

〈삼국유사〉 설화의 놀이를 활용한 유아 불성 발현 프로그램 개발 및 적용

김정선 · 권대원
동국대학교 경주캠퍼스

【요약】

본 연구는 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 불성 발현 프로그램을 개발하고, 이를 만 4세 유아에게 적용해 유아의 자아인식 및 배려행동을 증진하는데 미치는 효과를 검증하는 것이다. 이를 위하여 불성 및 삼국유사, 놀이에 관련된 선행연구 및 문헌고찰 분석을 토대로 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 불성 발현 프로그램의 목적을 설정하였다. 이후 불성의 요소 중 참 나(我를) 찾는 자아 인식, ‘자비심이 바탕이 된 타인 배려’를 선정하였고, 이를 발현할 수 있는 〈삼국유사〉 속 놀이를 선정하여 내용을 구성하고 전문가 협의를 거쳐 최종적으로 프로그램을 개발하였다. 프로그램의 적용 효과 검증을 위하여 대전시의 E 유치원 만 4세 26명을 연구 대상으로 하여 8주간 8차시의 프로그램을 실시하였으며, 독립표본 t검정 및 대응표본 t검정을 실시하여 자료를 분석하였다. 분석 결과 〈삼국유사〉 속 설화를 활용한 불성 발현 프로그램이 만 4세 유아의 자아 인식과 타인배려에 유의한 영향을 미치는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 결과는 〈삼국유사〉 속 설화를 활용한 불성 발현 프로그램이 유아의 불성을 발현시키기 위한 유아교육 프로그램으로 현장에 적용이 가능함을 시사한다.

주제어: 불성, 삼국유사, 삼국유사설화, 놀이, 불성발현프로그램

1. 서론

우리나라의 뉴스는 연일 강력범죄에 대한 내용이 가득하다. 부모-자식 간의 살인 사건,¹⁾ 청소년 폭행사건²⁾, 성인이 청소년을 대상으로 한 성 범죄³⁾ 등 차마 눈을 뜨고 보지 못할 일들이 우리 주변에서 벌어지고 있는 것이다. 이뿐 아니라 개발을 위하여 자연을 훼손하고, 자신이 속한 지역에 이롭지 않은 일을 반대하는 님비(NIMBY), 지역 이기주의로 대표되는 핼비(PIMBY) 현상⁴⁾도 쉽사리 발견할 수 있다. 이러한 현상이 증가하는 원인으로는 눈부신 과학적 성장이 가져온 물질적인 풍요로움과 다양한 사회 문화의 변화가 가지고 온 물질 만능주의, 비인간화, 생명 경시와 같은 부정적 가치관의 증가가 있다. 사회 전반적으로 퍼져있는 이러한 가치관을 긍정적인 방향으로 변화시키기 위하여 교육계에서는 ‘인성’이라는 주제가 화두가 되고 있다.

‘인성’의 사전적 의미는 ‘사람의 성품’이며, 성품은 성격과 품격이라 할 수 있다. 성격은 정신적인 바탕 혹은 본디부터 지니고 있는 독특한 바탕으로 정의되며, 품격은 물건의 좋고 나쁨의 정도, 혹은 품위, 기품이라고 정의된다.(민중 실용국어사전, 2010) 또한, 기존 연구들은 인성을 인간이 가져야 할 품성이나 덕성으로 보고, 이것을 길러내는 것을 인성교육이라고 보고 있다.⁵⁾ 즉, 학자들마다 인성에 대한 구체적 개념의 정의에는 차이가 있으나 ‘인간이 가지고 있는 성격, 혹은 가져야 할 품성’ 등의 의미는 공통적으로 포함하고 있다.

이러한 인성을 활성화 시킬 수 있는 방법 중의 하나로 회자되고 있는 방법은 ‘종교를 통한 교육’이다. 모든 종교는 타인과 더불어 잘 살아갈 것을 강조한다. 나와 함께 사는 이웃이 존귀한 존재이므로 존중되어야 함을 공통적으로 역설한다는 의미이다.⁶⁾ 또한 각각의 종교는 완전한 인간상에 다다를 수 있는 근거로서 인간의 본성에 대해 가르치고 있다. 유교의 천성, 불교의 불성, 그리스도교의 영성이 그것이다.⁷⁾

1) <용인 모자 살인 사건, 계부도 숨진 채 발견>(ytn, 2017.10.26)

2) 「부산 피투성이 중학생 사건 가해자 구속」(한겨레, 2017.09.11.)

3) 「딸 친구 살해 이영학, 범행 동기는 ‘성욕」(ytn, 2017.10.13)

4) 「제주 제 2공항, ‘님비(NIMBY)’와 ‘핼비(PIMFY)’ 현상 동시에 나타나」(2015.11.25.)

5) 권선향, 지준호, 「관계성의 측면에서 본 유학과 불교의 인성 개념 - 『논어』와 『대승기신론』을 중심으로」, 『儒學研究』, 제36권, (충남대학교 유학연구소, 2016) 385-408쪽

6) 성해영, 박범석, 「인성교육진흥법 제정의 종교교육적 의미 -종교와 인성교육의 관계를 중심으로」, 『종교교육학연구』 제49권, (한국종교교육학회, 2015) 1-22쪽

7) 이향만, 「인성교육으로서의 종교교육」, 『종교교육학연구』 제52권, (한국종교교육학회, 2016) 151-169쪽

불교적 관점에서의 인성교육이란 현상적 자아(몸과 의식)의 바탕인 불성(또는 여래장, 법신)을 자각하고 발현하도록 길러주는 교육, 다시 말하면 인간 존재의 본원적 바탕인 불성을 발현하여 아집(我執)과 법집(法執: 대상에 대한 집착)에서 벗어남으로써 대자유인이 되도록 이끌어주는 교육을 인성교육이라고 본다.⁸⁾ 또한, 불교에서는 아동은 불성을 지닌 존재로서 제 기능을 다하기 위해서는 무엇보다 교육이 필요하다고 하였으며,⁹⁾ 다양한 교육 이론에 따르면 ‘놀이’가 유아기의 효과적인 교육 방법임을 제시한다.¹⁰⁾ 이러한 놀이는 현대 뿐 아니라 다양한 문헌을 통해 우리 선조들의 삶에서도 확인할 수 있으며, 특히 불교가 왕성했던 삼국시대의 다양한 설화를 기록한 ‘삼국유사’를 통해 이 시기에도 놀이가 존재하였다는 것을 알 수 있다. 설화에 기록된 놀이를 살펴보면,

이에 본 연구자는 불교적인 내용이 자연스럽게 녹아 있는 「삼국유사」 설화 속 ‘놀이’라는 매개체를 사용하여 유아기에 불성을 발현할 수 있는 프로그램을 제안하고자 한다. 본 프로그램의 목적을 달성하기 위한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 불성 발현 프로그램 개발 절차 및 구성은 어떠한가?

연구문제 2. 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 불성 발현 프로그램 적용 효과는 어떠한가?

II. 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 유아 불성 발현 프로그램의 개발

1. 프로그램의 개발 및 적용 절차

〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 불성 발현 프로그램의 개발 및 적용 절차는 〈그림 1〉과 같다.

8) 김경신, 「인성교육에 대한 유아의 인식과 실태에 관한 연구」, 석사학위 논문, 원광대학교, 2011

9) 권은주, 『불교아동학개론』(서울: 양서원, 1999)

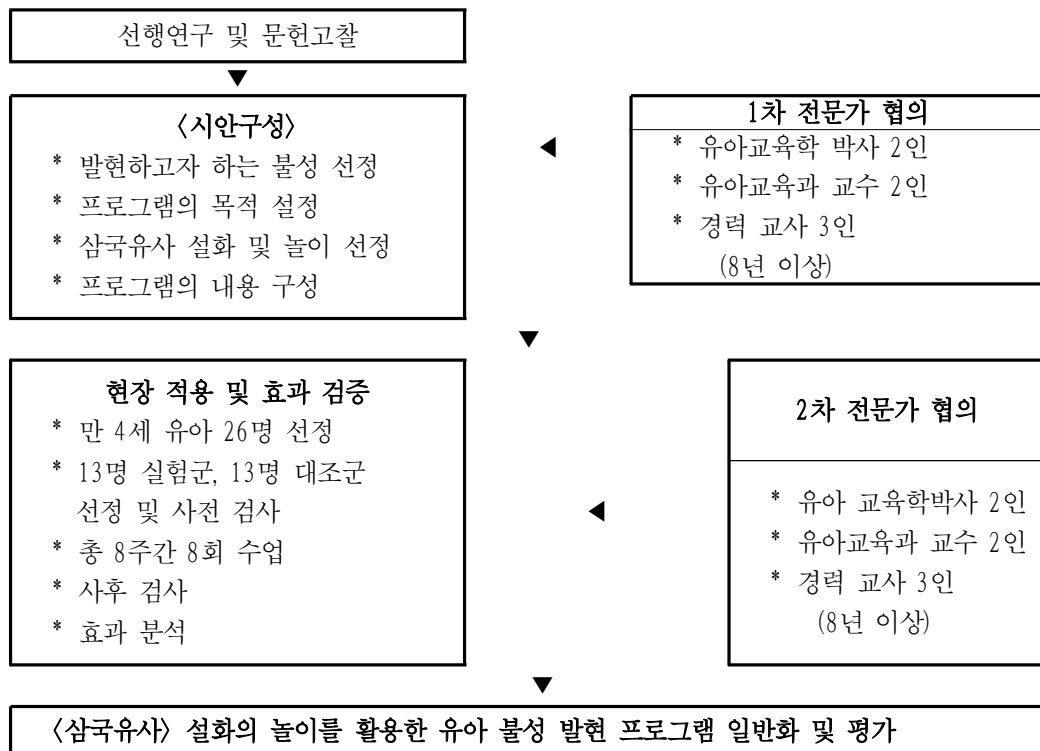
10) 프뢰벨(frobel)은 “놀이는 어린이들에게는 인간 발달의 최선의 표현이다.”고 정의하였고, 설리(sully)는 놀이는 “어린이의 상상과 모방(imagination and imitation)의 자발적 표현”이라고 하였다. 홀(Hall)은 “놀이는 생물학적이고 유전적인 것의 결과로서 놀이를 통해 종의 진화의 역사가 반복된다”고 하였다. 배영희, 「유아교육과정 구성을 위한 놀이의 역할과 과제」, 『한국교육문제연구』 제16집 참조.

1) 선행 연구 및 문헌고찰

(1) 불성의 개념

불성이라는 단어가 최초로 등장한 경전은 『열반경』으로 알려져 있다. 『열반경』 「사자후보살품」에서 “모든 중생에게는 불성이 있으며, 여래는 항상 머물러 계시어 변함이 없다.”는 것으로 중생들은 불성의 체를 지닌 존재라는 사실을 말하고 있다.¹¹⁾

일반적으로 불성은 범어 buddha-dhātu로 번역되고 있다. dhātu는 구성 요소(constituentelement), 계층(layer), 계(界), 사리(사리함) 등의 의미를 지닌다.



〈그림 1〉 프로그램 개발 모델

11) 김은공, 「불성과 심리 상담과의 관계성에 대한 一考察」, 석사학위 논문, 동국대학교, 2016

이러한 의미들을 바탕으로 연구자들은 대개 불성을 붓다가 되기 위한 困, 붓다가 될 수 있는 근거나 토대, 붓다라는 결과를 획득하기 위한 동기 부여, 붓다의 성질, 붓다의 본성, 붓다의 구성요소 붓다가 지닌 본성, 깨달음의 본성 등으로 해석한다.¹²⁾

축도생은 불성이 중생의 본성이자 최고의 지혜이며, 최종적 진리이고, 또 중생의 실체이기 때문에 성불의 근거, 원인이 된다고 논증하고 있다. 이러한 축도생의 불성론은 불교의 시각에서 인성(人城)을 논한 것이라 할 수 있다.¹³⁾

차차석은 원효의 열반종요에 나타난 불성의 개념이 지니는 현대적 의미를 다음과 같이 보고 있다. 첫째, 불성을 생명의 존엄성을 강조한다. 둘째, 불성을 여래장으로 인식하는 경우, 인간은 누구나 구원을 받을 수 있다는 희망의 메시지가 된다. 셋째, 불성의 본질은 일심이며, 일심이 진여와 여래장을 포용하고 있다는 점이다. 넷째, 진실한 자아를 불성이라 본다면 그것은 현대 종교학이나 심리학에서 중요한 개념으로 자리 잡고 있는 영성과 상통할 수 있다.¹⁴⁾

또한 대반열반경 초반부 사상품(四相品)에서는 법성과 불성을 혼용하여 설하고 있으며 불성을 참 해탈이고 여래며 불공이라고 한다. 여래성품에서는 불성은 여래장, 참 나[진아(眞我)]라고 하고, 성행품에서는 불성은 허공이요, 법이며 승가라고도 한다. 범행품에서는 불성은 인자함이라고 하고 사자후보살품에서는 불성은 제일의공이라 하고 제일의공은 지혜라고하며, 또 불성은 공과 불공으로 보는 제일의공이므로 중도라고 하고 중도는 부처이고 부처는 열반이라고 한다. 또 사자후 보살품 후반에 이르러서는 12인연을 관조하는 지혜를 불성이라고 하며, 12 인연 자체를 불성이라고 하였다.¹⁵⁾

권은주(2015)에 따르면 불교에서는 유아는 본질적으로 부처가 될 수 있는 존재이나 아직 업인(業人)에 의하여 성숙되지 않은 존재이며 아직 미성숙하고 업인(業人)에 의해 아직 미혹한 존재이기 때문에 일차적으로 성인에 의해 보호되고 교육되어야 한다고 하였다. 불타(佛陀)가 살던 시대에는 아동에 대한 특수성이 깊이 인식되지 않던 시대이므로 아동에 대한 특수성, 본질에 대해서 별도의 해명이 발견되지는 않으나 인간은 남녀노소나 신분의 구별 없이 누구나 다 깨달을 수 있는 존재로 간주하므로 불교적 입

12) 전여정, 「정서조절 관점에서 본 불성사상」, 『동아시아 불교문화』 제27집, (동아시아 불교학회), 355-384쪽

13) 유훈우, 「인성(人城)과 불성(佛性)의 비교」, 『인도철학』 제25집, (인도철학회, 2008), 245-274쪽

14) 차차석, 「元曉의 『涅槃宗要』에 나타난 佛性의 概念과 그 現代的 意義」, 『한국교수불자연합학회지』 제21권 제1호, 한국교수불자연합학회, 2016

15) 김창근, 「접심수행을 통한 불성개발의 방법론적 접근」, 『한국교수불자연합학회지』 제21권 제1호, 한국교수불자연합학회, 2015

장에서 아동과 성인의 차이가 없다고 볼 수 있다. 그러나 ‘라후라 존자’에게 자신의 행위를 관찰하게 하며 성인과 교육방법을 달리한 것을 보면 상대방의 수준에 알맞게 교육하였다는 것을 알 수 있다.¹⁶⁾ 이와 같은 선행 연구에 따르면 성인과 유아의 불성에 있어서도 차이가 있는 것은 아니며, 이해의 수준이 다르므로 유아에게 알맞은 수준으로 교육하는 것이 필요하다고 하겠다.

(2) 불성 발현의 매체로서의 ‘삼국유사 설화 속 놀이’

『삼국유사』는 고구려, 백제, 신라 삼국의 역사와 비기(秘記)와 각종 신화, 전설, 민담을 채록한 역사서로 김부식의 삼국사기와 함께 우리 고대사 연구 자료의 쌍벽을 이루고 있으며, 삼국유사는 설화집이고, 삼국사기를 보충한 역사서이며, 해동고승전을 다시 쓴 고승전이라 할 수 있다.¹⁷⁾

일연은 불교 관련 서술에서 우리나라의 문화 전통을 불교 중심으로 파악하였다. 일연이 민간전승 자료들을 수집하여 『삼국유사』에 적극적으로 수록한 것은 당시 몽고의 압제 하에서 이민족의 간섭을 벗어 날 수 있는 힘을 축적하기 위해서는 서민들의 열렬한 신앙심을 북돋아줌으로써 기층사회의 역량을 모으는 것이 필요하다는 생각에서였다. 이에 따라 불교문화 유적과 그것이 만들어진 연유를 되돌아봄으로써 우리 역사에 끼친 불교의 위덕에서 문화역량을 확인할 수 있다고 생각했던 것이다. 또한, 『삼국유사』는 불교 신앙의 역량을 강조하는 것 못지않게 신라 불교의 전반적인 면모를 잘 드러내 주기도 한다.¹⁸⁾ 『삼국유사』 소재 설화들이 대체로 불교와 밀접한 관련을 지니고 있으며 왕실을 비롯한 귀족, 관료, 그리고 승려와 화랑 등 당시 지배계층에 관련된 이야기인 것은 이 역사서가 일연이라는 승려에 의해 기록된 역사서라는 점도 있지만, 기본적으로는 설화의 배경이 되는 신라 당시의 경주의 도시 문화가 그들에 의해 주도되었고, 불교가 신라인의 정신세계 중심에 있었기 때문일 것이다. 그러나 적지 않은 설화에는 불교와 함께 전통적인 토속신앙이 나타나고 있음을 볼 수 있다.¹⁹⁾

앞의 선행연구를 종합해보면 삼국유사 내용 속에는 불교의 사상이 자연스럽게 녹아 있음을 알 수 있다. 이 뿐 아니라 삼국유사 속에는 다양한 놀이들이 등장한다. 遺事인 만큼 野史적 입장에서 왕이나 위인 혹은 기이하고 특이한 설화들이 산재해 있으며, 이

16) 김승환, 「불교경전에 나타난 아동 교육론 연구」, 『교육논총』 제26권, 국민대학교 교육연구소, 2006

17) 김두진, 『삼국유사의 사학사적 연구』, (서울: 일조각, 2014)

18) 정병삼, 「신라불교사상사와 『삼국유사』 의해편」, 『불교학 연구』, 제16호, (불교학연구회, 2007), 23-44쪽

19) 박기석, 『삼국유사 소재 설화의 읽기의 한 방법』, 『문학치료연구』, 제18집, 한국문학치료학회, 2011

러한 측면에서 많은 양의 놀이 문화가 발견된다.²⁰⁾ 이에 본 연구에서는 ‘삼국유사 설화 속 놀이’를 매개체로 사용하여 유아기의 불성을 발현시키고자 한다.

(3) 불성과 놀이

아이들은 각자의 관심사를 이야기 하거나 주위를 살펴본다. 무엇인가를 찾아내면 놀이에 적용할 규칙을 정하거나 팀을 구성하고 놀기 시작한다. 이런 과정에서 아이들은 자발적으로 의견을 말하고 양보하거나 타협하고 자신의 주장을 관철하기 위해 다투기도 하고 경쟁도 하면서 타인의 존재를 인식하는 가운데 자기를 발견하고 또래들과 상호 의사소통을 하며 사회적인 관계 맺기를 통해 사회성을 향상 시킬 수 있다.²¹⁾ 놀이는 부정적인 정서만 해결해 줄 뿐 아니라 긍정적인 정서를 갖게 해 준다. 놀이 활동을 통한 경험은 유아에게 즐거움을 주고 만족감 성취감을 느끼게 하며 이를 통해 유아는 긍정적인 자아 개념, 인내심, 자율성, 진취성, 도전성 등의 다양한 정서를 형성하게 된다.²²⁾ 또한 또래와 협력 하는 놀이의 과정에서 자신에 대한 만족감과 타인에 대한 배려와 같은 사회적 기술을 향상 시킬 수 있으며 다양한 사회적 기술이 제공되어 인성이 증진 될 수 있게 된다.²³⁾ 이 외에도 최민수·남유선(2015)의 ‘전통놀이 신체활동이 유아의 행복감 및 인성에 미치는 영향’²⁴⁾, 김경란(2011)의 ‘영유아 인성교육 내용 및 방법 모색’²⁵⁾과 같은 연구에서도 놀이가 인성에 영향을 미친다는 결과를 찾을 수 있다. 비록, 많은 수의 연구는 아니지만 불교에서 인성을 정의하고자 할 때 인성을 불성으로 보는 것에는 어느 정도 합의가 이루어졌기에²⁶⁾ 본 연구에서는 놀이도 불성을 발현시킬 수 있다는 견해를 가지고 연구를 시작하였다.

20) 주동진, 「三國遺事에 나타난 놀이의 종류」, 『한국스포츠리서치』 제16권 4호, 한국스포츠리서치,

21) 광노의, 「숲 유치원에서의 놀이와 인성교육에 관한 연구」, 『홀리스틱교육연구』 제15권 3호, (한국홀리스틱교육학회, 2011) 1-23쪽

22) 오영희, 박창욱, 박영양, 유아를 위한 놀이 이론과 실제, 서울 21세기사, 2005

23) 교육인적자원부(2003), 『놀이를 통한 유아과학교육활동자료』, 서울 교육인적자원부

24) 최민수, 남유선, 「전통놀이 신체활동이 유아의 행복감 및 인성에 미치는 영향」, 『생태유아교육연구』 제14권 제3호, 243-26쪽

25) 김경란(2011), 「영유아 인성교육 내용 및 방법 모색」, 『한국유아교육·보육복지학회 학술발표대회 논문집』 2011년 제2호, (한국유아교육·보육복지학회, 2011)

26) 권선향, 지준호, 「관계성의 측면에서 본 유학과 불교의 인성 개념 - 『논어』와 『대승기신론』을 중심으로」, 『儒學研究』 제36권, (충남대학교 유학연구소, 2016), 385-408쪽

2) 시안 구성

선행 연구 및 문헌 고찰로 얻은 시사점을 바탕으로 유아교육학 박사 2인 교육 경력 8년 이상 교사 3인에 의해 자문을 얻어 프로그램의 1차 시안을 구성하였다.

전문가들은 연구의 목적, 유아 발달에 대한 적합성, 교수 학습방법, 활동 방법 등을 중심으로 검토하였다.

(1) 불성의 요소 선정

대반열반경에서 드러난 불성의 개념 중 현대의 인성교육과 맥을 같이 하는 개념을 불성의 요소로 선정하였다. 첫째, 참 나(我를) 찾는 자아 인식이다. 둘째, ‘자비심이 바탕이 된 타인 배려’이다.

(2) 프로그램의 목적 설정

본 프로그램은 성격 형성의 기초가 되는 시기인 유아기의 아이들에게 <삼국유사 설화 속 놀이를 제공하여 자아를 인식 하고, 자신과 타인을 배려하는 마음인 불성을 기를 수 있도록 한다.

(3) 삼국유사의 설화 및 놀이 선정

연구자는 삼국유사의 설화 중 유아의 발달에 적합한 놀이가 수록되어 있는 설화 10편을 선정하였고, 전문가 집단과 협의하여 8편을 최종 선정하였다.

(4) 프로그램의 내용 구성

설화 8편을 2가지의 불성 요소로 분류하여 총 8차시의 수업을 계획하였으며, 그 내용은 <표 1>과 같으며 각 차시의 예는 <표 2>와 같다.

〈표 1〉 프로그램의 내용 구성

차시	불성 요소	설화	관련 내용	활동명 (놀이)	활동내용
1	자아 인식	홍덕왕과 앵무새	홀로 남은 앵무새를 위해 거울을 놓아주자 거울에 비친 자신의 모습을 보고 거울을 쫓아 댔	‘나를 관찰해요’ (거울 놀이)	* 거울을 보고 내 모습을 관찰하기 * 나의 좋은 점 찾아보기
2		대산 월정사 오류성중	월정사를 크게 부흥시 킨 스님들이 탑을 쌓 아 9층석탑 등의 유적 을 남김.	‘내 소원은 무엇 일까?’(탑 돌이)	* 내가 소망하는 것 적어보기 * 탑을 돌며 소망하는 것을 기원해보 기
3		태종 춘추공	태종왕의 축국을 하다 옷의 고름이 떨어져 김유신의 여동생이 바 느질로 고쳐줌	‘나의 꿈을 말해 봐!’ (꿈 이야기)	* 내가 꾸었던 꿈 이야기 하기 * 꿈을 꾸 느낌에 대해 이야기 나누기 * 내가 꾸고 싶은 꿈 나누기
4		아도 기라	양나라에서 들어온 향 을 목호자가 피우고 축원하였더니 왕녀의 병이 나았음.	‘향 명상’ (향 피우기)	* 향 냄새 맡아보기 * 향 냄새를 맡은 느낌 나누기 * 향 냄새를 맡으며 명상하기
5	배려 행동	경덕왕 충담사 표훈대사	충담스님이 미륵세존 께 차를 다려 올리고 백성이 편안하게 살 수 있도록 안민가를 지음	‘친구야 함께 차 마시자!’ (다례놀이)	* 다른 사람에게 차를 대접하는 것에 대해 이야기를 나누기 * 친구에게 차 대접하기
6		신충 괘관	효성왕이 충신인 신충 과 바둑을 즐겨 뒀. 신 충은 스님이 된 후 왕 의 복을 기원하는 초 상화를 그림	‘소원 꼭 이루어 지길 바래!’ (복 기원하기)	* 종이 복 주머니 내부에 친구의 소 원을 적는다. * 종이 복 주머니를 만든다. * 만든 종이 복 주머니를 친구에게 선물한다. * 선물할 때 “친구야 소원 꼭 이루어 지길 바래!”라고 이야기 해준다.
7		삼소 관음 중생사	화공이 황제의 꿈에 나온 십일면관음보살 을 그려 잘못을 면제 받음.	친구의 얼굴을 그려요. (초상화 그리기)	* 나의 짝꿍에 대한 느낌을 나눈다. * 내 짝의 얼굴을 관찰한다. * 친구의 얼굴을 그려 본다. * 내가 그린 친구의 얼굴을 친구에게 선물한다.
8		어산 불령	만어산 동굴에 독룡의 악한 마음을 멈추기 위해 바위 안에 부처 님 그림자를 남겨둠	‘선행을 나눠요’ (그림자를 보고 선행하기)	* 우리 반 친구들에게 해주고 싶은 선행에 대해 이야기 해 본다. * 선행 마스크트를 만들어본다. * 교실 내에 선행 마스크트를 붙이고 마스크트가 붙여진 곳에서는 친구 들에게 선행을 베풀어준다.

〈표 2〉 차시별 활동의 예

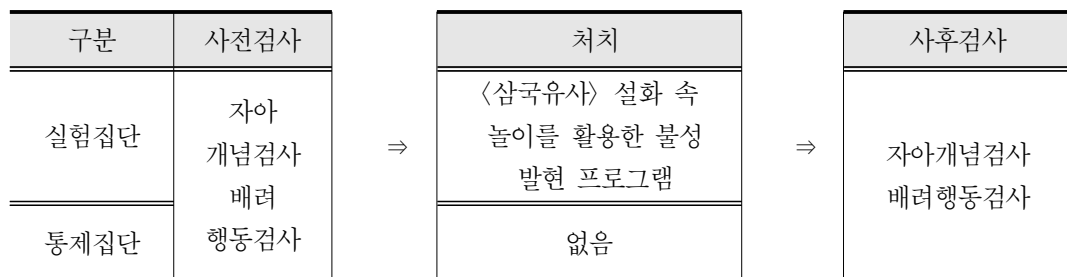
태중 춘추공 ‘문희와 보희의 이야기’	
활동명	나의 꿈을 말해봐!
목표	
* 동화에 관심을 가지고 동화를 듣는다. * 나의 꿈에 관심을 가지고 표현한다. * 내가 꾸고 싶은 꿈에 대해 표현한다.	
자료	
문희, 보희 막대 인형, 꿈 스토리 보드, 잔잔한 음악, 향	
만 4세 누리과정 관련요소	
의사소통- 말하기- 느낌 생각 경험 말하기- 자신의 느낌 생각 경험을 말한다. 사회관계- 나를 알고 존중하기- 나에 대해 알아본다.	
활동 내용	
1. 도입 활동 가. 문희, 보희 인형과 ‘꿈 이야기’를 나눈다. - 보희야 내가 어제 꿈을 꿔는데 오줌을 누었더니 우리 동네가 모두 마을에 잠겨버렸어. - 어머 그 꿈 참 신기하다! 그 꿈을 나한테 팔지 않을까? - 그럼, 네가 가지고 있는 예쁜 치마랑 내 꿈이랑 바꾸자! - 그래! 그럼 언니 꿈을 내가 산거야. 너무 신난다! 나. 인형을 넣은 후 유아들에게 문희와 보희의 이야기를 스토리 텔링으로 들려준다. - 유아들의 수준에 알맞게 스토리를 각색하여 들려준다. 다. 문희와 보희의 꿈에 대해 회상한다.	
2. 전개 활동 가. 원으로 모여 앉아서 음악을 틀고, 향을 피운다. 나. 유아들과 눈을 감고 내가 꾸 꿈에 대해서 생각하는 시간을 가져본다. - 문희와 보희가 꾸었던 꿈을 떠올려보자. - 우리는 어떤 꿈을 꿔을까? - 어제 밤으로 돌아가 보자! 나는 어떤 꿈을 꾸었을까? 혹시 생각이 나지 않는 친구들은 다른 날 꾸었던 꿈을 기억해 봐도 괜찮단다. 다. 눈을 뜨고 나의 꿈에 대해 친구들과 이야기를 나눈다. 라. 내가 꾸고 싶은 꿈에 대해 이야기를 해본다. - 어떤 꿈을 꾸고 싶니? - 왜 그런 꿈을 꾸고 싶었니?	
3. 마무리 활동 가. 꿈에 대해 이야기를 나눈 느낌을 표현해본다. - 오늘 나의 꿈에 대해 이야기를 나누어 보았는데, 어떤 느낌이었니? 나. 자유선택활동 시간에 나의 꿈을 그림으로 표현하여 꿈 스토리 보드에 모아보는 활동을 할 것임을 예고한다.	
활동의 유의점	
1. 유아의 수준에 알맞게 각색된 설화를 사용한다. 2. 이야기를 거부하는 유아들이 있는 경우 유아들이 자연스럽게 표현할 수 있도록 하고, 그림으로 표현하는 활동을 추가하여 언어 이외의 방법으로도 표현할 수 있도록 한다.	

Ⅲ. 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 유아 불성 발현 프로그램의 효과

1. 연구방법

1) 연구 설계

대전광역시 E 유치원 만 4세 유아 1개 26명을 선정하여 13명을 실험집단, 다른 13명을 통제집단으로 구성하였다. 방과 후 활동 시간을 활용하여 실험하였고, 실험에 앞서 자아개념검사와 배려행동검사를 실시하여 동질성 테스트를 실시하였다. 이후 실험집단에 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 유아 불성발현 프로그램을 투입하였다. 8주간의 실험이 끝난 후 자아 개념검사와 배려행동검사를 다시 실시하였다. 다음 〈그림 2〉는 실험 설계를 구체적으로 나타낸 것이다.



〈그림 2〉 연구 설계

실험에 앞서 실험집단과 통제집단의 집단의 동질성 검사 결과는 다음 〈표2〉와 같다.

〈표 3〉 집단의 동질성 검사 결과

구분		N	Mean	Std Deviation	t	p
자아 개념	실험집단	13	22.4615	3.5734	.00	1.00
	통제집단	13	22.4615	3.2046		
배려 행동	실험집단	13	26.1538	3.9125	2.79	.783
	통제집단	13	25.6923	4.4979		

위의 <표 3>에 의하면 실험집단과 통제집단은 자아개념과 배려행동에서 유의미한 차이가 없이 동질적인 것으로 나타났다.

2) 측정도구

(1) 자아개념검사

자아개념 검사는 이은정(2015)의 「유아 사회정서능력 측정 척도」 중 자아개념 영역을 일부 선정하여 사용하였다. 연구에 사용된 문항은 7문항이며, ‘자기와 다른 사람의 차이를 인식한다.’, ‘자기의 능력을 긍정적으로 인식한다.’, ‘자기의 신체를 긍정적으로 인식한다.’, ‘자기가 과거에 경험했던 일들을 긍정적으로 인식한다.’, ‘자기가 무엇을 좋아하는지 안다.’, ‘자기가 어떠한 집단에 속하는 지를 인식한다.’, ‘자기의 감정(기쁨, 슬픔, 분노, 두려움, 부끄러움, 질투 등)을 안다.’로 이루어져 있다. 문항은 Likert 5점 척도로 유아가 받을 수 있는 점수는 최고 35점에서 최저 7점이다. 점수가 높을수록 자아개념이 높은 것으로 평가된다. 본 연구에서 사용된 척도의 신뢰도는 다음 <표 4>와 같다.

<표 4> 자아개념 검사의 신뢰도

구분	문항 수	Cronbach' α
자아개념검사	7	.893

위의 <표 4>에 의하면 자아개념 검사의 신뢰도는 매우 높게 나타났다.

(2) 배려 행동 검사

배려행동 검사는 김정림(2016)의 「유아 배려행동 척도」 중 ‘친밀한 타인에 대한 배려 행동’을 일부 선정하여 사용하였다. 연구에 사용된 문항은 9문항이며, ‘어려움에 처한 친구에게 관심을 갖는다.’, ‘친구가 교사에게 칭찬을 받을 때, 함께 기뻐한다.’, ‘친구에게 도움을 받으면 고맙다는 표현을 한다.’, ‘친구와 물건을 나누어 쓴다.’, ‘친구의 이야기를 잘 들어준다.’, ‘교사나 친구의 부탁을 잘 들어준다.’, ‘친구의 행동을 칭찬한다.’, ‘친구와 협력하여 활동한다.’, ‘친구와 갈등이 있을 때, 대화로 해결하려고 한다.’로 이

루어져 있다. 문항은 Likert 5점 척도로 유아가 받을 수 있는 점수는 최고 45점에서 최저 9점이다. 점수가 높을수록 배려 행동이 자주 일어나는 것으로 평가된다. 본 연구에서 사용된 척도의 신뢰도는 다음 〈표 5〉와 같다.

〈표 5〉 배려행동 검사의 신뢰도

구분	문항수	Cronbach' α
배려행동검사	9	.948

위의 〈표 5〉에 의하면 배려행동검사 검사의 신뢰도는 매우 높게 나타났다.

3) 분석방법

일반적으로 실험 연구에서 처치의 효과는 사전검사 점수와 사후검사 점수의 평균 점수를 대응 표본 t검정하고, 실험집단과 통제집단의 사후검사점수를 독립표본 t검정으로 분석하고 있다. 따라서 본 연구에서도 실험집단과 통제집단의 자아개념과 배려행동의 동질성을 확인하기 위하여 독립표본 t검정을 실시하였다. 그리고 실험집단의 자아개념과 배려행동의 향상을 확인하기 위하여 대응표본 t검정을 실시하였으며, 실험집단과 통제집단의 자아개념과 배려행동 점수를 비교하기 위하여 독립표본 t검정을 실시하였다.

2. 연구결과

1) 유아의 자아인식 능력 향상에 미치는 효과

〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 불성발현 프로그램에 대한 자아개념 실험 효과를 분석하기 위하여 실험집단의 사전사후검사를 분석한 결과는 다음 〈표 6〉과 같다.

〈표-6〉 실험집단의 자아개념 사전, 사후검사 차이 분석

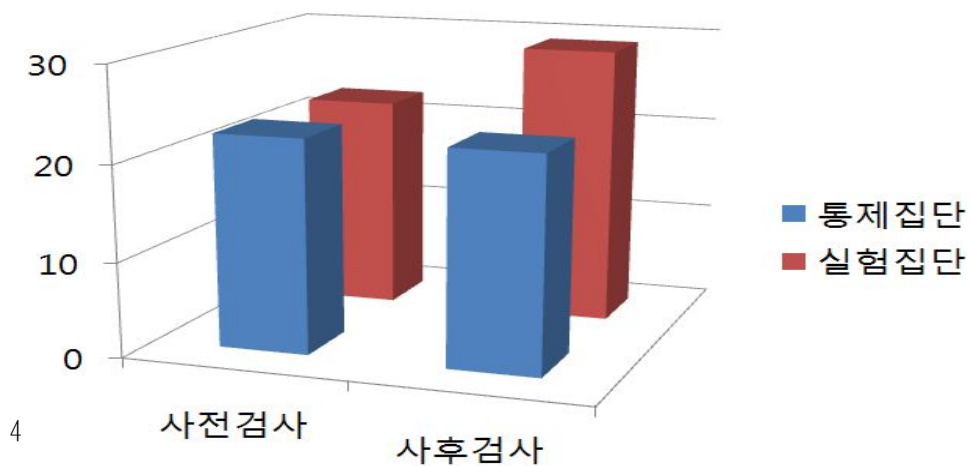
집단구분		N	Mean	Std Deviation	t	p
자아 개념	사전검사	13	22.4615	3.5734	-5.75	.00
	사후검사	13	29.1538	2.1927		

위의 〈표 6〉에 의하면 자아개념의 실험집단의 사전검사 평균은 22.4615, 사후검사 점수 평균은 28.1538로, 그 차이는 6.6923으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 다음으로 실험집단의 사후검사와 통제집단의 사후검사를 분석한 결과는 다음 〈표 2〉와 같다.

〈표 2〉 실험집단과 통제집단의 자아개념 사후검사 차이 분석

구분		N	Mean	Std Deviation	t	p
자아 개념	실험집단	13	29.1538	2.1927	6.470	.00
	통제집단	13	22.4615	3.0170		

위의 〈표 2〉에 의하면 자아개념의 실험집단의 평균은 29.1538, 통제집단의 평균은 22.4615로 그 차이는 6.6923으로 사후검사 점수는 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 차이를 그래프로 나타내면 다음 〈그림-2〉과 같다.



〈그림 2〉 자아개념 변화량

2) 유아의 배려행동 향상에 미치는 효과

〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 불성발현 프로그램에 대한 배려행동 실험 효과를 분석하기 위하여 실험집단의 사전, 사후 검사를 분석한 결과는 다음 〈표 7〉과 같다.

〈표-7〉 실험집단의 배려행동 사전, 사후 검사 차이 분석

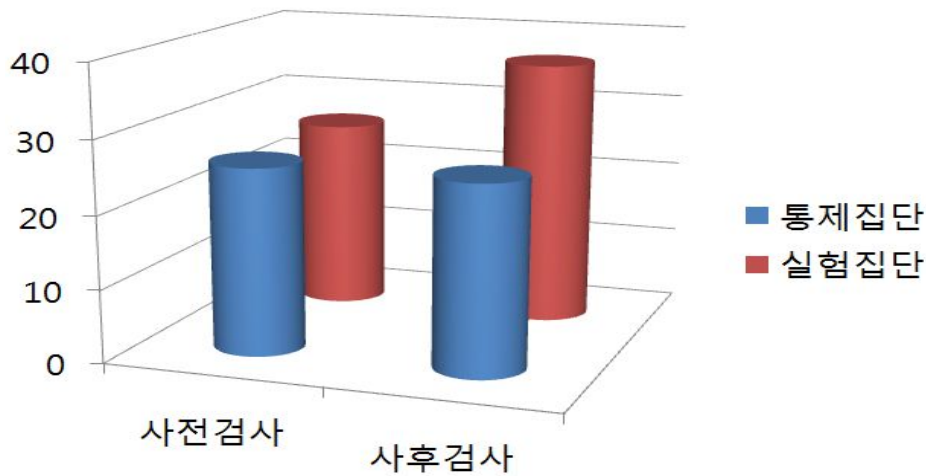
집단구분		N	Mean	Std Deviation	t	p
배려 행동	사전검사	13	26.1538	3.9125	-6.618	.00
	사후검사	13	36.3846	3.9694		

위의 〈표 7〉에 의하면 배려행동의 실험집단의 사전검사의 평균은 25.1538, 사후검사 점수의 평균은 36.3846으로 그 차이는 10.2308로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 다음으로 배려행동에 대한 실험집단의 사후검사와 통제집단의 사후검사를 분석한 결과는 다음 〈표 8〉과 같다.

〈표 8〉 실험집단과 통제집단의 배려행동 사후검사 차이 분석

구분		N	Mean	Std Deviation	t	p
배려행동	실험집단	13	36.3846	3.9694	6.357	.00
	통제집단	13	25.8462	4.4693		

위의 〈표 8〉에 의하면 배려행동의 실험집단의 평균은 36.3846, 통제집단의 평균은 25.8462로 그 차이는 10.5383로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 이러한 차이를 그래프로 나타내면 다음 〈그림 3〉과 같다.



〈그림 3〉 배려행동의 변화량

따라서 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 유아 불성발현 프로그램이 유아들의 자아 인식, 배려행동에 긍정적인 영향을 미쳐 결과적으로 불성을 발현시킬 수 있다는 것을 알 수 있다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 ‘인성’이 화두가 되는 현대 시대를 살고 있는 유아들에게 불교적 인성인 ‘불성’을 발현시켜 아집과 법집에서 벗어나 대자유인이 될 수 있도록 이끌어 내기 위하여 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 유아 불성 발현 프로그램을 개발하였다. 본 프로그램에 대한 연구 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 연구 문제 1에 따른 개발 절차 및 구성은 다음과 같다. 선행 연구 및 문헌 고찰 단계에서 불성의 개념에 대해 논의하고, 불성발현의 매체로서의 ‘삼국유사 설화 속 놀이’를 선정하였으며, 불성과 놀이의 관계를 고찰하였다. 이를 통하여 ‘참 나를 찾는 자아 인식’, ‘자비심이 바탕이 된 배려 행동’을 불성의 요소로 선정하고 프로그램의 목적을 설정하였다. 〈삼국유사〉 설화 중 흥덕왕과 앵무새편의 ‘거울놀이’, 대신 월정사 오류성중 편의 ‘탑돌이’, 태종 춘추공편의 ‘꿈 이야기’, 아도기라편의 ‘향 피우기’를 자아를 인식할 수 있는 놀이로 선정하여 내용을 구성하였으며, 경덕왕 충담사 표훈대사

편의 ‘다례놀이’, 신충괴관편의 ‘복 기원하기’, 삼소관음 중생사 편의 ‘초상화 그리기’, 어산불령 편의 ‘그림자를 보고 선행하기’의 놀이를 선정하여 ‘배려행동’을 증진할 수 있는 내용을 구성하였다. 프로그램은 총 8주간 8차시에 걸쳐서 진행할 수 있도록 구성하였고, 이 과정에서 유아교육학 박사 2인, 유아교육과 교수 2인, 교육경력 8년 이상의 교사 3인이 전문가 집단으로 참여하여 함께 협의하였다. 개발된 프로그램을 D유치원 만 4세 26명에게 적용하여 프로그램의 효과를 검증하였고 이때 검증단계에서도 전문가 집단의 도움을 받아 2차 협의가 이루어졌다.

둘째, 연구문제 2에 따라 본 프로그램의 효과를 검증하였다. 대전시 소재 D유치원 만4세 유아 26명을 선정하여 실험집단, 통제 집단으로 구성하여 방과 후 활동시간에 실험하였다. 실험에 앞서 동질성 테스트를 실시하였을 때 유의미한 차이가 없이 동질적인 것으로 나타났고 이후 실험집단에게 8주간 8차시의 활동을 진행한 후 두 집단에게 사후 검사를 시행하였다. 실험집단의 자아개념, 배려 행동의 향상을 확인하기 위해 대응표본t검정을 실시하였으며, 실험집단 및 통제 집단의 점수를 비교하기 위해 독립 표본t검정을 실시하였다. 결과를 분석하니 실험집단과 통제집단의 유의미한 차이가 나타나 프로그램이 자아 인식과 배려 행동에 긍정적인 영향을 미친다는 결론을 도출할 수 있었다.

이상의 논의를 종합하여 볼 때 〈삼국유사〉 설화 속 놀이를 활용한 유아 불성발현 프로그램을 통하여 참 나를 인식하고, 타인을 배려하는 행위가 증가하여 유아의 불성이 발현되었다고 할 수 있다. 이러한 결과는 〈삼국유사〉 설화의 놀이를 활용한 불성 발현 프로그램이 유아의 불성을 발현시키기 위한 유아 교육 프로그램으로 현장에 적용이 가능함을 시사한다. 그러나 본 연구는 1개 연령 26명을 대상으로 한 연구이므로 만 3세 및 만 5세의 발달 단계를 고려한 프로그램을 개발하고, 그 효과를 분석하는 것이 필요하다.

본 연구는 유아기의 ‘불성발현’에 대해 연구함으로써 유아기에 이루어질 수 있는 불교 교육에 대한 하나의 방향을 제시하였다는 점에서 의의가 있다. 또한 불교교육의 기초인 ‘불성’ 증진을 이끌어 내어 전 생애적 불교교육의 기초교육을 제시하였다. 본 연구를 바탕으로 유아기 이전의 영아기, 유아기 이후의 초등기의 불성 연구에 대한 후속 연구가 진행된다면 더욱 효과적인 프로그램으로 현장에 자리 잡을 수 있으리라 제언한다.

참고문헌

- 권은주, 『불교아동학개론』, 서울 : 양서원, 1999.
- 김두진, 『삼국유사의 사학사적 연구』, 서울 : 일조각, 2014.
- 김영수, 『삼국유사와 문화코드』, 서울 : 일지사, 2009.
- 교육인적자원부, 『놀이를 통한 유아과학교육 활동자료』, 서울 : 교육인적자원부, 2003.
- 오영희, 박창옥, 박영양, 『유아를 위한 놀이 이론과 실제』, 서울 : 21세기사, 2005.
- 일연, 김원중, 『삼국유사』, 서울 : 민음사, 2016.
- 일연, 정병삼, 『일연과 삼국유사』, 서울 : 새누리, 1998.
- 일연, 초록글 연구회, 『삼국유사』, 서울 : 청솔, 2002.
- 신동욱, 『삼국유사의 문예적 연구』, 서울 : 새문사, 2005.
- 곽노의, 「숲 유치원에서의 놀이와 인성교육에 관한 연구」, 『홀리스틱교육연구』 제15권, (서울 : 한국홀리스틱교육학회, 2011)
- 권선향, 지준호, 「관계성의 측면에서 본 유학과 불교의 인성 개념 - 『논어』와 『대승기신론』을 중심으로」, 『儒學研究』 제36권, (대전 : 충남대학교 유학연구소, 2016)
- 김경란, 「영유아 인성교육 내용 및 방법 모색」, 『한국유아교육 · 보육복지학회 학술발표대회 논문집』 2011년 제2호, (서울 : 한국유아교육 · 보육복지학회, 2011)
- 김경신, 「인성교육에 대한 유아의 인식과 실태에 관한연구」, 석사학위 논문, 원광대학교, 2011
- 김은공, 「불성과 심리 상담과의 관계성에 대한 一考察」, 석사학위 논문, 동국대학교, 2016
- 김승환, 「불교경전에 나타난 아동 교육론 연구」, 『교육논총』 제26권, 국민대학교 교육연구소, 2006
- 김창근, 「접심수행을 통한 불성개발의 방법론적 접근」, 『한국교수불자연합학회지』 제21권, (서울 : 한국교수불자연합학회, 2015)
- 박기석, 『삼국유사 소재 설화의 읽기의 한 방법』, 『문학치료연구』 제18집, (서울 : 한국문학치료학회, 2011)
- 배영희, 「유아교육과정 구성을 위한 놀이의 역할과 과제」, 『한국교육문제연구』 제16집, (경주 : 동국대학교 교육연구원, 2005)
- 성해영, 박범석, 「인성교육진흥법 제정의 종교교육적 의미 -종교와 인성교육의 관계를

- 중심으로, 『종교교육학연구』 제49권, (경주: 한국종교교육학회, 2015)
- 유혼우, 「인성(人城)과 불성(佛性)의 비교」, 『인도철학』 제25집, (서울: 인도철학회, 2008)
- 이향만, 「인성교육으로서의 종교교육」, 『종교교육학연구』 제52권, (경주: 한국종교교육학회, 2016)
- 전여정, 「정서조절 관점에서 본 불성사상」, 『동아시아 불교문화』 제27집, (서울: 동아시아 불교학회)
- 정병삼, 「신라불교사상사와 『삼국유사』의해편」, 『불교학 연구』 제16호, (서울: 불교학연구회, 2007)
- 주동진, 「三國遺事에 나타난 놀이의 종류」, 『한국스포츠리서치』 제16권, (서울: 한국스포츠리서치, 2005)
- 차차석, 「元曉의 『涅槃宗要』에 나타난 佛性の 概念과 그 現代的 意義」, 『한국교수불자연합학회지』 제21권, (서울: 한국교수불자연합학회, 2016)
- 최민수, 남유선, 「전통놀이 신체활동이 유아의 행복감 및 인성에 미치는 영향」, 『생태유아교육연구』 제14권, (부산: 한국생태유아교육학회, 2015)

Nilsen, Barbara Ann, "week by week: Plans for documenting children's Development", Cengage learning, 2016.

kay M.Price, Karna L.Nelson, "Planning Effective instruction", Cengage Learning, 2014.

Donna A.Hederson, Charles L. "Thompson,Counseling Children", Cengage Learning, 2011.

- 〈용인 모자 살인 사건, 계부도 숨진 채 발견〉, 《ytn》, 2017년 10월 26일자 뉴스
- 〈부산 피투성이 중학생 사건 가해자 구속〉, 《한겨레》, 2017년 9월 11일자 사회면 뉴스
- 〈딸 친구 살해 이영학, 범행 동기는 '성욕'〉, 《ytn》, 2017년 10월 13일 뉴스
- 〈제주 제 2공항, '넌비(NIMBY)'와 '핼피(PIMFY)' 현상 동시에 나타나〉, 《재경일보》, 2015년 11월 25일 제 4면

원고접수일: 2017년 11월 10일 심사일: 2017년 12월 5일 게재확정일: 2017년 12월 27일
연구자소개: 권은주(대원)

- ① 전공: 유아교육 / 소속: 동국대학교(경주) 유아교육과 교수
- ② 관심영역: 불교와 유아교육과정, 불교명상
- ③ 주요논저: 『불교아동학 개론』, 『불교유치원을 위한 유아교육 이론과 실제』, 『불교유치원 교사지원을 위한 유아교육과정』, 『불교유치원통합교육활동 프로그램』, 『브레인파워를 위한 다중지능 민속놀이』 등 다수
- ④ E-mail : kej@dongguk.ac.kr

연구자소개 : 김정선(정현)

- ① 전공 : 유아교육 / 소속: 동국대학교(경주) 유아교육학과 대학원
 - ② 관심영역 : 불교유아교육, 삼국유사, 불교명상
 - ③ 주요논저 : 『불교유아교육과정 중심의 유아명상이 자기통제력 및 자기효능감에 미치는 효과』, 『유아문화정체성 확립을 위한 전통문화 활용방안연구-전통음식을 중심으로』
 - ④ E-mail : sukha97@hanmail.net
-

Abstract

Development and Application of the Program for Children's Nature of Buddha Manifestation through Play in 〈Samguk Yusa〉 Narrative

Jeong-Seon Kim · Dae-Won Gwan
Dongguk University Gyeongju Campus

The purpose of this study is to develop the program for the nature of Buddha manifestation that utilizes the play in 〈Samguk Yusa〉 Narrative, to apply it to full 4 year children and to verify its effect on the enhancement of children's self awareness and considerate behavior. For this goal, we set the objective of the program for the nature of Buddha manifestation that utilizes the play in 〈Samguk Yusa〉 Narrative based on the precedent studies related to the nature of Buddha, 〈Samguk Yusa〉 and play, and literature review. Afterward, among the elements of Buddha-nature, we designated the self-awareness seeking true myself and mercy based caring other', and also designated the play in 〈Samguk Yusa〉 that can manifest these natures, formed the contents and finally developed the program after going through the consultation with experts. In order to verify the effect of program application, we targeted 26 full 4 year old children in E kindergarten in Daejeon, conducted the program that consists of 8 surveys for 8 weeks, analyzed the data through Independent sample t-test and corresponding sample t-test. It was found that the program for the nature of Buddha manifestation that utilizes the play in 〈Samguk Yusa〉 Narrative had the significant effect on the self-awareness and caring others of full 4 year children. This result suggests the program for the nature of Buddha manifestation that utilizes the play in 〈Samguk Yusa〉 Narrative can be applied to the actual site as a children education program aiming at children's the nature of Buddha manifestation.

Key words: Nature of Buddha, 〈Samguk Yusa〉 Narrative, play, the program for the nature of Buddha manifestation