
에듀테인먼트로서 영화교육 모델 고찰: 초, 중등 과정을 중심으로

Model for Film Education as Edutainment: Focusing on the Elementary and Middle School Course

서인숙
상명대학교 영화영상 전공

In-Sook Seo(isseo@smu.ac.kr)

요약

교육이라는 education과 오락이라는 entertainment가 합쳐진 에듀테인먼트(edutainment)라는 새로운 형태의 교육방법은 학습자에게 오락이나 놀이가 지닌 재미를 통해 학습 효과를 상승시키는 열린교육의 가능성을 품고 있다. 에듀테인먼트의 성격을 지닌 영화 교육은 교육과 놀이를 그 목적과 방법으로 채택하면서 대안교육의 새로운 패러다임으로서의 가능성을 제시해 준다. 이 연구에서는 영화 교육이 에듀테인먼트로서 추구해야 하는 교육 목표를 설정하면서 효과적인 학습 효과를 거둘 수 있는 영화교육의 학습 형태와 방향은 무엇인지를 논의하려고 한다. 더 나아가 영화교육의 개념 설정에만 머무르지 않고 에듀테인먼트로서 기능할 수 있는 실제 영화교육 사례를 제안함으로써 실질적인 영화교육에 활용할 수 있는 모델을 제시하고자 한다.

■ 중심어 : | 에듀테인먼트 | 영화 교육 | 초, 중등 과정 | 학습효과 |

Abstract

Edutainment as a new form of educational method is being combined with the education and entertainment, which has possibility of open education improving learning effect for students who are interested in entertaining and studying at the same time. Film education, one of edutainment, offers a new paradigm of alternative educational method using of education as well as playing

Therefore, this study will discuss about the purpose and effective forms of film education that should have for edutainment goal. Furthermore, this study offers educational examples of film program which are used for teaching for students. This study mostly suggests diverse educational matter and focuses on researching film education efficacy.

■ keyword : | Edutainment | Film Education | Elementary and Middle School Course | Learning Effect |

I. 서론

현재 초, 중등학교에서 이루어지고 있는 공교육은 학생들에 대한 인격교육은 소홀히 한 채 단순한 지식 전달 위주의 입시교육에 매달리고 있는 것이 현실이다.

그 결과 학생들은 학교에서의 교육 내용이 자신들의 일상적인 삶의 문제나 관심과 괴리된, 자신들과 동떨어진 교육이라는 것이 일반적인 반응이다. 이제 학교는 지식을 전달받는 공간이면서 동시에 아동·청소년들의 삶의 공간이자 경험의 공간으로 새롭게 변화되어야 한다.

접수번호 : #081013-008
접수일자 : 2008년 10월 13일

심사완료일 : 2008년 11월 17일
교신저자 : 서인숙, e-mail : isseo@smu.ac.kr

학교에서의 교육 기능은 지식 전달 못지않게 학생들의 삶과 생각에 초점을 맞추는 전인교육이 이루어질 때 비로소 완성될 수 있다.

오늘날 학교교육과 관련된 수많은 논의들은 학생들의 인지 능력의 개발이라는 기존의 전통적 차원을 넘어서서 새로운 교육적 가치를 실현할 것을 학교에 요구하고 있다. 무엇보다 사회의 전통적 가치와 구조가 해체되고 와해됨에 따라 현대 사회에서 자신의 삶의 지표를 스스로 정립, 모색해나가는 창의적이고 자기 주도적인 인간형을 필요로 하게 되었다. 이러한 사회적 필요성에 부응하는 교육이 되기 위해서는 학생들이 직접 체험하고 경험하는 실천적인 학습내용으로 교육 내용이 바뀔 필요가 있다. 향후 우리 교육의 과제는 학생들에게 단순히 지식을 전달하고, 성적에 따른 우열을 가리거나 보편적 사회규범을 전달한다는 전통적 틀에서 벗어나서 새로운 대안을 제시할 수 있는 교육을 모색해야 한다.

학교 자체에서도 새로운 교육의 필요성을 자각하면서 기존의 입시 위주의 정체된 교육의 한계를 벗어나기 위한 일환으로 학교를 학업과 삶의 공간으로 형성하려는 학습방법 및 교과과목 개선을 부분적으로 시도해 오고 있다. 2003년부터 시행된 제 7차 교육과정은 연구, 영화, 미디어, 만화 등 새로운 문화, 예술분야가 공교육에 진입할 수 있는 제도적 기틀을 마련해주었고 문화관광부에서 시행해오던 강사정책의 확장으로 연결되어 실행됨으로서 새로운 변화의 바람을 일으키고 있다. 새로운 변화의 중심에 있는 영화 교과목에 대한 학생들의 반응은 매우 긍정적이다.

새롭게 시작된 영화교육에 대한 학생들의 뜨거운 반응은 영화 교육이 처음 실시되었던 당시, 영화교육을 받았던 초, 중등 학생 5000명을 대상으로 한 설문 조사에서 이미 확인된 바 있다[1]. 초등학생 1393명에게 영화 교육에 대해 어떻게 생각하느냐를 물었을 때 흥미롭고 재미있다고 답한 학생이 전체 응답자의 71%를 차지했고 수업에 적극적으로 참여했느냐의 질문에는 65.33%가 응답했다.

중등 학생의 경우, 수업 내용이 창의적 사고와 표현에 도움이 되었느냐는 질문에 3699명중, 그렇다가 44.53%로 절반에 가까운 학생들이 호의적으로 답했고

보통이다가 44.66%로 긍정적인 반응이 90%에 달했고, 영화 수업이 흥미롭고 적극적으로 참여할 수 있었느냐는 질문에는 그렇다가 54.34%, 보통이다가 33.67%로 약 90%에 가까운 대다수의 학생들이 긍정적으로 답했다.

처음 실시된 영화 수업에 대한 학생들의 호의적인 반응은 같은 해, 시민단체에서 문광부에서 파견한 영화 강사들에 대한 평가를 위해 실시한 학생들 설문 결과에서도 확인되었다[2]. 초등학생 168명에게 영화 수업이 재미있었느냐에 대해 재미있지 않았다가 8.4%에 불과하고 동일한 질문을 중학생 736명에게 물었을 때 13.3%만이 재미있지 않았다고 답했다. 다음에 영화 수업을 다시 듣겠느냐는 질문에 초등학생은 78%, 중등 학생은 73.5%가 다시 듣겠다고 답했다. 영화 수업에 만족한 이유로는 초등학생 40.6%가 중등 학생 48.8%가 새로운 것을 배워서 를 가장 많이 꼽았다. 그만큼 학생들이 획일화된 교육에서 벗어나서 새로운 것을 배우기를 희망하는 다양한 욕구가 강하다는 것을 알 수 있다.

이제는 다양한 예술장르에 근거한 예술교육을 통해 학생들의 잠재된 상상력과 창의성 그리고 직관적 사고를 개발할 수 있도록 여러 영역간의 다양한 소통과 합일을 도출해내는 통합적 교육이 이루어져야 할 때이다. 이를 위해서 새로운 예술교육은 무엇보다도 교육 수용자가 주체가 되어 수용자의 욕구를 반영하고 충족시키는 열린교육이 되어야 한다.

교육이라는 education과 오락이라는 entertainment가 합쳐진 에듀테인먼트(edutainment)라는 새로운 형태의 교육방법은 학습자에게 오락이나 놀이가 지닌 재미를 통해 학습 효과를 상승시키는 열린교육의 가능성을 품고 있다[3]. 에듀테인먼트는 고리타분하고 재미없는 공부라는 틀에서 벗어나서 재미와 흥미를 학습자에게 제공함으로써 더욱 효과적인 교육성과를 거두려는, 즉, 재미와 교육이라는 두 마리 토끼를 동시에 잡으려는 교육 방법이 그 목표이다[4]. 이런 에듀테인먼트의 교육 방법은 주로 만화, 게임, 영화 등 새로운 창작영역에서 많이 시도되고 있다.

에듀테인먼트의 성격을 지닌 영화 교육은 교육과 놀이를 그 목적과 방법으로 채택하면서 대안교육의 새로

운 패러다임으로서의 가능성을 제시해 준다. 영화는 에듀테인먼트가 추구하는 즐기면서 학습하는 방법에 가장 근접한 교육 프로그램이 가능한 영역이다. 아이들이 놀면서 공부할 수 있다면 학생들의 관심과 적극적인 참여로 인해 그 학습효과는 무궁무진하게 발전할 수 있다.

그렇다고 영화 교육이 단지 새롭다는 이유만으로 또 학생들의 오락적 성향에만 편승한 내용으로는 교육적 효과를 기대하기 어렵다. 에듀테인먼트로서 영화 교육의 확실한 성과를 기대하기 위해서는 우선 분명한 교육적 목표를 설정하여 체계적인 교육 철학을 바탕으로 접근해야 할 것이다.

따라서 이 연구에서는 영화 교육이 에듀테인먼트로서 추구해야 하는 교육 목표를 설정하면서 효과적인 학습 효과를 거둘 수 있는 영화교육의 학습 형태와 방향은 무엇인지를 논의하려고 한다. 더 나아가 영화교육의 개념 설정에만 머무르지 않고 에듀테인먼트로서 기능할 수 있는 실제 영화교육 사례를 제안함으로써 실질적인 영화교육에 활용할 수 있는 모델을 제시하고자 하는 것이 이 연구의 배경이기도 하다.

II. 영화교육의 목표와 교육과정

에듀테인먼트로서 영화교육은 입시 교육과 맞물려 있는 학벌 지상주의에 대해 비판적으로 사고 할 수 있는 다양한 사고와 관점을 학생들에게 심어줄 수 있는 대안 교육으로서의 성격과 교육 내용을 추구할 때 학생들에게 필요한 새로운 문화예술교육으로서의 지평을 넓혀갈 수 있을 것이다.

이를 위해 영화교육은 한편으로는 영상문화를 비판적으로 읽고 해독하는 리터러시(literacy) 교육과 다른 한편으로는 영상물이 제작되고 만들어지는 과정에 직접 참여하고 체험하는 창작교육이 병행되어야 할 것이다.

영상세대는 영상이라는 시청각적 매체를 통해 자신의 감정, 정서, 사고를 개발하고 표현 할 뿐만 아니라 다양한 가치관, 신념, 태도 등을 형성하기도 한다. 그러나 이러한 영화 및 영상의 중요성과 순기능의 다른 한편에서는 영상문화의 과도한 상업성과 자극적이고 폭력적

인 영상물의 범람과 같은 부작용이 공존하고 있음이 엄연한 현실이다. 따라서 영상물에 대한 올바른 가치관과 아름다움을 향유 할 수 있는 영상교육이 반드시 선행되어야 할 것이다.

영화교육은 영상매체의 중요성과 영향력을 인식하여 영상문화 전반에 관한 비판적이고 논리적인 이해능력을 신장시킬 뿐만 아니라 창의적인 예술의 한 영역으로서 예술적 능력을 향상시키는 방향에서 그 교육적 가치와 기능을 찾아 볼 수 있다. 영화는 창조적 과정과 예술성이 요구되는 예술적 작업이 가능하다. 영화 창작품을 만들어 가는 예술적 창조과정을 통해 학생 개개인은 주변 세계와 대상의 아름다움을 느끼고 향유할 수 있는 미적 감각과 개성적인 표현 능력 그리고 비판적 안목을 겸비할 수 있다.

따라서 영화를 하나의 상품과 오락으로만 인식하고 예술로 인식하지 못하는 잘못된 편견을 바로잡으면서 엘리트를 지향하는 고등예술 교육에서 벗어나서 초, 중등 영화교육은 보편적이면서도 창의적인 예술 교육을 목표로 삼아야 한다. 즉, 입시교육의 대안교육이자 열린 교육을 지향하면서 영화교육은 비판적인 영상문화 교육과 창의적인 예술교육이라는 목표 설정이 현실적으로 요구된다.

이를 위해 영화 교육과정은 음악이나 미술 교육과 같은 창의적인 예술교육이라는 목표 아래 구체적으로 **이해, 창작, 감상**이라는 세 가지 범주가 상호 연관되어 교육되어야 할 것이다. 이해, 창작, 감상은 내용영역에서는 분리되어 있으나, 실제 수업에서는 통합하여 교육할 수 있을 것이다. 영화의 이해, 창작, 감상 영역에서 실행되어야 할 좀 더 구체적인 교육 과정 목표를 제안하면 다음과 같다.

가. '이해'

- (1) 초등학교에서는 일상생활 속에서 영화와 만날 수 있도록 하며, 놀이중심의 학습을 통해서 영화에 대한 흥미와 관심도를 높인다.
- (2) 중학교에서는 학교생활 속에서 영화보기와 만들기 중심의 학습을 통해 영화언어를 이해하고 활용할 수 있게 하며, 현실과 영화로 재현된 것의

차이를 체험할 수 있도록 해서 현실 사회성을 기르는데 도움이 되도록 한다.

- (3) 고등학교 에서는 정치, 경제, 사회, 문화와의 다양한 관계 속에서 폭넓게 영화를 이해하고 체험할 수 있도록 하고, 영화를 통해 사회성과 함께 문화 예술성을 배우도록 한다.

나. '창작'

- (1) 다양한 이미지 창조를 통해 학습효과를 높인다.
- (2) 의미표현, 의미구체화, 의미창조는 영상물을 창조하는 과정 속에서 익힐 수 있다.
- (3) 교육과정 내용체계에서 제시된 영상물 창조는 개인과 모둠의 개성 및 협동과정을 통해 진행할 수 있도록 한다.

다. '감상'

- (1) 학생의 발달수준과 학습목표에 맞는 영상물을 선택하여 감상한다.
- (2) 영상예술의 미적 특징을 스스로 발견할 수 있도록 하여 미적 감수성을 함양한다.
- (3) 영화를 통해 표현되는 의미를 해석하고 이를 비판적으로 사고 할 수 있는 능력을 키우도록 한다.

III. 독립교과로서 영화교육 : 영화 창작

기존의 입시 관련 교과목의 학습방법이 객관적 지식 체계를 학습자의 머릿속에 주입하는 주입식 교육이어서 학습자를 수동적인 위치에 머물게 하는 통제적이고 억압적인 방식이라면 새로운 교육 방식은 학습자가 인식대상을 스스로 구성하면서 자발적인 참여가 가능한 자기 주도적이며 능동적인 교육을 허락해야 할 것이다. 이때 교사는 학습자에게 지식의 전문가이자 도덕적 권위자의 역할을 하는 것이 아니라 학생의 능동적이고 창의적인 활동을 도와주는 안내자 내지는 조력자의 역할을 하여야 할 것이다[5].

이러한 새로운 교육 방식은 학생들이 스스로 한 편의 영화를 만드는 과정이 중심인 영화 교육에서도 그대로

적용해 볼 수 있다. 실제로 한 편의 영화를 만들기 위해서는 여러 사람들이 각자의 역할을 분담하여 이루어지는 협동 작업이 필수적이기 때문에 학생들이 영화를 완성하기 위해서는 우선 여러 명이 공동으로 참여하는 하나의 팀을 구성해야 하고 각자 자신이 담당해야 하는 역할을 선정해야 한다. 자신이 맡을 역할을 선정하는데 있어서 각자 모두가 만족할 수 있는 역할을 선택하여 자발적인 참여가 이루어지도록 해야 한다. 이때 특히 주의할 점은 교사가 임의대로 역할을 나누어서 서로 친하지 않거나 사이가 좋지 않은 학생끼리 한 그룹이 되면 오히려 역효과를 가져 올 수 있으므로 가급적 적극적으로 개입하지 말고 학생들 스스로 해결하도록 지켜보아야 할 것이다.

팀원끼리 영화의 줄거리를 완성하여 스토리 보드를 작성, 이것을 촬영하고 편집하는 영화 만들기의 전 과정은 학생들이 모두 **직접 체험하고 경험하는 방식**에 의해 이루어지게 되어 있어 더욱 더 학생들의 주도적이면서도 적극적인 참여가 가능하다. 사람은 누구나 자신의 실제 상황과 관련된 일에 대하여 더 큰 의미를 부여 하면서 흥미를 가지게 되는데 학생들이 직접 만드는 과정에 참여함으로써 실제적인 발화의 주체가 되고 이것이 학생들의 적극적인 관심과 참여로 이어질 수 있다.

특히 영화의 줄거리를 작성하거나 이 줄거리를 스토리 보드로 옮기는 과정에서 학생들이 의견이나 아이디어를 개진하여 내용을 완성해가는 방식을 취한다면, 자신의 생각과 다른 학생들의 의견이나 아이디어를 비교 하면서 자신의 생각을 발전시키고 문제점을 발견하는 기회가 될 것이다. 이처럼 자신의 생각을 수정하고 보완하는 수업방식은 자기 표현력과 논리적 사고를 훈련 하는데 효과적인 방법이기도 하다.

일정 시간 내에 영화 한 편을 완성해야 한다는 프로젝트 성격의 **과제 중심 학습 형태**는 학습자가 일정한 시간을 투자하여 과제 해결을 위한 문제를 발견하고 문제의 해결 틀을 스스로 구성하도록 하는데 주안점을 두는 학습 형태이다. 이런 방식에서는 앞에서 언급되었듯이 학습자가 스스로 질의·응답을 통하여 현안 과제에 대한 문제 틀을 찾아낸 뒤, 토론과정을 통하여 의견을 공유하며, 과제 해결을 위한 예측, 문제의 핵심 부분

설계, 정보 수집, 정보 분석, 해결책 제시 등 활발한 커뮤니케이션을 통하여 과제를 해결하게 된다[6].

뿐만 아니라 학습자간의 협동을 중심으로 하는 공동 작업은 타인을 존중하며 문제를 해결해가는 집단 내에서의 민주적 소통방식에 적응시키는 사회 활동과도 연결된다. 협동 작업을 하는데 있어 문제점이 발생하여 학생들이 스스로 해결할 수 없는 상황에 직면하면 이때 이 문제를 원활히 해결하는데 도움을 주는 교사의 역할을 통해 좀 더 체계적인 학습효과를 기대할 수 있다.

그러므로 학습자가 전 과정을 주도적으로 수행하고 교사가 조력자로서 이끌면서 그 결과를 표현해내는 이런 활동은 학습자와 교사가 함께 **협력하여 완성해가는 교육과정**이라고 할 수 있을 것이다. 영화 만들기를 통한 협동 교육은 학습자의 성향, 능력, 학습내용에 따라 다양한 수업 방식을 취할 수 있으며, 이것은 정형화된 수업 방식에서 벗어날 수 있다. 즉, 학습자가 교사와 함께 다양한 방식으로 참여하므로 학습 활동의 전개 방향이 계속적으로 변화한다는 것이다.

따라서 영화를 만드는데 있어 요구되는 협동적 모듈별 수업 형태는 학생의 강한 학습 동기를 유발하여 능동적인 수업 참여로 이끌어 학습 성과를 상승시키는 에듀테인먼트의 기능을 기대해 볼 수 있게 한다. 학생 개인이 영화를 만드는데 있어서 없어서는 안 될 존재이며 자신이 맡은 역할을 얼마만큼 성실하게 수행하느냐에 따라 작품의 완성도가 달라질 수 있으므로 자연스럽게 학생 스스로의 자기 주도적인 참여가 이루어질 수밖에 없다.

표 1. 초등학교 영화 만들기의 학습 모델

주	수업내용	
	주제	세부내용
1	정지영상이 가진 의미발견	상징기호 속의 숨은 뜻 찾기 모듈별 이미지 창조하기
2	사진보고 상상하기	사진(회화)보고 앞/ 뒤 관계 유추 사진보고 상상한 이야기 말하기
3	디카로 놀자(1)	화면(프레임) 이해하기 디카 작동법 배우기
4	디카로 놀자(2)	다양한 사진-인물/배경을 찍기 디카 촬영하며 화면구성 해보기
5	디카로 영상일기쓰기(1)	함축적인 사진으로 개성적인 일기 만들기
6	디카로 영상일기쓰기(2)	사진으로 영상일기 만들기 -슬라이드 쇼로 의사소통하기

7	영화보고 마음 열기 1	영화감상 후 영화에 대한 느낀 점을 모듈별로 얘기하기
8	영화보고 마음 열기 2	영화감상 후 느낀 점 얘기하기
9	30초 동영상으로 내 꿈을 말해보!	동영상 촬영하고 감상하기 정지영상과 비교하고 특징 찾기
10	아이디어, 아이디어!(모듈별 작업)	아이디어 개발하기 새로운 창작소재로 이야기 확장하기
11	영상이야기가 뭘까?	아이디어 카드를 이용해 영상이야기 창작하기
12	이야기를 나누어 화면을 만들자	상황주고 그림으로 표현해 보기 그림원고(스토리보드) 채워하기
13	촬영계획 세우기	촬영장소, 순서 정하기 역할 정하기
14	레디 액션 (1)	화면구성 고려하여 장면 촬영하기 캠코더 작동법 배우기
15	레디 액션 (2)	일정 촬영장면 촬영하기
16	레디 액션 (3)	화면구성 고려하여 장면 촬영
17	레디 액션 (4)	잘못된 장면, 아쉬운 장면 다시 도전하기
18	우리가 만든 작품 발표 및 감상	작품발표 및 모듈별 영화 만들기의 즐거움 이야기하기

표 2. 중, 고등학교 영화 만들기의 학습 모델

주	수업내용	
	주제	세부내용
1	영화와 사람들	- 영화가 만들어지는 제작과정을 이해한다. - 영화의 제작과정에서 누가 어떤 일을 하는지 알아본다.
2	영화란 뭘까?	- 영화에 대한 자신의 체험 말하기 - 내가 보는 것과 카메라가 보는 것의 유사점과 차이점
3	이미지 읽기와 표현하기	- 주변의 다양한 이미지가 갖는 의미를 발견하고 표현해 본다.
6	캠코더로 배우는 영화	- 영화의 프레임, 화면비율, 속의 크기, 미장센 등의 개념을 알아본다.
7	자유롭게 찍어보자	- 5-10컷 짜리 나의 이야기를 자유롭게 만들어본다.
8	영화 만들기, 나를 표현하기	- 나의 이야기가 담긴 짧은 동영상 만들어 본다.
9	모듈별로 아이디어를 찾아보자	- 즐거운 아이디어 발상법을 통해 어떤 영화를 만들 것인가를 정한다.
10	문자를 이미지로 바꾸기	- 영상 이야기 쓰기의 기본 요건을 이해하고, 영상 이야기 구성을 훈련한다.
11	글쓰기와 시각화하기	- 상상 속의 이미지를 시각화하는 능력을 학습한다. - 시각적으로 대상을 보고 구성하는 표현능력을 키운다.
12	영상 이야기(시나리오) 완성하기	- 영상 이야기의 큰 줄기를 정한다. - 주인공, 사건, 시간과 장소를 다듬어 완성한다.
13	역할 나누고 정하기	- 배우와 스태프의 역할을 나누어 모듈별 협동심을 기른다. - 맡은 역할에 따라 장소를 찾아보고, 촬영 일정과 계획을 짜면서 책임감을 기른다.

14	이제 촬영이다! 카메라 익히기	- 가장 쉬운 장면부터 찍는다. - DV 카메라의 기능과 작동법을 익힌다.
15	이제 촬영이다! 배우와 놀기	- 촬영현장의 연출(디렉팅)에 따른 영화찍기를 해본다. - 배우를 따라 움직이는 카메라의 기능에 관해 알아본다.
16	이제 촬영이다! 빛으로 색칠하기 1	- 자연광(태양빛)을 이용한 영화의 기본 조명 방식을 이해한다. - 반사판과 태양의 그림자를 이용한 실외 조명을 이용해 촬영한다.
17	이제 촬영이다! 빛으로 색칠하기 2	- 형광등과 같은 인공조명을 이용한 영화의 조명 방식을 이해한다. - 실내 조명방식을 이용해 촬영한다.
18	교사와 함께하는 영상 편집	- 간단한 편집도구 활용법 - 선택하고 배열하기
19	교사와 함께하는 녹음과 자막 만들기	- 영상에 소리를 부가하여 영화 만들기의 마지막 단계가 갖는 중요성을 이해한다. - 다양한 형식의 자막을 만들어 보고, 작품을 완성한다.

한 학기 분량의 영화 만들기의 학습모델을 초등학교와 중등 과정을 나누어 제시해 보았다. 영화 만들기가 중심인 학습계획안이어서 창작 영역이 중심이지만 영화에 대한 기본적인 이해 영역과 감상 영역도 포함 되어 있다. 개인별 학습도 있지만 영화 만들기의 중심은 모둠별 작업으로 하나의 영화 작품을 만들면서 서로간의 협동심을 길러주는 과제 중심 프로젝트 성격으로 학습 모델을 구성하였다. 또한 초등학교의 경우 한 편의 극영화 완성이 다소 어려울 수 있기에 사진이나 디카를 이용한 활동에 비중을 두었으며 동영상 촬영이더라도 작품 완성보다는 동영상을 찍는 것 자체에 대한 활동에 중점을 두었다. 중고등 학생의 경우, 초등 과정 보다 는 영화를 완성하는데 필요한 전문적 영역인 시나리오 작성, 조명, 편집, 연기 지도하기, 연출법, 녹음 등을 배우는 학습안에 많은 비중을 둔 차이점을 지닌다.

IV. 통합교과로서의 영화 교육

에듀테인먼트로서 영화교육의 또 다른 장점은 국어, 사회, 역사, 도덕, 음악, 미술 등 다른 교과목의 이해하기 어렵거나 학습하기 까다로운 내용까지도 쉽게 익힐 수 있는 학습 방법을 제공하면서 보다 더 효율적인 학습효과를 끌어낼 수 있는 범교과적 통합교육이 가능하

다는 점이다. 우선 가장 쉽게 떠올릴 수 있는 통합 교육이 극영화의 경우, 소설처럼 스토리를 갖고 있어 영화 내러티브에 대한 이해가 국어 교육으로 직결될 수 있다. 가령, 영화를 보고 난 후 영화의 즐거리와 등장인물들에 대한 생각과 느낌에 대한 토론을 통해 영화 내러티브를 파악하도록 한다면 이것은 문자로 문학을 학습하는 대신 영상으로 문학 교육이 이루어지는 통합교육의 효과를 거둘 수 있을 것이다. 더 나아가 학생들 스스로 영화 시나리오를 작성하는 과정은 확실한 글쓰기의 학습활동으로 연결된다. 시나리오를 작성하는데 있어서도 신문에 실린 기사를 이용하여 시나리오를 완성하는 글쓰기 훈련을 할 수 있다. 이 경우 국어뿐만 아니라 신문에 보도된 기사를 활용함으로써 사회 교육까지도 가능하게 된다. 다음 표는 영화와 다른 교과목이 결합되어 만들어낼 수 있는 학습내용을 제시한 것이다.

표 3. 영화와 타교과목과의 통합 학습내용

교과	학 습 내 용
국어	신문을 이용한 영화 스토리 창작-한 토막의 신문기사 내용을 읽고 앞 뒤 이야기를 유추하여 이야기를 구성한 후 간단하게 영화를 만들어 본다.
도덕	장애인 등 사회적 약자를 주인공으로 한 영화를 통한 도덕 교육
역사	실존 인물이나 과거 역사를 배경으로 한 영화들을 통해 그 시대를 배우고 영화 속에서 재현된 역사의 사실과 허구를 구별하기
사회	1. 영화가 반영하고 있는 다양한 사회적 현상은 실제 사회 교육이 된다. 2. 다른 나라를 배경으로 한 영화를 감상하고, 다양한 국가들의 사회와 문화적 특징에 대해 배워볼 수 있다.
미술	완성된 시나리오 내용을 촬영 전 화면으로 구성하기 위해 스토리보드를 그리면서 머릿속의 생각을 시각화시키는 미술 공부를 한다.
음악	1. 소리를 듣고 연상되는 내용을 간단히 적은 후 다양한 영상도구(디지털 카메라 또는 디지털 캠코더)를 이용하여 느린 것을 촬영하여 영상으로 표현하는 것을 익힌다. 2. 미리 정해 놓은 영상에 다른 분위기의 음악을 입혀 봄으로써 음악과 이미지의 관계를 느껴본다.

현재 교과서 영역을 떠나 현장교사들은 다양한 통합 교과 형태의 영화나 미디어 교육을 통해 국어, 도덕, 미술 등의 기존 교과목에 대한 학습효과의 증진을 꾀하려고 시도하고 있다. 하지만 이러한 영화를 통한 통합교육이 체계적이고 세부적인 준거를 가지고 이루어지는 것이 아니라 단순 영화 감상을 통해 학습자들의 관심과

흥미를 유발하는데 머문다면 통합 교육의 효과는 기대하기 힘들다. 따라서 영화를 통한 통합교육의 효과를 실질적으로 창출할 수 있는 구체적이고 체계적인 프로그램 개발이 다각도로 연구되어야 한다.

다음은 위에 제시한 영화와 다른 교과목과의 통합 학습 교육에서 실제로 활용할 수 있는 통합 학습 프로그램 사례 두 개를 제안하고자 한다.

1. 통합 학습 프로그램 <사례 1>: “영화를 통한 윤리와 사회 교육”

영화를 중심으로 한 이 프로그램에서는 초등학교 5, 6학년 학생들과 관련된 도덕 교육과 사회 교육의 일환으로 과도한 외모 지상주의에 대한 잘못을 인식시키고 외모에 대한 왜곡된 편견에서 벗어나서 긍정적 교우관계를 형성할 수 있는 교육 내용을 제시하고자 한다. [슈렉]이라는 영화 스토리가 담고 있는 재미와 흥미를 통해 아이들이 과도한 외모 지상주의의 문제점을 스스로 깨달을 수 있는 프로그램 개발에 초점을 맞추고 있다[7].

표 4. 통합 학습프로그램 사례 1-1

프로그램 주제	영화를 통해 외모지상주의 다시 생각하기: [슈렉]	chapter	1
활동 주제	등장인물이 되어 보기 주인공을 이해해 본다.		
학습 목표	주인공에 대한 이해를 통해 외모가 사람의 진정한 가치를 좌우하지 않는다는 것을 깨닫게 한다.		
학습 자료 (교/재)	학습지, 필기구, 전지 혹은 2절지, 매직, 스티커, 상품		

◆ 프로그램 내용

① 보관함 소개하기

- 수집한 물건들에 대해 왜 가지고 다닌다고 생각하는지를 이야기의 내용을 참고로 해서 설명한다. (등장 인물에 대한 이해를 높일 수 있도록 한다.)
- 예) 슈렉은 항상 부채를 가지고 다닐 것 같다. 사람들과 마주치면 얼굴을 가리기 위해서

② 등장인물 인터뷰하기

(영화 속 주인공의 생각과 행동, 느낌을 가까이서

느낄 수 있게 하여 이야기를 깊이 이해할 수 있게 한다.)

- 등장인물에게 궁금한 점들을 생각해 보고 종합장에 자신이 할 질문을 적는다.
- 몇 아이들이 직접 등장인물이 되어 친구들의 질문에 답해 본다.

(실제 행동과 답변이 다르더라도 따져 묻지 않도록 한다. 그런 행동이 옳지 않다는 것을 알고 하는 행동이기 때문이다.)

예1) 슈렉, 당신은 피오나 공주의 본 모습이 못생겼다는 것을 알게 되었습니다.

그래도 사랑한 이유는 무엇입니까?

슈렉 1) 피오나 공주는 못생겼지만, 마음이 착하니까요.

슈렉 2) 피오나 공주는 나와 성격이 잘 맞으니까요.

예2) 동화 속에 등장하는 주인공들은 전부 예쁜 공주들이 많습니까.

그런데도 어떻게 피오나 공주가 주인공이 되었지요. 본인은 어떻게 생각하나요?

피오나 1) 자랑스럽게 생각합니다. 저는 무술도 잘하고, 무엇이든 잘 먹습니다.

피오나 2) 다른 공주들은 모두 예쁘기만 하지, 잘하는게 하나도 없습니다. 저는 잘하는게 많습니다.

예3) 동화 속에 등장하는 주인공들은 전부 멋지고 훌륭한 왕자나 공주들이 많습니까.

그런데도 어떻게 슈렉이 주인공이 되었지요. 본인은 어떻게 생각하나요?

슈렉 1) 멋진 일이었습니다. 내가 왕자는 아니었지만 다른 왕자들이 못할 일을 잘 해냈다고 생각합니다.

슈렉 2) 잘생긴 왕자가 아니더라도 공주를 구해낼 수 있다는 것을 모든 사람들이 알았으면 합니다. 외모가 중요한 건 아니니까요.

예4) 슈렉 당신은 늠름 좋아하나요?

슈렉 1) 사람들과 마주치지 않을 수 있어서 좋습니다.

슈렉 2) 적응하고 살면 좋아요.

예5) 피오나 당신은 처음에 자신의 본래 모습을 슈렉에게 보이지 않으려 했습니다.

이유가 뭐죠?

피오나 1) 저는 못 생긴 저의 모습이 싫었습니다.

피오나 2) 저의 모습을 슈렉이 본다면 분명 싫어할 것이라 생각했습니다.

● **생각 모으기**

- 나왔던 질문들을 이용해 스티커 판을 만든다.
- 아이들에게 스티커를 주고 제일 좋은 질문과 제일 좋은 대답에 붙이도록 한다.
(진지하고 성실한 질문과 답변을 선택하도록 지도한다. “피오나 공주가 못 생겼다고 생각하지 않세요?”라는 질문보다는 “슈렉, 당신은 피오나 공주의 본 모습이 못생겼다는 것을 알게 되었습니다. 그래도 사랑한 이유는 무엇입니까?”와 같은 질문이 좋은 것이라고 이야기 해준다.)
- 괜찮은 질문 6가지 정도를 엄선하여 제시하고 이 중에서 가장 올바르게 긍정적인 좋은 질문과 좋은 대답을 모아서 ‘베스트 3’를 만든다. 선진된 아동에게는 멀치 등의 상품을 증정한다
- 스티커 판은 전지 혹은 2절 도화지 등 큰 종이에 제시하여 전체 학생이 참여할 수 있도록 한다.

예) ‘베스트질문6’

질 문	스티커	계
슈렉은 왜 녹색인가요?		
슈렉, 당신은 피오나 공주의 본 모습이 못생겼다는 것을 알게 되었습니다. 그래도 사랑한 이유는 무엇입니까?		
피오나, 당신은 처음에 자신의 본래 모습을 슈렉에게 보이지 않으려 했습니다. 이유가 뭐죠?		
동화속에 등장하는 주인공들은 전부 예쁜 공주들이 많습니다. 그런데도 어떻게 피오나가 주인공이 되었을까요.		
슈렉 당신은 피오나의 본 모습이 못 생겼다는 것을 알게된 후에도 사랑한 이유는 무엇입니까?		
슈렉, 당신은 늪을 왜 좋아하니까?		

예) ‘베스트 대답 6’

대 답	스티커	계
피오나 공주는 못 생겼지만 마음이 착합니다.		
다른 공주들은 예뻐도 잘하는게 없지만 피오나는 잘하는게 많습니다.		
슈렉은 잘생긴 왕자는 아니지만 다른 왕자가 하지 못하는 일을 잘해냅니다.		
슈렉은 잘생긴 왕자가 아니더라도 공주를 구해내는데 문제가 없습니다. 외모가 중요한건 아닙니다.		
피오나는 처음에는 자신의 못생긴 외모를 싫어했지만 나중에는 자신의 외모에 자신을 갖게 된 것이 좋은 점입니다.		
무술을 잘하는 피오나가 자랑스럽습니다.		

- 우선 학생들의 추천을 받아서 ‘베스트 질문과 대답’을 정하고 정해진 각 질문과 대답을 인터뷰로 다시보여 준 후 심사한다.

④ 정리

- 인물 인터뷰를 통해 알아 본 등장인물의 마음 상태와 행동을 바탕으로 외모 지상주의 에 대한 나름대로의 생각을 정리한다.
- 자신의 생각을 발표하고, 다른 친구들의 생각을 들어 본다.

예 1) 항상 친구를 사귀 때 못생긴 아이들 보다는 예쁘고 잘생긴 아이들한테만 말을 걸었는데, 외모는 그렇게 중요한 것이 아니라는 생각이 들었습니다.

예 2) 못생긴 애가 가까이 오면 얼굴을 찌푸리고, 화를 냈습니다. 그러지 말아야겠다고 생각했습니다.

표 5. 통합 학습프로그램 사례1-2

프로그램 주제	영화를 통해 외모지상주의 다시 생각하기:[슈렉]	chapter	2
활동 주제	자신감 페스티벌 활동을 통해 자신에 대해 자신감 가질 수 있다.		
학습 목표	활동을 통해 외모보다 자신의 내면이 지닌 능력이 아름답다는 것을 깨닫도록 도와준다.		
학습 자료 (교/보재)	비디오, 카메라, 소품, 카세트, 마이크		

① 페스티벌 준비하기

- 교사는 아이들이 준비한 소품들을 확인하면서 진행 순서에 대해 설명해 준다.
- 진행 순서 정하기 : 제비뽑기
- 장소 : 교실이나 강당
- 출연 순서표 만들기
- 준비물 : 마이크, 피아노, CD 플레이어 등

② 자신감 페스티벌

- ‘안티 미스코리아’처럼 외모나 몸매에 자신 없는 친구들도 당당히 무대에 올라 패션쇼를 할 수 있다.
- 노래나 악기 연주, 춤, 시 낭송 등을 선보일 수 있다.
- 혼자 하기가 힘든 경우 친구랑 같이 할 수 있도록 한다.
- 아이들에게 숨겨져 있던 끼를 발산할 수 있는 자리를 제공해 줄 수 있도록 한다.
- 선생님은 페스티벌 내용을 디지털 캠코더로 촬영한다.

③ 정리하기

- 선생님께서 촬영한 내용을 짧게 편집하여 아이들과 함께 시청한다.
- 화면을 보면서 평소 소심했던 아이들 위주로 많은 칭찬과 용기에 박수를 보내는 말을 많이 해주어서 자신감을 북돋워준다.
- 우리 모두는 각자 자신만의 재능을 갖고 있고 이것들은 생김새의 문제가 아니라 얼마나 내가 적극적으로 자신감 있게 행동하느냐에 따라 다른 사람이 자신을 보는 눈이 달라진다는 것을 알고 자신의 모습에 자부심을 갖고 생활하도록 한다. 외모보다 자신에 대한 자부심과 자신감을 갖는 것이 제일 중요한 것이라는 얘기를 해주면서 정리한다.

2. 통합 학습 프로그램(사례 2): “영화로 체험하는 역사 수업”

■ 대 상 : 중학교 3학년

■ 수업방식

- 선정된 영화를 보기 전에 그 영화가 배경으로

하고 있는 역사적 사실을 사전 조사 한다.

- 역사를 다룬 영화일지라도 영화는 영화 창작자에 의해 새롭게 구성된 허구적 세계이므로 반드시 역사적 사실을 그대로 따르지 않는 경우가 더 많다.
- 역사에 대한 사전 조사를 통해 역사적 사실을 알고 난 후 영화를 본다면 영화가 담고 있는 내용에서 사실과 허구가 구분될 것이고 이것은 또한 자연스럽게 역사적 사실을 숙지하는 시간이 될 것이다.
- 영화를 본 후, 영화가 다루고 있는 역사적 사실에 대한 토론을 통해 역사에 대한 이해도를 높인다.

표 6. 영화로 체험하는 역사 수업 모델

학습 목표	역사를 다룬 다양한 영화들을 통해 세계사나 우리의 역사를 자연스럽게 익히면서 역사적 사실과 허구의 세계를 구별하는 안목도 기른다.	
	영화	내용
1차시	〈불을 찾아서〉	인간이 문명화되기 이전 인류의 기원에 대해 알아 본다.
2차시	〈리틀빅 히어로〉	미국 건국역사에서 미국 토착민인 인디언과 영국 이주민들의 관계를 조망해 볼 수 있다.
3차시	〈글래디에이터〉	로마시대의 영토 확장 정책과 노예제도
4차시	〈엘리자베스〉	해가 지지 않는 나라로 불린 영국의 최고 전성 시기의 엘리자베스 여왕
5차시	〈1492 콜럼버스〉	신대륙을 발견한 콜럼버스
6차시	〈모던 타임즈〉	근대 자본주의와 산업 혁명
7차시	〈JFK〉	케네디 대통령의 암살 사건을 통해 본 미국의 현대사
8차시	〈플래툰〉	베트남 전쟁에서의 미국적 반성
9차시	〈영원한 제국〉	조선 시대 정조의 삶
10차시	〈신기전〉	조선 시대 세종대왕의 신무기 개발을 통해 조선과 중국의 관계를 고찰 할 수 있다.
11차시	〈아름다운 청년 전태일〉	우리나라 근대사인 70년대 노동자의 삶과 노동 운동
12차시	〈적벽대전〉	위, 촉, 오 3국이 대립하던 서기 208년 중국의 역사, 삼국시대의 조조와 유비, 제갈량을 배운다.

위에 선정된 영화는 역사를 다룬 많은 영화들 중에서 학생들의 역사 공부에 도움이 된다고 판단되는 영화들을 필자가 임의대로 선택해서 제시한 것이다.

V. 결 론

지금까지 에듀테인먼트로서 영화교육이 나아가야 할 교육목표 및 학습형태 그리고 활용 가능한 영화교육 프로그램 등을 살펴보았다. 에듀테인먼트 성격을 지닌 영화의 교육적 성과는 교육과정, 교재개발, 교사양성 프로그램과 같은 체계적인 교육시스템이 좀 더 갖추어진다면 학생들의 학습 효과를 최대치로 끌어 올릴 수 있는 열린 교육의 가능성을 제시한다고 생각된다.

하지만 초, 중등 과정에서 영화 교육은 이제 막 걸음마를 내딛기 시작한 출발 단계라 아직도 풀어야 할 현실적 난제들이 남아 있다. 우선 학년별 교육과정의 체계적인 설계와 전문성을 갖춘 교사가 필요하다. 아직 영화 교육을 실시하고 있는 학교가 전국에서 약 100개 내외 정도이고 지속적으로 이루어지지 않고 있어서 학년별 학습 과정이 현실적으로 아직 요구되고 있지 않다. 이런 현실적 상황을 고려하여 이 연구에서도 초등학교 고학년과 중학교, 고등학교, 영역으로 나뉘어서 학습 프로그램 모델을 제안하고 있다.

에듀테인먼트로서의 영화 교육의 확대는 21세기 정보화 시대에 필요한 인재양성의 측면에서 필요한 사항이다. 초, 중등 과정에서의 영화 교육은 단순히 영화를 교육하는 것이 아니라 영화가 관련을 맺고 있는 현대 삶의 근본적인 문제들인 문화 정체성과 시각적 이미지와 이미지 문화에서의 커뮤니케이션을 다루는 교육이다. 그리하여 건강한 삶을 영위하는데 필요한 자질을 계발하고 주체적 문화 의식을 함양할 수 있다는 점에서 그 교육적 성과를 기대할 수 있을 것이다.

그동안 문화산업 현장에서 위상을 떨치고 있는 영화 산업에 비해 소양교육으로서의 영화 교육에 대해서는 소홀했던 대한 측면이 없지 않았다. 영화 만들기는 평론가나 감독이라는 특정한 사람들의 전유물이라는 인식에서 벗어나서 이제는 많은 사람들을 위한 보편적인

창작 교육으로서의 영화 교육이 이루어져야 할 때이다.

참 고 문 헌

- [1] 한국영화학회 영화교육위원회, “2004년도 영화교육 설문, 통계자료”, 2004.
- [2] 문화연대, “2004 강사풀제 운영 실태조사 통계분석 보고서”, 2004.
- [3] 윤희윤, “에듀테인먼트로서의 영화읽기”
- [4] 전찬일, “에듀테인먼트로서의 영화보기”, www.wizcinema.com 1998.
- [5] 목영배, “구성주의와 제7차 교육과정의 관련성 연구”, *교육철학*, 제29호, pp.28-31, 2003.
- [6] 권성호, “초등학교 고학년을 위한 미디어 교육과정 개발에 관한 연구”, *교육정보방송연구*, Vol.8, No.2, p.35, 2002.
- [7] 서인숙, 강상원, “초등 인권교육을 위한 영화프로그램”, 상명대 문화예술교육 연구소, 2005.

저 자 소 개

서 인 숙(In-Sook Seo)

정희원



- 1984년 2월 : 한양대학교 연극영화과(문학사)
 - 1989년 3월 : 미국 Ohil State University(M.A)
 - 1997년 8월 : 중앙대학교 영화과(Ph.D)
 - 1997년 9월 ~ 현재 : 상명대학교 영화과 교수
- <관심분야> : 영화 이론, 영상 문화 연구