

창의·인성 함양을 위한 ‘교훈적 동화 만들기’ 수업 모형의 적용 방안

Implementation of ‘Instructive Fairy Tale Story Making’ Model to Cultivate Creativity and Character

김훈희*, 최윤희**

진주보건대학교 간호학부*, 한남대학교 교양융복합대학**

Hun-Hee Kim(hee0133@hanmail.net)*, Yun-Hee Choi(dawndew@hnu.kr)**

요약

본 연구는 아동들의 창의력 증진과 인성 함양을 위하여 러시아에서 개발된 ‘교훈적 동화 만들기’ 수업 모형을 탐색하고 우리나라에서의 적용 방안을 제시하고자 한다. 동화는 아동들이 자신의 창의력을 펼쳐 보이고 자신의 잠재적 능력을 확인해 볼 수 있는 첫 관문 중 하나이며, 자신을 인식하고 성취감을 통한 자신의 감정을 체험할 수 있는 좋은 장르이다. 이 수업을 통해 아동들은 문학 작품의 장르를 인식하고 구별할 수 있으며, 동화를 만들기 위한 알고리즘을 익히고, 이러한 알고리즘을 바탕으로 해서 교훈적인 동화를 만들어 본다. 작품을 만들기 위해 상상하고, 분석하고, 만들어가는 과정 속에서 아동들의 상상력과 창의력 및 언어적 표현력이 더욱 개발될 것이며, 동시에 일상생활에서 삶의 도덕적이고 윤리적인 요소들을 좀 더 면밀하게 살피고 활용하며, 내면화하는 작업을 익히게 될 것이다.

■ 중심어 : | 창의·인성 | 교훈적 동화 만들기 | 수업모형 |

Abstract

The purpose of this study is to inquiry ‘instructive fairy tale story making’ teaching model developed in Russia to cultivate creativity and character and to present implementation idea in Korea. Fairy tale story is one of first tasks to spread his and her creativity and latent ability, and good genre to identify and express his and her feeling and to accomplish through these experience for children. In process of this teaching model, they are able to recognize and compare good literary works, to know ‘instructive fairy tale story making’ algorithm and to do ‘instructive fairy tale story making’ personally. As a result, students’ imagination, creativity and linguistic performance would be developed more through ‘instructive fairy tale story making’, at the same time they will examine closely and apply moral and ethical contents in daily life and internalize.

■ keyword : | Creativity and Character | Instructive Fairy Tale Story Making | Teaching Model |

I. 서론

창의·인성 교육은 ‘새로운 가치를 창출하고, 동시에

더불어 살 줄 아는 인재’를 양성하는 미래교육의 본질이
자 궁극적인 교육목표라고 본다. 학교를 통해 이루어지
는 창의·인성 교육은 모든 학생을 대상으로 일상적으로

접수일자 : 2015년 06월 01일

수정일자 : 2015년 07월 02일

심사완료일 : 2015년 07월 02일

교신저자 : 최윤희, e-mail : dawndew@hnu.kr

이루어지는 포괄적인 교육이고, 교과활동, 창의적 체험 활동, 가정 및 지역사회와의 연계 교육 등 다양한 방법을 통해 유아 단계부터 종합적으로 추구되어야 하는 교육이며, ‘즐거움, 스스로, 중요한’ 등과 같은 긍정적 이미지를 심어주는 미래형 교육이어야 한다. 마지막으로 창의성과 인성을 동시에 함양하도록 해야 한다.

많은 교육학자들이 주장하는 바와 같이 아동들에게 창의적인 가능성들은 취학 전 연령에서 이미 나타난다 [1-4]. 창의적이라는 것은 어떠한 새로운 것을 생성해 내는 인간의 활동이라 할 수 있는데, 아동의 수준에서 얻을 수 있는 이러한 활동의 결과로는 언어적 창의 활동을 들 수 있다. 무엇인가 이야기 (대상, 사건)할 것을 연관 짓기 위해서는 이야기의 대상을 분명하게 이해하고(상상해보고), 분석할 줄 알고, 주요 특징들과 성향들을 골라내고, 대상들과 현상들 사이에서 원인-결과, 시간과 다른 주변 상황 및 관계들을 설정하는 것이 필요하다. 동화 관련 선행 연구 결과들을 분석해 본 결과 일반적으로 5-7세 연령의 아이들이 기본적으로 이러한 능력을 가지고는 있지만, 그들의 이야기들이 대부분 동일하며 독창적인 것이 없다는 것으로 파악되었다 [5-11]. 그것은 아이들에게 상상력 및 공상력이 부족하기 때문인 것이다. 그러므로 이러한 영역의 능력 개발을 도모할 수 있는 언어적 창의 활동들을 개발 할 필요가 있다.

동화란 동심을 바탕으로 한 서정적이고 환상적인 이야기로서 시적인 요소를 갖춘 문학이며, 현실세계에서 가능하지 않은 최상의 것을 묘사해 내는 공상적이며 현실적인 이야기라 할 수 있다. 아동들은 어린 시절 듣게 되는 이야기 형식의 동화를 접하며 작품 속의 주인공과 자신을 동일시하는 과정에서 생활습관, 태도, 협동심, 자부심, 책임감, 근면성의 교육적 요소를 습득하게 된다 [7]. 전래동화, 환상동화, 생활동화, 창작동화 등 다양한 유형의 동화들이 있는데, 본 논문에서는 아동들이 일상 생활에서 접할 수 있는 사회적·도덕적 가치와 규범이 포함된 동화를 ‘교훈적 동화’의 개념으로 보고 교훈적 동화 만들기 활동을 통하여 아동들의 언어적 창의능력 개발뿐만 아니라 창의·인성 교육의 수업 방법을 제시하고자 한다.

동화 만들기 활동은 주로 듣거나 읽는 수동적인 활동에 달리 자신의 생각을 언어로 표현하는 매우 능동적인 활동이라 할 수 있다. ‘교훈적 동화’에서 말하고자 하는 교훈성은 이러한 동화가 특징적으로 가지고 있는 도덕적, 윤리적, 사회적 규범이 포함된 매우 포괄적인 의미의 동화를 지칭한다. 교훈성에는 사회적 상황에서 나타나는 인간의 수많은 도덕적, 윤리적 덕목들이 포함되어 있으며, 이러한 덕목들은 실제 환경에서는 한 가지 덕목보다는 여러 가지 덕목들이 복합적으로 적용되어 나타나기도 한다. 이러한 교훈을 교육할 목적으로 동화를 활용할 경우에는 동화에 나타난 교육적 의미를 찾아보고 이에 관련된 질문들을 통해 아이들의 반성을 촉구하고, 이를 바탕으로 토의 및 토론, 극역할, 그룹게임, 모의실험, 그림그리기 혹은 쓰기 등의 교육 방법들이 제시되어왔다.

본 연구의 목적은 아동들의 상상력 및 공상력 개발과 도덕적, 윤리적, 사회적 규범을 교육할 목적으로 러시아에서 이루어지고 있는 동화를 통한 언어적 창의 활동 수업 모형 및 실례를 살펴보고 우리나라 학생들에게 적용 가능한 창의·인성 함양을 위한 수업 모형으로 제안하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 동화를 통한 창의·인성 교육

창의·인성 교육이란 21세기 글로벌 인재 양성에 필요한 창의성과 인성을 길러주기 위하여 창의성 교육과 인성 교육의 독자적인 기능과 역할을 강조하면서, 동시에 두 교육이 유기적 결합을 통해서 창의성의 배양과 발휘를 촉진하는 인성과 사회문화적 가치와 풍토를 조성하고, 올바른 인성과 도덕적 판단력을 구비한 창의적 인재를 육성하기 위한 교육철학 및 교육 전략을 의미한다. 그리고 창의·인성 교육은 정답과 고정된 교육방법이 존재하는 것이 아니므로 다양한 교육자료 리소스와 창의 체험활동에 필요한 데이터베이스, 교수방법에 대한 매뉴얼, 수업의 예시 등 유용하고 구체적인 정보를 제공하여 교사가 융통성을 가지고 운용할 수 있는 기회

를 제공할 필요가 있다[10].

특히 아동의 창의성 교육은 아동들이 흥미를 갖고 독특한 상상을 할 수 있도록 생각하는 힘을 길러주는 것이 중요하다. 그런 의미에서 동화는 감수성이 예민한 유아 때부터 쉽고 친근하게 접근할 수 있는 매체이며 교육적 가치 또한 크다. 아동들은 문학작품을 통해 주인공과 동화됨으로써 삶의 경험을 하게 되며 그 과정에서 상상력, 창의력, 사고력, 언어능력, 감상력 등을 기르게 된다. 또한 문학은 아동들이 가장 쉽고 친근하게 접할 수 있는 장르로서 문학작품 속에는 인간의 현실적 삶이 함축되어 있으며, 아동 특유의 상상의 세계가 들어 있다. 따라서 문학 활동은 작품 속의 세계를 새롭게 이해하고 재해석하여 받아들이는 활동이므로 창의성을 자극하고 증진시킨다. 즉, 동화를 통한 문학적 경험은 아동의 상상력과 창의성을 자극하여 아동들이 주인공의 사고방식이나 감정에 공감하고 때로는 비판하는 과정에서 문제 상황을 잘 이해하고 새로운 해결방법을 탐색하는 경험을 갖게 된다[9].

동화는 아동에게 가장 친숙한 매체로 생활에 대한 올바른 인식과 태도를 가지게 하여 아동이 바람직한 인간으로 성장하도록 돕는다. 또한 동화는 다른 사람들의 어려움을 이해하고 다른 사람의 모험을 체험하게 하거나 윤리적 가치를 알게 하여 올바른 인성의 기초를 마련하는데 긍정적인 영향을 준다. 교수매체로서 이러한 장점을 가지고 있는 동화는 다양한 교수방법과 함께 더해져 그 활용가치를 높일 수 있다. 동화를 활용한 인성 교육 활동은 동화에 내포된 인성의 요소에 대해 교사 및 또래와 이야기 나누기, 토의, 동화에 나타난 상황에 대한 탐색과 질문, 동화 속 등장인물과 동일시, 문제에 대한 적절한 행동 및 해결책 유도 등의 다양한 활동으로 아동들이 스스로 경험하도록 하여 자칫 추상적일 수 있는 인성 교육의 내용을 아동이 자연스럽게 접하면서 바른 인성을 형성할 수 있도록 돕는다. 이러한 활동들을 통해 아동은 자기이해 및 자신감을 증진시키며, 자아개념의 긍정적 변화로 이끌 수 있다. 또한 동화를 통한 인성 교육은 동화 속에 나타난 구성원들이 관계를 맺고 유지하는 다양한 방법과 여러 종류의 갈등해결 방식을 아동이 간접적으로 보고 배우며 긍정적인 사회관

계에 필요한 사회적 기술을 획득할 수 있도록 한다. 즉, 동화를 통한 인성 교육 활동은 현장의 높은 적용 및 활용가능성 뿐만 아니라 아동의 자아개념과 친사회적 행동을 증진시킨다는 점에서 의미가 있다고 할 수 있다 [5].

2. '동화 만들기' 교육 활동의 의미

동화는 일상생활에서 쉽게 접할 수 있고 유아교육과정 속에 중요한 교수매체로 인식되면서 교육현장에서 동화와 관련된 동화듣기, 동화읽기, 동화보기, 들은(읽은) 동화를 다시 이야기해보기, 이야기 꾸미기, 동화전달하기, 동화를 들은(읽은) 후 그림 그리기, 극놀이하기 등의 활동들이 이루어져왔다. 하지만 유아들이 직접 창작하는 적극적이고 능동적인 언어창의활동으로서 '동화 만들기' 활동은 그동안 거의 이루어지지 않았다. 동화 만들기 활동은 유아로 하여금 능동적인 존재로서 자신의 삶을 표현하고자 하는 욕구를 증진시키며, 유아의 자발적이고 창의적인 표현을 격려하기 위한 방법이다. 또한 동화 만들기 활동은 유아들이 자신의 세계를 표현하는 방법으로 그들의 풍부한 상상력을 언어의 힘을 빌려 창작 표현해 보는 방법으로 기억의 단순 재생이 아닌 재조직으로서 일종의 창조적인 정신 노력임을 생각할 때 유아의 창의성 발달에 매우 의의가 있다고 할 수 있다[11]. 또한 동화 만들기는 언어표현능력뿐만 아니라 계열적이고 논리적인 사고기능도 기를 수 있는 활동으로 볼 수 있다. 유아는 자신이 듣고, 읽고, 경험한 일들을 새롭게 각색하여 다시 이야기를 창조할 수 있는 능력을 갖고 있기 때문에 동화 만들기 활동을 통해 개념을 형성하고 이야기 하는 가운데 언어적 창고를 만든다는 것이다.

동화 만들기 활동은 이야기 구조 개념 획득과도 관련된다. 아동은 이야기 만들기 활동을 통하여 이야기 형태를 알게 되며, 이해력을 증진시킬 수 있고, 반복적인 이야기 구성능력이 있어서 점차 이야기 구조가 복잡하고 세련되어진다고 볼 수 있다. 또한 동화 만들기 활동은 유아의 창의성, 사고력 발달과도 관련되며, 하나의 창작활동으로 볼 수 있다. 아동 나름대로 독창적인 이야기를 만들기 위해서는 자신의 경험과 느낌, 생각과

상상을 한데 모아 그것을 바탕으로 동화의 내용을 구성해간다. 아동들이 자신들의 언어로 묘사해 가는 과정은 상상의 세계를 풍부하게 자극시켜주며 독특한 발상을 유도하게 된다. 아동들의 동화 만들기는 문해 발달을 위해서도 가장 효과적이라고 할 수 있다. 이 활동 과정 속에서 아동들은 이야기 문법을 인식하게 되고 이야기 구성 능력을 기르며, 자신의 경험 세계나 환상의 세계를 표현해 봄으로써 정서적 만족감을 표출할 수 있는 기회가 되며, 이야기 개념, 이야기 관습, 이야기의 문법을 발달시켜준다[8].

우영효는 동화 속에 등장하는 여러 주인공의 삶을 통하여 유아가 다양한 인간관, 가치관, 세계관 등을 경험할 수 있으며, 본받을만한 인간성을 나름대로 형성하여 내면화시켜 실천위주의 인성을 함양하게 된다고 보았다. 그는 동화를 통해 형성할 수 있는 인성 덕목으로 '욕심경계, 은혜깊음, 효, 희생, 사랑, 정직' 등의 덕목을 제시하였다. 이러한 동화는 유아들에게 인지, 언어, 사회, 질서, 인성발달의 모든 영역에 중요한 교육매체로 평가 받고 있으며, 특히 도덕의식을 고취시켜 올바른 도덕적 판단을 할 수 있도록 하며, 사회생활 면에서도 다양한 인간 관계망을 구축할 수 있는 능력을 길러준다고 보았다[7].

이 외에도 많은 연구가들은 동화를 통한 교육의 가치로는 정서, 순화, 심미성, 창조성, 도덕성의 함양, 인간형성, 예술성 함양, 도덕교육, 언어교육, 인간간의 발견, 올바른 성격과 습관 형성에 도움, 체험확대, 창조성, 간접적인 교육 및 상상력 개발 등을 들고 있다. 이러한 동화 교육에 대한 선행 연구자들의 의견을 종합하여 문기향은 다음과 같이 다섯 가지로 동화 교육의 가치를 정리하였다. 첫째, 동화는 사고력을 신장하는데 도움을 준다. 유아기의 사고 발달은 단계적으로 진행되는데 동화는 이 발달 과정 속에서 그들의 가치 판단력을 발달시켜주고 사고력을 신장시키는데 중요한 역할을 한다. 둘째, 새로운 지식과 정보제공 및 창의력 신장으로 인한 지적 발달에 도움을 준다. 셋째, 자아 정체감 형성과 도덕적 가치관 습득 및 공동체 의식의 배양인 사회 적응력을 길러준다. 넷째, 동화는 창의성을 길러주는데 효과가 있다. 다섯째, 동화는 정보 및 지식 전달 매체로서 교육

적 가치가 있다. 아동을 학습동기 유발과 호기심을 자극한다는 측면에서 중요하다고 보았다[6].

III. 창의·인성 함양을 위한 언어 창의 활동의 ‘교훈적 동화 만들기’ 모형

본 연구의 목적은 최근 우리나라 학교 교육의 화두인 창의·인성 교육을 지원하는 프로그램으로 동화 만들기를 하는 과정 속에서 아동들의 창의·인성과 자기주도성을 개발할 수 있는 수업모형을 제안하는 데 있다.

그래서 본 연구에서는 러시아 사로프시에 있는 37번 유치원에서 실시한 ‘개발(развитие)’이라는 프로그램들 중 하나인 ‘교훈적 동화 만들기’를 바탕으로 한 언어적 창의활동 수업 모형을 제시하고자 한다[12]. 잘 알려져있는바와 같이 문화예술뿐만 아니라 기초자연 교육 및 인문 교육이 발달된 러시아의 교육 방법을 통해 기존 우리 학교 교육에서 활용하고 있는 수업 모형들을 더 보완 발전시킬 수 있다고 본다.

1. ‘교훈적 동화 만들기’ 알고리즘

동화 만들기 활동은 아동의 언어, 사고, 창의성, 정서 발달을 위한 중요한 활동이다. 아동이 이 활동을 하면서 교육적 효과를 증대하고 정서적 만족감 및 즐거움을 누리게 하기 위해서는 다음과 같은 사항들에 유의해야 한다. 첫째, 아동이 자신의 생각과 느낌을 나름대로 표현할 수 있게 하려면 어떤 동화의 내용이든 수용할 수 있는 수용적인 분위기를 조성해주어야 한다. 또한 교사 스스로가 고정관념에서 탈피해야만 유아의 창의성을 유도할 수 있으며 수용할 수 있게 된다. 둘째, 아동은 언어적 창조 능력이 있다. 아동은 독특한 방법으로 단어를 사용하기 때문에 자발적인 분위기 속에서 자유롭게 창조적인 언어 사용이 가능한 환경과 상황이 중요하다. 셋째, 아동은 결과의 산물보다 활동의 과정을 즐긴다. 결과에 치중한 나머지 아동의 흥미와 자신감, 언어 창조성을 상실하게 하는 것 보다 교사 중심의 지식적이고 수동적인 방법에서 벗어나 아동이 마음껏 즐길 수 있도록 한다[11].

동화 만들기 수업이 진행되는 동안 교사는 다음과 같은 활동들로 아동들이 이 활동을 잘 이해하고 잘 수행할 수 있도록 지도한다. 먼저, 아이들이 문학 작품의 의미를 분석하고 자기주도적으로 본문의 모델을 만들도록 장려한다. 둘째, 문학 작품의 의미를 설명하고 도덕성(생활 규칙), 교훈성이 잘 드러날 수 있는 구조를 갖추도록 지도한다. 셋째, 교훈적 유형의 동화 본문 내용을 만들기 위한 알고리즘을 소개한다. 넷째, 알고리즘을 기반으로 하여 교훈적 유형의 동화 본문을 자기주도적으로 만들 수 있도록 아동들을 격려한다. 마지막으로 그림 활동(책 표지 및 책에 들어갈 삽화) 방법들을 통해 창조적인 작품을 만들 수 있도록 아동들을 지도한다.

‘교훈적 동화 만들기’ 과정은 [그림 1]에서 보는 바와 같이 4단계로 나누어 이루어지며[13], 언어적 창의 활동을 위한 필수적인 전제 조건은 여러 동화들에 대한 축적된 아동의 경험과 다양한 유형의 동화를 아는 지식이 있어야 한다는 것이다. 이미 유아 때부터 아동들은 많은 동화들을 접해왔기 때문에 교사는 아동들과 그동안 읽은 동화들에 대한 내용 및 느낌, 경험들을 나누며 아동들이 생각하고 이해하는 동화의 유형 및 세계를 파악한 후 이 활동을 준비하면 더욱 효과적이다.

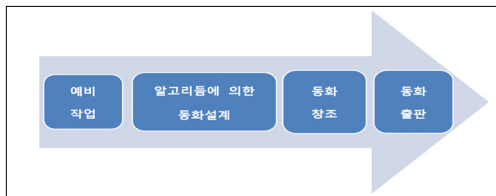


그림 1. '교훈적 동화 만들기' 과정

(1) 예비 작업

1단계는 교훈적 유형의 동화 만들기에 대한 예비 작업을 하는 단계이다. 동화를 구성하는 알고리즘을 식별하기 위한 목적으로 동화들을 분석하고, 구성 요소들, 다양한 주인공들 성격, 사건들을 파악한다. 아이들에게 속담과 격언의 의미를 설명하고 자신들의 동화에 활용 가능한 다양한 교훈적 주제의 속담과 격언들을 함께 수집하여 정리한다.

이 작업 과정에서 아이들은 자신만의 동화를 만들기

전에 동화의 구성 요소들, 성격을 묘사한 다양한 어휘들, 주제별 교훈을 담은 속담과 격언들을 배우고 살펴 보면서 새로운 어휘 및 표현들을 익힐 뿐만 아니라 상황에 맞게 적절하게 활용할 줄 아는 능력이 개발된다. 사람들의 성격 및 특징을 나타낼 수 있는 다양한 표현들을 예를 들면 다음과 같다.

예시 1. 등장인물의 성격 특징 표현 사례들

인물 성격(특징) 표현			
긍정적 특징		부정적 특징	
근면한	참을성 있는	악한	화를 잘내는
용기있는	정직한	난폭한	욕심이 많은
주의깊은	선한	수다스러운	겁 많은

또한 인간관계에서 혹은 다양한 상황에서 발생할 수 있는 문제들을 해결하는 과정에서 필요 적절한 표현 사용을 위해 선별한 주제별로 교훈성을 내포하는 속담 및 격언들의 예로는 다음과 같다.

예시 2. 주제별 교훈성을 내포하는 속담 및 격언들

주제/속담 및 격언
<수고(노력)에 대해> · 노력하는 사람을 사람들은 존경한다. · 무슨 일이든 좋아서 하면 모든 일이 잘 된다.
<말>에 대해 · 말은 은이고, 침묵은 금이다. · 잘 아는 경우에는 말을 하고, 모르는 경우에는 침묵하라.
<우정>에 대해 · 진실한 한 명의 친구는 100명의 종보다 더 낫다. · 친구를 갖길 원한다면, 자신이 먼저 친구가 되어주어라.
<인간관계>에 대해 · 만일 너에게 선으로 대해주길 원한다면, 남에게 악을 행하지 마라. · 먼저 앞서서 행하면, 다른 사람들도 뒤따라 행동한다.

(2) 알고리즘에 의한 동화 설계

2단계는 교훈적 동화를 설계해보는 단계이다. 동화 만들기의 알고리즘 요소들 M - 장소, Γ - 주인공, Xc - (인물)성격 특징, C - 사건, Π - 생활 규칙(속담이나 격언 형태의 교훈), H - 동화제목 등의 구조로 이루어진다. 이미 알고리즘 구조를 익힌 아동들에게 교사는 수업이 진행되는 동안 질문과 탐색, 토의 활동을 통해 아동들이 스스로 그 순서를 찾아가면서 구조를 갖추어 갈 수 있도록 유도한다. 아동들은 각 알고리즘간의 관련성, 사건, 특징 등을 규정해 본다.

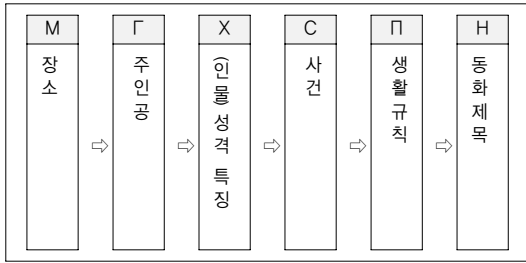


그림 2. 동화 설계 알고리즘

[그림 2]와 같은 동화 만들기 설계도에 따라 교사는 학생들과 질의응답을 통해 동화를 구성하는 각 요소들에 대한 용어 설명 및 그 부분들에 필요한 내용들, 특징들을 유도해내면서 아이들이 스스로 자신들의 동화 세계를 설계해보도록 한다. 동화를 처음 시작할 때 주로 사용하는 상투적인 동화적 발기문의 다양한 표현들도 살펴보는 것을 시작으로, 수업이 진행되는 동안 아이들이 자연스럽게 동화 설계 과정, 용어들을 익히고 절차대로 동화를 구성해 나가도록 지도한다.

이 활동에서 중요한 점은 교사는 아동들의 상상력을 자극하고 확산적 사고를 할 수 있는 다양한 개방형 질문들을 제시하며 아동들이 자유롭게 대답할 수 있는 편안한 분위기를 유지하도록 하고, 동화의 내용이 이루어지는 장소, 등장인물 및 특징, 성격 설정, 사건이 발생하는 상황 묘사, 사건을 해결하는 방법, 문제해결을 위한 도덕적, 사회적 규범 및 규칙, 최종적으로 동화의 제목 정하기까지 모든 활동들이 아동 스스로 결정하며 내용을 채워나가도록 지도한다. 교사는 문제 제기, 발문, 토의 유도 등의 역할만 한다. 교사는 아동들이 알고리즘의 모형대로 동화 구조를 갖추도록 지도하며, 풍부한 표현력으로 등장인물들의 형상을 만들 수 있도록 이미 앞에서 익힌 다양한 표현들을 활용하도록 유도한다. 또한 수업이 진행되는 동안 자유로운 분위기 속에서 아동들이 교사의 말을 주의 깊게 듣고 자신의 생각들을 계속해서 확장해 나갈 수 있도록 돕는다.

(3) 동화 창조

3단계는 동화를 창조하는 것이다. 앞에서 만든 동화의 골격을 기본으로 하여 창의적으로 동화를 직접 재구

성해보는 단계이다. 아이들은 동화가 전개되는 장소, 주인공들 선택 및 인물 성격의 특징들을 결정하는 것은 별 어려움 없이 하는 편이지만, 자신만의 독창성을 찾고 동화의 제목을 정하고 사건을 묘사하는 데에는 어려움을 느낀다. 이를 함께 고안하고 개발하는 것에 중점을 둔다.

아동들은 기존에 자신들이 읽었던 동화의 내용을 답아가려는 경향을 많이 보인다. 아동들의 상상력과 공상력을 촉진하기 위해 이야기 구성들을 색다른 관점에서 볼 수 있도록 유도해보는 것도 좋다. 예를 들면, <현명한 가방에 대한 동화>, <옷장에서 일어난 이야기>, <장난꾸러기 혜성들의 모험>, <색다른 음악 이야기> 등에 관한 동화들로 흔히 주변에서 볼 수 없거나 이루어질 수는 없는 장소, 인물, 사건 등으로 설정해 본다. 의인화된 다양한 무생물들, 다양한 성격의 집안 물건들이 벌이는 이야기들, 가방, 옷장, 우주 등 다양한 장소들에서 벌어질 수 있는 이야기들, 아동들이 사회에서 경험할 수 있는 다양한 문제 상황들 및 새로운 해결방안들을 고안해서 내용을 갖추어보도록 한다.

(4) 동화출판

4단계는 아동들의 동화를 출판(마무리)하는 것이다. 이 단계에서는 동화책을 출판하기 위해 표지(저자, 제목, 그림)를 만들고, 본문 속에 넣어갈 그림(삽화)들을 완성하는 것까지 포함된다. 이 단계는 동화 만들기 활동의 계획과 실천, 평가 및 마무리에 대한 모든 역할에서 있어서 아동의 주체적 역할을 부각시켜준다. 활동 과정의 모든 과정을 거치면서 아동 스스로 학습 동기를 키우고, 한 권의 책을 완성한 것에 대한 만족감 및 성취감과 즐거움을 느끼며, 자아 존중감을 높일 수 있다.

2. ‘교훈적 동화 만들기’ 수업 결과 사례

러시아의 사로프시 유치원에서 ‘교훈적 동화 만들기’ 교육을 받고, 아동들이 실제 설계한 동화들 중 하나의 내용을 소개하고자 한다. 만 5세의 이고르는 지금까지 설명한 알고리즘을 바탕으로 교사 및 또래 친구들과 함께 한 상호작용을 통해 다음과 같은 동화를 만들었다.

<우주에서의 사건>

옛날 아주 먼 옛날에 우주에는 지구가 평화롭게 살고 있었습니다. 지구 주위에는 별들이 빛나고 있었고 거대한 태양이 이글거리고 있었습니다. 그런데 어느 날 다음과 같은 일이 벌어졌습니다.

그때는 밤이었습니다. 모두들 평화롭게 자고 있었습니다. 갑자기 우주는 어떠한 이상한 소음에 흔들렸습니다. 이것은 뚜렷한 목적을 가진 혜성이 매우 중요한 문제로 엄청난 속도로 돌진하고 있었고, 잠을 잘 수 없었던 장난꾸러기 운석은 혜성과 함께 경주하기로 마음을 먹었기 때문입니다. 혜성은 서둘러야 했기 때문에 화가 났고, 운석은 혜성에게 어떠한 길도 양보하지 않았습니다. 운석은 혜성에게 장난을 치고, 혜성 주위로 원을 그리며 돌면서 행로부터 행성을 혼란에 빠뜨리기도 했습니다. 어리석은 별들은 그들을 보면서 재미있어 했고, 어떤 별들은 큰소리로 웃으며 혜성을 괴롭혔습니다. 행성은 완전히 혼란에 빠져서 이 모든 것을 참을성 있게 지켜보고 있던 지구 주위를 돌기 시작했습니다.

지혜로운 해(태양)가 말했습니다. “운석! 혜성을 건드리지 마! 혜성이 깨질 수 있어!” 하지만 장난꾸러기 운석은 아무 말도 듣지 않았습니다. 운석은 크게 웃으면서 분화구에서 떠나 큰 진동으로 혜성에게 충돌할 것 같이 돌진해가며 혜성을 괴롭혔습니다.

참을성 있는 지구는 무겁게 한숨을 내쉬었습니다. 혜성은 꼬리를 흔들고 나서는 조용히 자신의 일을 하러 떠났습니다. 하지만 지혜로운 해(태양)는 운석에게 한마디 했습니다. “만일 남이 너에게 선으로 대해주길 원한다면, 남에게 악을 행하지 마라”.

보는 바와 같이 어린 아동이지만 표현력이 풍부한 동화를 완성하기까지는 지속적으로 이루어진 동화 만들기 알고리즘에 따른 수업과 교사와 아동의 적극적인 상호작용에 의해 가능하다.

IV. 결론

본 연구에서 살펴본 '교훈적 동화 만들기' 활동은 대

부분의 기존 동화 짓기 및 동화 만들기 활동에 관한 연구들에서 밝힌바와 같이 아동들에게 이야기 이해력, 이야기 구성 능력, 언어표현력, 언어인식에 긍정적인 영향을 미쳤다. 또한 이 활동은 기존 동화 교육 활동들과 다소 다르게 뚜렷한 주제를 바탕으로 주제와 관련된 일부 어휘 및 표현들(속담 및 격언)만을 가지고 아동들이 직접 동화를 구상, 설계 및 창조하고 그것을 책으로 만들어 주변 사람들에게 발표해보는 적극적인 문학 활동을 통해 상상력 및 상상력 개발 및 창의성을 증진시켜주는 교육활동임을 볼 수 있었다. 그리고 다양한 생각을 통해 새로운 이야기를 산출하고 새로운 것을 찾아내고 만들어 내거나 새롭고 독특한 관계 및 상황을 설정하거나 문제를 해결하는 방법을 제시하는 능력을 키워준다. 교사와 아동들 간에 주고받는 탐색과 질문, 토의 등을 통해 아동들은 자기 주도적으로 자신들만의 동화의 세계를 만들어 간다. 동화를 바탕으로 한 이러한 교육 활동을 통해 아동은 종합적으로 언어 표현적 능력, 창의·인성적 특성, 문제해결능력뿐만 아니라 자기주도성도 기를 수 있다고 본다.

그동안 국내에서는 동화 재구성, 동화 짓기, 이야기 꾸미기, 동화 개작, 이야기 분석, 극역할 활동 등의 형태로 유사한 교육 활동들이 이루어져왔다. 이와 관련된 많은 연구들에서 이 모든 교육 활동들이 아동들의 언어적, 표현적, 사고적, 창의적, 인성적, 친사회적 기능에 있어서 매우 긍정적인 유의미를 가져왔다고 발표했다. 본 논문에서 소개한 '교훈적 동화 만들기'는 아동들의 수준을 고려하여 도덕적, 사회적 규범 및 덕목과 관련된 어휘 및 표현들만을 제시하고 학습한 후 교사와의 상호 대화 및 탐색을 통해 동화를 창작해 가는 활동으로 우리나라에서는 거의 소개된바 없는 수업모형이다. 이 수업활동을 통해 아동들은 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다. 첫째, 아동들에게 그림이나 동화 내용을 일부 제시하는 활동과는 달리 어떠한 자료도 제시하지 않음으로써 어떠한 선입견 및 생각이나 상상의 한계를 제한하지 않아 아동들의 상상력과 공상력을 더욱 촉진시킬 수 있는 장점이 있다. 둘째, 교사와의 질의응답 및 토의 활동을 통해 이야기 구조 및 개념을 이해하고, 동화 만들기의 알고리즘 및 구성 체계를 자연스럽게 익히며 스

스로 만들어가는 점에서 자기 주도적 학습이 이루어질 수 있다. 셋째, 스스로 동화 내용 속에서 도덕적, 사회적 규범을 판단 및 평가하고 인물들에게 특징을 부여하는 가운데 인성적 덕목을 익히고 배울 수 있다. 동화 속 인물들과 동일시 혹은 객관적으로 타인의 관점에서 다른 인물들을 이해하고 수용 및 평가해보는 경험을 할 수 있다. 넷째, 교사 및 또래 친구들과 함께 상호작용하는 가운데 자기만의 동화 내용을 완성해가는 과정을 통해 의사소통 능력 및 상호작용하는 기술을 터득할 수 있다.

이상과 같이 ‘교훈적 동화 만들기’ 활동은 언어적 창의 활동을 기본으로 하지만, 동화 세계를 통해 다양한 활동형태와 방법들을 광범위하게 사고하고 구성하고, 통합하는 활동들을 하면서 아동의 창의적 상상력 및 인성 계발에 의미적인 결과들을 도출 할 수 있었다. 그리고 시초는 아동을 대상으로 한 창의·인성 함양을 위한 교육 방법이지만 이 수업 모형의 긍정적인 효과는 초등학교 고학년과 중·고등학교 학생들에게까지 확대하여 시도해 볼만한 가치가 있다고 본다. 그 이유는 학습자들은 그 연령이 높아질수록 학습 활동에 직접 참여함으로써 지식에 대한 내적 과정을 통해 교육활동에 투영되는 자기 가치를 높이 평가하기 때문이다. 그리고 학습의 내면화와 자기 주도성도 향상시키기에 효과적일 수 있다.

참 고 문 헌

- [1] H. Gardner, *Developmental psychology*, Boston : Little, Brown, and Company, 1982.
- [2] 최인수, "유아의 창의적 특성과 교육적 시사", 미래교육학회지, Vol.8, No.2, pp.103-129, 2001.
- [3] 최윤희, 김훈희, "취학 전 아동을 위한 OTSM-TRIZ 기반의 창의적 문제해결력 신장", 한국콘텐츠학회논문지, 제11권, 제3호, pp.496-504, 2011.
- [4] 김훈희, "NFTM-TRIZ에 근거한 지속적인 창의·인성 교육을 위한 수업설계모형 구안", 한국콘텐츠학회논문지, 제13권, 제8호, pp.474-481, 2013.
- [5] 김현정, 김숙자, 윤나리, "동화를 활용한 인성교육 활동이 유아의 자아개념과 친사회적 행동에 미치는 효과", 유아교육학집, 제17권, 제3호, 한국영유아교원교육학회(구 중앙유아교육학회), pp.31-53, 2013.
- [6] 문기향, *동화개작활동이 유아의 창의성에 미치는 영향*, 한국외국어대학교 유아교육학, 석사논문, 2012.
- [7] 우영효, "동화를 통한 유아 인성교육방법 연구", 아동교육, 제14권, 제1호, 한국아동교육학회, pp.37-48, 2005.
- [8] 이경희, "동화만들기 활동경험이 유아의 이야기 자유회상 및 이해도에 미치는 효과", 한국유아교육연구, 제3집, pp.125-154, 2001.
- [9] 정여옥, 이경화, "유아의 창의성에 미치는 전래동화 활용 문학 활동의 효과", 창의력교육연구, 제9권, 제1호, pp.75-94, 2009.
- [10] 문용린, 최인수, 배려와 나눔을 실천하는 창의인재육성을 위한 창의·인성교육 활성화 방안 연구, 2010.
- [11] 고희남, *동화 만들기 활동이 만5세 유아의 창의성 발달에 미치는 영향*, 서원대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2001.
- [12] T. A. Сидорчук and Н. Н. Хоменко, "Обучение детей 3-7 лет работе с проблемами средствами OTSM-TRIZ," <http://www.jlproj.org>, 2006.
- [13] Т. Ю. Белякова, "Составление текстов сказочного содержания с использованием алгоритма составления сказки морально-этического типа," Педагогические технологии, No.2, pp.11-21, 2008.

저 자 소 개

김 훈 희(Hun-Hee Kim)

정회원



- 1991년 2월 : 경상대학교 사범대학 교육학과(교육학사)
- 1994년 2월 : 경상대학교 교육학과(교육학석사)
- 2003년 2월 : 경상대학교 교육학과(교육학박사)
- 1991년 3월 ~ 1996년 3월 : 경남교육청 중등학교 영어교사
- 1997년 3월 ~ 2013년 2월 : 경상대학교, 진주교육대학교 강사
- 2013년 3월 ~ 현재 : 진주보건대학교 간호학부 교수
<관심분야> : 창의·인성 교육, 교육과정과 수업의 설계, 개발, 실행

최 윤 희(Yun-Hee Choi)

정회원



- 1996년 2월 : 대구가톨릭대학교 외국어대학 러시아어문학과(문학학사)
- 1998년 6월 : 모스크바국립대학교 인문대학 러시아어문학과(언어학석사)
- 2001년 12월 : 모스크바국립대학교 인문대학 러시아어문학과(언어학박사)
- 2002년 ~ 2014년 : 부산대학교, 대구가톨릭대학교 강사
- 2015년 ~ 현재 : 한남대학교 교양융복합대학 교수
<관심분야> : 언어교수법, 사고와 표현 기법, 창의·인성 교육