



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

스토리텔링을 활용한  
초등 미술수업 연구

-제주신화를 중심으로-

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

고 경 리

2017년 8월



# 스토리텔링을 활용한

## 초등 미술수업 연구

-제주신화를 중심으로-

지도교수 곽 정 명

고 경 리

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2017년 8월

고경리의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 교육대학원

2017년 8월



A Study on Elementary Art Class  
using Storytelling

-Focused on Jeju Myth-

Kyeong-Ri Ko

(Supervised by professor Jung-Myung Kwack)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of  
Master of Education

2017. 08.

This thesis has been examined and approved.

.....  
Thesis director, Jung-Myung Kwack, Prof. of Art Education

.....  
.....  
.....  
(Name and signature)

.....  
Date

Department of Art Education  
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

스토리텔링을 활용한 초등 미술수업 연구  
-제주신화를 중심으로-

고 경 리

제주대학교 교육대학원 미술교육전공  
지도교수 곽 정 명

현대사회가 지식과 정보화시대로 새로운 테크놀로지에 의해 주도되었다면 다가오는 미래사회는 꿈과 감성이 이끄는 ‘제4의 물결’이 방향을 제시할 것으로 예측되고 있다. 미래학자 롤프 엔센(Rolf Jensen)은 인간의 감성을 감동으로 만드는 원동력은 창조와 상상력에 있으며, 감성과 감동 사이에는 이야기가 있다고 하였다. 이에 많은 사람들이 이야기가 지니는 중요성에 대해 인식하게 되었다.

특히 현대사회는 각종 매체의 발달로 인해 언제 어디서나 이야기를 접하는 구조가 이미 형성되어 있다. 이러한 경향에 따라 학교에서도 이야기를 활용한 스토리텔링이 새로운 수업 방식의 사례들로 등장하고 있으며, 그 결과 스토리텔링 수업이 교육적, 사회문화적, 언어적으로 효과가 있음이 확인되고 있다.

이에 본 연구는 이러한 배경을 바탕으로 제주 지역 아동센터의 아동을 대상으로 한 미술수업에 스토리텔링을 활용하였다. 스토리텔링의 소재는 제주신화를 선택하여 아동에게 제주문화를 이해시키고 제주인으로서의 정체성 확립에 도움이 되고자 하였으며, 이를 미술수업과 연계하여 다양한 미술 표현활동을 계획하고 실제 수업에 적용하였다. 이러한 스토리텔링을 활용한 미술수업은 아동의 미적 감성과 표현력을 향상시키는데 그 목적이 있다.

이를 위해 본 연구자는 제주신화 중에서 여신이 중심이 되는 이야기인 ‘자청비’,

‘가문장아기’, ‘백주또’, ‘강림의큰부인’, ‘노일저대구일의딸’ 5편을 선정하여 그 내용을 아동에게 들려주었고, 이를 소재로 다양한 미술 표현활동을 5차시의 수업으로 전개하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 제주신화를 통해 제주인만의 독특한 정서와 문화를 배울 수 있었다.

제주신화에 대해 제대로 접해보지 않았던 아동은 연구자가 들려주는 이야기를 통해 제주문화에 대한 새로운 인식을 지니게 되었다. 과거 제주인의 전통과 문화를 이해하여 우리가 살고 있는 제주에 대한 향토애를 지니게 할 수 있었다.

둘째, 미술수업에 흥미와 만족을 느꼈으며, 또한 문제해결능력과 자신감을 가지게 되었다.

아동은 미술 표현을 하기 전에 이야기를 들으며 소재에 대해 상상해 보는 시간과 마음의 여유를 가질 수 있었다. 이를 통해 미술 표현을 어려워하거나 두려워하는 아동도 부담감 없이 흥미를 갖고 참여할 수 있도록 동기부여가 되었다.

셋째, 연구자와 아동 간에 서로 유대감을 느끼고, 의사소통능력이 향상되었다.

이야기를 들려주는 과정에서 연구자와 아동은 서로의 표정, 말투, 몸짓 등을 살펴보며 보다 가까워질 수 있었고, 미술 표현활동 중에도 대화와 소통의 과정을 통해 표현의 어려움을 해결하여 수업을 원활하게 진행할 수 있었다.

이처럼 스토리텔링을 활용한 미술수업은 스토리텔링의 소재의 선택에 따라 다양한 이야기를 나눌 수 있고, 수업에 대한 흥미뿐만 아니라 아동의 정체성 확립, 연구자와 아동의 유대감을 돈독하게 하는 등 아동의 감성이 계발되었음을 확인할 수 있었다. 또한 기존의 교사 위주의 전달 수업이 아닌, 아동 중심의 스토리텔링을 활용한 수업이, 아동으로 하여금 풍부한 미적 감성을 경험하고 자신의 내적인 표현력을 향상시키는 수업 방식이 될 것으로 기대한다.

---

※ 본 논문은 2017년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

# 목 차

국문초록 .....	i
I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 내용 및 방법 .....	2
II. 이론적 배경 .....	4
1. 스토리텔링의 개념과 이해 .....	4
2. 스토리텔링과 미술교육 .....	13
III. 스토리텔링을 활용한 미술수업의 실제 .....	18
1. 교수·학습 계획 .....	18
2. 미술수업 지도안 및 결과물 .....	23
3. 결과 분석 및 기대효과 .....	43
IV. 결론 .....	45
참고문헌 .....	47
ABSTRACT .....	49

## 표 목 차

<표 1> 이야기 정의 .....	5
<표 2> 이야기와 스토리텔링의 구분 .....	7
<표 3> 수업모형 .....	20
<표 4> 차시별 교수·학습 계획 .....	21
<표 5> 1차시 학습 지도안 .....	23
<표 6> ‘자청비’ - 서천꽃밭 꽃 만들기 1차시 학습 결과물 .....	26
<표 7> 2차시 학습 지도안 .....	27
<표 8> ‘가쁜장아기’ - 나의 수저 만들기 2차시 학습 결과물 .....	30
<표 9> 3차시 학습 지도안 .....	31
<표 10> ‘백주또’ - ‘백주또’가족이 필요한 선물 그리기 3차시 학습 결과물 ...	34
<표 11> 4차시 학습 지도안 .....	35
<표 12> ‘강림의큰부인’ - 버킷리스트 엽서 만들기 4차시 학습 결과물 .....	38
<표 13> 5차시 학습 지도안 .....	39
<표 14> ‘노일저대구일의딸’ - 가면 만들기 5차시 학습 결과물 .....	42



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

사람이라면 누구나 자신만의 이야기를 가지고 있다. 이야기는 우리들 각자의 순간들이 모여 이루어진 것으로 사람과 사람을 이어주는 역할을 한다. 오늘날 경영, 마케팅, 광고, 관광, 방송, 정치, 교육 등 여러 분야에서 다양한 이야기들이 생성되어 활용되고 있으며, 그 수가 기하급수적으로 늘어나고 있다. 이는 이야기에 사람의 마음을 흡인시키는 매력이 있기 때문이다.

특히 21세기 현대사회는 매체의 발달로 인해 다양한 정보와 이야기가 넘쳐나고 있지만 정작 사람과 사람이 소통하며 나누는 이야기는 점차 줄어들고 있다. 스마트폰, TV, 컴퓨터가 사람 사이를 대신하고 있으며, 이로 인해 서로 얼굴을 바라보며 주고받는 눈빛, 표정, 행동을 포함한 직접적인 의사소통이 줄어들어 사람간의 유대감이 약해지고 있다. 인터넷 공간이 익숙해진 사람은 오프라인에서의 인간관계가 어려울 뿐만 아니라 자신의 개성과 생각을 표현하는데 있어서도 부담을 느낀다.

이처럼 매체의 발달로 인간의 물질적 삶은 더 편리해지고 있지만, 삶의 만족감은 떨어지고 있으며 인간관계가 소원해짐에 따라 사회적 병폐가 나타나고 있다.

특히 인공지능의 등장으로, 지금과 같은 인지 교육에 집중하는 것은 미래에 효과적이지 못하다고 여겨지고 있으며, 앞으로 인공지능이 아닌 인간만이 수행할 수 있는 영역을 찾아야 하는 시점에 이르렀다.

이러한 단절된 현대 사회의 구조를 벗어날 수 있는 소통의 방법으로서, 인간의 꿈과 감성을 다루는 새로운 영역인 스토리텔링이 주목받고 있다.

이미 여러 사례를 통해 스토리텔링을 활용한 수업에서 교육적, 사회문화적, 언어적으로 긍정적인 효과가 확인되었다. 이러한 경향에 따라 최근에는 스토리텔링을 향후 국가사업으로 계획하고 있으며, 교육과정에서도 새로운 학습 모형을

위해 이를 활용한 수업 사례들이 등장하고 있다.

이에 연구자도 스토리텔링을 활용하여 미술수업 지도안을 계획하고 수업에 적용하고자 한다.

스토리텔링의 소재는 제주신화를 선택하였다. 제주신화는 다른 지역과 달리 대부분 여신들이 주인공이며, 화산으로 생성된 제주의 독특한 자연환경과 함께 제주만의 의식주 생활 방식과, 통과의례 등이 생겨난 이유에 관한 이야기가 들어 있다. 이러한 이야기를 통해 아동은 옛 제주 사람의 삶의 모습을 상상해보며 간접적으로 체험하여 제주문화를 쉽고 재미있게 이해할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구자는 이러한 이야기를 스토리텔링 하여 아동에게 들려준 후, 그 내용을 바탕으로 아동이 해당 주제 안에서 자신만의 스토리를 기획하고 이를 표현하는 미술활동 수업을 진행하고자 한다. 스토리텔링은 미술수업을 기피하거나 부담을 가지고 있는 아동에게 미술수업에 대한 흥미를 신장시키고, 이야기를 들으며 표현할 내용을 생각하는 과정을 통해 아동이 미술 표현에 대한 접근을 용이하게 하여 미적 감성과 표현력을 향상시키는데 그 목적이 있다.

## 2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 초등학교 고학년 아동을 대상으로 제주신화를 소재로 하여 스토리텔링을 활용한 미술수업 지도안을 작성할 것이다. 구체적으로 설명하면, 교사가 제주신화 중에서 여신이 중심이 되는 이야기 5편을 선정해 차시마다 1편의 내용을 들려주고, 이에 따라 아동이 각자 스토리 소재를 선택하여 미술 작품 제작을 하도록 수업지도 방안을 제시할 것이다.

미술수업을 시행한 장소는 제주도 ‘ㄷ’ 지역 아동센터와 ‘ㅇ’ 지역 아동센터이며, 연구의 구성은 다음과 같다.

첫째, 연구의 목적과 방법에 대해서 서술한다.

둘째, 문헌과 관련 자료를 통해 스토리텔링의 의미와 가치를 살펴본다. 또한 미술교육에서 스토리텔링의 사례와 스토리텔링의 교육적 가치를 살펴본다.

셋째, 스토리텔링을 활용한 미술수업 지도안을 주제별로 5차시로 분류하여 제시하고, 실제 수업을 진행한다. 이후 수업의 결과물을 분석하고 그 기대효과를 살펴본다.

넷째, 미술수업 지도안의 결과물을 토대로 본 연구의 결과를 제시한다.

본 연구의 제한점은 다음과 같다. 지역 아동센터마다 학습 분위기와 아동의 특성이 다르기 때문에 모든 아동에게 동일하게 적용하기에는 무리가 있다. 또한 지역 아동센터의 특성상 본 연구에서 제시된 미술수업 결과를 일반화시켜 적용할 수는 없을 것이다.

## II. 이론적 배경

본 장에서는 스토리텔링에 대한 개념과 특징 및 가치를 알아보고, 미술교육에서 스토리텔링의 사례와 스토리텔링 미술수업이 어떠한 교육적 효과가 있는지 살펴 보겠다.

### 1. 스토리텔링의 개념과 이해

#### 1) 스토리텔링의 개념

예전이나 지금이나 사람들은 이야기를 좋아한다. 구전으로 전해 내려와 우리를 즐겁게 해주었던 신화나 전설 그리고 유구한 세월의 역사적 사실들은 이야기라는 매개체를 통해 사람들에게 쉽고 재미있게 전달된다. 오늘날 대부분의 사람들이 드라마, 영화, 게임 등을 좋아하는 이유도 그 속에 마음을 사로잡는 이야기로 구성되어 있기 때문이다.

이야기가 허구라는 사실을 인지하면서도 우리는 그 속에 빠져드는데, 그 이유는 사람의 뇌는 신기하고 놀랍고 재미있는 것에 흥미를 느끼기 때문이다. 인간의 뇌는 본능적으로 다른 존재와 소통하기 위해, 그리고 마음을 주고받기 위해 끊임 없이 이야기를 지어낸다.<sup>1)</sup>

이러한 이유로 사람들은 이야기를 만들고, 이야기 속 간접경험을 통해 희노애락의 감정을 느낀다. 드라마 속 인물을 보며 안타까워하고, 영화를 보며 분노하고, 게임을 통해 새로운 세상 속 인물이 되어 현실에서 겪어 보지 못한 삶을 경험하기도 한다.

그리고 이야기를 통한 경험은 인간으로서 어떻게 살아가야 하는지에 대한 다양한 방향을 제시해준다. 이는 이야기 속 등장인물들의 삶을 바라보며 자신의 가치

---

1) 신성욱(2014), 「조급한 부모가 아이 뇌를 망친다」, 어크로스, p.250.

관과 믿음에 대해 돌아볼 수 있도록 도와주기 때문이다.

이렇듯 이야기는 다른 존재와 소통하기 위한 우리의 본능이며, 다양한 간접경험을 통해 삶의 방향을 제시해 주는 중요한 역할을 한다.

국어사전에서 나와 있는 이야기의 정의를 살펴보면 다음과 같다.

<표 1> 이야기 정의

이야기(story)	
1	어떤 사물이나 사실, 현상에 대하여 일정한 즐거리를 가지고 하는 말이나 글.
2	자신이 경험한 지난 일이나 마음속에 있는 생각을 남에게 알려주는 말.
3	어떤 사실에 관하여, 또는 있지 않은 일을 사실처럼 꾸며 재미있게 하는 말.
4	소문이나 평판.
5	<문학>=소설(小說)

<표 1>에서 알 수 있듯이 이야기는 사실이나 현상에 관한 즐거리에서부터 자신이 경험한 일이나 생각, 허구의 내용, 더 나아가 문학에 이르기까지 넓은 영역을 포괄하고 있다.

그리고 ‘이야기’라는 조건을 충족하기 위해서는 ‘인물, 사건, 배경’이라는 3요소가 필요하며, 이 세 가지가 충족되지 않으면 이야기는 성립하지 않는다. ‘누가(인물), 언제, 어디에서(배경), 어찌 하였다(사건)’라는 내용을 갖춘 것이 이야기이다. 즉, 이야기란 이 세 가지 요소가 균형 있게 전개되고 변화의 흐름을 인식할 수 있어야 하며 그 내용을 말로 전달할 수 있어야 한다.<sup>2)</sup>

2) 조정래(2016), 「스토리텔링 교육의 모든 것」, 행복한 미래, p.31.

이야기의 예를 들면 다음과 같다.

‘자청비(누가)가 열다섯 살이 된 어느 날(언제), 자청비는 주천강 연못(배경)에 빨래를 하러 갔습니다(사건). 이 때 하늘 옥황 문곡성의 문도령(누가)이 글공부를 하러 내려오다 빨래를 하고 있던 자청비를 발견하였고, 둘은 첫눈에 반하였습니다(사건).’

이처럼 이야기는 대화에서 문학에 이르기까지 넓은 영역을 포괄하고 있으며, ‘인물, 사건, 배경’이라는 3요소의 형식을 지니면서 구성되는데 또한 이야기는 시간의 흐름에 따라 다양하게 변화되고 있다.

과거에 구전으로 시작했던 이야기는 종이와 인쇄술의 발명으로 문자로 기록되었고, 현재는 디지털기술사회가 되면서 이야기가 다양한 모습으로 변화하고 있다. 이는 이야기의 소통 유형이 어떤 매체를 사용하는가에 따라 다양화되기 때문이다.<sup>3)</sup>

오늘날 스토리텔링이 문화산업 분야에서 시장 규모가 확대되는 것도 이야기 소통 유형에 따른 매체의 확장에 있다. 특히 하나의 이야기를 중심으로 여러 매체로 제작하면서 짧은 시간에 많은 자본을 축적하는 OSMU<sup>4)</sup>전략이 문화산업에서 일반화됨에 따라 이야기에 관심이 집중되고 이를 지칭하는 용어로 ‘스토리텔링’이 주목받게 되었다.

이는 사람들이 하드웨어에서 소프트웨어로 시선을 돌리기 시작하면서부터 나타나기 시작했다. 특히 각 나라별 기술력의 차등이 거의 없어짐에 따라 사람들은 기술보다는 그 안에 담긴 다양한 이야기의 매력을 발견하게 된 것이다.

또한 미래학자 롤프 옌센(Rolf Jensen)<sup>5)</sup>은 꿈과 감성을 제공하는 드림소사이어티 시대가 도래 하면서 지식과 정보의 세계가 무너지고 꿈과 감성이 이끄는 ‘제4의 물결’이 향후 국가 경쟁력을 좌우할 것이라고 하였다. 더욱이 이 물결의 중심에는 ‘스토리텔링’이 핵심 키워드로 떠오르고 있어, 많은 나라들이 스토리텔링에 주목하고 있다.<sup>6)</sup>

3) 박인기 외(2013), 「스토리텔링과 수업기술」, 사회평론, p.26.

4) OSMU (one source multi use) 하나의 자원을 토대로 다양한 사용처를 개발해내는 것.

5) 롤프 옌센(Rolf Jensen, 1942-) : 덴마크 코펜하겐 미래학연구소 소장이자 미래학자.

6) EBS 다큐프라임 ‘이야기의 힘’ 제작팀(2011), 「이야기의 힘!」, 황금물고기, p.218.

이처럼 전 세계의 여러 분야에서 주목하는 스토리텔링의 정의를 살펴보면 다음과 같다.

스토리텔링(storytelling)은 위에서 언급한 이야기(story)에 말하기(telling)라는 행동의 합성어이다. 우리말로 설명하면 ‘이야기 말하기’이다. 사전적 의미 또한 ‘이야기하기’, 혹은 ‘이야기를 들려주는 활동’이라고 정의하고 있다.

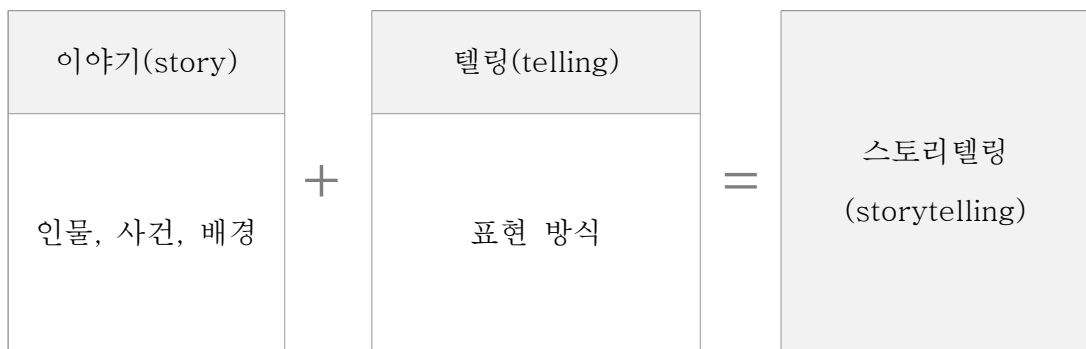
이를 다시 살펴보면 스토리텔링은 이야기를 ‘하는 행위’가 중심이 되면서 ‘현재성’과 ‘현장성’이 강조된다. ‘스토리’가 텍스트를 중심으로 하는 평면적이고, 정지된 상태를 뜻하는 개념이라면, ‘스토리텔링’은 입체적이고 역동적인 상태를 의미한다.<sup>7)</sup>

예를 들어 우리 자신이 직접 경험하거나 전해들은 이야기를 다른 사람에게 명확하고 흥미롭게 전달하기 위해 말투, 표정, 몸짓의 변화를 사용하여 들려준다면 이것은 스토리텔링이라 할 수 있다.

이와 같이 스토리텔링에서 ‘텔링’은 단순히 내용의 전달뿐 아니라 음성과 행위까지 포함되는 것이다.

위에서 살펴보았듯이 이야기와 스토리텔링을 구분하면 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 이야기와 스토리텔링의 구분



이야기는 인물, 사건, 배경의 세 가지 요소를 갖추어 내용을 전달하는 것이고, 스토리텔링은 이야기를 여러 방식으로 표현하여 서로 소통하는 행위를 뜻한다.

이처럼 이야기와 스토리텔링의 차이는 ‘텔링’으로 구별된다.

7) 홍숙영(2011), 「스토리텔링, 인간을 디자인하다」, 상상채널, p.19.

이와 같이 이야기 내용의 전달 방식에 따라 듣는 사람의 느낌과 감정 이입 등의 요소들이 언급되면서 ‘텔링’의 중요성이 대두되고 있다. 박인기 외 작가의 「스토리텔링과 수업기술」에서는 ‘텔링’을 여러 가지 유형으로 자세하게 구분하였으며, 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 이야기를 쓰는 행위이다.

이야기를 쓰는 행위도 텔링에 포함된다.

둘째, 이야기를 특정의 방식으로 읽는 행위이다.

같은 이야기라도 그것을 읽는 사람마다 그 방식이 다르다. 이때 그 방식들이 각자의 고유한 스토리텔링이 된다. 읽기는 목적, 상황, 시간, 공간, 대상 등에 의해서 결정된다.

셋째, 이야기의 특정 요소를 조금 바꾸는 행위이다.

스토리텔링의 ‘텔링’은 이야기하는 행위 자체를 의미하는 것에서부터 의도와 전략을 가지고 이야기 내용의 일부를 바꾸어서 말하는 것까지도 포괄한다.

넷째, 어떤 이야기 내용을 특정의 매체로 구체화하는 행위이다.

같은 이야기라도 이를 각기 다른 매체 즉, 그림, 사진, 만화, 동영상 등으로 구체화하면 다른 스토리텔링을 하는 것이 된다. 원래 이야기를 알고 있지만 그것을 다른 매체로 대체하기를 원하는 수용자가 있으면, 그 자체가 ‘텔링’이 된다.

다섯째, 이야기를 변용하여 놀이 구조로 바꾸는 행위이다.

특정의 이야기를 놀이 구조로 바꾸는 것은 그 이야기를 놀이 차원에서 전하고 공유하려는 의도와 전략을 드러낸 것이기 때문에 ‘텔링’이다. 그리고 놀이 구조로 바꾼 이야기에 참여하여 놀이를 하는 행위와 구경하는 행위 역시 ‘텔링’이다.

여섯째, 이야기를 연극으로 바꾸어 배우로 참여하는 행위이다.

원래 이야기를 자신이 직접 해석하고 연출하여 관객에게 보여주는 것도 텔링이다.

일곱째, 명화를 보고 그 속에 내포된 어떤 이야기를 떠올려 보는 행위이다.

그림은 내러티브 텍스트로서의 의미와 기능을 원래부터 가지고 있다. 그림 자체를 서사라고 할 수는 없지만, 수용자가 그림의 의미를 찾으려 하는 순간 그 어떤 이야기가 생성된다.<sup>8)</sup>

8) 박인기 외(2013), 「스토리텔링과 수업기술」, 사회평론, p.28~32.



이처럼 다양한 텔링의 방법을 통해 이야기는 스토리텔링이 된다. 같은 이야기라도 ‘누가’, ‘어떻게’ 텔링 하는지에 따라 이야기의 전달이 달라지는 만큼 스토리텔링에서 텔링은 중요한 요소이다.

정리하자면 스토리텔링은 이야기를 텔링이라는 다양한 방법을 통해 전달하는 과정에서 듣는 자와 말하는 자가 이야기에 공감하며 감성을 서로 주고받는 소통 행위를 의미한다.

## 2) 스토리텔링의 특징

텔링이라는 전달 방법을 통해 듣는 자와 말하는 자가 소통하는 행위를 의미하는 스토리텔링은 기업경영, 교육, 광고 등 여러 분야에서 사용하고 있다. 그 이유는 스토리텔링이 가지고 있는 특징 때문인데, 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 몰입할 수 있도록 도와준다.

스토리텔링은 이야기를 바탕으로 하기 때문에 사건의 전개 과정 속에서 말하고자 하는 메시지가 담겨 있다. 그래서 사람들은 스토리텔링을 접하게 되면, 그 속에 담겨진 의미가 무엇인지, 다음 이야기의 전개가 어떻게 되는지 궁금해 하며 자연스럽게 관심을 가지게 된다.

이러한 사람들의 관심으로 인해 스토리텔링은 사람들의 흥미를 유도하여 몰입하는데 사용되며, 교육 프로그램에서는 이러한 특징을 학습의 동기부여에 활용하고 있다.

둘째, 정보를 쉽게 전달하고, 오래 기억하게 한다.

스토리텔링은 동기부여뿐만 아니라 지식을 전달하는데 효과적인 도구로 활용된다. 그 이유는 뇌 속의 기관들이 기억을 저장하는 방식과 관련이 있다.

우리의 뇌는 이름과 같은 단어를 기억하는 두정엽, 색이나 모양의 경우는 후두엽, 맛은 뇌섬엽 등 각 기관마다 정보를 나누어 저장한다. 저장된 정보들이 모여 기억을 이루며, 이 중 이야기는 맥락에 따른 흐름을 파악하는 측두엽에 저장된다. 이곳에 저장된 정보는 오랫동안 남아 있기 때문에, 우리는 오래 기억하고자 하는 것에 의미를 부여하고 이야기를 만들어 기억한다.<sup>9)</sup>

9) 정재승(2017), 「정재승의 영혼공작소-이야기와 뇌」, 허밍턴포스트, 2017.3.25, ([http://www.huffingtonpost.kr/jaeseung-jeong/story\\_b\\_15510164.html?utm\\_id=naver](http://www.huffingtonpost.kr/jaeseung-jeong/story_b_15510164.html?utm_id=naver)), <이 글은 한겨레에 게재된 글입니다>

그리고 기억에 관여하는 또 하나의 기관이 있는데 이는 엄지손가락 크기의 편도체이며, 이 안에는 정서기억이 있다. 이 정서기억은 경험을 통해 어떤 감정을 느끼느냐에 따라 기억의 중요도가 달라진다. 그래서 어린 시절 감정적으로 크게 다가왔던 일들은 편도체 안에 있는 정서기억에 저장되어 오래도록 기억을 하게 된다.<sup>10)</sup>

이렇듯 뇌 속의 기관들이 정보를 저장하는 방식으로 인해 스토리텔링은 새로운 지식을 자연스럽게 체험하여 오래 기억할 수 있는 방법이 된다. 이야기의 전개방식과 이를 전달하는 과정에서 느낄 수 있는 다양한 감정과 경험이 뇌를 자극하여 오랫동안 기억하게 하는 것이다.

예를 들어 사람들이 이야기 속 등장인물이 되어 상황에 따라 울고 웃으며 다양한 감정들을 느끼고 공유하는 것은 직접경험이 아닌 간접경험이지만, 이야기 속 상황에 몰입할 수 있게 하는 능력이 있어 직접 경험하는 것과 같은 효과를 내어 뇌 속에 오래도록 기억하게 한다.

그리고 더 나아가 이러한 체험들은 타문화에 대한 다양한 지식을 얻고, 새로운 사고를 접하며 이해의 폭을 넓힐 수 있도록 도움을 준다.

셋째, 소통에 도움이 된다.

스토리텔링은 이야기를 전달하는 말하는 자만의 작용이 아닌 듣는 자와 말하는 자가 서로의 정보와 감성을 주고받는 방식이다. 스토리텔링은 인간의 감성에 호소하여 공감대를 끌어내는 방법이기 때문에 단순한 이야기의 줄거리를 전달하는 것이 아니라 듣는 자의 가슴을 움직일 수 있도록 말하는 자 자신의 생각과 느낌을 재구성해 전달하며, 이러한 방법을 통해 듣는 자와 말하는 자가 함께 상황을 공유하고 소통하게 된다.<sup>11)</sup>

그리고 이러한 행동의 반복은 듣는 자와 말하는 자의 관계를 가깝게 만들어 서로 유대감을 느낄 수 있도록 도와준다.

이처럼 스토리텔링의 특징은 사람들의 흥미를 자극하여 몰입을 할 수 있게 도와주며, 단순히 정보를 전달하는 것을 넘어서 지식을 받아들이기 쉬운 감정적

10) 지식채널e(2014), 「뇌가 사과를 기억하는 방법」, EBS, 2017.3.21, (<http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=352&lectId=10217106>).

11) EBS 다큐프라임 '이야기의 힘' 제작팀(2011), 「이야기의 힘!」, 황금물고기, p.219.

구조로 두뇌에 전달되어 기억에 오래 남을 수 있게 도와준다. 또한 이러한 과정을 통해 스토리텔링은 정보를 쉽게 전달시키고 정서적 공감을 이끌어내 효과적으로 소통을 할 수 있게 도와주는 특징이 있다.

### 3) 스토리텔링의 가치

스토리텔링의 기원은 인간이 존재하고 말을 하는 순간부터 시작되었다.

문자가 정착되기 이전에는 구전으로 전해 내려오는 신화나 전설, 동굴이나 벽에 그리거나 새겨진 그림 등을 통해서 예측하고, 문자가 정착된 후에는 여러 문헌들을 통해서 그 시대의 스토리텔링을 상상할 수 있다.<sup>12)</sup>

그리고 이러한 자료들은 스토리텔링이 과거에 어떠한 목적으로 사용되었는지 보여준다. 과거 공동체 중심의 사회 속에서 스토리텔링은 예절, 효, 사상, 문화를 가르치기 위한 교육의 목적으로 사용되었다. 교육의 목적이 담긴 이야기는 오륜행실도, 판소리, 전설, 민담, 신화 등이며, 이를 통해 선과 악을 구별하거나, 부모와 어른을 섬기는 자세, 성숙한 인간으로서 지녀야 하는 정체성과 올바른 삶의 태도를 어떻게 지녀야 하는지를 보여주었다.

또한 스토리텔링은 살아가는데 필요한 정보를 습득할 뿐만 아니라 대인관계를 형성하는데 중요한 도구로 사용되었다. 앞서 스토리텔링 특징에서 언급한 것처럼 뇌는 이야기에 본능적으로 반응하기 때문에, 사람들은 자연스럽게 이야기를 나누고 소통하며 사람 사이의 관계를 형성하게 된다.

이러한 과거 스토리텔링의 가치는 현재에도 그대로 이어지고 있다. 다른 점이 있다면, ‘스토리텔링’이라는 용어가 생기고 텔링의 매체가 다양해졌으며 스토리텔링이 가진 가치에 대해 사람들이 주목하기 시작했다는 점이다.

오늘날 스토리텔링의 가치를 엘리스(Ellis)와 브루스터(Brewster)<sup>13)</sup>는 교육적 가치, 사회·문화적 가치, 언어적 가치에 두고 있으며<sup>14)</sup> 과거 스토리텔링이 교육적 목적으로 사용된 것처럼, 현재에도 스토리텔링은 교육적인 사용 가치를 지니고 있으며, 이를 살펴보면 다음과 같다.

12) 전개서, p.226.

13) 엘리스와 브루스터(Ellis, G. & Brewster, J.): 「The storytelling handbook a guide for primary teachers of English」의 저자로 이야기 교수법에 관한 책을 다수 집필하였다.

14) 이인성(2013), “스토리텔링을 활용한 미술수업의 교육적 효과”, 경인대학교 교육전문대학원, p.11.

첫째, 상상력을 키워 준다.

이야기를 들을 때 청자의 기억 속에서는 이야기의 흐름에 따라 자연스럽게 심상이미지들이 형성되며, 이러한 과정에서 상상력을 키울 수 있다.

둘째, 사고력을 키워준다.

이야기 속 인물들이 선택해서 얻어진 결과를 통해 자신은 어떠한 사고와 인식을 가지고 있는지, 어떤 해결이 더 이로운 결과가 되는지를 스스로 깨닫게 한다.

셋째, 감성적 성장을 돕는다.

이야기를 통해 과거, 현재, 미래의 시간 등 다양한 삶의 형태를 체험할 수 있다. 그리고 이러한 체험은 청자에게 감성을 풍부하게 하고, 인격의 변화를 통해 성숙한 사회인으로 성장시킨다.

넷째, 사회·문화적 가치를 가지고 있다.

이야기는 사회의 문화와 예술 등에 대한 다양한 정보를 제공하고, 시대를 초월하여 세상을 접하게 한다. 이는 이해의 폭을 넓히고 새로운 개념과 경험에 접근하게 하여, 이러한 간접경험들은 사회에 속해있는 구성원과 그들이 구축한 다양한 문화와 예술에 대해 이해하게 되고, 각 사회의 개별성과 다양성, 독자성을 알 수 있게 한다.

다섯째, 언어적 가치를 지니고 있다.

이야기는 언어를 배우는 아동에게 언어기술을 발달시키는 수단으로 학습 의욕을 자극하여 동기부여를 제공한다. 아동은 생소한 단어를 들어도 이야기의 흐름에 따라 어떤 의미인지 자연스럽게 깨닫게 된다. 외국어의 경우에도 단어나 문장을 무조건 외우는 것보다 이를 응용한 이야기와 함께 배우면, 그 맥락에 따라 외국어를 자연스럽게 체득할 수 있다.

이처럼 스토리텔링은 상상력을 자극하고 사고력과 감성, 문화, 예술을 통해 다양한 세계를 경험할 수 있는 기회를 마련해 준다. 그리고 이러한 기회는 사고와 인식의 폭을 확장하고, 삶에 필요한 다양한 지식과 태도를 배우게 하여 성숙한 사회인으로 성장할 수 있게 한다.

## 2. 스토리텔링과 미술교육

### 1) 미술교육에서 스토리텔링의 사례

스토리텔링의 교육적 가치가 확인되면서 스토리텔링을 활용한 다양한 프로그램들이 점차 늘어나고 있다. 최근 교과부에서도 스팀(STEAM)교육<sup>15)</sup>을 통한 스토리텔링을 주요 교과에 도입하고 있다. 스팀교육은 단순하고 단편적인 지식 전달의 주입식 교육에서 벗어나 여러 학문적 지식과 예술적 감각을 통해 통합적으로 사고하는 창의적인 인재의 육성을 목표로 하며 시작되었다. 이러한 스팀교육은 교과 간의 구분보다는 연계를 강조하면서, 다방면의 지식을 습득하여 자기에게 주어진 상황을 바르게 해석하고 해결하는 통합적 문제해결능력을 향상시키고 있다.

스팀교육에서 미술 교과는 주제별 프로젝트나 수행평가의 결과물에 포함되도록 구성되어 있는데, 예를 들어 미술이 아닌 영어나 수학 같은 다른 교과 영역 수행평가 시에 그리기와 같은 미술 영역을 포함하여 수행평가가 이루어진다.

이러한 형태의 미술 영역 수행평가 목적은 표현, 기법 위주의 결과물을 강조하는 기존의 수업에서 탈피하여 아동의 경험, 생각, 상상 등의 수업과정에서 나타나는 모든 표현 위주의 미술수업으로의 전환을 의미한다. 이는 미술교육이 단지 결과물만을 중요시하여 평가하였던 수업형태에서 벗어나 과정 중에 이루어지는 모든 행위들이 표현 요소로 포함되는 것을 뜻한다.

이렇듯 여러 교과가 서로 통합되면서 스토리텔링을 활용한 다양한 프로그램들이 제시되어 미술수업도 조금씩 새로운 변화가 일어나고 있다. 이와 관련된 미술수업의 영역은 감상, 표현, 체험의 세 부분으로 나눌 수 있으며, 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

---

15) STEAM교육은 Science(과학), Technology(기술), Engineering(공학), Arts(예술), Mathematics(수학)의 약칭으로 과학기술에 대한 학생의 흥미와 이해를 높이고 과학기술 기반의 융합적 사고력과 실생활 문제 해결력을 배양하는 교육이다.

### (1) 감상

스토리텔링을 활용한 미술수업은 감상 영역에서 많은 부분을 차지한다. 스토리텔링의 새로운 인식으로 박물관과 미술관에서는 이를 활용한 다양한 전시가 개최되고 있다. 관람객들은 단순히 작품만 관람하는 것이 아니라 스토리텔링을 통해 작품에 담겨진 내용과 시대적 배경 및 표현기법, 재료 등을 배운다. 또한 박물관과 미술관에서는 작가의 작품을 직접 표현해보거나 전시 주제에 맞는 미술활동을 기획하여 관람객들에게 다양한 미술 스토리텔링 프로그램을 제공하고 있다.

또한 미술수업도 감상 수업의 경우, 일방적인 교사 위주의 설명에서 벗어나 작품에 대한 개인의 감상을 자유롭게 이야기하고, 다양한 방법으로 이론적 지식과 배경에 대해서 배우고 있다.

이러한 감상 수업의 변화는 아동이 분석하고 발표하는 활동에 적극적으로 참여하도록 유도하여 창의적인 방향으로 이루어지고 있다. 그리고 감상 수업의 주제도 기존의 서양 명화에서 확대되어 현대미술이나 전통문화와 예술을 이해하기 위해 스토리텔링 수업을 사용하고 있는 추세로 변화되고 있다.

이처럼 스토리텔링은 미술에 흥미와 자신감이 없는 아동에게 미술이 실기위주의 수업이 아닌 다양한 방법으로 감상할 수 있게 하며, 일상생활에서 미술의 감성을 친숙하게 느낄 수 있도록 도와준다.

### (2) 표현

스토리텔링을 활용한 미술수업은 앞에서 살펴본 감상 영역뿐 아니라 미술 표현에도 도움이 된다. 미술수업에서 전래동화와 같은 이야기의 장르를 소재로 선택하면 시각자료 없이 청각에 의지하여 이야기를 듣게 되는데, 이 때 아동은 온갖 기관을 동원하여 머릿속으로 이미지를 만들게 된다. 예를 들어 아동은 교사가 들려주는 이야기를 들으며 주인공의 외모나 이야기의 흐름을 통해 결론을 추측하고 어떤 모습일지 상상하며 그려볼 수 있다.

그리고 아동은 자신의 작품을 발표하면서 주제와 재료 및 기법에 관한 자신의 생각을 요약하고 정리하여 구술하는 방법을 배우게 된다.

또한 방문미술에서도 스토리텔링을 활용한 미술 표현 수업 프로그램을 아동에게 제공하고 있는데, 방문미술은 교사와 아동 간의 1:1로 수업 진행이 가능하여

아동의 발달 단계에 맞출 수 있는 장점이 있다. 교사는 준비한 주제로 미술수업을 진행할 시, 아동과의 소통 과정을 중요시하며 아동의 의견을 직접적으로 평가하지 않는다. 다만 교사는 아동의 반응에 대해 질문함으로써 아동이 생각할 수 있는 충분한 시간을 주고 편안하게 자신의 이미지를 표현할 수 있게 도와주며 스토리텔링 수업을 진행한다.<sup>16)</sup>

### (3) 체험

스토리텔링이 정서적·심리적 효과가 있다는 것은 여러 연구들을 통해 확인이 되고 있다. 스토리텔링을 통해 미술 작품에 내재되어 있는 다양한 정서를 간접적으로 경험하고, 이를 타인과 소통하는 체험 과정을 통해 자신뿐 아니라 상대방의 정서를 이해하고 인식하면서 포용할 수 있는 능력을 기르게 된다.<sup>17)</sup>

또한 미술치료에서 상담자와 내담자의 스토리텔링을 통한 소통은 내담자의 억압된 감정을 표현할 수 있는 장을 마련해 줌으로써 불편하고 답답한 감정을 해소할 수 있게 한다. 그리고 이러한 체험은 내담자들에게 정서적·심리적으로 안정감을 주며, 이를 통해서 내담자는 건강하게 자신의 의사와 감정 표현을 할 수 있는 성격으로 발전하게 된다.<sup>18)</sup>

지금까지 미술교육에서 스토리텔링이 활용된 사례들을 살펴보았다. 앞의 사례를 통해 스토리텔링을 활용한 미술수업은 아동에게 감상, 상상력 표현, 정서적 안정에 도움을 주고, 미술 표현에 소극적인 아동에게 자신감을 주어 미술수업이 부담스럽지 않는 등 학습의 동기부여가 되고 있다. 또한 이와 같은 스토리텔링 학습 형태는 표현기법에 재능이 있는 소수의 아동 위주 수업에서 벗어나 모든 아동이 적극적으로 참여하는 미술수업으로의 확대가 가능함을 알 수 있다.

## 2) 미술교육에서 스토리텔링의 교육적 가치

스토리텔링이 재조명됨에 따라 이를 활용한 교과 간 연계 수업과 사례들이 증가하고 있다. 미술교육에서도 스토리텔링을 활용한 수업 지도안이 제시되고

16) 지희진(2014), 『엄마 스토리텔러를 위한 실전 코치』, 여성중앙 5월, p.431.

17) 이해선(2014), “스토리텔링을 활용한 미술감상교육 프로그램의 정서적 효과에 관한 실험연구”, 서울교육대학교 교육대학원, p.93.

18) 전미희(2013), “감정표현능력 향상 미술활용 스토리텔링을 통한 아동의 변화 연구”, 호남신학대학교 기독교상담대학원, p.111.



있으며, 아동에게 동기부여는 물론 다양한 주제를 가지고 수업이 전개되고 있다.

그렇다면 이러한 스토리텔링이 미술교육에 있어서 어떠한 교육적 가치를 지니고 있는지 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미술수업에 흥미를 가지고 몰입할 수 있다.

아동이 이야기를 좋아하는 이유는 무엇보다 ‘재미’이다. 지루한 공부를 재미있게 할 수 있는 것보다 더 좋은 교육 방법은 없다. 이를 위해 효과적으로 적용할 수 있는 것이 스토리텔링이다.<sup>19)</sup> 예를 들어, 미술수업에서 미술사나 미술이론은 아동에게 다소 어렵거나 지루하게 여겨질 수 있는 부분이지만, 교사가 스토리텔링으로 이를 전달한다면, 수업내용이 쉽게 전달되어 아동의 호기심과 상상력을 자극하여 미술수업에 흥미를 지니게 한다.

둘째, 미술에 자신감을 가질 수 있다.

미술수업에서 아동은 이야기를 통해서 자신의 생각과 이야기 내용 속 의미를 발견하고, 그림을 구상하며 구도를 잡고 색채를 선택하는 등의 표현 과정을 거친다. 그리고 주관적 관점으로 세상을 바라보며 자신의 이미지를 어떻게 표출할지 고민하며 작품을 완성해 나간다. 이러한 과정에서 아동은 자신의 내재된 경험과 스토리텔링으로 접한 외부의 경험을 접목시켜 다양하게 형상화하는 것이다.<sup>20)</sup> 이를 통해 아동은 자신이 전달하고자 하는 내용을 자신이 이해하는 수준에 맞게 전달할 수 있게 되어 미술 표현활동에 자신감을 가지게 된다.

셋째, 감상 능력을 향상시킬 수 있다.

스토리텔링은 미술 감상 수업에서 가르치기 위한 효과적인 도구로 사용된다.

교사가 보여주는 작품이 스토리텔링을 통해 아동의 눈높이와 경험에 따라 다양한 이야기로 해석되고 표현된다면, 동일한 작품을 가지고도 아동마다 다양한 해석을 할 수 있게 만든다.

이를 통해 아동은 작품에 대한 자신과 타인의 생각이 다를 수 있음을 이해하는 계기가 되며, 작품에 나타난 조형요소나 재료, 등장인물에 대한 이야기로 발전할 수 있다. 나아가 아동은 자신의 작품을 비평하는 안목을 기를 수 있게 되며,

19) 이지영·강하나(2013), 「스토리텔링 학습」, 리빙센스, 2017.3.16,

([http://navercast.naver.com/magazine\\_contents.nhn?rid=1094&contents\\_id=26145](http://navercast.naver.com/magazine_contents.nhn?rid=1094&contents_id=26145)).

20) 권현주(2014), “스토리텔링을 활용한 창의적 미술수업 방안 연구”, 동아대학교 문화예술대학원, p.11~12.



다른 시각으로 바라보는 관찰 및 감상 능력이 향상된다.<sup>21)</sup>

넷째, 표현 능력이 창의적이고 다양해질 수 있다.

스토리텔링은 아동에게 여러 이야기에 반응하여 무의식으로 내재되었던 다양한 기억들이 표출시키고, 이것을 사용하여 재미있고 독특한 표현을 할 수 있게 도와준다. 특히 스토리텔링은 ‘이야기’라는 특징상 소재와 표현이 무한하고, 미술 역시 다양한 재료를 사용하여 자신만의 여러 방법으로 표현할 수 있는 장점이 있어서 스토리텔링과 미술의 결합은 미술수업의 활동을 더욱 풍성하게 만들어 준다.

마지막으로 인성교육에 도움을 줄 수 있다.

미술은 창의적 능력뿐만 아니라 정서 발달에도 도움이 된다. 이는 우리나라 교육이 추구하는 전인교육 중 하나에 부합한다. 아이즈너(E.Eisner)<sup>22)</sup>는 전인교육을 실천하기 위해서는 미술적인 접근이나 미술교육을 병행함으로써 교육의 실제 목적을 달성할 수 있다고 주장하였다.<sup>23)</sup>

미술은 시각적 경험에 의하여 미적 감성을 예민하고 풍부하게 하고, 정서를 점차 순화된 상태로 전환시킬 수 있는 과목으로 여겨진다. 하지만 미술수업에 관심이 있는 아동이 있는가 하면 거부감을 느끼는 아동도 있어, 미술 교과 자체만으로는 아동을 순화된 정서 상태로 전환시키기에는 어려움이 있다. 그래서 이러한 어려움을 극복하기 위해서 미술교육에 스토리텔링을 활용한다면, 다양한 경험적 예시를 아동에게 흥미롭게 제시할 수 있어 인성교육에 효과적인 수업이 될 수 있을 것이다.<sup>24)</sup>

이처럼 스토리텔링이 가지고 있는 특징과 가치는 무궁무진하며 이러한 스토리텔링을 미술수업에 적절히 활용한다면, 미술 표현에 관심이 없거나 기피하는 아동에게 흥미와 몰입, 자신감, 감상 능력, 표현 능력에 도움이 되고 나아가 인성교육에 있어서도 교육적 가치가 있음을 확인할 수 있을 것이다.

21) 이인성(2013), “스토리텔링을 활용한 미술 수업의 교육적 효과”, 경인교육대학교 교육전문대학원, p.92.

22) 아이즈너(E.Eisner, 1933~2014): 스탠포드 대학원 교육대의 예술 및 교육 학부 교수이자, 미국의 대표적인 학자 중 한 사람.

23) 김정 외(1998), 「미술교육학원론」, 예경, p.84.

24) 손현정(2013), “미술교과에서 스토리텔링을 활용한 인성교육방안”, 대구대학교 교육대학원, p.94.

### Ⅲ. 스토리텔링을 활용한 미술수업의 실제

본 장에서는 초등학교 고학년 아동을 대상으로 스토리텔링을 활용한 미술수업 지도안을 제시하고자 한다. 제주신화 중에서 여신을 중심으로 이루어진 이야기 5편을 선정하여 제주신화에 대한 이해를 바탕으로 미술수업을 전개한 후, 그 결과물과 그에 따른 기대효과를 살펴보고자 한다.

#### 1. 교수·학습 계획

본 절에서는 이야기의 필요성과 현대 미술교육의 방향, 그리고 제주신화에 대해 간략히 설명하고, 이를 활용한 수업의 학습목표, 지도 및 유의 사항, 수업모형, 학습계획을 기술하여 교수·학습 방향에 대해 제시하고자 한다.

##### 1) 단원의 개관

수업에서 스토리텔링을 통해 이야기를 들려주는 활동은 교사의 표정, 목소리, 몸짓 등에 따라 아동이 내용을 보다 흥미롭게 이해하고, 줄거리가 전개되는 과정을 머릿속에서 그려보며 상상할 수 있게 한다. 또한 이야기에 몰입하게 되면 아동은 이야기 속 인물로 감정 이입이 되어 느낌을 공유하고 다양한 간접경험을 할 수 있다.

이처럼 스토리텔링은 내용에 몰입하여 상상하는 힘을 키워주고, 다양한 사람들의 인생을 경험하며 감성적으로 풍요로워질 뿐만 아니라 아동과 교사 사이의 교감을 형성하고 이야기 속 교훈을 통해 지혜를 배울 수 있다.

이에 연구자는 스토리텔링이 가진 장점들을 활용하여 미술수업에 접목시키고자 한다.

최근 우리나라 미술교육은 급격하게 변화하는 서구문화 중심의 흐름에서 새로

운 교육목표를 편성하고 있다. 2009년 개정된 초등학교 교육목표 중 “우리 문화에 대해 이해하고 문화를 향유하는 올바른 태도를 기른다.”<sup>25)</sup> 에서 알 수 있듯이 잊혀가고 있는 전통문화를 이해하는 과정을 통해 우리의 정체성을 찾고 새로운 문화 창조를 위한 방향<sup>26)</sup>을 제시하고 있다.

이러한 미술교육의 목적을 실행하기 위해 연구자는 제주 지역 문화가 담겨있는 제주신화를 아동에게 들려주고, 이를 바탕으로 다양한 미술 표현활동을 통해 자신의 이미지를 형상화할 수 있도록 수업을 구성하고자 한다.

제주신화의 배경을 살펴보면, 제주신화는 제주의 척박한 환경으로 인해 생겨난 이야기이다. 제주 사람들은 고단한 삶을 극복하는 과정에서 여러 신들에게 바람을 기원하며 다신교적인 분위기를 조성하였고, 이에 배타적이고 몰아적인 일신교적 관념을 가지지 않게 되었다.<sup>27)</sup> 이로 인해 제주는 1만 8천여 신들이 사는 지역이 되었으며, 입에서 입으로 지금까지 전해지고 있다.

제주신화의 여러 이야기들 중에서 연구자는 1) ‘자청비’, 2) ‘가문장아기’, 3) ‘백주또’, 4) ‘강림의큰부인’, 5) ‘노일저대구일의딸’<sup>28)</sup> 등 여성이 주인공인 신화 5편을 선정하였다. 이 이야기들은 제주 여성 중심 사회의 특징을 보여줄 뿐만 아니라 제주문화 고유의 지역성, 사회성 등의 상징체계를 이해할 수 있다.

이에 연구자는 5가지 제주신화를 스토리텔링 하여 들려줌으로써 아동에게 수업에 대한 흥미를 향상시키고, 주제에 맞는 다양한 미술활동을 통해 미적 감성과 표현력을 기를 수 있도록 수업을 전개하고자 한다.

## 2) 학습 목표

- (1) 스토리텔링을 통해 제주신화를 이해할 수 있다.
- (2) 스토리텔링을 바탕으로 주제에 맞는 다양한 미술 표현을 할 수 있다.
- (3) 여러 미술 표현활동을 통해 호기심과 흥미를 유발하고, 미적 감성과 표현력을 기를 수 있다.

25) 교육과학기술부(2009), 「초·중등학교 교육과정총론」, p.3.

26) 김정 외(1998), 「미술교육학원론」, 예경, p.356.

27) 김정숙(2002), 「자청비·가문장아기·백주또」, 도서출판각, p.29~31.

28) 신화학에서 신화 속 이름들은 이름 이전에, ‘속성’을 나타내어 신들의 이름은 띄어쓰기를 하지 않는다.

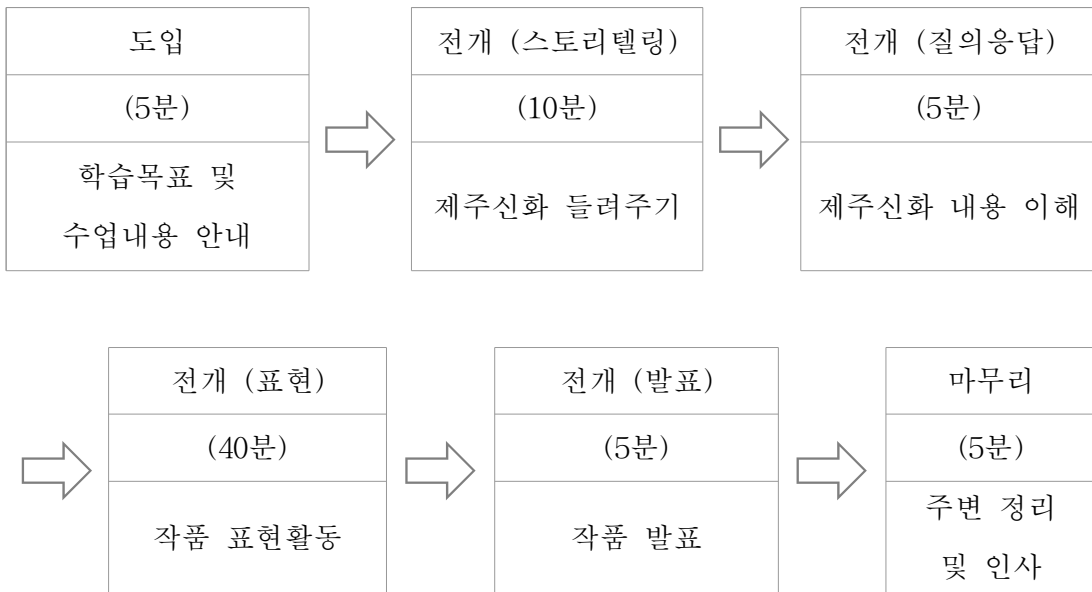
3) 지도 및 유의 사항

- (1) 이야기를 들려주는 동안 아동이 집중할 수 있도록 학습 분위기를 살피며 지도한다.
- (2) 아동이 제주신화의 내용에 대해 이해할 수 있도록 적절한 질문을 한다.
- (3) 아동이 발표할 때 적극적으로 자신의 의견을 말할 수 있도록 격려하고 칭찬한다.
- (4) 미술활동 시 작업과정을 직접 보여주고, 순회 지도를 하며 아동의 미술 활동을 돕는다.

4) 수업모형

본 수업은 제주신화를 스토리텔링 하여 들려주고, 이를 미술수업과 연계하여 이미지를 표현하고 발표하는 학습과정으로 다음 <표 3>와 같다.

<표 3> 수업모형



5) 학습계획

본 수업은 지역아동센터 2곳의 초등학교 고학년 아동을 대상으로 하며, 교사가 아동에게 제주신화를 들려주는 방식으로 진행되는 수업이다.

수업에 들어가기 전에 아동의 발달 정도와 각 장소마다 분위기가 다른 것을 고려하여 학습내용을 계획해야 하며, 아동의 수준에 맞는 언어로 전환하여 들려주는 것이 중요하다.

차시별 교수·학습은 총 5차시로 학습 지도안을 계획하였고 <표 4>와 같다.

<표 4> 차시별 교수·학습 계획

차시별 교수·학습 계획			
차시	학습주제	학습내용	학습자료
1 차시	‘자청비’ (서천꽃밭 꽃 만들기)	- ‘자청비’를 듣고 이야기 를 나눈다. - 제주신화 속 서천꽃밭에 대해 이해하고, 나의 꽃 을 입체로 제작한다.	‘자청비’ 이야기, 필기도구, 켄트지, 물감, 붓, 물통, 팔레트, 휴지, 빨대, 종이테 이프, 가위
2 차시	‘가쁜장아기’ (나의 수저 만들기)	- ‘가쁜장아기’를 듣고 이 야기를 나눈다. - 점토순가락에 물감으로 무늬를 그려 나의 수저 를 만든다.	‘가쁜장아기’ 이야기, 필기 도구, 지점토수저, 물감, 붓, 물통, 팔레트
3 차시	‘백주또’ (‘백주또’ 가족이 필요한 선물 그리기)	- ‘백주또’를 듣고 이야기 를 나눈다. - ‘백주또’ 이야기를 듣고, ‘백주또’ 가족이 필요한 선물을 상상하여 그려본 다.	‘백주또’ 이야기, 켄트지, 크레파스, 색연필, 사인펜, 물감, 붓, 물통, 팔레트

4 차시	‘강림의큰부인’ (버킷리스트 엽서 만들기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘강림의큰부인’을 듣고 이야기를 나눈다.</li> <li>- 이야기 속 죽음의 상징인 ‘적패지’를 버킷리스트 엽서로 만든다.</li> </ul>	‘강림의큰부인’ 이야기, 필기도구, 붓펜, 색한지, 풀, 가위
5 차시	‘노일저대구일의딸’ (가면 만들기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ‘노일저대구일의딸’을 듣고 이야기를 나눈다.</li> <li>- 이야기 속 등장인물 중 1명을 선택하여, 성격의 특징이 드러나도록 가면을 제작한다.</li> </ul>	‘노일저대구일의딸’ 이야기, 필기도구, 두꺼운 종이, 색연필, 사인펜, 크레파스, 고무줄, 가위

본 차시별 교수·학습 계획안은 여성 중심의 제주신화 5편을 아동에게 들려주고, 이를 바탕으로 미술수업과 연계하여 다양한 미술 표현활동이 가능하도록 구성하였다.

1차시에서는 ‘자청비’ 이야기에 등장하는 서천꽃밭을 이해하고 물감의 번지기 기법을 사용하여 꽃을 입체로 제작하는 수업이며, 2차시는 자신의 운명을 스스로 개척해 나가는 ‘가쁜장아기’에 대해 생각해보고, 지점토수저에 자신이 좋아하는 색을 조색하여 칠하고, 좋아하는 무늬를 그려 넣어 나의 수저를 만들어 보는 수업이다. 3차시는 ‘백주또’ 가족이 필요한 선물을 그려주어 상대에 대해 배려하는 마음을 가져보며, 4차시는 ‘강림의큰부인’ 이야기에 등장하는 적패지를 바탕으로 버킷리스트 엽서로 만들어 자신의 미래에 대해 계획하는 시간을 가져본다. 마지막으로 5차시에서는 ‘노일저대구일의딸’ 이야기 속 등장인물 중 한 명을 선정하여 인물의 성격이 드러나도록 가면을 만들어 본다.

이러한 제주신화를 활용한 미술수업은 아동에게 제주문화에 대해 관심을 가지게 하고, 이를 통해 다양한 미술 표현활동을 전개하여 미술에 대한 흥미를 유발하고 미적 감성과 표현력을 기르는데 그 목적이 있다.

## 2. 미술수업 지도안 및 결과물

본 절에서는 제주신화 중 여신이야기인 ‘자청비’, ‘가쁜장아기’, ‘백주또’, ‘강림의 큰부인’, ‘노일저대구일의딸’에 대한 설명과 미술수업 지도안을 구상하고, 이를 실제 수업에 적용한 결과물을 제시하겠다.

### 1) ‘자청비’ - 서천꽃밭 꽃 만들기

제주신화 중 보기 드문 사랑에 관한 테마를 중심으로 이야기가 전개된다. 이야기 속 주인공인 ‘자청비’는 농경과 사랑의 신이다. 사랑에 몰두하고 사랑을 지키기 위해 노력하며 그 과정 속에서 불평등한 성차별을 극복하고, 여러 문제들이 있을 때마다 지혜롭게 해결할 줄 아는 여신 이야기이다.

이 이야기 속에는 ‘서천꽃밭’이라는 특별한 장소가 있는데 이곳에는 아주 다양한 꽃들이 있으며 이 꽃들은 인간의 힘으로는 해결하기 힘든 능력들을 가지고 있다. ‘자청비’는 이곳에서 필요한 꽃들을 가지고 문제들을 해결하는데 사용한다. 아동들에게도 ‘자청비’처럼 ‘만약 내가 서천꽃밭에 간다면 어떤 꽃을 가지고 올까?’라는 주제로 상상해보고 입체적으로 꽃을 만들어 본다.

1차시 학습 지도안은 다음 <표 5>와 같다.

<표 5> 1차시 학습 지도안

단원	이야기를 듣고 표현하기	차시	1/5차시 (70분)
소단원	서천꽃밭 꽃 만들기	학습 자료	◇교사: 켄트지, 물감, 붓, 물통, 팔레트, 빨대, 종이테이프 ◇학생: 필기도구, 가위
대상	초등학생 4~6학년		
수업 목표	1. 제주신화 ‘자청비’에 대해 이해할 수 있다. 2. 서천꽃밭의 꽃을 입체로 만들 수 있다.		

학습 단계	학습 내용	교수-학습 활동	자료 및 유의점
도입 (5분)	수업시작  수업안내	- 인사 및 출석체크  - 학습목표 및 수업내용 설명	경청 분위기 형성
전개 (60분)	‘자청비’  이야기 나누기  작품활동  발표	- 사랑을 위해 노력하는 ‘자청비’에 대한 이야기를 들려준다.  - 이야기를 이해했는지 신화 내용에 대해 아동에게 질문하고, 인상 깊은 점이나 궁금한 점에 대해 자유롭게 이야기 한다.  - 교사가 나누어준 쉼트지에 자신이 원하는 서천꽃밭 꽃을 작업할 수 있도록 한다.  - 번지기 기법을 통해 꽃잎을 만들고 가위로 자른 후, 빨대에 꽃잎을 하나씩 붙이며 입체적인 꽃을 제작한다.  - 자신이 만든 꽃에 대해 설명한다.	순회지도 하여 도움이 필요한 아동을 도와준다.  발표에 경청하고 칭찬해준다.
정리 (5분)	내용정리	- 주변 정리 및 인사	



다음은 학습 지도안을 수업에 적용 후, 수업을 정리한 내용으로 스토리텔링과 미술 표현으로 나누어 관찰한 내용과 학습 결과물이다.

#### (1) 1차시 스토리텔링

제주신화에 대한 이해가 부족한 아동들에게 연구자는 이야기를 소리 내어 읽어 주는 텔링 방식을 사용하였으며, 아동들은 연구자에게 각 인물에 맞는 목소리와 표정을 요청하였다. 이야기가 길고(15분) 시각자료 없이 구연으로만 진행되었지만, 아동들이 연구자의 표정과 목소리 변화에 집중하며 이야기를 들었다.

‘자청비’ 이야기를 들려준 후, 아동들이 내용을 이해하고 있는지 확인하기 위해 질문을 하였다. 산만했던 학업 분위기와 다소 긴 이야기에도 불구하고 아동들은 이야기의 내용을 기억하여 답을 하였다.

#### (2) 1차시 미술 표현

아동 대부분은 꽃을 만드는 과정 중 물감 번지기에 소극적이었으며 번지기 효과를 이해하지 못했다. 자르기에 있어서도 소극적이었으며, 고학년임에도 불구하고 가위질이 서툰 아동도 있었다. 또한 몇몇 아동은 연구자가 직접 시범을 통해 보여줌에도 수업 과정의 각 단계를 인지하지 못하는 모습을 보여 아동들이 미술 활동 경험이 많지 않고 자신감이 없음을 알 수 있었다.

하지만 몇 번의 번지기 기법 과정을 체험하고 다른 아동이 하는 모습을 관찰 하면서, 수업이 끝날 즈음엔 수업의 과정을 이해하고 각자 자신의 꽃을 완성 하였다.

특히 공격적인 성격, 배려심 있고 적극적인 성격, 자신감이 없는 소심한 성격 등 아동의 성품에 따라 개성 있는 작품들이 완성되었다.

그리고 물감 번지기, 꽃잎 모양으로 자르기, 붙이기 등 여러 단계를 거쳐 완성 된 꽃을 보며 아동들은 소장하고 싶다는 이야기를 하여 본 미술 표현활동이 아동에게 큰 만족을 주었음을 확인할 수 있었다.

다음 <표 6>는 1차시 학습 결과물이다.

<표 6> ‘자청비’ - 서천꽃밭 꽃 만들기 1차시 학습 결과물

	<p>성격이 공격적이고 미술 표현에 자신감을 가지고 있었다. 빨간색을 갈필로 거칠게 채색하며, 마치 피와 같다고 하면서 죽은 사람의 얼굴이 보이는 싸이코 꽃을 만들었다. 꽃의 잎사귀도 날카롭고 뾰족하게 만들었다.</p>
	<p>스스로 꽃의 제작방법을 선택해서 진행하였다. 연필을 이용해 분홍색 꽃잎 끝을 말아주어 사랑스럽고 부드러운 느낌의 꽃을 표현하였다.</p>
	<p>소심하고 자신감이 부족한 아동이다. 물을 많이 사용하고 노란색 물감은 조금만 사용하여 맑은 톤의 노란색 꽃잎을 표현하였고, 꽃잎을 둥글게 만든 친구의 도움을 받아 완성하였다.</p>
	<p>미술 표현에 자신감이 없지만 하고 싶은 이야기는 적극적으로 표현할 줄 아는 아동이다. 노란색과 분홍색 두 가지 색을 이용해 잎을 짧고 둥글게 하여 꽃을 만들었다.</p>
<p>본 차시는 ‘서천꽃밭 꽃’을 만드는 과정에서 꽃잎의 표현에 관심을 두었다. 아동들은 물감을 사용하여 번지기 기법으로 꽃잎을 만드는데 두려움을 보였고, 꽃잎 자르기를 어려워했지만, 연필을 사용하여 꽃잎 끝을 말거나 두 가지 색을 사용하는 등의 표현이 나오며 꽃 만들기에 집중하였다.</p>	

2) ‘가문장아기’ - 나만의 수저 만들기

‘가문장아기’는 여성의 신분으로 가난과 여성에 대한 편견과 차별을 극복하는 여신이다. ‘가문장아기’는 거지 부부의 셋째 딸로 이름의 뜻은 ‘나무바가지 아기’라는 뜻이며, 이 이름은 가난함의 상징이다.

거지 부부는 ‘가문장아기’를 낳은 후, 일이 잘 풀려 부자가 되어 잘 살게 되자 딸들에게 그 연유를 묻는다. 첫째와 둘째는 부모님의 덕이라고 하였지만 ‘가문장아기’는 자신의 덕이라 하여 미움을 받고 쫓겨난다. 하지만 ‘가문장아기’는 이름과 달리 자신의 능력을 믿고 당차게 성공하여, 다시 거지가 된 부모를 찾고 행복하게 살게 된다.

요즘 금수저, 흙수저 이야기로 자신의 신분을 부모님의 사회·경제적 위치로 평가하고 있다. 하지만 자신의 부모를 바꿀 수는 없어도 ‘가문장아기’처럼 자신의 운명을 개척하기 위해 노력할 수 있다. 이에 금수저, 은수저, 흙수저에서 벗어나 다양한 색상과 무늬를 사용해 나만의 수저를 만들어 보며 나를 알아가는 시간을 가져본다.

2차시 학습 지도안은 다음 <표 7>와 같다.

<표 7> 2차시 학습 지도안

단원	이야기를 듣고 표현하기	차시	2/5차시 (70분)
소단원	나의 수저 만들기	학습 자료	◇교사: 지점토수저, 물감, 붓, 물통, 팔레트 ◇학생: 필기도구
대상	초등학생 4~6학년		
수업 목표	1. 제주신화 ‘가문장아기’에 대해 이해할 수 있다. 2. 지점토수저에 색과 패턴을 입혀 나의 수저를 제작할 수 있다.		
학습 단계	학습 내용	교수-학습 활동	자료 및 유의점

<p>도입 (5분)</p>	<p>수업시작  수업안내</p>	<p>- 인사 및 출석체크  - 학습목표 및 수업내용 설명</p>	<p>경청 분위기 형성</p>
<p>전개 (60분)</p>	<p>‘가문장 아기’  이야기 나누기  작품활동     발표</p>	<p>- 자신의 복을 스스로 만드는 ‘가문장아기’에 대한 이야기를 들려준다.  - 이야기를 이해했는지 신화 내용에 대해 아동에게 질문하고, 인상 깊은 점이나 궁 금한 점에 대해 자유롭게 이야기 한다.  - 활동지에 자신이 원하는 색과 패턴을 생각 하여 스케치 한다.  - 교사가 나누어준 지점토수저에 자신이 좋아하는 색을 조색하여 칠하고, 좋아하는 무늬를 그려넣어 나의 수저를 만든다.  - 자신의 수저에 대해 설명한다.</p>	<p>순회지도 하여 도움이 필요한 아동을 도와준다.    발표에 경청하고 칭찬해준다.</p>
<p>정리 (5분)</p>	<p>내용정리</p>	<p>- 주변 정리 및 인사</p>	

### (1) 2차시 스토리텔링

‘가쁜장아기’ 이야기를 스토리텔링 하는 과정에서 이야기 내용을 반복하는 구간들이 있었다. 아동들은 집중을 하며 듣다가 반복되는 패턴을 알아차리고, 반복 구간이 다가오면 미소를 지으며 큰소리로 연구자와 함께 구연하였다.

적절한 이야기의 반복은 아동이 이야기의 흐름을 예측하게 하여 자신이 생각한 내용대로 이야기가 전개되는지 확인하기 위해 수업에 흥미를 가지고 집중할 수 있게 하였다.

### (2) 2차시 미술 표현

아동들은 수저에 채색하는 과정보다 조색 활동을 선호하였다. 연구자에게 어떤 색을 섞었을 때, 자신이 원하는 색이 나오는지 질문하며 그 과정을 즐거워했다. 새로운 색상이 나올 때마다 아동들은 환호하였으며, 그 색상에 이름을 붙여 주었다. 몇몇 아동은 조색에 심취하여 수저에 채색을 하지 못한 채 수업을 마치는 모습을 보여줘 아동들이 평소 다양한 재료를 접하지 못했음을 알 수 있었다.

이를 통해 미술시간에 풍부한 재료가 주어지는 것이 아동의 미술 표현에 있어 도움이 됨을 확인할 수 있었다. 본 수업에서 다양한 색의 많은 물감이 주어지자 아동들은 자유롭게 물감을 조색하며 다양하게 변하는 색을 관찰하였다.

이렇듯 풍부한 재료가 주어진다면 아동이 재료를 경험할 수 있는 폭이 넓어져 표현 과정에서 즐거움을 배울 수 있으며, 이는 미술에 대한 접근을 용이하게 하고 재료에 대한 경험을 통해 자신감을 쌓을 수 있는 계기가 된다.

다만 조색하는 과정에서 사소한 다툼이 있었다. 대부분의 아동들은 미술 표현에 있어 적극적이고 속도가 빠른 아동을 모방하였는데, 이를 싫어하는 아동들이 있었다. 이런 모습을 보인 아동들은 대체적으로 자신이 미술에 재능이 있다고 생각했으며, 연구자가 자신을 다른 아동들과 구분해서 더 칭찬해 주길 바랐으나 연구자가 그러한 모습을 보이지 않을 경우, 자신을 모방한 아동에게 심한 짜증을 부렸다. 이는 또래를 모방하며 자라는 아동의 자연스러운 현상이지만 이러한 현상이 지나칠 경우, 서로의 마음이 상하지 않도록 교사가 적절한 선에서 개입하여 중재할 필요가 있다.

다음 <표 8>는 2차시 학습 결과물이다.

<표 8> ‘가쁜장아기’ - 나의 수저 만들기 2차시 학습 결과물

	<p>자신감 있는 모습으로 제작을 먼저 시작하였다. 자신이 원하는 색을 칠하기 위해 조색에 필요한 색을 물어보며 빠르게 진행을 하였고, 무늬로는 자신이 좋아하는 백호를 숟가락에 그렸다.</p>
	<p>활동지를 작성할 때, 연구자에게 예쁜 색과 그리기 쉬운 예쁜 무늬를 물어보고 이를 기입하였다. 연보라를 좋아해 조색하여 숟가락에 칠하고, 꽃, 하트, 별, 구름 4가지 무늬를 숟가락에 그렸다.</p>
	<p>성격이 급해서 작품 활동 시작 전에 미리 구상을 마쳤다. 지점토수저에 노란색으로 채색 한 후, 미소 짓는 눈, 코, 입을 그렸다.</p>
	<p>발달 장애를 가지고 있는 아동이어서 선생님이 항상 옆에서 도와줘야 작품 활동이 진행 되었다. 색이 마르면 반복해서 여러 색을 겹쳐 칠했다.</p>
<p>지점토수저에 바탕색을 칠하는 과정에서 자신이 좋아하는 색을 채색하라고 하였지만, 다른 아동이 만든 색이 예쁘다고 생각하면 그 색을 선택하여 비슷한 색상의 수저가 많았다. 그리고 대부분의 아동들은 수저에 세밀한 묘사가 필요한 작은 무늬 그리기 활동을 어려워하였다.</p>	

3) ‘백주또’ - ‘백주또’ 가족이 필요한 선물 그리기

제주 송당의 ‘백주또’는 모성적이고 자립적인 제주 어머니의 모습을 가지고 있는 여신이며, ‘소천국’과 결혼하여 아들 18, 딸 28, 손자 378을 키우면서 부지런히 살아간다.

어느 날, 남편인 ‘소천국’이 밭을 갈다가 지나가던 중이 배가 고파 나누어줄 음식이 있느냐는 요청에 자신의 음식을 내어주었다. 대식가였던 ‘소천국’은 음식을 나눠준 후, 자신이 먹을 음식이 부족해지자 밭을 갈던 자신의 소를 잡아먹었다. 하지만 허기가 달래지지 않아 다른 사람의 소를 훔쳐 먹게 되고, 이 사실을 알게 된 ‘백주또’는 남의 소를 잡아먹는 사람은 소도둑놈이라 하며 남편과 살림 나누기를 제안한다. 이는 원칙에 충실한 여신으로서 자기 가족을 위해 사회의 규범을 깨뜨리지 않는 모범적인 모습을 보여준다.

그러나 ‘백주또’처럼 수많은 자식을 먹여 살리면서 뚝심 있고 바르게 살아가기는 어렵다. 이에 본 차시에서는 아동들에게 ‘백주또’ 가족을 위한 일들을 상상해보고, 이를 그림으로 표현해 보며 상대방을 생각해보는 시간을 가져본다.

3차시 학습 지도안은 다음 <표 9>와 같다.

<표 9> 3차시 학습 지도안

단원	이야기를 듣고 표현하기	차시	3/5차시 (70분)
소단원	‘백주또’ 가족이 필요한 선물 그리기	학습 자료	◇교사: 켄트지, 크레파스, 색연필, 싸인펜, 물감, 붓, 물통, 팔레트 ◇학생: 필기도구
대상	초등학생 4~6학년		
수업 목표	1. 제주신화 ‘백주또’에 대해 이해할 수 있다. 2. ‘백주또’ 가족이 필요한 선물 그릴 수 있다.		
학습 단계	학습 내용	교수-학습 활동	
		자료 및 유의점	

<p>도입 (5분)</p>	<p>수업시작  수업안내</p>	<p>- 인사 및 출석체크  - 학습목표 및 수업내용 설명</p>	<p>경청 분위기 형성</p>
<p>전개 (60분)</p>	<p>‘백주또’  이야기 나누기  작품활동  발표</p>	<p>- 자신의 신념을 지키고 많은 자식을 거느린 ‘백주또’에 대한 이야기를 들려준다.  - 이야기를 이해했는지 신화 내용에 대해 아동에게 질문하고, 인상 깊은 점이나 궁금한 점에 대해 자유롭게 이야기 한다.  - 교사가 나누어준 썬트지에 ‘백주또’ 가족이 필요한 선물을 상상하여 그려보게 한다.  - 타인이 필요한 것이 무엇인지 생각하며, 상대방에 대한 배려심을 배운다.  - 자신이 만든 선물이 무엇인지, 그리고 왜 이 선물을 주고 싶은지 설명해 본다.</p>	<p>순회지도 하여 도움이 필요한 아동을 도와준다.  발표에 경청하고 칭찬해준다.</p>
<p>정리 (5분)</p>	<p>내용정리</p>	<p>- 주변 정리 및 인사</p>	



### (1) 3차시 스토리텔링

이야기를 들려주고 질의응답을 통해 내용을 이해한 후, 아동이 ‘백주또’ 가족에게 필요한 것이 무엇인지 생각하고 발표하는 시간을 가졌다. 아동들은 이야기의 줄거리는 알고 있었지만, ‘백주또’ 가족에게 구체적으로 어떤 선물을 해야 하는지 생각하는데 어려움을 보였다.

이에 연구자가 인물을 지정하고, 각각의 인물이 닦친 상황에 대해 다시 이야기를 보충하여 아동에게 설명해 주었다.

이렇듯 아동들은 내용을 이해한 듯 보여도 표현 활동에 들어가면 어떻게 접근해야 할지 어려워하는 모습을 보였다. 이런 경우에는 스토리텔링의 방향을 바꾸어 인물이나, 사건에 대해 구체적으로 설명하면, 아동이 내용을 좀 더 쉽게 이해하게 되어 미술 표현활동에 대한 접근이 용이하게 된다.

### (2) 3차시 미술 표현


일반적으로 사람은 자신의 처지와 비슷한 인물에게 공감을 한다. 아동 또한 이야기를 들으며 자신의 모습과 상황이 비슷한 인물을 발견하게 되면, 그 인물에 감정을 이입하며 표현하였다.

대부분의 아동들은 ‘백주또’에게 감정을 이입해 그녀를 위한 선물들을 그려준 반면, ‘소천국’에게 감정을 이입한 아동도 있었다. 이 아동은 평소 선생님들에게 자주 혼이 나거나 다른 아동과의 다툼이 잦은 아동이었다.

‘백주또’ 가족에게 필요한 선물을 그려주면서 아동들은 연구자가 질문을 하지 않아도 자신이 그린 그림에 대해 설명하는 것을 좋아했다. 특히 왜 이런 선물을 그렸는지의 이유보다는 그려준 선물이 무엇인지, 그리고 선물을 통해 인물이 기뻐하는 것에 초점을 맞추어 이야기하였다. 이런 모습을 통해 아동은 인물의 선악 여부에 관계없이 자신과 비슷한 인물에게 자신의 감정을 이입하였고, 다른 사람에게 소외당하는 인물에게 사랑을 주고 싶어 하는 마음을 보였다.

다음 <표 10>은 3차시 학습 결과물이다.

<표 10> ‘백주또’ - ‘백주또’가족이 필요한 선물 그리기 3차시 학습 결과물

	<p>도둑질을 하여 ‘백주또’에게 버림받은 ‘소천국’에게 오히려 소 두 마리를 선물하였다. 한 마리는 이웃에게 갖고, 다른 한 마리는 ‘소천국’에게 선물하였다. 환경이 불우해진 불쌍한 ‘소천국’에게 선물을 주어 그가 기뻐하는 모습을 표현하였다.</p>
	<p>‘백주또’와 이혼하여 외로운 ‘소천국’에게 예쁜 아내와 집, 돼지를 선물하였다. 이 아동은 옳고 그름의 판단 기준보다는 어려운 상황에 처한 인물에게 감정이입을 하며 사랑과 관심을 보였다.</p>
	<p>‘백주또’는 많은 자녀와 자손들을 거느리고 있어서, ‘백주또’ 가족을 위한 커다란 성을 선물하였다. 그곳에는 ‘백주또’ 가족이 살아가기 위해 필요한 모든 것이 있으며, 오랜 세월이 지나도 부서지지 않는 단단한 성이다.</p>
	<p>‘백주또’ 가족은 사람 수가 많아서 먹을 것이 부족하기 때문에 밭을 선물하였다. 밭에는 당근, 오이, 고추 등의 채소를 심었고, 정원을 감상하기 위해 예쁜 진달래와 네잎클로버를 키우고 있다.</p>
<p>‘백주또’ 가족에게 필요한 선물을 생각하는 과정에서 아동들은 자신이 직접 ‘백주또’ 가족이 된 마음으로 감정이입을 하였다. 대부분의 아동들은 ‘백주또’에게 집과 양식을 마련해주었고, 버림받은 ‘소천국’을 불쌍하게 생각하는 아동도 있었다. 그리고 선물을 그리는 과정에서 아동의 취향에 맞게 사인펜, 물감, 크레파스 등 다양한 매체를 선택하여 표현이 자유롭게 진행되었다.</p>	

4) ‘강림의큰부인’ - 버킷리스트 엽서 만들기

‘강림’은 부인을 18명이나 거느린 남자였지만, 혼인 후 한 번도 ‘큰부인’에게 얼굴을 비치지 않고 다른 부인들만 찾아다녔다. 그러다 ‘강림’은 저승에 있는 염라대왕을 이승으로 잡아와야 하는 막중한 임무를 맡게 되었고, 이 일을 해결하기 위해 그 동안 찾았던 부인들이 자신을 외면하자 그때야 비로소 ‘큰부인’을 찾게 되었다.

비록 문제의 해결을 위해 ‘큰부인’을 찾았지만 ‘큰부인’은 남편을 도와주기 위해 정성을 다하였고, 이러한 ‘큰부인’의 정성으로 인해 ‘강림’은 저승에 가서 염라대왕을 잡아와 이승의 문제를 해결하게 되었다. 하지만 이승으로 돌아온 ‘강림’이 ‘큰부인’과 좋은 시간을 보낸 것도 잠시, ‘강림’을 눈여겨본 염라대왕이 ‘강림’을 저승의 차사로 데려가게 되고 ‘큰부인’은 다시 혼자가 된다.

이 이야기 속에서 제주사람들이 생각했던 이승과 저승, 죽음에 대한 내용들이 나온다. 이를 통해 자신의 삶과 죽음에 대해 생각해 보고 만약 세상을 떠나게 된다면 어떤 일을 하며 마지막을 맞이하고 싶은지 자신의 미래와 인생을 기록하는 버킷리스트 엽서를 만들어 본다.

4차시 학습 지도안은 다음 <표 11>와 같다.

<표 11> 4차시 학습 지도안

단원	이야기를 듣고 표현하기	차시	4/5차시 (70분)
소단원	버킷리스트 엽서 만들기	학습 자료	◇교사: 붓펜, 색한지, 풀 ◇학생: 필기도구, 가위
대상	초등학생 4~6학년		
수업 목표	1. 제주신화 ‘강림의큰부인’에 대해 이해할 수 있다. 2. 버킷리스트 엽서를 만들 수 있다.		
학습 단계	학습 내용	교수-학습 활동	자료 및 유의점

<p>도입 (5분)</p>	<p>수업시작  수업안내</p>	<p>- 인사 및 출석체크  - 학습목표 및 수업내용 설명</p>	<p>경청 분위기 형성</p>
<p>전개 (60분)</p>	<p>‘강림의 큰부인’  이야기 나누기  작품활동    발표</p>	<p>- 남편을 저승으로 보냈던 ‘강림의큰부인’과 ‘강림’에 대한 이야기를 들려준다.  - 이야기를 이해했는지 신화 내용에 대해 아동에게 질문하고, 인상 깊은 점이나 궁금한 점에 대해 자유롭게 이야기 한다.  - 자신의 미래에 대해 생각해 본 후, 자신이 죽기 전에 해보고 싶던 일들을 생각해본다.  - 교사가 나누어준 한지에 자신이 상상하는 엽서를 만든다.  - 자신이 만든 엽서에 대해 설명해본다.</p>	<p>순회지도 하여 도움이 필요한 아동을 도와준다.  발표에 경청하고 칭찬해준다.</p>
<p>정리 (5분)</p>	<p>내용정리</p>	<p>- 주변 정리 및 인사</p>	

#### (1) 4차시 스토리텔링

죽음을 소재로 저승과 이승을 오가며 벌어지는 이야기다. 스토리텔링을 하는 도중 인간 수명의 비밀에 관한 이야기가 나올 때 아동들이 웃으며 좋아하였다. 평소 궁금했던 점들이 신화를 통해 이야기되면서 아동의 흥미를 이끌어 낼 수 있었다.

다만 본 신화의 내용에 여러 이야기가 섞여 있어서 아동이 쉽게 이해하기는 어려웠다. 그래서 이야기가 끝난 후, 간단하게 이야기 줄거리를 들려주고 이야기의 대표 주인공들이 누구인지 확인하는 과정을 거치며 아동이 이야기를 이해할 수 있도록 도왔다.

#### (2) 4차시 미술 표현

이야기를 듣고 난 후, 한지를 사용하여 버킷리스트 엽서를 만드는 활동을 가졌다. 연구자는 아동이 자신의 미래를 상상해보며 인생에 대한 계획을 세워보라는 의도로 다가갔지만, 연구자의 설명 부족으로 인해 아동들이 수업에서 정확하게 무엇을 만들어야 하는지 이해하지 못했다. 수업을 진행함에 있어 교사는 무엇을, 어떻게, 왜 만드는지 아동에게 구체적이고 명료하게 설명을 해주어야 하겠다.

또한 아동이 원하는 표현을 자유롭게 할 수 있도록 내버려 두자, 아동 대부분은 엽서를 어떻게 꾸며야 하는지 어려워했다. 아동들이 대체적으로 자존감이 낮았기 때문에 수업을 계획함에 있어 아동의 수준과 전체적인 학업 분위기를 살펴 그에 맞는 다양한 예시작품 사례를 준비하여야 하겠다.

다행히 연구자가 다시 설명하고 예시작품을 만든 후, 아동이 작품을 완성할 수 있었다. 하지만 완성하는 과정에서 한지라는 재료의 특성을 아동이 이해하지 못해서 한지를 사용하는데 어려움이 많았다. 한지는 다른 종이보다 얇고 섬세해서 가위질이 힘들었고, 풀을 묻혀 붙일 때도 신중하고 조심스럽게 다루어야 했다. 특히 성격이 급한 아동들이 한지의 사용을 힘들어하였다. 또한 연구자는 한지를 자연스럽게 찢어서 표현하는 방법도 보여주었지만 이를 표현하는 아동이 없었다.

다음 <표 12>는 4차시 학습 결과물이다.

<표 12> ‘강림의큰부인’ - 버킷리스트 엽서 만들기 4차시 학습 결과물

	<p>한지를 길게 이어 붙여 긴 두루마리와 같은 엽서를 만들었다. 미술활동 제작에 쉽게 접근했지만, 단순한 결과물이 되었다. 제작 과정에서 내용을 어떻게 표현하고 장식할지를 고려해 보는 태도가 필요하였다.</p>
	<p>표현과 발표에 있어 적극적인 아동이다. 경쾌한 느낌의 색 배합으로 한지를 붙이고 자신의 이름, 생년월일을 기입하였다. 자신의 꿈 외에는 한글의 초성으로만 표기하여 혼자만 알아볼 수 있도록 비밀스러운 엽서를 만들었다.</p>
	<p>자신의 캐릭터를 그리고, 좋아하는 백호의 얼굴과 꼬리를 잘라 엽서를 만들었다. 뒷면에는 학생 본인이 하고 싶은 일들에 대해 숨김없이 구체적으로 기입하였다.</p>
	<p>한지를 작은 조각으로 잘라 붙이고 자신의 이름을 크게 장식하였다. 뒷면에는 다양한 표정을 가진 하트를 그려 붙이고, 자신의 비밀을 유지하기 위해 미래에 대한 내용을 초성으로만 기입하였다.</p>
<p>자신의 삶을 생각하고 미래를 표현하는 과정에서 아동들이 미래에 대한 기대와 꿈이 없었고, 꿈을 지니고 있어도 다른 사람에게 보이기를 부끄러워하였다. 표현에 있어서는 켄트지에 익숙해서인지 부드러운 한지 사용을 어려워하였지만, 한지의 특성을 살려 접거나 오려 붙이기 방법을 선택하였다.</p>	



5) ‘노일저대구일의딸’ - 가면 만들기

‘노일저대구일의딸’은 예쁜 얼굴과 교묘한 속임수로 남의 재산을 빼앗아 살아가는 여신이다. 어느 날, 그녀는 곡식 장사를 하러 온 ‘남선비’를 만나고, ‘남선비’의 재산이 탐이 나 그녀의 미모와 속임수로 ‘남선비’를 홀려 ‘남선비’가 가진 모든 것을 빼앗는다. 그러다 그녀는 ‘남선비’를 찾아온 ‘여산부인’까지 죽이고 ‘여산부인’ 행세를 하게 된다. 하지만 ‘남선비’와 ‘여산부인’의 일곱 아들 중 막내인 현명한 ‘늑디생이’가 자신의 어머니 행세를 하는 ‘노일저대구일의딸’을 의심하게 되고, ‘늑디생이’와 ‘노일저대구일의딸’ 둘의 신경전이 벌어지게 된다. 결국 ‘노일저대구일의딸’은 ‘늑디생이’에게 죽임을 맞게 되고, 일곱 아들은 서천꽃밭에 가서 여러 꽃들을 따 가지고 와 어머니 ‘여산부인’을 살린다는 내용이다.

이 이야기를 통해 아동은 등장인물의 모습을 상상해보고, 그중의 인물 한 명을 선택하여 그 성격이 드러나도록 가면을 만들어 본다.

5차시 학습 지도안은 다음 <표 13>와 같다.

<표 13> 5차시 학습 지도안

단원	이야기를 듣고 표현하기		차시	5/5차시 (70분)
소단원	가면 만들기		학습 자료	◇교사: 두꺼운 종이, 색연필, 사인펜, 크레파스, 고무줄 ◇학생: 필기도구, 가위
대상	초등학생 4~6학년			
수업 목표	1. 제주신화 ‘노일저대구일의딸’에 대해 이해할 수 있다. 2. 등장인물의 특징을 상상하여 가면을 만들 수 있다.			
학습 단계	학습 내용	교수-학습 활동		자료 및 유의점

<p>도입 (5분)</p>	<p>수업시작 수업안내</p>	<p>- 인사 및 출석체크 - 학습목표 및 수업내용 설명</p>	<p>경청 분위기 형성</p>
<p>전개 (60분)</p>	<p>‘노일저 대구일의 딸’  이야기 나누기  작품활동  발표</p>	<p>- 다른 사람을 속이며 살았던 ‘노일저대구일의딸’에 대한 이야기를 들려 준다.  - 이야기를 이해했는지 신화 내용에 대해 아동에게 질문하고, 인상 깊은 점이나 궁금한 점에 대해 자유롭게 이야기 한다.  - 신화 속 등장인물 중 한 명을 선정하여 인물과 성격의 특징이 드러나도록 켄트지 에 그리고 색칠해 본다.  - 만든 가면이 누구이며 왜 만들었는지 설명 을 한다.</p>	<p>순회지도 하여 도움이 필요한 아동을 도와준다.  발표에 경청하고 칭찬해준다.</p>
<p>정리 (5분)</p>	<p>내용정리</p>	<p>- 주변 정리 및 인사</p>	



### (1) 5차시 스토리텔링

1~4차시까지의 연구자가 이야기를 보며 읽어 주었지만, 본 차시에서는 내용을 보지 않고 줄거리를 외운 후, 아동과 대화하는 것처럼 한 명씩 얼굴을 마주하며 스토리텔링을 진행하였다.

이야기를 마치고 내용에 관한 질문을 하였는데, 아동들이 대답에 자신감이 있고 줄거리를 외우고 있는 모습을 보였다. 연구자가 글을 보는 시간을 줄이고, 아동의 눈을 바라보며 스토리텔링을 하니 아동들이 평소보다 더 집중하고 이해력이 향상되었다. 특히 연구자가 묻지 않았음에도 아동들 스스로가 지난 차시보다 본 차시에서의 내용이 더 이해하기 쉬웠다고 말을 하였다.

이를 통해 스토리텔링 방법을 한 가지만 적용할 것이 아니라, 다양한 방법을 사용하여 어떤 방법이 효과적인지 함께 의논하고 모색하는 것이 바람직한 스토리텔링 방법이라 하겠다.

### (2) 5차시 미술 표현

이야기를 듣고 등장인물의 성격을 상상하여 가면을 만드는 수업이었다. 이야기 속 인물의 성격과 특징이 뚜렷하여 아동이 인물을 선택하고 표현하는데 어려움이 없었고, 수업의 진행이 원활하였다.

본 수업의 표현 재료에 있어 연구자는 여러 색을 겹치면서 나타나는 다양한 색의 혼합을 의도해서 크레파스를 선택하였지만, 아동들은 크레파스를 선호하지 않았다. 크레파스 자체의 두터운 질감과 끝처리가 깨끗하지 못해서 불만이었고 색연필이나 사인펜을 원하는 아동들도 있었다.

이에 연구자가 아동들을 순회하면서 크레파스의 사용법에 대해 직접 시범을 보여주고, 도구를 다양한 방법으로 사용할 줄 알면 작품이 풍성해질 수 있다고 설득하자 아동들은 크레파스를 여러 겹으로 칠하면서 작품을 완성하였다.

시각자료 없이 이야기로만 상상을 했음에도 아동들은 다른 아동이 만든 인물이 누구인지 바로 맞힐 수 있을 정도로 표현이 풍부하였다.

다음 <표 14>는 5차시 학습 결과물이다.

<표 14> ‘노일저대구일의딸’ - 가면 만들기 5차시 학습 결과물

	<p>‘여산부인’이 착하고 아름다워서 선택했으며, 눈동자에 구멍을 뚫어 가면으로 쓸 수 있게 만들었다. 전 차시까지는 소극적이었던 반면, 본 차시에서는 표현에 적극적인 모습을 보였다.</p>
	<p>‘남선비’가 자신의 어리석음을 후회하며 눈물을 흘리는 모습을 만들었다. 크레파스를 여러 겹 덧칠해 질감을 살리고, 얼굴에 미세한 음영을 표현하여 입체적인 효과를 나타냈다.</p>
	<p>연구자와의 대화를 통해 ‘녹디생이’의 성격을 파악하였다. 일곱 형제 중 막내인 ‘녹디생이’를 똑똑하게 보이기 위해 눈을 초롱초롱하게 그리고 반듯한 머리모양으로 표현하였다.</p>
	<p>주인공 ‘노일저대구일의딸’을 만들었다. 이 아동은 평소 외모에 관심이 많아서 길고 풍성한 속눈썹과 머리의 꽃 장식 등을 하며 ‘노일저대구일의딸’의 미모를 표현하였고, 눈 밑에 점을 찍어 악녀라는 점을 강조하였다.</p>
<p>제주신화의 다섯 이야기 중 가장 흥미 있고 진지한 태도로 이야기에 집중하였다. 앞의 1~4차시는 소극적으로 표현한 반면, 5차시 수업에서는 자신의 생각과 감정을 솔직하게 드러내어 만드는 대상의 얼굴이 다양해지고 표현이 풍부해졌다.</p>	

### 3. 결과 분석 및 기대효과

스토리텔링을 활용한 미술수업은 총 5차시로 계획하였으며, 초등학교 고학년 아동을 대상으로 지역 아동센터 2곳에서 수업을 진행하였다.

지역 아동센터의 경우 일반 아동과는 달리 문화 예술 활동에 취약한 상태였다. 센터 내에 미술 재료와 도구들이 다양하지 못하고, 관리도 제대로 되어 있지 않아, 이를 통해 미술수업이 제대로 이루어지지 않음을 확인할 수 있었다. 또한 연구자와 같은 봉사자 선생님들이 잠시 동안 아동을 가르치고 떠나기 때문에 아동이 선생님에 대한 태도가 바르지 않았으며, 대체적으로 자존감이 낮았다.

이에 연구자는 스토리텔링을 활용한 미술수업이 이러한 아동에게 어떠한 영향을 끼치는지 알아보고자 수업을 계획하고 진행한 후, 결과물을 분석하였으며 차시별 내용을 정리하면 다음과 같다.

1차시 ‘서천꽃밭 꽃 만들기’는 꽃을 입체로 표현하는 수업이었다. 꽃을 제작하는 과정에서 아동들은 물감 번지기 기법으로 꽃잎을 만들고 이를 오려 꽃을 제작하는 과정에서 어려움을 나타냈지만, 과정의 반복을 통해 꽃을 만들고 난 후에는 집에 가져가고 싶다고 말을 하며 만족감을 보였다.

2차시 ‘나의 수저 만들기’는 지점토수저에 자신이 좋아하는 색을 조색하여 채색하고 무늬를 그리는 수업이었다. 이 수업에서 또래를 모방하는 아동의 특징들을 살펴볼 수 있었으며, 조색 작업에 집착하는 모습을 통해 아동이 평소 미술에 대한 접근이 부족했음을 알 수 있었다.

3차시 ‘백주또 가족이 필요한 선물 그려주기’는 이야기를 듣고 다른 사람이 필요한 것이 무엇인지 생각하며 상대방에 대한 배려심을 배우고, 이를 그림으로 나타내보는 수업이었다. 아동들은 백주또 가족을 위한 다양한 선물을 그렸으며, 발표를 통해 상대방을 바라보는 시각이 다양함을 배울 수 있었다.

4차시 ‘버킷리스트 엽서 만들기’는 한지를 오려 붙이면서 엽서를 만드는 수업이었다. 엽서에 자신의 미래를 상상하고 이를 글로 작성하는 수업이었지만, 대체적으로 아동들은 자신의 미래에 대해 표현하길 원하지 않고 이를 타인에게 보여줄 꺼리는 등 자존감 낮은 모습을 보였다.

5차시 ‘가면 만들기’ 수업은 이야기를 듣고 등장인물의 성격이 드러나도록 가면을 만들어 보는 수업이었다. 스토리텔링 방법을 달리하여 아동의 반응과 호응이 좋았으며, 등장인물의 성격이 뚜렷해서 미술 표현의 접근이 수월하여 수업에 적극적인 모습을 보였다.

총 5차시의 수업을 진행하는 동안 아동들은 미술에 관심 있는 소수 아동의 적극적인 표현을 모방하였다. 이러한 현상이 반복되면서 모방을 한 아동 역시 표현에 자신감이 생기게 되었고, 이를 통해 자신의 특징을 드러내며 내용을 옮기고 완성하게 되었고, 작지만 자기주장을 하기 시작하였다.

그리고 제주신화를 소재로 스토리텔링을 하면서, 아동은 제주의 문화를 쉽고 재미있게 이해할 수 있었고, 이를 미술수업과 연계하여 미술 표현에 대한 접근이 수월하게 진행되었다. 이야기를 듣는 동안 아동은 머릿속으로 이야기 전개에 따른 이미지를 떠올릴 수 있었으며, 미술수업을 통해 이러한 이미지들을 직접 표현함으로써 미술수업에 대한 부담감이 완화되었다.

또한 본 수업을 통해 스토리텔링이 교사의 지도에도 도움이 된다는 사실을 확인할 수 있었다. 스토리텔링 시 눈빛과 표정, 행동을 통한 소통은 짧은 시간에 교사와 아동 사이에 친밀감을 높여주었다. 그리고 많은 노력을 기울이지 않아도 동기부여가 되어 아동이 미술 제작에 집중하였다. 무엇보다 차시가 지나면서 아동들이 미술수업에 대한 기대감이 생겼고, 미술 표현에 있어서 작지만 향상된 변화를 보였다.

이처럼 5차시의 짧은 수업이었지만, 아동의 변화된 모습을 통해 스토리텔링의 여러 효과를 확인할 수 있었다. 그리고 본 수업을 통해 아동이 자신감과 표현력을 갖추어 가는 모습을 보며, 지역 아동센터에서의 다양한 문화 예술과 관련한 수업들이 생겨나 아동들이 풍부하고 다양한 경험을 할 수 있기를 바란다.

## IV. 결 론

본 연구는 스토리텔링을 활용한 미술수업을 제주 지역 아동센터의 아동에게 적용하여 학습 지도안을 구상하고 수업을 진행하였으며, 스토리텔링의 교육 방식이 교사와 아동 간의 관계와 아동의 미술 표현에 어떠한 도움을 주는지를 살펴 보았다.

스토리텔링의 소재로는 제주신화를 선정하였다. 이는 향토문화가 그 지역의 문화적 성향을 파악하고, 조상들의 삶과 역사를 이해하여 지역민의 자존감을 높이고 정체성을 형성하는데 도움이 되기 때문이다.

이에 연구자는 제주 지역 문화가 담겨있는 제주신화 중 여신이 주인공인 이야기 5편을 선정하여 아동에게 스토리텔링 방식으로 들려주었으며, 이를 바탕으로 미술수업을 전개하였다.

본 수업은 아동이 스토리텔링 속에 담긴 이야기를 상상해보며 미술수업에 흥미를 느끼고, 이야기의 각 장면을 직접 표현하는 시간을 가질 수 있었고, 이를 통해 아동이 미술 표현을 기피하는 부담감을 덜어줄 수 있었다. 또한 다양한 미술 표현활동을 제시하여 수업의 주제를 자신만의 그림으로 표현함으로써 내면의 심상을 드러내는 표현 능력과 미적 감성을 향상시킬 수 있었다. 본 연구의 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 제주의 전통과 문화를 배울 수 있었다.

제주신화에 대해서는 ‘설문대할망’만 들어보았던 아동은 연구자가 들려주는 제주신화를 통해 제주에 다양한 이야기들이 존재하며, 이를 통해 제주문화에 대한 새로운 시각을 지닐 수 있었다. 아동은 매 차시가 진행될 때마다 수업 전 연구자에게 어떤 이야기를 들려줄 것인지 물어보며 제주신화에 흥미와 관심을 보였다. 제주신화를 들려준 후에는 질의응답시간을 가지면서 이에 대한 자신의 생각을 친구의 생각과 비교해 보며 과거 제주의 전통과 문화를 효과적으로 이해할 수 있었다.

둘째, 미술수업에 부담감이 줄어들었다.

아동은 연구자가 들려주는 제주신화를 들으며 인물의 모습과 감정의 변화 그리고 각 장면들을 상상하며, 무엇을 어떻게 표현할지 미리 생각할 수 있었다. 또한 아동이 원하는 대로 작품이 나오지 않으면 연구자와의 대화를 통해 문제를 해결하고, 다시 반복하여 표현할 수 있는 시간을 제공하여, 미술 표현을 어려워하거나 두려워하는 아동들도 미술에 흥미를 갖고 참여할 수 있도록 동기부여가 되었다.

셋째, 의사소통능력이 향상되었다.

이야기를 들려주는 과정에서 연구자와 아동은 서로의 표정, 말투, 몸짓 등을 통해 서로의 감정을 느끼고 공감하며 짧은 시간에 친밀감을 느낄 수 있었다. 또한 미술 표현활동 중에도 대화를 지속함으로써 소통하는 시간이 늘어나 소극적인 아동도 자신의 의견을 표현할 수 있도록 하였다. 특히 수업 과정에서 스토리텔링 방법을 달리함으로써 비언어적인 요소가 늘어날수록 아동의 이해력과 기억력이 더 좋아짐을 확인할 수 있었다. 이를 통해 서로의 공감대가 깊어지고 의사소통능력이 향상됨을 알 수 있었다.

이처럼 스토리텔링을 활용한 미술수업은 경험이 부족한 아동에게 풍부한 표현의 기회가 되었으며, 연구자는 수업이 지루하지 않고 미술 표현에 대한 아동의 부담감을 줄어둘게 하여 작품을 완성할 수 있도록 도왔다. 또한 수업에 어떠한 내용을 활용하느냐에 따라 다양한 이야기를 나눌 수 있었으며, 이를 통해 아동의 흥미를 유발하고 다양한 간접경험을 체험할 수 있었다.

이와 같은 연구 결과를 통해 스토리텔링이 효과적인 미술 수업 방식임을 확인할 수 있었다. 뿐만 아니라 미술 교과 이외에 다른 교과목에서도 스토리텔링을 활용한다면, 수업에 대한 아동의 흥미를 높이고 다양한 교육적 효과를 달성할 수 있을 것으로 기대한다.

## 참 고 문 헌

### <단 행 본>

- 고광민(2004), 「제주도의 생산기술과 민속」, (주)대원사.
- 김동철(2006), 「N세대의 미술교육」, 집문당.
- 김 정 외(1998), 「미술교육학원론」, 예경.
- 김정숙(2002), 「자청비·가문장아기·백주또」, 도서출판각.
- 박인기 외(2013), 「스토리텔링과 수업기술」 사회평론.
- 신성욱(2014), 「조급한 부모가 아이 뇌를 망친다」, 어크로스.
- 조정래(2016), 「스토리텔링 교육의 모든 것」 행복한 미래.
- 홍숙영(2011), 「스토리텔링, 인간을 디자인하다」 상상채널.
- 현용준(1996), 「제주도신화」, 서문당.
- EBS 다큐프라임 ‘이야기의 힘’ 제작팀(2011), 「이야기의 힘!」 황금물고기.

### <학술논문 및 정기간행물>

- 이지영·강하나(2013), 『스토리텔링 학습』, 리빙센스 4월.
- 지희진(2014), 『엄마 스토리텔러를 위한 실전 코치』, 여성중앙 5월.

### <학 위 논 문>

- 권현주(2014), “스토리텔링을 활용한 창의적 미술수업 방안 연구”,  
동아대학교 문화예술대학원 석사학위논문.
- 손현정(2013), “미술교과에서 스토리텔링을 활용한 인성교육방안”,  
대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이인성(2013), “스토리텔링을 활용한 미술수업의 교육적 효과”,  
경인대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 이혜선(2014), “스토리텔링을 활용한 미술감상교육 프로그램의 정서적 효과에 관  
한 실험연구” 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.



전미희(2013), “감정표현능력 향상 미술활용 스토리텔링을 통한 아동의 변화 연구”, 호남신학대학교 기독교상담대학원 석사학위논문.

<기 타 문 헌>

교육과학기술부(2009), 「초·중등학교 교육과정총론」

<참고 사이트>

지식채널e, [home.ebs.co.kr/jisike](http://home.ebs.co.kr/jisike)

네이버메거진, [http://navercast.naver.com/magazine\\_index.nhn](http://navercast.naver.com/magazine_index.nhn)

허핑턴포스트, <http://www.huffingtonpost.kr/>



<ABSTRACT>

A Study on Elementary Art Class using Storytelling

-Focused on Jeju Myth-

Kyeong-Ri Ko

Department of Art Education Major

Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea

Supervised by Professor Jung-Myung Kwack

Where the modern society is dominated by new technology in the era of knowledge and information, the forthcoming future society is expected to present the direction of 'the fourth wave' led by dream and emotion. Futurist Rolf Jensen said that the driving force behind creating human sensitivity into touching is in creation and imagination, and there is a story between the sensitivity and touching. As a result, many people became aware of the importance of stories.

In particular, modern society has already formed a structure that is able to talk to anytime and anywhere due to the development of various media. According to this tendency, storytelling using story is emerging as a new teaching method in school. As a result, it is confirmed that storytelling class is educationally, socio-culturally and linguistically effective.

Based on this background, the study used storytelling in art classes for children of Jeju district children center. Jeju mythology was used for the contents of storytelling to help children understand the culture of Jeju and

establish the identity as a citizen of Jeju, and applied on real class after connecting the storytelling with art class and planning artistic expression activity. The art class utilizing storytelling has the purpose of enhancing aesthetic sensitivity and expression of children.

Therefore, the researcher of the study chose and told children 5 stories centered on the goddess out of many Jeju myths such as ‘Jacheongbi’, ‘Kamoonjang-ahgi’, ‘Baekjutto’, ‘Big madam of Ganglim’, ‘Daughter of noiljoe-daegueil’. Based on these, 5 lessons of various artistic expression activities were conducted and the results are summarized as follow.

First, unique sentiments and culture of citizens of Jeju can be learned through Jeju mythology.

The children who did not get to know about Jeju myth have got a new awareness of Jeju culture through the story told by the researcher. By understanding the tradition and culture of Jeju people in the past, children were able to have a nationality of Jeju that they live in.

Second, students felt interest and satisfaction in art class, and got problem solving ability and confidence.

The children were able to have time and mind to imagine the contents by listening to the story before expressing it to the art. This has motivated children who are difficult or afraid of art expressions to participate in art activities with interest.

Third, the researcher and the children felt a sense of fellowship and improved communication ability.

In the process of telling the story, the researcher and the children were able to get closer to each other by looking at each other’s expressions, voices, and gestures. Also, during the artistic expression activities, classes were able to smoothly progress through the process of communication which helped to solve the difficulties in expression.

In this way, the art lesson using storytelling can share various stories

according to the choice of the contents of storytelling. In addition to the interest in the class, the emotional development of children such as establishing the identity and sense of tight fellowship was found.

In addition, the study expects that classroom teaching using children-centered storytelling will be a way of teaching children to experience abundant aesthetic sensibility and improve their inner expressive power, rather than the traditional teacher-oriented delivery class.

---

\* A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2017. 8