

2024학년도 플립러닝(Flipped Learning) 교과목 재개발 신청서

			접수 번호	[미기재]
1. 신청자 정보				
성명	이미정	단과대학	인문사회융합대학	
e-mail		전공	동화·한국어문화학과	
핸드폰		내선		
2. 교과목 정보				
과목명	스토리텔링의 이해/ Understanding of Storytelling			
이수 구분	☐ 교양 ☐ 전공 필수 ☒ 전공 선택 ☐ Lego-Convergence ☐ Micro-Degree * 중복선택 불가			
학수 번호	BRIO52191	학점	3	
학생수	50	분반	해당 없음	
학년	1	개설연도	2022학년	
운영 학기	☒ 1학기 ☐ 2학기			
3. 교과목 분석				
개요	스토리텔링에 대한 기초 지식을 쌓고 다양한 문화 영역에서 활용되고 있음을 이해한다.			
교과목 목표	1. 스토리텔링의 개념을 알 수 있다. 2. 스토리텔링에 담긴 시대별 특징을 이해할 수 있다. 3. 지금 우리 사회의 스토리텔링은 무엇인지 설명할 수 있다.			
교과목 개발 주안점	스토리텔링은 인간과 그 역사를 함께 해왔음을 알아봄으로써 디지털 시대에 있어 스토리텔링의 가치와 의미를 깨달을 수 있다. 이와 더불어 스토리텔링의 변천 양상을 통해 현재와 미래의 스토리텔링을 예측해봄으로써 다양한 문화 영역에서 적극적으로 활용할 수 있는 능력을 향상시킨다. 이			

	는 진로 선택과 계발에 있어서도 토대를 마련해 줄 수 있다.			
교재정보	김정희, 『스토리텔링이란 무엇인가』, 커뮤니케이션북스, 2014.			
4. 수업 설계(* 중복 선택 가능)				
Pre-Class (사전 학습)	주 자료		보조 자료	
	☐ 직접 촬영 ☒ 스튜디오 촬영		☐ TED / 유튜브 ☐ KOCW / K-MOOC ☒ 기타(교재)	
In-Class (본 학습)	학습 활동	☒ 토의/토론 ☒ 발표 ☐ 프로젝트 ☐ 기타()		
Post-Class (사후 학습)	공유 및 평가	☐ 팀 활동 보고서 ☒ 성찰 일지 ☐ 기타()		
5. 플립러닝 주차별 강의 계획				
주차	학습 주제 및 내용	Pre-Class (사전 학습)	In-Class (본 학습)	Post-Class (사후 학습)
1주차	- 강의 목표와 강의 방식 - 강의 평가 - 교재 안내 - 질의응답 시간	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
2주차	-호모 나랜스 -이야기 본능 -이야기의 근원적 욕망 -이야기의 힘과 속성	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
3주차	-드림 소사이어티 -롤프 옌센 -감성마케팅과 광고 사례 -문화콘텐츠의 특성	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
4주차	-신화 -디지털시대, 신화의 귀환 -제2의 구술성 -서사 구조의 차용	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
5주차	-상호텍스트성 -텍스트 간의 대화 -원형 스토리의 활용 -정서 구조 -원소스멀티유즈	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)

6주차	-카타르시스 -아리스토텔레스의 비극론 -공포와 연민 -이야기의 정신분석학적 효과	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
7주차	-이야기 가치 -보편적 욕망과 이야기의 테마 -메디컬 드라마 -물질적 상상력과 집단무의식	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
8주차	중간고사			
9주차	-낯설게하기 -스토리화 담화 -낯설게하기의 기법들 -서스펜스 -트랜스미디어스토리텔링	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
10주차	-캐릭터 -고유명사의 힘 -캐릭터 중심의 시나리오 -캐릭터 재현의 방식들	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
11주차	-공간 -이야기와 공간 -공간 소재와 트렌드 -서사적 공간의 모델 -공간스토리텔링	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
12주차	-극적 통일성 -통일성의 이론 -주제의 일관성 -극적 통일성의 방법론	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
13주차	-매체사에 따른 스토리텔링의 특징 -구전문화시대 스토리텔링 -문자문화시대 스토리텔링 -전파매체 스토리텔링 -디지털매체시대 스토리텔링	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
14주차	-트랜스미디어 스토리텔링 -미디어의 분화 -이야기 분기 -복수의 매체	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)

	-이야기의 시작과 결말의 미제시			
15주차	-한 학기 수업 리뷰 -스토리텔링 대두 배경과 특성 -다양한 스토리텔링 유형과 방식 -매체와 스토리텔링	스튜디오 촬영 (25분)	토의/토론 (100분)	성찰작성 (25분)
16주차	기말고사			

6. 플립러닝 교과목 교수-학습 지도안(* 한 차시 분량 작성)

주차명	4주차			
학습 목표	* 신화의 개념과 활용에 대해 알아본다. * 서사구조를 응용해 이야기를 만들어본다. * 스토리텔링에서 원형스토리의 역할을 설명할 수 있다.			
구분	교수자 활동		학습자 활동	시간
Pre-Class (사전 학습)	1) 사전 학습 내용 제시 -4주차에서는 ‘신화’에 대해 알아보겠습니다. 학습 주제는 신화의 귀환, 제2의 구술성, 서사구조의 차용입니다. -‘신화’는 우주의 기원, 초자연의 존재의 계보, 민족의 시원 등과 관련된 신에 대한 서사적 이야기라는 뜻을 갖고 있습니다. 어떤 신격을 중심으로 한 하나의 전승적 설화라고도 설명합니다. -디지털 문화가 발달하고 인간의 감성적 욕구가 증대했습니다. ‘신화의 귀환’이란 억압당하던 미토스(mythos)의 복원을 의미합니다. 다음으로 제2의 구술성에 대해 알아보겠습니다. 일차적인 구술성이 공동체 집단을 대상으로 한 구연행위라면 이차적인 구술성이란 영상미디어, 디지털미디어를 통해 확인할 수 있습니다. 특히 인쇄 텍스트와 비교를 하면 그 특성을 더 잘 알 수 있습니다. -이제 마지막으로 서사 구조의 차용을 학습하겠습니다. 신화에는 상징과		사전 학습 목표 확인한다. 신화의 개념을 알아본다. 현대사회에서 신화가 강조되는 이유에 대해 알아본다. 제2의 구술성에 대해 학습한다. ‘서사구조의 차용’에 대해 학습한다.	25

		스토리패턴이 담겨 있습니다. 블라디미르 프로프의 경우에는 민담을 연구했습니다. 이때 모든 보편적인 이야기에는 31가지의 기능이 있다는 것을 밝혀 냈습니다. 그레마스는 조종과 계약에서 역량, 수행, 상벌이라는 과정을 거쳐 이야기가 완성되고 호건 역시 이야기는 감정의 전형, 만들어진 형태가 있다고 했습니다. 모두 공통적으로 이야기에는 하나의 패턴이 있다고 주장한 것입니다. 2) 본 학습 활동 내용 안내 본 학습 활동에서는 ‘서사 구조의 차용’을 실습해봅니다. 블라디미르 프로프는 이야기는 31가지 기능으로 이루어졌다고 한 것, 모두 잘 기억하고 있지요. 그 31가지 기능을 이용해 직접 이야기를 만들어보겠습니다.	본 학습 활동 내용을 확인한다.	
In-Class (본 학습)	도입	1) 학습준비도 확인 및 평가 -지난 시간에 학습한 내용을 TLS 퀴즈를 통해 확인해 보도록 하겠습니다. -어떤 문제에서 오답이 많았는지 함께 알아보겠습니다. 2) 학습 목표 안내 -오늘 수업에서는 블라디미르 프로프의 인물 유형과 31가지 기능을 활용해 이야기를 만들어보겠습니다.	TLS 퀴즈에 응시하고 그 결과를 확인한다. 본 학습 목표를 알아본다.	10
	전개	1) 활동 수행 안내 - 먼저 주인공 등 주요 인물 설정은 모두 같이 해보겠습니다. - 이 인물들과 프로프의 31가지 기능을 활용해 이야기를 만들어 보겠습니다. 31가지 모두 들어가지 못하더라도 최대한 많은 기능을 넣도록 노력해 보기 바랍니다.	활동 내용을 확인한다.	30

		2) 팀 구성 방법 학기 초에 편성한 팀으로 활동하겠습니다. 학기 초에 팀별로 정한 팀 운영 원칙 등을 다시 한 번 살펴보세요. 지금부터 30분 동안 이야기 만들기 활동을 하겠습니다. 종료 5분 전에 활동 진도를 확인하겠습니다. 제시된 시간 전에 활동을 완료한 팀은 알려 주기 바랍니다. 3) 교수-학습 상호작용 팀별로 피드백하도록 하겠습니다. 각 팀이 만든 이야기에 대한 생각과 느낌을 댓글로 적어 주세요. 여러분이 팀별로 만든 이야기에 31가지 기능 중 몇 가지가 들어갔는지 알아보겠습니다.	팀별로 모여 운영 유의 사항을 다시 정리한다. 팀별 피드백 활동을 한다. 교수자 피드백을 확인하며 활동을 점검한다.	
	정리	1) 수업 목표 및 내용 재확인 - 오늘 수업 목표는 블라디미르 프로프의 31가지 기능을 활용해 이야기 만들기였습니다. - 팀별로 31가지 기능을 활용해 흥미로운 이야기를 잘 만들었습니다. 2) 활동 평가 - 가장 많은 기능을 활용해 만든 팀은 00팀이네요. 많은 기능을 활용할 수록 이야기가 어떻게 달라지는지 확인해 보면 좋겠습니다. 앞으로 여러분들이 스토리텔링을 할 때 이 기능들을 응용해 보는 것도 도움이 되겠습니다. 3) 다음 차시 예고 -다음 수업 주제는 상호텍스트성입니다. 한마디로 ‘세상 아래 새로운 이야기는 없다’라고 할 수 있겠습니다. 어떤 내용인지 사전 학습을 통해 확인		10

		해 보세요.		
Post-Class (사후 학습)		1) 수업 관련 질의 -오늘 수업한 '신화'와 관련해 궁금한 점이 있으면 TLS 질문 게시판을 이용해 주기 바랍니다. 2) 학습 활동 공유 -TLS 게시판에 오늘 수업한 내용을 정리해서 올려 주세요. 알게 된 것과 더 알고 싶은 내용으로 구분해 주기 바랍니다. -사후 활동들을 추후 정리해서 주요 내용들은 수업 시간에 공유하며 정리 하도록 하겠습니다.		25

2024년 4월 21일

개발교수자 이미정 *Lee mi-jung*

교무처 Cogito대학교육혁신원장 귀하