http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2016.45.451

웹툰으로 상상하기: 중학교 웹툰 중심의 융합교육 프로젝트

Ⅰ. 서론 : 무엇을 상상하는 융합인가?
Ⅱ. 미디어 리터러시 교육을 위한 초학문적 통합 교육과정
Ⅲ. 웹툰 중심 융합 교육의 실제
Ⅳ. 연구 결과 및 논의
Ⅴ. 결론
참고문헌
ABSTRACT

박유신*, 임세희, 정현선**

초 록

21세기의 학교교육담론에서 융합적인 교육과정과 미디어 리터러시는 교육개혁의 중심에 자리잡고 있다. 미디어의 변화에 따른 지식의 형성 및 전달 방식의 변화가 지식의 구조를 변화시키고 있으며, 이는 전통적인 교과중심의 교육을 점차 융합교육의 형태로 변화시키고 있다. 특히 디지털 미디어에 기반한 콘텐츠를 중심으로 한 초학문적 교육과정들이 학교교육의 현장에서 자생적으로 확산되는 현상은 주목할 만한 점이라고 할 수 있다.

이 연구는 중학교 교사가 진행한 일련의 융합교육 프로젝트에 대한 사례를 연구대상으로 하여, 웹툰을 중심으로 한 융합교육 프로젝트가 창의적 체험 활동(동아리)을 중심으로 한 교과 교육과정의 융합, 학교와 학교 밖 공간을 넘나드는 학습공간의 융합, 대중문화, 예술, 현실의 경계를 가로지르는 상상적 세계의 융합을 (어떻게) 이루어 내는지 그 과정을 탐색하였으며, 연구자들은 학교 방문을 통한 주요 행사의 참여 관찰, 교사 인터뷰, 수업 자료 분석 등을 실시한 결과를 바탕으로 수업 사례를 내러티브 형식으로 제시하였다.

연구 결과, 수업 주제(텍스트)로서의 웹툰은 자연스럽게 초학문적 교육과정을 이끌어내며, 학교 안과 학교 밖의 공간을 넘나드는 학생 참여 중심의 학습 공간을 형성하였고, 학생의 삶과 문화예술을 연결하는 교육을 만들어내었음을 알 수 있었다. 학생 독자의 목소리를 매개하고 중재하여 교육과정으로 구성하는 교사(의) 역할의 중요성을 재발견한 것 또한 본 연구의 중요한 결과이다.

주제어 : 웹툰 교육, 초학문적 통합 교육과정, 미디어 리터러시, 학생 참여중심 교육과정, 융합교육, 프로젝트 학습, 강풀, 만화 교육.

* 제1저자
** 교신저자

Ⅰ. 서론 : 무엇을 상상하는 융합인가?

21세기에 들어 세계 각국은 교육 개혁에 첨예한 관심을 기울이고 있다. 그리고 미디어 리터러시 교육과 융합 교육은 그 변화의 중심에 자리하고 있다. 이 두 가지는 서로 상이해 보이지만 상호간에 긴밀한 관련을 맺고 있으며 교육 변화의 같은 맥락에 위치하고 있다. 미디어의 변화에 따른 지식의 형성 및 전달 방식의 변화가 지식의 구조 뿐 아니라 사회 전반을 구성하는 근본적인 패러다임을 변화시키고 있기 때문이다. 미디어 리터러시 교육과 융합 교육은 현재 학교 교육과정의 근간을 이루는 '교과'와 관련해 볼 때 그 긴밀성이 드러난다.

교과는 '많은 양의 지식을 쪼개어 다루기 쉽고 비교적 일관적인 학습 영역으로 조직하는 하나의 틀'로서, McLuhan에 의하면 세계를 인쇄매체의 선형적 질서에 근거한 지식으로 변환시켜 교육하기 위한 구조이다. 전통적인 교과안에서 세계의 지식은 축약되고 학생들이 습득하기 쉬운 형태로 변환되었다. 그리고 교육과정이란 이러한 교과 내의 내용들을 재생산하고 전승하는 데에 초점이 있었다. 그러나 오늘날의 지식기반사회에서 지식은 다양한 맥락을 통해 끊임없이 생성되며 방대한 양과 미디어를 경유한 정보들은 삶 속에 녹아드는 초학문적(transdisciplinary)인 형태로 제공된다.

이 때문에 21세기의 학교교육에서 초학문적이고 융합적인 교육과정은 필연적으로 요구되고 있다. 21세기가 지향하는 융합교육은 교과 안, 학교 안에 머무르지 않고, 학교 안과 학교 밖 문화를 오가며, 교과간의 경계를 초월한 삶 속의 지식 안에서 학생들이 스스로 지식을 구성하는 형태이다. 전통적인 책 형태의 교과서 뿐 아니라 21세기의 다양한 미디어를 기반으로 된 콘텐츠들이 수업의 주제가 될 수 있다. 이 때문에 미디어 리터러시는 새로운 교육의 근간이 될 수 있다.

이러한 맥락에서 볼 때 웹툰, 애니메이션, 게임 등 학생들의 삶과 밀접한 미디어에 대한 교육적 관심이 학교 현장 교사들 사

이에서 특별한 이론적 배경 없이도 자생적으로 생겨나고 있는 것은 새로운 교육의 지향점을 자연스럽게 반영한 것이라 할 수 있을 것이다. 학교 현장에서 미디어에 대한 교육은 유해 미디어로부터 어린이와 청소년을 보호하려는 보호주의적 관점에서 시작되었으나, 미디어 기술의 발전과 대중화 속에서 점차 어린이와 청소년을 미디어 생산자로서 바라보는 관점이 생겨나 제작 및 체험 교육이 강조되어 왔다. 국가 교육과정 내에서도 다양한 교과에서 애니메이션이나 만화에 대한 감상 및 창작이 부분적으로 다루어지고 있다.

그러나 본 연구에서 주목하고자 하는 것은 웹툰, 애니메이션, 게임과 같은 디지털 미디어에 기반한 콘텐츠들이 학교 밖과 학교 안의 삶과 지식을 연결하는 융합 교육의 중심이 되어가는 과정 및 그 교육적 효과이다. 이들 미디어의 양식과 그것이 다루는 내용은 엄밀히 말해 교과 교육과정의 범위를 초월한 영역에 위치해 있으며, 콘텐츠에 대한 단순한 흥미를 넘어서 학생들의 삶과 문화에 대한 깊은 관심으로 이어지고 있다. 그렇다면 학교에서는 이러한 새로운 미디어 콘텐츠들을 어떻게 학교 교육 내에서 심도 있게 다룰 수 있을까? 교사는 학교 밖 청소년의 삶과 문화의 중요한 일부로 자리 잡은 웹툰 및 애니메이션을 어떻게 의미 있는 학교 교육과정의 일부로 구성할 수 있을까? 학생들은 여기에서 어떤 유의미한 교육적 성취를 얻을 수 있을까?

이와 같은 본질적인 문제들에 대한 탐구를 위해 본 연구에서는 2015년 서울 강동구의 한 중학교의 교사가 중학교 3학년 국어 수업 및 독서 동아리를 대상으로 실행한 융합교육프로젝트를 사례로 제시하고자 한다. 이 사례는 10년 이상의 교직 경험을 통해 미디어 리터러시를 교육의 중요한 축으로 실천해 온 한 국어 교사가, 학생들의 문화에서 중요한 비중을 차지하는 스토리텔링 미디어인 웹툰을 수업 주제로 적극적으로 끌어들여 융합교육 프로젝트를 수행한 사례이다. 이 수업은 2015년 독서교육 분야의 우수사례로 선정되어 서울강동송파교육청장상을 수상하기도 하였다. 이 사례에 대한 탐구를 통해 우리는 웹툰을 중심으로 한 융

합교육 프로젝트가 창의적 체험 활동(동아리)을 중심으로 한 교과 교육과정의 융합, 학교와 학교 밖 공간을 넘나드는 학습 공간의 융합, 대중문화, 예술, 현실의 경계를 가로지르는 상상적 세계의 융합을 어떻게 이루어 내는지 그 과정을 탐색하고자 한다.

이 연구를 위해 연구자들은 학교 방문을 통한 주요 행사의 참여 관찰, 교사 인터뷰, 수업 자료 분석 등을 실시한 결과를 바탕으로 수업 사례를 내러티브 형식으로 제시하였다. 이 수업 사례에 기반한 수업 모형은 본 연구자들이 참여한 2015년 교육부 정책 연구 과제인 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」에 학교 미디어 리터러시 교육의 주요 수업 모형 가운데 하나로 소개되기도 했다,

Ⅱ. 미디어 리터러시 교육을 위한 초학문적 통합 교육과정

학교 교육은 전통적으로 교과들의 집합으로 간주되었다. 전통적인 교과는 당시 대학에 존재했던 학문의 구조를 번역한 것이었는데, 이들 학문은 인간의 경험 전체를 이해할 수 있는 지식의 한 형식으로 간주되었다. 수학, 물리학, 인문학, 역사, 종교, 문학, 순수예술, 철학 등의 지식의 형식들은 각각의 논리적인 구조를 가지며, 이를 통해 인간은 세계를 이해할 수 있다는 생각이 교과 중심의 교육과정 구조를 지지하고 있었다. 그러나 이들 교과들의 경계가 사실상 인위적인 것이며, 삶은 통합적이고 유기적으로 구성되어 있음을 강조하는 교육연구 또한 꾸준히 전개되어 왔다.

이미 1920년대에 Dewey는 ‘통합적인 경험’을 강조하며, 학습은 학생에게 일방적으로 주어지는 것이 아니라 학생이 스스로 자신의 삶 속에서 구성해 나가는 것이라고 보았다. 또한 듀이의 연구에서 비롯된 1930년대의 ‘8년 연구’는 고등학교에서의 간학문적 교육과정의 효과성을 확신하도록 한 연구이기도 했다. 오랫동안 진보주의 교육학자들은 학생들을 동기화시킬 뿐 아니라 학생들의 선택을 반영하고, 교과를 통합하기 때문이라는 이유로 경

험에 기반을 둔 교육을 권장하였다.[1] 이들 시도들은 전통적인 교과 중심의 교육과정 틀을 대체하지는 못했으나 다양한 방식의 교과 통합 등으로 학교 교육과정을 풍요롭게 만들어 왔다. 가령 Forgaty는 10가지의 교육과정 모델의 연속체를 제시하였다. '단절형', '연관형', '거미줄형', '실로 꿰어진 모형', '네트워크형' 등 다양한 이름의 유형들은 교과 중심 교육과정 내에서의 통합의 다양한 가능성을 보여준다. 그 외에도 Taylor의 '인간관계 모형' 이나 Jacobs의 '간학문적 개념 모형', Erickson의 '개념 기반 통합 모형' 등 다양한 교과 통합 모형이 소개되었다.

그런데 이들 모형들이 여전히 교과의 존재를 바탕으로 하여 각 교과간의 통합과 연계 방식을 고민한 것인데 비해, '초학문적 통합 교육과정'은 다학문적 혹은 간학문적 접근 차원의 통합을 넘어서는 새로운 차원의 통합을 제시한 것이다. 초학문적 이는 각 학문들이 수업의 주제 안에 들어있기는 하지만 학문 자체가 수업의 초점은 아니라는 것이다. Drake는 초학문적 접근의 특징을 다음과 같이 설명한다.[2]

- 학문은 조직센터가 아니다.
- 학문은 단원 내에 들어가게 되고, 필요하면 분리될 수도 있다.
- 현실세계의 맥락이 가장 중요하다.
- 연구자로서 학생이 핵심 개념이다.
- 학생 투입과 선택이 중요하다.
- 표준은 필요에 의해 교육과정 속에서 설정되어 질 수 있다.
- 대부분의 예는 다학문적 또는 간학문적 수준에서 응용될 수 있다.
- 많은 초학문적 접근 방법은 전통적 모델의 주요 내용에 도전한다.

초학문적 교육과정에서 통합의 틀이 되는 것은 교과가 아니며, 해결해야 할 문제 또는 이야기와 같은 맥락이다. 문제중심수업모형(PBL)이나 내러티브 교육과정(The Narrative Curriculum)이 이

1) Drake, 박영무, 허영식, 유제순 역, 『교육과정 통합의 기초』, 교육과학사, 2009/원저:1998, p 46.
2) Drake, 위의 책, pp 111~112.

범주에 포함된다. 가령 문제중심수업모형은 프로젝트 학습 방법에 뿌리를 두고 있는 모형으로, 강의가 아닌 실생활의 문제를 통해 탐구를 진행하는 수업 모형이다. 학생들은 문제 해결을 위해 다양한 조사 및 연구 활동을 진행하며, 자유로운 형식으로 연구 결과를 제시한다. 교사는 여기에서 조력자 및 학습의 촉진자 역할을 하게 된다. 문제중심수업모형에서의 사례를 살펴보자.[3)]

- 화성에 영구적인 식민지를 개발하고 설치하기 위해 190명의 학생들을 어떻게 보낼 수 있을까? 캘리포니아의 기술통신 센터의 학생들은 첫 비행동안 정복자들을 동반한 특수 마스터플랜을 연구하고 준비하였다. 비록 과학, 기계공학, 정치 등의 교과가 강조되었다 하더라도, 모든 교과 영역이 포함되었다.
- 북부 Ontario에서 Yucon의 Old Crow까지의 여행계획을 세우기 위해 우리는 무엇을 알아야 할까?

이러한 수업들은 구조화된 문제가 아니라 실제적 문제에 가깝다. 이러한 실제적 문제들은 학생들이 학습활동에 흥미를 가지고 몰입할 수 있도록 도와주며[4)], 전통적인 교과 중심 수업에 비교할 때 자기주도적인 학습을 진행하는 경향이 높다.[5)] 이는 학습에 있어서 정의적인 태도들과 깊이 관련이 되어 있다.

내러티브 교육과정은 이야기를 교육과정 조직의 중심에 놓는 교육과정이다. 내러티브 교육과정에서 다루는 삶의 맥락은 이미 존재하는 이야기 속에서 찾게 된다. 이 이야기는 역사적 이야기, 문학, 애니메이션, 웹툰 등 다양한 내러티브 속에서 찾을 수 있으며 개인적 차원에서부터 역사적이고 사회적인 차원에 이르기까지 다양한 맥락의 문제를 수업에 중심에 놓게 된다. Laurizen과

3) Drake, 위의 책, p 115~116.

4) Savoie, J. M. (1995). Problem-Based Learning in social studies: Results of Field Trial with Adolescents. Doctorial Dissertation, The University of New Brunswick.

5) Shepherd, N. G. (1998). The Probe Method : A Problem-Based Learning Model's Affect on CriticalThinking Skills of Fourth and Fifth Grade Social Studies Students. Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences, 59(3-A) : 0779.

Jeager는 내러티브 교육과정을 위한 맥락의 조건을 다음과 같이 설명한다.[6] 아래와 같은 조건 아래에 있다면 이야기들은 어떤 주제이든 교육과정 조직의 중심에 놓일 수 있다는 것이다.

- 이야기에 주목할 만한 주제가 있는가?
- 장면이 흥미롭거나 실제 있을 법한 것인가?
- 등장인물이 우리의 관심을 끄는가?
- 해결해야 될 딜레마나 갈등이 있는가?
- 행위는 독자들의 관심을 끄는가?
- 우리가 등장인물과 함께 해결책을 찾는데 참여할 수 있는가?

이러한 조건을 중심으로 한 내러티브 속에서 학생들은 탐구 문제를 찾아내고, 탐구활동을 거쳐 수업의 결과를 찾아내게 된다. 이 과정에서 다양한 학문들은 필요에 따라 경계 없이 탐구문제의 해결을 위해 동원된다. 학생들이 역사의 내러티브를 탐구하며 다양한 학습 경험을 가지는 것은 역사가가 되는 것과는 다르며 과학의 내용을 학습하는 것은 과학자를 만드는 것이 아니다. 그러나 학생들은 이야기 속의 문제 탐구를 통해 학습 결과를 얻게 된다. 이는 전통적으로 문자 문화 이전에는 이야기가 지식을 전승하고 교육하는 기능을 가지고 있었다는 사실과 관련지어 볼 때, 흥미로운 지점이기도 하다.

전통적인 교과중심 교육과정에서는 학문에 종사하기 위해서 학문의 도구, 과정, 담화 스타일, 조직을 이해할 필요가 있다. 각 학문 영역마다 질문을 제시하고 연구를 진행하며 결과를 제시하기에 이르기까지 특정한 형식이 있다. 그러나 초학문적 통합 교육과정에서 '학문'은 지식의 형식 그 자체가 아니라 세상에 대한 지식과 관점을 획득하는 방법이라고 정의된다.[7] 초학문적 통합 교육과정은 근본적으로 지식이란, 삶 속에서 자연스럽게 획득

6) Laurizen & Jeager, 강현석 외 역, 『내러티브 교육과정의 이론과 실제』, 2007/원저:1997, p 234.
7) Laurizen & Jeager, 앞의 책, pp 184~185.

되는 것이며, 모종의 지식의 형식인 '학문' 또는 '교과' 라는 번역된 형식으로서 얻어질 수 있는 것은 아니라는 아이디어에 기반하는 것이다.

이는 현대 사회에서의 지식이 만들어지고 전파되는 과정과 관계를 맺고 있다. Gibbons 등은 현대사회에서 지식 생성 양식이 변화하고 있음을 지적한다. 현대의 지식은 주로 인지적인 학문적 맥락 내에서 야기된 전통적 지식과는 달리, 좀 더 광범위하고 초학문적인 사회·경제적 맥락에서 창출된다는 것이다. 새로운 지식은 학문이 아닌 응용의 맥락에서 생성되며, 단일 학문의 지배를 받지 않고 여러 학문에 걸쳐지는 초학문적 특징을 지닌다.[8] 이는 지식을 구성하고 전달하는 매체가 책에서 영상-디지털 미디어로 변화하고 있는 상황과도 관계가 깊다. Marshall McLuhan은 Dewey의 진보주의적 교육이 전자시대의 도래와 관련이 깊다는 통찰을 제시한다. 그는 전통적인 교과 중심의 학교가 인쇄물에 대한 직접적인 부속물이었음을 지적하며, 교과 중심의 교육과정이란 인쇄문화의 산물에 다름없다고 주장한다.[9] 이러한 지적은 오늘날 융합교육의 중요성이 높아지며, 현장에서 자연스럽게 초학문적 통합 교육에 대한 요구와 실행이 이루어지고 있는 상황과 관련되어 있다고 볼 수 있다.

또한 그런 의미에서 미디어 리터러시 교육을 위한 교육과정의 모델을 초학문적 통합 교육과정에서 찾으려는 시도는 자연스럽다고 볼 수 있을 것이다. 미디어 리터러시는 하나의 학과목에 귀속된 지식이나 기능이 아니라, 학습자에게 요구되는 역량(competency)이다. 미디어 리터러시에서 강조하는 '비판적 분석과 평가', '창작과 제작', '미디어 기술 활용', '감상과 향유', '의미 이해와 전달', '책임있는 미디어 이용', '정보검색과 선택', '사회문화적 이해'[10] 등은 역량을 실현하기

8) 소경희, 「학교지식의 변화요구에 따른 대안적 교육과정 설계방향 탐색」, 『교육과정 연구』, 24(3), 2006 ,39-59. p 40.

9) McLuhann, 임상원 역, 『구텐베르크 은하계』,커뮤니케이션 북스, 2001, pp 284~287.

10) 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연·이현석(2015). 「미디어

위한 하위 수행 목표들로, 이 역시 특정한 교과에 귀속되는 것이 아니라 융합적인 교육을 통해 길러질 수 있는 행동들이다.

박유신은 학생들의 애니메이션 창작 수업에서 내러티브 형식이 가지는 효과를 연구한 논문에서 애니메이션 창작수업에서의 스토리텔링의 과정은 초학문적인 교육과정인데, 애니메이션에서 이야기성의 경험은 언어나 문자 중심의 텍스트보다 전 감각적으로 확대되며, 애니메이션을 만들기 위해서는 사물의 본질에 대한 탐구 경험과 시각적 표상을 위한 문화적 상징에 대한 이해와 적용을 위한 토론과정이 필요하다고 설명한 바 있다. 시각적 표현을 위한 조사활동은 역사, 문학, 대중문화, 시각문화 등 광범위한 분야에 걸쳐 이루어진다.[11] 애니메이션은 학생들에게 초학문적 교육과정에서의 유의미한 맥락을 제공하며, 이는 융합적인 수업으로 전개될 수 있다. 애니메이션, 웹툰, 영화 등 미디어 리터러시의 주요 관심사인 콘텐츠들은 '복합양식 텍스트(multimodal text)'[12]로서 인쇄 미디어를 기반으로 한 전통적인 교과 교육의 범위 내에서 다루기는 쉽지 않은 측면이 있다. 따라서 오늘날 미디어 리터러시를 위한 수업에서 융합교육을 강조하게 되는 것은 자연스러운 현상이라 할 수 있으며, 미디어 리터러시 교육을 위한 초학문적 통합 교육과정은 발전하는 미디어 환경에서 지식을 구성하는 가장 효과적인 교육과정 중의 하나가 될 수 있다.

Ⅲ. 웹툰 중심 융합 교육의 실제

본 연구에서 소개하고자 하는 사례는 교육 현장에서 실행된 미디어 리터러시 교육의 실제 사례이다. 서울 강동구의 한 중학교에서 Y교사가 3학년 국어 수업 및 동아리를 중심으로 1년간 진행한 이 수업에서 강풀 작가의 웹툰은 수업의 맥락으로 작용하였

문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」, 교육부(교육부 2015-12). p.69.

11) 박유신, 『애니메이션 창작교육에서 내러티브의 교육적 가치』, 중앙대학교 박사학위논문. 2012. pp.152~159.

12) Jewitt, C. & Kress, G.(2003). Multimodal Literacy. Peter Lang.

다. Y교사는 학생들이 관심을 가진 웹툰이 무엇인지 살펴보고, 이를 적극적으로 수업 내용으로 끌어들였다. Y교사는 해당 웹툰 작가에 대한 탐구 및 읽기와 독후 활동을 진행하였으며, 이러한 활동은 자연스럽게 작가 초청 및 전시회로 이어졌다. 이 수업은 중학교 3학년 국어교사가 자신의 수업 안으로 웹툰을 끌어들이면서 자연스러운 초학문적 통합 교육과정을 구성함으로써, 학생들에게 요구되는 학교 교육과정에 존재하는 다양한 교과의 성취기준들에 실질적으로 도달하도록 한 의미 있는 사례이다.

1. 수업의 배경과 시작

Y교사는 중학교 국어 교사로서 미디어 리터러시 교육에 관심을 갖고 관련 교사 연구회에 12년 이상 지속적으로 참여해 왔다. 이 수업 사례를 실행하기 이전까지 Y교사는 주로 국어 수업 내에 포함된 미디어나 대중문화에 관심을 갖고 공부하면서 수업에 활용하였으나, 본격적으로 미디어 감상을 교과를 초월한 융합교육의 방식으로 시도해보지는 않았다. 그러나 최근 몇 년간 부쩍 국어 수업에 포함된 소설 창작 수업을 진행하면서 학생들이 스토리텔링에 어려움을 느끼고 있음에 주목하면서 새로운 수업의 필요성을 느끼게 되었다. 학생들과 대화를 나누는 과정에서 Y교사는 학생들이 이야깃거리는 가지고 있으나, 막상 소설을 어떻게 시작하고 어떤 식으로 글로 옮겨야 할지에 대해서는 어려워하고 있음을 발견했다. 이러한 상황이 반복되면서 Y교사는 학생들이 ‘소설’이 아니라 ‘스토리’에 대해 무엇을 알고 있는가에 관심을 갖는 것으로부터 시작하여 소설 쓰기 교육이 이루어지는 것이 중요하다고 여기게 되었다. 그리고 학생들의 이야기 창작을 위해 무엇을 도와주면 좋을지를 고민하는 과정에서 학생들의 일상과 학교의 생활을 관찰하게 되었다. 이 과정에서 Y교사는 학생들의 글쓰기에서 상업적 영화 스토리의 재생산 경향을 발견하게 되었고, 학생들이 일상생활 속에서 가장 친숙하게 느끼는 스토리텔링 미디어가 웹툰임을 알게 되었다. 또한 Y교사는 학생들이 자신과 수업을 시작하기 전인 2학년의 도덕 수업을 통해 강풀의 <26년>을

모두 읽었다는 것도 알게 되었다. 이와 같이 학생들의 학교 밖 삶과 학교 수업에서 웹툰을 접한 경험에 대해 파악한 후, Y교사는 웹툰 읽기를 해당년도의 독서활동의 주제로 삼기로 결정하고 자신이 맡은 국어 수업과 창의적 체험 활동(동아리)에 적용할 일련의 교육과정을 계획하였다.

2. 국어 수업에서의 웹툰 감상하기와 독후활동

Y교사가 담당한 수업은 국어교과와 도서반 동아리 활동이었다. 국어 수업의 경우 1주일의 4시간 중 3시간은 국어 교과서를 재구성하여 수업을 하고, 나머지 1시간을 독서활동으로 할당하는 과감한 교육과정 재구성을 시도하여, 독서활동 시간에 학생들의 웹툰 읽기 수업을 진행하였다. 학생들의 관심사가 주로 강풀작가에게 집중되었으므로, 강풀작가의 웹툰인 <그대를 사랑합니다>, <순정만화>, <26년>, <이웃사람>, <아파트>를 읽었다. 이 과정을 통해 학생들이 강풀 작품에 쉽게 몰입하는 이유는 삶 속의 이야기가 있기 때문이라는 결론을 얻었다. 작품을 읽은 후에는 '인상 깊은 장면 골라 그리기' '따라 그리기' (또는 '말풍선이나 장면을 변형해 그리기), '작가에게 편지쓰기', '작가 캐리커처 그리기' 등의 독후활동을 진행하였다. 독후활동에서 학생들은 감상한 작품을 재구성하여 새로운 창작활동을 진행하였다. 학생들이 제작한 작품에서는 학생들이 자신의 감상 맥락에 따라 작품을 재구성한 다양한 사례를 살펴볼 수 있다. 이는 후에 전시를 통해 공유되면서, 학생들이 서로의 다른 감상 내용에 대해 이야기를 나누고 평가할 수 있는 기회가 되었다.

Y교사는 웹툰 감상과 더불어 사진 재구성하여 이야기 붙이기 활동 등을 통해, 학생들이 이미지를 연결하여 이야기를 쓰는 활동을 진행할 수 있도록 도왔다. 이는 웹툰 감상과 연계되어 학생들이 자연스럽게 글감을 이야기로 구성하는 과정에 대한 학습으로 이어졌다. 학생들은 웹툰의 감상 경험을 떠올려 예전보다 수월하게 글쓰기 활동을 진행할 수 있었다.

3. 동아리 수업에서의 웹툰 프로젝트 진행

가. 프로젝트 기획

Y교사는 '도서반' 동아리 활동에서는 좀 더 심화된 프로젝트를 진행할 수 있었다. Y교사는 학생들과 함께 '웹툰 프로젝트'를 동아리 활동의 주제로 정하고, 이 활동의 의미에 대해 이야기한 후, 작가와 작품을 이해하기 위해 할 수 있는 활동들과 가볼 수 있는 장소들에 대해 소개하였다. 학생들은 어떤 작가와 작품을 읽을 것인지 등에 대해 결정하고, 작가와 관련된 장소의 방문과 작가 초청 행사 진행 등을 결정하였다. 이 프로젝트 수업을 위해 학생들은 장소 조사팀, 문서 및 영상 촬영팀, 제작팀, 디자인 팀, 인터뷰 팀 등으로 역할을 분담하였다. 이 모든 과정은 학생들의 주도 하에 이루어졌다.

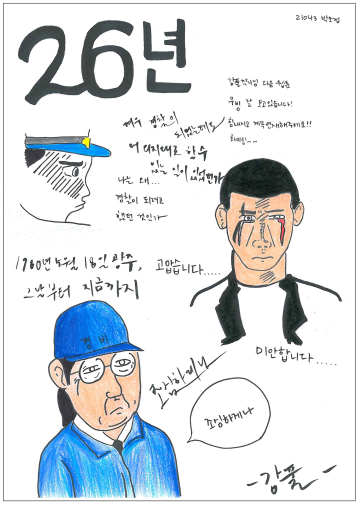

그림 1 <26년>에 대한 독후 활동

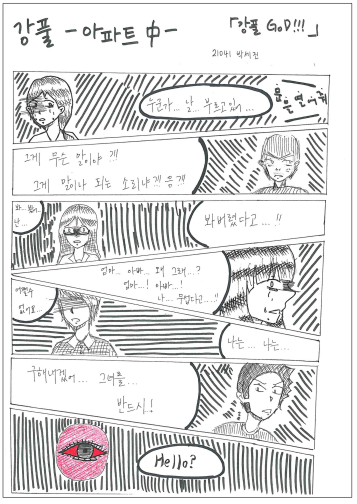

그림 2 <아파트>에 대한 독후 활동

나. 견학 및 체험활동

동아리 학생들은 작가 및 작품 탐구를 위한 교실 내에서의 독

후활동 뿐 아니라 견학을 실시하였다. 학생들은 만화의 거리 ‘재미로’를 견학하여 만화의 거리 ‘재미로’를 견학하여, 건물의 벽면이나 입체 조형물을 통해 한국의 대표적 만화 전시물을 감상하고 행사에 참여하였다. 학생들은 ‘도깨비 축’, ‘코스프레 콘테스트’, ‘프리마켓’, ‘만화해외교류전’ 등 만화 공원 행사에 참여할 수 있었다. 두 번째 견학에서는 학교가 위치한 지역사회에 위치한 ‘강풀 만화거리’를 방문하였는데, 이곳은 탐구 주제인 작가의 작품을 공공미술로 재구성한 마을로서, 이는 작가에 대한 탐구 뿐 아니라 우리 마을의 정체성을 배우는 계기가 되었다. 또한 서울애니메이션센터 및 한국만화박물관 내 체험교실 방문을 통해 만화, 웹툰, 애니메이션을 직접 체험하고 제작해 보면서 웹툰 제작 기술 및 만화 구성에 대해 의견을 교환하였다. 학생들은 견학 후에 가장 인상 깊었던 점, 가장 즐겁고 감동적이었던 작품, 만화(웹툰)에 관하여 새롭게 알게 된 점, 더 가보고 싶은 장소, 실제 만나보고 싶은 작가 등을 보고서로 작성하여 발표하고 의견을 교환하였다.

그림 3 학생들이 방문한 강동구 ‘만화의 거리’

다. 웹툰(만화) 창작수업 및 전시회 기획

학생들은 자신의 삶의 의미 있는 경험이나 사회적 문제에 대한 내용을 만화(웹툰)로 그려보기로 하였다. 이는 강풀의 작품의 주제와 관련된 것이었으며, 학생들의 주요 관심사이기도 했다. 학생들은 자신의 작품을 온라인 및 오프라인에 동시에 게시하였으며, 서로의 작품에 감상을 적어 독자 및 작가와 소통하는 경험을

그림 4 도서반의 전시

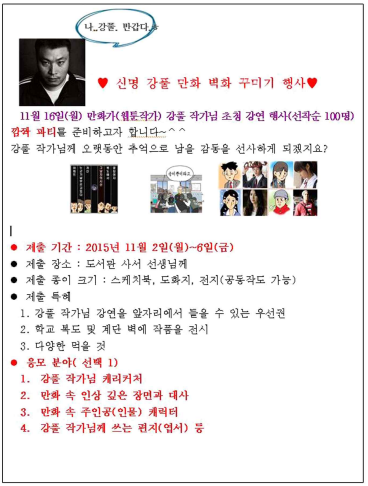

그림 5 도서반이 작성한
작가와의 만남 안내문

하였다. 여기에 이어 교사는 학교 독서교육 행사인 '작가와의 만남' 초청 강연 행사와 함께 개최될 만화(웹툰) 전시회에 대하여 학생들에게 안내하고, 학생들은 전시를 위한 제목, 주제, 공간, 컨셉 등에 대한 다양한 아이디어와 의견을 발표하였다. 이 전시를 위해 학생들은 모둠별로 역할을 분담하고, 전시회 준비에 대한 구체적인 의견을 세웠다. 학생들은 또한 작가와의 대화의 준비를 위한 전 과정을 담당하여 프로그램의 구성, 내용, 준비에 이르기까지 세부적인 내용을 준비하였다.

4. 작가와의 만남

이 프로젝트의 중심이 된 작가인 강풀은 이 학교가 위치한 서울 강동구의 지역사회 주민으로서 정체성이 강하며, 지역 예술가로서 다양한 활동을 진행해 왔다. 강동구의 강풀 만화의 거리는 지역의 관광 명소이기도 하며, 길고양이 급식소 설치 등은 강풀이 주도적으로 진행하여 성공적인 지역 사업의 사례로 자리잡기

도 하였다. 우연히 강풀의 친척 중 한 사람이 이 학교의 학생이기도 하여, 이 학교의 학생들 사이에는 강풀 작가에 대한 관심이 매우 높은 편이었는데, 이러한 관심은 Y교사가 주도한 작가 프로젝트를 통해 심화되었다.

Y교사는 수업의 진행 과정 동안 수업의 과정을 담은 사진 및 수업 결과물 등을 작가에게 보내었는데, 작가가 이에 대해 적극적으로 피드백을 주면서 교사와 작가와의 꾸준한 소통이 이루어졌다. 교사는 이에 힘입어 학생들을 위한 작가와의 만남을 추진하였다. 학생들의 준비 과정을 통해 2015년 11월 16일 학교 강당에서 '만화가 우리 삶에 필요한 이유: 스토리텔러, 강풀을 만나다' 라는 제목으로 강연이 추진되었다. 이 강연은 동아리 학생뿐 아니라 수업을 들은 중학교 3학년 학생들 역시 희망에 따라 참여할 수 있도록 하였고 수업을 듣지 않은 친구도 초대할 수 있게 하였다.

Y교사는 학생들을 대상으로 작가에게 전하는 질문을 받아서 강연을 준비하였다. 동아리 학생들은 강연에 대한 제반 준비 및 전시회와 사인회를 준비하였다. 강연은 학교의 적극적인 후원 속에 진행되었으며, 행사 장소인 강당이 가득 차 자리에 앉지 못 하고 서서 참가하는 학생들이 있을 정도로 예상보다 많은 학생들이 참여하는 등 큰 관심과 호응 속에 진행되었다. 작가는 작품에 대한 소개 및 웹툰 스토리텔링에 대한 강연을 진행하였는데, 학생들은 강의에 몰입하였으며, 작가에 대한 준비된 질문 이외에도 다양한

그림 7 작가의 강연

그림 8 작가와 학생의 대화

질의·응답이 이루어지는 등 성공적으로 마무리되었다. 작가는 마지막으로 학생들의 전시 등을 관람하였으며 학생들과의 자유로운 대화 시간을 가졌다.

5. 프로젝트의 마무리

프로젝트의 마무리는 국어수업과 동아리 각각의 맥락에 따라 다르게 진행되었다. 동아리의 경우 이 프로젝트는 작가와의 만남 행사에서 중요하게 제기된 '책임 있는 미디어 독자 되기'를 주제로 하여, 직접 만화가의 홈페이지를 방문하여 댓글을 남기고, 웹툰 밑에 달린 다른 사람의 댓글을 보면서 웹툰의 댓글과 인터넷 윤리에 대한 토론을 진행하는 수업으로 마무리되었다. 이는 독자로서 미디어를 책임 있게 이용한다는 것의 의미를 정리하는 활동이었다. 마지막으로 학생들은 '도서반의 신나는 만화(웹툰) 여행' 프로젝트에 대한 후기를 서로 나누면서 그간의 활동을 평가하였다.

일반 국어수업은 작가와의 강연에 의어 소설 창작 프로젝트로 마무리되었다. 학생들은 웹툰을 통해 배운 스토리텔링의 경험을 토대로 소설을 쓰고 표지 및 삽화를 그리며, 책 제본 및 형태 꾸미기, 소설 돌려 읽고 서평쓰기, 문학상 개최 등으로 마무리되었다. 소설 창작 프로젝트 자체는 웹툰과 무관하지만, 학생들이 웹툰 읽기를 통해서 스토리텔링 방법 및 소재의 도움을 얻고 동기유발을 할 수 있었다는 점에서 이 프로젝트가 시작된 교사의 최초 문제의식과 관련하여 웹툰 수업과 밀접하게 연결된 의미 있는 수업 경험이 되었다고 평가할 수 있다.

Ⅳ. 연구 결과 및 논의

본 연구에서 살펴본 중학교의 웹툰 프로젝트는 웹툰이라는 예술 장르가 중심이 되고, 그 중에서도 작가 중심의 탐구가 중심이 된 독특한 유형의 융합수업이라고 볼 수 있다. 이 수업의 의미를

살펴보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

1. 웹툰 작가 탐구를 중심으로 한 초학문적 통합 교육과정

이 수업은 강풀이라는 작가에 대한 탐구를 중심으로 이루어진 초학문적 통합 교육과정이라고 볼 수 있다. 기존의 문학 및 미술 등에서 이루어지는 작가 탐구와 차별성을 이루는 점은, 웹툰 자체가 학생들의 문화와 관심의 중심에 있는 주제였다는 점이다. 학생들은 웹툰을 탐구하고, 다시 그 안에서 스타성을 지닌 작가를 주제로 선정하였으며 그 작가의 작품을 감상하는 활동을 통해 다시 내러티브적 학습경험을 가지게 되는 세 겹의 독특한 층위를 가졌다고 볼 수 있다. 이는 대중문화이며 스토리텔링 미디어인 애니메이션이나 뮤직 비디오, 게임 등에서도 마찬가지로 일어날 수 있는 초학문적 과정이라고 볼 수 있을 것이다. 학생들은 '웹툰'이라는 장르 자체에 관심을 가지고 접근하며, 장르와 관련된 읽기와 쓰기를 경험하고 그 형식에 대해 이해할 수 있다. 또한 그 안에는 인기 작가라는 예술가/스타 시스템이 있기 때문에 작가에 대한 전반적인 탐구과정을 진행하게 된다. 작가에 대한 탐구에서 학생들은 작가의 일련의 작품 목록을 통해 작가론적 수업을 진행하게 되며, 작가가 지역사회가 맺고 있는 관계를 탐구하기도 했다. 작가와의 만남 프로젝트는 그 자체가 초학문적이고 문제해결적인 과정이었으며, 학생들은 웹툰 작가의 작업과 진로에 대해 이해할 수 있었다. 마지막으로 학생들은 작품에 대한 탐구와 독후활동을 통해 미술, 국어, 사회, 도덕 등에 두루 걸친 수업을 진행하였다. 이 수업은 전반적으로 국어수업 및 동아리에서 이루어졌지만 실제로 이루어진 활동은 특정 교과내의 수업이라고 보기 어렵다. 이는 내러티브 교육과정의 특성이기도 하다.

본 사례에서 살펴볼 수 있는 웹툰 작가 탐구를 중심으로 한 교육과정은 언뜻 보기에 비구조화된 것처럼 보이지만 Drake가 밝혔듯, 초학문적 교육과정에서 주어지는 문제들은 복잡하기도 하고 비구조화되어 있기도 하다. 이는 사실상 삶 속의 문제의 특징

이다. 이 사례에서 '지역사회와 관련이 깊으며 학생에게 인기가 있는 웹툰 작가' 라는 주제는 학생들이 몰입할 수 있는 성공적인 실생활 맥락을 제공하였다고 볼 수 있을 것이다. 따라서 학생들은 앞서 언급한 세 개의 층을 중심으로 이동하며 국어, 미술, 사회, 진로, 지역사회에 대한 관심, 영상제작, 윤리 등 다양한 교과의 내용들을 자연스럽게 학습 경험으로 이끌어 낼 수 있었던 것이다.

2, 학교 안과 밖의 공간을 넘나드는 작품 학생 참여 중심 학습 공간의 형성

일반적으로 학교 교육에 있어서 교육 공간은 교실로 간주되어 왔다. 교실, 그리고 학교 안 공간은 전통적인 교과교육에서 중요한 학습의 공간이며, 교육과정 구성에 있어서 학생들은 학교 공간을 중심으로 학습하는 것이 기대된다. 그러나 학습이 실생활 맥락에서 이루어질 때, 학습의 공간은 확대될 수 있다. 최근에는 '학교 밖 문식 활동(out-of-school literacy practices)' 에 대한 연구들이 이루어지면서, 전통적인 학교 교실만이 아니라 가정, 지역사회, 인터넷과 휴대전화 등의 미디어가 학생들의 삶 속에서 의미 있는 문식 활동이 일어나도록 지원하는 학습 공간이 되고 있음에 주목하고 있다.[13] 또한 교실 안에 갇힌 학습이 아니라 '삶과 긴밀히 연계된 학습(connected learning)' [14] 에 대한 관심이 높아지면서, 다양한 디지털 미디어는 지식과 문화를 생산하는 도구일뿐 아니라, 서로 다른 세대와 문화에 속한 사람들이 공통된 목표와 관심을 함께 탐구할 수 있는 기회를 마련하는 유용한 도구로서 주목받고 있다.

---

13) 정현선 · 정혜승 · 김정자 · 민병곤 · 손원숙(2014). 「초등학생의 매체 문식 활동 조사 연구」. 『독서연구』 33. pp.127-170.

14) Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor,J., Sefton-Green, J., Watkins, S.C., Connected Learning: An Agenda for Research and Design. Irvine, CA.: Digital Media and Learning Research Hub. 2013.

이런 관점에서 볼 때 온라인과 오프라인을 넘나드는 학습 공간의 확장은 이 프로젝트에서 가장 눈에 띄는 부분 중 하나이다. 학생들은 학교 공간 안에서도 도서관, 강당, 복도, 교실을 오가면서 학습 활동을 진행하였으며, 또한 이는 학교 밖으로 연결되어 전시장과 박물관, 체험 센터, 지역사회의 만화거리 등 다양한 공간으로 학습의 장이 확장되었다. 학교 밖 공간들은 일회적인 '체험활동' 의 장이 아니라, 실질적인 학습의 장이 되어 학생들이 주제에 대한 조사 및 탐구활동을 진행할 수 있도록 도왔다. 또한 학습 공간의 확장은 온라인과 오프라인을 넘나들게 된다. 수업의 주제인 웹툰은 도서의 형태로 제공되었지만, 학생들은 온라인을 통해 작품을 감상하기도 하였으며, 인터넷 만화 포탈과 작가의 홈페이지 등에 달린 댓글란 등은 학생들이 학습을 진행하는 또 다른 공간이 되었다.

이러한 자유로운 학습 공간의 활용은 미디어 리터러시 교수·학습 활동의 특성인 동시에 초학문적 교육과정의 특성으로 보인다. 인쇄된 책을 중심으로 한 교수학습과정의 경우 교과용 도서 내에 수록된 교수·학습 활동에 초점을 맞추게 되며, 교사가 중심이 되는 교실은 학습의 중심이 된다. 그러나 수업의 중심이 학생에게 이동하게 되며, 학생들이 초학문적으로 교육과정을 진행하게 될 경우 학습 공간은 학생의 관심사 및 주제 탐구가 가능한 장으로 자유롭게 이동할 수 있는 것이다. 또한 웹툰이나 애니메이션 등 미디어 기반의 주제가 중심이 될 경우, 온라인 공간은 중요한 학습의 장이 되는 것을 알 수 있었다. 이는 점차 범교과적이며 융합적인 수업의 비중이 높아지는 현재 시점에 교육의 장에 대한 숙고가 필요하다는 필요성을 알려주는 연구 결과이다.

3. 학생의 삶과 문화예술을 연결하는 교육

문화예술교육에서는 학생의 삶과 문화예술 간의 연결고리를 강조한다. 문화와 예술은 나와 다른 사람의 삶을 반영하며, 우리는 문화와 예술을 통해 타인과 소통하고 나와 다른 사람, 다른 문화

를 이해한다.

이 수업의 시작은 교사가 학생들의 글쓰기를 돕기 위한 하나의 아이디어로서 시작되었다. 글쓰기는 학생들의 삶을 반영하는 중요한 활동이지만, 이 수업 이전, 학생들은 글쓰기란 자신의 삶과 생각을 반영한 창작활동이라는 데에 공감하지 못하였으며, 이로 인해 글쓰기의 어려움이 발생하였던 것으로 보인다. 이러한 문제를 해결하기 위해 교사가 웹툰을 수업의 주제로 끌어들인 것은 흥미로운 부분이다. 현재 한국에서 웹툰은 작가의 삶과 생각을 반영하는 가장 친밀하고 사적인 매체 중의 하나이기 때문이다. 또한 수업의 주제였던 강풀 작가의 경우 한국의 현대사와 지역사회의 문화를 적극적으로 작품 속에 반영하였으며, 이것이 학생이 살아가고 있는 시공간과 매우 밀접하게 연결되어 있었다는 점에서 본 수업은 문화예술교육의 관점에서 매우 성공적이었다고 볼 수 있을 것이다.

학생들은 강풀 작품의 감상을 통해 한국 현대사회에 대해 이해할 수 있었고, 작품에 담겨 있는 다양한 삶의 모습에 대해 공감할 수 있었다. 작품의 감상을 통해 일어난 스토리텔링과 삶에 대한 이해는 이후 학생들의 소설 창작과정으로 연계되어 창작의 질을 높이게 된다. 문화예술교육적 관점에서의 이러한 효과는 작품의 배경이 학생들이 살아가고 있는 지역사회였기에 더욱 높았다고 볼 수 있다. 작품 안에 담긴 삶의 이해 뿐 아니라 문화예술과 삶의 관계는 작품 밖으로 확장이 된다. 지역사회에 조성된 작가의 거리나, 작가와 지역사회가 맺고 있는 관계, 그리고 작가와의 대화 등의 일련의 활동들은 학생들이 작가에 대해 이해할 뿐 아니라 예술이 사회와 맺고 있는 다양한 관계를 학생들이 이해할 수 있는 주요한 학습경험이 되었다. 학생들은 자신들의 문화의 중심에 있는 웹툰을 감상하고, 이미지와 문자, 온라인 공간과 지역사회의 공간을 오가며 독자와 작가의 경계를 가로지르며 문화와 예술을 깊이 있게 이해하고, 이를 통해 삶을 이해할 수 있었다. 이는 문화예술교육에서 추구하는 궁극적인 목표이다.

4. 학생 독자의 목소리를 매개하고 중재하여 교육과정을 구성한 교사의 역할

이 수업 사례에서 가장 중요한 것은 교육과정 구성에서의 교사의 역할일 것이다. 이 프로젝트의 시작은 교사의 세심한 학습 대상의 탐색에서 시작되었다. 교사는 스토리텔링에서 어려움을 느끼는 원인을 쓰기 자체의 어려움에서 발견하고 해결책을 학생문화의 스토리텔링 미디어인 웹툰에서 찾았다. 교사는 학생이 프로젝트를 구성하고 진행하는 과정에서 매개자가 되고 진행을 돕는 조력자가 되었다. 정해진 틀에 맞추어진 지식의 형식을 그대로 전달하는 교육이 아니기에 초학문적 교육과정에 기반한 융합교육에서 교육과정을 기획하고 진행하는 교사의 역량은 매우 중요하다. Drake는 과거의 교육에서 교사는 강의를 수행하였고 여기에는 교사는 전문가이며, 학생은 '텅 빈 석관' 이며 수동적인 학습자라는 가정이 있었지만, 새로운 교육에서 학생은 능동적인 학습자이며, 여기에는 학생은 활동적으로 참여함으로서 학습한다는 가정이 있다고 본다.[15]

이 사례에서 교사는 학습의 촉진자이자 조력자일 뿐 아니라 학생의 목소리를 재구성하여 교육과정으로 구성하는 매개자의 역할을 하였다고 볼 수 있다. 이는 학생 참여가 점차 강조되는 미래의 교육에서 교육과정 구성의 주체로서 교사의 역할에 대해 시사하는 바가 있다. 교육과정 설계를 위한 모형과 이론은 각 시대가 요청하는 교육철학과 밀접하게 관련되어 발전해 왔다 그리고 진보적 교육 철학에 기반한 교육과정 이론일수록 교사는 교육과정 설계의 중요한 주체로 인식되어 왔다.[16] 그러나 교수·학습활동이 교과를 초월하고 학교 밖으로 학습의 장을 확장해 나갈 때에 교육과정 설계에서 교사는 어떤 역할을 할 것인가에 대한 실제적인 사례 연구는 거의 이루어지지 않고 있다. 이 사례는 교육과정

15) Drake, 앞의 책, p 21.
16) 박유신, 「문화예술교육을 위한 교사차원 교육과정 개발과정 연구-만화 애니메이션 과목을 중심으로」, 『만화 애니메이션 연구』, 43호, 2016.

설계 과정에서 교사가 더욱 학습자의 삶과 교육적 요청에 관심을 기울이고 교육과정 설계에서 진행에 이르기 까지 매개자이자 촉진자 역할을 하는 것이 중요하다는 것을 실제적으로 보여주었다는 점에서 의미가 있다. 본 수업은 웹툰을 중심으로 진행되었지만 교사의 역할은 미디어 리터러시 및 융합교육에서 교과 및 교육과정에 대한 이해와 학습자 파악, 수업과정에서 매개자로서의 역할 등 여러 측면에서 모범적인 사례라고 볼 수 있을 것이다.

Ⅴ. 결론

현재 웹툰은 청소년 문화에서 가장 인기 있는 장르이며, 웹툰 작가는 두터운 팬덤을 형성하고 있지만, 이를 적극적으로 수업의 주제로 끌어들인다는 아이디어는 아직은 낯설다. 특히 국가교육과정 밖의 만화·애니메이션 예술강사수업이 아닌 학교 교육과정 안에서 수행된 교육활동으로서는 더욱 그러하다고 볼 수 있다. 그러나 오늘날의 교육은 점점 더 학생의 실생활 맥락에서 탐구 주제를 찾으며, 학생의 자발적인 학습 활동을 통해 다양한 교과에서 요구하는 학습 목표를 자연스럽게 달성하는 융합 교육과정을 강조하는 만큼, 학생의 생활과 밀접하며 학생의 관심 중심에 있는 웹툰은 교육 내용으로써 더욱 심화된 연구가 이루어져야 할 장르일 것이다. 특히 웹툰은 스마트 미디어를 기반으로 한 가장 대중적인 장르로써, 미디어 리터러시 교육을 위한 주제로서도 여러 모로 주목할 만하다.

본 연구에서는 웹툰과 웹툰 작가를 교육과정의 중심으로 설정하여 중학교에서 진행된 프로젝트 수업의 사례를 중심으로 현재 중요한 교육 담론인 초학문적 교육과정과 미디어 리터러시 수업, 문화예술교육 등이 자연스럽게 이루어지는 과정을 살펴보았다. 수업에서 교사는 학생들의 관심과 교육적 필요, 지역사회의 요건 등을 반영하여 수업의 주제를 설정하고 교육과정을 구성하였으며, 교과 수업과 동아리 수업을 중심으로 다양한 교과를 초월하는 초학문적 교육과정이 실행되었다. 학생들은 학교 밖과 학교

안을 오가며 수업을 진행하였으며, 이는 학생의 삶과 문화예술을 연결하고 학생이 자신의 목소리로 예술을 통해 소통할 수 있도록 도움이 되는 학습 경험이 되었다. 학생들은 일련의 교수학습과정에서 자기주도적으로 학습을 진행하였으며, 이 과정에서 학생들은 자연스럽게 다양한 과목의 성취기준을 효과적으로 달성하였다고 볼 수 있다.

이 수업 사례는 특히 중학교의 교과수업을 중심으로 진행되었다는 점에서 앞으로의 융합 교육과정이 교과 수업 안에서 어떻게 실현될 수 있는가에 대한 하나의 가능성을 보여주었다고 할 수 있다. 현재 진보적인 교육 개혁에 대한 움직임들은 적극적으로 융합교육과정을 도입할 것을 제안하고 있으나, 현실적으로 교과 간의 구분이 명확한 중학교에서 이에 대한 실천이 어렵다는 현장의 목소리가 높다. 그러나 이 수업에서 교사는 국어교육에서 읽기와 쓰기의 외연을 확장하고, 교과 수업과 동아리 수업을 연결하며, 타 교과 교사 및 전 학년 수업과 연계함으로써 자연스럽게 융합교육과정을 이끌어냈다는 점에서 큰 의미가 있다. 이는 교육과정이 학생 중심으로 설계되고 교사가 촉진자 및 매개자의 역할을 수행하게 될 경우, 교과 간의 경계가 보다 느슨해져 초학문적 통합 교육과정이 실행될 수 있음을 보여준다.

또한, 이 수업이 '지역사회를 중심으로 활발하게 활동하는 작가' 라는 특수한 조건하에서 이루어졌다는 점은 일견 본 수업 사례를 일반화함에 있어서 한계라고도 볼 수 있으나, 오히려 그 반대로, 예술가들이 지역사회를 중심으로 어떻게 사회에 참여하며, 기여할 수 있는가라는 사회참여예술 및 문화예술교육적 차원에서의 중요한 사례라고 볼 수 있을 것이다. 지역을 기반으로 활동하는 예술가가 작품과 배경이 되는 지역 사회, 그리고 교육과정에 참여하는 본 사례는 매우 바람직하며, 예술강사의 수업 진행 중심의 소극적인 문화예술교육을 넘어, 문화예술교육의 방향이 어떠한 방향으로 진행되어야 할 것인가라는 방향을 보여주는 바람직한 한국적 사례라고 볼 수 있을 것이다.

미디어 리터러시 교육과 융합교육은 오늘날 교육의 중요한 화

두이며, 이를 실천하기 위한 다양한 이론적 정책적 연구가 진행되고 있다. 그러나 본 연구에서 살펴본 사례들은 이러한 교육적 실천들이 교육현장에서 자연스럽게 일어나고 있으며, 이는 시대적 흐름이라는 것을 알 수 있었다. 이러한 사례들을 수집하고 연구하여 이론적으로 일반화 시키고 더욱 효과적인 교수학습활동을 개발하는 심화된 후속연구들이 지속적으로 이루어져야 할 것으로 생각된다.

참고문헌

박유신, 『애니메이션 창작교육에서 내러티브의 교육적 가치』, 중앙대학교 박사학위논문. 2012.

박유신, 「문화예술교육을 위한 교사차원 교육과정 개발과정 연구-만화애니메이션 과목을 중심으로」, 『만화 애니메이션 연구』, 43호, 2016. 387-433,

소경희, 「학교지식의 변화요구에 따른 대안적 교육과정 설계방향 탐색」, 『교육과정 연구』, 24.3 2006 ,39-59.

이상은, 소경희, 「각국의 교육과정 문서에 제시된 범교과적 교육과정(Cross-Curricula) 접근 방식 분석: 영국, 호주, 캐나다, 한국을 중심으로」, 『교육과정연구』, 2008, 26.1: 59-79.

정현선·정혜승·김정자·민병곤·손원숙, 「초등학생의 매체 문식 활동 조사 연구」. 『독서연구』, 2014, 33:127-170.

정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연·이현석(2015). 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」, 교육부(교육부 2015-12).

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

Laurizen & Jeager, 강현석 외 역, 『내러티브 교육과정의 이론과 실제』, 2007/원저:1997.

McLuhan, M, 임상원 역, 『구텐베르크 은하계』, 커뮤니케이션북스, 2003/원저: 1962.

Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H., Schwartzman, S., Scott, P.,

&Trow, M. (1994). The new production of knowledge: The dynamics of science and research in contemporary societies. Sage.

Hirst, P. H. (1965). Liberal education and the nature of knowledge. Philosophical analysis and education, 2, 113-40.

Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor,J., Sefton-Green, J., Watkins, S.C.(2013). Connected Learning: An Agenda for Research and Design. Irvine, CA.: Digital Media and Learning Research Hub.

Jewitt, C. & Kress, G.(2003). Multimodal Literacy. Peter Lang.

Savoie, J. M. (1995). Problem-Based Learning in social studies: Results of Field Trial with Adolescents. Doctorial Dissertation, The University of New Brunswick.

Shepherd, N. G. (1998). The Probe Method : A Problem-Based Learning Model's Affect on CriticalThinking Skills of Fourth and Fifth Grade Social Studies Students. Dissertation Abstracts International Section A: Humanities and Social Sciences, 59(3-A) : 0779.

ABSTRACT

Imagining through webtoon:
Webtoon-focused convergence education project in middle school

Park,Yoo-shin, Yim, Se-hee & Jeong, Hyeon-Seon

The changes in media environments have impacted on the ways in which knowledges are formed and transmitted and therefore the relevance of the traditional school subjects have been increasingly questioned. In this context, the discourses of the reformation of the 21st century schooling have focused on convergence education and media literacy education. Therefore, it is worth paying attention to the fact that the practices of transdisciplinary integrated curriculum focusing on digital media content are grown voluntarily in schools.

This research is a case study of a convergence educational project that was initiated by a middle school teacher who designed and implemented a unique program of the transdisciplinary class of Korean focusing on reading webtoons with the linked program of a 'Book Club Activity' that was a part of 'Creative Experiential Activitites'. Based on the analysis of the documents, participatory observation of a main event and the interview with the teacher, this article discusses how the webtoon-focused convergence education project might have achieved meaningful connections between a subject-focused learning and a creative experiences-focused learning; between in and out of school learning spaces; between the real and imaginative worlds; and between the boundaries of the popular culture and the arts.

The main finding of the research can be summarized as follows: Firstly, webtoon as the subject of the study can be an effective medium of transdisciplinary integrated curriculum. Secondly, the convergence project based on webtoons can create meaningful learning spaces in and out of school environments in terms of creating more learner-participatory learning culture as well as connecting students' everyday lives, popular arts and their learning about culture. Another important finding of this research is the rediscovery of the teacher's role in terms of mediating the voices of students as readers in the process of constructing and implementing the integrated curriculum.

Key words: webtoon, convergence education, Korean education, arts education, transdisciplinary integrated curriculum, learner participation

박유신
서울석관초등학교 교사
(02783) 서울특별시 성북구 돌곶이로22길 21
TEL: 02 959 1391
Email: hoogh@naver.com

정현선
경인교육대학교 국어교육과 교수
(13910) 경기도 안양시 만안구 삼막로 155
TEL: 031-470-6217
Email: hyeonseon@gin.ac.kr

임세희
서울 잠실중학교 국어교사
[05504]서울 송파구 올림픽로35길 130 (신천동, 잠실중학교)
대표전화) 02-420-8051 팩스) 02-421-9055
yim2658@naver.com

논문투고일 : 2016.11.01.
심사종료일 : 2016.12.01.
게재확정일 : 2016.12.01.