

---

碩 士 學 位 論 文

初等學校 國語教科書의 童話指導 研究

- 제 6 차 교육과정을 중심으로 -

指導教授 安 成 洙



濟州大學校 教育大學院

國語教育專攻

吳 秀 善

1998年 8月

---

# 初等學校 國語教科書의 童話指導 研究

- 제 6 차 교육과정을 중심으로 -

指導教授 安 成 洙

이 논문을 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

1998年 5月 日

濟州大學校 教育大學院 國語教育專攻

提出者 吳 秀 善

吳秀善의 教育學 碩士學位 論文을 認准함

1998年 6月 日

審査委員長

印

審査委員

印

審査委員

印

## 初等學校 國語教科書의 童話指導 研究

- 제6차 교육과정을 중심으로 -

吳 秀 善

濟州大學校 教育大學院 國語教育專攻  
指導教授 安 成 洙

어린이는 동화를 비롯한 아동문학을 통하여 문학작품에 대한 기본적인 이해와 감상은 물론 바람직한 가치관의 정립과 올바른 언어 사용법을 배울 수 있다. 이러한 사실은 국어교육과 문학교육이 궁극적으로 지향하는 목표와 상통한다고 볼 수 있다. 따라서, 이 연구는 초등학교 교과서의 동화 수록 실태와 특성들을 분석하고, 이를 토대로 바람직한 동화교육의 지도방안을 제시하는데 목표를 두었다. 그래서, 제6차 교육과정 초등학교 1~6학년 국어교과서에 수록된 동화들을 대상으로 초등학교 국어교과의 문학영역 내용이 어린이의 발달단계에 맞게 위계화되어 수록되었는지, 그리고 지도내용이 동화작품의 이해와 감상에 필요한 사전 지식을 점진적으로 습득할 수 있도록 기본 지식이 체계화되어 있는지를 검토하였다. 뿐만 아니라, 동화의 갈래별 수록 현황과 중심인물의 유형, 가치관 등을 분석하고, 설문지를 통하여 현장에서의 지도실태를 파악하여 학습내용에 따른 지도방안을 찾아봄으로써 바람직한 초등학교 동화교육의 방향 설정에 도움이 되고자 노력하였다. 이 연구에서 논의된 결과를 요약하면 다음과 같다.

초등 교과서에 수록된 동화는 제4차 교육과정에서 5차, 6차로 개정되어 오면서 4차 46편, 5차 94편, 6차 102편으로 4차에서 5차로 넘어오면서 2배 이상의 증가를 보였다. 이러한 양상은 국어 교과에서 동화교육의 필요성이 강화되고 있는 것으로 볼 수 있다. 또한 문학영역에 설정된 동화의 지도내용과 수준을 아동 발달단계와 관련시켜 살펴보면, 3학년 지도내용에는 너무 수준 높은 내용을 과다하게 설정한 반면, 4학년에서는 오히려 발달단계에 맞지 않는 낮은 수준의 내용을 설정한 것으로 드러났다. 이러한 결과는 3학년 학습자들에게 부담을 주어 문학을 기피하게 하는 요인이 될 수 있어서 문제점으로 지적된다. 그리고, 동화 작품의 접근 방식은 단계적이고 점진적인 방식으로 구체화되고 확산되어야 하는데, 학습내용이 문학영역의 단계별 지도내용과 걸맞지 않게 되풀이되고 있음을 볼 수 있다.

동화의 갈래별 수록 상황은 제4차 교육과정에서는 창작동화가 두드러지게 많이 수록되었으나, 제5차 교육과정에서는 전래동화가 창작동화보다 많은 비율을 차지하는 큰 변화를 보이다가, 제6차 교육과정에서는 전래동화와 창작동화가 비교적 균형있게 수록되는 경향을 보여 주었다. 이러한 사실은 전래동화와 창작동화의 조화로운 지도를 통하여 민족문화의 전통을 창조적으로 계승시키기 위한 노력으로 해석할 수 있다. 그리고, 동화에 나타난 작중인물의 유형은 대체로 저학년 교재에는 동물을 주인공으로 등장시킨 우화적 성격의 작품이 많았으며, 고학년에서는 개연성 있는 사실적이고 현실적인 인간을 주인공으로 내세운 작품이 지배적으로 많았다. 이러한 현상은 고학년 아동들에게 현실 인식능력을 길러주기 위한 의도로 볼 수 있다. 동화 교재에 가장 많이 나타난 가치관은 ‘책임감과 건전한 신념’이었다. 어린이들은 동화를 읽으면서 감정이입의 과정을 통하여 올바른 생활태도와 습관, 협동성, 자주성, 책임감 등을 습득하게 되므로 보다 다양한 이념과 가치관이 담겨있는 작품이 수록되어야 할 것으로 분석되었다.

교육현장에서 교사들의 아동문학에 대한 관심은 대체로 부족한 것으로 나타났다. 그러나, 교사들은 부족한 시간 속에서도 나름대로 아동문학 이론 서적 등을 통하여 동화 지도에 노력하고 있는 것으로 파악되었다. 교사용 지도서는 보다 다양하고 체계적인 지식과 지도방법 등을 담을 수 있도록 개정되어야 할 것으로 드러났다.

교수-학습 과정안은 아동의 발달 과정, 능력, 흥미를 고려하여 저학년은 코너학습 모형을, 고학년은 총체적 언어 학습 모형을 제시하여 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기, 문학, 지식의 영역을 분리하지 않고 교과간의 연계성을 고려하여 통합적으로 구성하였다.

따라서, 초등학교 국어교과서의 동화 교재는 아동 발달 과정과 흥미를 고려하여 신중하게 선정 되어야 하며, 문학영역 내용과 지도내용이 위계화되어 설정 제시되어야 한다. 또한 동화 지도시에는 다양한 지도방법으로 어린이들이 흥미롭게 학습에 참여하여 작품에 대한 종합적인 감상이 이루어지도록 꾸준히 노력해야 할 것으로 연구되었다.

# 차 례

〈國文抄錄〉 .....	i
I. 서 론 .....	1
1. 연구 목적 .....	1
2. 연구사 검토 .....	2
3. 연구 방법 및 한계 .....	5
II. 초등 교과서의 동화 수록 양상 .....	6
1. 학년별 수록 작품 분포 .....	6
2. 학년별 학습내용과 체계 .....	7
3. 교재내용의 학습단계와 위계화 .....	10
III. 동화의 특성 .....	17
1. 동화의 갈래 .....	17
2. 동화의 표현기법 .....	18
3. 동화의 인물 유형 .....	20
4. 동화에 나타난 가치관 .....	23
IV. 동화 지도의 실태와 개선 방향 .....	26
1. 실태 분석 .....	26
2. 개선 방향 .....	28
V. 동화 학습 요소 지도 방안 .....	30
1. 학습요소 지도 방안 .....	30
2. 동화 지도의 유의점 .....	51
3. 동화 지도의 실제 .....	53
VI. 결론 .....	59
☆ 참고 문헌 .....	61
ABSTRACT .....	64
부       록 .....	66

## 표 차 례

(표-1) 동화 수록 분포 .....	6
(표-2) 학년별 문학영역의 내용 체계 .....	8
(표-3) 동화의 갈래별 수록 현황 .....	17
(표-4) 동화의 표현기법별 수록 상황 .....	19
(표-5) 주인공의 유형별 분류 .....	21
(표-6) 중심 인물의 역할 유형 .....	22
(표-7) 동화의 가치관 분류 .....	23



# I. 서론

## 1. 연구 목적

어린 시절에는 누구나 재미있는 이야기를 듣고 싶어한다. 또한 그 때 받은 감동은 어른이 되어서도 오래 기억에 남게 된다. 어린이들은 동화를 듣고 읽고 이야기하는 가운데 상상력을 키우고, 웃음과 지혜를 배우는 한편 언어 능력을 기른다. 이와같이 어린이들을 대상으로 흥미로운 동심의 세계를 보여주는 이야기를 동화라고 한다.

동화라는 말은 페어리 테일(fairy tale)<sup>1)</sup>이나 메르헨(marchen)<sup>2)</sup>, 에벤튀레(eventyre)와 같이 초자연적·공상적 소재를 산문시적으로 또한 상징적·환상적으로 처리한 글을 말한다.<sup>3)</sup> 사전적 정의로는 “어린이를 상대로 동심을 기조로 하여서 지은 이야기나 그러한 문예작품. 흔히 공상적·서정적·교양적인 것이 많으나 근대에는 사실적인 작품도 있음”<sup>4)</sup>이라고 밝히고 있다. 이렇게 볼 때 동화의 정의를 한마디로 말하기는 어렵다. 그러나, 여러 학자들<sup>5)</sup>이 정의한 바를 종합해 보면, 동화란 어린이들을 위주로 한 서정적이거나 또는 환상적인 이야기로서, 시적인 정조를 지닌 산문문학이라고 할 수 있다.

어린이들은 동화를 읽을 때 현실을 초월하여 끝없는 상상의 세계로 나아간다. 아브라함 시대나 모세 시대로 거슬러 올라가기도 하고 경험하지 않았던 세계, 즉 미지의 세계에 자유롭게 날아가기도 한다.

동화의 교육적 효용에 대해서도 여러 학자들<sup>6)</sup>의 견해가 많다. 이재철은 “동화는 뛰

- 1) 페어리 테일(fairy tale) : 선녀(仙女)나 요정(妖精), 즉 보통 흰 옷을 입고 소녀 같은 모양을 하고 마력으로써 사람의 일에 간섭한다고 상상되고 그들을 주인공으로 한 옛날 이야기.
- 2) 메르헨(marchen) : 설화란 뜻으로 좁은 의미의 동화(kinder marchen)에만 국한하지 않고 민중속에 있는 이야기나 우화를 총칭하는 산문문학의 한 형태를 뜻함.
- 3) 이재철, 「아동문학 개론」(서울 : 서문당, 1983), P. 152.
- 4) 신기철·신용철, 「새우리말 큰사전」(서울 : 삼성출판사, 1985), P. 932.
- 5) 석용원은 “옛날이야기나 민화중에서 그 형식을 취하고, 그리임(Grimm)과 안데르센(Andersen)을 고향으로 하는 상징적인 문학형태로서, 인간 일반의 보편적 진실을 소박하게 내용으로 한 시(詩)에 가까운 산문문학이다.”라고 하였고, 박목월은 “아동문학으로서 동화는 현실에의 해방을 꿈꾸는 문학이다.”라고 하였으며, 독일의 시인 노발리스(Novalis)는 “순수한 동화는 사실적인 소설과는 다른 공상적인 이야기를 말하며, 현대 동화가 현실적인 이야기와 공상적인 이야기의 서로 결합된 것이 많지만, 팬터지가 많은 것, 공상적이고 초자연적인 이야기가 있는것”이라고 규정하고 있다.

어린 상상력으로 커다란 즐거움과 황홀한 미감을 주며, 풍부한 정서로 깊고 넓은 인간성의 미묘함을 보여 주고, 다양한 활동에 의하여 인생의 여러 가지 진실을 보여 준다.”<sup>7)</sup>라고 하였다.

어린이들은 동화를 포함한 아동문학을 통하여 문학작품에 대한 이해와 감상은 물론 바람직한 가치관의 정립과 올바른 언어 사용법을 배울 수 있다. 이러한 사실은 국어교육과 문학교육이 궁극적으로 지향하는 목표와 상통한다고 볼 수 있다. 그럼에도 불구하고 지금까지 초등학교의 동화교육은 편협하고 추상적인 지적학습에만 치우치는 경향을 보여왔다. 문학작품의 이해와 감상은 작품의 형식, 작가의 의도나 주제에 대한 인지, 그리고 작가 자신의 의도를 드러내는 방식에 의존하게 된다. 그러므로 문학영역의 지도에서는 문학의 여러 요소인 인물, 구성, 배경, 시점, 운율 등의 지도에 치중하기 보다는 문학작품을 즐겨 읽고 감상하는 과정에서 자연스럽게 습득하는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

따라서, 이 연구는 초등학교 교과서의 동화 수록 실태와 특성들을 분석하고, 이를 토대로 바람직한 동화교육의 지도방안을 제시하는 데 목표를 두고자 한다.

## 2. 연구사 검토



동화에 대한 연구는 선행 연구자들에 의해 꾸준히 이루어져 왔다. 특히 제4차 교육과정에서 ‘문학’과 ‘언어지식’을 함께 강조하면서 문학교육을 통한 가치관 교육을 강화시켜 놓은 이래 동화에 관한 저술 및 연구 논문도 늘어가고 있다. 하지만, 초등학교 국어

6) 이상금은 동화가 문자해독 이전의 어린이들에게 절실하게 필요한 이유로는 어린이의 상상력을 발달시킨다는 것이 으뜸이며, 그 밖에 이해력, 언어발달, 추리력 등을 길러 줄 수 있다고 하고, 석용원은 동화는 예술교육으로서 인간의 의식으로 도달할 수 없는 높은 예술의 세계를 맛보게 하고, 어린이들을 현실로부터 해방시켜 주며, 끝없는 상상력으로 옛날과 미래를 오가며 한번도 경험하지 않았던 미지의 세계로 자유롭게 날아가도록 하며, 또 생활의 암시를 받을 수 있으며, 간접적 도의 교육을 할 수 있고 상상력을 개발하고 다채로운 표현 방법과 어휘로써 언어 교육이 이루어진다고 하였으며, 신연식은 욕구 불만의 해소, 새로운 지식의 제공, 감정의 풍부화와 감동, 상상력의 신장, 선악에 대한 판단력, 성격과 습관 형성에 도움을 준다고 하였다.

7) 이재철, 「한국아동문학 연구」(서울 : 개문사, 1983), P. 279.



과 동화교재의 교육적 효용성에 대한 본격적인 연구가 이루어지지 못했으며, 동화 교재화의 기준 설정에 관한 연구도 미흡하다. 지금까지 논의되어 온 연구들을 주제별로 살펴보면 다음과 같다.

초등학교 국어 교재에 수록된 동화의 기능적 연구로는 김진경, 조미형, 황병식의 논문이 있다. 김진경은 국민학교 시절부터 문학을 통해 잃어져 가는 인간성을 유지·회복시키고, 순수성을 연마하여 참된 인간으로서의 생활의 폭을 넓히기 위한 문학교육의 필요성을 강조하였다. 그리고 문학교육을 위한 문학교재의 비중과 동화교재의 비중을 분석하여 바람직한 교재의 선정과 동화교육을 모색한다<sup>8)</sup>고 했다. 그러나, 인간 형성이라는 문학교육의 궁극적 목적과 관련시켜 동화 교재를 늘려야겠다는 점과 전형적이고 개성적인 동화를 선정하여 교재를 삼는 것이 바람직하다고 제시할 뿐 구체적인 교재 선정 기준 같은 것은 언급하지 않고 있다.

조미형은 국민학교 국어과 문학영역에서 아동들의 상상력과 흥미를 유발하고 경험의 세계를 넓힐 수 있는 동화의 교육적 기능에 비중을 두어 연구하였다. 그리하여 제4차 교육과정에는 박애주의와 효 및 가족애를 강조하였고, 5차 교육과정에서는 과욕은 손해와 효의 가치를 강조하였음을 밝히고 있다.<sup>9)</sup> 그러나, 동화의 문학교육적 방향성을 점검하려는 목적을 살리지 못하고 동화교재 요소별 빈도수를 해석하는데 그치고 있다.

황병식은 제5·6차 교육과정의 초등학교 국어과 읽기 교재에 수록된 문학작품 중에서 동화 및 소설이 아동의 올바른 인간 형성에 얼마나 기여할 수 있는지 그 구조와 의미 작용을 분석하였다. 작품의 구조 분석에서는 순수미적 동심의 세계를 그린 작품이 부족함을 들었다. 그리고 의미 작용의 분석에서는 교훈적 의미 작용과 순수미적 의미 작용을 지닌 작품이 전학년이 고르게 분포되어 있지만 교훈적 의미작용을 하는 작품이 대부분이었으며, 현실 비판적 의미 작용을 지닌 작품은 없는 것으로 분석되었다.<sup>10)</sup> 그런데 이 연구 또한 교육적인 성격만을 피상적으로 소개하는데 그칠뿐, 뚜렷한 문학교육의 방향을 제시하지는 못하고 있다.

조말현은 초등학교 '읽기' 교과서에 수록된 전래동화와 창작동화의 구조를 분석하여

8) 김진경, "국민학교 동화 교재에 관한 분석 연구" (이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1988).

9) 조미형, "국민학교 국어 교재 수록 동화 연구" (연세대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1989).

10) 황병식, "초등학교 읽기 교재에 수록된 동화와 소설 연구" (상지대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1996).

이들 작품이 가진 특성을 배경, 인물, 사건, 묘사 등의 요소로 추출하였다.<sup>11)</sup> 이 연구는 동화의 구조적 특성 연구자료로 활용될 수 있으나, 동화의 구성요소 분석에 머문감이 있다.

이병호는 국어과 교육의 운영상의 특성을 두 가지로 제시한다. 첫째는 도구 교과로서의 기능이며, 둘째는 다른 교과 교육시 가치관 교육을 병행해야 함을 강조하고 있다. 그러면서 현재의 문학 교육은 감동을 통한 인격의 변화에 목표를 두기 보다는 작품의 분석과 단편적인 지식의 진수로 흐르는 경향이 있다<sup>12)</sup>고 문제 제기를 하고 있으나 이에 대한 해결 방안은 제시하지 못하고 있다.

동화의 교재화 양상에 관한 논문으로는 민명인의 연구를 들 수 있다. 그는 동화 수록 실태에서 번안 동화보다 전래동화가 17배나 많이 수록되어 있어 전래동화 위주의 교과서 구성이 재고되어야 한다고 주장하였다. 제시 자료별 수록 실태는 문자 자료의 비중이 많은 것을 문제점으로 지적하고 있으며, 제시 형태별 수록 실태는 완성형이 가장 많이 수록 되었음을 보여주고 있다. 그러면서 동화를 교재로 구성함에 있어 제시 자료 면에서는 듣기 자료나 그림 자료가 미완성 형태로 더 많이 구성 되어야 한다고 주장한다.<sup>13)</sup> 그리고, 여기에서도 학습 목표의 위계성과 일관성을 강조하고 있으나, 구체적인 지도방안에 대한 논의는 없다.

이상과 같이 초등학교 교재로 수록된 동화에 관한 선행연구들을 검토한 결과 문학 창작 및 감상 능력을 키워 주기 위한 문학 영역 교육과정 설정이 필요함을 알게 되었다. 그리고 국어과 교육이 언어 사용 기능의 신장뿐만 아니라 개인 정서와 인격 수양에도 도움을 줄 수 있도록 구체적인 교육 목표와 지도방향이 설정 되어야 하겠다. 따라서 선행연구를 바탕으로 초등학교 국어 교과서의 동화 수록 양상과 동화의 특성을 살펴보고 구체적인 지도방안을 제시하는데 이 연구의 목표를 두고자 한다.

---

11) 조말현, “구조분석을 통한 전래 동화와 창작동화 비교연구” (경산대학교 대학원 석사학위 논문, 1997).

12) 이병호, “국어과 교육 변천사 연구” (성균관대학교 대학원 박사학위 논문, 1986).

13) 민명인, “동화의 교재화 양상과 개선방안에 대한 고찰” (한국교원대학교 대학원, 1992).

### 3. 연구 방법 및 한계

문학교육의 궁극적 목표는 문학을 통해 인간 삶의 총체성을 이해시키고 내면화시키는데 있다고 할 수 있다. 어린이들은 삶의 가치나 남을 돕는 기쁨을 동화를 통하여 배우게 된다. 동화를 통해서 고차적인 사고, 따뜻한 심상, 정의적 반응을 유도해 낼 수만 있다면 동화 수업이 본 제도에 올랐다고 볼 수 있다. 또한 교육과정도 지식의 변화, 사회 여건의 변화, 교육이론의 발전, 그리고 현존하는 교육 프로그램의 적절성에 대한 계속적인 평가 등에 의하여 주기적으로 개정하는 것이 상례로 되어 있다. 따라서, 이 연구에서는 제6차 교육과정에서 동화를 국어 교육에 접근시켜 바람직한 문학 교육의 방향을 살펴보고자 한다.

제6차 교육과정 초등학교 1~6학년 국어 교과서에 수록된 동화는 총 109편으로 조사되었다. 동화는 기본적으로 아동의 심리로 전개되거나 아동의 입장에서 씌어진 것이 많고, 초자연적이고 초현실적인 이야기를 통하여 어린이들에게 흥미를 유발시키고 상상력을 자극하기 위한 것이다. 그런데 교과서에 수록된 109편의 동화 중에서 4학년 1학기에 수록된 11편 중 2편은 학습목표 확인을 위한 듣기 자료로만 활용하도록 편성되어 있다. 또한 3학년 2학기에 2편과 4학년 1학기에 2편, 6학년 2학기에 1편 등 모두 5편은 극본으로 재구성되어 동화의 본래 모습에서 벗어나 있다. 따라서 학습목표 확인을 위한 듣기자료 2편과 극본으로 재구성된 5편을 제외한 102편만을 이 연구의 분석 대상으로 삼았다.

이 작품들을 대상으로 초등학교 국어교과의 문학영역 내용이 어린이의 발달단계에 맞게 위계화되어 제시되었는지, 그리고 동화작품의 이해와 감상에 필요한 사전지식이 점진적으로 제공될 수 있도록 체계화 되어 있는지를 검토하게 될 것이다. 뿐만 아니라 동화의 갈래별 수록 현황과 중심인물의 유형, 가치관 등을 분석하였고, 설문지를 통하여 현장의 지도 실태와 학습내용에 따른 지도방안을 찾아봄으로써 바람직한 초등학교 동화교육의 방향을 찾아 보기로 하겠다.

## Ⅱ. 초등 교과서의 동화 수록 양상

### 1. 학년별 수록 작품 분포

초등학교 국어교과서에 각 교육과정 별로 수록된 작품 분포를 조사해 보면 교육과정 이 제4차 → 제5차 → 제6차로 개정되면서 교과서에 수록된 동화 수에는 큰 변화가 있었다. 제4차 교육과정에서는 모두 46편으로 저학년인 1·2학년에 치중되어 있다. 제5차 교육과정에서는 동화 수록 편수가 94편으로 4차에 비해 2배 이상의 증가를 보였다. 수록 분포는 4학년을 제외한 전학년에 거의 비슷한 비율로 수록되어 있다. 그리고 제6차 교육과정에서는 제5차 교육과정에 비하여 작품수는 8편 증가하였고, 중학년인 3·4·5학년에 집중적으로 수록되어 있다. 이러한 양상은 주로 어린이들이 좋아하는 동화를 통하여 국어 교육목표에 효과적으로 접근하려는 교육적 의도로 볼 수 있다.

(표-1)동화수록분포

학년	학기	작품수		
		제4차 교육과정	제5차 교육과정	제6차 교육과정
1	1	8	5	3
	2	5	11	9
2	1	5	10	7
	2	6	5	7
3	1	2	13	13
	2	3	9	7
4	1	2	5	9
	2	4	4	17
5	1	4	12	15
	2	2	6	8
6	1	3	8	2
	2	2	6	5
계		46	94	102

## 2. 학년별 학습내용과 체계

교육부가 제정한 교육과정에 반영된 동화의 학습내용 체계는 아동들이 동화작품을 이해하고 감상하는데 기초지식을 제공할 수 있도록 짜여져야 한다. 따라서 아동들에게 동화에 대한 지식을 점진적으로 제공하도록 학년 수준별로 위계화 되었는지 살펴보기 위해 먼저 초등학교 국어과 교육의 문학영역 내용을 살펴 보기로 하겠다.

학년별 문학영역의 내용 체계를 보면, 먼저 1·2학년에서는 주로 작품에 흥미를 갖도록 하는데 중점을 두고 있다. 아직 저학년이어서 문학에 대한 이론적 지식은 극히 제한적으로 제시된다. 1학년에서는 작중인물에 대한 파악이 주를 이루면서 인물의 행동에서 느낀 점을 발표하고 이야기 속의 인물이 되어 상상해 보게 한다.

2학년에서는 좀 더 심화되어 어린이들이 직접 이야기에 나오는 인물이 되어 이야기의 흐름에 따라 다음에 이어질 이야기를 상상하고, 그 인물에 어울리는 말투로 낭독해 보게 한다. 이 방식은 동화를 극으로 바꾸어 지도하는 것이기는 하나, 작중인물의 대화를 실감나게 읽거나 이야기를 극화하여 감상할 때 감동을 불러 일으키게 하는 효과적인 방법이 될 수 있다는 점에서 의미가 있다. 이야기 속의 대화를 낭독하여 그 인물을 제대로 표현하려면 인물의 성격이나 심리까지도 파악해야 한다. 그러므로 2학년에서는 1학년에 비해 인물의 단순한 행동 파악에서 심리나 성격까지 이해하는 단계로 발전시키고 있으며, 또한 이어질 뒷이야기를 상상해 봄으로써 창의력을 확충시켜 나가게 한다.

3학년에서는 한 단계 더 나아가 사건, 배경까지 파악하게 한다. 인물, 사건, 배경은 동화구성의 중요한 요소이다. 이러한 문학 요소들에 대한 이해가 이 시기부터 시작하는 것이다. 또한 이야기의 결말을 확인하고 그 결말의 원인이 되는 인물의 행위나 사건을 이해하는 과정이 새롭게 설정되어, 갑자기 문학에 대해 이해해야 할 지식의 양이 증가함을 알 수 있다. 이러한 변화는 오히려 학습자에게 부담을 주게 되어 문학을 기피하게 되는 요인이 될 수도 있다. 그러므로 사건, 배경 파악과 같은 이야기의 구성단계에 대한 이해는 다음 학년으로 넘기고 이 시기에서는 줄거리만 파악하여 작품에서 얻은 교훈이나 감동을 즐겨 이야기하는 시기로 보아야 한다.

4학년에서는 3학년에 비해 지도내용이 많지 않다. 다만, 사건의 전개 순서를 파악하는 것이 추가되어 있다. 단순한 창작동화나 전래동화의 이야기 구성방법인 처음, 가운데, 끝 부분으로 짜여진 3단 구성을 이해하고 특히 결말을 확인하여 사건의 인과관계를 파악하게 한다.

5학년에서는 인물, 사건, 배경 등의 동화 구성 요소를 통해 주제를 파악하도록 한다. 그리고 6학년에서는 작품의 인물, 배경, 사건이 주제와 긴밀하게 관련된다는 사실을 이해하도록 한다. 작품 속에는 일상적 현실 세계가 반영되어 있음을 알고, 작품에 나타난 다양한 삶의 모습을 창조적으로 수용하려는 태도를 가지도록 유도한다.

동화감상 지도에서도 1·2학년에서는 작품에 흥미를 느끼게 하고, 3·4학년에서는 단순한 교훈과 감동을 얻는 수준에 교육목표가 맞춰져 있다가 5·6학년으로 와서는 창조적으로 작품 속의 다양한 삶의 모습을 수용하려는 태도를 갖게 한다. 이상에서 설명한 학년별 문학영역의 내용체계를 제시하면 (표-2)와 같다.

(표-2) 학년별 문학영역의 내용 체계

학년	문 학 영 역 의 내 용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기를 듣거나 읽고 인물의 행동에서 느낀 점을 발표한다.</li> <li>· 이야기를 듣거나 읽고 이야기 속의 인물이 되어 상상하여 본다.</li> <li>· 동화에 흥미를 느낀다.</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 줄거리의 흐름을 알고 이어질 이야기를 상상한다.</li> <li>· 이야기에 나오는 인물이 되어보고 그 인물에 어울리는 말투로 낭독을 한다.</li> <li>· 동화에 흥미를 느끼고 즐겨 읽는 습관을 가진다.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 속의 인물, 사건, 배경에 대하여 말해 보고 이야기의 줄거리를 간추린다.</li> <li>· 이야기의 결말을 확인하고 그 결말의 원인이 되는 행위나 사건을 찾는다.</li> <li>· 문학작품에서 얻은 교훈이나 감동을 즐겨 이야기하려는 태도를 가진다.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기에서 일어난 사건의 전개 순서를 말해 보고 이야기는 처음, 가운데, 끝으로 짜여짐을 안다.</li> <li>· 이야기에서 결말의 원인이 되는 행위와 사건을 찾아보고 그것이 이야기의 결말에 어떻게 영향을 주는지 말한다.</li> <li>· 문학 작품에서 얻은 교훈이나 감동을 글로 쓰는 습관을 가진다.</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 작품의 내용과 자기의 경험을 관련지어 이야기해 보고 작품의 세계에는 일상의 세계가 반영되어 있음을 안다.</li> <li>· 이야기 속의 인물, 사건, 배경에 대하여 말해보고 이야기의 주제를 파악한다.</li> <li>· 이야기에서 사건의 발단과 결말을 확인하고 그것이 인물의 성격이나 행동, 배경과 어떻게 관련되는지 말한다.</li> <li>· 작품 속에 나타난 삶의 다양한 모습을 창조적으로 수용하려는 태도를 가진다.</li> </ul>

학년	문 학 영 역 의 내 용
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가장 기억에 남는 작품의 주제에 대하여 말해 보고, 작품에 나오는 인물, 사건, 배경 등은 주제와 긴밀하게 관련되어야 함을 안다.</li> <li>· 이야기에서 사건의 발단과 결말을 확인하고 그것이 인물의 성격이나 행동, 배경과 어떻게 연관되는지 말한다.</li> <li>· 이야기에서 인물의 행동 등에 대하여 묘사한 부분을 찾아보고 인물의 성격이나 심리적 상태를 추리한다.</li> <li>· 문학 작품을 즐겨 읽고 독서 목록을 작성하는 태도를 가진다.</li> </ul>

앞에서 설정된 학습내용을 아동 발달단계에 따라 대비해 보면 다음과 같다. 3학년부터 설정된 '사건의 결말 확인' 과 '결말의 원인이 되는 행위나 사건 찾기'는 4학년을 거쳐 5학년에 이르면 '사건의 발단과 결말 확인' 과 '인물의 성격이나 행동 및 배경과의 관련 찾기'등으로 나타난다. 즉, 사건의 발단까지 확인하고 인물과 배경이 사건의 구성 및 전개에 어떻게 영향을 미치는지 이해하도록 하였다. 그러나, '전개, 위기, 절정'에 대한 이해는 생략되어 있다.

3학년의 경우는 저학년임에도 불구하고 동화의 구성요소로부터 시작하여, 결말 확인, 결말의 원인이 되는 사건찾기 등 갑자기 너무 많은 새로운 지식을 요하는 내용이 설정되어 있다. 이에 비해 한 단계 위인 4학년에서는 발달 단계에 맞지 않게 오히려 낮은 수준의 내용을 제공하고 있다. 동화의 구성요소에 대한 이해도 언급되지 않은 채 '결말의 원인이 되는 행위나 사건찾기' 등 3학년의 내용이 단순히 반복되고 있다.

인물에 관한 이해는 1·2학년에서 피상적으로 논의된 후 전혀 언급되지 않다가 6학년에 와서야 다시 심화시켜 설정하고 있다. 이를테면, 인물의 행동을 묘사한 부분을 찾아보고, 그 인물의 성격이나 심리적 상태를 추리해 보도록 하는 방식이다.

그리고 5·6학년인 고학년에서도 동화의 구성단계인 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 5단 구성을 이해하도록 설정하고 있다. 이러한 구성단계를 통하여 구체적인 문학 지식을 이해하고 작품을 감상할 수 있는데도 이에 대한 언급이 없고 별다른 심화·발전이 없이 전학년(前學年)의 내용을 반복하여 설정하고 있다. 즉 교육과정에 반영된 문학 교재의 내용 체계가 문학 작품의 이해와 감상을 위한 사전 지식을 형성할 수 있도록 학년별로 위계적으로 체계화되어야 하는데도 단순한 반복내용이 많은 것으로 나타났다. 따라서, 이러한 사실은 아동들에게 작품의 이해를 위한 수준별 학습체계가 미약하게 차여져 있는 것으로 볼 수 있다.

### 3. 교재내용의 학습단계와 위계화

교과서를 통해서 배운 작품은 어린이들에게 문학에 대한 흥미를 심어주고 다른 작품을 이해하는데 하나의 준거가 된다. 그러므로 문학교재는 문학에 접근하는 방식이 단계적이고 점진적인 방식으로 구체화되고 반복적으로 확산되어야 한다. 이때 문학작품의 체계적인 이해와 수용을 위해서는 학습자의 발달수준에 따라 교재의 내용을 위계화할 필요가 있다. 따라서, 동화가 문학교육 매개체로서의 역할을 충분히 해 낼 수 있도록 적절하고 보편적인 선정기준이 마련되어야 한다.

이에 대해 최경희는 동화 교재의 선정기준<sup>14)</sup>을 다음과 같이 설정·제시한 바 있다.

첫째, 형식적으로 단순하면서도 재미가 있고, 아동의 지적 호기심을 충족시켜 주고, 사물에 대하여 예민한 감수성을 기를 수 있는 작품

둘째, 어린이의 지적·정서적 발달 단계에 맞고, 그들의 생활 경험과 밀접한 관련이 있는 작품

셋째, 인간의 사랑과 휴머니즘, 자연의 아름다움, 민족 정서와 전통 의식을 고양시키며, 미적 정서를 함양시킬 수 있는 작품

넷째, 진리와 정의에 대한 신념을 북돋워 주며, 공동체 의식과 평화 애호 사상, 인간다운 삶을 회구하는 미래 지향 의식을 고취시킬 수 있는 작품

다섯째, 신체적·정서적·가정적·사회적인 현실의 측면에서 학생들이 겪고 있는 갈등이나 두려움, 불만, 가치관의 변화 등의 문제를 제시하여 용기와 의지력을 가지게 하고 이를 적극적으로 극복해 나가는 내용이 담겨 있는 작품이어야 한다고 제시하고 있다.

이 연구 결과를 염두에 두면서 제6차 교육과정에 수록된 동화 작품과 학습내용을 제시하면 (부록-1)과 같다.

1학년에서는 줄거리 요약하기, 인물의 행동 성격 파악하기, 감정 이입하기 등으로 작품에 흥미를 느끼게 한다. 듣거나 읽은 이야기의 내용을 파악하고, 저학년 동화에서 많

14) 최경희, 동화의 교육적 응용에 관한 연구 (한국교원대학교대학원 박사학위논문, 1993), pp. 154 -156.



이 등장하는 호랑이나 여우, 개, 까마귀 등의 한 일에 대하여 생각하여, 주인공의 입장에서 나라면 어떻게 할지 말해 봄으로써 이야기를 깊이 이해하게 된다.

2학년에서는 이야기 줄거리의 흐름을 알고 다음에 이어질 뒷이야기를 상상해 보고, 작중인물의 말투로 낭독해 봄으로써 작품에 흥미를 느끼고 즐겨 읽는 습관을 가지게 한다. 따라서 2학년에서는 1학년에서 보다 좀 더 심화되어 인물의 성격에 맞게 대화글 읽기라든가 역할 정하여 주어진 글 읽기 등이 지도된다. 여기에서 음독과 낭독은 모두 말소리를 내어 읽는다는 점에서 같다. 그러나 전자는 문자의 음성화를 목적으로 한 입문기의 지도 방식이며, 후자는 음독의 완성단계라 할 수 있다. 음독은 문자의 발음을 정확히 하고 속도, 어조, 크기에 유의해서 읽어야 한다. 입문기에서는 곧 문자해독의 확인이라는 의미를 띄게 된다. 또한 읽기의 비정상적인 버릇이나 잘못을 교정·치료해 주는 수단이 되기도 한다. 음독도 궁극적으로는 글의 이해를 목적으로 하는 것이지만 발성을 통하여 남에게 전달하기 위한 수단으로 쓰이고, 그 밖에 말하기의 기초적인 훈련 과정으로서도 효과적으로 쓰일 수 있다. 낭독은 글 속의 분위기, 심정, 상황 등을 고려하면서 발음, 억양, 어조, 속도 등에 유의해서 읽는 것을 말한다. 먼저 보통글과 대화글을 서로 구별하여 읽도록 하고, 작품의 등장인물에 따르는 성격, 장면, 상황, 내용 등에 맞추어 읽도록 지도 한다. 즉 작품 내용에 따라 배역을 정하고 억양, 감정을 살리고 음향 효과까지 넣어서 입체 낭독을 하면 더욱 효과적이다. 보통 음독 → 낭독 → 입체독의 순서로 지도하고, 어느 경우에 있어서나 정확하게 읽도록 하는 것이 중요하다.

3학년에서는 갑자기 증가한 학습내용을 바탕으로 인물, 사건, 배경 등을 파악하는 단계로서 동화의 구성요소들에 대한 이해를 하게 한다. 이야기의 줄거리를 간추리며, 이야기의 결말을 확인하고 그 결말의 원인이 되는 행위나 사건을 찾아보며, 작품에서 얻은 교훈이나 감동을 즐겨 이야기하려는 태도를 가지도록 한다. 이어질 이야기 상상하여 말하기에서도 자기가 상상한 내용을 스스로 없이 발표할 수 있는 능력을 신장시키기 위하여 구성하였다. 그런데, 2학년에서보다 심화되어 왜 그런 상상을 했는지 상상한 까닭을 이야기하게 함으로써 엉뚱한 이야기가 나오지 않게 한다. 그리고 그림의 내용이나 들은 이야기의 상황을 잘 판단하고, 이야기에는 흐름이 있음을 느끼면서 상상하여 말할 수 있도록 지도하여야 한다.

그림 자료로 된 우화와 전래동화가 사건의 인과관계를 파악하는 자료로 제시되고 있는데, 우화나 동화는 간단하면서도 교훈적인 내용을 담고 있어서 사건의 인과 관계를 파악하는데 훌륭한 읽기 자료가 된다. 의좋은 형제는 널리 알려져 있는 이야기다. 따라

서 한 장면만 제시하더라도 다음의 결과를 쉽게 답할 수 있을 것이다. 물론 이것은 추리상의 산물이 아니라 기억의 산물일지도 모른다. 그러나 이러한 학습을 통하여 낯선 이야기를 접했을 때 그 결과나 원인을 타당하게 추리해 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. 또한 한 사건에 대한 결과는 다른 사건에 대한 원인이 될 수 있다는 것도 알아야 한다.

3학년 2학기에 제시된 「짧아진 바지」 이야기를 원인과 결과로 정리해 보면 다음과 같다.

(1) 선비의 말 : “누가 내 바지를 한 뺨만 줄여다오”

큰딸 : “어젯밤에 줄여 놓았습니다.”

둘째 딸 : “오늘 새벽에 한 뺨을 줄여 놓았습니다.”

셋째 딸 : “오늘 아침에 또 한뺨을 줄여 놓았습니다.”

→ 짧아진 바지 → 효성스러운 딸들

(2) 부자의 말 : “누가 내 바지를 한 뺨만 줄여 다오.”

큰딸 : “둘째가 줄여 놓을 줄 알았습니다.”

둘째 딸 : “막내 동생이 줄여 놓을 줄 알았습니다.”

셋째 딸 : “언니들이 줄여 놓을 줄 알았습니다.”

→ 그대로인 바지 → 효성스럽지 못한 딸들

이렇듯 사건들은 하나의 사건의 결과이면서도 원인이 되기도 하여 서로 유기적인 상호관계를 맺고 있다고 볼 수 있다.

4학년에서는 이야기에서 일어난 사건의 전개 순서와 짜임을 알고 행위와 사건이 이야기의 결말에 미치는 영향을 알며, 문학작품에서 얻은 교훈이나 감동을 글로 쓰는 습관을 가지게 한다. 전래되는 이야기를 소재로 하여 이야기를 읽고 그 구성 원리를 이해하도록 하며, 이는 단순히 흥미가 있어서만이 아니라, 선인들이 살아온 지혜와 교훈적인 의미도 지니고 있다는 점에서 중요하다. 이야기의 서사적 전개를 이해하고 이를 말하거나 쓰는 능력을 가지게 하는 것도 이야기를 능동적으로 이해하는데 도움을 준다. 4학년 단계에서는 이러한 서사적 전개를 흥미있는 이야기를 통하여 학습하도록 함으로써, 서사문학에 대한 예비학습이 이루어지도록 한다. 이야기는 단편적인 사실의 조합이 아니라 체계적으로 재구성된 조직체이다. 따라서 앞의 사건과 뒤의 사건은 필연적 관계에 놓이게 된다. 이야기는 이러한 필연적 관계의 연속으로 이루어져 있는데, 그 필연적

관계는 사람이나 상황에 따라서 얼마든지 다르게 나타날 수 있다. 이는 이야기의 본질과 관련되는 것인데, 이 점을 감안하여 4학년에서 뒤에 이어질 내용을 상상하여 말할 때에는 도식적인 전개보다는 사건의 서사적 구성에 맞추어 하도록 한다. 따라서 듣거나 읽은 이야기 속에서 사건의 실마리를 찾아 결말을 짓는 이야기 쓰기 학습을 통하여 종합적 사고력을 기르도록 하여야 한다.

5학년에서는 작품의 내용과 자기의 경험을 관련지어 이야기해 보고 작품의 세계에는 일상의 세계가 반영되어 있음을 알게 하고, 작품 속에 나타난 삶의 다양한 모습을 창조적으로 수용하며, 이야기로서 가지는 구조와 여러 장치들을 이해함으로써 제재 감상의 밀도를 높이고 감상 능력을 길러주고자 하는데 주안점을 두고 있다. 따라서 주요 학습 개념이 '인물, 사건, 배경' 등이 되고 있지만, 이 개념자체가 학습의 최종적 목표가 되지 않도록 한다. 이야기의 구성상 장치들을 통해 작품 전체를 효과적으로 심도 있게 이해하고 이들 개념을 통해서 문학 작품을 더 잘 감상할 수 있도록 한다.

그리고, 문학의 바탕이 되는 상상력을 자극하여 다양하고 자유로운 사고의 유연성을 키우는데 목적을 두고 다양하게 사물을 보는 관점을 배양하도록 한다. 이를 위해 추상화에 가까운 그림을 보고 상상한 내용을 말하거나, 상상하여 그린 그림의 내용을 재미 있게 꾸며 써 보는 활동으로 형식에 얽매이지 않고 자유롭게 말한 다음에 좀 더 다듬어 말하거나 써 보도록 한다. 이야기를 듣거나 읽고 자신의 생각이나 느낌을 말과 글로 표현하는 활동을 통하여 학생들은 이야기의 중심 생각을 알고, 이를 자신의 생활경험과 관련지어 자연스럽게 표현할 수 있는 능력을 기르게 된다. 또 이야기를 읽고 느낀 점을 말하여 봄으로써, 즐거움 속에서 문학작품 감상능력을 신장시켜 나가게 된다. 현실에 바탕을 둔 창작동화를 읽음으로써 즐거움을 느끼고 정서적 감동을 받으며, 참되고 아름다운 삶이란 어떤 것인가 깨닫도록 한다. 따라서 작품의 내용 분석보다는 감상에 중점을 두어야 한다. 아울러, 학생들의 풍부한 상상력과 예민한 감수성을 계발하기 위해서 너무 작품의 주제에만 집착하지 말고, 자신의 생각이나 느낌을 자유롭게 표현하도록 배려해야 한다.

6학년에서는 인물, 사건, 배경 등이 주제와 긴밀하게 관련되어야 함을 알고, 인물의 행동을 묘사한 부분에서 인물의 성격이나 심리적 상태를 추리하며 문학작품을 즐겨 읽어 독서 목록을 작성하는 태도를 가지게 하는데 목표를 둔다. 이는 어린이들이 주어진 글을 읽으면서 인물이나 배경, 사건 전개 방식의 특성을 파악하게 됨과 동시에 스스로 구성을 해 볼 수 있는 기회를 가지게 됨으로써 능동적이고 주체적으로 학습할 수 있다.

나아가 인물의 성격이나 배경 등에 대한 이해는 이야기가 지니고 있는 내적인 가치를 수용하고 정서적인 효과를 얻는데 도움이 된다. 또한 인물의 성격과 배경이 사건 전개에 어떤 영향을 끼치는지 알아보고 그에 따라 인물의 성격과 배경이 잘 드러나고 학생들이 일상 생활에서 쉽게 접할 수 있는 소재를 통해 이야기 양식의 구성적 특성을 이해하고 보다 진전된 문학작품 감상능력을 키울 수 있다. 특히 6학년 교재에 실린 '우리들의 일그러진 영웅'은 최근에 발표되어 많은 관심의 대상이 되었던 작품으로, 어린이들이 옛날 이야기나 동화의 수준에서 벗어나 본격적인 문학의 세계로 나갈 수 있는 계기가 된다.

이상에서 학년별 학습내용을 분석하여 보면, 1학년 과정에서는 작중인물이 한 일을 순서대로 말하거나 글의 내용을 차례로 간추리기, 여러 사람이 하나의 이야기 꾸미기 등의 학습내용이 주어져 있다. 그러나, 이런 내용은 문학영역의 내용<sup>15)</sup>에서도 벗어날 뿐만 아니라 입문기 어린이들에게는 부담을 주어 오히려 작품에 흥미를 잃게 하는 요인이 된다.

2학년 과정의 학습내용인 이어질 내용을 상상하여 이야기 하기는 뒷부분이 생략된 이야기나, 여운이 남은 채 끝난 이야기를 가지고 그 다음에 펼쳐질 사건이나 줄거리를 완성시키는 것이다. 말로 꾸며도 좋고, 글로 써 보게 해도 좋다. 이때 작품 원전의 내용과 관계없이 자유롭게 쓰게 하면 의외로 재미있는 글이 나올 수 있다. 이것은 어린이들의 창작의욕을 키우는 데도 큰 도움을 준다. 또한 장면에 따라 주인공이 겪은 일 말하기, 주인공의 마음이 변화하는 과정 알기, 들은 이야기를 차례에 맞게 다시 이야기하기 등은 이야기의 흐름을 파악하는데 문학영역 내용<sup>16)</sup>에 의한 적당한 학습내용이 된다. 하지만 그림 보고 이야기 꾸며 쓰기라든가 꾸며 쓴 이야기 평가하기 등은 2학년 학습내용으로는 알맞지 않다. 간단하게 쓰도록 하는 것이기는 하지만 이야기 전체를 쓰고, 거기에다 평가까지 하는 것은 어린이들에게 큰 부담이 생겨 독서의욕을 저하시킬 염려가 있다.

3학년 과정을 살펴보면, 2학년 학습내용에서는 그림을 보고 이야기로 꾸며 쓰고 평가하기가 제시되면서 3학년에서는 이야기를 차례에 맞게 그림순서 바로 잡고 들은 이야기 줄거리 말하기 등이 제시되고 있어 학습내용의 위계화가 되어 있지 않음을 알 수

15) 교육부, 「초등학교 교사용 지도서 국어 1학년용」(서울: 대한교과서 주식회사, 1997), P. 16.

16) 교육부, 「초등학교 교사용 지도서 국어 2학년용」(서울: 대한교과서 주식회사, 1997), p. 16.

있다. 그리고, 문학영역 내용<sup>17)</sup>에 제시되고 있는 ‘작품에서 얻은 교훈이나 감동을 즐겨 이야기하는 태도를 가지기’에 대한 지도내용이 전혀 언급되고 있지 않아서 문제점으로 지적된다.

4학년 과정에서는 이야기의 짜임을 이해하고, 이야기 속에 담긴 바른 삶의 자세를 배우며, 이미 알고 있는 내용의 이야기는 그 이야기를 동화의 세계로만 국한시켜 읽는 것을 지양하고 자신들의 삶과 관련지어 재해석하는 것이 중요하다. 즉 어렸을 때 읽고 느낀 감동과 4학년이 되어 읽었을 때 느낀 감동을 비교하게 하는 것도 동화의 맛을 새롭게 느끼게 하는 하나의 방법이 된다. 이야기를 통하여 아름다운 마음을 심어주고 독서의 즐거움도 맛보도록 하며 문학이 가지는 서정성을 심화시켜 독후감 쓰기에 대한 체계적인 지도가 이루어져야 한다. 따라서 4학년에 제시된 학습내용인 이야기 듣고 자기의 생각이나 느낌을 말하기는 3학년 학습내용으로 포함시키고 4학년에서는 문학영역 내용<sup>18)</sup>에 제시된 바와 같이 구체적으로 쓰기까지 지도해야 한다. 4학년 정도가 되면 어린이들은 자기 중심적 사고에서 벗어나 다른 사람의 입장에 설 수 있게 된다. 어린이들이 문학의 세계 속에서 이야기 속에 나오는 인물들의 특징이나 말투를 흉내내고, 생활 속에서 흔히 접할 수 있는 상황에서 다른 사람의 입장이 되어 말해보는 활동이 중심을 이루게 된다. 이러한 활동은 다른 사람을 이해하고 분위기를 찾아내는데 도움을 준다.

5학년은 모험 이야기에 관심이 많고, 책 속의 상황에 흥미를 가지고 참여하는 시기이다. 직접 이야기 속의 인물이 되어 본다든지 이야기의 줄거리나 느낀 점을 적어보고, 이야기의 주인공에게 편지를 쓰는 활동 등은 어린이들의 이러한 특성을 더욱 계발시켜 준다. 또한 또래 어린이들이 쓴 독후감을 보며 책의 내용을 상상하여 보는 활동도 학생들의 상상력과 책에 대한 흥미를 자극할 수 있다. 따라서 ‘교훈 찾기’는 3학년 학습내용으로 조정하고 5학년에서는 작품 속에 나타난 삶의 다양한 모습을 창조적으로 수용하려는 태도를 길러야 한다. 같은 이야기를 읽고도 사람에 따라 그 느낌은 다를 수 있다. 각각의 다양한 느낌이나 생각을 인정하고, 이를 긍정적으로 수용하는 자세를 기르는 것은 더불어 살아가는 지혜이다. 이야기를 읽고 그 내용을 간추려 보는 것도 이야기를 보다 깊이 있게 이해하는 방법이 된다. 이야기를 동화의 세계로 국한하여 이해하는 것보다, 이를 우리의 삶과 관련지어 이해하는 것이 좋은 방법이다. 5학년에서는 현실 세계를 그린 이야기에서 인물의 성격이나 마음 상태의 변화가 어떻게 표현되었는지에 초점을 두었다. 인물의 성격이나 마음 상태를 정확히 파악하기 위해서는 여러 가지 능력

17) 교육부, 「초등학교 교사용 지도서 국어 3학년용」(서울: 대한교과서 주식회사, 1997), p. 16.

18) 교육부, 「초등학교 교사용 지도서 국어 4학년용」(서울: 대한교과서 주식회사, 1997), p. 16.

이 요구된다. 그 중에서도 인물에 대한 감정 이입과 인물들 간의 관계, 사건 등을 구조적으로 파악하는 활동은 바람직하다. 하지만 5학년에 제시된 인물의 심리를 파악하는 학습내용은 문학영역 내용<sup>19)</sup>의 위계화에 따라 살펴볼 때 6학년으로 조정하는 것이 바람직하다.

6학년 과정에서는 전학년까지 학습하여 온 뒷부분이나 가운데 부분 상상하여 말하기 등이 내가 동물원의 원숭이라고 생각하고 감정 등을 넣어 상상한 이야기를 말하고 다시 쓰는 학습내용이 주어져 있다. 이는 학습의 다양성과 재미만을 위한 것이 아니라, 창의성을 기르기 위한 방편인 동시에 말하기나 쓰기의 새로운 표현 방법이기도 하다. 특히 읽기 학습에서 창작동화를 감상하게 함으로써 문학에 대한 흥미안을 높여 주고 읽는 즐거움을 느낄 수 있도록 하였다. 창작동화를 통해 인물의 성격이나 심리적 상태를 추리하는 학습은 겉으로 드러나 있는 즐거움을 놓쳐서도 안 되겠지만, 작품의 내면에 깔려 있는 주제와 드러나지 않는 심리상태까지도 파악할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 어린이들 각자가 이야기 속으로 들어가 배경을 이해함과 동시에 주인공들의 마음 상태에 동화 되어야 한다. 이것을 가능케 하는 것은 인간이 가지고 있는 상상력이다. 상상의 세계는 무한대이며 창의력의 출발점이라는 사실을 염두에 두어 자유롭게 상상할 수 있는 분위기를 조성해 준다. 하지만 이때 상상하기에 앞서 진지한 마음을 가지도록 하고, 장난이나 부정적인 상상의 시간이 되지 않도록 세심한 배려를 해야 한다. 또한 작품의 내용 파악이나 인물의 심리를 파악할 때에는 어린이들의 발표를 적극 수용하여 다양한 감상이 될 수 있도록 하며, 다양한 문학 작품을 감상하여 독서 목록을 작성할 수 있도록 한다. 하지만 6학년 학습내용을 보면 문학영역 내용<sup>20)</sup>에 제시된 작품의 주제나 사건에 대한 내용이나 사건의 발단, 결말 확인 내용이 나타나 있지 않고 단지 인물의 성격 파악이나 심리상태 파악만이 되풀이 되고 있음을 볼 수 있다.

19) 교육부, 「초등학교 교사용 지도서 국어 5학년용」(서울: 대한교과서 주식회사, 1997), P. 16.

20) 교육부, 「초등학교 교사용 지도서 국어 6학년용」(서울: 대한교과서 주식회사, 1997) P. 16.

### Ⅲ. 동화의 특성

#### 1. 동화의 갈래

교과서에 수록된 동화의 갈래별 수록 비율을 살펴보면, 제4차 교육과정에는 전래동화, 창작동화, 외래동화가 각각 10.9%, 63.0%, 26.1%를 차지하여 창작동화가 두드러지게 많이 수록되어 있으나, 전래동화의 수록 작품수는 상대적으로 매우 적었다. 제5차 교육과정에서는 수록 작품수에도 많은 증가를 보였지만 갈래별 수록 비율에서도 큰 변화를 보여 전래동화, 창작동화, 외래동화의 비율이 각각 41.5%, 34.0%, 24.5%로 전래동화의 작품수가 많이 늘어나 창작동화 보다 많은 비율을 차지하고 있다. 그리고 제6차 교육과정에서는 수록 작품수에는 5차에 비하여 큰 변화가 없었으나, 우리나라 동화인 전래동화와 창작동화의 수록 비율이 37.2%, 46.1%로 다소 균형을 이루었다. 외래동화는 수록 비율이 4차, 5차때 26.1%, 24.5%에 비해 6차때에는 16.7%로 차츰 낮은 비율이 나타나고 있었다. 동화의 갈래별 수록 현황은 (표-3)과 같다.

(표-3) 동화의 갈래별 수록 현황

구 분		제4차 교육과정		제5차 교육과정		제6차 교육과정	
		작품수	%	작품수	%	작품수	%
국내동화	전래동화	5	10.9	39	41.5	38	37.2
	창작동화	29	63.0	32	34.0	47	46.1
외래동화		12	26.1	23	24.5	17	16.7
계		46	100	94	100	102	100

제4차 교육과정 때에는 동화의 갈래별 수록 비율에 있어 창작동화에만 치중된 불균형을 보였는데, 제5차 교육과정에서 전래동화가 4배 정도의 증가를 보였고, 제6차에 이르러서는 균형을 이루었다. 제5차 때부터 전체적인 작품수가 증가하면서 전래동화 작품수도 큰 폭으로 늘어난 것이 특징적으로 나타난다. 이러한 동화의 균형적인 갈래별 수록 양상은 어린이들에게 다양한 문학작품을 고루 경험할 수 있게 할 수 있어서 매우

바람직한 현상이다. 또한 전통사상과 전통문화에 근거를 둔 전래동화 작품의 증가는 어린이들이 문학작품을 감상·이해하는데 보다 용이할 뿐만 아니라 창조적인 전통계승이라는 점에서 이러한 개정방향은 바람직하다고 본다.

## 2. 동화의 표현기법

동화가 지향하는 것은 종래 있어 온 어린이를 위한 단순한 이야기의 재구성이라기 보다 인간의 보편적 진실을 상징적으로 표현하려는 데 있다. 따라서 동화의 세계도 팬터지의 세계라 하여 공상적인 이야기이면 다 동화가 되는 것으로 생각하는 경우가 있다. 그러다보니 필연성과 합리성이 결여된 작품들을 낳을 수 있다. 리얼리티를 상실한 팬터지는 공상일 뿐 결코 시적 환상이 될 수 없는 것이다. 상상력도 현실과의 통로라는 한계를 벗어나서는 결국 무의미한 것이 되어 버리기 때문이다.

어린이의 마음 속에는 미지의 세계에 대한 동경과 호기심이 늘 가득 차 있다. 동화의 팬터지 요소는 이러한 어린이의 마음과 쉽게 동화(同化)될 수 있기 때문에 어린이들은 환상적인 이야기를 좋아한다. 그리고 작품을 통한 팬터지는 건전한 상상력을 더욱 확대시켜주며, 발전적인 상상력이 방향을 제시해 준다.

팬터지의 유형과 특징은 서구적인 메르헨의 경우인 것이 압도적이지만, 우리나라 창작동화에서는 몽상적 수법과 의인화 수법이 거의 대부분을 차지한다.<sup>21)</sup> 꿈을 매개로 하는 몽상적 수법은 가장 평이한 방법이지만, 의인화 수법은 대체로 동식물에 인격을 부여함으로써 의인화 팬터지로 남용되기도 한다. 이 경우 동식물의 생태를 정확히 알지 못하면 작품은 스스로 생동감을 상실하고 관념적인 이야기가 되어 버릴 수도 있다.

'옛날 옛적에'하고 시공을 자유로이 넘나들고 초자연적인 사건을 얼마든지 만들 수 있는 것이 동화지만, 현대 동화는 현대인의 생활과 사고의 한계 안에서 이해되는 팬터지라야 작품으로서 가능하다고 할 수 있다. 따라서 꾸미는 말이나 흥내내는 말, 감각적인 표현, 말이나 생각을 표현하는 방법, 다른 사물에 빗대어 표현하는 방법 등 다양한 방법을 사용하여 장면을 묘사해야 한다. 여기서 동화 교재의 표현 기법을 초등학교의 수준에 맞춰 사실적 표현 기법과 의인적 표현기법으로만 나누어 살펴 보면 (부록-2)와

---

21) 이재철, 「아동문학의 이론」 (서울 : ㄷㄷ출판사, 1986), P. 204.



같다.

(부록-2)를 정리해 보면 사실적 표현이 61편으로 59.8%을 차지하고, 의인적 표현이 41편으로 40.2%이다. 그리고 저학년인 1·2·3학년에서는 동물, 식물, 무생물들을 의인화한 기법이 많고 고학년인 4·5·6학년에서는 현실세계를 사실적으로 다룬 작품이 주를 이루고 있었다. 이를 학년별로 종합하면 (표-4)와 같다.

(표-4) 동화의 표현기법별 수록 상황

학년	학기	표현 기법	
		사실적	의인적
1	1	-	3
	2	3	6
2	1	2	5
	2	2	5
3	1	6	7
	2	8	1
4	1	4	3
	2	12	5
5	1	11	4
	2	7	1
6	1	2	1
	2	4	-
계		61	41

의인화 기법으로 된 대부분의 작품은 대개가 환상의 세계를 보여주고 있다. 환상이란 일반적으로 끝없는 상상이나 꿈과 같은 공상의 세계를 말하는데, 창작동화에서 팬터지란 빼놓을 수 없는 기본 속성이며, 생명력이기도 하다. 팬터지는 초자연의 세계 또는 추상의 세계를 자의적으로 넘나드는 비현실적이면서 창조적인 생명력으로 나타나는 것<sup>22)</sup>이라고 정의한 바와 같이 환상은 동화가 갖는 특성을 한껏 높여 아름답고 신비로

22) 김영희, “한국 창작동화의 팬터지에 관한 연구” (연세대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1997), P. 21.

운 동화의 세계를 구축하도록 지지해 주는 동시에 창조적 생명력을 부여하는 바탕이라고 할 수 있다.

건전한 상상력의 확대를 안겨주는 것이 동화이다.<sup>23)</sup> 동화를 읽음으로써 어린이의 상상력을 매우 건전하게 확충되어 간다. 상상력의 확충은 어린이에게 동식물이나 그 밖의 모든 사물에 대한 친근감을 심어준다. 사실적인 동화 작품이라고 하더라도 어린이는 현실적인 이야기의 흥미로만 제한시키지 않고 나름대로 상상력을 겸한 확대의 능력을 발휘하고 읽기 때문에 주인공과 함께 더욱 진지하고 아름다운 세계로 마음을 넓혀 나가게 된다.

### 3. 동화의 인물 유형

초등학교 국어교과서에 수록된 동화 속에 나오는 작중인물의 유형을 알아 보기 위해 분류 기준을 인간, 동물, 무생물, 그리고 초월적 존재로 하고, 주인공만을 대상으로 하여 분류하였다. 작중인물의 유형은 학년에 따라 다양한 특성을 보여 주고 있다. 1·2학년 교과서에는 동물을 주인공으로 등장시킨 우화적 성격의 작품이 많고, 3·4학년에는 인간을 주인공으로 등장시킨 작품이 많기는 하나 동·식물이나 해·달·별·하늘·땅 등의 무생물을 의인화시켜 주인공으로 삼은 작품도 많았다. 그리고 5·6학년에는 사실적이고 일상적 존재로서의 인간을 주인공으로 한 작품이 지배적이었다. 또 인간이 주인공으로 등장하는 경우에도 그 주인공이 어른인 경우가 30편으로 42.3%를 차지하고 있었다. 분류한 내용을 학년별로 살펴보면 (표-5)와 같다.

---

23) 박춘식, 「아동문학의 이론과 실제」 (서울 : 학문사, 1996), P. 98.

(표-5) 주인공의 유형별 분류

학년	구분	인간	동물	식물	무생물	초월적존재	계
1	작품수	3	9	-	1	-	13
	%	23.1	69.2	-	7.7	-	100
2	작품수	5	8	-	1	-	14
	%	35.7	57.1	-	7.2	-	100
3	작품수	16	3	2	2	2	25
	%	64.0	12.0	8.0	8.0	8.0	100
4	작품수	22	5	1	1	-	29
	%	75.9	17.3	3.4	3.4	-	100
5	작품수	18	4	-	1	-	23
	%	78.3	17.4	-	4.3	-	100
6	작품수	6	2	-	-	-	8
	%	75.0	25.0	-	-	-	100
계	작품수	71	31	3	5	2	112
	%	63.4	27.7	2.6	4.5	1.8	100



동화의 문학 교육적 가치를 볼 때 어린이에게 다양한 문학적 경험과 초현실적 세계의 간접적 체험을 제공해 주기 위해서는 주인공의 유형이 다양하게 나타난 작품을 제시해야 할 것으로 보인다.

다음으로는 작중인물의 역할 유형을 긍정적 존재와 부정적 존재로 나누어 보고, 그 빈도수를 살펴보았다. 한 편의 동화에 2인 이상의 인물이 대조되는 입장에서 중심 역할을 수행할 때에는 인물들을 모두 분석 대상으로 하였다.

중심인물이 긍정적 존재인 경우는 164명, 부정적인 경우는 89명이었다. 어린이가 중심인물이 되어 긍정적 가치를 실현하는 존재로 등장하는 경우의 행동 특성은 주위 세계와 동식물에 대한 애정과 연민을 지녔거나 지혜와 용기를 지닌 존재로 그려내고 있다. 이는 사회 현상에 대한 가치관의 반영으로 교육을 통해 요구되는 아동상이 반영되는 것으로 볼 수 있다.

반면, 어린이가 중심인물이 되어 부정적 존재로 등장하는 경우는 이야기의 결말에서

아동들로 하여금 자신의 행동에 대해 반성하고 있거나, 독자가 자신의 행동을 돌아보며 반성할 수 있는 기회가 되도록 이끌어 가고 있다. 이는 동화가 독자를 어린이로 생각하고 씌여진 글이며, 어린이들은 주인공과 자기 자신과의 동일시를 통해 참된 가치를 내면화 하도록 유도하기 위한 교육적 의도로 볼 수 있다.

(표-6) 중심 인물의 역할 유형

중심등장인물	역 할 유 형		빈 도 수
인 간	긍정적 존재	어른	73명
		어린이	46명
	부정적 존재	어른	26명
		어린이	10명
동 물	긍정적 존재	41명	
	부정적 존재	28명	
식 물	긍정적 존재	22명	
	부정적 존재	2명	
무생물	긍정적 존재	7명	
	부정적 존재	-	
초월적 존재	긍정적 존재	5명	
	부정적 존재	3명	

전래동화에서 가장 많이 등장하는 동물인 호랑이는 때로는 인간과 친근하면서도 영물로 나타나기도 하고 때로는 힘을 자랑하다 피 많고 약한 인물에게 당하는 우둔한 면을 보이는 경우도 있다. 초월적 존재는 신령, 하늘나라 임금님, 도깨비, 용왕 등 전능한 힘으로 착한 인물을 돕고 악한 인물을 벌하는 역할을 수행하고 있다.

그러나, 동화에서 모범적인 인물만이 주인공으로 등장하는 시대는 이미 옛날이다. 현대 동화의 등장인물은 개성미 넘치는 성격이어야 한다. 날로 다양해지고 전문화해 가는 현대 사회에 적응할 수 있는 인간상은 곳곳한 개성을 통해 어떤 역경에도 능동적으로 대처할 수 있는 용감한 인간상이어야 한다.<sup>24)</sup> 이는 교재 선정시에도 주목해야 할 점이다.

24) 한국아동문학인협회, 「한국아동문학」 (서울 : 도서출판 정원, 1993), p. 33.

#### 4. 동화에 나타난 가치관

동화는 어린이에게 고귀하고 아름다운 체험을 전달하기 때문에 어린이들의 삶을 더 풍요롭고 가치있게 만든다. 동화를 통한 체험은 다른 어떤 체험보다 어린이들의 내면 세계를 고귀하게 만들기 때문이다. 하나의 작품은 작가의 예술적인 체험이 담겨져 있는 것이며, 그 작품을 통하여 독자에게 새로운 깨달음이 전달되어 삶의 가치와 용기를 가지게 한다. 이와 같이 동화를 통하여 배우는 지식은 다른 학문의 지식과는 다르다. 부분적이기보다는 종합적인 지식이며, 이론적인 지식이라기보다는 생활의 지혜를 보여주는 산 지식이다. 삶의 의미를 찾는 지식, 자신을 가다듬고 키워나가는 지혜를 우리는 동화 작품 안에서 발견하게 된다.

제6차 교육과정에 수록된 동화작품에 가장 많이 나타난 가치관은 '책임감·건전한 신념'으로 16편의 동화에 나타나 전체동화 작품중 15.7%를 차지한다. 그 밖에도 '과욕은 손해' 덕목이 11.9%, '지혜'·'선행과 보은'은 각각 10.8%, '효·가족애'·'우애'는 각각 8.9%를 보이고 있다. 동화의 가치관 유형을 도표로 제시하면 다음과 같다.

(표-7) 동화의 가치관 분류

가치항목	작품수	백분율
책임감·건전한 신념	16	15.7
과욕은 손해	12	11.8
선행과 보은	11	10.8
지혜	11	10.8
우애	9	8.9
효·가족애	9	8.9
근면·성실	5	4.9
정의·용기	5	4.9
자연보호	4	3.9
박애주의	3	2.9
조국애	3	2.9
정직	3	2.9
협동	3	2.9
인내	3	2.9
근검·절약	2	2.0
기타	3	2.9
계	102	100

‘과욕은 손해’라는 덕목은 지나친 욕심을 부리는 인물이 벌을 받거나, 손해 또는 불변을 당하는 내용으로 ‘욕심 많은 개’, ‘이상한 샘물’, ‘훌륭한 원님’, ‘세 가지 소원’ 등 전래동화에서 많이 나타나고 있다. 이러한 가치관이 나타난 글을 예로 들면 다음과 같다.

옛날에 한 착한 농부가 살고 있었습니다. 그 농부는 어느 날, 엄청나게 큰 무를 했습니다. 그래서 그것을 원님에게 바쳤습니다. 원님은 농부의 정성을 가늠하게 여겨서 상으로 송아지 한 마리를 주었습니다. 이 소식을 들은 욕심쟁이 농부는 배가 아팠습니다. 어떻게 하면 상을 탈 수 있을까 곰곰이 생각하던 욕심쟁이 농부는 돼지를 바치면 더 큰 상을 받을 것이라고 생각하였습니다. 그래서 돼지를 원님에게 바치자, 원님은 착한 농부에게 받은 무를 상으로 주었습니다. 욕심쟁이 농부는 그만 울상이 되고 말았습니다.<sup>25)</sup>

원님은 큰 무를 바친 농부의 정성이 가늠하여 상으로 송아지를 주었다. 이 소식을 들은 욕심쟁이 농부는 더 큰 상을 받으려고 돼지를 바치자 원님은 착한 농부에게서 받은 무를 상으로 주었다. 더 큰 상을 받으려고 지나친 욕심을 부렸다가 돼지까지 잃게 되어 결국 손해보게 된다는 것을 가르치려는 의도라 할 수 있다.

‘선행과 보은’은 착한 행동을 하는 인물은 횡재를 하거나 복을 받는다는 내용으로 ‘아기 코끼리’, ‘농부와 독수리’, ‘까치 보름이’, ‘정성들여 쥘 감자’ 등의 작품을 통해 나타나고 있다. 이러한 가치관이 나타난 글을 예로 들면 다음과 같다.

옛날, 어느 마을에 가난하지만 마음씨 착한 부부가 살고 있었다.

어느 날, 그 마을에 큰 고을 원님이 찾아온다는 소식이 왔다. 마을 사람들은 모두 원님을 자기 집에 모시려고 집을 청소하고 맛있는 음식을 준비하느라고 바빴다.

가난한 부부도 고을 원님 맞을 준비를 했다. 가난한 부부는 다 쓰러져 가는 조그만 오두막집이지만 깨끗이 치웠다. 그리고 부엌을 뒤져서 얼마 남아 있지 않은 감자를 정성들여 썰서 원님을 대접할 준비를 한 다음에 원님을 기다렸다.

다른 부잣집에서는 돼지와 닭도 잡고, 떡도 많이 하고, 좋은 비단옷을 입고 기다리고 있었다. 가난한 부부는 누더기 옷밖에 없었다. 부부는 부끄러워서인지 밖에 나올 수가 없었다.

그러나 아무리 기다려도 원님은 오시지 않았다. 대신 웬 늙은 거지 한 사람이 나타나 구걸을 하러 다녔다. 집집마다 재수가 없다며 욕을 하고 내쫓았다. 어느 한 집도 거지에게 따뜻한 말을 건네며 음식을 주지 않았다.

거지는 기운이 빠져 마을을 떠나던 길에 가난한 부부의 집 문을 두드렸다. 그러자 부부는 반갑게 뛰어나와 거지를 방으로 데려가서, 원님에게 드리려고 썰 두었던 감자를 대접

25) 교육부, 「초등학교 3학년 2학기 교사용 지도서」(국정교과서 주식회사, 1996), P. 221.

했다.

종일 기다렸지만 끝내 원님은 나타나지 않았다. 마을 사람들은 무척 섭섭하게 생각했다.

며칠 뒤, 큰 고을 원님이 주는 상을 실은 수레가 내려 왔다. 수레를 끄는 심부름꾼은 가난한 부부의 오두막 집을 찾았다. 마을 사람들은 며칠 전에 다녀간 거지를 쫓아낸 것을 무척 후회하였다.

상을 받은 가난한 부부는 그 후, 열심히 일하여 마을에서 가장 큰 부자가 되었다. 그리고 원님과도 오래도록 서로 가까운 친구가 되어서 지냈다.<sup>26)</sup>

이와 같이 착한 행동을 하면 형재와 복이 따르고, 지나친 욕심을 부리면 벌이나 손해를 보게 된다는 교훈적인 내용을 담은 작품수는 23편으로 20.8%를 차지하고 있다. 이러한 작품을 통하여 도덕의식을 고취시켜 스스로 도덕에 대한 바른 판단을 가지도록 하며, 선악에 대한 정확한 판단 기준을 갖게 한다. 수많은 이야기를 듣고 읽는 중 어린이 내부에서는 선악의 구별 능력이 자연스럽게 형성 되어지며, 이야기 속의 악당들을 주인공과 함께 미워하고 싫어하게 된다. 특히 흥미 위주의 이야기보다는 교훈적인 동화일수록 이러한 경향은 뚜렷하게 나타난다. 어린이를 타이르는 방법으로 동화를 들려주는 것은 매우 권장할 만한 일이다.

어린이들을 위한 동화내용이 비도덕적일 수는 없다. 비록 선을 나타내기 위한 배경으로서 악에 대한 묘사는 있을 수 있지만 어디까지나 도덕적인 요소를 배제할 수 없는 것이 동화가 지니는 특성이기 때문이다. 그렇지만 동화가 도덕교과서의 내용이 되어서는 안된다. 동화를 통하여 예술적인 감동을 얻어야 하고, 그 감동 안에서 어린이들이 은연중에 교육적인 영향을 얻도록 하는 효과를 가져야만 한다.

동화는 어린이들에게 읽는 즐거움과 동시에 어떤 깨달음을 제공한다. 그리고, 동화 속에는 바람직한 가치관이 내포되어 있다. 가치관이 내면화된 글이란 정직, 책임, 사랑 등 우리가 가르치고자 하는 정신적 가치가 글의 표면에 나타나 있지 않고 재미있고 즐겁게 읽다 보면 감동을 통하여 가치를 수용할 수 있는 글을 의미한다. 이러한 가치관은 어린이들이 동화 작품을 읽으면서 작품 속의 주인공과 동일시 하는 감정이입 과정을 통해서 올바른 생활 태도, 습관, 협동성, 자주성, 책임감 등을 습득하게 되는 것이다. 따라서 교과서에 실릴 동화 작품 선정에는 동화 속에 담긴 이념이나 다양한 가치관이 적절하게 고려 되어야 한다.

26) 교육부, 「초등학교 5학년 2학기 교사용 지도서」(국정교과서 주식회사, 1996), P. 282.

## IV. 동화 지도의 실태와 개선 방향

### 1. 실태 분석

현장에서의 동화 지도 실태를 파악하기 위하여 초등학교 교사를 대상으로 설문지 조사를 실시하였다. 설문내용은 아동문학 이론이나 동화에 대한 관심도, 작품 지도전, 지도과정, 지도 후의 교수 경향에 대한 것 등 동화교육에 관한 의견을 묻는 데 주안점을 두었다. 조사 결과를 분석하여 제시하면 다음과 같다.

첫째, 문학 작품에 대한 관심도를 알아보았다. 교사들이 관심을 갖고 가장 많이 읽는 분야는 소설이 53.3%였고, 그 다음 수필이 26.7%, 동화가 8.9%순이었다. 동화의 독자층이 가장 많이 차지하고 있는 대상은 초등학생이다. 이런 점을 고려할 때 이들을 지도하고 있는 초등학교 교사들이 동화에 대한 관심이 동화지도의 기초 조건으로 보면 동화에 대한 관심이 8.9%로 저조한 것은 문제점으로 지적될 수 있다.

둘째, 교사들의 아동문학 이론 습득에 대한 실태를 알아보았다. 아동문학 이론 서적을 '가끔 읽는 편이다'라는 응답이 64.4%로 높게 나왔다. 늘 읽지는 못하지만 '가끔 읽는 편이다'에 이렇게 큰 비율을 나타낸 것은 교사들이 아동문학 이론을 이해하는데 노력하고 있음을 알 수 있다. 이는 동화지도에 있어서 매우 바람직한 현상으로 보인다.

셋째, 동화지도시 교사들이 주로 사용하는 참고서를 알아보았다. 가장 많이 보고 있는 참고서는 '교사용 지도서'가 55.5%로 가장 높았고, 그 다음이 '교육자료'나 '새교실'이 37.8%로 나타났다. '교육자료'나 '새교실' 역시 내용상 '교사용 지도서'를 크게 벗어나지 못하므로 '교사용 지도서'가 교사들 작품 지도시 독본 구실을 하고 있음이 드러났다.

넷째, 동화지도 방법에 대한 경향을 알아보았다. 동화를 지도할 때 대부분의 교사들이 참고로 보는 '교사용 지도서'에 제시한 방법대로 지도한다는 경우가 62.2%로 가장 많았다. 그러나, '내용에 따라 다양한 방법으로 지도한다'는 경우도 33.4%로 나타나 있다. 작품의 내용에 따라 다양한 방법으로 지도하는 것은 아동의 흥미 유발이나 작품 이해 및 감상에 매우 효과적이다.

다섯째, 동화 지도과정에서 중점을 두고 지도하는 관점을 알아보았다. 동화를 지도할 때 중점을 두고 지도하는 관점이 '아동 나름대로의 느낌이나 비판'에 응답한 경우가



35.6%로 가장 높았다. 그리고 '동화의 주제나 내용'에 응답한 경우가 33.4%, 작품의 '교훈성'에 응답한 경우가 31.1%로 나타났다. 위 세 가지 관점에서 서로 비슷한 비율을 보였으며, '문학이론'에 중점을 두고 지도한다고 응답한 경우는 전혀 없었다. 이는 문학작품 교육은 감상교육이 되어야 한다는 관점에서 살펴볼 때 매우 바람직하다고 할 수 있다.

여섯째, 동화 지도시 작품 낭독 여부에 대하여 알아보았다. 교과서에 수록된 작품을 '몇 명이 구성단계별로 낭독하게 한다'는 경우가 71.1%로 월등하게 나타났다. 이는 아동들에게 작품의 구성단계를 직접 알려주기 보다는 아동 스스로 자연스럽게 느낄 수 있게 하기 위함이라 파악된다. 단계의 변화를 자연스럽게 느끼게 하는 것도 중요하지만 그 이전에 지도과정에서는 정독이 더 필요한 것으로 보인다. 구성 단계 분석 이전에 자기 나름대로 정신을 집중하여 장면을 음미하면서 읽어보는 정독이 이루어진 후에 낭독이 이루어져야 효과적일 것이라 생각된다.

일곱째, 학습지도시 교재와 관련된 작품 지도실태를 알아보았다. 동화를 지도할 때 지도서에 소개된 작품이나 같은 주제의 작품을 관련하여 '지도할 때도 있다'로 응답한 경우가 60.0%로 아주 높은 비율을 나타냈다. 매 작품마다 꾸준한 지도는 못하지만 경우에 따라서 '할 때도 있다'는 것은 교재의 작품 이해에 도움을 주려고 한다는 점으로 인식된다.

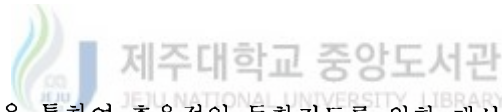
여덟째, 교재가 원작이 아니고 개작이거나 번안 작품일 경우 어떻게 지도하고 있는지에 대해서도 알아보았다. 개작되거나 번안 작품인 경우 원작을 '지도하지 않는다'로 응답한 자가 48.9%로 가장 높았다. 이에 대한 이유로는 '지도서에 원작 제시 및 지도 안내가 없기 때문에'가 40.9%로 가장 높게 나타났고, '시간이 부족하여' 하지 않는다는 경우도 27.3%를 보였다. 이는 '교사용 지도서'에 얼마나 의존하는가를 보여주고 있으며, 또한 아동들에게 만족할 수 있게 작품지도할 하기에는 시간이 부족하다는 결과를 얻을 수 있다. 따라서 학습량을 줄이고 한 작품을 지도하더라도 만족할 수 있게 지도함이 바람직하다. 그리고, 원작을 '지도한다'라고 응답한 경우도 31.1%를 나타냈으며, 그 이유는 '종합적인 작품 이해에 도움을 주기 위해서'라는 응답이 85.8%를 차지하였다. 이러한 사실은 아동들에게 원작의 세계를 이해시켜서, 작가의 의도 및 감동을 보다 정확하게 전해 주려고 하는 교사들의 열의가 있음을 알 수 있다. 하지만 여기에 대한 응답수가 31.1%로 소수에 지나지 않아 문제점으로 지적된다.

아홉째, 작품내용을 지도한 후 끝마무리를 어떻게 다루고 있는지 알아보았다. 작품지도를 하고 난 후 아동들에게 작품에 대한 느낌을 발표하도록 하여 끝마무리를 하는 경

우가 55.5%로 높은 응답수를 나타냈다. 현대사회에서는 자기의 느낌이나 감정을 표현하는 능력과 다른 사람의 의견을 비교하여 자신의 사고력을 높이고 간접 경험의 폭을 넓히는게 필요하다. 따라서 독후감을 발표하고 토론까지 할 수 있으면 좋겠지만 초등학교 아동들에게 각 작품마다 독후감을 쓰고 토론까지 하기에는 심적 부담을 줄 뿐 아니라 시간도 넉넉하지 못한 실정이다. 그러므로 작품에 대한 느낌을 자유롭게 발표해 보게 하고 다른 사람의 의견을 들어 보게 함으로써 나름대로 작품에 대한 종합적인 감상을 할 수 있을 것으로 본다.

마지막으로 동화 지도후 교사의 만족도를 알아보았다. '만족한다'는 응답은 겨우 11.1%에 지나지 않았고, 대부분의 교사들이 '그저 그렇다'는 응답으로 무려 80.0%나 차지하였다. 만족하지 못한 이유로는 아동과 공감하는 내용이 부족하고 감명을 받거나 문제의식의 제기가 미약한 것으로 나타나 있다. 그러므로 교재 선정에 있어서 아동에게 실제 피부로 느껴지는 작품임과 동시에 어떠한 문제의식을 심어 줄 것인가에 대한 의도가 은연중 나타나야 한다. 이는 교사들 스스로 문학지식 수양에 노력해야 한다는 문제제기도 되지만 그 보다는 교과서의 동화 교재를 구성할 때 주목해야 할 점들이라 본다.

## 2. 개선 방향



현장에서의 실태분석을 통하여 효율적인 동화지도를 위한 개선방향을 살펴보면

첫째, 아동문학에 대한 교육적 인식을 새로이 하여 동화에 관심을 갖고 널리 읽혀질 수 있도록 한다.

둘째, 바람직한 동화지도를 위해서는 아동문학 이론서적에 더 큰 관심을 가지고 교사의 심도있는 연수가 이루어지도록 한다.

셋째, 교사용 지도서는 내용을 보완하여 교사의 지침이 되는 참고서로 알차게 꾸며 제공되어야 한다.

넷째, 대부분의 교사들은 동화 지도시에 그 지도방법을 교사용 지도서에 크게 의존하고 있다. 따라서, 교사용 지도서에는 내용을 보다 충실하게 보완하여 작품의 내용에 따른 다양한 지도방법을 제시해 주어야 한다.

다섯째, 동화지도는 기본적으로 풍부한 감상교육이 되어야 하며, 윤리적·도덕적 교

혼을 노골적으로 강조하는 것은 지양되어야 한다.

여섯째, 읽기 지도에 있어서 구성단계 분석 이전에 나름대로 장면을 음미하면서 읽어 보는 정독을 하고 난 후 낭독을 하도록 한다.

일곱째, 그 작품을 확실히 이해하기 위하여 관련작품으로 동일 작가의 작품이나 유사한 내용을 비교시키며 읽도록 한다. 동화지도는 교과서 교재만으로 끝나는 것이 아니라, 교재를 통해 감상하는 법을 학습한 뒤에 더 많은 작품을 선별하여 아동들이 직접 감상할 수 있는 기회를 주어야 한다.

여덟째, 시간이 없어 원작을 지도하지 못한다는 점을 고려하여 동화지도의 마무리 단계에서라도 원작에 대한 가벼운 소개를 제공해 주는 방향으로 나가야 한다.

아홉째, 동화 지도후 끝마무리에서 느낌을 발표하는 정도로 그치지 말고 고학년에서는 토론까지 확대하여 나름대로 작품에 대한 종합적인 감상이 이루어지도록 해야 한다.

이와같은 종합적인 동화 지도는 결국 문학교육의 목표와 동화 지도의 목표는 물론 언어기능의 신장이라는 교육적 효과까지도 풍부하게 거둘 수 있다고 생각된다.

## V. 동화 학습 요소 지도 방안

### 1. 학습요소 지도 방안

지금까지의 논의 결과를 참고하여, 바람직한 동화 지도의 교육목표를 달성하기 위해 동화 학습요소 지도방안을 구안하여 보기로 하겠다.

#### 가. 뒷이야기 이어쓰기

뒷이야기를 이어 쓰는 데는 자유로운 상상 활동이 필요하다. 그러나 어린이들은 자유롭게 상상하기보다는 본래 이야기의 '정답찾기'에 신경을 쓰는 수가 있다.

뒷이야기 상상하기는 주제 있는 글 쓰기, 앞뒤가 연결된 글 쓰기, 원인과 결과가 잘 드러나게 글쓰기, 상상의 폭 넓히기 등과 관련된 활동이다.

#### (1) 만화를 활용한 이어쓰기 지도

- 1) 동화 내용을 만화로 그린 뒤 확대하여 처음 칸만 지문을 넣고, 다음 칸은 각자 말을 넣어 완성하게 한다.
- 2) 완성된 만화의 글을 각자 발표하게 한다. 이 때, 다음과 같은 기준을 제시하고 서로 지어보게 한다.
  - 그림과 동떨어진 내용은 아닌가?
  - 어떤 생각을 나타내려고 했는가?
  - 맨 처음 칸의 내용이 잘 활용되었는가?

#### (2) 방향을 제시하여 주고 이어쓰게 하기

어린이들에게 마음껏 상상하라고 하면 오히려 어려워하는 수가 있다. 학년이나 아동의 수준에 따라 상상할 수 있는 구체적인 방향을 제시하여 주는 것도 좋은 방법이다.

토끼와 거북이의 경주에서 토끼가 낮잠 자는 장면의 뒷이야기일 때

- 토끼가 경주에서 이기게 만들어 봅시다.
- 둘이 사이좋은 친구가 되도록 만들어 봅시다.
- 둘이 서로 싸우는 이야기로 만들어 봅시다.

(3) 동화의 뒷이야기 바꾸기

어린이들이 즐겨 읽는 동화를 선택하여 뒷부분의 내용을 다르게 써 보게 한다. 이 때는 다음과 같이 여러 방법으로 쓰게 한다.

- 앞에서 등장 인물의 행동이 반대로 된 경우
- 주인공의 성격을 달리했을 경우
- 내(아동)가 원하는 방향으로 끝맺음을 고쳐 써 보기

나. 상상한 것 쓰기

상상력은 감각적 체험을 연결하여 새롭고 가치있는 형상을 창조하는 능력이다.. 상상력에 의해 역사와 과학은 발전되었으며 우리의 삶도 풍요롭게 된다.

따라서 상상한 것을 말하는 학습은 매우 즐겁고 중요한 학습이며, 그것을 글쓰기로 연결하여 보다 심도있는 상상의 체험이 되도록 한다. 글을 쓰는 동안 말하기에서 생각하지 못한 것들을 쓰도록 하여 다양한 상상의 묘미를 맛보도록 한다.

(1) 상상한 것에 대하여 자세하게 말하기

- 1) 천사는 어떤 모습을 하고 있을지 상상하여 말하기  
-생김새, 입은 옷, 말소리와 움직임, 분위기, 능력, 그 밖의 것들을 자유롭게 상상하여 발표하기
- 2) 천사가 내 앞에 나타난다면 어떤 일이 일어날 것인지 말하기  
-자기가 상상한 천사의 여러 가지 모습이나 특성 각각에 대하여 생각해 보고 그 각각으로 인해 어떤 일이 일어날 수 있을지 발표하기
- 3) 내가 만약 천사라면 어떻게 할 것인지 말하기

-자기가 하고 싶은 일을 자유롭게 발표하기

(2) 상상한 것 간단하게 쓰기

-모습이 바뀌었을 때 일어날 수 있는 여러 가지 상황을 상상해 보고 자유롭게 간단히 적기

◎상상한 것 간단하게 쓰기의 예

어머니로 변해 있을 때

아침밥을 짓기 위해 일찍 일어나야 할 것이다. 음식을 못 만들거나 맛없게 만들어 가족들에게 편잔을 들을 것이다.

자식들이 말을 듣지 않아서 마음이 아플 것이다.

(3) 상상한 것 자세하게 쓰기

-상상한 것 중에서 하나를 골라, 어떤 일이 일어날지 자세하게 글쓰기

☆ 상상한 것 자세하게 쓰기의 예

내가 어머니로 변해 있다면

곤하게 자고 있는데 시끄러운 소리가 들려 눈을 떴다. 아버지(남편)와 아이들이 어서 밥을 달라고 야단이었다. 급히 부엌으로 달려갔다. 밥통을 열어보니 밥이 없었다. 서둘러 쌀을 씻고 적당히 물을 넣어 전기 밥솥에 올렸다. 그리고 보니 국도 끓여야 했다. 냉장고에서 콩나물을 꺼내, 물에 씻은 다음 냄비에 담아가스렌지에 불을 켰다.

식구들이 식탁에 둘러 앉아 밥을 푸려고 밥솥을 열어보니 밥이 죽이 되어 있었다. 그리고 콩나물국도 퍼서 먹어 보니, 비려서 먹을 수가 없었다. 결국 식구들은 숟가락을 식탁에 탁 놓고는 뚱한 얼굴로 일어서 버렸다. 내 배에서도 꼬르륵 소리가 났다.

(4) 상상하기 지도상의 유의점

상상하여 말하기에서는 창의적 발표가 이루어지도록 자유스런 분위기를 조성해 주되, 장난스런 발표가 되지 않도록 분위기 유지에 유념하며, 수업을 이끌어 나간다.

그리고 상상한 것 자세하게 쓰기에서는 말로 했을 때 또는 간단히 썼을 때 미처 상상하지 못한 것들까지 자세하게 쓸 수 있도록 지도한다.

상상력이 풍부한 어린이의 경우에는 벌레, 우주인, 동화나 영화 속의 인물 등 보다 상상하기 어려운 대상에 자신을 감정이입시켜 보도록 하는 것도 좋다.

#### 다. 인물의 성격이나 마음 상태의 변화 알기

이야기 속의 인물의 성격이나 심리 변화를 알아보기 위하여 뼈대만들기를 통한 방법을 활용한다.

뼈대만들기(graphic organizer)는 필자가 쓴 글의 구조를 파악하는 전략이다. 글의 구조에 관심을 가지면, 글의 세부사항에 몰입하지 않고, 글 전체를 통합해서 보는 능력이 생긴다.

글의 구조를 쉽게 파악하는 대표적인 방법에는 뼈대만들기가 있는데, 여기에는 벤다이어그램, 시간 순서도, 중심 아이디어표, 이야기 그물, 비교·대조표 등이 포함된다. 형태가 어떤 것이든 뼈대만들기는 각 부분의 관계 및 전체의 핵심을 모두 보여 주기 때문에 이것을 통해서 표현된 글의 주제, 개념, 아이디어들을 전체적으로 이해할 수 있다. 이렇게 함으로써 학습자 자신이 가지고 있는 배경 지식과 글에 나타난 새로운 지식과의 관계를 볼 수 있다. 또한, 전통적인 문단나누기 방법보다 정보를 효과적으로 저장하고 회상할 수 있으며, 글의 구조를 입체적으로 시각화하여 좀더 쉽게 이해할 수 있다.

다음은 뼈대만들기 전략을 이용하여 글의 구조를 파악하는 방법<sup>27)</sup>을 직접 교수법의 지도 원리에 따라 설명하고자 한다.

##### (1) 설명하기

그림(사람의 종아리뼈)을 보여 주면서 무슨 그림인가 물어 본다. 이것은 종아리뼈이다. 다음은 그림(물고기 화석, 공룡의 뼈 구조도, 사람의 뼈 구조도)을 보여 주면서 학생들에게 질문을 한 뒤 다음과 같이 설명 한다. 이렇게 부분적으로 보면 무엇인지 쉽게 파악할 수 있다. 글에도 이와 같은 뼈대가 있을 것이다. 그 뼈대만 잘 이해한다면 뼈대

27) 김춘미, '뼈대만들기' 과정 중심의 읽기 지도(서울 : 경인 초등 국어 교육 학회, 1996), pp. 53~58.

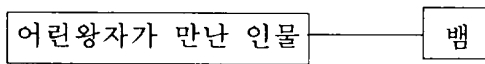
의 모양과 종류는 여러 가지이지만 원칙은 같다. 뼈대와 글의 구조를 비교해 보자. 척추는 중심 내용, 중심 문장, 또는 주제가 될 것이고, 척추에서 뻗어나간 뿔들은 보조 내용, 보조 문장이 될 것이다. 이와 같은 관계를 알고, 글의 구조(뼈대)를 찾을 수 있다면 글을 더 잘 이해할 수 있게 된다.

(2) 시범보이기

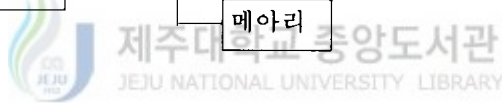
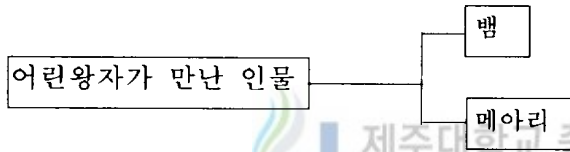
※ '어린왕자'를 읽고, 인물의 성격이나 마음 상태의 변화를 뼈대만들기로 표현하여 보자.

1) 등장인물의 뼈대만들기

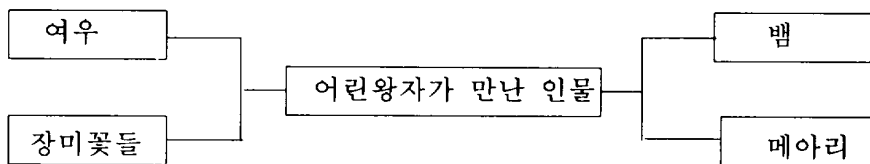
각자 어린왕자가 만난 인물이 누구인지 훑어 읽기를 한다. 만난 인물이 누구였나? 아! 그래, 처음에 뱀을 만났지? 이것을 뼈대로 나타내 보자.



다른 인물이 누가 있었더라? 그래, 메아리가 있었군.



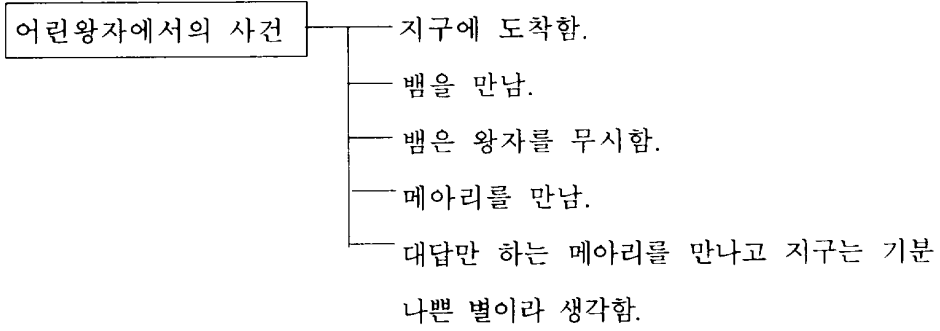
그 밖의 인물이 누가 있는지 글의 뼈대를 만들어 보자.



2) '사건'에 대한 뼈대만들기

이번에는 '사건'에 대한 뼈대를 만들어 보자. 우선, 사건을 시간의 순서대로 나타내기 위해서는 어떻게 해야 하는가?





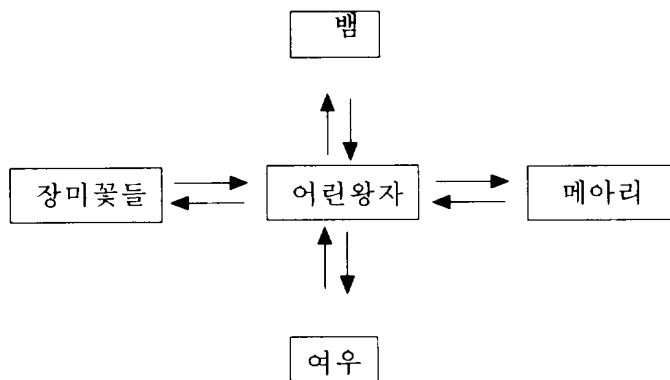
자, 여기까지 함께 해 보았으니 이후는 각자 해보도록 한다. 완성한 다음, 친구의 것과 비교해 보고, 내 뼈대만들기와 다른 점을 찾아보자.

다른 점은 무엇이고, 좋은 점은 무엇인가?

### 3) '감정'에 대한 뼈대만들기

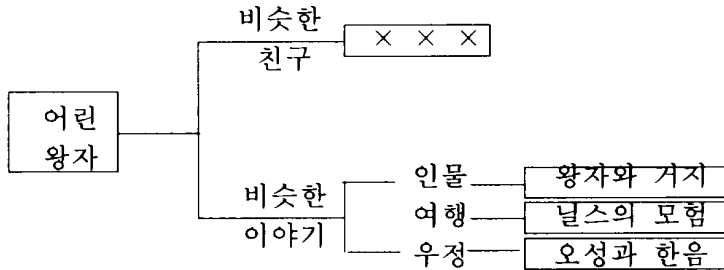
어린왕자는 다른 인물들과 대화를 나누면서, 감정을 주고 받았을 것이다. 그것을 '뼈대'로 나타내어 보자. 인물들 간의 관계를 나타내도록 하려면 어떻게 해야 하는가?

※ 인물들 간의 감정 교류는 화살표를 주고 받는 것으로 하는 것이 좋다. 화살표의 위아래에 인물들 간의 감정 상태를 써넣어도 좋다.



4) '반응 후'에 대한 뼈대만들기

이번에는 교과서에 나오지 않는 것들에 대해서 다발짓기를 하여 보자. 주인공인 어린왕자와 비슷한 성격을 가진 친구를 알고 있는가? 또는 '어린왕자'와 비슷한 이야기를 알고 있는가? 있다면, 책의 제목은 무엇인가? 이러한 것들을 이용하여 뼈대를 만들어 보자.

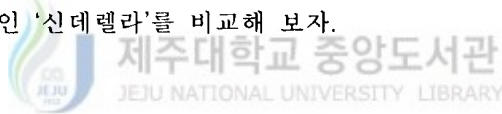


5) '이야기 요소'에 대한 뼈대만들기

지금까지 한 모든 뼈대만들기를 한꺼번에 나타내 보도록 하자.

6) '비교'를 위한 뼈대만들기

이번에는 두 이야기를 비교하는 뼈대를 만들어 보자. 우리 나라의 전래동화인 '콩쥐 팥쥐'와 외국의 동화인 '신데렐라'를 비교해 보자.



(3) 지도상의 유의점

'사건'에 대한 뼈대만들기에서 사건의 흐름을 나타내는 이동 화살표나 순서 숫자 또는 다른 방법을 사용한 학습자가 있는지 확인해 보고 없다면 교사가 지도해 준다.

라. 손가락 놀이 (finger plays)

손가락 놀이는 어린이들이 스스로 작품 속의 인물이 되어 직접 말해 보는 활동이다. 이 활동을 통하여 작품에 대한 이해력을 증진시키고 자기를 표현하는 기술을 배우게 된다.

- 대상을 손가락에 직접 써도 좋고, 고무줄 끼우거나 손가락 인형을 만들어 끼워도

좋다.

- 이야기할 때에는 이야기하는 손가락을 움직이며 이야기한다.
- 대상을 다양하게 바꾸어도 좋다.

위 활동들은 작품 내용을 이해한다든지 장면을 상상하기, 창의적으로 표현하기, 어린이들의 경험을 환기하기 등에 효과적인 활동이다.

#### 마. 책 속의 인물에게 편지쓰기

책 속의 주인공에게 감명받았던 점이나 특별히 하고 싶은 말을 편지로 쓴다. 책 속의 인물에게 편지쓰기와 병행하여 작품을 읽지 않은 친구에게 그 인물을 소개하는 글 쓰기, 또는 가족에게 그 인물을 소개하는 글 쓰기를 한다.

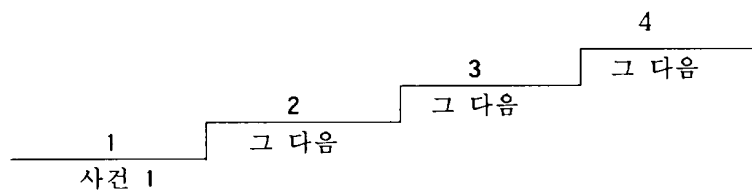
예 ( )를 읽고 친구에게, 또는 부모님께 그 인물을 소개하여 봅시다.

예 자기가 읽은 책의 주인공을 그리고, 그 주인공을 가장 효과적으로 나타낼 말을 적어 봅시다.

#### 바. 이야기 줄거리 파악하기

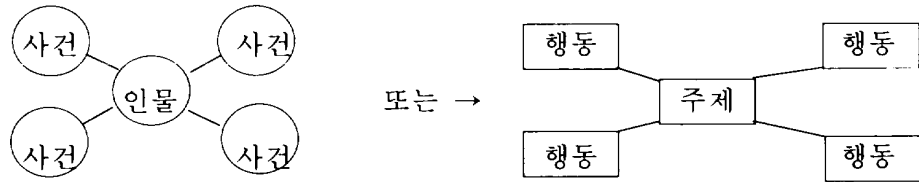
다음에 제시하는 그림은 이야기글을 구조화하여 보다 쉽게 글을 요약하고 독자가 글을 읽어 갈 때 자신의 기억 방식에 의해 글을 저장할 수 있도록 하기 위한 방법들이다.

##### (1) 시간 순서에 따른 구조화



이 그림은 시간의 순서가 명확히 드러난 작품을 가르칠 때, 또는 그러한 부분에 적용하여 가르치면 쉽게 이해할 수 있다.

(2) 인물과 사건의 관계



(3) 줄거리를 구조화하기

배경	인물	시간	문제, 사건	결과
어디서?	누가?	언제?	어떤 일이 일어났는가?	마지막에는?

(4) 지도상의 유의점

위에 제시한 것들은 복잡한 이야기를 단순화시키고 쉽게 기억하게 하고 요약하기 위한 것들이지만, 지나치게 그림에 집착하여 구조화를 위한 구조화를 시키지 않도록 한다. 즉, 학생들과 같이 이 그림을 완성하면서 이 그림에 대한 필요성을 같이 찾아내야 할 것이다.



사. 읽기 과정에 활용할 수 있는 지도방안

이야기를 이해하려면 인물의 성격을 이해하는 훈련이 필요하다. 인물의 성격을 파악하는 일은 인물의 행동이나 말 등을 통해 가능하다. 이야기글의 구조에 대한 이해를 바탕으로 기본적인 전략들을 제시하여 이야기글을 이해하는 과정을 학습한 후에 본격적인 읽기 지도에 들어가는 것이 바람직하다.

(1) 읽기 전 독자 사고의 활성화 방안

○ 연상하기

읽기에서 이해는 기지의 정보와 미지의 정보 사이의 차이를 줄여 하나의 스키마<sup>28)</sup>

제재로 통합하는 것이다. 효과적인 읽기를 위해 선행 지식을 회상하고, 그것을 활성화함으로써 글 속에 들어 있는 정보와의 교섭이 가능하도록 해야 한다.

주로 제목을 보거나 교사가 제시한 자료에 기초하여 학생 자신이 이미 알고 있는 것을 브레인 스토밍<sup>28)</sup>하고, 그것을 토대로 하여 학생이 가장 흥미있는 것을 골라 그에 대한 질문과 답을 기록하게 한 뒤, 글을 읽으면서 그 자료의 빈 곳에 정보를 채워 가는 방식으로 읽기를 진행하게 한다.

글의 종류에 따라 글을 읽지 않은 상태에서 글에 나오는 핵심 단어, 중요 구절, 주제와 관련된 그림을 제시하면 학생이 그에 대한 토의를 하여 브레인 스토밍을 하는 방식을 취하기도 한다.

## (2) 읽는 중 독자 사고의 활성화 방안

### 1) 글 구조 파악하기

글은 필자의 개요에 따라 구성된 것이다. 글을 이해하는 과정은 바로 그 개요를 포착하는 것이기도 하다. 글의 조직에 관심을 가지면, 글의 세부사항에 몰입하지 않게 되고, 글 전체를 한눈으로 보는 능력이 생긴다.

이 유형은 여러 가지로 나누어지는데, 그 유형에 대한 지식은 글의 구성법, 그 유형에서 사용하는 단서에 대한 정보를 말한다.

### 2) 추론하기

완전히 명시적인 글은 없기 때문에, 독자는 글을 읽을 때마다 생략된 부분의 정보를 보완하면서 이해하게 된다. 이러한 이해 과정에서 가장 중요하게 작용하는 것이 추론이다. 추론은 독자의 사전 지식을 토대로 하여 문장과 문장, 문단과 문단 사이의 정보 비약을 채우게 된다.

초기 단계에는 문장과 문장의 연결에서 추론을 지도할 수 있고, 점차 문단이나 글로 이행하면서 지도할 수 있다. 글에서 얻은 정보와 자신의 지식, 그리고 그에 기반을 둔

28) 스키마(schema) : 인지구조의 한 단위를 기술하기 위하여 피아제가 사용한 용어. 행동주의 학파에서 말하는 소위 「습관」에 해당되는 말이다. 도식은 어떤 방법으로든 환경을 조직함으로써 이 환경에 적응하도록 하는데에 관련되는 지식과 기술들을 포함하는데, 언어적 도식은 언어를 이해하고 사용하는 것과 관계된다.

29) 브레인 스토밍(brain storming) : 각자가 자유롭게 착상을 내놓는 회의법. 창조적 집단 사고법.

추론을 비교하는 방식으로 읽도록 하면 효과적으로 추론을 지도할 수 있다.

### 3) 건너뛰며 읽기

이것은 특정 정보를 찾기 위해 사용하는 빨리 읽기 방법으로, 글 속의 단어를 모두 읽지 않고, 필요한 정보에 주목하는 것이다. 이를 위해서는 지면 전체를 한 눈으로 보는 안목이 필요하고, 그에 대한 훈련이 적절하게 투입되어야 한다.

주로 글의 내용과 형식, 필자의 주된 관점과 문체, 강조점, 독자의 배경 지식과 관심을 관련시키는 방법 등에 대한 정보를 얻기 위한 것으로, 이러한 정보를 토대로 글을 얼마나 세밀하게 정독할 것인지 결정하게 된다.

이것은 매우 복잡한 능력으로 언어 지식이 많아야 하며, 여러 가지 읽기 능력이 전체 되어야 한다.

## (3) 읽은 후 독자사고의 활성화 방안

### 1) 비판적으로 읽기

비판적 읽기를 통하여 독자가 올바른 사고를 할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 이것은 읽은 내용에 대한 독자의 생각을 관련시키는 방법의 하나로, 그 비판의 폭이 넓다.

제목이나 제재에 대한 비판으로부터 필자의 관점, 글의 구성, 내용, 글의 자료가 되는 정보의 신빙성이나 기타 자료의 적절성에 이르기까지 비판의 대상은 매우 다양하게 나타난다. 따라서, 구체적으로 지도할 때에는 지도 단계와 대상을 세분하여야 한다.

### 2) 창조적으로 읽기

창조적 읽기는 글 내용에 대한 독자의 사고 작용의 확산 방법이다. 글 속에 새로운 정보가 새로운 환경이나 상황에서 어떻게 적용될 수 있는가, 또는 어떤 측면에서 유용할 것인가 판단하는 능력과 관련된다.

주로 쓰거나 말하기와 관련시켜 지도하게 되는데, 그 이유는 읽은 내용을 토대로 독자가 새로운 생각을 전개하여야 하기 때문이다. 이것은 읽기 지도의 최종 단계가 될 수 있을 것이다.

## 아. 동화 감상 지도

동화 감상 지도는 국어과 학습 지도 영역중 주로 '읽기'에서 행해지나, '듣기'와 '말하기', '쓰기' 학습 중에서도 행하여진다. 동화 감상 지도는 문학 작품이 나타내려 하는 것을 아동 스스로가 경험하도록 돕는 데 초점을 두어야 한다. 이러한 관점에서 아동들의 문학에 대한 관심을 증진시킬 수 있는 몇 가지 예를 제시해 보고자 한다.

### (1) 긍정적인 절차

- 아동들이 즐거움을 느끼는 한도 내에서 문체와 구성을 살펴보게 하기
- 창조적인 노력으로 책에서 얻은 감동을 표명·토의하거나 드라마로 꾸며 보게 하기
- 자발적으로 작가와 작가의 삶을 그려 보게 함으로써 상상력을 북돋우기
- 읽은 작품의 내용과 느낌을 마인드 맵으로 그리기
- 책의 내용과 작중인물이 나타내 보인 태도나 가치, 행동 등에 대해 자발적으로 이야기하게 하기

### (2) 부정적인 절차

- 기계적으로 문체와 구성을 살펴보게 하기
- 이야기의 전개에 대하여 형식적인 보고서를 제출하게 하기
- 작가의 이름과 작가의 삶을 암기하게 하기
- 그들이 읽은 이야기 속에서 주제와 도덕적인 요소 파악하게 하기

## 자. 효과적인 표현지도

자신의 생각을 실감나게 전달하기 위한 효과적인 표현방법을 위해서는 좋은 글을 쓰기 위한 기초훈련이 필요하다. 이러한 활동은 주위 사물을 자세히 살펴 사물의 특징을 찾아내는 분석력을 기른다. 또한, 사물의 특징이 잘 드러날 수 있도록 단어를 선택하여 글의 내용을 보다 생생하게 전달할 수 있는 능력을 길러 주는 한편, 효과적인 표현기능을 길러주기도 한다.

(1) 효과적인 표현의 필요성

보다 경제적인 문장으로 자신의 생각이나 느낌을 독자에게 가능한 한 정확하게 전달하기 위해서 효과적인 표현이 필요하다.

생각이나 느낌  $\xrightarrow[\text{표현}]{\text{효과적인}}$  효과적인 전달

(2) 효과적인 표현 방법

1) 적절한 언어의 선택

단어의 특성을 알고 글의 목적과 독자의 수준에 맞는 단어를 선택하고 사용해야 글의 내용을 효과적으로 전달할 수 있다.

- 가능한 한 쉬운 단어를 사용한다.
- 필요 없는 단어를 장황하게 늘어놓지 않는다.
- 독자의 수준에 알맞은 단어를 사용한다.

2) 적절한 문장의 구성

문장은 하나의 연결된 생각을 표현하기 위한 기본 단위이다. 문장을 되도록 쉬운 말로 간결하게 써서 뜻이 명확하게 전달되도록 해야 한다.

○ 문장의 기술 방법

- ① 지나치게 긴 문장을 쓰지 않는다.
- ② 가급적 중복을 피해야 한다.
- ③ 지나친 비약이 없어야 한다.
- ④ 주어(부)아 서술어(부)의 쓰임이 명확해야 한다.
- ⑤ 수식어의 수식 범위가 명확해야 한다.

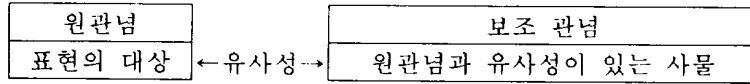
3) 적절한 비유법의 사용

가) 비유법의 뜻

어떤 내용을 더욱 분명하고 인상적으로 전달하기 위하여, 그와 유사한 다른 사물이나 관념에 비겨 나타내는 표현 기법이다.

나) 원관념과 보조 관념





다) 적절한 비유법의 사용

- 직유와 은유 : 본의와 유의가 차이점과 공통점을 지님.
- 상징 : 사물의 지시적 의미와 함축적 의미를 동시에 표현
- 대유 : 한 부분이나 한 속성으로 전체를 대신함.
- 반어와 역설 : 반어는 속뜻과 반대로 표현하는 것이고, 역설은 모순된 논리에 의하여 일면의 진실을 강조하는 표현

4) 좋은 글의 모방

좋은 글이란 내용이 진실하고 풍부하며, 표현이 간결하고 정확하며, 구성이 체계적이고 통일성이 있어야 한다.

가) 모방의 원칙

모방이라고 해서 뜻도 모르고 남이 쓴 글을 그대로 베껴 쓰는 것이 아니라, 그 글이 지니고 있는 특징적인 면이나 나은 점을 충분히 이해한 후 자신의 글에 창조적으로 적용하여야 한다.

나) 모방하여 써 보기

모방할 때에는 그 글과 다른 주제를 선택하여 그 글의 표현 방법대로 실제 글을 써본다.

다) 모방할 때의 유의점

- 모방하는 글의 표현 기법을 완전히 익힌다.
- 좋은 점을 자기의 것으로 소화한다.
- 모방이 모방으로 끝나서는 안 된다.

차. 질문으로 감동적인 부분 찾기

적절한 질문은 내용 파악이나 의사 소통에 지대한 영향을 미친다. 글을 읽고, 감동을 받는다는 것은 작은 부분이든 아니면 전체의 분위기이든 간에 그것에서 각자의 스키마 또는 경험과 일치되는 어떤 느낌을 받았기 때문이다. 적절한 질문은 바로 이야기의 내

용과 학생의 경험을 잘 연결시켜 주는 질문이다.

질문(questioning)은 학생의 주의를 듣는 이야기의 특정 부분으로 모아주는 역할도 하고, 필요한 스키마를 자극하여 동원하게 해 주기도 하고, 정보 처리를 여러 차원에서 안내하기도 한다.

### (1) 질문의 종류

질문 방법으로는 피어슨과 존슨(Pearson & Johnson)의 질문·응답의 세 가지 유형이 효용성이 있다.

#### 1) 텍스트에 명시된 정보를 묻는 질문

이 질문은 질문 그 자체도 글에서 만들어진 것이며, 그 답도 글에 명시된 정보가 된다. 학생은 답을 찾기 위해서 이야기에 명시적으로 언급된 내용들을 유심히 찾아 보아야 한다.

#### 2) 텍스트에 암시된 정보를 묻는 질문

이 질문은 이야기에 명시된 여러 정보들을 연결하여 만든 것이다. 학생은 이 질문에 답을 하기 위해서 이야기에 명시된 여러 정보들의 관계를 파악하여야 하고, 또한 그 배경 지식을 동원하면서 추론도 하여야 한다.

#### 3) 일상의 배경 지식으로 답해야만 하는 질문

이 질문은 읽고 있는 이야기속에서는 그 답을 찾을 수 없다. 그러나 그 내용과 관련된 학생의 경험과 배경 지식으로는 답할 수 있다. 이 질문은 사고의 폭을 읽는 글 내용에 국한되지 않고, 훨씬 더 깊고 넓게 확장시키는 데 효과적이다.

위의 질문의 세 가지 유형 중, '이야기에 명시된 정보를 묻는 질문' 보다는 '글에 암시된 정보, 일상의 배경 지식으로 답해야 하는 질문'이 교육적으로는 더 유용하다고 할 수 있다. 특히, 감동적인 부분을 찾아내는 질문은 더욱 그렇다. 감동적인 부분은 공통적으로 '이 곳이다'라고 말할 수도 있지만, 개인의 스키마에 따라 전혀 다른 곳일 수도 있기 때문이다.

### (2) 질문의 위치

#### 1) 읽기 전 질문

글을 읽기 전에 그 목적을 분명하게 갖게 해주고, 내용 파악에 필요한 특정 스

키마를 작동시키고, 글에 언급된 여러 내용이나 정보들 중 특정한 부분에 주의를 기울이게 해준다.

## 2) 읽는 중간의 질문

읽는 중간에 주는 질문도 독해의 효과 증진에 도움이 된다. 그 때까지 읽은 내용을 정리하는 데에, 그리고 앞으로 읽을 내용에 대해 미리 생각해 보게 하는 데 효과가 크다.

## 3) 읽은 후 질문

글 내용의 전반에 대한 내용 파악에 효과가 있다. 학생은 글을 읽는 동안에 그의 주의를 어느 한 부분으로 모으지 않고, 글 내용 전체에 넓게 분산하여 이해하기 때문이다. 그러나 주의나 사고의 집중이 부족하기 때문에 이해의 깊이는 부족할 가능성이 크다.

## 카. 독후감 쓰기

독후감 쓰기는 독해 능력 및 감상력이 바탕이 되는 글짓기 활동이다. 그러므로 작가의 의도나 중심생각이 바로 파악되어야 하고, 내용에 대한 느낌이나 생각이 중심이 되어야 한다.

### (1) 제목 붙이는 방법

- ① 주제를 집약하거나 책의 제목을 나타낸 것(예 불행을 이겨 낸 레미의 행복, 현명한 어머니, 어진 아내 신사임당, '집 없는 아이'를 읽고)
- ② 문장의 줄거리를 집약한 것이나 줄거리를 설명한 것 [예 피어린 600리(기행문), 표류 45일의 모험]
- ③ 지명, 동식물명, 사물명, 인명을 붙인 것(예 유치환의 '울릉도', 김동리의 '솔거')
- ④ 주제를 풀이한 것(예 우리를 슬프게 하는 것 들)

### (2) 독후감의 여러 가지

독후감에는 여러 가지 형식이 있다.

- 느낌 중심의 독후감
- 일기 형식의 독후감
- 시 형식의 독후감
- 여행을 하면서 쓰는 독후감

1) 느낌 중심의 독후감

느낌 중심의 독후감은 우리들이 가장 많이 쓰는 형식이다. 책의 줄거리, 읽게 된 동기, 나의 느낌과 생각, 나의 생활과 비교, 책을 읽고 나서 나의 마음가짐이나 다짐 등에 대하여 쓴 독후감이다. 그러므로 책을 읽고 나서 받은 느낌이 가장 강하게 나타나야 한다.

예

'꿈이 크는 강'을 읽고

5학년 김영주

한국 창작 동화집 속에 '꿈이 크는 강'이란 제목의 동화가 있었다. 이 동화가 가장 훌륭한 느낌을 준다. 이 강 때문에 준태네 마을 아이들의 꿈이 크고 있기 때문이다. 추운 겨울날 준태는 아이들을 따라 눈을 헤치고 얼어 붙은 강으로 나갔다. 거기서 팽이치기를 했는데, 늘 꼴찌를 하던 준태가 이 날 1등을 했다.

동네 아이들이 일부러 슬쩍 준태가 1등이 되도록 도와 준 것이다. 이 마을 아이들이 부러웠다. 정말 꿈을 키우고 있는 아이들이었다. 여름이면 목욕을 하고, 가을이면 이 강둑에 벼단을 쌓아 놓고, 겨울이면 모여서 팽이를 치는 준태네 마을의 꿈이 크는 강이 부럽다.

준태는 꿈을 꾸었다. 이 강을 가로막아 큰 뚝을 쌓고, 거기에 푸른 강물을 받아 댐을 쌓는 꿈이다. 집집마다 전기가 들어오고, 이 마을은 온통 번쩍번쩍 발전하는 수력 발전소의 공장마을로 변하는 꿈이다.

준태의 꿈은 참 좋다고 느꼈다. 이 동네 아이들 힘으로 꼭 이룩할 수 있다고 보았다. 꿈이 크는 준태네 마을 강에서 함께 놀아 보았으면 좋겠다는 느낌이 들었다.

2) 편지글 형식의 독후감

편지글 형식으로 된 독후감은 책에 나오는 주인공이나 책을 지은 이와 마주 앉아 이야기하듯 쓰는 독후감이다.

위인전은 편지글 형식의 독후감이 어울리지 않는다. 그러나 어린이 또래의 주인공이 나오는 동화를 읽고 편지글 형식으로 독후감을 쓰면 재미있는 독후감이 된다.

예

'툼 소녀의 모험'을 읽고

툼! 책을 읽어 가면서 용감한 네가 좋아졌어.

나도 용감한 편이야. 그래서 용감한 이야기가 나오는 책을 많이 읽고 있어. 네가 어느 날 사마귀를 떼려고 허크와 함께 한밤에 공동묘지에 갔을 때 좀 으스스 했어. 참 용감하더라.

내가 보물을 찾기 위하여 허크와 함께 용감하게 나설 때, 나는 박수를 쳤어. 꼭 성공하라고 말이야.

안타깝게도 도둑들에게 보물을 빼앗겼을 때 나도 분했어. 더군다나 도둑 두 명 중 하나가 믿었던 '조'라는 걸 알았을 때 더욱 화가 치밀었어.

툼, 너의 모험심은 참 부러웠어. 네가 베키와 동굴에 가서 모험을 했을 때, 나도 동굴에 가고 싶었어. 그보다도 동굴에서 조와 싸워 숨기려던 보물을 찾아 냈을 때는 말할 수 없이 기뻐했어.

툼! 우리는 이제 친구야. 나는 커서 용감한 군인이 되고 싶어.

꼭, 너의 용감한 모습을 닮고 싶어.

그럼 안녕.

### 3) 일기 형식의 독후감

일기는 보통 하루 생활에서 가장 중요한 것을 쓰게 된다. 하루 생활에서 책을 읽은 것이 가장 중요한 일이라면 독후감 일기를 써 보도록 권한다.

예

8월 6일 ○요일 날씨( )

다른 사람들은 여름 방학에 놀리를 가지만 나는 '이순신 장군'을 다 읽겠다고 생각하고 집에서 책을 읽었다.

장군은 드디어 전라도 수군 통제사가 되어 거북선을 만들며 일본의 침략에 대비하였다.

드디어 1592년 임진왜란이 일어나자, 장군은 여러 싸움에서 승리하였다.

훌륭한 사람을 나쁜 사람이라고 임금께 거짓말을 한 원군 같은 사람이 미웠다.

그러나 아깝게도 54세에 싸움터에서 숨지고 말았다. 나도 무척 슬펐다.

충남 아산의 현충사에 잠드신 장군의 이름은 언제까지나 길이 빛날 것이다.

4) 시 형식의 독후감

책을 읽고 감상을 동요나 동시 형식으로 바꾸어 써 보면 재미있는 독후감이 된다.  
쓴 시에 그림을 넣어 전시회를 열어도 재미있다.

예

'세종 대왕'을 읽고


4학년 김윤주

가장 위대한 임금,  
가장 어지신 임금,  
가장 훌륭한 임금,

우리에게 주신 선물  
한글을 바로 써야지,  
한글을 바로 익혀야지.

글이 없는 그 때  
사람들은 얼마나 좋아했을까?  
사람들은 얼마나 기뻐했을까?  
밤낮 없이 주무시지도 못하고  
집현전 학자들과  
글을 만드신 임금님.  
나는  
세종 대왕을 그려 본다.

고맙다고 고개가 숙여진다.  
추우기와 해시계도 만드시고  
북쪽 오랑캐도 무찌르신 임금님.  
세종대왕을 읽고  
나는 고개가 숙여진다.



5) 여행을 하면서 쓰는 독후감

우리는 방학이나 공휴일에 여행을 가기도 한다. 내가 간 곳이 책을 읽은 내용과 관계가 깊은 곳이면 아주 재미있는 독후감을 쓸 수 있다.

예

'김유신 장군'을 읽고

3학년 김용태

우리 외가가 경주 부근이어서 경주를 여러 번 가 보았지만 김유신 장군 묘는  
가 보지 못하였다. 마침 토요일 오후 어머니께서

“용태야, 외가에 다녀오자.”

고 하셨다.

어머니 말씀에 나는 얼른 '김유신 장군'이란 책을 꺼내 들었다.

'내일 아침에는 꼭 김유신 장군 묘를 찾아봐야지.'

라고 속으로 생각하며 외가에서 '김유신 장군'이란 책을 읽었다.

경주의 옛날 이름은 서라벌이었다. 김유신 장군의 증조 할아버지가 가야국의 마  
지막 임금님이란 것을 알았다.

읽을수록 신이 났다. 화랑이 되어 남보다 더 열심히 무술을 닦았다고 하였다.

특별히 느낀 것은 어머니와의 약속이었다.

(이하 생략)

타. 독서 토론

이야기를 읽고 비판적으로 자신의 생각을 정리하기 위해서는 단순히 글의 줄거리를  
파악하는데 그치는 것이 아니라 글 속에 함축되어 있는 뜻을 잘 이해하도록 지도하여  
야 한다. 원리 학습단계에서는 이야기의 줄거리에 대한 이해를 바탕으로 생각이나 느낌  
을 말하도록 하고, 적용 학습단계에서는 인물의 심리 추리와 함께 자신의 입장에서 상  
황을 판단해 보도록 한다. 따라서, 아동들의 다양한 반응을 이끌어 내고, 적극적인 토론  
이 이루어지도록 하는 것이 바람직하다.

(1) 독서 토론의 방법

독서 토론은 참석자 모두가 동그렇게 둘러앉아 독서한 내용을 자유롭게 발표하  
고 서로의 의견을 교환하는 원탁 형식의 토론 방법과, 읽은 책에서 한두 문제를 내  
놓고 그 문제에 대하여 조사한 사람이 발표하고, 발표한 내용을 중심으로 서로 질  
문을 주고받은 다음 사회자나 지도 교사가 그 내용을 정리하여 결론을 내리는 패

널 형식의 토론방법이 있다.

(2) 독서 토론의 순서

독서 토론의 순서는 토론 방법이나 과제 도서의 종류에 따라 다소 다르겠지만, 대체적으로 '개회사 → 토의 문제 제시 → 상호 의견 교환 → 결론 → 다음 과제 도서 선정'의 순으로 이루어진다.

예) '앵클 톰스 캐빈'을 읽고 한 원탁 토의<sup>30)</sup>

순서	발표자	발표 내용
개회사	사회자	· 지금부터 스토우 부인이 지은 '앵클 톰스 캐빈'의 토론을 시작하겠습니다.
토의 문제	사회자	(1) 스토우 부인은 왜 이 소설에서 끝내 톰이 죽게 썼을까요?
상호 의견 교환	의견 ① : 의견 ④	· 톰이 죽지 않았다면 조지가 톰을 만나게 되어도 자기 집에 있던 노예를 해방시키지 않을 것 같아서입니다.
토의 문제	사회자	(2) 스토우 부인은 백인인데도 어찌서 노예를 위해서 썼을까요?
상호 의견 교환	의견 ① : 의견 ④	· '앵클 톰스 캐빈'을 읽고 느낀 점이나 알게 된 점을 발표해 주십시오.
결론		· 다음 번 토론을 위한 과제 도서는 어느 것으로 정할까요?
상호 의견 교환		· 이상으로 토론회를 마치겠습니다.
과제 도서 선정		
폐회사		

30) 김지도, 「어린이와 독서」(서울 : 서울 시립 어린이 도서관, 1991), pp. 104 - 106.



## 2. 동화 지도의 유의점

동화 교재의 교수·학습은 다른 교재의 교수·학습과는 구별되는 특성을 가지고 있다. 그 특성을 살리면서 동화 교재의 교수·학습을 진행하기 위해서는 다음 몇 가지 사항을 지켜야 한다.

가. 즐거움을 가지게 한다.

문학의 일반적인 기능이 독자를 즐겁게 하는 데 있다는 것은 아리스토텔레스의 '시학(Poetica)'부터 시작되어 오늘에 이르기까지 꾸준히 주장되어 왔다. 동화 작품은 예술적 목적에서 미적, 지적 쾌락을 중시하면서 창작된 것이기 때문에 이러한 주장은 어느 정도 타당성을 가지고 있다. 독자는 재미와 즐거움을 얻기 위하여 동화 작품을 읽으며, 동화 작품을 읽으면서 실제로 재미도 느끼지 못하는 사람은 작품을 즐겨 읽지 않을 것이다. 그러므로 동화 감상은 즐거움에서 시작하여 즐거움으로 끝나야 한다.

즐거움은 독자에 따라 그 종류와 정도가 다르다. 처음에는 동화를 모르는 상태에서 단순하고 무의식적인 재미와 즐거움을 느낄 것이고, 동화가 무엇인가를 알고 즐기는 상태에서는 보다 심화된 의식적 즐거움을 느끼게 될 것이다. 동화 교육은 학생들이 무의식적인 즐거움에서 시작하여 의식적인 즐거움으로 나아가도록 도와 주는 것이다. 그런데 동화가 무엇인가를 알게 하는 과정에서 즐거움과 상관 없거나 필요 이상의 것을 가르침으로써 학생들이 괴로움을 느끼게 하는 일이 있다. 동화에 대한 이론이나 작품의 분석·종합은 즐거움을 증대시킬 수 있는 것으로 한정하고, 엄선하여야 할 것이다.

나. 분석하고 종합한다.

동화 작품을 지나치게 분석적으로 쪼개서 지도하는 것이 오늘날 동화 교육의 문제점으로 지적되고 있다. 분명한 목적의식 없이 분석을 시도함으로써 작품을 지나치게 찢어 놓기만 할 뿐 총체적 이해를 도외시하여 동화 교육에 실패하는 경우가 많기 때문이다. 동화는 여러 가지 요소가 통합되어 이룩된 하나의 구조물이므로 작품에서 각 요소들을 분리해 낸다면 그것들은 동화와는 거리가 먼 존재로 환원되므로, 동화의 분석적 지도는 처음부터 무리라는 의견도 있다. 그러나 작품을 깊이 감상시키기 위해서는 부득이 분석을 시도하지 않을 수 없다. 작품을 분석할 때 작품을 부분부분으로 나누었으면

나누어진 부분과 부분, 부분과 전체 사이에는 어떤 관계가 있으며 그 의미는 무엇인가 밝혀야 한다. 이것은 작품의 구조를 해명하는 것으로 종합의 의미까지 포함하는 것이다.

따라서 동화 지도는 분석과 종합이 모두 필요하므로 함께 시도하되, 그 작품을 이해하는 데 필요한 사항만으로 한정하여야 한다. 분석과 종합의 목적은 어디까지나 작품의 바른 이해와 감상에 있기 때문이다.

다. 지도 내용을 핵심화한다.

기존의 동화 교육에서는 학생들이 동화 작품과 관계되는 예비 지식을 가지고 있을 때 학습 내용을 더 잘 이해할 수 있을 것이라 판단하였다. 따라서 지은이의 생애, 해당 작품이 속한 갈래(장르)의 특징을 비롯한 동화 이론, 수사법, 문법, 작품에 나타난 인명, 지명 등을 자세히 지도하였다. 그러나 학생들이 그러한 예비 지식을 갖추기 위한 학습을 하다가 지쳐서 작품을 제대로 맛보지 못하게 되거나, 예비 지식을 가지고 작품을 대하기 때문에 생생한 작품 세계로 뛰어들지 못하는 부정적 효과가 나타날 수도 있다. 그러므로 동화 교육은 예비 지식을 줄 것이 아니라, 바로 작품 세계로 뛰어들게 하는 것이 바람직하다. 작품 감상과 직접 관련되지 않은 동화의 외적 사항은 초등학교 수준에서는 지도하지 않는 것이 원칙이다. 따라서 지도내용을 작품이해와 감상에 직결시켜서 핵심화하고, 주변 지식은 지도하지 않는 것이 좋다.

라. 내면화하게 한다.

동화는 가치를 문제 삼고 있는 가치물이므로, 동화 교육은 동화를 통하여 가치 인식을 세련시켜 인간 형성에 도달하도록 하여야 한다. 그러나 동화는 도덕과 달리 예술적으로 형상화되어 있으므로 직접적으로 설교하는 일이 없고 행동화를 요구하는 일도 없이 감화를 통하여 인격적 변화를 일으킨다. 동화의 본질이 그러하므로 동화 교육도 주제를 강조, 옹호하거나 도덕성을 직접 설교, 설득하지 말고, 충분하고 자상한 안내를 통하여 어린이들이 마음 속에 강한 느낌이 일어나도록 하는 것이 바람직하다. 이것이 내면화의 원리이다. 동화 작품의 가치는 학생이 작품을 감상하면서 감동을 통하여 터득하여야 한다.

여기서 또 한 가지 유의할 것은 교사의 느낌과 생각을 어린이들에게 드러내지 말고 어린이들의 자유로운 감상이 이루어지도록 해야 한다는 것이다. 교사가 느낌과 생각을 드러낸다 해도 어린이들은 거기에 미칠 수 없으므로 내면적인 이해에 도달할 수 없을



뿐만 아니라, 어린이들의 자유로운 감상마저 막아버리는 결과를 가져오게 된다. 교사는 지혜로운 눈을 소유한 안내자로서 어린이들의 이해와 감상이 깊어지도록 도와주는 것이 임무이다.

### 3. 동화 지도의 실제

지식과 정보가 급격히 증가하고 변화하는 정보화 시대는 평생을 통한 끊임없는 학습을 요구하고 있다. 그런데 우리의 교육현장은 칼슨(R. calson)이 일컬은 것처럼 자연스런 '야생적 조직(野生的 組織)'이 되지 못하고 '온상적 조직(溫床的 組織)'이기 때문에 개인이나 조직의 혁신이 없거나 느린 것이 사실이다. 열린 마음·열린 생각으로 지난날의 타성에 찌들어진 우리의 교육제도와 관습, 관행(imstitution)에 새 바람을 불어 넣어 동화 지도방법 또한 국제 수준으로 높여야 한다. 그러기 위해서는 가르치는 방법이 달라져야 한다. 열린 학습은 아동의 학습활동을 중심으로 하는 학습 체제로 수업구조가 바뀔을 의미하고, 학습자 개개인의 개성과 학습능력을 존중하는 것을 의미한다.

따라서, 여기서는 현 교육과정 속에서 바람직한 동화 지도를 위한 열린 교육 학습 과정안을 제시하여 보려고 한다. 아동의 발달 과정, 능력, 흥미를 고려하여 저학년 교수-학습 과정안은 코너 학습 모형을 구안하였으며, 고학년 교수-학습 과정안은 총체적 언어 학습 모형으로 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기, 문학, 지시의 영역을 분리하지 않으며 교과간의 연계성을 고려하여 통합적으로 구성하였다.

가. 저학년 교수-학습 과정안(1학년 2학기)

(1) 단원 : 11. 나는 이렇게 하겠어요

(2) 단원의 개관

○ 말하기·듣기

문제 상황이 제시된 두 편의 이야기를 듣고, 직접 주인공이 되어 활동을 전개하는 내용으로 구성되었으므로 이야기를 듣는 태도가 바르게 형성되어야 하고, 이야기의 갈등 상황을 정확히 파악하여 '나라면 이렇게 할 것이다.'라는 의견을 분명하게 말할 수 있도록 편성하였다.

○ 읽기

글을 읽는다는 것은 글의 내용을 이해하고 새로운 지식을 습득하며 기억할 수 있는 것 뿐만 아니라 자신의 경험과 관련지어 창의적 사고를 형성하는 것까지 포함한다.

이 단원은 '나라면 어떻게 할 것인가?'를 생각해 보게 하는 제제를 통해서 문제의 정확한 인식을 중심으로 어린이들의 사고 기능이 신장되도록 구성하였다.

○ 쓰기

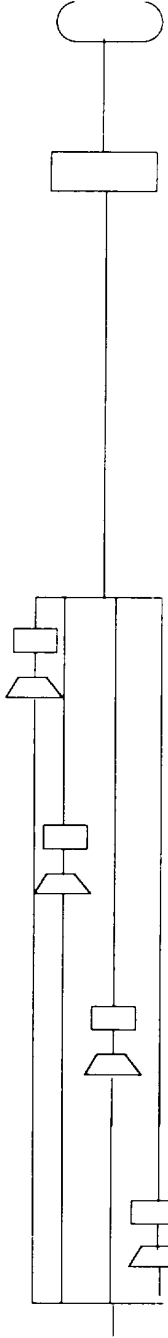
이 제제는 짧은 글짓기와 글씨 쓰기의 두 과제로 구성되었다. 글짓기에는 그림으로 제시된 문제 상황에 대하여 자신의 의견을 밝혀 글을 쓰도록 하며 글씨 쓰기 지도는 'ㅅ, ㅈ, ㅋ'의 모양에 주의하여 균형잡힌 글자형이 되도록 지도한다.

(3) 단원 지도 계획

차시	교과서	쪽수	주요 내용 및 활동
1	말하기 · 듣기	55~57	이야기를 듣고, 나라면 어떻게 할지 말하기
2		58~60	이야기를 듣고, 나라면 어떻게 할지 말하기 (ㄱ),(ㄷ),(ㅋ)을 정확하게 발음하기
3 (본시)	읽기	77~79	그림을 보고 내용 파악하기 글 속의 인물이 되어 나라면 어떻게 하지 생각해 보기
4 (본시)		80~83	글을 읽고 내용 파악하기 글을 읽거나 듣고, 문제 상황을 파악하기
5		80~84	주어진 물음에 답하기 주인공의 입장에서 해결 방법 말하기
6	쓰기	67~69	그림을 보고 이어질 이야기 생각하기 자기의 생각을 글로 쓰기
7		70~72	'ㅅ, ㅈ, ㅋ'의 모양과 크기에 주의하며 바르게 쓰기

(4) 본시 목표

- 1) 글을 읽고 전체의 내용을 파악할 수 있다.
- 2) 글을 읽거나 듣고, 문제 상황을 파악할 수 있다.

단계	학습의 흐름도	학습 내용 및 학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입  전개		<ul style="list-style-type: none"> <li>★ 한자리에 모이기</li> <li>★ 노래와 율동으로 흥미 갖기 '나처럼 해봐요. 이렇게'를 부른다.</li> <li>★ (교과서 78~79쪽의 그림 보며) 녹음 자료 듣기</li> <li>★ 문제 상황 파악하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>-어디에서 일어난 일인가요?</li> <li>-창수는 왜 골똥히 생각에 잠겨 있었나요?</li> <li>-아저씨는 어떻게 하라고 말씀하셨나요?</li> <li>-창수는 왜 꽃밭에 들어가지 않았나요?</li> </ul> </li> <li>★ 문제 해결하기               <ul style="list-style-type: none"> <li>-내가 창수라면 어떻게 하였을까요?</li> <li>-왜 그렇게 생각했나요?</li> </ul> </li> <li>★ 학습 목표 확인</li> <li>★ 활동 방법 설명</li> <li>★ 코너활동 [기본 학습]</li> <li>★ 코너1(나도 잘 읽어요)               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림이 삽입된 '숲 속의 동물 마을'을 읽고 간단한 내용 알기</li> <li>-나오는 동물은 무엇 무엇인가요?</li> <li>-동물이 한 일은 무엇인가요?</li> </ul> </li> <li>★ 코너2(재미있는 카드놀이)               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림이 삽입된 '숲 속의 동물 마을'을 읽고 간단한 내용 알기</li> <li>-나오는 동물 그림카드와 짝이 되는 글자 카드는 어느 것인가요?</li> </ul> </li> <li>★ 코너3(누구의 풍선일까요?)               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교과서 80~83쪽 내용 파악하며 읽고 이야기 나누기</li> <li>-나오는 동물은 무엇 무엇인가요?</li> <li>-풍선 속의 일을 한 동물은 어느 동물인가요?</li> </ul> </li> <li>★ 코너4(동화를 들어요)               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 헤드폰으로 동화 듣고 내용 알기</li> <li>-동물 마을에 생긴 문제는 무엇인가요?</li> <li>-그래서 동물들은 어떻게 하였나요?</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 녹음기</li> <li>· 카세트 테이프</li> <li>· OHP</li> <li>· TP자료</li> <li>· 녹음기</li> <li>· 수준에 따른 개별 활동 또는 소그룹 활동</li> <li>· 선생님의 도움을 받는다.</li> <li>· 코팅된 동화</li> <li>· 그림카드</li> <li>· 글자카드</li> <li>· 코팅된 동화</li> <li>· 선생님의 도움을 받는다.</li> <li>· 교과서</li> <li>· 학습지</li> </ul>

단계	학습의 흐름도	학습 내용 및 학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개 발전 정리		<p>[발전 학습]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 코너 5(오려서 붙이세요) <ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림과 관련 있는 낱말 오려 붙이기</li> <li>· 문장 만들어 쓰기</li> </ul> </li> <li>★ 코너6(나는 이렇게 하겠어요) <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교과서80~83쪽 읽고 글의 내용과악하기</li> </ul> </li> </ul> <p>-누가 뛰어 놀았나요? -그래서 동물들은 어떻게 되었나요? -또 다른 문제는 무엇인가요? -동물들이 미처 생각하지 못한 것은 무엇인가요? -동물들은 문제를 해결하기 위해 어떻게 하였나요? -내가 숲 속 동물 가족이라면, 어떻게 해야 할까요?</p> <p>[선택 학습]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 만화의 빈 말주머니 채우기</li> <li>· 이런 이야기 저런 이야기</li> <li>· 생각열기</li> <li>· 독해하기</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 한자리에 모이기 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습 내용 정리</li> </ul> </li> </ul> <p>-나오는 동물과 동물이 한 일은 무엇인가요? -'숲 속의 동물 마을'에는 어떤 문제가 생겼나요? -동물들은 마을에 생긴 문제를 해결하기 위해 어떻게 하였나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 차시예고 및 교실 정돈</li> </ul>	36' 10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 어머니선생님의 도움을 받는다.</li> <li>· 헤드폰</li> <li>· 녹음기</li> <li>· 해결한 학습지를 선생님께 검사 받는다.</li> <li>· 학습지, 가위, 풀</li> <li>· 교과서</li> <li>· 학습지</li> <li>· 해결한 학습지는 조바구니에 넣는다.</li> <li>· 선택 코너 활용</li> <li>· 해결한 선택 학습지는 조바구니에 넣는다.</li> <li>· 모든 활동 정리</li> <li>· 학습결손아를 파악한다.</li> <li>· 정리 정돈의 습관화</li> </ul>

나. 고학년 교수-학습 과정안(4학년 1학기)

지도학년	4학년 1학기	지도단원 7. 책과의 만남
교과영역	제재	본시 학습 목표
말하기	상황에 어울리는 목소리로 말하기	내용과 상황에 어울리는 목소리로 말할 수 있다.
듣기	친구의 목소리 듣기	친구의 목소리를 듣고 잘된 점과 잘못된 점을 가려낼 수 있다.
읽기	편지글의 내용 파악하기	편지글을 읽고 책이 주는 도움을 알 수 있다.
쓰기	책속의 주인공에게 편지쓰기	많이 알려진 책 속의 주인공에게 하고 싶은 말을 편지로 쓸 수 있다.
문학	책의 종류 알기	책의 종류에는 어떤 것들이 있는지 알 수 있다.







## VI. 결론

이 논문은 초등학교 국어 교과서의 동화 수록 실태와 특성들을 분석하고, 이를 토대로 바람직한 동화교육의 지도방안을 제시하는데 목표를 두었다. 지금까지의 연구 결과를 정리하여 결론으로 삼고자 한다.

1. 초등 교과서의 동화 수록 양상은 다음과 같이 세가지 특성으로 드러났다. 첫째, 동화는 제4차 교육과정에서 5차, 6차로 개정되어 오면서 4차 46편, 5차 94편, 6차 102편으로 증가 추세를 보여 주었고 특히, 4차에서 5차로 넘어오면서는 2배 이상의 증가를 보였다. 이러한 양상은 국어 교과에서 동화교육의 필요성이 강화되고 있는 것으로 볼 수 있다. 둘째, 문학 영역에 설정된 동화의 지도내용과 수준을 아동 발달 단계와 관련시켜 보면, 3학년 지도내용에는 너무 수준 높은 내용을 과다하게 설정한 반면, 4학년에서는 오히려 발달 단계에 맞지 않는 낮은 수준의 내용을 설정한 것으로 드러났다. 이는 3학년인 경우 학습자에게 부담을 주어 문학을 기피하게 하는 요인이 될 수 있어 문제점으로 지적된다. 셋째, 동화교재는 작품에 접근하는 방식이 단계적이고 점진적인 방식으로 구체화되고 확산되어야 하는데, 학습내용이 문학 영역의 단계별 지도내용과 걸맞지 않게 인물의 성격 파악 등만을 되풀이 하고 있음을 볼 수 있다. 바람직하게는 동화 지도를 통해 작품의 내면에 깔려있는 주제는 물론 드러나지 않는 심리상태까지도 파악할 수 있도록 지도해야 한다.

2. 수록된 동화의 갈래와 특성은 세 가지로 분석되었다. 첫째, 제4차 교육과정에는 창작동화가 두드러지게 많이 수록되었으나, 제5차 교육과정에서는 전래동화가 창작동화보다 많은 비율을 차지하는 큰 변화를 보이다가, 제6차 교육과정에서는 전래동화와 창작동화가 비교적 균형있게 수록되는 경향을 보여 주었다. 이러한 사실은 전래동화와 창작동화의 조화로운 지도를 통하여 민족문화의 전통을 창조적으로 계승시키기 위한 노력으로 해석할 수 있다. 둘째, 동화에 나타난 작중인물의 유형은 대체로 저학년 교재에는 동물을 주인공으로 등장시킨 우화적 성격의 작품이 많았으며, 고학년 교재에는 개연성 있는 사실적이고 현실적인 인간을 주인공으로 내세운 작품이 지배적으로 학년에 따라 다양한 특성을 보여 주었다. 이러한 현상은 아동들이 고학년에 이룰수록 사실성이 있는

작품을 통하여 보다 큰 감동을 느낄 수 있다는 실용적 목적 외에도 그런 작품을 통하여 현실 인식능력을 길러주기 위한 의도로 볼 수 있다. 셋째, 동화 교재에 가장 많이 나타난 가치관은 '책임감과 건전한 신념'이었다. 어린이들은 동화를 읽으면서 작품 속의 주인공과 동일시 하는 감정이입의 과정을 통하여 올바른 생활태도와 습관, 협동성, 자주성, 책임감 등을 습득하게 되므로 보다 다양한 이념과 가치관이 담겨있는 작품이 수록되어야 할 것으로 분석되었다.

3. 초등교육 현장에서의 동화지도의 실태와 개선 방향은 다음과 같이 두 가지로 분석되었다. 첫째, 교육현장에서 교사의 동화지도 실태는 설문조사 결과 대체로 아동문학에의 관심이 부족한 것으로 나타났다. 그러나, 교사들은 부족한 시간 속에서도 나름대로 아동문학 이론 서적 등을 통하여 동화 지도에 노력하고 있는 것으로 파악되었다. 둘째, 교사용 지도서는 교사의 지침이 되는 참고서로 관련작품 및 내용에 따른 보다 다양하고 체계적인 지식과 지도방법 등을 담을 수 있도록 개정되어야 할 것으로 드러났다.

4. 끝으로 필자는 이상의 연구 결과를 토대로 나름대로의 동화 지도방안을 제시하였다. 동화 학습요소 지도방안은 다양한 지도방법으로 어린이들이 흥미롭게 학습에 참여하여 작품에 대한 종합적인 감상이 이루어지도록 유기적으로 구조화시키는 것이 바람직하다.



그럼에도 불구하고, 이 연구는 교육 현장의 적용 한계성과 평가방법과 평가문항의 개발 등을 과제로 남겨 두고 있다. 이러한 과제는 다음에 이어질 후속 연구의 목표로 삼고자 한다.

## 참고 문헌

### <자료>

- 강남정. 「함께 생각하며 가르치며」. 서울 : 성원사, 1996.
- 강소천. 「동화의 지도와 감상」. 서울 : 대한교육연합회, 1962.
- 광주 교육대학 광주부속국민학교. 「각 교과별 학습 방법의 학습 실제」. 서울 : 문현각, 1991.
- 교육부. 「초등학교 국어 교과서 1~6학년용」. 서울 : 대한 교과서 주식회사, 1997.
- . 「초등학교 교사용 지도서 국어 1~6학년용」. 서울 : 대한교과서 주식회사, 1997.
- 김춘미. 「‘뼈대만들기’ 과정 중심의 읽기 지도」. 서울 : 경인 초등 국어 교육 학회, 1996.
- 김지도. 「어린이와 독서」. 서울 : 서울 시립 어린이 도서관, 1991.
- 낸시 마굴리스. 「마인드 맵 배우기」. 서울 : 영교·브레인 파워, 1996.
- 한국교원단체총연합회. 「열린 교실 열린 수업」. 서울 : 한국교육 신문사, 1997.
- 한국아동문학연구소. 「아동문학 연구 제5집」. 서울 : 문학교육원, 1998.

### <저서>

- 구인환 외. 「아동 문학」. 서울 : 서울대학교 출판부, 1975.
- . 「문학 교육론」. 서울 : 삼지원, 1988.
- 김상옥. 「소설 교육의 방법연구」. 서울 : 서울대학교 출판부, 1996.
- 박종구. 「동화의 이론과 실제」. 서울 : 신망애 출판사, 1983.
- 박춘식. 「아동문학의 이론과 실제」. 서울 : 학문사, 1996.
- 박화목. 「아동문학 개론」. 서울 : 민문고, 1989.
- 사계 이재철 교수 정년 기념 논총 간행 위원회. 「한국 현대 아동 문학작가 작품론」. 서울 : 집문당, 1997.
- 서울대학교 사범대학 교육연구소. 「교육학 용어 사전」. 서울 : 배영사, 1981.
- 석용원. 「아동 문학 개설」. 서울 : 예문당, 1974.

- 어린이 도서 연구회. 「재미있는 동화 읽기 어떻게 지도 할까」. 서울 : 도서출판 들  
배개 :1991.
- 이상현. 「아동 문학 강의」. 서울 : 일지사, 1987.
- . 「한국 아동문학론」. 서울 : 동화예술 선서, 1976.
- 이재철. 「아동문학 개론」. 서울 : 서문당, 1983.
- . 「아동문학 개론」. 서울 : 문운당, 1980.
- . 「아동 문학의 이론」. 서울 : 형설출판사, 1983.
- . 「한국 아동 문학 연구」. 서울 : 개문사, 1983.
- 장병림. 「아동의 행동 원리」. 서울 : 법문사, 1966.
- 정동화외. 「국어과 교육론」. 서울 : 선일문화사, 1984.
- 하청호·심후섭. 「아동문학」. 서울 : 정민사, 1994.
- 한국복지재단. 「2000년대 어린이 이렇게 키워라」. 서울 : 신흥인쇄 주식회사,  
1997.

<논문>

- 김진경. “초등학교 동화 교재에 관한 분석연구”. 이화여자대학교 교육대학원 석사학  
위 논문, 1989.
- 박상재. “한국 창작동화·아동소설연구”. 성균관대학교 교육대학원 석사학위 논문,  
1990.
- 박재형. “제주 전래동화 연구”. 제주대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1998.
- 안성수. “한국 근대 단편 소설의 플롯 연구 시론”. 중앙대학교 대학원 박사학위 논문,  
1989.
- 우찬순. “초등학교 국어 교과서에 수록된 문학교재 연구”. 연세대학교 교육대학원 석  
사학위 논문, 1997.
- 원유순. “리얼리즘 동화 속에 나타난 팬터지에 관한 연구”. 인하대학교 대학원 석사  
학위 논문, 1997.
- 이정수. “아동 문학 작품속에 주인공상이 아동 인격 형성에 미치는 영향에 관한 연  
구”. 이대 대학원 석사학위 논문, 1974.
- 이춘아. “아동 문학에 나타난 남녀의 역할에 관한 연구”. 고려대학교 석사학위 논문,  
1980.

- 
- 장영주. “전래동화의 교육적 활용 방안에 관한 연구”. 영남대학교 교육대학원 석사학  
위 논문, 1995.
- 정인관. “국민학교 국어 교과서에 수록된 설화 수용 제재 연구”. 한국교원대 석사학  
위 논문, 1987.
- 조미형. “국민학교 국어 교재 수록 동화연구”. 연세대학교 교육대학원 석사학위 논문,  
1989.
- 중촌수. “이원수 동화·소년 소설 연구”. 인하대학교 대학원 석사 학위 논문, 1993.



---

<Abstract>

## A Study On Fairy Tales Presented In Elementary School Textbooks

- On the Basis Of the 6th Curriculum -

Oh Soo-Sun

Korean Education Major

Graduate School of Education, Cheju National University

Cheju, Korea

Supervised by Professor Ahn, Seong-soo

Juvenile literature including fairy tales can help children not only appreciate easy literary works but also obtain desirable attitudes towards life and the correct usage of their mother tongue. This shows that the objectives of literary education are in association with those of the native language education. The aim of this study is to analyze the number and the characters of fairy tales shown in the elementary courses of study and to propose some ways to teach fairy tales. For this, whether the contents of the literary works are properly presented in the current textbooks and whether the basic knowledge of fairy tales are systemized will be reviewed. This includes the kinds of fairy tales, the types of main characters and their attitudes towards life as well. Moreover, from many questionnaires the educational status quo is analyzed and some desirable ways to teach fairy tales are presented. The summary is as follows.

The number of fairy tales in the textbooks increased over 2 times from 46 pieces during the 4th curriculum to 102 pieces currently or in the 6th curriculum. This shows a strong emphasis on the need of fairy tales in Korean language education. But the contents of the fairy tales for the 3rd graders proved to be more difficult than expected, while those for the 4th graders too easy. The high-level contents for the 3rd graders can cause them to dislike literature. The fairy tales should be approached in a progressive and gradual way, but the contents learned are not according to the teaching guides in literature.

In terms of the kinds of fairy tales, creative writings were remarkably presented during the 4th curriculum, while the 5th curriculum witnessed more traditional fairy tales and the 6th curriculum adopted both in a similar proportion. This indicates an attempt to inherit the cultural traditions creatively by balancing the traditional writings and the creative writings.

In terms of characters, the materials for the low graders mainly showed animal

---

characters. Those for high graders, on the other hand, mostly presented human characters.

As children grow up, they are more likely to appreciate realistic works than unrealistic ones. Through them, they can learn to recognize what the realities are. Responsibility and confidence are found to appear most often in the textbooks. While they read the fairy tales, they identify with the heroes of the tales. It leads them to attain desirable attitudes towards life, good habits, cooperation and responsibility. So a variety of fairy tales will be meaningful to the children.

Questionnaires show that many of the teachers are not interested enough in juvenile literature, though they try to instruct on the basis of the theoretical books about juvenile literature. Guidebooks for teachers are to involve more knowledge and methodology for instructing fairy tales. Considering the lower level of the students, linguistic skills are presented separately for low graders and consolidated skills are presented for high graders.

In conclusion, fairy tales suitable for the elementary students are to be prepared after considering the psychological development, ability and interest of children. Moreover literary contents and teaching stuffs should be phased in. With the help of different methods Children will learn to appreciate literary works.

---

\* A thesis is submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in August, 1998.



# 부 록

< 부록 - 1 > 제6차 교육과정 교과서에 수록된 동화 .....	67
< 부록 - 2 > 동화 교재의 표현 기법 .....	75
< 부록 - 3 > 설문지 .....	80





(부록-1) 제6차 교육과정 국어교과서에 수록된 동화

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
1	1	11. 이야기 나라	야기 개구리와 매미	· 대강의 내용 파악하기
			호랑이와 꽃감	· 이야기 내용에 대해 생각하기
	2	3. 이야기 주머니	여우와 바닷개	· 이야기의 내용 파악하기
			허영심 많은 까마귀	· 여우와 개의 행동에 대하여 말하기
2	11. 나는 이렇게 하겠습니다	이제야 짝이 맞는구나	· 까마귀가 한 일에 대하여 나의 생각 말하기	
		양치는 소년	· 줄거리 간추리기	
2	11. 나는 이렇게 하겠습니다	숲 속의 동물마을	· 이야기에 대한 나의 생각 말하기	
		12. 옛날 이야기	· 등장인물이 한일을 순서대로 말하기	
	12. 옛날 이야기	충성스러운 개	· 인물들이 한 행동에 대해 나의 생각 말하기	
		떡은 누구의 것	· 전체의 내용 파악하기	
12. 옛날 이야기	둘리와 호랑이	· 글의 내용을 차례로 간추리기		
	원숭이의 재판	· 주인공의 입장에서 나라면 어떻게 할지 말해 보기		

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용	
2	1	4. 다정한 친구	오리와 소녀	· 글 속에 나타난 사실이나 사건에 대한 물음에 답하기	
		6. 옛날 옛적에	독수리와 부엉이	· 그림보고 이어서 말하기 · 여럿이 하나의 이야기 꾸미기	
		9. 마음의 선물	마음의 선물	· 대강의 내용 파악하기 · 장면에 따라 나래가 겪은 일 말하기 · 주인공이 한 일에 대한 자기의 생각이나 느낌 말하기	
			아기코끼리	· 일이 일어난 차례대로 간추려서 말하기 · 인물의 성격 파악하기	
		12. 보람있는 생활	돌돌이와 민들레 꽃씨	· 인물의 성격에 맞게 대화글 읽기 · 글의 내용 간추리기	
		13. 어깨동무	조약돌	· 주인공의 마음이 변화하는 과정 알아보기 · 주인공이 한 일 알아보기	
		16. 내가 꾸미는 이야기	빨간 풍선 파란 풍선	· 글의 내용과 관련지어 자기의 생각이나 느낌 말하기 · 이어질 내용 상상하기	
	2	1	3. 생각하는 어린이	꽃씨와 소년	· 소년의 행동에 대하여 나의 생각 말하기 · 일이 일어난 까닭 알기
			9. 어떻게 할까요	나이 자랑	· 글의 세부 내용 알기 · 나라면 어떻게 하였을지 말하기 · 역할을 정하여 주어진 글읽기
			10. 내 고장 내 마을	숲 속의 꽃씨 가게	· 내용 파악하기 · 수량을 나타내는 말 알기
		2	11. 재미있는 이야기	꿈지 빠진 매추라기	· 들은 이야기를 차례에 맞게 이야기하기
				슬기로운 아이	· 들은 내용을 차례에 맞게 다시 말하기
장난꾸러기 토끼				· 인물 파악하기 · 행동이나 사건의 내용 파악하기 · 이어질 내용 상상하기	
		대롱대롱 아기거미	· 토끼의 행동에서 느낀 점 말하기 · 그림 보고 이야기 꾸며 쓰기 · 꾸며 쓴 이야기 평가하기		

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
3	1	1. 함께 시작해요	신호등 속의 제비집	· 글을 읽고 내용 파악하기 · 장면에 어울리게 글 읽기
		4. 이야기 자랑	의좋은 형제	· 이야기의 차례에 맞게 그림의 순서 바로잡기 · 바로잡은 그림의 순서대로 이야기 줄거리 말하기
			부자가 된 머슴	· 내용 파악하기 · 인물의 성격알기 · 일의 원인과 결과 알아보기 · 이야기의 장면 나누기 · 이야기 줄거리 간추리기
		7. 아름다운 이야기	이상한 샘물	· 이야기 듣고 줄거리 간추려서 쓰기 · 이어질 내용 이야기 하기
			행복한 짹짹 콩콩이	· 원인과 결과가 드러나게 이야기 꾸미기
		농부와 세 아들 다섯 개의 완두콩	· 이야기의 결말과 그 원인 찾기 · 인물의 생각이나 행동의 원인 알기 · 인물의 마음의 변화 알아보기	
		농부와 독수리	· 이야기 결말의 원인 알기 · 원인과 결과가 드러나게 이야기 꾸며 쓰기	
		8. 함께 사는 세상 12. 이야기를 꾸며요	난초의 소망 거꾸로 나라 임금님 바위꽃과 아기별	· 생각이나 느낌을 나타낸 부분 찾기 · 이어질 내용 상상하여 말하기 · 글의 내용 파악하기 · 사건의 인과관계 알아보기 · 이어질 내용 상상하기
			도깨비네 집 건방진 상어	· 이어질 내용 꾸며서 쓰기 · 이어질 내용을 상상하여 쓰기

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
3	2	6. 원인과 결과	의좋은 형제 짧아진 바지	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 일이 일어난 원인과 결과 말하기</li> <li>· 이야기의 결과를 상상하여 말하기</li> <li>· 원인과 결과 생각하기</li> <li>· 결과를 상상하여 말하기</li> </ul>
		8. 이야기를 나누어요	힘센 농부 삼년 고개	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 농부와 선비의 성격 알아보기</li> <li>· 인물에 대하여 생각이나 느낌 말하기</li> <li>· 이어질 내용 상상하여 말하기</li> </ul>
		10. 이야기 썬	술 안에 든 거인 소년과 호랑이 아기햇살이 피운꽃 별에서 온 은실이 홀륭한 원님	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가운데 부분의 내용을 상상하여 이야기 꾸미기</li> <li>· 인물, 배경, 사건 알아보기</li> <li>· 누가, 언제, 어디에서, 무엇을 하였는지 알 수 있는 부분 찾아 읽기</li> <li>· 인물, 배경, 사건을 정리하기</li> <li>· 차례가 나타나게 이야기 꾸며 쓰기</li> </ul>

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
4	1	3. 이야기 세계	까마귀와 여우	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인물에 대하여 생각 말하기</li> <li>· 이어질 내용 상상하여 말하기</li> </ul>
		7. 책과의 만남	붉은 구슬 푸른 구슬 베니스의 상인	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기의 뒷부분 상상하여 쓰기</li> <li>· 상황에 대하여 논의하기</li> <li>· 역할놀이 하기</li> </ul>
		13. 본 대로 느낀 대로	까치 보름이	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인물이나 사건을 잘 묘사한 부분 찾기</li> </ul>
		14. 콩심은 데 콩 나고	들기름 향아리	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사건의 원인과 결과 알아보기</li> <li>· 이야기의 결과 상상하기</li> </ul>
		16. 아름다운 마음	꽃나라 임금님 하늘과 땅	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 듣고 자기의 생각이나 느낌 말하기</li> <li>· 이야기가 주는 교훈 생각하기</li> <li>· 이야기 듣고 생각이나 느낌 말하기</li> </ul>

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
4	2	1. 네 생각은 어머니	고물 자전거	· 인물의 말과 행동에 대한 생각 말하기
		2. 말따라 생각따라	사자와 쥐	· 이어질 이야기 상상하기
			백조왕자	· 앞 뒤 내용을 생각하며 이어주는 말을 사용하여 내용 꾸미기
		3. 이야기의 짜임	아낌없이 주는 나무	· 이어주는 말에 어울리게 이어질 내용 꾸며말하기
				· 글을 몇 부분으로 나누기
		7. 아니 뎨 굴뚝에 연기 날까	스스로 판 무덤	· 글의 짜임 파악하기(처음, 가운데, 끝)
			이 까닭 저 까닭	· 사건의 원인이 잘 드러나게 이야기 꾸미기
			땡벌에 서 있는 학자	· 사건의 원인이 드러나게 말하기
			목숨보다 귀한 호랑이가죽	· 인물이 한 행동의 원인 말하기
				· 일이 일어난 원인들은 찾아 내용 간추리기
		10. 올바른 판단	재판놀이	· 이야기 결말을 상상하여 말하기
			귀여운 새끼호랑이	· 결말을 상상하여 말하기
			머리카락을 자른 며느리	· 이야기 속의 인물의 행동에 대하여 나의 생각 말하기
		11. 간추려 말하기	두 소년	· 이야기 듣고 인물의 행동 판단하기
	상길이와 박서방	· 이야기 줄거리 간추리기		
	생각나름	· 줄거리를 생각하면서 이야기 듣고, 간단하게 말하기		
14. 나보다 남을 높이는 삶	죽는 약을 드렸더니	· 줄거리를 간단하게 말하기		
	진정한 친구	· 사건의 흐름을 생각하며 생략된 부분 말하기		
	세 가지 소원	· 일이 일어난 순서 알아보기		
		· 사건들의 인과관계 파악하기		

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
5	1	4. 따뜻한 마음	행복한 왕자  임금의 병	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기 내용 파악하기</li> <li>· 인물의 말과 행동을 통하여 인물의 성격 파악하기</li> <li>· 사건의 전개과정 알기</li> <li>· 인물의 성격 파악하기</li> <li>· 인물을 바꾸고 사건의 전개와의 관계 생각하며 결말 새롭게 꾸미기</li> </ul>
		6. 감동의 메아리	가자미와 복쟁이  섬을 찾아 온 사람  젓과 송아지 웃음 총  우리 집에 이사온 아이	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인물의 말과 행동에 대하여 자기의 생각이나 느낌 말하기</li> <li>· 이야기 듣고 내용 이해하기</li> <li>· 생각과 느낌 말하기</li> <li>· 자신의 생각이나 느낌 쓰기</li> <li>· 내용 파악하기</li> <li>· 느낀 점과 자신의 생각 말하기</li> <li>· 이야기의 주제 파악하기</li> <li>· 내용 파악하기</li> <li>· 사건 알아보기</li> <li>· 인물의 성격 알아보기</li> <li>· 상황에 따른 이야기 전개 알아보기</li> </ul>
		11. 글 속에 숨은 생각	박쥐  배추장수 아저씨  5월의 선물	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기에 나오는 인물이 한 말의 의도 파악하기</li> <li>· 박쥐의 행동을 생각해 보기</li> <li>· 글의 주제 파악하기</li> <li>· 인물의 심리가 나타난 부분 찾기</li> <li>· 인물의 심리 파악하기</li> <li>· 글의 주제 파악하기</li> <li>· 여러가지 방법으로 제목 붙이기</li> </ul>
		14. 아는 것이 힘이다	위대한 조약돌  세나의 꿈	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 제목의 구실 알아보기</li> <li>· 글감과 주제에 맞게 제목 붙이기</li> <li>· 이야기의 인물, 사건, 배경 찾기</li> <li>· 인물들의 성격 알기</li> <li>· 이야기의 배경 알기</li> </ul>
		16. 지혜의 샘	만년 셔츠 양초 도깨비 거지의 아내	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사건의 순서 정리해 보기</li> <li>· 교훈 찾기</li> <li>· 줄거리 간추려 말하기</li> </ul>
		7. 책을 사랑하는 사람들		

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
5	2	6. 너와 나의 만남	할머니의 안경	· 글에 대한 추론과 내용 파악하기 · 등장인물의 성격 알기 · 감동적인 부분 찾기 · 느낀점 말하기
		9. 흥겨운 마당놀이	봉이 김선달 세 친구	· 인물의 성격 알아보기 · 대화를 넣어 이야기 꾸미기 · 인물의 성격에 대하여 쓰기 · 인물의 성격을 표현하는 방법 알기
		12. 눈을 감아도 보여요	어미사자 이야기 진정한 친구 오세암	· 사건 자세히 표현하기 · 사건을 자세하게 꾸며 말하기 · 인물의 성격이나 마음상태 변화에 주의하며 글의 내용 파악하기
		14. 전해 들은 이야기	아버지와 친구와 아들 친구 정성들여 쥘 감자	· 대조되는 두 사건을 비교하며 이야기 주제 말하기 · 이야기 주제가 잘 드러나게 대조되는 두 사건으로 이루어진 이야기 꾸며 쓰기

학년	학기	단 원	작 품 명	학 습 내 용
6	1	8. 이야기 속으로	우리들의 일그러진 영웅	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인물의 성격 알아보기</li> <li>· 이야기의 배경 알아보기</li> <li>· 이야기의 중심내용 파악하기</li> </ul>
		16. 상상의 날개를 펴고	까치와 느티나무 왕거미와 산누에	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인물이 한 말이나 행동을 통해 성격 파악하기</li> <li>· 인물의 마음과 성격을 생각하며 이야기 읽기</li> <li>· 중심생각 알아보기</li> </ul>
	2	2. 꿈을 가꾸는 동산	마지막 줄타기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 인물의 성격과 심리상태 파악하기</li> <li>· 장면과 분위기가 잘 나타난 부분 찾기</li> </ul>
		14. 상상속의 인물	독재자의 실수	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기를 읽고 생각하거나 느낀 점 말하기</li> <li>· 등장인물의 미래를 상상하여 말하기</li> </ul>
		연아, 높이 올라라		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기를 읽고 생략된 내용 알아보기</li> <li>· 인물의 마음이나 성격 알아보기</li> <li>· 이야기를 읽고 생략된 내용 알아보기</li> <li>· 인물의 마음이나 성격 알아보기</li> </ul>
		15. 더 큰 세계로	마지막 수업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기의 내용 파악하기</li> <li>· 감동적인 부분 찾아보기</li> </ul>



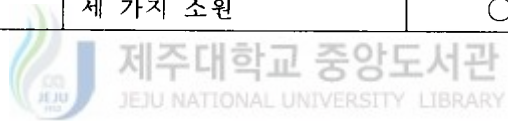
(부록-2) 동화 교재의 표현기법

학년	학기	작품명	표현기법		
			사실적	의인적	
1	1	아기개구리와 매미		○	
		호랑이와 꽃감		○	
		욕심 많은 개		○	
	2		여우와 바닷게		○
			허영심 많은 까마귀		○
		이제야 짝이 맞는구나	○		
		양치는 소년	○		
		숲 속의 동물 마을		○	
		충성스러운 개	○		
		돌이와 호랑이		○	
		원숭이의 재판		○	
		2	1	오리와 소녀	
독수리와 부엉이				○	
마음의 선물	○				
아기 코끼리				○	
돌돌이와 민들레 꽃씨				○	
조약돌	○				
빨간 풍선 파란 풍선				○	

학년	학기	작품명	표현기법	
			사실적	의인적
2	2	꽃씨와 소년	○	
		나이 자랑		○
		숲 속의 꽃씨 가게		○
		꿈지 빠진 메추리기		○
		슬기로운 아이	○	
		장난꾸러기 토끼		○
		대롱대롱 아기거미		○
3	1	신호등 속의 제비집		○
		의좋은 형제	○	
		부자가 된 머슴	○	
		이상한 샘물	○	
		행복한 짹짹 콩콩이	○	
		농부와 세 아들	○	
		다섯 개의 완두콩		○
		농부와 독수리	○	
		난초의 소망		○
		거꾸로 나라 임금님		○
		바위꽃과 아기별		○
		도깨비네 집		○
		건방진 상어		○

학년	학기	작품명	표현기법	
			사실적	의인적
3	2	의좋은 형제	○	
		짧아진 바지	○	
		힘센 농부	○	
		삼년 고개	○	
		술 안에 든 거인	○	
		소년과 호랑이	○	
		아기햇살이 피운꽃		○
		별에서 온 은실이	○	
		훌륭한 원님	○	
4	1	까마귀와 여우		○
		붉은 구슬 푸른 구슬	○	
		베니스의 상인	○	
		까치 보름이	○	
		들기름 향아리	○	
		꽃나라 임금님		○
		하늘과 땅		○

학년	학기	작품명	표현기법	
			사실적	의인적
4	2	고물 자전거	○	
		사자와 쥐		○
		백조 왕자		○
		아낌없이 주는 나무		○
		스스로 판 무덤	○	
		이 까닭 저 까닭		○
		땡벌에 서 있는 학자	○	
		목숨보다 귀한 호랑이 가죽	○	
		재판놀이	○	
		귀여운 새끼 호랑이		○
		머리카락을 자른 며느리	○	
		두 소년	○	
		상길리와 박서방	○	
		생각 나뭇	○	
		죽는 약을 드렸더니	○	
		진정한 친구	○	
		세 가지 소원	○	



학년	학기	작품명	표현기법	
			사실적	의인적
5	1	행복한 왕자		○
		임금의 병	○	
		가자미와 복쟁이		○
		섬을 찾아 온 사람	○	
		젓과 송아지		○
		웃음 총	○	
		우리 집에 이사온 아이	○	
		박쥐		○
		배추장수 아저씨	○	
		5월의 선물	○	
		위대한 조약돌	○	
		세나의 꿈	○	
		만년 셔츠	○	
		양초 도깨비	○	
		거지의 아내	○	
	2	할머니의 안경	○	
		붕이 김선달	○	
		세 친구	○	
		어미사자 이야기		○
		진정한 친구	○	
		오세암	○	
		아버지 친구와 아들 친구	○	
		정성들여 짠 감자	○	

학년	학기	작품명	표현기법	
			사실적	의인적
6	1	우리들의 일그러진 영웅	○	
		까치와 느티나무	○	
		왕거미와 산누에		○
	2	마지막 줄타기	○	
		독재자의 실수	○	
		연아, 높이 올라라	○	
		마지막 수업	○	

## 설문지

이 설문지는 선생님들께서 초등교육 현장에서 동화지도를 어떻게 하고 계신지 알아보기 위한 것입니다. 바쁘시더라도 응답해 주시면 고맙겠습니다.

1. 문학작품 중 어느 것을 많이 읽으십니까?  
1) 시(동시)      2) 소설      3) 수필      4) 동화      5) 기타
2. 아동문학 이론 서적을 어느 정도 읽으십니까?  
1) 늘 읽는다.      2) 가끔 읽는 편이다.      3) 읽지 않는다.
3. 교과서 동화 지도시 주로 사용하는 참고서는 무엇입니까?  
1) 교사용 지도서      2) 교육자료나 새교실  
3) 참고서 없이 나름대로      4) 문학기론 서적
4. 동화를 어떻게 지도하십니까?  
1) 내용에 따라 다양한 방법으로 지도한다.  
2) 지도서에 제시한 방법대로 지도한다.  
3) 기타
5. 동화 지도시 어디에 중점을 두고 지도하십니까?  
1) 동화의 주제나 내용      2) 교훈성  
3) 어린이 나름대로의 느낌이나 비판  
4) 문학기론      5) 기타
6. 동화 지도시 작품을 읽힐 때에는 어떻게 하십니까?  
1) 한 어린이가 끝까지 낭독하게 한다.  
2) 몇명이 구성 단계별로 낭독하게 한다.  
3) 전체 목독하도록 한다.  
4) 여러명이 한 쪽씩 읽게 한다.  
5) 기타
7. 동화 지도시 관련 작품을 지도하십니까?  
1) 지도한다.      2) 지도하지 않는다.      3) 지도 할 때도 있다.

8. 개작되거나 변안된 작품을 지도할 경우 원작도 지도 하십니까?

- 1) 한다. · 이유 : ① 흥미유발을 위해서  
② 종합적인 작품 이해에 도움을 주기 위하여  
③ 원작의 감동을 전해주려고  
④ 작가의 의도를 파악 시키려고
- 2) 하지 않는다. · 이유 : ① 시간이 부족하여  
② 교과서 중심이기 때문에  
③ 지도서에 원작 제시 및 지도 안내가 없기 때문에  
④ 필요성을 느끼지 못하여
- 3) 할 때도 있다. · 이유 : ① 필요성을 느낄 때만 한다.  
② 시간이 남을 때만 한다.

9. 동화 지도가 끝난 뒤에는 어떻게 마무리 하십니까?

- 1) 작품을 다시 한번 낭독하게 한다.  
2) 줄거리와 중심생각을 발표하도록 한다.  
3) 느낌을 발표하도록 한다.  
4) 독후감을 발표하고 토론까지 하도록 한다.  
5) 기타

10. 동화 지도 후 만족하십니까?

- 1) 만족한다.                    2) 그저 그렇다.                    3) 만족 하지 못한다.

11. 9번에서 만족하지 못하신다면 그 이유는 무엇입니까?

- 1) 교재 자체의 불만                    2) 아동과 공감하는 내용 부족  
3) 감명을 주거나 문제 의식 제기 부분 미약                    4) 문학적 이론 지식 부족

성실하게 응답해 주셔서 감사합니다.