

한국단편애니메이션을 활용한 주제중심 통합교육 모형 연구*

김재웅, 고민정

목 차

- I. 서론
 - II. 문화예술통합교육
 - III. 한국단편애니메이션을 활용한 문화예술통합교육
 - IV. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

초 록

문화예술교육은 전 국민의 문화예술향유를 통한 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화를 지향하는 교육으로서, 지금까지 다양한 프로그램들을 통해 그 범위가 확산되어 왔다. 그러나 실제로 학교수업을 통해 진행되는 학교문화예술교육은 표면적이고 기능적인 교육에 그치는 등 수업 내용과 방식에서 한계를 보이고 있다. 학교문화예술교육이 원래의 목적을 달성하고 학교 안에서 체계적이고 안정적인 부분으로 자리 잡기 위해서는 양적인 성장에 더하여 질적 심화의 측면을 고려해야 할 시점에 와있다.

이 논문에서는 학교문화예술교육의 질적 제고와 활성화를 위해, 초등학교 교육과정에서 한국단편애니메이션을 활용해서 기존 교과와 문화예술교육을 통합할 수 있는 문화예술통합교육 모형을 개발하였다. 단편애니메이션은 감독 개인의 세계관과 개성, 개인의 삶과 사회적 관계 및 역사적 성찰에 이르기까지 다양한 주제를 독창적인 미학으로 표현해내고 있어, 풍부한 미적 경험과 더불어 주제중심통합교육을 위한 단초를 제공한다.

<오늘이>(2003)는 제주도의 원천강 본풀이라는 신화적 소재와 민화라는 전통적 소재를 현대적으로 재해석한 작품이다. 이 작품은 국어(언어지능)와 도덕(대인/자성지능)을 통합적으로 구성하여 자신의 생각을 글, 만화, 그림으로 표현하게 함으로써 언어지능과 공간지능을 발휘할 수 있다. 이러한 문화예술통합교육 모델을 통해 개별교과로 이루어지는 분과교육과정의 한계를 극복하여 정규 교과의 경계를 확장해서 전반적인 교육의 질을 개선하고자 한다.

주제어 : 통합교육, 문화예술교육, 가드너, 다중지능, 단편애니메이션

* 이 논문은 2010년도 중앙대학교 연구장학기금 지원에 의한 것임

"This research was supported by the Chung-Ang University Research Scholarship Grants in 2010"

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

올해로 10 돌을 맞는 문화예술교육은 전 국민의 미적 감수성 함양, 창의성 육성, 정서 함양을 통해 궁극적으로 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화를 지향하는 교육으로서, 2000년 국악을 시작으로 지금까지 다양한 프로그램들을 통해 그 범위가 확산되어 왔다.¹⁾ 기존 교과에도 음악, 미술, 체육(무용) 등 문화예술교육을 담당하는 교과가 있지만, 재능이나 기능 중심으로 이루어지고 문화예술현장과 연계되지 않아 교실 속의 교육에 머물렀고, 생활 속의 예술향유나 삶의 질 향상으로 연결되기 어려웠다. 또한, 연극, 무용, 영화, 애니메이션 같은 학생들의 관심영역을 반영하지 못하는 문제점도 있다. 문화예술교육은 기존 예술교과가 가진 이러한 한계를 극복하고 일반적인 문화예술향유를 위한 능력들을 기르기 위해 외부 전문 강사를 활용해 독립적인 수업을 시도했다. 그러나 실제로 학교에서 진행되는 문화예술교육을 들여다보면, 창의적 재량수업은 단순한 감상이나 흥미 위주의 수업에 그치거나, 특별활동, 특기·적성교육, 선택교과, 동아리 등의 수업은 대회 출전이나 수상을 겨냥한 제작 실습에 치중하는 등 수업 내용과 방식에서 한계를 보이고 있다. 그러므로 학교문화예술교육이 문화예술향유를 통한 삶의 질 향상이라는 원래의 목적을 달성하고 학교 안에서 체계적이고 안정적인 교육의 부분으로 자리잡기 위해서는, 양적인 성장에 더하여 질적 심화의 측면을 고려해야 할 시점에 와있다.

학교문화예술교육이 기능적인 교육의 방식을 벗어나지 못하고 또 학교 교육에 유기적으로 통합되지 못하는 이유로, 문화예술교육에 대한 학교와 학부모의 인식부족, 입시와 크게 관련이 없는 교과로서 시수확보가 어렵고 성적에 반영되지 않는 점, 체계적인 교육 프로그램이 미비하여 학습자의 발달 수준에 따라 짜임새 있게 구성되지 못하고 교사 개인의 역량과 경험에 의존하는 등의 여건을 들 수 있다. 그러나 가장 근본적인 문제점은 기존교과와 유리되어 독립적인 형태로 진행되기 때문에 예술이 가진 통합적 성격을 제대로 발휘하지 못한다는 점이다. 예술은 일상적인 언어로는 미처 표현할 수 없는 작가의 생각과 느낌을 상상력을 통해 여러 매체를 빌어 표현하는데, 그 과정에는 여러 인문학적 토대들과 예술적인 전통들이 녹아있기 마련이다. 그런 예술을 이해하고 향유하기 위해서는 기존 교과와의 연계가 필요한데, 단순한 감상수업이나 기능적인 교육으로는 피상적인 이해의 수준을 넘어설 수 없다. 이러한 한계를 극복하고 학교문화예술교육의 질적 제고와 활성화를 위해 기존 교과와 문화예술교육을 통합한 문화예술통합교육의 대안모형이 있어야 한다.

이미 기존의 교과 교육과 문화예술교육을 체계적으로 통합한 문화예술통합교육을 시행하고 있는 나라들이 있다. 대표적으로 독일의 경우 연방정부가 모든 교육과정을 일괄적으로 결정하는 것이 아니라 지역별, 학교별 운영위원회를 구성하여 영상 미디어 중심의 문화예술통합교육을 실시하고 있다. 문화예술통합교육은 단순히 영상 미디어에 대한 수동적인 이해와 감상에 머물러지지 않고, 영상 미디어의 주제를 중심에 두고 그와 관련된 역사, 철학, 종교, 언어, 사회, 과학 등의 교과내용을 재구성한 포괄적인 통합모형을 제공해서 학생들로 하여금 다양한 예술형식들이 서로 융합하고 수렴하는 미디어를

1) 2000년 국악을 시작으로 2002년 연극, 2004년 영화, 2005년에 무용과 만화애니메이션, 2010년 공예, 사진, 디자인 세 분야가 추가로 선정되어 총 8개 분야로 실시되고 있다.

통해 정규 교과와의 내용을 배우고 기존 예술의 틀과 한계를 넘어 폭넓게 사고할 수 있도록 해준다.

인천문화재단의 『초·중등학교 통합형 문화예술교육 모형개발연구』도 이러한 맥락에서 인천지역에서 시행된 통합형 학교문화예술교육 사업의 현황 및 성과를 분석하고 이를 보완·발전시키기 위해 교과 교육과 문화예술교육의 통합 가능성을 모색하였다. 교과와 예술의 물리적 연결을 지양하기 위해 교과와 예술의 내용을 지식, 기능, 태도로 구분하고 방법적으로 적용되는 예술을 체험, 이해, 소통으로 구분하여 이들 구성요소를 서로 연결하는 등 구체적 방법을 제시하였으나, 학습 목표와 교육 내용은 정규교과와 예술의 내용을 따르고 문화예술매체는 수업의 방법으로서 교과교육에 종속되는 방식으로 구성되었다. 또한 실제 교육모형 구성 시 기존 교과에 대해서는 자세한 분석을 하고 있는 반면, 활용되는 예술매체 고유의 특성에 따른 분석과 정보가 상대적으로 부족하였다. 따라서 특정 매체에 대한 구체적 연구가 요구되며, 집진적인 통합을 지향하는 학교 교육과정과 맞춰 미래의 교육을 대비하기 위해서는 기존교과와 예술매체의 1대1 통합을 넘어서 다교과 대 예술매체의 통합에 대한 연구가 필요하다.

본 연구는 <한국단편애니메이션을 활용한 문화예술 교재개발>(2009)의 연구내용을 토대로 한국단편애니메이션을 중심으로 다양한 교과와 통합을 시도함으로써 학교 정규 교과와 문화예술교육 두 영역 간의 통합을 통해 기존의 문화예술교육과는 차별화된 문화예술통합교육의 가능성을 탐색하고 그 방법을 제시하고자 한다. 이를 통해 한편으로는 개별교과로 이루어진 분과교육과정의 한계를 극복하여 정규 교과와 경계를 확장하고, 다른 한편으로는 문화예술교육의 교육적 효과를 높이고 교육의 질을 개선하고자 한다.

2. 연구의 대상 및 구성

문화예술통합교육은 기존의 학교문화예술교육의 질적 제고를 위해서 그동안 독립적으로 실행되던 학교문화예술교육을 학교교육과정과의 연관성 속에서 통합하는 교육이다. 본 연구에서는 보다 실질적이고 구체적인 문화예술통합교육 모형 개발을 위하여 통합교육의 대상과 활용매체를 초등학교 교육과정과 한국단편애니메이션으로 한정하였다.

교육 내용과 체계, 학습자의 연령, 발달 단계와 관련된 학습 수준은 교육과정 통합의 정도와 형태를 결정하는데 중요한데, 통합교육은 지식에 대한 심화학습을 하는 고등학교 교육과정보다는 체험과 표현 중심의 초·중등학교 교육과정에 적합하다. 초등학교는 교과별로 지도하는 교사가 다른 중·고등학교와 달리 한 사람의 담임교사가 대부분의 교과를 지도하기 때문에 여러 교과를 통합적으로 지도하기가 상대적으로 유리하다. 또한, 피아제의 발달 단계로 볼 때 전조작기와 구체적 조작기에 속하는 초등학생은 지식을 개념적으로 학습하기 보다는 구체적 조작과 체험적 활동을 통해 습득하는 것이 효과적이다. 실제로 초등학교 교육과정은 체험과 활동을 중심으로 학습 과제와 학습 활동을 통합적으로 제시하고 있다.²⁾

애니메이션은 이른바 ‘영상세대’라 불리는 아이들이 흥미를 가지고 재미있게 배울 수 있는 매체로서 호기심과 학습동기를 유발하는데 유리할 뿐 아니라 매체의 여러 형식들, 이미지, 텍스트, 사운드, 움직임 등의 요소가 통합적으로 이루어진 멀티미디어로서 이미지와 움직임을 변형하고 가공하여 우리

2) 이경민, 2010, p.14.

의 감각의 지평을 확대할 수 있기 때문에 통합교육을 위한 미디어로서 적절하다. 그 중에서 활용매체로 선택한 한국단편애니메이션은 장르적 성격을 띠는 상업 애니메이션과 달리, 감독 개인의 세계관과 개성을 바탕으로 개인의 삶에서부터 사회적 관계 및 역사적 성찰에 이르기까지 다양하고 포괄적인 주제를 독창적인 미학으로 표현해 내고 있다. 이는 풍부한 미적경험을 가능하게 할 뿐 아니라 주제중심의 통합교육을 위한 단초를 제공한다.

연구의 구성에 있어서는 문화예술통합교육 모형 개발을 위해서 먼저 문화예술통합교육의 목표와 그 근거가 되는 애니메이션의 통합적 성격을 살펴볼 것이다. 다음으로 다중지능과 통합교육 유형을 기반으로 문화예술통합교육 교육과정의 구성절차에 대해 고찰하고, 이를 기반으로 <오늘이>와 <밥묵자> 두 편의 한국단편애니메이션을 활용한 수업지도안의 예시를 제시할 것이다. 마지막으로, 후속연구의 필요성과 학교에서의 문화예술교육의 활성화를 위한 제언을 통하여 연구를 정리할 것이다.

II. 문화예술통합교육

1. 문화예술통합교육의 목표와 근거

문화예술통합교육은 기존의 학교교육에서 개별적으로 이루어진 지식교육과 감각교육의 조화로운 통합을 통해 인간능력의 다양성과 복합성을 활성화하여 창의적인 인재를 육성하고 궁극적으로 전인교육의 이상을 실현시키는 것을 목적으로 한다. 애니메이션은 개별 교과를 서로 연계 재구성하는데 효과적인 문화예술 통합매체로서 교과별로 분리·운영되는 기존 교육과정의 한계를 극복할 수 있다.

1) 애니메이션의 통합적 성격

뉴미디어 기반의 문화산업의 발달로 교육과 오락을 제공하는 문화콘텐츠로서 애니메이션의 중요성이 강조되고 있으며, 정보통신기술의 발달을 통한 이-러닝(E-Learning) 시장의 확대와 더불어 에듀테인먼트(Education+Entertainment)로서 애니메이션을 기반으로 하거나 활용하는 교육콘텐츠가 확산되고 있다. 그러나 애니메이션은 문화콘텐츠나 교육콘텐츠이기 이전에 역사, 철학, 종교, 언어, 사회 등 여러 인문학적 토대와 조형예술과 같은 예술적인 전통들, 매체적 특성들이 서로 융합되어있는 예술이다.

애니메이션의 내용적 측면은 주제와 그것을 풀어내는 줄거리로 구성되어 있으며, 이는 감각과 정서 뿐 아니라 감독 개인의 지식과 경험, 가치관과 태도, 세계관, 그가 속한 사회 역사적 맥락 등을 반영한다. 애니메이션은 특히 현실을 그대로 모방하는 것이 아니라 상상력을 통해 초자연적이고 환상적인 세계를 만들어낼 수 있기 때문에, 감독의 자유로운 상상을 보여줄 수 있는 효과적인 매체이다. 즉, 감독은 자신이 전달하고자 하는 경험이나 사물과 세계를 바라보는 가치관을 애니메이션을 통해 자유롭게 표현하고, 관객은 이를 자신의 경험과 가치관에 비추어 판단하고 수용하는 것이다.

애니메이션 감독은 주제 및 줄거리를 효과적으로 전달하기 위해 가장 적합한 형식을 찾는다. 이 과정에서 작가의 개성이 드러난다. 애니메이션은 이미지, 텍스트, 사운드, 움직임 등의 요소를 통합

한 멀티미디어로서 조형예술과 영상예술의 다양한 표현형식을 흡수하여 이미지와 움직임을 만들어내 그 감각의 지평을 확대한다. 이러한 애니메이션의 내용과 형식을 이해하고 향유한다는 것은 단순히 작품의 줄거리를 파악하는 것에 그치는 것이 아니라 애니메이션을 통해 타인의 사고와 감정을 헤아리고 다양하고 풍부한 표현들을 이해하며, 궁극적으로 삶을 풍요롭게 하는 것이다.

지식 중심의 교육과정에서 애니메이션의 내용과 형식의 통합적 성격을 활용하면, 지식과 경험을 구조화하고 익히며 표현하는 기존 교과 내용보다 흥미를 가지고 보다 재미있게 배울 수 있으며, 학습자 자신의 경험과 지식을 기반으로 판단 및 수용함으로써 교육 내용을 보다 깊이 체험하고 내면화시킬 수 있다. 그러면 교육과정에서 분리·학습되는 지식과 감각 교육을 어떻게 조화시킬 수 있을지 다중지능을 통해서 알아보도록 하겠다.

2) 다중지능에 따른 지식과 감각 교육의 통합

우리나라의 교육과정은 학문의 기본개념과 체계를 중시하고 체험보다는 탐구를 중요시하는 분과 중심의 교육과정의 한계를 극복하기 위해 제4차 교육과정 개정에서 초등학교 1, 2학년의 통합교과를 편성·운영한 것에서 시작하여 제7차 교육과정과 2009 개정 교육과정에 이르기까지 점차 통합교육에 대한 관심과 적용범위가 지속적으로 확대되고 있다.³⁾ 그러나 여전히 입시위주의 교육 하에서 지식교육과 감각교육이 분리된 채 국가가 정한 교육과정에 따라 교과서 중심의 수업이 진행되고 있다. 이런 상황에서 지식교육과 감각교육의 조화로운 통합을 통한 인간능력의 활성화라는 문화예술통합교육의 목표를 성취하기 위해 가장 중요한 것은 교과 내용과 예술을 어떻게 조화롭게 통합적으로 구성할 것인가 하는 점이다. 하워드 가드너(Howard Gardner)의 다중지능(Multiple Intelligence)이론은 효과적인 교과통합을 위한 실마리를 제공해준다.⁴⁾

가드너는 실생활에서 발휘되는 인간의 지적 능력의 종류가 매우 다양하며, 인간의 지능은 실생활과의 관련 하에서 폭넓게 이해해야 한다고 주장하면서 지능을 “문화적으로 가치 있는 물건을 창조하거나 문제를 해결하는 데에, 그 문화에서 유용하게 쓰일 수 있는 정보를 처리하는 생물·심리학적인 잠재력”이라고 정의하였다.⁵⁾ 그에 따르면, 실생활의 문제나 과제를 해결하기 위해 하나의 지능이 아니라 각기 독립된 지능들이 서로 통합·복합적으로 작용하는데, 이러한 지능에는 전통적인 지능이론과 지능검사서에서 측정하던 언어 지능, 논리수학 지능 외에, 공간 지능, 음악 지능, 신체운동 지능, 대인 지능, 자성 지능 등이 포함된다.⁶⁾ 이는 언어적 지능과 논리·수학적 지능을 중심으로 구성된 기존의 교

3) 초등학교 1,2학년의 통합교과는 처음에는 한 단원이나 주제 속에서 각 교과를 병렬적으로 배치한 형태의 통합이었으나 점차 교육과정 자체의 통합, 생활과 관련된 주제, 문제들을 중심으로 한 교육과정의 통합으로 발전하였다. 이영만, 『통합교육과정』, 학지사, 2001, 36쪽. 제7차 교육과정은 학습자의 전인적 성장과 창의력, 폭넓은 교양, 우리 문화에 대한 이해와 민주 시민의식을 갖춘 미래 인재 육성을 위해서 자율과 창의에 바탕을 둔 학생 중심의 교육과정을 추구하였고, 2009 개정 교육과정은 교과군별 수업시수 20% 증감과 집중이수제, 2~3시간 연속수업이 가능한 블록 타임제, 현행 교육과정의 특별활동과 창의적 재량활동을 통합한 ‘창의적 체험활동’을 도입하여 교육과정 운영의 탄력성과 유연성을 대폭 확대하는 내용을 담고 있다.

4) 가드너의 다중지능이론은 인지심리학 이론이지만 교육 현장에 있는 많은 교육자들로부터 긍정적인 평가를 받고 교육적으로 적용되어왔다. 우리나라 교육현장에서는 학교 단위보다 개별 교사들이 교육현장에 다중지능 이론을 적용하고 다양한 사례를 발표하고 있다. 황순희, 2009, pp.4-5.

5) 가드너는 『마음의 틀』에서는 지능을 ‘하나 또는 그 이상의 문화적 환경 속에서 가치 있게 여겨지는 생산품을 창조하거나 문제를 해결할 수 있는 능력(ability)’이라고 정의하면서 지능에 대한 기존의 이론들이 도외시한 창조력에 주목했고, 시공을 초월한 보편적인 것이 아니라 특정한 시간과 문화에서 가치 있게 여겨지는 것으로 간주했다. 가드너, 문용린 역, 2001, p.46 참조.

육과정에서 소외되었던 예술적 능력, 신체적 능력, 사회적 능력 등이 동등하게 그 중요성과 가치를 인정받게 되었다는 것을 의미한다.

다중지능이 교육에 적용될 때 가장 중요한 것은 사람마다 뛰어난 지능이 다르기 때문에 교육은 학생이 가진 뛰어난 지능 및 재능을 십분 발휘할 수 있도록 도와주어야 한다는 것이다. 이를 위해서는 교과를 통합적으로 구성하여 여러 지능이 골고루 발휘될 수 있도록 하는 것이 중요한데, 통합을 위해서는 먼저 각 교과의 성격과 다중지능과의 관계를 분석할 필요가 있다. 아래의 표와 같이 국가 수준 교육과정에 나타난 교과의 성격 및 특성과 다중지능의 특성을 대조해보면 각 교과들이 모두 인간의 지능을 구성하는 한 가지 이상의 지능과 관련되어 있음을 알 수 있다. 따라서 한 수업에 여러 지능이 통합적으로 발휘되도록 교과 간 경계를 넘어서 교과 내용을 재구성하면 언어 지능과 논리수학 지능을 중심으로 구성된 기존 교육과정의 경직성과 편향성을 탈피하고 실제생활과 교과를 통합할 수 있다.

교과	성격 및 특성	다중 지능	개념 및 특성
국어	국어사용 양상과 내용을 비판적으로 이해, 사상과 정서를 창의적으로 표현 및 생활에 활용.	언어 지능	구어와 문어에 대한 민감성, 언어 학습 능력, 특정목표를 달성하기 위한 언어 활용 능력.
사회	사회현상을 종합적으로 이해하고 탐구하는 능력, 다양한 정보를 활용하여 창의적이고 합리적으로 문제를 해결하는 능력	논리 수학 지능	문제를 논리적으로 분석하고, 수학적 조작을 수행하고, 과학적인 방법으로 문제를 탐구하는 능력.
과학	과학의 기본 개념을 이해하고 과학적 탐구 능력과 태도를 함양하여 일상생활의 문제를 창의적이고 합리적으로 해결하는 능력		
수학	여러 현상을 수학적으로 관찰, 해석하는 능력, 수학적 방법으로 문제를 합리적으로 해결하는 능력		
미술	생각을 시각적으로 표현하고, 시각 이미지를 통해 타인과 소통하며, 자신과 세계를 이해하는 능력. 심미적 태도, 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력.	공간 지능	시각적 공간적 세계를 정확하게 지각하고 변형하는 능력. 시·공간적 아이디어를 표현하는 능력, 자신을 공간상에 적절하게 위치시키는 능력
체육	움직임의 욕구 실현, 체력 및 건강 증진 (건강, 도전, 경쟁, 표현, 여가)	신체 운동 지능	문제를 해결하거나 아이디어와 감정을 표현하기 위해서 몸 전체나 신체의 일부를 이용하는 능력.
음악	음악 개념을 이해, 음악적 잠재력과 창의력을 개발, 음악을 통한 감정과 생각의 표현.	음악 지능	음악적 형식의 자극을 지각, 변별, 전환, 표현하는 능력 연주를 하거나 음악적 양식을 이해하고 작곡하는 기술.
도덕	자신에 대한 이해, 일상생활에 필요한 규범과 가치들을 내면화, 도덕적 사고력과 가치판단 능력.	대인 지능	타인의 욕구, 동기, 의도를 이해하고 타인과의 관계를 맺는 능력.
		자성 지능	자기 자신을 이해하고 자신의 욕망, 두려움, 재능 등을 잘 다루어 효율적인 삶을 살 수 있는 능력.

표 1. 다중지능과 초등 3~6학년 교육과정의 비교

출처: Gardner, 문용린 역, 2001, pp.54-57, 교육부, 2007, pp.9-324. 참조 재구성.

6) 가드너는 『다중지능, 인간지능의 새로운 이해(Intelligence reframed)』에서 새로운 지능으로 자연탐구지능을 추가하였으나, 본 연구에서는 「마음의 틀」에 언급된 7가지 지능을 중심으로 서술하였다.

초등 1, 2학년은 고학년과 달리 이미 통합교과가 운영되고 있는데, 즐거운 생활과 바른 생활을 분석해 보면 여러 지능들이 통합적으로 구성되어 있는 것을 확인할 수 있다. 그러나 대체로 인접한 교과나 다중지능들이 연결되어 있어, 언어 지능을 공간, 신체운동지능으로 표현하거나, 신체운동 지능과 대인/자성 지능과 관련시킬 수 있는 다양한 다중지능의 전환이나 통합에는 미치지 못하고 있다.

교과	성격 및 목표	지능의 종류
즐거운 생활	건강한 몸과 마음을 기르며 창의적인 표현 능력과 감상 능력, 심미적인 태도를 함양하기 위해 다양하고 즐거운 놀이와 활동을 중심으로 구성된 통합 교과	공간 지능, 신체 운동 지능, 음악 지능
슬기로운 생활	자신과 주위의 구체적인 사회 현상 및 자연현상을 서로 관련지어 이해하고, 일상생활에서 부딪히는 문제를 여러 가지 방법으로 해결하도록 하는 탐구 활동 중심의 통합 교과	논리수학 지능
바른 생활	개인 생활과 사회생활을 하는 데 필요한 기본적인 생활 습관, 예절, 규범을 알고 익히도록 하는 체험과 실천을 중심으로 구성된 통합 교과	대인 지능, 자성 지능

표 2. 다중지능과 초등 1, 2 학년 교육과정의 비교

출처: Gardner, 문용린 역, 2001, pp. 54-57, 교육부, 2007, pp.415-450 참조 재구성.

2. 통합의 유형과 절차

1) 통합의 유형

다음으로 제기되는 문제는 각 교과의 내용을 어떠한 방식으로 통합적으로 구성할 것인가 하는 문제이다. 학자들마다 통합 교육과정의 유형과 형태에 대해 여러 방식으로 정의하고 있는데, 그 중에서 드레이크(Drake)는 여러 학자들의 선행연구와 자신의 경험을 종합하여, 낮은 수준의 통합 형태인 교과중심에서 교과병렬, 다교과, 간교과, 통합교과, 탈교과의 순서로 뒤로 갈수록 통합의 정도가 높아지는 일종의 연속체로 제시하고 있다.⁷⁾ 전통적인 교과중심 교과과정에서 탈교과로 진행될수록 교과의 중심, 내용, 평가, 학습에서의 주도적 역할, 교육환경 등의 부분에서 변화가 일어난다. 교과의 중심이 학문에서 교과 외부의 학생의 실생활과 관련된 문제로 이동하면서 교육과 실생활이 통합되는 경향을 보이며, 학습의 동기, 의욕이 증가하여 교사 주도적 학습에서 학생 주도적 학습으로 변화한다. 교육 내용에서도 개념이나 기능, 태도 등을 중심으로 교과 간의 내용이 통합되며, 평가 역시 단편적 지식을 암기하는 필답고사의 형태가 아니라 학생의 수행이나 포트폴리오에 대한 평가를 하는 대안적 평가로 변화한다. 교육환경의 부분에서도 통합이 진행될수록 학교와 지역 사회의 연계가 이루어진다.

교과서 중심의 정규교과 수업에서는 공통적인 내용과 원리, 방법, 절차 기능, 개념, 태도를 상호 관련시키는 간교과 유형이 적절하다. 간교과 유형은 완전한 통합인 탈교과의 전단계로서 교과를 재구성할 수 있다는 장점이 있다. 이 유형을 적용한 성공적인 단원 구성과 수업을 위해서는 교사와 예술 강사 간의 상호협력이 요구된다. 즉, 통합단원을 구성하기 위해서 예술 강사는 애니메이션의 내용과

7) Susan M. Drake, 박영무 역, 2009, p.34.

형식의 요소에서 키워드를 추출하고 교사는 이것을 기준으로 교과 과정을 분석하고 애니메이션의 키워드와 통합하여 가르칠 수 있는 단원을 추출한다.

2) 교육과정 구성 절차

문화예술통합교육의 통합단원을 구성하기 위해서는 먼저 한국단편애니메이션의 내용 및 형식과 기존 교과서의 내용체계를 분석하여 공통개념이나 제재를 추출해야 한다. 애니메이션은 내용 및 형식에 나타난 요소를 분석하여 키워드로 정리하고, 교과서는 국정 교육과정에 나타난 교육목표, 교육내용, 교육방법, 교육평가, 지원활동 등의 지침들을 토대로 수직적, 수평적 분석을 한다. 수직적 분석은 학년별 교육내용의 체계를 분석하여 교육내용의 연계성과 위계성을 찾음으로써, 한 학년에서 학습한 내용을 이후의 학습으로 연계될 수 있도록 한다. 수평적 분석은 동일 학년에서 각 교과목의 내용을 분석함으로써 교과 내용간의 연관성과 공통 개념을 파악할 수 있다.

애니메이션과 교과에서 통합단원 구성에 알맞은 내용을 추출하여 선정하였다면, 공통개념, 제재를 적절하게 통합할 수 있는 주제를 선정한다. 이 때 주제는 여러 교과 내용에 널리 적용할 수 있고 다양한 요소들을 아우를 수 있게 포괄적이고 풍성해야 한다.

통합적으로 가르칠 공통 개념과 제재를 포괄하는 주제가 결정되면, 교과서의 특성과 다중지능을 고려하여 학습 내용을 배열한다. 한 단원에 무리하게 모든 교과나 다중지능을 넣을 필요는 없다. 통합단원 구성 시, 학교 연간 일정과 학생의 실태, 지역사회의 여건 등을 고려하여 수업의 순서와 시간을 결정한다. 평가의 부분에서도 필답고사보다는 발표, 수행 관찰, 포트폴리오 등의 다양한 방식을 선택하여 종합적이고 다면적인 평가가 이루어지도록 한다.

구체적인 수업 목표와 활동, 평가계획으로 이루어진 학습지도안을 작성하여 수업을 실시하고, 수업 목표의 달성도, 통합의 정도, 통합의 적절성, 교사와 예술 강사의 협력 정도를 평가하여 수업을 수정보완하고 이를 차기 수업에 반영한다.

1단계	분석 및 추출	학년별, 교과별 교육과정의 내용체계를 분석하여 애니메이션의 주제, 내용과 관련이 있고 통합적으로 구성될 수 있는 공통개념, 제재를 추출한다. 추출한 내용을 바탕으로 통합적으로 지도할 학습 내용을 선정한다.
2단계	주제선정	폭넓은 관점에서 여러 교과 내용에 널리 적용할 수 있고 다양한 요소들을 망 지울 수 있는 포괄적이고 풍성한 주제를 선정한다.
3단계	통합단원 구성	통합단원에 포함시킬 내용들은 교과서의 특성과 다중지능을 고려하여 배열한다. 한 단원에 꼭 모든 다중지능이 포함되어야 할 필요는 없다.
4단계	수업실행 및 평가	구체적인 수업 목표와 활동으로 구성된 학습지도안으로 수업을 실시하고 이에 대한 평가를 통해 차기 수업에 반영한다.

표 3. 교육과정 구성 절차

Ⅲ. 한국단편애니메이션을 활용한 문화예술통합교육 모형

1. <오늘이>을 활용한 교과와 통합적 구성

1) <오늘이>의 주제와 표현 분석

<오늘이>(2003)는 제주도의 원천강 본풀이라는 신화적 소재와 민화라는 전통적 소재를 현대적으로 재해석한 작품이다. 원래 이야기가 부모가 사계절을 주관하고 있는 원천강을 찾아가는 오늘이의 여정을 다룬다면, 애니메이션은 여의주를 노린 침입자들에 의해 어딘지 모르는 섬에 홀로 떨어진 오늘이가 학 ‘야아’와 함께 행복했던 원천강으로 돌아가는 여정을 다루고 있다. 감독은 원작과 달리 오늘이가 만나는 40만 권의 책을 읽은 소녀 ‘매일이’, 머리 위에 비구름을 달고 다니는 소년 ‘구름동자’, 꽃을 피우지 못하는 연꽃나무, 아무리 여의주를 모아도 승천하지 못하는 이무기의 소원을 이루는 과정이 서로 연결되도록 설정함으로써, 행복을 얻기 위해서는 욕심과 집착을 버리고 타인을 배려해야 한다는 주제를 전달한다. 그리고 형식의 측면에서 주제를 전달하기 위하여 민화, 십장생도, 일월도와 꿩과리와 장구 등이 어우러진 국악과 같은 전통적 소재를 사용하였다.

이상의 내용과 형식에서 원천강 본풀이, 행복의 추구와 타인에 대한 배려, 민화, 십장생도, 일월도, 국악, 전통문화 등의 키워드를 추출할 수 있다.

2) 교육과정 분석

<오늘이>를 활용한 통합적 교과운영을 위한 교수-학습자료를 개발하기 위해서 먼저 현재 시행중인 2007년 개정 교육과정의 학년별, 교과별 교육과정의 내용체계를 분석하여 <오늘이>의 키워드와 관련된 공통개념과 제재를 추출하였다. 초등 1, 2학년은 2007년 개정 교육과정에 따라 2009년부터 새로 개정된 교과서로 배우고 있는데,⁸⁾ <오늘이>는 2학년 ‘즐거운 생활’의 봄, 여름, 가을, 겨울로 나뉜 대 주제 중 겨울에 속하는 ‘애니메이션을 다양하게 표현하기’ 활동 주제에 수록되어 있다. ‘즐거운 생활’의 구체적 내용을 살펴보면 단원의 목표는 ‘애니메이션을 감상하고 인상 깊었던 장면이나 느낌을 여러 가지 재료와 방법으로 표현한다.’이며 활동내용은 ① 애니메이션 감상하기, ② 인상 깊었던 장면 그리기, ③ 배경, 주인공, 인상적인 내용 등을 여러 가지로 표현하기이다. 이를 중심으로 3학년 이후의 교과 활동과 연계가 이루어질 수 있도록 지도하기 위해 애니메이션에서 추출한 주제와 내용을 중심으로 수직·수평적 분석을 하여 관련된 교과 내용을 다음과 같이 추출하였다.

관련 교과	애니메이션	내용	
국어	원천강 본풀이의 현대적 해석	3학년	애니메이션을 보고 반언어적·비언어적 표현을 이해한다. 민화나 애니메이션을 보고 인물의 성격을 시각적으로 표현

8) 개정교육과정에 따라 2010년은 초등학교 3, 4학년, 중학교 1학년, 2011년은 초등학교 5, 6학년, 중학교 2학년, 고등학교 1학년, 2012년은 중학교 3학년, 고등학교 2학년, 2013년은 고등학교 3학년에 새 교과서가 배부된다.

			하는 방식을 안다.
		4학년	문학 작품에는 일상의 세계와 비슷한 상상의 세계가 담겨 있음을 이해한다. 줄거리를 이해하고 사건, 행동의 변화를 중심으로 정리하기
사회	민화	5학년	조선 사회의 새로운 움직임: 풍속화, 민화, 서민 문학을 통해 조선 전기와 달라진 새로운 생활 모습을 탐구한다.
바른 생활	행복의 추구 타인에 대한 배려 친구 간의 우정	2학년	다른 사람 생각하기 나라 사랑하기
도덕		3학년	친구 간의 우정과 예절
	4학년	우리나라·민족에 대한 긍지 참된 아름다움	
미술	민화	8학년	미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기
음악	국악	3학년	덩더꿍 우리가락

표 4. 교육과정 수직·수평적 분석

애니메이션과 교과 내용 분석을 바탕으로 통합적으로 지도할 내용을 선정하면, 먼저 ① 애니메이션 감상하기, ② 인상 깊었던 장면 그리기라는 즐거운 생활의 활동주제를 3학년 이후의 국어 수업과 연계하여 애니메이션의 인물, 사건, 배경을 중심으로 줄거리를 이해하며 감상할 수 있도록 지도함으로써 언어지능을 다룬다. 다음으로 줄거리에 대한 이해를 자신의 삶에 관련짓는 방식으로, ‘우리의 삶은 서로 연결되어 있어서 자신의 행복을 추구하기 위해서는 먼저 타인을 배려하는 것이 필요하다’는 애니메이션의 주제를 통해 타인에 대한 배려, 친구간의 우정과 예절 등 바른생활 교과와 대인/자성(自性) 지능의 덕목을 내면화할 수 있다. ③ 배경, 주인공, 인상적인 내용 등을 여러 가지로 표현하기는 애니메이션의 주제를 내면화한 내용을 언어, 그림, 만화, 몸짓 등의 다양한 매체로 표현하는 것이다. 여러 표현 방식 중 하나를 정해서 반전체가 동일한 형식으로 표현하도록 하는 방법과, 모둠별로 다양한 표현 방법 중 하나를 선택하여 표현하게 할 수 있다. 이 과정에서 언어 지능과 대인/자성 지능으로 이해되고 내면화된 내용이 신체운동 지능, 음악 지능, 공간 지능 등으로 전환되어 표현될 수 있다.

또한 애니메이션의 소재와 형식으로 사용된 민화, 국악 등의 전통문화는 이후 5학년과 8학년에서 그와 관련된 사회 역사적 배경 지식을 습득하기 전에 이러한 매체들에 대해 친숙도를 높여주고 호기심을 가지고 생활 속에서 국악을 향유하는 계기를 마련해줄 수 있다.

3) 통합교과 지도안 예시

<오늘이>와 교과를 재구성하여 통합교과를 만들면, 애니메이션의 줄거리를 파악하고 타인을 배려하는 마음에 대해 생각하게 함으로써, 국어(언어 지능)와 도덕(대인/자성 지능)을 통합적으로 구성할 수 있으며, 자신의 생각을 글, 만화, 그림으로 표현하게 함으로써 언어 지능과 공간 지능을 발휘하게 할 수 있다.

학습주제	<오늘이>를 감상하고 타인을 배려하는 마음 갖기.
학습목표	1. 애니메이션 <오늘이>를 감상하고 인물, 사건, 배경을 중심으로 이야기의 흐름을 파악할 수 있다. 2. 자신의 행복을 추구하기 위해서 어떻게 행동하면 좋을지 표현할 수 있다.

준비물	교사: 애니메이션 자료 학생: 필기도구 및 이미지 표현 도구	
단계	지도내용 및 방법	
도입	각자 자신이 알고 있는 신화에 대해 이야기해본다. 원천강 본풀이의 내용을 알려주고 감상할 애니메이션이 이에 기반한 작품임을 알려준다.	원천강 본풀이의 텍스트와 작품이 동일한 스토리를 기반으로 하고 있음을 알려준다.
전개	단편애니메이션<오늘이>를 감상한다. 작품의 분위기/이미지/캐릭터 등 인상적이었던 부분에 대해서로 이야기하고 인물, 사건, 배경에 따라 전체 이야기를 이야기해본다. (국어) 등장인물이 가진 문제를 이해하고, 어떤 방법을 통해 그것이 해결되었는지를 이야기한다. 만약 자신이 그 등장인물이라면 어떻게 했을지 이야기하고, (국어, 도덕) 글이나 만화, 그림 중에서 자신이 제일 자신 있거나 재미있을 것 같은 것을 선택해서 표현한다. (국어, 미술)	애니메이션에서 인상적이었던 장면을 서로 이야기하면서 나눌 수 있도록 한다. 인물, 사건, 배경을 중심으로 애니메이션의 내용을 파악하도록 유도한다. 문제 해결을 위한 바람직한 방법을 생각해보도록 한다.
정리	다른 학생들의 생각을 표현한 글, 만화, 그림을 함께 보면서 이에 대해 이야기한다.	
평가	인물, 사건, 배경에 따라 애니메이션의 줄거리를 파악하고 있는가? 타인을 배려하는 마음을 자신이 선택한 매체로 잘 표현했는가?	

표 5. <오늘이>를 활용한 통합교과 지도안 예시

2. <밥묵자>를 활용한 교과의 통합적 구성

1) <밥묵자>의 주제와 내용 분석

<밥묵자>(2007)는 수채화 같은 시골 농촌 풍경을 배경으로 가족과 함께 먹는 밥, 식사의 소중함을 일깨워주는 작품으로, 작품에 등장하는 시골 마을의 모습, 사루비아 꿀을 따먹고 파리를 부는 주인공 소년의 놀이 모습에 한국적 정서와 자연미가 담뱃 녹아들어 있다.

애니메이션의 줄거리는 사람 뿐 아니라 곤충, 동물의 식사까지 다루고 있다. 잠자리를 거미가 먹고 그 거미를 도마뱀이 먹는 먹이 연쇄, 새끼를 위해 벌레를 물어 나르는 제비, 손자를 위해 식사를 준비하는 할머니의 모습을 통해 사람도 다른 동물과 다를 바 없이 자연의 일부라는 메시지를 전달한다. 민성아 감독은 작품 속에 '먹는 행위가 갖고 있는 독특한 감성'을 표현하고자 했는데, 애니메이션 구석구석에 시골에서 살았던 감독의 어린 시절 경험과 추억이 묻어난다. 감독은 시골에서 보낸 경험을 도시의 다른 친구들과 함께 나누는 것이 어려웠다고 고백하고 있는데,⁹⁾ 다양한 각도에서 동식물의 식사 장면과 숲과 밭, 시골 마을의 모습을 묘사하는 수채화 느낌의 애니메이션 장면은 말로는 미처 전하기 어려웠던 감독의 경험과 식사가 가진 독특한 느낌을 관객에게 효과적으로 전달하고 있다.

이상의 내용과 형식에서 가족과 함께 먹는 식사의 소중함, 동식물의 먹이사슬, 해남 지역 방언, 한국의 농촌 등의 키워드를 추출할 수 있다.

2) 교육 과정 분석

9) 민성아 인터뷰, "감독을 말하다(14) 민성아 감독", [기획]감독을 말하다 & 스튜디오 탐방, 한국독립애니메이션협회 커뮤니티 <http://cafe.naver.com/kiafa/1207>.

학년별, 교과별 교육과정의 내용체계를 수직·수평적으로 분석하여 <밥묵자>의 키워드와 관련된 공통개념과 제재를 다음과 같이 추출하였다. <밥묵자>는 비교적 단순한 서사구조를 유지하고 있어 대사가 적고 대부분 시골 마을, 논과 숲 속의 구석구석을 보여주는 장면이 많으며 화면에 등장하는 것을 볼 수 있는 시간이 상대적으로 길다. 따라서 이야기를 이해하는 것보다는 실제 동식물을 관찰하여 그 구조와 형태를 파악하는 과학의 관찰 활동과 자연환경의 아름다움을 발견하고, 표현하며 서로 감상하는 미술 교과를 통합하는 것이 효과적이다.

관련 교과	애니메이션	내용	
국어	해남 지역의 방언	5학년	표준어와 방언의 사용 양상을 이해한다.
사회	한국의 농촌 노령화와 농촌문제	3, 4학년	우리 지역과 다른 지역의 자연환경과 생활문화
		중 1학년	다양한 지역과 주민 생활, 문화 인구 변화와 인구 문제
과학	생태계 속의 먹이사슬	3학년	동물의 세계와 한살이
		4학년	식물의 세계와 한살이
		5학년	식물의 구조와 기능 작은 생물의 세계
		6학년	생태계와 환경
도덕	가족과 함께 먹는 식사의 소중함	3학년	가족 사랑과 예절
미술	관찰 및 세밀화	3, 4학년	○자연 환경의 아름다움 미적체험: 자연 환경의 아름다움 표 현: 여러 가지 대상을 관찰하여 표현 자유로운 발상으로 느낌과 생각을 표현 소리, 움직임, 이야기 등 다른 교과와 관련하여 표현 감상: 작품에 대한 서로의 느낌과 생각을 이야기하기

표 6. 교육과정 수직·수평적 분석

3) 통합교과 지도안

<밥묵자>와 교과를 재구성하여 통합교과를 만들면, ‘관찰’이라는 활동 주제 아래 관찰하고 분석하는 탐구중심의 과학(논리수학 지능)과 창의적이고 예술적인 표현활동중심의 미술(공간 지능)의 통합교육이 가능하다.

학습주제	<밥묵자>를 통해 관찰하고 표현하는 능력을 키우기	
학습목표	1. 애니메이션 <밥묵자>를 통해 우리 주변의 환경에 대해 관심을 갖는다. 2. 관찰한 내용을 세밀화로 그려본다.	
준비물	교사: 애니메이션 자료 학생: 필기 및 이미지 표현 도구	
단계	지도내용 및 방법	
도입	다양한 환경 이미지들을 보고, 환경에 따라 각기 다른 동식물이 살고 있음을 보여주고 <밥묵자>를 감상한다.	환경에 대한 관심을 불러일으킬 수 있는 자료를 활용한다.
전개	할머니와 주인공이 사는 곳과 현재 자신이 살고 있는 곳이 어떻게 다른지 이야기해 본다.	주변 환경에 대한 관심과 흥미를 불러일으켜서 직접 관찰

	주거지 근처의 생태환경에 대해 조사하고 동·식물 등을 관찰한다. (과학) 식물과 동물의 모습을 자세히 관찰하여 세밀화로 그려본다.(미술)	할 수 있도록 한다. 동식물의 특성에 대해 이해하고 그림으로 표현한다.
정리	환경에 따라 각기 다른 동·식물이 살고 있음을 이야기한다.	
평가	자신을 둘러싼 환경에 대해 관심을 가지고 관찰하였는가? 관찰한 내용을 효과적으로 이야기하거나 그림으로 표현하였는가?	

표 7. <밥묵자>를 활용한 통합교과 지도안 예시

IV. 결론 및 제언

본 연구는 학교문화예술교육의 질적 제고와 활성화를 위해, 초등학교 교육과정에서 한국단편애니메이션을 중심으로 기존 교과와 문화예술교육을 통합한 문화예술통합교육 모형을 개발하였다. 단편애니메이션의 내용 및 형식과 관련된 여러 교과들의 주제와 내용을 분석하고 이를 통해 교과내용을 통합적으로 구성하여 지도안을 작성하였다. 그러나 이론적 연구로서 문화예술통합교육 모형과 지도안이 실제 교육현장에서 실시된 후의 평가 결과들이 빠져있다는 한계가 있다. 교육은 평가 결과들을 통한 피드백으로 유기적인 구조를 갖추는 것이 매우 중요하므로, 후속 연구를 통해 실제 교육 교육현장에서 지도안이 실시된 후의 평가 결과들을 종합하여 좀 더 보완, 발전시킬 필요가 있다.

기존 교육과정과 문화예술교육을 보다 효과적으로 통합하여 지도하기 위해서는 문화예술매체에 대한 이해가 높지 않은 교사와 전문지식은 있으나 교수기법과 같은 교육에 대한 이해가 높지 않은 예술 강사의 상호 협력과 협동 교수를 위한 시간과 노력이 요구된다. 초등학교의 경우 대체로 한 사람의 담임교사가 전체 수업을 관장하므로 예술 강사와의 협동 교수가 용이한 편이지만, 교사의 평상 업무량이 많아 통합단원을 개발하기 위한 시간을 내기가 쉽지 않다. 또한 통합지도를 위한 지도서나 교안이 존재하지 않기 때문에 개별 교사와 강사들이 열의가 있더라도 쉽게 한계에 부딪히게 된다. 교사와 예술 강사의 협동 교수를 활성화하기 위해서는 교사의 업무량이 간소화되고, 통합지도를 위한 다양한 지도서나 교안이 개발되어야 할 필요가 있다.

참고문헌

- 교육부, 『초중등학교 교육과정 총론』, 교육부, 2009.
 교육부, 『초중등학교 교육과정-국민 공통 기본 교육 과정』, 교육부, 2007.
 교육부, 『학교교육의 자율성 확대와 2009 개정 교육과정』, 교육부, 2009.
 김대현, 『교과의 통합적 운영』, 문음사, 1997.
 김재복, 「통합 교육과정의 과제와 발전 방향」, 『교육논총』, 제25권 제2호 (2005), pp.3-19.
 김재웅, 「애니메이션 교육 활성화 방안 연구」, 『방송공학회지』, 제10권 제2호(2005), pp.4-14.
 김재웅, 박유신, 김기남, 이성희, 『한국단편애니메이션을 활용한 문화예술 교재개발』, 경기문화재단,

2009.

김정희, 김정선, 박정유, 연혜경, 장선연, 『초·중등학교 통합형 문화예술교육 모형개발 연구』, 인천 문화재단, 2008

민성아 인터뷰, “감독을 말하다(14) 민성아 감독”, [기획]감독을 말하다 & 스튜디오 탐방, 한국독립애니메이션협회 커뮤니티 <http://cafe.naver.com/kiafa/1207>.

영화진흥위원회, 『영상문화교육 교육과정 기초 연구』, 영화진흥위원회, 2003.

영화진흥위원회, 『영상문화교육 제도화를 위한 기초 연구』, 영화진흥위원회, 2002.

유광찬, 송규영, 이영준, 『통합교과 교육』, 교육과학사, 2009.

이경민, 『통합교육과정의 효과적 운영』, 학지사, 2010.

이영만, 『통합교육과정』, 학지사, 2001.

조미라, 「애니메이션에 나타난 신화적 상상력: 애니메이션 <오늘이>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』, 제7권 제2호 (2007), pp.237-245.

홍은숙, 「전인교육을 위한 교과교육의 모형 연구」, 『교육학 연구』, 제37권 제3호(1999), pp.221-246.

Burns, Rebecca Crawford, *Dissolving the boundaries: Planning for curriculum integration in middle and secondary schools*, 김대현 역, 『교과 경계선 허물기』, 학지사, 2001.

Drake, Susan M., *Creating integrated curriculum*, 박영무 역, 『교육과정 통합의 기초』, 교육과학사, 2009.

Wells, Paul, *Understanding animation*, 한창완, 김세훈 공역, 『애니마톨로지: 애니메이션 이론의 이해와 적용』, 한울, 2001.

Gardner, Howard, *Intelligence reframed*, 문용린 역, 『다중지능: 인간지능의 새로운 이해』, 김영사, 2001.

<오늘이> (2003).

<밥묵자> (2007).

ABSTRACT

A Study on the integrated art & culture education using short animations of Korea

Jae-Woong Kim, Min-Jung Ko

Art & Culture Education for improving quality of life and cultural empowerment through the enjoyment of culture and the arts has spread as a variety of programs. However, Art & Culture Education in school has problems in the aspect of functional and superficial contents and ways of class. To achieve the ultimate purpose of Art & Culture Education and to take place as a effective education, quantitative growth in addition to qualitative depth should be considered.

The purpose of this study is to develop the integrated Art & Culture Education model in elementary school curriculum using short animations of Korea, for improving the quality and vitalization of Art & Culture Education. For the interdisciplinary education short animation can be an effective asthetical teaching material, which transmits the world view, personality, social and historical reflection of the director. <Onuri>(2003) is a modern interpretation of a myth, which is Woncheongang Bonfuri from Cheju, and folkore paintings. This film can be such a stuff for the interdisciplinary class Korean and Ethics that language intellect and reflection intellect can be motivated. Moreover the thoughts and feelings about the film can be formulated in text, toon, painting that students can extend their language intellect and space intellect. <Bobmukja(eat)> communicates typically korean emotion and nature with its rural atmosphere and boy figure. With this film we can deliver a interdisciplinary class of science and art.

Keyword: integrated education, Arts & Culture Education, Gardner, multiple intelligence, short animation

김재웅

중앙대학교 첨단영상대학원 부교수
(156-756) 서울특별시 동작구 흑석동 중앙대학교 아트센터 6층
02)820-5418 / kunstoma@yahoo.co.kr

고민정

중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정
(156-756) 서울특별시 동작구 흑석동 중앙대학교 아트센터 1층 118호
011-415-9719 / kserr@naver.com

논문투고일: 2010.05.15

심사종료일: 2010.08.27

게재확정일: 2010.08.28