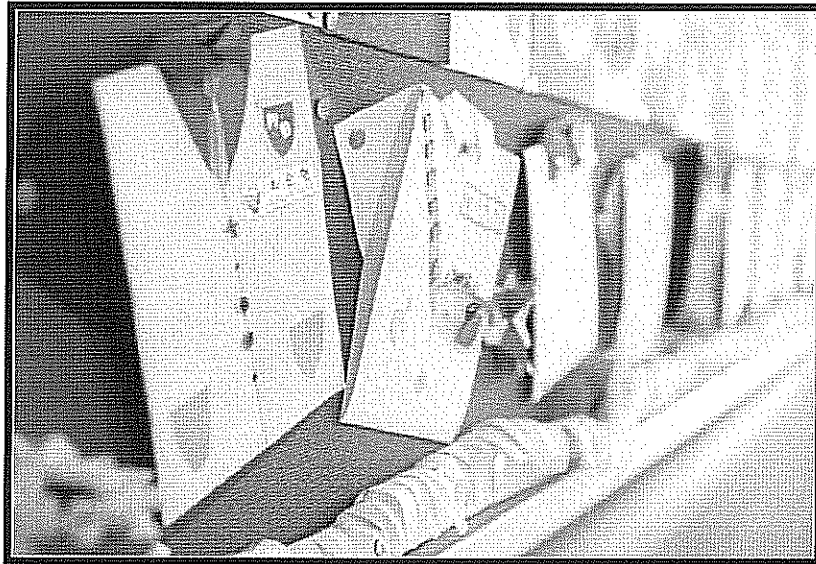
선생님이 친구가 좋아하는 동물이 적힌 종이를 받았어요. 그런데 선생님은 우리 친구가 가장 좋아하는 동물이 무엇인지 궁금하네요. 한 번 알아맞혀 볼까요? 친구가 가장 좋아하는 동물은 바로 강아지네요.

그럼 이 강아지가 적힌 종이를 칠판에 붙일게요. 강아지에 대해서 알고 있는 것, 강아지 하면 생각나는 것, 강아지에게 지어주고 싶은 이름 등을 말해 보세요. 선생님이 칠판에 여러분이 말하는 것을 적을 거예요. 그런데 선생님은 아무렇게나 적지 않고 비슷한 것끼리 선으로 연결하고, 포함할 수 있는 말은 강아지와 가까운 쪽에 큰 동그라미를 그려 그 안에 적을 거예요.

(칠판에 적은 후) 칠판 한 가득 강아지와 관련된 단어들이 서로 연결되어 적혀있네요. 이것을 우리는 마인드맵이라고 해요. 마인드맵이란, 마음속에 지도를 그리듯이 줄거리를 이해하며 정리하는 방법을 말해요. 마인드맵을 이용하면, 이야기를 어렵지 않게 만들어 낼 수도 있고, 내가 배운 내용을 잘 정리할 수도 있어요. 자, 오늘은 칠판에 적혀있는 마인드맵을 이용해서 강아지란 주제로 이야기를 만들어 보도록 해요.

놀라운 교육마술 도구 만들기~☆

-신문지 도형 마술, 점보 부다 미스터리-



전국교사마술교육연구회 회장 / 티처원 원격교육연수원 강사/
아이스크림 원격교육연수원 강사/인천블로초등학교 교사 / 김택수

★ 매직티처 김택수의 매직인더클래스 - "Magic In The Class"
<http://club.cyworld.com/magicintheclub>

★ 티처원 원격교육연수원 - "이야기로 풀어가는 마술 수업"
<http://www.teacher1.com/>

★ 아이스크림 원격교육연수원 - "이야기로 풀어가는 마술 수업"
<http://teacher.i-scream.co.kr/>

3 교육마술도구 만들기-(making magic tools)

1. 나무젓가락 마술 : 착시 현상을 이용한 마술로써 순식간에 물체의 그림이나 그림의 개수가 바뀌는 마술입니다.

가. 준비물 : 나무젓가락, 싸인펜 또는 스티커

나. 수업에의 적용 : 국어 - '곤충' 이야기, 도덕 - '사랑' 표현하기, 수학 - 간단한 덧셈과 뺄셈 나타내기, 과학 - 착시현상 설명하기, 영어 - How many~? 익히기 등

다. 시연 방법 및 나만의 이야기 만들기

() 학교 () 학년 ()반 이름()			
마술	나무젓가락 마술	지도교사	김택수
1. 아래에 나무젓가락 마술의 해법을 간략하게 그림이나 글로 적어 보세요. ^^			
2. 아래 빈 칸에 위의 마술을 이용한 나만의 이야기를 만들어 간략하게 적어 보세요. ^^			

2. 신문지 마술 : 모든 과목에 적용되는 것은 물론, 대표적으로 수학의 모든 도형 관련 단원에 사용되는 마술입니다.

가. 준비물 : 신문지 2장, 풀, 가위

나. 수업에의 적용 : 수학-도형, 국어와 영어-모양(shape), 직사각형(Rectangle), 네모(Square), 동그라미(circle), 주제 및 내용 담아 이야기하기 등

다. 시연 방법 및 나만의 이야기 만들기

() 학교 () 학년 ()반 이름()			
마술	신문지 도형 마술	지도교사	김택수
1. 아래 빈 칸에 신문지 도형 마술의 해법을 간략하게 그림이나 글로 적어 보세요. ^^			
2. 아래 빈 칸에 위의 마술을 이용한 나만의 이야기를 만들어 간략하게 적어 보세요. ^^			

3. 점보부다미스테리 마술 : 종이 지갑을 이용하여 수업의 핵심 주제어들을 자유롭게 선택하여 나타낼 수 있도록 하는 놀라운 마술입니다.

가. 준비물 : 점보 부다미스테리

나. 수업에의 적용 : 주제에 따른 한글 단어 제시 및 제시된 한글로 이야기 만들기, 한국문화 소개하기, 한국 역사 나열하기, 한글 단어 익히기 등 다양하게 사용가능, 영어 - How much is it? 또는 What's this? 등과 더불어 학습 주제어 또는 핵심 단어 제시, 사회·실과 - 경제생활 등에 활용 가능

다. 시연 방법 및 나만의 이야기 만들기

() 학교 () 학년 ()반 이름()			
마술	점보부다미스테리 마술	지도교사	김택수
1. 아래에 점보부다미스테리 마술의 해법을 간략하게 그림이나 글로 적어 보세요. ^^			
2. 아래 빈 칸에 위의 마술을 이용한 나만의 이야기를 만들어 간략하게 적어 보세요. ^^			

4 마술에 대한 작은 생각(My idea of magic)

혹자는 마술을 '사기'라고 부릅니다.

네~

제가 생각하기에도 마술은 '사기'가 맞습니다.

어떤 '사기'냐구요?! 사람을 속임으로 얻는 짧은 스릴이 아닌

'사람을 사귀는 기술'를 말하는 거지요. ^^

사람과 사람의 의사소통에는 다양한 방법으로 이루어진답니다.

마술은 그 다양한 의사소통 중에 가장 행복한 자기 표현이라고 생각합니다.

이 글을 읽고 있는 여러분 모두 세상에서 가장 아름다운 마술,

아이들과 좀 더 가까워 질 수 있는 마술, 하셨으면 합니다.

<참고문헌 및 사이트>

1. 김택수, 박태현. (2007). 메직티처의 마술핑 공부편, 서울 : 이가서.
2. 전준현. (2006). 마술이 초등학생들의 태도에 미치는 효과, 석사학위논문. 경인교대 교육대학원.
3. ALAN J. McCORMACK. (2002). 교사를 위한 마술과 쇼맨십.
4. 김원일. (2012). 마술강의 자료집, 동부산대학교 메직엔터테인먼트학과
5. 김택수. 이야기로 풀어가는 마술수업. (2008~2012). 원격교육연수원 : 티처원, 아이스크림

