

석 사 학 위 논 문

교육연극 방법을 통한
제주설화의 교재화 방안 연구

제주교육대학교 교육대학원

초등국어교육전공

박 희 순

2003년 8월

교육연극 방법을 통한
제주설화의 교재화 방안 연구

A Study of Measures to Convert Jeju Legends into Teaching
Materials through Educational Plays

지도교수 고 재 환

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2003년 5월 일

제주교육대학교 교육대학원

초등국어교육전공

박 희 순

박희순의 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심 사 위 원 인

심 사 위 원 인

2003년 7월 일

제주교육대학교 교육대학원

국문 초록

교육연극 방법을 통한 제주설화의 교재화 방안 연구

박 희 순

제주교육대학교 교육대학원 초등국어교육 전공
(지도교수 고 재 환)

문학 교육은 학생들의 심미적 체험을 극대화하고 삶의 총체적인 지혜를 터득하는 장이 되어야 한다. 문학을 향유하는 사람으로 만드는 문학 교육이 이루어져야 한다. 학생들은 자신이 살고 있는 지역의 설화를 체험하고 형상화하며 자신의 삶에 반영된 설화의 의미를 다양한 이미지로 표현하는 가운데 문학의 주체요 문화 전승의 주체로 서게 된다.

본 연구에서는 제주설화의 교재화를 중심으로 학습자 중심 문학 교육의 실천적인 방안을 모색하였다. 제주설화의 교재화 방안을 모색하는 방법으로

첫째, 현행 교육과정 문학 영역 중 설화 관련 내용을 교육과정과 교과용 도서로 나누어 분석을 하고 개선 방향을 모색하였다.

둘째, 설화의 교재화 구성 조건과 원리를 밝히고 제주설화의 교재화 작품 선정 기준을 마련한 후 대상 작품을 선정하였다.

셋째, 제주설화 교육을 위한 설화 텍스트와 교육 연극 방법을 적용한 프로그램을 개발하였다.

넷째, 개발한 프로그램을 실제 적용하여 효과를 검증해 보았다.

이러한 절차에 따라 II장에서는 현행 문학 교육과정에 설화 교육이 어떻게 구현되고 있으며, 교육연극 방법이 어느 정도 수용되고 있는지를 살펴보았다. 제7차 교육과정에서 설화의 제재수는 두드러지게 증가하였으나 지도 내용에 있어서는 설화의 본질보다도 언어사용기능의 신장을 위한 도구적 성격을 띠는 제재가

많았다. 따라서 설화의 본질에 입각하여 총체적인 문학 체험을 할 수 있는 설화 교재가 개발되어야 함을 제기하였다.

Ⅲ장에서는 제주설화의 교재화를 위한 원리를 살펴보고 작품을 선정하였다. 교재화 작품 선정 기준에 대한 선행 연구를 바탕으로 ‘제주설화 교재화 작품 선정 기준’을 마련하고 이에 근거하여 제주설화를 분석하였으며, 삼성신화, 설문대할망, 천지왕본풀이, 삼공본풀이, 세경본풀이 다섯 작품을 설화 교재화 대상 작품으로 선정하였다.

Ⅳ장에서는 제주설화의 교재화를 시도하였다. 먼저 구연용, 읽기용, 연극놀이용 텍스트를 제작하였다. 구연용 텍스트로는 ‘삼성신화, 설문대할망, 천지왕본풀이’ 세 편을, 읽기용 텍스트로는 ‘삼성신화, 설문대할망, 천지왕본풀이, 삼공본풀이, 세경본풀이’ 다섯 편을, 연극놀이용 텍스트로는 ‘삼공본풀이’ 텍스트를 제작하였다.

제주설화 교재화 프로그램으로 학년별 제주설화 교수·학습 모형, 설화별 활동 프로그램, 그리고 설화 교육 수행평가 도구를 개발하였다.

제주설화 교수·학습 모형은 저학년·중학년·고학년으로 나누어 개발하였으며, 설화별 활동 프로그램은 ‘비언어교육과 언어 교육, 통합 활동으로 나누어 총 16개 영역 147종의 내용으로 구성하였다. 설화 교육 수행평가 도구는 역할수행을 중심으로 한 교사 관찰지와 학습자의 의미 구성을 중심으로 한 자기 평가지, 동료 평가지로 나누어 개발하였다.

개발된 모형과 프로그램은 초등학교 1학년에 적용하여 그 타당도를 검증하였는데 검증 도구로는 설문을 통한 조사와 심층면담, 교사일지 그리고 수업 후 결과물인 학생 작품에 대한 분석 방법을 이용하였다. 적용해 본 결과는 다음과 같다.

첫째, 교사 일지 분석 결과 학생들은 연구자가 개발한 제주설화 교재화 프로그램을 적용한 문학 수업에 다른 수업보다 더 몰입하며 즐겁게 참여하였다.

둘째, 학생작품을 분석해 본 결과 학생들은 제주설화 교재화 프로그램을 통해 창의적으로 의미를 구성하며 내면화된 의미를 독창적으로 표현하였다.

셋째, 제주설화 교재화 프로그램을 적용했던 설화가 수록된 전래동화집을 스스

로 찾아 읽는 등 문학을 즐기는 태도가 형성되었다.

넷째, 설문조사 결과 학생들은 자신이 살고 있는 제주 지역의 설화에 대하여
궁지와 흥미를 갖게 되었으며 설화의 내용을 바르게 파악할 뿐 아니라
설화의 내용을 자신의 삶과 비교하며 의미를 재구성하고 있는 것으로 나
타났다.

다섯째, 면담일지 분석 결과 학생들은 자신들이 살고 있는 제주지역의 설화를
교재화한 문학 수업에 매우 높은 집중력을 보여주고 있으며, 교육연극을
통한 문학 수업을 즐기고 있고 설화 속 인물과의 감정이입이 매우 잘 되
고 있는 것으로 나타났다.

이상을 종합하여 볼 때 연구자가 개발·적용한 ‘교육연극 방법을 통한 제주설화
교재화 방안’은 학습자들이 문학을 향유하게 하는 문학 교육의 바람직한 방안으
로서 현장에서의 활용 가능성이 많을 것이라 여겨진다.

**주요어 : 설화 교육, 교재화, 교육연극, 제주설화 교수·학습 모형, 설화 교
육 프로그램, 설화 교육 수행평가 도구**

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구사 검토	2
3. 연구 방법	9
4. 용어의 정의 및 제한점	10
가. 용어의 정의	10
나. 연구의 제한점	11
II. 설화 교재화를 위한 교육과정 내용 분석	12
1. 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용 분석	12
가. 설화 지도 내용의 변모 양상	12
나. 현행 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용 분석	13
2. 교과서의 설화 단원 분석	16
가. 「말하기·듣기」 교재의 설화 단원 분석	16
나. 「읽기」 교재의 설화 단원 분석	18
다. 「쓰기」 교재의 설화 단원 분석	20
라. 구어체로 수록된 전래동화 작품 분석	21
3. 교사용 지도서의 설화 지도 내용 분석	22
가. 수업목표 분석	23
나. 지도서에 제시된 교수·학습 절차에 대한 분석	29
다. 참고사항에 나타난 지도 내용 분석	31
4. 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용의 개선 방향	36
III. 제주설화의 교재화 원리 및 작품 선정	39
1. 설화의 교재 변용 조건	39
가. 문학 교재의 조건	39
나. 설화의 교재 변용 조건	41
다. 설화의 교재 변용 모형	42

2. 제주설화 교재화 원리	44
가. 설화의 교재화 적합성	44
나. 제주설화의 교재화 원리	50
다. 제주설화의 교재화 방안	52
3. 제주설화 작품 선정	54
가. 선정 기준 선행 연구 고찰	54
나. 설화 교재화 작품 선정 기준	56
다. 설화 교재화 작품 선정	57
IV. 제주설화 교재화의 실제	67
1. 제주설화 텍스트 제작	67
가. 구연용 텍스트 제작	67
나. 읽기용 텍스트 제작	73
다. 연극놀이용 텍스트 제작	73
2. 제주설화 교재화 프로그램 개발	79
가. 제주설화 교수-학습 모형 개발	80
나. 설화별 활동 프로그램 개발	85
다. 제주설화 교육 수행평가 도구 개발	110
3. 제주설화 교재화 프로그램의 적용	121
가. 교재 재구성을 통한 제주설화 교육	121
나. 재량활동 운영을 통한 제주설화 교육	149
V. 제주설화 교재의 적용 결과 분석	154
1. 설문지 분석	154
가. 수업 전 설문지 조사 결과 분석	154
나. 수업 후 설문지 조사 결과 분석	155
2. 면담 일지 분석 결과	162
3. 교사 일지 분석 결과	165
4. 어린이 일지 분석 결과	168
5. 어린이 작품 분석 결과	169
가. 이미지 표현 활동의 결과 분석	169

나. 문자 언어 활동의 결과 분석	175
VI. 결론 및 제언	180
참고문헌	182
ABSTRACT	192
부록	196

표 목차

<표 1> 영역별 설화 지도 내용 변모 양상	12
<표 2> 제7차 교육과정 문학 영역의 내용 체계	14
<표 3> 문학 영역 교육과정의 내용 체계 세분화	15
<표 4> 「말하기·듣기」 교재의 설화 단원 분석	17
<표 5> 「읽기」 교재의 설화 단원 분석	18
<표 6> 「쓰기」 교재의 설화 단원 분석	20
<표 7> 구어체로 수록된 전래동화작품	21
<표 8> 말하기·듣기 영역 수업목표	23
<표 9> 읽기 영역 수업목표	25
<표 10> 쓰기 영역 수업목표	27
<표 11> 교육연극과 관련된 참고사항	34
<표 12> 설화 교재화 대상 작품 분석	57
<표 13> 고학년용 제주설화 교수·학습 모형	82
<표 14> 중학년용 제주설화 교수·학습 모형	83
<표 15> 저학년용 제주설화 교수·학습 모형	84
<표 16> 제주설화 교육 프로그램 내용	85
<표 17> 삼성신화 전체 활동 계획	87
<표 18> 설문대할망 설화 전체 활동 계획	91
<표 19> 대별왕 소별왕 신화 전체 활동 계획	94
<표 20> 가쁜장아기 신화 전체 활동 계획	99
<표 21> 자청비 신화 전체 활동 계획	104
<표 22> 평가 내용 요소	111
<표 23> 학생 활동 관찰을 위한 교사용 체크리스트	112
<표 24> 이미지 표현 활동 관찰을 위한 체크리스트	113
<표 25> 음성 언어 표현 관찰을 위한 체크리스트	113
<표 26> 설화 교육 목표	115
<표 27> 1학년 성취 기준과 평가 기준	115

<표 28> 1학년 자기평가표	116
<표 29> 2학년 성취 기준과 평가 기준	116
<표 30> 2학년 자기 평가표	116
<표 31> 2학년 동료 평가표	117
<표 32> 3학년 성취기준과 평가기준	117
<표 33> 3학년 자기평가표	117
<표 34> 3학년 교사 체크리스트	118
<표 35> 3학년 교사 일화 기록표	118
<표 36> 4학년 성취기준과 평가기준	118
<표 37> 4학년 자기평가표	119
<표 38> 5학년 성취 기준과 평가 기준	119
<표 39> 5학년 자기평가표	120
<표 40> 6학년 성취 기준과 평가 기준	120
<표 41> 6학년 자기평가표	121
<표 42> 재구성 계획안	122
<표 43> 재구성 내용 선정	123
<표 44> 원 제재와 재구성 제재	123
<표 45> 설문대할망 설화 수업 시나리오	124
<표 46> 대별왕 소별왕 이야기 수업 시나리오	132
<표 47> 가쁜장아치 설화 수업 전체 시나리오	139
<표 48> 상황설정하기 수업 시나리오	140
<표 49> 배역 정하기 수업 시나리오	141
<표 50> 무대 배경 그리기 수업 시나리오	142
<표 51> 소도구 만들기 수업 시나리오	143
<표 52> 대사 연습하기 수업 시나리오	144
<표 53> 평가 관점 정하기 수업 시나리오	145
<표 54> 역할놀이 수업 시나리오	146
<표 55> 토의 및 재설연 수업 시나리오	148
<표 56> 재량활동 세부 계획	150

<표 57> 교육연극 방법을 적용한 재량활동 세부 계획	151
<표 58> 설화 구연자 선호도	154
<표 59> 교재화 대상 설화에 대한 인지도	155
<표 60> 설화 주인공에 대한 선호도	156
<표 61> 동화책이나 그림책으로 만들고 싶은 설화	156
<표 62> 후배들에게 들려주고 싶은 설화	156
<표 63> 책과 구연에 대한 선호 비교	157
<표 64> 이미지 표현 방법의 선호도	157
<표 65> 삼성 신화의 흥미소 분석	158
<표 66> 천지왕본풀이의 흥미소 분석	158
<표 67> 설문대할망 설화의 흥미소 분석	159
<표 68> 세경본풀이의 흥미소 분석	159
<표 69> 삼공본풀이의 흥미소 분석	160
<표 70> 설문대할망이 된다면 하고 싶은 일	160
<표 71> 자청비가 된다면 하고 싶은 일	161
<표 72> 가쁜장아기가 된다면 하고 싶은 일	161

사진 목차

<사진 1> 무대배경 그리기	143
<사진 2> 완성된 무대배경	143
<사진 3> 소도구 만들기 1	144
<사진 4> 소도구 만들기 2	144
<사진 5> 은장아기와 지네	147
<사진 6> 강이영성과 흥은소천	147
<사진 7> 눈을 번쩍 뜬 거지부부	147
<사진 8> 낫장아기의 대답	147
<사진 9> 구경하는 모습	148
<사진 10> 전체 토의하는 모습	148
<사진 11> 벽랑국 공주 모습	152
<사진 12> 삼을라 결혼식	152
<사진 13> 삼을라의 방 체험	153
<사진 14> 활쏘기 놀이	153
<사진 15> 설문대할망 그리기	169
<사진 16> 대별왕 그리기	169
<사진 17> 공유하기	169
<사진 18> 완성되는 캐릭터	173
<사진 19> 만들기에 몰입된 어린이1	173
<사진 20> 만들기에 몰입된 어린이2	173

그림 목차

<그림 1> 설화의 교재화 변용 모형	43
<그림 2> 제주설화의 교재화 절차	52
<그림 3> 고을라의 결혼식 1	170
<그림 4> 고을라의 결혼식 2	170
<그림 5> 가문장아기와 나무그릇의 죽	171
<그림 6> 내기를 하는 설문대할망	171
<그림 7> 문도령에게 물을 주는 자청비	171
<그림 8> 착한 대별왕	172
<그림 9> 욕심 많은 소별왕	172
<그림 10> 자청비 1	174
<그림 11> 자청비 2	174
<그림 12> 자청비 3	174
<그림 13> 충맹부인 1	174
<그림 14> 충맹부인 2	174
<그림 15> 충맹부인 3	174
<그림 16> 마통이	174
<그림 17> 가문장아기	174
<그림 18> 가문장아기 부모	174
<그림 19> 삼을라의 사냥모습	175
<그림 20> 대별왕 소별왕 이야기	175

부록 목차

<부록 1> 설문지	196
<부록 2> 면담 일지	205
<부록 3> 교사 일지	212
<부록 4> 학생들이 만든 설화	216
<부록 5> 학생 일기	219
<부록 6> 읽기용 설화 텍스트	220

I. 서 론

1. 연구의 목적

설화는 문자 생성 이전부터 구전되어온 문학으로 그 속에는 조상들의 사상과 감정 그리고 풍습과 세계관이 투영되어 있다. 뿐만 아니라 꿈과 낭만, 웃음과 재치 또는 생활을 통해서 얻은 교훈이나 역경을 이겨내는 용기와 인내 등이 담겨 있다. 민족의 생활과 경험 속에서 우리나라 삶의 지혜가 축적되어 있기 때문에 공동체적 가치관과 올바른 삶의 철학을 가르쳐 주기도 한다.

우리 민족의 정서와 문화의 원형질을 내포하고 있는 설화는 그 견고한 구조와 변이의 특성으로 인하여 문학의 기쁨을 느끼게 한다. 화석화된 텍스트의 의미에서 벗어나 문학의 과정을 생동감 있게 체험하며 의미를 새로이 만들어가는 문학으로, 현재의 담론이 구체화되어 나타나는 작품으로 기능하게 한다.

문학 교육의 목적이 심미적 체험을 극대화하고 삶의 총체적인 지혜를 터득함으로써 전인적 인격형성에 있다면 설화 교육은 문학 교육의 핵심 요소로 자리매김 되어야 한다.

정보화의 조류가 하루가 다르게 빨라지고 매스미디어가 발달해 갈수록 설화의 해석과 의미부여 그리고 교육은 중요한 의미를 갖는다. 민족적 집단의 공동생활 속에서 탄생하여 변이를 계속하여 온 설화는 그 존재양식 자체가 시대와 더불어 생존하고 발전하는 데 있다. 때문에 설화 속에서 과거성의 징표만 찾아내기보다는 현재와 맥락을 같이 하는 복합적 의미를 찾아내는 교육이 이루어져야 한다. 이러한 교육은 문화공동체의 산물인 지역설화를 통해 이루어지는 것이 효율적이다. 문학 교육 본질에 입각한 설화 교육이 교육현장에서 이루어져야 한다.

지역의 설화 속에는 민족문화의 보편성과 지역문화의 특수성이 내재해 있다. 지역설화를 통한 문학 교육이 이루어질 때 학생들은 전승현장과 연행현장 속에서 살아있는 설화 작품을 향유할 수 있게 된다. 지역 설화 교육은 설화가 형상화하려고 하는 의미를 구체적으로 이해할 수 있게 해 줄 뿐만 아니라 학생들로 하여금 자신이 살고 있는 지역에 대한 이해를 깊이 할 수 있게 한다. 이러한 과정은 학생들로 하여금 자신이 살고 있는 지역의 문화를 수용하고 재창조하는 문화의 주체로 설 수 있게 해 준다.

제주는 ‘신들의 고향’이라고 할 만큼 신화가 원형대로 잘 보존되어 있으며 전설과 민담이 풍부한 지역이다. 현재까지도 신화가 살아서 전승되고 있으며 제주 사람들의 생활 곳곳에서 신성시되고, 영향을 끼치고 있다. 이러한 사회 문화적 맥락을 문학 교육의 토양으로 활용한다면 제주설화의 교재화는 살아 움직이는 구비문학의 본령으로서 문학 교육의 본질을 이끌어내는 역할을 할 것이다. 더불어 기록문학으로 화석화되어 가고 있는 설화 교육의 제자리 찾기에 기여하여 우리 민족의 정체성이 살아있는 구비문학 교육과정을 정립하는 토대가 될 것이다.

문학 교육은 학생들이 문학을 즐기고 작품을 사랑하며 결국 인간을 사랑하도록 이끌어줘야 한다. 그 속에서 민족과 인류를 사랑하는 긍정적인 자아관과 세계관이 싹트도록 해야 한다. 문학을 향유하는 사람으로 만드는 문학 교육은 학습자가 주체가 되어야 하며 체험을 통해 의미를 발견하는 활동중심 문학 교육의 관점에서 이루어져야 한다.

본 연구에서는 문학을 향유하는 사람으로 만들기 위한 구체적인 방안으로 교육연극 방법을 통한 교재화 방안을 모색한다. 연극은 전통적으로 우리가 살고 있는 실제 세계에 대한 모방과 허구를 통해 끊임없이 새로운 의미를 창출해 온 예술의 모태였다. 연극이 지니고 있는 이러한 속성은 우리로 하여금 대상을 다른 각도에서 바라보게 하고, 세계를 새롭게 해석해 내도록 한다.¹⁾ 또한 설화는 이야기 문학의 모태로서 이미 그 속에 다양한 언어 매체가 혼화되어 전해 내려오기 때문에 그 속에 잠재되어 있는 다양한 언어 매체를 활용하는 것이 문자 언어 차원에서 접근하는 것보다 훨씬 효과적이다.²⁾ 따라서 본 연구는 학습자 중심 문학 교육의 실천 방안으로 교육연극 방법을 통한 제주설화의 교재화 방안을 마련하는 데 목적을 둔다.

2. 연구사 검토

본 연구에서는 선행 연구의 경향을 크게 ‘설화 교육에 관련된 연구’, ‘제주설화에 관련된 연구’, ‘교육연극에 관련된 연구’로 나누어 살펴보았다.

우선 설화 교육³⁾에 관련된 일련의 연구 경향들을 간추려 보면 통시적 고찰, 교

1) 황정현, 《창의력 개발을 위한 동화 교육 방법론》, 열린교육, 2001, p.4.

2) 위의 책, pp.15~16.

3) 본고에서 쓰는 설화라는 개념은 전래동화를 포괄한다. 초등학교 특성상 전래동화 개념

재화 방안, 교수·학습 방법 등 세 가지로 대별해 볼 수 있다.

먼저 통시적으로 고찰한 선행 연구를 살펴보면 다음과 같다.

손동인⁴⁾은 오랫동안 전래동화의 수립 및 분석 연구로 전래동화의 구조 및 등장인물의 성격, 배경 분석으로 전래동화에 대한 올바른 인식과 이해를 돕는 데 기여한 바가 크다. 그러나 초등학교의 국어교재에 수록된 전래동화 연구는 아니었기 때문에 현장에 바탕을 둔 문학 교육적 측면에서는 연구가 미흡했다. 이 연구는 전래동화 연구와 전래동화 교육이 지향해야 할 이정표를 제시한 점에서 높이 평가되어야 할 것이다.

유증선⁵⁾은 설화문학의 교육적 가치로 민족정신의 형성, 정서의 순화로 풍부한 인간성의 육성, 동정심의 양성, 인생의 길 암시, 정의적 육성, 상상력과 창조력 육성, 언어의 교육을 들었다. 유아기에 체득한 이야기가 인격형성의 기초가 되는 것처럼 국어교육에 있어서 설화문학의 중요성을 주장하였다.

최운식, 김기창⁶⁾은 전래동화의 성격과 특성에 대해 논하고, 전래동화 교육의 목적과 방법으로 나누어 이론과 실재를 제시한 점에서 전래동화 교육의 획기적 연구 성과를 올렸다. 또한 설화, 전래동화를 포함한 구비문학의 성격과 교육적 의의 및 학교교육 실시 이후 제5차 교육과정까지 교과서의 수록작품을 고찰하여 구비문학 교육의 방향과 제재 선정의 실재를 제시하였다. 이 연구는 한국구비문학 교육을 통시적으로 고찰한 최초의 연구라는 점에서 큰 의의가 있다.

이창식⁷⁾은 기존에 제시된 구비문학 교육의 목적을 일반적인 기록문학 교육과 크게 변별되지 않는다고 비판하고, 구비문학 교육의 목적을 구비문학의 현장성을 강조하는 방향으로 설정되어야 한다고 보았다. 구비문학이 전승되고 구연되는 특징적 요소를 강조하는 문학 현장론적 연구가 되어야 한다고 보았다. 설화를 설화답게 가르치기 위해서는 이야기의 원래 현장성과 ‘지금 여기’의 현장성이 동시에 고려되어야 하며, 전통사회의 이야기관에서 설화의 교육적 의미는 되새기고, 화자와 청자의 관계에서 이루어지는 담론적 성격도 부각되어야 한다고 했다.

을 많이 사용하였으나 초등문학 교육의 장 확대를 위해서는 설화의 본질과 함께 이에 대한 논의를 끌어오는 것이 바람직하다고 본다.

4) 손동인, 《한국 전래동화 연구》, 정음문화사, 1984.

5) 유증선, “설화(이야기) 문학과 국어교육”, 안동교육대학 논문집(인문과학), 1966.

6) 최운식, 김기창, 《전래동화교육론》, 집문당, 1988.

7) 이창식, “구비문학 교육론”, 《동국어문학》 6, 동국대학교, 1994.

강완선⁸⁾은 문학 교육의 의의와 개화기로부터 제4차 교육과정까지의 국어교과서에 수록된 전래동화를 주제별로 분석하였고 송은숙⁹⁾은 일체침략기부터 제5차 교육과정까지의 전래동화 수록 양상, 구성의 전형성, 교육적 가치 등으로 구분하여 분석하였다.

두 번째로 교재론적 차원의 연구가 있는데 이는 두 가지 양상으로 나타난다. 하나는 설화나 전래동화 자료의 교재화 방안을 모색한 것이고, 다른 하나는 이미 교재화된 설화자료를 분석하고 교재화 양상을 연구한 것이다.

박인기¹⁰⁾는 구비문학 자료의 존재방식을 설화와 민요로 나누어 살피고, 국어과 교재의 작용방식을 교과서 개발의 차원, 교재 운용의 차원, 수업기술의 차원에서 논한 다음, 교재 변용의 전략을 설화를 중심으로 구체화하였다. 또, 설화의 교재론적 적합성과 교재 변용을 위한 조건들을 살피고, 교재 변용 모형을 제시하였다.

김기창¹¹⁾은 구비문학 작품의 교재화 양상을 개화기부터 제5차 교육과정기까지 초·중등 교육을 망라하여 사적으로 고찰하고, 이를 다시 각 장르별로 나누어 고찰하였다. 그러면서 구비문학 교육의 바람직한 방향을 위해 제재선정의 일반적인 기준을 제시하고 있다.

이윤남¹²⁾은 교수요목기부터 제7차 교육과정까지 국어교과서에 드러난 전래동화의 제재화 양상을 고찰하였다.

김동일¹³⁾은 전래동화가 지니는 서사적 특질과 서사적 기능을 살핀 후 제6차 국어과 교과서에 수용된 전래동화 제재를 분석하였다. 분석을 토대로 교재 선정의 원리를 전래동화 교재화 모형과 교재 선정의 조건과 변인, 교육 자료의 미디어 변용의 측면에서 고찰하였다.

장영주¹⁴⁾는 제5차, 제6차 교육과정 1~4학년의 국어교과서에 나타난 전래동화의 가치관과 등장인물, 배경을 분석하여 활용 자료로 삼고 있다.

8) 강완선, “초등 국어교재의 전래동화 수록 변천 연구”, 인천대 석사학위논문, 1984.

9) 송은숙, “전래동화 교육의 변천 과정”, 한양대 석사학위논문, 1990.

10) 박인기, “구비문학 자료의 국어과 교재 변용”, 《초등교육연구》 2, 청주교대, 1991.

11) 김기창, 《한국 구비문학 교육사》, 집문당, 1992.

12) 이윤남, “전래동화의 교재화 양성 연구”, 인천교대 석사학위논문, 1999.

13) 김동일, “전래동화의 서사기능과 교재화 방안 연구”, 인천교대 석사학위논문, 1999.

14) 장영주, “전래동화의 교육적 활용 방안에 관한 연구”, 영남대 석사학위논문, 1995.

이미숙¹⁵⁾은 제7차 교육과정의 내용 체계를 분석하여 문학의 수용 영역을 ‘이야기의 구성 이해, 등장인물의 이해, 구성요소간의 긴밀한 관계 파악’으로 나누고 있다. 문학 작품 선정 기준을 ‘교육과정 문학 내용 목표 목표에 의한 기준과 아동문학 작품의 선정 기준’으로 나누어 제시하고 있다. 특히 아동문학 작품 선정 기준은 ‘발달 특성에 의한 선정기준과 문학성에 의한 선정기준’으로 나누어 구체적인 선정 기준을 밝힌 점이 주목된다.

박향숙¹⁶⁾은 제7차 교육과정 교과서의 전래동화 제재를 분석하고 바람직한 지도 방향으로 blooms의 내면화 5단계(감수-반응-가치화-조직화-성격화)를 제시하고 있다. 지도 방법으로는 역할놀이 교수·학습모형과 구연대회를 적용 구체적인 교수·학습 지도안을 구안하여 전래동화 교육의 효과적인 방법으로 연극 및 구연 활동의 적절함을 밝히고 있다.

세 번째로, 설화를 어떻게 가르칠 것인가에 대한 방법론적 연구가 있다.

최운식·김기창¹⁷⁾은 전래동화 교육을 유아기와 아동기로 나누고, 유아기의 전래동화교육방법으로 구연과 읽어주기를, 아동기의 전래동화 교육으로 읽히기와 교수·학습에 의한 지도를 구체적으로 밝히고 있다.

이강주¹⁸⁾는 제1차부터 제5차 교육과정까지 수록된 전래동화의 양상을 살핀 후 제6차 교육과정에서의 전래동화 수록 상황에 따라, 지도 방법에 따라, 유형별로 심도있게 분석하였다.

정인관¹⁹⁾은 제4차 교육과정기에 수록된 5편의 설화에 대하여 각 제재의 배경 설화 전승양상, 교과서의 수용양상, 제재의 구조와 의미를 고찰하여 설화 제재 수용에 대한 이해를 돕고, 바람직한 학습지도 방안을 모색하는 데 기여하였다.

김영구²⁰⁾는 전래동화의 지도 특성에 알맞은 교수·학습 모형을 구안, 적용하여 교육 방안을 모색하였다.

홍영숙²¹⁾은 초등학교 6차 교육과정 국어 읽기 교과서에 실린 전래동화를 중심

-
- 15) 이미숙, “초등학교 국어교과서 문학작품 선정 기준 연구”, 교원대 석사학위논문, 2000.
 16) 박향숙, “초등국어교재의 전래동화 분석 및 지도방안, 세명대 석사학위논문, 2002.
 17) 최운식·김기창, 《전래동화 교육의 이론과 실제》, 집문당, 1998.
 18) 이강주, “제6차 교육과정에 나타난 전래동화연구”, 상지대 석사학위논문, 1998.
 19) 정인관, “초등학교 국어교과서에 수록된 설화수용 제재연구”, 교원대 석사학위논문, 1987.
 20) 김영구, “전래동화의 초등학교 교육방안에 관한 연구”, 동아대 석사학위논문, 1998.
 21) 홍영숙, “초등학교 전래동화 지도 방안 연구”, 연세대 석사학위논문, 1999.

으로 현행 교육과정과 수업 현장에서 제기되는 문제점을 찾아보고, 그 해결방안으로 구조주의에 기초한 전래동화 분석의 성과를 활용하는 지도 방안을 모색하였다. 이를 위해 육하원칙에 근거한 줄거리 간추리기와 뼈대 만들기 방법을 활용한 지도안을 구안하고, 초등학교 저·중·고학년에 투입한 결과를 해석하면서, 읽기능력 및 상상력, 창의력의 신장, 우리 문학에 대한 이해력 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 보았다.

한희정²²⁾은 설화가 지닌 문학적 특질을 설화 교육의 독자성으로 보고 설화의 존재양식과 작용양식으로 나누어 특질을 고찰하고 있다. 존재 양식에 있어서는 견고한 구조와, 구조를 바탕으로 한 다양한 각편의 전승을 이해하고 직접 전달 방식으로 교육함으로써 서사구조의 체득과 정서의 심화와 더불어 이야기 체험의 깊이를 확보할 수 있다고 밝히고 있다. 작용양식에 있어서는 연행 현장과 전승현장을 이해함으로써 문학 소통현상과 문학사의 총체적 조망을 가능하게 한다는 것을 밝히고 있다. 설화 교육은 지역 공동체의 문화전승과 창조를 가능하게 하고, 한국적 담화 공동체로서의 자질을 획득해가는 기능을 한다고 밝히고 있다. 그러나 설화 교육의 방법으로 재량시간과 교과 재구성을 통한 방안을 제시하고 있으나 구체적이지 못하고 총론에 그치고 있어 아쉬움이 남는다.

국강옥²³⁾은 제6차 교육과정 교과서에 수록된 전래동화의 수용 양상을 분석한 후 이에 대한 교육적 활용 방안을 제시하고 있다. 교육적 활용 방안은 ‘텍스트 측면, 학습자 측면, 사회문화적 측면’으로 나누고 있는데, 텍스트 측면에서는 전래동화의 기본구조를 살펴 서사문학의 사건구조를 이해하고, 학습자 측면에서는 지적 성숙도와 학습능력을 고려하여 학년 위계에 맞도록 제재 선정 및 지도요소를 제시해야 한다고 밝히고 있다. 사회 문화적 측면에서는 우리 민족의 민족성과 가치, 이념을 교육할 수 있는 기회를 제공해야 한다고 하였다. 전래동화 작품을 재구성하여 조상들의 삶의 모습과 어린이들의 자아 정체감을 확립할 수 있도록 해야 한다고 하였다. 그러기 위해서는 일선교사들이 전래동화의 이야기교재로서의 특질을 정확히 인식해야 한다고 하였다.

그 외의 선행연구로는 창작동화의 교재화 관련 연구와 제주설화 연구를 찾아볼 수 있다. 문종현²⁴⁾은 문학 교육과정에 대한 시안을 바탕으로 이주홍 동화의

22) 한희정, “설화의 문학 교육적 수용 방안 연구”, 교원대 석사학위논문, 2001.

23) 국강옥, “전래동화의 교육적 활용 방안 연구”, 전주교대 석사학위논문, 2000.

교재화 방안 열 가지를 선정하고, 이주홍 작품 여섯 가지에 대하여 이 기준을 적용, 지도 단계, 지도 내용, 지도요소 등을 추출하여 제시하고 있다. 실제 네 가지 작품을 중심으로 작품 원형 구성, 변형 구성, 수정 구성, 변용 구성 등의 방법으로 교재화를 시도하고 있다.

박미진²⁵⁾은 창작동화의 작품 선정을 위한 이론적 근거를 문학성을 중심으로 살펴보고 있다. 문학성을 규정짓는 요소로 환상성과 사실성, 주제와 교육성, 인물과 플롯, 서술 방식과 문체를 제시하고 각각의 요소에 대한 선정 기준을 마련하였다. 또한 실제 교과서에 수록된 제재에 이를 적용하여 기준의 타당성과 현실성을 점검하고 있다.

제주설화 관련 연구는 인물에 대한 연구와 풍수에 대한 연구, 변신에 대한 연구로 나눌 수 있다.²⁶⁾ 현길언²⁷⁾과 소재영²⁸⁾은 인물 전설을 중심으로 설화에 나타난 제주인의 정신을 탐구하기 위해 제주도 설화를 당신과 설문대할망, 고종달 설화, 아기장수 설화, 오뎅 힘내기 설화, 장수설화로 분류하여 비교하였다.

고석희²⁹⁾는 제주도민이 전승 향유하는 변신 설화 각편에 나타나는 변신 양상과 유형화 체계, 그리고 모티브 삽화의 구조적 기능을 고찰하였다. 변신 설화를 신화계, 전설계, 민담계로 나누고 구조를 도입부, 전개부, 발전부, 해결부로 구분지어 발전부에서 강한 변신이 일어난다고 보았다.

박재형³⁰⁾은 제주 전래동화의 제주설화 수용 양상을 고찰하고 있다. 구비전승 하던 제주설화가 전래동화로 문자화 되는 과정에서 침식과 개작이 이루어진 이유와 그 의미를 점검하고 전래동화를 보는 작가의 의식구조를 고찰하고 있다. 또한 전래동화에 대한 독자들의 수용의식을 설문조사하여 어린이들의 좋아하는 동화의 흥미소, 교육소, 형식소를 파악하고 교육성과 아울러 전래동화를 수용하는 작가의 태도와 작법에 관하여 논의를 모으며 전승 방향을 모색하고 있다.

24) 문종현, “이주홍 동화의 교재화 방안 연구”, 춘천교대 석사학위논문, 2001.

25) 박미진, “창작동화 작품의 초등학교국어 교과서 선정기준 연구, 교원대 석사학위논문, 2002.

26) 박재형, “제주 전래동화 연구-제주설화의 수용양상을 중심으로”, 제주대 석사학위논문, 1998.

27) 현길언, “제주설화를 통해 본 제주도 정신고구”, 《논문집》12, 제주대, 1980.

28) 소재영, “제주지역 설화문학의 비교연구”, 《송실어문》11, 송실대, 1985.

29) 고석희, “제주도 변신 설화연구”, 제주대 석사학위논문, 1985.

30) 박재형, 앞의 논문, 1998.

마지막으로 교육연극에 관련된 연구의 경향을 살펴보면 오관진³¹⁾은 구성주의 인식론과 행위지향적 문학교수법을 근거로 하여 교육연극을 통한 동화 교육 방법을 고찰하고 있다. 교육연극을 통한 동화 교육은 학습자들이 동화 텍스트의 의미를 보다 생생하고 능동적이고 창의적으로 구성하도록 해 준다고 밝히고 교육연극을 적용한 교수·학습 모형을 구안하였다.

박은희³²⁾, 민병옥³³⁾, 정봉석³⁴⁾, 김문홍³⁵⁾, 이정순³⁶⁾은 교육연극에 대한 총괄적인 개념과 교육연극이 수업에 적용되고 활용가능한 근거들을 밝히고 방법적 모색을 하고 있다.

신동구³⁷⁾, 정한룡³⁸⁾, 구명옥³⁹⁾, 심상교⁴⁰⁾는 초등학교에서 교육연극을 수업에 적용할 수 있는 구체적인 방법들을 살펴보고 있다.

한귀은⁴¹⁾은 연행 자체를 신체로 통한 활동에 한정시키지 않고, 텍스트에 대한 인지 수행이라는 차원까지 개념을 확대하고 있다. 연행이라는 방법을 통해 학생들이 문학텍스트를 해독할 뿐 아니라 흥미를 가지고 문학수업에 참여하게 된다는 사실을 실제 적용을 통해 밝히고 있다.

황정현⁴²⁾은 동화교육을 동화의 본질을 인식하게 하는 교육이라 정의하고 교육연극 방법을 적용한 동화 교육 방법론을 제시하고 있다. 기존의 동화 교육에 대한 패러다임 전환을 위한 방향에서 이론과 실재를 다루고 있으며 교육연극을 현장에 적용한 다양한 방법을 소개하고 있다.

31) 오관진, “교육연극을 통한 동화 교육 방법 연구”, 서울교대 석사학위논문, 2000.

32) 박은희, “교육연극이란 무엇인가”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

33) 민병옥, “교육연극의 기본원리”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

34) 정봉석, “교육연극의 연출 원리와 기법”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

35) 김문홍, “아동극 연출 과정에 관한 연구”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

36) 이정순, “교육연극론의 성과와 전망”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

37) 신동구, “교과교육에 있어 비형식적 드라마의 활용”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

38) 정한룡, “어린이 연극의 개념과 공연 현황”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

39) 구명옥, “교육연극의 실제적 방법론”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

40) 심상교, “재미있는 연극놀이”, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.

41) 한귀은, 《연행을 통한 문학 교육》, 박이정, 2001.

42) 황정현, 앞의 책, 2001.

한상한⁴³⁾은 문학 교육이 교사 중심으로 내용 파악과 감상 위주로 이루어지고 있는 문제를 지적하고 대안으로 교육연극 방법을 수용하여 ‘역할수행 교수·학습 모형’에 따른 교수·학습 과정을 동시 수업과 동화 수업에 적용하고 있다. 이를 통하여 교육연극 방법의 현장 접근을 모색하고 있다.

이상의 논의들을 살펴보면, 선행 연구자들은 초등학교 문학 교육의 본질을 구현하기 위하여 설화 교육이 중요함을 인식하고 있으며, 설화의 교육적 활용 방안에 대하여 다양한 접근이 이루어지고 있다.

그러나 교재화 관련 연구로는 창작 동화의 교재화에 대한 연구가 대부분이고 설화의 경우는 교과서에 수록된 개별 설화의 교재화 양상을 살피는 경향을 띠고 있다. 제주설화 관련 연구의 경우도 설화 자체의 유형과 변이과정을 살피는 연구는 이루어지고 있으나 문학 교육의 측면에서 교재화를 시도한 연구는 그 성과가 미미한 실정이다.

따라서 제주설화에 대한 선행 연구의 결과물과 설화의 교재화 관련 연구 결과를 토대로 하여 제주설화의 교재화를 모색하는 연구가 필요하다. 교재화의 구체적인 방법으로는 기존 문학 교육에 대한 패러다임의 전환이라고 할 수 있는 ‘교육연극’ 방법을 수용하여 학교 현장에서 일반화 할 수 있는 텍스트의 개발과 실천 가능한 프로그램의 구안을 중심으로 모색하는 것이 필요하다.

3. 연구 방법

본 연구는 제주설화의 교재화를 통하여 학습자 중심 문학 교육의 실천을 위한 구체적인 방안을 모색하는 데 목적이 있다. 제주설화의 교재화 방안을 모색하는 방법으로 첫째, 현행 교육과정 문학 영역 중 설화 관련 내용을 교과서, 지도서, 교육과정으로 나누어 분석을 하고 개선 방향을 모색한다. 둘째, 문헌 연구를 통하여 설화의 교재화 구성 조건과 원리를 밝히고 제주설화 교재화 작품 선정 기준을 마련한 후 대상 작품을 선정한다. 셋째, 제주설화 교육을 위한 텍스트와 교육 연극 방법을 적용한 프로그램을 개발한다. 넷째, 개발한 프로그램을 실제 적용하여 효과를 검증한다.

43) 한상한, “연극적 방법을 적용한 문학 학습 방안”, 《교육연극과 교과교육》, 한국어문 교육학회, 2001.

4. 용어의 정의 및 제한점

가. 용어의 정의

이 연구에서 사용되는 주요 용어에 대한 정의는 다음과 같다.

- 제주설화 : 제주도에서 전승되는 전설, 신화, 민담을 통틀어 제주설화라고 한다.
- 제주신화 : 제주도에 전해 내려오는 이야기 중 도민이 ‘본풀이’라고 하는 신성성이 있는 설화류를 제주신화라고 한다. ‘설문대할망’의 경우는 현재 본풀이가 전해 오지는 않지만 구비문학 연구자들의 연구 결과⁴⁴⁾를 수용하여 신화로 구분한다.
- 본풀이 : 신의 내력담. 곧 신화인 동시에 그것을 창하고 축원하는 제차 이름이다. 본풀이의 서두는 대개 “옛날 옛적”으로 시작하여 주인공의 출생, 성장, 고행, 결혼 등 파란 많은 생활을 그려 나가고 끝에 가서 신으로서의 직능을 차지하여 좌정하는 것으로 결말을 지어간다.⁴⁵⁾ 본풀이는 대체로 신들이 태어나면서부터 신이 되어 정해진 곳에 눌러 앉아 제의를 받게 되기까지의 이야기로 짜여졌는데 내력을 차근차근 말해가는 과정에서 자연현상을 풀이하고 사회현상의 질서가 어떻게 잡혀져 있는가를 풀이한다. 본풀이는 신화의 본디 모습을 보여주는 살아있는 신화이며 우리 서사문학의 바탕을 보여준다.
- 교재화 : 문학 교육은 일차적으로 문학 작품을 매개로 하여 교사와 학습자가 상호작용하는 과정이라고 볼 때, 교재화는 문학 텍스트를 교육과정의 열개와 내용 체계에 투사하여 교육적인 효과를 얻어낼 수 있도록 체계화하는 과정을 의미한다.
- 교육연극 : 교육연극은 연극방법을 교육현장에 응용하여 효율적인 교육효과를 얻고자 하는 교육방법이다. 즉 연극을 위한 교육이 아니라 교육을 위한 연극이다. 연극을 교육의 매체 또는 방법으로 삼는 일반적 의미의 교육이다.⁴⁶⁾

44) 현용준, 《제주도 신화》, 서문당, 1996, p.6.

문영미, “설문대할망 설화 연구”, 연세대 석사학위논문, 1999, p.71.

45) 현용준, 《제주도 무속 자료 사진》, 신구문화사, 1980, pp.874~875.

- 행위지향 : 학습자가 인지적 차원에서 독창적으로 텍스트의 의미를 구체화할 뿐 아니라 텍스트와 더불어 서술적, 시각적, 음악적, 유희적 차원에서 여러 가지 독자적인 행위를 수행하는 것을 말한다. 이 용어는 문학 교육에서 독자지향, 생산성, 능동적 의미구성, 참여, 자율성 등을 포괄하는 총체적인 개념이라 할 수 있다.⁴⁷⁾

나. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

첫째, 교과서 및 지도서의 분석은 현행 제7차 국어과 교과서 전학년 설화 관련 단원을 대상으로 하며, 교육과정 지도 내용의 변모 양상은 제6차와 제7차 국어과 교육과정의 비교에 한한다.

둘째, 제주설화는 신화, 전설, 민담의 세 영역으로 나눌 수 있으나 본 연구에서는 제주 신화 중 일반 신화와 건국 신화 그리고 개벽신화를 그 대상으로 한다.

셋째, 대상 작품의 분석은 구비 문학 연구자들의 연구 성과를 토대로 한다.

넷째, 개발된 프로그램의 적용은 초등학교 1학년에 한한다.

46) 민병욱·심상교, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001. p.52.

47) 오관진, 앞의 논문. 2000. p.8.

Ⅱ. 설화 교재화를 위한 교육과정 내용 분석

1. 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용 분석

가. 설화 지도 내용의 변모 양상

제6차 국어과 교육과정은 문학 교육 목표를 ‘문학 작품을 즐겨 읽고 아름다운 정서와 풍부한 상상력을 기르게 한다.’로 명시하고 설화의 지도 내용을 언어 사용 능력과 문학 감상 능력의 신장에 초점 맞추어 체계화하고 있다. 문학의 본질 및 작품 이해의 기본 원리에 관한 이해를 바탕으로 하여 지도 내용을 ‘문학의 본질’, ‘문학 작품의 이해’, ‘문학 작품 감상의 실제’의 세 범주로 체계화하고 각 범주별 하위 지도 내용을 구조화 하고 있다. 그러나 지도 내용을 보면 ‘줄거리 파악하기’, ‘중심 인물에 대해 알아보기’, ‘주제 파악하기’ 등의 비중이 높아 내용 이해 중심으로 교육과정이 구성되어 있음을 알 수 있다.

제7차 국어과 교육과정은 제6차 교육과정에 비하여 설화의 본질과 특성을 반영하고 학습자 중심, 활동 중심으로 변모하고 있다. <표 1>에서 보는 것처럼 제6차 교육과정에서 학습자 중심, 활동 중심 원리에 부합되는 부분들은 제7차 교육과정에서 다시 수용하고 있으며, 이 원리에 근거하여 새롭게 구체화시켜야 될 요소들은 추가 수용하고 있다.

<표 1>을 보면 학습자들을 능동적인 문학 교육의 주체로 보고 설화 속 인물들을 주변 사람이나 학습자 자신과 비교하거나, 작중 인물들의 삶을 서로 비교해 보도록 하고 있다. 이런 활동들을 통해 작품의 의미를 재구성하고 자신의 눈으로 작품 속에 투영된 문화의 의미를 재해석하도록 하고 있다.

그러나 「말하기·듣기」, 「읽기」, 「쓰기」 교재별로 교육 내용을 제시하다 보니 총체적인 문학 경험보다는 언어 사용 기능의 향상에 치중하는 경향을 보이고 있다. 「말하기·듣기」 시간에는 ‘인물의 말과 행동에 어울리게 말하기’를 가르치고, 「읽기」 시간에는 ‘인물의 말과 행동에 어울리게 읽기’를 가르치는 기현상이 생겨나게 되었다.

학교 교육에서의 문학 교육이 문학의 본질과 특성을 살리고 문학적 문화의 생산 토대로 기능하려면 언어사용기능 영역과는 독립적으로 문학 작품을 느끼

고 체험할 수 있는 총체적인 교육 활동을 위한 내용 체계가 정립되어야 한다.

문학 교육의 독자성을 살릴 수 있는 문학 교육 내용이 선정되고 그 내용을 구현할 수 있는 문학 교재가 개발되어야 하며 문학 교육과정의 독자적인 틀이 마련되어야 한다.

〈표 1〉 영역별 설화 지도 내용 변모 양상

영역	제6차 교육과정에서 재수용한 내용	제7차 교육과정에 추가 수용한 내용
말하기 ·듣기	·이야기에 나오는 인물이 되어보기 ·이야기 듣고 느낌이나 생각 말하기 ·이야기 듣고 내용 간추리기 ·상상하여 말하기 ·이야기 듣고 의도나 목적 파악하기 ·이야기 듣고 인물이 한 말의 의도나 목적 파악하기	·연극하기 ·인물의 말과 행동에 어울리게 말하기 ·인물이 한 일, 내용, 배경 알고 쓰기 ·의견 비교하기 ·이야기를 듣고 자신의 경험과 관련하여 말하기 ·일부분 바꾸어 말하기 ·이야기 듣고 장면 떠올리기
읽기	·이야기를 읽고 이어질 내용 상상하기 ·일이 일어난 차례 생각하며 이야기 읽기 ·인물의 성격 파악하기 ·이야기를 읽고 주제 파악하기	·인물의 말과 행동에 어울리게 읽기 ·인물의 성격을 살리며 읽기 ·분위기에 어울리게 읽기 ·성격을 살려 연극으로 꾸미기 이다. ·옛글의 좋은 점 알기 ·인물들의 삶의 태도 비교하며 글 읽기
쓰기	·이야기를 듣고 이어질 내용 상상하며 써 보기 ·이야기를 읽고, 생각이나 느낀 점 글로 쓰기	·인물이나 사건을 달리하여 이야기를 바꾸어 쓰기 ·이야기를 다른 형식의 글로 바꾸어 쓰기 ·이야기에 나오는 인물에게 글쓰기 ·친구와 이야기를 새롭게 꾸며 쓰기

나. 현행 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용 분석

문학 영역의 교육 내용은 ‘문학의 본질’, ‘문학의 수용과 창작’, ‘문학에 관한 태도’라는 세 가지 측면으로 분류되어 그 내용 체계가 구조화되어 있다.

문학 영역의 교육 목표는 ‘문학적 국어사용 능력 향상’을 지향하고 있다. 문학에 대한 지식은 문학 능력 향상에 도움을 주는 지식이어야 하고, 그 지식은 학습자가 개별 문학 작품을 읽고 해석하고 평가하는 실제의 문학 활동을 전개하는 국면에 활용할 수 있는 것이어야 한다는 것이다. 제7차 교육과정 문학 영역의 내용 체계는 다음과 같다.⁴⁸⁾

〈표 2〉 제7차 교육과정 문학 영역의 내용 체계

문학	문학의 본질	문학의 수용과 창작	문학에 대한 태도
	문학의 특성 문학의 갈래 한국 문학의 특질 한국 문학의 사적 전개	작품의 미적 구조 작품의 창조적 재구성 작품에 반영된 사회·문학적 양상 문학의 창작	동기 흥미 습관 가치
작품의 수용과 창작의 실제 시/동시 소설(동화, 이야기) 희곡(극본) 수필			

제7차 교육과정에서 명문화한 ‘문학의 수용과 창작’ 범주에서 ‘창작’은 ‘전문적인 문예 작품의 창작’과 구분된다. 문예 창작이 아니라 개별 문학 작품에 대한 학습자의 문학적 반응을 다양한 방식으로 표현하는 활동을 의미한다. 학습자가 문학 작품을 능동적으로 수용하고 그 결과를 다양한 방식으로 표현하도록 하는 창조적 학습 활동을 ‘문학의 수용과 창작’의 내용으로 삼고 있다.⁴⁹⁾

문학 교육의 내용 체계의 영역 본질-원리-태도의 세부 내용을 분석해 보면 문학 교육과정의 내용이 작품의 구성 요소에 대한 이해 및 적용에 많이 치우치고 있음을 알 수 있다. 문학을 향유할 수 있는 내용으로 담보될 수 있는 ‘작품의 창조적 재구성’ 부분도 전반적인 작품의 감상을 다루지 못하고 구성 요소별로 나누어서 단편적으로 다루는 데 그치고 있다.

‘총체적인 문학체험’의 요소를 소홀히 다루고 있는 것이다. 총체적인 문학 활동을 통한 미적 체험이 이루어질 수 있도록 세부 교육 내용이 더욱 검토되고 세분화되어야 할 것이다.

현행 제7차 국어과 교육과정 문학 영역의 내용 체계를 학년별 지도 내용까지 세분화해 보면 <표 3>과 같다.

48) 교육인적자원부, 《초등학교 교사용 지도서 국어》, 대한교과서주식회사, 2002, p.25.

49) 교육인적자원부, 앞의 책, 2002, p.26.

〈표 3〉 문학 영역 교육과정의 내용 체계 세분화

영역			학년	교육내용					
본질			1-1 2-1 3-1 4-1 5-1 6-1	작품에 표현된 말에서 재미를 느낀다. 작품에 반복적으로 나타나는 말의 재미를 느낀다. 작품에는 일상의 세계와 비슷한 상상의 세계가 담겨 있을 안다. 작품의 구성요소를 안다. 작품은 읽는 이에 따라 수용이 다를 수 있음을 안다. 문학의 갈래를 안다.					
원리	문학 의 수용 과 창작	작품의 미적구조	3-2 4-2 5-2 5-3 6-2 6-3	작품에서 사건이 전개되는 과정을 파악한다. 작품의 구성요소를 통하여 주제를 파악한다. 작품에서 사건의 전개 과정과 인물의 관계를 이해한다. 작품에서 인상적으로 표현한 부분을 찾는다. 작품에서 사건의 전개와 배경의 관계를 파악한다. 작품에 나오는 여러 가지 감각적 표현을 음미한다.					
			작품의 창조적 재구성	1-2 2-2 2-3 3-3 3-4 4-3 5-5 6-4 6-6	작품에 나오는 인물의 모습이나 성격을 상상한다. 이어질 내용을 상상한다. 재미있는 말이나 반복되는 말을 넣어서 글을 쓴다. 작품의 분위기를 살려 낭독한다. 작품에 나오는 인물이 되어 본다. 작품의 구성요소를 창조적으로 바꾸어 쓴다. 작품에 일부분을 창조적으로 반응한다. 작품에 창의적으로 반응한다. 작품을 다른 갈래로 표현한다.				
				작품에 반영된 사회문화 적 양상	4-4 4-5 5-4 6-5	작품에 나타난 인물의 삶의 모습을 이해한다. 작품에 나오는 인물의 사고방식을 이해한다. 작품에 나오는 인물의 다양한 삶을 이해한다. 작품에 반영된 가치나 문화를 이해한다.			
					태도			1-3 2-4 3-5 4-6 5-6 6-7	작품을 즐겨 찾아 읽는 습관을 지닌다. 작품에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 습관을 지닌다. 작품을 스스로 찾아 읽는 습관을 지닌다. 읽은 작품에 대해 독서록을 작성하는 태도를 지닌다. 작품에 대한 생각이나 느낌을 글로 표현하려는 태도를 지닌다. 가치 있는 작품이나 영상자료 등을 선별하여 읽는 태도를 지닌다.

〈표 3〉에서 알 수 있듯이 제7차 문학 교육과정의 내용 체계는 학습자 중심

문학 교육 원리를 구현하기 위하여 작품의 미적구조, 작품의 창조적 재구성, 작품에 반영된 사회문화적 양상을 학습자의 입장에서 수용하고 의미를 재구성하며 문학적 상상력과 작품에 나타난 문화양식을 체험해 보도록 구성되어 있다. 작품의 이해에 치중했던 종래 교육과정에서 진일보한 것이라 볼 수 있다. 그러나 아직도 총체적인 체험보다는 작품의 구성요소를 중심으로 한 부분적 접근 방식을 벗어나지 못하는 한계를 보여주고 있다. 작품의 미적 구조와 작품의 창조적 재구성이 문학 교육과정안에서 통합 활동으로 조직이 되어 작품을 느껴보고 느낌을 통해 미적 구조를 체감하는 교육이 문학 교육의 내용으로 자리매김 되어야 할 것이다.

2. 교과서의 설화 단위 분석

지금까지 문학 교육과정이 어떻게 변모하여왔으며 현행 제7차 교육과정의 내용 체계는 어떻게 제시되어 있는지 살펴보았다. 교육과정의 내용 요소들이 교과서 속에 어떻게 구현되어 있는지 설화 관련 단원을 중심으로 「말하기·듣기」, 「읽기」, 「쓰기」 교재별로 살펴보면 다음과 같다.

가. 「말하기·듣기」 교재의 설화 단위 분석

「말하기·듣기」는 설화 교육의 특성을 살린 교육을 시행하기에 적절한 교과 영역이다. 설화의 구연성과 연회성을 살려 청자와 화자가 하나 되는 가상의 공간에서 문학적 의사소통이 이루어질 때 학습자들은 학습의 주체로서 설화를 체험하게 되기 때문이다.

「말하기·듣기」교재를 분석함에 있어 우선적으로 설화의 구연성과 연회성을 담보할 수 있는 텍스트인가를 살펴보았다. 이를 위해 설화 제재가 어떤 형태로 제시되고 있는지, 그리고 어떠한 문체로 쓰여 있는지를 살펴보았다. 또한 학년에 따른 설화 제재 상황을 분석해 보았다. 어떤 설화가 어느 학년에 수록되어 있는지, 설화의 내용과 학년 선정은 바람직한지 또한 학년별로 설화 제재수가 골고루 안배되어 있는지 살펴보았다.

이러한 관점에 의하여 분석한 결과는 <표 4>와 같다.

<표 4> 「말하기·듣기」 교재의 설화 단위 분석

학년	학기	마당	제재명	문체	제시형태	수록정도	제재수
1	2	첫째	마루의 심부름	문어체	8단 만화, 문자	전문	4
		둘째	선녀와 나무꾼	문어체	그림, 대화	즐거워 부분	
		셋째	뽕나무 참나무 대나무	문어체	삽화, 문자	전문	
		넷째	충성스러운 개	문어체	4단 만화, 구연	전문	
2	1	셋째	혹부리 영감	문어체	6단 만화, 구연	전문(요약)	9
		다섯째	떡 먹기 내기	문어체	4단 만화, 구연	전문	
		다섯째	해와 달이 된 오누이	문어체	삽화 3	전문	
		특화	도깨비와 개암	문어체	삽화, 녹음하여 듣기	전문	
	2	둘째	개미와 비둘기	문어체	2단 만화, 구연	전문	
		둘째	꽃씨와 소년	문어체	9단 만화, 구연	전문	
		둘째	소 세 마리	문어체	4단 만화, 구연	전문	
		둘째	윤희와 거미	문어체	3단 만화, 구연	전문	
		둘째	은혜 깊은 호랑이	문어체	4단 만화, 구연	전문	
		셋째	견우와 직녀	문어체	삽화 5, 구연	전문	
3	1	둘째	금을 버린 형과 아우	문어체	3단 만화, 구연	전문	8
		둘째	이상한 샘물	문어체	4단 만화, 구연	전문	
		둘째	팔려 가는 당나귀	문어체	5단 만화, 구연	부분	
		특화	토끼의 재판	문어체	읽기교재 활용	전문	
		셋째	심청이는 효녀인가	문어체	삽화1, 구연	부분	
	2	넷째	멀치의 꿈	문어체	삽화 1, 구연	전문	
		넷째	힘센 농부	문어체	4단 만화, 구연	전문	
4	1	둘째	다자구 할머니	문어체	삽화 1, 구연	부분	6
		넷째	집안이 화목한 비밀	문어체	4단 만화, 구연	전문	
		넷째	돼지는 맛 돈 주고 먹는 줄 알았지	문어체	삽화 4, 구연	전문	
		넷째	심청가	문어체	판소리	부분	
		넷째	꽃나라 임금	문어체	구연	전문	
		넷째	요술 부처	문어체	구연	부분	
5	1	셋째	도깨비 가족	구어체	문자	전문	3
		셋째	제주 많은 삼형제	구어체	문자	전문	
		특화	별주부전	문어체	문자, 극본형태	전문	
6	2	셋째	홍부가	문어체	판소리	부분	2
		셋째	저승에 있는 공간	문어체	문자	전문	
계				33편			

[말하기·듣기] 교재에 수록된 전래동화는 총 33편이다. 학년별로는 2, 3학년에 집중(전체의 55%)되어 있고 5, 6학년에는 각각 6%, 9%에 그쳐 설화 제재가 일부 학년에 편중되어 있다. 이는 고학년의 문학 교육 제재로서 전래동화의 효용성이 제대로 인식되지 않은 결과로 보인다.

만화나 삽화 형태로 제시된 것이 22편으로 67%를 차지하고 있으며, 설화의 특징을 살릴 수 있는 구어체로 제시된 제재는 전체의 6%인 2편에 불과하다.

1,2,3학년의 경우 모든 작품이 만화나 그림, 삽화로 제시되어 있어, 학습자의 흥미를 고려하고 상상력을 길러주기 위한 시도로 여겨지나 오히려 저학년 어린이들이 구연을 할 수 있도록 구어체 문자로 일부는 제시하는 것이 바람직하다고 여겨진다.

나. 「읽기」 교재의 설화 단위 분석

「읽기」 교재에서는 교육과정 총론에서 밝히고 있는 문학 영역에서의 강조점인 ‘개별 읽기와 창조적 수용하기’에 교과서가 어느 정도 기여하고 있는지를 염두에 두고 학년별 제재수, 제시 형태, 문체 등을 중심으로 살펴보았다.

〈표 5〉 「읽기」 교재의 설화 단위 분석

학년	학기	마당	제재명	제시형태	문체	수록정도	제재수
1	2	첫째	흥부와 놀부	문자	문어체	한 장 그림	4
		첫째	은혜 깊은 뽕	문자	문어체	전문	
		셋째	놀부의 재비집 찾기	문자	문어체	부분	
		셋째	떡시루 잡기	문자	문어체	전문	
2	1	다섯째	하늘 천하렸다	문자	문어체	전문	9
		다섯째	흥내 도깨비	문자	문어체	부분	
		다섯째	개와 돼지	문자	문어체	전문	
		특화	도깨비와 개암	문자(극본)	문어체	전문	
	2	둘째	소금 장수와 기름 장수	문자	문어체	부분	
		둘째	농부와 세 아들	문자	문어체	전문	
		셋째	나이 자랑	문자	문어체	전문	
		넷째	독장수 구구	문자	문어체	전문	
		넷째	소가 된 게으름뱅이	문자	문어체	독후감, 부분	
3	1	둘째	소년과 어머니	문자	문어체	극본전문	9
		둘째	도련님과 인절미	문자	문어체	전문	
		셋째	지혜로운 아들	문자	문어체	전문	
		셋째	지붕만 쳐다보네	문자	문어체	전문	
	2	둘째	망주석 재판	문자	문어체	전문	
		둘째	개구리 바위	문자	문어체	전문	
		첫째	짧아진 바지	문자	문어체	전문	

학년	학기	마당	제재명	제시형태	문체	수록정도	제재수
3	2	첫째	내가 재판장이라면	문자	문어체	편지글, 부분	
		넷째	오성과 한음	문자	문어체	전문	
4	1	둘째	요술 항아리	문자	문어체	부분	7
		둘째	돌로 만든 것	문자	문어체	부분	
		셋째	반대로만 하는 아들	문자	문어체	전문	
		셋째	꿈을 심는 노인	문자	문어체	전문	
		넷째	삼 년 고개	문자	문어체	전문	
	2	둘째	노인과 고목	문자	문어체	전문	
		둘째	금덩이보다 소중한 것	문자	문어체	전문	
5	1	첫째	황새의 재판	문자	구어체	전문	6
		셋째	술 안에 넣어 둔 돈	문자	문어체	전문	
		다섯째	왕자의 공부	문자	문어체	전문	
		다섯째	어차피 죽을 몸이니	문자	문어체	부분	
		다섯째	양초 도깨비	문자	문어체	전문	
		특화	놀부전	문자(극본)	문어체	부분	
6	1	다섯째	연오와 세오	문자	문어체	요약전문	3
		다섯째	장끼전	문자	문어체	부분	
		둘째	단군의 건국 이야기	문자	문어체	전문	
계				38편			

「읽기」 교재에는 총 38편의 전래동화 작품이 수록되어 있다. 제시형태를 보면 극본 형태가 2편, 이야기 형태가 36편으로 94%의 작품이 이야기 형태로 수록되어 있다. 이야기 전문이 수록된 작품은 27편이며, 부분이 실린 작품이 11편으로 75%가 전문이 수록되어 있다. 그러나 「말하기·듣기」 교재와 마찬가지로 한정된 지면에 작품을 요약하느라 축약이나 화소 탈락이 이루어졌다. 특화단원으로 2학년 「도깨비와 개암」, 5학년 「놀부전」을 설정하고 있다. 2학년의 경우 같은 작품이 「말하기·듣기」와 「읽기」 교재에 수록된 것은 총체적 언어학습을 위한 바람직한 시도로 보인다. 그동안 교재화의 논의에서 제외되었던 신화 제재로 ‘단군의 건국 이야기’가 수록된 점은 최근 신화 교육의 중요성에 대한 논의의 결과로 보이며, 이야기 구조나 문학의 원형 교육의 차원에서 바람직하다고 여겨진다.

다. 「쓰기」 교재의 설화 단위 분석

「쓰기」 교재는 문학교육에서 창작 요소가 강조된 배경에 의미를 두고 살펴 보았다. 설화 교육에서의 쓰기는 ‘각편 쓰기’와 관련 된다고 볼 수 있으나 교육과정 분석에서 살핀 바처럼 창작의 의미가 문학 작품에 대한 다양한 반응의 표현이라고 보고, 다양한 독자 반응을 이끌어내기 위하여 어떠한 설화가 어느 학년에 수록되었는지와 제시형태 그리고 설화 제재의 문체를 살펴보았다.

〈표 6〉 「쓰기」 교재의 설화 단위 분석

학년	학기	마당	제재명	제시형태	문체	수록정도	학년별 제재수
2	1	셋째	선녀와 나무꾼	삽화 1, 문자	문어체	부분	7
		다섯째	알에서 태어난 임금님	4단 만화, 구연	구어체	전문	
	2	둘째	선문대 할망 이야기	3단 만화 구연	구어체	부분	
			술방울 때문에	문자	문어체	부분	
		넷째	흥부와 놀부	2단 만화 구연	문어체	부분	
3	1	첫째	나그네와 꿈	6단 만화, 문자	문어체	부분	6
		셋째	황소 잃은 감자를 얻은 욕심쟁이	4단 만화 구연	문어체	전문	
		넷째	술 안에 든 거인	삽화, 구연	문어체	부분	
	2	둘째	선녀와 나무꾼	4단 만화	문어체	부분	
			박석 고개	삽화, 구연	문어체	전문	
		넷째	손톱을 먹은 들쥐	4단 만화, 구연	문어체	부분	
4	1	둘째	머리 아홉 달린 괴물	5단 만화, 문자	문어체	부분	3
			거울 소동	5단 만화, 구연	문어체	부분	
	2	둘째	생각 나뭇	삽화, 문자	문어체	문자	
5	2	셋째	도깨비를 만났어도	구연	구어체	전문	3
			쌀과 방울	삽화, 문자	문어체	전문	
			섬을 찾아온 세 거인	구연	문어체	전문	
6	1	셋째	만파식적의 노래	구연	구어체	전문	4
			벼씨 한 톨의 의미	극본, 문자	문어체	부분	
		다섯째	이항복의 깨달음	구연	문어체	전문	
			거북의 경솔함	구연	문어체	전문	
계				23 편			

「쓰기」 교재에는 총 23편의 전래동화 작품이 수록되어 있다. 6차 교육과정에서 「쓰기」 교재에 총11편의 전래동화가 수록되었던 것과 비교하면 100%이상 증가한 것이다. 이는 제7차 국어과 교육과정에 “문학의 창작”이 추가된 것과 밀접한 관계가 있는 것으로 파악된다. 그러나 2,3학년에 57%가 수록되고, 5,6학년

의 경우 15% 내외가 수록된 것은 재고해 봐야 할 것이다. 문학의 창작이 학습자들이 문학 경험을 통해 얻은 의미를 표현해 내는 의미에서의 창작이라고 볼 때 전래 동화제재는 학년에 관계없이 고루 향유되어야 할 것이다.

김기창⁵⁰⁾은 설화 교육의 중요성에 비추어 볼 때 초등학교 및 중학교 전학년에 서 고루 다루어져야 함을 강조한 바 있다.

제시 형태를 보면 만화형식이 10편, 삽화 형태가 6편, 그 외 문자나 구연의 형태가 7편으로 초등학교 어린이들이 좋아하는 만화나 그림 형태의 텍스트형태가 16편으로 70%에 이르고 있다.

이는 쓰기를 하기 위한 동기 유발 자료로서 이미지 형성을 극대화하려는 의도가 내포되어 있고, 쓰기를 싫어하는 어린이들에게 흥미 요소를 제공하려는 의도로 보인다.

특이한 점은 제주설화가 처음으로 국어 교재에 수록된 점이다. 구어체의 작품으로 수록되어 있어 설화의 특질을 바르게 수용한 제재 선정으로 보인다. 그러나 꾸미는 말을 넣기 위한 수단적 기능을 하도록 제시가 되어 있어 설화 교육 고유의 특성을 살린 제재로 보기에 아쉬움이 남는다.

라. 구어체로 수록된 전래동화작품 분석

〈표 7〉 구어체로 수록된 전래동화작품

교재	학년·학기 단원	제재명	도입 부분
말하기 ·듣기	5-1-3	도깨비 가족	참나무 도깨비와 오리나무 도깨비네가 이웃에 살고 있었지 .어느 날, 참나무 도깨비네에 새 며느리가 들어왔어.
		제주 많은 삼형제	옛날 옛날, 어느 마을에 제주 많은 삼 형제가 살고 있었지.
읽기	5-1-1	황새의 재판	옛날, 꿩꼬리와 삿꾸기, 따오기가 모여서 서로 자기 목소리가 좋다고 싸우고 있었대.
쓰기	2-1-3	알에서 태어난 임금님	아득한 옛날이야기야. 사람들은 여기저기 흩어져서 농사를 짓거나 고기를 잡고 있었대.
	2-2-2	설문대할망 이야기	까마득한 옛 날 이야기. 남쪽 제주도에, 어디선가 아주아주 키가 큰 할머니가 건너왔단다.
	5-2-3	도깨비를 만났어도	옛 날 어느 마을에 효성이 지극한 형제가 병든 아버지를 모시고 살았어.
	6-1-3	만파식적의 유래	‘만파식적 이야기 들어 봤니?’ 옛날 옛날 신라 시대에 있었던 일 이야.

50) 김기창, 앞의 논문, p.202.

제7차 국어과 교육과정에 수록된 설화 작품 중 구어체로 수록된 것은 총 7편으로 전체 설화 제재수의 7%에 불과하다. 학년별로 보면 2학년 2편, 5학년 4편, 6학년 1편이다. 영역별로 보면 「말하기·듣기」 2편, 「읽기」 1편, 「쓰기」 4편 등으로 학년별 안배나 영역별 안배가 전혀 이루어지지 않았다.

설화의 효과적인 전달방법으로 청자와 화자가 직면하는 구연의 형태가 바람직하다는 점을 감안한다면 설화 교재 제작 시 문체를 고려하지 않은 점은 본질적인 문제점이라고 할 수 있다. 특히 「말하기·듣기」 교육에서 설화 교재는 구어체로 제작되어야 생생한 언어자료로서 청자와 화자가 상호작용하는 구연과 연희의 공간을 매개할 수 있다. 그러나 현행 교육과정 「말하기·듣기」 교재에는 1학년(5학년)에 단 2편의 작품만이 구어체 작품이다. 「말하기·듣기」 교재에 수록된 설화작품 33편 중 단 2편만이 구어체 작품으로 전체의 6%에 불과하다. 이는 설화의 특성에 대한 올바른 관점에 입각하여 제재 구성 방법이 재검토되어야 함을 보여준다.

3. 교사용 지도서의 설화 지도 내용 분석

교사용 지도서의 분석은 전 학년 국어 지도서를 대상으로 실시하였다. 우선 설화 관련 단원의 수업 목표와 교육과정의 학년 중심 내용과의 관련성 여부를 살펴보고, 수업목표에 따른 설화 제재명을 살펴보았다. 또한 설화 교육의 본질을 살릴 수 있는 방법적 측면에서 구연이나 교육연극적 요소가 초등학교 전 학년에서 어느 정도의 비중을 갖고 교사용 지도서에서 다루어지고 있는지를 살펴보았다.

그 다음에는 전 학년 설화 단원의 지도 예시로 제시되어 있는 지도서의 교수·학습 절차를 살펴보고 유형별로 정리한 후 지도서의 제3부에 부록으로 제시되어 있는 7가지 학습 유형을 실제 교수·학습 설계에 어느 정도 활용하고 있는지 살펴보았다.

또한 전 학년 설화 단원 지도서에 제시되어 있는 참고사항을 정리하여 본 연구에서 문학교육의 방안으로 제시하고자 하는 교육연극의 이론과 방법이 어느 정도 현행 교육과정의 지도 내용 속에 수용되어 있는지를 살펴보았다.

따라서 교사용 지도서의 설화 지도 내용 분석은 그 하위 범주를 수업목표와 교수·학습 절차 그리고 참고 사항으로 나누어 분석하였다.

가. 수업목표 분석

1) 말하기·듣기 영역 수업목표 분석

〈표 8〉 말하기·듣기 영역 수업목표

중심 내용	수업목표	수록된 설화 제재		제재 수
		단원	제목	
이야기를 듣고 생각이나 느낌 말하기	인물이 한 일에 대한 내 생각이나 느낌 말하기	2-2-2	꽃씨와 소년	6
	이야기에 나오는 인물이 되어보고, 인물이 한 일에 대한 내 생각이나 느낌 말하기		소 세마리	
	이야기를 듣고 생각이나 느낌 점을 말하기		윤희와 거미	
	이야기를 듣고, 생각이나 느낀 점을 말 하기	3-1-2	견우와 직녀	
		4-2-2	금을 버린 형과 아우	
	이야기를 듣고, 생각이나 느낌을 정리하 여 보기	6-2-2	돼지는 맞돈 주고 먹는 줄 알았지	
연극 및 입체 낭독하기	인물의 말과 행동에 어울리게 말하기	2-1-5	나무 그늘을 산 젊은이	5
	극본을 연극으로 꾸미기	5-1-특	도깨비와 개암	
	실감나게 연극으로 꾸미기	3-1-특	별주부전	
	판소리를 듣고, 말하는 내용에 어울리는 표정과 목소리로 말하기	4-2-4	토끼의 재판	
	이야기를 듣고, 말하는 내용에 어울리는 표정과 목소리로 말하기		심청가	
의도나 목적 파 악하기	흥내내는 말을 넣어 이야기 꾸미기	1-2-1	요술부채	3
		2-1-3	마루의 심부름	
	이야기를 듣고, 앞뒤 내용을 상상하여 말하기	4-1-2	흑부리 영감	
	원인과 결과가 드러나도록 내 생각을 분 명하게 말하기	3-1-2	다자구 할머니	
			이상한 샘물	1

인물이 한일, 글의 내용, 배경알기	이야기를 듣고, 인물이 한 일 알기	2-2	개미와 비둘기	3
	이야기에 나오는 인물의 말이나 행동을 통하여 그 시대의 배경을 알아보기	6-2-4	홍부가	
	들어서 알게 된 내용을 분명하게 말하기	1-2-4	충성스런 개	
의견 비교하기	내 생각이나 다른 사람과 다를 때 어떻게 하면 좋을지 알아보기	1-2-2	선녀와 나무꾼	2
	주고 받는 말을 듣고, 의견과 그 이유 말하기	3-2-3	심청이는 효녀인가	
이야기를 듣고 자신의 경험과 관련하여 말하기	관련된 경험을 떠올려 말하기	3-1-4	누렁소와 검정소	2
	이야기를 듣고 내가 겪은 일과 비교하며 말하기		팔려가는 당나귀	
작품의 일부분을 바꾸어 말하기	여러 가지 방법을 사용하여 이야기의 일부분을 바꾸어 말하여 보기	5-1-3	도깨비 가족	2
	작품의 일부분을 바꾸어 말하기		재주 많은 삼형제	
이야기를 듣고 장면 떠올리기	인물의 말과 행동을 바탕으로 하여 장면 떠올리기	2-1-5	떡 먹기 내기	2
	이야기를 듣고, 인물의 행동을 중심으로 장면을 떠올리기		해와 달이 된 오누이	
이야기에 나오는 인물이 되어 말하기	이야기에 나오는 인물이 되어 말하기	2-1-5	멸치의 꿈 힘센 농부	2
내용 간추리기	이야기를 듣고 일이 일어난 차례에 따라 내용 간추리기	4-3-4	꽃나라 임금	1
말놀이 하기	말의 재미를 느끼며 말 놀이 하기	1-2-3	뽕나무 대나무 참나무	1

말하기·듣기 교재의 전래동화 관련 지도 내용은 크게 내용 파악하기, 작품에 대한 생각과 느낌 말하기, 작품에 반응하기, 작품 읽고 창작하기, 연주하기 및 입체낭독하기로 나누어 볼 때 ‘연극하기 및 입체 낭독하기’는 5편에 불과하다. 말하기 듣기는 설화(전래동화)의 본질을 가장 효과적으로 살릴 수 있는 영역이다. 전반적으로는 학습자들의 의미 구성을 유도하는 수업목표로 조직되어 있기는 하나 설화 교육의 구체적인 방법론인 구연과 연회적 접근이 수업목표면에서 소홀히

다루어지고 있다.

또한 내용 간추리기, 원인과 결과 드러나게 말하기 등은 문학 수업의 목표로 적절히 없다고 여겨진다.

2) 읽기 영역 수업목표 분석

〈표 9〉 읽기 영역 수업목표

중심 내용	수업목표	수록된 실화 제재		제재 수
		단원	제목	
글을 실감나게 읽기	인물의 말과 행동에 어울리게 이야기 읽기	2-1-5	하늘 천 하렸다	9
	이야기를 실감나게 읽기		흥내 도깨비	
	인물에 어울리는 목소리로 이야기를 실감나게 읽기		개와 돼지	
	인물의 말과 행동에 어울리는 목소리로 글을 소리내어 읽기	함께	도깨비와 개암	
	땀어 읽기에 주의하여 소리내어 읽기	2-2-3	나이 자랑	
	인물의 성격을 살리며 글을 소리내어 읽기	3-1-2	소년과 어머니	
	인물의 성격을 살려 실감나게 읽기	3-1-2	도련님과 인절미	
	분위기에 어울리게 이야기 읽기	3-2-2	망주석 재판	
	인물의 성격을 살려 연극으로 꾸미기	5-1-합	놀부전	
글을 실감나게 읽기	인물의 말과 행동에 어울리게 이야기 읽기	2-1-5	하늘천 하렸다	
	이야기를 실감나게 읽기		흥내 도깨비	
글을 실감나게 읽기	인물에 어울리는 목소리로 이야기를 실감나게 읽기	2-1-5	개와 돼지	9
	인물의 말과 행동에 어울리는 목소리로 글을 소리내어 읽기	함께	도깨비와 개암	
	땀어 읽기에 주의하여 소리내어 읽기	2-2-3	나이 자랑	
	인물의 성격을 살리며 글을 소리내어 읽기	3-1-2	소년과 어머니	
	인물의 성격을 살려 실감나게 읽기	3-1-2	도련님과 인절미	
	분위기에 어울리게 이야기 읽기	3-2-2	망주석 재판	
	인물의 성격을 살려 연극으로 꾸미기	5-1-합	놀부전	

중심 내용	수업목표	수록된 설화 제재		제재 수
		단원	제목	
내용 상상하기	이야기를 듣고, 이어질 내용 상상하기	2-2-2	소금장수 기름장수	5
	이야기를 듣고 뒷부분에 이어질 내용을 상상하여 말하기	4-1-2	요술 항아리	
	이어질 내용을 상상하여 말하기		돌로 만든 갓	
	이야기를 듣고, 일의 순서와 원인을 바탕으로 뒷부분을 예측하기	5-1-5	어차피 죽을 목숨이니	
	이어질 내용을 예측하며 읽기		양초 도깨비	
글을 읽고 생각이나 느낌 말하기	이야기를 읽고, 느낀 점 말하기	1-2-1	은혜 깊은 땡	5
	이야기를 읽고, 생각이나 느낌을 말하기	2-2-4	독장수 구구	
	이야기를 찾아 읽고, 느낌을 정리하기		소가 된 게으름뱅이	
	글쓴이의 생각과 비교하며 이야기를 읽고, 내 생각을 말하기	3-2-1	짧아진 바지	
	문단의 중심을 생각하며 글을 읽고, 내 생각을 말하기		내가 재판장이라면	
인물이 한 일, 한 말, 인물의 성격, 이야기의 차례 알기	이야기에 나오는 인물이 한 말을 찾기	1-2-3	놀부의 제비집 찾기	7
	글을 읽고, 인물이 한 말과 한 일을 말하기		떡시루 잠기	
	일이 일어난 차례를 생각하며 이야기 읽기	2-2-2	농부와 세 아들	
	이야기를 읽고 일이 일어난 차례 알아보기	3-2-2	개구리 바위	
	이야기를 읽고, 인물이 한 일에 대하여 친구들과 이야기 주고받기	3-2-4	오성과 한음	
	이야기에 나오는 인물의 말이나 행동을 비교하기	4-1-4	삼년 고개	
	인물의 성격과 사건의 전개와의 관계알기	5-1-1	황새의 재판	
글의 주제 파악하기	이야기를 읽고, 글의 주제를 파악하기	4-1-3	반대로만 하는 아들	4
	글을 읽고, 주제를 파악하기		꿈을 심는 노인	
	이야기를 읽고, 주제를 알기	4-2-2	노인과 고목	
앞뒤 내용과 연결 관계 알기	이어주는 말의 쓰임을 생각하며 글 읽기	3-1-3	지혜로운 아들	2
	글을 읽고, 앞뒤 내용의 연결 관계를 알기		지붕만 쳐다보네	
옛 글의 좋은 점 알기	옛 글을 읽으면 좋은 점 알기	6-1-5	연오와 세오	2
	옛 사람들의 삶을 생각하며 옛 글을 읽어 보기		장끼전	
인물들의 삶의 태도 비교하며 글읽기	인물들의 삶의 태도 비교하며 글 읽기	5-1-3	술 안에 넣어 둔 돈	1
읽을 때의 주의할 점 알기	스스로 읽을거리를 찾아 읽을 때의 주의점 알기	5-1-5	왕자의 공부	1
글을 요약하기	글의 짜임과 읽는 목적에 따라 글을 요약하기	6-2-2	단군의 건국 이야기	1

「읽기」 교재의 수업목표는 크게 글을 실감나게 읽기, 내용 파악하기, 이어질 내용 상상하기, 글을 읽고 생각이나 느낌 말하기, 태도, 기타로 나눌 수 있다. 제 6차에 비하여 많은 설화 제재가 수록되었으나 수업목표를 살펴볼 때 이야기 구조와 이야기 요소를 파악하고 내용을 파악하는 수준에 머무르는 목표가 전체의 42%에 이른다. 또한 ‘문단의 중심을 생각하며 글을 읽기’나 ‘이어주는 말의 쓰임을 생각하며 글 읽기’ 등은 설화 제재를 중심으로 한 문학 수업에 적절하지 않은 수업목표로 여겨진다.

전반적으로 글을 읽고 감정이입이 되어 이야기 속 세계를 체험하고 창의적으로 표현할 수 있는 전략이나 방법들이 수업목표 속에서 소홀히 다루어지고 있다.

‘실감나게 읽기’의 경우 더욱 구체적이고 재미있는 언어, 비언어 요소와 전략들이 수용되어 작품을 체험해 볼 수 있는 설화 교육의 장을 형성할 필요가 있다. 실감나게 읽기위한 발성과 호흡, 몸짓 등에 대한 지도 내용까지 체계적으로 조직될 필요가 있다.

3) 쓰기 영역 수업목표 분석

〈표 10〉 쓰기 영역 수업목표

중심 내용	수업목표	수록된 설화 제재		제재 수
		단원	제목	
이어질 내용 상상하여 쓰기	이어질 내용을 상상하여 재미있게 꾸며 쓰기	2-1-5	사냥꾼과 족제비	7
	이야기를 듣고, 꾸며주는 말을 넣어 이어질 내용 쓰기	2-2-2	선문대 할망 이야기	
	꾸며주는 말을 넣어 이어질 내용 상상하여 쓰기		홍부와 놀부	
	원인과 결과가 드러나게 이야기를 꾸며 쓰기	3-1-3	황소 잃고 감자를 얻은 욕심쟁이	
	이어질 내용을 상상하여 쓸 때의 주의점 알기	3-1-4	술 안에 든 거인	
	이야기를 듣고, 이어질 내용 상상하여 쓰기	4-1-2	머리 아홉 달린 괴물 거울 소동	

중심 내용	수업목표	수록된 설화 제재		제재 수
		단원	제목	
이야기 바꾸어 쓰기	인물이나 사건을 달리하여 이야기를 바꾸어 쓰기	5-2-3	도깨비를 만났어도	7
	이야기 속의 낱말을 상황에 어울리게 바꾸어 쓰기		쌀과 방울	
	이야기를 듣고, 인물이나 사건을 달리하여 이야기를 바꾸어 써 보기		섬을 찾아 온 세 거인	
	이야기를 다른 형식의 글로 바꾸어 쓰기	6-1-3	만파식적의 노래	
	극본을 이야기로, 이야기를 극본으로 바꾸어 쓰기		뽕씨 한 톨	
	관소리를 이야기로 바꾸어 쓰기	6-2-3	홍부가	
	이야기를 극본으로 바꾸어 쓰기		저승에 있는 공간	
꾸며주는 말을 넣어 글 쓰기	꾸며주는 말을 넣어 글 쓰기	2-1-3	선녀와 나무꾼	2
	꾸며주는 말을 넣어 들은 이야기의 내용을 글로 쓰기		알에서 태어난 임금님	
인물에게 글 쓰기	이야기에 나오는 인물에게 글 쓰기	2-2-4	토끼의 재판	1
문장부호 넣어 글 쓰기	알맞은 문장 부호와 낱말을 넣어 글 쓰기	3-1-1	나그네와 꿈	1
작중 인물이 되어 글 쓰기	이야기에 나오는 인물이 되어 글 쓰기	3-2-4	손톱을 먹은 들쥐	1
새롭게 꾸며 쓰기	친구와 이야기를 새롭게 꾸며 쓰기	3-2-2	선녀와 나무꾼	2
	이야기를 새롭게 꾸며 쓰기		박석고개	
생각이나 느낌 쓰기	이야기를 읽고, 생각이나 느낀 점을 글로 쓰기	4-1-2	생각 나뭇	1
알맞은 속담이나 관용표현 찾기	이야기를 듣고, 이야기가 주는 교훈을 속담이나 관용 표현을 사용하여 쓰기	6-1-5	이항복의 깨달음	2
			거북의 경솔함	

「쓰기」 교재의 지도 내용을 분류하여 보면, 이어질 내용 상상하여 쓰기, 이야기 바꾸어 쓰기, 이야기 속 인물이 되어 글쓰기, 작품을 읽고 생각이나 느낌 쓰기, 알맞은 문장부호와 낱말 넣어 글쓰기, 속담과 관용 표현 넣어 글쓰기 등으로 나누어 볼 수 있다. 그 중 이어질 내용 상상하여 쓰기가 8편으로 가장 많고, 그 다음이 이야기 바꾸어 쓰기이다.

제7차 교육과정 문학 영역에서 새롭게 추가된 것이 창작부분이다. 문학 교육에서의 창작은 개별 문학 작품에 대한 학습자들의 반응을 다양한 방식으로 표현하는 활동을 의미한다. 설화 교육에서의 창작은 각편 쓰기의 초석이 되도록 조직할

필요가 있다. 그런 관점에서 볼 때 제7차 교육과정의 「쓰기」 교재 전래동화 관련 수업목표는 이어질 내용 쓰기와 바꾸어 쓰기에 너무 치우친 감이 있다.

이야기에 나오는 인물에게 글쓰기, 이야기에 나오는 인물이 되어 글쓰기, 새롭게 꾸며 쓰기 등은 설화 교육의 특성을 살린 좋은 목표로 여겨진다.

그러나 상상하며 글쓰기의 경우 세부 내용을 살펴보면 위계화가 덜 되었음을 알 수 있다. 2학년에서도 이어질 내용 상상하여 쓰기, 4학년에서도 상상하여 쓰기로 되어 있다. 또한 지도 내용 중에 ‘꾸며주는 말을 넣어 이어질 내용 상상하여 쓰기’는 설화 교육과 어떤 연관성이 있는지 살펴볼 필요가 있다. 상상하여 글쓰기가 구체적 방향성을 상실하면 국어 교육 내용으로서의 지위 확보가 어렵다. 따라서 지도할 내용에 대한 확실한 방향이 서 있어야 한다. 이어질 내용 상상하여 글쓰기 경우, 저학년에서는 창의성을 발휘하여 자연스럽게 이야기를 상상하여 이어질 내용을 써 보게 하되 앞의 내용과 어긋남이 없는지 살펴보도록 해야 하며, 중학년, 고학년이 되면 설화의 이야기 구성요인이나 이야기 구조를 가르치고 그에 근거하여 새로운 이야기를 상상할 수 있도록 하는 등 설화의 본질에 근거하여 상상력 고양을 유도할 수 있는 구체적인 전략이 마련되어야 할 것이다.

‘알맞은 문장 부호와 낱말을 넣어 글쓰기’ 역시 설화 교육의 목표에 부합되는 내용인지 재고해 볼 필요가 있다. 이러한 내용 설정은 설화 교육 고유의 교육 목표 설정 및 내용 확보가 이루어지지 않고 언어사용기능의 신장을 국어교육의 목표로 지나치게 강조하면서 나타나게 된 문제로 보인다. 설화를 통한 문학교육의 측면에서 접근하지 않고 언어사용기능을 위한 수단으로 설화가 이용되고 있는 것이다.

나. 지도서에 제시된 교수·학습 절차에 대한 분석

1) 지도서에 제시된 교수·학습 절차의 유형 분류

초등학교 1학년에서 6학년까지 국어 지도서 설화 관련 단원의 지도 내용 분석한 결과 현행 제7차 교육과정 국어과 지도서에서 안내하고 있는 설화 관련 단원의 교수·학습 절차를 유형별로 정리해보면 다음과 같다.

- (1) 목표확인 → 문제 확인 → 해결 방법 찾기 → 문제해결하기 → 일반화 → 정리, 확인하기

- (2) 목표 확인하기 - 읽기 전 활동 - 읽는 중 활동 - 읽은 후 활동 - 정리, 확인
- (3) 목표 확인하기 - 인물의 말을 느낌 살려 읽기 - 내 생각 말하기 - 정리
- (4) 목표 확인하기 - 그림 보며 이야기 듣기 - 물음에 답하기 - 알게 된 내용 말하기 - 확인, 정리하기
- (5) 목표 확인하기 - 내용 파악하기 - 장면 떠올리기 - 발표하기 - 정리, 확인
- (6) 배경지식 활용하기 - 이야기 듣고 장면 떠올리기 - 발표하기 - 정리, 확인
- (7) 반응 형성하기 - 반응 명료화하기 - 반응 심화하기 - 반응 일반화하기 - 정리, 확인
- (8) 목표 확인하기 - 내용 파악 - 가치화 - 실감나게 읽기 - 발전하기
- (9) 이야기 읽기 - 역할 정하기 - 연습하기 - 발표하기
- (10) 목표 확인하기 - 내용 파악하기 - 반응하기 - 정리, 확인
- (11) 목표 확인하기 - 연극 계획하기 - 연습 - 이어질 내용 쓰기 - 평가하기
- (12) 목표 확인하기 - 그림 내용 파악하기 - 이어질 내용 쓰기 - 평가하기
- (13) 설명하기 - 시범 보이기 - 질문하기 - 연습하기 - 정리, 확인
- (14) 목표 확인하기 - 내 생각 정리하기 - 이야기 주고받기 - 재판장이 되어 글쓰기 - 정리, 확인하기
- (15) 문제 확인하기 - 이야기 읽기 - 이야기 내용 파악 - 일이 일어날 차례 생각하기 - 이야기 줄거리 간추리기 - 정리, 확인
- (16) 목표 확인하기 - 이어질 내용 상상하기 - 이어질 내용 쓰기 - 또 다른 상황 생각하기 - 정리, 확인
- (17) 목표 확인하기 - 판소리 심청가 듣기 - 들은 내용 요약하기 - 등장인물이 처한 상황에 어울리게 표현하기 - 정리, 확인하기
- (18) 목표 확인하기 - 인물의 성격 파악하기 - 인물의 성격 살려 실감나게 읽기 - 극본을 실감나게 읽기
- (19) 목표 확인하기 - 준비 및 연습 - 실연 - 평가 - 재실연 - 정리, 확인
- (20) 목표 확인하기 - 극본의 갈등 알기 - 정리 확인하기
- (21) 목표 확인하기 - 인물의 성격 말하기 - 연극 꾸미기 - 정리

2) 유형 분류에 따른 분석

제7차 국어과 교육과정에는 7가지 학습 유형이 정리되어 있다. 그러나 실제 지

도서의 교수·학습 절차를 살펴보면 지도서에는 체계화된 유형이 적용되었다고 보기 어렵다. 문제해결학습 모형(1번)과 반응중심학습 모형(10번) 그리고 역할놀이 교수·학습모형(19번)이 있는 정도이다. 물론 일률적으로 유형이 정형화되어 적용되는 것도 문제이다. 그러나 교과교육이 심도 있게 논의가 되고 있는 현시점에서 어느 정도 정리가 된 교수·학습모형이 지도서에 제시가 되고 있는 점을 감안한다면 지도서의 각론에서는 그러한 유형들이 구체화된 절차가 실제 지도 내용으로 이루어져야 할 것이다.

전래동화 제재의 교수·학습 과정으로 ‘감수-반응-가치화-조직화-성격화’라는 흐름의 5단계 내면화 모형을 안내하고 있으나 실제에서 교수·학습 과정으로 안내된 차시는 한 차시도 없다. 전래동화의 본질에 입각한 효과적인 교수·학습 모형이 구안되고 안내될 필요가 있다고 여겨진다.

교육연극에 관련된 참고 사항이 32건이나 되어 전체 건수(56)의 58%가 되는데 비하여 교수·학습 과정상에서 안내하고 있는 교육연극적 관점에서의 절차는 한 건도 없었다. 이는 교육연극적 관점의 실제에 대한 충분한 적용 및 평가가 이루어지지 않은 결과라고 볼 수 있겠다.

다. 참고사항에 나타난 지도 내용 분석

교사용 지도서 설화 관련 단원에 실려 있는 참고사항 중 문학 교육과 관련된 내용을 정리하면 다음과 같다.

1) 학년별 참고 사항

가) 1학년의 참고 사항 내용

① 반응 중심 문학 수업에 대하여 ② 극놀이 학습 활동 해 보기 ③ 극놀이 활동 후의 정리 활동 학습지 ④ 반응 중심 학습 모형 지도안	⑤ 역할놀이 하기 ⑥ 역할극을 할 수 있는 대본 ⑦ ‘떡시루 잠기’의 뒷이야기 꾸미기
--	---

나) 2학년 지도서의 참고 사항 내용

① 전래동화를 들려주는 방법	⑥ 감정 표현 연습
② 옛날 사람들로 간단히 분장하고 흥 내내기(분장방법)	⑦ 인형극으로 꾸미기
③ 떠오르는 장면 그리기의 좋은 점	⑧ 바꾼 극본의 예
④ 전래동화의 교육적 의의	⑨ 자기 반성표
⑤ 소리 내 보기	⑩ 특화 단원의 특성

다) 3학년 지도서의 참고사항 내용

① 교육연극 활동	⑧ 노래에 인물의 마음이나 특성을 담 은 가사 만들어 붙이기
② 교육연극 활동의 유형	⑨ 토끼와 자라에 대해 바꿔 쓴 이야기
③ ‘지혜로운 아들’ 즉흥극 꾸미기	⑩ 등장인물과 이야기하기
④ 역할극으로 표현하기	⑪ 이어질 이야기 꾸미기
⑤ 재미있는 연극놀이-마임활동	⑫ 인물, 배경, 줄거리 분석하기
⑥ 연극 지도를 위한 절차	
⑦ 법원 판결문 쓰기	

라) 4학년 지도서의 참고사항

① 전래동화의 인물, 배경, 사건의 특성	③ 등장인물의 말과 행동 찾아 말하기
② 전래동화의 제재의 교수 학습 과정 (감수-반응-조직화-성격화)	④ 손거울 보고 이야기하기
	⑤ 판소리와 말하기·듣기 교육
	⑥ 심청가

마) 5학년 지도서의 참고사항

① 동화 - 전래동화/창작동화	⑦ 연극 수업 운영의 유의점
② 문학 감상 지도 - 아동들의 문학에 대한 관심 증진을 위한 절차	⑧ 연극 지도상의 유의점
③ 동화의 인물	⑨ 연극을 제작하는 과정의 구성요소
④ 극본을 종이 인형극으로 꾸미기	⑩ 연극의 제작 과정
⑤ 파트너 연기	⑪ 연극이란 무엇인가
⑥ 연극의 국어교육적 가치와 특성	⑫ 연극의 4대 요소
	⑬ 연극 발성의 호흡법

마) 6학년 지도서의 참고사항

① 이야기 만들기	⑥ 새롭게 생각해 보는 옛날이야기와 우화
① 연오랑 세오녀	⑦ 다양한 시청각 매체 속의 이야기를 활용한 문학 교육
③ 단군 신화 해설	⑧ 새롭게 생각하고 바꾸어 보는 동화
④ 판소리 ‘흥부가’	⑨ 이야기를 극본으로 바꾼 예
⑤ 교육과정 해설(6-문-⑤)	⑩ 만파식적의 유래

2) 참고사항에 대한 분석

가) 전래동화에 관련된 내용 분석

- (1) 전래동화 관련 지도서 내용 중 전래동화 자체에 대한 이해를 돕는 안내 사항은 다음 여섯 가지이다.

① 전래동화를 들려주는 방법(2학년)	④ 전래동화 제재의 교수 학습 과정(5학년)
② 전래동화의 교육적 의의(2학년)	⑤ 동화-전래동화/창작동화(5학년)
③ 전래동화의 인물, 배경, 사건의 특성(4학년)	⑥ 연오랑 세오녀(6학년)

- (2) 설화의 특성인 변이, 구연, 원형 등을 이해할 수 있는 내용이 제시되지 않았다.
- (3) 지역 설화의 교육적 효용성에 대한 내용이나 교육방안에 대한 내용이 없다.
- (4) 설화를 문화 교육의 일환으로 보는 관점의 글이나 이를 프로그램화한 내용이 없다.

나) 교육연극과 관련된 내용 분석

- (1) 교육연극과 관련된 참고사항을 학년별로 분류해 보면 <표 11>과 같다. 총 54가지의 참고사항 중 32 가지가 교육연극 관련 내용으로 되어 있어 전체의 60%에 이른다.

〈표 11〉 교육연극과 관련된 참고사항

학년	교육연극과 관련된 참고사항	학년	교육연극과 관련된 참고사항
1	- 극놀이 학습활동 해 보기 - 극놀이 활동 후의 정리 학습지 - 역할극을 할 수 있는 대본 - 역할놀이하기	3	- 연극지도를 위한 절차 - 등장인물과 이야기하기 - 범원 판결문 쓰기 - 노래에 인물의 마음이나 표정을 담아 가사 만들기
2	- 인형극으로 꾸미기 - 감정표현 연습 - 소리 내 보기 - 옛날 사람들로 간단히 분장하고 흉내 내기 - 떠오르는 장면 그리기의 좋은 점 - 바꾼 극본의 예 - 특화 단원의 특성	4	- 손거울 보고 이야기하기 - 등장인물의 말과 행동 찾아 말하기
		5	- 연극의 국어교육적 가치와 특성) - 연극수업 운영의 유의점) - 연극 지도상의 유의점 - 연극을 제작하는 과정의 구성요소 - 연극의 제작과정 - 연극이란 무엇인가 - 연극의 4대 요소 - 연극 발성의 호흡법 - 극본을 종이인형극으로 꾸미기 - 파트너 연기
3	- 교육연극 활동 - 교육연극 활동의 유형 - ‘지혜로운 아들’ 즉흥극 꾸미기 - 재미있는 연극놀이 - 마임활동 - 역할극으로 표현하기		

- (2) 교육연극과 연극에 대한 관점이 이분화 되어 연극은 주로 5학년에서, 교육연극은 저학년(특히 3학년)에서 안내되고 있다.
- (3) 저학년 지도서에는 교육연극의 구체적인 방법과 사례들이 자세히 안내되어 있다.
- (4) 교육연극적 방법들이 교재 속에 프로그램화되어 있지 않고 단순히 참고할 사항이나 심화 활동 정도로 제시되어 있다.
- (5) 연극 관련 내용을 구체적으로 살펴보면 실제보다 이론에 너무 치우쳐 있는 편이고, 공연을 위한 연극 위주로 안내되어 있다.

이상에서 분석한 결과를 종합하여 보면 다음과 같다.

① 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용 분석

㉠ 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용의 변모 양상

제7차 교육과정은 제6차 교육과정에 비하여 문학의 본질과 원리에 충실을 기하려는 내용이 많아졌으나 아직도 문학 본질에 입각한 설화 교육보다는 언어 사용 기능 신장을 위한 수단으로 설화 교육이 이루어지는 경향이 많다.

㉡ 현행 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용 분석

총론의 학습자 중심 문학 교육의 방향설정에 비하여 실제 지도 내용에서는 작품의 구조 및 내용 파악을 위주로 지도 내용이 선정되어 있어 총론과 각론 사이의 유기적인 내용 확보가 안 되고 있다.

쓰기의 경우 ‘문학의 창작’을 ‘상상하여 글쓰기’, ‘이야기 바꾸어 쓰기’ 등으로 전 학년에 제시되어 설화의 변이적 특성과 각편의 창조를 체험해 볼 수 있게 되어 있으나 학년별 위계화가 덜 되었다.

② 교과서의 설화 단원 분석

제7차 국어과 교육과정에서는 설화 제재의 비중이 두드러지게 강화되었다.(제1차 8편, 제2차 8편, 제3차 8편, 제4차 7편, 제5차 17편, 제6차 33편, 제7차 94편) 그러나 구어체로 수록된 설화는 7편에 불과하다.(말하기·듣기 2편, 읽기 1편, 쓰기 4편) 제주설화가 1편 수록된 점은 시사하는 바가 많으나 꾸며주는 말을 공부하기 위한 수단으로 제시되어 설화 교육 고유의 목표를 위한 제재로서의 기능을 하는 데에는 한계를 갖는다.

③ 교사용 지도서의 설화 지도 내용 분석

전체 94편의 제재 중 설화의 본질을 살릴 수 있는 구연과 교육연극 방법이 구체적인 지도 내용으로 제시된 경우는 5편에 불과하다. ‘교육연극’ 관련 ‘참고사항’ 내용이 전체의 58%를 차지하는 것과 비교하여 볼 때 재고해 볼 필요가 있다. 설화 학습의 효율적인 지도를 위한 방법으로 교육연극 활동의 중요성을 인지하고 있으나 구체적인 활동 내용으로 담보되지는 않고 있다는 사실을 입증한다. 또한 설화 교육을 위한 독자적인 교수·학습 모형이나 절차가 제시되지 않고 있어 설화 교육이 문학 교육에서 차지하는 위상에 비추어볼 때 문제점으로 제기할 수 있다. 이것으로 미루어 볼 때 현장의 실천에 근거한 구체적인 설화 교육 방안에 대한 연구가 필요함을 알 수 있다.

4. 문학 영역 교육과정 설화 지도의 개선 방향

지금까지 살펴 본 교과서, 지도서 및 교육과정의 분석 결과를 토대로 문학 영역 교육과정 설화 지도의 개선방향을 모색하여 보면 다음과 같다.

첫째, 학습자 중심 설화 교육을 위한 텍스트로서 지역의 설화를 활용하는 방안이 구체적으로 논의되어야 한다. ‘학습자 중심의 설화 교육’의 측면에서 교과서, 지도서 및 문학 영역 교육과정의 지도 내용을 살펴 본 결과 설화 교육이 본질에 입각하여 활동 중심, 학습자 중심으로 이루어지고 있지 않다.

설화 교재 속에는 우리 민족 정서의 원형이 내포되어 있다. 설화 속에 담긴 삶의 모습과 상상력의 세계는 인간답게 살아가는 태도를 기르고, 자신의 삶을 보람 있게 누리는, 주체로서의 삶을 찾을 수 있게 해 준다.

따라서 설화 교육은 언어 기능을 위한 도구로 전락되어서는 안되며 학습자들이 저마다 자신의 가치를 추구하며 인간답게 살아갈 수 있는 힘을 얻게 해 주는 방향으로 설계되고 실천되어야 한다. 이러한 교육은 학습자의 삶과 하나가 되어야 하며 영역과 교과와 틀을 넘어 총체적인 관점에서 이루어져야 한다.

현행 교육과정에서처럼 말하기의 도구, 읽기의 도구, 쓰기의 도구로서 설화가 이루어진다면 설화 교육은 제자리를 찾을 수 없다. 설화를 체험하는 가운데 저절로 말하기가 되고, 듣기가 되고 읽기가 되는 총체적인 학습 프로그램을 마련해야 한다.

설화의 의미가 학습자들 개개인의 의미가 되고, 학습자들의 무한한 창조력이 각편 창조에까지 이어지는 학습자 중심의 설화 지도 내용이 마련되어야 한다. 이러한 교육을 위한 자료로서 학습자들의 생활 터전인 지역공동체에 전승되는 설화를 교재화하는 방안이 다각도로 마련되어야 한다.

둘째, 학습자 중심 설화 교육의 방법으로 교육연극이 바람직하며, 교육연극 방법으로 지도 내용이 프로그램화되어야 한다.

교육연극의 특징은 학습자들이 지니고 있는 본성을 극대화 한다는 데 있다. 학습자들의 모방성, 활동성, 유희성, 통합성은 연극의 본질인 동시에 인간의 본능과 상동성을 이루고 있어 자연스럽게 학습자들은 주체로서의 역할을 하게 된다. 또한 교육연극의 이론적 토대가 되는 드라마의 세계 인식 방법은 세계를 하나의 상징체계로 보아 통합적이고 총체적인 의미의 합을 이끌어낸다.⁵¹⁾

51) 황정현, 앞의 책, 2001, p.43.

학습자들은 주어진 활동에 진정으로 흥미를 느낄 때 가장 잘 배운다. 외부적인 보상이나 처벌보다는 내적 필요, 놀라움, 호기심 등에 의해 동기가 생길 때 가장 효과적으로 배운다. 내적 자발성을 토대로 한 설화 교육으로서 가장 효과적인 것이 교육연극이다. 연극이 가진 놀이적 특성을 학습자들에게 스스로 의미를 찾아가도록 이끌기 때문이다.⁵²⁾

따라서 총체적 의미에서 설화를 학습하고 문학을 즐기는 심미적 태도를 익히기 위해 교육연극적 방법으로 설화 교육 프로그램을 실시하는 것이 바람직하다.

셋째, 지역 설화 교육을 위한 프로그램이 만들어져야 한다.

문학 교육과정에서 전래동화의 비중이 점점 높아지고 있음을 감안할 때 교재로서의 설화는 이제 그 의미를 공유하고 있다고 볼 수 있다. 양적으로 확보된 설화 교육의 중요성에 견줄 수 있는 질적인 의미에서의 설화 교육 내용이 교재화되어야 한다. 설화는 그 작용양식에 있어 연행 현장적이며 전승 현장적이다. 또한 설화는 지역 공동체를 전승 현장으로 한다. 따라서 설화의 문학 교육적 의미는 지역설화를 통한 교육과정의 재구성과 프로그램 개발을 통해 구체적으로 실현시킬 수 있다.

지역 설화 교재화를 통한 설화 교육은 전승되고 있는 바로 그 현장에서 이루어진다는 의미에서 볼 때 그 설화가 형상화하려고 하는 점에서 더욱 구체적으로 이해하고 공감할 수 있게 해 준다. 또한 학습자 자신이 살고 있는 지역에 대한 이해를 깊이 할 수 있으며 그 과정 자체가 문화 전승의 과정이 된다. 또한 학습자가 살고 있는 설화를 제재로 학습하는 것은 초등학교 학습자들의 발달상 특성 과도 부합되어 교육적 효과를 극대화시킬 수 있다. 따라서 지역 설화 교육을 위한 프로그램이 그 지역 구비문학 연구가와 교사의 공동작업에 의해 이루어져야 한다.

현행 교육과정의 설화 관련 제재가 지면 부족의 이유로 ‘화소의 탈락’과 ‘요약 제재’로 이루어지고 있어서 의미 구성 및 내면화에 장애가 되고 있음을 고려하면 지역프로그램 개발과 아울러 지역 교재 제작도 바람직하다. 설화 및 전래동화의 원형을 유지하는 텍스트의 수용과 학습자 중심 설화 교육 프로그램이 지역교재의 내용으로 수용된다면 설화 교육의 본질이 교육과정 속에 구체화될 것이다.

넷째, 설화 교육을 위한 텍스트는 학습자들의 문학적 상상력 고양과 설화의 존재 양식을 고려할 때 가급적 구어체로 제작되는 것이 바람직하다. 교육 내용에도

52) 황정현, 앞의 책, 2001, p.15.

구연의 제 요소가 포함되어 교사와 학습자 모두가 청자와 화가가 되어 직면하는 상황에서 상황을 판단하며 구연하여 현장성 있는 설화 교육이 이루어지도록 해야 한다.

구연은 전해지는 이야기 그 자체뿐만 아니라 이야기를 향유하는 화자와 청자의 생각과 느낌을 중요시하기 때문에 텍스트의 빈자리 메우기가 즉각적으로 이루어진다.

현행 교육과정 틀을 그대로 수용할 경우는 말하기·듣기 교재에서라도 설화 텍스트는 구어체로 실어주는 것이 바람직하다. 제7차 국어과 교육과정의 경우 교재에 실린 작품 중 단 2편만이 구어체로 되어 있어 설화 교육의 본질이 제대로 반영되지 않았음을 알 수 있다.

따라서 ‘구연하기’가 교육과정 속으로 들어오고 구연의 체계적인 지도 절차가 교육과정 속으로 들어와서 구비문학의 맛을 느낄 수 있도록 해야 한다. 학습자들이 구연을 통해 설화 속으로 몰입하고 감동을 받으며 자신의 삶을 재정립할 수 있도록 교육과정이 조직될 필요가 있다.

교사용 지도서에는 구연의 방법에 대한 구체적인 내용이 제시되어야 한다. 또한 설화 교육을 위한 교사 연수가 이루어져서 설화의 본질에 대한 관점의 공유 및 구연의 실체가 체득되도록 해야 한다.

다섯째, 교사용 지도서의 총론과 각론이 유기적으로 연결되도록 해야 한다. 현행 제7차 교육과정 교사용 지도서를 분석해 본 결과 참고사항으로 구연 및 교육연극 방법, 효과적인 전래동화 방법에 대한 내용들이 제시되어 있으나 실제 교수·학습 절차나 지도 내용과는 무관하게 제시되는 경우가 대부분이다. 따라서 설화 교육과정 구안 및 자료 제작에 있어서도 교육 공동체와 구비문학연구자들의 담론을 수용하여 관점의 통일을 이루고 통일된 관점 하에서 교재의 제작 및 검토가 이루어지도록 해야 한다.

이상을 종합하여 볼 때 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용의 대안을 간략히 요약하면 설화 고유의 특성을 학습자들이 체험할 수 있는 문학 교육 내용을 구체화한다. 또한 교육연극적 방법을 설화에 접목시켜 구체적이고 활동적인 교육 프로그램을 개발한다. 따라서 제주설화의 교재화 방안으로서 교육방법을 활용한 프로그램을 구안·적용함으로써 그 타당성을 확인하여 현행 문학 영역 교육과정 설화 지도 내용의 대안으로 삼고자 한다.

Ⅲ. 제주설화의 교재화 원리 및 작품 선정

1. 설화의 교재 변용 조건

가. 문학 교재의 조건

문학은 그 자체만으로도 인간 존재의 의미를 되살려주는 역할을 한다. 그런데 이를 교육의 현장으로 끌어들이 문학 교육이라는 역동적 현상 속에 서게 하면 보다 더 깊이 있는 의미 재구성의 세계를 창출한다. 교육적 가치를 구체화시키는 여러 가지 요소 중에서 ‘교재’는 중핵적인 위치를 차지한다.

문학 교재란 문학을 교육하는 것을 목적으로 하는 재료를 말한다. 문학 교재는 교육적 의도와 상세화 수준에 따라 ‘자료로서의 문학 교재, 텍스트로서의 문학 교재, 제재로서의 문학 교재’로 구분한다.⁵³⁾ 본 연구에서는 교재의 개념을 광의의 개념인 ‘자료로서의 교재’로 정의하고 연구를 진행하였다.

문학 교재가 문학 교육과정에 역동적으로 작용하여 교수·학습 상황에서 학습자들의 삶에 의미를 부여하고 심미적 체험의 매개체로 자리매김 되기 위해서는 다음과 같은 조건을 충족시켜야 한다.

첫째, 문학 교재는 문학 교육과정에 토대를 두고 계획적, 체계적으로 구조화되어야 한다. 교육은 가치 있는 교육목적을 달성하기 위한 의도적인 활동이다. 의도적인 활동을 수행하는 효율적인 절차와 과정은 교육과정에서 비롯된다. 교수·학습의 형태를 규정짓는 교육목표, 목표 구현을 위해 동원되는 제재, 그리고 교육 내용, 활동 내용 등이 체계적으로 고려되어 구조화 되어야 한다.

둘째, 문학 교재는 문학 교수·학습 모형과 유기적인 연관성을 지니고 구성되어야 한다. 실제 현장에서 국어과 교육의 성패를 좌우하는 것은 교재와 교수·학습 방법이다. 학교 현장에서 교사들이 학생들과 직접 대면하는 과정에서 매개체가 되는 교재는 국어과 교육의 목표와 내용을 담고 교수·학습 모형을 통하여 절차

53) 교수·학습 과정에서 사용되는 일체의 상관물을 ‘자료로서의 교재’라고 하며, 자료로서의 교재 중 언어적 실체를 ‘텍스트 교재’라고 한다. 제재로서의 교재는 교육적 목적 실현을 위한 의도와 이를 계획적으로 실천하기 위한 교육적 설계에 따라 이루어진 교재이다. 교육과정의 목표와 이념을 구현하기 위해서 체계적, 계획적으로 설계된 교재를 말한다.

와 방법이 구현된다. 목표와 교육내용의 특성에 따라 효과적인 교수·학습 모형이 정해지고, 그 절차에 따라 교재가 구성되어야 한다. 활동과 목표가 유기적인 의미체로 통합될 때 교재는 비로소 학습자에게 유의미한 체험의 장을 제공하게 된다. 문학 교육의 내용들이 요소와 과정에 따라 치밀하게 조직될 때 학습자는 요소 하나하나에 반응하면서 문학 교육의 본질을 맛보게 된다.

셋째, 문학 교재는 정보의 획득보다는 ‘울림의 인식’을 추구하도록 조직되어야 한다.⁵⁴⁾ 문학 교육과정은 학습의 주체인 학습자들의 인지적, 정의적 발달을 기본적으로 상정한다. 이는 교육과정의 보편적인 현상이다. 그러나 문학 교육과정에서는 기본 축을 인지적 영역 중심으로 고정시키고 있지 않은지 확인해 보아야 한다. 문학 읽기는 일종의 심미적 읽기이다. 정보의 획득보다는 ‘울림의 인식’을 추구한다. 인지적 능력의 토대가 필요하다고 해서 사실적, 정보적 이해의 수준을 교재의 기본 축으로 삼기 보다는 정의적 발달을 기본 축으로 하고 인지적 발달의 맞물림을 고려하는 것이 바람직하다. 문학경험과 그것의 수용 및 내면화가 삶의 총체적 이해로, 보다 유연하고 탄력적으로 실현될 수 있도록 문화교재가 구성되어야 한다.

넷째, 문학 교재는 학습자의 수준에 적합해야 한다. 문학 교재의 학문적 구조가 내용과 방법의 실체를 제공한다고 해도, 학습자의 발달적 특성에 의해 정제되고 조직되지 않으면 교재로서의 적합성을 확보하기 힘들다. 문학 교육과정을 통하여 달성하고자 하는 삶의 총체적 이해와 심미적 체험을 통한 문학적 상상력 개발은 학습자들의 발달수준에 적합한 문학 교재를 매개로 하여야 이루어진다. 학교 급별, 저·중·고별 더 나아가서는 동일 학급 내 다양한 구성원들의 수준까지 고려하여 문학 교재를 구성할 수 있다면 문학 교육의 내용들이 학습자 각자에게 유의미한 체험으로 조직될 수 있다.

다섯째, 문학 교재는 일반적인 인간의 가치 체계에서 벗어나지 말아야 한다.⁵⁵⁾ 여기서 인간가치란 선악과 같은 인간의 감정이나 관심의 대상이 되는 것과 진선미 등 인간정신의 목표가 되는 보편타당한 당위를 포함하는 것으로서, 예술적 가치도 포함한다. 교재에서 표방하는 가치는 공동체의 이념, 민족이 공유하는 철학에 부합해야 한다.

54) 박인기, 《문학 교육과정의 구조와 이론》, 서울대출판부, 1996, p.129.

55) 우한용 외, 《문학 교육과정론》, 삼지원, 1997, p.258.

나. 설화의 교재 변용 조건

박인기⁵⁶⁾는 구비문학 자료의 국어과 교재 변용에 따른 조건으로 크게 네 가지로 나누고 그 하위요소로 열 가지 검토 조건을 제시하였다. 본 연구에서는 이 검토 조건을 수용하여 제주설화의 교재 변용 조건을 다음의 여덟 가지 요소로 정리해 보았다.

첫째, 교재화 하고자 하는 설화는 그것과 같이 분류되는 설화들의 범주 내에서 대표되는 성질을 지니고 있는지 살펴보아야 한다. 대표성의 정체(왜 이 제재가 이런 류의 설화들을 대표하는 것인가를 밝히는 것)는 구비문학 연구자들의 연구 성과에 의해 뒷받침될 수도 있고, 수용자인 학습자들의 요구에 의해서 뒷받침될 수도 있다.

둘째, 교재화 하고자 설화는 설화가 구비하는 형식을 온전하게 갖추고 있는지 살펴보아야 한다. 이는 기본 서사 구조의 완결성을 지향하는 것으로 설화의 교육이 문학 형식에의 자연스러운 입문을 돕는 데 기여한다는 원리가 형식이나 구조의 완결성을 교재화의 조건으로 요청하는 것이다. 이 조건은 초등학교 국어과 교재의 경우 더욱 중요한 의미를 지닌다.

셋째, 교재화 하고자 하는 설화에 구사된 언어와 표현이 현재의 학습자에게 얼마나 적합한지 살펴보아야 한다. 원래의 텍스트를 표기 및 표현의 수준에서 다듬을 경우 원형의 개작을 양이나 질에서 최소화하면서 변용이 가능한가를 살피는 조건이다. 고어 투의 어휘, 방언, 한자어의 생경함 등이 전달에 장애를 주는 텍스트는 개작이 필요하기 때문이다.

넷째, 교재화 하고자 하는 설화가 학생들의 지적, 창의적, 사회적 발달 특성에 적합한지 살펴보아야 한다. 이것은 교재 선정의 가장 일반적 조건이다. 또한 설화 장르 자체의 발달상도 고려해야 하는데 이는 개별 제재 차원의 교재가 아닌, 학년 또는 학급 전체의 수준에서 교재의 계열성을 고려해야 할 때 문제가 되는 조건이다.

다섯째, 텍스트로서의 설화는 어떤 양상으로든 지역 및 특정 계층과 상관을 갖게 된다. 교재로 변용될 때, 이점을 어떻게 강조해야 하는지를 고려해야 한다. 교

56) 박인기, 앞의 논문, pp.42~44.

육과정 운영의 지역화 자치화를 지향하는 여건과 아울러 설화의 역동적 모습을 반영함에 있어 이 문제는 중요한 의의를 지닌다.

여섯째, 설화 자료가 단순히 설화 하나만을 학습하는 효과만을 얻게 하는 것이 아니라, 언어 사용 기능 영역의 발달로 전이될 수 있는지 살펴보아야 한다. 이것은 설화 자료가 국어과 교재로서 발휘하게 되는 효율성의 조건이기도 하다. 국어과 교육의 하위 영역들은 독립적 설정의 이유를 가지고 있으면서도 상호 유기적인 관련을 맺고 있기 때문이다.

일곱째, 교재화 된 설화 자료는 적절한 조사 방법에 의해 그 효과가 실제로 검증 되어야 한다. 학습자들의 흥미, 관심, 수용 정도, 이해 정도, 이해의 방식, 전달 매체별 경험 특성, 만족도, 중요도 인식 등등. 그리하여 설화가 교재로 변용되는 것과 관련한 실제의 수용 실태와 요구를 면밀히 검증하는 절차를 거쳐야 한다.

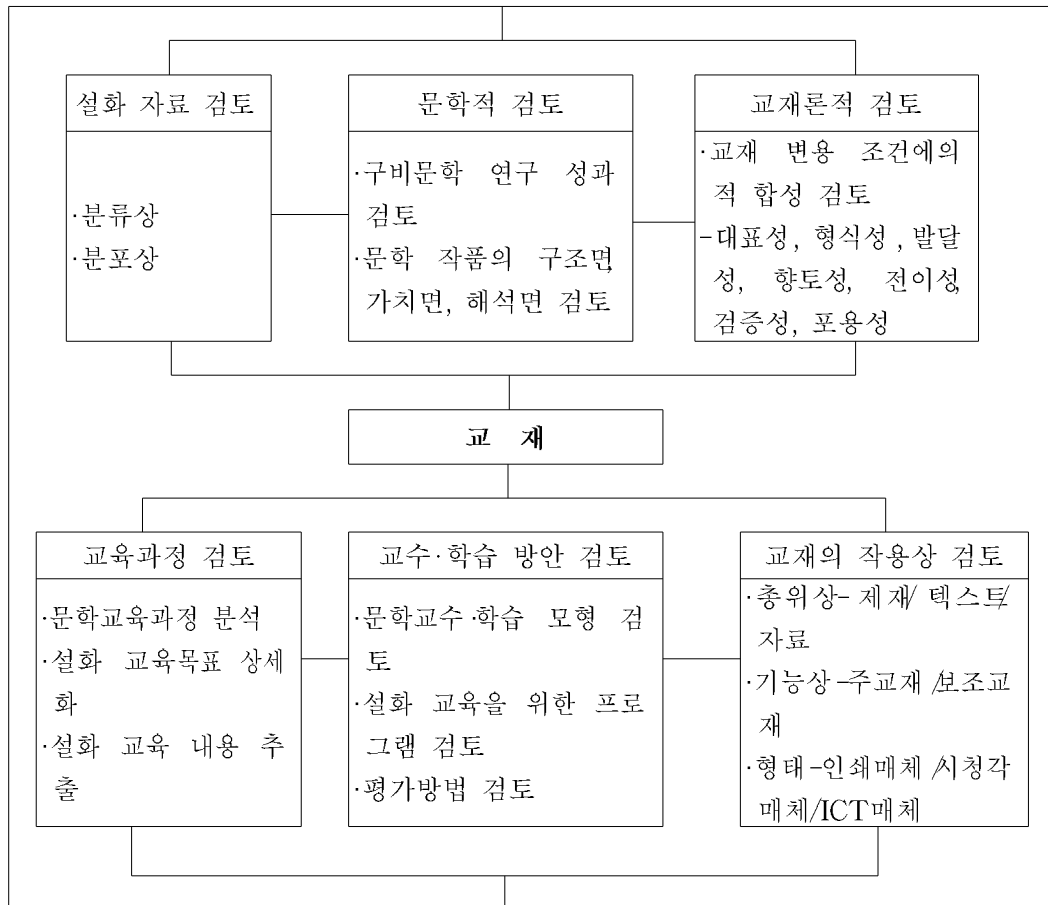
여덟째, 설화를 교재화 할 경우는 사회적 허용성을 고려해야 한다. 이는 포용성의 조건으로 어떤 특정의 설화 제재가 교과서에 조직됨으로써 여타 지역, 어떤 계층 등의 한 사회적 부류로부터 반발이나 거부를 받지 말아야 함을 고려해야 한다는 것이다. 이는 교재가 사회적 산물이 될 수밖에 없음을 고려한 조건이다.

이상의 교재 변용 조건들은 각각의 개별성을 가지지만 고립적이지는 않다. 즉 상호작용성으로 존재한다. 이는 교재의 개념을 동태적으로 접근해야 한다는 입장과 상통한다. 또한 교재변용 조건들은 때로 상승적으로 때로 상충적으로 작용한다. 작용시의 고려 비중이나 우선순위도 절대적인 기준이 있다기보다는 변용의 상황이 결정한다.

본 연구에서는 이상의 교재 변용 조건을 중심으로 문학적 작용상과 교육적 작용상을 고려하여 교재 구성 모형을 마련하고 제주설화의 교재화를 시도하였다.

다. 설화의 교재 변용 모형

구비문학자료인 설화의 국어과 교재로의 변용은 문학의 작용상과 교육의 작용상이 상승적으로 만나는 지점에서 이루어진다. 〈그림 1〉은 어떤 설화자료가 교재로 변용되기까지의 과정을 모형으로 나타낸 것이다.



〈그림 1〉 설회의 교재화 변용 모형

설회자료를 파악한다는 것은 특정 설회의 내용이나 구조를 아는 것만으로는 부족하다. 설회 전체의 분류상을 일정 수준 인식하는 것이 중요하다. 그러해야만 이른바 교재 변용을 위한 선택적 안목이 발휘될 수 있기 때문이다.

다음으로 설회를 문학적 측면에서 검토하는 과정을 거친다. 이는 차후에 있을 교재론적 검토와 상응되는 것으로 설회 자료의 교재로서의 내용적 적합성을 분석하는 토대가 된다. 구비 문학 연구의 성과에 의존하여, 텍스트의 구조적인 면, 해석적인 면, 가치적인 면이 함께 점검되어야 한다. 설회 텍스트 자체가 가지고 있는 주요 모티브들은 구조의 해명에도 유용하게 동원되지만 종족의 원형적 사교나 가치론적 모습을 조명하는 데도 매우 유용하다.

선정된 설회 텍스트가 교재로 변용될 수 있는 보다 구체적인 조건들도 점검되

어야 한다. 교재 변용의 조건을 살피는 이 과정은 대체로 설화의 텍스트 내적 조건이 잘 갖추어졌는가를 살피고 그것을 학습자가 수용함에 있어서 학습자 및 학습자를 둘러싼 시대적, 지역적, 사회적, 적합성을 점검한다.

다음으로 선정된 설화자료가 국어교육의 현장에서 어떤 모습으로 구체화될 것인지를 점검해야 한다. 우선 거시적 차원에서 문학 교육과정을 검토하여 목표를 상세화하고 대단원(마당)은 물론 소단원과 제재 차원의 목표를 정한다. 설화 교육 내용은 단원 및 단위 수업의 절차와 방법의 명료화 과정을 통해 구현이 되므로 교수·학습 모형을 구안하고 활동 프로그램과 평가도구를 개발하는 일련의 과정을 거친다. 이러한 과정을 걸쳐 구체화된 설화 자료가 실제 어떤 모습으로 조직되느냐는 ‘교재의 작용상’을 검토함으로써 이루어진다. 총위상, 기능상, 형태상 요소들이 점검되고 송환이 이루어지면서 설화는 하나의 교재로 기능하게 된다.

2. 제주설화의 교재화 원리

가. 설화의 교재화 적합성

문학 입문기의 어린이들은 설화를 접하면서 스스로 문학의 진실, 흥미의 속성과 이야기의 발전적 구조를 자연스럽게 깨닫게 된다. 진실 앞에 고개를 숙이고 허위와 이해타산은 별을 받는다는 의미를 무의식 속에서 깨닫게 된다. 설화 속 인물들이 의미하는 원형상은 인간 정신을 이해하는 훌륭한 단서가 되며, 그 교육적 가치는 민족문화의 수용과 새로운 문화 창조라는 ‘국어교육이 지향하는 제재로서의 적합성’을 가진다. 설화에 내재된 한국적 정서와 가치관, 고난극복의 의지로 적극적인 삶을 살아가는 모습, 따뜻한 인간관계 등은 국어과 교육이 궁극적으로 지향하는 올바른 사고력과 언어능력의 함양에 큰 영향력을 미친다.⁵⁷⁾

설화에 나타난 사건들은 ‘긴장과 놀라움’이라는 사건기술을 적절히 분배하여 이야기의 흥미를 더하며, ‘긴장과 놀라움’은 안정맞춤의 적중성과 절묘한 조화를 이룬다.⁵⁸⁾ 설화에 나타나는 공간적 배경은 현실계와 비현실계가 함께 나타난다. 주인공들은 현실계와 비현실계를 자유롭게 왕래하며 신이자와도 자연스럽게 만

57) 김동일, 앞의 논문, p.31.

58) 손동인·경동화, “구비문학의 교육적 활용에 관한 연구”, 《논문집》 22, 인천교대, 1988, p.4.

나 함께 행동하기도 한다. 이러한 배경설정은 현실적 세계에서 충족시키기 어려운 욕구를 충족시키기 위한 장치라고 할 수 있다.⁵⁹⁾

또한 설화는 표현에 있어서 단순하고 간결한 흐름을 보이지만 응축된 이야기 속에는 모든 삶의 원형적 요소가 자리 잡고 있다. 어린이들은 설화의 간결한 이야기 흐름 속에서 무궁무진한 상상의 날개를 펼 수 있고 인식의 폭을 넓힐 수 있다.⁶⁰⁾

1) 초등학교 어린이들의 심리적 성장 발달 특성

설화를 교재로 제시할 때는 학습자의 수준에 합당해야 한다.

초등학교 어린이들의 심리적 성장 발달의 일반적인 특성을 살펴보면 다음과 같다.⁶¹⁾

첫째, 어린이는 상상력이 풍부하고 감수성이 예민하다. 생리적, 심리적, 윤리적 으로 아직 성숙하지 못한 인간이므로 성인의 시야 밖에 있는 원시인의 애니머티즘(animatism)과 애니미즘(animism)은 곧 그대로 ‘어린이의 마음’이다. 어린이의 상상의 특징으로는 이야기 속의 내용을 사실 그대로 받아들이는 수동적 상상과 무생물을 생명이 있는 것 같이 여기는 유정화, 의인화 등을 들 수 있다.

둘째, 인간 실존의 제반 문제는 그 원형상태(archetype)로 어린이들의 성장과정에서 나타나며, 그 과정을 통해 어린이들은 여러 가지 사고를 지닌 성인이 된다. 어린이들이 일상생활 속에서 느끼는 불안이나 갈등, 즉 슬픔과 외로움, 수치감, 공포, 의타심, 자신감 등의 감정은, 점차로 성인으로서 경험하는 고차원의 의식과 감정으로 발달되어 간다. 이러한 어린이의 감정이 어떻게 순화되고, 통합되며, 조화롭게 발달되어 가는가 하는 것이 중요한 문제인 것이다.

셋째, 어린이는 강한 동일시의 가능성을 필요로 한다. 이 동일시 현상은 주인공에 대한 동일시에서 강하게 나타나며, 이를 통해 삶을 영위해 나가는 그들 나름의 방법을 체득하게 된다.

이와 같은 어린이의 심리적 성장 발달은 어느 기간에 이루어지는 것이 아니고, 눈에 보이지 않게 조금씩 이루어지는 것이기 때문에, 어린이의 심리적 성숙을 돕

59) 최운식·김기창, 《전래동화교육론》, 집문당, 1988, p.47.

60) 김동일, 앞의 논문, p.44.

61) 최경희, “동화의 교육적 적용에 관한 연구”, 교원대 박사학위논문, 1993, pp.13~14.

는 교육적 작용이 필요하다. 이러한 교육적 작용 중 부모나 형제, 선생님, 친구 등 직접적인 영향 못지않게 중요한 것이 ‘문학 작품을 통한 간접적인 가치 전달의 방법’이다. 어린이의 심리적 성숙을 돕는 한 단계로서, 문학 작품의 역할은 매우 중요하다. 특히 설화는 인생을 살아가는 여러 모형을 어린이들에게 제시해 주는 교육매체가 된다. 설화를 통한 문학 교육은 무한한 가능성을 가지고 있는 어린이들에게 자기 자신과 미래에 대한 자신감을 갖게 해 주고 바른 가치관과 신념, 자아 정체성 확립 및 세계관을 제시해 준다.

2) 설화의 교재화 적합성

한 국가의 역사나 문화유산이 지닌 진리가 고귀하다는 것은 우리가 이미 잘 알고 있는 사실이다. 영국인들은 오래 전 ‘인도를 버릴지언정 셰익스피어를 버리지 않겠다’고 했다. 많은 문화유산 중에서 그 나라의 국민성을 가장 잘 나타내주는 정신적 유산은 바로 설화이다. 러시아의 대문호 톨스토이나 고리키의 작품 속에는 러시아 민담 색채가 짙게 내재되어 있으며, 노벨 문학상을 받은 많은 작가들의 작품 속에도 그 나라의 설화적 모티프가 많이 내재되어 있다. 결국 우리는 한국정신문화에 나타나는 여러 가지 현상의 수수께끼를 푸는 열쇠가 설화 가운데 숨겨져 있음을 깨닫게 된다.⁶²⁾

가) 이니시에이션 기능⁶³⁾의 측면에서

현대의 많은 서사물 중에는 우리 인간의 원형적 자질을 내재한 설화를 패러디한 작품들이 많다. 현대의 서사물의 발전은 오래전부터 향유되어온 설화 등 구전문학의 현대적 변용을 거친 것들이 많다.

이니시에이션 이야기에서는 젊은 주인공이 성숙한 세계로 도달하기 위한 상반된 세계가 전제되는데, 신화적인 낙원의 세계와 현실의 세계 또는 어둠과 밝음의

62) 김동일, 앞의 논문, p.47.

63) 인류학에 따르면 유년이나 사춘기에서 성인사회로 진입하기 위해서는 고통스런 의식을 치르게 되는데, 이를 통과제의라고 한다. 이때 주인공에게는 육체적인 시련과 고통, 신체 한 부분의 제거, 금기와 집단적인 신념에 대한 일련의 고통스런 체험이 부과된다. 이러한 고통의 체험을 통과함으로써 이들은 비로소 성인사회의 구성원으로서 자격을 부여받으며 그 사회에 재편입 하게 된다.(한용환, 《소설학사전》, 고려원, 1996, p.337.)

세계 등이 그것이다. 대부분의 주인공이 체험하는 현실의 세계는 죽음과 생, 선과 악의 갈등, 미와 추의 대립적 구도가 많다. 설화에 내재된 이니시에이션 특성은 입문기 어린이들에게 서사물을 이해하는 중요한 기능을 한다. 이와 함께 인간은 행과 불행의 연속물이며, 성숙한 인간으로 사회에 적응하고 삶을 영유하기 위해서는 많은 고난이 따르고 이를 슬기롭게 극복하기 위한 인내와 슬기가 필요하다는 것을 가르쳐 준다. 사회화의 기능과 문화를 이해하고 내면화하는 기능을 하는 것이다.⁶⁴⁾

나) 민족적 가치관과 문화의 전승 측면에서

설화에는 우리 민족의 가치관과 문화가 잘 반영되어 있다. 설화는 그 자체가 하나의 유기체로서 오랜 세월 민중들의 입과 정신 속에서 살아있는 것이다. 설화 속에 나타나 있는 민중들의 의식을 간추리면 다음과 같다.⁶⁵⁾

첫째, 봉건적 계급사회 속에서도 인간행위에 대한 신뢰를 나타내고 있으며, 어떠한 고난이나 적대자와도 싸워서 이길 수 있다는 낙관론이 우세하다.

둘째, 행복은 저절로 얻어지는 것이 아니라 쟁취하는 것이라는 의식이 나타나 있다. 행복에는 결혼, 재물, 과거합격 등이 주요한 요건으로 등장하는데 이러한 것들은 우연적으로 얻어지는 것보다는 힘써 노력한 결과로 나타난다는 것이다.

셋째, 선과 악이 싸움에서 반드시 선이 이긴다고 하는 정의의 승리에 대한 신뢰감이 나타난다.

넷째, 부지런하고 진실한 사람은 하늘이 돕는다는 운명극복론이 나타난다. 이것은 사람의 운명은 이미 정해져 있으므로 이를 거역할 수 없다고 하는 고소절적 운명론과 대조를 이룬다.

다섯째, 우스운 이야기는 낡은 권위나 경직된 관념을 파괴하고 삶의 진실된 모습을 보여준다.

이러한 의식들은 오랜 세월 구비전승되면서 정형화된 의식들이다. 발생적으로 보아 구비문학은 작자가 있는 문학이라기보다는 작자가 없기 때문에 독자적인 법칙을 가지고 있으며 그 나라 민족의 역사적 발전 단계에 맞는 환경에서 발생한다는 것이다.

64) 김동일, 앞의 논문, p.49.

65) 위의 논문, p.51.

다) 원형 인식의 기능 측면에서

원형이란 핵심적인 인간경험의 기본적이고도 오래된 유형이고, 그것은 특수한 정서적 의미를 가진다. 즉 근본적인 이미지, 집단적 무의식의 한 부분, 같은 종류의 무수한 경험의 심리적 잉여를 의미하고, 인류의 상속 받은 반응유형의 한 부분을 의미한다.⁶⁶⁾

설화가 전달하고자 하는 바는 이야기 내용의 인지로부터 시작하지만 결국에는 우리의 정서와 의식 전반의 뿌리에 맞닿아서 하나의 울림으로 작용한다. 그런 점에서 설화는 그 자체가 충실도 높은 하나의 상징이며 이를 향유하는 민중들 전체에게는 하나의 ‘초월적 표상’이다. 여기서 울림으로서 작용한다는 것은 설화가 하나의 항목화된 지식으로서 우리 곁에 있는 것이 아니라 우리 삶이나 의식의 원형적인 면과 맞물림의 상태로 작용한다는 것을 뜻한다.⁶⁷⁾

노드롭 프라이는 문학 작품의 구조를 신화에서 찾고 있다. 모든 문학의 모태요 원형이며 상상력의 기본적인 틀과 문학형식의 기본적인 구조를 지닌 신화 교육으로부터 문학 교육은 시작되어야 한다는 것이다.⁶⁸⁾ 문학 교육의 궁극적인 목적은 문학의 이해가 아니라 정신의 상상적 습관, 새로운 문학의 형식을 창조하는 본능을 문학의 실험실로부터 인류의 생활로 옮기는 것이라고 볼 때 신화교육의 부재는 우리 문학 교육의 커다란 문제점이 되고 있다는 것이다.⁶⁹⁾

원형적 의미와 모티프들은 계통발생학적으로 유사한 문화권에서는 동일한 것으로 나타난다. 그래서 유사한 원형적 이미지와 모티프들은 많은 신화들 사이에서 되풀이되어 나타나며 공통의 의미를 지니고 비슷한 심리적 반응을 일으키는 기능을 나타낸다. 따라서 그것은 문학에 있어서 영원한 생명을 갖는 테마로서 작품 구성과 그 구성의 이미지에 내재된 영구적 패턴이다. 이 패턴은 인간의 근원적 삶에 그 원천이 있다.⁷⁰⁾

설화는 유동적이고 적층문학이므로 그 속에는 그것을 향유하던 민중들의 집단적인 무의식이 그대로 상징화되어 있다. 그 숨겨진 의미를 바로 찾을 수 있을 때 작품의 참가치를 찾을 수 있는 것이다. 이러한 상징적 의미를 해독함으로써 문학

66) 위의 논문, p.30.

67) 박인기, 앞의 논문, p.32.

68) 김재수, “신화교육의 중요성 : N. 프라이의 문학 교육론을 중심으로”, 《국어과교육연구》 6, 전국교육대학 국어과교수연구협의회, 1988, p.101.

69) 위의 논문, p.109.

70) 김동일, 앞의 논문, p.54.

이라는 전체 즉 세계 보편의 원형론에서 출발하여 작품의 플롯과 이미지, 인물들의 상호관계를 읽을 수 있는 것이다. 설화 중에서 원형인식의 기능을 감상할 수 있는 유형은 신화이다.⁷¹⁾

신화는 자연현상에 대한 경험적 지식을 바탕으로 하여 인간의 삶과 관련이 있는 문제들을 해결해 주는 답을 제시한다. 즉 자신이 어디에서 왔으며, 어디로 가고 있는지, 왜 고난과 고통을 겪어야 하는지와 관련된 근원적인 문제에 대한 답을 준다. 또한 신화는 한 민족의 풍속을 유지 고정시키고 행동양식의 모범을 설정하고 사회제도를 유지하는 기능도 갖는다.

이러한 원형적 이미지는 어린이들에게 우리 민족문화의 이해라는 측면과 함께 문학적 상상력을 길러주고, 서사문학과 이미지 파악과 함께 패턴을 이해하는 중요한 기능을 담당한다.⁷²⁾

라) 변이적 특성의 측면에서

설화는 만들어지고 변화되고 소멸되는 변환 과정 속에서 존재한다. 설화 연구자들은 이것을 ‘변이의 원칙’이라고 한다. 변이작용은 설화의 고유한 특질이며 내적 생명력이라고 할 수 있다.⁷³⁾ 변화의 요인과 법칙은 구비전승의 오랜 과정에서 스스로 구축된 것이라고 할 수 있다.

설화의 변화 요인은 심리적 조건에 의한 변화⁷⁴⁾, 문화적 조건에 의한 변화⁷⁵⁾, 자연환경에 따른 변화⁷⁶⁾, 민족공동의식의 변화에 따른 변화⁷⁷⁾, 화자·청자에 의한

71) 위의 논문, p.55.

72) 최운식·김기창, 앞의 책, 1998, p.259.

73) 박인기, 앞의 논문, p.30.

74) 설화의 망각에 대치될 수 있는 것이 부연이다. 망각과 부연에 의해서 설화의 내용은 변하게 된다.

75) 종교의 변화, 가족제도, 사회제도, 생산양식, 다른 민족문화와의 접촉 등 문화적 환경에 따라서 이야기에 변화가 올 수 있다. 예를 들어 이야기 중에 신이한 능력을 가진 사람을 표현할 때 ‘머리가 하얀 할아버지’로 표현되던 것이 불교적 요소가 가미되면 ‘대사’로 바뀌었다가, 도교 사상이 가미되면 ‘도사’로 바뀌게 된다.

76) 설화는 자연환경에 따라서 풍토화한다. 국토, 지세, 해류, 산악, 기후, 동식물의 분포 등의 자연 환경 조건에 따라 그에 맞도록 바뀐다.

77) 사람의 지혜가 발달함에 따라 도덕관념이 변하고, 계급의식이나 역사의식도 선명하게 되었다. 이에 따라 설화 속의 비도덕적인 요소는 순화되었다. 그리고 씨족이나 민족의 권위를 높이려는 의도가 작용하여 설화를 문학화, 역사화하려는 현상이 나타나게 되었다. 이에 따라 설화의 내용도 변하게 되었다.

변화⁷⁸⁾ 등으로 구분할 수 있다. 이러한 설화의 생성과 변이의 요소는 문학입문기의 어린이들에게 서사양식의 구조적 특질과 문학화의 과정을 이해시킬 수 있는 좋은 자료가 된다.

나. 제주설화의 교재화 원리

제주설화의 교재화 원리는 내용 선정을 어떻게 할 것인가, 내용 조직을 어떻게 할 것인가로 나누어 생각해 볼 수 있다. 본 연구에서는 내용 선정의 원리와 내용 조직의 원리를 통합하여 크게 ‘통합 지도의 원리, 수용과 생산의 결합원리, 과정 중심의 원리’로 살펴보고 이 원리에 입각하여 제주설화를 교재화 하려고 한다.⁷⁹⁾

1) 통합 지도의 원리

제7차 교육과정 교수·학습 계획에 관한 내용을 보면, “학습내용은 ‘듣기’, ‘말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’, ‘국어 지식’, ‘문학’의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표 달성에 적합하게 선정하되, 특히 영역별 학습 내용 간의 관련성, 학년별 학습 내용 간의 연계성”을 고려하라고 기술되어 있다. 또한 교수·학습에 관한 항목을 보면, “개별적인 언어 현상을 지나치게 분석하는 접근방식을 지양하여 국어사용의 양상을 총체적으로 이해할 수 있게 한다.”라고 제시되어 있다.

교육과정뿐 아니라 국어 교육 논의에서도 ‘듣기’, ‘말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’가 실제의 언어 사용에서는 단독으로 나타나는 경우가 드물며, 현상적으로는 이들을 분리할 수 있지만 실상은 동시에 작용한다. 따라서 ‘듣기’, ‘말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’를 분리해서 가르치는 것보다 통합해서 가르치는 것이 효과적이다. 더 나아가 네 가지 언어 사용 영역뿐 아니라 여섯 영역 모두를 대상으로 하여 유형별로 통합할 필요가 있다.

이러한 논의를 종합하여 제주설화 교재화 구성의 원리로 우선 ‘통합 지도의 원

78) 설화는 화자·청자의 신분, 나이, 성별, 구연 분위기에 따라 변하기도 한다. 화자의 지적 능력이나 신분이 높을 때 설화의 내용은 합리화되어가고 도덕화 되며, 문학화 된다. 화자가 일반 농어민일 때는 화자의 화술, 재능, 체험, 인생관 등에 따라 도덕적인 방향, 종교적인 방향으로 변화된다. 청자의 경우는 이야기를 듣는 대상이 성인, 어린이, 남자, 여자, 지방인, 외래인 등으로 바뀔에 따라 변화한다.

79) ‘최미숙, “국어교육에서의 문학 영역 교재화 원리”, 《문학과교육》 5, 문학과교육연구회, 1998.’을 토대로 제주설화의 교재화 원리를 마련하였다.

리'를 들고자 한다. '통합성'이란 영역간의 횡적 연계성에 주목한 것이다. 영역 통합을 중심으로 통합성의 원리를 구현할 수 있는 방안은 하나의 단원에 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기, 언어, 문학 영역을 포괄하는 구성 방식을 택하는 것이다.

제주설화를 중심으로 '듣기', '말하기', '읽기', '쓰기' 등을 통합적으로 연결시키되, 그 과정에서 도달해야 할 목표는 각 영역의 학습 요소들이 고루 결합될 수 있도록 구성해야 할 것이다. 그런데 이러한 통합의 원리는 결국 문학 영역만을 활성화시키기 위한 것이 아니다. 국어과의 여섯 영역을 효과적으로 교육하기 위한 방안을 모색하는 과정이 된다.

2) 수용과 생산의 결합 원리

문학 지도에서는 개별 작품을 학습자의 삶과 관련지어 봄으로써 심미적 상상력과 건전한 심성을 계발하고 바람직한 인생관과 세계관 형성을 돕는 학습 활동을 강조한다. 특히, 문학의 창작 지도에서는 개작, 모작, 생활 서정의 표현 등 작품의 심층적 감상을 돕는 학습 활동을 강조한다.

문학 교육에서의 창작은 '수용과 생산 결합의 원리'를 통해 구현해야 한다. 감상과 창작을 각각 분리시켜 다루는 것이 아니라, 두 과정을 결합시키는 것이 더욱 효과적이기 때문이다. 작품을 감상하면서 그것에 구형되어 있는 작가들의 표현 방식을 추려내고, 그것을 학습자 자신의 표현방식으로 전이시키는 방식을 고려할 수 있기 때문이다.

따라서 문학 작품의 수용과 생산을 분리시키지 말고 결합시키는 구성 방식을 제주설화의 교재화 원리로 삼고자 한다.

3) 학습자 중심의 원리

학습자 중심 혹은 학습자 존중의 실질적인 의미는 학습자가 현재 지니고 있는 안목을 존중하는 것, 그리고 그것을 토대로 교육내용을 설계하는 것이다. 이는 학습자가 기존에 가지고 있는 학습 내용과 관점의 토대를 확인하고, 그것을 출발점으로 하여 앞으로 더 나아갈 수 있도록 학습과정을 제시하여 새로운 지평으로 나아갈 수 있도록 안내해야 한다는 의미이다. 물론 이것과 함께 고려해야 할 것이 학생들의 흥미를 돋우고 비판적이거나 창의적인 안목을 길러줄 수 있는 내용을 담아야 한다는 점이다. 그것을 구체적으로 구현하기 위해서는 교재가 학습의 과정을 중심으로 구성되어야 가능하다.

따라서 본 연구에서는 과정 중심, 활동 중심의 교육을 위해 교육 내용 제시와 학습 활동의 구성 방식에 있어서 ‘학습자 중심의 원리’를 교재화 원리로 삼고자 한다. 이러한 학습자 중심 원리를 이끌어가는 핵심은 ‘학습자 자신’이며 그것의 구체적인 대안은 학습자의 반응과 표현을 중요시하는 것이다. 학습의 과정은 항상 반응 중심이어야 하며, 학습자 자신의 경우로 치환시켜 사고하거나 학습자 자신의 관점에서 표현하도록 요구해야 한다. 문학 작품의 이해와 감상, 그리고 표현에 있어서 학습자 자신의 경우로 치환시켜 반응하는 과정을 담아낼 수 있어야 한다. 결론만을 중시하기보다는 그러한 결론을 내릴 수 있는 학습자의 사고 과정, 표현 과정을 중시해야 한다는 것이다.

다. 제주설화의 교재화 방안

제주설화의 교재화 원리로 통합지도의 원리, 과정 중심의 원리, 수용과 생산의 결합 원리를 제시하였다. 이 원리를 토대로 하여 본 연구에서는 <그림 2>와 같이 제주설화의 교재화 구성 절차를 마련하여 교재화를 시도하였다.



<그림 2> 제주설화의 교재화 절차

제주설화의 교재화 방안으로 우선 교재화 대상으로 삼을 설화 작품을 선정한다. 교재화 기준 설정에 대한 선행 연구와 구비문학 관련 선행 연구물을 검토하여 교재화 작품 선정 기준을 마련한 후 그 기준에 근거하여 교재화 대상 작품을 선정한다.

둘째, 선정된 대상 설화를 중심으로 설화 텍스트를 제작한다. 설화 텍스트는 교육과정 분석결과 제기된 문제점을 보완하여 구연용 텍스트, 연극놀이용 텍스트를 중심으로 하여 제작한다. 고학년용으로는 읽기용 텍스트를 제작하여 저학년용 구연 텍스트에서 놓치고 있는 내용 요소들을 습득할 수 있도록 한다.

셋째, 설화 교육의 목표를 상세화 한다. 문학 교육과정의 목표 중에서 설화 교육의 목표를 추출하여 대단원 및 소단원의 목표를 마련한다. 현행 교육과정은 언어 사용 목적별로 마당이 나뉘어져 있어 문학 교육의 목표가 제재 단위로 설정되어 있다. 따라서 현행 제7차 교육과정의 틀 안에서 설화 교육의 목표를 상세화하기 위한 방안으로는 학년별, 제재 단위 설화 교육 목표를 추출하여 설화의 본질을 구현할 수 있는 교수·학습의 토대를 마련한다.

넷째, 학습자들이 의미 구성의 주체가 될 수 있도록 하는 현실적인 절차로서 ‘설화 교수·학습 모형’과 ‘설화 교육을 위한 활동 프로그램’을 개발한다. ‘설화 교수·학습 모형’은 설화 교육을 위한 문학 교육과정의 방법과 절차가 체계화 되고 구조화 되도록 한다. ‘설화 교육을 위한 활동 프로그램’은 목표와 내용 그리고 활동이 유기적으로 연결되어 설화의 내용이 학습자의 삶을 총체적으로 조망하고 반성하게 하며 새로운 의미로 구성될 수 있도록 학습자 중심, 과정 중심, 수용과 생산 중심으로 설계한다.

마지막으로 평가도구를 개발한다. 평가는 과정에서 드러나는 학습자들의 참여 정도와 역할수행 여부에 대한 평가와 학습자의 의미구성 여부를 확인·송환하기 위한 평가로 나누어서 개발하여 과정 중심의 평가, 송환을 위한 평가가 되도록 한다. 이러한 절차는 문학 단위 재구성을 통한 제주설화 단원의 개발과 적용 과정을 통해 그 효과를 검증하고 재정립한다.

3. 제주설화 작품 선정

가. 선정 기준 선행 연구 고찰

석용원⁸⁰⁾은 어린이들에게 읽힐 전래동화의 선정 기준을 다음과 같이 들고 있다. 첫째, 어린이의 발달 단계에 맞는 것, 둘째, 어린이의 눈으로 본 진실이 정형화되고, 사실적으로 그려져 있는 것, 셋째, 자연과 사회, 역사와 인간에 대하여 새로운 인식을 얻게 되고 현실을 보는 눈이 넓고 깊게 되는 것, 넷째, 어린이에게 생생한 영상을 그리게 하고, 창조력을 넓혀 주는 것, 다섯째, 휴머니즘과 비판정신이 두드러진 것, 여섯째, 올바른 것은 아름답고 아름다운 것은 올바르다는 사실을 감동을 통해 포착시킬 수 있는 것, 일곱째, 우리의 말과 재미를 느낄 수 있는 것

우동식⁸¹⁾은 교재선정의 기준을 형식론적 기준, 도덕론적 기준, 수용론적 기준으로 나누어 제시하고 있다.

최운식·김기창⁸²⁾은 좋은 전래동화가 갖추어야 할 조건을 다음과 같이 제시하고 있다. 첫째, 우리 조상들의 생활과 멋 그리고 해학과 풍자가 잘 드러나 있는 것, 둘째, 어려움을 극복하는 의지와 용기를 이야기 한 것, 셋째, 효도·우애·협동 등을 이야기 한 것

김기창은 버튼과 후크의 논의와 김은전의 주장을 바탕으로 문학 작품 선정 기준을 밝힌 후 구비문학 제재 선정 기준을 세 가지로 제시하고 있다. 첫째, 각 갈래의 형식적 내용적 특징을 잘 보여주는 작품, 둘째, 전승 집단인 우리 민족의 생활, 사상, 감정, 주체성, 의지가 잘 나타난 작품, 셋째, 재미있고 감동적이며 우리 말의 아름다움을 잘 느낄 수 있는 작품

민명인⁸³⁾은 석용원, 성기조, 최운식, 김기창의 견해를 종합하여 동화 교재화를

80) 석용원, 앞의 논문, 1980.

81) 우동식, 앞의 논문, 1991.

82) 최운식·김기창, 앞의 책, 1992.

83) 민명인, 앞의 논문, 1993.

위한 개작 기준을 어휘면, 문장면, 내용면, 형식면으로 나누어 정리하고 있다.

최경희⁸⁴⁾는 동화 교재의 선정 기준을 다음의 다섯 가지로 나누어 제시하고 있다. 첫째, 형식적으로 단순하면서도 재미가 있고 아동의 지적 호기심을 충족시켜 주고 사물에 대하여 예민한 감수력을 기를 수 있는 작품, 둘째, 아동의 지적, 정서적 발달 단계에 맞고, 그들의 생활 경험과 밀접한 관련이 있는 작품, 셋째, 인간의 사랑과 휴머니즘, 자연의 아름다움, 민족 정서와 전통의식을 고양시키며 미적 정서를 함양시킬 수 있는 작품, 넷째, 진리와 정의에 대한 신념을 북돋워주며, 공동체의식과 평화애호사상, 인간다운 삶을 회구하는 미래지향의식을 고취시킬 수 있는 작품, 다섯째, 용기와 강한 의지력을 가지고 처한 문제를 극복해가는 내용이 담겨 있는 작품

노숙희⁸⁵⁾는 인지 발달 단계, 도덕성 발달 단계, 사회성 발달 단계 및 정서적 발달 단계의 특성을 고려하여 학년별 문학 교재 선정 기준을 제시하고 있다. 발달 수준은 학년별로 구체화시켰으며 발달 영역도 ‘독서흥미 발달, 인지 발달, 도덕성 발달, 사회성 발달’ 등으로 나누고 있어 전래동화의 내용과 형식적 측면에서 기준을 정하는 데 많은 시사점을 얻을 수 있다

이미숙⁸⁶⁾은 초등학교 국어교과서 문학 작품 선정 기준을 발달 특성과 문학성에 의거하여 제시하고 있다. 발달 특성에 의한 선정 기준은 저·중·고학년으로 나누어 제시하였으며 문학성에 의한 선정 기준을 플롯, 등장인물, 배경, 시점, 문체, 주제로 나누어 15개의 기준을 제시하고 있다.

김동일⁸⁷⁾은 전래동화의 교재화 방안을 밝히면서 현실에 대한 아동들의 인식 발달을 실제로, 문학적, 인공론 차원으로 논의하고 이 세 차원을 저·중·고학년 학생들의 발달 과정과 관련지어 기준점을 모색하고 있다.

문종현⁸⁸⁾은 선행연구물들을 토대로 10가지 기준을 제시하고 있다. 주제, 플롯, 문체 및 어휘, 화자와 시점, 주인공과 보조인물, 배경, 사건, 결말, 환타지, 출판

84) 최경희, 앞의 논문, 1995.

85) 노숙희, 앞의 논문, 1999.

86) 이미숙, 앞의 논문, 2000.

87) 김동일, 앞의 논문, 1999.

88) 문종현, 앞의 논문, 2001.

요인으로 나누어 제시하고 있다.

박미진⁸⁹⁾은 문학성 측면에서 보다 구체적인 기준을 제시하고 있다. 이 연구는 창작동화의 문학성을 평가하는 요소를 기준점으로 삼고 있으나 ‘동화’라는 아동 문학의 특징을 전래동화가 지니고 있음을 고려할 때 시사 받는 점이 많았다. 창작동화의 문학성을 평가하는 요소로 ‘환상성, 사실성, 주제, 교육성, 인물, 플롯, 서술 방식, 문체’를 설정하고 있는데, 환상성, 주제, 교육성, 플롯, 문체 등은 전래 동화를 선정하는 문학성의 기준에도 적용할 수 있다.

이상의 선행연구를 보면 창작동화의 교과서 작품 선정과 관련된 연구들이 대부분을 이루고 있다. 이들 논의는 어린이들의 발달 특성과 문학성을 선정 기준의 두 축으로 살고 있으며 발달 수준은 크게 저, 중, 고로 나누고, 문학성은 플롯, 주제, 인물, 배경, 문체, 시점 등 동화의 구성요소를 중심으로 살피고 있다.

전래 동화의 선정 기준의 경우 석용원과 김기창의 기준에서 시사 받는 바가 많다. 발달단계에 맞고 진실이 전형화된 것, 창조력을 길러주며 감동을 줄 수 있는 작품이면서 우리말의 아름다움과 재미를 느낄 수 있는 작품을 들고 있다. 이러한 기준은 제주설화 교재화를 위한 작품 선정에 많은 영향을 주고 있다.

나. 설화 교재화 작품 선정 기준

선행 연구물과 교재화의 조건을 토대로 다음과 같이 제주설화 교재화를 위한 작품 선정 기준을 마련하였다.

첫째, 구비문학 연구자들의 연구 성과 속에서 대표성이 드러난 작품

둘째, 문학성이 있는 작품

셋째, 어린이들의 발달 수준과 정서에 부합되며 교육성이 내재된 작품

넷째, 제주인의 생활, 사상, 감정 등의 정서를 이해하는 데 도움이 되는 작품

다섯째, 사회적 관념으로 볼 때 거부감을 느끼지 않는 작품

여섯째, 종교 집단이나 특정 이익집단으로 하여금 문제를 제기 받지 않는 작품

89) 박미진, 앞의 논문, 2002.

다. 설화 교재화 작품 선정

1) 대상 작품 분석

제주설화 교재화를 위한 기준을 근거로 하여 다음의 제주 신화를 분석하였다.

〈표 12〉 설화 교재화 대상 작품 분석

신화구분	본풀이 구분	구비문학 연구자의 연구 성과	문학성	사회적 거부감	발달단계와 아동 정서와의 부합
개벽신화	천지왕본풀이	●	●	없음	●
일반신화	초공본풀이	×	×	종교적 거부감	× (가혹한 징벌)
	이공본풀이	×	×	간음 등 사회적 거부감	× (가혹한 징벌)
	삼공본풀이	●	●	없음	●
	삼승할망본풀이	×	×	조금 있음	임신과 해산이 주를 이루며 임신과정에 대한 묘사 노골적임
	마누라본풀이	×	×	조금 있음	
	세경본풀이	●	●	없음	●
	차사본풀이	×	×	조금 있음	× (잔인한 징벌)
	맹감본풀이	×	×	조금 있음	×
	문전본풀이	×	×	계모에 대한 나쁜 이미지	× (살해, 계락 등 정서상 안 좋음)
	칠성본풀이	×	×	조금 있음	×
시조신화	삼정신화	●	●	없음	●
	설문대할망	●	●	없음	●
당신화	당본풀이	연구 대상에서 제외			
조상신화	조상신본풀이				

(● 많은편, ○ 있음, × 없음)

천지왕본풀이는 천지창조 신화로서 그 대표성이 인정되는 신화이다. 다양한 전래 동화집에 수록이 되어 이미 많은 국민에게 사랑받고 있으며 어린이들에게 바르고 진실된 가치관을 심어주는 신화이다.

삼공본풀이는 구비문학계에서 원형 설화로 인정을 받아 대표성이 인정되며 문학성이 풍부하고 효행을 권장하는 등 어린이들에게 바른 가치관을 심어주고 환타지가 드러난 작품이다.

세경본풀이는 학계에서 연구가 가장 활발한 작품으로 좌혜경, 윤교임, 김정숙 등 현대적인 여성 원형으로서의 연구와 결작으로서의 문학성을 인정받는 좋은

작품이다. 단 노골적인 성적 표현이 있어 어린이들의 발달 단계와 부합되지 않으나 교재화 과정에서 화소를 탈락시켜도 전체 이야기의 구조와 흐름에 영향을 끼치지 않으므로 화소 탈락을 전제로 한 설화 교재화 작품으로서 손색이 없다.

삼성신화는 문헌 신화로서 고려사지, 영주지를 비롯한 10여 개 문헌에 전해져 내려와 그 대표성이 인정되며, 건국 및 시조 신화로서 도민 사이에 널리 알려져 있는 신화이다. 아동의 발달 단계에 부합이 될 뿐 아니라 조상들의 생활상을 엿볼 수 있으며 삼성혈, 삼사석, 혼인지, 황루알 등 증거물이 생생하게 남아 있어 지역의 어린이들을 위한 문화 교육 자료로서 손꼽히는 작품이다.

설문대할망에 대한 연구는 천지창조신화, 거녀 설화, 거인 설화 등에서 다각도로 이루어지고 있을 뿐 아니라 설문대할망 설화 자체에 대한 연구 성과도 풍부하여 대표성이 인정된다. 거부감이 없을 뿐 아니라 초등학교의 발달 단계에 맞는 흥미소를 지니고 있으며 도내 각처에 증거물들이 남아있어 그 설화 교재화 작품으로 적절하다.

초공본풀이의 경우 종교적 거부감이 우려되고, 이공 본풀이의 경우 간음 등 사회적 정서에 역행하는 내용으로 거부감이 우려된다. 또한 문전본풀이의 경우 계모에 대한 나쁜 이미지를 줄 수 있으며 살해와 계략 등 초등학교 어린이들의 정서에 맞지 않는 면이 있어 교재화 대상으로 부적절하다. 땡감본풀이의 경우에도 잔인한 처벌 내용이 어린이들의 정서와 맞지 않으며 그 부분을 삭제할 경우 이야기 전개에 무리가 오히려 대상에서 제외시킬 필요가 있다.

2) 대상 작품 선정

이상의 선정 기준에 의하여 선정된 설화는 ‘삼성신화, 설문대할망, 천지왕본풀이, 삼공본풀이, 세경본풀이’ 다섯 편이다.

본풀이의 제목을 회자되는 전래동화 제목으로 바꾸면 다음과 같다.

- 가) 천지왕본풀이-대별왕 소별왕 이야기
- 나) 삼공본풀이-가쁜장아기
- 다) 세경본풀이-자청비와 문도령
- 라) 삼성신화-고을라 양을라 부을라
- 마) 설문대할망-설문대할망

3) 선정된 작품에 대한 구비문학 연구자들의 분석

가) 삼성 신화(삼을라신화)⁹⁰⁾

제주도에는 무속신화와 문헌신화가 있다. 무속신화는 이른바 본풀이라고 하는 것으로서 많은 편수가 채록되어 있고, 문헌신화는 문헌에 이미 수록되어 전해 내려오는 것으로써 ‘삼성신화’ 한 편이 있다.

삼성신화는 많은 문헌에 기록되어 있으나 크게 ‘고려사계’와 규장각 소장의 ‘영주지계’로 나뉜다. 전자로는 《신증동국여지승람》, 이원진의 《탐라지》, 《동국통감》, 이형상의 《남환박물지 고조》, 《해동역사》, 김두봉의 《탐라지》, 《제주도실기》 등이 있고, 후자로는 고등종의 《서세문》, 고씨 세보의 《영주지》, 장여고씨가승의 《영주지》 등이 있다.

삼성신화의 내용 화소는 이본에 구별 없이 지중용출 화소, 수렵생활 화소, 삼신인이 표착하는 혼인 화소, 소거지 선정 화소를 공통으로 한다. 삼성신화는 삼성씨족의 조상신 본풀이요, 이 씨족들이 숭앙하던 당신 본풀이적 성격의 신화로 추정하기도 하고 현용준의 경우는 일반 신 본풀이나 당신 본풀이와는 별개의 건국신화로 분류하기도 한다. 본 연구에서는 현용준의 연구를 토대로 삼성신화를 제주의 건국신화로 규정하고 ‘설화의 교재화 대상 작품’으로 선정하였다.

삼성신화 속에 나타난 문화적 요소를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 지중에서 용출한 삼신인이 수렵생활을 하다가 삼신녀를 만나 결혼하고 각각 일도, 이도, 삼도에 분거한다. 삼성신인이 각각 세 지역에 분거하여 국가를 세웠다는 표현에서 이 사회는 씨족 사회에서 부족사회로 넘어가는 단계의 소산으로 보인다. 둘째, 수렵하던 삼신인이 오곡의 씨와 송아지, 망아지를 가지고 온 삼신녀와 결혼하여 농목생활로 정착한 것은 수렵, 채집 생산 형태에서 농목 생산 형태로 넘어오는 단계를 말해준다. 셋째, 삼신인은 바다 건너 상상의 나라에서 표착해 온 삼신녀와 결혼을 하고 있다. 외부의 여인이 와서 결혼했다는 것은 부방거주제의 혼인형태의 외혼제를 말해주고 있으며, 삼신인과 삼신녀가 각각 결혼했다는 것은 일부일처제의 혼인 습속을 말해 주는 것이다. 넷째, 지중용출의 관념은 대지가 곡식을 여물게 하는 생식력이 있음을 파악하고 인간도 출생시킬 수 있다는 것으

90) ‘현용준 외, 《제주민속론》, 도서출판 제주문화, p.361~364.’의 내용을 요약하였음.

로 대지를 모성원리로 파악하는 지모신 신앙을 엿보게 한다.

나) 설문대할망 설화⁹¹⁾

설문대할망은 제주도를 만든 여신이다. 한라산, 오름, 섬, 기암 등 실질적인 제주지형을 만든 천지개벽신화의 거신이며 민간신앙의 대상이었다. 그러나 현재 신화의 신성성을 상실한 지역 전설과 민담으로 향유되고 있다.

(1) 신화로서의 논의 과정

설문대할망에 대한 논의는 60~70년대 장주근, 임동권, 장덕순 위주의 소논의로 시작되었다.⁹²⁾

장주근은 채집한 설화를 학계에 처음 소개하였으며 일찍이 설문대할망 설화를 천지창조신화의 일환으로 보고 다른 나라 거인 신화와의 연관성상에 있음을 밝힌 후 특히 제주에서 일본으로 전이되었다고 주장하였다.⁹³⁾

장덕순은 설문대할망이 다른 나라 거인설화의 예와 달리 자연적 위력으로 신으로 숭상되지 못하고 오히려 자연에 희생되고 마는 점을 두고 기형적인 거인신화로 보았다.⁹⁴⁾

소재영은 제주의 지배 신화로서 의식의 상층부에 있는 영신 한라산과 천지창조신화로서 거신 설문대할망의 연관성을 제시하였다.⁹⁵⁾

이성준은 변이추적결과 설문대할망은 원래 창조신이었으며 1950년까지 산신굿에서 사설되어 온 산신이었음을 밝히고자 하였다.⁹⁶⁾

강진옥은 거녀 ‘마고할미’는 한국 고대 창조적, 생산 신적 여신이었으나 역사적 상황에서 굴절 변모되어 왔음을 논하면서 설문대할망을 신성을 갖고 있는 대표적 창조신으로 보았다.⁹⁷⁾

91) ‘문영미, 앞의 논문, 1999.’의 논점을 수용, 정리하였다.

92) 위의 논문, p.2.

93) 장주근, “제주도 천지창조 설화의 문화영역성”, 《제주도》 38, 1967.

94) 장덕순, 《한국사상대계》 1, 성균관대학교 대동문화연구소, 1973.

95) 소재영, 《한국설화문학연구》, 숭실대학교 출판부, 1984.

96) 이성준, “설문대할망 설화연구”, 《국문학보》 10, 제주대학교 국문학과, 1989.

97) 강진옥, “마고할미 설화에 나타난 여성신 관념”, 《한국민속학》 25, 1993.

(2) 화소

설문대할망 설화는 서사적 줄거리가 없고 일화 중심으로 되어 있다. 각편인 일화들은 공통점이 있는 내용끼리 묶어 보면 다음과 같은 내용이 중심을 이룬다.

- (가) 한라산과 오름은 설문대할망이 흙을 나르다가 만든 것이다.
- (나) 오줌을 싸자 내를 이뤄 땅이 떨어져 나가 섬이 되었다.
- (다) 한라산을 베개 삼아 누우면 발이 바닷가에 닿았다.
- (라) 한 걸음에 섬을 가로지르거나 육지로 갈 수 있었다.
- (마) 제주 섬을 다리 사이에 두고 넓은 바닷물에서 빨래를 하였다.
- (바) 옷 한 벌을 지어주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 사람들과 약속을 하였다.
- (사) 옷감이 모자라 옷을 완성하지 못하자 다리를 놓다가 말았다
- (아) 물 깊이를 모르고 키 자랑하러 물장오리에 들어갔다 빠져 죽고 말았다.

(3) 내용 분석

한라산은 거신 설문대할망이 치맛자락으로 흙을 몇 번 날라다 붓자 남한 최고 봉이 되었다. 이 밖에도 한라산 주변 수많은 오름, 섬 등 제주 지형을 만든 설문대할망 설화는 일찍이 천지창조 신화로 분류되었다.

설문대할망은 한라산을 베개 삼아 누우면 다리가 섬에 닿았다. 설문대할망의 키가 얼마나 컸던가를 말해 주는 이야기이다. 한라산을 베개 삼아 누우며 다리가 바다까지 닿아 물장난을 했으며, 잘 때는 바닷물에 발이 젖지 않게 하려고 두 다리를 섬 위에 올려놓았다고 한다. 그 위치는 제주 앞바다 그리고 서귀포 앞 바다에 있는 섬들에 해당한다. 제주시와 서귀포시는 제주인의 중심 주거지로서 중요성을 함축하고 있으며, 한라산에 머리를 두고자 하는 설문대할망의 모습은 죽어서 오름에 묻히곤 하는 제주인의 안식처와 상관이 있다고 보는 견해도 있다.⁹⁸⁾

또한 설문대할망은 한 걸음에 섬을 가로질렀다. 이는 한라산 보다 더 큰 키를 갖고 있으며 시간과 공간을 넘어서는 신적 존재로서의 설문대할망을 상징한다. 지리적 한계를 극복한 초인적 능력은 종교적 외경심이 된다. 설문대할망이 신앙적 믿음이었음을 알 수 있게 한다.

98) 문영미, 앞의 논문, p.26.

설문대할망은 빨래를 할 때면 그냥 물에 행구기만 한 것이 아니라 구체적으로 빨랫감을 섬에 대고 발로 문지르고 밟고 방망이로 두드리면서 한다. 바다 멀리에서 들리는 천둥소리와 바다의 움직임 그리고 하늘의 변화는 비를 동반한다. 섬 날씨는 기후 변동이 잦다. 갑자기 쏟아지는 비를 두고 하늘의 기상을 좌우하는 신을 옛사람들은 생각했을 것이다.

설문대할망은 옷을 한 벌 지어주면 육지까지 다리를 놓아주기로 제주도민과 약속을 했다. 그러나 옷감이 한 동 모자라자 옷은 완성할 수 없었고 다리놓기는 중단되었다. 지금도 각처에 그 흔적이 남아있다. 기록에 의하면 탐라는 육지와 의 교역과 왕래에 비교적 이른 시기부터 배를 이용했다. 한반도의 속국이 되면서 조공 때문에 뱃길은 제주도민의 삶에 큰 영향을 미치게 되었다. 조공과 사신을 나르다 바다에 빠져 죽는 이들도 많아졌다. 육지와 연결하는 다리만 있었다면 삶과 죽음이 바뀔 수도 있는 일들이 많아진 것이다. 설문대할망은 그런 제주민의 마음을 알고 다리를 놓아주마고 했다. 다리 놓기는 설문대할망 설화에서 가장 많이 채록되는 화소이다.

그 다음으로 명주옷의 의미와 옷을 완성할 수 없었던 것의 의미 그리고 다리 놓기 실패가 갖는 궁극적 의미를 생각해 볼 필요가 있다.

명주는 고려시대 삼별초의 항쟁 과정 중 고려 본토에서 섬으로 전해진 문물이다. 그 후 누에치기 기술이 널리 퍼지긴 했으나 그 값이 무척 비쌌다. 그러므로 설문대할망이 명주로 옷을 지어달라는 것은 당시 제주에서 가장 비싼 옷감으로 최고의 옷을 지어달라는 요구였다. 속옷이라는 설이 있으나 이것은 변이의 결과로 보는 것이 타당하며 옷은 거신의 다리놓기 조건으로 도민들에게 제시한 제의였을 가능성이 있다. 즉 옷을 해 달라는 설문대할망의 요구는 제수의 조건이었고 당시 가장 좋은 옷인 명주옷이어야 했다.

다리를 놓다 만 흔적으로 가장 많이 거론되는 곳은 조천 앞바다이며 드물게 한림곶과 모슬포곶도 전한다. 조천이 다리 놓기 장소로 대표적인 이유는 지역적 요건 때문이다. 조천은 예로부터 제주의 포구로서 사신이 드나들던 자리였다. 지역민들이 섬의 한계를 극복하고자 하는 의지가 드러난 것이다.

한 동이 모자라서 실패했다는 데서 중요한 점은 옷감의 양이 아니라 100을 채울 수 없었다는 점이다. 100이라는 수의 의미는 중요하다. 99가 미완의 아쉬움과 한이라면 100은 차고 넘치는 새로운 단위의 수이다. 반면에 99는 미완 설화의 의미를 갖는다. 아흔아홉골, 성산일출봉의 99봉우리, 영실의 499장군(1명은 차귀도

앞바다의 장군바위)등의 경우와 의미를 같이 한다.

설문대할망이 물장오리에 빠져 죽었다는 이야기에서 중요한 것은 물이다. 당시 설문대할망이 처음 발을 담근 것은 용연이다. 물이 발등 정도 차올랐다. 그 다음은 서귀포시 흥릿물이며 무릎까지 찼다. 물장오리는 할망이 빠져 나올 수조차 없이 차고 넘치는 수원이다. 설문대할망의 죽음은 물장오리가 갖고 있는 수량을 증명함으로써 아무리 가물어도 살아남을 수 있는 마르지 않는 샘을 소유하고 있다는 믿음을 제주 사람들에게 전해 주고 있다. 따라서 설문대할망의 죽음을 허망하다고만 볼 수는 없다.

다) 삼공본풀이⁹⁹⁾

삼공본풀이는 근세에 와서 형성된 것이 아니라 고대로부터 전승된 것이며 운명관장신의 성격을 갖는다. 그리고 안맹, 개안 화소는 또 하나의 다른 신화로 전승되다가 삼공본풀이에 유입된 것이다. 삼공본풀이에 들어있는 이 개안화소는 삼공신의 초자연적인 능력을 보여주는 것이다. 이것은 신성성을 보여주기 위한 주력의 상징적 표현이다.

(1) 유형 구분

삼공본풀이는 최래옥이 분류한 설화계 ‘내 복에 산다’ 설화의 초혼형에 해당한다. ‘내 복에 산다’ 설화는 초혼형과 재혼형으로 다시 분류가 되는데 초혼형의 주요 내용은 다음과 같다.

부친에게 미움을 사 쫓겨난 셋째 딸이 가난뱅이와 결혼하고 금을 발견하여 부자가 되는데 친정은 딸을 쫓아낸 후 몰락하고 부친은 거지가 되어 구걸하러 다닌다. 이 이야기는 부자, 친정 몰락이라는 2개의 화소로 구성되어 있다. 여기에 친정몰락이라는 화소가 사라지면 쫓겨난 딸은 부자가 되어 잘 살았다는 이야기로 전승된다. 거지인 부친이 딸을 만나 행복하게 살았다는 상봉 효도 화소가 끼어들면 확대되어 전승될 수도 있다. 이때 세 가지 이야기는 한 유형의 설화에서

99) ‘현승환, “내 복에 산다계 설화 연구”, 제주대학교 박사학위논문, 1993.’의 논점을 수용, 정리하였다.

나타난 변이형들이다.

(2) 논의 과정

‘내 복에 산다’계 설화에 대한 연구 성과를 검토해 보면 크게 신화, 전설, 민담이라는 세 부류로 나뉘어 논의되었다. 신화로는 삼공본풀이를 대상으로 하고 전설로는 서동 전설을 주요 논의 대상으로 삼았다.

삼공본풀이에 대한 논의는 장주근¹⁰⁰⁾에 의해 삼공신의 성격이 부신일 가능성이 있음을 밝힌 이래 현용준¹⁰¹⁾은 전생신, 이수자¹⁰²⁾는 운명신임을 주장하였다.

(3) 화소

- (가) 옛날 어느 곳에 부모와 세 딸이 부유하게 산다.(3녀)
- (나) 아버지와 딸들이 누구 덕에 잘 사느냐는 문답을 하는데, 셋째 딸이 내 복에 산다 하여 미움을 산다(문답)
- (다) 셋째 딸이 집에서 쫓겨난다.(축출)
- (라) 셋째 딸이 마통이(혹은 솥장이 총각)를 만나 부부가 된다.(결혼)
- (마) 여자가 금을 발견한다.(금 발견)
- (바) 아내의 지시로 금을 처분하고 부자가 된다.(부자)
- (사) 친정은 셋째 딸을 내쫓은 후 몰락한다.(친정 몰락)
- (아) 셋째 딸은 부친과의 상봉을 예견하고 준비한다.(상봉 준비)
- (자) 셋째 딸이 부친을 만나고 효도한다.(상봉 효도)

(4) 내용 분석

삼공본풀이가 갖는 사회적 배경은 외혼제, 부처혼의 핵가족으로 이루어진 부계제 사회이고, 경제적 배경은 마소를 가축화하고 쌀 재배를 하며 청동기가 발달하고 신분제 계급 및 사유재산제가 확립된 사회 문화가 되고 있다. 신앙적 배경은

100) 장주근, 《한국의 신화》, 성문각, 1961, pp.241~242.

101) 현용준, 《제주도무속자료사전》, 신구문화사, 1980, p.192.

102) 이수자, “제주도 무속과 신화 연구”, 이화여대 박사학위논문, 1989, pp.18~19.

인간사의 복과 운은 이미 정해졌다는 관념의 운명신이 숭앙되던 문화를 배경으로 하고 있다.

마통이는 가난의 상징이다. 쌀을 주식으로 먹던 시대에 쌀을 주식으로 하지 못하고 마를 캐다 먹는 사람으로서 피지배계층이기도 하다.

삼공본풀이에서 셋째 딸을 낳고 난 다음부터 집안이 퍼지기 시작한다. 이것은 셋째 딸이 복을 타고 나 집안에 부를 가져온다는 의미이다. 민간에서 결혼할 나이가 된 셋째 딸은 얼굴도 보지 않고 데려간다는 속설이 있다. 이러한 것은 삼공본풀이의 셋째 딸이 복을 가져온 데서 의미 분화된 것으로 볼 수 있다. 또한 지금도 한 집안이 가난했다가 부자가 되면 며느리가 들어오고 난 후로 달라졌다는 말을 한다. 망하게 되어도 여자 탓을 한다. 이것 역시 한 집안의 운명이 여자에게 달려 있다는 관념으로 삼공본풀이의 영향으로 볼 수 있다.

이수자에 의하면 삼공신이 관장하는 전상이란 인간의 운명 또는 팔자를 의미하는 우리의 옛말로 전상차지신은 바로 인간의 한 평생의 운명을 좌우하고 인간 삶의 양상을 좌우하며, 또는 그와 같은 운명적 상황이 마련되도록 어떤 요인을 불러일으키는 신이다.

제주인은 태어나면 으레 먹을 복을 타고 난다고 한다. 이 복은 운명대로 살아간다는 의미이며 그렇게 운명지어졌다는 뜻이다. 가문장아기는 쫓겨나서도 아무 두려움 없이 마통이를 만나 살아가게 되고 그러면서도 누구 하나 원망함이 없이 자신의 의지대로 선택한 바를 따른다. 그 후 금덩이를 발견하여 부자가 된다. 어떤 상황 하에서도 그녀는 부자가 된다. 이러한 내용은 현세의 운명을 관장하는 신인 삼공신 즉 전상을 잘 모시면 언젠가는 잘 살게 된다는 것을 암시한다. 따라서 삼공신은 부의 신이 아니라 운명관장신이 된다.

삼공신의 기능을 정리하면

(가) 인간의 가난과 부를 마음대로 주관하기

(나) 비정상적이고 악한 마음을 가진 사람은 징치하고, 착하고 남을 돕는 마음을 가진 사람은 복을 주기

(다) 안맹과 같은 신체상의 질병을 불러일으키게도 하고 없애주기도 하기이다.

곧 삼공신은 인간 삶에 있어서 나쁜 전상과 좋은 전상에 관여하고 있고, 이 신이 제의되는 목적은 좋은 전상을 가져다주도록 기원하기 위함에 있다는 것을 알 수 있다.

(5) 삼공본풀이의 형성

고대에는 ‘내복에 산다’계 설화를 내용으로 하는 신화가 불리지고 의례로 행해지다가 제주도에 파생된 줄기는 그대로 신성성을 유지하며 오늘날까지 성장, 발전하여 왔고, 본토의 것은 제의 행위가 사라짐으로 인해 신성성이 사라지고 민담으로 정착되었다. 이로써 한반도에는 현세의 인간 운명을 관장하는 신에 대한 신화와 제의가 있었다는 추정이 가능하다.

삼공본풀이에서 가문장아기는 본풀이를 향유하는 자들의 운명을 관장하며 그들의 삶을 통제하며 조절하는 직능을 가진 자였다. 따라서 주력에 의한 신성성을 보여주는 개안삼화는 신화적 성격을 가진 고대 신화의 한 유형으로 보인다. 심청전이나 연기설화는 부처의 영력으로 개안했다는 관념이 효행의 근저에 깔려 있다. 그러나 이것은 불교 전래 이후의 변이 형태이고 그 이전에는 전상신 같은 무신의 주력에 의해 개안했다는 관념이 자리 잡고 있었다. 즉 무신 주력으로 인한 개안-부처의 영력으로 인한 개안으로 전이 현상이 일어난 것이다. 이것으로 볼 때 삼공본풀이 속의 ‘신의 주력으로 인한 개안’이 원모습인 셈이다.

따라서 삼공본풀이의 형성은 심청전이 형성되기 훨씬 이전이며 삼공본풀이는 고대신화의 잔영이면서 거의 원형을 유지하고 있는 셈이 된다.

IV. 제주설화의 교재화 실제

1. 제주설화 텍스트 제작

제주설화 교육을 위한 텍스트는 크게 구연용 텍스트, 읽기용 텍스트, 연극놀이용 텍스트로 나누어 제작하였다. 읽기용 텍스트로는 ‘삼성신화, 설문대할망, 천지왕본풀이, 삼공본풀이, 세경본풀이’ 다섯 편을, 말하기·듣기용 텍스트로는 ‘삼성신화, 설문대할망, 천지왕본풀이’ 세 편을 교재화 하였으며, 연극놀이용 자료로서 ‘삼공본풀이’ 대본 I·II를 제작하였다.

‘읽기용 텍스트’와 ‘연극놀이용 텍스트 II’는 부록으로 첨부하였다.

가. 구연용 텍스트 제작

구연이란 글자 그대로 ‘말로 연출함’이란 뜻이다. 작품과 구연 대상 그리고 상황에 맞게 음성적 변화, 표정, 알맞은 몸짓 등을 이용하여 문학 작품을 말로 전달하는 것이다.

교사는 구연용 텍스트를 활용함에 있어 설화의 본질을 살릴 수 있도록 올바른 관점을 지녀야 한다. 구연자로서의 교사는 학습자(청중)를 단순히 이야기를 듣는 대상으로 파악하고 설화의 내용을 전달하는 게 아니라 학습자의 상황, 분위기, 요구 등을 파악하여 그에 알맞게 침착을 하며 실감나게 전달해야 한다. 학습자에 대한 관점도 중요하다. 구연의 과정에 있어서 학습자(청중) 역시 수동적인 수용자가 아니다. 구연자와 하나 되어 작품 속으로 들어가고, 작품을 느끼며 다양한 표정과 몸짓으로 반응을 표현하는 능동적인 청자이다. 이야기를 단순하게 전달받는 수동적인 존재가 아니라 언제든지 화자요, 작가의 자리로 교체될 수 있는 주체적이고 능동적인 청자임을 인식해야 한다. ‘구연’은 설화 속에 스며있는 민족의 삶과 정서를 되살아나게 하는 효과적인 문학 교육 방법의 하나이다. 구연을 통해 설화는 살아있는 구비문학으로 제자리를 찾게 된다.

설화가 국어 교육의 교재화 차원에서 교육적 가치를 지니려면 구연적 특질을 살릴 수 있는 텍스트와 프로그램이 교재의 내용으로 수용되어야 한다.

구연용 설화 텍스트는 그 내용이 짧으면서도 평이한 문장으로 구성하여 저학

년 용 설화 교육을 하는 자료로 활용할 수 있도록 제작하였다.

1) 구연용 설문대할망 신화

설문대할망 이야기

박희순

옛날 옛적에 설문대할망이라는 몸집이 큰 할머니가 살았어. 얼마나 큰지 한라산 꼭대기에 걸터앉으면 두 다리가 바다에 닿았었대. 하루는 한라산 꼭대기에 앉으려고 하니 돌맹이들 때문에 불편한 거야. 그래서 돌들을 들어 앞뒤 바다로 확 던져버렸어. 그게 제주 앞바다에 보이는 섬들이야. 치마를 입은 설문대할망은 그 치마로 흙을 날라 와서 몇 번 쌓았는데 그게 한라산이야. 그런데 치마에 구멍이 뚫려 있었어. 흙을 나를 때 그 구멍으로 흙이 조금씩 흘러 나왔지 뭐야. 그 흙들이 사라봉, 별도봉 같은 오름이 되었어.

어느 날 설문대할망이 걸어가는데 흙이 너무 많아 보이는 흙덩이가 있었어. 그래서 주먹으로 탁 쳤지. 그랬더니 꼭대기가 움푹 패이고 말았는데 그 오름이 바로 다랑쉬 오름이야.

한라산을 다 만들고 좀 쉬려고 깔고 앉았는데, 뽕족한 것이 엉덩이를 자꾸 찌르는 것이었어. 별떡 일어난 설문대할망은 꼭대기 뽕족한 부분을 조금 파내었어. 그래서 편히 앉을 자리가 된 거야. 그게 바로 백록담이야.

설문대할망은 한라산에 앉아 있다가 오줌이 마려워 그냥 그 자리에서 누면 홍수가 되어 사람들은 물난리를 겪어야 했어. 어느 날 일출봉과 식산봉에 발을 디디고 오줌을 누 거야. 그런데 그 오줌이 얼마나 세었는지 땅이 패이고 큰 물줄기가 되어 흐르기 시작했어. 얼마나 세었는지 땅이 쏘옥 패이면서 한쪽이 끊겨 나가서 섬이 되어버렸어, 그게 바로 우도란다. 그 오줌이 바다로 흘러 성산포와 우도 사이의 바닷물이 되었는데 물줄기가 너무 세어서 배들이 부딪치고 난리가 났대.

일출봉에 가보면 큰 바위 위에 또 하나의 바위가 얹어 있어. 그것은 설문대할망이 옷을 만들 때 불을 켜던 등잔이야. 처음엔 밑에 있는 바위 위에 불을 켜는데 설문대할망이 너무 낮다고 다시 바위를 하나 더 올려놓은 거지. 할망이 등잔으로 썼다 하여 지금도 등경돌이라고 해.

설문대할망은 옷이 한 벌 밖에 없었어. 그래서 너무 불편했어. 그래서 사람들을 불러 모아놓고 내기를 하자고 했어.

“여러분, 육지까지 배를 타고 나가려니 불편하지요? 내기를 하나 합시다.”

사람들은 어리둥절했지.

“내가 입을 명주옷 한 벌만 해 주면 내가 육지까지 다리를 놓아주지.”

육지까지 다리를 놓아준다는 말에 사람들은 약속을 하고 말았어. 그래서 집에 있는 명주를 다 모으기로 했어. 그런데 명주는 열세 필밖에 되지 않았어. 백 필이 필요한데 말이야. 사람들은 할 수 없이 일 년 동안 부지런히 옷감을 짜서 설문대할망 옷을 만들기로 하였어. 사정을 들은 설문대할망도 허락을 했지.

일년 후 사람들은 부지런히 짠 명주를 가지고 모였어. 그런데 이게 웬일이야. 명주는 99 필 밖에 안 되는 거야. 사람들은 설문대할망을 찾아가서 사정을 하였어.

“잉, 99 필 가지고는 내 옷을 만들 수가 없어. 약속을 안 지켰으니 다리는 놓아줄 수가 없네.”

아무리 사정을 해도 설문대할망의 마음을 돌리지는 못했어. 그때 설문대할망이 다리를 놓던 흔적이 조천 앞바다에 있는데 안타깝게 육지까지 놓지 못했어.

어느 날 설문대할망은 걱정을 하였어.

“내가 여기 있으면 제주 사람들이 먹을 양식이 부족할거야.”

몸집이 큰 설문대할망이 열매를 따 먹으면 사람들이 먹을 열매가 남지 않았어. 그래서 설문대할망은 제주 사람들을 위하여 어디론가 가기로 한거야. 한라산 속으로 걸어간 설문대할망은 물장오리 속으로 들어가기 시작했어. 그리고 그 후 영영 물 밖으로 나오지 않았어. 물 속에는 하늘로 통하는 길이 있다고도 하고 용궁으로 통하는 길이 있다고도 하는데 아무도 들어가 본 적이 없으니 모르지.

사람들은 설문대할망이 한라산을 지키는 산신이 되었다고 해. 지금도 한라산에 가면 설문대할망이 바람이 되어 제주사람들을 지켜 준대.

2) 구연용 삼성신화

고을라 양을라 부을라 이야기

박희순

아주 오랜 옛날, 제주도에는 사람이 살지 않았어요. 어느 날 제주시 삼도동 지금의 삼성혈에서 이상한 일이 일어났어요. 갑자기 나무가 흔들흔들 거리고 땅이 흔들거리더니 세 신인이 땅 속에서 뽕뽕뽕 솟아나왔어요. 맨 처음 나온 사람이 고을라, 둘째 번 나온 사람이 양을라, 그리고 맨 마지막으로 나온 사람이 부을라였어요. 이들은 들판을 돌아다니며 사냥을 하고 열매를 따 먹곤 하였어요. 하루는 한라산에서 사냥을 하다가 쉬고 있는데 막내 부을라가 큰소리로 부르는 것이었어요.

“바다를 좀 보श्य. 뭔가 떠내려 와요.”

“뭐가 떠내려온다고?”

고을라와 부을라도 얼른 일어나서 바다 쪽을 바라보았어요.

“어! 저게 뭐지?”

“내려가 보자.”

고을라 양을라 부을라는 썩- 하고 달려 바닷가까지 금세 도착하였어요. 신기하게도 어떤 상자 하나가 출렁출렁 파도에 밀려 떠내려 오고 있었어요. 가까이 오자 상자를 끌어당겨 안을 들여다보았어요. 자주색 나무 상자 속에는 세상에 둘로 만든 상자가 세 개 들어있었어요.

첫째 상자를 열어 보았어요.

그 속에는 다섯 가지 곡식의 씨앗이 들어 있었어요. 둘째 상자를 열어 보았어요. 그 속에는 여섯 종류의 가축이 들어있었어요. 마지막 상자를 열어 보았어요. 그 속에서는 파란 옷을 입고 머리에는 관을 쓴 예쁜 공주 세 명이 나오는 것이었어요. 세 공주는 앞으로 걸어오더니 절을 하였어요.

“다, 당신들은 누구요.” 깜짝 놀란 세 사람이 물었어요.

“저희는 벽랑국에서 온 공주입니다. 아버님께서 저희를 당신들에게 보냈어요. 서쪽에 세 신인이 나라를 세울 것이니 저희에게 가서 결혼을 하여 행복하게 살라 하셨습니다.”

또 한 공주가 말하였어요.

“사냥을 하지 않아도 배불리 먹을 수 있는 방법을 알려주시면서 곡식의 씨앗을 보내셨어요.”

고을라 양을라 부을라는 너무 기뻐요. 벽랑국 임금님이 계신 곳을 향하여 절을 올리고 세 공주를 아름다운 연못인 혼인지로 데려갔어요. 혼인지에서 목욕을 하고 결혼식을 하였어요. 나무들이 춤을 추고 꽃들이 웃으며 축하해 주었어요. 새들이 모두 날아와 노래하고, 벌과 나비들이 날아와 축하해 주었어요.

지금도 혼인지에 가 보면 고을라 양을라 부을라가 목욕을 했던 아름다운 연못이 세 개 있어요. 그리고 가장 큰 연못 뒤쪽으로 가 보면 결혼을 하고 살았던 동굴 방이 세 개 있어요.

공주들을 아내로 맞이한 세 신인은 농사도 짓고 사냥도 하며 행복하게 살아갔어요. 그런데 식구가 많아지자 땅을 나누어 살기로 하였어요.

“활을 쏘아 자신이 살 곳을 정하는 게 어때?”

“좋아요.”

고을라가 쏜 화살은 제1도에 떨어졌어요. 양을라가 쏜 화살은 제2도에 떨어졌어요. 부을라가 쏜 화살은 제3도에 떨어졌어요. 세 신인은 이제 자기의 땅에서 사냥도 하고 농사도 지으며 살게 되었어요. 곡식은 무럭무럭 자라서 먹을 양식을 마련해 주었고, 망아지와 송아지들도 한라산의 맛있는 풀을 먹으며 무럭무럭 자

랐어요. 사람들은 점점 많아졌지만 서로서로 사랑하고 도와주었기 때문에 걱정이 없었어요. 모두가 착했기 때문에 도둑도 없었고 대문도 필요 없는 행복한 나라가 되었어요. 다른 나라에서 모두 부러워하였지요.

이 나라를 탐라국이라고 불렀어요. 바로 지금의 제주도랍니다. 지금도 제주시 삼성혈에 가 보면 구멍이 세 개 뚫려 있는데 바로 고을라 양을라 부을라가 솟아난 구멍이에요. 주변의 나무들은 모두 구멍을 향해 고개를 숙여 하루 종일 인사를 하고 있대요.

3) 구연용 천지왕본풀이

대별왕 소별왕 이야기

박희순

아주 오랜 옛날에는 하늘과 땅이 한 덩어리로 붙어있었대. 달도 별도 없이 캄캄했어. 어느 날 하늘과 땅이 서서히 벌어지면서 별들이 생겨나기 시작했지.

하늘나라 천지왕은 해와 달을 둘씩 만들자 하늘과 땅이 나누어졌어. 그런데 해가 돌이어서 낮에는 너무 덥고 밤에는 너무 추운 거야. 게다가 풀과 나무, 새와 짐승들이 사람처럼 말을 하고 귀신과 인간이 서로 대화를 하여서 세상이 너무 어지러웠어.

하늘나라 천지왕은 인간 세상을 내려다보며 걱정을 하였어.

“큰일이야. 세상이 너무 어지러워. 좋은 방법이 없을까?”

천지왕은 그날 밤 두 개의 별이 반짝거리더니 땅으로 뻗쳐 두 마리 용으로 변하여 해와 달을 하나씩 삼키는 꿈을 꾸었어.

“오호라, 세상의 질서를 바로 잡을 아들을 낳을 꿈이로다.”

천지왕이 중얼거리는 순간 하늘의 빛이 하나로 모아지더니 커다란 빛기둥이 만들어졌어. 그 빛기둥을 타고 내려가 보니 인간 세상에서 제일 똑똑한 총맹부인의 집이었어.

하늘의 임금님인 천지왕을 맞은 총맹부인은 맛있는 음식을 대접을 하고 싶었지만 저녁 한 끼 대접할 쌀이 없었어.

고민을 하던 총맹부인은 수명장자에게 쌀을 꾸러갔어. 마음씨 나쁜 수명장자는 쌀에다 돌맹이를 섞어서 꾸어주었어. 총맹부인은 아무것도 모르고 그 쌀로 밥을 지어 천지왕에게 드렸지 뭐야. 밥을 한술 떠서 씹은 순간 돌맹이를 씹게 되었어.

수명장자가 돌을 섞어서 꾸어준 사실을 안 천지왕은 천둥 벼락 같은 목소리로 화를 내었어. 천지왕이 화가 나니 땅이 흔들리고, 나무들이 휘청거렸어. 산이 통째로 흔들거렸어.

“여봐라, 벼락장군, 우레 장군 수명장자의 집으로 가서 집을 태워버려라.”

우리으리한 수명장자의 집은 순식간에 잿더미로 변해버렸어. 천지왕은 그것도 모자라 수명장자의 딸은 팔벌레로, 아들은 술개로 만들어 버렸어.

착하고 지혜로운 총맹부인과 천지왕은 결혼을 했어. 하늘나라를 다스리기 위해 올라가면서 천지왕이 말했어.

“곧 아들 형제를 나올 것이니, 큰아들은 대별왕이라 이름 짓고, 작은아들은 소별왕이라 이름 지으시오. 그리고 아이들이 나를 찾거든 이 박씨를 주시오.”

천지왕은 박씨 두 알을 주고 하늘로 올라가 버린 거야..

얼마 후, 총맹부인은 아들 둘을 낳았어. 얼마나 착하고 똑똑한지 동네사람들이 모두 칭찬을 하였어. 그러던 어느 날 두 아들이 울면서 집으로 왔어.

“어머니, 저희 아버지는 누굽니까? 서당에 가던 아이들이 아버지가 없다고 놀랍니다”

총맹부인은 그제야 모든 이야기를 하고 박씨를 주었어. 대별왕과 소별왕은 박씨를 정성껏 심었지. 그런데 박씨는 심자마자 싹을 틔우더니 하루 새에 쑥쑥 자라 하늘까지 올라가는 거야. 나무보다 더 단단한 줄기에, 무쇠처럼 단단한 잎이 돋아났어. 형제는 하늘까지 뻗은 박 줄기를 보며 좋아했어. 형제는 줄기를 타고 하늘까지 올라간 거야.

천지왕은 형제를 보고 매우 기뻐하였어. 하지만 얼마나 용맹스러운지 시험을 하고 싶었어. 그래서 천근이나 되는 활과 백 근이 넘는 화살을 주었어.

“너희들이 내 아들이라면 이것으로 해와 달을 하나씩 쏘아 떨어 뜨리거라.”

형제는 가장 높은 산에 올라가 동쪽 바다를 향해 활을 겨누었어. 바다 속에서 붉은 햇덩이가 솟구쳐 오르고 잇따라 또 한 덩이가 솟구쳐 오를 때 대별왕이 활을 쏘았어. 화살은 햇덩이를 정확히 꿰뚫고 동쪽하늘 끝으로 날아가 셋별이 되었어.

해가 저물자 다시 싸늘한 달덩이가 솟구쳐 올랐어. 두 번째 달덩이가 솟구쳐오를 때 소별왕이 활을 힘차게 쏘았어. 그리자 달덩이는 기운을 잃고 멀리 날아가 초저녁 개밥바라기 별이 되고 말았어.

천지왕은 아주 기뻐하며 대별왕은 사람들이 사는 세상(이승, 이 세상)을 다스리고, 소별왕은 죽은 사람이 사는 세상(저승, 저세상)을 다스리게 하였어.

그런데 소별왕은 사람이 사는 세상을 다스리고 싶었어. 그래서 꾀를 내었어.

수수께끼 시합을 해서 이긴 사람이 이승을 맡기로 한거지. 그렇지만 워낙 머리가 좋은 대별왕을 이겨낼 수가 없었어. 소별왕은 다시 꾀를 내었어.

“형님, 꽃을 심어서 잘 자라는 꽃 임자는 사람이 사는 세상을 차지하고, 시들어가는 꽃을 피우는 꽃 임자는 죽은 사람이 사는 세상을 다스리도록 합시다.”

대별왕은 다시 허락을 했어. 둘은 정성껏 꽃씨를 심었지. 그러나 이번에도 소별왕이 심은 꽃은 시들시들하고, 대별왕이 심은 꽃은 싱싱하게 잘 자라는 거야.

소별왕은 꽃을 보면서 너무 속이 상했어요. 또 피를 내었어.

“형님, 누가 오래 자나 내기해요.”

대별왕은 또 허락을 했어. 아무 의심 없이 편안하게 잠을 잤어. 피곤하던 터라 깊은 잠에 빠지고 말았지. 그러나 소별왕은 자는 척 하고 있다가 얼른 일어나 자기 꽃과 형의 꽃을 바꾸어 버렸어. 그리고는 대별왕을 깨웠어. 대별왕이 잠에서 깨어나 꽃을 보았더니 꽃이 시들어버린 거야. 착한 대별왕은 자리를 물려주고 죽은 사람이 사는 세상으로 가버렸어.

소별왕이 사람이 사는 세상에 내려와 보니, 세상은 매우 어지러웠어. 짐승과 풀과 나무가 말을 하고 귀신과 사람이 서로를 불러서 너무 시끄러웠거든. 싸움도 일어나고 나라와 나라 사이에는 전쟁도 일어났어. 소별왕은 고민을 하다가 대별왕을 찾아갔어.

“형님, 도와주십시오. 풀과 짐승이 말을 하고, 귀신과 사람이 함께 사니 제 힘으로는 도저히 산 사람이 사는 세상을 다스릴 수가 없어요.”

“그래, 알았다. 내가 도와주마.”

마음씨 착한 대별왕은 이승에 내려왔어. 또 송진 가루를 뿌리자 짐승과 풀 그리고 나무들이 혀가 굳어져서 말을 못하게 되었어.

이렇게 해서 세상의 질서가 잡히기 시작했대. 자연의 질서는 아주 잘 잡혔어. 꽃과 나무는 말을 하지 않았어. 귀신들도 함부로 다니지 않게 되었어.

그런 사람들끼리는 서로 미워하고, 도둑질을 하고 나쁜 말을 써서 세상은 다시 어지러워졌어요. 소별왕은 다시 대별왕을 찾아갔지만 죽은 사람이 사는 세상을 다스리는 일도 힘들었기 때문에 대별왕은 더 이상 동생을 도와줄 수가 없었어.

지금 이 세상에 사람들이 나쁜 짓을 하고 서로 미워하는 것은 그때 소별왕이 사람 사는 세상을 맡아서 슬기롭게 다스리지 못했기 때문이라고 해.

나. 읽기용 텍스트 제작(부록에 첨부)

다. 연극놀이용 텍스트 제작

구연용 설화 텍스트가 교사용 텍스트의 성격을 많이 띠고 있는데 비하여 읽기용 텍스트와 연극놀이용 텍스트는 학습자들이 개별적으로 읽거나 모둠별 연극놀이를 할 수 있는 교재이다.

본 연구에서는 연극놀이용 대본을 두 가지로 제작하였다. 하나는 설화의 내용을 그대로 대본화 한 것이고, 다른 하나는 모둠별 역할놀이를 할 수 있도록 장을

구분하여 제작하였다. 무대용 연극을 위한 대본은 아니며 교실에서 문학을 이해하기 위한 교육연극을 상정하여 만든 텍스트이다. 모둠별 연극놀이를 위한 대본은 한 학급을 여섯 모둠으로 상정하여 제작하였다. 각각의 모둠 대본을 이어서 실연하면 설화 한 편이 완결되도록 하였으며, 대본에는 역할을 맡은 학생들의 이름을 적을 수 있도록 하였다. 편의상 연구자가 담임하고 있는 어린이들이 전원 참여할 수 있도록 대본을 제작하였다. 장마다 코러스를 넣어 연극놀이가 총체적 놀이가 될 수 있도록 하였다. 실제 연극놀이를 할 때는 학급의 어린이가 모두 알고 있는 노래에 맞게 가사를 수정하도록 한다. 그 모둠뿐만 아니라 학급의 모든 어린이가 함께 노래를 부르며 설화 속으로 몰입하게 하는 장치로 코러스를 활용하면 연극놀이의 효과를 극대화시킬 수 있다.

1) 연극놀이용 텍스트 I (전체 역할놀이용 대본)

- 삼공본풀이(부록에 첨부)

2) 연극놀이용 텍스트 II(모둠별 역할놀이 대본)

-가쁜장아기 이야기

가쁜장아기 이야기 (1모둠)

[제1장]

- () 해설 : 강이영성과 홍은소천은 남의 집일을 해 주며 열심히 살았어요. 정말로 거지 노릇을 하지 않아도 살아갈 수가 있었어요. 몇 해가 지나 홍은소천은 딸아이를 낳았어요.
- () 강이영성 : (걱정스런 표정으로) 딸은 낳았지만 너무나 가난하여 이 아이를 기를 수가 없어.
- () 홍은소천 : (울면서) 불쌍한 우리 아가.
- () 동네사람1 : (사람들을 불러모으며) 자, 자. 제 말 좀 들어보세요.
- () 동네사람2 : 무슨 큰 일이라도 생겼소?
- () 동네사람3 : 윗마을에 살던 거지 강이영성네가 딸을 낳았는데 울고 있어요.
- () 동네사람2 : 딸을 낳았는데 왜 울어?
- () 동네사람1 : 왜 울긴. 가난해서 아기에게 먹일 것이 없어서 우는 거지요.

- () 동네사람2 : 열심히 살려고 하는데 우리가 도와줍시다.
- () 동네사람 3 : 그래요, 도와줍시다.
- () 다같이(노래) : 열심히 살려는 강이영성 동네 사람들이 도와줬다네. 은그릇에 죽을 쑀어 아기에게 먹여주었네. 은그릇으로 먹여 키워 은장아기라네. 은그릇으로 먹여 키워 은장아기라네.
- () 해설 : 은장아기가 두 살이 되자 홍은소천은 또 딸을 낳았어요. 이번에도 마을 사람들이 도와주었어요. 하지만 전번처럼 정성들이지 않고 낫그릇에 밥을 해다 키웠어요. 그래서 둘째딸은 낫장아기라 이름 지었어요. 몇 년이 지나 셋째 딸이 다시 태어났을 때는 마을 사람들이 나무 그릇에 밥을 담아다 키워주었어요. 그래서 셋째딸 이름은 가쁜장아기라 지었어요.

가쁜장아기 이야기 (2모듬)

[제2장]

- () 해설 : 은장아기, 낫장아기, 가쁜장아기. 세 딸이 태어나 두 살이 되어가자 이상하게 돈이 많아지기 시작하였어요. 부부는 논도 사고 밭도 사고 소도 사고 말도 샀어요. 그리고 고래등 같이 커다란 기와집을 짓고 땡땡거리며 살게 되었어요. 어느 날 강이영성은 세 딸을 불렀어요.
- () 강이영성 : 내 큰딸 은장아기야.
- () 은장아기 : 네 아버님.
- () 강이영성 : 너는 누구 덕에 맛있는 것을 먹고 행복하게 사느냐?
- () 은장아기 : 하느님 덕, 땅님 덕, 아버님 덕, 어머니님 덕인줄 압니다.
- () 홍은소천 : (웃으며) 그래, 그래. 큰딸아기 기특하다.(빙그레 웃으며) 인제 네방으로 건너가렴.
- () 강이영성 : 낫장아기야.
- () 낫장아기 : 네 아버님.
- () 강이영성 : 너는 누구 덕에 맛있는 것을 먹고 행복하게 사느냐?
- () 낫장아기 : 하느님 덕, 땅님 덕, 아버님 덕, 어머니님 덕인 줄 압니다.
- () 홍은소천 : (웃으며) 그래, 그래. 낫장아기 기특하다.(빙그레 웃으며) 인제 네 방으로 건너가렴.
- () 강이영성 : 가쁜장아기야.
- () 가쁜장아기 : 네 아버님.
- () 강이영성 : 너는 누구 덕에 맛있는 것을 먹고 행복하게 사느냐?
- () 가쁜장아기 : 바로 제 배에 그어진 선 때문에 부자도 되고 행복하게 사

는 것입니다.

- () 강이영성 : (화를 버럭 내며) 저, 저, 저런 불효막심한 것이 어디 있느냐?
당장 이 집을 나가거라.
- () 해설 : 벼락같은 호령이 떨어졌어요. 가쁜장아기는 입던 옷과 얼마간의
양식을 검은 암소 등에 싣고 집에서 쫓겨났어요.

가쁜장아기 이야기 (3모듬)

[제3장]

- () 해설 : 가쁜장아기가 집을 나가자 부모님의 마음은 찢어질 듯 아팠어요.
화가 나서 나가라고는 하였지만 착하고 똑똑한 가쁜장아기를 너
무나 사랑하고 있었기 때문이지요.
- () 어머니 : 은장아기야.
- () 은장아기 : 예, 어머니님.
- () 어머니 : 가쁜장아기를 불러라. 마지막으로 밥이라도 먹여 보내야겠다.
- () 은장아기 : 알겠습니다.
- () 해설 : 은장아기는 어머니 아버지가 가쁜장아기를 다시 오게 하려는 것
을 눈치 챘어요. 똑똑한 가쁜장아기가 오면 부모님 사랑을 빼앗길
까봐 두려웠어요. 재산도 나누어야 된다고 생각하니 욕심까지 생
겼어요.
- () 은장아기 : (대문 밖으로 나가 노뎃돌 위에 서서) 가쁜장아기야, 빨리 달
아나. 어머니와 아버지가 널 때리려고 나오셔.
- () 나무들(노래) : 거짓말, 거짓말. 가쁜장아기는 다 알아요. 은장언니는 욕
심꾸러기
- () 가쁜장아기 : 큰 언니야. 욕심쟁이 언니야. 그 노뎃돌 아래로 내려서자마
자 지네로 변해버려라.
- () 해설 : 은장아기는 노뎃돌에서 내려서자마자 지네로 변하여 돌 밑으로
들어가 버렸어요.

가쁜장아기 이야기 (4모듬)

[제4장]

- () 해설 : 어머니와 아버지는 은장아기가 막내딸을 데리고 들어오기를 기다
렸어요. 아무리 기다려도 오지 않자 둘째 딸 늦장아기를 불렀어
요.
- () 어머니 : 늦장아기야.
- () 늦장아기 : 예, 어머니님.

- () 어머니 : 가쁜장아기를 불러라.
- () 낫장아기 : 알겠습니다.
- () 해설 : 낫장아기도 욕심꾸러기였어요. 마음도 나뻐어요. 그래서 썩은 거
름 위에 올라가서 소리쳤어요.
- () 낫장아기 : (대문 밖으로 나가 노뭇돌 위에 서서) 가쁜장아기야, 빨리 달
아나. 어머니와 아버지가 널 때리려고 해.
- () 생쥐들(노래) : 아니야. 아니야, 다 거짓말이야. 가쁜장아기는 다 알아요.
낫장언니는 욕심꾸러기, 낫장언니는 너무해.
- () 가쁜장아기 : 욕심쟁이 언니야. 거름 위에서 버섯이나 되어라.
- () 낫장아기 : 아니 왜 말이 움직이지 않지? 내 몸이 이상해졌어.
- () 굶뽕이 : (거름 속에서 잠자다 시끄럽다는 표정을 지으며) 아니, 웬 버섯
이 말을 다 하나? 버섯이니 움직이지 않지.
- () 낫장아기 : 뭐라고? 내가 버섯이라고? 이걸 어째. 엉 엉 엉.
- () 해설 : 두 딸이 모두 돌아오지 않자 부부는 무슨 일이 생긴 게 틀림없다
고 생각하고 급히 문을 밀치며 나가다가 문 귀퉁이에 눈을 부딪
쳐 그만 장님이 되고 말았어요. 가쁜장아기가 집을 쫓겨나면서부
터 이상하게 재산이 줄어들기 시작했어요. 얼마가지 않아 부부는
다시 거지가 되고 말았어요.

가쁜장아기 이야기 (5모듬)

[제5장]

- () 해설 : 집을 쫓겨난 가쁜장아기는 검은 암소에 옷과 양식을 싣고 정처
없이 길을 걸었어요. 한참을 걷다보니 다 쓰러져 가는 초가 하나
가 보였어요.
- () 가쁜장아기 : 주인 계세요? 더 이상 걸을 수가 없어요. 하룻밤만 자고 가
게 해 주세요.
- () 할아버지 : (미안하다는 표정으로) 우리 집엔 아들이 삼형제나 있어 잘
방이 없다.
- () 가쁜장아기 : (할머니 옷을 붙잡고 눈물 흘리며) 할머니, 제발 부엌에서
라도 자고 가게 해 주세요.
- () 할머니 : 여보, 영감. 그렇게 합시다. 이렇게 부탁하는데 .
- () 할아버지 : 그럼 부엌에서 자거라.
- () 가쁜장아기 : 고맙습니다.(부엌으로 가서 앉는다.)

(음향효과 - 와당탕탕탕 시끄럽게 들어오는 소리)

- () 가쁜장아기 : 할아버지, 무슨 소리예요?
- () 할아버지 : 우리 집 세 아들인 큰마통이, 둘째마통이, 작은마통이가 마를 캐고 들어오는 소리야.
- () 해설 : 삼형제는 제각기 파가지고 온 마를 삶아 저녁으로 먹었어요.
- () 큰마통이 : 어머니, 아버지는 저보다 세상에 빨리 나서 많이 먹었으니 위 쪽이나 조금 잡수시오.(윗부분을 아주 조금 떼어서 부모님께 드리고 나머지는 혼자 다 먹는다.)
- () 둘째마통이 : 어머니, 아버지는 오래 살면서 먹은 게 많으니 꼬리 쪽이나 조금 잡수시오.(꼬리 부분만 아주 조금 떼어서 부모님께 드리고 나머지는 자기혼자 다 먹는다.)
- () 작은마통이 : 어머니, 아버지. 저희들을 낳아 키우시느라 얼마나 힘이 들었습니까. 많이많이 드십시오.(양쪽 끝을 조금 떼어놓고 전부 부모님께 먼저 드린 후 자기 것을 먹는다.)
- () 해설 : 가쁜장아기는 작은마통이가 가장 예의바른 효자라고 생각하였어요. 시간이 지날수록 서로가 마음에 들었고 두 사람은 결혼을 했습니다. 어느 날 가쁜장아기는 작은 마통이가 마를 파던 자리를 보고 싶어 해서 땅을 파 보았습니다. 큰마통이 마를 파던 자리에 누룽지통이 가득하고, 둘째마통이 마를 파던 자리에는 지네와 뱀이 가득했지만 작은마통이가 마를 파던 자리에는 금덩이가 가득했습니다.
- () 작은마통이, 가쁜장아기 : 부자다 우린 부자가 되었어!

가쁜장아기 이야기 (6모듬)

[제6장]

- () 해설 : 부자가 잘 먹고 잘 살게 되던 날부터 가쁜장아기는 부모님 생각에 잠을 이루지 못했어요.
- () 가쁜장아기 : (눈물을 흘리며) 어머니, 아버지께서 거지가 되셨다고 했는데 어떻게 살고 계실지 걱정이 돼요.
- () 작은마통이 : 울지 말아요. 내게 좋은 생각이 있어요.
- () 가쁜장아기 : 좋은 생각이라니요?
- () 작은마통이 : 100일 동안 거지 잔치를 열도록 합시다. 당신 부모님도 꼭 오실 거요.
- () 해설 : 거지 잔치가 시작되었어요. 날마다 거지들이 모여들어 맛있는 음식을 먹고 선물을 받아서 돌아갔어요. 그러나 가쁜장아기의 부모님은 보이지 않았어요. 100일째 되던 날 저녁이었어요. 두 늙은

- 거지가 지팡이 하나를 같이 짚고 찾아왔어요.
- () 가쁜장아기 : 돌쇠야.
- () 돌쇠 : 예, 마님.
- () 돌쇠 : 저 두 거지를 좋은 방으로 모셔가 가장 맛있는 음식을 대접하
라.
- () 돌쇠 : 예, 마님.(거지를 부축하여 방으로 모셔가서 음식을 대접한다.)
- () 가쁜장아기 : (거지가 있는 방으로 가서) 두분 장님, 살아온 이야기나 좀
해 주세요.
- () 장님 : (생각이 잠기더니) 살아온 일은 얘기할 게 참 많지요.
- () 해설 : 할머니 장님은 노래하듯이 거지로 얻어먹으려 다니다가 강이영성
을 만난 이야기, 은장아기, 늦장아기, 가쁜장아기 이야기, 가쁜장
아기를 내쫓고 거지가 되어버린 이야기를 하기 시작했어요.
- () 가쁜장아기 : 어머니, 아버지. 제가 가쁜장아기예요. 부모님을 찾으려고
100일 동안 잔치를 차렸답니다.
- () 장님 : 뭐, 뭐라고? 가쁜장아기? 아이고 이게 꿈이냐 생시냐? (두 장님은
손에 들었던 술잔을 떨어뜨리며 놀라 소리친다. 순간 눈을 번쩍
뜬다.)
- () 장님 : (못 믿겠다는 듯이 눈을 만져보며) 내가 눈을 떴어. 내가 눈을 떴
어.
- () 가쁜장아기 : (놀란 표정으로) 아버지, 어머니!
- () 장님 : 가쁜장아기야!(서로 얼싸안고 엉엉 운다.)
- () 다같이 : 밝은 세상 보게 되었다네, 밝은 세상 보게 되었다네. 가쁜장아
기 효녀라네. 가쁜장아기 효녀라네. 마음씨 착한 가쁜장아기, 하늘
도 감동하였네. 가쁜장아기 가쁜장아기 마음씨 착한 가쁜장아기
부모님 모시고 덩실덩실 행복하게 잘 살았다네

2. 제주설화 교재화 프로그램 개발

제주설화 교육 프로그램은 제주설화 교수·학습 모형과 활동 프로그램, 수행평
가 도구로 나누어 개발하였다. 활동 프로그램의 내용은 비언어교육과 언어 교육,
통합 활동으로 나누어 구성하였다.

가. 제주설화 교수·학습 모형 개발

제주설화 교수·학습 모형은 황정현의 ‘역할수행 교수·학습 모형’¹⁰³⁾을 응용하여 개발¹⁰⁴⁾하였다. 역할수행 학습은 교육연극을 교실에 구현시킨 구체적인 교수·학습 방법으로 학습자 중심 교수·학습 방안이다. John Dewey의 경험주의 학습관, Vygotsky의 사회구성주의 학습관, Jean Piaget의 인지론적 학습관, 협동학습 이론 등을 종합적으로 고려하여 설계한 것이다. 역할수행 학습은 학습자의 잠재된 능력을 직접 활동을 통하여 개발하고, 개발된 경험을 통해 학습할 수 있는 역할을 학습자에게 부여한다. 학습을 수행함에 있어 학습자는 자신에게 부여된 역할을 수행하면서 자신의 능력을 최대한 신장시키게 된다.¹⁰⁵⁾

제주설화 교수·학습 모형은 역할수행 교수·학습 모형과 이론적 토대를 같이 한다. 실제 역할을 수행해 보고 작품을 체험해 봄으로써 문학 작품을 느끼고 이해하도록 하는데 그 목적을 두고 구안하였다.

1) 제주설화 교수·학습 모형의 절차

1단계 : 창의적 놀이하기

준비단계에 해당한다. 수업에 들어가면서 자연스럽게 연극적 요소와 작품의 세계와 연관성을 암시해 줄 수 있는 연극놀이를 간단히 하여 몸과 마음의 긴장을 푸는 단계이다.

2단계 : 학습의 초점 정하기

수업의 목표(학습 문제)를 결정하고 궁극적으로 도달해야 할 수업의 초점을 정하는 단계이다. 자칫 교육 연극 수업에서 소홀히 다루기 쉬운 학습목표와 방향성을 바르게 잡는 단계이다. 작품을 읽고 내용 파악을 간단히 하면서 수업의 초점을 자연스럽게 맞추어 간다. 학습문제와 작품이 자연스럽게 연관되도록 한 후 작품을 들려준다.

103) 황정현, 앞의 책, 2001, p.98.

104) 제주설화 교수·학습 모형은 본 논문 제Ⅲ장 제주설화의 교재화 원리 및 작품 선정에서 밝힌 제주설화 교재화 원리인 ‘통합지도의 원리, 수용과 생산의 결합 원리, 학습자 중심의 원리’를 바탕으로 개발하였다.

105) 위의 책, p.98.

3단계 : 작품 속으로 들어가기

학습자들은 동화를 읽는 과정에서 동화 속 인물과 일치감을 느끼거나 거부감을 느끼는 등 심미적 체험을 한다. 이 단계에서는 학습자들이 작품 속 인물로 감정입을 하여 움직임 활동, 이미지 표현, 언어 활동 등을 한다. 교사는 문학적 상상력을 동원할 수 있는 구체적 질문과 활동안내를 통하여 학습자들이 작품 속에 몰입할 수 있도록 적극적인 안내자 역할을 한다.

4단계 : 미정성의 공간 구성하기

학습자가 작품과의 교감을 통해 새로운 의미를 깨닫는 단계이다. 나름대로의 스키마와 해석을 통하여 새로운 아이디어를 생성하여, 텍스트 속에 드러나 있지 않은 숨겨진 부분을 찾는 단계이다. 학습자 나름대로 문학적 상상을 하여 자신들의 이야기로 발전시키는 단계이다.

5단계 : 창의적 표현하기

학습자가 받아들이고 나름대로 재해석한 것은 전체 앞에서 표현해 보는 단계이다. 학습자가 나름대로 구성한 새로운 텍스트를 심미성을 구체화하는 단계이다. 4단계와 5단계는 통합하여 이루어질 수도 있고 나눌 수도 있다. 고학년의 경우는 가급적이면 세분화하여 미정성의 공간을 구성해 보는 활동에 중점을 두는 것이 좋고 저학년의 경우 ‘창의적 표현하기’로 묶는 것이 좋다.

6단계 : 공유하기

평가와 반성의 단계이면서 상호의미 협상을 강조하는 중요한 단계이다. 반응중심 문학수업이 빠지기 쉬운 ‘해석 무정부주의’를 경계하고 자신의 해석과 친구들의 의견과 비교·검토하며 정리하는 단계이다. 지금까지의 과정 또는 작품에 대하여 총체적으로 질문하고 대답하며 의미를 공유하는 단계이다.

2) 학년별 모형

가) 고학년용 제주설화 교수·학습 모형

고학년용 제주설화 교수·학습 모형은 학습자들이 작품과의 교감을 통해 새로운 의미를 깨닫고 나름대로의 해석을 통하여 텍스트 속에 드러나 있지 않은 부분까지 찾는 미정성의 공간 구성과 상호 의미 협상을 통해 작품에 대하여 총체적으로 반응하고 해석하는 문학의 주제를 기르는 것을 중심으로 수업이 진행된다.

도록 모형을 구안하였다. 학습자 나름대로 상상을 하여 설화 텍스트의 내용을 자신의 이야기로 발전시키도록 비계를 설정해 주는 것이 필요하다.

중학년이나 저학년에 비하여 ‘창의적 놀이하기’나 ‘작품 속으로 들어가기’ 단계를 상대적으로 가볍게 다루어 많은 시간을 전략의 응용과 일반화 부분에 소요하도록 수업시나리오를 구성하는 것이 바람직하다.

〈표 13〉 고학년용 제주설화 교수·학습 모형

단계	세부내용	생각할 점
창의적 놀이하기	· 허용적 분위기 형성 · 배경지식 활성화	· 준비단계로서 자연스럽게 연극적 요소와 작품의 내용으로 다가갈 수 있도록 놀이를 한다.
학습의 초점 정하기	· 학습문제 알아보기 · 읽기 작품 듣기 · 내용 파악하기	· 학습문제와 작품을 자연스럽게 연관시키고, 작품을 들려준다. · 내용 파악을 위한 질문을 하여 전반적인 작품의 내용을 바르게 파악하도록 한다.
작품 속으로 들어가기	· 작품 속 인물 되어보기 · 설화(전래동화) 속 배경에서 상상해 보기	· 움직임 활동, 이미지 표현, 소리 표현, 언어 활동 등 다양한 방법을 통하여 학습자들이 작품에 몰입하게 한다.
미정성의 공간구성하기	· 다양한 시각으로 작품보기 · 자신의 경험과 관련짓기 · 새로운 아이디어 세우기	· 학습자가 작품을 통해 새로운 의미를 깨닫는 단계이다. · 나름대로의 스키마와 해석을 통해 새로운 아이디어를 생성하여 문학텍스트 드러나 있지 않은 숨겨진 부분을 학습자 나름대로 상상하여 채워 자신들의 이야기를 구성하게 한다.
창의적 표현하기	· 새로운 아이디어 표현하기 · 자신의 시각으로 해석하기	· 학습자가 받아들이고 나름대로 재해석한 것을 표현하게 한다. · 텍스트를 학습자가 심미적으로 구체화하는 단계이다.
공유하기	· 표현활동에 대한 반성 · 정리	· 지금까지의 과정들에 대하여 질문하고 대답하여 의미를 협상하는 단계 · 해석의 무정부주의 극복하도록 교사도 참여하여 의미협상이 바르게 되도록 한다.

나) 중학년용 제주설화 교수·학습 모형

중학년용 제주설화 교수·학습 모형은 고학년에서 강조하였던 ‘미정성의 공간 구성하기’ 대신에 학습자들이 설화를 읽는 과정에서 나름대로 받아들이고 재해석한 의미들을 창의적으로 표현해 보는 활동에 중점을 두고 구안하였다. 학습자가 새롭게 구성한 텍스트를 친구들 앞에 꺼내 보이고 자신의 해석과 친구들의 해석을 비교하며 다양한 반응들이 존재함을 느끼도록 지도하는데 중점을 두고 수업을 설계하도록 하였다.

‘공유하기’는 의미를 공유하는 단계이다. 중학년에서는 아주 간단하게 자신의 의견과 다른 친구들의 의견이 다를 수 있음을 이해하고 친구들 앞에서 자신의 의견을 발표하고 공감을 얻어 사회적 담론의 존재를 느껴보게 하는데 지도의 초점을 둔다. 이 단계는 고학년에서 중점을 둘 바람직한 의미협상의 기본 태도를 익히도록 하는데 주안점을 두고 지도를 한다.

〈표 14〉 중학년용 제주설화 교수·학습 모형

단계	세부내용	생각할 점
창의적 놀이	· 허용적 분위기 조성 · 배경지식 활성화	· 준비단계로서 자연스럽게 연극적 요소와 작품의 내용으로 다가갈 수 있도록 놀이를 한다.
학습의 초점 정하기	· 학습문제 알아보기 · 학습의 초점 확인하기 · 작품 듣기(읽기) · 내용 파악하기	· 학습문제와 작품을 자연스럽게 연관시키고, 작품을 들려준다. · 내용 파악을 위한 질문을 하여 전반적인 작품의 내용을 바르게 파악하도록 한다.
작품 속으로 들어가기	· 작품 속 인물 되어보기 · 설화(전래동화) 속 배경에서 상상해 보기	· 움직임 활동, 이미지표현, 소리표현, 언어 활동 등 다양한 방법을 통하여 학습자들이 작품에 몰입하게 한다.
창의적 표현하기	· 새로운 아이디어 표현하기 · 자신의 시각으로 해석하기	· 학습자가 받아들이고 나름대로 재해석한 것을 표현하게 한다. · 텍스트를 학습자가 심미적으로 구체화한다.
공유하기	· 표현활동에 대한 반성 · 정리	· 지금까지의 과정들에 대하여 질문하고 대답하여 의미를 협상하는 단계 · 해석의 무정부주의 극복하도록 교사도 참여하여 의미협상이 바르게 되도록 한다.

다) 저학년용 제주설화 교수·학습 모형

저학년용 제주설화 교수·학습 모형은 학습자들이 문학을 향유하는 과정에서 설화 속 인물과 일치감을 느끼는 등의 심미적 체험을 유도하는데 중점을 두고 구안하였다. 설화 속 인물로 감정이입을 하여 움직임 활동과 이미지 표현 활동, 언어 활동 등을 즐겁게 하는 가운데 설화의 내용을 습득하고 설화의 본질을 느낄 수 있도록 안내를 하는데 초점을 둔다.

교사는 문학적 상상력을 동원할 수 있는 구체적인 질문과 활동 안내를 통하여 학습자들이 작품 속에 몰입할 수 있도록 배려를 한다.

고학년과 중학년 과정에서 강조한 ‘공유하기’ 단계 대신에 ‘정리하기’ 단계를 두어 활동 결과와 과정 중에 느낌 등을 발표하고 내면화 하도록 하며, 미정성의 공간 구성하기는 단계에 별도로 넣지 않았으나 저학년 단계에서도 나름대로 문학적 상상을 하여 자신들의 이야기로 발전시킬 수 있도록 교사는 안내된 발문을 준비해야 한다.

〈표 15〉 저학년용 제주설화 교수·학습 모형

단계	세부내용	생각할 점
창의적 놀이	• 허용적 분위기 조성 • 배경지식 활성화	• 준비단계로서 자연스럽게 연극적 요소와 작품의 내용으로 다가갈 수 있도록 놀이를 한다.
학습의 초점 정하기	• 학습문제 알아보기 • 학습의 초점 확인하기 • 작품 듣기(읽기) • 내용 파악하기	• 학습문제와 작품을 자연스럽게 연관시키고, 작품을 들려준다. • 내용 파악을 위한 질문을 하여 전반적인 작품의 내용을 바르게 파악하도록 한다.
작품 속으로 들어가기	• 작품 속 인물 되어보기 • 설화(전래동화) 속 배경에서 상상해 보기	• 움직임 활동, 이미지표현, 소리표현, 언어 활동 등 다양한 방법을 통하여 학습자들이 작품에 몰입하게 한다.
창의적 표현하기	• 새로운 아이디어 표현하기 • 자신의 시각으로 해석하기	• 학습자가 받아들이고 나름대로 재해석한 것을 표현하게 한다. • 텍스트를 학습자가 심미적으로 구체화한다.
정리하기	• 작품에 대하여 새로 알게 된 점 말하기 • 오늘 공부하면서 느낀 점 말하기	• 주로 작품과 하나 되어 놀이를 했던 느낌을 표현하고 앞으로 작품들을 더 접하고 싶은 마음이 들도록 정리, 안내한다.

나. 설화별 활동 프로그램 개발

본 프로그램은 제주설화 텍스트로 선정한 ‘삼성신화, 천지왕본풀이, 설문대할망, 삼공본풀이, 세경본풀이’를 중심으로 마련하였다. 활동 프로그램의 내용은 비언어교육과 언어 교육, 통합 활동으로 나누어 총 16개 영역 147종의 내용으로 구성하였다. 설화별로 전체 활동 계획안을 구안하여 영역별 내용 요소를 정리하였으며 저·중·고별로 구분하여 학년별 활용을 용이하게 하였다.

〈표 16〉 제주설화 교육 프로그램 내용

신화 구분	신화 이름	활동 영역		세부 활동 내용
개벽신화	천지왕본풀이	비언어 활동	움직임 활동	※ 프로그램별 세부 활동 내용은 설화별 활동 워크북에 제시 함.
	설문대할망		이미지 표현 활동	
일반신화			삼공본풀이	
	세경본풀이	음성 언어 활동		
		문자 언어 활동		
시조신화	삼성신화	통합 활동	관련 활동	

프로그램 내용은 크게 비언어적 활동과 언어 활동으로 나누며 비언어적 활동은 움직임 활동과 이미지 표현을 통한 활동, 소리 표현을 통한 활동으로 다시 나누었다. 이 세 가지 활동은 모두 음성 언어나 문자 언어를 통하지 않고 느낌이나 생각을 근(筋)감각, 시각, 청각적인 매체로 이해하고 표현한다는 공통점이 있다. 이러한 매체적 특성은 언어적 매체의 표현의 한계를 극복할 수 있고 자유롭게 상상하게 한다.¹⁰⁶⁾

움직임 활동은 언어 능력을 촉진하고 창의성을 키우며 억눌린 에너지를 풀어주고 신경 계통에 영양분을 준다.¹⁰⁷⁾ 아이들로 하여금 언어 없이도 감정을 계발하고 표현할 수 있게 해준다. 교사들은 학생들로 하여금 마치 교재 속의 특정한 순간에 있는 특정한 등장인물인 듯이 움직이게 함으로써 이야기나 등장인물의 본질을 알아낼 수 있게 도와 줄 수 있다.

106) 황정현, 앞의 책, 2001. p.54.

107) Nancy King, 앞의 책, 1999, p.187.

이미지 표현하기는 예술 작품을 만드는 과정이 아니라 상상력과 창조력, 느낌, 생각들을 재발견하게 하는 도구이다.¹⁰⁸⁾ 학습자들은 색깔이나 모양, 형상, 색의 농도를 통해 그림을 그리면서 느낌과 생각 그리고 관계를 발견한다. 찰흙과 같은 새로운 재료를 처음 사용할 때 예술 작품을 만드는 과정이 아님을 다시 한번 확인시켜야 한다. 얼마나 실제와 닮았는지 또는 얼마나 조각을 잘했는지에 대해서 평가하게 하지 말고 그 대신 조각가가 조각할 때 어떤 생각을 하며 조각에 몰두하는지 생각하고 그 느낌에 몰두해 보게 한다. 이러한 활동은 학습자들로 하여금, 생각과 의견은 고정되어 있지 않으며 새로운 정보로 새로운 선택을 할 수 있게 한다는 점을 이해할 수 있게 한다.

리듬과 소리는 인간의 두뇌에 직접적인 영향을 준다.¹⁰⁹⁾ 작품 속에는 많은 소리 표현의 기호들이 숨어 있고 학습자들은 이런 소리 표현의 기호를 탐구하면서 상상력을 고양해 나간다. 소리(음악)표현 활동은 학습 부진이나 저학년 그 밖에 내성적인 어린이들을 학습에 참여시키는 데 특히 효과가 있다.

언어 활동은 음성 언어 활동과 문자 언어 활동으로 나눌 수 있다. 텍스트 무수히 존재하는 빈자리를 메워 읽고, 표현해 내는 것은 독자의 몫이다. 학습자들이 이 빈자리를 자신의 상상력으로 채워가며 언어 활동을 하도록 한다.

문자 활동이 일반적인 글쓰기 활동과 다른 점은 학생들이 텍스트를 가지고 직접 연극 활동을 해 본 후의 결과로써 글쓰기를 하기 때문에 글쓰기 접근이 훨씬 쉬울 뿐 아니라 자발적으로 글쓰기에 참여하며, 다양한 사고와 창의적인 표현이 자연스럽게 나온다는 것이다.

설화 교육에 있어서 통합적 교과활동은 세계를 총체적으로 이해하게 하는데 중요한 역할을 한다. 이럴 때 설화는 통합된 세계를 반영하며, 세계와 자아 관계를 총체적으로 파악할 수 있는 재료가 된다.

이상에서 살펴 본 활동 영역별로 세부 프로그램을 마련하였다. 세부 프로그램은 설화별 전체 활동 계획안 속에 정리를 하였고 워크북에 프로그램의 세부 내용과 지시사항을 정리하였다. 전체 활동 계획에 들어있는 프로그램을 단위 시간에 다 할 필요는 없고 교사가 자신의 학급 실정에 맞게 선택하여 활용할 수 있도록 ‘모형 내 활동 단계’와 ‘활용 학년’을 구분하여 정리 하였다. 교사 자신의 요구와 학급 어린이들의 특성을 고려하여 활동을 선정한 후 ‘제주설화 교수·학습

108) 위의 책, p.175.

109) 위의 책, p.98.

모형'의 단계에 맞게 수업 설계를 하여 활용할 수 있도록 하였다.

1) 삼성신화 활동 프로그램

가) 전체 활동 계획

<표 17>은 '삼성신화'를 텍스트로 하였을 때 활용 가능한 프로그램을 모두 정리한 것이다. 이 프로그램을 모두 할 필요는 없으며 교사가 적절하다고 여기는 프로그램을 골라 단위 시간에 맞게 재배열하여 활용하도록 하였다.

<표 17> 삼성신화 전체 활동 계획

영역	프로그램 내용	모형 내 활동 단계	활용 학년
비언어 활동	움직임 활동	1인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기
		1인 팬터마임 ②	작품 속으로 들어가기
		얼음조각 만들기 ①	작품 속으로 들어가기
		즉흥장면 꾸미기 ①	작품 속으로 들어가기
		거울놀이 ①	작품 속으로 들어가기
	이미지 활동	그리기 ①	작품 속으로 들어가기
		그리기 ②	작품 속으로 들어가기
		그리기 ③	창의적 표현하기
		만들기 ①	창의적 표현하기
		만들기 ②	창의적 표현하기
		만들기 ③	창의적 표현하기
	소리표현 활동	소리표현 ①	작품 속으로 들어가기
		소리표현 ②	작품 속으로 들어가기
		소리표현 ③	미정성의 공간 구성하기 창의적 표현하기
언어 활동	음성 언어 활동	인터뷰하기 ①	작품 속으로 들어가기
		인터뷰하기 ②	작품 속으로 들어가기
		토론하기 ①	미정성의 공간 구성하기 창의적 표현하기
통합 활동	전문가 활동 ①		미정성의 공간 구성하기
	관련 활동하기 ①		창의적 표현하기
	관련 활동하기 ②		창의적 표현하기

각각의 프로그램 활동 방법은 다음과 같다.

팬터마임은 언어를 사용하지 않고 동작으로 표현하는 활동이다. 설화 속 인물이 되어 그 인물이 했을 것이라고 상상되는 행동과 표정을 연출해 보는 것이다. 팬터마임을 하기 위해 학습자들은 작품의 내용을 정확히 파악하려 애쓴다. 작품을 파악해야 인물의 취했을 행동을 상상할 수 있기 때문이다.

해설이 있는 팬터마임은 동작을 하는 사람 외에 해설자가 더 필요하다. 해설자가 한 쪽에서 해설을 하면 그 내용에 맞게 행동이나 표정 연기를 하는 것이다. 해설과 팬터마임을 동시에 감상하면서 학습자들은 작품 속으로 더 잘 이해하게 된다.

얼음조각 만들기는 어떤 장면이나 표정, 행동 등을 정지된 상태로 연기하는 것으로 개별, 모둠으로 할 수도 있고, 학급 전체가 한꺼번에 할 수도 있다. 이 활동은 이야기를 듣거나 책으로 읽을 때는 그냥 지나치기 쉬운 설화 속 인물들의 걸음, 손동작, 표정 등 섬세한 심리 상태 등까지 파악하게 된다. 정지하는 순간의 동작을 스스로 판단하여 만들어야 하기 때문에 학습자들은 능동적이고 적극적인 자세로 작품을 탐구하게 된다.

거울놀이는 한 아이가 지시대로 행동을 하면 나머지 아이가 그 행동을 똑같이 따라하는 활동이다. 가운데 거울이 있다고 상상을 한다. 흉내 내는 동작과 먼저 한 동작이 일치되든 어긋나든 따라한다는 자체가 초등학교 어린이에게는 흥미를 느끼게 한다. 이해력이 낮은 어린이들에게 따라하는 역할을 주면 그 과정에서 저절로 작품을 느끼게 된다.

인터뷰는 언론 기관의 인터뷰 방법을 활용한 연극놀이이다. 한 사람은 기자가 되고 다른 사람은 인터뷰 응답자가 된다. 마이크를 준비하면 더욱 좋다. 인터뷰 응답자는 그럴듯하게 대답을 하기 위해 작품을 새로이 해석하고 정확히 이해하게 된다. 그리고 내부에서 재구성된 자신의 언어로 인터뷰에 응하게 된다.

전문가 활동은 아이들을 어떤 분야의 전문가라고 상정을 하고 의견을 들어보는 활동이다. 마치 텔레비전의 인사 초청 프로그램처럼 스튜디오 준비를 한다. 진행자는 전문가에게 설화 속 내용과 관련한 견해를 묻는다. 이때의 전문가는 정확한 지식 보다는 전문가라는 자부심을 갖고 마음껏 상상하여 창의적인 견해를 제시하게 한다. 교사는 전문가에게 할 질문으로 지식을 요하는 질문 보다는 새롭

고 특별한 창의적인 대답을 할 수 있는 질문을 준비한다.

나머지 활동들은 활동 지시문을 따라 할 수 있도록 자세한 활동 지시문을 워크북에 정리하였다.

나) 워크북

(1) 움직임 활동

(가) 일인 팬터마임 활동 지시문

- ① 너는 고을라이다. 산 위에서 바다를 향해 바라보아라. 무슨 상자가 떠내려 오고 있다. 궁금한 표정으로 앞으로 다가가라.
- ② 너는 부을라이다. 바다에서 떠내려 오는 상자 속에서 송아지와 망아지가 나왔다. 송아지가 음메 하고 나온다. 너는 어떤 표정이 되는지 팬터마임으로 표현해 보아라.

(나) 얼음조각 만들기 활동 지시문

- ① 고을과 양을라 부을라가 활을 쏘는 모습을 얼음조각으로 만들어라.

(다) 즉흥장면 꾸미기 활동 지시문

- ① 혼인지에서 삼을라와 벽랑국 공주가 결혼식을 하는 장면을 표현해 보아라(모듬별).

(라) 거울놀이 활동 지시문

- ① 삼을라가 바다로 내려와서 조심조심 떠내려 온 상자를 꺼내고 있다. 이것을 거울놀이로 표현해 보아라.

(2) 이미지 표현

(가) 그리기 활동 지시문

- ① 고을라 양을라 부을라가 사냥을 하는 모습을 그려보아라.
- ② 아름다운 혼인지에서 벽장국 공주와 결혼을 한다. 꽃과 나비 새들로 축하를 해준다. 이 모습을 그려보아라.
- ③ 이 설화 속에 더 넣었으면 하는 장면을 그림으로 표현해 보아라.

(나) 만들기 활동 지시문

- ① 고을라 양을라 부을라의 모습을 상상하여 고무찰흙으로 만들어 보아라.
- ② 벽랑국 공주의 모습을 상상하여 고무찰흙으로 만들어 보아라.
- ③ 공주들이 가져온 오곡과 짐승들의 모양을 만들어 보아라.

(다) 소리 표현 활동 지시문

- ① 삼성혈에서 고을과 양을라 부을라가 탄생하는 장면을 소리로 나타내어 보아라.
- ② 바닷물 소리와 함께 상자가 떠 내려와 바닷가 바위에 부딪히고 있다. 이것을 소리로 표현해 보아라.
- ③ 동물들이 상자에서 나와 한라산에서 즐겁게 뛰노는 모습을 악기로 표현해 보아라.

(3) 언어 활동

(가) 인터뷰 활동 지시문

- ① 너는 고을라이다. 어디에서 태어났는지 기자가 묻고 있다. 자세히 대답을 하여라.
- ② 너는 벽랑국 공주이다. 어떻게 해서 먼 길을 오게 되었는지 묻는 기자에게 답변을 해 주어라.

(나) 전문가 활동 지시문

너는 지리학자이다. 벽랑국이 어디에 있는지 지도에 표시를 해 보아라. 바다에서 며칠을 보내었는지, 어느 방향에서 왔는지 자세하게 설명해 보아라.

(다) 토론하기 활동 지시문

- ① 식구들이 많아지자 고을라는 양을라와 부을라 가족들을 전부 모이게 하였다. 모두가 평화롭게 잘 살기 위해 법과 규칙을 정해 보아라.

(라) 관련 활동하기 지시문

- ① 혼인지에 고을과 양을라 부을라에 이야기를 커다란 돌에 새기려 한다. 그 돌에 새길 글을 써 보아라.
- ② 고을라 양을라 부을라가 되어 벽랑국 왕께 안부전화를 해 보아라.

2) 설문대할망 신화 활동 프로그램

가) 전체 활동 계획

〈표 18〉 설문대할망 설화 전체 활동 계획

영역		프로그램 내용	활동단계	활용 학년
비언어 활동	움직임 활동	일인팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		일인팬터마임 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		해설이 있는 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기	작품 속으로 들어가기	저·중·고
	이미지 표현 활동	그리기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ③	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ④	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ⑤	작품 속으로 들어가기	저·중
	소리 표현 활동	소리표현 ①	창의적 표현하기	중·고
		소리표현 ②	미정성의 공간 구성	중·고
언어 활동	음성 언어 활동	혼자 말하기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
		혼자 말하기 ②	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
		대화하기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
		청문회 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	고
	문자 언어 활동	편지쓰기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
		뉴스원고 쓰기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고

나) 워크북

(1) 움직임 활동

(가) 일인 팬터마임 활동 지시문

- ① 설문대할망이 다리 놓기를 시작하였다. 너는 설문대할망이다. 다리 놓는 과정을 마임으로 표현해 보아라.(돌을 찾는 모습 → 커다란 바위를 들고 오는 모습 → 다리를 놓는 모습)
- ② 백록담이 만들어지는 과정을 마임으로 표현해 보아라.

(나) 해설이 있는 팬터마임 활동 지시문

다음 해설을 들으며 마임으로 표현해 보아라.

- ① 설문대할망과 약속을 한 사람들은 부지런히 일을 했어요. 그러나 어마어마한 몸짓에 만들 명주를 마련하기가 너무 힘들어서 그만 한 필이 모자랐어요. 사람들은 가서 부탁을 했지만 설문대할망은 냉정하게도 딱 잘라 말했어요.

(다) 얼음조각 만들기 활동 지시문

- ① 설문대할망이 한라산 꼭대기에 앉으려고 하니 끝이 뽕족하여 얼른 일어났다. 뽕족한 부분은 손으로 파내어 획 던져 버렸다.(2개의 얼음조각을 두 사람이 만들어라.)

(2) 이미지 표현 활동

(가) 그리기 활동 지시문

- ① 제주 사람들이 설문대할망과 약속하는 장면을 그려라.
- ② 제주 사람들이 한 필이 모자라니 봐달라고 사정하는 장면을 그려라.
- ③ 화가 난 설문대할망의 모습을 그려라.

④ 설문대할망이 빨래하는 모습을 그려라.

⑤ 설문대할망 입장에서 제주사람들이 비는 모습을 그려라.

(나) 소리 표현 활동 활동 지시문

① 설문대할망이 오줌을 누자 물난리가 나서 땅 한쪽이 끊겨 나가는 장면을 소리로 표현해 보아라.

② 설문대할망이 물장오리에 들어간다. 마지막 물 속으로 들어가는 장면을 소리로 표현해라.

(3) 언어 활동

(가) 혼자 말하기 활동 지시문

① 너는 설문대할망이다. 제주사람들이 약속을 지키지 않았다. 제발 봐달라고 한다. 혼자 말을 해 보아라.

② 너는 제주사람이다. 설문대할망이 냉정하게 거절하였다. 앞에서는 말하지 못한 이야기를 해 보아라.

(나) 대화하기 활동 지시문

① 여러분은 제주 사람들이다. 어떻게 하면 옷감은 제때에 마련할 수 있는지 집집 식구들에게 모여 대화를 하고 있음, 표현해 보아라.(어린이들은 심부름이라도 하겠다고 한다.)

(다) 청문회 활동 지시문

① 설문대할망이 물장오리에 빠져 하늘나라로 갔다. 하늘나라에서는 신들이 모여 설문대할망의 죄를 알아보고 있다. 다리를 놓아주지 않은 것이 유죄인지 무죄인지 청문회를 열어라.

3) 대별왕 소별왕 신화 활동 프로그램

가) 전체 활동 계획

〈표 19〉 대별왕 소별왕 신화 전체 활동 계획

영역		프로그램 내용	활동 단계	활용 학년
비 언 어 활 동	움직임 활동	일인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		일인 팬터마임 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		일인 팬터마임 ③	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
		거울놀이 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		해설이 있는 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
	이미지 표현 활동	특정한 순간 그리기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ④	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ⑤	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ⑥	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ⑦	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ⑧	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ⑨	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		특정한 순간 그리기 ⑩	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		이미지 만들기 ①	창의적으로 표현하기	저·중·고
		이미지 만들기 ②	창의적으로 표현하기	저·중·고
		이미지 만들기 ③	작품 속으로 들어가기 창의적 표현하기	저·중·고
		이미지 만들기 ④	작품 속으로 들어가기 창의적 표현하기	저·중·고
		이미지 만들기 ⑤	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		이미지 만들기 ⑥	작품 속으로 들어가기	저·중·고
	소리 표현	소리표현 ①	작품 속으로 들어가기	중·고
		소리표현 ②	작품 속으로 들어가기	중·고
		소리표현 ③	작품 속으로 들어가기	중·고
		소리표현 ④	작품 속으로 들어가기	중·고
		소리표현 ⑤	창의적 표현하기	중·고

영역		프로그램 내용	활동 단계	활용 학년
	음성 언어 활동	혼자 말하기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
		혼자 말하기 ②	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
		혼자 말하기 ③	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
		혼자 말하기 ④	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
		대화하기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
		대화하기 ②	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
		대화하기 ③	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
언어 활동	음성 언어 활동	대화하기 ⑤	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	고
		대화하기 ⑥	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	고
	문자 언어 활동	편지쓰기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
		이메일 보내기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
		묘사하기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	중·고
		상상하는 글쓰기 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고
	통합 활동	관련 활동 ①	미정성의 공간 구성 창의적 표현하기	저·중·고

나) 워크북

(1) 움직임 활동

(가) 일인 팬터마임 활동 지시문

- ① 쌀을 꾸러간 총맹부인에게 돌맹이를 섞어서 주는 수명장자의 표정을 표현해 보아라.
- ② 천지왕이 밥을 먹다가 돌을 씹는 장면을 표현해 보아라. 화가 난 천지왕이 어떻게 하는지 보여주어라
- ③ 하늘로 올라가는 천지왕을 보며 총맹부인을 어떤 생각을 할까?(토의하기), 총맹부인이 했을 것이라고 생각하고 행동들을 표현해 보아라.

(나) 거울놀이 활동 지시문

- ① 대별왕, 소별왕이 박 줄기를 타고 하늘로 올라가는 장면을 표현해 보아라. 주렁주렁 열린 박에 머리가 부딪히지 않도록 하고 굽은 줄은 잘 보고 조심해서 올라가라

(다) 얼음조각 만들기 활동 지시문

- ① 대별왕 소별왕이 해와 달을 쏘아 떨어뜨리는 장면을 표현해 보아라

(라) 해설이 있는 팬터마임 활동 지시문

- ① 소별왕은 지금 대별왕과 내기를 하고 있다. 대별왕이 잠든 틈을 이용하여 자기 꽃과 대별왕의 꽃을 살짝 바꾸어라. 대별왕이 잠에서 깨지 않게 조심 조심 소리가 안 나게 한다.

(2) 이미지 표현 활동

(가) 그리기 활동 지시문

- ① 풀과 나무, 새와 짐승들이 사람처럼 말을 하는 장면 그리기

- ② 천지왕이 구름을 타고 인간 세상을 내려다보며 걱정하는 장면 그리기
- ③ 하늘이 빛이 하나로 모아지며 총맹부인의 집으로 커다란 빛 기둥이 만들어지고, 천지왕이 그 기둥을 타고 내려가는 장면 그리기
- ④ 천지왕이 화가 나고 나무와 산이 흔들리는 모습 그리기
- ⑤ 수명장자의 딸이 팔벌레로 아들을 술개로 변한 모습 그리기
- ⑥ 천지왕과 총맹부인의 결혼 모습 그리기
- ⑦ 대별왕 소별왕이 울면서 총맹부인에게 아버지가 누구인지 알려달라고 하는 모습 그리기
- ⑧ 박씨가 쭉쭉 자라 하늘까지 올라간 장면 그리기
- ⑨ 천지왕과 대별왕 소별왕이 만나는 장면 그리기
- ⑩ 대별왕 소별왕이 활을 쏘는 장면 그리기

(나) 만들기 활동 지시문

- ① 고무찰흙으로 총맹부인이 천지왕에게 음식을 대접하려 한다. 쌀이 없어 우는 장면 만들기
- ② 못된 마음씨를 가진 수명장자의 모습 그리기
- ③ 화가 난 천지왕의 모습 만들기
- ④ 대별왕과 소별왕의 모습 만들기
- ⑤ 대별왕과 소별왕이 천지왕을 만나는 장면을 칼라믹스로 만들기
- ⑥ 대별왕이 활로 해 하나를 쏘아 떨어뜨리는 모습 만들기

(다) 목소리, 신체 도구로 표현하기 활동 지시문

- ① 하늘과 땅이 벌어지면서 산이 솟고 물이 흐르고 파란이슬, 검은 이슬이 합쳐지며 별들이 생기는 모습을 악기로 표현해보기.
- ② 풀과 나무, 새와 짐승들이 사람처럼 말을 하여 시끄러운 세상을 몸짓과 소리로 표현하기
- ③ 천지왕이 화가 나 벼락장군, 우레장군을 부르고, 수명장자의 집이 타 버리는 장면을 소리와 몸짓으로 표현하기
- ④ 대별왕 소별왕이 활을 쏘자 해 하나가 떨어지며 동쪽 끝으로 날아가 셋

별이 되는 장면을 악기로 표현해 보기

- ⑤ 대별왕이 잠이 든 사이에 꽃을 바꾸는 소별왕이 심장소리를 악기와 목소리로 표현해보기

(3) 언어 활동

(가) 혼자 말하기 활동 지시문

- ① 너는 천지왕이다 왜 하필이면 총맹부인을 찾아 내려왔는지 말해보아라.
- ② 너는 소별왕이다 왜 이승을 다스리고 싶은지 말해 보아라.
- ③ 너는 수명장자이다 왜 쌀에 돌맹이를 넣었는지 이유를 말해 보아라.
- ④ 너는 총맹부인이다. 대별왕과 소별왕이 지금 박 줄기를 타고 하는 나라로 가고 있다. 하고 싶은 말이 있으면 소리를 크게 해서 전해 보아라.

(나) 대화하기 활동 지시문

- ① 총맹부인이 천지왕에게 두 아들의 성격에 대해 말을 하고 있다.(어떤 대화들이 오가겠는가?)
- ② 귀신의 무게를 달아 백 근이 안되자 저승으로 가라고 하였다. 귀신은 어떤 말을 할 것인가? 그리고 뭐라고 대답할 것인가?
- ③ 수명장자는 집이 불에 타고 아들과 딸이 팔벌레와 솔개로 변하자 억울해서 변호사를 찾아갔다. 변호사는 수명장자와 어떤 대화를 하겠는가?
- ④ 돌리틀 선생은 동물과 말을 하는 동화 속 주인공이다 천지왕은 만나 송진가루로 짐승들이 말을 할 수 없게 한 사실을 따지고 있다. 천지왕은 뭐라고 대답할 것인가?

(4) 관련 활동

깜깜하던 세상을 오늘날처럼 질서 있게 만든 천지왕에게 주는 상장을 만들어 보아라.

4) 가문장아기 신화 활동 프로그램

가) 전체 활동 계획

〈표 20〉 가문장아기 신화 전체 활동 계획

영역		프로그램 내용	단계	학년
비언어 활동	움직임 활동	2인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		2인 팬터마임 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		2인 팬터마임 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		해설이 있는 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		일인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ④	작품 속으로 들어가기	저·중·고
	이미지 표현 활동	그리기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ③	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ④	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ⑤	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ⑥	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ⑦	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		만들기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		만들기 ②	창의적인 표현하기	저·중·고
	소리 표현 활동	소리표현 ①	창의적인 표현하기	저·중·고
		소리표현 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		소리표현 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
	움직임 활동	2인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		2인 팬터마임 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		2인 팬터마임 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		해설이 있는 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고

영역		프로그램 내용	단계	학년
비언어 활동	움직임 활동	일인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		얼음조각 만들기 ④	작품 속으로 들어가기	저·중·고
	이미지 표현 활동	그리기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중
		그리기 ③	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ④	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ⑤	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ⑥	창의적인 표현하기	저·중·고
		그리기 ⑦	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		만들기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		만들기 ②	창의적인 표현하기	저·중·고
	소리 표현 활동	소리표현 ①	창의적인 표현하기	저·중·고
		소리표현 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
		소리표현 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
언어 활동	음성 언어 활동	혼자말하기 ①	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		혼자말하기 ②	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		혼자말하기 ③	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		대화하기 ①	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		대화하기 ②	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		인터뷰 하기 ①	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		인터뷰 하기 ②	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		토론하기 ①	미정성의 공간/창의적 표현	고
	문자 언어 활동	주인공이 되어 일기 쓰기 ①	미정성의 공간/창의적 표현	중·고
		설명하는 글쓰기 ①	미정성의 공간/창의적 표현	중·고
		뒷이야기 꾸며 쓰기 ①	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
통합 활동		관련 활동 ①	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고
		관련 활동 ②	미정성의 공간/창의적 표현	저·중·고

나) 워크북 내용

(1) 움직임 활동

(가) 2인 팬터마임 활동 지시문

- ① 강이영성과 홍은소천이 아랫마을과 윗마을로 동냥을 하러 가는 장면을 표현해라.
- ② 아기는 낳았지만 먹일 음식이 없어 울고 있는 가쁜장부인의 모습을 표현하라. 동네 사람들이 의논을 해서 은그릇에 죽을 쑀어 오는 장면을 표현해라.
- ③ 가쁜장아기 부부가 급히 밖으로 달려 나오다가 문고리에 눈이 부딪혀 장님이 되는 장면을 표현해 보아라.

(나) 해설이 있는 팬터마임 활동 지시문

- ① 너는 가쁜장아기이다. 부모님이 당장 나가라고 하자 집을 나선다. 언니가 부르는 소리가 난다. 뒤돌아보지만 가라고 한다. 실망해서 다시 걸어간다. 할머니를 만나 하룻밤만 자게 해달라고 부탁한다.

(다) 일인 팬터마임 활동 지시문

- ① 큰 마통이가 마른 파고서 우당탕 소리 내며 들어온다. 가쁜장아기를 보자 어머니에게 화를 낸다.

(라) 얼음조각 만들기 활동 지시문

- ① 가쁜아기는 작은 마통이와 마 파던 곳으로 간다. 큰 마통이가 파던 구덩이를 보자 똥이 가득 차 있다. 그것을 본 가쁜장아기와 작은 마통이의 표정을 얼음조각으로 만들어라.
- ② 둘째 마통이가 마 파던 구덩이를 보니 지네와 뱀이 우글거리고 있다. 그것을 본 가쁜장아기와 작은 마통이의 표정을 얼음조각으로 만들어라.
- ③ 작은 마통이가 마 파던 구덩이를 보니 금덩이, 은덩이가 가득하다. 놀란 가쁜장아기와 작은 마통이 금덩이 은덩이를 자루에 가득 담는다.
- ④ 거지가 된 보모를 위해 걸인잔치를 연 가쁜장아기는 부모를 만난다. 가쁜장아기의 말을 들은 두 장님은 놀라 소리치며 눈을 번쩍 뜬다. 연속한 얼음조각들을 만들어라.

(2) 이미지 표현 활동

(가) 그리기 활동 지시문

- ① 가쁜장아기가 작은 마통이와 함께 금덩이를 발견하고 기뻐하는 장면을 그려라.
- ② 거지 잔치에 두 장님 거지가 지팡이하나를 짚고 찾아오는 장면을 그려라.
- ③ 큰 마통이가 생각하는 가쁜장아기의 모습을 그려라.
- ④ 작은 마통이가 생각하는 가쁜장아기의 모습을 그려라.
- ⑤ 부자가 된 가쁜장아기의 모습을 그리고 난 후 가난했던 가쁜장아기의 모습을 그리고 비교하여 보아라.
- ⑥ 가쁜장아기 이야기 속에 더 넣고 싶은 장면을 그림으로 그려라. 가쁜장아기가 거지가 된 부모님께 음식을 대접하는 장면을 그려라.

(나) 만들기 활동 지시문

- ① 검은 암소를 데리고 집을 떠나는 가쁜장아기 모습을 고무찰흙으로 만들기
- ② 작은 마통이와 가쁜장아기가 사이좋게 사는 모습을 고무찰흙으로 만들기

(다) 소리 표현 활동 지시문

- ① 가쁜장아기가 집에서 쫓겨나 정처 없이 걸어가는 장면을 리듬악기로 표현하기(발소리, 한숨소리, 울음소리와 함께)
- ② 마통이 형제들이 마를 켜고 들어오는 장면을 소리로 표현하기(문 여는 소리, 바람소리, 마를 던지는 소리)
- ③ 장님 거지가 가쁜장아기 소리를 듣고 깜짝 놀라 술잔을 떨어뜨려 술잔이 떨어지는 소리를 표현해 보자.

(3) 언어 활동

(가) 혼자 말하기 활동 지시문

- ① 너는 가쁜장아기의 어머니이다. 동네 사람들이 죽을 쑤어와서 아기에게 주고 있다. 무어라고 말을 하겠는가?

② 너는 가쁜장아기이다. 작은 마통이의 어떤 부분이 마음에 들었는지 말해 보아라

③ 집에서 쫓겨난 가쁜장아기이다. 산신령이 소원을 세 가지 말해 보라고 한다. 뭐라고 말하겠는가?

(나) 대화하기 활동 지시문

① 버섯이 된 언니 낫장아기에게 섭섭한 점이 많은 가쁜장아기이다 화해를 할 수 있는 기회가 왔다 어떤 말들을 할 것인가?

② 부자가 된 가쁜장아기는 부모님 생각에 잠을 이룰 수 없다. 어떻게 말을 해야 할지 고민 하다가 작은 마통이에게 거지 잔치를 열자고 말을 한다. 작은 마통이와 가쁜장아기의 대화 장면을 표현해 보아라.

(다) 인터뷰 활동 지시문

① 기자들이 와서 가쁜장아기를 만난다. 버섯과 지네로 변한 언니들은 어떻게 할 것이냐고 묻는다 어떤 답변을 할 것인가?

② 기자들이 묻는다 “당신을 내쫓은 부모인데도 밋거나 섭섭하지 않은가요?” 가쁜장아기가 되어 대답을 해 보아라.

(라) 토론하기 활동 지시문

① 학급을 두 집단으로 나눈다. 한 집단은 작은 마통이 어머니 입장. 또 한 집단은 가쁜장아기 입장이다. 작은 마통이 어머니는 가쁜장아기가 부모를 만나는 것은 반대한다. 거지이므로 함께 살게 될까봐 이다. 가쁜장아기는 부모님을 모시고 싶어 한다. 자기의 입장을 가지고 상대방을 설득해 보아라.

(4) 관련 활동

① 가쁜장아기가 발견한 금덩이를 가장 비싸게 팔 수 있는 방법을 생각해 보아라.

② 거지잔치를 연다는 벽보를 완성해 보아라. 거지들이 다 볼 수 있도록 하려면 어떻게 만들고 어디에 붙여야 할 것인가?

5) 자청비 신화 활동 프로그램

가) 활동 계획

〈표 21〉 자청비 신화 전체 활동 계획

영역		프로그램 내용	단계	학년	
움직임 활동		일인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중	
		일인 팬터마임 ②	작품 속으로 들어가기	저·중	
		일인 팬터마임 ③	작품 속으로 들어가기	저·중	
		일인 팬터마임 ④	작품 속으로 들어가기	저·중	
		일인 팬터마임 ⑤	작품 속으로 들어가기	저·중	
		2인 팬터마임 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고	
		2인 팬터마임 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고	
		얼음조각 만들기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고	
		얼음조각 만들기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고	
		거울놀이 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고	
		거울놀이 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고	
	비언어 활동	이미지 표현 활동	특정한 순간 그리기 ①	작품 속으로 들어가기	저·중·고
			특정한 순간 그리기 ②	작품 속으로 들어가기	저·중·고
			특정한 순간 그리기 ③	작품 속으로 들어가기	저·중·고
자신이 선택한 장면에서 등장인물 그리기 ①			작품 속으로 들어가기	저·중·고	
자신이 선택한 장면에서 등장인물 그리기 ②			작품 속으로 들어가기	저·중·고	
자신이 선택한 장면에서 등장인물 그리기 ③			창의적인 표현하기	저·중·고	
자신이 선택한 장면에서 등장인물 그리기 ④			작품 속으로 들어가기	저·중·고	
자신이 선택한 인물의 시점에서 배경 그리기 ①			창의적인 표현하기	중·고	
자신이 선택한 인물의 시점에서 배경 그리기 ②			창의적인 표현하기	중·고	
특정한 인물의 이미지 만들기 ①			창의적인 표현하기	중·고	
특정인물의 이미지 만들기 ②			작품 속으로 들어가기	중·고	
인물을 만들고 배경 속에 넣기			창의적인 표현하기	중·고	
여러 인물 속에 주인공 만들기			창의적인 표현하기	중·고	

영역		프로그램 내용	단계	학년
비언어 활동	소리 표현 활동	음향효과 만들기 ①	작품 속으로 들어가기	중·고
		음향효과 만들기 ②	작품 속으로 들어가기	중·고
		음향효과 만들기 ③	창의적인 표현하기	중·고
		마음을 음향으로 표현하기 ①	작품 속으로 들어가기	중·고
		마음을 음향으로 표현하기 ②	창의적인 표현하기 작품 속으로 들어가기	중·고
		배경음악 만들기 ①	창의적인 표현하기 작품 속으로 들어가기	중·고
		배경음악 만들기 ②	창의적인 표현하기 작품 속으로 들어가기	중·고
언어 활동	음성 언어 활동	혼자 말하기 ①	미정성의 공간구성 창의적인 표현하기	중·고
		혼자 말하기 ②	미정성의 공간구성 창의적인 표현하기	저·중·고
		혼자 말하기 ③	미정성의 공간구성 창의적인 표현하기	저·중·고
		관객-배우 말하기 ①	작품 속으로 들어가기 창의적인 표현하기	저·중·고
		인터뷰하기 ①	미정성의 공간구성 창의적 표현하기	중·고
		인터뷰하기 ②	미정성의 공간구성 창의적 표현하기	중·고
		모의법정 ①	미정성의 공간구성 창의적 표현하기	고
	문자 언어 활동	진정서 쓰기	미정성의 공간구성 창의적 표현하기	고

나) 워크북 내용

(1) 움직임 활동

(가) 일인 팬터마임 활동 지시문

- ① 너는 김진국 대감이다. 바둑을 두다가 집에 오는데 거지 움막에서 아기 재롱에 웃음꽃 피는 것을 보고 자식이 없는 신세를 한탄하며 걸어가고 있다.
- ② 너는 김진국 대감의 부인이다. 김진국 대감이 속상해 하자. 눈치를 보며 노리개와 금 구슬을 내놓아 본다. 그래도 김진국 대감이 속상해 하자 서럽고 외로워서 울어버린다.
- ③ 너는 문도령이다. 자청비가 빨래하는 모습을 보고 말을 건네고 싶어 조심 조심 걸어와 물 한 모금 달라고 말한다.
- ④ 너는 문도령이다. 자청비가 물은 그냥 주지 않고 휘젓고 두드리고 나뭇잎을 띄워서 주자 기분이 나빠하며 물을 마신다.
- ⑤ 너는 자청비의 아버지이다. 자청비가 글공부하러 가겠다고 하자 깜짝 놀라며 말한다.

(나) 2인 팬터마임 활동 지시문

- ① 기도를 드린 후 김진국대감과 부인은 같은 날 같은 시각에 같은 꿈을 꾸고는 일어난다. 꿈 이야기를 하며 아기를 갖게 될 거라 기뻐한다. 이것을 무언극으로 표현해 보아라.
- ② 자청비는 어머니에게 가서 글공부를 하겠다고 한다. 어머니는 화를 내며 말한다. 그러자 아들이 없기 때문에 제사 때 지방이라도 쓰려면 글을 알아야 한다고 하는 말에 허락한다. 자청비는 부랴부랴 차려서 집을 나선다.

(다) 얼음조각 만들기 활동 지시문

- ① 서천 꽃밭에서 자청비의 배 위로 부엉이가 날아들자 확 낚아채어 화살을 쏘는 모습을 얼음 조각으로 만들어 보아라.
- ② 선녀들이 내려와 자청비가 먹는 물을 찾다 지쳐 웃고 있는 모습을 얼음 조각으로 만들어 보아라.

(라) 거울놀이 활동 지시문

- ① 자청비가 옷감을 짜는 모습을 거울놀이로 표현해 보아라.
- ② 문도령의 아버지가 인간 세상을 내려다보다가 편지를 쓰는 모습을 거울놀이로 표현해 보아라.

(2) 이미지 표현 활동

(가) 특정한 순간 그리기 활동 지시문

- ① 주천강 연화 옷에서 자청비가 문도령에게 물을 주는 모습을 그려 보아라.
- ② 오줌싸기 시험을 하는 모습을 그려 보아라.
- ③ 잠을 잘 때 이불 가운데 은대야를 놓고 자는 모습을 그려 보아라.
- ④ 자청비가 칼날선 다리를 건너는 모습을 그려 보아라.

(나) 자신이 선택한 장면에서 자신이 고른 등장인물에 대한 이미지 그리기 활동 지시문

- ① 주천강 연못에서 물을 주는 자청비의 모습을 그려 보아라.
- ② 주천강 연못에서 물을 먹는 문도령의 모습을 그려 보아라.
- ③ 자청비가 칼날선 다리를 건널 때 그것을 보는 문도령의 모습을 그려 보아라.
- ④ 하늘나라에 올라간 자청비가 나무 위에 앉아 있는 자청비를 본 문도령이 기뻐서 내려오라고 하는 모습을 그려 보아라.

(다) 자신이 선택한 인물의 시점에서 바라볼 배경에 대한 이미지 그리기 활동 지시문

- ① 서천 꽃밭은 구경하는 자청비의 모습을 그려 보아라.
- ② 서천 꽃밭은 보여주는 꽃감관 셋째 딸의 모습을 그려 보아라.

(라) ‘특정한 순간의 인물에 대한 이미지 만들기 활동’ 지시문

- ① 빨래를 하다가 문도령의 말소리에 뒤돌아보는 자청비의 모습을 만들어 보아라.
- ② 정수남이에게 화를 내는 자청비의 모습을 만들어보아라

(마) ‘자신이 선택한 인물의 이미지를 만들고 그 인물을 배경 속에 놓기’ 활동
지시문

- ① 부잣집에서 놀고 있는 자청비를 만들어 기와집 배경에 놓고, 불쌍하게 떠돌아다니는 자청비를 만들어 초가집 배경에 놓은 후 서로 비교 해 보아라.

(바) 다른 등장인물과 연관 맺고 있는 주인공에 대한 이미지 만들기 활동 지시문

- ① 등장인물들을 만들고 이야기의 순서에 따라 배치하고 이야기를 함께 해 보아라.(자청비, 문도령, 정수남, 할머니, 김진국대감, 조진국부인, 스님 등)

(사) 음향효과로 표현하기 활동 지시문

- ① 정수남이가 소 아홉 마리 말 아홉 마리를 끌고 산으로 가는 장면을 소리로 표현해 보아라.
- ② 정수남이가 움막을 짓는 장면을 소리로 표현하라.
- ③ 하늘나라에서 농사짓는 길 자청비가 평화롭게 보고 있는 장면을 소리로 표현하라.

(아) 마임을 음향으로 표현하기 활동 지시문

- ① 부영이가 울면 사람이 죽어 가는 장면을 마임으로 표현하고 음향효과 넣어라.
- ② 자청비가 하늘나라 곡식 씨를 찾고 인간세상으로 내려오는 장면을 마임으로 표현하고 이 장면에 어울리는 음향 만들어 보아라.

(자). 배경음악 만들기 활동 지시문

- ① 집에서 쫓겨난 자청비가 정처 없이 걷고 있는 장면에 대한 배경음악을 악기로 만들어 보아라.
- ② 자청비가 비단 틀에 앉아 울면서 옷감 짜는 장면에 어울리는 배경음악을 리코더나 단소로 만들어 보아라.

(3) 언어 활동

(가) 혼자 말하기 활동 지시문

- ① 너는 자청비이다. 문도령이 장가갈 때 쓴 비단을 짜면서 왜 눈물이 나왔는지 솔직하게 말해 보아라.

② 서천 꽃밭에서 가져온 환생꽃을 지금 딱 한 번 쓸 수 있다면 어떨 때 쓰고 싶은지 말해 보아라.

③ 너는 선녀이다. 자청비가 먹는 물을 떠 오라는 명령을 받고 인간세상으로 내려올 때 어떤 생각이 들었는지 말해 보아라.

(나) 관객-배우 말하기 활동 지시문

관객 : 왜 갑자기 빨래를 하러 갔니?

자청비 :

관객 : 문도령에게 물을 줄 때 버드나무 잎은 왜 넣었니?

자청비 :

관객 : 정수남이를 살려내었는데도 부모님이 쫓아내자 무슨 생각이 들었니?

자청비 :

관객 : 왜 다시 인간세상으로 내려왔니?

자청비 :

(다) 인터뷰 활동 지시문

① 너는 문도령이다. 자청비의 어떤 점을 본받고 싶은지를 묻는 기자의 질문에 답하여라.

② 너는 환생꽃이다. 자청비가 몰래 꺾어간 사실에 대해서 어떻게 생각하고 있는지 대답하여라.

(라) 모의 법정 활동 지시문

인간이 하늘나라 문도령과 결혼하려면 칼날이 선 다리를 건너야 한다는 하늘나라 법이 불공평하다는 진정서가 접수되었다. 하늘나라 검사와 인간세상 변호사가 되어 법정 논쟁을 해 보아라.

(4) 관련 활동

제주도의 주요 농사인 감귤농사에 대하여 농사를 맡은 신인 자청비에게 건의사항 적어보기

다. 제주설화 교육 수행평가 도구 개발

설화 교육의 수행평가는 학습자가 설화를 얼마나 정확하게 알고 있는지를 평가하는 것보다, 학습자가 설화의 내용을 자신의 의미로 얼마나 구성하고 활동하였는지를 알아보는 데 더 의의가 있다. 평가를 통한 서열화가 아니라, 평가 결과를 보면서 교사 혹은 학습자 스스로가 자신을 되돌아보고 더욱 적극적인 참여를 유도하기 위한 자료로서 가치를 지닌다.

본 연구에서는 역할수행에 관련한 평가와 의미 구성에 관련된 평가의 두 측면으로 나누어 수행평가 도구를 개발하였다.

역할 수행 관련 평가는 황정현의 ‘역할수행 교수·학습의 평가’¹¹⁰⁾를 토대로 세부 평가도구를 개발하였으며, 의미구성에 관련된 평가도구로는 연구자가 설화 교육 목표를 교육과정에서 추출하여 설정한 후 성취기준, 평가기준을 마련하고, 학년별 ‘자기평가지’, ‘동료평가지’, ‘활동과정 일화기록표’를 개발하였다.

1) 역할 수행 관련 평가

제주설화 교육에 있어서 역할 수행 관련 평가는 아동 개개인의 교육적 성장을 돕기 위해 그들의 다양한 개성이 존중되며 잠재 능력이 최대한 개발되고 창의성을 신장시키는 데 순기능적 효과를 발휘하는 평가이어야 한다.

제주설화 교육의 수행평가는 그 내용 요소를 크게 셋으로 나누어 보면 참여 과정에 대한 평가와 표현활동에 대한 평가, 그리고 학습자의 태도에 대한 평가로 나누어 볼 수 있다. 참여 과정에 대한 평가는 학습자들의 수행 과정을 관찰하여 긍정적인 방향으로 송환시켜주기 위한 평가이며, 표현활동에 대한 평가는 구체적인 역할 행위로 드러나는 학습자 행위 요소들에 대한 평가이고, 학습자의 태도에 대한 평가는 교수·학습이 이루어지는 전반에 걸쳐 학습자가 임하는 자세에 대한 평가이다.

110) 황정현, 앞의 책, 2001, p.111.

가) 평가 내용 요소

참여과정에 대한 평가는 집중도, 창의성, 협동성을 중심으로 평가를 하고 학습자의 태도는 참여 정도와 부끄러움 배제 정도를 파악해 보도록 하였다. 표현 활동에 대한 평가는 비언어적 표현과 언어표현으로 나누어 세부 요소들을 관찰하고 체크리스트에 기록을 하도록 하였다. 세부 평가 요소는 <표 22>과 같다.

<표 22> 평가 내용 요소

평가 요소		세부 평가 항목	평가 요소		세부 평가 항목
참여과정에 대한 평가	집중도	교사의 설명에 대한 집중도	비언어적 표현		적절한 움직임 표현 정도
		일관성 있는 초점 유지			적절한 소리 표현 정도
	창의성	창의적 아이디어 산출	언어적 표현	음성 언어 표현	분명하게 말하기
		즉각적으로 반응하는 순발력			상황에 맞게 말하기
		창의적인 문제 해결력			즉흥적 대사하기
		종합력			자연스럽게 말하기
	협동성	모둠 활동에 대한 기여도		문자 언어 표현	솔직한 글쓰기
		다른 사람의 말을 주의 깊게 듣는 정도			창의적인 글쓰기
		모둠원끼리의 양보와 타협 정도			맥락에 맞게 글쓰기
		모듬의 결정 수용 정도		제안과 비판적 분석	새롭게 제안하기
	태도	협동과 참여 정도			긍정적으로 비판하기
		부끄러움과 기피 배제 정도			문제점 수용하기

나) 수행평가 체크리스트

(1) 학생 활동 관찰을 위한 교사용 체크리스트

〈표 23〉 학생 활동 관찰을 위한 교사용 체크리스트

평가 내용 요소	평가 항목	()모둠 (아동명					
집중도	교사의 설명을 집중하여 듣고 잘 따라하는가?						
	일관성 있게 초점을 유지하며 행동하는가?						
창의성	창의적으로 아이디어를 내 놓는가?						
	순발력 있게 즉각 반응하는가?						
	창의적으로 문제를 해결하는가?						
	여러 사람의 의견을 종합해 내는가?						
협동성	모둠 활동에 기여하는가?						
	다른 사람의 말을 주의깊게 듣는가?						
	양보와 타협을 통해 여러 역할을 수용하는가?						
	모둠의 결정에 잘 따르고 협조하는가?						
비언어적 표현	적절한 움직임 사용하여 의사소통을 하는가?						
	장면에 맞는 소리나 음향을 사용하는가?						
음성 언어 표현	분명하게 말하는가?						
	상황에 맞는 적절한 표현을 하는가?						
	초점을 유지하며 상황에 맞는 즉흥대사를 하는가?						
	어색하지 않고 자연스럽게 말하는가?						
문자 언어 표현	느낌을 솔직히 표현했는가?						
	창의적인 글인가?						
	맥락에 맞게 썼는가?						
제안과 비판적 분석	생각이나 의견을 건설적으로 제안하는가?						
	문제점을 근거에 맞게 제시하는가?						
	협동하며 제안이나 문제점을 수용하는가?						
태도	모든 활동에 협동하며 적극적으로 참여하는가?						
	부끄러움과 기피 현상을 극복하려고 노력하는가?						
총점							

평가 척도 3. 능숙하게 이루어짐

2. 능숙하진 않으나 대체로 잘 이루어짐

1. 노력이 요구됨

(2) 영역별 초점을 맞춘 체크리스트

(가) 이미지 표현 활동 관찰을 위한 체크리스트

〈표 24〉 이미지 표현 활동 관찰을 위한 체크리스트

평가 내용 요소	평가 항목	아동명					
집중도	교사의 설명을 집중하여 듣고 잘 따라하는가?						
	일관성 있게 초점을 유지하며 행동하는가?						
창의성	창의적으로 아이디어를 내 놓는가?						
	순발력 있게 즉각 반응하는가?						
	창의적으로 문제를 해결하는가?						
	여러 사람의 의견을 종합해 내는가?						
태도	모든 활동에 협동하며 적극적으로 참여하는가?						
	부끄러움과 기피 현상을 극복하려고 노력하는가?						
	산만함과 비우호적 행동을 반성하는가?						
총점							

(나) 음성 언어 표현을 중점 관찰할 때

〈표 25〉 음성 언어 표현 관찰을 위한 체크리스트

평가 내용 요소	평가 항목	아동명					
집중도	교사의 설명을 집중하여 듣고 잘 따라하는가?						
	일관성 있게 초점을 유지하며 행동하는가?						
음성 언어 표현	분명하게 말하는가?						
	상황에 맞는 적절한 표현을 하는가?						
	초점을 유지하며 상황에 맞는 즉흥대사를 하는가?						
	어색하지 않고 자연스럽게 말하는가?						
태도	모든 활동에 협동하며 적극적으로 참여하는가?						
	부끄러움과 기피 현상을 극복하려고 노력하는가?						
	산만함과 비우호적 행동을 반성하는가?						
총점							

2) 학습자의 의미 구성 확인을 위한 수행평가

설화를 교육 연극 방법으로 교육하면서 학습자들이 교육목표에 어느 정도 도달하는지를 평가하는 작업은 학습자들이 얼마만큼 성취했다고 느끼는지 살펴보는 데에서 출발해야 한다. 따라서 우선적으로 결정해야 하는 것이 설화 교육의 목표 선정이다.

제7차 교육과정 문학 영역에는 1학년 3항목, 2학년 4항목, 3학년 5항목, 4학년 6항목, 5학년 6항목, 6학년 7항목의 문학 교육 내용이 제시되어 있다. 이를 토대로 설화 교육에서 목표로 삼을 항목을 선정하고 성취 기준과 평가 기준을 명확히 한 후 평가도구를 제작하였다.

문학 교육으로서의 문학 교육을 지향하는 설화 교육의 목표는 이 외에도 더 추출할 수 있으나 본 연구에서는 현행 제7차 교육과정이 제시하고 있는 목표에 준하는 성취 기준을 마련하여 교재화를 시도하고자 한다. 따라서 본 연구에서 개발하는 프로그램 내용이 성취 기준보다 더 많은 내용을 내포하고 있음을 밝힌다. 프로그램을 성취 기준의 내용에 국한하지 않은 이유는 현행 교육과정의 내용이 학습자의 문학적 상상력을 충족시켜 주기에는 부족하다고 느끼기 때문에 최소한의 평가를 염두에 두고 더 많은 활동들은 교과 재량이나 창의적 재량시간 또는 특별활동 시간에 하도록 하기 위함이다.

목표와 성취 기준, 평가 기준을 개발한 후 평가도구를 개발함에 있어서는 우선적으로 자기평가를 먼저 하도록 구안하였다. 학습자 중심 문학 교육의 결과는 학습자 자신의 의미구성 여부에 성패가 좌우되기 때문이다. 그러나 자기평가에만 의존할 경우 생길 수 있는 객관도와 타당도 문제를 보완하기 위해 동료 평가와 교사 체크리스트 그리고 교사의 일화 기록지를 병행한다. 교사 체크리스트는 역할수행 관련 체크리스트와 학생들의 결과물 관찰 체크리스트로 나누어 과정 및 결과물에 대한 체크가 이루어지도록 한다.

가) 제주설화 교육의 목표 선정

제7차 교육과정의 문학 교육내용을 토대로 다음과 같이 설화 교육의 목표를 모색해 보았다.

〈표 26〉 설화 교육 목표

학년	설 화 교 육 목 표
1학년	㉞ 설화를 읽고 작품 속의 인물에 대한 생각이나 느낌을 말할 수 있다.
2학년	㉞ 설화를 읽고 이어질 이야기를 상상하여 말 할 수 있다.
3학년	㉞ 설화 속에 나타난 인물, 배경, 사건을 현실세계와 비교하여 말할 수 있다. ㉜ 설화 속 인물이 되어 어울리는 어조나 말투로 말할 수 있다.
4학년	㉞ 설화 속 인물이나 배경을 창조적으로 재구성할 수 있다. ㉜ 설화의 시대배경과 관련지어 인물의 삶의 모습을 이해할 수 있다.
5학년	㉞ 설화에 대한 친구들의 다양한 느낌을 듣고 자신의 느낌과 비교할 수 있다. ㉜ 설화의 일부분을 창조적으로 바꾸어 쓸 수 있다.
6학년	㉞ 설화 작품에 대한 자기 나름의 생각과 느낌을 말할 수 있다. ㉜ 작품에 반영된 가치나 문화를 이해할 수 있다.

나) 성취 기준과 평가 기준에 근거한 평가도구 개발

(1) 학년별 평가 도구 개발

(가) 1학년

[성취 기준과 평가 기준]

〈표 27〉 1학년 성취 기준과 평가 기준

성취 기준		설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 표현한다.
평가 기준	상	· 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 능숙하게 표현한다.
	중	· 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 표현하나 조금 서툴다.
	하	· 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 제대로 표현하지 못한다.

[자기 평가표]

〈표 28〉 1학년 자기평가표

학년	평가 항목	평가척도		
		그렇다	보통이다	아니다
1 학 년	1. 실제로 설화 속 인물이 된 것 같은 느낌이 들었나요?			
	2. 설화 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 잘 표현하였나요?			
	3. 또 이런 설화를 읽고 싶은가요?			
	4. 부끄러움을 참고, 적극적으로 표현하였나요?			
	5. 설화의 내용을 잘 알게 되었나요?			

(나) 2학년

[성취 기준과 평가 기준]

〈표 29〉 2학년 성취 기준과 평가 기준

성취 기준		설화를 읽고 이어질 이야기를 상상하여 말한다.
평가 기준	상 다.	· 설화를 읽고 이어질 이야기를 앞뒤 문맥에 맞게 능숙하게 상상하여 말한
	중	· 이어질 이야기를 상상하긴 하나 앞뒤 문맥에 맞지 않는 부분이 있다.
	하	· 이어질 이야기를 상상하지 못한다.

[자기 평가표]

〈표 30〉 2학년 자기 평가표

학년	평가항목	평가척도		
		그렇다	보통이다	아니다
2 학 년	1. 앞의 이야기와 자연스럽게 뒷이야기를 상상하였나요?			
	2. 설화의 내용을 잘 알 수 있었나요?			
	3. 이어질 이야기를 상상하는 게 재미있었나요?			
	4. 머리 속에 이야기의 장면들이 잘 떠올랐나요?			
	5. 이런 설화를 더 읽고 싶은가요?			

[동료평가표]

〈표 31〉 2학년 동료 평가표

학년	평가항목	평가척도		
		그렇다	보통이다	아니다
2 학 년	1. 친구가 상상한 이야기가 설화의 내용과 잘 어울리나요?			
	2. 친구의 이야기가 재미있었나요?			
	누구의 이야기를 읽었나요? () 내 이름은? ()			

(다) 3학년

[성취 기준과 평가 기준]

〈표 32〉 3학년 성취기준과 평가기준

성취 기준 ①	설화 속에 나타난 인물, 배경, 사건을 현실세계와 비교하여 말한다.
평가 기준	상 설화 속의 인물, 배경, 사건을 현실세계와 비교하여 능숙하게 말한다.
	중 설화 속의 인물, 배경, 사건을 현실세계와 비교하여 말하나 서툴다.
	하 설화 속의 인물, 배경, 사건을 현실세계와 비교하지 못한다.
성취 기준 ②	설화 속 인물이 되어 어울리는 어조나 말투로 말한다.
평가 기준	상 설화 속 인물이 되어 어울리는 어조나 말투로 능숙하게 말한다.
	중 설화 속 인물이 되어 말하긴 하나 자신감이 없고 어색하다.
	하 설화 속 인물이 되어 말하기 활동에 참여하지 않는다.

[자기 평가표]

〈표 33〉 3학년 자기평가표

학년	평가항목	평가척도		
		그렇다	보통	아니다
3 학 년	1. 설화 속의 인물과 자신을 비교하여 보았나요?			
	2. 설화 속 이야기가 현재의 일이라고 생각하여 상상해 보았나요?			
	3. 설화 속의 인물이 지금 있다고 생각하며 표현해 보았나요?			
	4. 설화 속 시대와 현재를 비교하여 생각해 보았나요?			
	5. 설화 속 이야기와 지금 우리들의 세계는 비슷한 점이 있나요?			
	6. 이런 설화를 더 읽고 싶은가요?			
	7. 설화를 현재와 비교하는 일이 재미있나요?			

[교사 체크리스트(역할 수행 관찰 체크)]

〈표 34〉 3학년 교사 체크리스트

항목	() 모둠			
	김××	이××	고××	박××
1. 설화 속 인물과 현실세계를 능숙하게 비교한다.				
2. 설화 속 배경과 현실세계를 능숙하게 비교한다.				
3. 설화 속 사건과 현실세계를 능숙하게 비교한다.				

[교사 일화 기록지]

- 관찰을 하며 누구의 역할을 실감나게 하는지 기록한다.
- 칭찬과 보상의 근거로 활용한다.

〈표 35〉 3학년 교사 일화 기록표

번호	이름	누구 역할을 잘 했나요?	관찰한 내용
1	김××	(예) 설문대할망	· 화가 난 표정을 잘 나타냄
2	이××	자청비	· 우는 장면에서 진짜 울어버림

(라) 4학년

[성취 기준과 평가 기준]

〈표 36〉 4학년 성취기준과 평가기준

평가 기준	성취 기준 ①	설화 속 인물이나 배경을 창조적으로 재구성한다.
	상	설화 속 인물이나 배경을 창조적으로 재구성한다.
	중	설화 속 인물이나 배경을 재구성하긴 하나 어색하고 서툴다.
	하	설화 속 인물이나 배경을 재구성하지 못한다.
평가 기준	성취 기준 ②	설화의 시대 배경과 관련지어 인물의 삶의 모습을 이해한다.
	상	설화의 시대배경과 관련지어 인물들의 다양한 삶을 이해한다.
	중	설화의 시대배경과 관련지어 인물들의 다양한 삶을 조금 파악한다.
	하	설화의 시대배경과 관련지어 인물들의 다양한 삶을 파악하지 못한다.

[자기 평가표]

〈표 37〉 4학년 자기평가표

학년	평가 항목	평가 척도		
		그렇다	보통이다	아니다
4 학 년	1. 기억에 남는 설화 속 인물이 있나요?			
	2. 기억에 남는 설화 속 장면이 있나요?			
	3. 설화 속 인물은 창의적으로 바꾸어 보았나요?			
	4. 설화 속 배경을 다른 것으로 바꾸어 상상해 보았나요?			
	5. 설화의 인물이나 배경을 바꾸는 일은 재미있었나요?			
	6. 또 읽고 싶은가요?			
	7. 설화 속 인물을 만나고 싶은가요?			
	8. 설화 속 인물이 무엇을 하는 사람인지 기억하고 있나요?			
	9. 설화 속 인물이 어떤 옷을 입고 있을지 상상이 되나요?			
	10. 설화 속 인물이 어떤 음식을 먹으로 사는지 알 수 있나요?			
	11. 설화 속 인물이 무엇을 하며 사는지 알 수 있나요?			
	12. 설화 속 인물이 성격을 알고 있나요?			
	13. 설화 속 인물이 된다면 어떤 점이 좋은지 말 할 수 있나요?			
	14. 설화 속 인물들의 사는 모습이 궁금한가요?			
	15. 더 알고 싶은 점이 있으면 적어보세요			

(마) 5학년

[성취 기준과 평가 기준]

〈표 38〉 5학년 성취 기준과 평가 기준

성취 기준 ①		설화에 대한 다양한 느낌을 듣고 내 느낌과 비교하여 말한다.
평가 기준	상	설화에 대한 다양한 느낌을 듣고 내 느낌과 비교하여 말한다.
	중	설화에 대한 다양한 느낌을 듣고 내 생각과 비교하니 어색하고 서툴다.
	하	설화에 대한 다양한 느낌을 듣기만하고 비교하지 못한다.
성취 기준 ②		설화의 일부분은 창조적으로 바꾸어 쓴다.
평가 기준	상	설화의 일부분은 자연스럽게 창의로 바꾸어 쓴다.
	중	설화의 일부분은 바꾸긴 하나 창의성이 부족하다.
	하	설화의 일부분은 바꾸긴 하나 어색하고 연결이 안 된다.

[자기 평가표]

〈표 39〉 5학년 자기평가표

학년	평가 항목	평가 척도		
		그렇다	보통이다	아니다
5 학 년	1. 설화에 대한 친구들의 느낌을 바르게 들었나요?			
	2. 설화에 대한 친구들의 느낌 중 내 느낌과 비슷한 사람이 있나요? (누구?)			
	3. 설화에 대한 친구들의 느낌 중 내 느낌과 반대되는 사람이 있나요? (누구?)			
	4. 내 느낌과 친구들의 느낌을 비교하면서 들었는지 솔직히 써 보세요.()			
	5. 설화의 일부분은 바꾸어 써 보았나요?			
	6. 바꾸어 쓰는 것이 재미있었나요?			
	7. 바꾸어 쓰는 것이 힘들었나요?			
	8. 꼭 바꾸어 쓰고 싶은 설화가 있나요?			
	9. 꼭 바꾸고 싶은 설화 주인공이 있나요?			
	10. 설화 바꾸어 쓰기를 하면서 느낀 점을 솔직히 써 보세요.			

(바) 6학년

[성취 기준과 평가 기준]

〈표 40〉 6학년 성취 기준과 평가 기준

성취 기준 - ①		설화 작품에 대한 자기 나름의 생각과 느낌을 말한다.
평가 기준	상	설화 작품에 대한 자기 나름의 생각과 느낌을 능숙하게 말한다.
	중	설화 작품에 대한 생각을 말하긴 하나 근거제시가 미흡하다.
	하	설화 작품에 대한 생각을 제대로 말하지 못한다.
성취 기준 - ②		작품에 반영된 가치나 문화를 이해한다.
평가 기준	상	작품에 반영된 가치나 문화를 정확하게 이해한다.
	중	작품에 반영된 가치나 문화를 약간 이해한다.
	하	작품에 반영된 가치나 문화를 이해하지 못한다.

[자기 평가표]

〈표 41〉 6학년 자기평가표

학년	평가 항목	평가 척도		
		그렇다	보통이다	아니다
6 학 년	1. 마음에 드는 설화 속 인물이 있나요?			
	2. 마음에 들지 않는 설화 속 인물이 있나요?			
	3. 감동 받은 설화가 있나요?			
	4. 내용을 고쳐 쓰고 싶은 설화가 있나요?			
	5. 설화에 대한 자신의 생각을 솔직하게 표현하였나요?			
	6. 한 번 더 읽고 싶은 설화가 있으면 적어 보세요. 많으면 순서대로 적으세요. ()			
	7. 설화 속 시대에 살았던 사람들은 어떤 생활을 하였는지 알 수 있나요?			
	8. 설화 속 사람들이 중요하게 생각한 것은 무엇인지 알 수 있나요?			
	9. 설화 속 세상으로 들어갈 수 있다면 무엇이 가장 중요한 물건이 될 것인지 알 수 있나요?			
	10. 설화 속 사람들의 풍습에 대하여 알 수 있나요?			
	11. 내가 설화 속 주인공이라면 지금쯤 무엇을 하고 있을지 써 보세요. ()			

3. 제주설화 교재화 프로그램의 적용

국어과 1학년 첫째 마당 제2단원 말하기·듣기 영역의 설화 제재를 ‘설문대할 땅’ 설화로, 국어과 1학년 첫째 마당 제2단원 읽기 영역의 제재를 ‘천지왕본풀이’로 지역화하여 수업을 진행하였으며, 국어과 1학년 셋째 마당 읽기 제1단원 설화 제재와 즐거운 생활 1학년 제재 2. ‘옛날 옛적에’를 교과 통합하고 지역화 하여 12시간 프로젝트학습으로 ‘가쁜장아기 역할놀이’ 수업을 실시하였다.

가. 교재 재구성을 통한 제주설화 교육

- 1학년을 중심으로

기존의 ‘교과서는 정전이다.’는 관점에서 ‘교과서는 교수·학습 목표를 도달하기 위한 하나의 자료이다.’라는 관점으로 교재관이 바뀌었다. 이에 부응하여 ‘1교과

다 교과서 체제'라는 인식이 국어과 교수 학습론에서도 거론되기 시작하였다.¹¹¹⁾ 교과서를 하나의 자료로 볼 경우 교수·학습의 기획과 운영은 교사의 재량에 따라 이루어지게 된다. 그 학습을 얼마나 창의적인 국어 수업으로, 또 학습자 중심의 수준별 수업으로 이끌어 가는가의 여부도 교사에게 그 권한이 위임된다. 그리고 그 권한은 교과서의 재구성으로 실현된다.

본 연구자는 국어과 교육과정 속에서 제주설화 교육을 실현하는 것이 입문기 어린이들의 문학 교육에 효과적일 것이라는 판단 아래 교과서를 분석하여 설화 재재를 추출하고, 교육과정을 분석하여 목표와 내용을 확인한 후에 학습자에게 적합한 제주설화 교육 내용 및 활동 프로그램을 적용하였다. 재구성 방법은 부분 재구성 중에서 추가 재구성, 대체 재구성 방법을 이용하였으며, 지역화와 교과 통합의 방법을 함께 활용하였다.

1) 재구성 계획

제7차 국어과 교육과정 1학년 교과서에 수록된 설화 재재는 말하기·듣기 4개, 읽기 3개 모두 7개 재재이며 다음 표와 같이 수록되어 있다.

〈표 42〉 재구성 계획안

영역	학기	마당	재재명	교수·학습 내용
말하기 ·듣기	1학년 2학기	첫째	마루의 심부름	그림 보고 이야기 꾸미기
		둘째	선녀와 나무꾼	내 생각이 다른 사람과 다를 때 어떻게 하면 좋을지 알아보기
		셋째	뽕나무, 대나무·참나무	말의 재미를 느끼며 말놀이하기
		넷째	충성스러운 개	들어서 알게 된 내용 말하기
읽기	1학년 2학기	첫째	은혜 깊은 꿩	이야기를 읽고 느낀 점 말하기
		셋째	놀부의 제비집 찾기	이야기에 나오는 인물이 한 말을 찾기
			떡 시루 잡기	글을 읽고, 인물이 한 말과 한 일을 말하기

제7차 교육과정 국어과 문학 영역 설화 관련 재재는 1학년 2학기에 편중 되어 있다. 첫째 마당에 2편, 둘째 마당에 1편, 셋째 마당에 2편, 넷째 마당에 1편이 수록되어 있다. 교육 내용을 보면 ‘그림 보고 이야기 하기’, ‘내 생각이 다른 사람

111) 박영복·한철우·윤희원, 《국어과 교수 학습론》, 교학사, 2001, p.76.

과 다를 때 어떻게 하면 좋을지 알아보기’, ‘말의 재미를 느끼며 말놀이하기’, ‘들어서 알게 된 내용 말하기’, ‘이야기를 읽고 느낀 점 말하기’, ‘이야기에 나오는 인물이 한 말을 찾기’, ‘글을 읽고 인물이 한 말과 한 일을 말하기’이다.

교육 내용 중 문학 교육 고유의 영역이라고 여겨지는 내용 중 지역 설화를 통한 교육이 더욱 효과적일 것으로 판단되는 내용을 고르고 이에 1학년 학습자들의 문학 향유를 위해 바람직하다고 여겨지는 목표를 추가하고 재조정하여 재구성 내용을 다음과 같이 선정하였다.

〈표 43〉 재구성 내용 선정

기존 교과서의 교수·학습 내용	제주설화 교육으로 재구성한 내용
그림 보고 이야기 꾸미기	대체-설화 속 인물 입장이 되어 이야기 꾸미기
내 생각이 다른 사람과 다를 때 어떻게 하면 좋을지 알아보기	설화 교육 관련 내용이 아니므로 제재만 설화를 쓴다는 판단만 하고 재구성에서 제외
말의 재미를 느끼며 말놀이하기	그대로 유지
들어서 알게 된 내용 말하기	대체-이야기를 듣고 느낀 대로 이미지 표현하기
이야기를 읽고 느낀 점 말하기	제재 대체-이야기 제재만 제주설화로 대체하고 교육내용은 그대로 유지
이야기에 나오는 인물이 한 말을 찾기	이야기에 나오는 인물이 한 말을 찾기
글을 읽고, 인물이 한 말과 한 일을 말하기	대체-이야기를 듣고 인물의 입장이 되어 말하기

재구성할 교육 내용을 조정한 후 재구성을 위한 전체 안을 마련하였다.

〈표 44〉 원 제재와 재구성 제재

영역	학기	마당	원 제재명	재구성 제재명
말하기 · 듣기	1학년	첫째	마루의 심부름	· 설문대할망 이야기(대체)
		둘째	선녀와 나무꾼	그대로 유지
	2학기	셋째	뽕나무, 대나무 · 참나무	그대로 유지
		넷째	충성스러운 개	그대로 유지
읽기	1학년	첫째	은혜 깊은 평	· 대별왕 소별왕 이야기(추가)
		셋째	놀부의 제비집 찾기	· 가문장아기 이야기(즐거운 생활과 교과 통합)
	2학기		떡 시루 잡기	· 고을라 양을라 부을라 이야기(대체)

가) 적용사례 1 : 설문대할망 이야기

- (1) 대단원 첫째마당 : 상상의 날개를 펴요.
- (2) 대단원 학습목표 : 재미있게 읽거나 들은 이야기를 생각하여 말 할 수 있다.
- (3) 소단원 : 2. 내가 만드는 이야기
- (4) 소단원 학습목표 : 그림을 보고 이야기를 꾸며 말 할 수 있다.
- (5) 원제재 : 마루의 심부름
- (6) 재구성한 제재 : 제주설화 설문대할망
- (7) 재구성 방법 : 대체, 지역화, 상향
- (8) 재구성 교재의 학습목표
 - ① 이야기를 듣고 인물의 입장이 되어 이야기를 꾸며 말 할 수 있다.
 - ② 이야기에 흥미를 느끼고 스스로 찾아 읽을 수 있다.
- (9) 자료 : 저학년용 「설문대할망 이야기」(구연용), 활동 워크북, 교사용지도안
- (10) 구연용 설문대할망 이야기
- (11) 워크북의 활동을 응용한 수업 시나리오

〈표 45〉 설문대할망 설화 수업 시나리오

단계	조직	활동 내용
창의적 놀이 학습의 초점 정하기	전체	· 상상하여 물건 움직이기 · 거인의 뱃속에서 탈출하기 · 학습문제 알아보기 · 학습 순서 알아보기
설화 속으로 들어가기	모둠	<설화 속으로 들어가서 움직임 표현하기> · 마임, 얼음조각 만들기 <설화 속으로 들어가서 이미지 표현하기> · 수준별 학습 · 그리기 - ①②③④⑤ ... 1가지 선택 · 소리 표현하기 - ①② ... 1가지 선택
창의적 표현	전체	<설화 속 인물이 되어 혼잣말 해 보기> · 혼잣말 하기 - ①② · 소리 표현하기
공유하기	전체	<하늘나라 신이 되어 평가해 보기> · 신들의 회의 열기 - ①
평가, 적용	개별	<재미있는 평가지> · 설문대할망에게 편지 쓰기 · 뉴스 원고 써 보기

※ ‘중요 내용’ 속의 숫자 표기는 ‘워크북’에 있는 고유 활동 번호임

(12) 교사용 지도안

제주설화 교육 교수·학습 과정안

단원	첫째마당 : 상상의 날개를 펴요. 2. 내가 만드는 이야기	재구성 제재	설문대할망
		차시	4~5/9(80분)
학습목표	1. 이야기를 듣고 인물의 입장이 되어 이야기를 꾸며 말 할 수 있다. 2. 설화 속으로 몰입하여 이미지를 표현할 수 있다. 3. 움직임 활동을 하며 설화를 체험할 수 있다.		
학습 전략	학습모형	제주설화 교수·학습모형	
	학습집단	대집단 - 개별학습 - 소집단 - 대집단	
	자료	설문대할망 설화, 활동 워크북, 역할놀이 머리띠	

절차	교수·학습 활동	시간	유의점 자료
창의적 놀이 하기	· ‘상상하여 물건 움직이기’ - 지금 너희들 책상 위에 외계인이 한 명씩 앉아 있어 .이 외계인은 별나라에서 왔는데 크기가 손톱 정도 돼 .잘못하면 물거품이 되고 말지. 조심조심 손바닥에 올려놓고 짝에게 보여주어라. · 얼음조각 만들기(어린이 몇 명을 지명하여 시킨다.) - 이 교실은 거인의 뱃속이야. 너희는 지금 거인의 뱃속에 들어왔어. 책상과 의자, 이곳에 있는 모든 물건은 거인의 뼈와 살이야. 거인의 뼈를 건드리면 모두 죽게 돼 .거인의 뼈를 건드리지 말고 거울 앞으로 가라 .거울을 보면서 방긋 웃고 돌아오면 거인의 뱃속에서 탈출할 수 있어.	5	* 자연스럽게 작품의 세계로 들어갈 수 있도록 몸과 마음의 긴장을 풀어준다.
학습의 초점 정하기	● 학습문제 알아보기 ▶ 이야기를 듣고 인물의 입장이 되어 말해보자. ▶ 설화 속 이야기를 그림이나 만들기로 표현해 보자. ● 학습의 초점 공유하기 - 오는 무엇을 공부해야 할 것인지 발표해 보자. · 인물의 입장이 되어 말을 해 볼 거예요. · 설화의 내용에 대해서 그리거나 만들기를 할 거예요.	10	* 수업의 초점을 확실히 인식시킨다.

단계	교수·학습 활동	시간 (분)	자료 유의점
작품 속으로 들어가기	● 설화 속 여행하기 · 설문대할망 이야기 구연하기 · 이야기 내용 중 한 장면에 대하여 마임하기 - 설문대할망이 제주사람들과 약속을 한 후에 다리를 놓는 장면 · 이야기를 듣고 열음조각 만들기 · 이야기를 듣고 떠오르는 장면 그리기 [판서] ▶ 제주 사람들이 설문대할망과 약속하는 장면 ▶ 제주 사람들이 한 필이 모자라니 봐달라고 사정하는 장면 ▶ 화가 난 설문대할망의 모습 ▶ 설문대할망이 빨래하는 모습 ▶ 설문대할망 입장에서 제주사람들이 비는 모습	40	· 교사가 구체적으로 상황을 제시해도 선택을 못하는 어린이들은 스스로 인상 깊은 장면을 생각하게 한다.
창의적 표현하기	● 창의적으로 표현하기 · 자신이 그린 그림 설명하기 · 소리 표현하기 ▶ 설문대할망이 오줌을 누자 물난리가 나서 땅 한쪽이 끊겨 나가는 장면을 소리로 표현하기 ▶ 설문대할망이 물장오리에 들어간 장면을 소리로 표현하기 · 혼잣말하기 - 마음껏 상상을 해 보고 자기의 생각을 친구들한테 말해 보자. ▶ 너는 설문대할망이다. 제주사람들이 약속을 지키지 않았다. 제발 봐달라고 한다. 뒤돌아서서 혼자 말을 해 보아라. ▶ 너는 제주사람이다. 설문대할망이 냉정하게 거절하였다.앞에서는 말하지 못한 이야기를 해 보아라.	20	· 감정이입이 잘 되도록 교사는 질문을 감정 넣어 제시한다. · 표현을 잘 할 때마다 박수를 쳐준다.
공유하기	● 공유하기 · 신들의 회의 열기 ▶ 설문대할망이 물장오리에 빠져 하늘나라로 갔다.하늘나라에서는 신들이 모여 설문대할망의 죄를 알아보고 있다.다리를 놓아주지 않은 것이 유죄인가 무죄인가? 회의에 참여하여 자신의 의견을 말해 보아라.	5	· 반전체가 신이 되어 역할놀이 · 교사가 천지왕이 되어 회의를 이끌어간다.

(13) 활동과정 기술(80분 수업)

* 수업활동 기술은 수업이 끝나자마자 즉시 교사일지에 기록한 사항이어서 교사의 눈에 들어오지 않은 작은 움직임이나 반응은 포착하지 못할 가능성이 많다. 그러나 대체적인 수업의 흐름이나 분위기는 파악할 수 있다.(T : 교사 활동, S : 학생활동)

◆ 창의적 놀이 단계

T 오늘은 상상의 나라로 떠나보자,

T 지금 너의 책상 위에 외계인이 한 명씩 앉아 있어, 이 외계인은 별나라에서 왔는데 크기가 손톱 정도 돼, 잘못하면 물거품이 되고 말지, 조심조심 손바닥에 올려 놓고 짝에게 보여주자,

- (조심조심 상상의 외계인을 옮겨서 짝에게 보여준다, 말없이 하는 동작에서 긴장감이 흐른다.)

T 이번에는 얼음조각을 만들어 볼까?

- 와--- 박수소리(아이들은 유난히 얼음조각 만들기를 좋아한다.)
- 얼음조각 만들기(어린이 몇 명을 지명하여 시킨다.)

T 이 교실은 거인의 뱃속이야, 여러분은 지금 거인의 뱃속에 들어왔어, 책상과 의자, 이곳에 있는 모든 물건은 거인의 뼈와 살이야, 거인의 뼈를 건드리면 모두 죽게 돼, 거인의 뼈를 건드리지 말고 거울 앞으로 가라, 거울을 보면서 방긋 웃고 돌아오면 거인의 뱃속에서 탈출할 수 있어,(사자 모듬만 해 보도록 함)

- (사자 모듬은 소리 안 나게 살금살금 걷고 다른 아이들은 뼈이기 때문에 꼼짝 않고 앉아 있다, 누가 움직이면 뼈가 움직여서 거인이 화가 난다고 말을 한다.)

◆ 학습의 초점 정하기 단계

● 학습문제 알아보기

- ▶ 이야기를 듣고 인물의 입장이 되어 말해보자.
- ▶ 설화 속 이야기를 그림이나 만들기로 표현해 보자.

● 학습의 초점 공유하기

- ▶ 오늘 무엇을 공부해야 할 것인지 발표해 보자.
- 인물의 입장이 되어 말을 해 볼 거예요.
- 설화의 내용에 대해서 그리거나 만들기를 할 거예요.
- ▶ 인물의 입장이 되어서 말을 하려면 어떤 마음으로 들어야 할까?
- 어떤 사람이 나오는지 잘 들어야 해요.

- 그 사람이 착한 사람인지 나쁜 사람인지도 잘 생각하면서 들어야 해요.
- 진짜처럼 연기하려면 완전 잘 들어야 해요.

◆ 작품 속으로 들어가기 단계

T (설문대할망이야기를 구연한다.)

- (처음에 몇 명이 손장난을 하다가 모두 이야기 속으로 집중한다.)

T 재미있니?

S 네,

T 그럼 지금부터 민들레 극장을 시작하자.

S 오---예!(웃음)

T 다음에는 마음을 할거야, 자, 모두 상상해봐.

: 설문대할망이 제주 사람들과 약속을 한 후에 다리를 놓기 시작했어, 두리번거리며 돌을 찾아보았겠지? 커다란 돌을 발견했어, 성큼성큼 걸어가서, 돌을 들어가지고는 바다에 퐁덩 던졌어, 또 돌을 찾아 두리번거리고 있지.

T 상상이 되는 사람? 여준이가 와서 해 보자,

S (팬터마임을 한다.)

T 또 누가 해 볼까? 더 실감나게 할 수 있는 사람? 이번에는 연기하는 친구의 얼굴 표정을 잘 봐라, 설문대할망은 과연 어떤 표정으로 둘다리를 놓았을까? 무영이! 나와 보자,

S (마음을 더 실감나게 한다.)

T 이번에는 얼음 조각을 만들어보자,

: 설문대할망이 한라산 꼭대기에 앉으려고 하니까 끝이 뾰족해서 깜짝 놀란 거야, 그래서 별떡 일어났어, 그리고는 화난 겁에 뾰족한 부분의 흠은 팍! 파내어서 던졌지, 꼭대기는 움푹 패었어, 그곳이 지금의 어덜까?

S 백록담이요,

T 그래, 백록담이야, 이렇게 백록담이 생기는 과정을 얼음조각으로 만들어볼거야, 누가 설문대할망 할래? (손 든 사람을 보고) 그래, 석빈이 하자, 석빈이 나와 봐라,

S 선생님! 제가 한라산 할래요,(재석)

T 애가 머리를 팍 굽어 버릴건데?

S 좋아요, 머리가 아니라 엉덩이를 뾰족하게 만들게요,

T 그래 재석이 나와서 한라산 만들어, 그럼 석빈이는 재석산 꼭대기에 앉아야겠네?

S 네, (얼음 조각 만들기를 한다, 다른 아이들이 배꼽을 잡고 웃는다.)

T 이번에는 우리 모두가 함께 마음하는 시간이야,

S 이야호!(기뻐하며 소리를 지른다.)

T 설문대할망이 물장오리로 들어가고 있어, 그런데 선생님이 가지고 있는 막대가 물의 높이야, 걸어오면서 점점 물 속으로 가는 거야, 모두 일어서! 자, 걸어와라,

S (아이들이 일제히 앞으로 온다, 교사는 막대의 높이를 점점 낮춘다, 아이들은 앉았다

가 결국은 기어서 물 속으로 들어간다.)
T 자, 이제부터는 그리기 시간이야, 어떤 장면들이 떠오르니?(판서를 하며 발표를 유도)
S 설문대할망이 화를 내는 모습이요,
S 엄청나게 커서 한라산을 베고 잠을 자는 모습이요,
S 섬에 발가락 구멍 낸 거요,
S 제주 사람들이 부탁해요,
S 물장오리 속으로 설문대할망이 걸어가는 모습이요,
T 이것 말고도 생각이 떠오르면 그걸 그려도 돼, 다 그림 사람들은 고무 찰흙 가지고 가서 만들기도 해 봐라,

◆ 창의적 표현하기 단계

T (그림들을 칠판에 자석으로 붙여놓고) 이 그림들을 설명해 보자, 그림을 보고 생각나는 대로 말해도 돼,
S 그림에 없는 것도 조금 지어내도 돼요?
T 그럼, 그림을 설명하다보면 그림에 없는 것도 생각이 떠오르지, 그것도 같이 말하는 거야,
S 설문대할망이 화를 내고 있어요, 왜냐하면 제주사람들이 옷을 안 만들어줬기 때문이에요,
S 엄청나게 큰 설문대할망이 걸리버하고 누구 키가 큰가 내기 하고 있어요, 사람들은 구경하고 있고요,
T 걸리버가 어디 있니?
S 너무 커서 이 종이에 설문대할망 밖에 못 그려요,
T 민수 생각에는 걸리버가 클 것 같니, 설문대할망이 클 것 같니?
S 설문대할망이요,
T 왜?
S 설문대할망은 바다가 무릎까지 밖에 안와요, 엄청 커요,
T 혜진이 일어서 보자, 이제 혼잣말 해 보는 시간이야,
: 너는 설문대할망이야, 제주사람들이 약속을 지키지도 않았으면서 다리만 놔 달라고 시끄럽게 해, 앞에서는 소리치지 못했는데 뒤 돌아서서 혼잣말로 제주사람들에게 말 좀 해봐,
S 약속도 안 지키는 사람들이면서 자꾸 다리만 놓아달라고 하나? 절대 들어주지 말아야지,(혜진)
T 소연이는 어떤 말을 할래?
S 내가 좀 심했나? 다리를 그냥 공짜로 놓아 줄까 말까 고민이 된다,
T 민주 일어서 보자, 너는 제주 사람이야, 설문대할망한테 부탁을 했는데도 다리를 안 놔주겠대, 앞에서는 아무 말도 못했는데 집으로 돌아오니 화가 나는 거야, 속으로

어떤 말을 하겠니?
 S 정말 너무해! 너무해,(소리 지름) 좀 들어주면 안 되나? 설문대할망 미워!(소리지름)
 S 선생님! 저도 할 말 있어요,
 T 현홍이 말해 봐,
 S (흥분하며) 설문대할망 진짜 지독하다, 완전 짬돌이다, 좀 해주면 어떡냐?
 T 아이고 현홍이가 아니 제주 사람이 정말 화가 났구나,
 S (모두들 웃는다.)

◆ 공유하기 단계

T 이제 민들레 극장을 끝낼 시간이야, 너희들은 모두 신이야, 이 교실은 하늘나라야, 선생님
 생님은 신 중의 신 천지왕이야,
 : 설문대할망이 물장오리에 빠져 하늘나라로 갔어, 하늘 나라에서 인간 세상을 보던 신
 들이 부른 거야, 신들은(아이들을 손가락으로 가리킴) 설문대할망이 다리를 놓지 않
 은 것을 죄로 보아야 할지, 그냥 두어야 할지 회의를 하고 있어, 모두들 한마디씩 해
 보자,
 T (목소리를 가다듬고) 자, 신들은 말해 보시오, 설문대할망에게 죄가 있는가 없는가?
 S 설문대할망은 죄가 없습니다, 제주 사람들이 약속을 안 지킨 거예요,
 S 설문대할망은 벌을 받아야 해요, 다리를 놓았으면 바다 위를 차 타고 갈 수 있는데,
 S 맞아, 비행기는 너무 비싸,
 T 오늘 공부 재미있었니?
 S 네,
 T 설문대할망 이야기는 책으로도 나와 있단다, 한번 읽어봐라,
 T 오늘 들은 이야기를 집에 가서 가족들에게 다시 해 줄 수 있는 사람 손 들어봐라,
 S(거의 모든 어린이가 손을 든다,) 저요./저요,
 T 다음 시간에는 더 재미있는 제주설화를 들려줄게,

(14) 수행평가 계획

[성취 기준과 평가 기준]

성취 기준		설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 표현한다.
평가 기준	상	- 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 능숙하게 표현한다. - 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 표현하나 조금 서툴다. - 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 제대로 표현하지 못한다.
	중 하	

[자기 평가표]

학년	평가 항목	평가 척도		
		그렇다	보통이다	아니다
1학년	1. 실제로 설화 속 인물이 된 것 같은 느낌이 들었나요?			
	2. 설화 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 잘 표현하였나요?			
	3. 또 이런 설화를 읽고 싶은가요?			
	4. 부끄러움을 참고, 적극적으로 표현하였나요?			
	5. 설화의 내용을 잘 알게 되었나요?			

나) 적용사례 2 : 대별왕 소별왕 이야기

- (1) 대단원 : 첫째마당. 상상의 날개를 펴요
- (2) 대단원 읽기 학습목표 : 시나 이야기를 찾아 읽고 느낀 점을 말할 수 있다.
- (3) 소단원 2. 내가 만드는 이야기
- (4) 소단원 학습목표 : 이야기를 읽고 느낀 점을 말할 수 있다.
- (5) 교재 재구성 방법 : 추가, 지역화
- (6) 원래제재 : 은혜 갚은 꿩
- (7) 재구성(추가)한 제재 : 대별왕 소별왕 이야기 (천지왕 신화)
- (8) 재구성 교재의 학습목표
 - ① 설화(이야기)를 읽고 느낀 점을 말할 수 있다.
 - ② 움직임 활동으로 설화의 내용을 체험할 수 있다.
 - ③ 설화 속으로 들어가 느낀 대로 이미지를 표현할 수 있다.
 - ④ 설화(이야기)에 관심을 가지고 스스로 찾아 읽는 태도를 가질 수 있다.
- (9) 자료 : 대별왕 소별왕 이야기(천지왕 신화), 활동 워크북, 활동과정 기술
- (10) 활동 워크북
- (11) 워크북의 활동을 응용한 수업 시나리오

〈표 46〉 대별왕 소별왕 이야기 수업 시나리오

집단조직	학습집단	교수·학습 중요 내용
창의적 놀이	전체	‘썩트네’ 놀이를 통해 하늘과 땅의 이미지, 탄생의 이미지를 그려보게 한다.
학습의 초점 정하기	전체	· 수업목표로 접근하기 · 활동 내용 안내하기 · 학습자들로부터 활동할 내용 확인하기
설화 속으로 들어가기	개별, 모둠	<움직임 활동으로 천지왕신화 체험하기> · 일인팬터마임 - ①②③ · 거울놀이 - ① · 얼음조각 만들기 - ① · 해설이 있는 팬터마임 - ① <설화 속으로 들어가 이미지 표현하기> · 그리기 - ①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩ - 선택 활동 · 만들기 - ①②③④⑤⑥ - 선택 활동 (심화활동 - 소리표현 ③⑤)
창의적 표현하기	전체	<설화 속 인물이 되어 혼자 말하기> · 혼자 말하기 - ①②③④ (심화활동 - 대화하기 ②③④)
정리하기	전체	<상상하여 말하기> · 대화하기 - ⑤⑥

※ ‘중요 내용’ 속의 숫자 표기는 ‘워크북’에 있는 고유 활동 번호임

(12) 활동과정 기술(80분 수업)

* 수업활동 기술은 수업이 끝나자마자 즉시 교사일지에 기록한 사항이어서 교사의 눈에 들어오지 않은 작은 움직임이나 반응은 포착하지 못할 가능성이 많다. 그러나 대체적인 수업의 흐름이나 분위기는 파악할 수 있다.(T : 교사 활동, S : 학생활동)

◆ 창의적 놀이 단계

T 재미있는 공부 할까?(재미있는 공부라는 말은 교육연극을 의미하는 말로 학급 내에서 통용되고 있음)

S 네.(박수소리, 웃음소리, 좋아서 싱글벙글한다.)
T (양팔을 벌리고 아이들 머리 위를 스치며) 선생님 팔 아래는 땅 속이야, (걸어가며) 선생님이 씨앗을 한 개, 두 개, 세 개, 서른네 개 심었어.(머리를 꼭꼭 눌러준다.), (한 아이가 고개를 들자 '아직 싹이 안 텴어, 고개 숙여야지' 라고 말을 한다, 아이들은 얼른 고개를 숙인다.)
S 물 줘요, 선생님
T 자, 물을 줍니다, 싹이 하나씩 돌아납니다, 쑹쑹 자라요, 아주 행복해 해요,
S (아이들은 손을 조금씩 위로 올려가며 새싹처럼 움직인다, 행복한 표정을 짓는다.)
T 싹이 텴어요, (교실 앞으로 다시 걸어와서 손을 들고) 해님이 따스한 손길로 싹에게 빛을 내려줘요, 새싹들은 너무나 따뜻해요, 행복한 마음으로 쑹쑹 자라지요,
S (아이들은 웃으며, 행복해 하며 손을 쪽 들어올린다, 킁킁 웃음소리도 나고, 소리 없이 빙글 웃는 아이들도 있다.)
T 드디어 예쁜 꽃이 피었어요, 꽃이 어디에 있을까?(하며 두 손으로 교사의 얼굴을 받치고 웃는다.)
S (아이들도 선생님을 따라 하며 웃는다.)
T ♪씨씨 씨를 뿌리고 ♪ (노래를 시작한다.)
S 함께 노래를 부르며 율동을 한다,
씨씨씨를 뿌리고 꼭꼭 물을 주었죠, 하룻밤 이틀밤 어어어 뽀로롱 뽀로롱 뽀로롱♪
싹이 났어요,

◆ 수업의 초점 정하기 단계

T 싹을 잘 키웠니?
S 네,
T 꽃도 자라났지요?
S 네,
T 꽃을 피우기 위해서 따스한 빛을 누가 내려 줬니?
S 해님이요,
T 해님은 원래 하나였을까?
S 네,/ 아니요,/ 몰라요,(중구난방으로 자신의 이야기를 한다.)
T 아주 오랜 옛날에는 이 세상이 밤처럼 캄캄했었대,
S 진짜요?
T 우리 제주에 전해 내려오는 신화에서 그렇게 말해,
S 그리스 로마 신화요?
T 궁금하지?
S 네,
T 그리스 로마 신화에서 제일 높은 신이 누구지?
S 제우스 신이요,

T 제우스 신처럼 우리나라에서 가장 높은 신이 바로 천지왕이야, 오늘은 이 신에 대한 이야기를 해 줄게, 제목은 대별왕 소별왕 이야기야,
 S 아, 나 읽어 봤다, / 난 읽었어요, / 나도 몰라요
 T 지금부터 선생님이 들려주는 이야기를 잘 들었다가 너희들이 주인공이 되어서 어떤 이야기인지 연극놀이 해 볼 거야,
 S 우와,
 T (재차 강조) 오는 무슨 이야기를 듣는다고 했니?
 S 대별왕 소별왕 이야기요, / 몰라요, / 천지왕 이야기요, / 신화요, / 신에 대한 이야기요, (다양한 이야기들을 그냥 받아들인다.)
 T 듣고 나서 무엇을 할 거라고 했지?
 S 우리가 주인공이 되어서 연극놀이 할 거예요,
 ▶ 학습문제를 판서하고 이야기를 들려준다,
학습문제 : 대별왕 소별왕 이야기를 듣고 연극놀이를 할 수 있다.
 (교사는 구연을 위해 마이크를 준비한다, 한 자리에서 읽지 않고 중간 중간 아이들을 건드리며 반응을 살피며 실감나게 구연을 한다.)

◆ 작품 속으로 들어가기 단계

T 잘 들었니? 선생님이 들려준 이야기로 움직임 놀이를 해 볼까? 오늘은 모듬별로 해 보자, 누가 가장 잘 표현하는지 다른 모듬 친구들은 잘 보고 칭찬해 주자, 안데르센 모듬 일어서서 앞으로 나오세요,
 S (안데르센 모듬원 4명이 앞으로 나와서 선다.)
 T 거울놀이부터 해 보자, 대별왕, 소별왕 할 사람 정하세요, 나머지는 거울 속 인물이 됩니다,
 T ① 대별왕, 소별왕이 박 줄기를 타고 하늘로 올라가는 장면을 표현해 보아라, 주렁주렁 열린 박에 머리가 부딪히지 않도록 해야 해, 굽은 줄을 살펴보면서 짚어야 해,
 S (재석이와 석빈이는 대별왕 소별왕이 되고, 소연이와 민주는 거울 속 인물이 되어 거울놀이를 함)
 T 잘 했어요, 재석이는 박 줄기를 타고 올라갈 때 어떤 느낌이 들었지?
 S(재석) 떨어 질까봐 떨렸어요,
 T 이번에는 혼자 하는 마임이야, 말을 해선 안 돼, 나비 모듬 앞으로 나오자,
 ① 쌀을 꾸러간 총매 부인에게 돌멩이를 쏘아서 주는 수명장자의 표정을 표현해 보아라,
 ② 천지왕이 밥을 먹다가 돌을 씹는 장면을 표현해 보아라, 화가 난 천지왕이 어떻게 하는지 보여주어라
 ③ 하늘로 올라가는 천지왕을 보며 총매부인을 어떤 생각을 할까?(토의하기), 총매부인이 했을 것이라고 생각하고 행동들을 표현해 보아라,
 S (교사의 안내에 따라 마임으로 표현한다.)
 T 모두 일어서 보자, 선생님을 따라서 기지개를 켜 펴보자,

S (선생님 따라서 기지개를 편다.)

T 대별왕 소별왕이 되어서 해와 달을 쏘아 뜨릴 거야, 피웅! 하고 화살이 날아간 순간
얼음조각 만들거야, 자, 해가 운동장 쪽에 두 개 떠 있다, 활을 준비하고, 화살을 쏘고,
하나 둘 셋! 쏘아라!

S (모두 일어서 운동장을 향해 활쏘기 흉내를 낸다, 쏜 순간 얼음이 된다.)

(이 과정은 교사와 학생이 거의 하나가 되어 진행되었다, 교사는 학생들의 반응을 살피며,
너흰 누구니?/대별왕이요, 소별왕이요/ 활이 무겁지?/ 네,/ 자 공차 들고/ 들었어
요, 해가 운동장에 있다, 보이니?/ 보여요/ 해를 향해 서라,/ 섰어요, 상상 속에
나가 되어 움직임 활동을 하였다.)

T 이제 자리에 앉아라, 재미있는 만들기 시간이야, 물론 그리기가 좋은 사람은 그리기를
해도 돼, 무엇을 그려야 할지 생각이 안나는 사람은 선생님이 칠판에 적어주는
것 중에서 해도 돼요,(고무찰흙과 지점토 그리고 도화지를 준비해 주고 판서한다, -
그리기 1~ 10, 만들기 1~6)

[판서]

<그리기>

- ① 풀과 나무 새와 짐승들이 사람처럼 말을 하는 장면 그리기
- ② 천지왕이 구름을 타고 인간 세상을 내려다보며 걱정하는 장면 그리기
- ③ 하늘이 빗이 하나로 모아지며 총맹부인의 집으로 커다란 빗 기둥이 만들어지고,
천지왕이 그 기둥을 타고 내려가는 장면 그리기
- ④ 천지왕이 화가 나고 나무와 산이 흔들리는 모습 그리기
- ⑤ 수명장자의 딸이 팔벌레로 아들을 솔개로 변한 모습 그리기
- ⑥ 천지왕과 총맹부인의 결혼 모습 그리기
- ⑦ 대별왕 소별왕이 울면서 총맹부인에게 아버지가 누구인지 알려달라고 하는
모습 그리기
- ⑧ 박씨가 쑥쑥 자라 하늘까지 올라간 장면 그리기
- ⑨ 천지왕과 대별왕 소별왕이 만나는 장면 그리기
- ⑩ 대별왕 소별왕이 활을 쏘는 장면 그리기

<만들기>

- ① 총맹부인이 천지왕에게 음식을 대접하려 하는데 쌀이 없어 우는 장면 만들기
- ② 못된 마음씨를 가진 수명장자의 모습 그리기
- ③ 화가 난 천지왕의 모습 만들기
- ④ 대별왕과 소별왕의 모습 만들기
- ⑤ 대별왕과 소별왕이 천지왕을 만나는 장면을 칼라믹스로 만들기
- ⑥ 대별왕이 활로 해를 쏘는 모습 만들기

S 아씨! 난 활 쏘는 모습 만들어야지/ 난 하늘로 올라가는 모습 만들어야지,/ 난 수명

장자 만들어야지, 난 총맹부인 만들거야./ 난 대별왕./ 선생님! 색종이로 만들어도 돼요?

T (이야기에 모두 긍정적으로 반응해 준다. 어떤 재료를 가지고 표현해도 된다. 무엇을 만들어도 된다. 단 이야기 속에서 자신이 느낀 것, 상상한 것을 표현하면 된다고 안내한다. 이때 그리거나 만들기는 작품으로서 완성된 것을 의미하는게 아니다. 따라서 바탕색을 고민을 할 필요가 없고, 만들기의 크기도 제한이 없다.)

◆ 창의적 표현하기 단계

T (작품들을 칠판, 계시판, 만들기 전시대에 가져가도록 지시한 후에) 재미있니?

S 네,

T 친구에게 자신이 만든 작품을 설명해 주는 시간이야, 우선 자기 모둠 친구들에게 서로 설명해 주는 시간이야, 선생님이 종을 치면 제자리로 오는 거야, 자, 시작!

S (모둠원끼리 서로의 작품을 감상하고 자신의 작품에 대하여 설명해 준다.)

T (종을 친다.)

S (제자리에 와서 앉는다.)

T 이야기의 장면들이 머리 속에 잘 떠오르니?

S 네,

T 이제는 자기의 생각을 말해 볼 거야, 나는 소별왕이야, 왜 하필이면 이승을 다스리고 싶은지 말해 보는 거야, 그냥 자기 생각을 마음껏 말해 보면 돼,

S1(현경) 저승은 너무 캄캄할 것 같아서 그래요,

S2(희주) 귀신들이 무서워서 저승가지 않으려고 해요,

S3(현) 엄마랑 같이 살고 싶어서 그렇지요,

S4(지은) 제 생각에는 저승보다 이승이 넓으니까, 또 소별왕은 욕심꾸러기니까 넓은 곳을 자기 땅으로 만들려고 그러는 것 같아요,

T 너는 총맹부인이야, 천지왕이 두 아들의 성격에 대해서 물어보았어, 뭐라고 대답하면 좋을까?

S1(영석) 대별왕은 착하고 소별왕은 나쁘다,

S2(상욱) 대별왕은 마음이 넓은데 소별왕은 걱정이 된다,

S3(나연) 대별왕은 모범생이고 소별왕은 장난꾸러기에다가 욕심꾸러기다,

S4(민주) 소별왕도 착해질 수 있어요,

T 그렇구나, 이야기 속에 다 나오지 않는 이야기들도 우리가 생각을 잘 해보면 알아낼 수 있겠지?

S 네,

◆ 정리하기 단계

T 어느 날 천지왕은 대별왕은 불렀어, 그리고는 인간 세상으로 가서 평화롭게 만들어

오라고 하였지, 무엇으로든 변신할 수 있는 주문을 갖고 인간 세상에 온 대별왕은 지구에 와서 어떤 일들을 할까? 상상을 해서 발표해 보자,

S1(상훈) 대별왕은 길을 건다가 범수가 나를 때리려고 하는 것을 보았어요, 범수에게 춤을 추라고 해서 범수는 춤을 추다가 때릴 것을 잊어버렸어요, 범수와 나는 웃었어요,

S2(주연) 대별왕은 교통규칙을 안 지키는 차들을 전부 장난감 차로 만들어 버렸어요, T 대별왕이 우리 교실에 왔어, 하늘에서 다 보았으니까 우리 반에서 누가 착한지 다 알 거야, 자, 상훈이, 일어서 보렴, 대별왕이 되어서 가장 착한 사람에게 가서 머리를 쓰다듬어 주어라,

S(상훈) 영석이에게 가서 머리를 쓰다듬어 준다,

T 오늘도 하늘나라에서는 천지왕, 대별왕, 소별왕이 우리를 보고 있을 거야, 다음에 또 재미있는 제주설화로 공부하기로 하자, 쉬는 시간이야,

(13) 수행평가 계획

(가) 자기 평가

[성취 기준과 평가 기준]

성취 기준		설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 표현한다.
평가 기준	상	· 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 능숙하게 표현한다.
	중	· 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 표현하나 조금 서툴다.
	하	· 설화를 읽고 작품 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 제대로 표현하지 못한다.

[자기 평가표]

학년	평가 항목	평가적도		
		그렇다	보통이다	아니다
1학년	1. 실제로 설화 속 인물이 된 것 같은 느낌이 들었나요?			
	2. 설화 속 인물에 대한 생각이나 느낌을 잘 표현하였나요?			
	3. 또 이런 설화를 읽고 싶은가요?			
	4. 부끄러움을 참고, 적극적으로 표현하였나요?			
	5. 설화의 내용을 잘 알게 되었나요?			

(나) 교사 관찰 체크리스트

평가 내용 요소	평 가 항 목	(병아리)모둠				
		상 욱	경 훈	나 영	현 경	현 홍
집중	교사의 설명을 집중하여 듣고 잘 따라하는가?					
	일관성 있게 초점을 유지하며 행동하는가?					
이미지 (상상하기)	창의적으로 아이디어를 내 놓는가?					
	순발력 있게 즉각 반응하는가?					
	창의적으로 문제를 해결하는가?					
	여러 사람의 의견을 종합해 내는가?					
협동 활동	모둠 활동에 기여하는가?					
	다른 사람의 말을 주의 깊게 듣는가?					
	양보와 타협을 통해 여러 역할을 수용하는가?					
	모둠의 결정에 잘 따르고 협조하는가?					
비언어적 표현	적절한 움직임 사용하여 의사소통을 하는가?					
	장면에 맞는 소리나 음향을 사용하는가?					
음성 언어 표현	분명하게 말하는가?					
	상황에 맞는 적절한 표현을 하는가?					
	초점을 유지하며 상황에 맞는 즉흥대사를 하는가?					
	어색하지 않고 자연스럽게 말하는가?					
문자 언어 표현	묘사를 잘 하는가?					
	실감나게 쓰는가?					
	맥락에 맞게 상상하여 쓰는가?					
태도	모든 활동에 협동하며 적극적으로 참여하는가?					
	부끄러움과 기피 현상을 극복하려고 노력하는가?					
	산만함과 비우호적 행동을 반성하는가?					
총점						

(잘함 3, 보통 2, 부족함 1)

다) 적용 사례 3 : 가문장아기 이야기

- (1) 대단원 : 셋째마당. 내가 만들었어요
- (2) 대단원 읽기 목표 : 1. 이야기에 나오는 인물이 한 말을 찾고, 느낌을 살려 읽을 수 있다.
2. 이야기를 읽고 인물이 한 일에 대하여 내 생각을 말할 수 있다.
- (3) 교재재구성 방법 : 대체, 지역화, 교과 통합
- (4) 원제재 : 1. 놀부의 제비집 찾기

- (5) 재구성(대체)한 제재 : 가쁜장아기 이야기
- (6) 교과통합의 내용 : 즐거운 생활 1-2학기
제재 2. 옛날 옛적에 (12차시)와 통합 운영
- (7) 시간운영 : 읽기 - 1. 놀부의 제비집 찾기(3차시)
 즐거운 생활 - 2. 옛날 옛적에 (9차시)
 총 12차시를 설화 교육으로 활용
- (8) 재구성 교재의 학습목표
- ① 이야기에 나오는 인물이 한 말을 느낌을 살려 읽을 수 있다.
 - ② 역할놀이 무대장면을 꾸미고 소도구를 만들 수 있다.
 - ③ 이야기 노래를 만들어 부를 수 있다.
 - ④ 설화 역할놀이를 할 수 있다.
 - ⑤ 움직임 놀이와 역할놀이를 통해 설화를 체험하고 느낌을 말할 수 있다.
 - ⑥ 설화(이야기)에 관심을 갖고 스스로 찾아 읽는 태도를 가질 수 있다.
- (9) 가쁜장아기 역할놀이 프로그램 -12시간 프로젝트 학습
(가) 전체 활동 계획(총 12차시 프로그램)

〈표 47〉 가쁜장아기 설화 수업 전체 시나리오

일	단계	차시	중점 활동 내용	소요 시간	차시별 적용 모형	전체
첫 째 날 둘 째 날	상황 설정	1/15	· 설화 읽고 상황 알아보기 · 역할놀이 생활 설정하기	40	제주설화 교수·학습모형	역 할 놀 이 수 업 모 형
	준비 하기	2/15	· 역할 분석하기, 배역정하기	40	문제해결 교수·학습모형	
		3~4/15	· 무대 준비하기	80	제주설화 교수·학습모형	
		5~6/15	· 역할놀이 소도구 만들기	80		
		7~8/15	· 대사 연습하기	80		
셋 째 날	실연	9/15	· 관찰자의 평가 관점 정하기	40	문제해결 교수·학습모형	
		10~11/12	· ‘가쁜장아기’ 역할놀이 실연	80	역할놀이 교수·학습모형	
	토의 및 재실연	12/12	· 토의 및 재 실연하기 · 정리 및 일반화	40	역할놀이 교수·학습모형	

◆ 첫째 날 프로그램

(1차시)

(가) 단계 : 상황 설정하기

(나) 학습목표 : 역할놀이 상황을 설정할 수 있다.

(다) 내용 : - 설화 ‘가쁜장아기’를 읽고 상황 인지하기
- 역할놀이 상황 설정하기

(라) 차시 : 1/12 차시

(마) 소요시간 : 40분

(바) 교수·학습모형 : 제주설화 교수·학습모형(저학년용)

(사) 세부 시나리오

〈표 48〉 상황설정하기 수업 시나리오

단계	세부내용	시간(분)
창의적 놀이	· 몸풀기 · 공간밀기 놀이	5
학습의 초점 정하기	· 학습문제 알아보기 · 무엇을 할 것인지(학습초점) 확인하기 · ‘가쁜장아기’ 설화 읽기 · 내용 파악하기	10
작품 속으로 들어가기	· 작품을 읽고 난 후 전체 상황 알아보기 · 모둠별 대본을 읽고 모둠에서 역할놀이를 상황 알아보기	15
창의적 표현 하기	· 자신들이 역할놀이 할 상황에 대하여 자신의 시각으로 표현해보기 -말로, 표정으로	5
공유하기	· 상황을 바르게 파악했는지 서로 평가해보기	5

(2차시)

(가) 단계 : 준비하기 - 배역 정하기

(나) 학습목표 : 대본을 보며 역할을 분석하고 배역을 정할 수 있다.

(다) 내용 - ① 대본을 보며 역할 분석하기

② 배역 정하기

(라) 차시 : 2/12차시

(마) 소요시간 : 40분

(바) 교수·학습모형 : 문제해결 교수·학습모형

(사) 세부 시나리오

〈표 49〉 배역 정하기 수업 시나리오

단 계	세 부 내 용	시 간(분)
문 제 인 식 하 기	· 몸짓으로 하는 동시 낭송 · 학습 문제 파악하기	5
문 제 해 결 방 법 찾 기	· 문제 해결 방법 알아보기 · 가문장아기 대본 읽기 · 역할 분석하고 배역 정하는 방법 알아보기 · 순서 정하기	10
문 제 해 결 하 기	· 어떤 인물이 나오는지 알아보기 · 몇 명이 필요할지 알아보기 · 하고 싶은 배역 확인하기 · 중복 희망자가 있으면 서로 양보하기 · 배역을 정하고 대본에 정한 배역 쓰기 · 배역에 맞게 입체낭독해 보기	20
정 리 및 일 반 화	· 맡은 배역 확인하기 · 배역에 맞는 대사 읽어오기 과제로 내기	5

(3~4차시 프로그램)

(가) 단계 : 준비하기 - 무대 배경 그리기

(나) 학습목표 : 가문장아기 역할놀이를 할 무대를 꾸밀 수 있다.

(다) 내용 : ① 밑그림 그리기

② 무대 그림 완성하기

③ 무대 위 소품 만들기

(라) 차시 : 3~4/12차시

(마) 소요시간 : 80분

(바) 교수·학습모형 : 제주설화 교수·학습모형(저학년용)

(사) 세부 시나리오

〈표 50〉 무대 배경 그리기 수업 시나리오

단계	세부 활동 내용	시간
창의적 놀이하기	· 손깍지 끼기 놀이, 두드리기 놀이 · 배경지식 활성화하기	5
수업의 초점 정하기	· 학습문제 알아보기 · 가문장아기 이야기 대본읽기 · 학습 방법과 순서 정하기 - 순서 밑그림 그리기 - 무대 그림 완성하기 - 무대 위 소품 만들기	10
작품 속으로 들어가기	· 활동 워크북 가문장아기 - 2인 무언극 ① · 활동 워크북 가문장아기 - 2인 무언극 ③ · 활동 워크북 가문장아기 - 해설이 있는 무언극 ① · 활동 워크북 가문장아기 - 얼음조각 만들기 ④	10
창의적 표현하기	· (교사는 칠판 전체 크기의 배경 밑그림을 그리고 전체 아이들 수 만큼 자른다) · 자신의 가진 밑그림 판에 창의적인 표현들을 하고 색칠한다. - 가문장아기 그리기 ①~⑦중에 하나씩 골라 그리기 - 색칠하기	55
공유하기	· 완성된 그림을 칠판에 이어서 붙이고 감상한다.	10

(아) 활동 결과물



〈사진 1〉 무대배경 그리기



〈사진 2〉 완성된 무대배경

◆ 둘째 날 프로그램

(1차시)

(가) 단계 : 준비하기 - 소도구 만들기

(나) 학습목표 : 가쁜장아기 역할놀이에 필요한 소도구를 만들 수 있다.

(다) 내용 : ① 대본을 보며 자신에게 필요한 소도구 결정하기

(분장용 옷이나 지팡이, 밥그릇, 깡통 등)

② 소도구 만들기

(라) 차시 : 5~6/12차시

(마) 소요시간 : 80분

(바) 교수·학습모형 : 제주설화 교수·학습모형

(사) 세부 시나리오

〈표 51〉 소도구 만들기 수업 시나리오

단계	세부 활동 내용	시간(분)
창의적 놀이하기	· 상상의 물건 옮기기 · 파리잡기	5
수업의 초점 정하기	· 학습문제 알아보기 · 가쁜장아기 대본 읽기 · 준비물 확인하기 · 유의할 점 확인하기	5
작품 속으로 들어가기	· 자신의 배역 확인하기 · 입체낭독하기 · 역할놀이를 할 때 필요한 소도구 생각해 보기 · 소도구를 갖춘 자신의 배경 간단히 그려보기	15
창의적 표현하기	· 소도구 만들기 - 종이, 신문지, 색종이, 크레파스, 테이프 등 주변의 재료를 이용하여 1회용 소도구 만들기	50
공유하기	· 소도구를 서로 감상하여 고칠 점 말해주기 · 소도구 보완하기	5

(아) 활동 결과물



〈사진 3〉 소도구 만들기 1



〈사진 4〉 소도구 만들기 2

(2~3차시)

(가) 단계 : 준비하기 - 대사연습하기

(나) 학습목표 : 설화 속 상황과 분위기에 맞게 대사를 할 수 있다.

(다) 내용 : 대사 연습하기

(라) 차시 : 7~8/12차시

(마) 소요시간 : 80분

(바) 교수·학습모형 : 제주설화 교수·학습모형

(사) 세부 시나리오

〈표 52〉 대사 연습하기 수업 시나리오

단계	세부 활동 내용	시간(분)
창의적 놀이	· 몸으로 표현하는 이야기 - 꽃씨의 일생	5
수업의 초점 정하기	· 학습문제 알아보기 · 대사 요령 알아보기 · 구연한 녹음자료와 그냥 읽은 녹음 자료를 듣기	10
작품 속으로 들어가기	· 활동 워크북 가른장아기 - 혼자 말하기 - ① · 활동 워크북 가른장아기 - 소리표현 - ②③ · 활동 워크북 가른장아기 - 1인 팬터마임 ①	5
창의적 표현하기	· 대사를 덧붙이거나 빼어 자신에 맞게 고쳐보기 · 개인별 대사연습하기 · 무대 위치를 설정하고 동작하며 대사 해보기	40
공유하기	· 모둠별로 발표하기 · 토의하기 및 정리	20

(4차시)

(가) 단계 : 준비하기 - 평가 관점 정하기(관찰자)

(나) 학습목표 : 역할놀이를 보는 관찰자의 평가관점을 정할 수 있다.

(다) 내용 : ① 관찰자의 중요성 알기

② 관찰자의 평가 관점 정하기

(라) 차시 : 9/12차시

(마) 소요시간 : 40분

(바) 교수·학습모형 : 문제해결 교수·학습모형

(사) 세부 시나리오

〈표 53〉 평가 관점 정하기 수업 시나리오

단계	세부 활동 내용	시간(분)
문제 확인하기	· 몸으로 표현하는 이야기 - 곤충나라 이야기 · 학습문제 알아보기 - 관찰자의 관점 정하기	5
문제 해결 방법 찾기	· 관찰자의 역할 알아보기 · 관찰자의 평가 관점을 정하기 위한 방법 알아보기 · 평가 관점을 정할 수 있는 자료 알아보기	10
문제 해결 하기	· 관찰자의 역할과 연기자의 역할 알아보기 · 여러 가지 자료와 자신의 의견을 종합해서 역할놀이를 보는 관찰자의 관점 알아보기 - 모둠별 토의 - 전체 발표 - 평가 관점 정하기 · 평가지 만들어 보기	20
정리 및 일반화	· 새로 알게 된 점 발표하기 · 느낀 점 나누기 · 과제 : 평가 관점을 생각하며 대본 읽어보기	5

◆ 셋째 날 프로그램

(1- 2차시)

(가) 단계 : 실연하기 - ‘가쁜장아기’ 실연하기

(나) 학습목표 : ‘가쁜장아기’역할놀이를 실연할 수 있다.

(다) 내용 : ① ‘가쁜장아기 설화’를 역할놀이로 실연하기

(라) 차시 : 10~11/12차시

(마) 소요시간 : 80분

(바) 교수·학습모형 : 역할놀이 교수·학습모형

(사) 세부 시나리오

〈표 54〉 역할놀이 수업 시나리오

단계	세부 활동 내용	시간(분)
상황 설정하기	· 모둠별 역할놀이 상황 확인하기	7
준비하기	· 역할 확인하기 · 소도구 확인하기 · 대사 연습하기	13
실연	· 관찰자의 평가 관점 확인하기 · 모둠별 역할놀이 발표하기 (1장 - 1모듬 4장 - 4모듬 2장 - 2모듬 5장 - 5모듬 3장 - 3모듬 6장 - 6모듬) · 한 모듬의 역할놀이가 끝날 때마다 관찰자의 의견 듣기 (칭찬, 고칠 점)	50
정리 및 평가	· 평가 관점에 의한 평가 결과, 발표 · 느낀 점 발표하기	10

(아) 활동 결과물

모듬별로 ‘가쁜장아기’ 역할놀이를 실연하고 있다. 어린이들이 직접 만든 무대배경 앞에서 스스로 만든 소도구를 가지고 연기를 하는 모습이 무척 진지하다. 역할놀이 실연을 통해 어린이들이 작품 속으로 들어가 감정이입이 되면 문

학적 상상력이 곧바로 새로운 대사로 창작되어 나온다는 것을 알게 되었다.



〈사진 5〉 은장아기와 지네



〈사진 6〉 강이영성과 홍은소천



〈사진 7〉 눈을 번쩍 뜬 거지부부



〈사진 8〉 뉘장아기의 대답

(3차시)

(가) 단계 : 토의 및 재실연

(나) 학습목표 : 1. 역할놀이를 본 느낌을 말할 수 있다.

2. 자신의 의견에 맞게 재실연을 할 수 있다.

(다) 학습내용 : 1. 역할놀이에 대하여 토의하기

2. 토의결과 재실연하기

(라) 차시 : 12/12차시

(마) 소요시간 : 40분

(바) 교수·학습모형 : 역할놀이 교수·학습모형

(사) 세부 시나리오

〈표 55〉 토의 및 재실연 수업 시나리오

단계	세부 활동 내용	시간(분)
토의하기	· ‘가쁜장아기’ 대본에 나오는 노래 부르기 · 역할놀이에 대하여 토의하기 - 잘한 사람, 칭찬할 점, 고칠 점 찾기 - 대안 제시하기	15
재실연하기	· 대안 제시한 사람이 나와서 재실연 - 모둠원이 제 역할을 원래대로 하고 문제를 지적 받은 사람만 빠진다. - 그 자리에 대한 대안 제시자가 들어가 재실연한다.	10
재실연에 대한 토의하기	· 재실연한 내용에 대하여 토의, 대안 제시 - 칭찬할 점, 고쳐야 할 점, 본 받고 싶은 점	10
재재실연하기	· 대안 제시한 사람이 나와서 다시 실연 - 모둠원은 그대로 하여 그 사람만 바꾸는 방법도	10
정리 및 평가	· 역할놀이 하면서 느낀 점 말하기 · 정리하기	5

아) 활동 결과물



〈사진 9〉 구경하는 모습



〈사진 10〉 전체 토의하는 모습

구경꾼이 되어 다른 모둠이 하는 역할놀이를 구경하던 어린이들이 박수를 치고 있다. 역할놀이 실연이 끝난 후 전체토의를 하며 칭찬도 하고 고쳐야 할 점도 발표하고 있다. 이 과정을 통해서 어린이들은 자신이나 친구들이 작품 속 인물이 되어 얼마나 작품의 세계를 잘 표현했는지 의견을 공유하는 시간을 갖게 되었다.

나. 재량활동 운영을 통한 제주설화 교육

지금까지는 제주설화 교육을 국어 교과 내에서 적용하는 방안 및 적용 사례를 살펴보았다. 그러나 설화에 흥미를 갖게 하고 설화의 특성을 살린 교육을 실현하기 위해서는 재량활동 시간을 병행하여 운영하는 것이 바람직하다.

본 연구자는 지난 1년 동안 학급 재량활동으로 ‘제주설화 여행’을 주제로 한 설화 교육을 실시하였다. 연구의 제한점에서 밝힌 제주 신화 외에 김녕사굴, 괴범천충 등 전설과 민담을 고루 수용하여 설화 교육을 실시하였으나 본 장에서는 지면상 1년간의 교육활동 전반을 싣지는 못하고, 연구의 제한점에서 밝힌 제주 신화 부분만을 실례로 제시하려고 한다.

1) 재량활동의 목표

지역사회의 특성, 학교의 여건 학생 및 학부모의 필요와 요구를 반영하여 학교의 독특한 교육적인 문화 풍토에 알맞게 창의적인 교육활동을 함으로써 21C의 세계화, 정보화, 다양화 시대를 주도적으로 이끌어 갈 수 있는 자기 주도적인 능력과 창의성을 신장시키는 인간 교육을 실현한다.

- (1) 창의적인 교육 활동과 다양한 체험 학습을 통하여 자기 주도적 학습 능력을 신장시킨다.
- (2) 학생들의 요구, 흥미, 적성을 반영한 범교과적인 학습 프로그램을 마련하여 창의성을 최대한 계발시킨다.
- (3) 집단 활동에 협동적으로 참여하여 투철한 공동체 의식과 건전한 인성 발달을 도모하게 한다.
- (4) 지역 사회 현상에 대한 관심을 갖게 하여 우리 고장을 탐구하고 사랑하는 마음을 갖게 한다.
- (5) 학습하는 방법의 학습, 주제 탐구 학습, 소집단 공동 학습, 체험 학습 등을 통합적으로 폭넓게 경험하게 하여 자기주도적 학습 능력을 신장시킨다.

2) 재량활동의 내용

이러한 목표에 따라 본 연구자는 학급 재량활동으로 ‘제주설화 교육’을 실시하였다. 재량활동의 지도 내용을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 56〉 재량활동 세부 계획

월	주	설화 제목	교육 내용	장 소	시간
4	3	1. 삼성신화	· 설화 구연, 역할놀이, 설화주인공 상상하여 그리기, 생각나는 장면 고무찰흙으로 만들기	사봉관 교실	3
	4	2. 삼성혈과 혼인지를 찾아 ■ 현장학습	· 삼성혈- 혼인지- 황루알- 삼사석 현장학습 · 삼을라가 되어 활쏘기 놀이 · 설화 속 생활 체험(동굴집자리에서 역할놀이) · 혼인지에서 삼을라의 혼인 역할놀이	삼성혈 혼인지 삼사석	6
5	2	3. 제주어 골든벨	· 설화 속에 나오는 제주어를 이해하기 위한 제주어 퀴즈 대회	교실	2
6	3-4	4. 괴범전총	· 구연(교사 구연) · 역할놀이, 설화 주인공 상상하여 그리기 · 내가 만든 설화 - 괴범전총의 작가 되기	교실	4
	2	5. 서편관관비와 김녕사굴	· 구연(교사 구연), 역할놀이	교실	2
7	1	6. 김녕사굴을 찾아 ■ 현장학습	· 굴 입구에서 구연하기, 서편관관비 내용 알아보기 역할놀이 *김녕사굴은 입구가 봉쇄되어있기 때문에 굴속 체험은 만장굴로 옮겨 시행	김녕사굴, 만장굴	4
9	4	7. 설문대할망	· 구연(동화구연가 초빙) · 역할놀이, 설화 내용 상상하여 그리기	사봉관	2
10	2-3	8. 자청비	· 구연(교사), 설화 속 인물 상상하여 그리기, 고무찰흙으로 등장인물 만들기	교실	2
11	3-4	9. 대별왕과 소별왕	· 구연(교사), 칼라믹스로 등장인물 표현하기, 설화 속 인물 상상하여 그리기 설화 다시 써 보기 따는 작가)	사봉관	4
12	2	10. 가문장야기	· 구연(교사), 설화 속 인물 상상하여 그리기, 고무찰흙으로 등장인물 만들기, 설화 다시 써 보기 따는 작가)	교실	4
2	2	11. 제주설화여행을 마치고	· 설문 · 가장 좋아하는 설화, 가장 기억나는 설화 속 인물	교실	2
계					34

3) 교육연극 방법을 통한 재량활동

제주설화 교육을 재량활동과 연계하여 실시하는 과정은 국어 시간의 한정된 시간과 단원의 틀을 벗어나 설화 작품을 향유하는 문학 교육의 장이 되었다. 매주 토요일 재량 시간을 설화 교육 시간으로 정하여 운영하였으나, 활동의 성격상 2시간 혹은 종일(1학년은 4시간) 활동이 이어지는 경우가 많아 격주 또는 월 단위로 통합 운영하였다. 제주설화 교육 내용은 ‘구연-움직임 활동(역할놀이)-이미지 표현 활동-언어 활동’ 등으로 나누어서 계획하였으나, 하나의 설화 작품을 중심으로 총체적으로 활동이 이루어졌다.

〈표 57〉 교육연극 방법을 적용한 재량활동 세부 계획

연	설화 제목	교육 내용		
		움직임 활동	이미지 표현활동	언어 활동
1	· 삼성신화	· 역할놀이 (사냥놀이, 파닷가로 달려가서 상자 꺼냄, 혼인, 활쏘기 장면)	· 설화주인공 상상하여 그리기, 생각나는 장면 고무찰흙으로 만들기	· 주인공이 되어 말하기
2	· 삼성혈과 혼인지를 찾아 Δ 현장학습	· 삼을라가 되어 활쏘기 · 설화 속 생활 체험 (동굴집자리 체험) 삼을라의 혼인 역할놀이	· 새와 꽃들이 결혼을 축하해 주는 것을 소리로 표현하기	· 동굴집자리에서 삼을라와 공주의대화
3	· 괴범천총	· 괴범천총과 원님 역할놀이	· 설화 주인공 상상하여 그리기	· 내가 만든 설화 - 현재 괴범천총이 나타난다면
4	· 서련판관비와 김녕사굴	· 서련과 뱀의 싸움 역할놀이	· 설화 속 인물 상상하여 그리기, 고무찰흙으로 등장인물 만들기,	· 혼잣말하기
5	· 김녕사굴을 찾아 Δ 현장학습	· 서련의 모습 마임으로 표현하기	· 김녕사굴에서 뱀이 기어 나오는 소리 표현해 보기 재물이 된 여자의 심장소리 표현하기	· 굴 입구에서 구연하기 · 서련판관비 내용 알아보기
6	· 설문대할망	· 해설이 있는 팬터마임	· 설화 내용 상상하여 그리기	· 설문대할망에게 항의하기

연	설화 제목	교육 내용		
		움직임 활동	이미지 표현활동	언어 활동
7	· 차청비	· 역할놀이(뽕을 떠주는 장면, 글공부하러 가겠다고 조르는 장면, 환생꽃으로 문도령을 살리는 장면)	· 설화 속 인물 상상하여 그리기, 고무찰흙으로 등장인물 만들기,	· 차청비 입장이 되어 문도령에게 말하기
8	· 대별왕과 소별왕	· 마임(활을 쏘는 장면, 수명장자를 별주는 장면)	· 칼라믹스로 등장인물 표현하기, 설화 속 인물 상상하여 그리기	· 대별왕이 지구에 왔다면
9	· 가쁜장아기	· 가쁜장아기와 부모님 만나는 장면, 역할놀이 마임(금덩이를 발견한 순간)	· 설화 속 인물 상상하여 그리기, · 고무찰흙으로 등장인물 만들기	· 큰책 만들기 · 이어 써보는 가쁜장아기

4) 설화 근거지 현장 학습

삼성 신화의 근거지인 삼성혈과 혼인지 그리고 삼사석 현장학습을 실시하였다. 벽랑국 삼공주 돌 비석을 확인하고, 세 개의 연못을 확인한 다음 아름다운 연못가에서 삼을라와 삼공주의 결혼식 모습을 역할놀이로 꾸며 보았다.(사진11, 12)

대나무로 어린이 수만큼 활과 화살을 마련한 후 활쏘기 역할놀이를 하였다. (사진 14) 또한 집자리 체험을 통하여 조상들의 옛 생활을 느껴보게 하였는데 어린이들의 일기 속에 느낌이 잘 나타나 있다.(사진 13)



〈사진 11〉 벽랑국 공주 모습



〈사진 12〉 삼을라 결혼식



〈사진 13〉 삼을라의 방 체험



〈사진 14〉 활쏘기 놀이

설화 근거리 현장 학습은 설화의 근거를 바탕으로 문학적 상상력을 고양시키는 활동이다. 보통 신화는 증거가 포괄적이거나 삼성신화의 경우는 삼성혈, 혼인지, 황루알, 삼사석 등 다양한 증거가 남아있어 어린이들을 설화 속으로 이끄는 데 효과적이었다.

삼성혈이나 혼인지는 초등학생들의 현장학습 장소로 많은 학교에서 이용하고 있는 곳이다. 그러나 설화와 연계하여 문학기행의 한 방안으로 ‘설화의 근거리 현장학습’을 실시하고 있지 않다.

본 연구자가 재량활동의 교육 내용으로 ‘설화의 근거리 찾아가기’를 실시해 본 결과 제주지역은 각종 민담, 신화, 전설의 근거가 많을 뿐만 아니라 비교적 잘 보존되고 있으므로 ‘문학 기행’의 테마로 ‘제주설화 여행’을 설정하여도 좋을 것으로 판단된다.

이 경우 제주도와 제주도 교육청 차원에서 설화의 근거지에 대한 ‘문헌적 자료’와 ‘구연자의 내용’들을 토대로 설화의 근거지에 대한 보수가 이루어진다면 제주도 특색을 살리는 좋은 테마 여행 자료가 확보될 것으로 여겨진다.

현재 제주도 교육 박물관 내에 설화 코너가 설치되어 있으나 장소가 너무 협소하고 내용이 빈약해서 현장학습 장소로는 부적절한 상황이다. 그곳을 만든 취지를 살리고 장소를 도 전역으로 확대하여 설화 교육을 위한 소공원들을 만들 수 있다면 ‘제주설화 교재화’와 더불어 좋은 문학 프로그램을 실천할 수 있을 것이라고 여겨진다.

V. 제주설화 교재의 적용 결과 분석

1. 설문지 분석

설문작업은 학생들의 출발점 행동을 파악하기 위한 사전 설문지와 수업 후 이루어진 평가용 설문지로 나누어 실시하였으며 사전 설문지는 객관식 문항으로, 수업 후 설문지는 주관식 문항으로 제작하였다.

가. 수업 전 설문지 조사 결과 분석

- 1) ‘제주설화가 무엇인지 알고 있나요?’라는 문항에 89%가 되는 30명의 어린이가 ‘모른다’고 대답하였다. 나머지 4명의 어린이는 유치원에서 설화를 들은 적이 있다고 응답하여 도내 유치원 교사 중에 설화의 중요성을 인식하고 어린이들에게 제주설화를 들려주는 교사가 일부 있는 것으로 나타났으며, 대부분의 어린이들은 초등학교 입학 전에 제주설화를 접해 보지 못하는 것으로 나타났다.
- 2) ‘제주도에도 그리스, 로마 신화처럼 신화가 있다는 사실을 알고 있나요?’라는 문항에 94%인 32명의 어린이가 ‘몰랐다’라고 응답했으며 2명의 어린이가 ‘알고 있다’고 응답하였다. 2명의 어린이들은 구체적인 신화 내용으로 ‘그리스, 로마 신화’라고 응답하여 실제 100%의 어린이가 제주도에 신화가 있다는 사실을 모르고 있는 것으로 나타났다.
- 3) ‘제주도에 신화가 있다면 누구에게 그 신화를 듣고 싶은가요?’라는 문항에 65%인 22명의 어린이가 선생님이라고 응답하였으며, 그다음으로는 아버지(15%), 어머니(12%), 할머니(8%)로 나타났다. 서구의 경우 집안에서 그 나라의 설화를 들려주는 것이 일반화 된 것에 비교해 보면 시사하는 바가 많다.

〈표 58〉 설화 구연자 선호도

누구	할아버지	할머니	아버지	어머니	선생님	기타	계
응답자수	0	3	5	4	22	0	34
백분율(%)	0	8	15	12	65	0	100

4) 교재화 대상으로 삼은 설화에 대한 인지도에 대한 질문에서는 ‘설문대할망 이야기’는 91%인 31명이 ‘모르겠다’고 대답하였고, ‘대별왕 소별왕 이야기’는 76%인 26명이 ‘모르겠다’고 응답하였다. ‘고을라 양을라 부을라 이야기’는 88%인 30명이 ‘모른다’고 응답하였고, 가쁜장아기와 자청비 이야기는 아는 어린이가 전혀 없었다. 어떻게 해서 알게 되었는지를 묻는 질문에서 어린이들은 ‘동화책 제목’이라고 응답을 하여 모출판사에서 ‘한국전래동화 전집’에 ‘설문대할망, 대별왕 소별왕, 고을라 양을라 부을라’이야기가 수록된 것과 연관이 있는 것으로 나타났다. 실제 제목을 알고 있는 어린이들은 집에 그 책들을 소장하고 있었으며, 그 이야기들이 제주의 이야기라는 사실은 인식하지 못하고 있었다.

〈표 59〉 교재화 대상 설화에 대한 인지도

설화 제목 \ 인지 여부	안다(%)	모른다(%)	계
1. 설문대할망 이야기	3(9%)	31(91%)	34(100%)
2. 대별왕 소별왕 이야기	8(24%)	26(76%)	34(100%)
3. 고을라 양을라 부을라 이야기	6(18%)	28(82%)	34(100%)
4. 가쁜장아기 이야기	0	34(100%)	34(100%)
5. 자청비 이야기	0	34(100%)	34(100%)

나. 수업 후 설문지 조사 결과 분석

수업 후에 이루어진 설문에서는 예시 문항 없이 열린 설문지 형식을 취하여 학생들이 자유롭게 응답을 하도록 하였다.

- 1) “제주도에도 신들이 있고 신화가 있다는 사실에 대하여 어떻게 생각하니?” 라는 질문에 대하여 전체의 77%인 26명의 어린이가 ‘자랑스럽다’고 대답하였고, 17%가 ‘좋다’라고 대답하여 우리 제주에 신화가 있다는 사실을 긍정적으로 생각하고 있는 것으로 나타났다.
- 2) ‘제주설화 속 주인공들을 동상으로 만들어 우리 학교에 세우려고 한다. 어떤

주인공을 가장 먼저 동상으로 만들어서 세울까?’라는 질문에 ‘자청비(44%)-가쁜장아기(35%)-설문대할망(9%)-대별왕(6%)-삼을라’ 순으로 나타났다.

〈표 60〉 설화 주인공에 대한 선호도

설화제목	설문대할망	자청비	가쁜장아기	대별왕소별왕	삼을라	계
응답지수	3	15	12	2	2	34
백분율(%)	9	44	35	6	6	100

- 3) ‘제주설화로 동화책이나 그림책을 만든다면 어느 설화를 가장 먼저 만들었으면 좋겠니?’라는 질문에 ‘가쁜장아기 이야기(47%)-자청비이야기(24%)-설문대할망 이야기(12%)-대별왕소별왕 이야기(12%)-삼을라 이야기(5%)’순으로 나타났다.

〈표 61〉 동화책이나 그림책으로 만들고 싶은 설화

설화제목	설문대할망	자청비	가쁜장아기	대별왕소별왕	삼을라	계
응답지수	4	8	16	4	2	34
백분율(%)	12	24	47	12	5	100

- 4) ‘내년에 들어오는 1학년 동생들에게 제주설화를 들려주려고 한다. 어떤 설화를 들려주면 1학년 신입생들이 좋아할까?’라는 질문에 ‘설문대할망 이야기(29.4%), 자청비 이야기(29.4%), 가쁜장아기 이야기(29.4%)’로 같은 수의 어린이가 응답을 하였고 대별왕소별왕 이야기(8.8%)-삼을라 이야기(1%)순으로 나타났다.

〈표 62〉 후배들에게 들려주고 싶은 설화

설화제목	설문대할망	자청비	가쁜장아기	대별왕소별왕	삼을라	계
응답지수	10	10	10	3	1	34
백분율(%)	29.4	29.4	29.4	8.8	3	100

- 5) ‘제주설화를 책으로 읽을 때와 선생님이 직접 들려 줄 때 중 어느 때가 기분이 좋고 편안하니?’라는 질문에 대하여 85%인 29명의 어린이가 ‘선생님이 직접 구연해 줄 때’라고 응답하였으며, ‘책을 읽을 때’라고 응답한 어린이는 15%(5명)에 불과하였다.

〈표 63〉 책과 구연에 대한 선호 비교

구분	선생님이 직접 들려줄 때가 더 좋다	책을 읽을 때가 더 좋다	계
응답자수	29	5	34
백분율(%)	85	15	100

- 6) ‘선생님이 제주설화 이야기를 들려 줄 때 설화 속 장면이 머리 속에 잘 떠오르니?’라는 질문에 100%어린이가 ‘예’라고 응답하고 있다.
- 7) ‘설화 속 장면이 머리 속에 떠오를 때 그 장면을 무엇으로 표현하고 싶니?’라는 질문에 대하여 ‘고무찰흙으로 만들기(59%)-그림으로 그리기(20%)-역할놀이(15%)-색종이로 표현하기(3%)-글로 쓰기(3%)’순으로 나타났다. 1학년 어린이들은 이미지 표현 방법으로 직접 고무찰흙을 조작하며 만드는 작업을 가장 선호하는 것으로 나타났다.

〈표 64〉 이미지 표현 방법의 선호도

표현방법	그림그리기	고무찰흙으로 만들기	역할놀이	색종이로 꾸미기	글로 쓰기	계
응답자수	107	20	5	1	1	34
백분율(%)	20	59	15	3	3	100

- 8) 수업을 마치고 나서 각각의 설화 내용에 대한 반응을 알아보는 설문을 실시한 결과는 다음과 같다. ‘고을라 양을라 부을라 이야기를 들으면서 가장 머리 속에 잘 떠오르는 장면이 뭐니?’라는 질문에 ‘활을 쏘는 모습(47%)-세 공주와 결혼하는 모습(20%)-공주가 상자에서 나오는 모습(15%)-땅 속에서 솟아나는 모습(9%), 상자를 여는 모습(9%)’순으로 나타났다.

〈표 65〉 삼성 신화의 흥미소 분석

장면	응답자 수	백분율(%)
땅 속에서 솟아나는 모습	3	9
활을 쏘는 모습	16	47
상자를 여는 모습	3	9
세 공주와 결혼하는 모습	7	20
공주가 상자에서 나오는 모습	5	15
계	34	100

‘대별왕 소별왕 이야기를 들으면서 가장 머리 속에 잘 떠오르는 장면이 뭐니?’라는 질문에 대한 응답은 ‘대별왕의 착한 모습(24%) - 활을 쏘는 모습(20%), 저승과 이승을 다스리는 모습(20%) - 형제가 내기하는 모습(15%)-대별왕과 소별왕이 하늘로 올라가는 모습(6%)’순으로 나타났다.

〈표 66〉 천지왕본풀이의 흥미소 분석

장면	응답자 수	백분율(%)
대별왕 소별왕이 하늘로 올라가는 모습	2	6
형제가 내기하는 모습	5	15
소별왕은 이승, 대별왕은 저승에 간 모습	7	20
화분을 몰래 바꾸는 모습	4	12
대별왕의 착한 모습	8	24
천지왕이 용꿈을 꾸는 모습	1	3
대별왕과 소별왕이 활을 쏘는 모습	7	20
계	34	100

‘설문대할망 이야기를 들으면서 가장 머리 속에 잘 떠오르는 장면이 뭐니?’라는 질문에 대한 응답은 옷을 만드는 장면(20%), 키가 큰 설문대할망의 모습(15%), 99동밖에 안 되어서 속상해 하는 제주사람의 모습(15%), 물장오리에 빠지는 모습(12%), 설문대할망이 오줌을 싸는 장면(9%), 다리 놓기 유형담의 내용을 가장 많이 떠올리고 있었고 물장오리에 빠지는 모습도 상대적으로 많은 어린이들이 떠올리고 있다.

〈표 67〉 설문대할망 설화의 흥미소 분석

장면	응답자 수	백분율(%)
설문대할망이 오줌을 싸는 장면	3	9
다리를 만들어주겠다고 약속하는 장면	3	9
키가 큰 설문대할망의 모습	5	15
99동 밖에 안되어서 속상한 제주사람들	5	15
옷을 만드는 장면	7	19
빨래를 하는 설문대할망의 모습	2	6
다리를 놓아달라고 부탁하는 장면	3	9
제주도를 만드는 모습	2	6
물장오리에 빠지는 모습	4	12
계	34	100

‘자청비 이야기를 들으면서 가장 머리 속에 잘 떠오르는 장면이 뭐니?’라는 질문에 대한 응답은 아주 다양하게 나왔다. 어린이들마다 배경지식이 다르고 같은 이야기를 들어도 의미화하는 부분이 다르다는 것을 알 수 있었다. 아래 표를 보면 ‘환생꽃으로 문도령을 살리는 장면’을 제외하고는 10% 미만의 수로 각기 다른 장면을 떠올리고 있음을 알 수 있다.

〈표 68〉 세경본풀이의 흥미소 분석

장면	응답자 수	백분율(%)
환생꽃으로 문도령을 살리는 장면	5	15
자청비가 농사의 여신이 되는 장면	2	6
자청비가 천을 짜는 장면	3	9
자청비가 문도령과 오줌싸기 시합을 하는 장면	3	9
남자로 변장해서 문도령과 함께 가는 모습	3	9
남자로 변장해서 문도령하고 목욕하는 모습	1	2
자청비가 문도령을 위해 온힘을 다하는 모습	3	9
자청비가 문도령에게 물을 주는 모습	3	9
문도령이랑 노는 모습	2	6
자청비의 예쁜 모습	3	9
남자로 변장하는 모습	1	2
자청비가 죽은 사람 살리는 꽃을 구하는 장면	2	6
나뭇잎에 글씨를 쓴 장면	3	9
계	34	100

‘가쁜장아기 이야기를 들으면서 가장 머리 속에 잘 떠오르는 장면이 뭐니?’라는 질문에 대한 응답은 ‘은장아기와 뚝장아기가 지네와 버섯으로 변하

는 장면(35%)이 가장 많았고 그 다음이 ‘가쁜장아기 부모님이 눈을 뜨는 장면(29%) - 거지잔치를 여는 장면(15%) 순’이었다.

〈표 69〉 삼공본풀이의 흥미소 분석

장면	응답자 수	백분율(%)
가쁜장아기 부모님이 눈을 뜨는 장면	10	29
은장아기는 지네, 뚫장아기는 버섯이 되는 장면	12	35
작은 마통이랑 밭에서 보물을 발견하는 장면	3	9
거지 잔치를 여는 장면	5	15
작은 마통이를 만나는 장면	1	3
가쁜장아기가 부모님을 만나는 모습	1	3
가쁜장아기가 집을 떠나는 모습	2	6
계	34	100

9) ‘네가 만일 설화 속 주인공이 될 수 있다면 어떤 일들을 하고 싶니?’라는 질문을 설화 수업 후마다 어린이들에게 해 보았다. 그에 대한 응답은 아주 다양하게 나타났다. 설문대할망이 될 수 있다면 다리를 놓아주고 싶다(40%), 사람들을 도와주고 싶다.(20%), 섬을 더 만들고 싶다(12%), 섬에 다리를 걸치고 자고 싶다(6%)를 비롯하여 동생에게 미끄럼틀이 되고 싶다(3%), 바다에 수영장을 만들고 싶다(3%), 꼬부라진 집들을 잘 세워 주겠다(3%), 나쁜 사람을 혼내주고 싶다(3%) 등 거인이 되어 하고 싶은 일들을 꿈꾸고 있다.

〈표 70〉 설문대할망이 된다면 하고 싶은 일

응답 내용	응답자 수	백분율(%)
다리를 놓아주고 싶다.	14	40
사람들을 도와주고 싶다.	7	20
섬을 더 만들고 싶다	4	12
섬에 다리를 걸치고 자고 싶다	2	6
동생에게 미끄럼틀이 되고 싶다	1	3
바다에 수영장을 만들고 싶다	1	3
태풍으로 꼬부라진 집들을 잘 세워주겠다	1	3
나쁜 사람을 혼내주고 싶다	1	3
계	34	100

자청비가 될 수 있다면 문도령과 오줌싸기 시합을 하고 싶다(35%), 자청비

가 했던 일들을 꼭 같이 해 보고 싶다(29%), 자청비와 문도령을 행복하게 해 주고 싶다(20%)를 비롯하여 남자 동생을 골려주고 싶다(3%), 이웃사람을 도와 주고 싶다.(3%), 슈퍼에서 일하고 싶다(3%), 자청비처럼 똑똑한 사람이 되어서 좋은 대학교에 가고 싶다(3%), 사람들을 가르치고 싶다(3%) 등 자청비의 지혜와 착한 마음씨를 본받고 싶다는 이야기를 하고 있다.

〈표 71〉 자청비가 된다면 하고 싶은 일

응답 내용	응답자 수	백분율(%)
오줌싸기 시합을 하고 싶다	12	35
자청비가 했던 일들을 똑같이 해보고 싶다	10	29
자청비와 문도령을 행복하게 해 주고 싶다	7	20
남자처럼 변장해서 남자동생을 골려주고 싶다	1	3
이웃사람을 도와주고 싶다	1	3
슈퍼에서 일하고 싶다	1	3
자청비처럼 똑똑하게 되어서 좋은 대학교에 가고 싶다	1	3
사람들을 가르치고 싶다	1	3
계	34	100

가쁜장아기가 될 수 있다면 가쁜장아기처럼 부모님을 위한 일을 하고 싶다(15%), 어려운 사람들을 돕고 싶다(12%), 거지잔치를 열고 싶다(9%), 마술을 하고 싶다(3%), 은장아기와 뚝장아기를 착한 사람으로 만들고 싶다(3%), 부자가 되어 행복하게 살고 싶다(3%) 등 가쁜장아기의 신력과 효행에 대한 내용이 주를 이루고 있다.

〈표 72〉 가쁜장아기가 된다면 하고 싶은 일

응답 내용	응답자 수	백분율(%)
가쁜장아기처럼 부모님을 위한 일을 하고 싶다	14	40
어려운 사람을 도와주고 싶다	11	35
거지 잔치를 열고 싶다	3	9
나를 괴롭히는 아이를 신발로 변하게 해서 신고 싶다	1	3
마술을 하고 싶다	1	3
은장아기와 뚝장아기를 착하게 만들고 싶다	1	3
부자가 되어 행복하게 살고 싶다	1	3
하늘로 날아가고 싶다	1	3
게임 CD를 많이 만들고 싶다	1	3
계	34	100

설문조사 결과를 요약해 보면, 초등학교 이전에 대부분의 어린이들은 ‘제주설화’를 접할 기회를 갖지 못하고 있으며 제주도에 신화가 있다는 사실에 대하여 자랑스럽게 여기고 있다. 교재화 대상으로 선정한 다섯 설화 중 ‘설문대할망, 천지왕본풀이, 삼성신화’는 20%정도의 어린이가 알고 있으며, ‘세경본풀이, 삼공본풀이’는 전혀 접해보지 않은 설화로 나타났다.

제주설화를 교재화하여 적용을 해 본 결과 ‘가쁜장아기, 자청비, 설문대할망’ 설화를 선호하고 있으며, 책 보다는 구연을 더 좋아하고 있다. 이미지표현활동으로는 ‘고무찰흙으로 만들기’를 가장 선호하고 있으며 설화의 화소는 물론 교훈소들을 거의 대부분 파악하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 학습자마다 강한 반응이 오는 화소가 다르며 설화의 내용을 현실세계에 있는 자신의 삶과 비교하며 체험하고 있는 것으로 나타났다.

2. 면담 일지 분석 결과

면담은 수업 시간에 순회 지도를 하면서 수업 직후 쉬는 시간, 그리고 점심시간을 이용하여 실시하였다. 모둠별 집단 면담과 개별 면담을 골고루 실시하였다. 면담 결과 어린이들이 얼마나 설화 속으로 감정이입이 되고 있는지 알 수 있었다. 어린이들이 실제 자신이 마치 설화 속 인물인 것 같은 생각이 들었다고 밝히고 있다. 면담을 하면서도 설문대할망에 대한 화를 식히지 못하여 얼굴을 붉히며 이야기를 하였다.

교사 : 무엇 때문에 화가 났을까?

현웅 : 약속을 안 지키잖아요.

교사 : 누가?

현웅 : 설문대할망이요.

교사 : 제주 사람들도 웃감을 다 못 찢잖아.

현웅 : 그래도 99까지 갔으니까 다리도 그만큼은 봐 줘야지요.

(현웅이는 하늘나라 신이 되어 회의를 여는 놀이에서 신의 역할을 맡았는데 얼굴을 붉히며 화를 내며 자리에서 일어서더니 설문대할망에 대한 섭섭함을 토로하였다.)

교사 : 연극놀이를 할 때 ‘석상훈’ 이라고 느껴졌니 ‘설문대할망’ 이라고 느껴졌니?

상훈 : 설문대할망이요.

교사 : 진짜 설문대할망이라고 자신이 느껴졌어?

상훈 : : 네.

소연 : 소별왕이 대별왕 꽃과 바꿔치기 할 때요, 심장 뛰는 소리요,
교사 : 아, 그래, 어떻게 표현했니?
소연 : 덜덜덜덜 하다가 쿵쿵쿵쿵 계속했어요,(고개도 끄덕이고 발도 짹어가며 소리를 낸)
교사 : 왜 그렇게 표현했는지 말할 수 있니?
소연 : 처음에는 대별왕이 깽깽봐 떨렸는데요, 나중에는 나쁜 짓이니까 가슴에서 소리가 나요,
교사 : 이야기 속 장면이 상상되었니?
민주 : 수명장자네 집에 정말 불이 나는 것 같았어요, 해가 두 개니까 너무 뜨거웠고요,
교사 : 그래? 다른 사람들은 어땠니?
재석 : 가슴이 막 두근거렸어요,
교사 : 왜?
재석 : 내가 진짜 벼락장군이 된 것 같아서요, 천지왕이 명령을 내리니까 말을 타고 날아가서 불이 나게 했어요,(손을 펴서 힘을 주며 말함)

연기를 하지 않고 구경만 하는 어린이들도 교실을 설화 속 공간으로 생각하며 구경을 한다는 것을 알 수 있었다. 교육연극 방법을 통한 설화 교육은 연기를 하는 어린이와 구경을 하는 어린이 모두를 설화 속으로 들어가도록 하여 모두가 하나 되어 설화를 체험하게 한다는 사실을 알 수 있었다.

교사 : 구경만 해도 재미있었니?
민주 : 네,
교사 : 친구들이 이야기 속 사람들처럼 느껴졌니?
민주 : 네, 그리고요, 나도 이야기 속에 있는 것 같았어요,
교사 : 천지왕이 되어보니 어땠니?
주형 : 위력이 있는 것 같아서 기분이 좋았어요,
교사 : 위력?
주형 : 네, 명령을 하면 벼락장군도 말 잘 듣고요, 수명장자도 꼼짝 못해요,

어린이들은 설화 공부를 하면서 자신의 내면과 대화를 하고 있으며, 자신의 생활을 반성하고 있다는 것을 알 수 있다. 설화 속 인물의 행동에 대하여 판단을 하고 있으며 그에 알맞게 자신의 태도를 정리하고 있다.

교사 : 소별왕이 꽃을 바꾼 것에 대해서 영석이는 어떻게 생각하니?
영석 : 잘못된 거라고요,
교사 : 만약에 영석이가 진짜 소별왕이라면 꽃을 바꿀 때 어떤 생각이 들었을까?

영석 : 조금 미안했을 거 같아요,
교사 : 미안해도 그냥 꽃을 바꿨을까?
영석 : 아니요, 미안해서 못했을 것 같아요,
교사 : 주영이도 신이 되고 싶니?
주형 : 네,
교사 : 어떤 신이 되고 싶어?
주형 : 대별왕이요,
교사 : 왜?
주형 : 좋아서요, 꾀도 안 부리고, 마음도 넓고,
교사 : 대별왕이 되어서 무엇을 하고 싶은데?
주형 : 컴퓨터 신이요,
교사 : 컴퓨터 신은 무얼 하는데?
주형 : 말만 하면 컴퓨터가 알아서 다 해요,

어린이들은 설화가 주는 흥미소를 자연스럽게 받아들이고 있다. 또한 내용을 주입식으로 가르치지 않더라도 설화의 내용을 정확하게 파악하고 있다.

교사 : 어떤 장면이 제일 재미있었니?
상훈 : 오줌을 누니까 우도가 잘려 나간거요,
교사 : 그게 그렇게 재미있니?
상훈 : 네, 웃겨요,
교사 : 또?
상훈 : 물장오리에 들어가는 거요,
교사 : 그게 재미있니?
상훈 : 아니요, 그런데 생각이 자주 나요,
교사 : 슬프니?
상훈 : 잘 모르겠어요,

텍스트끼리의 교류도 활발히 이루어지고 있다. 그리스 로마 신화를 읽은 어린이 중에 제주의 신들과 비교를 하는데 즉각적으로 신들의 이름이 나왔고 나름대로 비교를 하였다.

교사 : 그리스, 로마 신화 읽어 보았니?
상훈 : 네,
교사 : 그곳에 나오는 신 중에 설문대할망하고 비슷한 신이 있니?
상훈 : 포세이돈의 아들이요,

교사 : 어떤 점이 비슷해?
 상훈 : 포세이돈의 아들도 크고 설문대할망도 엄청 크니까요,
 교사 : 누가 더 클 것 같애?
 상훈 : 설문대할망이요,
 교사 : 어느 정도 큰데?
 상훈 : 선생님도 알잖아요, 발바닥이 우리 운동장 만큼 할걸요,
 교사 : 제우스 신 아니?
 지환 : 네
 교사 : 제주의 신 중에는 누구와 비교할 수 있을까?
 지환 : 천지왕이요
 교사 : 왜?
 지환 : 둘 다 최고여서요, 힘도 세고, 제일 높아요,
 교사 : 또 비교할 만한 신들이 있나?
 지환 : 네, 자청비 하고 헤라하고 닮은 것 같아요, 또 충맹부인은 아테나와 닮아요,

설화를 들려주고 나서 하는 이미지표현 활동은 작품 속으로 몰입하는 단계로서 저학년에서는 움직임 활동과 더불어 설화 교육의 중심활동이 되고 있다. 어린이들은 문학적 상상력을 발휘하며 자연스럽게 작품의 내용을 재현하고 있으며 미적 체험의 세계로 몰입하는 순간을 연출하고 있다.

교사 : 여준아, 그림책 같은 게 없으니까 주인공을 생각해 내기가 어렵지 않니?
 여준 : 아니요, 다 알아요, 이 머리 속에 다 있어요, 선생님이 이야기 들려주면 머리 속에서 다 보여요,
 교사 : 정말로 가쁜장아기 모습이 보여?
 여준 : 네! 다 보여요, 그래서 이렇게 만든 거예요, 머리도요 이렇게 생겼어요, 아주 길고 예뻐요,(자신의 작품을 가리키며)
 교사 : 전에 그림으로 그린 것 하고는 다른데?
 여준 : 아하! 그거요? 크레파스하고 고무찰흙하고 다르잖아요, 이렇게 누르지도 못하고 부드럽게 만들지도 못하니까, 딱딱하니까요,
 교사 : 크레파스가 딱딱하다고?
 여준 : 네, 그래서 땀땀해요, 고무찰흙이 더 좋아요, 내 마음대로 움직여요,

3. 교사 일지 분석 결과

계획을 하고 준비를 하면서, 그리고 수업을 하면서 느꼈던 것들을 메모하였다. 그 순간 가슴 속에 감동으로 와 닿았던 느낌들, 아이들의 반응들을 되돌아보며

제주설화 수업이 교사와 학생들에게 어떤 의미로 자리잡고 있는지 파악할 수 있는 부분들을 발췌해 보았다.

설화 텍스트를 만드는 작업은 여러 가지 면에서 힘들지만 특히나 채록된 제주어가 주는 맛을 표준어가 제대로 표현해 내지 못하는 부분이 가장 아쉬웠다.

제주어만이 표현할 수 있는 느낌이 있는 말들이 있는 것이다. 예를 들어, '애기 하나로 웃음발탁히는 걸 보난'이라는 문장에서 '웃음발탁히는' 상황은 상당히 즐겁고 화기애애한 분위기에서 웃음꽃이 만발한 장면을 표현한다. 이것 풀어서 길게 쓰기엔 좀 그렇고 또 딱히 대신 할만한 말이 없고 해서 고민을 하였다. 제주어는 총체적인 상황을 단어 하나 속에 함축적으로 표현하길 즐긴다는 생각을 하였다. 한마디로 여러 상황과 느낌을 연상하게 한다. 자칫 설화가 주는 유머와 재치 그리고 여유를 놓쳐 버릴까 염려가 되고 두렵다.(2002, 4, 7)

어린이들은 설화를 듣고 과거를 회상하는 것이 아니라 자신의 스키마를 꺼내어 의미를 재구성하며 그러한 활동을 즐긴다는 것을 알 수 있다.

흔인지에서의 결혼식 장면, 우리 교사들은 역사적 사실에 근거하여 그 당시 의복 그리고 수렴생활을 할 때의 결혼식을 상상하였다. 그러나 아이들이 그린 그림 속에서의 결혼식은 현대판 결혼식 복장이 절대다수였다. 까만 턱시도의 고올라 그리고 하얀 드레스에 면사포를 쓴 벽랑국 공주의 모습이었다. 어린이들이 즐겨 입는 옷을 그냥 그린 경우도 있었다. 배경만이 들판이었다. 아이들은 자신의 경험세계 속에 이야기들을 첨가시켜 자신만의 세상을 만들어 간다.(2002, 4, 16)

언어 예술의 극치는 수용을 통한 창조자의 기쁨을 누리는데 있음을 확신한다. 저 창조의 손길들, 아이들은 위대한 창조자이다. 교육은 창조할 수 있는 가능성을 보여주는 역할을 해야 한다.(2002, 9, 27)

설화 교육의 방법 중에 구연은 청자와 화자가 하나 되어 느낌을 상호 교류하는 장으로써 입문기 어린이들이 문학을 체험할 수 있는 미적체험의 장임을 알 수 있다. 또한 교육연극 방법은 구연과 더불어 문학을 느끼고 체험할 수 있는 학습자 중심의 교육 방법임을 알 수 있다.

구연은 그야말로 듣는 사람들에게 어떠한 제약을 가하지 않고 상상의 날개를 달아주는 역할을 한다는 사실을 새삼 깨닫는다. 아이들의 눈을 보며, 아이들의 반응을 느끼며 이야기를 가감하는 도중에 구연자와 아이들이 하나 되어 이야기 속으로 들어간다. 함께

느끼는 이야기여서 아이들은 편안하게 상상의 세계로 들어가는 것이 아닐까,(2002, 10, 16)

문학을 스스로 체험하고 느끼고 대화했을 때, 아이들은 서서히 변화한다, 가능성 투성이인 아이들! '이야기 속의 세계' 에서 어떻게 반응하고, 어떻게 변화하는지 편안한 마음으로 볼 수 있는 교사가 될 수 있다는 것은 참으로 행복한 일이다, 연극은, 문학을 체험할 수 있는 아주 좋은 방법이다,(2002, 10, 4)

설화를 체험한다는 것! 설화 속으로 들어가 보는 아이들의 움직임 속에서 자유를 느낀다, 공부한다는 느낌보다는 즐긴다는 느낌이 교실을 가득 채운다, 누구나 연희자가 될 수 있고 구경꾼이 될 수 있는 연극놀이 속에서 아이들은 노는 게 아니라 즐긴다, 문학을 체험한다, 아이들은 점점 달라지고 있다, 이야기를 체험하고 있다.(2002, 11, 2)

2시간이 넘게 그린 그림들을 다시 붙여 교실 앞 면 가득 붙였을 때 아이들은 환호를 질렀다, 모두 함께 그린 우리들의 작품이었다, 잘 되고 안 되고를 떠나서 자신의 손길이 간 작품이 무대배경으로 붙여졌다는 사실이 아이들을 감동시켰다, (2002, 11, 21)

어떤 표정으로 어떤 목소리로 대사를 해야 가장 잘 어울릴 것인지 파악하기 위해서 아이들은 다시 작품을 읽는다는 사실을 깨달았다, 자신이 맡은 배역을 가장 잘 소화해 내는 사람은 내용파악을 잘 할 수밖에 없다, 내용 파악이 목적이 아니라 작품 속에 감정이입이 되기 위해서 내용파악을 한다는 이야기이다, (2002, 11, 22)

우리의 문학 교육은 내용파악이 목적이 되곤 하였다, 그러나 그게 아니다, 작품 속에 몰입되도록 안내한다면 맛깔나게 읽고 표현하기위해 아이들은 하지 말라고 해도 내용파악부터 한다, 문학 교육에서 교육연극이 효적인 이유를 여기에서 다시 깨닫는다,(2002, 11, 22)

교육연극 수업을 하면서 아이들 하나하나를 가슴에 놓고 또 놓았다, 배역을 정할 때 부터 연습할 때 그리고 소품 준비, 배경 준비, 공연에 이르기까지 모두, (2002, 11, 23)

교육연극 방법은 학습자뿐만 아니라 교사를 새롭게 탄생시키는 힘을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 학습자 중심의 활동이므로 교사는 설화의 내용이 어린 이들에게 어떤 의미로 다가가는지 느끼면서 수업을 진행하게 되는 것이다. 움직임 활동이나 이미지 표현활동의 대부분이 교사의 심도 있는 발문을 위주로 어린

이들이 활동하도록 운영되기 때문에 교사의 책무성이 학습자의 책무성에 우선하여 고민된다는 것을 알 수 있다.

고민 속에서 잠시 빠져 나와 나를 되돌아볼 때, 나의 모든 노력들은 아이들 한명 한명을 연극에서 소외되지 않도록 하기 위한 사랑의 손길이었음을 느끼게 되었다. 교육연극을 계획하고 실행하는 과정에서 교사는 아이들 각자를 머리에 두고 고민을 한다. 아이들 삶을 고민하고 표현의 길을 열어준다.(2002, 11, 23)

느낀다는 것! 체험하는 것의 즐거움을 아이들도 느끼고 나도 느끼고 있다. 나 자신이 수업을 하면서 즐겁고 뿌듯하다. 나 자신이 이런 수업방법을 깨달아가는 사실이 기쁘다. 아이들이 수업에 몰두할 수 있는 방법이 있는 것이다.(2002, 11, 24)

가면장아기를 통해 대리만족을 느끼고 있다. 착한 사람들이 상을 받고 얌미운 사람들이 그 자리에서 벌을 받아 지네가 되고 버섯이 되는 장면에서 너무도 후련하여 박수를 치고 기쁜 함성을 지른다.(2002, 11, 20)

4. 어린이 일기 분석 결과

고을라 양을라 부을라들의 방에 들어가 보았더니 너무 캄캄했다. 그래도 시원했다. 공주가 동굴에 들어갔을 때 놀랐겠다. 활쏘기를 할 때에는 정말 사냥꾼이 된 것 같았다. 혼인지에 직접 오니까 연극할 때보다 더 재미있었다.(윤현경)

- (1) 현장에서 구연하는 설화는 교실에서 구연하는 것보다 더 실감나게 받아들이고 있다.
- (2) 현장에서 설화의 내용을 체험해 보는 역할놀이(삼신인의 활쏘기 모습 재현, 삼공주와 삼신인의 결혼식 장면 재현, 동굴집자리 체험 활동 등)의 내용이 긴장감 있고 사실감 있게 전해졌다.
- (3) 설화 근거지 현장 학습은 역사적 사실과 결부시켜 하면서 설화(신화)의 신비감을 더해주고 있다. 예를 들어 혼인지에 가서 “고을라가 목욕을 했던 곳이 가장 넓었다.”라든지, “공주가 이 동굴에 들어왔을 때는 춥고 어두워서 놀랐겠다.” 등으로 느낌을 적고 있다.

5. 어린이 작품 분석 결과

가. 이미지 표현 활동의 결과 분석

이미지 표현은 결코 예술 작품을 만드는 과정이 아님을 낸시 킹은 강조한다.¹¹²⁾ 이미지 표현은 상상력과 창조력, 느낌, 생각들을 재발견하는 데에 사용되는 중요한 도구임을 강조한다. 이미지 표현은 텍스트에 담긴 의미를 밝히거나 하나의 이야기에서 감동적인 부분을 탐구하는 데에 이용된다는 것이다.

1) 설화 속 인물이나 장면 상상하여 그리기

이미지 그리기는 어린이들이 자신이 생각하고 상상한 것을 표현하는데 언어보다 더 쉽게 접근할 수 있다. 그리고 언어보다 다양한 반응을 할 수 있어 상상력을 개발하는 데 도움을 준다. 이미지 그리기에 있어 무엇보다 중요한 것은 미술 작품을 만든다는 의식을 갖지 않고 자신의 생각을 자유롭게 표현하게 하는 것이다. 그리고 어떻게 표현하든 아동들의 발산적 사고를 수용할 수 있는 교사의 자세가 중요하다.¹¹³⁾



〈사진 15〉 설문대할망 그리기



〈사진 16〉 대별왕 그리기



〈사진 17〉 공유하기

이야기를 듣고 나서 학습자들의 내부에 그려지는 이미지를 표현하는 활동은 단순한 그리기의 차원을 뛰어넘는다. 학습자들은 색깔이나 모양 그리고 색의 농도 등을 스스로 선택하고 조정하며 느낌과 생각 그리고 관계들을 발견하게 된다.

112) Nancy King, 《창조적인 언어사용능력을 위한 교육연극방법》, 황정현 옮김, 평민사, 1999, p.174.

113) 황정현, 앞의 책, pp.67~68.

설화를 듣고 난 후 감동적인 순간에 대한 이미지를 그리라고 하면 같은 작품이 하나도 안 나온다. 의미는 학습자의 내부에 있는 것이기 때문이다. 다음에 소개되는 어린이들의 작품을 보면 어른들의 세계와 구분되는 아이들의 세계에서 상상력이 작동되고 있음을 알 수 있다. 삼을라와 공주들의 결혼식에 새와 동물 그리고 곤충들까지 나와서 춤을 추고 있다.(그림 3, 4)



<그림 3> 고을라의 결혼식 1



<그림 4> 고을라의 결혼식 2

가쁜장아기에서 가쁜장이라는 이름이 나무그릇에 죽을 쑤다 먹인 데서 유래하는데, 가쁜장아기의 가난과 배고픔 그리고 동네사람들의 도움(나무 그릇)의 이미지가 어른들이 생각하는 것보다 더 강하다. 어린이들은 배고픔에 대한 두려움과 그 해결에 대한 고마움을 강하게 느끼고 있는 것을 알 수 있다. 아기에 비하여 상대적으로 큰 그릇을 그리고 있다.<그림 5>

주인공들이 입은 옷에 대한 이미지도 특이하다. 어린이들의 스키마에 따라 설화에 대한 시대적 감각이 다르고, 이미지가 다르다는 것을 알 수 있다. 어린이들의 평상복을 설화 속 주인공들도 입었을 것이라는 이미지가 가장 두드러지다. 공주의 모습도 초등학교 어린이의 모습으로, 가쁜장아기나 마통이의 모습도 동년배의 모습으로 그리고 있다. 설문대할망의 경우는 한복을 입고 있는데 현재 어린이들의 의식 수준에서 '옛날'이라고 하면 조선시대 정도로 인식하고 있는 듯하다.<그림 6>



〈그림 5〉 가문장아기와 나무그릇의 죽



〈그림 6〉 내기를 하는 설문대할망

또한 어린이들은 나무와 꽃 같은 식물을 의인화하는 경향을 보이고 있다. 자청비가 문도령에게 물을 떠 주는 장면을 그린 그림을 보면 버드나무가 내용을 다 아는 듯이 웃고 있다. 버드나무와 문도령 그리고 자청비 모두가 살아있는 그림이다.〈그림 7〉



〈그림 7〉 문도령에게 물을 주는 자청비

2) 설화 속 인물 색종이로 꾸미기

색종이를 가위로 오려가며 설화 속 주인공의 모습을 만드는 활동은 그리기를 싫어하는 어린이들에게 또 다른 즐거움을 주는 활동이다. 어린이들은 자르고 붙이고 하는 조작활동을 즐긴다. 색종이를 오리고 붙이면서 이미지를 마음껏 표현하고 있다.



〈그림 8〉 착한 대별왕



〈그림 9〉 욕심 많은 소별왕

3) 설화 속 등장 인물 만들기

이 활동은 찰흙이나 지점토 혹은 고무찰흙으로 자신의 이미지를 조각하는 것이다. 이것은 이미지 그리기나 마찬가지로 언어로 설명하기 어려운 감정을 표현하는 방법으로 적절하다. 중요한 점은 예술 작품을 만드는 것이 아님을 확인시키는 일이다. 얼마나 실제와 닮았는지, 또는 얼마나 조각을 잘 했는지에 대해서 평가하지 말아야 한다.¹¹⁴⁾

무엇을 만들었는지 친구들에게 말해 보게 하고, 그 이야기를 수용하여 작품을 보게 하는 활동을 통하여 같은 이야기를 들어도 사람마다 감동을 받은 장면이

114) 황정현, 앞의 책, p.70.

다르고, 꼭 같은 장면이라 해도 표현 방법이나 느낌이 다를 수 있음을 느끼게 하는 점이 중요하다. 자신에 대한 자긍심과 아울러 표현 의욕을 살려주는 한편 다른 사람의 반응이나 느낌을 인정해 주는 태도를 길러주면 모든 아이들이 참여할 수 있는 좋은 표현 방법이다.

만들기 활동은 아이들을 이미지와 만나게 한다. 아주 구체적인 이미지를 선택하도록 이끈다. 넓고 깊은 이미지 망을 관념적으로 생각하고 있다면 만들기 작품으로 표현할 수 없다. 어린이들은 찰흙이나 점토 고무 찰흙을 만지작거리면서 구체적인 이미지를 선택하고 구체화시키며 상상의 세계에 몰입한다.

만들기 활동의 좋은 점은 잘못 형성된 이미지를 순간적으로 지우고 다시 새로운 이미지를 만들 수 있다는 안도감을 어린이들에게 주는 것이다. 어린이들은 언제고 형상화하던 손을 멈추고 처음으로 돌아가 다시 이미지를 형성할 수 있다.

어린이들은 찰흙이나 점토보다는 고무찰흙이나 매직믹스를 더 좋아한다. 색채를 함께 활용할 수 있고 색의 배합이 쉽다는 이유도 있겠지만 어린이들이 형성한 이미지의 세계가 색의 조화를 이룬 상상의 세계이기 때문이다.

다음에 제시되는 어린이들의 모습을 보면 완전히 이야기 세계에 몰입되어 작품을 만들고 있음을 알 수 있다.



〈사진 18〉 완성되는 캐릭터



〈사진 19〉 만들기에 몰입된 어린이1



〈사진 20〉 만들기에 몰입된 어린이2

다음 1학년 어린이들이 설화를 듣고 문학적 상상력이 지어낸 이미지를 고무찰흙으로 빚어낸 작품들을 보면 고무찰흙의 색감과 재질을 이용하여 어른들이 흉내 낼 수 없는 세계를 창조해내고 있음을 알 수 있다. 상상 속의 인물캐릭터는 어린이들 각자의 배경지식이 설화를 만나 구성해낸 자기만의 의미체이다. 같은 주인공이라도 어린이들 각자의 가슴 속에 구체화되는 모습은 각기 다르다는 것

을 알 수 있다.<그림 10~16>



<그림 10> 자청비 1



<그림 11> 자청비 2



<그림 12> 자청비 3



<그림 13> 총맹부인 1



<그림 14> 총맹부인 2



<그림 15> 총맹부인 3

다음은 가문장아기 가족들의 캐릭터이다. 검은 암소를 타고 집을 나서는 가문장아기와 착한 마통이의 모습 그리고 부모님의 모습 속에 표정이 살아있다.



<그림 16> 마통이



<그림 17> 가문장아기



<그림 18> 가문장아기 부모

다음 작품은 모듈별로 만든 공동작이다. <그림 19>에서는 삼성신화의 내용 중 삼을라의 사냥 장면을 공동작으로 표현하고 있다. 혼인지를 상징하는 크고 작은 연못 세 개가 있고 고을라 양을라 부을라가 사냥을 하고 있다. 주변에는 아름다운 꽃과 나무들이 있어 아름다움을 더해주고 나비들과 동물들이 보인다. 이 모듈에서는 연못을 한 사람이 만들고 나무를 또 다른 사람이 만들고 인물을 한 사람이 만드는 등 캐릭터 종류별로 분담을 하여 조화로운 설화 세계를 표현해 내고 있다.



〈그림 19〉 삼을라의 사냥모습



〈그림 20〉 대별왕 소별왕 이야기

〈그림 20〉에서는 대별왕 소별왕 이야기의 내용을 한 장면으로 그림으로 나타내고 있다. 각각의 캐릭터는 모두 다른 어린이들이 만들 것이지만 협의 과정에서 서로의 반응이 정련되고 담론화 되고 있는 것을 알 수 있다. 1학년 어린이들의 무궁무진한 상상의 세계가 엿보인다. 하늘에 떠 있는 해가 두 개인 상황이며 해의 모습이 각각 다르지만 이야기 한 토막을 그려내기엔 전혀 어색함이 없다. 이미지 표현 활동 중 만들기 특히 공동창작의 과정은 설화에 대한 청자끼리의 반응을 공유하고 자신의 반응을 자기평가하는 과정임과 동시에 사회구성주의의 한 과정이기도 하다. 개별 작품에 비하여 더욱 세련되고 조화로운 작품들을 만들어내고 있다.

설문조사 결과에서 이미지 표현 활동의 유형 중 ‘만들기’를 가장 선호했던 이유는 재료의 특성도 있지만 담론화가 되고 자신의 반응에 대한 검토가 이루어지는 사회화의 과정에서 어린이들이 새로운 체험(반응의 교류에서 오는 긍정적인 체험)을 했기 때문이라는 해석을 할 수 있다.

나. 문자 언어 활동의 결과 분석

문자 언어 활동은 초등학교 1학년 어린이들에게 부담이 되기 쉽다. 그러나 현대판 설화 만들기 활동은 설화 속 인물들에 대한 이미지가 학습자의 의식구조 속에 어떻게 각인되어 있으며, 바로 지금 어린이들은 설화를 어떻게 자신의 삶과 연결지어 이해를 하고 있는지 알 수 있는 좋은 활동이며 어린이들이 즐겨 참여하였다. ‘문자 언어는 저학년에서 힘들다’는 고정관념 역시 어른들이 만들어 놓은 것이며, 중요한 것은 어떤 활동을 어떻게 시키느냐에 달려 있음을 깨닫게 되었

다.

1학년 어린이들에게 적용할 수 있는 문자 언어 활동으로는 일기 쓰기, 편지쓰기, 동시로 나타내기 등이 있고, 지금 소개하는 현대판 설화 만들기(주인공이 지금 여기에 온다면)나 ‘상상하여 이어질 내용 만들기’ 정도이다.

다음 소개 되는 어린이들의 작품을 보면 이야기 만들기 활동을 통해서 어린이들은 대리만족을 느끼며 내면화가 되고 있음을 알 수 있다.

어린이들은 설화 속 인물이 주는 권능을 현실에서 자신이 느끼고 있는 문제점이나 바램을 해결하는 데 쓰고 있다. 선생님을 독차지하고 싶은 어린이는 대별왕이 선생님을 34명 만들어 한 사람이 선생님 한 분을 독차지 하는 교실을 상상 속에서 실현시키고 있다.(태00 작품)

2002년 7월 19일 10시에 대별왕은 요정이 되었다, 천지왕과 총명부인이 허락을 한 것이다, 그래서 대별왕은 제주교대부설초등학교 1학년 3반에 왔다, 대별왕은 선생님을 34명 만들었다, 모든 아이들한테 선생님 한 명씩 생겼다.(1학년 3반 태00)

모기에게 물린 기억이 특이한 어린이는 모기의 생태를 바꾼다. 피를 먹지 않고 물만 먹는 모기로 만들어 물가에만 모기가 살도록 한다.(고00 작품)

어느 날 천지왕이 대별왕을 불렀다, 그리고는 제주도에 가라고 했다, 대별왕은 피를 먹는 모기에게 사람의 피를 먹지 말라고 하였다, “웬웬웬 사람의 피를 먹지 말라.”

모기들이 “배가 고프면 어떻게 해요? 웬웬웬” 하였다,

“너희들은 물만 먹어도 사는 모기가 되어라.” 그래서 모기들은 물가에만 살았다.(1학년 3반 고00)

동년배 친구에게 맞은 경험이 있는 어린이는 때린 친구에게 마법을 건다. 때리려는 순간 춤추는 마법을 걸어서 때리려던 친구가 춤을 추게 만들고, 길거리에서 사람을 괴롭히는 불량배들에게도 엉덩이춤을 추게 하여 폭력적인 상황을 놀이 상황으로 만들어 자신이 원하는 현실을 상상의 세계에서 실현하고 있다.(최00 작품)

어느 날 범수가 나를 때리려고 하였다, 그때 대별왕이 춤추는 마법을 범수에게 걸었다, 나를 때리려고 하던 범수는

“오잇~ 랄라랄라~”

춤을 추기 시작했다, 그래서 때리지 않게 되었다, (1학년 3반 최00)

설화 속에서 나쁜 캐릭터로 남아있는 주인공에게 자기반성의 기회를 주어서
성격을 고치게 하는 어린이도 있다. (이00 작품)

소별왕은 돼지가 되어 찌꺼기만 먹고 살았습니다, 돼지가 된 소별왕은 후회가 펄펄
났습니다,

"내가 이제부터는 착하게 살아야겠다,"

한편 이 소식을 들은 대별왕은 수호천사가 되어 소별왕을 구하러 왔습니다,

"소별왕아, 사람이 되어라,"

그래서 소별왕은 착한 사람이 되었습니다, (1학년 3반 이00)

설화 이어쓰기에서 어린이들은 설화 속의 갈등을 치유하고 화해하는 내용을
전개하고 있다. 가문장아기를 괴롭혔던 언니들이 사과를 하고 용서를 한다.(이00
작품)

부모님은 이때부터 가문장아기랑 행복하게 살았어요, 그런데 어느 날 지네가 된 큰
언니가 찾아왔어요,

"가문장아기야, 언니가 미안했어, 다시는 괴롭히지 않을게, 사람으로 다시 변하게 해
줘,"

"정 그렇다면 변하게 해 줄게, 언니,"

그랬더니 갑자기 천둥이 치고 번개가 번쩍번쩍 하고는 큰언니가 사람으로 변하였어
요, 큰언니는 고맙다고 수백 번 절을 하였습니다, (1학년 3반 이00)

다른 설화의 모티프를 가져와서 적용하는 경우도 있다. 가문장아기의 아버지가
아프자 자청비 설화의 환생꽃을 구해다가 살리는 모티브를 응용하고 있다.

가문장아기는 행복했어요, 그러던 어느 날 가문장아기의 아버지가 병이 났어요, 어떤
약을 먹어도 낫지 않았어요, 가문장아기는 자청비에게 환생꽃을 빌려서 겨우 고쳤어요,
그런데 이번에는 어머니가 위독하게 되었어요, 가문장아기와 작은 마통이가 정성껏 전
복을 구해다가 죽을 쑤어 먹이자 병이 나았어요, (1학년 3반 고00)

이상의 논의를 통해 초등학교 1학년에서 설화 교육을 통해 어린이들이 체험하
고 가치화한 것이 무엇인지 표현 활동 속에 드러나 있음을 살펴보았다.

분석 결과를 요약하면 다음과 같다.

(1) 설문 조사 결과를 보면 초등학교 입학 전 어린이들은 대부분 제주설화를 접할 기회를 갖지 못하고 있다. 동화가 발달한 나날수록 가정에서 설화 구연이 이루어지고 있으며 그 결과 설화의 모티프를 문학 작품화하는데 성공한 안데르센이나 톨스토이 같은 문학의 거장이 탄생하고 있음을 볼 때 반성할 여지가 많다. 제주설화를 교재화하여 적용해 본 결과 삼공본풀이, 세경본풀이, 설문대할망 신화를 선호하는 경향을 보였으며 ‘읽기용 텍스트’보다는 ‘구연용 텍스트’를 선호하였다. 교육연극 방법 중에서는 움직임 활동과 이미지 표현 활동을 선호하였으며 그 중에서도 ‘만들기 활동’을 선호하였다.

(2) 면담 결과를 보면 어린이들은 교육연극 활동을 통하여 설화 속 인물과 감정 이입이 잘 되어 일체감을 느끼고 있으며 교실 자체를 설화 속 배경으로 인식할 정도로 몰입하고 있는 것으로 나타났다. 또한 설화를 체험하면서 자신의 내면과 대화를 하고 있으며 설화의 내용을 현실 세계에 있는 자신의 삶과 비교하며 의미재구성이 활발히 이루어지고 있는 것으로 나타났다.

(3) 교사 일지를 분석해 본 결과 구연과 교육연극 활동은 초등학교 1학년 어린이들이 문학 작품을 체험하는 미적체험의 장을 마련해 주는데 매우 효과적인 방법이며 어린이들은 설화를 즐기고 있음을 알 수 있다. 즐기는 가운데 작품의 내용 파악이 이루어지고 있으며 설화의 화소와 교훈소를 정확하게 파악하고 있는 것으로 나타났다. 또한 학습자마다 흥미소가 다르고 다양하게 표현하고 있어 교사의 주입에 의한 문학 교육보다 효과적인 학습자 중심 문학 교육이 전개되고 있음을 알 수 있다. 교사 역시 다른 수업에 비하여 심도 있는 발문 계획과 수업 진행 방법을 고민하게 되는 것으로 나타났다.

(4) 어린이들의 작품을 분석해 본 결과 이미지 표현 활동은 움직임 활동과 더불어 작품 속으로 몰입하는데 효과적이며, 문학적 상상력을 길러줄 수 있는 저학년 문학 교육 방법으로 적절한 것으로 나타났다. 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

(가) 어린이들의 작품이 정형화되거나 일률적이지 않고 다양한 캐릭터를 창조해 내고 있다. 각자가 문학 체험의 주체가 되어 즐겁게 이미지표현에 몰입한 결과로 보이며 설화 속 세상의 연장선인 자신의 현실을 표현하고 있다.

(나) 작중 인물에 대한 수용면을 살펴보면 나쁜 인물은 더욱 험상궂게, 착한 인물은 더욱 인자하게 표현하고 있다. 이는 감정이입이 잘 되고 있다는 증거이며, 선과 악의 대결구도로 단순화되어 전개되는 설화 속 인물의 내용 특성을

어린이들이 여과 없이 받아들이고 있음을 말해 준다. 작품의 선정이 얼마나 중요한지 보여주는 예이기도 하다.

(다) 표현 결과물에 나타난 이미지를 살펴보면 이야기의 내용 파악 능력이 점차 나아지고 있음을 알 수 있다. 처음에는 단순하게 인물의 얼굴만 크게 표현하였는데 점차 세부적인 장면 묘사를 하고 있다. 자청비가 문도령에게 물을 건네줄 때 나뭇잎을 넣는 장면이라든가, 가쁜장아기의 어린시절을 그리면서 나무로 된 그릇을 그려 넣는 등 이야기의 내용을 정확하게 파악하고 그 세세한 부분까지 표현해 내고 있다. 이는 내용 파악을 중심으로 전개해 온 기존의 문학 교육 패러다임에 대전환이 이루어질 수 있는 근거를 제공한다.

(라) 작품 속에 나타난 어린이들의 심리를 분석해 보면 대부분의 작품에서 어린이들의 긍정적인 우주관을 엿볼 수 있다. 혼인지에서의 결혼식 장면을 보면 주인공인 삼신인과 삼공주도 즐거워서 춤을 추고 있고, 새와 여러 가지 동물들이 춤을 추고 노래하고 있다. 또한 나무들도 춤을 추고 곤충들까지 춤을 추고 있다. 설화 교육을 통하여 세상과 자아가 하나 되는 긍정적인 우주관을 심어줄 수 있음을 알 수 있다.

(마) 설화의 비판적 수용 정도를 살펴보면 어린이들은 작품의 내용이나 작품 속에 나타난 가치관을 그대로 수용하는 것이 아니라 자신의 눈으로 나름대로 작품을 해석하고 감동을 확장해 가고 있다는 것을 알 수 있다. 천지왕본풀이에 나오는 소별왕의 경우 어린이들이 다시 쓴 설화에서는 반성을 하고 다시 착한 사람이 되는 내용으로 바꿔 쓰고 있다. 설화의 내용을 수용하고 창작하는 과정에서 단순히 내용을 그대로 수용하는 데 그치는 것이 아니라 더욱 바람직한 방향으로 변이를 하고 있음을 알 수 있다.

(바) 내면화 과정에서 두드러진 것은 평소에 억눌렀던 감정이나 사태가 표면화되고 설화 속 환타지의 세계에서 그 감정을 해소하는 역할을 하고 있다는 점이다. 특히 신화의 경우 신이 갖고 있는 권능은 억눌리고 소외되었던 어린이들에게 그 감정을 해소할 수 있다는 희망을 전해 준다. 어린이들은 평소에 자신을 억눌렀던 대상을 표출하여 감정을 해소하고 있다. 더욱 특이한 점은 악을 악으로 응징하는 것이 아니라 환타지 힘을 빌어 용서와 화해로 엮는 상생의 세상을 연출하고 있는 점이다. 자신을 괴롭혔던 급우에게 벌을 내리는 것이 아니라 때리려는 순간 춤을 추는 마법을 걸어 모두 웃게 만든다는 발상은 설화 교육을 통해 이룰 수 있는 가치관 교육의 일면을 보여준다.

VI. 결론 및 제언

본 연구는 학습자 중심의 문학 교육 실천을 위한 방안으로써 ‘교육연극 방법을 통한 제주설화의 교재화 방안’을 모색하였다.

II장에서는 현행 문학 교육에 설화 교육이 어떻게 구현되고 있으며, 교육연극 방법이 어느 정도 수용되고 있는지를 ‘교과서, 지도서, 교육과정’을 중심으로 살펴보았다. 제7차 교육과정에서 설화는 제재수가 두드러지게 증가하였으나 상대적으로 지도 내용에 있어서는 설화의 본질이 등한시되고 언어기능의 신장을 위한 자료의 성격을 띠는 제재가 대부분이어서 설화의 본질에 입각한 문학 교육과정이 정립되어야 함을 알 수 있었다. 이에 대한 하나의 대안으로 지역의 설화를 문학 교육 자료로 활용하는 방안과 교육연극 방법을 통한 설화 교육의 중요성을 제기하였다.

III장에서는 연구자가 살고 있는 제주 지역의 설화를 교재화 하기 위한 기초 작업으로서 설화의 교재 변용 조건과 제주설화의 교재화 원리를 알아보았다. 또한 교재화 대상 작품 선정에 위한 기준을 정하고 그 기준에 의하여 대상 작품을 선정하였다. 제주설화 교재화 대상 작품으로는 제주 신화 중 ‘삼성신화, 설문대할망, 천지왕본풀이, 삼공본풀이, 세경본풀이’ 다섯 작품을 선정하였다.

IV장에서는 선정된 다섯 작품을 대상으로 구연용 텍스트와 읽기용 텍스트를 제작하고, ‘제주설화 교수·학습 모형’을 구안하였으며 설화별 활동 프로그램과 ‘제주설화 교육 수행평가 도구’를 개발하였다. 개발된 모형과 프로그램은 초등학교 1학년 1개 반에 적용하여 그 타당도를 검증하였는데 검증 도구로는 설문을 통한 조사와 심층면담, 교사일지 그리고 수업 후 결과물인 학생 작품에 대한 분석 방법을 이용하였다.

1학년 학생들에게 적용해 본 결과는 다음과 같다.

첫째, 학생들은 연구자가 개발한 제주설화 교재화 프로그램을 적용한 문학 수업에 다른 수업보다 더 능동적으로 참여하였으며 매우 높은 집중력을 보여 주었다.

둘째, 학생들은 제주설화 교재화 프로그램을 통해 창의적으로 의미를 재구성하였으며 내면화된 의미를 독창적으로 표현해내었다.

셋째, 설문 조사 결과 학생들은 자신이 살고 있는 제주 지역의 설화에 대하여
궁지와 흥미를 갖게 되었으며 설화의 내용 요소와 교훈소를 바르게 파악하였다.

넷째, 설화 교재를 통한 학습 결과 평소에 억눌렸던 감정이 표면화되고 자기접
감이 이루어지며 비언어활동 및 언어활동을 통하여 해소를 하고 있어 문학을 통
한 자기조정이 이루어지고 있다.

다섯째, 설화를 미적체험의 장으로 끌어들이는 교육연극 방법은 문학적 상상력
은 물론 내용 파악 능력을 향상시켜 주었다.

이상을 종합하여 볼 때 연구자가 개발·적용한 ‘교육연극 방법을 통한 제주설화
교재화 방안’은 학습자들이 문학을 즐기며 문학의 주체로 설 수 있는 효과적인
학습자 중심 문학 교육 방법으로서 매우 의의가 있음을 알 수 있다.

본 연구는 다음과 같은 점에서 한계를 지니고 있으므로 몇 가지 제언을 하려고
한다.

첫째, 제주설화의 다양한 유형 즉 신화, 전설, 민담 중 신화에 한하여 교재 변
용을 하였다. 초등학교 어린이들에게는 전설이나 민담의 교재화도 의미가 있을
것이므로 앞으로 민담 및 전설의 교재화에 대한 연구가 폭 넓게 이루어져야 할
것이다.

둘째, 본 연구는 초등학교 1학년을 대상으로 한 적용에 그쳤다. 따라서 교육연
극 방법을 통한 설화 교육 프로그램 중 언어 활동 부분과 통합 활동 등 중학년
과 고학년을 대상으로 개발한 프로그램의 검증이 이루어져야 할 것이다.

셋째, 지역의 학습자들이 해당 지역의 설화를 직접 채록을 하고 그 채록본을
텍스트로 하여 교육연극적 방법을 적용한 교재화 방안이 본 연구와 더불어 이루
어질 필요가 있다. 현장성과 연회성을 함께 담보할 수 있는 채록본 교재화 방안
이 이루어진다면 지역의 설화를 통한 학습자 중심 문학 교육이 더욱 활발하게
이루어질 것으로 판단된다.

참 고 문 헌

저서

- 강등학 외, 《한국구비문학의 이해》, 월인, 2000.
- 강정훈, 《구슬을 먹는 아이》, 조약돌, 1984.
- 구인환 외, 《문학 교수·학습 방법론》, 삼지원, 1998.
- 구인환 외, 《문학 교육론》(제4판), 삼지원, 2001.
- 김기창, 《한국구비문학 교육사》, 집문당, 1992.
- 김대행, 《문학 교육 틀짜기》, 역락, 2000.
- , 《문학 교육원론》, 서울대학교 출판부, 2000.
- 김순이, 《제주도 신화 전설》, 제주문화, 2001.
- , 《제주의 여신들》, 제주문화, 2002.
- 김영기 외, 《알동네 웃동네》, 영주문학사, 1990.
- 김영돈, 《제주민의 삶과 문화》, 제주문화사, 1993.
- 김용심, 《선생님, 우리 연극해요》, 보리, 2001.
- 김윤식, 《허웅아기》, 조약돌, 1984.
- 김은하, 《황우양씨 막막부인, 자청비와 문도령》, 한겨레아이들, 2002.
- 문명식, 《소별왕 대별왕, 당금애기》, 한겨레아이들, 2002.
- 문무병, 《제주도 무속신화》, 칠머리당굿보존회, 1998.
- 민병욱·심상교, 《교육연극의 이론과 실제》, 연극과 인간, 2001.
- 박인기, 《문학 교육과정의 구조와 이론》, 서울대학교출판부, 1996.
- 박재형, 《제주도 전래동화》, 대교출판, 1991.
- 소꿍놀이, 《아이들과 함께 하는 교육연극》, 우리교육, 2001.
- 손춘익, 《힘센 할망과 찌 많은 하르방》, 우리교육, 1997.
- 송언, 《강림도령, 궤네깃또》, 한겨레아이들, 2002.
- 엄혜숙, 《한라궁이, 원천강 오늘이》, 한겨레아이들, 2002.
- 염은열, 《고전문학과 표현교육론》, 역락, 2000.
- 우한용, 《문학 교육과 문화론》, 서울대출판부, 1997.
- 우한용 외, 《문학 교육과정론》, 삼지원, 1997.

웅진편집부, 《농사를 맡은 신 자청비》, 웅진, 1994.

웅진편집부, 《이승을 다스리는 소별왕 저승을 다스리는 대별왕》, 웅진, 1994.

웅진편집부, 《탐라를 세운 고을라 양을라 부을라》, 웅진, 1994.

이상익, 《고전문학 어떻게 가르칠 것인가》, 집문당, 1998.

_____, 《고전문학 어떻게 가르칠 것인가》, 집문당, 1994.

이신성, 《우리 고전문학 교재의 이해》, 보고사, 1999.

이양수 외, 《탐라가 탐나요》, 영주문학사, 1999.

이용숙·김영천, 《교육에서의 질적 연구》, 교육과학사, 1999.

이원수·손동인, 《한국전래동화집》 4, 창작과 비평사, 2000.

임효재, 《창의력을 키우는 몸짓놀이》, 우리교육, 1999.

장영주, 《민족전래동화》 6, 아동문예, 1991.

_____, 《민족전래동화》 8, 아동문예, 1992.

_____, 《민족전래동화》 9, 아동문예, 1992.

장주근, 《제주도 무속과 서사무가》, 도서출판 역락, 2001.

조성기, 《새롭게 읽는 한국의 신화》, 동아일보사, 2002.

진성기, 《제주도 무가본풀이 사전》 6, 민속원, 1991.

_____, 《제주도 전설》, 백록, 1992.

초등국어교육학회, 《문학 수업방법》, 박이정, 2000.

최운식·김기창, 《전래동화교육론》, 집문당, 1988.

_____, 《전래동화교육의 이론과 실제》, 집문당, 1998.

최운식 외, 《문학 교육론》, 집문당, 1986.

한국문학 교육학회, 《문학 교육의 민족성과 세계성》, 태학사, 2000.

한국정신문화연구원, 《한국구비문학대계 9-Ⅲ》, 한국정신문화연구원, 1983.

_____, 《한국구비문학대계 9~Ⅳ》, 한국정신문화연구원, 1983.

한귀은, 《연행을 통한 문학 교육》, 박이정, 2000.

한천민 외, 《느영나영 우리 동네》, 영주문학사, 1993.

한철우, 《문학 중심 독서 지도》, 대한교과서주식회사, 2001.

현길언, 《제주도 이야기》, 창작과 비평사, 1984.

현용준, 《제주도 무속자료사전》, 신구문화사, 1980.

_____, 《제주도 무속연구》, 집문당, 1986.

_____, 《제주도 민담》, 제주문화, 1996.

_____, 《제주도 신화》, 서문당, 1996.

_____. 김영돈, 《제주도 설화 집성》, 탐라문화연구소, 1985.

황정현, 《창의력 계발을 위한 동화교육방법론》, 열린교육, 2001.

번역서

Brumo Bettelheim, 《옛이야기의 매력》, 김옥순·주옥 옮김, 시공주니어, 2001.

Howard Gardner, 《다중지능의 이론과 실제》, 김명희외 옮김, 양서원, 2001.

James Gribble, 《문학 교육론》, 나병철 역, 문예출판사, 1990.

Marea Niloajeva, 《용의 아이들: 아동문학 이론의 새로운 지평》, 김서정 옮김, 문학과지성사, 1998.

Nancy King, 《창조적인 언어사용능력을 위한 교육연극방법》, 황정현 옮김, 평민사, 1999.

P. Hazard, 《책·어린이·어른》, 햇살과 나무꾼 역, 시공주니어, 2001.

Perry Nodelman, 《어린이 문학의 즐거움》 1, 김서정 옮김, 시공주니어, 2001.

Perry Nodelman, 《어린이 문학의 즐거움》 2, 김서정 옮김, 시공주니어, 2001.

Raymond J. Rodrigues & Dennis Badaczewski, 《문학작품을 어떻게 가르칠 것인가》, 박인기·최병우·김창원 옮김, 박이정, 2001.

Robert Scholes, 《문학이론과 문학 교육》, 김상욱 역, 하우, 1995.

S. Doubrovsky & T. Todorov, 《문학의 교육》, 윤희원 역, 하우, 1996.

비고츠키, 《아동의 상상력과 창조》, 팽영일 역, 창지사, 2001.

논문

경규진, “반응 중심 문학 교육의 방법 연구”, 서울대 박사학위논문, 1993.

국강욱, “전래동화의 교육적 활용 방안 연구”, 전주교대 석사학위논문, 2000.

권 호, “설화 교재화의 원리와 방법”, 《한국어교육》 11, 한국어문교육학회, 1995.

권오현, “문학 소통 이론 연구”, 서울대 박사학위논문, 1996.

길병희, “행위당자자 연구”, 《대구교대 초등교육연구논총》 17(2), 2001.

김도남, “문학적 상상력 세련화를 위한 접근 방식 탐구”, 《말하기듣기수업방법》, 박이정, 2000.

- 김동일, “전래동화 서사 기능과 교재화 방안 연구”, 인천교대 석사학위논문, 1999.
- 김상욱, “문학 교육과정의 내용 선정과 그 조직화”, 《한국초등국어교육》 17, 한국초등국어교육학회, 2000.
- , “주체 형성으로서의 문학 교육”, 《문학 교육의 인식과 실천》, 국학자료원, 2000.
- 김영구, “전래동화의 초등학교 교육 방안에 대한 연구”, 동아대 석사학위논문, 1998.
- 김재수, “신화교육의 중요성 : N. 프라이의 문학 교육론을 중심으로”, 《국어과교육연구》 6, 전국교육대학 국어과교수연구협의회, 1988.
- 김정수, “동화 감상 능력의 평가에 관한 연구”, 부산교대 석사학위논문, 1999.
- 김중신, “문학 교육의 패러다임 점검과 전망”, 《문학 교육학》 1, 한국문학 교육학회, 1997.
- , “학습자 중심의 문학 교육과정 내용 체계”, 《문학 교육과정론》, 삼지원, 1997.
- 김창식, “구비문학 교육론”, 《동국어문학》 6, 동국대, 1998.
- 김창원, “문학 교육과정 설계의 절차와 원리 : 목표 및 내용의 조직”, 《국어교육》 77·78, 한국국어교육연구회, 1992.
- , “읽기 교재의 체계화와 그 적용에 관한 연구”, 《한국초등국어교육》 11, 한국초등국어교육학회, 1995.
- , “문학 교육 연구방법론의 비판적 검토”, 《문학 교육학》 창간호, 한국문학 교육학회, 1997.
- , “초·중등 문학 교육의 연계 연구 : 문학 능력의 발달성을 중심으로”, 《한국초등국어교육》 13, 한국초등국어교육학회, 1997.
- 노숙희, “초등국어과 서사문학 교재 선정 기준에 관한 연구 : 아동 발달 단계를 중심으로”, 진주교대 석사학위논문, 1999.
- 류덕제, “구성주의 관점의 문학 교수·학습 모형 개발 연구”, 《교과교육공동연구 소연구보고서》, 교원대, 2000.
- , “구성주의 관점의 문학 교육”, 《구성주의와 국어교육》, 한국초등국어교육학회, 2001.
- , “텍스트 상호성과 문학 교육”, 《초등국어교육》 1, 대구·경북초등국어교육학회, 2001.

- 류선옥, “설화 교육이 학습자의 사고 구조에 미치는 영향”, 이화여대 석사학위논문, 1996.
- 류수열, “서사적 상상력의 범주와 문학 교육”, 《문학 교육》 16, 문학과교육연구회, 2001.
- 문무병, “제주무가의 현대문학적 변용”, 《제주문학》 제22집, 제주문인협회, 1992.
- , “제주도 당신앙 연구”, 제주대 박사학위논문, 1993.
- 문성숙, “제주설화의 현대문학적 변용”, 《제주문학》 제22집, 제주문인협회, 1992.
- 문종현, “이주홍 동화의 교재화 방안 연구”, 춘천교대 석사학위논문, 2001.
- 민명인, “동화의 교재화 양상과 개선방안에 대한 고찰”, 교원대 석사학위논문, 1992.
- 민병옥, “교육연극의 현황과 전망”, 《교육연극과 교과교육》, 한국어문교육학회, 2001.
- 박상재, “역할놀이 학습을 통한 문학지도의 실제 : 초등학교 5학년을 중심으로”, 《문학과 교육》 14, 문학과교육연구회, 2000.
- 박성규, “<임금님 귀는 당나귀 귀> 설화의 전승 양상과 교재로서의 지도에 관한 연구”, 부산교대 석사학위논문, 1998.
- 박인기, “문학교과 교재론의 이론적 접근과 방향”, 한국교육개발원, 1990.
- , “구비문학 자료의 국어과 교재 변용”, 《초등교육연구》 2, 청주교대, 1991.
- , “문학 교육과정의 구조에 관한 연구”, 서울대 박사학위논문, 1994.
- , “문학 교육과정 개념의 이론적 함의”, 《문학 교육의 탐구》, 국학자료원, 1996.
- , “문학 교수·학습의 철학적 기초”, 《문학 교수·학습방법론》, 삼지원, 1998.
- 박태호, “반응중심 문학 감상 전략과 교수 학습 방법”, 《청람어문학》 13, 교원대 국어교육과, 1995.
- 박향숙, “초등국어교재의 전래동화 분석 및 지도 방안”, 세명대 석사학위논문, 2002.
- 방인태, “초등 연극 교육론”, 《국어교육》 83·84, 한국국어교육연구회, 1994.
- , “문학 교육과정의 연구와 실천방향”, 제7회국어교육연구 발표대회, 1996.
- , “문화생산 문화교육론”, 《한국초등국어교육》 19, 한국초등국어교육학회,

2001.

- 서 혁, “효과적인 교수·학습을 위한 교재 구성 방안”, 《국어교육연구》 3, 서울대 사범대학 국어교육연구소, 1996.
- 신원기, “교재화를 위한 텍스트 변용 양상 고찰 : 6-1 『읽기』의 <우리들의 일그러진 영웅>을 중심으로”, 《문학 수업방법》, 박이정, 2000.
- 신정순, “아동의 전래 동화 수용 양상과 그 지도 방안에 대한 연구 : 국민학교 읽기 교과서에 수록된 내용을 중심으로”, 계명대 석사학위논문, 1992.
- 신현재, “아동을 위한 서사문학 작품선정의 기준 고찰”, 《국어국문학》 114, 국어국문학회, 1995.
- 심상교, “교육연극을 활용한 수업방법 연극”, 《교육연극과 교과교육》, 한국어문교육학회, 2001.
- 안성수, “상호텍스트성과 문학 교육”, 《문학 교육학》, 태학사, 1998. 여름호.
- 양효진, “<흑부리 할아버지> 설화의 구조와 의미 및 교육적 활용 방안에 관한 연구”, 교원대 석사학위논문, 1995.
- 염은열, “고전문학 교육과 신화적 상상력”, 《선청어문》 28, 서울대 국어교육과, 2000.
- , “고전문학과 역사적 상상력”, 《문학과교육》 16, 문학과교육연구회, 2001.
- 염창권, “열린 세계의 문학 교육”, 《국어교육》 90, 한국국어교육연구회, 1995.
- , “반응중심 문학 교육의 현재와 전망”. 《제7차 교육과정을 지향한 국어과 교수·학습 모형의 이론과 실제》, 광주초등국어교육학회, 1999.
- 오판진, “교육연극을 통한 동화교육 방법 연구”, 교원대 석사학위논문, 2000.
- 우동식, “문학 교재 선정 기준의 설정과 적용에 관한 연구”, 《청람어문학》 6, 청람어문학회, 1991.
- 우한용, “상상력의 작동구조와 교수·학습”, 《문학교수·학습방법론》, 삼지원, 1998.
- 우혜선, “연극놀이를 활용한 창의력 신장 방안”, 《교육연극과 교과교육》, 한국어문교육학회, 2001.
- 유정렬, “문학 교육의 이론과 현장론적 연구”, 경희대 석사학위논문, 1999.
- 윤교임, “여성영웅 신화연구-초공본풀이 삼공본풀이 세경본풀이에 대한 문화기호학적 해석”, 서강대 석사학위논문, 1995.
- 윤여탁, “문학 교육 연구사의 비판적 검토와 전망”, 《문학 교육학》 1, 한국문학

- 교육학회, 1997.
- _____, “문학 교육에서 상상력의 역할 : 시의 표현과 이해 과정을 중심으로”, 《문학 교육학》, 한국문학 교육학회, 1999.
- _____, “문학을 활용한 한국어 교육 방법”, 《국어교육연구》 6, 서울대 교육종합연구원 국어교육연구소, 1999.
- 윤주미, “전래동화의 특성과 초등교육과의 연관성 : 초등학교 「읽기」 교과서를 중심으로”, 《국어교육연구》 11, 광주교대 초등국어교육학회, 1999.
- 이경화, “문학 작품을 보는 관점과 읽기의 두 가지 방향”, 《청람어문학》 17, 청람어문학회, 1997.
- _____, “이야기 스키마 사용을 통한 전래 동화 지도 방안”, 《국어 수업 방법》, 박이정, 1997.
- _____, “매체 언어의 국어 교재화 방안”, 《한국초등국어교육》 17, 한국초등국어교육학회, 2000.
- 이대규, “문학 교육의 내용과 방법”, 《어문학 교육》 9, 1986.
- 이도영, “문화교육으로서의 국어교육”, 《선청어문》 24, 서울대 사범대학 국어교육과, 1996.
- 이명숙, “실행연구를 통한 교육실제의 개선”, 《초등교육연구논총》 17(2), 대구교대, 2001.
- 이미숙, “초등학교 국어교과서 문학 작품 선정 기준 연구 : 7차 교육과정 문학 영역 서사문학 작품을 중심으로”, 교원대 석사학위논문, 2000.
- 이민자, “한국 전래 동화를 통한 창의성 계발에 관한 연구”, 건국대 석사학위논문, 1996.
- 이상구, “반응중심 문학 교육에 대하여”, 《유천신상철박사회갑기념논총》, 문양사, 1996.
- _____, “학습자 중심 문학 교육 방안 연구”, 교원대 박사학위논문, 1998.
- _____, “구성주의 동향에 따른 학습자 중심 문학 교육 방안”, 《한국어문교육》 9, 한국어문교육연구소, 2000.
- 이상옥, “문학 교육의 문제점에 대해”, 《현대비평과 이론》, 1992.
- 이상익, “고전문학 교육의 회고와 전망”, 《국어교육》 67·68, 한국국어교육학회, 1989.
- 이성희, “설화를 통한 한국어 문화 교육 방안”, 《한국어교육》 10-2, 국제한국어

- 교육학회, 1999.
- 이수자, “제주도 무속과 신화 연구”, 이화여대 박사학위논문, 1989
- 이신성, “국민학교 교과서에 실린 형제미담과 감호전설에 관한 연구”, 《한국초등국어교육》 9, 한국초등국어교육학회, 1993.
- 이용주, “국어교육에 있어서의 문학의 위치”, 《봉죽헌 박봉배 교수 화갑기념 논문집》, 동간행위원회, 1986.
- 이지호, “열린 문학 교육의 논리”, 《문학 교육의 새로운 구도와 실천》, 태학사, 2000.
- 이채연, “디지털 시대의 문학 교육”, 《문학과 교육》 5, 문학과교육연구회, 1998.
- 이혜선, “전래동화의 매력과 교육적 의의”, 《교육논총》 7, 전주대, 1993.
- 이희정, “반응 중심의 문학 토의학습 모형”, 《읽기수업방법》, 박이정, 1999.
- 이희정, “초등학교 반응 중심 문학 교육 방법 연구”, 교원대 석사학위논문, 1999.
- 임경순, “서사교육의 필요성과 목적, 그 구안에 대한 연구”, 《국어교육》 98, 한국국어교육연구회, 1998.
- , “자아정체성 형성으로서의 문학 교육”, 《선청어문》 28, 서울대 국어교육과, 2000.
- 장석규, “구비 문학 교육의 효용성”, 《구비문학연구》 8, 한국구비문학회, 1999.
- , “구비문학 교육 현실의 진단과 처방”, 《문학과 언어》 21, 문학과언어학회, 1999.
- 장영주, “전래동화의 교육적 활용 방안에 관한 연구”, 영남대 석사학위논문, 1995.
- 전인관, “국민학교 교과서에 수록된 설화 수용 제재 연구”, 교원대 석사학위논문, 1988.
- 전종주, “국어과 문학 영역의 수준별 교수·학습 모형 연구”, 전남대 석사학위논문, 1999.
- 정용교, “문화기술지의 의의와 교육적 함의”, 《초등교육연구논총》 17(2), 대구교대, 2001.
- 조경수, “<토끼의 재판> 설화의 구조와 의미 및 교육적 활용 방안에 관한 연구”, 교원대 석사학위논문, 1993.
- 조병진, “연극의 교육적 활용”, 《문학 교육학》 2, 한국문학 교육학회, 1998.
- 조용기, “질적연구의 성격”, 《초등교육연구논총》 17(2), 대구교대, 2001.
- 좌혜경, “조청비, 문화적 영웅 여성에 대한 이미지” 《한국민속학》 30, 1998.

- 주강식, “국민학교 국어과 교재의 체계화와 그 적용에 관한 연구”, 《한국초등국어교육》 11, 한국초등국어교육학회, 1995.
- 최경숙, “설화에 대한 국어 교육적 접근 방안 소고”, 《선청어문》 28, 서울대 국어교육연구소, 2000.
- _____, “문학 교재의 체계화와 그 적용에 관한 연구”, 《한국초등국어교육》 11, 한국초등국어교육학회, 1995.
- _____. 김연님, “문학 영역의 수행평가”, 《문학 수업방법》, 박이정, 2000.
- 최미숙, “국어교육에서의 문학 영역 교재화 원리”, 《문학과교육》 5, 문학과교육연구회, 1998.
- _____, “문학작 상상력 평가”, 《문학과교육》 16, 문학과교육연구회, 2001.
- 최병우, “문학 교육과 매체의 확장”, 《문학 교육의 탐구》, 국학자료원, 1996.
- _____, “다매체시대와 문학 교육의 역동화”, 《국어교육》 98, 한국국어교육연구회, 1998.
- _____, “문학 교육에 있어 다매체 환경의 활용”, 《문학 교육학》 2, 한국문학교육연구회, 1998.
- 최보운, “학습자 중심 문학 교육론의 메타 분석적 연구”, 이화여대 석사학위논문, 1996.
- 최순열, “문학 교육론 연구”, 동국대 박사학위논문, 1987.
- 최신일, “질적연구의 철학적 배경”, 《대구교대 초등교육연구논총》 17(2), 2001.
- 최윤정, “연극놀이의 교육적 효용성 연구”, 경성대 석사학위논문, 1995.
- 최인자, “문학 교육과 대중영상매체”, 《선청어문》 23, 서울대 국어교육과, 1995.
- 최지현, “문학감상 교육의 교수·학습모형 탐구”, 《선청어문》 26, 서울대 사범대학 국어교육과, 1998.
- 최혜실, “문학이론과 문학 교육이론과의 관계 규정을 위한 시론”, 《국어교육》 85·86, 한국국어교육연구회, 1994.
- 한상각, “국어과 교육에 있어서의 문학 교육의 방법론적 연구”, 《논문집》 13집2호, 공주교대, 1977.
- 한상한, “연극적 방법을 적용한 문학 학습 방안”, 《교육연극과 교과교육》, 한국어문교육학회, 2001.
- 한주섭, “국어과 교재론 : 새로운 시각의 모색을 위하여”, 《국어교육》 79·80, 한국국어교육연구회, 1992.

- 한철우, “문학 교육의 필요성과 가능성”, 《청하성기조선생화갑기념논문집》, 신원문화사, 1993.
- _____, “문학 영역의 교수·학습 모형”, 《선청어문》 23, 서울대 국어교육과, 1995.
- _____, “문학 교육과 독서교육”, 문학과문학 교육연구소 편, 《문학 교육의 탐구》, 국학자료원, 1996.
- 한희정, “설화의 문학 교육적 수용 방안 연구”, 교원대 석사학위논문, 2001.
- 한홍석, “문학텍스트와 지도방안 탐색”, 《문학과 교육》 14, 문학과교육연구회, 2000.
- 허왕욱, “놀이의 원리를 활용한 문학 교육의 방법”, 《한국어문교육》 10, 교원대 한국어문교육연구소, 2001
- _____, “문학 교육의 주체에 대한 고전적 관점”, 《문학 교육학》 창간호, 한국문학 교육학회, 1997.
- _____, “제7차 교육과정에 따른 고전문학 교육의 방향”, 《한어문교육》 7, 한국언어문학 교육학회, 1999.
- 홍영숙, “초등학교 전래동화 지도 방안 연구 : 제6차 교육과정 읽기 교과서를 중심으로”, 연세대 석사학위논문, 1999.
- 황정현, “교육 연극에 대한 이해와 활용 가능성 연구”, 《한국어교육》 12, 한국어문교육학회, 1997.
- _____, “총체적 언어교육 방법론으로서의 교육연극의 이해”, 《한국초등국어교육》 15, 한국초등국어교육학회, 1999.
- _____, “창의적 사고력 계발을 위한 동화교육 방법”, 《문학 수업방법》, 박이정, 2000.
- _____, “초등학교 문학 교육의 문제점과 개선 방향”, 《한국초등국어교육》 19, 한국초등국어교육학회, 2001.

ABSTRACT

A Study of Measures to Convert Jeju Legends into Teaching Materials through Educational Plays

Park Hee-sun

Major in Elementary Korean Education
Graduate School of Education
Jeju National University of Education

Supervised by Professor: Goh Jae-hwan

Literature education should serve as a facilitator to maximize the aesthetic experiences of students and to help them to understand a comprehensive wisdom of life. It should help them enjoy literature. It is not until students experience the legends of their residing areas and express their images in a variety of ways that they can lead literature and succeed to culture.

This study is designed to grope for practical measures for learner-centered literature education by focusing on how to covert Jeju legends into teaching materials. The following are the measures. First, the researcher divided the legend-related contents of the current curriculum into textbooks, guidance books, and curriculum and groped

for alternatives.

Second, the researcher dwelt on the conditions and principles of converting legends into teaching materials through literature research and made a selection of works to be subject to such a change.

Third, the researcher ironed out programs where legend texts and educational drama methods were applied

Forth, the researcher tested the effects by dint of applying the programs to the educational fields.

According to these procedures, **chapter II** deals with how legendary education is embodied in the current literature education, and how much educational drama approaches have been accepted by focusing on textbooks, guidance books and curriculum. In the seventh curriculum, the essence of legends is ignored and most of restrictions are placed on legends under the banner of enhancement of language use. In this context, it is necessary that the course of literary education should be established on the basis of the essence of legends. Therefore this chapter suggests that the essence of literary education should be regained by dint of using local legends as materials for literature education and that legend educational programs should be developed by way of applying educational drama approaches.

Chapter III makes a selection of works for converting Jeju legends into teaching materials.

The research takes a look at the appropriateness of such a change and selects the principles of converting legends into teaching materials, working out standards for selecting works for changing legends into

teaching materials on the basis of analyzing precedent researches in relation to standards for the selection of such a change. The selected legends include Samseongsinwha, Seolmundaehalmang, Cheonjiwhangbonbuli, Samgongbonpuli, and Sekyeongbonpuli. The researcher makes an analysis of the works on the basis of her standards for selection and the findings of researchers in legends.

Chapter IV seeks to convert Jeju legends into teaching materials.

To begin with, such legends as Samseongsinwha, Seolmundaehalmang, and Cheonjiwhangbonbuli are used to produce orally narrated texts and Samseongsinwha, Seolmundaehalmang, Cheonjiwhangbonbuli, Samgongbonpuli, and Sekyeongbonpuli are used to produce texts for reading and Samgongbonpuli is used to produce a text for a role play.

The programs are divided into models for Jeju legend teaching and learning, activity programs by legend and educational performance evaluation for legends.

The models for teaching and learning Jeju legends are divided into things for lower graders, middle graders and high graders.

Activity programs by legend has a workbook for each legend.

consisting of a total of 147 contents in 16 areas by dividing them into verbal education and nonverbal education as well as integrative activity.

The evaluative tools for legend education include teachers' observation checklists related to role performance and learners' self-evaluation checklist and friends checklist related to the construction of learners' meaning.

The tools for testing the validity of the programs include questionnaire research, in-depth interview, the teacher's log and the students' works as the results of the classes.

The following are the findings.

First, observational log has it that the students were more immersed in the class programs of this research than any other classes.

Second, the analysis of students' works shows that they constructed creative meanings and that they expressed their inner meanings in a unique way.

Third, the programs helped the students to form an attitude of enjoying literature.

Forth, the questionnaire research reveals that they came to take pride and interest in the legends of Jeju area and that they had a good understanding of legends and that they compared their own life with the contents of the legends.

Fifth, the analysis of the interview log shows that the subjects showed a strong power of concentration on literature classes where the legends of the local community were dealt with and that they enjoyed literature class through educational plays and that they felt strong empathy with the characters in the legends.

All in all, this research on measures to convert jeju legends into teaching materials through educational drama approaches will hopefully contribute to the betterment of literature education for learners to enjoy literature in a proper way.

부록

부록 1. 설문지

가. 사전 인식도 조사 설문지

설문지

※ 다음은 여러분이 제주설화에 대하여 얼마나 알고 있는지 알아보기 위한 설문
지입니다. 해당하는 번호에 ○표 하세요.

1. 제주설화가 무엇인지 알고 있나요?
1) 안다 2) 모른다
2. 알고 있는 어린이만 대답하세요. 제주설화라는 말을 언제 들어보았나요?
3. 제주도에도 그리스·로마 신화처럼 신화가 있다는 사실을 알고 있나요?
1) 안다 2) 모른다
4. 제주도에 신화가 있다면 어떤 신화인지 알고 싶은가요?
1) 예 2) 아니오
5. 제주도에 있는 신화들을 들려준다면 누구에게 듣고 싶은가요?
1) 할아버지 2) 할머니 3) 아버지 4) 어머니 5) 선생님 6) 기타
6. 설문대할망 이야기를 들어본 적이 있나요?
1) 예 2) 아니오
7. 대별왕 소별왕 이야기를 들어본 적이 있나요?
1) 예 2) 아니오
8. 고을라 양을라 부을라 이야기를 들어본 적이 있나요?
1) 예 2) 아니오
9. 가쁜장아기 이야기를 들어본 적이 있나요?
1) 예 2) 아니오
10. 자청비 이야기를 들어본 적이 있나요?
1) 예 2) 아니오

나. 수업 후 학생 반응 조사 설문지

나-1. ‘대별왕 이야기’ 수업 후 학생 반응 설문지

1. 대별왕 이야기를 들으면서 머리 속에 가장 잘 떠오른 장면이 뭐지?
2. 대별왕 이야기 속에 나오는 인물 중에 제일 마음에 드는 사람은 누구니?
3. 왜 그 사람이 마음에 드니? 자세하게 설명해 줄래?
4. 네가 만일 대별왕이나 천지왕 또는 소별왕, 총맹부인 등으로 변할 수 있다면 누구로 변해서 어떤 일을 하고 싶니?
5. 대별왕 이야기를 가족이나 친구들에게 이야기 해 줄 수 있니?

나-2. '설문대할망 이야기' 수업 후 학생 반응 설문지

1. 설문대할망 이야기를 들으면서 머리 속에 가장 잘 떠오른 장면이 뭐지?
2. 설문대할망 이야기 속에 나오는 인물 중에 제일 마음에 드는 사람은 누구니?
3. 왜 그 사람이 마음에 드니? 자세하게 설명해 줄래?
4. 네가 만일 설문대할망으로 변할 수 있다면 어떤 일들을 하고 싶니?
5. 설문대할망 이야기를 가족이나 친구들에게 이야기 해 줄 수 있니?

나-3. ‘가쁜장아기 이야기’ 수업 후 학생 반응 설문지

1. 가쁜장아기 이야기를 들으면서 머리 속에 가장 잘 떠오른 장면이 뭐지?
2. 가쁜장아기 이야기 속에 나오는 인물 중에 제일 마음에 드는 사람은 누구니?
3. 왜 그 사람이 마음에 드니? 자세하게 설명해 줄래?
4. 네가 만일 가쁜장아기로 변할 수 있다면 어떤 일들을 하고 싶니?
5. 가쁜장아기 이야기를 가족이나 친구들에게 이야기 해 줄 수 있니?

나-4. ‘자청비 이야기’ 수업 후 학생 반응 설문지

1. 자청비 이야기를 들으면서 머리 속에 가장 잘 떠오른 장면이 뭐지?
2. 자청비 이야기 속에 나오는 인물 중에 제일 마음에 드는 사람은 누구니?
3. 왜 그 사람이 마음에 드니? 자세하게 설명해 줄래?
4. 네가 만일 자청비로 변할 수 있다면 어떤 일들을 하고 싶니?
5. 자청비 이야기를 가족이나 친구들에게 이야기 해 줄 수 있니?

나-5. '삼성신화' 수업 후 학생 반응 설문지

1. 고을라 양을라 부을라 이야기를 들으면서 머리 속에 가장 잘 떠오른 장면이 뭐지?

2. 고을라 양을라 부을라 이야기 속에 나오는 인물 중에 제일 마음에 드는 사람은 누구니?

3. 왜 그 사람이 마음에 드니? 자세하게 설명해 줄래?

4. 네가 만일 고을라 양을라 부을라로 변할 수 있다면 어떤 일들을 하고 싶니?

5. 고을라 양을라 부을라 이야기를 가족이나 친구들에게 이야기 해 줄 수 있니?

나-6. 제주설화로 동화책이나 그림책을 만든다면

1. 제주설화로 동화책이나 그림책을 만든다면 어떤 설화를 가장 먼저 만들까?
2. 제주설화 속 주인공들을 크게 만들어서 우리 학교에 동상으로 세운다면 어떤 주인공을 가장 먼저 만들라고 할까?
3. 제주설화로 비디오를 만든다고 하면 어떤 설화로 만들었으면 좋겠니?
4. 제주설화로 게임을 만든다면 어떤 설화로 만들면 좋겠니?
5. 내년에 들어오는 1학년 아이들에게 제주설화를 들려주려고 해. 어떤 설화들을 들려주면 그 아이들이 좋아할까?

나-7. 제주설화로 동화책이나 그림책을 만든다면

1. 제주설화를 누가 들려 주었을 때 가장 편안하고 재미있니?
2. 제주설화를 비디오나 만화로 만든다면 선생님이나 어머니께서 직접 들려주실 때보다 재미있을까?
3. 제주설화를 선생님께서 직접 들려 줄 때하고 책으로 읽을 때하고 느낌이 어떻게 다르니? 어느 때가 더 기분이 좋았니?
4. 장면이 머리 속에 떠오를 때 그 장면을 무엇으로 표현하고 싶니? 그림, 칼라믹스, 역할놀이, 색종이로 꾸미기, 글로 쓰기 역할놀이 등 여러 가지 활동 중에서 가장 재미있고 또 하고 싶은 것이 있으면 말해 볼래?

나-8. 제주도에 있는 신화와 그리스·로마 신화 비교하기

1. 제주도에도 신들이 있고 신화가 있다는 사실에 대하여 어떻게 생각하니?
2. 제주도에 있는 신 중에서 알고 있는 신 이름을 말해 볼래?
3. 제주도의 신과 그리스·로마 신 중에서 서로 닮은 점이 있는 신이 있을까?
4. 네가 만일 천지왕이 될 수 있다면 그리스·로마 속의 어느 신과 만나고 싶니?
5. 만나서 무엇을 하고 싶니?

부록 2. 면담 일지

가) 집단 면담

(1) 병아리 모듈과의 면담 사례

대상 : 안데르센 모듈(석빈, 민주, 소연, 재석)

연제 : 2002년 9월 16일 대별왕 소별왕 수업을 마치고 나서

교사 : 재미있었니?

모두 : 네. 엄청요.

교사 : 재석이는 무슨 역할을 했니?

재석 : 벼락장군이요.

교사 : 석빈이는?

석빈 : 대별왕이요.

교사 : 소연이는?

소연 : 음악소리요.

교사 : 음악소리?

소연 : 소별왕이 대별왕 꽃과 바꿔치기할때요, 심장 뛰는 소리요.

교사 : 아, 그래. 어떻게 표현했니?

소연 : 덜덜덜덜 하다가 쿵광쿵광 계속 했어요.(고개도 끄덕이고 발도 짹어가며 소리를 냄)

교사 : 왜 그렇게 표현했니?

소연 : 처음에는 대별왕이 꺾까봐 떨렸는데요, 나중에는 나쁜 것이니까 가슴에서 소리가 나요.

교사 : 그렇구나. 민주는 뭘 말았니?

민주 : 아무것도 안했어요.

교사 : 구경만 했니?

민주 : 네.

교사 : 심심했어?

민주 : 아니요. 재미있었어요.

교사 : 구경만 해도 재미있었니?

민주 : 네.

교사 : 친구들이 이야기 속 사람들처럼 느껴졌니?

민주 : 네. 그리고요, 나도 이야기 속에 있는 것 같았어요.

교사 : 이야기 속 장면이 상상되었니?

민주 : 수명장자네 집에 정말 불이 나는 것 같았어요. 해가 두 개니까 너무 뜨거웠고요.

교사 : 그래? 다른 사람들은 어땠니?

재석 : 가슴이 막 두근거렸어요.

교사 : 왜?

재석 : 내가 진짜 벼락장군이 된 것 같아서요. 천지왕이 명령을 내리니까 말을 타고 날아가서 불이 나게 했어요.(손을 펴서 힘을 주며 말함)

소연 : 저네요, 대별왕과 소별왕이 활을 쏘다가 딱 멈추는 것이 재미있었어요.

교사 : 얼음조각 만들기?

소연 : 네. 진짜 재미있어요.

모두 : 진짜 재미있어요.

교사 : 얼음조각 만들기가 왜 재미있을까?

석빈 : 표정이 웃겨요.

교사 : 연극놀이로 공부하니까 좋아?

모두 : 네. 재미있어요.

교사 : 연극놀이 했던 이야기들이 책으로 나온다면 보고 싶니?

모두 : 네.

재석 : 난 읽었어요.

교사 : 어떤 책을 읽었니?

재석 : 고을라 양을라 부을라도 읽었고, 설문대할망도 읽었어요.

교사 : 다른 친구들은?

나머지 : 우리 집엔 없어요.

교사 : 선생님이 학급 문고 그 책들 가져다 놓을까?

모두 : 네.

교사 : 알았다. 가져다 놓으마. 만약에 다른 이야기를 읽고 또 연극놀이를 한다면 앞으로 나와서 할 수 있겠니?

모두 : 네.

교사 : 민주도 이번엔 나와서 할 수 있겠니?

민주 : 네.

교사 : 그래, 너희들이 재미있고 즐거워하니까 다음에도 선생님이 재미있는 제 주설화를 들려줄게. 들은 다음에 연극놀이도 하자.

재석 : 아. 내일 했으면.

교사 : (웃음)

(2) 사자 모듈과의 면담 사례

언제 : 2002년 11월 21일 제주설화 수업 도중 순회 지도를 하며

영석 : 진짜 재미있다.

교사 : 대별왕 이야기보다 더 재미있니?

영석 : 네.

여준 : 진짜 진짜 정말 정말 재미있어요.

교사 : 여준아, 그림책 같은 게 없으니까 주인공을 생각해 내기가 어렵지 않니?

여준 : 아니요, 다 알아져요. 이 머리 속에 다 있어요. 선생님이 이야기 들려주면요, 탁 나타나요. 나도 모르게 그냥 떠올라요.

교사 : 정말로 가쁜장아기 모습이 보여?

여준 : 네! 마구 마구 떠올라요. 그래서 이렇게 만든 거예요. 머리로요 이렇게 생겼어요. 아주 길고 예쁘고 꼭 이렇게 생겼어요.(자신의 작품을 가리키며)

교사 : 전에 그림으로 그린 것 하고는 다른데?

여준 : 아하! 그거요? 크레파스하고 고무찰흙하고 다르잖아요. 이렇게 누르지도 못하고 부드럽게 만들지도 못하니까 그냥 딱딱하게 그리는 거예요.

교사 : 크레파스로는 다 표현할 수 없어?

여준 : 네. 그래서 답답해요. 고무찰흙이 더 좋아요.

나) 개인 면담

(1) 김주형과의 면담 사례

언제 : 2002년 9월 16일 점심시간

교사 : 주형이는 누구 역할을 맡아서 했니?

주형 : 천지왕이요.

교사 : 천지왕이 되어보니 어땠니?

주형 : 위력이 있는 것 같아서 기분이 좋았어요.

교사 : 위력?

주형 : 네, 명령을 하면 벼락장군도 말 잘 듣고요, 수명장자도 꼼짝 못해요.

교사 : 또?

주형 : 천지왕이 준 박씨를 심으면 하루에 하늘까지 뻗어요.

교사 : 그리고?

주형 : 하늘에 살아요.

교사 : 하늘에서 무얼하니?

주형 : 제일 힘이 세니까 다 시켜요. 대별왕과 소별왕에게 나라를 다스리라고
도 하고요.

교사 : 주영이도 신이 되고 싶니?

주형 : 네.

교사 : 어떤 신이 되고 싶어?

주형 : 대별왕이요.

교사 : 왜?

주형 : 좋아서요. 꾀도 안 부리고, 마음도 넓고.

교사 : 대별왕이 되어서 무엇을 하고 싶은데?

주형 : 컴퓨터 신이요.

교사 : 컴퓨터 신은 무얼 하는데?

주형 : 말만 하면 컴퓨터가 알아서 다 해요.

교사 : 무얼 다 알아서 할까?

주영 : 게임에서도 이기고요.

교사 : 또?

주형 : 공부할 때도 컴퓨터에서 나오는 것은 내가 시킬 수 있어요.

교사 : 어떤 걸 시킬 수 있을까?

주형 : 선생님이 텔레비전에 나오게 하잖아요. 그런데 내가 여기 앉아서 그걸
조종할 수 있어요.

교사 : 신이니까?

주형 : 네.

교사 : 오늘 배운 제주설화를 엄마께 다시 이야기해 드릴 수 있니?

주형 : 네, 해드릴 거예요.

교사 : 해 드린 적 있니?

주형 : 네. 설문대할망 이야기요.

교사 : 엄마께선 뭐라고 하셔?

주형 : 진짜 재미있대요.

교사 : 오늘도 이야기해 드릴거니?

주형 : 네.

교사 : 엄마랑 역할놀이로 해도 재미있겠다.

주형 : 맞아요.

교사 : 주형이는 다음에 연극놀이 할 때도 오늘처럼 용감하게 나와서 할 수 있
지?

주형 : 네.

(2) 김현홍과의 면담 사례

언제 : 2002년 9월 10일 설문대할망 수업 직후

(현홍이는 하늘나라 신이 되어 회의를 여는 놀이에서 신의 역할을 맡았는데 버럭 화를 내며 자리에서 일어서더니 설문대할망의 유죄를 주장하였다.)

교사 : 그렇게 화가 났니?

현홍 : 네.

교사 : 무엇 때문에 화가 났을까?

현홍 : 약속을 안 지키잖아요.

교사 : 누가?

현홍 : 설문대할망이요.

교사 : 제주 사람들도 옷감을 다 못 찢잖아.

현홍 : 그래도 99까지 갔으니까 다리도 그만큼은 봐 줘야지요.

교사 : 아, 제주사람은 99동을 찢는데 설문대할망은 다리를 조금 밖에 안 봐 주었다고?

현홍 : 맞아요.

교사 : 그럼 설문대할망에게 무언가 할 말이 있겠구나?

현홍 : 네, 지금이라도 내려와서 다리를 놓아주면 좋겠어요.

교사 : 완성을 못 시켜도?

현홍 : 네, 나머지는 우리가 해도 돼요. 약속은 지켜야지요.

(3) 석상훈과의 면담 사례

언제 : 2002년 9월 10일 설문대할망 수업 직후

교사 : 상훈이는 누구 역할을 했더라?

상훈 : 설문대할망이요.

교사 : 사람들이 옷감을 다 찢오지 못하니까 화 났니?

상훈 : : 화는 안나는데요, 속이 상해요.

교사 : 왜?

상훈 : : 약속을 안지키니까요.

교사 : 연극놀이를 할 때 ‘석상훈’이라고 느껴졌니 ‘설문대할망’이라고 느껴졌니?

상훈 : 설문대할망이요.
교사 : 진짜 설문대할망이라고 자신이 느껴졌어?
상훈 : 네.
교사 : 그때 어떤 기분이었는지 말할 수 있니?
상훈 : 재미있었어요. 연극으로 하니까 정말 재미있었어요. 아이들도 다 웃고
요.
교사 : 그리스·로마 신화 읽어 보았니?
상훈 : 네.
교사 : 그곳에 나오는 신 중에 설문대할망하고 비슷한 신이 있니?
상훈 : 포세이돈의 아들이요.
교사 : 어떤 점이 비슷해?
상훈 : 포세이돈의 아들도 크고 설문대할망도 엄청 크니까요.
교사 : 누가 더 클 것 같애?
상훈 : 설문대할망이요.
교사 : 어느 정도 큰데?
상훈 : 선생님도 알잖아요. 발바닥이 우리 운동장만큼 할걸요.
교사 : 어떤 장면이 제일 재미있었니?
상훈 : 오줌을 누니까 우도가 잘려 나간거요.
교사 : 그게 그렇게 재미있니?
상훈 : 네, 웃겨요.
교사 : 또?
상훈 : 물장오리에 들어가는 거요.
교사 : 그게 재미있니?
상훈 : 아니요, 그런데 생각이 자꾸 나요.
교사 : 슬프니?
상훈 : 잘 모르겠어요.

(4) 이영석과의 면담 사례

언제 : 2002년 9월 16일 대별왕 소별왕 수업 직후

(영석이는 소별왕이 되어 대별왕이 잠자는 틈을 타서 꽃을 바꾸는 역할놀이를 하였다.)

교사 : 소별왕이 되어서 형 몰래 꽃을 살짝 바꾸어보니까 기분이 어땠니?
영석 : 좋아요.
교사 : 꽃을 바꾸는 것은 나쁜 일인데?

영석 : 그래도 재미있어요.

교사 : 연극놀이 하니까?

영석 : 네.

교사 : 소별왕이 꽃을 바꾼 것에 대해서 영석이는 어떻게 생각하니?

영석 : 잘못된 거라고요.

교사 : 만약에 영석이가 진짜 소별왕이라면 꽃을 바꿀 때 어떤 생각이 들었을까?

영석 : 조금 미안했을 거 같아요.

교사 : 미안해도 그냥 꽃을 바꿨을까?

영석 : 아니요, 미안해서 못했을 것 같아요.

교사 : 재미있긴 했지만 진짜 소별왕이라면 미안해서 못 바꿀 것 같다고?

영석 : 네. 그래도 재미있어요.

부록 3. 교사 일지

- 교재화를 위한 변용 작업에서 고민했던 것들...

교재가 갖는 보편성 그리고 아이들이 사용하는 언어를 고려하여 제주어로 채록된 설화를 표준어로 바꾸는 작업을 하다가 고민을 한다. 제주어만이 표현할 수 있는 느낌이 있는 말들이 있는 것이다. 예를 들어, ‘애기 호나로 웃음발탁호는 걸 보난’이라는 문장에서 ‘웃음발탁호는’상황은 상당히 즐겁고 화기애애한 분위기에서 웃음꽃이 만발한 장면을 표현한다. 이것 풀어서 길게 쓰기엔 좀 그렇고 또 딱히 대신할만 말이 없고 해서 고민을 하였다. 제주어는 총체적인 상황을 단어 하나 속에 함축적으로 표현하길 즐긴다는 생각을 하였다. 한마디로 여러 상황과 느낌을 연상하게 한다. 자칫 설화가 주는 유머와 재치 그리고 여유를 놓쳐 버릴까 염려가 되고 두렵다.(2002. 4. 7)

- 원형을 어느 정도 유지해야 할까?

아이들의 정서와는 거리가 멀지만 그것이 내포하는 이미지가 중요한 경우 어떻게 살릴 것인가? 예를 들어 ‘자칭비’에서 ‘정수남’이라는 존재는 자칭비가 쫓겨나게 되는 동기이기도 하지만 자칭비의 지혜가 돋보이는 대목이어서 ‘화소 탈락’보다는 ‘변형’이 좋겠다는 생각을 한다. 그러나 어떻게 변형을 했을 때 원형을 유지하면서 아이들 눈높이에 맞는 내용이 될 것인지 고민이 된다.(2002. 4. 12)

어른이 생각했던 설화의 내용과 아이들 마음속에 심어지는 설화의 내용이 다름을 확인하였다. 혼인지에서의 결혼식 장면. 우리 교사들은 역사적 사실에 근거하여 그 당시 의복 그리고 수렵생활을 할 때의 결혼식을 상상하였다. 그러나 아이들이 그린 그림 속에서의 결혼식은 현대판 결혼식 복장이 절대다수였다. 까만 턱시도의 고을라 그리고 하얀 드레스에 면사포를 쓴 벽랑국 공주의 모습이었다. 어린이들이 즐겨 입는 옷을 그냥 그린 경우도 있었다. 배경만이 들판이었다.

아이들은 자신의 경험세계 속에 이야기들을 첨가시켜 자신만의 세상을 만들어 간다.(2002. 4. 16)

상상력의 놀라움! 전혀 그림을 본 적이 없는데도 거침없이 그리고 즐겁게 캐릭터들을 만들어낸다. 자신이 평소에 좋아하는 동물을 그림 속에 삽입시키고 있

다.

(1반 선생님 : 아이들의 이미지 속엔 자신이 평소 좋아하는 동물의 모양이 각 인됨. 공룡박사인 남현이는 검은 암소의 모양을 공룡과 흡사하게 그리고 있다.(2002. 5. 29)

고사리 같은 손으로 만지작거리며 그림으로 나와 있지도 않은 등장인물 캐릭터를 창조해 내고 있다. 저 창조의 상상력을 글쓰기에 적용시킨다면 마음속에 그려진 t상을 글로 술술 표현하게 할 수 있다면 ‘설화를 통한 문학의 수용과 창작’이 구체화될 수 있을 것이다. 아이들은 문학 작품이 주는 즐거움과 더불어 자신이 얼마나 소중한 창작의 주체인지 깨닫게 될 것이다. 정말로 언어 예술의 극치는 수용을 통한 재창조의 기쁨을 누리는데 있음을 확신한다. 저 창조의 손길들, 아이들은 위대한 창조자이다. 교육은 창조할 수 있는 가능성을 보여주는 역할을 해야 한다.(2002. 9. 27)

옆 반과 서로 다른 방법으로 설화 교육을 해 보기로 하였다. 옆 반은 그림을 보여 주고 자세히 안내를 해 준 후 그리기를 해 보게 하였고 우리 반은 전혀 자료를 보여주지 않고 오로지 자신의 상상력을 동원하도록 하였다.

그림을 보여주고 자세히 장면들을 안내한 반 보다 교사가 구연만을 해 준 반 아이들이 더 즐겁게 참여하고 작품이 자연스럽고 재미있다. 아이들의 열려진 마음 그대로를 긍정적으로 자극해 주고 이끌어 주는데 구연이라는 형식이 아주 효과적임을 느낀다. 구연은 그야말로 듣는 사람들에게 어떠한 제약을 가하지 않고 상상의 날개를 달아주는 역할을 한다는 사실을 새삼 깨닫는다. 아이들의 눈을 보며, 아이들의 반응을 느끼며 이야기를 가감하는 도중에 구연자와 아이들이 하나 되어 이야기 속으로 들어간다. 함께 느끼는 이야기여서 아이들은 편안하게 상상의 세계로 들어가는 것이 아닐까.(2002. 10. 16)

문학과 설화 그리고 연극을 함께 생각하며 나는 내 자신이 얼마나 변하고 있는지 놀랐다. 문학과 연극이 수단이 아니라 인간의 삶 그 자체이며, 근본으로 가는 길임을 느끼고 있다. 문학을 어떻게 향유해야 하는지, 어떻게 가르쳐야 하는지, 그것이 ‘인간의 길’인 이유가 무엇인지 느끼고 있다. 나의 이 느낌 그리고 인식의 변화, 삶의 변화가 바로 문학의 능력인 것이다.

하물며, 때 묻지 않은 아이들의 머리와 가슴 속에 문학을 체험하고 느끼도록 해 주는 문학 교육이 절실함은 말로 표현할 수 없다.

문학을 스스로 체험하고 느끼고 대화했을 때, 아이들은 서서히 변화한다.

가능성 투성이인 아이들! ‘이야기 속의 세계’에서 어떻게 반응하고, 어떻게 변화하는지 편안한 마음으로 볼 수 있는 교사가 될 수 있다는 것은 참으로 행복한 일이다.

연극은, 문학을 체험할 수 있는 아주 좋은 방법이다.(2002, 10, 4)

비어즐리는 이렇게 말했다.

“미적 체험은 사고의 지평을 새로 넓혀 인간을 보다 자유롭게 한다.”

설화를 체험한다는 것! 설화 속으로 들어가 보는 아이들의 움직임 속에서 자유를 느낀다. 공부한다는 느낌보다는 즐긴다는 느낌이 교실을 가득 채운다. 누구나 연희자가 될 수 있고 구경꾼이 될 수 있는 연극놀이 속에서 아이들은 노는 게 아니라 즐긴다. 문학을 체험한다. 아이들은 점점 달라지고 있다. 이야기를 체험하고 있다.(2002. 11, 2)

무대 배경을 어떻게 할 것인지 선생님들과 의논을 했다. 간단한 소품을 만들자는 의견도 있었고, 각자 그림 배경을 칠판에 붙이자는 의견도 있었다. 그러다가 교실 앞 벽면을 다 차지하게 공동작품을 만들어보자는 의견 쪽으로 모아졌다. 대형 밑그림을 교사가 그려주고 빈 공간을 많이 만든 다음 집이나 나무 사람 등을 각자가 그린다면 통일성이 있으면서도 아이들의 특색을 살릴 수 있는 배경이 될 것이라고 결론을 지었다. 대형 밑그림을 어떻게 그릴 것인가? 제주의 옛날 옛적 배경을 어떻게 표현할 것인가? 오름과 한라산 그리고 초가집을 틀로 하고 구체적인 부분들은 어린이들이 마음껏 그려보도록 하기로 하였다.(2002. 11. 21)

복도에 전지를 8장 이어놓고 배경이 될 밑그림을 교사가 그리기 시작했다. 밑그림을 칠판에 붙여서 어떤 틀이 될 것인지 보여주고 설명을 해 준 다음 그 밑그림을 34등분하고 뒷면에 번호를 썼다. 번호 차례대로 나누어주고 마음껏 색칠도 하고 그리고 싶은 그림을 그리도록 하였다. 2시간이 넘게 그린 그림들을 다시 붙여 교실 앞 면 가득 붙였을 때 아이들은 환호를 질렀다. 모두 함께 그린 우리들의 작품이었다. 잘되고 안되고를 떠나서 자신의 손길이 간 작품이 무대배경으로 붙여졌다는 사실이 아이들을 감동시켰다. (2002. 11. 21)

대사연습을 하면서 많은 생각을 하게 되었다. 대사를 실감나게 하기 위해서 아이들은 일단 작품을 정독한다. 어떤 표정으로 어떤 목소리로 대사를 해야 가장 잘 어울릴 것인지 파악하기 위해서 아이들은 다시 작품을 읽는다는 사실을 깨달았다. 자신이 맡은 배역을 가장 잘 소화해 내는 사람은 내용파악을 잘 할 수밖에 없다. 내용 파악이 목적이 아니라 작품 속에 감정이입이 되기 위해서 내용파악을 한다는 이야기이다. 우리의 문학 교육은 내용파악이 목적이 되곤 하였다. 그러나 그게 아니다. 작품 속에 몰입되도록 안내한다면 맛깔나게 읽고 표현하기 위해 아이들은 하지 말라고 해도 내용 파악부터 한다. 문학 교육에서 교육연극이 효적인 이유를 여기에서 다시 깨닫는다.(2002. 11. 22)

교육연극 수업을 하면서 아이들 하나하나를 가슴에 놓고 또 놓았다. 배역을 정할 때부터 연습할 때 그리고 소품 준비, 배경 준비, 공연에 이르기까지 모두, 아이들이 하고 싶은 것과 아이에 맞는 역할을 고민하고 조정하고 그 아이 수준에서 만들 수 있는 소품과 교사가 준비해야 할 소품을 고민하고 아이들이 꾸밀 수 있는 배경과 교사가 그려야 할 전체 틀을 고민하는 것 등....

고민 속에서 잠시 빠져 나와 나를 되돌아볼 때, 나의 모든 노력들은 아이들 한 명 한명을 연극에서 소외되지 않도록 하기 위한 사랑의 손길이었음을 느끼게 되었다. 교육연극을 계획하고 실행하는 과정에서 교사는 아이들 각자를 머리에 두고 고민을 한다. 아이들 삶을 고민하고 표현의 길을 열어준다.(2002. 11. 23)

아이들은 매우 놀라워하였다. 음악을 느낀다는 것! 체험하는 것의 즐거움을 아이들도 느끼고 나도 느끼고 있다. 나 자신이 수업을 하면서 즐겁고 뿌듯하다. 작년에도 이런 수업을 했지만 나의 관점이 명확히 서 있지 않아 즐거움을 느끼지 못했다. 나 자신이 이런 수업방법을 깨달아가는 사실이 기쁘다.

아이들이 수업에 몰두할 수 있는 방법이 있는 것이다.

놀 때는 신나게 노는데 공부시간에만 산만하고 짜증낸다면 커리큘럼이나 교사의 교수법에 문제가 있다는 말을 실감한다.(2002. 11. 24)

아이들은 신화나 전설의 세계를 호기심의 눈으로 들여다보고 있다. 환타지의 세상에 빠지고 있다. 동경하고 있다. 가문장아기를 통해 대리만족을 느끼고 있다. 착한 사람들이 상을 받고 악미운 사람들이 그 자리에서 벌을 받아 지네가 되고 버섯이 되는 장면에서 너무도 후련하여 박수를 지고 기쁜 함성을 지른다.(2002. 11. 20)

부록 4. 학생들이 만든 설화

가. 설화 바꿔 쓰기(시대 바꾸기)-1학년 어린이들의 작품

요술쟁이가 된 대별왕

태지원

2002년 7월 19일 10시에 대별왕은 요정이 되었다. 천지왕과 총명부인이 허락을 한 것이다. 그래서 대별왕은 제주교대부설초등학교 1학년 3반에 왔다. 대별왕은 선생님을 34명 만들었다. 모든 아이들한테 선생님 한 명씩 생겼다. 우리의 진짜 선생님은

“지금 수학시간입니다.”

이렇게만 말하고 쉬었다. 그런데 쉬는 시간에는 우리 진짜 선생님하고 놀았다. 우리 학교는 언제나 웃음이 넘쳐나는 학교가 되었다.

모기가 된 대별왕

고제범

어느날 천지왕이 대별왕을 불렀다. 그리고는 제주도에 가라고 했다. 대별왕은 피를 먹는 모기에 사람의 피를 먹지 말라고 하였다.

“윙윙윙 사람의 피를 먹지 말라.”

모기들이

“배가 고프면 어떻게 해요? 윙윙윙” 하였다.

“너희들은 물만 먹어도 사는 모기가 되어라.”

그래서 모기들은 물가에만 살았다.

착한이가 된 소별왕

이희주

어느 무더운 여름날 하늘나라 천지왕이 소별왕과 대별왕을 불렀습니다. 천지왕이 소별왕에게

“너는 돼지가 되어서 찌꺼기만 먹어라.”

라고 하였다.“왜요?”

소별왕이 말하였다.

“내가 너와 대별왕을 몰래 보았는데 너는 나쁜 일을 하고 대별왕은 매일 착한 일만 하였다.

그러니까 너는 돼지가 되어라.”

소별왕은 돼지가 되어 찌꺼기만 먹고 살았습니다. 돼지가 된 소별왕은 후회가 펄펄 났습니다.

“내가 이제부터는 착하게 살아야겠다.”

한편 이 소식을 들은 대별왕은 수호천사가 되어 소별왕을 구하러 왔습니다.

“소별왕아, 사람이 되어라.”

그래서 소별왕은 착한 사람이 되었습니다.

마법사가 된 대별왕

최경훈

2002년 11월 15일 천지왕이 대별왕을 대한민국에 보내줬다. 대별왕은 마법사가 되었다. 대별왕은 순간이동도 하고 마술도 부렸다.

어느 날 범수가 나를 때리려고 하였다. 그때 대별왕이 춤추는 마법을 범수에게 걸었다. 나를 때리려고 하던 범수는

“호잇~ 랄라랄라~”

춤을 추기 시작했다. 그래서 때리지 않게 되었다.

“아, 이젠 또 누굴 도와줄까?”

대별왕이 순간이동을 하는데 불량배가 아이들을 괴롭히고 있었다.

“야, 춤 춰라 얹!”

불량배들은 길거리에서 갑자기 엉덩이춤을 추기 시작했다.

(2) 설화 이어 쓰기(가쁜장아기 그 뒤 이야기)

가쁜장아기는 하늘로

고다운

가쁜장아기는 부모님을 얼싸안으며 말했어요.

“어머니, 아버지 제 말씀을 이해하시겠지요?”

“오냐.”

가쁜장아기는 행복했어요. 그러던 어느 날 가쁜장아기의 아버지가 병이 났어요. 어떤 약을 먹

어도 낮지 않았어요. 가쁜장아기는 자청비에게 환생꽃을 빌려서 겨우 고쳤어요. 그런데 이번에는 어머니가 위독하게 되었어요. 가쁜장아기와 작은 마통이가 정성껏 전복을 구해다가 죽을 쑤어 먹이자 병이 나왔어요. 바로 그때 가쁜장아기, 작은 마통이, 그리고 부모님이 몸이 붕~ 떠오르더니 하늘로 올라갔어요. 가쁜장아기의 가족들은 하늘로 올라가 착한 사람은 천국으로, 나쁜 사람은 지옥으로 보내는 신이 되었어요.

더더욱 행복해진 가쁜장아기

이여준

부모님은 이때부터 가쁜장아기랑 행복하게 살았어요. 그런데 어느날 지네가 된 큰 언니가 찾아왔어요.

“가쁜장아기야, 언니가 미안했어. 다시는 괴롭히지 않을게. 사람으로 다시 변하게 해 줘.”

“정 그렇다면 변하게 해 줄게.언니”

그랬더니 갑자기 천둥이 치고 번개가 번쩍번쩍 하고는 큰언니가 사람으로 변하였어요. 큰언니는 고맙다고 수백 번 절을 하였습니다.

행복하게 잘 살았습니다. 그런데 왜 둘째 언니는 오지 않는 걸까요? 아직도 사람들은 몰라요. 아마도 아직까지도 깨달은 게 없나 봐요!!!!

부록 5. 설화 근거지 현장학습에 대한 학생 일기(1학년)

혼인지

윤현경

학교버스를 타고 혼인지에 갔다. 혼인지는 고을라 양을라 부을라가 공주들이랑 결혼했던 곳이다. 혼인하고 결혼은 같은 말이다.

고을라 양을라 부을라들의 방에 들어가 보았더니 너무 캄캄했다. 그래도 시원했다. 공주가 동굴에 들어갔을 때 놀랐겠다. 활쏘기를 할 때에는 정말 사냥꾼이 된 것 같았다. 혼인지에 직접 오니까 연극할 때보다 더 재미있었다. 내가 만일 고을라라면 한번 목욕을 해 보고 싶다.

혼인지에 다녀와서

김주형

혼인지에 갔던 날 나는 동굴에 갔다. 그 동굴은 아주 추웠다. 그래서 난 다리가 떨렸다. 왜 떨렸냐면 꼭 박쥐가 나올 느낌이 들었다. 그 동굴은 너무너무 컸다. 고을라가 살던 동굴, 양을라가 살던 동굴, 부을라가 살던 동굴 셋이었다. 더 속으로 들어가 보니까 개미가 보였다. 개미가 내 손을 깨물었다.

혼인지

태지원

혼인지에 가서 활쏘기도 하고 동굴에도 갔다. 계단이 참 무서웠다. 그리고 연못에서 사진을 찍었다. 연못에서 사진을 찍을 때는 조금 빠질 것 같아서 무서웠다. 제일 큰 연못에서 찍었다. 바로 고을라가 목욕하고 결혼식도 올린 곳이다. 참 예뻐다.

혼인지에 다녀왔다

이여준

오늘 혼인지에 갔다. 나는 활을 쏘았다. 그치만 어떤 애는 안쏘았다. 그리고 우리는 고을라 양을라 부을라 방에 들어갔다. 그 방은 냉장고 같았다. 아주 아주 시원했다. 그리고 연못이 참 예뻐다. 동굴은 조금 더러웠다. 나는 모기랑 벌레한테 많이 물렸다. 그래서 아직도 몸을 박박 긁고 있다. 고을라 형제와 세 공주가 결혼식 하는 것처럼 우리 학교 아이들이 가짜로 결혼식 했다. 그런데 결혼식 음식을 못 먹어서 기분이 나빴다. 고을라의 연못이 아직도 생각난다.

부록 6. 읽기용 설화 텍스트

6-1. 설문대할망 이야기

박 희 순

머언 먼 옛날 제주에는 설문대할망이 살았어요. 얼마나 몸집이 컸는지 한라산을 베개 삼아 누우면 다리 하나는 제주시 앞 바다에 있는 관탈섬에 걸쳐졌지요. 빨래를 하려면 한라산을 깔고 앉아 한쪽 다리는 관탈섬에 디디고 다른 한쪽은 서귀포 앞 바다에 있는 지귀도에 디디 구좌읍에 있는 우도를 빨랫돌 삼아 빨았답니다.

어느 날 설문대할망이 심심해서 한라산 꼭대기에서 바위 돌을 하나씩 집어 획획 던졌어요. 바다에 툭 떨어진 돌들은 그대로 섬이 되었어요. 흙을 손으로 파서 쌓으면 산이 되었답니다. 이처럼 거대한 몸집에 무지무지한 힘을 가진 설문대할망은 치마를 입고 다녔어요. 하루는 한라산을 만들려고 치마에 흙을 담아 나르는데 구멍이 뚫린 곳으로 흙들이 조금씩 떨어졌어요. 그 때 만들어진 흙덩이들이 바로 오름이랍니다. 남은 흙을 한곳에 부어 놓으니 그게 한라산이 됐어요. 한라산을 다 만들고 좀 쉬려고 깔고 앉으니 뽕죽한 것이 엉덩이를 자꾸 찌르는 것이었어요. 별떡 일어난 설문대할망은 꼭대기 뽕죽한 부분을 파내었지요. 그게 바로 백록담이랍니다.

설문대할망이 한라산에 앉아 있다가 오즘이 마려워 그냥 그 자리에서 누면 홍수가 되어 사람들은 물난리를 겪어야 했어요. 그 오즘의 줄기가 얼마나 세었던지 땅이 패이고 큰 강물이 되어 흐르다가 땅 한쪽이 끊겨 나갔는데 그게 지금의 우도랍니다. 또 오즘은 바다로 흘러 성산포와 우도 사이의 바닷물이 되었는데 그 깊이가 깊고 물줄기가 세어 배들이 사고가 많이 난다고 하지요.

성산읍 일출봉에 우뚝 솟아 있는 기암이 있는데 이 바위는 설문대할망이 길쌈을 할 때에 불을 켜던 등잔이었어요. 처음엔 밑에 있는 바위 위에 불을 켜보니 얇으므로 다시 바위를 하나 더 올려놓아 높인 것이라는데, 설문대할망이 등잔으로 썼다 하여 지금도 등경돌이라고 불리고 있어요. 이처럼 몸집은 크지, 힘은 당할 자가 없이 세었지만 그래도 여자는 여자였어요. 설문대할망은 늘 새 옷을 입고 싶었어요. 설문대할망은 사람들을 모아놓고 내기를 하였어요.

“여러분, 나하고 내기 하나 합시다. 내가 입을 속옷을 하나 만들어 주면 그 댓가로 육지까지 걸어 다닐 수 있게 다리를 놓아주겠소.”

선문대 할망이 내기를 걸어오자 사람들은 서로 얼굴만 쳐다보며 아무 말을 못

했어요.

“어떻든 수가 생길 거요. 우선 내기부터 합시다.”

사람들은 육지를 편히 오가고 싶어 했어요. 조그만 배로 육지를 드나들려면 여간 불편하지 않았지요. 사고도 많이 생겼고요. 사람들은 설문대할망에게 새 옷을 만들어 주기로 하고 명주를 모으기 시작했어요. 그런데 아무리 모아도 어렵었어요. 속옷을 만들려면 명주가 족히 백 동은 있어야 하는데 그게 그리 쉽지 않았어요. 그 어마어마한 명주를 구하려 모든 사람이 한 해 동안 아무 일도 하지 않고 부지런히 누에를 치고 명주를 짜서 속옷을 만들었어요. 약속하기로 한 날 사람들이 짠 명주를 한데 모아보니 이걸 어제, 그래도 그만 한 동이 부족했어요.

“어떻게 사정 얘기를 합시다.”

사람들은 설문대할망을 찾아가 그간의 사정을 얘기 했어요. 설문대할망의 대답은 아주 냉정했어요.

“이 사람들아, 어찌 구멍 뚫린 옷을 창피하게 입고 다닌단 말인가?”

사람들이 아무리 사정해도 소용없었어요. 설문대할망이 다리를 놓다가 내버린 곳이 지금도 조천읍 조천리 바닷가에 있습니다.

어느 날 설문대할망은 흔적도 없이 모습을 감추었어요. 한여름이었지요.

옷 한 벌 해 입기가 힘든 설문대할망은 자신이 먹을 음식을 제주 사람들이 먹도록 하기 위하여 물장오리 깊은 연못 속으로 걸음을 옮기기 시작했어요.

“내가 없어야 제주 사람들이 굶어 죽지 않아.”

그 후 영영 물 밖으로 나오지 못했습니다. 그만큼 그 물은 깊었나 봅니다. 설문대할망이 들어가서 나오지 못한 물장오리를 사람들은 창 터진 못이라고 부르기 시작했어요. 하지만 설문대할망의 영혼은 아직까지도 제주에 남아 사람들을 지켜주고 있다고 전해온답니다.

6-2. 고을라 양을라 부을라 이야기

박희순

아득한 옛날, 아름다운 섬나라 탐라국에는 사람이 살지 않았어요. 어느 아름다운 봄날 땅이 움직이고 나무가 출렁이더니 세 신인이 땅속에서 솟아 나왔어요. 첫째가 고을라 둘째가 양을라 셋째가 부을라였어요. 이들은 농사를 짓지 않고 짐승의 가죽으로 옷을 만들어 입고, 짐승을 잡아먹으며 살았어요. 섬 안에는 사슴과 노루 등 짐승이 많았기 때문에 사냥을 하는 건 그리 어려운 일이 아니었지요. 세 신인은 한라산을 누비며 사냥을 하고 밤이면 굴속에 들어가 잠을 잤어요. 서로 힘을 모아 짐승을 잡았기 때문에 사이가 아주 좋았어요. 하루는 사냥을 하기 위해 한라산에 올라갔다가 동쪽 바다 위에 둥실둥실 떠 있는 상자를 보았어요.

“부올라, 저게 무얼까?.”

“글쎄, 상자 같은데? 우리 한번 가보자”

세 사람은 부지런히 산을 내려와 상자가 다가오는 바닷가로 달려갔어요. 상자는 세 사람을 향해 떠내려왔어요. 자쫓빛 흙으로 만든 나무 껍질 속에 돌 상자들이 들어 있었어요.

“돌 상자다! 돌 상자가 떠왔어!”

그들은 돌상자가 가라앉지 않고 떠온 것이 너무 기뻐서 큰 소리를 질렀어요. 그래서 그곳을 ‘쾌성개라고 부르게 되었지요. 돌로 만들어진 상자는 동실동실 파도에 실려 오르내리다가 다가오더니 바위에 닿았는데 그곳을 ‘오통이’라고 부르기 시작했어요..

“이 속에 뭐가 들어있지?”

“어서 열어보거나 하자” .

고을라가 첫 번째 상자 뚜껑을 열었어요.

“이게 뭐지?”

“글쎄. 하나, 둘, 셋, 넷, 다섯. 다섯 꾸러미야. ”

“먹는 걸까?”

“독이 들어 있을 지도 몰라.”

상자 속에는 다섯 가지 곡식의 씨앗이 가득 들어 있었어요.

양을라가 두 번째 상자를 열었어요.

상자를 열자마자 가축들이 한 쌍 씩 튀어 나왔어요. 모두들 깜짝 놀랐어요.

“한 마리, 두 마리, 세 마리, 네 마리, 다섯 마리, 여섯 마리.” 여섯 종류의 가축이 차례대로 나왔어요.

“이라! 얼 털 털 털.”

이리 저리 튀어 다니는 가축을 잡느라 정신이 없었어요. 그때 마지막 상자를 열던 부올라가 소리 쳤어요.

“형님들! 여기 좀 보세요.”

마지막 상자 속에서는 여자 셋이 차례로 걸어 나왔어요.

파란 옷을 입고 머리에 관을 쓴 예쁜 여자들이었어요.

“당신들은 누구시오?”

“예. 우린 벽랑국의 공주입니다. 아버님께서 우리를 당신들에게 보내셨습니다. 서쪽 바다 가운데 있는 섬에 세 신인이 나라를 세우려하니 너희들이 가서 그들의 배필이 되라고 말씀하셨습니다.”

“곡식의 씨앗과 가축을 주시면서 사냥을 하지 않더라도 배불리 먹을 수 있는 방법을 알려주셨어요.”

“아니 사냥을 하지 않고도 배불리 먹을 수 있다고 하시었소?”

“예, 농사를 짓는 방법을 알고 왔습니다.”

현명해 보이는 공주가 말했어요.

고을라 양을라 부을라는 신기해서 서로 쳐다보았어요. 그때

가장 앓던 공주가 얼굴을 붉히며 말했어요.

“부디 저희를 받아주세요.”

아름다운 공주들은 상자에서 나와 큰절을 올렸어요. 삼을라는 너무나 좋아서 벽랑국 임금님께 감사의 절을 올렸어요. 그리고 말을 타고 물으로 올라왔는데, 말의 발자국이 찍힌 곳을 물성개라고 부른답니다.

그리고 세 공주를 데리고 물빛 고운 연못으로 올라가 목욕을 하고, 천지신명께 절을 하고 나서 공주들을 아내로 맞아들였어요. 그곳이 성산읍 온평리 혼인지지요. 삼을나는 혼인지 옆에 있는 동굴에서 신방을 꾸몄어요. 그 이튿날부터 삼을나는 땅을 파서 아내가 가지고 온 씨앗을 뿌리고 송아지와 망아지를 키우기 시작했어요. 씨앗을 받아들인 땅은 그들에게 풍성한 열매를 맺게 해 주었고, 망아지와 송아지는 무럭무럭 자라 어미가 되었지요. 그런데 식구가 늘어나자 문제가 생겼어요. 아이들이 다투기도 하고 말과 소에게 물을 먹이다가 다툼이 일기도 하였어요.

“우리 식구가 많아졌으니 따로따로 살림을 나는 게 어떻겠소?”

“그거 좋은 생각이네. 나도 전부터 그런 생각을 했었네.”

“땅을 정해서 살면 다툼도 없어지고 좋겠어요.”

삼을라는 의논을 하였어요. 누가 어떤 곳에서 살면 좋겠는지, 의논한 결과 활을 쏘아 살 곳을 정하기로 하였어요. 삼을라는 약속대로 활을 쏘았어요. 큰형인 고을라가 먼저 쏜 활은 지금의 일도동에 떨어졌고, 양을라가 쏜 화살은 이도동에 부을라가 쏜 화살은 삼도동에 떨어졌어요. 지금도 제주시 화북동에 가면 활에 맞았던 돌(삼사석)이 남아있답니다. 삼을라는 가족을 데리고 화살이 떨어진 곳으로 옮겨가서 밭을 일구고, 사냥을 하고, 고기를 잡으며 살았어요. 태풍이 불어와 농사를 망치기도 하고, 바다에 나갔다가 높은 파도에 목숨을 잃을 뻔하기도 했지만, 태풍과 바람과 가뭄 등 거친 자연을 이기며 살아갔어요. 망아지와 송아지는 넓은 한라산의 맛있는 풀들을 먹으며 무럭무럭 자라기 시작했어요. 사람들이 점점 많아져도 모두가 배부르게 먹으며 행복하게 살았어요. 서로서로 도와주었기 때문에 도둑도 없었어요. 모두가 착하고 부지런했기 때문에 대문이 필요 없었어요.

거지도 없었어요.

살기 좋은 탐라국은 바로 지금의 제주도랍니다.

지금도 제주시에 가 보면 삼성혈이라는 곳에 구멍이 세 개 뚫어져 있는데, 바로

고을라 양을라 부을라가 솟아난 구멍이랍니다. 삼성혈에 있는 나무들은 공손하게 절을 하는 듯 구멍 쪽으로 가지를 숙이고 있답니다.

제주의 조상인 고을라 양을라 부을라를 위하여 아직도 삼성혈에서는 봄가을에 걸쳐 제사를 지내고 있답니다.

6-3. 대별왕 소별왕 이야기

박 회 순

아주 오랜 옛날, 하늘과 땅이 시루떡처럼 맞붙어 한 덩어리로 있던 때의 일이지요. 달도 별도 없는 어두운 밤처럼 이 세상은 캄캄했어요. 어느 날 하늘과 땅이 서서히 벌어지면서

산이 뽕족뽕족 솟아나고, 물이 줄줄 흘러내리더니 하늘에서는 파란이슬이 내리고, 땅에서는 검은 이슬이 솟아나기 시작했어요. 이슬들이 서로 합쳐지고 나누어지면서 여러 가지 모양들이 생겨나기 시작했어요. 맨 처음 생겨난 것은 별이었어요. 견우성, 직녀성, 북두칠성, 삼태성 등 많은 별들이 반짝거리며 밤하늘에 생겨나기 시작했지요.

하늘에 암흑이 계속되던 어느 날 동쪽에선 파란 구름이, 서쪽에선 하얀 구름이, 남쪽에선 빨간 구름이, 북쪽에선 검은 구름이 서로 오락가락 하더니 해가 둘, 달이 둘 솟아오르면서 하늘과 땅이 활짝 열렸어요. 그러나 세상은 어지러웠어요. 해가 둘이어서 낮에는 더워서 죽을 지경이었고, 밤에는 얼어서 죽을 지경이었거든요. 풀과 나무, 새와 짐승들이 사람처럼 말을 하는 바람에 시끄러웠어요. 귀신과 인간이 서로 부르고 대답을 하였어요.

천지왕은 구름을 타고 인간 세상을 내려다보며 걱정을 하였어요.

“큰일이야. 세상이 너무 어지러워. 좋은 방법이 없을까?”

걱정을 하던 천지왕은 그날 밤 이상한 꿈을 꾸었어요. 하늘에 떠 있는 별들 중에서 두 개의 별이 반짝거리더니 신비한 기운이 땅으로 뻗쳐 두 마리 용으로 변하는 것이었어요. 그리고는 해와 달을 하나씩 삼켜버리는 거예요.

“오호라, 이 꿈은 세상의 질서를 바로 잡을 아들을 낳을 꿈이로다.”

천지왕은 땅 세상을 내려다보며 중얼거렸어요.

“땅 세상에서 가장 슬기롭고 똑똑한 여자를 만나야겠군.”

바로 그 순간 하늘의 빛이 하나로 모아지더니 총맹부인의 집으로 커다란 빛기둥이 만들어졌어요. 천지왕은 그 기둥을 타고 총맹부인의 집으로 내려갔지요. 총맹부인은 매우 기뻐하였어요. 하늘의 임금님인 천지왕을 맞았으니 맛있는 음식을 대접을 하고 싶었지만 저

넉 한 끼 대접할 쌀이 없었어요.

“어쩌나, 쌀이 하나도 없어. 천지대왕님께 따뜻한 밥이라도 한 끼 대접하고 싶은데, 흑흑흑”

총맹부인의 울음 소리를 듣고 있던 참새들이 말을 했어요.

“수명장자의 곳간에는 쌀이 넘쳐나는데, 수명장자의 곳간에는 쌀이 넘쳐나는데.”

수명장자는 같은 마을에 사는 마음씨가 고약한 부자였어요. 총맹부인은 수명장자에게 쌀을 꾸러갔어요. 마음씨 나쁜 수명장자는 쌀에다 쌀 만큼 한 돌맹이를 섞어서 한 되 꾸어주었어요.

총맹부인은 아무것도 모르고 그 쌀로 밥을 지어 천지왕에게 드렸지요. 밥을 한술 떠서 입에 넣으니 부드럽하고 돌이 씹히는 거예요.

“이보오 총맹부인, 어찌 밥에 돌을 넣었소.”

“실은 수명장자에게 쌀을 꾸러갔더니 쌀에 돌맹이를 섞어서…….”

총맹부인은 너무나 죄송하여 고개도 들지 못하고 기어가는 소리로 말을 했어요.

“꽤 씹하다. 수명장자. 꽤 씹한 지고”

천지왕이 화가 나니 땅이 흔들리고, 나무들이 휘청거렸어요. 산이 통째로 흔들거렸어요.

“여봐라, 벼락장군, 우레 장군 수명장자의 집으로 가라.”

으리으리한 수명장자의 집은 순식간에 잿더미로 변해버렸어요. 천지왕은 그것도 모자라 수명장자의 딸은 팔벌레로, 아들은 술개로 만들어 버렸어요.

천지왕은 총맹부인과 결혼했어요. 그러나 하늘나라를 다스려야 하기 때문에 총맹부인 곁을 떠나야 하였지요.

“부인은 이제 곧 아들 형제를 낳을 것이니, 큰아들은 대별왕이라 이름 짓고, 작은아들은 소별왕이라 이름 지으시오.”

“아이들이 나를 찾거든 이 박씨를 주고 심으라고 하시오.”

천지왕은 박씨 두 알을 주고 하늘로 올라가 버렸어요.

얼마 후, 총맹부인은 쌍둥이를 낳았어요. 그들은 하루가 다르게 건강하게 자랐어요. 글 공부를 할 나이가 되어 서당에 보냈는데 너무나 총명하여 칭찬이 자자했어요. 똑똑하고, 부지런한 두 아들 덕분에 총맹부인은 하루하루 행복하게 살았어요.

그러던 어느날

“어머니, 아버지가 누군지 가르쳐 주십시오. 서당에 가면 아이들이 ‘아버지 없는 자식’이라고 놀립니다”

쌍둥이는 울면서 어머니에게 졸랐어요.

“너희 아버지는 하늘나라 천지왕이다. 하늘나라로 가시면서 이걸 주고 가셨단다.”

총맹부인은 그제서야 모든 이야기를 하고 박씨를 내주었어요.

대별왕과 소별왕은 박씨를 정성껏 심었어요. 박씨는 심자마자 싹을 틔우더니 하룻새에

쭉쭉 자라 하늘까지 올라갔어요. 나무보다 더 단단한 줄기에, 무쇠처럼 단단한 잎이 돋아났어요.

“우리 이 줄기를 타고 올라가 보자.”

“그래요, 형. 하늘나라는 어떻게 생겼을까?”

형제는 하늘까지 뻗은 박 줄기를 보며 좋아했어요. 형제는 줄기를 안고 하늘까지 올라갔어요. 박 줄기는 천지왕의 의자 오른쪽에 감겨있었지요. 천지왕은 형제를 보고 매우 기뻐했어요. 하지만 얼마나 용맹스러운지 시험을 하고 싶었어요.

천지왕은 천근이나 되는 활과 백 근이나 되는 화살을 주며 말했어요.

“너희들이 내 아들이라면 이것으로 해와 달을 하나씩 쏘아 떨어 뜨리거라.”

형제는 활과 화살을 들고 천지왕 앞을 물러 나왔어요. 형제는 세상에서 가장 높은 산에 올라가 동쪽 바다를 향해 활을 겨누었어요. 얼마나 지났을까. 멀리 바다 속에서 붉은 햇덩이가 솟구쳐 올랐어요. 잇따라 또 한 덩이가 솟구쳐 오를 때 대별왕이 활을 쏘았어요. 천근 활에서 튀어나간 백 근 화살은 햇덩이를 정확히 꿰뚫고 동쪽하늘 끝으로 날아가 셋별이 되고 말았어요. 해가 저물자 다시 싸늘한 달덩이가 솟구쳐 올랐어요. 두 번째 달덩이가 솟구쳐오를 때 소별왕이 활을 힘차게 쏘았어요. 그러자 달덩이는 기운을 잃고 멀리 날아가 초저녁 개밥바라기 별이 되고 말았어요.

“과연 내 아들들이로다. 장하도다.”

천지왕은 아주 기뻐하며 벼슬을 내려주었어요.

“대별왕은 사람들이 사는 세상(이승, 이 세상)을 다스리고, 소별왕은 죽은 사람이 사는 세상(저승, 저세상)을 다스려라.”

천지왕은 질서가 잡힌 평화로운 세상을 생각하며 행복해 하었어요.

그런데 죽은 사람이 사는 세상을 맡게 된 소별왕은 사람이 사는 세상을 다스리고 싶었어요. 소별왕은 꾀를 내었어요.

“형님, 우리 수수께끼를 내어 이기는 사람이

사람이 사는 세상을 차지하도록 합시다.”

“그래 그래. 네 말대로 하자.”

마음씨 좋은 대별왕은 허락을 했어요. 밤을 새우며 수수께끼 시험을 하였지만 워낙 머리가 좋은 대별왕을 이겨낼 수가 없었어요. 소별왕은 다시 꾀를 내어 말했어요.

“형님, 꽃을 심어서 잘 자라는 꽃 임자는 사람이 사는 세상을 차지하고, 시들어 가는 꽃을 피우는 꽃 임자는 죽은 사람이 사는 세상을 다스리도록 합시다.”

“그래 알았다. 네 말대로 하자.”

대별왕은 다시 허락을 했어요. 둘은 정성껏 꽃씨를 심었어요. 그러나 이번에도 소별왕이 심은 꽃은 시들시들하고, 대별왕이 심은 꽃은 싱싱하게 잘 자랐어요. 소별왕은 꽃을 보면서 너무 속이 상했어요. 그래서 다시 꾀를 냈어요.

“형님, 이번에는 누가 오래 자나 잠자기 내기를 합시다.”

“그래, 알았다. 네 말대로 하자.”

두 형제는 잠을 자기 시작했어요. 대별왕은 아무 의심 없이 편안하게 잠을 잤어요. 피곤하던 터라 깊은 잠에 빠지고 말았어요. 그러나 소별왕은 자는 척 하고 있다가 얼른 일어나 자기 꽃과 형의 꽃을 바꾸어 버렸어요. 소별왕은 대별왕을 깨웠어요.

“형님, 이제 일어나세요. 무슨 잠을 그리 오래 잡니까?”

“내가 잠을 너무 많이 잤구나.”

대별왕은 잠에서 깨어나 꽃을 보았어요.

“내가 잠을 자는 사이에 꽃이 사들어 버렸네.”

동생의 꽃은 잎이 아주 싱싱한데, 형의 꽃은 보잘 것 없었어요.

“내가 졌구나. 그럼, 네가 사람이 사는 이승을 차지하렴.

나는 죽은 사람이 하는 세상을 차지할게.”

대별왕은 자리를 물려주고 죽은 사람이 사는 세상으로 가버렸어요.

소별왕이 사람이 사는 세상에 내려와 보니, 세상은 매우 어지러웠어요. 짐승과 풀과 나무가 말을 하고 귀신과 사람이 서로를 불러서 너무 시끄러웠거든요.

“내가 많이 가질 데야.”

“아니야. 그건 내 거란 말이야.”

사람들이 싸우고 나라와 나라 사이에는 전쟁도 일어났어요. 소별왕은 고민을 하다가 대별왕은 찾아갔어요.

“형님, 도와주십시오. 풀과 짐승이 말을 하고, 귀신과 사람이 함께 사니 제 힘으로는 도저히 산 사람이 사는 세상을 다스릴 수가 없어요.”

“그래, 알았다. 내가 도와주마.”

마음씨 착한 대별왕은 이승에 내려왔어요.

“자, 이제 말을 하지 말아라.”

또 송진 가루 닛 말 닛 되를 뿌리니

짐승이나 풀과 나무의 혀가 굳어져서 말을 못하게 되었어요. 또 귀신과 사람을 가르기 위해 무계를 달아

“넌 백 근이 넘으니 이 세상에서 살아라.”

“넌 백 근이 안 되니 귀신이다. 저 세상으로 가거라.”

하고 사람과 귀신을 구별하여 주었어요.

이렇게 해서 세상의 질서가 잡히기 시작했어요. 자연의 질서는 아주 잘 잡혔어요. 꽃과 나무는 말을 하지 않았어요. 귀신들도 함부로 다니지 않게 되었어요.

그러나 사람들끼리는 서로 미워하고, 도둑질을 하고 나쁜 말을 써서 세상은 다시 어지러워졌어요. 소별왕은 다시 대별왕을 찾아갔지만 죽은 사람이 사는 세상을 다스리는 일도 힘들었기 때문에 대별왕은 더 이상 동생을 도와줄 수가 없었어요.

지금 이 세상에 사람들이 나쁜 짓을 하고 서로 미워하는 것은 그때 소별왕이 사람 사는 세상을 맡아서 슬기롭게 다스리지 못했기 때문이라합니다.

6-4. 가쁜장아기 이야기

박희순

옛날 제주도에 강이영성이라는 사내 거지와 홍은소천이라는 여자 거지가 살았어요. 두 사람은 원래 아래 윗마을에 살았는데 흉년이 들어 자기 마을에서는 얻어먹고 살기가 어려워졌어요. 윗마을의 여자 거지는 아랫마을이 살기 좋은 줄 알고 내려오고, 남자 거지는 윗마을이 살기 좋다는 말을 듣고 올라가다가 서로 만나 친한 사이가 되었어요.

“우리가 거지 노릇만 할 것이 아니라 부부가 되어 힘을 합하면 먹고 살 수가 있지 않겠소?”

두 사람은 마음이 맞아서 부부가 되었어요. 부지런히 남의 집 일을 해주며 살아갔어요. 이제는 거지 노릇을 하지 않아도 되었지요. 오래지 않아 홍은소천은 딸아이를 낳았어요. 아기를 낳은 것은 반가운 일이지만 너무나 가난했기 때문에 아기에게 먹일 음식이 없었어요. 강이영성은 주저앉아 울었어요. 이 모양을 본 마을 사람들은 거지 노릇을 그만두고 바르게 살아가려고 애쓰는 이 부부를 도와 주기로 의논하였어요.

동네 사람들은 은그릇에 죽을 정성껏 쑤어다 주었어요. 은그릇으로 먹여 키웠다 해서 아이 이름을 ‘은장아기’라고 지었어요. 은장아기가 나이 두 살이 되자 또 딸아이를 낳았어요. 이번에도 동네 사람들이 도와주었어요. 전번처럼 정성들이지 않고 낫그릇에 밥을 해다 주었어요. 그래서 둘째딸은 ‘낫장아기’라고 이름 지었어요. 셋째 딸이 태어났을 때는 마을 사람들도 정성이 줄어들어서 나무바가지에 밥을 담아다 주었어요. 그래서 셋째 딸의 이름은 ‘가쁜장아기’로 지었어요.

은장아기, 낫장아기, 가쁜장아기 세 딸이 자라자, 이상하게도 가난했던 생활이 점점 나아지기 시작했어요. 돈도 모았어요. 부부는 논과 밭을 사고 소와 말도 사게 되었어요. 나중에는 큰 기와집까지 지어 부자로 살게 되었어요.

딸들이 모두 열다섯 살이 넘어가자, 부부는 지난날의 거지 생활과 남의 집 일을 하던 시절의 일은 까맣게 잊어버리게 되었어요. 어느 날 부부는 할일도 없어 심심한 나머지, 딸 셋을 불러 묻기 시작했어요.

“큰 딸아기, 이리 오너라. 너는 누구 덕에 먹고 입고 살고 있느냐?”

은장아기가 대답했어요.

“하느님 덕, 땅님 덕, 아버님 덕에 어머님 덕이지요.”

이 말에 부부는 기분이 좋아 웃으며 말했어요.

“큰 딸 아기 기특하다, 인제 네 방으로 건너가거라.”

둘째 딸을 불러 물어 보았어요.

“둘째 딸 아기, 이리 오너라. 너는 누구 덕에 먹고 입고 살고 있느냐?”

둘째 딸 낫장아기도

“하느님 덕, 땅님 덕, 아버님 덕 어머님 덕이지요.” 하고 큰딸과 같은 말을 했어요.

“둘째 아가 기특하다. 인제 네 방으로 건너가거라.”

두 딸이 모두 부모님의 덕이라 하니 부부는 마음이 흐뭇하었어요. 마지막으로 막내딸을 불러 물어 보았어요.

“작은 딸 아기, 이리 오너라. 너는 누구 덕에 먹고 입고 살고 있느냐?”

가쁜장아기의 대답은 언니들과 달랐어요.

“하느님, 땅님, 아버님, 어머님의 덕도 있지만은 제 배 아래에 그어진 금 덕에 먹고 입고 살고 있습니다.”

부모는 덕이라고 할 줄 알았던 막내딸이 제 배의 모양으로 해서 덕을 본다는 말에 부부는 화가 났어요.

“저런 불효막심한 것이 어디 있느냐! 너는 어서 이 집에서 나가 버려라.”

벼락같은 호령에 가쁜장아기는 입던 옷을 검은 암소 등에 싣고 집을 나서야 했어요.

“어머님 아버님, 안녕히 계십시오.”

가쁜장아기가 인사를 하고 집을 나가자 불효의 자식이지만 부모의 마음에 섭섭하여 그냥 보고 있을 수만은 없었어요. 그래 큰 딸을 불러 “쫓겨난 네 동생, 식은 밥이나마 먹고 가라고 일러라.”고 했어요.

욕심 많은 은장아기는 어머니 아버지가 가쁜장아기를 도로 불러들이고 싶어서 그러는 거라고 생각했어요. 그리고 똑똑한 가쁜장아기를 도로 불러들여 놓으면 부모님이 가쁜장아기만 좋아할 것 같았어요. 또 집안의 재산을 나누어 가질 때에도 이로울 것이 없다고 생각했어요.

이렇게 가쁜장아기를 시기한 은장아기는 대문 밖으로 나가 노뎃돌(말을 타거나 내릴 때 발받침이 되게 문 앞에 놓아둔 돌) 위에 올라서서 큰소리로 외쳤어요.

“불쌍한 가쁜장아기야, 빨리 가거라. 아버지 어머니가 널 때리려고 나오신다.”

영리한 가쁜장아기는 언니의 말을 듣고 그 속셈이 무엇인가를 알았어요. 그래 알미워서 이렇게 대답했어요.

“큰 언니야, 그 노뎃돌 아래로 내려서거든 지네로 변해서 땅 속에서 살아라.”

은장아기는 노뚝돌에서 내려서자 정말 지네로 변하여 버렸어요. 그리고는 노뚝돌 밑으로 들어가 버렸어요.

어머니와 아버지는 은장아기가 막내딸을 데리고 들어오기를 기다리다가 오지 않으니까, 둘째딸 낫장 아기를 불러 데려오게 하였어요.

낫장아기도 욕심이 많았어요. 마침 문 밖에 있는 두엄(섞힌 거름) 더미가 있었는데 그 위에 올라서서 말했어요.

“가쁜장아기야, 어머니 아버지가 널 때리러 나오신다. 빨리 달아 나가라.”

가쁜장아기는 낫장아기의 마음도 다 알았어요. 섭섭한 가쁜장아기는 이렇게 대답했어요.

“둘째 언니야, 두엄 아래로 내려서거든 버섯이나 되어라.”

그 말을 들은 낫장 아기는 그 자리에서 버섯이 되고 말았어요.

두 딸이 모두 돌아오지 않자, 부부는 궁금해서 급히 밖으로 달려 나가다가 상인방(문 위쪽에 가로지른 나무)에 눈을 부딪쳐 그만 장님이 되고 말았어요.

장님이 된 부부는 아무 일도 못하고 가만히 앉아서 지내게 되었고, 재산은 점점 줄어들어 다시 거지가 되고 말았어요.

한편 집을 쫓겨난 가쁜장아기는 검은 암소에 옷과 양식을 싣고 정처 없이 길을 걸었어요. 가도 가도 사람 사는 마을이 보이지 않았어요. 한참을 가다보니 다 쓰러져 가는 초가 하나가 보였어요. 얼른 달려가 주인을 찾으니 머리가 허연 할머니와 할아버지가 나왔어요.

“날이 저물어 갈 수가 없으니 하룻밤 자고 가게 해주셔요.”

할머니 할아버지는 난처한 얼굴을 하고 말했어요.

“우리 집엔 아들이 삼형제나 있어 잘 방이 없으니 참 딱하게 되었소.”

가쁜장아기는 “부엌에서라도 자고 가게 해주십시오.” 하고 애걸을 하며 겨우 허락을 얻었어요.

가쁜장아기가 부엌에 앉아 있는데 갑자기 바깥에서 와당탕탕탕 하는 소리가 났어요. 깜짝 놀라 할머니에게 물었어요.

“이게 무슨 소린가요?”

“우리 집 큰마통이가 마 케어 가지고 와서 부리는 소리야.”

이 집은 아들 삼형제가 마를 케어다 팔아서 그걸로 살아가는 집이었어요.

큰마통이가 들어왔어요. 큰마통이는 부엌을 훑듯 보더니 불평을 늘어놓았어요.

“어머니 아버지는 우리가 애써서 마 케어다 벌어 배불리 먹이니까, 남의 집 여자 데려다 먹여주는 구만.”

조금 있으니까 또 바깥에서 와당탕탕탕 소리가 났어요.

“이건 또 무슨 소립니까?”

가쁜장아기가 할머니에게 또 물었어요.

“우리 집 둘째마통이가 마 파가지고 오는 소리야.”

둘째마통이도 부엌을 들여다보고는 화를 내었어요.

조금 후에 다시 와당탕탕탕 소리를 내며 작은 마통이가 들어왔어요. 작은 마통이는 사방을 휘돌러보더니

“야아, 이거 우리 집에 작은 암소랑 사람이랑 들어왔구나. 참 반가운 일이야.” 하고 매우 기쁘게 맞아 주었어요.

가쁜장아기는 부엌 구석에 앉아서 삼형제가 하는 것을 결눈질해 살펴보고 있었어요.

삼형제는 제각기 파가지고 온 마를 삶아 저녁으로 먹는 것이었어요.

먼저 큰마통이가 마를 삶아 가지고는 “어머니 아버지는 먼저 세상에 나서 많이 먹었을 테니 마 머리 부분이나 잠수시오.” 하고 삶은 마의 머리 부분을 떼어 부모에게 주고, 자기는 살이 많은 가운데 토막을 먹는 것이었어요.

조금 후에 둘째마통이가 마를 삶았어요.

“어머니 아버지는 오래 살면서 많이 먹었으니 꼬리 쪽이나 잠수시오.” 하면서 꼬리를 잘라 부모님에게 주고 자신은 살이 많은 가운데 부분을 먹는 것이었어요.

맨 나중에 셋째아들 작은마통이가 마를 삶아 가지고 부모님에게 말했어요.

“어머님 아버님, 우리들을 낳아서 키우느라 얼마나 힘들었습니다? 이제 살면 몇 해나 사시겠습니까?”

그리고는 양쪽 끝을 떼어 놓고 살이 많은 가운데 부분을 부모에게 주었어요.

가쁜장아기는 ‘이 집에서 쓸만한 젊은이는 작은마통이 밖에 없구나’ 하고 생각했어요.

아들들이 마를 다 삶아 가고 난 뒤에 술을 빌어 가쁜장아기는 저녁을 해먹으려고 쌀을 씻어 밥을 지었어요. 가쁜장아기는 우선 기름이 자르르 흐르는 이밥을 한 상 차려 주인 할머니와 할아버지에게 갖다 드렸어요. 할머니 할아버지는 어릴 적부터 한 번도 먹어 본 일이 없는 쌀밥이라 먹으려 하지 않았어요.

가쁜장아기는 큰마통이에게도 밥 한 상을 갖다 주었어요. 큰 마통이는 “우리 조상님도 안 먹던 이런 버려지 같은 밥을 먹으라느냐?” 하며 도리어 화를 냈어요.

둘째마통이도 큰마통이와 다름이 없었어요.

가쁜장아기는 셋째 작은마통이에게 쌀밥을 차려다 주었어요.

작은마통이는 가쁜장아기를 보고 썩웃으며 맛있게 밥을 먹었어요.

큰 마통이와 둘째마통이가 창구멍으로 동생의 밥 먹는 꼴을 보니 아주 맛있어 보여 침을 꿀꺽꿀꺽 삼키다가 “애, 아우야, 우리도 한 숟갈 달라.” 하고 말했어요.

동생은 “자시라고 할 때는 싫다 하고 이제 와서 왜 먹으려 합니까?” 하며 그릇 가운데 밥을 떠서 형들의 손바닥에 놓아 주었어요. 형들은 뜨거워서 후후 불며

먹었어요.

막내아들과 가쁜장아기는 마음이 맞아 즐거이 얘기하며 지냈어요. 그리고 앞으로 결혼을 해서 부부가 되자고 약속을 했어요.

이튿날 아침 가쁜장아기는 작은마통이를 목욕시키고 새 옷으로 갈아입게 하여 갓을 씌워 놓으니 아주 잘 생긴 도련님이었어요.

“마를 파는 곳을 구경하고 싶어요.”

가쁜장아기는 작은마통이에게 마 파던 데를 구경시켜 달라고 했어요. 그래서 둘은 함께 들판으로 나갔어요. 가는 도중에 큰마통이가 마 파던 자리를 보았어요. 마 파낸 자리에 누룽지 같은 게 있어 가까이 가보니 똥이었어요. 둘째마통이가 마 파던 구덩이에도 가 보았어요. 그 구덩이에는 지네와 뱀이 우글거리고 있었어요.

마지막으로 작은마통이가 마를 파던 자리로 가보았어요. 그런데 돌멩이라고 생각하고 내던져 버린 것들에게서 이상한 빛이 났어요. 얼른 주워서 싹싹 흙을 덮아 보니 금덩어리와 은덩어리들이었어요. 놀란 가쁜장아기와 작은마통이는 금덩이 은덩이를 자루에 가득 담아 검은 암소에 싣고 집으로 돌아왔어요.

금덩이 은덩이를 판 두 사람은 부자가 되어 기와집에서 잘살게 되었어요. 하루 하루 행복하기만 하였어요. 하지만 가쁜장아기의 얼굴은 어두웠어요. 부모님 걱정 때문이었지요. 부자가 되면 될수록 가쁜장아기는 부모님 생각이 간절했어요. 자기가 집을 나온 후로 어머니 아버지는 장님이 되고 거지가 되었다는 소문을 들었기 때문이에요.

하루는 작은 마통이에게 말했어요.

“부모님을 찾고 싶어요. 거지가 되었다고 하니 거지 잔치를 한 번 열고 싶어요.”

작은 마통이는 웃으며 허락을 하였어요. 그래서 가쁜장아기는 백일동안 거지 잔치를 베풀어 거지들을 대접하기로 했어요. 만약 부모가 거지가 되었다면 틀림없이 찾아올 것이니까요.

거지 잔치가 시작되었어요. 날마다 거지들이 사방에서 모여들었어요. 가쁜장아기는 모여드는 거지들을 낱알이 살피보았어요. 그러나 한 달이 가고 두 달이 가도 아버지 어머니는 보이지 않았어요.

석달 열흘, 백 일째가 되어 오늘로 잔치도 끝이 나는 날 저녁이었어요. 두 늙은 거지가 지팡이 하나를 같이 짚고 찾아왔어요. 할머니 거지와 할아버지 거지였어요.

가쁜장아기는 그 두 거지가 어머니 아버지 같아 보여서 하인들에게 시켜 다른 방에 모시게 하고 남다르게 좋은 음식을 대접하게 하였어요. 얼마 후에 가쁜장아기가 그 늙은 거지들에게 말을 걸었어요.

“두 분 장님, 옛 이야기나 해 보세요.”

“옛 이야기는 들은 것도 없고 말할 것도 없어.”

“그럼, 요새 들은 말이라도 해 보세요.”

“요새 들은 말도 없어.”

가쁜장아기는 잠시 생각하다가 이렇게 물었어요.

“그렇다면 살아온 지난 일이라도 이야기해 주세요.”

그러자 노인 장님들은 “살아온 일은 이야기할 게 참 많지.” 하면서 이야기를 시작했어요.

할머니 장님은 노래하듯이 거지로 얻어먹으러 다니다가 남자 거지와 만나서 부부가 된 일, 은장아기, 낫장아기, 가쁜장아기를 낳은 이야기, 가쁜장아기를 내 쫓고 나서는 장님이 되어 다시 거지로 구걸하는 신세가 된 일들을 죽 이야기했어요.

얘기를 듣고 있던 가쁜장아기는 눈물을 흘리며 잔에 술을 가득 따라 두 장님에게 권했어요.

“이 술을 받으십시오, 어머님 아버지님. 제가 가쁜장아기입니다. 어머니 아버지를 찾으려고 백 일 잔치를 차렸답니다.”

두 장님은 깜짝 놀라며 손에 들었던 술잔을 떨어뜨렸어요, 그리고는 큰 소리로 외쳤어요.

“뭐? 뭐라고? 우리 가쁜장아기라고? 아이고 이게 꿈이냐 생시냐?”

그 순간 감겼던 눈이 확 떠져서 밝은 세상을 보게 되었어요.

“어머니, 아버지!”

“가쁜장아기야!”

세 사람은 부둥켜안고 엉엉 울었어요. 작은 마통이는 흐뭇한 표정으로 지켜보다가 공손하게 절을 올렸어요.

가쁜장아기는 착한 사람들은 잘 살게 해 주고 나쁜 사람들에게는 벌을 내려주는 신이라고 합니다.

6-5. 농사를 맡은 신 자청비

박희순

옛날 아주 먼 옛날 김진국대감이 살고 있었어요. 고래등 같은 기와집에 하인을 수십 명 거느린 큰 부자였어요. 오름 위에 올라서서 바라봐야 김진국대감의 땅을 다 볼 수 있을 정도였지요.

그러나 김진국 대감에게는 큰 걱정거리가 하나 있었어요. 나이 마흔이 넘어서도록 자식이 하나도 없었답니다.

하루는 김진국 대감이 삼천선비들과 바둑을 두다가 집으로 돌아오는데 높은 나무에 있는 까마귀 집에서 ‘오조조’, ‘오조조’ 웃는 소리가 들렸어요. 까마귀가 알을 낳고는 기분이 좋아 웃는 것이었어요. 조금 더 내려 오다보니 다 쓰러져 가는 초가집에서 웃음소리가 나오는데 그렇게 재미있게 들릴 수가 없었어요. 살짝 안을 들여다보니 거지 부부가 아기 재롱에 웃음 잔치를 벌이고 있었어요.

‘거지도 아이가 있으니 웃음이 넘쳐나는구나. 까마귀도 새끼가 있으니 저리 즐거워하는구나.’

김진국대감은 일도 하기 싫고 놀기도 싫고 짜증만 났어요. 김진국대감의 부인인 조진국부인은 여러 가지 노리개와 갖가지 귀한 물건들을 내놓아서 이리 저리 만져보게 하였어요. 하지만 김진국대감의 얼굴은 점점 어두워 졌어요. 조진국부인도 서럽고 외로웠어요. 두 사람은 아기가 없는 신세를 한탄하며 한숨만 쉬었어요.

그러던 어느 날이었어요. 관음사의 스님이 마을로 내려왔다가 김진국대감과 마주쳤어요. 김진국대감은 스님을 보자 좋은 생각이 떠올랐어요. 공손하게 절을 하고 걱정을 말했어요.

“내가 나이 사십이 지나도록 자식이 하나도 없으니 살아갈 재미가 없어요.”

스님은 깊이 생각에 잠긴 후 김진국대감을 보며 말했어요.

“우리 법당에 와서 아기 낳기를 비는 제를 올리면 틀림없이 자식을 얻을 수 있을 겁니다.”

귀가 번쩍 뜨이고 눈이 반짝 뜨인 김진국대감은 수레에 쌀과 은을 가득 싣고 관음사로 향했어요.

백일동안 정성을 다하여 기도를 드린 후 조진국부인은 해를 닮은 예쁜 여자아이가 품으로 달려드는 꿈을 꾸었어요. 신기하게도 김진국대감도 같은 날 꼭 같은 꿈을 꾸었어요.

“아기를 갖게 되나 봅니다.”

생각만 해도 기쁜 두 사람은 손을 꼭 잡았어요.

열 달 후 조진국부인은 예쁜 여자아이를 낳았어요. 금쪽같이 귀한 딸이었지요.

같은 날 같은 시각에 하녀 느진택이도 아기를 낳았어요. 아들이었지요.

김진국대감은 아기를 낳게 해 달라고 자청하여 낳은 딸이라 하여 딸 이름을 자청비라고 지었어요. 느진택이는 아들 이름을 정수남이라고 지었어요.

자청비는 무럭무럭 자랐어요. 아주 활달하고 씩씩했어요. 하인들을 돕겠다고 따라나섰다가 말썽만 부리는 바람에 하인들이 제발 도와주지 말라고 빌곤 했어

요.

“아이고 우리 아가씨는 바람같이 일을 하니 정신을 못 차리겠어.”

“우리 아가씨가 그릇을 씻다간 남은 그릇이 하나도 없을 거야.”

하지만 자청비를 모두가 좋아했어요. 특히나 옷감 짜는 솜씨에는 모두가 혀를 내두르며 칭찬을 하였어요.

하루는 자청비가 하녀 느진데기의 손을 보니 유난히 희고 고왔어요.

“느진텍이야, 너는 어쩌면 손이 그리도 고우냐?”

“애기씨, 무슨 말씀입니까? 저는 매일매일 설거지하고, 주친강 연하못에 가서 빨래를 한답니다. 애기씨 손이 더 곱지요.”

자청비는 그 말을 듣자마자 벌떡 일어났어요. 그리고는 어머니 방, 아버지 방 돌아다니며 빨랫감을 죄다 모아다가 주친강 연화못으로 갔어요.

강에는 아름다운 봄빛깔로 평화로왔어요. 버드나무의 초록 잎과 왕벚 꽃이 어우러지고 나비들이 꽃 사이를 넘나들었어요. 새들이 지저귀고 봄바람에 꽃잎들이 나폴나폴 나비 되어 날아다녔어요.

상쾌한 산들바람 속을 달려온 자청비는 옷을 퐁덩퐁덩 강물에 담가가며 빨래를 하였어요.

마침 그때 하늘나라 문도령이 인간 세상에 글공부 활공부 하러 내려왔다가 주친강을 지나게 되었어요. 어여쁜 아가씨를 보자 문도령은 말을 한 번 해 보고 싶었어요.

“저, 목이 말라 그러는데 물 한 바가지만 주겠소?”

자청비는 깜짝 놀라 고개를 돌려 보니 잘 생긴 도령이 서 있었어요. 차림새로 보아 귀한 집 도령 같았어요.

이리보아도 저리 보아도 물 떠서 줄 그릇이 보이지 않았어요. 그때 문도령이 바가지 하나를 내어주었어요.

“이 바가지에 물을 좀 떠 주시오.”

자청비는 문도령이 준 바가지에 물을 하나 가득 떠서 물 위를 세 번 휘젓고, 물 아래를 세 번 두드렸어요. 그리고는 버드나무 이파리를 몇 개 따서 물 위에 띄운 후 문도령에게 주었어요.

문도령은 버드나무 잎을 후후 불어가며 물을 천천히 마셨어요.

“물 한 모금 달라는데 이 무슨 심술이요? 어여쁜 아가씨가 마음씨는 ...”

그러자 자청비가 웃으며 말했어요.

“날파리가 달려 들까봐 물 위를 휘젓는 거랍니다. 물 밑에 혹시 나쁜 것이 가라앉아있나 알아보려고 물 아래를 두드리는 거랍니다. 물에 चे하면 약도 없다가에 천천히 드시라고 버들잎을 띄워드렸답니다.”

자청비의 말을 듣고 보니 과연 맞는 말이었어요. 지혜로운 마음 씩씩이에 감탄

이 나왔어요.

“나는 하늘나라에 사는 문도령이요. 인간 세상에 글공부, 활공부 하러 내려왔어요.”

이 말을 들은 자청비는 문도령이 마음에 들어 얼른 말을 꾸며냈어요.

“저는 자청비라고 합니다. 마침 잘 되었군요. 제 남동생이 글공부를 하러 가려는데 벗이 없어 고민하고 있었답니다. 함께 가시면 어떠실지요?” “좋습니다. 저도 마침 혼자 가기가 심심하던 터였는데.”

자청비는 문도령에게 잠시 기다리라고 하고 집으로 달려갔어요.

“아버지, 저도 글공부 하러 가고 싶어요.”

“계집아이가 글공부는 무슨 글공부냐?”

갑작스런 말에 어안이 병병해 진 김진국대감이 말했어요.

“아버지, 자식이라고는 저 하나 뿐인데 제가 글을 모르면 부모님 제사 때 축문을 누가 쓰겠어요?”

그 말에는 김진국대감도 할 말을 잃었어요.

“그러면 그리 해라.”

“그럼 지금 당장 글공부하러 떠나겠습니다.”

자청비는 서둘러 남자 옷으로 갈아입더니 손에 잡히는 대로 책을 한 움큼, 붓도 한 움큼 쥐고 혈레벌떡 뛰었어요.

“혹시 문도령 아니시오? 난 자청도령이라고 하오” “아, 자청비의 동생이군요. 반갑소. 나는 문도령이요.”

문도령은 눈을 비비고 다시 살폈어요, 자청비와 얼굴이 너무나 닮았기 때문이지요.

고개를 갸웃거리며 문도령은 길을 떠났어요. 그 뒤를 자청비도 따라가기 시작했어요.

며칠 후 둘은 글선생 댁에 도착했어요. 글선생 댁에는 많은 젊은이들이 미리와 있었어요. 두 사람은 같은 방을 쓰고 밥도 함께 먹게 되었어요. 자청비는 자신이 여자라는 것을 문도령이 알게 될까봐 걱정을 하었어요. 그래서 피를 하나 내었어요.

잘 시간에 되자 자청비는 은대야에 물을 담아가지고 들어왔어요. 자청비는 자기와 문도령 사이에 대야를 놓더니 그 위에 젓가락을 걸쳐 놓았어요. 문도령이 눈을 크게 뜨고 쳐다보자

“부모님께서 신신당부하신 말이 있네. 은젓가락이 떨어지면 글공부, 활공부도 떨어지게 되니 조심조심 잠을 자라고 하셨어.”

문도령은 젓가락이 떨어질까봐 잠을 제대로 잘 수가 없었어요. 자청비는 자신

이 꾸며댄 일이라 아무 걱정 없이 잠을 푹 푹 잤지요. 하루 이틀이 지나자 문도령은 졸음을 참을 수 없어 공부도 잘 안되고 활도 제대로 쏠 수가 없었어요. 자청비는 글도 장원이요, 활쏘기도 장원이라 모두가 부러워 하었어요.

문도령은 자꾸 자청도령이 여자라는 생각이 들었어요. 그러다가 문득 좋은 생각이 떠올랐어요.

“자네, 나랑 시합 하나 하지 않겠나? 오줌 멀리 싸기 시합 말일세.”

난데없이 오줌 싸기 시합을 하자는 문도령의 마음을 자청비는 알 수 있었어요. 자신이 여자인지 남자인지 확인을 해 보려는 것이 분명하었어요. 자청비는 잠시 생각하더니 그러자고 대답하었어요.

시합이 시작되었어요. 문도령과 자청비는 등을 마주하고 오줌을 싸기 시작했어요. 문도령의 오줌 줄기는 아홉자 반이나 날아갔어요.

“이 정도면 날 이기기 힘들걸.”

문도령은 의기양양한 표정을 지었어요. 그 순간 문도령은 자기의 눈을 비비고 다시 볼 수밖에 없었어요. 자청비의 오줌 줄기가 열 두자 반이나 뻗어가는 게 아니겠어요? 문도령은 이 시합까지 지고 나니 할 말이 없었어요. 더 이상 자청비를 의심하지도 않았어요.

사실 자청비는 자신이 여자임이 탄로날까봐 다리 사이에 대나무 대롱을 만들어 오줌이 멀리 나갈 수 있도록 미리 준비를 하였습니다.

하늘나라 옥황인 문도령 아버지는 인간 세상에 내려간 아들이 자청비 께에 넘어가는 것을 보면서 한탄을 하었어요.

“쫄쫄. 저런 저런. 저리다간 글공부고 활공부고 하나도 아니 되겠구나.”

며칠이 지나자 하늘나라에서 편지가 왔어요. 당장 올라와 서수왕 따님과 혼인하라는 편지였어요.

“하늘나라에서 온 편지일세. 그만 돌아와 장가 들라는군. 내일 당장 집으로 가야겠네.”

문도령이 편지를 보여 주며 집에 가겠다고 하자 자청비가 얼른 말했어요.

“그렇다면 나도 가겠네.”

둘은 함께 길을 떠났어요. 주천강에 이르자 자청비가 말했어요.

“우리 마지막으로 목욕이나 하고 헤어지세. 글공부, 활 공부 다 내가 이겼으니 내가 위쪽에서 목욕할 테니 문도령은 아래쪽에서 하게.”

자청비는 강 위쪽으로 올라갔어요. 그리고는 나뭇잎을 몇 장 뜯어 무언가를 적더니 아래쪽으로 흘려보내고 집으로 걸어갔어요.

문도령은 웬 나뭇잎이 떠내려 오자 무심코 집어 들었는데 글이 쓰여 있었어요.

“무심한 문도령아, 눈치없는 문도령아, 삼년을 한 방을 쓰고도 여자 남자 구별

도 못하는 문도령아.”

자청비의 글씨가 분명하였어요. 문도령은 그제서야 모든 것을 눈치 채고 옷을 입는 등 마는 등 자청비를 쫓아 갔어요. 자청비는 문도령이 부르는 소리를 듣고 병긋이 웃었어요. 문도령을 대문 앞에 세워 두고는

“아버지, 함께 공부하던 친구가 집으로 돌아가는 길인데 하룻밤 쉬어가게 해주세요.”

“나이가 열다섯이 넘었으면 사랑채로 보내고 열다섯이 아니 되었으면 네 방에서 함께 자라.”

“열다섯이 아니됩니다.”

“그렇다면 네 방에서 함께 자게 해라.”

자청비와 문도령을 밤을 꼬박 새우며 마음 속 이야기를 나누었어요. 서로가 처음부터 마음에 들었다고 하였어요. 둘은 사랑을 굳게 다짐하고 변치 않기로 약속을 하였지요. 어디선가 닭 우는 소리가 들리자 자청비가 아쉬워하며 말했어요.

“이제 가면 언제 다시 만날 수 있을 까요?”

그러자 문도령은 박씨를 하나 주고는 못내 아쉬운 듯, 수도 없이 뒤를 돌아보며 떠나갔어요.

자청비는 자나 깨나 문도령 생각뿐이었어요. 하루 종일 문 밖만 내다보며 지냈어요. 어느날 바람이나 쐬려고 마당으로 나가보니 햇볕 좋은 마당 한 구석에서 정수남이가 부른 배를 하늘로 향해 낮잠을 자고 있었어요. 정수남이는 덩치도 크고 힘도 무척 세었지만 일을 잘 하려하지 않는 게으름뱅이였어요. 이 핑계 저 핑계를 대며 일을 하지 않았어요. 그러다가 먹을 것이 있으며 무턱대로 달려들어도 먹어치웠어요. 자청비는 정수남이가 보기 싫었어요.

“예구, 이 지저분하고 게으른 놈아, 대낮부터 잠을 자고 있어? 다른 머슴들처럼 나무라도 좀 해 오지.”

정수남이는 자청비가 문도령을 만나지 못해 심통을 부린다고 생각했어요.

“당장 나무하러 가지요. 말 아홉 마리와 소 아홉 마리를 마련해 주세요. 올 겨울 내내 땀 나무를 잔뜩 해서 오겠어요.”

자청비는 정수남이에게 말 아홉 마리와 소 아홉 마리를 주었어요. 정수남이는 말고 소를 끌고 굴미산 깊은 곳으로 들어갔어요. 나무는 하지 않고 그늘에 누워 잠을 잤지요. 해가 몇 번 뜨고 진 후에 일어나 보니 소와 말이 더위에 지치고 목이 말라 다 죽고 말았어요. 정수남이는 불을 지펴 소 아홉 마리와 말 아홉 마리를 구워서 몽땅 먹어 치웠어요. 소가죽과 말 가죽만 둘러매고 집으로 돌아왔지요.

“아이고, 이 한심한 놈아! 소와 말은 어디로 가고 소가죽과 말가죽만 가지고

왔느냐? 나무는 또 어디에 있어?”

자청비가 야단을 치자 정수남이는 거짓말을 하기 시작했어요.

“제가 산에 나무하러 갔는데 하늘나라 문도령이 선녀들과 놀이를 나왔지 뭐니까? 한참 구경을 하다가 정신을 차리고 보니 도둑놈들이 소와 말을 다 잡아서 먹어치우고 도망을 친 겁니다.”

문도령 이름이 나오자 자청비는 나머지 이야기를 들을 수가 없었어요. 머리 속에는 오로지 문도령 생각뿐이었으니까요. 자청비는 야단을 칠 생각도 하지 않고 정수남이에게 그 장소로 데려가 달라고 하었어요.

다음날 아침 정수남이는 자청비를 말에 태우고 산 속으로 갔습니다. 한참을 가다가 정수남이는 자청비가 탄 말 안장에다가 소라껍데기를 몰래 끼웠어요. 말이 제멋대로 날뛰자

“제가 한 번 길들여 보지요.”

하마 말고삐를 붙들더니 소라껍데기를 살짝 치웠어요. 그리고는 말을 타고 손살같이 숲 속으로 달려가 버렸습니다. 자청비가 돌아오라고 소리쳤지만 소용이 없었어요. 자청비는 길도 모르는 숲 속을 정신없이 쫓아갔어요. 온 몸이 땀투성이가 되고 옷차림도 마치 거지처럼 변하고 말았어요. 간신히 굴미굴 산 깊은 곳에 도착해 보니 정수남이는 말을 묶어 두고 나무 그늘에서 쉬고 있었어요. 화가 잔뜩 났지만 문도령을 만날 생각에 참고 또 참았어요. 한참 후 정수남이는 킁킁거리며 말을 하었어요.

“애기씨, 여기가 바로 문도령이 놀던 곳입니다. 그 물 속 좀 보세요. 문도령 그림자가 아롱아롱하지요.”

자청비가 물 속을 보니 구름이 뭉게뭉게 떠다니고 있는 모습이 보였어요.

“그 구름 속 하늘나라에서 선녀님들과 놀고 있지 않은가요?”

순간 자청비는 정수남이에게 속았다는 것을 알았어요. 하지만 해는 벌써 서쪽 하늘로 넘어가고 어둠이 찾아들고 있었어요.

“애기씨, 문도령은 이제 잊어버리고 나랑 결혼합시다.”

자청비는 더욱 화가 나고 어이없었지만 마음을 가다듬었어요. 깊은 산 속에 단둘이 있으니 정수남이가 어떤 짓을 할지 모르는 일이었거든요. 그래서 달래기 시작했어요.

“그래, 좋다. 나랑 같이 빨리 집으로 가서, 부모님께 허락을 받자구나.”

정수남이는 고개를 살래살래 저었어요.

“그래, 그렇다면 여기에 움막이라도 하나 지으렴. 지나가는 사람들이 다 보겠다.”

정수남이는 자청비가 허락을 한 걸로 생각을 하었어요. 신이 나서 움막을 짓기 시작했어요. 돌이며 나무들을 날라다가 쌓았어요. 자청비는 움막 짓는 것을 거

드는 척 했어요. 그리고는 정수남이가 돌 두개를 쌓으면 세 개를 빼내고, 작은 틈새가 있으면 더욱 크게 벌렸어요. 정수남이는 쌓고 자청비는 허물다보니 움막은 좀처럼 완성이 되지 않았어요. 어느새 닭이 울고 날이 밝아왔어요. 정수남이는 밤새 일을 하느라 치쳐서 쓰러져 잠이 들고 말았어요. 자청비는 정수남이를 살려 두었다가 또 무슨 짓을 할지 몰라서 독버섯을 따서 입 속에 넣었어요. 배가고픈 정수남이는 잠결에 맛있는 음식인 줄 알고 씹어 먹고는 죽고 말았어요. 자청비는 집으로 돌아와 울면서 부모님께 모든 일을 말했어요. 하지만 부모님은 여자가 사람 죽이기를 함부로 한다하여 자청비를 내쫓고 말았어요.

자청비는 집에서 쫓겨난 후 남자 차림을 하고 이곳저곳을 떠돌아다녔어요. 계속해서 가다보니 서천 꽃밭에 도착했어요. 그곳에서는 팔천선비들이 모여 수군대고 있었어요.

“꽃감관 집에 이상한 부영이가 매일 온다며?” “그 부영이가 자청비- 자청비-하고 울고 나면 하인이 하나씩 죽는다고 하던데.”

자청비는 그 이야기를 듣고 꽃감관 집으로 향했어요. 가다보니 아이들이 화살에 맞은 새를 한 마리 가지고 싸우고 있었어요.

“얘들아, 그 새를 나에게 주고 이 돈을 나눠 가지렴.”

아이들은 좋아라 하며 새를 자청비에게 주었어요.

자청비는 그 새를 꽃감관 집 마당으로 던졌어요. 그리고는 문을 두드렸어요.

“조금 전에 내가 화살로 새를 쏘았는데 이 집 마당으로 떨어졌소.”

꽃감관은 부영이 때문에 화살을 잘 쏘는 사람을 찾고 있던 터라 하인들에게 얼른 새를 찾아보라고 하였어요. 과연 마당 한 구석에 새가 떨어져 있었어요. 꽃감관은 자청비에게

“우리 집에 이상한 부영이 한 마리가 매일 밤 나타나더니 사람이 죽어가고 있소. 당신이 그 부영이를 쏘아 죽인다면 우리 집 셋째 사위로 삼겠소.”

“그렇게 하지요.”

자청비는 그날 밤 어떻게 부영이를 잡을까 고민하면서 하늘 향해 누워있었어요. 바로 그때 부영이 한 마리가 날아오더니 자청비 배 위에 앉았어요. 자청비는 가만히 지켜보다가 살살 손을 뻗어 확 하니 낚아챘어요. 그리고는 화살을 쏘았어요.

다음날 꽃감관 집에서는 잔치가 벌어졌어요. 부영이 소리가 들리지 않게 되었고 하인들도 더 이상 죽지 않았어요. 자청비는 꽃감관 셋째 사위가 되었지요. 자청비는 여자인 것을 들킬까봐 과거를 보러 가기 위해서 공부를 하고 있다고 거짓말을 하였어요. 그리고 밤새 공부를 한다는 핑계를 대고 혼자 있었어요.

하루는 머리를 식히기 위해 서천꽃밭 구경을 하게 해 달라고 하였어요. 꽃밭에

는 신기한 꽃들이 아름답게 피어 있었어요.

“이건 무슨 꽃입니까?”

“웃음꽃이요.”

“이건 무슨 꽃입니까?”

“피를 다시 돌게 하는 꽃이요.”

“이건 무슨 꽃입니까?”

“뼈를 다시 생기게 하는 꽃이요.”

“이건 무슨 꽃입니까?”

“다시 태어나는 환생꽃이요.”

대답을 하는 동안 자청비는 꽃들을 하나씩 둘씩 꺾어 품속에 집어넣었어요.

과거를 보러 가겠다고 자청비가 집을 나서려고 하자 셋째 딸이 근심 어린 눈으로 바라보았어요. 자청비는 삼동나무로 만든 머리빗을 반으로 꺾어 주고 금실한 가닥을 주고 떠났어요.

자청비는 우선 정수남이가 죽은 산 속을 찾아갔어요. 정수남이를 묻은 곳을 찾아 피를 돌게 하는 꽃, 뼈를 생기게 하는 꽃, 다시 살아나는 환생꽃을 가지고 슬슬 문질렀어요.

“아함 잘- 잤다.”

정수남이가 잠을 자다 깨어난 듯 눈을 비비며 일어났어요.

“아이고, 아기씨. 빨리 집으로 가야하지요?”

예전의 모습은 어디 가고 착한 사람이 된 정수남이가 집으로 갈 길을 재촉했어요.

자청비는 부모님을 찾아가 자청비를 살려내었으니 용서를 해 달라고 하였어요. 그러나 부모님은 사람을 죽였다 살렸다 하는 요상한 인간이라며 자청비를 다시 쫓아내고 말았어요.

어디로 갈까, 어디로 갈까.

자청비는 다시 이곳저곳을 떠돌아 다녔어요. 걷다보니 날이 저물고 말았어요. 지치고 배고픈 자청비 앞에 불빛 하나가 나타났어요. 달려가서 문을 열고 들어가 보니 할머니 혼자 비단 틀에서 옷감을 짜고 있었어요. 자청비는 할머니가 옷감 짜는 것을 바라보다가 집에서 옷감을 짜던 생각이 났어요.

“할머니, 제가 한 번 짜 봐도 될까요?” 자청비가 비단을 짜는 모습을 본 할머니는 입을 다물지 못했어요. 너무나 아름다운 비단을 째기 때문이지요.

“아니, 어디 사는 아가씨길래 이리도 숨씨가 좋은고?” 자청비가 이런 저런 이야기를 다 했어요. 할머니는 자청비 손을 잡고 말했어요.

“잘 되었다. 안 그래도 혼자 사느라 외로웠는데, 내 수양딸이 되어서 나랑 함께 살자꾸나.”

그날부터 자청비는 할머니와 함께 살게 되었어요.

할머니는 유난히 정성을 들여 옷감을 짜고 있었어요.

“할머니, 이 옷감은 무엇에 쓸 옷감입니까?”

“하늘 나라 옥황의 문도령이 서수왕 따님에게 장가갈 때 쓸 옷감이란다.”

자청비는 눈물이 왁글 쏟아졌어요. 자신이 이렇게 쫓겨 나게 된 것이 모두 문도령 때문인데, 문도령이 장가를 간다니 억울하고 섭섭하었어요. 자청비는 자기도 모르게 비단 틀에 앉아 와랑치랑 비단을 짜기 시작하었어요. 눈물이 바둑바둑 떨어졌어요. 비단 위에 눈물이 떨어지니 금바둑, 은바둑 무늬가 생겼어요.

할머니가 옷감을 가지고 하늘나라로 가자 칭찬이 자자했어요.

“이번 옷감은 특히 훌륭한걸.”

옷감을 살피던 문도령은 비단 끝에 이상한 글씨를 발견하곤 벌떡 일어났어요. 비단 끝에는

‘불쌍하다 자청비 가련하다 자청비’라는 글씨가 씌여 있었어요.

“이 옷감 자네가 짠 것이 맞는가?”

“얼마 전에 수양딸이 생겼는데 그 아이가 짠 거랍니다.”

문도령은 자청비가 틀림없다고 생각하었어요. 갑자기 자청비가 그리워졌어요.

“내일 밤 내가 찾아가겠으니 그리 전해 주시오.”

이야기를 들은 자청비는 가슴이 두근거렸어요. 다음날 자청비는 하루 종일 서성거리며 문도령을 기다렸어요. 밤이 되도록 문도령은 나타나지 않았어요. 기다리다 지친 자청비는 방에 들어가 바느질을 하며 마음을 달랬어요. 한밤중이 되자 문도령이 내려왔어요. 자청비는 창문 밖에서 왔다갔다하는 그림자를 보며 말했어요.

“사람이요 귀신이요?” “나는 하늘나라 문도령이다.” “믿을 수가 없으니 손가락을 보여주시오.”

문도령이 창구멍으로 손가락을 내밀자 자청비는 섭섭한 마음이 일어나 바늘로 손가락을 콧 찌르고 말았어요. 문도령은 화가 나서 하늘 나라로 돌아가 버렸어요. 할머니가 맛있는 음식을 차려 방으로 와 보니 자청비 혼자 울고 있었어요.

“아니, 문도령님은 어디 가셨느냐?” “섭섭한 마음에 바늘로 콧 찌렀더니 그냥 하늘로 돌아가셨어요.”

“생각 없이 이리 행동하니 집에서 쫓겨났구나. 꼴도 보기 싫으니 이 집에서 썩 나가거라.” 화가 난 할머니는 자청비를 쫓아냈어요.

한편 문도령은 자청비에게 바늘로 찔린 후 시름시름 앓기 시작했어요. 손가락에서 피가 계속 나더니 얼굴에 핏기가 없어지고 시들어가는 꽃처럼 아프기 시작

했어요. 문도령은 오로지 자청비가 먹는 물을 떠다가 주면 살 것 같다고 하었어요.

하늘나라 옥황인 문도령 아버지는 선녀들과 시녀들에게 명령하었어요.

“너희들은 당장 인간 세상에 내려가 자청비가 먹는 물을 떠 오너라.”

할머니 집에서 쫓겨난 자청비는 한참을 걷다가 아름다운 선녀들이 울고 있는 것을 보았어요.

“어째서 선녀님들이 울고 계신가요?” “하늘나라 문도령께서 자청비가 먹는 물을 먹어야 살 것인데 그 물을 찾을 수가 없어 읍니다.”

“그렇다면 저를 따라 오세요.”

자청비를 따라 간 선녀들은 그 물을 뜨더니 하늘로 훌훌 날아가 버렸어요. 자청비는 멍하니 서 있다가 문득 문도령이 준 박씨가 생각났어요. 물가에 박씨를 심으니 순식간에 싹이 트고 가지가 자라더니 하늘나라까지 쭉 뻗어갔어요. 자청비는 그 줄기를 타고 하늘나라로 올라갔어요. 문도령이 누워 있는 창문 옆 버드나무 위에 올라갔어요. 잠시 후에 창문이 열리더니

“저 달이 곱기는 하다마는 인간 세상 자청비 얼굴만큼은 못하구나.”

그 말을 들은 자청비는 대답을 하었어요.

“저 달이 밝기는 하다마는 하늘나라 문도령 마음만큼은 못하구나.”

문도령은 버선발로 달려 나와 이리 저리 살펴보았어요. 동서남북 어디에도 자청비는 없었어요. 고개를 떨구었던 문도령은 달빛이나 한 번 더 보려고 눈을 들었어요. 순간 버드나무 위에 앉아 있는 자청비를 보게 되었어요.

자청비와 문도령은 서로 손을 잡고 기뻐 어쩔 줄을 몰랐어요. 문도령은 자청비를 자기 방 병풍 뒤에 숨겼어요. 자청비는 문도령에게 귀속말을 속삭였어요. 빙그레 웃으며 고개를 끄덕인 문도령은 부모님 방을 찾아갔어요.

“아버님 어머님, 새 장이 좋습니까? 묵은 장이 좋습니까?” “장은 묵은 장이 더 달지.”

“새 옷이 좋습니까? 묵은 옷이 좋습니까?” “새 옷이 곱긴 하다만 편하게 입긴 묵은 옷이 좋지.”

“그럼, 친구는 새 친구가 좋습니까? 묵은 친구가 좋습니까?” “사람은 오래 사귄수록 좋지.”

“그러면 서수왕 따님에게 새 장가 들지 않으렵니다.”

문도령은 자청비를 만난 이야기를 했어요. 문도령의 부모님은 펄쩍 뛰었지만 문도령의 고집을 꺾을 수는 없었어요. 하지만 자청비에게는 힘든 일이 남아 있었어요.

“인간 세상에서 하늘나라로 시집오려면 반드시 거쳐야 할 일이 있다.”

문도령의 아버지 하늘나라 옥황은 하인들을 불러 쉼 자 넓이로 구덩이를 파게 하였습니다. 그 속에 숯 팔천 가마니를 담고 그 위에 다리를 놓았습니다. 다리 위에 다시 칼날을 촘촘하게 세우고 구덩이에 불을 붙였습니다. 구덩이 들어있는 숯덩이들이 별경게 달아오르자 칼날들도 부르르 떨며 달아올랐어요.

“저 칼날을 밟고 이 다리를 건너야 한다.”

구경꾼들은 모두 고개를 살래살래 흔들었어요. 자청비는 입술을 지긋이 깨물었어요. 맨발로 칼날 선 다리 위에 올라섰어요. 정신이 아팠지만 오로지 문도령을 생각하며 아픔을 참았어요. 하늘도 그 마음에 감탄을 하여 천둥 번개와 비를 내렸어요. 숯덩이의 불길기 없어졌어요. 자청비는 드디어 칼날 선 다리를 건너 문도령 부모에게 절을 올렸어요.

문도령과 결혼한 자청비는 행복한 나날을 보냈어요. 자청비는 문도령을 따라 하늘나라 이곳 저곳을 둘러보았어요. 자청비는 특히 하늘나라에서 농사짓는 것을 유심히 살펴 보았어요. 인간 세상에는 없는 알차고 수확이 좋은 곡식들을 눈여겨 보았어요. 자청비는 하늘나라에 있는 곡식들을 인간 세상에 전해 주고 싶었어요. 그래서 옥황상제를 찾아가 청을 드렸어요.

옥황상제는 흔쾌히 자청비의 청을 들어주었어요.

하늘나라에서 가져온 곡식 씨앗을 심던 자청비는 빠뜨린 게 있다며 다시 하늘로 올라갔어요. 나중에 가지고 온 씨앗은 바로 메밀씨였어요. 그래서 메밀은 다른 곡식보다 늦게 심고 늦게 거두게 되었다고 해요.

착한 사람으로 다시 태어난 정수남이가 죽자 옥황상제는 그의 영혼도 인간 세상에 남아 자청비를 돕도록 하였습니다. 정수남이에게는 특별히 가축 돌보는 일을 맡겼어요.

자청비와 문도령 그리고 정수남이는 농사를 맡은 신이 되어 지금까지도 사람들이 농사짓는 것을 보살피고 있습니다. 가을철 풍년이 들길 기원하면서 기도를 올릴 때 자청비는 인자한 눈빛으로 고개를 끄덕이며 내려본답니다.

부록 7. 전체 역할놀이용 텍스트

가쁜장아기 이야기

나오는 사람 : 강이영성이서불(가쁜장아기의 아버지), 홍은소천궁예궁전궁납(가쁜장아기의 어머니), 은장아기, 낫장아기, 가쁜장아기, 큰 마통이, 둘째 마통이, 작은 마통이, 마통이 어머니, 마통이 아버지, 거지들, 하인1,2,3

[제1장]

해설 : 옛날 옛적 제주도에 강이영성이서불이라는 남자 거지와 홍은소천궁예궁전궁납이라는 여자 거지가 살았어요. 남자 거지는 윗마을에 살았고 여자 거지는 아랫마을에 살았지요.

강이영성 : (어느 집 대문을 열고 들어가서) 여보세요, 밥, 밥 좀 주세요.

주인 : 뭐? 밥이라고? 이 거지가 사람을 놀리나?

부인 : 흥년이 들어서 우리 아이들에게도 밥을 먹이지 못하고 있어요.

아이들(노래) : 영영. 어머니 밥 주세요. 배고파요.

부인 : (우는 아이들을 안아주며) 저 아랫마을에는 풍년이 들었다고 하던데 그쪽으로나 가 보시오.

강이영성 : 아랫마을? 풍년? (히죽 웃으며 나간다.)

[제2장]

해설 : 한편 아랫마을에 사는 여자 거지 홍은소천은 거꾸로 윗마을에 풍년이 들었다는 소식을 듣고 덩실덩실 춤추며 윗마을로 달려오고 있었어요.

강이영성 : (깡통을 손가락으로 두드리며 타령하듯이) 아랫마을엔 풍년이다. 아랫마을 풍년

홍은소천 : (깡통을 젓가락으로 두드리며 타령하듯이) 윗마을엔 풍년이야. 윗마을 풍년

해설 : 정신없이 아랫 마을로 가던 강이영성과 땅만 보며 윗마을로 가던 홍은소천은 소나무 한 그루가 서 있는 네거리 길에서 그만 부딪치고 말았어요.

강이영성 : 아이고 머리야, 윗마을 강이영성이서불 죽는다.

홍은소천 : 윗마을이라고? 그곳은 올해 풍년이라면서요?

강이영성 : 아, 풍년은 아랫마을에 들었지.

참새들(노래) : 이 일을 어째, 이 일을 어째, 풍년이 아닐세.

이 일을 어제, 이 일을 어제, 풍년이 아닐세.

강이영성 홍은소천 배가 고파 어찌나.

강이영성 홍은소천 불쌍해서 어찌나.

[제3장]

해설 : 강이영성과 홍은소천은 풍년이라는 말이 거짓말이라는 것을 알고 땅을 치며 울었어요. 한참을 울다가 강이영성이 말을 했어요.

강이영성 : 거지 노릇을 그만두어야겠어. 이보시오. 우리 힘을 합하여 함께 노력하며 살아봅시다.

홍은소천 : 그러겠어요. 저도 일을 하며 열심히 살겠어요.

동네할아버지 : (지나가다가 웃으며) 그럼 그렇지. 열심히 일을 해야지.

꽃들(노래) : 두 사람 마음이 맞았다네. 하늘이 축복하고 땅이 축복했네.

새들이 노래하고 나무들이 춤을 추네, 강이영성 홍은소천 결혼한다네.

(결혼식을 올리는 장면)

[제4장]

해설 : 강이영성과 홍은소천은 남의 집 일을 해 주며 열심히 살았어요. 정말로 거지 노릇을 하지 않아도 살아갈 수가 있었어요. 몇 해가 지나 홍은소천은 딸아이를 낳았어요.

강이영성 : (걱정스런 표정으로) 딸은 낳았지만 너무나 가난하여 이 아이를 기를 수가 없어.

홍은소천 : (울면서) 불쌍한 우리 아가. 어찌 키울꼬.

동네사람1 : (사람들을 불러모으며) 자, 자. 제 말좀 들어보세요.

동네사람2 : 무슨 큰 일이라도 생겼소?

동네사람3 : 윗마을에 살던 거지 강이영성네가 딸을 낳았는데 울고 있어요.

동네사람4 : 딸을 낳았는데 왜 울어?

동네사람1 : 왜 울긴. 가난해서 아기에게 먹일 것이 없어서 우는 거지요.

동네사람2 : 열심히 살려고 하는데 우리가 도와줍시다.

동네사람 3 : 그래요, 도와줍시다.

개미들(노래) : 열심히 살려는 강이영성 동네 사람들이 도와줬다네.

은그릇에 죽을 쑀어 아기에게 먹여주었네

은그릇으로 먹여 키워 은장아기라네

은그릇으로 먹여 키워 은장아기라네.

해설 : 은장아기가 두 살이 되자 홍은소천은 또 딸을 낳았어요. 이번에도 마을 사람들이 도와주었어요. 하지만 전번처럼 정성들이지 않고 낫그릇에 밥을 해다 키웠어요. 그래서 둘째딸은 낫장아기라 이름 지었어요. 몇 년이 지나 셋째 딸이 다시 태어났을 때는 마을 사람들이 나무 그릇에 밥을 담아다 키워주었어요. 그래서 셋째딸 이름은 가쁜장아기라 지었어요.

[제5장]

해설 : 은장아기, 낫장아기, 가쁜장아기. 세 딸이 태어나 두 살이 되어가자 이상하게 돈이 많아지기 시작하였어요. 부부는 논도 사고 밭도 사고 소도 사고 말도 샀어요. 그리고 고래등 같이 커다란 기와집을 짓고 땡땡거리며 살게 되었어요. 어느 날 강이영성은 세 딸을 불렀어요.

강이영성 : 내 큰딸 은장아기야.

은장아기 : 네 아버님.

강이영성 : 너는 누구 덕에 맛있는 것을 먹고 행복하게 사느냐?

은장아기 : 하느님 덕, 땅님 덕, 아버님 덕, 어머니 덕인 줄 압니다.

홍은소천 : (웃으며) 그래, 그래. 큰딸아기 기특하다.(빙그레 웃으며) 이제 네 방으로 건너가렴.

강이영성 : 낫장아기야.

낫장아기 : 네 아버님.

강이영성 : 너는 누구 덕에 맛있는 것을 먹고 행복하게 사느냐?

낫장아기 : 하느님 덕, 땅님 덕, 아버님 덕, 어머니 덕인 줄 압니다.

홍은소천 : (웃으며) 그래, 그래. 낫장아기 기특하다.(빙그레 웃으며) 이제 네 방으로 건너가렴.

강이영성 : 가쁜장아기야.

가쁜장아기 : 네 아버님.

강이영성 : 너는 누구 덕에 맛있는 것을 먹고 행복하게 사느냐?

가쁜장아기 : 바로 제 배에 그어진 선 때문에 부자도 되고 행복하게 사는 것입니다.

강이영성 : (화를 버럭 내며)저, 저, 저런 불효막심한 것이 어디 있느냐? 당장 이 집을 나가거라.

해설 : 벼락 같은 호령이 떨어졌어요. 가쁜장아기는 입던 옷과 얼마간의 양식을 검은 암소 등에 싣고 집에서 쫓겨 났어요.

[제6장]

해설 : 가쁜장아기가 집을 나가자 부모님의 마음은 찢어질 듯 아팠어요. 화가 나서 나가라고는 하였지만 착하고 똑똑한 가쁜장아기를 너무나 사랑하고 있었기 때문이지요.

어머니 : 은장아기야.

은장아기 : 예, 어머니.

어머니 : 가쁜장아기를 불러라. 마지막으로 밥이라도 먹여 보내야겠다.

은장아기 : 알겠습니다.

해설 : 은장아기는 어머니 아버지가 가쁜장아기를 다시 오게 하려는 것을 눈치챘어요. 똑똑한 가쁜장아기가 오면 부모님 사랑을 빼앗길까봐 두려웠어요. 재산도 나누어야 된다고 생각하니 욕심까지 생겼어요.

은장아기 : (대문 밖으로 나가 노뎃돌 위에 서서) 가쁜장아기야, 빨리 달아나. 어머니와 아버지가 널 때리려고 나오셔.

나무들(노래) : 거짓말, 거짓말. 가쁜장아기는 다 알아요. 은장언니는 욕심꾸러기

가쁜장아기 : 큰 언니야. 욕심쟁이 언니야. 그 노뎃돌 아래로 내려서자마자 지네로 변해버려라.

해설 : 은장아기는 노뎃돌에서 내려서자마자 지네로 변하여 돌 밑으로 들어가 버렸어요.

[제7장]

해설 : 어머니와 아버지는 은장아기가 막내딸을 데리고 들어오기를 기다렸어요. 아무리 기다려도 오지 않자 둘째 딸 뎃장아기를 불렀어요.

어머니 : 뎃장아기야.

뎃장아기 : 예, 어머니.

어머니 : 가쁜장아기를 불러라.

뎃장아기 : 알겠습니다.

해설 : 뎃장아기도 욕심꾸러기였어요. 마음도 나빴어요. 그래서 찢은 거름 위에 올라가서 소리쳤어요.

뎃장아기 : (대문밖으로 나가 노뎃돌 위에 서서) 가쁜장아기야, 빨리 달아나. 어머니와 아버지가 널 때리려고 해.

생쥐들(노래) : 아니야. 아니야, 다 거짓말이야. 가쁜장아기는 다 알아요. 뎃장언니는 욕심꾸러기, 뎃장언니는 너무해.

가쁜장아기 : 욕심쟁이 언니야. 거름 위에서 버섯이나 되어라.

뎃장아기 : 아니 왜 발이 움직이지 않지? 내 몸이 이상해졌어.

굴뚝이 : (거름 속에서 잠자다 시끄럽다는 표정을 지으며) 아니, 웬 버섯이 말을

다 하나? 버섯이니 움직이지 않지.

낯장아기 : 뭐라고? 내가 버섯이라고? 이걸 어째. 엉엉엉.

해설 : 두 딸이 모두 돌아오지 않자 부부는 무슨 일이 생긴게 틀림없다고 생각하고 급히 문을 밀치며 나가다가 문귀통이에 눈을 부딪쳐 그만 장님이 되고 말았어요. 가쁜장아기가 집을 쫓겨나면서부터 이상하게 재산이 줄어들기 시작했어요. 얼마가지 않아 부부는 다시 거지가 되고 말았어요.

[제8장]

해설 : 집을 쫓겨난 가쁜장아기는 검은 암소에 옷과 양식을 싣고 정처 없이 길을 걸었어요. 한참을 걷다보니 다 쓰러져 가는 초가 하나가 보였어요.

가쁜장아기 : 주인 계세요? 더 이상 걸을 수가 없어요. 하룻밤만 자고 가게 해 주세요.

할아버지 : (미안하다는 표정으로)우리 집엔 아들이 삼형제나 있어 잘 방이 없다.

가쁜장아기 : (할머니 옷을 붙잡고 눈물 흘리며) 할머니, 제발 부엌에서라도 자고 가게 해 주세요.

할머니 : 여보, 영감. 그렇게 합시다. 이렇게 부탁하는데 .

할아버지 : 그럼 부엌에서 자거라.

가쁜장아기 : 고맙습니다.(부엌으로 가서 앉는다.)

(음향효과 - 와당탕탕탕 시끄럽게 들어오는 소리)

가쁜장아기 : 할아버지, 무슨 소리에요?

할아버지 : 우리 집 세 아들인 큰마통이, 둘째 마통이, 작은 마통이가 마를 캐고 들어오는 소리야.

해설 : 삼형제는 제각기 파가지고 온 마를 삶아 저녁으로 먹었어요.

큰마통이 : 어머니, 아버지는 저보다 세상에 빨리 나서 많이 먹었으니 위쪽이나 조금 잡수시오.(윗부분을 아주 조금 떼어서 부모님께 드리고 나머지는 혼자 다 먹는다.)

둘째마통이 : 어머니, 아버지는 오래 살면서 먹은 게 많으니 꼬리 쪽이나 조금 잡수시오.(꼬리 부분만 아주 조금 떼어서 부모님께 드리고 나머지는 자기 혼자 다 먹는다.)

작은마통이 : 어머니, 아버지. 저희들을 낳아 키우시느라 얼마나 힘이 들었습니까. 많이많이 드십시오.(양쪽 끝을 조금 떼어놓고 전부 부모님께 먼저 드린 후 자기 것을 먹는다.)

해설 : 가쁜장아기는 작은 마통이가 가장 예의바른 효자라고 생각하였어요. 작은 마통이와 가쁜장아기는 마음이 맞아 즐거이 얘기하며 지냈어요. 시간이 지날수록 서로가 마음에 들었어요. 두 사람은 결혼을 하기로 약속을 하였

어요.

[제9장]

해설 : 어느날 아침 가쁜장아기는 작은마통이를 목욕시키고 새 옷으로 갈아입게 하였어요. 작은 마통이는 아주 멋진 사람으로 변하였어요. 해님보다 더 환하고 달님보다 더 훌륭했어요.

가쁜장아기 : (작은마통이에게 다가가서)마를 파던 구덩이를 보고 싶어요.

작은마통이 : 그거야 어렵지 않지. 자, 갑시다.

참새(노래) : 큰 마통이 마를 파던 자리에, 누룽지뽕이 가득해
둘째마통이 마를 파던 자리에선 지네와 뱀이 가득해

해설 : 마지막으로 작은 마통이가 마를 파던 자리로 가 보았어요. 작은 마통이가 버린 돌들이 모두 금덩이, 은덩이로 변해 빛을 내고 있었어요. 두 사람은 금덩이 은덩이를 자루에 가득 담아 자루에 싣고 집으로 돌아왔어요.

나비(노래) : 금덩이 은덩이 주어다가 부자가 되었네. 금덩이 은덩이 암소에 싣고
덩실 덩실 집으로 오니 기와집에 덩실 덩실 잘 살았네.

[10장]

해설 : 부자가 잘 먹고 잘 살게 되던 날부터 가쁜장아기는 부모님 생각에 잠을 이루지 못했어요.

가쁜장아기 : (눈물을 흘리며) 어머님, 아버님께서 거지가 되셨다고 했는데 어떻게 살고 계실지 걱정이 돼요.

작은마통이 : 울지 말아요. 내게 좋은 생각이 있어요.

가쁜장아기 : 좋은 생각이라니요?

작은마통이 : 100일 동안 거지 잔치를 열도록 합시다. 당신 부모님도 꼭 오실 거요.

해설 : 거지 잔치가 시작되었어요. 날마다 거지들이 모여들어 맛있는 음식을 먹고 선물을 받아서 돌아갔어요. 그러나 가쁜장아기의 부모님은 보이지 않았어요. 100일째 되던 날 저녁이었어요. 두 늙은 거지가 지팡이 하나를 같이 짚고 찾아왔어요.

가쁜장아기 : 돌쇠야.

돌쇠 : 예, 마님.

돌쇠 : 저 두 거지를 좋은 방으로 모셔가 가장 맛있는 음식을 대접하여라.

돌쇠 : 예, 마님.(거지를 부축하여 방으로 모셔가서 음식을 대접한다.)

가쁜장아기 : (거지가 있는 방으로 가서) 두 분 장님, 옛날이야기나 하나 해 주세요.

장님 : 옛날이야기는 아는 것이 없어요.

가쁜장아기 :요즘 이야기라도 해 주세요.

장님 : 요즘 이야기도 아는 것이 없어요.

가쁜장아기 : 그러면 살아온 이야기라도 해 주세요.

장님 : (생각이 잠기더니) 살아온 일은 얘기할 게 참 많지요.

해설 : 할머니 장님은 노래하듯이 거지로 얻어먹으러 다니다가 강이영성을 만난 이야기, 은장아기, 늦장아기, 가쁜장아기 이야기, 가쁜장아기를 내쫓고 거지가 되어버린 이야기를 하기 시작했어요.

꽃들(노래) : 가쁜장아기 눈물을 흘렸다네. 가쁜장아기 가슴이 아팠다네, 술잔을 따르며 가쁜장아기는 눈물을 흘렸다네.

가쁜장아기 : 어머님, 아버님. 제가 가쁜장아기예요. 부모님을 찾으려고 100일 동안 잔치를 차렸답니다.

장님 : 뭐, 뭐라고? 가쁜장아기? 아이고 이게 꿈이나 생시냐?

해설 : 두 장님은 손에 들었던 술잔을 떨어뜨리며 놀라 소리 쳤어요. 순간 눈이 번쩍 뜨이는 거였어요.

장님 : (못 믿겠다는 듯이 눈을 만져보며) 내가 눈을 떴어. 내가 눈을 떴어.

가쁜장아기 : (놀란 표정으로) 아버님, 어머님!

장님 : 가쁜장아기야!(서로 얼싸안고 영영 운다.)

나무들(노래) : 밝은 세상 보게 되었다네, 밝은 세상 보게 되었다네.

꽃들(노래) : 가쁜장아기 효녀라네. 가쁜장아기 효녀라네.

참새들(노래) : 마음씨 착한 가쁜장아기, 하늘도 감동하였네.

모든 사람들(노래) : 가쁜장아기 가쁜장아기 마음씨 착한 가쁜장아기 부모님 모시고 덩실덩실 행복하게 잘 살았다네.