

교육학 석사 학위 논문

스토리텔링을 활용한 중등 디자인교육 지도방안에 관한 연구

- 시각디자인 분야 중 일러스트레이션 중심으로 -



2013 년 8 월

부경대학교 교육대학원

디자인교육전공

박 해 연

교육학석사학위논문

스토리텔링을 활용한 중등 디자인교육
지도방안에 관한 연구



2013 년 8 월

부경대학교 교육대학원

디자인교육전공

박 해 연

박해연의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2013 년 8 월



주 심 김 선 화 (인)

위 원 김 철 수 (인)

위 원 장 청 건 (인)

목 차

표 목차	iii
그림 목차	v
Abstract	vi
I. 서론	
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	2
II. 중학교 개정 미술교과서의 내용분석	
1. 미술교과서 디자인 영역 분류	4
2. 시각디자인-일러스트레이션 분야 분석	8
3. 일러스트레이션의 개념과 표현 교육의 필요성	13
가. 일러스트레이션의 개념	13
나. 일러스트레이션 표현 교육의 필요성	16
III. 스토리텔링과 교육적 가치	
1. 스토리텔링의 이해	19
가. 스토리텔링의 정의	19
나. 스토리텔링의 교육적 가치	21
다. 스토리텔링의 특성 및 원리	23
2. 디자인교육에서의 스토리텔링 연계가능성	24

가. 디자인교육에서의 스토리텔링 의미.....	24
나. 디자인의 스토리텔링 적용사례.....	26

IV. 스토리텔링을 활용한 디자인 교육 프로그램 제시

1. 스토리텔링 교육 관련 논문 분석	28
2. 스토리텔링을 활용한 학습 지도 모형	30
3. 수업지도계획	32
4. 교수-학습지도안	35
가. 수업지도안	35
나. 교사의 스토리텔링 예시	39
5. 표현학습 결과물과 평가	40
가. 학습결과물	41
나. 설문조사 대상 및 방법	45
다. 스토리텔링을 활용한 디자인수업 이후의 설문조사 결과	45

V. 결론

참고문헌	52
부록1	54

표 목 차

- <표 1> 중학교 미술교과서 단원 내용
- <표 2> 중학교 미술교과서에 나타난 디자인 영역 별 분야
- <표 3> ‘(주)교학도서’ 미술교과서 일러스트레이션의 내용구성
- <표 4> ‘교학연구사’ 미술교과서 일러스트레이션의 내용구성
- <표 5> ‘(주)중앙교육진흥연구소’ 미술교과서 일러스트레이션의 내용구성
- <표 6> 일러스트레이션 분류
- <표 7> 스토리의 분류
- <표 8> 스토리텔링 교육 관련 논문 분석
- <표 9> 이은영 논문 수업지도계획
- <표 10> Ellis & Brewster(1991)의 스토리텔링을 활용한 학습지도 모형
- <표 11> 스토리텔링을 활용한 디자인교육 학습 지도 모형
- <표 12> 스토리텔링 주제의 확인과 검토
- <표 13> 교수-학습지도안 1
- <표 14> 교수-학습지도안 2
- <표 15> 작품 선정 기준표
- <표 16> 미술수업에 대한 흥미도
- <표 17> 미술수업에 대한 학업성취도
- <표 18> 미술수업에 대한 창의력

<표 19> 미술수업에 대한 이해력

<표 20> 미술수업에 대한 수업만족도

<표 21> 미술수업에 대한 수업만족도

<표 22> 미술수업에 대한 자신감

<표 23> 미술수업에 대한 만족감

<표 24> 스토리텔링 활용에 대한 효과



그림 목 차

- <그림 1> ‘(주)교학도서’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용
- <그림 2> ‘두산동아’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용
- <그림 3> ‘비상교육’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용
- <그림 4> ‘교학연구사’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용
- <그림 5> ‘미진사’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용
- <그림 6> ‘(주)중앙교육진흥연구소’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용
- <그림 7> 이웃집토토로 포스터
- <그림 8> 웹툰 ‘춧불’
- <그림 9> 스토리텔링 학습 결과물 1
- <그림 10> 스토리텔링 학습 결과물 2
- <그림 11> 스토리텔링 학습 결과물 3
- <그림 12> 스토리텔링 학습 결과물 4

STUDY OF DESIGN TEACHING METHOD FOR MIDDLE SCHOOL
USING STORY TELLING

Hye Yeon Park

Major in Design Education,
Graduate School of Education,
Pukyong National University

Abstract

As we enter digital society, importance of design is getting emphasized in a field of culture, fine art, industry, and everywhere in our society especially in media such as advertisement, emoticons for smart phone, game characters, and so on. However, Korean students are exposed to design education only during Fine Art class as a part of curriculum, taught by non-design major teacher, while other developed countries already provide design education for grade school students for design competitiveness. There are some grade schools using particular text book for design education, but it's still prone to criticism.

Storytelling, these days, is one of the most spotlighted teaching methods among parents of grade school students; current home school materials for grade school students are mostly talking about storytelling. As society is more mechanized with digital, mobile or media, people started to look for something more emotional, sensual and actual like storytelling. Even if it started from English education and now used most actively in a field of education, it is still limited to primary school level and below; besides, it is provided or taught barely by specialized teachers.

This study aims to activate design education and increase participation of students. This study provides a new teaching method of design education that uses storytelling for creative thinking especially for Middle school students. It is significant because it may suggest another potential of a thinking method for

future education programs.

Research methods are following:

First, analyze current Fine Art text books of Middle school level, and its chapters and design parts, in order to discuss necessity to teach concepts and presentation of illustration as a field of visual design.

Second, understand definition of storytelling and its educational value based on literature, and discuss relationship between storytelling and design education.

Third, provide proposal and syllabus for illustration class, and discuss creative teaching method to increase student's creating thinking and class participation.

Forth, practice demo teaching to 100 Middle school students in Busan, and analyze level of interest, concentration, comprehension, confidence of students toward demo teaching though survey questionnaire.

The purpose of this study was to suggest a new program for design education using storytelling, and to investigate its actual learning effect to students for future design education. Variety of fields using storytelling already allows people to design and visualize stories they created, and it helps a lot for creative thinking or designing.

In conclusion, the study showed that design curriculum using storytelling gives positive influence to student's study achievement, satisfaction, comprehension, and creative thinking despite some limitations. Therefore, it is confirmed that design education program proposal using storytelling meets the purpose, and it is valuable as education program itself.

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

디지털 사회에 들어서면서 디자인의 가치는 문화, 예술, 산업까지 모든 분야에 적용되고 있으며, 광고, 스마트폰의 이모티콘, 게임의 캐릭터 등 디자인을 빼고 이야기를 할 수 없을 정도로 미디어에서의 중요성도 커지고 있다. 이렇듯 디자인 경쟁력을 강화하기 위해서 선진국들은 초등학생에게 디자인 교육을 실행하고 있을 정도로 디자인교육이 중요시 되고 있으나 우리나라에서는 디자인 영역이 미술교과에 포함되어 디자인전공 선생님이 아닌 미술 선생님이 의해 지도되고 있는 실정이다. 일부 지역에서는 디자인교육을 위해 초등학교 디자인 교과서가(창의재량활동 시간) 사용되는 곳도 있지만 비판의 소리도 적지 않다.

초등학교 학습지를 보면 스토리텔링이라고 안 적혀 있는 책이 없을 정도로 초등학교 학부모들에게는 스토리텔링이 떠오르고 있는 교육방법 중의 하나이다. 스토리텔링에 대한 관심이 높아진 이유는 디지털, 미디어, 모바일 등 사회적으로 기계가 중심을 이루면서 메마른 현대사회에서 감각적이고, 감성적이며, 사실적인 것에 집중하면서 스토리텔링이 부각 되었다.

스토리텔링이 영어교육에서부터 시작하여 교육에서 가장 활성화 되어 있지만 중학교, 고등학교 청소년을 대상으로 한 책은 보기 어려우며, 전공분야 선생님의 지도가 어려운 현실에서 기능주의 교육에서 벗어나 디자인교육의 활성화와 학생들에게 이야기를 구성하게 하여, 감성적인 디자인을 창조하고, 수업 참여도를 높이기 위해 본 연구를 진행하게 되었다. 본 연구를 통해 학생들의 디자인발상에 도움을 주고, 창의력 향상에 도움이 되고자 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 중학교 미술교과서의 시각디자인 영역을 분석하여 스토리텔링과 디자인의 연계가능성을 알아보고 스토리텔링을 이용한 디자인교육 수업지도안을 제시하고자 한다.

본 연구는 부산시내 중학생 100명을 대상으로 선정하여 수업을 진행하고, 수업 후 학생들의 설문 조사를 통하여 수업의 기대효과를 알아 볼 것이다.

수업의 진행자는 부산시내 입시미술 선생님 1명, 연구자로 제한하였으며, 객관적인 연구 결과를 위해 일러스트레이션 수업을 통해 학습결과물을 얻고, 수업에 대한 학생들의 설문조사를 실시하였다.

연구범위는 시각디자인 영역 중 일러스트레이션에 한해서 프로그램을 제시 할 것이며, 일러스트레이션 분야를 분석하고자 하는 것은 청소년들이 시각디자인 분야 중에 그림책, 팝업 북, CD케이스, 달력 등을 통해 접해본 부분이며, 재료와 공간에 얽매이지 않고 자유롭게 표현할 수 있는 분야이기 때문이다.

본 논문의 세부적인 구성과 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 중학교 미술교과서의 디자인영역과 단원분석을 통하여, 시각디자인 분야 중 일러스트레이션의 개념과 표현 교육의 필요성에 대해서 알아본다.

둘째, 문헌을 통해 스토리텔링의 정의와 교육적 가치를 파악하고, 디자인교육에서 스토리텔링의 연계가능성에 대해 알아본다.

셋째, 스토리텔링을 활용한 일러스트레이션 수업지도안을 제시하고, 학생들의 창의적 발상과 수업참여도의 향상, 창의적 지도방안에 대해 알아본다.

넷째, 부산시내 중학생 100명을 대상으로 수업지도를 한 후, 설문조사를 통한 결과물과 수업지도에 대한 흥미도, 집중도, 이해력, 만족감, 자신감 등에 대하여 분석하여 본다.

이상과 같은 내용을 종합하여 스토리텔링과 디자인교육의 연계가능성을 알아보고 스토리텔링을 활용한 디자인교육 지도방안이 학습자에게 효과적인지 알아보고자 한다.



II. 중학교 개정 미술교과서의 내용분석

1. 미술교과서 디자인의 영역 분류

교육과학기술부에서 검토한 2009 개정 교육과정 미술교과서를 바탕으로 2013년을 기점으로 중학교 1학년부터 적용되고 있으며, 중학교 3년 과정을 통합한 교과서이고, 출판사마다 디자인영역의 목차와 편집도 다르게 되어있다. 본 연구의 목적은 스토리텔링을 활용한 디자인교육의 효과에 대한 분석이므로 미술교과서의 내용분석은 선행연구의 내용을 인용하겠다.

중학교 미술교과서에서는 디자인 종류를 대부분 시각디자인(영상디자인 포함), 환경디자인, 제품디자인으로 분류하고 있으며, 애니메이션과 의상디자인을 별도로 분류하여 제시하기도 하고, 문자디자인과 타이포그래피를 디자인 단원이 아닌 [한글의 아름다움-서예]에서 다루기도 하였다.

각 디자인 영역 별로 중학교 미술교과서에서 제시하는 디자인분야의 내용은 다음과 같다.

<표 1> 중학교 미술교과서 단원 내용

출판사	대단원	소단원
교학연구사	04. 생활 속 디자인	디자인의 이해 색의 기초와 원리 친근감을 주는 캐릭터 이해하기 쉬운 픽토그램 메시지를 전달하는 디자인 일러스트레이션

		<p>시선을 끄는 디자인 다양한 형태의 북 디자인 개성 있는 패션 배려하는 디자인 기능적인 디자인 휴식과 여가를 위한 디자인 쾌적한 생활공간 표정이 있는 거리 디자인의 흐름</p>
미진사	미술과 세계	<p>문화를 만들다 1.우리가 사는 공간 2.우리가 쓰는 물건 3.우리가 만드는 시각정도 4. 축제와 기원</p>
(주)중앙교육 진흥연구소	대단원이 없음	<p>시각 전달 디자인 행사 알리기 캐릭터, 만화, 애니메이션 일러스트레이션 제품 디자인 환경 디자인</p>
비상교육	06 색과 디자인	<p>생활과 색 정보를 전달하는 디자인 아름답고 편리한 제품 이미지를 연출하는 패션 쾌적하고 아름다운 공간 [심화학습]디자인의 발자취</p>
두산동아	05 어떻게 표현할까	<p>단색으로 표현하다 다양한 채색 재료로 표현하다 찍어서 표현하다 입체로 표현하다 새로운 입체 표현 환경 속 입체 표현 여러 가지 재료로 표현하다 새로운 매체의 활용, 뉴 미디어</p>

		소통을 위한 디자인 생활을 위한 디자인 다양한 문화를 담은 공예 아름다운 글씨, 서예
교학도서	04 생활과 소통하는 디자인	아하! 디자인 빛과 색 다양한 그림 기호 캐릭터 일러스트레이션과 만화 애니메이션 전달하는 디자인 제품 디자인과 포장 디자인 유니버설 디자인 패션 디자인 쾌적한 실내 디자인 환경 디자인 포트폴리오

<표 2> 중학교 미술교과서에 나타난 디자인 영역 별 분야¹⁾

디자인 분류	분 야
기초디자인	조형의 요소 : 점, 선, 면, 공간, 색, 형 조형의 원리 : 통일, 변화, 조화, 균등, 율동, 비례, 강조
시각디자인	문자디자인, 타이포그래피, 일러스트레이션, 심벌마크와 픽토그램, CIP(이미지 통합 계획), 포스터디자인, 만화, 광고디자인, 북 아트, 캐릭터디자인, 포장디자인
제품디자인	공업디자인, 생활용품디자인, 의상디자인
환경디자인	실내 환경 디자인 - 인테리어 디자인, 디스플레이 실외 환경 디자인 - 공공디자인, 조경디자인, 슈퍼그래픽, 스트리트 퍼니처, 그린 디자인
영상디자인	사진, UCC, 애니메이션, 컴퓨터그래픽, 웹디자인

1) 이주희(2012), 중학교 미술교과서의 디자인 영역에 관한 연구, (교육학석사학위논문, 강원대학교 교육대학원). p53

미술교과서에서는 위와 같은 영역의 디자인 분야들이 이론적 설명과 다양한 참고 도판으로 설명되고 있고, 교과서 페이지 상에서 간단하게 디자인 실습이 가능하기도 하며, 디자인 방법과 시대적 흐름에 따른 디자인의 변화 등 다양한 내용이 제시되어 있다.

디자인 분야 중 가장 많은 비중을 차지하는 영역은 시각디자인 분야로 넓은 의미를 지닌 만큼이나 다양한 분야의 디자인이 교과서 상에 소개되고 있었다. 많은 지면을 차지할 수밖에 없는 이유 중 하나는 다른 디자인 영역에 비해 짧은 미술시간에도 비교적 적은 준비물로 표현과 완성이 가능한 영역이기 때문이다.

제품디자인을 완성하기 위하여 계획하고 만들어내야 하는 시간과 제작에 필요한 다양한 용구들, 환경디자인을 완성하기 위하여 기획과 사전조사 및 작업에 필요한 시간과 공간들, 영상디자인을 위해 필요한 기자재(컴퓨터, 그래픽 프로그램 등)와 프로그램을 다룰 수 있는 능력 등 시간과 공간, 교육 환경에 있어 디자인 체험과 학습이 쉽지 않은 제품디자인, 환경디자인, 영상디자인에 비하여 시각디자인 분야는 종이와 펜, 물감과 기타 문구용품으로도 표현이 가능하다.

이러한 시간적, 공간적 환경의 영향으로 중학교 미술시간에 시각디자인 관련 단원이 다른 단원에 비하여 쉽게 접근이 가능하고 그렇기 때문에 교과서의 지면에서도 다양하게 다루어지고 있다고 판단된다.²⁾

본 연구에서도 시각디자인 분야 중 일러스트레이션에 스토리텔링을 활용하여 적용해보려고 한다.

2) 이주희(2012), 중학교 미술교과의 디자인 영역에 관한 연구, (교육학석사학위논문, 강원대학교 교육대학원). pp53-54

2. 시각디자인-일러스트레이션 분야 분석

현재 2009 개정 교육과정에 따른 중학교 미술교과서 중에서 미진사, 두산동아, (주)중앙교육진흥연구소, 교학연구사, (주)교학도서, 비상교육에서 출판되어진 6종의 교과서를 중심으로 시각디자인 중 일러스트레이션 분야를 분석하고자 한다. 일러스트레이션 분야를 분석하고자 하는 것은 청소년들이 시각디자인 분야 중에 그림책, 팝업 북, CD케이스, 달력 등을 통해 접해본 부분이며, 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 표현할 수 있는 분야이기 때문이다.

교과서 분석기준

가. 시각디자인 중 일러스트레이션이 차지하는 비율

나. 일러스트레이션의 수업내용

<표 3> ‘(주)교학도서’ 미술교과서 일러스트레이션의 내용구성

소단원	일러스트레이션과 만화
학습목표	일러스트레이션과 만화의 매체 특성을 이해하고, 다양한 방법으로 표현한다.
활동	<p>일러스트레이션에 대해 이해하고, 다양한 방법으로 이야기를 표현해보자.</p> <p>자신이 좋아하는 글을 읽고, 상상력을 발휘하여 창의적으로 표현해보자.</p> <p>생활 속에서 일어나는 주제를 유머와 재치 있는 만화로 표현해보자.</p>



<그림 1> ‘(주)교학도서’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용

시각디자인 중 일러스트레이션 분야는 1페이지를 차지하며, (주)교학도서 교과서는 일러스트레이션에 대해서 학습목표, 활동내용으로 구성되어있다. 예시 작으로 작가의 그림, 동화책, 실내화 그림, 팝업 북을 통해 일러스트레이션의 표현 방법을 말해주고 있다.



<그림 2> ‘두산동아’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용

두산동아 교과서는 시각디자인 중 일러스트레이션 분야가 2페이지를 차지하며, 소단원 ‘읽는 그림, 일러스트레이션 기초’라고 하여 일러스트레이션의 개념에 대해서 설명 되어있다. 예시 작으로 작가의 그림과 고누 놀이 안내 책자와 놀이

판, 반구대 암각화, 입체 책, 달력 디자인을 통해 일러스트레이션의 표현방법을 말해주며, 활동지를 통해 실습 하도록 되어 있다.



<그림 3> ‘비상교육’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용

비상교육 교과서는 시각디자인 중 일러스트레이션 분야가 1페이지를 차지하며, 소단원 ‘일러스트레이션. 포장디자인’이라고 하여 일러스트레이션의 개념에 대해서 설명 되어있다. 예시 작으로 CD디자인, 팝업 북, 표지디자인, 붙임쪽지 디자인을 통해 일러스트레이션의 표현방법을 말해주며, 포장디자인에 대한 활동지가 제시되어 있다.

<표 4> ‘교학연구사’ 미술교과서 일러스트레이션의 내용구성

소단원	일러스트레이션
학습목표	자유로운 상상이나 생각을 다양한 재료와 방법을 이용하여 그림으로 표현한다.
활동	재미있는 글을 읽고 일러스트레이션으로 표현해 보자. 마음을 전달하는 카드를 일러스트레이션으로 표현해 보자.



<그림 4> ‘교학연구사’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용

교학연구사 교과서는 시각디자인 중 일러스트레이션 분야가 2페이지를 차지하며, 일러스트레이션에 대한 개념, 학습목표, 활동내용, 일러스트레이션을 효과적으로 그리는 방법으로 구성되어있다. 예시 작으로 CD디자인, 작가의 그림, 카드 디자인을 통해 일러스트레이션의 표현방법을 말해준다.



<그림 5> ‘미진사’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용

미진사 교과서는 시각디자인 중 일러스트레이션 분야가 1페이지를 차지하며, 소단원 ‘이미지와 글이 만나면’이라고 하여 일러스트레이션의 개념과 활동지로 구성되어있다. 예시 작으로 그림책의 그림과 책 표지 디자인하기를 통해 일러스

트레이션의 표현방법을 말해준다.

<표 5> ‘(주)중앙교육진흥연구소’ 미술교과서 일러스트레이션의 내용구성

소단원	일러스트레이션
학습목표	일러스트레이션의 특징을 이해하고 주제에 맞게 제작한다.
활동	속담 일러스트레이션 -바다는 메워도 사람의 욕심은 못 메운다. -감나무 밑에 누워서 홍시 떨어지길 기다린다.



<그림 6> ‘(주)중앙교육진흥연구소’ 미술교과서 표지와 일러스트레이션 내용

시각디자인 중 일러스트레이션 분야가 2페이지를 차지하며, (주)중앙교육진흥연구소 교과서는 일러스트레이션의 학습목표, 활동내용으로 구성되어 있다. 예시 작으로 작가의 그림, 학생작품, 속담을 통해 일러스트레이션의 표현방법을 말해준다.

위의 중학교 미술교과서 6종의 일러스트레이션을 분석한 결과 일러스트레이션의 표현방법이 속담을 통한 일러스트레이션, 책 표지 디자인, CD디자인, 카드

디자인, 팝업 북, 표지 디자인, 달력 디자인 등 여러 가지이며, 공통적으로 작가의 그림을 통해 일러스트레이션을 설명하고 있다.

일러스트레이션 방법 중 최근 북 아트는 그 개념이 확장되어 단순히 ‘미술가의 책’이 아니라 책의 형식을 취한 시각 미술 작품을 총칭하는 의미로 정립되었으며, 하나의 독자적인 예술 장르로 자리 잡게 되었다. 즉 책의 개념을 넘어 예술로서 자리매김하면서 다양한 재료와 표현으로 무한한 가능성을 인정받고 있는 현대 미술의 한 부분이며, 학문적으로도 그 가치를 인정받고 있는 것이다.³⁾

위의 6종 교과서를 분석 한 결과 본 연구에서는 교학연구사 미술교과서 활동 내용 중 ‘마음을 전달하는 카드디자인’을 주제로 수업지도안과 지도방안을 연구하려고 한다.

3. 일러스트레이션의 개념과 표현 교육의 필요성

가. 일러스트레이션의 개념

모든 시각 예술은 이미지 창조라는 과제에서부터 출발한다. 이런 이미지가 대중에게 전달되기 위하여 회화적인 미술 기법이 사용되는데, 이 기법이 상업적, 사회적 목적을 가지고 기능이 발휘되는 미술을 일러스트레이션(illustration)이라 한다. 일러스트레이션의 어원은 illumination으로, 일러스트레이션은 색슨어의 ‘Lim-Limn: 그림을 그리다’와 프랑스어의 ‘Liminer: 빛나게 하다’와의 복합어로 ‘조명(illustration)’과 밝게 하다(to make light)’란 뜻을 가지고 있다.⁴⁾

3) 김인영 (2011), 창의적인 미술교육을 위한 일러스트레이션 표현 지도 방안연구, (교육학석사학위논문, 조선대학교 교육대학원), 재인용

4) 김서현 (2012), 효과적인 일러스트레이션 교육을 위한 시각수사학 활용에 관한연구,

‘시각적으로 어떤 의미를 전달하거나 내용의 이해를 돕기 위하여 끼워 넣는 삽화나 사진, 도안’⁵⁾ 등을 통틀어 이르는 말로써 그림책의 삽화, 카드, 엽서의 그림을 예로 들 수 있다.

또한 문장의 보조적인 수단으로서 뿐만 아니라 하나의 독립된 작품의 역할을 하는 시각적인 조형 활동이라 할 수 있다.

이렇게 다양한 역할을 하는 일러스트레이션은 인간과 인간이 사회를 구성하고 소통하기 위한 수단으로써 인간의 커뮤니케이션 역사와 함께 시작되었다고 할 수 있는데, 여기서 형성된 여러 가지 커뮤니케이션 형식은 크게 문자언어와 예술언어로 나눌 수 있다. 이 두 형식은 인간의 커뮤니케이션 본성에 따라 생성된 것이므로 의식적으로나 무의식적으로 서로 밀접한 관계를 유지하면서 각각의 특성을 보조하거나, 지원하고 있다. 보다 의식적으로 이 두 언어형식을 넘나들면서, 서로 커뮤니케이션 방식을 유기적으로 결합하는 예술형식, 또는 그림언어가 일러스트레이션이라고 할 수 있는 것이다.⁶⁾

학문적인 의미는 순수미술 안에서 전통적인 인체묘사를 드로잉이나 페인팅에 의해, 타인을 위해 텍스트와 함께 실려 출판되는 것을 목적으로 만들어진 그림 또는 어떤 특정한 용도를 위해 주문에 의해서 만들어지는 그림을 일러스트레이션이라고 정의하고 있다.

순수회화는 갖가지의 내면을 감성적으로 표출하는 행위라면, 일러스트레이션은 제작 동기에 있어 커뮤니케이션이라는 구체적인 설명적인 목적을 가지고 있으므로 일러스트레이션은 주제를 명확하게 시각화한다는 목적과 아울러 그 자체로도 조형적 가치를 지닌 시각물이라고 할 수 있다.

따라서 일러스트레이션은 순수회화가 아니며, 그래픽디자인의 자연적 요소만도 아닌 분명한 컨셉(Concept)을 가진 목표 지향적 그림이자, 시각언어 커뮤니케이

(석사학위논문, 고려대학교 교육대학원). p14

5) <http://www.daum.net> 국어사전

6) 권혁수 등, 현대미술의 기초개념, (서울: 도서출판재원, 1995). p360

선아트(Communication Art)로써 독자적 장르를 형성해 가고 있다.⁷⁾

위와 같이 일러스트레이션은 동화책, 그림책에 있던 글자의 보조수단이 아닌 그림 하나만으로도 언어가 되어 사람들에게 강한 이미지를 남기고 있다. 육심원의 일러스트레이션은 여성의 자화상을 그린 한 장의 그림으로 팬시, 가방, 옷 등 여러 분야에 사용되고 있을 정도로 일러스트레이션의 영향이 커지고 있다.

현대 일러스트레이션은 시각문화의 형성에 막강한 영향을 미치고 있어 그 사회적 책임감이 무거워졌으며 그 종류 또한 헤아릴 수 없을 만큼 다양해졌다. 기법과 표현 재료뿐만 아니라 매체 또한 다양해짐으로써 정확히 분류할 수는 없으나 현재 국내 일러스트 협회의 SOKI에서 지정한 분류에 따라 표로 정리하면 다음과 같다.⁸⁾

<표 6> 일러스트레이션 분류⁹⁾

인디 일러스트레이션 (Independent Illustration: 독자적 일러스트)	캐릭터 일러스트	팬시캐릭터, 영상캐릭터, 심벌릭 캐릭터 일러스트	
	커뮤니케이션 일러스트	비즈니스 분야	자켓, 삽화, 팜업북, 동화 및 공상과학, 출판 및 저널, 캐리커처 일러스트
		동영상 분야	플래쉬 애니메이션, 게임일 러스트, 그래픽 동영상일러스트, 애니트로픽
	갤러리 일러스트	장식갤러리, 콘셉트갤러리, 년픽션 갤러 리, 픽션 갤러리 일러스트	
사이언티픽&	동식물 및 무생물 도감일러스트, 렌더링,		

7) 김서현 (2012), 효과적인 일러스트레이션 교육을 위한 시각수사학 활용에 관한연구, (석사학위논문, 고려대학교 교육대학원). p15

8) 김인영 (2011), 창의적인 미술교육을 위한 일러스트레이션 표현 지도 방안연구, (교육학석사학위논문, 조선대학교 교육대학원). p6

9) 김인영 (2011), 창의적인 미술교육을 위한 일러스트레이션 표현 지도 방안연구, (교육학석사학위논문, 조선대학교 교육대학원). pp6-7

	테크니컬 일러스트	의료일러스트
	패션 일러스트	스타일링, 패션일러스트
	3-D 일러스트	지류, 지점토, 섬유, 목재, 금속, 플라스틱, 회귀재료 공예일러스트
패러 일러스트레이 션 (Parallel Illustration: Text 보완적 일러스트)	포스터 디자인	정보전달이 주목적인 그래픽디자인 요소 및 Text(내용)와 연계되어 정보전달을 위한 컨셉트 기능에서의 시너지 효과를 위해 그 역할을 해내는 일러스트, 각종 그래픽디자인 레이아웃 안에 부분적으로 나타나는 모든 일 러스트
	신문잡지광고 디자인	
	편집 디자인	
	캘린더 디자인	
	패키지 디자인	

위의 일러스트레이션 분류표를 보면 우리가 쉽게 접하는 팬시캐릭터, 영상캐릭터, 플래쉬 애니메이션 등이 일러스트레이션의 한 종류에 불과했으며, 디지털 사회로 변화하면서 일러스트레이션의 영역과 가치가 커지고 있는 것을 알 수 있다.

나. 일러스트레이션 표현 교육의 필요성

디자인교육의 목적은 그림을 잘 그리게 훈련시켜 전문 작가만을 양성하는 것이 아니라 예술과 문화를 즐길 수 있는 문화인을 양성하는 것 또한 중요한 목적이라고 할 수 있다. 또한 아이들의 요구를 반영하고 흥미 유발을 통해 관심을 증폭시키는 교과 내용 편성과 함께 교육과정에서 강조된 개성과 창조, 정서 교육으로서의 창의 인재 양성을 위한 목적이 더욱 부각되었다. 그래서 기본적인 표현활동과 더불어 일상생활에서 아이들이 직접 체험하고 경험할 수 있는 미적 체험 활동과 세계와 우리나라의 미술문화에 대한 관심과 이해를 높이기 위해 감상교육 활동이 더욱 강조 된 것이다.

교과서에서 일러스트레이션은 제시되어지는 자료들 중 중요한 보조적 역할을 담당하고 있는데 아이들의 지적, 심리적 발달단계에 맞춘 효과적인 전달매체로서 영향력 있는 역할을 하고 있다. 이렇게 시각적인 이해를 돕기 위한 보조기능으로써 뿐만 아니라 다양한 표현 방법을 통해서도 학습효과를 극대화시키는데 중요한 역할을 수행 할 수 있을 것이다. 이렇듯 변화하는 시대흐름에 맞춰 학습효과를 더욱 긍정적으로 이끌어 낼 수 있도록 하는데 일러스트레이션의 표현 지도를 통해 이바지 할 수 있을 것으로 본다.

다양한 사고와 창의력을 필요로 하는 디자인교육에서 현재 디자인 영역의 시각적 전달자로서의 기능을 지닌 일러스트레이션으로써의 기능뿐만 아니라 순수 미술과 디자인 영역 모두 연계되고, 빠르게 변화하는 시대 흐름에 맞춰 대두되고 있는 현대 일러스트레이션의 무한한 가능성과 잠재력을 주목하여 일러스트레이션의 긍정적인 효과를 미술교과에 적용시키고자 하는 것이다.¹⁰⁾

특히 그림동화의 일러스트레이션은 그 자체가 하나의 이야기이면서, 동시에 어린이의 시각적 사고를 유도하는 교육 자료라는 점에서 일러스트레이션의 역할은 매우 중요한 것이라고 본다.¹¹⁾

따라서 일러스트레이션 교육에는 언어와 문자로 자신의 작업을 설명하는 능력, 조형예술 언어체계를 통해 타인의 작업을 평가하고 수용하며 소통할 수 있는 능력들이 포괄적으로 발휘될 수 있는 교육이 포함되어 이루어져야 할 것이다.

이와 같이 일러스트레이션의 체계적인 발상 교육과 표현 지도방법의 접근이 수요대상층의 특성과 입장에 맞추어 구성되고, 상상력의 자극과 형태와 공간에서의 공동체 의식을 줄 수 있고 색채의 표현이 미적 감각을 충족되어질 때, 일러스트레이션의 교육적 발전과 영향은 기대이상의 효과를 줄 것으로 판단된

10) 김인영 (2011), 창의적인 미술교육을 위한 일러스트레이션 표현 지도 방안연구, (교육학석사학위논문, 조선대학교 교육대학원). pp42-43

11) 김인영 (2011), 창의적인 미술교육을 위한 일러스트레이션 표현 지도 방안연구, (교육학석사학위논문, 조선대학교 교육대학원). 재인용

다.¹²⁾

이렇듯 디자인교육은 맞고 틀리는 수학문제가 아니라 학생들이 스스로 느껴보고, 다양한 표현 방법을 발견하고, 보는 눈을 키울 수 있도록 적절한 수업지도를 통해 즐거움을 찾아준다면 디자인수업에 대한 거부감과 부담을 덜어줄 수 있을 것이다. 그리고 아이디어 발상과 구상을 통하여 그동안 닫혀있었던 생각과 사고들이 서서히 열려서 생각을 자유롭게 표현할 수 있게 해줄 수 있을 것이다.



12) 김서현 (2012), 효과적인 일러스트레이션 교육을 위한 시각수사학 활용에 관한연구, (석사학위논문, 고려대학교 교육대학원). p37

Ⅲ. 스토리텔링과 교육적 가치

1. 스토리텔링의 이해

가. 스토리텔링의 정의

이야기가 영어로 ‘story’라면 이야기하기는 ‘storytelling’이다. 스토리텔링을 우리말로 풀어 보면 ‘스토리를 말하기’이다. 이에 맞는 우리말은 ‘이야기하기’이다.¹³⁾

스토리텔링이란 ‘스토리(story)’와 ‘텔링(telling)’의 합성어로, 스토리는 즐거리가 있는 이야기를 의미하고, 텔링은 매체의 특성에 맞는 표현 방법을 말한다. 즉 이는 ‘이야기’라는 콘텐츠를 매체라는 ‘형식’에 담는 것으로, 정책, 광고, 무용, 예술, 문학, 연극, 교육, 게임, 언어, 그림, 제스처, 신화, 전설, 우화, 설화, 소설, 서사시, 역사, 비극, 추리극, 희극, 무언극, 회화, 스테인드글라스, 영화, 뉴스, 일상적인 대화 등의 다양한 형식이 모두 이에 해당한다. 특히, 스토리텔링은 ‘이야기를 하는 행위’가 중심이 되기 때문에 ‘현재성’과 ‘현장성’이 강조된다. ‘스토리’가 텍스트를 중심으로 하는 평면적이고, 정지된 상태를 뜻하는 개념이라고 한다면, ‘스토리텔링’은 입체적이며 역동적인 상태를 뜻한다.¹⁴⁾

스토리텔링의 사전적 의미는 ‘이야기를 들려주는 활동(the action of telling stories)’으로 넓게는 모든 종류의 이야기를 하는 행위를 지칭한다. 따라서 스토리텔링은 스토리를 지닌 모든 서사 장르와 관련되어 있다. 민담, 설화, 전설,

13) 조정래, 청소년을 위한 스토리텔링 교과서, (서울: 행복한미래, 2012). p4

14) 홍숙영, 스토리텔링, 인간을 디자인하다, (서울: 상상채널, 2011). pp18-19

동화 등의 언어로 된 서사뿐만 아니라 영화, TV, 드라마, 뮤직 비디오, 만화, 게임, 광고 등 비언어적 서사들도 스토리텔링 범주에 포함된다.

송전란(2006)¹⁵⁾은 스토리텔링을 ‘이야기 들려주는 활동, 이야기가 담화로 변하는 과정’으로 정의했다. 원래 스토리텔링을 문학용어로서 ‘이야기를 들려주는 것’ 혹은 ‘구전을 말하는 것’으로, 사건과 사물에 대한 물리적 속성이나 사실에 대한 보도가 아닌 사물이나 인물이 가져다주는 개인적 의미로서의 이야기를 지어서 말하는 행위를 말한다. 즉 사람과 사물의 본질을 전달하는 과정에서 스토리가 개입되며, 스토리텔링을 이를 엮어서 전달하는 창조적인 활동이 수반되는 것이라 할 수 있겠다.

또한 손정(2003)¹⁶⁾은 스토리텔링을 다음과 같이 정의하였다.

첫째, 스토리텔링은 상호작용적인 수행예술 형태이다. 화자와 청자사이의 직접적인 상호작용은 스토리텔링의 기본적인 과정이다.

둘째, 스토리텔링은 상호 창조적인 과정이다.

셋째, 스토리텔링은 인간생활의 본질을 전한다. 즉, 인간 의사소통의 본질적이고 기초적인 형태이다.

넷째, 스토리텔링은 내용을 공유하고, 제안하며 청중에게 이야기의 의미를 전달하는 매개체이다.

이러한 스토리텔링은 우리나라에서는 ‘구전’이라 말하며, 다른 나라에서는 ‘신화’라고 불리 우며, 이야기가 입에서 입으로 전해져 내려오고 있다. 스토리텔링은 ‘이야기하기’ 이상의 강력한 메시지를 가지고 있으며, 우리의 일상생활에 자연스럽게 스며들어 있다는 것을 알 수 있다. 하지만 우리가 일상생활에서 나누는 ‘이야기’와 스토리텔링에서 말하는 ‘이야기’는 조금 다른 의미를 가지고 있으

15) 문현(2010), 스토리텔링을 활용한 조선시대 초상화 감상지도방안 연구 (석사학위논문, 국민대학교 교육대학원). p39

16) 손정(2003), 초등영어교육에서의 효과적인 스토리텔링 활용방안 (석사학위논문, 한남대 교육대학원). pp9-10

며, 스토리텔링은 사람과 사람이 살아가는 데에 있어 중요한 역할을 하고 있다.

<표 7> 스토리의 분류¹⁷⁾

대분류	소분류
일반적 형태	이야기(story, tale), 내러티브(narrative), 설명(account) 연대기(chronicle), 역사(history), 뉴스(news), 리포트(report) 등
일시적 구전 형태	일화(anecdote), 소문(rumor), 풍문(hearsay) 가십(gossip), 조크(joke) 등
지속적 구전 형태	우화(fable, parable), 신화(myths), 전설(legend) 속담(proverb), 동화(fairy tale) 등
문화 형태	단편(short story), 소설(novel), 서사시(epic) 드라마(drama), 비극(tragedy), 희극(comedy) 패러디(parody), 풍자(satire), 파르스(face) 등
시각 형태	만화, 텔레비전 드라마, 애니메이션, 영화, 게임, 발레 등

나. 스토리텔링의 교육적 가치

윤옥자(1996)¹⁸⁾는 스토리텔링의 교육적 가치를 다음과 같이 말하였다.

첫째, 스토리텔링은 언어발달과 지능발달에 중요한 영향을 주며, 순화된 언어를 사용하게 된다. 즉, 동화를 개작 과정에서 바른말, 고은말로 다듬어지므로 바른 언어생활에 도움을 준다.

둘째, 동화구연자의 발음이 정확해진다. 발음은 입모양과 혀의 움직임 등 조음

17) 김민주, 성공하는 기업에는 스토리가 있다, (서울: 청림출판, 2003). p8

18) 이은영(2007), 스토리텔링을 이용한 창의적인 디자인교육 프로그램 연구, (석사학위논문, 이화여자대학교 디자인대학원). p8

기관의 훈련을 통해서 향상되며 동화 구연 과정에서 반복된 연습은 조음기관의 훈련을 자연스럽게 하여 표준발음 향상에 도움을 준다.

셋째, 스토리텔링은 올바른 말하기 표현태도의 형성에 도움을 준다. 내향적이거나 이유 없이 부끄러움을 많이 타며 늘 자신감이 없어 학습 중 발표 한번 못하는 학생도 단계적으로 구연동화를 지도해 주면 스스로가 남의 이야기를 잘 들으므로 언어이해영역이 발달되고, 또 남에게 이야기를 해주므로 언어표현능력이 발달되어 누구나 자신감을 갖게 된다.

넷째, 스토리텔링은 창의성을 향상시키고 정신세계의 범위를 확장시킨다.

동화 속에 놀아들어 동화의 세계를 이해하므로 상상력이 풍부해지고 창의성이 왕성해진다. 그리고 동화 속의 간접 경험으로 새로운 세계를 접한다. 즉, 동화 속의 등장인물이 되어 대리만족, 용기, 인내, 슬기 등을 배우게 된다.

다섯째, 스토리텔링은 아름답고 순수한 마음을 가진 올바른 인격자로 성장하게 한다. 동화는 선과 악을 구별함으로써 몸과 마음이 성장하고 올바른 감정이 형성되는 기회를 준다. 동화란 거의 감동적 이야기로 희노애락이 담겨있고, 대개의 동화가 끝은 열려 있기 때문이다.

위와 같이 스토리텔링은 언어발달, 지능발달, 표준발음의 향상, 자신감 향상, 창의성 향상, 올바른 인격자로서의 성장을 돕는데 디자인교육에서 스토리텔링을 활용한다면 창의성 향상에 많은 도움을 줄 수 있으며, 그로인해 신감도 향상될 것이다.

다. 스토리텔링의 특성 및 원리

스토리텔링은 현장성, 반영성, 유동성, 즉시성, 축적성의 다섯 가지 특성을 가지고 있다. 현장성은 스토리텔링이 과정 중심의 성향을 가지고 있는 것을 말한다. 이는 스토리의 발화가 끝이 난 것이 아니라 과정에 있다는 말이다. 다시 말해 현장성은 ‘지금 이 곳에서 일어나는’ 이야기를 담아내는 것이다. 반영성은 스토리텔링이 독자, 청자, 관객, 사용자의 반응을 감지하여 행동하는 특성을 말한다. 창작자의 의도는 반영성에 의해 많은 부분 수정될 수 있다. 그러나 반영성은 서사의 흐름을 변화시킬 뿐, 창작자와 소비자의 관계는 그대로 유지된다. 유동성은 그것을 닦아내고자 하는 미디어의 유형에 따라 내용과 형태가 달라지는 것을 의미한다. 즉시성은 스토리텔링이 디지털 미디어 기술의 발전으로 인해 시공간을 초월하여 실시간 상호작용이 가능한 성질을 말한다. 축적성은 사용자 간의 상호작용에 의해 스토리텔링이 생성과 소멸을 반복하는 성질을 말한다. 축적성은 반영성과 달리 창작자와 소비자의 경계를 해체시켜 놓는다.

이런 경우 한 가지 사안, 주제에 대하여 많은 데이터는 쌓여 가는데 그에 대한 연결고리, 주제는 없어지고 다만 하나의 정보 즉 데이터로만 취급될 수 있다. 이와 같이 수많은 정보가 스토리(story)라기 보다는 데이터(data)에 불과하다. 이 축적된 정보 즉 데이터를 주제와 본래의 목적에 맞는 이야기로 꾸미고자 한다면 그에 맞는 이야기 즉, 스토리를 만들어 가야 하는데 이 과정을 스토리텔링의 원리라고 할 수 있다.¹⁹⁾

이러한 스토리텔링의 현장성, 반영성, 즉시성을 활용하여 일러스트레이션 수업에 접목시킨다면 재미있는 결과물이 나오리라 생각된다.

19) 박경민(2012), 특성화고등학교의 영상그래픽디자인 교육에서 스토리텔링과 신크리스트기법을 활용한 아이디어 발상에 관한 연구, (석사학위논문, 국민대학교 교육대학원), 재인용

2. 디자인교육에서의 스토리텔링 연계가능성

가. 디자인교육에서의 스토리텔링의 의미

디자인은 세계적으로 국가의 경쟁력을 높일 수 있는 중요한 수단으로 부각되고 있다. 훌륭한 디자인을 통해 삶의 질을 높일 수 있으며, 창조적이고 풍요로운 문화적 환경을 제공할 수 있게 되면서 디자인은 산업과 문화로 우리의 생활 깊숙이 자리하게 되었다.

디자인을 현대적 관점에서 문화적으로 정의한 사람들과 달리 세계적인 디자이너이자 교육자인 빅터 파파넵(Victor Papanek)은 인간이 행하는 거의 모든 행위를 ‘디자인’이라고 말하며, 모든 사람이 ‘디자이너’임을 밝히고 있다. 서사시를 쓰고 벽화를 그리며 걸작을 배출하고 협주곡을 작곡하는 행위, 책상 서랍을 깨끗이 정리하거나 잘못된 영구치를 뽑고 애플파이를 굽거나 야구 게임의 조를 편성하는 일, 또 어린이를 교육하는 일도 디자인이라고 하였다. 특히 그는 디자인이 크게 도움이 될 수 있는 곳은 교육이라 하였으며, 단지 디자이너 교육뿐만 아니라 모든 사람들을 대상으로 한 교육, 특히 유치원과 유아원 어린이들, 중등교육기관과 그 밖의 교육에서 디자인이 필요함을 주장하였다. 빅터 파파넵의 디자인이란 ‘의미 있는 질서를 창조하려는 의식적인 노력’이며, 유아교육에서부터 중등교육까지 반드시 필요한 것이 디자인교육이라 하였다.²⁰⁾

청소년기는 미술에 대한 이해와 성숙이 크게 발전하는 중요한 시기로 지각력, 조형감각, 표현기능, 감상력 등 이들의 미적 표현 특성을 잘 파악하고 있어야 비로소 이들에게 유호·적절한 지도목표와 방법을 지도할 수 있게 된다. 청소년기 미술표현의 중요한 특징은 개성적인 표현이라 볼 수 있고, 지적인 표현과 정

20) 이주희(2012), 중학교 미술교과의 디자인 영역에 관한 연구, (교육학석사학위논문, 강원대학교 교육대학원). pp4-5

서적인 표현이 중심이 된다.

창의성 교육을 새롭고 독창적인 아이디어를 창출하는 사고 능력을 키우는 것이라고 볼 때, 개성적인 표현이 중요한 특징으로 나타나는 청소년기의 학생들에게 미술교육과 디자인교육은 그들의 개성적인 아이디어를 표현하고 사고할 수 있는 중요한 역할을 할 수 있으며, 이러한 중요한 시기에 놓인 청소년들에게 창의성을 키워주고 다양한 방법으로 문제해결 능력을 도와주는 디자인교육이 반드시 체계적으로 이루어져야 한다.²¹⁾

그래서 본 연구에서는 스토리텔링을 활용한 디자인교육을 통해서 학생들의 창의성을 키워주고 수업참여도를 높이려고 한다.

스토리텔링은 교육영역뿐만 아니라 기업경영, 문화콘텐츠 산업, 게임 산업, 마케팅 기법 등의 영역에 이르기까지 다방면에서 널리 사용되고 있다. 지식과 정보의 홍수 속에서 스토리텔링은 새로운 이야기 방식, 전달방식, 커뮤니케이션 기법, 표현 양식이 되고 있다. 특히 교육에서는 딱딱한 지식이나 객관적인 정보를 스토리라는 재미를 부여하여 학습자의 경험이나 생각에 동일화함으로써 학습에 흥미를 일으키고 교육적 효과를 높인다.

스토리텔링은 이미 유아교육이나 언어교육 등에 많이 활용되고 있으나 디자인 교육에서는 선행연구나 자료조차 찾아보기 힘들다. 그 동안 디자인교육이 표현 위주로 진행되어 온 탓에 수업 초반에 학습동기를 유발하기 위한 수단으로서 활용되는 것이 전부였다.

정민룡(2007)²²⁾은 이러한 스토리텔링과 디자인교육이 철학적 목적과 궤를 같이 하고 있다고 보고 다음과 같이 언급하였다.

첫째, 스토리텔링은 자기 경험을 순수한 지식이나 정보로서가 아닌 사건과 상

21) 이주희(2012), 중학교 미술교과의 디자인 영역에 관한 연구, (교육학석사학위논문, 강원대학교 교육대학원). pp10-11

22) 문현(2010), 스토리텔링을 활용한 조선시대 초상화 감상지도방안 연구, (석사학위논문, 국민대학교 교육대학원). pp43-45

황을 형성화함으로써 화자의 생각과 이념을 드러내는 가치지향적인 작업이다. 이것은 미적가치를 생산하는 방식으로서 스토리텔링이 디자인교육에 있어 유의미하다는 것을 말해준다.

둘째, ‘예술로서 이야기’를 들 수 있다. 예술의 본질이 “미적 작품을 형성시키는 인간의 모든 정신적인 창조 활동”이라고 했을 때 이야기도 이러한 조건을 충족시키는 전형적인 예술 활동이라는 것이다.

셋째, 소통활동으로서 스토리텔링이다. 텔링이라는 자신의 이야기를 남에게 흥미 있게 표현, 전달한다는 정의를 보더라도 스토리텔링에 있어 소통행위는 앞서 말한 인식활동에 있어 중요한 영향을 주는 요소라고 할 수 있다.

넷째, 동일화에 관한 문제이다. 스토리텔링을 통해 화자는 스토리라인속의 시·공간 배경에 배치된 화자, 또는 주인공에 몰입되며 이는 주인공과의 동일화의 감정에 빠지게 된다. 이는 스토리를 통해 감정이 이입된 상태를 의미하며 자신의 세계관을 표현하는 기초가 된다.

위와 같이 디자인교육과 스토리텔링에 관한 선행연구는 찾기 힘들지만 스토리텔링과 디자인의 연계가능성을 확인하여 디자인교육에 스토리텔링을 활용한다면 다양하고 창의적인 디자인교육이 될 것이다.

나. 디자인 스토리텔링 적용사례

(1) 일본 애니메이션의 거장, 미야자키 하야오

남성이 중심이 되는 디즈니 애니메이션과 달리 미야자키 하야오의 애니메이션에 등장하는 대부분의 주인공은 여성이다. 여성은 몸과 마음을 다친 이들과 파괴된 자연을 치유하며, 전쟁을 막고 평화를 추구한다.

자연과 일치를 이루며, 동서양의 정신을 아우르며 모든 이들에게 친밀하게 다가간다.²³⁾



<그림7> 이웃집토토로 포스터

(2) 웹툰 작가, 강풀

강풀은 우리 사회의 이야기와 나의 삶의 이야기를 그림으로 그리며, 사실적이며, 감성적인 이야기로 사람들의 공감을 얻고 있다. 예전과 달리 소셜미디어를 이용하여 대중들에게 널리 알리게 되었다.



두 손은 자유롭게.
포퓰을 향하며
거리를 활보하시라.



※ 만, 주시경이 만우포로 인해, 내국 납세당 과민공포증으로 인해, 이 만우포를 통해 고백하고 있습니다.

<그림8> 웹툰 ‘촛불’

23) 홍숙영, 스토리텔링, 인간을 디자인하다, (서울: 상상채널, 2011). pp143-145

IV. 스토리텔링을 활용한 디자인교육 프로그램제시

1. 스토리텔링 교육 관련 논문 분석

스토리텔링에 대한 교육계의 관심이 높아지면서 영어교육 뿐만 아니라 다른 교육과목도 연구가 활발하게 이루어지고 있다. 선행논문에서 스토리텔링을 이용한 효과는 다음과 같다.

<표 8> 스토리텔링 교육 관련 논문 분석

연도	연구자	논문제목	분석내용
2007	이은영	스토리텔링을 이용한 창의적인 디자인교육 프로그램 연구	<ul style="list-style-type: none"> * 창의력을 신장시킬 수 있는 디자인 교육 프로그램을 고안 * 대상: 유치원생, 초등학교 1-2학년 * 유창성, 정교성, 독창성, 유연성 훈련을 도우며, 집중도와 흥미도를 향상시키는 긍정적인 효과
2012	곽경민	특성화고등학교의 영상그래픽디자인 교육에서 스토리텔링과 신크리스트기법을 활용한 아이디어 발상에 관한 연구	<ul style="list-style-type: none"> * 스토리텔링과 신크리스트기법을 활용한 아이디어 발상 프로그램 제안 * 대상: 특성화 고등학교 디자인과학생 53명 * 활용가치가 높은 기법임
2012	이세주	스토리텔링을 적용한 무용 수업의 효과에 관한 연구	<ul style="list-style-type: none"> * 대상: 교육대학교 예비교사 * 무용선호도가 효과와 만족도에 영향을 미침

2007	백영미	스토리텔링을 적용한 수학수업이 초등학교 학생의 학업성취도 및 수학적 태도에 미치는 영향	* 스토리텔링을 적용한 집단과 일반 학습 수업 집단의 비교 분석 * 대상: 초등학교 5학년 * 학생들의 호기심과 흥미 유발, 학습동기와 학업성취에 도움
2010	문 현	스토리텔링을 활용한 조선시대 초상화 감상지도방안 연구	* 미술 감상 모형을 고안 * 실제 교육현장에서 쓰일 수 있도록 조선시대 초상화 지도방안과 그에 따른 예시를 제시
2012	구현주	스토리텔링과 파닉스 중심의 영어 학습이 어휘력 및 흥미도에 미치는 영향	* 스토리텔링을 활용한 집단, 파닉스를 활용한 집단, 회화수업을 진행한 집단을 분석 * 대상: 유아 32명 * 유아들의 어휘력, 학습태도, 동기 유발에 긍정적 영향

위의 선행논문에서 스토리텔링을 활용한 디자인교육 수업지도계획에 대한 예시를 통하여 디자인교육에서 스토리텔링을 활용한 수업 지도방법에 대해 알아본다.

이은영은 스토리텔링을 활용한 디자인교육 프로그램을 유창성, 정교성, 독창성, 유연성에 따라 스토리텔링 기법을 다르게 사용하여 프로그램을 제시하였다.

<표 9> 이은영 논문 수업지도계획²⁴⁾

창의성의 사고	수업제재	사용된 스토리텔링 기법	창의성 태도
유창성: 생각이 자주자주 뒤따라 나오는 것	이야기 뒷부분 상상하여 그리기 -장난꾸러기 토끼	사진의 일부를 보고 추측하기 사진을 이용한 이야기 만들기 이야기 듣기 이야기 내용 말하기	민감성 개방성 탐구성 자주성

24) 이은영(2007), 스토리텔링을 이용한 창의적인 디자인교육 프로그램 연구, (석사학위 논문,이화여자대학교 디자인대학원). p41

정교성: 생각하는 것이 막연하지 않고 구체적	이야기 듣고 그리 기 -괴상한 동물	추측하기 책 표지를 보고 맞추기 다른 점 찾기 이야기 듣기	민감성 개방성 탐구성 자주성
독창성: 자기만의 것을 생각해내고 만들어내는 것	이야기 듣고 운송 수단 설계하기 -네씨	공통점 찾기 다양한 각도에서 보기 이야기 듣기 운송수단의 특징에 대해 이야기 하기 필요한 기능들에 대해 이야기 하기	민감성 개방성 탐구성 자주성 재정의
유연성: 여러 가지 각도에서 여러 가지 방식으로 생각해보는 능력	이야기 듣고 해결 책 찾기-엄지손가 락 톰:어떤일이 생겼을까? 어떻게 해결할 수 있을까?	노래하기 이미지 연결하여 이야기 하기 이야기 듣기 이야기 내용을 듣고 상황을 말 하기(또는 해결책 제시하기)	민감성 개방성 탐구성 자주성 재정의

2. 스토리텔링을 활용한 학습 지도 모형

Ellis & Brewster(1991)²⁵⁾는 스토리텔링 교수법에 있어 독보적인 존재로 그들이 제시한 학습모형은 가장 널리 사용될 뿐만 아니라 스토리텔링을 활용한 기타 수업 모형 개발의 근거가 되고 있다.

Ellis & Brewster는 스토리텔링 활동을 크게 ‘스토리텔링 전 - 스토리텔링 중 - 스토리텔링 후’ 세 단계로 나누었다. 스토리텔링 전 단계에서는 스토리를 듣

25) Ellis, G. & Brewster, J. The Storytelling Handbook for Primary Teachers, (London: Penguin Books, 1991)

지 않고 단어 학습을 통해 스토리를 예측하는 활동이 주를 이룬다. 스토리텔링 중 단계에는 학습자가, 교사가 스토리텔링을 하는 내용을 충분히 듣고 즐긴 후 초보적인 발화를 시작하는 단계이다. 스토리텔링 후 단계에서는 스토리를 재구성하여 역할극을 연출하고, 스토리텔링 학습을 마무리한다.

<표 10> Ellis & Brewster(1991)의 스토리텔링을 활용한 학습지도모형

단계	활동
스토리텔링 전	분위기 조성 및 도입 준비
	주요 단어 선정하기
	단어 제시하기
	단어 익히기
	스토리 내용 추측하기
스토리텔링 중	스토리 듣고 즐기게 하기
	스토리 이해 돕기
	다음 스토리 예측하기
	학습자의 반응 유도하기
	학습자의 참여 유도하기
	소리 내어 참여하기
스토리텔링 후	이해도 점검
	스토리 다시 말하기
	역할극으로 꾸미기
	스토리 재구성하여 들려주기

위의 Ellis & Brewster의 모형을 토대로 스토리텔링을 활용한 디자인 교육 지도 모형을 제시하고자 한다.

<표 11> 스토리텔링을 활용한 디자인교육 학습 지도 모형

수업진행	수업활동	수업자료	교수-학습활동
도입단계	흥미유발	ppt자료	자료를 통해 학습문제를 제시하고 이를 확인하고 수업내용을 상상한다.
	이야기하기	관련 자료, 그림	이야기를 통해 주제를 떠올리고, 주제에 관해 이야기 나누기를 한다.
전개단계	마인드맵이용하기 글쓰기, 스케치하기	연습장, 연필 스케치도구	자신이 정한 주제를 '편지쓰기'기법을 통해 사고를 확장해 나간다. 글과 연계하고 스케치를 한다.
	색칠하기	다양한 채색도구	자신이 준비한 재료를 이용하여 표현활동을 한다.
정리,감상 단계	감상하기 발표하기	학습 결과물	학습의 결과물을 통해 이해도를 점검하고, 수업 활동을 마무리한다.

위의 모형을 보면 Ellis & Brewster의 스토리텔링 전 단계를 본 연구자는 도입단계로 보고, 스토리텔링의 중 단계를 전개단계로 보았다. 그리고 스토리텔링 후 단계를 정리 및 감상단계로 보았는데, 이는 디자인수업에서 주제와 관련된 아이디어를 생각하고 확장해 나가는 것이 중요한데 여기서 이야기 나누는 단계가 필요하기 때문이다.

도입단계에서는 흥미를 유발하고, 이야기를 나누는 단계로 자료를 통해 학습문제를 제시하고, 이야기나누기를 통하여 아이디어 발상을 한다. 여기서 아이디어 발상이 중요하며, 교사는 사고를 확장할 수 있는 이야기를 통해 학생들의 이해를 돕는다. 전개단계는 글쓰기, 스케치하기, 색칠하는 단계로 표현활동을 하며, 스토리텔링 기법을 통해 활동을 진행해 나간다. 마지막은 정리 및 감상단계로

학습 결과물을 통해 학습자의 이해도를 점검하고 수업활동을 마무리한다.

3. 수업지도계획

디자인 교육은 단기간의 교육으로 그 효과를 즉각 확인하기는 어려우나 디자인 교육의 의의는 경험을 통한 창조성의 육성, 바람직한 인간형성으로 보고 있다.

Hastie는 Guilford의 창의성 요인을 창작활동과 관련하여 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 유창성인데 이는 주제표현의 유창성 능력, 주어진 시간 안에 작품을 생산하는 능력 또는 하나의 주제 하에서 다량의 연작을 생산하는 능력을 의미한다.

둘째, 융통성이며 이는 새로운 상황에서 빨리 적응하는 능력으로, 창작과정에서 연속적인 상황변화에 적응하는 과정이다.

셋째, 독창성으로 평범한 소재, 기술을 생산하는 능력, 전통적이고 고유한 주제 재료 기술을 지각하고 독특한 것을 창조하고 작품을 생산하는 능력이다.

넷째, 구체성과 단순성으로 이는 시각상을 구체화시키고 이것을 다시 단순화하는 능력이다. 미적으로 표현하기 위하여 단순화 과정이 요구된다.

다섯째, 재정비, 재배치의 능력으로 대상의 기능을 변화시켜 새로운 방향으로 사용하는 능력으로 창작과정은 표면적인 이미지가 되도록 하는 하나의 재정비 재배치의 과정이다.²⁶⁾

위의 다섯 가지 창의성 요인을 고려하여 수업지도를 계획한다면 디자인교육의

26) 이은영(2007), 스토리텔링을 이용한 창의적인 디자인교육 프로그램 연구, (석사학위논문, 이화여자대학교 디자인대학원). p40

효과를 얻을 수 있을 것이며, 학생들의 학습결과물도 향상 될 것이다. 그리고 즉각적인 효과를 보기 어렵기 때문에 지속적인 수업지도가 필요하다.

스토리텔링 지도 시 교사가 유의할 점은 다음과 같다.

첫째, 스토리텔링 방법에 따른 이야기 선정에 유의해야 한다. 예를 들어 주인공의 성격 바꾸기 스토리텔링의 경우 주인공의 성격이 잘 드러난 이야기를 선정하는 것이 좋다. 또한, 지역 명소나 유명 관광지, 유적지 등 스토리텔링을 할 때에는 평소 잘 알고 있거나 관심 있는 지역의 문화재나 관광지를 활용하여 제시하면 학생들이 더 쉽고 흥미롭게 스토리텔링을 할 수 있을 것이다.

둘째, 학생들이 다양한 아이디어를 생각하거나 적용할 수 있는 분위기를 조성해야 하는데, 학생들이 하나의 이야기로 여러 가지 아이디어나 다양하고 창의적인 생각이 나올 수 있다는 것을 그들로 하여금 스스로 깨닫게 하여 스토리텔링의 재미를 느낄 수 있도록 한다.

이처럼 학생들에게 스토리텔링을 지도할 때에는 스토리텔링의 즐거움을 느낄 수 있게끔 지도하는 것이 중요한데, 그 과정에서 이야기 선정과 분위기 조성은 필수적이다.²⁷⁾ 그리고 이야기를 이끌어 나가지 못하는 학생들에게는 마인드맵을 이용하여 생각을 뻗어 나갈 수 있도록 지도해준다.

또한 이야기 속에 다음 표의 육하원칙이 들어가도록 지도한다.

27) 이세주(2012), 스토리텔링을 적용한 무용 수업의 효과에 관한 연구, (교육학석사학위논문, 광주교육대학교 교육대학원). p26-27

<표 12> 스토리텔링 주제의 확인과 검토²⁸⁾

육하원칙	스토리텔링 요소	창작 과정
누가	인물(성격)	이야기의 중심인물, 적대적 인물 설정, 성격이 중요
언제	시간 배경	이야기가 일어나는 시간, 인과 관계로 연결함.
어디서	공간 배경	이야기가 일어나는 공간, 주인공의 삶 조건 형성
무엇을	사건(갈등)	이야기 내용의 뼈대, 인물과 배경의 접합으로 문제 제시
어떻게	플롯(논리)	사건의 선택과 배열, 작가의 의도 드러내기
왜	주제	작가가 말하고자 하는 궁극적인 메시지

4. 교수-학습지도안

본 연구에서 제시하는 교수-학습지도안은 창의적인 일러스트레이션 수업을 위해 2009 개정 교육과정 중학교 미술교과서를 바탕으로 스토리텔링을 활용하여 창의적인 발상과 수업참여도의 향상을 목적으로 일러스트레이션 중 카드디자인을 주제로 교수-학습지도안을 제시하려고 한다.

또한 스토리텔링에 대한 이해도를 높여 앞으로의 디자인 수업에 적용하여 디자인수업에 대한 자신감을 키우고, 창의적 수업을 지도할 수 있도록 지도안을 작성하려 한다.

28) 조정래, 스토리텔링 멘토링, (서울: 행복한미래, 2013). p144

가. 본시 수업 지도안

<표 13> 교수-학습지도안 1

단 원		일러스트레이션	대 상	2학년
주 제		카드 디자인	차 시	1/2
준비물	교 사	일러스트레이션 예시작품, PPT참고자료, 교과서, 스토리텔링 자료		
	학 생	교과서, 연필, 스케치북, 지우개, 연습장, 여러 가지 재료		
학 습 목표	1.자유로운 상상이나 생각을 다양한 재료와 방법을 이용하여 그림으로 표현한다. 2.마음을 전하는 카드를 일러스트레이션으로 표현해 보자.			
	교수 학습 내용	교 사	학 생	학습자료 및 유의점
도입 (10분)	인사 및 출석점검 전시학습 확인 학습목표 제시 동기유발	학생을 집중시킨다. 인사, 출석을 부른다. 전시학습을 확인한다 · 학습목표를 유도하고 제시한다. 다양한 일러스트레이션 예시 작을 소개하여 학습동기를 유발시킨다.	인사, “예”하고 대답한다. 전시학습 내용을 상기한다. 학습단원, 학습 목표를 읽고 확인한다. 참고작품을 보면서 흥미를 가지며, 학습 동기를 유발한다.	· 수업분 위기를 조성한다. · 출석부, PPT자료 예시작 제시
전개 (35분)	본시학습 설명 이야기듣기	카드 일러스트레이션 제작 표현 방법에 대한 이론을 설명한다. (카드규격 15cmX15cm) 스토리텔링 응용사례	일러스트레이션 표현방법에 대해 인지한다. 응용사례를 귀 기울여 듣는다.	유인물을 나눠준다.

	<p>표현활동</p> <p>보충설명</p> <p>순회지도</p> <p>마무리</p>	<p>를 들려준다.</p> <p>마음을 나눴던 일에 대해서 자유롭게 이야기를 나눈다.</p> <p>주제를 정하도록 한 뒤, 주제와 관련된 추억이나 전하고 싶은 이야기를 편지로 쓰도록 한다.</p> <p>순회하며 아이들의 속도를 살피며, 이야기를 계속 나눈다.</p> <p>스케치 하도록 한다.</p> <p>마무리 하도록 지도한다.</p>	<p>마음이라는 주제에 대해서 생각한다.</p> <p>마음을 전하고픈 대상을 선정하고 글로 표현한다.</p> <p>다른 친구들과 이야기를 나누고 이야기를 추가적으로 더 적어낸다.</p> <p>연필을 이용하여 스케치북에 스케치를 한다.</p> <p>시간계산을 하여 스케치가 완성되도록 한다.</p> <p>시간안에 마무리한다.</p>	<p>연습장, 연필, 지우개준비</p>
<p>감상 및 정리 (5분)</p>	<p>본시학습 내용정리 및 확인</p> <p>발표 및 토론하기</p> <p>차시예고</p> <p>인사</p>	<p>학습목표를 재확인 한다.</p> <p>작품을 하며 느낀 점을 발표시킨다.</p> <p>차시주제와 학습내용을 안내한다.</p> <p>자리 정리 후 인사</p>	<p>선생님의 발문에 대답하고, 본시 학습내용을 정리하고 복습한다.</p> <p>자신이 느낀 소감을 발표한다.</p> <p>자리를 정리하고 인사한다.</p>	<p>뒷정리를 지도한다.</p>

<표 14> 교수-학습지도안 2

단 원		일러스트레이션	대 상	2학년
주 제		카드 디자인	차 시	2/2
준비물	교 사	일러스트레이션 예시작품, PPT참고자료, 교과서, 스토리텔링 자료		
	학 생	교과서, 스케치북, 여러 가지 재료(색연필,싸인펜,물감 등)		
학 습 목표	1.자유로운 상상이나 생각을 다양한 재료와 방법을 이용하여 그림으로 표현한다. 2.마음을 전하는 카드를 일러스트레이션으로 표현해 보자.			
	교수 학습 내용	교 사	학 생	학습자료 및 유의점
도입 (5분)	인사 및 출석점검 전시학습 확인 학습목표 제시 동기유발	학생을 집중시킨다. 인사, 출석을 부른다. 전시학습을 확인한다 학습목표를 유도하고 제시한다. 자신이 준비한 준비물을 이야기 하도록 한다.	인사, “예”하고 대답한다. 전시학습 내용을 상기한다. 학습단원, 학습 목표를 읽고 확인한다. 준비물을 꺼내어 이야기를 한다.	· 수업분위기를 조성한다. · 출석부
전개 (40분)	본시학습 설명 표현활동	지난 시간에 완성한 스케치를 꺼내서 색칠을 하도록 한다. 순회하며 아이들의 속도를 살피며, 이야기를 계속 나눈다.	자신이 준비한 재료로 색칠을 시작한다. 다른 친구들은 어떻게 표현하는지 참고하며 색칠한다. 시간계산을 하여	개인준비물 (색연필,싸인펜,크레파스, 물감 등)

	보충설명 순회지도 마무리	색칠 하도록 한다. 마무리 하도록 지도한다.	색칠이 완성되도록 한다. 시간안에 마무리한 다.	
감상 및 정리 (5분)	본시학습 내용정리 및 확인 발표 및 토론하기 차시예고 인사	학습목표를 재확인 한다. 완성된 작품의 느낀점 을 발표시킨다. 차시주제와 학습내용 을 안내한다. 자리 정리 후 인사	선생님의 발문에 대답하고, 본시 학습내용을 정리하고 복습한다. 자신이 느낀 소감을 발표한다. 자리를 정리하고 인사한다.	뒷정리를 지도한다.

나. 교사의 스토리텔링 예시

<마음을 전달하는 카드디자인>

교사: 오늘을 ‘마음을 전달하는 이야기’ 라는 주제로 카드디자인을 할거예요.

학생: 네~!

교사: 마음을 전달했던 기억들이 있나요?

학생: (곰곰이 생각한다.)

교사: 마음을 전달했던 이야기라고 해서 꼭 사람에게 할 필요는 없어요.

학생: 그럼 사물이나, 동물에게 해도 되나요?

교사: 당연하죠~!

선생님이 이야기를 하나 들려 줄게요~이야기를 듣고 나서 마음이라는 주제로 다양한 생각들을 해보았으면 해요.

“지구를 휩쓴 대홍수 때, 모든 동물이 노아의 방주를 찾아왔다. 선(善)도 서둘러 달려왔으나 노아는 선을 태우기를 거절하며, “나는 짝이 있는 것만 태우기로 했다네”라고 말했다. 그래서 선은 하는 수 없이 숲으로 돌아가 자신의 짝이 될 만한 상대를 찾아 헤맸다. 그리고는 마침내 선은 누군가를 데리고 방주로 돌아왔는데 그는 바로 악(惡)이었다. 이때부터 선이 있는 곳에는 항상 악이 따라다니게 되었다고 한다”

여기까지가 선생님들 들려주는 이야기예요~무슨 생각이 들었나요?

학생: 마음이라고 해서 따뜻한 것만 있는 것은 아닌 것 같아요.

교사: 마음속에는 여러 가지 마음이 있어요~그 중에서 하나를 선택해도 되고 아니면 여러 가지 마음을 그림으로 표현해도 괜찮아요.

학생: 그림을 간단하게 그려도 되나요?

교사: 일러스트레이션은 표현방법과 형식이 자유로우니 먼저 글로 써본 후 그림을 그리도록 해요.

학생: 네~!

교사: (작가의 그림을 예시 작으로 보여준다.) 이 작가의 그림에서는 어떤 마음이 보이나요?

학생: 글을 보지 않고, 그림만 보았을 때는 옷에게 고맙다고 하는 것 같아요

교사: 선생님도 그렇게 생각해요~

그런데 작가는 옷걸이에게 고마워하고 있어요.

여러분들도 선생님의 이야기를 듣고 다양한 생각들을 해보세요.

5. 표현학습 결과물과 평가

학습결과물은 선정기준에 따라 4작품을 선정하였으며, 작품 선정기준은 창의성의 요인 중에 민감성, 유창성, 유연성, 독창성을 바탕으로 하였다.

<표 15> 작품 선정 기준표

창의성	①민감성	주변에 환경에 대해 예민한 관심을 보이고 이를 통해 새로운 탐색영역을 넓히는 능력
	②유창성	어떤 자극에 대하여 양적으로 풍부한 아이디어를 산출해 내고 표현하는 능력
	③유연성	고정적인 사고방식이나 시각자체를 변환시켜 다양한 해결책을 찾아내는 능력
	④독창성	독특하고 참신한 아이디어나 방법을 구상해내고 통계적으로 희귀한 반응을 보이며, 간접적인 아이디어를 연상하는 능력

결과를 중심으로 한 수업이 아니기에 각각의 그림에 학생들이 생각한 글을 적어 그림에 대해 설명하였으며, 위의 선정 기준에 부합한 그림들을 선정하여 학습결과물을 제시하였다.

가. 학습결과물



<그림 9> 스토리텔링 학습 결과물 1

- 이사벨중학교(여) 2학년
- 스토리텔링 이야기 : 휴대폰에게 쓰는 편지

휴대폰아~ 미안해

내가 쉬지 않고 게임을 해서 네가 많이 힘들었지?

내가 앞으로는 하루에 한 시간만 게임을 해서 네가 안 힘들도록 할게..

정말 미안해..

가방 속에서 이제는 필요할 때만 사용하도록 할게..



<그림 10> 스토리텔링 학습 결과물 2

- 이사벨중학교(여) 2학년
- 스토리텔링 이야기 : 바다에게 쓰는 편지

바다야, 우리 인간들이 너를 괴롭혀서 미안해..
 수출을 위해서 배를 타다가 기름을 유출해서 너가 많이 아팠지?
 너무 미안해..
 요즘에도 그렇듯이 기름 유출 사고가 늘어나고 있어..
 물론 내가 한 일은 아니지만 그 사람들을 대신해서 내가 사과할게..
 바다야! 진심으로 미안해..
 앞으로 기름 유출 사고가 없길 기도할게..



<그림 11> 스토리텔링 학습 결과물 3

- 내성중학교(남) 2학년
- 스토리텔링 이야기 : 나에게 쓰는 편지

나의 마음아..내가 평소에 많이 보여주는 마음에 대해서 편지를 쓸게.
 엄마와 같이 보내는 주말이 즐겁고 기다려져서 활짝 웃고 싶어!
 엄마한테 잔소리 듣고 나면 너무 슬퍼서 울고 싶어!
 어릴 적 동물원에 갔을 때 기어오는 뱀을 보고 놀랐던 것이 기억이나..
 그리고 얼마전 동생이 내 책을 뺏어 갔을 때 화가 많이 났던 기억이 떠올라.



<그림 12> 스토리텔링 학습 결과물 4

- 사직중학교(남) 2학년
- 스토리텔링 이야기 : 자동차에게 쓰는 편지

자동차야! 가족들과 항상 차를 타고 다니지만 네가 고맙다고 생각하지는 않았던 것 같아. 몇 일전에 가족들과 남포동 할머니 택에 갔는데 우리 집에서 먼 거리지만 가족들이 편안히 갈 수 있었던 일도 떠오르고, 주말마다 마트를 갈 때에도 무거운 짐과 우리가족들을 편안하게 태워줘서 고마워.

그리고 아버지 일 때문에 생선가게에 가실 때에도 자동차가 태워줘서 아버지가 편안하게 일을 할 수 있는 것 같아 자동차에게 고마워.

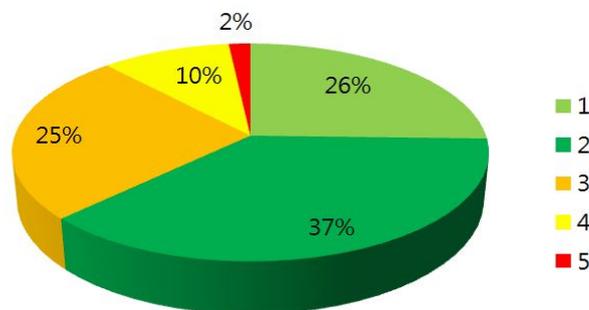
나. 설문조사 대상 및 방법

본 수업은 수업지도안을 바탕으로 부산 시내 중학생 100명을 대상으로 스토리텔링을 활용한 일러스트레이션 수업을 실시 후 조사한 설문이다. 설문의 목적은 학습자들의 수업만족도와 학습의 효과에 대한 객관적인 결과로 앞으로의 디자인교육에 도움이 되고자 조사를 실시하였다.

- (1) 검사도구 : 설문지법으로 각 학생에게 배부하였다.
- (2) 조사기간 : 2013년 5월 1일~ 2013년 6월 15일
- (3) 조사대상 : 부산시내 중학생 2학년 100명

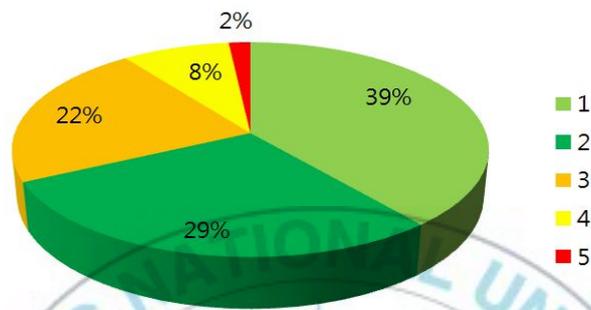
다. 스토리텔링을 활용한 디자인교육 이후의 설문조사 결과

① “평소에 디자인수업을 좋아하십니까?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 26%, “그렇다” 37%, “보통이다” 25%, “그렇지 않다” 10%, “매우 그렇지 않다” 2%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 디자인수업 흥미도가 높다는 것을 알 수 있다.



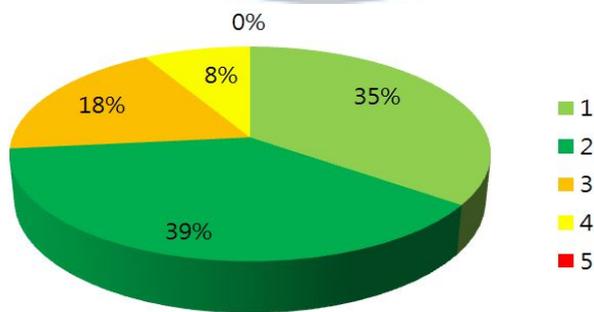
<표 16> 디자인수업에 대한 흥미도

② “평소에 디자인수업으로 인해 성취감이나 만족감을 느끼시나요?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 39%, “그렇다” 29%, “보통이다” 22%, “그렇지 않다” 8%, “매우 그렇지 않다” 2%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 학업 성취도가 높다는 것을 알 수 있다.



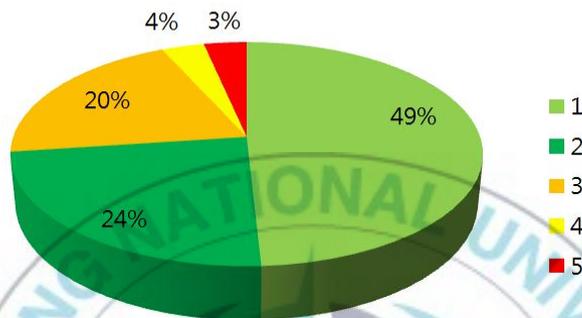
<표 17> 디자인수업에 대한 학업성취도

③ “이번 수업이 창의적인 아이디어 발상에 도움이 되셨습니까?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 35%, “그렇다” 39%, “보통이다” 18%, “그렇지 않다” 8%, “매우 그렇지 않다” 0%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 창의력에 도움이 되었다는 것을 알 수 있다.



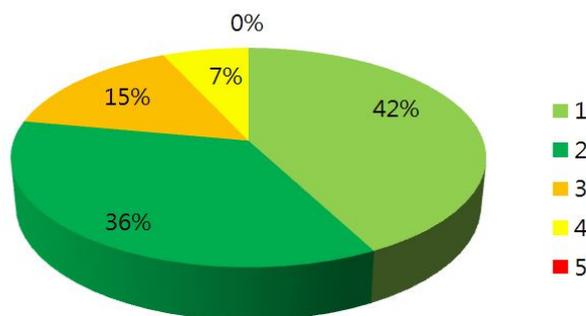
<표 18> 디자인수업에 대한 창의력

④ “스토리텔링을 활용한 일러스트레이션 수업에 대한 이해가 충분히 되셨습니까?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 49%, “그렇다” 24%, “보통이다” 20%, “그렇지 않다” 4%, “매우 그렇지 않다” 3%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 이해력에 도움이 되었다는 것을 알 수 있다.



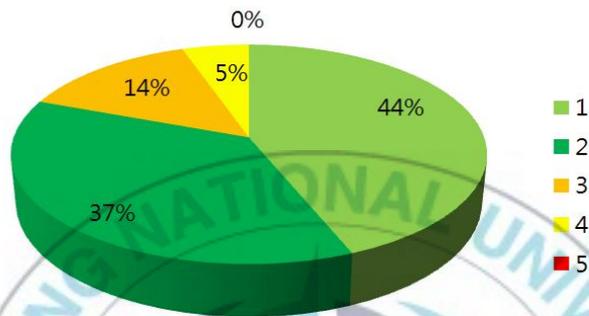
<표 19> 디자인수업에 대한 이해력

⑤ “교사가 스토리텔링에 대해 이해 할 수 있도록 수업을 진행하였습니까?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 42%, “그렇다” 36%, “보통이다” 15%, “그렇지 않다” 7%, “매우 그렇지 않다” 0%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 수업만족도가 긍정적인 것을 알 수 있다.



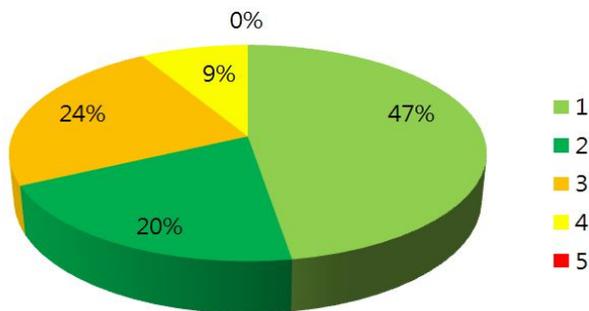
<표 20> 디자인수업에 대한 수업만족도

⑥ “스토리텔링을 활용한 디자인수업은 어떠했습니까?” 라는 질문에 “매우 유익했다” 44%, “유익했다” 37%, “그저 그랬다” 14%, “유익하지 않다” 5%, “매우 유익하지 않다” 0%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 수업만족도가 긍정적인 것을 알 수 있다.



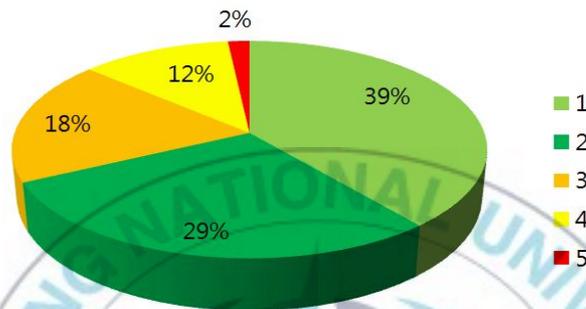
<표 21> 디자인수업에 대한 수업만족도

⑦ “스토리텔링을 활용한 디자인수업으로 자신감이 향상되었습니까?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 47%, “그렇다” 20%, “보통이다” 24%, “그렇지 않다” 9%, “매우 그렇지 않다” 0%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 자신감이 향상되었다는 것을 알 수 있다.



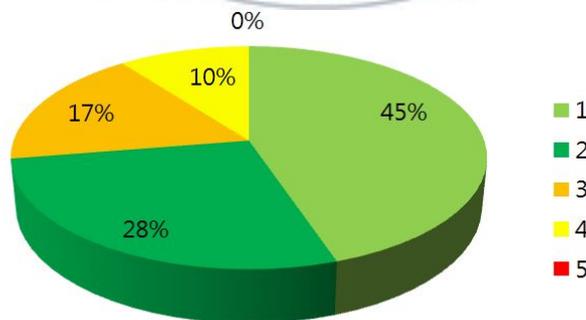
<표 22> 디자인수업에 대한 자신감

⑧ “자신이 완성한 그림에 대해 만족감을 느끼십니까?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 39%, “그렇다” 29%, “보통이다” 18%, “그렇지 않다” 12%, “매우 그렇지 않다” 2%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 그림만족도가 높다는 것을 알 수 있다.



<표 23> 디자인수업에 대한 만족감

⑨ “향후 디자인 수업에 본수업과 같이 스토리텔링을 활용하면 도움이 되리라 생각하십니까?” 라는 질문에 “매우 그렇다” 45%, “그렇다” 28%, “보통이다” 17%, “그렇지 않다” 10%, “매우 그렇지 않다” 0%로 응답해 본 수업을 통해서 학생들의 스토리텔링 활용수업에 긍정적이라는 것을 알 수 있다.



<표 24> 스토리텔링 활용에 대한 기대효과

스토리텔링 학습결과물과 설문지의 결과분석을 보면 스토리텔링을 활용한 일러스트레이션 수업이 학생들의 창의력과 자신감 향상에 도움이 되는 것을 알 수 있다. 그리고 학생들이 평소에 디자인수업에 대한 관심도와 만족도가 높았던 만큼 스토리텔링을 활용한 디자인수업에서 학습에 대한 이해력과 만족도가 더 높아진 것을 알 수 있다. 연구 결과를 바탕으로 앞으로 디자인수업에 스토리텔링 기법을 활용한다면 디자인수업의 질적 향상과 학생들의 창의력 향상, 수업만족도가 높아질 것이라 본다.



V. 결 론

한 해에 수백 명의 디자인 전공자가 배출되지만 디자인 선진국에 비해 미흡한 교육과정으로 이루어져 있으며, 디자인 전공자가 아닌 교사 아래에서 의 디자인 교육은 창의적인 디자이너 양성에 문제점으로 야기된다. 따라서 앞으로의 디자인 교육은 결과도 중요하지만 그보다는 아이디어 발상을 위한 다각적인 프로그램을 개발하여 학교 교육에 이용할 수 있도록 해야 할 것이다.

본 논문에서는 스토리텔링을 활용한 디자인교육의 프로그램을 제시하고, 수업에 적용하였을 때의 학습효과를 분석하여 앞으로의 디자인교육 지도에 도움이 되고자 한다. 스토리텔링은 다양한 장르에서 사용되고 있지만 이제는 미래의 이야기를 만들어 예측 가능한 디자인까지 도출하는데 사용하고 있으며, 스토리텔링의 활용은 창의적 디자인 발상에 도움이 될 것이다.

이상으로 살펴본 바와 같이 스토리텔링을 활용한 디자인수업이 제한점은 있지만 학생들의 학업성취도, 만족도, 이해력, 창의력 발상에 긍정적인 영향을 미친다는 사실을 확인할 수 있다.

연구 결과, 본 연구에서 디자인교육의 문제점을 개선하고자 스토리텔링을 활용한 디자인교육 프로그램 지도방안은 목표에 부합하며, 디자인교육 프로그램으로서 가치가 있다는 것을 알 수 있다.

참 고 문 헌

<학위논문>

박미혜.(2007). 「중등미술 표현실기의 교수방법에 관한연구」. 석사학위논문. 대구대학교 교육대학원.

김인영.(2011). 「창의적인 미술교육을 위한 일러스트레이션 표현 지도방안연구」. 교육학석사학위논문. 조선대학교 교육대학원.

이주희.(2012). 「중학교 미술교과의 디자인 영역에 관한 연구」. 교육학석사학위논문. 강원대학교 교육대학원.

곽경민.(2012). 「특성화고등학교의 영상그래픽디자인 교육에서 스토리텔링과 신크리스트기법을 활용한 아이디어 발상에 관한 연구」. 석사학위논문. 국민대학교 교육대학원.

이은영.(2007). 「스토리텔링을 이용한 창의적인 디자인교육프로그램 연구」. 석사학위논문. 이화여자대학교 디자인대학원.

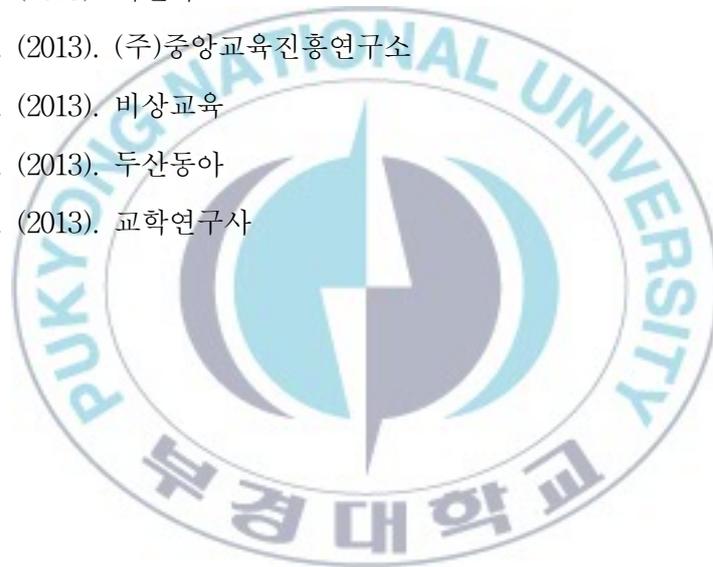
문현.(2010). 「스토리텔링을 활용한 조선시대 초상화 감상지도방안 연구」. 석사학위논문. 국민대학교 교육대학원.

김서현.(2012). 「효과적인 일러스트레이션교육을 위한 시각수사 (VisualRhetoric) 활용에 관한 연구」. 석사학위논문. 고려대학교 교육대학원

이세주.(2012). 「스토리텔링을 적용한 무용 수업의 효과에 관한 연구」. 교육학 석사학위논문. 광주교육대학교 교육대학원.

<단행본>

- 홍숙영. (2011). 「스토리텔링, 인간을 디자인하다」.서울: 상상채널
- 조정래. (2013). 「스토리텔링 멘토링」.서울: 행복한미래
- 조정래. (2012). 「청소년을 위한 스토리텔링 교과서」.서울: 행복한미래
- 송전란. (2006). 「스토리텔링의 이해와 실제」. 서울: 문학아카데미
- 권혁수 등. (1995). 「현대미술의 기초개념」. 서울: 도서출판재원
- 중학교미술. (2013). 교학연구사
- 중학교미술. (2013). 미진사
- 중학교미술. (2013). (주)중앙교육진흥연구소
- 중학교미술. (2013). 비상교육
- 중학교미술. (2013). 두산동아
- 중학교미술. (2013). 교학연구사



설문지

스토리텔링을 통한 디자인수업에 관한 검사(학생용)

안녕하십니까? 본 설문은 스토리텔링을 활용한 일러스트레이션 수업에 대한 설문조사입니다.

본 설문지는 질문에 대한 정답이 없으며, 귀하에 해당되는 사항을 성심성의껏 답변해주시면 됩니다.

본 설문은 수업에 소중한 자료로 사용되며, 기타 다른 용도로 쓰이지 않으며 어떠한 개인정보 유출도 없음을 알려드립니다.

설문에 응답해 주셔서 감사합니다.

작성자: 부경대학교 교육대학원 디자인교육전공 박해연

1. 평소에 디자인수업을 좋아하십니까?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.

2. 평소에 디자인수업으로 인해 성취감이나 만족감을 느끼시나요?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.

3. 이번 수업이 창의적인 아이디어 발상에 도움이 되셨습니까?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.

4. 스토리텔링을 활용한 일러스트레이션 수업에 대한 이해가 충분히 되셨습니까?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.

5. 교사가 스토리텔링에 대해 이해 할 수 있도록 수업을 진행 하였습니까?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.

6. 스토리텔링을 활용한 디자인수업은 어떠했습니까?

- ① 매우 유익했다.
- ② 유익했다.

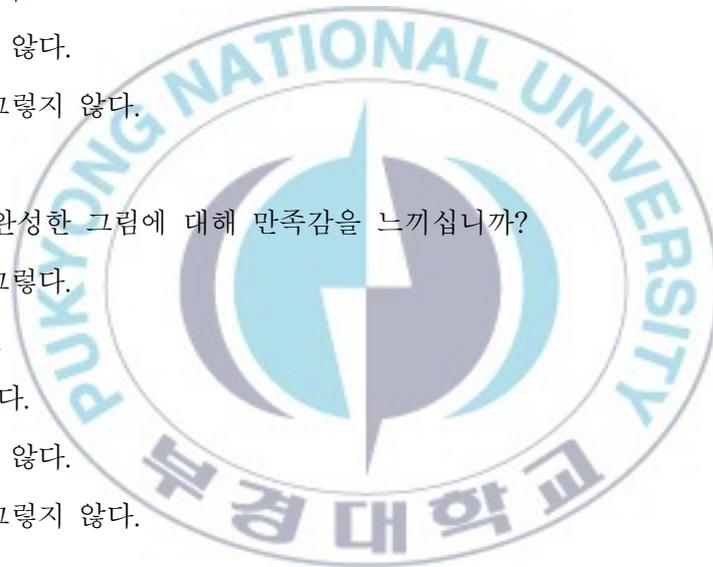
- ③ 그저 그랬다.
- ④ 유익하지 않다.
- ⑤ 매우 유익하지 않다.

7. 스토리텔링을 활용한 디자인수업으로 자신감이 향상되었습니까?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.

8. 자신이 완성한 그림에 대해 만족감을 느끼십니까?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.



9. 향후 디자인 수업에 본수업과 같이 스토리텔링기를 활용하면 도움이 되리라 생각하십니까?

- ① 매우 그렇다.
- ② 그렇다.
- ③ 보통이다.
- ④ 그렇지 않다.
- ⑤ 매우 그렇지 않다.