

## 가정교과에서의 스토리텔링(storytelling)을 활용한 수업 설계 방안

김은정\*

중등중학교 교사, 건국대학교 교육대학원 가정교육전공 겸임교수\*

---

### The Instructional Design Using Storytelling in Home Economics Education

Kim, Eun Jeung\*

*Home Economics teacher, Joongdong Middle school,*

*Dept. of Home Economics Education of graduate school of education, Konkuk University, Adjunct professor\**

#### Abstract

It is a story through which people share their ideas and express their thoughts. Storytelling is temporally and spatially interconnected narration that consists of characters, background, its beginning and its conclusion. Furthermore, the story in storytelling is a means of delivering culture and history; thanks to the development of various media, delivering and exchanging the story are conducted in a variety of forms. Due to the technological advancement, the way storytelling is done has changed, which was a method called digital storytelling.

This storytelling has been frequently used in education; that is, teachers utilize stories to communicate their thoughts. As receivers, students understand a shade of meaning and the role of language, thus reorganizing the important factors in the context of meaningful events.

However, in practice the classes are so teacher-centered that the role of students are relegated to that of passive learners, thus debilitating the interaction between participants; as a result, this situation shows serious limitations in that it does not improve students' practical skills. Despite this situation, home economics has attempted to broaden students' practical knowledge and has enabled them to acquire procedural knowledge as its main objectives in the context of the entire life. To overcome this problem, this study attempts to demonstrate the lesson model utilizing the storytelling where the lively participation in the process and results of learning can increase learners' self-confidence and responsibility.

This lesson model is believed to facilitate the communication among participants including teachers and students. Through this alternative teaching method, learners can participate in the process of learning so that they can acquire practical knowledge; this method can be a step-stone for further development. In conclusion, the development of curriculum and lesson plans should be encouraged.

**Key words:** 스토리텔링(storytelling), 이야기(story), 스토리텔링을 활용한 학습 설계 방안(instructional design using storytelling), 디지털스토리텔링(digital storytelling)

## I. 서론

사람 사이에 생각을 전달하고 의견을 공유하는 가장 기본적인 방법 중 하나는 이야기이다. 인간은 이야기를 통해 세계를 경험하고 자신의 생각과 경험을 표현한다. 스토리텔링은 이야기 혹은 이야기하기를 의미하는데, 사진, 인물과 배경이라는 구성 요소를 가지고 시작과 끝이 있으며, 시간적·공간적으로 연결되어 표현된 서사를 의미한다. 이러한 스토리텔링에서 스토리는 문화와 역사를 전달하는 수단인데 문자를 비롯한 다양한 매체의 발달에 힘입어 다양한 방식으로 전달·교환된다. 최근에는 컴퓨터를 비롯한 다양한 디지털 매체의 발달로 스토리텔링 방식도 변화하고 있는데, 이를 디지털 스토리텔링이라고 한다. 디지털 스토리텔링은 디지털 매체인 디지털 영상, 텍스트, 음성, 사운드, 음악, 비디오, 애니메이션을 통해 서로 의미를 공유하는 과정이다.

이러한 스토리텔링은 교육의 영역에서 가장 기본적으로 활용되어 온 방식이다. 즉 교사는 자신의 생각을 학생들에게 전달할 때 스토리를 활용하고, 학생들은 스토리를 통해 의미의 형성과 언어의 역할을 이해하며, 의미 있는 사건들 속에서 중요한 요소들을 재조직한다. 그러나 교육의 현장에서 교사는 일방적으로 이야기를 하는 사람, 학생은 수동적으로 듣는 사람이 되어 의미 있는 상호작용이 활발하게 일어나지 못하고 있는 실정이다. 이로 인해 ‘무엇이 어떠한지를 안다(Knowing that, propositional content)’의 명제적 지식에서 ‘무엇을 할 줄 안다(Knowing how, competence)’의 실천적, 절차적 지식(Ryle, 1949, pp. 28-32)을 갖춘 학습자를 양성하지 못하고 있다. 이때의 실천적, 절차적 지식이란 실천에 중점을 두는 지성적 능력을 강조하여 선행적인 지성의 내용보

다 실천을 통한 지성의 형식을 강조하며, 지성의 구성개념에 대한 이해보다 새로운 유형의 추론과 판단을 중요시하는 것을 의미한다.

그런데 가정교육은 학생들의 실천적인 지식의 확대와 삶의 총체성의 맥락 안에서 지식을 통합하며 실천적인 행위 속에 수행할 수 있는 능력으로 드러나는 절차적 지식을 목표로 하고 있다. 이러한 가정교육의 목표를 달성하기 위해 ‘스토리텔링’을 활용한 교수·학습 방법이 제시될 수 있다. 스토리텔링은 이전까지 명제적 지식 즉 지식의 내용 전달에 목적을 두지 않고, 스토리텔링의 과정을 통해 학습자의 추론과 판단 과정이 드러나 학습자로 하여금 무엇을 할 줄 알게 되는 지성인으로 양성할 수 있도록 한다. 즉 교수·학습 과정에서 교수자에 의한 일방향성의 한계를 극복하고 학습자의 적극적인 참여와 그로 인한 학습 과정 및 결과에 대한 학습자의 자신감과 책임감을 증진할 수 있는 교수·학습 방법론이 될 것이다.

특히 2011년부터 시작하는 2009 개정 교육과정의 학교 현장 적용은 수업 시수의 증감과 더불어 다양한 교육 방법과 교육 매체의 개발에 대한 요구를 증가시키고 있다. 이는 현재까지 수업 시간의 부족으로 다양한 수업 방법을 적용하지 못해 나타났던 문제들을 해결할 수 있는 기회가 되기도 한다.

따라서 본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 스토리텔링의 개념과 유형에 대해 살펴보고, 이것이 교육에서 어떤 방식으로 실천되는지 살펴보고자 한다.

둘째, 다른 교과에서 이루어지고 있는 스토리텔링의 방식을 살펴보고 이것이 가정교과에서 어떤 시사점이 있는지 살펴보고자 한다.

셋째, 가정교과에서 스토리텔링을 적용한 수업 설계를 제안하고자 한다.

## II. 스토리텔링의 형태와 개념

### 1. 스토리텔링의 형태

스토리텔링(storytelling)은 story(이야기)<sup>2)</sup>, tell(말하다), ing(현재진행형)의 세 요소로 구분되며, 이는 이야기적인 요소, 전달하는 방식과 과정의 요소, 그리고 전달하는 시점의 현재성을 구분하여 설명된다(최혜실, 2007). 이때 스토리 즉 이야기는 사전적으로는 ‘실제적 혹은 허구적 사건들을 순서에 따라 서술한 것’으로 정의되어 있다. 스토리의 구조는 ‘처음-중간-끝’이라는 시간적, 순차적인 흐름을 나타낸다. 이러한 스토리를 ‘telling’ 할 때는 스토리를 전달하는 화자(話者)와 스토리를 전달받는 청자(聽者)의 역할이 구분된다. 화자는 스토리의 이미지를 필요한 언어와 음성으로 효과적으로 표현해야 하며, 청자는 화자의 행위와 개인적 경험, 신념 그리고 지식을 토대로 스토리의 생생하고 다양한 감각을 지닌 이미지와 행동 그리고 캐릭터들을 그들의 마음속에서 적극적으로 그려내는 것이 필요하다(Sametz & Maydoney, 2003). 따라서 스토리는 텔링이라는 과정을 거쳐 청자에게 다르게 전달, 해석, 평가되며, 다시 재창조된다. 이렇듯 스토리와 텔링의 의미와 특성들이 결합하여 상호작용적인 스토리텔링이 완성되는 것이다.

이러한 스토리텔링을 ‘이야기하기’로 정의하게 되면 이 개념은 현대에 새롭게 등장한 것이라기보다는 시대를 초월하여 존재해 왔다고 볼 수 있다. 이때 스토리텔링에서의 ‘이야기’는 문학 연구에서 주로 다루어져 왔으나, 문화 콘텐츠에 대한 관심과 문화 향유 양상이 전면적으로 나타나고 있는 상황

에서는 문학에서 다루어지던 이야기뿐 아니라 다양한 형태로 존재하는 이야기까지 포괄하는 새로운 관점이 필요하게 되었다. 특히 문화콘텐츠에 대한 관심이 늘어나면서 확장되어 사용되고 있는 용어가 스토리텔링이다(김광욱, 2008).

이때 ‘story’를 ‘telling’하는 것은 소설, 애니메이션, 연극, 영화, 게임 등 다양한 형태로 구성되고 향유될 수 있다. 이야기의 형태는 이야기를 주고받는 행위인 말, 글, 영상, 디지털 등에 따라 달라진다. 이는 동일한 이야기를 다양한 행위로 전달할 수 있음을 의미한다. 가장 기본적으로 말로 이야기를 전달하였으나 이는 일시적이어서 반복적으로 동일한 이야기를 들을 수 없다는 단점을 안고 있다.

이러한 단점을 극복할 수 있는 것이 글이다. 글로 전달되는 이야기는 영구적으로 보존되어 반복적으로 전달될 수 있다는 장점이 있다. 글은 이를 읽는 사람의 상황에 따라 다양한 해석이 가능하지만 문자 해독력에 따라 그 의미가 왜곡될 가능성이 있으며, 더불어 말로 하는 이야기보다 입체적으로 이해하기에는 어려움이 따른다. 말과 글이 가진 단점을 보완할 수 있는 것이 영상과 디지털이다. 이 두 가지는 지속성과 입체성을 동시에 얻을 수 있다는 장점이 있다. 그러나 영상은 이야기의 전달이 일방적이어서 의사소통이 상호적으로 일어날 수 없다는 단점이 있다. 반면 영상은 지속성과 입체성, 그리고 상호 작용성을 획득할 수 있다는 장점이 있으나 화자와 청자가 대면하여 의사소통할 때 가질 수 있는 생동감을 얻을 수 없다는 단점이 있다.

따라서 스토리텔링은 하나의 공식으로 이루어지기보다 시간, 공간, 상황에 따라 다양한 방식으로 실천되고 있다.

〈표 1〉 이야기의 형태별 특징

	말	글	영상	디지털
지속성 여부	순간	지속	지속	지속
전달 매체	소리	문자	소리, 문자, 시각	소리, 문자, 시각
전달 방식	일방적	일방적	일방적	상호작용적

2) 스토리는 말해지기 위해 존재하며, 서술로 나타난 내용에 한정되어 담화를 통해 추론할 수 있다. 텔링은 상황이나 사건들을 제시하는 행위를 의미하며, 따라서 스토리텔링이란 서술을 하는 주체가 강조되며 스토리를 넘어 담화 전체의 실행을 의미하게 된다. 즉 스토리로부터 담화를 생성하는 실제적인 행위를 의미한다(송효섭, 2010).

## 2. 스토리텔링의 의미와 구성 요소

스토리텔링에서 스토리는 이야기, 서술, 서사 등의 용어로 혼용되어 사용되고 있으며, 이에 대한 연구는 주로 문학 분야에서 이루어져왔다. 그러나 이때 사용되는 스토리는 작가의 상상력을 통해 새로운 스토리를 만들어가는 인과성에 중점을 두는 플롯(plot)과 대비되는 개념이다. 즉 시간의 순서에 따라 진행되는 서사의 개념인 플롯과 스토리텔링에서의 스토리는 구분된다(송효섭, 2010).

스토리를 연구한 학문인 서사학에서는 서사를 스토리와 담화로 나누어 설명하고 있다. 이때 스토리는 내용을, 담화(discourse)는 표현 양식을 의미한다. 담화가 의미 있는 방식으로 스토리를 전달하는 것으로 보면 내러티브를 포함하는 경우가 생긴다. 스토리와 담화로 이루어진 내러티브는 화자와 청자를 전제로 하여 두 주체의 소통 과정에 놓인 여러 형태의 서사들을 모두 포괄하는 용어로 사용하고 있다(김광욱, 2008). 이러한 관점에서 보면 스토리텔링(storytelling)은 이야기를 전달하는 것이 지배적인 담화양식이며, 스토리, 담화, 이야기가 담화로 변하는 과정의 세 가지 의미를 모두 포함한 개념이다(이인화, 2003).

특히 문화콘텐츠 분야에 관심이 증가하면서 디지털 매체를 기반으로 한 이야기하기인 디지털 스토리텔링의 개념이 주목받게 되었다. 디지털 매체를 기반으로 하는, 이야기 장르에서 흔히 쓰이는 말로 ‘이야기하기’ 즉 과거에 종결된 사건을 의미하는 이야기와 이야기를 하는 행위를 표현하는 말하기가 결합되어 지금 여기서 이야기를 하는 현재성과 더불어 듣는 상대방을 상정한 현재성·현장성 그리고 상호작용성이라는 특성을 가진 것으로 스토리텔링의 개념이 정의되고 있다(김기국, 2009; 최혜실, 2006). 이는 전통적으로 우화나 동화로 주제를 전달하는 방법으로서의 ‘이야기 형식의 말하기’ 혹은 ‘스토리텔링을 제대로 구사하지 못했다’는 의미에서의 작술법과는 다른 측면에서 개념화된 스토리텔링이다. 다매체 시대에 재미있게 전달하기 위해 구현된 ‘텍스트’ 특히 디지털 스토리텔링 그 자체를 의미한다고 할 수 있다. 즉 스토리텔링은 문맥에 따라 ‘이야기로 말하는 화법’이자 ‘텍스트’ 자체이며 그러한 ‘작술법’이 된다(박명숙, 2010).



[그림 1] 스토리텔링의 의미

이러한 스토리텔링은 스토리를 이루는 내용적 요소와 텔링에 필요한 표현적 요소가 결합된 것으로 주어진 상황이나 전달하고자 하는 목적 그리고 청자들의 특성에 따라 적절한 방식으로 활용할 수 있다. 스토리텔링은 시대에 따라 그 개념과 매체가 변화되고 있으나 이야기가 텍스트로 전환되는 과정 혹은 이야기를 들려주는 행위로서의 스토리텔링을 어떤 의미로 활용하는가에 따라 다양한 방식으로 교육에 접목할 수 있을 것이다.

## 3. 스토리텔링의 교육에의 적용

이야기의 전달 혹은 교육의 현장에서 말, 글 혹은 다양한 매체를 통한 교육 내용의 전달이 일어난다고 했을 때 스토리텔링은 가장 기본적인 교육 방법이었다. 전통적으로 교사나 부모가 좋은 이야기를 학생들이나 자녀들에게 들려주거나 이야기를 전달하는 과정을 통해 지식이 전달되고, 스토리가 전승되어왔다. 이 과정을 통해 자연스럽게 교육이 이루어진다고 판단하였으며, 이때 학생 혹은 자녀와의 담화보다 스토리 전달이 주목적이었다.

문자시대로 들어서면서 문자라는 매체를 통해 교육 내용 즉 스토리가 전달되어 이를 읽는 사람들은 그 스토리의 의미를 다양한 해석과 교육적 담화를 통해 습득할 수 있게 되었다. 이는 한방향의 스토리 전달이 아닌 문자를 통한 담화로서의 스토리텔링이 일어나면서 학습자의 자발성과 자율성, 그리고 창조력 계발의 길이 열리게 된 것이다. 이는 어떤 설명이나 활동이 없이도 학습자들의 상상력을 발달시킬 수 있으며, 나아가 학습자들의 삶 속에서 의미를 발견할 수 있도록 돕는 강력한 힘을 가지고 있다(Coles, 1986).

최근에는 ‘학습자들의 삶의 이야기 듣기’ 즉 기존의 ‘이야기 들려주기’에서 ‘학습자들 스스로 자신의 이야기를 하도록 유도하기’로 전환되고 있다. 이는 교사의 일방향의 이야기 전달에서 학습자들의 가치와 관련된 실생활의 경험을 이야기하도록 이끄는 이야기 주체의 전환을 의미하며, 이는 교육의 과정에서

교사의 실천적 지식뿐 아니라 학생으로 하여금 실천적, 절차적 지식으로 전환할 수 있는 소통이 중요함을 나타낸다.

또 하나는 문자 언어를 사용한 글쓰기 과정을 통해 자신의 인지적, 정의적, 행동적 차원을 이야기라는 형식으로 통합할 수도 있다. 문자를 통한 교수 학습이 이루어지기 시작하면서 문자 그 자체를 이해하는 것뿐 아니라 창의력을 가지고 그 문자에 새로운 의미를 창조하게 되었다. 이 과정에서 역사적 사실을 다루고 있는 사료, 교과서 내용을 토대로 한 설명문, 이야기하기(storytelling) 형식의 텍스트, 그리고 각각의 텍스트에 대해 학습자들의 역사읽기와 쓰기를 적극적으로 유도하는 방법이 적용될 수 있다.

이렇듯 현대 교육에서 스토리텔링은 구두 언어나 문자 매체, 그리고 이들의 상호작용 과정에서 이루어진다. 특히 교사와 학습자, 학습자와 학습자 간에 이루어지는 '대화'는 교수 학습의 상당 부분을 차지하는데 그 대화의 양상은 한 사람의 화자에 의한 이야기 전달이기보다는 학습자 모두가 자유롭게 자신에게 일어난 삶의 다양한 경험 즉 문화 내용 중 하나 혹은 두 가지를 주제로 설정하여 이야기하고 또 개방적인 대화를 통해 서로의 생각을 공유하며, 주제의 의미를 재해석함으로써 학습자 스스로 자신의 최초의 의견을 수정 혹은 심화시키는 과정을 경험하게 된다. 이 대화에서는 화자(話者)와 청자(聽者)가 따로 정해져 있지 않으며 서로 활발하게 대화에 참여하면서 서로의 말에 대한 의미를 해석하고 공유해 나간대(송경숙, 1998). 이때 교수는 학습자들의 학습 활동을 장려하며 학습자들 스스로 지식을 구성하고 개발하도록 도와주는 협조자로서의 역할을 담당한다(김은정, 2006 재인용).

더욱이 디지털 미디어를 통한 스토리텔링 활동은 한 사람 이상의 화자(話者)와 다수의 수용자가 시각기호나 음향 등이 혼합된 비선형적 서사를 서로 공유하거나 소통하는 방식으로 확대되고 있다. 이 과정에서는 문자로 표현하던 시대의 텍스트에서 강조되었던 서사의 개념과 가치가 광고, 만화, 뮤직비디오, 드라마, 영화, 컴퓨터게임 등의 텍스트와 같이 멀티 기호를 기반으로 창작된 장르에서 스토리텔링이 이루어지게 된다. 즉 교육을 통해 재미있게 전달하기 위한 텍스트가 중요해진다.

더구나 온라인상에서 불특정 타인과 관계를 맺을 수 있는 서비스인 SNS(Social Networking Service)의 확산으로 인맥을 새롭게 쌓거나, 기존 인맥과의 관계를 더욱 강화시키고 있다. 특히 휴대전화와 결합되면서 모바일 접속이 가능해졌고, 통화

회의·쇼핑 그리고 더 나아가 교육이 즉각적으로 이루어질 수 있는 통로가 생겨나게 되었다. 따라서 일방적인 전달이 아닌 자유로운 표현의 자유가 일어날 수 있는 공간이 펼쳐진 것이다. 디지털 환경에서는 개별 학습자가 화자가 되고 이 화자와 연결된 또 다른 사람이 청자인 동시에 화자가 될 수 있다. 사이버 공간에서는 누구나 다양한 글과 동영상 등 UCC(사용자 제작 콘텐츠)를 생산할 수 있고, 이에 대한 댓글을 통해 양방향 스토리텔링이 자연스럽게 이루어질 수 있게 된다.

이러한 디지털미디어를 활용한 교육에 대한 관심은 학습자들로 하여금 교육의 구조화를 통한 스토리 구성 능력, 댓글 훈련에서 개별 어휘들이 문맥에 따라 어떻게 활용되는가를 점검하면서 언어에 대한 조절 능력과 대처 능력을 향상시킬 수 있다는 판단에서이다. 이는 현재의 학습자의 지적 능력에 머무르는 것이 아니라 다양한 정보와 지식을 디지털미디어를 활용하여 학습 내용과 사회의 현상이나 쟁점에 대해 다른 사람들과 의견을 조율하면서 자신의 의견을 피력할 수 있는 기회를 가짐으로 학습이 자연스럽게 이루어질 수 있게 되는 것이다(장창영, 2010).

### III. 교과교육에서의 스토리텔링

#### 1. 교과교육에서의 스토리텔링의 적용

2009 개정 교육과정은 수준별 수업과 선택과목의 축소, 교과과, 학년 군에 따른 집중 이수제에 중점을 두고 있으므로 창의적이고 자율적인 활동을 중시할 것을 요구한다. 따라서 기존의 고정된 교육 패러다임에서 자율적인 교육으로의 전환과 이에 따른 교수·학습 방법의 연구가 요구되고 있다. 특히 현대의 학습자에게 제시되는 다양한 매체를 통한 지식과 정보는 이를 해석할 수 있는 능력과 새로운 언어로 재창조할 수 있는 실천적 능력을 요구하게 된다. 이 과정에서 중요한 것이 스토리텔링 능력이다. 스토리텔링의 의미를 이야기할 수 있는 화법, 텍스트, 작술법의 측면으로 구성된다고 했을 때 교과교육에서 이루어지고 있는 스토리텔링의 연구의 방향을 나타내면 <표 2>와 같다.

이 자료는 학술데이터베이스 검색 사이트인 KISS에서 스토리텔링교육으로 검색한 자료를 교과별로 정리한 것이다. 이 중 스토리텔링을 활용한 연구를 가장 활발하게 하고 있는 교과는 ‘스토리’에 초점을 맞추어 교육내용을 구성해 온 국어과교육이다. 국어과교육의 주된 교육 내용은 말하기, 듣기, 쓰기 등으로 구성되어 있으며, 이를 통한 학습자의 지적 개발에 목적을 두고 있다. 더구나 2007년 개정 국어과 교육과정부터 디지털 매체를 활용한 수업과 전통 문화와 만화, 영상 언어의 이해를 높이기 위한 스토리텔링 교육방법에 대한 연구가 활발하게 이루어지고 있다(박승희, 2010; 채영희, 이미지, 2010; 최혜실, 2009).

그리고 다양한 문화 콘텐츠 연구와 교과과의 관련성에 대

한 연구가 늘어나고 있는데, 이는 학생들의 창의력, 교육 패러다임 변화, 디지털스토리텔링의 교육적 효과에 대해 검증하려는 교육계의 노력의 일환이라고 볼 수 있다.

그리고 교사의 화법이 교육방법으로 많이 활용되는 초등교육에서도 교수·학습 방법의 변화의 측면으로 스토리텔링을 활용하는 것을 볼 수 있다. 더불어 언어를 매개로 교육하는 영어·일본어·기타 언어 교육에서도 말하기, 쓰기, 듣기 등의 스토리텔링을 활용한 교육 방법과 다양한 매체 제작에 대한 연구가 이루어지고 있다(양아름, 2009; 임미영, 2010).

그 외에도 컴퓨터(구정모 외, 2009), 한문, 종교 교육 등에서도 스토리텔링 프로그램을 활용한 수업 방법에 대한 연구들이 진행되고 있다. 아래에 제시된 내용 이외에도 네이버

〈표 2〉 스토리텔링교육으로 검색한 학술논문

교과	제목	저자 및 연도
국어 교육	e-Learning 체제에서의 학습자 중심 시교육 설계	김남희(2007)
	스토리텔링의 서사 문화와 서사표현교육론TV 방송 매체의 일상성을 중심으로-	김근호(2008)
	전래동화 스토리텔링을 활용한 한국어교육 방안-다문화 및 재외동포 가정 아동을 대상으로	김영주(2008)
	시조 스토리텔링의 교육적 가능성-애정 시조를 중심으로-	류수열(2008)
	국어교육: 스토리텔링 기법을 응용한 설득 글쓰기 전략	고창수(2009)
	고전문학, 한문학: 스토리텔링을 통한 속요의 교육방안 모색	이영태(2009)
	영화 <내 마음의 풍금>에 나타난 한국문화 교육 방안	임금복(2009)
	문학교육에서 바라본 문학의 힘: 문학, 문화산업, 문학교육의 연결고리로서의 스토리텔링	최혜실(2009)
	한국사상(韓國思想)(문학(文學): 인문학적(人文學的) 글쓰기와 스토리텔링, 그 가능성을 위한 초고(初考)	박승희(2010)
	스토리텔링을 통한 국문학 교육	박명숙(2010)
초등교육	국문학 : TV드라마 《베토벤 바이러스》의 시각적 이미지 스토리텔링	안숙현(2010)
	내러티브 스토리텔링을 통한 초등도덕교육	김향인(2001)
	스토리텔링 기록장을 활용한 초등학생의 내러티브 탐구와 인권의식 성장	박세원, 박주희(2008)
	스토리텔링을 활용한 초등 영어교육	양현철(2008)
	의미 생성 활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의	김재춘, 배지현(2009)
영어 교육	초등학교 영어 학습자의 영어와 한국어 스토리텔링 구조 비교 분석 연구	신동일, 김금선, 임희주(2008)
컴퓨터 교육	영어 그림책과 인터넷을 활용한 영어교수법-스토리텔링 중심으로-	이명신(2005)
	문제 중심 스토리텔링 프로그래밍 학습이 학습동기 및 문제해결능력에 미치는 효과	구정모 외 5인(2009)
한문교육	한문 교과 교육용 콘텐츠 개발: 한문소설의 교육콘텐츠 개발 방안 -문화교육의 이론적 실천을 위하여-	윤채근(2009)
종교교육	기독교 공동체 안에서 스토리텔링 교육방법 모색	백은미(2009)
	자타카(Jataka)를 활용한 스토리텔링 프로그램과 유아의 친사회적 행동발달 연구	권은주, 박사민(2009)
문화콘텐츠 연구	청소년을 위한 디지털 스토리텔링 교육의 시계 고찰	조현재(2004)
	교육패러다임의 변화 가능성을 향한 통합적 영화교육과정 연구	박지은(2006)
	에듀테인먼트 콘텐츠 제작 및 활용성 연구-디지털 스토리텔링 기법을 활용한 교육용 콘텐츠 사례분석을 중심으로-	박한진, 이지희(2007)
	한국 근·현대 문학의 동·식물 상징 기호를 활용한 문화콘텐츠 창작 소재로서의 가능성 연구	박선애(2008)
기초 디자인예술교육에 있어 스토리텔링에 기초한 창의력 학습에 관한 연구: 스토리텔링 실행학습개발과 학습방법제시	원경아(2009)	

(참고자료 : KISS)

전문정보를 통해 검색한 내용에 따르면 미술교과에서는 창작 동화책 만들기를 하는 서사 스토리텔링과 만화 스토리텔링, 역사를 활용한 스토리텔링 방법 활용(이혜숙, 2008), 사회과 교육(김경향, 2009), 도덕교육(김항인, 2001), 금융교육(이희경, 2010), 디자인 예술교육(원경아, 2009) 등 다양한 교과에서 스토리텔링을 활용한 교육이 증가하는 추세이다.

이러한 스토리텔링의 교육에의 적용에 대한 다양한 교과에서의 활발한 연구와 함께 가정생활문화 전반에 대한 내용을 다루고 있는 가정교과에서도 스토리텔링을 활용한 교육에 대한 연구가 이루어질 필요가 있다.

## 2. 스토리텔링의 수업에의 적용 사례

스토리텔링을 활용한 수업 방법은 아래의 <표 3>과 같다. 이 표의 내용을 중심으로 각 교과별 스토리텔링을 활용한 교수·학습 방법을 살펴보면, 학습자의 능동적인 활동을 장려하기 위해 말, 글, 시각적인 자료를 활용하여 스토리를 만들어 내고, 이를 상호작용 과정을 통해 수업을 진행하며, 최종적으로 학습자가 다시 이야기하는 방식으로 수업이 진행되도록 하는 것에 공통점이 있다고 하겠다. 그 이외에 디지털 환경이 우리의 삶에 영향을 미치는 것과 더불어 수업에 디지털스토토리텔링을 적용한 연구가 함께 이루어지고 있음을 알 수 있다. 이러한 연구를 참고로 가정교과에서 학습자와 함께 만들

<표 3> 교과교육에서의 스토리텔링 적용 및 교수-학습 과정 예

구분 학자	스토리텔링의 적용	스토리텔링 교수·학습 과정 예
김승중 (2004)	현대문학: 학습자 중심의 창작교육 연구	제작 기획서 작성→프리미스(premise) 작성 단계→시놉시스(synopsis)제작→스토리보드(story board) 작성→트리트먼트 제작→대본 완성
김은정 (2006)	가정과교육의 문화교육으로의 탐색적 연구	각 개인의 경험 발표→경험에 대한 토론→발표→모둠별 주제 토론→합의도출→교사에 의한 상황요약→학생의 최초 의견과 수정된 의견을 중심으로 글쓰기
김광옥 (2008)	스토리텔링의 개념	스토리와 매체가 결합된 이야기(Text)→화자와 청자의 상호작용적인 이야기하기(Narrating)→이들의 행위 할 공간과 시간인 이야기관(Champ)
박세원, 박주희 (2008)	스토리텔링의 기록상 활용한 수업 방법	스토리텔링→성찰적 발표와 토의→표상활동→성찰 포스트잇을 활용한 공유 활동→이야기 속에서 찾은 지혜를 바탕으로 마음 다지기→실천 계획 세우기→실천 및 기록→반성
신동일 외 (2008)	초등학교 영어 학습자의 영어와 한국어 스토리텔링 구조 비교 분석 연구	배경→도입 사건→내적 반응→시도→결과→반응
이혜숙 (2008)	미술수업에서 스토리텔링의 적용	이야기 창작하기→표현하기→발표·감상·평가
김경향 (2009)	스토리텔링을 활용한 초등사회과 교육과정 재구성 방안	소크라테스의 문답법, 토론, 토의 등을 활용하여 현실의 문제에 적용하는 자기 주도 학습 활용
김광영, 송정범, 이태욱(2009)	디지털 스토리텔링 기반 프로그래밍 교육이 학습자의 동기 및 학업 성취도에 미치는 영향	문제 이해(동기유발, 스토리정보)→계획수립(내용 선정, 알고리즘 설계)→계획실행(스토리표현)→반성(수정하기, 평가)
김재춘, 배지현 (2009)	의미 생성 활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의	사건의 계열화와 빈자리의 이동, 순수 사건의 구체화·현실화·효과화, 무의미의 새로운 의미 생성 운동
양아름 (2009)	스토리텔링을 활용한 일본어교수법에 관한 연구	스토리텔링 전 과정(그림, 실물, 마음 등으로 새 단어 소개하기 및 의미 파악, 주제와 줄거리 예측)→본 활동(이야기 줄거리 추측하기, 내가 주인공이라면 활동)→후속 활동(다시 말하기)
원경아 (2009)	기초 디자인예술교육에 있어 스토리텔링에 기초한 창의력 학습에 관한 연구	이야기 소재 찾기→전개하기→전달하기→최종 결과물(학습 매체, 수행, 수행과정, 전달)
박명숙 (2010)	스토리텔링을 통한 극문학 교육	교수자의 줄거리 스토리텔링(이야기 화술)→학생의 장면 낭독의 스토리텔링(이야기 화술)→교사·학생의 텍스트 스토리텔링 분석(작술법)→학생·교사의 다시쓰기 스토리텔링(텍스트)
유유미 (2010)	디지털 스토리텔링을 활용한 <구운몽> 교육 방안 연구: 환상성을 중심으로	혼자하기와 함께하기, 패러디하기
하은미 (2010)	창의력 신장을 위한 스토리텔링 학습 지도 방안	계획→관계 형성하기→이야기 확인하기→이야기 완성하기→창의적 의사소통→공유 및 평가

어가는 수업으로서의 스토리텔링을 활용하기 위한 연구들이 이루어지는 것이 필요할 것이다.

## IV. 가정교과에서의 스토리텔링 적용

### 1. 가정교과에서의 스토리텔링 연구 동향

가정교과에서 스토리텔링의 적용에 대한 초기 연구는 멀티미디어 교육자료 개발에서 그 단서를 찾을 수 있다(윤인경·김진수·이수정·신순인, 2003). 이 연구에서는 교사의 수업을 보조하기 위한 멀티미디어 교육 자료를 제공하고, 교수학습에서 말이나 글뿐 아니라 다양한 매체를 활용하는 것에 목적을 두고 있으며, 이 과정에서 스토리보드를 작성하여 효과적인 멀티미디어 수업을 진행할 수 있도록 하였다. 이 연구에서는 스토리텔링의 개념과 이에 따른 교사와 학습자의 양방향적인 스토리텔링에 초점을 두지 않았으나 온라인을 활용한 디지털 스토리텔링을 위한 단서를 제공하고 있다고 사료된다. 그 이후 김은정(2006)에 의해 스토리텔링의 개념을 가정교과에 적용할 수 있음을 이론적으로 제시함과 더불어 이를 교수·학습 방법에 적용할 수 있는 가능성이 제안되었다. 그리고 최근에 가정교과에서 교수·학습 방법의 일환으로 스토리텔링으로 문제 제시하기, 표어 만들기, 신문 기사 쓰기, 식생활 실천 지침 만들기를 실행한 연구가 있다(최성연, 2010). 이 연구에서는 학생의 사례를 이야기로 들려주는 스토리텔링 활동(화법), 표어 만들기 및 신문 기사 작성(작술법)을 수업에 적용하므로 학생들의 수업 참여도를 높일 수 있음을 보여주고 있다.

그러나 여전히 가정교과에서 스토리텔링의 적용이라는 측면은 활성화되고 있지 않은데 이는 이전까지의 가정교과에서 해 오던 수업 자체가 스토리텔링이라는 인식 때문일 것이다. 그러나 학습의 주체가 학습자로 전환되고 있는 현실에서는 좀 더 적극적인 의미에서의 스토리텔링의 교육적 적용이 필요한 시점에 이르렀다. 이는 교사의 실천적, 절차적 지식에서 머무는 교육이 아니라 학습자의 실천적, 절차적 지식을 지향

하기 위한 교육 방법이 필요함을 의미한다.

최근 가정교과의 영역으로 볼 수 있는 ‘패션’ 분야에서 스토리텔링을 활용하려는 연구가 이루어졌다(성유정, 2010). 이 연구에서는 패션이 추상적 혹은 구체적인 스토리를 가지며, 이는 스토리텔링과 밀접한 관련이 있으며, 패션은 스토리 자체가 되기도 하고 스토리를 전달하는 수단이 되기도 하며 이를 각자의 방식으로 착용하고 보여주는 것은 스토리텔링을 의미한다고 보았다. 이는 가정교과를 통해 학생들의 스토리텔링 능력을 발현할 기회를 준다는 점에서 그 의미가 크다.

가정교과 교육과정은 급변하는 가정생활에서 학습자가 주도적인 삶을 영위하는데 필요한 가치관과 다양한 능력을 기르는데 도움이 되는 교과임을 나타내고 있다(교육과학기술부, 2008). 이 교육목표를 실현하기 위해서는 학습자 스스로 수업에 능동적으로 참여하고, 수업 내용을 창조할 수 있는 능력을 키우기 위한 수업 방법으로 스토리텔링은 그 역할을 할 수 있을 것이다. 즉 수업의 현장에서 화자와 청자 간의 직접적인 상호작용과 청자는 화자의 이야기를 수동적으로 듣는 존재가 아닌 공동의 창작에 참여하며, 이야기의 내용과 의미를 공유하고 해석하는 과정이 있다.

이러한 스토리텔링을 가정교과의 학습 과정에 적용하기 위해서는 학습목적에 맞게 스토리를 어떻게 활용할 것인지를 결정하는 것이 우선한다. 스토리텔링은 교수학습상황에서 동기 부여용, 과제제시용, 사례제시용, 완전학습용 등으로 활용될 수 있다. 동기부여의 경우는 수업 도입부에 학습자의 주의 집중과 학습 동기 유발을 위해 어떤 상황이나 사례를 이야기 형식으로 제공할 수 있다. 그리고 학습자가 수행해야 할 과제를 제시하거나, 학습자가 습득해야 하는 지식이 포함된 사례를 제시하는 방식이 이용될 수 있다. 한편, 지식과 기술이 감성, 몰입과 같은 정의적 요인과 잘 융합된 스토리는 그 자체가 학습을 위한 완전한 자원으로 활용될 수 있다(강명희, 2007).

### 2. 가정교과에서의 스토리텔링을 활용한 수업 설계

가정교과에서 스토리텔링을 활용한 수업을 하기 위해서는 각 단원별로 이야기 소재를 찾고, 내용에 따른 매체를 선택하고, 매체에 따라 전달하기 활동을 설정하는 것이 필요하다.



이때 활용할 수 있는 것은 신체적, 시각적, 그리고 언어적 활동 및 디지털 매체를 활용 학습이다. 이와 관련하여 수업을 설계하면 다음과 같다.

1) 수업 설계 - 1

① 수업의 전체 설계

스토리텔링을 해 준 후 전체 활동으로 어떤 활동을 하고 싶은지 학습자들과 의견을 교환한 후 활동들을 결정하는 전체 활동 학습설계 시간을 갖는다. 학습자들은 수업 내용에 따라 다양한 활동을 제안하고, 교사와 학습자들의 협의를 통해 합의를 도출한다.

② 학습 모듈 결정

학습 집단은 학습자들의 능력과 특성, 흥미와 욕구 등을

④ 수업 계획

③ 스토리텔링 발상과 표현 과정

스토리텔링 학습은 이야기 소재 찾기, 전개하기, 전달하기의 활동을 통해 이루어지는데 이것이 창조적인 발상과 표현 과정이다. 이야기 소재는 학습자의 경험과 관찰을 통해 찾고, 이를 다양한 표현 방식을 활용하여 스토리텔링으로 학습활동을 하며, 이를 전달한다. 스토리텔링을 학습에 실행하는 방법으로는 신체활동 중심과 시각과 언어활동 중심으로 구분될 수 있다. 신체활동 중심으로 학습을 실행하는 방법으로는 생애곡선 이야기, 인터뷰하기, 이미지 다이어리 등을 활용하며, 시각과 언어활동 중심의 스토리텔링은 이미지, 사운드, 모션 등의 멀티미디어 매체를 활용하여 이야기 소재를 찾고 스토리를 구성하는 스토리텔링 방법이다(원경아, 2009).

〈표 4〉 청소년의 친구관계 단원 스토리텔링 수업 설계

청소년의 이성 교제			
준비물	워크시트		
수행방법	개별 수행		
이야기 소재 찾기	학습자의 경험과 관찰을 통한 소재 찾기를 수행한다. 친구관계의 의미와 형성, 친밀한 관계로의 변화를 위한 조건에 대해 스토리텔링을 시작한다. 이때 이성 친구에 대한 의식의 변화를 플롯을 만들어 제안한다. 이때 교사보다는 학습자 중에서 스토리텔링을 하도록 한다.		
실행하기	신체 활동 중심	학습자의 경험	개인의 생애곡선에서의 친구관계를 이야기한다. 1. 어린 시절에 가장 친했던 친구를 소개할 것인가? 2. 친구와 관련된 물건이나 사건을 중심으로 스토리텔링을 한다.
		관찰 중심	주변 친구들의 인터뷰하여 스토리텔링하기
	1단계		인터뷰 대상 정하기
	2단계		인터뷰 질문 정하기 - 친구관계와 이성 친구관계의 유사점과 차이점에 대해 진솔한 이야기가 나오도록 질문 정하기
	3단계		인터뷰하기 - 인터뷰 대상은 동년배와 나이 차이가 있는 두 대상을 하여 비교, 분석한다.
	4단계		기록하기 - 인터뷰 내용을 기록할 때 가감 없이 기록하려고 노력한다.
	5단계	소재 찾기와 스토리 만들기 - 인터뷰 내용을 중심으로 스토리의 소재를 찾아 스토리를 만든다.	
6단계	스토리보드 만들기 - 스토리보드를 만들어 다른 사람들에게 인터뷰 내용과 함께 개인의 생각을 비교하여 발표한다.		

실행하기	시각과 언어활동 중심	멀티미디어 매체 활용	이미지, 사운드, 모션 등의 멀티미디어 매체를 활용하여 이야기 소재를 찾고 스토리를 구성한다.		
			1단계	친구에 대한 이미지, 사운드, 모션 떠올리기	
			2단계	그림이나 단어, 모션으로 표현하기	
				장면, 물건, 사진 등	
3단계	이 내용을 중심으로 친구에 대한 나의 이야기하기(이때 동일한 친구에 대해 다른 이미지를 가진 친구의 이야기를 함께 스토리텔링하면 기억의 차이를 비교할 수 있다.)				
4단계	생애곡선에 따른 친구관계의 변화에 대해 그림으로 표현하고 앞으로의 친구 관계에 대한 생각을 표현하기				

2) 수업 설계 - 2

① 전통적인 글쓰기를 통한 스토리텔링

문자 언어를 사용한 글쓰기를 설명적 글쓰기, 자유로운 글쓰기, 창의적 글쓰기로 구분한다. 설명적 글쓰기는 역사 자료와 탐색을 통해 추출된 지식과 내용을 분석, 조직, 종합하여 기술하는 방식이지만 단순히 정보를 확인하고 옮기는 유사 글쓰기에 그치기 쉽다. 자유로운 글쓰기는 역사적 사건이나 상황 등 다양한 주제에 대해 표현 형식에 구애받지 않고 짧은 시간동안 자유롭게 글을 쓰는 것이다. 창의적 글쓰기는 다른 시대나 장소에 살았던 사람들의 관점에서 문화를 소재로 한 시, 소설, 일기, 편지쓰기 등을 통해 대리 경험을 가능하게 해준다. 이렇게 자신의 이야기를 글로 표현하는 것은 무질서한

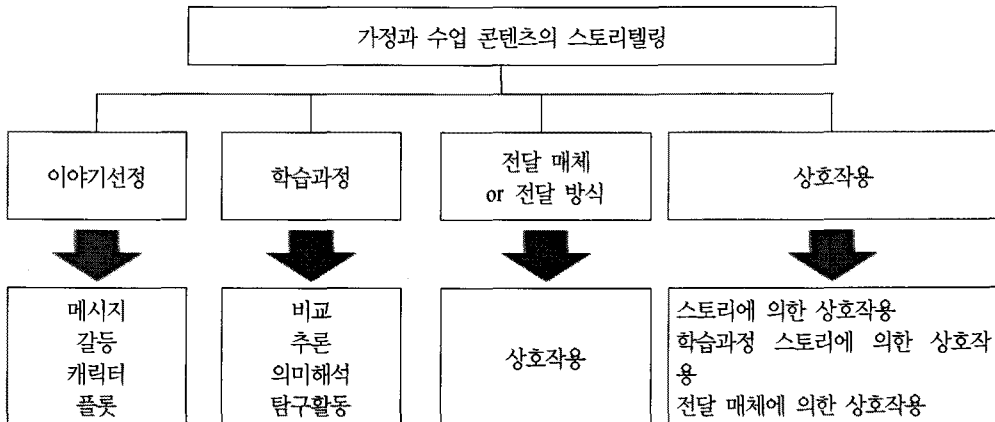
개인의 경험에 어떤 형식을 부여하는 것이고, 그 과정에서 자신의 목소리를 발전시킬 수 있게 된다(도홍찬, 1998).

또한 글쓰기 과정은 학습자 개개인이 이야기를 선정하고 이야기와 관련된 자료들을 수집·비교하면서 내용들을 추론하여 서술하는 것인데 시간이나 사건의 연쇄에 따라 각 요소들을 배열하고 수정해 가며 하나의 작품을 만드는 학습과정이다.

② 수업의 전체 설계

교사는 학습자들에게 학습의 범위를 제시하고, 그 범위 안에서 주제를 선정하도록 지도하는 역할을 한다. 한편 학습자는 자신의 주제와 관련된 자료를 수집하고 정리하는 과정을 통해 문화의 의미를 구체적이며 다각적으로 이해하고 깊이 내면화하게 된다.

③ 스토리텔링 발상과 표현 과정



[그림 2] 가정과 수업 콘텐츠의 스토리텔링

④ 수업 계획

〈표 5〉 건강한 식생활 단원 스토리텔링 수업 설계

학습주제		비만과 건강			
이야기 선정	메시지	비만에 대한 우리나라 청소년의 인식(어린이 및 청소년은 본인의 체중인식과 실제 비만도에서는 큰 차이를 보였다. 7세~12세 어린이의 경우 약 20~30%, 13~19세 여자 청소년의 46% 정도가 자신이 뚱뚱하다고 인식하였다. 자신이 뚱뚱하다고 인식하고 있는 어린이의 63.1%는 실제로는 정상 체중이었다.)			
	갈등	비만에 대한 오해와 진실에 대한 학습자들의 이야기 듣기			
	캐릭터	자기 이미지를 캐릭터로 표현			
	플롯	자기 이미지 표현과 나의 실제 비만도를 설정하여 비교하기			
학습 과정	비교	실제 체형과 이상적인 체형 비교 <table border="1" style="width: 100%; height: 100px;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">*나의 체형</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">*이상적인 체형</td> </tr> </table>		*나의 체형	*이상적인 체형
	*나의 체형	*이상적인 체형			
	추론	실제의 체형과 이상적인 체형과의 차이가 나타나게 된 사회·문화적 의미를 추론하기			
	의미 해석	비만은 실제 그 사람의 영양 상태를 나타내는 것이기 보다 사람들의 인식에 의해 비만 정도를 다르게 인식함을 이해한다.			
	탐구 활동	과거와 현재의 인물화를 중심으로 사람들이 추구하는 이상적인 모습은 어떠한지, 그리고 현재 비만에 대한 왜곡된 생각이 계속될 때 영양적으로 어떤 문제를 양산할 지에 대한 탐구 활동			
전달 매체	워크시트, 영상 매체(그림, 신체 왜곡 현상으로 나타나는 거식증, 폭식증의 문제점을 다룬 영상), 학습자의 스토리텔링(글, 그림)				
전달 매체와 전달 방식	전달 방식	메시지 전달	교사의 사실에 입각한 스토리텔링		
		갈등, 캐릭터, 플롯	① 학습자들의 비만과 정상에 대한 이야기 진술② 그림으로 표현하기 ③ 표현된 그림을 바탕으로 스토리텔링하기		
상호 작용	스토리	비만의 개념과 지식 전달에서 학습자 개인의 건강과 비만에 대한 이해를 바탕으로 한 스토리 전달			
	학습 과정 스토리	스토리텔링 과정에서 하나의 확립된 지식의 나열이 아닌 시대, 문화, 역사적인 흐름에 의해 지식과 개념이 변화할 수 있음을 인식하고 지식을 재개념화 하여 스토리텔링을 한다.			
	전달 매체	워크시트	학습자의 개별적인 스토리텔링		
		영상매체	영상을 통해 전달되는 스토리는 학습자의 글과 그림으로 재해석하여 진술하는 도구로 활용		
	전시	워크시트와 그림 학습이나 교과교실에 전시하므로 서로의 스토리 전달			

3) 수업 설계 -3

① 온라인 커뮤니티 서비스를 활용한 수업

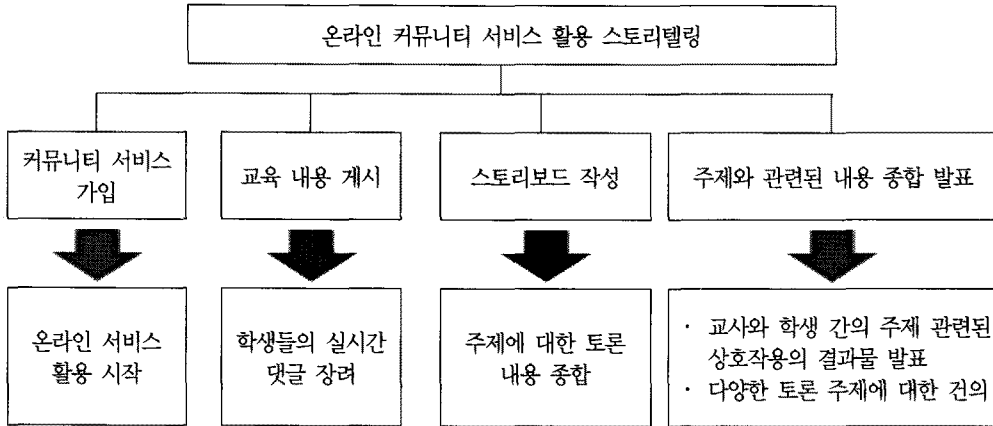
온라인 커뮤니티 서비스는 각 사용자가 1백40문자 이내의 단문을 작성하면 다른 사용자들이 등록하여 읽는 방식으로 의사소통이 이루어진다. 이는 스마트폰 사용자가 확대되면서 언제 어디서든 실시간으로 글을 올리고(현재성), 불특정 다수와 거미줄 같은 촘촘한 네트워크에 속한 구성원들은 서로의 의견을 교환할 수 있게 된다. 그리고 이러한 커뮤니티에 등록하는 글자 수를 1백 40자 이내로 제한함으로써 글의 작성자는 더욱 간결하면서도 효과적으로 글을 쓰는 능력이 필요하게 된다.

이 새로운 커뮤니티 서비스는 실시간으로 소통을 할 수 있다는 장점과 동시에 개인정보노출이란 문제점이 생길 수 있으나 이를 교육에 효과적으로 활용한다면 학생들과 자연스럽게 가정교과를 위한 소통의 장을 만들 수 있을 것이다.

② 수업의 전체 설계

교사가 온라인 커뮤니티 서비스에 가입하여 학생들과 상호작용할 수 있는 장(場)을 만든다. 이곳에서는 학생들과 서로 소통하면서 교육 내용을 실시간 점검하고 이해시키는 활동을 한다.

③ 온라인 커뮤니티 서비스를 활용한 수업 절차



[그림 3] 온라인 커뮤니티 서비스 활용 스토리텔링

④ 수업 계획

〈표 6〉 온라인 프로젝트를 활용한 스토리텔링 수업 설계

	<b>온라인 커뮤니티 환경 설계</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>온라인 프로젝트 중심 학습을 수행할 수 있는 환경 구성 및 개설             <ol style="list-style-type: none"> <li>온라인 커뮤니티 서비스 활용</li> <li>프로젝트 수행에 필요한 메뉴 구성</li> </ol> </li> <li>온라인 커뮤니티 활용 안내</li> </ol>
<b>프로젝트 시작</b>	<b>소집단 구성</b>	학급 전체 혹은 조원을 구분하여 커뮤니티 구성하여 개별 혹은 조별로 과제를 부여한다. <ol style="list-style-type: none"> <li>검색: 과제와 관련된 정보를 검색 조사한다.</li> <li>설계: 수집한 정보를 분류, 분석한다.</li> <li>탐험: 도서관이나 책, 온라인 등을 통한 정보수집</li> <li>조장: 분류된 자료를 문서로 작성하여 게시판에 게재한다.</li> </ol>
	<b>교육내용 게시</b>	교육내용은 각 모듈별로 오프라인 수업에서 학습한 이론을 바탕으로 실천할 수 있는 주제를 선정한다.
<b>프로젝트 전개</b>	<b>스토리 보드 작성</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>인터넷 정보 및 관련문헌 등을 수집한다.</li> <li>수집한 자료는 인터넷 커뮤니티를 통해 분배하고, 1차적으로 모듈원 모두가 분석한 후 종합한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>게시판을 활용해 분석한 자료를 공유한다.</li> </ul> </li> </ol>
	<b>협동 학습과 문제해결</b>	온라인상에서 댓글을 통해 밝혀진 문제점을 해결해 분석내용을 수정한다.
	<b>결과물 작성</b>	전체 내용을 통합, 정리하여 문장을 완성하여 제출 한다.
	<b>결과물 발표</b>	수업 중에 발표하고 이를 녹화하여 동영상 촬영 후 온라인 커뮤니티에 올린다.
<b>프로젝트 정리</b>	<b>성찰</b>	동영상을 보고 감상 및 평가를 댓글로 올린다. (댓글은 수업 참여와 관련하여 평가에 반영할 수 있다.)
	<b>평가</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 내용을 평가한다.</li> <li>조별로 발표 시에 교사·학생이 직접 평가한다.</li> <li>커뮤니티에 올린 댓글을 참고해 평가한다.</li> </ol>

위의 스토리텔링을 활용한 가정과 수업 설계는 교육의 내용과 상황에 따라 적절하게 활용 혹은 변용되어 사용될 수 있다. 스토리텔링이라는 수업 방법은 정해진 틀 즉 교수자와 학습자, 청자와 화자의 경계를 명확하게 구분하는 것을 넘어서는 확장된 교수학습이라고 할 수 있다. 따라서 수업에 함께 참여하는 교수자-학습자 모두의 개방된 마음과 참여가 필요할 것이다.

### III. 결 론

본 연구에서는 2009 개정교육과정의 시행과 더불어 종래의 수업 진행 방법이 아닌 집중이수를 통해 교과에 대한 흥미를 높일 수 있는 교수학습 방법의 일환으로 학생들의 주도적 수업을 가능케 하는 스토리텔링을 통한 수업을 제안하였다. 이는 기존의 전통적인 교육의 문제점이라고 할 수 있는 교사의 일방적인 스토리(교육내용) 전달과 학생들의 수동적인 교육에의 참여를 극복하고 학생들의 자발성과 능동성, 상상력과 창의력을 발현하여 수업에 참여할 수 있도록 한다. 즉 학생의 수업 참여를 이끌어 실천적 지식을 함양하도록 학생들이 스스로 말, 글, 그림, 시청각 매체, 디지털 매체를 활용하여 교육 내용을 표현하고 재창조할 수 있는 능력을 개발할 수 있는 교수학습 방법이라고 할 수 있다.

이때 스토리텔링은 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 상호적인 소통이 무엇보다 중요하며, 이를 실현하기 위한 스토리텔링 매체를 적극 활용하므로 창의적인 수업을 구성해 나갈 수 있을 것이다. 특히 최근에 확산되고 있는 디지털 스토리텔링은 학교의 한정된 공간을 초월하여 교육의 장을 확장시킬 수 있는 방법이 되고 있다. 이 매체를 활용한 수업에의 적용은 학생들의 간결하고 효과적인 교육 내용의 발현을 돕는 도구가 될 수 있을 것이다. 이때 교수자는 교수학습 매체에 대한 비판적으로 분석, 평가하고, 디지털 스토리텔링의 의미와 범주에 대해 숙지하고 이를 교육에 적용하기 위한 다양하고 창의적인 방법을 탐색해 나가는 것이 필요할 것이다.

이 연구는 스토리텔링의 개념을 정리하고, 이를 가정교과

에 적용하기 위한 수업 설계 모형을 제안하는 것에 그 목적이 있다. 스토리텔링이 다양한 교과에서 학생들의 자기 주도 학습과 대안적인 교수학습 방법으로 제안되고 있는 상황에서 가정교과에 접목할 수 있는 방법을 강구한다는 점에 있어서 그 의의가 있다고 할 것이다. 그러나 스토리텔링을 적용하여 교육과정을 재구성하거나 모든 단원에 수업 설계 모형을 제시하지 못했다는 한계가 있을 것이다. 따라서 후속 연구에서 가정교과에서 스토리텔링을 적용한 교육과정 재구성이나 다양한 수업 설계 모형이 제안되길 기대한다.

### 참고문헌

- 강명희 (2007). e 러닝 콘텐츠 설계. 서현사.
- 고창수 (2009). 국어교육: 스토리텔링 기법을 응용한 설득 글 쓰기 전략. *우리어문연구*, 33, 453-468.
- 교육과학기술부 (2008). 2007 개정 중학교 교육과정 해설(3): 수학, 과학, 기술·가정.
- 구정모, 박정호, 송정범, 배영권, 안성훈, 이태욱 (2009). 프로그램 학습 동기 증진을 위한 스토리텔링 기반 교육 모형에 관한 연구. *정보교육학회*, 13(1), 51-60.
- 권은주, 박사민 (2009). 자타카(Jataka)를 활용한 스토리텔링 프로그램과 유아의 친사회적 행동발달 연구. *중요교육학연구*, 30, 117-134.
- 김경향 (2009). 스토리텔링을 활용한 초등 사회과 교육과정 재구성 방안. 경북대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김광열, 송정범, 이태욱 (2009). 디지털 스토리텔링 기반 프로그래밍 교육이 학습자의 동기 및 학업 성취도에 미치는 영향. *한국컴퓨터정보학회*, 14(1), 47-55.
- 김광욱 (2008). 고전문학: 스토리텔링의 개념. *겨레어문학*, 41, 250-276.
- 김근호 (2008). 스토리텔링의 서사 문화와 서사 표현 교육론-TV 방송 매체의 일상성을 중심으로-. *국어교육학연구*, 33, 229-266.
- 김기국 (2009). 디지털 스토리텔링의 이론적 배경-서사와 서사매체의 통시적 교찰을 중심으로-. *한국기호학회. 기호학연구*, 25, 287-308.

- 김남희 (2007). e-Learning 체제에서의 학습자 중심 시교육 설계. **국어교육학연구**, 29, 175-203.
- 김승중 (2004). 현대 문학: 학습자 중심의 창작교육 연구. **한국언어문학**, 53, 655-677.
- 김영주 (2008). 전래동화 스토리텔링을 활용한 한국어교육 방안-다문화 및 재외동포 가정 아동을 대상으로-. **새국어교육**, 80, 97-124.
- 김은정 (2006). 가정과교육에서의 문화교육으로의 탐색적 연구. 중앙대 박사학위 논문.
- 김재춘, 배지현 (2009). 의미 생성 활동으로서의 스토리텔링의 교육적 함의. **초등교육연구**, 22(1), 61-82.
- 김향인 (2001). 내러티브 스토리텔링을 통한 초등도덕교육. **초등도덕교육**, 7, 75-98.
- 도홍찬 (1998). 도덕 교육 방법으로서 내러티브(narrative) 접근법에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위 논문.
- 류수열 (2008). 시조 스토리텔링의 교육적 가능성-예정 시조를 중심으로-. **시조학논총**, 28, 9-28.
- 박명숙 (2010). 스토리텔링을 통한 극문학 교육. **배달말학회**, 47, 201-225.
- 박선애 (2008). 한국 근·현대 문학의 동·식물 상징 기호를 활용한 문화콘텐츠 창작 소재로서의 가능성 연구. **우리어문연구**, 30, 131-171.
- 박세원, 박주희 (2008). 스토리텔링 기록장을 활용한 초등학생의 내러티브 탐구와 인권의식 성장. **한국초등도덕교육학회**, 26, 95-132.
- 박승희 (2010). 한국사상(문학): 인문학적 글쓰기와 스토리텔링 그 가능성을 위한 초고. **한국사상문화학회**, 51, 55-90.
- 박지은 (2006). 교육패러다임의 변화 가능성을 향한 통합적 영화 교육과정 연구. **예술교육연구**, 4(1), 11-29.
- 박한진, 이지희 (2007). 에듀테인먼트 콘텐츠 제작 및 활용성 연구-디지털 스토리텔링 기법을 활용한 교육용 콘텐츠 사례분석을 중심으로-. **디지털디자인학연구**, 13, 119-129.
- 백은미 (2009). 기독교 공동체 안에서 스토리텔링 교육방법 모색. **한국기독교신학논총**, 65, 399-421.
- 성유정 (2010). 패션쇼를 위한 패션 스토리텔링 기법 설계 및 활용 특성. 경북대학교 박사학위 논문.
- 송경숙 (1998). 영어 대화적 내러티브에서의 구성된 대화. **영어영문학**, 44(2), 475-496.
- 송효섭 (2010). 스토리텔링의 서사학. **시학과언어학**, 18, 163-180.
- 신동일, 김금선, 임희주 (2008). 초등학교 영어 학습자의 영어와 한국어 스토리텔링 구조 비교 분석 연구. **영어영문학연구**, 50(2), 209-239.
- 안숙현 (2010). 국문학: TV드라마 《메트로 바이러스》의 시각적 이미지 스토리텔링. **새국어교육**, 85, 749-773.
- 양아름 (2009). 스토리텔링을 활용한 일본어 교수법에 관한 연구. 경희대학교 대학원 석사학위 논문.
- 양현철 (2008). 스토리텔링을 활용한 초등 영어교육. **현대영어영문학**, 52(2), 115-134.
- 유유미 (2010). 디지털 스토리텔링을 활용한 <구운몽> 교육방안 연구: 환상성을 중심으로. 한국외국어대학교 대학원 석사학위 논문.
- 윤인경, 김진수, 이수정, 신순인 (2003). 국가 수준의 중학교 '기술가정 1' 교과서의 멀티미디어 교육자료 개발 연구. **한국가정과교육학회지**, 15(1), 43-55.
- 윤재근 (2009). 한문 교과 교육용 콘텐츠 개발: 한문소설의 교육 콘텐츠 개발 방안-문화교육의 이론적 실천을 위하여-. **한문교육연구**, 32, 7-37.
- 원경아 (2009). 기초 디자인예술교육에 있어 스토리텔링에 기초한 창의력 학습에 관한 연구: 스토리텔링 실행학습 개발과 학습방법 제시. **기초조형학 연구**, 10(4), 183-193.
- 이명신 (2005). 영어 그림책과 인터넷을 활용한 영어교수법-스토리텔링 중심으로-. **현대영어교육**, 6(1), 145-165.
- 이영태 (2009). 스토리텔링을 통한 속요의 교육 방안 모색. **우리어문연구**, 35, 85-109.
- 이인화 (2003). 디지털 스토리텔링. 황금가지.
- 이혜숙 (2008). 미술 수업에서 스토리텔링의 적용. 전남대학교 대학원 석사학위 논문.
- 이희경 (2010). 스토리텔링 기법을 활용한 중학교 금융교육 수업 구성. 한국교원대학교 대학원 석사학위 논문.
- 임미영 (2010). 스토리텔링 중심의 수준별 수업이 초등 영어 학습에 미치는 효과 연구. 광주교육대학교 석사학위 논문.
- 임금복 (2009). 영화 <내 마음의 풍금>에 나타난 한국문화 교육 방안. **새국어교육**, 82, 309-340.
- 장창영 (2010). 영재교육을 위한 인터넷 교수-학습 전략. 서울대학교 국어교육 연구소. **국어교육연구**, 25, 197-228.
- 조현재 (2004). 청소년을 위한 디지털 스토리텔링 교육의 사례 고찰. **조형연구소논문집**, 9, 91-95.
- 채영희, 이미지 (2010). 스토리텔링 기법을 통한 한국어 교재 구

- 성. *동북아문화연구*, 22, 109-121.
- 최성연 (2010). **다중 지능을 활용한 실천적 문제 중심 교수·학습 과정안의 개발 및 평가: 중학교 가정과 ‘청소년의 영양과 식사’ 단원을 중심으로**. 한국교원대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 최혜실 (2006). **문화 콘텍스트, 스토리텔링을 만나다**. 삼성경제연구소.
- 최혜실 (2007). **문화 산업과 스토리텔링**. 다할미디어.
- 최혜실 (2009). **문화교육에서 바라본 문화의 함: 문학, 문화산업, 문화교육의 연결고리로서의 스토리텔링**. *문화교육학*, 29, 53-76.
- 하은미 (2010). **창의력 신장을 위한 스토리텔링 학습 지도 방안**. 진주교육대학교 석사학위 논문.
- Coles, R. (1986). *The moral life of children*. Boston: Atlantic Monthly Press.
- Ryle, G. (1949). *The concept of mind*. Penguin Books: Harmondsworth.
- Sametz, R. & Maydoney, A. (2003). Storytelling through design. *Design Management Journal*, 14(4), 18-34.

#### <국문요약>

사람 사이에 생각을 전달하고 의견을 공유하는 가장 기본적인 방법 중 하나는 이야기이다. 인간은 이야기를 통해 세계를 경험하고 자신의 생각과 경험을 표현한다. 스토리텔링은 이야기 혹은 이야기하기를 의미하는데, 사건, 인물과 배경이라는 구성 요소를 가지고 시작과 끝이 있으며, 시간적·공간적으로 연결되어 표현된 서사를 의미한다. 이러한 스토리텔링에서 스토리는 문화와 역사를 전달하는 수단인데 문자를 비롯한 다양한 매체의 발달에 힘입어 다양한 방식으로 전달·교환된다. 최근에는 컴퓨터를 비롯한 다양한 디지털 매체의 발달로 스토리텔링 방식도 변화하고 있는데, 이를 디지털 스토리텔링이라고 한다. 디지털 스토리텔링은 디지털 매체인 디지털 영상, 텍스트, 음성, 사운드, 음악, 비디오, 애니메이션을 통해서 의미 공유하는 과정이다.

이 스토리텔링은 교육의 영역에서 가장 기본적으로 활용되어 온 방식이다. 즉 교사는 자신의 생각을 학생들에게 전달할 때 스토리를 활용하고, 학생들은 스토리를 통해 의미의 형성과 언어의 역할을 이해하며, 의미 있는 사건들 속에서 중요한 요소들을 재조직한다. 그러나 교육의 현장에서 교사는 일방적으로 이야기를 하는 사람, 학생은 수동적으로 듣는 사람이 되어 의미 있는 상호작용이 활발하게 일어나지 못하여 학생들의 실천적 능력을 향상시키지 못하는 한계가 있다. 그런데 가정과 교육은 학생들의 실천적 지식의 확대와 삶의 총체성의 맥락 안에서 지식을 통합하며 실천적인 행위 속에 수행할 수 있는 능력으로 드러나는 절차적 지식을 목표로 하고 있다. 따라서 이 연구에서는 학습자의 적극적인 참여와 그로 인한 학습 과정 및 결과에 대한 학습자의 자신감과 책임감을 증진할 수 있는 가정교과에서의 스토리텔링을 활용한 수업 설계 방안을 제시하였다. 이 수업 모형은 고정되고 확정된 교수·학습 틀이 아니며 이를 토대로 더 효과적인 수업 모형을 위한 기초석이 될 것이다. 따라서 후속 연구에서는 다양한 스토리텔링을 적용한 교육과정 개발과 수업 방법이 개발되어야 할 것이다.