

영문학 기반 키네틱 교육 콘텐츠의 교육적 유의미성과 현장 활용 방안 탐구

김은정*, 신동일**, 김금선***
모민소프트*, 중앙대학교 영어영문학과**, 중앙대학교 평생교육원***

A study of kinetic narrative educational contents based on English literature: A convergent approach

Eun-Jung Kim*, Dong-il Shin**, Keum-Sun Kim***

MOMIN Soft*

Dept. of English Language and Literature, Chung-Ang University**

Dept. of Lifelong Education Center, Chung-Ang University***

요약 키네틱 교육(Kinetic education)은 모션을 인식하는 디지털 기기인 체감형 게임기(motion based game device)를 사용하여 교육행위에 운동성을 접목하는 융합형 교육방안이다. 본 논문은 키네틱 교육의 필요성과 의미를 탐색하고, 영미문학 서사 교육, 전신반응 활동에 기반을 둔 스토리텔링(Total Physical Response-Storytelling) 교수법의 특성을 상보적으로 결합시켜 새로운 방식의 디지털교육 콘텐츠의 방향성을 제안해보고자 한다. 이러한 ‘영문학 기반 키네틱 교육 콘텐츠’ 기획을 위한 구체적인 방안과 예시는 ‘아기돼지 삼형제’(The Story of the Three Little Pigs) 동화를 활용하여 1) 어린이 영문학 작품 선정 및 분석, 2) 콘텐츠 프로토타입 설계 및 개발, 3) 동작 데이터베이스 구축 세 단계로 구분하여 제시하였다. 본 연구는 서사문화 교육과 스토리텔링의 문화콘텐츠 개발을 위한 새로운 융합적 모형을 제안할 것으로 기대된다. 영문학 서사 기반의 키네틱 콘텐츠의 교육적 연계성과 인문학적 가치를 부연하였다.

주제어 : 키네틱 교육, 전신반응 스토리텔링 교수법, 디지털 스토리텔링, 영어 영문학, 융합적 접근

Abstract The purpose of this study is to examine the meaningfulness and the possibility of developing kinetic narrative educational contents based on English literature with convergent approaches. To accomplish the objective, this paper examines three areas of research such as kinetic education, English literature education, and total physical response-storytelling method. It introduces the following three stages of development procedure: 1) selecting and analyzing English literature, 2) designing a prototype including the story flow, the movement and the motion interaction design, and 3) constructing motion database using Laban movement analysis. Then, how to apply it to young learners is illustrated with ‘the story of the three little pigs.’ Finally, implication for the field of young learner English education and English literature is discussed.

Key Words : Kinetic education, Total Physical Response-Storytelling, Digital Storytelling, English literature, A convergent approach

Received 17 February 2016, Revised 20 March 2016
Accepted 20 April 2016, Published 28 April 2016
Corresponding Author: Dong-il Shin(Chung-Ang University)
Email: shin@cau.ac.kr

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

21세기 교육 패러다임은 단일 영역의 지식만을 단편적으로 습득하기보다는 교과 영역을 통합하고 경계를 넘는 사고의 유연성을 강조하는 상상력과 창의력 교육을 지향하고 있다. 정부는 융복합시대의 미래 교육을 위해 2011년도부터 융합인재교육(STEAM) 정책을 제안하고 다양한 관련 사업을 추진하고 있다. 융합인재교육과 상보적 관계에 있는 스마트러닝(Smart Learning)은 스마트 기기를 활용하여 학습자의 흥미와 동기를 유발하고 자기 주도적 문제해결과 학습 능력을 신장시킴으로써 창의성과 소통능력을 갖춘 글로벌 리더로 성장시키는 교육을 유도하고 있다[1, 2]. 따라서 전통적인 오프라인 방식에서 벗어나 새로운 교육 방법의 모색이 다양하게 이루어지고 있다[3]. 이와 같은 교육의 변화에 주목하면서 본 연구는 융합인재교육과 스마트러닝의 실천적 방안으로, 영문학을 활용한 키네틱 교육 콘텐츠를 제안하고, 어린이 영어 교육 현장에 주는 유의미성과 활용 가능성을 탐구해보고자 한다.

본 연구의 키네틱 교육(Kinetic Education)은 모션인식 디지털 기기를 사용하여 운동성을 접목한 융합 교육으로, 학습자의 신체 움직임을 교육적 소통과 효과를 극대화시키기 위한 적극적 수단으로 활용하는 새로운 방식의 기술을 활용한다. 무엇보다 가상현실, 모션 인식센서를 이용한 실감미디어(Immersive Media) 기반의 체감 인터페이스 환경과 접목하여 체감 놀이 학습이 가능하게 한다. 이러한 교육적 자극은 일링크스(Illinx: 현기증)의 놀이 경험과 신체화된 미미크리(Mimicry: 흉내)를 통해 재미를 느끼게 하며[4] 어린이 학습자의 지적 성장과 내면화를 허락하며[5], 사고력과 창조적 사고를 자극한다[6]는 점을 주목해야 한다.

본 연구는 키네틱 교육을 서사적 자기완결성이 높은 영문학 작품 소재를 활용하여 탐색하고자 한다. 영문학 작품에 등장하는 스토리는 이미 보편적인 가치를 검증 받은 인문콘텐츠로, 제2언어를 가르칠 수 있는 교육적 가치도 높을 뿐 아니라 개인이나 조직의 정체성을 재구성하거나 치유할 수 있는 역할도 감당할 수 있는 매력적인 자료로 인식되고 있다[7]. 이미 잘 알려져 있는 인물의 사건 안으로 어린이 학습자가 초대되고 원천자료를 매개로 각자 서사의 새로운 주인공이 되면서 스토리텔러의 경험

을 쌓게 된다[8]. 이럴 때 키네틱 환경을 통해 사건의 전개과정을 몸짓으로 선택하게 허락한다면 눈으로 머리로 상상하는 서사의 재구성을 신체적 운동성으로 최적화시킬 수 있다. 문학이 갖고 있는 의미 중심의 서사적 특성을 수용하면서 어린이 학습자가 몸의 움직임을 허락하게 한다면 말의 형태와 의미의 관계를 보다 물리적으로 파악할 수 있어서 언어학습에도 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다[9].

키네틱 교육을 보다 구체적으로 모형화시키기 위해서는 영문학 작품에 등장하는 서사를 ‘전신반응 활동에 기반한 스토리텔링 교수법(Total Physical Response-Storytelling) 모형으로 연동시켜볼 수 있다. TPR-S 교수법은 신체적 반응과 언어학습의 연계성만을 강조한 기존의 전신반응 교수법(Total Physical Response)의 대안이 되고 있으며 서사적 맥락에 학습자를 참여시키면서 새로운 어휘나 구문을 습득하게 한다[10]. 문학서사 기반의 교육이나 TPR-S 교수법은 키네틱 기반 교육 콘텐츠와 개발과 보급의 근거나 논점을 공유하고 있기 때문에 본 연구는 체감형 게임 기술을 활용한 키네틱 교육, 영미문학 기반의 서사 교육, TPR-S 교수법의 장점을 상보적으로 결합시켜 새로운 방식의 디지털 교육 콘텐츠의 방향성을 제안해보고자 한다. 본 연구는 교육공학, 영미문학, 영어교육, (디지털) 스토리텔링, 게임학 등의 학제간 융합적 접근을 시도하는 셈이며 최근 공학 기반의 스토리텔링 인문교육이 학교 안팎에서 주목을 받고 있기 때문에 시의적으로 적절한 연구주제라고 할 수 있다.

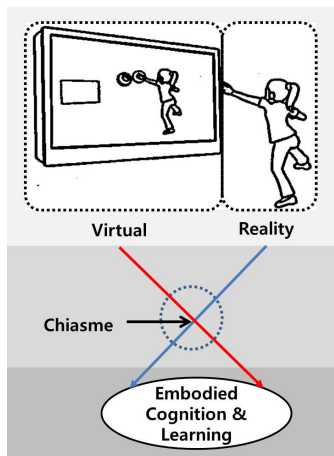
2. 이론적 배경

2.1 융합인재교육과 스마트러닝 실천으로서의 키네틱 교육

2.1.1 키네틱 교육의 의미, 상호작용적 스토리텔링을 통한 키아즘(Chiasme)

‘키네틱 교육’은 모션을 인식하는 디지털 기기 위에서 모형화시킨 융합적 교육이며 국내에서는 낯선 합성어이다. 단일 교과영역으로서의 체육 또는 운동교육과는 구분되며 몸의 움직임을 매개로 한 디지털 매체 환경에서 실현하는 교육이다. 키네틱 교육이 실현되는 실감미디어 환경은 사용자에게 현실의 느낌과 유사한 가상적인 경험을

을 제공하며 시각, 청각, 촉각, 운동감각 등의 다감각 정보가 조합되어 몰입감과 현장감을 극대화시킨다. 기존의 시각이나 청각 위주의 감각 자극을 보다 넓게 확장시킨 매체이며 촉각 혹은 근육감각까지 자극하기 때문에 키네틱 교육환경은 감각차원에서 공감각이 형성되는 혼성적 공간이라고 볼 수 있다. 허구의 세계가 실제 현실의 몸과 결합하여 혼합현실(Mixed Reality)이 창조되는 것이다. 키네틱 교육은 몸의 적극적인 운동성을 매개로 체화된 인지를 프로그래밍시켜서 가상 환경과 학습자가 서로 결속되는 상호관계를 갖는데, 가상과 실제, 몸과 의식, 감정과 이성, 규칙과 자유, 기능과 표현, 모방과 창조 등 키네틱 교육이 갖는 이질적 속성의 키아즘적 구조는 키네틱 교육의 핵심 메커니즘이다. [Fig. 1][4(재인용)]은 키네틱 교육의 키아즘을 그림으로 요약하여 정리한 것이다.



[Fig. 1] The Chiasme of Kinetic Education

디지털 서사학자 Murray(2001)은 컴퓨터 매체의 상호작용성에 주목하면서 컴퓨터 게임을 일종의 연극적 체험으로 보았다[11]. 본 연구에서 제안하는 키네틱 교육의 콘텐츠는 체감형 게임의 기술을 접목한 인문, 예술, 교육 학술영역의 융합적 결과물로서 새로운 형식의 극화된 스토리텔링 콘텐츠라고 할 수도 있다.

2.1.2 키네틱 교육과 체감형 놀이학습 사례

키네틱 교육은 체험주의(Experientialism) 논점을 자주 차용한다. 체험주의 인지학자 Lakoff와 Johnson(2002)은 인간의 이성적 사유가 신체적 경험, 특히 감각운동 경

험으로부터 작용되며, 신체화된 양식이 개념적 은유의 상상적 기제를 통해 추상적 사고까지 이룬다고 보았다[12]. 인간의 몸은 물리적이고 생물학적인 차원을 넘어 내면화를 드러내 주는 지표로서, 인간 내면의 감정과 느낌을 표현하여 소통을 위한 매개로 인식되고 있는 것이다[13]. 신체의 움직임으로 인해 자극 받는 근육감각은 인간에게 가장 원초적이고 중요한 감각이며, 특히 어린이가 신체를 움직여 감정을 표현하고 서사를 만들어가는 일은 생존을 위해 호흡을 하는 것만큼이나 자연스러운 활동이다.

본 연구의 키네틱 교육은 이와 같은 체험주의를 바탕으로 어린이 학습자의 신체 움직임을 적극적인 의사소통의 행위로 인식하고 있다. 시각과 청각의 단순 경로, 정적이고 인지적 학습활동에 지루함을 갖고 있는 어린이 학습자라면 다양한 체험과 자극을 통해 구체적인 조작 활동이나 감각적인 경험이 좀 더 필요할 수도 있다. 어린이 학습자는 신체적으로 움직이거나 자극이 있는 환경에서 보다 유의미하게 학습 경험을 한다[14]. 몸의 통감각적 자극 경험은 사고력과 창조적 사고를 자극할 수 있으며, 더 나아가 움직임을 통해 예술적 감성을 표현하는 활동을 배우면 어린이들의 정서적 성장과 지적 발달에 도움이 될 수도 있다[6(재인용)].

최근 마이크로소프트사의 키넥트(Kinect), 또는 닌텐도 Wii와 같은 모션인식이 가능한 게임기가 대중적으로 보급되면서 수학, 음악, 미술, 문학, 과학 등의 교과와 연계한 체감형 게임 기반 학습이 실험적이거나 교육 현장에 시도되기 시작했다[15]. 영어 교과의 경우 대만 연구자들에 의해 동작 인식 컴퓨터 기술과 영어교육의 연계 가능성이 탐색되었다. 키넥트 기반의 체감 학습을 통한 영어 어휘능력 향상[16, 17], 영어 단어 강세 학습[18]이 예시 결과물로 발표되었다. 국내에서도 키넥트 기술에 기반한 과학교육[19], 리듬학습[20], 체육과 과학의 융합교육[21], 놀이치료 교육[22, 23]이 시도된 적이 있다. 그에 반해 영어과에서는 키네틱 교육이 적용된 사례가 미비하다. 키네틱 교육이 최적화된 결과를 도출할 수도 있는 어린이 학습자 대상, 혹은 문학 서사를 활용한 영어 교육 현장에서 관련 개발과 연구 사례가 발견되지 않은 것이 본 연구가 기획된 배경이기도 하다.

2.2 영문학 서사를 활용한 TPR-S 콘텐츠

2.2.1 영문학 작품 기반의 언어교육

오랫동안 스토리는 의사소통을 위한 유용한 담화 형태이며 시간의 흐름, 인과적 관계로 구조화되어 왔다. Seymour(1990)에 따르면 스토리는 시작-중간-끝이라는 시간적 연쇄로 기술되는 사건의 진술이다[24]. 스토리는 비공식적이고 단조로운 산문체 회화부터 정교한 이야기, 예술적 문학작품까지 광범위한 구조와 형식을 지니고 있는데[25], 역사에 관한 텍스트, 뉴스, 환자의 진료 기록표, 경찰의 사건기록에 이르기까지 그 영역이 확장되고 있다. 그 중에서도 문학작품의 스토리는 다음과 같은 이유 때문에 교육적으로 활용 가치가 높다. 우선, 문학이 보여주고 있는 삶의 모습을 통해 새로운 환경을 간접 체험할 수 있게 한다. 이와 같은 문학적 체험은 자연스럽게 문화를 습득하게 할 뿐 아니라 개인과 작품 사이의 정서적이고 지적인 상호작용을 일으키게 하고, 궁극적으로 큰 즐거움과 만족을 얻게 한다[26]. 이처럼 문학작품이 정서적 반응을 체험하게 하고, 독자의 교육경험까지 공유하게 한다면, 제2언어를 배우는 학습자료로도 고려해볼 수 있다. 문학작품에 등장하는 어휘와 구조를 익히며 자연스럽게 다양한 언어사용, 글쓰기 양식 등에 친밀해질 수도 있다[27].

본 연구는 문학작품의 스토리를 키네틱 교육 콘텐츠의 서사적 배경으로 활용하고자 한다. 특히 전통적인 영문학 작품은 오랜 세월을 흘러 보편적인 가치를 검증 받은 서사적 교육콘텐츠이고 언어교육뿐 아니라 정체성교육이나 치유의 목적으로도 매력적인 자료로[28], 인쇄매체뿐 아니라 디지털 매체 위에서 스토리를 새롭게 재현해 보는 연구가 시도되고 있다[29]. 영문학 작품의 스토리아말로 어린이 학습자에게 가장 풍부한 언어 구조와 단어를 제공하고 누구든 서사적 경험을 간접적으로 경험할 수 있도록 허락한다. 흥미로운 즐거움은 학습자의 관심을 끄는 요인이 되곤 하며, 특히 어린이 학습자들이 자기주도적으로 언어학습에 몰두하게 하는 역할을 한다[30].

이미 한국 사회는 다양한 신분의 외국인이 유입되면서 다문화적 사회로 급속하게 변모하고 있기 때문에 세계인이 오랜 세월 공유한 영문학작품의 보편적 서사를 학습하고 활용하는 것이 이주자, 소수자, 타자를 배려한 인문교육의 가치를 가질 수 있다. 문학 서사를 매개로 개

인의 문제를 놓고 동일시, 또는 전이적 대리체험의 과정을 갖게 함으로써 하나의 문제에 대해 다각적인 시각의 가능성을 열어 주어 서사 학습자에게 위로와 치유를 경험하게 할 수 있다는 장점이 있다. 또한 언어학습에 대한 서사적 경험을 새롭게 성찰하게 하며 제2언어를 사용하고 성장하는 자신의 정체성을 탐색하도록 돕기도 한다는 점에서 의의가 있다[31,32].

2.2.2 전신반응 활동에 기반한 스토리텔링 교수법 (Total Physical Response-Storytelling)

본 연구는 영문학 작품의 서사적 맥락 안에서 학습자의 신체 활동과 언어학습의 유기성을 강조하는 TPR-S 교수법이 키네틱 교육 콘텐츠의 토대가 될 수 있음을 제안하고자 한다. TPR-S 교수법의 기반이 되는 Asher(1977)의 TPR교수법은 교사가 전달하는 내용을 학습자가 듣고 행동으로 반응하도록 하는 것이며, 교사와 어린이 학습자가 신체 움직임을 활발하게 만들면서 학습의 긴장감이 낮춰진다고 알려져 있다[33]. 어린이 학습자 대상으로 언어학습과 연계된 신체적인 반응의 유의미성을 강조하였는데, 교사와 학습자 사이의 듣고-행동하기 과정이 언어가 사용되는 다양한 기호성, 의미성을 모두 살리지 못하고 단순히 명령문 기반의 상명하달 학습으로 치우치곤 해서 비판을 받기도 했다[34].

이를 보완하기 위하여 TPR-S 교수법은 학습자들이 스토리의 내용을 동작으로 반응하도록 유도하고, 스토리를 텔링하는 맥락 안에서 학생들이 새로운 어휘나 구문을 습득하고 목표어로 사고하도록 도왔다. 기존 TPR 교수법의 경우 단순히 목표 어휘에 대해 몸동작으로 반응하도록 유도하기 때문에 학습자들이 쉽게 지루해하는 반면, TPR-S를 적용한 수업은 짧은 스토리와 상황극, 다양한 질문을 활용하여 즐겁고 재미있을 뿐 아니라, 스토리를 통해 구어적 어법과 어휘를 학습하기 때문에 결과적으로 말하기 능력 향상에도 도움이 된다[35]. 또한, 스토리 내 인물이 등장하고 여러 사건이 나오기 때문에 구체적인 상황이 만들어지며 학습자들은 탈맥락적인 단편적 언어표현에 초점을 맞추지 않아 유의미한 언어 학습이 이루어질 수 있다[36].

Ray와 Seely(2003)는 TPR-S 교수법을 활용한 수업 모형을 단계별로 제시했다[37]. 첫째, 교사는 목표 어휘를 적절한 TPR 몸동작과 함께 설명한다. 둘째, 교사는 학생

들이 이전 시간에 학습한 어휘와 관련 몸동작을 알고 있는지 평가한다. 셋째, 교사는 배운 어휘를 활용하여 하나의 스토리를 이야기하거나 몇 개의 상황을 묘사한다. 교사가 스토리를 전하는 동안 학생들이 몸동작으로 표현하도록 돕는다. 교사는 스토리에 대해 질문을 하며 학생들의 이해도를 점검할 수 있다. 학생들은 자유롭게 자신의 생각을 스토리에 보낼 수 있다. 넷째, 교사는 스토리를 몸동작과 함께 반복하여 들려주고 많은 질문을 함으로써 학생들이 청자의 입장에서 듣고, 스토리를 변형하고 더욱 구체적으로 묘사할 수 있는 기회를 제공한다. 다섯째, 교사 대신 학생들이 모둠, 짝 단위로 등 스토리를 다시 전달한다. 여섯째, 교사는 스토리의 주요 인칭과 시제를 바꾸어 다시 전달하고, 학생들도 변주된 스토리를 다시 전하도록 한다.

국내 연구자들은 이에 관한 관련 연구나 현장 적용을 이제 시작한 단계이며 주로 문학서사를 활용한 TPR-S 활동을 개발하고 그 효과성에 대한 연구이다. 예를 들어, 초등영어 교실수업 모형개발[10(재인용), 38], 유치원생 대상의 문학작품 기반의 수업활동 개발[9(재인용)] 등이 국내에서 시도된 정도이다. 본 연구는 TPR-S 영어 교수법과 영미문학, 학습자 중심의 능동적인 새로운 키네틱 교육방식 세 분야를 연계하여 융합적인 콘텐츠 구성을 시도한다는 점에서 기존 연구들과 차별성이 있다.

3. 영문학기반 키네틱 교육 콘텐츠 기획

본 연구는 ‘영문학 기반 키네틱 교육 콘텐츠’ 기획을 위한 구체적인 방안과 예시를 어린이 영문학 작품 선정 및 분석, 콘텐츠 프로토타입 설계 및 개발, 동작 데이터베이스 구축 세 단계로 구분하도록 한다. ‘아기돼지 삼형제’(The Story of the Three Little Pigs) 동화를 활용하여 구체적인 예시를 구성했다.

3.1 영문학 선정 및 분석

3.1.1 영문학 작품 선정

우선, 어린이 학습자 대상의 영문학 서사의 선정이 필요하다. 어린이 학습자의 연령이나 흥미도를 고려하고 영어텍스트에 반응하면서 지적 발달을 촉진시킬 수 있는 문학작품을 선택해야 한다. Vardell, Hadaway와 Young

(2006)의 ‘어린이 영어학습자를 위한 문학작품 선택기준’을 참조하면 내용적 접근성, 언어적 접근성, 시각적 접근성, 문화적 접근성을 어떻게 고려해야 하는지 알 수 있다[39]. TPR-S 학습에서는 괴상하거나 과장된 스토리를 사용하여 학생들의 흥미를 유도하곤 하는데[39(재인용)], 짧으면서도, 사건들의 순서가 명시적인 스토리가 어린이 학습자에게 선호되는 편이다. 본 연구에서는 어린이 학습자 대상으로 키네틱 교육 콘텐츠를 기획하기 위해 ‘아기 돼지 삼형제’를 선정했다. 어린이 학습자들도 이미 알고 있는 익숙한 스토리 구조이며 집을 떠난 아기 돼지 삼형제가 겪는 여러 사건들이 순차적으로 구성되어 있다. 등장인물의 선과 악의 역할이 선명하게 구분되어 있고 내용도 예측가능 할 뿐 아니라 “늑대라는 극적인 존재를 통해 각 발달 단계를 통과하는 아기 돼지들이 바로 인간의 성장 과정을 비유적으로 보여주고 있어” ‘긍정적 자아 개념의 발달’을 교훈으로 알 수 있다[40].

3.1.2 스토리 분석

작품을 선정한 후에는 스토리에 등장하는 텍스트의 분석이 필요하다. 텍스트 의미구조 분석을 통해 텍스트의 서사적 특징과 주요 구성 요소를 파악하고 이를 토대로 핵심 어휘를 추출해야 한다. 우선, 텍스트는 장면으로 분할하여 명시적인 사건의 흐름을 파악하고[41], 스토리 속에 잠재되어 있는 상반된 개념[42]을 찾아내어, 등장인물의 역할 등을 파악한다. ‘아기 돼지 삼형제’의 줄거리는 아래 <Table 1>과 같이 9개의 장면으로 나열하고 스토리의 발단, 전개, 절정, 결말로 다시 구분한다. 등장인물은 아기 돼지 삼형제와 늑대이며 처음의 두 아기 돼지는 쾌락의 원칙을 따르지만 막내 돼지는 현실의 원칙에 충실하여 결국 늑대마저 이기는 역할을 담당하고 있다[43]. 이병용(2006)에 따르면 늑대는 두려움의 존재이지만 막내 돼지는 주거와 음식의 유혹에도 불구하고 끊임없이 배우는 학습 전략을 통하여 늑대와 대결을 시도하고 온전히 성장하면서 자신의 삶으로 돌아올 수 있었다[40(재인용)].

<Table 1> The sequence of 'the story of Three Little Pigs'

Structure	Scene summary
Beginning	S1: There was an old sow with three little pigs. As she had not enough to keep them, she sent the three little pigs out to seek their fortune.
Development 1 (House type)	S2: The first little pig built a house of straws. The wolf blew out the house down and ate him.
	S3: The second little pig built a house of sticks. The wolf blew out the house down and ate him.
	S4: The third little pig built a house of bricks. The wolf huffed and puffed, but he could not get the house down.
Development 2 (Food)	S5: The wolf suggested the third little pig to meet in the turnip field at 6 a.m. The third little pig woke up at 5 and got the turnips before the wolf came.
	S6: The next day, the third little pig woke up early and went off for the apples. The little pig saw the wolf, but he threw an apple so that the wolf was gone to pick it up.
	S7: The third little pig went to a fair and bought a butter-churn. When the little pig saw the wolf coming, he got into the churn to hide and rolled down the hill.
Climax	S8: The wolf climbed on the chimney. As the wolf slid down the chimney, the little pig boiled the cooking pot and ate him for dinner.
Ending	S9: The third little pig lived happily ever after.

3.2 프로토타입 설계

3.2.1 콘텐츠 구조 설계

다음은 분석된 스토리의 프로토타입을 설계하는 단계이다. 프로토타입은 시제품이 나오기 전 중요한 기능들이 포함되어 있는 초기 모형이며 콘텐츠의 구조를 정한 후 동작 어휘 추출, 동작 디자인, 동작 인터랙션을 기획하면서 설계한다. '아기 돼지 삼형제'의 콘텐츠를 TPR-S 토대로 기획하면 다음과 같은 세 단계로 구분할 수 있다. 첫째, 사전-스토리텔링(Pre-Storytelling) 단계에서 목표 어휘 학습과 TPR 활동 연습이 이루어진다. 핵심 어휘와 관련 키네틱 동작을 학습하고, 교사가 제공하는 TPR 지시문에 따라 몸으로 표현해보는 활동이다. 둘째, 실제-스


토리텔링(While-Storytelling) 단계에서는 교사의 스토리텔링 대신 키네틱 스토리텔링이 이루어진다. 셋째, 사후-스토리텔링(After-Storytelling) 단계에서는 스토리에 등장하는 등장인물의 역할을 짝이나 집단 안에서 역할극을 함께 해보거나 개별적으로 스토리를 다시 말하고 녹음하는 활동으로 마무리하도록 한다.

3.2.2 스토리 각색, 동작 디자인과 인터랙션 기획

(1) 스토리 각색

단선적이고 일방향으로 스토리가 전달되는 그림책이나 애니메이션 매체와는 달리 키네틱 콘텐츠는 인터랙티브 스토리텔링까지 고려해야 한다. 기존 그림책으로부터 참고할 만한 이미지를 조사한 후에 키네틱 콘텐츠에 들어갈 시각적 정보를 기획하면서 스토리를 각색해야 한다. 예를 들어, '아기 돼지 삼형제'의 발단 부분은 엄마 돼지가 아기 돼지들을 집 밖으로 내보내는 간단한 장면이다. 아래 <Table 2>의 각색된 스토리처럼 나레이션을 포함시키고, 아기 돼지들이 함께 노래를 부르거나, 첫째 돼지와 둘째 돼지의 간단한 대화를 넣는 등 장면을 좀 더 구체적으로 부연해볼 수 있다.

<Table 2> The example of the story adapted from 'The story of Three Little Pigs'

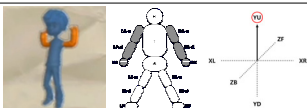
No.	#1 Episode
Visual concept	
Original story	There was an old sow with three little pigs. As she did not have enough to keep them, she sent them out to seek their fortune.
The adapted story	Narration: Once upon a time, there were three little pigs. As they grew up, they decided to leave home and build their own houses. They walked to the forest together. Little Pigs: "Let's go and build the house." (singing) (Second pig stops walking) First Pig: (looking back) "Come on, let's go" Second Pig: (when user walks, second pig also stands up and walks) "Okay, let's walk."

(2) 동작 어휘 추출, 동작 디자인 작업

핵심적으로 추출된 서사 구조와 어휘를 중심으로 언어적 표현과 키네틱 환경의 동작 사이의 관계를 체계화

시키는 것이 다음으로 할 일이다. 막내 돼지가 벽돌집을 짓는 장면을 예로 든다면<Table 3>, 장면을 구성하는 여러 핵심 어휘 중에서도 키네틱 환경에서 표현하려고 하는 어휘(예: third pig, build, strong, bricks, house, safe)를 먼저 추출한다. 그 중, 막내 돼지의 벽돌집을 묘사할 수 있는 'strong'이라는 어휘를 선택했다면, 그 다음 'strong'에 해당하는 구체적인 키네틱 동작을 '양팔을 벌려 위쪽을 향해 직각으로 굽힌 후 힘을 실어 아래로 끌어당긴다'식으로 디자인하고, 이것이 키네틱 환경에서 구현될 수 있는지 기술적으로 검토한다.

<Table 3> The example of movement design

Step	Contents
The story adapted	The third pig built a house of bricks. "If I want to build a strong house, I need bricks." "Oh! Here they are." "It may take a long time, but it would be a safe house."
Extract key words	third pig, build, strong, brick house, safe
Select study goals	Students can understand the meaning of 'strong' and express it in motion.
Design movements	Ex) Strong : stretch both arms, bend the elbows in a right angle, and pull downward with strength
Construct movement DB	

(3) 동작 인터랙션 기획

동작 어휘와 동작 디자인을 기획하고 난 후에 사용자가 직접 몸 움직임을 통해 서사 구조 안의 특정 어휘를 익힐 수 있도록 동작 인터랙션을 다음 단계로 준비해야 한다. 키네틱 교육 콘텐츠를 매개로 어린이 학습자들이 표상하는 동작은 서사적 의미 생성을 유발시키는 중요한 기호 요소가 된다. 특정 장면과 행동이 서사의 의미 생성을 촉진시킬 수도 있기 때문에 전체 스토리 중에서 몇 가지 서사 요소 기반으로 동작 인터랙션으로 기획하는 것이 전체 키네틱 콘텐츠 개발과정의 핵심적인 연구내용이 된다. 전체적 서사와 인과적으로도 잘 연결되어야 하고 영어 어휘학습에도 도움이 되도록 기획되어야 한다. 앞서 예시로 보여준 발단 부분의 각색된 스토리를 좀 더 보완하면 아래 동작 인터랙션 1-3을 기획해볼 수 있다.

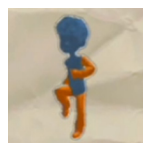
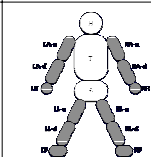
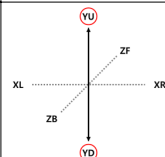
인터랙션 1. 노래를 부르면서 숲 속에 난 오솔길을 걸어가던 아기 돼지들 중에서 둘째 돼지가 도중에 걸음을 멈추고 길 위에 앉는다. 그때 첫째 돼지가 "Let's go and build the house." "Come on, let's go!"라고 말한다. 이때 키네틱 사용자가 제자리에서 걷는 동작을 하게 되면 화면 속 둘째 돼지가 다시 일어나 걷는다.

인터랙션 2. 계속 길을 걷다 아기 돼지들은 시냇물 위 징검다리를 건너야 되는 상황에 놓인다. 첫째와 둘째 돼지가 "Jump!", "Jump!"라고 말하며 징검다리를 건넌다. 그러나 셋째 돼지가 머뭇거리고 이때 둘째 돼지가 "Jump!"라고 외친다. 키네틱 사용자가 제자리에서 뛰는 동작을 하게 되면 셋째 돼지가 징검다리를 건너도록 한다.

인터랙션 3. 길을 걸던 아기 돼지들 중에서 셋째 돼지가 사과나무를 발견하게 되고 다른 형제들을 향해 "Let's run and eat apples!"라고 말하면서 뛰어간다. 키네틱 사용자가 달리는 동작을 하게 되면 나머지 아기 돼지들도 사과나무를 향해 달려가서 사과를 먹게 한다.

이와 같은 동작 인터랙션 1-3을 수행하기 위해서는 'Walk', 'Jump', 'Run' 세 가지 영어 어휘를 동작으로 표현하는 것이 필요하다. '걷기'는 제자리에서 팔만 상하 방향으로 흔드는 동작으로, '뛰기'는 두발을 굽혔다 위로 뛰어 오르는 동작으로, '달리기'는 제자리에서 팔과 다리를 상하 방향으로 움직이는 동작으로 각각 고안할 수 있다. 목표 동작 어휘별 인터랙션 방법은 아래 <Table 4>에 정리된 것처럼 동작 이미지, 움직임 신체 부위, 방향 표시 기호체계로 기획되어야 한다.

<Table 4> The example of motion interaction

motion image	Body movement position	movement direction
		

위에서 동작 이미지는 사용자의 인터랙션이 요구되는 화면상에 나타나는 이미지 예시이며 키네틱 사용자가 취해야 할 동작을 그림으로 표시한 것이다. 움직임 신체

부위는 실제로 동작을 취할 때 움직임이 일어나는 신체 부위를 나타낸 표시 체계이다. 콘텐츠 개발 과정에서 체계적인 동작 디자인을 위해 필요하다. 움직임 방향 표시는 동작의 방향을 나타낸 표시 체계로 상하, 좌우, 앞뒤, 총 6개의 방향 축을 기준으로 표시할 수 있다. 달리기 동작의 경우 상하 축을 기준으로 움직임이다.

3.3 동작 데이터 베이스 구축

키네틱 콘텐츠를 만들어 상용화시킬 계획이라면 동작 분석 체계를 활용하여 언어 표현과 동작 관계의 데이터 베이스를 구축하는 것이 필요하다. 예를 들어, 언어 표현과 동작 관계를 묶기 위해서는 동작 분석 체계가 고안되어야 하며, 김은정(2013)의 경우 라반 움직임 분석(Laban Movement Analysis) 이론을 응용하여 동작 종류별로 몸 움직임 부위와 움직임 공간 지향성을 표시하여 몸과 공간의 관계를 분석하였다(4[제인용]). 스토리를 각색하고 동작 유형을 분석한 후에는 어린이 학습자의 발달 단계 특성과 키네틱 교육 환경의 실현 가능성을 고려하여 최종적으로 데이터베이스를 구축해야 한다. 즉, 동작 어휘가 어린이 학습자의 발달단계 이론에 근거하여 해당 연령에서 실행 가능한지, 혹은 키네틱 교육환경이 실질적으로 실현 가능한지 기술적인 검토가 필요하다. 윈헤민 이경미는 멀티미디어 인터페이스 기술을 이용한 유아 대상의 체감형 게임 설계에 대한 연구에서 유아의 신체 비율에 따라 신체 모델을 구성하고 유아의 신체 구조에 맞는 동작과 유아의 동작을 최대한 제한하지 않게 동작을 구성하고 음성인식을 병행하는 체감형 게임을 제안한바 있다[44]. 이러한 유아 동작 특성과 동작 인식 방법에 대한 선행 연구를 바탕으로 기존 게임의 모션 라이브러리를 분석하여 어린이 대상의 키네틱 교육 콘텐츠에 활용 가능한 모션 데이터를 추출한 후 별도의 체감형 게임의 모션 라이브러리를 구축하는 것도 본 연구에서 제안하는 키네틱 교육을 개발하기 위한 방안이 될 것이다[45].

4. 제언과 시사점

무엇보다 본 연구의 영미문학 기반의 키네틱 교육 콘텐츠가 활성화된다면 어린이 대상의 영어교육이 질적으로 향상될 수 있을 것으로 기대된다. EFL 환경에서 제한

적인 교사 수와 역량 부족, 교과서 중심으로 혹은 시청각 교재 중심으로 진행되고 있는 학교 영어교육과정은 어린이 학습자의 관심과 흥미를 충분히 만족시키지 못하고 있다[46]. 성인과 달리 어린이 학습자는 신체적인 움직임이 많이 요구되며 쉽게 지루함을 느끼기 때문에[47] 다양한 자극을 통해 학습언어를 지속적으로 접할 수 있는 통로가 필요하다. 대부분 스스로 진행해야하는 온라인 교육에서는 학습자가 몰입을 할수록 교육에 더욱 집중할 수 있어 학습효과를 증진시킬 수 있는데[48, 49] 본 연구에서 제안하는 영문학 서사 기반의 키네틱 콘텐츠는 어린이 학습자에게 보다 다감각적이면서도 매체 기반의 상호작용적인 체감형 서사를 접하게 허락하기 때문에 초등학생 대상의 디지털 영어 교과서의 확대를 앞두고, 실감 미디어 환경에서 학습자의 신체 활동과 언어 학습을 연계하여 학습 능력을 향상시키고, 참여도, 동기 등을 높이는 효과적인 수업지원도구가 될 수 있을 여지도 높다. 또한 교실 내 정규 수업뿐 아니라 방과 후 활동이나 가정에서 여가활동처럼 실행될 수 있고 영어체험교실, 도서관, 영어사용 전용실 등 이미 학교에서 마련된 별도의 공간을 활용할 수 있다는 장점도 있다. 영어책이나 시청각 자료를 구입하여 진열해놓는 것 이외에 어린이 학습자들이 자율적으로 키네틱 콘텐츠를 학습할 수 있는 스마트러닝 공간으로 전환한다면 현행 교육환경과도 쉽게 연계될 수 있다.

또한, 본 연구는 문학 연구자들에 의해 주로 비평과 분석의 대상으로만 다루졌기 때문에 인문콘텐츠로서의 가치가 저평가되었던 영문학 작품의 서사적 가치를 재평가해볼 기회도 제공한다. 키네틱 교육은 국내 인문학 분야에서 제대로 탐색되고 있지 않다는 점에서 시의성이 높으며, 성공적으로 진행될 경우 인문학의 저변을 넓힐 인터페이스도 제공할 수 있다. 문학 연구자들이 전통적으로 다루어왔던 서사 텍스트를 디지털 매체에서 각색하는 것, 인지과학적 관점으로 인터랙티브 서사를 연구하고 실용적인 콘텐츠를 개발하는 것은 인문학 기반의 융합 연구자들에게 새로운 교육기회를 허락할 것으로 기대된다. 21세기 문화는 네트워크화된 디지털 컴퓨터 환경에서 생산, 유통, 소비되고 있다. 그리고 현대 사회에서 필요로 하는 융복합 연구자는 사고의 유연성과 현실감각을 갖추고 최신 기술을 접목하는 안목을 갖춘 사람이다. 본 연구에서 제안한 내용은 한 분야의 전문지식을 기반으로

횡적으로 영역간 이동을 시도해야만 실제 개발과 시행이 가능하다. 영문학의 서사, 영어교육의 TPR 뿐 아니라 스토리를 각색하고 디지털 매체 위에서 개발을 할 수 있는 지식은 서로 융합되고 타협되어야 한다는 사례를 추후 연구자들에 의해 계속적으로 그리고 협력적으로 탐색되기를 기대해본다.

REFERENCES

- [1] Chul-Hyun Lee, Smart Learning Strategies for STEAM Education. *Journal of Korean practical arts education*, Vol. 25, No.4. pp. 123-147. 2012.
- [2] Su-Young Pi, Educational utilization of smart devices in the convergence education era. *Journal of Digital Convergence*, Vol. 13, No. 6, pp. 29-37, 2015.
- [3] Kyoung-Nam Kim, Myoun-Jae Lee, DaeYoung Kim, "A Study on Development Methods of Serious Game", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 2, No. 2, pp. 21-26, 2011.
- [4] Eun Jung Kim, Chiasme of motion-based game, Unpublished Doctoral Thesis, Ehwa Womans University, 2013.
- [5] Hui-Mei, J. S., The potential of Kinect in education. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 1, No. 5, pp. 365-370, 2011.
- [6] Ramini, G. B., Siegler, R. S., Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*, Vol 79, pp. 375-394. 2008.
- [7] Nelson, K., *Narratives from the crib*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.
- [8] In-Ha Lee, *Korean Digital Storytelling: 「Lineage 2」 Batz liberation war story*, Seoul: Sallim Book, 2005.
- [9] Jae Young Choi, A study on a literature-based kindergarten English classroom. *Pan-Korea English Teachers Association*, Vol. 17, No. 3. pp. 283-308. 2005.
- [10] Jung-Ryul Kim, Hyun-A Jung, A Study of the Effects of English Classes Using TPR Storytelling on First Grade Students in Elementary Schools. *Korean Association for Learner-centered Curriculum and Instruction*, Vol. 8, No. 2. pp. 93-114. 2008.
- [11] Murray, J., *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyber space*. Seoul: Ahn Graphics, 2001.
- [12] Lakoff, G., & Johnson, M., *Philosophy in the flesh : the embodied mind and its challenge to western thought*. Seoul: Pagijong Press. 2002.
- [13] Byong-Suk Son, Un-Duk Yang, Seung-Hwan Lee, Chul-Un Kim, Jae-Suk Kim, *Mind and body axiology of east and west philosophy and modern society*. Pa Ju: Korean Studies information, 2013.
- [14] Hui-Mei, J. S. The potential of Kinect in education. *International Journal of Information and Education Technology*, Vol. 1, No. 5, pp. 365-370, 2011.
- [15] Nian-Shing Chen, Wei-Chieh Fang, *Gesture-Based Technologies for Enhancing Learning in R. Huang et al. (Eds.), The New Development of Technology Enhanced Learning*, Springer Verlag, 2014.
- [16] MyounJae Lee, "A Study on Convergence Development Direction of Gesture Recognition Game", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 5, No. 4, pp. 1-7, 2014.
- [17] Kuo, F.-R., Hsu, C.-C., Fang, W.-C., Chen, N.-S. The effects of Embodiment-based TPR approach on Student English vocabulary learning achievement, retention and acceptance. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences*, Vol. 26, pp. 63-70, 2013.
- [18] Chang, K., Huang, H., Fang, W., Chen, N. Embodied play to learn: Exploring Kinect facilitated memory performance. *British Journal of Educational Technology*, Vol. 44, No. 5, 2013.
- [19] Sang-Yong Kim, *Experiential Science Education Content Design based on Kinect technology*, Unpublished Master Thesis, Chung Nam University. 2013.
- [20] Dan-Bi Kim, The development of a program for rhythm pattern learning through motion recognition device. Unpublished Master Thesis, Kun Kuk University. 2015.
- [21] Yoo-Mi Choi, Young-Soon Moon, A Study on the Effective Convergence Education of Physical Education

- and Science through the 'KINECT' Based Yoga Contents - Focused on the Fostering Core Competence in Arts & Sports for Elementary School Students. Design Convergence Study, Vol. 13, No. 4, pp. 153-169, 2014.
- [22] Chang Hyun Roh, Wan Bok Lee, Measurement of group average for the evaluation of attention improvement for a tangible game. Journal of Digital Convergence, Vol. 11, No. 11, pp. 717-723. 2013.
- [23] Hwangyong Kim, Rehabilitation and serious games. Journal of Digital Convergence, Vol. 12, No. 4, pp. 69-73. 2014.
- [24] Seymour, C. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. London: Cornell University Press. 1990
- [25] Ochs, E., Capps, L Living narrative: Creating Lives in Everyday Storytelling. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2001.
- [26] Lazar, G. Literature and language teaching: A guide for teachers and trainers. Cambridge: Cambridge UP, 2000.
- [27] Collie, J., Slater, S. Literature in the language classroom New York, NY: Cambridge University Press, 1998.
- [28] Nelson, K. Narratives from the crib. Cambridge, MA: Harvard University Pres, 1989.
- [29] Eun-Jung Kim, Dong-Il Shin, Su Kyung Hwang. A story on the development of a story database based on English literature. Journal of Digital Convergence, Vol. 13, No. 9, pp. 463-472. 2015.
- [30] Vanderick, S. Literature in the teaching of second language composition. B. Kroll (Ed.), Exploring the dynamics of second language writing (pp. 263-283). Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- [31] Dong-il Shin, Exploring the Interconnectedness of Discourse, Story, Narrative, and Storytelling: In Pursuit of the Extension and Cooperative Research of English Language and Literature in Korea. The Joong Ang Journal of English Language and Literature, Vol. 56, No. 4, pp. 235-237, 2014.
- [32] Dong-il Shin, Jeong-Hee Sohn, Exploring the Meaningfulness of Storytelling Research Based on English Language and Literature Resources. Studies on English Language & Literature, Vol. 40 No. 2, pp.163-187, 2014.
- [33] Asher, J. Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook. Los Gatos, CA: Sky Oaks" 1977.
- [34] Cantoni, G. P. Using TPR-storytelling to develop fluency and literacy in native American languages. In Reyhnor, J., Cantoni, J., Clair, R., & Yai]zzit, P. (Eds.), Revitalizing Indigenous Languages. (pp. 53-58). Paper presented at the Annual Stabilizing Indigenous Language Symposium, Louisville, KY. 1999, May.
- [35] Nidia, R. B., Miguel, A. G. R. TPR-Storytelling: A key to speak fluently in English. Cuadernos de Lingüística Hispánica, Vol. 15, pp. 151-162. 2004.
- [36] Brune, M. K. Total Physical Response Storytelling: An analysis and application. Unpublished B.A. thesis, The university of Oregon, OR. 2004.
- [37] Ray, B., Seely, C. Fluency through TPR Storytelling: Achieving real language acquisition in school. Berkeley, CA: Command Performance Language Institute. 2003.
- [38] Hae-ri Kim, Soo-ok Kweno. A study of developing primary English teaching models for whole language learning using children's literature. Primary English Education, Vol. 17, No. 1, pp. 171-198, 2011.
- [39] Vardell, S. M., Hadaway, N. L., Young, T. A. Matching books and readers: Selecting literature for English learners. The Reading Teacher, Vol. 59, No. 8, pp. 734-741. 2006.
- [40] Byoung-yong Lee, A study on old tale picture books. Unpublished Doctoral Thesis. Chung-Ang university, 2006.
- [41] Frye, N. Anatomy of Criticism Princeton: Princeton University Press, 1957.
- [42] Courtés, J. Introduction of Semiotics, Seoul: Shinasa. 2001.
- [43] Bettelheim, B. The Uses of Enchantment 1. Seoul: Sigongsa. 1996.
- [44] Hye-Min Won, Kyoung-Mi Lee, Interactive Game Designed for Early Child using Multimedia Interface :

Physical Activities, Journal of The Korea Contents Society, Vol.11 No.3, pp. 116-127, 2011.

- [45] Yong-woo Park, Tae-suk Kihl, A Development of Game Motion Library Tool using Kinect 2.0. Journal of the Korean Society for Computer Game, Vol. 28, No. 2, pp. 79-85, 2015.
- [46] Jung-Hwa Kang, Kum-Ok Han, Dong-Ro Shin. A study on the flow state scale of English speaking and listening in the e-learning environment. Journal of Digital Convergence, Vol. 6, No. 3, pp. 13-25, 2008.
- [47] Brewster, J., Ellis, G., Girard, D. The Primary English Teacher's Guide. Essex England: Person Education Limited. 2012.
- [48] Byeong-Tae Seo, Hae-Sool Yang, Cognitive strategies-based speaking training system for elementary English vocabulary. Journal of Digital Convergence, Vol. 13, No. 4, pp. 191-203, 2015.
- [49] Jung-Hwa Kang, A study of the relations among English thinking structure, pre-English skill, self-efficacy in English, flow and learning effect. Journal of Digital Convergence, Vol. 8, No. 4, pp. 165-176, 2010.

김 은 정(Kim, Eun Jung)



- 1999년 2월 : 이화여자대학교 교육 공학과(문학사)
- 2003년 2월 : 이화여자대학교 정보 과학대학원 멀티미디어학과(정보 과학 석사)
- 2013년 8월 : 이화여자대학교 대학원 (문학 박사-디지털 스토리텔링)
- 1999년 1월 ~ 2000년 6월 : (주)아리

수미미디어

- 2002년 10월 ~ 2004년 9월 : (주)파워피터
- 2008년 9월 ~ 2013년 8월 : 디지털 스토리텔링 연구소
- 2014년 11월 ~ 2015년 12월 : 중앙대학교 BK21 플러스 스토리텔러 교육공동체 사업단 연구교수
- 2016년 3월 ~ 현재 : 한림대학교 인터랙션디자인 전공 강사
- 2016년 4월 ~ 현재 : 모민소프트 대표
- 관심분야 : 디지털 스토리텔링, 기능성 게임, 체감형 게임
- E-Mail : voxkim@hotmail.com

신 동 일(Shin, Dong-il)



- 1990년 8월 : 중앙대학교 영어영문학과 (문학사)
- 1995년 8월 : 아이오와 주립대학교 석사 (응용언어학)
- 1999년 10월 : 일리노이대학교 박사 (응용언어학)
- 2000년 3월 ~ 2005년 2월 : 숙명여자대학교 영어영문학과 교수
- 2005년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 영어영문학과 교수
- 관심분야 : 언어평가, 스토리텔링, 생태적 언어자원
- E-Mail : shin@cau.ac.kr

김 금 선(Kim, Keumun Sun)



- 2003년 2월 : 숙명여자대학교 독어독문학과, 영어영문학과 (문학사)
- 2005년 8월 : 숙명여자대학교 교육대학원 석사 (영어 교육)
- 2010년 2월 : 중앙대학교 일반대학원 영어영문학과 박사 (어린이 영어)
- 2012년 11월 ~ 2014년 5월 : 서강대학교 외국어교육원 어린이 영어교육과정 책임연구원
- 2015년 3월 ~ 현재 : 중앙대학교 평생교육원 강사
- 관심분야 : 어린이 영어, 스토리텔링, 자기주도적 학습
- E-Mail : ilovejuho@gmail.com