



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](#)

제주지역실화를

소재로

한

미술표현활동연구

허은경

2017



석 사 학 위 논 문

제주지역설화를 소재로 한
미술표현활동 연구

- 초등학교 3학년 과정을 중심으로 -

A Study on Art Expression Activity
Using Folk-tales in Jeju

- Focused on the Third Grade of Elementary School -

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

허 은 경

2017년 8월



석 사 학 위 논 문

제주지역설화를 소재로 한
미술표현활동 연구

- 초등학교 3학년 과정을 중심으로 -

A Study on Art Expression Activity
Using Folk-tales in Jeju

- Focused on the Third Grade of Elementary School -

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

허 은 경

2017년 8월

제주지역설화를 소재로 한
미술표현활동 연구

- 초등학교 3학년 과정을 중심으로 -

A Study on Art Expression Activity
Using Folk-tales in Jeju

- Focused on the Third Grade of Elementary School -

지도교수 오 재 환

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

허 은 경

2017년 5월

허 은 경의
교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

제주대학교 교육대학원

2017년 6월

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 연구의 내용과 방법	2
II. 이론적 배경	3
1. 설화의 이해	3
2. 미술과 교육과정 지역화의 이해	17
3. 3학년 아동의 특성	23
4. 미술과 교육과정 분석	27
III. 지도의 실제	31
1. 지도 계획 수립	31
2. 수업의 실제	37
3. 결과 분석	53
IV. 결론	58
참고 문헌	60
ABSTRACT	63
부 록	65

표 목 차

<표 II-1> 신화·전설·민담의 차이점	4
<표 II-2> 신화를 수용한 제주 전래동화	10
<표 II-3> 전설을 수용한 전래동화 주제 분류	10
<표 II-4> 미술 표현 발달 단계	24
<표 II-5> 2009 개정 미술과 교육과정의 3~4학년 내용 체계 및 영역별 성취기준	28
<표 III-1> 사전설문 문항1. 제주설화를 알게 된 경로	31
<표 III-2> 사전설문 문항2. 제주 설화에 대해 알고 있는 내용	32
<표 III-3> 사전설문 문항3-4. 조금이라도 알고 있는 제주 설화와 가장 재미있을 것 같은 제주 설화	33
<표 III-4> 사전설문 문항5. 좋아하는 미술표현활동과 그 이유	34
<표 III-5> 3학년 ‘제주전통설화를 활용한 미술표현활동’ 단위 재구성	36
<표 III-6> 사후설문 문항 1. 제주 설화에 대해 알고 있는 내용	53
<표 III-7> 사후설문 문항 2. 내용을 잘 알아서 다른 사람들에게 이야기 들려줄 수 있는 설화	54
<표 III-8> 사후설문 문항 3. 가장 재미있었던 설화	54
<표 III-9> 사후설문 문항 4. 제주설화를 활용한 미술표현활동 중 가장 좋았던 활동과 그 이유	55
<표 III-10> 사후설문 문항 5. 제주설화를 활용한 미술표현활동 학생 만족도	56
<표 III-11> 사후설문 문항 6. 제주설화를 활용한 미술표현활동을 하고 나서의 느낀 점	57

그림 목 차

[그림 Ⅲ-1] 이야기 내용을 상상하여 그림책으로 표현하기 학생작품	40
[그림 Ⅲ-2] 전통 옷, 장신구 만들기 학생작품	42
[그림 Ⅲ-3] 제주 전통가옥 환경 꾸미기 학생작품	44
[그림 Ⅲ-4] 이야기 주인공 캐릭터 표현하기 학생작품	46
[그림 Ⅲ-5] 이야기 내용 사진으로 표현하기 학생작품	48
[그림 Ⅲ-6] 자연환경 수목화 표현하기 학생작품	50
[그림 Ⅲ-7] 소개하는 자료 만들고 홍보하기 학생작품	52

국 문 초 록

제주지역설화를 소재로 한 미술표현활동연구

- 초등학교 3학년 과정을 중심으로 -

허 은 경

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공
지도교수 오 재 환

아동은 미술 작품 제작과 그에 대한 이해를 통하여 우리 자신과 주변의 세계를 이해하며, 자신과 주변의 세계를 이해한 내용을 미술로 표현한다. 다시 말해, 미술활동을 통하여 아동은 미술과 주변세계 대한 기본적인 지식과 흥미를 가지고 자신의 생각과 느낌을 정리할 뿐만 아니라 이를 다른 사람과 미술로서 다시 소통할 수 있는 능력을 키울 수 있게 된다. 이렇듯 미술과는 학생들의 주변 세계와 밀접하게 연관되어 있으므로 미적으로 경험할 수 있는 양질의 대상을 학생들에게 제공해야 한다.

미적 경험의 대상이 될 수 있는 양질의 것으로 우리가 살고 있는 땅, 제주에 대하여 그 가치를 생각해 볼 수 있다. 제주는 그 자체가 가지고 있는 지리적, 역사적인 독자성으로 인하여 제주 도민의 풍습과 문화, 도민의식에 지대한 영향을 끼쳤다. 그 중에서도 제주지역설화는 제주인의 세계관과 생활상이 담긴 대표적인 것으로, 옛 시절 제주의 이야기이고, 옛 시절 제주의 정신이며, 옛 시절의

제주의 역사이고 문화이다. 또한 설화는 그 자체만으로도 교육적 가치가 풍부하여 교육과정에 반영되고 있다.

본 연구는 교육과정의 지역화를 강조하고 있는 현 교육과정을 바탕으로 그 가치가 훌륭한 제주지역 설화에 대하여 알아보고 이를 미술과 교육과정에 도입하여 표현활동단원으로 재구성하였다. 또한 재구성한 내용을 가지고 도내 초등학교 3학년 학생 30명을 대상으로 27차시 분량의 수업을 진행하였다. 수업의 내용으로는 제주지역설화를 활용하여 ‘이야기 내용을 상상하여 그림책으로 표현하기’, ‘전통 옷·장신구 만들기’, ‘제주 전통 가옥 환경 꾸미기’, ‘이야기 주인공 캐릭터 표현하기’, ‘이야기 내용 사진으로 표현하기’, ‘자연환경 수목화 표현하기’, ‘제주지역 설화 소개하는 자료 만들고 홍보하기’가 있다.

본 연구를 통해 기대하는 교육적 효과는 다음과 같다.

첫째, 학생들이 제주지역설화에 대한 흥미와 관심을 갖고 더 나아가 제주전통문화를 사랑하고 보존하려는 마음을 갖는다.

둘째, ‘제주지역설화’라는 학생들에게 친근한 ‘이야기’ 소재를 활용한 미술수업을 통하여 다양하고 심도 있는 미술표현활동을 체험함으로써 학생들이 자신의 생각과 감정을 자유롭게 표현할 수 있는 분위기를 만든다.

셋째, 3학년 교육과정에 맞는 표현활동으로 재구성하여 학생들이 기본적인 재료와 용구, 표현방법, 조형요소와 원리를 탐색하여 표현할 수 있도록 한다.

넷째, 학생들이 모둠별로 협력하여 표현할 수 있도록 수업을 재구성함으로써 학생 개개인의 책임 의식을 기르고, 친구와의 긍정적인 상호작용을 하며 협동의 가치를 느낄 수 있게 한다.

주요어 : 제주지역설화, 미술표현활동, 교육과정 재구성

I. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

미술교육은 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 향유하며 미술 문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 그 목표가 있다. 특히 초등교과에서의 미술 표현활동에서는 미술에 기본적인 지식 및 흥미 관심을 갖고 다양한 활동을 통하여 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하고 이를 소통하는 능력의 신장을 목표로 삼고 지도해야 한다.

또한 미술 교과는 학습 내용의 특성상 생활적·문화적 요소를 많이 포함하므로 학생들은 미술 수업을 통해 그들이 속한 생활적·문화적 환경에 의해 영향을 받게 되는데, 특히 학생 자신과의 심리적·물리적 거리가 가까운 대상이 표현활동에서의 주제 또는 소재가 될 수 있다. 이렇게 학생 주변에 분포한 문화적 요소가 담긴 소재 중에서 제주 지역 설화는 제주 지역의 풍토적·역사적 상황 속에서 독특하게 형성되어 왔으며 현재도 그 생명력은 계속되고 구전되고 있다는 점에서 그 가치가 있다. 또한 설화는 교육적으로 문학적 상상력과 내용이 풍부한 특성을 지니며, 현대 사회를 살아가는 데에 필요한 문제 해결력, 인간 중심적인 사고, 바르고 효율적인 사고, 독창적인 사고 형성에 큰 도움이 된다.(고희주, 2003, p. 2)

제주특별자치도 교육청은 올 해 초 제주 설화 5편(대별이 소별이, 설문대할망, 삼성신화, 삼승할망, 김녕사굴)을 교육용 애니메이션으로 제작하고 각급 학교에 보급하여 제주지역 설화에 대한 이해와 제주어 보존, 제주 지역의 문화와 전통을 지키고자 하였다. 학생들은 이 애니메이션을 통하여 제주 지역에 대한 이해와 더불어 애니메이션의 기본 출발점이 되는 미술의 표현 영역 측면에서도 흥미와 상상력을 북돋을 수 있는 계기가 되고 있다.

본 연구는 이와 같이 현장에서 활발하게 진행되고 있는 제주지역설화와 미술교육과의 연계 교육활동을 배경으로 한다. 또한 초등학교 3학년 어린이들의 미술 표현 능력 향상과 제주의 전통과 문화에 대한 이해 및 제주 도민이라는 자긍심 증진을 본 연구의 목적으로 삼아 제주지역 전통설화를 소재로 한 미술표현활동을 다

음과 같이 재구성 및 실행하였다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 위에서 언급한 연구의 배경 및 목적에 따라 다음과 같은 내용을 다룰 것이다.

첫째, 제주 설화에 대한 전반적인 내용을 정리하고 고찰한다.

둘째, 미술과 교육과정과 교육과정 지역화의 개념을 이해하고 3학년 아동의 특성을 파악한다.

셋째, 제주 지역 설화와 미술과 표현활동에 대한 학생들의 인식 및 흥미도를 파악하기 위하여 사전 설문 및 실태 분석을 실시한다.

넷째, 사전 설문 및 실태 분석 한 내용을 바탕으로 제주 지역 설화를 소재로 한 미술과 교육과정 표현활동을 재구성한다. 이에 따른 미술 표현활동으로 ‘이야기 내용을 상상하여 그림책으로 표현하기’, ‘전통 옷·장신구 만들기’, ‘제주 전통 가옥 환경 꾸미기’, ‘이야기 주인공 캐릭터 표현하기’, ‘이야기 내용 사진으로 표현하기’, ‘자연환경 수목화 표현하기’, ‘제주지역 설화 소개하는 자료 만들고 홍보하기’를 총 27차시 분량의 수업 활동으로 실시한다.

다섯째, 미술 표현활동 후 아동의 작품과 사후 설문지를 통하여 연구의 결과 및 효과성을 분석한다.

II. 이론적 배경

1. 설화의 이해

가. 설화

설화는 개인의 창작물이 아닌 민족적 집단의 공동생활에서 비롯된 공동 의식에 의하여 자연스럽게 형성된 구전문학으로, 일정한 구조를 가지면서 꾸며낸 이야기이다. 설화에는 민족의 역사, 신앙, 관습, 세계관 및 꿈과 낭만, 웃음과 재치가 있고, 생활을 통해서 얻은 교훈이나 역경을 이겨내는 용기와 슬기가 문학적으로 형상화 되어 있다. 또한 설화는 일상의 신변잡담(身邊雜談)이나 역사적 사실을 전하는 이야기이므로, 설화 중에 사실을 가장하는 이야기가 많이 있어도 그것은 어디까지나 사실이 아니다. 즉, 설화는 사실적인 이야기를 꾸며낸 것이다(장덕순 외, 1971, p. 15).

설화는 역사와 시대를 초월하여 사람들의 입에서 귀로 전해져 왔으며 현재에도 전승, 전파되고 있다. 13세기 『삼국유사』(三國遺事) 이래 그 밖의 소화집(笑話集)의 형태로 과거의 이야기들이 문헌으로 정착되기도 했다. 구전문학(口傳文學)은 그것이 문헌에 정착되어 있건 현재 전승되어 있건 작품 안에는 전승시켜온 집단의 세계관, 가치관, 인생관 등이 반영되어 있다. 이러한 집단의식이 작품의 내면에 잠재되어 있는 것이라고 한다면 표면에 노출되어 있는 것은 작품의 흥미, 즉 재미이다. 그런데 이 두 가지는 완벽하게 분리되어 지는 것이 아니고 서로 융화되어 있다. 그리고 구전문학의 중요한 특징 가운데 하나는 그것이 전승되고 구연되는 현장에서 생명을 확보한다는 점에서 전승의 일차적인 요소는 흥미라고 할 수 있다. 또한 구연현장에 참여한 구연자나 제보자는 단순한 참여자, 고정된 배역에 안주하는 것에 그치는 것이 아니고 역할 교환에 의해서 이야기판에 적극 참여할 뿐만 아니라, 이야기의 비판자가 되기도 한다. 결국 구전 작품에는 전승자의 전승 의식으로서 표면적인 흥미소(興味素)와 내면적인 의식세계의 반영으로 양분하여 볼 수 있다(박현국, 1995, p. 7).

모봉구(2006)는 우리가 접하는 모든 설화들은 구전(口傳)이라는 시간적·공간적

제약성을 탈피하고자 각국의 시조신들, 산과 강, 마을의 이름, 특별한 지형지물, 유명한 왕과 장수, 영웅 등과 연계했음을 설명하였다. 또 이밖에도 설화는 근친상간과 같은 터부와 생로병사의 물리적 법칙을 거스르는 구조를 취함으로써 사람들의 기억과 관심을 끊임없이 자극하여 오늘날까지 전해왔다. 설화 속에는 재미있는 이야기와 유머, 인생을 꿰뚫어 볼 수 있는 통찰력이 상징이라는 단단한 껍질 속에 들어 있으며, 근본적으로 인간의 본성을 통찰하고 이해하며 어떻게 삶의 여정을 밟아나가야 하는 지를 은유와 상징으로서 전하고 있다.

공시적(公示的)인 측면에서 볼 때, 설화는 신화, 전설, 민담 등으로 나누어 설명할 수 있다. 신화는 태초에 있어서 우주, 인류, 문화의 기원이나 신들, 초자연적인 존재 및 그것에 관련된 이야기이다. 그래서 신화는 그것이 처음 만들어졌던 당대인들의 생활에 본질적인 기초를 두고, 진실한 사건으로서 항상 언급되어지고, 전래의 모습으로 재연되기도 한다. 다음으로 전설은 역사시대에 일어난 일회적인 사건이나 인물을 주임으로 진행되는 이야기이다. 마지막으로 민담은 몇 회에 걸쳐서 반영되어 일어날 수 있는 사건에 대하여 오락성을 중심으로 전개된다.(박현국, 1995, p. 7)

이러한 설화의 구분 양상을 도표화하면 다음과 같다.

<표 II-1> 신화·전설·민담의 차이점

항목	신화	전설	민담
전승자의 태도	신성성을 의식	진실성을 의식	신성성이나 진실성을 인정하지 않음.
시간과 장소	태초의 신성한 장소	구체적인 시간 및 장소	뚜렷한 시간 및 장소 부재
증거물	매우 포괄적 증거물	특정의 개별적 증거	증거물이 대부분 부재
주인공	신 중심	인간 중심	일상적인 인간
주인공의 행위	신적 능력 발휘	예기치 않은 사태에 좌절	인간적인 행동
전승의 범위	민족적인 범위	지역적 범위	지역과 무관
기능면	신앙심의 요청	지역주민의 유대감 형성	흥미 본위

주. 출처 설화의 교육적 응용에 관한 연구 (p. 10) 김범재 저. 2004. 전주교육대학교 교육대학원.

나. 구전동화

구전동화는 문자 그대로 아이들에게 들려주는 이야기이며, 설화의 형태적 특성을 보존하면서 발전했으나 신화, 전설, 민담 등 설화의 다른 형태들과 밀접한 관계를 가지고 있다. 구전 동화를 다른 일반 설화와 구별하는 가장 본질적 특성은 그것이 아이들의 생활과 심리적 특성에 맞는 이야기라는 데 있다. 구전동화는 아이들의 심리적 특성에 맞는 환상과 의인화를 주된 수법으로 하여 선한 것과 악한 것, 옳은 것, 고운 것을 긍정하고 지향하도록 이끌어 준다. 우리나라 설화에서 동화적 형상이 풍부한 것으로서 그 연원이 가장 오랜 작품은 <방이 설화>이다. 이 설화에는 형제간의 의리도 모르고 자기 혼자만 잘 사는 자를 악한 자로 저주하고 증오하는 국민들의 사상과 감정이 구현되어 있다. 또한 이 설화에는 동화적 계기의 진실성과 동화적 구성의 명료성으로 하여 동화 발전에서 커다란 의의를 가졌다(김윤호, 2000, pp. 238-242).

이러한 구전동화들 중에서도 어린이들이 읽을 수 있도록 문헌으로 정리된 것을 전래동화라고 말할 수 있다. 전승 이야기는 본래 대부분이 성인을 위한 것이었으나 어린이를 대상으로 읽힐 수 있는 것을 분류하여 전래 동화라고 부르게 되었다. 그러므로 전래동화는 전승되어 오던 이야기를 어린이의 발달 단계와 사회·문화적 여건을 고려하여 고쳐 쓴, 즉 개작 동화가 대부분이다. 전래동화는 오랜 세월 동안 여러 사람에 의해 이야기 되고 들려지며 전해 내려오는 과정에서 나름대로의 특성을 가지게 되었다. 첫째, 줄거리를 중심으로 이야기가 전개된다. 둘째, 산문 형식을 띠고 있다. 셋째, 동화가 발생한 당시 그 지역 민족의 생활과 이상, 관습, 종교, 미래를 향한 의지가 반영되어 있다. 넷째, 소박한 도덕적 윤리적 교훈이 포함되어 있다. 다섯째, 문장 또는 단어의 반복이 있어 읊조리기에 좋다. 또한, 옛이야기의 문학적 가치로 주의를 끄는 시작, 극적인 움직임, 서스펜스, 극적인 클라이맥스, 정료된 맺음말, 이야기의 단순함, 유머러스함, 리듬이 있는 문체에 있다. 그러므로 전래 동화의 문학적 가치 여부는 이야기의 구성, 극적인 요소, 일관된 논조, 성격 묘사, 테마의 명확성, 강한 움직임, 효과적인 회화 등의 조건을 갖추었느냐에 따라 논의된다(강문희·이혜상, 2008, pp. 128-133).

다. 교육적 의의

1) 설화 교육의 의의

설화는 옛이야기이지만 현재를 살아가는 어린이들과 어른들에게 여전히 생명력을 지닌 이야기로 들려지고 읽혀지기 때문에 현재진행형이며 교육적으로 그 의의가 있다(신현재 외, 2007, p. 185). 설화의 교육적 성격은 다음과 같다(최운식, 2002, pp. 36-37).

- ① 설화는 상상력의 소산이므로 설화의 청자나 독자는 이를 통하여 상상력을 기를 수 있다. 상상력은 현실로부터의 해방을 맛보게 해주고, 보상적 만족을 주며, 새로운 창조를 가능하게 하는 중요한 사고 능력인데, 설화를 통해 이를 기를 수 있다.
- ② 설화는 말로 표현된 것이므로 청자나 독자는 이를 통하여 언어능력을 기를 수 있다. 특히 설화는 구연을 통하여 전달되는 경우가 많으므로 말하기, 듣기 능력 신장에 중요한 몫을 한다.
- ③ 설화 속에는 우리 조상들이 겪어 온 삶의 다양한 체험, 사상, 감정, 지혜, 용기, 가치관 등이 용해되어 있다. 그러므로 설화의 청자나 독자는 이를 통하여 문학적 체험을 풍부히 함은 물론 한국인다운 삶의 여러 가지 방식을 배우며, 한국적 정서와 가치관을 함양하고 심화시켜 나갈 수 있다.
- ④ 설화는 청자나 독자들에게 흥미를 불러 일으켜 즐거움을 주면서, 동시에 교훈을 준다. 그러므로 설화의 청자나 독자는 이를 통하여 즐거움과 함께 충·효·우에 등의 윤리적인 교훈을 얻을 수 있고, 인생이 무엇이며, 어떠한 삶을 어떻게 살아야 할 것인가를 배우게 된다. 특히, 설화의 주인공들은 대부분 일상적인 인물로 여러 가지 어려움을 극복하고 행복을 쟁취한다. 설화의 이러한 구성은 어린이들에게 고난 극복의 의지를 가지고 적극적인 삶을 살아가도록 가르쳐 준다.
- ⑤ 설화 속에는 우리 조상들의 풍속·습관·생활·사상·신앙 등이 녹아 있고, 우리 조상들의 깨끗한 힘과 슬기·빛나는 지혜·소박한 꿈 등이 용해되어 있으므로, 설화의 청자나 독자는 이를 통하여 전통 문화를 계승·발전시켜 나갈 수 있을 것이다.
- ⑥ 설화는 구연을 통하여 전달되는 경우가 많은데, 구연은 화자와 청자의 대면이 필수적이다. 설화의 이러한 전달과정에서 인간관계를 사랑과 신뢰를 바탕으로 심화시켜 나갈 수 있다

이와 관련한 연구결과에는 다음과 같은 것들이 있다.

설화는 어린이들의 흥미를 유발할 수 있기 때문에 초등학교 어린이를 위한 문학 교재로서의 알맞은 조건을 구비하고 있어 매 교육과정 기에서 교재 화 하여 교과서에 수록되고 있다(문해란, 2005, p. 5).

설화는 문화유산으로서 인간 사유의 원형질을 담고 있으며, 삶의 오랜 체험에서 얻어진 다양한 인식내용이 일정한 틀 속에서 형상화 되어 삶의 양식과 실체를 보여준다. 또한 전통사회에서 설화는 교육적 기능과 오락적 기능을 동시에 가졌으며, 오늘날 학교교육에서 설화제재를 통한 문학교육과 도덕교육의 가능성도 따지고 보면 설화가 지니는 근본적인 속성인 교육성과 문학성에서 연유한 것으로 판단된다. 초등학교에서 설화의 교육적 효용성을 극대화시킬 수 있는 방안, 즉 설화를 설화답게 즐기게 할 수 있도록 하는 교육 방법에 관한 탐색은 설화의 본질을 지향한다는 점에서 의의를 가진다(신정순, 2002, pp. 1-2).

한편, 최미(2005)는 설화가 아동들의 창의성 측면에서 하위 변인에 영향을 끼친다는 연구결과를 바탕으로 전래동화의 삽화를 활용하여 초등학생의 창의적 표현력 신장방안을 연구하였다. 예를 들어 설화의 줄거리 중 기억에 남는 장면을 재구성하여 표현함으로써 창의적인 면이 신장될 수 있다는 것이다.

2) 문학작품을 통한 시각 예술 활동의 의의

어린이는 천성적으로 문학 작품을 들은 후 어떤 생각이 떠올랐을 때 이를 어떤 형태로든지 표현하고 싶어 한다. 시각 예술 활동(visual art strategy)은 미술적인 방법을 의미하며, 이는 창조적인 작업으로 어린이의 문학 활동과 매우 상호 보완적이다. 문학작품을 통한 시각 예술 활동의 예로는 ‘그림책 만들기, 사진 책 또는 큰 책 만들기, 동요 동시 듣고 그림 그리기, 삽화 관찰, 실물 제시, 삽화·벽화 그리기, 책갈피 만들기, 인형 만들기, 무대·의상·소품 만들기, 포스터 만들기’ 등이 있으며 이는 다음과 같은 교육적 의의를 갖는다.(강문희·이혜상, 2008, pp. 376-391).

- ① 창조적인 미술 활동을 통해 문학을 감상함으로써 어린이는 다양한 매체를 이용하는 법과 자신의 생각과 느낌을 효과적으로 표현하는 것을 배우게 된다. 어린이는 다양한 매체를 이용하면서 색다른 느낌을 가질 수 있고, 이를 통해 문학적 기술과 이해력을 기를 수 있다.
- ② 문학 작품과 관련하여 미술 활동을 하는 동안 어린이는 그들의 문학적 체험에 대해 창조적으로 생각하는 기회를 갖게 되며, 또한 자신을 표현할 수 있는 기회를 갖게 된다. 이를 위해서는 모든 어린이가 자유롭고 솔직하며 창조적으로 표현할 수 있는 분위기가 조성되어야 하고, 이에 필요한 활동을 자유스럽게

할 수 있어야 한다.

③ 미술적인 활동은 동시나 이야기에 새로운 맛을 부가해준다. 어린이는 인형극이나 무대를 구성해 봄으로써 그들이 좋아하는 이야기의 등장인물이나 구성, 배경, 주제 등을 새로운 관점에서 파악하는 기회를 갖게 된다.

④ 어린이는 미술 활동에 참여함으로써 서로 협동하고 사회적으로 상호 교환하는 것을 배우게 된다. 그룹 활동에 의미 있게 참여하고, 그룹에서의 자신의 역할을 파악하며, 그룹을 위해 열심히 노력할 것이다. 이러한 상호적 활동을 통해 어린이는 자신을 돌아보고 사회생활에서 자신이 해야 할 일이 무엇인지를 깨닫게 된다.

라. 제주설화

지역 설화는 지역의 특수성 이외에도 오랜 세월 간 민족적 집단의 공동생활 속에서 형성된 공동의 의식이 반영되어 있기 때문에 민족의 보편성 또한 지니고 있다. 여기서 말하는 지역 설화의 민족의 보편성이란 민족의 역사·신앙·관습·세계관 및 꿈과 낭만·웃음과 재치, 또는 생활을 통해서 얻은 교훈이나 역경을 이겨내는 슬기와 용기 등이 문학적으로 형상화 된 것을 뜻한다(정애란, 2009, p. 54)

제주는 하나의 민족 집단도 정치적 공동체도 아니지만 본토(육지)와 멀리 떨어져 있기 때문에 지리적, 역사적으로 문화적 차이가 있는 독자성을 갖고 있다. 따라서, 이러한 제주의 풍토성과 역사적 특수성을 바탕으로 제주의 설화들은 본토와 공통된 특성을 가지면서도 제주만의 특유한 성격을 띠게 되었다. 특히 제주 설화에는 제주 도민의 영위된 습속이나 신앙, 또는 향토성에 의하여 만들어진 제주특별자치도민의 의식이 고스란히 반영되어 있다.(김열규 외, 1982, p. 3)

제주설화의 성격을 신화, 전설, 민담으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 제주신화에는 문헌신화로 대표되는 삼성혈신화, 구전신화로 본풀이라고 불리는 무속신화가 있다. 삼성혈신화는 고려사계통과 영주지 계통으로 나누어 후세에게 문헌으로 전해지며, 본풀이는 심방이 굿을 할 때 제상 앞에 앉아 노래를 부르는 의례의 한 형식으로 그 내용은 신의 내력담이다. 이들 제주 신화는 공통점으로 인간의 삶과 친밀한 특징을 가지며 주인공은 출생·성장·고행·결

연 우여곡절이 많은 삶을 살아가고 끝에 가서는 신으로서의 직능을 차지하는 경우가 많다. 차세의 직능신이나 마을의 당신으로서의 신격이 주어지는 것이다 (현용준, 현승환, 1996, p. 9-11; 김경애, 2013, pp. 42-43).

제주 신화는 제주에서 보유했던 집단과 지역의 고유함이나 신화의 본질적인 의의를 잘 간직하고 있을 가능성이 많다. 제주 신화들은 굿이라는 의식 속에 구승되면서 전래된 것들이어서, 개인적인 기호에 의하여 또는 문학적인 요소들에 의해 덧붙여지거나 변형·삭제되었던 그리스 신화와는 다르게, 마음대로 변화될 수 없는 집단적인 창작 전승물들이다. 이로써 제주 신화는 현실과 밀착된 신화라는 점에서, 또 개인의 의지나 기호 또는 어떤 필요에 의해 함부로 달라질 수 없다는 점에서 사회와 집단을 반영하는 정직하고 객관적인 자료가 되기도 한다 (김정숙, 2002, p. 21).

둘째, 제주특별자치도 민중이 이야기하는 전설도 특이한 자연이나 역사적인 특수한 인물이나 사건, 또는 신앙·관습 등의 유래를 설명하는 이야기다. 일반 민중이 언제 어디서나 사실이라고 믿어 이야기하고, 또한 듣는 이도 그렇게 믿어서 듣는 것이다. 이 이야기들은 태초적인 사실의 설명인 것도 있고, 그다지 오래지 않은 과거 사실의 설명인 것도 있다. 그 시간적 조건에는 관계없이, 이야기의 내용이 사실임을 입증하기 위하여 구체적인 증거물을 대면서 설명하는 이야기라는 점에 그 특징이 있다. 제주의 전설은 자연전설·역사전설·신앙전설이 골고루 풍부하게 전승되고 있는데, 자연전설에는 동굴·암석·연못에 대한 것들이 많고, 역사전설에는 관원·이인·장사·여걸 등에 대한 전설에 특이한 것이 발견된다(현용준, 1996, pp. 265-267).

셋째, 제주의 민담은 제주의 자연적 환경, 역사적 배경, 생활양식 등과 어우러져 만들어졌으므로 본토의 것들과는 상이한 모습을 지닌다.

이러한 제주 설화에는 제주인의 생활상과 세계관이 반영되어 있어 제주 설화 교육은 제주인의 독특한 삶의 지혜를 계승·발전 하는 계기를 마련해 줄 것이다. 따라서 학생들의 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 제주 설화를 학습 자료로 활용한다면 학습자의 흥미와 동기유발을 통한 학습의 효과를 누릴 수 있다. (현용준, 현승환, 1996, p. 9-11; 김경애, 2013, pp. 42-43)

제주특별자치도 전래동화를 연구한 박제형(1998)은 “전래동화란 어린이를 대

상으로 한 설화를 의미하는 것”이라고 정리하였다. 따라서 본 연구를 위하여 제주지역 설화자료 수집 시 제주의 전래동화 중에서 그 내용을 활용하였다. 다음의 <표 II-2>와 <표 II-3>은 제주 지역 전래동화(설화)를 신화, 전설로 나누어 살펴본 것이다.

<표 II-2> 신화를 수용한 제주 전래동화

구분	제주전래동화	빈도
개벽신화	이 세상과 소별왕	1
시조신화	삼성신화	1
일반신 본풀이	삼승할망, 무당의 조상이야기, <i>사만이</i> , <i>자청비</i> , <i>가문장아기</i> , 남선비	6
당신화	한라산 신이 된 소국성, 세화분향당신, 호근분향당신, 사계큰물당신, 예촌·보목분향당신, 사계큰물본향당신, 상창 하르방당신, 중문분향당신, 광양당신, 영등할망 , 보목리조록이당	11

주. 출처 **제주 전래동화 연구**. (p. 11) 박재형 저. 1998. 제주대학교 교육대학원.

표에서 기울임으로 표시된 것은 본 연구에서 사전설문에 제시된 제주지역설화이며, 진하게 표시된 것은 본 연구자가 최종 연구에서 활용하는 제주지역설화이다.

<표 II-3> 전설을 수용한 전래동화 주제 분류

주제	전설	작품수	비율%
생성 유래· 이유	오백장군 , 비양도, 소죽은 못, 가릿뱅디, 군산에 얽힌 이야기, 외돌괴와 범섬, <i>이여도</i> , 관덕정, 늘우시 동산, 파랑도, 백록담 과 산방산 , 진나라 서벌과 정방폭포, 열녀바위, 애기업개 바위, 용궁의 세 왕자와 매오름, 용머리 바위, <i>용두암</i> , 지장샘, 바당에서 건진 돌하르방, 장수무덤, 아기업개, 괴이리가 한동리가 된 까닭, <i>고종달이</i> , 돌하르방, 산방덕이, 해녀와 신하	26	23.9
장수· 기인의 좌절	배 큰 정서방, 오칼방, 아기장수의 죽음, 날개돋은 아기의 죽음, 김통정 장군, 장수가 못된 장사, 설문대할망 , 대정고을 장사들, 힘센 종 막산이, 계참 박규안	11	10.1
장수의 업적	해적을 무찌른 장사 한씨, 홍리 고대각, 논하니, 장사 구운문, 고삭불 장사, 의로운 당팻당장	7	6.4

<표 II-3> 계속

별시 금지	고전적, 설문대할망 , 거짓말을 잘 하는 변인데, 들음돌과 할망, 용왕을 욕한 강선장, 힘과 기예가 뛰어난 강씨, 송씨택 장사며느리, 부래각	8	7.3
허욕 금지	팔용당과 팔사당, 탑지, 신선의 놀이터 백록담, 방선문과 선비, 인색한 좌수, 고성목과 산방덕	6	5.5
은혜 배품	가령 양장의, 산호 해녀 , 한순이 달순이 신선달, 의녀 김만덕 , 도적떼를 살린 고형방 , 백중제	6	5.5
효도	수월봉과 녹고물 , 천제연과 효자, 용궁올레와 칼선도리, 고성홍 효자, 신촌 효부	5	4.6
명판관, 명의의 업적	제주의 고려장, 뱀을 죽여 없앤 서련, 구슬을 먹는 아이, 왕비의 병을 고친 좌조의, 귀달린 뱀과 안판관	5	4.6
기지· 지혜	채뚝뚝이, 고부윤, 기지가 뛰어난 현유학 훈장, 힘센할망과 피 많은 하르방, 슬기로 나쁜풍속을 고치다	5	4.6
충성심	의리있는 개무덤(귀덕), 신도 충견 무덤, 개무덤(성읍), 여우잡은 개, 감목관 김씨	5	4.6
명당 발복	산방산 이야기, 변씨 입도 선묘, 소잡아 얻은 뿔자리, 여우혈, 은호골	5	4.6
기인의 행적	설문대 하르방, 괴범천총, 이좌수의 눈, 문곡성과 명인들	4	3.7
동물의 물락	아흔아홉골, 썰섬과 뱀, 여우물	3	2.8
지성 감천	용연과 고대정, 김명헌 참판, 효자인 서자	3	2.8
기타	절부암, 산방산과 방철스님, 유반석 무반석, 천지연, 광정당과 이목사, 매고 할망, 열녀 김천덕, 힘센 남매, 양선달, 오돌또기	10	9
계		109	100

주. 출처 **제주 전래동화 연구**. (p. 20.) 박재형 저. 1998. 제주대학교 교육대학원.

표에서 기울임으로 표시된 것은 본 연구에서 사전설문에 제시된 제주지역설화이며, 진하게 표시된 것은 본 연구자가 최종 연구에서 활용하는 제주지역설화이다.

박재형(1998)은 제주전래동화에서 민담이라고 정의를 내릴 수 있는 것은 36편으로 전체의 19.7%의 낮은 비율을 차지한다. 민담의 수는 많으나 민담을 수용한 전래동화가 많지 않은 이유는 민담의 내용이 어린이의 정서와는 맞지 않은 부분이 많아 채택되지 않은 것이다. 예를 들어 민담이 흥미 위주로 꾸며져 동심과 거리가 먼 주제들이 많기 때문이다.

정애란(2009)도 지역설화들 중에서도 전설과 신화는 지역적 색채가 뚜렷하며, 특정지역에서 구체적인 증거물을 쉽게 찾아 볼 수 있는 반면, 민담은 지역적 색채가 전혀 드러나지 않으며 구체적 증거물도 제시되지 못하고 우리나라 전역에 걸쳐 널리 과생되기 때문에 굳이 지역 설화라 할 수 없다. 따라서 본 연구에서는 다음과 같이 제주지역의 신화와 전설 작품 위주로 그 소재를 채택하였다.

1) 대별왕 소별왕(천지왕 본풀이)

하늘나라의 임금님인 천지왕은 세상에 해와 달이 들썩이나 떠 있어 걱정을 하던 중 기이한 꿈을 꾸고 나서 땅의 사람들 가운데 슬기롭고 어진 총명부인을 만나 결혼을 하고 아들 쌍둥이를 낳았다. 형은 대별왕, 아우는 소별왕 이라고 이름을 지었는데 그 아들들은 일곱 살이 되던 해에 총명부인에게 자신의 아버지가 누구냐고 물었다. 총명부인은 아들들에게 박씨를 건네주었고, 대별왕과 소별왕은 그 박씨의 줄기를 타고 하늘로 올라가 천지왕을 만났다. 아들을 만나게 된 천지왕은 기뻐하며 대별왕에게 이승을 다스리게 하고, 소별왕에게는 저승을 다스리게 했다. 소별왕은 자기가 이승을 다스리고 싶어 대별왕에게 내기를 제안하게 되는데, 내기를 할 때마다 대별왕이 이기자, 소별왕은 마지막 내기에서 거짓 피를 부려 결국 이승을 차지하게 된다. 하지만 거짓으로 이승을 차지한 소별왕은 세상을 잘 다스릴 수 없었고 힘이 들었던 소별왕은 대별왕에게 도움을 요청한다. 대별왕은 세상에 두 개씩 떠 있는 해와 달을 활로 하나씩 쏘아 떨어뜨리고 사람과 짐승을, 귀신과 사람을 구분하였다. 이로써 이 세상은 어느 정도 질서가 잡혔으나 완전히 바로잡지는 못하였다. 이 때문에 아직까지 이 세상은 선과 악이 서로 뒤엉켜 혼란스럽다고 한다(장수명, 2011).

<천지왕 본풀이>는 전래동화집에 소개되는 한국 신화 중에 드물게 등장하는 천지창조 신화이다. 이 본풀이는 함흥지역에서 큰굿을 할 때 부르는 무가인 <創世歌>와 비슷한데, 이 둘의 공통점은 우리나라의 천지개벽이 창조주에 의하여 이루어진 것이지, 저절로 이루어진 것이 아니라는 데에 있다. <천지왕 본풀이>는 성서의 창세기처럼 해와 달, 별의 창조와 질서가 담겨 있어 제주 선인들의 세계관, 우주관을 엿볼 수 있다.(박재형, 2008 , p. 10)

2) 설문대할망

태초에 탐라에는 세상에서 가장 키가 크고 힘이 센 설문대할망이 살고 있었다. 어느 날 누워서 자던 설문대할망이 벌떡 일어나 방귀를 끼었더니 천지가 창조되었고, 할망이 치마폭에 흙을 담아 날라 한라산이 만들어졌다. 할망은 몸속에 모든 것을 가지고 있어서 풍요로웠다. 탐라 백성들은 할망의 부드러운 살 위에 밭도 갈고 할망이 싸는 힘찬 오줌 즐기로부터 온갖 해초, 문어, 전복과 같은 것들이 나와 바다가 풍성하게 되었다. 하지만 이런 풍요로움의 근원인 설문대할망 자신에게는 속상한 점이 있었는데, 자신의 키가 너무 커서 옷을 제대로 입을 수 없었던 것이다. 할머니는 항상 탐라백성들을 위해 육지까지 다리를 놓아주고 싶어 했고, 그러던 어느 날 탐라 백성들에게 자신의 속옷(치마) 한 벌만 만들어 주면 육지까지 다리를 놓아주겠다고 했다. 할머니의 속옷을 만드는 데는 명주 100통이 필요 했는데 탐라 백성들이 명주를 다 모아도 99통 밖에 안 되었다. 사람들은 명주의 모자람에 속이 상했지만 어쩔 도리가 없었고, 설문대할망은 미완성의 옷을 보고 화가 나서 육지까지 다리 놓는 걸 포기해 버리고, 슬픔에 빠진 설문대할망은 한라산 물장오리물에 빠져 그만 죽고 말았다(장영주, 2009).

설문대할망은 천지창조신화, 거인 설화 분야에서 중요한 연구대상이 되고 있으며 설문대할망 설화 자체에 대한 연구 성과도 풍부하여 제주지역 설화로서의 대표성이 인정된다. 초등학생의 발달 단계에 맞는 흥미소를 지니고 있으며 그 내용에 거부감이 없을 뿐만 아니라 도내 각처에 증거물들이 남아있어 설화 교재화 작품으로 손색이 없다.(박희순, 2003, p. 57)

3) 오백장군

설문대할망은 오백장군을 낳아 한라산에서 살고 있었는데 식구는 많고 가난한데다 마침 흉년까지 겹쳐 끼니를 이어갈 수 없는 상황이었다. 할머니는 500명의 아들들에게 밖으로 나가 양식을 구해오라고 하고 그 동안 자기는 아들들에게 먹일 죽을 끓이기 시작했다. 자기 몸보다 훨씬 큰 가마솥에 죽을 끓이던 설문대할망은 그만 발을 잘못 디디어 죽 속에 빠져 죽어 버렸다. 그런 줄도 모르고 오백형제들은 돌아와서 여느 때보다 맛있는 죽에 감탄하며 죽을 먹기 시작

했다. 그런데 맨 마지막에 돌아온 막내가 죽을 뜨려고 술을 짓다가 이상한 뼈다귀를 발견했는데, 잘 살펴보니 어머니의 뼈가 틀림없었다. 막내는 어머니의 고기를 먹은 불효한 형들과 같이 있을 수 없다고 통탄하며 멀리 한경면 고산리 차귀섬으로 달려가 한 없이 울다가 그만 바위가 되어 버렸다. 이것을 본 형들도 그제야 사실을 알고 여기저기 늘어서서 한없이 통곡하다가 모두 바위로 굳어졌다. 그래서 지금 영실에는 499의 기암 장군이 있고, 차귀섬에 막내 하나가 외롭게 있게 되었다(현용준, 1996, pp. 44-45).

제주 설화에는 자연 전설이 폭넓게 수렴되어 있어 생성 유래를 밝히는 내용이 많다. 특히 제주특별자치도 각처에 있는 기암괴석이나 연못, 섬 등 생성에 관한 전설이 존재하는데, 선인들이 제주 자연을 범상하지 않은 것으로 보고 생명을 불어넣으려고 했던 데 그 원인이 있다. 이 <오백장군> 설화는 자연물의 생성유래를 주제로 하는 전래동화들 중 권선징악의 주제, 다시 말해 불효를 그 주제로 하고 있다(박재형, 1998, p. 21).

4) 삼성혈

태고에 어떠한 사람과 물건도 없었던 시절, 어느 날 세 신인이 땅에서 솟아 나왔다. 제일 큰 사람이 양을나이요, 다음이 고을나이요, 셋째가 부을나였다. 세 사람은 사냥을 하며 가족으로는 옷을 만들고 고기를 먹으며 살았다. 하루는 멋진 나무 껍질이 동쪽 바닷가에 닿는 것을 본 세 사람은 쫓아가서 이를 열어 보니 껍질 속에는 사신 한명과 아리따운 세 명의 처녀, 망아지, 송아지, 오곡 씨앗이 나왔다. 영문을 몰라 어리둥절하고 있는 세 사람에게 사신은 벽랑국에서 왔음을 밝히며, 세 따님과 그대들이 짝을 이루어 나라를 이룩하라고 말씀을 올리었다. 세 사람은 세 처녀에게 각각 장가를 들고, 화살을 쏘아 각자 살 보금자리를 잡았다. 또한 망아지, 송아지도 기르고 오곡을 심어 제주특별자치도의 땅은 날로 번창하는 곳이 되었다(제주교육박물관, 2015).

박희순(2003)은 삼성신화가 제주인의 조상인 인간의 탄생과 주거, 산업의 발달을 알려주는 대표적인 문헌 신화이며, 건국 및 시조 신화로서 도민 사이에 널리 알려져 제주인들의 자긍심을 높여주는 설화임을 역설했다. 또한 삼성신화는

삼성혈, 삼사석, 혼인지, 황루알 등 증거물이 생생하게 남아 있어 전설의 요소를 가지고 있으며, 아동의 발달 단계에 부합되어 지역의 어린이들을 위한 문화 교육 자료로서 그 가치가 훌륭하다.

5) 영등신앙

옛날에 한경면 외눈박이 섬 주변에 영등이라는 할망이 살았다. 한경면 수원리 사람들이 물고기를 잡으러 바다에 갔다가 표류해서 외눈박이 섬에 어쩔 수 없이 들어오자, 영등할망은 외눈박이들이 사람들을 잡아먹을 것이라고 생각하여 몰래 도망가게 해주었다. 이 때, 수원리 사람들이 집에 도착할 때까지 “개남보살, 개남보살” 하고 외면서 가라고 일러주었는데 수원리 사람들은 저 멀리 고향 마을이 보이자 마음이 놓여 개남보살 외는 것을 그만 잊어버렸다. 그 순간 다시 거대한 바람이 불더니 파도는 수원리 사람들을 다시 외눈박이 섬으로 돌려보내 버리고 말았다. 영등할망은 자신이 말한 대로 수원리 사람들이 행동을 하지 않아 화가 났지만 다시 사람들이 집으로 돌아갈 수 있도록 도움을 주었다. 수원리 사람들은 그 은혜에 감복하여 그로부터 매년 음력 2월에 영등 환영제, 영등 송별제, 영등굿을 지내게 되었다(제주무속학사전, 2004, p. 277)

제주의 민간신앙 중에서 음력 2월의 풍속인 영등신앙은 제주의 해안마을을 중심으로 겨울과 봄의 전환기에 찾아오는 영등신을 맞이하고 보내는 신앙이다. 풍년제는 제주의 땅과 바다에 바람이 불어와 어부와 해녀들에게 한 해의 풍요를 가져다주기를 소망하고, 영등굿의 막바지에는 짚으로 만든 배방선에 재물을 실어 바다로 보냄으로써 영등신을 바다로 돌려보내는 풍습이 있다(윤령미, 2016, p. 28)

6) 백록담과 산방산

옛날 어느 마을에 마음씨 고운 사냥꾼이 살고 있었다. 그 사냥꾼은 병이 들어 아프신 어머니를 극진히 보살피는 효자였는데, 어느 날 한라산에 사냥을 하러 갔다 어머니의 병을 고칠 수 있는 훌륭한 약재인 흰 사슴을 발견했다. 사냥꾼은 흰 사슴을 사냥하기 위해 활을 쏘았는데, 그만 사냥꾼의 화살이 하늘에 있는 옥

황상제의 영당을 건드리고 말았다. 화가 난 옥황상제는 그대로 한라산 봉우리를 뽑아 던져버렸는데, 이 뽑아 던진 봉우리가 안덕면 사계리 바다 앞에 떨어져 오늘날의 산방산이 되었다. 또 사냥꾼이 흰 사슴을 보았던 그 장소는 한라산 봉우리가 뽑혀져 큰 연못이 생겼는데, 이 연못을 흰 사슴의 이름을 따서 백록담이라고 부르게 되었다(현용준, 1996, pp. 29-30; 제주도, 1985).

2. 미술과 교육과정 지역화의 이해

가. 미술과 교육과정 지역화의 의의

오병연(2000)은 교육과정 지역화란 국가 수준 교육과정 기준과 지역 교육청의 학교 교육과정 편성·운영 지침을 참고하여 단위 학교별로 학생, 학교, 지역 사회의 실정에 맞도록 교육 목표를 조정하거나, 교육 내용을 추가·보완 또는 삭제·통합하는 것으로 정의하였다. 예를 들어 지역 사회의 자연 자료, 사회적 자료, 문화·역사적 자료 등을 교육에 활용하거나, 교육 분량에 따른 학습 시간의 늘임과 감축은 물론 계절과 행사 및 지역의 여건에 따라 지도의 순서를 조정하여 운영하도록 교육 프로그램을 편성하는 것이다.

김지영(2013)은 교육과정 지역화의 의의를 다음과 같이 정리하였다

첫째, 지역의 특성을 이용한 교육을 통해 지역사회에 대한 의식 수준을 높일 수 있다. 지역의 자연환경이나 전통문화를 학교 교육과정 상에서 자연스럽게 배우는 것을 통하여 학생들은 지역의 환경이나 문화에 좀 더 관심을 가질 수 있게 될 것이며, 이에 대한 이해의 정도를 높이고 지역을 사랑하는 마음 또한 키울 수 있을 것이다.

둘째, 학교의 특성, 자율성, 창의성을 살린 개성 있는 교육을 할 수 있다. 전국 모든 학교가 동일한 교육과정과 교과서로 획일화된 교육을 한다면 학생들의 다양한 개성, 흥미, 소질과 학부모의 요구, 교사의 자율성 등이 효과적으로 반영되기 어려울 것이다. 그러나 지역화 된 교육과정을 편성·운영한다면 이러한 것들이 반영될 수 있어 학생들의 개성이나 창의성을 길러줄 수 있을 것이고 학교는 지역적인 특색을 갖추어 다른 지역이나 학교와 차별화된 학교로 발전할 수 있을 것이다.

셋째, 교과서 중심 교육이 학생들을 고려한 교육과정 중심 교육으로 전환될 수 있다. 지역화 교육과정은 국가 수준 교육과정과 시·도 교육청 교육과정 편성·운영 지침을 기준으로 하여 학생들의 실태, 학교의 실정, 지역의 특성에 알맞게 재구성한 교육과정이므로 교과서 중심 교육 체제보다 학생들을 더 배려하고 존중 할 수 있다.

넷째, 교사의 전문성을 향상시킬 수 있다. 학교 교육과정의 운영 주체는 교육부나 교육청이 아닌 학교 현장의 교사와 학생, 학부모이다. 주어진 교육과정에 안주하는 것이 아니라 교사 스스로 교육과정을 만들어 나가는 과정을 거치며 교사들은 지역의 실정에 적합한 교육을 할 수 있는 전문성을 확보해 나가게 된다.

교육과정의 지역화는 크게 적극적 의미와 소극적 의미로 나누어 접근할 수 있다. 교육과정 지역화의 적극적 의미는 국가에서 개발·제정한 교육과정이 아닌 지역 교육지원청이나 학교가 중심이 되어 직접 교육과정을 개발·제정하는 것을 말한다. 반면, 소극적 의미의 교육과정 지역화는 국가수준의 교육과정을 지역 교육지원청이나 학교가 지역의 특수성, 교육의 실태, 학생·교원·주민의 요구와 필요 등을 반영하여 재구성·편성·운영 하는 것을 뜻한다. 현재 우리나라의 교육과정 지역화 양상을 살펴본다면 적극적 의미의 지역화 보다는 소극적 의미의 지역화에 더 가깝다고 볼 수 있다(김용찬, 2005, pp. 125-154).

이러한 내용을 근거로 하여 현 사회과 교육과정에는 지역화 교과서가 구체적으로 연구·개발 되어 교육현장에서 사용되고 있으며, 이에 대한 근거로는 지역화에서 1차적으로 요구되는 것은 지역학습이고 이 활동이 이루어지는 중점 교과가 사회과이기 때문이라는 인식이 있다(제보람, 2016, p. 23).

그러나 김용찬(2005)은 비단 사회과뿐만 아니라 모든 교과 및 특별활동, 생활 지도를 통해 교육과정 지역화가 이루어져야 한다고 주장한다. 이와 맥락을 같이 하여 2009 개정 교육과정 학교 교육과정 편성·운영 원칙에 의하면, 2009 개정 교육과정은 제 7차 교육과정의 ‘학습자 중심 교육’의 실천 및 ‘지역 및 학교의 교육과정 편성·운영의 자율성 확대’라는 방향을 승계하여, 단위학교 교육과정 편성·운영의 자율성 확대에 주안점을 두고 있다.

2009 개정 교육과정의 하위 목표에서 자신과 주변 세계에 대한 미적 감수성을 기른다는 내용이 등장하는데, 이는 학생들의 삶을 이루는 지역사회가 미적 대상으로 표현되었음을 알 수 있다. 또한 미술 문화를 애호하고 존중하는 태도에 대한 내용은 지역 전통문화, 지역의 문화예술에 대한 것으로 적용할 수 있다(이성도, 김혜숙, 김서진, 손명선, 2004, pp. 201-70).

전금순(2009)은 미술과 교육과정의 지역화는 지역의 독특한 사회적 문화적 특성과 교육적 요구에 부합하기 위한 교육과정의 적합성 측면과 국가 수준 교육과정을 좀 더 효율적으로 운영하기 위한 효율성 측면에서 비롯된다고 보았다. 다시 말해, 교과서에만 의존하던 현실에서 벗어나 지역 요소들을 미술 교육과정의 내용 요소의 준거로 삼아야 교육과정이 적합성을 유지하고 학습자의 개인차를 반영하여 교사들 스스로가 지역의 특성에 맞게 재구성 및 개발을 해야 어린

이들이 지역미술문화에 대한 올바른 이해를 가지고 미적 체험을 통한 정서를 함양 하는 데에 효과적이라는 것이다.

나. 미술과 교육과정 지역화의 내용과 방법

학교 단위 미술과 교육과정 지역화의 내용과 방법을 2009 개정 교육과정 편성·운영 지침을 근거로 하여 다음과 같이 정리 할 수 있다.

첫째, 교육 내용별 소재를 결정 할 때에는 지역과 학교에 적절한 수업 소재를 선택·결정한다. 소재 선정 시에는 학습자와 친근한 것, 간단한 것, 최근의 것, 보편적인 것, 구체적인 것부터 우선한다.

둘째, 교사는 수업 전문성을 발휘한 주도적인 강의, 해설, 설명을 비롯하여 팀 티칭, 협동 학습 등 다양한 교육 방법 등을 도입하며, 학생이 직접 체험 활동, 소그룹별 공동 과제 해결 활동, 개별 학습 활동을 할 수 있는 교육 방법을 수요자 의견수렴 등을 통해 선택한다.

셋째, 학습 시간의 결정과 관련하여 교육 내용의 수준과 분량, 특성, 학습 형태와 학습 방법 등을 고려하여 적정 학습 시간을 배당하되, 고정적인 학습 시간 배당에서 벗어나 유연하고 융통성 있게 배당한다. 또한 심도 있는 학습이 이루어질 수 있도록 개인차에 따른 소집단별 학습 시간을 고려한다.

넷째, 학습 시기는 교육과정 및 교과서에 제시된 순서를 고려하되 학습하기에 가장 알맞은 시기를 결정한다. 특히, 계절, 기후, 세시 풍속, 국가 및 지역의 행사, 환경, 생태계, 각종 역사적, 사회적 사건 등과 관련 있는 교육 내용은 최적의 시기에 학습 과제가 다루어질 수 있도록 편성한다.

다섯째, 학습자의 개인차와 학습 과제의 특성에 적합한 학습 형태와 학습 조직을 선택하며 학생 중심의 다양한 학습이 조화 있게 이루어지도록 배합, 조직한다.

여섯째, 학습 매체는 교육만족도 제고를 위해 교사용, 학생용을 모두 포함하여 선택·결정하며 교육청이 지원하는 학습매체와 장학자료를 적극 사용한다. 또한 교수·학습에 필요한 준비물을 고려하고, 견학, 방문, 실습과 자원 인사 초빙도 학습 매체 선정 시 계획해야 한다. 교과용 도서 외에 다양한 학습 매체를 활용하도록 한다. 외부 자료 사용의 경우 교육청의 지도협의 등 철저한 검증과

정을 거치는 것이 필요하다.

일곱째, 평가 시에는 평가 도구와 평가(자체 점검 등 포함) 방법, 평가 시기, 보고 및 공개방법 등을 결정하며 선택형, 서술형 등 학생의 수행 능력을 평가하고 창의·인성을 지원할 수 있는 다양한 방법을 선정하도록 특별히 유의한다.

따라서, 국가수준의 미술과 교육과정을 기준으로 지도 내용, 학습 시기, 단원 차시 및 시간, 지도자, 학습 장소, 학급 조건, 수업 형태 등의 지역화 요소를 고려하여 재구성한 결과물인 미술과 교육과정의 지역화는 배우는 내용을 자신의 삶과 연관시켜 받아들임으로써 학생들에게 학습동기를 부여하여 학습효과를 높이게 해 줄 것이다. 또한 교육과정 지역화 재구성의 주체인 교사에게는 자율성과 전문성을 기르게 해줄 뿐만 아니라 교육과정 편성에 관여하진 하지 않던 간에 지역화 교육과정을 접하게 되는 사람들은 공동체의식과 애향심, 나아가 민주 시민의식을 키울 수 있게 되는 것이며, 지역의 문화교육을 활성화시켜 국가 전체의 미술문화교육을 새롭게 형성하고 발전시키는 기반이 된다(이수진, 2013, pp. 14-18).

다. 선행연구 분석

김성임(2006)은 전래동화 들려주기를 통한 미술교과 상상표현지도에 관한 연구에서 아동은 성인과는 달리 이야기를 듣고 입을 때 상상 세계의 자신의 몸을 두고 그 곳에 등장하는 인물과 상호 작용하며 상상 세계와 현실 세계를 연결하여 인식하는 경향이 있음을 밝혔다. 이를 통해 아동들은 설화의 이야기를 훨씬 더 자신의 것으로 이해하고 습득하는데 유리하다는 것이다.

또한 아동들 각자 나름대로 머릿속으로 갖가지 장면을 떠올리며 상상력을 발휘하는데 그것을 미술로 표현해 보게 했을 때 자신의 나름의 생각들을 재구성하고 상상하여 표현하였기 때문에 개성적인 표현을 이끌어 낼 수 있다. 특히 이렇게 개성적이고 재미있는 상상표현을 위하여 상상표현 한 작품을 표현 활동 전에 미리 보여주는 것도 좋지만 상상의 소재가 되는 이야기를 들려줌으로써 상상력이 자극되는 효과가 있다.

박희순(2003)은 교육연극방법을 통한 제주설화의 교재화 방안 연구에서 그리기 표현은 어린이들이 자신이 생각한 내용을 표현하기에 언어보다 쉽게 접근할 수

있고, 다양한 반응을 나타낼 수 있어 설화 속 인물이나 장면 상상하여 그리기의 효과가 있음을 설명하였다. 또한 학습자들은 표현활동 하는 와중에 색깔이나 모양 그리고 색의 농도 등을 스스로 선택하고 조정하는 능력도 기를 수 있게 된다. 한편, 그리기 표현 이외에도 설화 속 인물 색종이로 꾸미기, 설화 속 등장인물을 점토로 만들기 등의 활동도 도입하면 좋다.

하지만 이들의 활동에서 중요한 것은 미술작품을 만든다는 의식을 갖지 않고 자신의 생각을 자유롭게 표현하게 하는 것, 다시 말해 아동이 어떻게 표현하든 발산적 사고를 수용할 수 있는 교사의 자세가 중요하다(황정현, 2001, pp. 67-68).

또한 표현활동을 하고 난 뒤에 작품 감상을 할 때에도 다음을 염두에 두고 진행해야 한다. 무엇을 만들었는지 친구들에게 말해 보게 하고, 듣는 친구들은 그 이야기를 수용하여 작품을 보게 하는 활동을 통하여 같은 이야기를 들어도 사람마다 감동을 받은 장면이 다르고, 꼭 같은 장면이라 해도 표현 방법이나 느낌이 다를 수 있음을 느끼게 해야 한다. 이렇게 다른 사람의 반응이나 느낌을 수용할 수 있는 자세를 가지고 접근하면 남을 존중하는 문화도 확산되고 자신에 대한 자긍심과 표현 의욕을 살려줄 수 있다(박희순, 2003, pp. 169-175).

단군신화를 소재로 한 미술교육방안 연구에 엄정하(2005)는 단군신화에 나타난 상징적 이미지를 체계화하고 다양한 방법과 재료를 표현하는 과정에서 상상력을 유발시키며, 이는 더 높은 창조적 표현력의 바탕을 마련하였다. 또한 수업 과정에서 자연스럽게 우리의 민속과 뿌리를 알고 ‘우리는 하나다’라는 민족 정체감을 다시 확인하는 계기를 마련하였다. 신화는 문학과 영화, 조형예술품들을 통해 재구성 되었으며 현대의 사상 속에서 살아 숨 쉬며 계속, 변화 발전해나감과 동시에 그 민족의 정통성을 확립해 주는 신성한 규범이자 역사요, 이념으로, 신화는 민족사를 서술하는 출발점인 동시에 한 민족의 역사적 원천을 이룬다고 할 수 있다. 한편, 미술 외적인 효과로 우리 신화도 서양의 그리스로마 신화 못지않게 재미있고 역동적이며 상상력을 키우는 훌륭한 교재가 된다는 것을 학생들이 느끼게 하였다.

박정수(2010)는 설화 내용의 찰흙작품 제작 활동을 통한 입체 표현력 향상 방안 연구에서 설화의 내용을 바탕으로 찰흙작품을 제작하는 것은 인간 교육과 자연 교육 및 전통 교육이 자연스럽게 이루어질 수 있음을 밝혔다. 다시 말해 아동들은

설화를 통하여 조상들이 지녔던 정신과 시대적 배경을 이해하며, 찰흙작품 제작 활동을 통하여 자연의 본질을 체험하는 계기를 마련할 수 있다. 또한 촉각의 회복 및 형태감의 발견, 독창적인 자세의 형성이라는 측면에서 미술 교육적으로도 의의가 있다.

지역사회 중심의 미술교육 프로그램 개발 연구에서 제보람(2016)은 지역사회 중심의 미술교육은 예술교육이 입시·수능 중심의 경향으로 인해 상대적으로 소홀히 되는 교육여건 속에서 학습자들의 삶과 연계되어 살아있는 미술교육으로의 변화를 가능하게 함을 역설한다. 교사들이 지역사회 중심의 내용을 학습의 요소로 선정하여 교육과정을 재구성하고 수행한다면 학습자들은 교과서에 제시된 내용을 수동적으로 학습하는 것에서 벗어나 자신의 삶 속에서 예술을 발견할 수 있는 새로운 가치를 찾아낼 수 있을 것이다.

주은미(2012)의 2009개정 교육과정에 따른 미술과와 국어과의 통합지도방안 연구 결과, 국어 자료를 활용한 미술과 표현활동 수업에서 학생은 사고방식이나 생활방식에 밀접한 학습활동이 가능한 것으로 나타났다. 국어과를 통해 주제에 대한 정보, 의견, 생각이나 느낌을 공고히 한 후 자연스럽게 미술과 표현활동을 통해 학생들의 경험이나 생활방식과 밀접한 관계를 맺을 수 있다는 것이다.

제주문화예술재단(2010)은 『제주설화문화예술교육 프로젝트』를 발간함으로써, 제주설화를 활용하여 미술교육 및 음악교육 활동을 학교급별로 재구성하고, 이를 수업에 직접 적용할 수 있도록 교사들에게 안내하고 있다. 특히 미술교육 영역에서는 학교급별 학생의 발달단계를 고려한 설화 제시 및 미술 체험, 표현, 감상활동을 제시하고 있다는 데에 그 의의가 있다.

3. 3학년 아동의 특성

가. 아동의 성장 발달 특성

초등학교 어린이들의 심리적 성장 발달의 일반적인 특성은 다음과 같다(최경희, 1993, pp. 13-14; 박희순, 2003, pp. 45-46).

첫째, 어린이는 상상력이 풍부하고 감수성이 예민하다. 생리적·심리적·윤리적으로 아직 성숙하지 못한 인간이므로 성인의 시야 밖에 있는 원시인의 애니머티즘(animatism)과 애니미즘(animism)은 곧 그대로 ‘어린이의 마음’이다. 어린이의 사고와 행동은 불가능이 없는 상상의 나래를 펼치는 것으로, 어린이의 상상의 특징으로는 이야기 속의 내용을 사실 그대로 받아들이는 수동적 상상과 무생물을 생명이 있는 것 같이 여기는 유정화, 의인화 등을 들 수 있다.

둘째, 인간 실존의 제반 문제는 그 원형상태(archetype)로 어린이들의 성장과정에서 나타나며, 그 과정을 통해 어린이들은 여러 가지 사고를 지닌 성인이 된다. 어린이들이 일상생활 속에서 느끼는 불안이나 갈등, 즉 슬픔과 외로움, 수치감, 공포, 의타심, 자신감 등의 감정은 점차로 성인으로서 경험하는 고차원의 의식과 감정으로 발달되어 간다. 이러한 어린이의 감정이 어떻게 순화되고, 통합되며, 조화롭게 발달되어 가는가 하는 것이 중요하다.

셋째, 어린이는 강한 동일시의 가능성을 필요로 하는데, 이 동일시 현상은 주인공에 대한 동일시에서 강하게 나타나며, 이를 통해 삶을 영위해 나가는 그들 나름의 방법을 체득하게 된다.

이와 같은 어린이의 심리적 성장 발달은 어느 기간에 이루어지는 것이 아니고, 눈에 보이지 않게 조금씩 이루어지는 것이기 때문에, 어린이의 심리적 성숙을 돕는 교육적 작용이 필요하다. 이러한 교육 작용 중에서 직접적인 인간적 영향 못지 않게 중요한 것에 문학작품을 통한 간접적인 가치 전달 방법이 있다. 따라서 본 연구에서 활용한 제주 지역 설화는 초등학교 3학년 학생들에게 심리적 성숙을 돕는 교육 자료로서의 가치가 있는 것으로 기대된다.

나. 미술적 능력의 발달

아동이 육체적, 심리적으로 성장함에 따라 미술적 능력도 함께 발달하게 되는

데 이와 관련하여 많은 학자들이 아동의 미적 표현 능력 발달 단계를 연구하였다. 대표적인 학자로 V. Lowenfeld, C. Bunt, M. Lindstrom 등이 있으며 다음 <표 II-4>는 그들이 연구한 아동의 미술 표현 발달 단계로, 이해를 돕기 위해 연령별로 정리하였다. 그러나 아동마다 개인차가 있기 때문에 학년별로 정확히 구분지어 설명할 수 없는 한계가 있다.

<표 II-4> 미술 표현 발달 단계

연령	8세	9세	10세 (3학년)	11세	12세	13세
V. Lowenfeld	도식기	또래 집단기		의사실기		
C. Bunt	서술적 사실기	시각적 사실기		억제의 시기		
M. Lindstrom	도식적 양식기	도식적양식 탈피기		미적관심의 쇠퇴기		

주. 출처 **미술교육학** (pp. 92-93). 이규선 외(한국미술교과교육학회). 2000. 서울: 교육과학사

이처럼 아동의 미술 표현 발달 단계는 연령에 따라 특징이 유의하게 달라지므로 각기 다른 발달 단계에 따라 지도해야 한다. 또한 같은 연령의 아동이더라도 개인차가 있기 때문에 각각의 아동의 발달 단계를 정확하게 파악하여 지도해야 한다.(문형준, 2000, p. 13)

초등학교 3~4학년은 상징적 표현과 사실적 표현이 함께 나타나는 과도기적 단계로, 초등학교 저학년 시기를 거치면서 대부분의 아동은 주제 표현이 가능하게 된다. 대상과 대상 관계성에 대한 이해가 가능해지고 공간에 대한 인식 능력이 발달하면서 주제 표현 능력이 발달한다. 주제와 연관성 있는 소재를 의도적으로 표현하기 시작하고 동시에 표현 대상을 세부적으로 묘사하게 되면서 소재 수가 완만하게 증가하게 된다. 또한 여러 가지 알고 있는 것을 나열적으로 표현하던 저학년 시기를 벗어나면서 표현 의도를 가지고 주제에 맞는 소재를 선택하여 표현한다.

한편, 인물을 표현할 때 팔과 다리, 손과 발을 갖추어 표현하며, 팔과 다리의 움직임, 허리나 목의 움직임 등을 자연스럽게 표현하여 인물의 동세 표현을 한다.

특히 인물의 방향성에서 정면 표현과 측면 표현이 많이 나타나며 상징적 표현과 사실적 표현이 복합적으로 나타난다. 인물을 만화식으로 표현하는 경향도 나타나며 인물 표정과 옷의 표현이 다양해지고 세부 묘사에 집중하면서 사실적으로 표현하려고 노력한다.

공간표현 영역에서는 기저선의 비중이 현저히 감소하고, 상하 공간 표현의 비중이 높아진다. 상하 공간 표현은 공간의 깊이를 표현하는 초보적인 단계라 할 수 있다. 상하 공간 표현이나 그 비중이 저학년의 비해 늘어나기 시작하고 중첩표현의 비중이 증가한다. 중첩 표현이란 뒤의 사물이 앞의 사물에 가려져서 보이지 않게 표현하는 것으로, 중첩 표현을 하는 것은 학생들이 대상이나 사물에 대한 관계, 앞과 뒤의 공간에 대한 깊이를 표현할 수 있게 되었음을 의미한다.

색채표현 영역에서는 하늘은 파란색, 나뭇잎은 초록색 등으로 표현하는 개념적인 색의 사용이 변화되어 하늘의 색을 관찰하여 파란색, 회색, 회색 등의 다양한 색으로 표현하며, 나뭇잎의 색도 연두, 초록, 청록 등으로 표현하게 된다. 또한 다양한 색의 종류와 색의 혼합 등에 관심을 보이고 활용해 보면서, 다양한 색에 대한 경험을 바탕으로 개념적인 색 사용에서 탈피하여 사실적인 색을 사용한다.

입체표현 영역에서는 평면 표현에서 나타난 형태의 특성을 입체 재료를 이용하여 반입체적으로 나타내거나 완전 입체 형태로 나타내기도 한다. 인물 표현의 경우에는 사실 표현에 대한 관심이 커져 인물 표현에서 중요하게 다루는 몸통과 머리, 팔의 비율이 점차 사실적으로 되고, 부분보다 전체적인 형태를 중요하게 생각하기 시작한다. 다양한 재료를 세우거나 붙이거나 쌓아서 입체 표현을 하면서 3차원 형태의 변화를 탐색하고 의도적으로 표현한다(두산동아, 2014). 또한 이규선 등(2000)은 이 단계의 어린이는 자신의 능력을 인식하고 집단과 자신과의 관계를 발전시키기 위해 자기 자신을 찾으려 하는 경향이 있음을 밝혔다. 또 환경과 환경을 이루는 대상과 재료와의 진정한 관계를 발견하려 한다. 이 시기에 찰흙은 좋은 재료가 되며, 찰흙 외에 다양한 물체를 눌러서 무늬를 새기거나 구멍을 내서 형태와 공간의 가능성을 탐색하기 시작하며, 표현대상을 점차 자기 주변의 것으로 넓혀 가는 시기이다.

디자인 표현 영역에서는 장식적인 표현과 꾸밈, 재료와 기능에 대한 관심을 가지게 되어 이 시기에 많은 디자인 작품들을 감상하는 것이 중요하다.

종합적으로, 평면표현 활동 시에는 물체의 균형감, 명암, 원근의 이해가 나타나고 모방적인 표현에 관심을 갖게 되며, 입체표현활동에서는 입체적인 표현으로 상징적 표현에서 벗어나 본 것을 바탕으로 표현하고자 하는 양상이 두드러진다(정세명, 2005, p. 264).

감상능력 영역에서는 미술 작품에서 자신이 좋아하는 주제, 색, 형태 등을 중점적으로 탐색하고 사실적인 작품을 선호하는 경향이 있다. 일상생활 속에서 자주 경험하는 대상 또는 주제 등에 관심을 보이고 자신의 개인적 경험과 관련지어 미술품에 대해 설명하고 해석하려는 경향이 있기 때문에 미술품에 대한 이론적 탐색보다는 미술품과 관련된 체험적 놀이 형식의 탐색활동이 효과적이다(두산동아, 2014).

초등미술교육에서 꾸미기·만들기 지도방안을 연구한 고은미(2002)는 유치원이나 저학년 때 현저하게 나타났던 개인차가 3학년 시기에도 나타나는데, 이러한 개인차는 인물이나 공간을 묘사하는 방식에서만 나타나는 것이 아니라 표현 주제의 풍부함과 빈약함에서도 나타남을 밝혔다. 또 재료나 도구를 사용하는 데에서도 개인차를 엿볼 수 있는데, 예를 들어 크레파스를 쓸 때 긁거나 누르는 힘의 정도 등에 변화를 주어 그 느낌을 다채롭게 표현하는 학생이 있는가 하면 저학년 때와 같이 단조롭게 쓰는 학생도 있을 수 있다.

4. 미술과 교육과정 분석

가. 미술과의 목표

미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하고, 시각 이미지를 통해 다른 사람과 소통하여, 자신과 세계를 이해하는 예술의 한 영역이다. 또, 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고, 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있다. 따라서 미술 교과 교육의 목표는 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 향유하며 미술 문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 있다(교육과학기술부, 2011-361호).

2009 개정 미술과 교육과정의 목표는 총론에서 추구하는 역량인 ‘자기 주도적 탐구 능력, 진로 개척 능력, 창의성, 도전 정신, 문화적 소양, 다원적 가치 수용력, 의사소통 능력, 세계 시민의식, 배려와 나눔의 인성’등이 미술과의 특수한 요소로 구체화 되어 반영되었으며, 핵심 용어로는 ‘미적 감수성’, ‘직관으로 대상을 이해’, ‘삶의 향유’, ‘미술 문화의 계승·발전’ 등으로 . 체험적 인지 활동과 개인의 삶, 문화의 창조 등으로 정리할 수 있다. 2009 개정 미술과 교육과정의 성격에서 문화교육이 강조되고 있는 것은 총론에서 제시한 인간상과 관련이 있다. 미술의 역할이 더 이상 단순히 아름다움을 보여주거나, 장식적 역할을 하는 것이 아니라, 자신의 삶을 계획하고 주도함으로써 사회의 건강한 구성원으로 살아가도록 하며, 건전한 사회를 구현하기 위해 필요한 공동체 의식을 형성하는 데 기여하고 있기 때문이다(두산동아, 2014).

나. 초등학교 3~4학년 미술과 내용 체계 및 영역별 성취기준

2009 개정 미술과 교육과정의 3~4학년 내용 체계 및 영역별 성취기준은 <표 II-5>와 같다.

<표 II-5> 2009 개정 미술과 교육과정의 3~4학년 내용 체계 및 영역별 성취기준

영역	내용체계	성취기준
체 험	<ul style="list-style-type: none"> • 지각 주변 대상을 탐색하여 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타내기 	<ul style="list-style-type: none"> -자연물과 인공물을 다양한 감각으로 탐색하기 -자연물과 인공물에 대한 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타내기
	<ul style="list-style-type: none"> • 소통 생활 속에서 시각 문화를 찾아보고 탐색하기 	<ul style="list-style-type: none"> -생활 속에서 활용되는 미술을 찾아보기 -느낌과 생각을 나타낼 수 있는 시각 이미지를 탐색하기
표 현	<ul style="list-style-type: none"> • 주제 표현 다양한 주제를 탐색하여 자유롭게 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> -자유로운 발상을 통해 다양한 주제를 탐색하기 -주제를 자유롭게 표현하기
	<ul style="list-style-type: none"> • 표현 방법 기본적인 재료와 용구, 표현 방법을 탐색하여 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> -기본적인 재료와 용구의 사용 방법을 익히기 -재료와 용구에 따른 표현 방법을 탐색하여 표현하기
	<ul style="list-style-type: none"> • 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리를 탐색하여 표현하기 	<ul style="list-style-type: none"> -주변 환경에서 조형 요소와 원리를 탐색하기 -조형 요소와 원리를 활용하여 자유롭게 표현하기
감 상	<ul style="list-style-type: none"> • 미술사 미술의 시대적, 지역적 배경에 흥미와 관심 갖기 	<ul style="list-style-type: none"> -미술 작품의 배경에 관하여 알아보기 -주변에서 전통 미술 문화를 찾아보기
	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 비평 미술 작품에 흥미와 관심 갖기 	<ul style="list-style-type: none"> -미술의 기본적인 용어를 이해하기 -미술 작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 설명하기 -미술 작품을 감상할 때의 올바른 태도에 관하여 알아보기

특히, 본 연구에서는 다음의 항목을 고려하여 표현활동이 지도되어야 한다(이

규선 외 2000, pp. 187-190).

첫째, 적극적이고 체계적인 지도가 필요하다. 예를 들어, 미술교육에서 창의성도 합리적이고 과학적이며 체계적인 프로그램과 지도에 의해 효율적으로 개발된다는 사실을 분명하게 전제로 받아들여야 한다. 미술교육에서 창의성은 먼저 어린이들에게 가르쳐야 할 미술교육 내용이 잘 선정되고, 그것을 교사가 체계적이고 적극적으로 지도하며, 어린이들이 자유롭게 자기 생각을 발표하고 표현할 수 있는 개방적인 분위기가 조성될 때 효율적으로 개발된다고 할 수 있다.

둘째, 영역 간 통합지도가 반드시 필요하다. 체험·표현·감상 영역은 따로 분리되기보다는 통합적으로 학습될 때 효과적이다. 통합지도 측면에서 표현지도는 미술을 이해시키기 위한 방법이기 때문이다.

셋째, 생활과 밀접한 표현활동이 되도록 해야 한다. 학생들의 생활 경험의 느낌과 생각이 표현을 통해 표출됨으로써 정서를 순화하고, 창의력을 기르며, 미적 감각을 발달시키는 것이다.

넷째, 지도 시 표현주제·표현재료·표현방법 탐색의 다양화를 고려해야 한다. 예를 들어 재료와 방법보다 주제를 우선하는 표현활동, 학생의 학습동기를 유발하여 다음 시간의 주제를 정하고 재료 수집을 도울 수 있는 차시 발상지도 활동, 주제와 방법에 대한 접근의 다양화를 고려한 활동(일주제 일방법, 일주제 다방법, 다주제 일방법, 다주제 다방법), 다양한 재료와 기법의 체험활동이 고루 계획되어야 할 것이다.

다섯째, 전통미술을 표현지도에 적극 활용하여 전통미술의 애호와 발전에 기여해야 한다. 특히 3학년 미술교육과정에 ‘수묵화의 기초’가 포함되어 있기 때문에 수묵을 활용한 표현지도는 필수적이라 할 수 있겠다.

여섯째, 영역간 적절한 시간 배당이 필요하다. 본 연구에서는 표현활동을 위주로 단원을 재구성 하기는 했지만, 하나의 학습목표 안에 되도록 세 영역이 고루 반영 될 수 있도록 시간을 배당하였다.

다. 교수·학습계획 및 방법

교수·학습 활동 계획 시 학습 목표는 교육과정의 내용 체계와 학습자의 성취 수준을 종합적으로 고려하여 설정한다. 또한 학습 내용은 ‘체험’, ‘표현’, ‘감상’의 각 영역별 특

성을 살려 학습 목표에 적합하게 선정하되, 각 영역별 학습 내용 간의 관련성, 학년
군별 학습 내용 간의 연계성을 고려한다. 덧붙여 학습 과제의 성격, 과제 해결을 위한
기본 절차와 방법, 사전 지식의 활용, 학습 활동, 피드백 등을 세부적으로 제시한다.

2009 개정 교육과정에서는 학습 내용과 방법 및 수업의 시기는 학교 교육과정 운영
의 자율성, 학교와 지역 사회의 특수성, 행사, 계절, 학생 수, 시설 및 용구 등을 고려
하여 탄력적으로 조정·운영할 수 있으므로 지역 및 학교 수준의 교육과정을 편성·운
영 할 수 있는 기반이 마련되었다.

교수 시에는 영역별 학습 내용의 특성을 고려하고 학습 목표를 효과적으로 달성할
수 있는 시범, 강의, 개별 작업 및 협동 작업, 게임, 현장 견학, 극화, 토론 등의 다양
한 교수·학습 방법을 도입한다. 또한 교사는 발문과 개방적 질문을 적극 활용하여
학습자의 지적 호기심과 학습 동기를 유발할 수 있도록 한다. 이러한 활동은 학생과
교사의 활발한 상호작용을 도모할 수 있다는 점에서도 의의가 있다.

뿐만 아니라 정보 통신 기술(ICT)과 사진, 영상, 멀티미디어 등을 매체를 적극 활용
하고, 미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 지역의 미술 자료와 문화 공간을 적
극적으로 활용한다. 마지막으로 미술 활동의 각 영역에 적합한 시설 및 미술 재료와
용구를 구비하여 활용하여 교수·학습의 효율화를 도모한다.

라. 평가

2009 개정 미술과 교육과정 영역별 평가 내용은 다음과 같다.

‘체험’ 영역에서는 시각현상에 대한 감수, 반응, 관찰력, 발표 및 토론 능력, 태
도 등을 평가한다. ‘표현’ 영역에서는 발상과 구상력, 재료와 용구의 선택과 활용
력, 매체와 방법의 활용력, 조형 요소와 원리의 적용력, 창의성, 표현력, 심미성,
태도 등을 평가한다. ‘감상’ 영역에서는 미술 작품에 대한 감수, 반응, 지식, 이해,
적용, 비평 능력, 발표 및 토론 능력, 태도 등을 평가한다.

한편, 평가 결과 활용 시에는 평가 결과를 누가 기록하여 개인별 성장 수준을
파악하는 자료로 활용하고, 평가 결과는 성취 수준으로 제시하여 학생들이 자신
의 성취 정도를 이해하는 자료가 되도록 한다. 또한 평가 결과는 학습자의 성취
수준을 판단하고, 교수·학습 내용 및 방법 개선을 위한 자료로 활용한다.

Ⅲ. 지도의 실제

1. 지도계획 수립

가. 실태분석을 통한 연구과제 반영내용

본 연구에서는 연구자가 근무하는 제주특별자치도 S시 소재 S초등학교의 3학년 학급 1개 반 남학생 13명, 여학생 17명 총 30명을 기초 실태조사의 표본으로 삼았다.

Eisner. E. W.는 학습 활동을 조직할 때 그 활동이 학생들의 관심을 불러일으키는 활동인지, 학생들이 이미 가지고 있는 관심에 근거한 활동인지를 고려해야 함을 주장하였다. 이를 위해 교사는 학생들이 선택할 수 있는 다양한 교육과정을 제시하여 이를 활용한 수업을 진행하거나 학생들이 직접 학습 활동을 조직하고 계획하는 기회를 주어야 한다. 이는 곧 학생들의 적극적인 관심을 불러일으킨다.(황현하, 1999, p. 29)

따라서 본 연구자는 미술과 교육과정 분석 및 재구성을 위해 학생들에게 3학년 수준에 맞는 제주 설화와 교육과정 활동을 제시하였으며, 학생들이 자유로운 분위기 속에서 그들의 관심이 무엇인지를 표현하고 선택할 수 있도록 자기 기입식 설문조사를 시행하였다. 기초 실태 조사 결과 및 반영 내용은 다음과 같다.

<표 Ⅲ-1> 사전설문 문항1. 제주설화를 알게 된 경로 (N=30)

문항1	제주 설화를 알게 된 경로						
	① 가정	② 책	③ 친구	④ 학원	⑤ 기타		
구분					제주설화를 잘 모름	인터넷	견학
N	5	11	2	3	7	1	1
%	16.7	36.6	6.7	10	23.3	3.3	3.3

<표 III-2> 사전설문 문항2. 제주 설화에 대해 알고 있는 내용(자유서술)

문항2	제주 설화에 대해 알고 있는 내용(단어, 제목 등 자유서술)
응답 내용	설문대할망(4명), 외돌개, 천지연 폭포와 범섬, 김만덕, 용머리, 쇠소깍, 산방산, 이중섭, 콩쥐팥쥐, 김수로왕

학생 실태 조사 결과, 문항 1에서는 제주설화를 책으로 알게 된 학생이 36.6%로 가장 많았고 그 뒤를 이어 가정, 친구, 학원의 항목 순으로 알게 된 경로의 비율이 높았다. 또한 제주설화를 접해보지 않아 제주설화에 대해 잘 모르고 있는 학생의 비율이 23.3%로 집계되어 제주지역설화 교육의 필요성을 시사하였다.

다음으로 문항 2에서 제주설화에 대해서 아는 내용을 작성해보라는 질문에 설문대할망이 겪었던 일 등 설화 내용을 요약해서 전체적인 이야기를 쓴 학생이 1명 있었던 반면에 사전설문 전 제주설화의 개념을 여러 번 설명해주었음에도 불구하고 응답을 아예 하지 못한 학생도 26.6%에 달했고, 제주지역과는 거리가 먼 ‘김수로왕, 콩쥐팥쥐’ 등으로 응답하는 경우가 있었다. 이를 분석하면 학생들이 제주 설화와 전래동화를 구분하여 이해하지 못하는 것으로, 다시 말해 제주지역의 특수성을 담고 있는 전래동화의 존재를 알고 있지 못하는 것으로 해석할 수 있다.

사전 설문조사에서 제시된 아래 표의 제주 설화들은 II장에 제시된 박재형(1998)의 제주전래동화연구에서 구분, 주제 별로 활용하였고, 특히 아래의 석용원(1980), 최운식, 김기창(2002), 박희순(2003)의 연구에 근거하여 연구자의 제주설화 작품 활용 기준을 마련하였다.

전래 동화의 선정 기준에 대해 석용원(1980)은 어린이들에게 읽힐 전래동화의 선정 기준을 첫째, 어린이의 발달 단계에 맞는 것, 둘째, 어린이의 눈으로 본 진실이 정형화 되고, 사실적으로 그려져 있는 것, 셋째, 자연과 사회, 역사와 인간에 대하여 새로운 인식을 얻게 되고 현실을 보는 눈이 넓고 깊게 되는 것, 넷째, 어린이에게 생생한 영상을 그리게 하고, 창조력을 넓혀 주는 것, 다섯째, 휴머니즘과 비판 정신이 두드러진 것, 여섯째, 올바른 것은 아름답고 아름다운 것은 올바르다는 사실을 감동을 통해 포착시킬 수 있는 것, 일곱째, 우리의 말과 재미를 느낄 수 있는 것이라고 했다.(박희순, 2003, p.54)

최운식, 김기창(1992)은 좋은 전래동화가 갖추어야 할 조건으로 첫째, 우리 조상들의 생활과 멋 그리고 해학과 풍자가 잘 드러나 있는 것, 둘째, 어려움을 극복하는 의지와 용기를 이야기 한 것, 셋째, 효도·우애·협동 등을 이야기 한 것이라고 했다.

따라서, 본 연구의 제주설화 작품 활용 기준은 다음과 같다.

- 첫째, 구비문학 연구자들의 연구내용 중 대표성이 드러난 작품
- 둘째, 학생들의 발달적 특성과 정서에 맞고 교육적인 주제를 가지고 있는 작품
- 셋째, 신화와 전설 중심으로 구분과 주제의 다양성이 드러날 수 있는 작품
- 넷째, 제주인의 생활모습, 자연환경(유래, 근거지)과 연관시켜 이해할 수 있는 작품
- 다섯째, 시중에 있는 제주설화집(제주전래동화집)에 대표적으로 등장하는 작품

<표 III-3> 사전설문 문항3-4. 조금이라도 알고 있는 제주 설화와 가장 재미있을 것 같은 제주 설화 (N=30)

문항 3-4	조금이라도 알고 있는 제주 설화와 가장 재미있을 것 같은(5명 이상의 학생이 선택) 제주 설화(중복 응답 가능)					
	설화 제목	조금이라도 알고 있음	가장 재미있을 것 같은 설화	설화 제목	조금이라도 알고 있음	가장 재미있을 것 같은 설화
	설문대할망	17명	○	대별이 소별이 이야기	5명	○
	삼성혈신화	2명		영등할망	6명	○
	오백장군	6명	○	산방덕의 눈물	3명	
	사만이	1명		오돌또기	3명	
	오찰방	1명		수월봉과 녹고물	1명	
	가문장아기	2명		백록담과 산방산	5명	○
	자청비	3명		조왕할망	2명	
	용두암	6명	○	초공과 유씨부인	0명	
	의녀 김만덕	10명	○	산호해녀	3명	
	이여도	4명		도채비 잡은 보말 하르방	3명	

문항 3-4의 학생들의 응답을 분석하면 표본의 절반 이상의 학생들이 ‘설문대할망’ 설화는 이미 알고 있었고 가장 재미있을 것 같은 이야기로 응답했다. 또한, 평소 제주교육현장에서 실시되고 있는 김만덕 배려·나눔 교육을 통해 ‘의녀김만덕’ 설화를 알고 있는 학생도 33% 이상을 차지했다. 다음으로, 제주 자연 환경과 관련된 전설인 ‘오백장군, 백록담과 산방산, 용두암’ 설화를 알고 있는 학생의 비율이 그 뒤를 이었다. 또한 제주의 당 신화로 알려지고 풍속과 관련된 ‘영등할망’ 설화에 대해서도 이름을 들어본 학생이 상대적으로 많은 것으로 나타났다. 따라서 학생들은 시중에 있는 전래동화집에서 접한 제주 설화, 제주자연환경 및 지명과 관련된 제주 설화, 제주 전통 풍속과 관련 있어 주위 어른들에게 가끔씩 들어본 제주 설화를 알고 있는 경우가 많은 것으로 나타났다.

한편, 제주 설화를 잘 알고 있는 학생도 있었지만 위에 제시된 제주 설화 중에서 알고 있는 것이 전혀 없어 ‘알고 있음’ 표시란에 표시를 아예 하지 못한 학생도 18%에 달했다. 제주 설화에 대한 학생들의 지식의 편차가 큼을 알 수 있다.

<표 III-4> 사전설문 문항5. 좋아하는 미술표현활동과 그 이유 (N=30)

문항5	좋아하는 미술표현활동과 그 이유				
미술표현활동	좋아함	비율 (%)	미술표현활동	좋아함	비율 (%)
소개하는 자료 꾸미기	2	6.6	수목화 기초 익히기	·	·
자연 느끼고 관찰하기	1	3.3	여러 가지 방법으로 사진 찍기	7	23.1
곤충 관찰, 특징 살려 일부분 그림 완성하기	·	·	세계 여러 나라의 전통 음식, 전통의상 만들기	2	6.6
지점토로 동물 만들기	4	13.2	미술작품 감상하며 이야기 나누기	·	·
경험한 것 크레파스로 그리기	·	·	한복 디자인, 도자기 문양(무늬) 꾸미기	·	·
상상의 세계를 물감으로 표현하기	2	6.6	자신이 쓴 시와 어울리게 시화 그리기	·	·
나를 꾸미는 장식품 만들기	2	6.6	이야기를 꾸며 만화그리기	8	26.4
아름다운 우리고장 만들기	2	6.6			

- 이야기를 꾸며 만화그리기 선택 이유: 만화그리기와 이야기 만들기가 재미있다.
- 여러 가지 방법으로 사진 찍기 선택 이유: 사진 찍기는 재미있고 쉬워서, 사진 찍는 걸 좋아해서, 미술 수업에서 색다른 내용이어서, 내가 초능력자가 된 것 같아서
- 지점으로 동물 만들기 선택 이유: 찰흙이나 지점토를 만지는 느낌이 좋아서,
- 나를 꾸미는 장식품 만들기 선택 이유: 만들기도 좋아하지만 나중에는 장식품이 쓸모가 있고 예뻐서, 만들기가 제일 좋다.
- 상상의 세계를 물감으로 표현하기 선택 이유: 그 결과가 어떻게 될지 몰라 계속 재미가 있고 질리지 않는다.
- 세계 여러 나라의 전통 음식, 전통의상 만들기 선택 이유: 전통을 이어갈 수 있다.
- 소개하는 자료 꾸미기 선택 이유: 다른 사람에게 잘 알릴 수 있어서 등.

문항 5의 ‘좋아하는 미술표현활동’은 본 연구자가 2016학년도 1학기에 미술 수업 한 표현활동과 2학기에 교육과정 상 가르쳐야 할 표현활동을 한데 묶어 정리하여 놓은 것이다. 이 질문에 학생들은 ‘이야기를 꾸며 만화그리기’ 활동을 가장 선호하는 것으로 응답했고 ‘여러 가지 방법으로 사진 찍기’가 근소한 차이로 그 뒤를 따랐다. 세 번째로 선호하는 활동은 ‘지점으로 동물 만들기’였다. 특히 ‘만화그리기’ 표현 활동은 학생들이 평소 만화 자체에 대한 흥미가 많은데 이를 직접 자신이 만들어 낸다고 생각하니 더 좋아하는 경향이 있었다. 또한 ‘사진 찍기’활동은 학생들이 기존의 생각하던 미술표현활동인 그리기, 만들기가 아니라 또 다른 방법으로 자신의 생각이나 느낌을 표현할 수 있는 방법이라고 생각하였다.

따라서 위와 같은 실태분석을 통한 연구과제 반영의 내용은 다음과 같다. 본 연구에서 미술표현활동 소재로 다룰 제주 설화는 ‘대별이 소별이 이야기, 설문대할망, 삼성혈, 백록담과 산방산, 영등할망’으로 선정하였고, 미술표현활동방법으로 ‘이야기 내용을 상상하여 그림책으로 표현하기, 전통 옷, 장신구 만들기, 제주 전통 가옥 환경 꾸미기, 이야기 주인공 캐릭터 표현하기, 이야기 내용 사진으로 표현하기, 자연환경 수묵화 표현하기’를 구성하였다. 학생들에게 반응이 좋았던 설화들 중 ‘의녀김만덕’ 설화는 이미 현 제주 각급학교에서 김만덕 배려·나눔 교육에서 실시되고 있으므로 본 연구에서 제외하였고, ‘수묵화 표현하기’ 활동은 학생들의 관심이 다소 미약했지만, 3학년 미술 교육과정에서는 꼭 다루어져야 할 내용이기에 때문에 연구에서 도입하게 되었다.

나. 단원 재구성

초등학교 3학년 ‘제주전통설화를 활용한 미술표현활동’ 단원을 재구성하여 이 내용을 <표 III-5>로 정리하여 보았다.

<표 III-5> 3학년 ‘제주전통설화를 활용한 미술표현활동’ 단원 재구성

학습주제	활용설화	학습내용	차시	관련 성취기준
이야기 내용을 상상하여 그림책으로 표현하기	대별이 소별이 이야기 (천지왕 본풀이)	제주 설화 대별이 소별이 이야기를 상상하여 그림책으로 표현한다. - 이야기 듣기 및 아이디어 구상하기 - 이야기 내용을 상상하여 그림책 만들기	기초 (4)	주제를 자유롭게 표현하기
전통 옷, 장신구 만들기	설문대 할망	설문대할망의 옷(한복)과 장신구를 만들어 소개한다. - 이야기 듣기 및 아이디어 구상하기 - 설문대할망 옷, 장신구 만들기	기초 (4)	자유로운 발상을 통해 다양한 주제를 탐색하기
제주 전통 가옥 환경 꾸미기	오백장군	오백장군의 집과 집 주변 환경을 만든다. - 이야기 듣기 및 아이디어 구상하기 - 제주 전통 가옥에 어울리는 생활도구, 가옥환경의 특징을 생각하며 찰흙으로 집과 집 주변 환경 만들기	기초 (4)	주변 환경에서 조형요소와 원리를 탐색하기
이야기 주인공 캐릭터 표현하기	삼성혈	삼성혈 설화 주인공 캐릭터를 상상하여 그린다. - 이야기 듣기 및 아이디어 구상하기 - 인상 깊은 장면과 그 장면과 어울리는 주인공 캐릭터 그리기	기초 (3)	주제를 자유롭게 표현하기
이야기 내용 사진으로 표현하기		삼성혈 설화 내용을 사진으로 표현한다. - 이야기 듣기 및 아이디어 구상하기 - 사진의 특성과 찍는 방법을 고려하여 표현하고 싶은 장면 사진 찍기	기초 (3)	기본적인 재료와 용구의 사용방법 익히기

자연환경 수목화 표현하기	백록담과 산방산, 영등할망	제주의 자연환경(산, 바다)를 수목화로 표현한다. - 이야기 듣기 및 아이디어 구상하기 - 제주의 자연환경에서 관찰할 수 있는 조형요소와 특징을 찾기 - 선, 면, 농담의 성질을 이용하여 먹으 로 표현하기	기초 (4)	재료와 용구에 따른 표현 방법을 탐색하여 표현하기
소개하는 자료 만들기	프로젝트 활동 (모든 설화)	제주 전통설화를 소개하는 자료를 만들 어 홍보한다. - 자료 제작 계획 수립하기 - 제주설화 홍보자료 만들고 홍보하기	기초 (5)	조형요소와 원리를 활용하여 자유롭게 표현하기

미술표현활동에 중점을 두어 단원을 재구성 하였으므로 표현 영역에서는 다양
한 자료와 방법을 활용한 발상 지도를 통하여 학생들의 표현 동기를 높이고, 주
제 표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리가 표현 과정에서 유기적으로 통합되도록
하였다. 또한 표현 활동을 계획할 때에는 환경과 안전 문제를 고려하고, 표현
재료와 용구의 선택 및 활용 방법에 대한 지도를 사전에 충분히 하였다. 한편,
표현활동에 중점을 두어 재구성 하였으나 서로의 작품을 감상할 수 있는 시간
을 필수적으로 마련하여 표현 과정과 결과를 스스로 점검하고 다음 활동에 반
영하도록 하였다. 또한 설화를 미술교육의 접목시켜 지도하였으므로 미술과-국
어과 간의 통합적 접근을 통해 표현을 확장할 수 있는 가능성을 제시하였다.

2. 수업의 실제

연구자는 제주특별자치도내 S시 S초등학교 3학년 학급 1개 반 남학생 13명,
여학생 17명 총 30명을 대상으로 2016년 10월 3일부터 11월 18일까지 7주간 총
27차시에 걸쳐 제주전통설화를 활용한 미술표현활동 수업을 진행하였다. 본 수업
은 미술 교과 및 창의적 체험활동 시간을 통하여 실시하였으며 활용되는 설화와
수업 내용의 특성상 한 주당 하루를 선택하여 그 날에 3~4차시를 연속차시로 운

영하여 설화를 듣는(보는) 활동과 미술표현활동이 유기적으로 연결되도록 하였다. 1~6주차의 수업은 설화를 듣고 그 내용과 관련하여 자신의 생각을 다양한 재료와 방법으로 표현하는 수업이 전개되고, 7주차의 수업은 학생들이 지난 6주차 동안의 표현활동 한 내용을 종합하여 적용할 수 있는 프로젝트 활동으로 구성하였다.

가. 대별이 소별이(천지왕 본풀이) 설화를 활용한 수업의 실제

1) 교수·학습 과정안

단원		제주전통설화를 활용한 미술표현활동	관련 성취기준	주제를 자유롭게 표현하기	
학습 주제		대별이 소별이 이야기(천지왕 본풀이)를 상상하여 책으로 표현하기			
학습 목표		제주 설화 대별이 소별이 이야기를 상상하여 그림책으로 표현할 수 있다.			
학습 단 계	학습 과 정	교 수 · 학 습 활 동		차 시	자료(▶)및 유의점(※)
도입	구상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 - 대별이 소별이 그림책 맨 앞장을 보고 무슨 내용의 이야기인지 상상하여 발표하기 • 학습목표 제시 및 활동 안내 • 이야기 듣기 및 아이디어 구상 - 대별이 소별이 이야기를 교사의 육성으로만 듣고 이야기의 장면을 상상하여 그림책에 그릴 내용 구상하기 - 아주 오랜 옛날 이 세상의 모습은 어땠는지 이야기 나누기 	1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대별이 소별이 이야기 그림책 ▶ 실물화상기 	
전개	표현 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 대별이 소별이 이야기 그림책 만들기 - 모둠 구성원들끼리 장면을 나누어 대별이 소별이 설화를 그림으로 표현하기 - 그린 장면을 모아 1 모둠당 1 그림책 만들기 - 활동 후 깨끗하게 주변 정리하기 	2	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 채색도구 ※ 장면의 유기적인 연결을 위해 모둠별 협동을 강조한다. 	
정리	감상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 감상하기 - 친구들과 감상할 관점 이야기하기 - 작품 설명 및 친구 작품 감상하기 - 친구들의 작품을 자신이 그린 것과 비교감상하며 느낀 점 나누기 	1	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 실물화상기 ※ 자신의 생각을 정리하고 친구의 작품을 긍정적으로 감상할 수 있는 분위기를 조성한다. 	
	평가 정리 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 및 정리하기 - 자신 모듬의 작품과 다른 모듬의 작품 평가하기(개인평가, 상호평가) - 활동하고 나서 느낀 점 발표하기 			
평가		<ul style="list-style-type: none"> • 이야기 내용과 어울리는 그림을 상상하여 이를 한 장면으로 잘 나타내는가? • 이야기의 흐름과 연결이 자연스럽도록 모듬별로 협동하는 모습을 보이는가? 			

나. 설문대할망 설화를 활용한 수업의 실제

1) 교수·학습 과정안

단원	제주전통설화를 활용한 미술표현활동	관련 성취기준	자유로운 발상을 통해 다양한 주제를 탐색하기	
학습 주제	설문대할망 옷, 장신구 만들기			
학습 목표	설문대할망의 옷(한복)과 장신구를 만들어 소개할 수 있다.			
학 습 단 계	학 습 과 정	교 수 · 학 습 활 동	차시	자료(▶)및 유의점(※)
도입	구상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - 「설문대할망」 관련 O/X 몸풀기 퀴즈 풀기 - 1학기에 활동했던 세계 여러 나라의 전통의상 작품 살펴보기(영국, 몽골, 인도, 일본, 멕시코, 케냐, 독일 등) • 학습목표 제시 및 활동 안내 • 이야기 듣기 및 아이디어 구상 <ul style="list-style-type: none"> - 설문대할망 이야기를 보고 설문대할망의 모습은 어땠는지 생각해보기 - 설문대할망에게 어울릴 옷과 장신구 모듬별로 구상하기 	1	▶ 제주어로 살펴보는 설문대할망 이야기(동영상) ※ 동영상을 볼 때 제주어 해석이 어려운 부분은 교사가 보충 지도한다.
전개	표현 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 설문대할망 옷, 장신구 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 만들기 재료는 수업 전에 미리 준비하기 - 모듬별로 역할을 나누고 재료의 특징을 살려 설문대할망 옷과 장신구 만들기 - 직접 만든 옷과 장신구는 직접 착용하여 패션쇼에서 소개할 내용 미리 준비하기 - 활동 후 깨끗하게 주변 정리하기 	2	▶ 전지, 만들기 재료, 꾸미기 재료, 채색도구
정리	감상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구들에게 자신의 모듬이 만든 작품 설명하기 - 만든 옷과 장신구는 직접 착용하고 패션쇼를 하며 학생들에게 특징 설명하기 - 친구들의 작품을 자신이 만든 것과 비교감상하며 느낀 점 나누기 	1	※친구의 작품을 긍정적으로 감상할 수 있는 분위기를 조성한다.

	평가 정리 하기	<ul style="list-style-type: none"> 평가 및 정리하기 설문대할망이 선택할 것 같은 옷과 장신구 뽑기 활동하고 나서의 느낀 점 발표하기 	▶ 칭찬 스티커
평가	<ul style="list-style-type: none"> 설문대할망의 모습과 표현 재료의 특성을 고려하며 만들었는가? 자신이 만든 장신구와 옷의 특징을 친구들에게 소개할 수 있는가? 		

2) 활동 결과



본 연구에 도입된 표현활동 중 가장 학생들이 많이 웃으며 즐거워했던 활동으로, 학생들은 나뭇잎, 털실, 스티커, 골판지, 색테이프 등과 같은 다양한 재료로 설문대할망의 옷과 장신구를 만들었다. 또한 이를 직접 입어보고 패션쇼를 하였는데 마치 설화에 나오는 설문대할망처럼 큰 거인 할머니의 모습을 잘 흉내 내었다. 또한 비슷하게 목 부분, 치마 등을 표현했지만 모둠마다 의견이 달라서 그 디자인이 조금씩 달랐다. 학생들의 생각을 반영한 의상 및 장신구 디자인 활동이었다.

[그림 III-2] 전통 옷, 장신구 만들기 학생작품

다. 오백장군 설화를 활용한 수업의 실제

1) 교수·학습 과정안

단원	제주전통설화를 활용한 미술표현활동		관련 성취기준	주변 환경에서 조형요소와 원리를 탐색하기
학습 주제	오백장군에게 집 만들어주기			
학습 목표	제주의 전통 가옥 환경을 꾸밀 수 있다.			
학습 단계	학습 과정	교수·학습 활동		차시
도입	구상하기	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - 제주특별자치도 전통 가옥 환경 탐색하기 - 초가집, 돌하르방, 정낭, 전통음식과 조리도구, 물허벅, 재래식변소에 대해 알아보기 • 학습목표 제시 및 활동 안내 • 이야기 듣기 및 아이디어 구상 <ul style="list-style-type: none"> - 오백장군 이야기를 만화영화로 살펴보기 - 가난한 살림으로 힘들었던 오백장군의 가족들에게 멋진 집을 만들어주기 위해 필요한 것 생각해보기 	1	자료(▶)및 유의점(※) ▶ 오백장군 애니메이션(동영상) ※ 학생들의 상상력 유발을 위해서 대사가 없는 무성애니메이션으로 준비한다.
전개	표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 오백장군에게 집 만들어주기 <ul style="list-style-type: none"> - 제주 전통 가옥에 어울리는 생활도구, 가옥환경의 특징 생각해보기(사회과 지역화교재 「살기좋은 우리고장」을 사진자료로 참고) - 모둠별로 협동하여 오백장군의 집에 들어가면 좋을 생활도구, 가옥환경을 찰흙으로 표현하기 - 제주의 돌, 나무, 동물의 특징을 질감으로 나타내기 - 활동 후 깨끗하게 주변 정리하기 	2	▶ 찰흙, 찰흙판, 찰흙칼
정리	감상하기	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구들에게 자신의 모듬이 만든 작품 설명하기 - 작품 만든 것을 모아 큰 하나의 판에 어울리게 배치하기 - 친구들의 작품을 자신이 만든 것과 비교감상하며 느낀 점 나누기 	1	▶ 우드락 ※ 제주 전통 문화의 멋과 보존의 필요성

평가 정리 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 및 정리하기 - 활동하고 나서의 느낀 점 발표하기 - 제주의 전통문화를 존중하는 태도 지니기 	을 인식하도록 유도한다.
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 찰흙의 성질을 활용하여 만들고자 하는 주제와 어울리게 만들었는가? • 제주의 전통문화를 아끼고 존중하는 태도를 지니는가? 	

2) 활동 결과



[그림 III-3] 제주 전통가옥 환경 꾸미기 학생작품

라. 삼성혈 설화를 활용한 수업의 실제 ① (캐릭터 표현하기)

1) 교수·학습 과정안

단원		제주전통설화를 활용한 미술표현활동	관련 성취기준	주제를 자유롭게 표현하기
학습 주제		삼성혈 설화 주인공 캐릭터 표현하기		
학습 목표		제주 삼성혈 설화 주인공(고·양·부) 캐릭터를 상상하여 그릴 수 있다.		
학습 단 계	학습 과 정	교 수 · 학 습 활 동		차시 자료(▶)및 유의점(※)
도입	구상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - 생활 주변에서 볼 수 있는 캐릭터에 대하여 이야기 나누기 - 내가 좋아하는 캐릭터와 그 이유 말하기 • 학습목표 제시 및 활동 안내 • 이야기 듣기 및 아이디어 구상 <ul style="list-style-type: none"> - 제주 삼성혈 설화 이야기를 육성으로 듣기 - 삼성혈 설화 주인공(고을라·양을라·부를라)의 모습이 어떠했을지 친구들과 이야기 나누기 - 삼성혈 설화 이야기 중에서 인상 깊은 장면을 떠올리고 그 장면과 어울리는 주인공 캐릭터 구상하기 		1 ▶ 시중에 있는 캐릭터 소개 자료(뽀로로, 카카오톡이모티콘 등)
전개	표현 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 삼성혈 설화 주인공 캐릭터 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 구상한 것 중에서 가장 마음에 드는 것을 골라 주인공을 캐릭터로 표현하기 - 사인펜이나 색연필로 캐릭터의 특징을 살려 채색하기 - 활동 후 깨끗하게 주변 정리하기 		1 ▶ 활동지, 채색도구 ※ 캐릭터를 상상하여 그릴 수 있도록 설화에 제시된 캐릭터를 보여주지 않는다.
정리	감상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 나와 친구들의 주인공 캐릭터 작품 감상하기 - 이야기의 내용과 주인공의 특징을 잘 살려 만들었는지 생각해보기 		1 ▶ 실물화상기 ※ 친구의 작품을 긍정적으로 감상할 수 있는 분위기를 조성한다.
	평가 정리	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 및 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 활동하고 나서의 느낀 점 발표하기 		

	하기		
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기의 내용과 느낌을 살려 자신만의 캐릭터를 표현했는가? • 친구의 작품을 이해하고 긍정적으로 감상할 수 있는가? 		

2) 활동 결과



[그림 III-4] 이야기 주인공 캐릭터 표현하기 학생작품

마. 삼성혈 설화를 활용한 수업의 실제 ② (사진으로 표현하기)

1) 교수·학습 과정안

단원		제주전통설화를 활용한 미술표현활동	관련 성취기준	기본적인 재료와 용구의 사용방법 익히기
학습 주제		삼성혈 설화 사진으로 표현하기		
학습 목표		제주 삼성혈 설화 이야기를 주제로 이야기를 사진으로 표현할 수 있다.		
학습 단 계	학습 과 정	교 수 · 학 습 활 동		차시 자료(▶)및 유의점(※)
도입	구상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - 사진을 보고 어떤 이야기를 나타낸 장면인지 맞추기 - 주제가 있는 재미있는 사진 살펴보기 • 학습목표 제시 및 활동 안내 • 이야기 듣기 및 아이디어 구상 <ul style="list-style-type: none"> - 제주 삼성혈 설화 이야기를 그림책을 보면서 듣기 - 모둠별로 사진으로 표현할 장면 토의하여 선정하기 		1 ▶ 사진 자료 (ppt) ▶ 삼성혈 설화 이야 기책, 실물 화상기 ※ 사진을 찍을 때의 주의할 점 설명한다.
전개	표현 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 삼성혈 설화 사진으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 선정된 장면을 사진으로 찍을 때처럼 멈춰있는 모습으로 연습하기 - 사진에 연속적인 이야기가 담길 수 있도록 고려할 점(배경, 거리, 각도, 인화방향)과 여러 가지 방법 떠올려보기 - 카메라를 이용하여 설화내용 사진으로 찍기 - 사진 찍은 장면의 제목을 정하고 설명 정리하기 		1 ▶ 사진기 ※ 사진기 대신 휴대 전화 사진 기로도 찍 을 수 있도 록 한다.
정리	감상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 연속적인 이야기가 담기도록 사진을 연속으로 편집하여 감상하기 - 다른 모둠의 사진 작품을 보고 어떤 장면인지 알아맞히기 - 친구들의 작품에서 잘된 점 칭찬하기 		1 ▶ 사진편 집자료(ppt) ※ 작 품 을 긍 정 적 으 로 감상할 수 있는 분 위 기 를 조성 한다. ※ 사 진 도 미 술 의 한 영 역 임 을 이 해 하 도 록
	평가 정리 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 및 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사진 표현에서 의도대로 잘 진행되었던 점이나 활동하기 어렵거나 힘들었던 점 이야기 나누기 		

	- 활동하고 나서의 느낀 점 발표하기	지도한다.
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 사진기의 작동법과 사진의 특성을 이해하여 사진을 찍을 수 있는가? • 사진 화면 구성을 위해 표현하고자 하는 바를 자신 있게 표현하는가? 	

2) 활동 결과



모듬원의 구성에 따라 결과물의 질적 수준이 가장 차이가 많이 났던 활동으로, 사진으로 찍고 싶은 설화의 장면을 선정하는 것, 선정한 장면을 사진으로 표현하는 것을 다소 어려워하는 학생들이 있었다. 또한 모듬원끼리 협동하여 찰나의 순간을 표현하였기 때문에 협동하는 능력도 상당히 필요한 활동이었다. 활동 중간 중간마다 학생들에게 이와 관련하여 조금씩 조언을 해주었지만, 멈춰있는 사진으로 표현하는 것에 대해 학생들은 어떻게 행동해야 효과적으로 사진을 찍을 수 있을 지에 대해서 잘 인지하지 못했다. 따라서 행동과 상황을 크게 크게, 확대해서 표현한 모듬의 작품을 예로 들며 칭찬하며 장점을 찾는 방법으로 평가활동이 이루어졌으며, 다음에 사진과 관련된 표현활동차시를 다룬다면 자세하고 예를 많이 들어 설명하는 이론 지도가 반드시 필요할 것으로 보인다.

[그림 III-5] 이야기 내용 사진으로 표현하기 학생작품

바. 백록담과 산방산, 영등할망 설화를 활용한 수업의 실제

1) 교수·학습 과정안

단원	제주전통설화를 활용한 미술표현활동		관련 성취기준	재료와 용구에 따른 표현 방법을 탐색하여 표현하기	
학습 주제	제주의 자연환경(산, 바다) 수묵화 표현하기				
학습 목표	백록담과 산방산, 영등할망 설화를 통하여 제주 자연환경(산, 바다)을 먹물로 표현할 수 있다.				
학 습 단 계	학 습 과 정	교 수 · 학 습 활 동		차시	자료(▶)및 유의점(※)
도입	구상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> - 시간(계절), 장소에 따라 변화하는 백록담(한라산), 산방산, 제주 바다의 모습 살펴보기 - 우리 주변의 자연환경을 표현한 수묵화 작품 감상하기 • 학습목표 제시 및 활동 안내 • 이야기 듣기 및 아이디어 구상 <ul style="list-style-type: none"> - 백록담(한라산), 산방산, 영등할망 설화 육성으로 듣기 - 수묵화의 기초(선 긋기, 농담 표현) 복습하기 - 설화와 관련된 제주 자연환경의 모습들 중에서 먹물로 표현하고 싶은 장면 구상하기 		1	▶ 제주 자연환경 사진, 동영상 ▶ 수묵화 작품 ※사회과 지역화교재인 「살기 좋은 우리고장」을 사진자료로 참고하도록 한다.
전개	표현 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 제주의 자연환경(산, 바다) 수묵화 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 제주의 자연환경에서 볼 수 있는 조형요소(선, 면)와 특징(색, 공간 등) 찾아보기 - 화선지에 그리기 전에 연습종이에 구상한 것 스케치 해보기 - 선, 면, 농담을 살려 먹으로 제주의 자연환경 표현하기 - 활동 후 깨끗하게 주변 정리하기 		2	▶ 수묵화 용구 ※ 수묵화 용품의 바른 사용법과 관리법을 계속적으로 지도한다.
정리	감상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 친구들에게 자신이 만든 작품 설명하기 - 서로의 작품에서 어떠한 표현방법이 사용되었는지 이야기해보기(선의 굵기, 먹의 진하기 등) - 친구의 작품에서 재미있고 특이한 표현 방법 찾아보기 - 친구들의 작품에서 잘된 점 칭찬하기 		1	▶ 실물화상기 ※ 친구의 표현방법을 자신의 작품에 응용할 수 있도록 지도한다.

	<p>평가 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 평가 및 정리하기 - 활동하고 나서의 느낀 점 발표하기 - 수묵 표현에서 의도대로 잘 진행되었던 점이나 활동하기 어렵거나 힘들었던 점 이야기 나누기 - 전통미술에 대한 아름다움을 느끼고 이를 잘 보존하려는 마음 갖기 	<p>※수묵표현을 어려워하더라도 수묵화의 재미를 느낄 수 있도록 격려한다.</p>
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 수묵화의 기초와 수묵화 용구의 특성을 이해하고 이를 활용하여 표현하는가? • 제주의 자연환경에서 나타난 조형요소를 찾고 이를 표현할 수 있는가? 	

2) 활동 결과

	
	
<p>옥황상제의 엉덩이에 화살이 꽂히고, 외눈박이 괴물이 등장하는 등 이 활동을 소재로 한 설화의 흥미소가 많이 있어 이를 표현할 때 상상력이 가미된 재미있는 표현이 많이 등장하였다. 또한 수묵을 2번째로 접한 활동이었는데, 학생마다 수묵을 사용하는 데에 개인차가 컸다. 농담, 선의 두께를 고려하며 잘 표현하는 학생이 있는가 하면 먹물의 양을 제대로 조절하지 못하여 번지거나 물기가 마르는 경우가 있었다.</p>	

[그림 III-6] 자연환경 수묵화 표현하기 학생작품

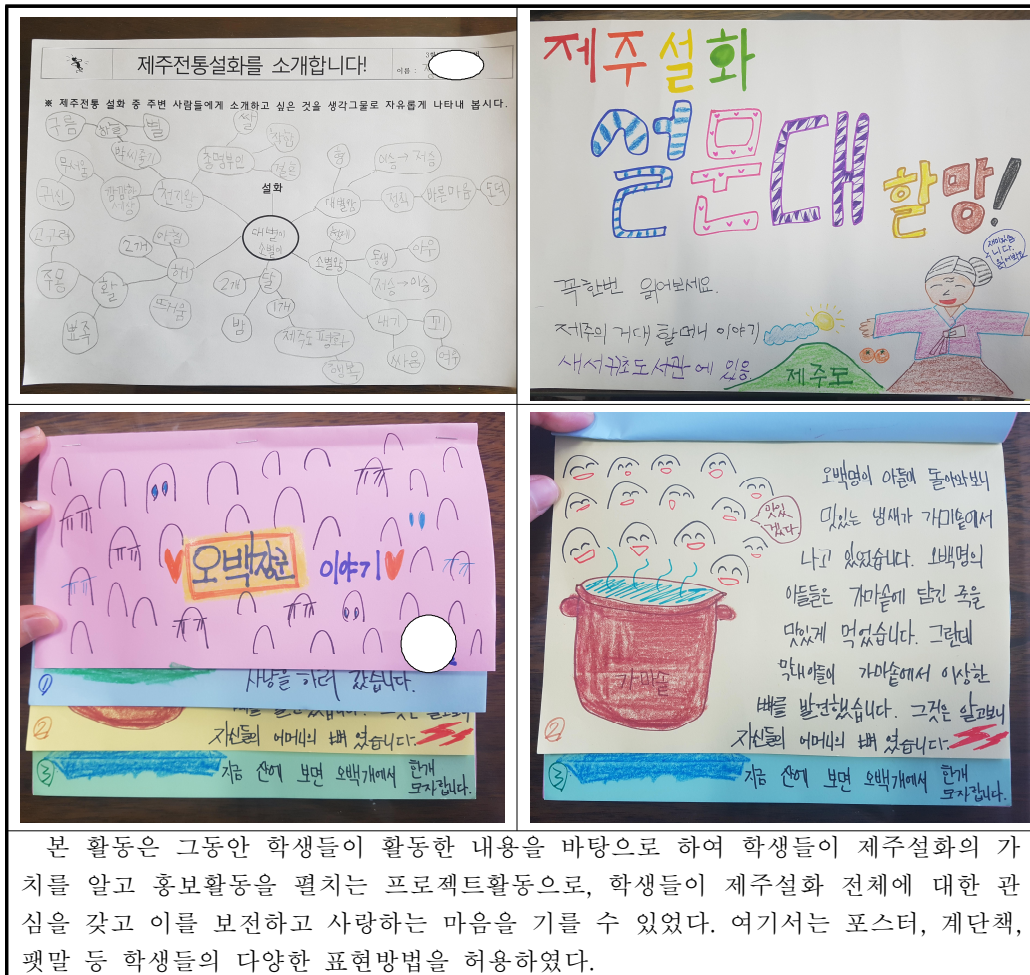
사. 프로젝트 수업의 실제(제주전통설화 소개 자료 만들고 홍보하기)

1) 교수·학습 과정안

단원	제주전통설화를 활용한 미술표현활동		관련 성취기준	조형요소와 원리를 활용하여 자유롭게 표현하기	
학습 주제	프로젝트 활동 - 제주 전통 설화를 소개합니다!				
학습 목표	제주 전통설화를 소개하는 자료를 만들어 홍보활동에 참여할 수 있다.				
학 습 단 계	학 습 과 정	교 수 · 학 습 활 동		차 시	자료(▶) 및 유의점(※)
도입	구상 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 동기유발 - 제주 전통설화(문화)를 잘 모르는 제주특별자치도민이 많은 것에 대한 문제 인식 갖기 - 제주 전통설화의 우수성 설명하기 • 학습목표 제시 및 활동 안내 • 아이디어 구상 - 지금까지 공부했던 제주전통 설화 중 소개하고 싶은 설화를 선택하기(생각 그물 자료 활용) - 어떻게 만들 것인지 내용과 표현방법 계획하기(소개카드, 손 팻말, 소개 책자, 포스터 등) 		1	▶ 동영상 ▶ 생각 그물 학습지 ※ 다양한 내용과 방법으로 표현할 수 있음을 지도한다.
전개	표현 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 활동 - 제주 전통 설화를 소개합니다! - 사용할 색의 수, 문구 등을 정해 밑그림, 사진 붙이기 - 사람들의 눈에 잘 띄게 색칠하고 강조하여 완성하기 - 활동 후 깨끗하게 주변 정리하기 - 홍보 활동하기(홍보 대상: 우리 반 친구, 다른 반 친구, 가족, 이웃 등) 		3	▶ 채색 도구, 꾸미기 재료, 우드락, 색표지 등 ※ 홍보 활동은 교과시간 이외(가정)에서도 허용되, 안전에 유의하도록 한다.
정리	감상 정리	<ul style="list-style-type: none"> • 감상 및 정리하기 - 친구들에게 자신이 만든 작품 설명하기 		1	▶ 실물화상기 ※ 홍보물

	<p>하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구들의 작품에서 잘된 점 칭찬하기 - 활동하고 나서의 느낀 점 발표하기 - 제주 전통설화(문화)를 보존하고 사랑하는 태도 갖기 	<p>을 만들어서 메시지를 표현하는 것이 미술의 영역임을 지도한다.(행위미술)</p>
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 홍보 활동에 어울리게 사용할 색의 수, 문구를 계획 및 제작하는가? • 문제의식을 갖고 홍보 활동에 적극적으로 참여하는가? 	

2) 활동 결과



본 활동은 그동안 학생들이 활동한 내용을 바탕으로 하여 학생들이 제주설화의 가치를 알고 홍보활동을 펼치는 프로젝트활동으로, 학생들이 제주설화 전체에 대한 관심을 갖고 이를 보존하고 사랑하는 마음을 기를 수 있었다. 여기서는 포스터, 계단책, 팸말 등 학생들의 다양한 표현방법을 허용하였다.

[그림 III-7] 소개하는 자료 만들고 홍보하기 학생작품

3. 결과 분석

제주의 전통설화를 활용한 미술표현활동을 도입 한 후 약 1개월 뒤 학생들의 수업의 교육적 효과와 수업활동의 흥미와 만족도를 파악하고자 6개 문항의 설문 조사를 실시하였다. 본 설문조사는 연구자가 미술을 가르치는 3학년 30명을 대상으로 실시한 것이므로 이 설문 결과를 전체 초등학교 수준으로 일반화시키기에는 무리가 있음을 밝힌다. 설문조사한 결과는 다음과 같다.

<표 III-6> 사후설문 문항 1. 제주 설화에 대해 알고 있는 내용(자유 서술)

문항1	제주 설화에 대해 알고 있는 내용(단어, 제목 등 자유 서술)
설문대할망(26명), 대별이 소별이(5명), 고을라 양을라 부을라(3명), 오백장군(3명), 영등할망(3명)	

사전 설문에서는 ‘외돌개, 천지연 폭포와 범섬, 김만덕, 용머리, 산방산’ 과 같은 제주의 전설과 관련 있는 자연환경에 대한 대답이 주로 나왔으나, 수업 활동을 하고 난 뒤에 대답 내용으로, 미술표현 활동에서 활용해서 공부했던 설화 이름이나 설화의 내용을 주로 쓰는 것으로 나타났다. 특히 사전설문에서 4명의 학생들이 ‘설문대할망’ 설화에 대해서 썼었는데 이번 설문에서는 무려 그 수의 6배 이상의 학생들이 ‘설문대할망’에 대해 응답할 수 있었다. ‘설문대할망’ 설화 이외에도 ‘대별이소별이’, ‘삼성혈 신화’, ‘오백장군’, ‘영등할망’ 설화를 자유롭게 서술하였으며, 이전과 같이 ‘콩쥐팥쥐, 김수로왕’ 등의 제주설화에 대한 오개념에서 벗어난 것으로 보인다.

<표 III-7> 사후설문 문항 2. 내용을 잘 알아서 다른 사람들에게 이야기 들려줄 수 있는 설화 (N=30)

문항2	내용을 잘 알아서 다른 사람들에게 이야기 들려줄 수 있는 설화 (중복 응답 가능)						
구분	대별이 소별이	설문대 할망	오백장군	삼성혈 신화	백록담과 산방산	영등할망	합계
N	18	26	23	14	12	20	113
%	59.4	85.8	75.9	46.2	39.6	66	327.9

문항 2의 질문 내용은 학생들이 설화 내용을 전부 이해하여 이를 다른 사람에게 들려줄 수 있는지에 대한, 다시 말해서 설화 내용 이해도에 대한 질문이었다. 이 문항에서는 문항 내용의 특성상 중복 응답이 가능하게 하였는데, 이에 대해 무려 113명의 학생이 이번 수업 활동에서 배웠던 설화를 다른 이에게 들려줄 수 있다고 대답하였다. 특히 ‘설문대할망, 오백장군, 영등할망’ 설화에 대해서는 3분의 2 이상의 학생이 그 내용을 잘 이해하고 있었다. 가장 작은 응답률을 보인 ‘백록담과 산방산’ 설화도 45%이상의 학생이 이 설화의 내용을 이해하였다.

<표 III-8> 사후설문 문항 3. 가장 재미있었던 설화 (N=30)

문항3	가장 재미있었던 설화						
구분	대별이 소별이	설문대 할망	오백장군	삼성혈 신화	백록담과 산방산	영등할망	
N	2	11	7	2	2	6	
%	6.6	36.3	23.1	6.6	6.6	19.8	

가장 재미있었던 설화로 ‘설문대할망’, 그 다음으로는 ‘오백장군’, ‘영등할망’, 등으로 응답률이 나타났다. 설화의 내용으로 비추어 볼 때, 위 3가지의 설화는 공통점으로서 그 주인공들이 인간과 비슷한 감정과 행동을 하지만, 일반 인간과는 다른 비범한 능력을 가졌다. 또한 중요한 것은 이 주인공들이 어쩔 수 없는 고난과 역경을 한 차례 이상 겪었다는 점이다.

<표 III-9> 사후설문 문항 4. 제주설화를 활용한 미술표현활동 중 가장 좋았던 활동과 그 이유 (N=30)

문항4	제주설화를 활용한 미술표현활동 중 가장 좋았던 활동과 그 이유		
	활동 내용	N	%
	이야기 내용을 상상하여 그림책으로 표현하기(대별이 소별이)	2	6.6
	전통 옷, 장신구 만들기(설문대할망)	13	42.9
	제주 전통가옥 환경 꾸미기(오백장군)	5	16.5
	이야기 주인공 캐릭터 표현하기(삼성혈신화)	3	9.9
	이야기 내용 사진으로 표현하기(삼성혈신화)	1	3.3
	자연환경 수목화 표현하기(백록담과 산방산, 영등할망)	4	13.2
	소개하는 자료 만들고 홍보하기(제주설화 전체)	2	6.6
<p>○전통 옷, 장신구 만들기(설문대할망) 선택 이유: 옷을 직접 만들어 입어보고 직접 설문대할망처럼 행동을 해서 내가 설문대할망 같았다. 옷 만드는 활동이 재미있었다.</p> <p>○제주 전통가옥 환경 꾸미기(오백장군) 선택 이유: 찰흙으로 빚어서 만드니까 재미있었다.</p> <p>○자연환경 수목화 표현하기(백록담과 산방산, 영등할망) 선택 이유: 붓으로 그림을 그려서 재미있었다.</p> <p>○이야기 주인공 캐릭터 표현하기(삼성혈신화) 선택 이유: 캐릭터를 상상해서 그리니까 재미있었고 ‘고을라’ 이름이 신기했다.</p> <p>○이야기 내용을 상상하여 그림책으로 표현하기(대별이 소별이) 선택 이유: 직접 이야기책을 만든다는 느낌이 들어서 좋았다.</p>			

제주설화를 활용한 미술표현활동 중 가장 좋았던 활동과 그 이유를 묻는 질문에 전체의 40% 이상의 학생들이 ‘전통 옷, 장신구 만들기’를 골랐다. 그 이유는 ‘직접 설화의 주인공처럼 큰 옷을 만들어 입어보고 설문대할망처럼 행동할 수 있어서’ 였다. 이를 통해 학생들은 미술 표현활동에서 자신의 몸을 직접 활용하는 활동과 자신의 작품을 다른 사람들 앞에서 행위로서 표현하는 것을 좋아함을 알 수 있었다.

두 번째로 좋아한 활동인 ‘찰흙으로 제주 전통가옥 환경 꾸미기’는 학생들이 평소 찰흙과 지점토를 주무르고 두드리면서 하는 촉감, 물성체험을 할 수 있다는 점에서 흥미를 끌었다고 판단된다. 또한 평소 자신의 주변에서 봤던 제주 전

통 문화가 담긴 것들을 학생 자신의 손으로 직접 표현해보았다는 점에서도 그 의의가 있다고 할 수 있다.

세 번째로 좋아하는 활동은 ‘자연환경 수목화 표현하기’였고, 그 이유에 대해 학생들은 크레파스, 수채화 붓 등의 채색도구를 활용하던 기존의 표현재료, 용구에서 나아가 ‘수목’이라는 이전 학년 교육과정에서는 볼 수 없던 표현재료와 용구를 활용할 수 있어서 재미있다고 응답하였다. 초등학교 3학년 미술교육과정에서 처음 등장하는 ‘수목’을 활용한 표현활동은 학생들의 표현활동에 흥미와 동기를 유발하는 요인으로 사려 된다.

이들 외에도 ‘상상력을 발휘하여 캐릭터를 그리는 활동’, 직접 ‘이야기책을 만드는 것’과 같은 느낌을 주었던 설화 장면 상상하여 그리기 활동 등이 응답에 있었다. 한편, 가장 흥미가 저조 했던 활동은 ‘이야기 내용 사진으로 표현하기’로, 이 차시를 가지고 수업 활동 중, 이야기의 내용을 사진으로 표현할 때 쑥스러움을 많이 타서 화면 구성 및 배치를 하기에 다소 어려움이 있어 결과물이 기대만큼 잘 나오지 않았다. 따라서 이 활동처럼 ‘사진’으로 표현하기 활동에서는 학생들에게 화면 구성 및 배치에 대해 충분히 이론 설명을 하고, 이론을 표현활동으로 실현할 때 쑥스러워 하지 않고 자신의 생각을 마음껏 표현할 수 있도록 개방적 분위기와 연습 시간을 주어야 하겠다.

<표 III-10> 사후설문 문항 5. 제주설화를 활용한 미술표현활동 학생 만족도 (N=30)

문항5	제주설화를 활용한 미술표현활동 학생 만족도				
구분	매우 그렇다	그렇다	보통이다	아니다	매우 아니다
N	26	4	.	.	.
%	86.6	13.3	.	.	.

본 연구 주제인 ‘제주설화를 활용한 미술표현활동’에 대한 학생 만족도 결과는 상당히 긍정적이었다. 표현활동 수업에 매우 만족한 학생이 전체 학생의 85% 이

상이었고, 만족한다는 의견까지 합하면 거의 모든 학생들이 본 수업활동에 대해 긍정적인 생각을 가지고 있다는 것을 알 수 있었다.

<표 III-11> 사후설문 문항 6. 제주설화를 활용한 미술표현활동을 하고 나서의 느낀 점(자유서술)

문항6	제주설화를 활용한 미술표현활동 하고 나서의 느낀 점(자유 서술)
	<ul style="list-style-type: none"> · 제주전통설화를 더 자세히 알 수 있었다. · 선생님과 함께하니 더 재미있었고 설화 이야기가 처음엔 어려웠지만 차근차근 하나씩 하나씩 배워서 좋았다. · 만들기도 하고, 재미있는 설화도 들으니까 재미있다. · 설문대할망 옷도 만들고 사진도 찍어서 다음엔 한 번 더 하고 싶다. · 예전에는 몰랐던 제주설화를 알게 되어 좋다. · 친구들과 함께 그림 그리면서 활동하니 노는 것처럼 재미있었다. · 만드는 것과 이야기를 듣는 것이 재미있었다. · 설화 이야기를 듣고 미술 활동을 하니 미술시간이 더 재미있었다. · 다시 제주 설화를 보았으면 좋겠다. · 앞으로 다른 지역의 설화도 더 알고 싶다. 등

본 수업활동을 통해 느낀 점을 자유롭게 서술하라는 문항 6에 대하여 학생들은 문항 5에서처럼 긍정적인 내용으로 답변하였다. 먼저, 본 수업에서 활용한 제주전통설화에 대하여 많은 지식과 흥미를 얻게 되었음을 느꼈던 의견이 많았다. 또한 미술표현활동을 하면서 다양한 방법의 표현활동을 할 수 있었고, 특히 만들기를 많이 할 수 있어서 좋았다는 의견이 많았다. 마지막으로, 연구자는 단원 재구성 시 학생들 간의 원활한 의사소통 및 협동을 통한 표현활동의 효과성을 높이기 위하여 미술표현활동 7개 중에서 5개를 모둠활동으로 도입하였는데, 표현활동을 하며 협동이 잘 이루어졌음을 느끼고 있는 학생도 있었다.

IV. 결론

본 연구는 제주지역 전통설화를 소재로 하여 초등학교 3학년 미술교육과정의 표현활동 단원을 재구성함으로써 학생들이 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하고 이를 소통할 수 있는 능력을 신장시키는데 그 목적이 있다. 또한 제주 지역의 풍토적·역사적 상황 속에서 독특하게 형성되어 온 제주지역 설화를 활용한 미술 수업은 학생들에게 설화 자체의 교육적 가치 이외에도 제주의 전통과 문화에 대한 이해, 제주 도민이라는 자긍심을 기를 수 있게 하는데, 이는 미술과 교육과정 지역화의 하나의 예시로서 적용될 수 있다.

이를 위해 초등 미술과 교육과정과 제주지역 설화에 관한 문헌 및 선행 연구를 검토하였고, 사전 설문 및 실태분석을 통해 초등학교 3학년 아동의 흥미와 특성에 적합한 학습요소를 추출하고 이와 연계한 표현활동을 구상하였다. 본 연구에서 재구성한 ‘제주전통설화를 활용한 미술표현활동’ 단원은 총 27차시 분량으로, 연구자는 제주특별자치도 S시 S초등학교 3학년 30명 학생을 대상으로 7주간의 수업을 진행하였다. 수업활동 이후, 학생들의 수업의 교육적 효과와 수업활동의 흥미와 만족도를 파악하고자 사후 설문을 실시하였다.

본 연구를 통해 얻은 교육적 효과는 다음과 같다.

첫째, 학생들이 제주지역 설화에 대하여 더 많은 지식과 흥미를 갖게 되었다.

둘째, 제주지역 설화를 듣고 이에 대하여 서로 이야기를 나누는 과정에서 제주지역의 전통과 문화를 이해하고 깊은 관심을 보이는 학생들의 모습을 관찰할 수 있었다.

셋째, 교육과정을 재구성한 결과, 보다 다양한 미술표현활동을 체험하게 함으로써 학생들에게 미술시간이 항상 새롭고, 재미있으면서도 놀라운 느낌을 주는 미술수업으로 다가갈 수 있었다.

넷째, 모둠중심의 미술표현활동을 통하여 자신의 생각과 느낌을 친구에게 이야기 하면서 소통하고, 역할을 배려하며 분배하고, 서로 협동하는 자세를 키울 수 있었다.

이러한 결론에 의하여 연구자는 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 연구대상을 제주특별자치도 소재의 초등학교 3학년 30명

으로 한정하였고, 연구의 소재로 활용된 제주지역 설화의 수가 6개로 그 수가 적기 때문에 전체에 대한 일반화를 시키기에는 한계점이 있다. 그러므로 연구대상을 다양화함은 물론 미술수업에 활용되는 제주지역설화의 소재도 다양성과 대표성을 지닌 것들이어야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 7주간에 걸쳐 진행되었으나, 좀 더 체계적이고 장기적인 연구가 필요할 것이다. 특히, 학생들의 흥미도, 표현활동 결과로 향상된 창의성 등을 분석하기 위해서는 질적 연구와 더불어 양적연구도 함께 진행되어야 함을 밝힌다.

셋째, 학생들에게 미술표현활동을 효과적으로 지도하기 위해서 교사는 주제표현, 표현방법, 조형요소와 원리 등에 대한 전문적인 지식과 실습 능력을 충분히 기르고 난 뒤에 지도가 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 강문희·이혜상. (2008). 아동 문학 교육. 서울: 학지사.
- 고은미. (2002). 초등미술교육에서 꾸미기·만들기 지도방안 연구. 제주대학교 교육대학원.
- 고희주. (2003). 제주설화의 교육적 활용에 관한 연구. -고등학교 문학교과를 중심으로-. 제주대학교 교육대학원.
- 교육과학기술부. (2011). 미술과교육과정. 고시 제 2011-361호.
- 김경애. (2013). 제주설화를 활용한 초등 국어과 통합 지도 방안 연구. 제주대학교 교육대학원.
- 김기창. (1992). 한국구비문학교육사. 서울: 집문당.
- 김범재. (2004). 설화의 교육적 응용에 관한 연구-초등학교 5·6학년을 중심으로-. 전주교육대학교 교육대학원.
- 김성임. (2006). 전래동화 들려주기를 통한 미술교과 상상표현지도에 관한 연구. -초등학교 4학년을 중심으로-. 부산교육대학교 교육대학원.
- 김열규 외. (1982). 민담학개론. 서울: 일조각.
- 김용찬. (2005). 세계화·지방화시대 교육과정 지역화의 현황과 과제. 기전문화연구 32호. 125-154.
- 김윤희. (2000). 구전문학-조선의 민속전통. 서울: 대산출판사.
- 김정숙. (2002). 자청비·가문장아기·백주또 -제주섬, 신화 그리고 여성-. 제주: 도서출판 각
- 김정희, 이미영, 김유희, 윤재웅, 김해경. (2014). 초등학교 3·4학년 미술 교사용 지도서. 서울: 두산동아.
- 김지영. (2013). 제주 자연환경과 문화를 활용한 초등학교 미술교육 지역화 방안 연구 - 초등학교 3~6학년을 중심으로-. 제주대학교 교육대학원.
- 모봉구. (2006). 설화의 재발견. 서울: 눈과마음
- 문해란. (2005). 초등학교 교과서 수록설화의 교육적 활용 방안 연구. 미술관석사학위논문. 영남대학교. 경산.

- 문형준. (2000). 아동미술 실기 교육. 경기: 미진사.
- 박재형. (1998). 제주 전래동화 연구. -제주 설화의 수용양상을 중심으로-.
제주대학교 교육대학원.
- 박재형. (2015). 어린이가 읽는 제주신화이야기(1). 제주교육박물관.
- 박정수. (2010). 설화 내용의 찰흙작품 제작 활동을 통한 입체 표현력 향상
방안. 청주교육대학교 교육대학원.
- 박현국. (1995). 한국공간설화연구. 서울: 삼문인쇄사.
- 박희순. (2003). 교육연극 방법을 통한 제주설화의 교재화 방안 연구.
제주대학교 교육대학원.
- 신정순. (2002). 초등학교 아동을 위한 설화교육 방법 연구. 계명대학교 대학원.
- 신현재 외. (2007). 아동 문학과 교육. 서울: 박이정.
- 엄정하. (2005). 단군신화를 소재로 한 미술교육 방안 연구. 한국교원대학교
교육대학원.
- 오병연. (2000). 초등학교 실과 교육과정 지역화 실태와 개선 방안.
대구교육대학교 교육대학원.
- 윤령미. (2016). 제주 향토문화를 활용한 미술수업 지도방안. -초등학교 저학년
중심으로-. 제주대학교 교육대학원.
- 이규선, 김동영, 류재만, 전성수, 최운재, 권준범(한국미술교과교육학회). (2000).
미술교육학. 서울: 교육과학사
- 이성도, 김혜숙, 김서진, 손명선. (2004). 전통미술교육에 대한 실태조사 연구.
미술교육논총 18(2) 201-70)
- 이수진. (2013). 수원화성을 소재로 한 초등미술과 지역화 교수·학습 방안
연구.-초등학교 5학년을 중심으로-. 한국교원대학교 교육대학원.
- 장덕순 외. (1971). 구비문학개설. 서울: 일조각.
- 장수명. (2011). 대별이 소별이 이야기: 제주설화. 제주문화예술재단.
- 장영주. (2009). 설문대할망: 탐라 창조여신. 서울: 글사랑.
- 전금순. (2009). 울산지역 문화재를 활용한 초등 미술과 지역화 교수·학습지도
방안 연구. 한국교원대학교 교육대학원.

- 정세명. (2005). 한국, 미술, 일본 초등학교 미술교과서 비교 연구. 미술교육논총, 제 19권, 3호, p.264
- 정애란. (2009). 초등학교 국어과 지역화 교과서 개발 방안. -<부산 지역 설화>를 중심으로-. 한국교원대학교 교육대학원.
- 제보람. (2016). 지역사회 중심의 미술교육 프로그램 개발. -초등학교 6학년을 중심으로-. 한국교원대학교 교육대학원.
- 제주도. (1985). 제주도 전설지. 제주도.
- 제주문화예술재단. (2010). 제주설화문화예술교육 프로젝트. 제주문화예술재단.
- 주은미. (2012). 2009개정 교육과정에 따른 미술과와 국어과의 통합지도방안 연구. 공주교육대학교 교육대학원.
- 진성기. (2004). 제주무속학사전. 제주민속연구소.
- 최경희. (1993). 동화의 교육적 적용에 관한 연구. 교원대 박사학위논문. pp. 13-14
- 최미. (2005). 전래동화의 삽화를 활용한 초등학생의 창의적 표현력 신장 방안. 진주교육대학교 교육대학원.
- 최운식. (2002). 설화·고소설 교육론. 민속원.
- 현용준. (1996). 제주도전설. 서울: 서문당
- 황정현. (2001). 창의력 계발을 위한 동화교육방법론. 서울: 열린교육.
- 황현하. (1999). 주제 통합적 접근에 의한 열린 미술 교육 적용 방안.-초등학교 6학년 미술과를 중심으로-. 한국교원대학교 교육대학원.

A B S T R A C T

A Study on Art Expression Activity Using Folk-tales in Jeju

- Focused on the Third Grade of Elementary School -

Hur, Eun Gyeong

Major in Elementary Arts Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Oh, Jae Hoan

The child understands themselves and the surrounding world through the art production and the understanding of it, and expresses there world. In other words, through art activities, children can acquire basic knowledge and interest about art and the surrounding world, and not only organize their thoughts and feelings but also develop their ability to communicate with others as art. As the arts department is closely related to the students' surrounding world, they should provide them with quality education materials.

So, we can think about the value of Jeju, the land in which we live, which can be the subject of aesthetic experience. Due to the geographical and historical uniqueness of Jeju itself, Jeju has had a profound influence on the customs, culture and citizenship of Jeju residents. Among them,

the folk-tales in Jeju are representative stories of Jeju people's world view and lifestyle. They are the story of Jeju in old days, the spirit of Jeju in old times, history and culture of Jeju in old days. In addition, the folk-tale itself is reflected in the curriculum with abundant educational value.

Based on the current curriculum emphasizing the localization of curriculum, this study was introduced to the folk-tales of Jeju area which are worthy and introduced into the curriculum of the arts curriculum and reconstructed as a unit of expression activities. In addition, 27 classes were taught to 30 elementary school students in the province with the reconstructed contents. The contents of the lesson using Jeju folk -tales are 'Expressing the story contents as picture books', 'Making traditional clothes and ornaments', 'Decorating Jeju traditional house environment', 'Expressing character of story character', 'Expressing in Photographs', 'Expressing Inquiries on Natural Environment', 'Making and Promoting Materials to Introduce Folklore in Jeju Area'.

The educational effects expected from this study are as follows.

First, students have interest and interest in the folk-tales in Jeju and have a desire to love and preserve Jeju traditional culture.

Second, through the art class using familiar 'story' materials to students of 'Jeju folk-tale', students experience various artistic expressive activities to create an atmosphere where students can freely express their thoughts and feelings.

Third, students should be able to express basic materials, tools, expression methods, formative elements and principles by reconstructing them into expression activities appropriate to the third grade curriculum.

Fourth, by reorganizing the class so that students can cooperate with each other by expressing them in a cooperative manner, it is possible to raise individual sense of responsibility, to interact positively with friends, and to feel the value of cooperation.

Key words: folk-tales in Jeju, artistic expression activities, reconstruction of curriculum

부 록

[부록 1] 사전 설문지

[부록 2] 사후 설문지

[부록 1] 사전설문지

사랑하는 3학년 2반 여러분, 안녕하세요?

이 설문지는 <제주지역설화를 소재로 한 미술표현활동>을 연구하기 위해 실시하는 설문지로 여러분이 제주 전통설화를 얼마나 흥미 있어 하고, 알고 있는지를 알아보기 위하여 만든 것입니다. 이 설문지에 있는 문제들은 맞고 틀린 것이 없으므로 각 문제들을 잘 읽어보고 여러분의 생각에 맞는 것에 솔직하게 응답하여 주면 됩니다.

설문 조사 자료는 학문적인 목적에만 사용하며 학문적인 목적 이외에 사용하거나 공개하지 않을 것을 약속드립니다.

여러분의 협조는 재미있고 유익한 미술수업을 만드는 데에 큰 도움이 될 것입니다. 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

제주대학교 교육대학원
초등미술교육전공
허 은 경

여기서 잠깐!

- * 설화(說話)란? 옛날부터 전해져 내려오는 이야기(신화, 전설, 민담 등)
- * 제주전통설화란? 옛날부터 제주도 지방에서 전해져 내려오는 이야기

1. 학교에서 사회시간에 「살기 좋은 우리고장 서귀포시」를 공부할 때 제주전통설화(옛날이야기)를 소개한 적이 있습니다. 학교 이외의 곳에서도 제주전통설화(옛날이야기)를 듣거나 알게 된 적이 있다면 어떤 것인지 다음에서 골라주세요.(여러 개 골라도 됩니다.)

- ① 집에서 들었다.(부모님, 할아버지·할머니, 형제·자매에게)
- ② 책에서 보았다.
- ③ 친구가 말해주었다.
- ④ 학원에서 배웠다.
- ⑤ 기타()

2. 제주전통설화(옛날이야기)라고 하면 가장 먼저 떠오르는 단어는 무엇인가요? 생각나는 대로 쓰세요.(제목을 써도 되고 제목을 모르면 주인공 이름, 이야기 내용을 써도 좋아요)

3. 다음은 우리 고장 제주도에 옛날부터 전해져 내려오는 제주전통설화(옛날이야기) 들입니다, 이 중에서 자신이 조금이라도 알고 있는 것에 ○표 해주세요.(여러 개 골라 도 됩니다.)

설화제목	알고 있음	설화제목	알고 있음
설문대할망		대별이 소별이 이야기 (하늘과 땅이 생긴이야기)	
삼성혈신화		영등할망	
오백장군		산방덕의 눈물	
사만이		오돌또기	
수월봉과 녹고물		오찰방	
백록담과 산방산		가문장아기	
자청비		조왕할망	
용두암		초공과 유씨부인	
이여도		도채비 잡은 보말하르방	
의녀 김만덕		산호해녀	

4. 위 제주전통설화(옛이야기)들 중에서 가장 재미있는 것은 무엇인가요?(한 가지만 쓰기)

()

5. 미술 시간에 하는 활동 중에 가장 좋아하는 활동 한 가지를 고르고, 그 활동을 좋아하는 이유를 써주세요.

- ① 나를 소개하는 자료(소개 책자, 웃는 얼굴) 꾸미기
- ② 봄에 밖에 나가 자연을 느끼고 관찰하기
- ③ 곤충(잠자리)을 자세히 관찰하고 그림 퍼즐조각 맞추고, 특징을 살려 일부분 그림 완성하기
- ④ 찰흙, 지점토로 동물 만들기
- ⑤ 자신이 경험한 것 크레파스(사인펜, 색연필)로 그리기
- ⑥ 상상의 세계를 물감으로 표현하기(불기, 데칼코마니 등)
- ⑦ 나를 꾸밀 수 있는 장식품 만들기
- ⑧ 아름다운 우리 고장 만들기(수수깡, 빨대, 상자 등으로)
- ⑨ 수목화(먹물) 기초 익히기
- ⑩ 여러 가지 방법으로 사진 찍기
- ⑪ 세계 여러 나라의 전통 음식, 전통 의상 만들기
- ⑫ 미술작품 감상하며 이야기 나누기
- ⑬ 한복 디자인, 도자기 문양(무늬) 꾸미기
- ⑭ 자신이 쓴 시와 어울리게 시화 그리기
- ⑮ 이야기를 꾸며 만화 그리기

♣ 설문에 응해주셔서 감사합니다 ♣

[부록 2] 사후설문지

사랑하는 3학년 2반 여러분, 안녕하세요?

이 설문지는 <제주지역설화를 소재로 한 미술표현활동>을 연구하기 위해 실시하는 설문지로 여러분이 제주 전통설화를 얼마나 흥미 있어 하고, 알고 있는지를 알아보기 위하여 만든 것입니다. 이 설문지에 있는 문제들은 맞고 틀린 것이 없으므로 각 문제들을 잘 읽어보고 여러분의 생각에 맞는 것에 솔직하게 응답하여 주면 됩니다.

설문 조사 자료는 학문적인 목적에만 사용하며 학문적인 목적 이외에 사용하거나 공개하지 않을 것을 약속드립니다.

여러분의 협조는 재미있고 유익한 미술수업을 만드는 데에 큰 도움이 될 것입니다. 협조해 주셔서 대단히 감사합니다.

제주대학교 교육대학원
초등미술교육전공
허 은 경

여기서 잠깐!

- * 설화(說話)란? 옛날부터 전해져 내려오는 이야기(신화, 전설, 민담 등)
- * 제주전통설화란? 옛날부터 제주도 지방에서 전해져 내려오는 이야기

1. 제주전통설화(옛날이야기)라고 하면 가장 먼저 떠오르는 단어는 무엇인가요? 생각나는 대로 쓰세요.(제목을 써도 되고 제목을 모르면 주인공 이름, 이야기 내용을 써도 좋아요)

2. 다음은 우리가 지난 2학기 동안 미술시간에 공부한 우리고장제주의 전통설화(옛날 이야기) 들입니다, 이 중에서 자신이 그 내용을 다른 사람에게 이야기 할 수 있을 정도로 내용을 잘 이해하고 있는 것에 ○표 해주세요.(여러 개 골라도 됩니다.)

설화제목	내용을 알고 있음
대별이 소별이 이야기	
설문대할망	
오백장군	
삼성혈신화	
백록담과 산방산	
영등할망	

3. 위 제주전통설화(옛이야기)들 중에서 가장 재미있는 것은 무엇인가요?(한 가지만 쓰기)

()

4. 제주전통설화를 주제로 한 미술 수업 활동 중에서 가장 좋았던 활동 한 가지를 고르고, 그 활동을 좋아하는 이유를 써주세요.

- ① 대별이 소별이 이야기 - 자신이 맡은 부분을 만화로 그려 협동만화 그리기
- ② 설문대할망 - 설문대할망 옷과 장신구 만들고 설문대 할망처럼 행동해보기
- ③ 오백장군 - 설문대할망, 오백장군의 집 찰흙으로 꾸미기(제주도 전통문화환경 꾸미기)
- ④ 삼성혈 신화 - 삼성인(고을라, 양을라, 부을라) 캐릭터 상상하여 그리기
- ⑤ 삼성혈 신화 - 삼성혈 신화를 사진으로 표현하기
- ⑥ 백록담과 산방산, 영등할망- 제주의 자연환경(산)을 먹물로 표현하기(그리기, 만들기)
- ⑦ 제주설화알리기 프로젝트 - 제주설화를 소개하는 자료 만들기

● 좋았던 활동의 번호 ()

● 좋았던 이유 ()

5. 제주전통설화를 활용한 미술수업이 여러분에게 도움이 되었다고 생각합니까?-()

- ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 아니다 ⑤ 전혀 아니다

6. 3학년 2학기 동안 제주전통설화를 활용한 미술수업을 받고 나서 느낀 점을 써주세요.

♣ 설문에 응해주셔서 감사합니다 ♣