

# 창의적 체험활동에서 디지털 스토리텔링을 활용한 저작권 교육프로그램 개발

허새롬<sup>o</sup>, 전석주<sup>\*</sup>

<sup>o</sup>서울교육대학교 교육전문대학원 초등컴퓨터교육과  
e-mail: bird0bird@naver.com<sup>o</sup>, chunsj@snue.ac.kr<sup>\*</sup>

## Development of Copyright Education Program using Digital Storytelling in Creative Experience Activities

SaeRom Heo<sup>o</sup>, Soek-Ju Chun<sup>\*</sup>

<sup>o</sup>Seoul National University of Education, Dept. of Computer Education

### ● 요약 ●

인터넷과 스마트폰의 보편화로 디지털 저작물의 생산이 고품질 콘텐츠로 연계되어 발전함에 따라 저작권은 오늘날 국민의 재산을 지키고 문화산업 등 21세기 산업을 성장시키는 원동력이자 국가경쟁력의 원천으로 주목받고 있다. 이와 같이 저작권의 중요성이 커짐과 동시에 전 세계적으로 저작권 교육의 중요성도 강조되고 있다. 하지만 현재 한국에서는 초등학생에게 적합한 저작권 교육 체계 및 수업 방법에 관한 연구가 미비하여 저작권 교육이 잘 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 이에 본 연구에서는 교육현장에서 활용할 수 있는 저작권 교육의 새로운 방안을 제시하고 학습자 주도의 디지털 스토리 제작 과정을 경험하는 디지털 스토리텔링을 기반 저작권 교육 프로그램을 설계하였다. 본 연구에서 구현한 디지털 스토리텔링 기반 저작권 프로그램을 통해 초등학교 학생들의 저작권에 대한 인식 및 의식 확대와 저작권 보호 실천 의지 강화를 기대하며 초등학교에서의 효과적인 저작권 교육활동이 이루어지길 기대한다.

**키워드:** 저작권 교육(Copyright education), 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling)

## I. 서론

현재 우리는 인터넷이 보편화 되고 스마트폰 등 발 빠른 각종 21세기형 미디어가 발전과 진화를 거듭하며 생활의 중요한 부분을 차지하는 시대에 살고 있다. 또한 저작물의 생산과 유통 방법은 다양해지고 창의적인 아이디어에 기반을 둔 고품질의 콘텐츠는 핵심 역량 산업으로 인정받고 있다. 하지만, 저작물의 불법복제와 이로 말미암은 피해는 급증하고 저작권 분쟁은 계속 증가하며 초, 중등 학생은 자신의 어떠한 행동이 저작권을 침해하는 잘못된 행동인지 인식하지 못한 채 저작권 침해소송에 휘말리고 있다. 얼마 전 대검찰청에서 발표한 저작권법에 의한 저작권위반 현황을 살펴보면 청소년들의 저작권위반 사례역시 점차 증가하고 있음을 나타냈다[10]. 하지만 이러한 저작권의 중요성에도 불구하고 학교 현장에서 저작권 교육은 체계적으로 이루어지고 있지 못하고 있는 실정이며 2012년 초등 5,6학년 도덕, 국어 교과에서 교과 내용의 일부로 포함되어 실시되고 있는 저작권 교육은 매년 실시되고 있는 연도별 청소년 저작권 의식조사 현황에서도 저작권 인식지수 대비 의식지수는 여전히 낮아 올바른 행위에 대한 가치 판단 수준은 여전히 미흡한 것으로 나타났듯 그 효과가 미비하다[10]. 이처럼 저작권 교육의 필요성은 인지하지만 교육적 방법에 대한 논의는 부족하며 효과적

수업방법에 대한 연구가 절실하다. 또한 2009 개정교육과정의 실시됨에 따라 구 재량활동에서 필수 포함이었던 정보통신 활용 기술이 창의적 체험활동에서는 학교 재량별 선택적 교육활동이 됨에 따라 정보통신 교육 내 저작권 교육도 입지가 좁아진 실정이다.

따라서 본 연구는 초등학교 창의적 체험활동 시간에 활용할 수 있는 저작권 교육을 고학년 대상 디지털 스토리텔링 방법으로 구성하여 초·중등 학생의 저작권에 대한 올바른 인식을 높이는 효과적인 저작권 교육프로그램을 개발, 현장에서 적용하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 창의적 체험활동

#### 1.1 창의적 체험활동의 의미와 목적

2009 개정 교육과정에서 생겨난 창의적 체험활동은 예전 교육과정에서의 재량활동, 특별활동의 중복 문제를 해결하기 위해 통합된 개념으로 체험활동 중심의 교과 이외의 활동이다. 또한 창의적 체험활동은 학생들이 창의적 체험활동에 자발적인 참여로 개개인의 소

질과 잠재력을 함양하고 자율적인 생활 태도를 기르며, 타인에 대한 이해를 바탕으로 나눔과 배려를 실천함으로써 창의성과 인성을 갖춘 미래지향적인 인재를 목적으로 하며 자율 활동, 동아리활동, 봉사 활동, 진로활동의 4영역으로 구성되어 운영되고 있다. 초등학교에서는 주당 3시간 이상으로 교육과정을 편성하여야 하며 학년 내 운영 시수 및 4개 영역 간 시수 배분은 학생의 요구와 학교 실정에 기초하여 융통성 있게 학교 재량으로 운영하도록 하게 되어 있다[11]. 특히 ‘초등학교 창의적 체험활동에서 정보통신 활용 교육, 보건 교육, 한자 교육 등은 교과와 창의적 체험활동 시간을 활용하여 지도하되 별도의 의무시간은 없으므로 학교 재량으로 편성 운영한다.’라는 지침에 따라 교육청 중점 사업과 학교 특색에 따라 창의적 체험활동이 실시되고 있으나 각지은(2013)에 따르면 정보통신 활용 교육, 보건, 한자 교육 등이 우선 편성되고 나머지 시수를 다른 특색 교육으로 교육과정을 구성하는 경우가 많은 것으로 나타났다[5].

## 1.2 창의적 체험활동 선행 연구

최근 초등학교 창의적 체험활동과 관련된 연구로는 창의적 체험 활동 교육과정 내 배당된 시간을 활용할 수 있는 교육 프로그램 개발과 관련된 연구들은 강혜경(2013)의 나눔, 배려 교육지도 방안, 이강욱(2011)의 식생활 프로그램 등이 있다[3,7]. 또한 교과와 연계된 저작권 교육에 대한 연구도 있으나 정보통신 윤리교육 프로그램, 저작권 프로그램에 관한 창의적 체험활동 관련 연구는 미비하다. 다만 저작권연구학교 등의 시범학교 등에서 저작권 교육에 대한 연구가 활발하게 진행되고 있다[4].

## 2. 저작권

### 2.1 저작권의 개념

저작권(著作權)이란 법에 의하여 저작물의 저작자에게 부여하는 독점적인 권리로, 자신의 창작물을 공표하고, 이를 어떠한 방법으로든 공개 배포 또는 전달하고, 저작물을 다른 사람이 특정의 방법으로 사용하도록 허락할 수 있는 권리를 의미한다. 또한 저작권 침해란 저작권법에 의해 저작권이 제한되는 경우를 제외하고 저작권의 허락 없이 저작물을 이정한 방법으로 이용하는 행위를 말한다[13].

### 2.2 저작권 교육의 필요성

인터넷시대에 살고 있는 많은 청소년들이 저작권자가 되거나 침해자, 피해자가 될 확률은 높다. 생활 속에서 접하는 모든 영상 및 문화가 저작물이기 때문이다. 이러한 상황에서 학생들의 저작권 교육경험은 특히 중요하다 할 수 있다. 저작권을 보호한다는 것 자체가 법을 어기고 지키고의 준법정신 문제이기도 하지만 결국 양심과 인성 의문제이기 때문이다.

고로 저작권 교육이 필요한 이유는 다음과 같이 정리 될 수 있다. 우선 저작권 침해사례와 범위가 날로 늘어나고 있으며 이에 청소년들도 예외 대상이 아니다. 또한 자신의 저작물을 보호하고 타인의 저작권을 보호하기 위해서는 저작권에 대한 충분한 이해와 이용방법을 알고 이를 실천하고자 하는 의지가 필요하다. 강도나 살인과 같은 드러나는 범죄는 처벌이 무섭고 도덕적 양심에 의해 일어나기 쉽지 않지만 저작권 침해는 안 보이는 곳에서 몰래 이루어진다고

생각하기 때문에 무엇보다도 정확히 알고 이를 실천하려는 의지가 중요하다 할 수 있다. 마지막으로 저작권 교육을 받고 안 받고의 차이가 저작권 의식지수에 큰 영향을 준다는 연구가 있기 때문이다. 강경순(2009)은 초등학교 저작권 프로그램 적용 학생과 비 학생을 대상으로 저작권 소양을 비교한 결과 저작권에 대한 인지, 의식 점수에서 저작권 교육을 받은 학생이 더 높은 것으로 나타났다[9]. 이를 볼 때 저작권 교육은 초등학교생에게 저작권 의식을 함양 시키는 꼭 필요한 교육인 것이다.

## 3. 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling)

### 3.1 디지털 스토리텔링의 의미와 교육적 효과

스토리텔링은 이야기를 통해 사람과 사람사이의 의미나 생각을 전달하는 수단으로 오래전부터 실시 되어온 교육적 방법 중 하나이다. 디지털 스토리텔링은 예전에 구두로만 이루어졌던 스토리텔링에 디지털 매체들이 추가되어 만들어진 의미이다. 즉 디지털 스토리텔링이란 ‘이미지, 음악, 비디오, 텍스트, 애니메이션 등을 디지털 매체를 사용하여 다른 사람들에게 자신의 생각과 뜻을 전달하는 방법’이라 할 수 있다. 최근 디지털 스토리텔링이 교육현장에서 교수 학습 방법으로 활용되는 까닭은 2009 개정교육 목표에서도 제시되어 있듯 창의성과 인성을 갖춘 인재를 양성하는데 적합한 방법이기 때문이다. 디지털 스토리텔링을 하는 것을 표현하는 과정을 거치는 학생중심의 활동으로 인지와 심동이 연계되어 지식을 내면화 하고 이를 실천할 수 있게 한다. 그리고 스토리를 만들면서 학습한 내용과 과정을 오래 기억하고 학습의 성찰을 통해 학습을 재구성하여 창조물을 만들어내 학습자의 창의성을 자극하기도 하며 또한 학습자 중심의 흥미와 모둠별 상호작용을 통한 공동체 의식도 함양할 수 있다[12]. 마지막으로 다양한 멀티미디어 도구들을 접하고 이를 편집 수정하면서 학습자의 정보통신 활용 능력을 함양시킬 수 있는 정보교육에 높은 교육적 가치를 가지는 교수학습 방법이다. 따라서 본 연구는 디지털 시대에 적합한 학습자 중심의 디지털 스토리텔링 방법을 이용하여 저작권 교육에 적용할 수 있는 프로그램과 교재를 개발하고자 한다.

### 3.2 디지털 스토리텔링의 선행연구

최근 디지털 스토리텔링의 그 효과와 수업모델의 연구 중 Ohler(2007)은 디지털 스토리텔링을 멀티미디어를 사용하여 이야기를 효과적으로 전하는 창의적이고 예술적인 방법이라 정의하고 제작과정을 5단계로 구분, 각 단계마다 학습자간의 상호작용과 피드백을 강조하며 디지털 스토리텔링의 효과를 설명하였다[12]. 이외정(2008)은 ‘디지털 스토리텔링을 적용한 영어 수업 방안’을 연구하여 스토리텔링 모형 3가지를 영어 수업에 맞게 6단계 절차로 구성하였으며[2] 최근 나보라(2011)는 초등학교 실정에 맞는 디지털 스토리텔링 수업 모형과 프로그램과 교재를 개발하였다. 이를 바탕으로 문제해결력과 자기 표현력에 어떤 영향을 미치는지 연구한 결과 디지털 스토리텔링이 일반적인 교육과정에 비해 학습자의 문제해결력, 자기표현력, 학습자의 흥미와 자신감에 긍정적인 변화가 있음을 발표했다[1]. 위 세 연구자에 따른 디지털 스토리텔링의 수업모델을 정리하면 다음 표 1과 같다[1,2,12].

표 1. 연구자별 디지털 스토리텔링 수업 모델  
Table 1. Digital Storytelling Model as researchers

제작 단계	Ohler (2007)	이익정 (2008)	나보라 (2011)
1단계	Story Planning	소개하기	문제이해
2단계	pre-production	스토리구성	이야기구성
3단계	production	미디어 자료 준비	미디어자료 준비
4단계	post-production	디지털 도구 사용법 익히기	제작 및 편집
5단계	performance distribution	제작 및 편집	공유 및 정리
6단계	-	발표하기	-

### III. 저작권 교육프로그램 설계

#### 1. 창의적 체험활동 교육과정 편성

본 연구에서는 앞의 내용을 바탕으로 창의적 체험활동 자율 영역에서 실시 가능한 저작권 교육의 실제 프로그램을 제안하고자 한다.

##### 1.1 대상학년 선정

초등학교 정보통신 기술 교육 운영 지침의 정보윤리 내용 체계에서 저작권이 초등학교 5,6학년 과정에 해당된다. 또한 디지털 스토리텔링에는 기본적인 멀티미디어 기기의 사용능력과 정보통신 활용능력이 바탕이 되어야 한다. 고로 저학년에 적용하기에는 무리가 있다. 초등학교 학생 중 가장 많이 인터넷을 이용하고 다양한 저작물을 접하는 빈도를 고려하여 디지털 스토리텔링 기반 저작권 교육프로그램은 초등학교 5,6학년을 대상으로 실시한다.

##### 1.2 교육시수 배분

학년별 특색을 고려하고 정보통신 활용교육과 관련하여 생각할 때 스토리 그리고 교육과학기술부에서 고시한 창의적 체험활동 학교 급별 시간 배당을 중심으로 창의적 체험활동 시간을 활용하여 최소 기준 시수의 약 15%의 비중을 두어 저작권 교육의 시수를 확보해 보면 다음의 표 2와 같다.

표 2. 창의적 체험활동에서의 저작권 교육 시수 예시  
Table 2. The example of Copyright Education lesson time number

학년	5	6
연간 기준 운영시수	102	102
저작권 교육배정시간	15	15

##### 1.3 교육내용 선정

문화체육관광부와 한국복제전송저작권협회(2013)에서 제시한 초등저작권 교육길잡이의 내용을 바탕으로 3영역으로 나뉜 영역별 주제를 선정하였다. 1영역은 저작권의 개념 및 중요성에 대한 이해 영역, 2영역은 저작권 보호하는 마음 함양영역, 3영역은 저작물의

바른 이용 및 저작권 보호 실천 영역이다. 한 영역 주제 당 5차시씩 단계별로 수업이 진행되며 다양한 디지털 도구를 사용할 수 있도록 서로 다른 디지털 요소를 배치하여 저작권 교육 프로그램 내용을 다음 표 3과 같이 선정하였다.

표 3. 5, 6학년 저작권 교육 내용  
Table 3. Copyright Education Contents for 5,6th Grade

	영역	주제	내용구성	요소
5학년	1	저작물이 뭐지?	저작물 퀴즈 만들기	텍스트
	2	나도 저작권자!	내 저작물 만들기	그림
	3	나는 저작권 지킴이!	저작권이 없어진다면?	만화

	영역	주제	내용구성	요소
6학년	1	내가 침해했다고?	저작권침해 사례 알고 내 사례 이야기 만들기	애니메이션
	2	저작권을 실천해요!	저작권 보호 저작물 만들기	음악
	3	미래에 우린	미래 직업 이야기 만들기	비디오

#### 1.4 디지털 스토리텔링 활용 수업 실제

본 연구에서는 디지털 스토리텔링 선행연구에서 확인한 초등학교 대상으로 디지털 스토리텔링 수업 모델을 구현한 나보라(2011)의 수업 모델을 활용하여 다음 표 4와 같이 수업 단계를 설정하고 교수 학습 과정 안은 표 5와 같이 설정하였다.

표 4. 디지털 스토리텔링 활용 수업 절차  
Table 4. Class Procedure using Digital Storytelling

차시	단계	활동 내용
1	문제 제시	디지털 스토리 주제 안내
2	이야기구성	주제에 맞는 스토리 구성하기
3	미디어준비	자료를 수집하고 스토리 표현할 수 있는 SW익히기
4	제작 및 편집	디지털 스토리 제작하기
5	공유 및 평가	완성 작품 발표 및 평가하기

표 5. 교수 학습 과정 안 예시  
Table 5. Lesson plan

학습주제	저작권에 대한 이야기 만들기	
학습목표	저작물과 저작권에 대해 알고, 이를 스토리보드를 설계할 수 있다.	
학습 자료	인터넷, PC, 동영상	
학습 단계	활동요소	교수 학습 활동 내용
문제이해 (1차시)	이야기 제시	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 동기유발</li> <li>· 수빈이는 방학을 맞아 전시관에서 열린 세계의 건축 저작물이라는 전시회에 다녀왔습니다.</li> <li>· 문제 상황 제시하기</li> <li>· 여러 건축물 중에 수빈이의 눈을 사로잡은 것은 에펠 탑이었습니다. 그런데 에펠탑을 설명하는 자료에도 건</li> </ul>

		<p>축 저작물이라고 되어 있었습니다. 수빈이는 다음과 같은 의문을 품게 되었습니다. '저작물이 뭐기에 여기에 있는 건축물이 저작물일까?' 에펠탑도 저작물이라고?</p>
	문제분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문제 상황 살펴보기</li> <li>- 저작물의 조건이 무엇이지?</li> <li>- 어떤 저작물이 있을까?</li> <li>· 문제 파악하기</li> <li>- 저작물의 의미와 다양한 저작물의 종류를 알아보고 저작권에는 어떤 것들이 있는지 이야기를 구성해 봅시다.</li> </ul>
	해결방법 탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 알고 있는 것 정리하기</li> <li>· 더 알아야 할 것 찾아보기</li> </ul>
	협의	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 탐색한 내용이야기하기</li> <li>· 해결방법 의견 모으기</li> </ul>
이야기 구성 (2차시)	아이디어 생성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자유롭게 자신의 이야기 꺼내기</li> <li>- 나는 저작물의 조건을 수빈이가 전시회장에서 발견하면서 저작물에 대해 알게 되고 집으로 오는 길에 접한 저작물을 하나씩 소개하는 스토리가 되었으면 좋겠어.</li> <li>· 의견 수렴하여 아이디어 결정하기</li> <li>- 각 아이디어를 들어보고 가장 좋은 아이디어를 결정하거나 서로의 아이디어를 종합하여 새로운 아이디어를 생성한다.</li> </ul>
	스토리 보드 설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 이야기의 줄거리 정하기</li> <li>- 결정된 아이디어를 수정 보완하여 인물, 사건, 배경의 이야기를 설정하고 줄거리를 완성한다.</li> <li>· 구체적으로 스토리 보드 설계하기</li> <li>- 줄거리를 바탕으로 수필, 동화, 대본 등의 다양한 텍스트 형식으로 장면을 설계한다.</li> </ul>

#### IV. 결론

본 연구는 초등학교 학생들에게 디지털스토리텔링 방법을 기반으로 창의적 체험활동 시간에 활용할 수 있는 초등학교 저작권 교육 프로그램을 제안한다. 이를 적용하기 위해 대상학년과 저작권 교육 내용을 선정하고 디지털 스토리텔링 수업 5단계에 따라 수업 모형에 적용하기 위한 틀을 제시 하였다.

본 연구에서 구현한 디지털 스토리텔링 기반 저작권 프로그램을 통해 초등학교 학생들의 저작권에 대한 인식 및 의식 확대와 저작권 보호 실천 의지 강화를 기대하며 초등학교에서의 효과적인 저작권 교육활동이 이루어지길 기대한다. 향후 연구 과제로는 본 연구에서 제안한 디지털 스토리텔링을 이용한 저작권 교육을 직접 적용하여 그 효과성을 검증하고 그 결과를 바탕으로 학습 내용을 수정 보완하여 학교 현장에서 적용할 수 있는 구체적 지도자료 및 학습지 개발이 필요하다.

#### 참고문헌

[1] Bora Na, "Development and Application of Digital Storytelling Model of Instruction", Seoul National University of Education master's thesis, 2011.

[2] Eui-Jung Lee, "English Teaching Methods through Digital Storytelling", Busan University of Foreign Studies master's thesis, 2008.

[3] Hye Kyung Kang, "A teaching method for philanthropy and caring education through creative a experience activities in elementary school", Seoul National University of Education master's thesis, 2013.

[4] Hyun Ju Choi, "A Study on the Theoretical Issues of Copyright education in Elementary School", Gyeong-in National University of Education master's thesis, 2013.

[5] Ji Eun Kwak, "An Analysis of Patterns Organizing and Operating of the Creative Experiential Activity Curriculum in Elementary School", Korea National University of Education Chung-Buk master's thesis, 2013.

[6] Jungmi Rhee and Seok-ju Chun, "Copyright Education program by using a Role-play Model", Proceeding of Korea Association of Information Education, pp 67-73, Aug 2010.

[7] Kang Wook lee, "Development and application of the dietary education program for creative experience activities in elementary school", Junju National University of Education master's thesis, 2013.

[8] Keunsu Lee and Dukhoi Koo, "The study of Internet-Ethics Education Method using Digital Storytelling", Proceeding of Korea Association of Information Education, Vol.3, No. 1, pp 125-130, Jan 2012.

[9] Kyung Sun Kang, "The effect of the copyright education program on the copyright literacy of the primary school students", Gyeong-in National University of Education master's thesis, 2009.

[10] Ministry of Culture, Sports and Tourism and Korea Copyright Commission, "2012 KOREA COPYRIGHT White paper", pp 52-53, 2013.

[11] Ministry of Education, Science and Technology "General Guidelines of Curriculum Revised in 2009", 2009.

[12] Ohler, J. "Digital Storytelling in the classroom", St Martins press, 2007.

[13] KOREA COPYRIGHT COMMISSION, <https://www.copyright.or.kr>