

민속놀이 학습을 위한 교육용 소프트웨어 개발 및 적용

(Development and Application of an Educational Software for Folk Plays Learning)

강원봉* · 이정훈** · 김성백***

I. 序 論

기존의 교육용 소프트웨어는 동일한 학습목표를 두고 학습자 개인이 어떤 방법으로든 학습하여 학습목표에 이르도록 하는데 있다. 그러나 수 십 명 또는 수 백 명이 함께 연출해야 하는 놀이 형태에 있어서는 개개인이 모두 동일한 학습목표보다는 각자의 역할에 따른 서로 다른 학습목표와 학습내용을 가지게 된다. 또한 각 학습자의 주어진 역할에 대하여 학습함에 있어서 학습과제를 전체적으로 이해하고 파악해야 한다. 이러한 과제를 해결할 때에는 여러 사람이 동시에 같은 장소에 모여서 연습해야할 시간과 노력이 필요하다. 따라서 이런 과제를 효과적으로 학습할 수 있는 교육용 소프트웨어는 기존의 학습방법보다 훨씬 학습비용을 절감할 수 있을 뿐만 아니라 학습자가 전체적인 관점에서 자신이 학습해야할 부분을 정확히 파악하게 함으로써 학습의 효과를 높일 수 있을 것이다. 즉, 교육용 소프트웨어를 통하여 놀이에 참여하는 모든 사람들이 각자의 역할을 충분히 학습한 후에 모여서 전체적으로 호흡을 맞춘다면 매우 빠른 시간에 효율적으로 학습이 이루어 질 수 있을 것이다. 이에 본 논문에서는 학습자가 모두 동일한 학습목표를 세우고 각자의 학습성취도를 높이는 기존의 학습방법과는 달리 공동학습과제를 실현하기 위하여 역할별로 각자의 학습목표를 설정하고, 개별적으로 연습함으로써 전체적으로 모이는 시간을 줄이

* 제주농업고등학교 교사
** 제주대학교 전산통계학과 교수
*** 제주대학교 컴퓨터교육과 교수

는데 초점을 맞췄다. 특히 대규모 집단이 공동으로 학습하는 과제로서 여러 사람이 어울려 함께 공연하는 제주민속놀이중의 하나인 “꽃염불”을 선택하였다.

중요무형문화재해설집에 의하면 전통민속놀이를 “놀이의 어원은 ‘놀’이고 즐겁고 신나고 아름다운 것을 뜻한다. ‘놀’의 동작적 표현은 연극·춤 등의 놀이이고, 음악적인 표현은 ‘노래’이다. 춤이나 연극은 물론 음악인 노래는 즐겁고 흥겨운 마음의 표현이다. 아름답고 즐겁고 멋있을 때에 놀이나 노래는 한층 예술성을 지니고 사람의 마음을 사로잡고 공감을 일으킨다. 놀이는 아름답게 움직이는 동작에 의해서 구성되는 바, 춤과 노래가 동시에 곁들여져서 하나의 구성체를 이루게 된다. 놀이하는 사람은 자신이 흥겨울 뿐 아니라 보고 듣는 사람에게도 신나는 공감을 일으켜서 일체감을 갖게 한다[문화재관리국 85].” 고 한다.

이에 제주민속놀이를 널리 보급하고 발굴하여 조상들의 빛나는 얼과 슬기를 모아야 할 때이다. 따라서 본 연구의 목적은 꽃염불 학습을 위한 교육용 소프트웨어를 제작하여 활용함으로써 학생들이나 교사들이 제주민속놀이를 계승·발전할 수 있도록 한다. 구체적으로 본 논문에서는 다음과 같이 네 가지를 다룬다.

- 첫째, 학생들을 대상으로 남녀별로 제주민속놀이에 대한 관심도를 알아본다.
- 둘째, 제주민속놀이를 조사한다.
- 셋째, 꽃염불 소프트웨어를 구현하고 제작한다.
- 넷째, 제작된 교육용 소프트웨어를 활용하여 개별화 교육을 실시한 후 학습 효과를 분석한다.

II. 理論的 背景

1. 個別化 教授法

개별화 교수(individualized instruction)라는 말은 수업의 개별화라고도 하는데 개개 학습자의 독특한 요구와 특성을 최대한으로 수용하기 위하여 특별히 계획적으로 선택·고안된 학습활동에 학습자가 종사할 수 있도록 구조화시킨

수업체제로서 학습자의 개인차를 최대한 고려하여 수업을 실천하는 수업방법을 말하는 것으로 辛世浩(1974년)는 다음과 같이 개별화 교수의 바탕에 깔려있는 기본적인 생각을 가설적으로 상정하였다.

- 1) 학습자 개인들은 서로 다른 학습진도를 보인다.
- 2) 학습자 개인들은 공부하는 기능(skill)에 있어서도 서로 다르다.
- 3) 학습자 개인들은 서로 꼭 같은 방법으로 문제를 해결하지 않는다.
- 4) 학습자 개인들은 서로 다른 흥미 경향을 가지고 있다.
- 5) 학습자 개인들은 서로 다른 학습동기를 가지고 있다.
- 6) 학습자 개인들은 특정시점에서 똑같은 학습준비를 가지고 있지 않다[이성호00].

2. 學習目標

1) 全體學習目標

- ① 학습자 스스로 적합한 역할을 정할 수 있다.
- ② 정해진 역할에 따라 개별연습을 할 수 있다.
- ③ 개별적으로 연습된 것을 바탕으로 전체연습을 할 수 있다.

2) 個別學習目標

- ① 무당
 - 무당이 하는 일을 알 수 있다.
 - 무당이 역할을 수행할 수 있다.
- ② 풍물패
 - 풍물패들이 하는 일을 알 수 있다.
 - 저마다 자신에 맞는 풍물을 연주할 수 있다.
- ③ 상주
 - 상주가 해야할 일을 알 수 있다.
 - 상주의 역할을 수행할 수 있다.
- ④ 동네사람들
 - 그 당시의 생활풍습을 알 수 있다.
 - 작품상에서 동네사람들의 역할을 수행할 수 있다.

3. 제주민속놀이 研究

한국의 전통적인 민속놀이, 즉 민속연회는 많이 있다. 그 가운데서도 대표적인 것을 꼽는다면 국가무형문화재로 지정된 〈강강술래〉, 〈安東車戰놀이〉, 〈靈山쇠머리대기〉, 〈고싸움놀이〉, 〈韓將軍놀이〉, 〈줄타기〉, 〈左水營漁坊놀이〉, 〈密陽伯仲놀이〉, 〈機池市줄다리기〉 [한국예술진흥원87] 등이 있고, 제주도의 민속놀이로서 文獻에 기록된 것으로는 〈照里戲〉가 있다. 〈조리희〉를 제외하면 극적 전개의 연회는 대부분 巫俗儀禮로 행해지고 있는데 무속의례는 宗教와 藝能이 종합된 儀禮行事이기 때문에 음악·무용·신화 등과 더불어 연극적인 요소가 있음은 당연하다. 굿 중에는 특히 극적 요소가 짙거나 굿 전체가 거의 극으로 전개된다. 굿놀이는 神靈과 인간이 巫覡를 통하여 서로 交通하는 呪術宗教儀禮이다. 그것은 巫覡의 音樂과 歌謠와 舞踊과 動作으로 이루어져 있으므로 원시적 綜合藝術形態이기도 한 것이다[김영돈].

제주민속놀이 중에서 문헌으로 언급되어 있는 것은 크게 15가지로 이들 각각의 민속놀이에 대해서 간단히 소개하면 다음과 같다.

- 1) 입춘굿놀이 - 立春날에 베풀어지는 굿놀이의 한가지로 官에서 주도하여 이루어 졌는데 太平과 豊饒를 비는 官과 民의 合同祭儀이다[진성기74].
- 2) 세경놀이 - 세경이라 함은 農神을 이르는 말로서 농사의 풍요를 비는 農耕儀禮로 興味本位の 연극이다[김영돈].
- 3) 영등굿놀이 - 떼몰이놀이라고도 하는 영등굿놀이는 2월 초하루부터 보름까지 귀덕, 김녕, 애월 등지에서 행해진 놀이인데, 해산물의 증식을 위하여 무당에 의해서 주관이 됐는데 〈東國輿地勝覽〉이나 〈東國歲時記〉 등에는 ‘영등굿(燃燈祭)’ 또는 ‘躍馬戲’ 라고 기록되어 있다. 현재까지 도일원의 해안부락에서 행해지기는 하나 古文獻에서 볼 수 있는 떼몰이놀이(약마희)는 그 면모를 알 수 없게 변하였다[현용준69].
- 4) 조리희(照里戲) - 8월 보름날 남녀노소가 행하던 놀이인데 다른 놀이들이 대부분 신앙성을 띤 반면 조리희는 오락적인 면이 순수하게 강조되었다[진성기74].
- 5) 정소암 화전(鼎沼岩 花煎)놀이 - 南濟州郡 表善面 城邑 旌義마을에서 縣監이 六房官屬과 閑良官妓를 거느리고 ‘정소암’ 이라고 하는 곳에서 베풀었던 민속놀이로 매년 3월이 되면 近郊의 遊園地 ‘鼎沼岩’ 에서 官과 民이

한데 모여 한해의 豐年을 기원하는 뜻에서 滿開한 꽃을 따내어 메밀가루로 花煎을 부쳐 큰 잔치를 베풀었다. 선비들은 글을 지어 풍월을 읊었으며 정의현 안의 각 면에서 모여든 양반들도 참석을 하였는데, 이 자리에서 지방 兩班들이 원님에게 지방의 어려움을 진정하기도 하였다[제주도78].

- 6) 산신(山神)놀이 - 巫俗에서 狩獵의 豐饒를 비는 놀이 곳으로서 포수들이 協同 作業으로 사냥을 하여 짐승을 잡아 狩獵하는 모습을 연극적으로 전개하는데 模擬狩獵呪術行爲로서 원초적인 狩獵儀禮와 演劇의 모습을 보여주는 민속놀이 이다[제주시82].
- 7) 연신맞이 굿놀이 - 마을 공동 어로용으로 배를 짓고 나서 마을 사람들이 공동 출어로 굿의 제물 등을 준비해 놓고 연신(船王)을 모셔 안전을 비는 굿놀이이다[북제주군84].
- 8) 불싸움 놀이 - 북제주군 조천읍 와흘리와 대흘리 주민들이 공동으로 본향 당신(本鄉堂神)을 두 마을에서 공동으로 모시고자 할 때 생기는 갈등과 의견 대립을 해결하기 위한 방편으로 행해졌던 놀이로서 음력 정월보름이면 部落共同體 형식의 堂祭를 열어 한해의 吉凶禍福을 점치고 가정의 安寧과 豐年을 기원하고 한해동안의 本鄉堂神을 모시기 위한 관리권을 정하기 위한 놀이이다. 善意의 競爭과 讓步와 妥協의 眞面目을 보여주는 것이다[북제주군85].
- 9) 연물(演物)놀이 - 굿을 할 때 사용하는 무악기(巫樂器)로 흥겨운 가락을 연주하면서 펼치는 巫俗놀이로 사용됐던 무악기는 북, 설쇠, 대양, 장귀 등이 다[북제주군87].
- 10) 떼몰이 놀이 - 영등굿의 맨 마지막 순서에 펼치는 경조민속(競漕民俗)으로서 躍馬戲', 제주방언으로 '떼몰이 놀이' 라고 하는데 제주 俗言에서 영등신은 江南天子國 또는 외눈백이섬에서 음력 이월 초하룻날에 들어와서 제주섬의 해안가를 돌며 해녀들의 採取物인 미역·전복·소라등의 씨를 뿌려 풍요를 주고 이월 보름날에 牛島(북제주군 우도면)를 거쳐 강남천자국으로 돌아간다는데 이 신앙을 근거로 이월 초하룻날에는 영등환영제를 지내고 이월 열 사흘날에서 보름사이에 영등송별제를 지낸다. 이때 영등송별제에 해당되는 것이 떼몰이 놀이로서 짚으로 만들어 준비해 놓은 조그만 배에 제상에 올렸던 갖가지 제물을 조금씩 싣고 白紙와 돈을 실은 후 동쪽바다로 띄워 보내는 것이다. 사람들은 우도를 거쳐 영등신을 강남

천자국으로 보낸다는 의미로 생각하였다[제주시88].

- 11) 요왕맞이 굿놀이 - 바다를 지키는 용왕과 영등신을 맞아들이는 놀이로서 영등 달인 음력 이월 열 이틀에서 열닷새 사이에 바다와 관계가 깊은 해녀·어부들이 바닷가에서 심방이 巫儀를 행하는 部落祭인데 부락수호신인 堂神을 주대상으로 하지 않고 요왕신을 주대상으로 청하여 豊饒와 安寧을 기원하는 굿놀이 이다[서귀포시90].
- 12) 전상놀이 - 삼공맞이라고도 하는데 <全喪> 이란 말은 평상시와는 달리 술주정을 하거나 家産을 탕진하는 행위, 또는 그러한 행위를 일으키게 하는 마음을 일컫는데 이 <전상> 이 붙으면 그 行爲를 떨쳐버릴 수가 없다. 이러한 <전상> 을 주관하는 신이 <삼공> 이다. <삼공맞이> 는 이 <삼공> 신을 맞아들이고 그 삼공신으로 하여금 집안의 모든 사를 쫓아내는 의식이다. 그런데 이 놀이는 순 口傳에 의하여 傳來된 것으로 깊은 研究없이 그 발생연대나 지역을 속단할 수 없는 것이지만 설화내용이 심청전과 類似한 것으로 보아 이 놀이의 근원도 이들 설화의 기원까지 소급할 수 있으리라[김영돈].
- 13) 영감놀이 - 神과 人間이 교섭하고 대화하는 接點을 보여주는 연희적인 의례로서 가면놀이가 특색인데 병을 앓는 경우, 어선을 新造하고, 船神인 '신왕' 을 모셔 앉히려는 경우, 기타 부락의 당굿때에 實演되었다[김영돈].
- 14) 사또놀이 - 마을에서 공동으로 葬事를 치루고 돌아와서 한 사람을 사또로 선정하여 흥겹게 노는 놀이로 동네 큰 어른이 타계했을 때 葬禮를 치르고 마을로 내려와서 한 어른을 저승으로 보냈지만 다시 새로운 어른을 뽑아 모셔들인다는 의미로 슬픔에 머무르지 않고 새로운 기쁨을 창조하여 이를 反轉시키는 機能을 갖는다 하겠다[제주도93].
- 15) 꽃염불 - 젊은 사람이 요절하였거나 마을에 貢獻한 사람이 사망했을 때 마을 사람들이 장례 전날 상여를 메고 마을을 돌아다니면서 부르는 노래인데 한국사람들의 죽음에 대한 의식, 특히 恨의 측면이나 저승의 존재의식과 더불어 불교적인 내세관의 接合으로 저승에서 이승의 行蹟에 대한 심판의식 등도 살펴볼 수 있는 놀이다[제주도교육청96].

Ⅲ. 研究方法

꽃염불 교육용 소프트웨어는 틀북 6.5를 사용하여 구현 제작하였으며 비교 분석은 설문지를 활용하였다.

1. 調査對象

- 1) 설문 I은 제주도내 모 중학교 1·2·3학년 전원을 대상으로 하였다.
- 2) 설문 II는 제주도내 모 중학교 학생 중에서 연습에 참가한 30명을 대상으로 하였다.

2. 測定道具

설문지 I은 학생들의 제주민속놀이에 대한 관심도를 조사하였고, 설문지 II는 개발 소프트웨어를 사용하고 난 후 제주민속놀이에 대한 학생들의 학습효과를 조사하여 분석하였다.

3. 資料處理

본 연구를 수행하기 위하여 다음 사항들이 고려되었다.

- 1) 학생전체 335명에 대하여 수업시간을 이용하여 설문조사 하였으며 335부 전원 회수하여 분석하였다.
- 2) 설문분석 결과는 백분율로 계산하였다.

Ⅳ. 研究結果 및 分析

1. 꽃염불 소프트웨어 개발

1) 製作의 實際

學習資料를 만드는 방법은 여러 가지가 있지만 대표적인 것이 CD-ROM 형태로 만드는 것과 웹 형태로 만드는 것이 있다. 웹은 인터넷을 기반으로 멀티미디어를 지원하는 것으로 교육용 웹의 경우 최근에는 WBI(Web Based

Instruction)라고 하는 용어를 사용한다. 이러한 WBI는 미리 계획된 방법으로서 학습자의 지식이나 능력을 육성하기 위해 의도적으로 상호작용을 웹이라고 하는 매체를 통하여 전달하는 활동으로 학습자 주도적이며, 학습자의 속도에 맞는 교수법을 제공하고 있는데, 인터넷 접속을 통한 다양한 정보 접촉이 가능하고 다양한 매체중심의 교육을 제공할 수 있는 웹기반 학습체제를 새로운 내용으로 추가하기가 편리하다. 그러나 웹은 속도가 많이 걸리고 비용이 많이 드는 것이 단점이라고 할 수 있다. 따라서 경제적인 부담이 적으며 PC만 있으면 어디서든지 이용할 수 있는 CD-ROM 형태로 만들기로 하였다.

2) 著作道具의 特徵

본 논문에서는 틀북 6.5를 제작에 사용했는데 그 特徵[김석수00]을 보면 다음과 같다.

첫째, 틀북에서 제공하는 그리기 도구를 통해 매우 쉽게 그래픽, 버튼, 필드 등을 作成할 수 있으며, 오픈 스크립트(open-script)를 통해 각각의 개체(버튼이나 그래픽등)에 자세한 동작과 반응을 주게 함으로써 응용프로그램을 쉽게 개발할 수 있는 환경을 제공하고 있다.

둘째, 강력해진 자동 오픈 스크립트 작성도구를 통해 사용자는 별다른 코딩 작업없이 프로그램을 개발할 수 있는 편의를 提供하여 준다.

셋째, 윈도우즈 환경하에서 강력하고 편리한 OLE(Object Linking Embedding)를 제공하여 개발의 效率性を 높여주고 있다.

넷째, 자체에 내장하고 있는 에디터는 저작모드와 즉시 실행(F3키)해 볼 수 있는 독자모드로 되어 있어 개발자가 開發하는 시점에서 언제든지 결과를 보면서 수정할 수 있는 환경을 제공한다.

다섯째, 음성, 그래픽, 애니메이션 및 동화상 등의 매우 다양한 포맷을 支援한다.

여섯째, 인터넷 Plug-in과 같은 기능을 제공하여 간단히 인터넷 프로그램에 連結할 수 있다.

일곱째, Hyperlink Dialog Box에 인터넷의 URL(Uniform Resource Locator)을 쓰고 클릭을 함으로서 특정 웹사이트로 연결하여 준다.

여덟째, 매우 유능한 인터넷 도구(Internet Catalog)들을 가지고 있어 응용프로그램을 자동으로 HTML에플릿으로 變換이 가능하다.

아홉째, 비트맵 이미지 자원들을 간단히 JPG또는 GIF형태로 바꾸어 사용할 수 있도록 하며 이것은 인터넷상의 그래픽 이미지의 공유를 가능하게 하여 프로그램效率을 높일 수 있다.

열 번째, BookBuilder나 인터넷 도구들은 인터넷에 대하여 어려운 프로그래밍 과정이 없어도 강력한 응용프로그램을 작성하게 하여 준다.

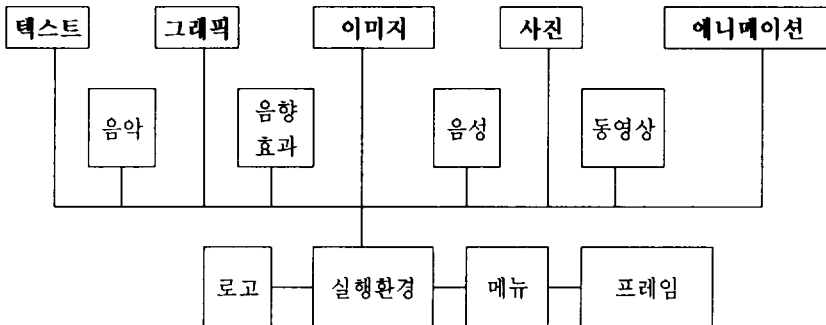
지금까지 툴북의 주요 특징을 알아보았다. 다음으로 툴북의 구조를 알아보면 툴북은 객체, 프로퍼티, 북, 페이지, 스크립트, 핸들러, 레이어, 핫 워드 등의 구조로 되어있다. 저작에 사용한 도구는 툴북 6.5프로그램, 스캐너, 디지털카메라, 비디오테이프, 녹음테이프 등을 사용하였다.

3) 製作을 위한 設計

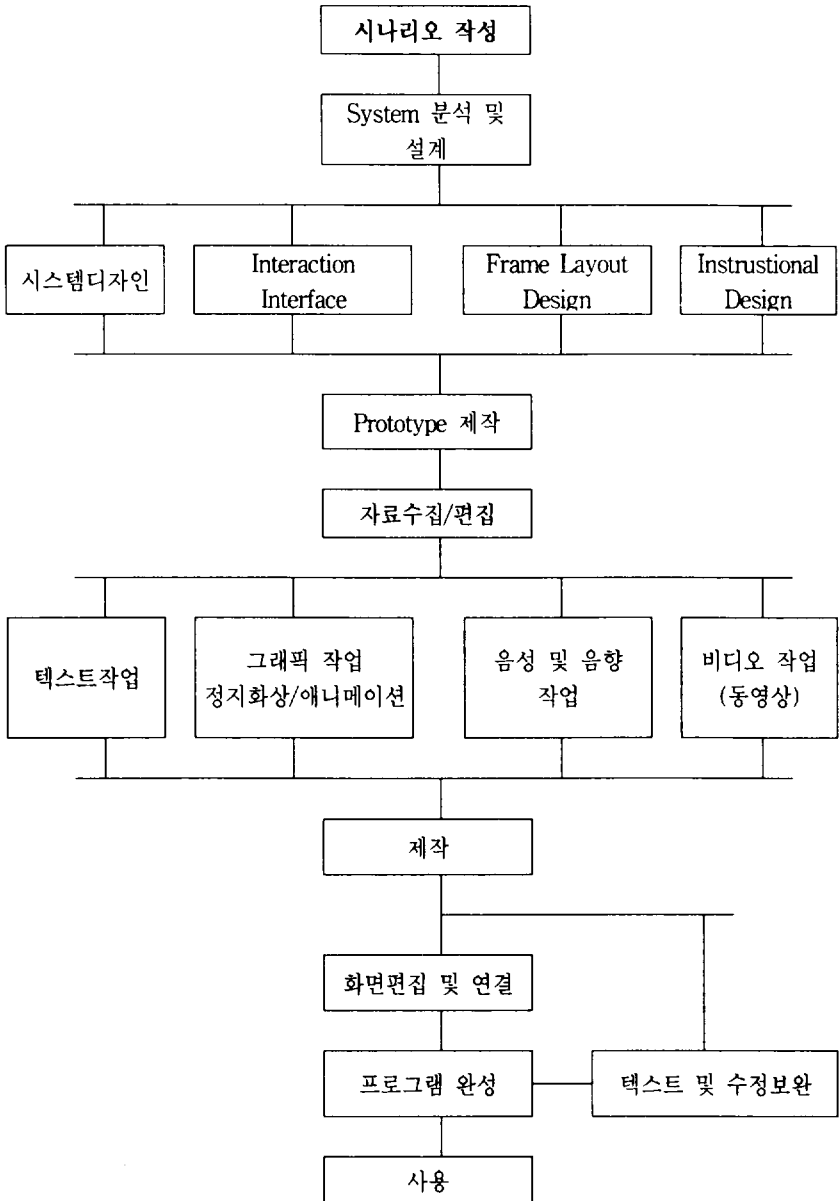
① 製作시 考慮할 점

- 기획 - 설계 - 제작단계를 충실히 한다.
- 사용자에게 도움이 되어야 한다.
- 사용자가 주변에서 쉽게 구할 수 있어야 한다.
- 학습자의 입장에서 설계 및 구현이 이뤄져야 한다.
- 기술적 한계에 대한 검증을 거쳐야 한다.
- 다양한 아이디어를 창출해야 한다.
- 사용이 간편하고 사용자의 실수를 고려해야 한다.

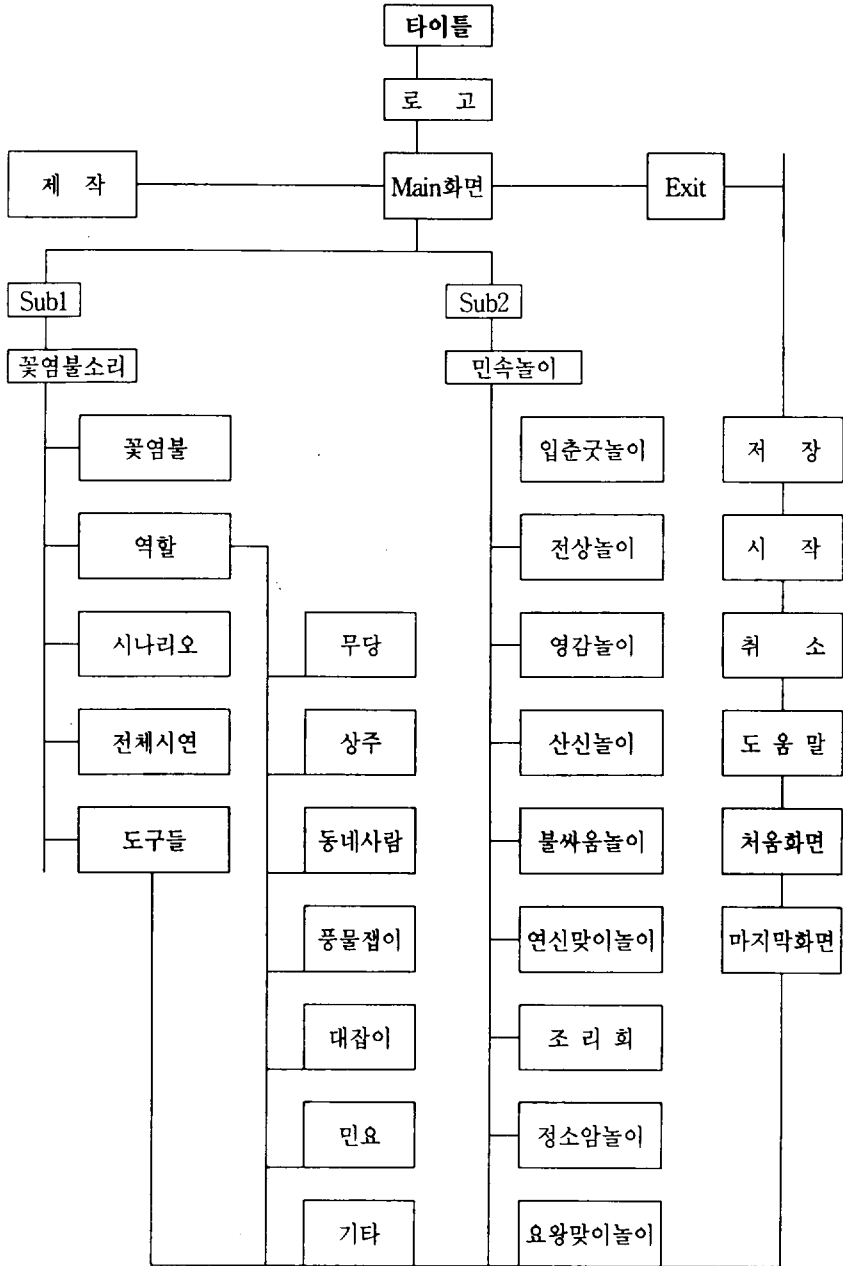
② 타이틀 開發過程에 대한 理解 <표-1>



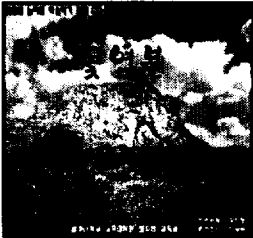
③ 제작흐름도<표-2>



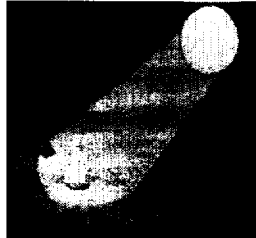
④ 타이틀흐름도 < 표 - 3 >



4) 시스템 구현



(그림 1)



(그림 2)

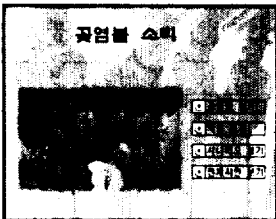


(그림 3)

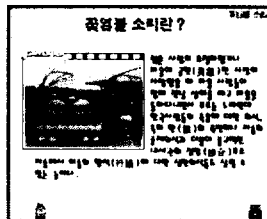
(그림1)은 타이틀 화면으로서 개발 소프트웨어의 초기 화면이다. 배경을 철쭉이 만발한 제주도 한라산을 택하였고 하늘에는 은은한 가을 하늘을 나타내었고 밝은 색을 사용하였으며, 버튼은 시작버튼과 종료버튼만 있고 음악은 없다.

(그림2)는 로고화면으로 드넓은 태평양에 조그만 돛을 단 배를 화면에 넣었다. 전체적으로 부드러운 색깔과 대비되는 모습이며 나레이션을 삽입하였다.

(그림3)은 중앙에 꽃상여를 뒷화면에 입춘굿 장면을 넣었으며 버튼은 종료버튼과 처음화면으로 갈 수 있도록 하였다.



(그림 4)



(그림 5)



(그림 6)

(그림4)는 중앙에 꽃염불소리 장면을 넣었고 뒷화면은 상주들의 모습을 희미하게 넣었다. 버튼은 종료버튼 메인 화면으로 버튼, 마지막화면으로 버튼을 넣었다.

(그림5)는 꽃염불소리를 간략하게 소개하는 장면과 버튼을 홈으로 하였고 필요에 따라서는 출력할 수 있도록 하였다.

구 분	세 가지 이상	한·두가지	한가지도 모름	기타	무응답	계	비고
남	15	41	114	·	·	170	
여	18	52	95	·	·	165	
계	33	93	209	·	·	335	
백분율	9	28	63	0	0	100	

학생들이 제주민속놀이에 대한 관심도를 알기 위해서 제주민속놀이를 얼마나 알고 있는냐는 질문에 한두 가지 이상 알고 있는 학생은 126명으로 전체의 37%이었고, 한가지도 모르는 학생도 209명이나 되었다. 이것은 전체의 63%를 차지하는 비율로서 신경을 써야할 부분으로서 남학생보다 여학생이 더 제주민속놀이를 알고 있었다.

② 학생들이 많이 알고 있는 민속놀이는 입춘굿놀이, 산신놀이 등이었다.

③ 알게된 계기

구 분	학교, 선생님	부모님, 마을어른	매스컴	기타	무응답	계	비고
남	24	12	19	·	1	56	
여	30	6	34	·	·	70	
계	54	18	53	·	1	126	
백분율	43	14	42	0	1	100	

제주민속놀이를 한가지 이상이라도 알고 있는 학생들을 대상으로 조사하였는데, 민속놀이를 알게된 계기는 대개 교과시간이나 선생님 및 매스컴을 통해서 알고 있었다.

④ 모르는 이유

구 분	가르쳐주지 않아서	관심이 없어서	잘 모름	기타	무응답	계	비고
남	39	49	12	·	14	114	
여	47	29	14	·	5	95	
계	86	88	26	·	19	209	
백분율	42	43	13	0	2	100	

제주민속놀이에 대하여 한가지도 모른다는 학생들을 대상으로 실시한 질문

인데 가르쳐주지 않아서 모른다는 학생과 본인이 관심이 없어서 모른다는 학생이 전체 85%를 차지하였는데 대책이 필요한 게 아닌가 생각한다.

⑤ 과거에 관람이나 출연 여부

구 분	있다	없다	무응답	계	비 고
남	20	143	7	170	
여	31	132	2	165	
계	51	275	9	335	
백분율	15	82	3	100	

그전에 제주민속놀이를 공연하는 것을 본적이 있거나 출연해본 경험이 있는지 묻는 질문에 275명, 82%의 학생들이 공연을 본적이 없다고 한다.

⑥ 앞으로 제주민속놀이를 어떻게 했으면 좋을까?

구 분	계승해야 한다	계승할필요없다	기타	무응답	계	비고
남	134	23	·	13	170	
여	110	34	·	21	165	
계	244	57	·	34	335	
백분율	72	18	0	10	100	

앞으로 제주민속놀이를 어떻게 했으면 하느냐는 질문에는 244명의 학생, 72%학생들이 계승되어야 한다고 답했는데 이것은 현재의 열악한 상태에서 심각하게 고려해야할 부분이라고 사료된다. 물론 57명(18%)의 학생들 계승할 필요가 없다 고한 부분도 고려해야한다.

2) 개발 소프트웨어사용 후 학생들의 민속놀이에 대한 태도

① 반응

구 분	쉬움	보통	불편	안함	기타	무응답	계	비고
남	45	94	7	21	·	3	170	
여	54	89	6	11	·	5	165	
계	99	183	13	32	·	8	335	
백분율	30	54	4	10	0	2	100	

개발 소프트웨어를 사용해 본 후 학생들의 반응을 묻는 질문에 보통이었다는 학생이 183명으로 54%, 쉬웠다는 학생이 99명으로 30%학생이 답했다.

② 제주민속놀이에 대한 태도

구 분	관심이 높아짐	꽃염불만암	변화 없음	관심 없음	기타	무응답	계	비고
남	23	112	21	11	·	3	170	
여	53	97	14	·	·	1	165	
계	76	209	35	11	·	4	335	
백분율	23	63	10	3	0	1	100	

개발한 소프트웨어를 사용하고 나서 제주민속놀이에 대한 학생들의 태도를 물어보았는데 꽃염불만 알게 되었다는 학생이 209명으로 가장 많이 답했고 관심이 없다는 학생도 11명으로 3%학생이 있었다.

③ 보완해야 할 부분

구 분	전체구상	연결	자료	기타	무응답	계	비고
남	42	33	34	23	38	170	
여	63	23	23	33	23	165	
계	105	56	57	56	61	335	
백분율	32	16	17	16	19	100	

개발한 소프트웨어를 사용해 본 후 보완해야할 부분을 묻는 질문에 전체구상부분을 보완해야한다는 학생이 105명, 연결을 보완해야한다는 학생이 56명, 자료를 보완해야한다는 학생이 57명이었다. 이것은 앞으로 학습자료를 제작할 때 고려해야할 점이다.

④ 앞으로 사용여부

구 분	사용	필요시 사용	안 사용	기타	무응답	계	비고
남	49	89	27	3	2	170	
여	46	94	19	2	4	165	
계	95	183	46	5	6	335	
백분율	28	54	14	2	2	100	

앞으로 제주민속놀이를 공부하기 위하여 이러한 소프트웨어를 사용하겠다는 질문에 필요시 사용하겠다는 학생이 183명으로 가장 많았고 사용하지 않겠다는 학생도 46명으로 14%학생이 응답했다.

3) 연습에 참가한 후 반응

① 참가학생의 분포

구분	1학년	2학년	3학년	계	비고
남	4	10	4	18	
여	5	5	2	12	
계	9	15	6	30	

연습에 참가한 학생은 전체 30명중에서 2학년이 15명으로 가장 많았고, 남학생이 18명, 여학생이 12명 참가하였다.

② 역할인원

구분	무당	상주	동네사람들	풍물패	기타	계	비고
남	·	3	10	3	2	18	
여	1	2	6	3	·	12	
계	1	5	16	6	2	30	

③ 활용한 교육용 소프트웨어가 배역을 선택할 때 도움정도

구분	도움	그저 그렇다	기타	무응답	계	비고
남	17	1	·	·	18	
여	10	2	·	·	12	
계	27	3	·	·	30	
백분율	90	10	0	0	100	

연습에 참가한 학생들 중에서 스스로 배역을 정할 때 활용한 교육용 소프트웨어가 도움이 됐느냐는 질문에 90%학생이 도움이 됐다고 한다.

④ 배역을 정할 때 도움이 안된 경우

구분	자료빈약	생소해서	기타	무응답	계	비고
남	1	·	·	·	1	
여	·	1	1	·	2	
계	1	1	1	·	3	
백분율	33	33	33	0	100	

이 부분에서는 소프트웨어가 연습할 때 배역을 정함에 있어 도움의 원인을 알고 싶어 질문한 부분인데 인원이 적어서 통계의 의미가 없겠지만 대개 자료가 빈약하고 제주민속놀이를 처음 접함으로써 생소하기 때문에 도움이 안된 것으로 본다.

⑤ 개발한 소프트웨어를 사용하고 연습한 결과의 좋은점

구분	역할 정하기	개인연습	전체연습에	기타	무응답	계	비고
남	4	14	·	·	·	18	
여	1	11	·	·	·	12	
계	5	25	·	·	·	30	
백분율	17	83	0	0	0	100	

연습한 30명을 대상으로 개발 소프트웨어를 사용하고 나서 연습하고 나니 어떤 부분이 좋았는지를 물어보았는데 개인 연습하는 데 도움이 되었다는 학생이 83%가 되었다.

⑥ 앞으로 출연 여부

구분	출연	어쩔 수 없으면	안함	기타	무응답	계	비고
남	16	2	·	·	·	18	
여	9	3	·	·	·	12	
계	25	5	·	·	·	30	
백분율	83	17	0	0	0	100	

연습에 참가했던 학생들만을 대상으로 질문했다. 앞으로 출연하겠다는 학생

이 83%, 어쩔 수 없이 내가 없으면 안 된다면 참가하겠다는 학생이 30명중에서 5명으로 17%였다.

V. 結 論

제주민속놀이를 효과적으로 학습하기 위한 교육용 소프트웨어를 제작하고 이를 실제 학교 현장에서 적용하여 분석하였다. 분석한 결과 나타난 특징은 크게 다음과 같다.

첫째, 대부분의 학생들이 제주민속놀이를 모르고 있었다. 335명의 학생 중에서 세 가지 이상을 알고 있는 학생이 33명으로 9%, 한두 가지 알고 있는 학생이 93명 28%였으며 209명이 한가지도 모르고 있었다. 이것은 교육에 참작해야 할 문제이다. 또한 대부분의 학생들이 알고 있는 민속놀이는 입춘굿놀이, 산신놀이 정도였으며 알게된 계기는 대부분 학생들이 학교에서 선생님들이 알려주거나 매스컴을 통해서 알고 있었다. 그리고 모르게 된 이유를 물어보았는데 가르쳐주지 않거나 학생 스스로 관심이 없어서 모른다고 하고 있다. 물론 '과거에 시연되었던 제주민속놀이를 보았거나 출연한 경험이 있느냐'는 질문에도 역시 275명, 82%학생이 없다고 답하였다. 그런데 위와 같은 열악한 상황임에도 불구하고 앞으로 제주민속놀이를 어떻게 했으면 좋겠느냐는 질문에는 244명, 72%학생들이 계승해야 한다고 답하고 있다.

둘째, 교육용 소프트웨어를 사용하고 나서 학생들이 제주민속놀이에 대한 태도가 변하였다. 제작한 소프트웨어에 대한 반응을 묻는 질문에 282명의 학생들이 그 소프트웨어를 사용하는데 어려움이 없었다. 또한 소프트웨어를 사용하고 나서 제주민속놀이에 관한 학생들이 태도를 물어봤는데 285명의 학생이 관심이 높아졌음을 알게되었다. 그리고 소프트웨어를 보고 난 후 보완해야할 점을 지적하고 있는데 전체구상을 보완해야한다 105명, 연결이 매끄럽게 해야한다 56명, 자료가 빈약하다 57명, 기타 보완해야할 부분이 있음을 보여주고 있었으며 '앞으로 민속놀이를 공부하기 위하여 이 소프트웨어를 사용하겠느냐'는 질문에 대부분 학생들이 사용하겠다고 응답하였다.

셋째, 개발 소프트웨어로 미리 학습한 후 제주민속놀이에 참가한 학생들의

반응은 대체적으로 긍정적이었다. 개발 소프트웨어가 제주민속놀이 학습에 얼마나 효과적인가를 알아보기 위해서 실제로 연습을 하였다. 기간은 2000년 9월 30일부터 10월 30일까지 한달 동안 방과후에 연습을 실시하였다. 많은 학생들이 희망하였지만 여건상 30명으로 확정하였는데 1학년 9명, 2학년 15명, 3학년 6명으로 하였는데 역할은 무당, 상주, 동네사람들, 풍물패 등으로 나누어 실시하였다. 그 결과 학생들이 교육용 소프트웨어를 사용하니까 미리 역할에서 하는 일을 알 수 있을 것이다라고 하는 가정 하에 학생들이 배역을 정할 때 교육용 소프트웨어로 학습하게 되어 많은 도움이 되었다고 반응하였고, '교육용 소프트웨어를 사용하니까 어느 부분이 좋았느냐'는 질문에 '개인이 따로 연습할 수가 있어서 좋았다'는 학생이 25명으로 83%가 되었고, 17%의 학생이 역할 정하는데 도움이 되었다고 답하였다. 또한 '앞으로 제주민속놀이가 공연될 경우 참가하겠느냐'는 질문에는 연습에 참가하였던 학생 30명 전원이 출연하겠다고 답하였다. 물론 소프트웨어를 활용하여 효과적으로 제주민속놀이를 학습하기 위한 연구를 계획적으로 만족하지는 않았지만 분명히 전해오는 메시지는 있다.

본 논문에서는 연구의 대상을 제주도내 모 중학교 남녀학생들로 대상을 국한하였다. 따라서 대상으로 한 집단과 차이를 보이는 경우에 일반화하기는 어려울 것이다. 그러나 우리 나라의 학생들은 전반적으로 매우 유사한 특성을 보이므로 우리 나라 전체 학생의 경향을 추정하는 것이 가능할 것이다. 다음으로 민속놀이에 대한 사전 지식 정도에 따른 학생들의 개인차를 고려하지 않고 남녀학생으로만 구분하였다. 그러나 분석 대상의 대부분 학생이 미리 민속놀이에 대해 알고 있는 경우는 거의 없었기 때문에 개인차가 거의 없었다. 마지막으로 여러 가지 제주민속놀이 중에서 소프트웨어제작은 자료 수집관계로 꽃벌음 소리에 대해서만 하였으며 그 외의 다른 민속놀이는 간단히 내용만을 소개하는데 그쳤다.

參 考 文 獻

- [제주도93] 제주도, “제주의 민속 I” 제주문화자료총서Ⅱ, 1993.
- [민중서관98] 민중서관, “한국민속대사전(일명, 한국학대사전), 1998.
- [고병오] 고병오, “元人靜郡志”.
- [이원진] 이원진. “耽羅志” 風俗條, 不貴京職.
- [이사현89] 李社鉉외. “韓國民俗學 概設” 학연사, 1989.
- [임동권89] 임동권. “한국세시풍속연구” 집문당, 1989.
- [제주시82] 제주시, “산신놀이” 제23회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1982.
- [북제주군84] 북제주군, “연신맞이굿놀이” 제25회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1984.
- [북제주군85] 북제주군, “불싸움놀이” 제26회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1985.
- [북제주군87] 북제주군, “연물놀이” 제28회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1987.
- [제주시88] 제주시, “뽕물이놀이” 제29회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1988.
- [서귀포시90] 서귀포시, “요왕맞이굿놀이” 제31회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1990.
- [북제주군89] 북제주군, “동김녕해녀노래” 제29회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1989.
- [북제주군90] 북제주군, “서우젓소리” 제31회 전국민속경연대회 출연작품해설집, 1990.
- [최경환99] 최경환, “디렉터 바이블-인터넷&멀티미디어 타이틀 제작을 위한” 사이버출판사, 1999.
- [이영희99] 이영희, 임현민 공저. “제3세대 멀티미디어 홈페이지 만들기” 영진출판사, 1999.
- [안창현99] 안창현, “홈페이지 꾸미기” 영진출판사, 1999.
- [제주도교육청96] 제주도교육청, “제주의 전통문화”, 제주도교육청, 1996.

- [네츠고교육센터00] 네츠고교육센터, “네츠고에서 멀티미디어 홈페이지 만들기”, SKTelecom.2000.
- [김석수00] 김석수, 김남규 공저, “틀북 6·5 Assistant”, 연학사, 2000.
- [전순신99] 전순신, 임주형 공저, “CD-R/RW로 나만의 CD만들기”, (주)영진출판사, 1999.
- [변영계00] 변영계, “교수-학습이론의 이해”, 학지사, 2000.
- [이성호00] 이성호, “교수방법론”, 학지사, 2000.
- [정종인99] 정종인, 김시관. “수화를 배우는 CD-ROM타이틀 제작”, 한국컴퓨터교육학회지, 1999.
- [김태선98] 김태선, 이태욱. “시물레이션형 아동극 제작용 저작도구의 설계 및 개발”. 한국컴퓨터교육학회지, 1998.
- [Tar-Brown93] Tar-Brown, “Software Evaluation and Development”, Austine, Texas, 1993.
- [김성식96] 김성식, 컴퓨터과학개론, 홍릉과학출판사, 1996.
- [오희섭98] 오희섭, 수학교과용 교수-학습자료 개발을 위한 저작도구의 설계 및 구현, 한국교원대학교대학원 석사학위 논문, 1998.
- [이철현95] 이철현, 물리적 시물레이션을 위한 과학교과용 저작도구의 설계와 구현, 한국교원대학교대학원 석사학위 논문, 1995.
- [조정수90] 조정수, 컴퓨터 시물레이션을 활용한 수학실험실 교수-학습 전략 개발, 한국교원대학교대학원 석사학위 논문, 1990.
- [조동희87] 조동희, 아동연극개론, 범우사, 1987.
- [주경민97] 주경민, 박성완, 정동진 공저, Visual Basic Programming Bible Ver5, 영진출판사, 1997.
- [최예희93] 최예희, 컴퓨터 시물레이션(Computer Simulation)에 관한 연구, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 1993.
- [Asymetirx99] Asymetirx, ToolBook manual, Asymetrix, 1999.
- [문화재관리국85] 문화재관리국, 「중요무형문화재 해설. 놀이와 의식편」 12, 1985.
- [한국예술진흥원87] 한국예술진흥원, “한국의 무형문화재”, 한국의 문화공간 3, 정음사, 1987.
- [김영돈] 김영돈, 현용준, “중요무형문화재지정자료(제주도무당굿놀이)”, 「무

형문화재 조사보고서」 제3집, 문화재관리국, p.521.

[진성기74] 진성기, “입춘굿” 「한국민속종합조사보고서·제주도편」, 문화재
관리국, 1974.

[현용준69] 현용준. “제주도의 영등굿” 「한국민속학」 창간호, 민속학회, 1969.

[제주도78] 제주도, “정소암화전놀이” 「탐라의 민속」, 1978.

[제주도교육청96] 제주도교육청, 「향토교육자료 제주의 전통문화」, 1996.

[제주일보99] 제주일보, “청소년민속예술제” 제주일보 제16556호, 한국민속예
술축제, 11면, 1999.

[임재해98] 임재해, “전통상례”, 「빛깔있는 책들 16권」, 대원사, p.48, 1998.

[김태곤83] 김태곤, “한국민간신앙연구”, 집문당, 1983.

[고려대82] 고려대, “한국민속대관”, 우리출판사, 1982.

[고정기82] 고정기, “관혼과 상례”, 우리출판사, 1982.

[심우성85] 심우성, “한국의 민속극”, 창작과 비평사, 1985.