

## 애니메이션 교육 표준 분석 및 개선점 연구

- I. 애니메이션 교육 표준의 필요성과 목적
  - II. 애니메이션 교육표준의 연구 과정
  - III. 문화예술교육표준 애니메이션 영역의 구성
  - IV. 애니메이션 교육 표준의 특성 및 개선점
  - V. 결론
- 참고문헌  
ABSTRACT

김재웅, 박유신

### 초 록

본 연구의 목적은 「2011 문화예술교육표준연구-만화·애니메이션」에서 제시한 애니메이션 교육표준의 연구 과정 및 결과를 분석하고, 의미를 탐색하여 개선점을 제안하는 데에 있다.

‘애니메이션 교육표준’의 개발은 문화예술교육에 대한 논의를 바탕으로 애니메이션에 대한 문헌 연구 및 실제적 인식에 대한 조사를 통해 이루어졌다. 또한 국내외의 관련 교육과정을 표준 개발에 반영하였다. 교육 표준의 구성은 애니메이션의 다양한 양상을 반영하여 일곱 가지 영역으로 설정되었으며, 학령별 5단계로 구성되어 각 영역에서 학생들의 학습 목표와 관련된 기대수준이 서술되었다.

본 연구를 통해 밝혀진 ‘애니메이션 교육표준’의 특성은 다음과 같다. 첫째, 독립 교과로서 애니메이션의 특성이 반영되었다. 둘째, 문화예술교육적 관점을 강조하였다. 셋째, 애니메이션 교육표준은 기본적인 기대수준을 제공하며 다양한 학습 활동에 개방적이다. 넷째, 각 영역의 기대수준은 실제 수업에서 상호 보완적으로 중복되어 적용된다. 각 영역의 범주는 애니메이션 교과과 관련된 주제 중심으로 설정되었다.

개선점으로는 다음과 같은 점을 들 수 있다. 첫 번째, 독립된 애니메이션 교육표준의 개발이 필요하다. 두 번째, 영역 설정의 범주에 있어서 층위를 명확히 할 필요가 있다. 세 번째, 애니메이션의 독특한 미학적 성격이 영역 및 기대수준 기술에 반영되어야 한다. 네 번째, 기대수준의 기술이 보다 체계화 될 필요가 있다. 다섯 번째, 교육표준의 적용을 도울 수 있는 교수학습활동의 실제에 대한 기술이 추가될 필요가 있다.

「2011 문화예술교육표준연구-만화·애니메이션」은 애니메이션 교육의 기초적인 학령별 영역별 기대수준을 포괄적으로 제시하여 애니메이션 교육의 체계성 및 교육학적인 성취기준을 제안한 첫 번째 연구였다는 데에서 의미를 찾을 수 있다. 이는 향후 애니메이션 교과교육의 연구 및 교육 프로그램의 개발 및 현장에서의 교수학습활동에 도움이 될 것으로 생각된다.

주제어 : 애니메이션, 교육표준, 문화예술교육, 애니메이션 교육, 미디어 교육

## I. 애니메이션 교육 표준의 필요성과 목적

한국 초·중등 교육에서 애니메이션은 청소년을 위한 교육과정 내에서 점차적으로 그 비중이 높아지고 있다. 미디어 리터러시 교육, 문화예술교육, 시각문화교육 등 새로운 교육적 트렌드 안에서 애니메이션은 주요한 학습 내용 및 주제로 다루어진다.

애니메이션 교육의 활성화는 애니메이션 교육과 관련된 독립적이고 체계화된 교육표준에 대한 요구를 불러왔다. 다양한 문화예술교육의 장에서 이루어지는 애니메이션 교육의 경우, 교육의 다양성과 새로운 예술교육의 실천적 측면에 있어서는 긍정적이거나 단계별로 체계화된 학생의 성취기준 및 애니메이션의 학술적 연구와 관련된 학습 내용이 부족하다고 볼 수 있다. 국가 교육과정에서의 애니메이션 교육의 경우, 애니메이션의 감상이나 창작 등의 총체적 경험이 아닌, 국어과나 미술과 등 학과 교육과정과 관련된 부분적 특성이 강조된다.

본 연구의 문제의식은 애니메이션이 하나의 독립된 예술 장르이자 학문 영역으로서 교과 교육 체계를 구축할 필요성에서 출발한다. 애니메이션은 영화나 국어교육, 혹은 미술교육이나 미디어 교육이라는 각각의 교과에서 포괄하기 어려운 통합적인 성격의 미디어이자 예술 장르이며 하나의 개념이다. 또한 현대 시각문화의 중심에 있는 중요한 장르이기도 하다. 따라서 현재 단계에서 애니메이션을 독립적인 교과로 간주하고, 애니메이션 교육에서의 주요 영역을 설정하고, 학생들이 학령별로 도달할 기대 수준을 설정하는 것은 중요한 과제라고 볼 수 있다.

애니메이션의 독립적인 교육 표준과 관계된 또 하나의 필요성은 2013년부터 시행된 문화예술교육사 제도와의 관련지어 생각해 볼 수 있다. 문화예술교육사 제도는 학교 현장에서 애니메이션을 지도할 수 있는 예술강사의 체계적인 양성 및 지속적인 연수를 필요로 하는데, 이들이 학교 현장에서 지도할 애니메이션 교육과정의 수립 및 교육 프로그램의 개발과 평가 뿐 아니라 교사 교육

을 위한 교육과정 마련을 위해서는 기본적으로 독립교과로서의 애니메이션 교육의 체계화가 이루어질 필요가 있다. 또한 애니메이션 교육표준의 개발은 문화예술교육 뿐 아니라 다양한 교육과정에서 애니메이션 교육 내용과 목표 설정을 위해서도 필요한 작업이다.

이와 관련하여 본고에서는 「2011 문화예술교육표준연구-만화·애니메이션」<sup>1)</sup>에서 제시한 애니메이션의 교육표준<sup>2)</sup>을 분석하고 그 의미에 대한 개선점을 제안하고자 한다. 「2011 문화예술교육표준연구-만화·애니메이션」은 현재 한국문화예술교육진흥원에서 지원되고 있는 문화예술 10개 분야(연극, 만화·애니메이션, 공예, 영화, 사진, 디자인, 미술, 음악, 국악, 무용)의 교육 체계를 마련하기 위해 시행된 연구의 일환으로 개발되었다. 여기에서 ‘교육표준’은 ‘standards for education’의 의미로, 학생들이 학습결과로 달성해야 하는 교육목표의 체계들을 의미한다. 교육표준은 국가 수준이나 지방자치단체 수준 등 일관된 교육이 실행되는 단위를 중심으로 설정되는 것이 일반적인데, 한국의 경우 국가가 담당하는 공교육에서 이루어지는 교육과정을 중심으로 국가 교육과정이 세워지고, 이에 기준하여 교육내용의 선정, 교육 목표 수립 및 교육 평가 등이 이루어지고 있다. 따라서 ‘문화예술교육표준 연구’는 문화예술교육의 교육내용 선정, 교육활동 지원 및 평가 등을 위한 것이다.

「2011 문화예술교육표준연구-만화·애니메이션」은 만화와 애니메이션의 교육 영역을 구분하고 단계를 설정하여, 각 교육 영역별로 학생들이 도달해야 할 기대수준을 제시하였다. 이 연구는 만화와 애니메이션을 통합적으로 영역을 구분하고, 기대수준을 제시하였다는 점에서 애니메이션에 대한 독자적인 교육표준 연구라기엔 미비한 점이 있다. 그러나 국내는 물론 해외에서도 애니메이션만을 위한 연구는 거의 찾아 볼 수 없어 애니메이션 교육의 기대수준 및 영역에 시사점을 제시한 연구를 살펴 볼 필요가

1) 김재웅 외, 「문화예술교육표준연구」 2011, 한국문화예술교육진흥원.

2) 이하 ‘애니메이션 교육표준’으로 약칭한다.

있다. 이 논문은 「2011 문화예술교육표준연구-만화 애니메이션」을 중심으로 애니메이션 교육표준의 연구과정과 구성을 분석하여 차후 개선을 위한 방안을 제시하고자 한다.

## II. ‘애니메이션 교육표준’의 연구 과정

「2011 문화예술교육표준연구-만화·애니메이션」의 핵심적 연구과정의 내용은 다음과 같다.

### 1. 애니메이션에 대한 학술적 연구 및 실제적 인식의 반영

애니메이션의 교육표준을 설정하기 위해 먼저 애니메이션에 대한 학술적 연구가 진행되었다. 먼저 애니메이션 이론에 대한 국내외의 학술적 연구에 대한 비교 검토를 바탕으로 애니메이션의 정의와 매체적 특성 등이 정의되었다. 본 연구에서 애니메이션은 ‘영상의 움직임에 의하여 살아있는 듯 한 생명력을 표현하는 시각예술’로 정의되었으며, 물체에 생명과 영혼을 부여한다는 주술적 차원에서부터 단순한 시각적 잔상효과, 환등, 사진, 영화, 디지털 이미지에 이르기까지 움직이는 이미지를 창조하는 작업을 광범위하게 지칭한다. 또한 공간과 시간의 연속적인 개념을 매개체로 한 예술이기도 하다고 밝히고 있다.<sup>3)</sup> 이와 같은 포괄적인 정의는 애니메이션 연구의 현재 동향을 반영한 것이며, 애니메이션의 철학적 개념에서부터 영화로서의 애니메이션, 디지털 시각문화의 다양한 영역에 이르기까지 광범위한 양상들을 포괄하려고 한 시도이다. 애니메이션에 대한 개념 및 범위의 설정은, 애니메이션을 매체 자료로 간주하는 한국 국가 교육과정의 국어과<sup>4)</sup>나 미술과 교육과정에서의 애니메이션에 대한 관점과는 차별

3) 김재웅 외, 앞의 글, p 36.

4) 국어과 교육과정에서 애니메이션은 매체 자료의 일부로 언급되며, ‘매체 자료를 통한 의사소통’(내용체계)나 ‘다양한 매체를 보고 생각과 느낌을 나누기’(학년 군별 세부 내용 3,4학년), 글이나 말을 그림, 동영상 등과 관련지으며 작품을 수용한다.(학년 군별 세부 내용, 1학년) 등 복합 매체의 일부로 수용되고 있다. 애니메이션이 직접적으로 언급되는 것은 학년 군별 세부 내용

성을 가진다.<sup>5)</sup>. 또한 시각예술적 측면을 강조함으로써 영화교육보다 광범위한 차원을 범주로 설정하였다.

이외에도 본 연구에서는 애니메이션 교육 표준의 영역설정 및 교육내용 선정을 위하여 애니메이션과 관련된 실제 인식 및 활용에 대한 점검이 필요하다고 판단하였다. 이를 위해, 만화·애니메이션의 관련 어휘 검색 및 주제어 간의 관계 구조의 탐색을 통해 교육표준의 영역 및 맥락을 설정하였다. 이 과정에서는 독일 라이프치히 대학의 독일 어휘 프로젝트(Das Project Deutscher Wortschatz der Uni Leipzig)의 온라인 사이트가 활용되었다.<sup>6)</sup> 본 프로젝트를 통해 애니메이션과 관련된 실제적인 어휘 사용의 빈도 및 관계를 확인할 수 있었으며, 이와 관련된 학문 영역 및 주제 및 영역의 탐색부터 실제적인 일상적인 인식의 범위를 확인할 수 있었다.

## 2. 문화예술교육에 대한 문헌 연구

본 연구는 한국문화예술교육진흥원이 주도하는 문화예술교육정책에서의 콘텐츠 연구의 일환으로 문화예술교육적 목적 안에서 진행되었다. 따라서 국내에서 현재까지 진행되어 온 문화예술교육의 철학적 개념 및 방향에 대한 연구<sup>7)</sup>에 대한 문헌연구가 진행되었으며, 문화예술교육과 궤를 같이 하는 예술교육 이론 또한 검토되었다.

또한 문화예술교육과 관련된 정책 연구는 중요한 선행연구가 되었다.

---

의 1,2학년 군과 3,4학년 군에서 인데, 상상력, 감성, 재미 등을 강조함으로써 애니메이션의 매체적 측면을 구체적으로 다루기보다는 어린이를 위한 매체 자료의 일부로 보고 있다. 2009 개정 국어과 교육과정, (2012.07), 한국교육과정평가원.

- 5) 미술과 교육과정에서는 ‘영상 표현’ 및 ‘시각문화’의 차원에서 애니메이션이 다루어지고 있으며 다소 시각적인 요소 및 뉴 미디어적 관점에 초점이 맞추어지고 있다. 2009 개정 미술과 교육과정(2011.08), 한국교육과정평가원.
- 6) Das Project Deutscher Wortschatz der Uni Leipzig, <http://wortschatz.uni-leipzig.de/>
- 7) 신승환, 『문화예술교육의 철학적 지평』은 본 교육표준에서 문화예술교육이 철학적 배경을 설정하는 데 기초가 되었다. ,한길아트, 2008.

「2009 문화예술교육과정 기초연구」<sup>8)</sup>는 문화예술교육표준의 개발을 위해 선행된 기초 연구이다. 이 연구는 2000년 초반 이후의 새로운 예술교육의 경향들과 목적, 학문적 논의들을 종합하여, 문화예술교육의 개념 및 의미, 범주를 정리하고 문화예술교육의 목적을 체계화 하였다. 또한 이 연구에서는 문화예술교육 범교과 차원의 내용선정 체계가 마련되기도 하였다. 「2010 문화예술교육 콜로кви엄」<sup>9)</sup>에서는 문화예술교육과정에 대한 인문학적 관점과 교육현장에서의 실천적 방안에 대한 논의들이 전개되었다. 이러한 최근의 문화예술교육에 대한 목적 및 방향에 대한 정의들은 최근의 구성주의적이고 사회재건주의적인 예술교육의 동향을 반영한다. 이 연구는 문화예술교육에서 애니메이션 교육이 어떤 방향성을 가지고 전개되어야 하는가에 대한 기초가 되었다.

위 문헌 연구를 기초로 애니메이션 교육표준의 기초가 된 문화예술교육의 기본적 목적을 살펴보면 다음과 같다.

첫 번째, 문화예술교육은 예술을 인간의 삶의 일부로 간주하며, 학생들이 예술을 통해 삶을 이해하는 것을 목표로 한다. 학생들은 예술교육을 통해 자신의 삶 속에서 다양한 문화들을 이해하고, 이를 자신의 개인적 삶과 관련지어 의미를 만들어 나간다.

두 번째, 문화예술교육은 간학문적이다. 문화예술교육은 전통적인 학과목 중심의 예술교육에 대한 대안적인 교육으로 볼 수 있다. 학생들은 예술교육을 통해 다양한 학문적 이슈들에 접근하며, 다양한 분야의 연구 방법론이 포괄적으로 적용될 수 있다. 이는 예술이 통합된 삶의 일부라는 아이디어와 관련된다.

세 번째, 문화예술교육은 통합예술교육이다. 이는 다양한 예술 장르가 어울려 공감각적 예술적 경험을 만들어내는 현대 예술의 미학적 성격을 반영한다. 동시에 예술이 독자적으로 존재하는 것이 아니라 문화적 맥락 위에서 서로 상호작용하면서 형성되고, 향유되는 존재라는 문화예술교육의 기본적 아이디어에 기초한다.

8) 황정현 외, 「문화예술교육교육과정개발을 위한 기초연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2009.

9) 김선아 외, 『2010 문화예술교육 콜로кви엄 시리즈』, 한국문화예술교육진흥원, 2010.

네 번째, 예술교육을 통한 소통은 문화예술교육의 중요한 요소이다. 문화예술 표현과 감상, 문화적 맥락의 탐구를 통한 다른 문화와 다른 사람에 대한 이해, 그리고 이를 자신의 삶에 적용시키고 궁극적으로 자신을 이해하고 표현하는 것은 문화예술교육의 중요한 핵심 가치이다.

다섯 번째, 문화예술교육은 학생들이 다양성의 가치를 문화를 통해 이해하는 것을 강조한다. 예술의 표현과 감상, 이해를 통해 다양한 관점의 문화와 생각들은 상호 존중되고 이해된다.

여섯 번째, 문화예술교육에서는 우리 삶 안에서 예술의 역할과 가치를 학생들이 이해하는 것을 강조한다. 예술 형식의 미학적 의미와 역사, 일상에서의 역할을 이해하고 사회 문화의 발전과 유기적으로 소통하고 상호작용하는 예술의 존재 방식을 이해하는 것은 예술 뿐 아니라 삶의 이해에 도움이 될 것이다.

이와 같은 문화예술교육의 목적은 애니메이션 교육표준의 기대 수준 및 내용 영역 등을 설정하는 기본적인 토대가 되었다.

### 3. 국내외 문화예술 교육과정의 분석 및 반영

‘애니메이션 교육표준’ 선정 과정에서는 국내외 문화예술교육 과정의 분석 및 반영 과정이 실행되었다. 애니메이션 교육표준의 경우 전 세계적으로 사례가 드물지만 시각예술이나 미디어, 영화 등의 교육표준을 분석함으로써, 애니메이션 교육과 관련된 다양한 분야의 교육표준에서 주목하고 있는 학습영역 및 목표 등을 참고할 수 있었다. 동시에 다양한 교육표준이 지향하는 교육적 가치와 교육표준의 내용, 성취 기준간의 관계 탐색을 통해 애니메이션 교육표준의 기술 방향을 설정하였다.

국내의 경우 2011년 개정된 교육과정을 중심으로 애니메이션 관련 내용을 검토하였으며, 그 중 가장 적극적으로 애니메이션을 다루고 있는 미술과의 교육과정 부분을 참고하였다. 현재 교육과정에 반영된 애니메이션 관련 내용 및 성격, 목표 등을 이 과정을 통해서 검토하고, 학령별 성취 기준을 참고하였다.

해외 문화예술교육표준은 애니메이션과 관련된 교과 과정인 시

각예술교육과정 및 영화, 미디어 등의 교육 표준을 포괄적으로 분석하고 참고하였다. 이는 애니메이션을 직접적으로 명시하고 있지 않더라도 애니메이션과 관련된 교육표준의 영역별 구분 및 학령 별 기대수준을 설정하는 데에 참고할 수 있는 기준이 되었다. 또한 영국이나 캐나다 등의 교사를 위한 애니메이션 교육과정 가이드 및 교육 프로그램 등은 애니메이션 교육을 위한 학령 별, 영역별 기대수준을 설정하는 데 참고할 만한 사례를 제시하고 있어서 애니메이션 교육과 관련된 기초적인 참고 자료로 반영되었다.

본 연구에 반영된 대표적인 해외 문화예술교육과정은 다음과 같다.

### 1) 미국 :National Standards for Visual Art(1994)<sup>10)</sup>

미국의 시각예술 국가표준은 K-4/5-8/9-12 세 단계로 구별되어 있으며 드로잉, 페인팅, 디자인, 영화, 민족예술 등 방대한 시각예술 분야를 포괄하고 있다. 교육표준에서는 학생들이 도달해야 하는 콘텐츠 표준 영역을 제시하고, 이와 관련된 목표를 제시하고 있다. 이 영역들은 기법과 매체 등 예술 표현적인 측면 뿐 아니라 예술적 지식과 아이디어 생성과 문제 해결과정, 역사적, 문화적 맥락과 감상 및 비평, 예술을 통한 소통 까지를 포괄하고 있다.

### 2) 미국 국가교육 성취도 평가 중 ‘예술교육 평가체제’ NAEP (2008)에서의 예술영역<sup>11)</sup>

NAEP는 미국의 국가교육 성취도 평가로서, 미국 전역의 교육성취도를 평가하는 지표이다. 이 중 예술교육을 위한 틀(The Arts Education Assessments Framework)은 예술교육 평가를 개발하기 위해 사용되었는데, 국가 표준과 평가가 긴밀히 연계되고 있다.

NAEP에서는 예술을 ‘과정’ 과 ‘내용’ 으로 구분하여 교차시키

10) National Arts Education Associations(1994), *National Standards for visual Art.*

11) NAGB(2008), *arts education assessment framework.* U.S. Department of Education Washington, DC.



며 예술의 과정을 창작(creating)과 반응(responding), 지식과 기술(Knowledge), 등의 영역으로 나눔으로서 이에 따른 각각의 성취기준을 제시하고 있다. 학생들에게 기대되는 성취수준은 기초(Basic), 숙달(Proficient), 고급(Advanced)로 나뉘어져 평가된다.

### 3) 뉴욕 주 예술교육과정 Blue Print / the moving image : Animation(2007)<sup>12)</sup>

미국 뉴욕 주의 예술교육과정인 「Blue Print」는 뉴욕 주의 예술교육표준의 적용에 대한 지침서이며 ‘모든 학교에서의 예술의 부흥’이라는 모토 하에 만들어졌다. ‘블루 프린트’에서는 시각 예술과 별도로 ‘Moving Image’의 범주를 설정하였는데, 애니메이션은 영화, TV등과 함께 이 범주에서 다루어졌다. ‘블루 프린트’는 애니메이션에 대한 독립적인 교육표준으로서는 매우 드문 사례에 속하며, 뉴욕 주의 지역사회적 맥락에 따라 애니메이션 교육의 맥락을 설정하고 있다는 특성을 가지고 있다.

### 4) 독일: Rahmenlehrplan Grundschule Kunst (Bildende Kunst)<sup>13)</sup>

독일의 시각예술 및 미디어 교육과정은 본 연구에서 많은 부분 참고 되었다. 베를린의 시각예술교육표준은 예술 수업을 통해 감각적 경험과 문화적 맥락을 발견하여 타인과 소통하고 예술적 경험을 확장하는 것을 강조한다. 예술의 창작과 성찰, 수용의 과정을 통해 개인의 삶과 사회적 단위에서 예술적인 행위가 어떤 의미를 지니는지에 대한 개념을 획득하여 개인이 전인적 인격을 발달시키는 것을 목적으로 한다.

교육표준에서 영역은 기본 경험, 예술적 전략, 물질, 기법, 여러 시대 문화권의 예술가와 예술작품 등 주제군으로 나뉘며 여기에 학생들의 능력을 ‘사실적 능력’, ‘방법적 능력’, ‘사회적 능력’, ‘개인적 능력’으로 간주함으로써 각각의 영역에서 학생들

12) Gary Collins ed. *Blue Print for teaching and learning in Moving image* (2007), NewYork City Department of education.

13) Lehrplaene Kunst/ Bildende Kunst Web site:  
<http://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/lehrplaene/>

이 이들 능력을 발달시키기 위한 체계로 구성되어 있다. 베를린의 예술교육표준은 문화예술교육적 관점에서의 예술교육표준의 구성 사례를 보여주었다는 점에서 의미를 찾을 수 있다.

#### 4. 학습자의 발달과정에 대한 연구

애니메이션 교육 표준은 학생들의 발달 과정을 고려하여 단계별로 다른 수준의 기대수준을 설정하고 있다. 이를 위해 학생들의 발달 과정에 대한 연구가 진행되었다. 애니메이션 교육표준의 설정을 위해서는 단순한 생물학적, 인지적 발달단계 이외에도 사회 문화적 발달단계, 시각예술의 미적 인식에 대한 발달과정 연구 등 다양한 연구가 참고 되었다. 이러한 인간의 발달과정에 대한 개방적인 인식은 2009년의 「문화예술교육과정 기초연구」에 드러난 기준을 바탕으로 하고 있다. 이 기준에서는 다음과 같이 제안하고 있다.<sup>14)</sup>

- 첫째, 문화예술교육의 수준 설정에 있어서 생물학적 발달과 사회문화적 과정은 동시에 고려할 필요가 있다.
- 둘째, 학습자의 발달 과정에 있어서 인지적 발달과 정서적, 감각적 요소들이 통합적으로 고려될 필요가 있다.
- 셋째, 문화예술교육은 학습자를 스스로 자신의 삶을 구성해 나가는 발달 주체로 간주하고 문화적이고 개인적인 특수성 및 다양성 측면에서 접근할 필요가 있다.
- 넷째, 문화예술교육은 각 영역의 세부적인 특성에 따라 결정적 시기도 존재하지만 동시에 문화적 소통을 통한 발달의 측면에서 학습자의 전 생애에 걸쳐 영향을 줄 수 있다.

발달 과정 관련 연구를 통해 최근 연구들은 통합적 관점, 즉 발달에 있어서 정서적이고 직관적이며 지적인 영역이 연계되어 있다고 보고 있다. 사회적 · 인지적 · 정서적 과정의 쟁점에 대한 연구는 영역별로 따로 진행되기 보다는 단일한 연구로 통합되어

14) 황정현 외, 앞의 글, p.69.

진행되고 있다.<sup>15)</sup> 따라서 본 연구의 단계 설정에 있어서 인지발달을 중심으로 각각의 예술 분야의 발달 단계 및 사회적, 정서적, 도덕적 발달 단계를 통합적으로 고려할 수 있었다.

### Ⅲ. 문화예술교육표준 애니메이션 영역의 구성

위 연구 과정에 의해 구성된 만화·애니메이션 교육 표준은 문화예술교육적 목적에 근거한 만화 애니메이션 교육의 목표를 중심으로 다섯 개의 레벨과 일곱 개의 영역으로 구성되었다. 이 장에서는 애니메이션 교육표준의 구성을 점검하고 그 내용을 분석하고자 한다.

#### 1. ‘애니메이션 교육 표준’의 목표

「2011 문화예술교육 교육표준 개발 연구-만화 애니메이션」의 목표는 앞 장에서 언급한 바와 같이 문화예술교육의 철학을 기반으로 만화·애니메이션의 문헌연구 및 실제적 인식에 대한 검토, 해외 교육표준 연구, 학령에 따른 특성과 학습 능력에 대한 연구, 관련 분야에 대한 학제적 연구 등의 과정을 거쳐 설정되었다.<sup>16)</sup> 교육표준에서 밝히고 있는 애니메이션 교육의 목표는 다음과 같다.

- 1) 만화 애니메이션을 중심으로 한 미디어 리터러시 능력을 배양한다.
- 2) 만화 애니메이션 교육의 목표는 예술교육을 통해 개인의 지각능력과 표현능력을 발달시켜 학생들의 전인적 인격을 발달시키는 데에 있다.
- 3) 만화 애니메이션의 예술형식 및 기법에 대한 기본적 이해를 목표로 한다.
- 4) 학생들은 만화 애니메이션의 감상과 표현을 통해 다양한 문화적

15) Ross D Parke 외, 이민희 외 역, 『지난 한 세기 동안의 발달심리학 개관: “발달심리학 거장들의 핵심이론 연구”』, 학지사, 2004, p. 647.

16) 김재웅 외, 앞의 글, p. 38-42.

맥락과 사회를 이해하고 이를 자신의 삶 속에 반영한다.

전체적으로 본 교육 표준의 목표는 만화·애니메이션 교육의 목표가 예술교육, 인성교육, 문화 리터러시, 미디어 리터러시 및 다양한 교과에 대한 지식 구성 등에 걸쳐 넓게 포함되어 있다. 또한 만화·애니메이션 교육이 단순한 예술 기능 및 표현교육이 아니라 동시대 미의식을 위한 실천적 교육, 새로운 아이디어와 창의적인 활동을 위한 통합교육, 놀이와 경험을 통한 교육, 학교 현장 뿐 아니라 평생교육 차원으로 확대되는 문화예술교육<sup>17)</sup>이라는 차원에서 설정되었다.

## 2. 애니메이션 교육의 영역 설정

본 교육표준에서 애니메이션 영역은 다음과 같은 7개의 영역으로 구성되어 있다. ‘생활 속 경험과 예술적 체험’, ‘매체와 재료 그리고 표현과정의 이해’, ‘조형요소와 원리’, ‘예술의 주제와 아이디어 그리고 상상력’, ‘문화적 맥락 그리고 역사’, ‘다른 예술분야와의 통합’ 등으로 나뉘어 있다. 각각의 영역이 포괄하고 있는 의미를 살펴보면 다음과 같다.<sup>18)</sup>

### 1) 생활 속 경험과 예술적 체험

이 영역은 생활 장면과 관련해서 미디어 리터러시 교육과 진로 교육으로 접근을 하고 있으며, 예술 체험에서는 애니메이션의 체험 및 감상과 관련된 미학적 부분까지 포함하고 있다. 이 영역의 생활 경험에서는 애니메이션 소비자로서의 태도나 관점 뿐 아니라 애니메이션 감상 및 표현에 있어서 학생들이 자신의 삶과 연결 짓기를 강조하고 있어, 문화예술교육의 목표 중 하나인 학생들 자신의 삶이 중심이 되어 예술을 향유하기와 맥을 같이 하고 있다.

### 2) 매체 · 재료 · 표현기법

---

17) 김재웅 외, 앞의 글, p 38.

애니메이션의 매체적 특징 및 예술 장르에 대한 표현 과정과 재료 등에 주목한다. 하위 영역은 ‘매체와 기법’, ‘재료 탐색’, ‘표현 과정’ 등으로 나뉘어 있는데, ‘매체와 기법’ 영역에서는 애니메이션 고유의 매체적, 기법적 특성을, 재료 탐색에서는 애니메이션의 표현 및 감상에서 재료와 관련된 부분을, 표현 과정 영역에서는 학생들이 경험할 구체적인 표현상의 기대수준 등을 명시하고 있다.

애니메이션에서 기법과 재료는 작가의 예술적 전략일 뿐만 아니라 애니메이션 고유의 장르적 전통 혹은 문화적 맥락과도 연관이 있다. 또 기법과 재료는 서로 긴밀히 연관되어 있으며 작품의 서사와도 관련지을 수 있다. 따라서 애니메이션에서 이 항목은 표현 뿐 아니라 작품의 감상과 비평에도 관련이 있다.

### 3) 조형요소와 원리

애니메이션에서의 조형요소와 원리는 공간적일 뿐 아니라 시간적으로도 작용한다. 따라서 애니메이션의 조형요소에서는 점, 선, 면, 색채와 같은 시각예술에서 언급하는 전통적인 조형요소에 시간적 차원이 합쳐져 한층 복잡한 층위를 지니게 된다. 여기서에는 ‘움직임’의 다양한 양상과 관련된 요소 뿐 만 아니라 영상언어와 스타일, 애니메이션의 음악적 요소에 이르기까지 포괄적으로 다루고 있다.

조형요소와 원리 영역은 ‘탐색’과 ‘이해와 표현’으로 나뉘어져 있는데 탐색 부분에서 표현적 요소를 강조한다면 이해와 표현에서는 주제와 아이디어 등을 조형요소와 관련지어 파악하고 이를 활용해 표현하거나 감상에 적용할 것을 언급하고 있다.

### 4) 주제 · 아이디어 · 상상력

이 영역은 예술적 표현 매체, 혹은 작품 감상의 텍스트로서의 애니메이션을 강조한다. 주제는 관련되지 않은 정보들을 위한 지적인 틀과 탐구의 방법을 제공하며 교수와 학습의 구조를 실제적으로 만든다.<sup>19)</sup> 애니메이션에서 주제, 아이디어, 상상력은 작품

19) 톰 앤더슨, 멜로리 밀브란트, 김정희 외 역, 『삶을 위한 예술교육』, 예경, 2007. p 50.

의 스토리텔링 뿐 만 아니라 매체와 조형요소, 스타일에 이르기까지 포함한다. 따라서 이 영역에서는 예술작품의 발상에 해당하는 아이디어 창출과 작품의 감상 등 관련된 문학의 영역까지 다루게 된다.

#### 5) 문화적 맥락 · 역사

학생들이 작품을 통해 그 작품이 속한 문화의 맥락을 경험하는 것을 주요한 문화예술 교육활동으로 간주한다. 이 영역에서는 학생들에게 애니메이션과 관련된 문화적 배경과 예술적 특징의 이해를 강조하는데, 여기에는 애니메이션 등의 내용과 관련된 문화적 맥락과 미술의 배경지식까지 포함되며, 애니메이션의 역사에 대하여도 다루게 된다. 따라서 이 영역의 기대수준은 통합교육적 성격을 지니고 있다.

#### 6) 작품 감상

학생들은 다양한 작품을 감상하고 애니메이션의 기본적인 비평을 경험하게 된다. 교육 표준에서 학생들은 작품 감상을 통해서 다양한 시대와 문화권의 예술을 접하고, 애니메이션을 통해 표현된 이야기의 방식에 대하여 토론할 것을 명시하고 있다.<sup>20)</sup> 작품의 감상과 관련된 주제, 매체, 역사적 맥락 등의 다양한 요소들은 타 영역에서 언급하고 있으나, 이 영역에서는 작품의 감상과 관련된 방법론적인 측면을 언급하고 있다.

#### 7) 다른 분야와의 통합

다른 분야와의 통합 영역은 보다 구체적으로 타 교과와의 연결 지점을 찾고 있는데, 이는 일상생활과 학습 경험의 통합, 생활적 경험과 예술적 체험의 통합, 언어적, 비언어적 활동의 통합, 다양한 학과목의 통합 등 다양한 층위를 지니고 있다. 학생들은 애니메이션의 창작 및 수용에 있어서 다양한 교과와 연결 짓게 되는데 교육표준의 구체적인 기대수준에서는 국가 교육과정의 관련 교과를 직접적으로 명시하고 있다.

20) 톰 앤더슨, 벨로리 밀브란트, 김정희 외 역, 앞의 글, p 46쪽.

## 2. 레벨 설정 및 레벨 별 특성

‘애니메이션 교육 표준’의 각 레벨은 학령별 특징 및 발달과정 연구, 국내외 관련 교육과정의 성취 기준 등을 감안하여 설정되었다. 애니메이션의 경우 학생들의 특성 및 사회문화적 배경에 따라 매체에 대한 친숙도 및 배경 지식과 미적 인식 등이 차이를 보이게 됨을 감안한 것이다.

애니메이션 교육표준의 단계는 초등학교 저/중/고학년, 중학교와 고등학교 과정을 기준으로 한 5개의 단계로 나뉘었다. 각각의 단계에 따른 영역별 기대 수준은 학생들의 발달 과정 이외에도 애니메이션 교육 내의 계열성에 의해 기술되었다. 본 절에서는 레벨 별로 애니메이션과 관련된 주요 특성을 살펴보도록 한다.

### 1) Level 1

Level 1의 경우 구체적인 조작과 실천, 자유로운 표현과 놀이, 그리고 감각적 경험을 강조하고 있다. 이는 학습 지속성이 짧고 사고가 미분화된 초등학교 저학년의 특성을 감안한 것이다. Level 1의 학습 목표와 기대수준에서 애니메이션에 해당하는 내용 및 특성을 살펴보면 다음과 같다.

① 애니메이션의 접근에 있어서 ‘움직이는 이미지’라는 포괄적인 개념으로 접근한다. 따라서 애니메이션 작품과 일상생활 속에서 경험하는 다양한 운동, 변화 이미지들을 교육내용에서 다루게 된다. 따라서 애니메이션 작품과 간단한 애니메이션 장치들, 이를 활용한 놀이들을 경험하게 된다.

② 놀이와 감각경험을 통해 자연스럽게 접근한다. 이는 감상, 표현에 있어서의 발상, 이해에 이르기까지 자연스럽게 연결된다. 따라서 ‘체험’은 이 단계에서 매우 중요한 요소이다.

③ 이 단계에서는 교사의 도움이 강조된다. 가령 학생들은 간단한 애니메이션 촬영을 경험할 수 있지만 촬영 및 편집 등은 교사가 주도적으로 진행하게 된다.

### 2) Level 2

Level 2에서는 학생들이 인지적으로 복잡한 활동에 관심을 가

지기 시작함에 주목한다. 따라서 학생들은 기본적인 애니메이션 원리를 이해하고, 이를 활용해 자신의 아이디어들을 예술적 전략을 통해 형상화 할 수 있도록 한다. 또한 또래집단에 관심을 가지게 되므로 문화예술교육에서 강조하는 협동 수업이 가능해진다. Level 2의 애니메이션에 해당하는 내용 및 특성을 살펴보면 다음과 같다.

① 애니메이션의 기본적인 원리와 개념, 표현 과정 등에 처음으로 접근한다. 학생들은 10-20장의 애니메이션으로 간단한 이미지의 변화와 운동을 표현하게 되며 이미지의 움직임을 중심으로 애니메이션의 원리를 탐색한다. 일상 사물을 활용한 스톱모션 애니메이션을 강조한 이유는 미술 작업 보다는 애니메이션의 시간적 측면을 강조하고 있기 때문이다.

② 학생들이 다양한 예술작품을 감상하고 이를 자신의 표현으로 연결 짓기를 한다. 여기에는 독서, 음악 감상 등 다양한 예술작품의 경험을 연결시키는 것도 포함되지만 애니메이션 감상에서 기법 등을 살펴보고 자신의 예술 표현에 응용하는 것도 해당된다.

③ 애니메이션 제작에서 카메라 사용을 명시하고 있다. 여전히 컴퓨터 편집 등은 교사의 도움을 강조하고 있으나, 이 단계에서 학생들은 간단한 촬영이 가능하다.

④ 애니메이션 감상에서 자신의 생각과 느낌을 반영하고, 문화적 맥락과 역사를 살펴볼 것을 강조하고, 이 단계부터 기초적인 ‘예술을 통한 삶의 이해’에 대한 교육목표가 적용됨을 알 수 있다.

### 3)Level 3

Level 3의 학생들은 대중문화에 관심을 가지며, 비판적이고 논리적인 사고가 신장하는 시기이고 또한 표현의 수준에 관심을 가지는 시기이다. 애니메이션 교육표준에서의 기대수준은 이러한 면을 강조하였다.

① 미디어 소비자로서의 생활 경험을 강조하였다. 작품의 주제와 내용을 자신의 생활과 연결할 뿐만 아니라 애니메이션의 일상



생활 속 활용 및 수용에 대한 비판적 리터러시 능력을 강조하였다. 또한 진로교육을 강조하여, 애니메이션의 엔딩 크레디트를 인식하도록 한다.

② 애니메이션 표현에 있어서는 학생들이 기획에서 촬영, 편집에 이르는 과정을 기초적 차원에서 경험하도록 한다. 또한 목적에 알맞은 재료를 스스로 탐색한다.

③ 영상 언어에 대한 기대수준이 명시되며, 애니메이션의 조형요소, 기호, 스타일 등에 대해 이해하고 작품을 표현하고 감상하도록 한다.

④ 애니메이션 발달의 역사적인 전개 과정을 다룬다.

⑤ 작품 감상에서는 주제나 발상 등을 자신의 경험과 연결하는 것을 강조한다. 또한 형식과 주제를 연결해서 바라볼 수 있다.

#### 4)Level 4

Level 4의 학생들은 중등단계로서, 개인적 차이에 따라서는 능숙하게 예술적 전략들을 구사할 수 있다. 이 단계에서는 애니메이션의 기법, 재료, 아이디어 도출 등에 있어 정교화를 꾀한다. 또한 학생들이 개인적 맥락을 적극적으로 작품 감상 및 표현에 적용하도록 한다.

① 애니메이션 감상 및 체험에 있어서 문화적 맥락이나 배경 등으로 관심의 폭을 넓히도록 한다.

② 디지털 매체의 미적 체험을 강조한다. 이는 매체 미학의 교육적 활용이다.

③ 애니메이션의 기초 기법 및 제작 과정을 이해하고 경험하도록 한다. 가령 애니메이션 표현 과정에 있어서 중요한 재료 및 기법 등을 강조하며, 촬영과 편집의 전 과정 또한 경험하도록 한다. 전문성의 강조는 감상 및 비평에서도 동일하게 적용된다.

④ 이 시기에서는 감상에 있어서 예술사 및 문화적 맥락 등을 고려할 것을 강조한다. 인문학적 관점에서 작품을 보고 그 의미를 찾을 수 있다.

#### 5)Level 5

이 시기는 성인이 되기를 준비하는 단계이다. 진로와 관련된

내용은 주요한 강조 요소이고, 표현에 있어서는 전문적 기술 및 완성도를 강조한다. 자신의 주관 및 관점이 표현 및 감상에 연결되는 것을 강조하고 있다.

① 직업 세계에 대한 관심은 생활 영역에서 가장 강조되고 있다. 애니메이션과 관련된 직업 세계에 대해 구체적으로 탐색하고 자신의 적성과 관련짓도록 한다.

② 표현에 있어서는 자신의 아이디어 및 주제를 바탕으로 스스로 기법과 재료 등 다양한 예술적 스타일을 선택하도록 한다.

③ 애니메이션 작품의 감상 및 수용에 있어서 다양한 비평적 도구를 적용하여 분석한다. 작품의 기본적 비평 과정을 경험하는 것은 이 단계의 중요한 과제이다.

④ 시사적인 주제를 강조하고 있다. 이 단계에서는 애니메이션 작품을 통해 사회에 대한 관심을 확장하고 자신의 관점을 적용한다.

#### IV. 애니메이션 교육 표준의 특성 및 개선점

##### 1. 애니메이션 교육표준의 특성

2011년의 만화 애니메이션 교육 표준 연구의 애니메이션 영역의 특성은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫 번째, 애니메이션의 특성이 전반적으로 고려되었다. 이는 독립교과로서의 애니메이션의 특성을 반영한 결과이다. 따라서 애니메이션 영화나 미디어, 영상예술이라는 부분적 시각에서 벗어나 통합적으로 애니메이션 교육을 바라보는 관점이 적용되었다. 그러나 만화·애니메이션의 공통 표준인 만큼 구성 및 기술에 있어서 만화와 애니메이션을 모두 포괄할 수 있는 중립적인 표현이 많다.

두 번째, 문화예술 교육적 측면의 강조는 본 애니메이션 교육 표준의 중요한 특성이다. 본 교육표준에서는 현재 문화예술교육이 지향하는 통합교과적이고 구성주의적인 교육관이 적용되어 있다. 기대수준의 기술에 있어서 학생들이 애니메이션을 중심으로

자신의 삶과 다양한 문화를 바라보고, 스스로 지식을 구성하며 예술을 통해 표현하고 소통하는 것이 강조되었다. ‘타 분야와의 통합’ 영역의 강조 등은 이러한 대표적인 사례이다.

세 번째, 애니메이션 교육표준은 다양한 교육활동의 전개에 개방적인 구조를 취하고 있다. 가령 구체적인 교수학습활동과 관련된 목표를 지시하기 보다는 기본적인 차원의 기대수준을 제시 한 다던가<sup>21)</sup>, 각 레벨의 기대수준에 있어서 학습자 및 교육환경의 상황에 따라 유연한 적용을 할 수 있도록 명시한 점 등이 이에 속한다. 이러한 개방적 구조는 교육표준이 문화예술교육이 지향하는 다양성 및 창의적인 예술 활동과 상충하지 않는가라는 의문에 대한 대안이라고 볼 수 있다. 기본적인 기대수준 안에서 교사 개인의 개성 및 교육환경의 특성, 학습자의 수준 및 개성에 따라 수업은 다양하게 진행될 수 있다. ‘성취기준’ 이 아닌 ‘기대수준’ 이라는 용어 또한 이러한 개방성과 관계된다.

네 번째, 애니메이션 교육표준의 각 영역은 단원 구성 및 실제 수업진행에서 중첩되어 진행된다. 이는 교육표준 본문에 제시된 수업 구조도<sup>22)</sup>와 관련하여 이해할 수 있는데, 하나의 레벨 안에서 각각의 영역의 기대수준은 수업에 따라 교차되어 하나의 수업을 구성한다. 즉 본 교육표준의 기대수준은 하나의 수업을 구성하는 단일한 학습목표가 아니라, 하나의 수업 안에서 구현되어야 하는 다양한 성취 기준의 총체라고 볼 수 있다. 이는 실제의 수업 구현이나 교육 콘텐츠 개발 시에 반드시 고려되어야 할 부분이다.

다섯 번째, 영역의 범주 설정에 있어서 애니메이션 교육에서 강조되는 주제를 중심으로 구성하였다. 가령 ‘생활 속 경험’ 은 미적 체험이나 미디어 리터러시적 측면, ‘조형요소와 원리’ 는 시각예술적 측면, ‘타 분야와의 통합’ 은 통합교과적 측면을 강

21) 가령 초등학교 중학년의 ‘표현과정’ 영역의 기대수준에서 ‘다양한 재료에서 움직임의 가능성을 탐색하고 표현한다’ 라는 기술은 애니메이션의 기법 및 재료적 측면에서 제한점을 두지 않음으로서, 교사는 실제 활용에 있어서 오브제나 점토, 종이 등 다양한 재료 및 기법으로 실제 수업을 진행할 수 있다.

22) 김재웅 외, 앞의 글 54쪽의 [표 15] 만화·애니메이션의 수업 구조도 참조.

조하였다고 볼 수 있다. 이는 애니메이션의 다양한 측면을 반영한다. 가령 애니메이션 작품 감상이라는 수업 내용의 경우 이는 작품 감상과 관련된 단계, 내용과 관련된 문화적 맥락, 기법이나 매체, 미적 형식과 관련된 측면, 작품의 아이디어와 관련된 내용 등 다양한 관점에서 접근할 수 있다. 다양한 교과에서의 애니메이션에 대한 관심이 본 교육표준의 영역에 표현되어 있다.

이와 같은 현 애니메이션 교육 표준은 다양한 장점 및 의미를 지니고 있으나 해결할 문제들도 존재한다. 먼저 본 교육표준은 ‘만화·애니메이션 교육’을 위한 교육표준이라는 한계를 여전히 가진다. 이는 본 연구의 기대수준 설정이 만화 애니메이션을 두루 포괄할 수 있는 동시에 애니메이션 장르의 고유한 맥락 및 특성을 중심으로 기술하기는 어렵다는 문제점을 지닌다. 또한 포괄적이고 개방적인 영역 설정 및 기대수준의 기술 방향은 교수학습활동의 다양성을 보장하는 동시에 다소 추상적인 측면도 존재한다. 애니메이션의 다양한 성격을 강조한 영역의 설정은 기대수준의 기술에 있어서 중복을 불러오기도 한다. 이처럼 애니메이션 교육표준의 개선을 위해서는 다양한 해결 방안이 모색되어야 한다. 다음 절에서는 이와 관련된 구체적인 개선점을 모색해 보기로 한다.

## 2. 애니메이션 교육표준의 보완 및 개선점

애니메이션 교육표준은 한국에서 만들어진 첫 번째 애니메이션 분야의 교육표준이라는 점에서 앞에서 살펴보았듯 다양한 장점 및 의미를 가지고 있다. 그러나 몇 가지 보완이 필요한 사항들도 여전히 존재한다. 따라서 다음과 같은 애니메이션 교육표준의 보완 및 개선 방향을 제시해 본다.

첫 번째, 독립적인 애니메이션 교육표준의 개발이 필요하다. 현 교육표준은 만화·애니메이션 분야의 통합적 연구이다. 그러나 만화와 애니메이션이 사실상 다른 개념에 근거한 예술 혹은 미디어이므로 교육 표준의 영역 설정 및 기대수준의 기술에서 함께 기술하기 어려운 측면도 있다.<sup>23)</sup> 만화와 애니메이션은 지난 100

년 간 만화영화 장르와 관련된 관습적 차원에서 같은 범주로 언급되어 왔으나, 영상 매체가 주요한 미디어로 부각되고 있는 시점에서, 애니메이션 교육에 대한 독자적인 표준연구는 그 체계를 위해서도 반드시 필요하다.

두 번째, 영역 설정상의 범주 구분의 층위가 보다 명확해질 필요가 있다. 가령 현재의 영역 설정은 애니메이션 교육에서의 다양한 주제를 중심으로 구별되었으나, 이러한 개념들이 사실상 중복됨으로 인하여 기대수준의 서술이 여러 영역에서 중복 서술되거나, 구분이 모호한 경우가 있었다.<sup>24)</sup> 뉴욕 주의 블루 프린트의 경우 각각의 단계별로 명확히 학습 내용을 분류하고 있다. 블루 프린트의 사례가 최선의 사례라고 보기는 어려우나 학습 내용, 혹은 명확한 주제에 의한 분류는 교육표준 활용에 있어서 수월성을 높일 수 있다.

1단계	무빙 이미지 만들기 (애니메이션 표현)
2단계	예술형식의 역사와 리터러시의 학습. 비관적인 미디어 소비와 예술향유
3단계	간학문적 접근을 통한 무빙 이미지의 연구, 다른 학과, 문화와 공동체 전반과의 연결고리 만들기
4-5단계	정체성 및 커리어 탐색, 뉴욕의 문화적 자원의 경험, 진로 탐색

표 1. 블루 프린트의 단계별 지표

세 번째, 애니메이션의 특수한 미학적 성격이 교육표준에 보다

23) 초등학교 고학년의 ‘표현 과정’ 영역에서 표현 과정 및 재료에 대한 강조는 애니메이션에서는 매우 중요하지만 만화에서 이는 보다 높은 수준에서 강조되어야 할 부분일 것이다. 초등 저학년의 기대수준에서 강조되는 ‘감각적 체험’의 경우 애니메이션과 밀접한 내용이다.

24) 가령 ‘생활 경험을 주제로 표현한다’ 라는 기대수준의 경우, ‘생활 경험’ 영역 및 ‘주제 및 아이디어’ 영역에서 동시에 언급되고 있으며, ‘타 교과와의 관련’ 영역의 기대수준은 다양한 교과와의 관련성을 암시하고 있으나, ‘문화적 맥락’이나 ‘주제’ 등의 주제들이 이미 간학문적 성격을 암시하고 있음을 지적할 수 있다.

적극적으로 반영될 필요가 있다. 이는 영역 설정 및 기대수준의 기술에 있어서 앞서 제시한 개선점과도 관련될 수 있다. 가령 Level 3의 ‘조형 요소와 원리’ 영역에서는 ‘조형요소 및 기호, 영상 언어 등의 의미적 역할을 이해하고 이를 촬영해 작품을 감상하고 표현한다’ 라는 영역 목표를 제시하고 있는데, 기대수준에서는 이와 관련되어 보다 구체적으로 애니메이션의 조형요소 및 기호, 원리 등이 무엇인지 상세히 기술될 필요가 있다. 영국 영화 연구소의 영상교육을 위한 보고서인 「Making Movies Matters」<sup>25)</sup>의 경우, ‘동영상 언어’, ‘제작자와 수용자’, ‘메시지와 가치’ 영역으로 나뉘어 있으며 학습목표로서 ‘플래시백, 꿈꾸는 장면, 과장 등의 영화적 기제 등을 지적하면서 이것의 필요성과 전달과정을 토론할 수 있다’ 와 같은 구체적인 학습 목표를 제시하고 있다. 이는 현재의 기대수준이 애니메이션적인 미학적 특성에 대한 구체적인 진술을 보장할 필요성을 보여주는 사례이다.

네 번째, 각각의 기대수준들을 보다 체계적으로 보완할 필요가 있다. 현재 각 영역 별 학습목표에서 레벨 간의 체계가 제시되고 있으나, 기대수준의 기술에 있어 다양한 학습 요소들에 대한 목표들이 다소 혼재되어 기술되어 있다. 독일 베를린의 교육표준에서 주제군으로 범주화 된 영역 안에서 ‘사실적 능력’, ‘방법적 능력’, ‘사회적 능력’, ‘개인적 능력’ 등으로 학생의 능력에 따라 성취기준을 기술하고 있으며 전국교육성취평가(NAEP)에서는 예술을 ‘과정’ 과 ‘내용’ 으로 구분하여 교차시키며 예술의 과정을 창작(creating)과 반응(responding), 지식과 기술(Knowledge), 등의 영역으로 나눔으로서 이에 따른 각각의 성취기준을 제시하고 있다. 이는 애니메이션 교육표준의 체계의 개선에 있어서 참고할 부분이다.

다섯 번째, 현재 교육표준은 영역별 학습 목표 및 기대수준으로 구성되어 있다. 그러나 국가 교육과정의 경우처럼 이를 실제

로 적용고 해설서 등의 추가 연구가 도움이 될 것이다. 현재의 교육표준은 활용상의 범위를 넓히기 위해 다소 포괄적인 차원에서 기술되었으나, 이는 다양성을 보장하는 반면 실제 사용자인 교사들에게는 다소 추상적으로 보일 수 있다. 국가교육과정에서는 교수학습계획 및 운용에 대해서 구체적으로 기술하고 있으며, 이는 교육표준의 실제 활용을 돕는 가이드 역할을 하고 있다. 해외 교육표준 역시 문건 내 혹은 별도의 부록에서 구체적 수업을 위한 참고 자료나 교육내용 등을 언급하고 있다는 점에서 표준의 활용을 도울 수 있는 보다 확장된 형태의 연구가 필요하다.

이 외에도 애니메이션의 교육표준의 보완을 위한 다양한 개선점등을 찾을 수 있다. 교육표준의 연구는 끊임없이 보완되고 갱신될 필요가 있다. 위에 언급한 내용 이외에도 애니메이션의 학술적 연구 내용, 그리고 교육과 관련된 연구 결과 등은 지속적으로 교육표준에 반영되어야 한다. 교육은 머물러 있지 않으며 끊임없이 시대를 반영하여 발전한다. 따라서 위에서 언급한 개선점은 후속 교육표준의 개정 및 관련 연구에서 발전적으로 작용할 수 있을 것이다.

## V. 결론

「2011 문화예술교육표준-만화 애니메이션」에서 애니메이션 영역의 교육 표준 기술의 구성 및 특성을 살펴보고 개선점을 찾아보았다.

본 연구를 통해 밝혀진 ‘애니메이션 교육표준’의 특성은 다음과 같다. 첫째, 독립교과로서 애니메이션의 특성이 반영되었다. 둘째, 문화예술교육적 관점을 강조하였다. 셋째, 애니메이션 교육표준은 기본적인 기대수준을 제공하며 다양한 학습 활동에 개방적이다. 넷째, 각 영역의 기대수준은 실제 수업에서 상호 보완적으로 중복되어 적용된다. 각 영역의 범주는 애니메이션 교육과 관련된 주제 중심으로 설정되었다.

개선점으로는 다음과 같은 점을 들 수 있다. 첫 번째, 독립된

애니메이션 교육표준의 개발이 필요하다. 두 번째, 영역 설정의 범주에 있어서 층위를 명확히 할 필요가 있다. 세 번째, 애니메이션의 독특한 미학적 성격이 영역 및 기대수준 기술에 반영되어야 한다. 네 번째, 기대수준의 기술이 보다 체계화 될 필요가 있다. 다섯 번째, 교육표준의 적용을 도울 수 있는 교수학습활동의 실제에 대한 기술이 추가될 필요가 있다.

본 교육표준은 다음과 같은 활용 가능성을 기대해 볼 수 있다.

첫 번째, 다양한 장에서의 애니메이션 교육과정 구성에 있어서 기초적인 지침을 제공한다. 현재 애니메이션 교육현장에서의 문제점으로 제기되고 있는 교육 내용의 중복이나 누락 등의 문제나 성취 기준부재에 따른 교육 내용의 빈곤 및 평가 기준 부재 등의 문제 등에 도움이 된다. 교사들은 본 교육표준에 근거하여 교사의 전문성 및 교육현장의 특성을 감안하여 개별 교육과정을 구성할 수 있다.

두 번째, 본 연구는 향후 애니메이션 교보재 등 교육콘텐츠 개발에 있어서 수월성을 높일 수 있다. 「2012 우수 교수-학습지도안 개발연구」<sup>26)</sup>는 본 교육표준을 기초로 한 교육 콘텐츠의 첫 번째 사례이다. 교육표준을 근거로 한 다양한 교재나 교수학습지도안 등의 연구는 향후 애니메이션 교육의 발전을 위한 과제이다.

세 번째, 본 교육표준은 ‘문화예술교육사’ 제도 등 향후 학교 교육에서 공식적으로 행해지는 애니메이션 교육의 기준으로 활용될 수 있다. 애니메이션 교육을 위한 문화예술교육사 양성 교육과정은 현재 시행 초기 단계에 있다. 애니메이션이 하나의 교과로 인식될 경우, 이를 위한 교과교육학 정립 및 교재연구 등은 애니메이션 교사 양성을 위해 필요한 학문적 기준이다. 본 교육표준은 애니메이션 교과교육학 및 교수학습방법 정립을 위한 기초적 연구이다.

애니메이션 교육의 실행 및 연구는 이제 시작단계에 있으며,

26) 김재웅 외, 「2012 우수교수학습지도안 개발연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2012.



본 애니메이션 교육표준연구는 이러한 연구의 출발점에 위치하고 있다. 따라서 본 교육표준은 지속적인 검증과 보완이 필요하며, 제도적 차원에서 정기적인 개정을 할 필요가 있다. 또한 교육 표준의 실제적 활용을 위한 콘텐츠 개발 및 참고 작품을 위한 제도적 차원의 아카이브 구축, 교사교육차원의 연구, 교육표준을 바탕으로 한 교재연구 등은 교육표준의 성공적 실현을 위한 과제이다.

무엇보다 중요한 것은 교육표준에 대한 교사 재교육이다. 앤뱌포드는 예술교육에서 교사들의 전문성 개발을 위한 선행 훈련과 현장 연수를 강조하며, 몽고에서는 구체적인 예술교육표준을 시행하였으나 새로운 교육표준에 대한 연수체계의 부족으로 실제 어린이들의 예술교육에는 거의 변화가 없었음을 지적한다. 그러나 교사연수정책을 시행한 콜롬비아에서는 비교적 짧은 시간 안에 가시적 발전이 있었다.<sup>27)</sup> 이는 교육표준의 운용에 있어서 교사연수의 중요성을 보여주는 사례이다.

2011년의 교육표준 연구는 향후 애니메이션 교육 표준의 독립적인 연구를 위한 기본적인 틀을 마련하고 다양한 관점의 애니메이션 교육 과정 연구 및 콘텐츠 개발을 위한 기초적 연구라는 점에서 가장 큰 의미를 찾을 수 있다.

## 참고문헌

- 신승환, 『문화예술교육의 철학적 지평』, 한길아트, 2008.
- Ross D Parke 외, 이민희 외 역, 『지난 한 세기 동안의 발달심리학 개관; “발달심리학 거장들의 핵심이론 연구”』, 학지사, 2004,
- 앤 뱌포드, 백령 역, 『예술이 교육에 미치는 놀라운 효과』, 2007, p 93.
- 툼 앤더슨, 멜로리 밀브란트, 김정희 외 역, 『삶을 위한 예술교육』, 예경, 2007. p50

27) 앤 뱌포드, 백령 역, 『예술이 교육에 미치는 놀라운 효과』, 2007, p 93.

- 김재웅 외, 「2012 우수교수학습지도안 개발연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2012.
- , 「문화예술교육표준연구」 2011, 한국문화예술교육진흥원.
- 김선아 외, 『2010 문화예술교육 콜로кви엄시리즈』, 한국문화예술교육진흥원, 2010.
- 황정현 외, 「문화예술교육 교육과정 개발을 위한 기초연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2009.
- 2009 개정 국어과 교육과정, (2012.07), 한국교육과정평가원.
- 2009 개정 미술과 교육과정(2011.08), 한국교육과정평가원.
- BFI(2000), English&mediacenter, Film Institute, *Moving Image in the Classroom*.
- Film Education Working Group (Great Britain). *Making Movies Matter: Report of the Film Education Working Group*. (1999).
- Gary Collins ed. *Blue Print for teaching and learning in Moving image* (2007), NewYork City Department of education.
- NAGB(2008), *arts education assessment framework*. U.S. Department of Education Washington, DC.
- National Arts Education Associations(1994), *National Standards for visual Art*.
- Retrieved September 30, 2011, from Universitaet Leipzig, Wortachatz Web site: <http://corpora.informatik.uni-leipzig.de/>
- Retrieved September 30, 2011, from Das offizielle Hauptstadtportal, Lehrplaene Kunst/ Bildende Kunst Web site: <http://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/lehrplaene/as> Project Deutscher Wortschartz der Uni Leipzig, <http://wortschatz.uni-leipzig.de/>

## ABSTRACT

### An Analysis of 'Animation Education Standards' and Recommendations for Improvement

Kim, Jae-Woong, Park, Yoo-Shin

The purpose of this study is to improve the standards for the animation education in '2011 Arts and Culture Education Standards: Cartoon and Animation'. Animation Education Standards has been developed by discussion about Arts and Culture Education, and by study of documents about animation, and by investigation about experimental recognition. And the study of domestic and foreign art education standards are reflected in these standards. These standards consist of seven categories reflecting various aspects of animation and each category is classified into five stages by age. This standard has two axes: seven categories by various aspects of animation and five stages by age, and it represents achievement requirement in animation learning.

This study suggests that 'Animation Education Standards' has five features as below. First, it reflects the character of Animation as an independent subject. Second, it is studied on the basis of the framework of arts and culture education. Third, it provides basic achievement requirement, and it has no limitation in learning activities. Fourth, the achievement requirements of two or more categories can be applied simultaneously in real classroom; each category is set by themes of animation education. This study presents five methods to improve existing standard. First, independent standard for animation education must be developed. Second, categories must be established distinctly. Third, each categories and achievement requirement must reflect unique characteristic of animation. Fourth, the description of achievement requires must be systemized. Fifth, to help to adapt education standard, explanation about practical teaching and learning activities must be added.

'2011 Art and Culture Education Standards: Cartoon and Animation' is important in that it is the first study that systemized

animation education and presented pedagogical achievement requirements by suggesting achievement requirements for animation education by two axes –ages and categories. It will be very helpful in studying the animation education as a subject, and developing education programs, and teaching and learning in an actual class.

Key Word : arts & culture education, animation education standards, 2011 Art and Culture Education Standards: Cartoon and Animation,

김재웅  
중앙대학교 첨단영상대학원  
(156-756) 서울특별시 동작구 흑석동 221  
Tel : 02-820-5418  
kjuw@cau.ac.kr

박유신  
서울 양진초등학교 교사  
(143-812) 서울특별시 광진구 위키힐길 32  
Tel : 02-454-9071  
hoogh@naver.com

논문투고일 : 2013.08.01  
심사종료일 : 2013.08.23  
게재확정일 : 2013.09.10