creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

[UCI]I804:24011-200000264238

2014년 2월
교육학석사(기술·가정교육)학위논문

내러티브(생애서술식) 주거 의미 교육을 통한 중학생의 자아정체성과 주거정체성 형성에 대한 연구

조선대학교 교육대학원

기술·가정교육전공

최 은 성

내러티브(생애서술식) 주거 의미 교육을 통한 중학생의 자아정체성과 주거정체성 형성에 대한 연구

The Study about Middle School Students'
Self-Identity And Dwelling-Identity Development
Through House-Meaning Education based on Narrative
(with Life History Descriptive)

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

기술·가정교육전공

최 은 성

내러티브(생애서술식) 주거 의미 교육을 통한 중학생의 자아정체성과 주거정체성 형성에 대한 연구

지도교수 염 대 봉

이 논문을 교육학석사(기술·가정교육)학위
청구논문으로 제출함.

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

기술·가정교육전공

최 은 성

최은성의 교육학 석사학위
논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 조 용 준 인

심사위원 조선대학교 교수 염 대 봉 인

심사위원 조선대학교 교수 김 인 호 인

2014년 2월

조선대학교 교육대학원

목 차

표 목차 ····· iii
ABSTRACT ····· iv

Ⅰ.서론 ····· 1
1.1 연구의 필요성과 목적 ····· 1
1.2 연구의 범위와 방법 ····· 3

Ⅱ.이론적 배경 ····· 6
2.1 내러티브 교육이란 ····· 6
2.2 청소년의 자아정체성과 내러티브 ····· 7
2.3 청소년의 주거경험과 자아정체성 ····· 9
2.4 자아정체성과 주거정체성 ····· 10

Ⅲ.선행 연구 고찰 ····· 12
3.1 내러티브 교육의 선행 연구 ····· 12
3.2 청소년의 자아정체감에 대한 연구 고찰 ····· 15
3.3 청소년의 주거경험, 주거의미에 대한 연구 고찰 ····· 16
3.4 주거 환경과 자아정체성 형성에 대한 연구 ····· 18
3.5 선행 연구의 종합 및 기존 연구와의 차별성 ····· 19

Ⅳ. 연구 가설 및 연구 방법 ····· 20
4.1 연구 가설 ····· 20
4.2 연구 방법 ····· 20
4.2.1 조사방법 및 기간 ····· 20
4.2.2 측정 도구 ····· 20
4.2.3 연구절차 및 자료 분석 방법 ····· 25

Ⅴ. 연구 결과 및 고찰 ····· 30
5.1 조사대상자의 일반적인 특성 ····· 30
5.2 내러티브 (생애서술식) 주거 의미 교육 사전 사후 검사 결과 ····· 33

5.3 자아정체성과 주거정체성에 영향을 미치는 요인 ····· 34
5.4 내러티브 주거 의미 교육 이후 학생들의 수업 만족도 조사 ····· 36

VI. 요약 및 결론 ····· 40
6.1 연구 과정의 요약 ····· 40
6.2 연구 결과 ····· 40
6.3 연구의 제한점 ····· 41
6.4 제언 ····· 42

참고문헌 ····· 44

<부록 1> 학생용 설문지 ····· 46
<부록 2> 본 연구에서 적용한 내러티브 교육 - 학생용 학습지 ····· 50
<부록 3> 수업 만족도 조사 및 소감문 양식 ····· 64
<부록 4> 내러티브 교육과정의 실사례 ····· 66

표 목차

<표 1> 2010년도 이후 내러티브 교육에 대한 최근 연구 동향 ····· 12
<표 2> 자아정체성 판단 척도에 해당하는 27개 문항 ····· 21
<표 3> 주거정체성 판단 척도로 제작된 9개 문항 ····· 23
<표 4> 내러티브 주거 의미 수업의 흐름 ····· 25
<표 5> 조사 대상자 일반적 특성 ····· 30
<표 6> 내러티브 주거의 교육 사전과 사후 자아정체감 비교 분석 결과 ····· 33
<표 7> 내러티브 주거의 교육 사전과 사후 주거정체감 비교 분석 결과 ····· 33
<표 8> 자아정체성과 주거정체성에 영향을 미치는 변인 상관관계 ····· 34
<표 9> 수업 이후 학생 만족도 조사 ····· 36
<표 10> 주거 수업 이후 학생 소감 사례 ····· 39

ABSTRACT

The Study about Middle School Students' Self-Identity And Dwelling-Identity Development Through House-Meaning Education based on Narrative (with Life History Descriptive)

Choi eunsung
Advisor: Prof. Daebong Yeum
Major in Technology & Home-economics Education
Graduate School of Education, Chosun University

The Purpose of this Study was to analyse the Narrative Education could affect middle school students' Self-Identity and Dwelling-Identity. Basically, for this study we analyzed and accounted as follows; 1.
This study used a measurement tool having public confidence in another thesis to know students' self-identity. And This study's researcher made new measurement tool to check dwelling-identity. Because there are no any survey models or available measuring tools in accordance with dwelling-identity. This existing self-identity measuring questionnaire was composed of 27 items. New measurement tool includes critical 9 individual questions. 2. We carried out survey targeting middle school students after narrative educating during regular technology-home economics classes. 3. For this study, 380 middle school students were selected as experiment objects. But, only 310 students participated and acted hardly in house-meaning Education. Therefore, this study's survey restricted on 310 students being regarded as meaningful participants for correct result. 4. This study was programmed for 8 weeks as new producted teaching · Learning plan.
Through these process, The results revealed that Narrative

housing-meaning education could enhance to Dwelling-Identity growth. But, as unexpected, This Narrative education could not contribute to better Self-Identity.

As a conclusion, housing-meaning teaching based on narrative curriculum can give chances to look after oneself, family's life, history and so on. Furthermore, many students felt a sense of satisfaction or accomplishment by this narrative curriculum.

내러티브(생애서술식) 주거 의미 교육을 통한 중학생의 자아정체성과 주거정체성 형성에 대한 연구

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성

청소년기는 정체성의 혼란기를 거치며 자신이 누구인지를 진지하게 탐구함으로써 자아정체성을 형성해 가는 중요한 시기이다. 요즘 많은 청소년들이 입시 경쟁과 학업 부담, 교우 관계에서의 마찰, 가족 해체 등의 원인으로 인해 과도한 스트레스를 받고 있으며, 청소년의 우울증, 자살, 비행, 왕따, 학교 폭력, 인터넷 게임 중독 등은 이미 많은 매스컴을 통해 연일 보도되어 사회적으로 심각한 문제로 대두되고 있다. 급변하는 사회만큼이나 급격한 신체, 정서적 발달을 경험하는 최근 청소년들이 받는 심리적 압박감과 부담감은 상당하다. 이에 따라 최근 학교 교육에 있어서 자아정체성, 자아 존중감, 스트레스 관리, 행복감 증진 관련 소재는 특정 교과에 한정된 것이 아니라 전반적인 교육과정에서 중시되고 있다.

7차 개정 교육과정(교육과학기술부, 2007)과 2009 개정 교육과정(교육과학기술부, 2009)의 기술·가정 교과 교육의 목적과 내용은 청소년의 보다 나은 복지 증진, 자아실현, 자아정체성 확립, 자기관리에 초점을 두고 있다. 7차 개정 교육과정에 따른 7학년 '청소년의 이해' 단원은 청소년기 신체적, 정서적, 사회적 발달 특성을 이해하여, 긍정적인 자아정체감을 형성하고, 자신과 타인의 성을 소중히 여기는 가치관을 형성하며 우정에 대한 이해를 통해 건전한 친구관계를 유지하는 데 도움이 되고자 하였다. 그리고 청소년기의 시간 및 여가, 스트레스 상황을 분석하여 해결하는 과정을 통해 자기통제력을 기르는 데 목적을 두고 있다. 특히 2009 개정 교육과정에 따라 2013년부터 적용이 된 중학교 기술·가정의 내용 중 '청소년의 자기관리' 단원은 청소년의 건강한 스트레스 관리, 청소년 기본법과 복지 지원법을 다루며 자립적인 삶을 영위할 수 있도록 성취기준을 마련하였다. 또한 '청소년의 생활' 단원에서는 자신의 생활 공간의 중요성을 바로 인식하고 주거 선택과 관련된 올바른 가치관을 형성하는 주생활 실천 능력을 기르기 위하여 다양한 주거유형을 이해하도록 하였다. 그리고 가족의 특성에 알맞은 주거를 선택하기 위한 안목을 기

르며, 주거 선택과 관련한 근린 생활 환경을 이해하고 이웃과 더불어 살아가는 가치관을 형성하는데 주안을 두었다. ‘청소년의 이해’ 단원은 청소년의 지적, 정서적, 도덕적 발달에 대한 특성과 자아존중감 확립에 대하여 제시하고 있다. 그러나 이러한 내용이 단원별로 분류되어 기술·가정과 전 영역에 통합되지 않고 독자적으로 다루어지는 아쉬움이 있다. 청소년기의 자기이해, 자아 존중감, 자아정체성에 대한 내용은 분과적, 단편적으로 지도함을 지양하고, 전체 교과 내용에서 통합하여 지도할 필요성이 더욱 강해지고 있다. 7차 개정 교육과정부터 기술·가정과는 청소년의 삶에 한층 더 밀접한 관련성을 두고 실생활의 문제를 실천적, 자기 주도적으로 해결하는 데 기여하는 교과를 지향하고 있기 때문이다.

기술·가정 교과 지도 내용의 주된 영역 중 하나인 주거 관련 단원에서 그 동안 주로 다루어진 내용을 살펴보면 효율적인 수납과 가구의 사용, 실내 디자인 요소, 실내 설비 관리, 가족생활 주기에 따른 주거 형태, 건축 재료 및 건축 방법 등에 관한 것이다. 이러한 주제를 다루는 주거 교육은 단편적, 암기위주, 교사 중심의 설명식 수업으로 진행되는 경우가 많았다. (왕석순, 2005) 중학생들은 중학교 기술·가정 교과의 주거 교육을 통하여 실생활에서 발생하는 문제를 해결하는데 필요한 도움을 받는 기회를 원하지만, 현재 학교에서 이루어지는 기술·가정과 교육이 학생들의 욕구를 충족시켜주지 못하고 있는 것으로 나타났다. (최혜미, 2007) 현재 기술·가정과 교육이 청소년들의 삶과의 관련성에 비중을 두어 현재 생활에 실질적인 도움이 되고 이를 넘어서 본질적인 행복을 추구하는 교육을 실현하기보다는, 명확하고 객관적으로 전달될 수 있는 주제들을 일시적으로 나열하는데 치우쳐 있는 형편이다. 학교 현장에서 실제 이루어지는 교육은 학생들에게 실증적이고 합리적인 사고 방식을 강조하여 이론적 측면에 대한 것을 주로 볼 수 있다. 따라서 기술·가정과 주거 관련 단원에서도 마찬가지로 학습자는 고차원적 사고를 기르고, 자기주도적인 학습을 하기가 어려운 데다가 이 영역에서는 교육학적 연구가 활발히 이루어지지 않고 있다. 무엇보다도 주거 영역에 대해서는 많은 가정과 교사들이 그 중요성을 덜 느끼고, 다른 영역(식생활, 의생활, 가족생활 내용 등)에 비하여 다소 소홀한 경향이 많은 듯하다. 창의와 인성을 강조하는 교육 패러다임에 맞추어 이제 주거 관련 단원의 지도 방법을 학습자의 현재 삶에 도움이 되고 만족감을 높일 수 있는 방법으로 다양하게 연구되고 적용될 필요가 있다.

중학생이 배우는 기술·가정 교과에서 다루어지는 주생활 영역에는 ‘주거와 거주환경’, ‘주거 공간 활용’의 2개 중단원이 있으며, ‘주거와 거주환경’의 소단원으로서 ‘주거의미’, ‘주거기능’, ‘주거조건’, ‘주거유형’, ‘지속가능 주거’의 5개 내용요소로

구성되어 있다. 여기에서 ‘주거의미’ 단원에서 교과서의 내용은 대부분 주거의 개념을 설명하고, 현대 주거가 사회적 관계 형성 공간으로 의미가 확대됨을 제시하고 있다. 전반적으로 교과서가 다루고 있는 ‘주거의미’에 대해 용어가 가장 많고, 읽기 자료는 제시되지 않으며, 용어에는 ‘주거’, ‘자아정체감’, ‘근린환경’, ‘주거유형’을 설명하고, 표나 그림 자료로서 다양한 주거형태를 사용하고 있다. (이영심·장상옥, 2011) 그러나 '주거의미', ‘주거와 자아정체감’에 대하여 단편적으로 제시되어 있으며, 교사들이 주된 교수내용으로 생각하지 않는 것으로 보인다. 현재 사용되는 교과서를 분석하여도 청소년의 삶에 밀접한 주거의미에 대한 교육은 거의 이루어지지 않는다고 볼 정도로 미미하다.

2. 연구의 목적과 범위

이 연구의 목적은 본질적으로 청소년들이 태어났을 때부터 현재까지 만나게 되는 가정과 이를 둘러싸고 있는 주거 환경에 대한 다각적인 측면에 대하여 학습자 스스로 살펴보고 이해함으로써 주거에 대한 바람직한 의미를 인식하고, 이러한 교육과정이 청소년의 자아정체성을 함양하는 데 기여하는 것에 있다.

청소년의 자아정체성 형성에 도움이 되는 주거 교육을 하고자 하는 이유는 청소년기에 가장 중요한 발달 과업이 자아정체성의 확립이기 때문이다. 자아정체감은 자신에 대한 변하지 않는 본원적인 모습을 인식하는 것이다. 즉, 자신에 대해 통합된 관념을 가지고 있는지가 중요하다. 자아정체성이 형성되면, 자신의 성격, 취향, 가치관, 능력, 관심, 인간관, 세계관, 미래관 등에 대해 비교적 명료한 이해를 하게 되고, 이러한 이해가 지속성과 통합성을 가지고 있는 상태가 된다.

E. 에릭슨은 자아정체감 형성은 자아 발달의 최종 단계로서 정의했다. 에릭슨이 말하는 12~18세 청소년들은 급격한 생리적 · 신체적 · 지적 변화를 겪는다. 이로써 수많은 충동과 무한한 동경심과 호기심을 갖게 되나 경험 미숙으로 인해 많은 좌절, 회의, 불신 등의 경험을 하게 된다. (Erik H. Erikson, 1986) 오늘날 우리나라 청소년의 경우 학업 부담, 가정 해체 및 부모의 재혼으로 인한 낯선 가족과의 결합 같은 가정환경의 변화, 극단적으로 치달아 오르는 학교 폭력 등으로 우울증과 불안감이 심화되고 있으며, 이러한 이유로 청소년 비행, 청소년 관련 문제 들이 끊임없이 대두되고 있다.

청소년기의 자아정체성의 위기를 잘 극복하게 되면, 자신의 장단점이나 자신을 둘

러싼 여러 가지 환경적 특성을 뚜렷하게 판단하여 진로를 준비할 수 있고, 무엇보다도 환경의 변화에 대하여 개방적, 융통적인 성향을 가져 급변하는 사회에 잘 적응할 수 있다. 만약 긍정적인 자아정체감을 형성하지 못하게 되면 비행, 게임중독, 약물중독, 우울과 같은 부정적 행동을 초래하여 개인뿐만 아니라 사회에 악영향을 끼칠 것이 자명하다. (천혜정, 2004)

본 연구에서는 기술·가정 교과 영역 중 주거 교육 단원을 다루고 있는데, 이는 과거에 주거가 단순히 휴식과 생산을 위한 물리적 '거주 공간'으로서 한정적으로 이해되었지만, 최근 들어 '주거 공간'은 그 의미가 확대, 재해석되며 그 중요성이 더해지고 있다. 김남효·방선주(2007)에 의하면 오늘날 현대인은 질적으로 보다 풍족한 여유와 휴식을 주거에서 찾고 있으며, 각 가정마다 고유한 문화를 형성하는 하나의 주거 공간 안에 개인의 성장 발달이 이루어지므로 그 중요성에 대한 인식이 점차 확산되고 있다. 그러므로 주거 공간이라는 생활 환경은 청소년의 성장 및 발달에 매우 중대한 역할을 하게 되는 것이고, 이들이 성인이 되었을 때에도 꾸준히 그 영향력을 발휘하게 된다.

또한 이 연구에서 그동안 기술·가정과에서 연구와 적용이 되지 않았던 내러티브 교육 분야에 대하여 교육 프로그램을 개발한 후, 이를 적용하였을 때 실효성을 거둘 수 있는지를 파악하고자 한다. 학습자의 삶에 관련성을 두고 학생에게 보다 유의미한 교육을 실천할 수 있도록 다양한 내러티브 교육을 주거 단원에 적용한다.

현재 국어과 교육을 중심으로 활발하게 연구되어 적용되고 있는 내러티브 교육은 학습자 중심의 교육으로서 청소년의 삶과 가치관에 긍정적인 영향을 주고 있는 것으로 알려져 있다. 내러티브 교육은 '이야기'가 있는 교육으로 학습자의 흥미를 한층 강화시키고, 학습에 대한 참여와 관심을 높이며 주체적인 사고 과정을 통해 학습자의 상상력과 창의성을 신장시킬 수 있는 교육 방법으로 손꼽힌다. 무엇보다도 내러티브 교육이 가지는 장점 중 하나는 자신의 삶에 대한 기록을 통하여 '자기반성적 사고'와 '삶에 대한 깊이 있는 통찰'을 시도하는 것이다.

본 연구는 기술·가정 교과 수업에서 잘 활용되지 않았던 내러티브 교육을 '주거 교육'에 실제적으로 적용하여 청소년의 주거 의미와 관련된 자신의 자아정체감 형성에 기여하는 교육에 대하여 연구해 보고자 한다. 보통 기술·가정 교과가 기술적, 기능적 지식을 향상시키는데 공헌하는 과목이라고 인식하게 되는 한계를 벗어나 앞으로는 보다 고차원적 사고 능력을 기반으로 하여 철학적, 반성적, 삶에 대하여 고찰하는 수업을 담는 교과로 진전시키는데 이번 연구는 주목하고자 한다.

따라서 연구의 내용은 다음과 같다.

중학교 기술·가정 교과 ‘주거’ 단원에 내러티브 교육 프로그램을 개발하고 이를 수업에 적용시켰을 때 학생의 긍정적인 자아정체감 형성에 기여할 수 있는지를 파악하고자 하며, 그 중에서도 자아정체감을 형성하는 데 일부분인 주거정체성에 초점을 맞추고자 한다. 청소년들에게 의미가 있고 삶에 도움이 되는 ‘내러티브’ 주거 의미 교육을 제안하고자 한다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 내러티브와 내러티브교육이란?

내러티브(narrative)란 ‘말하다’라는 뜻의 라틴어 동사인 ‘narrare’에서 유래된 말로서 인간이 만든 줄거리가 있는 서사, 이야기를 의미한다. 일상생활에서 접할 수 있는 소설, 드라마, 영화, 쇼 오락 프로그램, 신화, 뮤직비디오, 광고, 뉴스 기사까지 만들어진 이야기가 모두 내러티브에 해당될 만큼 그 폭은 다채롭다. 이야기란, 인간의 경험을 이해하고 수용하는 가장 기본이 되는 끈이 되어주고, 삶을 해석하는 방법이기도 하다. 내러티브의 의미는 시간적으로 유의미한 에피소드들의 연결체라고 할 수 있다. 사람이 경험하는 사건, 인물, 행위, 감정, 장면 등을 통합시켜주는 인식의 틀이다. 즉, 내러티브 교육은 일련의 줄거리가 있는 서사, 이야기로써 수업이 진행되는 것이다.

한편 내러티브와 유사한 말로 스토리텔링(storytelling)이 있다. 스토리텔링은 ‘스토리’와 ‘텔링’의 합성어로서 우리말로는 ‘이야기하기’를 뜻한다. 어떤 이야기를 만들거나 이야기를 남들에게 표현·전달하는 행위를 지칭하는 것으로 인물, 사건, 배경이라는 구성 요소와 흥미 있는 사건으로 이루어진 줄거리를 지니고 있다. 동시에 지식과 감동을 전달하는 내러티브 양식을 따른다고 할 수 있다. (이희경, 2010) 스토리텔링은 여러 형식을 통하여 이야기를 생산하고 전달하며, 이를 받는 경청자간의 상호작용이다. ‘스토리텔링’은 ‘말하다’의 뜻을 지닌 ‘tell’과 ‘현재 진행형’을 뜻하는 ‘ing’가 더해져 만들어진 단어이기 때문에 ‘내러티브’ 개념보다 ‘현장성’ 혹은 ‘생동감’을 강조한 느낌이다. 현재 스토리텔링 교육에 대해서도 연구가 활발히 진행되고 있는데, 스토리텔링을 교육에 도입했을 때 동기 유발이 쉬워지고, 학습 전이가 가능하면서 실생활에 활용 가능한 개념의 이해를 돕는 장점이 있다. 스토리텔링은 삶에 대해 구체적으로 반영하는 연결고리가 되어 주기도 한다. ‘스토리텔링’은 앞서 제시한 ‘내러티브’와 크게 다르지 않은 개념이라 풀이된다.

주동범·강현석(2008)에 의하면 내러티브는 다음과 같은 네 가지 관점에서 교육과정에 활용될 수 있다. 첫째, 수업의 소재로 활용하는 것이다. 수업에서 다루는 내러티브의 소재는 교육 내용으로 제시되는 인물이나 사실과 관련된 이야기가 많다. 둘째, 내용을 전달하는 수단이나 방식으로 내러티브를 활용하는 것이다. 교사가 알고 있는 이야기의 내용을 내러티브로 바꾸어 수업 내용을 조직한다. 셋째, 수업내용으로 활용하는 것이다. 내러티브는 수업 소재로서 이야기나 사건, 즉 교사가 가지고

있는 수업 소재에 관한 내용 지식이 변형의 과정을 거쳐서 만들어 지는 것이다. 넷째, 인식의 도구로서 활용할 수 있는 것이다. 내러티브는 수업 내용을 가르치는 전반적인 활동이나 경험의 흐름을 이해할 수 있게 해주기 때문에 수업의 인식 도구로서 사용될 수 있다.

본 연구의 기술·가정과 주거의미 교육에서는 앞서 제시한 내러티브 활용 교육과정의 종류 중 네 번째, 즉 내러티브를 교육의 소재, 인식의 도구로서 활용하고자 한다. 특히 자서전적 내러티브(글쓰기 방법 중 자신의 경험과 역사를 서술하는 방식으로 글쓴이 스스로 자신의 삶에 대한 회고, 성찰, 반성의 과정을 체험하게 된다.)를 교육에 접목시켜 학습자가 직접 자신의 주거 경험을 시계열적으로 서술하고, 이 과정에서 주거 의미에 대하여 생각해보며, 이를 통하여 자신이 누구인지를 묻고 답을 찾아가는 과정, 곧 자아정체감 형성이라는 목적 달성에 기여하고자 한다.

2. 청소년의 자아정체성(ego-identity)과 내러티브

자아(自我, ego)란 심리학적 차원에서 생각, 감정 등을 통해 외부와 접촉하는 행동의 주체로서의 '나 자신'을 의미한다. 즉 자아란 나 자신을 스스로 한 개체로 생각하고 타인과 구분되며, 동일하다고 의식한 자신을 뜻한다. 정체성(identity)이란, 불변하는 존재의 본질을 깨닫는 성질 또는 그 성질을 가진 독립적인 존재로서 정의된다. 자기동일성, 일체감의 느낌을 의미하는 것으로 개인이나 단체 또는 장소에 따라 개인정체성, 사회정체성, 장소정체성 등으로 표현되기도 한다. Erikson(1968)은 인간이 전 생애를 걸쳐 획득해야 하는 발달 과업으로 자아정체성(ego-identity) 확립을 주장하였다. 자아정체감이란 자아의식의 연속성과 동일성을 말하며 이를 지속시키고 고양시켜 나가는 자아의 자질이다. 즉, 내가 누구인지를 아는 것으로, 시간이 변하고 환경이 바뀌어도 지속될 수밖에 없는 개인의 독특성을 확립하고 인지하는 것이다. 사람은 각자 '나는 누구인가?'라는 질문에 대하여 스스로 묻고 답을 찾아가는 과정을 끊임없이 가지게 되며, 타인과는 구별되는 독특한 자신의 존재감을 인식하여 인정하고자 하는 욕구를 가진다.

Marcia(1980)에 의하면, 자아정체성은 고정되어 있는 것이 아니라 역동적인 성격을 가지고 있으므로 환경과 끊임없이 상호작용을 한다. 충동, 능력, 신념 및 개인생활사 등의 자체 발생적 내적 체계인 자기구조가 자아정체성이며, 이런 구조가 잘 발달된 사람은 자신의 장단점, 다른 사람과의 유사성과 독특성을 잘 깨닫고, 그렇지 못하면 다른 사람들로부터 자신을 분리하지 못하여 혼미하는 사람이 된다.

무엇보다 청소년기는 급격한 신체 발달과 더불어 신체 발달의 불균형을 가지고 심리적으로는 긴장감을 나타낼 수밖에 없는 시기이다. 외적으로는 성인과 다름없는 신체적 발달을 이루었으나 경제적·정서적으로는 부모와 같은 성인에게 기댈 수밖에 없어 모순적인 상황에 놓여있기도 하다. 심리적으로 불안정하고 민감한 행동 특성을 보이고, 주변인의 느낌을 가지는데, 지적인 성숙에 따라 끊임없이 자아에 대하여 탐구하며 철학적인 사고를 하게 된다. 미래에 대한 불확실성은 청소년기라는 과도기에서 학업에 대한 부담, 어른으로 나아가는 과정에서 짊어지는 여러 책임감, 진로 결정 단계에 이르렀다는 부담감, 바람직한 인간관계를 형성하는 것에 대한 스트레스로 나타날 수 있다. 점차 자신의 보호자인 부모로부터 독립적인 개체로서의 자신을 인식하고 스스로의 세계를 확장시킨다. 이러한 질풍노도의 시기를 통과하면서 자신이 누구인지를 지속적으로 파악하고, 안정적인 자아정체감을 형성하여 사회에 적응하는 성인기로 도약할 수 있다.

강현석(2011)에 따르면 **자아정체성**이라는 말은 두 개의 상반된 용어로 구성되어 있다. 다른 것이나 낯선 것의 반대말로서 '자아(ipse)'와 변화와 반대되며 극단적인 유일성을 가지고 동일성을 지키는 것으로서의 '정체성(idem)'으로 구성된다. 자아정체성에 대한 질문은 개인에게 동일성과 독특성을 부여하는 기본적인 실체 혹은 토대가 무엇인가를 이해하고자 탐색하는 것이다. 개인의 독특한 실체가 무엇이며 개인의 정체성을 결정하는 것이 무엇인가에 대한 입장에는 신체의 정체성과 기억의 정체성으로 나누어 살펴볼 수 있다. '신체의 정체성'은 '내가 나 자신인 것은 나의 실체가 시간상으로 지속된 특정한 신체이기 때문이라는 사실을 안다.'라는 의미에서 최근에는 상당히 수정되어 신체는 유전적 형태에 맞추어 남과는 구분되는 외형을 가지게 됨을 알게 됨으로 해석한다. '기억의 정체성'이란 각기 사람들은 자신의 경험에 대해 구분되는 일련의 기억을 가지고 있다는 사실에 근거한다. 내가 나 자신인 이유는 세상 어느 누구도 동일한 개인의 기억을 소유하지 않기 때문이다.

자아의 경험은 내러티브의 사건들이 플롯을 통해 하나의 통일된 이야기로 조직되는 것과 같은 방식으로 시간 영역에 따라 조직된다. 자아란 인간 존재의 시간적 순서로서, 이야기는 출생으로 시작되어, 중간에는 삶의 에피소드들이 있고 죽음으로 끝난다. 이러한 사건들이 일관되고 의미 있는 통일체로 묶이고, 각각 에피소드들이 사람이라는 전체적인 형태를 만들어 나가도록 하는 데 맥락과 의미를 부여하는 것이 플롯이다. 즉, 자신의 삶과 행위 그리고 타인의 삶과 행위에 관한 인간 경험을 생산하는 기본적 형성 과정이 내러티브다. 플롯 구성을 통해 내러티브 형식은 인간 현실을 하나의 전체로 구성하며, 인간적 가치를 표명하고, 삶에 의미를 부여하게

된다.

인간이 자신이 경험한 것에 의미를 더하고 일련의 순서로 하나의 이야기를 구성하고 이를 읽거나 듣는 사람이 해석하는 과정을 통하여 특정 개인의 삶에 대하여 더욱 심층적인 이해를 가능하게 된다. 개인의 역사에 대하여 이해하는 것은 물론이고, 더 나아가 미래의 삶에 대한 예언까지 가능한 내러티브 경험은 결과적으로는 자아정체성을 뚜렷하게 확인하는 계기가 된다.

3. 청소년의 주거경험과 자아정체성

주거는 개인적인 경험과 가족의 역사가 담겨진 사회문화적 장소이다. 개인의 과거 기억들은 자신을 둘러싼 문화적, 사회적 환경과 개인의 심리적 특성 그리고 가치관과 결합하여 자신의 자아를 드러내며 자아정체성을 유지하게 된다. 즉, 주거경험이란 과거부터 현재까지 개인의 기억 속에 남아있는 주거환경에 대한 자극과 그에 대한 반응이며, 주거환경과 인간과의 상호작용적 관계이며, 인간과 환경에 대한 지각, 인지, 태도, 행동적 반응 등 통합적인 개념으로 정의되고 있다. 또한 에릭슨은 개인의 자아 정체성 형성에 기여하는 요인들을 개인의 생물학적 특성, 개인의 독특한 심리적 욕구 및 흥미와 방어, 개인이 거주하는 문화적 환경으로 파악하였고 이들이 서로 상호작용하여 형성된다고 보았다. (삼성정신건강연구소, 2005)

박정훈(2011)은 주거(住居)란 글자 그대로 집 속에서 삶을 의미하는데, 즉 물리적인 형태와 공간을 가진 환경인 주택(住宅)과 주택에 속한 가족과 사건을 포함하는 삶을 이루는 가정(家庭)을 포함하는 개념이라 하였다. 따라서 주거는 삶의 근간이 되고 자아를 실현하는 공간으로 인간은 주거를 통해 자아를 표출하기도 하고, 드러내기도 하는 장소이다. 또 한 주거는 자신의 삶과 경험이 축적되는 장소이며, 거주공간에 자신만의 독특한 경험이 투사되어 정체성이 형성된다. 사람들은 누구나 과거에서부터 현재까지 이르는 주거의 경험을 통하여 자신을 발견하는 것, 즉 자아정체감을 형성하고 드러낼 수 있다. 청소년의 경우, 많은 세월을 살면서 주거 경험을 다양하게 접하기는 어려우나 자신의 주거 경험을 스스로 살펴보는 것으로 자신이 누구이며 함께 생활을 한 사람들과의 관계는 어떠한지 누구와 소통하면서 어떤 감정들을 받고 표현하였는지를 회상할 수 있다. 청소년이 자신의 주거 경험을 살펴봄으로써 과거부터 현재까지 살아왔던 집과 동네, 자신이 머물렀던 공간과 방에 대한 추억이 현재의 자신을 지탱해주는 역사가 됨을 이해하게 될 것이다. 즉, 각 개인의 역사가 녹아든 주거경험은 자아정체성 형성에 중요한 열쇠가 된다.

4. 자아 정체성과 주거 정체성

주거는 인간이 삶을 위해 필수적으로 만들어낸 환경 및 공간으로서, 주거 역사도 인간의 역사와 함께 시작되었다. 인간 개개인이 개별성을 띤 자아정체성을 가지고 있는 것과 마찬가지로 주거 양식도 인간이 자신을 표현하고 상징화하는 과정에서 고유한 특성 즉 정체성을 표출하게 된다. 이는 거주자들이 주거, 주택을 통하여 자기 자신의 가치 이미지를 다시금 확인하며, 환경에 대한 애착심과 만족을 높이기 위하여 주거 불만을 해소하고 환경을 바꾸는 등 노력하는 모습으로 나타난다.

심우갑·길성호(1989)는 인간이 창조하는 여러 환경 중에서도 특히 주거환경은 인간 존재의 본질적인 근거지이고 인간 생활의 안식처이며 인간행동을 창조하는 공간인 동시에 가족의 개성과 인성, 사회적 지위까지도 반영되는 곳이다.

따라서, 주택에 대한 거주자들의 정체성 표현은 궁극적으로 주거의 질과 상관이 있고, 거주자들은 주택에 대한 자기표현을 통하여 역으로는 자신들의 가치, 이미지를 재확인하게 된다. 이는 곧 거주자들이 환경에 대한 애착과 만족감을 더불어 가지게 되는 과정이다.

윤복자·김영주(1994)에 따르면 '주거 정체성'이란 장소 또는 환경적 아이덴티티를 구성하는 하위 개념으로서 주거에 대한 거주자들의 독특한 생각이나 감정, 태도, 가치, 선호도 및 이미지, 의미, 과거 경험과 기억 그리고 미래에 대한 가치관에 기초하여 형성된다. '주거 정체성'은 거주자의 주거 환경에 표현되어 나타나는 물리적 특성까지 포함하는 개념이다. 따라서 주거의 모습, 주거 양식을 이해하는 것만으로도 주거하는 사람에 대한 개인 정보를 어느 정도 파악하는 것이 어느 정도 가능하다.

현재 우리 사회에서 도시를 중심으로 아파트가 차지하는 비중이 상당하다. 거주자 특성과 개인적 요구에 맞춘 주문형이 아니고, 대기업이나 업체에서 임의로 판에 박힌 주거의 형식을 형성하여 이를 대규모로 공급하는 구조이기 때문에 현대 한국인이 가지는 주거 정체성이 크게 다르지 않고, 공통된 분모가 많을 것이라 예상할 수 있다. 하지만, 같은 물리적 공간이라고 하여도 그 안에서 살아가는 가족 구성원의 각자의 개성, 취향, 의사소통, 일상적 혹은 비일상적으로 예측 불가한 사건의 유무나 순서에 따라서 주거의 경험만큼은 셀 수 없이 다양하게 나타난다. 최근 소득수준 향상에 따라 주거환경에 대한 관심이 부쩍 높아졌으며, 거주자들은 획일성에서 벗어나 남과는 다른 개성적인 공간, 개별적인 요구와 편의, 미적임 등을 고려한 주거를 열망하며, 개조와 변경을 통한 주거 독자성을 추구하고자 한다. 이에 따라 주

거의 정체성은 외형적, 기본적 골격이 같은 주거 형식을 가지고 있더라도 거주자간 취향, 개성 무엇보다도 거주자인 가족원간의 역사와 상호작용에 따라 매우 다양하게 나타날 수밖에 없다.

다시금 정의하자면 '주거정체성'이란 환경적 아이덴티티의 하나로서 거주자가 이상적으로 생각하는 주거 이미지와 주거 욕구가 물리적으로 표현되는 주거의 독자적인 특성이다. 또한 다양한 환경의 상호영향을 받기 때문에 주거정체성은 개별적인 성격을 지니게 됨은 당연하다.

Ⅲ. 선행연구 고찰

그동안 기술·가정 교과에서 내러티브 교육을 활용한 청소년의 주거 정체감 형성과 관련해 선행 연구를 찾아보았으나 직접적으로 관련이 있는 연구는 진행되지 않은 것으로 보인다. 단, 내러티브 교육에 관해서는 최근에 들어 국어과 교육을 중심으로 활발히 연구가 되고 있으며, 기술·가정과 교육에서도 아직 미미하기는 하나 내러티브 교육의 중요성과 적용사례들을 찾아 볼 수 있었다. 또한 청소년의 주거 정체감을 포괄할 수 있는 자아정체감 형성과 관련된 연구들을 참고할 수 있었다. 청소년의 자아정체감 함양에 있어서 어떤 요소들이 영향을 주는 지를 각 학문 분야에서 활발하게 연구한 바 있다. 특히 본 연구에서 주목하고 있는 주거, 집과 가장 밀접하게는 가정 환경 요소-청소년의 자아정체성 형성 간 상호 영향력을 조사한 연구들이 많아 이를 참조하였다.

1. 내러티브 교육의 선행연구

지금까지 내러티브를 활용한 교과교육 연구가 국어과를 중심으로 시작하여 활발하게 진행되었다. 국어 이외의 교과로 내러티브교육이 확장되어 역사, 사회, 체육, 수학, 무용 교과 등에서 다양한 내러티브 교육의 활용 방안과 적용 사례, 효과 등이 연구되고 있다. 2000년대에 들어서 내러티브 교육에 대한 정의가 활발하게 연구되었다면 2000년대 후반부터 각 교과에 적용하는 내러티브 혹은 스토리텔링 교육에 대하여 구체적이며 실제적인 연구가 많아졌다. 2010년 이후부터 현재까지만 해도 <표1>에서 보는 것과 같이 많은 교과에서 내러티브를 주목하여 이를 연구하였다. (표1 참고) 특히, 최근 내러티브와 가장 거리가 멀 것 같은 수학과에서도 '스토리텔링 수학'을 개발하여 저학년 대상의 수학 교과서에 적용을 하고 있는 추세로서 현재 보급 중이다. 수학 교과가 학생들에게 흥미와 관심을 높이기 위하여 많은 '내러티브 교육, 스토리텔링 교육' 연구가 활발히 진행 중인 점이 괄목할 만하다.

<표1> 2010년도 이후 내러티브 교육에 대한 최근 연구 동향

관련 교과	연구자 이름 및 연구 제목
국어	박혜진 외(2012), 내러티브를 활용한 핵심 역량 국어과 창의·인성 수업 모델 개발 연구

	정남궁(2012), 인터랙티브 스토리텔링을 활용한 소설 교육과 e-learning 콘텐츠 개발 안숙현(2011), 국어교육 : TV드라마 선덕여왕 콘텐츠에서 캐릭터 중심의 게임놀이 스토리텔링 연구 이명숙(2011), 스토리텔링을 활용한 언어적 창의력 신장 방법 연구 박명숙(2010), 스토리텔링을 통한 극문학 교육 유유미(2010), 디지털스토리텔링을 활용한 구운몽 교육방안 연구
역사	김태훈(2012), 고등학교 국사수업에서 내러티브를 활용한 인물학습방안 조철기(2012), 내러티브 텍스트를 활용한 지역학습 전략-낙동강 유역을 사례로
윤리	조일주(2012), 정보통신교육에서 내러티브기반 실천적 수업 모형의 효과 김대군(2012), 생명윤리교육에서의 내러티브 활용 신현우(2011), 초등 도덕교육에서 도덕이야기 수업모형 개선 방향 탐구
유아	김봉석(2012), 유아 내러티브 교육의 교육학적 조건과 함의 장영신 외(2011), 스토리텔링을 활용한 명화감상활동이 아동의 미술 감상능력에 미치는 영향 - 초등 1,2학년 중심으로 - 박형신 외(2012), 음악요소 중심의 감상을 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 음악적 능력과 이야기 구성능력에 미치는 영향
외국어	김옥선(2012), 교육연극과 스토리텔링에 기초한 독일어수업 모형 임미영(2010), 스토리텔링 중심의 수준별 수업이 초등 영어 학습에 미치는 영향 연구 정윤희 외(2012), 스토리텔링을 활용한 영어수업이 초등학생 영어 듣기 말하기 능력 및 정의적 영역에 미치는 효과
수학	박정숙 외(2012), 고등학교 수학교사의 스토리텔링 교과서에 대한 이해 이지현(2013), 수학 교수학습에서 스토리텔링의 의미에 대한 탐색 윤미진 외(2013), 스토리텔링 기반 수학활동 수업이 아동의 학업성취도와 수학적 태도에 미치는 효과 서보억(2013), 수학교육에서 스토리텔링에 대한 문헌 분석 연구 고상숙(2013), 중학교 1학년 수학교과서에서 나타난 스토리텔링 특성에 대한 분석
지리	조철기(2011), 지리 교과서에 서술된 내러티브 텍스트 분석

	조철기(2011), 내러티브를 활용한 지리 수업의 가치 탐색 조철기(2013), 오스트레일리아 빅토리아 주 지리교육 과정과 내러티브 지리 교과서의 특징
경제	이희경(2010), 스토리텔링 기법을 활용한 중학교 금융교육 수업 구성
과학	김동렬, 스토리텔링을 활용한 과학 수업이 중학생들의 인체 구조 기능에 대한 이해에 미치는 영향 이석희 외(2012), 스토리텔링 기법을 적용한 '태양계와 별' 수업이 과학 학습 동기와 공간 지각 능력에 미치는 효과
미술	임남숙(2011), 스토리텔링을 활용한 디자인 교육

기술·가정 교과에서 연구된 내러티브 교육은 아직 활발하게 연구되고 있지 않으나 본 교과에 구체적으로 적용하는 대안과 방법 등이 서서히 부각되고 있다. 기술·가정 교과에서 내러티브 교육이 연구된 방향을 살펴보면 문화교육의 방법으로서 내러티브 사고과정을 제시한 김은정(2006)의 연구가 있으며, 내러티브와 유사한 개념을 가진 스토리텔링 교육이 연구되어 있다.

김은정(2006)은 가정과 교과 교육에서 능동적으로 문화 변화를 이끌어 나가는 지성인을 키우기 위한 '문화 교육'에 대한 연구를 하면서 내러티브 교육과정을 주장하고 이를 교과에 적용하는 사례를 제시하였다. '문화 교육'은 문화를 변화시키고 창조하는 주체가 되어야 할 학생들이 다양한 문화적 특성과 자신들의 일상에서 접하는 문화의 다양한 의미를 읽고, 해석하고, 평가하며, 창조적으로 그 의미를 재구성해 가는 능력을 갖추게 하는 것이 목적이라고 하였다. 이를 위해 내러티브 사고과정이 필요하다고 주장하며 '여성에 대한 편견이 존재하는 복식 문화'와 '식문화와 퓨전문화'의 주제로 수업을 진행할 때 어떤 방법으로 지도하면 좋은 지 구체적으로 제시하였다. '이야기의 선정이유', '비교', '추론', '의미 해석을 위한 자료들', '탐구활동', '글쓰기' 총 6단계로서 내러티브 사고 과정을 통한 교수 내용을 구성하였다. 특히 마지막 6단계인 '글쓰기'에서 학생들은 이미 학습한 내용을 자유롭게 상상력을 발휘하여 심화된 훈련을 가능하게 한다고 하였다.

또한 김은정(2011)은 교육의 목적이 명제적 지식을 단순히 전달하는 것이 아니라 학습자 스스로 추론과 판단을 하는 과정을 거칠 수 있도록 스토리텔링(storytelling) 과정이 교육에 적용되어야 한다고 하였다. 스토리텔링 과정을 통하여 학습자의 적극적인 참여와 학습 과정 및 결과에 대한 자신감과 책임감을 증진

시킬 수 있다며 가정교과에 스토리텔링을 활용한 수업 설계 모형을 제안했다. 청소년의 친구 관계를 다루는 단원에서 개인의 생애 곡선을 적용해 '친구 관계 이야기하기'와 '주변 친구들의 인터뷰하기'의 스토리텔링 수업 설계를 하였으며, 건강한 식생활을 다루는 단원에서 '자기 이미지 표현'과 '실제 비만도를 설정하고 이상적인 체형 비교'를 함으로써 차이가 난 이유에 대한 배경을 사회문화적으로 추론하여 말하는 스토리텔링 수업을 설계하였다. 또한 온라인 프로젝트 중심 학습으로 온라인 커뮤니티 환경을 기반으로 디지털 스토리텔링 학습을 제시하였다. 이는 학교 교실 상황이라는 오프라인 환경만이 아니라 나아가 온라인 학습까지 가능하며 교사-학생 간, 학생-학생 간의 상호작용에 더욱 기여할 수 있는 부분이다. 교사가 일방적으로 전달하는 스토리가 아닌 학습자가 주도하여 만드는 스토리텔링 교육이 교수자, 학습자 간의 상호작용을 증진시키고 학습자의 상상력과 창의력을 신장시켜 줄 수 있을 것이라 기대했다.

최성연(2010)은 스토리텔링 교육으로서 '문제 제시하기', '표어 만들기', '신문기사 쓰기', '식생활 지침 만들기'를 실행하였다. 학생들의 삶과 근접한 사례를 이야기로 들려주는 스토리텔링 활동과 표어 만들기, 신문 기사 작성을 수업에 적용시켜 학생들의 수업 참여도를 올린 연구 사례를 보여주었다.

성유정(2010)은 감성트렌드가 중시되는 최신 소비 패턴에 맞추어 '패션'과 스토리텔링의 관련성을 연구하여 패션을 통하여 이야기를 전달하는 것이 소비자에게 흥미를 유도하면서 마케팅에 큰 영향을 줄 수 있음을 시사했다. 옷을 입고 장신구를 착용함으로써 각 개인이 스토리텔링을 하는 것이라고 하며, 스토리텔링의 구성은 '스토리 탐색', '스토리 기획', '스토리 구축', '스토리 텔링' 4단계로 정리하였다. 이러한 스토리 텔링 구성 단계는 기술·가정 교과의 의복 관련 교육과 관련이 있으며 향후 반영된다면 양질의 수업으로 발전 가능하겠다.

2. 청소년 자아정체감에 대한 연구 고찰

청소년의 자아정체감에 대한 연구는 오랜 시간 동안 방대하게 다양한 학문 분야와 연계되어 이루어져 왔다. 가장 먼저 자아정체성, 자아정체감이 무엇인지 정의가 되었으며, 청소년이라는 과도기에 자아정체감을 형성하는 것이 왜 중요한지를 주목하였다. 이후 청소년 자아정체성 형성에 영향을 주는 다양한 요소, 환경적 변인들에 대한 상관 관계를 조사하는 연구들이 많았다. 청소년의 성별, 연령과 같은 개인 내적인 변인과 가정, 학교, 대중매체와 같은 환경적 변인이 청소년 자아정체감 형성에 영향을 미치는 주된 요인으로 고려되었다.

가정환경이 청소년의 자아정체감 형성에 어떤 영향을 주는지 많은 연구자들이 조사하였다. 권순명(1993)과 송설희(1993)는 부모의 양육 태도가 수용적, 자율적인 경우 거부적 양육태도를 가진 경우에 비하여 자아정체성 형성에 도움을 준다고 하였다. 김유자(1996)는 자녀가 부모로부터 애정을 받고 있음을 인지하는 경우 아동들이 자아정체감 발달에 있어 한층 더 진보됨을 보였다고 하였다. Marcia(1980)는 자아정체감과 가정이 깊은 연관성을 지니고 있어 부모와 가장 가까운 관계를 유지하고 있을 때 자아정체감을 조기에 형성하며, 부모가 자녀에게 무관심과 거부의 태도를 가진 경우 자녀가 자아정체감에 있어서 혼미한 유형을 가지게 된다고 하였다. 이로써 삶의 초창기부터 만나게 되는 가정 환경은 청소년의 심리적 발달에 큰 영향력을 행사하게 됨을 알 수 있다.

이외에 청소년들이 대부분의 시간을 보내는 학교가 청소년의 자아정체성 발달에 어떤 영향을 미치는 지 연구한 박은아(1993), 김형태(1989)는 학교 생활 적응 정도와 교사와 학생 간 관계가 자아정체성 형성에 영향을 줌을 시사하였다. 또한 자아정체감과 교우와의 관계, 대중 매체 환경이 청소년의 발달에 영향을 미치는 정도를 연구한 사례들이 있다. 구자경(2007)은 부모와의 의사소통, 친구관계의 친밀성이나 학교 내에서 긍정적인 관계를 형성하는 것이 청소년의 자아정체성 발달에 중대한 영향을 미치고 있으며, 대중매체 변인으로서 TV관여도, 연예인관여도, 컴퓨터관여도와 자아정체성 발달이 서로 관련이 있음을 밝혔다.

3. 청소년 주거 경험, 주거 의미에 대한 연구 고찰

청소년의 주거정체성에 대한 논의는 아직까지 활발히 이루어지지 않았으나, 청소년의 발달, 삶에 있어서 주거환경이 어떠한 영향을 주는지에 대한 연구는 그동안 다양하게 진행되었다. 그리고 청소년의 주거의식, 주거관, 주거가치에 대한 연구도 많이 이루어졌다.

곽은순·정미라(2007)는 저소득층의 아동의 주거환경에 대한 연구를 통하여, 빈곤아동의 주거형태가 불안정하고 잦은 이사나 불량한 이웃을 만날 가능성이 높아 아동 발달의 전반에 악영향을 끼칠 우려가 있다고 하였다. 더불어 좁은 공간은 위생과 프라이버시를 유지하는 데 방해가 되며 청소년의 정서안정이나 학습 환경문제로 이어질 수 있다고 하였다. 빈곤층의 협소한 주거환경은 청소년에게 주의집중장애, 우울증, 학업문제를 야기할 수 있다.

김남효·방선주(2009)는 청소년의 성장 발달 과정에서 개인의 사적 영역 즉 심리적 측면으로 자아주체성의 확립, 가치관, 성격, 타인과의 관계형성은 인격형성 및

발달과 관련되어 매우 중요하고 이는 주거공간에서 제공 및 충족되어지는 부분이므로 주거환경이 청소년에게 미치는 영향이 상당하다고 하였다.

김세희·곽경숙(2010)은 주거환경을 주택설비, 주택환경, 주택안전 항목을 나누어 청소년들의 사회적 성숙도가 이러한 주거환경과 정적상관 관계가 있음을 밝혔다. 사회적 성숙도는 개인의 사고방식이나 행동 양식, 지식, 가치관이 그 시대 특정 사회에서 적절하게 수용되어지고 책임감 있는 사회인으로 기능하는 정도를 의미하였다.

김진희·이상록(2012)은 빈곤과 청소년의 문제행동 발생과 주거환경, 이웃환경, 양육태도가 어떤 관련을 가지고 있는 지를 밝혔다. 매개변수가 되는 주거환경의 하위요인은 주거최소기준충족, 주거환경평가, 주택소유여부로 구성하였다. 주거환경이 청소년의 문제행동 발생에 직접적인 영향을 주지는 않는 것으로 드러났다. 그러나 주거환경은 이웃환경과 부모의 양육태도에 영향을 미치고, 다시 이웃환경과 양육태도가 청소년의 문제적 행동에 영향을 주었다. 즉 주거환경은 청소년의 문제적 행동에 간접적인 영향력을 가지고 있으므로, 빈곤 청소년에 대한 주거환경 분야의 지원이 추가적으로 요구된다고 하였다.

이상우(2012)는 청소년의 특성을 고려한 주거공간의 리모델링 계획을 연구하면서 현재 주거 공간 계획 시 청소년의 공간은 주택 선택권자인 그들의 부모나 약자로 볼 수 있는 노인, 유아 및 어린이에 비하여 잘 고려되고 있지 않음을 지적하였다. 그리고 청소년들은 학업과 성장에 따라 공간의 확대, 그리고 타인으로부터 침해받지 않을 프라이버시 공간에 대한 요구를 가지고 있음을 나타내었다. 청소년의 특성을 대입한 디자인 원리의 개념화로서 '분할과 배열', '강조와 동화', '비움과 채움', '조립과 분해', '중첩과 분철'을 제시하였다. 청소년 주거 공간의 리모델링 계획 시 상황에 따라 조절 가능한 개방형 프라이버시를 확보하고, 역동성과 활력을 제공하는 실내 디자인, 공간의 상황에 따라 바뀌는 실내디자인으로 면적확대 효과 및 심리적 압박감을 해소하는데 도움이 되고자 하였다.

청소년의 주거가치나 주거선호 경향에 대한 연구도 다음과 같이 이루어졌다.

황경희·양세화(2000)는 각 개인이 가지고 있는 바람직한 주거에 대한 평가기준을 의미하는 주거가치를 프라이버시 및 안전성, 편리성, 입지 및 근린환경, 개성 및 사회적 지위, 경제성의 5개 특성으로 나누어 청소년을 대상으로 경향성을 조사한 결과, 프라이버시 및 안전성, 편리성, 입지 및 근린환경 3개의 특성에 높은 가치를 부여하였다. 개인이나 가족이 원하는 집의 특성을 반영하는 주거선호는 기본 편의시설, 근린시설 및 공동생활, 개인생활, 첨단시설 및 자기과시 등 4개 특성으로 나

누어 조사했고, 그 중 기본 편의시설에서 높은 선호도가 나타났다.

김미희·정미영(2002)은 청소년의 주거가치 구조를 안전성 가치, 심미성 가치, 안락감 가치, 편리성 가치, 사회성 가치, 안락감 가치, 경제성 가치 등 총 6개로 분류하였다. 청소년들은 안전성과 안락감, 편리성 가치를 중요하게 생각하였다. 즉 청소년들이 사생활 보호 기능과 정신적 휴식의 측면을 중시하는 반면, 이웃이나 경제적 가치에 대한 부분은 덜 중요하게 생각하였다. 이 연구는 청소년의 주거가치를 알아보고 청소년들의 발달과정에서 좀 더 다양하고 바람직한 주거환경 및 주거문화 형성, 주거 공간 계획 시 기초자료로 제시하고자 하였다. 또한 청소년들이 자신의 생활과 밀접한 부분만 의식하여 중요하게 생각하고, 사회성 가치나 경제성 가치에 대한 중요성을 적게 느끼는 것을 토대로 앞으로 학생들의 주거가치가 어느 한 부분에 치우치지 않고 올바르게 형성될 수 있도록 학교에서 주생활 교육이 실질적이며 구체적으로 이루어져야 할 것을 주장하였다.

4. 주거 환경과 자아정체성 형성에 대한 연구

주거 환경과 자아정체감 형성에 대한 선행 연구는 주로 상담심리 분야에서 많이 이루어졌다.

고석봉(2000)은 주거환경에 따른 심리·사회적 성숙도의 차이를 연구하여 심리·사회적 성숙도의 하위 요인인 자아정체감 수준이 거주하는 주택 형태에 따라 어떻게 변하는 지를 조사했다. 즉 한옥, 양옥, 기타 연립 및 빌라 순으로 자아정체감이 높게 나왔고, 주택 소유 형태에 따라 대인관계에도 영향을 주는 것으로 나타났다. 공간 이용함에 있어서 개인이 방을 사용한 경우 보다 형제와 사용을 할 때 대화를 통하여 자아정체감 발달에 도움이 된다고 하였는데, 대체로 개인의 프라이버시를 유지할 수 있는 방이 있을 때 자아정체감을 주는 데 도움이 된다는 논문들과 차이가 있었다.

이내규(2004)는 심리적 성숙도의 하위 요인인 자아정체감과 주거환경과 어떤 상관관계가 있는지 연구하였다. 여기서 주거환경은 거주지역(대도시, 중도시, 농어촌)과 주택 유형, 주택 소유 형태로 분류하였다. 연구 결과 거주지 변인에서 농어촌에 거주하는 청소년이 자아정체감 수준이 앉게 나왔고, 주택 유형별로는 아파트에 거주하는 청소년의 자아정체감 수준이 높게 나와 전체적으로 도시 교육환경이 심리적 성숙도에 기여한다는 결론을 냈다.

황혜숙(2009)은 경기도 안양 지역의 신도시가와 구도시가에서 거주하는 청소년들을 대상으로 자아정체감과 주거만족도에 대한 조사를 하였다. 안양의 비교적 신도

심인 평촌, 평촌주변, 구도심이라는 세 지역으로 나누어 조사한 결과, 신도심에 사는 아이들의 자아정체감이 더 높게 드러났다. 또한 신도심에 사는 아이들이 주거만족도 측면에서도 더 높은 수준을 보였다. 이와 함께 주거만족도와 청소년의 자아정체감이 서로 연관되어 있다는 사실을 밝혔다. 신시가지인 평촌이지역이 구도심에 비해 개인 공부방 사용 비율, 아파트 거주 비율, 자기 동네를 타인에게 추천할 비율이 더 높으며 부모의 경제적 수준이나 학력이 높을 때 주거에 대한 만족감이나 자아정체감도 높게 형성되는 것으로 이해할 수 있다.

5. 선행연구들의 종합 및 기존 연구와의 차별성

이상 본 연구와 관련된 선행 연구들을 살펴보면 직접적으로 주거정체성, 자아정체성과 주거에 대한 내러티브 교육을 연계시켜 연구한 사례는 찾을 수 없다. 하지만 부분적으로 주제가 관련 있는 연구들을 정리하자면 다음과 같다. 현재 많은 교과에 있어서 내러티브 교육은 학생들에게 흥미, 호기심을 주고 학습 능력을 향상시키며 자아주도적인 수업 효과를 볼 수 있어 현재 활발하게 연구 중이다. 그러나 기술·가정과에서는 많은 연구 사례를 살펴 볼 수 없었다. 또한 청소년의 자아정체감, 자아정체성에 대한 연구는 다양하게 진행되었는데 이를 주거 환경과 연결시켜 조사한 경우는 많았다. 주거환경으로 주거 형태나 인테리어와 같은 물리적 환경과 가족, 이웃, 친구 등과 같은 사회적 환경을 들어 청소년에게 자아정체성 형성에 어떠한 영향을 주었는지를 연구한 논문들이 있었다.

본 연구가 선행연구들과 가장 차별되는 점은 첫째, 중등학교 기술·가정 교과에서 그 동안 잘 다루어지지 않았던 내러티브 교육에 초점을 맞추어 이를 계발하고, 실제 교육 현장에 도입한다는 점이다. 현장성을 갖춘 연구로 실제 교육의 효과를 알아보는데 의의가 있을 것이다.

둘째, 내러티브 교육의 목적은 청소년의 자아정체감과 주거정체성을 형성하는데 도움을 주고자 함이다. 내러티브 교육을 실시함으로써 청소년들에게 자아정체성과 주거정체성에 어떠한 영향을 주었는지는 아직 논의되지 않은 부분이어서 연구의 의미가 있다.

셋째, 청소년의 주거 교육에서 주거의 의미를 이해하고 청소년들 하여금 스스로 자신의 삶과 가족의 역사, 미래에 대한 생각의 나래를 다채롭게 펼 기회가 마련되도록 본 연구가 진행된 점은 이전 연구들과 차별성, 독창성을 지닌다고 본다.

Ⅳ. 연구 가설 및 연구 방법

1. 연구 가설

본 연구는 중학교 1,2학년의 학생들을 대상으로 기술·가정 교과 시간에서 주거 의미에 대한 내러티브 교육을 8차시에 걸쳐 시행하고 수업을 실시하기 전과 후를 비교할 때, 이 수업과정이 학습자의 긍정적인 자아정체감과 주거정체감을 형성하는데 도움이 될 것이라는 가설을 가지고 있다.

2. 연구방법

2.1. 조사방법 및 기간

본 연구의 조사대상은 경기도 김포 소재의 남녀공학 중학교 1학년, 2학년 각 2개, 8개 학급으로 총 10개 학급으로 학생 수는 380여명이다. 본 연구를 시작하기 전에 임의로 중학생 10명을 표집하여 예비조사를 통하여 수정·보완하였다. 본 연구 조사는 2012년 10월 둘째 주부터 2013년 2월 셋째 주까지 진행되었다.

2.2. 측정도구

본 연구는 설문지를 사용한 조사 연구로서 사전, 사후 설문지를 배부하고 수합 후에 결과를 비교하는 방법이다. 내러티브 교육을 적용한 청소년의 주거 의미 교육을 통하여 학생들의 자아정체감 형성에 어떤 영향을 미치는지 파악하기 위하여, 실시한 설문지는 청소년의 자아정체성 수준을 연구한 최정훈, 이훈구, 한종철(1986)이 제작했던 도구를 조학래(1996)의 연구에서 보완하여 재구성한 자아정체성 척도를 사용하였다. 이 척도는 총 27문항으로 ‘전혀 그렇지 않다(1점)’에서 ‘매우 그렇다(5점)’까지 Likert식 5점 척도로 구성되어 있으며, 역채점 문항이 포함되어 있다. 이 문항에 대하여 <표2>에 제시하였다. 따라서 점수의 분포는 최저 27점에서 최고 135점 까지 나타나며, 이들에 대한 평균점수가 높을수록 자아정체성의 수준이 높음을 알 수 있다. 자아정체성의 하위변인은 독특성, 미래계획, 사회성, 자기수용, 자율성, 사회적응력, 가치라는 7개의 하위 변인으로 구성되어 있으며 구체적인 내용은 다음과 같다. ‘독특성’은 자신의 신체적・심리적 특성으로부터 자신을 다른 사람과 구별되는 한 사람으로 지각하는 것이며, ‘미래계획’은 장래의 직업이나 일에 대한 관념을 가지고 있는 것이다. 이는 과거에만 억눌리지 않고 긍정적으로 나아가는 미래지향성과 관련이 있다. ‘사회성’은 다른 사람들과 다양하고 깊은 관계를 나

타내는 능력을 나타내는 것이다. ‘자기수용’은 자신의 긍정적이거나 부정적인 특성들을 있는 그대로 받아들이는 것이다. 이는 자신의 단점까지도 인정하고, 타인과는 다른 독특한 개인 자신에 대한 이해 정도이다. 그리고 ‘자율성’은 개인적인 일을 스스로 판단하고 그에 따라 행동하는 것으로, 누구에게도 특히 부모와 같은 어른에게 예속되지 않은 자기주도적 삶에 대한 인식과 그 실현을 나타낸다. ‘사회적응력’은 사회에서 생활하는데 필요한 능력을 의미하며, 마지막으로 ‘가치’는 주위환경을 판단하는 일관적이고 효과적인 개인적 준거로 정의한다.

조학래(1996)의 연구에서 사용한 측정 척도에는 27개의 문항이 있으나, 본 연구에서는 청소년의 ‘주거의미’와 ‘주거심리’에 더욱 초점을 맞추어 9개 문항을 새롭게 만들어 적용해 보았다. 아직까지 주거정체성을 판단하는 연구는 찾아보기가 어려워 아래와 같이 구성하였는데, 주거정체성은 자아정체성과 일맥상통하는 부분이 많을 것이라 예상하였다. 주거정체성은 자아정체성과 동 떨어뜨리고 생각할 수 없으며 태어나면서부터 겪게 되는 주거에 대한 경험, 기억들이 주거정체성이며 이는 곧 자아를 형성하게 하는 기반이 될 것이다. 따라서 본 연구에서 계획한 수업을 통하여 학생들이 가지게 되는 주거정체성 판단을 위하여 기존에 사용한 27개의 문항과 더불어 새롭게 제작한 9가지 문항을 더하였다. 주거 정체성에서 최고 점수는 45점이고 최하 점수는 9점으로 구성되었으며, 역채점 문항이 2개가 포함된 청소년의 ‘주거정체성’을 판단하는 도구로 구성하였다. 새롭게 추가된 항목은 <표3>과 같다.

<표2> 자아정체성 판단 척도에 해당하는 27개 문항

1번	나에게는 나를 특정 지어주는 독특한 면이 있다.
2번	나는 무슨 일을 하며 살아갈 지 아직 결정하지 못했다. *
3번	경험하지 않았던 일이 닥쳐도 나는 두렵지 않다.
4번	나는 남들로부터 개성이 없다는 이야기를 듣는다. *
5번	나에게는 진정한 친구들이 많다.
6번	일관된 목표를 세우고 실행하는 면이 나에게는 부족하다. *
7번	갑작스럽고 커다란 사회의 변화를 나 나름대로 해석할 수 있다.
8번	나의 미래상은 때에 따라 바뀐다. *

9번	나는 어떤 면에서는 다른 사람보다 능력이 있다.
10번	나는 어떤 행동을 하고난 후에 내가 한 일에 대해 후회할 때가 많다. *
11번	나는 친하지 않은 사람들과 있으면 불편하다. *
12번	나는 외부적인 변화에 대해 흔들리지 않는다.
13번	나는 장래에 어떤 일을 하면서 살아갈지 구체적으로 생각해보았다.
14번	내가 앞으로 무슨 직업을 갖게 되건 관심이 없다. *
15번	나 스스로 어떤 결정을 내리는 것은 어렵다. *
16번	어떤 모임에 처음 나가서 나 자신을 소개하는데 주저하지 않는다.
17번	내가 다른 환경에서 성장했다면 하는 생각이 든다. *
18번	나는 사람들을 사귀는데 까다롭다. *
19번	다른 사람이 할 수 있는 일은 나도 할 수 있다.
20번	내게는 남다른 경험이 없다. *
21번	나는 어떤 일을 하고 싶어도 선뜻 실행하지 못한다.
22번	나는 생활 속에서 겪는 사건들을 판단하는 일관된 기준을 가지고 있다.
23번	나는 인생을 어떻게 살아가야 할지 걱정이 많다. *
24번	다른 사람들이 내게 관심을 가져준다.
25번	나에게는 평생을 바쳐 하고 싶은 일이 있다.
26번	내가 보잘 것 없는 것처럼 느껴진다. *
27번	나에게는 나 나름대로 매력이 있다.

(*은 역채점 문항임.)

<표3> 주거정체성 판단 척도로 제작된 9개 문항

28번	나는 집에서 시간을 보낼 때 가장 편하다.
29번	우리 집에는 나의 추억이 담긴 물건들이 많이 있다.
30번	나는 나의 집과 내 방이라는 공간이 마음에 들지 않는다. *
31번	나는 가까이 사는 이웃에 대한 관심이 많다.
32번	나는 내 방을 아름답고 깨끗하게 정리하는 것을 좋아한다.
33번	나는 내가 어렸을 때 살았던 집에 대한 좋은 기억을 가지고 있다.
34번	나는 앞으로 살고 싶은 집과 내 방에 대한 긍정적인 꿈을 그리고 있다.
35번	내가 편하고 마음에 드는 공간보다 비싼 집에 사는 것이 중요하다. *
36번	우리 집에는 다른 집에 없는 독특한 무언가가 있다.

(*은 역채점 문항임.)

위에 새롭게 작성한 9가지의 항목은 주거에 대한 학생들의 가치관과 주거 정체성을 파악하는데 도움이 되도록 본 연구에서 만들어 자아 정체성을 측정한 방식과 같이 1점에서 5점까지를 부여 가능한 Likert식 척도를 사용하였다.

28번 문항 '나는 집에서 시간을 보낼 때 가장 편하다'는 주거 공간이 자신의 한 부분으로서 진정한 자아를 숨기지 않고 편안하게 쉴 수 있는 안식처로 인식되는지 파악하고자 하였다.

29번 문항 '우리 집에는 나의 추억이 담긴 물건들이 많이 있다.'는 보편적으로 자신의 사적인 공간에 어린 시절 사진이나 실용성은 없더라도 애착이 가는 장식품과 같이 자신이 소중히 여기는 물건을 간직하게 되므로 자신의 집, 주거 속에서 자신의 삶이 고스란히 녹아든 공간으로서 수용되는 지 알아보고자 했다.

30번 문항 '나는 나의 집과 내 방이라는 공간이 마음에 들지 않는다.'는 역채점 문항으로서 긍정적으로 자신의 주거 공간을 받아들였을 때 바람직한 주거 정체성을 확립할 것으로 예상하고 이 항목을 적용시켰다.

31번 문항 '나는 가까이 사는 이웃에 대한 관심이 많다.'는 다양한 주거 환경 중 하나인 이웃 주민과의 사이가 원만할 때 주거에 대한 만족도가 높기 때문에 긍정

적인 주거 정체성을 가질 수 있으므로 이를 반영하고자 하였다.

32번 문항 '나는 내 방을 아름답고 깨끗하게 정리하는 것을 좋아한다.'에서는 주거의 모습을 자아의 한 부분으로 인정하고, 주거 공간을 미적으로 아름답게 꾸몄을 때 만족하고 선호하는 정도를 알아보고자 하였다.

33번 문항 '나는 내가 어렸을 때 살았던 집에 대한 좋은 기억을 가지고 있다.'는 한 개인의 주거 경험에 대한 역사와 관련된 부분이다. 주거 경험에 대한 기억들이 비교적 긍정적이라면 바람직한 주거 정체성을 가지고 현 주거 생활을 유지해 나갈 수 있다고 보았다.

34번 문항 '나는 앞으로 살고 싶은 집과 내 방에 대한 긍정적인 꿈을 그리고 있다.'는 33번 문항이 시계열상 과거, 역사와 관련되어 있기에 미래의 주거에 대한 개인의 생각이 긍정적이고 희망적인지를 물어보는 항목이다.

35번 문항 '내가 편하고 마음에 드는 공간보다 비싼 집에 사는 것이 중요하다.'는 주거, 주택의 의미를 수단적 동기의 경제성 측면에만 우선시 하여 진정으로 주거의 가치를 깨닫지 못하는 현대인들을 고려한 항목이다. 특히, 우리나라의 경우 주택 소유에 대한 인식과 불안정한 주택공급 정책의 영향으로 주택을 가족의 삶을 담는 사는 곳(place for living)보다 재산적 가치 또는 재산 증식의 수단으로서 사는 것(something to buy)으로 여겨지는 경향이 있다. 35번 문항 역시 앞서 밝힌 30번 문항과 같은 역채점 문항이다. 경제적, 교환적 측면에서 보는 주거의 모습이 아니라, 나와 가족의 삶을 담는 그릇으로 주거를 판단하고 있는지를 측정하고자 하였다.

마지막 36번 문항 '우리 집에는 다른 집에 없는 독특한 무언가가 있다.'는 자아정체성이란 의미가 개인과 타인을 구별할 수 있는 독특성, 개성이 있음을 인지하고 수용하는 것과 같이 주거정체성도 다른 사람들이 살고 있는 주거 환경과는 다른 나와 가족만의 이야기를 담는 즉, 개성을 반영하는 주거 공간인지를 파악하고자 하였다.

이로서 청소년의 자아정체성 점수는 최하 27점에서 최고 135점을, 청소년의 주거정체성 점수는 최하 9점에서 최고 45점을 받을 수 있기에, 두 영역을 합치면 최저 점수는 36점이고, 최고 점수는 180점이 된다. 주거정체성 역시 자아정체성과 밀접한 관련이 있고, 자아정체성의 일부분이 될 수 있다고 판단하였다. 따라서 최고 점수인 180점에 가까울수록 실험 대상자의 자아정체성 역시 높을 것이라고 가정하였다.

측정 대상이 되는 학생들의 일반적인 특성을 판단하기 위하여 성별, 가족 수, 가족 유형, 주거 형태, 자가 소유 형태, 현재 살고 있는 집으로의 이사 시기, 이사 경험 빈도를 알아보는 항목을 추가하였다.

2.3 연구절차 및 자료 분석 방법

본 연구는 청소년 자아정체감에 대한 사전 설문 결과 후 내러티브 주거 의미 교육을 8차시에 걸쳐 적용하였다. 8차시에 걸친 모든 수업이 끝난 후, 다시 자아정체감 형성에 관한 사후 설문 결과와 수업에 참여한 학생 인터뷰를 통하여 수업의 효과성을 파악하는 순서이다. 간략하게 8차시에 해당되는 수업의 흐름을 표로 정리하면 <표4>와 같으며, 실제 수업을 위해 학생들에게 배부된 수업 자료는 부록에 제시하였다.

<표4> 내러티브 주거 의미 수업의 흐름

수업 차시	지도 내용
1차시	① 주거의 의미 찾기 ② 주거의 기능과 조건이란 무엇인가? ③ 삶과 집의 밀접한 관련성 찾기
2차시 ~ 3차시	① 다양한 주거 유형 살펴보기 ② 세계의 이색 주택과 건축물 살펴보기 ③ 친환경 주거생활 알아보기 ④ 유니버설 디자인과 주거형태란? ⑤ 땅콩집에 대하여 알아보기
4차시	① 가족 특성과 근린 환경을 고려한 주거 ② 공간의 효율적 활용 방법 알아보기
5차시 ~ 6차시	① 집, 주거에 대한 경험 비추기(생애 서술식 자서전 쓰기) - 내가 태어난 집, 처음으로 기억하는 집과 나의 유년기가 담긴 집 (자서전 쓰기, 구조도 그리기) - 내가 지금 살고 있는 집 (자서전 쓰기, 구조도 그리기)

7차시	① 현재 내가 살고 있는 집의 좋은 점과 보완이 필요한 점 찾아보기 (가족 인터뷰)
8차시	① 내가 앞으로 살고 싶은 집, 미래 주거 그려보기 <총 단원 마무리> ② 수업 소감문 및 설문지 작성하기

1차시 수업은 주거 의미 교육의 도입 부분으로서 이번 연구에 해당하는 주거 의미 수업에 대한 전반적인 안내가 이루어지는 시간이다. 8차시의 수업 동안 우리가 살아왔고 살아가고 있으며, 앞으로도 인생을 살면서 떼놓을 수 없는 소중한 공간인 집에 대하여 이야기 할 것이며, 자신의 경험을 이야기하고 친구들의 이야기에 귀를 기울여 보는 시간이 될 것임을 안내한다. 8차시 수업을 통해 우리가 얻고자 하는 것은 즉 학습 목표는 나의 삶에 더 관심을 가지고 내가 어떠한 역사를 지닌 객체인지를 분석함에 있다고 인지시킨다. 그러므로 1차시의 도입부는 학생들로 하여금 이번 수업에 의지를 돋우는 데 큰 역할을 하게 된다. 1차시 수업 내용에는 '주거의 의미', '주거의 기능과 조건', '삶과 집의 관련성 찾기'에 초점을 맞추었다. 주거는 물리적으로 보이는 주택과 더불어 그 안에 살고 있는 개인이나 가족의 생활과 환경 모두를 포함함을 강조하였다. 신체와 재산을 보호하는 것을 넘어서 주거는 개인과 가족에게 심리적 안정과 건강을 유지해주고, 지역 공동체와 상호작용을 할 수 있도록 도와준다는 사실을 전달하였다. 또한, 집이라는 공간이 외형적으로 같아 보이더라도 거주자에 따라서 그 공간의 의미는 달라지며, 개인의 꿈과 이상향을 반영할 수 있는 곳으로 최근 그 의미가 확대되어 감을 제시하였다. '주거의 기능과 조건'에서는 안전성, 능률성, 쾌적성, 심미성, 경제성에 대하여 구체적인 예시를 들어 설명하였다.

2차시, 3차시 수업에서는 '다양한 주거 유형', '세계의 이색주택과 건축물', '친환경 주거생활', '유니버설 디자인과 주거', '땅콩집'에 대하여 다루었다. 주거 단원에서 다룰 수 있는 다양한 소재에 대하여 학생들에게 전달하여 호기심과 흥미도를 높이고자 하였다.

'다양한 주거 유형'은 우리나라의 지역별 전통가옥의 모습이 날씨나 지역 환경 특성에 따라 달라짐을 살펴본 후, 전 세계적으로 다양한 가옥의 모습을 교과서외의

부가적 사진을 더해 설명했다. 태국의 수상가옥, 중국의 토루, 터키의 지하 동굴식 주거, 몽골의 이동 천막식 주택 게르(중국식 파오)를 설명하였다. 학생들이 비교적 관심이 많은 이웃나라 일본의 주거에서는 외부 모습보다는 내부의 다다미, 고다츠, 이로리, 부츠단에 대한 설명을 다양한 그림과 사진으로 제시하여 자세히 설명하였다.

'세계의 이색주택과 건축물'은 바구니 모양의 미국의 건물, 운동화 모양 아프리카의 집, 달팽이를 연상시키는 집, 자동차 모양의 집, 거꾸로 뒤집힌 듯 보이는 박물관, 포르투갈의 고인돌 사이에 건축한 독특한 주택 등의 사진을 제시하고 설명하면서 학생들에게 재미와 흥미를 더욱 끌어내었다. 또한, 한옥을 현대화시킨 건축물로서 경주에 있는 한옥 호텔 라궁, 한옥을 모티브로 만든 혜화동 동사무소, 한옥 치과, 한옥 레스토랑을 보여주어 우리 한옥이 옛날에 존재한 유물이나 유적이 아닌 현대에 계승되어 살아 숨 쉬고 있는 현재진행형 건축임을 이해하도록 하였다.

'친환경 주택'은 에너지 절약과 환경 파괴 등으로 인해 최근에 건축학에서 가장 주목받는 부분이다. 이에 따라 학생들이게 자연을 거스르지 않고, 있는 자연의 그대로를 이용하고 쓰레기를 최소화하며 에너지를 절감하여 효율적으로 사용하는 집에 대한 이야기를 나누었다. 단열과 내부에 에너지가 새나가지 않는데 초점을 맞춘 '패시브 하우스', 태양열이나 풍력, 지열 등을 이용하여 자가적으로 에너지를 생산하기도 하는 '액티브 하우스'를 교과서 내용 이외에 추가적으로 설명하였다. 집안의 작은 생태계인 '비오톱'을 설치했을 때의 효과와 우리 전통 한옥이 왜 친환경적인지를 생각해보게 하고 우리 전통 건축에 대한 우수성을 인지하는데 도움이 되고자 하였다.

'유니버설 디자인과 주거'는 남녀노소, 장애유무 관계없이, 취향이나 능력과는 상관없이 공평하게 사용할 수 있는 디자인과 이를 적용한 주거 형태를 다루었다. 유니버설 디자인의 원칙으로서 '누구나 공평한 사용', '직관적 사용', '실수에 대한 대비(안전성 확보)', '융통성과 조절 가능함'을 들어 설명하였다. '누구나 공평한 사용'의 예시로 오른손잡이나 왼손잡이 관계없이 누구나 사용할 수 있는 가위 및 공구, 계단 옆에 휠체어를 탄 사람도 이용 가능한 낮은 경사로를 '직관적 사용'의 예시로는 손을 가까이 대면 자동으로 물이 나오는 세면대와 전세계 어떤 언어를 사용해도 금방 이해가 가는 비상구 픽토그램을, '실수에 대한 대비(안전성 확보)'의 예시로는 미끄럼 방지 타월과 가구 모서리 끝에 고무 쿠션을 달아 높은 것을 들었으며, 마지막으로 '융통성과 조절 가능함'의 예시에는 키에 따라 높이를 조절할 수 있는 세면대와 의자, 책상을 제시하였다.

‘땅콩집’은 2011년 방영된 MBC 스페셜 땅콩집 이야기의 일부분을 편집하여 시청할 수 있도록 하였다. 최근 많은 사람들이 천편일률적인 아파트를 벗어나 마당이 있고, 아이들이 마음껏 뛰어놀 수도 있는 단독 주택 짓기에 관심을 가지면서 등장한 땅콩집에 대하여 안내하였다. 이를 통하여 아파트에서는 할 수 없지만, 단독주택에서는 할 수 있는 것들이 무엇인지를 물어보고 생각해보는 기회를 가졌다. 집에 살면서도 마음대로 뛰어 놀기가 어렵고, 친구나 친척들을 초대하여 파티를 벌이는 것이 왜 이렇게 어렵게 되었는지를, 또한 마당이 있는 단독 주택에 살게 된다면 무엇을 하고 싶은가에 대하여 발표하게 하였다.

4차시 수업에서는 ‘가족의 특성과 근린 환경 특성을 고려한 주거’와 ‘공간의 효율적 활용방법’에 대하여 지도했다. ‘가족의 특성과 근린 환경 특성을 고려한 주거’에서는 핵가족, 확대 가족, 무자녀 가족, 독신 가족 등 가족 형태에 따라 어떤 주거 욕구가 있을지 살펴보게 하였고, 주거탐색기, 주거확대기, 주거축소기에 이르는 가족생활주기에 따라 어떠한 주거 공간이 마련되어야 하는지 교과서를 기반으로 학습하였다. 그리고 물리적 근린 생활환경과 사회적 근린 생활환경으로 나누어 우리 생활에 어떤 영향을 끼치는지 확인하였다. 여기서 이웃과의 공존, 조화와 협력이 중요함을 강조하였다.
‘공간의 효율적 활용방법’을 알기 위해서 수납의 중요성과 방법을 살펴보고, 공간을 융통성 있게 바꾸어 사용하는 사례들을 찾아보았다. 예를 들어 수납의 방법으로서 계절별, 용도별로 구분하고 짜투리 공간을 이용하여 잘 쓰지 않는 물건을 보관하는 방법에 대하여 잡지나 TV 매체에서 소개된 방법을 안내하였다. 공간의 입체적 활용, 다목적화, 일실형 공간계획에 대하여 교과서를 토대로 학습하였다.

5차시와 6차시는 금번 주거 수업에서 가장 핵심적인 부분이었다. 내러티브 교육으로서 생애 서술식 수업으로 구성되는데 기존의 수업이 교사의 주도로 교사가 들려 주기식의 수업이었다면, 5, 6차시에 해당하는 수업은 학생들 스스로가 자신의 이야기를 들려주는 수업이 되었다. 따로 제작된 학습지가 제공되었고 이 내용은 <부록4>에 나타나 있다. 학생들은 미리 예시로 제시되어 있는 어린 시절 처음으로 기억나는 집, 어렸을 때의 기억이 많이 나는 집에 대하여 구조도를 그려보고, 그 집에서 어떤 추억이 있었는지를 회상하도록 하였다. 그리고 충분히 글을 쓸 시간을 가진 후에 정리가 먼저 된 학생들부터 친구들에게 자신의 이야기를 들려주는 기회를 가졌다. 학교 수업 시간 내에 서술을 하면 좋지만 시간이 부족하다고 생각하는

학생들은 과제로 글을 쓰는 것도 허용하였다. 5차시와 6차시는 학생들이 자신의 이야기를 글로써 풀어내보고, 자신의 이야기를 타인에게 들려주는 경험에서 자신의 삶과 역사에 대하여 스스로 자서전을 쓴 것처럼 이해할 수 있도록 함에 교육 목적이 있었다.

7차시 수업 '현재 내가 살고 있는 집의 좋은 점과 보완이 필요한 점 찾아보기'에서는 현재 살고 있는 집에 대하여 생각해보는 시간을 가졌다. 현재 살고 있는 집의 주거 모습이 만족스러운지를 점검해보고 더 나은 주거 공간이 되기 위해서는 어떤 노력이 필요한 지를 찾아보도록 하였다.

마지막 8차시 수업은 이전 수업이 과거와 현재에 집중하였다면 미래에 대한 이야기를 펼치는 순서를 가지는 것이다. '내가 앞으로 살고 싶은 집, 미래 주거 그려보기' 수업은 <부록4> 학습지 9, 10페이지를 활용하여 자신의 주거 가치관을 펼쳐볼 수 있도록 하였다. 이후 수업을 마무리 하고 설문 조사를 하는 시간을 가졌다.

Ⅴ. 연구 결과 및 고찰

1. 조사 대상자의 일반적인 특성

조사대상자는 처음 이 연구의 시작 당시 중학생 총 380명이었으나 자아정체성 및 주거정체성 척도 설문에 조사에 성실히 응답하지 않거나, 수업에 소극적인 태도로 임하는 경우 혹은 결손이 있는 학생들이 있어서 유효한 연구 대상에 참가시키기가 곤란하였다. 이에 따라 이러한 학생들을 제외하여 310명의 학생들만을 실험 집단으로 선정하였다. 남학생이 158명(51%), 여학생이 152명(49%)로 남학생이 약간 더 많았으며, 중학교 1학년 학생이 278명, 2학년 학생이 32명이었다. 현재 실험 대상 학교의 경우 교육과정 상 집중이수제로 인하여 1학년과 2학년이 기술·가정 교과에 있어서 같은 내용을 동 학기 내에 이수하고 있는 상황이었다. 1학년과 2학년에게 같은 내용을 지도하고 있어서 다른 학년이라는 차이를 변수로서 고려하지는 않았다.

<표5> 조사 대상자 일반적 특성

구분	항목	백분율(%)	구분	항목	백분율(%)
① 가족의 수	2인 이하	3.90%	⑤ 현재 살고 있는 집으로의 이사온 시기	2006년 이전	2.30%
	3인	16.80%		2007년	1.30%
	4인	51.00%		2008년	31.00%
	5인	24.8%		2009년	9.70%
	6인	2.60%		2010년	8.70%
	7인 이상	1.00%		2011년	24.50%
	소계	100.00%		2012년 이후	22.60%
				소계	100.00%
② 부모님의 경제활동 참	맞벌이	59.70%	⑥ 이사 경험 빈도	없음	0.00%
				1회	7.70%
	홑벌이	40.30%		2회	13.90%
				3회	27.70%
	기타	0.00%		4회	21.90%

여				5회	13.20%
	소계	100.00%		6회	6.50%
				7회 이상	9.00%
				소계	100.00%
③ 현재 거주 형태	아파트	96.80%	⑦ 거주 경험이 있는 지역	신도시, 서울(서울, 일산, 파주, 인천 등)	79.88%
	연립주택	2.30%		지방소도시	19.23%
	단독주택	1.00%		농어촌	8.05%
	기타	0.00%			
	소계	100.00%		소계(복수응답)	107.16%
④ 자가 소유 형태	자가 소유	62.30%			
	전세	26.10%			
	기타, 잘 모르겠다.	11.60%			
	소계	100.00%			

조사 대상자의 일반적 특성의 설문 결과는 다음의 내용과 같이 나타났다.

첫 번째, 가족 수는 대부분 4인과 5인 가족이 가장 많았으며, 4인과 5인 가족이 차지하는 비율은 전체의 75.8%에 해당하였다. 조사 학생들의 아버지, 어머니와 형제, 자매 수가 1명 내지 2명인 가구가 가장 많았다. 2인 가족은 12명(3.9%), 3인 가족이 52명(16.8%), 4인 가족이 158명(51%), 5인 가족이 77명(24.8%), 6인 가족이 8명(2.6%), 7인 가족 이상이 3명(1%)로 조사되었다. 현재 우리나라에 한자녀 가족이 많은 문화적 풍토를 비교해 보았을 때 실험 대상 가구의 수는 비교적 많으며, 조사 학생들의 형제, 자매의 수도 많은 것으로 볼 수 있었다. 그러나 이혼이나 별거 등으로 인한 한부모 가정도 많아, 이에 따라 실제 형제, 자매 수가 더 많아질 수도 있으며, 조부모와 함께 살고 있는 경우가 있으므로 이를 염두해야 한다.

두 번째, 부모님이 모두 일하시는 맞벌이 가정과 부모님 두 분 중 한 쪽만 경제

활동에 참여하는 홑벌이 가정을 조사하였을 때는 맞벌이 가정이 185명(59.7%)이고, 홑벌이 가정이 125명(40.3%)으로 나타났다. 이는 통계청에서 2011년 조사한 맞벌이 부부 통계 현황 중 부부의 경제활동 상태별 현황에서 드러난 것과 비교해 볼 수 있다. 통계청의 2011년 유배우 가구 중 맞벌이 가구의 비율은 43.6%, 홑벌이 가구 비율은 42.3%를 차지하는 데 비하여 조사 대상자 학생들의 경우 맞벌이 가정이 상대적으로 매우 높은 비율을 나타냈다.

세 번째, 현재 주거 형태는 조사 대상 학교가 아파트 단지가 많은 지역에 2008년 개교를 하였으며, 인근에는 2005년 이후에 대부분 입주가 시작된 신도시 안에 위치해 있는 관계로 아파트에 거주하는 학생이 300명(96.8%)으로 월등히 많았으며, 다음으로 연립주택 거주 학생이 7명(2.3%), 단독주택 거주 학생이 3명(1%) 순이었다. 따라서 본 연구는 아파트 거주 학생이 주를 이루었다.

네 번째, 자가 소유 형태는 부모님이 집을 소유한 '자가 소유 형태'가 193명(62.3%), '전세 형태'가 81명(26.1%), '잘 모르겠다'라는 응답을 포함한 기타에 36명(11.6%)이 응답하여, 본 실험 대상의 많은 학생들 비교적 안정적인 자가 소유 형태에서 거주함을 알 수 있었지만 실험 대상의 학생들이 아직 연령이 어려서 가계 경제에 대한 관심이나 인식도가 떨어지는 부분이 있다.

다섯 번째, 현재 살고 있는 집으로의 이사 온 시기는 김포 신도시가 조성되어 입주가 시작된 2005년부터 2010년도 사이가 많았고, 연도 별로 살펴보면 특히 2011년, 2012년도에 이사 온 학생의 수가 월등히 많았다. 한편 태어나서 이사를 다니지 않고 줄곧 한 지역에 살았던 학생들의 수는 상대적으로 매우 적었다. 현재 살고 있는 집으로 이사 온 시기가 2006년도 이전이 7명(2.3%), 2007년 4명(1.3%), 2008년 96명(31%), 2009년 30명(9.7%), 2010년 27명(8.7%), 2011년 76명(24.5%), 2012년 70명(22.6%)으로 조사되었다.

여섯 번째, 이사 경험 빈도는 2,3회(%)가 가장 많았고, 1회 24명(7.7%), 2회 43명(13.9%), 3회 86명(27.7%), 4회 68명(21.9%), 5회 41명(13.2%), 6회 20명(6.5%), 7회 이상의 이사 경험을 가진 학생은 9%에 해당되었다. 한 번도 이사하지 않은 경우는 아예 나타나지 않았다. 그 이유는 실험 대상 학생들의 거주지 특성 상 비교적 조성된 지 얼마 안 된 신도시인 아파트 지구에 살고 있기 때문으로 보았다.

일곱 번째, 경험해본 지역은 신도시와 서울이 많았는데, 구체적으로는 김포 신도시가 입주를 시작하기 전에는 김포에서 그리 멀지 않은 지역의 일산, 인천, 서울 서부 지역에서 살았던 학생들이 많았다. 이는 김포 신도시의 아파트들이 주변 도시에 비하여 아파트 시세가 저렴하고, 대개 4~5인으로 이루어진 가구가 살기에 충분

할 정도의 여유로운 아파트 평수가 많기 때문이라 이해된다. 통계청의 2011년도 연간 국내 인구 이동 통계자료에 따르면 시군구별로 경기도 김포 지역이 인구 백명당 순유입이 7.1%로 전국에서 가장 높았으며 2012년도에는 이보다 더 수치가 상승하여 전국에서 가장 높은 순유입율 10.9%를 기록한 바 있다. 중고등학생 자녀를 둔 부모들이 비록 직장에서 멀어지더라도 강한 자가 소유 욕구와 넓은 평수에서의 여유로운 주거 공간 마련에 대한 욕구가 있어, 아직 인프라가 부족하고, 교통이 덜 불편한 지역이라는 단점을 감수하고 이사를 감행했을 것으로 해석된다.

이상의 조사대상자의 일반적인 특성을 평균치로 정리하면 다음과 같다. 조사대상자의 평균 가족의 수는 4.08명, 자가 소유 형태의 가구가 많으며, 이사 시기는 2009년 하반기에서 2010년 상반기 사이가 주를 이루었다. 평균적인 이사 빈도는 3.89회로 조사되었다.

2. 내러티브 (생애서술식) 주거 의미 교육 사전 사후 검사 결과

<표6> 내러티브 주거의 교육 사전과 사후 자아정체감 비교 분석 결과

변수명	평균	표준편차	t값	p값
실험전	87.92	12.824	-1.652	.1.00
실험후	87.37	13.082		

<표7> 내러티브 주거의 교육 사전과 사후 주거정체감 비교 분석 결과

변수명	평균	표준편차	t값	p값
실험전	31.55	4.952	-14.796	.000
실험후	35.09	5.636		

내러티브 교육이 학생들의 자아정체성 및 주거정체성 형성에 영향을 주는 지를 알아보기 위하여, 실험 전과 실험 후의 자아정체성, 주거정체성을 조사하였다. 실험 전 이번 연구 결과를 주거 의미 내러티브 교육과정을 받은 학생들의 자아정체성과 주거정체성 형성에 도움이 될 것이라고 가설을 세웠다.

먼저 자아정체감에 대한 비교를 보면 최하 27점에서 최고 135점 사이의 점수를 받을 수 있는데 평균 사전 87.92점과 사후 87.37점이 나왔다. 오히려 자아정체감의 경우 점수가 미미한 수준으로 낮아졌거나 변화했다고 보기가 어렵다. 따라서 사전 점수와 유효한 차이로 보기는 어렵다. 자아정체성 영역에서는 t값이 -1.652로 ±1.96보다 작고, 유의수준이 0.05보다 크므로 내러티브 교육이 자아정체성에 기여하는 것으로 판단하기 어렵다.

그러나 주거정체성의 점수의 경우, 최하 9점에서 최고 45점 사이를 받을 수 있는데 조사 대상자 학생들의 점수는 평균적으로 사전 31.55점이고, 사후 35.09점으로 나타나 평점 3.54점이 상승하였다. 이는 자아정체성 점수와 대조적으로 큰 폭 상승한 것이며, 주거정체성 영역에서 t값이 -14.796으로 실험전과 실험 후의 평균은 통계적 유의수준 하에서 차이가 있는 것으로 나타났다. 따라서 본 연구에서 실시되었던 내러티브 교육은 실험대상자인 중학생들의 주거정체감 형성에서는 도움을 준다고 볼 수 있다.

3. 자아정체성과 주거정체성에 영향을 미치는 변인

<표8> 자아정체성과 주거정체성에 영향을 미치는 변인 상관관계

	실험 후 자아정체성	실험 후 주거정체성
성별	.193**	.048
가족 수	.018	.069
가족 유형	.121*	.002
주거 형태	.127*	.031
자가 소유	.013	.142*
이사 시기	.078	.051
이사 빈도	.066	.028
자아정체성-주거정체성 상관관계	.554**	

*. 상관유의 수준이 0.05임.
**. 상관유의 수준이 0.01임.

본 연구에서 실험 대상자들의 일반적인 특성인 성별, 가족의 수, 가족 유형, 주거

의 형태, 자가 소유 여부, 현재 주택으로의 이사의 시기, 이사의 빈도에 따라 자아정체성과 주거정체성에 어떤 영향을 미치는 지 알아보기 위하여 상관관계 분석을 실시하였다. 중학생 310명의 학생들이 내러티브 주거 의미 교육을 실시한 후 각 변인에 따라 자아정체성과 주거정체성이 어떻게 변하는 지 살펴보았는데 본 연구에서는 변인 간 상관계수가 낮아 유의미한 관계를 밝혀낼 수 없었다. 이로써, 남녀 학생들이 성별에 따라 자아정체성과 주거정체성에 영향을 주지 않음을 알 수 있고, 또한 가족의 수가 많다거나 적다는 이유가 청소년 정체성에 긍정 또는 부정적 요인으로 작용하지 않다는 사실 역시 추론해볼 수 있다. 그리고 가족의 형태, 거주하는 집이 전세나 자가 소유인지 여부도 자아정체성, 주거정체성에 별다른 영향을 주지 못했다. 이사의 빈도 역시 주거를 자주 옮겨 다니는 학생들의 경우 독특한 결과를 보일 것이라 예상했으나 상관관계는 낮았다. 다만, 자아정체성과 주거정체성 사이(r=.554)에는 관련성이 있으며, 자아정체성이 높은 학생들의 경우 주거정체성 역시 높음을 확인할 수 있었다.

4. 내러티브 주거 의미 교육 이후 학생들의 수업 만족도 조사

8차시에 해당하는 주거 수업을 마치고 학생들에게 수업을 통하여 어느 정도 만족감을 얻었으며, 어떤 것을 느끼고 생각했는지를 파악하기 위하여 수업 만족도 조사를 실시하였다. 수업 만족도 조사에는 모두 6개의 질문이 포함되어 있고, 마지막 6번째 질문은 자유 응답형, 서술식 문항으로서 학생들이 수업에 대한 소감을 쓰도록 하였다. 설문 조사에 참여한 학생은 비교적 수업에 성실히 참여한 학생들로서 모두 310명이었다.

<표 9> 수업 이후 학생 만족도 조사

구분	항목	백분율(%)	구분	항목	백분율(%)
① 가장 기억에 남는 내용	주거 의미, 주거 가치	47.74%	④ 서술하기, 글 쓰기 수업을 통한 만족도	매우 그렇다	18.06%
	땅콩집, 이색주택	32.58%		그렇다	40.65%
	유니버설 디자인, 주택	8.39%		보통이다	31.60%
	친환경 주거	3.87%		그렇지 않다	5.80%
	기타	7.42%		매우 그렇지 않다	3.87%
	소계	100.00%		소계	100.00%
② 가장 흥미로운 활동 내용	동영상 시청	39.00%	⑤ 글쓰기 수업이 가족,나, 삶에 대하여 생각하는 계기가 된 정도	매우 그렇다	34.19%
	발표하기 발표내용경청	27.75%		그렇다	46.13%
	동화, 신문기사, 광고 등 자료 읽기	13.22%		보통이다	17.42%
	기타	2.26%		그렇지 않다	1.60%
	소계	100.00%		매우 그렇지 않다	0.65%
				소계	100.00%

③ 기술·가정 글쓰기 수업에 대한 흥미도	매우 좋다	0.66%			
	좋다	12.26%			
	보통이다	42.26%			
	싫다	42.90%			
	매우 싫다	1.94%			
	소계	100.00%			

설문 결과 주거 단원 수업에서 가장 기억에 남는 내용은 ‘주거의미, 주거가치’가 47.74%, ‘땅콩 집과 이색 주택’이 32.58%, ‘유니버설 디자인과 주택’이 8.39%, ‘친환경 주거’가 3.87%로 조사되었다. 나머지 7.42%에 해당하는 기타에 전통 한옥, 한옥의 현대화 계승 사례, 가족유형별 주거 공간, 효율적 공간 사용 방법 등이 나왔다.

사전에 이번 주거 수업이 ‘주거의미’와 ‘주거가치’를 다루는 데 주된 초점이 맞추어진 만큼 목적에 어느 정도 근접해 학생들에게 내용이 전달된 것으로 판단하고 있다. 학생들은 ‘땅콩집’, ‘스킵플로어 하우스’와 같은 이색적이거나 창의적인 집의 구조를 영상으로 보는 것에 대하여 특히 관심이 많았고, 실제로는 학생들의 현실 속에서는 거의 불가능해 보이는 집, 주거 형태에 대하여 호기심을 강하게 가졌음을 확인하였다. ‘유니버설 디자인과 주택’이나 ‘친환경 주거’에 대한 내용은 이미 타 교과에서 다루어진 적이 있거나 개념을 정리하여 이해하는 것은 쉽지만 흥미를 많이 느끼지 못한 것 같다.

두 번째 문항이었던 금번 실시했던 수업 내용 중 가장 흥미로운 활동 내용은 ‘내 생애 처음 지은 집, 땅콩 집 관련 다큐 동영상 시청하기’가 39%였고, ‘친구들이 쓴 주거 경험 발표와 경청하기’가 27.75%로 나타났다. 이어 ‘주거 관련 동화, 광고, 신문기사 등의 자료 읽기’는 13.22%, 기타가 2.26%였다. 디지털 미디어 세대인 청소년들에게 영상은 수업 매체로서 매우 효과적이다. 또한 학생들의 실제 이야기를 쓰고, 발표하는 것에 대하여 대체로 학생들이 호의적으로 반응하였으며, 흥미를 가지고 수업에 임함을 확인할 수 있었다.

세 번째 문항은 서술하기, 글쓰기를 많이 하는 기술·가정 수업에 대한 흥미도를

조사하였다. ‘매우 좋다’는 의견이 0.66%, ‘좋다’라는 의견은 12.26%, ‘보통이다’의 의견이 42.26%에 달했다. 한편 ‘싫다’의 응답은 42.9%로 가장 높았으며 ‘매우 싫다’라고 응답한 수도 1.94%였다. 글쓰기, 서술하기에 대하여 많은 학생들이 ‘보통이다’ 혹은 ‘싫다’라는 응답을 하였다. 현재 교육과정에서 논술, 글쓰기에 대한 중요성을 강조하고 실제 적용하려고 노력 중이지만 학생들이 글을 쓰고자 하는 욕구가 낮고, 이러한 동기를 향상시키기 위해서는 교사들의 많은 준비가 필수적이다. 글쓰기 수업이 국어과와 같이 특정 교과에서 주로 활용되었는데, 본 연구와 같이 기술·가정 교과에서 수행될 때 학생들은 낯설게 받아들이고, 능동적으로 자신의 생각 흐름을 펼쳐내는 과정에 상당한 부담을 느끼는 듯하다.

네 번째 문항으로 수업 시간에 행한 서술하기, 글쓰기를 통하여 결과적으로 뿌듯함이나 보람을 느꼈는지 확인하고자 하였다. ‘매우 그렇다’는 의견은 18.06%, ‘그렇다’는 의견이 40.65%, ‘보통이다’ 는 31.6%, ‘그렇지 않다’는 5.8%, 마지막 ‘매우 그렇지 않다’가 3.87%로 나타났다. ‘매우 그렇다’, ‘그렇다’, ‘보통이다’ 의 의견을 낸 학생들의 비율이 90%를 넘게 차지하고 있는데, 대다수 학생들이 세 번째 문항에서 보듯이 글쓰기를 귀찮아하고 힘들어 했지만 그 결과에 대해서는 어느 정도 만족감을 느낀 것으로 이해할 수 있다.

다섯 번째 문항은 수업 시간 글을 쓰는 과정을 통하여 ‘자신과 가족, 그리고 삶’에 대하여 여러 가지 생각을 하도록 만드는 계기가 되었는지를 물었다. ‘매우 그렇다’는 34.19%, ‘그렇다’는 46.13%, ‘보통이다’가 17.42%, ‘그렇지 않다’는 1.6%, 마지막으로 ‘매우 그렇지 않다’는 0.65%에 해당되었다. ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’에 응답한 학생의 비율은 80%이상을 차지하고 있다. 따라서 이 수업은 학생들이 적어도 나, 나의 가족, 나의 삶에 대하여 지속성을 가지고, 심도있게 생각해보며 의미를 부여하는 과정이 되었을 것이다.

여섯 번째 문항이었던 자유로운 수업 소감에 대하여 적는 란에 학생들은 대체로 기술·가정 교과 수업이 부담스럽고 힘든 부분이 많았지만, 인상적이거나 도움이 되었다는 서술 내용이 상대적으로 많았다. 수업에 참여한 학생들은 자신에 대하여 생각해 보는 시간을 가진 것에 긍정적인 태도를 지니고 있음을 알 수 있다. 소감의 실제 사례에 대하여 <표 10>과 같이 일부분을 정리하였다.

<표 10> 주거 수업 이후 학생 소감 사례

주거 수업 이후 학생 소감 내용 일부
‘처음 글을 써야하는 상황은 싫었는데, 막상 내 이야기를 쓰다 보니 시간가는 줄도 모르고 자동적으로 글을 쓸 수 있었다.’ ‘내 글을 읽어보니 나에게도 추억이 있고 역사가 있음을 깨달았다.’ ‘내 가족들과 함께한 지난 날들의 기억을 읽어보는 계기가 있어 좋았다.’ ‘가족의 소중함을 깨닫고, 그 동안 중요하게 생각하지 못했던 집이라는 공간을 살펴보게 되었다.’ ‘사실 글을 많이 써야한다고 하여 부담감을 느꼈다. 그래도 글을 천천히 쓰는 과정에서 나에게도 소중한 어린 시절이 있었다고 다시금 생각했다.’ ‘가정 시간에 읽을거리도 많고 논술도 써야 해서 마치 국어 공부를 하는 것만 같았지만 지루한 것은 아니었다.’ ‘선생님의 어린 시절이야기를 듣고도 재미있었는데, 지금 나의 모습도 나중에는 더 오래된 추억거리가 될 것이다.’ ‘내 친구들이 들려준 집 이야기도 흥미로웠고, 비슷한 추억들이 많아서 공감했다.’ '우리 집에 대해서 조금 더 관심을 기울이고 싶고, 앞으로 우리 가족과 이웃들이 함께 하면서 즐거운 추억이 쌓이는 집에서 살아야 하겠다.'

Ⅵ. 요약 및 결론

1. 연구과정의 요약

본 연구의 목적은 중학교 1, 2학년 기술·가정 교과에 적용된 '청소년의 내러티브(생애서술식) 주거 의미 교육'이 중학생의 자아정체성 및 주거정체성의 형성에 도움을 줄 수 있는 지 여부를 파악하는데 있다.

본 연구는 내러티브(생애서술식) 주거 의미 교육 프로그램 개발과 학교 현장 적용, 사전 사후 자아정체감 형성 설문지를 통하여 약 4개월간 진행되었고, 연구 대상은 경기도 김포시 남녀 공학 중학교 중1, 중2 학생 380명이었다. 이 중에서 수업을 성실하게 참여하지 못하거나 자아정체감 및 주거정체감 설문에 대한 응답에 일관성을 보이지 못한 학생들을 제한하여 비록 표본 대상의 수가 줄어들더라도 더욱 유의미한 결과를 얻고자 총 310명의 학생들만을 이번 조사 대상자로 선정하였다. 측정 도구는 조학래(1996)의 연구에서 사용했던 청소년의 자아정체성 측정 도구를 본 연구의 취지에 맞도록 바꾸었다. 아직까지 주거정체감, 주거정체성 정도를 측정할 만한 도구는 개발되지 않았기 때문에 본 연구에서는 주거정체감 척도 9가지를 자체적으로 수정하고 보완하여 사용하였다. 자료의 측정은 SPSS program 12.0을 이용하여 분석하였다.

2. 연구 결과

본 연구 결과를 요약하면 다음과 같다.

첫째, 중학생을 대상으로 한 기술·가정 교과에 적용한 주거의미, 주거 가치관 내러티브 교육은 자아정체성을 향상시키는데 기여하는 것으로 해석하기는 어려웠다. 그러나 본 연구의 내러티브 교육은 주거정체성을 확립하는 데에는 도움을 주는 것으로 나타났다. 그런데 주거정체성은 자아정체성의 일부분으로서 볼 수 있다. 그 이유는 주거정체성을 확보한다는 것은 즉, 청소년들이 자신의 삶을 담고 있는 주거, 주거 공간, 주거 양식 등에 대하여 전반적으로 이해하고, 타인과는 구별되는 독특한 주거 문화를 자신이 경험했다고 수용하면서 스스로에 대하여 보다 나은 이해를 할 수 있기 때문이다. 따라서 주거정체성은 자아정체성의 일부분으로, 자아정체성에 영향을 주고 받는 것이라 해석한다면 결과적으로 주거 의미 내러티브 교육이 자아정체성과 아예 무관한 것이 아니라 어느 정도 상관관계에 있다고 할 수 있다.

본 연구에서 활용된 주거의미 내러티브 교육은 주거정체성 향상에는 직접적으로 기여하며, 자아정체성 확립에는 직·간접적으로 영향을 줄 것이라 판단했다.

둘째, 내러티브 주거의미 교육에 참여한 학생들의 일반적인 특성 즉 성별, 가족원의 수, 가족의 형태, 주거 소유 여부, 이사 온 시기, 이사빈도에 따라서 자아정체성과 주거정체성에 어떤 변화가 있는지를 상관계수 분석을 하였으나, 특별한 상관 관계가 없었다. 단지, 주거정체성과 자아정체성은 동떨어질 수 없는 요인으로 주거정체성이 높은 학생들일수록 자아정체성이 높은 것을 확인하였다.

셋째, 중학교 기술·가정 교과에 적용한 내러티브 교육은 학생들에게 수업에 대한 부담감을 주는 부분이 있었고, 학생들은 기술·가정과 수업 속에서 글쓰기를 한다는 것에 낯설음을 느끼는 경우가 상당했다. 하지만 초기 내러티브 교육을 시작할 때와는 다르게 많은 학생들이 내러티브 수업을 받는 과정에서 글을 써냈다는 생산감 내지는 뿌듯함, 만족감 등을 느꼈다. 더불어 자신의 주거 기억에 대하여 서술하고, 미래에 대하여 상상해보는 글쓰기가 결론적으로는 자신의 삶, 가족에 대해 한층 더 깊게 이해하는 계기가 되어 긍정적인 정서와 학업 과정을 통한 보람을 줄 수 있었다.

3. 연구의 제한점

본 연구의 결과는 다음과 같은 한계점을 가진다. 첫째, 본 연구에서는 아직까지 주거정체성을 객관적으로 확인할 수 있는 검사 도구 및 설문 도구가 계발되지 않아서 자아정체성을 파악할 수 있는 검사 도구에 주거 의미와 주거 심리를 파악할 수 있는 항목을 자체적으로 추가하여 주거정체성을 확인할 수 있도록 하였다. 앞으로 주거정체성을 판단할 수 있는 객관적이고 표준화된 척도가 앞으로 계발되어야 주거정체성을 향상시키는 데 공헌하는 수업인지 아닌지를 정확하게 평가할 수 있을 것이다.

둘째, 본 연구는 경기도 김포시 한 지역의 중학생 1, 2학년을 대상으로 수업을 실시한 결과이다. 또한 기존에 약 380명의 학생을 연구 대상 집단으로 설정하였으나, 교육과정상 실질적으로 참여했다고 보기 어려운 사례수가 70여명에 해당되었다. 이에 따라 310명의 학생들만 자아정체감, 주거정체감에 대한 사전, 사후 설문에 참가하게 하였다. 지역적인 한계와 대상자 수에 대한 한계가 있을 것이다. 따라서 이 결과를 전 지역, 다른 학년이 포함된 청소년 전체에 대한 일반화를 시키는 데에는 신중을 기해야 할 것이다.

4. 제언

오늘날 급변하고 있는 사회구조 변화와 청소년들의 발달, 주거환경의 모습도 다양하고, 급격하게 변화되기에 시대적, 사회적 요구에 적절한 주거 교육이 필요하겠다. 기술·가정 교과에서 단순한 주거의 기능, 주거 인테리어, 설비 및 관리, 디자인 요소 등 개념만을 정리하는 것은 최근 교육 현실이나 교육 방향에 적합하지 않다. '나' 스스로에 대한 성찰, 반성을 중심으로 내러티브 주거의미 교육을 주목하는 까닭은 진정한 전인교육을 통하여 삶에 도움이 되며 행복을 추구하는 복지적 의미를 담는 교육이 앞으로는 필요하다고 생각하기 때문이다. 또한 이는 청소년의 발달 과업, 사회적응력과도 관련이 있다. 더욱이 최근 2007 개정 교육과정이 적용된 지 얼마 되지 않은 사이, 2009 개정 교육과정이 급하게 도입되어 교과 내용이나 교수 방법, 시수 등에 있어서 커다란 변화에 마주하게 되었다. 기술·가정 교과 또한 집중이수제로서 실시되는 학교가 많고, 자율적인 시수를 선택하면서 대체로 많은 학교들이 시수 감축을 시행했다. 시수가 감축된 만큼 교사의 입장에서는 담당하는 학생 수가 증가되는 것은 필연적이었다. 이로써 기술·가정과의 많은 교과 내용을 지도하기에는 벅찬 현실에 서 있게 되었다. 새로 도입된 교육과정으로 교과 내용과 수준이 기존과 달라져 교사들은 교육 현장에서 혼선을 빚으며 꾸준한 수업 연구와 적용, 결과에 대한 고찰, 수정 후 재적용하기 등에 난감함을 호소한다. 그러므로 본 연구의 내러티브 주거 의미 교육의 경우, 기술·가정과 교사가 준비하는 것도 많고, 학생들에게도 많은 시간과 인내가 필요하여, 실제로 교육 현장에서 적용하는 것이 어렵다는 점을 부인할 수 없다.

주거의미 내러티브 교육과정을 현장에 도입시키기 위해서는 다음과 같은 노력들이 반드시 필요하겠다. 첫째, 교육과학기술부, 시·도 교육지원청 등에서 주관하여 다양한 내러티브 교육 콘텐츠를 개발하는 것이다. 또는 교과 연구회의 활성화로 내러티브 교육 자료를 공유하고, 이를 학교 실정, 교사나 학생의 환경적 특성에 맞추어 수정할 수 있게 하는 것이다. 사실 상 교사 1인이 내러티브 교육을 위해 자료를 만들고 이를 적용하는데 부담이 많아 교사 간의 협력과 교육지원청의 도움이 반드시 필요하다. 이러한 지원을 통하여 교사의 전문성을 확장시키는 노력이 있어야 한다. 둘째, 기술·가정 교과에서 수행평가의 영역을 다채롭게 활성화시키는 것도 방법이라고 생각한다. 생애 서술식 내러티브 교육과정에서 학생들은 다소 까다롭다고 생각하는 글쓰기를 시작하게 되는데, 글쓰기 과정 역시 수행평가 영역에 해

당한다. 지필형 객관식 평가, 정기고사가 아니라 다양한 수행평가를 실시함으로써 학생들이 수업 과정과 평가가 동떨어지지 않음을 인식하도록 해야 한다. 또한 수행평가 중 하나로 내러티브 수업이 포함될 때 학생들은 더욱 동기유발이 될 것이다.

본 연구에서 기술·가정 교과 시간을 할애하여 주거의미, 주거가치관 교육을 실시하고자 하는 목적은 보다 많은 청소년들이 수업 시간을 통하여 자신에 대하여 깊이 있는 성찰의 시간을 가지고, 자아정체성 및 주거정체성을 형성하는 데 기여하고자 함이다. 자아정체성을 향상시키기 위하여 그 일부분인 주거정체성에 초점을 맞추었고, 그 방법으로는 내러티브 교육을 선정하여 실시했다. 주거정체성이란 인생 전반을 살아가면서 나를 둘러싼 제1의 근접 환경, 안정감을 주는 장소인 주거, 집이라는 공간을 통하여 '나'가 누구인지를 아는 것이다. 주거 공간은 의식주를 해결하는 단순한 공간이 아니라 인간의 삶과 역사를 반영하는 중요한 장소이다. 지금까지 청소년의 자아정체성에 대한 연구는 많이 이루어졌지만, 아직까지 주거정체성에 대해서는 연구된 자료가 미미하다. 앞으로 주거정체성에 대한 연구는 더 심도 있게 연구가 될 필요가 있으며, 기술·가정 교과에서도 가정과 주생활 단원을 지도할 때 이를 주목하여 교육과정에 반영하기를 바란다.

본 내러티브 교육과정은 기존의 객관식 시험을 보기 위한 단편적, 천편일률적, 주입식, 교사중심의 교육이 아닌 총체적, 다양한 방법, 학생주도의 수업을 지향하고 있다. 또한, 기술·가정 교과 수업에서 응용될 수 있는 내러티브 교육과정은 다양하다. 무엇보다 내러티브 교육과정이 청소년의 자아정체성, 주거정체성을 함양하는데 큰 도움을 줄 것이라 기대되어, 수업 연구가 활발하게 진행되어 교육적 성과를 거두었으면 한다.

Ⅷ. 참고문헌

강현석(2007). 교육학에서 내러티브 가치와 교육적 상상력의 교육. 국어국문학 제 146호. 305-351.

강현석 · 이영효 · 최인자 · 김소희 · 홍은숙 ·강웅경 역(2009). 내러티브 인문과학을 만나다. 학지사. 167-193, 237-262, 401-423

강현석 외 역(2011). 내러티브 탐구를 위한 연구방법론. 교육과학사.

경희주거연구회 편(2005). 주거의 의미와 사용. 경희대학교 출판국.

고석봉(2000). 청소년의 주거환경과 심리·사회적 성숙도에 관한 연구: 도시와 농어촌지역을 중식으로. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.

곽은순·정미라(2007). 저소득층 아동의 주거환경. 한국지역사회생활과학회지 18(3) 492-505.

구자경·황진숙(2007). 청소년의 가정, 학교 및 대중매체환경과 자아정체성간의 관계. 상담학 연구.

권순명 (1993). 지각된 양육경험과 장정체감 및 통제귀인간의 관계분석. 전북대학교 박사학위논문.

김근영 (2012). 청소년기 자아정체성 연구의 대안적 접근 : 서술적 정체성 발달. 청소년학 연구 제19권 제3호(2012.3). 85~108

김기정 역 (1995). 자아의 발달. 문음사

김남효·방선주 (2009). 청소년 친화적인 공동주택 공간특성에 관한 연구- 수원A지역 현상설계안을 중심으로. 한국주거학회논문집 20(3) 37-45

김미희·정미영 (2002). 도시청소년의 주거가치. 전남대학교 Human Ecology 12호

김세희·곽경숙 (2010). 중학생의 주거환경과 사회적 성숙도와의 관계 연구. 한국생활과학학회지 제19권 1호

김영주 (1994). 서울시 아파트 거주자 특성에 따른 주거정체성 표현-물리적 표현요소에 대한 애착심 측면에서. Yonsei journal of Human Ecology.

김유자 (1996). 아동이 지각한 가정환경에 따른 정체감 유형과 창의성과의 관계. 한국교원대학교 석사학위논문

김은정 (2011). 가정교과에서의 스토리텔링을 활용한 수업 설계방안. 한국가정교육학회

김진희·이상록 (2012). 빈곤과 청소년 문제행동의 관계에서 주거환경, 이웃환경, 양

육행동의 매개효과. 청소년복지연구 제14권 제2호
김진영·곽경숙 (2000). 중학생의 주거환경이 인성특성에 미치는 영향. 한국가정과교육학회지 제13권 제3호 pp161~175
김형태 (1989). 청소년기 자아정체감의 발달 및 측정에 관한 연구. 충남대학교 박사학위논문.
민병호 (2007). 거주인간학과 도시건축 거주의 의미. spacetime.
박민정 (2006). “내러티브란 무엇인가? 이야기 만들기, 의미구성, 커뮤니케이션의 해석학적 순환.”. 서울대학교 교육연구서, 아시아 교육 연구 제7집 제4호.
박은아 (1993). 가족구조, 가정생활 및 학교생활 적응에 따른 여고생의 자아정체감. 이화여자대학교 석사학위논문.
박정훈 · 유재우 (2011). ‘자아정체성’ 개념으로 본 독거노인의 주의식과 주거행태에 관한 연구. 대한건축학회논문집 27권
박혜진 · 우신영 · 조고은 ·최영인 (2011). 내러티브를 활용한 핵심 역량 중심의 국어과 창의 인성 수업 모델 개발 연구. 한국어교육학회 (제273회) 학술대회
손세관 (1990), 주거의 의미에 관한 현상학적 고찰, 대한건축학회 논문집 6권 2호
송명자 (1994), 발달심리학, 학지사
심우갑·길성호 (1989). 주거환경계획의 형태적 접근방법에 관한 연구. 대한건축학회논문집 5(5) 통권25호 11-24
왕석순 (2005),제7차 기술 · 가정 교육내용 적정성 평가 -가정과교육 영역을 중심으로-. 한국가정과교육학회지, 17(4), 133-156.
이경희 · 윤정숙 · 홍형옥(1994). 주거학개설. 문운당.
이내규 (2004). 청소년의 주거환경과 심리성숙도와의 관계 연구. 인하대학교 교육대학원 석사학위논문.
이상우 (2012). 청소년의 특성을 고려한 주거공간의 리모델링 계획에 대한 연구. 청소년시설환경 제10권 제3호.
이영심 · 장상옥 (2011). 2007년 개정 교육과정 중학교 기술·가정 교과서 주생활 영역의 교육내용 분석.
이종우 (2011). 다문화 가정 청소년의 언어능력과 자아정체성 및 학교적응의 상관연구. 대구대학교 대학원 박사학위 논문
이차선 (1998). 청소년의 자아정체성 형성요인 분석. 고려대학교 박사학위논문.
이희경 (2010). 스토리텔링 기법을 활용한 중학교 금융 교육 수업 구성. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.

조학래 (1996). 자원봉사활동이 청소년 자아정체성과 도덕성 발달에 미치는 영향. 연세대학교 대학원 박사학위논문.

주동범 · 강현석 (2008). 내러티브 교과교육에 대한 교수, 교사, 학생의 인식 차이 분석.교육과학연구 제39집.

천혜정 (2004). 가족학 분야에서의 질적 연구 경향 및 방법론적 문제점. 한국가정관리학회지22권

최혜미 (2007). 중학교 기술 · 가정교과의 주생활 영역에 대한 교사와 학생의 인식 및 요구도. 울산대학교 교육대학원 석사학위논문.

통계청 (2011, 2012). 2011년, 2012년 연간 국내 인구 이동 통계

통계청 (2011). 2011년 맞벌이 가구 및 경력 단절 여성 통계

홍형옥 · 양세화 · 전남일 (2009). 생애구술을 통해 본 주거 의미와 사용. 한국가정관리학회지 27권.

황경희 · 양세화 (2000). 청소년의 주거가치 및 주거선호 경향과 관련변인에 관한 연구. 생활과학논문집 제2권 1호 pp 89~101. 울산대학교.

황혜숙 (2009). 안양시 중학생의 거주 지역별 일반적 특성과 자아정체감 및 주거 만족도. 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문.

<부록 1> 학생용 설문지

설 문 지

안녕하십니까?

중학교 기술·가정 교과의 청소년 주거 의미 교육과 관련한 연구를 위하여 다음과 같은 조사를 하고자 합니다.

설문에 응해주셔서 감사합니다. 다음 조사에 대하여 개인 정보는 철저히 보안이 되어 타인에게 개인정보를 노출하지 않고 연구의 자료로만 쓰일 것을 약속드립니다. 다음 질문에 대한 응답을 솔직하고 진지하게 작성해 주시면 연구에 많은 도움이 됩니다.

2012년 11월

조선대학교 교육대학원 기술·가정 교육 전공
석사과정 최 은 성(purity_eye@naver.com)

① 조사대상자의 일반적 특성

1. 성별 : 남 / 여

2. 가족 수(나를 포함, 애완동물 제외) :

3. 가족유형 : 맞벌이 / 홑벌이(부모님 중 한 분만 소득이 있을 때)

4. 주거형태 : 아파트 / 연립주택(빌라 형태) / 단독주택

5. 자가 소유 형태 : 자가 소유 / 전세 / 기타

6. 현재 살고 있는 집으로 이사온 시기(예 : 2007년) :

7. 이사 경험 빈도 (예 : 3번) :

8. 경험해 본 거주 지역 (신도시, 지방소도시, 농어촌 등) :

② 다음 문항에 대하여 솔직하고, 진지하게 생각하여 작성해 주시길 바랍니다.

다음 문항을 읽고 평가척도 1~5점 중 빈 칸에 체크 표시해주세요.

순번	문 항	평가 척도				
		전혀 그렇지 않다	대체로 그렇지 않다	보통이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
		1점	2점	3점	4점	5점
1	나에게는 나를 특정 지어주는 독특한 면이 있다.					
2	나는 무슨 일을 하며 살아갈 지 아직 결정하지 못했다.					
3	경험하지 않았던 일이 닥쳐도 나는 두렵지					

	않다.					
4	나는 남들로부터 개성이 없다는 이야기를 듣는다.					
5	나에게는 진정한 친구들이 많다.					
6	일관된 목표를 세우고 실행하는 면이 나에게는 부족하다.					
7	갑작스럽고 커다란 사회의 변화를 나 나름대로 해석할 수 있다.					
8	나의 미래상은 때에 따라 바뀐다.					
9	나는 어떤 면에서는 다른 사람보다 능력이 있다.					
10	나는 어떤 행동을 하고난 후에 내가 한 일에 대해 후회할 때가 많다.					
11	나는 친하지 않은 사람들과 있으면 불편하다.					
12	나는 외부적인 변화에 대해 흔들리지 않는다.					
13	나는 장래에 어떤 일을 하면서 살아갈지 구체적으로 생각해보았다.					
14	내가 앞으로 무슨 직업을 갖게 되건 관심이 없다.					
15	나 스스로 어떤 결정을 내리는 것은 어렵다.					
16	어떤 모임에 처음 나가서 나 자신을 소개하는데 주저하지 않는다.					
17	내가 다른 환경에서 성장했다면 하는 생각이 든다.					
18	나는 사람들을 사귀는데 까다롭다.					
19	다른 사람이 할 수 있는 일은 나도 할 수 있다.					
20	내게는 남다른 경험이 없다.					

21	나는 어떤 일을 하고 싶어도 선뜻 실행하지 못한다.					
22	나는 생활 속에서 겪는 사건들을 판단하는 일관된 기준을 가지고 있다.					
23	나는 인생을 어떻게 살아가야 할지 걱정이 많다.					
24	다른 사람들이 내게 관심을 가져준다.					
25	나에게는 평생을 바쳐 하고 싶은 일이 있다.					
26	내가 보잘 것 없는 것처럼 느껴진다.					
27	나에게는 나 나름대로 매력이 있다.					
28	나는 집에서 시간을 보낼 때 가장 편하다.					
29	우리 집에는 나의 추억이 담긴 물건들이 많이 있다.					
30	나는 나의 집과 내 방이라는 공간이 마음에 들지 않는다.					
31	나는 가까이 사는 이웃에 대한 관심이 많다.					
32	나는 내 방을 아름답고 깨끗하게 정리하는 것을 좋아한다.					
33	나는 내가 어렸을 때 살았던 집에 대한 좋은 기억을 가지고 있다.					
34	나는 앞으로 살고 싶은 집과 내 방에 대한 긍정적인 꿈을 그리고 있다.					
35	내가 편하고 마음에 드는 공간보다 비싼 집에 사는 것이 중요하다.					
36	우리 집에는 다른 집에 없는 독특한 무언가가 있다.					

<부록2> 본 연구에서 적용한 내러티브 교육 - 학생용 학습지

주거 의미를 통하여 나의 기억, 꿈, 자아를 찾아가는 시간

기술·가정 (　　)중학교 (　　)학년 (　　)반 (　　)번 이름 : _____

Ⅱ. 가족의 생활 03. 주거와 거주환경

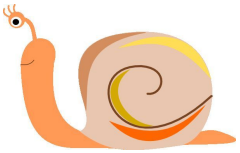
학습 목표 :

하나. 주거의 참된 의미를 알고, 물질적 가치에 중시하는 현대 주거의식에 비판적인 태도를 가진다.

둘. 자신의 주거 경험을 되돌아보며 자신의 삶에 대한 의미를 찾아본다.

셋. 미래의 주거 모습과 자신의 삶을 상상해본다.

1. 들어가기



작은 꼬마 달팽이가 아빠에게 "나는 어른이 되면 세상에서 제일 큰 집을 지을 테야"라고 했습니다. "크면 나쁘고 작으면 좋은 것들이 있는 법이란다. 집은 가볍고 등에 싣고 다니기 쉽게 지어야 된단다."고 아버지가 말씀해 주었습니다. 하지만 꼬마 달팽이는 아빠의 말씀을 듣지 않고 커다란 양배추 잎사귀 뒤에 숨어서 이리저리 몸을 비틀어 대더니 드디어 집을 크게 만드는 법을 알아내었습니다. 꼬마 달팽이의 집은 자꾸자꾸 커졌고 이것을 본 달팽이들은 입을 모아 말했습니다. "정말 네 집이 세상에서 제일 커지겠다." 꼬마는 몸을 쥐어짜고 밀어내고 곰곰이 생각한 끝에 멋진 무늬와 빛나는 색깔을 칠하는 법도 알아냈습니다. 이제 그의 집은 정말로 이 세상에서 제일 크고 또 제일 아름다운 집이 되었습니다. 꼬마는 자랑스럽고 행복했습니다. 이제 세월이 지나서 달팽이 가족이 살던 양배추에는 먹을 수 있는 잎이 다 없어지고 아주 뻣뻣하고 질긴 이파리만 남았습니다. 그래서 그들은 이사를 가기로 했지요. 그러나 이를 어쩌면 좋겠어요? 꼬마 달팽이는 움직일 수가 없었답니다. 집이 너무 무겁고 컸기 때문이지요. 혼자 남게 된 꼬마 달팽이는 먹을 것이 없어서 하루하루 여위어 갔습니다. 이제 남은 것이라곤 집밖에 없었지만 그 크고 아름답던 집마저 하루하루 낡아서 무너지기 시작했고 마침내는 모든 게 없어지게 되었습니다.

- 레오 리오니, 세상에서 제일 큰집 중에서

생각해봐요

사람들이 집을 통해 추구하는 것이 무엇일까요? 여러분은 어떤 집에서 살고 싶은가요?

2. 아래의 속담을 통해서 알 수 있는 것은 무엇인지 써봅시다.

-까막까치도 제 집이 있다.
-우렁도 집이 있다.
-내 집이 최고다.
-아무리 화려한 궁전이라도 초라한 내 집만한 곳은 없다.

3. 아파트 광고 카피에서 우리나라 사람들이 중시하는 가치는?

지금이 구입 적기! 내년 아파트 공급 축소로 가격 상승 예상.
한강이 보이는 마지막 아파트!! 최고의 투자지역!! 최고의 시세차익을 노릴 수 있는 곳
수지맞는 아파트? 분양받는 그 순간 수지맞습니다.
딱 500만원만 묻어두면 2년 뒤엔 아파트 한 채가 생긴다.

위의 아파트 분양광고 카피를 보면 사람들이 중요하게 생각하는 집의 기능을 엿볼 수 있습니다. 우리나라 사람들이 중요하게 생각하는 가치를 생각해봅시다.

4. 여러분은 집에 대해 어떤 기억을 가지고 있나요?

집이란 참으로 많은 정서들이 오가는 곳이다. 외로움, 서러움, 아픔, 두려움, 무서움과 같은 것도 있고, 가까움, 아름다움, 소박함, 단출함, 포근함, 따뜻함, 친밀함 같은 것도 있다. 집 밖에서 체험한 많은 경험들이 집을 통해 다시 걸러지고 소화되고 자기 것으로 만들어진다…… 부엌 한쪽에는 채 1평도 못되는 '골방'이 있었는데, 나는 이 골방에서 뒹굴며 소설 읽기를 너무도 즐겼다. 마당 장독대 밑에는 '찬광'을 두었는데, 역시 먹을 것 찾기에 그만이었다. 마루 밑에는 또 '연탄광'이 있었다. 막상 쓸 연탄을 가지러 연탄광에 들어가기란 싫었지만 시커먼 연탄들이 줄대로 서 있다가 차례로 없어지는 것을 세어보는 재미도 좋았거니와 친구들과 '술래잡기'를 할 적이면 무척 요긴한 구석이었다.……연건동 한옥에 대해서 남는 기억은 시각보다 오히려 '소리'이다. 처마에서 떨어지는 빗방울 소리는 무엇보다 선명하다. 온돌방에 엎드려 문지방에 팔을 괴고 듣던 빗소리, 처마에 붙은 고드름이 녹아 떨어지는 소리, 미세기문 사르륵 열리는 소리……삐거덕대며 대문 열리던 소리 그리고 목소리 높여 애들을 부르던 엄마 목소리, 멍멍이 소리들이다.

- 김진애(2000), 이 집은 누구인가

이사 가면서 우는 사람이 있단 말을 요즘 통 들어보지 못했다. 집과 사랑을 주고 받지 못하면 사람과도 사랑을 주고 받기 어려울 게 뻔하다. 아이들의 커 가는 키를 기록한 문짝, 걸음마를 배울 때 부딪혀 넘어지던 기둥, 이빨자국이 남은 계단 참, 그런 게 남아있는 집이 귀한 집이다. 보물은 돈으로 환산할 수 없다. 집도 가족의 역사가 새겨지면 보물이 되어 금전가치를 뛰어넘는다. 사람들이 제각기 고작 평당 몇 천만원씩으로 계산되는 재산이 아니라 평당 수 억원을 줘도 못 파는 보물을 가졌으면 좋겠다. 남의 보물은 내 보물과 다르니 그토록 소모적으로 서로 키를 잴 필요도 없으리라

- 동아일보. 2005.8.19.일자

여러분은 집에 대해 어떤 기억을 가지고 있나요? 다음 글을 읽고 여러분의 집에 대한 기억을 서로 나누어 봅시다.

5. 집은 이런 곳이다. 삶을 담는 그릇

우리는 앞으로 어떤 집에서 살아야 할까? 다음 8가지의 설명을 바르게 이어보자.

◈ 가사부담에서 해방된 집 (　　)
◈ 생활서비스가 따라오는 집 (　　)
◈ 내 맘대로 선택하는 집 (　　)
◈ 우리의 모듬살이 집 (　　)
◈ 세대교류를 이어주는 집 (　　)
◈ 끼리끼리 사는 집 (　　)
◈ 일하는 집 / 배우는 집 (　　)
◈ 하이스타일로 사는 집 (　　)

Ⓐ 이왕이면 멋있게, 개성있게 살고 싶은 모든 이의 욕구를 풀어주는 스타일 하우스 시대, 초호화급이 아니더라도 높은 품격, 첨단 시설, 환경주택, 전통센스, 코스모폴리탄센스 등 집의 품위, 아름다움, 멋을 만끽하는 21세기 집.

Ⓑ 컴퓨터 시대, 멀티미디어 시대, 재택근무 확산, 계속 배워야 하는 시대에 일하고 학습하는 시간을 많이 낼 수 있는 집. 하이테크를 도입한 새로운 차원의 집.

Ⓒ 필수불가결한 가사를 부담이 되지 않고, 최소한으로, 즐겁게 할 수 있는 수많은 아이디어, 가사의 종류, 가사개념의 변화, 가족원의 참여, 시간절약방법, 시간 즐기는 방법 등을 활용한 가사가 즐거운 집.

Ⓓ 집관리(세탁, 청소, 요리, 손님치레 등), 건강관리, 어린이 돌보기, 방과후 학생 교육 프로그램, 의료서비스, 취미생활 등 필요불가결한 서비스를 제공하는 집.

Ⓔ 노부모 부양 혹은 자식세대와 사는 일을 슬기롭게 원하는 형태로 살 수 있는 집. 서로 보살피는 지혜와 충돌소인을 피해가는 지혜로운 집.

Ⓕ 고물가시대에서 부담할 수 있는 만큼 부담하면서 살 수 있는 집, 마감재 옵션, 집구조 옵션, 설비수준 옵션, 지불방식 옵션, 소유/ 임대 옵션, DIY 확대 등 부담능력에 따라 선택할 수 있는 폭이 넓은 집.

Ⓖ 모여 살면서 교류하고 싶은 욕구를 만족시키면서도 서로 간섭받기 싫은 현대 가족의 이중적 욕구를 슬기롭게 만족시키는집, 조합주택, 동호인 주택과 같이 처음부터 같이 짓거나 우연히 모여도 자유롭게 서로 의지하며 사는 집.

Ⓗ 날로 늘어가는 독신, 부부, 초자유형 가족, 임시거처 가구들이 가사의 부담을 되도록 피하고 관리부담도 줄이면서 시설을 공유하면서 사는 호텔식 집. 자유스러우면서도 믿을 수 있는 새로운 서비스 방식.

6. 나의 주거 경험 꺼내보기. 나의 이야기 속으로

우리가 처음으로 기억하는 집. 유년기를 보낸 집. 그 집의 모습은 지금 어떤 기억으로 남아있습니까?

내가 처음으로 기억하는 집은 초등학교 입학 직전까지 살았던 서울 금천구 아주 오래되고 큰 은행나무가 있던 동네이다. 근처에는 낮은 산과 작은 계곡이 있었다. 그때 내가 살던 집은 주택이었고, 매월 집세를 내야하는 월세 집이었다. 그 주변은 온통 주택가였다. 좁고 까만 대문을 지나면 반지하에 사는 두세 가구의 집이 나오고, 좁은 길을 지나면 오른쪽에 회색 시멘트로 되어 있는 계단이 놓여 있어서 8개정도 단을 올라가면 우리 집 문이 나왔다. 그 당시 어린 나는 알지 못했지만, 나름대로 우리 어머니는 우리 집이 지상에 있고, 집안에 욕실이 제대로 갖추어져 있으며 큰방과 작은방이 2개인 것에 대해 만족감 또는 자긍심을 가지고 계셨던 듯하다. 반지하에 세들어 살던 이웃들은 한 방에서 온 가족이 함께 숙식을 하고, 안에는 독립적인 화장실이 없었기 때문에 집밖으로 나와서 생리적 욕구를 해결하는 불편함이 있었다.

우리 집안에는 큰방과 작은 방, 화장실, 작은 부엌이 딸려 있었다. 큰방은 부모

님이, 작은 방은 언니와 내가 사용했다. 큰방에서는 주로 TV를 보고 오디오를 듣거나, 식사를 했다. 그리고 어머니가 나와 언니를 데리고 둥근 상을 가지고와 공부를 시켰다. 작은 방에서는 언니와 나의 놀이 공간이었다. 인형과 블록쌓기 놀이는 물론이고, 당시에 쌀자루가 여기에 차곡차곡 쌓여 있어서 쌀포대에 올라갔다가 내려갔다가 장난을 많이 쳤다. 부엌에는 연탄을 사용하는 난방 장치가 놓여져 있어서 어머니가 까만 연탄을 갈아끼우고, 연탄집게로 연탄의 위치를 바꾸던 모습이 떠오른다. 빠글빠글한 파마머리에 알록달록한 긴치마를 입고 있던 젊은 어머니가 설거지를 하고 식사를 준비하는 뒷모습이 이제 아련한 추억이 되어버렸다. 어머니는 화초를 좋아하셨다. 전라도 시골에서 자란 어머니는 화초와 함께 갖은 채소도 길렀다. 우리 집 앞에는 공동 화장실로 쓰이는 작은 건물이 하나 있었는데, 우리 가족은 그 화장실을 사용하지 않았지만 그 위의 옥상 공간을 전부 사용했다. 어른들만 건널 수 있는 옥상으로, 2층인 우리 집과 단층짜리 화장실 건물 간의 간격은 비교적 좁아서 어떤 연결 장치도 없었다. 하지만 어머니, 아버지는 우리 집 앞에서 화장실 건물 옥상까지 그냥 말 그대로 점프를 하셨고, 어린 나는 어른의 능력을 위대하다고 느꼈다. 옥상에는 여러 장독대가 있어서 마당의 개념이 컸던 것 같다.

그 집에서의 가장 인상적인 장면은 내가 무슨 말썽을 피웠는지 내복차림으로 쫓겨 나와 벌을 받던 기억이다. 제법 쌀쌀했던 밤인데, 헝클어진 머리를 하고 동네가 떠나가라 시끄럽게 울고 있었던 대여섯 살짜리 꼬마 아이가 눈물, 콧물 범벅으로 억울해 했다. 그리고 계단 옆에는 손잡이는 아니지만 시멘트로 옆처리를 한 벽이 있어 옆집 오빠가 미끄럼틀이라며 신나게 타던 기억도 난다. 그리고 잊혀지지 않는 사건도 있었다. 까만 대문을 열고 들어오자마자 바로 멘홀 뚜껑이 있었는데, 어느 날 점검을 하는 중인가 해서 그 뚜껑이 열려 있던 순간 옆집 오빠가 밑을 보지 못하고 쏙하고 빠져 버렸던 것이다. 바로 뒤에 내가 있었기 때문에 나에게는 큰 충격이었다. 깜짝 놀라서 어른들을 불러왔고, 그 오빠는 무사히 어른들에 의해 구해졌다. 이름이 철배였는데, 아주 개구쟁이였던 그 오빠는 지금쯤 어디에서 어떻게 지내고 있을까?

밤늦도록 아이들이 노는 소리가 끊임없이 들렸다. 언니, 오빠들은 학교를 다녀와 숙제를 하고 골목에 나가 신나게 '땅따먹기, 술래잡기, 무궁화 꽃이 피었습니다. 줄넘기, 공기놀이' 등을 했다. 나는 끼고 싶어도 어려서 아니면 쑥스러움탓에 구경만 했다. 여섯시 무렵만 되면 저녁밥을 먹으라고 소리치는 엄마들이

여기저기서 쏟아져 나왔다. 그리고 언니, 오빠들은 엄마의 손에 하나둘 끌려갔다.

내가 그 시절 가장 좋아하는 장소는 싱글벙글 형제네 집이었다. 어머니께서는 여러 동네 아주머니들과 자주 모여 담소를 나누셨는데, 그 중에서 가장 많이 모였던 곳이 싱글벙글 형제네 집이었다. 그 집에는 방이 4개정도 되었고 중앙에 큰 거실에 우리 집에는 볼 수 없는 푹신한 소파와 탁자가 놓여져 있었다. 나무바닥에 카펫이 깔려 있는데다가 부엌이 단독으로 분리되어 식탁과 함께 있었는데, 그게 나에게는 정말 근사한 모습이었다. 화려한 레이스나 꽃무늬로 장식된 커튼, 그리고 피아노, 싱그러운 꽃병, 베란다의 개방적인 창문으로 보이는 바깥 경치... 뿐만 아니라, 싱글벙글 형제 아주머니는 나에게 늘 다정다감한 어른이었고 다른 집을 방문할 때는 맛보기 어려운 우유를 한 가득 채워주어서 기억에 오래도록 남는다.

그 다음으로 좋아했던 장소는 시장이었다. 어머니의 손을 잡고 어디든 함께 가는 것을 좋아했던 나는 시장에 구경가는 것을 특히 좋아했다. 맛있는 간식도 먹고, 구경할 거리도 많았기 때문이다. 집근처의 시장에는 노점상이 많았으며, 어머니가 특별한 손님을 만날 때 가던 다방, 일주일에 한번 정도 가던 목욕탕도 있었다.

그 월세 집에서 우리 가족이 보낸 시간은 아마 4~5년쯤이다. 80년대 후반에서 90년대 초반을 조금 보냈고, 그 이후에 우리 가족은 한강변의 20여 평쯤 되는 아파트를 분양받아 이사왔다. 어머니는 동네의 정든 이웃을 떠나오는 것에 대해 정말 아쉬워했다. 이사가는 파란 트럭 안에서 나도 정든 동네모습을 뒤로 보며 많이 울었다. 새로 이사 온 아파트는 12층이었다. 처음으로 고층 아파트에 엘리베이터를 타고 올라왔고, 초인종을 누르고, 또 인터폰을 받아보는 경험을 했다. 놀이터가 여기 저기 다른 모양을 하고 조성이 되어 있었고, 크고 작은 운동장이 아파트 동 사이에 있었다. 무엇보다도 한강을 바라볼 수 있는 전망에 근처에 큰 공원이 만들어져서 가족끼리 배드민턴이나 줄넘기 등을 할 수 있었다.

지금까지의 나의 주거 경험에 대하여 표현해봅시다.

★ 그림으로 표현하기(집의 평면도나 배치도)

7. 남들과 똑같은 집. OR 진짜 내가 만들어가는 집

**〈SBS 스페셜 내 생애 처음 지은 집을 통해
우리가 살아가는 공간과 인생을 돌아보는 시간〉**

최근 아파트를 벗어나서 자신만의 집을 지으려는 사람들이 늘어나고 있다. 대형서점에 집짓기 관련 코너가 생겼을 정도로 사람들의 관심은 높아가고 있지만, 대부분의 사람들은 먼 미래의 꿈으로 간직할 뿐이다. 땅 값, 집짓기 비용, 직장 출퇴근 거리, 아이 학군 등등 우리에게는 고민해야 할 것이 너무나 많다.
그 고민 속에서도 나만의 집을 현실로 만든 사람들이 있다. 생애 처음으로 집을 지은 사람들의 이야기, 그 이야기를 통해 우리는 어떠한 마음가짐으로 집짓기에 임해야 하는지 나아가 우리가 사는 집은 과연 무엇을 담아야 하는지, '좋은 집' 이란 무엇을 포함해야 하나?

'나만의 집' 을 찾아 떠난 사람들
3억으로 마당 있는 집을 지을 수 있다는 걸 보여준 이른바 '**땅콩집** ' 이후. 집짓기에 관한 관심은 꾸준히 늘고 있다. 달라진 것이 있다면 이제 사람들은 단순히 '마당 있는 집' 을 꿈꾸던 것에서 벗어나 개성 있는 '나만의 집' 을 짓기 원한다는 것이다.
용인의 한 아파트에 살던 김현유 씨 가족은 그들이 살던 곳에서 바로 내려다보이는 땅에 집을 지었다. 갤러리를 연상케 하는 노란 색 집은 눈에 확 띄는 외관만큼이나 공간구조도 독특하다. '**스킵플로어**' 방식을 통해 1층 2층 다락을 분할하여 6층으로 사용하는 집, 김현유 씨 가족은 이 집에서 살면서 이전의 아파트 생활과는 전혀 다른 삶을 살게 되었다고 한다.

생애 처음 집을 지은 사람들. 그들은 집이 변하면서 삶도 변했다고 말한다. 더 대화가 많아지고, 더 즐거워지고, 그래서 더 집에 가고 싶어졌다는 사람들. 그들은 예쁘고 멋진 집을 얻은 것보다 가족들이 변하고 가족과의 관계가 변한 것이 더 큰 수확이라고 이야기 한다.

작지만 비좁지 않게 사는 법 -**협소주택**
일본에서는 건축면적 33.3㎡(10평) 이하의 작은 집을 '협소(狹小)주택' 이라고 부른

다. 작은 집을 부르는 특정용어가 생겼을 정도로 일본 사회에서는 작은 집이 인기를 끌고 있다. 도심에서 살면서 나만의 집을 짓고 싶어 하는 사람들에게 협소주택은 땅값을 최소화하면서 나만의 집을 가질 수 있게끔 해주기 때문이다.
건축면적 20.63㎡(6.2평)짜리 집에 살고 있는 스즈키 씨. 폭 1.8m의 땅에 지은 그의 집은 연면적을 따져도 겨우 40.17㎡(12.1평)에 불과한 작은 집이다. 그럼에도 그는 집이 좁다고 생각한 적이 없다고 한다. 비싼 땅값으로 유명한 도쿄에서는 독신자뿐 아니라 4인 가족이 협소주택에 사는 경우도 쉽게 만나볼 수 있었다. 그들은 공간의 크기가 행복을 결정한다고도, 작은 집에 사는 게 비좁게 사는 것이라고도 생각하지 않았다. 집 면적의 실제 수치보다 그 면적 안에서 공간구성을 어떻게 하는지가 더 중요하다고 말하는 사람들. 그들은 작지만 비좁지 않은 공간에서 만족스럽게 살고 있었다.

어떻게 살고 싶으세요?

집을 짓는다고 하면 고민해야 할 것이 무엇일까? 대부분은 방을 몇 개 만들지, 재료는 어떤 것을 쓸지, 어떤 방식으로 집을 지을지를 고민해야 한다고 생각할 것이다. 하지만 '잔서완석루'의 집주인 송승훈 씨가 겪은 집짓기는 달랐다.

"어떻게 살기를 원하시나요?"

건축가의 첫 질문을 듣고 그는 당황할 수밖에 없었다. 어떻게 살지에 대한 고민이 왜 집짓기와 연결되는 걸까, 그 이유를 깨달은 것은 '부엌'을 고민하면서였다. 부엌을 아내만의 공간으로 만들지 본인도 함께하는 공간으로 만들지를 결정하기 위해서, 아내와의 관계를 어떻게 형성하고 싶은지를 먼저 고민해야 했다. 크기, 내장 재료, 방식 등은 그 후에 자연스럽게 결정되었다. 집을 짓기 전 그 집에서 어떻게 살지를 고민해야 한다는 것, 이 말이 우리에게 생소한 이유는 무엇일까? 지금까지 우리에게 집은 '살기 위한 터전'이라기보다 재테크의 수단이자 사회적 지위를 보여주는 척도였기 때문이다, 나만의 집을 만들기 위해서 삶을 돌아보게 된 사람들, 그들은 집짓기를 통해 가족 간의 관계를 고민하고 서로의 생각을 더 공유하게 되었다고 한다. 집짓기란 물리적 집을 만드는 것일 뿐 아니라, 지금까지의 삶의 방식을 되돌아보고 앞으로 어떻게 살지를 고민하는 기회이기도 한 것이다.

- 다큐멘터리를 보고 느낀 점을 아래 칸에 서술해봅시다.

하나의 대지와 주택이지만, 각각의 독립된 현관문과 공간을 가지고 있는 듀플렉스 하우스. 한 필지에 소형의 단독주택 두 채를 나란히 붙여 지은 모습이 땅콩껍질 안에 땅콩이 붙어있는 모습을 닮았다고 해서 붙은 명칭이다. 건축가 이현욱이 대한민국에 처음 도입하며 브랜드화했다. 두 가구가 토지 매입 및 건설비용을 분담해 가격 부담이 적다. 또한 목조 건축이므로 공사기간이 한 달 정도로 짧으며, 단독주택에 비해 단열성능이 높아 에너지 소비량이 적고 친환경적이다. 반면, 토지와 건물에 대한 지분을 공동으로 소유함에 따라 내외부를 수리하거나 집을 담보로 대출을 받을 때 상대방의 동의를 필요로 하는 등 재산권 행사에 제약이 따른다. 아파트 분양시 건설사를 통한 집단 대출이 가능하지만 땅콩주택은 택지를 담보로 한 대출만 가능하여 현금이 많이 필요하고, 투자효율이 떨어지는 점, 사생활 침해의 소지가 있는 점 역시 단점으로 꼽힌다.

최초 건축주가 자신이 원하는 대로 맞춤 설계하는 경우가 대부분이기 때문에 집을 처분할 경우 새 집주인을 찾기가 어려운 부분도 있으나, 앞으로 부가가치가 높은 주택이 더 인기를 끌 것이기 때문에 앞으로 수요가 더 많을 것이라고 주장한다.

땅콩집이 모여 있는 단지는 땅콩밭이라고 불린다. 맞대어 쓰지만, 독립되어 있어서 프라이버시 보

호도 가능하다. 아파트 매매가격에 비해 저렴한 내집짓기, 마당과 지붕이 있는 집을 실현할 수 있다.

비슷한 주거 형태

완두콩집: 기존 연립주택처럼 1개 건물에 3~4가구가 들어서지만 한 가구가 지하 1층부터 지상 3층, 다락방까지 통으로 사용하는 주거형태이다.

외콩집: 땅콩집과 모양은 비슷하지만 한 필지에 한 채의 집을 지어 땅콩집의 건물과 땅의 소유권, 소음, 사생활 침해 문제 등을 해결한 주거형태이다.

2. 스킵플로어

건물 각 층의 바닥 높이를 일반적인 건물과 같이 1층분의 높이만큼씩 높이지 않고, 각 층계참마다 반층차 높이로 설계하는 방식을 말한다. 각 층 상호간의 연락을 쉽게 하는 것이 목적이다. 실내 공간의 개방성ㆍ경제성ㆍ동선의 단축을 위하여 보도, 계단 바닥에서 높게 입체적으로 구성한 바닥면이 독립성과 변화공간의 강조와 공용부분의 절감, 통풍 일조 조건의 양호라는 이점이 있음.

8. 정리하기

'아파트 공화국' 을 쓴 프랑스 지리학자 발레리 줄레조는 한국에서의 아파트 열풍, 선호 현상에 대한 강한 호기심을 가지고 연구를 했다. 프랑스에서 아파트 단지는 도시의 소외를 상징하지만, 한국의 아파트 단지는 전혀 다른 느낌이다. 재개발과 재건축을 통해 새롭게 등장하는 한국의 아파트는 한결같이 고층화, 고급화 그리고 첨단 감시장치의 발전으로 이어지기 때문이다. 대단지 아파트에서 비슷한 경제적 수준을 가진 사람들끼리 모여 사는 것을 당연하게 여기며, 더 좋은 지역의 높은 평수, 브랜드가치가 있는 아파트로의 이사는 신분상승과 같은 역할을 한다고 느낀다. 한국의 아파트 단지는 브레이크가 고장난 자동차처럼 끊임없이 질주하고 있다.

다음은 미국에서 홈스테이를 했던 한 학생의 미국 주거 체험기의 짧은 부분입니다.

할로윈 데이가 다가오면 주인 아주머니는 집안에 호박 인형과 괴기스럽지만 귀여운 마녀같은 캐릭터를 사용한 커튼, 침구, 식탁보, 장식품을 꺼내두었어요. 직접 노란 호박 속을 파고, 눈코입을 조각해 안에 촛불을 밝혀두었지요. 할로윈 시즌만 끝나면 이번에는 온가족이 나서서 크리스마스에 쓰일 나무를 직접 사다가 집앞 정원과 거실을 화려하게 꾸몄어요. 창고에 들어가면 각 명절에 맞는 인테리어, 가구들이 놓여져 있었고요. 창고에 들어가면 악기, 자전거, 오래된 오디오나 앨범 등 그 가족의 별별 추억거리가 다 담겨져 있죠. 2층에서 1층까지 아이들은 뛰어다니면서 장난쳐도 아파트가 아니니깐 시끄럽다고 소란필 필요가 없죠. 제가 놀랐던 것은 할머니의 할머니가 썼다는 식기와 가구, 카펫이 그대로 내려와서 쓰인다는 거에요. 낡아도 그렇게 멋질 수가 없어요... 아이들도 어렸을 때부터 자기방을 자기마음대로 페인트칠하고, 가구를 고치거나 위치를 바꾸곤 해요.

앞으로 당신이 살고 싶은 집은 어떤 곳인가요? 그 집에서 당신은 어떤 꿈을 꾸고, 가족과 함께 할 건가요? 친구들과 함께 어떤 추억을 만들 수가 있을까요? 위의 홈스테이 체험기를 참고하여 내가 원하는 주거 모습을 떠올려 봅시다.

집은 나의 역사와 나와 가족을 담은 그릇입니다. 소중한 나의 삶이 이야기로 펼쳐지는 공간이라는 점을 잊지마세요.

<부록 3> 수업 만족도 조사 및 소감문 양식

기술·가정 주거 수업 만족도 조사

※ 8차시 주거에 대한 수업을 마치고 수업에 대하여 느낀 점, 생각한 점에 대하여 아래 항목을 읽고 작성해주시기를 바랍니다.

1. 주거 단원 수업에서 가장 기억에 남는 내용은 무엇입니까?

① 유니버설 디자인
② 땅콩집, 이색 주택
③ 주거의미, 주거가치
④ 친환경 주거
⑤ 기타 : ( )

2. 주거 단원 수업에서 가장 흥미로운 활동은 어떤 것입니까?

① 나의 주거 경험 서술하기
② 집의 구조 그리기
③ 내 생애 처음 지은 집, 땅콩 집 관련 '다큐 동영상' 시청하기
④ 친구들이 쓴 주거 경험 발표와 경청하기
⑤ 주거 관련 동화, 광고, 신문기사 등 자료 읽기
⑥ 기타 : ( )

3. 서술하기, 글쓰기를 많이 하는 기술·가정 수업에 대한 흥미도는 어떻습니까?

① 매우 좋다.
② 좋다.
③ 보통이다.
④ 싫다.

⑤ 매우 싫다.

4. 수업 시간에 서술하기, 글쓰기를 통하여 뿌듯함, 보람을 느꼈습니까?

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

5. 수업 시간 글을 쓰는 과정에서 자신과 가족, 삶에 대한 생각을 하였습니까?

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

6. 수업에 대하여 자유로운 생각, 느낀 점 등 여러분들의 소감을 자유롭게 써주세요.

- 소중한 의견에 감사합니다. -

<부록 4> 내러티브 교육과정의 실사례 - 지금까지의 주거공간에 대한 학생들의 서술내용

내러티브(생애서술형) 글쓰기 수업 사례

학생 사례 1)

설00 (여학생)

내가 태어났을 때는 IMF의 여파로 인하여 우리 집이 형편이 좋지 않았기 때문에 이모네 집 밑에 있는 반 지하 단칸방에서 살았다. 그 집에는 정말 방이 단 1개뿐이고, 화장실은 우리 집안에 없어서 위에 살고 계신 이모네 집으로 가 해결해야 했다. 엄마가 말씀해주시길 내가 그 집에서 살 당시 이모네 집으로 올라가는 계단에서 넘어지는 바람에 무릎에 흉터가 생겼다고 한다.

좀 나아지자 빌라로 이사를 갔다. 정말 좋았다. 바로 옆 동네 단짝 친구도 만났다. 매일 같이 놀았고, 거기에서 7~8년을 살았다. 문방구 아저씨, 분식집 아주머니 등 모두 친했다. 그리고 동생이 태어난 후 인천으로 이사를 갔다. 아파트로 이사를 가고 그곳에서 초등학교를 졸업했다. 그리고 아빠의 일 때문에 중1까지 다니고 서울의 주택으로 이사를 갔다. 주택이 넓고 막 그런 것은 아니지만 풍경이 좋아 영화 촬영도 오고 그랬다. 친구도 많이 사귀었지만 다시 이사를 갔다. 중3 1학기 여름방학 때 지금 집으로 이사를 왔다.

이사를 많이 다녀서 그런지 나는 친구와 잘 사귀는 법도 배우고, 쉽게 적응하는 법도 터득한 것 같다. 내 동생은 나 때처럼 가난하지는 않지만 나는 그래도 내 동생 나이 때 컴퓨터 게임도 안하고 핸드폰 게임도 안했다. 예전엔 빌라 옆 주차장에 가서 친구들과 함께 몸으로 놀고, 그 땐 엄마들끼리도 다 친해서 이웃들이 거의 다 소통하며 살았다. 요즘에는 동생 친구도 보기 어렵고, 밖에 나가 놀지 못해 정말 불쌍하다. 동생을 보며 많은 것을 느낀다.

학생 사례 2)

엄00 (여학생)

내가 맨 처음 기억하는 집은 4살 때라 부분 부분의 장면만 기억날 뿐 집의 구조는 잘 떠오르지 않는다. 다만 바로 옆집에 아빠 친구 분이 살고 그 분의 자녀도 나랑 동갑이라서 우리 가족과 참 많이 놀러 다닌 것 같다. 그 뒤로 동생이 태어나서 엄마가 병원에 입원해 나는 잠시 서울의 친할머니 댁에 맡겨진 기억이 난다. 동생이 태어나고 좀 더 뒤에 파란색 트럭에 짐을 가득 싣고 나는 고모 차에 탄 뒤 어디로 이사 가는지 모른 채 그냥 따라 갔던 것 같다. 한참을 달려 도착한 곳은 어느 시골이었는데 옆집에는 소, 송아지를 키우고 벌이 너무 많아 유치원에서 혼자 돌아오는 길이 무서웠으며 방에서 자다가 소리가 나 깨보니 커다란 지네가 있기도 했다. 부엌에서는 종종 쥐가 나와 엄마는 아빠가 오실 때까지 부엌문을 닫고 기다렸다. 나는 그 때마다 쥐를 보고 싶어서 부엌문을 열었는데 엄마가 기겁을 했던 적이 많았다. 한번은 엄마가 빨래를 널러 옥상에 올랐다가 뱀을 보기도 했다. 유치원이 끝나면 가끔 옆집 소를 보러가기도 했는데 혀가 너무 길어서 은근 무서웠다. 엄마는 가끔 심심하면 소를 보러가자고 했지만 나는 은근 무서운 소가 생각나서 거절했었다.

학생 사례 3)

윤00 (여학생)

어렸을 때 현대 아파트 108동 1004호에서 살았다. 그 때 언니, 나, 엄마, 아빠 4식구가 살았다. 그 집에 이사갔을 때 경기가 어려웠고 아빠가 회사를 그만두셔서 항상 집에 아빠가 계셨다. 그래서 맨날 집에서 아빠랑 놀곤 했다. 그 때 기억나는 일은 언니가 미역국을 나르다가 내 머리위에 부어 미역으로 머리를 감아본 일이다. 그러다가 엄마, 아빠가 두 분이서 가내 사업을 시작했고 우리 집에 컴퓨터가 2대나 생겼다. 그날 이후로 부모님이 대부분 컴퓨터 방에서 일하시니 나도 그 방에서 수박을 먹으며 놀았다.

그러다 동생이 태어났고 동생이 3살쯤 더 큰 집으로 이사를 했다. 그 집은 전에 살던 사랑이 막 써서 매우 낡았었다. 그래서 모두 수리하고 벽지도 형광별이 달린 것으로 내방을 꾸며주셨다. 그 때 처음으로 내방을 가졌다. 그리고 그 때 우리 부모님 가내 사업이 엄청 잘 됐었다. 그리하여 엄청 큰 텔

레비전을 샀다. 그러나 한 달만에 우리 집 천장에 달린 스프링클러가 터지는 바람에 모두 망했다. 너무 슬퍼서 잊을 수 없다. 우리 집 천장에서 폭포수가 떨어져 닦아도 닦아도 바닥에 물이 계속 고였다. 그 집에서 14살까지 살다가 처음으로 멀리 김포로 이사를 왔다. 정말 어색했다. 우리 집이 아닌 것 같았지만 살다보니 좋았다. 이사를 와서 가장 좋은 것은 내 방과 안방, 거실이 어느 정도 사이가 멀다는 사실이었다. 그래서 내가 방에서 무엇을 하든 엄마의 사사건건 간섭이 없어서 좋았고, 친구들이 놀러왔을 때 가족들한테 방해받지 않고 우리끼리만 놀 수 있다는 점이 좋았다. 그런데 솔직히 인천으로 돌아가고 싶었다. 왜냐하면 지금 사는 오스타 파라곤아파트 주변에는 번화한 인천처럼 볼거리, 놀거리가 없고 아무것도 없이 텅텅 빈 지역이었기 때문이다. 처음에는 버스로 안다녀서 아무데도 못나가고 집에만 있었다.

학생 사례 4)

정00 (여학생)

내가 처음으로 기억하는 집은 내가 유치원을 다닐 때 김포에 있는 심정아파트였다. 아파트 앞에는 큰 놀이터가 있었다. 우리 집에는 외할아버지와 작은 이모도 함께 살았다. 부모님이 모두 일을 나가셔서 돌봐줄 사람이 필요했기 때문이다. 우리 아파트 입구에 유치원차가 왔었는데 그 시간을 맞추기 위해 할아버지가 우리를 깨우고 씻기고 밥까지 해주셨다. 할아버지는 민간요법으로 만든 약을 파셨는데 일을 나가실 때에는 우리에게 천 원씩 용돈으로 쓰라면서 주셨기에 우리 자매는 너무나 좋았다. 언니와 내가 간혹 떡볶이를 먹다가 사래에 걸려 또다시 천원으로 우유를 사먹곤 했었다. 집 앞에 슈퍼가 있었는데 그 슈퍼 주인 아주머니와 그 딸들과 친해서 슈퍼 앞 의자에 앉아서 재미있게 놀았던 기억이 난다. 그 친구네 집에 놀러갔다가 우연한 계기로 주니어 네이버 사이트를 알게 되서 그 자리에서 바로 우리 집으로 뛰어 들어와 재미있게 게임을 시작한 기억이 난다. 언니와 나는 같은 방을 썼는데 우리 방 베란다에는 전자피아노가 있었다. 이 집에서 산지 얼마 지난 후 부모님은 컴퓨터를 사주셨다. 나는 언니가 학교에 갈 때 유치원에 다니지 않고 1년 동안 집에서 놀았는데 할아버지 방에 누워 텔레비전을 보

거나 밖에 나가 놀거나 컴퓨터를 가장 오래 했던 것 같다.
언젠가 엄마가 요리를 하다가 불을 세게 켜놓은 채로 전화를 받으러 가서 집에 불이난 적이 있었다. 언니와 나는 그저 신기하게 바라볼 뿐 걱정이 되지는 않았다. 그때 모두 아무것도 못하고 있었는데 할아버지가 베란다 밖으로 나가 가스를 아예 잠가 버리자 불이 사그라 들었다. 그 때 흔적이 주방 바닥에 남아있었다. 바닥의 일부가 타서 타올 같은 것으로 깔아놓고 생활했다.

학생 사례 5)
이00 (여학생)
내가 처음으로 생각 나는 집은 인천 삼산동에 있는 주공아파트였다. 내방은 없었고 침실에서 언니와 함께 잤다. 나는 주로 언니 침대에 누워있는 것을 좋아했다. 거실 베란다를 보면 계양산이 한눈에 보였다. 거실에는 티브이가 있었는데 나는 저녁을 거실에서 먹으면서 핑구와 텔레토비를 보는 것을 좋아했다. 그리고 그때는 화장실이 한 개여서 불편했다.
다른 동에는 엄마 친구가 살았는데 그 집 딸이 나랑 한 살 차이가 나서 동갑처럼 친하게 지냈고 매일 같이 놀았다. 그 친구는 지금까지도 연락하고 지낸다. 집밖으로 나오면 바로 놀이터가 있어서 친구랑 자주 그네를 탔고 두부아저씨가 아파트에 오시는 날이면 심부름으로 두부를 사러갔다. 그리고 토요일마다 미니 바이킹 아저씨가 아파트 단지로 오셨다. 내가 어릴 때 부모님 두 분 다 일을 나가셔서 혼자 어린이집과 피아노학원을 갔다가 집에 왔다. 지금 생각해보면 7살짜리 아기가 어떻게 그리 혼자 잘 돌아다녔는지 신기하다.

학생 사례 6)
주00 (남학생)
내가 처음으로 기억하는 집은 유치원 때부터 초등학교 2,3학년까지 살았던 김포시 사우동 농장마을 아파트였다. 이 아파트가 산에 지어졌기 때문에 집에 가려면 산을 올라가야만 했다. 당시 8층이었던 우리 집은 30평 정도의 조그마한 곳으로 우리 가족 4명이 살기에는 딱 적합했다. 큰 방 1개, 작은

방 2개, 거실, 부엌 등이 있었는데, 큰방에는 부모님이 작은 방 1개에는 나와 내 동생이 또 다른 작은 방은 옷 방이었다. 거실에서 부엌으로 가는 길에는 곡선 모양의 수납장이 있었는데 15개 정도의 수납 공간에 여러 가지 물건이나 먹을 것이 있었다. 사탕이나 젤리 같은 먹을 것들이 내 키보다 높이 위치되어 있었고 엄마가 이것들을 먹는 것을 반대하셨기 때문에 나와 내 동생은 엄마 몰래 서로 어부바를 해주며 먹던 것이 기억난다. 옷 방에 들어가면 바로 옆에 장식장이 있었는데 안에는 나와 내 동생의 상장, 아버지의 훈장 같은 것과 어머니가 손수 만든 도자기 같은 것들이 있었다.

이 집에서 인상 깊었던 것은 동생과 집 안에서 야구를 하다가 공이 베란다 창문을 깨서 엄마에게 뒤지도록 맞고 쫓겨난 일이다. 내복차림으로 쫓겨난 동생과 나는 이웃에게 들킬까봐 8층과 9층 사이를 숨어서 돌아다녔던 것이 기억난다. 또한 2층의 계단에 창문이 있었는데 당시 키가 작아서 창문 밖을 보려고 의자를 갖다 대 보다가 떨어져서 나무 위에 있었던 것이 기억난다.

학생 사례 7)

서00 (남학생)

내 인생에서 가장 기억나는 집은 중국에서 2008년부터 2009년까지 살았던 복층의 단독주택이었다. 어렸을 때 꿈이 1층 이상의 집에서 살아보는 것이었는데, 그 꿈을 이룰 수 있어서 정말 기분이 좋았다. 구조도 꽤 괜찮았다. 층이 5층이었는데 지상에 4층. 지하에 1개 층이 있었다. 정말 이상적인 집을 찾아서 거기에 산다는 것은 정말 뭐라고 표현하기 어려울 정도로 좋을 줄 알았는데, 도마뱀이 득실득실해 쫓아내고 싶었지만, 나중에는 정이 들어버렸다. 비록 1년이지만, 내가 추억을 만들 수 있었던 집이었기에 지금 여전히 좋은 집이다.

학생 사례 8)

박00 (여학생)

내가 처음으로 기억나는 집은 내가 유치원 때 살던 할머니 집이다. 어렸을 때 엄마, 아빠가 동서울까지 가서, 일하셨기 때문에 항상 늦게 오셨고 나는 거의 할머니 집에 살다시피 하였다. 집은 바로 위에 있는 아파트였지만 가

는 것은 일주일에 한 두번 많아도 네 번 정도였다. 하지만 7살이 되고 8살이 되어 초등학교에 입학하게 되자 이제는 집에 살기 시작했다. 기억 속의 집은 약간 작은 것 같았다. 거실과 방의 크기가 거의 비슷했다. 어느 날 거실에서 뛰어 부엌으로 가려는데 문지방이 발에 걸려 그대로 넘어졌고 발에도 피가 났다. 그 때 엄청 울었던 것으로 기억한다. 2학년이 되자 김포로 이사 오게 되었다. 3살 때부터 4살 때까지 살았던 김포이기에 그리 어색하지 않았다. 정말 신기하게도 그전과 같이 정확히 같은 동 같은 호수에 살게 되었다. 우선 집을 갈 때 마음에 들었다. 그 전 집은 언덕에 있고 게다가 우리집이 4층이지만 엘리베이터가 없었으므로 계단으로 힘겹게 올라서야 했다. 하지만 이 집은 엘리베이터가 있었고 또한 1층이었으므로 매우 좋았다. 집안에 들어가자 넓은 거실이 나왔다. …

학생 사례 9)

김00 (여학생)

나는 엄마, 아빠가 둘 다 일을 하셔서 거의 초등학교 때까지 외할머니, 외할아버지 댁에 살았다. 우리 집과는 10분 거리에, 초등학교와도 10분 거리였던 할머니 집에서, 초등학교 때는 외할아버지와 같이 학교 숙제도 하고, 할아버지께서는 일기 쓰시는 것을 항상 지켜 보곤 했다. 그리고 내가 제일 좋아하던 간식이 있었는데 바로 초등학교 운동장에 있는 은행나무의 은행을 직접 까서 빈 우유팩에 넣고 전자레인지에 돌리거나, 프라이팬에 볶아먹는 것이었다. 정말 고소한 맛이 있었다. 한편 외할머니는 비오는 날엔 사리곰탕 라면이나 김치 부침개, 감자전, 고구마 맛탕 등 많은 음식을 해주셨다. 할머니 집은 옛날 우리 엄마가 살던 집이어서 되게 오래되었는데 초록 양철문을 열고 들어서면 자그마한 흙마당과 장독대도 있었고 (된장, 고추장, 간장 등) 화장실도 집과 떨어져 있는 곳이었다. 흙마당에서 동생과 여름마다 봉숭아를 따서 봉숭아물도 들이고 꽃으로 예쁜 작품도 만들었다. 공벌레도 데리고 놀고 나비, 메뚜기, 여치, 매미, 지렁이 등도 잡아서 놀곤 했다. 집 뒤에도 작은 텃밭이 있어서 호박꽃도 심고 토끼풀도 뜯었다. 거기서 죽은 쥐도 봤는데 신기하고 놀라웠다. 할머니 집에서 오랫동안 살면서 항상 즐거웠고, 아직도 할머니와 할아버지의 사랑이 느껴져 좋고 그 때 추억이 죽을 때까지

날 것 같다.

학생 사례 10)

이00 (여학생)

내가 처음으로 기억하는 집은 푸른 정원이 있는 단독 주택이었다.
집이 커서 이모네 가족과 할머니랑 다 같이 살았던 기억이 난다. 내가 우리 가족들 중의 첫째라서 이모들과 할머니의 사랑을 많이 받으며 컸다. 엄마와 아빠는 맞벌이였기 때문에 부모님보다는 이모들과 할머니와 보낸 시간이 많았다. 나와 한 살 차이나는 사촌 여동생이 있었는데 나와 동생은 항상 싸웠다고 한다. 그럴 때마다 나보다 덩치가 컸던 동생이 나를 울렸다고 한다. 그래서인지 우리가 싸울 때면 할머니가 항상 내편을 들어주시며 나를 뒤에 세우시고 나랑 싸우던 사촌 동생에게 꾸지람을 주셨던 기억이 있다. 7살인가 8살 때까지 그런 할머니를 좋아하고 많이 따르면서 컸다. 그렇게 정확히 기억은 나지 않지만 내가 7살 때쯤 할머니는 위암 말기 판정을 받으시고 힘들어하시다가 세상을 떠나셨다. 암 투병 생활을 하시다 더 이상 병원에서 해줄 수 있는 게 없었을 때 집에 계셨는데 새벽마다 할머니가 음성으로 기도하시는 소리에 깼던 기억이 난다. 사실 그 당시 말해주는 사람이 없어서 할머니가 암 투병 중이라는 걸 몰랐는데, 할머니가 돌아가신 후 어렸던 나는 큰 충격을 받았다고 한다. 기억은 잘 나지 않지만 어린 아이가 한 동안 말을 하지 않았다고 했다.

그 이후로 약 5분 거리에 있는 빌라로 이사를 갔는데 그 곳에도 감나무가 있는 마당이 있는 집으로 이사를 갔는데 그 곳에도 감나무가 있는 마당이 있는 집으로 이사를 갔다. 감나무에 감이 잘 익으면 따먹었던 기억이 있다. 그 뒤로 몇 년 후에 3분 거리에 있는 집으로 다시 이사를 가서 그 집에서 가장 오래 살았다. 제일 오랜 시간을 지낸 만큼 가장 정이 많이 가는 집이다. 그리고 나는 캐나다로 유학을 가게 되었다. 캐나다에는 가정집에서 홈스테이를 했는데 많은 캐나다 집이 그렇듯 큰 잔디 마당이 있었다. 그곳에서 여름이면 저녁을 먹고 친구들을 초대해 파티를 즐기기도 했다. 빨간 지붕의 집이었는데 집안에 계단을 내려가면 벽난로에 편한 소파가 있어 거기 앉아 TV도 보고 책도 보고 이야기를 나눌 수 있었다. 내가 캐나다에서 있는 사

이 우리 가족은 김포 장기동으로 이사를 왔고 캐나다에서 한국으로 돌아왔을 때는 처음 본 우리 집이 쾌적하고 넓고 깨끗하여 마음에 쏙 들었다.