# 애니메이션 캐릭터를 활용한 어린이미술교육 도입전략의 효과

# Effect on the Entry Point Approach to Children's Art Education Utilizing Animation Characters

주저자: 현은령 (Hyun, Eun Ryung)
한양대학교

논문요약

Abstract

Ⅰ. 서론
1. 연구 목적 및 배경
2. 연구 방법과 범위

Ⅱ. 이론적 배경
1. 애니메이션 캐릭터의 교육적 의의
2. 도입전략(Entry Point Approach)으로서의 애니메이션 캐릭터

Ⅲ. 애니메이션 캐릭터의 교수-학습 도입전략
1. 애니메이션 도입전략 개발 사례
2. 적용결과

Ⅳ. 결론 및 제언

참고문헌

(Keyword)
Animation characters, Children's Art Education, Entry point approach

## 논문요약

캐릭터는 오랫동안 귀엽고 친숙한 이미지로 어린들에게 사랑받아 왔다. 이러한 캐릭터의 장점은 최근 교육 현장에서도 그대로 반영되어 다양하게 접목되어 나타나고 있다. 특히 수업을 시작하는 도입전략으로서 캐릭터의 사용은 주의력 환기에 도움을 주어 수업 전반에 걸쳐 집중도를 높여줄 뿐만 아니라, 나아가 장기적인 기억을 유도함으로써 교과 영역 전반에 효과적이다.

따라서 본 논문은 캐릭터를 사용한 어린이 미술교육 도입전략의 과정을 계획, 실행하고 그 결과에 대한 효과를 분석하였다. 연구 분석을 위해 초등학교 1학년 학생을 대상으로 미술교과 각 주제별로 도입전략에 맞는 플래시 애니메이션으로 구현된 내용을 보여주고, 그 내용에 대한 학습정리 부분을 인형매체를 활용하여 정리하는 방법을 사용하였다.

결론적으로 '애니메이션 캐릭터를 활용한 어린이 미술교육 도입전략'은 어린이에게 미술뿐만 아니라 발표력과 표현력을 향상시키고, 심리묘사나 적절한 행동 표현을 경청하게 하여 사교성이나 도덕성 습득에 도움을 주었다. 이는 캐릭터가 어린이에게 유용한 심리표현 매체로 활용될 수 있다는 시사점을 제시하는 것으로 어린이의 바람직한 인격형성에 좋은 기회매체로 작용 할 수 있을 것이다.

## Abstract

Animation characters have been loved from children for a long time, with their pretty and friendly images. Such various characters have been recently reflected in education and used for it. In particular, when a class starts, they are not only useful to call children's attention, and but also helpful to enhance concentration on studying. Moreover, animation characters induce memory in long term. Furthermore, they are effective in the whole education.

So, this paper focuses on planning and fulfilling the processes or analyzing the results ofthe entry

point approach to children's education utilizing animation characters. To do these, it selected 1 grade elementary school students, introduced the contents embodied in flash animation to be suitable for introduction strategy according to each title seen through Art schoolbook and summarized the contents and learning using dolls.

In conclusion, 'Entry Point Approach to Children's Art Education utilizing Animation Characters' makes kids progressive for their presentation and expression as well as Art. It is also efficient for them to be sociable and moral by listening to suitable behavior expression and psychological description, which previews that animation characters can be applied to useful psychological expression of forming a right personality.

# Ⅰ. 서 론

## 1. 연구목적 및 배경

20세기 초부터 학교교육에의 적용에 대한 가능성을 인정받은 인형의 교육적 활용은 최근 들어 디지털 매체를 이용한 애니메이션 캐릭터라는 멀티미디어적 매체로 전환되어 그 영역이 확대되고 있다.

애니메이션 캐릭터는 교육·언어발달·상담·정신건강·치료·극·음악·오락 및 광고 등에 이르기까지 그 활용범위가 광범위하나, 일반적으로 인형이나 캐릭터를 활용한 교육은 장애요인을 가진 학습자 혹은 유아에게 적합한 교수-학습매체라는 관점이 지배적인 것 역시 사실이다. 그러한 이유로 지금까지 학교 현장에서는 거의 보급이 되지 않고, 보급된 경우라도 생활지도 측면에 제한적으로 사용되거나 수업의 일회적인 도구 혹은 놀잇감으로 활용되는 수준이었다.

본 연구에서는 이러한 제한된 접근형태를 넘어서 정규교과교육에 애니메이션 캐릭터를 도입전략으로 활용하는 과정 속에서 애니메이션 캐릭터 활용의 가능성 즉, 캐릭터 자체가 보유하고 있는 의미 있는 교수-학습 자료로서의 희망을 발견하고자 한다. 애니메이션 캐릭터를 단순한 놀이 도구로 인식하는 수준이 아닌 수업목표를 하나의 단편 에피소드 애니메이션 형식으로 제공하고, 이를 이용하여 수업에 대한 흥미를 유발함으로써 수업초기 몰입강도를 높이는 전략을 사용하였다.

본 연구의 목적 및 의도를 두 가지 차원에서 설명하면 다음과 같다.

첫째, 교사-학습자의 관계에 애니메이션 캐릭터를 매개체로 등장시킴으로써 수업의 운영에 학습자의 참여를 촉진시키는데 주력했다. 애니메이션은 남녀노소 관계없이 친숙함을 제공해주며 대부분의 아동들은 이미 애니메이션들에 대한 다양한 경험들을 가지고 있다.

또한 캐릭터를 매개체로 활용한 상호작용을 통해 관계형성(rapport)이 완성될 수 있다면 '어린이-성인'이라는 '교사-학습자'의 부정할 수 없는 외형적 주종관계에서의 소극적이고 수동적인 주체로서의 학습자의 위상을 적극적이고 자기주도적인 학습자로 전환시킬 수 있었다.

둘째, 기존의 인형 매체 활용이 정서적인 측면에 치중하는데서 벗어나 교과교육의 측면에 대한 효과적 접근전략을 제안하였다. 21세기형 수업전략으로서 나아가 단순히 인성교육 미술 한 분야뿐만 아니라 통합교과 즉, 말하기, 듣기, 표현하기, 감상 부분 등에 다양하게 접근하였다. 개별 교과별 접근은 단순히 여러 교과에 애니메이션을 활용한다는 측면뿐만 아니라 각 교과에 적합한 학습 능력을 향상시키기 위한 특성화 전략을 추진하였다.

### 2. 연구방법과 범위

본 연구에서는 정규 교과에서 아동의 개인적 성장과 발달을 촉진하기 위한 유용한 도구가 되는 애니메이션 캐릭터에 대한 다양한 접근과 적용가능성을 탐색하고자 하였다.

이를 위한 연구는 서울시내 초등학교 1학년 학생 30명을 대상으로 크게 4단계로 기획되고, 실행되었다. (2006년 3월~6월)

제 1단계인 “계획단계”에서는  학습목표를 내포할 수 있는 스토리를 구상하고 차시별 중점 내용에 대한 애니메이션 캐릭터를 선정하였다.

제 2단계인 “실천단계”에서는 계획단계에서 계획되어진 스토리 보드와 시나리오를 토대로 2D애니메이션을 제작하고  도입전략으로서  수업초기에 사용하였다.

제 3단계인 “연구보고서 작성”에서는 도입전략으로 사용된 애니메이션에 대한 학습자의 이해도 및 교육적 효과에 대한 심층적이고 다각적인 탐색을 위해 가능성 차원에서 발견된 다양한 결과물들이 갖고 있는 의미를 규명하였다.

마지막으로 “후속연구를 위한 준비” 단계는 본 연구보고서 제출 이후, 기존의 애니메이션 캐릭터를 활용한 수업에서 발견된 다양한 아이디어를 모니터링하여 그를 바탕으로 발전된 매체활용 수업에 대한 접근을 구상하고자 하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 애니메이션 캐릭터의 교육적 의의

아동들에게 수업도입단계에 제시되는 학습목표에 대해 효과음과 움직임이 있는 애니메이션을 교수매체로 활용한다면 학습의 효과는 물론이고 아이들에게는 풍요로운 상상의 세계를 열어주는 재미있고 신나는 수업이 될 것이다.

특히 자신과 비슷한 배경의 캐릭터의 경우, 입을 움직여 말을 그 할 때 아동의 몰입도는 증대되어 상호작용 극대화와 만족감을 느낄 수 있다. 이처럼 애니메이션은 극적인 요소로 무대에서 만들어지기도 하지만 특정 캐릭터 혹은 모델 캐릭터로서 교육현장에서 유용한 교수매체로 활용될 수 있다.

애니메이션 캐릭터의 교육적 의의는 예전부터 교육현장에서 사용된 인형매체에서 그 기원을 찾을 수 있을 것이다. 인형의 탄생에 대해서 그 발자취를 연구해 온 학자들은 처음에는 인형이 어린이의 장난감이나 미술적인 감상의 대상이 되지는 못했을 거라고 생각하였다. 인형은 집안이나 마을의 수호신으로서 주술 세계에서 질병이나 재난으로부터 벗어나기 위해서 자기와 닮은 인형을 만들어 제사의식을 해온 것이 과거의 인형에 대한 우리의 관습이었다. 고대의 인형은 원시시대의 주술적 생활양식이나 종교적 심리작용에 깊은 관계를 갖고 있다. 그러므로 우리들이 지금 느끼고 있는 것처럼 귀여움이나 친밀감 같은 것은 없었다.

인형이 그런 감정이나 정서를 갖게 된 것은 인간 자체의 가정생활이나 사회생활이 제대로 시작된 훗날의 일이다. 인간은 인격화된 인형을 차려놓고 시행한 제전을 통해서 신과 인간이 어울려 노는 동안에 점점 그 본래의 뜻과 제전의 뜻도 잊혀져가고 오히려 자기들하고 동등한 인간의 형태를 가진 인형과 보다 친해지고, 사랑하며, 그리고 귀여워하게 되었던 것이다.[1)]

이러한 인형은 디지털시대가 되면서 영상매체를 통해 애니메이션의 캐릭터로 재탄생하게 되었으며, 예전보다 훨씬 더 다양하고 흥미로운 이미지로 아동들에게 다가갈 수 있게 되었다.

애니메이션을 아동 교육프로그램 속에 포함시키는 것은 혁신적인 시도가 되며, 인지적 영역, 정의적 영역, 심리-운동적 영역에서 애니메이션 캐릭터를 통해 기를 수 있는 특정기능들은 아주 다양하다.[2)]

---

1) 최유정(2001). 인형을 통해 제시하는 역할놀이. 이화여대 대학원. 석사학위논문

2) 여광응· 김삼성(1998). 장애아동 교수매체로서 인형극의 효율성과 그 활용방안. 발달장애학회지.  Vol.2, No2

오늘날은 지식중심의 편중된 교육으로 진정 소중한 인성의 측면은 소홀히 되고 있는 것은 주지의 사실이다. 이에 애니메이션을 활성화시켜 아동들의 올바른 인성교육 및 활발한 토론문화를 정착시키고자 하는 노력은 나아가 창의성 있는 인재를 육성하는 현행교육의 목표와도 일치된다.

### 2. 도입전략(Entry Point Approach)으로서의 애니메이션 캐릭터

애니메이션 캐릭터을 활용한 교육은 상징놀이를 촉진시켜 주고, 아동의 창조적 능력을 개발시켜 줄 수 있고, 정서발달을 돕는 새로운 대안적 교수매체가 될 수 있으며, 문제해결기능과 새로운 탐색과 통찰을 가능하게 할 뿐 만 아니라, 아동의 특성에 적합한 매체이고, 살아있는 타당한 교수매체가 될 수 있다.

특히 학습도입 단계에서 활용되는 애니메이션은 여러 학습이론에 비추어 볼 때 교수학습과정을 이끌어 가는데 있어서 아동의 직관적 사고, 상징적 사고, 물활론적 사고 특성상 인형극을 통한 학습에 적극적으로 참여하게 하고, 동기유발수단으로 제공될 수 있다. 뿐만 아니라 교사, 캐릭터, 아동간의 상호작용을 통해서 질문전략이론에도 효과적으로 사용될 수 있다.

애니메이션 캐릭터를 통한 도입전략은 순간집중력을 높이는 장점과 함께 의사소통이 안전할 뿐만 아니라 즐거움을 주고 교사들에게는 학습 분위기를 조성하도록 도와준다.

아동에게는 자기신뢰·긍정적인 자아상·사회적 유대관계·협동심·발견학습·신체기능 및 상상력 등을 개발하도록 도와준다. 부끄러움이 많은 아동은 자신보다는 캐릭터에게 초점이 맞추어 지기 때문에 애니메이션 캐릭터에 더욱더 몰입되기도 한다. 캐릭터를 통해 말함으로써 아동은 표현하기를 꺼려하거나 지금까지 전혀 표현하지 않았던 감정을 자주 표현할 수 있다. 특히, 주의집중 시간이 짧고 학습의 자발성이 부족한 아동에게는 동기유발을 극대화시키고 적극적으로 학습에 참여하도록 캐릭터가 도와줄 수 있어 더욱 효과적이다.

## III. 애니메이션 캐릭터의 학습 도입전략

### 1. 애니메이션 도입전략 개발 사례

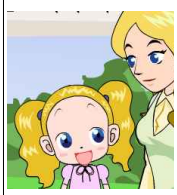
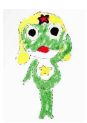
본 연구에서 애니메이션 캐릭터를 활용한 어린이 미술교육 도입전략은 크게 아래 [표1]과 같이 4단계로 기획되고, 실행되었다.

| 연구 단계 | 연구 과정 | 방법 및 절차 |
|---|---|---|
| 계획 단계 | 수업목표 분석 | ■시나리오 설계<br>■교과별 중점 캐릭터 선정<br>■스토리 보드 |
| | | ■문헌 연구<br>■선행연구 고찰 |
| 실천 단계 | 연구의 실천 | ■애니메이션 제작<br>■2D 애니메이션 그래픽<br>■효과음/배경음악/녹음 |
| 평가 및 분석 | 검증 및 정리 | ■실행<br>■학습목표 인지 평가 |
| 수정 및 보완 | 후속 연구 및 발전을 위한 전략 구상 | ■평가지 모니터링<br>■수업 모니터링 |

[표 1] 애니메이션 도입 전략 단계

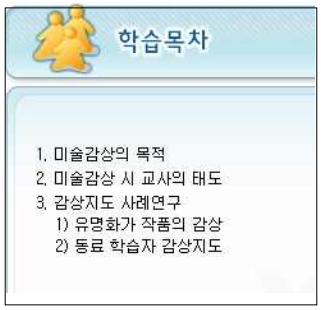
이러한 전략 단계로 구성된 애니메이션은 특히“창조적 드라마로서의 애니메이션”을 위해 생명력이 없는 캐릭터에 생명력을 불어넣기 위하여 캐릭터의 감정, 행동, 그리고 표현들을 생생하게 전하기 완성도를 높이기 위해 노력하였다.

[표2]와 각각의 차시 주제에 맞는 다양한 캐릭터들을 설정하여 등장시켜 아동들에게 보다 더 현실감 있는 내용을 전달하고자 하였다.

| | |
|---|---|
| | **<선생님 : 33세/여>**<br>매차시마다 등장하여 미술에 대한 이야기를 해준다. 인터넷과 책에서 많은 것을 알아내고 알려주려 노력하시는 따뜻한 마음을 지닌 선생님. |
| | **<정연이 : 6세/여>**<br>성현이 동생으로 분홍색을 좋아하고 공주를 자주 그리며, 오빠의 크레파스와 물감을 사용해서 꿀밤을 맞는 말광량이 소녀. 그림을 잘 그려 아빠에게 칭찬을 자주 받는다. |
| | **<성현이 : 8세/남>**<br>공룡과 케로로를 좋아하며, 초록색과 파란색을 좋아한다. 엄마와 나들이 가는 것을 좋아하고, 선생님의 말씀을 잘 들으려고 노력한다. 최근에 물감을 사용하기 시작했지만 물감이 흘러내려 짜증이 나곤 한다. |
| | **<엄마 : 38세/ 디자이너>**<br>정연이와 성현이 엄마.<br>책읽기를 좋아하며, 미술관 나들이도 좋아해서 정연이와 성현이에게 항상 재미있는 이야기를 많이 해주신다.<br>자상한 성격. |
| | **<아빠 : 42세/ 공학 연구원>**<br>회사에서 늦게 오는 편이라 자주 놀아주지 못하지만 항상 아이들에게 관심을 가지고 있는 정연이과 성현이 아버지. 특히 정연이가 그림을 잘 그린다고 생각하여 미술천재가 아닐까 의심을 한다. |
|  | **<쥴리아와 엄마>**<br>정연이네 옆집에 이사 온 미국인 가족.<br>정연이와 같은 유치원에 다닌다. |
|  | **<그 외>**<br>케로로, 인형, 공룡, 강아지, 나비 등등 |

[표 2] 차시별 애니메이션 캐릭터

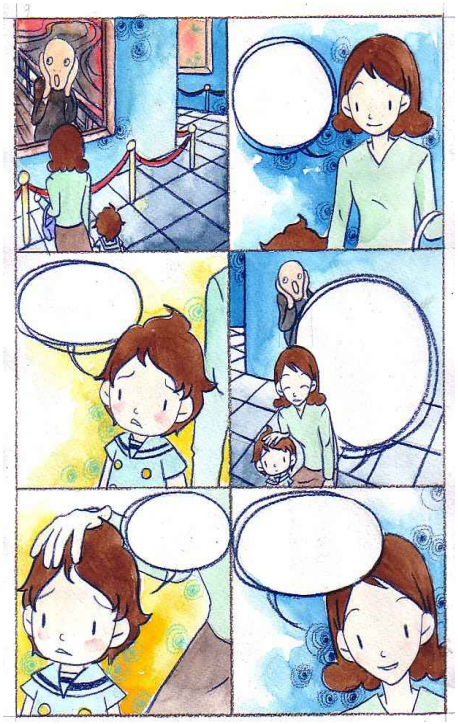
그래픽 면에서는 [그림1]과 같은 문장형 학습목차와 강의 목표를 카툰을 이용한 스토리를 작성[표3]하고 레이아웃[그림2] 후 모니터링 한다. 그 후 완성도 있는 애니메이션 작업[그림3]을 위해 그래픽 작업을 한 후 효과적인 배경음악과 효과음을 위해 전문 성우에 의한 녹음 작업을 하여 마무리 하였다.




[그림 1] 문장형 학습목표 -감상교육

#1 미술관에서 재엽이가 엄마와 함께 그림을 보고 있다.
[엄마] 재엽아~ 이 그림을 보면 어떤 생각이 드니?
[재엽] 싫어요. 무서워요~(표정 찡그리면서)
#2 재엽이가 엄마 뒤에 숨어 있다가 슬쩍 그림을 쳐다본다.
[재엽] 근데 이 사람은 왜 이렇게 무섭게 소리치고 있어요?
#3 엄마가 재엽이 머리를 쓰다듬으면서 얘기한다
[엄마] 응. 이 그림을 그린 화가는 뭉크라는 사람인데, 어릴 때 엄마가 돌아가시고 사랑하는 누나도 죽어서 항상 슬퍼했대. 재엽이도 엄마가 없다고 생각하면 슬프겠지?
#4 재엽이가 안스런 표정으로,
[재엽] 네..엄마..엄마 말씀을 들으니 그림이 무섭지 않고 슬프게 느껴져요.
#5 엄마가 얘기한다.
[엄마] 그래. 우리 집에 가서 인터넷으로 화가 뭉크 아저씨에 대해 더 많은 것을 알아보자.
#6 재엽이 얼굴 클로즈업
[재엽] 네! 엄마. 뭉크 아저씨 얼굴도 궁금해요. 뭉크 아저씨께 슬퍼하지 말라고 위로해줄래요.
#7 화면 흐려지면서 선생님 등장
[선생님] 이번 시간에는 유아미술에서의 감상지도에 대해 알아보겠습니다.

[표 3] 스토리계획 - 감상교육 '뭉크 - 절규'



[그림 2] 스토리 보드 -감상교육 '뭉크 - 절규'

[그림 3] 애니메이션 - 감상교육 '뭉크 - 절규'

또한 [그림4]와 같이 인터넷을 통해 수업 장면을 재구성한 수업내용을 반복적으로 재생함으로써 학습자 스스로 자신이 공부한 모습을 반복적으로 보면서, 수업내용을 정확히 이해하고 분석하는 것을 가능하도록 하였다.

[그림 4] 인터넷을 통한 재생기능

내용면에서는 다른 교과로까지의 전이학습이 이루어지게 하기 위해 시나리오 전반에 걸쳐 통합교과적인 사고를 기를 수 있도록 구성하였다.

## 2. 적용 결과

애니메이션 캐릭터를 이용한 어린이 미술교육 도입 전략은 학습자들의 반응에는 '즐거운 수업 분위기 조성으로 인한 동료와의 원만한 관계 형성 ', '극본쓰기나 발표 등의 다양한 표현 능력의 향상', 그리고 '캐릭터와의 공감을 통한 학습 효과 극대화' 등이 나타났다.

둘째, "학생-교사간의 진정한 매개체, 중재자로서의 캐릭터에 대한 학습자의 입장"을 규명하였다. 대부분의 학생들은 애니메이션 자체가 주는 편안함과 친근감 때문에 접근 자체가 어렵지 않았으며, 캐릭터를 활용한 수업이 거듭될수록 개별 인형들에 대한 차별화된 생각을 정립하도 동시에 긍정적인 입장을 갖게 되었다. 특히, 교사를 대신한 캐릭터에 대한 학습자들의 몰입과 감정이입이 이루어졌다.

2006년 5월 29일에 실시한, 30명의 학습자 대상의 캐릭터에 대한 입장은 아이들이 작성한 여러 표현을 통해 확인할 수 있었다. 아이들은 캐릭터를 수업의 운영을 도와주는 매체로 인정할 뿐 아니라 자신의 소중한 친구이자 자신의 분신으로 감정이입하는 모습을 보여주었다.

셋째, "인형 활용 수업에 대한 여러 관계자의 입장"

즉, 학부모, 동료교사, 그리고 예비교사들의 생각을 점검해보았다. “학부모의 경우” 학기 초 학부모에 수업 운영에 대한 방침을 소개해준 후, 인터넷을 통해 본 애니메이션 혹은 아이들과의 대화 속에서 수업에 대한 생각을 정리하는 조사지를 실시하였다.

‘기존 수업에 비한 장점’으로는 ‘애니메이션 매체를 통한 1+1=2를 넘어선 무한대의 가능성을 지닌 수업’, ‘아이들의 표현 능력 향상’, 재미있고 즐거운 수업 즉, 인형에 대한 감정이입 및 공감’, ‘상상력을 기반으로 한 창의력 발현 기회 제공’, ‘자기반성을 통한 발전의 기회 제공’, ‘진정한 자기 주도적 학습 즉, 전원 참여와 몰입이 가능한 수업’ 등이었다.

다음으로 ‘보다 나은 애니메이션 캐릭터 수업을 위해 바라는 점’에는 ‘교사의 지속적인 연구와 발전에 대한 소명의식’, ‘협동학습 구조 하에서의 균형감 있는 역할 배정’, ‘창의적인 모노드라마로서의 극 활동의 적극 장려’ 등을 제안해주었다.

마지막으로 ‘애니메이션 캐릭터 수업을 통한 변화’로는 ‘새로운 친구가 되어준 인형들과의 교감으로 공감 확대를 통한 진정한 자기 모습 확인 기회’, ‘영역이나 교과에 대한 관심 및 집중력 증대’, ‘즐거운 수업이 가능해짐으로써 스스로 집중하고 즐거움을 느끼는 수업에 빠져 듬’, ‘자기 평가를 통한 개선으로 표현 능력의 향상’등이 있다.

## Ⅳ. 결론 및 제언

본 연구를 직접 수행한 연구자가 얻은 애니메이션 캐릭터를 활용한 수업에 대한 결론과 적용가능성에 비추어본 시사점은 다음과 같다.

첫째, 애니메이션 캐릭터는 아동의 상상력 계발과 자아개념 형성에 훌륭한 수단이 될 수 있다. 애니메이션 캐릭터를 활용한 수업 및 극 활동은 개개 학생들의 자아개념을 계발하기 위한 수단을 제공해 줄 뿐 만 아니라, 객관적 관찰을 가능하게 하여 아동의 사고 과정을 차분히 정리 할 수 있게 한다.

둘째, 캐릭터를 사용함으로써 성인과 아동간의 의사소통은 훨씬 더 흥미롭게 되고 대화 자체도 촉진된다. 캐릭터를 통한 가작화(make-believe) 활동은 교사-학습자의 관계 즉, 성인-아동이 갖는 간극의 차를 효과적으로 줄일 수 있으며, 나아가 상호간의 원만한 의사소통이 가능해질 수 있게 된다.

연구자인 교사가 지향하는 즐거운 교실 즉, 애니메이션이라는 매체를 활용한 놀이 수준의 수업을 통해 감정이입이 이루어짐으로써 학습 자체가 일상적이고 편안한 느낌으로 진행되었다. 성인과 어린이라는 외형적 위계관계를 벗어나 인형과 개인의 만남이라는 중재적인 관계맺음을 통해 학습자에게 동등한 위상과 자신감을 부여하는 교실로 거듭날 수 있었다.

셋째, 캐릭터를 활용한 극활동은 창조적 드라마 측면에 초점을 맞춤으로써, 즉흥적인 문제해결의 의미를 학습자 스스로 터득하는 기회를 갖게 되었다. 편안한 분위기 속에서 동료들과 함께 의논하고 다른 사람들과 활동하면서 구체적인 방법으로 기초 기능을 개발하고 실천해 볼 기회를 제공해주어 교육현장에서 정서적 발달과 직관적 지식, 내적 자아의 발달에 활용될 수 있다.

넷째, 애니메이션 케릭터를 활용한 극활동의 지속적인 수행은 학습자의 표현능력(글쓰기 & 발표하기)을 크게 향상시킬 수 있었다.

위와 같이 살아있는 친구로서 재탄생한 애니메이션 캐릭터는 교실에서 여러 교과 영역과의 통합을 통해 아동들의 종합적인 발달을 촉진시켜 줄 수 있는 훌륭한 교수-학습 전략이자 교수-학습 매체로 사용되었다. 모든 학습자가 참여하고 적극적으로 주도하는 진정한 자기주도적인 학습이 가능해질 수 있다는 점 역시 매우 중요한 의미를 제공해줄 것이다.

마지막으로 애니메이션은 효과적인 교수-학습 전략이자 학습자 진단도구로서 학습자 연령이나 수준에 상관없이 언제라도 활용될 수 있다. 이는 애니메이션 캐릭터를 활용한 교육과정이 다양한 수준의 학년과 교과에 통합되어야 하며, 애니메이션이 유아 혹은 저학년 중심의 매체라는 선입견에서 벗어나 중학교나 고등학교, 성인교육에까지 확대되는데 주저함이 없어야 할 것이다. 그러한 가능성은 인성교육 차원을 넘어서 다양한 교과교육 즉, 정규 수업에서 다양하게 활용하는 시도도 매우 의미 있는 교육개혁의 실마리가 될 것이다.

## 참고문헌


1) 김삼성, 인형극이 장애아동교육에 미치는 교육적 가치에 관한 탐색. 특수교육연구. Vol.4,1997
2) 최유정, 인형을 통해 제시하는 역할놀이. 이화여대 대학원. 석사학위논문, 2001
3) 여광음 · 김삼성, 장애아동 교수매체로서 인형극의 효율성과 그 활용방안. 발달장애학회지. Vol.2, No2, 1998
4) 차경희, 한국 초등학교에서의 다중지능 이론의 적용에 관한 질적 사례연구, 한양대학교 대학원 박사 논문, 2005
5) 배주영, 디지털 애니메이션 스토리텔링, 살림, 2005
6) 이상원, 애니메이션 모브먼트에 따른 지각 반응 연구. 홍익대학교 대학원 박사논문, 2002
7) 현은령, 애니메이션으로 배우는 유아미술교육, 일컴, 2006
8) 문은아, 다중지능 이론에 기초한 도자공예디자인 교육개발 연구, 한국디자인포럼,vol 13, 2006