

소년원학교 교수학습과정안 연구: 만화·애니메이션분야를 중심으로

이경래

목 차

- I. 서론
- II. 본론
- III. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

초 록

소년원의 궁극적인 목적은 이곳에서 교육과정을 이수한 소년이 다시 범죄에 빠지는 일이 없도록 사회에 정착, 자립을 도와주는데 있다. 따라서 소년원의 주요임무도 범원소년부의 보호처분에 따라 송치된 소년을 수용, 보호하는 것과 더불어, 인성교육을 포함하여 교육법에 의한 교육과정을 통해 이들을 건전하게 보호, 육성하는데 있다. 이러한 목적에 부합하려면 이들을 단순히 격리하고 보호하는 차원을 넘어 직업교육과 문화예술교육의 기회를 제공해야한다.

그 중에서도 특히 문화예술교육은 일반인들뿐만 아니라 자기만족도가 낮거나, 소외감을 느끼는 집단에게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 알려져 있다. 일례로 인문계학생들에 비해 자신감과 정체성에 대한 신념이 부족한 실업계 고등학생들을 대상으로 한 미술수업의 결과, 성취감과 자기효능감 향상의 변화가 있었다는 연구보고가 있고, 비행청소년을 상대로 한 또 다른 연구에 따르면 여가활동과 시간을 어떻게 보내느냐에 따라 재범죄율에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한 2005년 박중길의 <소년원생을 위한 문화예술교육프로그램 연구>에서는 소년원생들이 미술 분야 중 만화·애니메이션부분을 가장 선호하는 것으로 나타났다.

본 연구의 목적은 이러한 연구결과를 바탕으로 하여 소년원학교에서 교육할 수 있는 교수학습과정을 개발하는데 있다. 소년원학교의 문화예술 교육의 목적은 취업이나 전문적인 기능인을 양성하기보다는 자신감, 자아존중감 등 학생들의 내적인 억제요인을 증진시키는데 있어야 할 것이다. 따라서 본 연구자는 폐쇄적이고 단체 활동이 주가 되는 소년원학교라는 환경의 특수성을 잘 파악하여 그러한 환경에서 가장 적합한 만화·애니메이션 교육이 이루어질 수 있는 교수·학습과정안을 개발, 제시하고자 한다.

주제어 : 문화예술교육, 소년원학교, 만화애니메이션 교육, 교수학습과정안

I. 서론

1. 연구의 목적 및 배경

청소년기의 문화 예술 교육은 자기 개발과 삶의 적극적인 향유를 위한 중요한 부분을 담당하게 된다. 때문에 일반학교와는 달리 법원소년부에서 보호처분을 받은 12세 이상 20세 미만의 소년을 수용, 규율 있는 생활 속에서 특성화교육·직업능력개발훈련·인성교육·특별활동 등을 통하여 전인적인 성장·발달을 도모하고 지식정보사회에 적합한 인재를 양성함에 임무를 두고 있는 소년원학교에서는 그 특성에 맞는 수업 내용과 적합한 방향성을 가진 프로그램을 통한 문화 예술 교육이 시급히 요구되고 있다.

본 연구는 소년원학교에서의 만화·애니메이션 교육에 대한 내용과 방법을 개발하고 운영하는데 중점을 두었다. 문화 예술 교육 중에서도 만화·애니메이션 교육은 만화·애니메이션 자체가 용이한 접근성을 강점으로 하여 남녀노소를 막론하고 다양한 계층의 사람들에게 쉽게 건전한 오락을 제공하고, 다양한 역할의 인물을 통하여 상호간의 관계를 이해할 수 있게 하며, 또 사회에 대한 관심도 높이는 한편 새롭고 창의적인 사고의 확장까지 모색할 수 있는 예술이므로 수업 후 변화에 대한 기대가 높은 수업이다. 실제로 2006년 하반기 실시한 만화·애니메이션수업을 받은 학생들을 대상으로 한 설문 조사 결과를 보면 수업 후 교우 관계가 좋아졌으며 선생님과의 신뢰도가 높아지는 등 긍정적인 변화가 많음을 알 수 있다.

따라서 본 연구는 소년원학교 학생들의 특성에 맞는 만화·애니메이션 수업의 내용과 그 방법에 관한 연구이며, 본 연구를 통하여 개발된 만화·애니메이션 교육 프로그램은 사회에서 격리되어 있는 소년원학교 학생들에게 직업훈련이 아닌 자기 발견을 통한 자존감 회복에서 시작한 자기 개발 및 자아실현과 사회적응의 기회를 제공하고, 건강한 사회인으로 성장하도록 도움을 주는 교육적 효과를 기대하고 있다. 또한 본 연구는 전문가적인 그리기 중심의 학습이 아닌, 자신의 생각과 주장을 만화·애니메이션을 통해 표현하고 주변인의 작품을 감상하고 이해함으로써, 부정적인 감정을 해소하고 타인을 이해할 줄 아는 긍정적인 자아상을 형성하도록 돕는 문화예술교육의 시행을 위하여 그 교육과정을 개발하고자 한다.

2. 연구 방법

소년원학교에서의 만화·애니메이션 수업의 경우 선행사례가 많지 않기 때문에 사례연구가 어려웠다. 그러나 안산소년원학교에서 단편적으로 시범수업을 한 강사를 섭외하여 소년원 학교 내에서의 전반적인 분위기와 수업진행에 대한 조언 정도를 들을 수 있었다.

그래서 미술치료에 대한 참고 문헌과 '예술강사 파견제'에서 만든 교수·학습지도안을 참조하여, '소년원학교 만화·애니메이션 교육과정(안)'을 만들고 이를 실제 소년원교육에 적용하여 문제점을 수정, 보완하는 방법을 택하였다. 이를 위하여 각 학교 당 2명씩의 지역의 강사를 선발하여 본 연구의

취지와 목적을 충분히 주지시킨 후, 강의를 담당하게 하였으며, 수업 분위기와 교육과정(안)의 수정사항 점검, 평가를 반영하기 위해 두 명의 연구원이 각 학교당 월 1차례씩, 교차 방문하여 총 8회의 참관수업과 현장 평가를 실시하였다. 현장평가에서는 연구원이 소년원학교를 방문하여 수업참관을 하고 학교 관계자와 담임교사, 파견 강사, 그리고 학생들에 대한 면담을 실시하였다. 현장 평가 후에는 보고서를 바탕으로 회의를 진행하여 교안의 수정에 반영하였다.

또한 현장 평가서와는 별도로 소년원학교 학생들을 대상으로 설문지를 작성하여 교육과정(안)의 문제점과 보완할 점에 대하여 조사하였고 이 또한 최종 교수·학습지도안개발에 반영하였다.

II. 본론

1. 소년원학교에서의 만화·애니메이션 교육의 방향

소년원은 가정법원 혹은 지방법원소년부로부터 보호처분을 받은 12세 이상 20세 미만의 비행청소년을 수용, 보호하면서 이들을 건전한 청소년으로 교육하는 것을 주 임무로 한다. 보호 처분은 1호에서 7호 처분까지 구분하며 소년원에 수용하는 처분에는 6호 처분과 7호 처분에 해당한다. 6호 처분은 단기로 소년원에 송치하는 처분으로 그 수용기간이 6개월을 초과하지 못하며, 7호 처분은 장기 처분으로 6호 처분에 비하여 소년의 비행정도가 심화되어 비교적 장기간의 교육을 필요로 하는 소년에게 대하여 내려지는 처분이다. 따라서 소년원생은 소년법원에 의해 보호처분 6호나 7호 처분을 받고 소년원에 수용되어있는 12세 이상 20세 미만의 청소년을 의미한다.¹⁾

그러나 2000년 10월 20일자로 소년원 수용지침이 개정(법무부훈령 제 431호)됨에 따라 7호 처분자의 수용기간이 변경되었다. 개정수용지침에 의하면, 비행의 질, 심리검사결과, 교육적 필요 등에 따라 교육과정을 일반 A, 일반 B, 일반 C과정으로 분류하고 각 과정별 수용, 교육기간을 일반 A(6월 이상 13월 미만), 일반 B(12월 이상 16월 미만), 일반 C(15월 이상 19월 미만) 과정으로 규정하였다.²⁾

2005 법무연감 자료에 의하면 소년원 수용인원은 최근 감소하는 추세이지만 중기(일반A) 이상인 7호 처분자의 비율은 증가하는 추세를 보이고 있다. 이것은 소년원 수용 처우에서 7호 처분자의 비율이 높아졌기 때문이다. 이 결과는 소년원생을 위한 문화예술교육 프로그램이 단기 처우과정보다는 장기 처우과정의 소년원생을 대상으로 운영될 필요가 있음을 시사한다.³⁾

이러한 환경의 변화와 더불어 소년원학교의 체제에 대한 변화도 요구되었다. 소년원 학교는 1988년 12월 31일 소년원법 개정 이후 본격적으로 학교화 체제를 갖추었지만, 교과교육 중심의 소년원 교육체제가 21세기 지식정보사회에서 소년원생들에게 경쟁력 있는 직업능력을 길러주지 못한다는 것이 문제점으로 지적되었다(법무부 보호국, 2001). 이러한 분위기 속에서 소년원은 일반 학교체제에서 특성화 학교로 전환하게 되었다.

1) 박중길, 2005, p.23.

2) 박중길, 앞의 책, p.22.

3) 박중길, 앞의 책, p.23.

차시	주제	내 용	자료 및 준비물
1	만화란	<ul style="list-style-type: none"> • 만화를 통한 자아발견 • 나는 누구?(자기긍정) → 장점 발견하기 - 만화 앙케이트 만들기 	만화도판, 만화책, 앙케이트 질문지, 각종 스티커 및 앙케이트 공책을 꾸밀 수 있는 자료 등
2	캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> • 나와 주변사람들과의 관계 (미술 치료 응용) • 만화로 대화하기 (마음열기- 타인수용, 유대감 형성) - 내 캐릭터 만들기 -양초나 지우개? 	종이, 연필, 자, 채색도구, 지우개, 손코팅지, 양초, 지우개 재료
3		<ul style="list-style-type: none"> • 얼굴 그리기 - 동화 각색으로 만화 감정 표현법 발견 (감정 표출) → 가면 만들기or 뽕튀기 - 내 얼굴, 친구 얼굴 그려보기 (캐리커처) 	만화책, 종이, 지우개, 연필, 채색도구, 적당한 동화책, 가면 재료
4		<ul style="list-style-type: none"> • 인체 그리기 ,크로키 - 자신이 좋아하는 다양한 캐릭터로 다양한 포즈 그리기 (함께 어우러지기) 	만화책, 만화도판, 관절 인형, 종이 관절 인형 기본틀, 적합한 종이, 지우개, 연필, 채색도구
5		<ul style="list-style-type: none"> • 카툰이란 • 카툰의 정의 → 감상(한 칸, 네 칸 만화 감상) → 발상하기 (왜? 어떻게? 그래서?) 	자, 연필, 종이, 지우개, 다양한 동영상 자료
6	카툰	<ul style="list-style-type: none"> • 음악 치료 이용한 감정 발산(가요), 반전에 대하여 → 자유롭게 그리기, 네 컷 만화 그리기 	종이, 연필, 자, 채색도구, 지우개, 연관자료(음악 들을 수 있는)
7		<ul style="list-style-type: none"> • 배경 그리기 (자기 성찰, 자기 객관화) - 음악 치료 이용한 내 마음 속 풍경 찾기(클래식) → 스크린톤 사용법, 만화 부호 등 	종이, 연필, 자, 채색도구, 지우개, 스크린톤, 만화책, 연관자료(음악 들을 수 있는)
8	스토리 만화	<ul style="list-style-type: none"> • 기러기 동영상 감상 - 함께 하는 우리 (공동체 유대감) → 만화판 공동작업 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 전지나 2절지, 기러기 동영상
9		<ul style="list-style-type: none"> • 이야기 구상하기→ 토론하기 (심리적 유연성, 사회성, 자기주장) → 팝업북 만들기 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 이어그리기 칸이 그려진 작화지, 기본 팝업북 모양틀
10		<ul style="list-style-type: none"> • 나도 프로 만화가!! (성취력 갖기) → 이어그리기 (만화 큐브 만들기) 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 만화 큐브 재료

표 1. 만화·애니메이션 교육과정(안) (계속)

차시	주 제	내 용	자료 및 준비물
11	애니메이션 원리	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션의 원리를 이해한다. • 즐거운 상상과 발상(창의력 키우기) → 소마트로프나 플립북(매직북) 만들기 → 단편 애니메이션 감상 (좋은 작품 선별- 판단력) 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 만들기 재료, 단편 애니메이션
12	애니메이션 체험	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션의 한 장면 구현하기 • 동작 연구하기 • 단어에서 유출되는 장면 연출하기 → 실사 애니메이션 만들기 (디지털 카메라를 이용해서 즉석으로) → 조트로프 만들기 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 라이트박스나 대용품, 애니메이션의 기본동작 그림 자료
13	애니메이션 종류	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 애니메이션의 종류 알기 • 여러 가지 단편 애니메이션 감상 (모래 애니메이션 유리 애니메이션 등등) • 정서 표현하고 발산하기 - 모듬별로 자신들의 주제 정서를 정한 후 그 정서를 나타내는 자유로운 스톱모션 애니메이션 만들기 (뽕튀기나 신변의 물건 이용) 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 단편 애니메이션, 디지털 카메라와 삼각대
14	클레이 애니메이션 만들기 I	<ul style="list-style-type: none"> • 월레스와 그로밋 감상 후 나누기 (발표력, 자기주장) • 나의 이야기 구상하기 (비전 찾기 - 10년 뒤, 20년 뒤의 나를 소망하기) → 스토리 보드 완성하기 	스토리 보드지, 연필, 펜, 채색도구, 지우개, 종이
15	클레이 애니메이션 만들기 II	<ul style="list-style-type: none"> • 지난주의 스토리 보드를 기반으로 직접 만들기 작업 - 완성된 애니메이션이 아니라 캐릭터나 간단한 소품을 이용한 배경 등이라도 좋다. • 스스로 감독이 되어서 즐겨보자 (문화 즐기기) → 간단한 클레이 애니메이션 만들기 	클레이 애니메이션 재료
16	절지 애니메이션 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 만화 수업 시간(4차시)에 만든 종이 관절 캐릭터를 이용한 절지 애니메이션 만들기 - 단독 작업도 좋고 공동 작업도 좋다. 자유롭게 행복한 장면이나 제일 재미있는 장면을 연출해 보자. → 행복한 절지 애니메이션 만들기 	연필, 펜, 채색도구, 지우개, 각종 종이류, 가위 풀, 스카치 테이프 등

표 1. 만화·애니메이션 교육과정(안)

2. 소년원학교 만화애니메이션 교안개발의 방법

1) 교육과정안 개발

소년원생들을 상대로 한 효과적인 만화·애니메이션 교육의 접근은 기본적으로 모든 인간은 강점과 장점, 성장과 발전을 위한 잠재력과 자원을 가지고 있다는 믿음에서 출발해야 한다. 이와 같은 교육관을 바탕으로 전문가과정인 아닌 인성회복과 자기성찰, 그리고 문화예술의 향유를 목표로 <표 1>과 같이 소년원학교에서의 만화·애니메이션 교육과정(안)을 개발하여 수업을 실시하였다.

이 안을 바탕으로 하여 현장평가와 설문조사, 그리고 분석을 통하여 최종적으로 소년원학교에서 만화, 애니메이션교육을 하는데 필요한 교수학습과정을 개발하려 한다.

2) 현장평가

현장평가는 '안'으로 마련한 교육과정표를 실제로 운영하면서 이를 수정, 보완하기 위하여 학교 교사 및 관계자들, 그리고 파견강사와 소년원 학생들을 상대로 실시하였다. 소년원학교의 특성에 보다 합치하는 교육과정의 개발을 위하여 두 명의 연구원이 월 1차례씩, 용덕관광정보 중고등학교와 고룡정보산업학교를 교차 방문하여 총 8차례에 걸쳐 현장평가를 하였다. 두 학교 모두 수업에 대해서 매우 만족하며 계속 수업이 이어지길 희망하고 있는데, 특히 용덕관광정보 중고등학교의 경우, 작년에 컴퓨터 담당교사가 학생과 함께 애니메이션을 만들어 출품하여 수상한 것에 대하여 상당히 고무되어 있으며, 따라서 본 수업에 대한 기대가 매우 크다. 고룡정보 산업학교(광주소년원학교)의 경우는 무용수업을 예로 들며 일회성으로 끝나지 않고 꾸준한 지원이 이뤄지길 희망하고 있다.

두 학교 모두 컴퓨터와 빔 프로젝트 등이 구비되어 있고, 비교적 자유로운 환경 하에서 수업이 진행되고 있다. 현재는 두 학교 모두 수업이 컴퓨터실에서 운영되고 있는데, 수업의 내용에 따라 컴퓨터실과 그림을 그릴 수 있는 교실을 선택하여 사용할 수 있었으면 좋겠다는 건의가 있었다.

소년원 학교의 특성상, 교실에 입실하는데 소요되는 시간이 길고, 이로 인하여 수업이 촉박하게 이루어지는 경향이 있으므로 가능한 한, 수업시간은 제고되어야 한다고 판단된다. 또한 수업내용에 있어서 학생들이 이룬 수업에는 상당히 지루해하므로, 실기위주의 교육과정개발이 되어야 할 것이다.

파견 강사들은 학교의 지원과 수업에 대해서 만족하고 있고, 학생들에 대한 관심이 높다. 학생들도 비교적 자유로운 분위기에서 수업에 임하고 있으며, 강사와의 관계에도 부담스러워 하거나 경계하는 태도는 그다지 없어 보인다. 다만 강사의 설명에 반응이 수동적이고, 인터넷에 대한 욕구가 크다.

3) 설문조사 및 분석

(1) 설문목적 및 항목구성

앞서 시행한 현장평가를 바탕으로 현재 시범적으로 운영되어지고 있는 고룡정보 산업학교와 용덕관광정보 중고등학교에서 만화·애니메이션과정 참가학생 30명을 대상으로 설문조사를 하였다. 설문

지는 교육과정 수정과 보완을 위하여 개인사항과 문화 예술의 수용정도, 만화·애니메이션에 대한 이해도, 수업에 대한 만족도, 교육과정의 개선사항을 파악하기 위한 구성이 되도록 하였으며, 그 내용 구성은 <표 2>와 같다.

영역	세부 문항 예
문화 예술의 수용정도	- 소년원 학교에서 과거에 배운 적이 있는 예술 프로그램 - 초·중·고등학교에서 배운 적이 있는 예술 프로그램 - 본인이 흥미있는 분야
만화·애니메이션에 대한 이해도	- 만화·애니메이션 하면 떠오르는 단어 - 만화·애니메이션을 직업으로 삼고 싶은가? - 만화·애니메이션에 대한 기대가 채워졌나? - 만화·애니메이션을 본인의 생활 어느 부분에 활용하고 싶나?
수업에 대한 만족도	- 만화·애니메이션수업 후 나의 학교생활에 변화가 있었나? - 만화·애니메이션 수업 시간에 더 배우고 싶은 것은? - 만화·애니메이션 수업 중 가장 즐거웠던 수업은? - 이 수업이 기다려지는가?
교육과정의 개선사항	- 만화·애니메이션 수업 중 가장 어려웠던 것은? - 이 시간에 특별히 부족하다고 느끼는 것은? - 이 시간이 다른 수업과 비교해서 좋은 점은?

표 2. 소년원 학교 만화·애니메이션 교육과정 개발을 위한 설문지 내용구성

(2) 설문결과 및 분석⁴⁾

본 설문의 조사, 평가는 본격적인 교수·학습지도안 개발을 위하여, 시범적으로 수업을 실시하는 두 소년원학교에서 이루어졌다. 조사대상자가 충분하지 않았고, 수업의 진행이 얼마 이루어지지 않은 시점에서 시행되었지만, 이를 보완하기 위해 참관수업과 현장평가를 병행하였고, 분석결과는 다음과 같다.

		2.교육정도는?					
		①초등학교 졸업	②중학교 졸업	③중학교 중퇴	④고등학교 졸업	⑤고등학교 중퇴	⑥기타
1. 나 이 는?	①15세 이하	-	-	-	-	-	-
	②16~18세 이하	-	3(11%)	4(15%)	-	5(19%)	-
	③19세 이상	-	2(7%)	1(4%)	4(15%)	8(30%)	-

이 설문에서는 조사 집단의 64%가 고등학교 교육 경험이 있으며, 19세 이상의 조사대상자 중에는 고등학교를 졸업한 자(15%)보다 중퇴한 자(45%)가 많음을 알 수 있다.

4) 아래의 상대비율 분석은 상관계수가 0.4 이상이거나, 의미 있는 문항 간 비교만을 대상으로 하였으며, 설문 중, 다중 선택문항은 분석에서 제외하였음(n=27).

조사 집단의 74%가 본인의 필요에 의하여 이 수업에 참여하고 있으며, 특히 비교적 자기의사표현이 분명하다고 판단되는 19세 이상 조사자의 대부분(93.3%)이 본인의 필요에 의하여 수업에 참여하고 있다.

		5.어떻게 수업에 참여하게 되었나요?	
		①본인의 필요에 의하여	②타인의 권유에 의하여
1.나이는?	①15세 이하	-	-
	②16~18세 이하	6 (22%)	6 (22%)
	③19세 이상	14 (52%)	1 (4%)

		12.지금까지의 만화·애니메이션 수업 중 가장 즐거웠던 수업은 무엇인가요?					
		①프리패스 만들기	②지도 그리기	③얼굴 그리기	④캐릭터 (종이관절인형)	⑤카툰에 대해서	⑥음악을 이용한 만화
2. 교육 정도는?	①초등학교졸업	-	-	-	-	-	-
	②중학교졸업	-	-	-	1(4%)	2(7%)	2(7%)
	③중학교중퇴	-	-	1(4%)	2(7%)	1(4%)	1(4%)
	④고등학교졸업	-	-	-	1(4%)	2(7%)	1(4%)
	⑤고등학교중퇴	4(15%)	1(4%)	-	5(17%)	2(7%)	1(4%)
	⑥기타	-	-	-	-	-	-

전체적으로 4,5,6차시 수업 내용이 재미있었고, 그 중 캐릭터와 카툰 수업을 선호하였다. 특히 고등학교 교육경험이 있을수록 다양한 수업선호 응답이 나타났다.

		14.지금까지의 만화·애니메이션 수업 중 가장 어려웠던 수업은 무엇인가요?					
		①프리패스 만들기	②지도 그리기	③얼굴 그리기	④캐릭터 (종이관절인형)	⑤카툰에 대해서	⑥음악을 이용한 만화
2. 교육 정도는?	①초등학교졸업	-	-	-	-	-	-
	②중학교졸업	-	2(7%)	1(4%)	-	1(4%)	1(4%)
	③중학교중퇴	-	-	1(4%)	2(7%)	1(4%)	1(4%)
	④고등학교졸업	1(4%)	-	1(4%)	-	-	2(7%)
	⑤고등학교중퇴	1(4%)	3(11%)	1(4%)	2(7%)	2(7%)	4(15%)
	⑥기타	-	-	-	-	-	-

전체적으로 음악을 이용한 만화나, 지도그리기 수업 내용이 어려웠다고 응답하고 있으며, 이 조사에 의하면 교육경험과 수업 난이도는 크게 상관관계가 없어 보인다.

만화·애니메이션 수업이 기다려진다는 응답자일수록 수업시간이 짧다(64%)고 답하고 있고, 수업시간이 기다려지지 않거나, 길다고 답한 경우는 거의 미비(8%)한 것으로 보아 수업에 대한 만족도는 높다고 판단된다.

		21.수업시간은 어떻다고 생각하나요?				
		①짧다	②조금짧다	③적당하다	④조금길다	⑤길다
19.만화·애니메이션 수업이 기다려지나?	①매우 그렇다	5(19%)	1(4%)	1(4%)	-	-
	②그렇다	10(38%)	2(8%)	2(8%)	-	-
	③보통이다	1(4%)	-	2(8%)	-	-
	④아니다	-	-	1(4%)	-	-
	⑤전혀 그렇지 않다	-	-	-	-	1(4%)

		22.앞으로 계속 수업받기를 희망하나요?				
		①매우 그렇다	②그렇다	③그렇지 않다	④매우 그렇지 않다	⑤잘 모르겠다
19.만화·애니메이션 수업이 기다려지나?	①매우 그렇다	7(27%)	-	-	-	-
	②그렇다	5(19%)	7(27%)	1(4%)	-	1(4%)
	③보통이다	-	3(12%)	-	-	-
	④아니다	-	1(4%)	-	-	-
	⑤전혀 그렇지 않다	-	-	-	1(4%)	-

위 설문과 마찬가지로 만화·애니메이션 수업이 기다려진다는 응답자일수록, 계속 수업받기를 희망(73%)하는 응답자 비율이 높고, 수업시간이 기다려지지 않거나, 계속 수업받기를 원치 않는 경우는 거의 미비함(8%)을 알 수 있다.

		29.친구들에게 본 수업을 추천할 생각이 있으신가요?		
		①적극적으로 추천	②가능하면 추천	⑤추천하지 않겠다
19.만화·애니메이션 수업이 기다려지나?	①매우 그렇다	5(19%)	2(8%)	-
	②그렇다	1(4%)	13(50%)	-
	③보통이다	-	3(12%)	-
	④아니다	-	1(4%)	-
	⑤전혀 그렇지 않다	-	-	1(4%)

만화·애니메이션 수업이 기다려진다는 응답자일수록, 수업 만족도가 높음은 물론, 친구들에게 수업 추천 의향(81%)도 매우 높음을 알 수 있고 수업시간이 기다려지지 않거나, 수업을 추천하지 않겠다는 설문응답자는 거의 미비함(8%)을 알 수 있다.

앞으로 계속 수업 받기를 희망하는 응답자일수록, 친구들에게 수업 추천 의향(88%)이 높고, 앞으로 계속 수업 받기를 원치 않거나, 수업을 추천하지 않겠다는 응답은 거의 미비(8%)하다.

본 수업을 통해 선생님과 친구들에게 자신을 소개할 기회를 가지게 된 사람(73%) 중, 이후 친구 관계가 좋아졌다는 응답(89%)이 많았으나, 그렇지 않은 경우, 친구 관계에 변화가 없는 것으로 나타나 자기소개 기회가 더 많이 요구됨을 알 수 있다.

		29.친구들에게 본 수업을 추천할 생각이 있으신가요?		
		①적극적으로 추천	②가능하면 추천	⑤추천하지 않겠다
22.앞으로 계속 수업 받기를 희망하나요?	①매우 그렇다	6(23%)	6(23%)	-
	②그렇다	-	11(42%)	-
	③그렇지 않다	-	1(4%)	-
	④매우 그렇지 않다	-	-	1(4%)
	⑤잘 모르겠다	-	1(4%)	-

		27.이 수업을 통해 친구들과 사이가 좋아졌다고 생각하나요?		
		①매우 좋아졌다	②조금 좋아졌다	⑤전혀 좋아지지 않았다
24. 본 수업을 통해 선생 님과 친구들에게 자신을 소개할 기회가 있었나요?	①예	5(19%)	12(46%)	2(8%)
	②아니오	-	4(15%)	3(12%)

		27.이 수업을 통해 친구들과 사이가 좋아졌다고 생각하나요?		
		①매우 좋아졌다	②조금 좋아졌다	⑤전혀 좋아지지 않았다
26.본 수업을 통해 친 구들과 도움을 주고받 은 경험이 있나요?	①많다	3(11%)	1(4%)	-
	②조금 있다	2(7%)	15(56%)	2(7%)
	③없다	-	-	4(15%)

본 수업을 통해 선생님과 친구들과 도움을 주고받은 경험이 있는 사람(96%) 중 이후 친구 관계가 좋아졌다는 응답(91%)이 많았던 것에 비하여, 그런 경험이 조금 있거나 없는 경우에는 친구 관계가 좋아지지 않았다는 응답(22%)도 적지 않은 것으로 나타나 친구들끼리 함께 협동하며 할 수 있는 프로그램의 개발이 요구된다고 할 수 있다.

		30.여러분들이 이 수업을 듣는 것에 대해서 주변의 친구 들은 어떤 반응을 보였나요?		
		①매우 관심	②조금 관심	⑤관심 없음
28. 수업 중 선생님께 질문을 하거나 도움을 청한 적이 있 나요?	①많이 있다	2(7%)	3(11%)	-
	②조금 있다	6(22%)	10(37%)	1(4%)
	③없다	-	3(11%)	2(7%)

		30.여러분들이 이 수업을 듣는 것에 대해서 주변의 친구들은 어 떤 반응을 보였나요?		
		①매우 관심	②조금 관심	⑤관심 없음
29.친구들에게 본 수업을 추천할 생각이 있으신가 요?	①적극적 추천	5(19%)	1(4%)	-
	②가능하면 추천	3(11%)	15(56%)	2(7%)
	③추천하지 않음	-	-	1(4%)

수업 중 선생님의 대화가 주변 친구들의 관심(77%)을 끄는데 의미 있는 영향을 미쳤다고 사료되며, 보다 많은 질문과 도움을 청할 수 있는 분위기가 확대될 수 있는 방법이 모색되어야 할 것이다.

친구들에게 수업을 추천하겠다는 응답(96%)과 함께 친구들의 반응도 관심 있는 경우 (90%)가 많으므로, 본 만화·애니메이션 수업을 보다 많은 수용자들에게 확대 실시하는 방안을 적극 검토할 필요가 있다고 사료된다. 특히, 긍정적인 응답이지만 '가능하면 추천'과 '조금 관심' 응답이 많으므로, 이런 유보적인 태도를 확신으로 바꿀 수 있는 프로그램의 개발이 필요할 것으로 판단된다.

이상에서 본 설문 조사결과와 분석을 정리하여 보면 다음과 같다.

첫째, 수업을 받는 대상자의 64%가 고등학교 교육 경험이 있고, 대부분(93.3%)은 본인의 필요에 의하여 수업에 참여한 것으로 나타났다. 만화·애니메이션 수업시간이 기다려지고(88%) 짧게 느껴진다(73%)는 응답이 높아, 수업에 대한 만족도는 상당히 높음을 알 수 있다.

둘째, 수업 중 교사나 동료들과의 대화가 주변 인간관계에 의미있는 영향을 주는 것으로 나타났다(77%), 이 수업을 통해 친구들과의 사이가 좋아졌다는 응답역시 높게 나타났다(78%). 친구에게 이 수업을 추천하겠다는 응답이 매우 높게 나타나고(96%), 본 수업에 참여하지 않는(못한) 주변 친구들도 이 수업에 대하여 관심이 높다는 결과는 (89%) 본 수업의 확대 실시 가능성을 가늠하게 한다고 볼 수 있다.

셋째, 수업 내용에 있어서는 전반적으로 그리기수업이 어렵다는 반응을 보이고 있다. 이 같은 결과로 보아 숙달하는데 시간이 필요한 그리기 보다는 수업시간에 소화가 가능한 만들기나 꾸미기, 혹은 디지털카메라를 이용하는 형태의 수업이 바람직하다고 판단된다. 또한 수업의 내용면에 있어서도 주변 친구나 교사와의 관계를 향상시키고, 성취감을 높일 수 있는 내용으로 구성되어야 함을 알 수 있다. 이와 같은 점을 고려하여 교수·학습지도안을 보완한다면 만화·애니메이션 수업이 소년원학교에서 확대 시행되는 데는 문제가 없다고 판단된다.

3. 소년원학교 만화애니메이션 교수 학습지도안의 개발

자료분석과 현장평가, 그리고 설문조사와 분석을 하였고 수차례의 회의를 통하여 교육과정안을 수정, 보완하여 다음과 같은 '소년원학교에서의 만화·애니메이션 교수·학습지도안'을 개발하였다. 본 지도안은 전체 16차시로 수업이 진행되는 것을 기본으로 하고 만화와 애니메이션의 흐름이 끊기지 않도록 연관성 있는 수업 진행이 되도록 하였다. 그런데 소년원학교의 특성상 방학이 짧고 방학 중에도 수업을 진행하고자 하는 요구가 학교 측으로부터 전달되어, 선택과정을 추가하였는데, 선택과정은 만화, 애니메이션 각 2주차씩이 추가되었고 결과적으로 교육과정은 총 20주차의 과정으로 수정되었다. 1주차~10주차(선택과정 포함)는 만화에 대하여 수업하고, 11주차~20주차는 애니메이션수업이 진행되도록 구성하였는데 주별 단원주제 및 내용, 준비물은 <표 3>과 같다.

차시	주제	내 용	자료 및 준비물
1	만화란	<ul style="list-style-type: none"> • 만화를 통한 자기표현 • 나는 누구?(자기긍정) → 장점 발견하기 - 만화 프리패스 만들기 	만화도판, 만화책, 앙케이트 질문지, 각종 스티커 및 앙케이트 공책을 꾸밀 수 있는 자료 등
2		<ul style="list-style-type: none"> • 나와 주변사람들과의 관계 (미술 치료 응용) • 만화로 대화하기 (마음열기- 타인수용, 유대감 형성) - 내 캐릭터 만들기 -양초나 지우개? 	종이, 연필, 자, 채색도구, 지우개, 손코팅지, 양초, 지우개 재료
3	캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> • 얼굴 그리기 - 동화 각색으로 만화 감정 표현법 발견 (감정 표출) → 가면 만들기or 뺨튀기 - 내 얼굴, 친구 얼굴 그려보기 (캐리커처) 	만화책, 종이, 지우개, 연필, 채색도구 ,적당한 동화책, 가면 재료
4		<ul style="list-style-type: none"> • 인체 그리기 , 크로키 - 자신이 좋아하는 다양한 캐릭터로 다양한 포즈 그리기 (함께 어우러지기) 	만화책, 만화도판, 관절 인형, 종이 관절 인형 기본틀, 적합한 종이, 지우개, 연필, 채색도구
5	카툰	<ul style="list-style-type: none"> • 카툰이란 ? • 카툰의 정의→ 감상(한 칸, 네 칸 만화 감상) → 발상하기 (왜? 어떻게? 그래서?) 	자, 연필, 종이, 지우개, 다양한 동영상 자료
6		<ul style="list-style-type: none"> • 음악 치료 이용한 감정 발산(가요), 반전에 대하여 → 자유롭게 그리기, 네 컷 만화 그리기 	종이, 연필, 자, 채색도구, 지우개, 연관자료(음악 들을 수 있는)
7	스토리 만화	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기 구상하기-> 토론하기 (심리적 유연성, 사회성, 자기주장) → 팝업북 만들기 배경 그리기 (자기 성찰, 자기 객관화) 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 이어그리기 칸이 그려진 작화지, 기본 팝업북 모
8		<ul style="list-style-type: none"> • 나도 프로 만화가!! (성취력 갖기) → 이어그리기 (만화 큐브 만들기) 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 만화 큐브 재료
9	애니메이션의 원리	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션의 원리를 이해한다. • 즐거운 상상과 발상(창의력 키우기) → 소마트로프나 플립북(매직북) 만들기 → 단편 애니메이션 감상 (좋은 작품 선별- 판단력) 	종이, 연필, 펜, 지우개, 풀, 가위, 채색도구, 만들기 재료, 단편 애니메이션
10	애니메이션 기본	<ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션의 한 장면 구현하기, 동작 연구하기 • 마임에서 연상되는 장면 연출하기 • 다양한 포즈 그려보기 	종이, 연필, 지우개, 종이상자, 애니메이션의 기본동작 그림 자료

표 3. 만화·애니메이션의 수업 구성표 (계속)

차시	주제	내 용	자료 및 준비물
11	소리와 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> • 소리를 이용한 애니메이션 • 애니메이션을 보며 더빙해 보기 	컴퓨터, CD플레이어, 스피커, 판타지아DVD
12	애니메이션 종류	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 애니메이션의 종류 알기 • 여러 가지 단편 애니메이션 감상 (모래 애니메이션 유리 애니메이션 등등) • 정서 표현하고 발산하기 - 모듬별로 자신들의 주제 정서 정한 후 그 정서를 나타내는 자유로운 스톱모션 애니메이션 만들기 (뽕튀기나 신변의 물건 이용) 	종이, 연필, 펜, 지우개, 채색도구, 단편 애니메이션, 디지털 카메라와 삼각대
13	이야기 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 단편애니메이션 감상 후 나누기(발표력, 자기주장) • 나의 이야기 구상하기 (비전 찾기 - 10년 뒤, 20년 뒤의 나를 소망하기) → 스토리 보드 완성하기 	스토리 보드지, 연필, 펜, 채색도구, 지우개, 종이
14	클레이 애니메이션 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 지난주의 스토리 보드를 기반으로 직접 만들기 작업 -완성된 애니메이션이 아니라 캐릭터나 간단한 소품을 이용한 배경 등이라도 좋다. • 스스로 감독이 되어서 즐겨보자 (문화 즐기기) → 간단한 클레이 애니메이션 만들기 	클레이 애니메이션 재료
15	절지 애니메이션 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 만화 수업 시간에 만든 종이 관절 캐릭터를 이용한 절지 애니메이션 만들기 - 단독 작업도 좋고, 공동 작업도 좋다. 자유롭게 행복한 장면이나 제일 재미있는 장면을 연출해 보자. → 행복한 절지 애니메이션 만들기 	연필, 펜, 채색도구, 지우개 각종 종이류, 가위 풀, 스카치테이프 등
16	작은 상영회	<ul style="list-style-type: none"> • 모듬별로 만든 작품 발표 • 작품에 대한 자기 의견 발표 • 제작과정에 대한 자신의 소감 발표 	컴퓨터, 빔 프로젝트, 스피커

표 3. 만화·애니메이션의 수업 구성표

III. 결론

소년원은 법원소년부의 보호처분에 의해 송치된 소년을 수용, 보호하면서 초·중등 교육법에 의한

교육과정 수업과 인성교육 등을 병행하여 이들의 건전한 보호육성을 도모하는 것을 주요 임무로 삼고 있다. 그 궁극적인 목적도 소년원에서 교육과정을 이수한 소년이 재비행을 범하지 않고 사회에 정착하여 완전하게 자립할 수 있도록 도와주는 데 있다. 소년원생의 심리사회적 특성에 기반 하여 그들이 보이는 포괄적인 공격성을 경감시키기 위한 중재전략으로서 그들에 대한 단순 격리, 보호를 넘어 정서 안정, 재범률 억제, 순조로운 사회적응을 위한 일환으로서 문화생활에서 상대적으로 소외된 소년원생들의 문화예술 욕구를 충족시키는 다양한 문화예술 프로그램을 제공하는 것이 필요하다.

여러 문화예술 프로그램 중에 소년원생들이 특히 선호하는 분야가 만화·애니메이션이므로 만화·애니메이션 수업을 위한 교수·학습지도안의 연구를 위하여 서론에서 연구 방향, 연구 방법 등을 모색하였다.

본론에서는 소년원학교의 특수성과 그 안의 교육에서의 주안점에 대하여 알아보았다. 그리고 개발된 교육과정안에 대하여 보다 구체적인 수용자의 요구를 조사하고 반영하기 위하여 학교관계자, 파견 강사, 소년원학교 학생을 상대로 인터뷰와 대략적인 설문조사한 내용을 분석하였다. 분석 결과, 만화·애니메이션분야에 대한 학교 측의 기대와 호감도는 매우 높은 것으로 나타났으며, 학생에게서도 수업 받는 것이 일종의 보상으로 여길 만큼 수업의 만족도가 높은 것으로 나타났다. 그러나 수업 전의 만화·애니메이션분야에 대한 이해도가 낮게 나타나고, 파견 강사에 대하여 연수를 실시하지 않은 까닭에 본 연구 사업에 대한 이해가 낮은 것은 앞으로 시정해 나가야 할 과제로 여겨진다.

또한 앞 장에서 조사 분석한 인터뷰와 설문을 바탕으로 보다 세분화한 설문지를 작성하여 이를 분석함으로써, 앞으로 지속될 소년원 학교에서의 만화·애니메이션 수업에 토대가 되도록 하였다. 즉, 학생을 상대로 여타 문화 예술의 수용정도와 만화·애니메이션에 대한 이해도를 조사하였고, 이들에 대한 상관관계를 분석하였다.

그리고 수업에 대한 만족도와 앞으로 교육과정에서 개선되었으면 하는 사항에 대하여 조사를 실시하여 앞으로 교육과정의 수정 보완하는데, 활용할 자료로 삼았다. 대다수의 학생들은 만화·애니메이션 수업에 대하여 높은 만족도와 친구에게 추천의사를 나타내고 있고, 대인관계에도 긍정적 영향이 있음이 조사 되었다. 그러나 자신이 직접 그리는 형태보다는 컴퓨터를 이용한 제작이나, 찰흙을 이용한 캐릭터 만들기 등에 높은 관심을 나타내고 있음으로 앞으로의 교육과정은 이런 점에 중점을 두어 수정 개선되어야 할 것으로 판단된다.

참고문헌

- 강용진, “비행청소년의 재비행 방지를 위한 대안학교 모형 개발에 관한 연구”, 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문(2003).
- 고미자, 유숙자, 김양곤, 「해결중심 집단상담이 비행청소년의 스트레스 반응과 대처방식에 미치는 효과」, 『대한간호학회지』, 33권 3호(2003), pp.440-450.
- 김호중, “특성화학교 체제 도입 전후 소년원 교정교육의 변화에 관한 연구”, 중앙대학교 대학원 석사학위논문(2004).

- 류정자, 「정서·학습장애아의 집단미술치료 사례」, 『부산교육학연구』, 10권 1호(1997), pp.73-94.
- 박순자, “오브제 매체를 활용한 미술 수업이 청소년의 ‘자기효능감’에 미치는 영향”, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문(2005).
- 박영신, 김의철, 「청소년 비행과 성취행동: 가정환경, 귀인양식, 건강과의 관계를 중심으로」, 『한국심리학회지』, 4권 1호(1998), pp.29-54.
- 박중길, 『소년원생을 위한 문화예술교육프로그램 연구』, 문화관광부, 2005.
- 배임호, 「비행청소년을 위한 심리적 행동치료 활용방안」, 『교정연구』, 9호(1999), pp.261-277.
- 신민희, 강문희, 「소년원 수용 비행 청소년과 일반청소년의 자기불일치 및 우울 수준에 관한 연구」, 『청소년학연구』, 제12권 제1호(2005,3), pp.183-205.
- 신은희, 「집단 미술치료가 방임아동의 자기표현 및 자아존중감에 미치는 효과」, 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문(2005).
- 양종국, 이승국, 「소년보호교육기관의 특성화교육활성화 방안」, 『교정연구』, 제22호(2004,3), pp.39-63.
- 여은선, “시설보호 청소년의 학교적응 향상 요인에 관한 연구”, 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문(2005).
- 이근매, 문향, 문장원, 「멀티미디어 프로그램과 함께 실시한 미술치료가 우울 행동에 미치는 효과」, 『재활심리학회』, 제8집 제1호(2001,2), pp.221-238.
- 이은선, “연극치료를 통한 청소년의 자아개념 형성에 관한 연구”, 중앙대학교 산업경영대학원 석사학위논문(2006).
- 이정남, “일반청소년과 비행청소년의 스트레스수준 및 대응방법에 관한 연구”, 중앙대학교 행정대학원 석사학위논문(2003).
- 조영숙, 김일명, 「학교 부적응 학생에 대한 집단미술치료 사례연구」, 『특수아동교육연구』, 6권 1호(2004), pp.117-136.
- 천창립, “청소년의 자아 정체감과 인성과의 관계성에 대한 고찰”, 중앙대학교 사회개발대학원 석사학위논문(2001).

ABSTRACT

A study on teaching and learning of youth detention center school: Focused on cartoon and animation field

Kyung-Rae Lee

The education of arts has been known to have positive impacts on not only general public but also for groups that have low self-satisfaction or that feel a sense of alienation. For example, there are research reports that confirm that there was a change in the sense of accomplishment and self-effectiveness on the students in industrial high schools that have less self-assurance and faith in their own identities compared to the academic high schools after taking art classes. Also, it has been discovered in another study on juvenile delinquents that how they spend their leisure time affected the rate of second convictions. In addition, in the "A Study on the Arts Education Programs for the Juveniles", it has been shown that the juveniles preferred the cartoon and animation field the most among different art fields.

The purpose of this research is developing a learning-teaching curriculum that can be used in the youth detention center schools based on above research results. The goal of the arts education in the youth detention center must be in increasing the inner control factors such as self-esteem and self-confidence rather than raising professional technicians for employment. Therefore, the researcher will understand the environmental particulars of the youth detention center which is closed and in which group works take the most proportion to develop and propose a teaching-learning curriculum most appropriate for such environment to conduct cartoon and animation education.

Keyword: arts education, youth detention center school, cartoon and animation education, and teaching-learning curriculum

이경래
경민대학 디자인학부 카툰애니메이션과 교수
서울시 공릉2동 우방아파트 401-503
010- 8934-0237 / lkr815@gmail.com

논문투고일: 2010.08.15

심사종료일: 2010.09.09

게재확정일: 2010.09.21