

호주 국가교육과정 예술과목 'Media Art' 에 나타난 미디어 리터러시 교육

- I. 서론
 - II. 공교육에서의 미디어 리터러시 교육과정
 - III. ACARA의 Media Art 교육과정의 구성
 - IV. ACARA의 Media Art 교육의 시사점
 - V. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

박유신

초 록

이 논문은 호주의 국가교육과정 ACARA의 예술교육과정인 미디어 아트 과목의 구성 및 그 내용을 살펴보고, 한국의 교육과정에 주는 시사점을 논의한다. 미디어 아트과목에서 다루는 미디어는 TV, 영화, 비디오, 신문, 라디오, 비디오 게임, 인터넷 및 모바일 미디어 등을 포괄하는 복합양식적 미디어 전반과 그 콘텐츠이다. ACARA에 나타난 미디어 아트 교육과정의 목표는 일반적으로 다양한 목적과 청중을 대상으로 한 의사소통 기술의 창조적 사용, 지식, 이해, 기술을 발전시키는 데에 있다. 미디어 아트 과목을 통해 학생 개인과 공동체는 자신들을 둘러싼 풍부한 문화와 실제적 의사소통에 참여하고, 이를 실험하면서 언어, 기술, 제도, 청중, 재현의 5개 핵심개념에 대한 지식과 이해를 발전시키게 된다. 본 연구의 시사점은 다음과 같다. ACARA의 미디어 아트 교육과정은 독립적 예술교육과정으로 개발되어 호주 교육과정 내에서 특별히 중요성을 지니고 있음을 알 수 있다. ACARA의 미디어 아트 교육과정은 독립적인 교과로 구성되어 있으나, 그 실행에 있어서 다른 과목들과 긴밀하게 연계되어 지도되도록 교육과정상에서 제안되고 있다. 교육과정 구성상의 체계성과 정교함은 교사 차원의 교수 학습 설계 및 평가 측면에 있어서 매우 효과적으로 구성되어 있다. ACARA의 미디어 아트 교육과정은 미디어 리터러시 교육을 국가 및 주 차원에서 선도적으로 실행해 온 호주의 사례라는 점에서 한국 미디어 리터러시 교육과정 구성에 있어서 향후 많은 도움이 될 것으로 생각된다.

주제어: 미디어 리터러시, 미디어 아트, 호주 국가 교육과정, ACARA, 미디어 리터러시 교육과정

I. 서론

현대의 교육에서 미디어의 확장은 매우 중요한 이슈이다. 근대 이후의 교육은 서책, 즉 문자 및 언어 중심의 텍스트를 중심으로 이루어져 왔다. 그러나 오늘날의 교육은 서책 뿐 아니라 다양한 애니메이션 및 실사 영상을 포함한 디지털 미디어를 통해 이루어지며, 교육 내용에 있어서도 애니메이션, 영상, 방송, UCC 등 다양한 미디어 형식의 콘텐츠를 다루게 된다. 그러나 무엇보다도 중요한 것은, 교육 대상인 학생의 생활 경험을 구성하는 삶과 문화가 날이 갈수록 새로운 기술에 기반을 둔 미디어로 재편된다는 점이다. 현대의 인간은 컴퓨터와 스마트폰을 통하여 정보를 수집하고, 소통하며, 표현하고, 문화를 향유하는 일상생활을 영위한다. 문화예술 향유와 체험의 상당 부분은 모니터를 통하여 이루어지며, 1인 미디어 및 SNS 등을 경유하여 자신을 표현하는 일은 이제 미디어 리터러시 교육적 이상이 아닌 일상적인 문화라고 볼 수 있다. 지식과 정보는 책 뿐 아니라 디지털 미디어를 경유하여 다양한 영상, 방송 강연, 미디어를 경유한 뉴스, SNS등을 통한 발화 등에 의해 습득된다. 예술에서의 미디어 확장 또한 중요한 동시대적 양상이다. 현대의 예술가들은 미디어를 중요한 예술적 도구로 선택한다. 미술가들은 다양한 미디어를 적극적으로 활용하며, 애니메이션이나 영화 등은 현대의 중요한 예술 문화이다. 공연예술 및 음악예술에서도 미디어는 작품 표현 뿐 아니라 작품 감상의 장이다. 사실상 현대인의 삶의 많은 부분이 이제 미디어에 의존하고 있다고 볼 수 있을 것이다. 즉, 인간의 정보 습득, 지식 구성과 사회적 공동체의 삶, 문화예술의 표현과 향유, 의사소통 등을 바람직하게 영위하기 위해서 이제 미디어 리터러시는 필수적인 역량이 된 것이다.

핵심역량으로서의 미디어 리터러시의 강조는 국제적인 흐름이다. UNESCO나 OECD 등 대표적인 국제기구들은 21세기를 성공적으로 살아가기 위한 핵심역량으로 미디어 리터러시를 강조하고 있으며, 세계의 교육 선진국에서는 정책적으로 자국의 교육과정

에 미디어 리터러시에 대한 내용을 도입하고 있다. 한국의 경우 국가교육과정에서 직접적으로 미디어 리터러시를 언급하고 있지는 않으나, 국어, 미술, 사회, 도덕 등 각 교과에서 이와 관련된 내용을 성취기준 및 교수·학습 방법과 관련하여 명시하고 있으며, 최근에는 교육부 차원의 미디어 리터러시에 대한 정책연구를 실행하여 공교육에서 미디어 리터러시 교육이 적극적으로 이루어지기 위한 방법을 모색하고 있다. 향후 한국의 국가교육과정에서 미디어 리터러시는 더욱 강조될 것으로 예상되며, 이를 위해 미디어 리터러시를 국가교육과정 차원에서 실행하고 있는 해외 교육과정의 미디어 리터러시 관련 내용을 면밀히 연구하여 앞으로의 교육과정 개선에서 참고할 필요가 있을 것이다.

본 논문에서는, 호주의 국가교육과정인 ACARA(Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority)의 예술교육과정인 'Media Art' 과목의 교육과정을 살펴보고자 한다. 호주의 국가교육과정은 일곱 개의 핵심 역량에 '리터러시' 를 포함하고 있는데, 리터러시 역량이 직접적으로 다루어지는 과목은 국어(English) 및 미디어 아트(Media Art)이다. 국어과에서 다루어지고 있는 미디어 리터러시가 텍스트 구조와 조직, 미디어 텍스트의 읽고 쓰기를 강조하고 있다면, 미디어 아트 교육과정의 목표는 다양한 목적과 청중을 대상으로 한 의사소통 기술의 창조적인 사용, 지식, 이해, 기술을 발전시키는 데 있다.¹⁾ 미디어 아트 과목의 경우 통상적인 '미디어 예술' 뿐 아니라 텔레비전, 필름, 비디오, 신문, 라디오, 비디오 게임, 인터넷 모바일 미디어 등 광범위한 미디어를 중심으로 언어, 기술, 제도, 청중, 재현의 핵심 개념에 대한 이해를 발전시키도록 하고 있어 미디어 리터러시에 대한 포괄적인 교육과정이라고 볼 수 있다.²⁾ ACARA의 미디어 아트 과목은, 예술 과목의 범주 안에서 미디어 리터러시가 하나

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

2) ACARA(2011c). Shape of the Australian Curriculum: The Arts. ACARA

의 교과목, 혹은 영역으로 체계화되고 타 교과와 통합되는 과정을 보여주는 좋은 사례이기도 하다. 따라서 본 연구는 호주의 미디어 아트 교육과정을 분석함으로써, 향후 한국의 공교육 차원에서 미디어 리터러시 교육의 핵심 개념 및 성취기준, 교수학습 및 평가의 방향을 참고하는 데에 도움이 될 수 있을 것이다.

II. 공교육에서의 미디어 리터러시 교육과정

미디어 리터러시는 현대의 교육 담론에서 그 중요성이 부각되어 왔으며, 특히 2000년대 이후에는 국제기구 및 세계 각국의 국가교육과정에서 점차 그 위상이 강조되어 왔다. 특히 최근 국제기구 및 국가교육정책 차원에서 21세기의 교육과 핵심역량을 논할 때 미디어 리터러시는 가장 중요한 요소 중 하나가 되었다. 예를 들어 UN사무총장의 직속기구인 UNAOC(United Nations Alliance of Civilization)는 서로 다른 문화권에 속한 국가와 사람들 간의 이해와 협력, 사회 통합과 시민적 참여를 위한 필수역량'으로서 미디어 리터러시를 옹호하며,³⁾ UNESCO는 'MIL'(Media and Information Literacy)를 통한 시민성 함양을 강조하며 정보와 미디어에 접근하는 능력, 이해하는 능력, 정보처리 능력, 실천 능력을 중요한 요소로 강조한다. 미국의 P21(The Partnership for 21st Century Learning)⁴⁾은 21세기의 사회적, 개인적 생활 및 시민으로서의 삶에서 성공하는 데에 필요한 기술과 지식, 즉 핵심역량을 정의하고 이를 K-12 교육에서 학습의 중심에 두기 위한 로드맵을 제시하면서, 디지털 리터러시 스킬을 중요한 핵심역량으로 언급하였다. 국가 교육과정 차원의 미디어 리터러시 도입 또한 꾸준히 진행되어 왔다. 핀란드, 영국, 캐나다, 미국, 호주, 싱가포르 등은 미디어 리터러시를 핵심역량으로 강조하고, 국가교육과정에 포함하여 교육을 실행하는 대표적인 국가들이다.

3) <https://www.unaoc.org>. (검색일자: 2017.6.30)

4) <http://www.p21.org/about-us/p21-framework> (검색일자: 2017.6.29)

핀란드의 경우, 정부 주도로 미디어 리터러시 교육이 추진되어 왔다. 핀란드 교육 문화부는 미디어로부터 아동을 보호하는 방법은 미디어 리터러시 교육이라는 국가 정책연구의 결론에 따라, 미디어로부터의 아동을 보호하기 위한 차원에서 취학 전 아동을 대상으로 한 미디어 리터러시 미디어 머핀(Media Muffin) 프로젝트를 2006년부터 2년간 운영하기도 하였다. 미디어 머핀 프로젝트의 목표는 미디어 교육의 기획, 실행 및 평가를 지원할 뿐 아니라 유아 교육의 일환으로 미디어 교육을 채택하는 지자체 및 보육 센터의 역량을 강화하는 것이었다.⁵⁾ 그러나 당시 핀란드의 미디어 교육은 아직 공교육에 크게 뿌리내리지 못한 채 단기 프로젝트로 진행되며, 현장 교육과정에 구체적으로 자리잡지는 못한 상태라는 비판도 제기된 바 있었다.⁶⁾ 최근 핀란드의 교육과정은 2016년부터 역량 중심 교육과정으로 재편되었는데, 통합적 교수를 지원하기 위한 일곱가지 핵심 역량 중 하나에 멀티리터러시(multiliteracy)가 포함되어 있어⁷⁾ 점차 강화되고 있는 범교과 교육과정(cross-curricula)으로 운영되고 있다고 볼 수 있을 것이다. 또한 국어과에 해당하는 ‘핀란드 모국어와 문학’에서 미디어 리터러시를 직접적으로 다루고 있기도 하다.⁸⁾

핀란드처럼 국가교육표준상의 핵심역량으로 미디어 리터러시를 설정한 국가로는 싱가포르가 있다. 싱가포르는 21세기 핵심역량 중 하나로 커뮤니케이션 및 협업과 정보 기술 등을 제시하였는데, 이는 미디어 리터러시와 연결된다.⁹⁾ 싱가포르의 경우 또

5) Rantala, L. (2011). Finnish media literacy education policies and best practices in early childhood education and care since 2004. *Journal of media literacy education*, 3(2), 7.

6) 송민환, 「미디어 교육의 희망을 발견하다: ‘세계의 미디어교육 진흥 모델’ 국제 심포지엄」, 『신문과 방송』. 2007(12) p 142.

7) Finish National Board of Education(2013). Curriculum reform in Finland, OPS 2016. (http://www.oph.fi/download/151294_ops2016_curriculum_reform_in_finland.pdf). Finnish National Board of Education, 2016.

8) 정현선 외, 앞의 글.

9) Ministry of Education, Singapore, *21st Century Competencies*, (<https://www.moe.gov.sg/education/education-system/21st-century-compet>

한 핀란드와 마찬가지로 국어과 교육과정에서 복합양식 텍스트(Multimodal texts)를 다루도록 하며, 초등교육과정에서 문해력(literacy)를 강조¹⁰⁾하는 것도 중요한 특징이다.

미국 또한 국가 교육표준상에서 미디어 리터러시를 강조한다. 2014년 발표된 CCSS(Common Core State Standards)에서 모국어 교육의 중요한 내용으로 미디어 리터러시를 포함시켰다. 그 외에도 모국어, 역사, 사회, 과학, 기술 등에서 미디어 리터러시와의 연관성을 찾아 학교 교육과정에서 가시적인 입지를 확보하려는 노력이 활발해지고 있다.¹¹⁾ 예를 들어 미국의 국가핵심예술교육기준연합(National Coalition for Core Arts Standards: NCCAS)은 CCSS 기반 교육의 흐름에 호응하여 2014년에 핵심 예술교육기준을 개발하였는데, 여기에서는 예술교육을 다섯 영역, 즉 시각미술(visual arts), 매체 미술(media arts), 음악(music), 연극(theatre)으로 규정하고, 여기에 영화, 시각디자인, 애니메이션, 그 밖의 새로운 기술 영역들을 추가 하였다.¹²⁾ 이는 예술교육에서 하나의 교과로 미디어 아트를 규정하고, 미디어 리터러시를 다루고자 하는 적극적인 정책이라고 볼 수 있다. 미국의 경우 이미 뉴욕시의 예술교육과정인 블루 프린트(Blueprint)에서 무빙 이미지(Moving Image)를 하나의 영역으로 포함시켜 애니메이션 TV, 영화 등에 대한 구체적인 교육과정을 제시한 바 있기도 하다.

독일의 경우는 2012년 3월 8일 교육협의 기구인 교육부장관 협의회(KMK, 2012)에서 학교에서의 정보화교육(Medienbildung in der Schule)라는 발표를 하였다. 이 협의문에 의하면 미디어역량(Medienkompetenz)은 지식기반 정보화 사회에서 반드시 필요한 것이며, 이는 미디어의 기능에 대한 근본적 이해는 물론 미디어

encies, 검색일자: 2017. 6.27)

10) 백선희, 「싱가포르 교육과정과 한국에 주는 시사점」, 『교육정책네트워크 세계교육정책 인포메이션』 CP 2017-01-01, 한국교육개발원

11) 정현선 외, 앞의 글, p 19.

12) 배재한, 「2014 미국 시각미술교육기준에 대한 이해와 분석」. 『미술교육논총』, 29, 2015, pp 160-161.

세계에서의 정체성과 인격의 형성, 더 나아가 스스로의 책임을 기반으로 한 건설적인 미디어 생산 및 활용 능력의 함양까지도 포괄한 것이다. 이 발표에서는 미디어역량은 우리 삶의 중핵역량(Querschnittskompetenz)으로 가정교육이나 사회화 과정 전반 혹은 일상의 여가시간 등을 통해 즉흥적이며 비연속적으로 획득되어서는 안 되고, 반드시 학교 교육과정의 일환으로 원론적이고 체계적이며 종합적으로 이루어져야 한다는 내용이 명시되기도 하였다.¹³⁾ 독일의 미디어 리터러시 교육은 단일한 국가교육과정에 의해 주도되기 보다는 지방분권적 특성에 따라 각 주의 주 미디어청과 미디어 센터가 중심축을 이루며 학교 및 교육현장과 면밀한 연계를 가지며 미디어 리터러시 연구 및 교육과정, 교수학습자료 등이 미디어청 및 센터에 의해 제시되고 있다.¹⁴⁾ 또한 개별 교과로 미디어 리터러시를 선정하기 보다는 범교과적 차원에서 교육과정이 마련되고, 이를 토대로 각각의 개별 교과안에서 실천됨이 바람직하다는 입장이다.¹⁵⁾ 이러한 경향은 미디어 리터러시 교육을 활발히 실행하는 기타 국가들에서도 나타난다. 영국, 프랑스, 캐나다 등 국가에서는 자국의 미디어 리터러시 교육을 위한 기관들이 공교육현장과 협력하여 체계적으로 미디어 리터러시 교육을 진행해 오고 있다. 영국의 퓨처랩(Future Lab), 프랑스의 클레미(CLEMI), 캐나다의 미디어 스마트(Media Smart) 등은 자국의 미디어 리터러시의 방향을 제시하고 핵심역량과 교육과정을 제시하는 등 자국의 미디어 리터러시 교육을 지원하는 단체이다.

정리하면, 국가교육정책차원에서 국가 교육표준에 입각한 교육을 강조하는 나라의 경우 국가교육과정의 핵심역량으로 미디어 리터러시를 명시한 후, 이를 단독 교과로 운영하거나, 범교과 차원에서 다양한 교과를 가로지르며 이루어지며, 자율적인 교육과

13) 김문숙, 「한국의 스마트교육과 독일의 미디어교육」, 『비교교육연구』, 24, 2014, pp 134~135.

14) 박주연, 「스마트 미디어 시대 독일의 미디어 리터러시 정책 연구: 미디어 능력 촉진 프로젝트를 중심으로」, 『한독사회과학논총』, 26(1), 2016, pp 126-149.

15) 김문숙, 앞의 글.

정에 의해 교육이 진행되는 나라의 경우도, 국가 차원의 미디어 리터러시 교육 정책 및 연구와 지원 센터를 설립하여 공교육 차원에서의 미디어 리터러시 교육이 원활하게 이루어질 수 있도록 다양한 노력을 기울인다고 볼 수 있다.

한국의 경우, 2015 개정교육과정에서 미디어 리터러시라는 구체적 용어가 교육과정 안에 핵심역량으로 포괄되지는 않았으나 교육과정 총론에서 명시된 자기관리역량, 지식정보처리역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량 중 지식정보처리역량 및 의사소통 역량이 미디어 리터러시와 직접적으로 연관된다고 볼 수 있다. 또한 국어, 미술, 사회, 실과, 도덕 등 각 교과목의 성취기준에서 미디어 리터러시를 강조하고 있기도 하다. 국어과목의 경우 2015 개정 교육과정의 매체 관련 핵심 개념에서는 의사소통 매체에 따라 다양한 담화 유형이 있고, 소통 방법이 달라진다는 것을 역설하며, 도덕과에서는 건전한 사이버 문화 차원에서, 사회과에서는 정보화/대중매체, 대중문화/사회문제/시민참여 차원에서, 미술과에서는 시각적 의사소통 및 시각문화교육 차원에서 연관성이 깊다고 볼 수 있다.¹⁶⁾ 그럼에도 불구하고, 2009 교육과정에 비교할 때, 2015 개정 교육과정에서 미디어 리터러시 관련 내용은 다소 축소되거나 전면에서 드러나지 않는 방식으로 기술되었다. 예를 들어 초등학교 5,6의 체험 영역의 경우, 2009 교육과정에서 “[초5-6미-체험-소통④] 시각 이미지의 의미 전달 방식을 이해하고 활용하기의 성취기준 아래에 하위 성취기준으로, 다양한 시각 이미지의 의미 전달 방식을 알아본다, 의미를 전달하기 위한 여러 가지 기호, 상징 등을 알아본다.” 등으로 구체화 되어 표현되었다면, 2015 교육과정에서는 “[6미02-06] 이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다.” 등으로 간소화되어 표현되었다.

그러나 최근 들어 한국에서도 공교육 차원에서의 미디어 리

16) 정현선, 김아미, 박유신, 전경란, 이지선, & 노자연, 「핵심역량 중심의 미디어 리터러시 교육 내용 체계화 연구」, 『학습자중심교과교육연구』, 16, 2016, pp. 211-238.

터러시 교육은 더욱 강조되는 추세이며 2015 교육과정 내에 미디어 리터러시를 도입하기 위한 교육부 주도의 정책 연구들이 활발히 실행되고 있다. 「초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구」¹⁷⁾는 범교과적으로 미디어 리터러시 교육의 교과서 집필 방안을 제안하는 연구이며 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」¹⁸⁾는 한국의 미디어 리터러시 교육을 진단하고 국가교육과정 차원에서의 미디어 리터러시 핵심 역량 및 내용 체계를 진단하며, 이를 중심으로 한 교육과정 재구성의 모델을 제안하고 있다. 이 최종 관계도는 한국의 학교 교육과정에 적용하기 위한 한국형 미디어 리터러시 교육의 모델로, 미디어 리터러시의 이론적 개념, 목표, 내용 등을 반영하여 체계적 구조로 기능할 수 있으며, 각 요소들은 학교 현장에서의 수업 계획 및 교재 개발, 수업 컨설팅 및 연수를 위한 체크리스트로 활용될 수 있다.¹⁹⁾

핵심 역량: 의사소통, 지식정보처리									
기초 학습 요소		수행목표							
미디어 체험	미디어 지식	의미 이해와 전달	책임 있는 미디어 이용	감상과 향유	미디어 기술 활용	정보 검색과 선택	창작과 제작	사회·문화적 이해	비판적 분석과 평가

표 1. 미디어 리터러시 교육의 내용 체계 (정현선 외, 2015)

17) 정현선·김아미·박유신·장은주·길호현 「초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구」, 교육부(교육부 2016-06).

18) 정현선 외, 앞의 글, 2015.

19) 정현선, 김아미, 박유신, 전경란, 이지선, & 노자연, 「핵심역량 중심의 미디어 리터러시 교육 내용 체계화 연구」, 『학습자중심교과교육연구』, 16, pp.232~233.

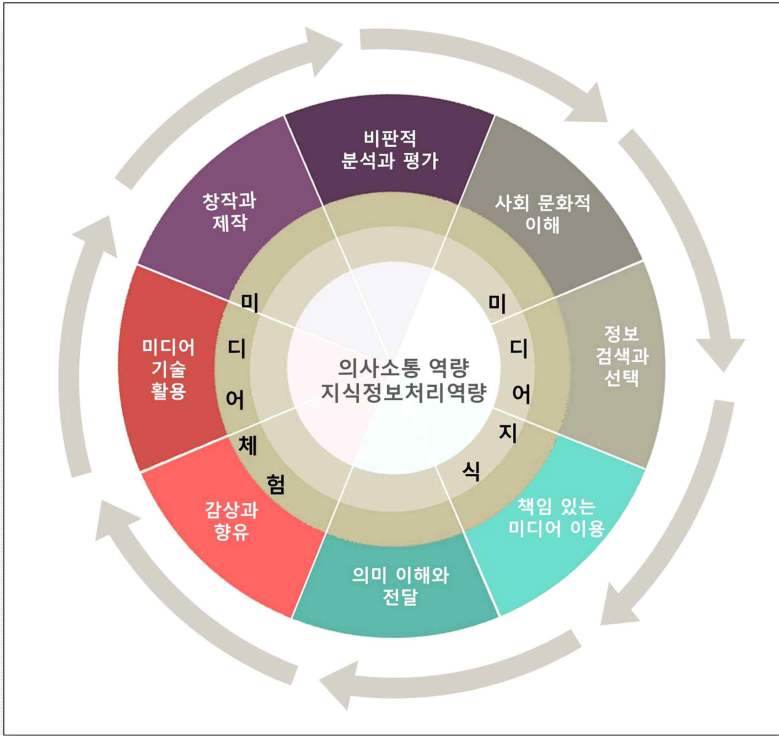


그림 129. 미디어 리터러시 교육의 핵심 역량, 기초 학습 요소 및 수행 목표의 관계도 (정현선 외, 2015)

이처럼, 한국의 국가교육과정에서도 미디어 리터러시 교육은 본격적으로 도입되기 시작하였다고 볼 수 있으며, 미술, 국어, 사회, 도덕 및 기본 교과 외에도 교육과정 통합을 주도하는 범교과적 차원에서 교육과정 재구성 및 교과서 개발 등에도 적용되고 있다고 볼 수 있을 것이다. 이러한 경향은 향후 더욱 강조될 것으로 생각된다. 따라서 국가교육과정 차원에서 정책적으로 체계적인 교육과정 모델을 개발한 국가의 사례 조사 연구가 더욱 활발히 이루어져야 할 것이다.

III. ACARA의 미디어 아트 교육과정의 구성

1. ACARA의 예술교육과정 구성

호주는 6개의 주 및 2개의 특별구로 구성되어 있으며, 의무 교육은 일반적으로 유치원부터 중등학교(10학년)까지 실행된다. 호주의 교육과정은 전통적으로 각 주의 자율적인 교육과정에 따라 운영되었다. 그러나 1990년대 이후로는 국가 전체를 아우르는 통일된 교육과정 체제를 지향하기 시작하였다. 2008년 ‘멜버른 교육선언’ (Melbourne Declaration on Educational Goals for Young Australians)’ 국가 수준의 교육과정의 시작을 알렸다. 현재 호주 교육과정 평가원(Australian Curriculum Assessment and Reporting Authority, ACARA)은 호주 연방정부의 주도 하에 교육 과정을 개발하며, 각 주의 대표들로 구성된 교육과정 위원회를 만들고 학부모, 전문가, 각종 교육 단체 전문가의 의견을 수렴하여 교육과정의 구안, 집필, 시행, 평가의 전 과정을 총괄한다.²⁰⁾

현재의 호주의 국가 교육과정(이하 ACARA)은 2013년 7월 호주 교육과정 웹 사이트 (Australian Curriculum website)²¹⁾에 발표되었다. 이 중 예술교육과정은 무용, 드라마, 미디어 아트, 음악, 시각예술로 구별된다. ACARA에서는 예술교육을 영감을 주고, 삶에 풍요로움을 더하며, 상상력을 자극하고, 창의적인 표현 잠재력에 도달할 수 있는 역량을 강화한다고 강조한다. 또한 예술 교육은 학습자가 다양한 예술적 경험과 혁신적인 참여를 할 수 있도록 도우며, 창조력과 상상력 뿐 아니라, 문화적 이해와 사회적 가치를 강화한다.²²⁾ 예술교육과정 전체를 통하여 학생들은 구체적인 지식, 기술, 지식을 습득하고 작품을 제작하며, 예술작품

20) ACARA, Australian curriculum development timeline. Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority, 2010.

21) ACARA, <https://www.australiancurriculum.edu.au/> (검색일자, 2017. 6.1)

22) ACARA, National Education and Arts Statement, 2007

을 평가하고 비판하는 법을 배우고, 예술적 실천을 통해 각 예술 형식의 독창성을 높이고 이해하는 방법을 배우게 된다. 특히 강조되는 것은, 예술의 통합적 성격이다. ACARA는 모든 예술 형식은 상호 연결되며, 학생들은 예술의 문화적 맥락을 통해 사회와 역사를 이해하게 된다고 말한다. 이는 호주의 각 지역사회 및 문화의 이해에 있어서도 필수적이다. 즉, ACARA에서 예술교육은 학생의 개인적인 삶과 성공적인 사회 구성원으로서의 삶 모두에 필수적인 과정이다. 학생들은 무용, 드라마, 미디어 아트, 음악, 시각예술의 다섯 가지 주제를 통해 상상력, 개념적 아이디어, 감정, 관찰, 경험 만들기, 디자인, 예술 표현, 의사소통, 공유하는 방법을 배우게 되며, 예술은 또한 문화, 역사, 철학과 이데올로기, 비평이론, 제도, 심리학, 평가, 의미, 형식, 사회'의 10개 영역을 가로지르며 탐색되고 연구된다. 이러한 탐색들은 학생들이 예술가와 예술을 이해할 뿐 아니라 자신이 속한 사회와 문화의 맥락을 이해할 수 있도록 돕는 과정이다.

의미: 예술가가 의도하고 관객이 이해하는 의미는 무엇인가?
형식: 구성요소와 매체 및 도구는 어떻게 구성되고 배열되었는가?
사회: 사회적 컨텍스트와 청중의 컨텍스트는 어떻게 연결되는가?
문화 : 문화적 맥락은 무엇이며 그 의미는 무엇인가?
역사 : 역사적 힘과 영향의 관점에서 그 위치는 무엇인가?
철학과 이데올로기 : 철학적, 이데올로기적, 정치적 전망은 어떠한가?
비판적 이론 : 그것은 어떤 중요한 이론을 포함하는가?
기관 : 제도적 요소가 어떻게 그것의 창조를 가능하게 하거나 제약하였는가?
심리학 : 마음과 감정의 어떤 과정이 관련되어 있는가?
평가 : 잠재 고객, 컨텍스트 및 아티스트의 측면에서 얼마나 성공적인가?

표 2 ACARA 예술교육과정에서의 실천적 탐색

ACARA의 교육과정은 총 6개의 수준으로 구성된다. Foundation to Year 2 부터 Senior secondary (Years 11-12)까지 2개 학년이 하나의 묶음(band)을 이룬다. 학생들은 초등학교 단계에서는 다섯 가지 예술의 모든 기초 과정을 이수하며, 중등학교 1학년(7,8학년)부터는 좀 더 깊이 있는 예술과목을 경험하고, 하나 이상의 예술 과목을 전문적으로 학습할 수 있게 된다. 학생들이 선택한 예술 과목은 고등학교 과정에서 더욱 심화되며, 학교와 지역사회에서는 이러한 학생의 전문적인 학습을 지원하게 된다.

호주의 교육과정은 교과 통합적 교육과정을 강조하는데, 그 중에서도 국가 교육과정 차원에서 우선순위로 다루어야 할 세 가지 주제를 설정하고 있다. 이는 ‘원주민과 토레스 해협 섬 주민들의 역사와 문화’, ‘아시아, 그리고 호주의 아시아 참여’, ‘지속가능한 삶의 방식에 대해 기여하는 방안의 탐색’이다. 이는 학생들이 전 교육과정을 통해서 탐구할 주제이다. 따라서 예술교육과정 역시 학생들이 호주의 원주민인 토레스 해협 주민과 공동체의 예술적 유산과 동시대 예술에 대해 배우고, 지속가능한 호주의 삶에 기여할 수 있도록 학습 내용 및 성취기준 등을 제시하고 있다. 이는 지역사회와 공동체의 삶에 관심을 가지고, 환경적, 사회적, 문화적, 경제적 구조 및 그 상호간의 의존성을 고려하고 탐색하는 호주 교육과정의 교육적 지향점을 보여준다.

이와 같은 맥락에서 미디어 아트는 다섯 가지 예술-무용, 드라마, 미디어 아트, 음악, 시각예술-의 주제 중 하나로 포함되어 교육과정이 구성되어 있다.

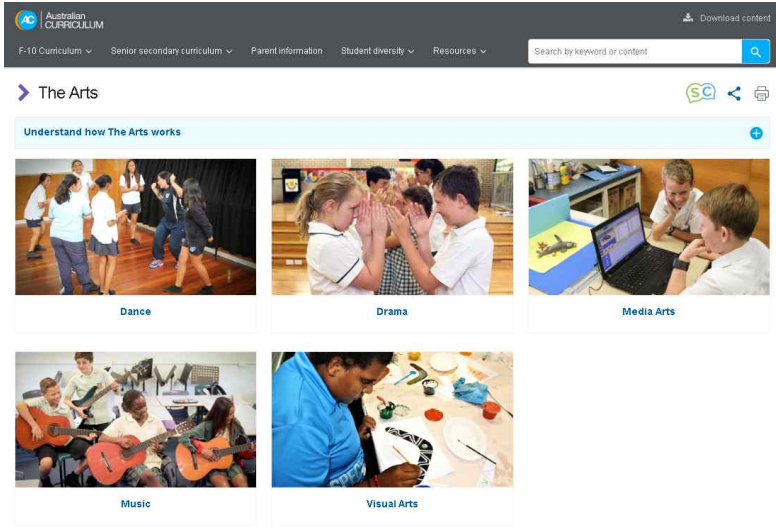


그림 130 ACARA의 예술교육과정 웹사이트

이들 각각의 과목은 리터러시, 산술, 정보통신능력, 비판적이고 창조적인 사고, 개인적이고 사회적인 능력, 윤리적 이해, 지적 이해의 총 6가지 역량 및 3가지 교과통합 주제인 원주민과 토레스 해협 섬 주민들의 역사와 문화, 아시아, 그리고 호주의 아시아 참여, 지속가능한 삶의 방식에 대해 기여하는 방안과 연계하여 교육과정 웹사이트에 수준 별로 성취기준이 제시된다.

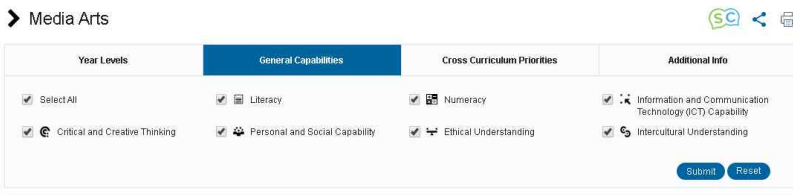


그림 131 ACARA에서 제시하는 일반 역량 및 그 기호

2. ACARA의 미디어 아트 교육과정의 구성

미디어 아트과목에서 다루는 미디어는 TV, 영화, 비디오, 신

문, 라디오, 비디오 게임, 인터넷 및 모바일 미디어 등을 포괄한다. 이는 ACARA에서 지칭하는 미디어 아트의 의미가 순수예술에서의 미디어 아트가 아닌, 복합 양식적(multimodal) 미디어 전반과 그 콘텐츠를 다루고 있음을 보여준다. 따라서 미디어 아트 과목은 커뮤니케이션 기술을 통해 이야기를 전하고, 표현하며, 세계와 소통하고 이해하는 것을 포함한다. ACARA는 미디어 아트가 21세기에 지속적으로 발전해 나가는 예술 형식임을 강조하는데, 미디어 아트 또한 다른 예술형식과 마찬가지로 모든 학생들을 참여시키고, 영감을 주며, 인간을 풍요롭게 하고, 상상력을 자극하며, 학생들이 창의적으로 표현할 수 있다는 것이다. 따라서 미디어 아트는 고유의 예술 언어와 형식을 지닌 영역으로 간주되며 독자적인 학습 내용 및 요소를 지닌 교육과정으로 구성된다. 미디어 아트 교육과정에서는 학생들이 이미지, 텍스트 및 사운드를 탐구하고 다양한 문화 및 커뮤니케이션 실습에 참여하고, 실험하며, 해석할 때 새로운 기술을 자유롭게 활용하고 적응하는 것을 포함하게 되는데, 이는 미디어 아트 교육과정의 독창적인 부분이다. 미디어 아트 교육과정에서 강조되는 또 다른 요소는 미디어 문화에 대한 비판적 이해이다. 학생들은 미디어 아트 교육과정을 통해 미디어에서 이루어지는 다양한 관습을 해석하고, 이를 통해 소통하는 법을 배우게 된다. 이는 미디어 리터러시에서 전통적으로 강조되어 온 학습 요소인 동시에 국어과 및 미술과 등에서도 비중있게 다루어지는 내용이기도 하다. 또한 ACARA는 미디어 제작 과정에서 학생들이 스스로, 또는 협동을 통해 기획하고, 프로젝트를 진행하는 전 과정에 대해 다루고 있다. 마지막으로 미디어 아트 교육과정은 교과 통합적인 성격을 지닌다. 학생들은 미디어 기술 및 전세계 네트워크 통신을 통해 현대 커뮤니케이션을 형성하는 다양하고 역동적인 문화, 사회, 역사 및 제도 요인을 탐구하고 해석한다. 이는 앞서 살펴본 예술교육과정에서의 실천적 탐색, 즉 ‘문화, 역사, 철학과 이데올로기, 비평이론, 제도, 심리학, 평가, 의미, 형식, 사회’의 범주이다. 따라서 미디어 아트 과목은 미디어 리터러시의 포괄적인 내용 및 통합교육과정

까지 고려하고 있다고 볼 수 있다.

ACARA에 나타난 미디어 아트 교육과정의 목표를 정리하면, 다양한 목적과 청중을 대상으로 한 의사소통 기술의 창조적 사용, 지식, 이해, 기술을 발전시키는 데에 있다. 학생 개인 및 공동체는 미디어 아트 교육과정을 통해 자신들을 둘러싼 풍부한 문화와 실제적 의사소통에 참여하고, 이를 실험하면서 언어, 기술, 제도, 청중, 재현의 5개 핵심개념에 대한 지식과 이해를 발전시키게 된다. 아래는 ACARA에서 밝히고 있는 미디어 아트과목에 포함된 지식, 이해 및 기술에 대한 포괄적 목표 외에 학생들이 개발하고자 기대하는 목표이다.

- 미디어 아트를 둘러싼 풍요로운 문화 및 커뮤니케이션 실천에 참여하며, 실험하고 해석하는 즐거움 및 신뢰.
- 창의적이고 비판적인 사고, 그리고 제작자와 소비자로서의 미디어 관점에 대한 탐구,
- 다양한 청중을 대상으로 아이디어, 개념 및 이야기를 표현하기 위해 이미지, 텍스트 및 사운드를 탐구하면서 심미적 지식과 호기심 및 발견 감각을 발휘하기.
- 기존의, 그리고 발전하는 지역 및 글로벌 미디어 문화에 대한 적극적인 참여에 대한 지식과 이해.

표 3 ACARA 미디어 아트 교육과정의 목표

미디어 아트 교육과정의 목표는 미디어아트 지식 및 기술에 의해 구체화된다. ACARA는 미디어 아트의 구조(Structure) 항목을 다음과 같이 설명하고 있다. 여기에서는 미디어 아트 과목에서의 지식과 기술을 정의하고 있으며, 용어집을 통해 각 수준(band)에 적합한 예제에 대한 하이퍼링크가 제공되고 있다. 미디어아트의 지식과 기술은 다음과 같다.

지식 학생들은 미디어 아트의 핵심 개념과 요소를 발견하고 탐색하며, 이야기의 원리를 적용하고 다양한 형태의 미디어 아트를 제작하며 여기에 대응한다.

• **주요 개념**

-학생들은 다섯 가지 핵심 개념에 대한 지식과 이해를 발전시킨다. 미디어의 생산, 접근 및 분배에 필수적인 기술들, 미디어 제작 및 사용을 가능하게 하고, 제한하는 다양한 기관, 미디어 아트 콘텐츠에 대하여 소비자, 시민 및 창조적인 사람들로서 반응하는 관객, 공유된 사회적 가치와 신념에 기반한 세계의 표현.

• **미디어 아트 요소**

-구조, 공간, 시간, 움직임, 소리 및 조명을 포함한 미디어 아트의 기술적 요소와 상징적 요소가 서로 다른 목적을 위해 다양한 컨텍스트 및 형식으로 의미를 창출하기 위해 작동한다.

• **이야기 원리**

-미디어 아트의 요소는 구조, 의도, 캐릭터, 설정, 시점 및 장르 규칙의 이야기 원칙을 사용하여 결합되며, 생성된다.

• **견해**

-학생들은 각기 다른 관점에서 의미가 생겨나 다른 세계와 만나면서 변화 할 수 있음을 배운다.

-학생들은 미디어 아트의 제작자와 수용자로서 미디어 아트 작품을 제작하고, 조사하며 비평하면서 제작자의 의미와 수용자의 해석을 조사하기 위해 질문한다.

-의미와 해석은 사회, 문화 및 역사의 맥락, 요소, 재료, 기술 및 프로세스가 어떻게 사용되는지에 대한 정보를 통해 알 수 있다.

-이 질문은 자신의 미디어 작품 및 대중이 보고, 듣고, 상호 작용하고, 소비하는 미디어 작품에 대해 정보에 근거한 비판적인 판단을 내리기위한 기초를 제공한다. 10학년울 중심으로 이 질문들은 복잡해지고 정교해진다.

• **양식**

-학생들은 영화, 뉴스 보고서, 다큐멘터리, 광고, 뮤직 비디오, 애니메이션, 비디오 게임 및 이들의 조합과 같은 형식을 만들고 분석한다.

-미디어 문화의 현대적이고 개인적인 경험을 통해 미디어 아트의 형식, 스타일 및 맥락이 역사, 목적, 전통 및 커뮤니케이션 기술을 통해 형성되는 방식을 학습한다.

-학생들은 원주민과 토레스 해협 섬 주민 및 아시아 문화를 비롯한 지역 및 글로벌 상황에서 문체 형태를 탐구한다.

-그들은 라디오, 프린트, 영화, 텔레비전, 인터넷, 모바일 장치 또는 새롭고 새로운 컨텍스트를 포함하는 특정 미디어 컨텍스트를 통해 관객에게 도달하는 서사적 및 비 서사적 형태의 작품을 제작한다.

• **기술, 기술 및 프로세스**

-미디어 작품 만드는 기술, 기법 및 과정은 제작 전 단계 (시나리오 작성, 스토리 보딩, 디자인 스케치, 기획, 연구 포함)의 3 단계로 진

<p>행된다. : 생산(캡처, 녹음, 연출 포함); 포스트 프로덕션 (믹싱, 편집, 어셈블링, 배치, 배포 포함).</p> <p>-학생들은 미디어 아트 실천에서 비판적인 사고와 창의적인 과정을 통해 배운다.</p> <p>-그들은 창조적인 팀에서 협력하고 문맥과 청중에 분석적으로 반응하며 상호 작용하는 법을 배운다.</p> <p>-학생들은 미디어 아트의 핵심 개념, 스토리 원칙 및 요소 (상징적 및 기술적)를 적용하여 미디어 아트 작품을 디자인, 제작, 배포 및 분석하는 방법을 배운다.</p> <p>-학생들의 학습이 진행됨에 따라 미디어 아트의 안전한 실천에 대해 배우며 미디어 아트 작품 제작시 권리, 의무 및 프로토콜을 존중하는 프로세스를 통해 디지털 시민 의식을 개발한다.</p> <p>• 매체</p> <p>-미디어 아트의 지식과 기술을 배운다. 학생들은 이미지, 사운드 및 텍스트를 만들 때 기술을 사용한다.</p> <p>-학생들은 제작 과정에서 장비, 소도구, 의상 및 세트를 사용할 수도 있다. 이는 미디어 아트의 형태와 아티스트의 의도에 적합한 것이다.</p>

표 4 ACARA 미디어 아트 교육과정의 구조

미디어 아트 과목의 구조는 각 학년 별로 그 내용에 있어서 점층적으로 복잡해지며 세부적인 내용 요소를 학습할 수 있게 위계화 되어 제시되고 있다. 전체적으로는 재현과 이야기 원칙, 언어: 미디어 아트의 요소, 기관: 개인, 지역사회 및 조직의 큰 세 범주로 나뉘어 있으며, 그 안에 세부적인 학습요소들이 포함된다. 기초~2학년 단계가 구조, 의도, 캐릭터, 설정, 구성, 소리, 기술, 청중의 9가지 항목으로 구성되어 있다면, 3,4학년에서는 언어 범주의 시간, 공간 및 기관: 개인, 지역사회 및 조직 범주가 추가되며, 이후에는 다시 관점, 장르의 관습, 운동, 조명 요소가 추가되어 9,10학년 단계까지 점차적으로 강화되는 식이다. 예를 들어 3,4학년과 5,6학년 단계에서 학생들이 학습하게 되는 내용 요소를 비교하면 다음과 같다.

구조	3,4학년	5,6학년
단계 학습 중점	이 단계에서는 학생들이 미디어 아트를 통해 아이디어와 의도를 전달하는 방법에 대한 지식을 습득한다. 미디어 아트 관행을 통해 지식, 이해 및 기술을 토대로 다음을 중점적으로 다룬다.	
재현과 이야기 원칙		
구조	<ul style="list-style-type: none"> 이야기 구조를 사용하고 잠재적 수용자에게 명확한 의미를 부여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어를 체계화하고 이야기 구조와 긴장을 사용하여 관객을 끌어들이는다.
의도	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어를 상상력이나 경험에서 전달한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어와 이야기를 목적에 따라 전달한다.
캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> 예를 들어 육체, 목소리, 의상 및 소품을 통해 식별되는 가상 및 실제적 역할에서의 자기와 다른 사람들의 특성과 묘사 	<ul style="list-style-type: none"> 신체, 목소리, 의상, 소도구를 통하여 가상과 실제적 역할의 특성을 설정한다.
설정	<ul style="list-style-type: none"> 익숙한 지역 및 상상적 환경과 캐릭터의 상황 	<ul style="list-style-type: none"> 캐릭터 및 아이디어에 대한 실제 또는 상상적인 환경 및 상황을 설정한다.
관점	<ul style="list-style-type: none"> 내용 없음 	<ul style="list-style-type: none"> 누가 이야기를 하고, 아이디어를 구성하는지에 대한 관점을 가진다.
장르 관습	<ul style="list-style-type: none"> 내용 없음 	<ul style="list-style-type: none"> 특정 스타일로 이야기와 아이디어를 구성하기 위해, 확립되고 수용된 규칙
언어: 미디어 아트의 요소 (기술적, 상징적)		
구성	<ul style="list-style-type: none"> 이야기 속 사건을 조직하기 위한 이미지와 텍스트의 배열과 순서 	<ul style="list-style-type: none"> 프레임, 편집, 레이아웃 등을 사용하여 다양한 관점에서 아이디어 또는 이야기를 전달할 목적을 지원하는 이미지 또는 텍스트의 배열 및 순서
시간	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어 사이의 관계를 만들고 프레임, 편집, 레이아웃을 사용하여 중요한 기능에 중점 두기 	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어와 사건의 순서, 기간 및 묘사

공간	<ul style="list-style-type: none"> • 객체, 소리 또는 텍스트 간의 거리 • 장소 묘사 	<ul style="list-style-type: none"> • 물체, 소리 또는 텍스트 간의 거리와 관계 또는 장소 묘사
소리	<ul style="list-style-type: none"> • 큰 소리, 부드러움/배경 소음/음향효과/음악 	<ul style="list-style-type: none"> • 큰 소리, 부드러움/주변 소음/효과를 위한 음악
운동	<ul style="list-style-type: none"> • 내용 없음 	<ul style="list-style-type: none"> • 눈이 이미지나 텍스트를 발견하는 방식; 소리를 통한 운동의 제안
조명	<ul style="list-style-type: none"> • 내용 없음 	<ul style="list-style-type: none"> • 효과를 위해 빛, 그림자, 그늘, 색상 활용하기
기술	<ul style="list-style-type: none"> • 이미지, 사운드 및 텍스트 또는 이들의 조합을 사용가능한 기술로 편집 	<ul style="list-style-type: none"> • 선택한 미디어 기술로 이미지, 사운드 및 텍스트 또는 이들의 조합을 편집하고 제작하기.
청중	<ul style="list-style-type: none"> • 타겟 잠재적 수용자 그룹으로 자신을 구별하기 • 잠재적 수용자 그룹의 관심사 인식하기 • 잠재적 수용자란 무엇인지 인식하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 아트가 만들어지는 목적 및 다양한 수용자 파악하기
기관: 개인, 지역 사회 및 조직		
기관	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 아트 작품 제작 이해의 목적과 과정 • 다른 사람들의 이미지 작품을 사용하는 것에 대한 적절성에 대해 인식하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 작품의 제작을 위한 목적과 과정을 명확히 하고 개인적인 윤리를 고려하며 미디어 작품을 규제하는 공동체 및 단체의 역할에 대해 고려하기

표 5 3, 4학년과 5,6학년 단계의 미디어 아트의 구조 (학습 내용 요소)

이처럼, ACARA의 미디어 아트 과목에서 다루는 내용요소들은 수준별로 심화되며, 이미 5,6학년 단계에서는 내용요소의 전체적 범주의 기초적인 수준을 다루게 됨을 알 수 있다. 주목할 만한 점은, 초등학교 저학년 단계에서도 이미 초보적인 수준의 미디어 작품 제작의 의도와 관객의 수용 등에 대해 학습하며, 미디어 제작 면에서도 초등학교 단계에서 시간, 운동, 소리, 운동 등 세부적인 요소들을 다룬다는 점이다. 이는 드라마, 시각예술 등과 마찬가지로 미디어 아트를 학생들이 이미 생활 속에서 친숙하게 경험하고 있으며, 교육을 통해 체계적으로 학습해야 할 독립적인

예술 영역으로 인식하고, 영역에 대한 체계적인 연구가 이루어졌기 때문에 가능한 결과이다.

3. ACARA의 F-10 미디어 아트 교육과정의 학년군별 내용

ACARA의 미디어 아트 F-10 교육과정은 학년군로 제시되어, 앞서 설명한 일반 기능(리터러시, 산술, 정보통신능력, 비판적이고 창조적인 사고, 개인적이고 사회적인 능력, 윤리적 이해, 지적 이해) 및 통합교육과정 주제와 더불어 제시된다. 각 학년 교육과정은 각 단계에 대한 설명, 이 과목에서 배우게 될 내용 설명, 학습영역의 성취기준 및 평가 기준, 평가를 위한 샘플 포트폴리오와 함께 제시된다.

먼저, 각 단계(band)에 대한 설명은, 미디어아트 과목의 각 단계에서 어떤 목표 아래에서 학생들이 어떤 활동을 하게 될지를 구체적으로 제시한다. 3,4학년 단계의 설명을 예로 들면 실제적인 교수·학습활동의 방향 및 내용 이외에도, 이 교육과정의 전 학년군의 경험과 유기적으로 연결되어야 하며, 학생들이 자신의 작품을 공유하게 될 대상의 범위까지 정하고 있다. 1,2학년의 경우 학급 친구들과 미디어 작품을 공유한다면, 3,4학년부터는 전 학교 학생들을 대상을 자신의 잠재된 관객으로 설정하는 식이다.

- 3 학년과 4 학년에서는 예술 과목에서의 이전 학년군의 경험을 토대로 학습한다. 여기에는 학생들이 반 친구들과 선생님들과 독립적이고 공동으로 작품을 만들고 반응하는 것이 포함된다.
- 학생들은 예술을 경험하면서, 학생들은 다양한 문화, 시간 및 장소에서 작품을 그리게 된다. 그들은 원주민과 토레스 해협 섬 주민들과 아시아 지역의 예술을 탐구하고 그들이 다른 목적으로 사용된다는 것을 배운다. 지역 공동체 내의 예술이 학습의 초점이 되어야 하는 반면, 학생들은 더 먼 지역의 예술에 대해서도 인식하고 관심을 갖게 되며, 교과 과정은 이 호기심을 자극 할 수 있는 기회를 제공해야 한다.
- 학생들은 작품을 만들고 반응하면서 학생들은 예술의 의미와 해석,

요소와 형식, 사회적 문화적 맥락을 탐구한다. 그들은 자신의 것과 다른 사람들의 작품을 개인적으로 평가하여 자신의 예술적 의도와 다른 예술가의 관계를 연결한다.

- 학생들은 예술과 다른 예술가와의 상호 작용에서의 관행에 대해 배운다.
- 예술가와 청중의 역할에 대한 학생들의 이해는 이전 학년군의 경험을 바탕으로 한다.
- 청중으로서 학생들은 작품에 관심을 집중하며 이에 반응한다. 학생들은 관객이 작품에 왜 그리고 어떻게 반응하는지 고려한다.
- 3 학년과 4 학년에는 교실을 넘어 넓은 학교의 맥락에서 자신의 미디어의 수용자를 설정하게 된다.

표 6 미디어 아트 과목 3,4학년군의 학습 내용 설명 사례

이러한 학습 내용은 각 학년군 별로 학습 목표와 함께 제시 되는데, 이 학습목표들은 미디어 아트 과목의 핵심 요소인 언어, 기술, 제도, 청중, 재현을 심화시키는 방식으로 제시된다. 초등 과정인 3,4학년군과 중등 과정인 7,8학년군을 비교해 보면, ‘청중’의 경우 3,4학년 단계에서 청중 그룹의 특성을 고려하고 탐색한다면, 7,8학년 단계에서는 관객이 의미를 만드는 방식과 다양한 관객이 작품의 수용에 관여하는 방식에 대해 심층적으로 탐구하게 된다. 또한 3,4학년 단계에서 미디어 아트 과목에 집중하여 학습목표가 구성되었다면, 7,8학년부터는 적극적으로 교차 교육과정을 목표로 설정한다. 예를 들어 학생들은 호주의 원주민 및 토레스 해협 주민과 아시아 지역과 관련하여 미디어 아트의 영향력, 구전에서 미디어 아트로의 기록 전환, 즉 미디어 연구적 차원, 그리고 사회문화적 배경과 미디어의 관계에 대해 탐색하게 되는 것이다. 이는 호주 교육과정이 미디어 아트의 교육과정 설정에 있어서 타 교과와의 적극적인 교차 교육과정 운영, 또한 미디어 아트의 사회문화적 맥락 탐색의 시기를 중등과정으로 설정하고 있음을 보여준다. 학생들의 미디어 아트 학습은 학생의 생활 장면을 중심으로 시작되어 학교와 지역 공동체로 확산되며, 아시아와 전 지구적인 문제로 확대된다.

학년군 (band)	학습목표
Years 3-4	<ul style="list-style-type: none"> • 의도, 성격 및 설정에 대한 이해를 확대한다. • 구성, 음향 및 기술을 사용한다. • 잠재 수용자를 고려하고 다른 잠재 수용자 그룹을 탐색하라. • 미디어 아트 작품을 제작하는 목적과 과정을 이해할 수 있도록 기관(개인, 공동체 및 조직)을 탐색하라. • 의미와 해석을 탐색하며, 구조, 의도, 성격, 배경, 구성, 구성, 시간, 공간, 소리 등을 포함하는 형식과 요소를 탐구하면서 미디어 아트 작품을 제작하고 반응하라. • 다양한 청중을 대상으로 미디어 아트 작품을 제작할 때의 개인의 윤리적 행동에 대해 토론하라. • 다른 사람들의 이미지를 적절하고 부적절하게 사용하는 것을 인식하고 미디어 아트 작품 제작에 종사하라.
Years 7-8	<ul style="list-style-type: none"> • 의도, 성격, 세팅, 관점 및 장르 관습에 대한 이해를 토대로 하고 그들의 미디어 작품에서 미디어의 관습을 탐구하라. • 미디어 작품을 이해할 때 시간, 공간, 소리, 운동, 조명 및 기술의 사용을 토대로 한다. • 관객이 의미를 만드는 방식과 다양한 관객이 미디어 아트 작품에 관여하고 공유하는 방식을 조사한다. • 다양한 문화, 시간 및 장소에서 미디어 아트를 경험한다. • 원주민과 토레스 해협 섬 주민과 아시아 지역의 미디어 예술과 영향력을 탐구하라. • 원주민과 토레스 해협 섬 주민들이 구전 기록을 다른 기술로 전환 시켰음을 이해하라. • 미디어 아트 작품에 표현된 원주민과 토레스 해협 섬 주민들의 사회 문화적 가치관과 신념을 탐구하라. 또 그것들이 미디어 아트에 영향을 미친 바를 고려하라. • 시간의 흐름에 따라 미디어 양식을 탐구하면서 다른 전통적 스타일과 현대 스타일의 발전이 있었음을 배운다. • 특성, 설정, 관점, 장르 관습 및 미디어 협약을 포함하여 의미와 해석, 형식 및 요소를 탐색하고 미디어 아트 작품을 제작하고 이에 응답합니다. • 미디어 아트의 재현에서 사회적, 문화적, 역사적 영향을 고려한다. • 행동이나 관습이 학생들이 만드는 미디어 아트에 어떻게 영향을 미치는지 평가하라.

	<ul style="list-style-type: none"> • 기술의 사용과 타인과의 상호 작용에서 안전을 유지한다. • 기술 사용에 있어서 윤리적인 실천 및 규제와 관련된 문제를 고려해야 한다. • 예술가와 청중의 역할에 대한 이전 학년군의 이해를 바탕으로 더욱 다양한 미디어 아트 작품을 접하게 된다.
--	---

표 7 미디어 아트 과목 3,4학년군 및 7,8학년의 학습목표 비교

각 학년군 별로 설정된 학습 목표를 실제로 수업에 적용할 수 있도록, ACARA는 각 학년군별로 학습 내용요소 설명, 성취표준, 그리고 평가의 실제 사례를 제시한다. 이는 교육과정을 실제로 운영함에 있어서 기준이 되는 내용이다. 먼저 학습 내용요소가 제시되고, 이는 각 항목별로 정교화 되어 설명되어 있다. 예를 들어 3,4학년 단계에서는 네 가지의 큰 내용요소 범주를 소개하고 있다. 각 내용 요소 옆에 안내된 정교한 설명 메뉴를 누르면, 각 범주의 세부적인 학습내용이 소개된다. 학습 내용은 수업에서 실행할 수 있는 구체적인 교수·학습 상황을 지시하고 있으며, 이는 호주 교육과정 전체에서 강조하는 일반 역량, 즉 리터러시, 산술, 정보통신능력, 비판적이고 창조적인 사고, 개인적이고 사회적인 능력, 윤리적 이해, 지적 이해를 상징하는 아이콘 및 Scot 용어, 즉 핵심 용어와 함께 표현된다. 가령 3,4학년군의 첫 번째 학습내용인 ‘이미지, 소리 및 텍스트의 설정, 아이디어 및 이야기 구조를 통해 자신을 포함한 자신의 지역 사회에서 사람들의 표현을 조사하고 고안하라’ 는 문화적 이해, 창의적이고 비판적인 사고, 리터러시 역량과 관련되어 있으며, 핵심 용어는 캐릭터와 설정이다. 교육과정에서는 이와 관련된 구체적인 학습 활동을 제시한다. 교사는 교육과정에 제시된 학습 내용을 중심으로, 구체적인 수업을 설계할 수 있다. 아래 제시된 내용을 보면, 위 학습 내용과 관련하여 실제 수업에서는 이야기나 이벤트의 시작, 중간을 알리기 위한 이미지와 사운드, 텍스트로 이루어진 시퀀스를 만들고, 세팅, 의상, 바디랭귀지를 이용하여 만화에 나오는 슈퍼히어로를 보여주는 연속된 사진을 찍으며, 교실이나 다른

커뮤니티의 사실적인 재현을 하고 이곳에 대한 상상의 픽션을 담은 재현을 하라 등 상당히 구체적인 수업 내용을 담고 있다.

Curriculum content descriptions
Investigate and devise representations of people in their community, including themselves, through settings, ideas and story structure in images, sounds and text (ACAMAM058)

Elaborations

- creating a sequence of images, sounds and text or a combination of these to clearly establish the beginning, middle and end of a story or event
- taking a series of photographs that show themselves and their friends as comic superheroes and villains through setting, costume and body language
- constructing realistic representations of the classroom or other community locations and then constructing fictional versions of the same space
- experimenting with tension to create meaning and sustain representations
- Considering viewpoints – forms and elements: For example – What images will I use and in what order?

General capabilities

- ▣ Literacy
- Ⓜ Critical and creative thinking
- 🌐 Intercultural understanding

ScOT terms

- Characters (Narratives), Settings (Narratives)

그림 132 미디어 아트 3,4학년 학습 내용요소 중 ‘재현’ 과 관련된 학습 내용 요소

제시된 수업 내용요소와 관련하여, 각 학년군의 교육과정은 다시 구체적인 학습영역 성취기준 (Learning Area Achievement Standard) 및 성취기준을(Achievement Standard) 명시한다. 초등 단계에서는 학습영역 성취기준을 제시하여 각 학습영역에서의 수행 도달 정도를 표현하게 되며, 중등 이후 단계에서는 보다 종합적인 도달 기준을 제시하는 방식이다. 이들 성취기준은 실제로 수행되는 결과로 표현된다.

이 성취기준들은 학생들이 각 학년군을 마무리 하면서, 교육 과정에 명시된 학습목표에 도달하였는지 알 수 있는 기준 행동들이다. 교사는 이 기준을 중심으로 루브릭(rubric), 즉 평가 기준을 작성하여 학생을 평가하게 되는데, ACARA에서는 학생들의 수행을 세 단계로 나누어, 예시 작품 및 평가 기준을 함께 제공하고 있다. 교사는 평가시에 이 작업 샘플을 직관적으로 참고하여 학생들의 수행 정도를 평가하게 된다. 이들 예시 작품들은 다양한 학생들의 수행 결과물 및 감상 작품과 교사들이 어떠한 부분에서 어떻게 평가할 것인지를 구체적으로 지시하며, 영상의 경우 스토리보드를 함께 제공하여 영상의 각 부분에서 학생들이 보여줄 수행에 대해 구체적으로 나타낸다. 이는 평가의 전 영역에 있어서 질적평가임에도 불구하고 정교한 평가가 가능할 수 있게 돕는 가이드라인이 된다. ACARA에서는 각 포트폴리오에 표현된 주

석은 학생에 의한 것이며, 교사 및 교육과정 전문가가 검토했음을 설명하고 있다. 이는 평가 기준의 현장 적용에 있어서 현장성 및 신뢰도를 높여주는 역할을 한다.

IV. ACARA의 미디어 아트 교육과정의 시사점

이 장에서는 ACARA의 미디어 아트 교육과정의 검토 결과 및 한국 미디어 리터러시 교육에 주는 시사점에 대해 살펴보고자 한다. 호주의 미디어 아트 교육과정은 미디어 리터러시 교육을 오랫동안 실행해 온 국가의 교육과정 방향 및 실재를 보여준다는 점에서, 2015 개정 교육과정의 실행을 목전에 두고 있는 한국의 교육과정 운영 및 향후 교육과정 개정 차원에서 참고가 될 수 있을 것으로 생각된다.

1. 독립적 예술교육과정으로서의 미디어 아트

ACARA의 미디어 아트 교육과정의 가장 주목할 만한 점은, 미디어 아트를 예술교육과정의 한 영역으로 선정하고, 미디어 리터러시와 직접적으로 관련되는 학습 내용요소 및 성취기준을 포함시켰다는 점일 것이다. 이와 유사한 사례로서는 미국 뉴욕시의 예술교육 지침인 <Blueprint-Moving Image>를 들 수 있다. 이는 미디어 아트 과목에 대한 두 가지 관점을 보여주는데, 첫 번째로는, 미디어에 기반을 둔 다양한 제작, 감상, 비평, 체험, 공유 등의 과정을 다른 예술교육과정과 동등한 층위에서 인간의 생각과 아이디어, 감정을 표현하고 공유하는 예술적 과정으로 파악한다는 점이다. 이는 몸과 극장을 매개로 하는 연극과 무용, 시각을 중심으로 하는 시각예술과 마찬가지로 TV, 필름, 온라인 미디어, 디지털 미디어 등을 기반으로 하는 다양한 문화적 생산물들을 예술로 파악하는 관점이다. 따라서 이 경우, 순수 예술과 대중예술, 상업적 예술 등 전통적인 예술 범주는 무의미하다고 볼 수 있다. 미디어를 기반으로 한 다양한 콘텐츠들은 학습 대상이

자 매체로서 학생들에 의해 탐구되며, 제작되며, 공유된다. ACARA의 미디어 리터러시 학습에서 중심이 되는 것은 미디어 콘텐츠이며, 예술을 체험하고, 제작하며, 비판적으로 바라보고, 감상하는 것이 예술교육과정의 열개라는 것을 감안할 때, 이는 미디어 리터러시를 교육과정으로 바라보는 바람직한 해결책 중의 하나라고 볼 수 있다. 한국의 경우 국어 및 미술 교육과정에서 미디어 리터러시를 다루고 있으나, 교과외 전통, 즉 국어의 경우 말과 글, 미술의 경우 다양한 표현 매체 및 시각문화의 하나로 간주하고 있으며, 다소간 비판적 리터러시의 대상인 대중문화의 영역으로 간주하는 경향도 있다. 그러나 이미 미디어는 말과 글, 이미지와 소리 등을 통합하는 속성을 지니며, 체험과 표현, 창작에 있어서 멀티리터러시적인 양상은 이미 매우 보편적이며 그 비중 또한 높다. 이는 대중적 시각문화 및 순수 예술의 영역을 가로지르는 현상으로, 국어 및 미술에서 매체 혹은 시각문화의 영역에서 부분적으로 다루는 데에서 넘어가, 하나의 예술 영역으로 미디어 아트를 설정할 필요성을 보여준다.

따라서 미디어 리터러시를 국어, 사회, 미술 등 각 영역에 걸쳐 포함된 핵심역량 또는 내용요소로 보는 것이 아니라, 독립된 교과로 설정한 호주의 사례는 매우 주목할 만 하다. 이는 모국어교육 및 미술교육의 일부로 미디어 리터러시를 다루는 일반적인 경향, 즉 미국의 CCSS(Common Core State Standards)나 한국의 2015 교육과정보다 진보적인 입장이다. 물론, 호주 교육과정의 모국어 과목에서도 미디어 리터러시를 적극적으로 다루고 있으며, 여기에는 시각적이고 복합양식적인 텍스트의 읽기, 쓰기, 분석하기 등이 포함된다. 그럼에도 불구하고, 미디어 아트 교과목을 독립적으로 설정한 데에는, 미디어에 기반을 둔 커뮤니케이션 테크놀러지의 창조적인 사용, 지식, 이해, 기술의 중요성에 대한 호주 교육과정의 인식이 전제되어 있다. ACARA는 미디어 아트 교육과정의 형태를 설명하는 문서²³⁾에서는, 미디어 아트에

23) ACARA, 앞의 글, 2011.

대해 ‘디지털 매체 이야기를 하고 다양한 목적과 청중을 위해 개념을 탐색하기 위해 . 미디어 아티스트는 텔레비전 필름 비디오, 신문 라디오 비디오 게임, 인터넷 모바일 미디어와 같은 플랫폼을 사용한 세계를 재현한다. 다양한 콘텍스트 안에서 생산되고 수신된 이들 커뮤니케이션 양식들은 정보, 엔터테인먼트, 신념, 교육의 중요한 원천이며, 문화 산업이다.’ 라고 설명한다. 미디어 아트는 다양한 문화적, 창조적, 사회적, 산업적 요인들을 가지고 있으며, 시민들의 문화와 정체성 형성 및 소통에 기여한다. 이는 미디어 아트가 모국어 교육이나 미술교육에 한정되지 않고 독립적인 교과로 설정된 이유를 설명한다. 현대 사회에서 미디어에 기반을 둔 콘텐츠와 연행들은 이미 이미지와 문자 이상으로 그 중요성 및 비중이 높아졌으며, 그 특성에 있어서도 차별성을 지니게 된 것이다. 이러한 독립 교과로의 설정은 미디어 아트의 내용요소 및 성취기준의 선정과 학년수준별 배열에 있어서 보다 상세하고 체계적인 구성의 결과를 가져온다.

한국의 미술 교육과정의 경우, 예술 교과 중 미디어 리터러시를 다루는 대표적 교과라고 볼 수 있다. 그러나 교육과정의 성취기준에서 미디어 리터러시가 명시적으로 언급되어 있지는 않다. 다만 시각문화교육 및 영상표현 등과 관련하여 미디어 리터러시의 관련 내용을 찾아볼 수 있다. 예를 들어 체험 영역의 학습 요소에 영상물(초등 3,4), 이미지의 의미와 활용(초등 5,6), 시각문화(중학교) 등이 그 사례이다, 교수·학습 방법 및 유의 사항에서는 영상을 활용한 표현(체험, 초등 3,4), 마크, 표지판, 픽토그램, 포스터, 광고 이미지(체험, 초등 5,6), 기호, 상징, 포스터, 모바일, 앱, 영상(중학교)을 명시하였고, 교수·학습 및 평가의 방향에서는 정보통신 기술, 사진, 영상, 멀티미디어 등 다양한 매체를 활용하도록 하고 있다.²⁴⁾ 즉 2015 교육과정에서 미디어 리터러시는 미술과에서 포괄적으로 다루어지되, 영역 및 성취기준으로 직접 언급되고 있지 않다. 그러나 멀티 리터러시

24) 교육부, 초·중등학교 교육과정. 교육부 고시 제2015-74호. 2015.

교육은 시각적 언어와 몸짓 언어, 공간의 패턴과 같은 다양한 상징적 소통 양식들이, 의미를 나타내기 위해 대상이나 사건을 묘사하거나, 기분이나 감성을 표현하는 고유의 뚜렷한 방법을 지니고 있음을 인식하는 것에서 출발한다.²⁵⁾ 따라서 예술 교육과정에 미디어 아트 영역을 설정하고 별도의 교육과정을 구성하고 있는 호주의 사례는 미래 교육과정 차원에서 매우 선도적이라고 볼 수 있다.

2. 독립된 예술 영역으로, 다양한 교과 교육과정과 교차하고, 통합하기

ACARA의 미디어 아트 교육과정은 독립적인 교과로 구성되어 있으나, 그 실행에 있어서 다른 과목들과 긴밀하게 연계되어 지도되도록 교육과정 상에서 제안되고 있다. 예를 들어 전체적인 교육과정 차원에서 강조하고 있는 통합교육과정 주제인 ‘원주민과 토레스 해협 섬 주민들의 역사와 문화, 아시아, 그리고 호주의 아시아 참여, 지속가능한 삶의 방식에 대해 기여하는 방안’ 등의 주제 역시 미디어 아트 과목과 연계되어 학습된다. 호주의 미디어 연구자인 Dezuanni는 미디어아트 교육은 학생들이 미디어 아트 영역 안에서, 또 영어, ICT, 또한 예술의 다른 과목들과 함께 의미있는 미디어 학습을 할 수 있도록 도와준다고 설명한다. 예를 들어 연극의 경우 전통적으로 신체적인 상징과 라이브 퍼포먼스로 인식되어 왔지만 새로운 테크놀로지는 사이버 드라마가 가능하게 한다는 것이다.²⁶⁾ 그는 미디어 아트가 각각 다른 학교

25) The New London Group. (1996). *A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures*. Harvard educational review, 66(1), pp. 60-93, 정현선, 「어린이 대상 영상 창작 교육의 국어교육적 함의」. 『한국초등국어교육』, 2006, p 112. 재인용.

26) Dezuanni, Michael L. & Raphael, Jo (2012) *Media arts and learning in the digital world*. In Sinclair, Christine, Jeanneret, Neryl, & O’ Toole, John (Eds.) *Education In The Arts* (2nd ed.). Oxford University Press, Australia. pp. 145~159.

의 통합교육과정 프로젝트에서 구현된 두 가지 사례를 소개한다. 첫 번째 사례는 학생들이 Roald Dahl의 소설 'The BFG'의 경험을 향상시키기 위해 다큐멘터리 비디오 제작에 대해 배우기 위해 생성 및 실현 프로세스를 수행하는 미디어 아트와 모국어 교육의 교차교육과정에 대한 사례 연구이다. 이 사례는 학생들이 다큐멘터리 제작에 참여하여 문학에 대한 더 깊은 지식과 이해를 개발하는 방법을 보여준다. 두 번째로 소개된 것은 Drama and Media Arts 프로젝트이다. 이 프로젝트에서는 학생들이 드라마의 창작 과정을 비판적으로 반영하고 그것을 시민권 및 사회적 참여라는 더 광범위한 개념에 연결하기 위해 블로그를 통해 수용자들과 소통하는 과정을 보여준다. 퀸즐랜드의 초등학생들이 미디어 아트 교육을 통해 과학 학습을 수행하는 연구 프로젝트도 있다.²⁷⁾ 이 사례에서 연구자들은 “미디어 아트 교육은 학생들이 과학 과정과 학습에 참여하는 능력에 어떤 영향을 미치는가? 미디어 아트 교육은 학생들이 과학 실험 과정에서의 의사소통 및 지식습득에 어떤 영향을 미치는가?” 라는 두 가지 질문으로 연구를 시작한다. 연구자는 미디어 아트 과목이 과학교육에서 긍정적인 효과를 발휘하고 있다고 설명한다. 학생들은 과학 교수-학습과정에 보다 충실히 참여하였으며, 학생들은 자신의 실험 과정을 과학 TV 프로그램의 형태로 제작하면서, 비디오 제작, 촬영, 편집 및 발표 비디오 제작 과정을 거치고 계획, 예상, 관찰, 추론, 결론, 질문, 설명 및 분류 된 과학 과정과 개념을 보강할 수 있었다고 밝힌다. 결론적으로 연구자들은 미디어 아트와 과학과목의 통합은 두 과목의 성취기준 모두에서 우수한 결과를 가져왔다고 설명했다.

이처럼, 미디어 아트 과목은 독립적인 교과인 동시에 다양한 교과 통합의 가능성을 지니고 있다. 이는 미디어 아트가 핵심역량 또는 교수-학습 방법의 하나로 제시되는 교육과정 구성과 비교

27) Doyle, K., & Dezuanni, M. (2014). Children participating in science through digital-media literacies. *Literacy Learning: The Middle Years*, 22(3), 42-54.

할 때 일정한 장점을 지니는데, 학생들이 교과수업에서 미디어를 활용하고, 미디어로 제작된 작품을 감상함에 있어서 미디어 기술 및 지식, 감상과 해석 등과 관련된 학년 별 성취기준 및 내용요소를 제시하고 있어, 각 교과목의 성취기준에 별도로 명시되지 않은 미디어 리터러시의 수준별 접근이 가능하며, 교육과정에 명시된 미디어 아트의 시수를 통하여 각 교과수업에 필요한 미디어 관련 작업을 수행할 수 있다는 점일 것이다. 한국의 교육과정의 경우, 각 교과목의 교수·학습의 유의점 및 평가의 방향 등에서 학생들이 흥미를 가지고 있는 미디어를 적극적으로 명시하고 있음에도 불구하고, 학생들이 실제로 미디어를 활용하거나 분석하고 감상하는데에 필요한 교육과정상의 내용이 절대적으로 부족하여, 호주 교육과정의 사례는 적극적으로 참고할 만하다.

위 사례는 한국의 범교과 교육과정 등에서 제시하고 있는 환경, 인권 등의 주제가 어떤 식으로 구체화 될 수 있는지를 보여주는 하나의 좋은 사례라고 볼 수 있을 것이다. 한국의 개별적인 미디어 리터러시 수업의 사례에서도, 미디어 리터러시 교육을 통해 통합교과적 운영을 성공적으로 실행한 사례들을 찾아볼 수 있다. 2015년 서울의 신명중학교의 수업은 웹툰 작가 탐구를 중심으로 국어, 미술, 동아리, 사회 수업 등이 통합적으로 운영된 사례를 보여주고 있으며, 이는 초학문적인 방식으로 프로젝트 수업의 형태로 진행되었다.²⁸⁾ 애니메이션 창작교육을 통해 미술, 사회, 국어, 디자인, 과학 등 다양한 교과를 통합하고 있는 사례도 찾아볼 수 있다.²⁹⁾ 앞서 설명한 교육부의 정책연구인 「미디어 문해력 향상을 위한 교실 수업 개선방안 연구」 및 「초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구」에서는 미디어 리터러시를 중심으로 한 다양한 교과 통합 교육과정의 사례 및 수업 모델과 교과서 개발 모델을 제시한다.³⁰⁾ 이러한 연구들은 미디어

28) 박유신, 임세희, & 정현선, 「웹툰으로 상상하기」, 『만화애니메이션 연구』, 45, 2016, pp. 451-477.

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

30) 정현선 외, 앞의 글, 2015; 정현선 외, 앞의 글, 2016.

리터러시 수업이 매우 효과적인 교과 통합의 원리임을 보여주며, 동시에 호주의 사례와 같이 국가교육과정 차원에서 적극적으로 미디어 리터러시를 중심으로한 교과 통합의 중요성을 명시할 필요를 보여준다. 그러나 앞에서 살펴본 것처럼, 미디어 아트 교육 과정과 같은 미디어 리터러시 고유의 교육과정이 있을 때 주제 및 핵심 지식, 교육 내용 등에 있어서 효과적인 통합이 이루어질 것이다.

3. 상세하고 체계적인 학습 내용 및 성취기준과 평가 안내

학년군별로 체계화된 교육 내용 및 성취기준은 ACARA의 미디어 아트 교육과정의 가장 큰 특징이다. 앞서 살펴본 바와 같이 교육과정 문서는 상세한 학습 내용 설명을 담고 있는데, 이는 수업에서 실제로 수행되어야 할 내용요소들을 상당히 구체적으로 반영하고 있어, 교사 차원의 교육과정 구성에 있어서 실질적인 안내 역할을 할 수 있다.

Magazine cover

Annotations

The screenshot shows a digital workspace with a magazine cover on the left and an 'Annotations' panel on the right. The magazine cover is titled 'Annotation of three magazine covers' and includes a target audience of 'Young women, late Sep 2007' and a genre of 'Sport'. The cover features a young woman in a yellow sports top, with headlines like 'GET FIT IN 30 SECS FASTER THAN EVER', 'BIGGEST TRAINING SECRET YOU CAN DO IT TOO', and 'REAL STAR SHARONI LAYTON'. The annotations panel lists four points: 1. Identifies how colour and layout are used to make the masthead more engaging; 2. Identifies how colour and layout are used to make the masthead more engaging; 3. Identifies reasons for choices in layout; 4. Identifies the use of shading colour to engage an audience.

그림 133 5~6학년군의 평가 예시 사례: 잡지 표지 분석

상세한 교육표준의 안내는 효과적인 교육과정 구성의 기본이

다. 최근 교육과정 및 교수학습설계의 최신 이론이며 2015 개정 교육과정에서도 적극적으로 권장하고 있는 백워드 단위설계를 연구한 Wiggins와 McThighe는 효과적인 학습 설계는 분명한 학습 목표와 명확한 기대를 제공하며, 구체적이고 유의미한 수행의 견지에서 학습 목표를 제시한다고 설명한다. 또한 효과적인 학습 설계는 진정한 쟁점/의문/문제에 대한 작업의 틀을 만들고, 기대되는 수행과 사고의 모형이나 예를 보여준다.³¹⁾ 백워드 교육과정 설계는 학문 기반의 핵심개념과 원리에 기초하여 중요한 학습 내용을 구성하고, 학습자들이 그 내용을 이해할 수 있는지 교사가 평가할 수 있는 수행과제를 중심으로 학습활동을 계획하고 조직할 것을 강조한다. 이는 교과서 중심의 단순 지식전달의 수업과 객관식의 기계적 평가에 반대하는 의미에서 시작된 교육 운동이다. 이러한 교육과정 설계에서 핵심이 되는 것은 교과서가 아니라 학문에 기반한 핵심 개념과 원리들이다. 그런데, 이러한 백워드 교육과정을 구성하기 위해서는 질 높은 교육과정이 우선된다. Wiggins와 McThighe는 교육과정 및 단위계획을 설계할 때 의무적으로 교육표준을 고려하도록 강조하고 있다. 실제로 백워드 교육과정은 교육의 수준 하락을 우려하여 국가 및 주 수준에서 교육과정(Standards/Benchmarks)이 강조되던 시기에 개발되었다. 교사는 자의적으로 수업을 진행하거나, 교과서에 맞춰 수업을 진행하는 것이 아니라, 교육과정에 명시된 학습 내용 및 성취기준, 평가 기준을 먼저 확인하고, 이를 학급이나 학교의 수준 및 상황에 맞추어 재구성하는 것이 권장되는 것이다. 따라서 교육과정의 구성이 치밀하고 구체적일수록, 각 학교 및 학교 단위의 교수학습의 수준은 향상된다고 볼 수 있다.

그런 면에서, ACARA의 미디어 아트 교육과정은 미디어 아트의 교수학습설계를 위한 매우 상세하면서도 질 높은 교육표준을 제시하고 있다고 볼 수 있다. 학습 목표는 각 학년군의 특성에 따라 위계별, 핵심 개념별로 교차적으로 체계화 되었으며, 이러

31) Wiggins & McThighe, 강현석, 유제순, 조인숙, 이지은 역, 『백워드 단위 설계와 개발, 기본모듈 I』, 교육과학사, 2013

한 학습 목표는 상세한 학습 활동을 담은 학습 내용 및 성취기준으로 구체화 되었다. ACARA의 미디어 아트 교육과정에서 가장 주목할 부분은 평가 기준의 구체화인데, 일반적인 평가기준의 사례와는 달리 구체적인 작품을 학생 평가 수준별로 제시하고, 수업 텍스트인 동영상의 경우 스토리보드 등을 제시하여 각 장면에서 학생들이 어떠한 반응을 보일 때 어떠한 평가 수준으로 볼 수 있을지 상당히 자세한 평가 내용을 포함하고 있어, 실제 교육과정 운영에 있어서 큰 도움이 될 것으로 생각된다. 이는 한국의 미디어 리터러시 교육과정을 구성하는 데에 있어서도 지표가 될 수 있으며, 평가 기준의 제시 형식에서는 다양한 교육 표준의 구성 단계에서 고려할 만한 형태라고 볼 수 있을 것이다. 이는 교수·학습 과정과 긴밀히 연결된 질적 평가를 수행하면서도 평가의 신뢰도가 높으며, 동시에 학생과 교사의 다음 수업에 피드백이 될 수 있는 장점을 가지고 있다. 이는 교육과정에서 과정중심 평가를 강조하고 있는 한국에서 적극적으로 참고할 만한 부분이다.

V. 결론

이 글에서는 호주의 국가교육과정인 ACARA의 예술교육과정인 미디어 아트 과목의 구성 및 그 내용을 살펴보고, 한국의 교육과정에 주는 시사점을 살펴보았다. 그 결과, ACARA의 미디어 아트 교육과정은 독립적 예술교육과정으로 개발되어 호주 교육과정 내에서 특별히 중요성을 지니고 있음을 알 수 있었으며, 이는 단독의 교과 교육 차원 뿐 아니라 다양한 교과와 교차 교육과정으로 운영됨에 있어서 매우 효과적임을 사례를 통해 살펴보았다. 또한 교육과정 구성상의 체계성과 정교함은 교사 차원의 교수 학습 설계 및 평가 측면에 있어서 매우 효과적으로 구성되어 있음을 알 수 있었다. 이는 미디어 리터러시 교육을 국가 및 주 차원에서 선도적으로 실행해 온 호주의 사례라는 점에서 한국 미디어 리터러시 교육과정 구성에 있어서 향후 많은 도움이 될 것으로 생각된다.

한국 교육의 입장에서 볼 때, ACARA의 미디어 아트 교육과정 이 한국 교육에 주는 시사점은 무엇보다도 국가교육과정 차원에서 미디어 리터러시 교육을 강조하고 이를 교실 수업에서 실행할 수 있는 방안을 구체적으로 제안하고 있다는 점일 것이다. 앞서 설명했듯, 한국의 교육과정 총론에서 명시하고 있는 핵심역량에서 미디어 리터러시는 간접적으로 암시되고 있으나, 교육과정 상의 내용에서는 2009과정에 비교하여서도 상당히 소극적이며 암시적으로 나타나 있다. 국어, 미술, 사회, 도덕, 실과 등 미디어 리터러시와 직접적으로 연계되는 교과외의 경우에도, 내용 요소 및 교수학습상의 유의점 등에서 부분적으로 다루는 형식을 취하고 있어, 실제로 교육과정 내에서 적극적으로 미디어 리터러시를 다루는 데에는 어려움이 있다. 최근 교육부에서는 미디어 리터러시 통합 단위 개발 및 교과교육 내에서의 미디어 리터러시 수업 방안 연구를 별도로 추진하는 등, 향후 교육과정에서 미디어 리터러시를 다루기 위해 정책적으로 연구를 수행하고 있으나, 교육과정 문서에 포함되지 않을 경우, 각 교과의 교수·학습 수단을 돕는 보조적 역할이나 문화예술교육 및 미디어강사에 의해 진행되는 자율적인 교육과정에 의존하게 될 가능성이 높다. 그럼에도 불구하고 학생의 생활 경험 및 문화예술적 경험에서 이미 미디어의 제작과 감상, 분석과 비판적 읽기 등은 직접적인 경험의 비중이 못지않게 높아졌으며, 실제로 교육 현장에서도 미디어 제작 및 미디어 텍스트 중심의 수업은 갈수록 보편화 되는 추세이니 만큼, 교육과정상의 학년군별 목표 및 내용요소와 수준, 성취 기준 등의 명시는 미디어 리터러시 교육 뿐 아니라 교과통합적, 또한 문화예술교육 등 자율 교육과정의 차원에서도 많은 도움이 될 수 있을 것이다.

마셜 맥루한은 현재의 교과 중심 교육과정이 인쇄시대 교육의 산물이며, 미디어 기반의사회가 도래하면서 이러한 교과 개념은 사라질 것이라고 예견한 바 있다. 맥루한은 진보주의 교육 사상가인 존 듀이를 미디어 사회의 도래와 함께 등장한 교육자로 사례를 들기도 하였다. 이를 오늘날에 빗대어 보면, 오늘날의 교

과 통합에 대한 강조, 삶에 기반한 경험적 교육과 스토리텔링 등을 강조하는 교육과정의 추세는 향후 점차 확산될 것으로 생각된다. 특히 미래의 사회가 점차 초지능적, 초연결적이며 실제 체험에 가까운 환영을 제공하는 미디어 기반의 환경이 될 것으로 예견됨에 따라, 지식의 형태와 지식구성의 방식은 현재에 비해서도 빠른 속도로 급변할 것이다. 교육과정 차원에서의 미디어 리터러시의 강조는 선택이 아닌 필수적인 사항이다. 호주 국가 교육과정의 미디어 아트 교육과정은 이러한 미래 교육을 선도적으로 이끌어 가는 사례이며 21세기 미디어 리터러시 교육의 지향점을 제시하고 있다고 볼 수 있다.

참고문헌

- 교육부, 초·중등학교 교육과정.교육부 고시 제2015-74호. 2015.
- 김문숙, 「한국의 스마트교육과 독일의 미디어교육」, 『비교교육연구』, 24, 2014, pp 127-156.
- 박유신, 『애니메이션 창작교육에서 내러티브의 교육적 가치』, 중앙대학교 박사학위논문, 2012.
- 박유신, 임세희, & 정현선, 「웹툰으로 상상하기」, 『만화애니메이션연구』, 45, 2016, pp. 451-477.
- 정현선·김아미·박유신·장은주·길호현 「초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구」. 교육부(교육부 2016-06).
- 박주연, 「스마트 미디어 시대 독일의 미디어 리터러시 정책 연구: 미디어 능력 촉진 프로젝트 분석을 중심으로」, 『한독사회과학논총』, 26(1), 2016, pp 126-149.
- 배재한, 「2014 미국 시각미술교육기준에 대한 이해와 분석」, 『미술교육논총』, 29, 159-182.
- 백선희, 「싱가포르 교육과정과 한국에 주는 시사점」, 교육정책네트워크 세계교육정책 인포메이션 CP 2017-01-01, 한국교육개발원.
- 송민환, 미디어 「교육의 희망을 발견하다: ‘세계의 미디어교육 진흥모델’ 국제 심포지엄」, 『신문과 방송』, 2007(12), 2007, pp 142~146.

- 정현선, 「어린이 대상 영상 창작 교육의 국어교육적 함의」. 『한국초등 국어교육』, 2006,
- 정현선 · 박유신 · 전경란 · 박한철 · 이지선 · 노자연 · 이현석, 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」. 교육부(교육부 2015-12).
- 정현선, 김아미, 박유신, 전경란, 이지선, & 노자연, 「핵심역량 중심의 미디어 리터러시 교육 내용 체계화 연구」, 『학습자중심교과교육연구』, 16, 2016, pp.232~233.
- ACARA(2007), National Education and Arts Statement, 2007
- ACARA, Australian curriculum development timeline. Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority, 2010.
- ACARA(2011). Shape of the Australian Curriculum: The Arts. ACARA
- ACARA, <https://www.australiancurriculum.edu.au/>(검색일자: 2017.07.01)
- Dezuanni, M., & Raphael, J. (2012). Media arts and learning in the digital world. *Education in the arts*, 145-159
- Dezuanni, Michael L. & Raphael, Jo (2012) Media arts and learning in the digital world. In Sinclair, Christine , Jeanneret, Neryl , & O' Toole, John (Eds.) *Education In The Arts* (2nd ed.). Oxford University Press, Australia. pp. 145-159.
- Doyle, K., & Dezuanni, M. (2014). Children participating in science through digital-media literacies. *Literacy Learning: The Middle Years*, 22(3), 42-54.20)
- Rantala, L. (2011). Finnish media literacy education policies and best practices in early childhood education and care since 2004. *Journal of media literacy education*, 3(2), 7.
- Finish National Board of Education(2013). *Curriculum reform in Finland*, OPS 2016. (http://www.oph.fi/download/151294_ops2016_curriculum_reform_in_finland.pdf). Finnish National Board of Education, 2016.
- Ministry of Education, Singapore, *21st Century Competencies*, (<https://www.moe.gov.sg/education/education-system/21st-century-competencies>, 검색일자: 2017. 6,27)

The New London Group. (1996). *A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures*. Harvard educational review, 66(1), pp. 60-93.

Wiggins & McThighe, 강현석, 유제순, 조인숙, 이지은 역, 『백워드 단위 설계와 개발, 기본모듈 I』, 교육과학사, 2013

<https://www.unaoc.org>. (검색일자: 2017.6.30.)

<http://www.p21.org/about-us/p21-framework> (검색일자: 2017.6.29.)

ABSTRACT

Media Literacy Education in the Australian Curriculum: Media Art

Park, Yoo-Shin

This paper examines the composition and the content of media art which is an art education subject in a national curriculum of Australia; and discusses implications for Korean education curriculums. Media covered by Media Art subject in Australia are the multi types of general media including TV, movie, video, newspaper, radio, video game, the internet, and mobile media; and their contents. The purpose of ACARA's media art education curriculum is to improve creative use, knowledge, understanding, and technology of communication techniques for multiple purposes and the audiences. Through the Media Art subject, both the students and the community are able to participate in the actual communications with the rich culture surrounding them and to develop the knowledge and understanding of the 5 core concepts of language, technology, system, audience and re-creation while testing the culture. The implication of this study is as the following. ACARA's media art education curriculum has been developed as an independent educational program and has a special significance within Australian education curriculums. Although ACARA's media art education curriculum is formed as an independent subject, it is suggested within the curriculum to instruct in close connection with other subjects upon execution. Its organization and elaborateness in curriculum composition are very effective in terms of the teacher's

teaching-learning design and as well as the evaluation. This seems to show a good model of leading media literacy curriculum. ACARA's media art education curriculum can be a great reference in introducing media literacy to Korean national education curriculums.

Keyword: Media art education Standards, National Standards, Media Literacy, Media Education, ACARA

박유신
서울석관초등학교 교사
(02783) 서울특별시 성북구 석관동 205
Tel : 02-959-1391
hoogh@sen.go.kr