
영화자료를 활용한 초등학교 5학년의 실제적인 교과수업 방안

Practical Strategies of 5th Grade Subject Class Using Movie Materials in Elementary School

홍기천*, 남은아**
전주교육대학교 컴퓨터교육과*, 전주 용흥초등학교**

Ki-Cheon Hong(kchong@jnu.ac.kr)*, Eun-A Nam(jeje-@hanmail.net)**

요약

영화의 교육적 효과는 매우 높다. 그래서 본 논문에서는 멀티미디어 중 우리가 손쉽게 대할 수 있는 영화를 초등학교 교과 수업에 활용할 수 있는 실제적인 방안에 대해서 제시하고자 한다. 현재 제 7차 교육과정에서 영화교육은 크게 통합교과 형태의 교육, 독립교과 형태의 교육, 그리고 전문교과 형태의 영화교육으로 구분할 수 있는데, 그 중 쉽게 적용할 수 있는 방법은 통합교과 형태의 교육이다. 대부분의 선행연구가 중·고등학생을 대상으로 한 것이거나 어느 한 교과에서만 시도한 경우가 대부분이었다. 그래서 본 논문에서는 초등학생 5학년을 대상으로 여러 교과 내에서 영화 자료를 활용한 수업 방안을 제시해보았다. 영화와 밀접한 국어·사회·과학·도덕·미술을 중심으로 수업계획을 세우고 수업에 영화자료를 활용하여 보았다. 그리고 학습지를 통해서 학생들의 흥미와 사고력을 증진시킬 수 있음을 알 수 있었다.

■ 중심어 : | 초등컴퓨터교육 | 영화활용교육 | 사고력신장 |

Abstract

The educational effect of movie is very high. This paper suggests a practical scheme applying multimedia materials to some subject classes. At present film education consists of 3 methods, integrated method, regular method, and professional method in the 7th curriculum. The simplest method is integrated method. Most previous researches tried to apply to middle or high schools, or only one subject class. So we apply integrated method into 5th grade elementary students. At first teaching schedule is constructed on Korean, Social, Science, Ethics, and Art classes, and then movie materials are applied. Finally we let students write study book. Study book says that students take great interest and can promote the thought ability.

■ keyword : | Elementary Computer Education | Movie for Education | Thinking Ability Enhancement |

1. 서론

21세기는 정보화 시대라는 말에 걸맞게 우리들은 일상생활에서 여러 형태의 다양한 정보들을 쉽게 접할 수

가 있다. 보통 정보 전달의 매체인 미디어라 하면 신문·잡지·라디오·영화·텔레비전 등을 어렵지 않게 떠올릴 수가 있다. 우리는 이러한 미디어 환경 속에서 함께 호흡하고 있는 것이다. 이와 같은 미디어에 대한 관심을 바

탕으로 미디어 교육에 대한 관심 및 필요성 또한 대두되고 있는 것이 사실이다.

미디어 교육은 미디어에 대한 비판적인 이해, 그리고 미디어의 적극적인 활용과 능동적인 제작 모두를 목표로 한다. 단지 문장만 관련된 것이 아니라 이미지와 소리의 상징적 체계와 관련하여 광범위한 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 비록 지금까지 우리나라에서의 미디어 교육은 학교 교육과정 속에서 직접적으로 반영되지는 못했지만 대안교육이나 사회교육현장 속에서는 여러 형태로 교육적 접근이 다각도로 이루어져 왔다. 2004년부터 영화교과가 선택 교과목 및 특기적성, 재량 활동으로 학교 현장에 들어갔으며, 시민들의 참여적 커뮤니케이션 권리를 위한 21세기의 새로운 공공 문화 기반 시설인 영상 미디어센터도 점차 전국 각 지역으로 확대 설립되고 있다[1].

본 연구에서 일반교과와 통합한 영화활용교육에 관심을 갖는 이유는 다음과 같다.

첫째, 우리나라 학생들이 많은 시간을 텔레비전이나 영화 비디오를 보면서 여가 시간을 보내고 있는데, 특히 초등학교 학생들이 애니메이션과 영화에 대한 많은 흥미와 관심을 보이고 있기 때문이다.

둘째, 대부분의 초등학교에서도 재량시간이나 쉬는 시간, 특별활동시간을 활용하여 보여주는 영화 비디오는 단순한 감상이라 할지라도 학교에서 학생과 교사들에게 접근하기가 용이하기 때문이다.

셋째, 특별활동시간은 교육적 대상이 전체 학생이 아닌 몇몇 소수의 학생을 대상으로 실시하기 때문에 통합 교육에 관심을 두었다.

넷째, 교과시간외의 시간들을 활용하기란 현재의 교육과정에서는 어렵기 때문이다.

다섯째, 아직까지는 영화교육에 대한 보다 체계적이고 안정된 교육 시스템-교육목표, 교육과정, 교재개발, 교사프로그램-이 구축되어 있지 않기 때문이다.

여섯째 비록 단순한 영화 자료를 활용한 수업이라 할지라도 지금까지는 중·고등학교에서는 일반 교과 내에서 영화를 활용한 수업에 대한 노력에 비해 초등학교는 그 노력조차 미미한 실정이기 때문이다.

그래서 본 논문에서는 미흡하지만 단순한 영화 감상

을 넘어 학교 교육과정 속의 일반교과 수업에서 영화 자료를 활용하여 본래의 수업 목표 달성과 더불어 영화의 교육적 가치를 알아보고자 한다.

II. 선행연구 분석

국어교과와 관련된 연구로 박기범은 영화의 문학 교육적 수용이 현대 교육의 중요한 동향인 '학습자 중심 교육'과 궤를 같이 한다고 보고 문학교육에서 영화를 수용하는 방안에 대해 '영화를 활용한 문학교육'과 '영화에 관한 문학교육'으로 구분하여 구체적인 내용과 학습 활동을 제시하였다[2].

한지연은 학습자의 관심과 흥미를 고려하여 학습자에게 친숙한 영화를 선정하여 그것을 시나리오와 함께 교재화하여 문학교육 현장에 수용하는 방안을 모색하였다[3].

조경화는 광고와 영화를 활용하여 토의 수업을 활성화시키고 더불어 효율적인 지도 방안을 모색하였다[4].

과학교과와 관련된 연구로 최원석은 영화 속의 오개념 조사를 통해서 영화를 활용한 과학 수업의 가능성을 진단해 보고, 특히 과학과 관련이 깊은 SF영화를 선정하여 수업 방법을 고안하였다[5].

강안나는 선행 연구를 통해 과학교과(물리, 화학, 생물, 지구과학)에서 영화를 활용한 학습 자료를 좀 더 인지적 영역(학업 성취도)의 구조에 맞게 세밀하게 수업을 적용하였다. 수업 후 성취도 검사와 태도 검사를 수업 전·후에 모두 실시하여 그 효과를 비교하였다[6].

사회교과와 관련된 연구로 유소정은 역사 이해에 도움을 주는 한국사 관련 영화를 활용한 수업 모형을 개발하고 이를 실제 수업에 적용함으로써 영화를 활용한 국사 수업이 역사에 대한 학생들의 흥미와 관심 증진 및 역사 이해 함양에 효과적이지 알아보려고 하였다. 특히 영화와 함께 외국인 기록물, 사진 등을 제시하여 학생들이 하나의 역사적 사실 또는 상황에 다양한 관점과 판단이 존재함을 파악할 수 있는지 살펴보고자 하였다[7].

음악교과와 관련된 연구로 이연경은 구성주의 학습이론의 근거에 따라 음악 감상학습의 효율화를 위한 방안

으로써 학교 현장에서 비교적 용이하게 사용될 수 있는 인터넷 동영상을 교수-학습의 도구로 활용한 교수-학습 모형을 개발하고 실제 음악 감상 수업에 적용해 봄으로써 인터넷 동영상을 활용한 음악 감상 교수-학습 모형의 현장 수업으로의 적용 가능성을 연구하였다[8].

미술교과와 관련된 연구로 김미정은 만화, 애니메이션 활용교육 방안을 표현과 감상활동으로 나누어 만화, 애니메이션 감상, 캐릭터 개발, 코믹스 그리기(4컷, 8컷 comics), 카툰(cartoon) 그리기, 독서 만화 그리기, 캐리커처(caricature) 그리기, 캐릭터를 이용한 애니메이션 제작, 회화적 표현의 애니메이션을 제작하였다[9].

이인석은 애니메이션 영역을 초등학교 미술수업에 도입하고, 스톱모션 기법을 중심으로 애니메이션 창작 내용을 지도하기 위한 방안을 모색하였다[10].

영어교과와 관련된 연구로 이주란은 영어 수업과는 별도로 영어 교육에 영화 비디오를 활용해 봄으로써 영어 교육에서 영화 비디오의 활용 가능성을 탐색해 보는 데 목적을 가지고 이를 위해 만화영화를 비롯한 영화 비디오 자료를 활용한 영어 학습 전략이 초등학교의 영어 듣기 능력 향상에 어떠한 영향을 미치는지 분석하고 효과적인 지도 방안을 모색하였다. 특히 받아쓰기 병행 학습 활동을 적용해 봄으로써 현재 초등학교에서 주로 실시되는 듣기 말하기 중심의 학습 활동과 비교하여 그 효과를 분석하였다[11].

이제까지 언급한 선행연구는 대부분 중·고등학교를 대상으로 하였으며, 어느 한 교과에 관련된 내용이 대부분이었다. 그래서 본 논문에서는 흔히 볼 수 있는 영화 비디오를 초등학교 국어, 사회, 과학, 도덕, 미술 교과에 적용이 가능한 수업방안을 제시한다.

III. 교수학습의 실제

1. 교육대상별 영화교육 체계[12]

영화교육위원회에서는 [표 1]과 같이 교육대상별 영화 교육 내용체계표를 제시하였다. 본 논문에서도 이 체계를 기반으로 교수학습을 설계하였다.

2. 교과별 영화 활용 목록 작성

인터넷 검색을 통하여 초등학교생에게 추천할 만한 영화 자료들을 알아보았다. 그 후에는 수업의 학습 내용이나 주제에 관련된 영화를 영화의 목록에서 찾아 수업 계획에 따라 기록하였다. 예를 들어, 과학 시간에 화산활동에 관한 수업이면 영화 사이트의 영화 검색란에서 '화산 활동' 단어로 검색하였다. 이처럼 수업 활동에 꼭 필요한 영화는 별도의 검색과정을 거쳐 영화 목록을 작성하였다. 영화는 영화 관람 등급에 따라서 대부분은 '전체 관람가', '12세 관람가'로 기재된 영화들을 사용하였으며, 때때로 수업에 꼭 필요하다고 생각되면 '15세 관람가(보호자 동반시는 15세 미만 관람 가능)'도 활용하였다. [표 2]는 교과별 활용 가능한 영화 목록이다.

3. 교과별 수업 계획

학교 교육과정에 맞춰서 5학년 2학기 9월부터 11월까지 교과별로 영화를 활용한 수업을 [표 3]과 같이 계획하였다. 각 교과의 학습목표에 해당하는 이해, 창작, 감상 중 해당되는 영역도 표시하였다.

표 1. 영화교육위원회의 영화교육내용(영역별)

영역	대상 구분	초등학교 (5-6학년)	중학교 (7-9학년)	고등학교 (10-11학년)
		이해	일상성 움직이는 이미지의 이해: 회화, 사진, 영화 등 이미지의 특징 이해하기	현실사회성 영화언어의 이해: 영화가 의미를 만드는 방식 이해하기
창작	체험	일상의 영상 체험: 회화, 사진, 영화 등 이미지의 특징 체험하기	실제와 영화언어의 차이 체험: 영화가 의미를 만드는 방식 체험하기	영화와 문화예술의 관계 체험: 영화의 다양한 문화 경험하기
	표현	상상을 영상화할 수 있는 도구를 선택하여 자유롭게 표현하기	영화의 구성요소를 활용하여 다양하고 구체적으로 표현하기	영화의 구성요소를 창의적으로 활용하기
감상	창작	자율성과 감수성 의미를 가진 이미지 창작: 의미를 지닐 수 있는 영상을 자유롭게 만들기	다양성과 협동성의 의미를 구체화하는 영화 작품 창작: 일상을 구체화할 수 있는 영상을 다양하게 만들기	창의성과 협동성의 의미를 창조할 수 있는 영화작품 창작: 개인과 문화의 가치별 화차이를 생산할 수 있는 영화작품을 창의적으로 만들기
	사고	자율성, 감수성, 일상성, 다양성 영화보기: 다양한 일상의 영상을 감상하기	다양성, 감수성, 현실성, 주제성 영화보기+영화읽기: 의미를 구성하고 있는 다양한 영화작품 감상하기	다양성, 감수성, 문화성, 예술성, 주제성 영화읽기: 의미를 담고 있는 영화의 사회문화성을 읽어내기
이해	창작	상상을 영상화할 수 있는 도구를 선택하여 자유롭게 표현하기	영화의 구성요소를 활용하여 다양하고 구체적으로 표현하기	영화의 구성요소를 창의적으로 활용하기
	표현	상상을 영상화할 수 있는 도구를 선택하여 자유롭게 표현하기	영화의 구성요소를 활용하여 다양하고 구체적으로 표현하기	영화의 구성요소를 창의적으로 활용하기
감상	창작	자율성, 감수성, 일상성, 다양성 영화보기: 다양한 일상의 영상을 감상하기	다양성, 감수성, 현실성, 주제성 영화보기+영화읽기: 의미를 구성하고 있는 다양한 영화작품 감상하기	다양성, 감수성, 문화성, 예술성, 주제성 영화읽기: 의미를 담고 있는 영화의 사회문화성을 읽어내기
	사고	영상이미지에 대한 생각하기	영화의 다양한 표현과 특징 사고하기	영화의 사회문화성을 비판적으로 사고하기

표 2. 각 교과별 단원명 및 영화명

교과명	단원명	영화명
국어	첫째마당 2. 환한 웃음	강아지똥
	둘째마당 2. 차근차근 알아보며	황산벌, 선생 김봉두
사회	1. 우리나라의 경제성장 (1)우리나라 경제생활의 특징	내 마음의 풍금 우리들의 일그러진 영웅
	2. 정보화시대의 생활과 산업 (1)더불어 사는 정보화 세상	네트
과학	4. 화산과 암석	단테스피크
	4. 화산과 암석	단테스피크, 볼케이노
도덕	6. 나와 우리	아름다운 세상을 위하여
	9. 한마음으로 평화통일을	간 큰 가족
미술	6. 수묵화와 채색화	피리부는 목동

표 3. 교과별 수업계획

과목	단원 차시	학습목표	주요활동 내용	영화명	영화 영역
국어 (말 듣 쓰기)	첫째마당 마음속의 울림 2. 환한웃 음 (7-9/9)	○ 시나 이야기를 읽고, 인상적인 표현을 찾을 수 있다. ○ 시나 이야기를 읽고, 인상적인 표현을 찾아 바꾸어 쓸 수 있다.	·인상적인 표현 찾아 적기 ·인상적인 부분을 그림으로 나타내기	강아지똥	이해 (체함) 창작 (표현)
	둘째마당 발견하는 기쁨 2. 차근차 근 알아보 며 (8-9/9)	○ 표준어와 방언을 사용하여 역할극을 꾸미고, 표준어를 사용하였을 때와 방언을 사용하였을 때의 차이점을 알 수 있다.	·표준어와 방언을 사용하였을 때의 차이점알기 ·역할극 감상 후 느낀 적기	황산벌	이해 (이해) 창작 (표현)
사회	1. 우리 나 라의 경제 성장 (1) 우리 나라 경제 생활의 특 징 (4/14)	○ 다양한 자료를 통하여 우리 경제의 발전 과정을 파악할 수 있다. (과거와 현재 생활 모습의 비교를 통해 경제 성장의 의미 알아보기)	·영화를 보고 옛날과 오늘날의 생활 모습 비교해 보기 ·모듬별로 우리 경제의 발전 모습 자료 알아보기	내 마음의 풍금	이해 (체함)
	2. 정보화 시대의 생 활과 산업 (1) 더불 어 사는 정 보화 세상 (7/14)	○ 인터넷 게시판의 내용을 보고 바람직한 인터넷 예절에 대해 말할 수 있다. ○ 바람직한 인터넷 문화를 만들려는 자세를 가진다.	·영화를 보고 바람직한 사이버 세상을 만들기 위해 노력해야 할 점을 알아보기	네트	감상 (사고)

과학	4. 화산과 암석 (1-2/6)	○ 모형실험을 하여 화산이 분출하는 모습을 관찰하고, 지표면이 어떻게 변하는지 설명할 수 있다. ○ 화산이 분출하는 과정과 나오는 물질의 상태를 설명할 수 있다.	· 화산이 분출하는 모습을 보고 그림으로 그려보기 · 화산이 분출하는 과정과 나오는 물질의 상태를 알아보기	단테스 피크	창작 (표현) 감상 (감상)
	4. 화산과 암석 (6/6)	○ 화산활동이 우리에게 주는 영향을 말할 수 있다.	· 화산 활동 때문에 입은 피해를 정리하기 · 화산활동이 주는 영향들을 더 알아보기	단테스 피크 볼케이노	감상 (감상) (사고)
도덕	6. 나와 우리 (2-3/3)	○ 공익을 위한 자신의 생활을 돌아보고 공익의 이익을 위하여 마음을 갖는다. ○ 공익의 이익을 위하여 생활을 찾아 스스로 실천한다.	· 영화 주인공의 처한 상황을 살펴보고 공익의 이익을 위하여 생활에 대해 생각해보기 · 공익의 이익을 위하여 생활이 아름다운 세상을 만들기 위한 행동을 알기	아름다 운 세 상을 위 하여	감상 (감상) 감상 (사고)
	9. 한 마음 으로 평 화 통 일 을	○ 통일이 되면 어떤 점이 좋은지 찾아 ○ 통일을 실현하고자 하는 의지를 다지도록 한다.	· 통일이 되면 좋은 점에 대해 알아보기 · 통일이 되면 하고 싶은 일 적어보기 · 영화 감상 후 통일이 되면 좋은 점에 대해서 다른 친구들과 생각 나누기	간 큰 가족	감상 (감상) 감상 (사고)
미술	6. 수묵화 와 채색 화(1/4)	(1) 전통 수묵화와 채색화의 특징을 이해한다.	· 영화를 감상하면서 수묵화와 채색화의 특징을 이해하기	피리부 는 목 동	이해 (이해) (체함) 감상 (감상)

4. 교과별 교수-학습 과정안 모형

미디어 교육을 위한 교수-학습 모형으로는 학습자 주도적 협동 모형, 발문 중심적 모형, 체험 활동 모형, 성찰 중심 모형을 들 수 있다[13]. 이 중 가장 기본이 되는 모형은 학습자 주도적 협동 모형이다. 대부분의 학급 경영 방식이 모듬별 경영을 따르고 있기 때문이다. 이 모형들은 미디어 교육을 위한 원리이지만 상당부분 활용 교육에 적용할 수 있다[14]. 또한 각각의 모형은 교실 상황이 나 수업 내용에 따라 변형 가능하며 상황에 따라서 4 가지 중 하나를 선택해서 사용하거나 또는 4 가지를 모두 적용할 수 있다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은 교사가 갖는 강한 신념이 전제가 되어야만 한다. 이들 모형은

정리하면 [표 4]와 같다.

표 4. 교수-학습 모형

수업 모형	설명	적용 교과
체험 중심 모형	<ul style="list-style-type: none"> 직접체험에 의한 효과 증대 학습자의 공감대 형성 	미술 과학
발문 중심 모형	<ul style="list-style-type: none"> 교수자와 학습자, 학습자와 학습자간의 상호작용적 발문 	국어 사회
성찰 중심 모형	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 성찰을 바탕으로 모순 발견, 고차원의 사고 가능 	국어 도덕
학습자 주도적 협동 모형	<ul style="list-style-type: none"> 모둠 활동을 통한 협동 학습 학습자의 주도성 신장 	모든 교과

위에서 제시한 교수-학습 모형을 토대로 교수-학습 과정안을 설계하였다. 과정안을 설계하기 위해서 살펴 보아야 할 내용으로는 다음과 같다.

첫째, 영화를 활용하고자하는 수업의 교과 지도서 내용을 토대로 교수-학습활동시에 학습목표를 도달하기 위해 필수적으로 해야 할 주요학습활동을 살펴보았다.

둘째, 교과서와 지도서에 나온 교수-학습 시 활용할 수 있는 자료의 투입방법을 토대로 이를 대체할 수 있는 선정된 영화의 투입 방법과 영화 자료형태를 모색하였다.

셋째, 교수-학습 활동에서 활용될 영화를 미리 감상하고 교수-학습 활동시 사용될 영화의 장면이나 동영상들을 체크하였다.

넷째, 교수-학습 활동 시에 활용될 영화의 자료를 차시별로 준비하였다. 모든 영화의 자료를 일시에 준비할 수 없어서, 차시별 수업이 진행되기 전에 자료를 마련하였다.

설계 단계에서 살펴본 내용을 토대로 각 교과별 교수-학습 과정안 단계는 [그림 1]과 같다.

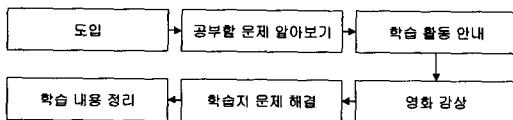


그림 1. 영화활용 교수-학습 과정안

“도입” 단계에서는 동기 유발, 전시 학습 상기를 진행한다.

“공부할 문제 알아보기” 단계에서는 영화를 보고 나서 학생들이 반드시 해야 하는 학습 활동을 간략히 기술한다.

“학습 활동 안내” 단계에서는 영화를 감상하고 난 후, 문제해결을 위한 자세한 사항을 기술한다.

“영화 감상” 단계에서는 실제 영화를 감상하는 시간이므로 바른 영화 감상 태도를 반드시 알려주고 학습지를 나누어준다. 학습지는 학생들이 영화 감상 이전에 미리 읽어보게 하여 영화를 감상하면서 어떠한 점을 이끌어 내야 하는지에 대해서 알 수 있도록 한다. 그 다음에는 영화를 감상한다.

“학습지 문제 해결” 단계에서 교사는 학습 목표에 도달할 수 있도록 문제를 제시해야 한다. 단순히 문장으로만 답안지를 채우게 하는 것보다 그림으로도 표현할 수 있도록 전략을 세울 수 있다.

[표 5]는 국어과 교수학습 과정안 예시이다.

5. 학습지 개발

차시별 학습지를 개발하여 교수-학습활동의 수업목표와 내용을 학습자에게 보여주었다. 이 학습지는 교수학습의 평가 자료로서 활용 되었다. 학습지 개발할 때의 유의점은 다음과 같다.

첫째, 교수-학습의 내용을 확실하게 인지한 후에 학습지의 형식 및 내용을 기입해야 한다는 것이다. 이는 교수-학습의 내용에 따라서 수업자의 의도에 따라서 달라질 수 있음을 의미한다. 즉 학습지의 내용은 교수자가 학습자에게 분명히 제시하고 싶은 것을 기록해야 할 것이다.

둘째, 교수-학습활동 과정 안에 따라 수업이 원활하게 진행될 수 있도록 학습지의 내용을 기재해야 한다는 점이다. 본시 학습 시간에 충분히 학습자 모두가 학습한 내용을 작성할 수 있도록 조정해야 한다.


셋째, 교수-학습내용에 따라서 학습지의 형태도 변해야 한다는 점이다. 어느 한가지의 틀을 고집하기 보다는 교수-학습의 내용에 따라서 다양한 형식의 학습지를 만들어 사용함으로써 학습목표 도달에 도움을 줄 수 있리라 생각되기 때문이다.

[그림 2]는 수업 후 학생들이 작성한 국어, 과학 학습

지의 예를 보여준다. 영화활용교육이 학생들로 하여금 흥미와 사고력을 증진시킬 수 있는 방법임을 알 수 있는 부분이다.

표 5. 국어과 교수학습 과정안 예시

단원	[첫째 마당] 마음속의 울림 2. 환한 웃음	관련 차시	(7-9/9)
영화 영역	감상 (감상, 사고)	교과 서	말뚝쓰기 26~35쪽
학습 목표	○ 시나 이야기를 읽고, 인상적인 표현을 찾을 수 있다. ○ 시나 이야기를 읽고, 인상적인 표현을 찾아 바꾸어 쓸 수 있다.		
영화교육 관련내용	감상 영역	(1)일상에서 쉽게 접하는 다양한 영상물을 감상한다. (2)영상물의 종류와 형태 그 특징을 구분한다.	
	사고	(2)이미지에 대한 느낌을 발표한다.	
학습 자료	영 화 자 학습지	학습 모형	성찰, 협 동 모형
		평가 방법	관찰법, 지필법 (학습지, 영화감상일기)
학습 과정	교 수 - 학 습 활 동		시량
전시 학습 상기	■ 전시 학습 상기 ·첫째 마당에서 공부한 내용 확인하기 -시나 이야기에서 인상적인 표현을 찾아보았다. -인상적이라고 생각하는 까닭을 친구들과 말 하여 보았다. -인상적인 표현으로 바꾸어 써 보았다. -바꾸어 쓴 글을 친구들과 바꾸어 읽어 보 았다.		영 영화를 감상하는 동 시 에 학습지의 학습문제 를 해결 할 수 있 도록 내해 준 다. 시 간 이 부 족 한 아이들 에 게 는 쉬 는 시 간 에 할 수 있 도 록 여 유 를 준 다.
공부할 문제 알기 학습 활동 안내	■ 공부할 문제 알아보기 ·영화를 보고, 인상적인 표현을 찾아보고 다른 표현으로 바꾸어 표현 해 보기 ■ 학습 활동 안내하기 - 영화 감상하기 - 인상적인 표현 찾기 - 인상적이라고 생각하는 까닭 적기 - 주인공에게 하고 싶은 말 적기 - 인상적인 표현을 그림으로 바꾸어보기		
전체 영화 감상	■ 전체 영화 감상하기 ·바른 영화 감상 태도에 대해 알려준다. ·학습지의 내용을 살펴 보면서 영화를 감상한 다.		
학습문제 해결 하기	■ 학습지의 학습문제 해결하기 ·영화를 감상하면서 학습지의 학습문제를 해 결할 수 있도록 한다. ·학습지의 내용은 아이들이 볼 수 있도록 게시 판에 게시함을 알려준다.		
학습정리 및 차시예고	■ 학습 내용 정리 및 차시예고 ·학습한 내용을 정리한다. ·학습 과제를 안내한다. ·다음 시간에 공부할 내용에 대해 알아본다.		



(국어)

첫째마당 마음속의 울림
2. 환한 웃음

김미희(Quasy Po. 2003)

5학년 1학기 4번


이름 이은우

이 영화를 보고 인상 깊은 표현을 찾아봅시다.

공감의 뜻을 알지 못하면 공감의 의미를 알 수 없습니다. 내지는 공감합니다. 공감을 하면 서로가 서로가 행복하게 살아가게 됩니다.

공감은 서로의 마음을 이해하는 것입니다. 공감은 서로의 마음을 이해하는 것입니다. 공감을 하면 서로가 서로가 행복하게 살아가게 됩니다. 공감을 하면 서로가 서로가 행복하게 살아가게 됩니다.

- 영화를 보며 가장 인상 깊었던 부분은 어디입니까?
세로쓰기를 하고 왼쪽에 글씨를 써주세요. (예를 들면) '첫째 마당에서 공부한 내용 확인하기' '시나 이야기에서 인상적인 표현을 찾아보았다.' '인상적이라고 생각하는 까닭을 친구들과 말하여 보았다.' '인상적인 표현으로 바꾸어 써 보았다.' '바꾸어 쓴 글을 친구들과 바꾸어 읽어 보았다.'
- 가장 기억에 남는 대사를 써주세요. 그리고 그 이유를 아래에 써주세요.
'인상적인 표현으로 바꾸어 써 보았다.' '바꾸어 쓴 글을 친구들과 바꾸어 읽어 보았다.'
- 가장 마음에 와닿은 대사를 써주세요.



(수학)

4. 위선과 양식
단테스피크
(Dante's Peak, 1997)

5학년 1학기 4번

이름 김민우

이 영화를 보면서 위선이 붙는다는 모양과 문장이 나오는 문장에 대해 알아봅시다.

공감의 뜻을 알지 못하면 공감의 의미를 알 수 없습니다. 내지는 공감합니다. 공감을 하면 서로가 서로가 행복하게 살아가게 됩니다. 공감을 하면 서로가 서로가 행복하게 살아가게 됩니다.


- 위선이 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요.

- 위선 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요.
'위선 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요. 위선 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요. 위선 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요.'
- 영화를 보면서 위선 붙는다는 모양을 그려주세요.
'위선 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요. 위선 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요. 위선 붙는다는 모양을 아래에 그려주세요.'

그림 2. 학습지 예시

IV. 교수-학습 활동 평가

일반적 평가 방법으로는 서술형(주관식)검사, 토론법, 실기 시험, 실험·실습법, 면접법, 관찰법, 자기 평가 보고서법, 동료 평가 보고서법, 포트폴리오(portfolio)법 등이 있다. 이와 같은 방법들은 학습에 있어서 자기 나름의 세계를 재창조해 가는 과정을 강조하는 평가방법으로 창의성이나 문제 해결력 등 고등 사고 기능을 파악하고 신장하기 위한 평가 방법들이다.

이러한 평가 방법을 토대로 교수 학습 활동 시의 평가 방법을 다양화 할 수 있는 구체적인 방법은 아래와 같다.

첫째, 서술형(주관식)검사는 학습지나 일기장을 통해서 실천할 수가 있다.

둘째, 토론법은 수업 중의 토론 학습하는 과정으로 평가할 수 있다.

셋째, 면접법은 아이들과 개별적 면담을 통해서 이루어 질 수 있다. 면대면 대화를 할 수 있으며 다른 방법으로는 학급의 카페나 게시판에, 또는 카페채팅을 통해서, 혹은 일기장을 매개로 할 수 있다.

넷째, 관찰법은 그대로 아이들의 학습 과정을 보면서 평가할 수 있는 방법으로 모든 교수 학습활동에서 사용할 수가 있다.

다섯째, 자기 평가 보고서법 및 동료 평가 보고서법은 수행평가표를 만들어서 자기 평가 및 상호 평가를 할 수 있다. 혹은 일기장에 자유롭게 서술하게 하거나 학급 게시판을 이용하여 활동을 잘 한 아이를 직접 칭찬할 수 있는 기회를 줄 수도 있다.

본 논문에서는 관찰법과 면접법, 그리고 자기 평가 및 상호 평가를 주로 행하였는데, 토의법이나 토론법은 수업형태에 따라서 적절히 사용하였다. 무엇보다도 상호간의 의견을 교환 할 수 있는 시간적·공간적 기회를 마련해 주는 것이 중요하다고 볼 수 있다. 이러한 상호작용을 통해 일회성으로 끝나버리기 쉬운 학습활동이 보다 지속성을 가질 수 있으리라 생각하기 때문이다.

[표 6]은 국어과 첫째마당에 대한 수업평가 자료를 표로 정리한 것이다. 수업평가의 목적은 수업 후 학습목표

를 얼마나 달성했는지를 의미한다. 본 논문에서는 정량적인 수업평가대신 학생들이 작성한 학습지를 토대로 정성적인 평가를 하였다. 교사평가와 학생평가를 정리하면 다음과 같다. 먼저 교사평가를 정리해 보면,

첫째, 교과에 필요한 영화의 일부분을 미리 준비해두어야 한다. 가장 많은 시간과 인내심이 필요한 부분이다. 또한 학생들을 집중시키기 위해서는 적당한 분량의 내용이어야 한다.

둘째, 매 수업시간마다 모든 학생들을 항상 관찰해야 한다. 관찰법을 통한 평가도 필요하기 때문이다.

셋째, 학생들이 작성한 학습지를 꼼꼼하게 살펴보아야 한다. 학습지에는 교사가 수업경역에 관련된 내용을 알 수 있기 때문이다.

넷째, 학습지의 내용에 누락된 부분을 매 시간마다 생각하기 위해서는 교사의 순발력이 요구된다.

다섯째, 학습지의 내용에 학습목표와 관련된 내용이어야 한다.

여섯째, 다른 교과와의 연계성을 고려한다. 예를 들어, 국어과목과 관련된 영화를 미술과목에서 캐릭터를 직접 제작해 보는 것이다.

일곱째, 영화를 선정하다 보면 교사자신을 되돌아볼 수 있는 기회가 되었다.

학생평가를 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 교사가 선정한 영화를 이미 시청한 학생들이 자칫 학습 분위기를 망칠 수 있기 때문에 주의가 필요함을 주지시킨다.

둘째, 수업을 통해서 학생들이 영화 보는 방법을 알 수 있었다. 영화 제작 기법, 영화 촬영 장소, 영화 장르 분석등과 같은 내용도 알 수 있었다.

셋째, 영화를 보고난 후, 학생들이 스스로 역할놀이를 제안하였다. 이는 학생들이 영화 활용 수업이 학생들의 흥미를 가지는 증거이다.

넷째, 학습지의 내용에 문장을 그림으로, 그림을 문장으로 표현하는 방법을 사용함으로써 학생들의 사고력을 증진시킬 수 있었다.

표 6. 국어과 첫째마당 수업평가 자료

단원	첫째마당 마음속의 울림 2. 환한 웃음		관련 차시	(7/9)
학습 목표	〈표 4〉 참조		관련 영역	〈표 4〉 참조
주요 학습 활동	〈표 4〉 참조	학습 지 내 용	1. 영화를 보고 가장 인상 깊었던 부분 적 기 2. 가장 기억에 남는 대사와 그 이유 적기 3. 강아지동(주인공)에게 하고 싶은 말 적 기 4. 가장 인상적이었던 부분을 그림으로 자 유롭게 나타내기	
수업 전 교사 의도	영화선 정 및 분량	학습목표에 도달하기 위해 거의 대부분의 영화가 활용이 가능했으나 '강아지동' 영화를 선택한 이유는 바로 1학 년 2학기 읽기 책에 나왔던 내용이고 추천영화이기도 했 기에 아이들에게 쉽게 다가갈 수 있으리라 생각했다. 영화를 보고 인상 깊었던 부분 대 대해서 이야기하기 위 해서는 편집과정 없이 처음부터 끝까지 감상하는 것이 도움이 되리라 판단하였기에 상영시간(약30분)이 비교 적 짧은 영화를 선택했던 것이다.		
	자료 투입	학습지를 나눠 준 후에 영화자료를 보여주었다. 영화를 보면서 기억에 남는 장면이나 말들을 직접 적을 수 있도 록 하기 위함이었다.		
	학습지 내용	학습지 내용은 교과 학습목표를 그대로 적용했으나 별 도로 주인공에게 하고 싶은 말을 적게 하거나 그림으로 나타내게 했던 것은 보다 영화에 따른 자신의 느낌을 확 실하게 정렬시키기 위함이었다. 그리고 이러한 활동의 근거는 영화교육 내용체계에 따라 창작(표현)활동영역에 나타나 있다.		
수업 후 교사평가	인상적인 표현을 적은 활동학습지를 살펴본 결과 학습목 표에 잘 도달했음을 알 수 있었다. 그리고 이 영화 자료 가 참 유용한 부분이 많음을 느낄 수 있었다. 간단한 줄거리로서 요약이 가능했으며, 영화의 주제를 아이들이 잘 파악할 수 있었다. 이런 영화는 다른 수업에 도 활용할 부분이 많다는 것을 느꼈다. 영화영상 자체가 매우 아름다워 아이들이 많은 관심을 보였는데, 미리 영 화의 표현기법에 대해 자세히 설명해 주었으면 좋았으리 라는 생각이 들었다. 이것으로 교과 중에서는 미술교과에서 찰흙이나 칼라믹 스를 이용한 입체표현으로 등장인물들을 만들어보는 것 도 좋으리라는 생각을 할 수 있었다. 또한 책과 영화를 비교해보는 활동을 해보는 것도 좋을 것 같다는 생각이 들었다. 아쉬운 점은 영화를 감상하기 위한 자리 배치를 미리 정 했다더라면 보다 감상하기 편했을 것 같다는 생각이 들었 다.			
아동 학습 활동 평가	수업 중의 아이들의 반응은 긍정적이었다. 이 영화를 접 해본 아이들도 있었으나 대부분 또 다시 보아도 매우 감 동적이었다고 했다. 또한 수업 중에 등장인물들이 너무 귀여워서 그림으로 나타내는데 즐거워했다. 영화를 어떻 게 찍었는지에 대해서 관심을 보이는 아이들도 있었다.			

V. 결론 및 향후연구과제

본 논문은 우리가 비교적 많이 접할 수 있는 멀티미디 어 자료인 영화를 선택하여 학습활동에 활용하였다. 이 는 여가 시간에 즐거움을 얻거나 시간을 보내기 위해 이 용되었던 영화를 교육의 현장 속에 직접 활용해 봄으로 써 영화를 보는 즐거움과 동시에 그 즐거움이 학습활동 으로서 이어져 궁극적으로는 교과 학습목표에 도달하는 데 도움을 주고자 했던 것이다.

영화를 수업에 활용함으로써 학습하는 모든 학생에게 영화의 즐거움과 교과의 학습목표를 충족시킬 수 있도 록 교과교육 속에서 영화가 쉽게 활용될 수 있는 단원이나 제재를 선택하여 교과수업 시간에 활용하였다.

또한 일반교과교육과정 속에는 영화교육이 추구하는 학습목표와 학습내용과 연관성을 갖고 있는 부분이 있 어 미디어교육이나 영화교육의 필요성을 느끼는 현재의 교육환경 속에서는 재량활동 시간에 별도로 운영하는 것보다는 일반교과교육과정에 수용되는 것이 용이하다 고 보았다.

교수 학습 시 나타난 문제점과 해결방안을 정리해 보 면 다음과 같았다.

첫째, 현재 제공된 영화를 활용한 수업방법은 중·고 등학생 수준에 맞추어져 있어서 실제적 수업에 적용하 기가 난해한 부분이 많았다.

둘째, 수업을 하기 전에 초등학교 교육과정과 미디어 교육 및 영화교육을 비교해서 초등학교에서 적용할 수 있는 교수학습방법을 분석하여 적용하기가 어려웠다.

셋째, 영화를 활용한 수업이 감상 위주의 수업으로 치 우칠 우려가 있다. 영화를 단순히 미적감상의 대상으로 만 접해왔기 때문에 영화에 대한 인식의 변화가 그렇게 쉽게 일어나지 않았다. 따라서 아이들에게 학습목표 및 학습 안내를 명료화할 필요가 있었다.

넷째, 영화를 수업에 활용하기 위해서는 영화를 편집하 는 적절한 능력이 요구된다는 점이다.

다섯째, 영화 자료 중에는 쉽게 구하지 못하는 영화들 이 있었다. 수업계획단계에서부터 좋은 수업에 선정되거 나 관련서적 등을 통해서 수업활동에 매우 유용한 영화이 라 할지라도 수업에 활용하기까지는 어려움이 있었다.

여섯째, 영화에 대한 이해를 바탕으로 수업을 진행하였기에 영화에 대한 전문적이 지식이 필요할 때에는 미리 조사하여 알려주어야 한다는 점에서 어려웠다.

본 연구를 진행함으로써 얻을 수 있는 효과는 수업평가 부분에서 기술했던 내용과 더불어서 많은 것을 얻을 수 있었다.

첫째, 아이들에게 친숙한 영화를 통해서 학습의 흥미를 유발하고 학습활동의 활기를 불어 넣을 수 있었다. 이것은 학생들이 영화를 보고 난 후, 스스로 역할극을 제안하였다는 사실로서 알 수 있었다.

둘째, 문자나 말로만 전달하는 수업방법보다 영화의 영상으로 전달함으로써 정보 전달을 보다 확실하게 할 수 있었다. 화산 폭발의 경우, 교과서의 그림이나 설명보다는 영화의 내용을 보면서 그 심각성과 현실성을 한층 더 실감할 수 있었기 때문이다.

셋째, 허구적인 간접경험이라 할지라도 아이들의 공감을 얻어 실천적 의지를 북돋을 수 있게 하였다.

넷째, 영화 자료를 활용함으로써 말하기 및 쓰기과정에서 보다 쉽게 생각을 이끌어내는데 도움을 주었다.

다섯째, 영화 속에 보여지는 올바른 가치관과 생활 방식들을 거부감 없이 접할 수 있는 좋은 기회가 되었다. “선생 김봉두”라는 영화에서 학생들로 하여금 시골 학교와 마을의 정서와 환경에 대해서 이해할 수 있었다.

여섯째, 서로 다른 교과이더라도 교과와 연계가 가능하다는 것을 알 수 있었다. 영화 “강아지똥”에 나오는 캐릭터를 미술시간에 찰흙으로 만들어 보는 것도 재미있을거라는 생각도 들었다.

향후 연구 과제로는 더욱더 다양한 교과과의 확대가 필요하고 웹사이트를 통한 영화활용교육을 지향해야 할 것이다. 또한 수업의 지속성을 유지해야 한다. 이것만이 학생들의 지적 향상을 꾀할 수 있기 때문이다. 무엇보다 중요한 것은 영화활용교육을 통하여 학생들의 흥미, 사교력, 자기주도력 등이 얼마나 향상되었는지를 알아보고 이를 토대로 지속적인 수정이 뒤따라야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 김소영, *공교육에서의 영상미디어교육체계화를 위한 교육 과정 연구*, 한국 문화 관광정책연구원, 2004.
- [2] 박기범, *영화의 문학 교육적 수용연구*, 한국교원대학교, 교육대학원 석사학위논문, 2001.
- [3] 한지연, *영화의 문학 교육적 수용 방안 연구*, 이화여자대학교 교육대학원, 2002.
- [4] 초경화, *영상텍스트를 활용한 토의 수업 방안 연구*, 경기대학교 국제문화대학원, 2004.
- [5] 최원석, *SF 영화를 활용한 과학교육 방안 탐구*, 대구대학교 교육대학원, 2001.
- [6] 강안나, *9학년 학생들의 인지적 측면을 고려한 영화를 활용한 학습 자료 개발과 적용*, 연세대학교 교육대학원, 2005.
- [7] 유소정, *영화를 활용한 국사 수업의 가능성 탐구*, 이화여자대학교 교육대학원, 2004.
- [8] 이연경, *인터넷 동영상을 활용한 음악 감상 교수 학습의 개발 및 적용*, 인천교육대학교 교육대학원, 2002.
- [9] 김미정, *만화애니메이션을 활용한 자기표현 능력 향상에 관한 연구(초등학교 3.4학년을 중심으로)*, 춘천교대 교육대학원, 2002.
- [10] 이인석, *초등학교 미술수업에서 애니메이션 창작 학습의 지도방안(스톱모션 기법을 중심으로)*, 인천교대 교육대학원, 2003.
- [11] 이주란, *영화 비디오를 이용한 초등학생의 듣기 능력 지도 방안*, 한남대학교 교육대학원, 2004.
- [12] 이아람찬, *영화교육론(이론과실제)*, 커뮤니케이션북스, 2005.
- [13] 문혜성 외 9인, *미디어교육과 교수법*, 커뮤니케이션북스, 2006.
- [14] 김영순 외 8인, *미디어교육과 교육과정*, 커뮤니케이션북스, 2006.

저자 소개

홍기천(Ki-Cheon Hong)

종신회원



- 1997년 2월 : 전북대학교 전산통계학과(이학석사)
- 2000년 8월 : 전북대학교 전산통계학과(이학박사)
- 2001년 9월~현재 : 전주교육대학교 컴퓨터교육과 교수

<관심분야> : 컴퓨터교육, 프로그래밍 언어 교육, 이러닝, 미디어교육

남은아(Eun-A Nam)

준회원



- 2000년 2월 : 전주교육대학교 졸업(교육학사)
- 2005년 2월 : 전주교육대학교 컴퓨터교육과(교육학석사)
- 2000년 3월~현재 : 전주용흥초등학교 교사

<관심분야> : 컴퓨터교육, 미디어 교육