http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2016.43.387

문화예술교육을 위한 교사차원 교육과정 개발과정 연구 -만화 애니메이션 과목을 중심으로

Ⅰ. 서론
Ⅱ. 이론적 배경: 대표적 교육과정 개발과정 이론
Ⅲ. 만화 애니메이션 교육과정 개발과정 모형
Ⅳ. 만화·애니메이션 교사차원 교육과정 개발과정의 실제
Ⅴ. 결론
참고문헌
ABSTRACT

박유신

초 록

본 연구는 문화예술교육 수업에서의 교사차원의 교육과정을 설계하는 원리 및 모델을 논하고 있다. 이는 문화예술교육의 실질적 주체인 예술강사가 교육과정 실행의 주체이자 개발자로서 교육과정을 개발할 수 있는 이론적 원리와 구체적 방안에 대한 제안이다. 이 글에서는 위와 같은 문제의식에 따라 일반적인 교육과정 구성 원리를 살펴보고, 이들 원리를 문화예술교육의 특성을 반영하여 수정, 보완함으로서, 문화예술교육에서의 교사차원의 교육과정 개발을 위한 모형과 그 원리를 제시하였다. 그리고 이 모형에 따라서 실제로 만화·애니메이션 교육과정이 구성되는 절차를 살펴보고 사례를 제시하였다. 교육과정 구성 모형은 최근 세계적으로 관심을 받고 있는 백워드 교육과정을 적용, 보완하여 학습 목표와 평가의 계획을 강조하고, 이를 중심으로 환류하여 교수학습 활동을 구성하는 방안을 채택하였다. 맥락에 대한 이해, 학습목표의 확인, 평가계획, 학습활동 계획의 순차적인 과정을 거쳐서 작성된 교육과정들은 학습자의 삶과 문화, 교사 자신의 맥락, 수업 환경과 다양한 교육적 맥락 등을 고려하는 동시에, 학생들과 교사가 함께 문화예술교육의 교육과정을 통해 어떤 목표에 도달해야 할 지 명확하게 인지하고, 평가 결과를 위해 수업 과정 중에 해야 할 일을 명시함으로서, 전 교육과정에 있어서 실제적으로 문화예술교육의 교육 목표에 대한 달성을 돕는 데에 도움이 될 수 있을 것이다. 교육과정 개발 절차의 체계화 및 교육과정 개발 역량의 강화는 문화예술교육의 저변 확대 및 자유학기제 등 변화하는 교육 환경에서 학습자와 예술강사, 교사 모두에게 도움이 될 것이다.

주제어 : 문화예술교육, 만화·애니메이션 교육, 교육과정 개발과정, 예술강사, 교수학습계획, 백워드 교육과정, 교사차원의 교육과정

Ⅰ. 서론

교사의 전문성은 여러 가지로 논할 수 있으나, 포괄적으로 보면 학습자가 학습 목표에 다다를 수 있도록 여러 가지 학습 경험과 환경을 구성하고 조직할 수 있는 능력이라고 볼 수 있을 것이다. 이것은 교사의 전문성 중 '교육과정 개발 능력'의 중요성을 말한다. 교육과정은 '교수요목 및 교과 내용', '사회적 효율성을 추구하기 위한 학습계획 혹은 의도된 학습 결과', '학습자가 하는 경험의 총체'[1] 등의 여러 가지 의미로 사용된다. 또한 그 층위에 있어서도 국가단위 및 주 단위 차원의 교육과정(교육표준), 학교차원, 교사 차원의 여러 단계로 나눌 수가 있다.[2] 각 차원에서의 교육과정 개발 단계에서는 교육과정 지침에서부터 강좌 목록, 교수요목, 수업계획서(교수·학습지도안)등을 순차적으로 계획하게 된다. 일반적으로 한국의 경우, 국가차원의 교육과정(국가교육과정) 및 교과서가 강화된 교육과정 운영방식을 오랫동안 고수해 왔다. 따라서 교육과정 편성에 있어서 교과서에 의존하는 경우가 많다. 그러나 해외의 경우 국가 및 주 단위 교육표준을 바탕으로 학교 및 교사 차원의 자율적인 교육과정 구성이 강조되어 왔으며 국가 및 주 단위의 교육표준을 강화하는 경향도 최근의 추세이다. Elbaz는 교사의 직무에서 실제적 지식 및 영역을 자아, 교수영역, 교과, 교육과정 개발, 수업 등으로 보고 있으며,[3] 미국에서 교직 전문성을 높이기 위해 교육 전문가들로

---

1) 김경자, 「교육과정 개발 및 운영자로서의 초등교사」, 『교육과학 연구』 제34집 1호,145-161,2003.p 147.

2) 이 글에서 '교사차원'의 교육과정이란, 공교육 교사 및 예술강사 등의 행정적 명칭이 아닌 일반적 개념으로서의 교사(teacher)를 지칭한다. 즉 교육과정 구성의 주체에 있어서 국가나 학교가 아닌 교사에 초점을 맞춘 것이다. 또한 문화예술교육의 교육 주체의 경우, 예술강사(artist teacher, teaching artist) 뿐 아니라 학교 교사 및 각종 교육의 장에서의 지도교사를 포함할 수 있으므로, 이 글에서는 문화예술교육 정책에서 규정된 '예술강사'와 일반적인 교육과정 구성 주체를 지칭할 때에는 보편적 용어로서의 '교사'를 함께 사용할 것이다.

3) Elbaz, F. (1983). Teacher Thinking. A Study of Practical Knowledge.NY: Nichols.

구성된 우수교사선정위원회에서는 우수한 교사의 요건으로 '교사는 내용, 학습자 및 교육학에 관한 지식에 기초하여 모든 학생이 목표에 도달할 수 있는 수업을 계획' 하며, '우수교사는 질서정연한 학습 환경을 조성하기 위해 학생들을 수업에 참여시키는 방법과 수업 목표를 달성하기 위해 수업을 조직화하는 방법을 안다' 등의 요건을 제시하고 있다.[4] 즉, 교육과정은 최종적으로 교사의 차원에서 완성되며, 연간 목표와 학습 경험을 선정하고 이에 도달하기 위한 세부적인 수업계획을 세우는 것은 중요한 교사의 역량인 것이다.

문화예술교육을 담당하는 예술 강사의 역량에 있어서도, 교육과정 개발 및 운영 역량은 중요하게 고려된다. 가령 뉴욕의 예술강사 역량강화를 위해 설립된 비영리 전문기관인 Association of Teaching Artist NewYork에서는 '성공한 예술 강사들이 나타낸 우수한 세 영역' 에서 '학생 발달에 적합한 교육과정의 순차적 개발' 의 항목을 언급하고 있다.[5] 또한 한국문화예술교육진흥원에서 발간한 「2010 예술강사 핵심역량 모델구축 연구」에서도 문화예술교육 예술강사의 역량으로 '교육프로그램 개발능력' 을 선정하여 "학습자의 특성과 교육 필요점을 고려하여 교육 프로그램을 설계하고 개발하는 능력" 으로 정의내리고 있다.[6] 예술강사 개인의 역량에 많은 부분 교육과정을 의존하는 문화예술교육의 경우, 교사 차원의 교육과정 설계 역량에 대한 요구는 초·중등학교 교과교육에 비하여 비중이 더욱 큰 편이다. 문화예술교육에서 예술강사는 국가 및 학교 차원의 교육과정에 대한 요구에서 비교적 자유로우며, 수업을 진행하는 예술강사 자신이 수업 계획 및 수업 교재 및 자료, 매 시간 이루어질 교수·학습 내용 등을 선정하게 된다. 이런 점은 한 편으로 예술강사가 교육과정 편성

4) Assessment, I. T., & Support Consortium. (2011). INTASC model core teaching standards: A resource for state dialogue. Washington, DC: Council of Chief State School Officers.

5) Association of Teaching Artist www.teachingartist.com (검색일자 : 2016. 1.15)

6) 이기성 · 강성룡 · 김기혁 · 서혜란, 「2010 예술강사 핵심역량 모델 구축 연구」,한국문화예술교육진흥원,2010. p 4

의 역량을 가지고 있다면, 자신의 예술에 대한 전문성과 관심에 따라 자유로운 교육과정을 편성할 수 있는 장점이라고도 볼 수 있다.

그러나 문화예술교육을 진행하는 예술강사들의 경우 교육과정 설계에 대한 자신감은 상당히 부족한 것으로 보인다. 한국문화예술교육진흥원에서 진행한「2010 문화예술교육 통계조사」에 의하면 문화예술교육의 수행에 있어서 어려움을 느끼는 부분으로 '문화예술교육의 전문성 부족'(3.5/5), '새로운 프로그램 설계의 어려움'(3.6/5)을 들고 있으며, '프로그램 교재 및 자료의 부족'(3.5/5)를 들고 있다. 또한 '새로운 프로그램 개발의 어려움' 항목에서는 '심각하다'(40.7%), '매우 심각하다'(15.0%)의 비율이 전체 50.7%를 차지하고 있기도 하다.[7] 이러한 결과와 관련하여, 현재까지 다양한 주제와 분야의 문화예술교육 프로그램 및 교수학습지도안 개발 연구 등이 진행되어 왔다. 그러나 문화예술교육의 다양한 학습자 환경 및 문화예술교육을 진행하는 예술강사 자신의 전문성과 독창성 등을 고려할 때, 예술강사가 주어진 프로그램을 기계적으로 반복 전달하는 것 보다는, 독자적으로 교육과정을 설계할 수 있는 역량을 강화할 수 있도록 권장하는 것이 바람직할 것이다.

예술강사의 교육과정 구성과 관련된 역량과 관련하여 이러한 교육과정 설계를 위한 체계적인 과정에 대한 안내는 필수불가결한 것이다. 일반적으로 교육과정 개발에 대한 연구는 이미 1900년대 초반부터 진행되어 왔으며, 이는 의무교육으로의 공교육 제도의 정착 과정에서 체계적인 교육 목표의 달성을 위해 이루어져 왔다. 교육과정의 연구는 각각 그 연구와 관련된 시대적 배경과 교육 철학을 반영하고 있기도 하다. 따라서 현재 문화예술교육의 정착을 위해서 교육과정과 관련된 체계화된 연구가 필요한 시기이며, 교육과정 연구에 있어서, 기존의 이론을 단순히 적용하는 것이 아니라, 문화예술교육의 교육적 가치 및 철학을 반영할 수

7) 박민규 · 최종후 · 정명철 · 이동희 · 이영철 · 이홍철, 「2010 문화예술교육 통계조사」,한국문화예술교육진흥원, 2010, pp 112~114.

있는 연구가 필요할 것이다.

본 논문의 목적은 문화예술교육에서 교사차원의 교육과정을 위한 기본 모델 및 원리를 제시하는 것이다. 이는 앞서 밝힌 대로, 문화예술교육을 개인적으로 진행하게 될 예술강사 및 교사들이 학습자 환경 및 교육환경, 수업자 자신의 개인적 맥락 등에 따라 교육과정을 스스로 구성하고 수업을 기획하는 것을 돕기 위한 목적을 가지고 있다. 본 논문에서는 문헌연구를 통해 교육과정 개발에 대한 일반적인 원리 및 각 시대의 교육철학과의 관계를 살펴보고, 문화예술교육의 성격 및 목표를 확인한 후, 이에 기반하여 만화·애니메이션 분야를 중심으로 문화예술교육에 적합한 교육과정 개발의 원리를 제안할 것이다. 만화·애니메이션의 문화예술교육은 현재 활성화 되어 있으나, 각 대학의 교육과정은 창작위주이고 교육학이 부재한 실정이다.[8] 따라서 교육자로서의 역량 강화가 시급하다. 따라서 본 논문에서는 만화·애니메이션 예술강사가 교육과정을 개발하는 실제적 과정을 해당 분야의 교육표준을 바탕으로 하여 제시해 보고자 한다. 이는 문화예술교육의 전반적인 교사 역량 강화 뿐 아니라 만화·애니메이션 분야의 교사교육 및 교사역량강화 등에도 도움이 될 것이라고 생각된다.

Ⅱ. 이론적 배경 : 대표적인 교육과정 개발과정 이론

교육과정이란 단순한 교육 내용이나 지식, 기능의 나열이 아닌 일관된 목표 안에서 원칙에 기본을 두고 구성되어야 한다. 또한 교육과정을 가로지르는 목표는 교육의 본질에 대한 관심사와 깊이 관련이 되어 있다. 교육에서 무엇을 목표로 하고, 무엇을 배워야 하며, 왜 그것을 배워야 하는가라는 질문은 '무엇을 어떻게 가르쳐야 하는가'에 대한 관심으로 연결된다. 이러한 '비공식적' 교육과정 연구는 인간이 후손에게 축적된 유산을 전승하는 방법을 찾은 이래, 언제나 존재해 왔다. 그러나 교육학에서 독립

8) 조정래,「문화예술교육에서 애니메이션에 대한 논의 분석」,『만화 애니메이션 연구』,2013.6.29~55, p 50.

적인 하위 전문 영역으로서 교육과정 개발이 시작된 것은 학교교육의 보편화가 강조된 이후이다.[9] 미국의 경우 1870년부터 1920년까지 보편적인 사회 교육 차원에서 공교육이 성장하게 되는데, 이 때 교육과정은 각 학교의 정체성을 의미하는 것이었다. 따라서 학교 교육의 제도화와 더불어 교육과정 연구는 꾸준히 진행되어 왔으며, 각 시대에 교육철학의 전환기마다 새로운 교육과정에 대한 연구 결과들이 제시되어 적용되었다. 20세기 초반부터 현재까지의 교육과정 이론가들은 각각 지적 전통주의자(intellectual traditionalists), 사회적 행동주의자(social behaviorists),경험주의자(experientialist)[10]로 구분할 수 있는데 이는 교육과정에서 교과 내의 핵심 개념 및 지식, 행동의 교정, 학습자의 관심과 흥미 중 어느 것을 중심에 놓고 고려하는가와 관련이 있다. 따라서 이 장에서는 문화예술교육에서의 교육과정 개발과정을 탐색함에 앞서 대표적인 교육과정 개발의 원리를 살펴보고, 이들이 어떠한 관점에서 교육과정의 개발을 바라보고 있는지 점검하기로 한다.

1. Bobbit의 교육과정 개발 이론

Bobbit은 교육과정 연구에서 사회적 행동주의 학파의 발전에 영향을 준 연구자이다. 당시의 공교육 상황은 공교육의 제도적 정착과 더불어 체계적인 교육 원리를 요구하였으며, 사회 전반적으로 기계적이고 체계적인 생산 시스템을 강조했던 당시의 시대적 상황은 교육에 있어서도 과학적이고 기술적인 접근을 장려하였다. Bobbit의 연구는 사회에서 필요한 인간을 양성하는 대규모의 학교 교육을 상정하고 이루어진 최초의 연구였다.

Bobbit은 1918년 발간한 『The Curriculum』에서 교육 목표에 의해 교육 내용을 선정한다는 원칙을 밝혔다.[11] Bobbit은 교육의

9) Schubert, W. H., Lopez Schubert, A. L., Thomas, T. P., & Carroll, W. M, 강익수 외 역,『교육과정 100년,(2009/ 원저 1980) pp 24~31.

10) Schubert, W. H., Lopez Schubert, A. L., Thomas, T. P., & Carroll, W. M, 앞의 책, p 33.

11) Bobbit, F. (1924). How to make a curriculum. Houghton Mifflin Company.

목적을 사회적인 인간으로서의 성인이 되는 것이라고 보았으므로, 성인들의 활동들을 분석하여 이를 교육 목표로 설정하였다. 여기에서 성인들의 활동이란, 생산적이고 효율적인 사회인의 생활을 의미하는 것이었다. Bobbit의 연구는 인력 양성을 위한 기계적 시스템으로서의 학교를 위한 교육과정 개발 이론이다. 따라서 모든 학습 내용은 사회에서 요구하는 바람직한 인간형에 근거하였다고 볼 수 있다.

성인 활동분석	⇨	교육목표 설정	⇨	교육목표 세분화	⇨	교육내용 선정

표 3. Bobbit의 교육과정 개발 모형

2. Tyler(1949)의 교육과정 개발 이론

Tyler의 교육과정 연구는 1940년대에 씌어졌지만, 훗날의 교육과정 이론에 광범위한 영향을 주었다. Tyler의 『Basic Principles of Curriculum and Instruction』은 1940년대까지 이루어진 다양한 교육과정의 쟁점을 다루면서, 교육과정, 교수·학습의 기본 원리 등을 합리적으로 조직하여 이 분야의 고전이 되었다. Tyler의 이론은 교육과정의 다양한 쟁점들을 합리적으로 중재하였으며, 어떤 관점에도 치우치지 않았다. 따라서 그는 현대의 교육과정을 학문으로 체계화하고, 교육과정 설계를 체계화하였다고 볼 수 있다. Tyler의 교육과정 개발 모형은 현대 교육과정 개발 절차에 있어서 일반적인 절차로 활용되고 있으며 수많은 교육과정 지침서, 교사용 지도서, 수업계획서, 평가도구, 교수요목 및 교육과정 관련 저서 등의 기본 원리가 되었다. Tyler는 교육과정 개발에 있어서 목표, 경험, 조직, 평가의 네 가지 원리를 강조하였다. 상술하면 다음과 같다.[12)]

12) Tyler, R. W. (1949). Basic principles of curriculum and instruction. University of Chicago press.

- 어떤 교육 목표의 달성을 추구해야 하는가?
- 이러한 목표를 달성하는 데에 유용한 학습 경험은 어떻게 선정되어야 하는가?
- 어떻게 학습 경험을 효과적으로 조직할 수 있는가?
- 목표가 달성되었는지를 어떻게 평가하는가?

첫 번째는 교육과정 선정에 있어서 교육목표의 강조를 뜻한다. 학습목표는 무엇을 가르치고, 어떻게 배워야 하고, 어떻게 평가해야하는지를 도출한다.[13] Tyler는 이러한 목표를 설정하는 데에 있어서 학습자, 현대 사회에 대한 사실, 교과전문가의 견해 등을 제시하였다. 이들은 교육철학 및 학습심리 등에 의해 걸러지고 최종 목표로 설정된다. 이들 목표에 의해 학습자가 경험할 내용, 즉 수업의 내용이 선정되고, 학습 경험의 조직, 즉 구체적인 수업 과정의 디자인이 이루어진다. 또한 Tyler는 학습 경험의 조직 절차에 계속성(continuity), 계열성(Sequence), 통합성(integration)의 원리가 적용되어야 한다고 밝혔다. 이들 원리를 설명하면 다음과 같다.

- 지속성 : 경험이 지속적으로 이루어 질 수 있도록 한다.
- 계열성 : 일련의 학습 경험들이 점층적으로 관련을 가지고 강화될 수 있도록 한다.
- 통합성 : 교육 내용간에 관련이 이어질 수 있도록 한다.

마지막으로 평가 단계는, 교육목표가 달성되었는지 점검하고 다음 교수학습을 준비하는 단계이다. 따라서 전체적인 교육과정 구성 과정은 다음과 같이 이루어진다.

13) Wiggins, G. P., & McTighe, J, 강현석 외 역, 『백워드로 시작하는 창의적인 학교교육과정 설계』,(2015/원저 2007)

교육목표 설정	⇨	학습경험 선정	학습경험 조직	평가

표 4. Tyler의 교육과정 개발절차

Tyler의 교육과정 이론은 오랫동안 교육과정 이론의 고전으로 참고되어 왔으나, 여기에 대한 비판 또한 있다. 가령 Tyler의 네 가지 단계가 순차적으로 진행된다고 맹신한다던가, 교육의 맥락, 즉 정치, 사회, 경제, 문화적 조건을 고려하지 않고 교육과정과 교수학습의 합리성만을 보았다는 것이다.[14] 그러나 모든 차원의 교육과정 조직을 위한 일반 원리로서 여전히 Tyler의 이론은 중요하게 고려될 필요가 있으며, 그 지적 공헌은 높이 평가된다.

3. Taba (1962)의 교육과정 개발 이론

Taba의 연구는 Tyler의 연구를 보다 발전시킨 것으로, Tyler의 과정이 교육의 합리적 과정만을 강조하며 정치, 사회, 경제, 문화적 조건을 고려하지 않았다는 비판에 대한 개선이라고 할 수 있다. Taba는 1962년 출판된 『Curriculum development: Theory and practice』[15]에서 교육과정의 토대, 교육과정의 계획 절차, 교육과정 설계, 교육과정 개정 전략에 이르는 광범위한 내용을 다루었는데, 이 저서는 특정한 교과를 넘어 일반적인 교육과정 개발을 다룬 개론서로 높은 평가를 받았다.[16] Taba는 경험주의 교육자인 Dewey의 영향을 많이 받았는데, Tyler의 합리적 교육과정 모델을 바탕으로 하면서도 사회 문화적 요소 및 학습자 요소를 강조하였다. 세분화된 각 단계 중 '요구진단' 단계는 이러한 점을 반영한다. Taba는 또한 내용요소의 선정 및 조직과 학

14) Schubert, W. H., Lopez Schubert, A. L., Thomas, T. P., & Carroll, W. M, 강익수 외 역, 앞의 책, pp 122~123.

15) Taba, H., & Spalding, W. B. (1962). Curriculum development: Theory and practice (No. 37.013 TAB). New York: Harcourt, Brace & World.

16) Schubert, W. H., Lopez Schubert, A. L., Thomas, T. P., & Carroll, W. M, 강익수 외 역, 앞의 책, p 165.

습경험의 선정 및 조직을 분리하여 교육과정의 개발에서 교사의 역할, 즉 학습 경험의 조직을 강조하였다. 이는 교육과정 개발에서 교사차원의 중요성을 강조하는 진보주의 교육의 철학을 반영하는 것으로, 국가 및 학교수준에서 정의된 학습 내용 및 조직을 교사 차원에서 재구성하는 과정을 보여주고 있다. 즉 수업자의 맥락과 전문성이 교육과정 개발 자체에 반영된다는 것이다.

요구 진단	⇨	목표 설정	⇨	내용 선정	⇨	내용 조직	⇨	학습 경험 선정	⇨	학습 경험 조직	⇨	평가

표 5. Taba의 교육과정 개발절차

Taba의 교육과정 개발 모형은 교육과정 개발에서 민주적 과정을 강조하고 있으며, 진보주의 교육에서 진단 및 교사 차원의 학습경험 조직이 중요하다는 것을 보여준다. 이러한 점은 교육과정 개발에 있어서 다양하고 자율적인 교육과정을 추구하는 문화예술교육의 교육과정 개발에서 참고할 만한 내용이라는 것을 알 수 있다.

4. 백워드(backward)교육과정과 맞춤형 교육과정

백워드 교육과정은 현재 미국과 한국을 중심으로 교육과정과 수업개혁의 중심에 있으며, 이해중심 교육과정(Understanding by design)이라고도 불리운다. 백워드 교육과정 설계 모형은 설계의 방식이 기존의 교육과정과는 반대로 이루어진다고 해서 붙여진 별칭인데, 원래의 명칭보다 더욱 자주 언급된다. 백워드 교육과정은 1990년대 말, 미국에서 국가 및 주 수준 교육표준을 강조하는 등 교육의 수월성이 강조되던 시기에 Wiggins와 McTighe가 고안한 것으로, 이들은 질적으로 우수한 교육과정의 구성을 위해서 교과의 교육내용이 학문 기반의 핵심 개념과 원리들로 구성되어야 한다고 주장하였다. 그리고 이러한 교육내용을 통해 학습자들에게 '지속가능한 이해'를 구성하고, 이를 실생활 맥락 속에서

드러내는 방식으로 가르쳐야 한다는 것이다.[17] 이 모형은 수업 현장에서 특별히 학습 목표가 없이 교과서 중심의 진도 나가기 수업이 만연한다는 문제의식에서 출발한 것이다. 따라서 각 교과 내의 지식 중심의 교육과정을 구성하면서도 학교와 교사 차원의 능동적 역할을 강조하였다는 점에서 차별성이 있다.

백워드 교육과정 설계 모형에서 교육과정 설계자는 학문에 기반한 핵심 개념 및 원리를 제일 먼저 고려하며, 이에 따라 학습 목표를 제일 먼저 고려한다. 기존의 교육과정에서 이 학습목표를 바탕으로 교사들이 학습 경험을 선정하게 된다면, 백워드 교육과정에서는 학습 목표를 바탕으로 먼저 평가 과제를 선정하고, 이러한 평가과제를 유연하게 수행하게 할 수 있도록 학습활동을 구성하게 된다. 즉, 백워드 수업과정은 목표 설정, 평가계획, 학습경험과 차시별 교수-학습 활동의 계획의 단계로 진행된다.[18]

목표계획 내용파악	⇨	평가계획	⇨	학습활동 계획

표 6. 백워드 교육과정 개발절차

먼저 첫 번째 단계에서는 교육표준 및 학문의 핵심개념과 원리를 바탕으로 교육 목표를 설정하고, 이와 관련된 빅 아이디어(big idea)를 선정하고 핵심 질문을 설정한다. 이 빅 아이디어는 2단계에서는 목표의 성취 정도를 판별하기 위한 평가 계획을 수립하게 된다. 어떠한 실제적인 수행과제들을 통해 학생들은 바람직한 이해를 드러낼 것인가? 어떤 준거에 의해 이해의 수행들이 평가될 것인가? 와 학생들의 평가를 위해 수집될 증거들을 판단하게 된다. 여기에는 퀴즈, 시험, 관찰, 숙제, 글짓기 등 구체적인 평가의 증거들이 고려된다. 3단계에서는 1,2 단계에서 설정한

17) 김경자 · 온정덕, 『이해중심 교육과정』,2014,교육아카데미, p 13,
18) 강현석 · 이지은. 「백워드 설계의 초등 수업 적용 가능성 탐색」. 『초등교육연구』, 2010, 23.2: 383-409.

목표와 평가 방안을 중심으로 하여 학습 경험과 수업을 계획하게 된다. 백워드 교육과정을 통한 교육과정 구성은 교육과정-평가-학습활동간의 일관성을 유지하고 학습자들의 '이해'를 보장하는 질적으로 높은 학습이 이루어질 수 있도록 도울 수 있다.[19] 평가 계획을 강조하고 학습활동 계획의 앞에 놓은 것은 백워드 교육과정의 특징이라고 볼 수 있다.

백워드 교육과정은 방향과 체계 없는 교육 현장에 대한 개혁의 일부이며, 교육표준과 성취기준의 강화를 통한 질적으로 우수한 수업 개선을 목적으로 한다. 그러나 백워드 교육과정을 설계할 때에는 학습자들의 다양한 맥락 및 다양성에 기반하는 것이 바람직하다. 따라서 실제로 교육현장에서는 교사와 학습자의 다양한 수업에 부응하는 맞춤형 수업과정과 함께 활용된다. 맞춤형 수업과정은 학습의 맥락과 결과 공유까지를 포함하는 교육과정의 실제 적용의 문제를 보완할 수 있는 방안이다.

학습자 사전조사	⇨	교수학습 계획 수정보완	⇨	비형식적 평가 유연한 수업	⇨	학습결과 공유

표 7. 맞춤형 수업과정

맞춤형 교육과정은 학습자에 대한 사전 조사, 사전조사에 의한 교수학습계획 수정-보완, 비형식적 평가를 통한 유연한 수업 운영, 학습자 및 학부모와의 학습 결과물 공유의 과정으로 이루어지며, 백워드 설계는 단원 계획 단계에서, 맞춤형 수업 과정은 계획 및 실행 단계에서 이루어진다. 즉 현대의 교육에서는 지적 전통주의자(intellectual traditionalists)와 경험주의자(experientialists)의 교육철학을 두루 반영하여 절충적인 교육과정을 통해 합리적이면서도 교사 및 학습자의 맥락을 고려한 교육과정 설계를 지향한다는 것을 알 수 있다. 또한 최근의 핵심역

19) 김경자 · 온정덕, 「초등학교 저학년 교사의 통합교과 교육과정의 교육적 의도에 대한 인식과 수업분석」,『초등교육연구』,2011, 24(3), 73-95.

량을 강조하는 세계적인 교육과정의 흐름은 1900년대 초기의 사회적 행동주의자(social behaviorists)의 관점과도 결합된 것으로, 문화예술교육에서의 교육과정 개발에 있어서도 문화예술교육 고유의 교육적 가치를 반영한 교육과정 개발 과정에 의해 진행되어야 할 것이다.

Ⅲ. 문화예술교육을 위한 교육과정 개발 모형

앞서 살펴본 바와 같이, 교육과정을 구성함에 있어서는 일관된 원리가 필요하며, 이러한 원리는 해당 교육이 기반으로 삼고 있는 교육 철학 및 목표와 깊이 관련되어 있다. 따라서 이 장에서는 문화예술교육의 철학 및 목표를 반영한 문화예술교육의 교육과정 개발 과정을 위한 모델을 제안하고자 한다. 문화예술교육의 교육과정 개발은 앞서 제시한 일반적인 교육과정 개발 절차를 참고할 수 있으나, 문화예술교육 고유의 교육철학 및 수업을 실행하게 될 교사 특성과 교육 현장의 특성을 고려하여 절충적으로 고려되는 것이 좋을 것이다. 교육과정 개발에서 가장 선행되는 것은 해당 교육을 통해 학습자가 도달하고자 하는 목표 또는 도달하고자 하는 인간형을 확인하는 것이기 때문이다. 이를 위해 먼저 문화예술교육의 성격과 그 철학이 지향하는 목표와 가치를 확인하고, 이를 반영할 수 있는 교육과정 개발 과정 원리를 제안하고자 한다.

1. 문화예술교육의 목표와 가치

한국에서 문화예술교육에 대한 담론은 기존의 예술교육에 대한 대안적 담론으로서 문화교육의 관점을 적용한 1990년대에서 2000년대 초반의 문화교육 운동과 더불어 시작되었다고 볼 수 있다. 문화교육에서는 '삶을 위한 교육', '생활을 중심으로 자신과 사회, 자연과 인공물에 대한 감성적, 통합적으로 교육', '자연과 공동체의 의미를 알아가며 자신을 둘러싼 문화적 환경을 비판적으로 판단하고, 자율적으로 향유할 수 있는 교육'을 강조하였

는데[20] 이는 진보주의 교육의 경험중심 교육에 대한 강조와 궤를 같이 한다고 볼 수 있다. Dewey는 교육과정이란 사람들의 관심과 욕구를 우리 삶에 연결시키는 것이며, 교육은 학생들에게 삶을 이해시키기 위한 것이라고 주장하였는데, 이러한 Dewey의 교육과정은 문화교육운동에서 학습자의 삶과 경험, 문화를 강조하는 경향에 반영되었다고 볼 수 있는 것이다.

「문화예술교육지원법」(2004.12.29 공포, 2006.6.29 시행) 이후 문화예술교육이라는 용어는 다양한 문화예술교육의 연구 및 정책 사업을 통해 점차 보편화 되어 왔다. 그리고 오늘날 문화예술교육이라는 용어는 다양한 사회문화단체 및 학교현장을 중심으로 실행되는 대안적 예술교육을 포괄적으로 이르며, 기능중심 예술교육이 아닌, 학습자의 삶과 문화를 강조하는 다양한 분야의 예술교육을 지칭하는 용어로 정착하였다고 볼 수 있을 것이다.

문화예술교육의 기저에 자리 잡고 있는 교육철학 및 목표, 그리고 정의 등은 다양한 정책 및 학술 연구, 학술적 논의들을 통해 합의점을 찾아 왔다. 신승환은 문화예술교육을 다양한 문화와 예술의 조화로운 접목을 통해, 인간이 삶을 살아가는 데 있어서 필요한 문화교육과 예술교육을 필요성과 목적에 따라서 서로 유기적인 연관성을 가지고 통섭, 통합적으로 교육하는 것’[21] 이라고 정의내리고 있으며 황금숙은 “문화예술교육은 문화교육과 예술교육의 상호보완적이면서 유기적 연관성을 가지는 개념으로, 다양한 예술형식에 대한 이해와 감상, 체험을 통해 문화예술 리터러시를 향상시키고 인지교육과 감성교육의 조화로운 발견을 통해 전인교육을 지향하는 교육”[22] 이라고 말한다. 문화예술교육에 대한 개념 및 용어에 대한 연구인 「2010 문화예술교육 핵심용어 정립연구」에서는 “문화예술교육은 문화와 내적으로 통합하여 교육적 경험으로 제공하는 것으로서 이는 인간의 존재성을

20) 황연주 · 정연희, 「문화예술교육정책의 분석과 전망」,미술교육논총 제 18권 3호, 2004.

21) 신승환(2008),『문화예술교육의 철학적 지평』, 서울: 한길아트, 2008.

22) 황금숙,「도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구」, 『한국도서관· 정보학회지, 39(3), 73-94.

현재화하고 공동체와 소통하는 가운데, 개인 자신의 의미를 찾고 구현하는 전 과정을 교육의 내용으로 삼는다”고 요약하고 있다. 이들 정의에서 공통적으로 찾아볼 수 있는 문화예술교육의 성격은, 문화예술교육이 예술교육을 통해 학습자가 자신의 삶에 대한 의미를 찾는 것을 강조하며, 그럼에도 불구하고 교육목표를 학습자의 삶 뿐 아니라 예술의 형식과 예술작품의 감상, 문화에 대한 이해 등 문화예술이라는 교과 내적인 원리에도 강조점을 두고 있다는 점이다.

이러한 성격은 문화예술교육의 교육 목표 및 가치에 관련된 연구에서도 찾아볼 수 있다.「2012 문화예술교육 우수학습지도안 연구」에서는 문화예술교육에 대한 다양한 연구를 바탕으로 문화예술교육의 목표를 다음의 다섯 가지로 요약한다. “첫 번째, 문화예술교육은 예술을 통한 삶의 이해를 목표로 한다. 두 번째, 문화예술교육은 통합예술교육이다. 문화예술교육은 다양한 예술과 미디어의 경계를 넘어, 통합적으로 예술을 체험하고, 표현하며 소통하는 것을 목적으로 한다. 세 번째, 문화예술교육은 간학문적이다. 네 번째, 문화예술교육은 자신과 타인을 이해하고 소통하는 것을 목표로 한다. 다섯 번째, 문화예술교육은 우리 삶 안에서의 예술의 다양한 역할과 가치를 이해하는 것을 목표로 한다. 여섯 번째, 문화예술교육은 학생들이 문화다양성의 가치를 예술교육을 통해 이해하는 것을 목표로 한다.”[23] 또한 2010년의 「문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구」[24] 에서는 세 가지의 문화예술교육의 목표를 제안하고 있는데 이들은 각각 예술을 통한 삶의 이해, 자신이 만든 작품과 다른 사람이 만든 작품과의 관련성에 대한 이해, 비평적 문해력의 향상으로서, 예술을 통해 삶과 문화를 이해하는 동시에 예술교육의 내적인 원리에도 집중하고 있는 절충적인 입장을 반영하고 있음을 알 수 있다.

실제로 문화예술교육의 이론적 배경으로 자주 인용되는 저서인

23) 김재웅 외,『2012 문화예술교육 우수학습지도안 연구』,한국문화예술교육진흥원, 2012.

24) 황정현 · 박정애 · 민경원 · 강현주 · 오레지나 · 박유신, 『2009 문화예술교육 과정기초연구』,한국문화예술교육진흥원,2009.

Anderson & Milbrant의 『삶을 위한 예술교육(Art for life: Authentic instruction in art)』에서는 삶을 강조하는 예술교육은 폐쇄적 목표, 즉 예술의 기술과 개념을 가르치는 것과 개방적 목표, 즉 기술과 개념을 사용하여 자신을 의미있게 표현하는 것을 아우르며, 삶을 위한 포괄적 예술교육을 지향하되, 인지적·주제적·간학문적으로 접근하는 학문 중심의 접근 방법을 취한다고 말한다.[25] 또한 Bamford는 예술교육의 목표를 '문화적, 사회적, 심미적'인 것이라고 말하며 예술교육 프로그램은 학문적 성취와, 리터러시(literacy) 능력과, 언어학습의 발달과, 학생, 학부모, 지역사회가 갖는 학교에 대한 긍정적 영향을 가져온다고 말한다.[26] 이러한 점은, 문화예술교육이 문화예술교육은 학습자의 삶과 경험 뿐 아니라, 예술 제작, 미학, 비평, 예술사 등 다양한 학문 내적 원리를 강조한다는 것을 보여준다. 따라서 문화예술교육의 목표를 달성하기 위해서는 교육과정 구성의 성격에 있어 절충적 성격이 필요함을 보여준다.

2.문화예술교육 교육과정 구성을 위한 모형

문화예술교육을 위한 교육과정 개발의 모형을 제안함에 앞서, 앞 절에서는 문화예술교육의 성격 및 목표 등을 확인하였다. 이는 실제로 교육과정 개발의 모형을 구성할 때에, 앞 장에서 제시한 다양한 교육과정 개발의 원리 중 어떤 모형을 참고하며 절충할 것인가에 대한 아이디어를 제시한다. 앞 절에서 문화예술교육에 대한 문헌을 중심으로 살펴본 바에 의하면, 문화예술교육은 경험중심적인 동시에 학문중심적인 교육을 지향하는 예술교육의 성격을 가지며, 간학문적이고, 인지주의적인 동시에 학생과 교사와 사회문화적인 맥락을 중요하게 여긴다는 것이다.

이러한 문화예술교육의 성격 및 교육 목표를 교육과정 개발 모형에 적용해 본다면, 문화예술교육의 교육과정 개발의 절차에

25) Anderson & Milbrandt, 김정희·최정임·신승렬·김선아·손지현 외 역, 『삶을 위한 미술교육』,예경, 2015. p 31.

26) Banford, 백령 역, 『예술이 교육에 미치는 놀라운 효과』,한길아트, 2007.p123.

있어서 학습자의 경험 및 요구, 교사가 설정한 수업 경험 뿐 아니라 일련의 체계화된 교육 목표와 내용 요소의 체계, 혹은 예술 분야의 내적인 지식과 기능과 목표의 체계가 교육 목표 선정의 토대가 되어야 함을 알 수 있다. 따라서 앞서 제시된 교육과정 개발 이론을 통해 문화예술교육의 교육과정 개발 원리의 방향을 고려해 볼 수 있다.

먼저, 앞에서 살펴본 교육과정 개발 모형들을 살펴보면, Bobbit의 모형은 바람직한 인간형의 양성을 지향하며, Tyler의 모형은 교육과정 설계 원리의 완결된 과정을, Taba는 여기에 학습자와 교사의 맥락을 강조하였음을 알 수 있다. 또한 백워드 교육과정 모형은 학문의 개념 및 지식을 강조하며, 이에 대한 보완책으로 맞춤형 수업과정이 제시된다. 그러나 사실상 백워드 교육과정이 많은 부분 Tyler의 모형에서 그 원리를 찾고 있음을 감안하면[27], 즉 교육과정 개발모형을 결정하는 원리는 교육의 목표를 학습자에게서 찾는가, 교과의 내용원리와 교육표준 등의 큰 교육목표 등에서 찾는가의 관련되어 있다는 것을 알 수 있다. 예를 들어 Tyler의 교육목표는 학문의 교과 내용에서 추출한 교육 목표를 위에서 아래로 전달되는 것이다. 백워드 교육과정을 창안한 Wiggins와 McTighe는 학교교육의 목표를 학문의 중요한 아이디어와 과정에 대한 학생들의 이해를 심화시키고 신장시키는 데에 있다고 주장한다. 이에 반해, Taba의 학습자 요구에 대한 고려와 교사가 설정한 학습경험 강조는 수업에서 학생의 경험을 중시하는 Dewey의 영향을 받은 것이며, 이는 '맞춤형 수업과정'에 반영되어 있다.

따라서, 문화예술교육의 교육과정 개발 모델은 위에 제시된 교육과정 개발 원리를 기초로하여, 문화예술교육의 성격을 반영하여 구상해 볼 수 있다. 이를 위해, 문화예술교육과정 개발 전에 고려해 볼 질문들을 먼저 다음과 같이 제시해 볼 수 있다.

---

27) Wiggins와 McTigh는 백워드 교육과정이 전통적인 Tyler의 목표 중심 교육과정과 관계가 깊음을 설명한다. 앞의 책, p 32

- 문화예술교육의 목표는 무엇이며 이를 위해 고려해야 할 사항은 무엇인가?
- 이러한 목표를 달성하는 데에 교육과정과 평가 시스템은 어떻게 구축해야 하는가?
- 어떻게 학습 경험을 선정하고 효과적으로 조직할 수 있는가?
- 문화예술교육의 목표가 달성되었는지 피드백을 얻기 위해 어떻게 시스템이 조정되어야 하는가?

첫 번째로, 문화예술교육의 목표에 대한 점을 살펴볼 때, 앞 절에서 살펴본 대로 예술을 통한 삶의 이해, 문화와 사회를 통합하는 예술교육, 간학문적이고 인지주의적인 예술교육, 자신과 타인과의 소통, 예술에 대한 이해 등을 들 수 있다 이러한 목표들은 학습자의 맥락과 예술이라는 학문 내부에서 모두 추출될 필요가 있다. 즉 교사는 학습 목표 진단에 앞서 학습자 뿐 아니라 사회 문화적 맥락, 교육 환경, 교사 자신의 맥락 등을 모두 고려할 필요가 있는 것이다. 이는 문화예술교육의 교육과정 개발에서 사전 진단 과정이 강조될 필요가 있음을 시사한다.

두 번째로, 목표 달성 및 평가 시스템의 구축에 있어서 전통적인 Tyler의 교육과정과 최근의 백워드 교육과정을 두 가지 다 고려할 수 있다. 두 교육과정 모형의 차이는 평가계획과 학습경험 선정 및 조직의 선후관계의 차이로서, Tyler의 고전적인 모델이 평가를 학습경험에 뒤따르는 마무리 과정으로 본다면, 백워드 교육과정은 학생들이 도달할 실제적인 수행 과제들을 먼저 선정하고, 어떤 준거들에 의해 이들 수행이 평가될 수 있을지를 계획하여 나머지 학습 경험들과 조직을 선정하는 것이다. 문화예술교육에서의 평가는 결과물 중심의 평가를 지양하며, 과정중심의 평가를 통해 학습자가 변화하는 과정을 진단하고 예술적 체험을 통한 개인의 성장 정도를 파악하기 위한 것이다.[28] 따라서 문화예술교육의 교육과정 설계에서는 교육과정 내에서의 평가를 강조하는 백워드 교육과정의 설계 원리를 고려함이 바람직할 것이다.

28) 김재웅 · 박유신 · 조정래,「문화예술교육표준연구-만화·애니메이션」,2011, 한국문화예술교육진흥원,p 56.

백워드 교육과정에서는 평가과제의 개발이 수업활동 계획 전에 이루어지며, 그 과제들은 중요한 교육 내용을 반영할 뿐 아니라 수업활동의 통합된 부분으로서 교수의 구심점을 제공한다.

여기에서 세 번째 질문인 학습 경험의 선정 및 조직과 관련된 문제가 관련된다. 백워드 수업과정의 원리를 중심에 놓을 경우, 문화예술교육의 단원 개발에 앞서 교사들은 문화예술교육표준 및 교과 내 지식과 기술, 학습자 요구 및 환경과 관련된 내용에 대한 진단을 바탕으로 가르쳐야 할 내용을 '빅 아이디어'(big idea), 즉 핵심 질문을 중심으로 재조직하며 이와 관련된 수행과제와 그 과제에 도달하기 위한 학습 활동들을 계획하게 되는 것이다. 이 때 교육과정의 관심은 학생들이 무엇을 할 것인가에 있지 않고, 학습 활동에 의해 기대되는 학습의 결과물이 무엇인가에 있다. 학생들은 문화예술교육과 자신의 삶과 문화에서의 핵심 개념과 원리들을 관련 짓고, 특정한 맥락 속에서 학습함으로서 인지 구조를 만들고, 맥락이 달라졌을 때에도 핵심 개념과 원리를 동원하여 새로운 문제 해결을 할 수 있는 역량을 갖출 수 있게 된다.[29]

마지막으로 문화예술교육의 목표가 달성되었는지 피드백을 얻기 위해 어떻게 시스템이 조정되어야 하는가? 라는 문제에 대한 답으로서는 다시 원점으로 돌아가서, 문화예술교육의 교육과정의 전 과정에서 핵심은 항상 핵심질문과, 이와 관련된 평가에 집중되어야 한다는 점일 것이다. 평가 내용의 인지는 교사와 학습자에게 문화예술교육의 수업 과정에서 해야 할 일을 명확히 제시하며, 문화예술교육을 통해 교사와 학습자가 궁극적으로 얻고자 하는 것이 무엇인가를 상기시킨다. 물론, 이는 다음 학습에 환류되어 더 나은 수업을 설계할 수 있는 바탕이 되기도 한다. 평가 과제들에 근거하여 교사는 작품, 매체, 표현 재료, 장르, 미학, 예술사, 비평 등의 학습 내용을 선정하며 학습자들은 해석, 적용, 감정이입, 관점을 가지고 보기, 작품 감상하기, 반성하기, 소통

29) 김경자 · 온정덕, 앞의 책, pp 16~17.

하기 등 다양한 학습활동들을 선택하여 진행하게 될 것이다.

이러한 점을 고려하여 문화예술교육을 위한 교사 차원의 교육과정은 다음과 같이 제시할 수 있다. 이는 백워드 교육과정을 기반으로 하지만 학습 목표를 학문 내부에서 찾지 않고 사전에 학습자 및 환경, 문화, 수업자의 맥락 등 다양한 상황을 진단하는 과정을 첨부한 형태로, 경험중심 교육과정 설계원리와 학문중심 교육과정 설계원리를 절충한 형태이다.

맥락 이해하기	⇨	학습목표 확인하기	⇨	평가 계획하기	⇨	학습활동 계획하기

표 8. 문화예술교육 수업을 위한 교사차원 교육과정 개발과정의 원리

먼저 맥락 이해하기 단계에서는 학습자 및 수업자와 관련된 다양한 삶과 문화의 맥락을 진단하고 이해한다. 가령 문화예술교육이 이루어지는 학습 환경, 즉 다양한 지역사회 및 문화적 맥락 이외에도 실제로 수업이 이루어 질 교실 상황이나 미디어 환경 등 학습 환경을 고려할 수 있으며, 학습자에 대한 상세한 이해 및 요구 진단, 문화예술교육과 관련하여 통합할 수 있는 학생들의 교과교육 내용에 대한 파악. 그 외에도 교사 자신의 정체성 및 수업 역량에 대한 파악이 이루어지게 된다. 이는 문화예술교육의 교사차원, 특히 예술강사의 교육과정 설계에서는 반드시 실행되어야 할 과정인데, 문화예술교육의 목표는 학습자가 예술교육을 통해 자신의 삶을 개선하고 이해하는 것을 목적으로 하기 때문이다. 또한 다양한 배경과 전문성을 가진 예술강사의 성격을 두루 반영하는 다양성 있는 교육과정 구성의 차원에서 중요하다고 볼 수 있다.

두 번째로, 학습목표 확인의 단계이다. 이 단계에서는 어떠한 목표-가령 앞에서 진단한 맥락, 문화예술교육의 목표, 문화예술교육표준에서 제시된 성취기준, 원하는 학습 결과, 교과의 목표-가 구성하게 될 단원의 목표와 관계되는지를 결정하게 된다. 이

과정에서 이루어지는 일은 핵심질문의 고려 및 이와 관련하여 학생들이 이해해야 할 내용들을 선정하는 일이다. 여기에서 학생들이 어떤 지식과 기능을 학습하고, 그 결과 무엇을 할 수 있을 것인가를 결정할 수 있게 된다.

세 번째로, 평가를 계획하는 단계이다. 이들 평가의 계획은 실질적인 수행 과제의 내용과 준거, 그리고 학생들이 어떠한 학습의 증거로서 자신들이 핵심 질문에 대한 내용을 이해했음을 보여줄 수 있을지를 선정해 보는 과정이다. 예를 들어 학습 목표와 관련하여 영상 만들기, 만화 그리기, 그림이 들어간 미니 북 만들기, 비평문 쓰기 등 구체적인 과제를 설정하고, 퀴즈, 관찰, 발표 내용 등 평가를 위한 증거를 결정하게 된다.

마지막으로 이에 따른 학습활동 계획 과정, 즉 학습 내용의 선정과 조직에 들어가게 된다. 이러한 학습 활동 계획은 학생들이 핵심 질문과 계획된 평가에 잘 도달할 수 있도록 도울 수 있는 교수·학습 경험의 배열로 이루어지는데 백워드 교육과정의 고안자인 Wiggins와 McTighe는 평가와 관련된 학습활동 계획과정에서 고려할 내용으로 WHERETO라는 머릿글자를 사용하였다. 이는 아래와 같은 내용들로 구성된다.[30]

- W(where): 학생들에게 단원이 어디로 가는지, 단원에서 학생들에게 기대하는 것이 무엇인지 알게 해 주는가? 교사가 학생들의 사전 지식과 관심이 무엇인지 알게 도와주는가?
- H(hook): 모든 학생들에게 흥미를 불러 일으키고 관심을 유지시켜 주는가?
- E(equip/experience): 학생들에게 필요한 지식을 학습하게 하고, 주요 아이디어들을 경험하게 하며 문제를 탐구할 수 있게 하는가?
- R(rethink/revice): 학생들이 이해한 것과 자신이 만들어 낸 결과물들을 다시 생각하게 하고 수정 및 보완할 기회를 제공하는가?
- E(evaluate): 학생들이 자신이 수행한 과제와 결과물들의 의미

30) Wiggins와 McTighe,2005, 김경자·온정덕의 앞의 책에서 재인용,p19.

를 평가하게 하는가?

- T(tailored/personalized): 학생들의 다양한 필요, 관심, 능력에 맞추어서 개별화를 하는가?
- O(organize): 초기의 흥미와 지속적인 참여를 유지하고, 학습의 효과를 극대화하도록 잘 조직되었는가?

위에서 살펴 본 과정을 표로 간단히 정리하면 다음과 같이 살펴볼 수 있다.

맥락 이해하기	학습 환경, 학습자의 환경, 학습자의 요구, 교사의 맥락, 지역사회 문화 등
학습목표 확인하기	-학습 목표 확인하기 (앞에서 진단한 맥락, 문화예술교육의 목표, 문화예술교육표준에서 제시된 성취기준, 원하는 학습 결과, 교과의 목표 등) -핵심질문의 고려 및 이와 관련하여 학생들이 이해해야 할 내용 선정
평가 계획하기	실질적인 수행 과제의 내용과 준거, 그리고 학생들이 어떠한 학습의 증거로서 자신들이 핵심 질문에 대한 내용을 이해했음을 보여줄 수 있을지를 선정
학습활동 계획하기	WHERETO를 고려한 학습 내용의 선정과 조직,

표 9. 문화예술교육 수업을 위한 교사차원 교육과정 개발과정의 내용

문화예술교육의 교육과정 구성에 있어서 이러한 네 가지 과정은, 문화예술교육에서 예술교육의 교과 내적인 목표와 내용을 반영하면서도, 학습자와 교사를 둘러싼 다양한 삶과 문화, 교육환경의 맥락을 고려할 수 있게 도울 수 있다. 또한 평가를 사전에 계획함으로서, 수업을 통해 실제로 문화예술교육의 가치와 밀접

하게 관련된 학습활동을 진행할 수 있게 된다. 문화예술교육은 학습자 중심이고 경험적인 교육이지만, 무질서한 교육이나 일회적 체험의 집합의 교육이 되어서는 안되며 통합적인 삶과 문화에 대한 이해를 돕는 교육이어야 한다. 따라서 위와 같은 교육과정의 구성 절차에 의해 예술강사 자신이 다양한 요소를 고려하여 교육과정을 계획할 때 성공적인 문화예술교육의 결과를 얻는 데에 도움이 될 수 있을 것이다.

Ⅳ. 만화·애니메이션 교사차원 교육과정 개발 과정의 실제

이 장에서는 앞 장에서 제시한 문화예술교육과정의 구성원리를 바탕으로 문화예술교육의 만화·애니메이션 수업을 위한 교사 차원의 교육과정을 설계해 보도록 한다. 본 연구에서는 구체적인 교육과정 설계를 위해 학교 교육과정의 창의적 체험활동에서 진행되는 문화예술교육과정을 상정하였으며, 초등학교 6학년을 학습 대상으로, 애니메이션을 전공한 예술강사를 수업을 진행하는 교사로 임의로 선정하기로 한다. 이러한 수업 맥락에서 예술강사가 수업을 진행하기 위한 교육과정을 기획하게 되는 사례를 제시할 것이며 이 사례는 하나의 단원 개발의 사례로 제시될 것이다.

1. 만화·애니메이션의 교육과정 개발에서 고려할 사항

교육과정 개발에 앞서 만화·애니메이션 분야의 몇 가지 특성을 점검해 보면 다음과 같은 점을 살펴볼 수 있다. 먼저, 만화와 애니메이션이 묶여 있으나 두 장르가 연결점이 있으면서도 상이한 예술 장르이다. 만화·애니메이션은 '만화영화'의 시대이던 20세기의 기준으로서는 하나로 묶일 수 있는 조건을 가지고 있었으나, 현재 디지털 미디어 문화에서 만화와 애니메이션이 양상이 점점 다른 방식으로 진화함에 따라, 한 과목으로 묶는 데에 어려운 점을 가지고 있다. 이는 대학의 교육과정과도 관련이 깊어, 만화·애니메이션 강사가 두 장르 중 하나에 대한 교과전문성 만을 갖춘 경우도 많이 있다. 따라서 교육과정 개발 전에 이러한

교사 여건을 고려하는 것이 필요하다.

두 번째로, 교육표준이 개발되어 있다는 점이다. 교육표준이란 학습한 후에 학생들이 알거나 할 수 있어야 하는 것을 진술한 문서이다. 최근 교육 선진국의 교육 정책에서는 점차 교육표준을 강화하는 추세인데, 교육표준은 수업의 질을 재고하고, 교사들이 다양한 학습 경험을 만들어 내고 획일적인 수업을 개선하는 데에 도움이 된다. 만화·애니메이션 분야에서는 2011년 『문화예술교육표준-만화·애니메이션』이 개발되었으며, 문화예술교육의 목표를 토대로 한 만화·애니메이션 교육의 목표 및 내용 영역과 내용 요소, 학년별 수준에 따른 기대 수준(성취기준) 등이 기술되었다. 이 교육표준은 만화와 애니메이션의 특성을 전반적으로 고려함과 동시에 문화예술교육의 측면을 강조하고 있는데, 다양한 교육활동의 전개에 개방적인 구조를 취하고 있으며, 단원 구성 및 실제 수업 진행에 있어서 각 영역의 중첩적인 적용을 권장하고 있다·. 또한 내용 영역의 범주 설정에 있어서 만화·애니메이션 교육에서의 실질적인 수업 주제를 강조하고 있는 특성을 지니고 있다.[31] 교육표준은 예술강사들에게 배포되어 연수에서 안내되고 이를 기반으로 한 교육프로그램이 개발되는 등 활용도가 높은 편이다. 따라서 만화·애니메이션 교육과정 개발의 학습목표 확인 단계에서 교육표준을 중심에 놓고 고려할 필요가 있다.

세 번째로, 학습자 환경 및 수준에 있어서 편차가 큰 편이라고 할 수 있다. 학교문화예술교육의 경우, 각 학교의 문화예술교육 신청 상황 및 교과 배치상황에 따라 학생들의 만화·애니메이션 수업 경험의 정도는 다르며, 현재 국가교육과정의 미술 및 국어 교과 등에 만화와 애니메이션 관련 내용이 반영되어 있으나, 학교 지도 교사의 역량 부족으로 적극적으로 지도되지 않고 있어 학생의 수준은 편차가 큰 편이다. 또한 교사가 실제로 수업을 진행하게 되는 학습 환경에 있어서도 미디어 활용 환경 및 교실 및 수업 차시 등에 영향을 많이 받는 편이다. 또한 동아리, 창의적

31) 김재웅·박유신,「애니메이션 교육 표준 분석 및 개선점 연구」. 『만화애니메이션연구』통권 제 32 호, 63-90. pp 80~81.

체험활동 여부에 따라 학습자 요구도 매우 달라지므로 다양한 변수들이 맥락이해의 과정에서 고려되는 것이 바람직하다. 이 과정에서 교육표준의 유동적인 적용이 이루어지게 된다.

위와 같은 사항들을 고려하여 만화·애니메이션 교육과정의 개발 과정에서 고려할 점을 각 단계에 따라 살펴보면 다음과 같다.

1) 맥락 이해하기

이 단계에서는 만화·애니메이션 교육과정의 개발을 위한 다양한 사항을 점검하게 된다. 예술강사는 먼저 자신이 수업을 하게 될 과정을 먼저 진단한다. 동아리, 창의적 체험활동, 자유학기제의 자유선택활동 등 실제로 점검하게 될 과정의 특성 및 교육과정상의 목표와 학교 교육과정의 목표 및 요구사항을 알아본다. 학습자 요구 및 수준의 점검도 필요하다. 지도하게 될 학생이 처해 있는 사회 문화적 맥락 및 학습자 개인의 상황과 학급의 특성을 파악하며, 학교와 관련된 지역사회의 특성을 파악한다. 또한 학습자의 만화·애니메이션 교육 상황을 점검하고, 교육표준을 기준으로 어느 수준을 적용해야 할 지 탐색한다. 일반적으로 교육표준은 Level 1~5까지 초등 1·2부터 두 학년씩, 그리고 중학교, 고등학교 과정으로 구성되어 있지만, 학교의 상황에 따라 이러한 수준은 이동이 가능하다. 또한 학교를 둘러싼 지역사회의 특성 및 사회문화적 배경 등을 점검한다. 무엇보다도 교사 자신의 만화·애니메이션 역량을 점검하여 자신의 전문성을 교육과정에 반영하거나, 미비한 부분을 보완하는 준비 과정을 거칠 수 있다.

2) 학습목표 확인하기

학습 목표를 확인하는 단계에서는 문화예술교육의 큰 목표를 확인하고, 만화·애니메이션 교육표준에 반영된 과목의 목표 및 학년 수준과 영역별로 제시된 성취기준을 확인하는 단계이다. 『문화예술교육표준-만화 애니메이션』 에서는 만화 애니메이션 교육의 목표를 다음과 같이 상정하고 있다.[32)]

- 만화 애니메이션을 중심으로 한 미디어 리터러시 능력을 배양한다.
- 만화 애니메이션 교육의 목표는 예술교육을 통해 개인의 지각능력과 표현능력을 발달시켜 학생들의 전인적 인격을 발달시키는 데에 있다.
- 만화 애니메이션의 예술형식 및 기법에 대한 기본적 이해를 목표로 한다.
- 학생들은 만화 애니메이션의 감상과 표현을 통해 다양한 문화적 맥락과 사회를 이해하고 이를 자신의 삶 속에 반영한다.

이들 항목들은 학습목표 확인단계에서 반드시 고려할 사항이다. 예술강사는 교육표준을 통해 자신이 지도하게 될 학년 별 수준에 따른 내용요소 및 영역을 확인하게 된다. 이 내용 영역과 요소, 그리고 그와 관련된 기대수준들은 학습 목표에 반영이 된다. 그러나 이들 교육 표준에 제시된 성취기준은 이외에도, 맥락 이해 단계에서 진단한 다양한 요소들에 따라 학습 목표는 조정될 수 있다. 아래 표는 만화·애니메이션 교육표준에 명시된 초등학교 5~6학년이 다루게 될 내용 영역과 요소들이다.[33]

교육표준 영역	Level 3 (5-6)
생활 속 경험과 예술적 체험	생활경험과 자신의 관심사 및 생각을 표현하고 감상을 통해 타인의 경험과 비교한다. 학생들은 만화 애니메이션 경험과 관련한 자신의 수용 양식에 대해 분석한다.
매체 기법 표현과정	만화·애니메이션의 기본적 기법과 표현과정을 탐색하고 이를 익혀 작품을 제작할 수 있는 표현 양식을 기른다. /자유로운 재료

32) 김재웅 · 박유신 · 조정래, 앞의 책, pp 38~42.
33) 김재웅 · 박유신 · 조정래, 앞의 책, pp 50~53 에서 발췌하여 재구성함.

조형요소와 원리/(형식)	만화와 애니메이션의 특성이 반영된 조형 요소와 원리로 표현한다.
주제 아이디어 상상력	내러티브적 주제를 만화와 애니메이션의 매체의 특성에 맞게 표현한다.
문화적 맥락 역사	만화와 애니메이션의 작품과 관련된 문화적 배경과 예술적 특징 알아보기.
타 분야와 통합	다양한 문화적 경험 및 독서 경험, 학과목과의 연결
작품 감상	작품의 조형적 특징과 내용 비교하며 감상하기 작품의 배경과 관련지어 감상하기

표 10. 만화 · 애니메이션 교육표준에서 명시한
Level 3 (5-6)의 내용 영역 및 요소

이 사례의 경우 학습목표의 진단에서 만화·애니메이션 교육표준과 더불어 고려할 사항은 국가교육과정이다. 본 사례에서 예술강사가 진행하게 될 만화·애니메이션 교육과정은 국가교육과정에서 실행되기 때문이다. 창의적 체험활동에서는 만화·애니메이션과 관련된 구체적인 성취기준이 명시되어 있지 않으나, 국어과 및 미술과 에서는 만화·애니메이션 관련 내용을 다수 다루고 있다. 가령 개정된 2015 교육과정의 초등학교 성취기준 중, 해당 학년인 6학년의 성취기준을 살펴보면[34], 2009 교육과정에 비하여 명시적으로 만화·애니메이션 관련 내용이 언급되어 있지는 않지만, 교과서에서 만화 및 애니메이션의 감상,표현, 주제탐구, 비판적 읽기 등을 다루고 있어[35], 이러한 내용을 적극적으로 참고할 필요가 있는 것이다. 또한 학생들이 만화와 애니메이션 중심의 미디어와 소비문화에 대해 탐구하고 비평적 역량을 기른다면, 학생들은 필연적으로 사회, 국어, 도덕, 디자인 등 다양한 교과를 포괄적으로 학습하게 된다. 또한 만화·애니메이션 수업의 과정과 결과물은 토론, 글쓰기 혹은 다른 미디어나 예술 양식이 될 수도 있다.[36]

34) 교육인적자원부, 『초중등학교 교육과정』, 교육부 고시 제 2015-74호. 2015.
35) 류재만 외, 『초등학교 5-6학년 미술 교과서』, 천재교육, 2016.
36) 박유신, 「시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션 교육의 방향」, 『만화애니메이션연구』, 통권 제 35호, 29~65. pp 52~53.

이는 문화예술교육의 수업 계획에서 전체적인 교과의 교육과정을 점검할 필요가 있음을 보여준다.

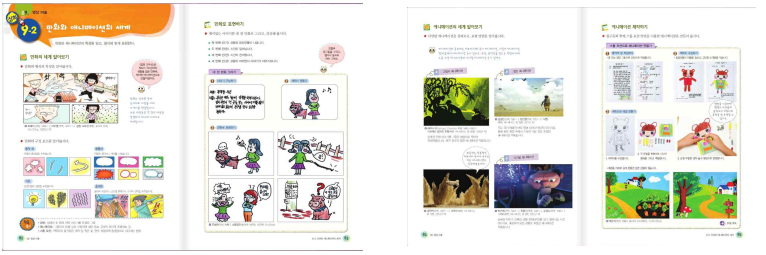

그림 8. 『천재교육 교과서 5~6학년』의
「9-2. 만화와 애니메이션의 세계」

초등학교 성취기준 (6학년 국어)
[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하여 읽는다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.

표 12. 2015 국어교육과정의 만화·애니메이션과목과
관련하여 참고할 수 있는 성취기준

초등학교 성취기준(6학년 미술)
[6미01-02] 이미지가 나타내는 의미를 알 수 있다. [6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다. [6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화 할 수 있다. [6미02-06] 이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다. [6미03-02] 미술 작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 이해할 수 있다.

표 13. 2015 미술과 교육과정에서
만화·애니메이션과목과 관련하여 참고할 수 있는 성취기준

이러한 다양한 요소들을 반영하여, 예술강사는 최종적으로 학습 목표, 즉 기대한 학습 결과를 선정하게 된다. 이는 예술강사 자신이 기획하게 될 단원의 목표 및 이와 관련된 핵심 질문, 그리고 이에 대한 이해의 내용을 포함한다. 이 단계에서 예술강사는 학생들이 학습해야 할 지식 및 기능, 태도 등을 선정하게 되는데, 단원의 목표 및 핵심질문은 단순한 지식이나 기능의 습득에 한정하지 않고 학습자의 삶과 맥락을 반영한 통합적인 주제로 설정되는 것이 바람직할 것이다. 이를 위해서는 단원 설정의 단계에서 교육표준의 한 영역이 아닌 포괄적인 영역에 대한 관심이 필요하다. 가령 '컷 아웃 애니메이션 제작하기' 나 '작품 감상하기' 보다는 '애니메이션으로 환경 문제 바라보기나 '우리학급 주제가를 담은 애니메이션 뮤직비디오 만들기' 처럼 다양한 교과통합적인 주제와 애니메이션의 체험, 감상, 지식, 제작 등의 다양한 영역을 통합하는 것이 바람직하다. 이러한 교과통합 주제의 선정과 관련해서는 국어, 도덕, 사회, 과학과 같은 내용교과 및 미디어교육, 환경교육, 인권교육, 인성교육, 나라사랑 교육 등 다양한 주제를 포함하고 있는 창의적 체험활동의 범교과적 교육과정과 연계하며, 따라서 학습목표를 제시할 때에도 교육표준상의 다양한 영역의 기대수준을 결합하여 포괄적으로 제시하는 것이 바람직하다.

3) 평가 계획하기

만화·애니메이션 분야의 단원명과 학습 목표, 핵심 질문과 일반화된 이해에 대한 결정이 이루어진다면, 구체적인 평가를 계획할 수 있다. 평가 단계에서는 실제적으로 학생들이 경험하게 될 최종적인 활동이 제시되고, 이 밖에 학생들이 학습목표를 도달했는지 확인할 수 있는 다양한 증거들에 대해 예상하는 결과가 제시되어야 할 것이다.

이 때. 만화·애니메이션 교육의 평가의 준거로 교육표준에 기대수준은 적극적으로 활용될 수 있다. 그러나 앞서 밝혔듯, 교육표준의 기대수준은 문화예술교육이 이루어지게 되는 맥락에 대한

이해를 바탕으로 정교화된 학습목표를 반영하여 더욱 세심하게 설정될 필요가 있다. 또한 평가 내용 및 방법의 선정에 있어서도 문화예술교육이 실제로 이루어질 상황에 과 관련하여 실현 가능한 평가 내용을 계획하여야 한다. 만화·애니메이션의 평가 과정에서는 포트폴리오법, 실기법, 관찰법, 보고서법, 자기 평가, 동료학생 평가, 발표 등 다양한 방법을 동원할 수 있는데, 최종적으로 실행될 평가 과제 이외에도 학습의 전 과정을 걸쳐 학생들이 학습목표에 도달할 수 있는지 확인할 수 있는 다양한 증거들이 필요하다. 학생들의 발표 내용이나 수업 과정에서 파생되는 스케치, 스토리보드, 발표 내용과 토론 과정, 작품 감상 태도 및 제작 과정에 있어서 협동하는 자세 등은 수업의 전 과정에 걸쳐서 점검되어야 할 내용이다.

또한 이 과정에서 루브릭(rubric)이 작성될 필요가 있다. 루브릭이란, 평가자가 학생들의 활동에 대해 신뢰성 있는 판단을 할 수 있도록 돕는 채점 기준이다. 루브릭은 수행의 최고 수준부터 최하수준까지 3~4단계로 나뉘어 작성되는데 가령 만화·애니메이션 교육표준의 '매체와 기법' 영역의 기대수준을 기준으로 한 루브릭은 다음과 같이 기술될 수 있다.

영 역	학습목표	기대수준
매체와 기법	▸만화·애니메이션의 기본적 기법과 매체적 특징을 이해하고 제작에 적용한다.	▸만화·애니메이션의 제작과정을 이해한다. ▸전체 제작과정에 대한 간단한 계획을 세워 작업 과정으로 실행한다. ▸다양한 만화 형식을 경험하고 목적에 따라 효과적인 만화 형식을 이해한다. ▸애니메이션의 몇 가지 기초적인 기법의 제작 과정 및 느낌의 차이를 감상과 간단한 제작을 통해 이해한다.

능숙함	학생들은 만화·애니메이션의 제작과정을 명확히 이해하고 스스로 전체 계획과정을 세워 작업 과정으로 계획한다. 이 과정에서 학생들은 다양한 만화와 애니메이션의 기초적인 형식적 특성을 감상을 통해 이해하고, 느낌의 차이를 표현할 수 있다.
보통	학생들은 만화·애니메이션의 제작 과정을 도움을 받아 작업 과정으로 계획한다. 학생들은 기본적인 만화·애니메이션의 형식을 경험하고 간단한 제작을 할 수 있다.
노력요함	학생들은 만화·애니메이션의 제작과정을 잘 이해하지 못한다. 만화와 애니메이션을 감상하고 제작함에 있어서 기대 수준을 충족하지 못한다.

표 14. 5~6학년 매체와 기법 영역의 루브릭(평가 척도)

루브릭은 실제로 교사차원의 교육과정 개발에서는 다양한 영역을 아울러 제시될 수 있다. 특히 통합교과적인 단원 개발의 경우는 교육표준상의 기대수준을 복합적으로 고려하여 기술할 수 있다.

4) 학습활동 계획하기

학습활동 계획하기의 단계에서는 앞의 세 단계에서 이루어진 과정을 바탕으로 학습 경험을 선정하고, 이 내용을 수업의 형태로 조직하게 된다. 학습 경험에는 교육 내용 및 지식 이외에도 구체적인 학습활동, 수업 자료, 교수학습 전략 등이 포함된다. 일반적으로 학교교육과정에서 이루어지는 교육과정의 경우, 대표적인 학습 경험 및 조직의 사례는 교과서이다. 교과서는 국가교육과정을 기초로 한 일련의 학습 경험과 자료 등의 나열이다. 그러나 교과서는 절대적인 학습 경험 및 조직의 기준이 아니며, 교사가 교육과정에 따라 재구성하게 된다. 문화예술교육의 만화·애니메이션 분야에서는 교육표준에 준거한 학습 목표과 평가 항목 및 척도, 학습 환경을 두루 점검하여, 이와 관련된 학습 경험을 교사가 자율적으로 선정하는 것이 바람직하다. 이 때, 학습경

험의 조직에 있어서 교육표준에 기술된 영역들이 다양하게 포함될 수 있으며, 다양한 교재 및 교육프로그램과 관련된 연구물 등을 선택하여 재구성할 수 있다. 만화 애니메이션 교육에 있어서는 수업 자료 및 작품의 선정, 실기 활동, 애니메이션 미학, 예술사 등 다양한 요소들이 고려될 것이다. 또한 이들 학습 경험의 범주 들은 교육표준의 내용 영역 및 맥락 이해하기 단계에서 고려된 학습자의 맥락을 고려하여 세분화 될 수 있다.

<table>
<tr><th>교육표준의 내용 영역</th><th>학습 경험의 범주</th></tr>
<tr><td>생활 속 경험과
예술적 체험</td><td rowspan="8">만화 · 애니메이션의 이해(애니메이션 역사, 미학, 미디어 이론 등)
만화 · 애니메이션의 감상 및 비평 수업
만화 · 애니메이션의 창작(표현)
만화 · 애니메이션을 중심으로 한 타 교과와의 통합 수업
만화 · 애니메이션의 체험활동
만화 · 애니메이션과 미디어 교육</td></tr>
<tr><td>매체 기법 표현과정</td></tr>
<tr><td>조형요소와 원리
(예술 형식)</td></tr>
<tr><td>주제 아이디어 상상력</td></tr>
<tr><td>문화적 맥락 역사</td></tr>
<tr><td>타 분야와 통합</td></tr>
<tr><td>작품 감상</td></tr>
<tr><td>수업의 맥락
(학습자 특성,
지역환경, 시사적,
문화적, 수업자 맥락,
학습환경 및 학생의
요구 등)</td><td>학습 경험의 세분화 및 정교화</td></tr>
</table>

표 15. 만화 애니메이션 영역에 기반한 학습 경험의 범주

위와 같이 학습 경험이 선정되면 학습 경험을 조직하게 된다. 학습 경험을 조직할 때에는 단순한 활동이나 내용의 나열이 되지 않도록 주의하며, Tyler가 명시한 지속성, 계열성, 통합성 이외에도 교육 내용간의 균형성, 학생들의 흥미와 요구, 문화적 특성 등을 고려한 다양성 등의 원칙을 지킨다.[37] 이 때 고려할 점은

37) 교육과정 개발의 원리를 설명하면 다음과 같다. 지속성 : 경험이 지속적으로 이루어 질 수 있도록 한다, 계열성 : 일련의 학습 경험들이 점층적으로 관련을 가지고 강화될 수 있도록 한다. 통합성 : 교육 내용간에 관련이 이어질 수

만화·애니메이션의 문화예술교육에서는 통합교육을 지향한다는 점이다. 통합적 문화예술교육은 학생 중심적이며, 기능의 습득이나 지식의 추구보다는 보다 통합적인 앎을 추구한다. 통합적 교육과정의 방식을 통합적 교육과정 조직의 방식은 다음과 같이 살펴볼 수 있다.[38]

- 전통적:자료들이 한 학문만의 렌즈를 통해 가르쳐진다. 예, 과학 혹은 영어
- 융합: 토픽들이 여러 교과 영역으로 스며든다. 예를 들면, 어떤 학교에서는 환경문제, 사회적 책임, 사회적 행동을 지리, 영어와 같은 단일 코스 속으로 융합한다.
- 교과 내 통합: 하위학문들이 물리, 화학, 생물과 같은 과학으로 통합된 어느 한 교과 영역에 통합된다.
- 다학문적: 학문들은 같은 기간 가르쳐지는 테마 혹은 쟁점을 통하여 연결되지만, 독립된 수업에서 가르쳐진다.
- 간학문적: 간학문적 교육과정은 많은 다른 변인들을 가지고 있다. 교과들은 공통의 주제나 쟁점을 넘어서 어느 정도 상호 관련되어 있다. 이러한 관련성은 학생들에게 분명하게 드러난다. 교육과정은 질문, 공통의 개념적인 초점, 혹은 교차학문적인 표준 등에 의해 함께 묶여질 수 있다.
- 초학문적: 이 접근 방법은 학문을 초월하고 있으며, 계획과정에서부터 실생활로부터 시작된다. 따라서 다른 통합과정과는 다르다.

이 외에도, 학습 경험의 선정과 조직 단계에서는 다양한 수업 전략과 수업 자료 등을 고려해야 한다. 토의토론학습, 문제중심학습, 반응중심학습, 내러티브중심학습, 협동학습,강의-토의 모형, 직접교수모형, 문제해결학습 등 다양한 수업 모형들을 수업의 성격에 따라 활용할 수 있다. 수업 자료의 경우 동기유발과

있도록 한다 균형성: 여러 교육 내용간에 균형이 이루어질 수 있도록 한다. 다양성: 교육 내용에 있어서 학생의 흥미와 요구, 학교의 문화적 특성 등이 반영될 수 있도록 한다. 등으로 설명할 수 있다.

38) Drake.S.M,박영무,허영식,유제순 역,『교육과정 통합의 기초』,교육과학사.2009/원저:1998.

감상 뿐 아니라 예술 체험과 표현의 참고자료, 비판을 위한 텍스트 등 다양한 방법으로 활용될 수 있으므로 자료의 내용과 수준, 성격 등을 고려하여 다양한 방법으로 교육과정 개발에 적용할 필요가 있다.

2. 만화·애니메이션 교육에서 교사차원 교육과정 개발 과정의 실제

다음에 제시하는 교사차원 교육과정의 사례는 앞에서 제시한 교육과정 개발의 절차 및 고려사항 등을 기반으로, 만화·애니메이션 교육의 단원을 구성한 것이다. 이 사례는 초등학교 6학년 학생을 대상으로 한 학교 문화예술교육 수업을 설정하였으며, 애니메이션 제작 전공자인 예술강사가 교육표준의 영역 중 '매체·재료·표현과정' 및 '조형요소와 원리', '생활 속 경험과 예술적 체험' 영역에 제시된 기대수준을 바탕으로 학습 목표를 구성하고 이에따라 평가 및 학습 계획이 진행되는 과정을 보여준다.

1단계 : 맥락 이해하기
학습자 맥락 초등학교 6학년. 학교교육과정에서 만화·애니메이션 제작 수업 경험이 있으며 애니메이션 원리에 대한 이해 및 간단한 애니메이션 장치나 애니메이션 기법에 대한 기초적인 영상 표현의 경험이 있음. 특수한 상황에 있는 학생에 대한 개별 파악. 게임 및 미디어 이용이 잦음. **수업자 맥락** 애니메이션 제작 전공함. 학생 애니메이션 제작 수업 경험이 있으며 **수업 환경 맥락** 학교 교실 수업이 가능함. 모둠별로 카메라 준비가 가능함. 교실에서 수업을 진행함. 한학기 당 17차시 수업이며, 매주 2시간씩 격주로 수업을 진행함. 학생의 1/2는 스마트폰을 가지고 있음. **지역 및 학교 문화** 서울 주택가에 자리잡음. 중간 정도의 생활 환경을 가짐.

39) 국어과에서 '매체 글쓰기'는 문자의 쓰기 뿐 아니라 다양한 미디어 저작활

2단계 : 학습목표 확인하기	
교육표준확인	**매체와 기법** • 만화·애니메이션의 기본적 기법과 매체적 특징을 이해하고 제작에 적용한다. • 만화·애니메이션의 각 장르의 특성을 반영한 재료들을 탐색하고 경험한다. • 간단한 만화·애니메이션의 표현과정을 경험한다. **조형요소와 원리** • 만화·애니메이션의 특성이 반영된 조형요소와 원리로 표현한다. • 조형 요소 및 기호, 영상언어 등의 의미적 역할을 이해하고 이를 활용해 작품을 감상하고 표현한다. **생활 속 경험과 예술적 체험** • 생활 경험과 자신의 관심사 및 생각을 표현하고 감상을 통해 타인의 경험과 비교한다. • 만화·애니메이션을 만드는 사람들이 하는 일을 안다.
맥락반영	• 간단한 애니메이션 촬영 및 제작 수업이 가능함. 교사는 애니메이션 제작 교육 경험이 있음. • 학교 교사와 공동 교수를 계획하여 사회 및 미술과와 연결하여 통합수업이 가능함. • 학생들로부터 애니메이션 제작에 대한 요구가 있음. • 최근 학생들을 중심으로 사회적 캠페인 및 시민단체의 활동 등에 대한 관심이 높음.
학교교육과정	**사회** [6사08-06] 지속가능한 미래를 건설하기 위한 과제(친환경적 생산과 소비방식 확산, 빈곤과 기아 퇴치, 문화적 편견과 차별 해소 등]을 조사하고, 세계시민으로서 이에 적극 참여하는 방안을 모색한다. **국어** [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.[39] **미술** [6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할

	수 있다. [6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화 할 수 있다.

<단원명> 삶을 개선하는 애니메이션 캠페인

<학습목표>

학생들은 생활에서 발견한 문제와 이에 대한 개선방안을 표현하는 애니메이션을 제작한다. 학생들은 애니메이션의 재료와 기본적인 표현 방법을 익혀 간단한 애니메이션 제작 과정에 따라 작품을 제작한다. 학생들은 애니메이션 제작 과정에서 영상언어 및 조형원리 등을 적절히 사용한다. 애니메이션 작품을 완성하여 공유하면서 자신들의 생각을 표현하고 소통한다.

핵심 질문 (big idea)

애니메이션을 이용한 캠페인은 우리의 삶을 어떻게 개선하는가?
애니메이션 캠페인을 만들때 거쳐야 할 과정은 무엇인가?
애니메이션 캠페인 제작에는 어떤 역할이 필요한가?
애니애니메이션의 기본적인 표현 방법은 무엇인가?
애니메이션에서 각 재료의 특성은 어떠한가?
애니메이션 영상에서 효과적으로 원하는 목적과 내용을 표현하려면 조형요소와 영상언어 등을 어떻게 사용해야 하는가?

학생들이 알게 될 것	**학생들이 할 수 있게 될 것**
애니메이션 캠페인의 역할 애니메이션 캠페인 기획과정 애니메이션의 기본적인 표현 방법 및 재료 애니메이션의 아이디어 표현방법과 예술 형식 애니메이션의 공유 방법 애니메이션의 직업 세계	생활 속 문제를 찾아 애니메이션 캠페인 기획하고 홍보하기 애니메이션의 표현 방법 익히기 애니메이션 제작의 간단한 과정 경험하기 자신들의 애니메이션을 공유하기

3단계 : 평가 계획하기

수행 과제	**평가를 위한 증거 및 평가**
생활 속 문제를 발견하여 문제 개선 방안을 알리는 애니메이션 캠페인 영상을 만들고	아이디어 수집과 자료 스토리보드, 시나리오, 애니메이션을 위한 미술 표현 등의 작업

<table>
<tr><td colspan="2">이를 공유하혀 자신의 생각을 효과적으로 알린다.</td><td>과정에서의 자료
작업과정에서의 상호평가
작품 제작 과정 관찰
작업 공유 과정에서의 역할
상호 평가 및 자기 평가를 담은 보고서
학생들의 수업 과정 및 홍보가 이루어지는 블로그 및 SNS 활동 상황</td></tr>
<tr><td rowspan="3">평가 척도</td><td>능숙</td><td>학생들은 생활 속에서 문제를 발견하고 개선방안을 알리기 위한 애니메이션 캠페인을 기획하고 다양한 아이디어를 제시한다. 학생들은 간단한 애니메이션의 표현 과정과 재료의 특성을 이해하여 자신의 목적에 알맞은 형식과 재료, 영상언어와 스타일로 표현할 수 있다. 애니메이션의 제작과정을 명확히 이해하고 스스로 전체 계획과정을 세워 작업 과정으로 계획한다. 제작한 애니메이션을 홍보하는 방법을 스스로 찾으며, 미디어를 통해 적극적으로 자신들의 생각을 알리고 작업한 내용에 대하여 서로 감상하고 비평적 관점을 가지고 의견을 이야기한다.</td></tr>
<tr><td>보통</td><td>학생들은 생활 속 아이디어를 바탕으로 애니메이션 캠페인 영상 제작에 참여한다. 학생들은 안내에 따라 애니메이션의 표현 재료와 매체에 대한 특성을 이애하고 제작에 참여한다. 학생들은 간단한 애니메이션 제작과정을 경험하며, 완성된 작품을 미디어를 통해 홍보하고 생각을 공유한다.</td></tr>
<tr><td>노력요함</td><td>학생들은 애니메이션 캠페인의 의미와 애니메이션의 제작과정을 잘 이해하지 못한다. 애니메이션의 표현 과정 및 매체의 이해, 제작의 전 과정과 공유에 있어서 소극적이며 기대 수준을 충족하지 못한다. 학생들은 작품의 제작 과정 및 홍보에 이르기까지 의견 표현 및 소통에 소극적이다.</td></tr>
</table>

평가 방법	관찰법, 실기법, 포트폴리오, 상호평가, 자기평가, 보고서법
4단계 : 학습활동 계획하기	
WHRERTO 1. 학생들에게 생활 장면에서 사용되는 애니메이션 캠페인에 대한 경험을 환기시키며 흥미를 유발한다. 다양한 애니메이션 영상 자료를 통해 이러한 애니메이션 영상의 목적과 효과에 대해 이야기 해 보도록 한다.(H) 2. 핵심 질문들에 대해 소개하고 우리 삶을 개선하기위한 애니메이션 캠페인 제작하고 공유하기)에 대해 논의한다.(W) 3. 애니메이션 캠페인의 기획 및 제작을 위해 필요한 과정들을 소개하고, 학생들이 이를 직접 경험하며 문제를 해결할 수 있도록 한다.(E) 4. 실질적 제작을 위한 애니메이션의 기본적인 표현 과정을 참고 작품 감상 및 제작 실습에 의해 경험한다. 학생들은 이 과정에서 애니메이션의 간단한 표현 기법 및 재료, 제작 방법과 예술 형식에 대해 알게 된다.(E) 5. 학생들은 자신이 만든 작품들을 점검하고, 각 기법의 장단점 및 조형적 요소를 탐색한다. 또한 표현 과정에서 수정, 보완할 점에 대해 이야기한다.(R, E-2) 6. 애니메이션 캠페인 영상 제작 프로젝트를 진행한다. (E) 이 과정에서 학생들은 전 학기에서 수행한 내용에 대한 결과 및 관심사를 바탕으로 자신의 역할을 설정한다.(T,O) 7. 제작한 영상을 다양한 미디어를 통해 공유하고 홍보한다. 학생들은 이 과정에서 상호 평가 및 자기 평가를 진행하게 되며,(T, E-2) 학급 외 구성원들과 소통하며, 자신들의 작업에 대한 피드백을 받을 수 있다.(E-2,O) 8. 학생들은 생활 장면에서 우리의 삶을 개선하기 위한 애니메이션 영상의 역할에 대해 자기평가를 하고 단원을 마친다. 학생들은 지속적으로 자신의 삶에서 배운 내용을 실천하기 위한 계획을 만든다.(E-2. T)	

표 16. 애니메이션 제작 수업을 위한 교육과정 개발 절차의 예시

예술강사는 위의 사례와 같이 교육과정을 구성함에 있어서 맥락 이해-학습목표 확인-평가계획-학습활동 계획의 과정을 반영하

동을 포함한다.

여 하나의 단원을 구성할 수 있다. 이 단원들은 교육과정에 배당된 시수를 고려하여 실질적인 차시를 반영한 계획으로 발전될 수 있다. 이 때 차시 계획은 실제적인 교수·학습에 필요한 시간을 반영하여 고려한다. 이 사례에서는 한 학기 17차시, 1주에 1시간씩 진행하게 되는 창의적 체험활동 시간에 진행되는 만화·애니메이션 수업으로 맥락을 설정하였다. 또한 교사와의 협력적 교수에 따라 내용적 측면 및 애니메이션 표현과 관련된 수업을 국어, 사회 및 미술, 컴퓨터 시간 및 학생들의 학교 밖 학습활동 등에서 진행할 수 있도록 계획하였다. 이러한 협력적 교수 및 교과 통합적 접근은 실제로 문화예술교육의 교수학습 실행에 있어서 중요하게 고려되어야 할 요소이기도 하다.

차시	교수·학습활동
1~2	• 삶을 개선하기 위한 애니메이션 캠페인에 대해 일상 생활 속에서 알아보기. • 애니메이션 캠페인에서 애니메이션 매체가 가지는 장점과 특성, 효과에 대해 논의하기. • 핵심 질문을 소개하고 최종적인 평가와 관련된 학습 내용에 대해 안내하기.
3~4	• 애니메이션 캠페인 제작을 위해 필요한 과정과 역할에 대해 알아보기
5~6	• 애니메이션 캠페인 기획을 시작한다. 캠페인의 주제를 정하고, 기획서를 작성한다 (단, 이 때 사회과 및 국어과와 연계하여, 각 시간에 관련된 활동이 심화되어 이루어질 수 있도록 한다. 가령 국어과의 토론 수업 및 사회과의 시민성과 관련된 단원에서 진행할 수 있다.)
7~8	• 참고 작품 감상 및 교사의 실연과 간단한 실습을 통해 애니메이션을 제작할 세부적 재료, 스타일, 기법을 결정한다. 이 과정에서 학생들이 지난 학년에서 경험한 애니메이션 제작 경험 및 감상에 대한 관점이 적용된다.

	• 이 과정은 미술시간과 연계하여 진행할 수 있다. 학생들은 만화·애니메이션 시간에 안내 받은 애니메이션 작업을 미술시간을 통해 간단한 표현 실습으로 경험할 수 있다.
9~10	• 앞에서 논의한 다양한 내용을 바탕으로 스토리보드를 제작한다. • 제작한 스토리보드는 상호 평가 과정에 의해 수정, 보완되고 채택된다. • 학생들은 스토리보드에 따라 역할을 분담하고 세부적인 계획 및 준비를 한다.
11~14	• 다양한 표현 방법으로 애니메이션을 제작한다. 선택된 표현 방법을 매 주 교사의 안내에 따라 모둠별로 촬영을 진행하며, 이 과정에서 자기 평가 및 개선이 지속적으로 이루어 질 수 있다. • 수업시간은 미술시간과 연계하여 진행할 수 있다.
15	• 촬영한 영상을 편집한다. 음악 및 목소리 녹음 등을 진행한다.
16	• 완성된 애니메이션 영상을 함께 감상하며 공유한다. 이를 적극적으로 홍보하기 위한 방법을 탐색하고 블로그, 유투브, 학교 방송 등을 통해 홍보한다. • 적극적으로 피드백을 수집하며 상호 평가한다.
17	단원을 마무리한다. 우리의 삶을 개선하기 위한 애니메이션 영상의 역할에 대해 자기평가를 한다. 학생들은 지속적으로 자신의 삶에서 배운 내용을 실천하기 위한 계획을 만든다.

표 17. 애니메이션 제작 수업을 위한
교육과정 개발 절차에 의한 차시별 교육 계획

애니메이션 프로젝트를 중심으로 한 위 단원에서 학생들은 교육표준에서 명시한 '매체와 기법', '조형요소와 원리', '생활적 경험과 예술적 체험' 등의 주요 영역의 성취기준 이외에도, '타 교과와의 통합' 이나 '주제, 아이디어, 상상력' 등 만화·애니메이션 수업에 걸쳐 있는 다양한 영역들의 교육표준의 목표

를 달성하게 된다. 또한 본 프로젝트를 통해 사회, 국어, 미술, 컴퓨터 등 교과교육과정의 다양한 성취기준과도 연계할 수 있는 통합 교육과정의 가능성을 알 수 있다. 애니메이션 창작수업은 본질적으로 여러 교과를 초월하는 초학문적인 교육경험이며, 학생들은 잘 계획된 교육과정에 의해서 안내된 수업 과정에 의해, 애니메이션에 대한 기본적인 이해와 표현의 경험 뿐 아니라, 애니메이션을 자신의 삶과 연결하고 개선할 수 있는 문화예술교육의 목표를 달성할 수 있는 것이다.

Ⅴ. 결론

이 글에서는 문화예술교육의 수업에서 예술강사가 어떻게 교육과정을 설계해야하는가에 대한 논의를 전개하였고, 이와 함께 예술강사가 교육과정 실행의 주체이자 개발자로서 교육과정을 개발할 수 있는 이론적 원리와 구체적 방안에 의해 논의하였다.

교육과정 설계를 위한 모형과 이론은 오랫동안 연구되어 왔으며, 이는 각 시대가 요청하는 교육철학과 밀접하게 관련되어 발전해 왔다. 그리고 교사는 교육과정 설계의 중요한 주체이다. 가령 국가교육과정의 경우 교육과정 설계의 주체는 국가, 지역, 교사 모두라고 볼 수 있는데, 여기에서 국가는 내용을, 지역은 교육자원과 지원체제를, 교사는 교수학습활동을 계획하게 된다. 그러나 문화예술교육의 경우, 일반화된 학교 교육과정과는 차별화된 교육철학과 성격 및 목표를 지니고 있으며 문화예술교육을 진행하게 되는 예술강사 자신이 내용과 교수학습활동을 모두 결정하게 되는 상황 등을 고려할 때, 문화예술교육에서 교사 차원의 교육과정 개발은 더욱 중요성을 띄게 된다. 특히 예술 강사의 경우, 예술전문가이며 짧은 교육기간 이후에 현장에 투입되는 특성과 관련하여 교사 차원의 교육과정 개발의 작성에 있어서 다소 어려움을 겪고 있는 것이 사실이다. 예술강사들은 '주어진 문화예술교육 프로그램', 즉 간단하게 구할 수 있는 학습지에서부터 교과서나 교수학습지도안 형태의 완성된 교수학습과정을 원하고

있으나, 다양한 학습자와 삶의 맥락을 고려하는 것을 강조하는 문화예술교육에서, 개별화되고 다양화된 교육과정의 구성은 매우 중요하며, 예술 강사 자신이 예술전문가로서의 맥락을 반영할 수 있는 교육과정을 스스로 구성하는 것은 매우 중요하다고 볼 수 있다.

이 글에서는 위와 같은 문제의식에 따라 일반적인 교육과정 구성 원리를 살펴보고, 이들 원리를 문화예술교육의 특성을 반영하여 수정, 보완함으로서, 문화예술교육에서의 교사차원의 교육과정 개발을 위한 모형과 그 원리를 제시하였다. 그리고 이 모형에 따라서 실제로 만화·애니메이션 교육과정이 구성되는 절차를 살펴보고 사례를 제시하였다. 또한 교육과정 구성 모형은 최근 세계적으로 관심을 받고 있는 백워드 교육과정을 적용, 보완하여 학습 목표와 평가의 계획을 강조하고, 이를 중심으로 역으로 환류하여 교수학습 활동을 구성하는 방안을 채택하였다. 맥락에 대한 이해, 학습목표의 확인, 평가계획, 학습활동 계획의 순차적인 과정을 거쳐서 작성된 교육과정들은 학습자의 삶과 문화, 교사 자신의 맥락, 수업 환경과 다양한 교육적 맥락 등을 고려하는 동시에, 학생들과 교사가 함께 교육과정을 통해 어떤 목표에 도달해야 할 지 명확하게 인지하고, 평가 결과를 위해 수업 과정 중에 해야 할 일을 명시함으로서, 전 교육과정에 있어서 실제적으로 교육 목표에 대한 달성을 돕는 데에 도움이 된다. 이는 일련의 활동을 병렬적으로 구성하거나, 목적이 불분명한 감상 및 체험의 나열이 아니라 문화예술교육의 목표가 예술의 체험과 이해를 통한 학습자의 삶의 개선, 그리고 문화에 대한 이해와 소통이라는 것을 학습자와 교사 모두가 인식할 수 있도록 유기적으로 구성되는 교육과정을 지향한다. 이는 문화예술교육표준 뿐 아니라 학교교육과정 등 다양한 교육에 관련된 제반사항을 미리 확인함으로서, 교사의 체계적인 수업 계획과 학교교육과정과의 통합 수업 또한 지향하게 될 것이다.

현재 문화예술교육, 특히 만화·애니메이션 교육에서 교육과정 설계 역량은 점차 중요성을 띄고 있다. 문화예술교육이 학교 뿐

아니라 사회의 평생교육 차원에서 다양하게 요구되고 있으며, 여기에서 문화예술교육의 교육자에게는 단순한 지도역량이나 예술가로서의 역량 뿐 아니라 교육과정과 교육프로그램을 주체적으로 기획하는 역량이 요구되고 있다. 학교 교육과정에서의 역할의 확장도 기대된다. 교육부에서는 미디어 리터러시를 학교 교육과정에서 교수·학습방법론으로 도입하기 위한 정책적 논의를 진행하고 있으며, 이를 위해 미디어 리터러시 전문가, 유관기관, 학교 교사들의 협력을 통해 실제 교실 수업을 지원하는 사례 및 정책 연구 및 연구학교 운영 등이 진행되고 있기도 하다.[40] 문화예술교육, 특히 미디어 중심의 만화·애니메이션 교육은 학교교육과정과 더욱 긴밀히 연계될 예정이다. 대표적으로는 자유학기제의 확대를 들 수 있다. 자유학기제의 자유선택활동은 학습자의 요구와 진로와 관련된 다양한 교육프로그램을 학교가 제공하도록 권장하고 있으며, 여기에서는 학교 교사 이외에도 외부 유관기관에서 파견된 강사들이 프로그램을 다수 운영하고 있다.[41] 따라서 문화예술교육에서 교사 차원의 교육과정 개발 역량에 대한 강조는 다양한 교육의 장에서 문화예술교육 확산 및 예술강사의 자율적인 교육활동에 도움이 된다고 볼 수 있을 것이다.

문화예술교육은 자유롭고 창의적인 성격을 지니지만, 자율성과 창의성은 체계적이고 풍부한 교수학습과정의 안내를 통해 도달할 수 있다. 또한 교과서 및 교재, 학습지에 얽매인 수동적인 예술강사가 아니라, 스스로 교육과정을 개발하고, 이에 근거해 수업을 구성하는 예술강사는 자신의 예술적 신념을 학교 현장에서 구현할 수 있는 가장 이상적인 전문가인 예술가이자 교사로 자리매김 할 수 있을 것이다 .

참고문헌

40) 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연(2015), 미디어 문해력(Media Literacy) 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구, 교육부 2015-1.

41) 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연, 앞의 글, p124~125.

강현석 · 이지은. 「백워드 설계의 초등 수업 적용 가능성 탐색」. 『초등교육연구』, 2010, 23.2: 383-409.
교육인적자원부,『초중등학교 교육과정』, 교육부 고시 제 2015-74호. 2015.
김경자,「교육과정 개발 및 운영자로서의 초등교사」, 교육과학 연구 제 34집 1호,145-161,2003.
김경자 · 온정덕 『이해중심 교육과정』,2014,교육아카데미, p13,
김경자 · 온정덕, 「초등학교 저학년 교사의 통합교과 교육과정의 교육적 의도에 대한 인식과 수업분석」,『초등교육연구』,2011, 24(3), 73-95.
김재웅 · 박유신 · 조정래, 『문화예술교육표준 만화 · 애니메이션』, 한국문화예술교육진흥원,2011.
김재웅 · 박유신,「애니메이션 교육 표준 분석 및 개선점 연구」. 『만화애니메이션연구』통권 제 32 호, 63-90.
김재웅 외,『2012 문화예술교육 우수학습지도안 연구』한국문화예술교육진흥원, 2012.
류재만 외, 『초등학교 5-6학년 미술 교과서』, 천재교육, 2016.
박민규 · 최종후 · 정명철 · 이동희 · 이영철 · 이홍철, 「2010 문화예술교육 통계조사」,한국문화예술교육진흥원, 2010
박유신,「시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션 교육의 방향」,『만화애니메이션연구』, 통권 제 35호, 29~65.
온정덕. 「이해중심 교육과정과 맞춤형 수업의 통합:초등예비교사들의 현장 적용을 중심으로」, 『한국초등교육』, 24.1 ,2013, 25-41
이기성 · 강성룡 · 김기혁 · 서혜란 「2010 예술강사 핵심역량 모델 구축 연구」,한국문화예술교육진흥원,2010.
신승환, 『문화예술교육의 철학적 지평』, 서울: 한길아트, 2008
정현선 · 박유신 · 전경란 · 박한철 · 이지선 · 노자연(2015), 미디어 문해력(Media Literacy) 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구, 교육부 2015-1.
조정래,「문화예술교육에서 애니메이션에 대한 논의 분석」,『만화 애니메이션 연구』,2013.6.29~55,
황금숙, 「도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구」, 『한국도서관 · 정보학회지』, 39(3), 73-94.

황연주 · 정연희, 「문화예술교육정책의 분석과 전망」,미술교육논총 제18권 3호, 2004.

황정현 · 박정애 · 민경원 · 강현주 · 오레지나 · 박유신, 『2009 문화예술교육과정기초연구』,한국문화예술교육진흥원,2009.

Assessment, I. T., & Support Consortium. (2011). InTASC model core teaching standards: A resource for state dialogue. Washington, DC: Council of Chief State School Officers.

Association of Teaching Artist www.teachingartist.com (검색일자, 2016. 1.15)

Bobbit, F. (1924). How to make a curriculum. Houghton Mifflin Company.

Elbaz, F. (1983). Teacher Thinking. A Study of Practical Knowledge.NY: Nichols.

Drake.S.M,박영무,허영식,유제순 역,『교육과정 통합의 기초』,교육과학사.2009/원저:1998

Schubert, W. H., Lopez Schubert, A. L., Thomas, T. P., & Carroll, W. M, 강익수 외 역,『교육과정 100년,(2009/ 원저 1980) p164

Susan M Drake, 박영무 외 역, 『교육과정 통합의 기초』, 교육과학사, 2009.

Tyler, R. W. (2013). Basic principles of curriculum and instruction. University of Chicago press.

Wiggins, G. P. & McTighe, J, 강현석 외 역, 『백워드로 시작하는 창의적인 학교교육과정 설계』,(2015/원저 2007)

ABSTRACT

A Study on Development of a Curriculum for Teachers in Culture & Art Education: Focused on Cartoon & Animation Courses

Park, Yoo Shin

The ability to develop curriculums is a crucial factor in evaluating the expertise of a teacher who teaches culture & art education. Establishing a one-year plan for classes is an effort to create a well-designed curriculum for the year and also to foresee the big picture of classes in the corresponding year. A curriculum should not be composed of merely educational content or a series of knowledge and skills. It should be well-designed, based on principles of a coherent plan. This study examines organizational principles on which common curriculums are based on and looks at how a curriculum can be designed, especially for cartoon & animation classes, as part of Culture & Art education, and which factors should be considered in planning. In the process of forming such a curriculum, these steps should be followed: considering educational standards for cartoon animation classes; determining the learning experience, organizing the learning experience; and, lastly, evaluating the level of learning. In addition, effective teaching strategies that reflect the characteristics of a class on cartoon animation should be formulated. This study suggests actual examples of an effective annual curriculum for cartoon animation classes based on all the factors presented above.

Key Word : Cartoon & Animation Education, Culture & Art Education, Curriculum Developement, Backward Design, Artist Teacher.

박유신
서울석관초등학교 교사
(136-818) 서울시 성북구 돌곶이로 22길 21
Tel : 02-959-1391
hoogh@naver.com

논문투고일 : 2016.05.01.
심사종료일 : 2016.05.26.
게재확정일 : 2016.05.31.