



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](#)

JigsawII 모형에 기반을 둔 UCC 제작 프로그램이
사회성 및 자아존중감에 미치는 효과
- 초등학교 고학년을 중심으로 -

The Effect of the UCC Production Program
Based on the JigsawII Model on Sociality and Self-Esteem
- The Emphasis on Higher Grade Elementary School Students -

지도교수 김 종 우

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등컴퓨터교육전공

진 상 형

2009년 11월

진상형의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

김 종 훈



심사위원

김 종 우



심사위원

박 찬 정



제주대학교 교육대학원

2009년 12월

목 차

| | |
|--|-----------|
| 국문 초록 | i |
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| 2. 연구 문제 | 2 |
| 3. 연구 내용 및 방법 | 3 |
| 4. 연구의 제한점 | 3 |
| II. 이론적 배경 | 4 |
| 1. 협동학습 및 Jigsaw 모형 | 4 |
| 2. 사회성 | 9 |
| 3. 자아존중감 | 11 |
| 4. UCC | 13 |
| III. Jigsaw II를 이용한 UCC 제작 프로그램 개발 | 17 |
| 1. UCC 제작 프로그램의 단계 | 17 |
| 2. UCC 제작 프로그램의 진행 | 20 |
| IV. UCC 제작 프로그램이 사회성 및 자아존중감에 미치는 효과 연구 | 32 |
| 1. 연구 가설 | 32 |
| 2. 연구 대상 및 방법 | 34 |
| 3. 검사도구 | 34 |
| 4. 사전·사후 검사 비교 | 35 |
| V. 결론 | 37 |

| | |
|----------------|----|
| 참고 문헌 | 40 |
| ABSTRACT | 42 |
| 부 록 | 44 |



표 목 차

| | |
|--|----|
| <표 II-1> Jigsaw I 모형과 Jigsaw II 모형의 비교 | 8 |
| <표 III-1> 제작팀별 활동하기의 구체적인 활동 내용 | 19 |
| <표 III-2> 전문가팀별 소주제 | 22 |
| <표 III-3> 제작팀별 소주제 및 제작 형식 (사례) | 23 |
| <표 IV-1> 사전검사 결과 | 35 |
| <표 IV-2> 집단별 사전·사후검사 결과 | 36 |



그림 목 차

| | |
|--|----|
| [그림 Ⅲ-1] UCC 제작 프로그램의 단계 | 17 |
| [그림 Ⅲ-2] 세부 내용 구상 활동 사례 (2번 제작팀) | 25 |
| [그림 Ⅲ-3] 세부 내용 구상 활동 사례 (5번 제작팀) | 25 |
| [그림 Ⅲ-4] 촬영 활동 모습 (4번 제작팀) | 27 |
| [그림 Ⅲ-5] 제작 완성된 UCC 장면 (1번 제작팀) | 28 |
| [그림 Ⅲ-6] 제작 완성된 UCC 장면 (2번 제작팀) | 29 |
| [그림 Ⅲ-7] 제작 완성된 UCC 장면 (4번 제작팀) | 29 |
| [그림 Ⅲ-8] 제작 완성된 UCC 장면 (5번 제작팀) | 29 |



국문 초록

Jigsaw II 모형에 기반을 둔 UCC 제작 프로그램이 사회성 및 자아존중감에 미치는 효과 - 초등학교 고학년을 중심으로 -

진 상 형

제주대학교 교육대학원 초등컴퓨터교육전공
지도교수 김 종 우

본 연구에서는 현재 사람들로 부터 많은 관심을 받고 있는 UCC를 협동학습의 소재로 다루고자 한다. 이는 제작에 참여하는 학생들이 서로의 역할을 분담하고 상호작용을 통해 UCC를 제작하는 일련의 과정이 협동학습의 형태로 이뤄지기에 알맞기 때문이다.

본 연구에서 다루고자 하는 Jigsaw II 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램은 학생들에게 사회성과 자아존중감을 증진시켜 줄 것으로 기대된다.

하나의 UCC를 제작하기 위하여 제작 프로그램의 참여자는 서로 지속적인 의사교환과 상호작용이 이루어져야 하므로 우리는 UCC 제작 프로그램을 통해 참여자의 사회성 증진을 기대할 수 있다.

또한 자신의 역할을 충실히 수행하고 UCC를 제작하여 발표함으로써 제작 후 학생들은 성취감과 자신감을 갖게 될 것이며, 이러한 성취감과 자신감은 학생들이 학급 및 학교의 구성원으로서 나아가 사회의 구성원으로서 자신의 소중함과 가치를 느끼게 하여 자아존중감 향상에 크게 기여할 것이다.

주요어 : Jigsaw II, 협동학습, UCC, 사회성, 자아존중감

따라서 본 연구에서는 JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 학교 현장에서 학생들의 사회성과 자아존중감 증진을 목적으로 활용될 수 있음을 살펴보고자 한다.

이를 검증하기 위해 제주도 소재의 S초등학교 6학년 32명을 실험집단으로 하고, 이와 동질적인 6학년 32명을 비교집단으로 구성하였다. 실험집단에는 총 8회기의 UCC 제작 프로그램을 실시하였으며, 비교집단에는 프로그램을 실시하지 않았다.

검증의 결과를 요약하면 다음과 같다.

JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램을 실험집단에 실시한 결과, UCC 제작 프로그램을 실시한 실험집단에서는 사회성 및 자아존중감 향상이 유의미한 결과로 나타난 반면, 프로그램을 실시하지 않은 비교집단에서는 유의미한 결과가 나타나지 않았다.

본 연구의 결과 JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램은 학생들의 사회성과 자아존중감 향상의 효과가 있음을 알 수 있었다. 이러한 사회성과 자아존중감 향상의 효과를 증대시키기 위해서는 학생들의 상호작용이 프로그램의 모든 과정에서 활발하게 이루어져야 할 것이며, 무엇보다 학생들에게 성취감을 느낄 수 있도록 하는 것이 중요하겠다.

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대 사회를 정보화 사회라고 일컫는다. 이는 현대인이 수많은 정보 속에서 살고 있음을 말하는 동시에 수많은 정보들을 만들고 있음을 이야기한다. 오늘날의 정보는 과거와는 달리 다양한 매체를 통하여 전달되며, 여러 사람들과 함께 공유되고 있다.

따라서 이제 사람들은 정보를 단순히 받아들이는 정보의 수요자에서 벗어나 자신들이 정보화 시대의 주체가 되고자 한다. 이는 정보를 일방적으로 수용하고, 자신의 필요에 의해 사용되는 것에 만족하던 사람들이 정보를 재생산하고 공급하며, 자신의 정보로 인해 다른 사람들의 필요를 만족시켜주고자 하는 욕구를 갖게 되었음을 의미한다. 이러한 욕구는 인터넷의 비약적인 발전과 맞물려 사람들이 온라인 공간에서 자신이 필요한 콘텐츠를 찾아 활용하는 수동적인 사용자가 아닌 자신이 콘텐츠를 직접 제작하는 적극적인 사용자가 되려는 동기를 부여한다.

이로 인하여 우리는 UCC(User Created Contents)라는 용어를 어렵지 않게 듣는 시대에 살게 되었다. UCC는 사용자가 직접 만든 동영상 콘텐츠를 말하는데, 세계 곳곳에서 하루에도 수백 수천만 명이 이 콘텐츠에 울고 웃는다고 하니 그 위력은 우리의 상상 그 이상일 것이다(시정곤, 2007, p. 16).

따라서 현재의 학생들은 UCC에 대한 아주 높은 관심을 가지고 있으며, 또한 자신들이 직접 UCC를 제작하는 활동에 대한 충분한 흥미를 지니고 있다. 이는 학교에서 UCC 제작을 하나의 프로그램으로 운용할 필요성과 그 프로그램이 성공적인 결과를 나타낼 수 있는 가능성을 시사한다. 학생들이 풍족하게 지니고 있는 흥미와 관심은 어떠한 프로그램을 성공적으로 이끌 수 있는 가장 큰 원동력이 될 수 있기 때문이다.

UCC 제작 프로그램을 운용함에 있어서 방법적인 측면을 고려했을 때, 가장 바람직한 방법으로 협동학습을 들 수 있다. 협동학습은 집단에 속에 있는 구성원들의 상호간의 상호작용과 협동에 의해서 이루어진다. 또한 UCC 제작은 기획, 촬영, 편집 등에서 서로의 역할을 부여하고 이행하며, 서로가 의견을 주고받음으로

서 더 나은 결과물을 얻을 수 있다. 따라서 학교에서 학생들을 대상으로 UCC 제작 프로그램을 진행하는 방법은 협동학습의 방법이 알맞다고 보여 진다.

본 연구는 다양한 협동학습의 방법들 중에서 JigsawⅡ 모형을 프로그램의 기반으로 할 것이다. UCC 제작은 전문가적인 측면에서 다가서야 할 경우가 많이 발생한다. 예를 들면 비디오카메라의 조작이나 녹화된 동영상을 편집하는 등의 기술적인 측면은 전문가적인 소양을 필요로 한다. 따라서 프로그램을 보다 효과적으로 진행하기 위해서 전문가집단을 두고 전문가집단의 구성원에게 특정 기술을 습득하도록 한 뒤, 이들이 자신의 모집단으로 돌아가 전문가적인 입장에서 모집단의 구성원들에게 필요한 지식을 공유하는 방법이 유용할 것이다.

협동학습의 많은 이점 중 특히 협동학습을 통한 상호작용과 관련하여 변영계(2008)는 동료 간의 우정, 서로에 대한 적극적인 태도, 다른 사람에 대한 책임감, 타인에 대한 존경심을 가져온다고 말하였다. 이러한 협동학습의 이점은 인성교육의 측면에서 협동학습이 활용될 수 있음을 말해준다. 이러한 인성교육의 측면 중에서도 본 연구에서는 특히 사회성과 자아존중감의 향상에 초점을 맞추었다. UCC의 제작 과정이 이들의 향상에 긍정적인 효과를 가져 올 수 있으리라 기대되기 때문이다.

따라서 본 연구에서는 JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작을 프로그램화 하여 학생들에게 이를 적용한 후, UCC 제작 프로그램이 학생들의 사회성 및 자아존중감 향상에 미치고 있는 효과를 살펴보고자 할 것이다.

2. 연구 문제

연구 목적을 달성하기 위해 설정한 연구 문제는 다음과 같다.

첫째, JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 학생들의 사회성 향상에 효과가 있는가?

둘째, JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 학생들의 자아존중감 향상에 효과가 있는가?

3. 연구 내용 및 방법

연구 문제를 해결하기 위한 본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, JigsawⅡ 모형을 이용하여 UCC 제작 프로그램을 개발한다.

둘째, UCC 제작 프로그램이 학생들의 사회성 및 자아존중감 향상에 기여할 수 있음을 밝힌다.

이를 위해 JigsawⅡ 모형을 기반으로 하여 UCC 제작 과정을 프로그램화 하며, 이를 실험집단의 학생들에게 적용하여 비교집단의 학생들과 사회성 및 자아존중감 향상의 정도를 비교하는 방법으로 연구를 진행할 것이다.

4. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 둔다.

첫째, 사회성 및 자아존중감 검사도구는 개인이 특정 집단 및 사회에서 갖추고 있는 개별수준을 측정하기 위함이 아닌 집단의 변화를 측정하기 위해 제작되었으며, 따라서 검사의 결과로 개별적인 사회성 및 자아존중감의 수준을 판단하는 것은 곤란하다.

둘째, 실험집단에서 프로그램이 진행되는 동안 동일한 기간에 비교집단에서 이루어지는 다른 형태의 인성교육에 대한 통제가 이루어지지 않았다. 따라서 프로그램 이외의 요소에 의한 인성적인 변화가 발생할 수 있다.

II. 이론적 배경

1. 협동학습 및 Jigsaw 모형

가. 협동학습의 개념 및 특징

나영자(2001)는 협동에 대하여 다음과 같이 밝히고 있다:

협동(cooperation)의 사전적 정의는 두 사람 이상의 사람, 또는 둘 이상의 단체가 서로 마음과 힘을 모아 함께 한다는 뜻을 지니고 있으나 일반적으로 협동이란 두 사람 이상의 개인이 공동의 목표를 달성하기 위해 공동 활동을 해나가는 과정이라고 할 수 있다. (p. 7)

따라서 협동학습이란 집단으로 구성된 학생들이 집단의 목표를 달성하기 위해 자신의 역할을 수행하고, 서로가 상호작용을 통하여 문제를 해결하는 과정 속에서 이루어지는 학습 활동이라고 할 수 있을 것이다.

Slavin에 의하면, 협동학습이란 학습능력이 각기 다른 학생들이 동일한 학습목표를 향하여 소집단 내에서 함께 활동하는 수업방법으로, 여기서 '전체는 개인을 위하여', '개인은 전체를 위하여'라는 태도를 갖게 되고, 집단 구성원들의 성공적 학습을 위하여 서로 격려하고 도와줌으로써 학습 부진을 개선할 수 있다고 하였다. 그리고 Cohen은 협동학습을 모든 학습자가 명확하게 할당된 공동 과제에 참여할 수 있는 소집단에서 함께 학습하는 것으로 정의하고, 독서 집단처럼 교사의 지시적이고 즉각적인 관여가 있는 경우는 협동학습이 아니라고 보았다. 따라서 협동학습은 소집단으로 구성된 구성원들이 공동으로 노력하여 주어진 학습과제나 학습목표에 도달하는 방법이라 하겠다(변영계, 2008).

변영계, 김광휘(1999)는 학교 교육은 사회화의 기능을 충실히 수행해야 하며, 학교 교육은 새로운 경제 체제에 대비해야 하고, 학교의 수업은 최근의 학습 심리적 관점을 반영해야 하며, 협동학습은 열린교육을 위해 필수적인 교수·학습 방법임을 들어 협동학습의 필요성을 역설하였다.

정문성(2002)은 협동학습의 특징을 다음과 같이 언급하였다.

첫째, 수업의 목표가 구체적이고 각 학습자는 목표 인식도가 높다. 각 학습자는

자신이 활동해서 달성해야 할 수업 목표를 분명히 제시받고 그 목표를 달성하기 위해 구체적인 활동을 한다.

둘째, 학습자 간에는 긍정적 상호의존성(positive interdependence)이 있다. 협동 학습은 구조적으로 서로 도와주어야 만이 자신의 목적을 달성할 수 있기 때문에 서로 긍정적으로 의존한다.

셋째, 대면적 상호작용(face-to-face interaction)이 있다. 집단의 목표를 달성하기 위해 구성원 서로가 도와주고, 격려하며, 기쁨과 슬픔을 공유하고, 긍정적으로 피드백 하는 과정에서 대면적 상호작용이 일어난다.

넷째, 개별적 책무성(individual accountability)이 있다. 협동학습에서 모듬원의 개개인은 다른 모듬원에 대해 개인적인 의무와 책임을 가지고 있다.

다섯째, 모듬 목표가 있다. 협동학습에서는 개인의 목표 달성이 각 모듬의 공동 목표 달성 여부에 달려 있으므로 구성원들이 모듬의 목표 달성을 위해 동료들 도와주고 도움을 받으려 하는 등 활발한 긍정적 상호작용을 하게 된다.

여섯째, 이질적인 모듬 구성을 특징으로 한다. 동료간의 상호작용을 활발하게 하기 위해서는 한 모듬을 이루는 구성원의 질이 다양해야 한다.

일곱째, 모듬 과정(group process)을 매우 중시한다. 하나의 과정이 끝났을 때 반드시 반성하는 시간을 갖는다. 이러한 기회의 제공은 학생들 개인적으로는 사회적 기능을 발전시키고, 미래에 보다 효율적인 모듬 활동이 가능하게 한다.

여덟째, 학습 시간의 융통성을 가지고 있다.

아홉째, 성공 기회가 균등(equal opportunities for success)하다. 구성원 개인의 기본적 능력에 관계없이 구성원 누구나 모듬의 성공에 기여할 수 있는 기회가 주어져 있다.

열째, 모듬의 단합을 강조한다. 이를 위해 모듬 경쟁을 도입하는 경우가 많은데, 모듬 간의 경쟁은 구성원들의 결속을 다지고 학습동기를 촉진시키며 모듬내의 협동을 유도한다.

열한째, 과제의 세분화이다.

열둘째, 동시다발적 상호작용(simultaneous interaction)이다. 협동학습은 여러 모듬들이 동시에 자신들 모듬안에서 다양한 상호작용을 함으로써 상호작용의 양이 확대된다.

나. 과제 분담 학습 모형(Jigsaw 모형)

1) Jigsaw 모형의 개관

과제 분담 학습 모형(Jigsaw)은 1978년 미국의 Elliot Aronson과 그의 동료들에 의해서 개발된 것으로서, 학생들을 5~6명의 이질집단으로 구성하고, 학습할 주제를 집단 구성원의 수에 맞도록 나누어 각 구성원에게 소주제를 하나씩 분담한 뒤, 각 집단에서 같은 소주제를 담당 한 학생들이 별도로 모여 전문가 집단을 형성하고 소주제에 대한 내용을 서로 토의하고 학습한 후 각자 원래 소속된 집단(원집단)으로 돌아와서 학습한 내용을 집단 구성원들에게 가르치는 형식으로 이루어진다(나영자, 2001, pp. 16-18).

이 모형의 장점은 협력에 의한 학습 방법으로 각자가 많은 역할을 수행하고 서로 협력하면서 활동하며, 자신에게 맡겨진 과제를 보다 책임감 있고 충실하게 조사하고 기록하게 되며 누구나 가르치는 입장에 서게 되므로 발표력과 책임감이 길러지며, 학습과제를 부여받은 학생은 각 가정에서 또는 학습 집단에서 자료 수집과 조사 과정을 거쳐 충분한 학업 준비를 할 수 있으며, 집단마다 같은 번호를 갖은 학생들끼리 모여서 새로운 집단을 구성하고 자신들이 수집 조사한 내용을 발표하고 비교, 토의하여 과제를 해결할 수 있다는 점이다(김규태, 2000, p. 17).

하지만 이러한 Jigsaw 모형은 결과에 대한 개인적인 보상만이 이루어진다는 측면에서 협동학습의 효과를 완벽하게 얻을 수 없다는 비판이 생겨났다. 이에 따라 Slavin은 기존의 Jigsaw 모형에 보상 구조와 성공 기회 균등을 보완한 Jigsaw II를 개발하였다(정문성, 2007, p. 197). Jigsaw II는 모두 보상이 이루어진다는 점에서 Jigsaw와의 차이를 둘 수 있을 것이다.

2) Jigsaw 모형의 수업 과정

Jigsaw 모형의 수업 과정은 다음과 같다(권령세, 1999; 정문성, 2002; 문성희, 2005).

- ① 학급을 몇 개의 집단으로 나눈다.(5~6명 정도)
- ② 학생들이 마주 보고 상호작용을 할 수 있도록 책상을 배열한다.
- ③ 주제를 세분화하여 집단 구성원의 수만큼 소주제를 만들고, 구성원 각자에게 소주제를 하나씩 할당한다. 구성원은 그 소 주제에 한하여 전문가가 된다.

④ 원집단에서 소주제 외에 각자가 해야 할 역할들, 예컨대 이끄미나 기록이와 같은 역할을 정한다.

⑤ 각각의 원집단에서 동일한 주제를 맡은 각 모둠의 전문가끼리 따로 전문가집단을 구성하여 함께 학습활동을 한다.

⑥ 전문가 활동은 주로 소주제를 공부한 다음 각자의 원래 모둠에 돌아가서 원래 모둠의 동료들에게 어떻게 핵심 내용을 전달해 줄 것인가를 중심으로 토론하게 된다. 이를 위해 교사는 전문가 모둠에서 다루어야 할 학습의 요점과 범위를 안내해주는 자료도 제공하는 것이 좋다.

⑦ 전문가집단에서의 활동이 끝나면 원집단으로 되돌아와 자기가 맡은 소주제에 대하여 집단 구성원끼리 서로 돌아가며 가르친다.

⑧ 교사는 집단 사이를 돌아다니며 협동학습이 잘 이뤄지도록 돕는 역할을 한다.

⑨ 하나의 주제(전체 주제)에 대한 학습이 끝나면 평가를 실시하고 개별적으로 평점을 한다.

⑩ 협동학습이 끝난 후, 토론을 통해 집단활동 과정을 평가하고 개인의 책임 의식을 촉구한다.

3) JigsawⅡ 모형의 수업 과정

JigsawⅡ 모형의 수업 과정은 다음과 같다(김규태, 2000; 정문성, 2002; 문성희, 2005).

① 교과서에서 한 단원을 선택하여 이를 4가지 기본(소)주제로 나눈다.

② 4~5명으로 구성된 원집단을 주어진 기준에 의해 조직하고, 원집단 구성원이 합의하여 집단명과 구호를 정하고 집단의 결속을 다지도록 유도한다.

③ 각 집단에 4가지 주제가 질문의 형식으로 적혀있는 전문가 학습지를 배포한다.

④ 소주제를 집단 구성원 각자에게 하나씩 할당되게 하며, 다섯 명일 경우 두 명이 한 주제를 맡게 한다. 각 주제를 맡은 구성원은 그 주제에 한하여 전문가가 된다.

⑤ 모든 학생에게 단원 전체를 읽게 하되, 특히 자신이 맡은 주제를 중심으로 읽게 한다. 이렇게 하는 이유는 자신이 선택한 주제를 전체적인 맥락에서 이해하기 위해서이다.

⑥ 단원 전체를 다 읽었으면 각 전문가집단으로 모여서 자신들의 주제에 관해 토론한다. 전문가집단으로 모일 때도 4~5명이 넘지 않도록 하는 것이 좋다.

⑦ 전문가집단이 모이면 교사는 전문가집단이 같이 학습할 전문가 학습지를 제공하는 것이 바람직하다.

⑧ 전문가집단 활동이 끝나면 원집단으로 돌아가 단원 전체를 학습한다. 즉 각 주제의 전문가들이 되어 돌아온 구성원들이 돌아가면서 자신이 학습한 주제를 다른 동료들에게 가르쳐준다.

⑨ 원집단 학습이 끝나면 단원 전체에 대한 개인적인 시험을 치른다.

⑩ 채점을 하여 집단의 점수를 계산하고 이를 공개한 후 제시한다. 집단 점수는 향상 점수에 기초하여 계산된다.

4) Jigsaw I 모형과 Jigsaw II 모형의 비교

김규태(2000)는 Jigsaw I 모형과 Jigsaw II 모형을 비교하여 <표 II-1>과 같이 나타내었다.

<표 II-1> Jigsaw I 모형과 Jigsaw II 모형의 비교

| 구 분 | Jigsaw I | Jigsaw II |
|------------------------------|----------|-----------|
| 1. 교사가 이질로 소집단 구성 | ○ | × |
| 2. 소집단 지도자의 유무 | ○ | × |
| 3. 자율성(책임성) | × | ○ |
| 4. 모든 학생이 단원을 공부함 | × | ○ |
| 5. 협동학습(브레인스토밍, 역할놀이)의 사전 학습 | ○ | × |
| 6. 상호 의존성의 정도 | ○ | × |
| 7. 실용성, 경제성 | × | ○ |
| 8. 교사가 학습 내용의 재조직(학습 자료 준비) | ○ | × |
| 9. 집단 보상 | × | ○ |
| 10. 개인 보상 | ○ | × |
| 11. 소집단 구성 | 5~6명 | 4~5명 |

다. 협동학습의 효과

협동학습은 교과에 대한 태도, 정신건강, 동료에 대한 친밀감과 신뢰, 자아존중감 등 정의적 영역에 많은 긍정적 효과가 있는 것으로 알려져 있다(Johnson & Johnson, 1984; 정문성, 김동일, 1998, p. 42에서 재인용). 또한 협동학습은 이러한 정의적 효과뿐만 아니라 학업성취 증대에도 효과가 있다는 것이 여러 연구 결과

를 통해 입증되었다. 따라서 협동학습은 학생의 학업성취를 높이며, 동시에 학생의 인성적인 측면에서의 효과를 기대할 수 있는 학습 방법이라고 할 수 있을 것이다.

정문성, 김동일(1998)에 의하면 교사가 살려야 할 협동학습의 장점으로 다음의 11가지를 들었다.

첫째, 협동학습은 교사에게 다양한 수업전략을 제공해 준다.

둘째, 협동학습은 아동이 수업 중에도 신체를 많이 움직일 수 있게 한다.

셋째, 협동학습은 아동에게 타인을 배려하는 태도를 길러 준다.

넷째, 협동학습은 문제를 해결하거나 의사결정하는 능력을 길러 준다.

다섯째, 협동학습은 아동에게 많은 사회적 상호작용을 경험하게 한다.

여섯째, 협동학습은 아동에게 지적 모험을 할 수 있는 기회를 제공한다.

일곱째, 협동학습은 구체적 사고에서 추상적 사고로 이행할 수 있는 기회를 제공한다.

여덟째, 협동학습은 아동에게 긍정적 자아개념을 가지게 한다.

아홉째, 협동학습은 아동에게 소속감을 심어 준다.

열째, 협동학습은 동료들의 숨은 재능들을 밝혀 낸다.

열한째, 협동학습은 독립적 학습능력을 길러 준다.

2. 사회성

가. 사회성의 개념

아리스토텔레스는 인간을 사회적인 존재라고 하였다. 이는 인간이란 사회적인 관계 속에서 존재의 의미를 찾을 수 있다는 말로 해석될 수 있다. 사람이 살아가면서 마주치게 되는 다른 사람과의 관계는 그 사람의 삶을 행복하게 또는 불행하게 느낄 수 있도록 한다. 따라서 사회성은 사람이 행복한 삶을 살아가기 위해 갖추어야 할 중요한 인성이라고 할 수 있을 것이다.

사회성은 사회활동이나 집단 활동에 적극적으로 참여하기를 좋아하며, 사교적이고 친절하며, 협동적이고, 인간관계가 원만하며 대인적응성이 강한 인성 특성을 말한다(이현정, 2002; 정미화, 2004. p. 21에서 재인용).

인간이 태어나서 사회의 구성원이 되기까지 가정, 친구, 학교 등을 통하여 그 사회에 동화(同化)하는 과정을 밟아야만 한다. 이러한 과정을 사회화 과정이라고 하며 이러한 과정에서 형성되는 인간성을 사회성이라고 한다. 그러므로 사회성은 자연으로부터 물려받은 자연성(自然性)과 구별되는 개념으로 바로 인간관계를 통하여 나타나고 발달하는 것이다(유연록, 1999; 조선자, 2002, p. 13에서 재인용).

조선자(2002)에 의하면 사회성은 준법성, 협동성, 사교성, 자주성이라는 4개의 하위변인으로 나눌 수가 있다. 준법성이란 집단생활에서 질서를 문란케 하지 않으려고 늘 애를 쓰며, 공공물과 질서를 소중히 생각하는 태도를 뜻한다. 협동성은 집단 내에서 다른 사람들과 힘과 마음을 함께 합하는 것을 뜻하며, 사교성이란 타인의 입장을 이해하며 타인의 의견을 존중하여 공공을 위해 봉사정신을 발휘함을 뜻한다. 자주성은 자기가 계획하고 스스로 실행하며 바르다고 생각하는 것을 말하며 행동하는 태도를 뜻한다. 이러한 4개의 하위변인들을 잘 갖춘 사람을 우리는 사회성이 있는 사람이라고 말할 수 있을 것이다.

나. 사회성의 발달

초등학교 이전의 아동들은 대부분의 시간을 가족과 함께 보내며 가족으로부터 많은 영향을 받는다. 따라서 사회성을 비롯한 인성적 특성은 부모 및 가족의 행동, 부모 및 가족과의 관계 등에 의해 크게 좌우된다고 볼 수 있다.

하지만 초등학교 시기부터 아동들의 사회적 환경이 넓어져서 부모와 가족의 영향뿐 아니라 교사, 친구, TV, 기타 사회적 환경의 영향이 크게 작용하게 된다. 즉 아동의 사회적 상호작용과 접촉의 범위는 가족의 테두리를 벗어나 또래 집단으로 점차 확대된다. 이러한 또래 집단과의 교우관계는 각 아동의 사회성 발달에 영향을 주며, 아동 각자에게 사회적 행동에 관한 피드백(feed back)을 제공해 준다(안성준, 1988; 권령세, 1999, p. 23에서 재인용).

사회성 발달에 영향을 주는 요인 중 가장 주된 요인으로는 또래집단과 가정환경을 들 수 있을 것이다.

또래들과의 사회적 접촉은 역할수행능력의 발달을 도와 타인에 대한 이해에 간접적으로 영향을 미칠 뿐만 아니라 다른 사람들이 어떤가를 배울 수 있는 직접적인 경험이 되기도 한다. 다시 말해서 아동이 또래들과의 경험이 많을수록 그들은

이해하고자 하는 동기가 더 커지고 또래들 행동의 원인을 평가하는 경험을 더 많이 갖게 된다(최경숙, 2006, p. 266).

가정환경은 사회성을 포함한 아동들의 인성적 성향의 발달에 있어서 가장 중요한 요인이다. 태어나면서부터 가장 밀접한 관계인 부모의 행동방식은 아동들에게 상당한 영향을 미치며 오랫동안 지속된다.

Erikson에 의하면 사회화가 본격적으로 이루어지는 시기에 보여지는 부모의 양육태도에 따라 아동의 사회성도 결정된다고 하였다. 즉 부모는 자녀가 사회적인 예의와 자기 통제감을 가질 수 있도록 지나친 자율성을 제한해야 하지만 이와 동시에 자녀의 호기심, 주도성, 자신감, 유능감을 약화시키지 않도록 주의해야 함을 의미한다(조선자, 2002, p. 19).

3. 자아존중감

가. 자아존중감의 개념

자아존중감(self-esteem)이라 함은 자신의 존재에 대한 긍정적 또는 부정적 견해로서, 자아개념이 자아에 대한 인지적 측면이라면 자아존중감은 감성적 측면이라 할 수 있다. 즉 자신의 존재에 대해 인지적으로 형성된 것이 자아개념이고, 자기 존재에 대한 느낌이 자아존중감이다(Simmons & Blyth, 1987; 정옥분, 2006, p. 189에서 재인용).

높은 자아존중감을 가진 아동들은 기본적으로 자신에게 만족한다. 이들은 자신의 장점을 인지하고 또 약점도 알고 있으면서 전체적으로는 자신이 갖고 있는 능력과 특성에 대해 긍정적으로 느낀다. 반면에 자아존중감이 낮은 아동들은 그들이 갖고 있는 장점보다는 부적절성에 더 주의를 기울이며 덜 호의적으로 자신을 바라본다(최경숙, 2006, p. 253).

자아존중감이 높은 사람일수록 자신에 대하여 긍정적이고, 자기가 가치 있고 보람 있는 삶을 영위한다고 생각하며, 자신감을 가지고 행동하게 된다. 반면 자아존중감이 낮은 사람은 자기 가치에 대하여 회의적이며, 자기를 무가치한 인물로 보며 자주 불안을 느끼고, 우울해지며 불행하다고 느낀다. 자기 자신에 대해서는 확신을 느끼지 못하며 행동도 불안정하고 소극적이다(안명숙, 2003, p. 26).

자아존중감은 여러 가지 유형으로 세분화하여 설명할 수도 있는데 일반적 자아존중감, 가정적 자아존중감, 사회적 자아존중감, 학교 자아존중감의 네 가지 영역으로 구분되며 그 특성은 다음과 같다(한혜자, 1991; 최영하, 2004, p. 25에서 재인용).

첫째, 일반적 자아존중감은 자신에 대하여 갖는 전반적인 자아상을 말한다.

둘째, 가정적 자아존중감은 가정적 상태에 대한 자신의 느낌과 태도를 말한다. 자기를 중심으로 하여 가정과의 관계가 안정되고 능률적으로 이뤄질 때 가정적 자아존중감은 바람직한 방향으로 형성될 것이다.

셋째, 사회적 자아존중감은 동료, 기타 중요한 타인과의 관계에서 느끼는 자신에 대한 태도를 말한다.

넷째, 학교 자아존중감은 자신의 인지적인 능력에 대하여 갖는 자아존중감이다. 성공의 경험에 과 실패의 경험에 따라 학교 자아존중감은 변화된다.

나. 자아존중감 형성 요인

아동들은 다른 아동들과 사회적인 비교를 접하면서 자신의 능력과 매력이 어느 정도인가를 판단한다. 이러한 사회적 비교는 아동의 자아존중감 형성에 중요한 요인으로서 작용한다.

부모 또한 아동의 자아존중감을 형성하는 데 결정적 역할을 할 수가 있다. 특히 자아존중감이 높은 아동의 부모는 따뜻하고 민주적인 경향을 나타낸다. 이러한 부모들은 자녀들을 사랑하고 지지해 주며, 아동들이 따라야 할 명백한 기준을 세워주고, 자녀들이 자신의 의견을 말하도록 하며 아동이 어떤 결정에 참여하도록 허용한다(최경숙, 2006, p. 255). Coopersmith(1967)는 사춘기 전의 자아에 관한 연구에서 자아존중감을 형성하는데 가장 중요한 요소 중 하나는 성장하는 아동에게 쏟는 부모의 관심과 수용의 정도라고 하였다(안명숙, 2003, p. 27).

또한 우리 나라의 경우 초·중학생들은 학업에 따른 자아존중감이 전반적인 자아존중감에서 차지하는 비율이 매우 높은 것으로 나타났다(정옥분, 2006, p. 190). 이는 학생들의 학업성취능력이 자아존중감을 형성하는데 큰 요인으로 작용하고 있음을 말해준다. 이는 우리 나라의 경우 부모가 학업에 대한 관심이 매우 크며, 학업성취능력이 또래집단 안에서 다른 학생들과 비교 우위를 정하는 대상으로 여

기는 경우가 많기 때문일 것이다.

4. UCC

가. UCC의 개념과 특징

UCC는 User-Created Contents의 약자로 사용자가 만든 콘텐츠라는 사전적인 의미를 지닌다. 이는 그동안 콘텐츠를 수동적으로 이용하던 사용자가 새로운 콘텐츠를 창출하는 콘텐츠의 개발자로서 변화되었음을 말한다. 다시 말해 전문적인 지식과 직업을 가진 개발자가 생산과 수입이라는 상업적 의도에 의해 만들어진 콘텐츠가 아닌 일반적으로 인터넷과 컴퓨터를 사용하는 사용자가 오로지 자신을 표현하고자 하는 욕구와 그러한 욕구를 만족시킴으로서 기쁨을 얻고자 하는 비상업적이고 순수한 의도에 의해 만들어진 콘텐츠가 바로 UCC라고 할 수 있을 것이다.

김봉섭 등(2007)은 UCC의 개념에 대하여 일반적으로 UCC는 사용자가 직접 제작·편집한 동영상, 텍스트, 음악 등 디지털로 표현될 수 있는 모든 것을 의미하며, UCC는 형태에 따라 이용자 순수제작(generated) 콘텐츠, 가공제작(modified) 콘텐츠, 이용자 재창조(recreated) 콘텐츠로 구별된다고 하였다. UCC는 가공제작 콘텐츠의 수준에서 점차 이용자 재창조 콘텐츠로 그리고 이용자 순수제작 콘텐츠로 진화할 것으로 예상된다.

김선진(2007)은 그의 연구에서 엄격한 의미에서 UCC는 세 가지 조건이 갖추어져야 한다고 밝히고 있다. 첫째, 형식적으로는 직업적인 미디어 전문가가 아닌 평범한 사람이 직접 만든 것이어야 하며, 둘째, 기존의 미디어에서 다룰 수 없거나 다루지 않았던 내용으로 제작자의 고유한 경험이 담겨있는 것이어야 하며, 셋째, 이렇게 만들어진 내용은 네트워크를 통해 보통 사람들도 쉽게 접근할 수 있도록 개방된 공간에 보관되어 있어야 한다는 것이다(김선진, 2007, pp. 197-208; 한국정보보호진흥원, 2008, p. 5에서 재인용).

인터넷 공간에서 UCC는 네티즌들의 자기표출 욕구와 그들만의 문화를 반영한다(문화관광부, 2006, p. 77). 이러한 UCC의 특징으로 UCC는 급속도로 확산되고 있다. 또한 이용자의 참여 성격도 UCC의 성장을 촉진시키고 있다. 그동안 여

론 지도층의 이슈 소비자였던 일반인도 UCC를 통해 새로운 사회적 이슈를 배출하는 것이 가능해졌기 때문이다(김봉섭 등, 2007, pp. 5-6). 수동적으로 기존 미디어나 전문 제작 업체에서 만든 이미지나 동영상 콘텐츠를 즐기는 것에서 벗어나 네티즌 스스로가 능동적으로 콘텐츠를 만들어 공유하고, 퍼뜨리게 된 것이다. 말하자면, 보고 듣는 즐거움에서 직접 만들어 제작하는 즐거움으로 유희의 이동이 일어난 것이다.(오진영, 2008, p. 19)

대부분의 경우 UCC를 이야기할 때 동영상UCC를 의미하게 된다. 이렇게 UCC 대체가운데 동영상UCC가 주목받게 된 이유로 김진선(2009)은 비언어적 커뮤니케이션 콘텐츠라는 장점과 누구나 쉽게 동영상을 찍어서 올릴 수 있는 디지털 환경을 들었다. 즉 동영상은 텍스트나 이미지 콘텐츠와는 달리 시각언어를 사용하므로 그 전달력이 훨씬 높기 때문에 보편성 획득, 전달 속도 향상, 전달 양의 간소화라는 장점을 갖게 하며, 디지털 기기의 발달로 인한 디지털카메라, 캠코더, 휴대폰 등의 확산과 각 포털 사이트들의 손쉬운 편집 툴 제공으로 인해 쉽고 자유롭게 동영상을 생산할 수 있게 됨으로 인해 동영상UCC가 더욱 주목을 받게 되었다고 보는 것이다.

UCC의 유통경로는 크게 세 가지로 분류된다. 첫째, 다음, 네이버, 야후와 같은 주요 포털 사이트에서 제공하는 UCC서비스, 둘째, 유튜브, 판도라TV, 아프리카, 엠군과 같이 UCC만을 전문으로 하는 사이트, 셋째, 일반 미니 홈페이지나 블로그에서의 UCC동영상을 포스트할 수 있는 추가기능을 통해서이다. 2008년 8월 19일 기준으로 UCC 사이트 점유율로 볼 때 포털의 경우는 네이트(28%), 다음(20%), 싸이월드(17%), 네이버(11%), 기타(24%) 순이고, UCC 전문 사이트의 경우는 판도라TV(27%), 아프리카(24%), 엠앤케스트(13%), 기타(36%) 순이다.

최근 UCC는 방송, 통신과의 접목을 시도하며 새로운 미디어 산업의 화두로 자리잡아가고 있다. 지상파 방송사들은 경쟁적으로 이용자들이 제작한 UCC를 프로그램의 제작에 활용하고 있다. 이와 같은 방송, 신문, 통신영역에서의 적극적인 UCC 활용은 UCC가 사회적으로 영향력을 행사할 수 있는 미디어로 발전되고 있음을 예고하고 있다(한국정보보호진흥원, 2008, pp. 7-9).

나. UCC의 교육적 의의

1) UCC의 학교에서의 활용

우리는 생활 속에서 UCC를 어렵지 않게 접할 수 있는 시대에 살고 있다. 또한 UCC는 수많은 사람들에 의해서 제작되고 웹상에 올라오며, 수많은 사람들이 이를 이용하고, 보고, 즐기고 있다. 이는 학교 안에서 이루어지는 다양한 활동들 중에서 분명 UCC가 이들의 활동과 접목되고 활용될 수 있는 부분이 존재하며, 이러한 활동은 학생들에게 보다 큰 관심과 흥미를 유발시킬 수 있고, 그로인한 교육적 가치를 지님을 의미한다.

강광호(2007)는 UCC를 학교 활동에서 접목시킬 수 있는 예를 다음과 같이 들었다.

첫째, 어린이회 선거에서 출마자의 주장을 UCC로 제작하거나, 출마자에 대한 의견이나 활동 모습들을 이용한 선거 홍보로 사용할 수 있다.

둘째, 학생들의 악기 솜씨, 춤 솜씨 등을 뽑내는 동영상 제작하거나 학급 장기자랑 등을 UCC로 만들어 활용할 수 있다.

셋째, 각종 행사와 대회를 UCC 대회로 전향할 수 있다.

넷째, UCC를 이용하여 각종 보고서를 제작하고 이를 발표에 활용할 수 있다.

다섯째, 학교 홈페이지에 학교 홈페이지 홍보 동영상을 만들 수 있다.

여섯째, 책을 읽고 난후 독후활동으로 책을 소개하는 UCC를 만들어 책을 친구들에게 추천할 수 있도록 할 수 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 학교에서 이뤄지는 다양한 교육활동 속에서 UCC의 활용은 기존의 방식을 탈피하고 다채로움을 가져다 줄 수 있으며, 학생들에게 좀 더 관심과 흥미를 갖고 교육활동에 참여할 수 있도록 해줄 것이다.

2) UCC의 교육적 의의

UCC는 학생들이 직접 제작하고 이를 다른 학생들에게 보여주는 일련의 과정 속에서 자신들의 생각을 적극적으로 표현할 수 있는 장이 마련됨으로서 이에 따른 교육적 의의가 있다고 할 수 있을 것이다.

김진선(2009)은 UCC를 활용한 자기표현수업의 교육적 의의에 대하여 다음과 같이 생각하였다.

첫째, 자기표현 능력 향상을 통해 자신의 의견을 자유롭게 주장하게 된다는 것이

다. 또한 이러한 과정을 통해 동료들과 긍정적인 인간관계형성에 도움이 되며 긍정적인 자아정체감 형성에 도움이 될 수 있다고 보았다.

둘째, 창의력 향상에 도움이 될 것이라고 생각하고, 그 이유로 다양한 표현방법을 통해 새로운 경험을 창조하고, 자신의 생각을 쉽게 표현할 수 있는 기회를 가질 수 있을 것이라는 점을 들었다.

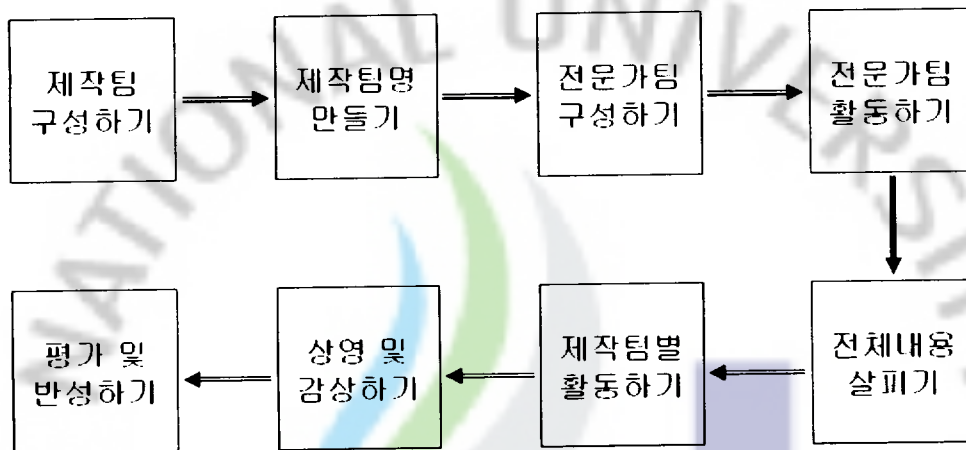
셋째, 능동적인 동기유발을 가져올 것이라고 보았다. 학생들에게 UCC는 쉽게 접할 수 있고 다가갈 수 있는 매체이므로 그들의 기호와 흥미에 적합하고, 자기표현 훈련 수업의 매개체 역할을 효과적으로 할 수 있으리라 기대한 것이다.

이처럼 UCC는 그 특성상 학교의 교육활동에 활용됨으로서 긍정적인 효과를 기대할 수 있으며, 현재 학생들에게 교육활동에 대한 관심을 갖게 하고, 교육활동에 적극적으로 참여하게 하여 교육적 목적을 달성하기 위한 방법 중에서 가장 효과적인 방법의 하나임에 분명하다.

Ⅲ. JigsawⅡ를 이용한 UCC 제작 프로그램 개발

1. UCC 제작 프로그램의 단계

JigsawⅡ 모형을 기반으로 하여 UCC 제작 프로그램의 단계를 나타내면 다음 [그림 Ⅲ-1]과 같다.



[그림 Ⅲ-1] UCC 제작 프로그램의 단계

위의 단계에 따른 활동 내용을 구체적으로 살펴보도록 하겠다.

가. 제작팀 구성하기

제작팀이란 UCC를 함께 구상하고 촬영하며 편집하게 될 집단을 의미한다. 따라서 JigsawⅡ 모형에서의 원집단과 동일한 의미를 내포하고 있다. 집단의 구성은 4~5명이 바람직할 것이다.

나. 제작팀명 만들기

제작팀명은 집단의 이름을 의미한다. 이름을 만들 때는 영화를 제작하는 회사의 회사명처럼 만들도록 한다. 다양한 영화사의 이름을 예를 들어 주어 그와 비슷한

이름을 만들도록 하는 것도 좋은 방법이다. 제작팀명이 만들어지면 자신들의 로고를 만들어 본다. 영화사처럼 자신들이 제작할 동영상에 자신들이 만든 로고를 삽입할 수도 있을 것이다. 이러한 활동을 통하여 아동들은 집단에 대한 소속감을 갖게 될 것이다.

다. 전문가팀 구성하기

각 구성원들에게 개인별로 하나의 소주제를 제공한다. 각각의 소주제에 따라 학생들은 그 소주제에 대한 전문가가 되는 것이다. 또한 같은 소주제를 제공받은 학생들은 하나의 팀을 구성하게 된다. 이를 전문가팀이라고 할 수 있으며, 하나의 전문가팀은 제작팀에서 같은 소주제를 부여받은 학생들로 구성되는 것이다.

라. 전문가팀 활동하기

각각의 전문가팀에 부여받은 소주제에 대하여 전문가팀의 구성원은 서로 생각을 나누고 협력하여 소주제를 해결하려는 노력을 한다. 이러한 노력의 결과로 전문가팀의 구성원은 그 소주제에 대한 전문적인 지식을 얻게 되며, 이를 다시 자신의 제작팀으로 돌아간 후 다른 학생들에게 전달할 때 효과적으로 전달할 수 있는 방안도 생각하도록 한다.

마. 전체내용 살피기

전문가팀에서 다시 제작팀으로 돌아온 구성원들은 UCC를 제작하는 전반적인 방법에 대하여 살피는 시간을 갖는다. 이는 자신의 소주제뿐만 아니라 전체적으로 자신의 팀에서 해결해야 할 것은 무엇인지에 대한 이해를 도울 것이다. 또한 UCC를 제작하기 위해서 서로가 어떠한 위치에서 무엇을 협동할 것인가에 대한 이해를 도울 수 있다. 따라서 이 단계에서 학생들에게 프로그램 진행에 대한 포괄적인 내용을 인지시키고 자신의 제작팀이 나아가야 할 방향에 대하여 생각할 수 있도록 해야 할 것이다.

바. 제작팀별 활동하기

본격적으로 UCC를 제작하는 단계로 이전 전문가팀 활동에서 습득한 지식을 자

신의 팀원들에게 전달하며 프로그램을 진행해 나간다. 제작팀별 활동은 크게 구상 활동, 촬영 활동, 편집 활동으로 나눌 수가 있다. 각 활동에 따른 구체적인 활동 내용은 <표 III-1>과 같다.

<표 III-1> 제작팀별 활동하기의 구체적인 활동 내용

| 단 계 | | 활 동 내 용 | |
|--------------|------------|--|---|
| 제작팀별 활동하기 | 구 상 활 동 | <ul style="list-style-type: none"> • 주제 및 소주제 정하기 • 역할 분담하기 • 화면 구성하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 제작형식 정하기 • 내용 구상하기 • 배역 정하기 |
| | 촬 영 활 동 | <ul style="list-style-type: none"> • 소품 준비하기 • 배역에 따라 연기하기 • 보완을 위한 재촬영하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 장소 정하기 • 촬영하기 |
| | 제 작 활 동 | <ul style="list-style-type: none"> • 파일 변환시키기 • 동영상 편집하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 배경음악 준비하기 |

구상 활동은 제작되어질 UCC에 대한 전반적인 내용을 생각하는 단계이다. 주제와 소주제 및 제작형식 등이 정해지면, 각자의 역할을 분담하고 내용을 구상한다. 내용 구상 및 화면 구성은 우리가 흔히 '콘티(continuity)'라고 불리는 형식으로 이루어진다. 즉 화면의 중요 부분을 그림으로 그리고, 등장인물의 대화를 그림 아래에 글로 적어 넣는 방법으로 전체적인 UCC의 흐름을 생각하며 만들어 나간다.

촬영 활동은 카메라에 의해 촬영이 이뤄지는 활동을 의미하며, 알맞은 장소와 소품을 준비하고 배역에 따른 연기를 하며 이를 촬영한다. 촬영 활동은 한 차례로 끝나는 것이 아니라 학생들이 자신들이 촬영된 모습을 살펴보며 수정 및 보완되어야 할 점을 찾아 재촬영을 하는 과정을 거쳐야 할 것이다.

제작 활동은 촬영된 자료를 동영상으로 편집하는 과정이다. 이는 컴퓨터에서 동영상 편집 프로그램을 이용하여 이루어진다. 학생들은 자신들이 촬영된 자료를 보며 어떻게 동영상을 편집해야 할 것인가를 의논해야 하며, 편집된 동영상을 살펴 부족한 부분에 대한 의견을 지속적으로 교환해야 한다. 이러한 서로간의 의견 교환과 수정 및 보완을 위한 촬영 및 편집의 반복적인 과정을 통하여 좀 더 완성도가 높은 UCC를 제작할 수 있음을 학생들에게 이해시켜줄 필요가 있다.

사. 상영 및 감상하기

완성된 UCC를 전체 제작팀이 함께 감상을 하는 단계이다. 상영장소와 상영방법 등을 함께 의논하는 것도 바람직하다.

아. 평가 및 반성하기

전체 제작팀의 UCC를 감상한 후 자신의 제작팀의 UCC와 다른 제작팀의 UCC를 평가다. 자기평가는 체크리스트를 이용할 수 있으며, 학생들 스스로 각 항목별로 어떤 점이 잘 되었고 어떤 점이 부족한가를 생각하면서 체크를 하도록 한다. 상호평가의 방법으로는 감상한 UCC 중에서 자신의 제작팀의 UCC를 제외하고 가장 잘 된 작품을 각자가 고르고 어떤 점이 잘 되었는지를 이야기하는 방법으로 진행된다. 교사는 학생들이 가장 많이 선택한 작품의 순서대로 작품을 나열하여 전체 학생들에게 그 작품의 잘된 점과 보완되어야 할 점을 이야기한다.

2. UCC 제작 프로그램의 진행

앞서 제시한 UCC 제작 프로그램의 단계를 실제 UCC 제작 프로그램의 진행 상황에서 어떻게 구현되었는가를 살펴보도록 하겠다. 또한 프로그램의 과정에서 사회성 및 자아존중감 향상을 기대할 수 있는 활동에 대하여 강조하여 설명하겠다. 프로그램의 진행 과정은 본 연구의 실험집단에서 적용하였던 내용을 토대로 하였다.

프로그램은 1주일에 1회기가 진행되며 총 8회기로 진행된다. 프로그램 진행 중 전문가팀 활동 및 제작팀별 활동이 반드시 모든 학생이 모인 자리에서 이루어지는 것은 아니다. 예를 들어 동영상 편집을 담당하는 전문가팀인 경우 컴퓨터가 설치된 공간이 필요하므로 이들에게 알맞은 시간과 장소에서 프로그램이 진행되었다. 또한 제작팀별 활동 중 촬영 활동의 경우 제작팀별로 구성원의 의견을 들어 알맞은 시간과 장소를 조정할 수 있도록 하였다. 따라서 한 회기 안에서 이뤄지는 활동의 경우라고 해도 반드시 한 시간의 수업 안에서 이뤄지는 것은 아니며, 전문가팀 및 제작팀별로 그 시간과 장소가 상이할 수 있다.

가. 1회기

1) 주요 활동 : 제작팀 구성하기, 제작팀명 만들기

2) 활동 내용

먼저 학급의 학생을 4~5명씩 집단으로 나누어 제작팀을 구성한다.

제작팀이 구성되면 각 제작팀의 구성원들은 자신의 제작팀의 이름을 짓는다. 이때 교사는 다양한 영화사의 이름을 예로 들어 UCC를 제작하는 팀의 이름에 알맞은 이름을 지을 수 있도록 지도한다. 팀명이 만들어진 제작팀은 자신의 로고를 만들어 본다. 학생들이 만든 동영상의 시작이나 끝 부분에 제작팀의 로고를 삽입하는 것도 좋을 것이다.

이러한 활동을 통하여 제작팀의 구성원들 간에 친밀감을 높이고, 제작팀에 대한 소속감을 증진 시킬 수 있다. 또한 앞으로의 UCC 제작에 대하여 학생들에게 동기유발을 가져다 줄 수 있을 것이다.

제작팀명 및 제작팀 로고를 만드는 활동에서 학생들은 처음으로 의견을 교환하는 과정을 경험하게 된다. 서로의 의견을 묻고 자신의 의견을 표현하며 가장 합리적인 방법으로 문제를 해결해 나가는 것이다. 예를 들어 로고 제작에 있어서 학생들은 서로가 반드시 들어갔으면 하는 그림, 색상, 글자 등과 그 이유에 대하여 말하고, 서로의 생각을 종합하여 하나의 로고를 만들어 갈 수 있다. 이러한 과정은 타인을 생각을 존중하고, 자신의 생각을 고집하지 않으며, 나아가 집단의 생각을 하나로 엮어가도록 한다. 따라서 이러한 서로의 의견 교환과 의견을 하나로 통합해 가는 과정은 학생들의 사회성 향상에 기여할 것으로 기대된다.

가. 2회기

1) 주요 활동 : 전문가팀 구성하기, 전문가팀별 소주제 살피기

2) 활동 내용

제작팀 구성원들은 자신의 흥미와 관심에 따라서 소주제별로 전문가를 선택한다. 소주제는 총 4개로 다음의 <표 III-2>에서 보는 것과 같이 이후 회기에서 이루어질 제작팀별 활동인 구상 활동, 촬영 활동, 편집 활동과 관련이 있는 의문형의 문장으로 되어있다.

<표 III-2> 전문가팀별 소주제

| 번호 | 소 주 제 |
|----|---|
| 1 | UCC의 주제와 유형에 알맞게 UCC의 내용을 계획할 수 있는가? |
| 2 | 등장인물에 따른 배역을 정하고 촬영을 위하여 소품을 알맞게 준비할 수 있는가? |
| 3 | 디지털 캠코더를 사용하여 필요한 장면을 촬영할 수 있는가? |
| 4 | 촬영된 동영상을 알맞게 편집할 수 있는가? |

원하는 소주제를 선택하여 전문가가 된 학생들은 같은 소주제를 선택한 학생들과 함께 전문가팀을 구성한다. 학생들은 전문가팀으로 다시 모인 후 자신들에게 주어진 소주제에 대하여 이야기를 나누며 앞으로 무엇에 대한 지식을 습득할 것 인지를 살핀다.

다. 3~4회기

1) 주요 활동 : 전문가팀 활동하기

2) 활동 내용

각자의 소주제에 따른 학습내용을 탐구한다. 교사는 전문가 활동 학습지를 준비하여 학생들에게 나누어 주고, 학생들은 학습지를 같은 전문가팀의 구성원들과 의논을 하며 해결한다. 더 전문적인 지식이 필요한 경우에는 서로가 조사를 할 수 있도록 하며, 교사는 부족한 부분을 채울 수 있도록 도와준다.

전문가 소주제 3번인 경우 직접 디지털 캠코더를 사용하며 그 사용법을 이해할 수 있어야 하며, 하나의 장면을 촬영하는 것도 다양한 각도에서 여러 번 촬영하고 이를 편집하여 하나의 장면으로 만들어짐을 알 수 있도록 한다. 전문가 소주제 4번의 경우 Windows Movie Maker라는 동영상 제작도구를 사용하는 방법을 습득해야 한다. Windows Movie Maker를 제작도구로 사용하는 이유는 Windows Movie Maker가 PC에 윈도우즈를 설치하면 기본적으로 함께 설치가 되어 사용에 제한을 받지 않으며, 초보적인 수준의 동영상 편집을 하기에 알맞기 때문이다. 또한 Vegas와 Premiere 등의 다른 동영상 편집 프로그램에 비해 사용이 쉽고, 학생들이 어렵지 않게 동영상을 편집할 수가 있다.

이 단계에서 전문가팀의 구성원들은 각자의 전문적인 지식의 함양을 위해 서로의 지

식과 생각 및 자료를 공유하고, 협동해나가야 한다. 따라서 자신 혼자 힘으로는 어려운 일도 여럿이 함께 힘을 모으면 해결해 나갈 수 있음을 알게 된다. 이러한 경험은 학생들에게 개인의 활동보다는 집단의 협력적인 활동을 통해 보다 많은 것을 얻을 수 있음을 깨닫게 한다. 따라서 이러한 경험을 통해 학생들은 보다 협동적인 자세를 갖게 되며 이는 그들이 사회생활에서 반영되어 사회성을 증진시켜 줄 것이다.

라. 5회기

1) 주요 활동 : 전체내용 살피기, 구상 활동하기

2) 활동 내용

전문가팀 활동이 끝이 나고 다시 원래의 제작팀으로 돌아와 활동을 시작한다. 먼저 UCC 제작을 위해 어떠한 단계를 거쳐 갈 것인지를 전반적으로 살펴본다. 구상 활동, 촬영 활동, 편집 활동을 통해서 이루어는 활동들을 살펴보면서 자신들이 어떠한 과정을 통하여 UCC를 제작할 것인가에 대한 인식을 할 수 있도록 지도한다. UCC 예를 보여주며 어떻게 만들 수 있는가에 대하여 생각해 보는 시간을 갖는 것도 좋을 것이다.

전체적인 내용을 살핀 후에는 본격적으로 UCC 제작에 들어간다. 처음으로 구상 활동을 전개해 나간다. 구상 활동에서 가장 먼저 해야 할 것은 UCC의 주제와 소주제를 정하는 것이다. 본 연구에서는 UCC의 주제를 '함께 살아가는 세상'으로 정한 다음 이에 따른 UCC의 소주제를 제작팀별로 계획하도록 하였다. 또한 UCC를 제작하는 형식을 선택하도록 하였다. 본 연구에서 각 제작팀이 정한 소주제와 제작 형식은 다음 표와 같다.

<표 III-3> 제작팀별 소주제 및 제작 형식(사례)

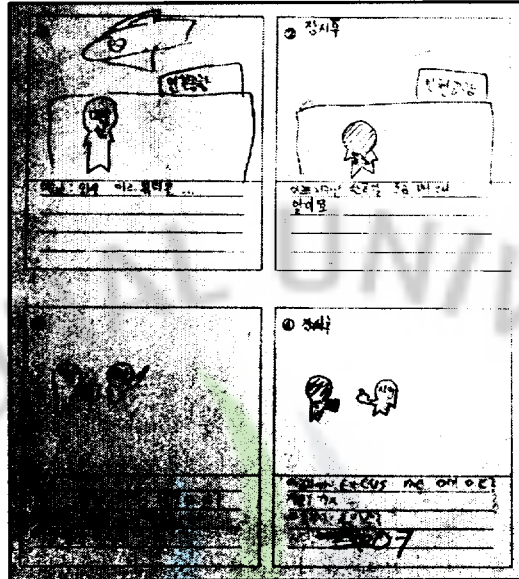
| 번호 | 제작팀별 소주제 | 제작 형식 |
|----|------------|-------|
| 1 | 왕따 없는 세상 | 뮤직비디오 |
| 2 | 인종 차별 | 공익광고 |
| 3 | 학교폭력 | 공익광고 |
| 4 | 봉사와 배려 | 공익광고 |
| 5 | 외모차별 및 따돌림 | 뮤직비디오 |

여기서 제작 형식을 크게 공익광고와 뮤직비디오로 나누었는데, 이는 UCC의 주제 및 소주제를 표현하기에 가장 알맞은 형식이라고 여겨졌기 때문이다. 공익광고의 형식은 우리가 흔히 TV에서 볼 수 있는 공익광고협회의 공익광고의 형식을 생각하면 될 것이다. 학생들에게는 몇 가지의 공익광고를 예로 보여줄 수도 있다. 뮤직비디오의 형식은 UCC의 소주제에 알맞은 노래를 선정하고 그 노래를 배경음악으로 하여 아동들이 연기를 펼치는 방식이다. 요즘 학생들은 음악과 뮤직비디오에 대한 관심이 많아 뮤직비디오 형식에 대한 이해가 빠르며 알맞은 음악 선택에도 큰 어려움이 없다. 물론 이 밖에 다른 형식으로도 UCC를 제작할 수 있을 것이다. 이러한 UCC 제작 형식의 선택은 UCC의 주제 및 소주제를 잘 표현할 수 있는 방법으로 선택되는 것이 중요하다.

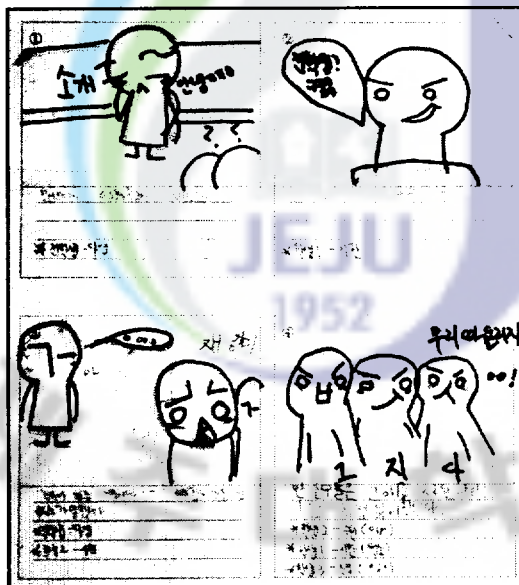
UCC의 소주제와 제작 형식이 결정되었으면 UCC의 내용을 설계하도록 한다. 우선 대략적인 내용을 먼저 구상하고 세부 장면과 그 장면에 따른 세부 내용 및 대사 등을 구상한다. 구상 활동 중 전문가팀별 소주제 1번 'UCC의 주제와 유형에 알맞게 UCC의 내용을 계획할 수 있는가?'를 선택하였던 학생은 제작팀의 구성원들에게 UCC의 소주제와 제작 형식을 정하는 방법, 내용을 구상하고 이를 표현하는 방법 등에 대하여 설명을 한다.

구상 활동 과정 속에서 학생들은 상당히 많은 양의 상호작용을 해야만 한다. 어쩌면 UCC를 제작하는 과정 동안에 가장 활발한 상호작용이 이뤄지는 단계라 할 수도 있다. 왜냐하면 구상 활동은 앞으로 전개되어야 할 UCC 제작의 모든 활동에 영향을 주며, 구상 활동이 어떻게 이뤄졌는가가 제작될 UCC의 완성도를 가늠할 수 있기 때문이다. 따라서 제작팀의 구성원들은 세부적인 내용과 등장인물들의 행동 및 대화에 이르기까지 세밀하고 자세하게 서로의 생각을 교환해야만 한다. 이러한 과정은 서로의 의사소통을 통하여 이루어지는 사회성의 함양 측면뿐만 아니라 자신의 생각을 표현하고 자신의 생각이 선택되는 기쁨 속에서 얻어지는 자아존중감의 향상의 측면을 기대할 수 있을 것이다. 또한 전문가의 역할을 하는 학생은 자신이 집단에서 아주 중요한 역할을 하고 있음을 느낄 수 있다. 물론 모든 학생들은 프로그램의 진행 중 모두가 전문가의 역할을 경험하게 된다. 이러한 경험은 자신이 소중하고 필요한 존재라는 생각을 갖게 하여 자아존중감을 더욱 크게 향상시킬 것이다.

실제 프로그램 진행 중 학생들이 구상 활동 학습지를 이용하여 세부 내용을 구상한 예를 다음 [그림 III-2]와 [그림 III-3]을 통하여 살펴보겠다.



[그림 III-2] 세부 내용 구상 활동 사례 (2번 제작팀)



[그림 III-3] 세부 내용 구상 활동 사례 (5번 제작팀)

위의 사례와 같이 구상 활동에서는 스토리라인 만들기, 주요 장면의 묘사, 등장 인물과 등장인물들의 대화 등이 자세하게 구상되어야 한다. 또한 배경음악으로 사용할 음악 선택을 위한 논의도 이뤄진다.

구상 활동 중에는 UCC 제작의 방법적인 측면도 고려되어야 한다. 본 연구의 프로그램을 진행하는 과정에서 대부분 학생들이 연기를 하고 이를 디지털 캠코더로 촬영하는 방법으로 UCC가 제작되었으나, 1번 제작팀의 경우 UCC 초반부에 책장을 넘기면 움직이는 그림을 사용하여 제작하였고, 4번 제작팀의 경우에는 디지털 카메라로 사진을 촬영하여 인쇄한 후 사진을 손으로 넘기는 모습을 디지털 캠코더로 촬영하여 제작하였다. 이와 같이 다양한 방법으로 UCC가 제작될 수 있도록 제작 방법에 대한 서로의 의견 교환도 구상 활동 과정에서 반드시 필요하다.

마. 6~7회기

1) 주요 활동 : 촬영 활동하기, 편집 활동하기

2) 활동 내용

구상 활동을 통하여 무엇을 촬영할 것인가가 정해졌으면, 등장인물에 알맞은 배역을 정하고 소품을 준비하는 등 촬영을 할 준비를 한다. 구상 활동에서 사용하였던 학습지를 이용하여 각 장면에 나타나는 등장인물에 알맞게 배역을 정하고, 준비할 소품을 작성한다. 이 과정에서는 전문가팀별 소주제 2번 '등장인물에 따른 배역을 정하고 촬영을 위하여 소품을 알맞게 준비할 수 있는가?'를 선택했던 학생들이 배역을 정하는 방법, 소품을 준비하는 방법 등에 대하여 제작팀의 구성원들에게 이야기 한다.

촬영 전 준비 활동으로 각 장면을 촬영할 장소를 이야기하고 선택하는 활동이 필요하다. 촬영 장소는 교내에서 주로 이뤄지도록 하되 필요에 의해 교외에서 촬영하는 것도 허용한다. 어떠한 장소라 하더라도 촬영 중 제작팀의 모든 구성원들이 함께 활동하는 것을 진제한다.

촬영 준비가 끝이 나면 촬영 활동에 들어간다. 촬영 활동은 디지털 캠코더를 이용하여 이뤄지며 각자 자신이 맡은 배역에 따라 연기를 한다. 만약 배역이 부족할 경우에는 다른 제작팀의 구성원들의 도움을 받을 수도 있으나 이는 조연급의 배

역으로 한정한다. 전문가팀별 소주제 3번 ‘디지털 캠코더를 사용하여 필요한 장면을 촬영할 수 있는가?’를 선택한 학생은 촬영 활동 중 다른 구성원들에게 올바른 촬영 방법을 설명하고, 촬영감독의 역할을 수행한다. 촬영감독의 역할이란 카메라의 위치와 프레임 구성을 생각하고, 배우들의 위치와 동선을 결정하며, 배우들의 연기에 대한 적절한 피드백을 제공함을 의미한다.

또한 촬영 활동 중 구성원들은 촬영한 영상을 확인하여 무엇이 부족하고 아쉬운가에 대한 활발한 의견 교환을 해야 할 것이다. 서로의 의견을 교환하여 수정 및 보완할 점을 생각하고 재촬영을 하는 것이다. 이러한 과정을 통하여 제작팀의 구성원들은 서로의 생각을 좀 더 적극적으로 표현할 수 있다. 하나의 작품이 특정 구성원의 생각에 의해 만들어지는 것이 아니라 모든 구성원들의 생각이 함께 융화되어 만들어지는 것임을 반드시 인지해야만 한다. 따라서 촬영 활동 중 서로의 의견 교환은 학생들의 사회성을 함양시키는데 도움이 될 것이다.

뿐만 아니라 촬영 활동에서 학생들은 각자가 배역을 맡고 연기를 펼치게 된다. 이는 자신을 다른 사람들에게 드러내는 기회가 되며, 자신이 TV 드라마의 주인공처럼 중요한 위치에 있음을 느끼게 한다. 이러한 느낌을 통해 학생들은 자신이 학급이나 집단 속에서 주변에 맴도는 주변인이 아닌 중심에 서있는 존재임을 인식하고, 자아존중감을 향상시킬 수 있을 것이다.

다음 [그림 III-3]은 UCC 제작 프로그램 진행 중 촬영 활동을 하는 모습이다.



[그림 III-4] 촬영 활동 모습 (4번 제작팀)

촬영이 마무리 되면 편집 활동에 들어간다. 편집 활동에서는 동영상 파일을 제작 도구로 가져오고, 여러 개의 동영상 파일을 알맞게 자르거나 이어 붙여 하나의 동영상으로 만들며, 배경음악을 넣고, 제목과 제작진 등을 삽입하는 등의 활동을 한다. 전문가팀별 소주제 4번 ‘촬영된 동영상을 알맞게 편집할 수 있는가?’를 선택한 학생은 편집 활동 중에 제작팀의 구성원들에게 동영상 제작 도구를 사용하는 방법에 대하여 설명한다.

또한 모든 구성원들은 자신들이 편집한 동영상을 보고 수정하거나 보완해야 할 점에 대하여 이야기를 나누어야 한다. 필요하다면 UCC 보완을 위한 보충 촬영에 들어갈 수도 있다. 활발한 서로간의 의사소통을 통해 하나의 완성된 UCC 작품을 만들어 가는 것이다. 제작팀 구성원 모두의 의견과 생각이 UCC 안에 담겨질 수 있도록 편집 기술이 뛰어난 한두 명의 구성원에 의해 편집 활동이 모두 진행되는 일이 없도록 교사의 주의가 필요할 것이다. 그렇다고 하여 편집 기술이 뛰어난 학생의 활동 범위를 너무 제한할 필요는 없다. 편집 기술을 통해 그 학생은 자신의 능력을 다른 학생들에게 드러낼 수 있는 기회가 될 것이기 때문이다. 단 그 학생에 의해 모든 편집 활동이 이뤄지는 것은 지양해야 한다.

위와 같은 이유로 편집 활동의 과정 속에서도 학생들은 사회성과 자아존중감을 기를 수 있다. 지속적인 상호작용과 더 좋은 UCC를 위한 양보와 협동, 자신의 생각과 능력을 드러내는 과정은 사회성과 자아존중감 향상에 기여할 것이기 때문이다.

다음 그림들은 편집이 완성된 UCC의 일부분이다.



[그림 III-5] 제작 완성된 UCC 장면 (1번 제작팀)



[그림 III-6] 제작 완성된 UCC 장면 (2번 제작팀)



[그림 III-7] 제작 완성된 UCC 장면 (4번 제작팀)



[그림 III-8] 제작 완성된 UCC 장면 (5번 제작팀)

바. 8회기

1) 주요 활동 : 상영 및 감상하기, 평가 및 반성하기

2) 활동 내용

모든 제작팀의 동영상 편집이 완료가 되면 동영상을 상영하고 감상하는 시간을 갖는다. 동영상을 상영하는 장소는 교실이나 컴퓨터실 등이 될 수 있을 것이다.

상영 및 감상 활동이 끝나면 평가와 반성을 하는 과정으로 프로그램을 종료한다. 이때 평가는 자기평가와 상호평가를 이용할 수 있을 것이다. 자기평가의 방법으로 체크리스트를 이용한다. 학생들이 스스로 자신들이 만든 UCC에 대하여 잘 된 점과 부족한 점을 생각하며 체크리스트의 항목에 체크를 한다. 이러한 활동을 통하여 이번 프로그램에 대한 구성원 개개인의 개별적인 반성의 기회가 될 것이다.

상호평가는 학생들이 자신이 속한 제작팀의 UCC를 제외한 다른 제작팀의 UCC 중에서 가장 잘 만들었다고 생각하는 UCC의 제목과 선정 이유를 적는 방법으로 평가가 이루어진다. 평가의 결과 우수한 작품으로 선정된 UCC에서부터 선택을 많이 받지 못한 UCC까지 UCC의 제목과 제작팀을 공개한다. 또한 각 제작팀의 UCC에 대한 잘된 점과 보완해야할 점을 교사가 이야기한다. 이러한 평가의 결과는 제작팀에 대한 평가로서 자신들 개개인의 반성과 더불어 프로그램의 진행과정에서 우수한 작품을 만들기 위하여 노력과 협동이 제대로 이루어졌는지에 대한 반성이 될 수 있을 것이다.

이러한 평가의 결과와 반성은 차후에 UCC 제작 프로그램을 다시 진행할 경우에 더욱 우수한 작품이 만들 수 있도록 도와줄 것이며, 다른 학습 상황에서도 학생들의 협동을 이끄는 데 크게 기여할 것이다.

제작팀별 평가는 좀 더 훌륭한 UCC를 제작하기 위한 반성의 과정이다. 이 과정을 통하여 학생들은 자신들의 활동을 돌아보게 되며, 어떠한 점이 잘되었고 부족하였는가를 생각하게 된다. 학생들이 스스로 생각한 잘된 점과 부족한 점은 모두가 학생들에게 의미가 있다. 학생들은 자신들의 협동의 결과물을 바라보며 협동의 진정한 가치를 알게 될 것이기 때문이다. 그리고 학생들은 UCC 제작 과정을 통해 이루어진 상호작용의 과정이 결과물을 통해 고스란히 남아있음을 깨닫게 되고, 바람직한 상호작용에 대하여 이해할 수 있게 될 것이다. 이는 곧 학생들이 다 함께 살아가는 사회 속에서 사람과 사람 사이에서 이루어지는 수많은 갈등과 문

제를 바람직하며 서로에게 이익이 있는 방향으로 해결하려는 자세를 길러준다.

그리고 감상 활동을 통해서 학생들은 자신들이 제작한 UCC를 다른 학생들에게 보여주는 경험을 갖게 된다. 이러한 경험을 통해 학생들은 자신들의 UCC가 얼마나 가치 있는 것인가를 알게 될 것이다. 그리고 상영된 UCC가 바로 자신들의 참여로 인하여 만들어졌음을 뿌듯해 할 것이다. UCC는 자신의 생각과 의지와 노력으로 만들어진 것이므로, 남들이 차려놓은 밥상 위에 숟가락만 걸쳐 놓은 것이 아니라 자기 자신이 밥상 위의 음식을 만드는데 온 정성을 쏟았기 때문에 학생들에게는 아주 자랑스럽고 값진 경험이 될 것이며, 이러한 경험과 감정은 학생들의 자아존중감을 향상시킬 것이다.



IV. UCC 제작 프로그램이 사회성 및 자아존중감에 미치는 효과 연구

1. 연구 가설

본 연구의 가설은 앞에서 고찰한 이론적 배경을 바탕으로 설정되었으며, 본 연구의 가설이 다른 연구와 가장 큰 차이점은 JigsawⅡ 모형을 이용하여 UCC 제작 프로그램을 개발하여 이를 활용하였을 경우 학생들의 사회성 및 자아존중감이 향상됨을 검증하고자 한 점이다. 다른 연구에서는 협동학습 모형을 주로 교과학습에 연계하여 프로그램을 개발하였으나, 본 연구에서는 현재 사람들에게 상당한 관심을 받고 있으며 앞으로 더욱 관심이 고조될 가능성이 높은 UCC 제작을 협동학습으로 프로그램화 하였다. 그렇다고 해도 다른 연구들은 JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 학생들의 사회성과 자아존중감을 향상시킬 수 있을 것이라는 추리를 하는데 많은 도움을 준다. 왜냐하면 학자들의 개념 정의나 논거 그리고 이와 관련된 제 견해와 유사한 선행연구를 종합함으로써 이를 추리할 수 있기 때문이다.

가설 1. JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램을 투입한 실험집단은 UCC 제작 프로그램을 투입하지 않은 비교집단보다 사회성 향상에 있어 유의미한 차를 보일 것이다.

앞에서 살펴본 바와 같이 사회성이란 사회의 구성원이 다른 사회의 구성원들과의 관계를 바람직하게 이끌어 갈 수 있는 능력으로 또래 집단과의 교우관계가 큰 영향을 준다. 또래 집단에서 학생들은 자신의 행동에 대한 피드백을 얻을 수 있고 이러한 피드백은 자신의 행동을 긍정적인 방향으로 변화할 수 있도록 이끌어가기 때문이다. 하지만 또래 집단에서의 교우 관계가 항상 긍정적인 방향으로 나아갈 수는 없다. 때로는 친구들의 반응이 개인에게 심적 상처가 되기도 하고, 때로는 친구들과의 관계를 더 악화시킬 수도 있기 때문이다. 그렇다 하더라도 더 원만한 교우 관계를 이끌 수 있는 사회성의 향상은 결국 교우 관계에서 이뤄질 수밖에

없다. 그렇다면 바람직한 사회성을 향상시키기 위한 교우 관계의 장이 마련되어야 하며, 그러한 장을 마련하는 것이 바로 교사의 역할일 것이다.

협동학습의 효과에서 타인을 배려하는 자세를 기르고, 사회적 상호작용의 경험을 제공하며, 소속감을 심어주는 등의 효과는 결국 사회성 향상을 기대할 수 있다는 의미로 받아들여진다. 이러한 협동학습의 효과와 더불어 UCC를 제작하는 과정 속에서 이뤄지는 지속적인 상호작용과 그에 따른 수정 및 보완의 작업, 생각을 공유하고 의견을 합치는 경험 등은 학생들에게 바람직한 교우 관계의 장이 될 수 있으며 이를 통하여 학생들의 사회성이 향상될 것을 기대할 수 있다.

가설 2. JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램을 투입한 실험집단은 UCC 제작 프로그램을 투입하지 않은 비교집단보다 자아존중감 향상에 있어 유의미한 차를 보일 것이다.

높은 자아존중감을 가진 학생들은 자신에게 만족하며, 자신이 갖고 있는 능력과 특성에 대하여 긍정적으로 받아들인다(최경숙, 2006, p. 253). 다시 말하여 자신을 가치 있는 사람이라고 생각하는 것이다. 따라서 자아존중감을 향상시키기 위해서는 자신이 집단과 사회 속에서 가치가 있고, 중요한 역할을 하고 있음을 인식시켜 주는 것이 필요하다.

협동학습은 그 동안 교육활동에서 중심에 있지 못하였던 학생들로 하여금 교육활동의 중심에 설 수 있는 기회를 제공한다. 또한 Jigsaw 모형에서 볼 수 있는 전문가집단의 구성은 누구나 전문가로서의 역할을 할 수 있도록 하며 동시에 누구나 집단 내에서 주도적인 위치에 설 수 있도록 한다. 이러한 특징은 학생들에게 스스로 자신이 결코 집단 내에서 주변인이 아님을 느낄 수 있도록 할 것이다. 또한 UCC 제작 프로그램을 통해 학생들은 그 동안 보여주지 못한 자기 자신의 모습을 보여주는 기회를 갖게 되며, 자신이 제작한 UCC를 다른 친구들에게 보여주며 커다란 기쁨을 느낄 수 있다. UCC를 제작하는 과정 속에서 학생들은 그 UCC를 함께 만들어갔음을 기억하게 될 것이고, 제작된 UCC를 보며 UCC 제작 곳곳에 남겨진 자신의 자취를 발견할 수 있기 때문이다. 이러한 협동학습의 특징과 UCC 제작 프로그램의 특징은 학생들의 자아존중감을 향상시키는데 도움을 주리라 기대할 수 있을 것이다.

이상에서 보는 바와 같이 학자들의 개념 정의나 논거 그리고 이와 관련된 제 견해와 UCC 제작이 갖고 있는 특징 등을 종합해 보면 JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 학생들의 사회성 및 자아존중감 향상에 효과가 있을 것이라는 것을 쉽게 추리할 수 있다.

2. 연구 대상 및 방법

본 연구에서는 제주도 소재의 S초등학교 6학년 2개 학급 64명의 학생을 연구 대상으로 하고, 실험집단과 비교집단으로 나누어 연구를 실시하였다. 실험집단은 총 32명으로 본 연구자가 가르치는 학급의 학생을 대상으로 하였으며, 비교집단은 총 32명으로 실험집단과 학년이 동일하고 평상시 생활태도와 학습 분위기 및 학력수준 등이 비슷한 학급을 대상으로 하였다.

본 연구를 위하여 실험집단과 비교집단 모두 사전 검사를 실시한 후 실험집단에 UCC 제작 프로그램을 투입하였다. 프로그램은 주로 학급 교실 안에서 이루어졌으며, 주당 1회기씩 총 8회기의 프로그램이 진행되었다. 모든 프로그램이 종료된 뒤 사전 검사와 동일한 검사 도구를 사용하여 사후 검사를 실시하였으며, 사전 검사와 사후 검사의 결과를 비교하여 UCC 제작 프로그램이 사회성 및 자아존중감에 미치는 효과를 연구하였다.

3. 검사도구

본 연구에서는 UCC 제작 프로그램에 따른 사회성 및 자아존중감의 향상 정도를 알아보기 위하여 다음과 같은 검사도구를 사용하였다.

본 연구에서 사용한 검사도구는 송인섭(1982)의 초등학생용 성격진단 검사를 기본 바탕으로 하여 학교생활 속에서 이뤄지는 학생의 상황에 알맞게 검사지를 재구성하였다.

자아존중감과 관련된 문항은 ‘나는 나에 대해 자신을 갖는 편이다’, ‘나는 학급의 구성원으로서 중요한 역할을 하고 있다’, ‘나는 나만의 장점을 가지고 있다고 생각한다’ 등이 있고, 사회성과 관련된 문항은 ‘나는 친구들과 사이좋게 지낸다’, ‘나는

친구들과 의논하기를 좋아한다', '개인별 활동보다는 모둠별 활동이 더 즐겁다' 등이 있다. 각 문항에 대한 대답은 '예'와 '아니요'로 할 수 있다. 자아존중감과 관련된 문항은 21문항, 사회성과 관련된 문항은 17문항, 총 38문항으로 구성되었다.

4. 사전·사후 검사 비교

검사도구는 각 문항에 1점을 부여하고 자아존중감 및 사회성과 관련하여 긍정적인 답변은 1점, 부정적인 답변은 0점으로 처리하였으며, 개인별 총점은 자아존중감 21점, 사회성 17점, 총 38점이 되도록 하였다.

프로그램을 적용하기 전 실험집단과 비교집단이 동질집단인지 확인하기 위하여 사전검사 결과를 비교하면, <표 IV-1>과 같이 자아존중감 사전검사의 유의확률은 $p=.311$ 이며 사회성 사전검사의 유의확률은 $p=.253$ 으로 유의미한 차이가 없다. 따라서 이는 실험집단과 비교집단의 학생들이 전 학년도에서 새 학년이 되면서 학업성취수준과 인성수준을 고려하여 새롭게 반을 배정하는 과정 속에서 반별 차이가 나지 않도록 반을 편성하였고, 그동안 두 집단에 투입되어온 인성교육의 자료와 활동이 비슷하였으므로 나타난 결과로 보인다.

<표 IV-1> 사전검사 결과

| 검사요소 | 집단 | N | 평균 | 표준편차 | t | 자유도 | 유의확률(p) |
|-------|------|----|-------|------|--------|-----|---------|
| 자아존중감 | 실험집단 | 32 | 12.78 | 4.21 | -1.022 | 62 | .311 |
| | 비교집단 | 32 | 13.94 | 4.82 | | | |
| 사회성 | 실험집단 | 32 | 13.00 | 3.05 | -1.154 | 62 | .253 |
| | 비교집단 | 32 | 13.84 | 2.80 | | | |

UCC 제작 프로그램이 종료된 후 사전·사후검사 결과를 비교하여 <표 IV-2>와 같은 결과를 얻었다. 결과에서 나타난 바와 같이 실험집단의 자아존중감 유의확률은 $p=.037$ 이며 사회성 유의확률은 $p=.044$ 이므로 이를 통해 실험집단에서는 자아존중감과 사회성 모두 사전검사와 사후검사가 서로 유의미한 차이가 있음을 알 수 있다. 반면 비교집단의 자아존중감 유의확률은 $p=.515$ 이며 사회성 유의확률

은 $p=.726$ 으로 비교집단에서는 자아존중감과 사회성 모두 사전검사와 사후검사가 서로 유의미한 차이가 없음을 나타내고 있다. 이는 곧 JigsawII 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 학생들의 사회성 및 자아존중감을 향상시키는데 효과가 있으며, 이에 따라 학교 현장에서 학생들의 사회성 및 자아존중감 향상을 위한 프로그램으로 UCC 제작 프로그램이 활용될 수 있음을 의미한다.

<표 IV-2> 집단별 사전·사후검사 결과

| 검사요소 | 집단 | 평가 | N | 평균 | 표준편차 | t | 자유도 | 유의확률(p) |
|-------|------|----|----|-------|------|--------|-----|---------|
| 자아존중감 | 실험집단 | 사전 | 32 | 12.78 | 4.21 | -2.178 | 31 | .037* |
| | | 사후 | 32 | 14.94 | 3.63 | | | |
| | 비교집단 | 사전 | 32 | 13.94 | 4.82 | -.658 | 31 | .515 |
| | | 사후 | 32 | 14.75 | 5.05 | | | |
| 사회성 | 실험집단 | 사전 | 32 | 13.00 | 3.05 | -2.104 | 31 | .044* |
| | | 사후 | 32 | 14.25 | 2.29 | | | |
| | 비교집단 | 사전 | 32 | 13.84 | 2.80 | .354 | 31 | .726 |
| | | 사후 | 32 | 13.53 | 3.72 | | | |

* : $p<.05$

V. 결론

청소년기는 신체적·정신적인 변화와 더불어 다양한 욕구들이 생겨난다. 이러한 점에서 볼 때 청소년들이 스스로 신체적 변화를 수용하고 정신적·사회적 불안정성에서 새로운 가치관을 정립하도록 하기 위해서는 그들에게 적절한 지도와 역할 학습 그리고 정체감 구축의 기회와 활동이 적극적으로 제공되어야 할 필요가 있다(권일남 등, 2008, pp. 48-50). 초등학교의 고학년의 경우 아동기에서 청소년기로 이행하는 시기라고 할 수 있을 것이다. 따라서 초등학교 고학년은 청소년기의 변화와 욕구 발생이 시작되는 시점이 된다. UCC 제작 프로그램의 목적을 바로 여기에서 찾을 수 있다. UCC 제작은 그 과정을 통하여 상호작용과 자기표현의 기회를 제공한다. 이러한 상호작용과 자기표현의 기회는 학생들의 사회성 및 자아존중감 향상에 도움을 주어 올바른 정신적 성장의 발판을 마련할 것이다.

이러한 UCC 제작 프로그램의 효과를 더욱 두드러지게 하기 위해서 프로그램의 진행 방식을 협동학습의 모형의 하나인 JigsawⅡ 모형에 기반을 두고 설정하였다. JigsawⅡ 모형은 각자가 전문가가 되어 자신이 소속된 집단에서 중요한 역할을 하는 경험을 제공하고, 함께 협동하여 문제를 해결함으로써 집단 안에서 다른 모둠원과 의사소통을 하고 생각을 공유하는 능력을 길러준다.

본 연구의 결과를 살펴볼 때 JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램을 진행한 실험집단에서는 사전·사후 검사의 비교에서 유의미한 차이를 볼 수 있었던 반면, JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램을 진행하지 않았던 비교집단에서는 사전·사후 검사의 비교에서 유의미한 차이가 나오지 않음을 알 수 있었다. 이를 통해서 본 연구에서는 JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 학생들의 사회성 및 자아존중감 향상에 효과가 있음을 입증하였다. 이는 JigsawⅡ 모형과 UCC 제작이 지닌 서로의 특징과 이점이 시너지 효과(Synergy effect)를 발생시켜 더 큰 효과를 발휘할 수 있었기 때문일 것이다. 따라서 본 연구에서 목적인 바와 같이 학교 현장에서 학생들의 사회성 및 자아존중감을 향상시키는 인성교육의 효과적인 하나의 방법으로서 UCC 제작 프로그램을 활용할 수 있을 것이다.

사회성 및 자아존중감을 향상시킬 수 있는 방법을 다양하다. 그렇다면 왜 UCC

제작 프로그램을 이용하여 사회성 및 자아존중감을 향상시키고자 하는가에 대한 의문이 들 수 있다. 이러한 의문에 대한 답은 위에서 말한 UCC 제작 프로그램의 특징과 관련지어 생각해 볼 수 있을 것이다. 물론 UCC 제작은 개인에 의해 만들어지고 보여줄 수 있다. 하지만 본 연구에서는 집단으로서 UCC를 제작하는 과정에 초점을 맞췄으며 이를 위해하여 집단 구성원들 간에 이뤄지는 상호작용과 협동에 중점을 두었다. UCC를 제작하기 위하여 구성원들은 주제와 내용을 정하고, 서로의 촬영 장면에 대한 부족한 점을 보완하며, 편집된 화면에서 부족한 점에 대하여 이야기를 나누는 등 프로그램의 전체적인 과정 속에서 지속적이며 활발한 상호작용이 이루어진다. 또한 JigsawII 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램이 진행되는 동안 학생들은 자신이 집단 활동의 주변이 아닌 중심에 있다는 생각을 느낄 수 있다. 이러한 생각은 UCC를 통하여 자신을 표현할 수 있는 기회를 갖게 되면서 더욱더 강화될 것이다. 따라서 JigsawII 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램은 사회성 및 자아존중감을 향상시키는 목적을 달성하기 위한 보다 유용한 방법이 될 것이다.

하지만 UCC 제작 프로그램을 진행하더라도 사회성 및 자아존중감 향상이라는 목적을 원하는 만큼 달성하는 것이 보장된 것은 아니다. UCC 제작 프로그램의 보다 성공적인 결과를 얻기 위해서는 프로그램이 진행되는 동안 그룹 구성원간의 상호작용이 활발히 이루어져야 하며, 교사의 적절한 피드백이 각 활동에서 제공되어야 할 것이다. 무엇보다도 학생들이 자신들이 협동에 의해 만들어진 작품을 통하여 성취감을 느낄 수 있도록 하는 것이 중요하겠다.

학교 현장에서 UCC 제작 프로그램을 활용하기 위해서는 많은 제약이 따를 수 있다. 장소의 문제, 시간의 문제, 장비의 문제, 기술적인 문제 등이 그것이다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 교사의 준비와 노력이 많이 요구된다.

장소는 교실에서 주로 이뤄지지만 동영상 제작 도구를 활용하기 위해서는 컴퓨터가 갖추어진 공간이 필요할 것이며, 학생들이 원하는 장면을 촬영하는데 알맞은 장소가 요구될 것이다. 이러한 문제는 우선적으로 학교 내에 있는 시설과 장소를 활용함으로써 해결해 나간다. 교내에 있는 컴퓨터실을 활용하고, 학생들에게 원하는 장면을 가장 효과적으로 촬영할 수 있는 교내 장소를 협의하도록 한다.

시간의 문제를 해결하기 위해서는 시간을 고정화 하지 않고 유연하게 활용해야

할 것이다. 학교에서 수업시수로 정해진 시간으로는 특별활동과 재량활동 시간을 활용할 수 있을 것이다. 특히 동영상 제작 도구를 이용해야 하는 경우에는 많은 학교에서 실시하고 있는 컴퓨터소양교육 시간을 활용할 수 있다. 또한 촬영을 위해서는 제작팀별로 방과 후의 시간을 활용할 수 있도록 해야 할 것이다.

UCC를 제작하기 위해서 반드시 필요한 장비가 디지털 캠코더이다. 부수적으로 필요에 의해 디지털 카메라와 삼발이 등의 장비가 요구된다. 이런 장비는 고가이므로 교사 개인이 구입하여 활용하기에는 힘이 들 것이다. 따라서 학교에서 구입하여 공용으로 사용되고 장비를 적극적으로 활용할 필요가 있으며, 때로는 학생들이 직접 준비할 수도 있다.

기술적인 문제로는 교사가 장비를 다룰 수 있어야 하며, 동영상 제작 도구를 활용하는 능력이 있어야 한다는 것이다. 이는 반드시 교사가 갖추어야 할 능력일 것이다. 하지만 이러한 기술적인 능력을 갖추는데 오랜 시간이 필요하지는 않다. 학생들과 같이 연구하며 습득할 수도 있으며, 학생들이 UCC를 제작하기 위하여 반드시 필요한 수준의 기술력만을 습득하면 되기 때문이다. 다시 말해서 전문가적인 기술 수준이 요구되지 않으므로 교사가 너무 큰 부담을 느낄 필요는 없다.

이러한 문제를 해결해 나간다면 충분히 학교 현장에서 UCC 제작 프로그램을 진행할 수 있을 것이다.

JigsawⅡ 모형을 이용한 UCC 제작 프로그램은 학생들 간의 상호작용과 협동의 기회를 제공하여 학생들의 사회성을 증진 시키며, 학생 개인이 집단 안에서 중요한 역할을 맡고 있음을 느끼게 하고 자신의 존재를 드러내는 경험을 통하여 자아 존중감 향상의 효과를 지닌다. 따라서 학교 현장에서 학생들의 사회성 및 자아 존중감을 향상 시켜 바람직한 인성을 지닌 인간을 육성하는 전인적인 교육의 유용한 방법으로서 UCC 제작 프로그램 활용을 기대한다.

참 고 문 헌

- 강광호. (2007). **UCC의 교육적 활용은 이렇게!**. 부산: 교육연구정보원
- 권영세. (1999). **Jigsaw I 협동학습과 LT 협동학습이 사회성 및 자아개념에 미치는 효과**. 한국교원대학교 대학원.
- 권일남, 김영철, 김진호, 정철상. (2008). **청소년활동지도론**. 서울: 학지사.
- 김규태. (2000). **Jigsaw 모형 적용을 통한 사회과 자기주도학습 능력 신장**. 한국교원대학교 교육대학원
- 김인수. (1999). **Jigsaw II 협동학습이 학습태도 및 교우관계에 미치는 효과**. 경남대학교 교육대학원.
- 김진선. (2009). **UCC동영상을 활용한 시각문화미술교육-중학교 교과과정을 중심으로-**. 숙명여자대학교 교육대학원.
- 김봉섭, 김은정, 양희인, 최두진, 최인선. (2007). **UCC활용의 정보문화 정책모델 가능성**. *KADO ISSUE REPORT, 통권(38)*. 서울: 한국정보문화진흥원.
- 나영자. (2001). **초등 미술교과교육에서 협동학습의 전략 및 교육적 효과에 대한 연구**. 인천교육대학교 교육대학원.
- 문성희. (2005). **협동학습이 초등학교 고학년 아동의 자아개념 증진에 미치는 효과**. 대구교육대학교 교육대학원.
- 문화관광부. (2006). **방송·통신 융합 시대의 문화콘텐츠의 중요성**. 서울: 저자.
- 변영계. (2008). **교수·학습이론의 이해**. 서울: 학지사.
- 변영계, 김광휘. (1999). **협동학습의 이론과 실제**. 서울: 학지사.
- 송윤희. (2004). **LT 협동학습 모형이 학습부진아의 학업성취 및 자아존중감에 미치는 효과**. 대구대학교 교육대학원.
- 송인섭. (1982). **자아개념 진단결과 실시 요강**. 서울: 한국심리적성연구소.
- 시정곤. (2007). **디지털로 소통하기**. 서울: 글누림.
- 안명숙. (2003). **REBT 집단상담 프로그램이 초등학생의 자아존중감에 미치는 영향**. 경인교육대학교 교육대학원.
- 오진영. (2008). **UCC(User Created Contents)동영상 제작을 통한 인터넷 시각문화 미술수업연구**. 국민대학교 교육대학원.
- 정문성. (1994). **사회과 학업 성취에 대한 협동학습의 효과 연구**. 서울대학교.

- 정문성. (2002). **협동학습의 이해와 실천**. 서울: 교육과학사.
- 정문성. (2007). **협동학습의 이해와 실천**. 서울: 교육과학사.
- 정문성, 김동일. (1998). **열린 교육을 위한 협동학습의 이론과 실제**. 서울: 형설출판사.
- 정미화. (2004). **MMTIC를 활용한 집단상담이 초등학생의 자아존중감과 사회성에 미치는 효과**. 건양대학교 교육대학원.
- 정옥분. (2006). **사회정서발달**. 서울: 학지사.
- 조선자. (2002). **TA 스트로크 상담 프로그램이 초등학생의 자아 존중감과 사회성에 미치는 영향**. 울산대학교 교육대학원.
- 최경숙. (2006). **아동발달심리학**. 서울: 교문사.
- 한국정보보호진흥원. (2008). **UCC에서의 개인정보보호 방안 연구**. 서울: 저자.
- 한지은. (2005). **협동학습 활동을 통한 미술과 수업의 교육적 효과-만들기와 꾸미기를 중심으로-**. 전주교육대학교 교육대학원.

ABSTRACT

The Effect of the UCC Production Program Based on Jigsaw II Model on Sociality and Self-Esteem

- The Emphasis on Higher Grade Elementary School Students -

Jin, Sang Hyong

**Major in Elementary Computer Education
Graduate School of Education
Cheju National University**

Supervised by Professor Kim, Chong Woo

This study is based on the User-Created Content Production Process(UCC) which has gotten a great deal of attention recently and garnered a lot of interest. The UCC production process is conducive to cooperative learning because the participating students are put in a position where interaction is a necessity as the students must collaborate in order to fulfill their respective roles.

The expectation of this study is that the UCC production process (in using the Jigsaw II Model, for instance) will help students improve their sociability due to the continuous communication and interaction that goes into one product. In addition to that, the sense of accomplishment the students will receive in successfully and faithfully carrying out their roles will have a positive impact on their self-esteem as their confidence grows and their value as members of the classroom rises.

This study examined the effects of instituting the UCC production process (in using the Jigsaw II Model) on the sociability and self-esteem of the students on-site at the schools.

Sixty-four sixth-graders were divided into two experimental groups which were relatively equal in ability and aptitude. One group was subject to eight sessions of the UCC Production Program and the other was subject to none.

The results showed that the group subject to the UCC Production Program increased their sociability and self-esteem while the other group (the one not subjected to the UCC program) did not.

Therefore, the UCC Production Process (in using the Jigsaw II Model) can have a positive effect on sociability and self-esteem among its participants by way of creating an environment conducive to interaction and one where a sense of successful accomplishment is facilitated.

부 록

[부록 1] 전문가 활동 학습지

[부록 2] 구상 활동 학습지

[부록 3] 자기평가용 체크리스트 및 상대평가지

[부록 4] 자아존중감 및 사회성 검사지



[부록 1]

전문가 활동 학습지

◆ 소주제 1 : UCC의 주제와 유형에 알맞게 UCC의 내용을 계획할 수 있는가?

1. 다음 주제에 알맞은 소주제를 정하여 보세요.

▷ 주제 : 아름다운 지구를 만들자.

▷ 소주제

2. 자신의 생각을 UCC로 표현하는 방법에는 어떤 것들이 있을까요?

3. 다음 이야기를 간단한 장면 그림과 장면에 대한 설명, 인물의 대사 등을 넣어 UCC 촬영을 위한 내용을 구상하세요.

▷ 이야기 : 하영이와 승우가 길을 걷다가 이상한 악취를 느낀다. 악취가 나는 곳을 찾아가니 쓰레기들이 어지럽게 놓여있다.

| | | |
|--|--|--|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

전문가 활동 학습지

◆ 소주제 2 : 등장인물에 따른 배역을 정하고 촬영을 위하여 소품을 알맞게 준비할 수 있는가?

1. 흥부와 놀부에 나오는 인물에 알맞은 배역은 어떤 성격과 특징을 갖고 있는 어린이가 적합할지를 생각하여 쓰세요.

| 등장인물 | 배역에 알맞은 성격과 특징 |
|-------|----------------|
| 흥부 | |
| 놀부 | |
| 놀부 아내 | |
| 도깨비 | |

2. 슈퍼맨이 위협에 처한 사람을 구출하는 장면을 촬영하기 위해서는 어떠한 소품이 준비되어야 할까요?

3. 위의 소품들 중에서 직접 제작을 해야 하는 소품에는 무엇이 있으며, 어떻게 제작할 것인지 계획을 세워보세요.

4. 다음 상황은 어떤 장소에서 촬영하면 좋겠습니까? (학교 내에 있는 장소 중에서)

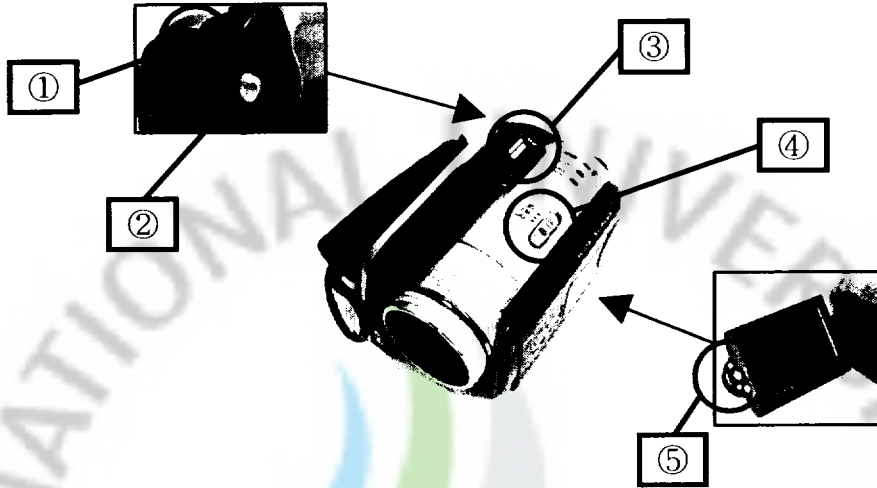
▷ 상황 1 : PC방에서 오랫동안 컴퓨터 게임을 하여 몸이 많이 상한 어린이

▷ 상황 2 : 친구와 심하게 다툰 어린이가 몹시 괴로워하는 장면

전문가 활동 학습지

◆ 소주제 3 : 디지털 캠코더를 사용하여 필요한 장면을 촬영할 수 있는가?

1. 아래의 디지털 캠코더의 모습에서 각 부분의 용도와 조작 방법을 쓰세요.



| 번호 | 용도 | 조작 방법 |
|----|----|-------|
| ① | | |
| ② | | |
| ③ | | |
| ④ | | |
| ⑤ | | |

2. 다음 상황을 촬영할 것입니다. 총 몇 번의 장면으로 나누어 어떤 모습을 촬영할지 계획하세요.

▷ 상황 : 한 학생이 수업시간에 쪽지를 쓰다가 선생님께 들켰다.

| 장면 번호 | 촬영할 모습 |
|-------|--------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |

전문가 활동 학습지

◆ 소주제 3 : 촬영된 동영상을 알맞게 편집할 수 있는가?

1. Windows Movie Maker에서 동영상 및 사진 파일을 불러오는 방법을 쓰세요.
2. 불러온 여러 개의 동영상 파일을 하나의 동영상으로 연결하는 방법을 쓰세요.
3. 동영상 장면이 바뀔 때 장면에 전환 효과를 넣는 방법을 쓰세요.
4. 동영상 중 불필요한 부분을 잘라서 삭제하는 방법을 쓰세요.
5. 동영상에 음악을 삽입하는 방법을 쓰세요.
6. 동영상 및 음악에 페이드인 / 페이드아웃 효과를 적용시키는 방법을 쓰세요.
7. 동영상의 처음 부분에 제목을 만들어 넣는 방법을 쓰세요.
8. 동영상의 끝 부분에 제작진을 만들어 넣는 방법을 쓰세요.

[부록 2]

구상 활동 학습지

◆ 제작팀명 :

◎ UCC 주제(소주제) :

◎ UCC의 제작 형식 :

◎ UCC의 전체적인 내용 (간단하게 요약하여 정리할 것)

◎ UCC에 사용될 배경 음악 (필요한 경우) :

◎ UCC의 세부 내용 (장면 구상하기)

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

[부록 3]

자기평가용 체크리스트 및 상대평가지

◆ 자신의 제작팀에서 만든 UCC를 보고나서 생각하고 느낀 점에 대하여 다음 체크리스트의 항목별로 ○를 표시하세요.

| 항 목 | 매우 잘함 | 잘함 | 보통 | 부족함 |
|-----------------------------|-------|----|----|-----|
| 1. 주제를 잘 표현하였는가? | | | | |
| 2. 배경음악의 선택은 적절한가? | | | | |
| 3. 등장인물에 따른 배역은 알맞게 정하였는가? | | | | |
| 4. 배역에 따른 연기를 잘 하였는가? | | | | |
| 5. 소품은 준비가 잘 되었는가? | | | | |
| 6. 촬영한 장소는 장면에 어울리는가? | | | | |
| 7. 전체적인 화면 구성은 잘 이루어졌는가? | | | | |
| 8. 편집을 통하여 잘 완성되었는가? | | | | |
| 9. 창의적인 방법으로 제작되었는가? | | | | |
| 10. 보면서 지루하지 않고 흥미가 있었는가? | | | | |
| 11. 제작 전반에 걸쳐 협동이 잘 이루어졌는가? | | | | |
| 12. 제작 과정에 적극적으로 참여하였는가? | | | | |

◆ 자신이 UCC 제작에 참여하면서 느낀 점과 활동에 대한 반성을 쓰세요.

◆ 가장 잘 제작 되었다고 생각되는 UCC를 선택하여 제작팀명과 이유를 쓰세요.
(자신의 제작팀은 선택에서 제외합니다.)

| 제작팀명 | 선택 이유 |
|------|-------|
| | |

[부록 4]

자아존중감 및 사회성 검사지

◎ 학교명 : _____ 초등학교
 ◎ 학 년 : _____ ◎ 반 : _____ ◎ 성별 : 남 , 여

* 알아들 일 *

1. 이 검사는 평상시에 여러분이 자기 자신에 대하여 어떻게 생각하고, 어떻게 느끼고 있는지를 알아보기 위해 제작되었으며, 검사를 통하여 얻게 된 자료는 절대 비공개를 원칙으로 합니다.
2. 이 검사에는 옳거나 틀린 답은 없습니다. 따라서 검사가 올바르게 실시될 수 있도록 여러분의 꾸밈이 없는 진솔한 대답을 바랍니다.
3. 이 검사 속에는 여러분이 일상생활에서 겪게 되는 여러 가지 일들을 나타내는 짧은 글들이 실려 있습니다. 이들 글을 하나하나 읽어가면서 그 글의 내용이 자기 자신의 생각이나 행동과 '같은가' 또는 '다른가'를 판단하여 '예' 또는 '아니요'에 표시하여 주십시오.
4. 내용을 오랫동안 읽으며 생각하기 보다는 짧은 시간에 생각하고 답변하는 것이 좋습니다.

| 문항번호 | 내 용 | 예 | 아니요 |
|------|------------------------------------|---|-----|
| 1 | 나는 나에 대해 자신을 갖는 편이다. | | |
| 2 | 나는 행복한 사람인 것 같다. | | |
| 3 | 나는 내가 바보스럽다고 생각한다. | | |
| 4 | 나는 '지금의 내' 가 마음에 든다. | | |
| 5 | 나는 즐거운 마음으로 학교공부를 하고 있다. | | |
| 6 | 나는 학급의 구성원으로서 중요한 역할을 하고 있다고 생각한다. | | |
| 7 | 나는 학교공부에서 좋은 성적을 받을 실력이 있다고 본다. | | |
| 8 | 나는 우리 반에서의 활동이 마음에 들지 않는다. | | |
| 9 | 나는 학급에서 이루어지는 활동에서 자신감을 가지고 있다. | | |
| 10 | 나는 모둠 활동에서 나의 역할이 중요하다고 생각한다. | | |

| 문항번호 | 내 용 | 예 | 아니요 |
|------|---|---|-----|
| 11 | 나는 모둠 활동에서 나의 역할이 거의 없기를 바란다. | | |
| 12 | 나는 나만의 장점을 가지고 있다고 생각한다. | | |
| 13 | 나는 선생님과 친구들에게 인정을 받을 수 있다고 생각한다. | | |
| 14 | 나는 친구들이 나에게 대하여 잘 몰라도 좋다고 생각한다. | | |
| 15 | 나는 나에게 대해 자랑스럽다. | | |
| 16 | 나는 명랑한 사람이라고 생각한다. | | |
| 17 | 내가 할 수 있는 일은 누구나 할 수 있는 일이라고 생각한다. | | |
| 18 | 나는 할 수만 있다면 나 자신을 바꾸고 싶다. | | |
| 19 | 나는 나 자신이 강한 사람이라고 생각한다. | | |
| 20 | 나는 멋있는 사람이다. | | |
| 21 | 내가 하는 일이 부끄럽다고 생각한다. | | |
| 22 | 나는 친구들과 사이좋게 지낸다. | | |
| 23 | 학교에 등교 또는 하교할 때 친구들과 같이 가는 편이다. | | |
| 24 | 나는 다른 사람들과 친하게 지내기가 어렵다. | | |
| 25 | 나는 인터넷에서 모르는 상대와 이야기를 나누는 것이 친구들과 이야기를 나누는 것보다 더 편하다고 생각한다. | | |
| 26 | 나는 모둠 학습을 할 때 주로 즐겨 참여하는 편이다. | | |
| 27 | 나는 친구들과 의논하기를 좋아한다. | | |
| 28 | 일을 할 때, 혼자서 하는 것이 더 일을 잘 할 수 있다고 생각한다. | | |
| 29 | 평상시에 나와 다른 의견을 받아들이는 편이다. | | |
| 30 | 학교에서 친구들과 만나는 것은 즐거운 일이라고 생각한다. | | |
| 31 | 나는 다른 친구들이 나의 의견이 틀렸다고 한다면 친구들과 어울리기가 싫을 것이다. | | |
| 32 | 친구의 어려운 문제를 함께 해결하기를 원한다. | | |
| 33 | 단체경기에서 나는 경기에 최선을 다하려고 노력한다. | | |
| 34 | 친구가 공부를 가르쳐달라고 하는 것은 귀찮은 일이다. | | |
| 35 | 친구들과의 수련활동은 즐거운 일이 될 것이다. | | |
| 36 | 나는 즐거운 일이 생기면 친구들에게 말을 하고 싶다. | | |
| 37 | 어렵고 힘든 문제가 생긴다면 친구에게 도움을 요청할 것이다. | | |
| 38 | 개인별 활동 보다는 모둠별 활동이 더 즐겁다. | | |