

KOFIC 연구 2021-04

청소년 영화교육 교육과정기준 연구 개발

(초등학교 영화교육 표준안 개발)

KOFIC 연구 2021-04

**청소년 영화교육
교육과정기준 연구 개발
(초등학교 영화교육 표준안 개발)**

영화진흥위원회 KOFIC 연구 2021-04

청소년 영화교육 교육과정기준 연구 개발 (초등학교 영화교육 표준안)

연구책임자	송영애 (서일대학교 영화방송공연예술학과 교수)
공동연구원	정찬철 (한국외국어대학교 미네르바교양대학 교수) 조수진 (서일대학교 예술문화기술연구소 연구원) 박병윤 (서일대학교 예술문화기술연구소 연구원) 남기웅 (서일대학교 예술문화기술연구소 연구원) 박소연 (서일대학교 예술문화기술연구소 연구원) 차승민 (밀성초등학교 교사) 장현진 (서울교육대학교 생활과학교육과 교수)
자문위원	김석범, 주민철, 지태민 외 10인
주관기관	영화진흥위원회
기획·진행	이용선 (영화진흥위원회 정책사업본부 영화문화팀 팀장) 한소영 (영화진흥위원회 정책사업본부 영화문화팀 팀원)

발행인 김영진
발행일 2021년 5월 24일

영화진흥위원회
부산광역시 해운대구 수영강변대로 130
전화 (051)720-4700 / 홈페이지 www.kofic.kr

디자인글꼴 / 제작
부산광역시 부산진구 중앙대로 591-1 디자인글꼴빌딩
전화 (051)636-1210

ISBN 978-89-8021-188-3
©영화진흥위원회, 2021

목차

연구요약	13
제1장 서론	23
1. 연구 목적	25
2. 연구 내용 및 방법	25
제2장 청소년 영화교육의 배경 및 방향	27
1. 청소년 영화교육의 배경과 필요성	29
1.1. 2015년 개정 교육과정 내용 및 분석	29
가. 교육과정 개정 내역	29
나. 핵심역량 내용	29
다. 주요 개정 내용	30
1.2. 교육 현황 분석 및 한계	31
가. 교육 현황	31
나. 2015년 개정 교육과정과 영화교육	32
다. 교육 현장과 영화교육	33
1.3. 영화교육의 필요성	34
1.4. 청소년 영화교육 배경과 필요성 소결	35
2. 청소년 영화교육 관련 선행연구 분석	37
2.1. 선행연구 분석	37
가. 단행본 및 논문	37
나. 영화진흥위원회 연구 보고서	40
2.2. 해외 영화교육 및 교육 표준 사례	43
가. 영화교육 및 예술교육 표준 활용 현황	43
나. 영국	45
다. 프랑스	47
라. 독일	48
마. 미국	49

2.3. 교육학적 배경	51	2.3. 현장 실태조사 대상 선별 및 목록	125
가. 인지 발달이론	51	가. 현장 실태조사 대상 선별 기준	125
나. 협동학습	57	나. 현장 실태조사 대상 구성	126
다. 프로젝트기반학습	57	2.4. 현장 실태조사 설문지 구성 및 내용	127
2.4. 청소년 영화교육 관련 선행연구 분석 소결	58	가. 교사용 설문지	127
3. 영화교육의 개념과 방향	62	나. 학생용 설문지	128
3.1. 영화교육의 개념	62	2.5. 현장 실태조사 결과 및 분석	129
3.2. 영화 리터러시 교육 개념의 재정립	62	가. 교사용 현장 실태조사 설문 결과 분석	130
3.3. 문화예술교육으로서의 영화교육	63	나. 학생용 현장 실태조사 설문 결과 분석	148
3.4. 영화교육의 효과와 방향	64	다. 영화감상 교육과 창작 교육 경험 유무 비교 분석	161
3.5. 영화교육의 개념과 방향 소결	64	2.6. 현장 실태조사 분석 소결	168
제3장 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 조사	67	3. 전문가 협의체 운영	171
1. 델파이 조사	69	3.1. 협의체 운영 배경 및 목적	171
1.1. 델파이 조사 배경 및 목적	69	3.2. 협의체 구성 및 선정 기준	171
1.2. 델파이 조사 범위 및 내용	70	3.3. 협의체 운영 방법 및 일정	172
가. 문헌조사	70	3.4. 핵심 자문 의견	173
나. 델파이 조사	70	가. 영화에 대한 인식 변화 필요	173
1.3. 델파이 조사 결과 분석 및 분석	74	나. 영화교육의 다양한 가능성	173
가. 1차 델파이 조사	74	다. 정규교과 내 영화교육 방식	174
나. 2차 델파이 조사	78	라. 영화교육의 현실	174
다. 3차 델파이 조사	104	마. 영화교육 표준안 개발 방향	175
1.4. 델파이 조사 결과 분석 소결	119	바. 영화교육 활성화를 위한 제언	175
2. 초등학교 영화교육 현장 실태조사	123	제4장 초등학교 영화교육 총론 및 각론	177
2.1. 현장 실태조사 배경 및 목적	123	1. 총론	179
2.2. 현장 실태조사 방법 및 절차	123	1.1. 영화교육의 성격	179
가. 사전 문헌조사	123	1.2. 영화교육의 최종 목표(인간상)	181
나. 설문 조사(교사/학생 대상 설문)	124	2. 각론	182
다. 현장 실태조사 진행 절차	125	2.1. 영화교육의 영역별 학습목표	182

가. 표현	182
나. 감상	182
다. 생활화	183
2.2. 영화교육의 교급별 세부목표 및 성취기준	183
가. 1·2학년	183
나. 3·4학년	184
다. 5·6학년	186
3. 영화교육 학습지도안	188
3.1. 영화교육 교안의 목표 및 구성	188
가. 교안의 목표	188
나. 교안의 구성	188
3.2. 교급별 영화교육 교안 제안	191
가. 1·2학년	191
나. 3·4학년	195
다. 5·6학년	207
3.3. 추천 단편영화 목록	233
제5장 영화교육 활성화 정책 및 온라인 영화교육 전략 제안	235
1. 교육부 정책 제안	237
2. 영화진흥위원회 정책 제안	239
3. 온라인 영화교육 전략 제안	241
3.1. 온라인 영화교육 운영 방안 제안	241
가. 온라인 교육 환경의 필요성	241
나. 온라인 영화교육의 운영 방안	242
다. 영상콘텐츠 관련 온라인 교육의 사례	244
제6장 결론	247
1. 결론	249
2. 후속 연구 제언	251

참고문헌	252
-------------------	-----

연구요약

- 본 연구는 모두 6장으로, 제1장 서론, 제2장 청소년 영화교육의 배경 및 방향, 제3장 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 조사, 제4장 초등학교 영화교육 총론 및 각론, 제5장 영화교육 활성화 정책 및 온라인 영화교육 전략 제안, 제6장 결론으로 구성된다. 각 장별로 주요 내용을 요약하면 다음과 같다.

제1장 서론

- 제1장 서론에서는 본 『청소년 영화교육 교육과정 기준 연구 개발(초등학교 영화교육 표준안 개발)』의 연구 목적과 내용 및 방법을 소개한다.
- 본 연구의 목적은 초등학교 영화교육 표준안을 개발하는 것이다. 영화교육 표준안 개발은 보편교육으로서의 영화 공교육 모델을 구축하는 것으로서, 이는 미래 관객을 개발 육성하고, 2015년 개정 교육과정을 통해 국가가 추구하는 창의·융합형 인재 양성에 이바지하기 위함이다. 본 연구의 내용은 선행 연구 및 해외 사례, 교육학적 배경에 대한 이론적 연구와 학생, 교사, 전문가 대상 조사 결과를 바탕으로 구체화된다. 이론 및 조사 연구 결과를 바탕으로 초등학교 영화교육 총론과 각론을 개발하고, 교급별 교수학습지도안 예시를 제시한다. 그리고 영화교육 활성화를 위한 정책과 온라인 영화교육 전략을 제언한다.

제2장 청소년 영화교육의 배경 및 방향

- 제2장에서는 2015년 개정 교육과정과 선행연구, 해외사례, 교육학적 배경을 분석한 후, 이를 바탕으로 영화교육과 영화 리터러시 개념을 재정리하고, 초등학교 영화교육의 필요성과 방향을 제시한다.

- 2015년 9월 23일 교육부는 정부의 '6대 교육개혁 과제'의 하나인 '공교육 정상화'를 위한 핵심과제로서, 창의·융합형 인재 양성을 목표로 하는 「2015 개정 교육과정」을 확정·발표하였으며, 핵심역량으로 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 지목하였다. 이에 따라 인문·사회·과학기술에 관한 기초 소양 교육이 강화되었으며, 학교 현장에서는 문자와 언어에 기초한 전통적인 교육 방식과 다양한 매체를 활용한 혁신적인 교육 방식을 융합하여 피교육자들이 능동적이고 자기 주도적으로 학습에 임할 수 있도록 다양한 방안을 강구하고 있다. Z 세대라고 불리는 현재 한국의 초등학교생들은 디지털 네이티브 세대이자, 유튜브 네이티브 세대이며, 뮤직비디오와 같이 파편화된 동영상의 스토리도 스스로 재구성할 수 있을 정도로 영상문화에 익숙한 세대이며, 이 새로운 영상 세대를 올바르게 교육하여, 이들이 건강한 시민으로 성장하도록 하기 위해서는 이들에게 걸맞은 새로운 교육 방식을 개발할 필요가 더욱 대두되고 있다.
- 미디어 리터러시의 한 영역으로 영화가 일부 교과 교육과정에 반영되어 있고, 일부 교과 성취기준 및 교수·학습 방법에 언급되고 있으나, 실제 교육 현장에서 '영화를 활용한 교육'과 '영화에 대한 교육'이 이루어지고 있는 현실을 볼 때, 미디어 리터러시 교육과의 교차점을 넘어, 예술교육의 영역까지 확장되며, 미디어 세대에게 걸맞은 통합적인 교육인 영화교육이 더욱 필요해 보인다.
- 청소년 영화교육과 관련된 선행연구는 오랜 기간 반복적으로 진행되고 있음에도 불구하고 실천적인 범주에서 합의를 끌어내지 못하고 있는 것이 현실인데, 이는 영화교육에 대한 다양한 해석과 관점이 존재하고 있기 때문이다.
- 우선 영화교육이 예술교육 선상에서 이루어져야 한다는 입장이 있다. 여기서 예술교육은 전문가 양성 교육을 의미하는 것이 아니라, 학생들의 감각과 감성을 활성화한다는 광의의 의미에서의 예술교육을 말하는 것이며, 영화교육 또한 현장에 나갈 인력을 양성하는 것에 목적을 두지 않는다. 하지만 여기서 영화교육은 '영화 만들기' 교육에만 편중되어 있다는 한계가 있다.
- 2018년도 영화진흥위원회에서 발간한 『청소년 영화 공교육 활성화 방안』에서는 영화교육이 미디어 교육을 아우르는 개념으로 재/정의되어야 한다고 보고 있다. 이는 4차 산업혁명 시대에 주요 쓰기, 읽기, 말하기의 수단이 된 디지털 미디어의 활용법에 대한 교육이 시급하다는 점에 주안점을 둔 것이라고 보인다. 그러나 영화교육과 미디어 리터러시 교육은 구분되어야 할 필요가 있다. 미디어 리터러시 교육과 영화교육이 일

맥상통하는 면이 있으나, 두 교육의 학문적, 교육적 토대는 상이하기 때문이다. 미디어 리터러시 교육은 사회학과 의사소통 이론에 토대를 두고, 미디어를 건강하게 사용, 활용할 수 있는 법에 중점을 두고 있다면, 영화교육은 예술적, 인문학적인 인식에 토대를 두고 있다.

- 현재 영화교육에서 주목할 점은 디지털 리터러시와 관련된 내용이 일부 교과 교육과정에 반영되도록 한 2015년 개정 교육과정이다. 미디어 교육을 각 교과 교육과정에 포함 및 반영시키고자 한 이러한 시도는 학교에서의 미디어 리터러시 교육이 교과 학습에서부터 이루어져야 함을 시사하고 있기 때문이다.
- 이에 영화교육도 미디어 리터러시 교육처럼, 교과 학습 과정으로 융합되어야 할 필요가 있다. 즉 영화교육도 '영화 제작 교육'에 집중하던 기존의 관점에서 벗어나 '영화를 읽고, 해석하고, 비평하는 능력과, 자신의 생각을 영상 언어를 활용하여 창의적으로 표현하는 능력을 성장·강화 시키는 총체적인 영화교육'으로 전환되어야 할 것이다.
- 해외 영화교육 및 교육표준 사례로 영국, 프랑스, 독일의 초등학교 내 영화교육 현황과 13개국의 예술교육 표준 활용 현황, 영국의 영화교육 프레임워크, 미국의 국가핵심예술표준 및 뉴욕의 예술교육 표준을 살펴본다.
- 조사 대상 국가의 초등학교 교육과정에서 영화는 단독 정규교과는 아니다. 그러나 영화교육은 정규교과인 예술 교과, 미디어 관련 교과, 언어, 역사 등의 교과와 연계되어 운영되고 있는데, 이는 '영화를 활용한 교육'과 '영화에 대한 교육'이 혼합된 방식이라 할 수 있다. 학교와 지역 단체, 기관, 예술가 등이 협력한 영화교육이 정규 교육 과정 안팎에서 활발하게 진행되고 있다.
- 총론 및 각론, 스탠다드, 프레임워크, 기준 등으로 칭해지는 '교육표준'은 교육의 획일화 시도라는 우려를 낳기도 하지만, 교육 목표와 방향, 교육 영역과 내용, 교급별 성취기준 등을 제시하여, 교육 현장에서 상황에 맞게 수정 활용이 가능하도록 안내하는 역할을 하고 있다.
- 영국의 BFI, 프랑스의 CNC, 독일의 키노 펜스터 등과 같은 기관은 영화교육 커리큘럼, 프레임워크, 스탠다드 등으로 칭해지는 표준 및 온라인, 오프라인 교재 등을 제공하고 있다. 미국의 경우에도 예술교육 범주 안에서 영화교육이 운영되고 있는데, 국가핵심예술교육표준이 주 별, 학군 별로 개정되어 활용되고 있고, 비주얼 아트, 미디어 아트 등의 표준에 영화 관련 내용이 포함되어 있다.

- 영화교육은 생각하기, 말하기, 상상하기, 만들기, 그리기, 행동하기 등 아동의 역량을 통합적으로 활용하여 진행되므로, 아동의 발달단계에 적합한 방식의 영화교육을 개발하는 것이 중요하다.
- 이에 본 연구에서는 먼저 초등학교 영화교육의 교육학적 토대마련을 위하여 인지 발달이론을 살펴본다. 피아제에 따르면 아동은 발달과정에서 새로운 경험을 정기적으로 탐색하고 동화시키며, 이 경험에 인지적 구조를 조절시키고, 새로 알게 된 지식을 새롭고 더욱 복잡한 도식으로 조직화하는 적극적인 과정을 지나는데, 그 단계에 따라 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기의 발달단계를 거친다.
- 구체적 조작기에 들어서기 시작하는 학령기 아동은 전 조작단계의 정적이고 자기중심적인 사고에서 벗어나 보다 빠르게 인지적 발달을 보이며, 지각적 환상으로부터 벗어나, 산수 이해의 기초가 되는 인지적 조작을 습득하기 시작하며, 언어와 그 특징들에 대해 생각하기 시작한다.
- 형식적 조작기에 들어서게 되면 개념과 명제를 바탕을 이루어지는 정신적 활동을 시작하며, 가설적 과정과 사건에 대해 상당히 논리적으로 추론할 수 있고, 특수한 것에서 일반적인 것을 추론해내는 귀납적 추론 능력도 점차 발달하게 된다. 형식적 조작기 사고는 자신의 능력에 대해 사고하고, 정체성을 형성하며, 타인에 대한 이해가 깊어진다는 측면에서는 긍정적으로 작동할 수 있으나, 자의식의 형태로 발생하는 자기중심성과 세상에 존재하는 모순과 결함을 발견하면서 겪게 되는 혼란은 청소년기에 겪는 고통스러운 경험을 유발하기도 한다.
- 비고츠키에 따르면 사고와 언어는 결국 통합되며, 학령 전 아동의 비사회적 언어는 자기중심적인 것이 아니라 의사소통적인 것이라는 결론을 내린다. 아동의 정신은 근접 발달 영역 내에 있는 과제를 수행하는 데 있어서 능숙한 파트너와의 협동적 대화에 참여하고, 능숙한 지도자가 말하는 것을 아동이 자기 스스로에게 말하는 것에 통합시킴으로써 발달한다는 것이다. 즉 사회적 언어가 사적 언어 및 내적 언어로 전환됨에 따라, 아동이 속한 문화권에서 우세한 사고방식 및 문제해결 방식은 유능한 지도자의 언어가 아동의 사고로 내재화되도록 도와주는 것이다.
- 영화교육의 교수학습법으로 협동학습(Cooperative Learning)과 프로젝트 기반학습(Project-Based Learning)도 제시한다.
- 협동학습은 모둠활동의 하나로서 학습자들이 공동의 학습 목표를 세우고, 그 목표를 달성하기 위해 서로 역할과 의무를 나누고 과제를 수행함으로써 설정한 문제를 해결

하는 것으로 학습자의 영화에 대한 학습 수준과 흥미와 관심의 정도가 다양한 영화교육에서는 이러한 협동 학습법의 교육적 효과가 높을 것으로 예상된다.

- 프로젝트 기반학습에서는 학습자 스스로가 해결해야 할 문제를 규정하며, 실제적이고 상황적인 문제의 탐구와 동료들과의 협력으로 최적의 해결 방안을 구체적인 산출물로 창출한다. 이러한 문제해결형 학습자중심 학습법은 이야기를 만들고, 촬영하고, 녹음하고, 연기하는 등의 학습자의 자발적 참여와 놀이 활동이 중심이 되는 영화교육을 통해 구현될 수 있다.
- 영화교육이라는 명칭은 영화에 대한 교육 즉 감상과 비평 혹은 영화 제작에 대한 교육을 가리키는 일반적인 통칭이다.
- 1998년 BFI에서 발간한 영화정책 보고서 『교실에서의 영상 이미지』에서 ‘시네 리터러시’ 교육이라는 개념이 처음으로 등장하는데, 여기서 시네 리터러시는 영상 텍스트에 대한 이해와 감상을 의미하였다.
- 2010년대 이후, 시네 리터러시 개념의 사용보다는 ‘영화 리터러시’ 용어를 사용하는 경우가 빈번해졌는데, 영화 리터러시는 영상 텍스트에 대한 이해와 감상을 넘어 영화 제작까지 아우르는 개념으로 사용되고 있다.
- 우리나라에서는 아직 영화교육을 ‘영화감상 교육’과 ‘영화 창작 교육’으로 분리하여 인식하는 경우가 대부분이며, 영화교육을 영화전문가 양성 교육으로 한정하여 생각하는 경우도 많다.
- 하지만 보편교육으로서 영화교육은 영화감상 및 비평교육과 영화 창작 교육을 통합한 영화 리터러시 교육으로 이해할 필요가 있으며, 이에 따른 인식의 토대 마련도 필요하다. 이를 위해서는 보편교육으로서 영화교육을 문화예술교육의 범주 안에서 바라볼 필요가 있다.
- 문화예술교육은 문화민주화의 이념에 따라 재능을 가진 몇몇 사람을 위한 것이 아니라 모든 사람을 위한 기회이자 교육이어야 하며, 모두가 문화예술의 주체가 되는 밑거름이 되도록 해야 한다는 원칙에 기초하고 있다.
- 그러므로 문화예술교육으로서의 영화교육은 영화감상과 비평을 통해 예술작품을 향유하고, 판별하는 능력을 기르도록 도우며, 영화 창작을 통해 창의적인 창조의 과정을 체험하게 하여, 창의적이고 자유로운 인간으로 성장할 수 있는 토대를 마련하는데 도움이 되는 방향으로 이루어져야 할 것이다.

제3장 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 조사

- 제3장에서는 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위해 전문가 20명을 대상으로 3차에 걸쳐 진행한 델파이 조사 결과와 전국 9개 학교 학생 352명과 교사 24명을 대상으로 진행한 현장 실태조사 결과를 분석해 제시하였으며, 영화학 3명, 교육학 및 기관 4명, 영화산업 3명, 현장 교사 3명 등 총 13명으로 구성된 협의체 자문단의 의견을 제시한다.
- 우선 본 연구진에서는 영화 영상학, 교육학, 교육정책 등 전문가집단을 대상으로 하여 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 델파이 조사를 3차례 진행하였다. 이는 2015년 개정 교육과정에 근간한 보편교육으로서의 영화교육 표준안 및 초등학교 영화교육 표준안의 원안을 개발하고, 영화 리터러시 중심의 영화교육 기본 틀을 마련하기 위한 토대를 마련하기 위함이다.
- 델파이 조사 문항은 초등학교 영화교육, 청소년 영화교육 교육과정, 영화 리터러시 교육, 청소년 영화교육 활성화 정책 등에 관련된 연구 보고서 및 학술논문 등의 2차 자료를 분석하여 작성하였으며, 전문가집단을 구성하였다.
- 델파이 조사는 2020년 8월 1일 ~ 11월 30일에 걸쳐 총 3회에 걸쳐 실시·분석하였으며, 전문가 집단에게 1차 델파이 조사를 실시한 후 조사 결과를 분석 및 정리하여 2차 델파이 조사 설문지를 제작하였다. 3차 델파이 조사도 동일한 방법으로 2차 델파이 조사 결과를 분석하고, 설문지를 제작하여 실시하였다.
- 1단계 조사 시 개방형 질문을 활용하여 전문가 의견을 수집하고 이를 폐쇄형 항목으로 구조화하였으며, 이후, 1단계 조사 결과에 도출되었던 폐쇄형 항목에 대한 중요도를 검증하는 2단계 조사를 실시하여 그 결과를 평정척도를 따라 분석하였다. 2단계 조사 결과를 전문가 패널에 공유하고 이를 바탕으로 3단계 조사를 실시하여 최우선 항목을 선택하도록 하였다.
- 델파이 조사의 결과에 따르면 초등학교 영화교육과 영화 리터러시 교육에서 가장 요구되는 것은 ‘영화의 감상과 분석’을 통한 문해력 향상이었으며, 이를 통해 ‘문화예술 향유자를 양성’하고 ‘자기 표현력’을 증진시키는 것이 중요하다는 것이며, 앞으로 초등학교 영화교육이 추구해야 할 방향과 관련해서는 영화 제작과 감상, 그리고 타 예술이 연계한 통합 교육을 이룸으로써 4차산업 시대가 요구하는 융·복합 역량을 길러야 한다는 의견이 주를 이루었다.

- 보편교육으로서의 초등학교 영화교육 표준안의 원안 개발에 실제 현장 경험을 반영하기 위한 목적으로 현장 실태조사를 진행하고 조사 결과를 분석하였다.
- 현장 실태조사는 초등학교 교사 및 학생들을 대상으로 설문 조사를 진행하는 방식으로 실시하였다. 실태조사 대상자인 교사와 학생은 전문성, 지역 균형, 저학년 포함된 모든 교급, 실질적 설문 가능성 등을 기준으로 삼아 선별하였다. 결과적으로 본 실태조사 설문은 현장 교사 24명, 학생 352명(1~2학년 99명, 3~4학년 92명, 5~6학년 161명)을 대상으로 진행되었다.
- 교사용 설문은 2019년을 기준으로 영화교육에 대한 교사 일반의 경험과 인식, 주요 교과 연계형 영화감상 및 비평교육과 창작 교육, 창의적 체험활동으로서 영화감상 및 비평교육과 창작 교육으로 구분하여 각각 교육 내용, 방식, 핵심역량 효과에 관한 질문, 또한 초등학교 영화교육의 문제점 및 한계 내용에 대한 설문도 포함하였다. 학생용 설문은 시기를 특정하지 않고 영화감상에 대한 학생 일반의 경험, 학교에서 영화를 감상 및 비평한 경험, 학교에서 영화를 창작한 경험에 관한 질문을 포함하였다. 초등학생의 특성상 설문 응답에 대한 신뢰도는 높지 않지만, 영화교육에 대한 인지도 파악을 기대할 수 있다.
- 설문 결과에 따르면, 현장 교사는 영화교육이 창의 융합형 인물 양성에 필요한 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량 증진 효과에 도움이 된다고 인지하고 있었다. 학생들 역시 영화를 감상 및 비평하고 창작하는 작업에 기본적으로 거부감이 없고 흥미를 느끼고 있고, 대부분 현재보다 더 많은 시간 영화를 감상하거나 창작하고 싶어 하였으며, 특히 영화감상 교육과 영화 창작 교육을 모두 경험한 학생들이 역량 증진이 수반되는 수업 활동에 쉽게 접근하고 이를 수행하는 경향을 보였다.
- 설문 결과를 종합해보면 영화교육에 대한 현장 교사의 인식 개선, 수업 시수 확보, 교육 자료 확보, 통계 가능한 수업 규모 마련 등이 보편교육으로서의 영화교육 활성화에 주요한 방안으로 제시된다.
- 본 연구 내용을 검증받고, 다양한 의견을 수렴하기 위해 구성한 전문가 협의체를 운영하였다. 전문가 13명(영화학 3명, 교육학 및 기관 4명, 영화산업 3명, 현장 교사 3명)으로 구성된 협의체 자문단은 학교 영화교육 대상이 되는 ‘영화’의 범위를 다양한 미디어와 플랫폼, 형식과 양식을 아우르는 영상 콘텐츠로 확대해야 한다는 의견을 비롯해 교육 현장에서 다양한 영화가 소개되어야 한다는 의견 등을 제시한다. 교육 현실적인

차원에서 영화교육이 진행될 수 있는 방법으로서 다른 교과와의 보다 적극적인 연계 방식이 필요하다는 의견과 국어나 미술 등의 교과에 단원으로 포함되는 방식 등도 제시한다.

제4장 초등학교 영화교육 총론 및 각론

- 제4장에서는 제2장과 제3장에서 소개한 이론 연구와 조사 연구를 바탕으로 개발한 초등학교 영화교육 총론과 각론, 교수학습 지도안을 제시한다.
- 총론에서는 초등학교 영화교육의 성격과 최종 목표를 제시하는데, 학교 교육에서 영화는 영화의 감상과 창작 활동 과정에서 예술적 소양과 감수성을 기르고, 창의적인 표현력을 키울 수 있다. 생각하기, 상상하기, 말하기, 글쓰기, 만들기, 영상으로 표현하기 등의 활동을 통해 창의·융합적 고등 사고력을 함양할 수 있다. 또한 영화는 개인의 일상생활에서 지식 탐구와 의사 표현의 도구로서 공동체 안에서 문화 향유력을 길러 줄 수 있다. 다양한 문화와 타인의 가치관으로 세상을 볼 수 있는 공감 능력도 키워 민주시민에게 필요한 능력을 길러 줄 수 있다. 따라서 영화교육은 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 심미적 감상 역량, 공동체 역량 등의 핵심역량을 증진시키는 교육으로서 소통·공감 능력, 창의적 표현능력, 공동체 능력, 문화예술 향유 능력, 자기관리 능력을 그 역량으로 삼고, 2015년 개정 교육과정을 바탕으로 최종 목표도 제시한다.
- 각론에서는 초등학교 영화교육을 ‘표현’, ‘감상’, ‘생활화’ 교육 영역별로 나누고, 영역별 학습 목표와 1~2학년, 3~4학년, 5~6학년 교급별로 영역별 세부 목표, 성취기준을 표로 정리하여 제시한다.
- 이어 1~2학년용 영화감상 교육 4차시 학습지도안, 3~4학년용 영화감상 및 만들기 교육 10차시 학습지도안, 5~6학년용 영화감상 및 만들기 교육 16차시 학습지도안을 개발하여 제시한다. 타 교과 연계 및 단독 교육, 감상 및 창작 교육 모두에서 활용이 가능하다.

제5장 영화교육 활성화 정책 및 온라인 영화교육 전략 제안

- 제5장에서는 보편교육으로서 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책을 제안하면서, 온라인 영화교육 전략을 제시한다.
- 교육부 정책 제안으로서, 영화의 정규교과 영역 편입, 학교예술교육 스펙트럼에서 영화교육 영역 확대, 교사 육성과 연수 및 재교육 강화, 영화교육에 필요한 영상자료의 저작권 문제 해결, (가칭)영화교육추진단 구성 등을 제안한다.
- 영화진흥위원회 정책 제안으로서, 다양한 영화교육 프로그램 개발 및 지원, 동영상 교육 콘텐츠 개발 및 지원, 청소년 영화교육용 공유 플랫폼 개발, 교강사 육성 및 지원 확대, 영화교육 네트워크 구축, 영화교육 인식 개선 및 홍보 노력 등을 제안한다.
- 디지털 네트워크 기술에 기반을 둔 4차 산업 혁명 시대로 진입함에 따라, 시간 및 공간적 제약에서 벗어나 학습자의 상황에 맞는 교육의 기회를 제공할 수 있는 온라인 원격 교육 시스템이 자리 잡았다. 이에 따라 온라인 영화교육 시스템의 구축, 학습자 중심의 영화교육 콘텐츠를 운영, 학습자를 관리할 수 있는 전문 튜터링 제도, 온라인 영화교육 콘텐츠 평가 및 개선(업데이트) 체계 구축을 제안한다.

제6장 결론

- 제6장에서는 본 연구의 결과 내용을 정리하면서, 의미를 평가하고, 후속 연구를 제안한다.
- 본 연구는 이론 연구와 조사 연구 결과를 바탕으로 초등학교 영화교육 표준안을 개발했다. 영화교육 표준안 개발은 보편교육으로서의 영화 공교육 모델을 구축하는 것으로서, 초등학교 영화교육의 목표와 교육 영역, 교급별 성취기준과 학습지도안을 개발하여, 교육 현장에서 지속적으로 활용 가능한 기본 틀을 마련했다는 의미가 있다.
- 선행연구, 해외사례, 교육학적 배경 등의 이론 연구를 통해 영화교육의 필요성을 확인하고, 영화, 영화교육, 영화 리터러시 교육 등도 다양하게 해석되고 있음을 재확인하며, 보편교육으로서의 초등학교 영화교육을 문화예술교육 범주 안에서 감상 및 비평과 창작(제작) 교육을 통합한 영화 리터러시 교육으로 제안했다.
- 이는 전문가 20명을 대상으로 3차에 걸쳐 실시한 델파이 조사 결과와 전국 9개교 교

사 24명, 학생 352명을 대상으로 실시한 현장 실태조사를 비롯해 13명으로 구성된 전문가 협의체의 자문 결과를 바탕으로 초등학교 영화교육 총론과 각론, 교급 별 학습 지도안으로 구성된 영화교육 표준안을 개발했다.

- 본 연구에서 개발한 영화교육 표준안과 학습지도안이 영화감상과 창작이 유기적으로 통합된 보편교육으로서의 영화 리터러시 교육의 가능성과 필요성에 대한 공감대 확대에 기여하길 기대하며, 후속 연구로서 영화교육 표준안의 지속적인 개정 연구, 영화교육 교육 자료 개발 연구, 정기적인 실태조사 등을 제언했다.

제1장

서론

제1장

서론

1. 연구 목적

- 본 「청소년 영화교육 교육과정기준 연구 개발(초등학교 영화교육 표준안 개발)」의 목적은 초등학교 영화교육 표준안을 개발하는 것이다.
- 현재 초등학교에서 영화교육은 ‘영화를 활용한 교육’과 ‘영화에 대한 교육’으로서, 타 교과와의 연계나 단독으로 감상 및 창작 교육이 진행되고 있다.
- 영화교육 표준안 개발은 보편교육으로서의 영화 공교육 모델을 구축하는 것으로서, 초등학교 영화교육의 목표와 교육 영역, 교급별 성취기준과 학습지도안을 개발하여, 교육 현장에서 지속적으로 활용 가능한 기본 틀을 마련하고자 한다.
- 이는 미래 관객을 개발 육성하고, 2015년 개정 교육과정을 통해 국가가 추구하는 창의·융합형 인재 양성에 기여하기 위함이다.

2. 연구 내용 및 방법

- 본 연구의 내용은 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 이론 연구와 조사 연구, 이를 바탕

으로 개발된 초등학교 영화교육 총론과 각론, 교수학습지도안 예시, 영화교육 활성화 정책 및 온라인 영화교육 전략 제안으로 구성된다.

- 본 연구의 내용은 선행연구와 해외사례, 교육학적 배경을 분석한 이론 연구와 학생과 교사 및 전문가 대상으로 진행한 조사 연구를 통해 다음과 같은 방법으로 구체화한다.
- 첫째, 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 이론 연구로서 먼저 2015년 개정 교육과정을 분석하며, 영화교육의 필요성을 확인한다. 또한 청소년 영화교육 관련 선행연구와 영국, 프랑스, 독일, 미국 등의 영화교육 현황과 영화교육 표준안 활용 사례를 분석하고, 초등학교 영화교육의 교육학적 배경도 찾아본다. 그리고 이론적 연구 결과를 바탕으로 영화교육, 영화 리터러시 교육 개념을 재정립하고, 보편적인 문화예술교육으로서 영화교육의 방향을 제시한다.
- 둘째, 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 조사 연구로서 델파이 조사, 현장 실태조사를 실시하고 협의체 자문단을 운영한다. 델파이 조사는 전문가 20명(영화학 9명, 현장 교사 5명, 교육학계 6명)을 대상으로 3차에 걸친 조사를 시행하여, 전문가들의 의견을 객관화된 지표로 도출한다. 실태조사는 전국 9개 학교 대상 교사 24명, 학생 352명을 대상으로 실시하여, 현장에서 운영 중인 영화교육의 범위, 방식, 내용과 효과 등 현황을 파악한다. 또한 전문가 13명(영화학 3명, 교육학 및 기관 4명, 영화산업 3명, 현장 교사 3명)으로 구성된 협의체 자문단은 연구 내용을 검증하면서, 영화에 대한 인식 변화 필요성, 정규교과 내 영화교육의 필요성 및 방식, 영화교육 현실, 후속 연구 등에 관해 다양한 의견을 제시한다.
- 셋째, 초등학교 영화교육 총론과 각론 및 이에 따른 교수학습지도안 개발은 앞서 진행한 이론 연구와 조사 연구를 바탕으로 진행한다. 총론에서 초등학교 영화교육의 성격과 최종 목표를 제시한 후, 각론에서 '표현', '감상', '생활화' 교육 영역별 학습 목표, 교급별 세부 목표와 성취기준 등을 제시한다. 이를 바탕으로 1~2학년용 영화감상 교육 4차시 학습지도안, 3~4학년용 영화감상 및 만들기 교육 10차시 학습지도안, 5~6학년용 영화감상 및 만들기 교육 16차시 학습지도안도 개발하여 제시한다.
- 넷째, 보편교육으로서 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책을 교육부와 영화진흥위원회에게 제안하고, 온라인 영화교육 전략도 제안한다. 그동안 다양한 영화교육 관련 연구를 통해 다양한 정책이 제안되어왔고, 그중 일부는 실현되었다. 본 연구에서는 델파이 조사, 현장 실태조사, 해외 사례 연구 결과와 협의체 자문단의 의견을 종합하여 보편교육으로서 영화교육이 현장에서 지속되는데 필요한 정책 및 전략을 제안한다.

제2장

청소년 영화교육의 배경 및 방향

제2장

청소년 영화교육의 배경 및 방향

1. 청소년 영화교육의 배경과 필요성

1.1. 2015년 개정 교육과정 내용 및 분석

가. 교육과정 개정 내역

- 015년 9월 23일 교육부는 정부의 '6대 교육개혁 과제'의 하나인 '공교육 정상화'를 위한 핵심 과제로서, 창의·융합형 인재 양성을 목표로 하는 「2015 개정 교육과정」을 확정·발표하였음.
- 창의·융합형 인재란 인문학적 상상력, 과학기술 창조력을 갖추고 바른 인성을 겸비하여 새로운 지식을 창조하고 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 사람을 말함.
- 창의·융합형 인재 양성을 위해 학교 교육 전 과정에서 학생들에게 중점적으로 길러주고자 하는 핵심역량을 설정하였음.

나. 핵심역량 내용

- 자기관리 역량: 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 능력
- 지식정보처리 역량: 합리적 문제해결을 위한 지식정보처리 능력

- 창의적 사고 역량: 다양한 경험을 융합적으로 활용해 새로운 것을 창출하는 능력
- 심미적 감성 역량: 공감, 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유할 수 있는 능력
- 의사소통 역량: 자신의 생각을 잘 표현하고 타인의 의견을 경청·존중하는 능력
- 공동체 역량: 지역, 국가, 세계 등 공동체 발전에 적극 참여하는 능력

다. 주요 개정 내용

- 인문·사회·과학기술에 관한 기초 소양 교육을 강화함.
- 이를 위해 초·중등 교과 교육과정을 개편하여 인문학적 소양을 비롯한 기초소양 함양 교육을 전반적으로 강화함.
- 기초소양 교육 강화를 위해 연극·소프트웨어 교육 등을 강화함.
- 특히 고등학교에는 문·이과 구분 없이 모든 학생이 배우는 공통과목을 도입하고, 통합적 사고력을 키우는 ‘통합사회’ 및 ‘통합과학’ 과목을 신설함.
- 학생들의 “꿈과 끼”를 키울 수 있는 교육과정을 마련함.
- 단위학교의 교육과정 편성·운영의 자율성을 확대하여 학생의 진로와 적성을 고려한 다양한 선택과목 개설이 가능하도록 함.
- 자유학기제 전면 실시(16년)에 대비하여, 중학교 한 학기를 ‘자유 학기’로 운영할 수 있는 근거를 마련함.
- 미래 사회가 요구하는 핵심역량의 함양이 가능한 교육과정 마련.
- 교과별로 꼭 배워야 할 핵심 개념과 원리 중심으로 학습 내용을 정선, 감축함.
- 교실 수업을 교사 중심에서 학생 활동 중심으로 전환하기 위한 교수·학습 및 평가 방법을 제시함.
- 이를 통해 학생들의 학습 부담을 줄이고 진정한 배움의 즐거움을 느낄 수 있도록 함.
- 예술교육과 관련하여 국어 및 음악, 미술 교과에서 새로운 내용이 첨가되었음.
- 국어 교과의 경우 연극교육을 국어 교과 내 대단원으로 구성하였으며, 체험중심의 연극 활동을 강화하는 내용을 첨가하였음.

〈표 2-1〉 초등학교 시간 배당 기준¹⁾

구분		1~2학년	3~4학년	5~6학년
교과(군)	국어	국어 448	408	408
	사회/도덕		272	272
	수학	수학 256	272	272
	과학/실과	바른 생활 128	204	340
	체육	슬기로운 생활 192	204	204
	예술(음악/미술)	즐거운 생활 384	272	272
	영어		136	204
	소계	1,408	1,768	1,972
창의적 체험활동		336 안전한 생활 64	204	204
학년군별 총 수업 시간 수		1,744	1,972	2,176

① 이 표에서 1시간 수업은 40분을 원칙으로 하되, 기후 및 계절, 학생의 발달 정도, 학습 내용의 성격, 학교 실정 등을 고려하여 탄력적으로 편성 운영할 수 있다.
 ② 학년군 및 교과(군)별 시간 배당은 연간 34주를 기준으로 한 2년간의 기준 수업 시수를 나타낸 것이다.
 ③ 학년군별 총 수업 시간 수는 최소 수업 시수를 나타낸 것이다.
 ④ 실과의 수업 시간은 5~6학년 과학/실과의 수업 시수에만 포함된 것이다.

- 음악/미술 교과의 경우 3학년부터 수업 시간을 확대 배정하였음.(3~4학년: 총 수업시수 1,768 시수 중 예술(음악/미술)에 272시간, 동아리 활동이 진행되는 창의적 체험 활동에 204시간 배정됨. 5~6학년: 총 수업시수 1,972 시수 중 예술(음악/미술)에 272시간, 동아리 활동이 진행되는 창의적 체험 활동에 204시간 배정됨.)

1.2. 교육 현황 분석 및 한계

가. 교육 현황

- 2015년 개정 교육과정의 목표는 ‘창의·융합형 인재의 양성’에 있음.
- 창의·융합형 인재란 인문학적 상상력, 과학·기술 창조력을 갖추고 바른 인성을 겸비하여 새로운 지식을 창조하고 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 사람을 말함.

1) 교육부, 「2015 교육과정」, 2015, 9쪽.

- 특히 2015년에 개정된 교육과정에서는 미래 사회를 살아가는 데 필요한 능력을 함양하고, 인문·사회·과학 기술 기초소양을 함양하며, 배움을 즐기는 행복 교육이 가능하도록 교과 학습량을 적정화하는 것과 교수·학습 및 평가 방법을 개선하여 교실 수업에 혁신을 가져올 것을 추구하고 있음.
- 또한, 피교육자들의 배움을 즐기는 행복 교육에 대한 요구가 증가하고 있으며, 학교 현장에서 교육의 질을 향상할 것에 대한 다양한 요구도 증가하고 있음.
- 이에 학교 현장에서는 문자와 언어에 기초한 전통적인 교육 방식과 다양한 매체를 활용한 혁신적인 교육 방식을 융합하여 피교육자들이 능동적이고 자기 주도적으로 학습에 임할 수 있도록 다양한 방안을 강구하고 있음.

나. 2015년 개정 교육과정과 영화교육

- 하지만 다양한 매체를 활용하여 피교육자들의 흥미와 관심을 불러일으키는 교육이 필요하다는 것에는 모두 동의하면서도, 2015 개정 교육과정에서 영화가 제외되어 있음.
- ‘2015 개정 교육과정’ 총론 및 각론이 확정·발표되면서 ‘연극교육의 활성화’를 강조하였으며 그 활성화 방안을 교육부가 제시하고 있음.
- 2015년 개정 교육 안에는 인문학적 소양 함양을 위하여 국어 교과에 연극교육을 활성화할 것을 명시하고 있으며 초·중 교육과정에는 국어 연극 단원도 신설되었음.
- 초등학교는 5, 6학년 국어 교과에 연극 대단원을 개설하여 연극 체험 기회를 확대하고, 중학교는 국어 교과에 ‘연극’ 단원을 신설하고 창의적 체험활동에서 ‘연극’을 체계적으로 지도하도록 하며, 자유 학기제 운영에서 예술 관련 프로그램 적극 개발 운영 등을 적시함으로써 교과 수업 이외의 교육과정에서 연극을 체험할 기회를 확대하고자 하였음.
- 특히 초등학교 교육과정에서는 연극교육을 대단원으로 구성하고 체험중심의 연극 활동을 시행할 것을 명시하고 있으며, 모든 학생이 연극의 주인공으로 참여할 수 있도록 기회를 제공하여, 자신의 생각이나 입장을 잘 표현하고, 또 타인의 생각이나 입장을 서로 이해할 수 있는 체험 기회를 제공할 수 있도록 하는 내용으로 구성되었음.
- 이는 연극교육을 통해 피교육자들이 언어능력, 자기표현 능력 및 협동 능력 등을 함양시킬 수 있다는 장점에 주목한 것일 것임.
- 미디어 교육도 국어 교과의 교육 영역에 포함되었고, 디지털 리터러시 관련 내용이 일부 교육 과정에 반영되었음.
- 그러나 영화교육은 초등학교 개정 교육과정에서 제외되어 있음.

- 영화교육은 미디어 리터러시의 한 부분으로 일부 교과 교육과정에 반영되었고, 일부 교과 교육과정의 성취기준이나 교수·학습 방법 등에 영화나 애니메이션 등이 언급되었으나, 해당 교과 교육을 위한 교육 자료로 제시하는 수준임.
- 영화교육에 관한 내용이 제외된 것은, 많은 교육 현장에서 영화를 활용한 교육과 영화에 대한 교육이 이루어지고 있는 현실이 반영되고 있지 않은 것이라고 보임.
- 교육 현장에서 영화는 크게 두 가지 방향에서 활용되고 있다고 볼 수 있는데, 하나가 교과의 내용을 보충하거나 교육적 효과를 높이기 위해 영화를 활용하는 것이라면, 다른 하나는 영화라는 예술 장르를 읽고, 이해하고, 비판하며, 창작하는 과정 그 자체를 교육하는 것임.
- 첫 번째 영화 활용 방식은 피교육자의 학습 욕구를 상승시키고, 학습 분위기를 형성하기 위한 도구로서 이미 보편화된 영화 활용 방안이라고 할 수 있음.
- 그러나 영화 자체에 대한 교육은 영화예술강사 등의 파견에 기초한 영화 제작에 비중을 많이 두고 있으며, 일반 교과처럼 교사들이 현장에서 일상적으로 진행할 수 있는 교육적, 체계적 토대가 아직 마련되어 있지 않다고 할 수 있음.

다. 교육 현장과 영화교육

- 본 연구에서 초등학교 교사를 대상으로 진행한 설문 조사에 따르면 교과 내용을 보강하기 위해 영화를 활용하거나, 영화예술강사가 파견되어 영화 만들기 수업을 진행하거나, 또는 쉬는 시간 등 자투리 시간에 아동들이 영화를 볼 수 있도록 하는 등 다양한 방식으로 학교 현장에서 영화가 활용되고 있음.²⁾
- 이러한 다양한 활동이 영화교육이라는 틀 안에서 통합되기 위해서는 미디어 교육이라는 큰 틀 안에서 영화교육의 독자적인 영역을 확보하는 것이 필요할 것으로 보임.
- 하지만 영화교육이란 무엇인가, 또 영화교육을 어떻게 효과적으로 진행할 것인가에 대한 통합적인 비전 제시가 어려운 것이 사실임. 이는 영화교육에 대한 관점이 교육자, 영화감독, 영화이론가 등 영화와 관련을 맺고 있는 방식에 따라 조금씩 달라지기 때문이기도 함.
- 일반적으로 영화는 시간 보내기용 오락물로 분류됨.
- 연구진이 만난 한 교사에 따르면 교과 시간에 영화감상 및 비평 교육을 진행하고자 하는 경우 교장, 교감 등으로부터 제재를 받는 경우가 드물지 않게 있었다고 함.
- 이는 교육을 ‘입시 공부’와 연결하는 사회적인 분위기를 반영하는 것으로, 영화감상 및 비평 교육이 가지는 다양한 교육적 효과에 대한 인식이 공유되지 않았기 때문이라고 보임.

2) 참조. 본 보고서 제3장 2. 초등학교 영화교육 현장 실태조사, 123-170쪽.

- 예술 강사 파견을 통해 영화교육이 진행되는 경우 영화교육은 ‘영화 만들기’에 집중되는 것이 일반적이며, 영화제 출품 등을 목적으로 교육이 진행되는 경우가 많음.
- 이러한 영화 만들기 교육은 전문가가 파견되지 않으면, 교육 자체가 진행될 수 없으며, 장비 운용, 제작비용 등에 대한 부담이 크다는 단점을 가지고 있어 학교 현장에서 일상적으로 진행하기 어려운 점이 있음.
- 이에 영화교육이 제대로 이루어지기 위해서는 영화 자체에 대한 인식의 변화 및 교육에 대한 인식의 변화가 이루어져야 함.
- 또한 영화교육을 ‘영화감상 및 비평교육과 영화 만들기 교육의 통합적 과정’으로 바라보는 관점의 전환이 필요함.
- 본 연구에서 3차에 걸쳐 실시한 델파이 조사에 따르면 예술교육 안에서 영화의 위상을 좀 더 강화할 필요가 있으며 교과 과정과 연계하는 영화 수업으로 자리매김해야 한다는 의견이 다수를 차지하였음.³⁾
- 또한 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 내용에 대하여는 영화감상과 영화 창작이 거의 비슷한 답변 수를 보였음.⁴⁾
- 영화교육이 추구해야 할 방향에 대해서는 통합예술교육으로서의 영화교육 교육과정의 개발이 필요하다는 답변이 많았음.⁵⁾
- 이러한 조사 결과는 영화교육이 영화감상과 영화 만들기가 통합된 교육으로서 예술교육 영역 안에서 자리 잡을 필요가 있음을 시사하고 있음.

1.3. 영화교육의 필요성

- Z 세대라고 불리는 현재 한국의 초등학생들은 디지털 네이티브 세대이자, 유튜브 네이티브 세대임.
- 이들은 카카오톡이나 메신저와 같은 인스턴트 메시지나 유튜브만으로도 커뮤니케이션이 가능하며,⁶⁾ 뮤직비디오와 같이 파편화된 동영상의 스토리도 스스로 재구성할 수 있을 정도로

3) 참조. 본 보고서 제3장 1. 델파이 조사, 69~122쪽.

4) 참조. 앞의 글.

5) 참조. 위의 글.

6) 노가현·조형석·김정현, 「콘텐츠가 전부다」, 미래의 창, 2020, 90쪽.

영상문화에 익숙해져 있음.

- 이들에게 영상매체가 구현하는 언어는 ‘모국어’와 다름없음.
- 그러므로 영상 및 디지털 미디어에 출생 전부터 노출되어 있는 새로운 세대를 올바르게 교육하여, 이들이 건강한 시민으로 성장하도록 하기 위해서는 이들에게 걸맞은 새로운 교육 방식을 개발할 필요가 있으며 여기에 영화교육의 필요성이 존재하는 것임.
- 영화교육은 영화를 잘 보는 방법부터 영상으로 이야기하기까지 영화를 둘러싼 모든 영역을 아우르는 것임.
- 영화를 잘 본다는 것은 영상으로 이야기와 메시지를 전달하는 영화의 속성을 배움으로써, 영화의 내용을 잘 이해하는 것을 말함.
- 이는 영화교육을 아우르는 미디어 리터러시 교육의 핵심이기도 함.
- 즉 영화 잘 보는 법을 배우는 것은 다양한 영상매체가 구현하는 언어에 노출된 아동들이 비판적이고 분석적으로 그 언어를 수용하고 사용하는 법을 배우는 것임.
- 또한 영화 만들기는 영화 잘 보는 법에서 배운 영상 언어를 활용하여 영상으로 말하기를 실현하는 작업으로 아동들이 영상 매체를 보다 건강하게 활용하는 법을 배우는 과정임.
- 그러나 영화교육에서 보다 중요한 점은 영화를 ‘오락물’로만 분류하고, 영화 보기를 ‘쉬거나 노는’ 일로만 바라보는 사회적 시선을 넘어 ‘예술’로서, ‘사회문화적 텍스트’로서 영화를 바라보도록 하는 것임.
- 즉 영화교육은 미디어 리터러시 교육과의 교차점을 넘어, 예술교육의 영역까지 확장되는 것이며, 미디어 세대에게 걸맞은 통합적인 교육인 것임.

1.4 청소년 영화교육 배경과 필요성 소결

- 2015년 9월 23일 교육부는 정부의 ‘6대 교육개혁 과제’의 하나인 ‘공교육 정상화’를 위한 핵심과제로서, 창의·융합형 인재 양성을 목표로 하는 「2015 개정 교육과정」을 확정·발표하였으며, 핵심역량으로 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 지목하였음.
- 이에 따라 인문·사회·과학기술에 관한 기초 소양 교육 강화되었으며, 이를 위해 연극·소프트웨어 교육 등을 강화하였음.
- 또한 단위학교의 교육과정 편성·운영의 자율성을 확대하여 학생의 진로와 적성을 고려한 다양한 선택과목 개설이 가능하도록 하였으며, 교실 수업을 교사 중심에서 학생 활동 중심으로

전환하기 위한 교수·학습 및 평가 방법을 제시하였음.

- 학교 현장에서는 문자와 언어에 기초한 전통적인 교육 방식과 다양한 매체를 활용한 혁신적인 교육 방식을 융합하여 피교육자들이 능동적이고 자기 주도적으로 학습에 임할 수 있도록 다양한 방안을 강구하고 있음.
- 하지만 다양한 매체를 활용하여 피교육자들의 흥미와 관심을 불러일으키는 교육이 필요하다는 것에는 모두 동의하면서도, 2015 개정 교육과정에서 영화 또는 영화교육에 대한 방침은 언급되지 않았음.
- 미디어 리터러시의 한 영역으로 영화가 일부 교과 교육과정에 반영되었고, 성취기준 및 교수·학습 방법 등에 언급되고 있기는 하지만, 실제 교육 현장에서 영화를 활용한 교과와 영화에 대한 교육이 이루어지고 있는 현실을 볼 때, 영화교육의 영역이 체계적으로 확대되는 것이 필요할 것으로 보임.
- 본 연구에서 시행한 델파이 조사의 결과를 보면, 예술교육 안에서 영화의 위상을 좀 더 강화할 필요가 있으며 교과 과정과 연계하는 영화 수업으로 자리매김해야 한다는 의견, 그리고 통합예술교육으로서의 영화교육을 위한 교육과정 개발이 필요하다는 의견이 많았음.
- 이러한 조사 결과는 영화교육의 방향이 영화감상과 영화 창작이 통합된 교육으로서 예술교육 영역 안에서 자리 잡을 필요가 있음을 시사하고 있음.
- Z 세대라고 불리는 현재 한국의 초등학생들은 디지털 네이티브 세대이자, 유튜브 네이티브 세대이며, 뮤직비디오와 같이 파편화된 동영상의 스토리도 스스로 재구성할 수 있을 정도로 영상문화에 익숙한 세대임.
- 이 새로운 영상 세대를 올바르게 교육하여, 이들이 건강한 시민으로 성장하도록 하기 위해서는 이들에게 걸맞은 새로운 교육 방식을 개발할 필요가 더욱 대두되고 있음.
- 영화교육은 영화를 잘 보는 방법부터 영상으로 이야기하기까지 영화를 둘러싼 모든 영역을 아우르는 것임.
- 즉 영화교육은 미디어 리터러시 교육과의 교차점을 넘어, 예술교육의 영역까지 확장되는 것이며, 미디어 세대에게 걸맞은 통합적인 교육인 것이며, 여기에 영화교육의 필요성이 존재하는 것임.

2. 청소년 영화교육 관련 선행연구 분석

2.1. 선행연구 분석

- 영화교육에 대한 논의와 실천이 본격화하기 시작한 2004년 이후 청소년 영화교육에 대한 논의와 연구는 지속적으로 이루어져 오고 있으며 그 성과도 상당히 풍부함.
- 그러나 영화라는 매체가 가지는 복합적이고 다면적인 특성을 반영하듯 영화교육에 대한 다양한 해석과 관점이 존재하고 있으며, 이에 청소년 영화교육과 관련된 연구가 오랜 기간 진행되고 있음에도 불구하고, 실천적인 범주에서 합의를 끌어내지 못하고 있는 측면이 있음.
- 또한 연구의 제목에 ‘영화교육’이 들어 있어도 영화교육 자체의 목표, 방향성, 구체적 실천 방안 등에 대한 연구보다는 ‘영화를 통한 혹은 영화를 활용한 교육’에 대한 연구가 많아 영화교육의 방향 설정 및 표준안 개발과는 거리가 있는 경우가 대부분임.
- 이에 본 선행연구 분석에서는 영화교육의 성격 및 목적에 대한 연구 및 영화교육의 실천적 방안에 대한 연구 중에서 본 연구에서 비판적으로 수용, 참고한 자료를 중심으로 살펴봄, 특히 본 연구가 ‘초등학교 영화교육 표준안 개발’에 초점을 맞추고 있는 만큼, 초등학교 영화교육에 대한 보고서 및 연구 자료를 보다 중점적으로 살펴보고자 함.

가. 단행본 및 논문

1) 연구요약

- 이아람찬은 『영화교육론』⁷⁾에서 영화교육에 대한 전반적인 가이드라인을 제시하고 있음
- 특히 영화교육의 개념에는 영화라는 텍스트만이 교육적 대상이 되는 것이 아니며, 영화교육은 영화읽기와 만들기, 즉 이해영역과 표현영역으로 구성되어야 한다는 의견을 제시함으로써 영화교육이 나아가야 할 방향의 토대를 마련해주고 있음.⁸⁾
- 또한 영화교육의 범주는 예술적 측면과 문화적 측면을 공유하고 있는 문화예술교육의 차원에서 이뤄져야 할 것임을 피력하고 있음.
- 황보성진·박지윤·이은희가 쓴 『영화교육의 이해와 실제』에서 저자들은 학생들의 감각과 감성을 활성화한다는 광의의 의미에서 예술교육을 바라보고 있으며, 영화교육이 이러한 예술교육 선상에서 이루어져야한다고 말하며, 이때 영화교육은 현장에 나갈 인력을 양성하는 것이 목

7) 이아람찬, 『영화교육론』, 커뮤니케이션북스, 2005.

8) 이아람찬, 앞의 책, 4~5쪽.

적이 아님을 밝히고 있음.⁹⁾

- 이에 영화교육을 완벽한 작품을 만들어야 한다고 강요하는 교육이 아니며, “스스로 이 과정을 하나의 놀이로 인지하면서 또 다른 취미로 만들어내고, 이를 통해 자신의 이야기를 다양한 방식으로 표현해내는 것”¹⁰⁾이어야 한다고 주장함.
- 전숙희는 「초중등 영화교육 연구 : 초등영화교육연구」¹¹⁾에서 문화예술교육이란 예술적 표현 기법만을 가르치는 교육이 아니라 예술적 이해를 통해 자신을 표현하고 이해하는 보다 넓은 개인적, 사회적 맥락 속에 위치한 교육이라고 정의하면서, 영화교육이 문화예술교육이라고 묶여 있는 교육 과정 안에서 진행되어야 한다고 말하고 있음.
- 이로부터 초등학교에서의 영화교육을 교육철학적 관점, 교육사회학적 관점 그리고 교육심리학적 관점에서 정의함.
- 교육철학적 관점에서 영화교육의 목적은 영화전문인으로 기술적인 성장을 추구하지 않고, 학생들이 문화예술을 즐길 줄 알고, 영화를 통해 창의적이고 감수성 풍부한 인간으로 성장하는 것에 있으며, 교육사회학적 관점에서 영화교육은 인간의 사회화과정이라는 전제 아래 그가 속한 사회의 가치체제와 행동양식을 배울 수 있도록 하는데 그 목적을 두어야 하며, 교육심리학적 관점에서 영화교육은 학습대상에 대한 연구와 이해를 바탕으로 그들의 욕구를 충족시켜 주는 교육이어야 한다고 역설하고 있음.¹²⁾
- 박미아는 「실제 수업을 통해 본 초등영화교육 방안 연구」¹³⁾에서 초, 중, 고에서 영화교육이 활발하게 이루어지고 있지만 다른 교과와는 달리 일원화된 교육방법이 제시되지 않고 있으며, 이는 영화교육이라는 것 자체가 다른 교과에 비해 너무나 많은 다양성을 내포하고 있다는 의미로 해석할 수 있다고 보고 있음.
- 이에 초중고 영화교육의 목적을 생산자의 측면이 강한 영화인 양성이 아니라, 영화를 포함한 모든 영상매체를 소비하는 비판적 대중으로 자라나게 하는 소양교육의 성격을 가진다고 규정하면서, 영화교육은 올바른 가치관 정립, 민주시민으로서의 품성 함양, 주변에 대한 관심 및 다양성과 창의력 증진에 그 목적을 둔다고 밝히고 있음.
- 그리고 영화수업시간에 이루어지는 교육의 내용을 영화리터러시와 영화제작의 과정으로 구분하고 이 전체적인 과정이 학생들의 창의적인 자아의 표현과 타인과의 소통 능력 발휘에 도

움을 준다고 봄.¹⁴⁾

- 이용선은 「영화리터러시 교육프로그램이 초등학교 고학년 학생의 사회성과 자아존중감에 미치는 영향」¹⁵⁾에서 초등학교 고학년을 대상으로 영화진흥위원회가 개발한 영화리터러시 교육 프로그램을 실시하여 프로그램 실시 전후로 학생들의 사회성과 자아존중감에 어떠한 변화가 생기는지를 실험함.

2) 분석

- 대부분의 연구에서 문화예술교육으로서 영화교육을 바라봐야 하며, 이런 관점에서 영화교육은 전문가 양성이 아니라 건강하고 비판적인 문화예술향유자로 성장시키는데 그 목적을 두어야 한다는 관점을 견지하고 있음을 알 수 있음.
- 그러나 황보성진·박지윤·이은희의 연구에서 말하는 영화교육은 ‘영화 만들기’ 교육에만 집중되어 있어 아쉬움이 있음.
- 또한 영화교육을 놀이로 인지하게 한다는 점에 대해서도 동의하기 어려운 점이 있는데, 이는 영화교육을 놀이로써 접근하게 되면 교육 현장에서 보편적 교육의 범주 안에 영화교육이 자리 잡기가 어렵기 때문임.
- 영화교육은 감상과 비평, 그리고 창작까지 유기적으로 구성된 하나의 통합체이며, 전반적인 타 교과의 교육과정과 동일한 선상에서 이루어질 수 있는 교육임을 인지하는 것이 중요하다고 생각됨.
- 그러나 본 저서에서 제시하고 있는 다양한 영화교육 프로그램과 그 과정 및 결과에 대한 분석은 영화교육이 가지는 의미와 효과에 대한 의미있는 연구자료라고 생각됨.
- 전숙희와 박미아의 연구에서 제시하고 있는 영화교육의 목표 및 목적은 본 연구진의 영화교육에 대한 방향과 근본적으로 맥을 같이 한다고 볼 수 있음.
- 또한 연구에서 서술하고 있는 교육사례연구에서는 이러한 목표를 이루고 통합적이고 실질적인 영화교육의 사례를 개발하기 위해 무엇을 해야할 것인가에 대한 고찰의 토대가 되고 있음.
- 특히 이용선이 진행한 영화 리터러시 교육프로그램의 실시를 통한 사회성 자아존중감 변화 실험은 영화교육이 가지는 교육적 측면의 효과를 검증한 연구사례로서 매우 의미가 있다고 생각됨.

9) 황보성진·박지윤·이은희, 『영화교육의 이해와 실제』, 커뮤니케이션북스, 2010, 11쪽.

10) 황보성진·박지윤·이은희, 앞의 책, 48쪽.

11) 전숙희, 「초중등 영화교육 연구 : 초등영화교육연구」, 『영화교육연구』, 한국영화교육학회 Vol.12, 25-48쪽.

12) 전숙희, 앞의 글, 31-32쪽.

13) 박미아, 「실제 수업을 통해 본 초등영화교육 방안 연구」, 『영화교육연구』11권 0호, 한국영화교육학회, 2009, 21-41쪽.

14) 박미아, 앞의 글, 22쪽.

15) 이용선, 『영화리터러시 교육프로그램이 초등학교 고학년 학생의 사회성과 자아존중감에 미치는 영향』, 석사학위논문, 서강대학교 언론대학원 미디어교육 전공, 2019.

나. 영화진흥위원회 연구 보고서

1) 2018년도 청소년 영화 공교육 활성화 방안

- 2018년도 영화진흥위원회에서 발간한 『청소년 영화 공교육 활성화 방안』에서는 영화교육이 미디어 교육을 아우르는 개념으로 재/정의되어야 한다고 보고 있는데, 이는 4차산업혁명 시대에 맞춰 일상생활에서 자주 접하는 영상 관련 디지털 미디어를 올바르게 활용하는 법을 교육하는 것 또한 영화교육의 범주로 확장되어야 한다는 것임.¹⁶⁾
- 4차산업혁명 시대에 주요 쓰기, 읽기, 말하기의 수단이 된 디지털 미디어의 활용법에 대한 교육이 시급하다는 점에는 동의할 수 있으나, 영화교육과 미디어 리터러시 교육은 구분되어야 할 필요가 있다고 생각함.
- 일반적으로 미디어 리터러시 교육이란 ‘미디어를 읽고 쓸 수 있는 능력’을 말하며, ‘미디어를 통해 제공되는 메시지의 의미를 파악하고, 그 메시지가 믿을 만한 것인지 또는 타당한지를 평가하는 비판적 읽기의 능력’과 ‘자신의 생각을 담은 콘텐츠를 만들어 미디어를 통해 공유할 수 있는 능력’을 기르는 것을 의미함.¹⁷⁾
- 일면 미디어 리터러시 교육과 영화교육이 일맥상통하는 면이 있으나, 두 교육의 학문적, 교육적 토대는 상이함.
- 미디어 리터러시 교육은 사회학과 의사소통 이론에 토대를 두고, 미디어를 건강하게 사용, 활용할 수 있는 법에 중점을 두고 있음.
- 그러나 영화교육은 예술적, 인문학적인 인식에 토대를 두고 있음.
- 영화교육의 주요 소재인 영화는 창의적이고 창조적인 예술 활동의 산물임.
- 이에 영화를 읽고, 비평하는 작업은 단순히 영화가 전달하는 메시지가 믿을만한 것인지 타당한지를 평가하는 작업이 아니라, ‘감상’을 통한 ‘미적 체험’에 대한 ‘언어로의 재구성’ 과정을 통해 소통하는 것까지를 일컫는 것임.
- 또한 영화 만들기 과정은 자신의 생각을 담은 콘텐츠를 미디어로 공유하는 작업을 넘어, ‘자신의 생각을 예술적으로 재현할 수 있는 창조 작업’을 말하는 것임.
- 그러므로 영화교육은 문화예술교육의 일환으로 인지되어야 하며, 음악/미술/연극교육이 보편 교육의 범주에서 이루어지고 있는 것처럼, 감상과 비평 그리고 창작과 체험이라는 통합적인 예술교육으로서 자리 잡아야 할 것이라고 생각함.

16) 이아람찬 외 4인, 『청소년 영화 공교육 활성화 방안』, 영화진흥위원회, 2018, 14쪽.

17) 이숙정, 『미디어 리터러시는 무엇인가』, 김경희 외 7인 (편), 2018, 한울엠플러스, 47쪽.

2) 2018년도 영화교육을 위한 프레임워크(번역)

- 2018년도 영화진흥위원회에서 발간한 『영화교육을 위한 프레임워크(번역)』은 영국영화협회(BFI British Film Institute)가 발표한 내용을 번역해 소개함.¹⁸⁾
- BFI에서는 2012년부터 지속적으로 영화교육에의 접근방법 및 학습 목표를 포함한 ‘영화교육을 위한 프레임워크(Framework for Filmeducation)’를 발표하고 있으며, 이 프레임워크는 EU의 여러 국가들에서 원칙적으로 합의한 부분과 각각의 처지에 맞게 영화교육의 실천적인 영역을 구분하여 발표하고 있기도 함.
- 영화교육을 위한 프레임워크에서는 우선 영화교육에의 접근 가능성을 8개의 범주인 8 Cs, 즉 문화(Cultural), 비평(Critical), 창조(Creative), 컨텍스트(Context), 연계성(Connectivity), 협동성(Collaboration), 진로(Careers), 호기심(Curiosity)으로 구분한 후¹⁹⁾ 각 범주의 구체적인 방향성과 영화교육의 목표를 언급하고 있음.
- 문화적 접근은 사회적이고 문화적인 접근 방법을 말하며, 영화교육을 통해 영화를 비롯한 다양한 플랫폼 속에 그려진 사회의 문화적 이해를 가능하게 함을 말함.
- 비평적 접근은 텍스트에서 제시된 관점을 비평적으로 접근함을 말하며, 영화 텍스트에 대한 수동적인 이해가 아니라 비판적인 이해를 추구함을 말함.
- 창조적 접근은 예술적이고 창의적인 만들기 중심의 접근을 말하며, 영화 만들기 과정을 통해 다양한 형태의 영상을 제작할 수 있는 생산의 주체로서 예술적 경험과 예술작품의 향유를 가능하게 할 수 있음을 말함.
- 연계적 접근은 상호 텍스트적인 접근을 말하며, 영화를 비롯한 다양한 플랫폼의 이해와 이들 디바이스의 상호성에 대한 이해를 가능하게 할 수 있음을 말함.
- 협동적 접근은 공동 작업을 통한 협력적인 활동을 말하며, 영화 만들기라는 공동 작업을 진행하면서 경험하게 되는 협동성에 대한 이해를 향상시킬 수 있음을 말함.
- 컨텍스트적 접근은 텍스트를 넘어선 접근을 말하며, 다양한 영화 텍스트의 내적 구조 뿐 아니라 그 이면에 들어 있는 컨텍스트에 대해서도 이해할 수 있는 힘을 기를 수 있음을 말함.
- 진로적 접근은 진로 교육적인 접근을 말하며, 영화교육을 통해 미래 직업에 대한 탐색 및 준비에 대한 이해도 이루어질 수 있음을 말함.
- 호기심적 접근은 흥미와 동기를 고려한 접근을 말하며, 영화 읽기와 영화 만들기 과정에서 흥미와 지적 호기심을 증진시킬 수 있음을 말함.
- BFI에서 제안하고 있는 영화교육의 목표는 영화교육이 가지는 다양한 성격을 포괄하면서, 문

18) BFI 저, 영화진흥위원회 역, 『영화교육을 위한 프레임워크(번역)』, 영화진흥위원회, 2018.

19) BFI, 『Film: 21st Century Literacy』, 2012, 10쪽.

화예술교육이자 동시에 보편교육으로서의 영화교육이 나아가야 할 바를 제시해주고 있음.

- 그러나 한국 사회와 한국의 교육 시스템 내에서, 초등학생을 대상으로 어떤 영화교육이 이루어져야 하는가에 대한 구체적인 대안은 BFI의 제안에서 발견하기는 힘들.
- BFI가 제시하고 있는 원칙에 동의하면서, 한국 공교육 시스템에 적합한 영화교육의 프레임워크를 마련하는 것이 필요함.

3) 2019년도 영화진흥위원회 청소년 영화교육 기본 계획 연구

- 2019년도에 영화진흥위원회에서 발간한 『청소년 영화교육 기본 계획 연구』는 영화교육의 개념, 비전, 전략을 제시하면서, 영화교육 전반에 대한 포괄적이고 심층적인 연구를 진행하고 있음.
- 또한 초·중·고급별 학교 영화교육 교육과정을 각 교육단계의 실정에 따라 맞춤형 영화교육을 제시하고자 하였으며, 초·중·고급별 영화교과서 개발 계획을 제안하면서, 독립교과와 통합교과에서 활용할 수 있는 영화교과서 개발을 추진하였으며, 영화교육을 위한 워크북과 교보재 개발도 진행하였음.²⁰⁾
- 이 보고서는 본 연구진의 연구에 많은 이론적 토대를 제공하였으며, 연구의 방향을 잡는데 많은 도움을 주었음.
- 그러나 영화예술강사나 영화전문가의 도움없이 학교현장에서 교사들이 보다 손쉽게 활용, 응용할 수 있는 영화교육의 방안에 대한 구체적인 제안이 눈에 들어오지 않는다는 점이 있어, 본 연구에서는 이러한 부분을 보완하고자 하였음.

4) 2019년도 영화진흥위원회 영화교육 활성화 사업 소개

- 2019년도에 영화진흥위원회 주최 청소년 영화교육 국제 심포지엄에서 발표한 「영진위 영화교육 활성화 사업 소개」에서 보면 청소년 예술 활동 선호도 1위가 영화 관람 임에도 불구하고 학교 예술교육 내 영화교육 선호도는 감소하고 있다는 보고가 있었음.²¹⁾
- 이는 영화를 창작/제작하는 교육은 장비나 편집기술 등에 대한 부담이 크며, 특히 결과물이 반드시 일정 정도의 수준을 담보해야 한다는 압박감이 크기 때문이기도 함.
- 이 분석은 본 연구진이 진행한 설문 조사의 결과와도 일맥상통하는 것으로 실제 교육 현장에서 많이 활용되고 있는 ‘영화’와 ‘영화 보기’를 어떻게 영화교육의 범주 안으로 통합시킬 것인가, 그리고 영화 만들기가 부담이 아니라 교육의 한 과정으로서 어떻게 자리 잡게 할 것인가

가 관건임을 다시 한 번 확인하게 하는 지점임.

- 영화교육에서 주목할 점은 위에서 언급한 ‘각 교과 교육과정 성취기준이나 교수·학습 방법 등에 미디어 교육을 포함함으로써, 디지털 리터러시와 관련된 내용이 일부 교과 교육과정에 반영되도록 한 2015년 개정 교육안’²²⁾
- 미디어 교육을 각 교과 교육과정에 포함 및 반영시키고자 한 이러한 시도는 “학교에서의 미디어 리터러시 교육이 교과 학습에서부터 이루어져야 함을 의미”²³⁾하는 것임을 시사하고 있기 때문임.
- 이에 영화교육도 미디어 리터러시 교육처럼, 국어, 사회, 음악, 미술 등의 교과 학습 과정으로 융합되어야 할 필요가 있음.
- 즉 영화교육도 ‘영화 제작 교육’에 집중하던 기존의 관점에서 벗어나 ‘영화를 읽고, 해석하고, 비평하는 능력과, 자신의 생각을 영상 언어를 활용하여 창의적으로 표현하는 능력을 성장·강화 시키는 총체적인 영화교육’으로 전환되어야 함.
- 영화감상 교육에서 핵심은 아동들이 영화 보기 체험이 사적인 경험에만 머무르지 않도록 함께 영화의 내용, 인물 등에 대해 토론하고 비평할 수 있는 힘을 길러줌으로써, 개인의 영화 보기 체험이 공공의 지식이자 공공의 체험으로 전환될 수 있도록 하는 것임.
- 영화 만들기 교육에서의 핵심은 자신이 상상한 것을 영상으로 표현해보는 기회를 가지는 것임.
- 이 과정에서 아동들은 영상 언어를 활용하는 법을 배우며, 이것이 메시지와 이야기 전달에 많은 영향을 미친다는 것을 익히는 것이 중요함.
- 영화 만들기 교육과 영화감상 교육은 유기적인 관계에 놓인 순환구조로 인식되어야 한다고 생각됨.

2.2. 해외 영화교육 및 교육 표준 사례

가. 영화교육 및 교육 표준 활용 현황

1) 정규교육으로서 영화교육 현황

- 영국, 프랑스, 독일에서 운영되고 있는 정규교과로서의 영화교육을 살펴보면, 영화교육은 타

20) 이아람찬 오세섭 정다나 박성현 정재성, 『청소년 영화교육 기본 계획 연구』, 영화진흥위원회, 2019

21) 영화진흥위원회, 『2019 청소년 영화교육 국제 심포지엄 발표자료집』, 2019, 3쪽.

22) 참조. 본 보고서 제2장 1. 1.1 2015년 개정 교육과정 내용 및 분석, 29~31쪽.

23) 전국국어교사모임매체연구회, 『미디어 수업 이야기』, 2019, 23쪽.

교과와의 연계를 통해 운영되고 있는데, 주로 예술 교육이나 미디어 교육 내에서 운영되고 있음. 그밖에 학교 안팎의 협력을 통해 다양한 프로그램도 운영되고 있음.

〈표 2-2〉 영국, 프랑스, 독일의 청소년 영화교육 현황²⁴⁾

국가	정규수업 내 영화교육 현황
영국	- 중·고등학교 과정인 세컨더리 스쿨(11~19세) 커리큘럼에 미디어 과목 포함 - 고등학교 졸업시험(GCSE)의 선택 과목 중 하나로 채택
프랑스	- 초·중·고등 교육 단계에 맞추어 예술 교과 내에서 이미지, 영화, 영상 교육을 실시 - 교과목 이외에 정규 교육 과정 상 '재량활동'으로 <문화예술프로젝트수업>, CNC와 학교가 협력하는 <학교와 영화관>, <영화중학교> 등의 프로그램 운영
독일	- '미디어 교육'의 큰 틀 안에서 영화 수업 진행 - <영화 학교 주간>은 매 년 진행되는 행사로 공교육 내 학생들이 수업시간 중 영화관을 방문해 선별된 영화를 관람하고 영화와 관련된 교육을 진행

2) 예술교육 표준 활용 현황 - 13개국

- 영화교육은 다른 예술 교과나 비예술 교과와의 연계되어 정규 수업, 재량활동, 학교 안팎 협력 교육 등을 통해 운영되면서, 해당 교과 교육이나 프로그램 표준에 영화 관련 내용이 일부 포함되어있음.
- 2013년 미국에서 발표된 자료²⁵⁾는 전 세계 모든 국가를 대상으로 조사한 내용이 아님을 밝히면서, 호주, 오스트리아, 캐나다, 중국, 핀란드, 아일랜드, 일본, 뉴질랜드, 스코틀랜드, 싱가포르, 스웨덴, 영국, 미국 등 13개국(지역)에서 활용되고 있는 '예술 교육 표준(Art Education Standards)'을 소개함.
- 13개국에서 무용, 미디어 아트, 음악, 연극, 비주얼 아트, 공예, 디자인 등의 예술교육이 예술 교육 표준을 활용하여 운영되고 있음. 13개국의 예술교육 표준에는 교급별로 교육 영역, 목표, 성취기준 등이 기술되어 있음. 미디어 아트, 비주얼 아트 등의 교과 표준에 영화를 포함한 영상 미디어에 대한 부분이 포함됨.²⁶⁾

24) 영화진흥위원회, 2019년, 85쪽, [표 3-23]의 내용 중 영국, 프랑스, 독일의 정규수업 부분 발췌.

25) CollegeBoard, 「International Standards for Arts Education: A review of standards, practices, and Expectations in thirteen countries and regions.」, 2013.

26) 국가별, 예술 교과별 표준이 상세하게 기록되어 있는 이 보고서는 2013년에 발표된 보고서로서 미국의 경우 2014년 개정 전 표준인 1994년 표준이 포함되어 있음.

〈표 2-3〉 13개국 예술 교과 별 표준 활용 현황

	무용	미디어 아트	음악	연극	비주얼 아트(미술)	기타
호주	✓	✓	✓	✓	✓	
오스트리아	음악 표준에 '움직임' 부분	비주얼 아트 표준에 '영상 미디어' 부분	✓		✓	
캐나다 브리티시 컬럼비아 주	✓	중고등학교 비주얼 아트 표준에 일부분	✓	✓	✓	
중국			✓		✓	
핀란드	체육 표준에 무용 포함	언어 표준에 미디어 리터러시 부분: 비주얼 아트 표준에 영상 커뮤니케이션 부분	✓		✓	공예
아일랜드			✓	✓	✓	
일본			✓		✓	
뉴질랜드	✓		✓	✓	✓	
스코틀랜드	✓		✓	✓	✓	
싱가포르	체육 표준에 무용 포함		✓		✓	
스웨덴			✓		✓	공예
영국			✓	✓	✓	디자인과 기술
미국	✓		✓	✓	✓	

(출처: CollegeBoard, 「International Standards for Arts Education: A Review of Standards, Practices, and Expectations in Thirteen Countries and Regions.」, 2013, p5)

나. 영국

- 1980년대부터 정규 교육과정에서 미디어 교육이 시작됨. 한국의 중·고등학교 과정을 통합한 세컨더리 스쿨과 성인교육과정에서 영화를 포함한 미디어 교육이 실시되어 옴.²⁷⁾ 1988년에 발표된 교육개혁법에 따라 예술 교과가 의무 교육에 포함 됨.²⁸⁾
- 2013년에 공개된 새로운 초등학교 국가교육과정은 핵심교과(Core subjects) 영어, 수학, 과학과 기본교과(Foundation subjects) 미술과 디자인, 시민의식, 컴퓨터, 디자인과 기술, 지리, 역사, 언어, 음악, 체육으로 구성되어 있음.²⁹⁾

27) 영화진흥위원회, 2018년, 36쪽.

28) 예술과도시사회연구소, 「해외 문화예술교육 트렌드 연구」, 경기문화재단, 2018, 42쪽.

29) Department for Education, 「The National Curriculum in England: Key stages 1 and 2 framework document」, Department for Education, 2013, pp.5-7.

- 영화교육은 영어, 역사, 음악, 미술, 시민교육 등의 교과와 연계하는 방식으로 운영됨. 예를 들어 영어 교과에서 '영화에 기반 한 스토리텔링, 장르 및 서사구조를 교육하고, 역사 교과에서 교육자료로서 영화와 TV 프로그램을 활용, 미술 교과에서 영화를 포함한 다양한 매체의 시각 이미지 교육'³⁰⁾을 진행함.
- 그 외에도 영화교육은 관련 기관, 지역 단체, 예술가 등과 협력한 다양한 프로그램을 통해서도 진행되고 있음.³¹⁾ BFI의 보고서에 따르면, 2019/20년 기준 26만 명 이상의 청소년이 16,100개의 등록된 영화클럽(film club)을 통해 영화교육을 경험했음.³²⁾
- 1960년대부터 영화와 TV를 교육적 관점에서 바라보는 시도를 했던 BFI는 영화가 학생들에게 세상을 보여주는 창문인 동시에 자신을 보여주는 거울이라고 보고, 영화교육을 통해 학생들이 세상뿐만 아니라 자신과 소통할 수 있도록 리터러시 측면도 강조 함.³³⁾
- 유네스코 창의 도시인 브래포드에서도 브래포드 교육 센터가 여러 기관과 협력하여 '브래포드 필름 리터러시 프로젝트'를 초등학생(7~11세)과 교사 대상으로, 영어 문해력 향상과 간단한 영화 제작을 위한 교육을 진행함.³⁴⁾
- 학교와 협력해 영화교육을 기획하고 운영하는 단체에서도 다양한 프로그램별 교육 표준을 개발하여 활용하고 있음.
- 대표적인 교육 표준으로는 BFI의 '영화교육 프레임워크'를 들 수 있음.³⁵⁾ BFI가 2015년에 발간한 '영화교육 프레임워크(A FRAMEWORK FOR FILM EDUCATION)'는 2011년 유럽연합 집행위원회(European Commission)의 주도로 유럽 전역의 영화교육 프로그램을 조사하고 연구한 결과물인 'Screening Literacy: Film Education in Europe'을 기반으로 개발한 영화교육 이론 및 실습 보고서임.³⁶⁾
- '영화교육 프레임워크'는 유럽 전역의 전문가들이 영화교육에서 필수적으로 고려해야하는 사항을 모은 것으로서 영화교육자, 프로그램 기획자, 정책 입안자들을 위한 작업 문서이기도 함. '영화교육 프레임워크'는 영화교육의 체계를 '3C' 즉 영화교육의 '창조적(Creative)', '비판적(Critical)', '문화적(Cultural)' 측면에서 세우는데, 각 측면마다 '과정', '실천', '참여' 항목을

기술하고 있음.³⁷⁾

- 또한 학습 분야에서 '영화의 특수한 점', '개인적 및 협력 과정으로서의 영화', '개인의 비판적 프레임워크', '다양한 종류의 영화', '사회적 및 역사적인 맥락', '학습에 대한 숙고'에 대해 기술함.³⁸⁾
- 현재 BFI 홈페이지³⁹⁾에서는 다양한 보고서 및 연령별 온라인, 오프라인 교육 프로그램을 안내하고 있음.

다. 프랑스

- 2000년 교육부와 문화통신부는 공동으로 '학교에서의 문화예술교육 정책'을 수립하여, 교육과 문화예술의 통합이 시작됨. 2000년에 발표된 '문화예술교육계획'은 학교 수업과 전문적인 문화예술 활동 사이의 상호개방과 교류를 강화하는데 목적을 둬.⁴⁰⁾
- 2013년에 '국가예술교육계획'이 교육부 방안에 포함되면서, 프랑스 모든 청소년에게 문화와 예술을 공평하게 누리고 배우는 기회를 제공하는 정책이 본격화됨. 교육부와 문화부의 협력이라는 원칙 아래 학교, 지방정부, 지역 문화시설, 기관 등이 문화예술교육을 기획하고 운영하는 방식임.⁴¹⁾
- 공교육 내 예술교육은 정규교육과정 안에서 예술 교과 수업과 '문화예술 프로젝트(PAC)'와 같은 필수 수업, 정규교육과정 밖에서 '예술 아틀리에', '문화 교실', '영화 활동' 등과 같은 선택 수업인 문화예술활동으로 구분됨.⁴²⁾
- PAC는 정규 교육 과정 중 초등 과정에서 2회, 중등 과정에서 1회, 고등 과정에서 1회, 총 4회 교육을 받는 것이 의무로 되어 있음. 모든 PAC 교육은 교실에서 진행되는 프로젝트 교육으로서 필요 시 박물관, 영화관, 미술관 등 외부에서 진행도 가능함.⁴³⁾
- 정규교과인 예술 교과는 영화를 포함한 예술 분야 간 통합 교육 방식으로 운영되는데 음악, 미술 교육을 통해 연극, 예술사, 디자인, 건축, 비주얼 아트, 영화 등까지 교육하는 방식임. 특히 예술사 교육을 중시해 다양한 시대와 예술작품 분석을 통해 공동체 문화에 대한 이해와 지

30) 영화진흥위원회, 2019, 86쪽.

31) 영화진흥위원회, 2018; 영화진흥위원회 2019; 경기문화재단, 2019 등 참조.

32) BFI, 「Film Education and Industry Employment」, 2020, p.4.

33) 영화진흥위원회, 2018, 38-39쪽.

34) 팀 브라자드, 「브래드포드 영화 리터러시 프로젝트: 초등교사 주도의 영화교육이 언어력 향상에 미치는 영향」, 『영화진흥위원회 청소년 영화교육 국제 심포지엄 발표자료집』, 2019, 36-73쪽.

35) 본 보고서 41-42쪽에서는 'BFI 영화교육 프레임워크'를 통해 영화교육의 개념과 목표 등을 살펴봄.

36) BFI 저, 영화진흥위원회, 2018, 발행 정보 페이지 참고.

37) 앞의 보고서, 6-7쪽.

38) 위의 보고서, 1쪽.

39) <http://bfi.org.uk>

40) 경기문화재단, 2019, 74-75쪽.

41) 영화진흥위원회, 2018, 21-22쪽.

42) 경기문화재단, 2019, 93쪽.

43) 부산광역시 교육청, 「2019 부산광역시 교육청 프랑스 선진교육기관 방문 출장보고서」, 2019, 25쪽.

식을 습득하게 하고 있음.⁴⁴⁾

- 프랑스 문화예술교육의 영역은 표현예술, 시각예술, 구성예술, 일상예술 등 총 4가지로 구분되는데, 표현예술에는 음악, 무용, 문학, 연극, 시각예술에는 조형예술, 영화, 사진, 구성예술에는 건축과 생활, 문화제, 일상 예술에는 디자인, 현대음악 등이 포함됨.⁴⁵⁾
- 다양한 예술 분야를 다른 교육 영역과 연계하여 확대된 예술교육을 운영하는 이유는 예술 그 자체만이 아니라 예술을 통해 다른 교과를 교육하여 예술적 감수성과 비판적 판단력을 길러 '예술적 국민'을 배출하는 것을 추구하기 때문임.⁴⁶⁾
- 국립영화센터(CNC)는 유치원-초등학교 영화교육, 중학교 영화교육, 고등학교 영화교육, 학교 밖 영화교육 등 4개 영역의 영화교육을 기획, 운영하고 있는데, 정규교육과정 안에서 재량 활동을 통해 진행하는 것을 주목적으로 함.⁴⁷⁾

라. 독일

- 독일에서 영화교육의 역사는 1910년대부터 시작됨. 전후 영화를 정치적 선전 도구로 활용하면서 이를 비판하는 영화클럽이 활성화되었고, 비판적인 영화 토론 문화가 자리 잡게 됨. 1970년대에는 영화 박물관이 영화교육을 담당했고, 공공 영역에서 영화교육이 필요하다는 공감대가 형성됨. 1980년대 변화된 미디어 환경 속에서 영화교육은 학교, 지역 청소년 센터 등을 통해서 소통 능력 향상, 창의력 향상 등을 목표로 하는 미디어 교육으로 확장됨.⁴⁸⁾
- 독일에서도 영화는 예술, 음악, 연극, 조형예술과 같은 단독 정규 예술 교과가 아님. 미디어 교육의 범주 안에서 다른 교과와 연계하여 영화교육이 진행됨. 2000년대 들어서 다양한 영화교육 방법들이 시도되기 시작해 2000년에는 독일 연방 정치참여교육청과의 협업으로 영화교육 관련 전문 포털 '키노 펜스터'⁴⁹⁾가 만들어짐. 2015년까지 키노 펜스터는 1천 편 이상이 영화를 교육목적으로 소개했고, 현재도 영화 수업 관련 자료 및 지도 방법론 등을 제공하고 있음.⁵⁰⁾
- 연방 차원으로는 문화미디어청이 예술교육을 위한 4가지 주요 정책을 추진 중임. '모두를 위한 문화예술'을 목표로 전 국민이 수혜자가 되도록 문화예술교육을 운영함. 각 주정부 차원으

44) 부산광역시 교육청, 2019, 24-25쪽.

45) 영화진흥위원회, 2018, 23쪽.

46) 앞의 보고서, 24쪽.

47) 영화진흥위원회, 2019, 25쪽.

48) 정지혜, 「독일의 영화 공교육 실시 현황」, 영화진흥위원회, 2015, 2~3쪽.

49) <http://kinofenster.de>

50) 정지혜, 2015, 6~7쪽.

로도 아동 청소년의 인성개발에 미치는 영향이 큰 예술교육의 중요성을 인지하고 다양한 교육정책을 시행하고 있음. 학교와 박물관, 극장, 음악당 등 예술 공간이 협업해 학생들에게 문화예술 경험을 제공하고, 외부 전문가들도 교육에 참여하고 있음.⁵¹⁾

- 예를 들어, 매년 진행되는 '영화 학교 주간' 프로그램은 수업 시간 중에 영화관을 방문해 선별된 영화를 관람하고 관련된 교육을 진행하는 방식임.⁵²⁾ '종일반 학교' 등의 학교 운영 변화 프로그램도 2004년에 시작됨. 학생 수준별로 학습능력을 향상시키고, 특별활동과 취미활동으로 문화예술 교육을 제공, 저소득층과 이민자 등 소외되는 학생 없이 다양한 문화에 대한 이해와 관심도를 높여 사회성 형성 및 확장을 목표로 함.⁵³⁾

마. 미국 - 국가핵심예술표준 및 뉴욕 표준

- 연방 정부 체제인 미국에서는 상위 정부(연방 또는 개별 주 정부)가 포괄적인 교과목을 채택하고 운영에 관한 정책 및 표준을 개발하고 제시하지만, 최종적으로는 예산과 정치적 차원에서 독립적인 개별 학군이나 지방 정부가 주로 교과를 채택하고 운영함. 따라서 전국적으로 보편화된 교육 체제가 아니라 연방-주-학군-학교 차원의 개별 교육체제가 운영되고 있음.
- 채택된 교과와 교육 내용, 교육 표준 역시 각각의 주 별로 정책과 상황에 따라 결정하고 수정함. 또한 최종적으로 학군, 학교별로 교육 내용과 표준을 수정하여 운영함. 이에 따라 교과목 별로 다양한 표준 즉 가이드, 프로그램 등이 존재함.
- 미국은 오랫동안 무용, 음악, 연극, 비주얼아트(미술)를 예술 교육의 핵심으로 분류했지만, 소수의 재능 있는 학생 대상 선택과목으로 운영하였음. 1990년대 변화가 생겼는데, 예술 교육의 대상이 확대되고, 1994년 '예술교육국가표준(National Standards for Arts Education)'이 만들어졌음.
- 2014년에는 미디어 아트가 추가된 5개 예술 교과와 개정 표준인 '국가핵심예술표준(National Core Arts Standards)'이 발표됨. 5개 교과는 '창작(Creating)', '공연/전시/제작(Performing/Presenting/Producing)', '반응(Responding)', '연결(Connecting)'의 영역에 따라 표준이 제시되고 있음. 유치원부터 고등학교 까지 학년별로 '국가핵심예술표준(NCAS)'을 연구하고 개발, 운영하는 단체는 미국교육위원회(Education Commission of the States) 산하 예술교육파트너십(Arts Education Partnership)으로 미국 내 100여개 예

51) 주독일 한국문화원, 「독일 문화예술, 예술교육 주요 정책 조사 결과」, 문화체육관광부 해외문화홍보원, 2016.08.07 업로드 자료.

52) 영화진흥위원회, 2019, 85쪽.

53) 경기문화재단, 2019, 29쪽.

술 단체가 협력하는 네트워크임. 1995년부터 활동을 시작했고, 교육 정책 및 각 자료와 통계 수집 및 연구, 실행 등을 담당하고 있음.⁵⁴⁾

<그림 2-1> 미국 국가핵심예술표준 홈페이지 캡처⁵⁵⁾



- 2020년 3월 현재, 워싱턴 DC와 50개 중 예술 교과를 핵심 교과로 채택한 주는 32개이고, 초등학교 예술 표준을 채택한 곳은 51개임.⁵⁶⁾ 주 별로 수정한 표준을 활용하고 있음.
- 뉴욕 주도 주차원으로 2017년에 개정한 초등학교, 중등학교 용 예술교육표준(New York State Learning Standards for the Arts) 등을 무용, 음악, 연극, 비주얼 아트, 미디어 아트 교과별로 활용중임.⁵⁷⁾

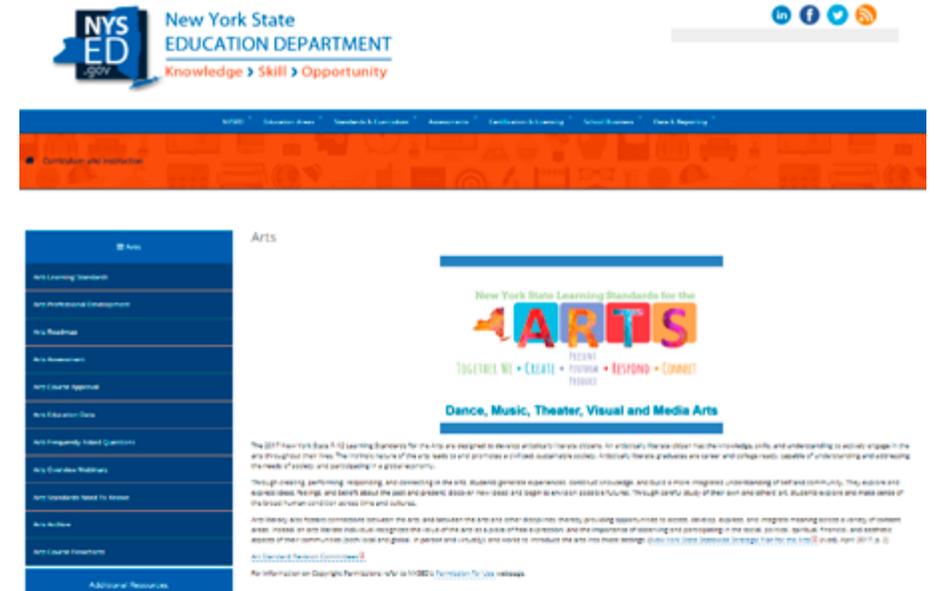
54) 예술 교과목 별 '국가핵심예술표준(NCAS)'은 www.nationalartsstandards.org 에서 다운로드 가능함.

55) www.nationalartsstandards.org

56) Education Commission of the States & Arts Education Partnership, 「2020 Artscan at a Glance」, 2020.

57) <https://www.aep-arts.org/artscan/> 중 「Explore Arts Education Policy in Your State」 참고.

<그림 2-2> 뉴욕주 예술교육표준 제공 홈페이지 캡처⁵⁸⁾



- 개별 학군인 뉴욕 시는 연방 교육부 및 뉴욕 주 지침에 따라 예술교육을 운영하고 있는데, 3세(3K), 유아원(Pre-K), 유치원(Kindergarten) 교급부터 예술 교육을 실시하고 있고, 교육 표준에 해당 교급도 포함되어 있음. 2019~2020년 기준 뉴욕시 공립학교 중 99%가 1~2개 예술 교과를 선택해 운영하였고, 초등학교 예술 교과 가장 많이 선택된 과목은 비주얼 아트였음.⁵⁹⁾ 뉴욕시의 경우 예술 교육의 영역에 동영상(moving image), 무용, 음악, 연극, 비주얼 아트를 채택하고 있음.⁶⁰⁾

2.3. 교육학적 배경

가. 인지 발달이론

- 영화교육은 생각하기, 말하기, 상상하기, 만들기, 그리기, 행동하기 등 아동의 역량을 통합적

58) <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/arts>

59) NYC Department of Education, 「NYC Arts in School Annual Reports 2019~2020」, 2020, p.11~12

60) <https://www.schools.nyc.gov/learning/subjects/arts>

으로 활용하여 진행됨.

- 이러한 영화교육은 아동의 인지발달에 도움을 줄 수 있음.
- 그러므로 아동의 발달단계에 적합한 방식의 영화교육을 개발하는 것이 중요함.
- 이에 본 연구에서는 피아제의 인지 발달이론을 간단히 살펴보고 아동의 발달단계를 고려하여 영화교육 학습지도안을 제안하는데 있어 교육학적 토대를 마련하고자 함.⁶¹⁾

1) 아동의 인지 발달단계

- 피아제는 인지발달이란 아동이 새로운 경험을 정기적으로 탐색하고 동화시키며, 이 경험에 인지적 구조를 조절시키고, 새로 알게 된 지식을 새롭고 더욱 복잡한 도식으로 조직화하는 적극적인 과정을 강조하면서, 아동은 '적응과 조직화'라는 두 가지 선천적인 활동을 통해 주변 세계를 점차적으로 보다 잘 이해할 수 있게 된다고 주장함.⁶²⁾
- 이에 따라 피아제는 아동의 발달단계를 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기로 구분하였음.

(1) 구체적 조작기

- 구체적 조작기는 7세에서 11세 사이의 아동들로 이 시기 아동들은 인지적 조작을 빠르게 습득하며, 자신이 경험한 대상이나 사건에 대해 생각할 때 이를 적용하기 시작함.
- 학령기 아동은 전 조작단계의 정적이고 자기중심적인 사고에서 벗어나 보다 빠르게 인지적 발달을 보이며, 전 조작단계 아동이 가졌던 한계점들이 구체적 조작단계에 이르러 보다 약화됨.⁶³⁾

61) 참조. 본 보고서 제4장 3. 영화교육 학습지도안, 188-233쪽.

62) 데이비드 R. 사파-케서린 킵, 『발달심리학』, 송길연·장유경·이지연·정윤경 옮김, CENGAGE Learning, 8판, 2012, 323쪽.

63) 앞의 책, 348쪽.

〈표 2-4〉 전조작기와 구체적 조작기의 비교⁶⁴⁾

개념	전 조작단계 사고	구체적 조작단계 사고
자기 중심성	타인도 자신과 동일한 시각을 갖고 있다고 생각	때때로 자기중심적으로 반응하기도 하지만 타인의 다양한 시각에 대해 훨씬 잘 알고 있음.
물활론	스스로 움직이는 친숙하지 않은 물체는 생명체적인 특징을 갖고 있다고 생각	생명체의 생물학적 기초에 대해 좀 더 알게 되며 무생물에 대해 생명체적인 특징을 부여하지 않음
인과관계	인과관계에 대해 제한적으로만 알고 있음. 전도적 사고를 함으로써 두 개의 연달아 일어나는 사건에 인과관계가 있다고 생각.	인과관계 법칙에 대해 보다 잘 이해하게 됨. 인과관계에 대한 지식은 청소년기 이후로도 계속하여 발달함.
지각중심의 사고/중심화	문제에 대한 답변을 찾을 때 지각적 외양을 근거로 판단을 내리고 상황의 다일한 측면에만 중점을 둠	문제에 대한 답변을 찾을 때 현혹적인 외양은 무시하고 상황의 하나 이상의 측면에 중점을 두게 됨.
비가역성/가역성	자신이 목격한 행동을 정신적으로 원상태로 돌리지 못함. 물체나 상황이 변화되기 전의 사태가 어땠는지에 대해 거꾸로 돌려 생각하지 못함.	자신이 목격한 변화를 정신적으로 무효화하여 전후 상태를 비교할 수 있으며, 상황이 어떻게 변화했는지를 판단할 수 있음.
논리적 사고에 대한 피아제식 검사에서의 성취도		자기중심성이 약화되고 가역적인 인지적 조작을 습득하게 됨에 따라 보존과제를 수행하고 물체를 여러 차원에서 정확하게 범주화하고, 물체를 양적 차원에서 정신적으로 배열할 수 있게 됨. 외양보다는 논리를 바탕으로 결론을 내림.

- 구체적 조작기의 지적 성취도에 대한 고찰을 통해 왜 많은 사회에서 6-7세에 공식적 교육을 시작하는지 알 수 있음.
- 피아제는 이 시기가 아동이 지각적 환상으로부터 벗어나고 산수 이해의 기초가 되는 인지적 조작을 습득하는 때라고 주장하였으며, 또한 이 시기 아동은 언어와 그 특징들에 대해 생각하고 동물, 사람, 물체, 사건을 범주화하며, 대문자와 소문자, 철자와 단어, 단어와 문장 간의 관계를 이해할 수 있다고 보았음.⁶⁵⁾

(2) 형식적 조작기

- 형식적 조작기는 11세에서 12세 이후로 형식적 조작은 개념과 명제를 바탕으로 이루어지는 정신적 활동을 말함. 구체적 조작기 아동이 조작적 도식을 실제 또는 상상이 가능한 사물이나 상황, 사건에만 적용할 수 있기 때문에 그 사고의 폭이 제한적인 것에 반해 형식적 조작기에 들어선 아동은 현실에는 아무런 근거가 없는 가설적 과정과 사건에 대해 상당히 논리적으로

64) 위의 책, 349쪽.

65) 위의 책, 350쪽.

- 추론할 수 있으며 더 이상 실제적이고 유형적인 것만을 바탕으로 사고하지 않음.⁶⁶⁾
- 피아제는 구체적 조작기 아동의 사고는 현실에 근거하여 이루어진다고 주장함.
- 따라서 대부분의 9세 아동은 실제로 존재하지 않는 물체나 절대로 발생할 수 없는 사건에 대해 생각하는 것을 무척이나 어려워하지만, 반면에 형식적 조작기에 들어선 아동은 가설적 명제에 대해 상당히 잘 사고할 수 있고 논리적 결론에 도달할 수 있으며, 형식적 조작기 아동이 이러한 종류의 인지적 도전을 즐기려 한다고 생각함.⁶⁷⁾
- 아래의 표는 이러한 피아제의 주장을 잘 보여주고 있음.

〈표 2-5〉 구체적 조작기와 형식적 조작기 아동의 사고

세 번째 눈이 있다면 몸의 어느 부위에 그 눈을 두고 싶은가	
9~9.5세	11~11.5세
세 번째 눈이 원래 두 눈의 중간에 있었으면. 그래야 그 중 하나가 없어져도 계속으로 두 눈으로 볼 수 있으니까.	정수리 윗부분. 눈을 360도 회전시킬 수 있으니 어느 방향으로든 볼 수 있잖아.
눈이 하나가 더 있으면 선생님을 세 번 볼 수 있어서 좋아.	왼쪽 손바닥. 모퉁이 주변에 뭐가 있나 볼 수 있고, 과자 통에서 어떤 과자를 꺼내게 될지도 볼 수 있으니까.
세 번째 눈이 있으면 더 잘 볼 수 있을 것 같아.	입 안. 입 안에 세 번째 눈을 두면 내가 뭘 먹고 있는지를 볼 수 있으니까.

- 구체적 조작기 아동들의 상당수는 이 과제를 상당히 어리석고 흥미롭지 않은 듯이 여겼으나, 11~12세 아동들은 이 과제를 즐겁게 수행하였으며, 선생님에게 이렇게 재미있는 미술 과제를 더 내달라고 학년말까지 즐라했다고 함.⁶⁸⁾
- 형식적 조작기의 아동은 가설적 사고가 원활해지며, 특수한 것에서 일반적인 것을 추론해내는 귀납적 추론 능력도 갖게 됨.⁶⁹⁾
- 또한 형식적 조작기 아동은 계획적 사고가 가능하며 현실과 모순되는 가설적인 개념과 생각에 대해서도 조작할 수 있음.⁷⁰⁾

(3) 형식적 조작기와 청소년

- 형식적 조작기 사고는 청소년을 여러 측면에서 긍정적으로 또는 부정적으로 변화시킬 수 있

66) 위의 책, 350쪽.

67) 위의 책, 351쪽.

68) 위의 책, 351쪽.

69) 위의 책, 351~352쪽.

70) 위의 책, 353쪽.

는 강력한 도구임.⁷¹⁾

- 긍정적인 측면에서 보자면 인간은 형식적 조작을 통해 자신의 삶에서 무엇을 할 수 있는가에 대해 생각하게 될 뿐 아니라, 안정된 정체성을 형성하게 되고, 타인의 심리적 견해와 그들의 행동 원인을 훨씬 잘 이해할 수 있게 됨.
- 또한 형식적 조작기에 이르면 보다 어려운 개인적 의사결정을 내릴 수 있게 되어 여러 행동 대안을 비교해 보고, 그러한 결정이 자기 자신뿐만 아니라 다른 사람들에게 어떠한 결과를 가져오게 될지도 미리 고려해보게 됨.
- 그러므로 인지 성장은 발달의 다른 측면의 변화를 가능하게 하는 밑거름이 되는 것.
- 그러나 부정적인 측면은 그것이 청소년기에 겪는 고통스러운 경험과도 연관될 수 있다는 것임.
- 세상을 있는 그대로 받아들이고 어른이 하는 말에 순종적이라고 할 수 있는 어린 아동과는 달리, 형식적 조작기에 들어선 청소년은 현실에 대한 가설적인 대안을 상상할 수 있기 때문에, 세상의 모든 점에 대해 의문을 품기 시작함.
- 실제로 청소년이 세상에 대해 논리적인 모순과 결함을 많이 발견하면 할수록, 이들은 더욱 혼란을 겪게 되고 현재의 불완전한 상태에 대해 권위자들이 책임져야 한다고 생각하여 그 대상에 대해 반항적인 증오심을 표출함.
- 청소년기에 겪는 고통스러운 경험과 관련된 형식적 조작의 또 다른 측면은 형식적 조작의 지적 도구를 갖춘 자기중심성의 부활인데, 청소년기의 자기중심성은 자의식의 형태로 발생함.⁷²⁾
- 십 대들은 자신이 그렇기 때문에 종종 주변 환경의 타인들이 자신의 느낌과 행동에 관심이 있다고 믿음.
- 데이비드 엘카인드(David Elkind)는 이것을 청소년기의 '상상적 청중(imaginary audience)'라고 부름.
- 각각의 청소년들은 교실의 모든 사람이 자신에게만 집중하고 있다고 믿으며, 믿는 대로 행동함.
- 자기중심성의 이런 형태는 서로 다르고 아주 고통스러울 수 있으나 다행스럽게도 청소년기를 지나 형식적 조작기술이 발달하면서 이러한 사고의 오류에서 벗어나게 됨.

71) 위의 책, 353쪽.

72) 위의 책, 354쪽.

2) 인지발달에서의 언어의 역할⁷³⁾

- 학령 전 아동은 일상생활을 하면서 마치 생중계 아나운서인 양 자기 자신에게 혼잣말을 함.
- 겉으로는 친하게 놀고 있는 것으로 보이는 두 명의 학령 전 아동은 서로 대화를 나누기보다는 나름대로의 독백을 계속함.
- 피아제는 이러한 자기 지향적인 발언을 자기중심적 언어라고 부름.
- 자기중심적 언어는 특정인을 지정하여 말하는 것도 아니고 유의미한 방식으로 조정된 것도 아니기 때문에 상대방은 잘 이해할 수 없음.
- 피아제는 자기중심적 언어를 단순히 아동의 지속적인 정신활동을 반영하는 것으로 인지발달에 거의 어떠한 영향도 주지 않는다고 지적함.
- 그러나 비고츠키는 아동의 초기사고는 언어적이지 아니며 초기 언어는 아동이 이미 알고 있는 것만을 반영한다는 피아제의 입장에 동의하면서도 사고와 언어는 결국 통합되며, 피아제가 자기중심적이라고 불렀던 수많은 비사회적 발언은 실제로 비언어적 추론에서 언어적 추론으로의 이행을 나타내는 것이라고 주장함.
- 비고츠키에 따르면 학령 전 아동의 자기 지향적인 독백은 특정 맥락에서 보다 자주 발생함.
- 즉 아동이 문제를 해결하려고 하거나 중요한 목표를 달성하려고 할 때 혼잣말을 많이 한다는 것임.
- 비고츠키는 아동의 비사회적 언어가 자기중심적인 것이 아니라 의사소통적인 것이라는 결론을 내림.
- 즉 아동이 전략을 계획하고 자신의 행동을 조정함으로써 목표를 달성할 가능성을 높여주는 것이 바로 자기 자신을 위한 언어 또는 사적 언어라는 것.
- 비고츠키의 입장에서 보면 언어는 아동이 보다 조직적이고 효율적인 문제해결자가 되게 함으로써 인지발달에서 결정적인 역할을 할 수 있음.
- 비고츠키에 따르면 아동의 정신은 근접 발달 영역 내에 있는 과제를 수행하는 데 있어서 능숙한 파트너와의 협동적 대화에 참여하고, 능숙한 지도자가 말하는 것을 아동이 자기 스스로에게 말하는 것에 통합시킴으로써 발달함.
- 사회적 언어가 사적 언어 및 내적 언어로 전환됨에 따라, 아동이 속한 문화권에서 우세한 사고방식 및 문제해결 방식은 유능한 지도자의 언어가 아동의 사고로 내재화되도록 도와주는 것임.

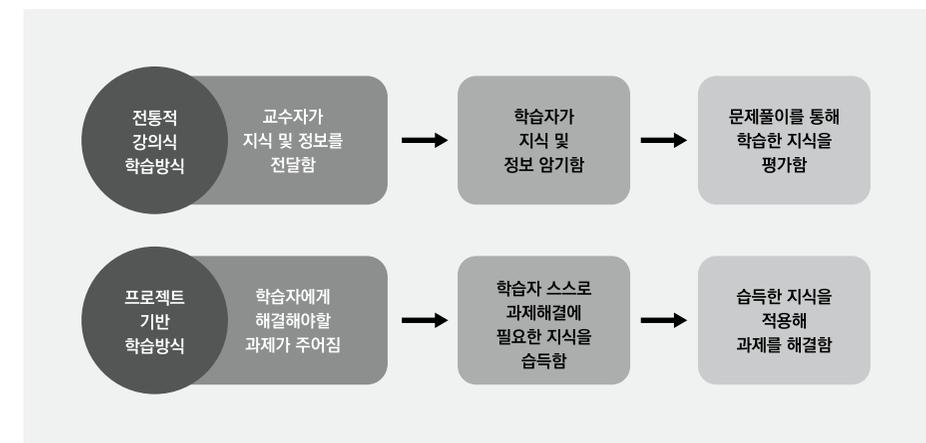
73) 위의 책, 371~372쪽.

나. 협동학습(Cooperative Learning)

- 협동학습은 모둠활동의 하나로서 학습자들이 공동의 학습 목표를 세우고, 그 목표를 달성하기 위해 서로 역할과 의무를 나누고 과제를 수행함으로써 설정한 문제를 해결함.
- 이를 통해 구성원 모두에게 유익한 학습 결과를 만들어 내고, 이에 대한 공동의 평가를 강조하는 학습법임. 협동학습은 여러 가지 실험을 통해 학생의 학업성취도, 동기부여, 협동 능력, 사회성 발달 등에 있어서 경쟁 학습이나 개별학습보다 더 효과적이라는 점이 밝혀지면서 오늘날의 거의 모든 교과에서 교수방법으로 주목받고 있음.⁷⁴⁾
- 협동학습은 함께 영화를 보고, 감상을 나누고, 함께 창작하는 등의 모둠활동 중심의 영화 리터러시 교육의 전체 영역에서 매우 효과적으로 이루어질 수 있음.
- 학습자 협동학습에서는 교수자(tutor)와 학습자(tutee)의 역할을 번갈아 수행하는 자발적이고 친밀한 협동으로 이루어지기 때문에, 학습 과정에서 개개인의 능동적인 학습 역량을 고취할 수 있음. 특히 학습자가 동료 학습자의 교수자의 역할을 수행할 때 주제에 대한 깊이 있는 이해와 더불어 자신감, 의사소통 능력과 리더십, 동료 의식 등이 고양됨.⁷⁵⁾
- 학습자의 영화에 대한 학습 수준과 흥미와 관심의 정도가 다양한 영화교육에서는 이러한 협동 학습법의 교육적 효과가 높을 것으로 예상함.

다. 프로젝트기반 학습(Project-Based Learning)

〈그림 2-3〉 프로젝트기반 학습방식(PBL)과 전통적 강의식 학습방식의 비교



74) 정문성·김동일, 『열린교육을 위한 협동학습의 이론과 실제』, 형설출판사, 1999.

75) 이재승·정필우, 「국어과 협동 학습의 의미와 방법」, 『청람어문교육』, 27호, 2003, 491~512쪽.

- 프로젝트 기반 학습(Project-Based Learning)은 문제 해결을 통해 학습자의 능동적 학습을 촉진하는 학습자 중심의 교수 학습의 방법으로, 학습자에게 실제적인(authentic) 문제를 제시하고, 그 제시된 문제를 해결하기 위해 학습자들 상호 간에 공동으로 문제해결의 방안을 강구하고, 개별학습과 협업을 통해 공통의 해결안을 도출하는 일련의 과정에서 심도 있는 학습이 이루어짐. 여기서 프로젝트는 “생각하다, 계획하다, 구상하다, 계획된 일 혹은 과제라는 의미를 지나고 있으며, 어떤 일을 계획하고, 구상하고, 실천하는 활동 그 자체”를 의미함. 무엇보다, 학습자가 자신의 실제 생활과 관련된 과제를 프로젝트로 선택함으로써, 내재적 동기 유발을 통해 학습자가 자발적이고 적극적으로 과제에 참여하는 학습자중심의 학습이 이루어질 수 있다는 데 프로젝트기반 학습의 교육적 의미가 있음.⁷⁶⁾
- 전통적인 학습에서는 학습자들이 풀어야 할 문제를 부여받고 관련 정보를 숙지하여 이를 문제에 적용하는 방식으로 배움이 이루어지는 반면, PBL에서는 학습자 스스로가 해결해야 할 문제를 규정하며, 실제적이고 상황적인 문제의 탐구와 동료들과의 협력으로 최적의 해결 방안을 구체적인 산출물로 창출함. 이러한 문제해결형 학습자중심 학습법은 이야기를 만들고, 촬영하고, 녹음하고, 연기하는 등의 학습자의 자발적 참여와 놀이 활동이 중심이 되는 영화교육을 통해 구현될 수 있음.

2.4. 청소년 영화교육 관련 선행연구 분석 소결

- 청소년 영화교육과 관련된 선행연구는 오랜 기간 반복적으로 진행되고 있으며 그 성과도 풍부하나, 영화교육에 대한 다양한 해석과 관점이 존재하고 있어, 실천적인 범주에서 합의를 끌어내지 못하고 있는 측면이 있음.
- 우선 영화교육이 예술교육 선상에서 이루어져야 한다는 입장이 있음. 여기서 예술교육은 전문가 양성 교육을 의미하는 것이 아니라, 학생들의 감각과 감성을 활성화한다는 광의의 의미에서의 예술교육을 말하는 것이며, 영화교육 또한 현장에 나갈 인력을 양성하는 것에 목적을 두지 않음.
- 그러나 위의 입장에서 말하는 영화교육은 ‘영화 만들기’ 교육에만 편중되어 있다는 한계가 있음.
- 영화교육이 미디어 교육을 아우르는 개념으로 재/정의되어야 한다는 입장은 4차산업혁명 시

대에 쓰기, 읽기, 말하기의 주요 수단이 된 디지털 미디어의 활용법에 대한 교육이 시급하다는 점에 주안점을 둔 것이라고 보임.

- 그러나 영화교육과 미디어 리터러시 교육은 구분되어야 할 필요가 있음. 일면 미디어 리터러시 교육과 영화교육이 일맥상통하는 면이 있으나, 두 교육의 학문적, 교육적 토대는 상이하기 때문임.
- 미디어 리터러시 교육은 사회학과 의사소통 이론에 토대를 두고, 미디어를 건강하게 사용, 활용할 수 있는 법에 중점을 두고 있다면, 영화교육은 예술적, 인문학적인 인식에 토대를 두고 있음.
- 그러므로 영화교육은 문화예술교육의 일환으로 인지되어야 하며, 음악/미술/연극교육이 보편교육의 범주에서 이루어지고 있는 것처럼, 감상과 비평 그리고 창작과 체험이라는 통합적인 예술교육으로서 자리 잡아야 할 것이라고 생각함.
- 영화교육에서 주목할 점은 디지털 리터러시와 관련된 내용이 일부 교과 교육과정에 반영되도록 한 2015년 개정 교육과정임.
- 미디어 교육을 각 교과 교육과정에 포함 및 반영시키고자 한 이러한 시도는 학교에서의 미디어 리터러시 교육이 교과 학습에서부터 이루어져야 함을 의미하는 것임을 시사하고 있기 때문임.
- 이에 영화교육도 미디어 리터러시 교육처럼, 교과 학습 과정으로 융합되어야 할 필요가 있음.
- 영화 만들기 교육과 영화감상 교육은 유기적인 관계에 놓인 순환구조로 인식되어야 할 것이며, 이에 영화교육은 ‘영화를 읽고, 해석하고, 비평하는 능력과, 자신의 생각을 영상 언어를 활용하여 창의적으로 표현하는 능력을 성장·강화 시키는 총체적인 영화교육’이 되어야 할 것이라고 생각됨.
- 영국, 프랑스, 독일, 미국 초등학교 교육과정에서 영화는 단독 정규교과는 아님. 영화교육은 정규교과인 예술 교과, 미디어 관련 교과, 언어, 역사 등의 교과와 연계되어 운영되고 있음. 이는 ‘영화를 활용한 교육’과 ‘영화에 대한 교육’이 혼합된 방식이라 할 수 있음.
- ‘미디어 리터러시’ 및 ‘예술 리터러시’ 교육의 일환으로서 영화는 감상(분석) 대상인 동시에 창작(제작) 대상이 됨. 학교와 지역 단체, 기관, 예술가 등이 협력한 영화교육이 정규 교육과정 안팎에서 활발하게 진행되고 있음.
- 총론 및 각론, 스탠다드, 프레임워크, 기준 등으로 칭해지는 ‘교육 표준’은 교육의 획일화 시도라는 우려를 낳기도 하지만, 교육 목표와 방향, 교육 영역과 내용, 교급별 성취 기준 등을 제시하여, 교육 현장에서 상황에 맞게 수정 활용이 가능하도록 안내하는 역할을 하고 있음. 대부분의 교육 표준은 각 지역 및 학교, 프로그램에 맞게 수정되어 활용되고 있음.

76) 신문승, 「능동적 학습자의 학업성취에 영향을 미치는 초등 프로젝트기반학습의 효과 분석」, 『학습자중심교과교육연구』, 2019, 813-830쪽; 최경민, 「초등학교 저학년 바른 인성함양을 위한 교육과정 재구성 실천방안 탐색: 프로젝트기반학습」, 『인성교육연구』, 2017, 32-55쪽.

- 영화교육의 경우, 타 교과와 연계된 경우 해당 교과 표준에 영화 및 영상 관련 내용이 포함되어 있음.
- 영국의 BFI, 프랑스의 CNC, 독일의 키노 펜스터 등과 같은 기관은 영화교육 커리큘럼, 프레임워크, 스탠다드 등으로 칭해지는 표준 및 온라인, 오프라인 교재 등을 제공하고 있음. 미국의 경우에도 예술교육 범주 안에서 영화교육이 운영되고 있는데, 국가핵심예술교육표준이 주별, 학군 별로 개정되어 활용되고 있고, 비주얼 아트, 미디어 아트 등의 표준에 영화 관련 내용이 포함되어 있음.
- 피아제에 따르면 아동은 발달과정에서 새로운 경험을 정기적으로 탐색하고 동화시키며, 이 경험에 인지적 구조를 조절시키고, 새로 알게 된 지식을 새롭고 더욱 복잡한 도식으로 조직화하는 적극적인 과정을 지나는데, 그 단계에 따라 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기의 발달단계를 거침.
- 구체적 조작기에 들어서기 시작하는 학령기 아동은 전 조작단계의 정적이고 자기중심적인 사고에서 벗어나 보다 빠르게 인지적 발달을 보이며, 지각적 환상으로부터 벗어나, 산수 이해의 기초가 되는 인지적 조작을 습득하기 시작하며, 언어와 그 특징들에 대해 생각하기 시작함.
- 형식적 조작기에 들어서면 개념과 명제를 바탕으로 이루어지는 정신적 활동을 시작하며, 가설적 과정과 사건에 대해 상당히 논리적으로 추론할 수 있고, 특수한 것에서 일반적인 것을 추론해내는 귀납적 추론 능력도 점차 발달하게 됨.
- 형식적 조작기 사고는 자신의 능력에 대해 사고하고, 정체성을 형성하며, 타인에 대한 이해가 깊어진다는 측면에서는 긍정적으로 작동할 수 있으나, 자의식의 형태로 발생하는 자기중심성과 세상에 존재하는 모순과 결함을 발견하면서 겪게 되는 혼란은 청소년기에 겪는 고통스런 경험을 유발하기도 함.
- 비고츠키에 따르면 사고와 언어는 결국 통합되며, 학령 전 아동의 비사회적 언어는 자기중심적인 것이 아니라 의사소통적인 것이라는 결론을 내림.
- 비고츠키에 따르면 아동의 정신은 근접 발달 영역 내에 있는 과제를 수행하는 데 있어서 능숙한 파트너와의 협동적 대화에 참여하고, 능숙한 지도자가 말하는 것을 아동이 자기 스스로에게 말하는 것에 통합시킴으로써 발달함.
- 즉 사회적 언어가 사적 언어 및 내적 언어로 전환됨에 따라, 아동이 속한 문화권에서 우세한 사고방식 및 문제해결 방식은 유능한 지도자의 언어가 아동의 사고로 내재화되도록 도와주는 것임.
- 생각하기, 말하기, 상상하기, 만들기, 그리기, 행동하기 등 아동의 역량을 통합적으로 활용하여 진행되는 영화교육은 아동의 인지발달에 도움을 줄 수 있으며, 아동의 발달단계에 적합한

방식의 영화교육을 개발하는 것이 중요함.

- 이에 영화교육이 제대로 이루어지기 위해서는 영화 자체에 대한 인식의 변화 및 교육에 대한 인식의 변화가 이루어져야 함.
- 또한 영화교육을 ‘영화감상 및 비평교육과 영화 만들기 교육의 통합적 과정’으로 바라보는 관점의 전환이 필요함.
- 효과적인 영화교육의 교육학적 토대로서 협동학습, 프로젝트 기반학습, 수행평가 학습을 활용하는 것도 제안함.
- 협동학습은 모둠활동의 하나로서 학습자들이 공동의 학습 목표를 세우고, 그 목표를 달성하기 위해 서로 역할과 의무를 나누고 과제를 수행함으로써 설정한 문제를 해결하는 학습 방법으로 함께 영화를 보고, 감상을 나누고, 함께 창작하는 등의 모둠 활동 중심의 영화 리터러시 교육의 전체 영역에서 매우 효과적으로 이루어질 수 있음.
- 프로젝트기반 학습은 문제해결을 통해 학습자의 능동적 학습을 촉진하는 학습자 중심의 교수 학습 방법으로 이야기를 만들고, 촬영하고, 녹음하고, 연기하는 등의 학습자의 자발적 참여와 놀이 활동이 중심이 되는 영화교육을 통해 구현될 수 있음.
- 협동학습, 프로젝트기반 학습 등 중심의 교수학습방법을 활용하여 영화감상 및 비평교육과 영화 만들기 교육이 통합적으로 이루어지는 영화교육의 새로운 패러다임이 필요함.

3. 영화교육의 개념과 방향

3.1. 영화교육의 개념⁷⁷⁾

- 영화교육은 영화에 대한 교육 즉 감상과 비평 혹은 영화 제작에 대한 교육을 가리키는 일반적인 통칭임.
- 영화교육이라는 명칭은 교육의 대상 및 목적에 따라 또는 전문성의 정도에 따라 다양하게 인식되는 개념임.
- 일반적으로 한국 사회에서 영화교육은 전문가를 길러내는 교육과정을 지칭하거나, 영화 제작 교육을 지칭하는 경우가 많음.
- 1998년 BFI에서 발간한 영화정책 보고서 『교실에서의 영상이미지(Moving Images in the Classroom)』에서 ‘시네 리터러시’ 교육이라는 개념이 처음으로 등장함.
- 시네 리터러시는 영상 텍스트에 대한 이해와 감상을 의미하였음.
- 2010년대 이후 시네 리터러시 개념의 사용보다는 ‘영화 리터러시’ 용어를 사용하는 경우가 빈번해졌음.
- 영화 리터러시는 영화 제작을 영화의 적극적인 수용과정으로 인지하기 시작하면서, 영화 뿐 아니라 다양한 영상 관련 플랫폼과 콘텐츠를 포함하게 되고, 이해와 감상 위주의 교육에서 벗어나 영화 만들기에 대한 부분을 강조하기 시작함.

3.2. 영화 리터러시 교육 개념의 재정립

- 현재 영화 리터러시는 영상 텍스트에 대한 이해와 감상을 넘어 영화 제작까지 아우르는 개념으로 사용되고 있음.
- 유네스코에서 지정한 영국의 영화창의도시(UNESCO creative city of film)⁷⁸⁾인 브래드포드(Bradford)에서는 영화 리터러시를 ‘다양한 영화를 접하고, 영화를 비판적으로 이해하며, 영화를 만드는 창의적인 활동을 할 수 있는 기회(the opportunity to see a wide range of

films, to gain a critical understanding of film and to enjoy the creative activity of filmmaking)’로 규정하고 있음.⁷⁹⁾

- 우리나라에서는 영화교육을 ‘영화감상 교육’과 ‘영화 창작 교육’으로 분리하여 인식하는 경우가 대부분이며, 영화전문가 양성 교육으로 한정하여 생각하는 경우가 많음.
- 영화교육을 문화예술교육의 관점에서 바라보는 경우에도 ‘영화 제작 교육’으로 한정하는 경우가 대부분임.
- 이에 영화 리터러시 교육으로서 영화교육 개념을 재정립할 필요가 있음.
- 보편교육으로서 영화교육은 영화감상 및 비평교육과 영화 만들기 교육을 통합한 영화 리터러시 교육으로 이해할 필요가 있음.
- 영화감상 교육과 영화 창작 교육이 통합된 영화 리터러시 교육에 대한 인식의 토대 마련도 필요함.

3.3. 문화예술교육으로서의 영화교육

- 문화예술교육지원법 제3조는 ‘문화예술교육이 지향하는 바는 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위하는 것이며, 모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장’ 받는다고 밝히고 있음.
- 문화예술교육의 목적은 예술 분야의 한 가지 기능을 전문예술가처럼 익히게 하는데 있는 것이 아니라, “서툴더라도 문화예술 활동으로 타고난 감성을 지켜주고 키워주고, 사라진 감성은 되살리고, 없었던 감성을 찾아내는”⁸⁰⁾데에 있음.
- 그러므로 문화예술교육은 문화민주화의 이념에 따라 재능을 가진 몇몇 사람을 위한 것이 아니라 모든 사람을 위한 기회이자 교육이어야 하며, 모두가 문화예술의 주체가 되는 밑거름이 되도록 해야 한다는 원칙에 기초하고 있음.
- 보편교육으로서 영화 리터러시 교육은 문화예술교육의 범주 안에서 바라볼 필요가 있음.
- 이는 영화가 ‘영화 예술가의 창의적 활동을 통한 생산물’이며, 관객의 영화감상이 ‘미적 체험의 과정’임을 전제로 하는 것임.
- 문화예술교육으로서의 영화 리터러시 교육은 ‘종합예술인 영화를 통해 예술적인 감성을 키우

77) 이아람찬, 「학교 영화교육과 영화 리터러시」, 『시네포럼』 제32호, 153쪽.

78) 유네스코 창의도시란 유네스코 창의도시 네트워크(UNESCO Creative Cities Network, UCCN)에 가입되어 있는 도시를 말함. 유네스코 창의도시 네트워크는 도시의 문화적 자산과 창의력에 기초한 문화산업을 육성하고 도시들 간의 협력과 발전을 도모함으로써 각 도시의 경제적, 사회적, 문화적 발전, 더 나아가 유네스코가 추구하는 문화다양성을 제고하기 위해 2004년 10월 ‘문화성을 위한 국제연대사업’의 일환으로 형성된 도시 네트워크임. 유네스코 창의도시 네트워크에는 ‘공예와 민속예술, 문학, 영화, 음악, 디자인, 미디어아트, 음식’ 총 7개의 분야가 있으며, 2018년 7월 현재 총 72개국 180개 도시가 네트워크에 참여하고 있음. (유네스코한국위원회 공식블로그 <http://blog.naver.com/unescokor/221444948924>)

79) <https://www.bradford-city-of-film.com/learn/film-literacy/>

80) 이부영, 「모두를 위한 문화예술교육」, 『지금서울교육』 v. 231 (2016 7+8), 서울특별시교육청, 2016, <http://enews.sen.go.kr/ebook/ebook.do>

며, 자기 창조의 과정을 경험함으로써 창의적이고 자유로운 인간으로 성장⁸¹⁾할 수 있는 토대를 마련하는 교육이라고 할 수 있음.

- 그러므로 영화를 감상하고 비평하며, 스스로 만들기 작업을 해보는 과정은 예술작품을 향유하고, 판별하는 능력을 기르는 작업이자, 미래의 예술가를 준비시키는 과정이기도 한 것임.

3.4. 영화교육의 효과와 방향

- 영화교육은 창의·융합형 인재 양성이라는 2015 개정 교육과정의 목표 및 이를 위한 핵심역량 강화라는 목표를 이루는데 효과적인 교육 양식임.
- 영화감상 및 비평 교육은 보고 들은 텍스트를 이해하고 흡수하여, 자신의 언어로 재구성하는 작업으로 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량을 개발하고 강화하는데 도움이 되는 교육임.
- 이 과정에서 학생들 간의 토론 및 감상 나누기 작업은 자기관리 역량 및 의사소통 역량을 강화하는 효과를 가져 올 수 있음.
- 영화 만들기 교육은 처음부터 끝까지 창작 작업과 공동 작업을 통해 이루어지는 과정으로 자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량 등 2015 개정 교과 과정에서 제시하고 있는 모든 핵심역량을 통합적으로 강화, 발전시키는데 도움이 되는 교육임.
- 보편교육으로서 영화교육은 감상 교육과 창작 교육이 통합된 영화 리터러시 교육으로서 문화예술교육의 범주 안에서 바라볼 필요가 있음. 또한 디지털 리터러시⁸²⁾로서 영화교육의 범주도 확대할 필요가 있음.

3.5. 영화교육의 개념과 방향 소결

- 영화교육은 영화에 대한 교육 즉 감상과 비평 혹은 영화 제작에 대한 교육을 가리키는 일반적인 통칭임.
- 1998년 BFI에서 발간한 영화정책 보고서 『교실에서의 영상이미지』에서 ‘시네 리터러시’ 교육이라는 개념이 처음으로 등장하는데, 여기서 시네 리터러시는 영상 텍스트에 대한 이해와 감

상을 의미하였음.

- 2010년대 이후 시네 리터러시 개념의 사용보다는 ‘영화 리터러시’ 용어를 사용하는 경우가 빈번해졌는데, 영화 리터러시는 영상 텍스트에 대한 이해와 감상을 넘어 영화 창작까지 아우르는 개념으로 사용되고 있음.
- 우리나라에서는 아직 영화교육을 ‘영화 감상 교육’과 ‘영화 창작 교육’으로 분리해 인식하는 경우가 대부분이며, 영화교육을 영화전문가 양성 교육으로 한정해 생각하는 경우도 많음.
- 보편교육으로서 영화교육은 영화감상 및 비평교육과 영화 만들기 교육을 통합한 영화 리터러시 교육으로 이해할 필요가 있음. 영화감상 교육과 영화 창작 교육이 통합된 영화 리터러시 교육에 대한 인식의 토대 마련도 필요함.
- 또한 보편교육으로서 영화교육은 문화예술교육의 범주 안에서 바라볼 필요가 있음.
- 문화예술교육은 문화민주화의 이념에 따라 재능을 가진 몇몇 사람을 위한 것이 아니라 모든 사람을 위한 기회이자 교육이어야 하며, 모두가 문화예술의 주체가 되는 밑거름이 되도록 해야 한다는 원칙에 기초하고 있음.
- 그러므로 문화예술교육으로서의 영화교육은 영화감상과 비평을 통해 예술작품을 향유하고, 판별하는 능력을 기르도록 도우며, 영화 창작을 통해 창의적인 창조의 과정을 체험하게 하여, 창의적이고 자유로운 인간으로 성장할 수 있는 토대를 마련하는데 도움이 되는 방향으로 이루어져야 할 것임.
- 영화 리터러시 교육으로서의 영화교육은 미디어 리터러시 교육과의 교차점을 넘어, 문화예술교육의 영역까지 확장되는 것이며, 미디어 세대에게 걸맞은 감상 및 비평과 창작이 통합된 교육임.

81) 황보성진·박지윤·이은희, 앞의 책, 21쪽.

82) 영화진흥위원회, 2019, 16쪽.

초등학교 영화교육
표준안 개발을
위한 조사

제3장

청소년 영화교육 표준안 개발을 위한 조사

1. 델파이 조사

1.1 델파이 조사 배경 및 목적

- 본 연구의 주제인 ‘초등학교 영화교육의 목표 및 영화교육 표준안’에 관한 논의는 현재 학술적으로 거의 이루어져 있지 않으며, 이 때문에 발전 방안이나 제도적 개선 방법 등에 관한 연구 결과가 부재함.
- 이에 영화교육 분야의 전문가들의 의견을 종합하여 객관화된 지표를 도출하기 위해 델파이 조사를 실시함.
- 2015년 개정 교육과정에 근간한 보편교육으로서의 영화교육 표준안 및 초등학교 영화교육 표준안의 원안을 개발하고, 영화 리터러시 중심의 영화교육 기본 틀을 마련하기 위해 본 연구는 영화영상학, 교육학, 교육정책 등 전문가집단을 대상으로 한 델파이 조사를 3차례 진행함.
- 본 델파이 조사를 통해 영화교육 및 영화교육 정책 등에 관한 선행연구로 알아낼 수 있는 연구결과의 한계를 극복하고자 함.

1.2. 델파이 조사 범위 및 내용

가. 문헌조사

- 효과적인 델파이 조사를 실시하기 위해, 델파이 조사의 개념 및 방법에 관한 문헌조사를 실시했으며⁸³⁾, 교육 및 유사 교과(예술) 영역에서의 델파이 조사의 사례를 참조함.⁸⁴⁾
- 델파이 조사의 결과에 대한 과학적 분석을 위해 평정척도를 이용한 가치 측정 방식에 대한 문헌조사를 실시했으며⁸⁵⁾, 이를 2차 설문지의 결과 분석에 적극적으로 도입하였음.

나. 델파이 조사

1) 진행과정 및 일정

- 델파이 조사는 2020년 8월 1일 ~ 11월 30일에 걸쳐 총 3회에 걸쳐 실시·분석함. 1-3차 델파이 조사는 응답의 충실도와 효율성을 높이기 위해 전문가와 직접 연락하여 조사의 배경을 설명하고 이메일을 통해 전달 및 회수하는 방법을 사용함.
- 초등학교 영화교육, 청소년 영화교육 교육과정, 영화 리터러시 교육, 청소년 영화교육 활성화 정책 등에 관련된 연구보고서 및 학술논문 등의 2차 자료를 분석하여 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위한 델파이 조사 문항을 작성하고, 전문가집단을 구성함.
- 전문가집단에게 1차 델파이 조사를 실시한 후 조사결과를 분석 및 정리하여 2차 델파이 조사 설문지를 제작함. 3차 델파이 조사도 동일한 방법으로 2차 델파이 조사 결과를 분석하여 설문지를 제작하여 실시하였음. 본 연구의 델파이 조사의 연구진행 및 절차는 아래 <표 3-1>와 같음.

<표 3-1> 델파이 조사 절차



2) 전문가집단 구성 및 선정기준

- 델파이 분석을 활용한 조사에서는 신뢰할만한 연구결과 도출을 위해 전문가 패널의 구성이 매우 중요함.
- 본 연구에서는 초등학교 영화교육 및 청소년 영화교육에 대한 목적과 목표, 초등학교 영화교육의 원안 개발, 영화 리터러시 교육의 기본 틀 마련과 영화교육 활성화 정책 등에 관한 다양하고 현실적인 의견을 듣기 위해, 청소년 영화교육 및 초등학교 영화교육 분야의 전문적인 지식과 경험을 갖춘 영화학과 교수, 청소년 영화교육 및 초등학교 영화교육 전문강사, 영화감독, 교육학 전공 교수, 현직 초등학교 교사로 전문가 집단을 구성함.

83) 이종성, 『델파이 방법』, 교육과학사, 2001.

84) 정인경·최운소, 「수정 델파이 기법을 활용한 통합체육교육 평가지표 개발 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 18권 12호, 학습자중심교과교육학회, 2018, 367-384쪽; 안유진·손은경, 「델파이 연구방법 중심 아동 교육연구 프로그램 개발 기초연구」, 『예술인문사회융합멀티미디어논문지』 7권 11호, 사단법인 인문사회과학기술융합학회, 2017, 315-328쪽.

85) 허순영·장덕준, 「조사연구에서 평정척도를 이용한 개인의 가치 측정」, 『통계연구』 13권 2호, 통계청, 2008, 122~148쪽.

- 델파이 조사에 참여한 전문가 패널의 영화학계 9명, 현직 초등학교 교사 5명, 교육학 및 영화 교육 전문 강사 6명으로 구성했으며, 명단은 다음 <표 3-2>와 같음.

<표 3-2> 델파이 조사 패널 구성

분야	이름	소속	최종학력 / 전공 / 교육경력
영화학계	한**	영화감독	석사 / 언론학 / 30년
	김**	**대학교	박사 / 영화학 / 12년
	남**	**대학교	박사 / 영화학 / 19년
	노**	**대학교	박사 / 영화학 / 22년
	김**	**자료원	박사 / 영화학 / 13년
	이**	**대학교	박사 / 연극학 / 22년
	최**	**영화제	학사 / 영화학 / 5년
	장**	**대학교	박사 / 영화학 / 21년
	황***	**연구소	박사 / 영화학 / 20년
현장교사	주**	서울**초등학교	석사 / 교육학(교육공학) / 31년
	고**	경북**초등학교	학사 / 초등교육학 / 22년
	엄**	경기**초등학교	학사 / 초등교육학 / 15년
	김**	서울**초등학교	박사 / 초등체육학 / 15년
	김**	부산**초등학교	석사 / 초등음악교육학 / 18년
교육학	전**	**대학교	박사 / 국어국문학 / 10년
	이**	**대학교	박사 / 한국영화 및 문화연구학 / 13년
	이**	**교원대학교	박사 / 미술교육학 / 15년
	박**	서울**고등학교	석사 / 연극영화교육학 / 8년
	유**	**대학교	박사 / 영화학 / 15년
	박**	**교육대학교	박사 / 국어교육학 / 25년

3) 조사 절차와 방법

- 본 연구에서는 3단계에 걸쳐 델파이 조사를 진행함.
- 1단계 조사 시 개방형 질문을 활용하여 전문가 의견을 수집하고 이를 폐쇄형 항목으로 구조화하였음.
- 1단계 조사 결과에 도출되었던 폐쇄형 항목에 대한 중요도를 검증하는 2단계 조사를 실시하여 그 결과를 평정척도를 따라 분석함.
- 2단계 조사 결과를 전문가 패널에 공유하고 이를 바탕으로 3단계 조사를 실시하여 최우선 항목을 선택하도록 함.
- 1~3단계 델파이 조사의 질문은 다음 <표 3-3>과 같이 5개의 주제로 분류될 수 있음.

<표 3-3> 1~3단계 델파이 문항 주제 분류

I. 영화교육과 영화 리터러시 교육의 정의
1. 귀하께서는 청소년 영화교육이란 무엇이라 생각하십니까?
2. 귀하께서는 영화 리터러시 교육이란 무엇이라 생각하십니까?
3. 귀하께서는 미디어 리터러시 교육/영상 리터러시 교육/영화 리터러시 교육의 차이는 무엇이라 생각하십니까?
II. 영화교육의 철학과 내용
4. 귀하께서는 청소년 영화교육의 철학(최종목표, 인간상, 가치 등)은 무엇이라고 생각하십니까?
5. 귀하께서는 청소년 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이어야 한다고 생각하십니까?
III. 초등학교 영화교육의 목표와 내용, 방법
6. 귀하께서는 초등학교 영화교육의 목표 및 지향점은 무엇이 되어야 한다고 생각하십니까?
7. 귀하께서 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이어야 한다고 생각하십니까?
8. 귀하께서 초등학교 영화교육의 교수 방법은 어떻게 되어야 한다고 생각하십니까?
IV. 영화교육의 위상과 방향
9. 귀하께서는 문화예술교육 안에서 영화교육의 위상은 무엇이라 생각하십니까?
10. 귀하께서는 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야할 방향은 무엇이라고 생각하십니까?
V. 영화교육 활성화 방안
11. 귀하께서는 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안은 무엇이라고 생각하십니까?
12. 귀하께서는 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회가 해야 할 일은 무엇이라고 생각하십니까?

- 1, 2, 3번 질문은 본 프로젝트에서 가장 중요한 개념인 ‘영화교육’과 ‘영화 리터러시 교육’의 차이와 정의를 묻는 것으로 구성되었음.
- 4, 5번 질문은 영화교육이 추구해야할 철학과 교육 내용에 관한 것으로, 영화교육 표준안 개발을 위한 배경이 되는 질문으로 구성됨.
- 6, 7, 8번 질문은 본 프로젝트의 핵심이 되는 초등학교 영화교육의 목표와 내용, 방법에 관한 질문으로 구성됨. 이에 대한 답안을 표준안 개발에서 중요하게 고려하여 반영함.
- 9, 10번 질문은 영화교육의 위상과 방향을 묻는 것으로, 향후 본 프로젝트를 통해 개발된 초등학교 영화교육 표준안이 어떻게 활용되어야할지 확인하도록 함.
- 11, 12번 질문은 영화교육 활성화 방안에 관한 것으로, 향후 영화교육이 활성화되기 위해 어떠한 정책적 뒷받침이 필요하며, 영화진흥위원회에서는 어떠한 노력이 필요한지 확인함.

1.3. 델파이 조사 결과 및 분석

가. 1차 델파이 조사

1) 설문 기간: 2020년 9월 28일 - 10월 6일

- 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위해 1차 델파이 조사에서는 영화교육과 영화 리터러시 교육의 개념과 정의, 영화교육의 목표와 가치, 내용 등을 12개의 개방형 질문으로 구성하여 제시하였음. 총 20인의 전문가에게 이메일로 설문을 배포하여 응답을 취합하는 비대면 방식으로 조사가 실시되었음.

2) 설문결과 분석방법

- 1차 조사는 100%의 응답률로 마감되었으며, 해당 조사 결과의 분석을 위해 각 질문별 응답의 내용을 토대로 핵심 키워드를 선정한 후, 이를 몇 개의 항목으로 세분화하였음.
- 세분화된 항목마다 동일한 응답을 한 전문가의 수에 따라 정렬하여 아래의 <표 3-4>와 같이 정리함. 각 전문가의 응답에 따라 복수의 항목에 해당하는 경우도 다수 포함됨.

3) 설문결과 및 분석

- 1차 델파이 조사의 결과는 다음과 같음.

<표 3-4> 1차 델파이 조사(개방형 질문) 분석 결과

1. 귀하께서는 청소년 영화교육이란 무엇이라 생각하십니까?	빈도수
① 영화 문해력 교육(감상, 분석과 해석)	7
② 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼 활용(융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발)	7
③ 놀이로서의 영화(협동심과 민주시민 역량)	3
④ 영화에 대한 관심과 흥미 유도	2
⑤ 영상언어 교육	2
⑥ 자아개발과 인성교육	2
⑦ 광범위한 미디어 리터러시를 위한 영화교육	2
⑧ 교육자료로서의 영화	1
⑨ 진로탐색	1
2. 귀하께서는 영화 리터러시 교육이란 무엇이라 생각하십니까?	빈도수
① 영화 감상과 비평을 위한 영화언어와 형식에 대한 교육	20
② 영화 창작을 위한 영화언어 및 형식, 제작기술에 대한 교육	5
③ 영화가 개인과 사회와 문화에 미치는 영향력에 대한 교육	4

④ 미디어로서 영화의 특수성에 대한 교육	2
⑤ 의사표현의 수단으로서의 영화에 대한 교육	1
3. 귀하께서는 미디어 리터러시 교육/영상 리터러시 교육/영화 리터러시 교육의 차이는 무엇이라 생각하십니까?	빈도수
① 상위와 하위 개념으로서 구분(미디어)영상/영화	10
② 콘텐츠(내용)의 종류에 따라 구분	4
③ 교육 목표에 따라 구분(미디어-민주시민 교육/영상과 영화-예술 교육)	3
④ 매체의 특수성에 따라 구분	2
⑤ 미디어 리터러시는 문해력, 영상과 영화 리터러시는 창작에 방점을 둠	2
⑥ 매체의 종류에 따라 구분	1
⑦ 차이 없음	1
4. 귀하께서는 청소년 영화교육의 철학(최종목표, 인간상, 가치 등)은 무엇이라고 생각하십니까?	빈도수
① 전인교육의 실현(청소년 인성함양)	9
② 민주시민 양성	9
③ 문화예술 향유자	7
④ 비판적인 수용자	5
⑤ 심미적 감상 능력	3
⑥ 표현력 증진	2
⑦ 예술 창작자	2
5. 귀하께서는 청소년 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이어서 한다고 생각하십니까?	빈도수
① 영화 감상과 비평	14
② 영상 언어	12
③ 영화 창작	11
④ 영화 역사	4
⑤ 영화 산업	2
⑥ 코워크 방법	1
⑦ 영화를 통한 사회와 문화의 이해	1
6. 귀하께서는 초등학교 영화교육의 목표 및 지향점은 무엇이 되어야 한다고 생각하십니까?	빈도수
① 예술적 감수성 고양	5
② 창의적 인간	4
③ 공동체 의식을 가진 세계 시민	4
④ 자기 표현	4
⑤ 영화에 대한 관심과 흥미 유발	4
⑥ 인성 함양	3
⑦ 자아정체성을 확립한 자주적 인간	2
⑧ 비판적 사고력 배양	2
⑨ 문화적 소양 교육	1
7. 귀하께서 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이어서 한다고 생각하십니까?	빈도수
① 영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기	10

② 영화의 이해: 영화 매체에 대한 학습	8
③ 영화의 창작	7
④ 체험 놀이 프로그램	1
⑤ 영화 비평	1
⑥ 인성 교육	1
8. 귀하께서 초등학교 영화교육의 교수 방법은 어떻게 되어야 한다고 생각하십니까?	빈도수
① 영화 제작 중심	6
② 영화 감상과 이해 중심	4
③ 학년별 차등 수업	3
④ 초등교사와 예술강사의 코-티칭	3
⑤ 다양한 체험활동	3
⑥ 초등학교생의 눈높이에 맞춘 강의교재 개발	2
⑦ 강의와 토론을 통합	1
⑧ 다양한 매체와 기기를 활용	1
⑨ 타 예술과 연계한 통합 교육	1
⑩ 소규모 팀티칭	1
9. 귀하께서는 문화예술교육 안에서 영화교육의 위상은 무엇이라 생각하십니까?	빈도수
① 문화예술교육 안에서 영화의 위상 제고 필요	9
② 문화예술교육의 핵심 영역	6
③ 보편교육으로서의 영화교육	2
④ 교과연계	1
⑤ 인성교육으로서의 가치	1
⑥ 보편적 영상교육으로서의 영화미디어교육	1
10. 귀하께서는 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야할 방향은 무엇이라고 생각하십니까?	빈도수
① 통합예술교육으로서의 영화교육	8
② 영화 예술에 대한 깊은 이해 유도	3
③ 온라인 인프라를 활용한 모빌리티 교육	3
④ 제작과 창작 중심의 교육	2
⑤ 새로운 기술 중심의 교육	2
⑥ 학교 교과과정으로의 편입	1
⑦ 영화교육을 포괄하는 영상교육으로의 전회	1
11. 귀하께서는 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안은 무엇이라고 생각하십니까?	빈도수
① 영화의 정규교과 편입	6
② 교육과정의 개발과 교사의 육성	5
③ 영화교육 관련 위원회 조직	1
④ 대학 기관과 초등학교의 연계	1
⑤ 영화교육연구회에 대한 지원	1
⑥ 저작권 문제의 해결	1

⑦ 영화영상체험센터의 건립	1
⑧ 영화교육 연구학교의 지정	1
⑨ 방과후 활동의 활성화	1
⑩ 영화교육센터의 설립	1
⑪ 영화 창작을 위한 설비 및 기자재 보급	1
12. 귀하께서는 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회가 해야 할 일은 무엇이라고 생각하십니까?	빈도수
① 교강사 육성 및 지원 확대	8
② 다양한 교육프로그램의 제시	4
③ 영화 교과과정 개발 및 편입	3
④ 영화를 중심으로 한 지역-국가-산업-학계 간 네트워크 구축	2
⑤ 영상센터의 건립과 영화 장비 보급	2
⑥ 청소년 영화교육 대상영화의 선정	1
⑦ 영화교육용 영화 공유 플랫폼 개발	1
⑧ 영화교육 연구학교 지원 및 확대	1
⑨ 영화교육센터의 설립	1
⑩ 저작권 문제의 해결	1
⑪ 학생들을 위한 영화 및 콘텐츠 제작	1

- 청소년 영화교육의 정의를 묻는 1번 질문에서는 청소년 영화교육을 감상, 분석과 해석 등의 활동을 통해 '영화 문해력을 기르는 교육'으로 보는 응답과 '뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼의 활용을 돕는 교육'으로 보는 응답이 각각 총 7회로, 가장 많은 전문가에게 언급되었음.
- 한편, 영화 리터러시 교육의 정의를 묻는 2번 질문에서는 '영화 감상과 비평을 위한 영화언어와 형식에 대한 교육'으로 보는 응답이 20인의 전문가 모두에게서 공통적으로 언급되었음. 또한 미디어 리터러시 교육과 영상 리터러시 교육, 영화 리터러시 교육의 차이를 묻는 3번 질문에서는 '미디어와 영상, 영화를 상하위 개념으로 구분'하는 응답이 가장 많이 언급되었음.
- 청소년 영화교육의 철학을 묻는 4번 질문에서는 인성함양을 위한 '전인교육의 실현'과 '민주 시민 양성'을 추구해야한다는 응답이 각각 9번 언급되었음. 청소년 영화교육에서 다루어야 할 내용을 묻는 5번 질문에서는 '영화 감상과 비평'에 대한 교육이 총 14차례 언급되었으며, '영상 언어'와 '영화 창작'에 대한 교육이 각각 12회와 10회로 뒤를 따름.
- 청소년 영화교육에서 보다 세분화하여 초등학교 영화교육의 목표와 지향점을 묻는 6번 질문에서는 '예술적 감수성 고양'에 대한 응답이 총 5회 언급되었으며, '창의적 인간', '공동체 의식을 가진 세계 시민', '자기 표현', '영화에 대한 관심과 흥미 유발' 등에 대한 언급이 각각 4회 언급되었음.
- 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 내용을 묻는 7번 질문에서는 '영화의 감상'과 '영화의 이

해, '영화의 창작'에 대한 응답이 각각 10회, 8회, 7회 언급되어 감상과 이해, 창작을 중심으로 한 영화교육의 필요성을 확인하였음. 초등학교 영화교육의 교수 방법을 묻는 8번 질문에서는 '영화 제작이 중심'이 되어야한다는 응답이 6회로 가장 많이 언급되었으며, '영화 감상과 이해가 중심'이 되어야한다는 응답 또한 4회 언급되었음.

- 문화예술교육 안에서 영화교육의 위상을 묻는 9번 질문에서는 '문화예술교육 안에서 영화의 위상 제고 필요'가 9차례로 가장 많이 언급되어 향후에 영화교육의 위상을 더욱 높이기 위한 구체적 방안이 모색될 필요가 있음을 확인하였음.
- 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야할 방향을 묻는 10번 질문에서는 '통합예술교육으로서의 영화교육'이 총 8차례 언급되어 문화예술을 아우르는 거시적 교육 프로그램의 수립이 절실히 필요함을 확인할 수 있음.
- 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안을 묻는 11번 질문에서는 '영화의 정규교과 편입'과 '교육과정의 개발과 교사의 육성'에 대한 응답이 각각 6회, 5회 언급되어 정규 교육과정 차원에서 영화교육이 이루어질 수 있는 정책적 뒷받침이 있어야한다는 인식을 확인할 수 있음.
- 마지막으로 영화교육 활성화를 위한 영화진흥위원회의 역할을 묻는 12번 질문에서는 '교강사 육성 및 지원 확대'가 총 8회로 가장 많이 언급되어 현장에서 교육을 담당할 교강사에 대한 교육과 지원에 대한 기대를 확인할 수 있음.

나. 2차 델파이 조사

1) 설문기간: 2020년 11월 4일 - 11월 9일

- 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위해 2차 델파이 조사에서는 전문가 20인이 1단계에서 응답한 내용을 바탕으로 객관식 문항으로 재구성하였으며, 기타란을 통해 추가적인 의견을 서술할 수 있도록 구성하였음. 총 20인의 전문가에게 이메일로 설문을 배포하여 응답을 취합하는 비대면 방식으로 조사가 실시됨.

2) 설문결과 분석방법

- 2차 조사는 100%의 응답률로 마감되었으며, 해당 조사 결과의 정밀한 분석을 위해 총점을 기준으로 한 항목 평가와, 평정척도를 기준으로 한 항목 평가를 병행함.
- 1차 조사의 결과를 토대로 추출해낸 항목들을 객관식으로 재구성한 후, 평정척도에 의거한 정밀한 분석을 위해 각 항목에 '매우 중요하지 않다(1점)'부터 '매우 중요하다(5점)'에 해당하는 점수를 매기도록 하였음. 이를 통해 각 항목의 총점을 산출하여 해당 질문에서 항목들 간

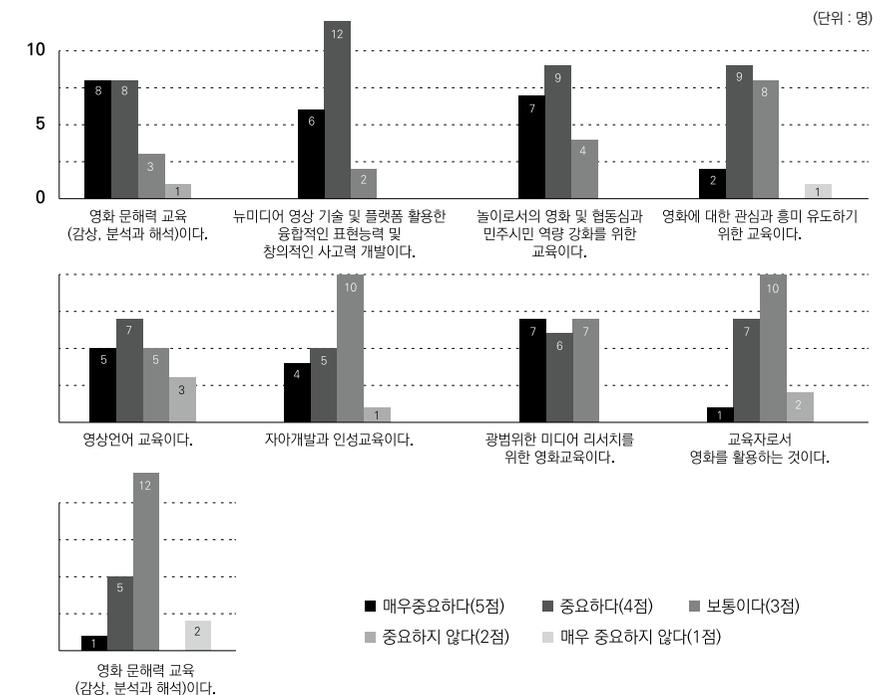
의 우선순위를 파악함.

3) 설문결과 및 분석

- 2차 델파이 조사의 결과는 다음과 같음.

(1) 귀하께서는 청소년 영화교육이란 무엇이라 생각하십니까?

<표 3-5> [설문 1]의 평정척차에 의한 항목별 응답자 수



<표 3-6> [설문 1]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

(단위: %, 점)

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	40%	40%	15%	5%	0%	83
B	30%	60%	10%	0%	0%	84
C	35%	45%	20%	0%	0%	83
D	10%	45%	40%	0%	5%	71
E	25%	35%	25%	15%	0%	81
F	20%	25%	50%	5%	0%	72
G	35%	30%	35%	0%	0%	80
H	5%	35%	50%	10%	0%	67
I	5%	25%	60%	0%	10%	63

- A. 영화 문해력 교육(감상, 분석과 해석)이다.
- B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼을 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다.
- C. 놀이로서의 영화 및 협동심과 민주시민 역량 강화를 위한 교육이다.
- D. 영화에 대한 관심과 흥미 유도하기 위한 교육이다.
- E. 영상언어 교육이다.
- F. 자아개발과 인성교육이다.
- G. 광범위한 미디어 리터러시를 위한 영화교육이다.
- H. 교육자료로서 영화를 활용하는 것이다.
- I. 진로탐색 교육의 일환이다.

- 총점이 높은 순으로 항목을 나열하면 'B > A, C > E > G > F > D > H > I' 임.
- 'B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼을 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다'가 가장 높은 84점이었으며, 그 다음으로 'A. 영화 문해력(감상, 분석과 해석)이다'와 'C. 놀이로서의 영화 및 협동심과 민주시민 역량 강화를 위한 교육이다'가 83점으로 높았음. 그 다음 순으로는 'E. 영상언어 교육이다'가 81점, 'G. 광범위한 미디어 리터러시를 위한 교육이다'가 80점으로 집계되었음.
- 위의 총점이 80점 이상인 항목의 편차(최고점-최저점)가 4점임을 고려하면, 항목(B, A, C, E, G)의 중요도 사이에는 큰 차이는 없다고 볼 수 있음.
- 총점이 가장 낮은 항목은 'I. 진로탐색 교육의 일환이다'(63점)이고, 그 다음은 'H. 교육자료로서 영화를 활용하는 것이다'(67점)로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리하면, 총점 순위와

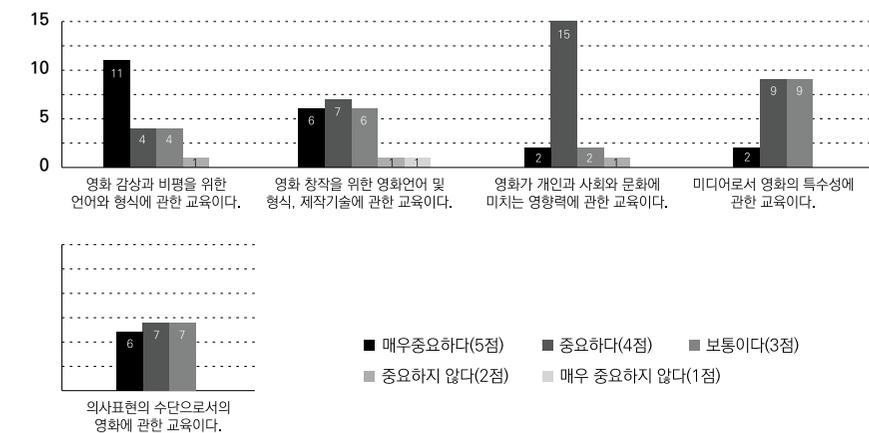
마찬가지로 'B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼을 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다'가 가장 높은 비율인 90%이고, 그 다음 역시 총점 순위와 마찬가지로 'A. 영화 문해력(감상, 분석과 해석)이다'와 'C. 놀이로서의 영화 및 협동심과 민주시민 역량 강화를 위한 교육이다'가 80%로 동률을 보였음.

- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 청소년 '영화' 교육이라면 다른 매체보다 기검증 강도가 높고, 소비 집중력을 요구하는 영화를 중심에 놓고 가장 영화다운 소비 방식은 극장관람에 기반해야 한다고 여김.
 - 2) 청소년 영화교육의 기초는 학생 개개인이 영상물에 어느 정도의 관심이 있는지 파악할 수 있는 정도가 되어 하겠고, 관심이 있는 학생에게는 보다 적극적인 지원이 필요하리라고 생각합니다.
 - 3) 청소년에게 있어서 영화교육은 영상미디어를 통한 인성교육, 교과교육, 영상해석과 영상을 통한 자기표현 등의 창조 활동이라는 포괄적 개념이라고 생각합니다.

(2) 귀하께서는 영화 리터러시 교육이란 무엇이라 생각하십니까?

<표 3-7> [설문 2]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수

(단위: 명)



〈표 3-8〉 [설문 2]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

(단위: %, 점)

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	55%	20%	20%	5%	0%	85
B	25%	35%	30	5%	5%	74
C	10%	75%	10%	5%	0%	78
D	10%	45%	45%	0%	0%	73
E	30%	35%	35%	0%	0%	79

- A. 영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 관한 교육이다.
 B. 영화 창작을 위한 영화언어 및 형식, 제작기술에 관한 교육이다.
 C. 영화가 개인과 사회와 문화에 미치는 영향력에 관한 교육이다.
 D. 미디어로서의 영화의 특수성에 관한 교육이다.
 E. 의사표현의 수단으로서의 영화에 관한 교육이다.

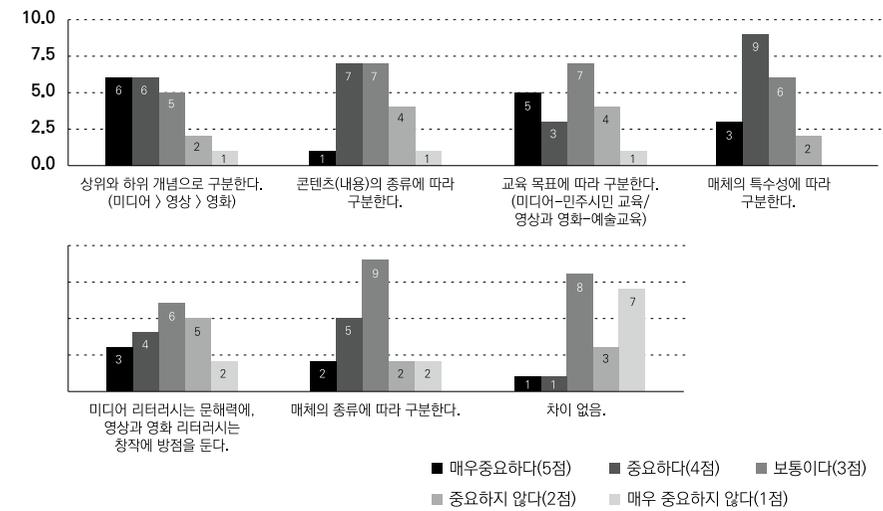
- 총점이 높은 순으로 항목을 나열하면, 'A > E > C > B > D'임.
- 가장 총점이 높은 항목은 85점을 받은 'A. 영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 관한 교육이다'이고, 그 다음 79점을 받은 'E. 의사표현의 수단으로서의 영화에 관한 교육이다', 78점을 받은 'C. 영화가 개인과 사회와 문화에 미치는 영향력에 관한 교육이다'로 집계됨.
- 총점이 가장 낮은 항목은 'D. 미디어로서의 영화의 특수성에 관한 교육이다'임.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리하면, 총점 순위와 다른 결과를 보임. 'C. 영화가 개인과 사회와 문화에 미치는 영향력에 관한 교육이다'가 85%로 가장 높은 비율을 보이며, 그 다음으로 'A. 영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 관한 교육이다' 75%, 'E. 의사표현의 수단으로서의 영화에 관한 교육이다' 65% 순으로 나타남. 단, 가장 총점이 가장 낮은 D항목은 동일한 결과를 보임.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 영화 보기를 교육한다는 것은 궁극적으로 영상 독해력, 영화가 다루는 주제 전반에 관한 이해력을 강화하는 것이라 여김.
 - 2) 영화 감상, 이해, 제작을 아우르는 종합적인 교육이다
 - 3) 영화를 통한 세상보기가 핵심이라고 생각합니다.
 - 4) 문해력 교육에는 어느 정도의 한계가 있는 것 같습니다. 개인의 능력 차이라고 해야할지 박사학위가 있어도 문해력이 떨어지는 사람을 많이 보았습니다.

5) 영화 리터러시는 영화(영상)이라는 매체를 창구로 하여 의사소통을 하기 위한 교육이라 생각합니다.

(3) 귀하께서는 미디어 리터러시 교육/영상 리터러시 교육/영화 리터러시 교육의 차이는 무엇이라 생각하십니까?

〈표 3-9〉 [설문 3]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수

(단위: 명)



〈표 3-10〉 [설문 3]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

(단위: %, 점)

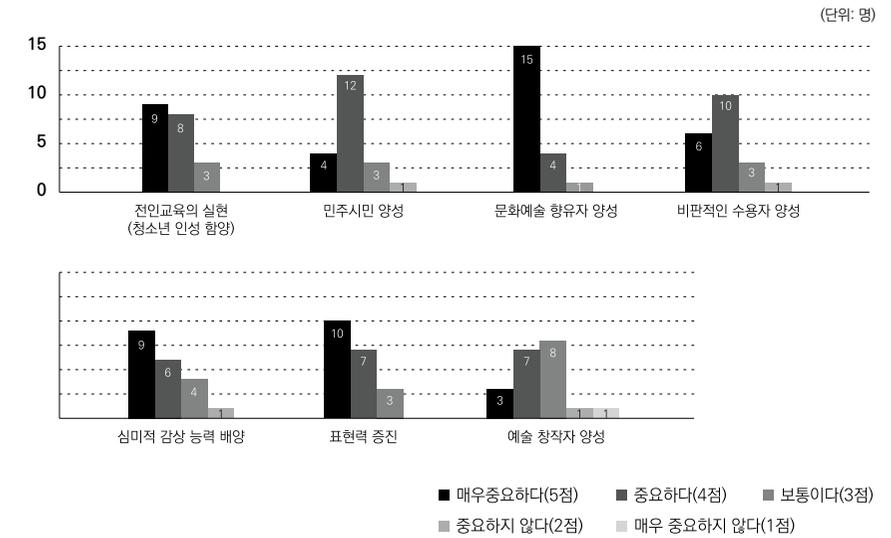
구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	30%	30%	25%	10%	5%	74
B	5%	35%	35%	20%	5%	63
C	25%	15%	35%	20%	5%	67
D	15%	45%	30%	10%	0%	73
E	15%	20%	30%	25%	10%	61
F	10%	25%	45%	10%	10%	63
G	5%	5%	40%	15%	35%	46

A. 상위와 하위 개념으로 구분한다(미디어)영상)영화).
 B. 콘텐츠(내용)의 종류에 따라 구분한다.
 C. 교육 목표에 따라 구분한다(미디어: 민주시민 교육, 영상과 영화: 예술 교육).
 D. 매체의 특수성에 따라 구분한다.
 E. 미디어 리터러시는 문해력에, 영상과 영화 리터러시는 창작에 방점을 둔다.
 F. 매체의 종류에 따라 구분한다.
 G. 차이 없음.

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, A > D > C > B & F > E > G
- 총점에 기반 한다면, 미디어 리터러시 교육/영상 리터러시 교육/영화 리터러시 교육의 차이를 묻는 질문에 대해 'A. 상위와 하위 개념으로 구분한다'(74점)가 가장 중요한 기준으로 꼽혔음. 그 다음으로 'D. 매체의 특수성에 따라 구분한다'(73점), 'C. 교육의 목표에 따라 구분한다'(67점) 순으로 나타남.
- 총점에 기반 한다면, 본 설문문에 대해 가장 전문가 패널이 가장 중요하지 않다고 선택한 항목은 'G. 차이 없음'(46점)이며, 그 다음은 'E. 미디어 리터러시는 문해력에, 영상과 영화 리터러시는 창작에 방점을 둔다'(61점)로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리해도 총점에 따른 순위와 크게 다르지 않음. 'A. 상위와 하위 개념으로 구분한다'와 'D. 매체의 특수성에 따라 구분한다'가 70%로 가장 높은 비율을 보이며, 'G. 차이 없음'이 10%로 제일 낮은 비율을 보임.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 상위, 하위 개념: 미디어는 상위 개념이지만, 영상과 영화는 단순 상위, 하위 개념으로 보기는 어렵다고 생각합니다.
 - 2) 전문가 입장에서는 카테고리 별로의 구분이 필요하겠지만 일반인에게는 그다지 큰 구분의 필요가 있을 것 같지는 않습니다.
 - 3) 미디어 교육의 목표가 넘치는 매체와 메시지의 홍수 속에서 정확한 정보를 찾아내고 이해하는 데 있다면, 영상 교육은 창작을 포함한 의견 표출과 소비의 적절한 균형에 있다고 판단됨. 반면 2시간가량의 집중력을 요하는 영화는 진지한 접근과 깊이 있는 사고를 필요로 하기에 미디어/영상교육과는 다른 방법론이 필요함.
 - 4) 미디어/영상/영화는 매체의 차이를 읽히는 정도라고 생각한다. 현재는 이 매체 간의 차이도 줄어들고 있기때문에 같은 개념에서의 접근이 필요하다.

(4) 귀하께서는 청소년 영화교육은 어떠한 교육 철학(최종목표, 인간상, 가치 등)을 추구해야 한다고 생각하십니까?

<표 3-11> [설문 4]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



<표 3-12> [설문 4]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

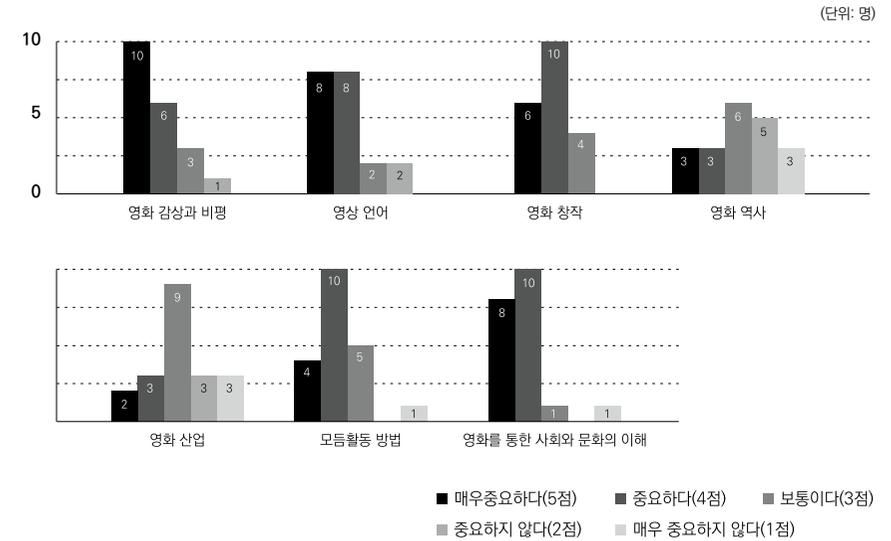
구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	45%	40%	15%	0%	0%	86
B	20%	60%	15%	5%	0%	79
C	75%	20%	5%	0%	0%	94
D	30%	50%	15%	5%	0%	81
E	45%	30%	20%	5%	0%	83
F	50%	35%	15%	0%	0%	87
G	15%	35%	40%	5%	5%	70

- A. 전인교육의 실현(청소년 인성 함양).
- B. 민주시민 양성.
- C. 문화예술 향유자 양성
- D. 비판적인 수용자 양성
- E. 심미적 감상 능력 배양
- F. 표현력 증진
- G. 예술 창작자 양성

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, C > F > A > E > D > B > G
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 청소년 영화교육이 추구해야할 가장 중요한 교육 목표 및 철학으로서 'C. 문화예술 향유자 양성'(94점)을 꼽음. 그 다음으로 'F. 표현력 증진'(87점), 'A. 전인교육의 실현(청소년 인성 함양)'(86점)의 순으로 나타남. 가장 낮은 총점은 받은 항목은 'G. 예술 창작자 양성'(70점), 'B. 민주시민 양성'(79점)의 순으로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리해도 총점에 따른 중요도에는 변함이 없음. 'C. 문화예술 향유자 양성'이 95%로 가장 높은 비율을 보였고, 그 다음으로 'F. 표현력 증진'과 'A. 전인교육의 실현(청소년 인성 함양)'이 85%의 비율을 보임. 가장 낮은 비율을 보인 항목은 'G. 예술 창작자 양성'(40%)으로 나타남.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 영상 리터러시 교육을 통해 영상 관련 진로를 택하려는 학생들에게는 청소년 영화교육이 매우 필요하지만, 그다지 영상물에 관심이 없는 학생들에게 강요할 수는 없다고 생각합니다.
 - 2) 기본적으로 영화교육은 '청소년교육'과 같은 맥락에서 접근해야 한다고 봄. 영화를 전공할 학생들을 양성하는 것이 아니라, 청소년들이 영화를 통해서 예술과 사회에 관한 이해도를 높여 가는 방법을 알아가는 과정이라 사료됨.
 - 3) 표현력 증진이라는 표현이 구체화되어야 한다고 생각합니다.

(5) 귀하께서는 청소년 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이어서 한다고 생각하십니까?

<표 3-13> [설문 5]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



<표 3-14> [설문 5]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	50%	30%	15%	5%	0%	85
B	40%	40%	10%	10%	0%	82
C	30%	50%	20%	0%	0%	82
D	15%	15%	30%	25%	15%	58
E	10%	15%	45%	15%	15%	58
F	20%	50%	25%	0%	5%	76
G	40%	50%	5%	0%	5%	84

- A. 영화 감상과 비평
- B. 영상 언어
- C. 영화 창작
- D. 영화 역사
- E. 영화 산업
- F. 모듬활동 방법
- G. 영화를 통한 사회와 문화의 이해

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, A > G > B&C > F > D&E
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 청소년 영화교육의 교육내용에 포함될 제일 중요한 항목으로 'A. 영화 감상과 비평'(85점)을 선택함. 그 다음으로 'G. 영화를 통한 사회와 문화의 이해'(84점)을, 'B. 영상 언어'(82점)과 'C. 영화 창작'(82점)의 순서로 선택함. 제일 낮은 중요도를 보인 항목은 58점으로 집계된 'D. 영화 역사'와 'E. 영화 산업'으로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리한 경우, 'G. 영화를 통한 사회와 문화의 이해'가 90%로 가장 높은 비율을 보임. 그 다음으로 'A. 영화 감상과 비평'과 'B. 영상 언어'(82점)와 'C. 영화 창작'(82점)이 모두 동일하게 80%를 보임. 제일 낮은 비율로 나타난 항목은 'E. 영화 산업'(25%)이고, 그 다음은 'D. 영화 역사'(30%)임.
- 위 설문 결과에 따르면, 청소년 영화교육의 교육내용에서 영화 산업이나 영화 역사 등의 정보 중심의 내용은 비중이 높아서는 안 될 것으로 판단됨.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 영화교육을 한다면 가장 먼저 이루어져야 하는 것은 영화와 영상의 역사에 대한 개괄 교육이라고 생각합니다. 영화사를 먼저 제대로 이해해야 그 때부터 영화에 대한 거시적인 관점이 수립될 수 있기 때문입니다.
 - 2) 영화를 어떻게 볼 것인가는 영화가 다루는 주제를 사전에 이해하고, 사후 토론을 통해 타인과 나누는 소통이 동반되어야 함. 진로교육이나 창작 교육과 연결짓는 것은 해당 영화를 관람한 이후 관련 영역으로 집중해 시행하는 것이 긍정적이라 여김.

(6) 귀하께서는 초등학교 영화교육의 목표 및 지향점은 무엇이 되어야 한다고 생각하십니까?

〈표 3-15〉 [설문 6]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수

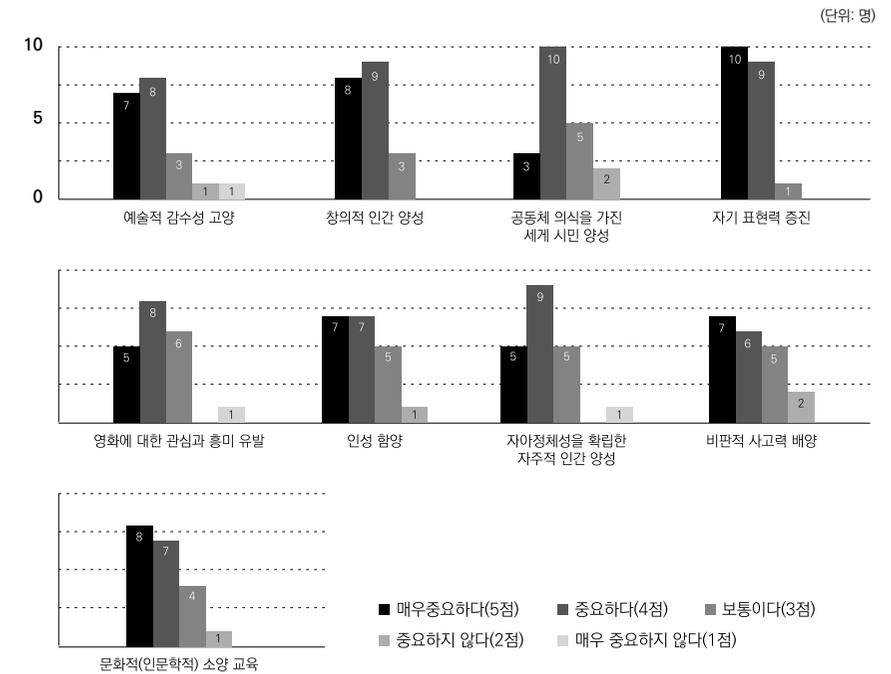


표 3-16) [설문 6]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

(단위: %, 점)

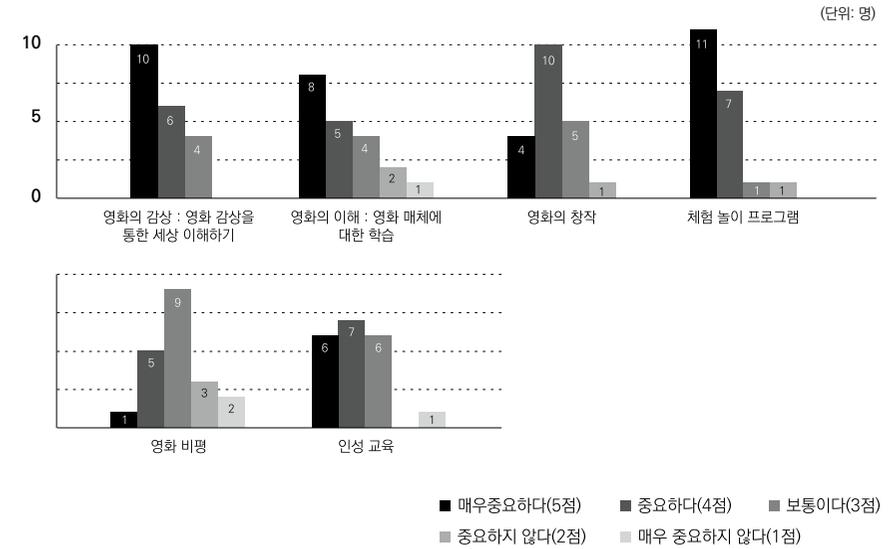
구분	매우중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	35%	40%	15%	5%	5%	79
B	40%	45%	15%	0%	0%	85
C	15%	50%	25%	10%	0%	74
D	50%	45%	5%	0%	0%	89
E	25%	40%	30%	0%	5%	76
F	35%	35%	25%	5%	0%	80
G	25%	45%	25%	0%	5%	77
H	35%	30%	25%	10%	0%	78
I	40%	35%	20%	5%	0%	82

- A. 예술적 감수성 고양
- B. 창의적 인간 양성
- C. 공동체 의식을 가진 세계 시민 양성
- D. 자기 표현력 증진**
- E. 영화에 대한 관심과 흥미 유발
- F. 인성 함양
- G. 자아정체성을 확립한 자주적 인간 양성
- H. 비판적 사고력 배양
- I. 문화적(인문학적) 소양 교육

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, D > B > I > F > A > H > G > E > C
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 초등학교 영화교육의 가장 중요한 목표와 지향점으로 'D. 자기 표현력 증진'(89점)을 꼽음. 그 다음으로 'B. 창의적 인간 양성'(85점), 'I. 문화적(인문학적) 소양 교육'(82점), 'F. 인성 함양'(80점)의 순으로 나타남. 제일 중요도가 낮다고 선택한 항목은 'C. 공동체 의식을 가진 세계 시민 양성'(74점)이며, 그 다음은 'E. 영화에 대한 관심과 흥미 유발'(76점)로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리한 경우도, 총점 기준과 같은 결과를 보임. 'D. 자기 표현력 증진'이 95%로 가장 높은 비율을 나타냄. 그 다음은 'B. 창의적 인간 양성'이 85%, 'I. 문화적(인문학적) 소양 교육'이 75%, 'F. 인성 함양'이 70%의 순으로 나타남. 제일 비율이 낮은 항목은 'C. 공동체 의식을 가진 세계 시민 양성'(65%)으로 나타남.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 초등학교 영화교육에서는 무엇보다도 영화에 대한 관심을 발견하는 것이 가장 우선일 것이라고 생각합니다. 영화를 통해 전인교육까지 이룰 수 있다면 좋겠지만, 영화를 전혀 좋아하지 않는 사람도 많이 본 저로서는 그것도 강요할 수는 없다고 생각합니다.
 - 2) 초등학생 영화교육은 영화 예술에 관한 흥미를 유발하고 그것을 정확히 관람하고 활발히 나누는 과정 안에서 건강한 청소년으로 성장할 수 있도록 돕는 데 초점을 맞춰야 한다고 사료 됨.

(7) 귀하께서는 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이여야 한다고 생각하십니까?

<표 3-17> [설문 기의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



<표 3-18> [설문 기의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

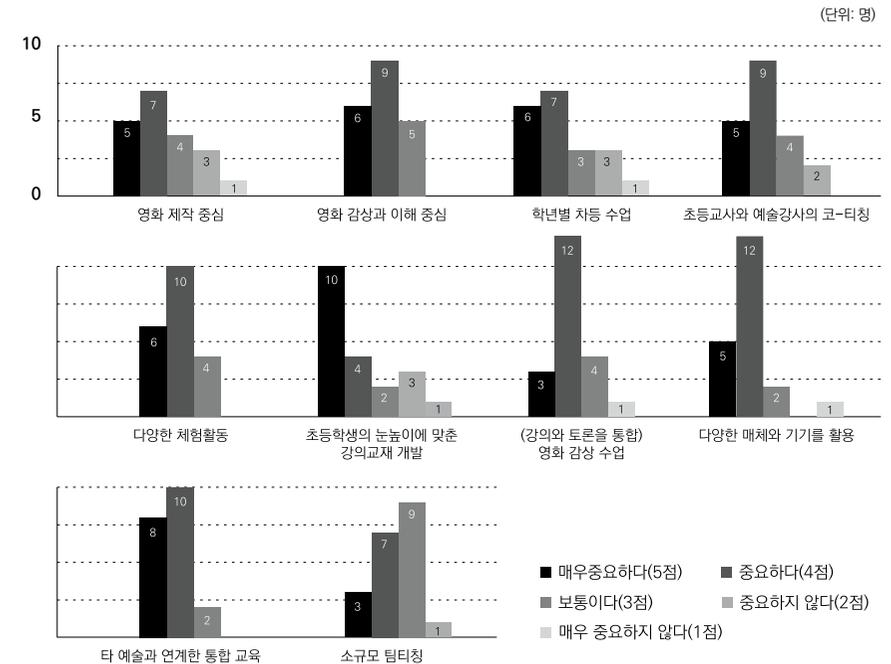
구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	50%	30%	20%	0%	0%	86
B	40%	25%	20%	10%	5%	77
C	20%	50%	25%	5%	0%	77
D	55%	35%	5%	5%	0%	88
E	5%	25%	45%	15%	10%	60
F	30%	35%	30%	0%	5%	77

- A. 영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기
- B. 영화의 이해: 영화 매체에 대한 학습
- C. 영화의 창작
- D. 체험 놀이 프로그램**
- E. 영화 비평
- F. 인성 교육

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, D > A > B&C&F > E
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 교육내용으로서 'D. 체험 놀이 프로그램'(88점)을 꼽음. 그 다음으로 'A. 영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기'(86점)와, 'B. 영화의 이해: 영화 매체에 대한 학습'(77점), 'C. 영화의 창작'(77점), 'F. 인성 교육'(77점)이 꼽힘. 가장 낮은 총점은 받은 항목은 'E. 영화 비평'(60점)으로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리한 경우에도, 'D. 체험 놀이 프로그램'가 90%로 가장 높은 비율을 보이고, 'A. 영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기'가 80%의 높은 비율을 보임. 그 다음으로 'C. 영화의 창작'(70%), 'B. 영화의 이해: 영화 매체에 대한 학습'(65%), 'F. 인성 교육'(65%) 순의 비율을 보이고, 'E. 영화 비평'(30%)이 위의 결과와 동일하게 가장 낮은 비율을 보임.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 성인이 되었을 때 영화를 창작하는 사람보다 감상하는 사람이 훨씬 많습니다. 이런 상황을 고려해서 답변했습니다.
 - 2) 마찬가지로 영화에 대한 관심을 발견하는 것이 최우선이고 모든 것은 그 다음이라고 생각합니다.
 - 3) 새로운 것을 만들고 창작하는 과정의 밑바탕에는 기초적인 지식과 소양이 필요한 데, 최근 예술교육은 '창의력'을 전면에 내세워 이유로 깊은 사고 없는 표현에 치중한 측면이 있음. 영화를 정확히, 꼼꼼히, 차분히 들여다보는 데에서 시작하는 것이 어린이의 집중력을 향상시켜 보다 나은 청소년 교육으로 연결시킬 수 있을 거라 여김.
 - 4) 초등학교에서는 영화를 친근하게 느끼고, 영화를 통해 세상을 이해하고, 자기를 표현할 수 있는 창구로 활용할 수 있다는 것을 배우는 것이 중요하다고 생각합니다.

(8) 귀하께서는 초등학교 영화교육의 교수 방법은 어떻게 되어야 한다고 생각하십니까?

<표 3-19> [설문 8]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



<표 3-20> [설문 8]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

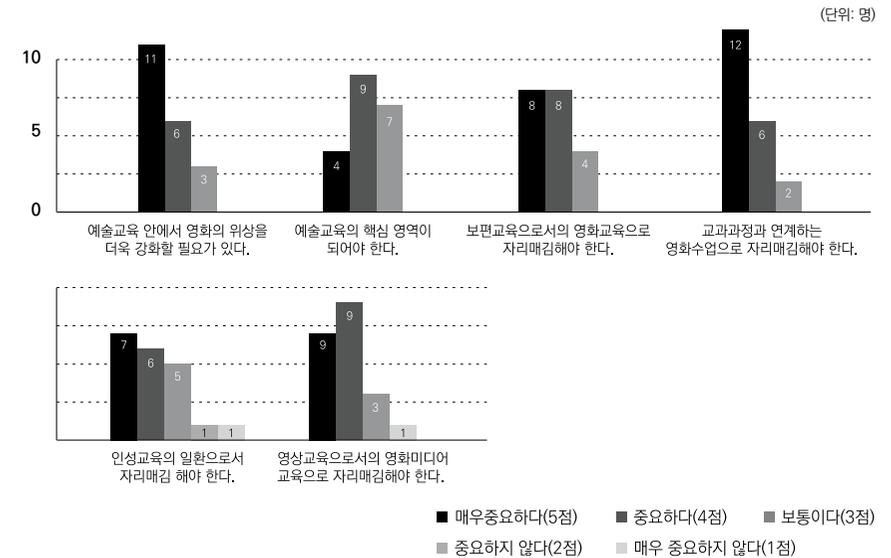
구분	매우중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	25%	35%	20%	15%	5%	72
B	30%	45%	25%	0%	0%	81
C	30%	35%	15%	15%	5%	74
D	25%	45%	20%	10%	0%	77
E	30%	50%	20%	0%	0%	82
F	50%	20%	10%	15%	5%	79
G	15%	60%	20%	5%	0%	77
H	25%	60%	10%	0%	5%	80
I	40%	50%	10%	0%	0%	86
J	15%	35%	45%	5%	0%	72

- A. 영화 제작 중심
- B. 영화 감상과 이해 중심
- C. 학년별 차등 수업
- D. 초등교사와 예술강사의 코-티칭
- E. 다양한 체험활동
- F. 초등학생의 눈높이에 맞춘 강의교재 개발
- G. (강의와 토론을 통합)영화 감상 수업
- H. 다양한 매체와 기기를 활용
- I. 타 예술과 연계한 통합 교육
- J. 소규모 팀티칭

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, I > E > B > H > F > D&G > C > A&J
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 초등학교 영화교육의 교수 방법으로서 'I. 타 예술과 연계한 통합 교육'(86점)을 가장 중요하게 꼽음. 그 다음으로 'E. 다양한 체험활동'(82점), 'B. 영화 감상과 이해 중심'(82점)의 순으로 나타남. 가장 낮은 총점은 받은 항목은 'A. 영화 제작 중심'(72점)과 'J. 소규모 팀티칭'(72점)임.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리하면 'I. 타 예술과 연계한 통합 교육'이 90%로 가장 높은 비율을 보이고, 그 다음으로 'H. 다양한 매체와 기기를 활용'이 85%, 'E. 다양한 체험활동'이 80%의 비율을 보여 약간의 차이가 있음. 가장 낮은 비율을 보인 항목은 'A. 영화 제작 중심'(60%), 'J. 소규모 팀티칭'(50%) 순으로 나타남.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 4점으로 답변한 다양한 '매체와 기기를 활용', '타 예술과 연계한 통합 교육', '소규모 팀티칭'의 경우: 있으면 좋지만 예산 및 시간 등의 문제로 얼마나 가능할지 의문입니다. 그래서 5점이 아닌 4점을 주었습니다.
 - 2) 마찬가지로 영화에 대한 관심이 있는 학생에게는 본격적으로 제작이나 다른 매체와 기기를 활용한 교육이 중요할 수 있지만, 관심이 없는 학생도 매우 많기 때문에 영화교육을 강요할 수 없다고 생각합니다. 관심이 있는지 없는지 알기 위해서는 영화 감상 교육이 가장 기초가 되리라 봅니다.
 - 3) 영화교육은 영화관에서 제대로 된 작품을 진지하게 감상하는 데에서 시작해야 한다고 여김. 영화를 활용하거나, 영화를 만드는 과정은 타 영상 매체 교육과 차별성을 갖기 어려움. 영화관 영화 관람 이전에는 사전 이론 교육, 영화 감상 이후에는 토론과 체험활동을 연결시킨다면 초등학생들의 흥미를 충분히 자극할 수 있음.
 - 4) 초등학교는 소규모 그룹의 체험활동(감상이든 창작이든) 위주의 예술강사의 팀티칭이 필요하다고 생각합니다.

(9) 귀하께서는 예술교육 안에서 영화교육은 어떠한 위상을 차지해야 한다고 생각하십니까?

〈표 3-21〉 [설문 9]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



〈표 3-22〉 [설문 9]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

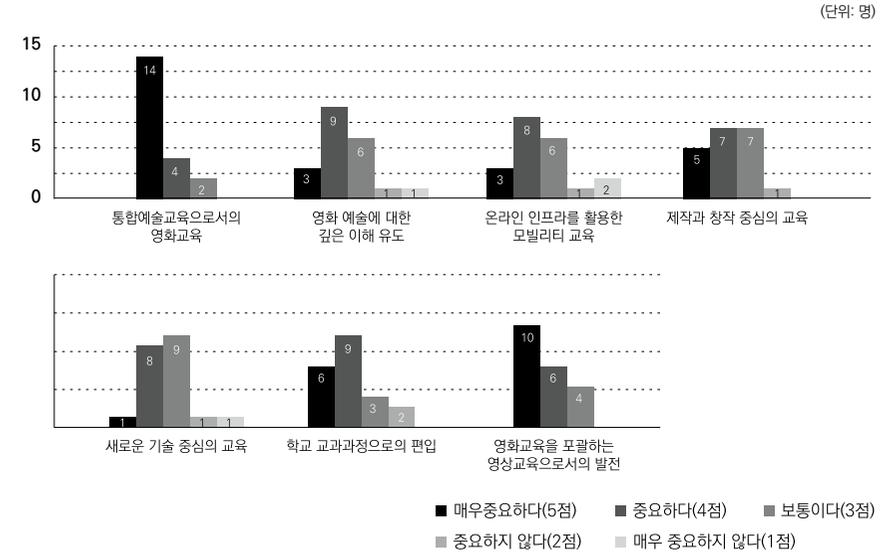
구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	55%	30%	15%	0%	0%	88
B	20%	45%	35%	0%	0%	77
C	40%	40%	20%	0%	0%	84
D	60%	30%	10%	0%	0%	90
E	35%	30%	25%	5%	5%	77
F	35%	45%	15%	5%	0%	82

- A. 예술교육 안에서 영화의 위상을 더욱 강화할 필요가 있다.
- B. 예술교육의 핵심 영역이 되어야 한다.
- C. 보편교육으로서의 영화교육으로 자리매김해야 한다.
- D. 교과과정과 연계하는 영화수업으로 자리매김해야 한다.
- E. 인성교육의 일환으로서 자리매김해야 한다.
- F. 영상교육으로서의 영화미디어교육으로 자리매김해야 한다.

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, D > A > C > F > B & E
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 예술교육 안에서 영화교육이 차지해야 할 위상에 대한 응답으로서 'D. 교과과정과 연계하는 영화수업으로 자리매김해야 한다.'(90점)를 가장 많이 선택함. 그 다음으로 'A. 예술교육 안에서 영화의 위상을 더욱 강화할 필요가 있다.'(88점), 'C. 보편교육으로서의 영화교육으로 자리매김해야 한다.'(84점), 'F. 영상교육으로서의 영화미디어교육으로 자리매김해야 한다.'(82점)의 순으로 나타남. 가장 낮은 총점은 받은 항목은 'B. 예술교육의 핵심 영역이 되어야 한다.'(77점), 'E. 인성교육의 일환으로서 자리매김해야 한다.'(77점)였음.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리해도 'D. 교과과정과 연계하는 영화수업으로 자리매김해야 한다.'이 90%로 가장 높은 비율을 보였고, 그 다음으로 'A. 예술교육 안에서 영화의 위상을 더욱 강화할 필요가 있다.'이 85%의 비율을 보임. 가장 낮은 비율을 보인 항목은 총점 기준과 동일하게 'B. 예술교육의 핵심 영역이 되어야 한다.'(65%), 'E. 인성교육의 일환으로서 자리매김해야 한다.'(65%)로 나타남.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 초등학생을 가르치는 입장에서 답변했습니다.
 - 2) 영화를 비롯한 전반적인 문화교육은 어린 학생들에게 최우선적으로 중요한 교육은 아니고 개인의 선택사항이라고 생각합니다. 개인적으로 가장 중요한 것은 전인교육이고 그것은 무엇보다도 책으로 먼저 이루어져야 한다고 생각합니다.
 - 3) 미술, 음악 중심의 기존 예술 과목이 창작과 연습 중심이었다면, 영화교육은 감상과 소통, 사고 중심으로 방향을 잡을 필요가 있음. 장기적으로는 예술계열 진학생들을 위한 예술과목이 입시에 포함되어야 하고, 영화 역시 그 안에 자리해야 한다고 여깁.

(10) 귀하께서는 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야 할 방향은 무엇이라고 생각하십니까?

<표 3-23> [설문 10]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



<표 3-24> [설문 10]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

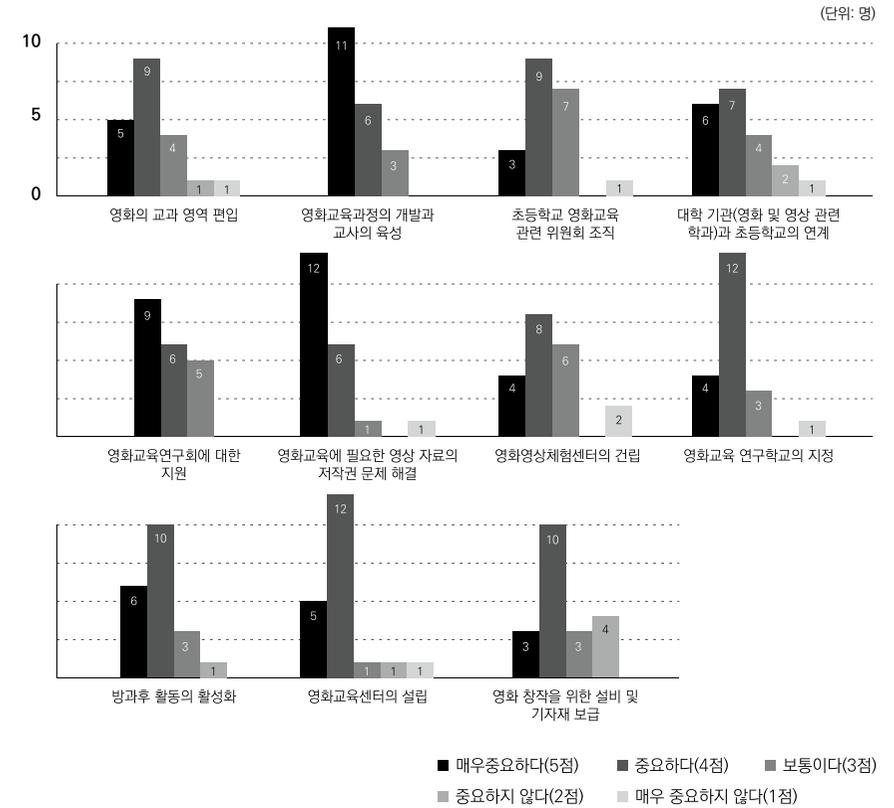
구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	70%	20%	10%	0%	0%	92
B	15%	45%	30%	5%	5%	72
C	15%	40%	30%	5%	10%	69
D	25%	35%	35%	5%	0%	76
E	5%	40%	45%	5%	5%	67
F	30%	45%	15%	10%	0%	79
G	50%	30%	20%	0%	0%	86

- A. 통합예술교육으로서의 영화교육
- B. 영화 예술에 대한 깊은 이해 유도
- C. 온라인 인프라를 활용한 모빌리티 교육
- D. 제작과 창작 중심의 교육
- E. 새로운 기술 중심의 교육
- F. 학교 교과과정으로의 편입
- G. 영화교육을 포괄하는 영상교육으로의 발전

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, A > G > F > D > B > C > E
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야할 방향으로서 'A. 통합예술교육으로서의 영화교육'(92점)을 가장 많이 꼽았고, 그 다음으로 'G. 영화교육을 포괄하는 영상교육으로서의 발전'(86점), 'F. 학교 교과과정으로의 편입'(79점)을 꼽았음. 가장 낮은 총점은 받은 항목은 'C. 온라인 인프라를 활용한 모빌리티 교육'(69점), 'E. 새로운 기술 중심의 교육'(67점)로 모두 70점을 넘지 못한 것으로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리해도 총점에 따른 중요도에는 변함이 없음. 'A. 통합예술교육으로서의 영화교육'이 90%로 가장 높은 비율을 보였고, 그 다음으로 'G. 영화교육을 포괄하는 영상교육으로서의 발전'(80%)과 'F. 학교 교과과정으로의 편입'(75%)의 순으로 나타났고, 가장 낮은 비율을 보인 항목은 총점 기준과 동일하게 'E. 새로운 기술 중심의 교육'(45%)으로 나타남.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 어린 학생들에게는 온라인 영상 매체를 제대로 활용할 수 있도록 하는 교육이 가장 기초가 되어 한다고 생각합니다.
 - 2) 영화는 일반 미디어 콘텐츠와 영상물과 달리 경제적 비용을 포함한 적극적인 선택으로 소비되는 매체임. 다른 매체들보다 깊이 있게 특정 주제를 다루면서도 흥미를 자극할 수 있다는 장점이 있음. 특히 청소년들에게 요구되는 깊이 있는 사고와 소통, 집중력을 기를 수 있는 효과적인 방법론이므로 영화라는 '콘텐츠'를 영상 교육 도구로서 활용하는 것(이는 넘치는 영상 콘텐츠로도 충분히 할 수 있음)이 아니라, 영화관에서 진지하게 영화를 바라보는 교육을 중심으로 진행해야 한다고 여김.

(11) 귀하께서는 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안은 무엇이라고 생각하십니까?

<표 3-25> [설문 11]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



〈표 3-26〉 [설문 11]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

(단위: %, 점)

구분	매우 중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	25%	45%	20%	5%	5%	76
B	55%	30%	15%	0%	0%	88
C	15%	45%	35%	0%	5%	73
D	30%	35%	20%	10%	5%	75
E	45%	30%	25%	0%	0%	84
F	60%	30%	5%	0%	5%	88
G	20%	40%	30%	0%	10%	72
H	20%	60%	15%	0%	5%	78
I	30%	50%	15%	5%	0%	81
J	25%	60%	5%	5%	5%	79
K	15%	50%	15%	20%	0%	72

- A. 영화의 교과 영역 편입
- B. 영화교육과정의 개발과 교사의 육성**
- C. 초등학교 영화교육 관련 위원회 조직
- D. 대학 기관(영화 및 영상 관련 학과)과 초등학교의 연계
- E. 영화교육연구회에 대한 지원
- F. 영화교육에 필요한 영상 자료의 저작권 문제 해결**
- G. 영화영상체험센터의 건립
- H. 영화교육 연구학교의 지정
- I. 방과후 활동의 활성화
- J. 영화교육센터의 설립
- K. 영화 창작을 위한 설비 및 기자재 보급

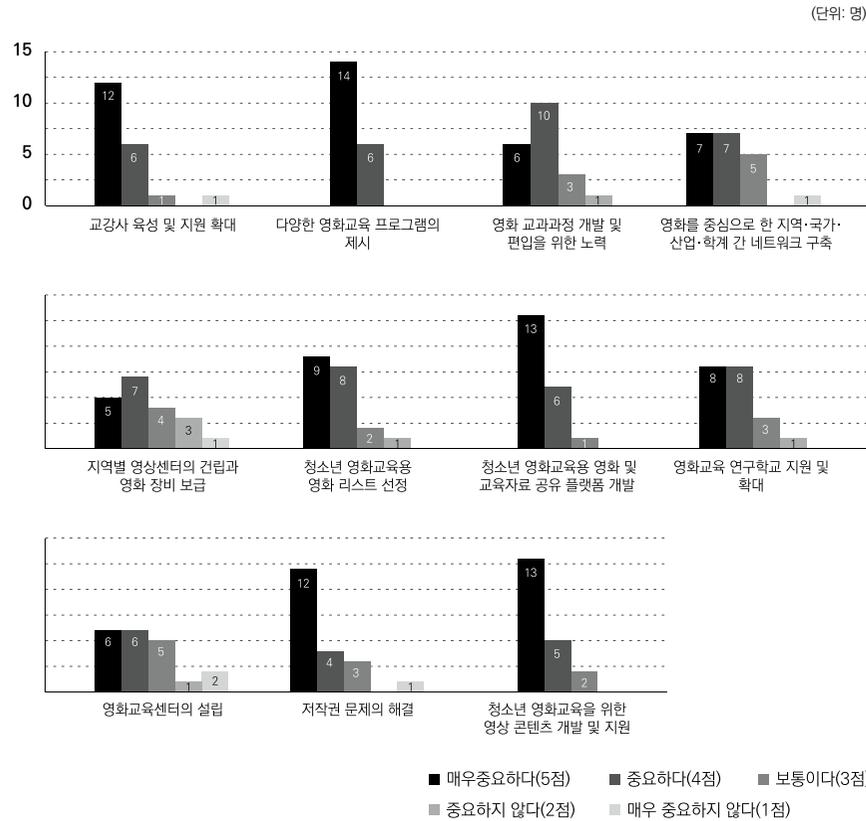
- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, B&F > E > I > J > H > A > D > C > G&K
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안으로서 'B. 영화교육과정의 개발과 교사의 육성'(88점)와 'F. 영화교육에 필요한 영상 자료의 저작권 문제 해결'(88점)을 꼽았으며, 그 다음으로 'E. 영화교육연구회에 대한 지원'(84점), 'I. 방과 후 활동의 활성화'(81점) 등을 선택함. 가장 낮은 총점은 받은 항목은 'G. 영화영상체험센터의 건립'(72점), 'K. 영화 창작을 위한 설비 및 기자재 보급'(72점)이었음.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리하면, 'F. 영화교육에 필요한 영상 자료의 저작권 문제 해결'이 90%로 가장 높은 비율을 보였고, 그 다음으로 'B.

영화교육과정의 개발과 교사의 육성'과 'J. 영화교육센터의 설립'이 85%의 비율을 보임. 가장 낮은 비율을 보인 항목은 'C. 초등학교 영화교육 관련 위원회 조직'과 'G. 영화영상체험센터의 건립'으로 모두 60%의 비율을 보임.

- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 현재 교육목적의 저작권은 저작권법에 의하여 보장받고 있습니다.
 - 2) 영화교육 '연구학교'의 지정 확대
 - 3) 초등학교에서는 전문적이지 않은 수준에서 영상물에 관심이 있는 학생과 그렇지 않은 학생을 구분해서 방과 후 교육을 따로 하는 편이 가장 효율적인 방식이 되리라고 생각합니다. 그렇기 때문에 저작권 문제 해결이 가장 긴급하다고 할 수 있겠고, 그 다음이 방과후 교육을 강화하기 위한 영상교육센터의 건립이라든가 영화교육 연구학교의 지정이라고 봅니다.
 - 4) '영화교육'은 단순히 '영화를 활용한' 교육이 아니라 영화관에서 영화만에 집중하는 관람을 중심에 두어야 한다고 여김. 영화를 역사, 사회, 인권, 성인지감수성... 등 다양한 주제의 교육으로 활용하는 것이 가능하나, 이 역시 영화관에서 오직 해당 주제를 다루는 영화를 감상하는 과정에 초점을 맞춰야 함. 영상자료 저작권 문제는 특히 영화교육과 전혀 다른 '영상/미디어' 교육의 일환이라고 판단됨.

(12) 귀하께서는 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회가 해야 할 일은 무엇이라고 생각하십니까?

〈표 3-27〉 [설문 12]의 평정절차에 의한 항목별 응답자 수



〈표 3-28〉 [설문 12]의 평정절차에 의한 항목별 응답비율 및 총점

구분	매우중요하다	중요하다	보통이다	중요하지 않다	매우 중요하지 않다	총점
A	60%	30%	5%	0%	5%	88
B	70%	30%	0%	0%	0%	94
C	30%	50%	15%	5%	0%	81
D	35%	35%	25%	0%	5%	79
E	25%	35%	20%	15%	5%	72
F	45%	40%	10%	5%	0%	85
G	65%	30%	5%	0%	0%	92

H	40%	40%	15%	5%	0%	83
I	30%	30%	25%	5%	10%	73
J	60%	20%	15%	0%	5%	86
K	65%	25%	10%	0%	0%	91

- A. 교강사 육성 및 지원 확대
- B. 다양한 영화교육 프로그램의 제시
- C. 영화 교과과정 개발 및 편입을 위한 노력
- D. 영화를 중심으로 한 지역·국가·산업·학계 간 네트워크 구축
- E. 지역별 영상센터의 건립과 영화 장비 보급
- F. 청소년 영화교육용 영화 리스트 선정
- G. 청소년 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼 개발
- H. 영화교육 연구학교 지원 및 확대
- I. 영화교육센터의 설립
- J. 저작권 문제의 해결
- K. 청소년 영화교육을 위한 영상 콘텐츠 개발 및 지원

- 총점이 높은 순으로 중요도를 나열하면, B > G > K > A > J > F > H > C > D > I > E
- 총점에 기반 한다면, 전문가 패널은 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회가 해야 할 일로서 'B. 다양한 영화교육 프로그램의 제시'(94점), 그 다음으로 'G. 청소년 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼 개발'(92점), 'K. 청소년 영화교육을 위한 영상 콘텐츠 개발 및 지원'(91점) 등을 선택함. 가장 낮은 총점은 받은 항목은 'D. 영화를 중심으로 한 지역·국가·산업·학계 간 네트워크 구축'(79점), 'I. 영화교육센터의 설립'(73점), 'E. 지역별 영상센터의 건립과 영화 장비 보급'(72점) 순으로 나타남.
- '매우 중요하다'와 '중요하다'에 응답한 비율의 합을 기준으로 순위를 정리하면, 'B. 다양한 영화교육 프로그램의 제시'이 100%의 응답률을 보였고, 그 다음으로 'G. 청소년 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼 개발'(95%)과 'A. 교강사 육성 및 지원 확대'(90%), 'K. 청소년 영화교육을 위한 영상 콘텐츠 개발 및 지원'(90%)의 순으로 나타남. 가장 낮은 비율을 보인 항목은 'E. 지역별 영상센터의 건립과 영화 장비 보급'(60%)과 'I. 영화교육센터의 설립'(60%)이었음.
- 응답자의 추가의견은 아래와 같음.
 - 1) 영화교육 '연구학교'의 지정 확대
 - 2) 영진위가 다양한 교육 프로그램을 개발하고 활성화하는 것은 매우 중요하고 시급한 일이라고 생각합니다.

3) 영화관에서 영화 관람을 중심으로 사전에 영화 이론 또는 영화가 다루는 주제에 관한 교육, 관람 후에는 연계 창작, 직업 교육, 토론과 글쓰기 같은 의견 표출과 교환을 이루기 위해서는 네트워크 구축이 필수적. 학교와 교육청이 극장과 연계를 통해 관람 환경 개선과 할인을 지원하고, 영진위는 교사 교육과 교재 개발을, 영화계와 대학이 수준 높은 연계 교육을 제공할 수 있도록 네트워크를 형성하기 위해서는 지자체 내에 담당 기관(또는 부서) 설치가 반드시 요구됨. 특히 청소년들이 볼만한 영화들을 선정하는 과정과 투명한 선정 위원회 구성은 그 어느 것보다 중요하다고 여김.

다. 3차 델파이 조사

1) 설문기간: 2020년 11월 24일 - 11월 30일

- 초등학교 영화교육 표준안 개발을 위해 3차 델파이 조사에서는 전문가 20인이 1단계와 2단계에서 응답한 내용을 바탕으로 객관식 문항으로 재구성하였으며, 총 20인의 전문가에게 이메일로 설문을 배포하여 응답을 취합하는 비대면 방식으로 조사가 실시됨.

2) 설문결과 분석방법

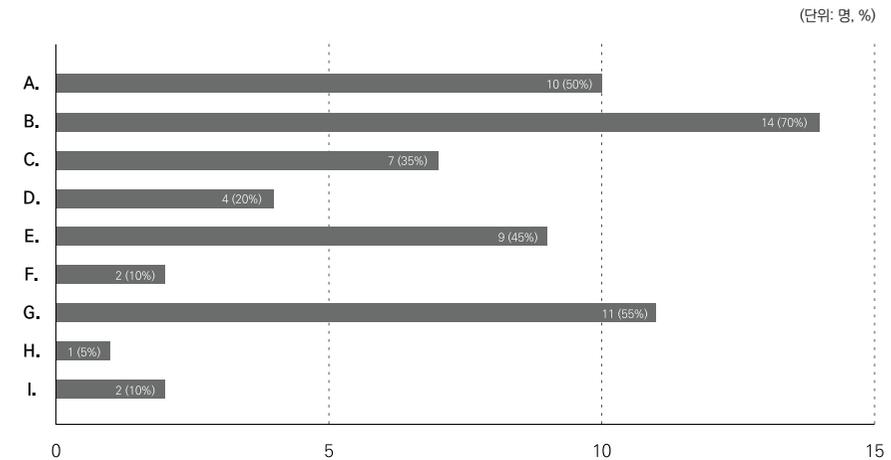
- 3차 조사는 100%의 응답률로 마감되었으며, 전문가 20인이 1단계와 2단계에 응답한 내용을 바탕으로 객관식 문항으로 재구성하였음. 각 질문마다 2단계 설문 결과의 결과를 그래프로 표현하여 제시하였으며, 그래프의 설문 결과를 참고하여 가장 중요하게 생각하는 항목을 3개(3번 질문은 1개) 선택하도록 하였음.

3) 설문결과 및 분석

- 3차 델파이 조사의 결과는 다음과 같음.

(1) 귀하께서는 청소년 영화교육이란 무엇이라 생각하십니까? (3개를 선택해주세요)

<표 3-29> [설문1]의 항목별 응답결과

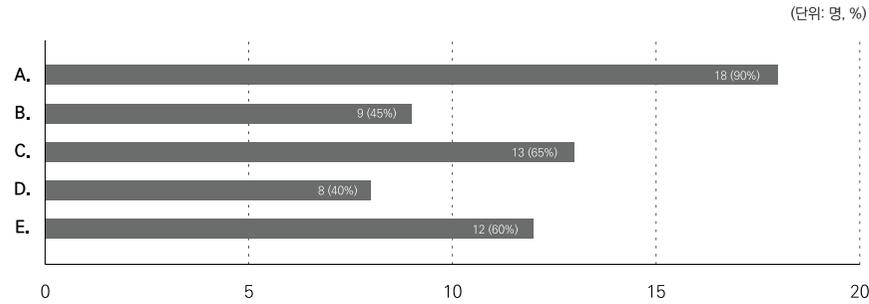


- A. 영화 문해력 교육(감상, 분석과 해석)이다.
- B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼을 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다.
- C. 놀이로서의 영화 및 협동심과 민주시민 역량 강화를 위한 교육이다.
- D. 영화에 대한 관심과 흥미 유도하기 위한 교육이다.
- E. 영상언어 교육이다.
- F. 자아개발과 인성교육이다.
- G. 광범위한 미디어 리터러시를 위한 영화교육이다.
- H. 교육자료로서 영화를 활용하는 것이다.
- I. 진로탐색 교육의 일환이다.

- 청소년 영화교육의 방향과 목표의 가장 중요한 사항으로서 가장 많이 선택한 3가지는 다음과 같음. 'B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼(을) 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다'(14명, 70%), 'G. 광범위한 미디어 리터러시를 위한 영화교육이다'(11명, 55%), 'A. 영화 문해력 교육(감상, 분석과 해석)이다'(10명, 50%).
- 1차 서술형 델파이 조사결과에 의하면, 'B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼을 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다'에는 창작 교육을 통한 표현능력과 창의적 사고력 개발이 핵심임.
- 그 외에 'E. 영상언어 교육이다'(9명, 45%), '놀이로서의 영화 및 협동심과 민주시민 역량 강화를 위한 교육'(7명, 35%)이 많은 선택을 받음.
- 영화 창작을 통한 창의적 사고력 및 융합적인 표현능력, 미디어 리터러시 교육의 일환으로서의 영화교육, 영화 문해력 교육 등이 청소년 영화교육의 방향과 목표에서 중요한 사항으로 고려될 필요가 있음.

(2) 귀하께서는 영화 리터러시 교육이란 무엇이라 생각하십니까? (3개를 선택해주세요)

〈표 3-30〉 [설문2]의 항목별 응답결과

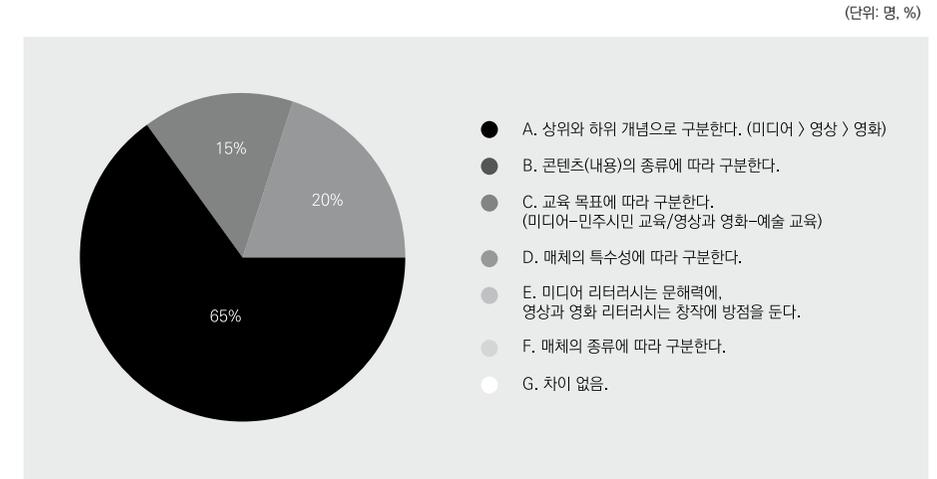


- A. 영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 관한 교육이다.
- B. 영화 창작을 위한 영화언어 및 형식, 제작기술에 관한 교육이다.
- C. 영화가 개인과 사회와 문화에 미치는 영향력에 관한 교육이다.
- D. 미디어로서의 영화의 특수성에 관한 교육이다.
- E. 의사표현의 수단으로서의 영화에 관한 교육이다.

- 전문가 패널이 가장 많이 선택한 항목은 ‘A. 영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 관한 교육이다’로 총 18명이 선택함(90%). 그 다음으로 ‘C. 영화가 개인과 사회와 문화에 미치는 영향력에 관한 교육이다’를 총 12명(60%), ‘E. 의사표현 수단으로서의 영화에 관한 교육이다’를 총 12명(60%)이 선택함.
- 영화 리터러시 교육의 개념을 정립하는 과정에서 위 3가지 요소를 중점적으로 논의할 필요가 있지만, 나머지 요소와 편차가 크지 않아 모든 사항이 골고루 영화교육 교육과정 개발에 반영 될 필요가 있음.

(3) 귀하께서는 미디어 리터러시 교육/영상 리터러시 교육/영화 리터러시 교육의 차이는 무엇이라 생각하십니까? (1개를 선택해주세요)

〈표 3-31〉 [설문3]의 항목별 응답결과

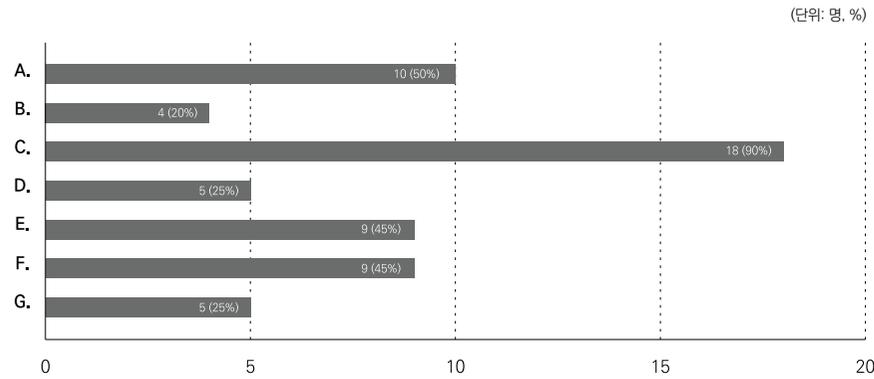


- A. 상위와 하위 개념으로 구분한다(미디어)영상)영화).
- B. 콘텐츠(내용)의 종류에 따라 구분한다.
- C. 교육 목표에 따라 구분한다(미디어: 민주시민 교육, 영상과 영화: 예술 교육).
- D. 매체의 특수성에 따라 구분한다.
- E. 미디어 리터러시는 문해력에, 영상과 영화 리터러시는 창작에 방점을 둔다.
- F. 매체의 종류에 따라 구분한다.
- G. 차이 없음.

- 미디어 리터러시 교육과 영상 리터러시 교육과 영화 리터러시 교육의 개념적 차이로서 가장 많이 지목한 사항은 ‘A. 상위와 하위 개념으로 구분한다’로 총 13명이(65%) 응답함. 그 다음으로 많이 응답한 항목은 총 4명이 응답한 ‘D. 매체의 특수성에 따라 구분한다’이며, 나머지 3명은 모두 ‘C. 교육 목표에 따라 구분한다’를 선택함.
- 1차와 2차 델파이 조사에서는 각 항목이 미디어/영상/영화 리터러시 교육의 개념적 차이로 다양하게 선택되었다. 하지만 3개 항목을 선택하는 설문이 아니었음에도, 2차 설문 결과를 명시한 3차 델파이 조사에서는 위 세 가지 항목으로 확실하게 의견이 모아짐.

(4) 귀하께서는 청소년 영화교육은 어떠한 교육 철학(최종목표, 인간상, 가치 등)을 추구해야 한다고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요)

〈표 3-32〉 [설문4]의 항목별 응답결과

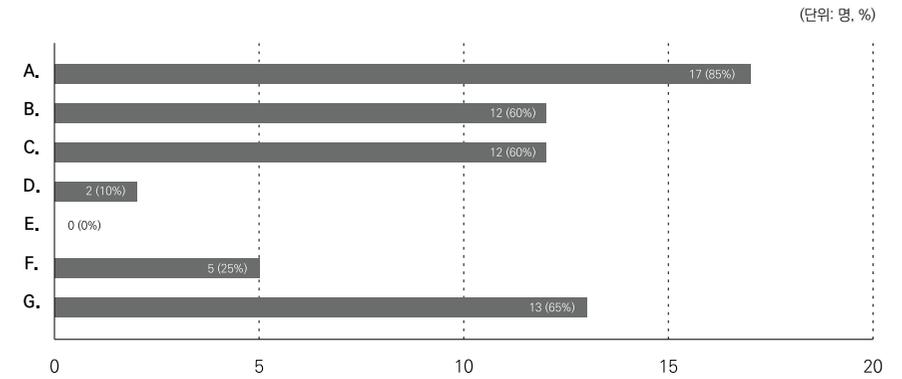


- A. 전인교육의 실현(청소년 인성 함양).
- B. 민주시민 양성.
- C. 문화예술 향유자 양성**
- D. 비판적인 수용자 양성
- E. 심미적 감상 능력 배양
- F. 표현력 증진
- G. 예술 창작자 양성

- 청소년 영화교육이 추구해야 할 교육 철학으로서 가장 많이 선택한 항목은 ‘C. 문화예술 향유자 양성’으로 총 18명(90%)이 응답함. 그 다음으로 ‘A. 전인교육의 실현’이 10명(50%), ‘심미적 감상 능력 배양’이 9명(45%), ‘F. 표현력 증진’이 9명(45%)으로 집계됨.
- 제시된 모든 항목은 청소년 영화교육의 교육 철학에 포함되어야 할 사항이지만, 교육 과정을 계획함에 있어서 전문가 집단이 선택한 3가지 사항인 ‘C. 문화예술 향유자 양성’, ‘전인교육의 실현’ 및 ‘F. 표현력 증진’을 중요하게 고려할 필요가 있음.
- 위 전문가 패널이 선택한 위 세 가지 요소에 따르면, 전문가 패널은 영화교육을 직능교육이 아닌 보편교육으로서 간주하고 있다고 볼 수 있음.

(5) 귀하께서는 청소년 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이어서 한다고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요)

〈표 3-33〉 [설문5]의 항목별 응답결과

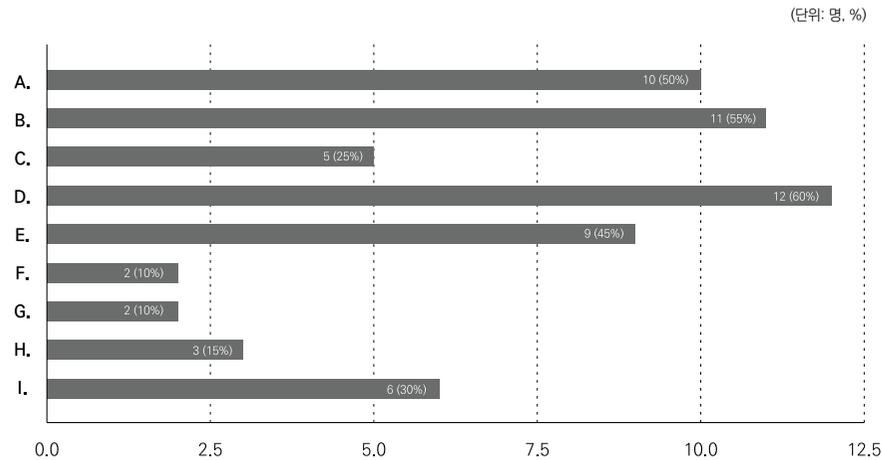


- A. 영화 감상과 비평**
- B. 영상 언어
- C. 영화 창작
- D. 영화 역사
- E. 영화 산업
- F. 모드활동 방법
- G. 영화를 통한 사회와 문화의 이해

- 청소년 영화교육에서 핵심적으로 다루어져야 하는 항목으로서 가장 많이 선택한 것은 ‘A. 영화 감상과 비평’으로 총 17명(85%)이 응답함. 그 다음으로 ‘G. 영화를 통한 사회와 문화의 이해’(13명, 65%), ‘B. 영상 언어’(12명, 60%), ‘C. 영화 창작’(12명, 60%)로 나타남.
- 앞의 4번 설문 ‘청소년 영화교육의 교육철학’의 내용에 맞게 보편교육으로서의 영화교육과 예술적 감수성 및 영화 향유 증진에 필요한 교육내용이 선택됨.
- 제시된 항목 모두 영화교육내용에 골고루 포함되어야 하지만, 특히 전문가 패널의 과반수 이상이 응답한 A, G, B, C는 교육내용 설계에 과정에서 비중 높게 반영될 필요가 있음.

(6) 귀하께서는 초등학교 영화교육의 목표 및 지향점은 무엇이 되어야 한다고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요.)

〈표 3-34〉 [설문6]의 항목별 응답결과

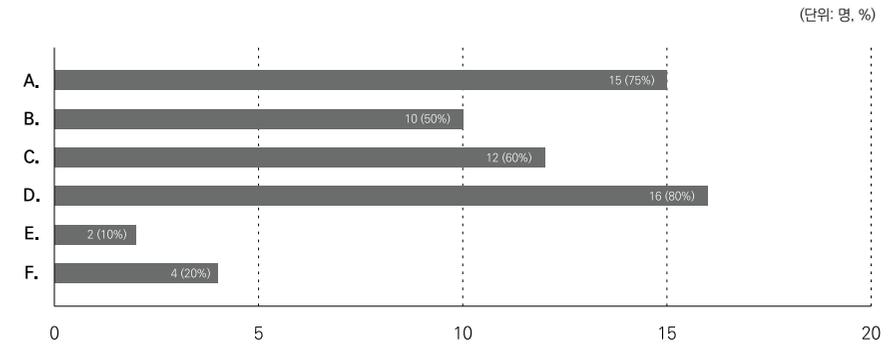


- A. 예술적 감수성 고양
- B. 창의적 인간 양성
- C. 공동체 의식을 가진 세계 시민 양성
- D. 자기 표현력 증진**
- E. 영화에 대한 관심과 흥미 유발
- F. 인성 함양
- G. 자아정체성을 확립한 자주적 인간 양성
- H. 비판적 사고력 배양
- I. 문화적(인문학적) 소양 교육

- 초등학교 영화교육의 목표와 지향점으로 가장 많이 선택된 요소는 ‘D. 자기 표현력 증진’으로 총 12명(60%)이 응답함. 2순위는 ‘B. 창의적 인간 양성’으로 총 11명(55%)이 응답함. 3순위는 ‘A. 예술적 감수성 고양’으로 총 10명(50%)이 응답함.
- 초등학교 영화교육이 추구해야 할 교육적 목표와 지향점은 청소년 영화교육과 마찬가지로 보편교육에 있다고 볼 수 있으며, 창의력 개발과 표현력 증진이라는 일반적인 예술교육의 교육 목표에 상응하는 것으로 나타남.

(7) 귀하께서는 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이어야 한다고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요.)

〈표 3-35〉 [설문7]의 항목별 응답결과



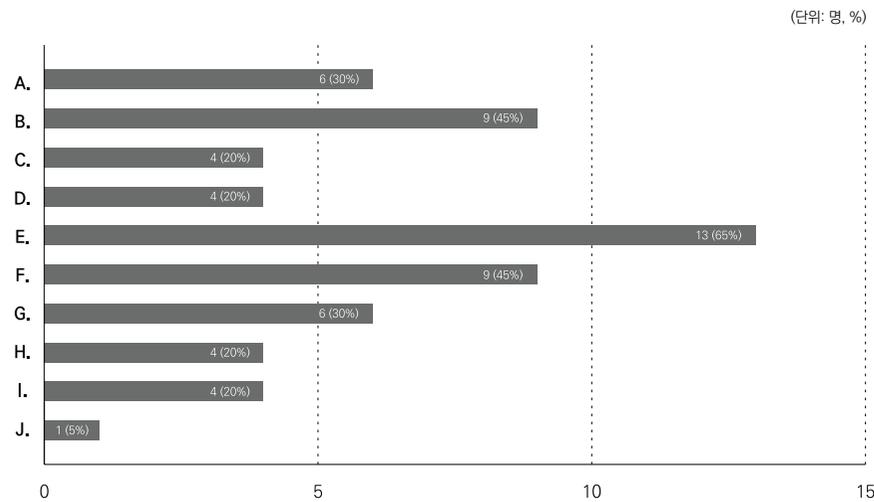
- A. 영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기
- B. 영화의 이해: 영화 매체에 대한 학습
- C. 영화의 창작
- D. 체험 놀이 프로그램**
- E. 영화 비평
- F. 인성 교육

- 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 가장 중요한 교육내용으로서 가장 많이 선택된 3가지는 다음과 같음. ‘D. 체험 놀이 프로그램’(16명, 80%), ‘A. 영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기’(15명, 75%), ‘C. 영화의 창작’(12명, 60%).
- 위 결과를 통해, 초등학교 영화교육에서 가장 중요하게 다뤄져야 할 것은, ‘청소년 영화교육에서 다뤄야 할 교육내용’에 대해 물었던 5번 문항과 비교했을 때, 초등학교 영화교육에서는 학생들의 수준에 맞춰, 이를 ‘체험 놀이 프로그램’의 차원에서 접근하여 학생들이 영화에 보다 친숙하게 다가감으로써 교육효과를 극대화할 수 있도록 교육내용이 구성되어야 한다는 사실을 확인할 수 있음.
- 또한, 학생들에게 영화를 감상하는 방법과 이를 창작에 적용하는 방법을 지도함으로써 이를 통해 세상에 대한 이해를 넓혀나갈 수 있도록 하는 것 역시 중요함을 알 수 있음.
- 그 외에 ‘B. 영화의 이해: 영화 매체에 대한 학습’(12명, 60%)도 다수가 선택하여 영화의 감상과 창작을 위해 기본적인 영화 매체에 대한 교육이 함께 이루어져야함을 알 수 있음.
- 위 결과를 종합했을 때, 초등학교 영화교육은 영화의 감상과 창작을 유기적으로 통합한 형태

로 이뤄져야하며, 이를 딱딱한 교육방식이 아닌 ‘놀이’의 차원에서 접근할 수 있도록 친근한 내용으로 구성해야할 필요가 있음.

(8) 귀하께서는 초등학교 영화교육의 교수 방법은 어떻게 되어야 한다고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요.)

〈표 3-36〉 [설문지의 항목별 응답결과



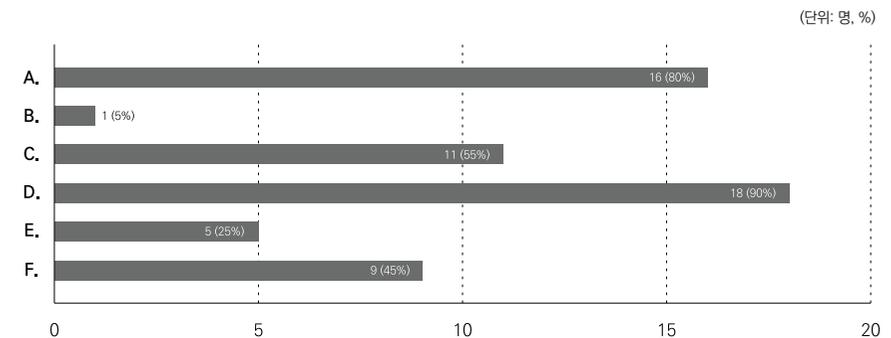
- A. 영화 제작 중심
- B. 영화 감상과 이해 중심
- C. 학년별 차등 수업
- D. 초등교사와 예술강사의 코-티칭
- E. 다양한 체험활동
- F. 초등학생의 눈높이에 맞춘 강의교재 개발
- G. (강의와 토론을 통합)영화 감상 수업
- H. 다양한 매체와 기기를 활용
- I. 타 예술과 연계한 통합 교육
- J. 소규모 팀티칭

초등학교 영화교육의 교수 방법을 묻는 8번 문항에서 가장 많이 선택된 3가지는 다음과 같음. ‘E. 다양한 체험활동’(13명, 65%), ‘B. 영화 감상과 이해 중심’(9명, 45%), ‘F. 초등학생의 눈높이에 맞춘 강의교재 개발’(9명, 45%).

- 위 결과는, 초등학교 영화교육이 이론 중심으로 이뤄지기 보다는 **초등학생의 수준에 맞춰서 다양한 체험활동을 중심으로 구성되어야함**을 보여줌.
- ‘초등학교 영화교육에서 다뤄야할 교육내용’에 대해 물었던 7번 문항과 더불어 초등학생의 수준에 알맞은 교수 방법의 필요성이 가장 중요하게 언급되고 있음. 이는 그동안의 영화교육에서 초등학생의 수준에 맞춰진 교육 프로그램이 부족하여, 영화교육이 보편교육으로서 초등학교 현장에 적용되는 데 어려움이 있었음을 시사하기에 주의를 기울일 필요가 있음.
- 위 결과를 종합했을 때, ‘**다양한 체험활동**’을 통해 학생들의 흥미를 이끌고, ‘**영화 감상과 이해 중심**’으로 학생들이 영화에 보다 쉽게 접근할 수 있도록 유도해야 하며, 교육 대상의 수준을 고려하여 ‘**초등학생의 눈높이에 맞춘 강의교재 개발**’을 통해 체계화된 교수가 이뤄져야 함을 확인할 수 있음.

(9) 귀하께서는 예술교육 안에서 영화교육은 어떠한 위상을 차지해야 한다고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요.)

〈표 3-37〉 [설문지의 항목별 응답결과

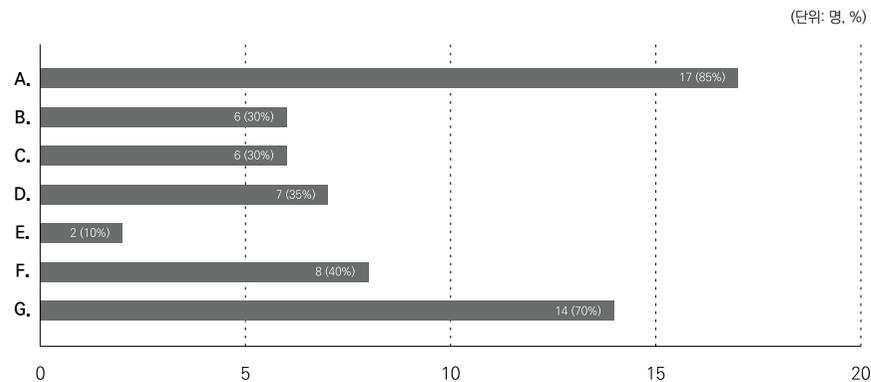


- A. 예술교육 안에서 영화의 위상을 더욱 강화할 필요가 있다.
- B. 예술교육의 핵심 영역이 되어야 한다.
- C. 보편교육으로서의 영화교육으로 자리매김해야 한다.
- D. 교과과정과 연계하는 영화수업으로 자리매김해야 한다.
- E. 인성교육의 일환으로서 자리매김해야 한다.
- F. 영상교육으로서의 영화미디어교육으로 자리매김해야 한다.

- 예술교육 안에서 영화교육이 차지해야하는 위상에 관하여 가장 많은 선택을 받은 선택지는 다음과 같음. 'D. 교과과정과 연계하는 영화수업으로 자리매김해야 한다.'(18명, 90%), 'A. 예술교육 안에서 영화의 위상을 더욱 강화할 필요가 있다.'(16명, 80%), 'C. 보편교육으로서의 영화교육으로 자리매김해야 한다.'(11명, 55%).
- 전문가 패널은 대체로 영화교육이 교과과정과 연계하는 수업으로 자리매김해야 한다는 데 공감하고 있는데, 이는 영화가 예술교육으로서 뿐만 아니라 기존의 교과와 연계하는 형태로 정규교육과정에 편입하여 다양하게 활용 및 응용될 수 있어야함을 보여줌. 특히 이것은 보편교육으로서의 영화교육으로 자리매김해야 한다는 선택지 C와도 밀접하게 연관되어있음.
- 예술교육 안에서 영화의 위상을 더욱 강화할 필요가 있다는 응답이 다수를 차지하여, 그동안 영화교육이 오늘날 문화지형에서 차지하는 위상에도 불구하고 음악, 미술, 연극 등에 비해 상대적으로 중요하게 다뤄지지 못했음을 확인할 수 있음.
- '보편교육으로서의 영화교육'을 강조하는 의견 역시 다수 있어 예술가를 육성하기 위한 특수·전문 교육보다는 공교육 내에서 초등학교 일반을 대상으로 할 수 있는 보편교육이 이뤄져야 함을 강조하고 있음. 그밖에 '영상교육으로서의 영화미디어교육으로 자리매김해야 한다'는 의견도 다수의 응답을 얻어 참고할 필요가 있음.

(10) 귀하께서는 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야할 방향은 무엇이라고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요.)

〈표 3-38〉 [설문10]의 항목별 응답결과

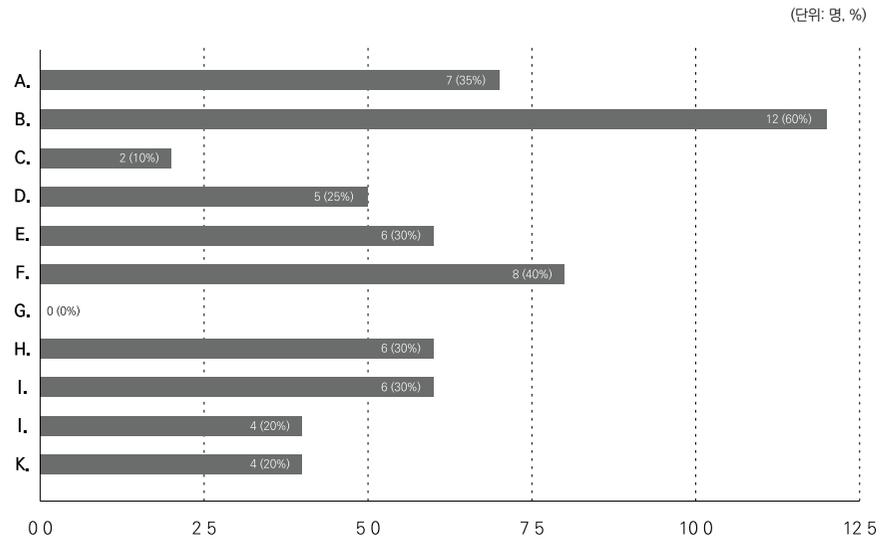


- A. 통합예술교육으로서의 영화교육
- B. 영화 예술에 대한 깊은 이해 유도
- C. 온라인 인프라를 활용한 모빌리티 교육
- D. 제작과 창작 중심의 교육
- E. 새로운 기술 중심의 교육
- F. 학교 교과과정으로의 편입
- G. 영화교육을 포괄하는 영상교육으로의 발전

- 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야할 방향으로 가장 많은 선택을 받은 3가지 선택지는 다음과 같음. 'A. 통합예술교육으로서의 영화교육'(17명, 85%), 'G. 영화교육을 포괄하는 영상교육으로의 발전'(14명, 70%), 'F. 학교 교과과정으로의 편입'(8명, 40%).
- 4차산업 시대에 요구되는 역량이 창조성과 문제 해결능력, 비판적 사고능력인 만큼 이를 아우를 수 있도록 통합예술교육으로서 영화교육이 이루어져야한다는 응답이 주를 이룸. 또한 영화에 국한된 것이 아니라 다른 미디어를 포괄하는 영상교육으로 발전시켜야 한다는 응답이 다수를 이룸.
- '학교 교과과정으로의 편입'이 필요하다는 응답이 총 8명의 선택을 받아, 학생들이 4차산업 시대의 필수 역량을 학습하기 위해서는 영화교육이 보편교육의 일환으로서 공교육 차원에서 이뤄질 필요가 있음을 시사함.
- 이밖에도 'D. 제작과 창작 중심의 교육', 'B. 영화 예술에 대한 깊은 이해 유도', 'C. 온라인 인프라를 활용한 모빌리티 교육' 등이 고르게 선택을 받아, 4차산업 시대에 영화의 제작과 창작, 온라인 인프라 등 다양한 요소가 유기적으로 연결된 형태의 영화교육이 필요함을 알 수 있음.

**(11) 귀하께서는 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안은 무엇이라고 생각하십니까?
(3개를 선택해주세요.)**

〈표 3-39〉 [설문11]의 항목별 응답결과



- A. 영화의 교과 영역 편입
- B. 영화교육과정의 개발과 교사의 육성
- C. 초등학교 영화교육 관련 위원회 조직
- D. 대학 기관(영화 및 영상 관련 학과)과 초등학교의 연계
- E. 영화교육연구회에 대한 지원
- F. 영화교육에 필요한 영상 자료의 저작권 문제 해결
- G. 영화영상체험센터의 건립
- H. 영화교육 연구학교의 지정
- I. 방과후 활동의 활성화
- J. 영화교육센터의 설립
- K. 영화 창작을 위한 설비 및 기자재 보급

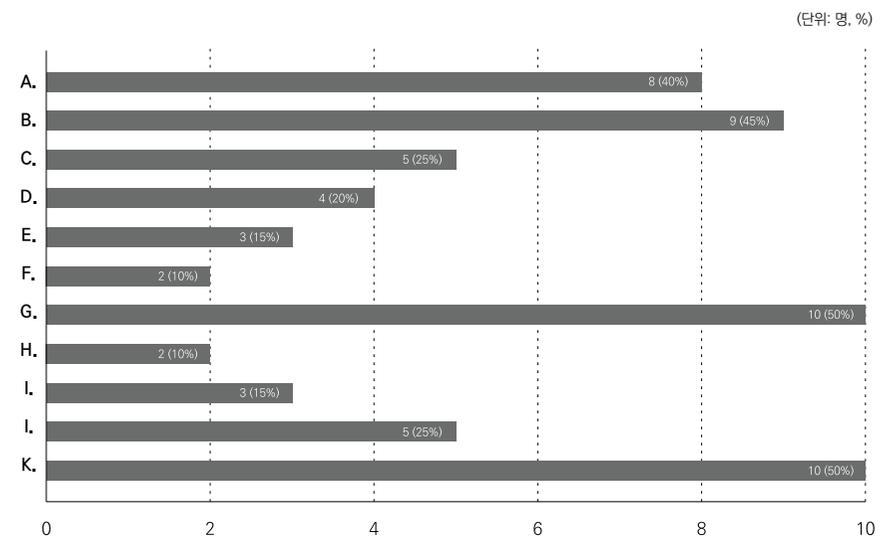
- 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안에 대한 문항에서 가장 많이 응답을 한 3가지는 다음과 같음. 'B. 영화교육과정의 개발과 교사의 육성'(12명, 60%), 'F. 영화교육에 필요한 영상 자료의 저작권 문제 해결'(8명, 55%), 'A. 영화의 교과 영역 편입'(7명, 35%).
- 전문가 패널이 가장 많이 선택한 응답은 현장에서 영화교육을 담당하는 초등교사의 현실적 어려움과 맞닿아 있는 것들이 대다수를 차지함. 그동안 영화교육이 일선 교사의 재량에 의존

하는 바가 컸던 만큼 새롭게 영화교육을 활성화하기 위해 보다 정책적인 차원에서 뒷받침이 매우 시급함을 알 수 있음.

- 체계적인 영화교육과정을 개발하고 보급하고 교사를 육성할 필요가 있으며, 주요한 교재가 되는 영상 자료의 저작권 문제를 해결하고, 영화를 교과에 편입시키기 위한 당국의 정책적 노력이 필요함.
- 그 외에 'E. 영화교육연구회에 대한 지원'(6명, 30%)처럼 이전부터 자생적으로 활동하고 있었던 교사 연구단체에 대한 지원이나, 'H. 영화교육 연구학교의 지정'(6명, 30%), 'I. 방과후 활동의 활성화'(6명, 30%) 등과 같이 기존에 있었던 제도를 보다 강화하고 활성화하는 방향으로 나아가야 한다는 의견이 다수 있었음.
- 또한 '저작권 문제의 해결'과 '영화의 교과 영역 편입', '방과 후 활동의 활성화' 등 교과 및 비교과의 양 측면에서 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 뒷받침이 필요함을 다시 확인할 수 있음.

(12) 귀하께서는 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회가 해야 할 일은 무엇이라고 생각하십니까? (3개를 선택해주세요.)

〈표 3-40〉 [설문12]의 항목별 응답결과



- A. 교강사 육성 및 지원 확대
- B. 다양한 영화교육 프로그램의 제시
- C. 영화 교과과정 개발 및 편입을 위한 노력
- D. 영화를 중심으로 한 지역-국가-산업-학계 간 네트워크 구축
- E. 지역별 영상센터의 건립과 영화 장비 보급
- F. 청소년 영화교육용 영화 리스트 선정
- G. 청소년 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼 개발**
- H. 영화교육 연구학교 지원 및 확대
- I. 영화교육센터의 설립
- J. 저작권 문제의 해결
- K. 청소년 영화교육을 위한 영상 콘텐츠 개발 및 지원**

- 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회가 해야 할 일에 대해 전문가 패널이 가장 많이 선택한 3가지 응답은 다음과 같음. ‘G. 청소년 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼 개발’(10명, 50%), ‘K. 청소년 영화교육을 위한 영상 콘텐츠 개발 및 지원’(10명, 50%), ‘B. 다양한 영화교육 프로그램의 제시’(9명, 45%).
- 우선, ‘청소년 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼 개발’과 ‘청소년 영화교육을 위한 영상 콘텐츠 개발 및 지원’이 필요하다는 응답과 ‘J. 저작권 문제의 해결(5명, 25%)’이라는 응답을 함께 보았을 때, 현재 교육 현장에서 영화교육을 시행하는 데 있어 가장 큰 어려움은 수업에 활용할 영상 콘텐츠를 확보하는 것임을 알 수 있음. 따라서 영화진흥위원회 차원에서 교육용 콘텐츠를 개발 및 공급하고 이를 현장으로 보급할 수 있는 공유 플랫폼을 만드는 것이 매우 중요함.
- ‘A. 교강사 육성 및 지원 확대’(8명, 40%)가 필요하다는 선택지 또한 다수의 선택을 받아 영화진흥위원회 차원에서 영화교육을 위한 교강사를 직접 육성하거나 기타 기관을 통해 육성이 가능하도록 제도적인 노력이 뒷받침되어야함을 확인할 수 있음.
- 그 외에도 ‘C. 영화 교과과정 개발 및 편입을 위한 노력’(5명, 25%), ‘D. 영화를 중심으로 한 지역-국가-산업-학계 간 네트워크 구축’(4명, 20%) 등 영화교육을 위한 거시적 차원의 활성화 방안을 마련해야 함에 주목할 필요가 있음.

1.4. 델파이 조사 결과 분석 소결

- 2015년 개정 교육과정에 근간한 보편교육으로서의 영화교육 표준안 및 초등학교 영화교육 표준안의 원안을 개발하고, 영화 리터러시 중심의 영화교육 기본 틀을 마련하기 위해 본 연구는 영화영상학, 교육학, 교육정책 등 전문가집단을 대상으로 한 델파이 조사를 진행함.
- 전문가들의 의견을 종합하여 객관화된 지표를 도출하기 위해 전문가 20명을 대상으로 3차에 걸쳐 진행한 델파이 조사 결과는 다음과 같음.
- 1번 질문 ‘귀하께서는 청소년 영화교육이란 무엇이라 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 7회 언급된, ‘영화 문해력 교육(감상, 분석과 해석)’과 ‘뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼 활용(융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발)’이었음. 전문가 패널의 응답을 취합하여 재구성한 2차 설문에서는 ‘B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼을 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다’가 84점으로 가장 높은 총점을 받았고, 3차 설문에서도 역시 ‘B. 뉴미디어 영상 기술 및 플랫폼(을) 활용한 융합적인 표현능력 및 창의적인 사고력 개발이다’(14명, 70%)가 가장 높은 우선순위를 보임. 이를 통해 청소년 영화교육에서는, 변화된 뉴미디어 환경에서 새로운 영상 기술과 플랫폼을 활용하여 융합적인 표현능력과 창의적인 사고력을 개발하는 것이 핵심이 되어야 함을 알 수 있음.
- 2번 질문 ‘귀하께서는 영화 리터러시 교육이란 무엇이라 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 20회 언급된, ‘영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 대한 교육’이었음. 전문가 패널의 응답을 취합하여 재구성한 2차 설문에서는 ‘A. 영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 관한 교육이다.’가 85점으로 가장 높은 총점을 받았고, 3차 설문에서도 역시 ‘A. 영화 감상과 비평을 위한 영화 언어와 형식에 관한 교육이다’(18명, 90%)가 가장 높은 우선순위를 차지함. 이에 따라 영화 리터러시 교육에서는 영화 언어와 형식에 대한 접근을 통해 영화의 감상과 비평을 유도하는 내용이 핵심이 되어야 함을 알 수 있음.
- 3번 질문 ‘귀하께서는 미디어 리터러시 교육/영상 리터러시 교육/영화 리터러시 교육의 차이는 무엇이라 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 10회 언급된, ‘상위와 하위 개념으로서 구분(미디어)영상/영화’이었음. 전문가 패널의 응답을 취합하여 재구성한 2차 설문에서도 ‘A. 상위와 하위 개념으로 구분한다(미디어)영상/영화.’가 74점으로 가장 높은 총점을 받았고, 3차 설문에서도 마찬가지로 ‘A. 상위와 하위 개념으로 구분한다(미디어)영상/영화.’(13명, 65%)가 가장 많은 응답을 받음. 이를 통해 전문가 패널은 대체로 미디어/영상/영화 리터러시 교육을 상·하위 개념으로 인식하고 있음을 알 수 있음.

- 4번 질문 ‘귀하께서는 청소년 영화교육의 철학(최종목표, 인간상, 가치 등)은 무엇이라고 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서는 ‘전인교육의 실현(청소년 인성함양)’과 ‘민주시민 양성’이 동일하게 총 9회 언급되어 가장 높은 응답 빈도를 보였으며, 전문가 패널의 응답을 토대로 2차 설문에서는 질문을 ‘귀하께서는 청소년 영화교육은 어떠한 교육 철학(최종목표, 인간상, 가치 등)을 추구해야 한다고 생각하십니까?’로 수정한 후, ‘C. 문화예술 향유자 양성’이 94점으로 가장 높은 총점을 받아 변동이 있었음. 3차 설문에서도 2차와 동일하게 ‘C. 문화예술 향유자 양성’(18명, 90%)이 가장 높은 우선순위를 보임. 이는 청소년 영화교육이 무엇보다도 문화예술의 향유자를 양성하는 데 최종 목표를 두어야함을 보여줌.
- 5번 질문 ‘귀하께서는 청소년 영화교육이란 무엇이라 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 14회 언급된, ‘영화 감상과 비평’이었음. 전문가 패널의 응답을 취합하여 재구성한 2차 설문에서 ‘A. 영화 감상과 비평’이 85점, 3차 설문에서도 역시 ‘A. 영화 감상과 비평’(17명, 85%)이 가장 높은 우선순위를 보여 일관된 결과가 도출되었음.
- 6번 질문 ‘귀하께서는 초등학교 영화교육의 목표 및 지향점은 무엇이 되어야 한다고 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 4회 언급된, ‘예술적 감수성 고양’이었으나 여러 항목이 대체로 고른 분포를 보임. 전문가 패널의 응답을 취합하여 재구성한 2차 설문에서는 ‘D. 자기 표현력 증진’이 89점으로 가장 높은 총점을 받았고, 3차 설문에서도 동일하게 ‘D. 자기 표현력 증진’(12명, 60%)이 가장 높은 우선순위를 보임. 이는 초등학교 영화교육이 학생의 발달 수준에 따라 자기 표현력을 증진하기 위한 교육으로 활용되어야 함을 알 수 있음.
- 7번 질문 ‘귀하께서는 초등학교 영화교육에서 다루어야 할 교육내용은 무엇이여야 한다고 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서는 ‘영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기’가 총 10회로 가장 많은 응답 빈도를 보임. 전문가 패널의 응답을 취합하여 재구성한 2차 설문에서는 ‘D. 체험 놀이 프로그램’(88점)을 꼽음. 3차 설문에서는 ‘A. 영화의 감상: 영화 감상을 통한 세상 이해하기’(17명, 85%)이 가장 높은 우선순위를 보여 2차와 근소한 차이를 보임. 이는 초등학교 영화교육이 영화 감상 중심으로 진행되면서도, 학생들이 교육에 보다 쉽게 참여할 수 있도록 체험 놀이 프로그램의 형태로 진행되어야함을 시사함.
- 8번 질문 ‘귀하께서는 초등학교 영화교육의 교수 방법은 어떻게 되어야 한다고 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 6회 언급된, ‘영화 제작 중심’이었음. 전문가 패널의 응답을 취합하여 재구성한 2차 설문에서는 ‘I. 타 예술과 연계한 통합 교육’이 86점으로 가장 높은 총점을 받았고, 3차 설문에서는 ‘E. 다양한 체험활동’(13명, 65%)이 가장 높은 우선순위를 보여 1, 2차 설문 결과와 큰 차이를 보임.

- 9번 질문 ‘귀하께서는 문화예술교육 안에서 영화교육의 위상은 무엇이라 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 9회 언급된, ‘문화예술교육 안에서 영화의 위상 제고 필요’였음. 질문을 수정할 필요가 있다는 전문가 패널의 응답에 따라 재구성한 2차 설문에서는 ‘귀하께서는 예술교육 안에서 영화교육은 어떠한 위상을 차지해야 한다고 생각하십니까?’라고 질문하여 ‘D. 교과과정과 연계하는 영화수업으로 자리매김해야 한다.’가 90점으로 가장 높은 총점을 받았음. 3차 설문에서도 ‘D. 교과과정과 연계하는 영화수업으로 자리매김해야 한다.’(18명, 90%)가 2차 결과와 동일하게 가장 높은 우선순위를 보임. 이러한 결과는 영화교육이 문화예술교육 안에서 기존 교과과정과 연계하는 형태로 자리매김해야 함을 확인시켜줌.
- 10번 질문 ‘귀하께서는 4차산업 시대에 영화교육이 추구해야 할 방향은 무엇이라고 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 8회 언급된, ‘통합예술교육으로서의 영화교육’이었음. 전문가 패널의 응답에 따라 재구성한 2차 설문에서는 ‘A. 통합예술교육으로서의 영화교육’이 92점으로 가장 높은 총점을 받았음. 3차 설문에서도 마찬가지로 ‘A. 통합예술교육으로서의 영화교육’(17명, 85%)이 가장 많은 선택을 받음. 이는 4차산업 시대가 융복합적 사고능력을 강조하는 만큼 영화교육이 통합예술교육으로서 활용될 수 있어야 함을 나타냄.
- 11번 질문 ‘귀하께서는 초등학교 영화교육을 활성화하기 위한 정책적 방안은 무엇이라고 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 6회 언급된, ‘영화의 정규교과 편입’이었음. 전문가 패널의 응답에 따라 재구성한 2차 설문에서는 ‘B. 영화교육과정의 개발과 교사의 육성’과 ‘F. 영화교육에 필요한 영상 자료의 저작권 문제 해결’이 모두 88점으로 가장 높은 총점을 받았음. 3차 설문에서는 ‘B. 영화교육과정의 개발과 교사의 육성’(12명, 60%)이 가장 많은 선택을 받아 의견이 좁혀짐. 이를 통해 초등학교 영화교육을 활성화하기 위해서는 영화를 정규교과 과정에 편입시키고, 영화교육을 뒷받침할 수 있는 교육과정의 개발과 교사의 육성, 그리고 영상 자료의 저작권 문제 해결이 따라야 함을 알 수 있음. 해당 내용은 본 보고서의 정책 제안에 반영되었음.
- 12번 질문 ‘귀하께서는 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회가 해야 할 일은 무엇이라고 생각하십니까?’의 1차(개방형) 설문에서 가장 많은 응답 빈도를 보인 답변은 총 8회 언급된, ‘교강사 육성 및 지원 확대’였음. 전문가 패널의 응답에 따라 재구성한 2차 설문에서는 ‘B. 다양한 영화교육 프로그램의 제시’가 94점으로 가장 높은 총점을 받았음. 3차 설문에서는 ‘G. 청소년 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼 개발’(10명, 50%)과 ‘K. 청소년 영화교육을 위한 영상 콘텐츠 개발 및 지원’(10명, 50%)이 가장 많은 선택을 받아 차이를 보임. 본 질문에서 전문가 패널은 영화교육 활성화를 위해 영화진흥위원회 차원에서 교강사를 육성하고 지원

하는 한편 다양한 영화교육 프로그램을 제시하고, 영화교육용 영화 및 교육자료 공유 플랫폼을 개발하거나 콘텐츠를 지원하는 등 다양한 정책을 펼쳐야한다는 점을 강조하였음. 이에 따라 해당 내용은 본 보고서에서 영화진흥위원회의 정책 운용 방안에 반영되었음.

2. 초등학교 영화교육 현장 실태조사

2.1. 현장 실태조사 배경 및 목적

- 영화 리터러시 교육의 경우 ‘영화 제작 교육’에 집중하던 기존의 관점에서 벗어나 ‘영화의 문해력 즉 영화를 읽고, 해석하고, 생산하는 능력을 성장·강화시키는 통합적 영화 리터러시 교육’으로 전환되고 있음. 이에 현재, 실제 영화교육 상황이 어떠한지 살펴볼 필요가 있음.
- 참고 자료로서 한국문화예술교육진흥원에서 실시한 「2019 학교 문화예술교육 실태조사」를 확인한 결과, 이 조사는 2019년 전국의 초, 중, 고등학교 대상의 전수조사를 통해 관련 동향을 파악하는데 목적을 두었음. 정규 교육과정 내부뿐 아니라 외부 활동까지 포함하여 문화예술교육의 실태를 파악하고 있는데, 여기서 영화교육은 ‘타 교과 수업에 연계된 예술’안에 포함되어 구체적 비율을 알 수 없음.
- 예를 들어 자율활동 수업의 경우 영화교육은 7.1%의 비율로 운영되고 있는 것으로 나타나지만 이는 초등학교 5학년 기준으로 작성된 것임. 이처럼 영화교육의 실행 실태를 조사했다하더라도, 구체적인 현황을 파악하기에는 무리가 있음. 또한, 동아리 활동에서 영화 관련 동아리는 34.8%로 나타나지만, 정규 교육과정인 창의적 체험활동으로서 동아리와 정규 교육과정 외 자율 동아리를 함께 포함하고 있어 정규 교과 내에서 이루어지는 영화교육의 구체적 현황은 파악하기 어려움.
- 이에 2015년 개정 교육과정에 근간한 보편교육으로서의 초등학교 영화교육 표준안의 원안을 개발하고, 영화 리터러시 중심의 영화교육 기본 틀을 마련하기 위해 본 연구는 영화교육을 실시하고 있는 초등학교 현장 교사 및 학생들을 대상으로 현장 실태 조사를 진행함.
- 전국 모든 초등학교를 대상으로 한 전수 조사는 아니지만, 본 실태조사는 실제 현장에서 진행되고 있는 초등학교 영화교육의 개념, 범위, 방식, 내용, 인식, 그 효과 등의 현황 파악을 통해 영화교육 표준안을 개발하는데 반영하기 위함임.

2.2. 현장 실태조사 방법 및 절차

가. 사전 문헌조사

- 영화교육 및 유사 교과 영역의 실태조사 관련한 선행 연구들의 사례를 통해 실태 조사 설문지의 형식을 참고함. (강영신, 2012; 구영은, 2015; 김기욱, 2013; 김희숙, 2013, 황연주, 2012)

나. 설문 조사(교사/학생 대상 설문)

- 선행 연구를 조사한 결과, 초등학교 교육 관련 설문조사의 경우 주로 신뢰도를 확보하기 위해 교사를 대상으로 한 설문조사로 진행하는 것이 일반적임.
- 본 연구는 연령대가 낮은 초등학생을 대상으로 한 설문조사만으로 신뢰할 수 있는 실태조사 결과를 도출하는 것이 무리라고 판단함. 이에 초기 계획을 수정하여 영화교육을 담당하였던 현장 교사를 대상 설문조사를 함께 진행하기로 결정함.
- 학생 대상 설문조사는 영화교육에 대한 학습자의 인식 및 선호도 조사 차원으로 진행함.
- 학생 대상 설문조사는 영화교육 경험이 있는 학교 내에서 영화교육을 체험한 학생과 체험하지 못한 학생 모두 포함함. 영화교육의 경험이 있는 표집단의 경우, 조사 대상 교사의 영화교육 관련 자료도 분석함.

(표 3-41) 현장 실태조사 진행 절차



다. 현장 실태조사 진행 절차

- 기존 선행 자료를 참고하며 작성된 설문지 초안을 2020년 10월 10일부터 22일까지 3명의 현장 교사에게 총 2회의 자문을 받아 설문지를 최종 완성함.
- 완성한 설문지는 각 학교에 배포하여 2020년 10월 29일부터 11월 10일까지 약 2주간 설문 조사를 실시함. 3개의 초등학교에는 택배로 발송, 나머지 7개의 초등학교에는 이메일로 발송함.
- 설문이 진행되는 과정에서 설문 조사 인원이 추가되어, 현장 교사 24명, 학생 352명(1, 2학년 99명, 3, 4학년 92명, 5, 6학년 161명) 대상으로 설문을 진행함.

2.3. 현장 실태조사 대상 선별 및 목록

가. 현장 실태조사 대상 선별 기준

1) 교사 선별 기준

- 기본적으로 다년간 초등학교에서 미디어 리터러시/영화교육을 해온 교사를 대상으로 함.
- 전역에 걸쳐 표본 학교를 선정함으로써, 해당 학교 교사가 진행하고 있는 영화교육의 실태가 반영될 수 있도록 최대한 고른 지역의 안배를 고려함.
- 영화진흥위원회가 실시하고 있는 영화교육 중점학교 외에, 학교 자체적으로 영화교육을 진행한 학교도 조사 대상으로 선별하여 기관 중심이 아닌 아래로부터의 영화교육 실태조사를 운영함.
- 실태조사의 실효성을 높이기 위해 주로 고학년을 중심으로 이루어져 온 초등학교 영화교육뿐만 아니라 저학년을 대상으로 한 영화교육까지 포함하여 다양한 학년을 경험한 교사를 선별함.

2) 학생 선별 기준

- 응답의 충실도와 효율성을 높이기 위해 설문 대상자인 현장 교사와 직접 연락하여 학생 대상자들을 확보하고 섭외함.
- 영화교육을 진행하는 현장 교사 9명과 해당 교사가 현재 담당하고 있거나, 조사가 가능한 학생을 대상으로 선별함.
- 현재 재학년도 기준 1, 2학년, 3, 4학년, 5, 6학년 교급별로 인원을 고루 분배하여 대상을 선

별함.

- 영화교육 경험이 가장 많은 5, 6학년의 경우, 영화교육 경험 학생과 미경험 학생의 조사 내용을 비교 분석하기 위해 타 교급 대비 50%가량 많은 인원으로 선별함.

나. 현장 실태조사 대상 구성

〈표 3-42〉 지역별 표집단 학교 구성

권역 구분	서울	부산	경남	광주	경기	전북	대전	계
표집단 학교 수	3	1	1	1	1	1	1	9

〈표 3-43〉 지역별 학교별 참여 교사 및 학생 구성

	권역	소속	교사 수 (명)	참여 학생 학년	참여 학생 수 (명)
1	서울	**초등학교	16 ⁸⁶⁾	2학년	74 ⁸⁷⁾
				5학년	61 ⁸⁸⁾
2	서울	**초등학교	1	- ⁸⁹⁾	
3		***초등학교	1	3학년	24
4	경기	**초등학교	1	5학년	28
5	부산	**초등학교	1	5학년	17
6	대전	**초등학교	1	5학년	20
7	광주	**초등학교	1	3학년	24
				4학년	44
8	경남	**초등학교	1	6학년	35
9	전북	**초등학교	1	2학년	25
총 교사 수			24	총 참여 학생 수	352

86) **초등학교의 경우 설문을 담당할 현장교사가 같은 학교 교사들을 자체적으로 섭외하여 교사 15명을 추가로 진행함.

87) 2학년 전 학생.

88) 5학년 전 학생.

89) 해당 학교 교사가 현재 1학년 담당. 2019년 기준 미취학 학생은 설문에서 제외하고, 교사 대상 조사만 진행함.

〈표 3-44〉 교급별 실태조사 참여 학생 수

	교급	참여 학생 수(명)
1	1, 2학년	99
2	3, 4학년	92
3	5, 6학년	161
계		352

2.4. 현장 실태조사 설문지 구성 및 내용

가. 교사용 설문지

- 자문 교사와 설문 조사에 응한 현장 교사가 공통적으로 지적한 사항은 2020년의 영화교육은 코로나19로 인해 정상적으로 진행되지 않았다는 점이었음. 이를 고려하여 현장 교사 대상 설문 조사의 경우 2019년에 진행한 영화교육 경험에 한정함.
- 설문지 질문에서 사용된 영화교육 개념, 교과 연계형, 창의적 체험 활동형 등의 개념은 설문지에서 명시했음.
- 방과 후 활동은 초등학교 교사가 지도하지 않는 영역이기 때문에 문항에서 제외함.
- 교사용 설문 내용은 객관식과 주관식 문항으로 구성함. ‘영화교육에 대한 교사 일반의 경험과 인식’, 주요 ‘교과 연계형 영화감상 및 비평교육과 창작 교육’, ‘창의적 체험활동으로서 영화감상 및 비평교육과 창작 교육’으로 구분하여 각각 교육 내용, 방식, 핵심역량 효과에 대한 설문을 포함함. 또한 초등학교 영화교육의 문제점 및 한계 내용에 대한 설문도 포함함.
- 우선, ‘초등학교 영화교육 경력에 대한 일반’ 파트에서 영화 교육을 진행한 현장 교사들의 영화 교육 경력, 영화 교육 방식과 내용, 영화 교육 관련한 기초 교육 및 연수 프로그램을 참여한 경험이 있는지를 질문하면서 통상적으로 이루어지는 초등학교 영화 교육의 일반적인 경향과 교육자의 기초 경력을 파악하고자 함. 이후 2019년에 이루어진 영화 교육을 집중적으로 주목하면서, 어떤 수업을 통해 몇 시수 진행했는지, 어떤 시수 편성 방법을 택했는지, 학생 수는 몇 명인지 구체적으로 질문했음. 이를 통해 2019년 진행한 영화 교육의 방식, 시수, 시수 편성 방법을 파악하여 어떤 영화 교육의 방식이 주로 이루어지고 있는지 실태를 파악하고자 함.
- 또한, ‘초등학교 영화교육에 대한 인식’ 파트에서는 실제로 이루어진 영화 교육과 별개로, 현장 교사들이 영화 교육의 필요성, 목표 등을 어떻게 인식하고 있는지를 알아보고자 했음. 특히 현장 교사가 인식하고 있는 영화 교육의 효과가 2015년 개정 교육과정의 목표와 어떤 부

분을 공유하고 있는지 알고자 했음.

- ‘교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육/영화 창작 교육’ 파트에서는 교과 연계형 영화 교육이 6가지 핵심 역량 중 어떤 역량을 가장 증진시킬 수 있는지, 그리고 이를 진행하는데 있어 선생님과 학생들의 어려움이 무엇인지 질문함. 이를 통해 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육/영화 창작 교육의 역량 증진 기대 효과를 어떻게 영화 교육의 표준안이 지향할 점과 연결시킬 것인지 알아보하고자 함. 또한 실질적으로 영화 교육의 난점을 규명하여 제도 및 현장의 차원에서 제시할만한 대안을 찾고자 함.
- ‘창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육/창작 교육’ 파트에서는 창의적 체험활동으로서의 영화 교육이 6가지 핵심 역량 중 어떤 역량을 가장 증진시킬 수 있는지, 그리고 이를 진행하는데 있어 선생님과 학생들의 어려움이 무엇인지 질문함. 이를 통해 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육/영화 창작 교육의 역량 증진 기대 효과를 어떻게 영화 교육의 표준안이 지향할 점과 연결시킬 것인지 알아보하고자 함. 또한 실질적으로 영화 교육의 난점을 규명하여 제도 및 현장의 차원에서 제시할만한 대안을 찾고자 함.
- 마지막으로 ‘초등학교 영화교육의 문제점 및 한계’ 파트에서는 영화 교육의 난점 혹은 문제점을 질문하여 구조적, 인식적 차원의 실태를 종합적으로 규명하고자 하였음. 나아가 실제 교육 현장에서 영화 수업의 활성화를 위해 우선적으로 필요한 점을 알아보면서 지금 현재에 신속히 요구되는 영화 교육의 요소를 알아보하고자 함. 이 역시 궁극적으로 실제 영화 교육 현장에서 요구되는 제도 및 현장의 차원의 해결책과 대안을 제시하고자 함.

나. 학생용 설문지

- 학생 대상 설문 조사의 경우, 현장 교사와 달리 2019년 경험에만 의존하여 설문을 진행하는 것이 무리가 있다는 판단 하에 그동안 경험한 영화교육을 바탕으로 설문을 진행하여 기간을 따로 한정하지 않음.
- 학생용 설문 내용은 객관식 문항으로 구성함. ‘나에게 영화란’ 파트에서는 ‘영화감상에 대한 학생 일반의 경험’, ‘영화를 보고 말해보요!’ 파트에서는 ‘학교에서 영화를 감상 및 비평한 경험’, ‘영화를 만들어 봐요!’ 파트에서는 ‘학교에서 영화를 창작한 경험’을 중심으로 질문을 구성함.
- ‘나에게 영화란’ 파트에 속한 질문들은 ‘영화감상에 대한 학생 일반의 경험’에 관한 질문으로 비교적 연령대가 낮은 학생들을 대상으로 한 설문이라는 점을 감안하여, 영화 감상에 대한 선호도, 빈도수, 감상 장소, 감상 플랫폼, 다른 향유자 유무, 영화 선택 기준 등을 질문함. 이를 통해 학생들이 영화라는 매체에 갖는 호감의 정도, 영화와 관계 맺는 방법과 주기 등 기본적인

인 감상 경험 패턴을 알고자 함.

- ‘영화를 보고 말해보요!’ 파트에 속한 질문들은 ‘학교라는 공간에서 수업으로서 접한 영화 감상 경험’을 기반으로 함. 어떤 수업에서 영화를 감상했고, 영화 감상이 수업 이해에 도움이 되었는지 파악함으로써 영화 교육의 효용성을 확인하고자 함. 또한, 영화 감상을 한 후 어떤 활동을 진행했고 좋았던 점과 힘들었던 점이 무엇인지를 파악함으로써, 영화 교육의 효용을 학생들 스스로 인식하고 있는지, 나아가 감상 중심의 영화 교육이 실제로 어떤 역량을 증진시킬 가능성을 내포하고 있는지 발견하고자 함.
- ‘영화를 만들어 봐요!’ 파트에 속한 질문들은 ‘학교라는 공간에서 수업으로서 접한 영화 창작 경험’을 기반으로 함. 어떤 수업에서 영화를 창작했고, 영화 창작의 어떤 과정을 경험했는지 파악하여 영화 창작 교육의 현황을 알고자 함. 또한, 영화 창작을 통해 진행한 활동의 좋았던 점과 힘들었던 점이 무엇인지를 파악하여 영화 교육의 효용을 학생들 스스로 인식하고 있는지, 나아가 창작 중심의 영화 교육이 실제로 어떤 역량을 증진시킬 가능성을 내포하고 있는지 발견하고자 함.
- ‘영화감상에 대한 학생 일반의 경험’을 묻는 설문 결과는 2020년 코로나19로 인한 특수 상황으로 유의미한 통계라 볼 수 없다는 점에서 결과 분석 대상에서 제외함.
- 학생용 설문지는 1, 2학년용과 3~6학년용으로 나누어서 구성함. 설문 문항의 내용은 동일하지만 문항을 교급 수준에 맞게 수정함.
- ‘그외’(기타) 문항에서 요구하는 서술형 답변은 1, 2학년용 설문지에서는 빼고, 3~6학년용 설문지에만 포함함.
- 저학년 학생들에게 어려울 수 있는 단어는 최대한 그 수준에 맞추어 수정함. 예컨대, ‘창의력 향상’은 ‘새로운 생각하기’로 변경함.

2.5. 현장 실태조사 결과 및 분석

- 앞서서도 언급했듯, 코로나19 상황으로 2020년에 초등학교 영화교육이 거의 진행되지 못한 상황에서 실시된 조사이기 때문에, 설문 결과의 한계를 인지할 필요가 있음.
- 현장 교사를 대상으로 한 설문은 2019년 영화교육에 대한 실태조사이고, 학생 대상 조사는 시기를 한정하지 않은 영화교육 경험을 바탕으로 영화교육 인지도 및 선호도 조사로서 참고하는 것이 적절함.

가. 교사용 현장 실태조사 설문 결과 분석

1) 초등학교 영화교육경력 설문 결과

〈표 3-45〉 초등학교 영화교육 경력 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
1. 선생님께서는 초등학교 영화교육을 몇 년 동안 진행하십니까?	① 1년 미만	5	20.8
	② 1~3년	6	25.0
	③ 3~5년	6	25.0
	④ 5~9년	1	4.2
	⑤ 10년 이상	6	25.0
2. 선생님께서는 어떠한 방식의 영화교육을 진행하십니까?(해당사항 복수 체크)	① 교과와 연계된 영화 감상 및 비평 교육	8	21.6
	② 교과와 연계된 영화 창작 교육	7	18.9
	③ 동아리 등 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육	6	16.2
	④ 동아리 등 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육	15	40.5
	⑤ 기타	1	2.7
3. 학생들을 대상으로 영화교육을 진행한 경우 기초 교육을 사전에 진행한 경험이 있으십니까?	① 있다	12	50
	② 없다	12	50
4. 선생님께서는 영화교육과 관련한 교육 및 연수 프로그램에 참여한 경력이 있으십니까?	① 없음	15	62.5
	② 1년 미만	6	25.0
	③ 1~3년	1	4.2
	④ 3~5년	0	0
	⑤ 5년 이상	2	8.3

- 본 설문에서 정의하는 영화교육은 영화 감상 및 비평 교육과 영화 창작(제작) 교육을 모두 포함하는 개념임.
- 위의 〈표 3-45〉와 같이, 초등학교 영화교육 방식은 동아리 등 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육 방식이 40.5%로 가장 많았고, 타 교과와 연계된 영화 감상 및 비평 교육이 21.6%로 그 뒤를 이음. 교과와 연계된 영화 창작 교육은 18.9%로 나타남.
- 학생들을 대상으로 한 영화 기초 교육을 진행한 경험이 있는지에 대한 질문에는 있다는 답변과 없다는 답변이 각각 50%로 양분됨. 영화교육과 관련한 교육 및 연수 프로그램에 참여한 경력은 없다는 답변이 62.5%를 차지함.
- 이렇듯, 초등학교 영화교육 방식은 다양하게 이루어지고 있음에도 불구하고 **관련한 교육 및 연수 프로그램 참여는 미비한 편임.**

2) 2019년도 초등학교 영화교육경력 설문 결과

〈표 3-46〉 2019년도 초등학교 영화교육경력 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
5. 선생님께서는 2019학년도에 초등학교 수업에서 영화교육을 진행하신 적이 있으십니까?	① 있음	17	70.8
	② 없음	7	29.2
5-1. 몇 학년을 대상으로 진행하십니까? (해당사항 복수 체크)	① 1학년	0	0
	② 2학년	1	4.3
	③ 3학년	2	8.7
	④ 4학년	7	30.4
	⑤ 5학년	5	21.7
	⑥ 6학년	8	34.8
5-2. (1, 2학년의 경우) 어떤 수업에서 진행하십니까? (해당사항 복수 체크)	① 국어	1	33.3
	② 수학	0	0
	③ 통합(봄, 여름, 가을, 겨울)	1	33.3
	④ 안전한 생활	0	0
	⑤ 창의적 체험활동	1	33.3
	⑥ 기타	0	0
5-3. (3, 4학년의 경우) 어떤 수업에서 진행하십니까? (해당사항 복수 체크)	① 국어	6	24.0
	② 사회	2	8.0
	③ 도덕	5	20.0
	④ 수학	0	0
	⑤ 과학	0	0
	⑥ 영어	0	0
	⑦ 음악	2	8.0
	⑧ 미술	2	8.0
	⑨ 창의적 체험활동	8	32.0
	⑩ 기타	0	0
5-4. (5, 6학년의 경우) 어떤 수업에서 진행하십니까? (해당사항 복수 체크)	① 국어	6	20.7
	② 사회	5	17.2
	③ 도덕	1	3.4
	④ 수학	0	0
	⑤ 과학	0	0
	⑥ 영어	0	0
	⑦ 음악	4	13.8
	⑧ 미술	3	10.3
	⑨ 창의적 체험활동	9	31.0
	⑩ 기타	1	3.4

5-5. 2019학년도 기준으로 한 학기당 실제 영화교육(교육과정 편제 없는 것도 포함)을 몇 시수 운영하십니까?	2019년 1학기	13	평균 13.9시간
	2019년 2학기	13	평균 12.0시간
6. 동아리 등 창의적 체험 활동으로 수업 진행 시, 몇 명의 학생을 대상으로 진행하십니까?	① 10명 미만	0	0
	② 10~14명	2	8.7
	③ 15~19명	4	17.4
	④ 20~24명	13	56.5
	⑤ 25명 이상	4	17.4
7. 영화교육의 시간 배정 및 편성은 어떻게 하십니까?	① 단일 교과 단일 단원 안에 편성(국어 시간 등)	1	3.6
	② 단일 교과 단원 재구성을 통해 편성	2	7.1
	③ 복수 교과 시간을 재구성해서 편성	4	14.3
	④ 창의적 체험활동 시간에 편성	14	50.0
	⑤ 교과와 창의적 체험활동 시간을 재구성하여 편성	7	25.0
	⑥ 기타	0	0
8. 영화교육을 하기 위해 연계한 기관이 있나요? 있었다면 어떤 기관이었습니까?	① 없음(학교 자체 실시)	10	43.5
	② 교육청 및 교육부	0	0
	③ 문화체육관광부(한국문화예술교육진흥원 등)	8	34.8
	④ 지방자치단체	1	4.3
	⑤ 기타	4	17.4

- <표 3-46>에서 알 수 있듯, 2019년도 초등학교 수업에서 영화교육을 진행한 경험이 있느냐는 질문에 진행한 경험이 있다는 답변은 70.8%로 나타났고, 없다는 답변은 29.2%로 나타남. 교급별로 살펴보면, 6학년은 34.8%, 4학년은 30.4%, 5학년은 21.7%로 나타남.
- 모든 교급을 통틀어, 영화교육은 창의적 체험활동을 통해 진행했다는 경우가 가장 많았음. 그 다음으로 1, 2학년의 경우 통합 교과 수업, 3, 4학년의 경우 국어/도덕 교과 수업, 5, 6학년의 경우 국어/사회 교과 수업을 통해 진행했다고 응답함.
- 2019년도 한 학기당 영화교육의 시수 운영은 응답자에 한해 보건대, 1학기는 평균 13.9시간, 2학기는 평균 12 시간으로 나타났으며, 영화교육의 시간 배정 및 편성 방식에 대한 질문에는 창의적 체험활동 시간을 재구성하여 편성했다는 응답이 50%로 나타났음. 그 다음으로는 교과와 창의적 체험활동 시간을 재구성하여 편성한다는 답변이 25%였음.
- <표 3-46>의 결과를 통해, 영화교육은 저학년 교급보다 고학년 교급을 대상으로 주로 진행되어 왔고, 주로 창의적 체험활동 수업 시간이나 교과와 창의적 체험활동 수업 시간을 재구성한 시수를 활용하여 영화교육을 진행함을 확인 할 수 있음.

3) 초등학교 영화교육에 대한 인식 설문 결과

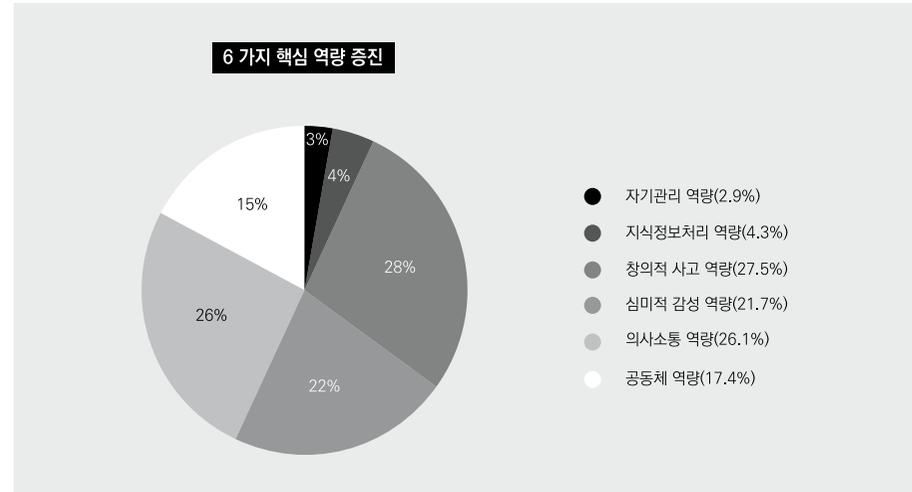
<표 3-47> 초등학교 영화교육에 대한 인식 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
1. 초등학교 학생들을 대상으로 한 영화교육이 필요하다고 생각하십니까?	① 매우 그렇다	9	36.0
	② 약간 그렇다	13	52.0
	③ 보통이다	2	8.0
	④ 약간 아니다	1	4.0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
2. 한국문화예술교육진흥원에서 실시한 2019년 문화예술교육 실태조사에 따르면, 초등학교 문화예술 관련 자율활동 교육 중 영화교육이 차지하는 비율은 7%입니다. 적당하다고 생각하십니까?	① 매우 그렇다	5	20.8
	② 약간 그렇다	5	20.8
	③ 보통이다	6	25.0
	④ 약간 아니다	6	25.0
	⑤ 전혀 아니다	2	8.3
3. 2015년 개정 교육과정의 목표 중 하나는 '창의융합형 인재의 양성'입니다. 영화교육이 창의융합형 인재 양성에 도움이 된다고 생각하십니까?	① 매우 그렇다	11	45.8
	② 약간 그렇다	10	41.7
	③ 보통이다	2	8.3
	④ 약간 아니다	1	4.2
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4. 2015년 개정 교육과정에서 창의융합형 인재 양성의 방법으로 6가지 핵심 역량을 강조하고 있습니다. 진행하신 영화교육은 어떤 핵심 역량을 증진시킬 것이라 생각하십니까? (해당사항 복수 체크)	① 자기관리 역량 증진	2	2.9
	② 지식정보처리 역량 증진	3	4.3
	③ 창의적 사고 역량 증진	19	27.5
	④ 심미적 감성 역량 증진	15	21.7
	⑤ 의사소통 역량 증진	18	26.1
	⑥ 공동체 역량 증진	12	17.4

- <표 3-47>과 같이, 현장 교사들은 초등학교 학생들을 대상으로 한 영화교육의 필요성에 관한 질문에 약간 그렇다(52.0%), 매우 그렇다(36.0%)로 답했고, 영화교육이 창의융합형 인재 양성에 도움이 될 것이라는 질문에도 매우 그렇다(45.8%), 약간 그렇다(41.7%)고 답변함.
- 진행한 영화교육이 2015년 개정 교육과정에서 제시한 6가지 핵심 역량 중 어떤 핵심 역량을 증진시킬 것으로 생각하는지에 대한 질문에는 창의적 사고 역량이 27.5%로 가장 높았고, 의사소통 역량이 26.1%였음. 세 번째는 심미적 감성 역량 증진으로 21.7%였으며, 공동체 역량 증진은 17.4%였음.
- 위의 <표 3-47> 결과로 알 수 있듯, 현장 교사들은 초등학교 영화교육의 필요성과 영화교육이 창의융합형 인재 양성이라는 목표에도 기여할 수 있음을 인지하고 있음을 확인할 수 있음.

구체적으로 영화교육이 핵심 역량 중 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량을 증진시킬 수 있는 교육으로서 2015년도 교육 개정 목표에 부합함을 확인할 수 있었음.

〈표 3-48〉 영화교육이 증진 시킬 것이라 기대하는 핵심 역량



4) 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육 설문 결과

- 본 설문에서 교과 연계형 수업이란 국어, 사회, 도덕 등의 교과와 연계하여 영화를 감상하고 이행하는 수업을 의미함.

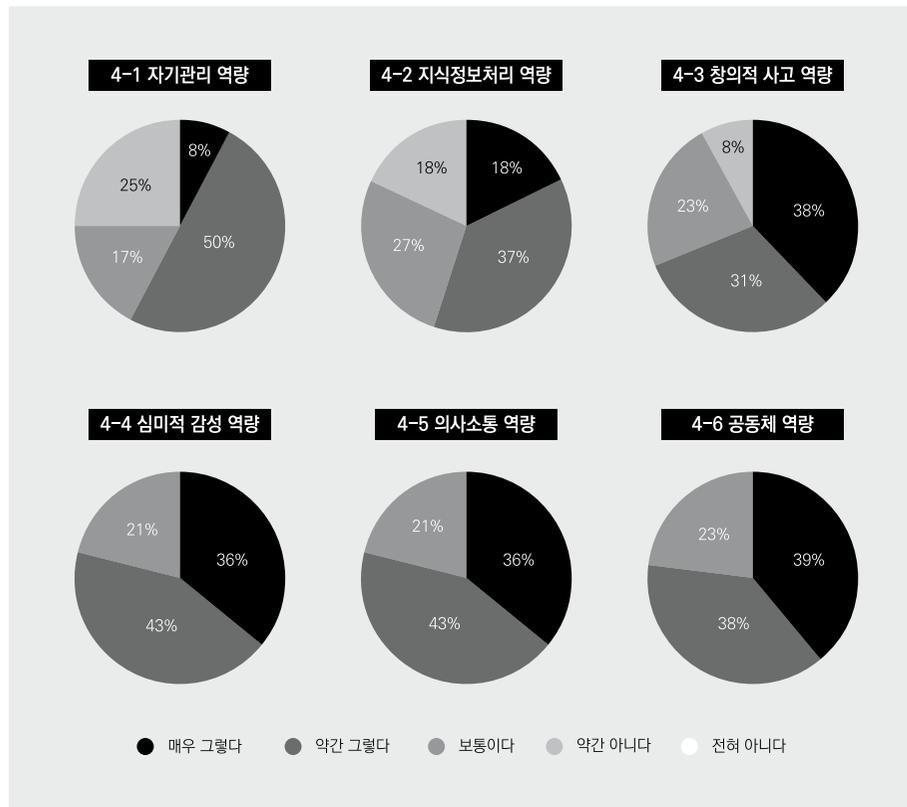
〈표 3-49〉 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
1. 선생님께서는 2019학년도에 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육을 진행하신 적이 있습니까?	① 있음	12	50.0
	② 없음	12	50.0
2. 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육을 진행하셨다면, 진행한 활동 내용은 어떤 것이었습니까? (해당사항 복수 체크)	① 교과 내용과 연계된 영화에 대해 토의 및 토론하기	9	26.5
	② 교과 내용과 연계된 그림 그리기 혹은 이미지로 재구성하기	8	23.5
	③ 교과 내용과 연계된 글쓰기	7	20.6
	④ 교과 내용과 연계된 역할 놀이 혹은 상황극	9	26.5
	⑤ 기타	1	2.9

3. 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육을 진행하는 것이 학생들에게 교과를 이해시키고 적용하는데 도움이 된다고 생각하십니까?	① 매우 그렇다	5	35.7
	② 약간 그렇다	5	35.7
	③ 보통이다	4	28.6
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4. 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육이 어떤 핵심 역량을 증진시켰다고 생각하십니까? 각 역량 증진의 정도를 체크해주시시오.	① 매우 그렇다	1	8.3
	② 약간 그렇다	6	50.0
	③ 보통이다	2	16.7
	④ 약간 아니다	3	25.0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-1. 자기관리 역량 증진	① 매우 그렇다	2	18.2
	② 약간 그렇다	4	36.4
	③ 보통이다	3	27.3
	④ 약간 아니다	2	18.2
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-2. 지식정보처리 역량 증진	① 매우 그렇다	5	38.5
	② 약간 그렇다	4	30.8
	③ 보통이다	3	23.1
	④ 약간 아니다	1	7.7
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-3. 창의적 사고 역량 증진	① 매우 그렇다	5	35.7
	② 약간 그렇다	6	42.9
	③ 보통이다	3	21.4
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-4. 심미적 감성 역량 증진	① 매우 그렇다	5	35.7
	② 약간 그렇다	6	42.9
	③ 보통이다	3	21.4
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-5. 의사소통 역량 증진	① 매우 그렇다	5	35.7
	② 약간 그렇다	6	42.9
	③ 보통이다	3	21.4
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-6. 공동체 역량 증진	① 매우 그렇다	5	38.5
	② 약간 그렇다	5	38.5
	③ 보통이다	3	23.1
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
5. 교과 연계형 영화 감상 및 비평 수업을 진행하는데 있어 선생님께서 가장 어려웠던 점은 무엇이었습니까?	① 교과서 내 영화 설명 및 자료의 미흡함	3	23.1
	② 영화에 대한 기초 및 전문 지식의 부족	4	30.8
	③ 영화 상영에 필요한 시수 확보	5	38.5

6. 교과 연계형 영화 감상 및 비평 수업을 진행하는데 있어 학생들이 가장 어려워했던 점은 무엇이었습니까?	④ 학생들의 참여의지 부족	1	7.7
	⑤ 기타	0	0
	① 수업과 영화의 관련성이 낮아 이해하기 어려움	1	7.1
	② 영화에 대한 기초 및 전문 지식의 부족	4	28.6
	③ 한번에 영화를 감상하는 것을 어려움	1	7.1
	④ 토론 및 글쓰기 등의 자기 표현 활동을 어려움	6	42.9
⑤ 기타	2	14.3	

〈표 3-50〉 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육의 핵심 역량 증진 효과



- 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육을 진행한 현장 교사는 응답자의 50%를 차지함.
- 이들은 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육이 창의적 사고 역량과 공동체 역량을 가장 많이

증진 시킬 것이라 응답했고 그 다음으로 심미적 감성 역량, 의사 소통 역량이 증진 될 것이라 응답함.

- 현장 교사의 입장에서 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육 진행에 있어 가장 어려운 점으로 영화 상영에 필요한 시수 확보(38.5%)를 가장 많이 꼽았으며, 영화에 대한 기초 및 전문 지식 이 부족함(30.8%)을 그 다음으로 꼽음.
- 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육 진행에 있어 학생들이 어려워한 점은 토론 및 글쓰기 등 의 자기표현의 활동이 42.9%를 차지하였고, 영화에 대한 기초 및 전문 지식의 부족은 28.6% 를 차지했음.
- 위의 〈표 3-49〉 결과로 알 수 있듯, 교과 연계형 영화 수업의 어려움은 시수 확보와 전문 지 식의 부족 문제가 큰 비중을 차지함. 교과 연계형 영화 감상 및 비평 교육은 핵심 역량 중, 심 미적 감성 역량, 의사소통 역량을 가장 증진시키며, 공동체 역량, 창의적 사고 역량이 증진될 것이라는 의견을 확인할 수 있었음.

5) 교과 연계형 영화 창작 교육 설문 결과

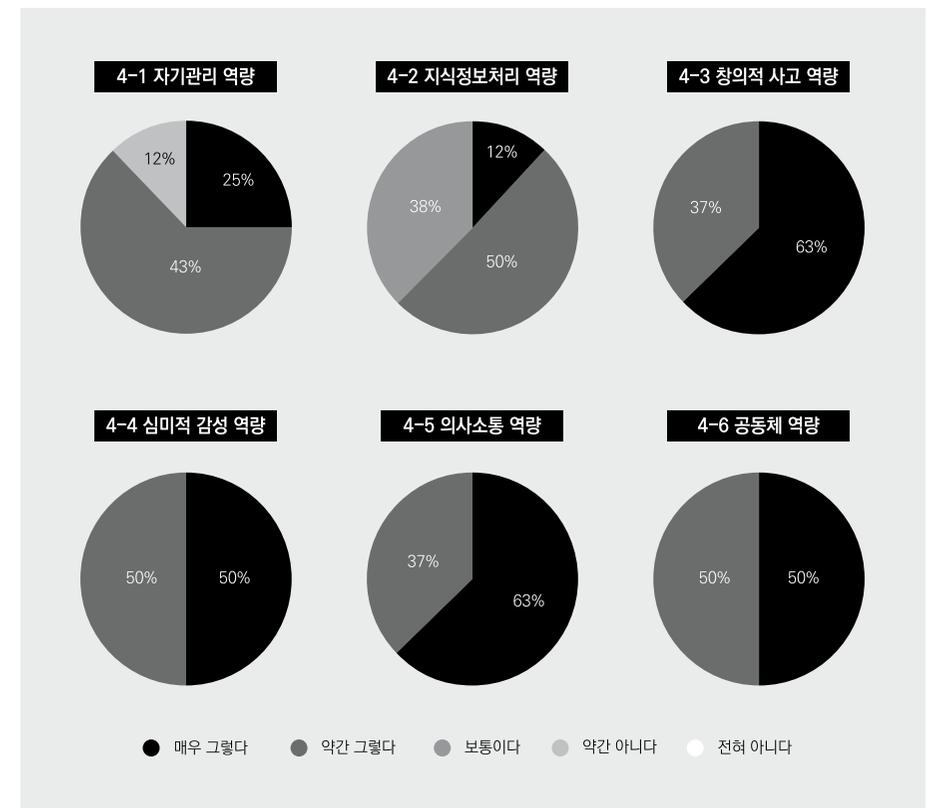
〈표 3-51〉 교과 연계형 영화 창작 교육 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
1. 선생님께서는 2019학년도에 교과 연계형 영 화 창작 교육을 진행하신 적이 있습니까?	① 있음	7	29.2
	② 없음	17	70.8
2. 교과 연계형 영화 창작 교육을 진행했다면, 진행한 활동 내용은 어떤 것이었습니까? (해당 사항 복수 체크)	① 교과 내용과 연계된 영화에 대해 토의 및 토 론하기	6	18.2
	② 콘티 만들기	5	15.2
	③ 연출하기	5	15.2
	④ 촬영하기	6	18.2
	⑤ 편집하기	6	18.2
	⑥ 만든 영화 감상 후 글로 작성하고 토론하기	4	12.1
	⑦ 기타	1	3.0
3. 교과 연계형 영화 창작 교육을 진행하는 것이 학생들에게 교과를 이해시키고 적용하는데 도 움이 된다고 생각하십니까?	① 매우 그렇다	4	57.1
	② 약간 그렇다	2	28.6
	③ 보통이다	1	14.3
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0

4. 교과 연계형 영화 창작 교육이 어떤 핵심 역량을 증진시킬 것이라 생각하십니까? 각 역량 증진의 정도를 체크해주시요. 4-1. 자기관리 역량 증진	① 매우 그렇다	2	25.0
	② 약간 그렇다	5	62.5
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	1	12.5
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-2. 지식정보처리 역량 증진	① 매우 그렇다	1	12.5
	② 약간 그렇다	4	50.0
	③ 보통이다	3	37.5
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-3. 창의적 사고 역량 증진	① 매우 그렇다	5	62.5
	② 약간 그렇다	3	37.5
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-4. 심미적 감성 역량 증진	① 매우 그렇다	4	50.0
	② 약간 그렇다	4	50.0
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-5. 의사소통 역량 증진	① 매우 그렇다	5	62.5
	② 약간 그렇다	3	37.5
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-6. 공동체 역량 증진	① 매우 그렇다	4	50.0
	② 약간 그렇다	4	50.0
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
5. 교과 연계형 영화 창작 수업을 진행하는데 있어 선생님께서 가장 어려웠던 점은 무엇이었습니까?	① 교과 내용에 맞는 이야기로 시나리오 및 콘티를 개발하도록 리드하기	2	20.0
	② 학생들에게 영화 제작 과정을 이해시키기	1	10.0
	③ 학생들이 제작 활동에 적극적으로 참여하지 않음	1	0
	④ 영화 제작 전반을 지도하기 위한 시수의 부족	3	30.0
	⑤ 영화 제작 수업을 진행할 수 있는 전문 교재의 부족	0	0
	⑥ 장비 및 기자재 부족	1	10.0
	⑦ 기타	2	20.0

6. 교과 연계형 영화 창작 수업을 진행하는데 있어 학생들이 가장 어려웠던 점은 무엇이었습니까?	① 교과 내용에 맞는 이야기로 시나리오 및 콘티 작성하기	4	44.4
	② 영화 제작 과정 이해하기	1	11.1
	③ 영화 제작 과정에 집중해서 적극적으로 참여하기	0	0
	④ 협업 과정에서 팀원들 간의 갈등 및 문제점 조율하기	2	22.2
	⑤ 영화 제작 전반을 학습할 수 있는 교재의 부족	1	11.1
	⑥ 장비 및 기자재 부족	1	11.1
	⑦ 기타	0	0

〈표 3-52〉 교과 연계형 영화 창작 교육의 핵심 역량 증진 효과



- 교과 연계형 영화 창작 교육을 진행한 현장 교사는 응답자의 29.2%를 차지함.
- 이들은 교과 연계형 영화 창작 교육이 창의적 사고 역량과 공동체 역량을 가장 많이 증진 시킬 것이라 생각한다고 응답했고 그 뒤로 심미적 감성 역량, 의사소통 역량이 매우 증진 될 것이라 응답함.
- 현장 교사의 입장에서 교과 연계형 영화 창작 교육 진행에 있어 가장 어려운 점으로 영화 상영에 필요한 시수 확보(30.0%)를 가장 많이 꼽았으며, 교과 내용에 맞는 이야기로 시나리오 및 콘티를 개발하도록 리드하기(20.0%)를 그 다음 어려운 점으로 꼽았음.
- 교과 연계형 영화 창작 교육 진행에 있어 학생들이 어려워한 점은 교과 내용에 맞는 이야기로 시나리오 및 콘티 작성하기가 44.4%를 차지하였고, 두 번째로 협업 과정에서 팀원들 간의 갈등 및 문제점 조율하기가 22.2%를 차지했음.
- 위의 <표 3-51> 결과로 알 수 있듯, 교과 연계형 영화 창작 교육의 어려움은 시수 확보와 교과와 연계된 이야기 개발 리드하기로 나타남. 교과 연계형 영화 창작 교육은 **핵심 역량 중 창의적 사고 역량, 의사소통 역량을 가장 증진시키며, 그 다음으로 심미적 감성 역량, 공동체 역량의 증진 효과를 기대할 수 있다는 것**을 확인할 수 있음.

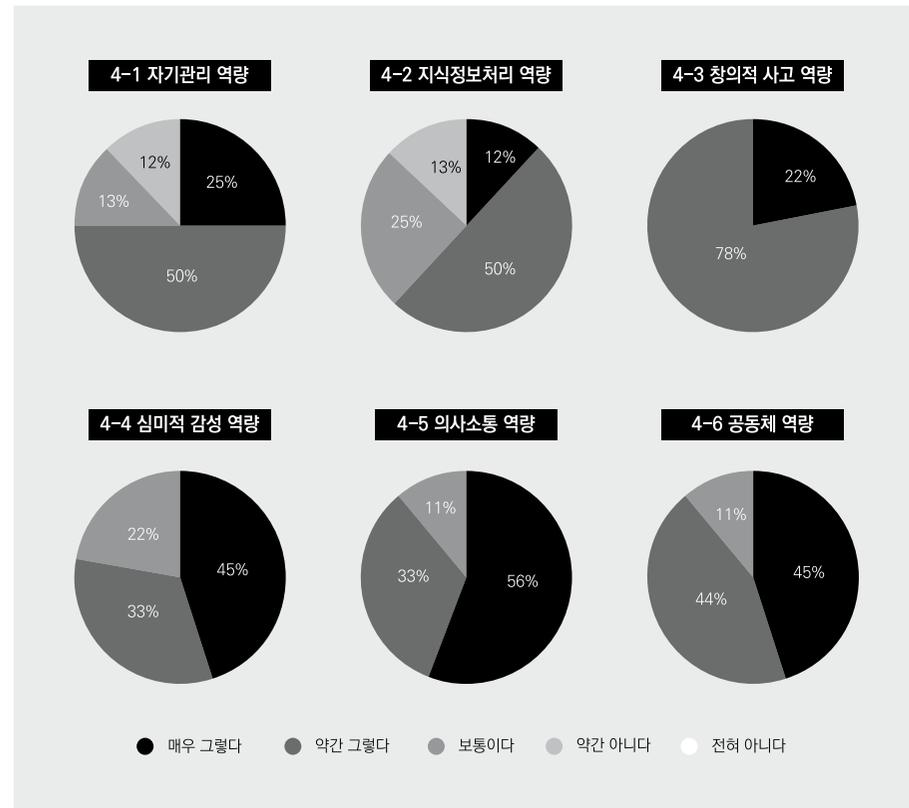
6) 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 설문 결과

<표 3-53> 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
1. 선생님께서는 2019학년도에 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행하신 적이 있습니까?	① 있음	9	37.5
	② 없음	15	62.5
2. 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행하셨다면, 진행한 활동 내용은 어떤 것이었습니까? (해당사항 복수 체크)	① 영화를 감상하고 나 이해하기	6	26.1
	② 영화를 감상하고 타인 이해하기	5	21.7
	③ 영화를 감상하고 세상/사회 이해하기	7	30.4
	④ 영화 읽기/이해하기(배경, 촬영, 편집, 소리 등)	4	17.4
	⑤ 기타	2	4.3
3. 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행하는 것이 학생들에게 도움이 된다고 생각하십니까?	① 매우 그렇다	5	55.6
	② 약간 그렇다	4	44.4
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4. 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육이 어떤 핵심 역량을 증진시킬 것이라 생각	① 매우 그렇다	2	25.0
	② 약간 그렇다	4	50.0

하십니까? 각 역량 증진의 정도를 체크해주시시오.			
4-1. 자기관리 역량 증진	③ 보통이다	1	12.5
	④ 약간 아니다	1	12.5
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-2. 지식정보처리 역량 증진	① 매우 그렇다	1	12.5
	② 약간 그렇다	4	50.0
	③ 보통이다	2	25.0
	④ 약간 아니다	1	12.5
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-3. 창의적 사고 역량 증진	① 매우 그렇다	2	22.2
	② 약간 그렇다	7	77.8
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-4. 심미적 감성 역량 증진	① 매우 그렇다	4	44.4
	② 약간 그렇다	3	33.3
	③ 보통이다	2	22.2
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-5. 의사소통 역량 증진	① 매우 그렇다	5	55.6
	② 약간 그렇다	3	33.3
	③ 보통이다	1	11.1
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-6. 공동체 역량 증진	① 매우 그렇다	4	44.4
	② 약간 그렇다	4	44.4
	③ 보통이다	1	11.1
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
5. 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행하는데 있어 선생님께서 가장 어려웠던 점은 무엇이었습니까?	① 영화 선택의 어려움	2	22.2
	② 영화에 대한 기초 및 전문 지식의 부족	1	11.1
	③ 영화 감상 후 학생들의 의견을 도출해내기 위한 질문 구성하기	3	33.3
	④ 학생들이 모둠 활동을 적극적으로 참여하지 않음	0	0
	⑤ 기타	3	33.3
6. 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행하는데 있어 학생들이 가장 어려웠던 점은 무엇이었습니까?	① 영화를 지속적으로 집중하여 감상하기	0	0
	② 영화 언어에 대한 기초적인 이해	2	20.0
	③ 영화 내용을 비판적으로 사고하기	3	30.0
	④ 영화 감상 후 말하기, 글쓰기 활동 등을 통해 표현하기	4	40.0
	⑤ 기타	1	10.0

〈표 3-54〉 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육의 핵심 역량 증진 효과



- 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행한 현장 교사는 응답자의 37.5%를 차지함.
- 이들 중 55.6%는 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육이 의사소통 역량을 매우 증진시킬 것이라 생각했고, 44.4%는 심미적 감성 역량과 공동체 역량이 매우 증진될 것이라 응답함. 그 외의 세 가지 역량 증진은 약간 그렇다라는 답변을 보임.
- 현장 교사의 입장에서 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행하는데 있어 가장 어려운 점으로 영화 감상 후 학생들의 의견을 도출해내기 위한 질문 구성하기(33.3%)를 가장 많이 꼽았음.
- 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육을 진행하는데 있어 학생들이 어려워한 점은 영화 감상 후 말하기, 글쓰기 활동 등을 통해 표현하기가 40.0%를 차지하였고, 영화 내용을 비판적으로 사고하기가 30.0%를 차지했음.

- 위의 〈표 3-53〉 결과로 알 수 있듯, 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육의 어려움은 학생들의 의견을 도출하기 위한 질문 작성이 큰 비중을 차지함. 창의적 체험활동으로서 영화 감상 및 비평 교육은 핵심 역량 중 창의적 사고 역량, 의사소통 역량을 가장 증진시키며, 그 다음으로 심미적 감성 역량, 공동체 역량의 증진 효과를 기대할 수 있다는 것을 확인할 수 있음.

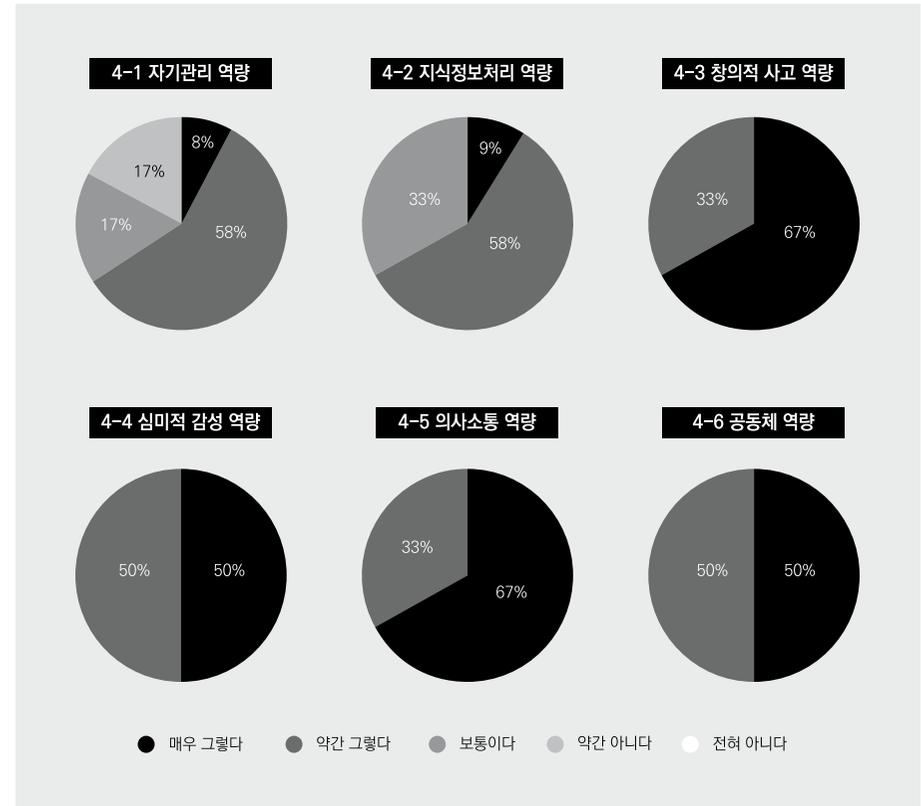
7) 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육 설문 결과

〈표 3-55〉 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
1. 선생님께서는 2019학년도에 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육을 진행하신 적이 있습니까?	① 있음 - 학교 교사가 직접 교육	6	25.0
	② 있음 - 외부 교사를 초빙하여 교육	7	29.2
	③ 없음	11	45.8
2. 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육을 진행하셨다면, 진행한 활동 내용은 어떤 것이었습니까? (해당사항 복수 체크)	① 이야기 구성 혹은 시나리오 쓰기	10	18.2
	② 콘티 만들기	9	16.4
	③ 연출하기	9	16.4
	④ 촬영하기	10	18.2
	⑤ 편집하기	7	12.7
	⑥ 만든 영화 감상 후 글로 작성하고 토론하기	8	14.5
	⑦ 기타	2	3.6
3. 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육을 진행하는 것이 학생들에게 도움이 된다고 생각하십니까?	① 매우 그렇다	6	50.0
	② 약간 그렇다	6	50.0
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4. 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육이 어떤 핵심 역량을 증진시킬 것이라 생각하십니까? 각 역량 증진의 정도를 체크해주시십시오.	① 매우 그렇다	1	8.3
	② 약간 그렇다	7	58.3
	③ 보통이다	2	16.7
	④ 약간 아니다	2	16.7
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-1. 자기관리 역량 증진	① 매우 그렇다	1	8.3
	② 약간 그렇다	7	58.3
	③ 보통이다	4	33.3
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-2. 지식정보처리 역량 증진	① 매우 그렇다	1	8.3
	② 약간 그렇다	7	58.3
	③ 보통이다	4	33.3
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0

4-3. 창의적 사고 역량 증진	① 매우 그렇다	8	66.7
	② 약간 그렇다	4	33.3
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-4. 심미적 감성 역량 증진	① 매우 그렇다	6	50.0
	② 약간 그렇다	6	50.0
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-5. 의사소통 역량 증진	① 매우 그렇다	8	66.7
	② 약간 그렇다	4	33.3
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
4-6. 공동체 역량 증진	① 매우 그렇다	6	50.0
	② 약간 그렇다	6	50.0
	③ 보통이다	0	0
	④ 약간 아니다	0	0
	⑤ 전혀 아니다	0	0
5. 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육을 진행하는데 있어 선생님께서 가장 어려웠던 점은 무엇이었습니까?	① 학생들이 자신만의 이야기로 시나리오를 개발하도록 리드하기	3	18.8
	② 장비 및 기자재 부족	3	18.8
	③ 학생들이 제작 활동에 적극적으로 참여하지 않음	5	31.3
	④ 영화 제작 전반을 지도할 수 있는 전문 교사의 부재	4	25.0
	⑤ 영화 제작 수업을 진행할 수 있는 전문 교재의 부족	1	6.3
	⑥ 기타	0	0
6. 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육을 진행하는데 있어 학생들이 가장 어려워했던 점은 무엇이었습니까?	① 자신만의 이야기로 시나리오를 설계 및 개발하기	4	30.8
	② 장비 및 기자재 부족	3	23.1
	③ 협업 과정에서 팀원들 간의 갈등 및 문제점 조율하기	4	30.8
	④ 영화 제작 전반을 학습할 수 있는 교재의 부족	1	7.7
	⑤ 기타	1	7.7

〈표 3-56〉 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육의 핵심 역량 증진 효과



- 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육을 진행한 현장 교사는 응답자의 54.2%를 차지함.
- 창의적 체험활동으로서 창작 교육이 창의적 사고 역량과 의사소통 역량을 매우 증진시킬 것이라 66.7%가 응답했고, 50.0%가 심미적 감성 역량과 공동체 역량이 매우 증진될 것이라 응답함.
- 현장 교사의 입장에서 창의적 체험활동으로서 창작 교육을 진행하는데 있어 가장 어려운 점으로 학생들이 제작 활동에 적극적으로 참여하지 않는다는 점(33.3%)으로 나타났으며, 영화 제작 전반을 지도할 수 있는 전문 교사의 부재(25.0%)가 그 다음으로 나타남.
- 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육을 진행하는데 있어 학생들이 어려워한 점은 자신만의 이야기로 시나리오를 설계 및 개발하기와 협업 과정에서 팀원들 간의 갈등 및 문제점 조율하기가 똑같이 30.8%를 차지함.
- 위의 〈표 3-55〉 결과로 알 수 있듯, 창의적 체험활동으로서 창작 교육의 어려움은 학생들의

참여도가 낮은 것이 큰 비중을 차지함. 창의적 체험활동으로서 창작 교육은 핵심 역량 중 창의적 사고 역량, 의사소통 역량을 가장 증진시키며, 그 다음으로 심미적 감성 역량, 공동체 역량의 증진 효과를 기대할 수 있다는 것을 확인할 수 있음.

8) 초등학교 영화교육의 문제점 및 한계 설문 결과

〈표 3-57〉 초등학교 영화교육의 문제점 및 한계 관련한 설문 결과

질문	문항	응답수(명)	비율(%)
1. 영화교육을 진행하는데 있어 어려웠던 점은 무엇이었습니까?	① 학습 자료, 영화에 대한 교사의 이해 및 기초 지식 부족	9	27.3
	② 영화 수업에 대한 학부모의 인식 부족	3	9.1
	③ 영화 수업에 대한 학교 차원의 인식 부족	2	30.8
	④ 교육과정 시수 확보 및 편성 운영의 어려움	6	18.2
	⑤ 학생들이 원하지 않음	0	0
	⑥ 교사 연수 프로그램 부족	3	9.1
	⑦ 장비 및 시설 부족	6	18.2
	⑧ 기타	4	12.1
2. 온라인으로 영화교육을 진행해야한다면, 어떤 영역을 중점으로 진행해야 할까요?	① 영화 감상 및 비평	11	30.6
	② 이야기 구성 혹은 시나리오 쓰기	13	36.1
	③ 콘티 만들기	4	11.1
	④ 연출하기	3	8.3
	⑤ 촬영하기	4	11.1
	⑥ 만든 영화 감상 후 글로 작성하고 토론하기	1	2.8
	⑦ 기타	0	0
3. 교과에 적용 가능한 영화 교재가 새롭게 제작된다면, 실제 수업에 활용할 의향이 있으십니까?	① 있다	20	83.3
	② 없다	4	16.7

- 현장 교사들이 영화교육을 진행하면서 어려웠던 점으로 가장 많이 꼽은 항목으로 영화 수업에 대한 학교 차원의 인식 부족이 30.8%로 가장 많이 나타났고, 학습 자료, 영화에 대한 교사의 이해의 기초 지식 부족이 27.3%로 나타남. 그 뒤로 시수 부족이 18.2% 차지함.
- 온라인으로 영화교육을 진행할 때, 어떤 영역을 중점으로 진행해야하는지에 대한 질문에는 이야기 구성 혹은 시나리오 쓰기가 되어야 한다는 답변이 36.1% 차지하였고, 영화 감상 및 비평 영역이 되어야 한다는 답변이 30.6%를 차지함.

- 교과에 적용 가능한 영화 교재가 제작된다면 실제로 수업에 활용할 의향이 있는냐는 질문에 83.3%가 의향이 있다고 답함.
- 〈표 3-57〉을 통해 알 수 있듯, 영화교육을 진행하는 현장 교사는 주로 학교 측의 인식 부족과 학습 자료, 영화에 대한 기초 지식 부족, 시수 부족 등의 어려움을 겪음. 이에 교과에 적용 가능한 영화 교재의 활용의 필요성도 인지함.

〈표 3-58〉 초등학교 영화교육에서 필요한 사항 우선순위 설문 결과

질문	문항/우선순위	1위	2위	3위	4위	5위	6위	7위	8위	9위	10위
4. 실제 교육 현장에서 영화 수업의 활성화를 위해 필요한 사항의 우선순위를 매겨주십시오.	① 통제가능한 수업의 규모	7	2	2	3	2	0	4	3	0	0
	② 영화교육을 할 수 있는 수업 시수	3	2	3	4	2	4	1	4	0	0
	③ 안정적인 예산	0	4	2	3	7	7	0	0	0	0
	④ 장비 및 기자재 구입	2	1	4	5	6	4	1	0	0	0
	⑤ 영화 수업 관련 교재 개발 및 보급	5	3	4	1	4	3	2	0	1	0
	⑥ 교사 대상의 연수 프로그램	1	5	3	5	1	3	6	2	1	0
	⑦ 교강사 네트워크	1	2	1	1	1	2	7	9	0	0
	⑧ 전문 강사 지원 제도	3	4	4	1	0	0	2	4	0	0
	⑨ 영화교육의 정규 교과 편입	0	0	0	0	0	0	0	1	11	0
	⑩ 기타	1	0	0	0	0	0	0	0	0	11

- 우선순위 상위 1, 2, 3위에 오른 항목을 집계해 본 결과, 영화 수업 관련 교재 개발 및 보급이 1~3순위로 필요하다고 11명이 응답하였고, 전문 강사 지원제도가 우선적으로 필요하다고 11명이 응답하였음. 통제 가능한 수업의 규모가 우선적으로 필요하다는 답변엔 9명이 응답함.
- 그 다음으로는 교사 대상의 연수 프로그램, 그리고 영화교육을 할 수 있는 수업 시수가 그 뒤를 따랐음.
- 기타의견으로 영화교육의 정규교과 편입을 반대하고, 대신에 영화교육을 정규 단원으로 편성하기를 요청하는 의견이 있었음.

2) 영화감상 및 비평 교육의 효과 설문 결과

〈표 3-60〉 영화감상 및 비평 교육의 효과 관련한 설문 결과

질문	문항	1, 2학년 (99명)		3, 4학년 (92명)		5, 6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
3. 학교에서 수업시간에 본 영화가 수업을 이해하는 데에 도움이 되었나요?	① 네! 많은 도움이 되었어요.	24	24	35	38	79	49
	② 조금 도움이 된 것 같아요.	26	27	35	38	58	36
	③ 아니요. 도움이 되지 않았어요.	8	8.2	2	2.17	5	3.1
	④ 잘 모르겠어요.	34	35	17	18.5	19	12
	무응답	6	6.1	3	3.26	-	-
3-1. 학교에서 수업시간에 본 영화가 수업을 이해하는데 어떤 도움이 되었나요? (해당되는 번호를 모두 고르세요)	① 영상을 직접 보면서 배우니까 이해하기가 쉬웠어요.	26	23	38	28.1	82	36
	② 영화가 재미있어서 수업이 지루하지 않았어요.	44	39	53	39.3	103	45
	③ 배운 내용이 오래 기억되어서 좋았어요.	19	17	35	25.9	40	18
	④ 그 외 ⁹¹⁾	-	-	6	4.44	2	0.9
	무응답	23	21	3	2.22	1	0.4
3-2. 학교에서 수업시간에 영화를 보는 것 중 아쉬웠던 점은 무엇인가요?	① 영화가 재미없었어요.	7	7.1	1	1.06	6	3.6
	② 영화가 어려워서 이해하기 힘들었어요.	6	6.1	2	2.13	6	3.6
	③ 수업과 관련 없는 영화인 것 같아서 왜 본건지 모르겠어요.	6	6.1	4	4.26	5	3
	④ 수업시간에 더 많은 영화를 보고싶는데 그러지 못해서 아쉬웠어요.	28	29	28	29.8	67	40
	⑤ 아쉬운 점은 없어요. 지금 만족해요.	32	33	46	48.9	78	46
	④ 그 외 ⁹²⁾	-	-	9	9.57	6	3.6
	무응답	19	19	4	4.26	1	0.6

91) 1~2학년 설문에 '④ 그 외' 문항은 없었음. 3~6학년 설문에는 주관식으로 답하는 문항으로 추가함.

92) 1~2학년 설문에 '④ 그 외' 문항은 없었음. 3~6학년 설문에는 주관식으로 답하는 문항으로 추가함.

- 영화를 감상한 경험이 해당 교과목 이해에 도움이 되었느냐는 질문에 1, 2학년은 잘 모르겠다는 응답이 34%로 가장 많았음. 조금 도움이 되었다와 많은 도움이 되었다는 답변을 통틀어 '긍정적으로 도움이 되었다'로 간주한다면, 1, 2학년은 51%, 3, 4학년은 76%, 5, 6학년은 85%가 응답함.
- 구체적으로 영화감상이 교과 이해에 어떤 도움이 되었는지에 대한 질문에 모든 교급이 영화가 재미있어서 수업이 지루하지 않았다는 응답을 가장 많이 함(1, 2학년 39%, 3, 4학년 39.3%, 5, 6학년 45%). 또한, 모든 교급이 영상을 직접 보면서 배우니 이해하기 쉬웠다는 응답을 그 다음으로 많이 꼽음.
- 영화감상 교육 경험의 아쉬운 점이 무엇이라는 질문에 모든 교급이 아쉬운 점이 없고 지금 만족한다는 가장 많이 꼽았고(1, 2학년 33%, 3, 4학년 48.9%, 5, 6학년 46%), 그 다음으로 높은 응답률은 더 많은 영화를 보고 싶다는 항목임.
- 〈표 3-60〉의 결과를 보면, 전반적으로 영화감상이 교과에 도움이 된다고 인식하고 있는 가운데, 고학년으로 올라갈수록 긍정적 응답 비율이 높아짐. 구체적으로 수업 중 영화감상이 수업의 지루함을 해소하고 이해를 돕고 있음을 인식하고 있음을 알 수 있음. 또한 영화교육에 대해 아쉬운 점은 따로 없거나 영화를 더 보지 못해 아쉬웠다는 응답을 보임. 이들은 수업을 통해 영화를 감상하는 행위에 거부감이 없으며, 더 많은 시간을 감상하기를 원한다는 것을 확인할 수 있음.

3) 영화감상 및 비평 교육 내용 설문 결과

〈표 3-61〉 영화감상 및 비평 교육 내용 관련한 설문 결과

질문	문항	1, 2학년 (99명)		3, 4학년 (92명)		5, 6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
4. 학교에서 수업시간에 영화를 보고나서 다음과 같은 활동을 한 적이 있나요? (경험해본 활동을 모두 골라주세요)	① (영화 보기전에) 영화 예상 해보기	23	14	39	20.9	46	8.7
	② 영화 이해하기 (활동지 풀기)	15	9.4	11	5.88	77	15
	③ (영화를 다 보고 나서) 영화 뒷 이야기 상상하기	28	18	41	21.9	71	13
	④ 영화에 대해 느낀점 말하기	13	8.1	42	22.5	100	19
	⑤ 영화에 대해 친구들과 토론하기	2	1.3	6	3.21	55	10

	⑥ 역할놀이, 상황극 해보기	9	5.6	10	5.35	34	6.4
	⑦ 그림 그리기	32	20	10	5.35	18	3.4
	⑧ 노래 부르기	4	2.5	4	2.14	33	6.2
	⑨ 영화에 대한 글 써보기	20	13	20	10.7	89	17
	그 외 ⁹³⁾	-	-	2	1.07	2	0.4
	무응답	14	8.8	2	1.07	4	0.8
4-1. 그 중에서 가장 재미있었던 활동은 무엇인가요?	① (영화 보기전에) 영화 예상 해보기	15	14	20	21.1	23	14
	② 영화 이해하기 (활동지 풀기)	7	6.4	5	5.26	14	8.3
	③ (영화를 다 보고 나서) 영화 뒷 이야기 상상하기	20	18	23	24.2	26	15
	④ 영화에 대해 느낀점 말하기	8	7.3	14	14.7	21	13
	⑤ 영화에 대해 친구들과 토론하기	3	2.8	4	4.21	14	8.3
	⑥ 역할놀이, 상황극 해보기	5	4.6	6	6.32	18	11
	⑦ 그림 그리기	21	19	4	4.21	15	8.9
	⑧ 노래 부르기	4	3.7	2	2.11	15	8.9
	⑨ 영화에 대한 글 써보기	6	5.5	10	10.5	16	9.5
	그 외 ⁹⁴⁾	-	-	3	3.16	2	1.2
	무응답	20	18	4	4.21	4	2.4
4-2. 그 중 가장 힘들거나 아쉬웠던 활동은 무엇인가요?	① (영화 보기 전에) 영화 예상 해보기	16	15	6	6.38	11	6.5
	② 영화 이해하기 (활동지 풀기)	11	10	13	13.8	17	10
	③ (영화를 다 보고 나서) 영화 뒷 이야기 상상하기	16	15	11	11.7	12	7.1
	④ 영화에 대해 느낀 점 말하기	8	7.5	8	8.51	17	10
	⑤ 영화에 대해 토론하기	3	2.8	10	10.6	14	8.3
	⑥ 역할 놀이, 상황극 해보기	11	10	5	5.32	9	5.4
	⑦ 그림 그리기	9	8.4	9	9.57	4	2.4
	⑧ 노래 부르기	4	3.7	4	4.26	15	8.9
	⑨ 영화에 대한 글 써보기	16	15	15	16	42	25
	그 외 ⁹⁵⁾	-	-	6	6.38	20	12
	무응답	13	12	7	7.45	7	4.2

93) 전 교급 설문지에 '그 외' 문항은 없었으나, 3-6학년 응답 학생 중 따로 답을 적은 경우 '그 외' 응답으로 처리함.

94) 전 교급 설문지에 '그 외' 문항은 없었으나, 3-6학년 응답 학생 중 따로 답을 적은 경우 '그 외' 응답으로 처리함.

95) 전 교급 설문지에 '그 외' 문항은 없었으나, 3-6학년 응답 학생 중 따로 답을 적은 경우 '그 외' 응답으로 처리함.

4-3. 힘들거나 아쉬웠던 이유는 무엇인가요?	① 무슨 말을 해야 할지(무엇을 그려야 할지) 잘 몰라서	31	31	26	28.3	55	34
	② 잘 하고 싶지만 잘 하지 못 해서	22	22	19	20.7	29	18
	③ 친구들 앞에서 내 생각을 표현하는게 어려워서	14	14	10	10.9	22	14
	④ 관심이 없어서	22	22	8	8.7	17	10
	⑤ 그 외 ⁹⁶⁾	-	-	21	22.8	18	11
	무응답	11	11	8	8.7	21	13

- 영화감상 후 경험한 활동 사항이 무엇이라는 질문에 1, 2학년은 20%가 그림 그리기, 18%가 영화 뒷이야기 상상하기라고 응답함. 3, 4학년은 22.5%가 느낀 점 말하기, 21.9%가 (영화 다 보고 나서) 뒷이야기 상상하기, 20.9%가 (영화 보기 전에) 영화 예상해보기 라고 응답함. 5, 6학년은 19%가 느낀 점 말하기, 17%가 영화에 대한 글 써보기, 15%가 활동지 풀며 영화 이해하기, 13%가 뒷이야기 상상하기라고 응답함.
- 그중 가장 재밌었던 활동으로 1, 2학년은 19%가 그림 그리기, 18%가 뒷이야기 상상하기를 선택함. 3, 4학년은 24.2%가 뒷이야기 상상하기가 재밌었다고 응답했고, 21.1%가 영화 예상해보기, 14.7%가 느낀 점 말하기를 꼽음. 5, 6학년은 뒷이야기 상상하기 15%, 영화 예상해보기 14%, 느낀 점 말하기 13%로 비슷한 비율의 응답을 보였고, 역할놀이, 상황극 해보기가 11%로 뒤를 이었음.
- 반면 가장 힘들거나 아쉬웠던 활동을 묻는 질문에 1, 2학년은 15%가 영화에 대한 글 써보기라고 응답했고, 같은 응답률로 예상해보기와 뒷이야기 상상하기라고 응답함. 3, 4학년은 16%가 글 써보기라고 응답했고, 13.8%가 영화 이해하기(활동지), 11.7%가 영화 뒷이야기 상상하기라고 응답함. 5, 6학년 역시 25%가 글 써보기라 응답했고, 영화 이해하기(활동지)와 느낀 점 말하기는 각각 10%가 응답함.
- 힘들거나 아쉬웠던 이유를 묻는 질문에 전 교급 모두 무엇을 해야 할지 몰라서라고 가장 많이 응답함(1, 2학년 31%, 3, 4학년 28.3%, 5, 6학년 34%). 뒤이어 잘하고 싶지만 잘하지 못해서 라는 답이 각각 22%, 20.7%, 18%의 응답을 얻었음.
- 3, 4학년의 경우 22.8%가 그 외를 선택하고 주관식으로 답했는데, 수업 시간에 영화를 다 보지 못해서, 재미가 없어서, 시간이 부족해서, 글 쓸 분량이 많아서 등이라 응답했음. 선행 위 3-1 질문의 응답에서 추정했듯이 학생들은 수업 중 영화 보기를 공부보다는 재미있는 활동

96) 1-2학년 설문제 '⑤ 그 외' 문항은 없었음. 3-6학년 설문에는 주관식으로 답하는 문항으로 추가함.

으로 인식하고 있는 것과 관련이 있는 응답이라 분석됨.

- <표 3-61>을 통해 알 수 있듯, 영화감상 및 비평 교육의 내용 중 저학년은 주로 그림 그리기, 상상하기 수준의 활동을 경험했고, 고학년으로 갈수록 느끼점 말하기, 글쓰기 등 보다 자신의 생각을 구체적으로 표현하는 활동을 경험했음을 확인할 수 있었음. 그중에서 전 교급이 공통적으로 뒷이야기 상상하기를 가장 재밌는 활동으로, 글쓰기 활동을 가장 힘든 활동으로 선택함. 저학년일수록 역할 놀이, 상황극 등 공동 활동을 상대적으로 힘들어한다는 점도 알 수 있음.

4) 영화감상 및 비평 교육 선호도 설문 결과

<표 3-62> 영화감상 및 비평 교육 선호도 관련한 설문 결과

질문	문항	1, 2학년 (99명)		3, 4학년 (92명)		5, 6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
5. 학교에서 영화를 활용한 수업이 더 늘어났으면 좋겠나요?	① 네! 더 늘어났으면 좋겠어요.	51	54	76	83.5	131	82
	② 아니요. 지금도 괜찮아요.	33	35	14	15.4	24	15
	무응답	11	12	1	1.1	5	3.1
6. 학교에서 수업시간에 영화를 보고 나서 영화에 대한 관심의 변화가 있나요?	① 네! 영화가 더 좋아졌어요!	47	47	55	59.8	108	68
	② 아니요. 예전과 똑같아요.	15	15	21	22.8	34	21
	③ 잘 모르겠어요.	25	25	12	13	14	8.8
	무응답	12	12	4	4.35	4	2.5
7. 학교에서 이러한 수업을 듣고 나서, 영화를 직접 만들고 싶나요?	① 네! 만들어보고 싶어요!	49	51	67	72.8	92	58
	② 아니요. 만들고 싶지 않아요.	11	11	12	13	30	19
	③ 아직 잘 모르겠어요.	26	27	12	13	33	21
	무응답	11	11	1	1.09	4	2.5

- 영화를 활용한 수업이 늘어났으면 좋겠냐는 질문에 1, 2학년의 54%, 3, 4학년의 83.5%, 5, 6학년의 82%가 더 늘었으면 좋겠다고 응답함.
- 수업 중 영화를 보고 활동한 이후 영화에 대한 관심 변화를 묻는 질문에 1, 2학년의 47%, 3, 4학년의 59.8%, 5, 6학년의 68%는 영화가 더 좋아졌다고 답했음. 고학년으로 갈수록 긍정적 반응에 대한 응답률이 높아짐.
- 1, 2학년의 51%, 3, 4학년의 72.8%, 5, 6학년의 58%가 나중에 영화를 직접 만들어보고 싶다고 답함.

- <표 3-62>의 결과에 따르면, 모든 교급의 영화 활용 수업에 대한 선호도가 높음을 확인할 수 있음. 또한, 영화를 보고 활동한 후에도 영화에 대한 선호도가 증가했고, 감상 및 비평 영역뿐만 아니라 영화 창작에도 흥미를 보이고 높은 선호도를 보임.

5) 영화 창작 교육 경험 설문 결과

<표 3-63> 영화 창작 교육 경험에 관련한 설문 결과⁹⁷⁾

질문	문항	1, 2학년 (99명)		3, 4학년 (92명)		5, 6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
1. 학교에서 영화나 영상을 만들어본 적이 있나요? ⁹⁸⁾	① 네. 영화를 만들어 본 적이 있어요.	38	38	27	29.3	69	43
	② 아니요.	56	57	63	68.5	88	55
	무응답	5	5.1	2	2.17	4	2.5
2. 학교에서 어떠한 수업시간에 영화를 만들어보았나요? (해당되는 번호를 모두 고르세요)	① 국어	4	6.9	-	-	-	-
	② 통합(봄, 여름, 가을, 겨울)	4	6.9	-	-	-	-
	③ 안전한 생활	1	1.7	-	-	-	-
	④ 창의적 체험활동	44	76	-	-	-	-
	무응답	5	8.6	-	-	-	-
	문항	1, 2학년		3, 4학년		5, 6학년	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
	① 국어	-	-	2	6.67	26	18
	② 사회	-	-	0	0	1	0.7
	③ 도덕	-	-	0	0	12	8.2
④ 수학	-	-	0	0	0	0	
⑤ 과학	-	-	0	0	0	0	
⑥ 영어	-	-	0	0	1	0.7	
⑦ 음악	-	-	1	3.33	2	1.4	
⑧ 미술	-	-	1	3.33	31	21	

⁹⁷⁾ 본 설문은 1번 질문에서 '네, 영화를 만들어 본 적이 있어요'라고 대답한 학생들을 대상으로 그 후속 질문에 대한 설문을 진행하였음. 이에 1, 2학년 38명, 3, 4학년 27명, 5, 6학년 69명을 대상으로 설문이 진행되었으나, '아니오'라 대답한 학생 일부가 이후 질문에 답을 한 경우가 있었고, 이를 결과에 포함시켰음을 명기함.

⁹⁸⁾ 영화 창작 설문 결과를 분석해보니, 영화나 영상 창작 과정에 연출로 참여하지 않고, 상대적으로 작은 역할로 참여한 경우, 영화나 영상을 만들어보지 않았다고 인식하는 경우가 있는 것으로 보임.

⑨ 동아리(창의적 체험활동)	-	-	25	83.3	56	38
⑩ 그 외	-	-	1	3.33	14	9.6
무응답	-	-	0	0	3	2.1

- 학교에서 영화 창작 교육을 경험한 학생은 설문 대상 1, 2학년 중 38%, 3, 4학년 중 29.3%, 5, 6학년 중 43%로 영화감상 교육의 비율보다는 낮은 수준임. 고학년이 될수록 창작 교육 경험은 증가함. 경험 누적으로 인한 결과로 분석되는데, 고학년 위주로 영화 창작 교육이 진행되고 있음을 확인할 수 있음.
- 어떤 수업에서 영화 창작 교육을 경험했는지 묻는 질문에 모든 교급이 창의적 체험 활동 이라고 가장 많이 응답함(1, 2학년 76%, 3, 4학년 83.3% 5, 6학년 38%로). 뒤이어 미술 21%, 국어 18% 순으로 응답함.
- <표 3-63>에서 나타나듯, 영화 창작 교육 경험 비율은 **영화 감상 교육의 비율보다는 낮은 수준**이며 고학년이 될수록 창작 교육 경험은 증가함. 전 학년에서 **창의적 체험활동 교과 시간에 영화 창작 교육이 진행되는 것을 확인할 수 있음**. 또한, 고학년이 될수록 미술, 국어 등 다른 교과와의 연계를 통해서도 창작 교육이 진행되고 있음을 알 수 있음.

6) 영화 창작 교육 내용 설문 결과

<표 3-64> 영화 창작 교육 내용에 관한 설문 결과⁹⁹⁾

질문	문항	1, 2학년 (99명)		3, 4학년 (92명)		5, 6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
3. 학교에서 영화를 만들어봤다면, 어떤 것들을 해봤나요? (해당되는 번호를 모두 고르세요)	① 이야기 구성하기(시나리오 쓰기)	34	33	4	9.3	54	27
	② 이야기를 4~8단 만화로 표현하기(콘티 그리기)	3	2.9	1	2.33	24	12
	③ 영화 연출하기	15	15	8	18.6	11	5.6
	④ 연기하기	37	36	19	44.2	24	12

99) 본 설문은 <표3-63>의 1번 질문에서 '네, 영화를 만들어 본 적이 있어요'라고 대답한 학생들을 대상으로 그 후속 질문으로 진행하였음. 이에 1, 2학년 38명, 3, 4학년 27명, 5, 6학년 69명을 대상으로 설문이 진행되었으나, '아니오'라 대답한 학생 일부가 이후 질문에 답을 한 경우가 있었고, 이를 결과에 포함시켰음을 명기함.

	⑤ 소품 만들기	2	1.9	1	2.33	15	7.6
	⑥ 촬영하기	2	1.9	7	16.3	35	18
	⑦ 편집하기	1	1	2	4.65	25	13
	⑧ 만든 영화 감상 후 글로 작성하고 토론하기	3	2.9	1	2.33	5	2.5
	무응답	6	5.8	0	0	4	2
4. 학교에서 영화 만들기를 하게 된 이유는 무엇인가요?	① 수업이라 어쩔 수 없이 하게 되었어요	42	78	8	28.6	28	33
	② 내가 하고 싶어서 하게 되었어요	4	7.4	14	50	41	48
	③ 친구가 하길래 따라서 선택했어요	0	0	3	10.7	1	1.2
	④ 어른들이 하라고 해서 하게 되었어요.	2	3.7	2	7.14	6	7
	그 외 ¹⁰⁰⁾	1	1.9	1	3.57	6	7
	무응답	5	9.3	0	0	4	4.7
5. 학교에서 영화를 만들면서 가장 좋았던 점은 무엇인가요?	① 친구들과 여럿이서 함께 만드는 과정이 재밌었어요.	15	28	11	39.3	35	43
	② 친구들과 내 얼굴이 화면에 나오는 게 신기했어요.	13	25	8	28.6	6	7.3
	③ 영화를 완성해서 함께 보는 게 좋았어요.	8	15	6	21.4	13	16
	④ 영화배우처럼 연기를 해볼 수 있어서 재밌었어요.	12	23	2	7.14	6	7.3
	⑤ 그 외 ¹⁰¹⁾	-	-	1	3.57	4	4.9
	무응답	5	9.4	0	0	18	22
6. 학교에서 영화를 만들면서 가장 힘들었던 점은 무엇인가요?	① 연기를 하는 게 어려웠어요.	15	28	2	7.14	14	18
	② 카메라로 촬영하는 게 어려웠어요.	4	7.5	2	7.14	8	10
	③ 쉬지않고 집중해서 해야하는 게 힘들었어요.	7	13	8	28.6	11	14
	④ 내 역할이 끝나고 할 일이 없어서 지루했어요.	5	9.4	12	42.9	6	7.6
	⑤ 여러 친구들과 함께 만드는 과정에서 의견이 맞지 않아서 힘들었어요.	15	28	0	0	8	10

100) 전 교급 설문지에 '그 외' 문항은 없었으나, 3-6학년 응답 학생 중 따로 답을 적은 경우 '그 외' 응답으로 처리함.

101) 1~2학년 설문에서 '⑤ 그 외' 문항은 없었음. 3-6학년 설문에는 주관식으로 답하는 문항으로 추가함.

	⑤ 그 외 ¹⁰²⁾	-	-	4	14.3	11	14
	무응답	7	13	0	0	21	27
8. 학교에서 영화를 다 만들고 감상회를 한 적이 있나요?	① 네	26	49	21	75	33	39
	② 아니요	24	45	7	25	24	29
	그 외 ¹⁰³⁾	1	1.9	0	0	24	29
	무응답	2	3.8	-	-	3	3.6
9. 학교에서 다른 친구들이 만든 영화를 보고 함께 이야기해 본 적이 있나요?	① 네	28	54	17	60.7	36	46
	② 아니요	21	40	11	39.3	23	29
	무응답	3	5.8	0	0	3	3.8

- 영화 창작 교육의 내용을 묻는 질문에 대해 1, 2학년은 연기하기(36%), 이야기 구성하기(33%) 순으로 응답함. 3, 4학년도 연기하기(44.2%), 연출하기(18.6%), 촬영하기(16.3%) 순으로 응답함. 5, 6학년은 이야기 구성하기(27%), 촬영하기(18%), 편집하기(13%) 순으로 응답함.
- 영화를 만들게 된 이유를 묻는 질문에 1, 2학년은 78%가 수업이라 어쩔 수 없이 했다고 소극적으로 응답했음. 3, 4학년의 50%와 5, 6학년의 48%는 내가 하고 싶어서 라고 응답함.
- 영화를 만들면서 가장 좋았던 점으로는 전 교급이 친구들과 함께 만드는 과정이 재미있었다고 답함(1, 2학년의 28%, 3, 4학년의 39.3%, 5, 6학년의 43%). 고학년으로 갈수록 협업 과정에 흥미를 보임.
- 1, 2학년과 3, 4학년의 경우 친구들과 내 얼굴이 화면에 나오는 게 신기했다는 답변도 각각 25%, 28.6%로 높은 비율이었음. 완성된 영상을 통해 본인과 주변의 모습을 보는 것에 더 관심이 많은 것을 확인할 수 있음. 반면 5, 6학년은 영화를 완성해 함께 감상하는 것이 좋았다고 16%가 답변함.
- 영화를 만들면서 힘들었던 점을 묻는 질문에 1, 2학년은 연기하는 게 어려웠다고 친구들과 의견이 맞지 않아 힘들었다고 각각 28%가 응답함. 3, 4학년은 42.9%가 내 역할이 끝나고 할 일이 없어서 지루했다고 응답함. 뒤이어 28.6%가 쉬지 않고 집중해서 해야 하는 게 힘들었다고 답함. 5, 6학년의 경우 응답 비율 차이가 크지 않았는데, 18%가 연기하는 게 어려웠다, 14%가 쉬지 않고 집중해서 해야 하는 게 힘들었다고 응답함.
- 영화 완성 후 감상회를 한 적이 있느냐는 질문에 1, 2학년은 49%가 네, 45%가 아니오라 답했

고, 3, 4학년은 75%가 예, 25%가 아니오, 5, 6학년은 39%가 예, 29%가 아니오라 답했음. 5, 6학년의 경우 29%가 그 외라 답했는데, 현재 영화 창작 교육이 진행 중이라 감상회를 할 예정이라는 답변이었음.

- 영화 완성 후 친구들과 이야기해 본 적이 있느냐는 질문에 1, 2학년은 54%, 3, 4학년은 60.7%, 5, 6학년은 46%가 있다고 응답함.
- <표 3-64>의 결과에서 볼 수 있듯, 고학년으로 갈수록 영화 창작의 전 과정을 경험한 것을 확인할 수 있음. 학교에서 이루어지는 영화 창작 교육의 경우, 학생들에게 선택권이 많이 주어지는 것은 아니지만, 3, 4학년과 5, 6학년은 학생의 흥미와 관심에 따라 영화 창작을 경험했음을 알 수 있음.
- 또한 고학년으로 갈수록 협업의 즐거움을 느끼는 것을 확인할 수 있음. 반면, 저학년일수록 협업 과정을 어려워했음을 알 수 있음. 집중하기가 어렵고, 지루했다는 응답 비율을 볼 때, 협업 과정에서 작업 강도 조절이 필요하고, 소외되는 학생이 없도록 조율하는 것이 필요하다고 분석됨. 교사 설문 내용 중 영화교육 활성화를 위해 필요한 요소의 우선순위 상위권에 통제 가능한 수업 규모가 꼽힌 결과도 비슷한 맥락에서 이해 가능함. 영화 완성 후 감상회 및 친구들과의 이야기 나눔 활동도 대부분 진행되고 있음을 확인할 수 있음.

7) 영화 창작 교육 효과 설문 결과

<표 3-65> 영화 창작 교육 효과에 관련한 설문 결과¹⁰⁴⁾

질문	문항	1, 2학년		3, 4학년		5, 6학년	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
10. 학교에서 영화를 만드는 과정이 학교생활과 새로운 생각하기(창의력)에 어떤 도움이 되었다고 생각하나요?	① 친구들과 더 친해질 수 있었어요.	19	34	11	37.9	35	34
	② 영화를 보고 이해하는게 더 쉬워졌어요.	10	18	5	17.2	22	22
	③ 영화에 새로운 관심이 생겼어요(배우처럼 연기하기, 촬영하기 등)	9	16	6	20.7	23	23

102) 1~2학년 설문지 '⑤ 그 외' 문항은 없었음. 3~6학년 설문지에는 주관식으로 답하는 문항으로 추가함.

103) 전 교급 설문지 '그 외' 문항은 없었으나, 3~6학년 응답 학생 중 따로 답을 적은 경우 '그 외' 응답으로 처리함.

104) 본 설문은 <표 3-63>의 1번 질문에서 '네, 영화를 만들어 본 적이 있어요'라고 대답한 학생들을 대상으로 그 후속 질문으로 진행하였음. 이에 1, 2학년 38명, 3, 4학년 27명, 5, 6학년 69명을 대상으로 설문지 진행되었으나, '아니오'라 대답한 학생 일부가 이후 질문에 답을 한 경우가 있었고, 이를 결과에 포함시켰음을 명기함.

10. 학교에서 영화를 만드는 과정이 학교생활과 새로운 생각하기(창의력)에 어떤 도움이 되었다고 생각하나요?	④ 내 생각을 (그림 그리거나 글쓰기보다) 영상으로 더 자유롭게 표현할 수 있었어요.	5	8.9	6	20.7	10	9.8
	① 친구들과 더 친해질 수 있었어요.	19	34	11	37.9	35	34
	② 영화를 보고 이해하는게 더 쉬워졌어요.	10	18	5	17.2	22	22
	③ 영화에 새로운 관심이 생겼어요(배우처럼 연기하기, 촬영하기 등)	9	16	6	20.7	23	23
	④ 내 생각을 (그림 그리거나 글쓰기보다) 영상으로 더 자유롭게 표현할 수 있었어요.	5	8.9	6	20.7	10	9.8
	⑤ 별로 도움이 되지 않았어요.	10	18	1	3.45	6	5.9
	⑥ 그 외 ¹⁰⁵⁾	-	-	0	0	2	2
	무응답	3	5.4	0	0	4	3.9

- 영화 창작 교육이 창의력에 어떤 도움을 주었는지에 대한 질문에 전 교급이 친구들과 더 친해질 수 있었다는 응답을 가장 많이 했음(1, 2학년 34%, 3, 4학년 37.9%, 5, 6학년 34%).
- 뒤이어 1, 2학년은 영화를 보고 이해하는 게 쉬워졌다와 별로 도움이 되지 않았다라고 각각 18%가 응답했고, 16%가 영화에 새로운 관심이 생겼다고 응답함. 3, 4학년은 영화에 새로운 관심이 생겼다고와 내 생각을 영상으로 더 자유롭게 표현할 수 있게 되었다라고 각각 20.7%가 응답함. 5, 6학년은 23%가 영화에 새로운 관심이 생겼다, 22%가 영화를 보고 이해하는 게 더 쉬워졌다고 응답함.
- <표 3-65>에서 알 수 있듯, 영화 창작 교육을 통해 초등학생으로서 창의력 증진 보다는 교우 관계와 학교생활 변화를 체감한 것으로 보임. 3, 4학년과 5, 6학년은 영화 창작 교육을 통해 영화에 대한 높은 관심을 가지게 됨을 확인할 수 있음.

105) 1~2학년 설문에서 '⑥ 그 외' 문항은 없었음. 3~6학년 설문에는 주관식으로 답하는 문항으로 추가함.

8) 영화 창작 교육 선호도 설문 결과

<표 3-66> 영화 창작 교육 선호도 관련 설문 결과¹⁰⁶⁾

질문	문항	1, 2학년		3, 4학년		5, 6학년	
		응답(명)	비율(%)	응답(명)	비율(%)	응답(명)	비율(%)
7. 앞으로 학교에서 다시 영화를 만들게 된다면 또 하고 싶은가요?	① 네! 또 만들고 싶어요!	30	58	24	85.7	56	71
	② 아니요. 다시 하고싶진 않아요.	5	9.6	1	3.57	6	7.6
	③ 잘 모르겠어요.	13	25	3	10.7	13	16
	무응답	4	7.7	0	0	4	5.1

- 앞으로도 영화를 만들고 싶은가라는 질문에 1, 2학년의 58%, 3, 4학년의 85.7%, 5, 6학년의 71%가 또 만들고 싶다고 응답하여 영화 창작 교육에 대한 높은 선호도도 확인할 수 있음.

다. 영화감상 교육과 창작 교육 경험 유무 비교 분석

1) 비교 분석 목적

- 학생용 설문 중 일부 표집단을 재구성하여 영화 창작 교육 유무에 따른 효과 및 만족도를 알아보고자 함.

2) 비교 분석 대상 선정 절차

- 우선, 전체 설문 대상 학생 352명 중 상대적으로 설문 응답 신뢰도가 높은 교급인 5, 6학년 161명을 분석 대상으로 설정함.
- 5, 6학년 161명 중 영화감상 교육 유경험자는 153명(96%), 무경험자는 8명(4%)임.
- 영화감상 교육 유경험자 153명 중 지역 안배를 고려하여 서울, 부산, 대전, 경북 각 1학교를 뽑아 4개 학교, 113명으로 표집단을 재구성함.
- 재구성된 113명 모두는 영화감상 교육 유경험자이고, 이중 영화 창작 교육 유경험자 59명, 영화 창작 교육 무경험자는 54명임.

106) 본 설문은 <표3-63>의 1번 질문에서 '네, 영화를 만들어 본 적이 있어요'라고 대답한 학생들을 대상으로 그 후속 질문으로 진행하였음. 이에 1, 2학년 38명, 3, 4학년 27명, 5, 6학년 69명을 대상으로 설문이 진행되었으나, '아니오'라 대답한 학생 일부가 이후 질문에 답을 한 경우가 있었고, 이를 결과에 포함시켰음을 명기함.

- 영화감상 교육만을 받은 학생과 영화감상 교육과 창작 교육을 모두 받은 학생을 구분함으로써, 감상 및 비평과 창작 교육을 통합적으로 받은 학생들의 만족도 및 선호도를 비교해보고자 함.
- 또한 추가적으로, 비슷한 조건을 배경으로 한, 즉 동일한 학교, 교급의 학생들을 따로 선정하여 감상 교육 유경험자와 감상 교육과 창작 교육 모두 유경험자를 구분하여 영화교육의 만족도 및 선호도를 비교해보고자 함.
- 그리하여 5, 6학년 교급 중 서울 시내 초등학교 1학교의 5학년 교급 52명을 분석 대상으로 선정하였고, 52명 중 영화감상 교육만을 받은 학생은 27명, 영화감상 교육과 창작 교육까지 경험한 학생은 25명으로 이루어졌음.

〈표 3-67〉 영화감상 교육을 경험한 5, 6학년 중 영화 창작 교육 경험 유무자 재구성

영화교육 유경험 학생 (명)	113	영화 감상 교육 유경험 + 영화 창작 교육 유경험 (명)	59	동일한 학교 5학년 교급 영화 감상 교육 유경험 + 영화 창작 교육 유경험 (명)	25
		영화 감상 교육 유경험 + 영화 창작 교육 무경험 (명)	54	동일한 학교 5학년 교급 영화 감상 교육 유경험 + 영화 창작 교육 유경험 (명)	27

3) 비교 분석의 한계와 대안

- 표집단 구성과 관련하여, 실태조사를 통해 확인한 결과, 기본적으로 영화감상 교육을 경험한 학생의 비율이 전체의 대부분을 차지했기 때문에 영화교육 무경험자를 찾아 유경험자와 비교하는 작업은 현실적으로 불가능함.
- 이에 본 연구는 ‘영화감상 교육’을 ‘덜 적극적인 수준의 영화교육’, ‘영화 창작 교육’을 ‘보다 적극적인 수준의 영화교육’이라 설정하고, 영화 창작 교육 유무에 따른 비교 분석을 진행함.
- 또한, 학생들을 대상으로 영화교육의 효과를 정밀하게 분석하기 위해서는 대규모의 설문 대상 학교 및 교급을 선정해야 하고, 장기간에 걸쳐 비교 조사를 진행하는 작업이 필요함.
- 이처럼 같은 학교와 교급의 같은 학생들을 대상으로 영화교육을 경험하기 전과 후에 학생들을 동일한 설문을 진행한다면, 영화교육의 효과에 대한 비교 분석이 가능해짐.
- 이에 본 연구는 현장 교사 24명을 대상으로 영화교육의 효과를 알아보았으며, 학생을 대상으로 영화와 영화교육에 대한 인식 및 호감도 조사를 위한 비교 분석을 진행함.

4) 문항별 비교 분석 결과

〈표 3-68〉 창작 교육 경험 유무에 따른 영화 선호도 분석 결과_1

질문	문항	창작 교육 경험 유 5, 6학년 (59명)		창작 교육 경험 무 5, 6학년 (54명)		동일학교 창작 교육 경험 유 5학년 (25명)		동일학교 창작 교육 경험 무 5학년 (27명)		전체 5, 6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
1. 영화 보는 것을 좋아하나요?	① 많이 좋아해요!	33	56	27	50	14	56	11	40.7	82	51
	② 좋아해요.	18	31	19	35	7	28	10	37	54	34
	③ 그냥 그래요.	6	10	7	13	3	12	5	18.5	19	12
	④ 별로 좋아하지 않아요.	1	1.7	1	1.9	1	4	0	0	3	1.9
	무응답	0	0	0	0	0	0	1	3.7	3	1.9

- 5, 6학년을 대상으로 조사한 결과, 영화 보는 것을 좋아하느냐는 질문에 영화 창작 교육을 경험한 학생의 56%, 창작 교육을 경험하지 않은 학생의 50%가 많이 좋아한다고 응답함.
- 동일한 학교의 5학년을 대상으로 조사한 결과 역시 영화 창작 교육을 경험한 학생의 56%, 창작 교육을 경험하지 않은 학생의 40.7%가 많이 좋아한다고 응답함.
- 이에 따라 창작 교육을 경험한 학생이 영화 보는 것에 대한 친밀감을 더욱 느끼고 있음을 확인할 수 있음.

〈표 3-69〉 창작 교육 유무에 따른 영화 선호도 분석 결과_2

질문	문항	창작 교육 경험 유 5,6학년 (60명) ¹⁰⁷⁾		창작 교육 경험 무 5,6학년 (54명)		동일학교 창작 교육 경험 유 5학년 (25명)		동일학교 창작 교육 경험 무 5학년 (27명)		전체 5,6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
		8. 학교에서 친구들과 영화 이야기를 얼마나 자주 하나요?	① 자주 해요!	12	20	2	3.7	0	0	1	3.7
	② 가끔 해요.	29	48	31	57	15	60	11	40.7	80	49
	③ 거의 안해요.	14	23	17	31	7	28	13	48.1	44	27
	④ 영화 이야기는 안해요.	4	6.7	3	5.6	2	8	2	7.4	15	9.3
	무응답	1	1.7	1	1.9	1	4	0	0	3	1.9

- 문항 중 영화에 대한 이야기를 '자주 해요'와 '가끔 해요'라는 응답을 긍정적인 반응으로 간주함.
- 5, 6학년을 대상으로 조사한 결과, 학교에서 친구들과 영화 이야기를 얼마나 자주 나누는 질문에 영화 창작 교육을 경험한 학생의 68%, 창작 교육을 경험하지 않은 학생의 60.7%가 자주 혹은 가끔 영화에 관해 이야기한다고 응답함.
- 동일한 학교의 5학년을 대상으로 조사한 결과 역시 같은 질문에 영화 창작 교육을 경험한 학생의 60%, 창작 교육을 경험하지 않은 학생의 44.4%가 자주 혹은 가끔 영화에 관해 이야기한다고 응답함.
- 위의 결과에서 볼 수 있듯, 창작 교육을 경험한 학생이 영화에 관해 이야기하거나 생각 및 의견을 나누는 행위를 창작 교육을 경험하지 않은 학생보다 더욱 빈번하게 행하고 있음을 확인할 수 있음.

107) 복수 응답으로 이번 문항에서는 총 응답자 수가 60명.

〈표 3-70〉 창작 교육 유무에 따른 영화교육 효과 분석 결과

질문	문항	창작 교육 경험 유 5,6학년 (59명)		창작 교육 경험 무 5,6학년 (54명)		동일학교 창작 교육 경험 유 5학년 (25명)		동일학교 창작 교육 경험 무 5학년 (27명)		전체 5,6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
		3. 학교에서 수업시간에 본 영화가 수업을 이해하는 데에 도움이 되었나요?	① 네! 많은 도움이 되었어요.	33	55	24	44	7	28	9	33.3
	② 조금 도움이 된 것 같아요.	17	28	22	41	11	44	13	48.1	58	36
	③ 아니요. 도움이 되지 않았어요.	2	3.3	0	0	0	0	0	0	5	3.1
	④ 잘 모르겠어요.	8	13	8	15	7	28	5	18.6	19	12
	무응답	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-

- 문항 중 '많은 도움이 되었어요'와 '조금 도움이 된 것 같아요' 라는 응답을 긍정적인 반응으로 간주함.
- 5, 6학년을 대상으로 조사한 결과, 학교에서 본 영화가 수업을 이해하는 데에 도움이 되었냐는 질문에 영화 창작 교육을 경험한 학생의 83%, 창작 교육을 경험하지 않은 학생의 85%가 많거나 약간 도움이 되었다고 응답함.
- 동일한 학교의 5학년을 대상으로 조사한 결과 역시 같은 질문에 학교에서 본 영화가 수업을 이해하는 데에 도움이 되었냐는 질문에 영화 창작 교육을 경험한 학생의 72%, 창작 교육을 경험하지 않은 학생의 81.4%가 많거나 약간 도움이 되었다고 응답함.
- 본 질문은 수업시간에 '본' 영화교육, 즉 감상 교육의 효과를 타겟팅 하여 묻은 질문으로 위의 결과에서 볼 수 있듯, 창작 교육을 경험하지 않는 학생이 창작 교육을 경험한 학생보다 영화가 수업 이해에 도움을 주었다고 긍정적으로 반응한 것으로 나타남. 하지만 높은 비율을 통해 알 수 있듯 기본적으로 수업 이해에 영화 감상이 도움이 된다는 점은 창작 교육의 유무에 상관없이 대체적으로 동의하는 편임.

〈표 3-71〉 창작 교육 유무에 따른 영화교육 내용 분석 결과

질문	문항	창작 교육 경험 유 5,6학년 (59명)		창작 교육 경험 무 5,6학년 (54명)		동일학교 교육 경험 유 5,6학년 (25명)		동일학교 창작 교육 경험 무 5,6학년 (27명)		전체 5, 6학년 (161명)	
		응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)	응답 (명)	비율 (%)
		4-1. 그 중에서 가장 재미있었던 활동은 무엇인가요?	① (영화 보기전에) 영화 예상해보기	10	16	8	15	3	12	3	10.7
	② 영화 이해하기 (활동지 풀기)	4	6.3	5	9.1	1	4	1	3.6	14	8.3
	③ (영화를 다 보고 나서) 영화 뒷 이야기 상상하기	13	20	11	20	7	28	9	32.1	26	15
	④ 영화에 대해 느낀점 말하기	5	7.8	10	18	3	12	3	10.7	21	13
	⑤ 영화에 대해 친구들과 토론하기	5	7.8	5	9.1	1	4	1	3.57	14	8.3
	⑥ 역할놀이, 상황극 해보기	14	22	3	5.5	4	16	3	10.7	18	11
	⑦ 그림 그리기	5	7.8	5	9.1	3	12	4	14.3	15	8.9
	⑧ 노래 부르기	2	3.1	0	0	1	4	0	0	15	8.9
	⑨ 영화에 대한 글 써보기	3	4.7	7	13	0	0	3	10.7	16	9.5
	그 외 ¹⁰⁸⁾	1	1.6	1	1.8	1	4	1	3.6	2	1.2
	무응답	2	3.1	0	0	1	4	0	0	4	2.4
4-2. 그 중 가장 힘들거나 아쉬웠던 활동은 무엇인가요?	① (영화 보기전에) 영화 예상해보기	3	5.6	5	9.3	1	4	4	14.8	11	6.5
	② 영화 이해하기 (활동지 풀기)	9	17	3	5.6	5	20	2	7.41	17	10
	③ (영화를 다보고 나서) 영화 뒷 이야기 상상하기	5	9.3	5	9.3	3	12	3	11.1	12	7.1

108) 전 교급 설문지에 '그 외' 문항은 없었으나, 3-6학년 응답 학생 중 따로 답을 적은 경우 '그 외' 응답으로 처리함.

④ 영화에 대해 느낀점 말하기	9	17	5	9.3	4	16	1	3.7	17	10
⑤ 영화에 대해 친구들과 토론하기	3	5.6	5	9.3	1	4	3	11.1	14	8.3
⑥ 역할놀이, 상황극 해보기	3	5.6	5	9.3	1	4	3	11.1	9	5.4
⑦ 그림 그리기	0	0	3	5.6	0	0	1	3.7	4	2.4
⑧ 노래 부르기	3	5.6	3	5.6	2	8	3	11.1	15	8.9
⑨ 영화에 대한 글 써보기	13	24	14	26	5	20	3	11.1	42	25
그 외 ¹⁰⁹⁾	16	30	3	5.6	2	8	3	11.1	20	12
무응답	1	1.9	3	5.6	1	4	1	3.7	7	4.2

- 영화교육의 후속 활동에 관한 문항들은 그 종류가 많아, 적은 모수의 설문 대상자의 응답만으로는 두드러지는 차이를 발견하고 의미 있는 결과를 도출하기 어려움.
- 영화 창작 유무와 관련 없이, 학생들은 영화교육 활동 중 (영화를 다 보고 나서) 영화 뒷이야기 상상하기, 역할 놀이, 상황극 해보기를 가장 재미있는 활동을 꼽음.
- 영화교육과 관련해 학생들이 어려워했던 활동으로(그외 항목을 제외하면) 영화에 대한 글 써보기가 영화 창작의 유무와 상관없이 가장 높은 비율로 나타났음.
- 흥미로운 점은 영화 창작 교육을 경험하지 않은 학생들의 글쓰기 외의 다른 활동에 대한 응답이 비슷한 비율로 고루 분포되어 있음, 이를 분석해보자면, **영화 창작 교육을 경험하지 않은 학생들이 서로 다른 종류의 영화 수업 활동을 고르게 어려워함**. 특히, 영화 창작 교육을 함께 경험한 학생들이 영화에 대해 토론하기, 역할놀이, 상황극 해보기, (영화 보기 전에) 영화 예상해보기, 노래 부르기 등을 무경험자보다 덜 어려워한 것을 확인할 수 있었음.
- 〈표 3-68~71〉을 통틀어서, 5, 6학년 교급 중 영화 감상 교육만을 경험한 학생과 영화 창작 교육까지 모두 경험한 학생의 영화 선호도 및 교육의 효과를 비교해 보면, 모집단이 적어 큰 차이는 없었지만, **영화 선호도 관련한 질문에서는 영화 창작을 경험한 학생들이 약간 높은 비율로 영화를 선호함**. 또한, **영화감상 교육의 효과와 관련하여 영화 창작을 경험하지 않은 학생들이 감상의 효과를 더욱 느꼈음을 확인함**. 더불어 영화교육의 내용에 대한 질문에서도 큰 차이를 보이지 않았지만, **영화 창작 교육을 경험하지 않은 학생들이 서로 다른 종류의 영화 수업 활동을 고르게 어려워한다는 것을 확인할 수 있었음**.

109) 전 교급 설문지에 '그 외' 문항은 없었으나, 3-6학년 응답 학생 중 따로 답을 적은 경우 '그 외' 응답으로 처리함.

2.6. 현장 실태조사 결과 분석 소결

- 전국 모든 초등학교를 대상으로 한 전수조사는 아니지만, 실제 현장에서 진행되고 있는 초등학교 영화교육의 개념, 범위, 방식, 내용, 인식, 그 효과 등의 현황 파악을 통해 영화교육 표준안 개발에 반영하기 위하여 현장 실태조사를 진행함.
- 전국 9개교, 24명 교사, 352명 학생을 대상으로 진행한 교사 대상 설문 조사와 학생 대상 설문 조사의 주요 결과는 다음과 같음.
- <표 3-45>와 <표 3-46> 결과를 보면, 조사 대상 교사 중 2019년도 영화교육을 진행한 경험이 있느냐는 질문에 경험이 있다는 답변은 70.8%로 나타났고, 없다는 답변은 29.2%로 나타남. 교육을 진행한 학년은 6학년 34.8%, 4학년 30.4%, 5학년 21.7% 순으로 나타남. 초등학교 영화교육 방식은 창의적 체험활동으로서 영화 창작 교육 방식이 40.5%로 가장 많았고, 타 교과와 연계된 영화감상 및 비평 교육이 21.6%, 타 교과와 연계된 영화 창작 교육이 18.9%로 나타남. 감상 교육과 창작 교육의 비율은 37.8%와 59.4%였음. 영화교육을 타 교과와 연계해 진행한 경우, 창의적 체험활동을 통해 진행했다는 경우가 가장 많았고, 1, 2학년은 통합 교과 수업, 3, 4학년은 국어, 도덕 교과 수업, 5, 6학년은 국어, 사회 교과 수업을 통해 진행했다고 응답함.
- 설문 결과에 따르면, 현장 교사는 영화교육의 핵심역량 증진 효과에 대해 인지하고 있음을 확인할 수 있었음. 특히 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량 증진 효과를 기대할 수 있음이 나타남.
- 학생들 역시 영화를 감상 및 비평하고 창작하는 작업에 기본적으로 거부감이 없고 흥미를 느끼고 있으며, 대부분 현재보다 더 많은 시간 영화를 감상하거나 창작하고 싶어 함.
- 특히, 영화감상 교육과 영화 창작 교육을 모두 경험한 학생들이 약간 높은 비율로 영화를 선호하는 경향이 보였음.
- 구체적으로 보면, 창작 교육을 경험한 학생이 영화에 관해 이야기하거나 생각 및 의견을 나누는 행위를 창작 교육을 경험하지 않은 학생보다 더욱 빈번하게 행하고 있음을 확인할 수 있음.
- 또한, 영화 수업에 수반된 다양한 역량 강화 활동(예컨대 영화에 대해 토론하기, 역할 놀이, 상황극 해보기, (영화 보기 전에) 영화 예상해보기, 노래 부르기 등)을 영화 창작 교육을 경험하지 않은 학생들이 영화 창작을 경험한 학생들 보다 어려워한다는 점을 알 수 있었음. 이는 영화 창작 교육을 경험한 학생들이 영화 수업에 수반된 역량 증진 활동에 보다 쉽게 접근하고 이를 수월하게 수행하고 있음을 보여주는 결과임. 이로써 영화교육에서 중심적 역할로 영화 창작 교육이 필수적인 교육임을 확인할 수 있음.

- 현장 교사들의 설문 결과와 제시된 영화교육 활성화를 위해 필요한 것들을 분석한 결과를 종합해보면 다음 세 가지의 내용으로 정리해볼 수 있음.
- 첫 번째, 초등학교 학생들을 대상으로 한 영화교육이 보편교육으로 자리 잡기 위해서 영화를 특수성 및 전문성의 영역으로 한정 짓는 현장 교사의 인식 개선이 먼저 필요함을 알 수 있음.
- 현장 교사들은 학습 자료, 교재 및 프로그램이나 영화에 대한 전문 지식이 우선하여 필요하다고 생각함
- 하지만 실제로 학생 설문 결과를 보면, 학생들이 영화감상 및 비평과 창작 교육에서 가장 어려워했던 점은 자신의 생각을 글로 써서 표현하거나 자신의 이야기를 만드는 것이었음. 이때 영화에 대한 전문 지식은 부차적인 문제가 됨.
- 이처럼 실태조사를 보면, 영화교육에 대한 현장 교사의 의식이 여전히 영화교육을 전문성, 특수성의 영역으로 인식하고 있음을 확인할 수 있음. 담임교사가 영화 수업을 진행하는데 있어 영화 강사에게 전적으로 의존하는 것도 시수 확보가 어려울 수 있고, 학생들의 수준과 발전에 크게 도움이 되지 않음.
- 그러므로 영화감상 혹은 창작에 필요한 전문적인 지식이나 촬영 방식을 교육하는 작업보다도 학생들의 창의성을 쉽게 끌어내고 표현할 수 있는 영화교육이 더욱 필요하다고 볼 수 있음.
- 두 번째, <표 3-49>나 <표 3-51> 결과에서 볼 수 있듯, 수업 시수 확보 어려움에 대한 문제도 나타남.
- 이와 더불어, 교사 설문 조사에서 나타난 기타의견 중에 영화를 함께 볼 시간이 부족하여 영화교육이 제대로 이루어지지 않는다는 의견이 있었음.
- 하지만, 학생 설문 조사 중 <표 3-59>에서 나타난 학생들의 설문 결과에서 그 외 문항을 주목할 필요가 있음. 학생들의 기타의견을 통해 수업 시간이 아닌 시간에도 영화를 감상했다는 사실을 발견할 수 있었음. 또한, 현장 교사의 기타의견에서도 학기 말 수업을 대체 하거나 보상 차원에서 영화를 감상한다는 실태를 확인함.
- 자율활동 시간, 혹은 학기/학년말에 보상 차원에서 이루어지는 영화감상 시간을 교육으로 확장할 수 있음. 이는 현장 교사들이 수업을 위한 영화감상과 오락으로서의 영화감상을 따로 구분하고 있음을 보여줌. 영화와 수업 시간을 유연하게 연계할 수 있는 여지가 있음을 인식하는 것이 중요함.
- 설문 조사의 결과를 통해 알 수 있듯, 현장 교사들도 영화교육이 교과 과정의 핵심역량을 증진할 수 있음을 인지하고 있는 만큼 수업용 영화와 오락용 영화를 구분하기보다 다양한 영화 감상을 통해 교육의 가능성을 발견하는 것이 중요함.
- 이러한 인식을 반영한 교육과정 표준안 수립의 필요함을 확인할 수 있음.
- 세 번째로, 현장 교사의 설문에 따르면, 통제 가능한 수업 규모의 확보 역시 영화교육 활성화

를 위해 필요함을 알 수 있음. 다만 적절한 수업 규모에 대해서는 교급 별, 교육 영역별로 추가 논의가 필요함. 개별 학교의 교육환경도 고려되어야 함.

- 마찬가지로 학생 설문에서도 특히 창작 교육의 경우, 저학년일수록 협업 작업을 어려워하고 있어 그 과정에서 **작업 강도 조절이 필요하고, 소외되는 학생이 없도록 조율하는 것이 필요하다고 분석됨**. 위의 교사 설문 결과와 비슷한 맥락에서 이해 가능함.
- 이와 같은 실질적 난점을 해결할 수 있는 방안을 포함하는 교육과정 표준안 수립의 필요함을 확인할 수 있음.
- 결과적으로 위의 세 가지 주요 문제들을 보완하여 영화교육을 활성화하기 위해서 영화교육에 대한 교사들의 진입장벽을 낮추면서도 교급 별 수준에 적합한 영화 교재 및 프로그램이 필요함. 또한, 영화교육 시간이 유연한 방식으로 확보될 수 있음을 인지하고, 그 시간을 영화 수업으로 활용할 수 있는 지도안 개발 역시 필요함. 창작 교육의 경우, 창작의 종류나 규모에 따른 통제 가능한 수업 규모를 마련해주는 시스템도 요구됨.

3. 전문가 협의체 운영

3.1. 협의체 운영 배경 및 목적

- 2015년 개정 교육과정에 근간한 보편교육으로서의 영화교육 표준안 및 초등학교 영화교육 표준안의 원안을 개발하고, 영화 리터러시 중심의 영화교육 기본 틀을 마련하기 위해 본 연구는 영화학, 교육학 및 기관, 영화산업, 교육 현장의 전문가로 구성된 협의체를 구성하여, 본 연구의 내용을 검증받고자 함.
- 영화교육 및 영화 리터러시 교육에 대한 다양한 의견이 공존하고 있는 현실에서, 다양한 분야의 전문가 의견이 필요하다고 판단함. 연구 진행 과정에서 델파이 조사 및 현장 실태조사를 시행하기 전 조사 방법과 내용에 대한 자문을 진행하고, 연구 결과 분석 과정에서도 연구 내용에 대한 자문을 진행함. 더불어 영화교육 활성화를 위한 정책 제안 등 다양한 의견도 수렴하여 본 연구 결과의 신뢰도를 높이고자 함.

3.2. 협의체 구성 및 선정 기준

- 협의체는 영화학, 교육학 및 기관, 영화산업, 교육 현장 별로 인지도 있는 전문가로 3~4명씩 섭외하여, 총 13명의 전문가로 구성함.

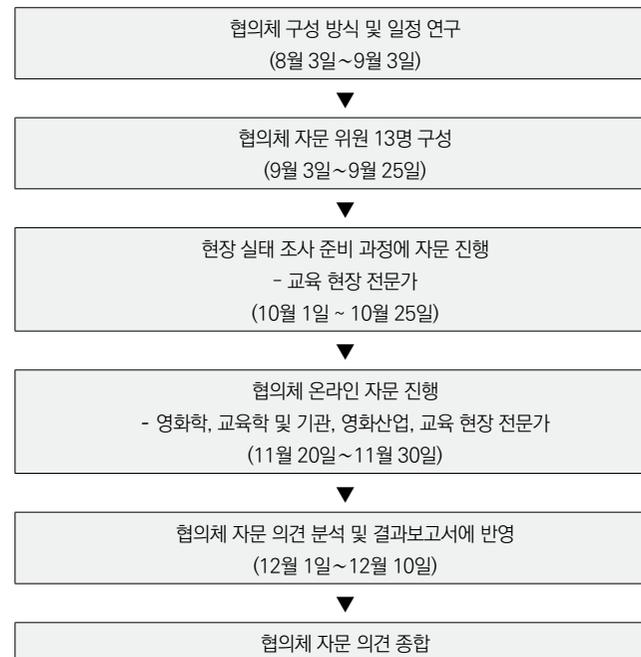
〈표 3-72〉 협의체 자문위원 13명 명단

	분야	이름	소속 및 직위
1	영화학	김석범	수원대학교 영화영상과 교수
2		이상인	한양대학교 연극영화학과 교수
3		조혜정	중앙대학교 예술대학원 교수
4	교육학 및 기관	김재호	경인교육대학교 생활과학교육과 교수
5		심영섭	대구사이버대학교 미술치료학과 교수
6		정동열	한국산업기술대학교 산업융합학과 교수
7		정혜연	한국영상자료원 정보자원개발팀 차장
8	영화산업	권해효	영화배우
9		김조광수	영화제작자, 감독
10		윤가은	영화감독
11	교육 현장	이금진	동답초등학교 교사
12		주민철	창원초등학교 교사
13		지태민	신용산초등학교 교사

3.3. 협의체 운영 방법 및 일정

- 분야별 자문위원에게 연구 진행 과정에서 개별적으로 온라인 자문을 1~3회 진행함. 13명의 자문 위원에게 영화교육 개념, 정책 제안은 공통으로 자문을 구하고, 다음과 같이 연구내용별 자문을 요청함.
 - 영화학: 델파이 조사 / 현장 실태조사, 영화교육 총론 및 각론
 - 교육학 및 기관: 델파이 조사, 영화교육 총론 및 각론, 교수학습 지도안
 - 영화산업: 영화교육 총론 및 각론
 - 교육 현장: 현장 실태조사, 영화교육 총론 및 각론, 교수학습지도안
- 교육 현장 자문위원에게는 현장 실태조사를 진행하는 과정에서부터 자문을 요청함.
 - 전국 초등학교 9개, 교사 24명, 학생 352명을 대상으로 현장 실태조사를 진행하는 과정에서 교사 및 학생 대상 설문지 작성 과정에 자문을 진행함.
- 협의체 자문단 온라인 자문 절차 및 일정은 아래 표와 같음.

〈표 3-73〉 협의체 자문 진행 절차



3.4. 핵심 자문 의견

가. 영화에 대한 인식 변화 필요

- 학교 교육 대상이 되는 ‘영화’의 개념을 확장할 필요가 있음. 영화는 구분 방식에 따라 극영화, 기록영화, 실험영화, 장편영화, 단편영화 등으로 이해되지만, 새로운 미디어와 플랫폼에서 제공되고 있는 다양한 영상 콘텐츠까지 포함하는 개념으로 확대되고 있는 것이 현실임.
- 빠르게 변화하는 미디어 환경 속에서 영화는 구분과 경계를 뛰어넘어 영상 미디어 콘텐츠 전반으로 확대된 개념으로 변화되고 있음을 인식하고, 영화교육에도 반영하기 위해 노력해야 함.
- 영화는 상업성과 오락성이라는 특성 때문에 교육의 대상이나 교육 자료로 인식하지 못하는 경우도 있는데, 이러한 인식에 대한 변화를 유도하기 위해서도 다양한 영화를 아우르는 영화교육이 체계적으로 운영될 필요가 있음.
- 또한 영화는 예술이면서 미디어, 기술의 산물이기도 함. 다양한 시선에서 학습하고, 즐기고, 활용할 수 있도록 접근해야 함.

나. 영화교육의 다양한 가능성

- 본 연구가 추구하는 **보편교육**으로서의 영화교육과 감상과 제작이 어우러진 영화 리터러시 교육에 대해서 협의체 자문단의 공감대가 형성된 것을 확인함.
- 초등학교에서 소외되는 학생 없이 많은 학생이 다양한 영화 영상을 접하고 즐길 필요가 있고, 과거에 비해 손쉽게 영상을 촬영할 수 있는 세대에 걸맞게 **감상과 제작이 균형을 이루는 영화 리터러시 교육**이 필요함.
- 또한 영화교육은 빠르게 변화하는 영상 미디어 환경 변화 속에서 **미디어 교육, 예술교육, 기술교육, 인성교육, 진로 교육, 학생 지도 등의 일환으로도 운영될 수 있음.**
- 영화는 교육 자료로 활용되는 동시에, 교육과정을 통해 다양한 교육적 효과를 기대할 수 있으며, 영화 자체에 대한 교육도 진행할 수 있음.
- 영화를 활용한 교육과 영화에 대한 교육 모두 영화교육의 다양한 가능성을 이미 증명하고 있다고 볼 수 있음.
- 영화교육은 영화의 개념이 확장될 수 있듯이, 다양한 교육적 측면으로 다양한 교과목이나 활동과 융합되어, 다양한 목적과 다양한 방식으로 운영될 수 있는 교육이라는 점을 인지하고, 교육 현장에서 반영할 수 있는 방안이 도출되어야 함.

다. 정규교과 내 영화교육 방식

- 정규교과 내 영화교육 방식에 대해서 다양한 의견이 제시됨. 영화교육은 영화를 활용한 교육과 영화에 대한 교육을 모두 포함하는 교육으로서, 국어, 음악, 미술, 사회, 도덕, 과학, 실과 등 다양한 교과목과의 연계 속에서 감상과 제작 교육이 가능하고, 창의적 체험 활동으로서 감상과 제작 교육도 가능함.
- 아동 발달단계에 따른 교급 별 영화교육을 통해 인성 발달과 성장에도 도움이 될 수 있음. 또한 영화교육을 통해 드러나는 학생 개별의 관심사, 특성 등을 통해 교사의 학생 지도에도 도움이 될 수 있음.
- 다만 단독 교과로서 초등학교 교육과정에 진입에 대해서는 의견이 엇갈림. 타 교과의 단원으로 진입하는 것이 현실적으로 효과적이라는 의견도 있음.
- 2015년 개정 교육과정의 여러 과목의 성취기준, 교수 방법 등에 포함된 영화 관련 부분부터 체계적으로 진행될 수 있도록, 교사에게 충분한 자료가 제공되고, 관련 연수 등도 진행될 필요가 있음.

라. 영화교육의 현실

- 본 연구에서 진행한 델파이 조사와 현장 실태조사 결과에 대한 협의체 자문단의 의견을 보면, 앞서 정리한 대로 영화 자체에 대한 인식과 영화교육에 대한 인식이 다양한 입장에서 공존하고 있음을 재확인할 수 있음.
- 예를 들어 미디어 교육의 특성을 강조하는 입장과 예술교육의 특성을 강조하는 입장, 정규교과 진입에 대한 찬반 의견 등이 엇갈림. 상업영화를 학교에서 상영하는 것에 대한 부정적인 인식도 존재함. 과거보다 영화교육에 대한 인식이 개선되었다는 의견과 그렇지 않다는 의견도 공존함.
- 델파이 조사와 현장 실태조사의 경우, 대규모 조사가 아니었고, 조사에서 드러나지 않은 상황도 있으니, 소수의 의견에도 귀를 기울여야 한다는 자문 의견도 제시됨.
- 감상과 창작이 균형을 이루는 영화교육을 효과적으로 운영하기 위해서는 학생 수, 시수 등도 섬세하게 고려되어야 하고, 시설 및 장비에 개선도 필요함. 다만 과거에 비해 영화감상 및 제작 장비는 일상 속에서도 구축할 수 있다는 상황 파악도 필요함.
- 사회적 이슈가 발생할 때마다 예를 들어 안전교육, SW 교육 등 갑작스럽게 교육과정에 추가되는 교육 내용이 이미 많은 상태라는 점을 고려하여, 초등학교 내 영화교육 역시 교육 현실을 고려해 진행되는 것이 중요함.

마. 영화교육 표준안 개발 방향

- 실제 교육 현장에서 활용 가능한 표준안 개발이어야 함. 지역별, 학교별로 다른 교육환경에서도 적용 가능할 필요가 있음.
- 지나치게 전문적인 교육은 피하고, 보편교육으로서 영화교육의 다양한 가치가 반영되는 것이 중요함.
- 아동 발달에 따른 이론적 근거와 교육 현장의 현실적 상황이 모두 고려된 교육표준으로 개발되어야 하고, 교과 연계 교육, 단독 교과 교육, 창의적 체험활동 교육 등에 상관없이 활용 가능한 가이드를 제시하는 것도 중요함.
- 본 연구에서 개발된 초등학교 영화교육 표준은 최종 결과가 아니라는 점도 인식해야 함. 이후 수정과 보완을 위한 연구가 지속되어야 함.

바. 영화교육 활성화를 위한 제언

- 현재 2022년 교육과정에 대한 논의가 시작된 상태로, 영화가 국어나 미술 교과 등의 단원으로 편성되도록 추진하는 것도 고려해볼 수 있음.
- 문화예술교육진흥원, 영화진흥위원회 등에서 그동안 진행된 다양한 선행연구들이 현장 교사에게까지 대규모로 공유되어 실질적 도움이 되었는지에 대한 의문이 있음. 영화교육에 대한 공론의 장을 마련하고, 공감대를 형성하기 위해서는 교사 대상 정보 제공, 홍보 등을 보다 적극적으로 진행할 필요가 있음.
- 학생, 교사, 학부모, 시민이 참여하는 교육영화제와 같은 축제 등이 확대되는 것도 좋음. 이미 진행되고 있는 작은 규모의 영화제나 교육프로그램에 대한 지원도 확대되어야 함.
- 교육대학 및 사범대학에서 영화교육 전공이나 교육과정이 운영되는 것도 필요하고, 교사 대상 연수 및 교육도 지속적으로 진행될 필요가 있음.
- 영화교육학적 차원의 연구도 좀 더 활발하게 진행되어야 다양한 변화가 가능할 거라는 의견도 제시됨.
- 영화진흥위원회는 영화 진흥 기관으로서 다양한 영화교육 프로그램에서 활용할 수 있는 온라인, 오프라인 교육 콘텐츠를 제공하려는 노력을 지속해야 함.
- 또한 많은 교사가 교육 현장에서 활용하며, 수정 보완 의견을 공유할 수 있도록 홍보 및 배포도 효과적으로 이루어져야 함.

초등학교 영화교육
총론 및 각론

제4장

청소년 영화교육 총론 및 각론

1. 총론

1.1. 영화교육의 성격

- 영화는 말, 글, 사진, 미술, 음악 등의 요소가 융합된 종합예술로서 다른 사람과 세계를 이해하고, 나 자신을 표현할 수 있는 영상매체이다.
- 영화교육은 감상과 창작 활동을 아우르는 것으로 생각하기, 상상하기, 말하기, 글쓰기, 만들기, 영상으로 표현하기 등의 활동을 포함하며, 이를 통해 학생들의 창의·융합적 고등 사고력을 함양할 수 있다.
- 영화는 시간과 공간을 초월하여 여러 지식과 문화, 예술을 경험하고 이해할 수 있는 기회를 제공한다. 이에 영화감상 교육은 학생들의 예술적 소양과 감수성을 기르는데 도움을 줄 수 있다. 또한 다양한 문화와 타인의 가치관으로 세상을 볼 수 있는 공감 능력도 키워 민주시민에게 필요한 능력을 길러 줄 수 있다.
- 상상하기와 표현하기 등의 활동에 기반을 둔 영화 만들기 과정은 창의적인 표현력을 키우는데 도움을 줄 수 있다.
- 영화교육을 통해 영화를 개인의 일상생활에서 지식 탐구와 의사 표현의 도구로서 활용하는 법을 배움으로써 문화를 향유하고 즐길 힘을 길러줄 수 있다.

- 따라서 영화교육은 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량 등의 핵심역량을 증진시키는 기초 예술소양 교육으로서 **소통·공감 능력, 창의적 표현능력, 공동체 능력, 문화예술 향유 능력, 자기관리 능력**을 그 역량으로 삼는다.
- **소통·공감 능력**은 영화감상과 창작을 통해 다양한 문화와 가치관을 이해하고 공감할 수 있는 능력이다. 영화를 감상하며 줄거리와 인물의 상황, 영화 속에서 다루어지는 개인과 사회의 문제와 갈등 등을 실제 삶에서 일어나는 문제들에 적용하고, 영화를 창작하며 주변과 타인, 세상을 존중하며 공감하는 능력이다.
- **창의적 표현능력**은 영화감상과 창작을 통해 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 사고하고 표현할 수 있는 능력이다. 영화를 감상하며 자신의 느낌과 생각을 나누고, 글이나 그림으로 표현하고, 사진이나 동영상 등 시각 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 표현하는 능력이다.
- **공동체 능력**은 다양한 영화감상을 통해 시공간을 초월한 다양한 문화와 가치관을 이해하고, 영화 창작 과정에서 협업과 공동체 의식을 배움으로써 가족, 학교, 지역, 국가, 세계 등 공동체 발전에 적극 참여할 수 있는 능력이다.
- **문화예술 향유 능력**은 개인의 일상생활 및 공동체 생활에서 영화를 보고, 감상을 나누고, 토론하고, 함께 창작하는 등의 영화의 문화적, 예술적, 창조적 향유를 실천하는 능력이다. 다양한 문화예술을 즐기면서 개인과 공동체 생활을 풍요롭고 가치 있게 영위하고, 타인 및 세상과 함께하는 능력이다.
- **자기관리 능력**은 영화적 표현과 감상 활동 등 영화 향유를 일상화하는 태도를 바탕으로 문화 예술적 소통 능력을 함양해 학습자 스스로 자아 정체성을 확립하고, 자신에 대해 성찰하는 능력이다. 영화감상과 창작을 통해 자기 주도적으로 자아의 이상을 실천하며 풍요로운 삶을 영위할 수 있는 능력이다.
- **영화교육의 내용은 감상, 표현, 생활화 영역**으로 구성된다.
- **감상 영역**에서는 다양한 종류의 영화를 감상하며 주제와 이야기, 이미지를 탐색하며 문화적, 예술적 가치를 이해한다.
- **표현영역**에서는 주변 일상과 세계를 바라보고, 영화적 소재로 상상하여 완성된 이야기로 확장하고, 글로 적고, 사진 혹은 동영상 촬영을 통해 이미지로 표현하도록 한다.
- **생활화 영역**에서는 다양한 영화를 통해 다양한 문화를 이해하고 자신의 일상에서 즐거움을 누리도록 한다.
- 영화교육은 리터러시 교육이자 문화예술교육으로서 다른 교과와 비교과 활동, 범교과 등과 연계될 수 있는 특성을 갖는다. 다양한 교육 활동에서 영화를 활용하는 경우, 영화를 감상하며 내용을 파악하고, 이야기를 나누고, 그림이나 글, 사진, 동영상 등으로 자신의 느낌과 생각을 표현하며 소통하는 등의 통합적 교육 활동을 진행할 수 있다.

1.2. 영화교육의 최종 목표(인간상)

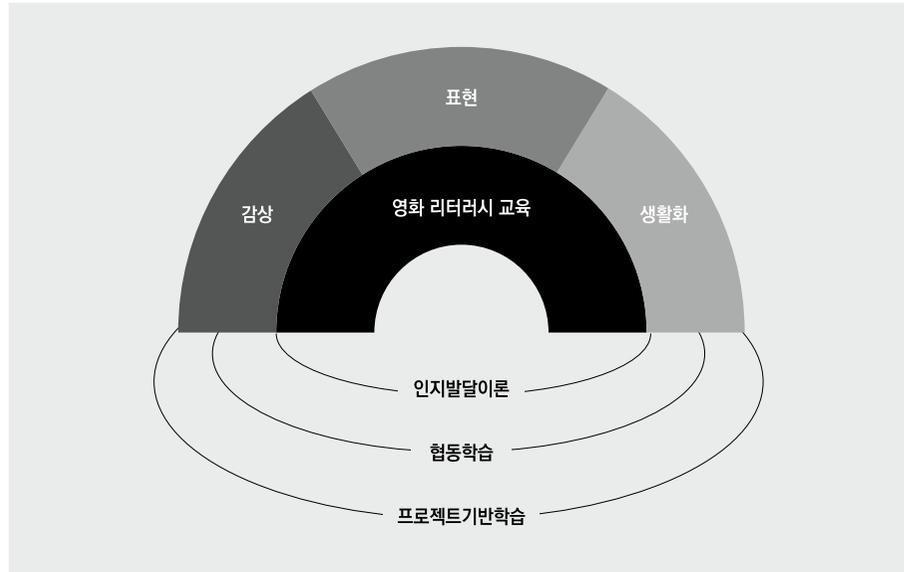
- 청소년 영화교육은 영화 교육과정을 통해 위에서 언급한 핵심역량을 기쁨으로써 아래와 같은 영화교육의 최종 목표(인간상)를 실현하여, 2015 개정 교육과정에 명시된 우리나라 교육과정 이 추구하는 인간상의 구현에 기여하고자 한다.

가. 영화를 활용한 창의적 예술문화 활동을 통해 개인 및 공동체의 삶을 품위 있고, 가치 있게 만들어가는 예술적인 사람
 나. 다양한 관점에서 세상을 바라볼 수 있는 비평적이고 공감적 이해력을 갖고 융합적인 표현능력으로 세상과 소통하는 사람
 다. 인간 자체를 존중하고, 나와 공동체의 현실 문제들을 책임감을 가지고 소통과 협업 및 교류를 통해 창의적으로 해결하는 세계 시민 정신을 가진 사람
 라. 공동체의 지속 가능한 발전을 위해 적극적으로 발문하고, 의견을 제시하고, 공동체 활동에 참여하는 사람

2. 각론

2.1. 영화교육의 영역별 학습목표

〈그림 4-1〉 영화교육 패러다임



가. 감상

- 영화를 보고 주제를 파악하고, 느낀점을 그림이나 글로 표현하고, 발표할 수 있는 능력을 기른다.
- 다양한 종류의 영화를 감상하며 영화의 문화적·예술적 가치를 이해하고, 향유할 수 있는 심미적 능력을 기른다.

나. 표현

- 창의적이고 독창적인 시각으로 일상과 세계를 바라보고, 영화적 소재로 자유롭게 상상하여 글로 적어보고, 완성된 이야기로 확장하는 능력을 기른다.
- 이미지의 개념을 이해하고 사진 혹은 동영상 촬영을 통해 이야기를 만들어 다른 사람들과 공유함으로써 창의적 사고력 및 표현력, 멀티미디어 활용 능력을 기른다.

다. 생활화

- 예술 및 문화유산으로서 영화의 가치를 인식하고, 영화를 보고, 이야기하는 등의 영화 향유 활동의 즐거움을 누릴 수 있는 태도를 갖는다.
- 자신이 직접 만든 영화를 발표 및 공유함으로써 정보 활용 능력 및 진로 탐색 능력을 기른다.

2.2. 영화교육의 교급 별 세부 목표 및 성취기준

가. 1·2학년

1) 교육 목표

- 다양한 영화와 애니메이션을 보면서 영상에 대한 흥미를 유도하고 영화감상의 즐거움을 경험한다.
- 영화 속 사건 및 등장인물의 행동을 설명하고, 이를 통해 영화의 스토리텔링을 이해하도록 돕는다.
- 영화를 보면서 드는 감정에 대해 알아보고, 이것을 표현하는 방법을 익히도록 돕는다.

2) 영역별 목표

- 감상: 1·2학년의 감상 영역에서는 보기와 나누기와 같은 활동을 통해 다양한 인물 및 영화적 사건에 대한 이해를 높이고 발표와 이야기하기를 통해 심미적 능력과 예술적 감수성을 향상시킨다.
- 표현: 1·2학년 아동들은 아직 추론, 종합적 사고에 기초한 창작 활동이 어려우므로,¹¹⁰⁾ 표현 영역의 핵심인 영상물 만들기는 제외한다. 1·2학년 교급의 경우 감상 영역에서 활용한 영화를 본 후 기억나는 장면, 혹은 마음에 생기는 감정 등을 그림이나 색깔, 감정 카드 등을 활용해 표현해보는 것을 목표로 삼는다.
- 생활화: 1·2학년의 생활화 영역에서는 영화감상 및 표현활동을 통해 영화 보는 법을 익히고, 영화감상에 대한 흥미를 가질 수 있도록 돕는다. 또한 영화 속에 등장하는 다양한 세상과 문화의 간접 경험을 통해 타인에 대한 이해 역량을 확장하는데 도움을 준다.

110) 참조. 본 보고서 제2장 2. 2.3. 가. 인지 발달이론, 51~56쪽.

〈표 4-1〉 1·2학년 군 영화교육 영역, 핵심 개념, 내용 요소, 성취기준

영역	핵심개념	내용 요소	성취기준
감상과 표현	보기	이해	<ul style="list-style-type: none"> 영화 속에 등장하는 인물들의 이름과 역할에 대해 이야기 할 수 있다. 영화 속에 일어난 일을 이야기할 수 있다.
	나누기	표현	<ul style="list-style-type: none"> 영화를 보고 인상적인 장면을 그림으로 표현할 수 있다. 영화를 보고 인상적인 인물을 떠올려보고 그림으로 표현할 수 있다. 그린 그림을 친구들 앞에서 발표할 수 있다. 영화를 보고 마음에 생기는 감정을 그림, 색깔, 감정 카드 등을 사용해 표현할 수 있다. 표현한 마음을 친구들 앞에서 발표할 수 있다.
생활화	향유	즐기기	<ul style="list-style-type: none"> 영화에 대한 흥미와 친밀감을 가질 수 있다. 영화를 보는 즐거움을 누릴 수 있다. 영화를 재미있게 보는 법을 배울 수 있다.
	융합	다양성	<ul style="list-style-type: none"> 영화를 통해 다양한 세상과 문화를 간접적으로 경험할 수 있다. 영화 보기를 통해 자기중심성에서 벗어나 타인에 대한 이해를 높 이는데 도움을 줄 수 있다.
	연결 및 적용	활용	<ul style="list-style-type: none"> 영화를 통해 닳고 싶은 인물을 찾아볼 수 있다.

나. 3·4학년

1) 교육 목표

- 영화가 전달하는 이야기의 내용과 핵심을 파악하는 역량을 증진시킨다.
- 영화를 감상하고, 즐기는 방법과 태도를 익힌다.
- 영화를 보으로써 다양한 문화를 경험하고, 이를 통해 타문화에 대한 이해를 확장시킨다.
- 영화의 앞, 뒤 이야기를 상상하고, 그림이나 만화로 표현해봄으로써 영화적 상상력을 증진시킨다.
- 영화의 시각적 표현 방법과 이야기 전달 원리의 기초를 이해하고 이야기가 있는 영상물 만들기 활동을 통해 영화 창작 활동의 초기 형태를 체험한다.

2) 영역별 목표

- 감상: 3·4학년의 감상 영역에서는 보기와 읽기, 나누기와 같은 활동을 통해 영화가 담고 있는 주제와 의미를 파악하고 친구들과 의견을 공유함으로써 의사소통 능력과 예술적 감수성을 향상시킨다.
- 표현: 3·4학년의 표현영역에서는 관찰과 탐색, 영화적 상상, 창작 활동을 통해 이야기와 인물

을 상상하고 이를 동영상으로 촬영해봄으로써 직접적인 체험을 통해 영화적 표현력과 창의성을 기른다.

- 생활화: 3·4학년의 생활화 영역에서는 영화감상 및 표현활동을 통해 다양한 세계와 문화를 배우고 관계에 대한 이해를 높여 자아 정체성과 진로에 대한 탐구 역량의 기초를 마련한다.

〈표 4-2〉 3·4학년 군 영화교육 영역, 핵심 개념, 내용 요소, 성취기준

영역	핵심개념	내용 요소	성취기준
감상	보기	이해	<ul style="list-style-type: none"> 영화를 보고 줄거리를 파악하고 이야기할 수 있다. 등장인물의 감정과 행동을 이해하고 이야기할 수 있다.
	읽기	분석	<ul style="list-style-type: none"> 영화가 전달하는 이야기가 무엇인지에 대해 생각해볼 수 있다. 가장 인상적인 장면을 글로 쓰거나 그림으로 그릴 수 있다. 자신의 글이나 그림을 발표할 수 있다.
		가치판단	<ul style="list-style-type: none"> 영화가 전달하는 이야기에 대해 자신의 생각을 이야기할 수 있다.
	나누기	표현	<ul style="list-style-type: none"> 영화를 보고 마음에 생긴 감정을 글이나 그림으로 표현할 수 있다.
토의		<ul style="list-style-type: none"> 영화를 보고 마음에 생긴 감정을 발표할 수 있다. 	
표현	발상	관찰과 탐색	<ul style="list-style-type: none"> 영화 속 인물 중 기억에 남는 인물을 그림으로 그려보고 그 이유를 이야기할 수 있다. 영화 속 인물 중 주변 사람이나 친구를 닮은 인물을 찾아서 그림으로 그려보고 그 이유를 이야기 할 수 있다
		(영화적) 상상과 구상	<ul style="list-style-type: none"> 영화의 앞 이야기와 뒷이야기를 상상하고, 글이나 그림으로 표현할 수 있다. 상상한 이야기를 친구들과 함께 8개~10개의 만화 장면으로 옮겨볼 수 있다.
	창작	영화기 술 & 영상언어	<ul style="list-style-type: none"> 카메라의 각도와 거리에 따라 각각 크기와 내용이 다른 사진이 나온다는 것에 대해 알아본다. 영화가 이야기를 전달하는 법에 대한 기초적인 지식을 습득한다.
		표현하기	<ul style="list-style-type: none"> 구상한 이야기를 만화(스토리보드)로 옮겨볼 수 있다. 등장인물의 역할과 상황에 맞는 의상과 소품을 간단히 만들어볼 수 있다.
생활화	향유	즐기기	<ul style="list-style-type: none"> 공동체 의식과 협동 만화(스토리보드)를 스마트폰¹¹¹⁾ 앱을 활용하여 스토리가 있는 영상으로 제작할 수 있다. 친구들과 역할을 나누고 협업을 통해 짧은 영화를 완성할 수 있다.
			비평
생활화	향유	즐기기	<ul style="list-style-type: none"> 영화에 대한 흥미와 친밀감을 가질 수 있다. 영화를 보는 즐거움을 누릴 수 있다. 특별한 날에 직접 영상을 촬영해볼 수 있다.

111) 스넵 무비 사용법에 대해서는 세부 교안 참조.

생활화	향유	비판적 수용	<ul style="list-style-type: none"> • 자신에게 적합한 영화를 스스로 선택할 수 있다.
생활화	융합	다양성	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 통해 다양한 관계(가족, 친구, 성별(젠더), 민족 등)를 간접적으로 경험하고 이해할 수 있다. • 영화를 통해 다양한 세계와 문화(역사, 전통, 시민의식, 다문화 등)를 이해할 수 있다.
		관계형성	<ul style="list-style-type: none"> • 영화 속 캐릭터를 나와 친구들의 관계에 대입하여 생각해볼 수 있다. • 직접 촬영한 영상으로 타인과 소통할 수 있다.
생활화	연결 및 적용	활용	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 지식을 습득하는 데 영화를 활용할 수 있다. • 영화를 통해 관련 과목에 대한 학습효과를 증대시킬 수 있다. • 영화를 통해 다양한 문화예술적 소양을 기를 수 있다.
		자기 주도적 문제해결	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 통해 자아 정체성을 고민할 수 있는 토대를 마련할 수 있다. • 영화를 통해 자기개발과 진로탐색을 생각해볼 수 있다.

다. 5·6학년

1) 교육 목표

- 스스로 이야기를 상상해서 짧은 단편영화를 만들고 이야기해볼 수 있다.
- 다양한 종류의 영화감상을 통해 친구와 사회를 이해하고 함께 토론해 볼 수 있다.

2) 영역별 목표

- 감상: 5·6학년의 감상 영역에서는 다양한 종류의 영화를 보고 내용을 파악함으로써 심미적 능력과 예술적 감수성을 기르고, 토론과 나눔의 과정을 통해 소통과 공감 능력을 향상시킨다.
- 표현: 5·6학년의 표현영역에서는 관찰과 탐색, 상상과 구상 등의 다양한 활동을 통해 기초적인 영화의 구성요소(쇼트, 움직임 등)에 대한 이해를 높여 영화적 표현력과 창의성을 기른다.
- 생활화: 5·6학년의 생활화 영역에서는 영화감상 및 표현활동을 통해 자기 주도적으로 자아 정체성을 확립할 수 있는 토대를 마련하고, 타인에 대한 이해와 문화의 다양성을 이해함으로써 융복합 시대에 필요한 문화예술적 소양과 민주시민으로서의 역량을 기른다.

〈표 4-3〉 5·6학년 군 영화교육 영역, 핵심 개념, 내용 요소, 성취기준

영역	핵심개념	내용 요소	성취기준
감상	보기	이해	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 보고 즐거움을 파악하고 이야기할 수 있다. • 등장인물의 감정과 행동을 이해하고 이야기할 수 있다.

감상	읽기	분석	<ul style="list-style-type: none"> • 영화가 담고 있는 주제를 파악할 수 있다. • 영상 이미지가 담고 있는 의미를 파악할 수 있다.
		가치판단	<ul style="list-style-type: none"> • 영화가 담고 있는 주제와 의미에 관해 자신의 생각을 이야기할 수 있다.
감상	나누기	표현	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 보고 느낀점을 글이나 그림으로 표현할 수 있다.
		토의	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 보고 느낀점을 친구들과 이야기 할 수 있다.
		경청	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들의 의견을 잘 듣고 핵심을 이해할 수 있다. • 친구들의 의견과 자신의 의견을 비교할 수 있다.
표현	발상	관찰과 탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 내가 좋아하는 이야기 속 주인공의 성격을 구체적으로 상상할 수 있다.
		(영화적) 상상	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활에서 이야기 소재를 찾아볼 수 있다.
		(영화적) 구상	<ul style="list-style-type: none"> • 소재를 자유롭게 상상하여 글로 적어볼 수 있다. • 완성된 이야기로 확장할 수 있다.
	창작	영상언어	<ul style="list-style-type: none"> • 영화의 언어적 요소(쇼트, 움직임 등)를 이해할 수 있다. • 영화 창작의 과정과 영화를 만드는 사람들의 역할을 이해할 수 있다.
		표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 완성된 이야기의 대사를 만들어볼 수 있다. • 완성된 이야기를 스토리보드(이미지)로 그려볼 수 있다. • 캐릭터의 역할과 상황에 맞는 의상과 소품을 간단히 만들어볼 수 있다.
		공동체 의식과 협동	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들과 함께 역할을 나누고 공동 작업을 통해 영화를 만들어볼 수 있다.
비평	결과물 나눔하기	연기	<ul style="list-style-type: none"> • 영화 속 인물을 직접 연기하면서 나와 다른 사람을 이해할 수 있다.
		결과물 나눔하기	<ul style="list-style-type: none"> • 직접 만든 영화를 친구들과 함께 보고 느낀 점을 이야기 할 수 있다. • 영화가 글이나 그림과는 다른 차이점이 무엇인지를 이해하고, 앞으로 어떻게 활용할 수 있을지를 생각해본다.
생활화	향유	즐거기	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 보는 즐거움을 누릴 수 있다. • 특별한 날에 직접 영상을 촬영해볼 수 있다.
		비판적 수용	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 보고 비판적으로 수용할 수 있다. • 자신에게 적합한 영화를 스스로 선택할 수 있다.
	융합	다양성	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 통해 다양한 세상과 문화를 간접적으로 경험하고 이해할 수 있다. • 영화를 통해 다양한 문화(영화와 사회와의 관계, 시민의식, 문화의 다양성 등)를 이해할 수 있다.
		관계형성	<ul style="list-style-type: none"> • 영화 속 캐릭터를 나와 친구들의 관계에 대입하여 생각해볼 수 있다. • 직접 촬영한 영상으로 타인과 소통할 수 있다.
	연결 및 적용	활용	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 지식을 습득하는 데 영화를 활용할 수 있다. • 영화를 통해 관련 과목에 대한 학습효과를 증대시킬 수 있다. • 영화를 통해 다양한 문화예술적 소양을 기를 수 있다. .
		자기 주도적 문제해결	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 통해 자아 정체성을 고민할 수 있는 토대를 마련할 수 있다. • 영화를 통해 자기개발과 진로탐색을 생각해볼 수 있다. • 영화를 통해 삶의 문제 해결능력을 향상시킬 수 있다.

3. 영화교육 학습지도안

3.1. 영화교육 교안의 목표 및 구성

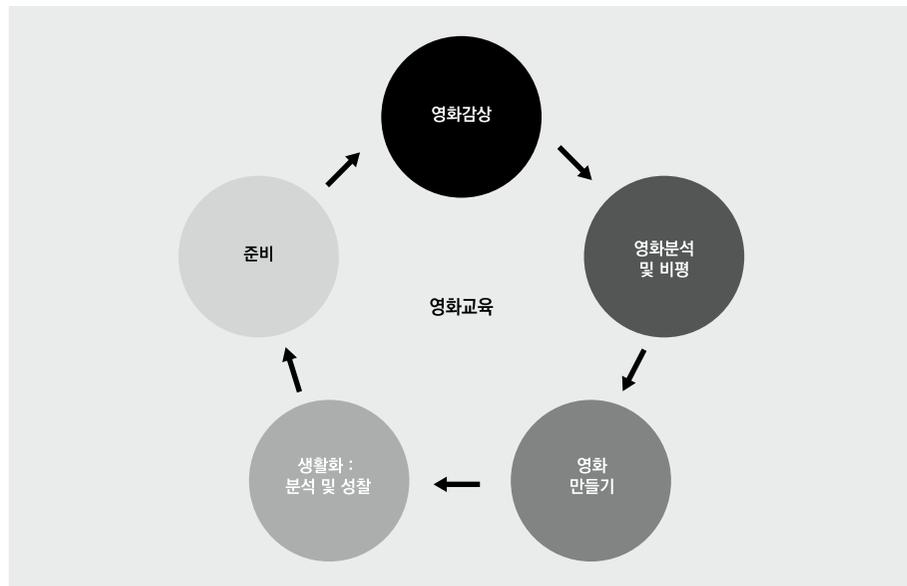
가. 영화교육 교안의 목표

- 본 영화교육 교안은 영화감상 및 비평, 표현과 창작의 통합적인 교육을 추구한다.
- 영화교육의 한 사이클은 영화 한 편을 감상하고 분석하는 것에서 시작하여, 감상한 영화의 이야기를 상상력을 동원하여 확장 시키고, 그 이야기를 짧은 영화로 만들어 본 후, 자신들이 만든 작품을 다시 감상하고 비평하고, 또 다른 영화교육의 사이클을 준비하는 과정으로 구성된다.

나. 교안의 구성

1) 영화감상 교육

〈그림 4-2〉 영화교육 교안의 구성



- 영화감상 교육의 첫 번째 단계는 영화를 감상하는 법을 배우는 것이다.
- 영화감상 교육에서 활용할 수 있는 영화는 단편영화, 장편영화, 혹은 단편 애니메이션, 장편

애니메이션을 망라하며, 장르, 예술성 등에 상관없이 아동들이 보기에 적합한 영화면 어떤 영화라도 가능하다.

- 초등학교 1·2학년 교급에서는 영화감상 예절 배우기부터 시작하며, 3·4학년 및 5·6학년 교급에서는 영화가 무엇인지에 대한 접근에서부터 시작한다.
- 다음 단계로는 영화의 줄거리 및 사건, 등장인물의 성격이나 행동을 파악함으로써 영화에 대한 이해를 높이고, 이를 통해 영화 문해력을 기르는 토대를 마련하는 것이다.
- 이때 영화 외적 요소들, 즉 사회문화적 배경과 역사적 배경 등에 대해 아동들이 생각할 수 있도록 영화가 만들어진 나라나, 시대 등에 대한 자료를 덧붙여 설명해 준다면 더욱 도움이 될 것이다.
- 영화감상 교육에서 또 중요한 것은 영화를 보면서 느꼈던 감성적 체험과 심미적 체험을 알아채도록 도와주는 것이다.
- 이를 위해 그림 그리기, 색깔로 표현하기, 글쓰기, 사진 콜라주, 감정 카드 등 다양한 방법을 활용할 수 있다.
- 이 과정에서 아동들의 의견 발표 및 토론은 아동들이 영화를 이해하고, 영화를 통한 심미적 체험에 대한 인지의 깊이를 더 하는데 도움을 줄 수 있다.

2) 영화 만들기 교육

- 표현과 창작 영역인 영화 만들기 과정은 이야기 상상하기, 상상한 이야기를 8~10개의 이어지는 장면으로 그리기, 그린 장면을 동영상으로 촬영하여 이야기가 있는 짧은 영화로 만들기, 자신들이 만든 영화를 함께 보고 비평하기로 구성된다.
- 1·2학년 교급의 아동들은 아직 공동 작업, 모둠 작업을 원활히 수행하기 어려우므로, 본 교안에서 표현과 창작 교안은 3·4학년 교급부터 시작한다.
- 표현과 창작의 첫 단계는 감상한 영화를 활용하여, 영화가 시작되기 전 이야기, 영화가 끝나고 난 후 벌어질 뒷이야기, 혹은 영화 속에서 보여주지 않은 뒤에 숨겨진 이야기 등을 상상해보는 것이다.
- 표현과 창작의 두 번째 단계는 아동들이 상상한 이야기를 8~10개의 장면(컷)으로 만들어 보는 것이다.
- 이 단계에서 중요한 것은 아동들이 글자나 말로 표현한 이야기를 동영상으로 표현하는 법을 익히는 것으로, 웹툰이나 만화책처럼 연결되는 그림으로 그려보도록 하는 것이다.
- 표현과 창작의 마지막 단계는 영화 만들기이다.
- 영화 만들기 과정에서는 우선 영화가 이야기를 전달하는 방식을 알아보고, 아동들이 전달하고 싶은 이야기를 영상으로 표현해보도록 시도해보는 것이다.

- 아동들이 만드는 영화는 영화 매체에 대한 기본적인 이해와 영상 언어에 대한 기본적인 이해, 그리고 창작의 기쁨 맛보기 수준에서 이루어진다.
- 또한 영화 만들기는 서로 협동하여 공동으로 진행되어야 하는 작업이므로, 이 과정에서 아동들은 공동 작업의 기초를 배울 수 있으며, 타인과의 이견조율, 갈등 해결 등의 방법에 대해 생각하고 배울 수 있다.
- 고학년의 경우 촬영된 방식에 따라 서로 다른 의미를 가지는 기초적인 영상 언어 등에 대해서도 익힐 수 있도록 돕는다.
- 또한 본 교안에서는 아동들이 손쉽게 활용할 수 있는 촬영 및 편집 앱도 소개한다.
- 이는 휴대폰으로도 질 높은 영상 촬영이 가능하며, 아동들이 스스로 편집할 수 있는 다양한 프리 소프트웨어도 많이 개발된 만큼, 학교 현장에서 보다 수월하게 영화 창작 수업을 진행하는데 도움이 될 것이다.

3) 생활화: 창작 영화 비평 및 성찰

- 영화교육의 마지막 단계는 아동들이 자신들이 만든 영상물을 감상하고 분석하며 비평하는 작업을 진행하는 것으로, 자신들이 만든 작품을 스스로 모니터링 하는 이 과정에서 아동들은 영화에 대한 보다 깊은 애정과 이해를 가질 수 있다.
- 또한 더불어 영화 만들기 과정에 대해 성찰해 봄으로써 타인과의 관계, 자신의 역할 및 역량 등에 대해 생각해 볼 기회를 가진다.
- 이 과정에서 아동들은 자기 성찰 뿐 아니라 공동체 활동에서 필요한 것이 무엇인지에 대한 성찰도 함께 생각해볼 수 있으며 소통과 표현의 방법을 익히고 그 토대를 마련할 수 있다.
- 감상 및 비평, 표현과 창작, 생활화 영역을 아우르는 자기 성찰과 비평으로 이루어진 통합적인 영화교육은 아동들이 영화를 잘 보고, 잘 읽고, 잘 만들고, 잘 평가하는 재미를 느낄 수 있게 해주며, 또한 이 과정 자체가 아동들의 다양한 역량을 향상하는 과정이 된다.

3.2. 교급별 영화교육 교안 제언¹¹²⁾

가. 1·2학년

1) 개요 및 목표

교급	1·2학년	차시	4차시(2차시 X 2회 수업)
교과 개요	본 교안은 영화교육 중 영화감상 및 비평 분야에 중점을 둔다. 초등학교 1, 2학년, 즉 만 7~8세의 아동은 지각적 환상으로부터 벗어나 산수 이해의 기초가 되는 인지적 조작을 습득하기 시작하며, 언어와 그 특징들에 대해 생각하고 동물, 사람, 물체, 사건을 범주화하며, 대문자와 소문자, 철자와 단어, 단어와 문장 간의 관계를 이해할 수 있는 초기 단계에 있다. 이 시기의 아동들은 추상적인 생각을 하는 것이 어려우며, 실제로 존재하지 않는 물체나 절대로 발생할 수 없는 사건에 대해 생각하는 것을 무척이나 어려워한다. 하지만 이 시기 아동들은 때때로 자기중심적으로 반응하면서도 타인의 다양한 시각에 대해서도 인지하기 시작하며, 인과관계 법칙에 대해 보다 잘 이해하게 되는 단계에 들어서고 있는 상태이다. 그러므로 이 시기의 아동들은 공동체 활동에 아직은 미숙하며, 눈에 보이지 않는 것을 상상하여 영상화하는 영화 만들기 작업도 진행하기 어렵다. 이에 1, 2학년 아동들은 영화감상 후 영화 내용 인지하기, 인상적인 장면 혹은 기억에 남는 장면과 인물 그림으로 그리기, 영화를 보면서 느낀 감정 표현하기 등을 통해 영화 잘 보는 법을 익히는 데 집중한다. 또한 부차적으로 영화 보기 예절, 영화 속 나라 문화 둘러보기 등과 같은 영화 외적인 요소들을 알려줌으로써 영화 보기 과정이 사회적이고 문화적인 활동임을 익히도록 한다. 이 수업은 반드시 4차시를 연이어 진행하지 않아도 된다. 한 영화로 1, 2차시나 3, 4차시 중 하나를 선택하여 진행해도 좋다. 또한 이 수업은 수시로 진행할 수도 있으며, 특히 학기 말 등 남은 시간을 활용하여 진행하기에 적합하다. 이 수업을 응용하여 어떤 영화든 감상하고, 이해하고, 미적 체험을 공유하는데 활용할 수 있다.		
교육 목표	- 영화를 감상하고, 영화에 관해 이야기하고, 영화를 보며 느낀 감정을 표현하는 기회를 통해 아동들의 의사소통 역량과 심미적 감성 역량을 향상시킨다. - 영화 보기 예절 배우기, 영화감독의 나라에 대해 알아보기 등을 통해 사회, 문화적 이해 역량을 향상시킨다.		
준비물	도화지, 색연필/크레파스, 풀, 가위, 감정 카드, 철 지난 어린이 잡지, 영화 <다른 한 짝 The Other Pair>(2014) (https://www.youtube.com/watch?v=y0TxpNRDzll),		
교육과정	핵심 역량	심미적 감성 역량, 의사소통 역량	
연계	성취 기준	• 영화 속에 등장하는 인물들의 역할에 대해 이야기 할 수 있다. • 영화 속에서 일어난 일을 이야기할 수 있다. • 영화를 보면서 인상적이었던 장면과 인물을 그림으로 표현할 수 있다. • 영화를 보면서 느꼈던 감정을 색깔이나 사진으로 표현할 수 있다. • 그런 그림을 친구들 앞에서 발표할 수 있다. • 영화를 통해 다양한 세상과 문화를 간접적으로 경험할 수 있다.	
요	소		

112) 1·2학년 4차시, 3·4학년 10차시, 5·6학년 16차시로 구성된 교안 개요 및 목표, 세부 교안을 제시한다. 교안 전체 혹은 일부를 다양한 방식으로 활용할 수 있도록 했다.

차 시 별 내 용	1차시	영화 소개, 영화감상, 영화 내용 되짚어 보기	1~2차시 수업의 핵심은 영화에 대한 인지적 접근이다.
	2차시	기억에 남는 장면이나 인물을 그림으로 그려보기, 발표하기	일어난 사건, 인물의 행동을 되짚어 보며, 영화의 내용을 이해하도록 돕는다.
	3차시	영화 다시 보기, 영화 내용 되짚어 보기	3~4차시 수업의 핵심은 영화에 대한 감상적 접근이다.
	4차시	영화를 보면서 느꼈던 감정을 색깔로 표현하기, 발표하기	감정을 표현하는 과정에서 미적 체험의 초기 단계를 느끼도록 돕는다.

2) 세부 교안

(1) 1~2차시

학습 주제		영화 감상하기 및 영화 내용 이해하기		차시	1~2
학습 목표		영화 감상하는 법 배우기 영화 속 등장인물과 사건에 대해 설명하기 기억에 남는 장면 그림으로 그리기			
핵심역량		심미적 감성 역량, 의사소통 역량	준비물	영화 <다른 한 짝 The Other Pair>(2014) (https://www.youtube.com/watch?v=y0TxpNRDzII), 도화지, 색연필/크레파스	
영역	단계	교수 학습활동			
		주제	목표	세부 내용	시간
감상	도입	영화 감상하는 법 배우기	영화를 볼 때 지켜야 할 매너에 대해 아동들이 인지할 수 있도록 한다.	오늘은 영화를 보고 이야기도 나누고 그림도 그려보는 시간을 가질 거예요. 극장에 가서 영화 본 적 있는 사람? 극장은 어떻게 생겼나요? 영화가 시작되면 불이 꺼져요. 왜 그럴까요? 모두 재미있게 영화를 보려면 어떻게 해야 할까요? 옆에 앉은 친구와 떠들어도 될까요? 앞에 앉은 친구의 의자를 발로 차도 될까요? 과자를 큰 소리로 와그작와그작 씹어 먹어도 될까요? 내가 아는 내용이 나왔다고 친구에게 미리 말해 주어도 될까요? 오늘 배운 대로 예쁘게 영화 볼 수 있나요?	10분
		영화 소개	영화의 제목과 감독의 이름, 영화가 만들어진 나라 등에 대해 아동들에게 알려준다.	오늘 우리가 볼 영화의 제목은 <다른 한 짝>이에요. 영화를 만드는 사람을 뭐라고 부르는지 아는 친구 있나요? 영화를 만드는 사람을 '영화감독'이라고 불러요. 이 영화의 감독은 사라 로직이라는 분이예요. 사라 로직 감독은 이집트라는 나라 사람이예요. 이집트라는 나라에 대해 들어본 적 있는 친구 있나요? 이집트는 아프리카라고 하는 커다란 땅(대륙)의 오른쪽 꼭대기에 있는 나라예요.	10분

감상	도입	영화 소개	영화의 제목과 감독의 이름, 영화가 만들어진 나라 등에 대해 아동들에게 알려준다.	 <p>검은색 동그라미 안에 있는 글씨를 함께 읽어볼까요? 맞아요. 이집트. 이 나라는 우리나라에서 아주 멀리 떨어져 있어요. 영화 <다른 한 짝>은 이 낯선 나라에 사는 어떤 학생에 대해 이야기해 주고 있어요. 자 그럼 영화를 한 번 볼까요?</p>	10분
		영화 감상	아동들이 집중해서 영화를 볼 수 있도록 도와준다.	모두 배운 대로 예쁘게 영화를 잘 봐서 기록하네요. 재밌게 보았나요?	10분
		영화 되짚어 보기	아동들이 영화의 등장인물, 일어난 사건들에 관해 이야기할 수 있도록 한다.	이 영화에는 어린이가 몇 명 나오나요? 처음에 나오는 어린이에게 어떤 일이 일어났나요? 두 번째로 나오는 어린이에게 어떤 일이 일어났나요? 두 어린이는 마지막에 어떤 행동을 하나요? 모두 잘 말해 주었어요.	10분
			쉬는 시간		10분
	전개	그림 그리기	아동들이 인상 깊었던 장면이나 기억에 남는 장면을 그림으로 그려보도록 한다.	재미있게 놀았나요? 이제 다시 아까 본 영화를 한 번 떠올려볼까요? 영화 속 장면 중에 기억에 남는 장면이 있나요? 아하, 그럼 그 장면을 그림으로 그려볼까요?	20분
		발표하기	아동들이 자신이 그린 그림에 관해 이야기하도록 한다.	모두 기억에 남는 장면을 그렸나요? 그린 그림을 높이 들어 볼까요? 멋진 그림을 그렸네요. 그럼 어떤 장면을 그린 건지 발표해볼까요? 참 잘했어요.	15분
정리	마무리	수업을 정리하며 다음에 할 수업에 관해 설명한다.	오늘 우리가 배운 게 어떤 게 있었나요? 맞아요, 영화 볼 때 지켜야 할 예절, 영화 예쁘게 보기, 영화에 나오는 사람들 떠올려보기, 영화 속 장면 그림으로 그려보기, 그림에 관해 이야기하기. 정말 많은 공부를 했네요. 다음 시간에는 오늘 본 영화를 한 번 더 보고, 재밌는 놀이를 해 볼 거예요.	5분	

(2) 3~4차시

학습 주제	영화 감상하기 및 나의 감정 알아보기	차시	3-4		
학습 목표	영화 감상하기 영화 본 후 드는 감정 알아보기 감정 표현하기와 언어화하기				
핵심역량	심미적 감성 역량, 의사소통 역량	준비물	영화 <다른 한 짝 The Other Pair>(2014) (https://www.youtube.com/watch?v=y0TxpNRDzII), 도화지, 색연필/크레파스, 감정 카드, 철 지난 어린이 잡지		
영역	단계	교수 학습활동			
		주제	목표		
감상	도입	준비	오늘은 지난 시간에 이어서 영화 보기 공부를 번 더 할 거예요. 오늘은 무슨 영화를 본다고 했었지요? 맞아요. 지난 시간에 본 영화를 한 번 더 본다고 했지요? 오늘 다시 보면서 지난번에 볼 때 못 봤던 게 있는지 한 번 찾아 보는 것도 재미있겠네요. 영화 볼 때 지켜야 하는 예절에 대해서 지난 시간에 배웠는데 기억나나요? 어떤 내용이 있었지요? 아주 잘 말해 주었어요. 영화 볼 때 옆의 친구와 떠들지 않기, 앞자리에 앉은 친구의 의자나 책상을 발로 차지 않기, 아는 내용이 나와도 미리 말하지 않기. 자 오늘도 그럼 영화 보기 예절을 지키면서 예쁘게 영화를 한 번 볼까요?	10분	
		영화 보기	아동들이 집중해서 영화를 볼 수 있도록 도와준다.	모두 너무나 예쁘게 영화를 잘 봤어요.	10분
		영화 되짚어 보기	아동들이 영화를 보면서 느낀 감정을 구체화시킬 수 있도록 돕는다.	다시 보니까 어땠나요? 지난번에 볼 때 못 봤던 장면이 있었나요? 영화를 보면서 어떤 마음이 들었나요? 여러분이 느낀 감정을 표현하고 있는 그림이 있는 카드를 한 장씩 골라볼까요? (감정 카드가 없는 경우 철 지난 아동용 잡지 등을 활용하여 사진을 골라보도록 해도 좋다.) 고른 감정 카드는 자기 자리에 예쁘게 놓는다.	20분
			쉬는 시간	10분	
	전개	감정 표현하기	아동들이 영화를 보면서 느낀 감정을 구체화시킬 수 있도록 돕는다.	재미있게 잘 놀았나요? 이제 책상 위에 있는 감정 카드를 모두 한 번 높이 들어볼까요? 자 그리고 감정 카드에 있는 표정과 같은 표정을 지어보세요. 그렇게 표정을 지으니까 그 마음이 더 잘 표현되는 것 같나요? 이제 도화지를 펴고, 영화를 보면서 든 마음, 여러분이 지금 막 지어 본 표정의 마음을 색깔이나 모양으로 표현해봅시다. 왜 그런 색깔/모양(으)로 표현했는지 말해볼까요? 특히 어떤 장면에서 그런 마음이 들었는지 말해볼 수 있나요?	30분

정리	마무리	4차시에 걸쳐 이루어진 영화 수업에 대해 간단히 정리하면서 마무리한다.	오늘은 영화 보고 느낀 마음을 표현하는 공부를 해보았어요. 같은 영화를 봤지만, 각자가 다 다른 마음을 느꼈네요. 우리는 다 다른 사람들이니까, 한 가지를 봤지만, 서로 다른 마음을 느끼는 거예요. 오늘도 우리 친구들 예쁘게 공부 잘했어요.	10분
----	-----	---	---	-----

나. 3·4학년

1) 개요 및 목표

교급	3·4학년	차시	10차시(2차시 X 5회 수업)
교안 개요	<p>본 교안은 영화교육의 감상 및 비평, 표현, 생활화의 세 가지 영역을 아우르며, 이 과정을 통해 아동들이 영화 매체에 대한 기초적인 지식을 습득하고, 영화를 감상하는 법을 배우며, 영상물 만들기에 도전해보고, 자신들의 도전에 대해 평가할 수 있는 순환적 영화교육의 진행을 추구한다.</p> <p>초등학교 3·4학년, 즉 만 9세~10세의 아동은 인지적 조작을 습득하고 익히는 과정에 있으며, 사람이나 사물, 동물을 범주화하거나 문자와 언어를 이해하는 능력이 향상되어 가는 단계에 있다. 또한 관계에 대한 이해도 높아지는 단계에 있어 인과관계 법칙에 관해 보다 잘 이해하게 되며, 때때로 자기중심적으로 반응하지만, 타인의 다양한 시각에 대해서도 인지한다. 아직은 추상적 상상이나 실제로 존재하지 않는 물체나 절대로 발생할 수 없는 사건에 대해 생각하는 것을 어려워하는 상태이다.</p> <p>이 시기의 아동들은 공동체 활동에 아직은 미숙하지만, 초보적인 형태의 모둠활동은 가능하다.</p> <p>감상 및 비평 분야에서는 영화감상, 영화감상 후 영화 내용 되짚어 보기, 인상적인 장면 혹은 기억에 남는 장면과 인물 그림으로 그리기, 영화를 보면서 느낀 감정 표현하기 등을 통해 영화 감상하는 법을 익히는 데 집중한다.</p> <p>또한 부차적으로 영화 보기 예절, 영화 속 나라 문화 둘러보기 등과 같은 영화 외적인 요소들을 알려줌으로써 영화 보기 과정이 사회적이고 문화적인 활동임을 익히도록 한다.</p> <p>이 과정에서 무엇을 영화라고 하는지에 대한 간단한 설명을 통해 영화에 대한 기초적인 이해를 돕는 것도 중요하다. 이는 영화감상 뿐 아니라 영화 만들기 작업에 중요한 토대가 된다.</p> <p>표현 분야에서는 감상한 영화의 스토리에 이어 영화 앞 이야기 상상하기와 영화 뒤 이야기 상상하기 작업을 통해 창의력을 증진 시키고, 이것을 만화로 표현해보는 작업을 통해 영화적 상상력의 기초단계를 익히도록 한다. 이 과정에서는 카메라로 표현할 수 있는 사물이나 인물의 다양한 크기와 각도에 대해 간단히 알려주고, 이미지만으로 말하고 싶은 내용을 전달할 수 있음을 알려줌으로써 영화가 이야기를 전달하는 방법을 익힐 수 있도록 한다.</p> <p>표현 분야의 마지막 단계는 영상물 제작이다. 아동들이 제작할 영상물은 약 8개~10개의 장면으로 연결된 약 20초~30초 정도의 짧은 영상으로, '스냅 무비'¹¹³⁾ 앱을 활용하여 핸드폰으로 촬영할 수 있다. 이 앱을 활용하여 아동들이 그린 만화와 같은 순서로 촬영하면 자동으로 동영상 만들어짐으로, 편집을 따로 하지 않아도 되어, 보다 수월하게 동영상 만들기 작업을 진행할 수 있다.</p> <p>영상물을 만들고 난 후에는 결과물을 다 함께 감상하고, 비평하고, 성찰하는 시간을 가진다. 이 과정에서 아동들은 원래 영화에서 파생된 다양한 상상력의 결과물이 영상으로 재현되는 것을 눈으로 확인함으로써 영화가 만들어지는 과정에 대해 다시 한번 체험할 수 있다.</p>		

113) 스냅무비 사용법은 <https://www.youtube.com/watch?v=Ljso8xETZdI> 를 참고하면 됩니다.

		또한 자신 및 다른 친구들의 작품에 대한 감상과 느낌을 말해봄으로써 비평적 관점을 키울 수 있으며, 영상 만들기 과정에 대한 성찰을 통해 공동체 정신, 타인과의 관계 등에 대한 성찰 역량을 확장시킬 수 있다. 이 수업 중 영화감상 및 비평 수업은 따로 떼내어 수시로 진행할 수 있으며, 특히 학기 말 등 남는 시간을 활용하여 진행하기에 적합하다. 영화감상 및 비평 수업은 어떤 종류의 영화든 감상하고, 이해하고, 미적 체험을 공유하는데 응용 및 활용할 수 있다.	
교육 목표		<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 감상하고, 영화에 관해 이야기하고, 영화를 보며 느낀 감정을 표현하는 기회를 통해 아동들의 의사소통 역량과 심미적 감성 역량을 향상시킨다. • 영화 보기 예절 배우기, 영화감독의 나라에 대해 알아보기 등을 통해 사회, 문화적 이해 역량을 향상시킨다. 	
준비물		도화지, 색연필/크레파스/연필, 스넵무비 앱, 촬영용 핸드폰(모동별 1개), 영화 <다른 한 짝 The Other Pair>(2014)(https://www.youtube.com/watch?v=y0TxpNRDzII), 감정 카드	
교육과정 연계요소	핵심역량	심미적 감성 역량, 의사소통 역량	
	성취기준	<ul style="list-style-type: none"> • 영화를 보고 즐거움을 파악하고 이야기할 수 있다. • 등장인물의 감정과 행동을 이해하고 이야기할 수 있다. • 영화가 말하고자 하는 바가 무엇인지에 대해 이야기할 수 있다. • 가장 인상적인 장면을 선택하여 느낀 점을 이야기할 수 있다. • 영화의 스토리를 활용하여 새로운 이야기를 상상해볼 수 있다. • 상상한 이야기를 그림이나 만화로 그려볼 수 있다. • 그린 만화를 짧은 영상물로 만들어 볼 수 있다. • 직접 만든 영상물을 감상하고 비평할 수 있다. • 모동 작업을 통해 다른 아동들과 의견을 조율할 수 있다. • 발표하기를 통해 의사 표현 역량을 향상시킬 수 있다. 	
차시별 내용	1차시	무엇을 영화라고 부르는지에 대해 알아보기, 영화 소개, 영화감상, 영화 내용 되짚어 보기, 기억에 남는 장면이나 인물에 대해 이야기하기, 영화를 보며 들었던 감정을 그림이나 색깔로 표현하기, 발표하기	1~2차시 수업의 핵심은 영화에 대한 인지적 접근과 감상적 접근의 통합이다. 일어난 사건, 인물의 행동을 되짚어 보며, 영화의 내용을 이해하도록 도우며, 감정을 표현하는 과정에서 미적 체험이 구체화되도록 돕는다.
	2차시		
	3차시	영화 다시 보기, 영화 내용 되짚어 보기, 영화의 앞/뒤 이야기 상상하기, 상상한 내용을 글이나 그림으로 표현하기, 발표하기	3~4차시 수업의 핵심은 영화적 상상력을 키우는 것이다. 영화가 시작되기 전, 영화가 끝난 후 어떤 일이 있었는지 혹은 어떤 일이 벌어질지에 대해 상상해 보고, 상상한 내용을 글이나 그림으로 표현하고 발표해 봄으로써 다양한 이야기 전개 가능성에 대해 체험한다.
	4차시		
	5차시	카메라 각도와 거리에 따라 만들어지는 이미지 공부하기, 상상한 이야기를 8~10개의 장면이 있는 만화로 옮겨보기.	5~6차시 수업의 핵심은 영화가 이야기를 전달하는 방법을 익히는 것이다. 카메라가 사물이나 사람을 어떻게 촬영하느냐에 따라 전달하는 이야기가 달라진다는 것에 대해 알아보고 직접 그림으로 그려본다.
	6차시		
	7차시	촬영하기	7~8차시 수업의 핵심은 스마트폰과 앱을 활용하여 직접 영상을 촬영해보는 것이다. 그림을 동영상으로 촬영해봄으로써 움직이는 이미지가 전달할 수 있는 이야기와 감정을 파악하고 이 과정을 통해 역할을 나누고 서로 협력하는 방법 까지도 키울 수 있다.
	8차시		

9차시	자신들이 만든 영화 감상하기, 비평하기, 영화 만들기 과정에서 재밌었던 점, 힘들었던 점, 반성할 점 등에 대해 이야기 하기	9~10차시 수업의 핵심은 영화를 관람하는 방법과 영화 만드는 과정을 통해 느낀 점을 서로 이야기해 보는 시간을 갖는 것이다. 이 과정을 통해 영상을 감상하고 친구들의 영화를 보고 느낀 점을 이야기함으로써 비평적 사고를 키울 수 있다.
10차시		

2) 세부 교안

(1) 1~2차시

학습 주제	영화 감상하기 및 영화 내용 이해하기	차시	1~2		
학습 목표	영화 감상하는 법 배우기 영화 속 등장인물과 사건에 대해 설명하기 기억에 남는 장면 그림으로 그리기				
핵심역량	심미적 감성 역량, 의사소통 역량	준비물	영화 <다른 한 짝 The Other Pair>(2014) (https://www.youtube.com/watch?v=y0TxpNRDzII), 도화지, 색연필/크레파스		
영역	단계	교수 학습활동			
		주제	목표	세부 내용	시간
감상	도입	영화 감상하는 법 배우기	영화를 볼 때 지켜야 할 매너에 대해 아동들이 인지할 수 있도록 한다.	오늘은 영화를 보고 이야기도 나누고 그림도 그려보는 시간을 가질 거예요. 극장에 가서 영화 본 적 있는 사람? 극장은 어떻게 생겼나요? 영화가 시작되면 불이 꺼져요. 왜 그럴까요? 모두 재미있게 영화를 보려면 어떻게 해야 할까요? 옆에 앉은 친구와 떠들어도 될까요? 앞에 앉은 친구의 의자를 발로 차도 될까요? 과자를 큰 소리로 와그작와그작 씹어 먹어도 될까요? 내가 아는 내용이 나왔다고 친구에게 미리 말해 주어도 될까요? 오늘 배운 대로 예쁘게 영화 볼 수 있나요?	10분
		영화 소개	영화의 제목과 감독의 이름, 영화가 만들어진 나라 등에 대해 아동들에게 알려준다.	오늘 우리가 볼 영화의 제목은 <다른 한 짝>이에요. 영화를 만드는 사람을 뭐라고 부르는지 아는 친구 있나요? 영화를 만드는 사람을 '영화감독'이라고 불러요. 이 영화의 감독은 사라 로직이라는 분이예요. 사라 로직 감독은 이집트라는 나라 사람이예요. 이집트라는 나라에 대해 들어본 적 있는 친구 있나요? 이집트는 아프리카라고 하는 커다란 땅(대륙)의 오른쪽 꼭대기에 있는 나라예요.	10분

감상	도입	영화 소개	영화의 제목과 감독의 이름, 영화가 만들어진 나라 등에 대해 아동들에게 알려준다.	 <p>검은색 동그라미 안에 있는 글씨를 함께 읽어볼까요? 맞아요. 이집트. 이 나라는 우리나라에서 아주 멀리 떨어져 있어요. 영화 <다른 한 짝>은 이 낯선 나라에 사는 어떤 학생에 대해 이야기해 주고 있어요. 자 그럼 영화를 한 번 볼까요?</p>	10분
		영화 감상	아동들이 집중해서 영화를 볼 수 있도록 도와준다.	모두 배운 대로 예쁘게 영화를 잘 봐서 기특하네요. 재밌게 보았나요?	10분
		영화 되짚어 보기	아동들이 영화의 등장인물, 일어난 사건들에 관해 이야기할 수 있도록 한다.	이 영화에는 어린이가 몇 명 나오나요? 처음에 나오는 어린이에게 어떤 일이 일어났나요? 두 번째로 나오는 어린이에게 어떤 일이 일어났나요? 두 어린이는 마지막에 어떤 행동을 하나요? 모두 잘 말해 주었어요.	10분
				쉬는 시간	10분
	전개	그림 그리기	아동들이 인상 깊었던 장면이나 기억에 남는 장면을 그림으로 그려보도록 한다.	재미있게 놀았나요? 이제 다시 아까 본 영화를 한 번 떠올려볼까요? 영화 속 장면 중에 기억에 남는 장면이 있나요? 아하, 그럼 그 장면을 그림으로 그려볼까요?	20분
		발표하기	아동들이 자신이 그린 그림에 관해 이야기하도록 한다.	모두 기억에 남는 장면을 그렸나요? 그린 그림을 높이 들어볼까요? 멋진 그림을 그렸네요. 그럼 어떤 장면을 그린 건지 발표해볼까요? 참 잘했어요.	15분
	정리	마무리	수업을 정리하며 다음에 할 수업에 관해 설명한다.	오늘 우리가 배운 게 어떤 게 있었나요? 맞아요, 영화 볼 때 지켜야 할 예절, 영화 예쁘게 보기, 영화에 나오는 사람들 떠올려보기, 영화 속 장면 그림으로 그려보기, 그림에 관해 이야기하기. 정말 많은 공부를 했네요. 다음 시간에는 오늘 본 영화를 한 번 더 보고, 재밌는 놀이를 해볼 거예요.	5분

(2) 3~4차시

학습 주제		영화의 앞/뒤 이야기 상상하기, 이야기 만들기	차시	3~4		
학습 목표		영화의 내용 및 구성 꼼꼼히 살피는 연습하기 살핀 내용에 기초하여 내용을 확장하는 연습하기 상상한 내용을 그림이나 글로 표현하고 발표하기				
핵심역량		심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량	준비물	영화 <다른 한 짝 The Other Pair>(2014) (https://www.youtube.com/watch?v=y0T_xpNRD-zII), 도화지, 크레파스/색연필/연필		
영역	단계	교수 학습활동				
		주제	목표	세부 내용	시간	
감상	도입	준비		오늘은 지난 시간에 본 영화를 한 번 더 보고 영화가 시작하기 전에 어떤 일이 있었을지, 또 영화가 끝나고 난 후에는 어떤 일이 더 벌어질지, 혹은 영화 안에 다른 이야기를 더 넣어 본다면 어떤 이야기를 넣어 볼 수 있을지 상상해보는 시간을 가질 건데요. 여러분이 상상해서 만든 이야기로 다음 시간에 짧은 영화 만들기를 해 볼 거니까 재밌는 이야기를 많이 상상해보기 바래요. 자, 지난번에 봤던 영화의 제목이 뭐였는지 기억하는 친구 있나요? (힌트 주기: 제목이 네 글자였던 것 같은데, 제목의 마지막 글자가 '짝'이었던 것 같은데 등) 맞아요, <다른 한 짝>이었지요. 어떤 내용이었는지 기억나는 사람 있나요? 그래요, 그런 내용이 있었지요. 오늘 <다른 한 짝> 영화를 볼 때는 어떤 이야기를 끼워 넣을 수 있을지 생각하면서 한 장면 한 장면을 꼼꼼하게 보도록 합니다.	10분	
			영화 보기	아동들이 집중해서 영화를 볼 수 있도록 도와준다.	모두 집중해서 영화를 보는 모습이 참 예쁘네요. 다시 보니까 지난번에는 발견하지 못했던 것이나, 장면이 있던가요? 그래요, 영화는 다시 보면 처음에 보지 못했던 걸 많이 발견할 수 있어요. 또 처음에 봤을 때와 다른 느낌도 느낄 수 있어요.	15분
	전개	이야기 상상하기		아동들이 자유롭게 상상하고, 이야기를 만들어낼 수 있도록 돕는다. 상상한 이야기에는 맞거나 틀린 것이 없으며, 어떤 이야기라도 상상할 수 있음을 아동들에게 알려준다.	지금부터는 영화가 시작하기 전에 주인공들에게 어떤 일이 있었을지, 혹은 영화가 끝나고 한 후에 주인공들에게 어떤 일이 벌어질지 상상해 보고 그림이나 글로 써보기 작업을 해 볼 거예요.	15분
					쉬는 시간	10분

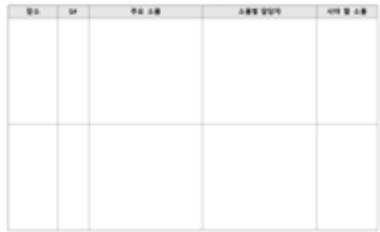
감상	전개	이야기 상상하기	잘 쉬었나요? 그럼 아까 하던 작업을 계속합니다.	15분
		발표하기	모든 아동이 자유롭게 발표할 수 있도록 돕는다.	이제, 우리 친구들이 상상한 이야기를 한 번 들어볼까요?
	정리	마무리	수업을 정리하며 다음에 할 수업에 관해 설명한다.	모두 잘 말해 주었어요. 정말 재밌는 이야기거리가 많네요. 다음 시간에는 이 이야기를 모아서 짧은 영화 만들기를 위한 만화 그리기를 해볼 거예요.

(3) 5~6차시

학습 주제		10컷 만화 그리기		차시	5~6
학습 목표		만화책과 스토리보드 양식의 공통점과 차이점을 이해하고, 이야기를 10컷의 만화로 바꿔서 그려볼 수 있다. 영화에 필요한 의상과 소품을 정할 수 있다.			
핵심역량		심미적 감성 역량, 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량	준비물	스토리보드 용지(혹은 A4용지), 펜	
영역	단계	교수 학습활동			
		주제	목표	세부 내용	시간
감상, 생활화	도입	내가 좋아하는 만화책 설명하기	만화책의 한 장면과 대사를 통해 설명할 수 있다.	각자 좋아하는 만화책을 한 권씩 가져오는 숙제가 있었는데, 다들 가져왔죠? 내가 이 만화책을 좋아하는 이유와 가장 좋아하는 장면(1~2페이지)에 대해 발표를 해볼건데요. 친구들에게 그림과 대사를 함께 설명하면서 발표해봅시다. ※ 질문하기 ▶ 이 만화책을 가져온 이유는 무엇입니까? ▶ 이 만화책은 어떤 내용입니까? ▶ 가장 좋아하는 장면(1~2페이지)은 어디입니까? 그 부분의 그림은 어떻게 그려져 있습니까?	15분
				자, 여러분들이 소개해준 만화책들을 보면, 공통점을 찾을 수 있어요. 아주 단순하지만 가장 중요한 공통점이예요. 그것이 뭘까요? 바로 네모난 그림칸과 말풍선을 통해 이야기가 전달된다는 사실이에요!! 소설책은 글자와 문장으로 이야기를 전달하지만 만화책은 그림 칸 속의 그림과 말풍선으로 이야기를 전달해요. 그런데 영화는 지난 시간에 여러분들이 쓴 글에서 바로 영상 촬영으로 넘어가지 않고, 그 중간 단계로 "만화책"과 유사한 과정을 거쳐야 해요. 이것을 우리는 "스토리보드"라고 부르는데, 이것은 영상으로 촬영할 장면을 미리 그림으로 그려보는 것을 의미해요. 그러니까 그림으로 그리는 계획표 같은건데, 만화책과 매우 비슷하게 만들어요.	
표현	전개	* 만화책과 스토리보드의 공통점과 차이점 알기 * 12컷 만화(스토리보드) 그려보기	* 만화책의 줄거리(이야기)가 네모난 그림칸과 말풍선을 통해 전달됨을 이해할 수 있다. * 모듬별로 이야기(시나리오)를 10컷 만화(스토리보드)로 바꿔서 그려볼 수 있다.	* 만화책과 스토리보드의 공통점과 차이점 알기 * 12컷 만화(스토리보드) 그려보기	25분
		* 만화책의 줄거리(이야기)가 네모난 그림칸과 말풍선을 통해 전달됨을 이해할 수 있다.	* 모듬별로 이야기(시나리오)를 10컷 만화(스토리보드)로 바꿔서 그려볼 수 있다.		

표현	전개	* 만화책과 스토리보드의 공통점과 차이점 알기 * 12컷 만화(스토리보드) 그려보기	* 만화책의 줄거리(이야기)가 네모난 그림칸과 말풍선을 통해 전달됨을 이해할 수 있다. * 모듬별로 이야기(시나리오)를 10컷 만화(스토리보드)로 바꿔서 그려볼 수 있다.	* 어린이 조선일보 만화 <팅구야II> 참고 (http://kid.chosun.com/site/data/html_dir/2004/10/18/2004101800008.html) 여러분들이 갖고 온 만화책과 비슷하게 보이죠. 네모 칸으로 나눠져 있고 그 속에 각각의 상황이 담긴 그림들이 그려져 있습니다. 그리고 그 안에 말풍선을 통해 인물의 대사가 적혀있어요. 그럼 이제 우리도 그림을 직접 그려볼 건데요. 모듬별로 종이를 나눠줄테니 그 안에 여러분들이 만든 이야기를 상상해서 만화 그리듯이 그리면 됩니다. 총 10개의 장면으로 완성해주세요! (스토리보드 용지 혹은 일반 A4용지를 나눠줘서 반으로 접어서 사용해도 됩니다) 이 그림은 영상을 완성하기 위한 과정일 뿐이기 때문에 그림을 잘 그리지 못해도 괜찮아요. 그러니까 자유롭게, 같은 모듬의 친구들끼리 서로 알아볼 수 있게만 그리면 됩니다.	25분
			* 만화책과 스토리보드의 공통점과 차이점 알기 * 12컷 만화(스토리보드) 그려보기	* 만화책의 줄거리(이야기)가 네모난 그림칸과 말풍선을 통해 전달됨을 이해할 수 있다.	
[모듬활동] 모듬별로 장면(10개) 그리기					10분
표현, 감상	전개	영화에 필요한 소품 정하기	* 이야기에서 필요한 소품과 의상을 정할 수 있다. * 가져와야 하는 소품과 만들어야 하는 소품을 분류하고 필요한 재료를 정할 수 있다.	자, 만화 그리기가 다 완성되었으면, 각 장면의 배경이 되는 장소를 정하고 필요한 소품을 정해야요. 우리가 지난 시간에 본 영화 <다른 한 쪽> 기억나나요? 그 영화는 기차역에서 촬영을 했을거예요. 하지만 우리가 <어벤져스>를 찍기 위해서 직접 우주에 가는 것이 아니라 영화 스튜디오에서 촬영하는 것처럼,	25분
			* 이야기에서 필요한 소품과 의상을 정할 수 있다. * 가져와야 하는 소품과 만들어야 하는 소품을 분류하고 필요한 재료를 정할 수 있다.	자, 만화 그리기가 다 완성되었으면, 각 장면의 배경이 되는 장소를 정하고 필요한 소품을 정해야요. 우리가 지난 시간에 본 영화 <다른 한 쪽> 기억나나요? 그 영화는 기차역에서 촬영을 했을거예요. 하지만 우리가 <어벤져스>를 찍기 위해서 직접 우주에 가는 것이 아니라 영화 스튜디오에서 촬영하는 것처럼,	



표현, 감상	전개	영화에 필요한 소품 정리하기	<p>* 이야기에서 필요한 소품과 의상을 정할 수 있다.</p> <p>* 가져와야 하는 소품과 만들어야 하는 소품을 분류하고 필요한 재료를 정할 수 있다.</p>	<p>이 아니라 영화 스튜디오에서 촬영하는 것처럼, 영화는 실제 공간에서 촬영할 수도 있지만 그렇지 않고 그럴듯하게 꾸며서 촬영하는 경우도 매우 많아요.</p> <p>여러분들의 이야기에서 배경이 되는 공간(예를 들면 주인공의 집, 문방구, 편의점 등)을 적어보고, 그 공간으로 꾸미기 위해서 필요한 소품이 어떤 것들이 있는지 찾아보도록 해요.</p> <p>소품은 여러분들이 집에서 가져올 수 있는 간단한 것들(예를 들면 담요나 베개, 손가락과 젓가락 등)과 우리가 직접 학교에서 친구들과 만들 수 있는 것들(예를 들면 문방구 간판이나 가면, 부직포로 만들 수 있는 의상 등)로 나눠서 적어보도록 합니다.</p> <p>그리고 등장인물별 의상과 소품을 정해보도록 할게요. 등장인물의 의상은 역할의 나이나 성격에 따라 달라질 수 있는데 예를 들어 어머니 아빠의 역할을 맡은 친구라면, 캡 모자나 티셔츠 보다는 남방이나 앞치마, 고무장갑 등과 같은 의상과 소품이 있으면 잘 어울릴 거예요. 이렇게 등장인물의 소품으로 인물의 역할을 영화적으로 표현할 수 있어요.</p> <p>배우의 역할을 맡은 친구들은 각자 자신의 배역에서 필요한 의상과 소품을 생각해보고, 따로 집에서 챙겨와야 하거나 직접 만들어야 하는 소품이 있는지를 생각해서 표를 완성해봅시다.</p> <p>집에서 가져올 수 있는 소품은 누가 가져올 건지도 함께 정해서 담당자 이름을 표에 꼭 적어주세요!</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>[모듬활동] 모듬별로 의상,소품 정리하기</p>	25분
			정리	의상소품 표 공유하기	<p>각 모듬별로 필요한 의상 소품을 공유하고, 모듬끼리 도움을 줄 수 있는지 상의해볼 수 있다.</p> <p>[모듬별 대표 발표] 의상소품표 발표</p> <p>혹시 나와 다른 모듬이지만 내가 가져올 수 있는 간단한 소품이 있다면, 가져와도 좋아요!</p>

			<p>영화는 함께 만들어가는 공동 작업이기 때문에, 서로 서로 도와서 촬영하도록 합시다!</p> <p>그리고 이번 주에는 숙제가 있습니다! 다음 주까지 각자의 스마트폰에 “스냅무비” 앱을 다운로드 받아서 와주세요. 이 앱은 무료로 간단한 동영상 촬영할 수 있는 프로그램으로, 여러분들이 직접 간단한 영상을 만들어볼 수 있어요. 각 모듬별로 1대만 있으면 되니까, 스마트폰이 고장 났거나 가져오기 힘든 학생들은 걱정 안 해도 돼요!</p>
--	--	--	--

(4) 7~8차시

학습 주제		만화를 영상으로 바꾸기(촬영하기)		차시	7-8
학습 목표		스마트폰과 앱(스냅무비)을 활용해서 만화를 영상으로 촬영할 수 있다.			
핵심역량		심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	준비물	스마트폰, 슬레이트, 모듬별로 준비한 소품들, 인원수 별 대본과 스토리보드	
영역	단계	교수 학습활동			
		주제	목표	세부 내용	시간
표현	도입	촬영 준비하기	촬영 전 준비해야 할 의상 소품 등을 인식하고 최종 점검을 할 수 있다.	<p>오늘은 드디어 여태까지 준비해왔던 과정을 바탕으로 해서 촬영을 하는 날입니다! 자신의 역할에 해당하는 이름표를 목에 걸고, 각자 챙겨야 할 것들을 챙겨볼게요. 역할은 한 장면마다 돌아 해볼 거예요. 대본과 그림, 그리고 소품은 모듬별로 다시 한번 체크해보도록 해요!</p> <p>우리는 ‘스냅무비(안드로이드 버전)’라는 스마트폰 앱을 활용해서 간단한 영상을 촬영해 볼 거예요.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>자, 그럼 이제 챙길 것들을 확인하고, 촬영을 시작해볼까요? 촬영할 때 외쳐야 하는 구호들이 있는데, 잠깐 연습해볼게요.</p>	15분

				영화감독 역할 : "준비!!" ▼ 촬영감독 역할 : "촬영!!" ▼ 슬레이트 역할 : (카메라 앞에서 슬레이트를 치고 카메라 뒤로 간다) ▼ 영화감독 역할 : "액션!!!" ▼ 배우 역할 : 연기 하기 ▼ 슬레이트 역할 : "컷!! OK!!"	15분
표현	전개1	만화를 영상으로 바꾸기	* 만화책의 그림을 스마트폰과 앱을 활용하여 영상으로 촬영할 수 있다. * 영화를 만드는 과정에서 공동 작업과 나의 역할을 이해할 수 있다.	[모둠활동] 스마트폰을 활용해서 12컷의 영상으로 직접 연출, 촬영, 연기해보기 * 스냅무비 앱을 활용해서 촬영할 경우, 촬영은 그림 순서대로 촬영해야 합니다. * 스냅무비 사용법: https://www.youtube.com/watch?v=Ljsp8x-ETZdI	25분
쉬는 시간					10분
표현, 감상	전개2	만화를 영상으로 바꾸기	* 그림을 스마트폰을 활용하여 영상으로 촬영할 수 있다. * 영화를 만드는 과정에서 공동작업과 나의 역할을 이해할 수 있다.	[모둠활동] 스마트폰을 활용해서 12컷의 영상으로 직접 연출, 촬영, 연기 해보기 * 2차시를 연이어서 촬영할 경우, 중간에 쉬는 시간이 있더라도 맡은 역할에 따라서 학생들이 다소 힘들어하거나 집중하지 못할 수 있습니다. 그럴 때엔 주인공 배역을 제외한 나머지 역할들을 번갈아가면서 할 수 있게 하거나, 영화 촬영 현장 사진을 찍는 메이킹 기사 역할을 부여하는 등 즉석에서 새로운 상황을 마련해주면 촬영에 집중하는 데에 도움이 될 수 있습니다.	15분
표현, 감상	정리	컷을 하나의 영상으로 합치기	촬영한 영상의 배경음악을 설정하고 하나의 영상으로 완성해본다.	자, 계획했던 10컷의 촬영이 마무리 되었나요? 모듬별로 이제 자리에 앉고, 소품들은 정리해서 한군데에 잘 모아두도록 하세요. 스냅무비 앱에 여러분들이 촬영한 영상들이 들어있을 거예요. 이 영상들은 자동으로 하나의 영상으로 합쳐지는데, 그 전에 영화의 분위기와 어울리는 배경음악을 정해서 완성해보도록 합시다.	25분

(5) 9~10차시

학습 주제		영상을 감상하고 느낀 점 이야기 하기	차시	9~10	
학습 목표		영화 관람 예절에 대해 이해하고 내가 만든 영화에 대해 소개할 수 있다. 친구들이 만든 영화를 보고 내용과 주제를 이해할 수 있다. 영화를 만드는 과정에서 느낀 점을 이야기할 수 있다.			
핵심역량		심미적 감상 역량, 의사소통 역량	준비물	완성한 영상물	
영역	단계	교수 학습활동			
		주제	목표	세부 내용	시간
감상	도입	영화 관람 예절 이해하기	영화 관람 예절을 이해할 수 있다.	오늘은 드디어 여러분들이 직접 이야기를 상상해서 촬영한 영상을 함께 감상하는 날입니다. 여러분들도 주변의 어른들이나 친구들과 함께 영화관에 가서 영화를 본 기억이 있으세요? 영화관에서 영화를 볼 때 지켜야 하는 예절들엔 어떤 게 있을까요? 네, 맞아요. 다른 관객들에게 피해가 되지 않게 영화 감상 도중에는 큰 소리를 내거나 옆에 앉은 친구와 이야기하지 않습니다. 영화가 아무리 재미있어도 너무 큰 소리로 웃거나 옆 사람과 이야기하면서 영화를 본다면, 주변에 앉아있는 다른 관객들에게 피해가 될 수 있겠죠? 그리고 좌석을 발로 차거나 움직여서 주변 사람들의 집중을 방해해서도 안 되구요. 그리고 오늘 영화감상에서 가장 중요한 것은, 화면에 내 얼굴이 혹은 친구의 얼굴이 크게 나온다고 해서 놀리거나 소리 지르면 안 되겠죠? 우리가 다 함께 힘을 합쳐서 만든 한 편의 영화이기 때문에, 그 자체로도 매우 훌륭하고 칭찬받을 일입니다. 내가 상상했던 이야기의 장면들이 어떻게 영화로 바뀌어서 보여 질 수 있는지를 중심으로 영화를 감상하시기 바랍니다. 여러분들이 극장에서 영화를 관람할 때의 모습처럼, 우리도 교실 안에서 똑같은 마음으로 영화를 감상하도록 합니다.	15분
				내가 만든 영화를 보고 주제와 느낀 점 말하기 친구가 만든 영화를 보고 주제와 느낀 점 말하기	영화를 보고 주제와 느낀 점을 말할 수 있다. 영화를 만드는 과정에서 공동작업과 나의 역할을 이해하고 느낀 점을 말할 수 있다.

				<ul style="list-style-type: none"> ▶ 영화를 만드는 과정에서 가장 재미있었던 점은 무엇인가요? ▶ 영화를 만드는 과정에서 가장 힘들었던 점은 무엇인가요? <p>※ (영화를 감상한 친구들에게) 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구가 만든 영화의 줄거리는 무엇인가요? ▶ 친구가 만든 영화에서 칭찬해주고 싶은 부분은 무엇인가요? ▶ 친구가 만든 영화를 보고 느낀 점은 무엇인가요? ▶ 친구가 만든 영화에서 궁금한 점이나 질문이 있다면 무엇이 있을까요? 	25분
쉬는 시간					10분
감상, 생활화	전개2	영상의 고유한 특징 이해하기	영상 촬영을 통해서 알 수 있는 것과 표현할 수 있는 것을 이해한다.	<p>자, 친구들이 만든 영화까지 다 잘 보았습니다. 영화의 소재에서부터 대본, 그림, 촬영까지 모두 고생 많았습니다!!</p> <p>예전에는 관객의 입장에서 그냥 영화를 보기만 했다면, 이제는 우리가 영화를 만들었던 과정들을 떠올리면서 “저 장면은 이렇게 만들었겠구나”라고 상상해보는 것도 재미있을 것 같아요.</p> <p>[모둠별 토론 시간]</p> <p>※ 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영화를 보고 만드는 과정을 통해 새롭게 알게 된 사실과 느낀 점은 무엇인가요? ▶ 상상한 것을 영상으로 촬영했을 때 느낀 점은 무엇인가요? (촬영이 그림 그리기, 글쓰기와 다른 점을 생각해보기) 	25분
감상, 생활화	정리	영화 활용하기	영화가 글이나 그림과는 다른 차이점이 무엇인지를 이해하고, 앞으로 어떻게 활용할 수 있을지를 생각해본다.	<p>여러분들이 한 학기 동안 직접 경험한 이 과정을 통해서, 앞으로도 동영상 촬영할 수 있는 스마트폰만 있다면 언제든지 영상을 만들고 편집해서 감상할 수 있게 되었습니다.</p> <p>※ 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 앞으로 만들고 싶은 영상이 있다면 어떤 것이가요? ▶ 앞으로 영화를 다시 한번 더 만들게 된다면, 어떤 역할을 하고 싶나요? 그 이유는 무엇인가요? 	15분

다. 5·6학년

1) 개요 및 목표

교급	5·6학년	차시	16차시(2차시 X 8회 수업)
교안 개요	<p>본 교안은 영화교육의 감상 및 비평, 표현, 생활화의 세 가지 영역을 아우르며, 이 과정을 통해 아동들이 영화 매체에 대한 기초적인 지식을 습득하고, 영화를 감상하는 법을 배우며 직접 영상물 만들기에 도전해보고 자신들의 도전에 대해 평가할 수 있는 순환적 영화교육의 진행을 추구한다.</p> <p>초등학교 5, 6학년, 즉 만 11세~12세의 아동은 개념과 명제를 바탕을 이루어지는 정신적 활동을 시작하며, 가설적 과정과 사건에 대해 상당히 논리적으로 추론할 수 있고, 특수한 것에서 일반적인 것을 추론해내는 귀납적 추론 능력도 점차 발달하게 되는 단계이다. 자신의 능력에 대해 사고하고, 정체성을 형성하며, 타인에 대한 이해가 깊어진다는 측면에서는 긍정적으로 작동할 수 있으나, 자의식의 형태로 발생하는 자기중심성과 세상에 존재하는 모순과 결함을 발견하면서 겪게 되는 혼란은 청소년기에 겪는 고통스런 경험을 유발하기도 하는 상태이다.</p> <p>이 시기의 아동들은 공동체 활동에 익숙하고 서로 협력하고 토론하여 활동하는 형태의 모둠활동이 가능하다. 감상 및 비평 분야에서는 짧은 단편 영화를 영화 감상하고 영화의 개념과 영화의 줄거리 및 주제를 생각해 보고 함께 토론하는 영화 감상법을 익히는데 집중한다. 또한 내가 영화 속 주인공이라면 어떻게 할지에 대해 함께 고민해보으로써 타인의 감정을 이해하고 사회 속에서 함께 살아가는 방법에 대해 생각해 보는 법을 익히도록 한다.</p> <p>표현 분야에서는 감상한 영화의 스토리와 연관 지어서 '이 영화의 다음 장면은 어떻게 될까?' 혹은 '내가 영화 속 주인공이라면?'에 대해 상상해보으로써 창의력을 증진시키고 이를 직접 글과 대사로 적어서 영화적 글쓰기 방식을 익힐 수 있다. 또한 완성된 글을 만화(이미지)로 바꾸어 표현해보으로써 영화적 이미지와 상상력을 키울 수 있다. 이 과정에서 스마트폰을 활용하여 인물의 다양한 크기와 각도에 따른 사진을 직접 촬영해 보고 각각의 이미지가 가진 느낌과 의미를 파악하여, 이미지만으로도 말하고 싶은 내용을 전달할 수 있음을 알려주고 영화가 이야기를 전달하는 방법을 익힐 수 있도록 한다.</p> <p>표현 분야의 마지막 단계는 영상물 제작이다. 5~6학년의 경우, 타 교급 보다 조금 더 심화된 방법으로 영상물을 제작할 수 있다. 아동들이 제작할 영상물은 약 10~12개의 장면으로 구성된 3분 정도의 짧은 단편영화로, 핸드폰으로 촬영할 수 있다. 영상 촬영이 종료되면 '키네마스터'¹¹⁴⁾ 앱을 활용하여 영상 편집을 할 수 있다. 편집까지 완성한 후에는 결과물을 다 함께 감상하고, 비평하고, 성찰하는 시간을 가진다. 이 과정에서 아동들은 원래 영화에서 파생된 다양한 상상력의 결과물이 영상으로 재현되는 것을 눈으로 확인함으로써 영화가 만들어지는 과정에 대해 다시 한 번 체험할 수 있다. 또한 자신 및 다른 친구들의 작품에 대한 감상과 느낌을 말해봄으로써 비평적 관점을 키울 수 있으며, 영상 만들기 과정에 대한 성찰을 통해 공동체 정신, 타인과의 관계 등에 대한 성찰 역량을 확장시킬 수 있다.</p> <p>이 수업 중 영화 감상 및 비평 수업은 따로 떼내어 수시로 진행할 수 있으며, 특히 학기 말 등 남은 시간을 활용하여 진행하기에 적합하다. 영화 감상 및 비평 수업은 어떤 종류의 영화든 감상하고, 이해하고, 미적 체험을 공유하는데 응용 및 활용할 수 있다.</p>		
교육 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 영화 감상을 통해 친구와 사회를 이해하고 함께 토론해 볼 수 있다. 2. 스스로 이야기를 상상해서 짧은 단편 영화를 만들고 이야기해볼 수 있다. 		
준비물	<p>도화지, 색연필/크레파스/연필, 키네마스터 앱, 촬영용 스마트폰(모둠별 1개), 슬레이트, 영화(토끼걸))(https://www.youtube.com/watch?v=Qu5qjBSYpUg&list=PLxulhyPNomiP3LOlcUjJev6y-s7eWIElq&index=40)</p>		

114) '키네마스터' 앱 사용 매뉴얼은 세부 교안 참조.

교육 과정 연계 요소	핵심 역량	심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	
	성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> 관찰과 탐색, 상상과 구상 등의 다양한 활동을 통해 영화적 표현력과 창의성을 기른다. 단편영화를 보고 내용을 파악함으로써 심미적 능력과 예술적 감수성을 기르고, 토론과 나눔의 과정을 통해 소통과 공감 능력을 향상시킨다. 영화 감상 및 표현활동을 통해 자기 주도적으로 자아정체성을 확립할 수 있는 토대를 마련하고, 타인에 대한 이해와 문화의 다양성을 이해한다. 	
차시별 내용	1차시	영화에 대해 생각해보기, 장편영화와 단편영화의 차이점을 알고 우리가 만들 수 있는 단편영화 감상하기, 영화 속 캐릭터의 고민을 함께 생각해보기	<ul style="list-style-type: none"> 무엇을 영화라고 하나요? 내가 좋아하는 영화는 무엇인가요? 나는 영화를 왜 볼까요? 친구에게 추천해주고 싶은 영화가 있다면 어떻게 있을까요? 초등학생 단편영화 <토끼걸>(6분) 감상 후 줄거리와 느낀 점, 주제 이야기하기 주인공의 고민은 무엇인가? 내가 주인공이라면 어떻게 할까? 내가 되고 싶은 히어로(혹은 갖고 싶은 능력)와 이유에 대해 상상하고 발표해보기 영화 속에 등장하는 장소와 직접 만든 소품이 무엇인지 찾아보기
	2차시	영화와 이미지 알기, 영화를 만드는 과정을 간단히 알아보기, 영화를 만드는 사람들 알아보기, 사진을 찍어보고 느낀 점 이야기하기	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 크기의 영화 화면 익히기(클로즈업, 가슴샷, 허리샷, 풀샷 등) 이야기 정하고 촬영 준비하기▶촬영하기▶편집하기▶감상하기 영화를 만드는 사람(영화감독, 촬영감독, 배우, 슬레이트, 스크립터)들의 역할을 알아보고, 모동별로 각각의 역할을 맡아서 영화 촬영 현장처럼 역할을 하면서 화면 사이즈별 사진(클로즈업, 가슴샷, 허리샷, 전체샷) 찍어보기 모동별 사진 촬영 후 다 함께 감상하며 느낀 점 이야기하기
	3차시	영화 감상 후 영화 내용 상상하기, 상상한 인물의 대사 만들어보기	<ul style="list-style-type: none"> <토끼걸>을 재감상 후 내가 영화 속 주인공이라면 어떻게 할지를 글(5~6줄)로 적어보기 완성한 글에 대사를 넣어보기
	4차시	이야기를 12컷 만화로 바꿔서 그려보기	<ul style="list-style-type: none"> 모동별로 좋아하는 만화책을 선정해서 가장 좋아하는 장면(1~2페이지)과 이유 발표하기 시나리오를 12컷 만화로 바꿔보기 : 12컷 스토리보드 그리기
	5차시	의상소품 만들기, 대본 읽어보기, 역할 정하기	<ul style="list-style-type: none"> 등장인물의 역할과 상황에 맞는 의상과 소품 만들기 모동별로 영화감독, 촬영감독, 슬레이트, 스크립터, 배우의 역할을 정해서 완성된 시나리오를 돌아가며 읽어보기 친구들의 역할극을 지켜보며 함께 이야기하기
	6차시	스마트폰으로 촬영하기	<ul style="list-style-type: none"> 만화 그림을 동영상으로 바꿔보기 : 스마트폰을 활용해서 스토리보드의 그림을 12컷의 영상으로 직접 촬영해보기
	7차시	스마트폰 앱을 활용해서 영상 편집하기, 영화 포스터 만들기	<ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 동영상 편집 어플인 "키네 마스터"의 작동법 익히기 촬영한 영상을 스마트폰으로 직접 편집해보기(2~3인의 1대) 영화의 전체적인 내용을 나타낼 수 있는 문구를 만들고 영화 포스터 그리기
	8차시	모동별 영화 소개하기, 영화 감상 후 느낀 점 이야기하기, 영화 제작 과정(이야기 상상하기~감상하기)에서 힘들었던 과정과 재미있었던 과정 이야기하기, 영상이 글이나 그림과 다른 점 생각해보기	<ul style="list-style-type: none"> 모동별로 영화 포스터와 함께 영화 소개하기 완성한 영화를 감상하고 느낀점을 이야기해보기 친구들이 만든 영화를 보고 느낀 점을 이야기해보기 영화를 만드는 과정에서 힘들었던 점, 재밌었던 점을 이야기해보기 영화를 보고 만드는 과정을 통해 새롭게 알게 된 점과 느낀 점을 이야기해보기 상상한 것을 글이나 그림으로 표현하는 것과 영상으로 표현하는 것의 차이점과 느낀 점 이야기해보기 앞으로 만들고 싶은 영상 혹은 앞으로 해보고 싶은 역할에 대해 이야기해보기
	9차시		
	10차시		
	11차시		
	12차시		
	13차시		
	14차시		
	15차시		
	16차시		

2) 세부 교안

(1) 1~2차시

학습 주제	(단편)영화란 무엇인가요? 영화는 어떻게 봐야 하나요?	차시	1~2	
학습 목표	내가 좋아하는 영화를 통해서 영화의 의미와 표현에 대해 이야기해 볼 수 있다. 단편영화를 보고 줄거리와 주제를 이해하는 감상법을 배울 수 있다.			
핵심 역량	심미적 감성역량, 의사소통역량	준비물		
영역	단계	교수 학습활동		
		주제	목표	
감상, 생활화	도입	<p>* 내가 가장 좋아하는 영화는 무엇인가요?</p> <p>* 무엇을 영화라고 부를 수 있을까요?</p>	<p>영화의 개념과 종류 이해하기</p>	
		내용	시간	
		<p>여러분! 우리는 오늘부터 영화에 대해 함께 보고 즐기고 만드는 작업을 하게 될 거예요. 그렇다면 일단, 우리가 하려는 "영화"가 무엇인지부터 알아야겠죠? 여태까지 학교나 집, 혹은 그 외 다른 장소에서 영화를 본 경험이 있는 친구 있으면 손들어볼까요? 다들 영화 본 경험은 있을 거예요.</p> <p>※ 질문하기</p> <p>▶ 영화 보는 걸 좋아하나요?</p> <p>▶ 여태까지 본 영화 중에서 가장 기억에 남는 영화는 무엇인가요?</p> <p>▶ 무엇을 영화라고 부를 수 있을까요?</p> <p>여러분들이 주변에 계신 어른들 혹은 친구들과 영화관에서 본 <어벤져스>가 바로 "영화"라고 할 수 있어요. 이렇게 영화는 많은 사람들이 영화관에서 관람할 수 있는 "영상으로 된 이야기"를 말해요.</p> <p>그렇다면, <어벤져스>를 텔레비전이나 넷플릭스에서 봤을 때 이걸 영화라고 할 수 있을까요? 네. 이것도 역시 영화라고 말할 수 있어요. 옛날에는 텔레비전이나 컴퓨터가 없었기 때문에 오로지 극장에서만 영화를 볼 수 있었는데, 이제는 기술이 발전했기 때문에 여러분들이 갖고 있는 스마트폰으로도 언제든지 영화를 볼 수 있습니다!</p>	15분	
감상	전개1	<p>* 단편영화란 무엇인가요?</p> <p>* 영화는 어떻게 감상해야 하나요? 1</p>	<p>* 영화 길이에 따른 영화의 종류와 특징을 알 수 있다.</p> <p>* 초단편영화의 내용과 의미를 파악하고 앞뒤 이야기를 상상해볼 수 있다.</p> <p>※ 질문하기</p> <p>▶ 여러분들은 영화를 왜(언제) 보나요?</p> <p>영화는 심심할 때 시간을 잘 보낼 수 있기도 하고, 재미있는 것을 보고 싶을 때나 슬프고 감동적인 것을 느끼고 싶을 때 보게 되죠. 우리는 영화를 보면서 교훈을 얻을 수도 있고 직접 가보지 못한 외국의 풍경을 간접적으로 보게 될 수도 있어요.</p>	25분

				<p>영화는 상영시간에 따라서 크게 장편영화와 단편영화로 나뉘볼 수 있어요. 우리가 극장이나 텔레비전에서 볼 수 있는 일반적인 영화들은 대부분 1시간 30분~2시간 정도 되는 영화예요. 이런 영화들을 “장편영화”라고 부르고 가장 일반적이에요. 하지만 이것보다 훨씬 짧은 길이의 영화들도 많이 만들어져요.</p> <p>※ 질문하기 ▶ 얼만큼 짧은 영화들이 만들어질까요?</p> <p>우리는 5분~30분 길이의 영화를 “단편영화”라고 불러요. 영화 상영 길이가 짧다는 의미인데요. 우리나라에는 ‘29초 영화제’도 있답니다.</p> <p>※ 질문하기 ▶ 이렇게 짧은 시간 속에서 어떻게 이야기를 만들 수 있을까요? ▶ 이러한 단편 영화들은 왜 만들까요?</p> <p>단편영화는 장편영화를 만들기 전에 영화감독들이 자신들이 만들고 싶은 소재로 미리 짧게 만들어보거나 영화를 만드는 법을 미리 연습하는 과정이라고 볼 수 있어요. 혹은, 장편영화에서는 느낄 수 없는 충격이나, 짧은 시간 안에 관객들에게 감동을 줄 수도 있어요. 이러한 단편 영화들은 극장에서 (어벤져스)처럼 볼 수 있는 건 아니고, 영화제에서 출품된 단편 영화들만 잠깐 볼 수 있기 때문에 우리가 쉽게 접할 수 있는 건 아니에요. 그래서 여러분들에게는 조금 낯설게 느껴질 거예요. 하지만 단편영화를 즐겨리가 있는 CF나 뮤직비디오와 비슷하다고 생각한다면 조금 쉽게 이해할 수 있을 거예요.</p> <p>그렇다면 여기서 29초 영화제에서 청소년 부분 수상을 한 영화 <엄마의 레시피>를 보고 이야기를 나눠보도록 하죠. 이 영화는 29초라는 초단편 영화이지만 가슴 뭉클함을 느낄 수가 있는데요. 여태까지 우리가 극장에서 보았던 영화와는 많이 다르다고 생각할 수 있을 거예요. 하지만 단편영화만이 줄 수 있는 느낌이 있기 때문에, 이것을 한번 보도록 하죠. 그런데 우리는 앞으로 영화를 볼 때 염두 해서 봐야할 것들이 있어요. 영화의 줄거리 뿐 만이 아니라 영화 속 주인공의 모습과 상황, 그리고 이 영화가 나타내고자 하는 주제에 대해서도 생각해볼 수 있어야 해요. 영화는 정보 전달을 위한 것이 아니라 감독이 말하고자 하는 주제를 전달하는 것이 목적이기 때문이에요. 이러한 주제와 의미를 염두해두고 영화를 보도록 할게요.</p>
--	--	--	--	--

				<p><엄마의 레시피>(29초, 2014년 29초 영화제 청소년부 최우수상 수상 김태훈) (https://www.youtube.com/watch?v=Eks-JngZ-00g)</p> <p>※ 질문하기 ▶ 영화의 줄거리는 무엇인가요? ▶ 주인공은 무엇을 하고 있나요? ▶ 영화의 앞 장면에서는 어떤 일이 벌어졌을까요? 무엇을 보고 그렇게 예측할 수 있었나요? ▶ 주인공은 영화가 끝난 이후에 어떤 행동을 하게 될까요? ▶ 이 영화가 이야기하려고 하는 주제는 무엇인가요?</p> <p>매우 짧은 29초였지만, 영화는 영상의 이미지와 소리, 배우의 표정과 대사, 그리고 상황을 통해서 주인공이 가지고 있는 어머니에 대한 그리움과 사랑을 매우 적절히 표현하고 있어요. 또한 불타버린 종이의 모습을 통해서, 화재가 일어났었다는 것을 짐작할 수 있고, 어머니의 영정사진을 통해서 지금은 어머니가 하늘나라에 계시다는 사실도 짐작해볼 수 있어요. 이렇게 영화는 매우 짧은 시간과 영상 이미지만으로도 이야기의 내용과 주인공의 상황, 감정과 주제를 전달할 수 있어요.</p>
쉬는 시간				10분
감상	도입	* 단편영화 감상하기	<p>* 영화 감상법을 염두해서 단편영화를 감상할 수 있다.</p>	<p>그렇다면 우리는 여러분들 또래의 초등학교생이 만든 6분짜리 단편영화를 한 편 더 감상해볼 거예요. 이 영화는 국가에서 운영하는 한국영화기관인 ‘한국영상자료원’에서 초등학교생들을 대상으로 한 영화 만들기 수업에서 만든 영상으로, 유튜브에서 ‘한국영화박물관’으로 검색하면 여러분들도 여러분 또래의 친구들이 만든 영화들을 언제든지 감상할 수 있어요. <토끼걸>(6분)이라는 제목의 영화인데 영화의 이야기 창작에서부터 의상 소품의 제작과 영화 촬영까지 전부 초등학교생 여러분들이 직접 만든 영화예요. 함께 감상 후 이야기해보도록 할게요.</p> <p><토끼걸>(6분, 2019년 한국영화박물관 어린이 영화 아카데미 상영작) (https://www.youtube.com/watch?v=Qu5q-jBSYpUg&list=PLxulhyPNomiP3LOlcUjiJe-v6ys7eWlElq&index=40)</p>

감상, 생활화	전개	* 영화는 어떻게 감상해야 하나요? 2	<p>* 영화 감상법을 이해하고 이를 적용해서 영화에 대해 함께 이야기할 수 있다.</p> <p>* 영화의 앞뒤 상황을 상상해서 이야기해볼 수 있다.</p> <p>* 내가 영화 속 주인공이라면 어땠는지 상상해보고 내가 했을 행동에 대해 이야기할 수 있다.</p>	<p>이 영화는 보시다시피 모든 소품과 의상을 초등학교 생 여러분들이 전부 만들고 구해서 직접 촬영한 작품입니다. 장소도 한국영화박물관이라는 한정된 곳에서 해야 했기 때문에, 집과 학원의 모습을 직접 꾸며서 촬영해야 했어요. 비록 6분이라는 짧은 단편영화이지만, 총 6시간 이상 촬영해서 만든 작품이에요.</p> <p>※ 질문하기</p> <p>▶ 영화의 줄거리는 무엇인가요? ▶ 주인공의 고민은 무엇인가요? ▶ 주인공은 고민을 어떻게 극복하게 되었나요? ▶ 영화가 끝난 이후의 주인공의 모습은 어떻게 달라졌을까요? ▶ 내가 이 영화 속의 주인공이라면 어떻게 행동했을까요? ▶ 이 영화의 주제는 무엇인가요? ▶ 내가 이 영화를 만들었다면 어떤 점을 다르게 할 수 있을까요? ▶ 내가 되고 싶은 히어로(혹은 갖고 싶은 특별한 능력)가 있나요? 그 이유는 무엇인가요?</p>	15분
			<p>영화 보는 이유에 대해 생각해보고 친구에게 내가 좋아하는 영화를 설명할 수 있다.</p>	<p>오늘은 “영화”란 무엇이며, 특히 “단편영화”가 무엇인지에 대해 알아보았어요. 이렇게 영화는 다양한 길이로 다양한 소재를 이야기하면서 관객들에게 즐거움과 감동을 줄 수 있습니다. 이게 바로 여러분들이 영화를 보는 가장 큰 목적이겠죠.</p> <p>여러분들이 각자 좋아하는 영화 중에서 친구에게 추천해주고 싶은 영화가 있다면 어떤 것이 있을까요? 그리고 추천하는 이유는 무엇인가요?</p> <p>수업이 끝난 이후에 쉬는 시간이나 집에 가는 길에 친구와 함께 서로가 좋아하는 영화를 추천해보며 함께 이야기해보는 시간을 갖어도 좋을 것 같아요. 그럼 오늘은 여기까지 하겠습니다.</p>	10분

(2) 3~4차시

학습 주제		영화는 누가 어떻게 만들까요? 어떤 크기로 만들까요?		차시	3~4
학습 목표		영화 이미지의 크기를 알아보고 짧은 이야기를 만들어서 직접 사진으로 찍어볼 수 있다. 영화가 어떤 과정을 통해서 만들어지는지를 알아보고 역할극을 통해 영화 만드는 사람들의 역할을 체험해볼 수 있다.			
핵심 역량		심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	준비물	스마트폰(4~5인 조별 1대), 슬라이드, 역할 이름표(영화감독, 촬영감독, 배우 1&2, 슬라이드, 스크립터)	
영역	단계	교수 학습활동			시간
		주제	목표	내용	
표현	도입	영화의 한 장면을 그림으로 그려보기	다양한 영화의 이미지 크기를 파악할 수 있다.	<p>자, 오늘은 영화가 어떤 크기의 이미지들로 연결되어 있는지를 알아볼 건데요. 우선 영화 <패딩턴>의 한 장면을 볼 거예요. 그럼 영화를 보면서 어떤 다양한 크기로 인물이 나오는지 확인해볼까요?</p> <p>* 영화 <패딩턴> 한 장면 감상(3-5분)</p> <p>방금 본 영화에서 가장 기억에 남는 장면을 간단하게 그림으로 그려볼까요?</p>	15분
	전개1	영화 이미지의 다양한 크기 알아보기	영화 이미지의 다양한 크기를 알아보고 느낌을 설명할 수 있다. 영화를 왜 다양한 크기로 촬영하는지에 대한 의도를 파악할 수 있다.	<p>그림을 높이 들어서 친구들에게 보여줘 볼까요? 와! 다들 다양한 크기와 장면으로 그림을 그렸네요. 이렇게 각자 다른 크기로 그림을 그린 것처럼 영화에서는 등장인물 신체의 어디까지 보여주느냐에 따라 화면의 이름을 다르게 불러요.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>확대 샷(클로즈업): 신체 혹은 사물 일부 확대 가슴 샷(바스트샷): 머리~가슴까지 허리 샷(미디움샷): 머리~허리까지 전체 샷(풀샷): 머리~발끝까지</p> </div> <p>※ 질문하기</p> <p>▶ (매 컷마다)지금 여러분들이 보고 있는 사진에서 뭐가 보이고 어떤 느낌인지 말해볼까요? ▶ 클로즈업에서는 뭐가 보이나요? 인물의 기분은 어때보이나요? ▶ 허리까지 찍은 허리샷에서는 뭐가 보이나요? 인물이 몇 명 나오나요? ▶ 인물의 머리부터 발끝까지 나온 전체 샷에서는 뭐가 보이나요? 장소가 어디인 것 같나요?</p> <p>영화는 이렇게 인물을 다양한 크기로 촬영을 해서 등장인물의 감정을 표현하고 영화의 배경을 관객들에게 알려줘요.</p>	10분

	전개1	영화를 만드는 과정과 사람들 알아보기	영화가 만들어지는 과정과 영화를 만드는 사람들의 역할에 대해 알아보고 내가 관심있는 분야가 어떤 것인지 생각해볼 수 있다.	<p>그러면 이제 영화가 만들어지는 과정에 대해 알아볼까요?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>클(시나리오)</p> <p>↓ 촬영 전 준비 단계</p> <p>그림(스토리보드)</p> <p>↓ 촬영</p> <p>영상(촬영)</p> <p>↓ 촬영 이후 마무리 단계</p> <p>감상(상영)</p> </div> <p>이런 과정을 통해서 영화를 만드는데, 영화를 만들 때에는 각각의 역할을 맡은 사람들이 있겠죠? 그럼 영화를 만드는 사람들에 대해 알아볼까요?</p> <ul style="list-style-type: none"> * 영화감독 : 영화를 전반적으로 생각하고 결정하는 역할이에요. 친구들의 의견에 귀를 기울이며 본인의 의견과 조화를 이룰 줄 알아야 해요. * 촬영감독 : 카메라를 책임지고 동영상을 촬영 해야해요. * 슬레이트 : 영화에서 촬영의 시작을 알리는 매우 중요한 역할이에요. * 스크립터 : 영화에서 촬영할 때 촬영 내용에 대한 기록을 남기는 중요한 역할이에요. 촬영 날짜와 장면, NG의 이유를 기록해요. * 배우 : 대사를 외우고 감정에 맞게 연기를 해요. 	10분
쉬는 시간					10분
표현	도입	컷 나눠보기	짧은 상황을 설정해서 6개의 컷으로 나눠볼 수 있다.	<p>그럼, 앞 시간에 배운 영화 이미지의 크기별로 직접 여러분들이 사진을 찍어볼 건데요. 여러분들이 아주 짧은 이야기를 만들고 7개의 사진을 촬영해볼거예요 (클로즈업, 가슴샷, 허리샷, 풀샷, 위에서 아래 샷, 아래에서 위 샷).</p> <p>예를 들어, 길을 걸어다가 길거리에서 돈을 주워서 기뻐하는 상황 등으로 아주 짧은 상황을 정해서 이 장면을 6개의 사진으로 나눠보도록 합시다.</p>	10분
표현	전개	다양한 크기로 사진 찍어 보기	이야기를 토대로 다양한 크기의 사진을 찍어볼 수 있다.	<p>이야기를 정했으면 이제 역할을 나눠보도록 할거예요. 우선 배우 역할을 맡은 친구는 카메라 앞에서 포즈를 취할 거예요. 촬영감독을 맡은 친구는 스마트폰으로 어떻게 찍을 건지 구도를 잡고, 영화감독을 맡은 친구는 배우에게 어떤 표정을 지어달라는 연기 지도를 해주세요. 다 준비가 되었다면 슬레이트를 맡은 친구가 배우의 얼굴 앞에서 슬레이트를 탁 치면, 배우가 표정을 짓고 영화감독 친구가 “액션!”을 외칩니다. 이때 촬영 감독이 사진을 찍고, 스크립터 역할을 맡은 친구는 이 장면이 OK인지 NG인지를 말해 주면 됩니다!!</p>	15분

				<p>영화감독, 촬영감독, 배우1,2, 슬레이트, 스크립터로 총 6명 한 팀으로 역할을 정해서 활동해봅시다!!</p> <p>역할 이름이 쓰여 있는 이름표 목걸이를 나눠줄테니 자신이 해당하는 역할 이름표를 목에 걸고 모둠별로 해보기로 해요!</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>영화감독 역할 : 배우에게 포즈와 표정 알려주기</p> <p>▼</p> <p>배우 역할 : 포즈 취하기</p> <p>▼</p> <p>촬영감독 역할 : 스마트폰으로 화면 잡기</p> <p>▼</p> <p>슬레이트 역할 : (카메라와 배우 사이에서) 슬레이트 치기</p> <p>▼</p> <p>영화감독 역할 : “액션!!!” 외치기</p> <p>▼</p> <p>배우 역할 : 포즈와 표정 연기</p> <p>▼</p> <p>촬영 역할 : 사진 찰칵!</p> <p>▼</p> <p>스크립터 역할 : 배우의 연기를 보고 “OK”나 “NG” 둘 중 하나 외치기</p> </div> <p>[모둠활동] 6명 한 팀으로 역할 정해서 사진 촬영 하기</p>	
표현, 감상	정리	느낌과 생각 나누기	다함께 사진을 보고 느낀 점을 이야기해볼 수 있다.	<p>다들 열심히 잘했어요! 그럼 사진 파일을 컴퓨터로 옮겨서 모니터로 다 함께 보면서 이야기하도록 할게요.</p> <p>※ 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 내가 맡은 역할의 이름은 무엇입니까? 어떤 일을 했습니까? ▶ 우리 모둠에서 촬영한 사진의 크기와 느낌이 제대로 전달되었나요? ▶ 다른 모둠에서 촬영한 사진의 크기와 느낌은 어떤가요? ▶ 영화를 만드는 사람들의 역할을 체험해본 느낌은 어떤가요? ▶ 앞으로 수업에서 해보고 싶은 역할은 무엇인가요? 	15분

(3) 5~6차시

학습 주제		영화의 소재를 정하고 대사 붙여보기		차시	5-6
학습 목표		영화로 만들 소재를 정하고 이야기를 상상할 수 있다.			
핵심 역량		심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	준비물	스케치용 흰 도화지, 펜, 색연필	
영역	단계	교수 학습활동			시간
		주제	목표	내용	
표현, 감상	도입	영화의 소재 찾기	영화적 소재를 찾는 방법을 알 수 있다.	<p>오늘은 우리가 앞으로 촬영하게 될 영화의 이야기를 만들어 보는 날이에요! 영화의 이야기는 어떻게 만들 수 있을까요?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><소재 찾기></p> <p>1. 실생활 토대로 2. 상상으로 3. 실화를 바탕으로</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><등장인물 구성하기></p> <p>1. 주변 인물 토대로 2. 상상 속 인물로 3. 실존 인물로</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><이야기 만들기></p> <p>1. 장르? 2. 이야기 주제? 3. 만든 의도?</p> </div> </div> <p>영화의 이야기는 우선 일상생활이나 상상을 통해서 재미있는 사건을 찾아야 해요. 이 과정이 바로 '영화적 소재'를 찾는 건데요. 여러분들도 친구들과 있었던 재미있는 순간들이 있었을 거예요. 그런 일들도 모두 영화적 소재가 돼요! 또는 상상을 통해서 <어벤져스>와 같이 우주를 배경으로 해서 히어로들이 지구를 지키는 영화를 만들 수도 있어요. 지난 시간에 감상한 <토끼걸> 영화가 바로 이러한 상상력을 통해서 만들어진 영화라고 볼 수 있죠.</p> <p>첫 번째 시간에 <토끼걸>을 보고 앞뒤의 이야기를 상상해서 이야기 나누기를 했는데, 오늘은 그 상상한 내용을 바탕으로 해서 우리가 만들게 될 영화의 이야기를 직접 글로 적어보는 시간을 갖도록 하겠습니다. 우선, <토끼걸>을 다시 한 번 감상 후 모둠별로 토론 시간을 드리겠습니다.</p> <p><토끼걸>(6분, 2019년 한국영화박물관 어린이영화 아카데미 상영작) (https://www.youtube.com/watch?v=Qu5q-jBSYpUg&list=PLxulhyPNomiP3LOIcUjiJe-v6ys7eWIElq&index=40)</p>	15분
				<p>자, <토끼걸>을 보고 여러분들이 상상해 볼 수 있는 이야기는 뭐가 있을까요?</p> <p>▶ 나에게 초능력이 생긴다면? (혹은 내가 슈퍼 히어로가 된다면?) 어떤 초능력이 생길까? 그 초능력으로 무엇을 할 수 있을까? 그 영향력은 무엇일까?</p>	
				<p>* 영화 속 주인공이라고 가정하고 각자 상상해볼 수 있다. * 상상한 장면을 5~6줄의 글로 직접 적어볼 수 있다.</p>	
표현, 감상	전개1	영화 이야기 만들기			

				<p>여러분들이 상상한 이야기를 각자 5~6줄의 짧은 글로 적어보도록 할게요.</p> <p>상상한 이야기를 글로 적을 때에는 "누가 - 어떤 일을 - 어떻게 - 하였는가?"를 생각하면 쉽게 적을 수 있을 거예요.</p> <div style="text-align: center;"> </div>	25분
쉬는 시간					10분
표현, 감상	도입	대본 (시나리오) 이란?	영화에서 대본(시나리오)이 무엇인지 알 수 있다.	<p>자, 각자 상상한 것들을 글로 적어보았나요? 이제 여러분들이 쓴 글에 대사를 붙여서 대본으로 만들어 볼 거예요. 대본은 이미 국어 시간에 교과서에서 배운 적이 있을 거예요. 배우의 행동과 대사가 들어가 있는 글로, 공연을 하기 위해 만든 것이 바로 대본입니다. 영화에서는 "시나리오"라고 부르기도 하지요.</p> <div style="text-align: center;"> </div>	5분
표현, 감상		대본 (시나리오) 만들기	<p>* 이야기에 대사를 붙여서 대본(시나리오)을 완성할 수 있다. * 완성한 대본(시나리오)을 모둠 친구들과 함께 읽어보고 느낀 점을 이야기 할 수 있다.</p>	<p>이제 여러분들이 적어놓은 이야기에 대사를 넣어서 영화 촬영을 위한 대본(시나리오)으로 바꿔볼 거예요.</p> <p>우선, 여러분들이 쓴 글에서 시간이나 장소가 달라질 때마다 동그라미 표시를 해주세요. 그리고 우리는 그 동그라미에 순서대로 번호를 붙여줍니다. 여러분들이 붙여준 그 번호가 바로 "씬" 번호입니다. 이 "씬"은 하나의 "상황"이라고 생각하면 되는데요. 여러분들이 집에서 아침에 일어나서 학교에 등교하기까지를 영화로 촬영한다고 했을 때, 장소가 어떻게 변하게 될까요?</p> <p>바로, "집 - 학교 가는 길거리 - 학교 정문"이 될 텐데요. 그렇다면 각각의 장소에 번호를 붙이면</p> <p>#1. 집 #2. 길거리 #3. 학교 정문</p> <p>이렇게 됩니다.</p>	30분

			<p>이렇게 장소의 변화에 따라서 번호를 붙여주는 것이 바로 "씬" 번호라고 할 수 있고, 이것은 대본(시나리오)에서 장소별로 쉽게 이야기를 읽어나갈 수 있게끔 분류하는 방법이기도 해요.</p> <p>그럼 우선 여러분들의 글을 장소별로 나눠서 번호를 붙여보고, 지금 나눠준 대본(시나리오) 용지에 옮겨적으면서 대사를 만들어보도록 합니다.</p> 	
<p>감상</p>	<p>정리</p>	<p>대본 (시나리오) 마무리 하기</p>	<p>자, 오늘은 여러분들이 상상한 장면을 글로 적어보고 대사를 붙여서 대본을 만들어보았어요. 오늘 여러분들이 만든 이야기와 주인공의 모습들이 어떻게 영상으로 만들어질지 너무 궁금하지 않나요?</p> <p>하지만 이야기와 대본이 완성되었다고 해서 바로 촬영을 할 수 있는 것은 아니에요. 우리가 처음 가보는 곳으로 여행을 할 때 지도가 있어야 수월하게 찾아갈 수 있는 것처럼, 영화를 만들 때에도 "지도"와 같은 역할을 하는 그림이 필요하거든요. 다음 수업에서는 여러분들의 대본을 그림으로 그려보는 시간을 가질 거예요. 다음 주에는 숙제가 있는데, 여러분들이 가장 좋아하는 만화책을 1권 골라서 가장 좋아하는 장면을 찾아오는 것입니다. 왜 갑자기 만화책을 갖고 오라고 하나구요? 그건 다음 수업시간에 알려드릴게요!!</p> <p>[과제] 다음 시간까지 가장 좋아하는 만화책에서 가장 좋아하는 장면 찾아오기(1~2페이지)</p>	<p>5분</p>

- ▶ 학생들이 이야기를 만들 때, 장소의 공간과 개수를 한정해주는 것이 좋습니다. 한정된 시간(2차시)과 공간(학교) 안에서 촬영수업이 이루어져야하기 때문에, 영화 속 배경이 되는 공간을 학교로 하거나 혹은 배경이나 소품을 활용해서 만들 수 있는 공간(예를 들면 병원이나 문방구, 바닷가 등)으로 해야 합니다. 또한 장소의 변화가 많으면 이동하거나 꾸미는 데에 너무 많은 시간이 소요되기 때문에 한 모둠 당 1~2개의 장소에서 이야기가 진행되는 것이 적당할 수 있습니다. 학생들에게는 집에서 일어나는 일, 혹은 학교에서 일어나는 일 등을 상상해보는 것으로 처음부터 장소의 제한을 두고 시작하는 것도 좋습니다.
- ▶ 스마트폰으로 영화 만들기를 할 때 하나의 모둠은 5~6인이 가장 적합합니다. 인원이 너무 적으면 영화감독과 촬영, 배우 등의 역할을 맡아서 하기에 너무 벅차고, 인원이 너무 많으면 앞으로의 영화 만들기 수업에서 잉여인력이 생기게 되어 흥미를 잃게 되고 수업에 집중하기 힘들어질 수 있기 때문입니다.
- ▶ 모둠 인원을 5~6인으로 정하게 되면, 한 반의 정원이 20명 내외라고 가정했을 때 총 3~4개의 모둠이 만들어지게 됩니다. 그런데 이후 6회차(11~12차시) 촬영 수업 때에는 각 모둠별로 독립적으로 촬영을 진행해야 하는데, 이때 반드시 담당 교사가 학생들의 촬영 현장에 함께 있어야 합니다. 그렇다면 6회 차의 촬영 수업은 담임 선생님 1인이 진행하기에는 다소 무리가 있고, 이에 대한 일반적인 해결 방법으로는 보조강사를 활용하는 것입니다. 하지만 외부 강사가 참여하지 않는다는 전제 하에 촬영 수업을 진행하게 될 경우, 여러 모둠의 촬영 수업 시 학생들을 어떻게 책임져야 하는지에 대한 고민이 절실히 필요합니다. 이를 염두에 두고 모둠을 나누어야 합니다.

(4) 7~8차시

학습 주제		이야기를 12컷의 만화로 바꿔보고 영화에 필요한 소품을 정해보자!	차시	7-8	
학습 목표		만화책과 스토리보드 양식의 공통점과 차이점을 이해하고, 이야기(시나리오)를 12컷의 만화로 바꿔서 그려볼 수 있다. 영화에 필요한 의상과 소품을 정할 수 있다.			
핵심 역량		심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	준비물	스토리보드 용지, 펜	
영역	단계	교수 학습활동			시간
		주제	목표	내용	
감상, 생활화	도입	내가 좋아하는 만화책 설명하기	만화책의 한 장면과 대사를 통해 설명할 수 있다.	각자 좋아하는 만화책을 한 권씩 가져오는 숙제가 있었는데, 다들 가져왔죠? 내가 이 만화책을 좋아하는 이유와 가장 좋아하는 장면(1~2페이지)에 대해 발표를 해볼건데요. 친구들에게 그림과 대사를 함께 설명하면서 발표해봅시다. ※ 질문하기 ▶ 이 만화책을 가져온 이유는 무엇입니까? ▶ 이 만화책은 어떤 내용입니까? ▶ 가장 좋아하는 장면(1~2페이지)은 어디입니까? 그 부분의 그림과 대사는 어떤 이미지와 내용입니까?	15분
				자, 여러분들이 소개해준 만화책들을 보면, 공통점을 찾을 수 있어요. 아주 단순하지만 가장 중요한 공통점이에요. 그것이 뭘까요? 바로 네모난 그림 칸과 말풍선을 통해 이야기가 전달된다는 사실이에요!! 소설책은 글자와 문장으로 이야기를 전달하지만 만화책은 그림 칸 속의 그림과 말풍선으로 이야기를 전달해요. 그런데 영화는 지난 시간에 여러분들이 쓴 글에서 바로 영상 촬영으로 넘어가지 않고, 그 중간 단계로 “만화책”과 유사한 과정을 거쳐야 해요. 이것을 우리는 “스토리보드”라고 부르는데, 이것은 영상으로 촬영할 장면을 미리 그림으로 그려보는 것을 의미해요. 그러니까 그림으로 그리는 계획표 같은 건데, 만화책과 매우 비슷하게 만들어요. * 어린이 조선일보 만화 <팅구야II> 참고 (http://kid.chosun.com/site/data/html_dir/2005/12/01/2005120100008.html) 여러분들이 갖고 온 만화책과 비슷하게 보이죠. 네모 칸으로 나뉘져있고 그 속에 각각의 상황이 담긴 그림들이 그려져 있습니다. 그리고 그 안에 말풍선을 통해 인물의 대사가 적혀있어요.	
표현	전개	* 만화책과 스토리보드의 공통점과 차이점 알기 * 12컷 만화(스토리보드) 그려보기	* 만화책의 줄거리(이야기)가 네모난 그림 칸과 말풍선을 통해 전달됨을 이해할 수 있다. * 모듬별로 이야기(시나리오)를 12컷 만화(스토리보드)로 바꿔서 그려볼 수 있다.	* 25분	

* 강숙닷컴(스토리보드 작가 홈페이지), <마음이2> 스토리보드 참고
(<http://kangsook.com/?p=6191>)

실제 영화 촬영 현장에서 사용하는 스토리보드도 만화책과 매우 유사하게 생겼어요. 그러니까, 영상 촬영하기 전에 미리 예상해서 그려보고, 실제 촬영 때 이렇게 하겠다는 '지도'와 같은 거라고 볼 수 있어요. 왼쪽 칸에는 그림을 그리고 오른쪽 칸에는 대사와 설명을 쓰는데, 마치 만화책에서 말풍선을 따로 분리시켜 놓은 거라고 생각하면 돼요.

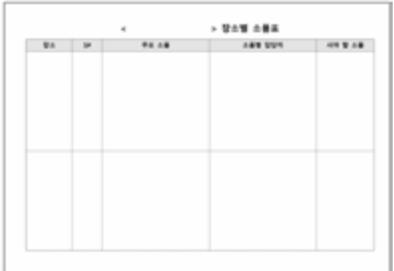
※ 질문하기
▶ **만화책과 스토리보드의 공통점과 차이점은 무엇인가요?**

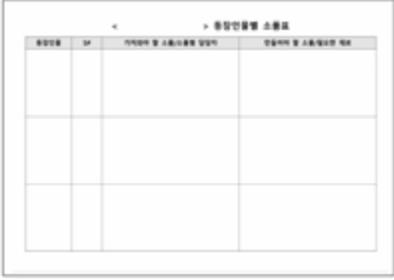
그럼 이제 우리도 스토리보드를 직접 그려볼 건데요. 모듬별로 스토리보드 용지를 나눠줄테니 그 안에 그리면 됩니다. 왼쪽 네모 칸에는 내가 촬영하고 싶은 컷의 크기를 그리고, 오른쪽 네모 칸에는 내가 쓴 시나리오의 대사를 적으면 돼요.

우리는 12컷으로 영화를 만들 거고, 총 3장으로 스토리보드를 완성하면 됩니다. **스토리보드는 영상을 완성하기 위한 과정일 뿐이기 때문에 그림을 잘 그리지 못해도 괜찮아요.** 우리의 최종 완성은 동영상으로 된 “영화”니까요. 그러니까 자유롭게, 같은 모듬의 친구들끼리 서로 알아볼 수 있게만 그리면 됩니다. 단, 우리가 앞 시간에 배웠던 화면의 크기를 염두 해서, 지금 내가 그리는 장면이 클로즈업인지 혹은 허리 샷인지를 정해서 스토리보드의 그림을 그려보도록 해요!



[모듬활동] 모듬별로 스토리보드 그리기

쉬는 시간				10분
표현	전개	영화에 필요한 소품 정하기	<p>[모둠활동] 모듬별로 스토리보드 그리기 (앞 차시에 이어서 계속 스토리보드 그리고, 완료 후 소품표 작성으로 바로 넘어가기)</p> <p>자, 12컷의 스토리보드가 다 완성되었으면, 각 컷의 배경이 되는 장소를 정하고 필요한 소품을 적어 볼 건데요. 우선, 우리가 지난 시간에 본 <토끼걸> 기억나나요? 그 영화는 영화박물관에서만 촬영했지만 주인공의 방과 학원의 공간을 소품들을 활용해서 직접 꾸며서 만들어냈어요. 우리가 <어벤져스>를 찍기 위해서 직접 우주에 가는 것이 아니라 영화 스튜디오에서 촬영하는 것처럼, 영화는 실제 공간에서 촬영할 수도 있지만 그렇지 않고 그럴듯하게 꾸며서 촬영하는 경우도 매우 많아요.</p> <p>여러분들의 시나리오에서 배경이 되는 공간(예를 들면 주인공의 집, 문방구, 편의점 등)을 적어보고, 그 공간으로 꾸미기 위해서 필요한 소품이 어떤 것들이 있는지 적어보도록 해요. 소품은 여러분들이 집에서 가져올 수 있는 간단한 것들(예를 들면 담요나 베개, 손가락과 젓가락 등)과 우리가 직접 학교에서 친구들과 만들 수 있는 것들(예를 들면 문방구 간판이나 가면, 부직포로 만들 수 있는 의상 등)로 나눠서 적어보도록 합시다. 집에서 가져올 수 있는 소품은 누가 가져올 건지도 함께 정해서 담당자 이름을 표에 꼭 적어주세요!</p>	30분
			<p>* 이야기에서 필요한 소품과 의상을 정할 수 있다. * 가져와야 하는 소품과 만들어야 하는 소품을 분류하고 필요한 재료를 정할 수 있다</p>  <p>[모듬활동] 모듬별로 장소별 소품표 그리기</p> <p>자, 장소별 소품을 다 정했으면, 이제 등장인물별 의상과 소품을 정해보도록 할게요. 등장인물의 의상은 역할의 나이나 성격에 따라 달라질 수 있는데 예를 들어 어머니 아버지 역할을 맡은 친구라면, 캡 모자나 티셔츠 보다는 남방이나 앞치마, 고무장갑 등과 같은 의상과 소품이 있으면 잘 어울릴 거예요.</p>	

			<p>선생님의 역할을 맡은 친구라면 출석부 파일이나 교과서가 필요하겠죠. 또한 우울하고 어두운 성격의 등장인물이라면 검정색이나 어두운 색 의상을 입을 수 있고, 밝고 명랑한 성격의 등장인물이라면 알록달록한 옷을 입으면 좋겠죠! 이렇게 등장인물의 의상 색깔로도 인물의 역할이나 성격을 표현할 수 있어요. 배우의 역할을 맡은 친구들은 각자 자신의 배역에서 필요한 의상과 소품을 생각해보고, 따로 집에서 챙겨와야 하거나 직접 만들어야 하는 소품이 있는지를 생각해 표를 완성해봅시다.</p>  <p>[모듬활동] 모듬별로 의상, 소품, 배경 정하기</p>	
표현, 감상	정리	의상소품표 공유하기	<p>자, 오늘은 모듬별로 12컷 스토리보드를 그려보고, 필요한 소품들이 무엇인지를 표로 작성해보았어요. 모듬별로 대표 1명이 의상소품표를 간단하게 친구들에게 이야기해주세요.</p> <p>[모듬별 대표 발표] 의상소품표 발표</p> <p>혹시 나와 다른 모듬이지만 내가 가져올 수 있는 간단한 소품이 있다면, 가져와도 좋아요! 영화는 함께 만들어가는 공동 작업이기 때문에, 서로서로 도와서 촬영하도록 합시다!</p>	10분

(5) 9~10차시

학습 주제		등장인물의 역할과 상황에 맞는 의상과 소품 만들기, 역할 정하기		차시	9~10
학습 목표		모동별로 영화에 필요한 소품과 의상을 직접 만들 수 있다. 모동별로 완성된 시나리오를 읽어보고 역할을 정할 수 있다.			
핵심 역량		심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	준비물	색도화지, 스케치북, 풀, 가위, 자, 색연필, 부직포 등	
영역	단계	교수 학습활동			시간
		주제	목표	내용	
표현	도입			오늘은 지난 시간에 모동별로 작성한 소품표를 바탕으로 해서 필요한 소품들을 직접 만들어 볼거예요. 소품이 필요하지 않은 모동은 다른 모동을 도와줘도 좋을 것 같아요.	5분
표현	전개1	영화에 필요한 소품 만들기	영화에 필요한 배경과 소품을 직접 만들 수 있다.	[모동활동] 각 모동별 필요한 소품 만들기	35분
				쉬는 시간	10분
표현	전개2	영화 촬영 방식과 구호를 익히고 촬영 과정을 연습해볼 수 있다. 모동별로 시나리오를 함께 읽어보고 대사와 연기에 대해 함께 논의해볼 수 있다.	의상과 소품을 다 만들었으면, 이제 모동별로 역할 리허설을 해볼 거예요. 영화감독, 촬영 감독, 슬레이트, 스크립터, 배우의 역할은 지난 시간에 다 정했죠? 각자의 역할대로 완성된 시나리오를 함께 읽어 볼 건데, 우리는 예전 수업시간에 사진촬영을 할 때 외쳤던 구호를 떠올려서 다시 외쳐 봐야해요! 다들 기억 나지요? 그 구호에 대해 다시 설명해볼게요. 여러분들이 촬영 때 각자의 역할에서 외쳐야 하는 구호들이 있으니 잘 들어주세요! 영화 촬영은 공동체 작업이기 때문에, 한 장면을 찍기 위해서 여러 명의 사람들이 집중하고 함께 만들어가야 합니다. 그래서 영화 촬영장에서는 모두가 들을 수 있게끔 힘찬 구호를 외쳐서 그 곳에 있는 사람들을 집중시킵니다. 처음에 촬영을 시작할 때, 영화감독 은 이제 촬영을 시작하니 집중하라는 의미로 "레디!!"를 크게 외칩니다. 이 말이 들리면 전체 모동원들은 하던 일을 멈추고 각자의 역할대로 촬영할 준비가 되었는지 확인해야 합니다. 촬영감독 은 스마트폰의 카메라 화면이 스토리보드의 그림과 동일한지 최종적으로 확인 후 녹화 버튼을 누르고 녹화가 시작되는 것을 확인한 뒤 "롤링!!" 이라고 크게 외칩니다. "롤링"은 영어로 'Rolling'으로, "돌아가고 있는"이라는 뜻을 가지고 있습니다. 옛날에는 돌돌 감겨있는 필름으로 영화촬영을 해서 카메라가 돌아가고 있으니 녹화가 시작되었다는 것을 의미	30분	

				<p>하는 건데, 지금은 디지털 카메라로 바뀌었지만 옛날에 쓰던 단어를 계속 사용하고 있습니다.</p> <p>촬영감독이 녹화를 시작했다는 외침을 하면 슬레이트 담당은 카메라와 배우의 사이에서 슬레이트를 갖다 대고 썬 번호와 컷 번호 "1썬 1컷!!"을 외칩니다. 이는 지금 현재 촬영하는 장면의 썬과 컷 번호를 알려주는 것으로, 나중에 편집할 때 이 장면이 몇 썬의 몇 컷이었던지를 쉽게 확인할 수 있게 하는 매우 중요한 역할입니다.</p> <p>슬레이트 담당의 외침이 끝나면 영화감독은 촬영감독과 배우, 슬레이트와 스크립터를 살펴보고 이제 배우에게 연기를 시작하라는 의미로 "액션!!"을 외칩니다.</p> <p>이제 배우들은 대사와 연기를 시작하면 됩니다. 이때 녹화한 부분이 영화의 사용되는 영상이므로, 배우 이외의 모동원들은 떠들거나 움직이면 안 됩니다(모동원들의 이야기 소리와 발자국 소리, 모동원의 그림자 등이 카메라에 함께 녹화되기 때문입니다).</p> <p>해당 장면의 연기가 다 끝나면 스크립터는 "컷!!"을 외칩니다. 이제 연기를 멈추고 카메라 녹화도 정지하라는 의미입니다. 슬레이트 담당은 이제 다음 장면으로 넘어가도 되는지, 아니면 다시 촬영해야 하는지를 결정해서 "OK"나 "NG"를 외쳐야 합니다. 특별히 틀린 부분이 없다면 "OK"를 외치면 되고, 대사가 틀렸기 때문에 한 번 더 촬영하고 싶다면 "NG"를 외치면 됩니다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>영화감독 역할 : 배우에게 연기 설명해주기</p> <p>▼</p> <p>배우 역할 : 촬영할 위치에 서있기</p> <p>▼</p> <p>촬영감독 역할 : 스마트폰으로 화면 잡기</p> <p>▼</p> <p>영화감독 역할 : "레디!!"</p> <p>▼</p> <p>촬영감독 역할: (카메라 버튼 누르고) "롤링!!"</p> <p>▼</p> <p>슬레이트 역할 : (카메라와 배우 사이에서) "1썬 1컷!!" (외치고 슬레이트 치고 카메라 뒤로 숨기)</p> <p>▼</p> </div>
--	--	--	--	---

			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>영화감독 역할 : “액션!!!” 외치기</p> <p>▼</p> <p>배우 역할 : 대사와 연기 하기</p> <p>▼</p> <p>스크립터 역할 : (배우의 연기가 끝나면) “컷!!”</p> <p>(배우의 연기를 보고 “OK”나 “NG” 둘 중 하나 외치기)</p> </div> <p>(* 원래 일반적으로 “컷”과 “OK”를 외치는 것은 영화 감독 역할이 하는 일이지만, 초등학생 수업에서 한 학생에게 많은 권한을 부여하는 것 보다는 다양한 인원에게 골고루 체험할 수 있게 하기 위해서 스크립터에게 해당 사항을 하도록 설정하였습니다. 슬레이트와 스크립터가 상대적으로 다른 역할들보다는 촬영장에서 다소 지루해보일 수 있기 때문에, 중요한 역할과 권한을 부여해서 수업의 집중도를 높일 수 있습니다)</p> <p>처음 외쳐볼 땐 순서가 조금 헷갈릴 수 있을 거예요. 그런데 이 구호들은 순서나 단어가 중요한 게 아니라, “나는 지금 내 역할의 준비가 다 끝났습니다. 다음 순서를 진행하면 됩니다”를 의미 하는 거예요. 그래서 모두가 들을 수 있게 큰 소리로 외치는 건데, 굳이 순서나 단어가 기억이 나지 않는다면 “나 준비됐어!!!”나 “시작해!!!”라고 외쳐도 상관없어요!! 여러분들끼리의 의사소통만 잘 전달되면 되는 거니까요.</p> <p>자, 그럼 모동별로 책상에 앉아서 구호와 함께 배우를 맡은 친구들이 시나리오를 읽어볼 건데요. 시나리오의 대사에서 목소리 톤이나 감정을 어떻게 해야 하는지를 함께 논의해보면서 읽어보도록 할게요.</p> <p>[모동활동] 구호를 외치면서 시나리오를 읽어보고 연기 연습하기</p>	
표현, 감상	정리	촬영 전 최종 점검하기	<p>촬영 전 각 역할별 할 일과 소품을 최종 점검할 수 있다.</p> <p>그리고!!! 각자가 가지고 오기로 한 소품들이 있을 거예요. 소품표를 다시 한번 확인하고 다음 촬영 시간에는 본인이 담당한 소품을 꼭 챙겨 오기로 합시다!!</p>	10분

▶ 담임 선생님은 학생들 시나리오에서 등장하는 장소들의 촬영 순서가 가급적 겹치지 않게 적절하게 배분해야 합니다.

(6) 11~12차시

학습 주제		만화를 영상으로 바꾸기		차시	11~12
학습 목표		스마트폰을 활용해서 만화(스토리보드)를 영상으로 촬영할 수 있다.			
핵심 역량		심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	준비물	스마트폰, 슬레이트, 모동별로 준비한 소품들, 인원수별 대본과 스토리보드	
영역	단계	교수 학습활동			시간
		주제	목표	내용	
표현	도입	촬영 준비하기	촬영 전 준비해야 할 의상 소품 등을 인식하고 최종 점검을 할 수 있다.	<p>오늘은 드디어 여태까지 준비해왔던 과정을 바탕으로 해서 촬영을 하는 날입니다! 지난 시간에 모동별로 역할을 다 정했죠? 자신의 역할에 해당하는 이름표를 목에 걸고, 각자 챙겨야 할 것들을 챙겨볼게요. 대본과 스토리보드는 전원이 챙겨야 하는 거 알고 있죠?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>* 영화감독/슬레이트/스크립터 : 소품 챙기기</p> <p>* 촬영감독 : 스마트폰 챙기기</p> <p>* 배우 : 본인 의상 챙기기</p> </div> <p>자, 각 역할별로 챙길 것들을 확인하고, 이제 촬영을 시작해볼까요?</p> <p>촬영할 때 외쳐야 하는 구호들은 지난 시간에 배웠는데, 다시 기억할 수 있죠? 복습으로 다시 한 번 외쳐볼까요?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>영화감독 역할 : “레디!!!”</p> <p>▼</p> <p>촬영감독 역할 : “롤링!!!”</p> <p>▼</p> <p>슬레이트 역할 : “1씬 1컷!!!”</p> <p>▼</p> <p>영화감독 역할 : “액션!!!”</p> <p>▼</p> <p>배우 역할 : 대사와 연기 하기</p> <p>▼</p> <p>스크립터 역할 : “컷!!! OK!!!”</p> </div>	15분

표현	전개1	만화를 영상으로 바꾸기	스토리보드의 그림을 스마트폰을 활용하여 영상으로 촬영할 수 있다. 영화를 만드는 과정에서 공동작업과 나의 역할을 이해할 수 있다.	[모둠활동] 스마트폰을 활용해서 12컷의 영상으로 직접 연출, 촬영, 연기 해보기 * 촬영은 스토리보드의 그림 순서대로 촬영하는 것이 좀 더 쉽게 작업할 수 있을 것입니다. 순서 촬영을 하게 되면 나중에 스마트폰 앱으로 편집할 때 파일을 가져오기가 더 편리하기도 합니다. 하지만 반드시 그렇게 해야 하는 것은 아니며, 학생들의 상황에 따라 맞추어 촬영하면 됩니다.	25분
쉬는 시간					10분
표현	전개2	만화를 영상으로 바꾸기	스토리보드의 그림을 스마트폰을 활용하여 영상으로 촬영할 수 있다. 영화를 만드는 과정에서 공동작업과 나의 역할을 이해할 수 있다.	[모둠활동] 스마트폰을 활용해서 12컷의 영상으로 직접 연출, 촬영, 연기 해보기 * 2차시를 연이어서 촬영할 경우, 중간에 쉬는 시간이 있더라도 맡은 역할에 따라서 학생들이 다소 힘들어하거나 집중하지 못할 수 있습니다. 그럴 때 주인공 배우를 제외한 나머지 역할들을 번갈아가면서 할 수 있게 하거나, 영화 촬영 현장 사진을 찍는 메이킹 기사 역할을 부여하는 등 즉석에서 새로운 상황을 마련해주면 촬영에 집중하는 데에 도움이 될 수 있습니다.	30분
표현, 감상	정리	촬영 정리하기	촬영이 끝난 후 모둠별로 느낀 점을 이야기해 볼 수 있다.	자, 계획했던 12컷의 촬영이 마무리 되었나요? 모둠별로 이제 자리에 앉고, 소품들은 정리해서 한군데에 잘 모아두도록 하세요. 촬영을 했던 스마트폰의 촬영 파일은 컴퓨터로 옮겨야 하니 선생님에게 갖다 주시구요. 다음 주에는 스마트폰을 활용해서 간단한 편집을 할 예정이니 오늘 촬영한 스마트폰의 파일은 지우지 말아주세요! 그리고 이번 주에는 숙제가 있습니다! 다음 주까지 각자의 스마트폰에 "키네마스터" 앱을 다운로드 받아서 와주세요. 이 앱은 무료로 동영상 편집할 수 있는 프로그램으로, 여러분들이 직접 간단한 영상 편집을 해 볼 수 있어요. 편집은 2~3인을 한 팀으로 해서 할 거니까, 스마트폰이 고장났거나 가져오기 힘든 학생들도 괜찮습니다.	10분
쉬는 시간					10분



오늘 촬영해본 소감이 어땠나요? 각 모둠별로 오늘 촬영에 대해 짧게 이야기해보는 시간을 갖고 오늘 수업을 마무리 하도록 하겠습니다.

▶ 총 3~4개의 모둠으로 나눠졌다고 봤을 때, 촬영 수업 때에는 각 모둠별로 독립적으로 촬영을 진행해야 하는데, 이때 반드시 담당 교사가 학생들의 촬영 현장에 함께 있어야 합니다. 그렇다면 6회차의 촬영 수업은 담임 선생님 1인이 진행하기에는 다소 무리가 있고, 이에 대한 일반적인 해결 방법으로는 보조강사를 활용하는 것입니다. 하지만 외부 강사가 참여하지 않는다는 전제 하에 촬영 수업을 진행하게 될 경우, 여러 모둠의 촬영 수업 시 학생들을 어떻게 책임져야 하는지에 대한 고민이 절실히 필요합니다.

(7) 13~14차시

학습 주제	촬영한 영상을 편집하고 영화 포스터 만들기	차시	13~14		
학습 목표	스마트폰 앱을 활용해서 영상을 직접 편집해볼 수 있다.				
핵심 역량	심미적 감성역량, 창의적 사고 역량, 의사소통역량, 공동체 역량	준비물	스마트폰, 도화지, 색종이, 색연필		
영역	단계	교수 학습활동			시간
		주제	목표	내용	
표현	도입	영화에서 편집의 개념 알기	영화에서 편집의 개념과 필요성을 이해할 수 있다.	영화는 이야기를 만들고 촬영을 한 후에 "편집"의 과정을 거쳐야 관객들에게 선보일 수 있는데요. 백화점에 걸려있는 옷과 비슷하다고 생각해볼 수 있어요. 옷감이 있다고 해서 바로 옷이 되는 게 아니라 바느질과 수선 과정을 거쳐야 비로소 우리가 입을 수 있는 옷이 완성되기 때문이에요. 영화도 바느질과 같은 과정이 필요한데요. 우리가 촬영한 동영상들을 이야기의 순서대로 묶어서 완성된 영화를 만드는 과정을 우리는 "편집"이라고 부를 수 있습니다.	10분
표현	전개1	스마트폰으로 영상 편집하기	스마트폰(안드로이드) 동영상 편집 앱인 "키네마스터"의 작동법을 익히고 12컷의 영상을 편집하여 완성된 영화를 만들 수 있다.	지난주에 숙제로 스마트폰에 '키네마스터' 앱을 다운로드 받아오라고 했을 거예요. 오늘은 스마트폰 동영상 편집 어플인 "키네마스터"의 작동법을 익혀보고 직접 편집을 해보는 시간을 갖도록 하겠습니다.	30분
쉬는 시간					10분



* 담임 선생님은 수업 전 쉬는 시간에 미리 학생들 스마트폰에 촬영 동영상 파일을 옮겨주어야 합니다. 컴퓨터와 스마트폰을 직접 연결하거나 혹은 스마트폰용 USB를 사용해서 파일을 전송할 수 있습니다.

표현, 감상	전개2	영화 포스터 만들기	내가 편집한 영상과 친구가 편집한 영상을 비교해서 감상하고 느낀 점을 이야기할 수 있다. 영화를 나타낼 수 있는 장면이나 문장을 정해서 영화 포스터를 만들 수 있다.	<p>편집을 다 했으면, 모둠별로 각자가 편집한 영상과 친구가 편집한 영상을 바꿔서 감상해보고 이야기해보는 시간을 갖도록 할게요. 동일한 촬영 장면이지만, 편집을 어떻게 하느냐에 따라 영화의 분위기가 달라질 수 있기 때문에, 내가 완성한 영화와 친구가 완성한 영화를 보고 다른 점을 찾아서 이야기해보도록 합시다.</p> <p>[모둠활동] 각자 스마트폰으로 편집한 영화를 친구들과 바꿔서 감상한 후 이야기 나누기</p> <p>이야기가 끝난 모둠은 이제 간단하게 포스터 그리기를 할 건데요. 우리가 영화를 보러 극장에 가면 영화 포스터들이 붙여있는 것을 볼 수 있죠? 그 영화 포스터에는 어떤 사진과 글씨가 쓰여 있나요? 바로 영화의 내용과 분위기가 잘 드러나는 멋진 포스터의 장면과 영화의 줄거리를 재미있게 표현한 문장이 있죠. 모둠별로 영화의 포스터를 만들어 보도록 합시다.</p> <p>[모둠활동] 영화 포스터 만들기</p>	35분
표현	정리	수업 마무리	영화 제작 과정을 마무리한다.	<p>포스터 만들기까지 해서 영화를 만들어보는 모든 과정을 다 마쳤습니다. 이제 다음 시간에는 내가 만든 영화와 친구들이 만든 영화를 함께 관람하고 느낀 점을 이야기해보는 시간을 가질 예정입니다. 레드 카펫을 밟는다는 생각으로 자신 있게 다음 수업 시간에 만나요!</p>	5분

▶ 키네마스터 앱의 작동법과 관련해서는 유튜브 동영상을 참고하면 좋습니다.

(<https://www.youtube.com/watch?v=qA4Soa3GO8Q> -->) 이 동영상 이외에도 많은 사용법 동영상들이 올라와 있으니 참고하면 됩니다)

(8) 15~16차시

학습 주제		내가 만든 영화와 친구들이 만든 영화를 감상하고 느낀 점 이야기하기	차시	15~16	
학습 목표		영화 관람 예절에 대해 이해하고 내가 만든 영화에 대해 소개할 수 있다. 친구들이 만든 영화를 보고 내용과 주제를 이해할 수 있다. 영화를 만드는 과정에서 느낀 점을 이야기할 수 있다.			
핵심 역량		심미적 감성역량, 의사소통역량	준비물	지난 시간에 만든 포스터	
영역	단계	교수 학습활동			시간
		주제	목표	내용	
감상	도입	영화 관람 예절 이해하기	영화 관람 예절을 이해할 수 있다.	<p>오늘은 드디어 여러분들이 직접 글을 쓰고 촬영하고 편집해서 만든 영화를 함께 감상하는 날입니다. 여러분들도 주변의 어른들이나 친구들과 함께 영화관에 가서 영화를 본 기억이 있으세요? 영화관에서 영화를 볼 때 지켜야 하는 예절들엔 어떤 게 있을까요?</p> <p>네, 맞아요. 다른 관객들에게 피해가 되지 않게 영화 감상 도중에는 큰 소리를 내거나 옆에 앉은 친구와 이야기하지 않습니다. 영화가 아무리 재미있어도 너무 큰 소리로 웃거나 옆 사람과 이야기하면서 영화를 본다면, 주변에 앉아있는 다른 관객들에게 피해가 될 수 있겠죠? 그리고 앞 좌석을 발로 차거나 움직여서 주변 사람들의 집중을 방해해서도 안 되구요.</p> <p>그리고 오늘 영화감상에서 가장 중요한 것은, 화면에 내 얼굴이 혹은 친구의 얼굴이 크게 나온다고 해서 놀리거나 소리 지르면 안 되겠죠? 우리가 다 함께 힘을 합쳐서 만든 한 편의 영화이기 때문에, 그 자체로도 매우 훌륭하고 칭찬받을 일입니다. 내가 상상했던 이야기의 장면들이 어떻게 영화로 바뀌어서 보여질 수 있는지를 중심으로 영화를 감상하시기 바랍니다.</p> <p>여러분들이 극장에서 영화를 관람할 때의 모습처럼, 우리도 교실 안에서 똑같은 마음으로 영화를 감상하도록 합니다.</p>	15분
				<p>* 내가 만든 영화를 보고 주제와 느낀 점 말하기</p> <p>* 친구가 만든 영화를 보고 주제와 느낀 점 말하기</p>	<p>* 영화를 보고 주제와 느낀 점을 말할 수 있다.</p> <p>* 영화를 만드는 과정에서 공동작업과 나의 역할을 이해하고 느낀 점을 말할 수 있다.</p>

				<ul style="list-style-type: none"> ▶ 영화를 보고 느낀 점은 무엇인가요? ▶ 영화를 보고 아쉬운 점이 있다면 무엇인가요? ▶ 영화를 만드는 과정에서 가장 재미있었던 점은 무엇인가요? ▶ 영화를 만드는 과정에서 가장 힘들었던 점은 무엇인가요? <p>※ (영화를 감상한 친구들에게) 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구가 만든 영화의 줄거리와 주제는 무엇인가요? ▶ 친구가 만든 영화에서 칭찬해주고 싶은 부분은 무엇인가요? ▶ 친구가 만든 영화를 보고 느낀 점은 무엇인가요? ▶ 친구가 만든 영화에서 궁금한 점이나 질문이 있다면 무엇이 있을까요? 	
쉬는 시간					10분
감상, 생활화	전개2	영화(영상 이미지)의 고유한 특징 이해하기	<p>영화(영상 이미지)를 통해서 알 수 있는 것과 표현할 수 있는 것을 이해한다.</p> <p>자, 친구들이 만든 영화까지 다 잘 보았습니다. 영화의 소재에서부터 대본, 그림, 촬영까지 모두 고생 많았습니다!!</p> <p>예전에는 관객의 입장에서 그냥 영화를 보기만 했다면, 이제는 우리가 영화를 만들었던 과정들을 떠올리면서 “저 장면은 이렇게 만들었구나”라고 상상해보는 것도 재미있을 것 같아요.</p> <p>모둠별 토론 시간</p> <p>※ 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영화를 보고 만드는 과정을 통해 새롭게 알게 된 사실과 느낀 점은 무엇인가요? ▶ 상상한 것을 글이나 그림으로 표현하는 것과 촬영을 통해서 영상으로 표현하는 것의 차이와 느낀 점은 무엇인가요? 	25분	
감상, 생활화	정리	영화 활용하기	<p>여러분들이 한 학기 동안 직접 경험한 이 과정을 통해서, 앞으로도 동영상을 촬영할 수 있는 스마트폰만 있다면 언제든지 영상을 만들고 편집해서 감상할 수 있게 되었습니다.</p> <p>※ 질문하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 앞으로 만들고 싶은 영상이 있다면 어떤 것이요? ▶ 앞으로 영화를 다시 한 번 더 만들게 된다면, 어떤 역할을 하고 싶나요? 그 이유는 무엇인가요? 	15분	

3.3. 추천 단편영화 목록

- 사라 로직, <다른 한 짝>(2014), 이집트, 4분, <https://www.youtube.com/watch?v=y0TxpNRDzII> (전 학년)
- 바박 안바리, <2+2=5>(2011), 이란, 6분, <https://www.youtube.com/watch?v=RwaCLbQ1Lps&t=326s> (4학년 이상)
- 조범식/류진아, <여름, 버스>(2018), 18분, 한국, <https://www.youtube.com/watch?v=-MliIE5PGrI> (4학년 이상)
- 김민경, <가족>(2016), 한국, 5분, <https://www.youtube.com/watch?v=NXPsKHqkuEM> (3학년 이상)
- 이현준, <아침 우유>(2019), 한국, 5분, https://www.youtube.com/watch?v=IE9ZLlR_8pY (5, 6학년)
- 김태훈, <엄마의 레시피>, 한국, 29초, <https://www.youtube.com/watch?v=EksJngZ-00g> (3학년 이상)
- 공동연출, <토끼걸>(2019), 한국, 6분, <https://www.youtube.com/watch?v=Qu5qjBSYpUg&list=PLxulhyPNomiP3LOIcUjjiJev6ys7eWIElq&index=40> (전학년)
- 단편애니메이션: <강아지 이야기 두 편(시작 0:36, 첫 번째 애니-안내견 이야기, 약 4분, 두 번째-강아지와 새 이야기, 약 4분)>, <https://www.youtube.com/watch?v=1fCANqVXfcE&t=2s> (전학년)
- 단편애니메이션: <엄마 까투리 KATURI>(2011), 극장판 공개, 한국, 29분, https://www.youtube.com/watch?v=u45Rc_xuzFc (전학년)
- 단편애니메이션: <For the Birds>, PIXAR, 미국, 약 3분 30초, <https://www.youtube.com/watch?v=EVSrblSeWnA> (전학년)

영화교육
활성화 정책 및
온라인 영화교육
전략 제안

제5장

영화교육 활성화 정책 및 온라인 영화교육 전략 제안

1. 교육부 정책 제안

- **영화의 정규교과 영역 편입 제안:** 현재 2022년 개정 교육과정에 대한 논의가 시작된 상태로, 영화교육이 기초 예술소양 교육으로서 교육적 효과를 발휘하기 위해서는 정규교과 영역에 편입이 요구됨. 이미 2015년 개정 교육과정 안에서 미디어 리터러시 교육 관련 내용이나, 국어, 미술, 실과 등 교과외의 성취기준이나 교수·학습 방법 등에 포함된 ‘영화를 활용한 교육’이 보다 체계적으로 구성되어 운영될 필요가 있음. 단독 교과로서의 편입보다는 타 교과(예술 교과, 비예술 교과)와의 연계를 통한 편입 추진에 대한 공감대가 형성된 것을 확인함. 이 경우 타 교과의 단원으로 편입되는 것도 검토할 필요가 있음.
- **‘학교 예술교육 스펙트럼’ 중 영화교육 영역 확대:** 학교 예술교육의 중요성이 인식되고 있는 상황에서 영화교육 영역을 확대할 것을 제안함. 2020년 1월 교육부가 발표한 「2020년 학교 예술교육 활성화 기본 계획」에는 질 높은 예술 수업을 구현하기 위한 교육과정 운영 지원 계획이 포함됨. 초·중·고 예술교육 연계성을 강화한 교급별 연수, 교수·학습자료 개발 방향은 음

악·미술을 ‘예술’의 한 분야로 이해하고, 다양한 예술 분야를 교과에 활용한 ‘학교 예술교육의 스펙트럼 확장’을 추구함. 확장된 스펙트럼에 영화를 비롯한 보다 다양한 예술교육이 포함될 필요가 있음. 지역 예술인, 예술 단체와 협력한 학교 안팎 협력 예술교육 등에도 영화교육을 확대 포함시키고, 예술교육 간 협력도 보다 확대해야 함.

- **교사 육성, 연수 및 재교육 강화:** 초등학교 교급별로 체계적인 영화교육을 운영하기 위해서는 영화교육을 현장에서 실천할 수 있는 교사 육성이 중요함. 초등학교 교사 영화교육 부전공 과정을 마련하고, 교육대학 및 사범대학에서 영화교육 교육과정 운영을 제안함. 또한 다양한 연수 과정과 교사연구회 등을 통한 재교육 및 연구도 지속되어야 함. 중앙 교육 연수원 등 직무 연수 기관의 연수콘텐츠와 교육부가 지원하는 시·도 교육청 자체 연수콘텐츠 등 교사 재교육 연수콘텐츠 ‘통합예술’ 분야를 비롯한 영화교육 내용이 확대될 필요가 있음.¹¹⁵⁾ 또한 교사연구회 등 영화교육 연구 교사에 대한 지원 확대도 필요함.
- **영화교육에 필요한 영상자료의 저작권 문제해결:** 지속적으로 제기되는 제안사항으로 수업 시간에 어떤 영화를 어떻게 교육 자료로 활용할 것인가의 문제는 교사가 자의적으로 해결하기 어려움. 또한 영화자료가 교육적으로 유용한지에 대한 명확한 개념이 확립되지 않은 상태임을 고려하면 수업 자료로 영화를 활용하는 것은 그 자체로 논란의 여지도 있기 때문에 교육부 차원의 연구와 지원도 필요함. 2020년 코로나19 상황에서 온라인 교육이 확대되면서, 교육부-문화체육관광부, 지역 교육청 등을 통해 저작권 관련 가이드가 제공되었으나, 보다 적극적인 차원의 대응을 제안함. 예를 들어, 영화를 비롯해 다양한 영상 콘텐츠 중 수업시간에 활용하기에 적합한 ‘추천 영화 및 영상 콘텐츠’ 목록을 교과목별로 만들어 해당 콘텐츠의 저작권을 해결한 후 특정 플랫폼이나 저장 미디어 등을 통해 수업 시간에 활용할 수 있게 하는 방식도 가능함. 해당 목록은 정기적으로 업데이트하며 저작권을 해결하는 시스템이 필요함.
- **(가칭)영화교육 추진단 구성:** 공교육 내에서 영화교육을 활성화하기 위해 교육부, 문화체육관광부, 영화교육 관련 공공단체, 대학의 영화학과, 영화 학술단체 등을 비롯해 학교, 교사, 학부모 등이 참여하는 네트워크 구축을 제안함. (가칭)영화교육 추진단을 구성하여 영화교육의 필요성을 공론화하고, 협력을 통해 영화교육을 추진하여 확대해야 함. 2019년 2월 학생을 비롯한 모든 국민의 문화예술체육 향유권 증진을 위해 체결된 교육부-문체부 업무협약에 따른 사업을 통해 영화교육 네트워크 구축 및 강화도 필요함.

115) 본 연구의 현장 실태조사의 설문 조사 대상 교사 24명 중 영화교육 관련 연수 경험자는 9명(37.5%)이었음. 참조. 본 보고서 (표 3-45), 130쪽.

2. 영화진흥위원회 정책 제안

- **다양한 영화교육 프로그램의 개발 및 지원:** 초등학교를 비롯해 공교육 안팎에서 다양한 방식으로 운영할 수 있는 영화교육 프로그램을 개발하고 지원할 것을 제안함. 본 연구가 제시한 초등학교 영화교육과정 중 감상, 표현, 생활화 각 영역을 비롯해 기획, 시나리오, 연출, 촬영, 편집, 분석 등 세부 교과 내용을 담아내는 교육 프로그램을 개발하여, 학교 현장에서 교사가 감상교육과 창작 교육을 운영할 때, 적절한 프로그램을 선택하고 응용하여 활용할 수 있어야 함. 학교 밖 영화 단체와 협력하여 지역 연계 영화교육 프로그램을 개발할 것도 제안함. 현재 활용되고 있는 학교 안팎 영화교육 프로그램과 연계를 추진할 필요도 있음. 온라인용, 오프라인용 교육 프로그램 개발 및 지원이 모두 필요함.
- **동영상 교육 콘텐츠 개발 및 지원:** 영화교육을 위한 동영상 교육 콘텐츠의 개발 및 지원도 제안함. 영화에 대한 학생들의 흥미를 높이고, 교사와 학생, 학부모 등이 자기 주도적으로 영화 관련 지식을 쌓는데 활용할 수 있음. 개인 차원과 학급 차원에서 접근할 수 있어야 함. 예를 들어 학교 교육 현장에서 국어 교과와 연계한 영화감상 교육을 진행하기에 앞서 영화 감상법과 관련한 사전 지식을 동영상 콘텐츠를 통해 습득할 수 있음. 창작 교육에 앞서 스마트폰을 활용하는 방식을 동영상 콘텐츠를 통해 교육할 수도 있음. 또한 교사 교육용이나 학부모 등을 대상으로 한 영화교육 인식 개선용을 동영상 콘텐츠 개발도 필요함. 개발된 동영상 콘텐츠가 온라인 플랫폼을 통해 학습자에게 전달될 경우, 교육적 효과가 더 높아질 수 있음. 소정의 교육과정을 이수한 경우, 이를 증명하는 수료증을 발급하는 방안도 필요함.
- **청소년 영화교육용 ‘공유 플랫폼’ 개발:** 영화교육에서 활용되는 영화, 영상 콘텐츠 및 교육 자료를 제공하는 공유 플랫폼의 개발과 지원을 제안함. 공유 플랫폼을 통해서 다양한 자료 및 콘텐츠를 제공할 것도 제안함. 청소년 영화교육 관련 연구 결과, 영화교육 표준안, 학습지도안, 교육 자료, 앞서 개발을 제안한 교육프로그램과 동영상 교육 콘텐츠 등도 제공할 수 있음. 교육부와 교육청 단위에서 활용하고 있는 교육포털과의 협력도 필요함. 그밖에 각 학교, 교사, 영화교육 단체 등이 기존에 개발한 교육 자료를 제공하기 위한 제도 마련 및 협력도 필요함. 공유 플랫폼을 통해 저작권을 해결한 영화 및 동영상 교육 콘텐츠를 제공하고, 영화교육 결과물 공유도 추진한다면, 영화교육 활성화에도 기여할 수 있음.
- **교강사 육성 및 지원 확대:** 영화교육에 관심이 있는 교사와 전문 강사의 육성을 위한 ‘영화 교·강사 육성 프로그램’ 활성화 및 지원 확대도 제안함. 타 기관이나 대학 등과 연계하여 운영

할 수도 있음. 기존 교·강사 연구회 및 자발적인 영화교육을 연구하고 진행하고 있는 교·강사 모임 등에 대한 지원도 필요함. 이는 영화인 재교육 차원에서도 매우 필요한 사항으로 판단됨. 현재 운영되고 있는 교사 직무연수 과정에도 영화교육 관련 내용이 확대될 수 있도록 지원해야 함. 앞서 제안한 동영상 교육 콘텐츠 개발을 통해서도 교·강사 육성 및 지원을 확대할 수 있음.

- 영화교육 네트워크 구축 제안:** 앞서 제안한 내용이 구체화되기 위해서는 학교 안팎의 다양한 영화교육 운영 주체가 협력해 네트워크를 구축할 필요가 있음. 현재 학교, 지자체, 지역 문화 예술 기관, 청소년영화제, 영화관 등에서 다양한 영화교육 프로그램을 운영하고 있음. 교사 차원의 교육도 진행되고 있음. 영화진흥위원회는 영화교육이 공교육 안팎에서 확대 구현될 수 있도록 체계적인 로드맵을 마련하고, 교육부·문체부를 비롯해 다양한 유관 단체, 교·강사, 영화인 등과 협력하는데 주축이 되어야 함.
- 영화교육 인식 개선 및 홍보 노력:** 영화진흥위원회는 영화교육에 대한 공론의 장을 마련하고, 영화교육에 대한 인식 개선 및 홍보를 위한 노력도 강화하여야 함. 영화교육에 대한 공감대가 형성되어야만 정규교과에 편입도 가능함. 학교 안팎에서 영화교육에 대한 긍정적인 인식과 부정적인 인식이 공존하고 있음. 예를 들어 교사가 영화교육을 진행하기 위해서는 학교장과 학부모에게 미리 교육 목표 등을 구체적으로 제시하는 게 현실임. 영화산업 내에서도 영화교육에 대한 긍정적인 인식만 존재하지는 않음. 학생·학교·교사·학부모·영화인 대상으로 영화교육 관련 정보를 제공하고, 적극적인 홍보를 통해 영화교육의 필요성과 효과에 대한 공감대를 이끌어내야 함. 또한 영화진흥위원회에서 주관하고 있는 영화교육 관련 사업들이 교육 현장에서 효과적으로 활용될 수 있도록 교사 및 학교 대상 홍보 노력도 확대해야 함. 학생·교사·학부모·시민이 참여하는 교육영화제와 같은 축제 등을 확대하는 것도 제안함. 앞서 교육부에 제안한 (가칭)영화교육 추진단 사업으로도 추진이 가능함.

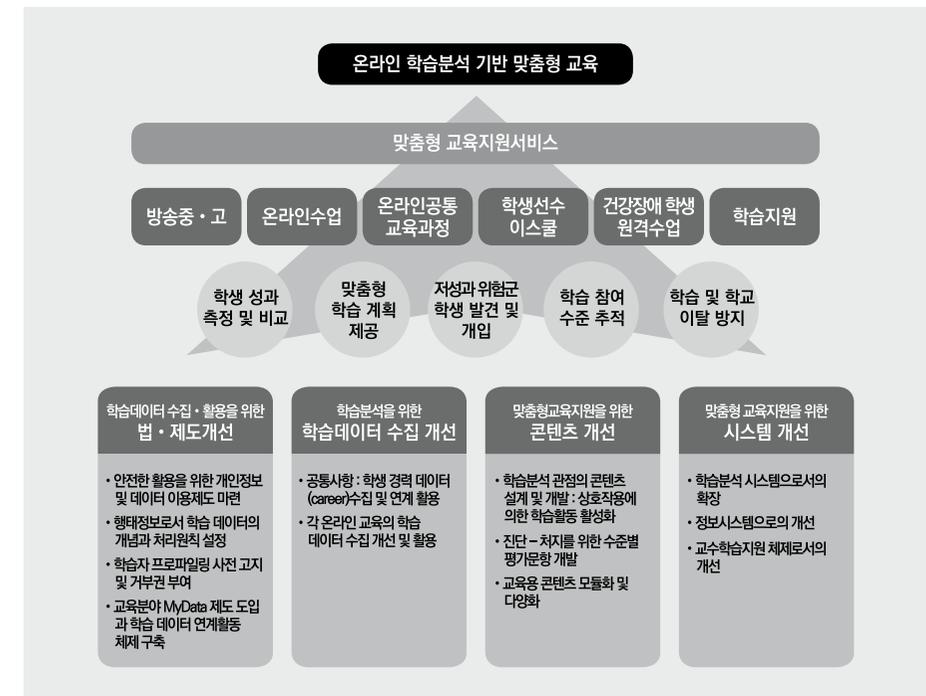
3. 온라인 영화교육 전략 제안

3.1. 온라인 영화교육 운영 방안 제안

가. 온라인 교육 환경의 필요성

- 디지털과 네트워크 기술에 기반한 4차산업혁명 시대로 진입함에 따라 학교 교육뿐만 아니라 정부 부처에서 운영하는 교육사업의 혁신적인 변화 요구가 증대하고 있으며, 다양한 학습자의 요구와 학습 상황에 대응한 유연한 맞춤형 교육이 중시되면서 온라인 교육을 이용하는 학습자층이 증대하고 있음.
- 온라인 교육은 기존의 수업방식과 달리, 시간 및 공간적 제약에서 벗어나 학습자의 상황에 맞는 교육의 기회를 제공할 수 있으며, 학습자의 수준에 따라 눈높이 맞춤형 교육을 다양하게 제공할 수 있어 21세기 인터넷 기반의 사회에 들어서 대표적인 원격교육 시스템으로 자리 잡음.¹¹⁶⁾

〈그림 5-1〉 한국교육개발원이 제시한 ‘온라인 학습분석 기반 맞춤형 교육’의 체계
참고자료: 손찬희, 「온라인 학습분석 기반 맞춤형 교육지원 방안 연구」, 한국교육개발원, 2019, viii쪽.



116) 정광희, 장혜승, 손찬희, 김은영, 서재영, 이상철, 「중등교육 온라인 개방형 교육체제 구축 방안」, 한국교육개발원, 2018, 19-22쪽.

- 특히 2020년 코로나19 확산에 따라 대면 교육이 불가한 상황에서 온라인 교육 환경과 온라인 기반 교육 콘텐츠가 교육의 안정적 운영에 기여를 함으로써 온라인 교육 환경의 개선과 상시적 운영의 필요성이 대두됨.
- 교과내용이 주로 개념과 사실의 전달인 경우, 양질의 동영상 콘텐츠로 제작하여 온라인으로 제공함으로써 교육적 효과를 증대시킬 수 있음. 또한 온라인 교육 환경은 학습자 맞춤형 교육 서비스를 제공할 수 있을 뿐만 아니라, 학습자의 진도와 학습효과 등 학습자 관련 정보 및 데이터를 확보할 수 있고, 이를 통해 온라인 및 오프라인 교육 콘텐츠 및 환경을 보다 학습자에 맞게 개선할 수 있음.¹¹⁷⁾
- 2021년 교육부는 4차산업 혁명을 대비한 선도적 교육 환경 구축을 위해 온라인 교육 시스템 및 교육 콘텐츠 구축에 많은 예산을 증액했음.

나. 온라인 영화교육의 운영 방안

- 온라인 영화교육은 시스템 구축과 콘텐츠 개발이라는 차원에서 전략이 수립되어야 함.

1) 온라인 영화교육 운영 시스템 구축

- 온라인 영화교육을 위해서는 동영상 및 디지털 형태의 교육 콘텐츠를 제공하고, 학습과정 운영 및 관리 등을 위한 학습자관리시스템(LMS) 및 학습콘텐츠관리시스템(LCMS)의 구축이 필요함.
- 온라인 영화교육 시스템 유형은 추구하는 영화교육의 목적과 범위에 따라 다양하게 구성될 수 있음. 교육 포털 수준의 시스템이나 앞서 정책 제안한 공유 플랫폼 등 다양한 시스템 구축을 고려할 수 있음.
- 또한 학습자 관리 체계도 구축되어야 함. 온라인 수업 과정에서 발생할 수 있는 다양한 질문과 문제들을 신속하게 해결할 수 있는 전문 튜터링(Tutoring)제도가 필요함.

2) 온라인 영화교육 콘텐츠 개발

- 학습자 중심의 영화교육 콘텐츠가 개발되어 운영되어야 함. 온라인 교육에서 말하는 교육용 콘텐츠는 주로 강의 동영상을 의미함. 동영상 강의 중심, 즉 이러닝(e-learning)은 교수자의 강의를 직접 촬영한 동영상을 중심으로 운영됨. 동영상 강의는 학습자 중심의 학습이 아닌 교수의 일방적 강의 유형에 해당하기 때문에, 완전한 유형의 온라인 교육 콘텐츠라고 할 수

없음. 이를 위해서는 학습자가 스스로 문제를 해결하고, 학습 내용을 설계하고, 교수자와 소통할 수 있는 네트워크 기반의 쌍방향 디지털 영화 교재를 개발하여 보급할 필요가 있음.

- 온라인 학습을 위한 영화자료 구축도 필요함. 온라인 영화교육에 활용할 수 있는 영화 및 관련 다양한 동영상 자료가 구축 대상임. 직접 개발하거나 기존 개발된 콘텐츠를 확보하여 영화 교육 공유 플랫폼이나 교육 시스템에서 제공하여 활용할 수도 있음.
- 온라인 영화교육 시스템 구축 이전에는 현재 활용되고 있는 청소년 영화교육 관련 포털과 플랫폼에서 공유될 수 있는 방안 추진도 필요함. 예를 들어 교과서 출판사에서는 교과서 관련 내용을 영상자료로 제작해 자체 플랫폼에서 제공하거나 영상 링크를 제공하기도 함. 이 경우 교사는 온라인 학교 교육을 위해 사용하는 e-학습터와 같은 공공플랫폼에서 해당 영상자료의 링크를 선택해 활용할 수 있음.
- 한편 교사 직무연수의 경우, 온라인 교육이 차지하는 비율이 매우 큼. 교사 재교육을 위한 온라인 영화교육 콘텐츠 개발하여, 교사 직무 연수 기관에서 활용할 수 있는 방안도 모색할 필요가 있음. 연수 기관과의 협력을 통한 공동 개발 등도 추진할 필요가 있음.
- 온라인 영화교육 콘텐츠 평가 및 개선(업데이트) 체계도 구축해야 함. 동영상 콘텐츠 평가 제도를 도입하여 학습자가 과정을 수료한 후 해당 수업의 내용 및 운영에 대해 평가할 수 있어야 함. 학습자의 수업 평가 및 개선 사항을 매년 동영상 수업 자료를 자체적으로 평가하고 개선하는 데 중요한 지표로 활용할 필요가 있음.

117) 김지현, 정재범, 조재춘, 임희석, 「온라인 학습판단 시스템을 활용한 e-러닝 동영상 수업의 효과연구 - 초등학교 사회과 수업을 중심으로」, 『한국융합학회논문지』, 10권 2호, 2019, 141~148쪽

다. 영상콘텐츠 관련 온라인 교육의 사례

1) 국내사례: 에듀코카(EDUKOCCA)

<그림 5-2> 에듀코카 홈페이지

자료출처: <https://edu.kocca.kr>



- 교육기관: 한국콘텐츠진흥원
- 교육내용: 콘텐츠 제작과 관련된 다양한 소프트웨어, 프로그래밍 언어, 강의 동영상 등으로 구성.
- 운영방식: 정규과정 및 열림 강좌
- 세부 영역: 방송영상, 게임, 만화/애니/캐릭터, 문화 일반, 인문/경영/교양 등으로 구분
- 대표강좌: 게임시스템 기획 / 게임 캐릭터 애니메이션 / Adobe Premiere Pro CC / 스마트폰을 활용한 영상제작 / 정윤철 영화감독의 슬기로운 영감지식 / VR콘텐츠의 특징 및 제작의 이해 / 콘텐츠 특허와 상표권 등.

2) 국외 사례: 옥스퍼드 로얄 아카데미(Oxford Royale Academy)

<그림 5-3> 옥스퍼드 로얄 아카데미 '영화학' 홈페이지.

자료출처: <https://www.oxford-royale.com/online-courses-on-demand/film-studies/>



- 소개: 13~18세 청소년을 대상으로 운영되는 여름 단기 교육과정(summer school)임. 옥스퍼드 대학교, 케임브리지 대학교, 세인트 앤드류 대학교, 임페리얼 칼리지 런던 및 예일 대학교의 우수한 교수와 연구진이 교수자로 참여함.
- 교육 내용: 인문 예술, 경영, 경제, 공학, 건축, 영문학, 법, 의학, 코딩 등 다양한 분야의 교과과 온라인으로 진행됨.
- 교과 과정: 인문 예술 영역에 영화학 입문(Introduction to Film Studies), 영화의 등장(The Beginning of Film, 1-1.5시간), 1970년대부터 현재까지의 영화역사(1970s to the Present Day, 1-1.5시간), 세계 및 트랜스내셔널 영화(World & Transnational Cinema, 1-1.5시간), 영화리뷰 쓰기(Writing Film Reviews, 1-1.5 시간) 등
- 특징: 1) 전문 강사진의 온라인 튜터리얼 제공, 2) 학습자 간 토론 시간 제공, 3) 최종 과제 평가 및 수료증 발급, 4) 부가 학습 자료 제공 등

결론 및 제언

제6장

결론 및 제언

결론

- 본 연구는 이론 연구와 조사 연구 결과를 바탕으로 초등학교 영화교육 표준안을 개발했다. 영화교육 표준안 개발은 보편교육으로서의 영화 공교육 모델을 구축하는 것으로서, 초등학교 영화교육의 목표와 교육 영역, 교급별 성취기준과 학습지도안을 개발하여, 교육 현장에서 지속적으로 활용 가능한 기본 틀을 마련했다는 의미가 있다.
- 영화교육의 필요성과 교육학적 이론 연구를 통해 영화, 영화교육, 영화 리터러시 교육 등이 다양하게 해석되고 있음을 재확인하였는데, 이는 영화교육의 다양한 가능성을 의미하는 것이기도 하다. 이에 본 연구는 보편교육으로서의 초등학교 영화교육을 문화예술교육 범주 안에서 감상 및 비평과 창작(제작) 교육을 통합한 영화 리터러시 교육으로 제안했다.
- 이는 전문가 20명을 대상으로 3차에 걸쳐 실시한 델파이조사 결과와 전국 9개교 교사 24명, 학생 352명을 대상으로 진행한 현장 실태조사 결과를 반영한 제안이기도 하다.
- 현재 초등학교에서는 영화감상과 창작 교육을 통해 ‘영화를 활용한 교육’과 ‘영화에 대한 교육’이 타 교과와의 연계, 창의적 체험활동, 교과와 창의적 체험활동 시간 재구성 등의 방식으로 교사 및 외부 강사에 의해 진행되고 있는데, 표준화된 영화교육 과정, 관련 교육 자료 등의 필요성을 인식하고 있었다. 교육표준은 교육의 획일화 우려도 있지만, 보편교육에서 교육의

목표와 방향을 설정하는 역할을 한다. 개별 교육 현장에 맞게 변경 활용 가능하게 개발되어야 하는 이유이기도 하다.

- 영국, 프랑스, 독일, 미국 등 해외 영화교육 사례를 정리하며, 영화교육이 예술교육이나 미디어 교육의 일환으로 타 교과와의 통합 교육 방식으로 실행되고 있음을 확인했고, 정규교과 교육표준 안에 영상, 영화, 미디어 등의 내용이 포함된 것도 확인했다. 이는 우리나라 2015년 교육과정 안에 미디어 교육, 디지털 리터러시 교육 등의 내용이 포함된 방식과 비슷하다.
- 교육학적 배경을 포함한 이론 연구와 델파이 조사, 현장 실태조사, 협의체 자문단 운영 결과 등을 바탕으로 개발한 영화교육 표준안의 총론에서 본 연구는 영화교육의 성격을 “영화의 감상과 창작 활동 과정에서 예술적 소양과 감수성을 기르고, 창의적인 표현력을 키울 수 있다. 생각하기, 상상하기, 말하기, 글쓰기, 만들기, 영상으로 표현하기 등의 활동을 통해 창의·융합적 고등 사고력을 함양할 수 있다. 또한 영화는 개인의 일상생활에서 지식 탐구와 의사 표현의 도구로서 공동체 안에서 문화 향유력을 길러줄 수 있다. 다양한 문화와 타인의 가치관으로 세상을 볼 수 있는 공감 능력도 키워 민주시민에게 필요한 능력을 길러 줄 수 있다. 따라서 영화교육은 창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량 등의 핵심역량을 증진시키는 교육으로서 소통·공감 능력, 창의적 표현능력, 공동체 능력, 문화예술 향유 능력, 자기관리 능력을 그 역량으로 삼는다.”고 제안하며 최종 목표도 제시했다.
- 총론을 바탕으로 교급 별 각론을 개발했는데, 아동 발달단계에 따라 교급별 교육으로 영화교육 영역을 감상, 표현, 생활화로 구분하고 영역별·교급 별 목표와 성취기준도 제안했고, 교육 현장에서 활용할 수 있는 예시로서 교급 별 학습지도안도 개발해 제안했다. 총론과 각론을 바탕으로 개발한 1~2학년용 영화감상 교육 4차시 학습지도안, 3~4학년용 영화감상 및 만들기 교육 10차시 학습지도안, 5~6학년용 영화감상 및 만들기 교육 16차시 학습지도안은 타 교과 연계 및 단독 교육, 감상 교육 및 창작 교육 모두에서 전체 차시, 일부 차시 등을 선택하여 활용할 수 있다.
- 본 연구에서 개발한 영화교육 표준안과 학습지도안이 영화감상과 창작이 유기적으로 통합된 보편교육으로서의 영화 리터러시 교육의 가능성을 확인하게 하고, 보편교육으로서의 영화교육에 대한 공감대 확대에 기여하길 기대한다.

후속 연구 제언

- **영화교육 표준안 개정 연구:** 본 연구에서 개발한 초등학교 영화교육 표준안은 이후 지속적인 보완과 개정이 필요하다. 교육 현장과의 피드백을 통해 다양한 교육과정에서 활용 가능한 표준안으로 유지하는 후속 연구가 지속될 필요가 있다. 이를 위해서는 영화교육학의 영역 확대 역시 필요하다.
- **영화교육 학습지도안, 교육자료 개발:** 본 연구에서 개발한 학습지도안은 일종의 모듈 형태로서 교육 현장에서 전체 차시, 일부 차시로 활용할 수 있도록 했다. 이는 예시로서 이후 더욱 다양한 내용을 다룬 지도안이 개발되고 지속적으로 보완될 필요가 있다. 앞서 정책으로 제안했던 영화교육 공유 플랫폼 운영을 통해 표준안, 지도안, 교육자료 등을 비롯해 영화진흥위원회가 3개년 계획을 통해 이룩한 성과들을 제공하는 체계 구축도 필요하다. 영국의 BFI, 프랑스의 CNC, 독일의 키노 펜스터 등과 같은 기관도 영화교육 커리큘럼, 프레임워크, 스탠다드 등으로 칭해지는 표준을 비롯해 온라인, 오프라인 교재 등도 제공하고 있다. 또한 이미 자체적으로 개발해 사용되고 있는 다양한 교육 자료와 지도안이 공유되고, 보완되는 것도 필요하다. 이를 위해서는 영화교육 주체들의 협력 구축이 선행되어야 한다.
- **지속적인 실태조사 연구:** 본 연구는 코로나19 확산 상황에서 진행되어 현장 실태조사에서 교사나 학생 대상 심층 인터뷰를 계획대로 진행하지 못했다. 교사 24명과 학생 352명을 대상으로 시행한 조사 규모도 아쉬웠다. 전국 9개 학교로 지역을 고려했지만, 조사 규모가 크지 않아 우리나라 전체 초등학교 영화교육 현황으로 보긴 어렵다. 이후 단독 연구로서 전국 규모의 정기적인 실태조사를 제안한다. 문화예술교육진흥원에서 실행하고 있는 문화예술교육 실태 조사는 전수조사지만, 영화교육 현황을 구분해내기가 쉽지 않고, 정규교과 내에서 교사가 시행하고 있는 보편교육에 대한 현황 파악도 어렵다. 정기적인 조사를 통해 영화교육 추세 변화 및 교육효과 비교 분석이 가능할 것이다. 실태조사 데이터를 근거로 영화교육 활성화 위한 효과적인 방안 도출도 기대할 수 있다.

참고문헌

단행본

노가현, 조형석, 김정현, 『콘텐츠가 전부다』, 미래의 창, 2020.

데이비드 R. 샤퍼 David R. Shaffer/ 캐서린 킵 Katherine Kipp, 『발달심리학』, 송길연/장유경/이지연/정윤경 옮김, CENGAGE Learning 8판, 2012.

이숙정, 『미디어 리터러시는 무엇인가』, 김경희 외 7인(편), 한울엠플러스, 2018.

이아람찬, 『영화교육론』, 커뮤니케이션북스, 2005.

이종성, 『델파이 방법』, 교육과학사, 2001.

전국 국어 교사 모임 매체연구회, 『미디어 수업 이야기』, 해냄에듀, 2019.

정문성·김동일, 『열린교육을 위한 협동학습의 이론과 실제』, 형설출판사, 1999.

차승민, 『영화를 함께 보면 아이의 숨은 마음이 보인다』, 전나무숲, 2013년 『아이의 마음을 읽는 영화 수업』, 에듀니티, 2016.

황보성진·박지윤·이은희, 『영화교육의 이해와 실제』, 커뮤니케이션북스, 2010.

BFI, 『Film: 21st Century Literacy』, 2012.

논문

강영신, 「영상매체를 통한 미술과 수업지도 방안-TV 광고를 활용한 고학년 수업을 중심으로」, 광주교육대 석사학위논문, 2012.

구영은, 「초등학교 저학년 학생을 대상으로 한 놀이학습 기반 언플러그드 교육의

효과성 분석」, 경인교육대 석사학위논문, 2015.

고길섭, 「학교에서의 문화예술 교육은 어떻게 가능한가」, 『문화과학』 27호, 문화과학사, 2001, 67~82쪽.

금보상, 「초중등학교 영화교육에서의 통합교육방법론」, 『모드니 예술』 4호, 한국문화예술교육학회, 2011, 127~138쪽.

김기욱, 「초등 영어 교육 설문 분석을 통한 초등학교 영어 공교육 활성화 방안」, 수원대 석사학위논문, 2013.

김나리, 「2015 개정 교육과정 고등학교 연극 교과 '감상' 단원 연구」, 『교육연극학』 12.1, 2020, 161~182쪽.

김병주, 「연극과 교육의 접목 - 초등학교교과의 연극단원 구성에 관한 소고」, 『교육연극학』 10.1, 2018, 95~112쪽.

김석범, 「학교문화예술교육 현황 및 개선방안 연구」, 『영상기술연구』 29호, 한국영상제작기술학회, 2018, 69~87쪽.

김소영·전주성, 「초등학교 수행평가 활동 전반의 타당성에 관한 연구」, 『열린교육연구』, 17권 2호, 2009, 129~153쪽.

김수연, 「2015 개정 교육과정이 추구하는 창의·융합 형 인재 양성과 핵심 역량 함양을 위한 연극의 활용 방안 연구」『한국초등국어교육』 61, 2016, 33~61쪽.

김수정·최셋별, 「문화예술교육정책은 왜 혼란스러운가?: 문화예술교육정책 연구를 위한 사회학적 시론」, 『문화와사회』 8호, 한국문화사회학회, 2017, 7~54쪽.

김승자·최창우, 「초등학교 수학과 수행평가 실천에 관한 연구: 자기평가, 동료평가, 관찰평가를 중심으로」, 『한국초등수학교육학회지』, 10권 1호, 67~87쪽.

김정선·박정윤·연혜경, 「초중등학교 교과 통합형 문화예술교육 모형개발 연구」, 『조형교육』 32호, 한국조형교육학회, 2008, 1~36쪽.

김지현, 정재범, 조재춘, 임희석, 「온라인 학습판단 시스템을 활용한 e-러닝 동영상 수업의 효과연구 - 초등학교 사회과 수업을 중심으로」, 『한국융합학회논문지』, 10권 2호, 2019, 141~148쪽.

김희숙, 「조형놀이를 통한 효과적인 색채지도에 관한 연구-초등학교 저학년을 중심으로」, 인천교육대 교육대학원 석사학위논문, 2003

박남정, 「2015 개정 교육과정의 핵심역량으로 살펴본 미술교육의 미래교육 방향 탐색」, 『美術教育論叢』 30.3 2016, 121~144쪽.

박미아, 「실제 수업을 통해 본 초등영화교육 방안 연구」, 『영화교육연구』 11권 0호, 한국영화교육학회, 2009, 21~41쪽.

박상돈, 「새로운 미디어 시대의 미술교육 방향」 『美術教育論叢』 29.1 2015, 167~191쪽.

박상진, 「2015 개정 교육과정의 창의·융합 교육을 위한 연극 교과 교육의 방향성 모색」, 국내석사학위논문 성결대학교 교육대학원, 2019.

손찬희, 「온라인 학습분석 기반 맞춤형 교육지원 방안 연구」, 한국교육개발원, 2019

신동인·조연호, 「한국의 초등학생을 위한 연극교육 프로그램의 효과성에 관한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 14.1 2014, 528~536쪽.

신문승, 「능동적 학습자의 학업성취에 영향을 미치는 초등 프로젝트기반학습의 효과 분석」, 『학습자중심교과교육연구』, 2019, 813~830쪽.

안유진·손은경, 「텔파이 연구방법 중심 아동 교육연극 프로그램 개발 기초연구」, 『예술인사회융합멀티미디어논문지』 7.11, 2017, 315~328쪽.

오판진, 「초등학교 교육연극의 유형과 특징 연구」, 『교육연극학』 4호, 2012, 54~74쪽.

오현진, 「창의융합형 인재양성에 있어 통합예술교육이 상상력 발현에 미치는 영향-초등학교 4학년 예술 교과교육을 중심으로」, 성균관대 국내박사학위논문, 2018.

유지선, 「초등학교 예술다면 교육과정기준 총론개발」, 고려대 대학원, 국내박사학위논문, 2020.

이성은·이지은, 「2009 개정 국어과 교육과정 실행을 위한 단계적 교육연극 프로그램 개발」, 『한국초등국어교육』 49, 2012, 97~131쪽.

이용선, 「영화리터러시 교육프로그램이 초등학교 고학년 학생의 사회성과 자아존중감에 미치는 영향」, 석사학위논문, 서강대학교 언론대학원 미디어교육 전공, 2019.

이재승·정필우, 「국어과 협동 학습의 의미와 방법」, 『청람어문교육』, 27호, 2003, 491~512쪽

이아람찬, 「학교 영화교육과 영화 리터러시」, 『씨네포럼』 제 32호, 동국대학교 영상미디어센터, 2019, 151~181쪽.

이주연, 「학교미술교육의 핵심 역량으로서 창의적 사고 역량에 대한 논의」, 『미술교육연구논총』 55호, 2018, 1~27쪽.

이지은, 이성은, 「교육연극 기반 국어과 통합 수업 모형 개발」 『교과교육학연구』 18.3 2014, 541~560쪽.

임경란, 「교육연극 수업이 학업적 자아개념과 학업성취에 미치는 효과」 국내석사학위논문 부산교육대학교 교육대학원, 2005.

임승희·김소용·이유리, 「문화예술교육의 효과 연구: 토요문화학교 사업을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 30, 인문콘텐츠학회, 2013, 225~245쪽.

장연자, 이주연, 「제4차산업혁명 시대 미술교육의 방향」 『미술교육연구논총』 52호, 2018, 67~94쪽.

전경란, 「한국 문화예술교육연구 경향 분석」, 『문화정책논총』 31, 한국문화관광연구원, 2017, 76~96쪽.

전두리, 「국어교육학 : 융복합 교육으로서 학교문화예술교육의 개념과 의미 탐색 -문학, 음악, 미술, 연극의 연계를 중심으로-」, 『새국어교육』 0.106 2016, 93~124쪽.

전숙희, 「초중등 영화교육 연구 : 초등영화교육연구」, 『영화교육연구』, 한국영화교육학회Vol.12, 25~48쪽.

전지영, 「문화예술교육의 오해들: 학교문화예술교육을 중심으로」, 『한국예술연구』 16호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2017, 265~279쪽.

정경림, 「초등교육과정 예술교육으로서의 교육연극 통합수업 연구」 국내석사학위논문 경기대학교 문화예술대학원, 2010.

정상식, 「초등교과서를 활용한 문화예술교육 프로그램 개발연구」 국내석사학위논문 예원예술대학교 문화·영상창업대학원, 2013.

정소화, 「1인 미디어 영상 표현 활동이 시각적 소통 능력에 미치는 영향」, 서울교육대 석사학위논문, 2018.

정인경·최윤소, 「수정 텔파이 기법을 활용한 통합체육교육 평가지표 개발 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 18권 12호, 학습자중심교과교육학회, 2018, 367~384쪽.

정현선, 「언어문화소통 기술의 관점에서 본 미디어 리터러시의 고찰」, 『한국학연구』 25호, 고려대학교한국학연구소, 2006, 71~101쪽.

정현선 외 5명, 「핵심역량 중심의 미디어 리터러시 교육 내용 체계화 연구」, 『학습자중심교과교육연구』 16권/11호, 학습자중심교과교육학회, 2016, 211~238쪽.

지혜미, 「교육연극 활동이 기초 문식성 향상에 미치는 영향 연구」, 국내석사학위논문 교육대학교 교육전문대학원, 2018.

최경민, 「초등학교 저학년 바른 인성함양을 위한 교육과정 재구성 실천방안 탐색: 프로젝트기반학습」, 『인성교육연구』, 2017, 32~55쪽.

최지영, 「학교연극의 필요성 및 그 가능성」, 『교육연극학』 4호, 2012, 89~102쪽.

태진미, 「창의적 융합인재양성. 왜 예술교육에 주목하는가」, 『영재교육연구』 21권/4호, 한국영재학회, 2011, 1011~1032쪽.

허순영·장덕준, 「조사연구에서 평정척도를 이용한 개인의 가치 측정」, 『통계연구』 13권 2호, 통계청, 2008, 122~148쪽.

황영주, 「초등 미술교육에서 영상교육의 현장 실태 조사 분석」, 『미술교육연구논총』 33호, 한국교육대학교 미술교육학회, 2012, 69~92쪽.

황정현, 「창의적 사고력 계발을 위한 교육연극의 역할과 기능」, 『교육연극학』 3호, 2010, 301~315쪽.

황치성, 「미디어 리터러시가 창의적 사고 및 21세기 핵심역량에 미치는 영향」, 『사이버교육연구』 9권/1호, 한양사이버대학교 종합연구원, 2015, 23~31쪽.

연구보고서

가톨릭대학교 산학협력단 신승화 외 3인, 「문화예술교육론 연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2007.

국립교육평가원, 『수행평가의 이론과 실제』, 대한교과서, 1996.

교육부, 「2015년 개정 교육과정 총론 및 각론」, 2015.

교육부, 「2015 학교 진로교육 목표와 성취기준」, 2016.

교육부, 「초중등학교 교육과정 총론」, 2015.

교육부, 「음악과 교육과정(별책12)」, 2015.

교육부, 「미술과 교육과정(별책13)」, 2015.

교육부, 「2015 개정 교육과정 창의적 체험활동(안전한 생활 포함) 해설」, 2016.

교육부, 「2017 학교예술교육 활성화 추진 계획」, 2016.

교육부, 「2018 학교예술교육 활성화 기본 계획」, 2018.

교육부, 「2018 학교예술교육 중장기 계획」, 2018.

교육부, 「2020 학교예술교육 활성화 기본 계획 보고서」, 2020.

교육부, 「2020 학교예술교육 활성화 기본 계획 보고서」, 2020.

이아람찬 외 4인, 『청소년 영화 공교육 활성화 방안』, 영화진흥위원회, 2018.

이아람찬 외 4인, 『청소년 영화교육 기본 계획 연구』, 영화진흥위원회, 2019.

영화진흥위원회, 「2019 청소년 영화교육 국제 심포지엄 발표자료집」, 2019.

양정애·김아미·박한철, 「미디어교육의 재구조화: 21세기 한국의 미디어교육 영역 및 구성」, 한국언론진흥재단, 2019.

정광희, 장혜승, 손찬희, 김은영, 서재영, 이상철, 『중등교육 온라인 개방형 교육체제 구축 방안』, 한국교육개발원, 2018.

팀 브라자드, 「브래드포드 영화 리터러시 프로젝트: 초등교사 주도의 영화교육이 언어력 향상에 미치는 영향」, 『영화진흥위원회 청소년 영화교육 국제 심포지엄 발표자료집』, 2019.

정지혜(독일통신원), 「독일의 영화 공교육 실시 현황」, 영화진흥위원회, 2015, 2~3쪽.

주독일 한국문화원, 『독일 문화예술, 예술교육 주요 정책 조사 결과』, 문화체육관광부 해외문화홍보원, 2016년 8월 7일 업로드.

BFI 저, 영화진흥위원회 역, 『영화교육을 위한 프레임워크(번역)』, 2018.

CollegeBoard, 「International Standards for Arts Education: A review of standards, practices, and Expectations in thirteen countries and regions」, 2013.

Department for Education, 「The National Curriculum in England: Key stages 1 and 2 framework document」, Department for Education, 2013.

BFI, 「Film Education and Industry Employment」, 2020.

Education Commission of the States & Arts Education Partnership, 「2020 Artscan at a Glance」, 2020.

NYC Department of Education, 「NYC Arts in School Annual Reports 2019-2020」, 2020.

온라인 사이트

뉴욕시 교육청 예술교육 <https://www.schools.nyc.gov/learning/subjects/arts>

뉴욕주 교육청 예술교육 <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/arts>

독일 키노 펜스터 kinofenster.de

문화체육관광부 해외문화홍보원 www.kocis.go.kr

미국 국가핵심예술표준안 www.nationalartsstandards.org

미국 예술교육파트너십 <https://www.aep-arts.org>

영국 BFI bfi.org.uk

유네스코한국위원회 공식블로그 <http://blog.naver.com/unescokor/221444948924>

기타

부산광역시 교육청, 「2019 부산광역시 교육청 프랑스 선진교육기관 방문 출장보고서」, 2019.

이부영, 「모두를 위한 문화예술교육」, 『지금서울교육』 v. 231 (2016 7+8), 서울특별시교육청, 2016.



kofic
영화진흥위원회
Korean Film Council



9 798990 211883
ISBN 978-89-8021-188-3

93690