

## 구전설화를 활용한

# ‘창의 융합적’ 말하기 듣기 교육

-교수학습 모형에 관한 발표 수업을 중심으로-

권복순\*

### 차 례

1. 들머리
2. ‘창의’와 ‘융합’의 두 축
  - 2.1. 소재적 측면
  - 2.2. 형식적 측면
3. 창의융합적 교수·학습 모형
  - 3.1. 수업 적용을 위한 준비
  - 3.2. 교수·학습 모형의 실제
  - 3.3. 수업 사례 분석 및 제언
4. 마무리

### [국문초록]

이 연구는 대학 교육에서 ‘구전설화를 활용한 말하기 듣기 교수·학습 모형 발표 수업’을 통해 2015년 개정 교육과정의 핵심과제인 창의융합형 인재를 기를 수 있는 예비교사의 수업 역량을 함양할 수 있도록 하는 데에 있다.

먼저 소재적인 측면에서 구전설화인 바리데기를 적용하고 둘째 형식적 측면에서 문학과 말하기 듣기 영역 간의 융합을 꾀하여, 이 두 가지를 통합할 수 있는

\* 경상대학교 강사, grara32@hanmail.net

발표 수업을 통해 기대하는 연구 성과에 이르고자 하였다.

본고의 핵심어인 '창의'와 '융합'은 분리된 것이 아니라 상보적인 관계에 놓여 있다고 할 수 있다. 발표 수업의 분석 결과에 의하면 학생들은 융합적인 측면에서 문학과 말하기 듣기 간의 상위 융합을 통해 다층적인 융합을 꾀하고 있음을 확인할 수 있었다. 즉 상위 융합에서 하위 융합으로의 확산, 매체 간의 융합, 갈래 간의 융합이 이루어졌다. 둘째 창의성은 정의적 특성을 기반으로 창의력의 인지적 능력인 유창성, 융통성, 독창성, 그리고 정교성을 발휘함으로써 예비교사로서 역량을 다질 수 있는 계기가 되었다.

창의융합적 사고력은 단시간 내에 기를 수 있는 것이 아니라 지속적인 노력이 뒤따라야 할 것이다. 또한 공간적으로 대학 교육에서만 이루어질 것이 아니라 교생 실습 현장과 연계하여 그 성과를 입증받아야 할 과제를 안고 있다. 이에 대한 후속 연구는 다음 기회로 미루고자 한다.

**주제어:** 교육과정, 예비교사, 수업 역량, 창의융합적 사고력,  
문학과 말하기 듣기 융합, 다층적 융합현상, 창의력의 인지적 능력

## 1. 들머리

이 연구는 초등학교 예비교사들을 대상으로 구전설화를 활용하여 창의적 탐구 능력을 신장하고, 영역 간의 융합을 통해 창의융합적인 수업 역량을 기르는 데 목표를 둔다. 현재 교육대학교 학생들은 치열한 입시 경쟁을 뚫고 대학에 들어왔지만, 사실상 고등학교의 연장이라 할 만큼 학점 이수에 쫓겨 수업 시간 이외의 시간을 자유롭게 활용할 시간이 부족하다. 따라서 대학에서 수업 시간을 활용하여 '구전설화를 활용한 말하

기 듣기 교수·학습 모형의 발표 수업'을 통해 2015년 개정 교육과정의 핵심과제인 창의융합형 인재를 기를 수 있는 예비교사의 수업 역량을 함양할 수 있도록 하는 데에 본 연구 초점을 두고자 한다.

연구의 대상은 2018년도 2학기 '말하기 듣기 교육론' 수업을 들은 J 교육대학교 3학년 학생들이다. 수강 반의 분포도를 살펴보면 도덕교육과 12명, 과학교육과 6명, 수학교육과 5명, 국어교육과 4명, 수학교육과 3명으로 구성되어 있다. 이 강좌가 국어교육과에 해당하는 '말하기 듣기 교육론' 시간임에도 불구하고 다양한 학과가 섞여 있는 것은 국어교육과가 지닌 본질적인 특성 때문이다. 국어교육과는 다른 교과와 달리 도구 교과라는 특성을 제 스스로 가지고 있다. 도구 교과라는 것은 국어과에서 다루는 내용이 다른 교과를 학습하는 데 도움이 된다는 의미이다. 즉 국어과 학습으로 다른 교과의 내용을 이해하도록 하는 도구로 사용한다는 것이다.

연구의 내용은 말하기 듣기 교육의 총 단원 중에서 마무리 성격이 강한 '말하기 듣기 교수 학습·모형'에 관한 이론을 수행할 수 있는 조별 발표 수업을 적용하고자 한다. 발표가 말하기 듣기 유형 중에서 공식적인 정보 전달의 성격으로서, 토의과정을 거쳐야 하기 때문에, 이 수업은 영역 간 통합을 모색할 수 있는 수업의 성격에 해당한다. 특히 설화를 활용한 '말하기 듣기 교수·학습 모형'의 발표 수업에는 '문학'과 '말하기·듣기' 영역을 통합할 수 있는 방안인 동시에 이를 통해 창의적인 사고력을 이끌어 낼 수 있는 지도 방법이 중요하게 자리하고 있다. 또한 발표 수업을 통해 국어과의 교과 역량<sup>1)</sup>을 발휘할 수 있는 기회를 제공할 수도 있을 것이다.

1) 2015 개정 교육과정에서 명시한 국어과의 교과 역량은 비판적·창의적 사고 역량, 자료·정보 활용 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인관계 역량, 문화향유 역량, 자기성찰·계발 역량이다.

본 연구에서 연구 과제로 삼고 있는 말하기·듣기 교수학습 모형은 일반적인 교수 학습 모형의 틀에서 벗어난다. 본 연구 상의 교수학습 모형은 주 교재에서 제시한 모형으로 특정 교과나 특정 형태의 학습을 중심으로 각 교과 나름대로의 독특한 학습 지도의 원리와 기법을 규명하려는 것<sup>2)</sup>으로서, 여기에는 지식 인지 교수학습 모형, 행동 기능 교수학습 모형, 전략 기능 교수학습 모형, 가치 형성 교수학습 모형 등과 같은 것이 해당한다.

기존 연구의 동향을 살펴보면, 말하기 듣기 교육에 관한 논문은 거의 보기가 드문 실정이지만, 창의융합적인 교육이라는 관점에서 접근한 성격의 논문은 상당히 축적된 상태이다. 김왕동<sup>3)</sup>은 창의융합형 인재가 필요한 배경을 과학·기술 분야에서 찾고 있다. 우리나라의 모든 분야에 있어서 대체로 그렇겠지만 1990년대 이전까지는 추격형 혁신 체제였으나, 1990년대 이후 세계 1위의 상품들이 증가하면서 선진국들이 기술이전을 꺼리게 되는 바람에 창의적인 능력이 중요하게 대두됨에 따라 융합의 필요성이 증가하게 되었다는 것이다. 교육 분야에서도 시대적 조류에 발맞추어 창의적인 인재를 양성하고 교육의 질을 확보해야 한다는 사실이 핵심 과제로 등장하면서 사회 변화에 능동적으로 대처할 수 있는 문제해결 능력 함양이 더욱 중요하게 대두되었다고 보고 있다. 논자도 지적했듯이 현재 어느 분야를 막론하고 창의융합형 인재가 요구되고 있는 실정에서 이론의 체계화를 세웠다는 점에서 시사하는 바가 적지 않다. 김은경, 한윤영<sup>4)</sup>은 서울 S 대학교의 대학생을 대상으로 하여 창의인재 역량을 기르기 위해 통계 자료를 분석한 결과 사회적 특성과 정의적 특성의 역량은

비교적 높게 나타났지만, 인지적 특성의 점수가 낮고 특히 창의성에서 중요한 특성인 확산적인 사고력이 낮게 나타나고 있다는 결과를 두고, 이에 대한 대안의 교육이 필요하다는 사실을 역설하였다.

이지원 등<sup>5)</sup>은 예비교사를 대상으로 교사들과 협력적으로 융합인재교육 수업을 구성하고 이를 실제 수업에 적용해본 후 수업에 참여한 예비교사들의 지도 역량에 대한 예비교사, 교사, 학생들의 인식을 파악하기 위해 설문조사를 시행하였다. 이 조사의 결과를 분석한 바에 따르면 창의적 사고력 지도능력, 문제해결 지도능력, 의사소통 및 협업 지도능력, 융합지식 이해 지도능력의 네 가지 범주에서 지도역량이 향상되고, 지도역량의 종류와 수준이 서로 다르게 나타났다고 보았다. 이러한 결과에 기대어 예비교사, 교사, 학생 모두가, 예비교사가 융합인재교육의 현장 적용을 경험하는 것이 그들의 지도역량의 향상에 적잖은 도움이 된다고 인식하면서, 이와 관련된 프로그램을 확대, 적용할 필요가 있다고 보았다.

기존의 연구들은 창의융합형 인재 양성에 대한 이론의 체계를 세우거나 인식 조사를 통해 창의융합적 인재 양성을 위한 기초를 닦는데 기여를 했다면, 본 연구는 보다 실천적인 방안에서 예비교사들을 대상으로 수업 시간에 설화를 활용한 말하기·듣기 교수학습 모형의 발표를 통해 실제적인 역량을 기르는 데 있어서 주안점을 두고자 한다.

2) 류성기, 『초등 말하기듣기 교육론』, 박이정, 2017, 254면, 참고.

3) 김왕동, 「창의융합인재에 대한 개념 틀 정립: 과학기술과 예술융합 관점」, 『영재와 영재교육』 제11권, 1호, 한국영재학회, 2012, 97-119면, 참고.

4) 김은경, 한윤영, (2018) 「창의적 인재 역량 향상을 위한 교양교육 요구 분석」, 『교양교육연구』, 제12권, 3호, 한국교양교육학회, 2018, 115-139면, 참고.

5) 이지원 외, 「융합인재교육의 현장적용을 경험한 예비교사의 융합인재 지도역량 향상에 대한 인식조사」, 『현장과학교육』, 11권 1호, 한국현장과학교육학회, 2017, 113-128면, 참고.

## 2. '창의'와 '융합'의 두 축

오늘날 지식기반사회에 있어서 국어과 교육의 목표는 학습자의 창조적인 국어사용능력 신장에 초점을 두고 있다. 국어과 교육이 학습자의 국어사용능력을 향상시키는 교과라는 목표를 분명하게 하는 한 지식기반사회가 교육에 요구하는 창조성 함양과 창조적 지식인을 육성하는 데 중추적 역할을 할 것이기 때문이다.<sup>6)</sup> 설화를 소재로 말하기 듣기 교수학습 모형을 작성하고 발표하는 수업은 고도의 지적 활동을 수반한다. 발표를 하기 위해서는 크게는 문학과 말하기 듣기 영역의 융합이 선행되어야 한다. 또한 발표라는 형식과, 형식이라는 그릇에 담을 내용이 설화라는 점에서 창의융합적인 사고력을 필요로 한다. 즉 내용적인 측면에서 설화를 이해하고 분석하고 수업에 적용하는 것은 창의적인 아이디어를 고안하는 과정이고 형식적인 측면에서 발표를 하는 활동은 토의를 거쳐 발표 수행을 해야 하므로, 말하기·듣기와 문학 영역의 융합뿐만이 아니라 국어과 하위 영역인 읽기, 쓰기, 문법 영역의 융합이 총괄적으로 이루어지는 활동이라 볼 수 있다.

### 2.1. 소재적 측면

말하기 듣기 교수·학습 모형을 작성하여 발표하는 수업의 소재로 범교과적인 담화나 글을 활용할 수도 있지만, 창의성을 고려해 볼 때 문학 작품을 활용하는 것이 여러모로 창의적 아이디어를 창출할 수 있는 효율적인 방안이라 할 수 있다. 문학이 국어과의 다른 영역과 달리 언어예술

로 이루어진다는 사실은 인간의 창의성을 전제로 하는 것임을 잘 알 수 있게 한다. 문학 가운데에 구전설화는 개인이 창작한 작품이 아니라 다수의 사람들이 생산에 참여한 공동작이다. 공동작은 소설과 같은 개인 창작물과는 달리 절대 다수의 공감대를 얻어야만 전송력을 확보할 수 있기 때문에 우리 겨레의 정서와 심미적 의식이 녹아 있는 언어적인 예술 작품이라고 해도 과언이 아닐 것이다.

구전설화는 기억하고 있는 것을 말로 나타내는 행위이다. 기억이란 무엇일까? 가장 넓은 의미에서의 기억이란 과거의 보존으로서 정의된다. 대개 어떤 기억이든 과거와 관계없는 기억은 존재하지 않는다. 그러므로 기억의 문제는 오로지 과거는 어떻게 해서 보존되는가라는 점과 관련된다.<sup>7)</sup> 이미 오래 전에 나온, 한 정평 있는 원론적인 견해를 살펴보면 다음과 같다.

구연자(口演者)는 아무리 자기가 들은 대로 말하려고 해도 결과는 불가피하게 달라지기 마련이며, 실제로는 들은 대로만 말하려는 의도는 거의 없다. 공동작(共同作)은 많은 사람이 오랜 기간에 걸쳐 차츰 창작해 나가는 방식을 말하고, 개인이 일시에 창작 완성하는 방식인 개인작(個人作)과는 다르다. 그러나 구전문학이 속하는 구비문학이 공동작으로 되는 것은 아니고 개인작을 배제한다는 뜻도 아니다. 오히려 구비문학은 공동작이면서도 개인작이다. 공동작은 개인작의 집결(集結)을 통해서 이루어질 수 있을 뿐이고, 개인작은 공동작에 참여하면서 이루어진다.<sup>8)</sup>

6) 노명완·정혜승·옥현진, 『창조적 지식기반사회와 국어과 교육 -교육과정 모형탐구를 중심으로』, 박이정, 2003, 220면, 참고.

7) Jean Piaget, 김명자 역, 『창조적 지능의 개발』, 양서원, 2015, 159면, 참고.

8) 장덕순 외, 『口碑文學概說』, 일조각, 1971, 5-6면, 참고.

이러한 원론적인 견해를 바탕으로 해 국어교육에 연계, 적용시키면 다양한 변수가 생성되리라고 본다.

설화를 소재로 말하기 듣기 교수학습 모형을 작성하는 발표 활동도 예술작품을 창작하는 행위와 방향이 다르지만 고도의 창의적 사고력을 요구한다. 소재가 설화이기 때문에 일반적인 국어과의 교수학습 모형과도 거리가 있어서 발상의 전환이 필요하다. 이를테면 말하기 듣기 영역의 지식 영역에 해당하는 것은 화자, 청자, 담화 등 담화와 담화 지식과 말하기 듣기의 필요성, 목적, 특성 등에 관한 선언적 지식, 그리고 말하기 듣기의 정보 확인, 내용 추론, 내용 비판, 내용 감상, 내용 생성 조직, 표현방법 등에 관한 절차적 지식이 있다.<sup>9)</sup>

초등학교 '국어 2-1' 교과서에서 해당 단원의 예를 찾아보면 '4, 말놀이를 해요'를 들 수 있다. 이 단원의 학습 목표를 달성하려면 낱말의 소리나 뜻을 정확하게 알고 표현할 수 있어야 학습 목표에 도달하게 될 것이다. 이와 같은 단원이 말하기 듣기의 지식인지 교수학습 모형을 적용할 수 있는 예에 해당한다. 이에서 벗어나 구전설화를 소재로 지식인지 수업모형을 작성하려면 유용성이나 독창성과 같은 창의적 사고력을 발휘해야 할 것이다. 이와 같은 창의적 사고력을 함양하기 위한 방안으로 구전설화 가운데에서도 민족적 정서를 반영하고 있고 전승력이 활발한 작품을 선정하는 것이 바람직하다고 본다. 따라서 본 연구자는 작품 주제가 뚜렷하고 널리 알려진 '바리공주이야기'를 수업 과제로 활용하고자 한다.

## 2.2. 형식적 측면

이른바 '학제간 융합 연구(interdisciplinary collaboration)'는 융합을 예

기할 때 가장 많이 쓰는 의미일 것이다. 학제간 연구에는 여러 구성원들로 이루어진 연구 팀이 공동의 문제를 풀기 위해서 협력하는 경우가 있고, 한 사람이 둘 이상의 학제적 지식을 결합시킴으로써 문제를 해결하는 경우가 있다.<sup>10)</sup>

본 연구에서 주목하는 것은 추상적으로 틀을 세우는 거시적인 관점에서가 아니라 보다 미시적인 관점에서 대학교에서 수업 시간을 활용하여 학생들에게 창의적 융합의 이론과 실재를 습득하게 하는 것이 목표이다. 따라서 국어과 하위 영역간 융합을 할 수 있는 수업의 설계로 모두 발표 형식을 택하였다. 한편 형식적인 측면에서 구전설화의 전승과 말하기 듣기 교수·학습 모형의 발표는 공통점을 발견할 수 있다. 먼저 둘 다 의사소통의 구성요소가 같다는 점이다. 즉 화자와 청자 그리고 음성을 도구로 한다. 이 요소 중에 하나라도 없으면 의사소통 행위 자체가 성립될 수 없다.

본질적으로 구전설화나 말하기 듣기 발표 수업은 일회적인 특성을 지니고 있으나 기록인 쓰거나 읽기 행위와 분리할 수도 없는 실정이다. 현실적으로 구전설화는 전승자 대부분이 고령층에 속하여 전승을 유지할 수 없게 됨에 따라 입말을 글말로 기록하여 전승하고 있다. 발표도 이와 같은 측면을 반영하고 있는데 바로 토의와 리포트 작성 과정이 이에 해당한다. 토의를 하기 위해서는 토의학습 담당 역할과 활동 내용이 있어야 한다. 토의 학습은 조장 및 부조장 그리고 기록계, 자료계, 발표계, 연락계 등으로 구성되는데 이들이 하는 일이 각각 다르다. 역할 분담은 국어과 하위 범주인 말하기 듣기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학의 하위 범주와 일정한 관련성을 가지는데 이는 형식적인 측면을 반영한 것이라 할 수 있다. 발표와 구전설화는 음성언어를 도구로 한 담화로서 공통점을 찾아보면 다음과 같다.

9) 류성기, 앞의 책, 232-233면, 참고.

10) 김광웅, 『융합학문 어디로 가고 있나?』, 서울대출판부, 2011, 324면, 참고.

첫째, 음성언어에 의한 의사소통은 즉각적인 상호 교섭 활동을 중시한다는 성격을 가지고 있다. 소통의 궁극적인 목적은 관계 맺기를 통해 서로의 자아를 인정하고 인정받기 위해서다.<sup>11)</sup> 문자 언어를 통해서도 텍스트와 독자는 끊임없이 지속적인 상호교섭 활동을 한다. 텍스트의 내용에 대해서 이의를 제기하기도 하고, 동의하기도 하고, 새로운 대안을 찾아보기도 한다. 그런데 이러한 활동은 독자가 청자보다 지적 우위에 있거나 적어도 동등한 경우일 때, 그리고 텍스트가 문자의 형태로 지속적으로 존재할 때 가능하다. 이에 비해 음성언어는 이러한 활동이 즉각적으로 이루어지기 때문에 문자언어에 의한 상호교섭보다 더 즉각적인 상호교섭 활동이 이루어진다.

둘째, 의사소통은 언어적 의사소통과 비언어적 의사소통이 통합으로 이루어진다는 것이다. 실제로 화자와 청자 간의 의사소통은 언어적 소통과 비언어적 소통이 모두 중요하다. 더욱이 비언어적 의사소통은 문화적이고, 상호의존적이며, 언어적 의사소통보다 더 강한 힘을 미치기 때문에 (Curt Simmons, 1966 : 85-86) 소통을 위해서는 언어적 측면과 비언어적 측면을 분리하여 생각해서는 안 된다.<sup>12)</sup>

말로 전승한 구전설화는 새로운 매체의 출현과 시대적인 변화에 따라 다양한 형태로 바뀌고 있지만 애초에 음성언어를 도구로 한 말의 예술이라는 점은 변함이 없다. 구전설화 가운데에서도 어린이를 대상으로 한 것은 전래동화의 갈래로, 어른들을 위한 것은 고전소설의 갈래로 정착하였다. 구전설화가 전래동화나 고전소설의 갈래로 정착되었지만 여전히 음성을 도구로 한 구전설화도 존재하고 있다. 오늘날에도 여전히 구전설화의 가치를 깨닫고 보존하기 위해 조사자들이 현장을 방문하여 채록

한 자료들은 대부분 자료 보고서로 작성하여 보관한다. 자료를 보고하는데 있어서 글로 쓰는 것 이상의 효과적인 방법을 찾아내기 어렵다. 그러나 구비문학의 자료 보고서는 현지 조사를 했기 때문에 이루어질 수 있을 뿐만 아니라, 현지 조사에서 찾아내고 경험한 바를 전하기 위해서 존재할 따름이고 그 자체로서 온전한 것일 수는 없다.<sup>13)</sup>

발표도 의사소통을 기반으로 하는데 상황 맥락 중재원리가 적용된다. 상황 맥락 중재의 원리는 본격적으로 의사소통을 해서 마무리할 때까지 상황 맥락을 구성해갈 때 적용되는 원리이다. 이 과정에서 참여자들은 각자 동일하게 혹은 상이하게 파악한 상황 맥락을 드러내고, 상호 간에 이를 조정해가면서 서로가 만족할 만한 목표를 향해 나아간다. 발표 활동을 하는 가운데 말하기 듣기를 분리해 놓은 상태에서 어느 한 측면에서의 전략만을 익히게 되면 의사소통의 역동성을 경험할 수가 없다는 한계를 지닌다. 따라서 통합적 말하기·듣기 내용을 구성하고자 할 때 말하기와 듣기가 동시에 이루어지는 의사소통 장면을 포함해야 한다.<sup>14)</sup>

### 3. 창의 융합적 교수·학습 모형

#### 3.1. 수업 적용을 위한 준비

학기 초 강의 계획서를 설명할 때 학생들에게 전체 수업의 운영 소개와 더불어 본 연구 과제인 말하기 듣기 교수·학습 모형의 발표 수업의 목표를 설명하였다. 강의 계획은 학사 일정을 바탕으로 짰으며, 수업의 전개는

11) 송희복, 『언어와 문학에서, 가르치는 일까지』, 보고서, 2018, 225면, 참고.

12) 김재봉, 『초등 말하기·듣기 교육론』, 교육과학사, 2003, 26-27면, 참고.

13) 조동일, 『구비문학의 세계』, 새문사, 1980, 49면, 참고.

14) 이주섭, 「상황맥락을 축으로 한 말하기·듣기 통합 방안」, 『말하기듣기수업방법』, 박이정, 2011, 121-122면, 참고.

주교재를 중심으로 하는데 주교재는 『초등 말하기 듣기 교육론』<sup>15)</sup>이다.

연구 대상이 된 학생들은 J 교대 3학년 학생들로서 교생 실습을 앞두고 있어서 예비교사의 신분인 동시에 학생의 신분인 처지에 놓여 있다. 이들은 학기 초 대학 강의실에서 수업을 듣고 학기 도중 2주간(2018년 10월 22-11월 2일)에 걸쳐 교생 실습을 마치고 강의실로 되돌아와서 한 학기를 마무리한다. 학사 일정상 발표 수업은 교생 실습 이후에 하기로 하고, 그 이전에 발표를 위한 이론 수업을 진행하였다.

연구 과제에 대한 동기 부여의 목적으로 먼저 2015년 개정 교육과정의 지향점이 다양한 상황에 대처할 수 있는 창의융합형 인재 양성에 있음을 주지시켰다. 연구 목표를 제시하고 맛보기 단계로 창의융합적<sup>16)</sup> 사고력을 발휘할 기회를 제공하기 위하여 '나는 ○○ 1등입니다.'란 문장을 주어 2인 1조 '3분 스피치'를 실시하였다. 일종의 토의 학습(토의 및 자기 대화, 질문법)<sup>17)</sup>에 해당하는데 이런 기회를 통해 자기의 생각을 타인과 교환해

보거나 자기와 대화하거나 글(대화 형태의 글 포함)로 표현해 보고 밀도 있게 평가해 보면서 활발한 의사소통과 더불어 창의융합적 개념에 대한 이해를 깨우치게 하기 위해서이다.

토의 결과를 보면 학생들은 '1등'이란 의미를 다양하게 부러 쓰고 있음을 확인할 수 있었다. 첫째 긍정적인 의미로 '공감 잘하기' '잘 들어주기', '잘 웃기기', '친구 잘 사귀기', '쓸데없는 걱정 안하기' 등을 들 수 있는데 '잘'이라는 '부사'가 남들과 비교했을 때 순위상 우위의 뜻을 함축하고 있다고 볼 수 있다. 둘째 부정의 의미로 쓴 경우이다. '귀찮아하기', '청소 안하기', '표정 못 숨기기', '쓸데없는 걱정하기' 등이 이에 해당한다. '귀찮아', '안', '못', '쓸데없는'이란 단어는 순위상 거꾸로 1등을 뜻한다. 셋째로는 순위와 관련 없이 취미의 뜻으로 쓴 경우를 들 수 있는데 '여행하기', '게임하기', '내 멋대로 살기'로 나타낸 경우도 있다.

결과 분석에 의하면 학생들은 1등이란 의미를 다양하게 창의적으로 해석하고 있음을 알 수 있다. 첫째 경우는 대체로 사전적인 의미에서 벗어나지 않는데 이는 대체로 고정적인 사고에서 벗어나지 않는 유형이다. 그런데 창의적인 관점에서 접근하면 두 번째와 세 번째가 더 눈길을 끈다. 즉 융통성 및 독창성을 지닌 인지적 능력의 특성이 드러난다고 볼 수 있다. 그리고 학생들 대부분은 창의성 가운데 정의적 특성인 자발성이나 독자성을 갖춘 것을 발견할 수 있다.

또한 '융합'이란 의미에 대해서는 학생들이 대체로 단어의 의미는 알고 있는 상태라고 판단하여 국어과 하위 범주를 설명하고 융합의 현상에 대해 습득할 수 있도록 하였다. 학생들은 각 조별 토의를 거치고, 조장의 발표를 통해 국어과의 각 영역들이 독립적인 영역이 아니라 통합적으로 운용된다는 점을 깨우쳤다. 2015년 개정 교육과정의 '성격'의 내용을 살펴보기로 한다.

15) 류성기, 『초등 말하기 듣기 교육론』, 박이정, 2017. 제7차 교육과정이 자주 바뀜에 따라 교재도 이를 반영하여 두 차례나 개정을 한 상태이다. 2009년 초판이 나온 이래, 2013년 개정이 이루어졌고, 2017년 또 한 차례의 개정이 이루어졌다. 현재 수업에서 사용하고 있는 교재는 2017년 개정판으로 이 개정판이 나오게 된 이유는 2015년 교육과정이 개정되었기 때문이다.

16) 창의적 사고력은 다양한 의미를 내포할 수 있는데 인지적 능력과 정의적 특성으로 나누어 설명할 수 있다. 인지적 능력에는 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성이 있고, 정의적 특성에는 자발성, 독자성, 집착성 및 호기심이 있다. 인지적 사고능력으로 민감성이란 주변의 환경에 대해 민감한 관심을 보이고, 이를 통해 새로운 탐색 영역을 넓히는 능력이다. 유창성이란 특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출하는 것이다. 융통성은 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양한 해결책을 찾는 것이다. 독창성은 기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 것이다. 정교성은 다듬어지지 않은 기존의 아이디어를 보다 치밀한 것으로 발전시키는 것이다. 정의적 특성으로 자발성은 문제 상황에서 아이디어를 자발적으로 산출하려는 성향이나 태도이다. 독자성은 자신이 생각해 낸 아이디어에 대한 가치를 인정하고 다른 사람들의 평가로부터 구애받지 않으려는 성향이나 태도이다. 집착성은 문제를 해결하기 위한 정보를 가능한 대로 다양하게 수집하고 문제가 해결될 때까지 끈질기게 몰고 늘어지는 성향이다. 호기심은 항상 생동감있게 주변의 사물에 대해 의문을 제공하는 것을 말한다. (허경철 외, 1991:65-86면)

17) 자기의 생각을 타인과 교환해 보거나 자기와 대화하거나 글(대화 형태의 글 포함)로 표현해 보고 밀도 있게 평가해 보면서 내용을 생성해 내는 방법이다. 이외에 효과적인 내용 생성 방법은 브레인 스토밍(Brainstorm), 결부법(Synectics), 구성요소분석, 부화(incubation), 속성열거(attribute listing)법이 있다.(류성기, 위의 책, 388-390면)

‘국어’의 하위 영역은 듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학이다. 학습자는 이들 영역에 관한 지식을 갖추고 각 영역의 수행에 필요한 기능과 태도를 기쁨으로써 ‘국어’의 목표를 달성할 수 있다. 이를 위하여 ‘국어’는 담화나 글, 작품을 정확하고 비판적으로 이해하고 생각과 느낌, 경험을 효과적이고 창의적으로 표현하는 활동, 국어가 쓰이는 실제 현상을 탐구하여 국어를 깊이있게 이해하고 반성적으로 인식하는 활동, 그리고 문학작품을 수용하거나 생산하면서 인간의 다양한 삶을 이해하고 정서를 함양하는 활동으로 내용을 구성하였다.

위에서 본 바와 같이 국어과 하위 범주는 듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학의 5대 영역이다. 국어과의 목표를 달성하기 위해서는 각 기능을 수행할 수 있도록 지식과 기능 태도를 갖추어야 함과 동시에 통합체인 국어를 이해하고 표현하는 활동과 인식하는 활동, 정서를 함양하는 활동으로 이루어져야 한다. 융합의 의미는 좁게는 국어의 하위 범주인 영역 간의 융합을 뜻할 수 있으나, 넓게는 학년 군과의 연계 활동 및 다른 교과와도 융합할 수 있는 의미도 함축한다.

창의융합적 사고력을 함양하기 위해 조별 과제를 부여하고 과제를 통해 성취할 수 있는 학습 목표는 크게 두 가지로 요약할 수 있다.

첫째, 내용적 측면에서 구전설화를 활용하여 창의적 사고력을 기를 수 있다.

둘째, 형식적 측면에서 발표를 통해 국어과 하위 범주 간을 융합할 수 있다.

말하기 듣기 교수·학습 모형을 발표하기 위해서는 필수적으로 토의학습을 거쳐야 하기 때문에 그 과정에서 말하기나 듣기, 읽기, 쓰기 문법 간의 하위 영역별 융합이 요구된다. 어떤 영역이든 바람직한 의사소통<sup>18)</sup>을 하기 위해서는 세 가지 조건을 갖추어야 하는데 바로 교육과정에서 명시한 지식과 기능과 태도이다. 주 교재에서 제시한 말하기 듣기 교수 학습 모형은 이 세 가지 조건을 반영하여 만든 것이다. 말하기 듣기 교수 학습 모형의 본질을 분석하면 지식 인지 교수학습 모형은 지식 영역<sup>19)</sup>, 둘째 행동기능 교수학습 모형과 전략기능 교수학습 모형<sup>20)</sup>은 기능 영역, 가치형성모형<sup>21)</sup>은 태도 영역에 해당한다. 그러므로 학생들을 위한 교수학습 모형 발표 수업은 창의융합적 사고력을 함양하려는 학습 목표와 더불어 말하기 듣기 교육의 기본적인 조건을 기를 수 있는 방법이기도 하다.

### 3.2. 교수·학습 모형의 실제

발표 수업에 앞서 학생들은 기본적으로 발표 수행 평가의 기준을 알고 각 조별로 조장을 뽑고 조장이 총괄하여 자료 수집 및 리포트 작성, PPT 작성 등을 통해 준비 단계를 거쳐야 한다.

18) 의사소통역량은 음성언어·문자언어·기호와 매체를 활용하여 생각·느낌·경험을 표현·이해하면서 의미를 구성하고 자아·타인·세계의 관계를 점검하고 조정하는 능력이다.(박기용, 『국어과 교육과정과 교수·학습 방법』, 월인, 2017, 92면)

19) 지식 영역은 지식 인지 교수 학습 모형과 관련성이 있는 것으로 선언적 지식 대 절차적 지식으로 구분할 수 있다. 선언적 지식은 무엇이 어떻게 하는 지식(knowledge that)이고 절차적 지식은 무엇을 어떻게 하는가에 대한 지식(knowledge of how)이다.

20) 기능 영역은 듣기 기능에 정보를 확인하고, 사회·문화·담화·관계적 맥락을 고려하여내용을 이해하며, 추론하고, 비판하고, 감상하는 기능이 있고 말하기 기능에 내용을 생성하여 조직하고, 이를 표현하는 기능이 있다. 그런데 이러한 기능 중에는 반복 연습을 통하여 기능을 익히는 행동 기능 숙달 형태의 기능이 있고, 과정이나 원리 등 상위 인지적 전략을 익혀야 하는 전략 기능 숙달 형태의 기능이 있다. 전자는 행동 기능 교수·학습 모형에 속하고 후자는 전략기능 교수·학습 모형에 해당한다.

21) 태도 영역은 가치 형성 교수·학습 모형과 관련된 영역으로 지도 내용에는 듣고 말하는 자세, 습관, 흥미 등에 관한 내용과 듣기나 말하기에 대한 가치관적 지도 내용이 있다.

해당 단원인 말하기 듣기 교수·학습 모형은 전체 단원을 총괄하는 성격이기 때문에 그 이전까지 배운 지식을 충분히 활용할 수 있도록 2주 전에 발표 계획을 알려주어 각 조별 준비를 할 수 있도록 하였다. 발표순서는 각 조별로 아래에 제시한 순서대로 하되, 학사 일정상 중간고사 전후 4주간에 걸쳐서 수업 시간을 활용해서 30분의 시간을 주어서 발표를 하도록 하였다. 말하기 단계는 내용 생성과 조직 그리고 표현의 단계를 거쳐서 가시화되고 듣기 단계는 내용 확인-이해-추론, 비판, 감상의 단계로 이루어진다는 점은 학생들은 이미 앞 단원에서 이론에서 습득한 상태이다.

주 교재 3편 2장에 있는 말하기 듣기 교수·학습 모형을 제시하면 다음과 같다.

말하기 듣기 교수·학습모형	교수 학습 단계
① 지식인지 교수·학습모형	도입→배경지식확장→예측→인지조직→정리
② 행동기능 교수·학습모형	도입→원리학습→자동화학습→적용학습→정리
③ 전략기능 교수·학습모형	도입→전략학습→자기화학습→전이학습→정리
④ 가치형성 교수·학습모형	도입→지식인지→가치변화→가치내면화→정리

수업 단계를 구체적으로 제시하면, 먼저 준비 단계에서 2주간의 시간을 주어 조별 역할 분담과 더불어 바리데기 이야기 설화 분석을 하고 발표를 위한 자료 조사 및 리포트 작성, PPT 작성과 첫째 본 연구 과제에 해당하는 각각의 교수 학습·모형을 대상으로 준비를 하게 하였다. 둘째 각 조별로 발표의 실재를 수행하게 하였다. 발표는 조별로 리포트와 PPT를

중심으로 일주일마다 하되, 발표시간을 30분 주어 설명과 부분 시연을 하도록 하였다. 설명은 리포트와 PPT를 중심으로 전체 내용에 대해 간추려 설명하고 시연은 각 교수·학습 단계에서 필요하다고 판단되는 부분을 골라 현장에서 실제 수업을 하는 것처럼 하도록 하였다. 다음은 각 조별로 설명한 내용을 간추린 것이다.

### 3.2.1. 지식 인지 교수·학습 모형

지식인지 교수·학습의 적용을 살펴보면 '바리데기 이야기'를 소재로 영웅 설화의 특징과 구조를 알고 인식하는 수업으로 지식 인지 교수 학습 모형을 작성하고자 한다. 도입 단계에서는 '어벤져스'라는 학습자들에게 친숙한 영화를 통하여 영웅 이야기의 구조에 대해 흥미를 가질 수 있도록 하고 활동 1에서는 '바리데기' 이야기를 읽어봄으로써 배경 지식을 확장한다. 활동 2에서는 영웅 이야기의 구조라는 새로운 지식을 습득하고 활동 3의 직접 만화를 그려보는 조작 활동을 통하여 학습자로 하여금 지식의 정교화와 조직화를 실시한다.

학습 단계	교수·학습 활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 동기 유발하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 영화 '어벤져스'를 보고 인물들의 특징이 무엇인지 말해 보시다.</li> </ul> </li> <li>● 배움 문제 확인하기: 영웅이야기의 구조를 알아봅시다.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     활동1: 바리데기 이야기 읽기                      활동2: 영웅 이야기 구조 알기                      활동3: 나만의 영웅 만화 그리기                 </div>
배경지식 확장	● 어벤져스의 인물들의 특성 파악하기
예측	● 바리공주와 관련지어 인물의 공통점 찾기

인지 조작	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">활동1: 바리데기 이야기 읽기</div> <p>인물의 삶의 특징 알아보기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">활동2: 영웅 이야기 구조 알기</div> <p>(고귀한 혈통, 비정상적 출생, 고난, 조력자, 비범한 능력, 고난의 극복, 영웅 탄생)                  ● 인지 조작: 영웅이야기의 구조와 바리데기이야기의 구조 연결하여 인지 의미망 새롭게 조직하기</p>
	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">활동3: 나만의 영웅만화 그리기</div> <p>● 정교화하기: 만화그리기</p>
정리	● 학습 내용 정리하기 및 차시 예고하기

3.2.2. 행동 기능 교수·학습모형

이 모형을 적용할 때에 교과서에 제시된 공부할 문제는 ‘~을 해봅시다.’와 같이 행동적 지식을 활용하는 수업을 할 때여야 한다. 예를 들어, “상황에 맞는 인사법을 알아봅시다.”와 같은 학습 문제의 제시가 가능하다. 이 모형을 교과서에 적용하여 수업지도안을 작성할 때에는 교과서 내용을 이 모형에 맞추어 재구성하되 교과서에 없는 내용이 필요할 경우에는 교과서 밖에서 가져오고, 교과서 내용이라도 필요치 않으면 과감히 버린다.

학습 단계	교수 · 학습 활동
도입	● 동기 유발하기: 마음카드(기쁨, 슬픔, 화남, 놀람)를 보고 마음과 느낌 발표하기 ● 공부할 문제 확인하기: 느낌을 살려 이야기를 읽어봅시다. ● 공부할 순서 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">                     활동1: 바리데기 이야기 읽기                      활동2: 바리데기 이야기 느낌을 살려 읽기                 </div>

원리학습	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">활동1: 바리데기 이야기 읽기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이야기를 소리 내어 읽기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이야기 속 등장인물의 마음을 생각하며 선생님이 들려주는 이야기를 잘 들어봅시다.</li> <li>○ 이야기를 다시 듣고 등장인물의 느낌에 따라 마음 팻말을 들어봅시다.</li> </ul> </li> </ul>
자동화학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 등장인물 대사에 어울리는 표정과 목소리는 알아봅시다.                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 임금 : 화남 표정과 목소리</li> <li>- 왕비 : 우는 표정과 슬픈 목소리</li> <li>- 할아버지 : 놀란 표정과 목소리</li> <li>- 할머니 : 기쁜 표정과 목소리</li> </ul> </li> <li>○ 선생님을 따라서 이야기를 소리 내어 읽어봅시다.</li> </ul>
적용학습	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">활동2: 바리데기 이야기 느낌을 살려 읽기</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 느낌을 살려 이야기 읽기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 등장인물들의 마음을 나타내는 대사에 맞는 스티커를 붙여 봅시다.</li> <li>○ 모둠별로 등장인물의 대사를 나누어 이야기를 실감나게 읽어봅시다.</li> <li>○ 연습한 내용을 모둠별로 발표해 봅시다.</li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 느낌을 살려 읽는 방법 정리하기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 느낌을 살려 읽으려면 어떻게 해야 할까요?                                  -인물의 마음을 생각해야 합니다.                                  -인물에게 어울리는 표정과 목소리로 읽어야 합니다.</li> <li>○ 느낌을 살려 읽으면 어떤 점이 좋을까요?                                  -이야기가 더 재미있습니다.                                  -실감나게 읽을 수 있습니다.</li> </ul> </li> <li>● 느낌 나누기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 오늘 공부를 통해 여러분이 새롭게 알게 된 사실이나 느낀 점을 이야기해 볼까요?</li> </ul> </li> <li>● 다음 수업 내용 예고하기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다음 시간에는 잘하는 것을 친구들에게 소개해 보도록 하겠습니다.</li> </ul> </li> </ul>

### 3.2.2. 전략기능학습모형

본 발표수업은 전략 기능 교수 학습을 적용하여 '바리데기' 이야기의 일부를 각색하고 역할극으로 표현해 보는 수업이다. 전 차시 수업에서 '바리데기'를 읽어보았다는 가정하에 수업을 진행한다. 활동1에서는 역할극의 개념과 주의할 점을 간단히 알아본 다음 '바리데기'이야기의 일부분을 대본 형식으로 바꾼 글을 토대로 역할극을 하는 것을 교사가 시범을 보인다(전략학습). 활동2에서는 활동1에서 교사가 제시한 대본으로 모둠별로 역할극 연습을 해본다(자기화학습). 활동3에서는 학생들이 모둠별로 직접 이야기의 일부분을 상상하여 각색해보고, 그것을 대본으로 구성하여 역할극을 시도해보는 활동을 한다(전이 학습).

학습 단계	교수 · 학습 활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 동기유발 자료 제시하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ '콩쥐팍쥐', '해님달님' 이야기의 한 장면을 보고 장면에 등장하는 인물들의 대사 유추해 봅시다.                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 이 장면에서 이 인물은 무슨 말을 할 것 같나요?</li> <li>■ 등장인물은 어떤 목소리로 말을 할 것 같나요?</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● 공부할 문제 확인하기: '바리데기' 이야기를 역할극으로 표현할 수 있다.</li> <li>● 공부할 순서 안내하기</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     활동1: '바리데기' 역할극 만나기                      활동2: '바리데기' 역할극 연습하기                      활동3: 이야기 각색하고 역할극 해보기                 </div>

전략학습	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     활동1: '바리데기' 역할극 만나기                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 역할극 하는 방법 알기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 역할극을 하는 방법 익히기</li> </ul> </li> <li>● 교사의 시범을 보며 역할극 익히기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ '바리데기' 중 한 장면의 역할극에 대한 교사 시범을 보고 역할극 익히기                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 선생님이 바리데기의 한 장면을 역할극 대본으로 만들어 봤어요.</li> <li>■ 선생님을 따라 각 인물들의 대사를 읽고 말해볼까요?</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
자기화학습	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     활동2: '바리데기' 역할극 연습하기                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 모둠별로 역할극 연습해보기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 활동1을 바탕으로 모둠별로 역할극 연습해보기                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 선생님과 함께 연습한 것을 바탕으로, 인물의 상황에 알맞은 표정, 몸짓, 말투를 생각하며 모둠원끼리 주어진 대사를 소리 내어 연습해봅시다</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
전이학습	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     활동3: 이야기 각색하고 역할극 해보기                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● '바리데기' 이야기의 일부분 각색하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 모둠별로 '바리데기' 이야기 중 일부 내용을 각색해보기                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>■ '바리데기' 이야기에서 바리데기가 무장승을 만나는 부분부터 결말 전까지의 내용을 모둠별로 각색해봅시다.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>● 각색한 내용을 대본으로 만들어 역할극 해보기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 모둠별로 각색한 내용을 대본으로 만들고 역할 나누고 역할극 하기</li> </ul> </li> </ul>
정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 오늘 수업에 대한 소감 나누기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 오늘 활동으로 느낀 점, 알게 된 점, 더 알고보고 싶은 점 나누기</li> </ul> </li> <li>● 차시예고 및 예습과제 안내                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 차시 예고와 예습과제를 안내한다.</li> </ul> </li> </ul>

### 3.2.4. 가치형성모형학습

바리공주 이야기 속에 숨겨진 '가족 사랑'이라는 가치(관)에 대해 생각해보고, 아동이 이를 내면화하고 표현할 수 있도록 모형의 단계에 맞게 수업을 구성하고자 한다.

도입단계에서는 가족 사랑과 관련된 영상을 시청하여 이번 시간에 찾을 가치를 대한 단서를 아동에게 제시하고 본시 학습에 있어 흥미를 갖고 참여할 수 있도록 한다.

전개단계의 활동 1에서는 퀴즈를 통해 예습과제로 제시한 바리공주 이야기를 확인하며 아동의 배경지식을 활성화시켜 학습에 도움이 되도록 유도한다. 이후 '등장인물 인터뷰하기' 활동으로 등장인물의 감정을 보다 깊이 이해하고 이야기 속에 숨겨진 가치를 인지하도록 한다. 활동 2에서는 고전적 조건화를 통해 다른 상황을 아동에게 제시함으로써 앞서 알아본 가치를 변화시킬 수 있도록 '모둠별 토의 활동'을 구상하고자 한다. 또한, 모둠별 토의한 결과를 발표하여 가치에 대한 생각을 학급 친구들과 공유할 수 있도록 한다. 활동 3에서는 '가족사랑 체크리스트 만들기' 활동을 통해 앞서 공유한 가치에 대해 아동 스스로 내면화하고 이를 실천할 수 있는 마음을 친구들 앞에서 표현하고 다짐함으로써 공언 효과를 높인다. 또한, 위에서 작성한 체크리스트를 일주일 동안 일상생활 속에서 실천해봄으로써 아동의 삶과 가치를 연결하고자 한다.

정리 단계에서는 PMI 기법을 활용하여 수업에 대한 소감을 공유하고 '실천왕'을 뽑을 것을 예고하여 가치 실천에 대한 아동의 참여 동기를 높인다.

학습 단계	교수 · 학습 활동
도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 동기유발: 영상을 보며 동기유발하기</li> <li>● 학습문제 확인: 가족을 사랑하는 마음 알고 실천하는 마음을 표현해보시다.</li> <li>● 학습순서 안내</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     활동1: 등장인물 인터뷰하기                      활동2: 다른 상황 생각해보기                      활동3: 체크리스트 만들기                 </div>
지식인지	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     활동1: 등장인물 인터뷰하기                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 바리공주 등장인물 인터뷰하기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 바리공주 퀴즈                                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 간단한 퀴즈로 바리공주 이야기를 다시 되새긴다.</li> </ul> </li> <li>○ 등장인물의 생각 알아보기                                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 바리공주의 등장인물 역을 맡은 친구들을 인터뷰한다.</li> <li>- 등장인물 역을 맡은 친구들은 등장인물의 마음을 헤아리며 친구들의 질문에 답한다.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
가치변화	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     활동2: 이야기와 다른 상황을 생각해보기                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 모둠별로 다른 상황에 대해 이야기 나누기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠별로 학습지에 제시된 상황에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>- 모듬의 생각을 학습지에 적어 한 명이 대표로 앞에 나와 발표한다.</li> </ul> </li> </ul>
가치내면화	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">                     활동3: 체크리스트 만들기                 </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 실천 체크리스트 만들기                         <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 생활 속에서 내가 실천할 체크리스트 만들기                                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 학습한 것을 바탕으로 내가 실천할 체크리스트를 작성한다.</li> </ul> </li> <li>● 생활 속에서 내가 실천할 체크리스트 발표하기                                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작성한 체크리스트를 발표하며 실천의지를 다진다.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 정리하기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 무엇에 대해 배워보았나요?</li> <li>- 오늘 수업을 하며 알게 된 점, 느낀 점, 아쉬웠던 점들이 있다면 이야기해 봅시다.</li> </ul> </li> <li>● 과제 제시하기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오늘 작성한 체크리스트는 일주일동안 실천한 후 실천율을 뽐도록 하겠습니다.</li> </ul> </li> <li>● 차시예고                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다음 시간에는 흥부전을 읽고, 이야기를 나누어 보도록 하겠습니다.</li> </ul> </li> </ul>
----	---

### 3.3. 수업 사례 분석 및 제언

어떤 분야를 막론하고 창의 융합적 인재를 요구하는 것이 현실적으로 지배적인 담론으로 떠오르고 있다. 대학은 21세기 '지식의 공장'인데 요즘은 거의 모든 대학에서 융합교육, 융합학과, 융합대학원 등이 만들어지고 있으며, 연계 전공이나 협동과정의 개설을 지원하고 있다.<sup>22)</sup> 사실 '창의'와 '융합'은 상보적 관계에 놓여 있다고 해도 틀린 말은 아닐 것이다. 융합을 함으로써 창의적인 사고의 발상을 이끌어낼 수 있고 창의적인 발상을 함으로써 융합을 할 수 있기 때문이다.

본고에서는 현재 거론되고 있는 학문 간의 경계를 무너뜨리고 통합을 하려는 거시적인 관점<sup>23)</sup>에서 접근하는 것이 아니라 미시적인 관점에서 대학 발표 수업을 통해 구전설화를 활용하여 창의융합적 사고력을 이끌어내기 위한 지도 방법을 모색하였다. 아래 내용은 위에서 제시한 내용을 창의융합적 관점에서 분석한 결과이다.

22) 홍성욱, 『융합이란 무엇인가』, 사이언스 북스, 2012, 7면, 참고.

23) 메타-전공으로서의 교양이 구축되기 위한 설결 조건으로 '교양과 전공', 연구와 교육 사이에 설정되어 있는 관습적이고 이데올로기적인 위계의 타파, '감성과 이성의 통합', '메타 전공'으로서의 교양이라는 본성이 반영된 통합 학문적 교양 세계가 구축되어야 한다.(김월희, 「동태적 인물으로서의 통합적 학문」, 『학문간 경계를 넘어』, 서울대학교출판문화원, 2011, 180면, 참고.)

조	학습모형	창의융합적 사고력	
		창의성	융합성
1	지식인지 교수학습	어벤져스와 바리공주 연계 영웅의 일생구조 활용 나만의 영웅 만화 그리기	영화와 구전설화 융합 국어과 하위 영역간 융합
2	행동기능 교수학습	마음 카드 만들기(기쁨, 슬픔, 화남, 놀람) 바리공주 등장인물 표정, 목소리 적용하기 등장인물 마음 나타내는 스티커 활용하기	그림카드와 구전설화 융합 국어과 하위 영역간 융합
3	전략기능 교수학습	공쥐팔쥐, 해님달님 동영상 활용 인물 대사 유추해보기 역할극 대본 익히기 및 역할극 대본 만들기 바리공주 이야기 부분 각색하기	전래동화와 구전설화 융합 연극과 구전설화 융합 국어과 하위 영역간 융합
4	가치형성 교수학습	가족사랑 주제 동영상 활용하기 바리공주 등장 인물 인터뷰하기 실천 체크리스트 만들기	창작동영상과 구전설화 융합 인물 인터뷰와 구전설화 융합 국어과 하위 영역간 융합

먼저 융합적 요소를 살펴보면 다층적인 면에서 융합을 꾀하고 있음이 드러났는데 다음과 같은 세 가지 측면에서 볼 수 있다.

첫째, 매체 간의 융합: 표출 매체(presentation media), 표상 매체(representain media), 기계/전자매체 (mechanic/electronic)의 경계를 넘나들고 있음을 알 수 있다. 먼저 음성을 도구로 한 구전설화와 문자로 기록한 전래동화를 연계하거나 또한 기계/매체를 도구로 한 영화를 활용하고 있다.

둘째, 갈래 간의 경계를 넘나들고 있음을 알 수 있다. 설화를 연극으로 재구성하거나 설화와 인터뷰를 융합한 설계를 통해 흥미도를 높이고 있다.

셋째, 국어과 하위 영역 간의 융합을 들 수 있다. 먼저 말하기·듣기와 문학의 융합을 통해 자연스럽게 나머지 영역의 통합을 꾀하였다.

창의성은 인지적 능력과 정의적 특성이 있다. 대체로 정의적 특성인 자발성, 독자성, 집착성은 발표 수행을 위해 갖추어야 할 기본 태도에 해당하므로 학생들에게서 정의적 특성을 엿볼 수 있었다. 여기에서 주목할 만한 점은 인지적인 능력이다. 먼저 가장 눈에 띄는 점으로 유창성을 들 수 있다. 유창성은 정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출하는 것인데, 학생들이 과제 해결을 하기 위해 각 조별 토의를 통해 다양한 의견을 수렴하는 활동을 통해 유창성을 발휘할 시간을 가질 수 있었다.

융통성이란 고정적인 사고의 틀에서 벗어나 시각을 다양한 해결책을 찾는 능력이다. 예를 들면 2조에서 고안한 '마음 카드 만들기(기쁨, 슬픔, 화남, 놀람)'를 들 수 있다. 일반적으로 2조의 과제인 행동기능 교수·학습 모형은 저학년을 대상으로 한 수업 모형의 하나인데 주로 '발음 시범 보이기', '바르게 듣는 자세 시범 보이기'와 같은 수업 내용을 들 수 있다. 그런데 2조에서는 바리데기 이야기에 나오는 등장인물을 활용하여 마음 카드(기쁨, 슬픔, 화남, 놀람)를 이용하여 감정 상태를 표현하고 반복해서 따라해 보게 함으로써 '느낌을 살려 읽기'라는 학습 목표를 성취하고자 하여 융통성을 발휘함을 알 수 있다.

독창성은 기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 능력인데 1조의 아이디어를 들 만하다. 1조에서 영화 '어벤져스'에 나온 영웅을 대상으로 영웅의 일생 구조 지식을 알 수 있도록 한 것 등을 들 수 있다.

한편 학생들은 발표 수업의 과제를 수행하기 위해 각 조별로 역할을 맡아 부분별 과제를 수행하고 통합을 함으로써 국어과 교과 역량을 기를

수 있는 기회를 제공받을 수 있다고 본다. 본 연구에서는 창의융합형 인재 양성이라는 2015년 교육과정 총론을 이해하고 그에 대처하기 위해 수업 시간을 활용하여 예비교사들의 창의융합적인 사고력을 함양하기 위한 실재를 수행하여 유의미한 결과를 도출하였다고 본다.

#### 4. 마무리

이 연구는 대학 교육에서 '구전설화를 활용한 말하기 듣기 교수학습 모형의 발표 수업'을 통해 2015년 개정 교육과정의 핵심과제인 창의융합형 인재를 기를 수 있는 예비교사의 수업 역량을 함양할 수 있도록 하는 데에 있다.

기존 연구 방향을 살펴보면 창의융합적인 교육에 있어서 거시적인 연구가 주류를 이루었으나 이 글에서는 미시적인 관점에서 본 연구자의 수업을 들은 30명의 학생들을 대상으로 단원 중에서 마무리 성격이 강한 단원인 '말하기 듣기 교수학습모형' 발표를 통해 창의융합적인 사고력을 이끌어내고자 하였다.

창의융합적 사고력을 기르기 위한 방법론은 크게 두 가지로 압축할 수 있다. 먼저 소재적인 측면에서 구전설화인 바리데기를 적용하여 창의력을 높이고 형식적 측면에서 국어과 하위 범주인 문학과 말하기 듣기 영역 간의 융합을 꾀할 수 있다. 이 둘을 통합할 수 있는 방법론으로 학생들에게 말하기 듣기 교수·학습 모형에 대한 발표를 통해 기대하는 연구 성과에 도달하고자 하였다. 교수·학습 모형은 기본교재에 제시한 교수·학습 모형의 틀을 적용하되 학습 방법론 측면에서 문학과 말하기 듣기 영역을 통합하여 창의융합적 사고력을 도출하고자 고안하였다.

수강생들은 기본적으로 문학과 말하기 듣기 영역간의 상위 융합을 통해 부가적으로 영화나 전래동화, 인터뷰, 창작 동영상 등을 말하기 듣기 수업에 활용함으로써 창의적인 융합을 꾀하고 있음이 드러났다. 또한 설화를 교수·학습 모형 수업을 위한 소재로 활용함으로써 창의적 사고력을 이끌어낸 점을 들 수 있다. 토의 과정에서는 유창성을 발휘하여 융통성이나 독창성으로 이어졌다. 마지막으로 정교성을 발휘하여 리포트 작성과 PPT 작성으로 마무리 작업을 하였다. 다만 조별 발표 수업이기 때문에 조별 수준 차이나 학년 군 연계나 교과 간의 융합 수업으로까지 접에서 한계를 지닌다.

창의융합적 사고력은 제한된 시간 안에 일회적으로 기를 수 있는 것이 아니라, 지속적인 노력이 뒤따라야 할 것이다. 또한 공간적으로 대학 교육에서만 이루어지는 것이 아니라 학생들이 실습하는 교육 현장과 연계하여 그 실효성을 입증받아야 할 과제를 안고 있다. 연구의 여건 상 이에 대한 검증 작업은 다음 기회로 미루고자 한다.

[ABSTRACT]

### 'Creative Fusion' Speaking and Listening Training Using Oral Fables

-With a Focus on Presentation Class of Teaching and Learning Model -

Kwon, Bok-soon(Gyeongsang University)

The purpose of this study is to develop the teaching ability of pre-service teachers who can develop creative fusion-type talent, which is a core task of the revised education process in 2015, through 'Speaking and Listening Teaching and Learning Using Oral Fables Model Presentation Class'.

In the methodological view, we first applied the Korean oral fable about Princess Bari in terms of materials. In the formal aspect, we attempted to create fusion between literature, speaking and listening and achieve the expected research results through the presentation class which can integrate these two by converging literature, speaking and listening.

The keywords 'creative' and 'convergence' in this article are not separate but complementary. First, in the fusion aspect, a multi-layered fusion phenomenon occurred based on upper fusion between literature, speaking and listening. In upper fusion, expansion by lower fusion, fusion between media, and fusion of branches were achieved. Creativity can be said to have been the basis for enhancing the competence of

pre-service teachers as they demonstrated fluency, flexibility, originality and sophistication, which are cognitive abilities of creativity based on positive characteristics.

Creative convergence-type thinking ability not something that can be developed in a short time and can only come from continuous effort. In addition, in terms of space, it won't just be applied in college education but will have to be connected with actual student teacher practice in the field and the results thereof will have to be proven. We will postpone the subsequent study on this to the next opportunity.

**Keywords :** Curriculum, Pre-service teacher, Teaching capacity, Creative convergence thinking, Literacy, Speaking and listening convergence, Multi-layer fusion phenomenon, Cognitive ability of creativity

#### [ 참고문헌 ]

##### □ 단행본

- 김재봉, 『초등 말하기·듣기 교육론』, 교육과학사, 2003, 26-27면.  
 노명완·정혜승·육현진, 『창조적 지식기반사회와 국어과 교육 -교육과정 모형 탐구를 중심으로』, 박이정, 2003, 220면.  
 류성기, 『초등 말하기듣기 교육론』, 박이정, 2017.  
 박기용, 『국어과 교육과정과 교수·학습 방법』, 월인, 2017, 92면.  
 송희복, 『언어와 문학에서, 가르치는 일까지』, 보고사, 2018, 225면.  
 장덕순 외, 『口碑文學概說』, 일조각, 1971, 5-6면.  
 Jean Piaget, 김명자 역, 『창조적 지능의 개발』, 양서원, 2015, 159면.

##### □ 논문

- 김왕동, 「창의융합인재에 대한 개념 틀 정립: 과학기술과 예술융합 관점」, 『영재와 영재교육』 제11권, 1호, 한국영재학회, 2012, 97-119면.  
 김월희, 「동태적 인물로서의 통합적 학문」, 『학문간 경계를 넘어』, 서울대학교출판문화원, 2011, 180면.  
 김은경, 한윤영, 「창의적 인재 역량 향상을 위한 교양교육 요구 분석」, 『교양교육연구』, 제12권, 3호, 한국교양교육학회, 2018, 115-139면.  
 이주섭, 「상황맥락을 축으로 한 말하기·듣기 통합 방안」, 『말하기 듣기 수업방법』, 박이정, 2011, 121-122면. 129면.  
 이지원 외, 「융합인재교육의 현장적용을 경험한 예비교사의 융합인재 지도역량 향상에 대한 인식조사」, 『현장과학교육』, 11권1호, 한국현장 과학교육학회, 2017, 113-128면.  
 홍성욱, 「성공하는 융합, 실패하는 융합」, 『융합학문 어디로 가고 있나?』, 서울대 출판부, 2011313-341면. 홍성욱, 『융합이란 무엇인가』, 사이언스 북스, 2012, 7면.