

우수교안 사례 엿보기- '재중이의 날아간 비행기'

수업이름	재중이의 날아간 비행기
팀원	장경희 (애니메이션), 손미경 (사진) 이은진 (미술), 이정원 (국립전주박물관) 나정인 (공예), 유영주 (공예)

1. 수업 목표

본 활동 수업은 과정의 미술과 결과의 미술을 나누어 탐색하고자 하는 것이다.

우리가 미술 작품을 감상하는 시간적 장면을 생각해 보자. 우리가 작품을 감상하는 '순간'은 작가의 사고, 탐구, 제작 등의 모든 과정이 녹아든 결과물을 보는 때가 아닌가? 그런데 문화예술교육을 실천하는 장면을 생각해 보라. 과연 우리의 교육은 전시회를 하기 위한 '작품 만들기'에 급급하고 있는가? 우리가 하고 있는 문화예술교육이 아동의 예술적 작업 전체 중 마지막 완료 시점만을 위해 봉사하고 있는가 말이다. 그래서 본 모둠은 탐구와 반성이 존재하는 과정 중심의 문화예술교육을 강조하는 수업을 생각해보기로 하였다.

하나. 과정 중심의 미술 활동이 유의미함을 알 수 있다.

둘. 결과물이 완성되기 위해 거치는 미술 활동의 과정을 실감할 수 있다.

셋. 과정 속에서 탐구와 반성을 경험할 수 있다.

2. 팀 이야기

이 목표를 달성하기 위해 시작하는 이야기는 다음과 같다.

재중이는 오늘도 미술 수업 시간에 두각을 나타냅니다. 재중이는 뛰어난 그림 실력으로 우리 반에서 가장 먼저 손꼽히는 친구입니다. 그런 재중이가 오늘 미술 수업 시간에 전투기를 그렸습니다. 오늘의 수업 주제에 부족함이 없는 관찰력과 정밀 묘사 능력으로 친구들 뿐만 아니라 선생님의 관심을 끌기에 충분했습니다.

“재중이는 어쩔 이렇게 그림을 잘 그리지? 이 전투기 좀 봐. 다른 친구들이 더 이상 그리지 못하는 세부적인 부분까지 자세하게 그리잖아. 진짜 같아.”

재중이의 짝꿍 선민이가 입을 찌억 벌리며 칭찬을 했습니다.

그런데 수업 시간이 끝날 무렵, 선민이가 재중이의 도화지를 보니 아까 그려놓았던 비행기가 없어진 겁니다.

“선생님, 재중이가 비행기를 지웠어요!”

놀란 선생님께서 재중이에게 물어보았습니다.

“재중아, 비행기를 왜 지웠니?”

재중이가 무덤덤하게 대답했습니다.

“날아갔어요.”

선생님께서서는 활동이 끝난 학생들의 그림을 모으셨습니다. 수행평가를 위해서 완성된 그림을 보시기 위해서 작품을 모으려고 하신 거지요. 또 친구들의 작품을 교실 뒷칠판에 전시하려는 계획도 가지고 있었습니다.

결국 재중이는 빈 도화지를 냈습니다.

■ 이야기 자체 질문

- 1) 여러분이 선생님이라면 재중이에게 수행평가 점수로 상, 중, 하 중 무엇을 줄 건가요? 수행평가 점수를 그렇게 준 이유가 무엇인가요?
- 2) 재중이의 그림은 교실 뒷칠판에 전시할 수 있을까요? 그렇게 생각한 까닭은 무엇인가요?
- 3) 그리거나 만들기를 할 때 과정과 결과 중 무엇이 더 중요한가요?

3. 수업에 활용할 매체 - 애니메이션

본 이야기는 평소에 결과물이 중시되어 상대적으로 또는 과정이 소외되는 미술 시간의 모습을 상기시켜주고, 고민할 여지를 남기는 실제 이야기다. 실제로 문화예술교육의 양태 중 잘 마무리된 작품, 화려한 전시, 멋진 공연으로 ‘귀결’되는 것에 치우치는 것이 많지 않은가 반성해 보면서, 그렇다면 과정이 보다 강조되는 매체가 무엇일까 고민해 보았다. 여러 가지 매체 중 과정을 꼭꼭 씹는 느낌으로 경험하는 것이 무엇일까?

우리는 연극과 애니메이션을 떠올렸다. 연극의 경우 하나의 극을 무대에서 상연하기 위해 이야기(희곡)부터 의상, 연기, 음악, 무대 장치 등까지 ‘준비하는 과정’을 철저히 거치는 매체이다. 애니메이션의 경우 그림이 여러 장 모여 시간이라는 속성을 지니면 하나의 영상을 완성하는 매체로서 기존의 완성되었다고 생각하는 ‘한 장의 그림이 과정이 되는’ 체험을 할 수 있는 독특한 특성을 가지고 있다.

이 두 가지 매체 중 우리는 애니메이션을 선택하였다. 앞서 말한 바와 같이 과정의 중요성을 느낄 수 있는 훌륭한 매체일뿐더러 여러 장의 그림을 분담하여 그린다는 협동 작업을 통해 과정을 협력할 수 있는 기회를 가지며, 협동 작업 가운데 토론이라는 과정이 잘 구현될 것이라고 보았기 때문이다. 또한 회화라는 국한된 작업이 실제로 교실에서 실시하기에 부담이 덜한 것도 사실이다.

■ 매체 연관 질문

- 1) 한 편의 만화영화를 완성하기 위해 필요한 것(재료, 소재, 시간, 인력 등 생각할 수 있는 모든 것)은 무엇인가요?

- 2) 내가 그린 그림이 하나의 애니메이션이 되어 재생되면 기분이 어떨 것 같나요?
- 3) 나는 내가 맡은 그림 한 장을 그릴 때, 그리면서 어떤 생각을 할까요?
- 4) 우리 반 친구들이 그린 그림이 하나의 애니메이션으로 완성되려면 서로 상의해야 할 것이 무엇일까요?

4. 수업 개요

- ▶ **수업 대상:** 초등학교 5, 6학년
- ▶ **수업 재료:** 학급 인원에게 ○개씩 배당할 만큼(예:30명*5장=150장) 준비된 시트(날장의 회화) 스케치본, 채색 재료
- ▶ **수업 방법:** 학급 인원에게 ○개씩 배당할 만큼 준비된 시트 스케치본을 하나의 애니메이션으로 완성하기 위해 스토리의 분위기에 맞는 색채를 토의하여 선정하고, 맡은 그림을 채색하여 애니메이션으로 완성하여 상영하기. 단, 자신의 그림을 채색할 때, 채색하면서 생각한 것(‘주인공 치마가 빨간 색이라서 유치해.’, ‘애니메이션으로 어떻게 나올까?’ 등과 같은 각종 질문이나 상념들)을 그 때 그 때 포스트잇에 적기.

■ 도입 활동

- 애니메이션과 영화의 공통점과 차이점 생각해보기
- 애니메이션을 완성하려면 필요한 것 생각하기

■ 본 활동

- 우리 반 친구들이 완성할 애니메이션 이야기 듣기
- 시트 할당받기
- 이야기를 바탕으로 각 부분의 색채를 결정하기 위한 학급 토의하기
- 할당받은 시트 채색하기
- 시트를 채색하면서 생각한 각종 생각을 포스트잇에 글로 적기
- 시트를 모아 촬영하기

■ 마무리 활동

- 포스트잇 모아서 다함께 살펴보기
- 완성된 애니메이션 관람하기