

Transformation of Learning in Korean Education based on Narrative

내러티브 이론에 기반한 한국 교육에서의 학습 전환

Jin Gyu Noh¹, Su Yeong Kim², Hyeon Suk Kang³

노진규¹, 김수영², 강현석³

¹ Teacher, Pacheon Elementary School, South Korea, nothanks88@naver.com

² Researcher, Department of Secondary Education Research Institute, Kyungpook National University, South Korea, kimsy7944@naver.com

³ Professor, Department of Education, Kyungpook National University, South Korea, hskang84@knu.ac.kr

Corresponding author: Hyeon Suk Kang

Abstract: The purpose of this study is to explore the causes of problems in Korean school education and to suggest alternatives based on narratives. In Korean school education, learning can point out problems of learning separated from the context, problems of linear learning, and problems that are separated from learning and learners' lives. Recently, there have been attempts to solve this problem with various teaching and learning methods, but in this study, a narrative is presented as a solution. In particular, Bruner carefully examines the construction of the human mind as a narrative. Learning based on narrative presents a new possibility of constructing the human mind by experiencing knowledge as a narrative. The narrative suggests the possibility of transforming learning in Korean education.

Keywords: Curriculum, Bruner, Narrative, Agency, Intersubjectivity

요약: 본 연구는 한국 학교 교육의 문제로 지적되는 학습의 과정이나 양상에 주목하여 그 문제의 원인을 탐구하고, 내러티브에 기반하여 대안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 한국 학교 교육에서 학습은 탈맥락적 학습의 문제, 선형적인 학습의 문제, 학습과 학습자 삶과 유리된 문제를 지적할 수 있다. 최근에는 다양한 교수학습 방법으로서 이 문제를 해결하려는 시도가 있으나 본 연구에서는 근원적인 해결로서 내러티브를 제시하는 것이다. 특히 브루너의 내러티브로서 인간 마음의 구성 문제를 학습의 차원에서 주의 깊게 들여다본다. 내러티브 이론에 기반한 학습은 지식을 내러티브로서 경험화하여 인간의 마음을 구성하는 새로운 가능성을 제시한다. 내러티브는 한국 교육에서 학습의 대안적 관점을 제시하는 것이다.

핵심어: 교육과정, 브루너, 내러티브, 주체성, 간주관성

1. 서론

본 연구는 학교 교육의 문제로 발견되는 과정이나 양상에 주목하고 그 문제의 원인을

Received: November 13, 2022; 1st Review Result: December 28, 2022; 2nd Review Result: January 27, 2023
Accepted: February 28, 2023

내러티브(narrative)에 기반하여 해결하는 것을 목적으로 한다. 한국 교육은 새로운 도전에 직면하고 있다. 과거 전통적 학습은 학생의 주체성, 지식으로서 마음 형성, 삶을 살아가는 힘과 괴리(乖離)되는 문제가 지적되고 있기 때문이다. 본 연구에서는 내러티브로서 한국 학교 교육에서 학습을 바라보는 새로운 아이디어를 제시하려 한다.

로버트 쉘러(Robert, J. S.)는 경제학 분야의 내러티브 영향력에 대한 설명으로써 노벨 경제학상을 수상하였다. 일반적으로 경제학은 경제라는 현상을 수라는 도구와 논리적, 절차적 탐구 방식으로 이해하려 한다. 그런데 쉘러는 세계 경제의 중요한 사건들에는 일반 대중들의 입소문으로서 이야기가 중요한 역할을 한다는 점을 밝힌 것이다. 경제학에서 내러티브 해석을 새로운 도전으로 생각하였다[1]. 비단 경제학뿐만 아니라 지난 학교 교육에서는 절차적이고 논리적인 방식을 선호하였다. 합리주의적 도식(rationalistic scheme)으로서 인간의 이성은 학교 교육의 목표였으며, 특히 평가라는 잣대와 맞물리면서 그 중요성은 더욱 커진 것이다[2].

그러나 그 이면에는 인간소외라는 문제가 발생하였다. 생산과 물질, 자본의 풍족함과 질서가 꼭 좋은 결과만을 가져온 것은 아니다. 본 연구에서는 내러티브 전회(narrative turn)로서 기존 논리, 실증적 과학적 탐구 방식에 대한 반성으로 인간을 총체적으로 이해하려는 새로운 시도를 하려한다[3]. 교육이 인간의 마음을 다루는 영역이라면 마음이라는 대상에 적합한 방식으로 접근하려는 노력 또는 해석이 필요함에도 불구하고, 지난 한국 학교 교육에서는 구체적 방법에 대한 대안을 간과하는 실수가 있었다. 본 연구에서는 내러티브에 기반하여 한국 학교 교육에서 학습의 전환에 대한 대안을 제시하려는 것이다.

2022 개정 교육과정에서는 지난 학교 교육의 문제에 대한 대안으로 학생 행위 주체성(student agency) 및 변혁적 역량(transformative competence)을 강조하고 있다[4]. 이들의 의미는 학생들이 목표를 향해 스스로 성찰하고 책임감 있는 행동으로 보다 나은 변화를 만드는 능력을 요구하는 것이다. 사실 이 목표를 달리 해석하면 학교 교육의 배움으로서 자신만의 이야기를 만들고, 자신만의 이야기를 새로운 상황에 적용하는 능력을 기르는 것이라고도 할 수 있다. 이를 위해서는 평소 학교에서 지식과 관련한 탐구 경험, 탐구 경험 안에서의 협업 경험, 이 모든 과정을 하나의 완성된 이야기로서 기억하는 경험이 내러티브로서 도식화되고, 삶의 전 과정에서 이를 적절히 적용할 수 있는 능력이 필요함을 뜻하는 것이다.

이와 관련하여 본 연구에서 해결하려는 문제는 다음과 같다. 첫째, 학교 교육에서 내러티브 이론의 가치와 역할은 무엇인가? 둘째, 학교 교육에서 학습의 문제는 무엇인가? 셋째, 내러티브에 기반한 학습의 문제 해결 방안은 무엇인가? 넷째, 내러티브 학습의 가능성과 학습의 전환 방향은 어떻게 모색할 수 있는가?이다. 이야기는 태초 가장 흔하게 사용하던 교육, 문화의 전수 방식이다. 본 연구에서 이야기하는 내러티브는 이야기를 넘어 인간의 마음 구성에 대한 인식 전환으로서 가치로 바라본다. 특히 이 관점은 학습을 바라보는 기저의 인식에 대한 전환으로서 설명할 수 있다. 본 문제를 해결하기 위하여 내러티브와 관련한 저작물 및 선행 연구 분석을 활용하며 철학적 논의 방식을 취하려 한다.

2. 학교 교육에서 내러티브 이론의 가치와 역할

학생들은 학교라는 공간 안에서 하루의 대부분을 살아간다. 그래서 학교는 학생들

삶의 공간이라 할 수 있 있다. 그런데 학교 교육의 목적이 학생들이 바르게 살아가는 힘을 기르는데 있다면, 학교라는 공간에서 일어나는 내러티브를 제대로 이해하려는 노력이 필요하다. 학교에서 살아가며 접하는 교과, 교육과정, 동료, 교사, 학교 문화 자체가 하나의 내러티브로 맞물리며 작동하는 청사진을 그릴 수 있을 때, 삶의 힘을 키우는 진정한 배움이 일어날 수 있기 때문이다.

본 장에서는 내러티브의 개념과 가치로서 의미를 탐색하려 한다. 내러티브는 인간의 경험을 하나의 이야기로 구성하는 도구, 인간의 경험에 의미를 부여하는 방식, 살아 있는 인간의 삶을 탐구하는 방식 등으로 설명할 수 있다. 인간의 삶이 경험의 구성 과정인 동시에 경험의 해석 과정으로 생각한다면 내러티브는 인간의 삶에서 벌어지는 다양한 사건들의 계열과 사건들이 만들어지는 이야기에 초점을 두는 것이다. 여기에는 학생들이 행위 주체로서 의도와 목적을 가지고 자신만의 의미 있는 이야기를 만들어 가는 과정을 중요하게 생각하는 내러티브 이론의 가치가 있다.

2.1 내러티브의 개념과 가치

내러티브라는 단어를 처음 접할 때 아마도 이야기(story)와 관련한 생각이 가장 먼저 떠오를 것이다. 물론 내러티브는 일상의 이야기를 뜻하기도 한다. 그러나 엄밀한 의미에서 내러티브는 인간의 경험과 사고 문제와 매우 밀접하게 관련되어 있다. 무엇보다 인간은 태어나면서부터 수많은 경험과 함께하는데 이러한 경험들이 내러티브로서 구조화된다. 본 연구에서 이야기하는 내러티브는 브루너(J. S. Bruner)가 그의 다양한 저서에서 밝히는 내러티브 아이디어를 교육적으로 해석하고 있다. 특히 브루너는 『Making Stories: Law, Literature, Life』(2002)에서 이야기가 인간의 경험을 조직하는데 매우 중요한 역할을 수행하며, 내러티브 양식으로서 이야기는 의미를 생성하는데 중요한 도구로 작동함을 밝힌다[5]. 학생들은 교과로서 지식 혹은 지식으로서 경험을 이야기 형태로 도식화 하면서 자신만의 의미 체계로 받아들이기 시작하는데, 이 과정에서 내러티브는 지식과 경험 의미를 구성하는 수단으로서 작동하는 것이다. 이는 기존 학습 과정이 논리적이고 절차적이라고 생각하는 경향과는 큰 차이를 보이며, 인간 본연의 내러티브로서 의미 구성 과정을 학습의 중요한 기제로 생각하는 것이다.

Polkinghorne(1988)은 경험과 행위에 의미를 부여하는 도식으로서 내러티브를 설명한다[6]. 인문사회과학 영역에서 내러티브는 경험을 의미화 하는데 중요한 역할을 하는 것이다. 도식(scheme)과 관련한 Polkinghorne의 설명은 교육학에서 이해되는 일반적인 도식 이론과는 큰 차이를 보인다. 일반적으로 동화와 조절, 평형화로 구성되는 Piaget의 인지 도식은 인간에게는 일정한 순서의 발달 단계가 있고, 그 과정에서 세상을 이해하고 받아들이는 인지의 구조로서 이해된다[7]. 반면 내러티브 도식(narrative scheme)은 경험을 의미화하기 위한 도식이다. 인간들이 겪는 다양한 경험들은 내러티브 도식으로 조직되거나 기억되는데, 새로운 경험을 만나게 되면서 기존의 내러티브 구조로서 상황을 이해하는 동시에 내러티브를 확장하는 가능성을 가지는 것이다.

Clandinin & Connelly(2000)는 내러티브 탐구(narrative inquiry)와 관련하여 살아있는 경험으로서 인간의 삶을 연구하였다[8]. 이러한 그들의 접근은 인간들이 살아가며 접하는 다양한 경험을 해석하거나 분석하면서 그 의미를 파악하려는 질적 연구의 한 방법이다. 특히 삶으로서 경험을 텍스트로서 받아들인다는 점에서 우리가 살아가는 순간이 그저 맹목적인 시간 흐름이 아니라, 텍스트로서 기록되는 시간의 의미를 가진다는 점을

파악할 수 있다. 최근 인문사회과학 분야에서 인간의 삶에 대한 연구가 질적 방법으로서 내러티브를 적극적으로 활용하는 이유이기도 하다[9].

이상으로 내러티브는 학교 교육에서 지식의 문제, 학생들의 경험 문제, 교육과정 조직과 운영의 문제를 다루며, 특히 이 과정 자체를 하나의 내러티브로서 조직 및 구성하여 학습자의 마음 형성에 중요한 역할을 수행할 수 있을 것으로 판단된다. 내러티브는 학교 교육에서 교육과 문화, 마음의 문제를 이해하고 인간을 이해하는데 중요한 화두를 제시하고 있는 것이다.

2.2 학습에서 내러티브의 역할: 교과 내면화 측면의 가능성

[표 1] 교수-학습에서 내러티브의 역할

[Table 1] The Role of Narrative in Teaching-Learning

교과 지식	브루너의 지식의 구조
경험	지식의 구조를 탐구하는 경험
학습자의 마음	지식과 경험이 내러티브로서 학습자 마음의 변화
내러티브와 이해	내러티브 사고 기반 교과 지식을 탐구하는 경험으로 진정한 이해를 추구하는 교수-학습

교수-학습 과정에서 내러티브의 역할을 설명하기 위하여 ‘교과 지식을 경험으로서 학습자의 마음으로 이해하는 과정’이라고 생각하고 내러티브가 교수-학습에서 어떤 역할을 하는지 그 의미를 파악해 보자. 먼저, ‘교과 지식’은 교과가 지식으로 이루어짐을 뜻한다. 교과란 우리가 일반적으로 알고 있는 교과목(subject)라 할 수 있으며, 교과란 지식으로서 구조화되어 있다. 학생들이 교과를 배운다는 것은 결국 교과로서 지식의 구조를 탐구한다는 것으로 이해할 수 있는 것이다[10]. 한편, ‘학습자의 마음’은 사고(thinking)로 생각할 수 있다. 학습자는 교과로서 지식을 사고로서 받아들이기 때문이다. 서론에서 기존 학교 교육에서 사고 교육이 지나치게 합리성에 치중한 경향성을 문제로 제시하였고, 본 논문에서는 그 문제에 대한 대안을 내러티브로서 제시하려는 것이다. 마지막으로 ‘이해하는 과정’에서 이해는 지식의 탐구로서 ‘진정한 이해(authentic understanding)’를 뜻한다. 그리고 이 상황을 내러티브로 설명하면 교과 지식이 학습자의 내러티브 사고로서 이해되는 상황이기도 하다. 교육학에서는 이를 ‘교과 내면화’(internalization of subject matter)로 설명하기도 하는데, 교과 지식과 학습자의 마음이 하나로 합쳐진 상황을 비유하는 것으로 해석할 수 있다. 학습이 지식을 대상으로 학습자의 바람직한 마음의 변화를 기대한다면, 교과로서 지식 이야기가 학습자 주체의 이야기와 합쳐지는 것을 교과 내면화이자 학습의 목적이라 할 수 있는 것이다[11].

내러티브는 교과 내면화로서 지식과 학습자의 마음을 합치하는데 다음 세 가지 시사점을 제시한다. 첫째, 내러티브는 학습 맥락(context)을 활성화한다는 점이다. 맥락은 이야기가 전개되는 총체적인 상황을 뜻한다. 이를 시간과 공간의 개념으로 설명하면 다음과 같다. 우리는 긴 역사적 시간의 흐름에서 현재를 살아가고, 공간적 측면에서 어느 한 지역의 학교에서 배움을 이어나간다. 긴 역사적 시간과 공간의 맥락에서 과거 총체로서 인류가 정리한 교과로서 지식을 학습하는 지금 이 시간과 공간이 학생들에게 보다 유의미한 배움의 장이 되기 위해서는 학습자 삶의 이야기와 교과 지식의 이야기 사이의 공통된 부분이 있어야 할 것이다. 그래야 학습자는 보다 능동적으로 지식의 탐구

과정에 적극적으로 참여할 수 있는 동기가 생길 수 있기 때문이다. 맥락이란 교과 지식의 상황과 학습자의 마음 상황을 연결하는 최소한의 장치로 작동하는 것이다.

둘째, 학습의 주체성(agency)을 강화한다. 내러티브는 맥락의 내러티브와 주체의 내러티브가 함께 어우러져 소통하는 장이다. 상대적으로 경험의 크기가 협소한 학생들은 인류가 이룩한 지식을 마주하며, 자신만의 마음을 내러티브로서 확장해 간다. 그런데 내러티브를 확장하는 학생들의 마음이 모두 같을 수만은 없다. 학생들은 태어나는 순간부터 다양한 상황과 환경의 영향 안에서 각자 다른 마음을 키워가기 때문이다. 일정한 시간과 공간의 제도권 안의 공교육에서 학생들의 각기 다른 마음이 마땅히 존중받아야 하는 이유이기도 하다. 학습에서 내러티브는 학생들의 각기 다른 마음을 인정하고 확장한다는 측면에서 교육적 가치를 가진다.

셋째, 학습의 주체와 맥락은 결국 나만의 이야기로서 지식을 구성해 나간다. 주체와 맥락의 존중으로서 내러티브는 결국 지식을 나만의 이야기로 구성해 나가는 과정이다. 학생들은 지식을 경험과 내러티브로서 능동적으로 구성해 나아가고, 의미를 부여하는 존재로서 새로운 역할을 부여받는다. 그들은 자신만의 이야기로 지식을 구성하며, 동료와의 소통과 협업으로 새로운 이야기를 확장하기도 한다. 교실 안의 학생들은 상대방의 이야기에 공감하며, 성장하는 총체적인 문화를 형성해 나가는 동시에 자신만의 교육과정을 구성하고, 새로운 이야기를 찾아 가꾸어 나가는 주체인 것이다.

이상으로 내러티브는 학습자 각자의 맥락에서 교과로서 지식 이야기가 해석되는 과정으로 바라볼 수 있다. 이러한 교과 지식 재구성 이야기에서 학습자 주체의 중요성은 더욱 커지며, 기존 나의 삶과 관련한 이야기에 교과 지식과 관련한 이야기가 더해지면서, 나만의 이야기를 재구성해 나가는 과정으로 생각할 수 있다. 학생들은 지식을 탐구하는 주체이자 지식을 생성해 나가는 교수-학습의 주인이 되는 것이다.

2.3 교육과정 운영의 실제: 내러티브로서 하나의 이야기 구성

내러티브가 인간의 경험을 대상으로 하나의 이야기 형태로 도식을 형성하는 수단이라면 이를 잘 활용하여 기존 Tyler 중심의 선형적 교육과정 설계 방식과는 다른 실제적인 아이디어를 생각해 볼 수 있다. 사실 이와 관련한 선행 연구로서 Egan(1986)은 아동의 교육적 발달 단계를 신화-낭만-철학-반어적 단계로 구분하며, 시기별 적합한 이야기 형태로 교육과정을 재구성할 필요성을 제안한다[12]. Lauritzen & Jaeger(1997)는 이야기를 통한 학습의 통합 설계 템플릿을 직접 제시하기도 한다. 이 템플릿의 기저에는 내러티브란 끊임없이 우리 삶을 채우는 실재와 사건들이 가지는 의미를 형성하는 과정이라는 생각을 가지고 있다. 그리고 교육과정 설계의 토대로서 이야기의 가치를 다음 여섯 가지로 제시한다. 첫째, 기억을 하는데 도움을 준다. 둘째, 삶과 유사하게 관련시키도록 돕는다. 셋째, 의미 구성을 돕는다. 넷째, 유의미한 맥락에서 학습을 돕는다. 다섯째, 개인차를 조정하도록 돕는다. 여섯째, 공동체에 참여하는 능력을 기른다[13]. 이 모형은 내러티브가 교육과정 설계 및 운영의 실제에서도 충분한 가능성이 있음을 보여주는 예이다. 철학적 관점으로 MacIntyre(1984)는 인간은 나름의 내러티브를 통해 자신의 이야기를 구성하며 살아가는 것으로 설명한다[14]. 만약 삶이 자신만의 이야기 구성이라면, 학습의 과정 또한 삶의 이야기 구성에 필요한 역량을 익힐 필요가 있는 것이다.

이상의 선행 연구를 바탕으로 교수-학습 과정을 이야기 형태의 내러티브로 바라보면

학생의 마음과 그 너머 그들의 삶을 학습 및 케어하는 문제와도 깊은 관련이 있어 보인다. 이를 교과 지식의 문제에서 시작하여 삶의 문제로 확장하여 설명하면 다음과 같다. 먼저 학생들은 교과의 지식을 이야기 형태로 학습한다. 내러티브 관점에서 지식의 탐구는 학생들의 지식 탐구 과정을 중요한 의미로 생각하는 것이다. 학생들은 지식의 탐구 과정을 경험하며 이를 내러티브 도식으로 기억한다. 과거 학교 교육이 결과로서 지식의 언어를 기억하려 했다면, 내러티브 관점에서 지식의 탐구는 과정 그 자체를 하나의 이야기 형태로 기억하는 것이다. 다음으로 내러티브로서 하나의 이야기 구성은 교육과정 구성과 운영 방식을 내러티브로서 기억하는 의미를 가진다. 이는 교과와 교과 사이의 단절이나 개념과 개념 사이의 단절을 뛰어 넘어 차시 단위의 수업 이상으로 하나의 단원이 운영되는 교육과정 운영 방식을 내러티브 기반의 이야기 구조로 기억하는 것을 뜻한다. 단원 중심의 교육과정 운영은 지식으로서 교과 내용뿐만 아니라, 학습자 사이의 협동, 소통의 정의적 측면, 학교 행정 및 맥락적 상황과 관련한 다양한 요인을 이해하고 적용하는 종합적 대응이 필요하다. 교사와 학생 모두는 교육과정을 운영하는 상보적 관계로서 이 과정 자체의 상황을 종합적으로 기억하고 학습하는 것이다. 사실 이 문제는 교과로서 지식을 넘어 삶에 대응하는 자세를 기르는데도 큰 도움이 된다. 한국 학교 교육의 문제가 배움과 삶의 단절 문제에 있었다면, 내러티브로서 탐구와 교육과정 운영은 학습자의 삶을 총체적으로 생각하고 그들의 이야기를 케어하는데 도움이 되는 것이기 때문이다.

3. 한국 학교 교육에서의 학습 문제와 전환 방향

3.1 학교 교육에서의 학습의 문제

최근 학교 교육에서는 학습과 관련한 매우 다양한 문제들이 제기되고 있다. 본 장에서는 학습의 탈맥락적 상황, 선형적 교육과정의 운영, 학습과 삶의 유리 문제를 지적하고자 한다. 그리고 이 문제는 추후 내러티브로서 맥락 형성, 회귀적 교육과정, 학생의 마음 성장과 삶의 힘을 기르는 학습의 모습으로 대안을 제시한다.

첫째, 학습 맥락이 소극적으로 다루어지는 탈맥락 학습의 문제다. 지난 학교 교육에서는 교과와 학습자 삶 사이에 분리 문제가 있었다. 일반적으로 우리는 교과가 매우 논리적이고 합리적인 성격을 가진다고 생각한다. 반면, 학생들의 마음은 매우 유연하고 생성적인 성질을 가진다. 따라서 학습 상황에서는 교과와 학생 마음이라는 이질적 성격 사이의 공통점을 찾기 위한 노력이 필요하다. 그런데 맥락은 학습 상황에서 교과와 학습자 마음 사이의 연결고리 역할을 한다. 학생들은 본인이 경험했거나 배경지식이 있는 이야기에 호기심을 가지고, 문제에 비교적 쉽게 접근할 수 있다. 반면 처음 들어보는 이야기에는 두려움을 느끼거나 거부감을 가질 수 있다. 따라서 학교 교육은 지식과 관련한 이야기를 학습자의 마음에 연결 맺기 위하여 적절한 맥락을 설정해야 할 필요가 있는 것이다.

둘째, 선형적, 직선적 학습의 문제이다. 일반적으로 교과 지식은 학습자의 심리 수준을 고려하며 계열적으로 조직된다. 이와 같은 경향은 학습자의 발달 수준, 학문의 발달 수준을 고려한다는 논리적 해석이 뒷받침된다. 하지만 앞서 계속 지적하였듯이 교과의 논리와 학습자의 마음은 전혀 다른 성격의 문제이다. 학습자의 마음이 선형적으로 발전할 것이라는 기대는 큰 착각일 수 있다. 이제는 학습자의 마음 성격에 어울릴 수 있도록 교과를 재구성하는 교사의 전문성이 필요하다. 최근 교육과정 문해력 또는

교육과정 재구성과 관련한 논의들은 결국 선형적 문제로서 교과와 교육과정, 학습자의 마음 문제를 해결하려는 대안 중 하나이다. 그런데 이 문제를 해결하기 위한 단초는 교육을 바라보는 교사들의 마음 전환이 우선일 것이다. 본 연구에서는 이러한 생각으로 내러티브로서 학습을 재개념화 하는 대안을 제시하는 것이다.

셋째, 학습자의 삶과 맥락의 유리(遊離) 문제를 지적할 수 있다. 지난 학교 교육은 학습자의 삶과 관련성이 적었을 뿐 아니라 학습자의 삶을 살아가는 힘을 키울 수 없었다는 문제를 지적할 수 있다. 혹자는 과거 능력심리학 논리로서 학습자 마음의 힘을 키우는 것이 학교 교육 목적이라고 주장할 수도 있지만, 이제 더 이상 이러한 논리로서 학습자들을 수동적으로 참고 견디며 지식을 주입하는 학교 문화를 유지하기는 어려워 보인다. 무엇보다 이 문제와 관련하여 학습 주체성 문제는 매우 심각한 상황으로 판단된다. 학교 교육의 주인이 학생임에는 틀림없는 사실이지만 교실 수업에서 학습자의 마음을 들여다보면, 과연 주체로서 학습자들이 능동적으로 교실 수업에 참여하고 있는지 문제를 제기할 수 있다. 최근 교육과정 개정과 관련한 논의들도 어떻게 하면 학생들이 배움을 즐기고, 이 배움을 통하여 현재뿐만 아니라 미래를 잘 살아가는 힘을 기를 수 있는지와 관련한 논의에 초점을 두는 이유이기도 하다. 이 문제는 앞서 지적한 세 가지 문제에 대한 거시적 해결안을 제시하는 것이며, 내러티브는 이와 같은 교육과정 개정의 거대 담론의 철학적 개념으로서 중요한 역할을 수행할 수 있는 것이다.

3.2 내러티브에 기반한 학습의 문제 해결 방안

브루너는 지식의 구조(structure of knowledge), 나선형 교육과정(spiral curriculum)과 관련하여 교육과정을 조직 및 구성하는 핵심 개념을 제시한 학자로 널리 알려져 있다. 그런데 브루너가 주장하는 지식 관련 이론의 대부분은 전기 이론에 기반하고 있다. 사실 브루너는 지식과 관련한 논의의 한계를 발전시키며 후기 이론적 기반으로 문화주의와 내러티브라는 확장된 아이디어를 주장하였다[15].

브루너는 과거 실험, 발달로서 인간의 마음을 파악하려는 심리학의 문제를 지적하고, 인간 마음 발달의 근간을 문화주의(culturalism)로 설명한다. 인지심리학자로서 브루너 자신이 인간의 마음을 들여다보면 개인의 내부에서 발달하는 측면 못지않게 문화 안에서 소통과 교류로서 발달하는 측면이 중요하다고 생각한 것이다. 인간 마음은 삶의 방식과도 매우 밀접한 관련이 있으며, 실재(reality)는 인간 마음 외부에 실제로 존재하는 것이 아니라 문화 구성원들이 공유하는 상징체계에 의하여 공유되고 구성되는 것이다. 이때, 내러티브는 마음을 구성하는 핵심 기제로서 작동하며, 내러티브 전회는 인간을 총체적으로 이해하기 위한 삶의 방식에 대한 변화로 설명할 수 있다. 인간이 자신을 이해하고 삶을 이해하는 방식은 규칙으로 구조화되어 있는 대상을 알아가는 것이 아니라 오히려 내러티브로서 하나의 이야기 형식으로서 사건을 해석하며 재구성해 나가는 방식이다. 삶은 자신만의 내러티브로서 구성해 나아간다는 삶의 방식이 전환되는 것이다.

교수-학습 방법 측면에서 내러티브를 이해하기 위하여 강현석(2005)은 내러티브를 다음 세 가지 방식 의미로 설명한다. 첫째, 이야기하기로서 내러티브다. 내러티브는 기본적으로 인간이 즐겨하는 이야기로서 서사를 의미한다. 둘째, 경험을 조직하고 이해하는 근본적인 수단으로서 의미를 가진다. 인간의 경험은 내러티브로서 구조화되는 것이다. 셋째, 이야기를 만드는 인지작용으로서 의미다[16]. 이상 세 가지 내러티브의 의미는 분명 학교 교육에 시사하는 바가 매우 커보인다. 학생들은 교과 자체를

경험하기도 하고, 교과를 이야기하는 과정들이 내러티브로서 기억되는 것이다. 특히 교과를 이야기로서 경험한다는 설명과 관련하여 그의 전기 이론으로서 지식의 구조와 나선형 교육과정은 새롭게 재개념화 되어 교육과정 설계 및 운영에 새로운 시사점을 제시할 수 있다.

먼저 지식의 구조는 학생들이 지식을 탐구하는 핵심 아이디어인 반면, 내러티브로서 지식의 구조는 본인의 이야기를 구성하는 경험의 핵심으로서 이러한 경험을 제대로 탐구하면 추후 이와 비슷한 상황에서 이전 경험 이야기를 적절히 활용하여 문제를 해결할 수 있는 힘이 생긴다고 설명할 수 있다. 사실 이는 교육과정에서 이야기하는 역량과 비슷한 개념이며 또한 새로운 개정 교육과정에서 이야기하는 변혁적 역량 또한 과거 이야기를 바탕으로 새로운 문제 상황에 전이할 수 있는 경험의 핵심으로 설명할 수 있다. 다음으로 나선형 교육과정의 의미는 학생들의 경험으로서 이야기의 폭과 깊이가 확장되는 모습으로 새롭게 설명이 가능하다. 학생들이 성장한다는 것은 다양한 경험을 통한 이야기의 깊이가 깊어지는 것이며, 이러한 이야기에서 교사는 학생들의 이야기 구성을 바라보고 조언해 줄 수 있는 내러티브 케어(narrative care)라는 역할이 새롭게 부여된다[17]. 이는 분명 기존의 학생 성장에 대한 상담, 돌봄적 지원과는 차이가 있으며, 학생들의 삶의 총체 측면에서 그들의 내러티브를 지원할 수 있는 전향적 관점의 전환인 것이다.

3.3 내러티브 학습의 가능성과 학습의 전환 방향

앞선 논의들을 종합하여 내러티브 학습의 가능성을 지식, 교육과정, 학습자의 삶의 측면으로 설명하면 다음과 같다. 먼저 학생들은 지식의 생성 과정을 내러티브로서 학습한다. 내러티브 관점에서 지식은 학습자의 외부에 결정적으로 존재하는 대상이 아니라 오히려 지식은 학습자의 마음으로 재구성해 나가는 대상으로 볼 수 있다. 학생들은 지식을 자신만의 내러티브로 탐구하고 이해하기 시작한다. 학습은 지식을 자신의 이야기로 재구성하는 과정이기 때문이다.

이러한 관점에서 학습은 새로운 방향의 전환이 이루어 지는데 무엇보다 주체로서 학습자가 강조된다는 점이다. 내러티브 학습에서 학생들은 주도적으로 자신의 지식 생성 과정을 탐구하는 것을 전제하고 있다. 이를 위해서는 교육과정에 대한 인식의 전환이 필요해 보인다. 교육과정은 지식의 총체를 분절적으로 나열한 대상이 아니라, 학습자가 탐구해 나아가는 학습경험을 조직한 대상으로서 의미가 재개념화 된다. 그리고 이러한 과정은 선형적인 성격이 아니라 오히려 순환적이고, 회귀적인 특성을 가지는 것이다. 인간의 마음이 다양한 시행착오 속에서 성장해 나아가는 것처럼 배움의 과정 또한 딜레마를 토대로 순환, 회귀적 성격으로 재구성되기 때문이다.

이러한 맥락에서 Mcdrury(2013)와 Moon(1999)은 학습과 내러티브의 상호관련성을 다음과 같이 제안한다[18][19].

내러티브로서 학습은 학습자의 마음 형성 과정을 학습하는 것이다. 따라서 학교 교육에서 형성된 학습자의 마음은 추후 다양한 문제 상황에 대처하는 힘이 된다. 그리고 이는 학습의 전이 문제와도 관련된다. 전이는 학교 교육의 배움이 새로운 상황에 대처하는 힘을 뜻하는데, 학교 교육이 학습자 삶의 힘을 기르는데 목적이 있다면 내러티브 학습은 이 문제 해결에 큰 도움이 되기 때문이다. 또한 교육과정을 설계하는 교사들에게는 교육과정을 설계하는 새로운 이론이 될 수 있다. 교육과정 운영은

분절로서 지식 혹은 지식을 학생들에게 효율적으로 배치하여 전달하는 계획이 아니라 어떻게 하면 그들의 과거 경험 이야기와 교과로서 지식 이야기를 학습자의 마음에 의미 있게 재구성될 수 있는지와 관련한 계획으로 변화된다. 이와 같은 학습과 내러티브의 상호 관련성은 교육을 바라보는 새로운 관점을 제시하는 것이며, 교수자의 마음 변화로서 교육을 변화하는 주춧돌 역할을 수행할 수 있는 것이다.

[표 2] 학습과 내러티브의 상호관련성

[Table 2] Correlation of Learning with Narrative

학습 지도 (map of learning, Moon, 1999)	내러티브를 활용한 학습 (learning through narrative, Mcdrury, 2013)
주목하기 (noticing)	이야기 찾기 (story finding)
감지하기 (making sense)	이야기하기 (story telling)
의미 형성하기 (making meaning)	이야기 확장하기(story expanding)
의미 활용하기 (working with meaning)	이야기 진행하기 (story processing)
변형적 학습하기 (transformative learning)	이야기 재구조화하기 (story reconstructing)

4. 결론

본 논문의 시작에서 경제와 기존 교육 심리의 문제로서 합리성, 논리성이라는 패러다임을 제시하였다. 그리고 내러티브로서 과거 학교 모습의 문제에 대한 대안을 제시하였다. 사실 패러다임적 사고와 내러티브 사고는 세상을 바라보는 서로 다른 렌즈로 볼 수도 있다. 과거 교육의 장면에서는 지나치게 패러다임적 사고에 치중한 경향성을 지적할 수 있었으며, 학교 교육의 장에서도 내러티브라는 새로운 렌즈로서 교육 현상을 바라보고 해석할 필요성을 제안하는 것이다.

교육의 본질은 학습자 마음의 변화와 성장이다. 이때 마음은 사고로서 생각할 수 있는데 그동안 학습자의 사고에 대한 인식의 편식이 있었다. 내러티브는 인간 본연의 마음 작동 양상에 매우 근접해 있으며, 내러티브로서 학습자의 마음 성장은 매우 자연스러운 접근으로 바라볼 수 있다. 특히 교과 지식으로서 이야기와 지식의 탐구 과정으로서 이야기, 교육과정 운영 자체를 하나의 이야기 플롯(plot)으로 생각한다면, 교과로서 지식과 삶은 결코 분리되거나 단절된 것이 아니라는 것을 알 수 있다. 그동안 지식 교육이 학습자의 마음, 삶과 분절된 문제는 내러티브를 기반한 교수-학습으로서 새로운 대안으로 제시할 수 있는 것이다.

브루너는 『The Culture of Education』 (1996)에서 학교 문화의 전환을 주체적 행위, 반성, 성찰, 협동과 문화로서 설명한다[15]. 주체적 행위는 학습의 주체가 학생 스스로가 되어야 한다는 점을 시사한다. 학생이 주체가 되기 위해서는 지식을 탐구하는 학습자의 마음이 학습의 중심이 되어야 하는데, 내러티브 학습으로 이를 설명하였다. 반성과 성찰은 학습의 진행 상황에서 학습자의 사고를 뜻한다. 내러티브 사고로서 학습자들은 과거의 이야기와 현재 문제 상황 이야기를 바라보며, 반성과 성찰로서 이야기를 재구성하는 힘을 가져야 할 것이다. 그런데 이러한 성장은 새롭고 다양한 이야기일수록 확장 가능성이 크다. 따라서 간주관성(intersubjectivity)로서 협동적 자세로 서로의

이야기를 공유하고 배우는 기회가 필요한 것이다. 이제 내러티브로서 학습은 학교의 새로운 문화를 제시하고 있다. 학생이 주인이고 학습자의 마음 형성을 가운데 두고, 지식으로서 교과를 탐구해 나가는 과정 그 자체에 의미를 두고 함께 성장하는 새로운 학교 문화가 필요한 것이다.

수의 발명은 자연 과학의 획기적인 발전을 이루었다. 수의 발명으로 기존에 보지 못했던 자연 과학의 속성을 면밀히 관찰할 수 있었고, 컴퓨터라는 새로운 도구의 발명으로 우리의 삶은 매우 풍족해졌다. 내러티브는 인간의 마음을 바라보는 새로운 발견이자 발명으로 바라볼 수 있는 것이다. 인간의 마음은 내러티브로서 생성, 조직되는데 아직 이와 관련한 연구가 부족한 실정이다. 교육의 모습도 그러하다. 교육은 결국 지식과 학생들의 마음 사이의 관련인데 내러티브는 이 둘 사이에서 매우 중요한 역할을 수행할 가능성을 가지기 때문이다. 내러티브로서 학습이 기존 교육의 발전 동력과 어울려 한 걸음 더 나아가는 변화의 구심점으로서 역할을 할 수 있기를 바란다.

References

- [1] J. S. Robert, *Narrative Economics*, New Jersey: Princeton Univ. Press, (2019)
- [2] H. S. Kang, In search of the possibility and the development of narrative curriculum excluded in paradigmatic curriculum system, *The Journal of Curriculum Studies*, (2005), Vol.23, No.2, pp.83-115.
UCI: G704-000671.2005.23.2.010
- [3] H. S. Kang, In search of the meaning and the value of narrative in an educational setting, *History Education Review*, (2011), Vol.46, pp.3-59.
- [4] S. E. Lee, K. H. So, Analysis of change trends on OECD's competencies frameworks for curriculum redesign: Focused on "Education 2030", *The Journal of Curriculum Studies*, (2019), Vol.37, No.1, pp.139-164.
- [5] J. S. Bruner, *Making stories: Law, literature, life*. New York: Farrar, Straus and Giroux, (2002)
- [6] D. E. Polkinghorn, *Narrative knowing and the human science*, Albany: SUNY Press, (1988)
- [7] J. Piaget. *The construction of reality in the child*, New York: Basic Books, (1954)
- [8] D. J. Clandinin, F. M. Connelly, *Narrative inquiry: Experience and story in qualitative research*, San Francisco: Jossey Bass, (2000)
- [9] Y. H. Jo, Educational anthropology and qualitative research, *The Journal of Anthropology of Education*, (2012), Vol.15, No.2, pp.1-21.
DOI: <https://doi.org/10.17318/jae.2012.15.2.001>
- [10] J. S. Bruner, *The process of education*. Cambridge, Mass: Harvard Univ. Press, (1960)
- [11] H. M. Choi, Theory of narrative as theory of the internalization of studying subject, *The Journal of moral Education*, (2019), Vol.31, No.3, pp.187-213.
DOI: <http://dx.doi.org/10.17715/jme.2019.9.31.3.187>
- [12] K. Egan, *Teaching as storytelling*. London: Routledge, (1988)
- [13] C. Lauritzen, M. Jaeger, *Integrating learning through story: the narrative curriculum*, New York: Delmar Publishers, (1997)
- [14] A. MacIntyre, *After virtue: A study in moral theory*, Notre Dame, Indiana: University of Notre Press, (1984)
- [15] J. S. Bruner, *The culture of education*, Cambridge, Mass: Harvard Univ. Press, (1996)
- [16] H. S. Kang, In search of the possibility and the development of narrative curriculum excluded in paradigmatic

curriculum system, *The Journal of Curriculum Studies*, (2005), Vol.23, No.5, pp.83-115.
Available from: <https://kiss.kstudy.com/thesis/thesis-view.asp?key=2444627>

- [17] J. W. Yoon, A study on the re-conceptualization of the elementary school teacher' role as narrative care, *Journal of Narrative and Educational Research*, (2021), Vol.12, No.3, pp.309-333.
DOI: <https://doi.org/10.25051/jner090313>
- [18] J. Mcdrury, *Learning through storytelling*, New Zealand: Dunedin, (2013)
- [19] J. Moon, *Reflection in learning and professional development*, London: Kogan Page Limited, (1999)