



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

# 전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링 지리 학습 자료 개발 및 적용

-고등학교 지리 수업을 중심으로-

A Study on Development and Application of Storytelling  
Learning Materials Using Geographical Elements in  
Legends

- Focused on High School Geography Class -

제주대학교 교육대학원

지리교육전공

고혜경

2017년 8월

# 전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링 지리 학습 자료 개발 및 적용

-고등학교 지리 수업을 중심으로-

A Study on Development and Application of Storytelling  
Learning Materials Using Geographical Elements in  
Legends

- Focused on High School Geography Class -

지도교수 손 명 철

고 혜 경

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2017년 8월

고혜경의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 교육대학원

2017년 8월

## 국 문 초 록

본 연구는 ‘전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링 수업 기법’을 지리 교육에 활용할 수 있는 방안과 자료를 개발해 제시하고 실제 지리수업에 활용해 봄으로써 지리교육에서 ‘전설’과 ‘스토리텔링’ 활용 교육의 효과를 알아보는데 있다.

이를 위해 본 연구에서는 수업 과정을 3 단계로 구분하여 진행하였다.

첫 번째 단계는 ‘전설과 지리교과는 연관성이 없다는 인식 전환하기’ 단계로 지리적 요소를 포함하고 있는 전설은 단순 스토리가 아니라 실제로 증명할 수 있음을 밝혀 학습 자료로 재구성하였다. 이 자료를 토대로 두 번째 단계인 ‘지리적 요소를 찾는 도구로 전설 활용하기’의 주제 수업을 진행하였다. 세 번째 단계는 ‘지형을 활용해 스토리 창작하기’ 단계로 지리적 요소를 포함한 스토리를 학생이 스스로 창작하게 하였다.

세 단계의 수업을 진행한 후 수업에 참여한 100 명의 학생을 대상으로 심층 면담 및 설문조사를 통해 수업의 효과에 대해 알아보았다.

그 결과 ‘전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링’ 지리 수업은 학생들로 하여금 ‘창의성’을 발휘하게 하며 과정이 ‘참신하다’는 인식을 심어주고, 과제 완성을 통하여 ‘성취감’을 주는 수업임을 확인하였다. 이를 통해 ‘전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링’ 지리 수업은 학생의 지리 과목에 대한 흥미를 유발함과 동시에 사고를 확장하는 데 긍정적인 수업이라는 결론을 얻었다.

주요어: 제주도 전설, 전설, 스토리텔링, 지리적 요소, 지리 수업, 지리 인식 전환, 사고의 확장



# 목 차

## I. 서 론

- 1. 연구의 필요성 및 목적 ..... 1
- 2. 연구 방법 및 연구 절차 ..... 4
- 3. 선행 연구 동향 ..... 5

## II. 이론적 배경: 전설과 지리, 그리고 스토리텔링

- 1. 전설의 이해 ..... 8
  - 1) 전설의 개념 ..... 8
  - 2) 제주도 전설의 특징 ..... 11
- 2. 스토리텔링의 이해 ..... 12
  - 1) 스토리텔링의 개념 ..... 12
  - 2) 수업활동에서의 스토리텔링 ..... 13
  - 3) 지리교육에서 스토리텔링 활용의 장점 ..... 14

## III. 전설을 활용한 스토리텔링 수업의 설계와 적용

- 1. 전설을 활용한 지리교과 스토리텔링 수업의 유용성 ..... 16
- 2. 전설을 활용한 지리 스토리텔링 수업 과정과 평가 ..... 17
  - 1) 단계별 수업 과정 ..... 17
  - 2) 스토리텔링 수업 과정과 평가 ..... 57

## IV. 전설을 활용한 지리 스토리텔링 수업 결과 분석

- 1. 학습 흥미와 난점 ..... 63
  - 1) 흥미로운 점 ..... 63
  - 2) 어려운 점 ..... 67
- 2. 지리교과에 대한 인식의 변화 ..... 70
  - 1) 인식의 변화 정도 ..... 70

2) 인식 변화의 이유 .....	71
3) 인식 변화가 없는 이유 .....	74
3. 수업 소감과 평가 .....	76

## V. 결론 및 제언

1. 결론 .....	81
2. 제언 .....	83
※ 참고문헌 .....	85

## <표 목차>

<표 1> 지리학에 스토리텔링을 적용한 학술지 논문 .....	7
<표 2> 신화·전설·민담의 차이점 .....	9
<표 3> 제주해역의 조류 속도 .....	34

## [그림 목차]

[그림 1] 수업의 절차 .....	5
[그림 2] 제주 지역별 지하수 종류 .....	30
[그림 3] 제주 지역별 염소이온 수질 분포도 .....	30
[그림 4] 제주 해역 과량에너지 분석도 .....	34
[그림 5] 흥미로운 점 .....	67
[그림 6] 어려운 점 .....	71
[그림 7] 지리 교과에 대한 시각 변화 요인 .....	75

## <사진 목차>

<사진 1> 실제 녹고의 눈물(전체) .....	22
<사진 2> 실제 녹고의 눈물(부분) .....	22
<사진 3> 녹고 눈물의 원리 .....	22
<사진 4> 수월봉 바로 밑 바다 모습 .....	23
<사진 5> 녹고의 눈물 위 절벽의 모습 .....	23
<사진 6> 가시오름과 모슬봉의 위치와 높이 .....	26
<사진 7> 같은 방향에서 바라본 모슬봉과 가시오름 .....	27
<사진 8> 토산의 거슨새미 .....	31
<사진 9> 토산의 노단새미 .....	31
<사진 10> 용머리(바다로 뺀 용의 형상) .....	32
<사진 11> 용머리(위쪽에서 본 절단된 모습) .....	33
<사진 12> 용머리(옆에서 본 절단된 모습) .....	33

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

현장에서 학생들을 가르치다 보면 교사의 교수·학습 방법에 따라 지리 교과에 대한 흥미와 관심의 차이가 매우 큼을 알 수 있다. 2007년도 고등학교 1학년생들을 대상으로 중학교에서 배웠던 ‘지리’교과에 대한 인식을 조사한 결과 “암기할 것이 너무 많은 과목이다. 지루하다. 외워도 금방 잊어버려서 시험 기간에만 어쩔 수 없이 공부하는 과목이다.”라고 답하는 학생들이 50% 이상을 차지하였다. 이러한 생각을 갖고 있는 학생들을 대상으로 지리 수업을 1년 간 진행 한 후 학년말에 다시 지리 과목에 대한 인식을 조사하였을 때는 “흥미롭다. 지리는 암기 과목이 아니라 이해하는 과목이다. 좀 더 깊이 있는 공부를 해보고 싶은 과목이다.”라는 쪽으로 인식이 많이 바뀌어 있었다.

특히 인식에 변화가 생긴 구체적인 원인으로서는 ‘이전의 지리수업은 교사가 지리적 사실만 쭉 나열하면서 간단한 설명으로 끝냈던 교사 중심의 강의식 수업이어서 재미가 없었던 반면에 같은 강의식 수업이라 하더라도 교사가 지리적 사실을 가르쳐 준 후 그와 연관된 다양한 주제의 이야기를 연결하며 설명이 이루어지고 다시 학생들에게 그러한 지리적 사실 또는 현상이 나타나게 된 이유 등을 끊임없이 질문하는 방식이 학생들로 하여금 스스로 생각해 보게끔 함으로써 호기심을 자극한다. 또한 다양한 시청각자료를 활용해 학생들의 몰입도를 높이고 이는 다시 흥미로 이어져 지리 수업이 굉장히 재미있고 기다려지는 수업이 되었다.’는 것이다. 다른 학생들 역시 위와 유사한 인식을 가지고 있었다.

2016년도 지리교과에 대한 학생들의 생각과 수업방식의 변화를 알아보기 위한 설문조사 결과 학생들이 지금까지 경험했던 지리과목 수업 방식 중 가장 많은 비중을 차지하는 것은 ‘강의식’ 수업 방식이었고, 가장 기억에 남는 수업 방식은 ‘발표식’ 수업 방식<sup>1)</sup>이었다. 이는 10년 전이나 지금이나 지리과목에 대한 수업 방식은

크게 달라지지 않고 있으며, 학생들의 지리과목에 대한 인식 역시 큰 변화가 없음을 암시하고 있는 것이다. 새로운 변화는 차치하고라도 오히려 학생들의 요구를 현장의 지리 담당교사가 따라가지 못하고 있는 상황이 전개되고 있음을 어느 정도 드러내고 있다.

그러나 최근 대학 입시에서 수시 모집 학생부종합전형의 비중이 점차 증가하고 있고 우수한 학생을 선발하기 위한 대학들의 노력과 고등학교 현장에의 요구사항도 점차 구체화되면서 학교 현장에서는 의도적으로 대학의 요구 사항에 맞춰 변화를 할 수 밖에 없다. 그 구체적인 요구 사항 중 최근 중요성이 강조되고 있는 부분이 바로 ‘교과 세부 특기 사항’이다. 각 교과 담당 교사가 ‘학생이 적극적으로 수업에 참여하였는가?’, ‘수업 과정에서 학생이 어떤 역할을 하였는가?’, ‘수업을 통해 학생은 어떤 변화된 모습을 보였는가?’를 관찰하고, 이를 바탕으로 ‘교과 세부 특기 사항’에 학생의 활동 상황을 기록하면 대학은 기록된 내용을 검토해 우수한 학생을 선발하는 전형이 학교생활기록부 중심의 수시 전형이다.

이러한 요구에 맞춰 좀 더 색다르고 차별적인 교과 세부 특기 사항을 기록하기 위해서는 기존의 강의식 수업만으로는 한계에 부딪힐 수밖에 없다는 인식이 현장 교사들의 고민으로 자리 잡고 있다. 본 연구자 또한 학생 개개인의 잠재된 능력을 끌어 올릴 수 있는 수업 방식, 다른 학교와 차별화된 수업 방식, 학생들의 흥미와 관심을 끌어 올릴 수 있는 수업 방식 등 이 모두를 만족하는 수업 방식에 대해 고민하며 좀 더 의미 있고 창의적인 교수·학습 활동을 적극적으로 개발하고 현장에 적용시킬 필요가 있음을 인식하게 되었다.

따라서 학생들의 지리교과에 대한 관심과 흥미를 지속적으로 유지하여 주고 잠재력을 발휘할 수 있도록 학생 중심의 지리수업을 위한 자료를 개발해 실제 수업에 적용함으로써 그 교육적 효과를 입증해 보는 것은 매우 필요한 과제라 하겠다.

---

1) 2016학년도 본교에 재학 중인 고등학교 2학년 학생 100명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과 ‘중학교~고등학교 현재까지 지리과목의 수업 방식 중 가장 많은 비중을 차지했던 수업방식’을 묻는 질문에서 강의식(84명), 토의식(2명), 발표식(8명), 모둠별 과제 해결식(1명), 기타(0명)의 결과가 나왔고, ‘중학교~고등학교 현재까지 지리과목의 수업 방식 중 가장 기억에 남는 수업 방식’을 묻는 질문에서 강의식(29명), 토의식(2명), 발표식(50명), 모둠별 과제 해결식(6명), 기타(3명)의 결과가 나왔다.

특히 제주도는 다른 지역보다 면적이 작고 인구수가 적음에도 불구하고 혹독한 환경의 영향으로 많은 전설과 이야기를 보유하고 있는 지역이다. 이 많은 전설은 신앙과 관련한 이야기, 역사 및 인물과 관련한 이야기, 자연 환경과 관련한 이야기로 크게 분류되고 있는데, 이 중에서 자연환경과 관련한 전설 속에는 그 지역(지형)만의 독특한 외형적 특징, 기후, 문화와 관련된 내용들이 숨겨져 있으며 이 내용들은 현실적으로 증명이 가능하다는 사실을 알게 되었다.

지리수업 과정에서 학생들에게 단순한 지리적 사실만을 전달하고 끝내는 것이 아니라 항상 ‘왜 그렇지?’, ‘왜 그곳에만 그러한 특징이 나타나지?’ 등과 같이 끊임 없이 ‘왜’를 학생들에게 던졌던 본 연구자에게 ‘전설’은 흥미롭고 매력 있으며, 지리수업 활동 자료로 활용하기에 매우 적합한 소재라고 판단되었다. 그리고 최근 ‘스토리텔링’을 활용한 다양한 교수·학습 활동 방안들이 여러 교과에서 개발되고 있고 이에 대한 관심도 많아지면서 본 연구자 역시 ‘스토리텔링’을 활용한 수업방식에 관심을 갖게 되었다. 이러한 이유로 ‘전설’과 ‘스토리텔링’을 지리교과에서 효율적으로 활용할 수 방안을 모색해 보려는 시도를 하게 되었다.

이에 따라 본 연구는 ‘지리’ 라는 과목이 단순하게 암기만 하는 과목이 아니라 하나의 지리적 사실에는 또 다른 사실들이 얽어져 있음을 알게 하고, 이러한 특징을 마치 자연스럽게 이야기 하듯 쉽게 이해시킬 수 있는 과목임을 학생들에게 이해시키려는 하나의 시도로서 의미를 찾으려 한다.

또한 지리교과에서 전설을 활용한 스토리텔링 수업에 적용할 수 있는 교수·학습 방법을 모색하고, 실제 수업에 활용할 수 있는 자료를 개발 및 적용해 봄으로써 지리교과에서 전설과 스토리텔링의 활용이 어떠한 교육적 효과가 있는지를 확인해 보는 것에 본 연구의 목적이 있다.

## 2. 연구 방법 및 연구 절차

본 연구를 진행하기 위해 가장 먼저 준비해야 하는 것은 본 수업에 활용할 수 있는 적합한 전설을 선정해 내는 것이다. 제주도 전역에서 전해져 내려오는 전설 중에서 지역의 독특한 지형, 기후, 풍습 등과 같이 다양한 지리적 요소들이 숨겨져 있는 적절한 전설을 수집한 후 선별해 내야만 학생들의 이해를 도와주고 학습 목적을 달성할 수 있기 때문이다.

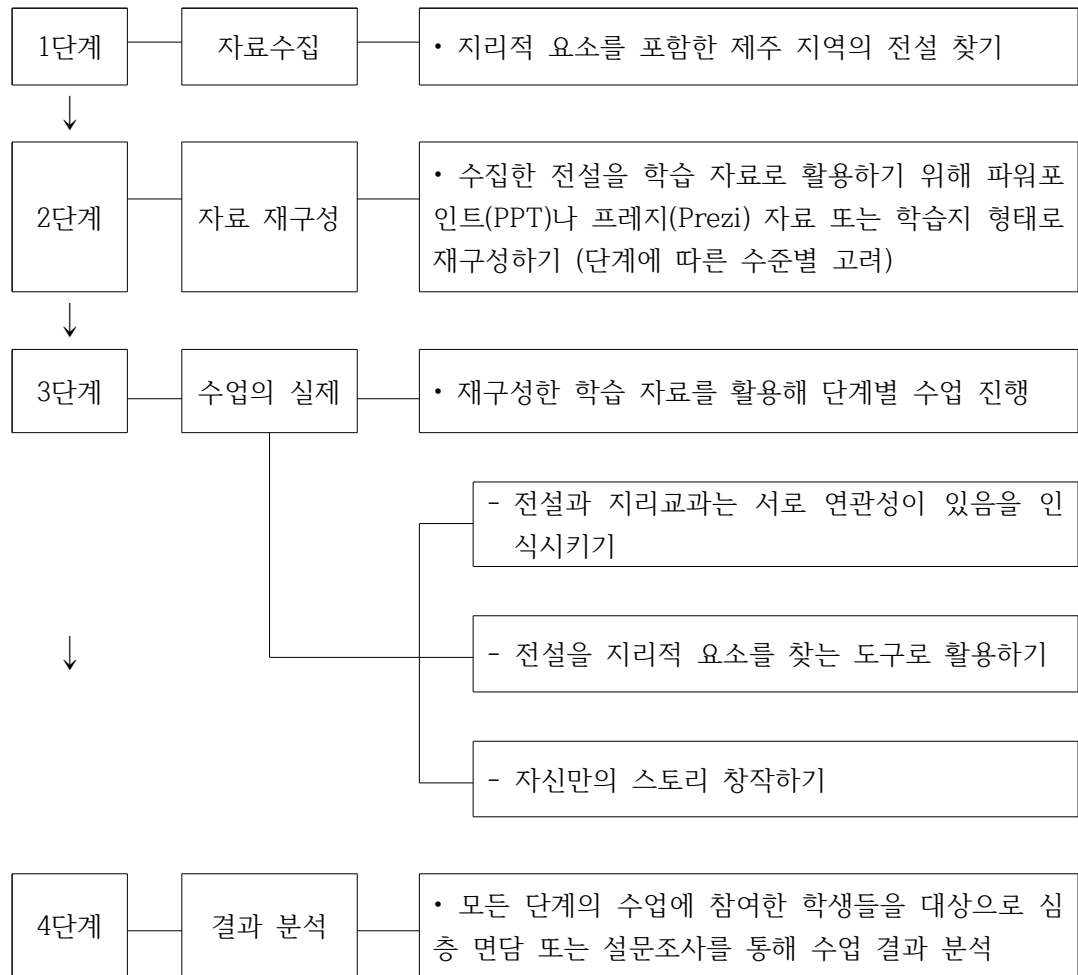
전설을 수집하는 방법에는 이미 정리된 상태로 소개되고 있는 전설을 활용하는 방법, 제주도 전설에 대해 연구한 논문 자료를 활용하는 방법, 마을 어르신을 직접 찾아뵙고 이야기를 듣는 방법 등이 있다. 어떤 방법을 활용하든 다양한 전설을 수집할수록 목적에 적합한 전설을 선별하는데 도움이 되기 때문에 가능한 모든 방법을 활용하는 것이 좋을 것이다. 본 연구에서도 위의 방법을 모두 활용하였다.

수집 후 선별된 전설은 교수·학습 자료로 활용할 수 있도록 재구성한다. 학생들이 이해하기 어려운 제주어가 포함되어 있거나 문장이 너무 길어 수업자료로 활용하기 부적합한 경우 이를 교사가 적절히 수정, 보완한다. 수정, 보완된 자료는 전달력을 높이기 위해 파워포인트(PPT) 및 프레지(Prezi) 또는 학습지 형태로 재구성한다. 이렇게 마련된 자료를 활용해 일반계 고등학교 2학년 학생들을 대상으로 실제 수업을 단계별로 3차례 이상 진행하였다.

그리고 전설의 내용은 단계별로 쉽고 간단한 전설에서부터 시작하여 점차 복잡하고 어려운 내용이 포함된 전설을 활용하였다. 수업 내용이 생소한 학생들에게 처음부터 복잡하고 어려운 내용의 전설을 소개할 경우 수업에 대한 흥미를 잃어 다음 단계 수업 진행이 어려울 수 있기 때문이다. 모든 단계의 수업을 마무리 한 후 수업에 참여한 학생을 대상으로 심층 면담 또는 설문조사를 실시해 전설을 활용한 스토리텔링 수업의 흥미와 난점, 지리교과에 대한 인식 변화 정도,

2) 전설을 활용한 스토리텔링 수업을 진행해 나가기 위해서는 한국지리 및 세계지리 수업에서 다루는 '다양한 지형의 형성과정'과 특징을 이해하고 있어야 한다. 따라서 현 교육과정에서 한국지리와 세계지리 과목은 심화 선택과정으로 고등학교 2학년과 3학년에서 다루고 있어 고등학교 2학년 학생들을 대상으로 수업을 진행하는 것이 가장 바람직하다고 생각한다.

수업 소감과 종합적인 평가 등을 조사한 후 이를 분석하였다. 이 과정을 간략한 표로 정리하면 다음 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 수업의 절차

### 3. 선행 연구 동향

최근 스토리텔링에 대한 관심이 높아지면서 이를 교수·학습 활동에 활용하는 방안에 대한 연구가 다양한 교과에서 진행되고 있었다. 김민경(2016)의 ‘스토리텔



링을 활용한 고등학교 중국어 지도 방안'에서는 일정한 기준에 의거하여 중국어 교과 스토리텔링 자료로서 중국의 신화 작품을 선정하고, 이를 재구성하여 고등학교 중국어 수업에 실제 적용할 수 있는 다양한 방법의 교수·학습 과정안을 구상하였다. 한종민(2012)의 '스토리텔링 기반의 수학 지도 방안 연구'에서는 수학교육에서 인지적인 차원과 정의적인 차원을 결합하기 위해 수학사를 수업에 적용하기 위한 방법으로 스토리텔링을 활용하였고, 스토리텔링 기법을 적용하여 일차방정식 단원에 대한 지도 방안을 연구하였다. 김정언(2014)의 '스토리텔링을 활용한 음악과 수업지도 방안 연구'에서는 학교 현장에서 스토리텔링을 활용해 음악개념을 인위적이지 않고 자연스럽게 습득할 수 있도록 중학교 학생들을 대상으로 하는 음악과 교수·학습 원리를 제안하고 있다.

이와 같이 중국어, 수학교과, 음악교과는 물론 다양한 교과에서 스토리텔링을 활용한 교수·학습 방법에 대한 연구가 활발히 진행되고 있다. 지리교과 역시 강민정(2014)의 '지리교육에서 스토리텔링의 활용 방안에 관한 연구'에서 문헌조사법을 통해 스토리텔링의 일반적인 특성 및 교육과의 관계를 살펴보고, 지리교육에서 스토리텔링이 가지는 함의를 찾아보며 지리교과에서도 스토리텔링을 활용한 다양한 수업방법을 개발하고 시도할 수 있음을 제시해 큰 의의가 있었다. 그러나 논문에서 제시한 스토리텔링의 전략들을 실제 수업에 적용하지 못한 한계 또한 가지고 있었다.

그리고 홍서영(2014)의 '디지털 스토리텔링의 지리 수업에의 적용'은 초등학생을 대상으로 디지털 스토리텔링 수업을 적용했을 때 지리 학습이 학생들의 창의적 문제 해결력, 학업성취도, 학습 동기에 미치는 영향과 그 투입으로 인한 인지적·정의적 측면의 변화 모습을 실제 수업을 통해 분석하였다. 그러나 이 연구는 학습 대상이 초등학생인 관계로 고등학생을 대상으로 실제 수업에 적용시키는데 적합하지 않았다.

그 외 지리학에 스토리텔링을 적용한 최근 연구 논문의 내용을 간략히 정리하면 다음 <표 1><sup>3)</sup>과 같다.

---

3) 홍서영, (2014), 디지털 스토리텔링의 사회과 지리 수업에의 적용, 고려대학교 대학원, P.27에서 재인용

<표 1> 지리학에 스토리텔링을 적용한 학술지 논문

논문제목	연도	등재 학술지	저자
공감을 위한 지리와 스토리텔링	2011	문화역사지리	옥한석
관광지 스토리텔링 선택 속성이 관광객 행동 반응에 미치는 영향 연구	2012	국토지리학회지	김희정 김시중
생태관광자원 디지털 스토리텔링을 적용한 모바일 어플리케이션 개발	2012	한국사진지리학회지	서종철 이승주
생태 관광정보 표준화를 위한 생태 관광 스토리텔링 유형 분류	2012	한국지역지리학회지	이승주 이현숙 서충철
지형자원을 활용한 스토리텔링 개발: 화강암 지형과 불교문화를 중심으로	2012	한국사진지리학회지	권동희
지오투어리즘 관점에서 본 베트남 하롱베이의 지형경과	2013	한국사진지리학회지	권동희

위의 <표 1>과 같이 지리 교과에서 ‘스토리텔링’을 소재로 한 연구가 꾸준히 진행되고 있기는 하나 지리교육에서의 스토리텔링 관련 논문 및 학술지는 대부분 스토리텔링을 지리수업에 활용할 수 있는 사례를 제시하는 수준에서 끝을 맺고 있었으며, 지역의 전설에서 지리적 요소를 찾아내고 스토리텔링 기법을 활용한 교수·학습 방법을 연구한 사례는 찾아 볼 수 없었다. 그리고 ‘전설’을 수업에 활용할 수 있는 방법을 연구한 논문으로는 양민정(2009)의 ‘전설을 활용한 한국어 문화교육 방안 연구’가 가장 대표적으로 국어교과에서 단순히 전설의 특징을 분석하고 이를 국어 수업에 활용하는 방안을 제시한 논문 몇 편이 전부였으며 지리교과에서 전설을 활용한 교수·학습 자료 개발 및 방안 연구는 전혀 찾아볼 수 없었다.

따라서 본 연구에서는 학생들이 자신의 지역사회에서 쉽게 접할 수 있는 제주도의 전설 속 지리적 요소를 활용해 지리교과에서 스토리텔링 기법을 활용한 교수·학습 자료를 개발해 현장의 교사들이 직접 활용할 수 있도록 제시하고자 한

다. 또한 본 연구자가 개발한 자료를 실제 지리수업과정에 활용해 봄으로써 현장 적용 시 발생할 수 있는 문제점과 시사점, 학생들의 만족도, 교육적 효과 등을 본 연구를 통해 알아보고자 한다.

## II. 이론적 배경: 전설과 지리, 그리고 스토리텔링

### 1. 전설의 이해

#### 1) 전설의 개념

사전 속 설화의 개념을 ‘특정 문화 집단이나 민족, 각기 다른 문화권 속에서 구전되는 이야기를 통틀어 ‘설화’라고 일컫는다’라고 기술하고 있다. 현승환(2004)<sup>4)</sup>은 ‘설화는 개인의 창작물이 아닌 집단의 산물이다. 집단의 공동생활 속에서 자연발생적으로 형성된 구전문학이다. 문자가 없던 시대로부터 오늘날까지 전승된 것으로 이 속에는 전승민의 역사, 신앙, 관습, 세계관 및 생활을 통해서 얻은 교훈이나 역경을 이겨낸 지혜가 담겨있다’라고 기술하고 있다. 본 연구자를 비롯해 많은 사람들이 ‘전설’과 ‘설화’를 같거나 비슷한 의미로 알고 있는 경우가 많으나 설화의 하위 부류로 신화, 전설, 민담으로 분류된다는 사실을 알 수 있었다.

학자에 따라서는 설화와 민담을 동일시하거나 민담을 다른 개념의 상위 개념으로 두기도 하나 전설을 설화의 하위 개념으로 두는 것이 일반적이었다. 현승환(2004)은 ‘설화는 어느 때의 누구에 관한 이야기이며, 전승민들이 그 이야기를 어떻게 인식하고 있는가에 따라 신화, 전설, 민담으로 나뉜다. 이는 서양의 장르 분류에 따른 구분이고 한국민은 ‘옛말’ 그 자체가 설화의 명칭과 동일하게 쓰인다’라고 설명하고 있다. 그는 또한 전설의 특징을 다음과 같이 이야기 하고 있다.

---

4) 제주대학교 국어교육과 교수

전설은 설화의 3분류 개념으로 말하면 특이한 자연이나 역사적인 인물, 사건 등에 대하여 사실이라고 믿고 설명하는 이야기라고 할 수 있다. 제주도민들도 이것과 다르지 않게 특이한 자연이나 역사적인 특수한 인물이나 사건, 또는 신앙, 관습 등의 유래를 설명하는 이야기로 전설을 인식하고 있다. 이 이야기는 직업적 전문인이 아니라 일반 대중이 언제 어디서나 사실이라고 믿어 이야기한다. 이 이야기들은 태초의 사실이나 오래지 않은 과거의 사실에 대해 설명하는 것들이다. 시간적 조건보다는 이야기의 내용이 사실인가 아닌가에 대한 관심이 크고, 그 근거를 증거물을 통해 보증하는데 특징이 있다. 또한 서사적 구조를 갖추지 않아도 전설이라 할 만한 것으로는 단순한 사실 설명만으로 된 것들도 있어, 민중이 진실하다고 믿는다는 점이 중요한 요소로 작용하고 있다.

설화를 구성하는 하위 유형인 신화, 전설, 민담은 서로 어떤 차이점이 있는가를 알아본 결과 신화와 민담은 유사한 부분이 있었으나 전설은 신화, 민담과는 뚜렷한 차이점이 있다는 사실을 알 수 있다. 신화, 전설, 민담이 가지는 특징들을 간략히 정리하면 다음 <표 2><sup>5)</sup>와 같다.

<표 2> 신화·전설·민담의 차이점

항목	신화	전설	민담
전승자의 태도	신성성을 인식	진실성을 믿음	신성성이나 진실성을 인식하지 아니함
시간과 장소	태초에 신성한 장소	<b>구체적인 시간 및 장소</b>	뚜렷한 시간 및 장소 없음
증거물	매우 포괄적인 증거물	<b>특정의 개별적인 증거물</b>	증거물이 없거나 아주 포괄적인 증거물
주인공	신 중심	인간 중심	일상적인 인간이나 인간적인 행동을 하는 동물, 기타
전승의 범위	민족적(또는 부족적인 범위)	지역적인 범위	범세계, 범민족적

5) 안병국, (2012), 『說話文學論』, 學古房. p.199.

위의 표에서 전설은 신화·민담과는 달리 상상의 스토리에 사실의 오브제(증거물)로 구성되 있음을 알 수 있다. 전설은 실제로 존재하는 증거물이 전설의 내용을 입증하기 때문에 사실로서의 근거를 전적으로 부인할 수 없도록 되어 있는 것이다.

전설의 증거물(오브제)은 자연물인 경우도 있고, 인공적인 경우도 있고 인물인 경우도 있다. 전설은 이러한 ‘구체적인 증거물’을 가짐으로써 이미 알려진 근거에 호소해 진실성을 인정받고자 하는 것이 아니라 오히려 증거물에서부터 출발하여 그 유래나 특징을 이야기로 꾸며낸 것이며, 증거물이 실재하니 이야기 역시 실제로 있었던 것이라고 주장할 수 있어야 꾸며낸 의의가 있다. 증거물을 상실한 전설은 전승이 중지되거나 민담으로 전환된다. 따라서 일반화된 전설의 특성은 몇 가지로 요약하면 다음<sup>6)</sup>과 같다.

- 진실성: 이야기의 연대, 사건 발생의 장소, 주인공 등이 명시되어 있고, 민중의 경험과 사건의 진실성이 표현되며, 구체적 증거물을 가지고 있는 만큼 전설은 화자나 청자가 다 진실로 믿으려고 한다. 전설들은 대체로 ‘어느 시대에, 어느 어느 누가, 어떻게 해서, 결국 어떻게 되었더라’라는 플롯 구조에 공통적으로 의존하고 있다. 요컨대 전설에는 실제로 강조하려는 의도가 짙게 깔려 있다고 판단해도 좋겠다.
- 역사성: 전설은 스스로 역사화 함으로써 자기를 합리화 시키려는 움직임을 보인다.
- 체험성: 전설에 나타나는 사상들은 생활체험을 바탕으로 하여 형성된다.
- 설명성: 전설은 산천, 촌락, 사찰, 교량 등의 형성, 유래 등을 그 진위에 관계없이 설명하려는 특성이 있다.
- 비약성: 전설은 시간과 공간적인 면에서 구체성을 띠면서도 이야기의 서술이나 사건의 결과에서는 비약이 많다.
- 화술의 자유로움: 전설은 이야기의 서술 절차가 일정하지 않고 자유로우며, 소박하게 이야기되는 경우가 많다.

이러한 전설의 특징 중 특히 ‘진실성’은 지리교육에서 학습 자료로 활용하기에 매우 유용하다. 전설 속의 이야기가 실제로 존재하는 지형과 관련된 이야기라는 사실에 학생들로 하여금 흥미를 느끼게 할 수 있고, 그 지형과 관련한 지리적 사

6) 송성대, (2015), 『두 개의 얼굴 이어도』, 이어도 연구회. p.96.

실들을 다양한 방식으로 전달할 수 있어 지리적 사실을 전달하는 방법으로도 활용할 수 있기 때문이다. 그리고 ‘설명성’과 ‘화술의 자유로움’은 스토리텔링 기법을 활용하기에 매우 적절한 특징이라 할 수 있다.

## 2) 제주도 전설의 특징

제주도를 흔히 ‘전설의 섬’이라고 일컫는다. 이 짧은 표현에서 알 수 있듯이 제주도가 얼마나 많은 이야기를 품고 있는지를 짐작할 수 있게 된다. 그 이유로는 육지와 멀리 떨어져 있고 바다로 둘러싸인 고립된 자연환경, 돌과 바람이 많은 척박한 토양과 기후 등의 영향이 있다. 실제로 제주도에는 많은 설화가 존재한다. 설화는 위에서도 언급했듯이 보통 신화, 전설, 민담을 포괄하는 말이다. 그 중에서도 전설은 ‘증거물’을 지닌 이야기로서 문화자원적인 가치를 지니기도 한다. 현용준은 제주도의 전설을 다음과 같이 말하고 있다.<sup>7)</sup>

전설은 사실이 아니다. 제주도 사람들이 그 자연, 인물, 신앙에 대한 인식을 창작화한 것이다. 그렇다고 전설은 전혀 거짓말이 아니다. 그 자연의 명칭, 인물의 연대, 이름, 역사적 사실 등은 사실이다. 그러니까 이것은 사실에 근거하여 제주도 사람들의 희구(希求), 열망(熱望), 꿈 등을 창작해 놓은 반사실의 문학이다. 따라서 그 고장의 전설을 보면 그 고장 사람들의 꿈을 이해할 수 있다.

현용준의 전설에 대한 이야기에서 전설을 통해 그 지역의 다양한(환경적, 역사적, 문화적) 특징과 그 증거들이 전설 속에 담겨져 있음을 알 수 있다. 따라서 전설의 섬인 제주도에는 지리교육 자료로 활용할 수 있는 전설 또한 많을 것이라 짐작할 수 있다.

제주도의 전설은 크게 인물 전설<sup>8)</sup>, 역사 전설<sup>9)</sup>, 풍수 전설<sup>10)</sup>, 자연 전설 등으로

7) 송성대, (2015), 『두 개의 얼굴 이어도』, 이어도 연구회. pp.94-96에서 재인용.

8) 제주지역의 인물전설은 실재했던 인물 등에 대한 것으로, 한 인물이 사회와 환경에 부딪히면서 살아가는 이야기이다. 한 지역의 역사적 사건과 사회 환경이 전설의 실마리가 되며, 사람들의 인식이 전설 창작의 방향을 결정한다.(조동일, (1980), 『인물전설의 의미와 기능』, 영남대학교민족문화연구소)

9) 역사전설은 일반적으로 고문헌 등 역사서에 전해지고 있으며 역사기록에 근거하고 있기 때문에 역사성이 강하게 드러나면서도 지역민의 인식이 공유된다.

로 구분할 수 있다. 특히 제주의 ‘자연 전설’에는 제주인들이 지니는 자연에 대한 이해가 반영되어 있고, 자연의 형태 및 발생 원인 등을 자신들의 삶과 관련시켜 지명을 붙이거나 형성 유래를 이야기에 담고 있다. 따라서 지리적 요소가 풍부하고 특히 이야기가 전해지는 그 자연이 실존한다는 점은 지리교육에서 수업자료로 활용하기에 많은 장점과 매력을 지니고 있다고 볼 수 있다.

## 2. 스토리텔링의 이해

### 1) 스토리텔링의 개념

스토리텔링의 일반적인 의미는 ‘이야기(Story)’와 ‘말하기(telling)’의 합성어로 ‘이야기하기’라는 뜻을 지니며, 위의 ‘이야기(Story)’와 ‘말하기(telling)’을 포함하여 ‘ing(현재진행형)’의 세 요소로 구분된다. 즉 스토리텔링은 스토리를 ‘텔링’하는 것으로 원래는 말로 이루어진 신화, 전설, 민담 등의 구비문학으로 수용되었다. 이후 말로 전해지던 스토리텔링이 문자 시대로 들어오면서 글로 표기되기에 이르렀고, 근대에 와서 스토리텔링은 특히 아동교육에서 우화, 동화 등을 교육내용으로 채택하며 그 기능을 수행하였다. 그러던 것이 자본주의 시대로 접어들면서 영화, 텔레비전, 잡지, 신문 등의 발전으로 문화가 다양해짐에 따라 그 쓰임새도 다양하게 확장하기 시작했다. 특히 미디어는 스토리텔링을 적극 활용하기 시작했는데 오늘날 스토리텔링은 영화, 뮤지컬, 광고 등 다양한 형태의 문화 매체에서 문자보다는 영상화되어 나타난다.

다시 말해 스토리텔링은 말하기에서 글쓰기로 또는 말하기와 글쓰기의 종합적인 형태로 발전하였고, 문화 콘텐츠의 부각에 따라 공연, 영상화의

---

10) 제주의 풍수전설은 좋은 기운이 모여 있는 땅인 ‘양택지’ 또는 ‘음택지’를 명당으로 사용하거나, 풍수사에 의해 땅의 혈을 끊을 단혈이야기가 주를 이룬다. 제주의 전통적인 풍수는 사람들의 삶과 밀접하게 관련되기 때문에 인륜과 도덕을 담고 있으며, 순리에 따라 덕을 베풀고 남에게 도움을 주면서 지극한 효성을 갖추면 하늘이 절로 도와서 명당을 내린다는 생각을 반영하고 있다. (신영대, (2006), 『제주와 풍수전설』, 한라산생태문화연구소)

모습으로도 개발되고 있다. 결국 스토리텔링은 현대사회에서 활용되는 효과적인 커뮤니케이션 방법으로 시간, 공간, 상황에 따라 다양한 방식으로 시대의 흐름에 유연하게 대처하고 있다.<sup>11)</sup> 즉 스토리텔링은 단순히 이야기를 전달하는 방식에서 벗어나, 그 이야기를 다양한 방식과 다양한 경로를 통하여 알릴 수 있다는 의미에서 현대 사회 다양한 분야에서 활용되고 있으며 스토리텔링을 가장 많이 활용하고 있는 분야는 바로 교육 분야이다.

## 2) 수업활동에서의 스토리텔링

교육 활동으로서의 ‘스토리텔링’을 이해하기 위해서는 몇 가지 발상의 전환을 요구한다. 스토리텔링을 문학의 서사 장르의 위상에서 보던 것에서 교육 수행의 전략적 활동으로 보는 인식의 융통성이 필요하기 때문이다. 그런 전제 하에서 다음과 같은 관점 변화가 필요하다 하겠다.

스토리텔링의 사전적 의미라 할 수 있는 ‘한편의 이야기를 온전하게 들려주는 행위’라는 인식에 간혀 있으면 안 된다는 것이다. 한편의 온전한 이야기(Narrating)의 모든 자질들을 변용하여 무언가 학습과 연관되는 행동 또는 활동을 하게 하면, 이는 모두 스토리텔링의 범주로 보아야 한다는 것이다.

따라서 교육 활동으로서의 스토리텔링은 ‘가르치고 배우는 구체적 수업에서 구체적 수업 활동으로서의 스토리텔링 활동’을 의미하는 것이다. 달리 말하면 그것은 ‘스토리텔링 기반의 교수·학습 활동’ 등의 개념으로 이해되는 것이 온당하다. 즉 스토리텔링의 개념을 융통성 있게 확장하면 스토리텔링의 다양한 학습 작용을 모색해 볼 수 있다.

예컨대 겉으로는 스토리텔링이 아닌 것처럼 보여도 실제로는 강한 스토리텔링 효과를 발휘하는 스토리텔링들을 찾아낼 수 있다. 이는 스토리텔링의 개념을 수업 활동 차원에서 이해하는 데에 매우 유용하다. 즉 스토리텔링이 교육 활동에 유익하게 활용될 수 있는 가능성을 다양하게 모색해 볼 수 있는 것이다. 이렇게 함으로써 교사가 가르쳐야 할 교육 내용들이 설명적

11) 김정연, (2014), 스토리텔링을 활용한 음악과 수업지도방안 연구, 충남대학교 교육대학원 석사학위 논문. pp.4~5.



지식 또는 개념 상태의 지식으로 머물러 있지 않고, 스토리텔링의 구조로 변전될 수 있는 가능성을 더 많이 개발할 수 있다.

### 3) 지리교육에서 스토리텔링 활용의 장점

지리교육에 스토리텔링을 적용하였을 때에는 기억의 유지, 학습 동기의 유발, 상상력과 창의력의 증대, 공감 능력의 증진, 공동체에의 참여와 같은 효과를 얻을 수 있다. 그 뿐만 아니라 스토리텔링을 지리 교육에 적용하면 ‘공간과 장소’ 중심의 논의가 ‘인간 중심의 논의로 바뀌어 지리적 상상력을 신장시킬 수 있다. 이 외에도 스토리텔링을 지리 교육에 적용했을 때 일반적인 교육적 효과를 정리하면 다음과 같다.<sup>12)</sup>

첫째, 스토리텔링은 장소 및 지역지리 학습에 활용될 수 있다. 스토리는 실재하는 장소 또는 상상의 장소를 배경으로 하고 있으며, 각기 다른 시기에 초점이 맞추어져 있다. 특히 스토리가 강한 장소감을 가지고 있거나 장소, 사람, 관점이 시간을 통해 어떻게 변화하는가를 보여준다면 학습에 더 유용할 것이다. 그러한 스토리는 학습자로 하여금 상상력을 활용해 직접 경험해보지 못한 장소를 간접 체험할 수 있도록 해 준다. 또한 이러한 과정을 통해 세계는 존재하는 많은 문화 공동체에 대한 이해를 심화시킬 수 있다. 그동안의 학교 교육은 장소 또는 지역지리 학습 시에 많은 것을 단순히 암기하도록 제시함으로 인해서 학습자의 흥미를 불러일으키지 못하게 되었다. 스토리텔링을 활용한 지리 수업은 지역 지리 학습 시에 그 지역이 특수한 사실들을 하나의 스토리에 짜임새 있게 담아 완성된 ‘이야기’로서 전달하기 때문에 이러한 단순 나열에서 벗어날 수 있다.

둘째, 스토리텔링은 학생들에게 새로운 문화 및 관습의 이해 증진을 위해 활용될 수 있다. 스토리텔링은 학습자에게 다양한 관습과 문명을 소개하고 다른 사람들의 삶에 대한 문화적 유산을 유지하는 수단으로 활용될 수 있다. 뿐만 아니라 학생들이 속한 공동체에서 전수해 내려오는 문화를 유지하고 보존하는 것을 돕기도 한다. 학생들은 자신의 삶과 직접 관련이 없는 과거의 유산에

12) 홍서영, (2017), 디지털 스토리텔링의 사회과 지리 수업에의 적용, P86~P91에서 재인용.

대해서는 관심을 가지지 않지만 그것을 하나의 스토리로서 제시한다면 학생들은 자신들의 상상력을 활용하여 스토리를 이해하기 위해 노력하기 때문이다.

셋째, 스토리텔링을 통해 학생들의 지리적 문해력을 향상시킬 수 있다. 문해력이란 ‘글을 읽고 이해하는 능력’을 뜻한다. 스토리텔링은 자연적인 특징과 인문적인 특징에 대해 원인과 결과로 구성된 하나의 체계적인 스토리를 생산하여 공간에 대한 학생들의 이해를 도울 수 있기 때문이다. 학생들이 어려워하는 지도제작, 도해나 축적 등의 기능을 소개할 때 학생들에게 친근한 스토리텔링의 형식으로 내용을 제시하면 학생들이 자신들의 생활 맥락 안에서 보다 유의미하게 새로운 개념을 받아들일 수 있어 기능의 손쉬운 습득을 도울 수 있다. 또한 학생들은 지리적 기능에 대한 지리적 텍스트를 창조하여 자신만의 의미를 형성할 수도 있다.

마지막으로 스토리텔링은 지리적 사고력 신장의 도구로서 작용할 수 있다. Dewey(1996)는 반성적 사고에 기초한 지식 획득 과정을 강조하였고 학습에 있어서 단순한 지식의 암기보다는 이를 통한 문제 해결력의 증진을 중시하였다. 문제해결력의 증진을 위해서는 학습자 본인의 생활 맥락과 관련된 내적 동기의 자극이 필요하다. 스토리텔링은 학습자의 실생활 맥락을 가장 잘 반영하고 있으며, 이러한 특성으로 인해 학생들이 학습하는데 긍정적인 동기를 제공한다. 이와 같은 스토리텔링의 특성은 학습자의 지리적 사고력을 향상시키는데 있어서 스토리텔링이 가장 적합한 도구라는 주장을 뒷받침해준다.

### Ⅲ. 전설을 활용한 스토리텔링 수업의 설계와 적용

#### 1. 전설을 활용한 지리교과 스토리텔링 수업의 유용성

앞에서도 설명한 바와 같이 제주도는 다른 지역과 비교했을 때 많은 전설과 이야기를 가지고 있는 지역이다. 이 많은 전설은 신앙과 관련한 이야기, 역사 및 인물과 관련한 이야기, 자연환경과 관련한 이야기로 크게 분류되고 있는데 이 중에서 자연환경과 관련한 전설 속에는 그 지역(지형)만의 독특한 외형적 특징, 기후, 문화와 관련된 내용들이 숨겨져 있으며 이 내용들은 현실적으로 증명이 가능하다는 사실을 알게 되었다.

지리수업 과정에서 학생들에게 단순한 지리적 사실만을 전달하고 끝내는 것이 아니라 끊임없이 ‘왜’를 학생들에게 던졌던 본 연구자에게 ‘전설’ 속의 내용을 실제 증명할 수 있다는 사실은 매우 흥미롭고 매력 있게 다가왔으며 지리수업 활동 자료로 활용하기에 매우 적합한 소재로 여기게 되었다. 그리고 최근 ‘스토리텔링’을 활용한 다양한 교수·학습 활동 방안들이 여러 교과에서 개발되고 있고 이에 대한 관심도 높아지면서 본 연구자 역시 ‘스토리텔링’을 활용한 수업방식에 관심을 갖게 되었으며 이러한 이유로 ‘전설’과 ‘스토리텔링’을 지리교과에서 효율적으로 활용할 수 방안을 모색해 보려는 시도를 하게 되었다.

이에 따라 ‘지리’ 라는 과목이 많은 학생들이 오해하고 있는 것처럼 단순하게 암기만 하는 과목이 아니라 하나의 지리적 사실에는 또 다른 사실들이 연결되어 있음을 알게 하고 이러한 특징을 교사가 설명하듯 전달하는 것이 아니라 마치 이야기 하듯 자연스럽게 학생들을 이해시킬 수 있는 도구로 ‘전설’과 ‘스토리텔링 기법’을 활용하였다.

또한 지리교과에서 전설을 활용한 스토리텔링 수업에 활용할 수 있는 교수·학습 방안을 연구하고 수업에 활용할 수 있는 자료를 개발하는데서 그치는 것이 아니라 세계지리 및 한국지리 수업을 수강한 일반계 고등학생을 대상으로 실제 지리

수업에 자료를 활용해 봄으로써 지리교과에서 ‘전설’과 ‘스토리텔링 기법’을 활용한 수업의 교육적 효과를 비롯해 수업과정에서 나타난 보완해야 할 점 등을 미리 파악해 본연구의 자료를 실제 수업에 활용하고자 하는 교사들의 시행착오를 줄이며 유용성을 높이고자 한다.

## 2. 전설을 활용한 지리 스토리텔링 수업 과정과 평가

### 1) 단계별 수업 과정

#### (1) 1 단계: ‘전설과 지리교과는 서로 연관성이 없다’는 인식 전환하기

첫 번째 단계는 제주도의 많은 전설 중 전설이 전해지는 지역의 지형, 기후, 풍습 등과 같이 지리적 요소가 내포되어 있는 전설을 교사가 조사한 후 학습 자료로 재구성하고, 이를 교수·학습 자료로 활용해 학생들에게 ‘전설은 단지 허무맹랑한 이야기 또는 문학작품에 불과한 것이 아니라 그 전설이 만들어지게 된 이유(지형적 특징, 기후적 특징, 그 지역의 풍습-이를 지리적 요소라 할 수 있음)가 있고, 그 이유(지리적 요소)가 이야기 속에 녹아 있다’는 사실을 알려주며 전설이 지리 교과와 밀접한 연관성이 있음을 깨닫게 해주는 단계이다. 첫 번째 단계는 학생들이 전에는 전혀 인식하지 못했던 전설과 지리의 연관성에 대해 이해하게 되고, 흥미 유발과 함께 확장적 사고를 할 수 있도록 하는 데 목적이 있다.

첫 번째 단계를 진행하기 위해서는 교사가 적절한 전설을 조사하고 선택해야 하며 이를 학습자의 눈높이에 맞게 학습 자료로 재구성해야 하므로 많은 시간과 노력이 필요하다. 그리고 학생들의 인식 전환이 주된 목적이므로 교사의 자세한 설명이 반드시 뒤따라야 하기에 강의식 수업이 주를 이루게 된다. 첫 번째 단계의 교수·학습의 과정을 정리하면 다음과 같다.

○ 학습목표 제시하기

교수학습의 첫 단계인 학습 목표를 전설을 통한 지리적 요소 파악에 두고 학습 목표를 제시한다.

(예시) 전설(이야기) 속 지리적 요소를 이해할 수 있다.

○ 학생들에게 전설 소개하기

학생들의 전설을 통한 지리적 요소를 파악하게 하기 위해서 실제로 학생들에게 이야기하듯 전설을 소개하고 자료를 제공한다.

(예시) ‘김녕 사굴’에 얽힌 이야기

‘김녕 사굴’에 얽힌 이야기

구좌면 김녕리 마을 동쪽에 큰 굴이 있다. 이 굴 소고에는 옛날에 큰 뱀이 살았다 하여 ‘뱀굴’이라 부르게 되었다.

뱀은 어마어마하게 큰 것이어서 다섯 섬들의 향아리 만큼이나 몸통이 컸다 한다. 이 뱀에게 매년 처녀를 한 사람씩 제물로 돌려 큰 굴을 했다. 만일 이 굴을 하지 않으면 그 뱀이 나와서 이 밭 저 밭 할 것 없이 곡식밭을 다 밟아 휘저어 버려서 대흥년이 들게 마련이었다. 그래서 매년 꼭꼭 처녀 한 사람씩 희생으로 바친 것이다.

양반의 집에서는 딸을 잘 내놓지 않았다. 무당과 같은 천민의 딸이 으레 희생되게 마련이었다. 그래서 무당이나 천민의 딸은 시집을 가지 못했다. 이러할 즈음, 조선조 중종 때 서연이라는 판관이 부임하여 왔다. 그의 나이 19세였다 한다.

서판관은 이 뱀굴의 소문을 듣고 괴이한 일이라 분개하였다. 곧 술, 떡, 처녀를 올려 굴을 하도록 하고, 몸소 군졸을 거느리고 김녕 뱀굴에 이르렀다. 굴이 시작되어 한참 진행돼 가니, 과연 그 어마어마한 뱀이 나와 술을 먹고 떡을 먹고 처녀를 잡아먹으려고 하는 것이었다. 이때 서판관은 군졸과 더불어 달려들어 창검으로 뱀을 찔러 죽였다. 이것을 본 무당이 ‘빨리 말을 달려 성 안(제주시)으로 가십시오. 어떤 일이 있어도 뒤를 돌아보아선 안 됩니다.’라고 일러 주었다. 서판관은 말에 채찍을 놓아 성 안으로 향하였다. 무사히 성 동문 밖까지 이르렀다.

이때 군졸 한 사람이 ‘뒤쪽으로 피비가 옵니다.’라고 외쳤다.

“무슨 비가, 피비가 오는 법이 있느냐?”

서관관은 무심코 뒤를 돌아다보는 순간, 그 자리에 쓰러져 죽었다 한다. 뱀이 죽자 그 피가 하늘에 올라 비가 되어서관관의 뒤를 쫓아온 것이다.

(현용준, 『제주도 전설』, pp. 101 - 103.)

### ○ 전설(스토리)이 만들어지게 된 이유 설명하기

전설이 만들어지게 된 이유를 그 지역의 특성과 연계하여 설명한다.

(예시) ‘김녕 사굴’ 전설이 만들어지게 된 이유

#### ‘김녕 사굴’ 전설이 만들어지게 된 이유

김녕 사굴은 굴이 어떻게 형성되었는가에 대한 지리적 지식이 부족한 사람들에게 뱀이 살았던 굴이라는 인식을 가지게 되었다. 굴이 매우 넓고 크며 생긴 형상이 지역민들이 알고 있는 뱀과 유사하므로 이 스토리를 만들게 되었을 것이다. 큰 뱀이 존재한다는 것은 매우 이례적이며 신성한 것이라고 인식이 되었을 것이다. 그 뱀은 일반 뱀들이 먹는 것과는 다른 것을 먹을 것이라고 인식하면서 사람을 잡아먹고 사는 존재로 인식이 될 수 있다. 그런데 사람들은 쉽게 뱀에게 잡혀먹지 않는 존재이므로 그렇게 할 수밖에 없는 사연을 만들어야 한다. 그게 마을 사람들에게 해를 끼치고 흉년을 들게 한다는 방식으로 인식하여 스토리를 구성할 수도 있다. 그리고 흉년이 자주 들었다는 이야기 속에서 이 지역이 다른 지역에 비해 땅이 척박해 예부터 다른 지역에 비해 농사가 잘 되지 않았을 것이라는 점을 짐작해 볼 수 있다. 이러한 내용들을 다양한 자료들을 통해 증명할 수 있다.

### ○ 전설 속 지리적 요소 찾기

앞의 전설의 내용을 소개하고 전설이 만들어진 이유에 대해 설명하고 나서 학생들이 직접 전설을 통해 지리적 요소를 찾을 수 있도록 한다. 이를 위해 학습자료를 제시한다.

(예시) ‘김녕 사굴’에 나타난 지리적 요소 찾기

### ‘김녕 사굴’에 나타난 지리적 요소 찾기

**【전설 속 내용 1】** 뱀은 어마어마하게 큰 것이어서 다섯 섬들의 향아리 만큼이나 몸통이 컸다 한다. 이 뱀에게 매년 처녀를 한 사람씩 제물로 돌려 큰 굴을 했다.

☞ 숨겨진 의미: 제주사람들은 예부터 뱀을 신성시하면서도 두려운 존재로 여겨왔었다.

**【전설 속 내용 2】** 구좌면 김녕리 마을 동쪽에 큰 굴이 있다. 이 굴 속에는 옛날에 큰 뱀이 살았다 하여 ‘뱀굴’이라 부르게 되었다.

☞ 숨겨진 의미: 김녕 사굴은 뱀의 형상과 유사하다.

**【지리적 요소 3】** 만일 이 굴을 하지 않으면 그 뱀이 나와서 이 밭 저 밭 할 것 없이 곡식밭을 다 밟아 휘저어 버려서 대흥년이 들게 마련이었다.

☞ 숨겨진 의미: 김녕 지역은 다른 지역에 비해 농사가 잘 되지 않는다.

### ○ 학생들에게 전설(2) 소개하기

학습 시간을 고려하여 설화의 내용을 추가적으로 제시한다. 이는 학생들이 직접적으로 활동할 수 있도록 활동 시간을 확보해 줄 뿐만 아니라 학습 내용을 심화시키기 위한 활동이다.

### ‘수월봉’에 얽힌 전설 소개하기

수월봉은 속칭 ‘녹고 모루’라고 한다. 녹고와 수월 남매의 사연이 있기 때문이다.

약 350여 년 전 고산리에는 수월이와 녹고라는 남매가 어머니를 모시고 살고 있었다. 뜻밖에 어머니가 병에 걸려 자리에 눕게 되었고 날이 갈수록 병세는 위독해졌다.

좋다는 약을 다 써보았으나 별로 효과를 보지 못하던 중 노승이 꿈에 나타나 이렇게 말했다.

“남매의 효성이 지극하니 어머니 병환을 고칠 수 있는 약을 내가 알려주마. 이 땅 맨 끝 검푸른 바다가 울렁대는 곳인 속칭 ‘도숙은 엉’에 가면 그 중턱에 ‘오갈피’라는 하얀 꽃이 핀 약초가 있다. 그 곳은 혼자서는 내려갈 수가 없으니 둘이 가서 한 사람은 밧줄로 상대방을 도와주어야 한다.”라고 말했다. 남매는 꿈을 진실로 믿고 날이 새기가 바쁘게 집을 나섰다.

‘도숙은 엉’ 밑에는 검푸른 바다가 넘실거렸다. 녹고는 위에서 밧줄을 잡고 수월이는 밑으로 내려가 꿈에 본 약초 ‘오갈피’를 발견했다. 너무 기쁜 수월이는 ‘오빠, 여기 있어’라고 외치며 양손에 약초를 듬뿍 잡는 순간 자기도 모르게 밧줄을 놓치고 말았다. 수월이는 절벽 밑으로 굴러 떨어졌고 녹고는 넋을 잃은 채 끝없이 울기만 하다 결국 죽고 말았다. 녹고가 울다 죽은 바위틈에서는 물이 끝없이 샘솟아 나왔는데 사람들은 이를 녹고물 또는 녹고의 눈물이라 부르고, 수월이가 떨어져 죽은 동산을 ‘수월봉’, ‘녹고물 오름’, ‘물나리 오름’이라 불렀다.

수월이가 빠진 바다에는 속칭 ‘남매돌’이 있는데 썰물 때는 건너가 뉘시를 하지만 밀물 때는 남매가 물에 빠져 허우적거리는 모습으로 보인다고 한다.

### ○ 전설 속 지리적 요소를 찾아 증명하기

전설 속 지리적 요소를 찾는 활동에 그치는 것이 아니라 실제 증명이 가능함을 알려주는 과정을 갖는다. 전설의 내용을 지리적으로 접근할 수 있음을 보여준다.

(예시) 녹고 눈물의 원리 증명하기

**【전설 속 내용 1】** 녹고가 울다 죽은 바위틈에서는 물이 끝없이 샘솟아 나왔는데 사람들은 이를 녹고물 또는 녹고의 눈물이라 부르고

☞ 숨겨진 의미: 수월봉에는 사람이 마치 눈물을 흐르는 것처럼 보이는 곳이 있을 것이다.

☞ 증명하기

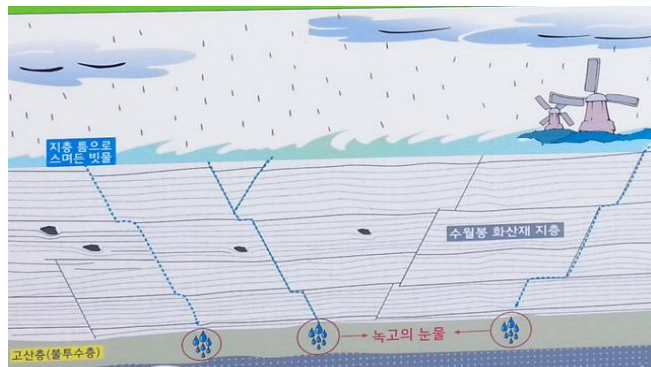




<사진 1> 실제 녹고의 눈물(전체)



<사진 2> 실제 녹고의 눈물(부분)



<사진 3> 녹고 눈물의 원리

※ 녹고의 눈물을 지리적으로 접근하기: 실제 녹고의 눈물은 해안절벽의 화산재 지층을 통과한 빗물이 화산재 지층 아래 진흙으로 된 불투수성 지층인 고산층을 통과하지 못하고 밖으로 흘러나오는 것이다. 이러한 현상이 마치 사람이 눈물을 흘리는 모습과 유사해 이와 관련한 이야기가 만들어졌을 것이라 유추해 볼 수 있다.

**【전설 속 내용 2】** 수월이가 빠진 바다에는 속칭 ‘남매돌’이 있는데 썰물 때는 건너가 낚시를 하지만 밀물 때는 남매가 물에 빠져 허우적거리는 모습으로 보인다고 한다.

☞ 숨겨진 의미: 수월봉 바로 아래는 바다가 있고 파도가 바위에 부딪혀 부서지는 모습을 볼 수 있을 것이다.

☞ 증명하기



<사진 4> 수월봉 바로 밑 바다 모습

※ 현재 수월봉의 밑은 도로가 나 있었지만 과거 도로가 생기기 이전에는 수월봉 바로 아래가 바다였다. 현재의 도로 바로 옆 바다의 모습은 바닷물이 바위에 부서지며 하얀 거품을 만들어내고 있다. 이 모습이 마치 남매가 허우적거리는 모습으로 보이기도 한다.

**【전설 속 내용 3】** 녹고는 위에서 밧줄을 잡고 수월이는 밑으로 내려가

☞ 숨겨진 의미: 녹고의 눈물이 흐르는 곳은 경사가 가파른 절벽으로 사람이 쉽게 올라갈 수 없는 곳일 것이다.

☞ 증명하기



<사진 5> 녹고의 눈물 위 절벽의 모습

※ 위 <사진 5>를 보면 녹고의 눈물이 흐르는 곳의 바로 위 지형은 경사가 매우 가파른 절벽임을 알 수 있고 사람이 아무 도움 없이 올라가기에는 거의 불가능해 보인다.

## (2) 2 단계: ‘지역의 지리적 요소를 찾는 도구’로 전설 활용하기

두 번째 단계는 1 단계 수업을 통해 사고를 어느 정도 전환시켰다고 여겨지는 학생들이 스스로 전설 속 이야기 안에 숨겨져 있는 지리적 요소들을 찾아보고 이를 증명해 봄으로써 전설과 지리교과와의 연관성을 더욱 확고히 하며 지리적 사고를 확장시키는 데 목적이 있다.

두 번째 단계에서 교사는 수업 자료로 활용할 수 있는 전설을 찾아 관심과 흥미를 끌어올릴 수 있는 시청각자료(동영상, PPT, Prezi 등)로 재구성해 학생들에게 제시하고, 그 전설 속에 담긴 지리적 요소들을 학생들이 직접 찾거나 유추해 보게 한다. 이때 교사는 활동지를 준비해 학생들이 체계적으로 활동 내용을 정리할 수 있도록 도움을 준다.

학생들은 교사가 제시한 전설(이야기)에서 숨겨져 있는 지리적 요소들을 찾아 활동지에 정리하고, 찾아낸 지리적 요소들이 사실에 바탕을 두고 있음을 증명하기 위해 고민해야 한다. 이를 위해 전설 속 지형(지역)과 관련된 자료를 찾아보게 하고, 찾아낸 자료와 전설 속 지리적 요소와의 상관관계를 논리적으로 설명할 수 있도록 한다.

두 번째 단계 수업의 효과를 높이기 위해 교사는 학생들이 찾아낸 지리적 사실들에 대한 발표를 경청한 후 적절한 코멘트를 하고, 교사가 준비한 자료를 제시하며 설명과 함께 교사의 설명이 사실에 근거하고 있음을 증명하기 위해 미리 조사하고 정리한 자료를 학생들에게 제시해 주어야 한다. 이를 통해 학생들은 자신들이 유추해 낸 지리적 요소가 교사의 설명과 어떻게 다른지 깨닫게 되고, 교사의 설명과 자신들의 생각이 일치하였을 때 큰 성취감을 느끼게 된다. 교사 역시 학생들의 다양한 유추로 인해 새로운 사실을 접할 수 있는 기회가 되기도 하는 단계이기도 하다. 2 단계의 교수·학습 과정을 제시하면 다음과 같다.

○ 학습목표 제시하기

학생들이 지리적 요소를 찾고 실제로 증명할 수 있도록 하기 위해 학습목표를 지리적 요소와 증명에 초점을 두고 제시한다.

(예시) 전설 속 지리적 요소를 찾고 이를 증명할 수 있다.

○ 학생들에게 전설(1) 제시하기

교사가 지리적 요소를 포함하고 있는 전설을 선택하여 학습 자료로 전설을 제시한다.

(예시) ‘모슬봉과 가시봉’ 이야기

**‘모슬봉과 가시봉 이야기’**

모슬봉은 남자형이고 이 가시봉은 여자형이라. 처음엔 모슬봉이 가시봉하고 마주 보  
당 남자형인 모슬봉이 이렇게 안을라고 하니까 여자봉인 가시봉이 부끄러워  
“안 돼”

허명 돌아앉아부렀다 이거라.

(백록어문학회, 백록어문 14. 1998. p. 305-306)

○ 학생활동지 제작 배부

위의 전설을 토대로 학생들이 지리적 요소를 찾아보고 이를 실제로 증명할 수 있도록 학생 활동지를 제작하여 배부한다.

1. 위 이야기를 통해 알 수 있는 모슬봉과 가시봉의 지리적 특징을 2가지 이상 유추해 보세요.

(1) \_\_\_\_\_

(2) \_\_\_\_\_

2. 1번에서 유추해 본 지리적 특징이 사실인지 확인하고 증빙자료를 제시해 보세요.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



○ 전설 속 지리적 요소를 찾아 증명하기

앞의 활동지 제작 배부를 통해 학생들이 스스로 증명할 수 있는 시간적 여유를 제공하기 위해 활동지는 미리 배부한다. 지리적 요소를 실제로 증명할 수 있도록 사진 등의 자료를 제시한다.

**【이야기 속 내용 1】** 모슬봉은 남자형이고 이 가시오름은 여자형이라. 처음엔 모슬봉이 가시봉하고 마주 보당

☞ 숨겨진 의미: 모슬봉을 남자로, 가시봉을 여자로 비유한 것은 모슬봉이 가시봉에 비해 더 크고 높음을 의미한다. 그리고 모슬봉과 가시오름은 서로 가까운 거리에 존재하고 있음을 짐작할 수 있다.

☞ 증명하기



<사진 6> 가시오름과 모슬봉의 위치와 높이

※ 실제 가시오름과 모슬봉은 한 번에 두 오름을 관찰할 수 있을 만큼 가까운 거리에 위치해 있고 남자로 비유된 모슬봉은 181m, 여자로 비유된 가시오름은 106m로 모슬봉이 가시오름보다 더 높고 면적도 넓음을 위 사진을 통해 알 수 있다.

**【이야기 속 내용 2】** 여자봉인 가시봉이 부끄러왕 “안 돼” 히명 돌아 앓아부렀다 이거라.

☞ 숨겨진 의미: 가시오름의 형상은 모슬봉 쪽이 높고 반대쪽이 낮을 것이다.

☞ 증명하기



<사진 7> 같은 방향에서 바라본 모슬봉(좌)과 가시오름(우)

※ 모슬봉은 가시오름을 향해 바라보고 있으나 가시오름은 등을 보이고 있는 형상처럼 보이고 있다.

○ 학생들에게 전설(2) 제시하기[심화학습용]

많은 실례를 제시하여 학생들이 전설을 통해 지리 학습을 할 수 있는 기회를 제공하기 위해 학생들의 학습 속도나 범위를 고려하여 다른 전설 자료를 제시하고 학습 자료를 제공한다.

(예시) 차귀도에 얽힌 이야기

차귀도에 얽힌 이야기

옛날 탐라국 시절에 중국 황제는 저 남쪽 나라 탐라에 위대한 인물이 탄생할 것을 늘 두려워 했었다. 어느 날 지관이

“황제님! 큰일 났수다. 저 탐라국에 인물이 날 징조입니다.”

“막을 방도가 어시냐?”

“예, 있기는 합니다만…….”

모든 수단을 동원해서 인물의 탄생을 막으라는 황명이 내려졌다. 중국은 고종달(‘고종단’, ‘호종단’이라고도 한다)을 시켜서 인물의 탄생을 막기로 했다. 그는 배를 타고 탐라에 도착했다. 그의 손에는 물의 신(물귀신)의 위치를 정확하게 알려 주는 지도가 들려 있었다.

“이디가 어디짜?”

“예, 종달이라고 하는 곳이우다.”

고종달이는 자신의 이름과 같은 이 지역이 마음에 들지 않았다. 그래서 그곳의 물줄기를 끊기 시작했다. 인물이 탄생하려면 물의 정기나 산의 정기를 받아야 한다는 걸 잘 알고 있기 때문이었다. 고종달이 이곳에서 물을 끊기 시작했기 때문에 제주에서 가뭄이 가장 먼저 드는 곳이 종달리가 되었다고 한다.

고종달이는 다시 살아있는 물의 신(수신)을 죽이기 위해 찾아 나섰다. 종달리로부터 시작해서 성산을 거치고 토산으로 접어들었다. 이 때 토산에 있는 물귀신은 누군가가 자신을 죽이러 온다는 걸 알아차렸다. 그래서 아침 새벽에 밭에 가기 위해 물을 떠러 온 농부의 바가지 속으로 들어가 버렸다. 고종달이가 토산에 있는 물귀신을 죽이려고 들어섰더니 물귀신은 도망가고 없었다. 지도를 봤더니 “굵은 폭낭 아래”라는 문구가 나타났다. 물귀신을 찾아 나선 고종달이는 한참을 다니다 밭을 갈다가 쟁기를 세우고 잠깐 쉬고 있는 농부를 만났다.

“양, 이디 굵은 폭낭이라는 디가 어디파?”

“나가 60평생을 이곳에서 살았는데 굵은 폭낭이라는 곳을 처음 들었수다.”

고종달은 화가 났다. ‘뭐 이런 지도가 있어!’하면서 지도를 박박 찢어버렸다. 사실이 지도가 정확하게 가리키고 있었다. 쟁기는 폭낭(팽나무)으로 만들어져 있었고 형태는 굵었다. 그 아래에 물그릇을 두고 있었는데 그 곳에 물귀신이 숨어 있어 있었기 때문이다. 결국 물귀신을 죽이지 못하였다. 그래서 3년 가뭄이 들어도 토산은 물이 난다고 한다.

고종달은 다시 서쪽으로 갔다. 사계리에 도착하니 한라산 정기를 받은 용머리가 바다를 향해 쪽 뻗어 있었다. 용이 살아 꿈틀거리는 것이었다.

“이 곳에서 인제가 태어나겠구나!”

그는 용을 죽이기로 했다. 그는 큰 갈을 들고 힘껏 용의 머리를 내리쳤다. 용머리는 큰소리를 내며 두 동강으로 갈라졌다. 잘린 곳에서는 피가 솟아났다. 지금 용머리는 그가 칼로 가른 흔적이 큰 길처럼 나 있다.

용을 죽여 인물이 태어날 맥을 다 끊었다고 생각한 그는 이제 탐라에서 인물이 나기가 어려울 것이라며 중국으로 돌아가기 위해 고산으로 갔다. 고산에서 배를 탄 그가 중국으로 떠날 무렵, 한라산 산신령이 이 과정을 다 지켜보고 있었다. 산신령은 화가 났다. 해도 너무한다는 생각이 들어 그를 죽이기로 하였다. 그가 배를 띄워 출발하자마자 바다 물을 급하게 흐르게 했다. 배는 뒤집혀 고종달은 바다에 빠져 죽었다. 이곳이 고종달이 돌아가는 길을 차단했다는 차귀도이다.

제보자: 김미생(1931년생)<sup>13)</sup>

13) 제주도 서귀포시 남원읍에 거주, 지인분의 소개로 면담을 통해 전설을 녹취 후 내용을 재구성하였음.

○ 학생 활동지 배부

앞의 과정과 마찬가지로 학생들이 학습할 수 있는 활동지를 제작하여 배부한다.

1. '차귀도'에 얽힌 전설에 숨어 있는 종달리, 토산, 사계리, 차귀도의 지리적 특징을 찾아보고 이와 같은 특징이 사실인지 알아보자.
(1) 종달리: _____ _____
☞ 증명하기:
(2) 토 산: _____ _____
☞ 증명하기:
(3) 사계리: _____ _____
☞ 증명하기:
(4) 차귀도: _____ _____
☞ 증명하기:

○ 전설 속 지리적 요소를 찾아 증명하기

앞의 방법과 동일하게 전설 속에 지리적 요소를 찾아보고 실제 답사 및 관련 자료를 찾아 지리적 요소가 사실임을 증명할 수 있게 한다.

<b>【종달리 마을의 전설 내용】</b> ‘고종달이 이곳에서 물을 끓기 시작했기 때문에 제주에서 가뭄이 가장 먼저 드는 곳이 종달리가 되었다고 한다.’
☞ 숨겨진 의미: 종달리 마을은 다른 지역에 비해 식수 및 농업용수로 활용할 수 있는 물이 충분하지 않았을 것이다.

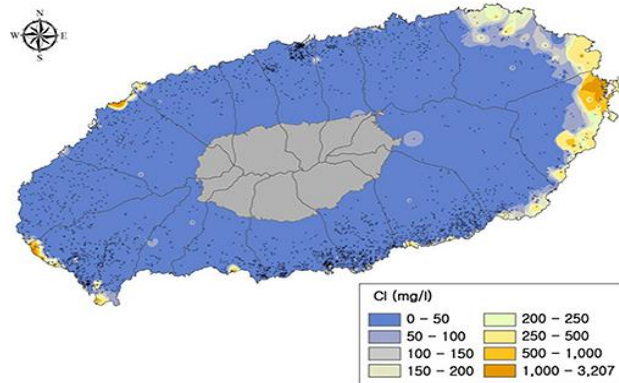


☞ 증명하기



[그림 2] 제주 지역별 지하수 종류<sup>14)</sup>

- 제주의 지하수는 부존형태에 따라 해발고도가 높은 곳에서부터 상위지하수, 준기저지하수, 기저지하수 등 세 가지로 구분된다. 상위 지하수는 한라산을 중심으로 한 해발고도가 높은 지역에 있는 지하수를 말하며, 준기저 지하수는 상위 지하수와 기저 지하수 사이의 지하수를 일컫는다. 기저 지하수는 담수와 염수의 비중 차이로 인해 염수 위에 놓인 지하수를 말한다. 즉 기저 지하수는 염류 위에 놓여 있기 때문에 염수의 침입으로 염분 농도가 높아질 수 있어 식수나 농업용수로 이용하기에 부적절한 경우가 많다. 종달리가 위치한 제주 동부에는 연안으로부터 약 8km까지 해수가 침투되는 기저지하수임이 관찰되고 있다.



[그림 3] 제주 지역별 염소이온 수질 분포도

- [그림 3]에서 제주 동부의 구좌, 표선, 성산 유역에서 염소이온이 수질기준을 초과하여 나타나고 있음을 알 수 있다. 그 이유는 동부 지역이 [그림 2]과 같이 담수-염수 경계면을 갖는 기저 지하수가 대부분 분포하는 것으로부터 기인한다고 볼 수 있다.

**【토산 마을의 전설 내용】** ‘고종달이가 토산에 있는 물귀신을 죽이려고 들어섰더니 물귀신은 도망가고 없었다. 결국 물귀신을 죽이지 못하였다. 그래서 3년 가뭄이 들어도 토산은 물이 난다고 한다.’

☞ **숨겨진 의미:** 토산 지역에는 1년 내내 물이 마르지 않는 곳이 있어 물이 부족하지 않았을 것이다.

☞ **증명하기**



<사진 8> 토산의 거슨새미

- 토산의 거슨새미는 가뭄에도 물이 마르지 않는다. 한때 신흥리, 가시리에서까지 물을 길러 와서 허벅이 길게 줄을 설 정도였으나 현재는 물의 수량이 급격히 줄었다. 또한 거슨새미 물을 이용하여 이 일대에서 벼농사를 지었는데, 현재 마을 청년회에서 논밭 했던 자리에 창포를 심어 유원지로 조성했다.



<사진 9> 토산의 노단새미

- 노단새미는 영천사 경내 바위틈에서 솟아난다. 이 물은 토산1리의 주요 식수원으로 물통이 여럿 있었다. 수량이 풍부하여 토산리 뿐만 아니라 가시리, 세화리, 신흥리에서까지 와서 허벅지로 물을 길어다 먹었다. 지금도 물자리에서 물이 선명하게 솟아나고 있다. 현재도 마을제를 할 때는 노단새미에서 미리 물을 길어다 봉해 놓았다가 메를 짓고 감주를 빚는다(제주발전연구원).

**【사계리 마을의 전설 내용】** ‘사계리에 도착하니 한라산 정기를 받은 용머리가 바다를 향해 쪽 뺨어 있었다. 용이 살아 꿈틀거리리는 것이었다. 그는 큰 칼을 들고 힘껏 용의 머리를 내리쳤다. 용머리는 큰소리를 내며 두 동강으로 갈라졌다. 잘린 곳에서는 피가 솟아났다. 지금 용머리는 그가 칼로 가른 흔적이 큰 길처럼 나 있다.’

☞ **숨겨진 의미:** 사계리 마을에는 용의 모양을 한 지형이 있고 그 지형에는 마치 칼로 잘린 듯한 모습이 발견될 것이다.

☞ **증명하기**



<사진 10> 용머리(바다로 뺨은 용의 형상)

- 사계리 해안에는 마치 용이 꿈틀거리며 바다로 들어가는 듯한 모양의 지형을 볼 수 있는데 이런 형상을 빗대어 이 곳을 용머리 해안이라고 한다.





<사진 11> 용머리(위쪽에서 본 절단된 모습)



<사진 12> 용머리(옆에서 본 절단된 모습)

- 용머리 해안의 앞부분(용의 머리에 해당)이 위의 사진처럼 절단돼 있음을 알 수 있다. 용머리 해안이 강력한 화산 폭발 과정에서 화산쇄설물의 퇴적으로 형성된 지형으로 풍화와 침식에 약하다는 특징을 가지고 있고 특히 단층이 발달한 곳에서는 풍화와 침식 작용이 더 활발하게 진행되기 때문에 위 사진과 같이 가파른 단애가 양 옆으로 자리 잡아 마치 칼로 자른 듯한 느낌을 주고 있다. 이러한 특징이 전설에 반영된 것으로 보인다.

**【차귀도의 전설 내용】** ‘산신령은 화가 났다. 그가 배를 띄워 출발하자마자 바다 물을 급하게 흐르게 했다. 배는 뒤집혀 고종달은 바다에 빠져 죽었다. 이곳이 고종달이 돌아가는 길을 차단했다는 차귀도이다.’

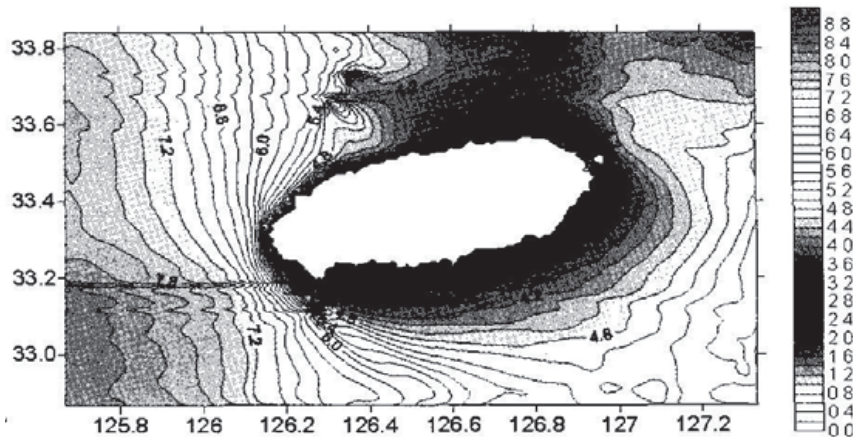
☞ 숨겨진 의미: 차귀도의 지명 유래를 알 수 있고 차귀도의 주변 바다는 조류의 속도가 빠를 것이다.

☞ 증명하기

- 차귀도(遮歸島): ‘돌아가는 것을 차단하다’라는 뜻이 담겨져 있다.

<표 3> 제주해역의 조류 속도<sup>15)</sup>

측정지역	유속(cm/s)	
	최고	최저
차귀도 앞	69.25	4.00
섭지코지 앞	48.00	2.50
제주항 앞	40.50	1.00
서귀포항 앞	43.50	3.25
한림항 앞	20.75	2.00



[그림 4] 제주해역 파랑에너지 분석도

- <표 3>을 살펴보면 차귀도 앞 바다의 조류 속도는 다른 지역에 비해 매우 빠름을 알 수 있고, [그림 3]의 제주해역 파랑에너지 분석도<sup>16)</sup>를 참고했을 때 파랑에너지 역시 차귀도 주변 해역 파랑에너지가 매우 강하게 집중되고 있음을 알 수 있다.

14) 제주특별자치도 개발공사, 제주위터정보관리 시스템

15) 2010년 1월, 4월, 7월, 10월 각 1일자 데이터의 평균치

16) 한국해양연구원 홍기용의 학술연구에서 제주해역을 대상으로 SWAN 파랑모델을 사용하여 시물 레이션을 실시하여 파랑에너지의 공간적 분포 특성을 도출

(3) 3 단계: 지리적 사고의 확대 및 창의적 사고 능력 향상을 위해 이야기 창작하기

세 번째 단계는 첫 번째 단계와 두 번째 단계를 통해 전설 속에는 그 지역의 다양한 지리적 요소들이 담겨져 있음을 알게 되고, 또한 스스로 이야기 속 지리적 요소를 찾아낼 수 있는 능력이 향상된 학생들이 교과서 및 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 지형들을 활용해 이 지형들과 관련된 스토리를 직접 창작해보는 과정이다. 세 번째 단계에서 중요한 점은 기존의 전설(이야기)을 활용할 수는 있으나 거의 변화 없이 그대로 인용하는 것을 지양하도록 하고, 학생들이 스스로 전설(이야기)을 창작하는데 초점을 두는 것이다. 그리고 지리적 요소(지형의 형성과정, 형태, 기후, 문화 등)가 반드시 전설(이야기) 안에 자연스럽게 포함돼 있어야 하고, 그 내용이 사실에 바탕을 두고 있음을 증거를 바탕으로 논리적으로 설명할 수 있어야 함을 학생들에게 강조한다.

세 번째 단계는 학생들에게 어려움을 느끼게 하지만 반면에 가장 큰 성취감과 지리적 사고의 확장을 경험할 수 있는 과정이 될 수 있다. 이야기를 창작하는 자체만으로도 창작의 고통을 느끼게 되는데, 선택한 지형(지역)의 지리적 요소를 반드시 포함시켜야 하기 때문에 학생들의 고민은 깊어질 수밖에 없다. 따라서 교사는 학생들에게 교사가 의도하는 바를 상세하게 설명해 주어야 한다. 구두로만 설명을 할 경우 이해와 전달력이 떨어질 우려가 있기 때문에 ‘학생 활동을 위한 안내 자료’와 같이 방법과 유의사항을 상세히 기록해 학생들에게 제시할 경우 학생들이 과제를 이해하는 데 도움이 될 수 있다. 그리고 학생들이 직접 답사를 통해 지형에 대한 정보를 알아 낼 수 있도록 과제를 완성하는데 충분한 시간을 주는 것도 필요하다.

3 단계 교수·학습과정을 제시하면 다음과 같다.

#### ○ 학습목표 제시하기

학습목표는 학생들이 성취해내야 할 내용과 그를 통해 형성할 수 있는 태도를 제시한다.

(예시)

- 우리나라 및 세계 다양한 지형들을 활용해 스토리를 만들어 낼 수 있다.
- 지리 과목에 대한 인식과 시각을 다양화하는 자세를 갖는다.

#### ○ 학생 활동을 위한 안내 자료 제시

이 과정에서는 학생들이 직접 이야기를 만들어내고 그 속에 지리적 요소를 담을 수 있도록 구체적인 안내 자료를 제시한다. 그리고 학생들이 스토리를 창작할 수 있는 강한 동기를 제공한다. 특히 평가에 반영할 경우에는 구체적 기준을 제시한다. 기준 제시는 평가 기준임과 동시에 학생들이 구체적으로 과제 해결의 안내서가 될 수 있다.

학생들에게 과제해결을 위한 자료를 제시하기 전 과제의 내용과 목적을 자세히 설명하는 과정이 반드시 필요하다. 과제의 내용이 지금까지 어떤 과목에서도 시도하지 않았던 내용이고, 단순히 이야기(전설)를 창작하는 것이 아니라 지리적 요소를 포함시켜야 하기 때문에 교사의 의도를 명확하게 전달하지 않았을 경우 학생들마다 과제의 내용을 다르게 해석해 전혀 다른 방향의 과제를 수행할 가능성이 크기 때문이다. 따라서 교사가 작성한 과제 양식에 자세한 설명과 함께 구두로 다시 재차 설명하고, 학생들이 궁금해 하는 점에 대해서는 자세하게 답변을 해줌으로써 과제에 대한 이해를 향상시킬 수 있다.

학생들에게 제시할 유의점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, ‘지형사진’에서는 자신이 이야기 소재로 선택한 지형 사진을 첨부하되 교과서 및 다양한 자료에 실린 사진을 사용해도 무방하도록 한다. 그러나 지리 교과서의 특징을 살려 답사를 권장하기 위하여 직접 답사를 하면서 촬영한 사진일 경우 가산점을 부여한다. 이때의 가산점은 무조건적인 가산점이 아니라 다른 부분에서 감점처리가 됐을 경우 가산점을 활용해 점수를 만회시킬 수 있는 도구로 활용할 수 있는 가산점이다. 그렇지 않고 직접 촬영한 사진에 무조건적인 가산점을 부여할 경우 모든 부분에서 조건을 만족한 작품은 만점을 상회하기 때문에 문제가 발생할 수 있다.

둘째, ‘지형의 특징 및 형성과정’에서는 자신이 선택한 지형의 형성 과정 및 특징들(기후의 영향을 받은 정도, 지질적 측면, 역사적 배경, 인간에게 미친 영향 등)을 다양한 자료를 통해 직접 조사해 보고 이를 정리하도록 한다. 이때 학생들에게 유의점으로 전달할 내용은 자료에 담긴 내용을 그대로 정리하는 것을 지양하고, 쉽고 간략하면서도 자신이 이해할 수 있는 내용만을 담아서 정리하도록 하는 점이다.

셋째, ‘스토리텔링(지형과 관련한 창작이야기)’에서는 기존의 이야기(전설)를 그대로 활용하는 것을 금하고, 반드시 스스로 창작한 이야기여야 한다는 점을 강조한다. 그리고 이야기가 독창성과 개연성을 모두 갖춘 경우 영역 만점을 받게 되지만 둘 중 한 부분이 부족한 경우 감점처리 된다. 그리고 이야기에는 반드시 선택한 지형과 관련한 지리적 요소를 세 가지 이상 표현해야 하며 이야기에 자연스럽게 녹아 있을수록 좋은 평가를 받게 된다. 그리고 이야기(전설)의 분량은 최소 1,000 자 이상을 기준으로 하며, 이보다 분량이 많은 경우에는 감점처리가 되지 않지만 현저히 부족한 경우에는 감점처리가 된다.

넷째, ‘이야기 속 지리적 요소’에서는 자신이 창작한 이야기(전설) 안에서 어떤 부분이 어떤 지리적 요소를 표현하고 있는지 설명하기 위해 정리하도록 한다. 그리고 포함된 지리적 요소는 반드시 사실에 근거를 두어야 함을 강조하고, 선택한 지형에 대한 다양한 지리적 특징의 이해 및 정보를 얻기 위해 세 가지 이상이어야 함을 다시 한 번 강조한다.

교사가 설명을 마무리 한 후 학생들이 이해가 잘 되지 않았거나 궁금한 점이 있는 경우 질문을 받고 그에 대한 답변을 상세히 한다. 학생들이 대부분 교사의 의도를 파악했다고 판단된 후에는 학생들에게 과제 해결을 위한 충분한 시간(답사 활동을 원할 경우 충분한 시간을 확보해 주기 위해 여름방학 기간을 활용)을 주도록 한다.

(예시) **Geography storytelling** : 지리와 전설의 콜라보레이션



## Geography storytelling

- 지리와 전설의 콜라보레이션 -

제목:	
이름:	
지형 명	예시) 000지역의 버섯바위, 00오름, 00동굴, 00폭포 등
지형 사진	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업 시간에 배운 다양한 지형 사진 활용 가능</li> <li>- 직접 촬영한 사진일 경우 가산점 부여</li> <li>- 지형의 형태와 특징이 잘 나타나는 사진 활용</li> </ul>
지형의 특징 및 형성 과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지형이 만들어진 원인과 과정을 간략히 설명</li> <li>- 기후의 영향을 받는 지형이라면 기후적 특징도 간략히 설명</li> </ul>
스토리텔링 (지형과 관련한 창작 이야기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지형의 형성 과정과 외형적 특징, 그리고 그 지역의 (기후, 문화, 역사, 기타) 특징을 파악할 수 있는 내용이 반드시 들어가야 함.</li> <li>- 이야기는 독창적이면서 개연성이 있도록 창작함.</li> <li>- 분량은 제한이 없으나 최소 1,000자 이상으로 작성함.</li> </ul>
이야기 속 지리적 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기에 숨어 있는 지리적 요소(지형의 형성 과정과 외형적 특징, 지형과 관련한 기후, 문화, 역사, 기타)를 간략히 설명.</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">예시)</p> <p style="margin-left: 20px;">구좌면 김녕리 마을 동쪽에 ‘뱀 굴’이라 불리는 큰 굴이 있다. → 김녕굴은 뱀의 모양과 흡사하다.</p> <p style="margin-left: 20px;">뱀이 나와서 이 밭 저 밭 할 것 없이 곡식밭을 다 밟아 휘저어 버려서 대 흉년이 들게 마련이었다. → 김녕 지역은 다른 지역에 비해 예부터 흉년이 자주 들었다.</p>

### < 유의 사항 >

- 지형의 선택은 자유롭게 한다.  
(교과서 및 책자에 있는 지형 활용 가능-단 출처를 밝혀야 함)
- 자신이 직접 촬영한 지형을 활용할 경우 가산점 부여
- 지형과 관련한 이야기는 반드시 스스로 창작한 이야기여야 하며 그 안에 지리적 요소가 반드시 포함되어야 함.
- 이미 전해져오는 이야기를 그대로 사용했을 경우 감점 처리함.

**< 채점 기준 >**

영역	만점	세부 채점 기준
지형 사진	10점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진의 선명도와 특징이 잘 나타나고 출처가 명확한 경우 (10점)</li> <li>- 사진의 선명도와 특징이 잘 나타나지 않을 경우 (-5점)</li> <li>- 출처를 밝히지 않을 경우 (-5점)</li> <li>- 자신이 직접 촬영하고 사진의 선명도와 특징이 잘 나타는 경우 (+10)</li> </ul>
지형의 특징 및 형성 과정	10점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지형의 형성 과정과 특징을 명확하게 설명할 경우 (10점)</li> <li>- 지형의 형성 과정이 명확하지 않을 경우 (-5점)</li> </ul>
스토리텔링 (지형과 관련한 창작 이야기)	50점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의적이면서 개연성이 있고, 지리적 요소가 적절하게 들어가 있을 경우 (50점)</li> <li>- 개연성이 없을 경우 (-5점 ~ -10점)</li> <li>- 창의성이 없을 경우 (-5점 ~ -10점)</li> <li>- 지리적 요소가 포함되지 않을 경우 (-5점 ~ -10점)</li> </ul>
이야기 속 지리적 요소	30점	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세 가지 이상의 지리적 요소가 포함되어 있고 내용도 적절함 (30점)</li> <li>- 두 가지 지리적 요소가 포함되어 있고 내용도 적절함 (20점)</li> <li>- 한 가지 지리적 요소가 포함되어 있고 내용도 적절함 (10점)</li> <li>- 내용이 적절하지 않을 경우 (-5점)</li> </ul>

**○ 스토리 창작하기 결과물 공유하기**

본 연구자는 학생들의 참여도와 스토리의 질을 향상시키기 위해서는 평가에 반영하는 방법이 적합하다고 판단해 스토리 창작하기를 수행평가의 형태로 실시하였다. 학생들이 충분히 고민하고 자료를 수집할 수 있도록 45일 정도의 준비 기간을 주었다. 학생들이 창작한 스토리의 결과물을 소개하면 다음과 같다.

- 《이야기 창작하기 결과물 1》 제주도의 곳자왈

## 고리의 숲

학생: A

### 1. 지형명

- 제주 서부지역의 한경-안덕 곳자왈 지대

### 2. 지형 사진



출처:[http://m.blog.daum.net/\\_blog/\\_m/articleView.do?blogid=0P7Uk&articleno=1274](http://m.blog.daum.net/_blog/_m/articleView.do?blogid=0P7Uk&articleno=1274)

### 3. 지형의 특징 및 형성 과정

곳자왈은 화산의 분출로 점성이 높은 용암이 굳어 크고 작은 바위 덩어리로 쪼개져 요철지형이 만들어지면서 나무, 덩굴식물 등이 뒤섞여 원시림의 숲을 이룬 곳이다. 형성 중 바위 틈 사이로 물이 새어들어 지하수를 형성하면서 곳자왈의 온도와 습기를 유지해준다. 그리고 요철지형의 형성으로 곳곳마다 다양한 식생이 분포하고 있다.

### 4. 스토리텔링

아주 먼 옛날, 한 들판에 검은별고사리 무리들이 터를 잡고 있었다. 그들은 인간에 비유하자면 부족처럼 옹기종기 모여 살았고, 몇몇 고사리들은 여러 오름들 속 깊숙이 자리하고 있었다. 오름들 속 수많은 고사리들 중 ‘고리’라는 소년이 있었는데, ‘고리’라는 이름은 그의 할아버지께서 ‘때에 맞게 잘 살아라.’는 의미로 지어주셨다.

그렇게 평화롭게 살던 어느 날, 주변 오름의 화산활동이 계속 일어나 용암이 그들 영역까지 흘러내렸다. 들판과 산의 경계가 허물어지고 있었고, 고사리들은 타는 듯 연기를 내며 사라져갔다. ‘아, 나도 저 용암에 휩쓸려 가는 건가.’ 고리는 크게 한숨을 내쉬며 눈을 감았다. 그는 오직 온갖 것이 부서지고 흔들리는 소리만을 느꼈다.

그는 계속 눈을 감은 채 ‘죽었구나, 죽었구나.’를 반복했다. 그 혼잣말을 느낀 순간 그는 얼른 눈을 떴다. 친동 같은 소리는 고요해졌고, 그는 원래 있던 곳과는 다른 곳에 있음을 눈치 챘다. 위로 올라오거나 폭 꺼진 울퉁불퉁한 땅, 그리고 남쪽으로 티끌보다 작게 보이는, 자신이 살았던 오름. 그리고 사방을 둘러싼 익숙하지 않은 형체들. 두려움과 공포에 그는 몸을 벌벌 떨었

다. 자세히 돌아보니 어디에도 자신 이외의 검은별고사리는 보이지 않았다. ‘이젠 나 혼자 살아야 한다니…….’ 눈앞이 캄캄해졌다.

그런데 이런 그의 마음을 누가 엿보기라도 했는지 하나같이 침울한 표정들이었다. 고리는 무서웠지만 궁금함을 참을 수 없어 가까이 있는 흑갈색의 큰 나무에게 물었다. “넌 어디서 왔고 왜 슬픈 표정을 짓고 있니?” “난 개가시나무라고 해. 북쪽에서 떠밀려왔는데, 내 가족들이 어디 있는지도 모르겠고, 나만 왜 살아있는지도 모르겠어. 그래서 너무 슬퍼.” 이번엔 그와 비슷하게 생긴 고사리에게 물었다. 개가시나무와 같이 같은 곳에서 왔고, 같은 이유로 슬퍼하고 있었다. 물론 그도 그랬다.

그렇게 슬퍼하기를 며칠째, 그들은 이미 지칠 대로 지쳐 있었다. “하, 이젠 슬퍼도 기력이 다 해서 눈물이 안 나와.” “이대로 한탄만 하다간 지쳐 죽겠어.” “하지만 아직도 슬픈 걸…….” 그들은 털썩 주저앉고 그들의 예전 모습을 허심탄회하게 말했다. 그 때는 모두가 살짝 미소가 담긴 얼굴을 하고 있었다. 개가시나무는 가지에 도토리가 달려 있었다고 말할 때, 골고사리는 엄마와 함께 그늘에서 놀곤 했었다고 말할 때 가장 행복해했다. 고리도 그 순간만큼은 가족을 잃은 슬픔을 잊고 그들의 이야기를 들으며 마음을 달랬다.

이런 이야기들이 점차 여러 식물들의 귀에 들어가면서 어느새 흐느끼던 소리로 가득했던 곳이 왁자지껄하고 활기찬 곳으로 바뀌었다. 대화산이 일어나기 전에도 그들 위에서 지켜보던 식물신은 이러한 모습에 감동을 받았다. 그러고는 자신의 창고에 보관해두었던 씨앗들을 하늘 아래로 뿌리기 시작했다. 혼자 남아있던 그들을 위해 같은 종의 씨앗들을 준비한 것이다. 개가시나무와 골고사리와 고리는 기뻐하며 그것들을 땅에 소중히 심었다. 그리고 식물신은 씨앗들이 자라기 위한 물을 아낌없이 뿌려주기 시작했다. 몇 년 후 그 씨앗들은 형태를 온전히 갖춘 식물이 되었고, 화산의 피해로 뒤덮였던 울퉁불퉁한 땅은 신비롭고 다양한 생명체로 가득한 숲으로 탈바꿈되었다. 고리는 이 모습을 보고 잠시 자신의 이름을 떠올리며 중얼거렸다. “마냥 주저앉지 않고 때에 맞게 긍정적으로 살면 하늘도 우릴 돕는구나…….”

## 5. 이야기 속 지리적 요소 찾기

### 【이야기 속 내용 1】 위로 올라오거나 폭 꺼진 울퉁불퉁한 땅

☞ 숨겨진 의미: 곳자왈이 화산활동으로 형성된 숲인데, 용암이 흘러내려 굳으면서 불규칙한 요철 지형이 만들어졌다. 이런 지형이 생기면서 용암제방인 각시물이나 작은 크기의 암피들이 공기와 수분을 저장하여 가까이 가면 서늘해지는 습골 등의 지형도 있다.

### 【이야기 속 내용 2】 남쪽에서 떠밀려온 검은별고사리와 북쪽에서 떠밀려온 개가시나무와 골고사리가 한 숲에서 공존한다.

☞ 숨겨진 의미: 곳자왈은 세계에서 유일하게 북방한계식물(개가시나무, 골고사리)와 남방한계식물(검은별고사리)이 공존하는 곳이다.

**【이야기 속 내용 3】** 식물신이 씨앗들이 자라기 위한 물을 아낌없이 뿌려 준다.

☞ 숨겨진 의미: 꽃자왈은 숲이 형성되는 동안 바위 틈 사이로 빗물이 들어가 지하수를 형성한다. 이 지하수는 척박한 땅의 습기와 기온을 유지시키는 역할을 한다.

• 《이야기 창작하기 결과물 2》 제주도의 다양한 지형들

돌이 되어버린 어린용에 얽힌 이야기

학생: B

1. 지형명

- 서귀포시 안덕면 사계리의 산방산, 용머리, 검은모래

2. 지형 사진



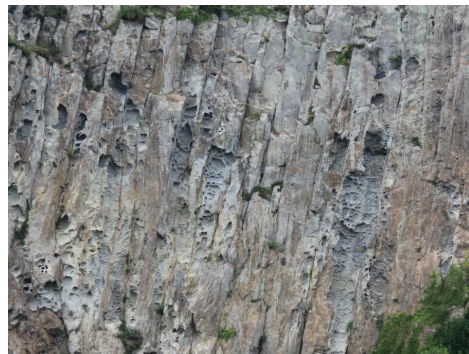
산방산 · 용머리 · 검은모래 해변



용머리



검은모래 해변



산방산 뚝에 형성된 주상절리

<사진출처: 직접 촬영>



### 3. 지형의 특징 및 형성 과정

- 산방산은 높이 395m이며, 조면암질 안산암으로 구성되어 있으며 산의 남쪽 해안에는 심한 해식으로 단애가 형성된 암석해안을 이루고 있는 지형이 드러난다. 또한 형성초기에 분출로 인해 만들어진 화산쇄설층이 있다. 이 화산쇄설층은 용머리응회환을 덮고 있다.
- 용머리는 수성화산활동에 의해 형성되었으며, 응회암으로 구성되어있고, 층의 발달 양상으로 보아 응회환에 해당한다. 바닷물이 응회환의 화산재층을 깎아 분화구의 중심 부분이 절벽으로 남아 있다. 수성화산활동에 의해 응회물질이 쌓여 만들어진 층리가 쉽게 관찰된다.
- 검은 모래해변은 화산암편과 규산염광물(석영, 휘석, 사장석, 감람석)이 많은 세립질 모래로 이루어져 있다. 제주도민들은 오래전부터 검은 모래를 관절염이나 신경통을 치료하는데 이용해왔다. 검은 모래해변의 검은 모래는 주변의 응회암층이나 화산암의 침식으로부터 생겨났다.
- 산방산과 용머리의 형성과정: 약 188만 년 전 제주도가 만들어질 때 쯤 퇴적층을 뚫고 올라온 마그마가 퇴적층에 있는 물과 접촉해 수성화산분출을 시작하였고, 이 시기에 용머리 응회환이 생성되었다. 산방산은 용머리 응회환이 형성된 후 약 80만 년 전에 형성되었으며, 형성 과정에서 화산분출물이 돛 주변에 쌓였다. 돛에서는 부채꼴 모양으로 주상절리가 형성되었으며 돛의 가장자리는 침식으로 깎여나가고 현재는 수직의 주상절리가 형성되어 있는 돛의 중앙부분만 남았다.
- 검은 모래해변의 형성과정: 검은 모래는 해안 주변에 분포하는 화산암이 오랜 기간 과도의 침식작용에 의해 만들어지기도 하고, 하천을 통해서 운반되어 만들어지기도 한다.

<출처 : '제주도 지질여행(한국지질자원연구원, 제주발전연구원 펴냄)>

### 4. 스토리텔링

아주 오랜 옛날 사계의 바닷가에 바다용왕이 살고 있었다. 바다용왕은 제주도 깊은 바다 속 궁전에서 제주도와 도민들을 보호해주었고, 바다 속에 많은 물고기들을 살게 해서 고기잡이 또한 넉넉하게끔 도와주었다. 어느 날 그 바다용왕의 수호신 중 하나인 바다용이 육지에 올라와 알을 낳았다. 그 알은 크기가 엄청나게 컸고 땅에 반쯤 묻혀 있어 마치 멀리서 보면 하루아침에 산이 생겨난 것처럼 보였다. 크기가 너무 컸기 때문에 불어 닥치는 바람마다 알에 막혀 튕겨져 나갔고 그 영향으로 마을에는 바람이 커다란 알을 휘감아 돌며 소용돌이가 몇 달간 계속되었다. 그 소용돌이로 사람들이 키우는 가축이 날아가기도 하고, 열심히 지은 농작물이 하루아침에 썩대밭이 되기도 했다.

마을 사람들은 점점 불안감이 커져 갔고, 그 무렵 갑자기 알에 구멍이 생기며 어린용이 나왔다. 어린용이지만 크기가 워낙 커서 어린용이 바다로 돌아가려고 꿈틀댈 때마다 땅이 흔들리며 마을의 집들이 무너지기 시작했다.

이 모든 피해를 보고만 있던 마을 사람들이 모여 회의를 했다.

“이것 참 안되겠군, 두고 볼 수만은 없겠어.”

“맞는 말이네. 저 괴물이 무슨 짓을 할지도 모르고 저 알과 괴물 때문에 우리 마을의 피해가 한둘이 아닐세.”

“하루빨리 저 괴물과 알을 처리하는 것이 좋을 것 같네. 내일 우리 마을 남자들을 전부 모아 이 난리를 해결하세.”

위기감에 사로잡힌 마을 사람들은 논의 끝에 어린용을 죽이기로 했다. 바다용왕의 수호신인 줄은 꿈에도 모르고, 알에서 나온 어린용이 바다에 닿기 시작할 무렵 마을의 장정들이 몰려가서 어린용의 몸통을 삼등분으로 잘라서 죽여 버리고 말았다. 어린용의 잘린 몸통에서는 검은 피가 솟구쳐 나와 바닷가와 온 마을을 검게 물들였다. 이를 안 용왕은 크게 분노하여 알을 돌산으로 만들어 버리고 어린용의 몸통 역시 돌로 만들어 마을에는 항상 바람이 휘몰아치게 만들었으며, 돌로 변한 어린용 때문에 이웃마을로 가는 길이 막혀 버리고 말았다.

이 후 사계리 바다에는 물고기가 보이질 않았으며 검게 변해버린 땅과 모래 때문에 마을 사람들이 먹는 물을 구하는 것에도 어려움이 많아지게 되었다.

이 모든 것이 용왕의 분노 때문이란 것을 알게 된 마을사람들은 어린용이 죽으며 피가 솟구쳤던 그 날짜에 모두가 어린용이 돌로 변한 곳에 모여서 정성을 다해 용왕에게 사죄하며 제를 올리게 되었고 세월이 흘러 용왕의 분노가 차츰 가라앉자 마을을 휘감았던 바람도 조금은 사그라졌고, 바다용왕이 자비를 베풀어 해마다 한 차례 해녀들이 소라, 성게, 전복 등을 잡을 수 있게 해주었고, 그 날만은 바다에서 잡은 해산물로 성대한 만찬을 차려 용왕과 수호신에게도 바치고, 온 마을사람들이 모여 함께 나누어먹으며 즐겼다. 이것이 현재 사계리의 해녀축제로 이어지게 되었다.

## 5. 이야기 속 지리적 요소

**【이야기 속 내용 1】 서귀포시 안덕면 사계리에는 ‘산방산’과 ‘용머리’가 있다.**

☞ 숨겨진 의미: 사계리의 옛 지명은 ‘거른질’이고 타원형의 알이 반쯤 땅속에 묻혀 있는 모습의 ‘산방산’과 마치 바다로 향하고 있는 용의 몸을 하고 있는 ‘용머리’가 있다.

**【이야기 속 내용 2】 마을에는 바람이 커다란 알을 휘감아 돌며 소용돌이가 몇 달간 계속되었다.**

☞ 숨겨진 의미: 사계마을은 산방산의 영향으로 바람이 일정치 않게 사방으로 휘몰아치는 경우가 많다.

**【이야기 속 내용 3】 어린용의 몸통을 삼등분으로 잘라서 죽여 버리고 말았다.**

☞ 숨겨진 의미: 지금의 용머리를 살펴보면 커다란 바위언덕이 마치 칼로 자른 듯 삼등분으로 나뉘어져 있다.

**【이야기 속 내용 4】** 잘린 몸통에서는 검은 피가 솟구쳐 나와 바닷가와 온 마을을 검게 물들였다.

☞ 숨겨진 의미: 사계리 바닷가의 모래는 검은 색을 띄고 있다. (검은 모래 해변)

**【이야기 속 내용 5】** 이 후 사계리 바다에는 고기가 보이질 않았으며

☞ 숨겨진 의미: 사계리는 바닷가 마을임에도 고기잡이배가 거의 없으며, 주민 대부분이 발농사에 종사해 왔다.

- 《이야기 창작하기 결과물 3》 제주도의 용머리 해안

### 용머리 해안의 전설

학생: C

#### 1. 지형명

- 제주 사계리 용머리 해안

#### 2. 지형 사진



(직접 촬영)

#### 3. 지형의 특징 및 형성 과정

- 해식동굴: 해안선 가까이에서 파도·조류·연안수 등의 차별침식작용이 암석의 약한 부분을 파 들어가면서 생긴 굴
- 해식애: 파랑의 침식작용에 의해 형성된 해안가의 절벽을 말한다. 경관이 아름다워 관광지로 이용됨.
- 파식대: 파랑의 침식으로 해식애 앞에 기반암이 침식되어 만들어진 평평한 지형을 말함.



#### 4. 스토리텔링

옛 제주도 산기슭에 용이 되기를 간절히 원하는 뱀 한마리가 살고 있었다. 뱀은 매일 밤마다 하늘을 보며 용이 되게 해달라고 소원을 빌었다. 뱀이 소원을 빈지 666일이 되던 밤, 하늘에서 검은색 옷을 입은 신이 내려왔다. 뱀은 신에게 “ 왜 하늘은 저의 소원을 들어 주지 않는 거죠? 저는 용이 되기를 간절히 소망해요” 라며 한탄을 했다. 그러자, 검은 옷을 입은 신이 뱀에게 “각 마을에 있는 7개의 솟대를 갖고 오너라 그러면 너의 소원을 들어 줄 것이다.” 라고 말하며 눈앞에서 순식간에 사라졌다. 뱀은 용이 되겠다는 하나의 일념으로 비가 오나, 눈이 오나, 사람 들에게 온갖 꾀박을 참아 가면서까지 솟대를 6개까지 모았다. 뱀은 마지막 솟대의 위치인 안덕면 사계리 바닷가에 도착하자 하늘에서 흰 옷을 입은 신이 내려와 뱀에게 “ 네가 뭘 짓을 한줄 아느냐? 네가 모으는 솟대는 제주도를 악귀로부터 보호 하는 귀중한 물품이다.” 라고 말하며 분노 하였다. 그러자 뱀이 지금 자신이 솟대를 모으는 행동이 제주도를 악의 소굴로 만들고 있었던 사실에 절망하며 흰 옷을 입은 신에게 “ 죄송합니다, 솟대를 갖고 오면 용이 되게 해준다는 검은 옷의 신의 말에 혹해 솟대를 모으고 있었습니다.” 하며 눈물로 용서를 구했다. 그러자 흰옷을 입은 신이 그런 모습에 안타까워서 용이 되게 해줄 태니 다시 솟대를 원래 있던 자리로 갖다놓으라고 하였다. 흰 옷을 입은 신이 손가락을 한번 움직이자 뱀이 모습이 점점 커져가며 용의 모습으로 변해갔다. 뱀이 용으로 진화하여 솟대를 원래 있던 자리로 갖다 놓으려고 했을 찰나 검은 옷을 입은 신이 등장했다. 흰옷의 신은 깜짝 놀랐다 검은 옷의 신은 자신의 친한 친구였기 때문이다. 흰옷의 신이 검은 옷의 신에게 물었다. “ 너 무슨 짓을 한 거야...” 검은 옷의 신은 말했다. “네가 제주도를 보호하는 신으로 임명 된 것이 꼴배기 싫어서 악귀를 불러 제주도를 끝장 낼려고 했어” 라고 말하며 자신을 배신한 뱀에게 분노하며 자신의 주특기인 물을 소용돌이처럼 모아, 용의 갈비뼈를 향해 에너지 파를 발사했다. 에너지 파를 맞은 용의 갈비뼈는 마치 절벽처럼 딱 떨어졌다. 용이 다친 모습을 본 흰옷의 신은 일단은 용을 보호 해야겠다고 생각하여 주변의 돌을 용의 상처 앞에 보호막처럼 세웠다. 하지만 검은 옷의 신은 용을 끝장내기 위해 다시 한 번 물로 에너지 파를 발사했다. 에너지 파를 맞은 돌 보호막은 낮고 평평해 졌다. 보호막으로 인해, 용의 목숨이 붙어 있음을 안 검은 옷의 신은 물로 창을 만들어 용의 가장 약한 부분인 배꼽으로 창을 던졌다. 배에 구멍이 뚫린 용에게 아직도 분이 풀리지 않은 검은 옷의 신은 죽음보다 더 큰 고통을 선사하고자 돌로 만드는 저주를 걸어 죽지도 못하는 돌로 만들어 버렸다. 분노한 흰 옷의 신은 친한 친구에게 눈물을 머금고 하늘의 힘을 빌려 빛의 화살을 쏘았다. 친구여서 죽이지는 못할 거라는 생각에 방심하고 있던 검은 옷의 신은 화살을 맞고 지옥에 가게 되었다. 흰 옷의 신은 돌이 된 용을 기리기 위해 수 백 년 후 지상으로 내려와 천연 기념물 제 526호를 지정하는데 큰 역할을 하였고 용머리 해안 이라고 이름을 지었다.

5. 이야기 속 지리적 요소

【이야기 속 내용 1】 물을 소용돌이처럼 모아, 용의 갈비뼈를 향해 에너지파를 발사하여 에너지파를 맞은 용의 갈비뼈는 마치 절벽처럼 똑 떨어졌다.

☞ 숨겨진 의미: 파랑의 침식 작용으로 만들어진 해안 절벽이다.

【이야기 속 내용 2】 용을 보호 해야겠다고 생각해서 주변의 돌을 용의 상처 앞에 보호막처럼 세웠다. 하지만 검은 옷의 신은 용을 끝장내기 위해 다시 한 번 물로 에너지 파를 발사했다. 에너지파를 맞은 돌 보호막은 낮고 평평해 졌다.

☞ 숨겨진 의미: 파랑의 침식으로 해식에 앞에 기반암이 평평해진 지반이다.

【이야기 속 내용 3】 검은 옷의 신은 물로 창을 만들어 용의 가장 약한 부분인 배꼽으로 창을 던졌다. 배에 구멍이 뚫렸다.

☞ 숨겨진 의미: 파랑의 차별 침식으로 해식동굴이 만들어짐

- 《이야기 창작하기 결과물 4》 부산의 오륙도

파도와 동고동락한 오륙도

학생: (D)

1. 지형명

- 부산 지역의 오륙도

2. 지형 사진



(직접 촬영)



(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId>)

### 3. 지형의 특징 및 형성 과정

섬의 형성과정을 살펴보면 오륙도는 약 7,000~8,000만 년 전에 유천층군의 안산각력암·안산암류·안산암질 응회암을 분출한 중성화산 활동에 의해 집적 생성되었다. 오륙도 상공에 있던 약 6km 두께의 화산분출암 및 퇴적암은 중생대가 지나면서 신생대로부터 현재까지 삭박작용에 의해서 제거되어 왔다. 12만 년 전까지는 하나의 산능선으로 일직선상에 순서대로 연결되고 육지에 이어진 하나의 소반도였다가 오랜 세월을 걸쳐 단층선을 따라 작게는 절리구조를 따라 파도의 침식작용으로 산능선은 여러 덩어리로 분리되게 되었고 3회의 융기운동으로 돌계단 즉 파식대지로 된 돌섬들로 분리된 것이다.

### 4. 스토리텔링

예전 부산은 여러 개의 섬으로 이루어진 게 아니라 하나의 육지로 이루어져 있었다. 그리고 주변 바다 속에는 250여종 3만5000여 마리의 심해어류와 용왕이 살고 있었다. 어느 여름 날, 예년보다 더 많은 비가 내리자, 사람들이 심은 농작물들이 시들시들해지고 급기야 땅이 침수되기 시작했다. 용왕은 이 사태를 해결하기 위해 곰곰이 생각해보았고, 한 가지 좋은 계획이 떠올랐다. 섬을 만들어내고, 그곳에서 농사를 지어본 뒤 성공한 작물들을 육지에 적용하자는 계획이었다. 일단 용왕은 농사지를 땅을 생성하기 위해 일부 육지를 섬으로 분리하고 그 곳에서 새롭게 작물을 심기로 결정했다. 그래서 어느 땅을 떼어낼까 고민하던 중 좋은 입지를 가진 곳을 찾았으나, 뜻하지 않은 일이 발생했다. 경작을 위해 산을 갈면서 한 곳에 모아났던 엄청난 양의 돌들이 산 밑으로 떨어지고 이로 인해 산 아래에 있던 수심이 얕은 하천이 움푹 패인 것이다. 그래도 이러한 부분을 잘 메우고 용왕은 차근차근 개간하기 시작했다. 용왕은 개간을 마무리하고 육지를 섬으로 분리하려는 작업을 시작했다. 육지를 섬으로 분리하려는 이유는 용왕이 바다위에서의 자신의 엄청난 영향력을 발휘하려했고, 산사태와 같은 일이 재발해서는 안

되기 때문이었다. 섬을 분리하기 위해 용왕은 물의 힘으로 파도를 지속적으로 만들었고, 끝내 섬을 분리해냈다. 이 섬에서 용왕은 5종류(조, 수수, 피, 기장, 고구마)의 작물을 심어서 풍년을 이뤄내고, 이 소문을 들은 많은 주민들은 섬에 모여 같이 농사를 짓기 시작했다. 풍년은 몇 해 동안이나 계속되었다. 계획이 성공했음을 안 용왕은 섬에서 성공한 기술을 본토에도 적용하기 위해 다시 본토와 합치려는 계획을 세운다. 하지만 이 소식을 들은 해적들이 식량을 얻기 위해 이 섬을 침략하기로 결정했다. 침략하기로 예정 돼 있던 날 점심, 해적들은 미리 그 섬을 염탐 해보기로 했다. 염탐을 마치고 돌아가는 와중에 용왕에게 들뜸이 났다. 용왕은 이 모습들을 다 지켜보고 있던 것이었다. 그리고 그들이 저녁에 침략해 올 것이라는 사실도 듣게 되었다. 몇 시간 후, 용왕은 그들이 배를 타고 오자 물을 입에 머금고 삼키고 뱉기를 반복했다. 이로 인해 물살이 먼 바다에서 섬 쪽으로 향했다. 해적선의 배는 의도치 않게 빠른 속도로 섬 근처에 도착했다. 해적들은 배를 대고 내릴 채비를 갖추고 있었다. 이때를 노려 용왕이 거대한 입김을 가하기 시작했다. 이는 용왕의 유인작전이었다. 방금 전보다 더욱 더 파도가 강력한 힘을 갖고 해적들을 향해 다가가고 있었다. 차원이 다른 파도였다. 해적들 입장에서는 속수무책이었다. 용왕의 유인책이 성공하는 순간이었다. 그리고 확실히 해적 무리들을 없애기 위해 용왕이 땅을 이용해 그들을 공격하기 시작했다. 물을 조금씩 빼기도 하고 땅을 위로 끌어올리기도 하며 그들의 배를 움직일 없도록 퐁퐁 묶어 냈다. 해적들은 몰살되었다. 그리고 땅의 강력한 움직임 때문에 큰 섬이 6개의 섬으로 분리되었고 많은 나무들 중 6개의 나무만 남게 되었다. 뿐만 아니라, 섬의 피해도 이에 그치지 않았다. 많은 농작물들이 피해를 보고 섬이 황폐화 상태가 되었다. 이후 잦은 파도 침식과 용기운동으로 인해 그 나무들도 다 없어지고 오로지 돌섬의 모습만 남게 되었다.

##### 5. 이야기 속 지리적 요소

**【이야기 속 내용 1】** 어느 여름 날, 예년보다 더 많은 비가 내리자, 사람들이 심은 농작물들이 시들시들해지고 급기야 땅이 침수되기 시작했다.

☞ 숨겨진 의미: 부산은 강수 특징을 보면, 여름에 계절풍과 저기압의 통과로 전국에서 가장 비가 많이 내리는 다우 지역이다.

**【이야기 속 내용 2】** 산에서 돌을 골라 한 곳으로 모으던 중 엄청나게 많은 양의 돌들이 산 밑으로 떨어지고 이로 인해 산 아래에 있던 수심이 얕은 하천이 움푹 패었다.

☞ 숨겨진 의미: 산사태와 하천침식에 의해 해안선이 변화한 적이 있었다.

**【이야기 속 내용 3】** 섬을 분리하기 위해 용왕은 물의 힘을 이용해 파도를 지속적으로 만들었고, 지속적인 움직임들 통해 끝내 섬을 분리해냈다.

☞ 숨겨진 의미: 유구한 세월 동안 거센 파도의 침식작용으로 육지에서 분리되어 형성된 것으로 추정된다.

【이야기 속 내용 4】 몇 시간 후, 용왕은 그들이 배를 타고 오자 물을 입에 머금고 삼키고 뱉기를 반복했다. 이로 인해 물살이 먼 바다에서 섬쪽으로 향했다. 해적선의 배는 의도치 않게 빠른 속도로 섬 근처에 도착했다.

☞ 숨겨진 의미: 섬 주변은 조류가 매우 빠르다.

【이야기 속 내용 5】 물을 조금씩 빼기도 하고 땅을 위로 끌어올리기도 하며 그들의 배를 움직일 없도록 퐁퐁 묶어 댔다. 해적들은 몰살되었다. 그리고 땅의 강력한 움직임 때문에 큰 섬이 6개의 섬으로 분리되었고 많은 나무들 중 6개의 나무만 남게 되었다.

☞ 숨겨진 의미: 3회의 용기운동으로 돌계단 즉 파식대지로 된 돌섬들로 분리된 것이다.

- 《이야기 창작하기 결과물 5》 호주의 울루루 바위

### 울루루 전설

학생: E

#### 1. 지형명

- 호주의 울루루 바위(또는 에어즈락)

#### 2. 지형 사진



<http://www.mumumtour.com/Goods/GoodsDetail.asp?code=DHO20134>



<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=weee220&logNo=220658210090>



<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=uhschools&logNo=60174619119&parentCategoryNo=&categoryNo=11&viewDate=&isShowPopularPosts=true&from=search>

### 3. 지형의 특징 및 형성 과정

울루루는 대략 9억 년 전에 생성된 아마테우스 분지라고 불리는 지역의 남쪽 끝에 위치했다. 이 아마테우스 분지에 수 억 년에 걸쳐 침전물 층이 분지에 형성되었고,

아마테우스 분지의 가장 오래된 침전물들은 뒤틀리고 조여지는 지각작용을 거치면서 산과 같은 형태로 위로 솟구쳐 올라갔다. 조산운동으로 형성된 산들은 쉽게 침식됐는데 비의 작용으로 토사의 많은 부분이 쓸려 나갔다. 침식 작용을 거치면서 최소 2개의 층적토가 형성됐는데 이것이 오늘날 우리가 알고 있는 울루루와 카타추타이다.

### 4. 스토리텔링

최초에, 거대한 산맥이 있었다. 그 산맥은 지금의 호주라 불리는 대륙에서 제일가는 산맥이었는데, 어찌나 대단하던지 그 당당한 풍모에 기가 눌리지 않은 생명은 단 하나도 없었다. 그 산맥은 신이 제일 아껴하는 것들 중 하나로, 신이 특별히 그에게 그들이 지나간 자리라는 뜻의 '울루루'라는 이름을 내렸다. 하도 기세가 강하여 태양마저 피해가자 그들이 그 자리를 대신했다는 말이다. 하지만 그 대범한 이름과 어울리지 않게 울루루에게는 자만하는 성격이라는 치명적인 단점이 있었다. 사실 원래는 그러지 않았으나 자신의 모습이 모든 이들에게서 부러움을



사고 있다는 것을 알고 난 후부터 점차 주변에 있는 모든 것들을 하시하더니 결국 모든 이들을 무시하는 성격을 가지게 되고 말았다. 결국 그를 동경하여 따랐던 여러 동,식물들은 떠나고, 교활한 도마뱀만이 자리를 지켰다. 하지만 울루루는 이를 알고도 오히려 질투심에 그만 떠나버렸다는 생각을 하며 그 성격을 고치려 들지 않고 계속 아침이나 하는 도마뱀의 말만 귀담아 들었다. 그러던 어느 날, 언제나 아침만 하던 도마뱀의 한 마디가 울루루의 심기를 건드렸다.

“울루루 님, 이 세상엔 매일 아침마다 수 천 개의 불을 밝힌 것보다 빛나는 태양과, 매일 밤마다 수 만 개의 보석이 반짝이는 것보다 아름다운 별들이 있지 않습니까?”

“그렇지”

“그러면 그것들을 만드신 신은 얼마나 대단한 겁니까?”

“아무리 대단해도 나보단 못 하다.”

“하지만 울루루 님은 아무리 높아도 한낮의 하늘 아래에 계시고, 아무리 넓어도 제가 서있는 땅보다 좁으며, 아무리 길어도 저기 보이는 지평선의 끝조차 모르시지 않으십니까. 제 생각엔 울루루 님보다 이 모든 것들을 창조한 신이 더 위대한 것 같은데요.”

“내가 더 대단하다고 하지 않았느냐! 제 아무리 신이라 한들 나를 어찌 할 수 있을까!”

울루루의 이 한 마디는 신을 분노케 하기에는 모자람이 없었다.

“내 너를 나의 자식들 중 특별히 여겨 아껴왔건만, 결국 네가!”

결국 신은 도를 넘은 자만에 대한 별로 긴 산맥이었던 울루루를 큰 바위 하나를 제외한 모든 산들을 가라앉혔다. 하지만 울루루는 죄를 뉘우치기는커녕 오히려 신에게 복수하리라 다짐하며 이를 아득바득 갈고 또 갈기만 하였다.

오랜 시간 후에, 복수의 시기만을 기다리며 철저히 준비해온 울루루는 드디어 때가 왔다고 여기며 신에게 선전포고를 하였다.

“당신이 아무리 대단해도 이번에는 힘들 걸! 그 자리, 내가 꿰차 앉아주도록 하지!!”

신은 자신의 벌이 끝내 울루루를 변화시키지 못 했음을 깨닫고, 그의 한심한 행동에 안타까워하면서도 패섭하여 더 큰 벌을 내리리라 생각하였다. 결국 울루루는 그의 충실한 종이었던 도마뱀과 함께 신의 자리를 넘보았으나, 신의 강력한 힘에 의해 패배하였다. 승리한 신은 울루루를 평생 분노라는 고통 속에서 살도록 하고, 옆에서 계속 그에게 달콤한 말만 한 도마뱀은 온 몸에 가시가 돋치게 하여 누구도 함부로 다가갈 수 없게 하여 영원히 외롭게 살아갈 수밖에 없도록 하였다. 분노라는 감정은 울루루의 마음을 차츰차츰 갉아먹어 그를 피폐하게 만들었고, 끝내는 이겨내지 못하고 온 몸이 거친 사암으로 변해버렸으며 주변마저 사막으로 만들어 아무도 살 수가 없었다고 한다. 다만 가시 달린 도마뱀만이 간간히 보일 뿐...

여담으로 아침에 해가 돋을 때마다 울루루가 붉게 타오르는 것처럼 보이는 것은 그가 화를 내기 때문이라 하고 저녁나절에 보라색이 되는 것을 스스로의 화에 지쳐 맥이 빠진 것이라는 이야기가 있다. 그리고 가끔 비가 올 때마다 울루루에 폭포가 생기는데 그건 분노가 잠시 동안 가라앉아 자신의 행동을 참회하는 반성의 눈물을 흘리는 모습이라 전해진다.

5. 이야기 속 지리적 요소

【이야기 속 내용 1】 최초로 거대한 산맥이 있었다.

☞ 숨겨진 의미: 울루루는 원래 큰 산맥의 일부였다

【이야기 속 내용 2】 울루루를 큰 바위 하나를 제외한 모든 산들을 가라앉혔다.

☞ 숨겨진 의미: 울루루가 속해있던 산맥은 비와 바람에 의하여 침식되어 사라졌다.

【이야기 속 내용 3】 다만 가지 달린 도마뱀만이 간간히 보일 뿐...

☞ 숨겨진 의미: 울루루의 주변 환경에는 ‘Thorny devil’이라는 가지 돌친 도마뱀이 서식하고 있다.

【이야기 속 내용 4】 끝내는 이겨내지 못하고 온 몸이 거친 사암으로 변해버렸으며 주변마저 사막으로 만들어 아무도 살 수가 없었다고 한다.

☞ 숨겨진 의미: 울루루는 사암으로 이루어진 바위이고, 그 주변에는 사막이 넓게 펼쳐져있었지만 현재에는 정부의 노력으로 식물이 자라고 있다.

【이야기 속 내용 5】 가끔 비가 올 때마다 울루루에 폭포가 생기는데

☞ 숨겨진 의미: 울루루에는 비 올 때마다 생기는 폭포가 있다.

【이야기 속 내용 6】 아침에 해가 들을 때마다 울루루가 붉게 타오르는 것처럼 보이는 것은 그가 화를 내기 때문이라 하고 저녁나절에 보라색이 되는 것을 스스로의 화에 지쳐 맥이 빠진 것이라는 이야기가 있다.

☞ 숨겨진 의미: 울루루는 태양의 높이의 변화에 따라 색이 바뀐다고 한다. 특히 해 뜰 녘에 붉게 타오르는 것이 유명하다.

- 《창작이야기 결과물 6》 베트남 하롱베이 항루원

독수리의 꿈

학생: F

1. 지형명

- 베트남 하롱베이 중 항루원 (Hang Luồn Vịnh Hạ Long)



## 2. 지형 사진



(직접 촬영)

## 3. 지형의 특징 및 형성 과정

하롱베이가 있는 곳은 과거에 석회암 구릉 지대였다. 약 2억년 전부터 비바람과 파랑의 계속된 침식작용으로 현재와 같은 지형이 되었다. 그 때문에 하롱베이는 파랑대, 해식동굴 등 많은 해안 침식 지형이 보인다. 해수욕장도 조금 있긴 있지만 오랜 기간에 걸쳐 침식된 암석들의 경관이 더 유명하다.

## 4. 스토리텔링

오늘이 몇 월 며칠인지 생각이 안 난다. 너무 오래되어서 기억을 못하는 이유도 있지만 이곳에서의 이 글을 적는데 그리 중요하지 않기에 생각해 보지 않았다. 소설가의 인생으로 경험 삼아 군에 지원했는데 전쟁에 파병되어 항루원이라는 지옥에 갇힌 나, JONE이 오늘의 일상을 구겨진 노트 조각에 적는다.

나는 지금 북베트남 하롱베이에 있다. 정확히는 항루원이라는 곳이다. 잡혀올 때 군인들이

이곳 지명을 말해주어서 알 수 있다. 이곳은 섬인데 가운데에 바다가 있다. 흡사 도넛을 닮았다. 이 곳을 탈출하기는 힘들다. 섬 자체가 돌이다. 바다는 나를 쉽게 통과시켜 주지 않는다.

문득 이곳에서 알게 된 동지가 생각났다. 그의 이름은 데이비드다. 같은 나라 소속이지만 다른 지역 부대여서 몰랐던 친구이다. 그 친구는 지금 어디 있는지 모르겠다. 어젯밤 간수들이 그 친구를 데려갔고 지금까지도 아무런 소식이 없다. 매일 밤마다 같이 수다를 떠는 친구였는데 없어지니 너무 그럽다.

그 친구도 이 지옥을 나갈 때 중유석에서 떨어지는 물을 맞았을 것이다. 내가 과거에 이곳으로 잡혀올 때 밀물 때 잠기고 썰물 때는 해식동굴에 중유석이 엄청나게 많았다. 아마 지금도 중유석에서 물방울이 엄청 떨어질 것이다.

이곳뿐만 아니라 다른 바위섬들도 다 석회암이 침식을 받아서 만들어졌다. 그 증거로 내가 이곳에 끌려올 때 지나친 많은 바위섬들의 아랫부분에 조개껍질 같은 것이 엄청나게 붙어있었다. 아마 내가 학창시절에 배운 대로라면 이곳은 과거에 석회암 대지였는데 바람과 비에 의해 침식이 되고 나중에는 바닷물까지 들어와 파랑침식도 엄청나게 일어났다. 이런 침식을 오랫동안 받아 이렇게 가파른 지형이 되었다.

이 곳도 마찬가지로. 다만 다른 섬들과 다른 점을 꼽으라면 이곳은 지금 바다가 있는 곳이 처음부터 고도가 낮거나 아니면 이곳의 지반이 약해 빠르게 침식되었는지 몰라도 가운데가 뿔뚱했다. 솔직히 가장 현실성 있는 이야기는 이곳이 고도가 낮았고 밖에서 파도가 차별 침식을 해 해식 동굴이 만들어져 물이 들어온 것이다.

생각해 보니 조금 이상하다. 이곳이 바다라고 하면 파도가 있어야 되는데 해수의 움직임은 확실히 느껴지지만 파도가 보이지 않는다. 다시 생각해 보니 바다의 냄새도 안 난다. 너무 더워서 그런지 몰라도 안 느껴진다. 그래도 새는 난다. 대신 갈매기가 아니라 독수리이다. 보면 볼수록 이상한 곳이다.

이런 쓸모없는 생각을 하다 보니 내 발바닥에 물이 느껴진다. 밀물이 들어오는 것 같다. 이 돌산에 물이 들어오면 금방 내 키 만큼 차오른다. 나는 얼른 고지대로 가야한다. 올라가지 않으면 물에 빠질 수도 있다. 잘 때도 높은 곳에서 자야한다. 나는 매일 이 고된 일을 한다.

물이 빠질 동안 높은 곳에 있는 바위에 앉아 과거를 회상해 본다. 군인이 되기 전까지는 소소한 삶을 살았었다. 그러나 베트남 전쟁이 일어나고 나는 군인이 되었고 적과 싸웠다. 내가 붙잡힌 날은 구름이 많이 낀 날이었다. 그 때 나는 보초를 섰다. 그런데 갑자기 총소리가 울리고 저 멀리서 베트남 전통모자인 논을 쓴 사람들이 달려왔다. 나는 사격을 했지만 그들의 급작스런 공격에 우리 부대는 순식간에 당했고 나는 포로로 잡혔다. 나는 바로 하노이로 이송되었는데 그곳 군인들이 내 앞에서 몇 마디 말을 하고는 나를 하룻배이로 보냈다. 처음 광경은 매우 멋있었다. 바위섬들이 각기 다른 모양새였다. 나는 육지에 있고 싶었다. 섬에서의 삶은 습도가 너무 높아 불쾌하기 때문이다. 하지만 사람들은 나를 항루원이라는 곳으로 데려갔다. 그곳도 처음에는 매우 멋있었다. 그러나 이곳에서의 삶은 전혀 멋있지 않았다. 나는 하루하루를 지옥

속에서 살았다.

생각을 해보니 나는 이곳에서 꽤 오랫동안 살아온 것 같다. 베트남은 나를 꺼내줄 생각을 안 한다. 조국도 마찬가지다. 나는 조국에게 잊혀졌다. 이 지옥에서의 생활을 얼마나 더 해야 할지 모르겠다. 나는 조금 더 높은 곳으로 향했다. 올라가다 보니 저 바위에 무슨 글자가 적혀 있는 것 같다. 다른 글자는 모르겠지만 '6/05/1988 ROMANIA'이라는 글자가 보인다. 그는 누구일까? 그도 이곳의 삶이 힘들었을까? 그도 나처럼 이곳을 지옥이라 생각했을까? 그를 만나 이 질문의 답을 얻고 싶다.

나는 무작정 올라간다. 해답을 얻고 싶다. 그가 죽었다면 내가 가장 높은 곳으로 가는 것이 가장 가까울 거라 생각한다. 정상까지의 길은 험하다. 그러나 이곳에서의 삶보다는 낫다. 먹을 것도 없고 물도 부족해 바닷물을 마시는 상황을 그 누가 하고 싶을 건가? 그도 이랬을까? 우연히 하고 싶은 질문이 늘었다.

정상에 올라가니 하늘이 정말로 가깝다. 저 위로 독수리가 날고 있다. 한 마리가 아니다. 여러 마리가 날고 있다. 그들은 정말로 행복해 보인다. 그들의 눈에서 자유가 느껴진다. "Anh chàng đó là gì ? Sớm đưa về đây!(저기 위에 있는 사람 뭐야?, 위험하니깐 아래로 데려와!)" 아래편에서 알아듣지 못하는 베트남어가 들린다. 나는 무시한다. 독수리와 같은 삶을 살고 싶다. 그리고 나는 그를 만나보고 싶다. 그와 만나 밥 한 끼, 못해도 차라도 같이 먹고 싶다. 나는 한발을 내디딘다. 그리고 또 한 발짝을 내디딘다. 나의 몸이 공중에 있는 느낌이다. 나의 마음은 이미 하늘을 날고 있다.

여기가 어딜까? 푸른빛이 돌고 있지만 어둡다. 나는 그냥 눈을 감는다. 너무 피곤하다. 귓가에 어떤 소리가 들린다. "Mọi người rơi xuống nước . Hãy tiết kiệm!(사람이 물에 빠졌다. 빨리 구해라!)" 무슨 소리인지 통 모르겠다. 그건 그렇고 내일은 가족들과 같이 밥을 먹는다면 아침밥으로 무엇을 먹을까? 후렌치 토스트도 좋을 거 같은데, 내 여자 친구가 좋아하는 파스타도 좋아 보이네. 루미니아 사람하고는 멀 먹지? 무엇을 좋아하는지 모르겠는데... 그건 그렇고 이 이야기의 제목을 무엇으로 할까? 뭔가 잘 떠오르는 게 없나? 음... 아 이게 가장 좋겠다. '독수리의 꿈'

## 5. 이야기 속 지리적 요소

**【이야기 속 내용 1】** 군에 지원했는데 전쟁에 파병되고 항루은이라는 지옥에 갇힌 나 JONE이 오늘의 일상을 구겨진 노트 조각에 적는다.

☞ 숨겨진 의미: 베트남 전쟁 당시 하롱베이는 직접적인 영향은 없었지만 북베트남군이 포로를 항루원에 가두었다는 사실이 구전되고 있다.

**【이야기 속 내용 2】** 이곳은 섬인데 가운데에 바다가 있다. 흡사 도넛을 닮았다. 이 곳을 탈출하기는 힘들다. 섬 자체가 돌이다. 바다는 나를 쉽게 통과시켜 주지 않는다.

☞ 숨겨진 의미: 섬 자체가 돌산이고 경사가 너무 급해 올라가는 것이 매우 힘들다. 바다로 헤엄쳐 나가는 것도 매우 힘들다. 큰 바위산 아래 침식되어 만들어진 해식동굴로만 이곳을 드나들 수 있는데 밀물 때는 잠긴다. 썰물 때도 조그만 배가 통과할 정도로만 드러난다.

**【이야기 속 내용 3】** 이곳이 바다라고 하면 파도가 있어야 되는데 해수의 움직임은 확실히 느껴지지만 파도가 보이지 않는다. 다시 생각해 보니 바다의 냄새도 안난다. 너무 더워서 그런지 몰라도 안 느껴진다. 그래도 새는 난다. 대신 갈매기가 아니라 독수리이다.

☞ 숨겨진 의미: 하룡베이는 돌섬이 너무 많아 파도가 없다. 또한 하룡베이 섬들은 석회질로 구성되어 있고, 습도가 높아 바다냄새가 안난다. 또한 이곳에는 맹금류(육식성 조류)가 많아 갈매기가 없다. 이를 하룡베이가 바다임에도 불구하고 없는 3가지라 해서 하룡베이 3무라 한다.

**【이야기 속 내용 4】** 이 돌산에 물이 들어오면 금방 내 키 만큼 차오른다. 나는 얼른 고지대로 가야한다.

☞ 숨겨진 의미: 이곳의 수심은 서해(200~300m)와 비슷해서 조차가 매우 크다. 때문에 따개비가 높은 넓고 높게 분포해 있다.

## 2) 스토리텔링 수업 과정과 평가

이 과정은 과제를 부여받고 과제 이해-스토리 창작-창작스토리 공유의 전 과정을 교사가 관찰하고 학생의 지리 학습과 관련하여 전반적으로 평가하였다.

### ○ 학습자(스토리 창작자 A)의 스토리텔링 과정과 평가

#### • 과제 수행에 대한 종합적인 평가

학생 A는 제주의 곳자왈을 주제로 이야기를 창작하였다. 곳자왈의 형성 과정과 외형적 특징을 이야기에 자연스럽게 포함시키고 있으며, 이야기의 주인공들을 곳자왈 지대에 서식하는 식물들을 의인화해 흥미로우면서도 편안하게 읽어내려 갈 수 있는 짜임새 있는 구성이 돋보이는 작품이다. 이야기 속 지리적

요소들을 찾아내기 위해 곳자왈 관련 서적과 논문 등을 찾아보는 등의 학생의 노력이 완벽한 구성을 갖춘 창의적인 이야기에서 엿볼 수 있었으며, 창작한 이야기를 다른 친구들 앞에서 발표해 보는 시간에는 이야기에 대한 몰입도가 굉장히 높게 나타났다. 또한 곳자왈의 특징을 지금까지 여러 차례 듣고 배우기는 했으나 시간이 지나면 잊어버렸던 내용들이 이야기 방식의 새로운 형식으로 접하게 되면서 좀 더 쉽게 이해가 되고 기억에도 오래 남을 것 같다는 감상평을 들을 수 있었다.

- A 학생의 활동을 학교생활기록부의 기록과 연계하기

학생이 이야기 창작과정과 결과물 그리고 공유의 과정에 학습활동으로 발표 과정을 학생의 교육활동 결과 기록과 연계하여 학교생활기록부 교과세부특기사항에 기록한다. 이 과정은 지리 교과와 연계한 교과세부특기사항에 기록함과 동시에 이러한 결과물들은 지리 교과와 연계한 지도방법을 다양하게 하는 데 일조한다.

(예시) A 학생의 생활기록부 교과세부특기사항

**A학생의 생활기록부 교과세부특기사항**

주변 및 세계의 다양한 지형 중 하나를 선택하여 이 지형의 지리적 요소(지형, 기후, 토양 등의 특징)들을 포함시켜 이야기를 창작하는 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’에서 제주도 서부지역의 곳자왈 지대를 선택해 ‘고리의 숲’이라는 제목의 이야기를 창작함. 이야기 속 지리적 요소를 찾기 위해 곳자왈과 관련한 논문 자료 등을 수집하고 수집한 자료들이 창작 이야기에 자연스럽게 포함되도록 이야기 구성에 많은 노력을 기울인 결과 창의성과 작품성 모두를 갖춘 이야기를 완성함. 또한 완성된 이야기를 학급 친구들 앞에서 발표한 후 뜨거운 박수를 받으며 큰 호응을 이끌어 냄.

- 학습자(스토리 창작자 B)의 스토리텔링 과정과 평가

- 과제 수행에 대한 종합적인 평가



학생 B는 제주도 안덕면 사계리 지역의 대표적인 지형인 산방산, 용머리, 검은모래 해안을 소재로 이야기를 창작하였고, 직접 답사를 통해 사진촬영을 하는 노력이 돋보였다. 또한 이 학생은 다른 학생들과는 다르게 지형의 외형적인 부분에만 중점을 두지 않고, 사계리 지역의 기후 특징(바람의 방향이 일정치 않다는 점), 산업적인 특징(어업보다는 농업에 종사하는 사람이 많다는 점) 등을 이야기에 포함시키며 차별성을 두고 있고, 산방산, 용머리, 검은모래 해안 세 지역이 이야기 안에서 독립적으로 존재하는 것이 아니라 마치 하나의 지형을 말하고 있는 듯 자연스럽게 이야기를 풀어나가고 있는 점을 높이 평가하였다. 각 지형의 형성과정을 자세히 정리하고 지리적 요소를 적절히 포함시키면서도 짜임새 있는 이야기 구성으로 과제 해결을 위해 많은 연구와 노력을 기울였음을 엿볼 수 있었다.

- B 학생의 활동을 학교생활기록부의 기록과 연계하기

#### B학생의 생활기록부 교과세부특기사항

주변 및 세계의 다양한 지형 중 하나를 선택하여 이 지형의 지리적 요소(지형, 기후, 토양 등의 특징)들을 포함시켜 이야기를 창작해 보도록 한 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’에서 제주도의 산방산, 용머리 해안, 검은 모래 해변을 선택해 ‘돌이 되어버린 어린용에 얽힌 이야기’라는 제목의 이야기를 창작함. 이야기 속 지리적 요소를 찾기 위해 이 지역을 직접 답사함은 물론 제주의 다양한 지형과 관련한 논문 자료 등을 수집하고 수집한 자료들이 창작 이야기에 자연스럽게 포함되도록 이야기 구성에 많은 노력을 기울인 결과 개연성과 창의성 모두를 갖춘 이야기를 완성해 냄.

- 학습자(스토리 창작자 C)의 스토리텔링 과정과 평가

- 과제 수행에 대한 종합적인 평가

창작이야기에서 가장 많이 등장한 주인공은 ‘용’이다. 학생 C의 경우에도 ‘용’이 이야기의 주인공으로 등장해 참신함이 다소 떨어진다는 생각을 하기도 하였으나 학생 C의 창작 이야기는 전체 이야기 구성 및 내용이 요즘 남학생

들이 좋아하는 무협만화의 한 장면을 떠올리게 하고 이야기가 어렵지 않아 흥미로움을 주고 있다. 특히 다른 친구들 앞에서 발표를 했을 때 마치 무협영화의 한 장면처럼 연기를 곁들이며 이야기를 전달해 굉장히 큰 호응을 이끌어냈다. 그리고 이야기 속 지리적 요소를 설명할 때는 자신이 직접 촬영한 용머리 해안의 사진을 활용해 ‘해식애’, ‘파식대’, ‘해식동굴’을 쉽게 설명하고, 친구들이 경청하는 모습에서 처음의 긴장감은 사라지고 자신감이 향상되는 모습을 관찰할 수 있었다.

- C 학생의 활동을 학교생활기록부의 기록과 연계하기

#### C학생의 생활기록부 교과세부특기사항

주변 및 세계의 다양한 지형 중 하나를 선택하여 이 지형의 지리적 요소(지형, 기후, 토양 등의 특징)들을 포함시켜 이야기를 창작해 보도록 한 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’에서 제주도 사계리 용머리 해안을 선택해 해식동굴, 해식애, 파식대와 관련한 이야기를 창작해 냈으며 이야기 속 지리적 요소를 찾아내기 위해 용머리 해안에 관한 자료를 직접 수집하고 수집한 지리적 요소들을 자연스럽게 이야기에 포함시켜 창의성과 개연성을 모두 갖춘 완성도 높은 창작이야기를 완성함. 또한 완성한 이야기를 학급 친구들 앞에서 실감나는 연기와 함께 발표해 큰 호응을 이끌어 내고 처음 긴장했던 모습에서 점차 자신감을 얻는 모습을 관찰할 수 있었음.

- 학습자(스토리 창작자 D)의 스토리텔링 과정과 평가

- 과제 수행에 대한 종합적인 평가

학생 D는 수업 시간 전혀 다루지 않았던 부산 지역의 ‘오륙도’를 선택해 이야기를 완성하고 있다. ‘오륙도’를 선택한 이유에 대해서는 자신이 예전 부산 여행을 통해 인상 깊었던 경험을 떠올리며 이 기회를 빌어 오륙도에 대해 더 자세히 알아보려고 선택했다고 한다. 일단 다른 학생들이 선택하지 않은 지형을 선택했다는 점에서 눈에 띄었고, 부산 지역의 형성 과정과 기후 특징, 주변 바다의 조류 특징까지 고등학생으로서 접근하기가 쉽지 않았을 것으로 여겨지는 부분까지 잡아내고 이야기에 포함시키고자 하는 노력이 엿보인 작품이었다.



- D 학생의 활동을 학교생활기록부의 기록과 연계하기

#### D학생의 생활기록부 교과세부특기사항

주변 및 세계의 다양한 지형 중 하나를 선택하여 이 지형의 지리적 요소(지형, 기후, 토양 등의 특징)들을 포함시켜 이야기를 창작해 보도록 한 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’에서 부산 지역의 오륙도를 선택해 ‘과도와 동고동락한 오륙도’라는 제목의 이야기를 창작함. 오륙도와 관련한 지리적 요소를 직접 여행을 통해 알게 된 사실과 다양한 자료 수집을 통해 찾아내고 수집한 자료들이 창작 이야기에 자연스럽게 포함시켜 창의성과 개연성을 모두 갖춘 완성도 높은 창작이야기를 완성하여 좋은 평가를 받음.

- 학습자(스토리 창작자 E)의 스토리텔링 과정과 평가

- 과제 수행에 대한 종합적인 평가

학생 E는 오스트레일리아의 울루루(에어즈락)를 선택해 울루루의 형성과정과 주변 지역의 특징, 서식하는 동물들을 조사해 이 내용들을 이야기에 담고 있다. 이야기의 구성이 기-승-전-결 형식으로 매우 짜임새 있다는 점과 결말이 인과응보의 교훈적이라는 점이 특징이다. 학생들의 창작이야기를 살펴보면 결말의 내용이 주인공의 인성과는 상관없이 자신의 이상을 표현하며 마무리하는 경우가 다수 있었으나 상당수의 학생들이 착한 마음을 가진 주인공은 행복한 결말을 나쁜 마음을 가진 주인공은 불행한 결말을 맺고 있어 아직까지는 학생들의 심성이 착하고 순수함을 알 수 있었다.

- E 학생의 활동을 학교생활기록부의 기록과 연계하기

#### E학생의 생활기록부 교과세부특기사항

주변 및 세계의 다양한 지형 중 하나를 선택하여 이 지형의 지리적 요소(지형, 기후, 토양 등의 특징)들을 포함시켜 이야기를 창작하는 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’에서 호주의 울루루 바위(에어즈락)를 선택해 ‘울루루 전설’이라는 제목의 이야기를 창작

함. 이야기 속 지리적 요소를 찾기 위해 울루루의 형성 및 특징과 관련한 논문 자료 등을 수집하고 수집한 자료들이 창작 이야기에 자연스럽게 포함되도록 이야기 구성에 많은 노력을 기울인 결과 창의성과 작품성 모두를 갖춘 이야기를 완성함. 또한 완성된 이야기를 학급 친구들 앞에서 마치 구연동화를 연상시키는 발음과 목소리로 발표해 큰 호응을 이끌어 냄.

○ 학습자(스토리 창작자 F)의 스토리텔링 과정과 평가

• 과제 수행에 대한 종합적인 평가

학생 F는 자신이 가족들과 직접 여행했던 베트남 하롱베이의 항루원을 배경으로 이야기를 창작하였다. 또한 베트남 전쟁이라는 역사적 사건도 함께 소재로 삼고 있는 것이 특징이다. 베트남 전쟁에 파병된 우리나라 군인의 고뇌와 슬픔, 혼란스러움을 전달하면서도 하롱베이의 지리적 특징을 자세하게 표현하고 있다. 지리적 요소들을 다소 억지로 끼워 맞춘 듯 한 부분이 있기는 하나 다른 학생들과는 다른 소재 및 주제가 독창적이고 이야기의 구성도 짜임새 있어 좋은 창작물로 평가 하였다.

• F 학생의 활동을 학교생활기록부의 기록과 연계하기

**F학생의 생활기록부 교과세부특기사항 입력 예시**

주변 및 세계의 다양한 지형 중 하나를 선택하여 이 지형의 지리적 요소(지형, 기후, 토양 등의 특징)들을 포함시켜 이야기를 창작해 보도록 한 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’에서 베트남 하롱베이 중 항루원을 선택해 ‘독수리의 꿈’이라는 제목의 이야기를 창작함. 이야기 속 지리적 요소를 찾기 위해 석회암 지대의 지형과 관련한 논문 자료 등을 조사하고 직접 여행을 통해 알게 된 자료들을 정리한 후 이 자료들이 창작 이야기에 자연스럽게 포함되도록 이야기 구성에 많은 노력을 기울인 결과 개연성과 창의성 모두를 갖춘 이야기를 완성해 냄.

## IV. 전설을 활용한 지리 스토리텔링 수업 결과 분석

1 단계를 거쳐 2 단계, 3 단계 순서로 수업을 마무리 하고, 수업에 참여한 고등학교 2 학년 100 명의 학생을 대상으로 수업과 관련한 심층 설문조사를 실시하였다. 수업 중 학생들의 생각과 어려움 등을 물어보며 학생들의 답변을 기록하기도 하였고, 좀 더 구체적이고 체계적으로 정리하고 분석하기 위해 설문 조사를 실시하였다. 설문조사의 경우 모든 질문을 서술형으로 작성하도록 하고, 자신의 생각을 솔직하게 적어 줄 것을 당부하였다. 학생들의 질문에 대한 답변을 가공하지 않고 서술한 그대로 정리한 결과를 토대로 분석해 보았다.

### 1. 학습 흥미와 난점

#### 1) 흥미로운 점

‘지리적 요소를 포함한 스토리 창작하기’과제를 수행하면서 가장 흥미로웠던 부분을 묻는 질문에 대한 학생 한명 한명의 답변을 가공하지 않고 그대로 기술한 내용을 정리하면 다음과 같다.

《 ‘스스로 이야기를 창작할 수 있었다는 점’과 관련한 답변 》

- 전설을 직접 만드는 부분이 가장 흥미로웠다.
- 어떠한 이야기를 창작해내면서 내 맘대로 이야기를 만들어 내는 것이 참 재미있었다.
- 이야기를 만들어 가는 것
- 내가 직접 지리적 요소를 포함하면서 스토리를 창작하는 것이 뭔가 참신하였다.
- 직접 관찰한 곳의 이야기를 창작하는 것
- 스토리를 내 마음대로 창작한다는 사실이 흥미로웠다.
- 스토리를 만드는 일

- 스토리를 직접 만들 수 있었던 부분
- 스스로 이야기를 창작한다는 점에서 매우 긍정적이었다.
- 자신이 직접 이야기를 만들어가는 것이 재미있었다.
- 그 지역에 대한 특징과 관련된 이야기를 알 수 있었기 때문에 평소에 알지 못하는 점들을 알 수 있어서 좋았다.
- 자신이 직접 스토리를 창작하고 그에 따른 자신만의 결과물이 나왔다는 점이 가장 흥미로웠다.
- 스토리를 창작하면서 많은 재미를 느꼈다.
- 스토리를 창작할 때 여러 이야기와 주제를 짜내는 과정이 흥미로웠다.
- 학생이 직접 설화를 지어내야 한다는 것이 재미있었습니다.
- 평소에 이야기 창작에 많은 관심이 있었는데 어려워서 엄두를 내지 못하였다. 그러나 이 과제를 통하여 내가 하고 싶었던 이야기 창작활동을 할 수 있었고 또 세계의 전설들이 어떻게 만들어졌는지에 대해 조금이라도 이해할 수 있어서 좋았다.
- 나의 독창적인 이야기를 표현할 수 있어서 좋았다. 새로운 지식을 알게 되었다.
- 스토리를 직접 만들 수 있었던 부분
- 스스로 이야기를 창작해보는 일
- 직접 장소에 가보면서 조사를 해보고 여러 창작 과정을 거쳤던 것이 가장 힘들기도 했지만 가장 흥미로웠다.

《 ‘전설과 지리가 연관성이 있다는 것을 깨닫게 된 점’과 관련한 답변 》

- 지리적 요소를 포함하면서 이야기를 만들어 내는 것이 흥미로웠다.
- 스토리를 만들기 위해 지리의 숨겨진 내용을 알아내는 것이 흥미로웠다.
- 전설에 지리적 특성을 넣게 되면서 그 지형의 특성을 조사하게 되면서 새로운 정보를 알게 되었는데 그 부분이 흥미로웠다.
- 지형과 스토리의 연결
- 내가 작성한 스토리에 적절한 지형을 찾는 일
- 내가 스토리를 창작하면서 평소에 알고 있었던 전설 혹은 신화에도 많은 지리적 요소가 가미되어 있다는 것을 깨달았고 생활 곳곳에 지리적 요소가 깊숙이 숨겨져 있다는 것을 알았다.
- 지리적요소를 어떠한 방법으로 스토리와 연관시키는지 생각하는 부분이 가장 흥미로웠다.
- 지리적 요소가 들어간 곳이 어딘지 찾는 부분이 가장 흥미로웠다.
- 이야기를 만들어 낼 때 그 속에 지리적 요소를 넣는 게 재미있었다.

- 지리적 요소를 가지고도 이야기가 창작가능하다는 것이 흥미로웠다.
- 지리적 요소를 포함하고 이야기를 만드는 것이 흥미로웠다.
- 한 지형에는 여러 가지 지리적 요소가 담겨 있다는 사실에 놀랐고 그 요소들을 엮어서 이야기를 직접 만들어보고 친구들과 공유하면서 여러 가지 지리적 요소들을 알 수 있던 부분이 흥미로웠다.
- 자료 조사를 하면서 숨겨졌던 지리 속 전설 이야기가 흥미로웠다.
- 지리과목을 배우면 전설과 같은 것을 창작하는 인문적 요소를 창작한다는 것이 흥미로웠으며 이야기를 창작하는 과정에서 지리적 요소도 더 자세히 알게 되는 효과가 있어서 좋았다.
- 지리와 전설을 혼합한다는 주제 자체가 흥미로웠습니다.
- 지리적 요소를 포함하여 스토리를 창작하면서 지리적 요소를 직접 찾아가는 것이 재미있었다.

《 ‘다양한 지형에 대해 알게 된 점’과 관련한 답변 》

- 평소에 늘 보던 지형에 대해 관심을 가지고 자세히 알아보고 하면서 주변 지형에 대해 자세히 알게 돼 좋았다.
  - 평소 알던 지형의 모르던 정보를 얻을 수 있었다.
  - 세계에 있는 신기한 지형을 찾아볼 수 있었고 그 지형의 형성과정을 알 수 있었다.
  - 평소에 관심이 있던 지역의 특징을 더 자세히 알 수 있었다.
  - 지리적 요소에 맞는 지역을 찾으려다 다양한 세계의 자연 경관들을 알아 볼 수 있던 것이 좋았다.
  - 지형에 대한 자세한 정보를 찾을 수 있었다.
  - 이때까지 볼 수 없었던 과제라서 흥미로웠고 문제 풀이와 학습지 채우기 같은 수행 평가가 아니었기 때문에 내가 조사한 지형에 대해 조사하여 머리 속에 잘 들어와 흥미와 이해도 두 가지를 잡은 과제였다.
  - 지리적 요소들은 대부분 수업시간에 수업을 통해 알고 있었는데 세계의 더 다양한 지형들을 더 알아볼 수 있어서 흥미로웠다.
- 관심이 없어도 찾아보면 그 지리적 요소에 대해 자세하게 알 수가 있다.

《 ‘전설에 대해 알게 된 점’과 관련한 답변 》

- 평소에는 찾아보지 않았던 설화들을 이번 기회를 통해 정말 많이 접하게 되었다.
- 그 지역의 전설을 찾아보던 중에 이야기가 재미있어서 스토리를 창작할 때 가장 흥미로웠습니다.

- 제주도의 전설을 조사했을 때

< 그 외 다양한 답변 >

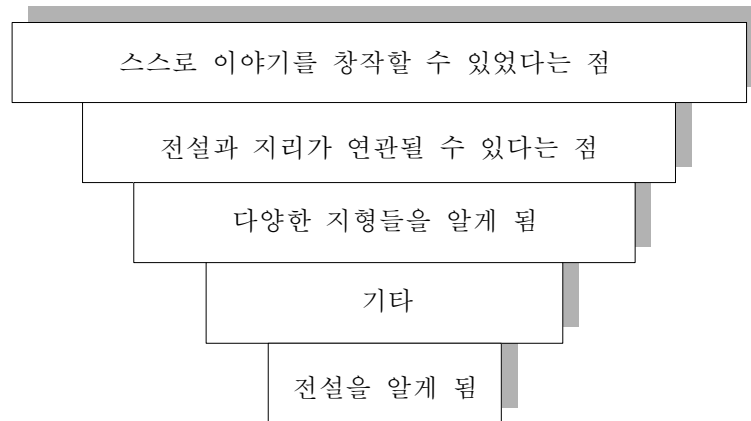
- 그 과제의 난이도를 떠나서 학생들로 하여금 조금이라도 더 상상하게 유도하는 과제였기에 무척이나 흥미로웠다.
- 나 스스로 내용을 구상하여 지리적 요소를 같이 포함시켜서 수행을 해 더 뜻깊었던 것 같다.
- 시험에 의해 획일적으로 치러지는 것이 아닌 비교적 자유롭게 수행평가 했다.
- 창작과정에서 지리적 요소에 대해 더 많은 정보를 찾아보게 된 점이 흥미로웠다.
- 내가 스스로 정보를 찾고 이야기와 연결시키는 점
- 이야기를 만들고 지역에 대해 더 조사한다는 점에서 의미 있었다.
- 없다. 정말 짜증나는 과제였다.

과제를 수행하면서 가장 흥미로웠던 부분을 묻는 질문에 학생들이 가장 많이 답변한 내용은 ‘스스로 이야기(전설)를 창작한 것’이었다. 지금까지는 이미 완성된 이야기들을 가지고 수업에 활용하거나 내용을 이해하려 했다면 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 과제에서는 학생 스스로 이야기에 의미를 부여하고, 자신의 상상력을 바탕으로 이야기를 만들어 낼 수 있었다는 점에 큰 흥미를 느낀 학생들이 많았음을 알 수 있었다.

그 다음으로는 ‘전설 속 지리적 요소를 찾아내고 특정한 지형의 지리적 요소를 이야기에 포함시키는 것’이었다. 1 단계 ‘인식 전환하기’ 수업에서 많은 학생들이 ‘전설 속 지리적 요소가 숨겨져 있다는 사실을 처음 알게 됐고, 그 이후 제주도 전설을 접할 기회가 있을 경우 이야기 내용 중 지리적 요소를 찾아보려고 한다’는 답을 한 학생들이 많았다. 또한 학생들이 이야기 창작을 마음대로 할 수 있었던 것이 아니라 특정 지형과 관련한 지리적 요소를 반드시 포함하도록 하는 조건이 주어졌기 때문에 이 조건을 충족하기 위해 지형을 선택하고 그 지형과 관련한 지리적 요소를 찾아내야만 했으며 그 요소들을 이야기 안에 자연스럽게 표현해 내는 것이 어렵기도 했지만 매우 흥미로워 했다.

이 외에도 ‘다양한 지형들의 종류와 특징을 알게 된 점’, ‘제주도의 많은 전설에 대해 알게 된 점’, ‘지금까지 경험해 보지 못했던 생소한 과제였다는 점’ 등

이 있었다. 이러한 결과를 간략한 그림으로 정리하면 다음 [그림 5]와 같이 표현할 수 있다.



[그림 5] 흥미로운 점

## 2) 어려운 점

‘지리적 요소를 포함한 스토리 창작하기’과제를 수행하면서 가장 어려움을 겪었던 부분을 묻는 질문에 대한 학생들의 대답을 그대로 정리한 내용은 다음과 같다.

《 ‘지리적 요소를 스토리에 포함시키는 것’과 관련한 답변 》

- 이야기 속 지리적 요소를 포함시키는 부분이 어려웠다.
- 숨겨진 지리적 요소를 찾는 것이 어려웠다.
- 이야기에 현실에 존재하는 지리적 요소를 맞춰나가는 것
- 지리적 요소를 포함하면서 스토리를 창작하는 게 한계가 있어서 어려웠다.
- 지리적 특성을 더하여 새로운 전설을 만들어 내는 것이 생각보다 어려웠다.
- 전설과 지리 요소를 어떻게 결합하느냐 하는 부분이 가장 어려웠다.
- 이야기 전개 방식, 지리적 요소와 형성과정을 이야기 속에 넣는 것이 어려웠다.
- 지리적 요소를 포함해서 개연성 있게 스토리를 짜는 것이 어려웠다.
- 지리적 요소를 포함시키는 부분에서 좀 까다로웠다.



- 내가 만든 스토리에 지형의 형성 과정을 넣는 게 어려웠다.
- 스토리와 지리적 요소를 어떻게 혼합할 것인가
- 지리적 요소를 스토리에 포함하려는 과정이 힘들었다.
- 스토리를 만들 때 어떤 지리적 요소를 특징으로 잡아서 어떻게 이야기를 만들어야 할 지 많이 어려웠습니다.
- 지리적 요소를 이야기에 적용시킨 뒤 이야기를 전개하는 것이 가장 힘들었다. 그리고 그 지리에 대한 특징들을 세세히 알아야 했기 때문에 자료 검색에도 많은 시간이 필요했다.
- 지리적 요소를 고려해서 스토리를 개연성 있게 창작하는 것
- 지리적 요소를 스토리에 포함시키는데 지리적 요소에 특징을 정확히 알아야 하고 문맥에 맞게 써야 되는 점이 어려웠다.
- 지형과 관련하여 이야기를 연관시키는 과정이 가장 어려운 부분이었다.
- 지리적 요소와 스토리를 연관을 짓기가 힘들었다.
- 지리와의 연관성을 생각하면서 창작해내는 것이 어려웠다.
- 지리적 요소로 창작하기가 힘들었다.
- 지형 찾기도 어려웠지만 그에 관해서 지리적 요소를 포함한 스토리를 짜내는 것이 힘들었다.
- 지리적 요소를 가지고 이야기를 쓰는 활동은 처음으로 하는 것이기 때문에 어떻게 이야기를 전개하는 지를 정하는 것이 어려웠다.
- 지리적 요소들은 그 지형을 설명해주는 인터넷 사이트를 찾아보면 알 수 있었지만 그 지리적 요소들을 이양해서 스토리를 만들어 내는 것이 어려웠다.
- 지리적 요소와 스토리 창작 간 연결고리가 쉽게 떠오르지 않아서 생각해내는 데 어려움이 있었다.
- 전설을 만들어 내는 것도 힘들었지만 전설 속에 지리적 요소를 포함시키는 것이 가장 어려웠습니다.

#### 《 ‘이야기를 창작하는 것’과 관련한 답변 》

- 처음이다 보니 나만의 이야기를 만드는데 가장 애를 먹었다.
- 스토리를 창작하는 것이 어려웠다.
- 완전 새로운 이야기를 만들어 내는 것이 복잡하고 시간상으로도 힘들었다.
- 아무래도 허구적인 내용을 만들어야 되기 때문에 창의성 부분에서 어려움을 겪었다.

- 스토리텔링을 할 때 전에 존재했던 전설을 각색 하지도 않고 무에서 유를 창조하는 것이 힘들었다.
- ‘창작’부분. 스스로 작가처럼 이야기를 구성해서 창작해야 했기 때문에 상당한 고난을 겪었다.
- 스토리텔링 과정에서 이야기를 구상하는 과정이 너무 어려웠다.
- 모든 창작이 그렇겠지만, 무에서 유를 만드는 활동이기에 근본적으로 힘들었다.
- 이야기를 만드는 것이 가장 어려웠다.
- 개연성 있게 써 내려가는 것이 어려웠다.
- 아무래도 자신이 스토리를 창작해야하기 때문에 책에 관심이 없거나 글쓰기에 관심이 없는 학생들에게 매우 어려운 과제였다고 생각하고 자신이 말하고자 하는 바를 완벽하게 글로써 설명하지 못하는 부분이 있어서 감정 여부에 대해 긴장과 압박이 느껴졌고 분량에 대해서는 조금 부담이 있었다.
- 개연성과 관련된 부분에서 많은 어려움을 겪었다. 다양한 지리적 요소와 관련된 이야기를 엮는 과정에서 특히 많은 어려움을 겪었다.
- 창작의 고통을 느꼈다.
- 이야기를 만드는 부분
- 스토리를 구상하는 첫 과정이 힘들었다.
- 이야기를 만들어내는 창의성이 부족하여 정보와 이야기를 접목 시키는 게 어려웠다.
- 창작이 너무 어려웠다.
- 자료 찾기와 개연성 있게 이야기를 구성하는 것
- 스토리를 창작하는 부분이 매우 어려웠다.

#### 《 ‘지형 선택의 어려움’과 관련한 답변 》

- 어떤 지형을 할지 고르는 것과 그 지형의 형성 원인 조사가 가장 힘들었다.
- 스토리를 위해 필요한 지형을 찾는 것과 문장을 자연스럽게 쓰는 것, 사진을 직접 찍을 때 원하는 사진을 찍기 어려웠을 때, 글을 완성하는데 시간이 많이 걸림.

#### 《 그 외 다양한 답변 》

- 직접 장소에 가 보았던 것이다.
- 이야기를 오글거리게 전개하는 것이 힘들었다.
- 한 지형에 몰두하다 보니 상세한 정보를 찾기 어려웠음

- 조건을 이해하기 어려웠다.
- 해당 지리에 대한 간략한 설명
- 조건을 다 채우는 것만 해도 스트레스를 받아 탈모가 생길 정도였다. 수행평가가 너무 어려웠다.

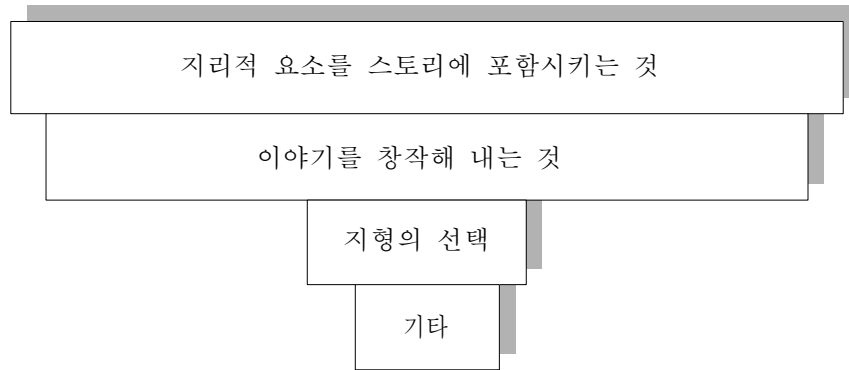
‘과제를 수행하면서 가장 어려움을 겪었던 부분은 무엇인가?’에 대한 학생들의 답변 중 가장 많은 비중을 차지한 내용은 ‘특정 지역의 지리적 요소를 스토리에 포함시키는 것’이었다. 이와 같은 결과는 전설이라는 소재를 활용해 지리 수업을 해보고자 했을 때 학생들이 가장 어려워하고 이해하는데 시간이 필요할 것이라 예상을 했던 부분이다. 그 이유는 수업을 진행하기에 앞서 학생들에게 교과서 내용 이외의 전설을 활용한 수업을 해본 경험이 있는지를 물었을 때 대상 학생의 15% 미만이 경험이 있다고 답을 했고, 수업을 했던 과목은 대부분 ‘국어’과목이었으며 몇 학생만이 ‘역사’과목에서 다룬 적이 있었다고 답을 했다.

지리교과에서 전설을 소재로 수업을 했던 경험이 있는 학생은 단 한명도 없었으며 ‘지리교과와 전설이 서로 연관성이 있다고 생각하는가?’를 물었을 때는 ‘그런 생각을 해본 적이 없다’는 답변만이 돌아왔기 때문이다. 따라서 학생들에게 전설 속 지리적 요소가 있음을 이해시켰다 하더라도 학생들이 스스로 특정 지역의 지리적 요소를 창작이야기(전설)에 포함시키는 데는 많은 어려움이 있었을 것이고 실제 답변에서도 그러한 결과가 나오고 있다.

그 다음으로 학생들이 어려움을 겪었던 부분은 ‘학생 스스로 창작이야기를 만들어 내는 것’이었다. 이 부분 역시 앞의 답변과 서로 연관성이 있다고 볼 수 있는데, 단순히 이야기를 창작하는 것이 아니라 지형과 관련한 지리적 요소를 이야기 안에 자연스럽게 포함시켜야 하기 때문에 창의성과 개연성을 모두 갖춘 이야기를 만들어 내는 것이 학생들에게는 많은 고민과 함께 큰 어려움으로 느껴졌을 것이다.

이 외 답변에는 ‘이야기를 만들어 낼 적절한 지형을 찾아내는 것’, ‘시간이 너무 많이 필요하다는 점’, ‘지형과 관련한 지리적 요소를 찾아야 하는 것’ 등의

답변이 있었다. 이러한 결과를 간략한 그림으로 정리하면 다음 [그림 6]와 같이 표현할 수 있다.



[그림 6] 어려운 점

## 2. 지리교과에 대한 인식의 변화

### 1) 인식의 변화 정도

‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 수업 내용이 지리교과에 대한 기존의 생각을 변화시키는데 영향을 주었는가에 대한 질문에 다음과 같은 결과가 나왔다.

- 영향을 주었다 (62명)
- 영향을 주지 않았다 (38명)

1 단계부터 3 단계의 모든 수업 과정을 마친 후 100 명의 학생들에게 수업을 받기 전과 받은 후 생각의 변화를 물었을 때 62 명의 학생이 지리교과에 대한 기존의 생각(고정관념)을 변화시키는 데 영향을 주었다고 답하였으며, 38 명의 학생이 영향을 주지 않았다고 답하였다. 단순히 이 결과만을 놓고 봤을 때 전설을 지리교과 수업에 활용한 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 수업은 학생들에

게 지리교과에 대한 사고를 확대시키고 고정관념에서 벗어나 좀 더 흥미를 느끼게 하는데 어느 정도 효과가 있었다고 판단된다.

## 2) 인식 변화의 이유

‘영향을 주었다면 어떤 부분이 특히 그러한지 그리고 그 이유는 무엇인지’를 구체적으로 묻는 질문에 대한 학생들의 답을 정리하면 다음과 같다.

### 《 ‘전설과 지리가 연관성이 있음을 깨닫게 된 점’과 관련한 답변 》

- 기존에 있던 전설들이 그냥 생겨난 것이 아니라 그 지형의 형성과정과 외형적 특징 등 다양한 지리적 요소를 반영하고 있다는 사실을 일깨워 주었기 때문
- 요즘 유행하는 것이 ‘스토리텔링’인데 스토리텔링이라는 ‘문학’을 지리에 접목할 수 있다는 것이 흥미로웠다.
- 지리라는 수업 내용을 이렇게도 색다르게 탐구하고 배울 수 있다는 생각을 새롭게 하게 되었다.
- 인문지리에 대한 관심이 높아졌고, ‘전설’도 일부는 지리로 취급할 수 있구나 생각 하게 됨.
- 지리적인 요소와 이야기 간에 긴밀한 관계가 있다는 것을 알고 새로운 내용을 배울 때 지리적 요소와 연관해서 생각하면 더 쉽다는 것을 알았습니다.
- 각 지형의 전설이 아무런 의미 없이 만들어진 것이 아니라 그 지형의 기후, 문화, 역사가 깊이 반영된다는 것을 깨달았다.
- 지리적 요소를 가지고 이야기가 창작 가능하다는 점
- 관련 조사를 하면서 지역의 설화와 지형은 밀접한 연관을 맺는다는 것을 알았고 지리 과목에 흥미를 가지는 계기를 주었다.
- 지리적 요소만 배우는 줄 알았지만 인문적 요소와 결합함으로써 지리 과목이 인문적으로도 창작성을 요구할 수 있다는 것이 흥미로웠다.
- 지리와 전설은 관련이 없는 줄 알았는데 관련이 있음을 깨달았다.
- 전설은 원래 문학과목에서나 배우는 종류인 줄 알았는데 지리에서 전설을 찾음으로써 기존의 고정관념이 바뀌었습니다.
- 지리와 전설은 전혀 관련이 없다고 생각했는데 그게 아니어서 재미있었다.

- 한 전설이 만들어지는 과정에서 그저 터무니없이 생기는 것이 아니라 지리적 요소가 개입했고 지리와 실생활이 서로 동떨어지지 않은 것을 알게 되었다.

《 ‘지리과목에 흥미와 관심이 생김’과 관련한 답변 》

- 지리라는 과목에 조금 더 흥미를 갖게 되었다.
- 지리에 좀 더 가까이 다가갈 수 있고 쉽고 재미있는 방법으로 수업을 하고 접근이 쉬워졌다.
- ‘지리’라는 과목에서도 이러한 수행평가를 할 수 있구나 하는 생각을 주었고 지리에 더욱 흥미를 가질 수 있었다.
- ‘지리’라는 과목이 조금 더 가깝게 느껴졌다. 학문으로서가 아니라 활동으로 접근했기 때문에 그런 것 같다.
- 어떻게 해서 이런 색다른 수행평가가 나왔는지에 대해 많은 생각이 들게 했고, 강의식처럼 수동적이게 암기만 하는 방식이 아니라 능동적이고 학생들의 참여를 통해 흥미를 돋우었기 때문에 다른 수행평가와 비교하게 되는 생각이 들었다. 나 또한 나중에 교사가 되어 학생들에게 과제를 주었을 때 흥미와 이해를 높이고, 난이도 조정 등을 생각해야겠다는 생각을 하게 한 과제였다.
- 지리 수업이 재미있어졌다.
- 이러한 활동으로 수업을 해본 것이 처음이었기 때문에 참신하다고 생각하였다.
- 지리교과에 대한 관심이 더욱 증가하였다.
- 딱딱하기만 했던 수업 방식을 어느 정도 비틀면서 학생들에게 새로운 흥미를 갖게 되고 ‘이렇게도 지리를 공부할 수 있구나’라고 느낄 수 있는 신선한 관점을 가지게 되었다.

《 ‘지리적 사고 확대와 고정관념 탈피’ 관련한 답변 》

- 지리적 요소를 이야기에 포함시키는 것이 어려웠지만 지리적 시각을 넓혀주었다.
- 지리가 다른 교과목의 내용과 합쳐져 이전과 다른 새로운 느낌이 들었고, 기존에 느꼈던 따분함이 덜해졌다.
- 지리가 딱딱한 과목이라는 고정관념에서 탈피했다.
- 이야기를 꾸며냄으로써 주위엔 지리수업시간에 배운 게 많다는 생각을 했다.

- 평소 관심을 갖지 않았던 지형에 관련한 분야에 다가갈 수 있었던 기회가 되었던 것 같아 상당히 인상 깊었다.
- 내가 어떠한 지형을 보았을 때 그 지형에는 어떠한 지리적 요소가 담겨 있는지 생각할 수 있게 되었다.
- 내가 알고 있던 그랜드캐년이 한 가지 형성 원인이 아니라 여러 가지 요인에 의해 형성되었다는 것을 알게 되었으며 그랜드캐년의 다양한 모습을 알게 되었다.

#### 《 그 외 다양한 답변 》

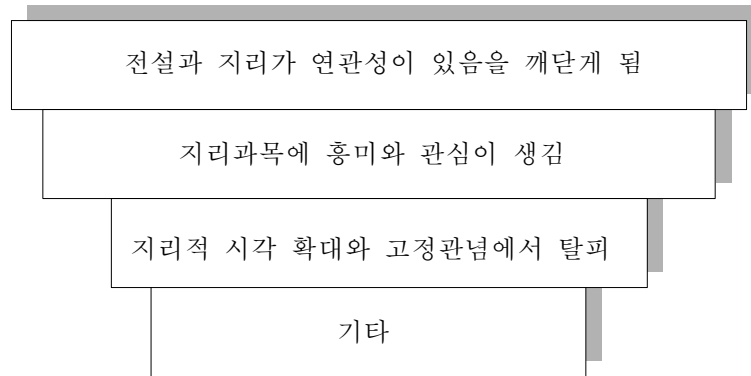
- 외우기만 하다가 혼자 찾아보면서 저절로 내용이 머리에 들어왔다.
- 이야기 창작에 대한 열의가 살아남. 내가 그 지형이 있는 지역에서 살았다라면 어떻게 생각했을까 하고 고민해볼 수 있어 좋았음.
- 지리적 요소의 특징을 아는 점이 어렵기는 했지만 되새기고 외우는데 도움이 되었다.
- 평소 머릿속에 있던 상상력을 배출해서 개운하다.

‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 지리 수업이 지리교과에 대한 자신의 기존 생각을 변화시키는데 영향을 주었다면 구체적으로 어떤 부분이며, 그 이유는 무엇인가를 묻는 질문에서 학생들의 답변은 어느 한쪽으로 치우치기 보다는 대체적으로 고르면서도 비슷한 답변들을 하고 있다.

학생들의 답변 내용을 자세히 살펴보면 ‘전설과 지리가 연관성이 있음을 이번 수업을 통해 깨닫게 되었다’라고 답한 학생들이 다소 많았다. 그 동안 지리교과에서 지형 부분을 다룰 때는 지형의 형성 과정과 특징 그리고 인간 생활에 미친 영향 등을 배웠고, 특히 형성 과정과 특징은 외워야하는 부분으로 인식해 큰 재미를 느끼지 못했는데 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 수업은 이야기를 통해 지형의 특징을 알게 함으로써 굉장히 참신하게 느껴지고 재미가 있었으며 시간이 지나도 잊지 않고 오래 기억할 수 있었다는 것이다. 그리고 어떤 지역의 전설을 접하게 될 경우 지리적 요소를 찾으려 하거나 새로운 지형을 접했을 때 관련한 전설은 없는지를 생각하게 됐다는 점에서 지리과목에 대한 시각의 확대에 도움을 주었음을 알 수 있다.



또한 이런 시각의 확대는 지리과목에 대한 기존의 고정관념 즉, ‘외워야 하는 과목이다’, ‘딱딱한 과목이다’, ‘전설은 지리과목과 연관성이 없다’ 등과 같은 생각에 변화가 생겼다고 볼 수 있다. 특히 평소 지리과목에 관심이 많았던 학생들이 그렇지 않은 학생들에게 비해 더 뚜렷한 변화를 보여주고 있음을 알 수 있었고 이 내용을 간략한 그림으로 표현하면 다음 [그림 7]과 같다.



[그림 7] 지리교과에 대한 시각 변화 요인

### 3) 인식 변화가 없는 이유

전설을 활용한 지리수업이 기존의 지리교과에 대한 자신의 생각을 변화시키는데 큰 영향을 주지 않았다면 그 이유가 무엇이라고 생각하는지에 대한 질문에 대한 학생들의 솔직한 답변을 정리하면 다음과 같다.

- ‘지리교과’와 큰 연관성이 없는 듯 하고, 인식 변화에 큰 연관성이 없다고 생각하기 때문에
- 스토리를 창작하는데 큰 어려움이 있어서
- 그저 새로운 이야기를 창작해내는 것이어서 창작성을 기르는 데에만 도움을 된 것 같다.
- 지리에 대해 재미있게 접근하지 못하고 수행평가로서 접근했기 때문에 지리에 대해 긍정적인 생각을 갖지 못한 것 같다.
- 기존의 생각을 바꿀만한 수업 내용은 아니었다.
- 이야기와 지리요소를 왜 합쳐야 하는지 모르겠다.

- 지리에 대해서 관심이 없던 터라 크게 흥미를 느끼지 못했기 때문
- 딱히 생각이 달라지진 않았다.
- 지리에 대한 인식이 바뀌지 않았기 때문
- 처음부터 지리에 관심이 있고 흥미를 느꼈기 때문에 지리에 대한 나의 태도는 변하지 않았다.
- 지리적 요소를 이야기에 적용시켰을 뿐 지리교과에 대한 관점을 바꾸는 데에는 크게 기여를 하지 못했다고 생각이 든다.
- 평소 지리교과에 대한 생각이 확고했었기 때문에
- 이야기를 만드는 것이 힘들어서 영향을 주지 않음
- 복습할 수 있는 여지를 주긴 했지만 내가 따로 생각해서 그런지 기존의 생각에는 영향을 미치지 않는 듯하다.
- 그저 나의 머릿속에서 나온 독창성에다가 자료를 수집한 것을 잘 조화시킨 것뿐이지 기존 생각에는 큰 변화가 없는 것 같다.

‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 수업이 지리교과에 대한 기존의 생각을 바꾸는데 영향을 주지 않았다고 답한 학생들에게 그 이유에 대해 물어본 결과 ‘과제 수행에 어려움이 너무 컸기 때문에’라는 답변이 가장 많았다. 그 이유는 생소한 내용의 과제인데다 스토리를 창작하는 부분이 큰 부담으로 느껴지고 게다가 아무리 과제 수행 기간을 길게 준다고 하더라도 마감 날짜가 다가와서야 비로소 과제에 관심을 갖는 학생들의 특성상 재미를 느끼기 보다는 시간 안에 과제를 해결해야 한다는 압박감이 더 크게 느껴져 흥미를 느낄 여유조차 없었기 때문이라 여겨진다.

그 다음 답변으로는 ‘몇 번의 수업만으로 생각을 바꾸기에는 무리가 있다’, ‘원래부터 지리에 관심이 없어서’ 등의 있었다. 앞서서도 언급한 바와 같이 지리에 흥미와 관심을 갖고 있던 학생일수록 영향을 받았다고 답한 반면 흥미와 관심이 없는 학생들에게 이번 수업은 그저 생소하고 특히 평가의 방식으로 접근했기 때문에 과제가 너무 어렵게만 느껴져 오히려 전 보다 재미도 없고, 짜증나는 수업으로 느껴진 경우가 있었다.

### 3. 수업 소감과 평가

모든 단계의 수업을 마친 후 학생들에게 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 수업을 통해 느낀 본인의 솔직한 생각과 느낀 점 등을 자유롭게 기술하라는 질문에 대해 학생들이 보인 반응을 정리하면 다음과 같다.

- 전체적으로 좋았던 것 같다. 어려움도 있었지만 직접 전설을 만드는 활동은 상상력을 자극하였고 글을 써 가면서 즐거움을 느꼈다.
- 생각보다 시간이 많이 걸렸다.(지형을 선택하고 스토리를 완성하기 까지)
- 직접 지리적 내용에 탐구하면서 이야기 요소를 찾아내는 것이 재미있었다.
- 과제 자체는 어려웠지만 내용은 참신하였다.
- 특이하고 재미있었지만 힘들고 머리가 아팠다.
- 국어 수행평가인지 지리 수행평가인지 구분이 안 된다.
- 지리와 전설의 콜라보레이션이라는 주제는 정말 참신하였다. 하지만 부담스럽다는 생각을 어쩔 수 없었던 것 같다. 그래도 자연지리에 대한 견문을 넓힌 기회가 된 것 같다.
- 이야기를 만들어 가는 것 자체가 재미있었다. 내가 정한 지형에서 두 개 이상의 지리적 요소를 찾아내는 재미도 있었다.
- 내가 직접 스토리를 만들어 내는 것이 참신했지만 어느 정도 하다가 한계가 느껴져서 힘들었다. 그러나 지리에 대해서 자세히 알게 된 것 같아 좋았다.
- 생각보다 없는 전설을 만들어 낸다는 것이 어려웠고 이 활동을 통해 상상력을 많이 향상시킨 것 같다.
- 조건이 너무 많아서 힘들었다. 시간이 많이 필요하고, 전체적으로 어려웠다.
- 창의력을 요구하는 내용이다 보니까 작성할 땐 많이 힘들었지만 직접 쓰고 나니 뿌듯했다.
- 모든 학생들이 참여하기에는 어려운 부분이 있었다고 생각한다. 지리에 관심 없는 학생들에게 관심을 가지게 할 수 있는 좋은 방법이라 생각되지만 지리에 약한 친구들과 지리를 좋아하고 잘하는 학생들의 작품을 비교하면 차이가 존재하기 때문에 힘들다고 생각하는 친구들이 있다고 생각한다.
- 과정이 너무 추상적이어서 혼란을 겪었다. 조금 더 구체적이면 좋겠다.

- 준비 시간을 많이 주긴 했어도 필력이 모자라면 지리 요소와 이야기를 억지스럽게 끼워 넣어 글 전체가 어색해져 그 어색함을 줄이기 위해 열심히 해도 글이 이상해졌다.
- 스토리텔링이라는 의도는 매우 참신하지만 이야기를 구상하는 단계에서 많은 어려움을 겪어서 힘든 수업이었다.
- 재미는 있었지만 어려운 수업이었다.
- 처음에는 왜 이런 과제를 수행평가로 하는지 이해할 수 없었다. 어렵기만 하고 좋은 이야기 거리도 생각나지 않았다. 그러나 과제를 시작하고 스토리를 구상하면서 그 지형이 있는 지역이 신화, 역사, 문화 등과 관련이 있음을 알게 되고 직접 가보지는 못했지만 사진과 위성을 통해 지형을 보면서 한번쯤 가보고 싶은 마음도 들었고 지리 과목에 관심을 가지게 되어 좋은 수행평가라 생각하고 재미있는 수업이었다.
- 뜻 깊었고 아이디어가 좋았던 것 같다.
- 지리과목에 관심이 있는 학생이면 흥미로웠을 것 같고, 그렇지 않은 학생들에게는 힘들었을 것 같다.
- 흥미로웠다. 다음번에도 했으면 좋겠다.
- 우리가 생각하던 이야기들이 지리랑 관련되어 있을 수도 있다는 생각을 하게 돼 신기했다.
- 스토리텔링을 ‘지형’과 ‘전설’이라는 관련이 적은 요소들 간에 한다는 것이 흥미로웠고, 불가사의한 지형 등에 대한 전설을 수집해 보면 과학적 단서를 찾아 형성 원인에 다가갈 수 있다는 생각을 하게 되었다.
- 수행평가 조건을 쉽게 이해할 수 있도록 예를 들어서 적어주시면 괜찮을 듯합니다.
- 이런 활동을 많이 했으면 좋겠다. 그러나 완성하는데 어려움이 있어 조건을 좀 더 완화했으면 좋겠다.
- 이야기를 만드는 것은 재미있었지만 힘들었다.
- 스토리를 짜고 지리적 요소를 넣는 것은 좋았지만 스토리 내에 형성과정을 넣는 것이 어려웠다.
- 새로운 방식이어서 처음엔 어려웠지만 하다보면 생각보다 흥미로워져서 재미있었다.
- 재미있었고 좋은 경험이었다.
- 수행평가가 글쓰기 능력을 중시하는 것 같아서 별로였다.
- 글로써 설명해야하기 때문에 자기가 어떻게 써야할지, 썼더라도 수정을 해야할 지 등 한 번 더 생각해보며 사고력이 넓혀지는 하나의 이점과 나 자신만 만족하는 게 아닌

선생님의 평가도 들어가기 때문에 설득력도 기를 수 있는 또 다른 이점이 있었던 것 같다.

- 지금까지와는 다른 수업으로 뭔가 색다르고 참신할 것 같아서 지리에 대해 배우는데 도움이 됐다.
- 지리를 좀 더 친숙하고 가깝게 느낄 수 있었고, 이야기를 창작하면서 지리적 요소를 가미하여 지리적 요소에 대한 이해력을 높일 수 있었다. 앞으로 이런 기회를 많이 가져 학생들의 지리에 대한 관심을 높이고 필요성을 느꼈으면 좋겠다.
- 자신이 조사한 지형에 대해 더 자세히 알 수 있게 되고 자신의 글쓰기 능력이 향상 될 수 있는 일석이조의 효과를 얻을 수 있어서 유익한 수업인 것 같다.
- 지리적 요소를 다시 한 번 되새기는데 도움이 되었으며 친구들의 이야기에서 지리적 요소를 찾아내고 어떻게 이야기를 꾸리는지 보는 것도 도움이 됐다고 생각한다.
- 재미있었다.
- 아주 정말로 매우 좋다.
- 색다른 수업 방식에 나름 진지하게 지리적 요소를 알아보게 되어 좋았다.
- 아이디어도 참신하고 좋은 작품들을 볼 수 있어서 좋았다.
- 지형에 관한 설화를 본인이 직접 창작해야 한다는 게 재미있었습니다. 상상하는 즐거움이 있었습니다. ‘어떻게 그 지형의 특성과 맞물리는 이야기를 만들어 낼까?’고 민하였습니다.
- 지리적 요소들을 가지고 스토리텔링을 하는 활동은 처음이었기 때문에 더욱 관심을 가지게 되었고 누구나 전설을 만들 수 있다는 생각을 가지게 되었다.
- 앞으로도 이런 활동이 자주 있었으면 좋겠다. 색다른 과제 활동이어서 재미있었다. 지형에 대하여 더 흥미를 가지고 자세히 알 수 있었다.
- 이번 수업 내용을 통해 단순히 지리에만 관련된 수행평가가 아닌 이렇게 다른 교과 모과 결합시켜 활동을 해보는 것도 좋을 것 같다는 생각을 했다.
- 우리 주변 이야기. 전설 속에도 그 당시 주변 환경의 지리적 요소가 들어가 있었다는 것을 느끼게 되었다.
- 이 수업 활동을 통해 친구들이 조사한 지형과 지리적 특징들도 알 수 있었고, 내가 가본 지형을 통해 스토리를 만들어 볼 수도 있어서 흥미로웠다.
- 평소 일반적인 것이 아닌 수업 내용을 통해 지리정보를 구체적으로 알아보고 이야기를 만들어내는 것이 흥미로웠다.
- 힘들었지만 마지막은 나름 뿌듯했고, 지리에 관심을 갖는데 도움이 되었다고 생각한다.

- 평소 수업시간에 잘하지 않는 활동을 하고 발표를 하면서 흥미로웠다. 수행평가 활동으로 해서 압박감이 있었던 점이 아쉽다.
- 단순히 그 과목의 주제만 배우는 다른 사회탐구과목과는 달리 인문적 요소와 결합시킴으로써 우리로 하여금 생각하게 하고, 나아가 창작하는 과정에서 다시 한 번 지리 교과에 대한 지식을 더 효과적으로 습득할 수 있는 좋은 수업인 것 같다.
- 지리와 전설을 섞는데서 약간 황당하다는 생각도 있었지만 전설의 표현으로 지리를 드러내는 것이 정말 어려웠음을 느낄 수 있었습니다. 그리고 평소 생각하지 않았던 지리의 문학적 요소를 알 수 있었습니다.
- 내가 창작한 이야기와 다른 아이들이 창작한 이야기를 비교할 수 있어서 좋았고 나의 이야기에서 아쉬웠던 부분을 비교를 통해 잘 알아낼 수 있었다.
- 평소 생각하지 않았던 지리를 알게 되어 재미있었다.
- 평소 멋있다고 생각하는 지형을 조사할 수 있어서 좋았고 내가 스토리를 만드는 부분이 어려웠지만 참신하였다.
- 많은 학생들이 적극적으로 참여할 수 있어서 좋았다.
- 다른 수행평가와 달리 딱딱하지 않은 느낌이 들었고 처음엔 힘들 것 같았지만 할수록 재미있었다.
- 지리와 전설의 콜라보레이션 수업을 통해 친구들의 이야기, 장소에 대한 정보를 얻을 수 있었고 여러 지리적 요소들과 친구들의 이야기를 들을 수 있어서 좋았다.
- 신선하고 성공적인 시도였다.

학생들에게 ‘지리와 전설의 콜라보레이션’ 수업을 통해 느낀 점을 토대로 수업의 과정을 통해 얻은 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, ‘창의성’이다. 초·중·고등학교 생활을 하는 동안 이야기를 창작해 본 경험이 전무하다라고 해도 과언이 아닐 정도로 학생들은 창의성을 발휘할 수 있는 학습방법을 제공받지 못했었다. 그렇기 때문에 학생들은 잠재되어 있던 창의성을 발휘할 기회를 가지지 못했고, 학생 또한 창의성이라고 하면 ‘과학’교과에나 해당하는 것으로 ‘문과’계열의 학생들과는 무관한 것이라는 생각을 갖고 있는 실정이었다. 이러한 학생들에게 자신만의 상상력을 이야기로 표현해보도록 학습을 진행해 나가는 것은 비록 어려운 점은 있었지만 창의성을 발휘할 수 있는 기회가 되어 학생 스스로가 큰 만족감을 느끼고 있었다. 따라서 전



설을 활용한 지리 교수·학습은 학생들의 창의성 신장에 도움을 준다고 판단한다.

둘째, ‘참신성’이다. 지금까지 경험하지 못했던 수업 내용과 과제 수행에 참신함을 느끼게 되고, 또 참신하기 때문에 수업 내용에 흥미를 느끼고 적극적으로 수업에 참여할 수 있었다고 답하고 있다. 반면 참신함이 생소함으로 느껴져 일반적인 수업보다 더 어려움을 주는 요인이 된다는 학생들도 있었다. 낯설음은 자료를 접하는 학생들이 생소함이기도 하지만 참신함으로 수용된다. 전설과 지리적 요소를 결합한 교수·학습과정은 많은 학생들에게 참신함을 주는 것은 확실하다.

셋째, ‘성취감’이다. 참신하지만 생소한 형태의 과제였기 때문에 많은 학생들이 어려움을 느꼈다. 특히 ‘지리적 요소를 포함한 창작 이야기 만들기’과제는 대부분의 학생들이 쉽게 접근할 수 없을 만큼 큰 부담으로 느껴진 것이 사실이다. 그러나 어려움이 컸던 만큼 이를 극복하고 과제를 완성했을 때 느끼는 성취감이 매우 컸다는 학생들이 많았다. 자신만의 창작이야기를 완성하고 이를 많은 친구들 앞에서 발표를 하며 큰 호응을 이끌어 냈던 학생들은 자신에 대한 만족감 향상과 함께 자존감을 끌어올리는 계기가 되기도 하였다.

넷째, ‘지리적 사고의 확장’이다. 상당수의 학생들이 수업을 통해 지리적 시각 및 지식 확대를 경험했다고 한다. 지금까지 단편적으로 알고 있었던 지리적 지식들이 서로 연관성이 있음을 깨닫게 되고, 과제 수행을 위해 적절한 지형을 스스로 찾아보고 그 지형과 연관된 내용들을 조사하는 과정에서 자연스럽게 수많은 지리적 지식들을 습득하게 되었다는 것이다. 그리고 이는 지리 교과에 대한 흥미로 이어지는 경우가 많았다. 특히 창작이야기의 과제를 해결해 나가는 과정에서 다양한 자료 탐색, 창작이야기와 지리적 요소와의 연계성 찾기 등은 자신이 갖고 있는 지리적 지식에 대한 반성적 차원에서 접근을 요하게 되고 그러한 과정을 통해 스스로 지리적 지식을 생산·수정함으로써 사고의 확장이 수반된다.

## V. 결론 및 제언

### 1. 결론

본 연구는 ‘전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링 수업 기법’을 지리 교육에 활용할 수 있는 교수·학습 방법을 모색하고 자료를 개발하여 실제 지리수업에 활용해 봄으로써 지리교육에서의 ‘전설’과 ‘스토리텔링’ 활용의 교육 효과에 대해 알아보하고자 하였다. 이를 위해 본 연구자는 3단계로 수업 과정을 구분하여 진행하였다.

3단계 중 첫 번째 단계는 지역의 지형, 기후, 풍습 등과 같이 지리적 요소가 숨겨져 있는 전설을 조사한 후 학습 자료로 재구성하고 이를 교수·학습 자료로 활용해 학생들에게 ‘전설은 단지 허무맹랑한 이야기 또는 문학작품에 불과한 것이 아니라 지리교과와 매우 밀접한 연관성이 있다’는 사실을 학생들에게 인식시켜 사고를 전환하는 데 목적을 두고 있다.

이런 목적을 달성하기 위해서는 교사가 수많은 전설 중 지리적 요소들이 내용에 포함돼 있고, 그 지리적 요소가 사실임을 증명해낼 수 있는 전설을 찾아내는 것이 그 무엇보다 중요하다. 그러한 전설을 찾아내기 위해 본 연구자는 전설 자료를 참고하여 교육과정을 재구성하였다.

두 번째 단계에서는 전설 속 지리적 요소를 분류해 내고 지리적 요소가 사실인지, 그 사실을 증명할 수 있는지를 구체적 자료들을 대상으로 확인하였다. 이 과정에서 본 연구자는 전설 속 지리적 요소를 증명하기 위해 직접 답사를 통해 사진 촬영을 하고, 연구 자료 등을 찾아보며 전설 속 지리적 요소가 사실임을 증명하기 위해 노력하였다.

두 단계의 과정을 통해 전설은 전설과 지리적 요소를 연계한 교수·학습 자료로 재구성되었다. 이러한 자료는 첫 번째 단계인 ‘전설과 지리교과는 서로 연관성이 없다는 인식 전환하기’와 두 번째 단계인 ‘지역의 지리적 요소를 찾는 도구

로 전설 활용하기' 수업 과정에 활용되었다. 이 과정을 통해 학생들은 전설과 지리교과가 서로 연관성이 있음을 알게 되고 새로운 시각으로 접근했다는 참신성을 느끼며 지리교과에 대한 관심과 흥미가 크게 향상 되었다.

마지막 세 번째 단계에서는 전설 안에는 그 지역의 다양한 지리적 요소들이 담겨져 있음을 알게 된 학생들이 교과서 및 우리 주변에서 흔히 관찰할 수 있는 지형들을 활용해 그 지형들과 관련된 스토리(전설)를 직접 창작하는 과제를 수행하게 하였다. 그 결과 많은 학생들이 지리적 요소를 포함시켜 자신만의 지리적 지식을 활용하면서 창의적 스토리를 창작하게 되었고, 그 결과물을 다른 학생들과 공유하는 과정을 통해 지리적 사고를 확장하는 계기가 되었다.

모든 단계의 과정을 진행한 후 수업의 효과 및 학생들의 변화를 알아보기 위한 설문조사에서 흥미로움을 주는 점으로는 '스스로 이야기를 창작할 수 있었음'을 제시하였고, 가장 어려운 점으로는 '지리적 요소를 스토리에 포함시키는 것'을 제시하였다. 그리고 이러한 수업 진행이 지리 교과에 대한 기존의 생각을 변화시키는데 큰 영향을 미쳤음을 확인하였다. 특히 전설과 지리가 서로 연관성이 있음을 인식하게 되고, 지리 과목이 흥미롭고 재미있는 과목이라는 인식의 변화가 생겼다.

이야기를 창작하는 과정에서 학생들은 나름대로의 '창의성'을 발휘하고 이전 수업 경험과는 다른 '참신함'을 느꼈으며, 어려운 과제를 완성했을 때 '성취감'을 얻게 되었다. 종합하여 보면 '전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링' 지리 수업은 학생의 지리 과목에 대한 흥미를 유발함과 동시에 지리적 사고를 확장하는 데 긍정적 효과를 주었다.

## 2. 제언

전설의 지리적 요소를 활용한 스토리텔링 기법을 적용한 수업 진행과 관련하여 몇 가지 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 제주시 일반계 고등학교 2학년 학생 100 명을 대상으로 수업을 진행하여 그 결과를 분석한 것이기 때문에 교수·학습의 대상이 바뀔 경우 결과 역시 본 연구와는 달라질 수 있을 것이다. 따라서 수업이 이루어지는 학생들의 능력 등을 고려하여 교수·학습 과정의 수준을 조절할 필요가 있다.

둘째, 수업 준비 과정에서 적절한 전설 선택 및 재구성, 지리적 사실을 증명하기 위한 증빙자료 확보 등 교사의 노력이 많이 요구되기 때문에 수업에 대한 부담이 매우 크게 다가올 수 있다. 따라서 교과 전공 교사협의회 또는 학교 내 동일 교과 담당 교사 간의 관련 자료를 공유할 수 있는 체제가 필요하다. 본 연구자는 사전 답사 등 미리 계획하여 자료를 수집하였기 때문에 무리 없이 수업을 진행할 수 있었다.

셋째, 이 스토리텔링 기법을 적용한 수업은 학생들이 생소한 수업이 될 수도 있으므로 학생들이 힘들어할 요인을 예상하고, 그에 대한 지도 방법을 미리 준비해 두어야 한다.

본 연구자도 본고에서 논의한 3 단계, 즉 전설과 지리적 요소를 연계하여 자신만의 이야기를 창작하는 교수·학습 과정은 평소 스스로 이야기를 창작했던 경험이 거의 없는 학생들이 가장 힘들어 할 수 있는 단계가 될 것임을 인식하고 있었다. 그럼에도 불구하고 본 연구자는 일반계 고등학교 학생들의 학업 능력과 도전 정신을 믿고 과감히 시도한 것이다. 그 결과 예상했던 바와 같이 학생들은 어렵고 힘들어 하였다. 특히 스토리(전설)를 창작하는 것이 목적이 아니라 사실로 증명할 수 있는 지리적 요소를 포함시키면서 자연스럽게 이야기를 창작해야 하므로 학생들이 처음 이 과제를 접했을 때 막연해 하는 현상이 나타났다.

그러나 본 연구자는 학생들의 그런 반응을 예상하고 과제의 방법, 목적, 평가 요소 등을 자세히 기록한 설명지를 학생 개개인에게 제공하고 충분한 시간을

할애해 설명하고 학생들의 질문에 자세히 답해주었다. 설명을 들은 학생들은 과제의 내용을 점차 이해해 나갔으며, 여름방학 기간을 이용해 자료를 조사하고, 답사를 다니며 과제 수행을 위한 노력을 기울였다. 학생들이 창작한 결과물은 본 연구자의 기대를 뛰어 넘었다. 기대했던 것보다 훌륭한 작품이 많았고 평소 관찰하기 힘들었던 학생들의 잠재된 능력들을 새롭게 알게 되면서 오히려 본 연구자의 학생관을 변화시키기도 하였다.

넷째, 이 스토리텔링 기법을 적용한 수업을 진행하기 위해서는 학생들이 적극적인 참여를 유도하기 위한 방안을 모색할 필요가 있다.

본 연구자는 창작스토리를 수행평가와 연계하여 진행하였다. 학생들 입장에서는 과제를 수행해야 할 이유가 생긴 것이다. 수행평가에 반영되기 때문에 학생들은 적극적으로 참여하였다. 이때 평가 기준을 수업에서 추구하는 목표를 달성할 수 있도록 면밀하게 검토할 필요가 있으며 점수 부여도 단순히 과제 해결 유무만이 아닌 교내 대회 개최 등과 같은 다양한 방법을 모색하여 이 수업이 효과를 가져 올 수 있도록 유도해야 할 필요가 있다.

## 참고문헌

- 강민정, (2014), 지리교육에서 스토리텔링의 활용 방안에 관한 연구, 경북대학교 교육대학원.
- 고명희, (2008), 스토리텔링 기법을 적용한 학습 콘텐츠의 활용이 몰입과 학습효과에 미치는 영향, 인천대 교육대학원 석사학위 논문.
- 고찬화, (2004), 『제주의 전설과 민요: 제주의 전설과 전래민요집』, 디딤돌.
- 김광옥, (2008), 스토리텔링의 개념, 겨레어문학 제41집.
- 김동기, (2010), 스토리텔링을 통한 장소성 인식과 관광성립구성요인과의 관계에 관한 연구, 세종대학교 일반대학원.
- 김민경, (2016), 스토리텔링을 활용한 고등학교 중국어 지도 방안: 중국 신화를 중심으로, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김보경, (2013), 스토리텔링에 기반을 둔 수학 학습 지도 방안 연구, 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김영순 외, (2010), 지역문화교육을 위한 지명유래 전설의 스토리텔링 사례 연구 (인천 검단 여래 마을을 중심으로), 문화예술교육연구 제5권 제1호, pp. 149-169.
- 김정연, (2014), 스토리텔링을 활용한 음악과 수업지도방안 연구: 중학교 1학년을 대상으로, 충남대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 김창환, (2011), 강원도 DMZ 지리공원(Geopark)의 지오사이트 선정과 스토리텔링, 한국사진지리학회지 21(1), pp. 117-134
- 김혜연, (2007), 스토리텔링을 활용한 인성지도 방법 연구, 광주교육대 대학원 석사학위 논문.
- 김현숙, (2003), 스토리텔링을 활용한 교수·학습 방법이 환경교육에 미치는 효과, 인천교육대 대학원 석사학위 논문.
- 김혜정, (2012), 스토리텔링 기법을 활용한 음악 수업 방안에 관한 연구: 중학교 1학년을 중심으로, 국민대학교 교육대학원.



- 김혜숙, (2009), 내러티브 텍스트를 활용한 지리 보충학습 프로그램의 개발과 적용, 경북대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 권성희, (2008), 스토리텔링을 활용한 초등 영어 지도 방안에 관한 연구, 충주대 경영행정외국어대학원 석사학위 논문.
- 데이비드리트, 조철기 옮김, (2013), 『사고기능 학습과 지리수업 전략』, 교육과 학사.
- 류수열 외, (2007), 『스토리텔링의 이해』, 글누림.
- 박선희, (2009), 공감의 지리교육적 의의와 수업에의 활용, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 박세영, (2014), 스토리텔링을 활용한 음악 감상 지도법에 관한 연구, 원광대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 박정은, (2013), 스토리텔링을 활용한 음악 감상 지도법에 관한 연구, 원광대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 박종국, (2002), 제주도 설화에 나타난 거식성의 의미 연구, 경기대학교 교육대학원.
- 박인기, (2013), 스토리텔링의 교수·학습 활동 작용(교수 전략으로서의 스토리텔링 재개념화 하기), 한국문학논총 제64집, pp. 381-406.
- 박인기 외, (2013), 『스토리텔링과 수업기술』, 사회평론
- 박인기, (2011), 스토리텔링과 수업 기술, 한국문학논총 59호, 한국문화회.
- 변영애, (2002), 스토리텔링 기법을 통한 도덕과 학습지도 방안에 관한 연구, 서울교육대 대학원 석사학위 논문.
- 서종철·이승주, (2012), 생태관광자원 디지털 스토리텔링을 적용한 모바일 어플리케이션 개발, 국토지리학회지, 46, pp. 121-131.
- 서유경, (2005), 디지털 스토리텔링을 활용한 고전소설교육 설계, 고전문학과 교육
- 설가인, (2008), 스토리텔링을 활용한 고등학교 중국어 듣기·말하기 능력 신장 방안, 이화여대 교육대학원 석사학위 논문.
- 소영희, (2013), 스토리텔링을 활용한 중국어 지도 방안, 울산대학교 교육대학원 석사학위 논문.

- 송정란, (2006), 스토리텔링의 이해와 실제, 문학아카데미.
- 송성대, (2015), 『두 개의 얼굴 이어도』, 이어도 연구회.
- 신영대, (2006), 『제주와 풍수 전설』, 『한라산의 구비전승·지명·풍수』, 한라생태문화연구소.
- 심승희·양희경·장영진, (2007), 『영화 속 지리이야기』, 푸른길.
- 안병국, (2012), 『說話文學論』, 學古房, pp. 199.
- 양미경, (2013), 스토리텔링의 교육적 의의와 활용 방안 탐색: 대학에서의 ‘교육과정’ 강의를 중심으로, 열린교육연구 제21집 제3호, pp. 1-30.
- 양민정, (2009), 전설을 활용한 한국어문화교육 방안 연구:<장자못 전설>을 중심으로, 세계문학비교학회 제524호.
- 옥한석, (2011), 공감을 위한 지리와 스토리텔링: 합강문화제와 영춘 하안단구 시나리오 작성 사례를 중심으로, 문화역사지리 제23권 제2호, pp. 63-78.
- 이덕안, (1995), 제주의 전설과 자연환경 그리고 관광, 초당대논문집 1, pp. 25-48.
- 이민부, (2005), 문학 속의 지리학-재경을 넘어 주체를 보여주는 상징 기호로서의 지리적 요소, 문학사상 4월호, pp. 218-228.
- 이은숙, (1991), 문학지리학 서설: 지리학과 문학의 만남, 문화역사지리 254, pp. 147-166.
- 이석범, (2016), 『제주전설 4, 자연·무속신앙』, 살림출판사.
- 이석범, (2016), 『제주전설 5, 풍수신앙·도깨비 신앙』, 살림출판사.
- 이석범, (2012), 『제주전설집 2』, 제주문화원
- 이인모, (1985), 풍수 설화의 단백 모티브 연구, 인화대학교
- 이인화, (2014), 『스토리텔링 진화론』, 해냄.
- 이인화, (2005), 한국형 디지털 스토리텔링, 살림출판사.
- 이은영, (2007), 스토리텔링을 이용한 창의적인 디자인 교육 프로그램 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문.
- 이의정, (2008), 디지털 스토리텔링을 활용한 영어 수업 방안, 부산외국어대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이하룡, (2013), 디지털 스토리텔링 기반의 STEAM 수업 프로그램 개발 및 적용 효과, 부산대학교 대학원 박사학위 논문.

- 임석재, (1992), 『한국구전설화: 전라남도, 제주도편』, 평민사.
- 임안나, (2012), 스토리텔링 기반의 수학 지도 방안 연구: 일차방식정식을 중심으로, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임홍선, (1983), 제주도 설화에 드러난 제주도민의 의식 연구, 제주교육대학교.
- 엄상근, 제주지역 해양에너지 개발 가능성 고찰, 제주발전연구원.
- 염혜진, (2003), 스토리텔링을 활용한 말하기 능력신장 방안 연구, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 장영주, 『탐라 창조여신 설문대할망』, 글사랑.
- 조대현, GIS기반 스토리텔링 기법을 이용한 인구지리 수업 모형 개발, 한국지리학회지 제24권 제2호, pp. 81-96.
- 조선영, (2014), 스토리텔링을 활용한 통합·교수 모형 연구, 연세대 교육대학원.
- 조지욱, (2014), 문학 속의 지리이야기, 사계절.
- 조철기, (2011), 내러티브를 활용한 지리수업의 가치 탐색.
- 전영권, (2010), 대구 신천과 금호강 일대의 문호지형 발굴과 스토리텔링 구성, 한국지형학회지, 17(3), pp. 17-30.
- 전영권, (2009), 지오투어리즘과 교육적 활용을 위한 문화지형의 발굴과 스토리텔링 구성-만어사와 반야사를 사례로, 한국사진지리학회지 19(4), pp. 107-118.
- 정윤미, (2011), 스토리텔링 기법을 적용한 미분 지도 방안 연구, 한양대학교 교육대학원.
- 진성기, (2001), 『신화와 전설: 제주도 전설집』, 제주민속연구소.
- 진성기, (1993), 『제주도 전설』, 백록.
- 좌혜경, (2013), 제주도 전설지의 특성 및 자원화, 영주어문 제33집, pp. 105-130.
- 좌혜경·현길언, (2015), 제주도 ‘전설지’ 현지조사 및 지원화 방안 연구, 제주학연구센터.
- 최예정·김성룡, (2005), 스토리텔링과 내러티브, 글누림.
- 최주희, (2011), 객체지향 학습에서의 스토리텔링 활용 방법 연구, 고려대학교 교육대학원.
- 최혜실, (2006), 문화콘텐츠, 스토리텔링을 말하다, 삼성경제연구소.

- 최혜실, (2007), 문화산업과 스토리텔링, 사홀미디어.
- 현길언, (2014), 『제주설화와 주변부 사람들의 생존양식』, 태학사
- 현길언, (1981), 『제주도의 장수설화』, 흥성사.
- 현승환, (1991), 섬이동 설화고-비양도설화를 중심으로, 제주도연구 7호, 제주도연구회, pp. 318~322.
- 현승환, (2012), 『설문대할망 재고: 설문대할망과 오백장군 설화를 중심으로』, 영주어문 제24집, pp. 91~118.
- 현용준, (2002), 제주도 전설, 서문 문고.
- 홍다슬, (2014), 스토리텔링을 활용한 지리수업 방안의 모색, 고려대학교 교육대학원.
- 홍서영, (2014), 디지털 스토리텔링을 적용한 지리수업설계, 한국지리환경교육학회, 22권 2호.
- 홍서영, (2014), 디지털 스토리텔링의 사회과 지리 수업에의 적용, 고려대학교 대학원.
- 홍서영, (2010), 내러티브 글쓰기의 지리 수업에의 도입, 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- Gail Ellis & Jean Brewster, (1991), 『The Storytelling handbook for primary teachers』, Penguin Books.
- Gail Ellis & Jean Brewster, (2014), 『Tell it again: the storytelling handbook for primary teachers』, British Council.
- Jason Ohler, (2013), 『Digital Storytelling in the classroom』, Corwin Press.
- Hamilton, M., & Weiss, M., (2005), Children tell stories: Teaching and using storytelling in the classroom, N.Y. : Richard C. Owen Publishers.
- Lowenthal, P., (2009), Digital Storytelling in Education, Story circle: Dital Storytelling around the world, pp. 252-259
- McPartland, M., (1998), The use of narrative in geography teaching, Curriculum journal, 9(3), pp. 341-355.

## Abstract

# A Study on Development and Application of Storytelling Learning Materials Using Geographical Elements in Legends - Focused on High School Geography Class -

Hye Kyeong, Ko

Department of Geography Education  
Graduate School  
Jeju National University

Supervisor Prof. Myong Cheol, Son

The purpose of this study was to investigate the effectiveness of storytelling techniques and geographical contents found in legends in geography education by developing ways to utilize such techniques and related teaching/learning materials and implementing them in actual classes.

To this end, class procedures were divided in three stages in this study.

The first stage was for changing the recognition that legends have nothing to do with geography. Students were shown that geographical contents in legends, often regarded as mere imaginary stories, could be verified as facts, which were reconstructed as teaching-learning materials. In the second stage, the focus of class activities fell on utilizing legends as tools for finding geographical contents. In the following stage, namely 'Story Creating Stage Using Geographical Features', students were encouraged to make their own stories containing geographical contents.

After the three-staged classes, an in-depth interview and survey was conducted with one hundred students who took part in the project as to the effectiveness of the process.

The results showed that the storytelling classes were effective in stimulating students' creativity, making them feel sense of task-accomplishment as well as becoming interested in the class process itself.

Therefore, it can be said that storytelling lessons using geographical contents found in legends are positive in arousing students' interest in geography and enlarging their thinking.

Key words: Jeju-do legend, legend, storytelling, geographical contents, geography class, change of geographical recognition, enlargement of thinking