

The Effect of Storytelling Class on the Improvement of Creativity and Social Skills of University Students¹⁾

Lee, Kyung-Hwa (Sejong International Academy, Chairman)

Bae, CheolWoo (Soongsil University, Adjunct Professor)

Bae, HeeRa²⁾ (Research Institute for Gifted & Talented, Soongsil University, Research Fellow)

< ABSTRACT >

The purpose of this study was to examine whether storytelling class was effective in improving creativity and social skills of university students. The subjects of this study were 56 university students who were enrolled in S University in Dongjak-gu, Seoul and took storytelling classes as liberal arts subjects. The subjects were 32 male students and 24 female students in the first to fourth grade. The experiment was conducted for 15 weeks from March 2, 2021 to June 11, and the experiment was conducted using a single-group pretest-post test design. For the pre- and post-tests to measure the creativity of university students, the 'Simplified Integrated Creativity Test for university students' was used, and for measuring the social skills of college students, the 'Social Skill Questionnaire among the University Liberal Arts Class and Teaching Professions Class Effect Evaluation Tool' was used. The collected data were statistically processed with paired t-test using SPSS 25.0 program. Therefore, it can be said that it is effective to utilize liberal arts such as storytelling class for creativity and social skill development of university students.

Key Words : Storytelling, creativity, social skills, university students

1) This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2022S1A5C2A04093667).

2) Corresponding Author: Bae, HeeRa, Research Fellow, Soongsil University, 369 Sangdo-Ro, Dongjak-Gu, Seoul, Korea, 06978 / E-mail: mm3669@naver.com

스토리텔링 수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술 향상에 미치는 효과¹⁾

이경화 (세종국제교육, 이사장)
배철우 (송실대학교, 겸임교수)
배희라²⁾ (송실대학교 영재교육연구소, 전임연구원)

< 요약 >

본 연구는 스토리텔링 수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술 향상에 효과적인지를 확인하는 것에 목적을 두고 실험연구로 진행하였다. 실험대상은 서울시 동작구 소재 S대학교에 재학중이며 교양과목으로 스토리텔링 수업을 수강하는 다양한 전공으로 구성된 대학생 56명으로, 1학년에서 4학년 남학생 32명, 여학생 24명이었다. 실험은 2021년 3월 2일부터 6월 11일까지 15주에 걸쳐 진행하였고, 단일집단 사전-사후검사 설계 방법(one-group pre-post test design)으로 실험을 진행하였다. 대학생의 창의성 측정을 위한 사전, 사후검사로 '대학생용 간편 통합창의성 검사'를 사용하였고, 대학생의 사회적 기술 역량 측정을 위해서는 '대학 교양수업 및 교직 수업효과 평가도구' 중 사회적 기술 문항을 사용하였다. 수집된 자료는 SPSS 25.0 프로그램을 활용하여 대응표본 t-test로 통계 처리하였다. 본 연구의 결과에서 스토리텔링 수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술 향상에 효과가 있다는 것이 확인되었다. 따라서 대학생의 창의성과 사회적 기술함양을 위하여 스토리텔링 수업과 같은 교양과목을 활용하는 것도 효과적이라고 할 수 있다.

주요어 : 스토리텔링, 창의성, 사회적 기술, 대학생

1) 이 논문은 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2022S1A5C2A04093667).
2) 교신저자 : 배희라, 전임연구원, (06978) 서울시 동작구 상도로 369, 송실대학교 / E-mail: mm3669@naver.com
논문투고일자: 2023. 07. 18 / 심사일자: 2023. 07. 21 / 게재확정일자: 2023. 08. 12

I. 서론

미래사회를 준비하기 위해서는 다양한 역량들이 필요하다. OECD는 사회적으로 이질적인 집단에서의 상호작용 역량, 자율적인 행동 역량, 여러 가지 도구를 상호작용하는 역량을 미래 핵심역량으로 제시했다. 그리고 OECD 2030을 통하여 주체적인 학생이 책임감을 가지고 변혁적 역량을 발휘할 수 있도록 하는 교육에 관해 제안하였다. 한편 Lee(2011)는 창의성, 문제해결능력, 의사소통능력, 정보처리능력, 대인관계능력, 자기관리능력, 기초학습능력, 시민의식, 국제사회이해, 진로개발능력을 미래사회의 핵심능력으로 강조했다. Ministry of Education(2015)도 2015 교육과정을 제시하면서 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심리적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 제시했다. Frey & Osborne(2017)은 인공지능 로봇이 수행하기 어려운 인간의 감성 기반 커뮤니케이션, 대인관계, 창의성, 기획력이 4차 산업혁명 시기에 중요한 역량이라고 강조했다.

대학생들은 4차 산업혁명 시대에 필요한 능력이자 대학에서 가장 받고 싶은 교육은 창의성이라고 했으며, 창의성 교육이 가장 필요한 시기는 대학생 시기이다(Kwon & Chung, 2015). 그런데도 창의성은 대학교육을 통해서 제대로 길러지지 못하고 있으며, 창의성 교육에 대한 만족도는 중요하다고 인식한 것에 비하면 상당히 낮다(Lee et al., 2010). 이는 아직까지 교수자의 일방향적인 강의식으로 진행되는 창의성 수업, 지필평가를 바탕으로 한 상대평가, 그리고 창의 관련 교과목 수가 상당히 부족하다는 점 등은 대학의 창의성 교육 활성화를 어렵게 하는 요인이다(Lee et al., 2012).

창의성과 더불어 대학생에게 요구되는 역량은 사회적 기술 역량이다. 인간의 중요한 특성의 하나가 사회적 동물이라는 것인데, 이는 인간과 사회는 서로 떼어놓을 수 없는 관계이자 요소이기 때문이다. 창의성도 사회 안에서 사회환경을 기반으로 하여 발휘될 때 의미가 있으며, 고립되어 혼자 있는 경우에는 창의성이 어떤 중요한 역할을 하거나 효과적으로 작용하기 어렵다. 창의성도 사회 구성원들에게 큰 도움과 좋은 영향을 주고받을 수 있을 때 의미가 있기 때문이다. 인간은 타인과의 관계를 겪으면서 서로의 관심사를 공유하고 도움을 주고받는 상호작용을 통해 긍정적인 사회적 기술을 습득하게 되며, 더 나은 삶에 적응하기 위해 노력한다(Bae et al., 2012). 이러한 점에서 대학생에게 있어 핵심역량인 의사소통 능력과 대인관계능력, 정서적 공감을 포함하는 사회적 기술의 향상이 필요하다.

한편, 인간은 누구나 이야기를 하고자 하는 본능을 가진 존재, 즉 호모 나랜스(Homo Narrans)의 특성을 가지고 있다(Jang, 2019). 이와 관련하여 Campbell & Moyers(1988)는 인간이 ‘이야기하기’를 멈추지 않는 것은 세계와 관계를 이루기 위함이며, 현실과 우리의 삶

을 조화시키고자 하기 때문이라고 하였다. 다시 말해, 인간의 짧은 생애에서 겪을 수 있는 경험치는 한정되어 있으므로 우리는 더 많은 간접 체험을 통해 세상에 대한 이해를 넓히고자 끊임없이 이야기를 만들고 받아들이는 것이다. 인간의 인지 구조가 이야기(story) 구조로 되어 있다는 사실이 밝혀짐에 따라 이야기는 인간과 매우 친근하므로 기억과 인지를 쉽게 할 수 있도록 하는 특성을 가진다고 인식되었다(Lee et al., 2013). 이와 관련하여 주목받고 있는 것이 스토리텔링(storytelling)이다. Jensen(2005)은 앞으로 다가올 미래사회가 이야기를 토대로 한 감성에 의해 전개될 것으로 예측하였다. 따라서 미래사회에서는 지속적으로 이야기를 만들어 낼 수 있는 나라가 세계에서 큰 영향력을 미치게 될 것이라고 보았다.

스토리텔링에 대한 접근은 크게 스토리와 이를 전달하는 방법으로 분류되며, 특히 디지털 매체의 발달과 더불어 다양한 전달 매체가 개발됨에 따라 이야기를 전달하는 기술적 측면을 강조한 정의들이 등장하였다. 스토리텔링은 이야기를 하는 기술과 전달하는 매체의 특성에 맞게 표현하는 기술, 의사소통기술 등의 의미를 포함하고 있다. 따라서 스토리텔링을 활용한 수업은 핵심역량으로서의 창의성, 사회적 기술의 향상을 이룰 수 있을 것이다. 스토리텔링과 창의성, 사회적 기술을 주제로 연구된 최근의 학위논문 및 저널의 대부분 연구는 이들 간의 관련성을 밝히기보다는 스토리텔링을 활용한 교육에 초점을 두었다.

Jung et al.(2016)이 2003년부터 2016년 2월까지 발표된 논문 총 65편을 분석한 내용을 살펴보면, 대부분 연구가 영, 유아, 초등생을 대상으로 한 연구였으며, 대학생을 포함한 성인을 대상으로 한 연구가 많지 않았다. Bae(2018)는 대학생을 대상으로 스토리텔링을 활용한 프로그램을 진행한 결과 창의성, 의사소통 능력이 향상되었음을 밝혔다. 즉, 지금까지 주로 유아와 아동에게만 스토리텔링을 활용한 수업을 적용하였으나, 대학생도 창의성과 의사소통 능력을 함양하기 위해 스토리텔링을 활용하는 것이 효과적이라는 것을 말해주는 결과이다. 또한 이와 같은 연구를 통해 평생교육 영역에서도 스토리텔링 활용 프로그램을 개발하여 적용한다면 효과가 있을 것이다. 이제 대학이 창의적 혁신을 이루기 위해서는 창의적 인재를 육성하기 위한 다양한 노력을 기울여야 하는데, 그 방안의 하나로 교양교육과정에 융복합 교과목을 개발하여 적용하는 것과 새로운 지식의 창출과 활용을 가능하게 하는 교과목의 개발 등이 필요하다(Lee & Choe, 2014).

앞으로 다가올 미래사회에서는 국가의 미래가 역량을 갖춘 뛰어난 인재를 얼마나 확보하는가의 여부에 달려있다고 해도 과언은 아니다. 따라서 이러한 핵심적인 역량을 함양할 수 있는 교수학습 방안이 개발되어야 할 것이며, 대학이나 평생교육기관에서도 창의성 및 핵심역량 함양과 관련된 교양 혹은 전공강좌가 개설되고, 프로그램 개발이 적극적으로 시행되어야 할 것이다(Lee, 2020a). 이와 같은 상황에서 대학에서도 전체 대학생들의 창의성과 사회적 기술을 강화하기 위한 교양교육 차원에서의 과목을 개발하여 지도할 필요가 있다.

대학은 미래인재를 양성해야 한다는 책임이 있으므로, 미래사회가 요구하는 창의성과 사회적 기술을 강화하기 위한 노력이 필요하다. 그런데 대학은 미래인재의 핵심역량을 향상시키기 위한 노력을 하고 있지만, 현실에서는 이와 관련한 역량향상을 위한 교과목이 부족하다. 따라서 본 연구에서는 대학생의 창의성과 사회적 기술 향상에 목적을 두고 대학 교양과정으로 스토리텔링 수업을 개설하고자 하였다. 스토리텔링 수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술 향상에 효과가 있다면, 미래 핵심역량을 기르는 대학 교양과목으로 본 연구에서 개발한 스토리텔링 수업을 많은 대학교의 교양과정에 활용할 수 있을 것이다.

이와 같은 목적에 따라 본 연구에서는 다음과 같은 연구문제를 설정하고, 실험연구를 통하여 스토리텔링을 주제로 하여 개설된 교양수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술을 향상시키는데 효과적인지를 확인하고자 하였다.

연구문제 1. ‘스토리텔링으로 창의성과 의사소통 브릿징 하기(이하 스토리텔링)’ 수업은 대학생의 창의성 향상에 효과적인가?

연구문제 2. 스토리텔링 수업이 대학생의 사회적 기술 향상에 효과적인가?

II. 이론적 배경

1. 창의성의 개념 및 중요성

창의성은 한 개인이 갖는 특성을 표현하는 중요한 요인인데, 1950년에 들어와서야 창의성이 주목을 받게 되었다. 그 이유는 고대나 중세시대에서는 창의성이란 신비스러운 것, 초인적인 것, 신에게 부여받은 선물로서의 의미였고, 르네상스 이후부터 19세기에 이르기까지는 인본주의 영향으로 인간의 타고난 재능 정도로 보는 견해가 많았으며 창의성이란 말을 사용하는 경우가 드물었다. 19세기 초에 와서야 인간의 창의성 개념이 개인의 원동력으로서의 인간의 정신 능력(Kim et al., 2003)으로 여겨지기 시작했다. 1950년 미국심리학회(APA) 회장 Guilford가 창의성에 대한 기초연설을 한 후 본격적으로 심리학자들이 창의성에 관해 연구하기 시작하면서 창의성에 관한 관심은 커졌다. 그리고 창의성이 인간의 보편적 특성으로 여겨지면서 창의성에 관심을 가지는 여러 학자에 의해 체계적인 연구가 이루어지게 되었다. 이같이 창의성의 개념이 주목받기 시작한 것은 그리 오래된 일이 아니다.

그 후 창의성은 인간의 인지적 능력으로서 심리측정 변인이 되면서 오늘날의 보편적 창의성에 이르게 되었으나, 창의성 역사만큼이나 창의성 자체가 광범위하고 복잡한 다면적인 성격을 띠고 있어 개념의 정의는 쉽지 않다(Lee, 2016). Davis(1999)는 창의성을 측정이 불가능

한 인간 지능보다 더 높은 수준의 수행과 성취라고 하였으며, Amabile(1983)은 사람마다 각기 다른 수준과 방식으로 특성이 나타나므로, 창의성에 대한 정의나 개념도 다양하게 이해되고 있다고 하였다. 이후 100개가 넘는 창의성에 대한 정의들이 발견될 정도로 창의성에 대한 정의는 다양하다(Treffinger, 1996).

이렇게 학자마다 다양한 정의를 내놓고 있는 가운데 창의성이 갖는 공통된 특성과 내용을 정리하려는 움직임이 있었다. 창의성 연구의 도화선이 되었다는 Guilford(1959)는 창의성을 새로우면서도 신기로운 것을 낳는 힘이라고 언급한 동시에 발산적 사고를 창의성과 연결되는 능력으로 보았다. Rhodes(1961)는 창의성을 person(창의적 사람), product(창의적 산출물), process(창의적 과정), press(창의적 환경, 장소 등의 압박)로 구분하였으며, 창의성 발현을 위한 4P로 명명하였다. 또한 Runco(2007)는 Rhodes의 4P에 potential(잠재성), persuasion(설득)을 더하여 6P를 제시하였다. Lee(2002)는 창의성이란 새롭고 독창적이며 적합한 사물을 만들어 낼 수 있는 것이라는 통합적 구인이라고 정의하고, 창의성의 개념모형으로 Volcano Model을 고안하였다. 즉, 창의성은 문제상황에 직면하였을 때, 새롭고 독창적인 산출물을 만들 수 있는 능력이라고 할 수 있으며, 창의성은 문제해결과도 관련이 있다.

‘향후 100년간 우리나라를 먹여 살릴 수 있는 동력(動力)은 무엇일까?’에 대한 정답을 찾는 데 가장 필요한 요소로 많은 사람이 창의성(creativity)을 들었다. 남들이 생각하지 못한 독창적 아이디어와 기술로 만든 창의적 제품을 누가 얼마나 내놓느냐가 국가적 성패를 좌우하게 되는 것이다. 21세기에 필요한 창의성을 기르는 교육은 무엇보다 더 우선되어야 하는데, 특히 인력자원 외에는 별다른 자원이 없는 우리나라의 경우에는 무엇보다 필요불가결한 우선 과제이다. 즉 남과 다르게 생각하고, 다양하게 생각하며 다양한 관점으로 생각하는 능력이 앞으로의 미래를 결정짓는 매우 중요한 역할을 맡고 있다는 것이다(Kim, 2010).

이에 따라 본 연구에서는 창의성(creativity)을 ‘새롭고 가치 있는 독창적인 아이디어를 산출하고 전혀 다른 차원의 것을 연결하거나 새로운 유형으로 사고(思考)하는 능력’이라고 정의하기로 한다.

2. 사회적 기술의 개념 및 중요성

사회의 구성원으로서 원활한 관계를 형성하기 위해서 습득하는 사회적 기술은 사람과 올바르게 원만한 관계를 맺기 위하여 갖추어야 할 필수적인 기술이다. 그런데 사회적 기술은 사회적 기술과 명확하게 구분되지 않고 혼용되고 있다. 이에 관해 Gresham & Elliott(1990)은 사회적 기술이라고 명칭하며, 다른 사람과 상호작용할 때 부정적 반응을 피하는데 도움이 되고 긍정적 반응을 끌어내도록 할 수 있는 사회적으로 수용 가능한 학습된 행동으로 관

계를 시작하고 유지하는 능력이라고 정의하였다. Kim(2003)은 국가수준의 생애능력 표준설정에 대한 보고서를 통해 인간관계 능력이라 명칭하며 다른 사람과 신뢰적 관계를 맺는 능력이라 정의하였다. 대학생 핵심역량 진단체계 구축을 연구한 Jin et al.(2011)은 대학생의 대인관계 능력을 사회적 기술로 보며 조직 내·외의 다양한 사람들과 원만한 인간관계를 맺고 협동, 중재하여 업무를 추진하는 능력으로 정의하였다.

학자들의 정의에서 보면 공통적으로 사회적 기술은 다른 사람과 관계를 맺고, 상호작용하고 소통하여 사회의 일원으로서 살아가는데 필요한 능력이라 한다. 사회적 기술과 관련된 선행연구를 살펴보면, 사회적 기술이 단순히 다른 사람과의 의사소통 능력이라고 보는 관점이 있는가 하면, 나아가 대인관계능력이라고 보는 관점, 그리고 다른 사람에 대한 정서적 공감 능력 등 하위요소들을 포함하는 차원으로 보는 관점들이 있다.

연구자들의 의견을 종합해 볼 때, 대인관계 능력은 대인관계를 형성하고 유지하는 능력이며, 그렇게 함으로써 갈등해결 및 협업을 통해 공동의 문제를 해결 가능케 하는 활동이다. 좋은 관계를 형성하고 유지하기 위해서는 상대방의 독특한 욕구를 읽어내고 그들의 욕구에 의존해서 반응할 수 있어야 하며 수용과 정서적인 따뜻함을 전할 뿐만 아니라 필요할 때 가까이에서 도움을 제공할 수 있어야 한다. 그러기 위해서 서로에 대한 신뢰가 바탕이 되어야 한다. 타인과 상호작용을 할 때는 자신의 의사를 표현하고 타인의 의사를 이해하는 의사소통 능력이 전제되어야 한다. 이 과정에서 적극적 경청과 정서적 공감이 있어야 효과적인 의사소통이 가능하다.

이러한 배경에 따라 본 연구에서는 Lee & Kim(2012)이 정리한 내용을 기반으로 사회적 기술을 타인과 효과적으로 상호작용하는 데 필요한 능력으로 정의하고 의사소통 능력(말과 글 그리고 행동을 주된 수단으로 사용하여 서로의 생각과 의견을 교환하고 이를 이해하는 능력), 대인관계능력(개인이 가족 구성원, 친구, 이웃과 개인적으로 좋은 관계를 형성하고 유지하고 관리함으로써, 갈등 해결 및 협동을 통해 공동의 문제해결을 가능하게 하는 능력), 정서적 공감 능력(타인의 정서를 인식하고 감정적으로 동일시하며 이해한 바를 표현하여 정서를 공유하는 능력)을 사회적 기술의 하위요소로 포함하며, 사회적 기술은 이들 하위요소가 상호작용할 때 발현되는 능력으로 본다.

이러한 사회적 기술의 정의와 하위요인의 특성을 통해 사회적 기술 역량은 사회 구성원으로서 효과적인 상호작용과 커뮤니케이션을 통한 관계성 구축, 정서적인 공감을 통해 소통에 이르는 매우 중요한 역량이라 할 것이다. 이러한 중요한 역량과 관련하여 대학생에게 적용하는 스토리텔링 수업이 과연 어떠한 영향을 미칠 것인가에 대한 연구 문제가 도출됨에 따라 이와 관련된 연구를 살펴보면 사회적 기술과 스토리텔링 간의 논문은 거의 없다고 해도 과언은 아니지만, 다행히 의사소통역량이라는 하위요인으로 좁혀보면 많은 연구가 존재한

다. 이것은 스토리텔링이라는 행위가 결과적으로 사회적 기술 역량과도 크게 관련성을 갖고 있음을 의미하는 것이다.

3. 스토리텔링의 개념 및 중요성

옥스퍼드대학교 Anthony Monaco 교수와 그의 연구진이 지난 2001년 FOXP2라는 유전자를 찾아냈는데 이야기와 관련한 모든 내용을 담은 유전자로서 우리 인간이 선천적으로 이야기를 할 줄 알게 하는 기능과 능력이 이 유전자에 내장되어 있다는 사실을 밝혀냈다. 즉 우리는 본성적으로 이야기꾼의 자질을 갖고 태어난 것임을 알 수 있는 것이다. 실제로 인간은 이야기를 좋아하고 이야기에 관심을 두고 이야기를 통해 제 생각을 전하거나 흥미하고 또한 이야기라는 환경 속에서 살아간다고 해도 과언은 아니다(Kwon et al., 2021).

스토리텔링은 대중의 이야기에 대한 근원적인 욕망을 담아내는 창구라고 할 수 있다. 인류의 역사와 함께 시작된 이야기에는 인간의 삶과 세계에 대한 이해가 담겨 있다. 오늘날 디지털 시대의 호모 나랜스는 다양한 미디어를 통해 누구나 쉽게 이야기를 생산하고 소비할 수 있는 이야기꾼의 시대를 꿈꾼다(Han, 2010). 이렇듯 다가오는 미래에는 스토리텔링의 중요성이 더욱 확장될 것으로 예견된다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 스토리텔링 수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술 향상에 효과적인지 확인하는 데 목적을 두고 실험연구를 진행하였다. 연구대상은 서울시 소재의 S대학교에 재학 중이고, 스토리텔링 수업에 참여하고 있는 학생 56명이었으며, 구성은 <표 1>과 같다.

<표 1> 연구대상의 구성

구분		n	%
성별	남자	32	57.1
	여자	24	42.9
연령	24세 이하	44	78.6
	25세 이상	12	21.4
학년	1학년	13	23.2
	2학년	12	21.4

	3학년	18	32.1
	4학년	13	23.2
	전체	56	100.0

2. 측정도구

가. 간편 통합창의성 검사(K-ICT-S형)

본 연구에서는 대학생의 창의적 능력과 창의적 성격을 측정하기 위하여 Lee(2020b)가 개발한 대학생용 간편 통합창의성 검사를 사용하였다. 간편 통합창의성 검사는 온라인 검사로 학생들이 직접 창의성 검사한 후, 채점기준에 맞춰 Likert 5점 척도로 채점할 수 있도록 재개발된 것이다. 간편 통합창의성 검사의 문항구성 및 본 연구에서의 Cronbach α 는 아래 <표 2>와 같다.

<표 2> 간편 통합창의성 검사 문항구성 및 신뢰도

영역	하위요인	문항 수	Cronbach α
창의적 능력	도형 창의성	유창성	.684
		정교성	
		상상력	
	언어 창의성	사고의민감성	.602
		독창성	
		융통성	
창의적 성격	호기심	5	.855
	민감성	5	
	과제집착력	5	
	유머	5	
	독립성	5	
	문제해결력	5	
	계	44문항	

나. 사회적 기술 측정도구

본 연구에서는 대학생의 사회적 기술을 측정하기 위해 Lee & Kim(2012)이 개발한 대학교양수업 및 교직 수업효과 평가도구 중 사회적 기술문항을 사용하였다. 사회적 기술은 사회에서 타인과 효과적으로 상호작용하기 위하여 필요한 능력이며, 사회적 기술의 문항 내용

및 본 연구에서의 Cronbach α 는 <표 3>에 제시하였다.

<표 3> 사회적 기술 문항 내용 및 신뢰도

하위요인	내용	문항 수	Cronbach α
의사소통능력	말과 글 그리고 행동을 주된 수단으로 사용하여 서로의 생각과 의견을 교환하고 이를 이해하는 능력	10	.617
대인관계능력	개인이 가족구성원, 친구, 이웃과 개인적으로 좋은 관계를 형성하고 유지하고 관리함으로써, 갈등해결 및 협동을 통해 공동의 문제해결을 가능하게 하는 능력	7	
정서적 공감	타인의 정서를 인식하고 감정적으로 동일시하며 이해한 바를 표현하여 그 정서를 공유하는 능력	4	
계		21문항	

3. 연구절차 및 실험설계

본 연구는 스토리텔링 수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술에 미치는 효과를 검증하는 것에 목적을 두었다. 따라서, 연구대상으로 선정된 56명을 대상으로 단일집단 사전-사후검사 설계 방법(one-group pre-post test design)을 사용하였으며, 본 연구를 위하여 단일집단에 대해 창의성과 사회적 기술에 대한 사전, 사후검사와 실험처치로 스토리텔링 교육을 실시하였다. 연구절차는 <표 4>와 같다.

<표 4> 연구절차

내용	기간
사전검사	2021년 3월 2일 - 2021년 3월 9일
실험처치	2021년 3월 9일 - 2021년 5월 31일
사후검사	2021년 6월 1일 - 2021년 6월 15일

4. 교육계획안

가. 교과목 내용

스토리텔링 수업은 스토리텔링의 이론과 실재를 학습하고 체득하여 창의성, 의사소통능력 등의 역량을 개발하는 과정을 포함하고 있다. 수업은 강의, 토론, 플립러닝, 액션러닝 등의 방법을 활용하여 진행할 수 있도록 함으로써 학생들의 참여를 적극적으로 유도하여 실습으로 연결하는 수업으로 진행된다. 이를 통해 스토리텔링과 관련한 지식이나 이론뿐만 아니라

라 실제 이를 활용함으로써 학생의 창의역량, 의사소통역량의 함양과 함께 실제 스토리텔링의 활용전략을 습득하여 다양한 분야에서 효율적이고 유의미한 소통과 공감의 결과를 도출할 수 있다.

나. 수업 운영 특징

스토리텔링 수업은 전문가집단의 의견을 바탕으로 유기적으로 구성되어 있으며, 실제적으로 스토리텔링을 활용하는 방법을 실습 등을 통해 체험하게 하였다. 교과과정은 중간, 기말시험 포함하여 총 15차시로 구성하였고, 집단, 원형, 조별 등의 형태로 적절히 변형하여 운영하고, 강의, 토론, 플립러닝, 액션러닝 등의 다양한 방식으로 진행하였다. 특히 학생들의 진로에 도움이 되는 스토리텔링 활용 자기소개서 작성, 면접 등에 활용 가능한 프레젠테이션전략 등 실제 도움이 되도록 수업을 진행하였다.

<표 5> 스토리텔링 수업 계획표

주	핵심어	세부내용	교수방법
1	오리엔테이션	OT. 스토리텔링과 스토리텔러의 개념, 필요성 등	강의, 토론
2	창의역량	창의성의 개념과 특성, 창의적 역량향상을 위한 전략	강의, 토론
3	의사소통역량	의사소통능력의 개념과 중요성, 의사소통의 역량향상 전략	강의, 토론
4	스토리	스토리가 갖는 힘과 특성, 그리고 사회에서의 스토리가 갖는 역할과 의미	강의, 토론
5	스토리창작	단순각색, 변안, 개작의 이해 및 실습	강의, 토론, 액션러닝, 발표
6	스토리창작	스토리텔링의 구성요소(등장인물, 사건, 배경, 플롯, 메시지에 따른 창작실습	강의, 토론, 액션러닝, 발표
7	스토리창작	모티프, 장르, 플롯의 이해 및 실습	강의, 토론, 액션러닝, 발표
8	중간 고사		
9	스토리창작	창작의 과정에 따른 창작실습(아이디어 찾기, 테마선정, 자료수집, 시놉시스 작성, 캐릭터설정, 플롯에 따른 글쓰기)	강의, 토론, 액션러닝, 발표
10	스토리전달	수용자의 이해와 전달방법 모색	강의, 토론, 액션러닝, 발표
11	스토리전달	스토리를 활용한 동화 구연, 연설, 프레젠테이션, 자기소개 등	강의, 토론, 액션러닝, 발표
12	스토리전달	미디어의 이해와 활용 1 - 영화 ‘어벤저스’ 를 중심으로	강의, 토론, 액션러닝, 발표
13	스토리전달	미디어의 이해와 활용 2 - TV드라마 ‘열혈사제’ 를 중심으로	강의, 토론, 액션러닝, 발표

14	스토리전달	디지털 스토리텔링의 현재와 미래	강의, 토론, 액션러닝, 발표
15		기말 고사	

5. 자료처리

설문조사를 통해 수집된 자료는 SPSS 25.0 프로그램을 사용하여 통계처리 하였다. 신뢰도를 확인하기 위해 Cronbach α 계수를 산출하였으며, 학생들의 통합창의성, 사회적 기술의 사전-사후 차이 분석을 위하여 대응표본 t 검정(paired t -test)을 실시하였다.

IV. 연구결과

1. 대학생의 통합 창의성 향상 효과

스토리텔링 수업이 대학생의 통합 창의성 향상에 미치는 효과를 분석하기 위해 사전-사후 검사에 대한 대응표본 t -test를 실시한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 창의성 능력 사전-사후 차이

(N=56)

요인	전 <i>M (SD)</i>	후 <i>M (SD)</i>	대응차 <i>M (SD)</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
유창성	2.661 (.927)	3.280 (.845)	.619 (.767)	6.043	.000
정교성	3.268 (.751)	3.652 (.768)	.384 (.792)	3.628	.001
상상력	2.920 (.808)	3.723 (.792)	.804 (.928)	6.482	.000
사고의민감성	3.881 (.737)	4.179 (.806)	.298 (.749)	2.973	.004
독창성	3.214 (.803)	3.741 (.687)	.527 (.771)	5.112	.000
융통성	2.839 (1.083)	3.393 (.962)	.554 (.923)	4.489	.000
창의적 능력	3.130 (.447)	3.661 (.524)	.531 (.406)	9.776	.000
호기심	3.321 (.673)	3.736 (.552)	.414 (.663)	4.679	.000
민감성	3.804 (.524)	4.086 (.451)	.282 (.506)	4.176	.000
과제집착력	3.454 (.646)	3.779 (.554)	.325 (.650)	3.741	.000
유머	3.204 (.818)	3.621 (.618)	.418 (.635)	4.924	.000
독립성	3.418 (.781)	3.761 (.763)	.343 (.708)	3.623	.001
문제해결력	3.146 (.745)	3.586 (.746)	.439 (.614)	5.352	.000
창의적 성격	3.391 (.466)	3.761 (.474)	.370 (.413)	6.715	.000
통합 창의성	3.261 (.366)	3.711 (.442)	.451 (.344)	9.804	.000

<표 6>에서 볼 수 있듯이, 통합 창의성에 대한 사전, 사후검사 간의 평균 차이를 확인한 결과, 그 차이가 통계적으로 유의하다는 것이 확인되었다($p < .001$). 통합 창의성 중 창의적 능력과 창의적 성격 모두에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다($p < .001$). 우선, 창의적 능력의 하위영역을 살펴보면, 유창성, 상상력, 독창성, 융통성은 $p < .001$ 수준에서 통계적으로 차이가 유의하였으며, 정교성, 사고의 민감성은 $p < .01$ 수준에서 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다. 이는 스토리텔링 수업이 특정한 문제 상황에서 많은 양의 아이디어를 산출해내는 유창성, 문제를 세부적으로 검토하거나 그 안에 내포된 의미를 명확하게 파악하여 이를 보완하고 정교하게 다듬을 수 있는 정교성 등 대학생들의 창의적 능력을 향상시킬 수 있는 수업이라는 것을 입증하였다.

또한, 창의적 성격의 하위영역을 살펴본 결과 독립성을 제외한 모든 영역이 $p < .001$ 수준에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났으며, 독립성 또한 $p < .01$ 수준에서 유의한 차이가 확인되었다. 스토리텔링 수업은 자료를 활용하여 자신의 언어로 해석하고 이를 정교화하며 자신의 것으로 만드는 활동을 중심으로 하므로 학생들이 일상생활에서 접할 수 있는 문제나 주위 환경에 관해 관심을 갖는 민감성, 주어진 문제를 해결하고자 노력하는 문제해결력과 과제 집착력 등의 창의적 성격을 향상시킨 것으로 해석된다.

2. 대학생의 사회적 기술 향상 효과

스토리텔링 수업이 대학생의 사회적 기술을 향상시키는 데 도움이 되는 수업인지를 확인하기 위하여 사전, 사후검사 점수를 이용하여 대응표본 t -test로 평균 차이 검정을 실시한 결과는 <표 7>과 같다.

<표 7> 사회적 기술 사전-사후 차이

($N=56$)

요인	전 <i>M (SD)</i>	후 <i>M (SD)</i>	대응차 <i>M (SD)</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
의사소통능력	3.677 (.285)	3.807 (.428)	.130 (.363)	2.689	.009
대인관계기술	3.936 (.530)	4.097 (.477)	.161 (.413)	2.911	.005
정서적 공감	3.567 (.458)	3.652 (.608)	.085 (.512)	1.240	.220
사회적 기술	3.727 (.322)	3.852 (.430)	.125 (.309)	3.039	.004

<표 7>에 제시된 바와 같이 사회적 기술은 사전검사와 사후검사 간에 차이가 있었으며, 이는 통계적으로 유의하였다($t=3.039$, $p < .01$). 사회적 기술의 하위요인에 있어서는 의사소통, 대인관계기술 영역에서는 통계적으로 유의한 차이가 나타났으나($p < .01$), 정서적 공감에서는

사후검사의 평균이 사전검사의 평균보다 증가하였으나, 이는 통계적으로 유의하지 않았다 ($p>.05$).

이는 스토리텔링 수업이 말과 글, 행동을 수단으로 생각과 의견을 교환, 이해하는 의사소통 능력과 개인이 사회구성원과 좋은 관계를 형성 및 관리함으로써, 갈등해결 및 협동을 통해 문제해결을 가능하게 하는 대인관계능력을 향상시키는데 효과적이라는 사실을 입증하는 결과이다.

V. 논의 및 결론

본 연구에서는 스토리텔링 수업이 대학생의 창의성과 사회적 기술의 하위요인인 의사소통과 대인관계기술 능력을 향상시키는데 효과가 있는지를 확인하였다. 본 연구의 결과를 선행연구와 비교하여 다음과 같이 논의하고자 한다.

첫째, 스토리텔링 수업은 대학생의 창의성 향상에 효과적이었다. 창의성은 독특하고 독창적인 자신만의 아이디어를 발산할 수 있는 사고 능력이므로, 무한한 경쟁과 놀라운 속도, 다양한 가치관을 갖는 미래에 적응하기 위해서는 그 역할이 매우 중요하다(Lee et al., 2010). 따라서 이러한 핵심적인 역량을 기를 수 있는 교수-학습방안에 대한 요구가 증가하고 있고, 대학이나 평생교육기관에서 창의성 및 핵심역량 함양 관련 강좌 혹은 전공강좌 개설, 프로그램을 적극적으로 개발해야 한다는 요청이 많아지고 있다(Lee, 2020a). 따라서 대학에서도 스토리텔링 활용 수업에 관한 관심이 높아지고 있으며, 본 연구에서도 스토리텔링을 활용한 역량 강화 수업의 효과가 확인되었다. 이는 Bae(2018), Lee et al.(2022)의 연구에서 확인된 결과와 유사하다. 이와 같은 연구결과를 기반으로 하여 앞으로는 지속적으로 대학에서 스토리텔링을 활용한 수업프로그램이 개발될 필요가 있다.

둘째, 스토리텔링 수업은 대학생의 사회적 기술 향상에 효과적이었다. 본 연구에서는 Bae(2018)의 연구 결과와 유사하게 사회적 기술의 하위요인 중에서 의사소통과 대인관계기술 역량이 스토리텔링 수업을 통해 향상되었다. Kang(2009)은 개인이 자신의 환경에서 타인과 효과적으로 상호작용할 수 있도록 해주는 것으로 사회적 기술(social skill)이 갖는 역할을 강조하였다. 인간은 다른 사람과 관계를 통해 서로 공유하고 도움을 주고받는 상호작용을 하고 이를 통해 긍정적인 사회생활이 가능해지며 보다 나은 삶을 영위해갈 수 있다. Park(2002)은 국제교류가 점차 활발해지는 세계화, 국제화 시대에 적응하기 위해서는 사회적 기술로서의 의사소통 능력이 매우 중요하다고 보았다. 그러나 Lee(2020a)는 대학생의 핵심역량에 관한 연구는 비교적 적은 편이라고 지적하였듯이 대학생의 사회적 기술 향상을 위

한 더 많은 연구와 프로그램의 개발에 대한 논의가 필요하다.

셋째, 스토리텔링 수업이 창의성, 사회적 기술의 역량향상에 효과적임을 확인함에 따라 미래인재들이 갖추어야 할 핵심역량, 즉 창의역량, 의사소통역량을 포함하여 융합사고역량, 문제해결역량, 전공직무역량, 자기관리역량, 리더십 등 다양한 역량을 향상시킬 수 있는 프로그램이나 전공별 강좌가 개발되어야 할 것이다. 특히 평생교육영역에서 대학생을 포함한 성인학습자를 대상으로 하는 역량강화 프로그램의 개발과 운용을 통해 4차 산업시대에서 요구하는 미래인재 육성에 적극적으로 나서야 한다. Bae(2018)는 스토리텔러 교육모델을 개발하고 이를 기반으로 하는 프로그램을 개발, 대학생들에게 적용하여 창의성, 의사소통능력이 향상되었음을 확인하였고, 스토리텔링 수업이 대학생의 창의융합역량을 향상한다는 연구 결과도 확인하였다(Lee et al., 2022).

이와 같은 본 연구의 결과와 논의를 기반으로 하여 결론을 내리고 후속 연구를 위한 제언을 다음과 같이 한다.

첫째, 미래 핵심역량으로서 창의성을 함양하기 위하여 효과적인 수업으로 스토리텔링을 활용한 수업을 제안한다. 따라서 대학 교양수업으로 스토리텔링 수업을 역량개발 프로그램의 일환으로 활용할 수 있으며, 스토리창작, 미디어의 이해, 커뮤니케이션 스킬 등 스토리텔링에 필요한 다양한 학습요소와 주제들을 보다 정교화하여 다양한 방식의 프로그램으로 개발하여 적용한다면 효과가 클 것이다.

둘째, 스토리텔링 수업은 대학생의 사회적 기술 역량을 향상시키는데 효과적인 수업이라고 할 수 있다. 그리고 사회적 기술의 하위요인인 의사소통역량과 대인관계기술을 향상하는 것은 대학 졸업 후에 사회생활을 함에 있어서 매우 도움이 되므로 대학 수업을 통해 함양해야 할 역량이다. 따라서 본 연구와 같은 스토리텔링 수업을 적극 활용하여 학생들의 핵심역량을 함양할 수 있기를 권한다.

셋째, 본 연구 결과는 향후 대학생 시기 이후의 성인에게도 적용할 수 있다. 성인을 대상으로 하는 평생교육 차원에서도 본 연구에서 개발하여 그 효과를 입증한 스토리텔링 수업은 다양한 역량 함양을 위해 적용한다면 효과가 클 것이다.

References

- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. Springer-Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-1-4612-5533-8>
- Bae, C. W. (2018). *Development of storyteller education model(SEM) and program and the effect of progress on creativity and communication ability* [Unpublished doctoral dissertation]. Soongsil University. ☞ 국문: 배철우(2018). **스토리텔러 교육모델(SEM)과 프로그램 개발 및 창의성과 의사소통능력의 향상 효과**. 박사학위논문, 숭실대학교.
- Bae, H. J., Kim, K. S., & Yoon, Y. J. (2012). The impact of social skill according to self-expression in college students majored in dance on the adaptation of college life. *Journal of Korean Physical Education Association for Girls and Women*, 26(3), 65-82. ☞ 국문: 배현정, 김기섭, 윤영중(2012). 무용전공대학생의 자기표현에 따른 사회적 기술이 대학생활적응에 미치는 영향. **한국여성체육학회지**, 26(3), 65-82.
- Campbell, J., & Moyers, B. (1988). *Joseph campbell and the power of myth*. Doubleday & Co.
- Davis, G. A. (1999). Barriers to creativity and creative attitudes. In M. A. Runco & S. Prizker (Eds.), *Encyclopedia of creativity* (pp 165-174). Elsevier Academic Press.
- Frey, C. B., & Osborne, M. A. (2017). The future of employment: How susceptible are jobs to computerization?. *Technological Forecasting and Social Change*, 114(0), 254-280. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2016.08.019>
- Guilford, J. P. (1959). Creativity. *American Psychologist*, 5(0), 444-454. <http://dx.doi.org/10.1037/h0063487>
- Han, H. W. (2010). *Homo narance, the new man of the digital age*. Sallimbooks. ☞ 국문: 한혜원(2010). **(디지털 시대의 신인류) 호모 나렌스**. 살림출판사.
- Jang, H. M. (2019). *A study on consumption characteristics of the homonarrans through text in the digital media age: focused on self-produced works*. [Unpublished master's thesis]. Kookmin University. ☞ 국문: 장해미(2019). **디지털 매체시대 속 텍스트를 통한 호모나렌스의 소비적 특성연구: 본인작업을 중심으로**. 석사학위논문, 국민대학교.
- Jensen, R. (2005). *The dream society: How the coming shift from information to imagination will transform your business* (J. H. Seo, Trans.). Readlead publisher. (Original work published 1999). ☞ 국문: Jensen, R. (2005). **드림 소사이어티** (서정환 역). 리드리드출판. (원서출판 1999).
- Jin, M. S., Son, Y. .M & Chu, H. J. (2011). A Study on Development Plan of K-CESA for College Education Assessment. *The Journal of Educational Administration*, 29(4),

- 461-486. ㉞ 국문: 진미석, 손유미, 주희정(2011). 대학생 핵심역량 진단체계 구축 방안 연구. *교육행정학연구*, 29(4), 461-486.
- Jung, J. H., Park, S. M., & Jang, M. J. (2016). Analysis of domestic research trends of storytelling in early childhood education. *Journal of Children's Media & Education*, 15(3), 71-97. <http://dx.doi.org/10.21183/kjcm.2016.09.15.3.71> ㉞ 국문: 정지현, 박선미, 장문정(2016). 국내 유아교육분야 스토리텔링 관련 연구동향 분석. *어린이미디어연구*, 15(3), 71-97.
- Kang, H. K. (2009). *The Development and validation of the social behavior rating scale for young children* [Unpublished doctoral dissertation]. Chung-Ang University. ㉞ 국문: 강현경(2009). *유아 사회적행동 척도 개발 및 타당화*. 박사학위논문, 중앙대학교.
- Kim, A. N. (2003). Research on the National Standards of Life Skill and Quality Management for Learning System(II). Korean Educational Development Institute (RR2003-15). ㉞ 김안나(2003). 국가수준의 생애능력 표준설정 및 학습체계 질관리 방안 연구(II). 한국교육개발원 (RR2003-15).
- Kim, K. H. (2010). *Crazy for creativity*. Nexus BIZ. ㉞ 국문: 김광희(2010). *창의력에 미쳐라*. 넥서스BIZ.
- Kim, S. N., Lee, B. H., & Hwang, H. S. (2003). Analysis of the current status and proposal of political tasks of creativity education in schools. *The Secondary Education Research*, 51(2), 41-68. ㉞ 국문: 김순남, 이병환, 황향숙(2003). 창의성 교육 실태 분석과 교육 정책적 과제. *중등교육연구*, 51(2), 41-68.
- Kwon, J. K., & Chung, M. K. (2015). The effects of creative education on the development of cognitive learning competence, creative problem solving ability and creative personality for university students. *The Journal of the Korean Society for the Gifted and Talented*, 14(1), 123-144. <http://dx.doi.org/10.17839/jksgt.2015.14.1.123> ㉞ 국문: 권재기, 정미경(2015). 창의성 계발교육이 대학생의 인지적 학습역량, 창의적 문제해결력과 창의적 성향에 미치는 효과. *영재와 영재교육*, 14(1), 123-144.
- Kwon, Y. S., Bae, C. W., Yun, Y. N., Lee, J. H., & Cho, Y. (2021). *Lifelong Education Methodology*. Dongmunsa. ㉞ 국문: 권영선, 배철우, 윤영남, 이종훈, 조용(2021). *평생교육방법론*. 동문사.
- Lee, H. S., & Choe, I. S. (2014). The Aims of Creativity Education in University's Liberal Education Curriculum. *The Journal of Creativity Education*, 14(2), 1-17. ㉞ 국문: 이화선, 최인수(2014). 대학교양교육에서의 창의성 교육의 방향. *창의력교육연구*, 14(2), 1-17.
- Lee, J. H., Do, J. H., Park, Y. B., Park, H. S., Shin, J. K., Kim, J. J., & Heo, S. H. (2013).

- Developing and applying a model textbook based on storytelling for the middle school mathematics course ①. *Communications of Mathematical Education*, 27(3), 301-319. ☞ 국문: 이재학, 도종훈, 박윤범, 박혜숙, 신준국, 김정자, 허선희(2013). 중학교 수학① 스토리텔링 모델교과서 개발 연구. *수학교육 논문집*, 27(3), 301-319.
- Lee, K. H. (2002). A study on creative thinking ability and creative personality of the university students. *The Journal of the Korean Society for Gifted and Talented*, 1(2), 48-67. ☞ 국문: 이경화(2002). 창의성 발달의 이론과 과제. *영재와 영재교육*, 1(2), 48-67.
- Lee, K. H. (2011). *Creativity and personality teaching model in all subjects and teacher training program development*. Korea Foundation for the Advancement of Science and Creativity. <http://cf224.uf.daum.net/attach/132AEA4A4F27EDA03D5D22> ☞ 국문: 이경화(2011). **범교과에서의 창의·인성 수업모델 및 교원연수 프로그램개발**. 한국과학창의재단.
- Lee, K. H. (2020a). *National research foundation of Korea humanities & social sciences research institute support project annual report*. National Research Foundation of Korea. ☞ 국문: 이경화(2020a). **한국연구재단 인문사회연구소 지원사업 연차보고서**. 한국연구재단.
- Lee, K. H. (2020b). *Development and Validation of Simple Integrated Creativity Test(ICT-S)*. Insight(Unpublished). ☞ 국문: 이경화(2020b). **간편 통합창의성검사(ICT-S) 개발과 타당화**. 학지사 인사이트 (미간행).
- Lee, K. H., & Kim, J. B. (2012). *Development of a tool to evaluate the effects of liberal arts classes and teaching professions in universities*. Center for Innovative Teaching and Learning in Soongsil University [Unpublished]. ☞ 국문: 이경화, 김종백(2012). **대학 교양 수업 및 교직 수업효과 평가도구 개발**. 송실대학교 교육개발센터 (미간행).
- Lee, K. H., Bae, C. W., & Park, J. K. (2022). The effect of storytelling and peer coaching classes on future creativity confluence and creativity of university students. *International Journal of Instruction*, 15(3), 611-634. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15334a>
- Lee, K. H., Lew, K. H., & Kim, E. K. (2010). The university students' perception on creativity education. *Korean Journal of Educational Psychology*, 24(2), 327-346. ☞ 국문: 이경화, 유경훈, 김은경(2010). 대학생의 창의성 교육에 대한 인식. *교육심리연구*, 24(2), 327-346.
- Lee, M. N., Lee, H. S., & Choe, I. S. (2012). A study on awareness of university students about creativity education depending on major field. *The Journal of Curriculum Studies*, 34(3), 353-376. <https://doi.org/10.15708/kscs.30.3.201209.015> ☞ 국문: 이미나, 이

- 화선, 최인수(2012). 대학생의 창의성 교육에 대한 전공계열별 인식 비교. *교육과정연구*, 30(3), 353-376.
- Lee, Y. O. (2016). *Mediated effect of creativity with learning emotion and learning motivation of adolescents influencing learning behavior* [Unpublished doctoral dissertation]. Sun-choen University. ☞ 국문: 이영옥(2016). **청소년의 학습정서, 학습동기가 학습행동에 미치는 영향에서 창의성의 매개효과**. 박사학위논문, 순천대학교.
- Ministry of Education (2015, September 23). *Curriculum Revised Edition 2015 (2015-74)*. Ministry of Education. <https://url.kr/p7k1bd> ☞ 국문: 교육부(2015,9,23). **2015 개정교육과정**. 교육부 고시 제2015-74호.
- Park, H. S. (2002). *A study on the teaching methods for the improvement of communicative competence through storytelling* [Unpublished master's thesis]. KonKuk University. ☞ 국문: 박홍서(2002). **의사소통능력 향상을 위한 스토리텔링 지도 방안 연구**. 석사학위논문, 건국대학교.
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.
- Treffinger, D. J. (1996). *Dimensions of creativity*. Center for Creative Learning.