



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

학급 공동체 의식 증진을 위한 초등학생의 영상 제작방안

김형규

2017

석 사 학 위 논 문

학급 공동체 의식 증진을 위한
초등학생의 영상 제작방안

Elementary school students' video
production plan to promote
classroom community consciousness

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

김 형 규

2017년 8월

석 사 학 위 논 문

학급 공동체 의식 증진을 위한
초등학생의 영상 제작방안

Elementary school students' video
production plan to promote
classroom community consciousness

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

김 형 규

2017년 8월

학급 공동체 의식 증진을 위한
초등학생의 영상 제작방안

Elementary school students' video
production plan to promote
classroom community consciousness

지도교수 양 경 식

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

김 형 규

2017년 5월

김 형 규의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2017년 6월

목 차

국문 초록	iv
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구 내용	2
3. 연구의 제한점	2
II. 이론적 배경	4
1. 공동체 의식의 개념	4
가. 공동체 의식	4
나. 학급 공동체 의식	5
2. 영상	6
가. 영상의 개념	6
나. 영상의 종류	6
3. 영화교육	7
가. 영화교육의 개념	7
나. 영화용어와 제작단계	8
4. 영상 제작 지도의 실제	11
가. 동기유발	11
나. 동의구하기	13
다. 주제 및 형식 선정	13
라. 역할나누기	14
마. 기간설정	17
바. 제작실행	19
사. 발표	27
III. 결론 및 제언	29
참고 문헌	31
ABSTRACT	32

표 목 차

〈표 II-1〉 영화용어	8
〈표 II-2〉 팀 구성	17
〈표 II-3〉 영상 제작 일정표 및 활동내용	18

그림 목차

[사진 II-1] 2015년 연구자의 학급 학생들이 만든 슬라이트	11
[사진 II-2] 2015년 연구자의 학급 학생들이 만든 영상 제작 일지 표지	12
[사진 II-3] 2015년 연구자의 학급 학생들의 역할	15
[사진 II-4] 2016년 연구자의 학급 학생들의 역할	16
[사진 II-5] 2017년 연구자의 학급 영상 코디 팀 학생들의 기록	23
[사진 II-6] 2017년 연구자의 학급 학생들이 첫 촬영 후 느낀 점들	25
[사진 II-7] 2015년 연구자의 학급 학생들이 영상 제작 완료 후 느낀 점들	26

국 문 초 록

학급 공동체 의식 증진을 위한 초등학생의 영상 제작방안

김 형 규

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공
지도교수 양 경 식

초등학교 교실에서 인성교육은 1년간의 학급운영에 빠질 수 없는 중요한 요소이다. 인성교육의 시작은 학급 공동체 의식의 정립에 있다. 이러한 공동체 의식은 학생들이 학급에 소속감을 갖고 구성원들에 대한 배려가 바탕이 되어야 이루어진다. 배려와 이해 등의 덕목들이 실현될 수 있는 학급 환경 조성은 공동체 의식 증진을 위한 중요한 요소이다. 따라서 본 연구자는 학급 공동체 의식의 증진을 위한 학급 환경 조성을 위해 다양한 지도 방안을 고민하였다. 칭찬스티커, 1인 1역 할 영상 제작 등 다양한 방법을 고민하였고, 학생들에게 적용해보았다. 하지만 학생들의 공동체 의식 증진은 목표했던 것보단 미흡했었다. 이에 본 연구자는 장기간 학생들에게 적용할 수 있고 학생들이 관심을 갖고 지속할 수 있는 활동을 학급에 도입하고자 했다. 이에 처음 시도했던 영상 제작을 영화 촬영의 방법으로 실시하여 공동체 의식 증진을 위해 학급에서 학생들과 함께 활동을 하고 있다.

본 연구는 이러한 연구자의 고민과 보완된 제작과정의 방법들을 제시함으로써 영상 제작을 통한 공동체 의식 증진 방안에 대한 시사점을 주는 기회가 되었으면 한다.

본 연구는 2014,2015,2016년 4,5,6학년 학생들과 2017 현재 학급의 학생을 대상으로 영상 제작 과정을 통하여 작성한 제작일지를 이용해 학생들의 영상 제작을 통한 학급공동체 의식증진에 대하여 분석하였다. 그 결과 학급 공동체 의식 증진을 위한 초등학생의 영상 제작 방안은 다음과 같다.

첫째, 장기프로젝트 형식으로 영상 제작을 실시한다. 오랜 기간 함께 영상 제작을 하게 되면 그 과정 속에서 영상 제작에 대한 애착이 형성되고 학급 구성원들이 팀에 소속되어 함께 제작에 관여하면서 방관자가 아닌 참여자로서의 소속감을 가지게 된다.

둘째, 영상은 학생들 모두가 참여할 수 있는 주제와 형식으로 선정한다. 학급회의를 통해 선정된 주제는 자발적으로 정한 주제이기에 학생들의 참여의지를 이끌어내고 책임감을 높이게 된다. 이때 영상은 영화 제작의 방법을 도입하여 다양한 분야의 팀에 참여할 수 있는 기회를 제공한다. 영화는 제작과정에서 다양한 분야의 팀들이 서로 적극적인 협력이 필요하다. 따라서 학급의 많은 학생들이 선택할 수 있는 팀이 많고 협동에 대한 필요성을 알 수 있게 해준다.

셋째, 영상 제작을 위해 태블릿 PC와 스마트폰 등 학생들이 쉽게 접할 수 있는 스마트 기기를 활용하도록 한다. 영상 제작을 위해 학생들이 새로운 기기를 이용하는 것보다 학생들이 사용하고 있거나 학교에 준비된 교육용 기기들을 이용한다.

넷째, 영상 제작 교육을 위한 교사의 연수가 뒷받침되어야 학생들의 영상 제작을 효과적으로 할 수 있을 것으로 기대한다. 영상 제작 지도를 위해 제작 팀 구성에 대한 이해와 편집 및 음향 지도를 위해 스마트 기기의 사용방법에 대한 이해가 필요하다.

주요어 : 공동체 의식, 영상 제작, 영화

I. 서론

1. 연구의 필요성

초등학교 학생들과 학부모의 상담을 하다보면 자녀의 학업성적과 바른 인성함양, 교우관계에 대한 고민을 많이 듣게 된다. 인성지도와 교우관계에 대한 걱정은 가장 많이 들었던 상담주제였다. 연구자 역시 학급을 맡으면서부터 학생들에 대한 전반적인 생활지도에 대한 고민을 해왔고 다양한 방법들을 문헌과 선배교사들의 사례를 통해 알고 학생들에게 적용해보았다. 생활지도를 위한 학급에서 쓰이는 방법은 학급 구성원들과 교사의 특성에 따라 다양하였다. 다양한 활동을 해오면서 학생들이 자신이 맡는 역할이 있고 친구들과 동일한 주제의 활동을 공유하는 경우 그들이 갖는 소속감과 성취감은 높아지는 것을 경험적으로 알게 되었다. 이에 연구자는 생활지도 방안을 소속감과 공동의 성취감을 높이기 위한 방법으로 영화촬영의 시스템을 학급운영에 적용해보고자 하였다. 최원아(2009)는 공동체 의식의 형성에 다음과 같이 말하였다.

공동체 의식의 형성은 단기간에 이루어지는 것이 아니라 꾸준한 생활 습관으로 길러지는 것이므로 공동의 목적의식이 강한 학교 교육에서 지속적으로 가르치고 실천하여야 한다(권이중, 최운실, 권두승, 1992; 최원아, 2009, p. 10에서 재인용).

장기프로젝트의 영상 제작은 이러한 공동체 의식 증진에 도움이 된다고 생각하였다. 종합예술로서의 영화는 제작 과정에서 많은 영역의 다양한 구성원들이 협동이 이루어져야 하나의 결과물을 완성하게 된다. 연구자는 여기에서 초등학교 학생들이 공동체 의식을 증진할 수 있는 방법이 있다고 보았다.

초등학생들은 학교에서의 교육과 자신의 경험으로 신체적 발달과 정신적 성숙의 조화를 배워야하는 시점이다. 초등학교 고학년인 경우에 신체적으로 급작스러운 발달이 이루어지지만 공동체에 대한 배려보단 자신의 의사를 관철하고자 하는 이기적인 모습을 보이는 경우가 있다. 고학년 학생들의 생활지도에 어려움을 표하는 이유이다. 이에 연구자는 학급에서의 학생들이 학급에 소속감을 갖고 서로 배

려하며 타인에 대한 존중을 키울 수 있는 방법에 대한 고민을 했고, 영화촬영의 전반적인 절차를 학급 영상 제작 지도에 적용해보고자 했다.

2. 연구내용

본 연구는 영상 제작을 통해 학급 공동체 의식을 증진에 대한 분석을 위해 다음과 같은 연구내용과 방법을 사용하였다

첫째, 문헌 연구를 통하여 공동체 의식과 영화교육의 개념 및 영상 제작을 위해 필요한 개념을 분석한다.

둘째, 영화교육에서 감상으로써의 영화교육 접근이 아닌 영상 제작을 통한 영화교육의 효과와 내용을 살펴본다.

셋째, 학급에서 실제 적용하였던 영상 제작 교육 방안을 제시하여 학급공동체 의식 증진의 효과와 그 한계점을 살펴보고 시사점을 이끌어 내본다.

본 연구는 학급에서 이루어진 영상 제작 과정에서 얻은 경험과 보고서를 바탕으로 문헌분석을 통하여 그 개선방향에 중점을 두어 진행된 것이다.

3. 연구의 제한점

본 연구에서는 아래와 같은 연구의 범위와 제한점이 있음을 밝혀둔다.

첫째, 연구의 적용대상은 연구자가 근무하고 있는 제주특별자치도 제주시 소재 00초등학교 4,5,6학년으로 2014학년부터 2016학년 동안 본 연구자가 담임으로 학급을 맡았던 학생들로 한정하였다. 연구는 특정학교에서 4학년 이상의 학년을 중심으로 활동했던 자료들을 분석하여 진행되었기 때문에 일반화하기에 무리가 있다. 또한 2017학년도에 진행되고 있는 영상 제작 활동은 아직 마무리가 되지 않았으나 연구에 지속적으로 쓰이는 방법들은 참고사진으로 제공함을 밝혀둔다.

둘째, 본 연구는 영상 제작의 다양한 방법 중 영화 제작의 과정을 이용하여 공동체 의식 증진에 대해 분석하였다. 이 과정에서 일반적인 영화촬영기법이나 절차를 정확하게 따르기 보단 초등학생의 발달 수준과 학급 구성원들의 의견을 반영

하였고, 학급 공동의 영상이 완성되기 위한 가장 효율적인 방법으로 재구성하여
이용하였음을 밝힌다.

셋째, 논문에서 제시하고 있는 지도활동 방법들은 지속적인 보완이 필요하다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 공동체 의식의 개념

가. 공동체 의식

사회적 존재인 인간은 태어나면서부터 다른 사람들과 관계를 맺고 그 관계에 의미를 부여한다. 소외에 대한 두려움이 커질수록 사람들은 관계형성에 대한 고민을 한다. 공동체의 개념은 특정 장소 영역내의 구성원들이 비슷한 생활양식을 공유하며 유대 및 결속의식을 가지고 '우리'라는 연대 속에서 상호작용하는 사회집단이라고 정의내리고 있다(최원아, 2009, p. 7). 공동체 의식은 구성원들이 가지는 소속감, 구성원들이 공동체로부터 영향을 받거나 일정한 영향을 공동체에 준다는 느낌, 즉, 공동체에 소속되어 공동체의 일에 참여하고 있다는 느낌, 구성원들의 욕구가 함께 구성원들의 함께하는 노력을 통하여 채울 수 있다는 공유된 믿음이나 헌신(Mcmllian & Chavis, 1986; 최원아, 2009, p. 8에서 재인용)이라고 하였다. 공동체 의식의 필요성에 대해 최원아(2009)는 다음과 같이 언급하였다.

첫째, 공동체의식은 현대 사회에서 구성원에게 일관된 안정성을 제공한다. 사회 구성원들 개개인들에게 '공동체'라는 동일시할 수 있는 근거를 제시함으로써 안정과 소속감을 갖게 한다.

둘째, 공동체 의식을 조성함으로써 구성원들이 건전하고 안정감 있는 인격을 형성하고 발전시켜 나갈 수 있다. 공동체는 살아가고 성장하는 데 필요한 물리적 환경뿐 아니라 지속적이고 의미 있는 관계를 제공한다. 개인은 공동체로부터 집단이 지닌 가치, 규범, 태도 등을 제공받고 이를 내면화하여 인격을 형성한다. 일관적이고 체계적이며 일체감을 주는 공동체는 구성원들이 건전한 인격을 형성하고 발전시키는 데 도움이 된다.

셋째, 구성원들에게 공동체와의 일체감을 느끼도록 함으로서 사회를 통합할 수 있다. 공동체 내에서는 구성원들이 지켜야 하는 사회적 규범이 있고, 기대되는 공통의 행위 양식이 있다. 구성원들이 '우리의식'을 형성하고 기본적 규범과 가치관을 공유한다는 것은 사회통합에 필수 요소이다.

마지막으로 사회 통제를 할 수 있고, 해체를 막을 수 있다. 공동체의식에 의한 통제는 사회의 이상이나 목적에 대한 공통된 관심이나 감정에 의해 구성원들이

스스로 내적인 의지로 조절하는 자율적인 통제이다. 구성원이 자율적으로 공동체와의 강한 일체감을 느끼고 이를 통해 자기 통제를 가능하도록 이끄는 것을 공동체의식이라고 볼 때, 공동체 의식의 형성과 공유를 통해 소외, 이탈 및 사회의 해체와 같은 사회적인 문제를 효과적으로 예방할 수 있다(권이중, 최운실, 권두승, 1992; 최원아, 2009, pp. 8-9에서 재인용).

나. 학급 공동체 의식

학교 공동체는 일반적인 조직과는 다르게 구성의 이유와 학교공동체의 목적이 이익을 추구하지 않는다. 이러한 학교 공동체는 구성원들의 자발적인 헌신을 그 기반으로 둔다. 학생들의 안전한 학교생활과 자유에 대한 욕구, 소속에 대한 욕구 등은 자율적이고 서로 배려하는 것으로 이를 수 있다(Sergiovanni, 1994; 최원아, 2009, p. 10에서 재인용). 이러한 학교공동체 형성은 인간 본성과 학교 교육에 대한 가치, 사상을 공유하는 것이 필요하다. 즉 공동체의식의 형성이 필수 요소이다(Sergiovanni, 1994; 최원아, 2009, p. 10에서 재인용).

학교공동체에 대한 여러 학자들의 견해 중 공통적인 개념은 아래와 같다. 연대의식, 구성원들의 상호 존중과 신뢰, 협동, 집단을 위한 헌신, 공정함과 평등, 다양성의 인정 등으로 요약할 수 있다(최원아, 2009, p. 11). 이러한 요소들로 구성되는 학교공동체의식은 학교 구성원들의 동의로 이루어지고, 학교 공동체 의식 형성은 학급공동체의식의 정립으로부터 이루어질 수 있다. 공동체 의식이 정립되어 있는 학생들로 이루어진 학급공동체가 모이면 하나의 학교 공동체의식이 형성될 수 있다(손상희, 2005; 최원아, 2009, p. 12에서 재인용).

바람직한 사회화를 위한 학급을 만들기 위해서는 학급에서 지켜야 할 규칙과 학급에서 함께 생활하며 지켜야 할 가치를 공유하는 것이 필수이다. 이러한 규칙과 가치는 학급 공동체의식이라고 표현할 수 있으며 이는 공동체의 생활 속에서 학생들과 교사가 지켜야 할 도덕적 지침이라고 할 수 있다. (손상희, 2005; 최원아, 2009, p. 13에서 재인용).

2. 영상

가. 영상의 개념

영상이란 사전적 의미로는 ‘광선의 굴절 또는 반사의 의하여 비추어진 물상 혹은 영화, 텔레비전 등에 비추어진 상, 그리고 머릿속에 그려내는 것의 모습과 광경’으로 정의한다. 영상은 특정 방법에 의해 표현된 객관적 대상이자, 인간들의 상호작용을 이끌어내는 공간이며, 동시에 인간 내부의 지각 상이자 심적 상의 대리자로서의 역할을 한다고 볼 수 있다. 즉, 영상은 인간 내부의 지각 작용, 심적 작용과 더불어 역사적, 사회적 차원에서의 포괄적인 의미를 지내고 있는 개념이다. (오세인, 2004, p. 58-59; 박지혜, 2012, p. 5-6에서 재인용)

영상은 단순 화면에 표현되는 시각적인 정보라는 정의를 넘어 사회의 발전에 따라 그 의미의 폭을 넓혀 왔고, 예술매체, 방송매체, 정보매체 등 다양한 분야에서 이용되고 있다.(권병국, 2003, p. 6; 박지혜, 2012, p. 6에서 재인용)

영상은 문자매체와는 다르게 의미를 파악하는 속도가 빠르며 상대적으로 한번에 의미를 해석하는 것이 가능하다. 이러한 영상은 문자매체에서 다루고자 하는 글의 의미와 정서를 분위기와 어울리는 색채와 움직이는 다양한 물체를 화면에 보여줌으로써 사람들의 흥미와 집중을 이끌어내게 되어 많이 이용되고 있다. 또한 빠르게 발전하고 있는 카메라의 기술과 소셜네트워크서비스의 확장은 영상 제작과 전달을 용이하게 하고 있다. (박지혜, 2012, p. 6.)

나. 영상의 종류

영상물들은 그 종류가 세분화되어있으나 일반적으로 사진, 영화, TV, 컴퓨터 그래픽 등과 관련된 상을 일컫는다. 영상물은 외적인 표현 형태에 따라 크게 정 영상과 동 영상으로 구분된다. 정 영상에는 사진, 포스터, 컴퓨터 그래픽 등이 속하고, 동 영상에는 TV, 영화, 애니메이션, 가상현실 등이 속한다. 이러한 영상은 커뮤니케이션의 중요한 매개체로서 현대사회에서 중요한 역할을 하고 있다 (황연주, 2003, p. 319-322; 박지혜, 2012, p. 22에서 재인용).

3. 영화교육

가. 영화교육의 개념

영화교육의 개념에 대해 이선정(2009)은 다음과 같이 말하였다.

독일에서는 영화교육을 Filmkunde-Unterricht(영화학 교육)와 Filmerziehung(영화 교육)이라는 두 가지 개념으로 구분하여 사용한다. 영화학 교육은 영화 테크닉, 영화 미학 등을 포함하는 개념이고, 영화 교육은 영화와 관련하여 학생들의 비평적 능력을 발달시키는 교육이다. 프랑스의 'Education Cinématographique'(영화 교육)는 철학적 해석과 접근을 가능케 하는 이미지 교육이라고 할 수 있다. 영국과 미국에서는 영화교육을 'film education' 또는 'films studies'라고 하며 이를 통해 미디어 영역까지 아우르는, 또는 병행하는 교육이 이루어지고 있다(이아람찬, 2005: 2-3; 이선정, 2009, p. 13에서 재인용).

영화교육을 이선정(2009)은 다음과 같이 분류하고 있다. 영화교육은 크게 '영화에 대한 교육' 과 '영화를 통한 교육'으로 나눌 수 있고 '영화에 대한 교육'으로는 영화에 대한 이해교육, 영화 제작 교육 그리고 영화 미학 교육으로 나눌 수 있다. 이러한 분류는 미술교육의 관점을 적용하였을 때 각각 미술적 지식, 표현 능력, 심미적 감수성과 연관되는 것이다. 위의 맥락에서 영화교육은 미술 교육이 필요로 하는 요소들을 충실히 만족시키는 매력적인 매체이다(이선정, 2009, p. 14).

영화에 대한 이해 교육은 영화의 변천을 주 내용으로 다룬다. 영화의 시작과 발전사, 영화사 등이 다루어진다. 영화의 역사에 대한 이해를 높이고 현대 미술과 문학의 흐름과의 연계성을 생각할 수 있다. 영화에 대한 이해교육을 학습하는 사람들은 현대 사회와 영화 속에 담겨진 의미와 영화적 상상력의 교류를 파악함으로써 예술 간의 상호영향을 확인하고, 이를 통해 예술 향유 능력을 증진시킬 수 있다(이선정, 2009, p. 14).

영화 제작 교육은 제작의 전체과정, 편집, 화면 구성 및 스토리 구성, 컴퓨터 조작 등 현대 미술의 매체에 대한 학습을 다룬다. 실제 영화를 제작하는 경험을 함으로써 영상 매체의 속성을 이해하고 더불어 다양한 표현의 방법을 습득하게 된다(이선정, 2009, p. 14).

영화 미학 교육은 영화 감상교육의 일종으로 영상 매체의 속성과 화면의 구성 요소와 조명, 의상 등의 영상효과와 화면 효과, 영화예술의 이해와 같은 영상 감상법 습득을 다룬다. 이러한 과정에서 각종 미술의 개념을 지도할 수 있고 영화 제작과 관련된 구체적인 방법 및 기술 등 영화매체의 특성을 이해하는 것으로 그 내용이 확장될 수 있다(이선정, 2009, p. 14).

영화를 통한 교육은 영화 내용의 감상을 주로 다룬다. 이를 통해 문화사조의 이해, 시대적 특성 파악 등의 교육을 실시할 수 있다. 이를 통해 역사 교육, 문화 교육, 언어 교육 등을 병행 할 수 있다. 이러한 영화를 통한 교육은 ‘영화에 대한 교육’과 ‘영화를 통한 교육’ 두 교육에 다 적용되는 것을 알 수 있다(이선정, 2009, pp. 14-15).

나. 영화용어와 영화제작 단계

1) 영화용어

<표 II-1> 영화용어

외래어/ 국어표기	원어	뜻풀이
카메라 앵글	camera angle	피사체에 대한 카메라의 촬영 각도
신(씬)	scene	동일 장소, 동일 시간 내에서 이루어지는 일련의 행위나 대사를 나타내는 단위
스크립트	script	1. 촬영상의 모든 것을 기록하는 것 2. 촬영 각본
샷	shot	영화를 구성하는 최소 단위
풀 샷	full shot	피사체 전체 모습을 촬영한 화면
싱글 샷	single shot	1. 한사람만을 보여주는 화면 2. 한 화면에 한 사람만이 등장하는 화면
하이 앵글 샷	high angle shot	피사체의 위쪽에서 내려다보면서 촬영한 화면
로 앵글 샷	low angle shot	피사체의 아래쪽에서 올려다보면서 촬영한 화면
롱 샷	long shot	멀리 있는 피사체를 보여주는 화면
마스터 샷/ 마스터 신	master shot/ master scene	하나의 상황 전체를 한 화면으로 촬영한 화면. 부분 화면들의 연결이 문제될 때 사용됨.

<표 II-1> 영화용어 계속

니 샷	knee shot	인물의 무릎 위를 잡은 화면
미디엄 샷	medium shot	허벅지 위 상반신을 촬영한 화면의 총칭. 여러 명을 포함하는 경우도 있음.
무빙 샷	moving shot	카메라 움직임에 의해 촬영된 화면
버스트 샷	bust shot	인물의 가슴 위를 촬영한 화면
클로즈업	close-up	카메라가 피사체에 매우 근접하여 촬영한 화면
빅 클로즈업/ 익스트림 클로즈업	big close-up/extreme close-up	피사체의 일부분을 확대하여 관객의 시선을 집중시키는 화면
엔딩 크레딧	ending credit	영화의 끝에 제작사와 배우 등 관련 정보를 제공하는 자막 화면

주. 출처 영화교육의 프로그램 개발연구-영상미학,영화제작,시각문화환경의 교육적탐구(pp.25-26) 이선정. 2009. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문 재구성

2) 영화제작 단계

영화제작의 단계는 사전제작단계, 제작단계, 사후제작 단계로 구분된다. 이에 대해 고지혜(2011)는 다음과 같이 설명한다.

첫 번째 단계인 사전 제작 단계(Pre-production)에는 영상 제작을 위한 사전 준비 단계로 볼 수 있다. 이 과정에서 영상 제작의 기획과 대본 제작, 배우 선정, 장소 결정, 스토리 보드 작업등이 이루어진다(고지혜, 2011, p. 32).

기획과정에서는 영상 제작의 일관된 방향성을 결정할 수 있기에 영상 제작에 참여하는 모든 구성원의 협조가 필요하다. 기획단계에서 영상 제작에 참여하는 모든 구성들이 참여하여 회의를 하게 된다(고지혜, 2011, p. 32).

시나리오 개발 및 선정은 영상 제작에서 가장 중요한 작업으로 먼저 시놉시스를 쓰게 된다. 시놉시스는 영화에서 나타내고자 하는 것을 짧은 글로 나타낸 줄거리를 나타내는데 영화의 소재, 배경, 사건이나 인물의 캐릭터 설정 등을 다룬다. 시나리오는 창작되는 오리지널 시나리오나 만화, 소설, 드라마 등을 영화적으로 재구성하는 각색 시나리오로 나뉜다(고지혜, 2011, p. 32).

장소 섭외는 영화 시나리오의 장면을 가장 효과적으로 나타낼 수 있는 장소를 섭외하는 일이다. Set, Open set, Location 3가지방식 있는데 기존에 존재하는

장소를 섭외하는 경우, 적절한 장소에 세트를 만드는 경우, 스튜디오 안에 세트를 만드는 경우가 있다. 상업 영화의 경우 세트에서 촬영을 하고 CG작업을 통해 실제로 그 장소가 있는 것처럼 만든다(고지혜, 2011, p. 33).

스토리보드는 쇼트¹⁾를 컷으로 구분하여 카메라 이동, 쇼트의 사이즈, 배우들의 대사, 배경 음향, 장면전환 방법 등을 표시하여 한 장면을 시각화하는 것이다. 영화제작에 참여하는 구성원들의 원활한 의사소통과 정확한 분석을 통하여 영화의 질을 높이기 위해 필수적인 과정이다 (고지혜, 2011, p. 34).

두 번째 단계인 제작 단계(production)에서는 카메라 등의 촬영기기 등을 이용하여 촬영하는 단계이다. 제작단계에서는 사전에 치밀하게 준비된 계획이 있어야 효율적인 촬영이 이루어진다. 감독과 촬영감독, 촬영조수, 조명담당이 역할이 중요해지며 각각의 역할은 다음과 같다(고지혜, 2011, p. 34).

감독은 사전 제작 단계부터 영화가 완성되기까지 전체적인 과정을 조율하며 책임지는 사람이다. 감독의 역할은 배우의 연기지도 뿐만 아니라 화면 안에서 영상의 구도 등을 연구하며 영화의 완성도를 높이기 위해 노력 한다(고지혜, 2011, p. 34).

촬영 감독은 감독이 생각했던 이미지를 실제 촬영으로 실현 시키는 역할을 한다. 카메라의 움직임, 조명, 장비 등 촬영과 연관된 대부분 사항을 결정한다. 촬영조수는 카메라기사(Camera operator), 그립담당(Key grip)등으로 나뉜다. 카메라 기사는 촬영하는 화면의 구도나 초점, 움직임 등의 책임을 맡는다. 그립담당은 촬영감독과 감독이 설정한 카메라의 이동을 돕는다(고지혜, 2011, pp. 34-35).

조명담당은 조명의 전 부분을 책임지고 촬영감독의 협의 아래 조명을 설치하고 각 조명의 강도를 조정한다(고지혜, 2011, p. 35).

세 번째 단계인 사후제작 단계(Post-production)에서는 편집과 음향 등 영화의 후반작업과 함께 시사회를 실시한다. 이 단계에서는 영화의 기획의도에 맞게 촬영 영상을 배치하고 분위기에 어울리는 음향 및 효과, 자막을 넣는다. 이러한 과정을 통해서 영화에서 드러내고자 하는 주제가 효과적으로 전달되도록 돕는

1) 쇼트(shot)는 영화를 구성하는 최소단위로 풀 샷(full shot), 싱글 샷(single shot), 하이앵글 샷(high angle shot), 로 앵글 샷(low angle shot)등이 있다(이선정, 2009, pp. 25-26).

다. (고지혜, 2011, pp. 35-36).

4. 영상 제작 지도의 실제

가. 동기유발

학생들에게 영상 제작을 시도해보기 위한 의사를 물어본다. 특히 영상 중 학생들이 많이 보고 알고 있는 영화제작에 대해 언급을 해본다. 학생들은 단순 영화 감상이 아닌 영화촬영이라는 연구자의 제안에 의구심을 제기한다. 도전할 수 있는지에 대한 의문을 갖는 것이다. 학생들은 자신들이 할 수 없는 활동이라는 생각 또는 시도해보지 않았던 활동이어서 많은 호기심을 보이고 하고자 하는 의지를 보인다. 이때 연구자는 실제 지금까지 연구자가 실시했던 영상 제작관련 자료를 보여준다.



[사진 II-1] 2015년 연구자의 학급 학생들이 만든 슬레이트

[사진 II-1] 은 2016학년도 학생들이 만든 슬라이트로 학생들이 영상 제작 중 매 촬영 시작 시 사용하였다. 소품 팀이 직접 만들었고 이런 활동은 만들기 활동에 흥미를 갖는 학생들이 소품 팀에 지원하게 만드는 흥미유발 요소가 된다.



[사진 II-2] 2015년 연구자의 학급 학생들이 만든 영상제작 일지 표지

[사진 II-2]은 학교 선배들이 만들었던 제작 일지로 일지에 담겼던 선배들의 고민과 보람들을 읽을 수 있는 기회를 제공한다. 이러한 실제 학교 선배들이 만들었던 자료를 보여주게 되면 학생들은 우선 할 수 없을 거라는 의구심을 떨치

고 자신들도 할 수 있는 생각을 하게 된다. 이후 청소년 영화제 또는 다른 학교 초등학생들이 만든 참고 영상들을 보여주면 학생들은 앞으로 자신들이 촬영하게 될 영상에 대한 구상을 하게 된다.

나. 동의 구하기

2014 영상 제작 초기 본 연구자는 영상 제작을 전적으로 학생들의 의견을 반영하여 실시하도록 했다. 하지만 이런 경우에 모든 촬영이 끝나고 영상 제작의 최종 결과물을 다른 사람들에게 보이고 싶지 않다는 의견의 반영에 대한 문제가 있었다. 즉 결과물이 주연배우들이 마음에 들어 하지 않는 경우 상영을 하고 싶어 하지 않는다는 것이다. 그래서 본 연구자인 경우 2015년 영상 제작을 하면서부터는 학생들에게 영상 제작 후 시사회(학생들만의 발표회)를 실시해도 되는지 사전에 동의를 구하고 학생들로부터 간단한 의견 조사서를 받아놓고 영화 제작을 실시하였다.

다. 주제 및 형식 선정

영상의 장르를 결정하는 일은 영상의 줄거리와 학생들의 적극적인 참여를 이끌어 내기 위해 가장 중요한 일이다. 학생들의 협의가 원만히 이루어지지 않고 일부만의 의견이 반영되어 장르와 무엇을 찍을지 결정이 된다면 학급 공동체 모두가 참여하여 결과물을 만들기 위해 함께 노력하는 과정을 이끌어내기가 힘들어진다. 본연구자의 2014년 첫 영상 제작 할 때는 시나리오 팀 소속 학생들의 의견이 주로 반영이 되었다. 시나리오 팀에 대한 결정에 대한 동의를 하지 못하는 학생들은 억지로 회의를 참여하는 상황이 종종 생기게 되어 학급 모두가 참여하는 영상 결과물을 만들지 못하였다. 본 연구자의 영상 제작의 목적은 학급 구성원 모두가 참여하여 공동의 결과물을 만들면서 소속감의 증진을 요구하는 것이기에 학생들의 갈등상황은 주의 깊게 살펴볼 필요가 있었다. 따라서 주제의 선정은 첫 회의 시 학생들이 모두가 동의할 수 있는 것을 선정할 수 있도록 충분한 시간을 두고 결정해야 할 것이다.

영상의 형식은 영화, 애니메이션, 뮤직비디오 등 다양하게 있지만 본 연구자는

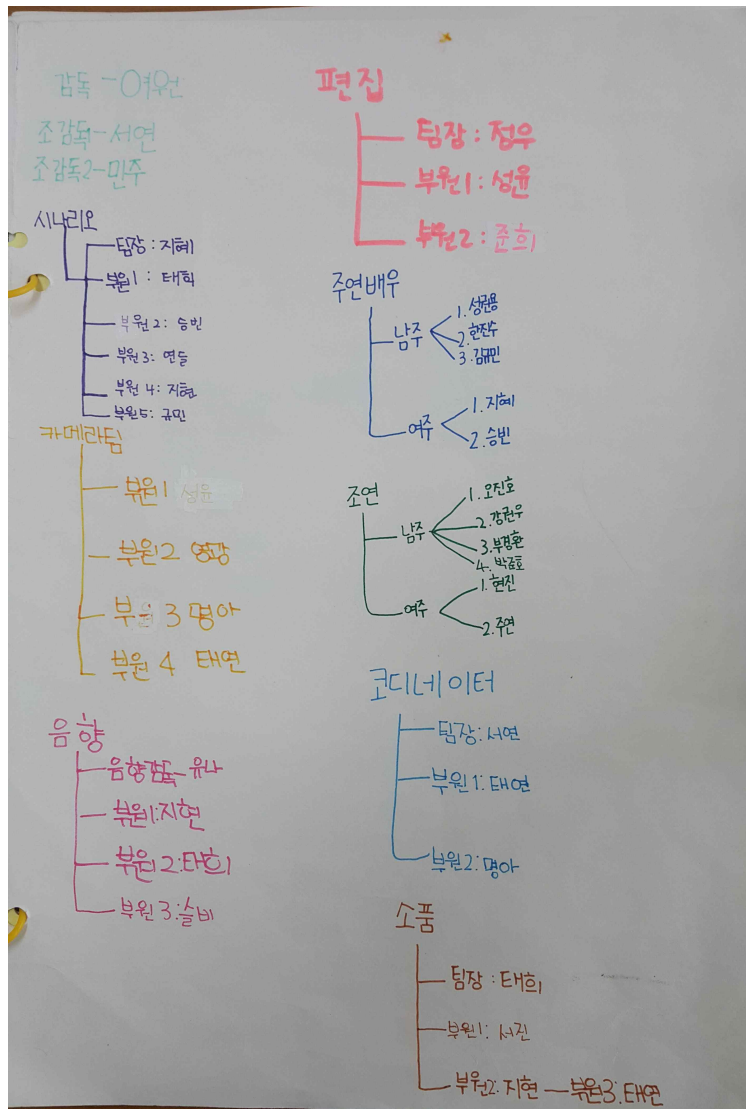
영화촬영이 학급 공동체 의식증진이라는 본 연구의 목적에 가장 부합한다고 생각한다. 본 연구자의 영상 제작 연구 초기 시도 시 여러 장의 그림을 이어 하나의 영상을 만드는 시도를 해보았다. 이런 경우 서로의 그림을 모아 하나의 영상 제작을 하고 합동 결과물을 만드는 기회는 있었으나 학생들의 그림실력에 대한 학생들 스스로의 걱정과 영상 제작에 대한 부담감이 컸었다. 이 경우엔 학생들 개인의 그림에 대한 감독의 체제가 심하였다. 즉 개인이 영상 제작에 대한 자신의 역할을 드러낼 수가 없었다.

이런 한계에 대한 인식 후 그림뿐만 아니라 편집과 음향이라는 역할을 더 추가하여 뮤직비디오를 만들어 보았다. 본 연구자가 했던 활동은 노래가사에 어울리는 그림을 그리고 이것을 가사와 함께 편집하여 하나의 영상을 만드는 것이다. 음향은 학생들이 함께 노래한 것을 첨부하여 다 같이 하는 활동을 해보았다. 이러한 활동은 3개월 이내로 끝났고 결과에 대한 확인이 빠르다는 이점이 있었으나 그림그리기, 편집, 노래 부르기과 같이 역할의 종류에 대한 제한이 있었다.

본 연구자는 영상 제작 중 종합예술이라고 불리는 영화를 영상제작 활동에 사용하고자 결정했다. 영화촬영 시 많은 영화제작 구성원들이 다양한 역할을 수행함으로써 하나의 결과를 만들어가는 것이 우리 학급의 다양한 학생들의 개인의 개성과 공동체 의식을 동시에 증진할 수 있는 최선의 방법이라고 생각하였다. 따라서 본 연구자는 장기간 할 수 있고 학급의 다양한 학생들이 여러 상황을 경험할 수 있는 영화촬영에 그 초점을 맞추어 영상 제작을 시도하였다.

라. 역할 나누기

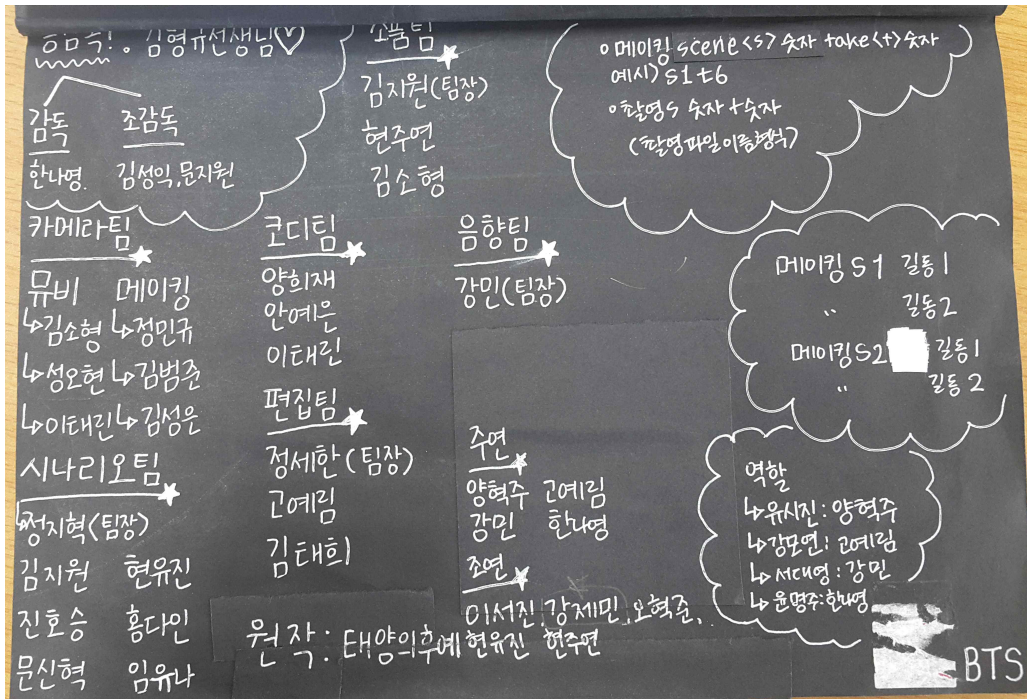
역할 나누기는 본 연구의 핵심이라고 볼 수 있다. 본 연구자는 영상 제작이 단순 영상 제작 및 촬영이라는 호기심에 이끌려 활동하는 것에 그치지 않고 학생들의 인성적 측면 즉 공동체 의식 증진에 도움이 될 것이라고 여기고 영상 제작 활동을 해왔다. 따라서 학급의 모든 학생들이 역할을 맡을 수 있도록 기본적으로 고민을 하였다. 종합예술인 영화인 경우는 다양한 부분의 능력이 필요하여 학생들이 자신의 능력과 호기심에 맞는 역할을 맡도록 고려하였다.



[사진 II-3] 2015년 연구자의 학급 학생들의 역할

[사진 II-3] 은 영상 제작에 참여하는 학생들의 역할을 나눈 표로 영상 제작 일지에 기록해둔 것이다. 이렇게 역할을 나누면서 가장 중요하게 여긴 것은 평소 학생들과 어울리는 것을 힘들어하는 학생들과 발표 및 말하기를 힘들어하는 학생들의 영상 제작의 참여였다. 본 연구자는 이런 경우 그들이 선호하는 활동을 학기 초 학생기초조사서와 영상촬영 시작까지의 학생들의 학급 생활관찰

을 바탕으로 영화촬영 시 부서별로 그 학생들과 어울릴만한 것을 추천하였다. 함께 친구들과 활동하여 결과물이 생겼을 때의 기분을 상상해보는 활동 등을 해봄으로써 영상 제작 활동에 참여하도록 권유하였다.



[사진 II-4] 2016년 연구자의 학급 학생들의 역할

[사진 II-4] 는 2016년 학급 학생들의 역할구분으로 학생들의 선호도를 충실히 반영하려고 많은 회의를 거쳐 각 팀별 구성원들이 결정되었다. 자신이 좋아하는 것만을 하고자 주장하는 학생들이 있는 경우엔 역할나누기 회의 전 1~2회의 사전조사를 실시하여 많은 학생들이 선호하는 역할을 알았다. 그리고 그 역할을 맡지 못하는 경우도 있다는 것을 사전 안내하여 학급의 모두가 함께 배려하며 학년이 끝나는 날 함께 결과물을 볼 수 있도록 하자는 다짐을 하였다.

<표 II-2> 팀 구성

팀	세부구분	주요 역할	유의점
감독	감독	총괄, 회의 진행	팀별 활동뿐만 아니라 다른 팀의 협조 시 다른 역할도 병행 할 수 있도록 사전에 안내하도록 한다.
	조감독	촬영장 통제, 활동일지 제작	
시나리오	시나리오	시나리오 제작	
촬영	메인 촬영	영상 촬영	
	메이킹 촬영	학급 각 팀별 활동 촬영 인터뷰 진행	
배우	주연	시나리오 상 역할연기	
	조연	동선 분석 및 연기	
코디	코디	배우 의상 확인 및 기록	
소품	소품	소품 제작 및 촬영현장 소품 위치 확인	
음향	음향	배경음악 제작	
편집	편집	촬영 영상 편집	

<표 II-2>는 팀 구성에 대한 표로 본 연구자는 이러한 기본 역할 구성 표를 바탕으로 학급회의를 진행하여 새로운 역할을 만들어 내거나 축소하기도 한다. 역할 나누기에서 가장 중요한 것은 학급의 모든 학생들이 참여하고 영상 제작 과정 중에 방관하는 학생이 나오지 않도록 역할을 부여하는 것이다.

마. 기간 설정

학생들은 학년말 전까지 최소 6개월 이상의 장기간으로 계획하여 영상 제작을 시도하도록 지도하였다.

<표 II-3> 영상 제작 일정표 및 활동내용

순서	학급 활동	기간	활동내용 및 유의점
1	동기 유발	3월	3월 동안 전년도 활동일지 학급게시 및 전년도 영상 시청
2	동의 구하기	4월	학급 영상 제작이 완료된 시점에 완성 영상 시청에 대한 동의 구하기
3	주제 선정	4월	장르 및 영상 형식 정하기
4	역할 나누기	4월	모든 학생들이 영상 제작 활동에 참여할 수 있도록 역할 부여
5	기간 설정	4월	영상 제작 기간을 학년의 시작, 끝과 비슷하게 설정
6	감독	5월~10월	총괄, 회의 진행
	조감독		촬영장 통제, 활동일지 제작
	시나리오		5월~7월: 시나리오 제작 8월~10월: 시나리오 제작 완료 후 다른 활동 병행 (학기 초 역할나누기 시 동의 얻기)
	촬영		·메인 촬영 팀: 5월~10월 메인 영상 촬영 ·메이킹 촬영 팀 -학급 각 팀별 활동 촬영 -인터뷰 진행: 학급 모든 학생들의 짧은 인터뷰를 진행함(촬영 초, 제작 중, 촬영 마무리 시기)
			배우
	코디		배우 의상 확인 및 기록
	소품		소품 제작 및 촬영현장 소품 위치 확인
	음향		배경음악 제작
편집	5월~7월: 편집프로그램 활용 연습		
	5월~10월: 다른 팀 활동 협조 및 촬영 영상 편집		
7	발표	·5월	영상 제작 첫 촬영 후 학급 학생들과 시청
		·7월	영상 제작 중간 발표 실시
		·10월~12월	최종 편집 완성 시청 -학급 학예회 활용
		·수시	매 SCENE 촬영 후 감독, 조감독, 배우, 촬영 팀이 모여 영상 확인

<표 II-3>는 전체 영상 제작의 일정을 학년도 학급 일정에 맞게 구분한 것을 각 시기별 본 연구자의 활동을 나타낸 것이다. 본 연구자는 학급의 운영과 영상 제작의 기간을 같이 시작하여 마무리를 비슷하게 하도록 의도하였다. 영상 제작은 우리 학급의 특색 과제로 학급 공동체가 오랜 기간 같이 고민하고 더 좋은 결과물을 만들어가면서 영상 제작에 대한 애착이 형성되고 그 과정에서 학급에 대한 소속감이 생길 것으로 생각하였다. 여러 해가 지나면서 본 연구자의 영상 제작의 목적이 이루어지는 것을 알게 되었다.

장기프로젝트 형식의 영상 제작이기에 그 사이에 많은 갈등이 있겠지만 회의와 설득 과정 등이 학생들에게 상대방에 대한 배려와 대화의 기술의 필요성을 느끼게 해주었다. 그리고 친구관계 형성에 어려움을 겪는 학생인 경우엔 자신의 소질을 살려 팀 활동에 참여함으로써 자연스럽게 다른 친구와 대화할 수 있는 기회를 주게 되었다. 이는 학생들에게 인위적이지 않은 교우관계 형성의 장이 된다. 이러한 장기간의 영상 제작은 본 연구자의 학급 구성원들에게는 소중한 경험이었다. 학년말 학생들의 소감을 통해서 영상 제작을 마무리 하는 과정에서 학생들은 오랜 기간 동안 같이 노력했던 것이 초등학교에서의 즐거웠던 기억이라고 언급하였다.

바. 제작 실행

1) 시나리오 제작

시간적인 어려움으로 시나리오 제작과 영상 제작을 위한 촬영을 동시에 실시해야 한다. 영상 제작을 시도한 첫해인 2014년엔 시나리오 제작을 우선적으로 실시해 보았다. 당시에 시도했던 시나리오는 여러 장르의 혼합이었고 학생들의 회의로 결정된 것이었다. 학생들에게 전적으로 권한을 주어 완성토록 하였고 영화촬영을 위한 시나리오 제작을 몇 개월간 기다리게 되었다. 결과적으로 시나리오의 제작이 미뤄지게 되고 시나리오의 미완성으로 인해 다른 모든 관계된 활동들이 미뤄지게 되었다. 이러한 결과를 바탕으로 2015년부터는 학생들의 시나리오 제작과 나머지 촬영 등의 활동을 병행하게 하였다. 시나리오 제작은 영화의 제작에 가장 필요한 활동으로 영화촬영의 중추라고 볼 수 있다. 다만 첫해 시도했던 것처럼 전적으로 학생들에게서 이끌어 내는 것은 장기프로젝트의 일

련의 활동을 지연시키는 결과를 주기에 교사의 적절한 개입이 필요했다. 우선 학생들에게 영상 제작을 위한 시나리오 제작을 위해 기존 학생들이 알고 있던 노래, 영화, 드라마에서 흥미 있었던 것을 선택하도록 했다. 그리고 학급회의를 통해 결정된 노래 또는 영화, 드라마를 각색을 하도록 했다. 이미 알고 있던 이야기를 수정하거나 추가하여 학생들의 생각이 시나리오에 드러나도록 하였다. 이 과정에서 주의할 점은 시나리오를 구성할 시 주연배우와 다른 팀 등의 개입이 무분별하게 이루어지면 안 된다는 것이다. 학생들이 창의적인 아이디어를 주장할 순 있지만 이러한 절차 없는 개입은 오히려 시나리오 완성을 더디게 할 뿐이다. 이에 시나리오에 대한 추가 아이디어 제시는 실제 촬영 전 준비 기간 동안 충분히 제시하도록 하고 그 이후엔 감독에게 먼저 이야기하여 동의를 구하고 학급회의를 거쳐 하도록 하였다.

2) 촬영

촬영을 진행하기 위해선 학생들의 구도이해가 우선 되어야 한다. 인물의 몸이 화면에서 다 나오지 않거나 영상의 흔들림에 대한 학생들의 이해가 우선되어야 한다. 촬영에 대한 간단한 이론적인 지도 후 학생들에게 촬영 후 결과 모니터링 하며 결과에 대한 만족도를 파악하여 스스로 부족한 점을 찾도록 했다. 여기서 주의할 점은 전문적인 이론을 강조하여 촬영에 대한 호기심과 흥미를 잃지 않도록 하는 것이다.

가) 메인영상 촬영

최종 편집된 영상의 결과물에 실리는 장면들을 찍도록 한다. 학생들은 메인촬영을 하면서 메인 촬영에 대한 자부심을 갖고 촬영 팀과 감독, 조감독과의 협동심을 키우게 된다. 첫 촬영의 감독 및 조감독, 촬영감독, 배우의 협동이 정말 잘 이루어지는 모습이 나오도록 사전에 충분히 계획하고 안내하여야한다. 학생들은 많은 실패 후 하나의 SCENE 촬영이 끝나는 것을 보고 학급 공동체의 책임감 및 협동심이 필요하다는 것을 직접 체험하게 된다. 첫 촬영이후 촬영에 참여한 소감을 메이킹 팀의 인터뷰 또는 제작일지에 기록하도록 지도한다.

학생들은 촬영 후 일정한 형식의 파일 제목²⁾을 유지하도록 하여 편집 팀에서

2) 's1t1홍길동'의 형식으로 제목표기 형식을 통일하여 편집 팀 학생들이 영상을 찾는 것에 도움을 주도록 한다. 's1'은 SCENE 1을 의미하고 't1' TAKE 1로 첫 번째 시도 장면이 된다.

촬영 원본을 찾기 쉽도록 해야 한다.

본 연구자의 학급에서는 배우들이나 촬영지의 환경에 따라 메인 촬영 시 2명의 촬영 팀이 한 조가 되어 찍는 경우가 있다. 이때 촬영 감독 학생이 촬영장소의 장애물이나 사람들과 부딪히지 않도록 촬영을 하기 위해 카메라를 들고 있는 학생의 몸을 다른 학생이 잡고 촬영 동선에 따라 이동시키게 된다. 또한 바퀴가 달린 교사의자를 이용하여 배우의 움직임이 있을 때 촬영 감독의 이동을 촬영 팀 구성원들이 도울 수도 있다. 이러한 협조가 없을 때 촬영 감독은 종종 다른 배우들이나 다른 팀들과 부딪히는 경우가 있다. 이때 학생들은 촬영자와 보조자의 협력이 중요성을 알고 다른 팀들과의 동선에 대한 협의가 중요하다는 것을 알게 된다.

나) 메이킹 영상 촬영

메이킹 영상 촬영을 통하여 학생들은 학년 말 최종 결과물 발표 시 영상 제작 기간 동안 영상에 나온 배우들 이외의 학생들이 노력했던 과정을 살펴볼 수 있다. 이러한 과정에서 학생들은 서로 힘들었던 일을 공유할 수 있고 하나의 결과물을 만들기 위해서 필요했던 것은 무엇일지 서로에게 조언할 수 있는 기회가 된다.

메이킹 영상 담당 팀은 영화 제작에 참여하는 모든 구성원들의 촬영 소감을 인터뷰를 하도록 한다. 이러한 인터뷰는 중간 발표회 또는 마지막 발표회 시 영화와 함께 상영한다. 영상 제작 첫 회의가 이루어지는 시점, 영상 제작 과정 중, 영상 촬영 마무리에 인터뷰가 이루어지도록 하고, 메이킹 팀은 인터뷰 일정을 학급 아이들과 조정하도록 지도한다.

3) 편집

메인 촬영 팀에서 촬영한 영상들을 편집프로그램³⁾을 이용하여 붙이고 음향 팀에서 제공한 음향을 영상에 어울리게 삽입한다. 또한 영상 제작에 참여한 학급 구성원들의 명단을 엔딩 크레딧으로 남긴다.

편집 팀 학생들은 영상 제작 초기단계에서는 스마트 기기 활용법에 대한 학습이 필요하다. 영상촬영이 이루어지는 영화제작의 단계에서는 영화 포스터 만들기 및 영화제목의 폰트를 만드는 일을 한다.

3) 무비메이커, kinemaster등

편집 팀 학생들은 촬영이 이루어지는 제작단계에 편집을 같이 실시 할 수 있도록 한다. 이는 자신의 역할이 영활 촬영 전 과정에 필요하다는 소속감을 제공한다. 따라서 편집 팀 학생들은 편집 시작과 마무리 일정을 학급의 구성원들과 공유하여 기획단계에서 정한 전체일정에 영화촬영이 마무리 될 수 있도록 한다.

4) 배우

배우 팀은 시나리오를 보며 미리 연기연습을 하고 조연배우들과 연기 연습을 하도록 한다. 주연 배우들은 영상 제작 초기에 학급회의를 통해 결정하도록 하고 이들은 연기를 다른 친구들 앞에서 시연 하는 연습을 통해 카메라 앞에서 자신 있게 연기할 수 있도록 지도한다. 메인 촬영 팀의 촬영영상을 촬영 팀과 함께 살펴보면서 영상에서의 동선과 연기에 대한 회의를 하도록 한다. 이때 감독은 촬영 팀과 주연배우들의 입장을 조정하고 전체 영상의 줄거리를 생각하며 만족한 결과를 얻기 위해 중재자의 역할을 할 수 있도록 한다.

조연배우들은 단순히 영상의 배경이 그치는 것의 아니라 영상 제작의 중요한 역할임을 지도하고, 그들이 방관하는 모습을 보이지 않도록 교사의 관심이 필요하다. 조연배우들은 감독 또는 교사의 지시만을 기다리지 않고 스스로 영상에서 어떠한 역할을 하면 좋을지 토의하고 감독과 협의하는 과정을 거치도록 지도해야 한다. 이러한 과정들을 통해서 전체 영상에서 조연배우도 참여자라는 것을 인지시키도록 한다. 주연배우들과 조연배우들은 충분한 논의를 이루어야 학생들이 장면과 어울리는 결과물이 만들어진다는 것을 주지시킨다.

5)음향

음향 팀은 전체 영화에 들어가는 배경음악을 선택하고 편집 팀에 제공하는 역할을 한다. 본 연구자의 연구 초기엔 음향 팀의 역할이 만들어진 음악파일을 최종 영화파일에 제공하는 역할에 국한 되어있었다. 이 경우에 음향 팀의 역할은 노래를 찾고 제공하는 것에 그쳤다. 최근 연구자의 학급에서는 영상에 쓰이는 노래는 직접 학생들이 연주하고 합창하는 노래들을 삽입하는 것을 시도하고 있다. 이때 음향 팀의 학생들은 학교에서 음악시간에 사용하는 악기들이나 개인적으로 연주할 수 있는 악기들을 이용하여 연주하도록 한다. 이는 음향 팀의 구성원들의 협동할 수 있는 기회를 제공하고 음향 팀 구성원들이 하나의 결과를 이루기 위해 같이 고민하고 노력하여 최선의 결과를 제공하는 기회를 제공하기에

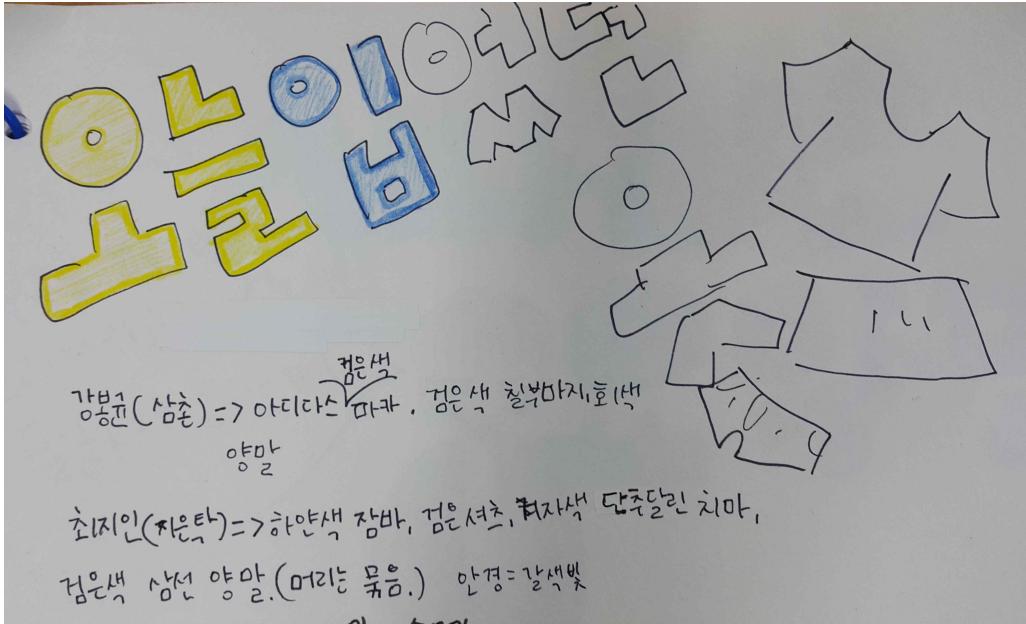
공동체 의식증진에 효과가 있다고 본다.

6)소품

소품 팀은 영화촬영 시 필요한 영화소품 및 슬레이트를 만든다. 또한 다른 팀에서 필요한 영화 소품을 제작한다. 그리고 영화촬영 중 카메라 안에 담기는 장면 안에 담긴 물건들의 위치와 구성을 기록하여 다음 촬영 시 자연스럽게 장면들이 이어지는 역할을 맡는다.

7)코디

주연배우들과 조연배우들의 촬영 전 옷매무새를 배우들과 함께 확인해주고 그들이 각 SCENE에 어떤 옷을 입었는지 기록하는 역할을 한다.



[사진 II-5] 2017년 연구자의 학급 영상 코디 팀 학생들의 기록

[사진 II-5] 은 영상 제작일지에 기록된 코디 팀 기록이다. 장기간 이루어지는 영화촬영이고 학급에서 이루어지는 활동이다 보니 영화촬영이 마무리 되지 못하고 그날 촬영이 촬영 중간에 끝나는 경우가 있다. 이때 코디 팀원들은 사진 또는 일지 기록을 통해 주연배우들의 복장을 기록해둔다.

8) 감독 및 조감독

가) 감독

감독은 전체 회의를 진행한다. 장기간의 영상 제작을 하다보면 갈등상황이 생기게 된다. 이때 감독은 학생들 사이의 중재의 역할을 할 수 있도록 지도한다. 각 팀별로 진행되는 상황을 체크하고 촬영일자를 조정하도록 한다. 촬영일자 조정은 교사의 도움이 필요하므로 촬영일자 확정 전 교사와 협의하도록 한다. 영상 촬영 시 영화의 분위기에 어울리는 영상이 나오도록 촬영의 시작과 재촬영의 결정을 내린다. 영상촬영이 한번 만에 끝나지 않는 경우가 많은 데 이때 감독은 전체 구성원들이 같이 협력하여 참여할 수 있도록 참여를 독려할 수 있도록 해야 한다. 교사는 감독과 수시로 이야기를 나누며 전체 영화촬영 일정 시 어려운 점에 대해 파악하고 해결할 수 있도록 한다.

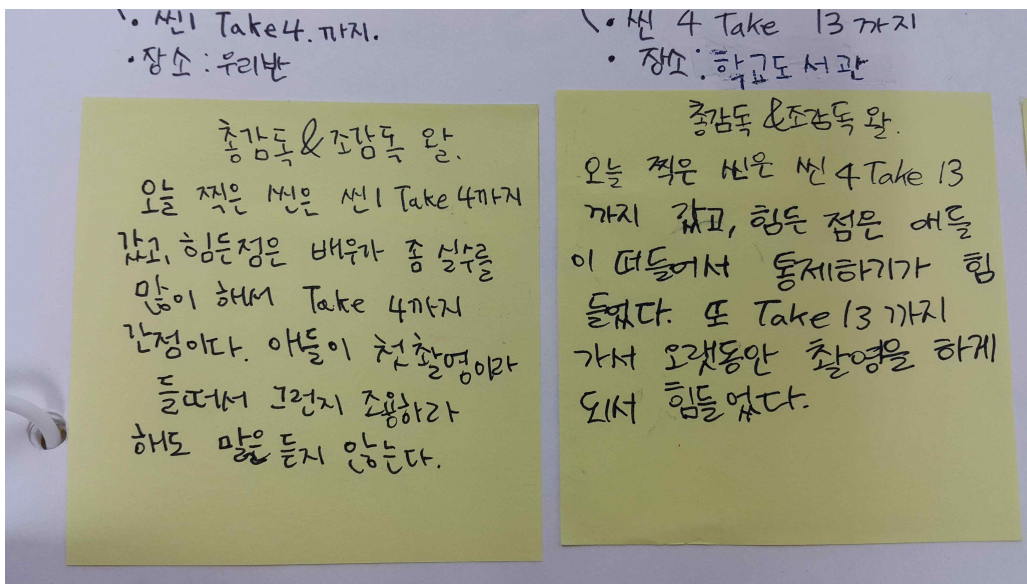
나) 조감독

조감독은 메인 촬영 팀의 촬영담당 학생 수와 같은 인원으로 배정하여 각 카메라 팀의 상황을 감독과 함께 관리한다. 메인 촬영 팀과 함께 이동하며 촬영 SCENE 과 TAKE 횟수에 대한 안내를 모든 영상제작 팀들이 들을 수 있도록 큰 소리로 안내한다. 조감독은 촬영 현장 상황을 영상촬영에 집중할 수 있는 분위기를 만들기 위해 다른 팀원들이 촬영을 방해하지 않도록 관리한다. 또한 조감독은 감독과 촬영 후 회의내용을 제작일지에 기록하여 다음 촬영에 활용할 수 있도록 한다.

9) 제작일지 기록

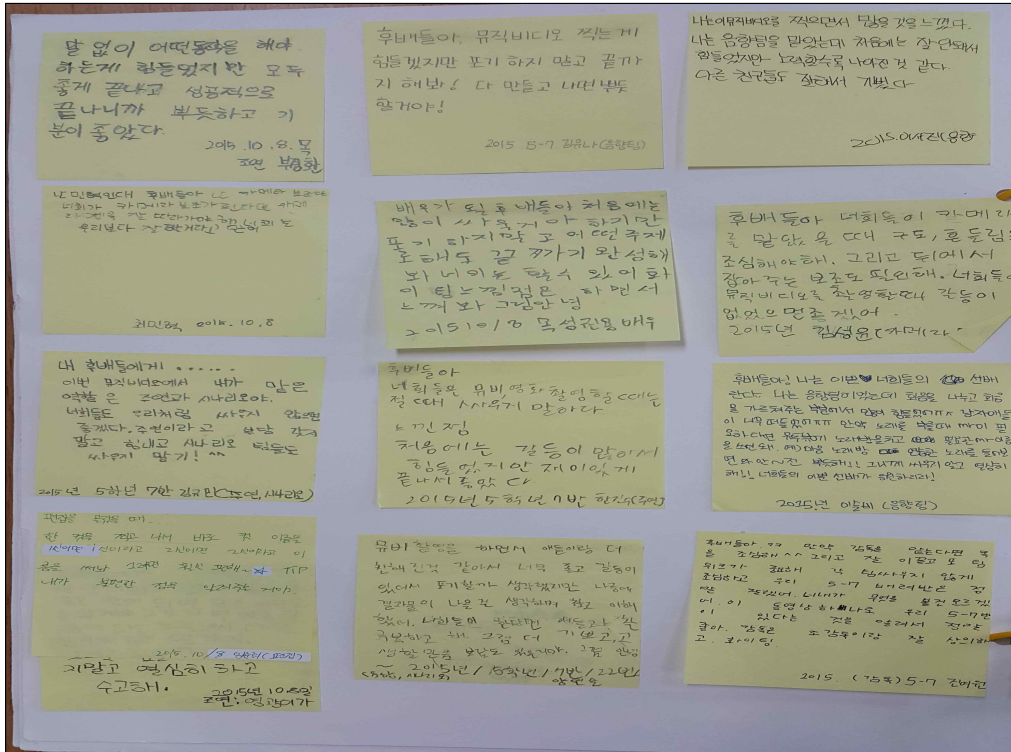
영상 제작을 시도한 초기 2013, 2014년에는 학생들의 활동일지 제작을 생각하지 못하였다. 영상을 제작하고 그 결과물을 확인하는 과정을 통해 시각미술의 미적요소를 탐구하였지만 그 활동에 대한 평가에 대한 기록이 없었다. 비록 학생들이 집중하여 참여할 수 있는 활동이라는 생각에 시작하였지만 이를 활동이 끝난 후 되돌아보기 위한 준비를 하지 못한 것이다. 2014년 영상 제작활동이 끝나고 나서 이런 활동에 대한 학생들의 생각과 반성, 그리고 학생들이 직접 만든 보고서는 그 후의 후배들과 본 연구자의 학급경영에 도움이 될 것이라 생각하였다. 또한 각 SCENE 촬영 후 활동일지 '오늘의 기록'란에 당일 촬영, 현장 관리, 각 팀 고민사항 등을 적어두는 활동을 통해 하루활동에 대한 반성과 다음

촬영에 대한 아이디어를 적을 수 있어서 촬영이 거듭될수록 영상 제작 활동에 도움이 되었다. 그 후 2015년에 처음으로 활동일지를 제작하였다. 2015년 제작 활동이 끝난 후 학생들은 자신들의 영상을 함께 살펴보고 그들이 가졌던 고민과 기쁨 등을 기록하며 지난기간의 활동을 반성하는 시간을 가졌다.



[사진 II-6] 2017년 연구자의 학급 학생들이 첫 촬영 후 느낀 점들

[사진 II-6] 에서처럼 각 촬영 후 학생들의 소감을 적도록 하여 다음 촬영에 필요한 사항 등을 사전에 학생들끼리 약속하도록 하였다. 학생들은 이러한 선배들이 했던 자료들을 보며 자신들이 하고 있는 활동에 대해 어려움과 미리 준비해야 할 것들에 대한 준비를 사전에 할 수 있어서 활동하는 것에 어려움이 많이 줄어들었다. 학생들은 촬영이 있는 날 촬영 준비과정과 촬영 중에 생긴 일등에 대해 활동일지로 남김으로써 나중에 있는 회의 시 참고자료로 사용한다. 이는 학생들의 영상 제작 활동 시 부족한 점을 점검할 수 있는 기회가 된다. 이러한 일지 제작은 자기가 맡은 역할을 수행 중 갈등상황이 생겼던 일이 있다면 반성하고 당시 자기감정에 대한 되돌아보게 된다. 이는 학급 공동체 의식 증진에 도움이 된다. 일기처럼 자신의 감정과 그날의 일에 대한 느낌을 글로 작성하여 자기통제에 대한 발판이 된다.



[사진 II-7] 2015년 연구자의 학급 학생들이 영상 제작 완료 후 느낀 점들

[사진 II-7] 은 2015 학생들의 영상 제작 완료 후 소감을 쓴 글로 학급 공동체로서 학생들이 가져야 할 태도나 마음가짐, 후배들에게 남기는 말등이 드러나 있다. 이것은 선배 학생들이 영상 제작 완료를 위해 노력했던 것을 공유하는 과정으로 학급 공동체 의식을 형성하기 위해 팀원 및 학급 친구들에 대한 배려와 소속감의 중요성, 자기통제에 대한 필요성을 학생들이 스스로 느낄 수 있는 기회를 제공한다. 자기통제는 영상 제작을 하는 과정에서 맡은 역할을 수행하는데 필요할 뿐만 아니라 학급통합이라는 대전제를 이루는 것에도 도움이 된다. 역할을 완수하겠다는 책임감으로 나타나기도 하고 갈등상황에서 상대방의 주장을 받아들일 수 있는 마음가짐으로 발휘되기도 한다. 학생들의 촬영일지제작은 서로 공유하는 일지이기에 다른 친구에 대한 감정의 공유를 할 수 있게 함으로써 상대에 대한 공감의 공유가 영상 제작 완성에 필요하다는 것을 알 수 있다.

사. 발표

1) 영상 제작 초기 발표

첫 촬영 후 학생들에게 같이 찍은 메인 영상화면과 메이킹 영상화면을 같이 시청한다. 이러한 활동은 학생들에게 장기간의 영상 제작 결과물이 앞으로 어떻게 만들어질지에 대한 기대감을 가질 수 있도록 하고 자신들도 해낼 수 있다는 자신감을 가지게 된다. 메이킹 영상은 학생들이 준비과정과 실제 메인영상을 찍는 메인 영상촬영 팀의 모습을 한 SCENE에 촬영 수 있도록 하여 준비와 실제 촬영 시 우리 학급이 얼마나 집중하여 참여하는지 학생들이 스스로 판단할 수 있는 기회를 주고 이러한 학급의 협동이 좋은 결과를 만들어 낼 수 있다는 것을 스스로 깨닫게 해줄 수 있다.

나) SCENE 촬영 후 발표

매 SCENE 촬영 후 감독과 배우, 카메라 팀, 시나리오 팀은 함께 영상을 보며 당일 SCENE의 보완점에 대해 논의하도록 한다. 논의 과정 중에 감독은 각 촬영장면의 주안점과 연기 시 배우들이 필요한 것에 대해 이야기 한다. 또한 시나리오 팀은 각 SCENE별 시나리오 작성 시 꼭 나타내고자 했던 것들이 영상에 잘 실현되었는지 감독과 의견을 나눈다. 이러한 과정을 통해 시나리오의 목표가 일관되게 유지될 수 있게 된다.

다) 중간발표

중간발표는 본 연구자의 영상 제작 과정 중에 학생들의 참여의식을 이어나가기 위해 필요한 단계이다. 6개월 이상의 장기 프로젝트 형식의 활동에서 학생들은 최종 결과물이 나오지 않음으로써 집중력이 흐트러지고 힘들어하는 학생들이 생기게 마련이다. 이러한 과정 중에 중간과정까지의 영상을 간단한 편집을 거쳐 학생들과 함께 시청함으로써 학급의 영상촬영의 방향을 학급토의로 다시 의논하고 새로운 아이디어를 내놓는 기회의 장으로 마련한다.

라) 최종발표

학생들에게 영상 제작 초기에 영상 제작 후 자신들이 만든 영상을 함께 보겠다는 동의를 구한다. 이러한 동의가 이루어진 후 함께 만든 영상을 학기말 학예회나 창의적 체험활동 시간 등을 이용하여 함께 감상하는 시간을 갖는다. 이러

한 활동을 통해 학생들은 지난 시간에 대한 추억을 함께 공유하고 학급 공동체라는 의식을 다지는 시간을 가질 수 있다. 아직까지 시도해 보지 않았지만 학생들과의 협의가 이루어지면 관내 영화제 및 전국적인 영화제 출품도 고려해보면 목표의식이 생기지 않을까 생각해본다.

Ⅲ. 결론 및 제언

배려와 이해 등의 덕목들이 실현되는 학급 환경 조성은 1년간의 학급 운영을 위해 중요한 요소이다. 이러한 상호존중이 이루어지는 학급을 위해서는 소속감을 갖고 공동의 목표를 정립하는 공동체 의식의 공유가 필요하다. 이에 본 연구자는 학급 공동체 의식 정립과 증진을 위해 학급 구성원 모두가 참여하는 영상 제작 활동을 실시하였다.

학급에서 이루어지는 공동의 영상 제작에 따른 효과와 시사점은 다음과 같다.

첫째, 학생들은 실제 영화촬영 팀과 같이 다양한 팀을 만들어 운영함으로써 책임감과 배려심이 생기게 된다. 자신의 팀에서 맡은 책임을 다해야 전체 영상 제작이 일정애 맞게 진행되는 것을 체험하면서 책임감의 중요성을 알게 된다.

또한 제작 과정 중에 생기는 갈등을 방지하고 원활한 촬영의 진행을 돕기 위해 타인에 대한 공감 및 배려가 중요하다는 것을 경험을 통해 알게 된다. 이를 통해 공동의 목표를 달성하기 위해 필요한 것을 알게 되고 이는 공동체 의식 형성의 중요한 요소가 된다.

둘째, 학생들은 자신들이 만든 작품에 대해 높은 과제집착력을 보인다. 단순 영화감상에 그치지 않고 이를 제작하는 체험을 함으로써 학생들은 간접 경험으로만 여겨졌던 보는 영화에서 표현하는 영화로 직접적인 경험을 할 수 있었고, 장기간 영상 제작에 참여하면서 직접 만들어 낸 결과물에 대해 높은 애착심을 갖게 된다. 이러한 개인의 노력이 팀과 영상 제작에 도움이 되고 공동체 의식 형성에도 기여하게 된다.

셋째, 영상 제작을 위해 필요한 자기통제의 필요성을 알게 된다. 장기간 진행되는 영상 제작 과정의 원활한 일정 진행을 돕고, 작품의 질을 높이기 위해 학생들은 스스로 계획하고 고민하는 모습을 볼 수 있었다. 최종 결과물의 작품성에 이러한 노력이 그대로 반영되었다고 볼 수는 없지만 그 과정에서 학생들은 스스로 계획하고 실행하며 원하는 결과를 이끌어내는 자기주도적인 모습을 보인다. 즉 영상 제작을 위해 필요한 자기통제의 필요성을 알게 되는 것이다. 학급 공동체 의식의 증진은 공동의 목표달성을 위해 타인과의 갈등을 조절할 수

있고, 책임감을 갖고 맡은 역할을 위해 헌신하는 자율적인 자기통제의 필요성을 구성원들이 알고 실천할 때 효과가 있다.

넷째, 학생들은 함께 계획하고 결과를 만들어 가는 과정에서 학급에 대한 소속감과 같은 공동체 의식이 생겼다. 영상 제작의 참여자로서 공동의 목표의 달성을 위해 오랜 기간 같이 노력하는 과정에서 ‘우리 학급’, ‘우리 팀’을 위한 노력, 협동 등의 공동체 의식이 생긴다. 이는 학생들에게 안정감과 소속감을 주게 된다.

다섯째, 영상 제작 팀 활동 참여는 진로탐색의 기회가 된다. 전문가집단학습처럼 자신의 팀에 대해 조사하고 그 팀에서의 역할 대해 책임감을 갖고 영상 제작에 참여하게 되면 그 분야에 관심이 생기게 된다. 영상 제작 활동에 참여했던 학생들이 영화촬영이 끝난 후에도 자신이 맡았던 역할과 비슷한 진로에 대한 탐색을 하는 모습을 보였다.

본 연구자의 학급 특색활동으로 진행했던 장기간의 영상 제작은 학생들의 공동체 의식을 증진하였고 생활지도에 긍정적인 영향을 준다는 것을 3년간의 연구로 알게 되었다. 1,2학기 동안 학급의 친구들이 공동의 목표를 주제로 토론, 회의에 참여하고 때론 서로 가르치고 배우며 이루어낸 결과물은 학생들에게 소중한 추억으로 남았다. 학생들은 그 결과를 이루어 내기까지 자기 주도적으로 활동에 참여하였고, 책임감과 공동의 목표에 대한 노력의 중요성을 체험적으로 깨닫게 되며 공동체 의식을 공유하게 되었다.

본 연구의 영상 제작 활동을 학급에 유의미하게 적용하기 위해서는 우선 타율적인 학생들의 통제는 지양돼야 할 것이다. 영상제작을 통한 과정에서 학생들 스스로 타인에 대한 배려와 자기 팀과 학급에 대한 헌신을 실천해야한다. 그리고 교사는 학생들이 학급 공동의 목표를 공유할 수 있도록 학급 분위기를 만들기 위해 노력해야한다. 또한 기본적으로 태블릿 PC 또는 스마트폰 등이 준비되어있어야 하고, 영상 제작과정에 대한 교사의 자기 연수 등의 노력이 뒷받침되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 고지혜. (2011). 시각문화교육에 기초한 특성화고등학교 영상작품 제작지도 방안. 전남대학교 교육대학교 교육학과 미술교육전공 석사학위논문.
- 박지혜. (2012). 미술영상을 활용한 미술 산업 홍보 활성화에 관한 연구-미술 영상의 의미와 제작 및 미술영상을 통한 홍보방안을 중심으로. 홍익대학교 미술대학원 예술기획전공 석사학위 논문.
- 이선정. (2009). 영화교육의 프로그램 개발연구-영상미학, 영화제작, 시각문화환경의 교육적 탐구. 대구교육대학교교육대학원 석사학위논문.
- 최원아. (2009). 학급공동체 의식 증진 프로그램이 초등학교 일반학생이 지각하는 장애학과의 친구관계에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

A B S T R A C T

Elementary school students' video production plan to promote classroom community consciousness

Kim, Hyung Kyu

Major in Elementary Art Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Yang, Kyeong Sik

Personality education in elementary school classrooms is an important factor in the operation of one year of classroom management. The beginning of personality education lies in the establishment of classroom community consciousness. This community consciousness takes place when the students have a sense of belonging to the class and a consideration for their members. The creation of a classroom environment in which virtues such as consideration and understanding can be realized is an important factor for promoting community consciousness. Therefore, this researcher was concerned about various instructional methods for class environment to promote class

consciousness. Praise sticker, one-person 1 role video production, etc., and applied to students. However, the improvement of the students' sense of community was less than the goal. Therefore, the researcher wanted to introduce activities that could be applied to long-term students and that would keep them interested and continued. I have been working with students in class to improve the sense of community by conducting the first attempted film production as a method of cinematography.

This study suggests the possibility of suggesting the ways of promoting community consciousness through image production by presenting the problems of the researcher and the methods of the complementary production process.

This study analyzed the improvement of the class community consciousness through video production using the production journal prepared by the video production process for the students in 4,5,6th grade in 2014, 2015, and 2016 and the students in current class in 2017. As a result, the elementary school students' video production plan for promoting the consciousness of the class community is as follows.

First, we make video production in the form of long-term project. When we make a video together for a long period of time, an attachment to the production of the video is formed in the process, and the class members belong to the team and participate in the production together, so that they have a sense of belonging as a participant and not a bystander.

Second, images are selected with topics and formats that all students can participate in. The topics selected through the class meetings are voluntary themes, which lead to the willingness of the students to participate and enhance their sense of responsibility. At this time, the video introduces the film production method and provides opportunities to participate in teams of various fields. In the process of film production, teams in various fields need to actively cooperate with each other. This allows many students in the

classroom to choose from a number of teams and identify the need for collaboration.

Third, smart devices that can be easily accessed by students such as tablet PCs and smart phones are used for video production. Rather than using new devices for video production, students use educational devices that students are using or are ready for school.

Fourth, it is expected that the training of teachers for video production education should be backed up effectively for students' video production. Understanding how to use smart devices is necessary for understanding and editing of production team and for audio guidance for video production guidance.

Key words: Community consciousness, video production, film