

시스템 사고 기법 기반의 문학 작품 분석 및 이해력 신장 방안

Plan for Increasing the Analysis and Understanding Skills of Literary Works based on Systems Thinking Technique

김훈희

진주보건대학교 간호학부

Hun-Hee Kim(hee0133@hanmail.net)

요약

본 연구의 목적은 시스템 사고 기법에 근거 하여 문학작품 분석과 이해력 신장 방안을 탐색하고자 하는 것이다. 이를 위한 연구방법은 주로 문헌분석법을 활용했으며, 문화교육의 주된 장르는 동화를 선택했다. 구체적인 연구내용은 다음과 같다; 먼저 국가교육과정에 따른 초·중학교 국어 수업에서의 동화 이용 실태를 분석하여 문학 교육의 가치를 파악하는데 초점을 두었다. 다음은 시스템 사고 기법의 특성을 분석하여 이를 통해 문학 작품 분석과 이해력 신장을 위한 수업전략과 적용 사례를 탐색하는 것이다. 이에 따른 본 연구의 결과를 제시하면 첫째, 동화를 통해 언어적 능력 발달뿐만 아니라 창의력 증진에도 긍정적인 결과를 가져다 줄 수 있다. 둘째, 다양한 추후 활동들과 통합 활동을 통해 학생들은 유기적 구조를 갖춘 글을 쓰는 능력이 신장되고, 사고의 유연성을 개발할 수 있다. 셋째, 상상력을 길러주고, 간접적인 경험을 확산시켜 주어 통합적인 안목과 문제해결의 조정능력을 길러줄 수 있다.

■ 중심어 : | 트리즈 | 시스템적 사고 | 문학교육 | 동화 | 창의 |

Abstract

The purpose of this study is to explore plan for increasing the analysis and understanding skills of literary works by using systemic thinking technique. This study used a literatures analysis method. The concrete study contents are as follows; First, it is centered on presenting values of literary education through analysing fairy tales conditions in Korean textbooks in relation to national curriculum for elementary and middle school. Second, it is to explore the features of systemic thinking technique. Third, it is to draw the instruction design model and application. Main expected effects of this study are breakaway from habitual routine, developing comprehensive and logical thinking ability, expanding fancy and imagination, cultivating innovative problem solving skill, inducing interest in literature, and increasing linguistic skills. That is, it is to be effective instruction strategy to enhance creativity and to cultivate character in classroom.

■ keyword : | TRZ | Systems Thinking | Literature Education | Fairy Tales | Creativity |

I. 서론

문학 교육의 목적은 미적 감수성을 세련시키며, 문학적 상상력을 개발시키고 삶의 다양한 양상들을 포착하는 방식과 양상을 경험하게 하는 데 있다. 문학 교육의 주요 가치들 중의 하나는 '상상력을 발휘할 수 있도록 격려하며 창의력을 길러준다'는 것이다[1].

초등교육에서는 1차 교육과정을 지나 문학 교육을 본격적으로 강조한 4차부터 현행 6, 7차 교육과정에 이르기까지 교과서에 실린 급속히 증가한 전래동화의 수록량을 보더라도 문학 교육의 중요성이 얼마나 중요시되고 있는지 볼 수 있다[2].

초등학교 국어과 교육과정에서 문학 영역의 교육 내용은 학습자의 문학적 반응을 다양한 방식으로 표현하는 창조적 학습 활동을 강조한다. 문학의 창작과 관련된 교육 내용은 전문적인 문예 작품의 창작보다 문학 작품에 대한 능동적 반응을 강조한 것으로 문학적 표현 활동을 의도하여 말하기, 쓰기 영역과 긴밀하게 관련지어 배열하였다. 제7차 국어과 지도서를 살펴보면, 문학 영역의 교육 내용에 '문학의 수용과 창작'이라는 용어를 사용함으로써 개별 문학 작품에 대한 학습자의 문학적 반응을 다양한 방식으로 표현하는 창조적 학습 활동을 강조하고, 다양한 유형의 개별 문학 작품 읽기와 해석, 평가 활동을 강조하였다. 문학 영역의 평가에 있어서도 '문학 지식 위주, 작품 분석 위주의 평가 방법만으로는 부족하므로 문학 작품의 수용자인 학생의 수용 밀도나 수용 양상, 수업 활동 그 자체가 평가 활동과 유기적으로 관련되어야 한다'고 진술하고 있다[3][4].

7차 교육과정을 중심으로 편찬된 중학교 국어 교과서에 수록된 동화의 편수는 대략 40여 편에 이르며 동화 문학은 아동기뿐만 아니라 중·고등학교 시기의 청소년들에게도 교육적 가치가 있다고 본다. 한 연구에 따르면 교과서에 수록된 동화 작품을 통해서 바람직한 윤리의식과 정신적 가치의 소중함, 지혜와 슬기를 통한 현명한 문제 해결, 전통의 인식과 옛 것의 소중함, 자기인식과 자아존중, 더불어 사는 삶, 인간의 아름다운 마음과 순수세계 등을 일깨울 수 있는 교육적 효과가 있다는 것이다[5].

즉, 동화 문학은 아동에서부터 청소년에 이르기까지 언어발달, 지적발달, 정서발달과 함께 사회교육적인 측면에서 교육적인 활용가치가 높다고 할 수 있다.

그동안 학생들에게 전래동화와 함께 창의성을 신장시킬 수 있는 사고 기법들로 브레인스토밍, 강제 결합법, 마인드 맵, 스킵퍼, 토의법, 육색모자기법, 시네틱스 등 활용하여 연구되어 왔다.

본 연구에서는 사고의 다양성을 확보하여 인지의 오류를 막고 문제해결의 효과를 향상시킬 수 있는 시스템 사고 기법을 문학교육에 적용할 수 있는 방안을 모색하려고 한다. 시스템 사고 기법은 문제를 여러 가지 관점에서 관찰·분석하도록 하여 눈에 보이는 증상이나 현상 이면에 숨어 있는 문제의 본질을 파악할 수 있는 이점을 가지고 있다.

이러한 시스템 사고 기법을 학교교육을 위한 수업 전략으로 적용한 사례는 과학 영재학생들을 위한 융합교육프로그램 개발과 대학생들을 위한 글쓰기 교육 프로그램 개발, 그리고 청소년의 창의성 사고 개발 외에는 드물다고 본다[6-8]. 최근 문학교육과 관련하여 결과중심교육에서 과정중심교육에 대한 관심을 늘고 있다. 그리하여 좋은 교육 결과를 위한 다양한 교육 방법들이 적용되고 있으며, 효과적인 연구 결과들이 제시되고 있다. 시스템 사고 기법을 활용한 문학교육 또한 글을 통해 사고력, 표현력, 문제해결력 신장을 위해 좋은 교육 방법이 할 수 있다.

이에 본 연구의 목적은 동화 장르에 시스템적 사고 기법을 적용하여 문학작품에 대한 분석과 이해력을 신장시킴으로써 창의적 사고 개발에 도움이 되는 방안을 탐색하는 것이다. 이를 위한 구체적인 연구내용은 다음과 같다. 먼저, 창의·인성 교육을 위한 매체로서 동화 장르의 특징 및 그 가치를 탐색하는 것이다. 그리고 문학교육의 분석과 이해력 신장을 위한 수업 방법으로 시스템 사고 기법의 특성을 살펴보는 것이다. 다음으로는 시스템 사고 기법을 기반으로 한 수업 설계 모형을 탐색하여 이를 우리나라 문학교육에 적용할 수 사례를 제시하고자 한다.

이제 본 연구의 목적은 동화 장르에 시스템적 사고 기법을 적용하여 문학작품에 대한 분석과 이해력을 신장시킴으로써 창의적 사고 개발에 도움이 되는 방안을 탐색하는 것이다. 이를 위한 구체적인 연구내용은 다음과 같다. 먼저, 창의·인성 교육을 위한 매체로서 동화 장르의 특징 및 그 가치를 탐색하는 것이다. 그리고 문학교육의 분석과 이해력 신장을 위한 수업 방법으로 시스템 사고 기법의 특성을 살펴보는 것이다. 다음으로는 시스템 사고 기법을 기반으로 한 수업 설계 모형을 탐색하여 이를 우리나라 문학교육에 적용할 수 사례를 제시하고자 한다.

II. 문학 교육과 시스템 사고 기법

1. 창의·인성 함양을 위한 문학 교육 : 동화 장르를 중심으로

문학교육은 ‘문학작품’을 바르게 이해하고 감상하는 능력을 길러 풍부하고 다양한 문화적 체험을 하게하고 이를 통하여 미적 인식력과 인간에 대한 통찰력을 길러 바람직한 인간을 형성하도록 하는 것을 말한다. 문학교육은 ‘문학’과 ‘교육’이 합쳐져서 이루어진 말이며 이 두 낱말은 원래 따로 존재했으나 문학이 지니고 있는 교육성을 교육적 측면에서 잘 활용하기 위하여 문학을 교육의 내용으로 포함시킨 것이다. 문학교육은 문학 유기체가 내재하고 있는 창조의 세계를 교육하는 것이므로 문학교육을 통해서 창의적 사고기능과 창의적 사고성향에 의해서 학습된다고 할 수 있다[9].

문학 교육은 의미 구성의 과정들로 이어진 언어 활동으로, 말하기와 쓰기와 같이 표현영역 뿐만 아니라 듣기와 읽기와 같은 이해영역에서도 주어진 것을 단순히 받아들이는 것이 아니라, 자기 나름의 관점이나 세계관 등에 기초하여 재구성하는 활동이다. 따라서 언어를 통해 비판적, 분석적, 논리적, 창의적으로 구성하고 표현하는 능력을 신장할 수 있는 교육 방법 중 하나이다.

동화는 아동을 대상으로 하는 문학 교육의 대표적인 장르이다. 동화란 동심을 바탕으로 꾸며진 서정적이거나 환상적인 요소를 갖춘 산문문학이다. 동화는 크게 예로부터 전해져 내려오는 전래동화와 개인 작가에 의해서 창작된 창작동화로 나눌 수 있다. 전래동화는 구비전승 되었기 때문에 작가가 미상임에도 불구하고 대부분의 작품이 환상을 바탕으로 하여 단순하고 친편일률적이며 추상적 구성을 지니고, 도덕적 교훈적 의미를 담고 있으며, 창작동화는 작가의 상상력과 창작의식에 의해 창작된 것으로 전래동화에 비해 복잡하고 구체적인 구성을 지니며, 작가의 체험과 의식을 바탕으로 한 사실적인 메시지를 전달하고 있다.

문학교육으로서 동화 장르가 지니는 교육적 가치를 첫째, 동화는 상상력의 소산이기 때문에 아동에게 상상력을 기를 수 있을 뿐 아니라 새로운 창조를 가능케 해준다. 둘째, 동화는 언어로 표현된 소산물이기 때문에 언어능력, 표현 능력을 기를 수 있다. 셋째, 동화를 통하여 문학적 가치 외에도 여러 민족의 다양한 삶의 체험, 문화, 가치관, 정서 등 다양한 삶의 여러 가지 방식을 배울 수 있다. 넷째, 동화는 아동들에게 환상과 상상을 바

탕으로 흥미를 불러일으키고 즐거움을 주지만, 동시에 도덕-윤리적인 교훈, 삶의 지혜와 가르침 등을 제시해 주고 있다. 다섯째, 동화를 통해 다양한 환경, 사건, 인물, 배경들을 접하면서 인간관계의 의미, 소통의 의미, 사랑과 신뢰의 관계들을 체험하고 배울 수 있다[10].

2. 시스템 사고 기법(System Thinking)

시스템 사고 기법은 창의적 문제해결이론(TRIZ)¹ [11]에서 제안하는 창의적 사고 및 아이디어 도출 기법으로서 시간과 규모로 생각하기(9-원도우 및 9-박스라고도 함), 멀티스크린(multiscreen) 또는 시스템 연산자(system operator)라고도 부르며, 문제와 해결책의 모든 측면을 바라보게 하고 보다 효과적으로 문제를 이해하고 해결하기 위해 두뇌와 지식을 사용하도록 도와준다. TRIZ의 창시자 알트슐러는 이 기법을 ‘재능적 사고(talented thinking) 기법’이라고 부를 만큼 문제에 직면했을 때 대부분의 사람들보다 문제를 더 잘 이해하고 더 많은 해결책을 찾을 수 있는 능력을 증진시키는데 도움이 되는 것으로 보았다. 또한 이 기법은 문제 인식을 위해서만 사용되는 것은 아니며, 문제 점검이나 아이디어 도출을 위해서도 활용할 수 있다[12].

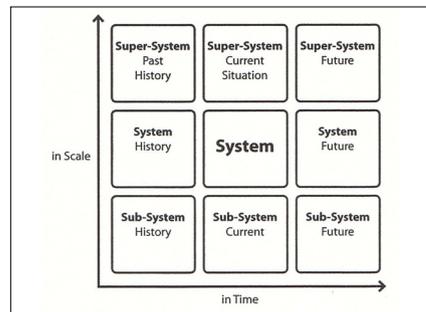


그림 1. 시스템 사고의 9개 창

위의 9 박스를 사용하면 어떤 상황, 문제 또는 시스템

¹ TRIZ는 러시아의 알트슐러(Genrich Altshuler, 1926~1998)에 의해 1946년 이래 연구된 이론이다. 알트슐러는 자신의 연구를 총칭하여 “창의적 문제를 해결하는 방법론(Troriya Reshniya Izobretatelskikh Zadatch)”이라 하였고, 러시아어 원명의 각 단어 첫 자를 따서 TRIZ라 부른다. 이것은 ‘주어진 문제의 가장 이상적인 결과를 얻어내는데 관련이 되는 모순을 찾아내고, 이를 극복함으로써 혁신적인 해결안을 얻을 수 있는 방법론’을 의미한다.

을 시간과 규모로 매핑할 수 있다. 시간란은 시스템의 지금(현재)뿐만 아니라 과거에 어떠했는지, 그리고 미래에 어떠할 것인지를 나타내며, 규모란은 큰 그림에서부터 상세한 부분까지 시스템의 맥락을 의미한다. 문제나 상황을 처음 접할 때 먼저 9박스 지도로 매핑하는 것은 상황을 이해하는데 도움이 되는 관련성이 있는 사실과 데이터의 배열을 요약하는 좋은 방법이다. 또한 이것은 우리가 복잡한 정보를 취하고 그것을 이해하고 다른 사람과 교류할 수 있는 방식으로 나타내도록 도와준다[13].

먼저 시간의 개념에서 살펴보면, 과거, 현재, 미래라는 시간 개념을 구분하여 상황에 따라 크게 거시적 관점과 미시적 관점에서 문제를 바라본다. 시간으로 생각하기는 과거에서 미래까지의 동향에 대해 생각하도록 돕는다. 과거를 매핑하는 것은 현재를 이해하는 데 도움이 되고, 미래를 매핑하는 것은 그곳에 도달하기 위해 무엇이 필요하고, 무엇을 좋아하고, 무엇이 되고 싶은지에 대한 통찰력을 제공해 준다.

규모(시스템 수준)는 크게 각 시간에 따른 상위시스템, 시스템, 하위시스템으로 구분하여 각 시기에 필요한 세부 사항들, 규모들을 살펴볼 수 있도록 한다. 규모로 생각하기는 세부 내용에 대한 생각들로 상황이나 문제의 맥락과 관련된 질문에 대한 답을 찾도록 해준다.

시간과 시스템 수준 개념에 의해 생겨난 9개의 창은 다음과 같은 특징은 지닌다. 첫째, 시간의 차원(과거, 현재, 미래)을 통해 과거의 확인과 미래의 상상을 통해 정확한 현재의 상황을 파악한다. 현재의 상황에 집착하는 것보다 오늘의 현재가 있게 한 과거를 분석하고, 미래의 방향을 알면 보다 정확한 현재의 문제점과 현실적 대안을 찾아 낼 수 있다. 둘째, 규모의 차원(상위시스템, 시스템, 하위시스템)을 통해 현재의 위치를 정확하게 파악한다. 숲을 알아야 나무를 정확히 진단할 수 있다. 전체 속에서 현재의 위치를 아는 것은 정확한 문제 진단과 해결책을 강구하는 데 큰 도움을 얻을 수 있다. 셋째, 직면한 현재의 문제를 다루지만 이를 둘러싼 시간과 규모의 차원을 모두 검토함으로써 정확한 문제 진단과 해결책을 제안하는 통찰력을 길러준다[14].

III. 문학 작품 분석 및 이해력 신장 방안

트리즈 기법은 이미 국내에 오래전에 소개되었고, 시스템 사고 기법에 대해서도 일부 사람들에게는 알려져 있지만, 주로 대학생들의 창의성 신장, 창의적 문제 해결을 위한 방법으로 활용되었고, 초·중등학생들을 위한 교육적 방법으로는 활용되지 못했다. 그 이유는 트리즈 창시자 알트슐러는 이 시스템 기법이 모든 분야, 영역에서 활용가능하다고 하였지만, 그동안 국내에서는 주로 공학계열에서 문제 상황을 파악하고 문제를 해결하는데 사용되다보니 공학적 사고 기법으로 굳어져 다른 학문 분야에서는 시도되지 않았기 때문이라 할 수 있다. 하지만 러시아내에서는 다양한 분야에서 트리즈 방법들이 사용되고 있는데, 그 중 창의·인성 함양을 위하여 문학 수업에서 활용되고 있는 방법들 중 하나의 예와 그러한 수업 모형을 소개하고, 국내에서 문학 수업 때 활용한 예를 제시하고자 한다.

기존의 문학 수업 형태에서 벗어나 문학 작품을 통하여 학생들이 스스로 복잡한 상황에서 문제를 해결하는 방법들을 탐색, 분석, 분류하는 방법을 배우고, 정보들을 이용할 줄 알고, 능동적으로 학생들이 주도해 나가는 학습 형태를 위해 시스템 사고 개발 모형을 활용할 수 있다.

1. 시스템 사고 기법에 근거한 수업 설계 모형

본 연구에서는 러시아의 톨리야찌 도시에 있는 9번 김나지움의 초등학교 중간학년 학생들을 대상으로 실시한 시스템 사고 기법을 활용한 문학 교육 수업 모형을 제시하고자 한다[15][16]. 교육 자료로 활용한 동화는 러시아 창작동화 <맹세>²와 전래동화 <개구리 공주>³이다.

다음 그림은 시스템 사고를 기반으로 한 문학 교육의 전체 수업 설계 모형과 간단한 세부 내용이다.

2 이 작품은 러시아 동화작가 Л.Пантелеев의 작품으로 아동들에게 약속과 신뢰의 중요성을 일깨워주는 동화이다.

3 이 작품은 러시아 전래 동화로 전형적으로 환상성과 권선징악의 요소가 드러나는 작품이다.

시스템 사고 기법을 활용한 문학 교육		
예비 단계	사고 기법 익히기	이론 및 실습
1단계 활동	작품이해 및 분석	상호작용
2단계 활동	수평창 채우기	
3단계 활동	모든 창 채우기	
4단계 활동	창의적 추후 활동	① <매직 분석> ② <그 입장이라면> ③ <관점> ④ <좋다-나쁘다>
5단계 활동	통합 활동	① 주인공에 대한 작은 이야기 만들기 ② 등장인물 신분증 만들기 ③ 통합적인 짧은 글쓰기

그림 2. 수업 설계 모형

(1) 예비 단계 - 사고 기법 익히기

이 단계에서는 시스템 사고 기법을 활용하여 본격적으로 문학 수업을 하기에 앞서 학생들에게 시스템 사고 기법을 익히고 활용할 수 있도록 연습을 한다. 학생들에게 시스템 사고 기법에 대한 이론뿐만 아니라 현재 시스템 1번에 들어 갈 단어를 제시하여 그 지시어를 바탕으로 9개의 창을 채워보도록 연습을 충분히 한 후 문학 수업에 들어가도록 한다.

(2) 1단계 활동 - 작품 이해 및 분석

이 단계는 수업 중 다룰 문학 작품에 대한 이해와 분석을 하는 단계이다. 교사의 다양한 질문들에 학생들이 대답을 하면서 작품에 대한 실질적인 분석뿐만 아니라 다각도의 관점에서 작품을 바라보는 시간을 가진다. 예를 들면, 교사는 작품에 대한 일반적인 질문들 외에도 작품 속에 나타나지 않는 다른 각도의 질문들 통해 학생들이 작품 속 등장인물들, 사건, 배경에만 제한되지 않도록 한다. 또한 작품 속에 나타나는 여러 인물들의 성격 특성, 장소, 배경, 사건 등이 우연하게 구성되어 있는 것이 아니라는 것을 인식하고 작품의 전체 구성 조건들을 주의 깊게 살펴볼 수 있도록 한다.

(3) 2단계 활동 - 수평 창 채우기

이 단계에서는 작품 속에서 시스템 사고 기법의 9개

창 중에서 가운데 수평선(현재 시스템의 과거-현재 - 미래 창)에 채울 내용을 분류하고 문장들을 선별하는 작업을 한다. 일명 <순서를 복원하라!>라는 게임 활동으로도 불리는데, 학생들이 본문을 시간 및 사건의 흐름에 따라 잘 파악하고 인식했는지, 자신의 표를 채울 중심 내용들을 순서에 맞게 잘 선별해내는지를 알아보는 단계이다. 먼저 학생들에게 작품 전체 내용에서 중요한 사건 및 중심 내용을 크게 3개의 그룹으로 나누어 각 분류한 부분에서 중심 문장을 뽑아내도록 한다. 9개 창 중 가운데 수평선에 들어갈 문장들을 직접 선별하여 기입한 후 그것들의 연속적인 순서가 맞는지 확인해 본다. 세 개의 창을 채웠다면 그 내용들과 관련된 삽화를 그려보도록 한다. 전체 사건의 흐름을 언어적 표현 외에도 그림으로 장면을 표현하여 일련의 사건을 고정화 시키는 것이다.

(4) 3단계 활동 - 모든 창 채우기

이 단계에서는 앞 단계에서 찾은 과거-현재-미래 시스템 내의 내용을 바탕으로 하여 상층 창에는 장소, 시간, 상황에 대한 내용(외부적 요소들)으로, 아래 창은 주인공의 내적 정서, 그의 체험 등에 관한 내용(내부적 요소들)으로 채운다. 또한 연상 기법을 활용하여 각 열의 중간 창에 나열된 문장 내용을 바탕으로 하여 상층 부분에는 주인공과 관련된 외적인 요소들에, 하층 부분에는 주인공과 관련된 내적인 요소들에 연상되는 내용들을 찾아 적는다. 이 단계에서는 학생들이 작품을 문자적으로 주어진 텍스트 형태로만 살펴보는 것이 아니라 상상력과 확장된 사고력으로 작품의 다른 이면의 가치들도 파악할 수 있다.

(5) 4단계 활동 - 창의적 추후활동

이전까지 단계에서 충분히 작품의 내용 및 특징, 의미들을 분석하고 파악했다면, 작품을 바탕으로 상상력과 표현력을 발휘하여 다양한 활동을 해보는 단계이다. 여기에서는 창의력 신장 및 학생들의 활발한 상상력 개발을 위하여 몇 가지 활동이 추가된다. 이 방법들은 시스템 사고 기법에 의해 확장되고 다면적인 사고 관점을 가진 학습자에게 창의력을 더욱 함양시켜주는 촉진 역

할을 한다.

추후 활동에는 학생들에게 가상의 상황을 제시한 후 학생이 창조적인 직관과 오감을 통해 상상력을 발휘하여 그 상황을 표현하게 하는 <매직 분석>활동, 작품 속 다양한 등장인물 혹은 사물 등의 입장에서 주인공이나 사건에 대한 자신의 생각이나 입장을 상상해서 표현해보는 <그 입장이라면> 활동, 오감과 정서적인 표현 중심으로 다각도의 관점에서 작품들을 살펴보는 <관점> 활동, 작품 속에서 살펴본 주인공 혹은 등장인물의 성격에 나타난 각 특색의 의미에 대한 결론을 내리며 평가를 해 보는 <좋다-나쁘다> 활동 등을 한다.

(6) 5단계 - 통합 활동

이 단계는 창의적 문학 수업을 종합하는 단계라 할 수 있다. 그동안 분석하고 상상력을 발휘하여 확장시킨 작품 내용 및 등장인물들을 바탕으로 독서의 마지막 단계인 글쓰기 작업을 하는 것이다. 이 단계에서도 세부적으로 3가지 정도의 활동을 할 수 있는데, 먼저 읽은 작품의 내용을 활용하여 주인공에 대한 작은 이야기(소개극)를 만들어 보는 활동, 모든 필요한 정보들이 제시되어 있는 등장인물의 신분증을 만들어 보는 활동, 작품 전체 혹은 일부 내용에 대한 종합적인 결말, 주인공에게 주는 교훈적인 조언 혹은 주인공의 삶을 대변하는 마무리 형태의 짧은 글을 써보는 활동 등을 할 수 있다.

2. 시스템 사고 기법의 국내 동화 적용 사례

다음은 시스템 사고 기법을 우리나라 동화에 적용한 예를 제시하고자 한다. 이 기법을 활용한 문학 수업은 경남에 소재한 J중학교 2학년 20명을 대상으로 8주간 방과후 수업으로 진행되었다. 학생들에게 잘 아는 전래동화들 중 <흥부와 놀부>, <해와 달이 오누이>, <은혜 깊은 호랑이> 등을 중심으로 먼저 이 수업 모형들을 충분히 익힌 후 창작동화로 넘어갔다. 전래동화들을 먼저 선별 한 이유는 익숙치 않은 시스템 사고기법을 충분히 이해하고 잘 활용하기 위해 우선 학생들에게 잘 알려져 있는 내용의 작품들을 선별한 것이고, 또한 학생들이 이미 전래동화의 특징, 유형, 구조 등에 대해 창

작동화보다 친숙하고 교과서에 수록된 양이 더 많기 때문이다. 논문에서는 대중에게 널리 알려진 창작동화 <강아지 똥>에 수업 모형을 적용한 예를 제시하였다.

1) 1단계 - 작품 이해 및 분석

이 동화는 보잘 것 없는 돌이네 흰둥이의 똥이 한없이 작은 자신의 존재를 슬퍼하다가 자신이 쓰일 곳을 찾게 되면서 자신의 가치를 알게 되는 내용이다. 이 내용을 통해 자신의 가치뿐만 아니라 아무리 하찮은 것이라도 각자 쓰일 곳이 있다는 것을 알 수 있다.

2) 2단계 - 수평 창 채우기

수평 창 채우기는 작품에 대한 올바른 문제(상황) 인식에서 출발한다. 이 단계에서 교사가 어떤 문제 인식을 제시하느냐에 따라 창에 담겨지는 내용은 더욱 다양하고 풍부하게 나올 수 있다. 다음의 수평 창 내용은 강아지 똥이 왜 자신은 아무 쓸모가 없다고 생각하는지에 대한 문제 인식에서 출발한 내용으로 간략하게 소개한 것이다. 교사는 수업 시 여러 상황 질문을 제시함으로써 많은 내용들로 채워지도록 유도한다.

예시 1. 동화 <강아지 똥> 수평창 채우기

5	2	8
흰둥이가 누고 간 똥	놀림 받고 슬퍼하는 똥	거름이 된 똥
6	3	9

3) 3단계 - 모든 창 채우기

다음은 앞 단계에서 채운 수평 창 내용을 바탕으로 전체 창을 채우는 작업을 한다. 이때도 여러 문제 인식에 따라 더 많은 내용이 채워질 수 있다.

예시 2. 동화 <강아지 똥> 전체창 채우기

시간 범위	과거	현재	미래
상위 시스템	· 흰둥이가 집 밖으로 나와 주변을 돌아다님	· 똥을 놀리는 참새, 병아리	· 민들레의 제안 · 흰둥이의 조언
시스템	· 흰둥이가 누고 간 똥	· 놀림 받고 슬퍼하는 똥	· 거름이 된 똥
하위 시스템	· 흰둥이의 배설물 · 똥에 대한 무지	· 자신의 가치에 대한 오해와 부정적인 인식 - 더럽고 쓸모없는 똥	· 똥의 긍정적인 가치 인식 - 아름다운 민들레꽃을 피우고 자신의 존재 가치를 발견한 똥

4) 4단계 - 창의적 추후활동

앞의 수업설계 모형에서 제시한 다양한 추후 활동이 하는데, 예를 들면, ‘강아지 똥이 참새, 병아리, 흙덩이 등으로부터 무시를 당했을 때 기분이 어떠했을까요?’, ‘강아지 똥이 민들레꽃을 피우는데 도움이 되기로 결심한 것은 어떤 마음에서일까요?’, ‘내가 만일 강아지 똥과 같은 상황이라면 어떻게 했을까요?’, ‘민들레꽃의 거름이 되기로 결심한 강아지 똥에게 해주고 싶은 말은 무엇인가요?’ 등 다양한 오감과 정서적 표현들을 유도해낼 수 있도록 한다.

5) 5단계 - 통합 활동

다음은 작품 전체 혹은 일부 내용에 대한 종합적인 결말에 대한 짧은 글짓기 사례들이다.

<사례 1>

더럽고 냄새나는 길가의 강아지 똥이
 놀림을 받고 무시를 당해 슬픈 날을 보내고 있었어요.
 자신의 존재에 대해 고민하던 어느 날
 마침내 자신의 역할과 소중함을 알았어요.
 그리고 아름다운 민들레꽃을 피우는 거름이 되었습니다.

<사례 2>

아름답게 핀 민들레꽃은 근심에 빠졌습니다. 아름답지만 강아지 똥처럼 다른 이에게 도움을 줄 수 없는 자신의 처지를 깨달았기 때문입니다. 며칠 후, 꼬마아이가 민들레꽃이 핀 길을 걸어가고 있었습니다. 아이는 민들레꽃의 아름다움에 감탄하였습니다. 그리고 민들레꽃을 화분에 옮겨 심어 할머니께 선물해 드렸습니다. 할머니와 아이는 민들레꽃을 보며 행복했습니다. 민들레꽃도 기뻐합니다. 자신의 아름다움이 다른 이에게 행복을 줄 수 있음을 알았기 때문입니다.

위의 사례들을 보면 통합 활동은 작품을 정확하게 이해하고 작품 속 순간마다 처한 주인공의 상황을 충분히 이해했을 때 가능하다.

IV. 결론

이미 잘 알려져 있는 바와 같이 동화는 그 자체가 많은 교육적 요소를 담고 있을 뿐 만 아니라 언어 능력을 포함한 인문학적인 소양, 창의·인성적 능력까지 함양할 수 있는 좋은 교육 자료중 하나이다. 그동안 국내에서는 다양한 창의적 사고 계발 기법을 활용한 문학 수업에서 ‘이어질 이야기 꾸미기’, ‘차례에 맞게 줄거리 간추려 쓰기’, ‘원인과 결과에 따른 이야기 상상하기’, ‘차례에 맞게 줄거리 간추리기’ 등의 글쓰기 활동들과 다양한 형태의 교육들이 이루어져 왔고, 이와 관련된 많은 연구들이 이 모든 교육 활동들이 학생들의 언어적, 표현적, 사고적, 창의적, 인성적, 친사회적 기능에 있어서 매우 긍정적이면서 유의미한 효과를 가져왔다고 발표했다.

많은 연구들에서 문학 수업을 통한 창의성 신장을 위한 장르로 동화를 제시하고 있다. 본 연구에서 제시하는 시스템 사고 기법을 활용한 수업 방안은 어떠한 종류의 동화를 통해서든 창의력, 분석력, 이해력 및 상상력을 계발할 수 있으며, 창의적 추후활동 및 통합활동을 통해서도 아동들의 흥미와 관심을 이끌 뿐만 아니라 언어능력 함양도 도모할 수 있다. 또한 다른 장르의 문학 작품들을 가지고도 다양한 연령대의 학습자들에게 동일한 창의적 문학 교육이 가능한 사고 기법이다.

시스템 사고는 부분과 부분에 초점을 맞추는 것이 아니라 전체를 이해하고 부분과 부분 간의 상호작용을 고려할 아는 사고 방법으로 문학교육에서 동화의 전체 흐름을 이해하고 내면화하는데 있어서 유용한 기법이다.

이 사고 기법을 활용한 수업 활동을 통해 아동들은 다음과 같은 결과를 얻을 수 있다. 첫째, 동화를 통해 언어적 능력 발달뿐만 아니라 창의력 증진에도 긍정적인 결과를 가져다 줄 수 있다. 둘째, 다양한 추후 활동들과 통합 활동을 통해 학생들은 유기적 구조를 갖춘 글을 쓰는 능력이 신장되고, 사고의 유연성을 계발할 수 있다. 셋째, 상상력을 길러주고, 간접적인 경험을 확산시켜 주어 통합적인 안목과 문제해결의 조정능력을 길러줄 수 있다.

동화를 통한 문학 교육이 효과적으로 이루어지기 위해서는 다음과 같이 몇 가지 제언할 부분이 있다. 첫째, 교육 내용으로 선별할 동화는 문학적·교육적 가치가

충분히 반영되어 있는 작품으로 선정해야 하며, 아동들의 연령과 이해력 및 발달 단계를 고려해야 한다. 둘째, 교수자-학습자간의 상호작용과 교사의 발문이 중요하다. 교사는 학생들이 스스로 사고하고 문제를 해결할 수 있도록 다양한 확산적 질문으로 수업을 이끌어 가며 교사와 학생들, 학생과 학생들 간에 충분히 상호 질문과 발표들을 통해 자신의 생각을 표현하고 경청할 수 있도록 한다. 셋째, 학습 효과를 극대화 할 수 있도록 편안하고 자유로운 발표와 수용의 분위기, 존중과 협동의 수업 분위기가 조성될 수 있도록 한다.

마지막으로 연구의 타당성과 신뢰성 확보를 위해 본 연구에서 활용한 시스템 사고 기법을 실제 초·중학교 문학수업에서 적용한 후 그 결과 차이를 분석해서 제시해야 하나 연구의 여건상 그렇게 하지 못한 점이 연구의 제한점으로 남는다. 이유는 아직 이 사고기법이 국내에 많이 알려지지 않아 초·중등학교 교육현장에서 활용 사례가 극히 드물고 주로 대학생들의 사고력 및 문제해결력을 위한 교육으로 활용되고 있기 때문이다.

참 고 문 헌

[1] 김현희, 박상희, *유아 문학 교육*, 학지사, 1999.
 [2] 송영숙, *초등학교 전래동화의 효율적인 지도 방안 연구*, 대전대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2001.
 [3] 김재봉 외, *수준별 교육과정에 따른 초등 국어과 교수 학습 방법*, 교육과학사, 2001.
 [4] 교육부, *제7차 초등학교 교육과정 해설Ⅲ*, 교육부, 1998.
 [5] 최효선, *중학교 국어 교과서의 동화 연구*, 단국대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2006.
 [6] 박병열, 이효녕, "중등 과학 영재학생들의 시스템 사고력 향상을 위한 융합인재교육 프로그램의 개발 및 적용", *영재교육연구*, 제24권, 제3호, pp.421-444, 2014.
 [7] 임영구, *시스템 사고력 향상을 위한 글쓰기 교육 프로그램의 개발 및 효과 분석*, 경북대학교 대학원, 박사학위논문, 2013.
 [8] 김도훈 외, "청소년의 시스템 사고 교육을 통한 창의성이 기반이 되는 사고의 확장 효과 분석," 한국

시스템다이내믹스 연구, Vol.7, No.1, pp.51-65.
 [9] 권금홍, *창의성 신장을 위한 전래동화 지도 방안 연구*, 대구교육대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2006.
 [10] 김훈희, 최윤희, "창의·인성 함양을 위한 '교훈적 동화 만들기' 수업 모형의 적용 방안", *한국콘텐츠학회논문지*, 제15권, 제7호, pp.1-9, 2015.
 [11] 최윤희, 김훈희, "취학 전 아동을 위한 OTSM-TRIZ 기반의 창의적 문제해결력 신장", *한국콘텐츠학회논문지*, 제11권, 제3호, pp.496-504, 2011.
 [12] 홍현필외, *발명문제의 해결 공학자를 위한 트리즈*, GS인터비전, 2015.
 [13] Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука, М. 1979.
 [14] Зиновкина М.М.НФТМ-ТРИЗ: Креативное образование XXI века, М.:МГИУ. 2008.
 [15] Нестеренко А.А. "Игры по развитию творческого воображения", *Школьные тезнологии*, No1, pp.181-193, 2001.
 [16] Нестеренко А.А., Алешина О.В. Анализ характеров героев через их отношение к проблемной ситуации/ педагогика + ТРИЗ - Гомель: Система <ТРИЗ-ШАНС>, 1998.

저 자 소 개

김 훈 희(Hun-Hee Kim)

정희원



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