

2022년 한국 미술교육 공동 학술대회

# 모두를 위한 미술교육

## Art Education for All

### 일정

2022.08.12. | 금 10:00~

2022.08.13. | 토 18:00

### 장소

경희대학교 청운관 및 온라인 |  zoom  YouTube



### 주최

 한국조형교육학회

 한국미술교육학회

 한국초등미술교육학회  
Korean Elementary Art Education Association

 KoSEA 한국국제미술교육학회  
Korean Society for Education Through Art

### 주관

 경희대학교 교육대학원  
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION  
KYUNG HEE UNIVERSITY

 경희대학교 미술대학  
College of Fine Arts,  
Kyung Hee University

1장\_

미술교육의 위상

2장\_

미술교육과 사회와의 연결

3장\_

교육 현장에 미술교육의 미래를 묻다

이 발표논문집은 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 학술대회지원사업의 지원을 받아 발간  
되었음(NRF-2022S1A8A01077083)

This work was supported by the NRF(National Research Foundation of Korea) Grant  
funded by the MOE(Ministry of Education)

(NRF-2022S1A8A01077083)

## 개 회 사

안녕하십니까?

바쁘신 중에도 [2022년 한국 미술교육 공동 학술대회]에 참석해 주신 4개 학회 임원진 및 회원 여러분께 감사의 말씀을 드립니다. 아울러, 이번 공동학술대회 행사를 지원해 주신 한국연구재단에 심심한 감사를 드립니다.

미술교육계에서는 1980년대부터 총 4개의 미술교육 관련 학회가 창립되어 독자적인 활동을 전개해 왔습니다. 계속되는 교육정책의 변화 속에서도 한국조형교육학회, 한국미술교육학회, 한국초등미술교육학회, 한국국제미술교육학회는 학문공동체로서 미술교육 발전을 위해 꾸준한 연구 활동과 실천 모색의 발판이 되어 왔습니다. 우리나라 미술교육의 미래 또한 4개 학회가 중심이 되어 미술교육의 본원적 가치 탐구와 함께 사회적 요구에 대응해 나간다면 여전히 희망적이라고 생각합니다.

이번 학술대회는 지난 30여 년의 학회 생성과 활동 과정에서 한 번도 성사된 적이 없었던 4개 학회 공동학술대회라는 점에서 우리나라 미술교육 역사의 이정표가 될 것이라 믿습니다. 이를 위해 뜻을 모아 주신 모든 학회의 임원들과 회원들의 노고에 감사드립니다. 이번 공동학술대회를 계기로 미술교육 4개 학회 간에 윈윈(Win-Win)할 수 있는 협력체계가 구축될 수 있기를 희망합니다.

이번 공동학술대회의 대주제인 '모두를 위한 미술교육(Art Education for All)'은 포용의 시대를 맞은 미술교육이 그 위상을 제고하고 미술과 사회의 연결로서 그 역할을 재조명하며 교육 현장에 다가올 미래의 교육에 대한 담론을 제공하기 위해 마련되었습니다. 발표 논문의 접수를 마치고 보니 기대 이상의 신선하고 유용한 주제들이 눈에 띄어 기쁘기 그지없습니다. 네 학회가 모여 네 배의 학문적 성과와 희열을 학회 회원들과 공유할 수 있을 것으로 여겨집니다.

마지막으로 이번 공동학술대회에 발표자와 토론자로 기꺼이 참여해 주신 회원님들께 감사드립니다. 부디 진지한 발표와 토론을 통해 우리 모두에게 의미 있는 시간을 만들어주시기를 부탁드립니다. 다시 한번 이번 공동학술대회를 가능하게 협력해 주신 각 학회의 학술위원장 및 임원진 여러분께 감사를 드리며 앞으로도 저희 학회장들은 모든 학회가 서로 지지하고 계속 협력할 수 있도록 함께 노력할 것을 다짐하며 인사에 갈음하고자 합니다. 감사합니다.

2022년 8월 12일

한국조형교육학회 회장 **심 영 옥**

한국미술교육학회 회장 **류 지 영**

한국초등미술교육학회 회장 **김 정 선**

한국국제미술교육학회 회장 **정 연 희**

## 축 사

안녕하세요?

먼저 '2022년 한국 미술교육 공동 학술대회' 개최를 진심으로 축하드립니다. 이번 학술대회는 한국 미술교육 학계에서 중추적 역할을 하는 4개 학회(한국조형교육학회, 한국미술교육학회, 한국초등미술교육학회, 한국국제미술교육학회)가 공동된 의견을 모아서 이뤄낸 학술대회라고 들었습니다.

'모두를 위한 미술교육'이라는 주제와 이슈로 국내외 석학들의 기초 발표를 비롯하여 미술교육에 관한 이론과 실제에 해박한 석학들과 현장 교사, 석·박사 과정 연구원들까지 많은 연구 발표가 있고, 특히 미술대학 미술관에서는 작품 전시회까지 여는 등 이처럼 다양하고 풍부한 학술대회를 본 경희대학교에서 개최하게 되어 감개무량합니다. 이번 학술대회는 미래 사회에 부응할 수 있는 삶의 가치를 함유하고 있으므로 이 영향력은 범세계적으로 미술교육의 발전에도 크게 이바지할 것으로 생각합니다.

무엇보다 저희 경희대학교 교육대학원 미술교육전공은 수년간 높은 임용률로 학생들의 사기를 진작시키고 있어서 타 전공의 모범이 되고 있는데, 특히 이번 공동 학술대회 개최는 경희대학교 학생들에게 자랑거리도 되고 학문적으로도 큰 도움이 될 것입니다.

그런데 아쉽게도 아직도 코로나 상황이 좋지 않아서 온라인으로 학술대회를 할 수밖에 없다는 이야기를 들었습니다만 저희 경희대학교는 진행에 어려움이 없도록 최선을 다해 도움을 드리겠습니다. 어려운 상황에서도 온라인과 오프라인으로 참석해 주신 내외 귀빈 여러분과 학술대회의 성공적인 개최를 위해 노력해 주신 심영옥 미술교육전공 주임교수님(한국조형교육학회회장)을 비롯한 3개 학회 회장님(류지영 한국미술교육학회회장, 김정선 한국초등미술교육학회회장, 정연희 한국국제미술교육학회회장), 그리고 각 학회 학술 관계자 여러분께 진심으로 감사드리며, 여러분 모두에게 건강과 행복이 가득하기를 기원합니다.

감사합니다.

2022년 8월 12일

경희대학교 교육대학원 원장 양 명 희

2022년 한국 미술교육 공동 학술대회

# 모두를 위한 미술교육

## Art Education for All

일정 2022.08.12. (금) 10:00~ 2022.08.13. (토) 18:00

장소 경희대학교 청운관 및 온라인 | zoom YouTube

주최

한국조형교육학회

한국미술교육학회

한국초등미술교육학회

KOSEA 한국국제미술교육학회

주관

경희대학교 교육대학원

경희대학교 미술대학

### 1일차 (8월 12일 금요일)

일시	발표 및 내용	비고	
09:50~10:00	등록 Registration		
10:00~10:30	개회사 Opening speech   <b>심영옥</b> (한국조형교육학회장) <b>류지영</b> (한국미술교육학회장) <b>김정선</b> (한국초등미술교육학회장) <b>정연희</b> (한국국제미술교육학회장) 축사 Congratulatory speech   <b>양명희</b> (경희대학교 교육대학원장)	사회: <b>정옥희</b> (한국조형교육학회 학술위원장)	
기조 강연 10:30~11:20	'교육적 성장'의 미학적 고찰: John Dewey의 질성적 사고를 중심으로 ※ 발표 40분 강연자: <b>이돈희</b> (전 교육부장관, 학술원 회원, 예술교육의 성격과 과제를 다루는 『질성적 사고와 교육적 경험』(학지사)을 대한민국 학술원 지원으로 출판하였으며, 현재 서울대학교 명예교수로 학문적·교육적 실천을 행하는 교육철학자) 토론자: <b>김경순</b> (인하대학교 교수)	사회: <b>김혜경</b> (한국미술교육학회 학술위원장)	
기조 강연 11:20~12:10	미국의 코로나 바이러스와 동시대 사건에 대한 미술교육의 대응: 시스템의 관점에서 ※ 발표 40분 기조강연자: <b>Jeffrey Broome</b> (서술적 탐구, 문화적으로 반응하는 교육, 다세대의 미술 교육, 예술 커리큘럼에 대한 배려 접근 등을 연구하는 학자이자 현재 플로리다 주립대학교 미술교육학과 박사과정 프로그램 부교수. 2017~2019년 전미미술교육협회(NAEA) 고등교육국장, 현재 미술교육정책연구협의회(Council of Policy Studies in Art Education) 위원, 미술 교육 연구소 심포지엄의 공동 의장직을 맡고 있으며, 사이프레스 크릭 초등학교로부터 올해의 교사 상을 받은 공립 학교 미술 교사로도 일했으며, 최근 NAEA로부터 공저자 도서 계약을 받아 플로리다 미술교육협회가 선정한 '2016년 올해의 고등교육 미술교육자'로 선정되었다.) 토론자: <b>김향미</b> (숙명여자대학교 교수)		
12:10~13:10	점심 및 휴식 포스터 및 작품 전시 상영 Post-session & Art Exhibition		
I 부	Session A 미술교육의 위상 좌장: <b>안혜리</b> (국민대학교 교수)	Session B 미술교육과 사회와의 연결 좌장: <b>강병직</b> (청주교육대학교 교수)	Session C 현장에 미술교육의 미래를 묻다 좌장: <b>안지연</b> (아주대학교 교수)
	(1) 13:10~13:30 존 듀이의 경험 개념에 대한 검토 허정임(초) (부산교육대학교 교수)	지역사회 소통을 위한 ECOMUSEE의 다양한 변화 모색: HE-ART 산책 展을 중심으로 최 철(미) (한국교원대 교수)	핵심역량 구현을 위한 미술 수업 이은적(초) (대구교육대학교 교수)

(2) 13:30-13:50	인문 성찰을 위한 미술교육의 위상 <b>이재영(국)</b> (한국교원대학교 교수)	아동심리와 미술교육 연관성 연구 <b>백중열(조)</b> (대구교육대학교 교수)	모더니티와 미술교육 - 미술교육의 미래에 대한 상상 <b>박상돈(조)</b> (한국교육과정평가원 연구원)	
(3) 13:50-14:10	감성학으로서의 미술교육 <b>류지영(조)</b> (춘천교육대학교 교수)	과학기술과 비물질 외에 미술교육의 미래에는 또 무엇이 있는가? <b>이미정(국)</b> (한국교원대학교 교수)	VR 미술 교육 활동 사례: 초등학교 6학년을 대상으로 <b>백운소(국)</b> (대전 지족초등학교 교사)	
14:10-14:20	<b>휴식</b> <b>포스터 및 작품 전시 상영</b> Post-session & Art Exhibition			
(4) 14:20-14:40	모두를 위한 미술관 교육, 지속에서 확산으로 <b>엄혜윤(국)</b> (수원시립미술관 교육문화팀장)	사회참여미술교육: 사회참여예술과 교육의 접점 <b>이은지(국)</b> (경남대학교 교수)	포용성을 적용한 미술교육의 실천적 방향 탐색 <b>김혜경(미)</b> (은행중학교 교감)	
(5) 14:40-15:00	문화자본 관점에서 본 미술과 수학 융합교육의 가치 <b>김경희</b> (경희대학교 교육대학원 전문지도자과정 주임교수)	커뮤니티 참여를 통한 공공미술의 구현과 문화예술 공간(장소)의 의미 - 관악구 공공 미술 프로젝트 도립전시실 - <b>조솔기(조)</b> (에이플랩 대표)	비디오 아트 감상을 통한 다양성 고찰 사례연구 <b>김다혜(Dahye Kim)(국)</b> (인디애나 볼 주립대학교 교수)	
15:00-15:20	종합 토론 및 질의 응답	종합 토론 및 질의 응답	종합 토론 및 질의 응답	
15:20-15:30	<b>휴식</b> <b>포스터 및 작품 전시 상영</b> Post-session & Art Exhibition			
기조 강연 15:30~16:20	<b>나와 우리를 위한 미술 그리고 교육: 비주얼 리터러시 ※ 발표 40분</b>		<b>사회: 심지영</b> (한국국제미술교육학회 학술위원장)	
	<b>강연자: 신현경</b> (현재 눈메문화기획 대표, 눈메아트북스와 눈메마음놀이학교 운영 중이며 University of Minnesota에서 Curriculum and Instruction Ph. D. 와 Complementary Therapy and Spiritual Healing과 관련된 전공으로 1997년부터 2019년까지 영산대학교 교수 및 여성문화예술기획 대표 및 민족미술협회의 부대표 역임) <b>토론자: 최정아</b> (한국교원대학교 교수)			
<b>주제별 토론 라운드 테이블</b> 16:20-18:00	<b>미래 역량 함양을 위한 미술교육 실천</b> 한국조형교육학회·한국교육과정평가원 주관	<b>이론과 현장을 연계한 미래 미술교육 방향</b> 한국미술교육학회 주관	<b>미래 미술교육을 위한 초등교사/미술교사의 실천적 역량 탐구</b> 한국초등미술교육학회 주관	<b>미술과 사회를 연결 짓는 미술교육 조명</b> 한국국제미술교육학회 주관
	<b>좌장: 양민영</b> (광양고등학교 교사)	<b>좌장: 김혜경</b> (은행중학교 교감)	<b>좌장: 최성희</b> (광주교육대학교 교수)	<b>좌장: 맹혜영</b> (공주교육대학교 외래교수)
	“미술과 가상공간” <b>주제발표:</b> <b>조원상</b> (서울금양초등학교 교사) <b>토론자:</b> <b>박상돈</b> (한국교육과정평가원 연구원)외 8인	“인간과 인공지능(AI) 공존의 시대에 미술교육 융합수업의 정체성” <b>모미아</b> (서울명지고 교사) “요즘 아이들을 위한 미래 미술교육: 두 가지 키워드 과정평가, 융합수업을 중심으로” <b>유지연</b> (죽전고 교사) “학습자맞춤형 교육과정: 고교학점제와 미술교육” <b>노현욱</b> (풍무고 교사)	“미래의 미술교육을 위한 융합교육안 개발 재고” <b>김주령</b> (서울고대 영재교육원 강사) “스마트 미술교육을 위해 미술교사는 무엇을 준비해야 하는가?” <b>이재예</b> (서울교육대학교 강사) “초등미술교육에서 리터러시에 대한 고찰” <b>김귀옥</b> (교원대학교 부속 월곡초등학교 교사)	“미술과 사회를 연결 짓는 미술교육 조명” <b>토론자: 정연희 교수 외 3인</b> <b>정연희</b> (공주대학교 교수) <b>심지영</b> (홍익대학교 교수) <b>이은지</b> (경남대학교 교수) <b>엄혜윤</b> (수원시립미술관 교육문화팀장)
	<b>심영옥</b> (경희대학교 교육대학원 부원장) <b>정옥희</b> (목원대학교 교수) <b>장연자</b> (춘천교육대학교 외래교수) <b>이현아</b> (청주교육대학교 외래교수) <b>백애정</b> (대구 상원고등학교 교사) <b>강현주</b> (홍진초등학교 교사) <b>이하림</b> (인천갈월초등학교 교사) <b>최은진</b> (경희대학교 박사과정)	“미술수업, 코딩으로 확장하기” <b>허유림</b> (고양국제고 교사)		
18:00	<b>1일차 폐회 및 2일차 일정 안내</b>			

일시	발표 및 내용			비고
09:50~10:00	등록 Registration			
기초 강연 10:00~10:50	<b>미술교육과 창작성 - 누구를 위하여 좋은 올리나: 한국 미술교육의 혁신과 미래를 위하여</b> ※ 발표 40분 <b>강연자: 데이비 한(Debbie Han)</b> (현재 로스앤젤레스 거주 중이며, 미국 캘리포니아 대학에서 예술학사와 뉴욕대학교에서 새로운 양식으로 M.F.A. 학위를 받아 한국과 미국, 영국, 스페인, 인도 등 세계 각지에서 활발하게 활동하는 한국계 미국인 미술가) <b>토론자: 이진희</b> (한빛중학교 교감)			<b>사회: 심효진</b> (국립현대미술관 학예연구사)
II부	<b>Session A</b> <b>미술교육의 위상</b>	<b>Session B</b> <b>미술교육과 사회와의 연결</b>	<b>Session C</b> <b>현장에 미술교육의 미래를 묻다</b>	
	<b>좌장: 강주희</b> (목원대학교 교수)	<b>좌장: 김세은</b> (강남대학교 교수)	<b>좌장: 장연자</b> (춘천교육대학교 외래교수)	
(1) 10:50-11:10	미술교육학의 학문적 정체성 고찰 <b>정연희(국)</b> (공주대학교 교수)	미술교육에서 융합적 접근 <b>손지현(미)</b> (서울교육대학교 교수)	미술교육에서 '흥미'의 문제 <b>김정선(초)</b> (진주교육대학교 교수)	
(2) 11:10-11:30	'자기 탐구'의 미술교육적 가능성: 자기이해, 자기배려, 자기 정체성 탐구 역량 <b>최성희(초)</b> (광주교육대학교 교수)	사회적 행위(Social Acting)의 실천으로서 퀴어(queer) 미술전시의 방향 연구 <b>심지영(국)</b> (홍익대학교 교수)	'생태전환교육'으로서의 미술 수업 실천 사례 <b>김효희(미)</b> (대안여자중학교 교사)	
(3) 11:30-11:50	초등학교 미술과 교육과정 재구성 <b>송명길(미)</b> (인천석남초등학교 교사)	다큐멘터리 사진의 미술교육적 활용 가능성 탐구 <b>이혜선(초)</b> (서울 이태원초등학교 교사)	청소년 예술진로교육을 위한 학교연계 미술관교육 운영 프로그램 개발 연구 <b>이수정(조)</b> (경희대학교 박사과정)	
(4) 11:50-12:10	다학문적 협력 프로젝트를 통한 미술교육의 확장: '교육과 배움'을 중심으로 하는 잡지 발간의 의미와 역할 <b>전민기(조)</b> (플로리다주립대학교 박사과정)	공동체 참여를 위한 미술관의 실천과 과제 <b>홍해주(조)</b> (한미사진미술관 교육학예연구사)	국내 아동화 연구동향 분석 <b>김경훈(초)</b> (서울교육대학교 박사과정)	
12:10-12:30	토론 및 질의 응답	토론 및 질의 응답	토론 및 질의 응답	
12:30-13:30	점심 및 휴식			
	포스터 및 작품 전시 상영 Post-session & Art Exhibition			
기초 강연 13:30~14:20	<b>학생 참여형 공공미술 프로젝트 '다함께 그리다'</b> ※ 발표 40분 <b>강연자: 류해석</b> (현재 부천교육지원청 고강초등학교 교감으로 재직 중이며 초등학교에서 미술교육의 이론과 실제를 탐색하며 경인교육대학교 초등미술교육과 석사학위를 받았으며, 교육 행정가로서 경기도 교육청 학교예술담당 장학사를 역임한 학교 현장 실천가) <b>토론자: 남영림</b> (한국교원대학교 외래교수)			<b>사회: 최성희</b> (한국초등미술교육 학회 학술위원장)
III부	<b>Session A</b> <b>미술교육의 위상</b>	<b>Session B</b> <b>미술교육과 사회와의 연결</b>	<b>Session C</b> <b>현장에 미술교육의 미래를 묻다</b>	
	<b>좌장: 정혜연</b> (홍익대학교 교수)	<b>좌장: 최 철</b> (한국교원대학교 교수)	<b>좌장: 최정아</b> (한국교원대학교 교수)	
(1) 14:20-14:40	미술교육의 뉴노멀 담론과 제문제 <b>고홍규(초)</b> (서울교육대학교 교수)	지역사회 연계 미술교육에 대한 예비초등 교사의 인식 탐색 <b>이미희(조)</b> (상탐초등학교 교사)	예비교사의 조형 감각과 표현 수업 교수 역량 <b>안인기(국)</b> (춘천교육대학교 교수)	
(2) 14:40-15:00	STEAM 교육에서 미술의 존재론적 의의와 미술교육의 실천적 역할에 대한 고찰 <b>맹혜영(국)</b> (공주교육대학교 외래교수)	문화예술교육사 양성 교육과정 실행연구를 통한 개선 방안 연구: 문화예술교육 현장의 이해와 실습을 중심으로 <b>이정은(미)</b> (계원예술대학교 외래교수)	미술교육에서 '물질'에 주목하기: '제작(making)' 개념에 대한 교육철학적 고찰 <b>서정은(조)</b> (서울대학교 박사수료)	

(3) 15:00-15:20	예측 불허한 변화의 시대 새로운 교육과정에 무엇을 담아야 하는가 <b>이주연(조)</b> (경인교육대학교 교수)	미술학습 부진 학생의 다중지능 특성에 관한 연구 <b>공완욱(미)</b> (일산초등학교 교사)	인공지능 기반 미술을 활용한 인공지능 리터러시 신장 수업 방안 <b>박효진(초)</b> (서울교육대학교 박사과정)
(4) 15:20-15:40	미술교육 커먼즈를 위한 커머닝(commoning)의 원리 탐색 <b>이하림(조)</b> (인천갈월초등학교 교사)	초등학교 고학년 '공공미술 프로젝트' 수업 사례 연구 <b>장현주(조)</b> (홍진초등학교 교사)	무엇을 위한 프로세스 폴리오인가? : 미술 표현 영역에서 '기록 작업'에 대한 고찰 <b>이재예(미)</b> (서울교육대학교 외래교수)
15:40-16:00	토론 및 질의 응답	토론 및 질의 응답	토론 및 질의 응답
전체 종합 토론 16:00-17:00	<p><b>향후 '모두를 위한 미술교육'을 위한 학회 간 협력과 연대 논의</b> ※ 학술대회 전체 세션별 리뷰(15분)</p> <p><b>양일간 각 세션별 사회자(라운드 테이블 포함) 증으로 모여서 논의된 것들을 짧게 1분 정도씩 브리핑</b> ※ 참석이 불가능한 사회자 제외</p> <p><b>안혜리(국민대학교), 강병직(청주교육대학교), 안지연(아주대학교), 강주희(목원대학교), 김세은(강남대학교), 장연자(춘천교육대학교), 정혜연(홍익대학교), 최 철(한국교원대학교), 최정아(한국교원대학교)</b></p> <p><b>토론자: 서예식(한국창의영재교육원 부원장)</b></p> <p><b>참여자 전체 질의 응답</b></p>		<b>사회: 심지영</b> (한국국제미술교육학회 학술위원장)
17:00	<b>폐회사</b>		<b>사회: 심영옥</b> (한국조형교육학회 회장)

## 2일간 (8월12일 ~ 13일 / 포스터 발표 및 전시 작품 발표)

일 시	포스터 발표	비 고
8월 12~13일	<b>한 국 조 형 교 육 학 회</b>	학술대회 전 날 출품자 심사 후 학교별 상장 배부
	<b>- 경희대 교육대학원 석사과정 포스터 발표 23명(심영옥 지도교수)</b>	
	<b>김규담</b> 헤겔의 예술미 관점에 의한 미와 추의 미학	
	<b>김나영</b> 트랜카디스 기법을 활용한 조명등 제작 프로그램 개발 연구 - 중학교 미술교육 표현 영역을 중심으로 -	
	<b>김시현</b> 청소년기 진로 선택을 위한 디지털 명함 디자인 프로그램 개발 연구 - 고등학교 체험, 표현 영역을 중심으로 -	
	<b>김연주</b> 삼원법을 적용한 실경산수화 표현 프로그램 연구 - 중학교 표현 영역을 중심으로 -	
	<b>김예영</b> 장 프랑수아 리오타르(Jean-François Lyotard)의 관점에 의한 색면추상회화의 숭고미 고찰	
	<b>김예진</b> 호작도의 이해와 미술과 문학 융합 교육을 위한 호작도 4폭 병풍 제작 프로그램 개발 연구 - 고등학교 미술교육을 중심으로 -	
	<b>김지나</b> 창의·인성 교육으로서 노약자 및 장애인을 위한 유니버설디자인 프로그램 개발 연구 - 고등학교 미술교육을 중심으로 -	
	<b>박서진</b> 전래동화를 활용한 2D 애니메이션 제작 프로그램 개발 연구 - 중학교 미술교육을 중심으로 -	
	<b>박소희</b> 사회문제 해결을 위한 넛지 디자인 프로그램 개발 연구 - 중학교 미술교육을 중심으로 -	
	<b>박지윤</b> 생태환경의 초충(草蟲)을 활용한 이모티콘 제작 프로그램 - 중학생을 중심으로 -	
	<b>석송연</b> 실러의 유희충동에 따른 니키 드 생팔 작품 분석 연구	
	<b>석지수</b> 공동체 의식 함양을 위한 미술 소개 컬러링북 제작 프로그램 개발 연구 - 고등학교 미술교육을 중심으로 -	
	<b>신동화</b> 스마트 기기를 활용한 한국화 소재의 미디어아트 제작 프로그램 개발 연구 - 고등학교 미술교육을 중심으로 -	
	<b>신연재</b> 수용미학을 활용한 경제 정선의 진경산수화 감상 프로그램 개발연구 - 중학교 감상 영역을 중심으로 -	
	<b>안서정</b> 지역사회 이해를 위한 스트리트퍼니처 디자인 교육 프로그램 개발 연구 - 중학교 미술교육을 중심으로 -	
	<b>오유정</b> 칸트의 취미판단에 의한 좋은 취미	
	<b>위경미</b> 이동시점과 삼원법에 의한 <몽유도원도> 감상하기	
	<b>유나경</b> 다양한 표현 매체를 활용한 인물화 표현 프로그램 개발 연구 - 중학교 표현 영역을 중심으로 -	
<b>유예은</b> 앤더슨의 미술 비평 이론을 활용한 초현실주의 작품 감상 프로그램 개발 연구 - 고등학교 미술교육을 중심으로 -		
<b>이보현</b> 교내 환경개선을 위한 화훼조형디자인 프로젝트 프로그램 개발 연구 - 중학교 표현 영역을 중심으로 -		
<b>이예은</b> 음악 감상 융합교육을 통한 입체조형 표현 프로그램 개발 연구 - 중학교 표현 영역을 중심으로 -		
<b>이지영</b> 초충도 소재를 활용한 장신구 제작 프로그램 연구 - 중학교 표현 영역을 중심으로 -		
<b>정은아</b> 길상적 이미지를 활용한 이름문자도 표현 프로그램 연구 개발 - 중학교 미술교육을 중심으로 -		

**- 국민대 교육대학원 석사과정 포스터 발표 18팀(안혜리 지도교수)**

<b>김소정</b>	2015 개정 중학교 미술교과서 내 협동학습 내용분석 - 전수적 관점, 교류적 관점, 변혁적 관점 중심으로 -
<b>김유나</b>	시각문화교육에서 인공지능 매체의 특성에 대한 학생 인식 연구 - 'GauGAN2' 프로그램을 중심으로 -
<b>김은아</b>	우뇌 그리기를 활용한 드로잉 교육 프로그램 개발 연구 - 중학교 표현 영역을 중심으로 -
<b>노수빈</b>	자신과 가족, 지역 문화를 반영한 다문화 미술교육 프로그램 연구 - ICT를 활용한 나만의 탑 만들기 수업 -
<b>박수진</b>	미술 교과서 내 저작권 교육 내용 분석 및 개발 방향 연구 - 2015 개정 고등학교 미술교과서를 중심으로 -
<b>박시하</b>	융합수업을 통한 미술감상과 비평 수업연구 - 외국어고등학교를 중심으로 -
<b>박연서</b>	현대미술 작품 감상을 통한 다문화 미술교육 연구 - 마우리치오 카텔란(Maurizio Cattelan)의 작품을 중심으로 -
<b>박지혜</b>	카드뉴스' 제작을 활용한 한국미술사 감상 프로그램 연구 - 고등학교 1학년을 중심으로 -
<b>박진경</b>	신재생 에너지(renewable energy) 기술을 활용한 키네틱아트 미술 프로그램 개발 연구
<b>서원아</b>	지속가능발전교육에 기초한 공익광고 수업방안 연구
<b>안소현</b>	사유의 메타버스 '큐레이터 수업 방안 - 고등학교 체험, 감상, 표현 영역을 중심으로 -
<b>안수지</b>	경계선 지능(BIF) 학생을 위한 미술교육 방안
<b>옥색별</b>	학생참여형 활동 촉진을 위한 하브루타 교수법 활용 미술 수업의 개발과 적용
<b>이세화</b>	아시아 사회문제를 해결하기 위한 미술 작품 만들기 수업 방안 - 고등학교 표현 영역을 중심으로 -
<b>이예은</b>	저소득층 학생 대상 정서적 의사소통 중심 미술 수업 - 자아존중감과 사회성 향상을 중심으로 -
<b>이해인</b>	화페 속 인물 되어 보기 수업 방안 - 중학교 감상 및 표현 영역을 중심으로 -
<b>장서희</b>	관계의 다양성에 기초한 다문화 미술 수업 방안
<b>정지아</b>	미디어 리터러시 역량 강화를 위한 '가짜 or 진짜 카드뉴스' 제작하기

**- 숙명여대 교육대학원 석사과정 포스터 발표 10팀(김향미 지도교수)**

<b>김나연 문주원 최예빈</b>	'회복적 정의' 개념에 기반한 삶을 위한 미술교육 방안 - 디지털 플랫폼 제페토 활용을 중심으로 -
<b>김성진 최가영 최준아</b>	NFT 아트를 활용한 미술교육 프로그램 개발 연구
<b>김윤경 노지원 손지원 이혜림</b>	디지털 환경을 적용한 중학교 전통미술 감상교육 방안 - 경복궁 경회루 단청을 중심으로 -
<b>김태현 유정민 이예진</b>	교육 평등을 위한 비대면 문화예술교육의 역할 및 의의
<b>김희경 이지은 조유담</b>	독일 평화교육의 시사점에 기반한 '평화 감수성'함양 방안 연구의 필요성 및 미술교육적 접근의 의의
<b>나소연 박민주 이수진</b>	메타버스 활용 수업사례 분석을 통한 중학교 미술 수업 방안
<b>박예림 정은경 최새연</b>	엔택트 시대 공동체 의식 함양을 위한 게임 기반 온라인 미술수업 연구
<b>송승은 김유정 황윤주</b>	메타버스 플랫폼을 활용한 진로 연계 VTS 전시 프로그램 개발 연구
<b>염경빈 최은영 황다예</b>	자연과 인간의 공존을 위한 미술교육 사례 연구 - 지속 가능한 디자인을 중심으로 -
<b>이혜린 하나라 차윤지</b>	청소년 환경감수성 함양을 위한 생태미술교육 활성화 방안 연구 - 가상공간에서의 환경디자인을 중심으로 -

	<p>- 서울교육대학교 포스터 발표 1팀(손지현 지도교수)</p> <p>심혜경 미술과 교육과정 내용 요소와 기능, 성취기준 구성을 위한 해외 교육과정 비교 연구</p> <p>- 한양대 교육대학원 석사과정 포스터 발표 2팀(김선아 지도교수)</p> <p>장희조 조준섭 사회참여미술교육에 기반한 수업 설계 방안 'PIECE OF PEACE, 함께 만드는 평화' - 프로젝트 학습법을 중심으로 -</p> <p>백정숙 조현우 메타버스를 활용한 다문화 미술교육 프로그램 개발 연구</p> <p style="text-align: center;"><b>한국초등미술교육학회</b></p> <p>- 한국미술교육학회 포스터 발표 2팀</p> <p>김보영 장미반 유아들이 표현하는 '아름다움'의 의미</p> <p>임남숙 미술교육에서의 창의성 증진을 위한 융합 학습 연구</p> <p>- 한국초등미술교육학회 포스터 발표 1명</p> <p>김소희 열린 공감의 사회를 향한 백남준의 새로운 시대정신 형상화</p> <p style="text-align: center;"><b>한국국제미술교육학회</b></p> <p>- 한국국제미술교육학회 포스터 발표 2팀</p> <p>남궁홍 ZOOM을 활용한 시니어 소그룹 미술 활동 실행연구</p> <p>- 홍익대학교 대학원 포스터 발표 (심지영 지도교수)</p> <p>김은옥 김정훈 김효은 박영희 코로나팬데믹 시대 지역사회화 함께하는 예술: '마스크, 색을 입다.'전을 중심으로 최유진</p> <p style="text-align: center;">▶ 총 59팀 참가</p>																																																																																					
일 시	전시 작품 발표	비 고																																																																																				
8월 12~13일	<p>- 한국조형교육학회 총 3명</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">안혜리</td> <td style="width: 30%;">국민대학교 미술학부/교육대학원</td> <td style="width: 15%;">화혼가 I, II</td> <td style="width: 40%;">순지에 분채 21.2*34cm, 23*34cm</td> </tr> <tr> <td>박소영</td> <td>국민대학교</td> <td>유어산수</td> <td>장지에 수묵, 안료 91*116.7cm</td> </tr> <tr> <td>김병욱</td> <td>한국조형교육학회</td> <td>내 꿈 속의 어린 왕자</td> <td>20*20*20cm</td> </tr> </table> <p>- 한국미술교육학회 총 3명</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">박보람</td> <td style="width: 30%;">전주대학교 예술심리치료학과</td> <td style="width: 15%;">원형</td> <td style="width: 40%;">실소재를 사용한 부조의 형태 나무액자, 30*50*15cm</td> </tr> <tr> <td>손명선</td> <td>인천초은초등학교 / 춘천교육대학교</td> <td>걸다가 만나다</td> <td>사진, 30*30cm</td> </tr> <tr> <td>박은덕</td> <td>한국교원대학교 미술교육과</td> <td>NEBULOUS II</td> <td>아크릴, 알루미늄, LED 전구 14*14*27cm</td> </tr> </table> <p>- 한국초등미술교육학회 회원 총 6명</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">허정임</td> <td style="width: 30%;">부산교육대학교</td> <td style="width: 15%;">1월에 그들의 음모가 성공하다</td> <td style="width: 40%;">한지 수묵</td> </tr> <tr> <td>류재만</td> <td>서울교육대학교</td> <td>late autumn</td> <td>청자도, 시노유, 젓가루</td> </tr> <tr> <td>양민영</td> <td>광양고등학교</td> <td>산 2021</td> <td>점토 및 산화철유</td> </tr> <tr> <td>김주령</td> <td>서울교육대학교</td> <td>생명-다시 태어나다</td> <td>한지에 황토, 먹, 채색</td> </tr> <tr> <td>이시은</td> <td>전주 효천초등학교</td> <td>DAL's summer</td> <td>장지에 과슈</td> </tr> <tr> <td>안인기</td> <td>춘천교육대학교</td> <td>Cloud</td> <td>디지털 프린트</td> </tr> </table> <p>- 한국국제미술교육학회 회원 총 9명</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">맹혜영</td> <td style="width: 30%;">공주교육대학교</td> <td style="width: 15%;">Spring, Summer, Autumn, Winter and Spring</td> <td style="width: 40%;">4min Documentation Art Video</td> </tr> <tr> <td>서재정</td> <td>이화여자대학교</td> <td>유연한 공간 19-1</td> <td>colored pencil on paper 41*54.5cm</td> </tr> <tr> <td>안해경</td> <td>공주대학교</td> <td>여유</td> <td>장지에 채색, 72.5X62cm-2022</td> </tr> <tr> <td>한수민</td> <td>경기대학교</td> <td>Confusion-Y2021-11</td> <td>장지에 분채, 53*45.5cm</td> </tr> <tr> <td>김정란</td> <td>경남대학교</td> <td>Inside</td> <td>비단에 담채, 70*70cm</td> </tr> <tr> <td>이미정</td> <td>한국교원대학교</td> <td>기억되고 사라지고 다시 기억하는</td> <td>oil sticks and acrylic on canvas 97*130.3cm</td> </tr> <tr> <td>이은지</td> <td>경남대학교</td> <td>Field of Vision</td> <td>80cm x 80cm x 1.5cm</td> </tr> <tr> <td>정연희</td> <td>공주대학교</td> <td>March</td> <td>90.9*72.7cm</td> </tr> <tr> <td>신현경</td> <td>눈메문화기획 대표</td> <td>버려지는 것들</td> <td>20x30cm</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">▶ 총 20명 참가</p>	안혜리	국민대학교 미술학부/교육대학원	화혼가 I, II	순지에 분채 21.2*34cm, 23*34cm	박소영	국민대학교	유어산수	장지에 수묵, 안료 91*116.7cm	김병욱	한국조형교육학회	내 꿈 속의 어린 왕자	20*20*20cm	박보람	전주대학교 예술심리치료학과	원형	실소재를 사용한 부조의 형태 나무액자, 30*50*15cm	손명선	인천초은초등학교 / 춘천교육대학교	걸다가 만나다	사진, 30*30cm	박은덕	한국교원대학교 미술교육과	NEBULOUS II	아크릴, 알루미늄, LED 전구 14*14*27cm	허정임	부산교육대학교	1월에 그들의 음모가 성공하다	한지 수묵	류재만	서울교육대학교	late autumn	청자도, 시노유, 젓가루	양민영	광양고등학교	산 2021	점토 및 산화철유	김주령	서울교육대학교	생명-다시 태어나다	한지에 황토, 먹, 채색	이시은	전주 효천초등학교	DAL's summer	장지에 과슈	안인기	춘천교육대학교	Cloud	디지털 프린트	맹혜영	공주교육대학교	Spring, Summer, Autumn, Winter and Spring	4min Documentation Art Video	서재정	이화여자대학교	유연한 공간 19-1	colored pencil on paper 41*54.5cm	안해경	공주대학교	여유	장지에 채색, 72.5X62cm-2022	한수민	경기대학교	Confusion-Y2021-11	장지에 분채, 53*45.5cm	김정란	경남대학교	Inside	비단에 담채, 70*70cm	이미정	한국교원대학교	기억되고 사라지고 다시 기억하는	oil sticks and acrylic on canvas 97*130.3cm	이은지	경남대학교	Field of Vision	80cm x 80cm x 1.5cm	정연희	공주대학교	March	90.9*72.7cm	신현경	눈메문화기획 대표	버려지는 것들	20x30cm	경희대학교 미술대학 미술관 전시
안혜리	국민대학교 미술학부/교육대학원	화혼가 I, II	순지에 분채 21.2*34cm, 23*34cm																																																																																			
박소영	국민대학교	유어산수	장지에 수묵, 안료 91*116.7cm																																																																																			
김병욱	한국조형교육학회	내 꿈 속의 어린 왕자	20*20*20cm																																																																																			
박보람	전주대학교 예술심리치료학과	원형	실소재를 사용한 부조의 형태 나무액자, 30*50*15cm																																																																																			
손명선	인천초은초등학교 / 춘천교육대학교	걸다가 만나다	사진, 30*30cm																																																																																			
박은덕	한국교원대학교 미술교육과	NEBULOUS II	아크릴, 알루미늄, LED 전구 14*14*27cm																																																																																			
허정임	부산교육대학교	1월에 그들의 음모가 성공하다	한지 수묵																																																																																			
류재만	서울교육대학교	late autumn	청자도, 시노유, 젓가루																																																																																			
양민영	광양고등학교	산 2021	점토 및 산화철유																																																																																			
김주령	서울교육대학교	생명-다시 태어나다	한지에 황토, 먹, 채색																																																																																			
이시은	전주 효천초등학교	DAL's summer	장지에 과슈																																																																																			
안인기	춘천교육대학교	Cloud	디지털 프린트																																																																																			
맹혜영	공주교육대학교	Spring, Summer, Autumn, Winter and Spring	4min Documentation Art Video																																																																																			
서재정	이화여자대학교	유연한 공간 19-1	colored pencil on paper 41*54.5cm																																																																																			
안해경	공주대학교	여유	장지에 채색, 72.5X62cm-2022																																																																																			
한수민	경기대학교	Confusion-Y2021-11	장지에 분채, 53*45.5cm																																																																																			
김정란	경남대학교	Inside	비단에 담채, 70*70cm																																																																																			
이미정	한국교원대학교	기억되고 사라지고 다시 기억하는	oil sticks and acrylic on canvas 97*130.3cm																																																																																			
이은지	경남대학교	Field of Vision	80cm x 80cm x 1.5cm																																																																																			
정연희	공주대학교	March	90.9*72.7cm																																																																																			
신현경	눈메문화기획 대표	버려지는 것들	20x30cm																																																																																			

# CONTENTS

## ■ 기초강연 ■

교육적 성장의 미학적 고찰: John Dewey의 질성적 사고를 중심으로 강연자: 이돈희 (서울대 명예교수) .....	3
미술교육에서 심미적 경험이란? 토론자: 김경순 (인하대학교) .....	12
[English] Art Education's Response to the Coronavirus and Contemporary Events in the U.S.: A Systems View 강연자: Jeffrey Broome (플로리다 주립대학교) .....	13
[Kor.ver] 미국의 코로나 바이러스와 동시대 사건들에 대한 미술교육의 대응: 시스템 관점에서 강연자: Jeffrey Broome (플로리다 주립대학교) .....	30
'미국에서의 코로나 바이러스와 동시대 사건들에 대한 미술교육의 대응'에 대한 토론문 토론자: 김향미 (숙명여자대학교) .....	40
나와 우리를 위한 미술 그리고 교육: 비주얼 리터러시 강연자: 신현경 (눈메아트북스) .....	42
나와 우리를 위한 미술 그리고 교육: 비주얼 리터러시에 대한 토론문 토론자: 최정아 (한국교원대학교) .....	50
미술교육과 창작성 - 누구를 위하여 좋은 올리나: 한국 미술교육의 혁신과 미래를 위하여 강연자: Debbie Han .....	52
미술 수업은 '나'의 '결'을 찾아가는 여정: '미술교육과 창의성-누구를 위하여 좋은 올리나' 발표문을 읽고 토론자: 이진희 (한빛중학교 교감) .....	59
학생참여형 공공미술프로젝트 다함께그리다 강연자: 류해석 (고강초등학교 교감) .....	62
'학생참여형 공공미술 프로젝트 '다함께 그리다'에 대한 토론문 토론자: 남영림 (청주교육대학교) .....	77

## ■ Session A ■

존 듀이의 경험 개념에 대한 검토 허정임 (부산교육대학교) .....	81
인문 성찰을 위한 미술교육의 위상 이재영 (한국교원대학교) .....	85
감성학으로서의 미술교육 류지영 (춘천교육대학교) .....	91
모두를 위한 미술관 교육, 지속에서 확산으로: 수원시립미술관 교육 사례 중심 연구 엄혜운 (수원시립미술관) .....	96
문화자본 관점에서 본 미술과 수학 융합교육의 가치 김경희 (경희대학교) .....	101
미술교육학의 학문적 정체성에 관한 고찰 정연희 (공주대학교) .....	107

■ Session A ■

**‘자기 탐구’의 미술 교육적 가능성:  
자기 이해, 자기 배려, 자기 정체성 탐구 역량**

최성희 (광주교육대학교) ..... 112

**초등학교 미술과 교육과정 재구성**

송명길 (인천석남서초등학교) ..... 116

**다학문적 협력 프로젝트를 통한 미술교육의 확장:  
‘교육과 배움’을 중심으로 하는 잡지 발간의 의미와 역할**

전민기 (플로리다주립대학교) ..... 121

**미술교육의 뉴노멀 담론과 제문제**

고홍규 (서울교육대학교) ..... 126

**STEAM 교육에서 미술의 존재론적 의의와 미술교육의 실천적 역할에 대한  
고찰: 들뢰즈의 기관 없는 몸(BwO) 개념을 중심으로**

맹혜영 (공주교육대학교) ..... 131

**예측 불허한 변화의 시대 새 교육과정에 무엇을 담아야 하는가**

이주연 (경인교육대학교) ..... 138

**미술교육 커먼즈를 위한 커머닝(commoning)의 원리 탐색**

이하림 (인천갈월초등학교) ..... 141

■ Session B ■

**“지역사회 소통을 위한 ECOMUSEE의 다양한 변화 모색”:  
HE-ART 산책 展을 중심으로**

최 철 (한국교원대학교) ..... 149

**아동심리와 미술교육 연관성 연구**

백중열 (대구교육대학교) ..... 155

**과학기술과 비물질 외에 미술교육의 미래에는 또 무엇이 있는가?**

이미정 (한국교원대학교) ..... 161

**사회참여미술교육: 사회참여예술과 교육의 접점**

이은지 (경남대학교) ..... 168

**커뮤니티 참여를 통한 공공미술 구현과 문화예술 공간(장소)의 의미:  
서울 25부작 관악구 공공미술 프로젝트 ‘도림전심’ 기획 과정의 자전적 탐구**

조슬기 (서울대학교 및 에이플랩) ..... 174

**미술교육에서 융합적 접근**

손지현 (서울교육대학교) ..... 181

**사회적 행위(Social Acting)의 실천으로서 퀴어(queer) 미술전시의 방향 연구**

심지영 (홍익대학교) ..... 186

**다큐멘터리 사진의 미술교육적 활용 가능성 탐구**

이혜선 (서울이태원초등학교) ..... 191

**공동체 참여를 위한 미술관의 실천과 과제**

홍혜주 (한미사진미술관) ..... 198

**지역사회 연계 미술교육에 대한 예비 초등 교사의 인식 탐색**

이미희 (서울상담초등학교) ..... 203

**문화예술교육사 양성 교육과정 실행연구를 통한 개선 방안 연구:  
문화예술교육 현장의 이해와 실습을 중심으로**

이정은 (계원예술대학교) ..... 207

■ Session C ■

미술학습 부진 학생의 다중지능 특성에 관한 연구 공완욱 (일산초등학교) .....	214
초등학교 고학년 ‘공공미술 프로젝트 수업’ 사례 연구 장현주 (흥진초등학교) .....	220
핵심역량 구현을 위한 미술 수업 이은적 (대구교육대학교 미술교육과 교수) .....	235
모더니티(Modernity)와 미술교육: 미술교육의 미래에 대한 상상 박상돈 (한국교육과정평가원) .....	246
VR 미술 교육 활동 사례: 초등학교 6학년을 대상으로 백윤소 (대전지족초등학교) .....	250
포용성을 적용한 미술교육의 실천적 방향 탐색 김혜경 (은행중학교) .....	256
비디오 아트 감상을 통한 다양성 고찰 사례연구 김다혜 (인디애나 볼 주립대학교) .....	263
미술교육에서 흥미의 문제 김정선 (진주교육대학교) .....	269
‘생태전환교육’으로서의 미술 수업 실천 사례 김효희 (대안여자중학교) .....	275
청소년 예술진로교육을 위한 학교 연계 미술관 교육 운영 프로그램 개발 연구 이수정 (경희대학교) .....	282
국내 아동화 연구동향 분석 김경훈 (서울대학교) .....	286
예비교사의 조형 감각과 표현 수업 교수 역량 안인기 (춘천교육대학교) .....	295
미술교육에서 ‘물질’에 주목하기: ‘제작(making)’ 개념에 대한 교육철학적 고찰 서정은 (서울대학교) .....	299
인공지능 기반 미술을 활용한 인공지능 리터러시 신장 수업 방안 박효진 (서울교육대학교) .....	306
무엇을 위한 프로세스 폴리오인가?: 미술 표현 영역에서 ‘기록 작업’에 대한 고찰 이재예 (서울교육대학교) .....	316

■ 라운드테이블 ■

▶ 한국조형교육학회

미술과 가상공간 조원상 (서울금양초등학교) .....	325
----------------------------------	-----

▶ 한국미술교육학회

인간과 인공지능(AI) 공존의 시대에 미술교육 융합수업의 정체성 모미아 (명지고등학교) .....	331
요즘 아이들을 위한 미래 미술 교육 - 요즘 아이들 왜 이럴까? 미술 수업은 어떻게 해야 하지?: 두 가지 키워드 과정평가, 융합 수업을 중심으로 유지연 (죽전고등학교) .....	333
학습자 맞춤형 교육과정 - 고교학점제와 미술교육 노현옥 (풍무고등학교) .....	337
미술수업, 코딩으로 확장하기 허유림 (고양국제고등학교) .....	340

■ 라운드테이블 ■

▶ 한국초등미술교육학회

미래의 미술교육을 위한 융합교육안 개발 재고  
 김주령 (서울교육대학교) ..... 345

스마트 미술 교육을 위해 미술 교사는 무엇을 준비해야 하는가?:  
 회화 전공 교사가 코딩과 AI 공부를 하게 된 경험을 중심으로  
 이재예 (서울교육대학교) ..... 350

초등미술교육에서 리터러시에 대한 고찰:  
 리터러시, 시각적 리터러시, 미디어 리터러시  
 김귀옥 (교원대학교 부속 월곡초등학교) ..... 353

▶ 한국국제미술교육학회

미술과 사회를 연결 짓는 미술교육 조명: 동시대 문화다양성과 미래를 위한  
 미술교육의 다양성(Diversity), 평등성(Equity), 포용성(Inclusion)의  
 실천적·사회적 가치  
 심지영 (홍익대학교)· 엄혜윤 (수원시립미술관)· 이은지 (경남대학교)·  
 정연희 (공주대학교) ..... 359

■ 포스터발표 ■

한국조형교육학회

▶ 경희대 교육대학원

지도교수: 심영옥 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공)

김규담 ..... 363

김나영 ..... 365

김시현 ..... 367

김연주 ..... 369

김예영 ..... 371

김예진 ..... 373

김지나 ..... 375

박서진 ..... 377

박소희 ..... 379

박지윤 ..... 381

석송연 ..... 384

석지수 ..... 386

신동화 ..... 388

신연재 ..... 390

안서정 ..... 392

오유정 ..... 394

위경미 ..... 396

유나정 ..... 398

유예은 ..... 400

이보현 ..... 402

이예은 ..... 404

이지영 ..... 406

정은아 ..... 408

■ 포스터발표 ■  
한국조형교육학회

▶ **국민대 교육대학원**      지도교수: 안혜리 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공)

김소정 ..... 413  
 김유나 ..... 415  
 김은아 ..... 417  
 노수빈 ..... 419  
 박수진 ..... 421  
 박시하 ..... 423  
 박연서 ..... 425  
 박지혜 ..... 427  
 박진경 ..... 429  
 서원아 ..... 431  
 안소현 ..... 434  
 안수지 ..... 436  
 옥샛별 ..... 438  
 이세화 ..... 440  
 이에은 ..... 442  
 이해인 ..... 444  
 장서희 ..... 446  
 정지아 ..... 448

▶ **숙명여대 교육대학원**      지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

김나연·문주원·최예빈 ..... 453  
 김성진·최가영·최준아 ..... 456  
 김윤경·노지원·손지원·이혜림 ..... 460  
 김태현·유정민·이예진 ..... 464  
 김희경·이지은·조유담 ..... 467  
 나소연·박민주·이수진 ..... 471  
 박예림·정은경·최새연 ..... 475  
 송승은·김유정·황윤주 ..... 479  
 염경빈·최은영·황다예 ..... 483  
 이해란·하나라·차윤지 ..... 486

▶ **서울교육대학교**      지도교수: 손지현 (서울교육대학교 교육대학원 미술교육전공)

심혜경 ..... 493

▶ **한양대 교육대학원**      지도교수: 김선아 (한양대학교 교육대학원 미술교육전공)

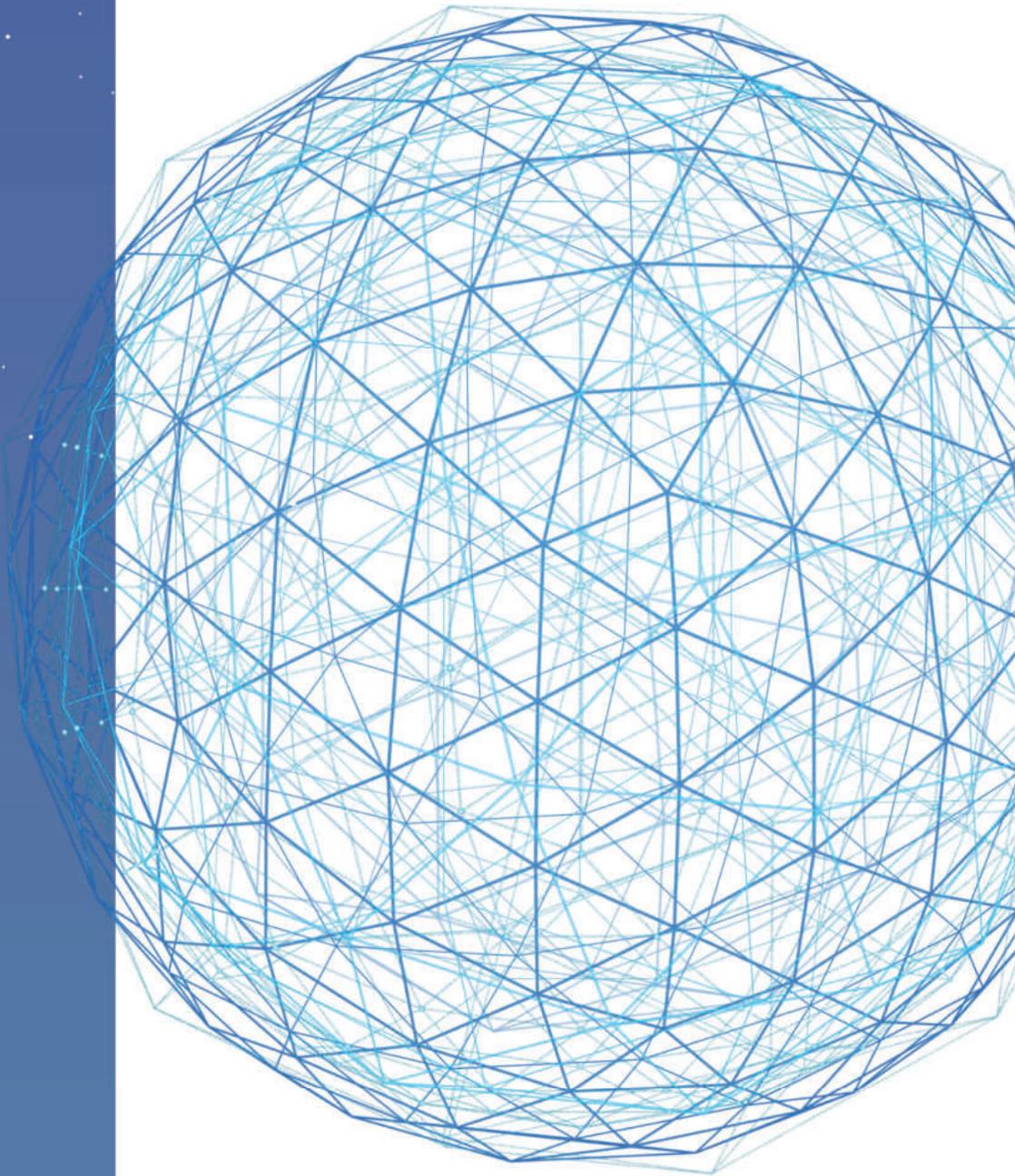
백정숙·조현우 ..... 497  
 장희조·조준섭 ..... 499

<b>■ 포스터발표 ■</b> <b>한국미술교육학회</b>	김보영 ..... 503 임남숙 ..... 505
<b>■ 포스터발표 ■</b> <b>한국초등미술교육학회</b>	김소희 ..... 509
<b>■ 포스터발표 ■</b> <b>한국국제미술교육학회</b>	김은옥·김정훈·김효은·박영희·최유진 ..... 515 남궁홍 ..... 517

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 기초강연





## 교육적 성장의 미학적 고찰: John Dewey의 질성적 사고를 중심으로

Towards an Aesthetic Discourse of Educative Growth

강연자: 이돈희 (서울대 명예교수)

### I. 머리글

교육은 인간의 성장에 관한 제도적 활동이다. 성장의 개념을 두고 우리가 쉽게 생각할 수 있는 것은 신체적 성장이다. 그러나 이지적, 정서적, 사회적, 도덕적 성장도 대개 신체적 성장을 비유적으로 적용하여 이해하려는 경향이 있다. 물론 그러한 비유적 적용이 전적으로 무의미한 것은 아니라고 하더라도, 그것이 신체적인 것과는 다른 차원의 성장을 무리 없이 설명하거나 포괄적으로 이해를 가능하게 하는 것은 아니다. 특히 정보나 지식을 획득하고, 추리나 판단의 세련성을 기하며, 사물이나 개념이나 이론에 대한 이해의 깊이와 폭이 확장되고 통합되는 것을 의미하는 이지적(理智的) 성장은 신체적 성장의 비유로써는 설명되기가 어렵다. 그렇다고 해서 이지적 성장을 인간의 총체적 성장의 개념에서 분리시켜 별도의 원리로써 설명하거나 이해하고자 한다면, 그것은 또한 경험을 이지적 부분과 비이지적 부분으로 구획짓는 것이 된다. 그러면 인격체의 총체적 성장을 겨냥하는 교육을 계획하거나 설명하는 데 어려움이 있게 된다.

나는 듀이의 예술론에서 언급되고 사용되는 “질성”(quality)의 개념과 “질성적 사고”의 원리가 교육적 성장의 본질적 의미와 이에 상응하는 경험의 특징을 분석하고 이해하는 데 있어서 기본적으로 포괄적인 설명력을 지닌다는 것을 논의하고자 한다. 이 글에서 논의하고자 하는 바는, 교육적 성장은 마땅히 경험의 총체성을 상징하는 것이어야 한다는 것과 질성 혹은 질성적 사고의 개념은 교육적 경험의 일차적이고 완성적인 특징을 밝혀 주는 설명의 원리가 될 수 있다는 것이다. 이러한 의도에서, 나는 여기서 우선 이론적 사고는 질성적 사고와 무관하고 이와 단절된 경험이 아니라는 것, 그리고 오히려 그것만으로 교육적 성장을 이해하고자 할 때 이론 자체가 지닌 “함정”이 있음을 지적하고자 한다.

### II. 이론의 힘과 그 함정

전통적으로 학교교육에서 지식, 규범, 사상 등을 포함하는 이론들은 주로 자연세계나 인간사회를 설명하는 내용으로 다루어져 왔다. 그러한 지식과 규범과 사상은 우연히 자연적으로 남겨진 것들이 아니라, 원천적으로 인간의 마음과 지력이 작용한 결과적 산물이다. 그러나 흔히 우리가 “이론과 실천의 괴리”라는 말을 쓰듯이, 이론은 본질적으로 그 자체를 생산한 마음의 작용과 그것이 표상하는 대상 자체와는 분리되는 특징을 지니고 있다. “이론”이라는 말은 “사물”, “실천”, “현실” 등의 말과 대립되는 개념으로 사용된다. “이론”은 넓은 뜻으로 이해하면 사물이나 실천적 과정이나 현실적 상황 그 자체가 아니라, 언어나 기호 등의 상징적 수단들을 사용하여 표현한 의미 혹은 그 체제를 총칭하는 말이다.

언어 혹은 기호는 본질적 특징상 그 자체가 아닌 어떤 것을 나타낸다. 그것이 구체적인 사물일 수도 있고, 행위의 과정일 수도 있고, 마음의 상태나 활동일 수도 있고, 어떤 상상적 대상일 수도 있다. 그러나 이러한 상징적 수단을 사용하고 있는 동안 우리는 그것이 나타내는 실물 혹은 실제 그 자체를 직접 조작하고 있어야 하는 것은 아니다. 사물의 형태나 구조나 속성이나 상태는 이미 상징적-도구적 수단에 의해서 이론은 실물 그 자체의 위치를 떠나있고, 우리는 그 상징적 수단만을 조작함으로써 실제적 사태 혹은 상황에 관해서 묘사하거나, 가상적으로 처리하거나, 어떤 의미를 부여하여 장식할 수도 있다.

가령 우리가 개울가에 있는 돌을 두고 이야기해 보자. 우리는 그 돌을 실제로는 조금도 건드리지 않고 그것의 크기와 모양을 설명할 수도 있고, 상상적으로 집 마당에 두어 보기도 하고, 선반 위에 올려놓기도 하고, 심지어는 깨어 보기도 하는 이야기를 나눌 수도 있다. 이와 같이 이론은 그것의 상징적 수단이 지니는 특징으로 인하여 우리로 하여금 상상력을 발휘하여 자유로운 가상적 조작을 가능하게 한다. 이러한 가상적 조작의 가능성이 바로 이론으로 하여금 실제와 유리될 수 있게 하는 조건이기도 하다. 이론이 실제와 괴리된다는 것은, 이와 같은 가상적 조작의 결과를 실제에 다시 되돌리고자 할 때 그 되돌림이 어렵거나 불가능하게 된 상태를 의미한다.

그러나, 그럼에도 불구하고, 이와 같은 자유로운 조작은 바로 “이론의 힘”을 생산한다. 이론은 실제의 복잡한 상태를 그대로 두고 실제를 조작하고, 그만큼 우리의 사고를 포함한 행위를 경제적이게 한다. 그리고 특히 과학적 이론은 하나의 사물 혹은 하나의 세계를 설명하는 데 있어서 상상에 의한 가설들을 성립시키고, 어떤 가설들은 전제 혹은 공리로 하고, 어떤 가설들은 결론 혹은 정리로 설정하면서 사고의 형식적 체제를 구성할 수 있게 한다. 이와 같이 우리의 마음은 이론과 더불어 있을 때, 실제의 복잡하고 무질서한 상태를 정연한 논리적 체제로 바꾸어 놓을 수 있고, 상상적 자유를 향유할 수 있다. 그리고 이와 같이 자유로운 상상적 조작에 의하여 실제를 재구성함으로써 실제 그 자체를 체계적으로 처리할 수 있게 된다. 이것이 바로 이론의 힘 그것이다.

어느 경우이나 이론 혹은 그것을 구성하는 언어적-상징적 표현은 어떤 대상에 대한 “이름짓기”(naming)이다. 이론은 구체적 물체이거나, 사물의 속성이거나, 위상적(位相的) 관계이거나, 마음이 작용하는 방식이거나, 행위 혹은 동작의 특징이거나, 의식의 과정에 떠오른 순수한 형식적 관념이거나, 그 어느 것이거나 간에 어떤 대상에 대한 이름이다. 그것은 구체적 사물이나 실제의 과정 그 자체의 전부가 아니라, 그 대상이 어떤 범주나 차원의 설정을 통하여 우리가 지각한 혹은 의식한 어떤 특성(질성)을 내용으로 추상화한 것의 표현(이름)이다.

“추상화”된 것은 대상의 한 범주 혹은 차원의 특징을 그 대상으로부터 분리시켜 생각할 수 있게 한다. 이론의 힘은 바로 추상적 표현을 실제와 분리시킬 수 있다는 특징으로 인하여 발생하는 힘이다. 그것은 우리의 마음이 자유롭게 생산한 힘이다. 그러나 이론은 그것을 통하여 마음이 자유를 누린 정도에 비례하여 실제와의 관계가 멀어질 수 있다. 추상화의 정도가 높을 수록, 그리고 조작의 자유를 누린 정도가 높을 수록 이론은 실제와 거리가 멀다. 설명력의 범위는 클 수 있으나 적확성(的確性)은 떨어지며, 실행적 절차의 포괄성은 있으나 구체적 과정을 제시하기에는 모호성이 있고, 표의(表意)의 공감대는 넓으나 절실성은 줄어든다.

그럼에도 불구하고, 이론과 교육과 문사는 문명의 중추적 힘을 생산해 왔다. 그러나 이론적 방법의 힘은 전통적으로 귀족계급의 사람들이 행사해 왔던 힘이다. 그리고 학교제도가 귀족계급의 사람들에게 의해서 창안되고 운영되면서 그들의 생활과 무관한 기예적(技藝的)인 혹은 생산적인 활동은 교육의 내용에서 배제되고, 이론은 이론으로서 가르쳐지고 전달되고 탐구되었다. 그리고 지식의 성격과 그것의 교육적 가치는 지식의 원천과 근거를 밝히는 철학적 탐구, 즉 인식론의 발달과정에서 체계적으

로 규명되고 정당화되었으나, 경험의 비이론적(질성적) 차원은 학문적 관심의 일차적 대상에서 제외되어 왔다. 그것의 교육적 가치도 관심의 밖에 놓여 있었다. 그리하여 지식을 다루는 교육활동에서 언급되는 경험도 인식론적 관심 영역 속에서만 이해되었기 때문에, 경험의 총체적 특성과 의미는 교육이론에서 체계적인 탐구의 대상이 되지 못하였다. 결과적으로 지식은 경험의 총체적 체제에서 분리되고 지식 중심의 교육은 경험의 성장을 이지적 차원에만 한정시켜버렸다.

이와 같이 경험의 총체성으로부터 분리시켜 인식된 이론의 힘은 때로는 의도적으로, 때로는 우연적으로 사회적 힘의 체제를 유지시키기 위한 도그마를 생산하거나, 그것을 정당화하는 데 봉사하기도 하였다. 이론은 본래 사물이나 인간의 행위가 지니고 있는 특징을 추상화한 결과의 것이지만, 그것이 실제의 구체적 사물과 영원히 결별한 상태에서 현실적 삶의 과정을 초월해버린 상상의 세계를 “형이상학”이라는 이름 하에서 자유롭게 전개하기도 하였다.

추상적 원리의 논리적 완전성에 기초하여 그것을 순수한 질서의 세계 혹은 완전한 세계로 미화시키거나 신성시함으로써 현실세계의 지배를 위한 도그마를 생산한 것이다. 이론적 경지에서 우리는 실제적 경험의 내용을 고도로 추상화하면 순수하게 형식적인 관념의 수준에 도달할 수 있고, 그 경지에서는 모순과 결함이 없는 완벽한 체제를 형성하는 것이 언제나 가능하다. 이와 같은 완벽성은 불안정하고 변화하는 조건 속에 살고 있는 인간들에게 세계의 “이상적 모습”을 제공한다고 믿어졌으며, 그러한 세계에 대한 선망과 동경은 결국 도그마를 정당화하고 수용하는 의식의 바탕을 생산하였다. 이러한 도그마는 이론이 사물의 이해와 설명을 위한 방법으로서의 역할을 더 이상 감당할 수 없게 하였고, 이론은 방법으로서가 아니라 실제 그 자체를 대신하는 자리에 있게 되었다. 이러한 현상은 이론의 “실체화(reification)”라고 이름 붙일 수 있다.

실체화된 이론은 인간의 이성에 의해서 생산된 것이라고 여기게 함으로써 이성에 의해서만 도달할 수 있고 이성은 오직 이러한 이론에만 작용하는 것으로 생각하게 하였다. 그리하여 실체화된 이론은 마음에서 이성이 작용하는 영역을 감성이나 의지나 행동이 작용하는 영역과 별개로 존재한다고 여기게 된다. 이성의 작용을 의미하는 사고는 오직 이론의 경지에서만 전개되는 것이다. 그 결과, 이론과 무관하거나 그것과 거리가 먼 마음의 작용이나 삶의 과정은 그만큼 비천하며, 덜 자유로우며 수월성을 잃은 것으로 인식되게 하였다.

전통사회에서 볼 수 있는 사회의 계급적 분화와 유지도 이러한 이론적 내용을 중심으로 실시된 교육의 제도적 운영에 의존하였다. 또한 실체화된 이론은 인간의 경험을 인위적으로 구획하고 교육에 의한 성장의 척도를 이지적 차원으로 일원화시키는 데 영향을 주었다. 그러나, 사고는 결코 이론적이기만 한 것이 아니다. 화가가 그림을 그릴 때, 악사가 악기를 연주할 때, 공예가가 작품을 만들 때, 축구선수가 공을 찰 때, 농부가 밭을 갈 때, 요리사가 조리를 할 때, 광대가 줄을 탈 때, 정치가가 당파적 갈등을 해결할 때, 그들은 이론적인 활동에 종사하는 것은 아니지만, 적어도 일차적으로 고도의 체계적인 사고를 한다.

그들이 언어나 기호의 도움을 전적으로 받지 않는 경우는 없다고 하더라도, 그러한 상징적 수단 of 도움을 받지 않고 사물 그 자체의 특징들을 직접적으로 다루면서 조직적인 사고, 때로는 매우 정교하고 엄격한 사고에 몰입할 수도 있다. 이와 같은 사고에 몰입한다는 것은 인간 지력의 활발한 활동을 의미한다. 그러한 지력은 성격상 본질적으로 이론적 사고에서 작용하는 지력과 별개의 것이 아니다. 이론적 사고에서 이론적 상징들의 의미로서 함의하고 있는 내용도 원천적으로 그러한 사물의 특성들로부터 출발하여 추상화의 과정을 통해서 이론화된 것일 뿐이다.

이론은 원천적으로 실제와 분리되는 것이 아니다. 분리된 이론은 경험의 단면만을 생각한 결과적

산물이거나 실제적 사물들의 추상화 과정에서 그 “귀로(歸路)”를 잃어버린 이론이다. 이론이 지니는 실제적인 힘은 그 귀로를 되찾을 때 성립되는 것이다. 그러나 그 귀로가 악의에 의해서 의도적으로 조작될 때 이론은 횡포의 수단이 되고, 그 귀로가 나태하거나 성급한 사람들에 의해서 환상적으로 제시될 때 이론은 미신이 되며, 그 귀로가 맹목적으로 규정될 때 이론은 우상이 된다.

### III. 질성적 상황과 교육적 경험

여기서 오늘의 주제인 “질성적 사고”라는 말은 우선 사물의 질성(quality)과 인간의 질성적 조작과정을 내용으로 하는 사고를 가리키는 말이다. 우리가 “질적 특성”이라고 할 때의 “질”의 개념은 “양”에 대립되는 말로서 서술적으로 “종류”, “특징”에 상당하는 의미를 지니기도 하고, 평가적으로 “등급”이나 “품질”의 차이를 암시하는 말로도 쓰인다.

내가 여기서 언급하는 질적 특성은 서술적 의미의 것으로서 사물의 성질, 특징, 속성 등과 같이 사물 자체가 지닌 특성만이 아니라, 우리의 마음이 어떤 대상이나 상황이나 과정이나 구조에 대한 지각 혹은 조작을 통하여 성립시킨(혹은 규정한) 성격, 양식, 형태 등을 포함하기도 한다. 쉽게 말해서, 질성은 일차적으로 언어나 상징적 수단에 의해서 범주의 내용이 된 대상이기 전에 우리의 지각 혹은 구체적 경험이 “직접적으로” 식별하는 대상을 의미한다. 등글거나 모나거나 하듯이 모양일 수도 있고, 붉거나 파랗거나와 같이 색깔일 수도 있으며, 달다든가 짜다든가와 같이 맛일 수도 있으며, 딱딱하다든가 무르다든가와 같이 촉감일 수도 있고, 유쾌하다든가 우울하다든가와 같이 기분일 수도 있으며, 보수적이라든가 진보적이라든가와 같이 어떤 경향성일 수도 있다.

이러한 질성들의 종류는 우리가 사용하고 있는 언어로써 전부 표현될 수 있는 것이 아니다. 그것은 언어의 부족 때문이기도 하지만 또한 질성은 우리의 직접적 지각과 상상적 조작에 의해서 무한히 성립될 수 있는 것이기 때문이다. 우리가 언어로써 이름 붙이기 이전의 모든 대상은 질성만으로 존재한다. 그리고 모든 명칭과 개념, 그리고 이론은 사실상 직접적으로 지각 혹은 조작되는 질성이거나 아니면 질성들의 체제가 지닌 특성(그 자체로서 하나의 질성)의 이름이거나 그 표현이다. 언어나 상징적 수단에 의해서 표현되면 질성은 추상화되고 추상화된 질성 혹은 질성들의 체제는 관념적 혹은 상상적 조작의 대상이 된다. 이론은 원천적으로 이러한 대상에 관한 것이다.

교육은 인간의 성장을 겨냥하는 활동이다. 교육적 성장은 이론적 내용과 더불어 이루어지는 이지적 성장만을 의미하는 것이 아니다. 이지적 성장도 유독 그 자체로서 이루어지는 것이 아니다. 교육적 성장은 오히려 인간의 전면적 성장을 의미한다. 교육적 경험은 사물의 구체적 사태와 특징, 그리고 그것과 더불어 이루어지는 “질성적 사고”의 경지에서 출발할 때, 성장의 개념을 포괄적으로 설명해 낼 수 있다.

듀이에 의하면, 모든 상황(situation)을 지각하거나 성립시키는 것은 질성에 대한 마음의 작용이다. 여기서의 “상황”이란 우리가 직면하거나 주의하거나 관심을 두는 “장”을 의미한다.<sup>1)</sup> 이러한 의미의 상황은 어느 특정한 것이 분리해서 존재하는 고립된 대상이 아니라, 우리가 살고 있는 세계의 한 부분이다. 그러나 그 부분은 어떤 필요나 목적 혹은 특별한 요청에 의해서 우리의 특별한 관심이나 주의의 대상이 된 부분이다.

지금 내가 책상 위에 놓인 연필에 주의를 기울이면 그 연필이 상황이며 책상에 주의를 두면 책상이 상황이고, 연구실이 위치한 건물에 주의를 두면 그 건물이 상황이다. 이러한 상황의 주변에는 그것의

1) John Dewey, *Logic: The Theory of Inquiry* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1938), pp. 66-71

환경이 있고 그 상황과 환경은 세계의 한 부분이다. 그 주의의 대상이 연필이든지 책상이든지 혹은 건물이든지 간에 그것이 상황이라는 것은 우리의 마음이 관심의 대상으로 삼은 것을 뜻하고, 그 주변의 외계, 환경 혹은 세계로부터 그 대상을 어떤 목적이나 요청에 의해서 잠정적으로, 그리고 심리적으로 분리시킨 결과이다. 그 분리된 대상, 즉 상황은 그것을 외계, 환경 혹은 세계로부터 분리시켜 하나의 대상 혹은 사태로 지각할 수 있게 하는 그 자체의 특징(질성)을 지니고 있거나, 아니면 우리가 의도적으로 그 특징을 성립시킨 결과이다. 그 특징은 그 상황을 특정한, 즉 고유하고 유일한 대상으로 성립시키며, 그것은 그 상황의 전체에 편재(遍在)해 있다. 바로 그 특징은 대상의 전체에 편재해 있으면서 외계와 분리시키는 데에 활용된다.

그러나, 우리의 주의는 고정되는 것이 아니다. 우리의 주의가 옮겨간다는 것은 상황의 변화를 의미한다. 그리고 상황은 시간적으로 공간적으로, 혹은 상상적 세계에서 확장될 수가 있다. 큰 상황 속에는 많은 작은 상황들이 구성요소로서 포함될 수 있다. 큰 상황은 큰 상황대로 그 속의 작은 상황들은 작은 상황대로 각기 하나의 상황으로 성립하기 위해서는 그 자체에 “편재된” 질성을 지니게 된다. 그 구성요소가 되는 상황들을 어떤 원리에 의하든지 하나의 큰 상황 속에서 포괄하여 하나의 통일된 상황으로 성립시키는 또 하나의 편재적 질성을 산타야나(Santayana)와 듀이는 “제3의 질성”(tertiary quality)이라고 한다.<sup>2)</sup> 듀이는 하나의 총체적 경험의 단위를 생각할 수 있다면 거기에는 그 경험을 완결된 경험으로 성립시키는 “편재적 질성”을 생각할 수 있다고 하였다. 그러므로 그것은 구체적 경험의 총체에 적용되는 말이다.

그러나, 나는 여기서 “편재적 질성”이란, 구체적이거나 추상적이거나 간에, 다원적인 요소들로써 구성된 것이면서 하나의 인식이나 지각의 내용이 되는 독특한 상황을 만든다면, 그러한 대상에 편재된 특징에도 적용할 수 있다고 생각한다. 듀이의 편재적 질성은 구체적 경험에서만 성립되는 것이며 직접적인 경험의 내용에 관한 것이다. 그러나, 내가 여기서 편재적 질성이라고 하는 것은 기호나 언어 속에 담겨질 수도 있고 상상과 사유의 내용이 될 수도 있는 관념적 특징까지를 의미한다. 어느 것이나 경험의 전체, 혹은 지각이나 인식의 내용을 하나의 통일된 상황을 성립시키는 특징, 특질, 형상 등을 의미한다.

우리가 벽화를 벽 그 자체의 일부라고 하지 않고 벽화라고 분리시켜 감상하고 그것에 “벽화”라고 이름을 붙여 언급한다. 그것은 그 벽에 붙은 그림이지만 하나의 벽화로 성립시키는 특별한 질성을 식별할 수 있기 때문이다. 그것은 벽화의 어느 한 부분에서 발견되는 것이 아니라, 벽화를 주위의 다른 것들과 구별짓게 하는 것이면서 동시에 벽화의 전체에 편재되어 있는 질성이다. 그 벽화 속에 임금이 왕관을 쓰고 있다면 다시 왕관을 주위의 다른 것들로부터 구별짓게 하는 질성이 있고, 그 질성은 그 왕관에만 편재되어 있다.

이와 같이 편재적 질성은 주어져 있기도 하지만, 우리의 관심은 주어져 있는 온갖 특질들을 통합하여 하나의 편재적 질성을 지각하기도 한다. 또한 우리는 편재적 질성을 의도적으로 성립시키거나 창조하기도 한다. 이러한 편재적 질성은 직접적으로 지각될 때 그 본래의 모습을 나타낸다. 그러나, 우리는 그것을 불완전하기는 하지만 기억 속에 둘 수도 있고 이름을 붙여 연상함으로써 그것을 기록하고 대화에서 언급하기도 한다. 이러한 편재적 질성들은 구체적 대상의 세계를 떠나서 상상의 세계에 있게 될 때, 다시 서로 통합되어 그 수준에서 상상과 사고의 대상이 되기도 한다. 질성은 직접적으로 지각할 수 있는 사물의 구체적 특성일 수도 있고, 상상과 사유의 내용이 되는 관념적 자료일 수도 있다. 그것은 조각작품이나 건물과 같이 정태적 구조의 특징일 수도 있고, 연주되고 있는 음악이나 흐르고 있는 시냇물과 같이 동태적 과정의 특징일 수도 있다. 구체적인 것은 감각기관의 도움으로

2) John Dewey, *Logic: The Theory of Inquiry* (New York: Holt, Rinhart and Winston, 1938), P. 69.

지각되는 것이지만 추상적인 것은 사고과정에 의해서 의식되고 관념화되고 유지되고 조작된다.

우리는 일상적 생활의 과정에서 이미 많은 상황들에 익숙해서 살고 있다. 어떤 의미에서 환경에 적응한다는 것은 우리가 직면하는 많은 상황들에 익숙해진다는 것을 의미한다. 한 사회에 수많은 구체적 대상을 가리키는 명칭들이 있는 것은 관습적으로 그런 것들을 상황적 대상으로 지각해 온 경험을 공유하고 있기 때문이다.

그러나, 우리의 구체적 삶이 이루어지는 세계는 일상적 언어나 이론적 용어으로써 표현될 수 없는 상황들이 훨씬 더 많은 세계이다. 비록 표현될 수 있다고 하더라도 그 표현은 상황 그 자체의 추상적 일면이거나 임의적 혹은 관습적 명명에 불과한 것이 보통이다. 우리는 말레이시아인을 “아시아인” 속에 포함시킨다. 분명히 한국인, 중국인, 일본인, 말레이시아인이 서양의 백인이나 아프리카의 흑인 속에 함께 있으면 모두 아시아인으로 분류된다. 그것은 “아시아인”이라는 상황의 성립이 가능하기 때문이며, 그 아시아인의 편재적 질성을 그들이 모두 공유하고 있기 때문이다. 그러나, 한국인의 모임 속에 말레이시아인이 한 사람이라도 섞여 있으면, 얼핏 보기에 식별이 어려운 경우도 있지만 말을 한다면 행동하는 것을 보고 한국인의 범주에서 제외하게 된다. 그것은 “한국인”이라는 사태에 편재된 질성을 소유하지 않은 대상이기 때문이다.

우리가 객관적으로 존재하는 사물이나 세계와의 관계에서 상황을 지각하거나 성립시키는 데 있어서 편재적 질성은 우리의 경험을 “구조화”한다. 주어진 대상의 구조화만이 아니라, 그 질성은 예술가의 창조적 활동에서와 같이 어떤 가치의 실현을 위하여 “방법”으로서의 기능을 한다. 화가가 작품을 완성하고자 할 때, 기본적인 구도나 그것에 따라서 전개되는 붓질과 물감의 선택, 공간의 처리, 명암의 분포, 정교한 기법에 의한 부분적인 손질, 그리고 화선지 위에서 이루어지는 모든 활동들을 지배하는 원리는 바로 그 작품이 완성되었을 때 거기에 편재되어 있어야 할 질성이다. 물론 부분적인 손질들은 그림을 그리는 도중에 본래의 계획을 수정하고 화가는 수시로 발생하는 발상과 기법을 기용한다. 그러나, 그것은 가상적으로 완성된 작품을 특징짓는, 즉 하나의 유일한 심미적 사태로서 창조되게 하는 질성의 표현에 기여할 수 있는 범위 내에서, 혹은 그것을 보다 완전하게 표현할 수 있는 방향으로 이루어져야 한다.

그 편재적 질성은 그 작품의 제작과정에서 모든 활동들을 규제하는 방법적 규칙으로서의 기능을 한다. 하나의 작품이 예술적 창조물인 것은 편재적 질성의 창조적 기능을 의미하는 것이며, 그 작품의 평가는 그 편재적인 질성적 탁월성에 관한 것이다. 그리고 심포니, 협주곡, 삼중주, 합창 등의 음악적 형식들은 각기 다른 형식과 구별되는 고유한 특징을 지닌다. 그러나, 이러한 형식들은 음악적 활동의 일반적 규칙의 체제로서 그것대로의 편재적 질성을 소유하지만 그것이 나타나게 되는 것은 실제적 연주를 통해서이다. 어느 작품이든지 그 자체의 개성을 지니지만 예컨대 베토벤의 작품들은 고유한 스타일을 지니고 있어서 그의 작품세계를 또한 특징짓는다. 그래서 지금까지 한 번도 들어보지 않았던 작품도 지금 듣고서 그의 작품인 것을 알아낸다. 그것은 감상자가 그 작품세계에 구현된 특유한 편재적 질성을 지각할 수 있기 때문이다.

한 인간으로서의 인격체도 그 자체는 이론적 체제가 아니다. 인격체는 구체적으로 지각할 수 있고 추상적으로 설명될 수 있는, 혹은 수시로나 간헐적으로 행동을 통하여 표현되기도 하는 수많은 습관들의 체제가 어떤 특징을 보이고 있을 때, 즉 어떤 편재적 특징을 보이고 있을 때, 우리는 그 인격체를 특별히 칭찬도 하고 비난도 하며 칭송도 하고 경멸도 한다. 그 평가가 어떠한지 간에 그것이 가능한 것은 인격체를 지배하고 있는 편재적 특징 때문이다.

## IV. 맺음글

우리의 구체적인 삶은 질성의 세계에서 이루어진다. 듀이의 표현을 빌면, “우리가 노력하고 성공하고 실패하면서 사는 세계, 그것은 분명히 질성의 세계이다. 우리가 무엇인가를 행하고 당하고 즐기고 하는 것은 질성에 의해서 그 모습이 결정된 것들이다.”<sup>3)</sup> 우리의 사고가 삶의 한 부분이라면 그것은 이론적 수단들, 즉 언어나 기호 등의 매체를 반드시 필요로 하는 것이 아니다. 그러나 사람들은 사고란 이론적인 것이라고 생각하는 경향이 있다. 그것은 사고가 이론적일 때 체계적이고 자유롭게 전개되기 때문이다. 그러나, 이론이란 결국 질성에 의해서 성립되고 원천적으로 질성에 관한 것일 뿐이다. 그리고 이론적 매체에 의존하지 않는 사고, 즉 사물의 질성을 직접적으로 지각하면서 우리의 마음이 이를 조작하는 과정을 의미하는 사고가 있다. 그 전형적인 것을 예술가의 활동 속에서 볼 수 있듯이 그것은 오히려 우리의 마음이 총체적으로 움직이고 있는 상황이다.

우리가 교육적 경험을 제공한다거나 마련한다는 것은 방법적 원리를 획득하고 체질화하고 재창조하는 경험을 제공한다는 것을 의미한다. 지식을 진리의 표현으로서, 규범을 가치의 원리로서, 기술을 생산활동의 규칙으로서, 사상을 신념의 결정체로서, 관습을 행위의 준거로서만 가르친다는 것이 아니다. 말하자면, 경험은 “방법적 긴장”과 더불어 이루어진다. 교육적 경험은 고립된 것도 아닐 뿐만 아니라 방만한 것도 아니다. 거기에는 어떤 동기와 목적을 지니면서 의식적으로 따르는 규칙에 의해서 진행되는 긴장, 즉 방법적 긴장은 본질적으로 질성적 긴장이다.

방법적 원리는 이론의 논리적 특징이나 기술의 행동적 절차와 같이 단일한 차원에서가 아니라, 유의미한 경험이 지니는 체제 속에 하나의 구조로서 내축되어 있는 것이다. 듀이는 이러한 경험의 특징은 “심미적인” 것이라고 하였다. 즉, 우리의 활동들을 하나의 경험(혹은 사태)으로 성립시키는 편재적 질성이 지배하고 있으며 직접적으로 지각한다는 의미에서 심미적인 것이다. 가다머(Hans-Georg Gadamer)는, 심미적 경험이란 여러 가지 종류의 경험 가운데 하나가 아니라 경험 그 자체의 본질이라고 하였다.<sup>4)</sup>

듀이는 이러한 경험, 적어도 생생한 경험 안에서는 실제적인 것과 정서적인 것, 그리고 이지적인 것들을 서로 분리시킬 수가 없고, 어느 한 차원의 특성들로 하여금 다른 차원의 특징들을 완전히 그리고 영원히 압도해 버리도록 하는 것은 불가능하다고 하였다. 정서적 국면은 부분들을 하나의 전체로 묶어주며, “이지적인”이라는 말은 단순히 그 경험이 의미를 가진다는 사실을 나타낼 뿐이고, “실체적인”이라는 말은 유기체가 그를 둘러싼 사건과 대상과 더불어 상호작용을 한다는 것을 나타낸다.

*Key Words:* 교육적 경험, 교육적 성장, 이론, 이론적 사고, 이론의 함정, 질성, 질성적 상황, 질성적 사고, 편재적 질성, 방법적 긴장

## [참고문헌]

〈듀이 저작물 시대적 분류〉

*Art as Experience* (1934) in LW 10.

*A Common Faith* (1934) in LW 9.

*Democracy and Education* (1916) in MW 9.

3) John Dewey, “Qualitative Thought” in *Philosophy and Civilization* (New York: Minton, Balch & Company, 1931.), pp. 93-116.

4) Hans-Georg Gadamer, *Truth and Method* (New York: Crossroad Publishing Company, 1975), p. 63.

*Experience and Education* (1938) in LW 13.  
*Experience and Nature* (1925, rev. ed. 1929) in LW 1.  
*How We Think* (1910, rev. ed. 1933) in LW 8.  
*Human Nature and Conduct* (1922) in MW 14.  
*Individualism Old and New* (1930) in LW 5.  
*Logic: The Theory of Inquiry* (1938) in LW 12.  
*Liberalism and Social Action* (1935) in LW 11.  
*The Public and Its Problems* (1927) in LW 2.  
*The Quest for Certainty* (1929) in LW 4.  
*Reconstruction in Philosophy* (1920, rev. ed. 1948) in MW 12.

<개별자료>

Dewey, John (1905). "The Postulate of Immediate Empiricism" in *Journal of Philosophy, Psychology, and Scientific Methods*, 2: 393-399. Reprinted in MW 3: 158-167.  
 \_\_\_\_\_ (1910). *The Influence of Darwin on Philosophy*. Bloomington: Indiana University Press.  
 \_\_\_\_\_ et al (1917). "The Need for a Recovery of Philosophy" in John Dewey, et al. *Creative Intelligence*. New York: Henry Holt and Company.  
 \_\_\_\_\_ (1931). "Qualitative Thought" in *Philosophy and Civilization*. New York: Minton, Balch & Company.  
 \_\_\_\_\_ (1937). "The Challenge of Democratic Education" in *Philosophy of Education*. Ames, Iowa: Littlefield, Adams Company.  
 \_\_\_\_\_ (1941). "Propositions, Warranted Assertibility, and Truth," *Journal of Philosophy* (169-186).

<일반 참고문헌>

박철홍 (2016). 「존 듀이, 경험으로서 예술 1, 2」(역). 파주: ㈜나남.  
 이돈희 (2020). 「질성적 사고와 교육적 경험」. 서울: 학지사.  
 이은미 (2008). 「듀이 미학의 교육학적 해석」. 서울대학교 대학원 교육학박사학위논문.

Alexander, Thomas M. (1987). *John Dewey's Theory of Art, Experience, and Nature*. Albany: SUNY Press.  
 \_\_\_\_\_ (2004). "Dewey's Denotative-Empirical Method: A Thread Through the Labyrinth." *Journal of Speculative Philosophy*. Vol. 18, No. 3.  
 Bernstein, Richard J. (1961). "John Dewey's Metaphysics of Experience," in *The Journal of Philosophy*, Vol. 58, No. 1. (January): 5-14.  
 \_\_\_\_\_ (1966). *John Dewey*. New York: Washington Square Press.  
 Boisvert, Raymond D. (1998). *John Dewey: Rethinking Our Time*. Albany: State University of New York Press.  
 Burke, Tom (1994). *Dewey's New Logic: A Reply to Russell*. Chicago: The University of Chicago Press.  
 Gadamer, Hans-Georg (1975). *Truth and Method*. New York: Crossroad Publishing Company.  
 Green Maxine (2000). "A Rereading of Dewey's Art as Experience: Pointers Toward a Theory of Learning." *The Hand Book of Education and Human Development : New Modeles of Learning, Teaching and Schooling*. David R. Olson and Nancy Torrance. New York: Blackwell Publishing.

- Hickman, Larry A. (2007). *Pragmatism as Post-Postmodernism*. New York: Fordham University Press.
- Hook, Sidney (1959). "John Dewey - Philosopher of Growth," *Journal of Philosophy*, *LVI*, No. 26. (December): 1010-1018.
- \_\_\_\_\_ (1961). *The Quest for Being*. New York: St. Martin's Press.
- Polanyi, Michael (1958). *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Polanyi, Michael (1967). *The Tacit Dimension*. Garden City, New York: Doubleday and Company.
- Van Camp, Julie C. (2014). *John Dewey's Notion of Qualitative Thought*. Dutch: Create Space Independent Publishing Platform.
- Villemain, Francis T. and Nathaniel L. Champlin (1959). "Frontiers for an Experimental Philosophy of Education," *Antioch Review*, *XIX (Fall)*. pp. 66-71.

## 저자 소개



### 이돈희

서울대학교 교육학과 조교수, 부교수, 교수 (1973 ~ 2003)  
 한국교육학회 회장 (1998 ~ 2000)  
 한국교육개발원장 (1995 ~ 1998)  
 교육부장관 (2000 ~ 2001)  
 서울대학교 교육학과 명예교수 (2003 ~ 현재)  
 대한민국 학술원 회원 (2006 ~ 현재)

## 미술교육에서 심미적 경험이란?

토론자: 김경순 (인하대학교)

오늘 이돈희 교수님의 강의를 들으면 칸트의 “내용 없는 사고는 비어있고 개념 없는 관찰은 어둡다. 이성엔 아무것도 관찰할 수 없고, 감각엔 아무것도 사고할 수 없지만, 이것들이 연합하면 인식이 발생한다(임마누엘 칸트, 순수이성비판 중)”라는 말이 떠올랐습니다. 철학에서는 역사적으로 인식을 보편적인 지식 외에는 어떤 것도 사유의 대상이 될 수 없다는 실재론적 인식론에 우위에 두고 이해하다가, 18세기 흄에 의해 실재는 현존에 대한 경험이 누적된 지식이라는 인식론적 경험론으로 전환되며 인간의 경험이 새롭게 관찰되기 시작했습니다.

이돈희 교수님께서 이러한 면을 ‘이론은 원천적으로 실체와 분리된 것은 아니다’와 지각자의 지각사태에 포함되는 편재한 질성은 상상과 구체적인 경험을 구조화하는 경험의 총체라는 듀이의 ‘편재적 질성’ 개념으로 대비하여 명료하게 설명해주셨습니다.

미술교육은 본질적으로 미적 체험과 표현 그리고 감상이라는 주요한 ‘심미적’ 경험체계를 가지고 있습니다. 이는 이돈희 교수님께서 말씀하신 교육적 계기를 통해 심미적 경험을 유발하는 ‘방법적 긴장’과 같은 것이 아닐까 합니다. 오늘 교수님의 귀중한 강의를 미술 교육에 주는 핵심 메시지는 심미적 경험이 경험 그 자체의 본질이며, 실제적인 것과 정서적인 것, 그리고 이지적인 것들을 조직하는 경험의 총체라는 점입니다. 하지만 심미적 경험을 교육적으로 정교하게 인지, 정서, 행동으로 범주화하고 실제와 연결하여 성찰로 일어나게 하는 방법적인 일은 과제로 남는 것 같습니다. 혹시 이에 대한 듀이의 심미적 경험의 방법과 실천에 관한 설명이 있다면 어떤 것인지 질문으로 남깁니다.

### 저자 소개



**김경순**

現 인하대 교육대학원 미술교육 조교수

現 한국미술교육학회 이사

[English]

## Art Education's Response to the Coronavirus and Contemporary Events in the U.S.: A Systems View

강연자: Jeffrey Broome (플로리다 주립대학교)\*

### [Author's Note]

Portions of this manuscript have been adapted and reprinted with permission from several of my previously published works. In the case of those works that were co-authored, I made every effort to include only excerpts where I served as the primary and lead writer of the reprinted material. Although I view those excerpts as my own, I still wish to acknowledge the contributions and ideas provided by those I have written with in the past, including those provided by the late Julia Marshall, Cathy Smilan, Yuha Jung, Victoria Eudy, Delane Ingalls Vanda, Ann Rowson Love, Pat Villeneuve, Bryna Bobick, Alyssia Ruggiero, and Cindy Jesup. More specifically, the reprinted portions of this manuscript come from publications authored by Broome et al. (2017, 2019), and Broome (2014).

*Key Words:* coronavirus, art education, technology in education, caring approaches to curricula

Those who study the development of organized educational systems in the United States frequently note both the relevant and undue influence that historical, sociological, and political events have exerted on the course and focus of K-12 schooling over time. Such influential events and situations include, but certainly are not limited to, (a) exponential population growth and the mass arrival of immigrants to the U.S. throughout the 19th century (Buffie, 1971; Connell 1987; Hewitt, 2006;), (b) the development of the industrial factory assemble line model (Tyack & Cuban, 1995), (c) the ability to mass produce printed materials in the form of educational textbooks (Buffie, 1971), (d) the desegregation of schools prompted by the Brown vs. Board of Education of Topeka Supreme Court ruling, (e) the launching of Sputnik 1 by the former Soviet Union as the Earth's first artificial satellite (Hewitt, 2006; Sadker &

\* Associate Professor of Art Education, Florida State University, Tallahassee, FL  
jbroome@fsu.edu  
1033 William Johnston Building, Tallahassee, FL 32306-1232

Zittleman, 2013), and (f) a variety of legislative responses related to standardized testing and the perception that U.S. public schools were falling behind international competitors (Chapman, 2005; McNeil, 2015; Sadker & Zittleman, 2013).

While all indications point toward the coronavirus pandemic as joining these previous events as a significant historical phenomenon that drastically shapes the focus of U.S. education, its lasting impact is difficult to ascertain at this point in time. Firstly, the coronavirus pandemic is not over, and scholars do not yet have the benefit of historical hindsight to properly analyze what may come next or the longitudinal impact of the curricular innovations and modifications that were put into place as a result of the viral outbreak. Secondly, the current direction of U.S. schooling is not solely influenced by the coronavirus pandemic, but rather an intertwined confluence of complex sociological and political events and happenings that cannot be separated from each other as independent variables. Thus the purpose of this paper, to offer a description of the shifting nature of art education as a result of the coronavirus, is speculative at best and calls for a much broader and comprehensive review of the state of U.S. schooling over a number of years that stretch beyond the first detected case of COVID-19 in North America. In this paper, I will take a systems thinking approach to detailing both current and future directions for art education in the COVID era and as it relates to technological innovations and caring approaches to instruction. However, in order to fully articulate the comprehensive view that I intend to take on this subject, it is first necessary to explain systems thinking and how it influences my speculative analysis of the current and future directions of art education in the U.S.

## I. Systems Thinking

Systems thinking offers a critique of traditional methods for analyzing situations as well as new possibilities for conceptualizing the interconnectedness and interactive nature of all parts of unified systems that work together for common purposes (Kim, 1999). This holistic approach has been applied to a variety of complex systems including, but not limited to, the ecology, cybernetics, politics, health, the management of organizations, and biology (Capra, 1982; Kim, 1999; O'Connor & McDermott, 1997; Senge, 2006). A system is an organized network of entities in which all parts interact to contribute to a common purpose. Interaction and processes in a system shape its structure (Capra, 1996; Kim, 1999; Laszlo, 1996; Stephens, 2013). These systems rarely operate in isolation, and are usually made up of smaller systems. Consider a human body: it is a system comprised of many other systems ranging from individual cells to large organs comprised of cells. Furthermore, the human body is a system that lives within an ecosystem populated by other systems. So systems thinkers do not merely analyze select systems in isolation, but rather recognize that systems also interact with other systems in complex ways with wide ranging effects: ecological systems can impact

health and biological systems, which can impact sociological systems, which can further impact school systems and political systems. Adjustments and shifting reactions within sociological and political realms can further impact school systems in a second round of influence, and round and round it goes, so on and so on.

Since the introduction of the term systems theory by Bertalanffy (1968) in the 1960s, systems thinking has taken on a number of different approaches. In this paper, I adopt a specific type of systems thinking—*ecological systems thinking*<sup>1)</sup>—as a model for speculating on the current and future direction of the field of art education. At the heart of ecological systems thinking is a basic critique of traditionally accepted linear or mechanistic views of cause and effect. This linear approach for explaining and examining situations of all types was greatly influenced by the ideas of the 17<sup>th</sup> century French philosopher, René Descartes, whose understanding of human and animal biology was thoroughly based on a mechanical model where a body's organs (and even human emotions, creative thought, and recollection) worked in a manner similar to gears and cogs in an efficient machine or clock (Capra, 1982; Descartes 1632/2000; Lintschinger et al., 1990). Metaphorically, analytic problem solving was reduced to the simple formula of replacing specifically identified broken cogwheels, with the expectation that the automated machine could then resume its predetermined task. Ecological systems thinkers, however, posit that this Cartesian worldview is myopically focused on individual parts, and lacks holistic consideration of influences beyond the most immediate gears in the succession of linear cogs.

Systems thinkers prefer not to look at problems in isolation, but endorse a more holistic vision that includes a paradigm shift in how we think about problems. In adopting a systems thinking approach in this paper, I maintain that the current state of art education in the United States cannot simply be reduced the field's efforts in reacting solely to the coronavirus pandemic. To thoroughly understand contemporary directions in art education requires a stance that recognizes that educational systems do not operate autonomously, nor can they respond to biological and medical systems related to the coronavirus in an isolated vacuum. Rather, educational systems are intertwined with a host of other systems—including, but not limited to political, social, emotional, economic, and health care systems—in complex and nuanced ways that shape the field.

In consideration of the interconnectedness of systems, it is important to remember that the outbreak of the coronavirus in North America occurred in the midst of a political climate that was as divisive as any in recent memory with the implicit endorsement of far-right nationalism coming directly from President Donald Trump (Butt & Khalid, 2018) who seemingly found it easier to engage in public insults than discourse (Hodges, 2020), yet found it difficult to openly denounce acts of hate by

---

1) For more detailed discussions of other approaches to systems thinking, such as the mechanistic approach, I suggest readers seek out sources and critiques offered by Kettl (2011) and Banathy (1991).

white supremacist groups (McCammon, 2020). It was during this divided political climate that the coronavirus emerged as a concern in the U.S. along with a number of other social issues—including, but not limited to, the Black Lives Matters and #Me Too movements, school shootings, false accusations of election fraud, the January 6<sup>th</sup> insurrection, and more recent events in Ukraine and involving abortion rights.

It is possible that this factious atmosphere emboldened governmental leaders to make decisions and sign executive orders that aligned more clearly to the ideals of extremists in their political bases than to bipartisanship or the advice of experts in the fields of relevant concern. After the initial wave of COVID-19 lockdowns had subsided, political leaders in my own state passed policies that would withhold funding from school districts that attempted to implement mask mandates (Mello & Studdert, 2021), and also proposed measures to allow for gun ownership without a permit (Bridges, 2022), and finally to curtail discussion of sexual identity in grades K-3 (Phillips, 2022) and related to critical race theory (Calvan, 2021). In consideration of these interrelated political maneuverings, sociological events, and their impact on schools, the central purpose of this paper must not dwell solely on art education's initial response to COVID-19, but must also investigate the potential interconnected obstacles that the field faces as it determines directions for the future.

## II. Coronavirus: Initial Response and Future Challenges

The onset of the coronavirus pandemic seemingly caught much of U.S. society and our public school systems unaware and unprepared in the spring of 2020. Although the Center for Disease Control (CDC) confirmed the first U.S. COVID case on January 21st, a national emergency was not acknowledged until March 3<sup>rd</sup> and the nation's first state-wide stay-at-home order was not issued until March 19<sup>th</sup> in California (AJMC Staff, 2021). Although different districts eventually responded in different ways, many administrators initially opted to close school doors and gave their faculty brief periods of time to migrate curriculum and instruction to online platforms (Kaden, 2020); the elementary and high school that my own children attended at this time responded in this manner, as did the institution of higher learning where I work. In our case, we left school for our previously scheduled spring break in March, and were ordered not to return and to wait for additional instructions. Our respective spring breaks were extended to give administrators and teachers time to plan for virtual learning experiences, with the eventual decision that distance learning would continue for the rest of the school year.

This period of strictly online learning was followed by our traditional summer break from schooling in the U.S., which once again gave districts some much needed respite and time to make decisions for the 2020-2021 academic year. While the resulting plans once again varied from district to district, my children's schools—like many others—

reopened in August of 2020 with both de-densified socially distanced face-to-face options and remote options for families that preferred not to return to classrooms (Sabol, 2022). Art teachers working in schools during this time period grappled with all of the circumstances described above, and their efforts can be best characterized by a response that relied heavily on technology and with a focus on arts' capability to address students' social and emotional well-being.

### III. Instructional Technology

Although virtual instructional delivery systems have existed for some time (Kaden, 2020), many art teachers had not engaged with these online options and platforms prior to COVID related school closures. Depending on the expectations, support, and technological resources available at individual school sites, the initial response of art teachers varied and often depended on the ability of districts to provide students with laptops for use at home. For some, packets of art supplies were also gathered and offered to students, while synchronous instruction was then delivered through virtual means such as Zoom, Skype, and Microsoft Teams (Sabol, 2022). Access to artwork and exhibitions was also available through existing or increased efforts by museums to provide collections and learning activities online (Freedman & Escaño, 2020).

Still, other art educators tried an asynchronous approach that involved written directions left on online learning platforms such as Canvas or Google Classroom, which were often augmented with pre-taped video instructions. For these teachers, this practice of prerecording demonstrations of studio techniques was not all that different from those used by instructors who employ *flipped classroom* strategies where students are regularly expected to watch instructional content online prior to attending class (Freedman & Escaño, 2020). As with other asynchronous approaches to digital instruction, art teachers found that addressing questions and concerns from students had to occur through written messaging and e-mails, since face-to-face synchronous opportunities to converse were rare. For many teachers, this type of virtual communication was either difficult to encourage or happened ubiquitously at all hours of the day and night and often involved messaging with parents and guardians as well (Sabol, 2022).

Art teachers were not left completely to their own devices in learning how to transition to online platforms or in advocating for their subject area during this period of potential marginalization for the arts. Professional learning organizations and select institutes of higher education provided online resources and workshops to aid art educators with modifying and supporting their instruction. The National Art Education Association (NAEA), in particular, lead the charge by publishing tips for online instruction, and by providing both remote learning toolkits (National Art Education Association, 2020) and digital spaces for virtual art educators to share resources (Sabol,

2022). NAEA, the Art Education Research Institute (AERI), and many other professional art organizations at the national and state levels switched their annual conferences to online formats, while some institutes of higher education, including my own (ACT, n.d.), began to provide regular virtual workshops for art teachers. At the advocacy level, leaders from many of these organizations and other stakeholders worked together to create important position statements detailing the crucial nature of art education in providing a well-rounded foundation for student learning and as a much-needed outlet for expression during the difficult times surrounding the pandemic (National Consortium for Core Arts Standards, 2020).

As the online options described above morphed into additional options for direct face-to-face instruction for the following 2020–2021 academic year, students who chose to return to their schools may have initially experienced mask mandates, partitions between work areas, or modified schedules and classroom arrangements to reduce class size and allow for social distancing (Sabol, 2022). Some elementary art teachers who previously worked from their own designated art room spaces were temporarily switched to delivering instruction from mobile *art carts* (Bain, 2020) that were pushed into homeroom classrooms as way to reduce student traffic and the spread of germs in shared areas. While these physical modifications were significant in keeping students healthy—yet sometimes taxing for teachers—it seems unlikely that these strategies will have a lasting impact on educational practices, except as useful learning experiences in the event that future and similar health care crises return. On the other hand, the use and proliferation of instructional technology emerging from the coronavirus pandemic presents intriguing possibilities for the future of art education. That is to say that the dire circumstances presented by the coronavirus pandemic may have actually nudged some art educators to experiment with instructional strategies that they may not have previously considered or had the time to implement thoroughly.

Some of these instructional strategies involving technology, such as those used in flipped classrooms, can continue to be implemented with potential benefits even in post-pandemic situations where students attend synchronous sessions in-person on a regular basis. As others have noted, the use of online videos to be viewed outside of class is particularly beneficial in preserving instructional time for active learning and doing, versus sitting, listening, and watching (Bergmann & Sams, 2012; Rivera, 2016). Schools that are now providing laptops for all their students in response to the COVID-19 pandemic are further mitigating—but not completely solving—a common criticism of flipped classroom methods related to unequal access to technological resources for all students (Srivastava, 2014). In my own recent observations of art classrooms, I have noted how posted instructions, assessment instruments, examples, and demonstrations serve as useful resources and reminders to students with school-issued laptops even during regular class time and particularly for students who

have been absent.

Secondly, there is little question that the coronavirus spurred a number of professional organizations and institutes of higher learning to offer more workshops, coursework, and even entire conferences online. Although remote instruction in higher education and even K-12 contexts has existed for some time (see, among others, FLVS, 2022; FSU Department of Art Education, 2022), I see the expansion of these efforts as being healthy for the field. The goals of these organizations should be to reach and assist as many practitioners and students in the arts as they can, and the benefits are particularly apparent for those who are truly dedicated and interested in art education but cannot always attend to such learning opportunities because of life and work schedules, affordability, and their respective geographic distance from locations where such events and institutions tend to be situated. Now that the pandemic has forced higher educators and others to see that online instruction can be conducted in areas where they were previously skeptical—such as within teacher certification and doctoral programming—I encourage them to explore these possibilities more fully.

Finally, although I see much promise in the possibilities of instructional technology in the future of art education, I also offer some words of caution: any use of digital technology must still be guided by sound principles of good pedagogy. Just because instruction is offered online or through the latest technological trend, does not mean that it is good instruction. While I urge the field to consider technological possibilities, I would not support efforts that eschew the benefits of social interaction, experiential constructivist learning, or the “essential quality of expert guidance” (Freedman & Escaño, 2020, p. 26) provided by certified art teachers capable of mentoring students through caring, appropriate, and authentic interactions that are lacking in pre-taped video presentations. This latter point—related to the importance of social and emotional learning for students—represents a significant and emergent area of concern related to the coronavirus pandemic and that suggests future directions for the field as well.

#### IV. Caring Approaches to Instruction

A global pandemic, by definition, represents trauma on a massive scale. Some students have experienced deaths and hospitalizations among their loved ones, while nearly all have faced some degree of fear, uncertainty, or social isolation. As I have discussed above, the trauma caused by the pandemic and the resulting reaction from school districts cannot be separated entirely from other events occurring in multilayered social systems. Prior to and throughout the pandemic, students may have had additional concerns related to school shootings, false accusations of election fraud, the attack on the United States Capital, the unjust murders of those memorialized in the Black Lives Matter movement, or other instances of unrest occurring during this

current period of unprecedented division in U.S. society. As opinions on the pandemic and other social issues became more heated, students may have reentered schools with fears for their own health or potential bullying related to their own stance on wearing a mask or other topics of concern.

For this reason and others, some scholars have felt it important for teachers and counselors to emphasize social and emotional learning as schools reopened and as students continue to grapple with the ongoing events of the pandemic and other issues (Cipriano et al. 2020; Sabol, 2022; Tan & Wegmann, 2022). Perhaps because of arts' capacity to address themes that have concerned humanity throughout time (Anderson & Milbrandt, 2005; Campbell, 2006; Dissanayake, 2000; Stewart & Walker, 2005) including issues related to care and compassion (Broome, 2016; Stout, 1999), art educators appear to have paid particular attention to this call for action; indeed, both the position statement authored by national arts education stakeholders (National Consortium for Core Arts Standards, 2020) and the NAEA Remote Learning Toolkit program (National Art Education Association, 2020) discussed above specifically mention art's ability to address social emotional learning as well as meaning-making and self-expression in response to the pandemic (Sabol 2022).

Since the coronavirus pandemic is not over and because of the intertwined yet fractious state of social systems in the U.S., it is my stance that this emphasis on social and emotional learning in art education should be sustained indefinitely. As such, I join my voice with others who have shared similar concerns over time (Campbell, 2006; London, 2006; Stout 1999) by calling for a renewed focus on caring approaches to art education curricula. In making this call, I draw inspiration from Nel Noddings' ideas on cultivating an ethic of care in classrooms (1988, 2002, 2005, 2010, 2013). In Noddings' view, the focus of schooling has taken a definitive turn toward the teaching of basic academic skills—and away from moral aims—during the latter half of the 20<sup>th</sup> century and long before the onset of the coronavirus pandemic. Broadly speaking, Noddings urges educators to return to cultivating an ethic of care with students by adopting strategies that involve modeling, dialogue, practice, and confirmation. I maintain that these strategies can be adapted and employed in art classrooms to support social and emotional understanding related to the fallout of the pandemic and more through (a) instructional units based on purposefully selected themes of care, (b) cooperative art activities, and (c) the willingness of teachers to adopt caring personas in their art classrooms. I will briefly comment on each of these strategies below before concluding with final thoughts on future directions and challenges for art education as we continue to recover from and deal with the ongoing effects of COVID-19.

## V. Thematic Instruction and Dialogue

For Noddings (1988, 2002, 2010, 2013), it is essential to establish classroom

environments that promote authentic dialogue as a way to cultivate an ethic of care with students. Dialogue—in this case—does not mean heated debates where one side sets out to prove a steadfast point of view against an opposing view that is equally inflexible, with the ultimate goal of winning an argumentative battle. Rather, a caring approach to classroom dialogue involves fostering conversations on topics where participants authentically listen to one another’s views and feelings without predetermined responses; it’s a strategy meant to foster an understanding and civil evaluation of differences of opinion, as opposed to factitious or vitriolic arguments. Establishing such a classroom culture takes time and may require modeled examples from instructors or even some initial agreed-upon guidelines for respectful discourse. For those seeking advice on fostering dialogic opportunities with their own students, I suggest consulting a number of published recommendations offered by Zander (2004) that I have found useful throughout my own experiences with K-12 art instruction.

I further believe that a thematic approach to art instruction can provide rich opportunities for promoting open dialogue, and Noddings (2004) herself has noted how works of art on carefully selected topics of interest may stimulate critical thinking and discussion. This sentiment was echoed by Stout (1999) who suggested that “encounters with [artwork can lead] . . . students [into] . . . a world of ongoing dialogue that can move them from narrow interests and absorption in self to an unfolding curiosity and a growing concern for the world in which they live” (23). As such, I find myself compelled to advocate for a thematic approach to art instruction that seems most appropriate for cultivating caring dialogue and conversations that are much needed in the wake of the coronavirus and contemporary issues related to social division.

The use of thematic instruction is not a new concept in art education, as others (Anderson & Milbrandt, 2005; Stewart & Walker, 2005) have suggested its use as a way to address big ideas that are relevant to the lives of children. In short, the approach involves an art curriculum that moves beyond an emphasis on elements and principles of design and isolated exercises in technique, and centers more on the discussion and creation of artwork that relates to complex human issues such as identity, justice, community, conflict, or power. Because such issues tend to be multi-faceted and can be addressed in multiple ways with more than one correct answer, I find thematic instruction to be effective in stimulating authentic and honest classroom dialogue that seems sorely needed in relationship to the impact of COVID-19, and may result in artwork that is not formulaic from one student to the next. Furthermore, I urge art educators who share my societal concerns to select humanizing themes and artistic examples that address big ideas related to topics of care, the acceptance of otherness, empathy, and compassion (Broome, 2014).

Although space will not allow me to detail an entire thematic unit in full, examples and inspiration can be found in numerous sources provided by art educators (Anderson, 1997; Anderson & Milbrandt, 2005; Blackburn, & Hartom, 2007; Broome,

2018:). In my own teaching experiences, I have found a number of artists and works of art to be particularly useful in opening up true dialogue related to themes of care including, but not limited to, murals celebrating the efforts of healthcare workers and first responders, Lisa Wool-Rim Sjöblom's *I am not a Virus* illustration series, Gillian Wearing's *A Real Birmingham Family*, Judy Chicago's *Rainbow Shabbat*, children's artwork from the Terezin concentration camp, or any variety of selected photographs by Gigi Kaeser from the *Family Diversity Project* (2022).

When introducing such themes, I have found that many of the same principles for fostering student dialogue (Zander, 2004) are particularly appropriate, and I encourage readers to explore these examples more thoroughly. Broadly speaking, these strategies call for cooperative conversations in which students are encouraged to share their opinions in a non-judgmental environment where there is respect for opposing viewpoints, and teachers adopt a non-hierarchical stance in which they facilitate discussion without imposing their own viewpoints as universally "correct" answers. After such introductory conversations, students may be asked to reflect on chosen themes with visual responses or open-ended projects that allow them to further express their views on such issues. By encouraging students to reach their own conclusions and respond in their own ways, this approach may aid students in fostering critical thinking skills and may subvert recent attempts by politicians to curtail the discussion of critical topics in school systems. Just because a governmental leader has forbidden instructors to implement curriculum directly on the topic of, say, sexual identity (Phillips, 2022) or critical race theory (Calvan, 2021), does not necessarily mean that students can't express their opinions on these topics visually and symbolically through their art, provided that instructors have left room for the respectful and civil representation of alternative viewpoints from other students as well. Techniques and skills can still be taught within the confines of these projects, but serve more as a means to assist in effectively communicating ideas, rather than as overarching goals of lesson plans and assignments (Anderson & Milbrandt, 2005).

## VI. Cooperative Work

While fostering open dialogue is an essential element in cultivating relational ethics in classrooms, Noddings (1988, 2002, 2010, 2013) asserts that it is equally important to give students opportunities to practice their care for one another through collaborative and cooperative work and peer interaction that was critically missing during periods of COVID-19 lockdowns (Knoff, 2020; Sabol, 2022). When carefully facilitated by adept teachers, students working on collaborative assignments are presented with opportunities to share responsibilities, hear alternative solutions to problems, and learn the benefits of compromise and teamwork (Hurwitz, 1993). Learning theories also posit that carefully organized and scaffolded group work may allow participants to

reach new levels of knowledge that they may not have been able to grasp on their own (Vygotsky, 1934/2012; Wood et al., 1976).

In consideration of the potential benefits of group work as well as the recent emphasis placed on student collaboration within the Framework for 21<sup>st</sup> *Century Learning* (P21 Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning, 2019), I encourage art educators to incorporate cooperative opportunities into their repertoire on a more frequent basis, but only when COVID restrictions allow for close-quarters interaction and, even then, with the use of any necessary personal protective equipment that may be recommended or required by guiding health care agencies. For art teachers seeking resources on structuring collaborative activities, Bobick (2009) has made practical recommendations for implementing cooperative learning in art classrooms, and Hurwitz (1993) has detailed a number of suggested projects, including murals, earthworks, mosaics, installations, community planning, multi-media events, and environmental improvement. While lack of time and budget may be potential obstacles in implementing multiple collaborative projects during the course of a school year, I encourage art teachers to consider such assignments annually (depending on COVID restrictions) and remind them that cooperative activities can involve the investigation and discussion of critical issues (Bobick, 2009) and digital collaborations as well. With a number of art educators noting positive social, emotional, and moral results for students participating in collaborative art-making experiences (Hurwitz, 1993; Hutzler et al., 2010; Kelehear & Heid, 2002), I believe that even occasional efforts to implement such activities are worthwhile, especially given the recent periods of isolated work that children experienced during COVID lockdowns.

## VII. Modeling of Caring Behavior

A final strategy advocated by Noddings (1988, 2002, 2010, 2013) involves the modeling of caring and developmentally sensitive behaviors by teachers throughout their interactions with students and the school environment. As students returned to school from the isolation of stay-at-home orders and continue to grapple with the stress of the pandemic and other contemporary events, it is important that they know that their instructors are there to support, encourage, and listen to them in appropriate ways (Knoff, 2020). The role of caring teachers can be described as one where educators adopt a warm presence, facilitate experiences where students are encouraged to explore their own interests and ideas, and imaginatively present challenging learning situations with more than one answer. Art teachers can model caring behaviors through positive and encouraging interactions with students and others, and should seek to confirm the best attributes of students as nurtured through ongoing teacher-student relationships.

Caring relationships, however, take time to develop (Noddings, 2005), and it is

important that instructors make the effort to get to know their students' concerns and interests. The use of student journals, including written or visual responses to teacher-directed prompts, can provide students with another venue for comfortably expressing their thoughts, research, plans, and opinions on engaging classroom themes (Anderson & Milbrandt 2005; Ruopp, 2004; Shields, 2016). Art teachers should openly review these journal entries as a way to get to know their students better, constantly staying attuned to individual interests and concerns, and also to encourage students in developing these ideas further in their artwork. Finally, while I encourage art teachers to develop caring personas with their students, I also remind them that they are not licensed therapists, and that deeply troubling personal issues that may arise in journal entries related to the coronavirus or other topics should be referred to the appropriate school or health-care professionals (Knoff, 2020).

## VIII. Continuing Challenges and Conclusions

In this paper I have offered a description of the shifting nature of art education as a result of the coronavirus and related contemporary events in U.S. society. As I mentioned from the outset, my position in this paper is largely speculative as the pandemic is currently ongoing and because the problems facing school systems are multifaceted and intertwined with other systems in complex ways that are difficult to untangle. I have attempted to give at least passing consideration to this tangled web of related sociological and political issues by taking a broader systems view (Kim, 1999) of the subject at hand. In spite of my best efforts, however, the view that I offer is incomplete as ongoing social situations continue to evolve in a manner similar to the mutations and variants of the coronavirus itself, and there are several obvious challenges related to COVID-19 that I was not able to thoroughly address in the space provided by this forum.

Firstly, the impact of temporarily closed schools, lockdowns, virtual learning, and other pandemic related modifications to instruction remains uncertain, with most estimates indicating that learning loss for students is inevitable (Sabol, 2022). Further longitudinal research will need to be conducted to determine the lasting impact of COVID-19 on the academic progress of students, and schools will likely focus on making up lost ground for some time. Secondly, loss has occurred among the teaching workforce as well; anecdotally and locally I know of many veteran art teachers who chose to leave the profession through early retirement when schools either transitioned to virtual instruction or when they eventually reopened their doors in the midst of a continuing viral spread. And while there are some positive aspects to the resulting influx of new teachers who generally entered the field as technologically savvy digital natives who were battle-tested from COVID-era student teaching internships, I fear for the massive loss of veteran leadership and insight for our discipline. For those who

remained, survey research has indicated a significant decline in teacher morale during several phases of the ongoing pandemic (Kurtz, 2020; Sabol, 2022). For all of my advocacy in this paper for addressing student social and emotional learning, I feel it is equally important that school districts attend to the mental health of their faculty and staff as well. These issues, and many more, are important for the field to consider in the years ahead, even though they did not serve as major foci for this paper.

Instead in the text above, I centered my attention more specifically on two areas that I see as providing promising directions for art education as we continue to deal with the impact of COVID-19 and beyond. The first area dealt with the increased use of instructional technology by art educators and arts organizations in enhancing student learning and providing professional development and advocacy tips for the field. I support the continued use of many of these technological teaching tools and see how some may be used to great effect even within the context of synchronous face-to-face class sessions. While I acknowledge the tremendous potential of these methods, I caution against the use of instructional technology in ways that sidestep the benefits of constructivist learning, social interaction, and the expert guidance of certified art teachers (Freedman & Escaño, 2020).

Secondly, I also detailed the possibilities of social and emotional learning as a current and future direction for art education to explore in the wake of the trauma presented by the pandemic and the overall divisive atmosphere in U.S. society. Largely inspired by the ideas of Nel Noddings (1988, 2002, 2010, 2013), I called for the adoption of caring approaches to art curriculum through the use of instructional units based on humanizing themes, cooperative art activities, and the willingness of teachers to assume caring personas. In terms of the implementation of collaborative art projects, I suggested that these activities should only be implemented in careful consideration of changing COVID restrictions and with the necessary use of personal protective equipment as suggested by guiding health care agencies.

Although these are promising paths for the field, they are simply just that—paths—and untraveled paths, at that. Like any path, they could lead to unexpected obstacles in the form of the changing nature of the coronavirus or from new governmental policies that appeal more to the extreme factions of political parties than to the social and emotional needs of children or diversity, equity, and inclusion in schools. Hopefully in this paper I have offered some suggestions as to how art teachers can use caring approaches to curriculum and open-ended thematic instruction to at least subvert such oppressive policies. In the end, it just may take this type of creative resilience, or perhaps resistance, from dedicated art educators to ensure that future generations in a post-COVID era will receive the quality art education that they deserve.

## [References]

- ACT (n.d). *Art education in critical times*. ACT: Art Education in Critical Times.  
<https://canvas.fsu.edu/courses/160330>
- AJMC Staff. (2021, January 1). A timeline of COVID-19 developments in 2020. *American Journal of Managed Care*. <https://www.ajmc.com/view/a-timeline-of-covid19-developments-in-2020>
- Anderson, T. (1997). Art, education, and the bomb: Reflections on an international children's peace mural project. *Journal of Social Theory in Art Education*, 17, 71-97,
- Anderson, T., & Milbrandt, M. K. (2005). *Art for life: Authentic instruction in art*. McGraw-Hill.
- Bain, C. B. (2020). Art à la carte: Survival tips for art teachers on a roll. *Fresh Paint*, 43(4), 26-31. <https://faea.org/publications/fresh-paint/>
- Banathy, B. H. (1991). *Systems design of education: A journey to create the future*. Educational Technology Publications.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom: Reaching every student in every class every day. International Society for Technology in Education.
- Bertalanffy, L. (1968). *General systems theory: Foundations, development, applications*. George Brazillier.
- Blackburn, L. & Hartom, J. (2007, October). Empty bowls project, *WEB School Arts*,
- Bobick, B. (2009). A study of cooperative art education in elementary art classrooms. *Art Education Australia*, 32(1), 16-28.
- Bridges, C. A. (2022, May 2). What does 'constitutional carry' mean and how would it change gun laws in Florida? *Tallahassee Democrat*.  
<https://www.tallahassee.com/story/news/politics/2022/05/02/constitutional-carry-florida-desantis-making-open-and-concealed-carry-firearms-guns-legal/9614391002/>
- Broome, J. L. (2014). Commentary - The case for humanistic curriculum: A discussion of curriculum theory applied to art education. *The Journal of Art for Life*, 5(1), 1-16.  
<https://journals.flvc.org/jafl/article/view/84267>
- Broome, J. (2016, October/November). A time to care. *National Art Education News*, 58(5), 16.
- Broome, J. (2018). Families: Accepting otherness and a model for caring [Online ancillary resources]. In A. Richards, & S. Willis (Eds.), *Global consciousness through the arts: A passport for students and teachers*. Kendall Hunt.
- Broome, J. L., Bobick, B., Ruggiero, A., & Jesup, C. (2019). Responding to the challenge to care: Suggestions for art education curricula. *Art Education*, 72(2), 36-41.  
<https://doi.org/10.1080/00043125.2019.1559604>
- Broome, J. L., Marshall, J., Smilan, C., Jung, Y., Eudy, V., Vanada, D. I., Love, A. R., & Villeneuve, P. (2017). Essays on systems thinking: Applications for art education. *The Journal of Art for Life*, 9(3), 1-29. <https://journals.flvc.org/jafl/article/view/88528>
- Buffie, E. G. (1971). A historical perspective. In E. G. Buffie & J. M. Jenkins (Eds.), *Curriculum development in nongraded schools: Bold new venture* (pp. 3-27). Indiana University.
- Butt, K. M., & Khalid, M. (2018). Rise of the far-right groups in Trump's America. *Journal of Political Studies*, 25(2), 105-120.
- Calvan, B. C. (2021, June 10). *Florida bans 'critical race theory' from its classrooms*. AP News.  
<https://apnews.com/article/florida-race-and-ethnicity-government-and-politics-education-74d0af6c52c0009ec3fa3ee9955b0a8d>

- Campbell, L. H. (2006). Spirituality and holistic art education. *Visual Arts Research*, 32(1), 29-34.
- Capra, F. (1982). *The turning point: Science, society, and the rising culture*. Simon and Schuster.
- Capra, F. (1996). *The web of life: A new scientific understanding of living systems*. Anchor Books.
- Chapman, L. H. (2005). No child left behind in art? *Art Education*, 58(1), 6-16.
- Cipriano, C., Rappolt-Schlichtmann, G., & Brackett, M. (2020). *Supporting school community wellness with social and emotional learning (SEL) during and after a pandemic*. Edna Bennett Pierce Prevention Research Center, Penn State College of Health and Human Development.  
[https://www.conexionternura.com/media/documents/Supporting\\_School\\_Community\\_Wellness.pdf](https://www.conexionternura.com/media/documents/Supporting_School_Community_Wellness.pdf)
- Connell, D. R. (1987). The first 30 years were the fairest: Notes from the kindergarten and ungraded primary (K-1-2). *Young Children*, 42(5), 30-29.
- Descartes, R. (2000). The world or treatise on light [and man]. In R. Ariew (Ed.), *René Descartes: Philosophical essays and correspondence* (pp. 30-43). Hackett. (Original work published 1632)
- Dissanayake, E. (2000). *Art and intimacy: How the arts began*. McLellan.
- Family Diversity Projects. (2022). *Our diversity exhibits*. <https://familydiv.org/exhibits/FLVS>. (2022). FLVS middle school courses. Florida Virtual School.  
<https://www.flvs.net/online-middle-school-courses>
- Freedman, K., & Escaño, C. (2020). Reflections IX and X: Reflections from education and the arts in the COVID-19 era. *Communiars: Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 4, 25-28. <https://revistascientificas.us.es/index.php/Communiars/article/view/12795>
- FSU Department of Art Education. (2022). *Online MS in art education*. Florida State University.  
<https://arted.fsu.edu/programs/art-education/#online>
- Hewitt, T. W. (2006). *Understanding and shaping curriculum: What we teach and why*. Sage.
- Hodges, A. (2020). *When words trump politics: Resisting a hostile regime of language*. Stanford University Press.
- Hurwitz, A. (1993). *Collaboration in art education*. NAEA
- Hutzel, K., Russell, R., & Gross, J. (2010). Eighth-graders as role models: A service-learning art collaboration for social and emotional learning. *Art Education*, 63(4), 12-18.  
<https://doi.org/10.1080/00043125.2010.11519074>
- Kaden, U. (2020). COVID-19 school closure-related changes to the professional life of a K-12 teacher. *Education Sciences*, 10(6), 1-13. <https://doi.org/10.3390/educsci10060165>
- Kelehear, Z., & Heid, K. (2002). Mentoring in the art classroom. *Studies in Art Education*, 44(1), 67-78.
- Kettl, D. F. (2011). *The politics of the administrative process*. CQ Press.
- Kim, D. H. (1999). *Introduction to systems thinking*. Pegasus Communications.
- Knoff, H. (2020, August 30). *Addressing students' social, emotional and behavioral stress—not trauma—when they return to school*. SmartBrief.  
<https://corp.smartbrief.com/original/2020/08/addressing-students-social-emotional-and-behavioral-stress-not-trauma>
- Kurtz, H. (2020, September 1). Teacher morale and student enrollment declining under COVID-19, survey shows. *Education Week*.  
<https://www.edweek.org/leadership/teacher-morale-and-student-enrollment-declining-under-covid-19-survey-shows/2020/09>
- Laszlo, E. (1996). *The systems theory of the world*. A holistic vision for our time. Hampton.
- Lintschinger, K., Cohen, A. A. J. (Producers), & Capra, B. A. (Director). (1990). *Mindwalk* [Motion

- picture]. Atlas.
- London, P. (2006). Towards a holistic paradigm of art education: Mind, body, spirit. *Visual Arts Research*, 32(1), 8-15.
- McCammon, S. (2020, September 30). *From debate stage, Trump declines to denounce White supremacy*. NPR. <https://www.npr.org/2020/09/30/918483794/from-debate-stage-trump-declines-to-denounce-white-supremacy>
- McNeil, J. D. (2015). *Contemporary curriculum: In thought and action* (8<sup>th</sup> ed.). Wiley and Sons.
- Mello, M. M., & Studdert, D. M. (2021). The political and judicial battles over mask mandates for schools. *JAMA Health Forum*, 10(2), 1-3. doi:10.1001/jamahealthforum.2021.4192
- National Art Education Association. (2020). *Art education toolkit*. <https://www.arteducators.org/learn-tools/art-educator-toolkit>
- National Consortium for Core Arts Standards. (2020). *Arts education is essential*. [https://www.nationalartsstandards.org/sites/default/files/Arts\\_Education\\_Is\\_Essential.pdf](https://www.nationalartsstandards.org/sites/default/files/Arts_Education_Is_Essential.pdf)
- Noddings, N. (1988). An ethic of caring and its implications for instructional arrangements. *American Journal of Education*, 96(2), 215-230.
- Noddings, N. (2002). *Educating moral people: A caring alternative to character education*. Teachers College Press.
- Noddings, N. (2004). War, critical thinking, and self-understanding. *Phi Delta Kappan*, 85(7), 489-495.
- Noddings, N. (2005). *The challenge to care in schools: An alternative approach to education* (2<sup>nd</sup> ed.). Teachers College Press.
- Noddings, N. (2010). Moral education and caring. *Theory and Research in Education*, 8(2), 145-151. <https://doi.org/10.1177/1477878510368617>
- Noddings, N. (2013). *Caring: A relational approach to ethics and moral education* (2<sup>nd</sup> ed.). University of California Press.
- O'Connor, J., & McDermott, I. (1997). *The art of systems thinking: Essential skills for creativity and problem solving*. Thorsons.
- P21 Partnership for 21st Century Skills. (2019). *Framework for 21<sup>st</sup> century learning*. [https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21\\_Framework\\_Brief.pdf](https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf)
- Phillips, A. (2022, April 22). Florida's law limiting LGBTQ discussion in schools, explained. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/politics/2022/04/01/what-is-florida-dont-say-gay-bill/>
- Rivera, V. M. (2016). *Flipped classrooms: Advantages and disadvantages from the perspective of a practicing art teacher* [Master's thesis, SUNY New Paltz]. SUNY New Paltz Masters Theses Collection. <http://hdl.handle.net/20.500.12648/691>
- Ruopp, A. (2004). Visual journaling with middle school students. In P. London & The Study Group of Holistic Art Education (Eds.), *Toward a holistic paradigm in art education* (pp. 23-26). [Monograph].
- Sabol, F. R. (2022). Art education during the COVID-19 pandemic: The journey across a changing landscape. *Arts Education Policy Review*, 123(3), 127-134. <https://doi.org/10.1080/10632913.2021.1931599>
- Sadker, D. M., & Zittleman, K. R. (2013). *Teachers, schools, and society* (10<sup>th</sup> ed.). McGraw Hill.
- Senge, P. M. (2006). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization*. New Doubleday.

- Shields, S. S. (2016). How I learned to swim: The visual journal as a companion to creative inquiry. *International Journal of Education & the Arts*, 17(8), 1-25.
- Srivastava, K. (2014). Role of flipped classroom in education. *Paripex - Indian Journal of Research*, 4, 81-83.
- Stephens, A. (2013). *Ecofeminism and systems thinking*. Routledge.
- Stewart, M. G., & Walker, S. R. (2005). *Rethinking curriculum in art*. Davis.
- Stout, C. J. (1999). The art of empathy: Teaching students to care. *Art Education*, 52(2), 21-34.
- Tan, K. & Wegmann. (2022). Social-emotional learning and contemporary challenges for schools: What are our students learning from us? *Children & Schools*, 44(1), 3-5.  
<https://doi.org/10.1093/cs/cdab034>
- Tyack, D., & Cuban, L. (1995). *Tinkering toward Utopia: A century of public school reform*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (2012). *Thought and language* (E. Hanfmann, G. Vakar, & A. Kozulin, Trans. & Eds., Rev. ed.). Cambridge, MA: The Massachusetts Institute of Technology Press. (Original work published 1934)
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 17(2), 89-100.  
<https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>
- Zander, M. J. (2004). Becoming dialogical: Creating a place for dialogue in art education. *Art Education*, 57(3), 49-53. <https://doi.org/10.1080/00043125.2004.11653551>

## 저자 소개



### Jeffrey Broome

플로리다 주립대학교 미술교육학과 박사과정 부교수  
 미국미술교육협회(NAEA) 플로리다미술교육협회(FAEA) 고등교육부장  
 FAEA 2016년 올해의 고등교육 미술교육자 선정  
 NAEA 2020년 올해의 동남권 고등교육 미술교육자 선정  
 노스텍사스 대학교, 조지아 대학교, 사이프레스 크릭 초등학교 미술교사 역임

## [Kor.ver] 미국의 코로나 바이러스와 동시대 사건들에 대한 미술교육의 대응: 시스템 관점에서

강연자: Jeffrey Broome (플로리다 주립대학교)\*

이 원고의 일부는 이전에 출판한 내 작품의 일부로부터, 허가를 받아 수정된 것이다. 공저한 작품들의 경우, 내가 주저자 및 주 집필자로 담당했던 부분만 포함하기 위해 노력했다. 비록 나는 그 발췌문들을 내 것으로 보지만, 고 줄리아 마셜, 캐시 스미란, 유하 정, 빅토리아 유디, 델란 잉겔스 반다, 앤 로우슨 러브, 팻 빌뇌브, 브라이너 보빅, 알리시아 루제로, 신디 제섭을 비롯하여, 과거에 함께 저술한 이들의 공헌과 아이디어에 감사하고 싶다. 보다 구체적으로는, 이 원고의 재인쇄 부분은 Broome 외(2017, 2019) 및 Broome(2014)에 의해 작성된 출판물에 의한 것이다.

*Key Words:* 코로나 바이러스, 미술교육, 교육 기술, 교육과정에 대한 배려의 접근

미국에서 조직화된 교육 시스템의 개발을 연구하는 사람들은 역사적, 사회학적, 정치적 사건들이 시간이 지남에 따라 K-12 학교교육의 과정과 초점에 미친 관련성과 부당한 영향에 대해 자주 주목해왔다. 그러한 영향력 있는 사건 및 상황은 다음을 포함하지만 여기에 한정된 것은 아니다.

- (a) 19세기 전반에 걸친 급속한 인구 증가와 대량 이민(Buffie, 1971; Connell 1987; Hewitt, 2006)
- (b) 산업 공장 조립 라인 모델 개발(Tyack & Cuban, 1995)
- (c) 교육적 교과서 형태로 인쇄물을 대량생산하는 능력(Buffie, 1971)
- (d) 토피카 최고재판소 브라운 대 교육위원회 판결에 의해 촉발된 학교의 인종 차별 철폐
- (e) 구소련에 의한 최초의 인공위성 스푸트닉 1호 발사(Hwitt, 2006; Sadker & Zittleman, 2013)
- (f) 표준화된 시험과 관련된 다양한 입법적인 대응과 미국의 공립학교가 국제적으로 뒤처지고 있다는 인식(Chapman, 2005; McNeil, 2015; Sadker & Zittleman, 2013)

모든 징후는 코로나 바이러스 팬데믹이 이러한 이전의 미국 교육의 초점을 획기적으로 형성하는 중요한 역사적 현상에 추가된 것을 지적하지만, 현재로서는 그 지속적인 영향력을 확인하기 어렵다.

첫째, 코로나 바이러스 팬데믹은 끝나지 않았으며, 학자들은 바이러스 발생의 결과로 시행된 교육적 혁신과 수정의 장기적인 영향을 적절하게 분석하기 위한 역사적 통찰을 아직 가지고 있지 않다.

\* 플로리다 주립대학교 미술교육학과 부교수, 텔러헤시, FL  
jbroome@fsu.edu  
1033 William Johnston Building, Tallahassee, FL 32306-1232

둘째로, 미국 학교의 현재의 방향성은, 코로나 바이러스 팬데믹에 의해서만이 아니라 서로 독립 변수로 분리될 수 없는 복잡한 사회학적, 정치적 사건과 사건의 서로 얽힌 융합에 의해서도 영향을 받는다. 따라서 코로나 바이러스의 결과로서 미술교육의 변화하는 성격에 대한 설명을 제공하려는 이 논문의 목적은 기껏해야 추측적이며 북미에서 최초로 발견된 코로나19 사례를 넘어, 수년에 걸친 미국 학교교육의 상태에 대한 훨씬 광범위하고 포괄적인 검토를 요구하고 있다. 본 논문에서, 나는 코로나 시대 미술교육의 현재와 미래의 방향, 기술 혁신 및 교육에 대한 배려있는 접근에 관련된 것을 상세하게 기술하기 위해 시스템 사고 접근법을 취할 것이다. 그러나, 내가 이 주제에 대해 다루고자 하는 포괄적인 관점을 완전히 표현하기 위해서는, 먼저 시스템 사고와 그것이 미국 미술교육의 현재와 미래의 방향에 대한 나의 추측을 분석하는 것에 어떻게 영향을 미치는지 설명하는 것이 필요하다.

## I. 시스템 사고

시스템 사고는 상황을 분석하기 위한 전통적인 방법의 비판과, 공통의 목적을 위해 함께 작동하는 통합 시스템의 모든 부분의 상호 연결성과 상호작용적 성질을 개념화하기 위한 새로운 가능성을 제공한다(Kim, 1999). 이 전체론적 접근은 생태학, 사이버네틱스, 정치, 건강, 조직 관리, 생물학에 제한되지 않고, 이들을 포함한 다양한 복잡한 시스템에 적용되어 왔다(Capra, 1982; Kim, 1999; O'Connor & McDermott, 1997; Senge, 2006). 시스템은 모든 부분이 공통의 목적에 기여하기 위해 상호 작용하는 독립체들의 조직화된 네트워크이다. 시스템의 상호작용과 과정은 그 구조를 형성한다(Capra, 1996; Kim, 1999; Laszlo, 1996; Stephens, 2013). 이러한 시스템은 독립적으로 작동하는 경우가 거의 없으며, 일반적으로 더 작은 시스템으로 구성되어 있다. 인체를 생각해 보자: 그것은 개별 세포에서 세포로 구성된 큰 장기에 이르기까지, 다른 많은 시스템으로 구성된 시스템이다. 게다가 인간의 몸은 다른 시스템들이 사는 생태계 안에서 살고 있는 시스템이다. 그래서 시스템 사상가들은 단순히 선택된 시스템을 분리하여 단독으로 분석하는 것이 아니라, 시스템이 광범위한 효과를 가진 복잡한 방법으로 다른 시스템과 상호작용한다는 것을 인식한다: 생태계는 건강과 생물학적 시스템에 영향을 미칠 수 있고, 이는 사회학적 시스템에 영향을 미칠 수 있으며, 이는 학교 시스템과 정치 시스템에 더 많은 영향을 미칠 수 있다. 사회학적, 정치적 영역 내의 조정과 변화는 이차적 영향권에서 학교 시스템에 더 많은 영향을 미칠 수 있고, 계속해서 반복된다.

1960년대 베르탈란피(1968)에 의해 시스템 이론이라는 용어가 도입된 이후, 시스템 사고는 여러 가지 다른 접근 방식을 취해왔다. 이 논문에서는, 미술교육 분야의 현재와 미래 방향에 대한 추측을 위한 모델로서 특정한 유형의 시스템 사고를 채택한다-생태학적 시스템 사고<sup>1)</sup> 같은. 생태학적 시스템 사고의 중심에는 원인과 결과에 대해 전통적으로 받아들여지는 선형적 또는 기계론적 관점에 대한 기본적인 비판이 있다. 모든 유형의 상황을 설명하고 조사하기 위한 이러한 선형 접근법은 17세기 프랑스 철학자 르네 데카르트의 사상에 크게 영향을 받았다. 그의 인간과 동물 생물학의 이해는, 신체 기관이 (그리고 심지어 인간의 감정, 창조적 사고, 회상도) 효율적인 기계 또는 시계에서 기어와 톱니바퀴와 유사한 방식으로 작동하는 기계모델에 완전히 기반을 두고 있었다(Capra, 1982; Descartes 1632/2000; Lintschinger et al., 1990). 은유적으로는, 분석적 문제 해결은 자동화된 기계가 소정의 임무를 재개할 수 있는 것을 기대하여, 특별히 식별된 부서진 톱니바퀴를 교체하는 것 같은 단순한 공식으로 축소되었다. 그러나 생태학적 시스템 사상가들은 이러한 데카르트적 세계

1) 기계론적 접근과 같은, 시스템 사고의 다른 접근법에 대한 더 자세한 논의를 위해서는 Kettl (2011)과 Banathy (1991)에 의해 제공된 출처와 비평을 참조할 것.

관은, 근시안적으로 개별적인 부분에 초점을 맞추고 있으며, 선형 톱니바퀴의 연속에서 가장 직접적인 톱니바퀴를 초월한 영향력에 대한 총체적인 고려가 부족하다고 주장한다.

시스템 사상가들은 문제를 단독으로 보는 것이 아니라, 문제에 대해 생각하는 방법의 패러다임 변화를 포함하는, 더욱 전체적인 비전을 지지하기를 선호한다. 본 논문에서 시스템 사고 접근법을 채택함에 있어, 나는 미국의 현재 미술교육이 코로나 바이러스 팬데믹에만 대응하는 그 분야의 노력을 단순하게 줄일 수는 없다고 주장한다. 미술교육에서 현대적 방향을 철저히 이해하기 위해서는 교육 시스템이 자율적으로 운영되지 않으며, 고립된 진공상태에서 코로나 바이러스와 관련된 생물학적, 의료적 시스템에 대응할 수 없다는 인식의 자세가 필요하다. 오히려 교육 시스템은 그 분야를 형성하는 복잡하고 미묘한 방식으로 정치, 사회, 정서, 경제 및 의료 시스템을 포함하지만 이들에게 국한되지 않는 수많은 다른 시스템과 얽혀 있다.

시스템의 상호 연결성을 고려할 때, 북미에서 코로나 바이러스의 발생은 도널드 트럼프 대통령으로부터 직접 나온 극우 민족주의에 대한 암묵적인 지지와 함께, 최근 기억에서 다른 어떤 것보다도 분열적인 정치 풍토 안에서 일어났다는 것을 기억하는 것이 중요하다(Butt & Khalid, 2018). 그는 언뜻 보기에 담론보다 대중적 모욕에 관여하는 것이 더 쉽고(Hodges, 2020), 백인 우월주의 단체의 증오 행위를 공개적으로 비난하는 것은 어렵다는 것을 발견한 것처럼 보인다(McCammon, 2020). 이러한 분열된 정치 풍토 속에서 코로나 바이러스는 흑인민권 운동(Black Lives Matters)와 #미투 운동, 학교 총격, 부정선거에 대한 무고, 1월 6일의 폭동, 그리고 우크라이나에서 일어난 최근의 사건들이나 증절 권리를 포함하지만 여기에 국한되지 않는 많은 다른 사회적 이슈들과 함께 미국에서 관심사로 떠올랐다. 이러한 파벌적인 분위기가 정부지도자에게 초당파주의 및 관련 관심 분야 전문가의 조언보다도 정치적 관점에서 극단주의자들의 이상에 더 명확하게 부합하는 결정을 내리고 행정 명령에 서명하도록 용기를 주었을 가능성이 있다. 코로나19 봉쇄의 초기 물결이 가라앉은 후, 나 자신의 주 정치지도자들은 마스크 의무규정을 시행하려는 교육청의 펀딩 보류 정책을 통과시켰고(Mello & Studdert, 2021), 허가 없이 총기 소유를 허용하는 조치도 제안했고(Bridges, 2022), 마지막으로 K-3학년에서 성적 정체성과 비판적 인종 이론과 관련된 토론을 축소했다(Calvan, 2021). 이러한 상호 관련된 정치적인 공작, 사회학적 사건, 학교에 미치는 영향을 고려하여, 본 논문의 중심적인 목적은 코로나19에 대한 미술교육의 초기 대응에만 머무르지 않고, 향후 방향을 결정할 때 미술교육 분야가 직면할 수 있는 잠재적인 상호 연결된 장애물을 조사해야 하는 것이다.

## II. 코로나 바이러스: 초기 대응 및 향후 과제

코로나 바이러스 팬데믹의 시작은 2020년 봄에 미국 사회와 공립학교 시스템의 많은 부분을 알지 못하고 준비되지 않은 것으로 보인다. 미국 질병통제센터(CDC)는 지난 1월 21일 첫 미국 코로나 바이러스감염증(코로나) 사례를 확인했지만, 3월 3일까지 국가비상사태가 인정되지 않았고, 캘리포니아에서는 3월 19일까지 전국 최초의 주(州) 전체 자택 대기 명령이 내려지지 않았다(AJMC Staff, 2021). 지역마다 결국 다른 방식으로 대응했지만, 많은 관리자들은 처음에는 학교 문을 닫기로 선택했고 온라인 플랫폼으로 커리큘럼과 지침을 이행하기 위해 교수진에게 짧은 시간을 주었다(Kaden, 2020). 이때 필자의 아이들이 다녔던 초등학교와 고등학교도, 필자가 일하는 고등교육기관도 다음과 같이 대응했다.: 우리는 3월에 예정된 봄방학 때문에 학교를 떠났고, 돌아오지 말고 추가 지시를 기다리라는 명령을 받았다. 봄 방학은 관리자와 교사들이 가상 학습 경험을 계획할 수 있는 시간을 주기 위해 연장되었고, 결국 원격 학습은 학년의 남은 기간 동안 계속될 것이라는 결정이 내려졌다.

엄격한 온라인 학습 기간에 뒤이어 미국의 전통적인 여름 방학이 계속되었고, 이것은 다시 한번 지역 교육청들에게 2020-2021 학년도를 위한 결정을 내리기 위해 필요한 휴식과 시간을 주었다. 그 결과 나온 계획들은 다시 지역마다 달랐지만, 다른 많은 학교들과 마찬가지로, 필자의 아이들의 학교는 2020년 8월에 재개되어, 사회적 거리를 두는 대면 옵션과 교실로 돌아가지 않는 것을 선호하는 가족을 위한 원격 옵션을 모두 갖추고 다시 문을 열었다(Sabol, 2022). 이 기간 동안 학교에서 일하는 미술 교사들은 위에서 설명한 모든 상황과 씨름했고, 그들의 노력은 기술에 크게 의존한 반응, 그리고 학생들의 사회적, 정서적 안녕을 다루는 예술의 능력에 초점을 맞춘 반응으로 가장 잘 특징지어질 수 있다.

### III. 교육 기술

비록 가상 교육 전달 시스템이 한동안 존재했지만(Kaden, 2020), 많은 미술 교사들은 코로나 관련 학교 폐쇄 이전에 이러한 온라인 옵션과 플랫폼에 관여하지 않았다. 개별 학교 현장에서 이용할 수 있는 기대, 지원 및 기술 자원에 따라 미술 교사들의 초기 반응은 다양했고 종종 학생들이 집에서 사용할 수 있는 노트북을 제공하는 지역 교육청의 능력에 따라 달라졌다. 일부에게는 미술용품 패키지가 수집되어 학생들에게 제공되었고, 실시간 교육은 줌, 스카이프, 마이크로소프트 팀과 같은 가상 수단을 통해 전달되었다(Sabol, 2022). 미술 작품과 전시회에 대한 접근은 또한 온라인에서 수집과 학습 활동을 제공하기 위한 박물관의 기존 또는 증가된 노력을 통해 가능했다(Freedman & Escaço, 2020).

그러나 다른 미술 교육자들은 캔버스나 구글 클래스룸과 같은 온라인 학습 플랫폼에 남겨진 지시문을 포함하는 비실시간 접근 방식을 시도하였다. 이러한 교사들에게 실기 테크닉의 시범을 사전 녹화하는 이러한 연습은, 학생들이 수업에 참여하기 전에 온라인으로 강의 내용을 정기적으로 시청할 것으로 기대되는 플립 교실 전략을 사용하는 강사들이 사용하는 것과 크게 다르지 않았다(Freedman & Escaço, 2020). 디지털 교육에 대한 다른 비실시간 접근법과 마찬가지로, 미술 교사들은 직접 대화할 수 있는 실시간 기회가 드물기 때문에, 서면 메시지와 이메일을 통해 학생들의 질문과 우려를 해결해야 한다는 것을 발견했다. 많은 교사들에게, 이러한 유형의 가상 커뮤니케이션은 장려하기 어렵거나 주야간 모든 시간에 보편적으로 발생했으며 종종 부모 및 보호자와의 메시징도 수반했다(Sabol, 2022).

미술교사들은, 온라인 플랫폼으로 전환하는 방법을 배우거나 미술에 대해 잠재적으로 소외되었던 이 기간 동안 자신들의 과목 영역을 가르치는 데 그들 자신의 디바이스에만 완전히 맡겨지지 않았다. 전문 학습 단체와 일부 고등 교육 기관들은 미술 교육자들이 그들의 교육을 수정하고 지원하는 것을 돕기 위해 온라인 자원과 워크숍을 제공했다. 특히 국립미술교육협회(NAEA)는 온라인 교육을 위한 팁을 게시하고, 가상 미술교육자들이 자원을 공유할 수 있는 원격 학습 도구 키트(National Art Education Association, 2020)와 디지털 공간을 모두 제공하여 주도했다(Sabol, 2022). NAEA, 미술교육연구소(AERI), 그리고 국가 및 주 차원의 많은 다른 전문 예술단체들은 연례 컨퍼런스를 온라인 형식으로 전환했고, 나(ACT, n.d.)를 포함한 일부 고등교육기관들은 미술 교사들을 위한 정기적인 가상 워크숍을 제공하기 시작했다. 옹호 수준에서는, 이러한 조직과 다른 이해관계자들의 많은 지도자들은 학생의 학습을 위한 포괄적인 기반을 제공하고 팬데믹을 둘러싼 어려운 시기에 표현하기 위한 매우 필요한 배출구로서 미술교육의 중요한 성격을 상세히 설명하는 중요한 입장문을 만들기 위해 협력했다(핵심 예술 표준을 위한 전국 위원회, 2020).

위에서 설명한 온라인 옵션이 다음 2020-2021 학년도에 직접 대면 교육을 위한 추가 옵션으로 변함에 따라, 학교로 돌아가기로 선택한 학생들은 처음에는 마스크 의무화, 작업 영역 사이의 칸막이, 또는 학급 규모를 줄이고 사회적 거리를 두기 위해 일정과 교실 배치를 수정했을 가능성이 있다(Sabol, 2022). 기존에 자신이 지정한 미술실 공간에서 근무하던 일부 초등학교 미술교사 중 일부는 학생 통행 감소와 공유지역 세균 확산 방지를 위한 방안으로 담임 교실에 맡겨져 있던 모바일 '아트 카트'(Bain, 2020)의 지도 전달로 임시 전환했다. 이러한 물리적 변형은 학생들을 건강하게 유지하는데 중요한 역할을 했지만, 미래에 유사한 의료 위기가 재발할 경우의 유용한 학습 경험을 제외하고는 이러한 전략이 교육 관행에 지속적인 영향을 미칠 것 같지는 않다. 반면, 코로나 바이러스 팬데믹에서 나타나는 교육 기술의 사용과 확산은 미술교육의 미래에 흥미로운 가능성을 제시한다. 즉, 코로나 바이러스 팬데믹에 의해 제시된 끔찍한 상황이 실제로 일부 미술교육자들에게 이전에 고려하지 않았거나 철저히 실행할 시간이 없었는지 모르는 교육 전략을 실험하도록 유도했을 수 있다.

플립 교실에서 사용되는 것과 같은 기술과 관련된 이러한 교육 전략 중 일부는 학생들이 정기적으로 대면식 세션에 직접 참석하는 팬데믹 이후의 상황에서도 잠재적인 장점을 가지고 계속해서 시행될 수 있다. 다른 사람들이 지적했듯이, 온라인 비디오를 교실 밖에서 보는 것은 앉아서 듣고 보는 것에 비해 액티브 러닝과 실천을 위한 교육 시간을 유지하는 데 특히 도움이 된다(Bergmann & Sams, 2012; Rivera, 2016). 코로나19 팬데믹에 대응하여 모든 학생들에게 노트북을 제공하는 학교들은, 모든 학생들의 기술 자원에 대한 불평등한 접근과 관련된 플립 교실 방법에 대한 일반적인 비판을 완화하고 있지만, 완전히 해결하지는 못하고 있다(Srivastava, 2014). 미술 교실에 대한 최근 관찰에서, 나는 계시된 지침, 평가 도구, 예시와 시연이 정규 수업 시간 동안, 그리고 특히 결석한 학생들에게 어떻게 유용한 자원과 주의사항으로 작용하는지 주목했다.

둘째로, 코로나 바이러스가 많은 전문 단체와 고등 교육 기관을 자극하여 더 많은 워크숍, 코스워크, 심지어 회의 전체를 온라인으로 제공하게 했다는 것에는 의문의 여지가 없다. 고등교육이나 K-12 맥락에서의 원격교육은 한동안 존재했지만(FLVS, 2022; FSU 예술교육부, 2022 참조), 나는 이러한 노력의 확대가 해당 분야에 건전한 것으로 본다. 이러한 조직의 목표는 가능한 한 많은 예술 분야의 실무자와 학생들에게 손을 뻗어 지원하는 것이어야 한다. 그리고 그러한 장점은, 미술교육에 진정으로 헌신적이고 관심이 있지만 생활과 작업 일정, 비용, 그리고 그러한 행사 및 기관이 위치하는 경향이 있는 장소로부터 각각의 지리적 거리 때문에 항상 그러한 학습 기회에 출석할 수 없는 사람들에게 특히 분명하다. 팬데믹으로 인해, 고등 교육기관과 다른 교육자들이 교사 인증 및 박사 프로그램 등 이전에는 회의적이었던 영역에서 온라인 교육이 수행될 수 있다는 것을 확인하게 되었기 때문에, 나는 그들이 이러한 가능성을 더 완전하게 탐색할 것을 권장한다.

마지막으로, 비록 나는 미술교육의 미래에 교육 기술의 가능성에 많은 가능성을 보지만, 또한 몇 가지 주의의 말을 제공한다: 디지털 기술의 사용은 여전히 좋은 교육학의 건전한 원칙에 의해 이끌려야만 한다. 교육이 온라인 또는 최신 기술 트렌드를 통해 제공된다고 해서 좋은 교육이 되는 것은 아니다. 나는 그 분야에 기술적 가능성을 고려할 것을 촉구하지만, 사회적 상호작용, 경험적 구성주의 학습, 또는 사전 녹화된 비디오 프레젠테이션이 결여하고 있는 장애가 있는, 적절하며 본질적인 상호작용을 통해 학생들을 지도할 수 있는 인증된 미술교사가 제공하는 "전문가 지도의 본질적 질"(Freedman & Escaçó, 2020, p. 26)의 이점을 회피하는 노력을 지지하지 않을 것이다. 이 후자의 요점은 학생들을 위한 사회적 및 정서적 학습의 중요성과 관련된 것으로, 코로나 바이러스 팬데믹과 관련된 중요하고 새로운 우려의 영역을 나타내고 있으며, 이는 해당 분야의 미래 방향도 제시한다.

#### IV. 지도에 대한 배려적 접근

전 세계적인 팬데믹은, 정의상, 대규모의 트라우마를 나타낸다. 어떤 학생들은 사랑하는 사람들 사이에서 죽음과 입원을 경험했고, 거의 모든 학생들이 어느 정도의 공포, 불확실성 또는 사회적 고립에 직면했다. 앞에서 논의했듯이, 팬데믹으로 인한 트라우마와 그에 동반한 지역 교육청의 반응은, 다층적인 사회 시스템에서 발생하는 다른 사건들과 분리될 수 없다. 팬데믹 이전과 그 기간 동안 학생들은 학교 총기난사, 부정선거에 대한 허위 고발, 미국 수도에 대한 공격, 흑인 인권 운동에서 기념된 사람들의 부당한 살인, 또는 이 기간 동안 미국 사회에서 발생한 불안의 예들과 관련된 추가적인 우려를 가졌을 수 있다. 팬데믹과 다른 사회적 이슈들에 대한 의견이 더 뜨거워짐에 따라, 학생들은 자신의 건강에 대한 두려움을 가지거나, 마스크 착용에 대한 그들의 입장이나 다른 우려 사항과 관련된 괴롭힘의 가능성을 두려워하여 학교에 재입학했을 가능성이 있다.

이러한 이유와 다른 이유들로, 일부 학자들은 학교가 재개되고 학생들이 팬데믹과 다른 이슈의 진행 중인 사건들과 씨름하면서 교사와 상담자들이 사회적, 정서적 학습을 강조하는 것이 중요하다고 느꼈다(Cipriano et al. 2020; Sabol, 2022; Tan & Wegmann, 2022). 아마도 보살핌과 배려에 관련된 문헌(Broom, 2016; Stout, 1999)을 포함하여, 시간의 경과와 함께 인류에 관련된 주제를 다루는 예술의 능력 때문이다(Anderson & Milbrand, 2005; Campbell, 2006; Dissanayake, 2000; Stewart & Walker, 2005) 미술교육자들은 이러한 행동에 대한 요구에 특히 주의를 기울인 것으로 보인다. 실제로, 앞서 논의한 국가 예술교육 관계자가 작성한 입장문(National Consortium for Core Arts Standards, 2020)과 NEA 원격 학습 툴킷 프로그램(National Art Education Association, 2020)은 팬데믹에 대응하여, 의미 형성 및 자기 표현뿐만 아니라 사회적 감정 학습을 다루는 예술의 능력을 구체적으로 언급한다(Sabol, 2022).

코로나 바이러스 팬데믹이 끝나지 않았고, 미국의 사회시스템이 얽혀 있으면서 까다로운 상태이기 때문에, 미술교육에서 사회적, 정서적 학습에 대한 이러한 강조는 무기한 지속되어야 한다는 것이 나의 입장이다. 그러므로 나는 미술교육 커리큘럼에 배려에 대한 새로운 접근에 초점을 맞추도록 요구함으로써 시간이 지남에 따라 비슷한 우려를 공유해 온 다른 사람들과 목소리를 합친다(Campbell, 2006; London, 2006; Stout 1999). 이 요구를 하면서, 나는 교실에서 보살핌의 윤리를 함양하는 것에 대한 넬 노딩스(Nel Noding)의 아이디어에서 영감을 얻는다(1988, 2002, 2005, 2010, 2013). 노딩스의 견해에 따르면, 교육의 초점은 20세기 후반과 코로나 바이러스 팬데믹이 시작되기 훨씬 전에 도덕적 목표에서 벗어나 기초적인 학문적 기술을 가르치는 쪽으로 결정적으로 선회했다. 광범위하게 말하면, 노딩스는 교육자들이 모델링, 대화, 연습 및 확인을 포함하는 전략을 채택함으로써 학생들과 함께 배려의 윤리를 함양하는 데 복귀할 것을 촉구한다. 나는 이러한 전략이

- (a) 의도적으로 선택한 배려의 주제에 기초한 교육 단위,
- (b) 협동 예술 활동,
- (c) 미술 교실에 배려심 있는 인물을 채택하려는 교사들의 의지에 기초한 교육 단위들,

이상을 통해 팬데믹의 여파와 관련된 사회적, 정서적 이해를 지원하기 위해 예술 교실에서 채택되고 사용될 수 있다고 주장한다.

미술 교실 코로나19의 지속적인 영향으로부터 회복하여 대처함에 따라 미술교육의 향후 방향과 과제에 대한 최종적인 논고로 결론을 내리기 전에 아래의 각 전략에 대해 간략히 언급하겠다.

## V. 주제 지도 및 대화

노딩스(1988, 2002, 2010, 2013)에게, 학생들과 함께 배려의 윤리를 함양하는 방법에는 진정한 대화를 촉진하는 교실 환경을 구축하는 것이 필수적이다. 대화(이 경우)는 어느 한 쪽이, 논쟁에서 승리하려는 궁극적인 목표를 가지고, 똑같이 융통성 없는 반대 견해에 대해 확고한 관점을 증명하기 위해 노력하는 열띤 토론을 의미하지는 않는다. 오히려, 교실에서의 대화에 대한 사려 깊은 접근은, 참가자들이 미리 정해진 반응 없이 서로의 견해와 감정을 진실로 귀를 기울이는 주제에 대한 대화를 촉진하는 것을 포함한다: 그것은 사실에 근거한, 혹은 악의에 넘치는 주장과는 반대로, 의견 차이에 대한 이해와 시민적 평가를 촉진하는 것을 의도하는 전략이다. 그러한 교실 문화를 확립하는 것은 시간이 걸리며, 강사들로부터 모델화된 예나 심지어 존경받는 담론을 위해 처음에 합의된 지침이 필요할 수도 있다. 자신의 학생들과 대화할 기회를 촉진하기 위해 조언을 구하는 사람들을 위해, K-12 미술 교육 경험을 통해 유용하다고 느낀, Zander(2004)가 제공한 많은 공개된 권장 사항을 참조할 것을 제안한다.

나는 또한 미술교육에 대한 주제적 접근법이 열린 대화를 촉진하는 풍부한 기회를 제공할 수 있다고 믿고 있으며, 노딩스(2004) 자신은 신중하게 선택된 관심 주제에 대한 예술 작품들이 어떻게 비판적 사고와 토론을 자극할 수 있는지에 주목했다. 이러한 감정은 스타우트(1999)가 "예술 작품과의 만남은 ... 학생들을 ... 좁은 흥미와 자기 자신에 대한 몰입으로부터 그들이 살고 있는 세상에 대한 호기심과 관심의 확대로 이동할 수 있는 지속적인 대화의 세계로 이끌 수 있다"고 제안한 것에 의해 반영되었다(p. 23). 이와 같이, 나는 코로나 바이러스와 사회 분열과 관련된 현대적 이슈의 여파로 더욱 요구되는 배려의 대화와 담화를 배양하는 데 가장 적합해 보이는 미술교육에 대한 주제적인 접근 방식을 옹호해야 한다고 생각한다.

다른 사람들(Anderson & Milbrandt, 2005; Stewart & Walker, 2005)이 아이들의 삶과 관련된 빅 아이디어를 다루는 방법으로 주제 지도의 사용을 제안했듯이, 주제 지도의 사용은 미술교육에서 새로운 개념은 아니다. 간단히 말해서, 이 접근법은 조형 요소와 원리에 대한 강조를 넘어 테크닉의 고립된 연습으로 나아가는 미술 커리큘럼을 포함하며, 정체성, 정의, 공동체, 갈등 또는 힘과 같은 복잡한 인간 문제와 관련된 미술 작품의 토론과 창작에 더 중점을 둔다. 그러한 문제들은 다면적이고 하나 이상의 정답으로 다면적으로 다루어지는 경향이 있기 때문에, 나는 주제 지시가 코로나19의 영향과 관련하여 매우 필요해 보이는, 진실하고 정직한 교실 대화를 자극하는 데 효과적이며 한 학생으로부터 다음 학생에게로 정형화되지 않은 예술작품을 초래할 수 있다고 생각한다. 나아가 나는 나의 사회적 우려를 공유하는 미술교육자들에게 배려, 타인의 수용, 공감, 그리고 연민의 주제와 관련된 빅 아이디어를 다루는 인간화된 주제와 예술적 예시들을 선택하라고 촉구한다(Broome, 2014).

비록 지면 때문에 전체 주제 단원을 상세히 설명하지는 못하지만, 미술교육자들이 제공한 수많은 자료에서 예시와 영감을 찾을 수 있다(Anderson, 1997; Anderson & Milbrandt, 2005; Blackback & Hartom, 2007; Broome, 2018). 나는 자신의 교육 경험에서, 의료 종사자들과 구급대원들의 노력을 기념하는 벽화, Lisa Wool-Rim Sjöblom의 '나는 바이러스가 아니에요(I not a Virus)' 일러스트레이션 시리즈, Gillian Wearing's '진짜 버밍검 가족', Judy Chicago의 'Rainbow Shabbat', Terrezin 강제 수용소의 어린이 미술작품, 그리고 가족 다양성 프로젝트(Family Diversity Project)의 Gigi Kaeser의 다양한 사진들 등, 배려 주제와 관련된 진정한 대화를 여는 데 특히 유용한 많은 예술가와 예술 작품들을 발견했다(2022).

그러한 주제를 소개할 때, 나는 학생들의 대화를 촉구하는 많은 동일한 원칙들(Zander, 2004)이

특히 적절하다는 것을 발견했고, 독자들이 이러한 예들을 더 철저히 탐구하도록 격려한다. 넓게 말하면, 이러한 전략은 학생들이 반대되는 관점을 존중하는 비판단적인 환경에서 그들의 의견을 공유하도록 장려하는 협력적인 대화를 요구하고, 선생님들은 보편적으로 자신의 관점을 "옳다"고 강요하지 않고 토론을 촉진하는 비계층적인 입장을 채택한다. 이러한 도입적인 대화 후에 학생들은 시각적인 반응이나 이러한 문제에 대한 자신의 견해를 더 많이 표현할 수 있는 개방형 프로젝트를 통해, 선택된 주제에 대해 성찰하도록 요구되는 경우가 있다. 학생들은 자신의 결론에 도달하고 자신의 방식으로 반응하도록 장려됨으로써, 이 접근법은 학생들이 비판적인 사고 기술을 배양하는 데 도움을 줄 수 있고 학교 시스템에서 중요한 주제에 대한 토론을 축소하려는 정치인들의 최근 시도를 전복시킬 수 있다. 정부 지도자가, 예를 들어, 성 정체성(Phillips, 2022)이나 비판적 인종 이론(Calvan, 2021)의 주제에 대해 커리큘럼을 직접 시행하는 것을 교육자에게 금지했다고 해서, 교육자가 다른 학생들로부터의 대안적 관점을 존중하고 시민적으로 표현할 수 있는 여지를 남겨두는 한, 학생들이 이러한 주제에 대한 의견을 시각적이고 상징적으로 표현할 수 없다는 것을 의미하지는 않는다. 테크닉과 기술은 여전히 이러한 프로젝트의 범위 내에서 가르칠 수 있지만, 수업 계획 및 과제의 전반적인 목표로서보다는 아이디어를 효과적으로 전달하는 데 도움 되는 수단으로 더 많이 사용된다 (Anderson & Milbrandt, 2005).

## VI. 협동 작업

열린 대화를 촉진하는 것이 교실에서 관계 윤리를 함양하는 데 필수적인 요소이지만, 노딩스(1988, 2002, 2010, 2013)는 코로나19의 폐쇄 기간 중에 심각하게 결여되어 있던 협력적인 일과 동료간의 상호작용을 통해, 학생들에게 서로에 대한 돌봄을 연습할 기회를 주는 것도 똑같이 중요하다고 주장한다(Knoff, 2020; Sabol, 2022). 숙련된 교사들에 의해 조심스럽게 촉진될 때, 협동 과제에 작업하는 학생들은 책임을 공유하고, 문제에 대한 대안적인 해결책을 듣고, 타협과 팀워크의 이점을 배울 수 있는 기회를 제공받는다(Hurwitz, 1993). 학습 이론은 또한, 신중하게 조직되고 비계층화된 그룹 작업이 참가자들이 스스로는 파악할 수 없었던 새로운 수준의 지식을 얻을 수 있도록 할 수 있다고 주장한다(Vygotsky, 1934/2012; Wood et al., 1976).

그룹 작업의 잠재적인 이점과, 21세기 학습 프레임워크(P21 Partnership for 21st Century Learning, 2019) 내에서 학생 협업에 최근 중점이 두어지고 있는 것을 고려하여, 나는 미술교육자들에게, 코로나 제한이 밀접한 상호작용을 가능하게 하는 경우에만, 보다 빈번하게 협력적인 기회를 그들의 레퍼토리에 포함시키도록 권장한다. 그래도, 의료 기관의 지도에 의해 권장하거나 요구될 가능성이 있는 필요한 개인용 보호 장비를 사용하라. Bobick(2009)은 협동 학습을 미술 교실에서 실시하기 위한 실용적인 권고를 제시했고, Hurwitz(1993)는 벽화, 토공, 모자이크, 설치, 공동체 계획, 멀티미디어 이벤트, 환경개선 등 여러 제안 프로젝트를 상세히 설명했다. 시간과 예산의 부족은, 한 학년 동안 여러 협업 프로젝트를 구현하는 데 잠재적인 장애물이 될 수 있지만, 나는 미술교사들에게 매년 그러한 과제를 검토하여(코로나 제한에 따라), 협력 활동이 중요한 문제 및 디지털 협업에 대한 조사와 토론을 포함시킬 가능성이 있음을 상기시키도록 권장한다(Bobick, 2009). 많은 미술교육자들이 협업 예술 제작 경험에 참여하는 학생들에게 긍정적인 사회적, 정서적, 도덕적 결과에 주목하고 있는 가운데(Hurwitz, 1993; Hutzet et al., 2010; Kelehear & Heid, 2002), 나는 특히 코로나 봉쇄 기간 동안 아이들이 겪었던 최근의 고립된 작업 기간을 고려한다면, 그러한 활동을 구현하기 위한 가끔의 노력도 가치가 있다고 믿는다.

## VII. 배려 행동의 모델링

Noddings(1988, 2002, 2010, 2013)가 제창한 최종 전략은, 교사가 학생과 학교 환경과의 상호 작용 전반에 걸쳐 교사들에 의한 배려와 발달에 민감한 행동의 모델링을 포함한다. 학생들이 자택 대기 명령으로부터 학교로 돌아오고 팬데믹과 다른 동시대 사건의 스트레스와 계속 싸우고 있기 때문에, 교육자들이 적절한 방법으로 그들을 지원하고 격려하고 경청하기 위해 거기에 있다는 것을 학생들이 아는 것이 중요하다(Knoff, 2020). 배려하는 교사의 역할은 교육자가 따뜻한 존재임을 채택하고, 학생들이 자신의 흥미와 아이디어를 탐구하도록 장려하는 경험을 촉진하며, 하나 이상의 답을 가지고 상상적으로 도전적인 학습 상황을 제시하는 것으로 묘사될 수 있다. 미술교사는 학생 및 타인과 긍정적이고 격려적인 상호작용을 통해 배려하는 행동을 모델화 할 수 있으며, 지속적인 교사와 학생의 관계를 통해 길러진 학생의 최상의 특성을 확인할 수 있도록 노력해야 한다.

그러나 배려하는 관계는 발전하는데 시간이 걸리며(Noddings, 2005), 교육자들은 학생들의 관심사와 관심사를 알기 위해 노력하는 것이 중요하다. 교사가 지시하는 프롬프트에 대한 서면 또는 시각적 응답을 포함한 학생 일지의 사용은 학생들이 수업 주제 참여에 대한 생각, 연구, 계획 및 의견을 편안하게 표현할 수 있는 별도의 장을 제공할 수 있다(Anderson & Milbrant 2005; Ruopp, 2004; Shields, 2016). 미술교사는 학생들에 대해 더 잘 알고, 개인의 흥미와 관심사에 지속적으로 동조하고, 또한 학생들이 예술 작품에서 이러한 아이디어를 더 발전시키도록 격려하는 방법으로서, 이러한 저널 항목을 공개하여 검토할 필요가 있다. 마지막으로, 나는 미술교사들에게 배려의 특성을 학생들과 함께 개발하도록 권장하는 한편, 미술교사들에게 그들이 면허를 가진 치료사가 아니라는 것, 코로나 바이러스 또는 다른 주제와 관련된 저널 항목에서 발생할 수 있는 심각한 개인 문제는 적절한 학교 또는 의료 전문가에게 문의해야 한다는 것을 상기시킨다(Knoff, 2020).

## VIII. 지속적인 과제 및 결론

이 논문에서 나는 코로나 바이러스와 미국 사회의 관련된 동시대 사건의 결과로 미술교육의 변화하는 본질에 대해 설명했다. 처음에 언급했듯이, 이 논문에서 나의 입장은 대체로 추측적이다. 왜냐하면 팬데믹이 현재 진행중이고 학교 시스템이 직면하고 있는 문제들이 다면적이고 풀기 어려운 복잡한 방식으로 다른 시스템과 얽혀있기 때문이다. 나는 적어도, 관련된 사회학적, 정치적 문제가 얽힌 이 망에 대해, 당면한 주제에 대한 더 넓은 시스템 관점(Kim, 1999)을 취함으로써, 고려를 시도했다. 그러나 최선의 노력에도 불구하고, 내가 제안하는 관점은 불완전하다. 현재 진행 중인 사회 상황이 코로나 바이러스의 돌연변이 및 변이와 유사한 방식으로 계속 발전하고 있으며, 코로나19와 관련된 몇 가지 명백한 과제가 있어서 여기서는 공간 부족으로 철저히 다루는 것은 불가능했던 것이다.

첫째, 임시 폐쇄된 학교, 폐쇄, 가상 학습, 기타 팬데믹에 관련하여 교육 변경이 미치는 영향은 여전히 불확실하며, 대부분의 추정치는 학생들의 학습 손실이 불가피하다는 것을 나타낸다(Sabol, 2022). 코로나19가 학생들의 학업 성적에 미치는 지속적인 영향을 판단하기 위해 추가적인 종적 연구가 수행되어야 할 것이며, 학교들은 한동안, 잃어버렸던 입지를 보완하는 데 초점을 맞출 가능성이 높다. 둘째로, 교육 종사자들 사이에서도 손실이 발생했다; 이야기를 듣기로, 그리고 지역에서 많은 베테랑 미술교사들이 학교가 가상 교육으로 전환했을 때, 혹은 지속적인 바이러스 확산의 와중에 최종적으로 문을 열었을 때, 조기 퇴직을 선택했다는 것을 알고 있다. 그리고 코로나 시대 교생 인턴십에서 전투력 테스트를 받은, 기술에 정통한 디지털 네이티브로서 이 분야에 들어온 새로운 교사들의

유입에는 얼마간의 긍정적인 측면도 있지만, 베테랑의 리더십과 우리의 규율을 위한 통찰력의 큰 폭의 손실이 두렵다. 남아 있는 사람들을 위해, 조사 연구는 진행 중인 팬데믹의 여러 단계에서 교사들의 사기가 현저하게 저하하는 것을 보여주었다(Kurtz, 2020; Sabol, 2022). 이 논문에서 학생들의 사회적, 정서적 학습에 대한 나의 주장과 관련하여, 나는 지역 교육청들이 교원들과 직원들의 정신 건강에도 주의를 기울이는 것이 똑같이 중요하다고 생각한다. 이러한 문제 및 그 밖의 많은 문제는 본 논문의 주요 초점이 되지 않았음에도 불구하고 향후 몇 년 동안 해당 분야에서 고려해야 할 중요한 사항이다.

위의 본문 대신, 나는 코로나19의 영향을 계속 다루면서 미술 교육에 대한 유망한 방향성을 제공하는 것으로 보이는 두 가지 분야에 더 구체적으로 관심을 집중시켰다.

첫 번째 영역은 학생들의 학습을 향상시키고 그 분야에 전문능력 개발과 지지의 힌트를 제공하는 데 있어서 미술교육자들과 예술 단체들에 의한 교육 기술의 사용 증가를 다루었다. 나는 이러한 많은 기술 교육 도구의 지속적인 사용을 지지하며, 심지어 실시간 대면 수업의 맥락 안에서조차 어떻게 그 도구들이 큰 효과를 발휘하는지 보고 있다. 나는 이러한 방법들의 엄청난 잠재력을 인정하지만, 구성주의 학습, 사회적 상호작용, 인증된 미술 교사의 전문가 지도의 이점을 회피하는 방식으로 교육 기술을 사용하는 것을 경고한다(Freedman & Escaço, 2020).

둘째로, 나는 또한 팬데믹이 제시하는 트라우마와 미국 사회의 전반적인 분열적 분위기에 따라 미술교육이 탐구할 현재와 미래의 방향으로서 사회적, 정서적 학습의 가능성을 상세히 설명했다. 넬 노딩(1988, 2002, 2010, 2013)의 아이디어에서 크게 영감을 받아, 인간화 주제, 협력적인 예술 활동, 그리고 배려의 역할을 받아들이는 교사의 의지에 기초한 교육 단위 사용을 통해 미술 커리큘럼에 대한 배려있는 접근 방식을 채택할 것을 촉구했다. 협업 예술 프로젝트의 구현과 관련해서는, 이러한 활동은 코로나 규제의 변화를 신중히 고려하고 의료 기관이 제안하는 개인 보호 장비의 필요 사용을 고려하여 실행되어야 한다고 제안했다.

비록 이것들이 미술교육 분야에서 유망한 방향이지만, 그것들은 단순히 방향, 그리고 탐험되지 않은 방향일 뿐이다. 다른 방향과 마찬가지로, 그들은 코로나 바이러스의 성격의 변화 형태나 아이들의 사회적, 정서적 요구나 다양성, 형평성, 학교에서의 포함보다는 정당의 극단적인 파벌들에게 더 호소하는 새로운 정부 정책들로 인해 예상치 못한 장애물을 초래할 수 있다. 희망하건대, 이 논문에서 미술교사들이, 어떻게 커리큘럼과 열린 결말의 주제 지도에 배려적인 접근을 사용하여 적어도 그러한 억압적인 정책들을 전복시키기 위한 제안들을 제공했는지 제시했기를 바란다. 결국, 코로나 이후 시대의 미래 세대가 그들이 마땅히 받아야 할 수준 높은 미술교육을 확실히 받을 수 있도록 하기 위해, 헌신적인 미술교육자들로부터 이런 종류의 창조적인 회복력을 받을지도, 혹은 아마도 저항을 받을지도 모른다.

## 저자 소개



### Jeffrey Broome

플로리다 주립대학교 미술교육학과 박사과정 부교수  
 미국미술교육협회(NAEA) 플로리다미술교육협회(FAEA) 고등교육부장  
 FAEA 2016년 올해의 고등교육 미술교육자 선정  
 NAEA 2020년 올해의 동남권 고등교육 미술교육자 선정  
 노스텍사스 대학교, 조지아 대학교, 사이프레스 크릭 초등학교 미술교사 역임

## ‘미국에서의 코로나 바이러스와 동시대 사건들에 대한 미술교육의 대응’에 대한 토론문

토론자: 김향미 (숙명여자대학교)

먼저, Jeffrey Broome 교수님의 기초강연을 통해 COVID-19 팬데믹 이후 미국의 교육 및 미술 교육의 동향에 대해 파악할 수 있었음을 감사드리며, 아울러 다양하고도 깊이 있는 관점에서의 통찰과 방향성을 제시함으로써 우리나라의 미술교육에 대해서도 의미 있는 시사점들을 제공해 주신 점에 대해 깊은 감동의 마음을 전합니다.

갑자기 직면한 팬데믹 상황으로 인해 우리가 교육현장에서 겪게 된 당혹감과 수많은 시행착오들이, 미국에서도 거의 비슷한 양상으로 전개되었음을 들으며 많은 공감을 하게 되었고, 강연을 통해 미술교육자 및 미술교육 연구자들이 앞으로의 공통된 과제를 해결해 나가기 위해 함께 매진해야 한다는 비장한 의무감도 느끼게 되었습니다. 특히 팬데믹 상황 속에서 빠르게 전개되는 테크놀로지와 디지털 기반 교육방법의 속도에 발 빠르게 대응하지 못하는 교사들의 사기에 대해서도 주의를 기울여야 한다는 지적은, 배려와 공감의 미술교육을 일관되게 주장하신 Jeffrey Broome 교수님의 따뜻한 배려의 시선에서 나올 수 있는 견해였다고 사료됩니다.

무엇보다도 감명 깊었던 것은, 강연 내용 중 일관적으로 미술교육의 본질과 그 회복을 강조하신 점입니다. 이를 통해 팬데믹과 다양한 사회적 이슈의 사건들이 얽혀 있는 오늘날의 위기 속에서 예술이 긍정적인 대안으로서 그 동시에 바람직한 해결방안이 될 수 있다는 확신을 갖게 해주셨습니다. 역할을 담당할 수 있다는 가능성을 확인시켜 주셨습니다. 즉, 예술에 내재한 창조적인 회복력을 기반으로, 미술교육이 탐구해야 할 현재와 미래의 방향으로서 사회적, 정서적 학습의 중요성 및 가능성을, 이를 위한 방안으로서 인간화 주제, 협력적인 예술 활동, 그리고 미술 커리큘럼에 대한 돌봄 접근 방식을 채택할 것을 촉구하고 건설주의 학습, 사회적 상호작용을 제언하신 점은 곧 향후 미술교육의 과제인 이상의 내용을 좀 더 명확하게 공유하고 재인식하고자 다음의 몇 가지 사항에 대해 부연설명을 요청드립니다.

첫째, 미국 내에서 팬데믹 상황에 대응하기 위한 미술교육자(교사)들의 실제적인 노력과 효과적인 수업사례 등에 대해 소개해 주시기 바랍니다.

둘째, 강연 중 Instructional Technology에서 언급하신 ‘인증된 예술 교사가 제공하는’ 전문가 지도의 본질적 질(essential quality of expert guidance) ‘의 이점’이라는 매우 의미심장한 지적에 대해 구체적으로 설명해 주시기 바랍니다.

셋째, 향후 팬데믹 상황 종식 이후 미술교육의 방향성에 대한 미국 교육계의 조망 및 교수님의 추가적인 견해가 있으시면 보충설명을 부탁드립니다.

이상, 이번 강연을 위해 열의를 다해 준비해 주신 교수님의 노고와 깊은 통찰에 대해 공감과 존경의 마음을 전하며, 미술교육 발전을 위한 앞으로의 더 큰 활약을 기대하겠습니다. 감사합니다.

## 저자 소개



### 김향미

히로시마대학교 미술교육전공 석사, 박사  
숙명여자대학교 교육대학원 미술교육 전공 부교수  
한국문화교육학회 회장  
한국미술교육학회 감사(이사)  
한국조형교육학회, 한국초등미술교육학회 부회장

## 나와 우리를 위한 미술 그리고 교육: 비주얼 리터러시

Education and Art for Us and Me: Visual Literacy

강연자: 신현경 (눈메아트북스)

### I. 다가오는 과거, 속삭이는 조각들

#### 아트와 퍼즐하기

나는...

그저 그림을 잘 그리는, 딸이었어요.

그리고 착한 부인이자 엄마가 되었습니다(신현경, 2001).

남편이 공부하러 미국으로 갈 때

기꺼이 그의 뒤를 따랐습니다.

그러나 악몽을 꾸기 시작했어요.

남편은 미술 수업을 들어보라고 권합니다.

드로잉 수업에서 교수가 차려 놓은 정물대에는

팔 하나와 두 다리가 잘린 나체의 마네킹 여인이 있었습니다(사진, 자화상).

내 안의 나를 보았습니다.

나는 누구일까?

미술은 무엇일까?

이전의 나와 미술에 장례식을 치릅니다(어머니, 이것이 제가 드릴 수 있는 마지막 그림입니다. 신현경, 1995)

그녀로부터 그리기 시작한 나의 이야기를

《다시 쓰인 나의 그림일기》(사진, 신현경, 1994)에 담았습니다.

마지막 발표를 하며

웃고 있는 나를 보자...

카스피카스 교수는 말하길

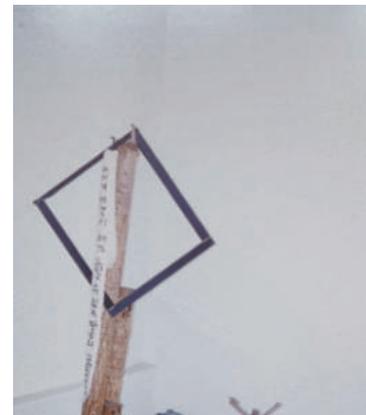
“경, 네가 웃는 건 처음 본다. 그리 이쁜데 왜 안 웃었어?”

한국으로 돌아와

나는 그때의 나처럼

자신을 찾으려 악몽을 꾸는 학생들을 만나

함께 울고 웃었어요. “자아를 찾아가는 미술 여행”에서(Shin, 2012)



공부를 마치고 귀국한 뒤에 “예술을 통한 자기표현 워크숍: 자아를 찾아가는 미술 여행”이라는 프로그램을 통해 사람들을 만났습니다. 이 프로그램에서 ‘본다는 것’, 그리고 보고 그리는 것은 수동적인 삶 속에서 죽어가고 있는 나를 그림 속에서 발견하고 느끼는 과정입니다. 이를 통하여 나와 서로를 살리는 과정을 함께 나누며 서로를 연결합니다. 작가가 대상과 합일되고, 감상자가 작가의 감성을 온전하게 느끼고 공감하면서 모두가 합일되는 순간을 체험한다는 의미입니다.



이는 이성적 논리와 사고를 내세워 사물을 구분하고 나와 대상을 분리하는 미술이 아니라, 시각적 체험에 의해 모든 것을 통합하는 새로운 미술론이며, 여기에서 미술은 삶과의 연결이라는 본래의 목적을 회복합니다.

이같이 보고 느끼며 만들어내는 비주얼 리터러시의 과정을 저는 ‘아트잉Arting’으로 개념화했습니다. 이를 설명하려면, 비주얼 리터러시 Visual Literacy와 아트잉, 그리고 아르토그래피 A/r/tography의 개념을 먼저 이야기해야 하고, 이와 관련하여 한국적 전통인 조각보 꿰매기, 그리고 비주얼 리터러시로서의 아트와 기능의 기능을 우리 전통 교육의 핵심을 이루었던 시서화 수행이 적절하기 때문에 이에 대한 개념도 설명해야 합니다. 비주얼 리터러시는 우뇌적 시각의 활용이며 이는 우뇌로 보고 그리기가 가장 효과적 훈련 방법이고, 이 우뇌로 보고 그리기는 시서화 수행의 기본이기 때문입니다. 거기에서 우리 미술의 현실에서 본래의 코드가 왜곡된 채 파편화되어버린 개념들을 다시 꿰매어 현대적 언어로 풀어야 합니다. 버려진 조각들을 다시 꿰매어 살려내듯이 비주얼 리터러시로 꿰뚫어 연결하고 새로운 전환을 예고합니다.



우선 시각에 대한 문제를 들여다봅니다. 근대에 들어서 분리하는 좌뇌적 시각으로 우리 한국인은 근대화 과정을 경험하면서 전통적인 시각을 상실했습니다. 그림(사진)은 목동 살 때 아파트 창가에서 본 풍경을 그린 “사이에서 보기”라는 작업 중 하나입니다. 고층 건물로 빼곡한 우리들 주거지 사이에는 뭔가 지워지고 빠진 채로 존재하는 빈 공간이 존재하는데 이 작업은 그곳에 주목합니다. 그것은 우리의 삶에서 사라져버린 전통의 위상입니다. 반상회에서 절에서 치는 종소리가 싫다고 진정서를 넣자는 이야기에 동의하는 대부분 주민들의 관점에는 전통이 누락되어 있습니다.

한국교육은 문자 중심의 환경 아념서 문자전달과 이성적 사고와 논리를 강조하며 좌뇌 편측화되어 시각을 개념으로 보게 합니다. 우리 미술은 과거에 가시세계를 통하여 비가시세계에 상징적 의미를 부여하였지만, 그 미술은 이제 기능 중심, 결과 중심의 미술로 변모되었습니다. 시서화만해도 시는 시, 서는 서, 화는 화로 분리되었습니다. 전통적 시각은 분리가 아니라 생태적입니다.

잃어버린 조각들로부터 과거가 다가옵니다. 일원론적 세계관 안에서 사물을 연결하는 생태적 시각을 되찾기 위하여 전통교육의 특성을 시서화 수행으로 보고, 시서화의 융합적 역할을 오늘에 재정립하고자 합니다. 이는 전통을 현대 생활에 되살리는 일입니다. 지금 소개 드리는 것은 하나의 연구 논문이지만 이 안에는 제가 그린 그림들이 있으며, 교사로서 학생들과 나누는 소통의 경험이 담겨 있습니다.

니다. 지행합일을 화두로 삼아서 일상과 현장에서 실천한 삶의 기록이기도 합니다. 글을 읽듯이 그림도 보아주세요. 하나의 이론을 펼치듯이 제 삶의 체험도 펼치고자 했습니다. 우선 시각에 대한 해체와 재구축입니다.

## II. 비주얼 리터러시로서의 미술: 아트잉, 아르토그래피

본다는 것은 매우 포괄적이고 근원적인 주제라 한 학기를 해도 모자랄 것 같습니다. 시각에 대한 뇌과학적 성과 외에도 현대라는 시간이 내포하고 있는 역사적 관점들의 변화와 한국이라는 공간적 위치를 아우르며 크게는 사회문화적 작게는 개인 심리로 분석해야 합니다. 특히 근대적 관점을 통하여 전통과 변화 사이에 잃어버린 것과 우리의 삶과 교육 안에서 되찾아야 할 것을 포함하기 때문입니다.

“시각은 구축입니다Vision is construction”(Hoffman, 1998/2000, p.8). 지금까지 쌓은 시각적 정보를 가지고 선택적으로 자신이 속한 문화 안에서 관점을 구축합니다. 그래서 시각은 우리가 보는 것이 누구인지를 아는 정체성이자(Hoffman, 1998/2000, p.XII) 문화적 구축이지요(Shin, 2012, p.97). 이는 각자가 둘러 쌓인 문화 안에서 각자가 다른 경험을 기반으로 사고가 되고 믿음이 됩니다(존 버거, 1972/2008). 시각이 정체성이 되고 이는 자존감과 직결됩니다(Erikson, 1950/1993). 우리가 바깥에서 받아들이는 정보 중에서 시각이 80~90%를 차지합니다(전성수, 2007). 때문에 비주얼 리터러시는 교육적 효율성을 높이는 대안이 됩니다.

그런데 이렇게 중요한 시각은 자기중심적 시각의 한계를 가지고 있습니다. 이 시각이 카르테시안 퍼스펙티브Cartesian perspective 중심으로 인간 이성 중심의 분리적 시각을 강화하고 제국주의의 팽창과 근대교육의 보급을 통하여 진실이 되었습니다. 근대화 이후 우리는 데카르트적 이분법이 만들어내는 자기중심적인 시각적 한계에 갇혀 있으며, 이는 수많은 사회적, 개인적 병리를 만들어내고 있습니다.

우리가 이분법적 사고를 중심으로 보아온 것들이 실상은 실체와 상당한 괴리가 있다는 사실을 인식하고 자기중심적 시각의 한계를 극복해야 합니다. 비주얼 리터러시를 교육에서 담당할 필요가 여기에 있습니다. 비주얼 리터러시는 시각적 소양, 시각적 문해력으로 번역될 수 있으며, 풀어서 이야기하면 ‘이미지를 보고 사용하는 능력’(Debes, 1970)입니다. 비주얼 리터러시는 교육의 목표이자 교육의 방법이며, 치유의 과정이기도 합니다. 비주얼 리터러시를 강조하는 이유는 올바르게 보기 위하여 내면의 치유를 통하여 통합해야 하는 우리의 현재적 필요성 때문입니다. 올바르게 본다는 것은 우리 삶의 질을 결정짓기 때문에 우리 삶의 과제로 삼아야 합니다. 죽음을 두고 눈을 감는다고 합니다. 삶을 위하여 눈, 한글로 정확히 쓰자면 가시세계를 보는 눈과 비가시세계를 보는 망울의 통합, 눈망울의 회복입니다.

비주얼 리터러시는 미디어 리터러시와 문화적 리터러시 분야에서 활발하게 활용되고 있지만, 우리는 우뇌로 보고 그리는 훈련에 주목합니다. 우뇌적 시각을 활용하는 비주얼 리터러시의 훈련으로서 우뇌로 보고 그리기는 잘 보기 위하여 그릴 수 있도록 돕는 훈련입니다. 그리고 누구나 잘 그릴 수 있으며, 아트 본래의 역할을 우리의 생활 속에 되살리는 일이기도 합니다(Shin, 2012).

비주얼 리터러시 효과적인훈련은 우뇌로 보고 느끼는 ‘과정으로서의 미술’을 ‘아트잉’으로 제가 개념화한 단어입니다. 비주얼 리터러시 훈련을 위해서는 보고 그리기에 대한 부담을 덜어주는 일이 필요하며, 누구나 쉽게 적응할 수 있는 낙서미술로부터 시작하는 것도 한 방법입니다. 그리고 자기중심의 한계를 극복하기 위하여 시각적 자기 치유가 따릅니다. 내면의 시각화는 무엇보다 강력한 객관화

기능이 있습니다. 우뇌로 보고 그리기는 자신의 진정한 본성인 “자아를 찾아가는 미술여행”의 과정이며, 자기치유적 기능을 가지고 있습니다.

비주얼 리터러시는 (미술)교육의 목표이자 교육방법입니다. 우리의 목표는 비주얼 리터러시로서의 미술, 예술적으로 보고 활용하는 방법에 있습니다. 비주얼 리터러시로서의 예술은 1) 현대의 좌뇌적 시각의 분열을 일원론적인 비전 내에서 재결합합니다. 2) 그리는 과정에서 마음, 몸, 물질의 연결은 시각적 자기 체험 학습으로 이를 통해 창조적인 인간의 본질/본성/영성/신성을 구현합니다. 3) 새로이 보는 방식은 직관적, 생태적이고 예술적으로 보는 방식(ways of seeing)이자 함(arting/doing)으로 실천으로 직결됩니다.

그래서 비주얼 리터러시에 기반을 두는 연구방법은 대부분 도상-해석학적 접근이지만, 아르토히(A/r/tography-artist/researcher/teacher, 예술가/연구자/교사로서의 연구방법, Carter & Irwin, 2014)를 가능하게 합니다. 이는 제작하는 과정에서 드러나는 작가의 자기표현과 의도에 초점을 맞추고, 이러한 접근은 나를 작가, 교사, 연구자로서의 복합적인 정체성으로 존재하게 합니다. 교사로서 ‘자아를 찾아가는 미술여행’을 통해 보고 그리는 과정을 나누고, 이를 바탕으로 누구나 쉽고 재미있게 즐기며 할 수 있는 교재를 만듭니다. 이를 연구 자료로 생산합니다. 즉 아르토히에 의하면, 가르치는 것도, 작업하는 것도, 연구하는 것도 모두 아트링입니다.

결과를 중시하는 아트와 달리 작업 과정을 소중하게 생각하는 아트링은 저를 작가로, 교사로, 또한 연구자로서 기능하게 합니다. 다시 말해 교육 프로그램을 운영하고 작업을 통해 다른 사람들과 소통하며, 이러한 과정을 정리하여 논문으로 쓰는 등 저로 하여금 세 영역을 넘나들게 합니다. 그림도 공부도 삶도 결국은 “자아를 찾아가는 미술여행”입니다.

아르토히퍼로서 나의 정체성인 시각을 활용하는 비주얼 리터러시는 미술, 교육, 그리고 삶을 연결합니다. 있는 그대로를 보지 못하는 시각적 한계를 인식하는 일상적 삶 속에서 작업을 수행하고, 이를 이웃들과 나누는 미술은 사회 전환을 위한 활동가로서의 실천적 삶과 크게 다르지 않습니다. 이에 관한 연구 또한 교육 현장에서의 체험을 현상학적으로 분석하고 공동체에서의 실천과정을 분석하는 작업입니다(신현경 & 이은영, 2017).

### III. 경계들 사이에서: 한국 여인들의 조각보(사진) 꿰매기 그리고 동양 문인들의 시서화 수행

아르토히퍼는 ‘조각보 꿰매기’를 하면서 ‘경계 사이에서 보는’ 작업과 다르지 않습니다. 조각보는 한복을 만들다가 남은 조각들을 꿰맞추어 만든 일상에 쓰는 상보나 보자기를 말합니다. 우리는 이것을 들뢰즈가 말하는 아상블라주에 비유할 수 있습니다. 김숙진(2016)은 이를 “수많은 이종적 조건으로 구성되는 다양체(multiplicity)인데 이것은 다양한 특성들-즉 나이, 성, 통치(reigns)-을 가로질러 그들 간의 연결(liaisons), 관계(relations)를 수립한다(p. 315)”라고 설명합니다. 미술용어로서의 풀라주가 2차원적이라면 아상블라주는 3차원적 조립입니다. 우리는 아상블라주의 과정에 인간사를 설명하는 개념적 상징성을 부여할 수 있습니다.

전통 조각보는 버려진 것들을 꿰매어 만들어낸 미적 물건입니다. 버려진 것에 새로운 생명을 부여한 것이지요. 저의 오랜 작업동료들인 ‘오래된 팽팽 콜렉티브’ 친구들 중 한 명은 2019년에 자신의 어머니께서 가지고 계셨던 비단 조각들을 몽땅 내놓았습니다. 우리는 이것들을 이용하여 저마다의 작업을 수행했습니다. 저는 조그마한 모시 뭉치를 묶고 흰 광목으로 받침을 만들어 올려놓았어요.

다 펼치시지 못했던 <엄마의 꿈>(오래된 땀방의 《오래된 자리》, 2019, 산울림아트앤크래프트)을 모셔봅니다.

조각보를 꿰매며 만드는 과정에서 사람들은 미적 체험을 합니다. 이것을 나누어 쓰는 사람들도 미적 체험을 할 수 있습니다. 이 과정은 버려진 것들을 유용하게 되살리는 옛 여인들의 생태적 삶을 경험하게 해줄 뿐 아니라, 그들이 미적 인간이었음을 웅변으로 말해줍니다.

재료는 다르더라도 우리 전통교육의 '시서화 수행'은 이러한 기능을 온전하게 가지고 있었습니다 (Shin, 2012). 전통의 문인, 특히 시서화삼절이 글을 쓰고 그림으로 표현하고 풍류로써 나누는 시서화 수행도 마찬가지입니다. 시서화 수행은 시각적 소양을 높이는 리터러시 훈련이자 아르토그래피로서 연구방법입니다.

시서화 수행의 의의는 크게 두 가지로 요약됩니다. 첫째, 현대인의 자기중심의 시각적 미성숙을 해결할 방법입니다. 일본 불교 선승인 하쿠인이 "눈 없는 상태"라고 불렀던 것과 진배없는 상태입니다. 둘째, 사람들의 잠재 능력인 뇌의 오른쪽 반구를 개발할 수 있도록 돕는 일입니다.

우리 역사에서 문인들의 시서화 삼절의 전통에서 발견할 수 있습니다. 즉 아르토그래피로서 나의 작업은 전통교육의 시서화 수행과 동일한 성격을 가집니다. 비주얼 리터러시로서의 아트 역할인 시서화 수행은 또한 이미지를 활용하는 연구방법으로 활용한다는 의미입니다. 예컨대, 제가 하는 작업 중에 '경계 사이에서 보고 느끼기'라는 것이 있는데, 이는 한국의 전통 조각보를 꿰매는 과정을 통해서 이루어집니다. 시각적으로 파편화된 영역들을 맞추며 통합해가는 과정 속에서 이미지가 내포하고 있는 상징성이 드러납니다. 과거 문인들의 사군자가 단순한 식물이 아니라 상징적인 의미를 전달하고 있는 것과 다르지 않습니다. 이 조각보를 꿰매는 과정에서 우리는 오래된 것에 말을 걸어 봅니다(<오래된 시 콜렉티브: 하늘과 땅 사이>, 2022년, 산울림아트앤크래프트:서울 & 문화공간 북 카페 봄: 부산). 그러면 조각난 과거들이 우리에게 다가와 속삭입니다. 우리가 미적 인간의 생태적 삶을 되살리기 위해서는 과거 문인들이 행했던 시각적 자기표현으로서 시서화 수행을 새롭게 해석하고 재창조하는 일입니다.<sup>1)</sup>

#### IV. 오래된 미래: 지금 여기에서 비주얼 리터러시, 과정으로서의 미술(아트)

##### 그리고 교육의 전환

기존의 수업은 주로 예술의 결과에 초점을 맞추고 있습니다. 전통 교육의 융합적 특성과 예술적 표현을 기초로 활용합니다. 비주얼 리터러시로서의 아트를 시서화수행으로 보았습니다. 그리고 그 특성을 현대적으로 재해석하기 위하여 우뇌로 보고 그리는 시각적 자기표현과 자기 치유를 제 작업과 현장에서의 교육적 실천으로 조각보 꿰매듯 연결했습니다. 조각보는 파편화되어 분리된 영역들을 "사이에서" 보고 포함하며 넘어가는 포월包越의 과정입니다(김진석, 2006). 서로를 꿰매어 보자기로 만듭니다. 조각보 꿰매기에서 버려진 것들을 맞추며 꿰매는 작업은 차라리 메타모포시스metamorphosis로서

1) 실은 제가 미네소타 대학에서 교육학으로 박사 학위 청구를 위하여 발표했던 논문의 프리젠테이션을 한글로 번역하여 풀어놓은 글입니다. 논문 제목은 "자기 표현적 시각교육으로서 문인들의 시서화: 기초교과로서의 비주얼 리터러시를 위한 미술"입니다. 이는 자기중심의 시각적 한계를 극복하기 위한 비주얼 리터러시로서 아트의 기능에 주목합니다. 이는 전통문인교육의 시서화의 특성을 우뇌적 시각의 활용과 시각적 자기표현으로 보고, 이를 현대적으로 구현하기 위하여 "두뇌에 근거한 시각교육(Brain Based Visual Education)"과 자기표현 중심의 미술교육치료인 "아이들 중심 미술교육(Child-Centered Art Education)"을 과정 중심의 시각문화교육으로 정립하였습니다. 그리고 시각의 자기중심적 한계로부터 일어나는 현대 문제의 극복을 교육적 측면에서 비주얼 리터러시의 제대로 잘 보는 훈련을 위하여 보고 그린다는 과정 중심의 시각문화교육으로 찾아 기초 교과로 제안했습니다. 이에 기반한 프로그램인 예술을 통한 자기 표현 워크숍: 자아를 찾아가는 미술여행을 진행해온 결과보고서이기도 합니다.

애벌레가 나비가 되는 미적 변태, 변신 또는 전환입니다. 이러한 목표를 달성하기 위해, 해체와 재구축이 뒤따릅니다. 우리는 근대적 구축인 좌뇌 지배의 분리적 시각을 해체하고, 마음과 몸을 연결하는 생태적 시각을 재구축해야 합니다.

특히 비주얼 리터러시로서의 시서화 수행은 오늘날 자기중심으로 파편화된 조각들을 꿰매며 조각 보가 되듯, 모든 것을 하나로 연결하기도 합니다. 다시 말해 일원론적 세계관 안에서 생태적 시각의 구축은 현대의 분열과 파편화를 재연결합니다. 그리고 그림/회화 및 글쓰기의 통일된 역할은 학생들의 자기 표현과 시각적 논리를 체화합니다.

네...시간과 공간을 아우르며 횡단과 종단을 해야 합니다. 우선 현대의 분리적 시각으로 인하여 일어나는 문제들을 논하고 전환의 지점을 찾아봅니다. 습관화된 시각으로부터의 전환은 교육에서 비주얼 리터러시를 담당하는 일입니다.

비주얼 리터러시는 우뇌로 이행해서 보는 방법을 배울 때 잘 보는 방법을 훈련합니다. 반드시 잘 그려야 한다는 기능이나 결과에 얽매이지 않습니다. 그래도 모두 잘 그릴 수 있습니다(신현경, 2020; 에드워즈, 1989/1997). 잘 그리려는 미술이 아니라 잘 보기 위하여 우뇌를 활용하여 보고 그리기입니다. 첫 단계는 마음대로 그리기가 되겠지요. 그리고 두 번째 단계는 자기치유와 성찰입니다. “자아를 찾아가는 미술여행”은 거침없이 신나는 자기표현과 치유적 과정입니다. 마음과 몸을 다시 연결하는 시각적인 자기 체험 학습을 통하여 새로운 미술 그리고 교육입니다. 시각적 소양의 회복을 위하여 시각적으로 자기 체험적 표현과 제작 활동의 과정에 초점을 맞춥니다(신현경, 2020). **과정으로서의 미술입니다**(McNiff, Trust the process, 1998).

시서화의 가치와 전통예술을 비주얼 리터러시로서의 아트 역할로 다시 보고, 이러한 시서화수행의 자기표현적 시각문화교육의 재구축입니다. 이제는 일상적 삶과 분리되어 있는 상아탑에서 벗어나 동양 철학적 연결을 기본으로 하는 연구와 실천을 요합니다. 교육의 기초교과로서 말하고 듣고 쓰기 교육만큼, 이미지를 활용하여 보기, 그리기 등의 능력인 비주얼 리터러시의 훈련입니다. **이 새로운 학습의 적용을 위하여** 이를 위하여 교사, 학부모, 학생들의 재교육이 필요합니다.

미술교육의 역할이 기초교과로서 사례는 많습니다. 레지오 에밀리아의 유아교육은 발현적 교육과정중심의 프로젝트식으로 미술가와 스튜디오 중심으로 아이들의 작업이 “어린이들의 수많은 언어”로 미국 전역을 순회하며 큰 방향을 일으켰습니다(에드워즈, 1996/2012). 시각적 자기표현의 관점에서 슈타이너의 발도르프 교육에서 유아기는 감각적 활동 중심입니다(Steiner, 1980/2017). 온타리오 대학의 클라크 박사의 박사논문은 청소년 문제로 심각했던 큰 도시 외곽에 있던 공장지대의 위성 도시가 낙서미술로 문제도 해결하면서 대학 도시로 발전하는 과정을 담고 있습니다(Clark, 1991). 카튼대학도 비주얼 리터러시를 중심으로 교육 방법과 목표를 세우고 새로운 시도를 하며 성공적인 전환을 한 예입니다.

미네소타에서 공부할 때 만난 샌디는 대학 졸업후 미니애폴리스 다운 타운으로 옮겨와 메이데이(노동절) 페스티벌을 40년 이상 해옵니다. 그날의 축제를 위하여 한 달에 한 번 하는 마을 회의에 갔습니다. 다양한 민족이 서로 어울려 경청하고 그날의 손님들을 모시고자 하는 그들의 눈은 루저의 눈이 아니었습니다. 멕시코계 미국인인 치카노(나)의 아트(Erikson 외, 2004)가 주변에서 중심으로 들어와 서로를 이해하는 사회로의 변화를 목격하는 풍경들에서 이제는 한국 미술도 나와 우리 모두를 위한 전환 운동의 때가 왔다고 보입니다. 예술을 통한 전환 운동은 여성문화예술기획의 국제 여성영화제를 발판으로 대중화에 성공합니다. 아마 문학의 글쓰기 치유 운동으로부터 연극치유로의 맥락이 변화하는 시절 속에 이제는 춤의 대중화를 활발하게 이끌고 있는 활동들이 눈에 뜨입니다.

특히 지난 주 일요일 문화비축기지에서 국제 서울댄스페스티벌인탱크 폐막공연은 춤의 일상화를 체험하게 해주는 아름다운 감동이었습니다. 한 여인이 내게로 다가와 무대로 이끕니다. 10여명이 올라옵니다. 관객 사이에 한 외국인 남녀가 움직이고 있습니다. 그들도 무대로 초청을 하는 듯 보입니다. 드디어 그들도 올라와 한 사람씩 눈을 마주치고 그들의 움직임에 함께 하게 됩니다. 남자의 손이 닿을 듯 말 듯 초대합니다. 연결되고 있었어요. 여자도 내게 다가와 눈을 마주치며 기대는 듯 연결합니다. 시작도 끝도 없이 연결되고 살아납니다. 감동으로 박수를 보냈습니다. 나중에 팜프렛을 살펴보니 프랑스 무용단의 “사이에서”라는 공연이었습니다.

이제는 미술의 전환입니다. **전환을 위하여 학문의 융합, 학자들의 시서화 삼절로서 교육에서 비주얼 리터러시로서의 시각 훈련입니다.** 아트에서 아트인으로는 결과에서 과정으로• 명사에서 동사로• 분리적 경계에서 생태적 사이로• 소외가 아니라 소내로• 초월이 아니라 포월로• 파편화가 아니라 융합으로• 가르침과 배움의 상호작용으로• 목적적 의도가 아니라 무목적적 미의 체험으로• 사고에서 감수성으로• 좌뇌적 시각이 아니라 우뇌적 시각으로의 전환을 말합니다.

한 사람 두 사람 움직이다 보면 모두를 위한 미술, 교육이 될 것입니다. **이를 위하여** 전통 교육에서 **시서화 수행의 융합적 특성과 시각적 자기표현과 과정으로서의 예술적 표현을** 교육의 기초로 활용하는 것입니다. 기초교과로서 자기표현적 과정을 중심으로 하는 미술교육치료이자 시각문화교육의 역할입니다. 시서화의 가치-연결성과 상징성-를 제대로 보고 지행합일로서 일상적 삶의 예술화이자 예술의 일상화입니다.

미술의 전환은 한국의 교육과 미술 교육에서 비주얼 리터러시로서의 **미술과 교육으로** 마음을 표현하고 치유하는 생태적 시각의 회복과 미적 삶으로의 전환입니다. 이제는 일상적 삶과 분리된 상아탑에서 동양 철학의 연구와 시서화의 가치-연결성과 상징성-를 제대로 보고 지행합일로서 미적 삶으로의 실천입니다. 이를 통하여 우리는 연결됩니다. 나와 우리 그리고 모든 것이 살아나는 체험입니다.

전환사회로의 이행은 교육에서 비주얼 리터러시를 누구나 기초로 배워야 한다고 생각합니다. 기후 변화와 바이러스 등으로 흔들리는 문명의 생태적 전환을 위하여 현재를 위한 과거, 오래된 미래입니다. 모두를 위한 미술교육의 역할입니다. 이 지점에서 나와 우리를 위한 미술, 그리고 교육입니다.

*Key Words:* 비주얼 리터러시, 시서화 수행, 우뇌적 시각, 아르토그래피, 전환

## [참고문헌]

- Carter, M.R. & Irwin, R. L. (2014). Between signified illumination: Unfolding Understanding a/r/tographical turn on practicum. *International Journal of Education & the Arts*, 15(3). <http://www.ijea.org/v15n3/> (accessed August 9, 2014).
- Clark, R. A. (1991). Art as an Emergent School Subject: Perspectives and a Proposal from Ontario. *Studies in Art Education*, 32(4), 220-229. <https://doi.org/10.2307/1320874>
- Debes, J. (1970). The loom of visual literacy - an overview . In C . M . Williams & J . L . Debes (Eds). *Proceedings: First National Conference on Visual Literacy*. New York: Pitman Publishing Coporation.
- Erikson, E. (1950/1993) *Childhood and Society*. W. W. Norton & Company.
- Erickson, M, Villeneuve, P. Keller, G. (2004). Chicano Art for Our Millennium: Collected Works from the Arizona State University Community. *Bilingual Review Pr*.
- Hoffman, D. (1998). *Visual Intelligence: How we create what we see*. New York and London: W. W. Norton & Company, Inc.

- McNiff(1998). Trust the process: An Artist's Guide to Letting Go, Shambhala.
- 존 버거. (1972/2008). 이미지 Ways of Seeing
- 에드워드Edwards, B.(1997). Drawing on the Artist within. 오른쪽 두뇌로 그림 그리기. (강은엽 역), 서울: 시각과 언어(원전은 1989년에 출판).
- 김숙진. (2016). 이상블라주의 개념과 지리학적 함의. 대한지리학회지, 51(3), 311-326.
- 김진석 (2006). 포월과 소내의 미학. 서울: 문학과지성사.
- 전성수(2007). 뇌의 발달과 구조를 통해 본 미술교육의 본질성. 미술교육논총, 21(2), 29-59.
- 신현경(2001). 너의 그림에 대해 말해주겠니?, 청년사
- Shin, Hyunkyung. (2012). *Art as Visual Literacy in Literati's Shishuhua*, Ph.D. Dissertation in University of Minnesota.
- 신현경&이은영(2017). 마을공동체 기반의 문화예술교육 사례 연구: '살림꾼, 마을의 예술꾼 되기' 프로젝트를 중심으로, 문화예술교육연구, 12(2). 35~60.
- 신현경(2019). 비주얼 리터러시로서의 미술: "자아를 찾아가는 미술여행"에서의 시각적 자기표현과 치유적 기능, 조형교육 71, 83~116.
- 신현경(2020). 비주얼 리터러시로서의 미술 II: "과정 중심 시각교육"의 연결성. 미술과 교육 21(1), 85~108.

## 저자 소개



### 신현경

눈메문화기획 대표  
 前 영산대학교 교수  
 前 (사)여성문화예술기획 대표 및 민족미술인협회 부대표  
 서울미대 회화과, 미네소타대 미술학 석사, 교육학 석사 및 박사  
 다수의 개인전 및 단체전  
 다수의 연구 논문 및 저서

## 나와 우리를 위한 미술 그리고 교육: 비주얼 리터러시에 대한 토론문

토론자: 최정아 (한국교원대학교)

미술교육에서 비주얼 리터러시(Visual Literacy), 시각적 문해력은 시각문화미술교육의 등장배경과 함께 이야기되며 주로 이미지의 의미, 이미지속 내용 읽는 것, 이해에 대해 많은 비중을 두고 있습니다. '창작'이라는 실기 표현중심의 미술교육환경에서 일상속 미술의 수용, 학습자의 삶이 연계된 미술교육 등 수용자인 학습자의 입장을 고려하는 시대적 변화에서 시각적 문해력도 미술교육에서 감상과 비평, 여러 대중문화 및 공공 미술·디자인 등과 함께 시각문화미술교육을 화두에 올리는데 큰 역할을 했다고 생각합니다. 무조건적 수용, 지식습득으로 학습 측면에서 지식의 재구조화, 삶으로서 미술, 문화 향유를 위한 학습 측면은 학습자에게 '비판적 사고', 감상자의 입장에서 읽어나가고 이미지를 통해 읽은 것을 전할 수 있는 미술교육으로의 변화를 가져오는데 큰 역할을 담당하는 것에 다른 의견을 내는 분들은 없을 것입니다. 앞선 기초강연에서 말씀하신 시각적 문해력이 '이미지를 보고 사용하는 능력'이라는 정의는 지금 2022년 현 시점에서 미술교육에서의 그 의미 해석 및 적용의 확장을 생각하게 됩니다.

신현경 기초강연자님의 '아트잉(arting)', '아르토그래피(artography)', '비주얼 리터러시', '과정으로서의 미술'로 인해 우뇌로 보고 그리는 훈련, 그리는 과정에서 시각적 체험과 구현, 생태적이고 예술적으로 보는 것과 실천을 제시를 통해 미술 본래의 역할을 다시 생각하게 해 주었습니다. 베티 에드워즈(B. Edwards)의 우뇌로 그리기이후 우뇌에 대한 미술교육적 적용 및 가능성은 이야기하지만 막상 학교 현장에서 지속적으로 적용하거나 더 다양한 방법으로 개발하는 것을 보기는 어려웠기에 더 흥미를 갖고 토론문을 읽어보게 되었습니다. 더불어 시서화, 조각보 껌매기나 활용하기, 오래된 미래라는 내용 속에서 과정중심 미술교육의 의미를 다시 생각하게 하며 지식으로 접근하는 미술이 아니라 감성으로 접근하고 결과, 성과에 따르는 평가보다 과정을 살피고 교육적 의의와 전환 및 확장의 가능성을 살펴본 기초강연의 내용 속에서 본인은 우리나라 전통미술에서 미술교육적 의의를 살펴주신 바에 감사를 표합니다. 요즘 어디에든 '생태계'라는 용어를 붙이는 유행처럼 미술교육 생태계라는 것을 생각해보기도 하였습니다. 기초강연에서 비주얼 리터러시를 기초교과로 미술의 전환을 갖는 것을 제안합니다. '미술시간 만들어내는 결과물'이라는 그동안의 우리 미술교육 안에서 그 초점을 '마음을 표현하고 치유하는 생태적 시각의 회복, 미적 삶으로의 전환 및 실천'으로 변환을 제시합니다. 이러한 제안은 우리가 놓쳐온 미술교육의 무엇인가를 다시 생각해보게 하고 『나와 우리를 위한 미술 그리고 교육 : 비주얼 리터러시』를 읽고 몇 가지 질문이 생겨 적어 봅니다.

첫째, 포트폴리오, 프로세스폴리오 등 현재 미술교육에서는 과정중심 미술이루어지고 있습니다. 제시해주신 미술교육에서 과정으로서 미술(아트잉, arting)과 다른 점이 있다면 어떤 점이 있는지요?

둘째, 좌뇌와 우뇌로 미술교육에 대한 구분을 해 주신 바 있으며 우뇌로 이행해서 보는 방법이 잘 보는 훈련 방법이라고 말씀해주신 바가 있습니다. 우뇌로 이행해서 보는 방법과 시서화 혹은 조각보는 어떤 연결성을 갖고 있는지요? 그리고 미술교육의 전환하여 기초교육으로 비주얼 리터러시 시각 훈련을 말씀해주셨는데 본 토론자는 우뇌적 시각이라는 점이 포함될 것이라고 생각하였습니다. 이를 미술교육에서 실제 적용할 때 어떤 고려할 주요점이 어떤 것이 있을지요? 혹시 예시로 들려주실 사례가 있으시면 소개를 부탁드립니다.

셋째, 다른 분야의 변화사례, 특히 국제 서울댄스페스티벌인탱크 폐막공연에서 경험은 제게도 미술이 어떻게 학습자에게, 대중에게 다가가야 할 것인가를 생각해보게 하였습니다. ‘누군가 내게 다가와 눈을 마주치고 손이 닿을 듯 말 듯 초대하면서 연결됨’, 혹시 미술에서 이와 같은 연결을 어떻게 할 수 있을지 생각해보신 바가 있으시다면 말씀해주시기 바랍니다.

## 저자 소개

	<p><b>최정아</b></p> <p>現 한국교원대학교 미술교육과 교수, 제4대학장 서울대 및 동대학원 산업디자인전공 석사, 건국대학교 일반대학원 디자인학 박사(Ph.D) 한국미술교육학회 부회장, 한국국제미술교육학회 연구위원, 조형교육학회 회원, 한국기초조형학회 회원 한국문화예술교육진흥원 문화예술 연구과제 참여 및 자문, 심의위원 청주시 건축·경관 심의위원 주요 연구 관심분야는 디자인교육이며 그외 시각문화교육, 융합교육, 문화예술교육 등</p>
---	--

**미술교육과 창작성 - 누구를 위하여 종은 울리나:  
한국 미술교육의 혁신과 미래를 위하여**

Art Education and Creativity - For Whom the Bell Tolls:  
For the Innovation and Future of Korean Art Education

강연자: Debbie Han\*

창작의 길을 가고있는 한 미술가로서 한국 미술교육의 과거와 현재를 짚어보며 창작성의 발전을 위한 미래지향적인 방향을 모색하고 진정한 한국 미술의 위상을 만들어가기 위해 필요한 의식과 변화에 대해서 토론해 보고자한다.

내가 한국 미술교육의 현실과 처음으로 마주한 것은 2004년 홍대앞에 위치한 한 국제 레지던시 프로그램에 참여하면서 한국의 입시제도와 미술학원을 알게되면서였다. 수많은 미술학원에서 양산되는 학생들의 천편일률적인 그림들은 마치 모두 한사람이 그려낸 듯 똑같아 보였고 그림들의 주제 역시 주어지듯 정해져있었다. 제일 놀랐던 것은 학생들이 이러한 미술교육을 사비로 받는 이유가 대학교에서 미술을 공부하기 위해서 치러야하는 입시라는 시험제도 때문이었다!

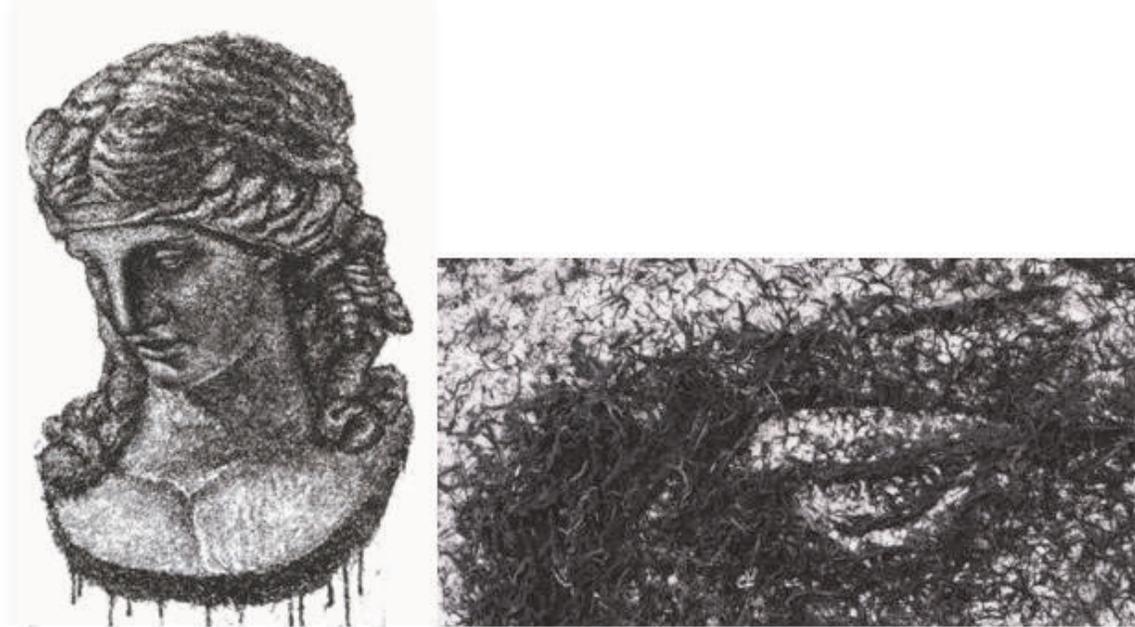


이러한 미술교육시스템은 과연 누구를 위한 미술교육인가. 학생들이 대상이며 참여자이지만 그들을 위한 교육이라고는 믿기가 힘들었다. 오히려 학생들은 피해자란 생각이 들었다. 스펀지같이 가장 섬세한 청소년 시기에 시험에 붙기 위해 암기하듯 배우는 미술교육은 무거운 틀이 되어 이후에 진정한 창작을 하기 위해 몸부림치는 그들을 옥죄일 것이다. 대한민국의 젊은 미술학도들의 갑갑한 현실에 눈물이 날것 같이 마음이 아팠다. 한국의 미술교육시스템에 대해 내가 생각하고 느끼는 모든 것을 작업을 통해 표현하고 소통하고자 했고 2004년 한국에서의 첫 개인전 "이상화된 이상함" 에 선보였다.

한국의 주입식 교육시스템으로 인하여 가장 큰 문제를 안고 있는 분야는 창의성을 바탕으로 하는 예술분야라고 생각한다. 기존의 주입식 교육은 역사, 이론, 방식을 배워나가는 지식과 기술의 습득에

\* 현재 로스앤젤레스 거주 중이며, 미국 캘리포니아 대학에서 예술학사와 뉴욕대학교에서 새로운 양식으로 M.F.A. 학위를 받아 한국과 미국, 영국, 스페인, 인도 등 세계 각지에서 활발하게 활동하는 한국계 미국인 미술가

는 짧은 시간 안에 좋은 결과를 낼 수도 있는 반면 창작성이 본질인 미술교육에는 치명적인 결과를 만들 수도 있다. 창작은 개인의 고유한 세계와 시각을 표현하고 다루는 것이고 궁극적으로는 '나'를 찾아가는 여정이다. 내가 표현하고 싶은 무엇(what) 이 존재할 때 어떻게 표현해야할지(how) 를 찾아가는 것이며 그 과정에는 자신의 목소리에 귀기울일 수 있는 내적인 자유가 필요하다. 사람은 자유롭게 사고하고 상상할 수 있을 때 가장 독창적이고 창의적이다. 만약 무엇을 어떻게 표현해야할지가 외부로부터 강요된다면 그것은 기술적인 훈련에 불과하다.



지우개 드로잉 - 아리아스 종이에 지우개 가루, 풀, 56 x 79 cm, 2004

한국의 대학교에서 미술을 공부하기 위해서는 먼저 입시미술을 치열하게 배우고 시험을 치른다. 미술학도들은 입시제도가 요구하는 결과물을 만들어내기 위해 엄청난 시간과 에너지를 쏟아 붓고 있으며 그것은 한국의 처절한 경쟁구도에서 살아남기 위한 노력이기도하다. 학생의 창의성이나 가능성을 보기보다는 기술적인 습득력을 보고 그 결과물에 점수가 매겨지며 대학교에 들어간 이후에도 이러한 시스템에서는 학생들은 제대로 창작과정에 몰두하기가 어렵다. 학생자신이 표현하고 싶은 것이 무엇인지, 그것을 어떻게 만들어가야 할지와 같은 창작의 과정보다는 결과물과 점수위주의 구조이다.

긴 세월간 한국의 입시미술의 상징과도 같았던 서구고전 두상들은 미국과 유럽에서는 역사적인 유물(artifact)으로 여기지만 오히려 한국에서는 살아 숨 쉬는 미술의 대명사로 자리 잡게 되었다. 한국의 젊은이들이 청춘을 바치며 암기하고 습득해야하는 서구고전 두상들과 테크닉과 표현방식들은 그들에게 입시를 패스하는 목적 외에 그 어떤 의미가 있을까. 과연 이러한 미술교육이 한국의 청년들에게 필요한 것일까. 정산하지 못한 과거에 속박되어 이 땅의 젊은이들의 피를 갈아먹고 있는 것은 아닐까.



전지전능한 일상의 상들 청자, 각32 x 15 x 16 cm each, 2004

오늘날의 한국의 미술교육시스템은 어떤 역사를 지니고 있고 어떻게 구축되었나? 근현대 한국미술교육의 역사는 일본식민지가 남긴 잔상이라고 할 수 있다. 일본이 서양문화를 받아들이며 서양의 미술을 빠른 시간 안에 습득하기 위하여 서구의 고전과 테크닉을 암기하고 베끼는 방식의 스파르타식 미술트레이닝 시스템을 만들었고 그것은 식민지였던 한국을 비롯하여 중국, 대만, 등의 아시아 국가들로 퍼져나가게 되었다. 하지만 모방적인 방식만으로는 일본은 서양미술을 따라잡을 수 없었고 독창성과 컨텍스트를 중요시하는 현대미술에 이르러서는 일본은 거의 존재감을 찾아보기 힘들다.



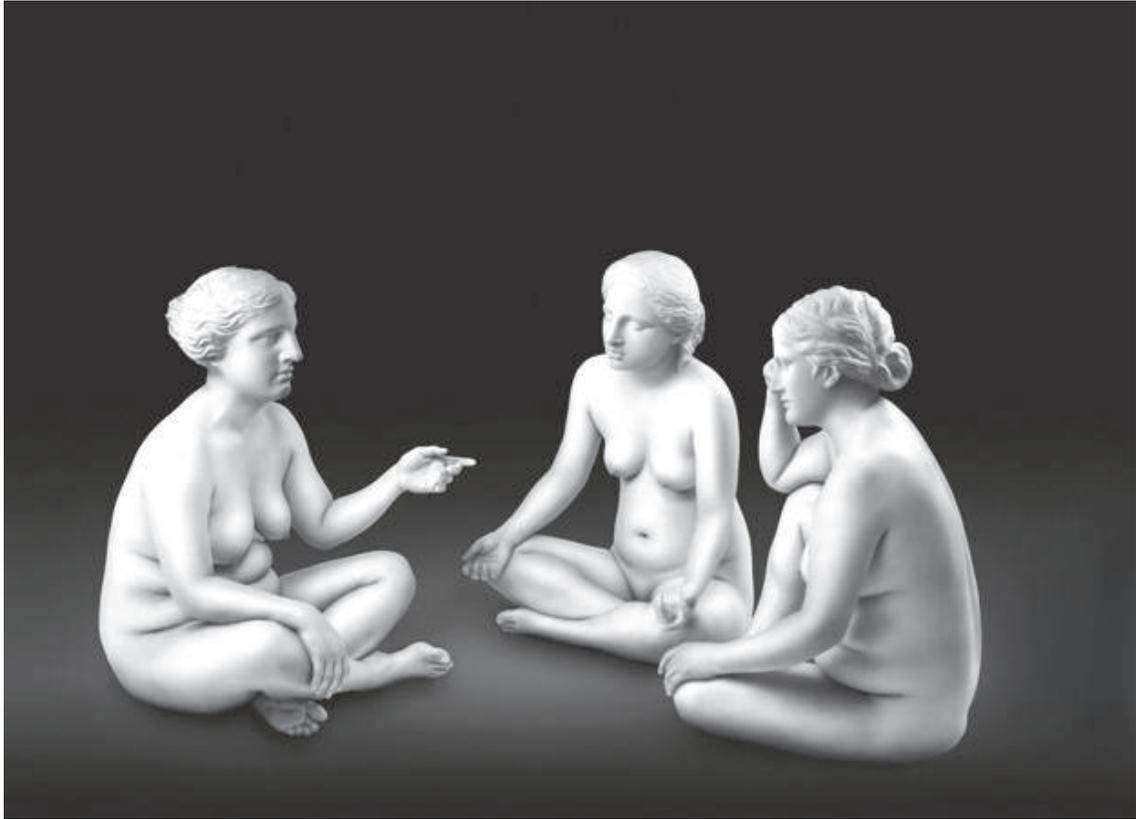
아그리파의 클래스 사진, 200 x 198 cm, 2004

미국의 미술교육시스템은 한국과 정반대적이라고 볼 수 있다. 미국은 일반적으로 초등학교 이후 중·고등에서 음악과 미술같은 예능과목들은 오로지 선택(elective)과목들이다. 즉 학생이 선택하지 않으면 음악이나 미술을 학교에서 전혀 공부하지 못하는 것이다. 대학교는 크게 university 와 art institute 으로 나누어지는데 둘 다 미술실기시험은 없고 art institute 은 학생의 포트폴리오가 입학 심사의 가장 중요한 요소로 적용된다. 그러다보니 미술학도들이 처음 대학교에 입학하면 기술적인 면에서 한국학생들보다 많이 뒤쳐진다. 하지만 학생들은 자유롭게 자신들이 원하는 방식을 실험하며 찾아간다. 개인의 자유와 개성이 존중받는 미국의 문화적 풍토의 반영이기도 하다. 반면에 이러한 문화와 시스템의 단점은 이기적이고 개인위주적인 시각에 빠질 수 있다는 것이다.



Reality Crossings, Wilhelm Hack Museum, Ludwigshafen, Germany, 2007

두 시스템의 또다른 중요한 차이는 토론과 크리틱(critique)이다. 작품에 대한 발표와 토론과 크리틱은 미국의 고등 미술교육에서 가장 중요한 요소이다. 한국학교에서는 학생들이 작업에 대한 토론과 크리틱에 참여하기보다는 대부분 지도하는 교수의 의견에 경청하는 모드이다. 학생들은 자신의 작업에 대해 이야기하는 것에 익숙하지 않고 작가가 되서도 미술에 대한 토론은 꺼려한다. 미술교육에서 토론과 크리틱(critique)의 중요성은 초점이 창작인(학생)에게 맞춰진다는 것이고 창작과정이 중요시 된다는 것이다. 개인이 자신의 작업과정에 대해 좀 더 자각하고 소통하며 작업해 나간다면 그의 가능성과 잠재력을 더욱 펼쳐나갈 수 있다.



좌삼미신 (Seated Three Graces) 사진, 180 x 250 cm, 2009

오늘날의 현대미술은 서양의 미술이라고 할 수 있을 만큼 서구 중심으로 돌아간다. 하지만 그것은 시대의 흐름이기에 미래에는 어떻게 될지 모른다. 한국의 미술교육에서 가장 필요한 것은 주체성, 즉 한국의 정체성을 찾아가는 것이라고 본다. 미술교육시스템의 변화는 인식의 개혁에서부터 시작된다. 모든 변화는 궁극적으로 내부의 각인으로 부터 이루어지는 것이다. 서양미술을 우상화시키고 따라하는 것이 아니고 소화시키고 거름으로 써야한다. 한국의 미술학도들에겐 그들의 예술적 기량을 펼칠 수 있는 새로운 방식의 미술교육시스템이 필요하다.

창작성을 일깨울 수 있는 미술교육이야말로 낯이 기계적이고 베풀적으로 변하고 있는 이 시대에 필요한 개혁이다.



존재의 계절 I, II, III, IV (Season of Being I, II, III, IV) 전시전경, 서울대학교미술관, 2021

## 저자 소개



### 데비 한 (Debbie Han)

미국 프랫 인스티튜드 대학원에서 New Forms 석사 졸업; UCLA 에서 Art학사 졸업  
 소버린 아시아 미술상 수상, 폴락 크래스너 파운데이션 그랜트 수상  
 한국과 미국, 영국, 독일, 스페인, 일본, 홍콩 등 세계각지에서 활동; 개인전 16회, 그룹전  
 100회 이상  
 현재 로스앤젤레스와 서울 거주

## 미술 수업은 ‘나’의 ‘결’을 찾아가는 여정: ‘미술교육과 창의성-누구를 위하여 좋은 울리나’ 발표문을 읽고

토론자: 이진희 (한빛중학교 교감)

### I. 한국의 미술 대학 입시의 현실

데비 한 작가는 크게 우리나라 미술 대학 입시에 대한 비판과 새로운 미술교육시스템이 필요함을 이야기해 주었다는 생각이 든다.

“대학에서 미술 공부를 하기 위해 치러야 하는 입시제도와 미술학원에서 양산되고 있는 천편일률적인 그림은 마치 모두 한 사람이 그린 듯 똑같아 보였다”

특히 위의 글에서 알 수 있듯이 입시라는 거대한 철옹성 앞에 맥을 추리지 못하고 있는 우리나라 교육 현실을 잘 표현해 주고 있었다.

2004년은 데비 한 작가가 한 레지던시 프로그램 입주 작가로 한국에 머물던 시기였고, 그곳은 입시 미술학원이 몰려 있는 홍익대학교 앞에 위치하고 있었기 때문에 자연스럽게 타자의 입장에서 우리 사회와 우리나라의 미술 대학 입시의 현실을 직시할 수 있었을 것이라 예상된다.

내가 대학생일 때 일화가 생각난다. 외국에서 교환교수로 오신 노교수님은 수업을 진행하시면서 학생들의 놀라움 정도로 사실적 표현 기능과 작품을 제작하는 빠른 시간에 감탄하시곤 했다. 그럴 때면 웬지 외국보다 우리나라 미술이 높은 수준이라도 된 듯 우쭐해지기도 했고, 외국 교육도 별것 아니라는 생각이 들기도 했었다. 숙련된 기능과 시간 단축이 전부가 아님을 알면서도 그런 입시교육을 받고 대학에 들어갔던 우리는 ‘누가 누가 더 빨리 똑같이 잘 그리나’를 두고 서로의 실력을 가늠했었다.

물론 데비 한 작가가 레지던시 프로그램에 참여했던 2004년과 비교하여 2022년 현재 우리나라 미술 대학의 입시 방법은 많이 변했다. 더 이상 서구고전 두상인 역사적 유물을 그려서 학생을 평가하지 않는다. 창의적이고 가능성이 있는 인재를 뽑으려는 대학의 특성에 따라 입시 방법이 다양해졌다. 그런데 참 이상한 일이다! 미술 대학 입시를 준비하는 학원은 여전히 많다. 심지어 미술 대학 입시 학원들은 대형화·기업화되고 있어 동네 작은 학원들이 살아남기 어려울 정도다.

### II. 대학입시에서 공정성의 신화

우리는 평가나 입시에서 오래된 신념인 ‘공정성의 신화’에 대해 생각해 보아야 한다. 우리나라에서 ‘평가’는 공정성을 의심하는 여러 사건을 통하여 공정성 확보라는 명분에 점점 더 갇히게 된 것이

사실이다. 공정성 확보의 명분으로 대한민국의 교육을 지배하고 있는 이념이 바로 메리트크라시 (meritocracy; 장은주, 2012<sup>1)</sup>)이다. 메리트크라시 즉 능력지상주의는 교육적 불평등과 배제를 정의롭다고 정당화하고 있으며, 우리 사회의 커다란 평가 패러다임으로 자리 잡고 있다. 메리트크라시는 대학 서열과 대학입시제도와 결부되어 입시 준비를 위한 기관으로서의 학교, 입시를 준비시키는 교사, 입시를 준비하기 위해 학교에 다니는 학생과 자녀들의 입시 성공 이외에는 관심 없는 학부모를 만들어 냈다. 그리고 이 과정에서 교육공동체는 서로 소외당하고 분열되게 되었고 학교는 입시 준비를 위하여 공정하고 객관적인 방법으로 내신 등급을 산출해야 하는 곳이 되었다.

특히 대다수의 사람들이 교육에서 ‘공정성’을 대입과 각종 시험에서 경쟁 절차의 공정성이라고 좁게 해석하고 있지만, ‘공정한 경쟁을 위한 조건들이 과연 평등한가?’의 문제로 확대해보면 교육 공정성의 문제가 간단하지 않음을 알 수 있다.

데비 한 작가가 이야기한 것처럼 미국의 미술 대학 입시는 실기시험이 없고 학생의 포트폴리오로 입학 심사를 하고 있다고 한다. 우리나라에서 이러한 방식으로만 학생을 선발한다면 어떤 현상이 벌어질 것인가? 예상컨대 입학시험의 공정성에 대해 지속적으로 시비가 붙거나 입학시험을 준비하기 위해 포트폴리오를 준비해 주는 입시 학원이 다시 등장할 것이다.

### III. 그래서 미술 수업은?

다시 데비 한 작가의 글로 돌아가 보자.

다음 글에서 학교 안과 밖에서 미술을 가르치는 사람들이 어떤 미술 수업을 학생들과 함께해야 하는지를 잘 알려주고 있다.

“창작은 개인의 고유한 세계와 시각을 표현하고 다루는 것이고 궁극적으로는 '나'를 찾아가는 여정이다. 내가 표현하고 싶은 무엇(what)이 존재할 때 어떻게 표현해야 할지(how)를 찾아가는 것이며 그 과정에는 자신의 목소리에 귀 기울일 수 있는 내적인 자유가 필요하다. 사람은 자유롭게 사고하고 상상할 수 있을 때 가장 독창성이고 창의적이다. 만약 무엇을 어떻게 표현해야 할지가 외부로부터 강요된다면 그것은 기술적인 훈련에 불과하다.”

창작과정과 마찬가지로 미술 수업이 ‘나’의 결(정체성)을 찾아가는 여정이고 무언가 표현하고 싶은 것이 있을 때, 어떻게 표현해야 할지를 알아가는 과정이 되어야 한다는 것에 공감한다. 그리고 데비 한이 이야기한 것처럼 한국 학생들이 작업에 대한 토론과 크리틱에 참여하는 것에 익숙하지 않다는 것 또한 공감하며 한탄한다. 창작을 하는 학생은 자신의 창작과정에 대해 적극적인 소통 방법을 배우고 소통할 때, 다른 사람의 의견을 비판적으로 수용하는 능력과 자신이 마주한 창작의 문제를 창의적으로 해결하는 방법, 자유롭게 펼쳐져 있는 자신의 생각을 정리하여 조리 있게 설명하고 다른 사람의 공감을 얻는 능력을 기를 수 있다. 아마도 많은 현장 교사들은 이러한 사실을 잘 알고 있고 이런 창작과 감상 수업을 구현하기 위해 노력하고 있을것이라 생각된다.

그러나 앞서 이야기한 것처럼 우리 모두가 ‘절차에서 공정한 것이 공정한 것이다.’라는 공정성의 신화를 버리지 않는다면 입시도 수업도 크게 변화하기 어려울 것으로 보인다. 아니, 입시에서 공정성의 신화를 버리지 않는다면 영원히 미술 수업은 미술 대학 입시와 다른 길을 갈 수 밖에 없을 것이다.

1) 장은주(2017), 시민교육이 희망이다, 도서출판 피어나(서울)

#### IV. 데비 한 작가에게 더 듣고 싶은 이야기

데비 한 작가는 자신이 이야기하고 싶은 생각들을 종합하여 작품으로 만들었다. 작품을 감상하며 데비 한 작가의 작품이야말로 강력한 ‘메시지가 담긴 언어’라는 생각이 들었다. 데비 한 작가가 스스로 이야기한 것처럼 자신의 생각을 어떻게 표현해야 하는지 정확히 알고 있었던 것이다.

위와 같은 생각을 종합하여 데비 한 작가에게 조금 더 깊이 있는 이야기를 들어보고자 한다.

질문 하나, 미국의 미술 대학 입시는 실기시험이 없고, 학생의 포트폴리오로만 심사한다고 했는데, 이러한 방식만으로 미술 대학 입학생을 선발할 때의 문제점은 없다고 생각하는가? 포트폴리오 외에 보완해야 할 것이 있다면 무엇인가?

질문 둘, 미국 중고등학교 또는 대학에서 토론과 비평 수업은 주로 어떤 방식으로 이루어지고 있는가?

질문 셋, 데비 한 작가가 최근에는 어떤 주제에 관심을 갖고 작품을 구상하고 있는가?

#### 저자 소개



##### 이진희

홍익대학교 조소과 및 교육학 박사 졸업

중·고등학교 교사 및 경기도교육청 장학사 근무

현재 한빛중학교 교감으로 근무 중

저서(공저): 민주학교란 무엇인가, 행복한 학교를 만드는 공간 혁신, 진짜 이기적인 교사 등

## 학생참여형 공공미술프로젝트 ‘다함께 그리다’

Public art project with students DRAW TOGETHER

강연자: 류해석 (고강초등학교 교감)

### I. 서론

#### 1. 연구의 필요성 및 목적

공공예술은 수천 년 동안 전 세계 사회와 문화 속에서 존재하며 다양하게 기능했다. 예를 들어 고대 그리스 로마 시대 조각은 국가와 시민들의 의사소통에 있어서 중요한 매체가 되었다. 이후 중세 시대의 공공예술은 종교적으로는 신자의 신앙심을 고취시키고, 정치적으로는 위정자의 권위와 정당성을 널리 알리는데 효과적으로 활용되었다.

현대에서도 공공예술은 그 지역의 정체성이나 그 사회가 지향하는 바를 전달하는데 중심 역할을 한다. 우리 주변에서 흔히 발견할 수 있는 조각, 벽화, 건축물들은 우리에게 메시지를 보내고 있다. 작은 속삼입부터 세상을 향한 강한 아우성까지 공공예술은 대중과 끊임없이 의사소통하고 있을 것이다. 이러한 공공예술의 특성은 학교 현장에서도 교육적 가치가 클 것이다.

공공예술의 교육적 가치는 세상과의 의사소통이므로, 학생들이 예술을 감상하는 활동에 머무르지 않고 공공예술을 직접 기획하고 참여, 평가하는 주체의 역할을 해봄으로서 성숙한 민주시민으로 성장할 계기가 마련된다는 것을 의미할 것이다. 이러한 맥락에서 본교에서 실천한 공공미술 프로젝트는 다음과 같은 목적으로 추진하였다.

첫째, 학생참여형 공공미술 프로젝트 운영으로 학생이 만들어가는 학교문화를 체험할 수 있게 해주며

둘째, 공공미술 프로젝트로 학생들의 상상력과 창의력을 실천할 수 있는 기회를 제공하며,

셋째, 환경이 학생들의 심리적 안정과 상상력을 향상시키기 위한 지속가능한 학교환경을 조성하였으며,

넷째, 교육공동체가 공동의 목표를 향해 소통하고 협력함으로써 학교민주주의를 실현하고자 하였다.

위 목표를 달성하기 위해 2021년도는 학교의 모든 학생이 참여하는 벽화프로젝트를 중심으로 프로젝트를 추진하고, 공공미술프로젝트를 활성화하기 위해 예술공감터 조성 및 운영, 주제중심의 공공미술 프로젝트를 시범적으로 운영하고자 하였다. 2021년 비중을 많이 두고 있었던 벽화 프로젝트의 유형을 탐색하였다. 벽화의 종류를 고정식 벽화, 프로젝트형 벽화, 학생들이 언제든지 전시하고 변화시킬 수 있는 일상적 벽화의 영역으로 구분하였다. 벽화의 공간을 탐색하는 시작부터 학생들이 참여하

여 공간을 선택하고 참여할 수 있도록 하였으며, 공간 디렉터1)를 매칭하여 학생들의 의견을 구현시킬 수 있는 방안을 찾아갈 수 있도록 하였다. 공간디렉터는 학생들의 의견이 촉진될 수 있도록 지원하며, 의견과 아이디어를 벽화로 구체화 할 수 있도록 도와준다. 또한, 학생들이 구상한 벽화 도안에 대한 피드백과 아이디어 더하기를 통해 벽화의 완성도를 더하는 역할을 수행한다.

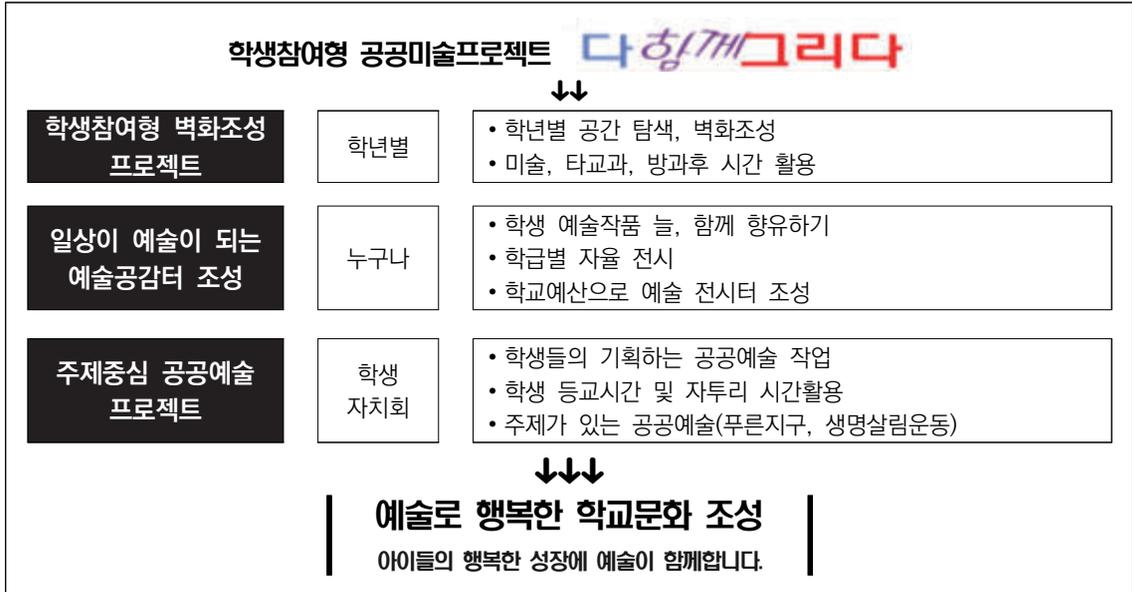
## 2. 선행연구의 고찰

구 분	내 용	시사점
이상철, 김달호 (부산교육정책연구소 선임연구원, 동아대학교 교수)	학교시설에서 색채의 중요성에 관한 재조명(수상해양교육연구, 제32권 제2호, 통권104호, 2020.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>교사, 학생, 학부모 등 색에 대한 인식의 전환이 필요함(과거부터 많이 써왔던 색에 대한 막연한 긍정적 시선의 변화 필요)</li> <li>학교시설에서 색채 심리학적 효과의 중요성에 대해 강조하여 학교시설의 색채의 변화를 줄 필요성에 대해 논함</li> </ul>
정하나 (서울시립대학교 도시과학대학원 도시행정학과(도시정책 및 관리전공))	벽화마을 사업이 거주민의 지역 생활만족도에 미치는 영향에 관한 연구 - 종로구 이화동 벽화마을을 중심으로 - (2014.8)	<ul style="list-style-type: none"> <li>벽화조성이 학교 이미지 개선에 긍정적인 영향을 줄 수 있음</li> <li>낙후환경 개선만을 위한 단기적인 벽화조성사업은 실패할 가능성이 있음</li> <li>지역의 정체성과 스토리를 반영하고 지역의 소재를 재해석하여 벽화를 제작하는 것이 지역의 특성을 살린 벽화를 제작할 수 있음</li> <li>지속적인 관심과 발전방안에 대한 논의가 매년 필요하며, 벽화작업 속에 아이들의 이야기와 교육과정의 담길 수 있도록 일상적 문화 향유의 기회를 제공할 수 있어야 함(다양한 벽화 콘텐츠가 학생들이 지속적으로 만들어 나갈 수 있어야 함)</li> </ul>
이유림 (한신대학교 대학원, 디지털문화콘텐츠전공)	공공미술 프로젝트를 활용한 지역문화 활성화 방안 연구 -벽화마을을 중심으로 (2015.02)	<ul style="list-style-type: none"> <li>공공미술 프로젝트로 시행된 벽화사업으로 지역의 문화가 활성화 되어 문화소외지역 주민들이 삶의 현장에서 문화예술을 접하고 즐길 수 있는 계기가 마련되어짐</li> <li>문화적 혜택이 부족한 본교에서 공공미술 프로젝트는 학생들의 문화를 변화시키고 학생들 삶의 변화를 가져올 가능성을 탐색할 수 있을 것임</li> </ul>
강민우 (조선대학교 교육대학원, 미술교육전공)	공공미술 활동을 통한 중등학교 공동체 함양 프로그램 연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>공공미술은 참여와 소통이라는 공공성을 중요시하게 됨을 강조하고 있음</li> <li>공간의 실제 사용자가 공공미술에 참여함으로써 실생활과 연계된 공동의 참여가 미술과 도시환경 변화의 기반이 마련될 수 있다는 시사점을 주고 있음</li> </ul>

## 3. 세부 실천과제 도출

공공미술 프로젝트를 실천하기 위해 세부실천과제를 도출한 결과는 다음과 같다. 프로젝트명을 '다함께그리다'로 정하고 참여 대상과 학년을 기준으로 학생참여형 벽화조성프로젝트, 누구나 자유롭게 참여할 수 있는 예술공감터 조성 및 운영, 학생자치회 중심으로 실천할 주제중심 공공예술 프로젝트를 계획하였다.

1) 인근 중학교 미술교사(디자인 전공)로 벽화프로젝트 진행시 벽화제작 방법과 학생작품이 벽에 구현될 수 있도록 도움을 주었다. 전교생이 참여하는 대규모 벽화프로젝트라 모든 반에 참여하지 못한 아쉬움은 남는다.



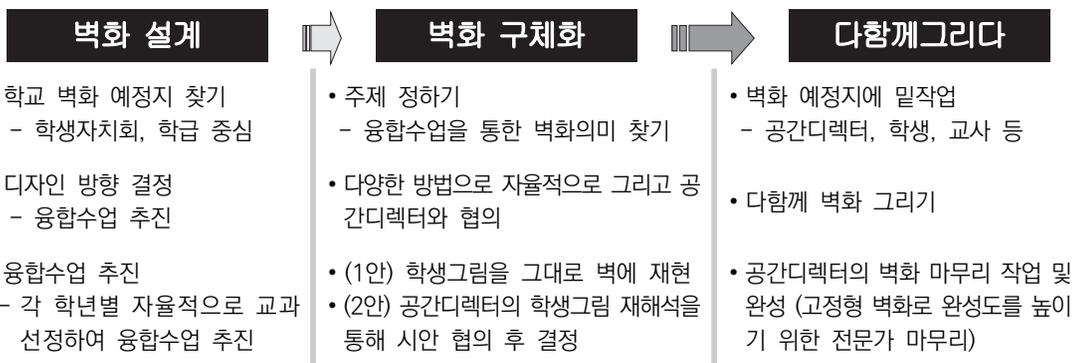
## II. 공공미술 프로젝트 다함께그리다 추진결과

### 1. 학교현황

본교는 부천 구도심에 자리 잡고 있으며 전교생 550명 중 210명 정도가 기초생활수급자, 차상위 계층 학생들로 구성되어있는 교육복지우선지원 사업교로 지정되어 있다. 학생들의 기초학력이 많이 부족하고 경제 문화적으로 지원이 필요한 지역이다. 또한, 학교교육에 대한 의존도가 높고 청소년 문화시설이 부족하여 학교에서의 다양한 문화예술경험을 제공할 필요성이 있다.<sup>2)</sup>

### 2. 프로젝트 실천 방안 마련

#### 가. 학생참여형 벽화프로젝트의 실천 방안



2) 2022년 ○○초 학교교육과정, 교육실태 및 교육과정 평가 분석의 학생실태에서 거친언어 사용, 건전한 또래문화 부재 및 방입적 생활 아동 다수 존재 등 학생들의 치유와 힐링이 매우 필요한 학교임을 알 수 있다.

## 나. 일상이 예술이 되는 예술공감터 조성 및 운영 방안

학생들의 작품을 모두가 향유할 수 있는 기회를 제공하여 공공성을 실현하기 위해 학년별 1개 이상의 전시터를 조성하여 학습결과물, 프로젝트 결과물을 늘상 공유하고 공감할 수 있도록 한다<sup>3)</sup>. 또한 학생들이 자신들의 예술적 끼를 발표할 수 있는 공연터<sup>4)</sup>도 조성하여 학생들이 일상에서 예술을 즐기고 나누고, 표현할 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

## 다. 주제중심 공공예술 프로젝트 운영 방안

각 학년 학급 중심의 프로젝트 운영으로 다양한 교과에서 주제에 맞는 미술 프로젝트를 추진하여 모두가 함께 공유하고 공감할 수 있는 공공미술 프로젝트를 기획할 수 있다<sup>5)</sup>. 2021년도에는 학생자치회 중심의 공공미술프로젝트 중심으로 운영하였다. '푸른지구, 생명살림운동'을 주제로 학생들이 기획하고 참여하여 환경의 중요성과 환경보호를 실천할 수 있는 장을 마련하였다.

### 3. 공공미술프로젝트 다함께그리다 실천 결과

#### 가. 공공미술 프로젝트 '다함께그리다' 실천을 위한 공감대 형성하기

다함께 고민하다: 공공미술 프로젝트 추진을 위해 매주 1회의 교육공동체의 소통과 공감회의를 추진하였고 다음과 같은 공공미술 프로젝트를 실행하기 위한 도전과제를 도출할 수 있었다.

1. 학교 전체 학생이 참여하는 대규모 벽화프로젝트가 가능한가?
2. 학생들이 적극적으로 참여하여 즐길 수 있는 방안은 무엇인가?
3. 교육공동체의 예술적 상상력을 자극하여 벽화프로젝트의 효과를 높일 수는 없을까?
4. 교육과정과 연계한 공공미술 프로젝트 외 '마음껏 해보는 공공미술' 프로젝트는 없을까?
5. 코로나 시기에 선생님들도 힘든데, 이런 활동이 정말 필요할까?

**다함께 읽다:** 단순히 공간 재구조화된 사진이나 사례 중심의 책보다는 공간과 인간과의 관계맺기가 왜 중요한지, 공간이 변해야 하는 근본 질문에 대한 도서를 구입하였다. 공공미술프로젝트도 인간과 환경과의 관계에 대한 이야기가 중요하다고 판단해서였다. 우리가 하려고 했던 프로젝트 중 벽화프로젝트도 스쳐지나가는 콘크리트 벽에 생명을 더해 아이들과의 소통과 공감이 있게 생명을 불어넣는 작업이라 생각하였고 아래 두권의 책을 읽고 교육공동체의 공간에 대한 새롭고 창의적인 시선을 갖고자 하였다.



**다함께 먼저해보다:** 공공미술프로젝트는 직접 경험해보지 못하면 그 의미를 찾기가 쉽지는 않다. 특히, 학교에서 전학급이 참여하는 벽화프로젝트를 진행할 때 그 방법에 있어 막연할 수 있다. 그래서 본교에서는 전 교직원이 드나드는 교무실에서 벽화프로젝트를 진행하여 직접 참여해 봄으로서 벽화제작방법, 과정, 벽화제작과정의 에피소드, 결과물 감상을 느낄 수 있는 기회를 제공하였다. 교무실 탕비실 빈벽에 밑그림을 그리고 파스텔과 연필을 구비하고 교무실을 드나드는 모든 사람들에게 위해

3) 2021년 예산부족으로 1,2,3학년 전시터를 조성하고 2022년 6학년까지 전학년 조성이 되어 운영되고 있다.  
4) 2022년 경기도교육청의 예술공감터 조성사업에 선정되어 현재 구명대에 공연터를 일부 조성하여 운영하고 있다.  
5) 시기별, 교과 단원별 주제(독도, 학교폭력, 인성, 통일 등)가 다양하게 운영할 수 있다. 2021년은 학생자치회 중심으로 운영하고 2022년은 학교자율교육과정 운영과 연계하여 실천려 하고 있다.

완성되는 경험을 제공하였다. 제작기간은 약 3주정도의 시간이 걸렸고 탕비실 벽에 멋진 유럽의 한 골목길이 탄생하였다.



#### 다함께 먼저해보다를 실천해본 결과

교사에게는 벽화제작을 직접 체험함으로써 학생들과의 벽화제작 방법을 생각할 수 있는 기회가 제공되었으며 공공미술이 갖는 매력을 이해하게 되었으며, 학교의 교무실은 공공미술 활동으로 인해 건조했던 공간에 웃음과 활력이 넘치는 문화와 친밀감이 조성되었으며, 어떤 개인에게는 잊고 있었던 화가의 꿈을 펼칠 수 있는 기회가 제공되었다. 누군가에게는 마음 깊은 곳에 숨겨진 예술적 감정을 끌어올려 잠시나마 예술가가 되는 경험을 제공하기도 하였다.

#### 나. 학생참여형 벽화프로젝트 추진 결과

학생들이 가장 오랜시간 머무르며 생활하는 터전인 학교공간재구조화 프로젝트를 시작한다. 공간의 변화가 학생들의 창의성과 행복한 학교생활의 중요한 부분이 될 수 있다는 믿음으로 학교전체 학생들이 참여하여 차가운 벽에 우리아이들의 이야기가 담겨있는 따뜻한 벽으로의 변화를 시도하였다. 학생참여형 벽화프로젝트 추진을 위한 방향은 다음과 같다.

- (공간) 학년별로 학교공간을 탐색하여 벽화를 제작할 공간 선정
  - (학생참여) 학생참여의 방법은 학년별로 자율적으로 추진
  - (교육과정) 미술교과를 중심으로 다양한 주제와 내용이 융합될 수 있도록 추진
  - (공간디렉터 활용) 전체 학년대상 벽화제작 연수 추진 및 벽화 마무리 작업 지원
- \* 벽화제작 연수 1회: 벽화 제작 방법, 아크릴물감 사용법 등

전학년이 다양한 주제로 교과와 창체, 방과후 시간을 활용하여 짧게는 1주, 길게는 3주의 기간동안 학생들이 참여하는 대규모 프로젝트를 추진하였다. 그 중 5학년의 추진 결과<sup>6)</sup>를 소개하고자 한다.

6) 2021 공공미술프로젝트 보고서(경기도교육청 제출) 내용과 형식을 그대로 사용하였다.

## 교육 목적

## 기획 의도

학생참여형 벽화프로젝트에서는 5학년에서 선정한 온작품〈책 먹는 여우〉를 통해 국어교과에서 함께 읽어보고 책에 대한 다양한 활동을 한 후 학교행사인 골든벨 활동과 미술시간을 통한 벽화그리기 프로젝트를 하며 다양한 소재와 매체를 활용할 수 있는 시간을 가져보았다. 똑같은 책을 읽어가는 시간을 통해 교사와 학생간의 상호작용을 할 수 있는 시간을 가져보았고, 다양한 창의활동을 통해 창의, 융합 능력을 기를 수 있었다. 또한 벽화를 그리기 위해 계획하고 표현을 하는 활동 속에서 자발적이고 자기 주도적으로 참여함으로 인해 자기 주도적 미술 학습 능력을 기를 수 있었다.

## 수행 목표

- 책을 읽고 인상적인 작품을 나의 의도와 생각이 드러나게 재창조하여 그릴 수 있다.
- 벽화 그리기가 필요한 이유를 이야기 할 수 있다.
- 책의 특징과 느낌을 살려 벽화 디자인을 하고 채색을 하는 과정에서 협동심을 기를 수 있다.
- 벽화 작품 전체의 과정 속에서 느낀 점, 알게 된 점을 서로 이야기 할 수 있다.
- 다양한 재료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.

## 학생 참여 방법

- 두 번 째 학년 온작품인 〈책 먹는 여우〉를 선정하였고, 이 책을 통해 다양한 활동을 할 것임을 안내했다.
- 국어 시간에 온작품을 함께 읽기, 실감나는 역할극 하기, 이야기 바꿔쓰기 등의 활동을 통해 책을 자세하게 이해할 수 있는 시간을 충분히 가졌다.
- 미술 시간에 온작품에 있는 그림 중 가장 인상적인 장면을 따라 그리거나 재창조해서 그리기 활동을 진행했다.
- 창체 시간에 교내 독서행사와 연계하여 선정한 온작품인 〈책 먹는 여우〉의 내용으로 독서 골든벨 활동을 진행하며 책에 대해 더 자세히 알 수 있는 시간을 가졌다.
- 미술 시간에 벽화 전문가아티스트와의 시간을 갖고 벽화를 그리는 방법, 채색 도구, 채색 방법등에 대한 강의를 들었다.
- 미술 감상 시간을 통해 인상적인 장면을 그린 학생들의 작품을 보면서 학년 공공미술프로젝트에 활용할 수 있는 작품을 선정하기 위해 학생과 교사 모두 참여하였다.
- 미술 시간을 통해 정해진 작품을 벽화에 배치하며 재디자인하며 공간을 구성할 수 있는 여러 가지 방법을 의논하고 밑그림, 채색 작업에 참여하고 이 모든 과정이 교사별 상시평가 중 체험 영역 평가 자료로 활용되었다.

## 프로젝트수행과정

### 교육과정

국어, 창체, 방과후 등

구분	단계	차시	주제	주요 활동	비고(단원)
다함께 준비하다			사전 학년 협의	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 진행 전 주제탐색 기간을 일주일 동안 갖고 자신이 탐색한 주제를 발표해보는 시간 갖기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연을 소재로 하는 벽화그리기</li> <li>- 나에 대한 긍정적인 이미지의 벽화</li> <li>- 장소와 관련된 이미지의 벽화</li> <li>- 학생들이 좋아하는 캐릭터디자인</li> </ul> </li> </ul>	
			공간 및 주제 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>학생들이 가장 많이 오고가는 도서관과 급식실 복도벽을 선정</li> <li>온작품 활동과 관련 장소인 도서관으로 공간선정</li> </ul>	
국어	다함께 읽다	4	함께 책 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>50권의 같은 책으로 전학생이 돌아가며 같은 책 읽기</li> <li>교사와 번갈아 가며 한 문장씩 읽기</li> <li>등장인물의 역할극 해보기</li> </ul>	책을 읽고 생각을 넓혀요.
미술	다함께 디자인하다	2	책에서 인상적인 장면 그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>가장 인상적인 장면 그리기</li> </ul>	5. 미술 작품을 읽는 즐거움
미술	다함께 참여하다	2	벽화 작업에 대해 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>벽화 전문강사를 통한 벽화에 대한 기초지식 쌓기</li> <li>벽화작업 방법, 채색 도구 및 사용방법강의 듣고 질의 응답하기</li> </ul>	
국어	다함께 외치다	2	책에 대해 더 깊이 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>교내 독서행사인 독서골든벨 운영</li> </ul>	
미술	다함께 나누다	1	친구들의 작품 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>책을 다시 한 번 읽어보며 내가 그린 작품과 친구들의 작품 상호평가하기</li> <li>벽화프로젝트에 활용할 그림 선정하기</li> </ul>	5. 미술 작품을 읽는 즐거움
미술 + 방과후	다함께 색칠하다	5	미술 벽화 프로젝트에 참여하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>내 그림이 벽에 크게 그려지는 경험하기</li> <li>채색 도구를 사용하는 방법 알기</li> <li>채색에 함께 참여하기</li> </ul>	12.무대, 공연의 완성
미술	다함께 나누다	1	학년별 미술 벽화 작품을 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>유치원~ 6학년까지의 벽화 작품감상</li> <li>생각과 느낌 이야기 나누고 사진찍기</li> </ul>	6. 똑똑한 시각 이미지
<b>총차시</b>		<b>15</b>			

## 성찰하기

### 학생 관찰 일지

- 학생들은 종이에만 그리던 그림을 벽에 그린다는 생각만으로도 준비과정부터 기대를 하였다.
- 다양한 채색도구를 처음 접하면서 마치 화가가 된 것 같은 뿌듯함으로 작업에 참여했다.
- 자신들의 그림으로 벽에 작품이 탄생되는 과정에 참여하면서 학생들의 보람이 느껴졌다.
- 책에 대해 쉽게 접근할 수 있는 계기가 되었고, 협동을 통해 하나의 작품이 완성해 나가는 과정을 통해 자기주도적 미술학습 능력이 길러졌다.

## 교사 참여 후기

- 다양한 교과와 연계된 일련의 과정 속에서 학생들과 살아 숨쉬는 교수학습활동을 한 것 같다.
- 서로 다른 생각과 의견을 나누며 함께한다는 느낌을 가진 시간이었다.
- 교실에서만 바라보던 교사와 학생간의 관계가 더욱 끈끈하고 소통의 장이 될 수 있었던 시간이었다.
- 학년에서 완성된 작품을 보면서 다른 교과목과도 접목할 수 있는 수업의 소재가 많이 생긴 것 같다.

## 사진자료



## 도전과제

- 학교 실외공간에 있는 유휴공간에 건축물을 활용한 미술 프로젝트
- 학교의 넓은 공간 중 한 공간을 학생들의 미술 아지트로 만드는 프로젝트도 좋은 과제가 될 것 같다. 아지트 속에는 평면, 입체 작품 모두를 포함하여 단순한 작품 전시를 할 수도 있고 주제를 정하여 아지트 안에 자유롭게 표현해도 된다. 학생들이 그 공간 안에서 예술 그 자체를 느낄 수 있으면 좋겠다.
- 모든 학년 학생들이 참여하는 학교 전체 프로젝트를 통해 학교공동체의 의미를 담을 수 있는 공공미술활동 프로젝트도 의미 있을 것으로 생각됨.
- 환경에 대한 관심이 높아지고 있으므로 박스나 폐품을 모아 운동장이나 학교에서 구석지고 외면받는 공간에 대형 설치미술을 시도해도 좋을 것 같음

### 다. 일상이 예술이 되는 '예술공감터' 조성 운영의 결과

학생들이 교실에서 만들어지는 아이들의 예술작품이 교실문턱을 넘어 나와 타인과의 관계맺기를 시작하였다. 나의 작품, 우리의 작품은 사람들에게 이야기를 만들어주고 소통과 공감의 문화를 만들기에 충분하였다. 이러한 일상이 예술이 되는 경험의 축적은 우리아이들에게 공공성을 실현할 수 있는 기회를 제공하여 민주시민으로 성장하는데 도움이 될 것이다. 예술공감터 조성과 운영을 위한 방향은 다음과 같다.

- (공간) 학년별 협의를 거쳐 가장 적절한 위치에 전시공간 조성
- (학생참여) 학생자치회 중심의 전시공간을 주어 다양한 행사의 소통공간으로 활용
- (교육과정) 다양한 수업결과물을 모두와 공유할 수 있는 기회를 제공
- (설치재료) 자석 및 입체작품 전시가 가능한 타공판(철) 활용하여 예술공감터  
\* 2021년 1,2,3 학년 전시터 조성 → 2022년 4,5,6학년 전시터, 공연터 조성 완료

2021년 전시터 조성이 시작되었고 현재는 전학년 전시터, 학생자치회 자율전시터, 일상적 예술공연 공간까지 조성이 완료되었다. 본 보고서에서는 전시터를 중심으로 소개하고 예술공연터는 5월에 조성되어 현재 활발하게 운영되고 있다. 예술공연터는 사진자료로 대체하고자 한다.

공공미술 프로젝트

## 다함께 그린다

예술공감터

일상이 예술이 되고  
예술이 일상이 되다

### 교육 목적

#### 기획 의도

학생들이 교육과정에서 만들어낸 결과물들을 학생들과 공유하고 공감할 수 있는 기회가 필요하여 결과물을 전시할 수 있는 공간을 조성하기로 하였다. 그 공간은 단순히 작품을 전시하는 것이 아니라 작품으로 동시간, 동시대, 우리들의 이야기를 다양한 방식으로 표현하고 있는 것이고 타인과의 관계 맺기를 하게 해주는 광장의 의미를 담을수도 있다. 일상이 예술이 되고 예술이 일상이 되는 학교문화는 광장을 중심으로 활발하게 움직일것이고 이는 건강한 민주시민으로 성장하는데 중요한 기반을 마련할 것이다.

#### 수행 목표

- 학교에 학생들이 자유롭게 전시할 수 있는 공간을 조성한다.
- 학년별 전시공간과 학생자치회 및 학생누구나 자유롭게 전시할 수 있는 공간을 조성한다.
- 전시를 하지 않을 평소에는 그 자체로 학교공간디자인이 될 수 있도록 전시터를 조성한다.
- 학급별로 자율적으로 전시할 수 있는 학교문화를 조성한다.

### 프로젝트수행과정

#### 교육과정

미술 작품, 개인작품 전시회, 학습결과물 등 학급별 자유롭게 전시

7) 현재 고강초 예술공연터는 학년, 학생자치회 중심으로 학생들의 끼와 재능을 표현하는 장이 되고 있다. 예술공연 뿐 아니라, 학생들의 쉼터 공간으로도 이용되고 있는 고강초의 핫플레이스가 되었다.

학생 관찰 일지

- 특수학급 학생들의 작품을 전시하고 난 후 학생들이 전시터 앞에서 단체사진을 찍고 자신의 작품을 다른 친구들에게 신나서 설명하는 모습은 전시터가 생김으로서 생긴 새로운 풍경이다.
- 2학년 학생 중 매일 시화를 그리는 친구가 있었다. 우연히 그 친구의 시화전을 열어주기로 하였고 그 아이가 뿌듯해하는 모습을 보며, 앞으로는 아이들이 잘하는 것을 개인전을 자유롭게 할 수 있는 기회를 제공하고자 하였다.
- 어느날 교장실 앞에 아이들이 모여서 서로 이야기를 주고 받고 있었다. 한 학년에서 수업시간에 작업한 작품을 전시를 하였는데 지나는 아이들이 내가 아는 형 작품이야하면서 자랑스러워하는 모습을 보았다. 서로 같은 교실 안에는 없지만, 작품을 통해 아는 선후배를 만나는 기회는 문화 공유의 경험이 공동체문화의 형성으로 이어진다는 것을 알 수 있었다.

교사 참여 후기

- 아이들이 자신의 작품을 마음대로 붙일 수 있어서 너무 좋아한다. 자유롭게 활용할 수 있는 공간이 있다는 것이 아이들에게는 선후배에게 자신의 작품을 자랑할 수 있는 공간이라 생각하는 것 같다. 아이들이 자신의 작품에 자부심을 느낀다.
- 아이들이 쉬는 시간이 되면 작품 보고와도 되냐고 물어본다. 다른 반 친구들의 작품을 서로 보고 이야기하면서 즐거워한다. 아쉬운 점은 뒤 게시판의 색이 하나로 고정되었으면 더 좋았다는 생각이 들었다.
- 아이들이 지나다니면서 서로의 작품을 보고 이야기를 나눈다. 복도가 아이들의 이야기공간으로 재탄생되었다고 생각한다.
- 외부에 전시공간이 있어서 좋기는 한데 다른 반과의 작품이 비교가 되기도 하고, 공간을 채워야 한다는 마음에 부담이 되는 것도 사실이다. 그러나 아이들이 좋아한다.

사진 자료



교장실 앞 학생자치 전시터



2학년 학년 전시터 조성



3학년 학년 전시터 조성



1학년 전시터



1학년 전시터 전경



개인 전시회 개최(시화전)



예술공언터 캠페인



예술공언터 게릴라 콘서트



중학생 연계 주인공프로젝트<sup>8)</sup>

## 도전과제

- 자신의 끼와 꿈을 자유롭게 전시할 수 있는 방안을 어떻게 마련하면 좋을까?
- 전시터 운영을 학생자치회에 전적으로 맡겨보는 것은 어떠할까?
- 선생님의 개입을 최소화하면서 학생들이 스스로 기획하고 참여하는 전시터를 만들기 위한 전략은 무엇이 있을까?
- 전시터가 선생님들에게 부담이 되는 공간이 아닌, 자유로운 소통의 공간으로 지속될수 있을까?

### 라. 주제 중심 공공예술 프로젝트

인류가 처한 다양한 문제들은 지금 자라는 아이들이 부딪히고 해결해야 하는 현실적인 도전이 될 것이다. 예를 들어 환경문제는 인류의 생존과도 연관되어있는 중대한 문제라고 본다. 이처럼 우리가 처한 다양한 시대적, 사회적 문제를 공공예술로 표현함으로써 고민의 시간과 문제해결의지를 갖게 하는 것도 매우 중요하다고 생각하였고 주제에 맞는 다양한 공공예술프로젝트를 진행하게 되었다. 주제중심 공공미술프로젝트 구성과 운영을 위한 방향은 다음과 같다.

- (주제) 우리 아이들이 당면한 문제들을 스스로 찾아내어 추진
- (학생참여) 학생자치회가 기획하고 참여하는 학생 주도의 예술프로젝트로 운영
- (운영시간) 등굣길, 점심시간, 틈새시간 등 교육과정 외 자투리 시간
- (참여대상 및 방법) 전교생이 자유롭게 참여할 수 있으며, 즉흥적인 예술작업을 중심으로 프로젝트 진행

주제중심 공공예술 프로젝트는 학생들이 직면하고 있거나, 향후 맞이하게 될 다양한 문제들을 예술을 매개로 접근하여 문제를 인식하고 창의적으로 해결하려는 의지를 갖게 하고자 하는 활동이다. 학생 자치회가 기획하여 학교 전교생이 자유롭게 참여하도록 시간과 공간의 제약을제거하고 아침등굣길, 점심, 자투리 시간을 활용하여 모두의 참여를 유도하였다.

8) 인근 학교인 성곡중학교 미술동아리와 2022년 연계한 공공미술 프로젝트(주인공:주변 인근학교와 공공미술을 나누다)로 중학교 미술동아리 제작 포토존을 일정기간 초등과 함께 나누며 선후배 간 건강한 이야기 만들기 프로젝트이다.

### 교육 목적

#### 기획 의도

지구온난화로 기후 위기가 도래하여 장마, 폭염, 산불 등 여러 자연 재난이 속출하였으며 이는 미래 시대를 살아갈 학생들에게 환경 보호의 중요성으로 크게 다가왔습니다. 또한, 코로나 팬데믹으로 학생 간 교류가 줄어들고 함께 의견을 나누고 공감할 기회가 사라졌습니다.

잃어버린 사회성을 되찾기 위하여 거리미술전 프로젝트를 기획하였습니다. 학생들의 일상을 미술과 결합하여 학습의 실제성을 높이고 느낌과 생각을 미술 활동을 통해 주도적으로 표현하는 기회를 제공합니다. 서로 소통하고 함께 표현하며 친환경적인 지속 가능한 발전의 의미를 알고 시대의 흐름을 이해할 수 있습니다.

#### 수행 목표

거리미술전을 통해 환경 보호의 필요성을 나누고 시각적인 표현으로 교류하기

#### 학생 참여 방법

학생들의 원활한 참여를 위하여 그래피티 형식의 예시 작품을 미리 그려둠. 아침 활동 시간에 환경 보호 필요성을 알리는 포스터를 등곳길에 전시하고 등교하는 학생들에게 환경 보호를 주제로 분필 그림을 자유롭게 그리도록 권유함.

### 프로젝트수행과정

#### 교육과정

방과후, 아침시간 등

구분	단 계	차시	주 제	주요활동	비고(단원)
	다함께 준비하다		학생자치회 협의	교내 공공공간 활성화 및 학생 간 교류 증진을 위한 논의 학생 문화 공동체 형성을 위한 아이디어 수합	
방과후	다함께 탐색하다	1	공간 및 주제 탐색하기	학생 참여율 제고를 위한 공간 탐색 생태 교육과 연계된 주제 선정	학생 자치 활동
	다함께 디자인하다	1	주제 열개 짜기	미술과 삶의 결합을 지향하는 활동 구성 학교 환경에 긍정적인 영향을 주는 콘텐츠 선정	
아침시간	다함께 색칠하다	2	거리미술전 개최	문화 교육적 효과를 겨냥한 홍보 원활한 참여를 위하여 부담스럽지 않은 재료 및 예시 작품 제공	
	다함께 나누다	2	작품 공유와 감상	자기표현과 학생 간 소통을 위한 의견 수렴 공공미술 관심 확대를 위한 추가 방안 논의	
총차시		6			

학생 관찰 일지

- 친구들과 함께 할 수 있는 활동이 오랜만이라 굉장히 들뜨고 즐겁게 참여하였음.
- 프로젝트를 진행하며 주체적으로 학교 활동에 관심을 가지고 자진하여 의견을 내기 시작함.
- 학생들이 학교 공간 활용에 지녔던 편견과 한계가 사라지고 다른 관점으로 바라보게 되는 계기가 되었음.
- 학생 스스로 할 수 있다는 자신감을 심어주고 코로나19로 생긴 낯섦이 줄어들었음.

교사 참여 후기

- 학생들이 작품의 완성도나 미술 요소에 대한 부담감 없이 참여하는 모습이 보기 좋았음.
- 환경 보호에 관한 생각과 느낌을 시각적 표현으로 나누며 언어적 표현이 어려운 저학년 학생들의 교류에 도움이 되었음.
- 학생 간 교류 및 사회적 증진을 위한 기회로 차후 활동 계획에 방아쇠 효과를 주었음.

사진자료



바닥벽화 입구



등갯길에 앉아서



나무야~나무야~



즐거운 벽화작업



나도 하나 그릴거야



세월호의 아픔나누기

도전과제

운동장을 활용한 대지 미술 체험 (페트병에 물을 채워 운동장에 그림 그리기, 눈이 오면 눈 작품 만들기 등), 학교 공간 내 설치 미술 작품 제작

### Ⅲ. 결론 및 도전과제

공공미술 프로젝트 ‘다함께그리다’를 추진하고 실천하며 다음과 같은 성과를 이루었다.

#### 학생참여형 벽화조성 프로젝트 운영의 결과

첫째, 학생들 스스로 자신 주변의 공간에 관심을 갖게되어 새로운 시선으로 주변을 바라볼 수 있는 기회를 제공하였으며,

둘째, 미술교과 중심의 융합수업을 통한 벽화제작으로 다양한 주제중심의 융합예술수업의 기반을 마련하였고

셋째, 학생들이 일상적으로 지나는 공간 벽화조성으로 학교환경 개선과 학생들의 이야기가 있는 벽이 창조되어 즐거운 학교문화조성에 기여하였다.

#### 일상이 예술이 되는 예술공감터 조성의 결과

첫째, 학생들의 작품이 교실문턱을 넘어서면서 개인 및 협동작품이 타인과의 소통과 공감의 기회를 제공하였으며

둘째, 함께 즐기고 나누고, 향유하는 문화는 학생들의 공공성을 강화하여 건강한 시민으로 성장하는데 기여하였고

셋째, 학교교육과정 중심의 예술공감터 운영으로 일상이 예술이 되고 예술이 일상이 되는 경험은 행복한 학교 문화 조성에 기여하였다.

#### 주제중심 공공예술프로젝트 운영의 결과

첫째, 학생들이 스스로 기획하고 참여, 평가하여 학생주도의 학교문화가 조성되었으며

둘째, 다양한 주제에 대한 예술적 탐색으로 상황인식과 창조적 문제해결력이 향상되었고

셋째, 전교생이 함께 참여하고 표현하는 공공예술프로젝트로 즐겁고 행복한 학교문화 조성에 기여하였다.

이번 프로젝트는 학생들을 교실 밖으로 나오게하여 우리 주변과의 관계맺기를 공공미술을 매개로 추진하였다. 전체 학생과 학급이 참여하는 대규모 프로젝트임에도 불구하고 교육공동체의 집단지성을 발휘하여 성공적으로 잘 마무리 되었다. 소통과 협력, 공유공감의 중요성을 모두에게 일깨워준 작업이었다. 공공미술 프로젝트 다함께그리다를 1년여간 추진하면서 다음과 같은 질문을 던지며 글을 마무리 하고자 한다.

학교 안의 공공미술프로젝트를 학교 밖으로 확장하여 마을의 공간을 변화시키는 작업을 가능하게 하는 요소는 무엇이며, 마을의 협력을 이끌어 낼 수 있을까?  
학생들의 작품을 전시할 수 있는 공간 아이디어를 끌어내어 다양한 형태의 전시가 가능할 수 있는 방안은 없을까?  
빈교실, 유휴공간 재구조화를 통해 학생들이 발표하고 전시할 수 있는 공간조성을 위한 예산을 어떻게 확보할 것인가?  
학생자치회 중심의 활동이 지속성을 가지려면 학생들 스스로 시스템을 갖추고 기획, 추진, 평가를 지속해야 하는데 가능할까?  
공공예술프로젝트 활동 시 학생들의 적극적인 참여와 창의성을 이끌어낼 방법은 없을까?

## 저자 소개



### 류해석

경인교육대학 초등미술교육학과 석사

경기도교육청 소속 초등학교 교사(1998.09.01.~2015.08.31.)

경기도교육청 학교예술교육 담당 장학사(2015.09.01.~2021.2.28.)

부천교육지원청 고강초등학교 교감(2021.03.01.~ 현재)

## 「학생참여형 공공미술 프로젝트 ‘다함께 그리다」에 대한 토론문

토론자: 남영림 (청주교육대학교)

학생참여형 공공미술프로젝트 <다함께그리다>를 감명 깊게 읽었습니다. 학생들이 주도적으로 공공미술을 기획, 참여, 평가해 보는 소통 과정을 통해 성숙한 민주 시민이 되기를 기대하셨던 선생님의 소신을 볼 수 있었습니다. 코로나, 열악한 학생 실태, 재정 문제 등 어려운 여건 속에서도 학생들의 삶에 기반한 미술교육 연구와 실천에 힘써 주시고 사례를 공유해 주셔서 깊이 감사를 드립니다. 토론자로서의 소임을 다하고자 질문을 드려보면 다음과 같습니다.

첫 번째는 참여 수준의 정도에 대한 것입니다. 학생 참여형 방식으로 공공미술 프로젝트를 수행하셨는데, 초등학생들의 수준을 고려해 보았을 때 어느 정도 수준의 참여가 가능하고 적절하다고 보여지셨는지 학년 사례를 들어 말씀해 주시면 감사하겠습니다. 공공미술은 90년대 이후부터 Suzanne Lacy가 ‘새로운 장르 공공미술’이라고 정의한 방식, 그러니까 커뮤니티 구성원들이 커뮤니티의 이슈를 바탕으로 주제를 설정하고 커뮤니티의 구성원들 주도적으로나 작가와 함께 소통하며 작품을 기획하고 제작하며 설치하는 등 커뮤니티 구성원들의 적극적 ‘참여’에 방점을 두며 예술계나 교육계에서 많이들 수행되고 있습니다. 본 프로젝트 <다함께그리다>도 이러한 학생참여형 공공미술 교육을 지향하였습니다. Pablo Helguera는 예술에 참여하는 사람들의 참여유형을 맹목적 참여, 지시된 참여, 창의적 참여, 협업적 참여로 구분한 바 있습니다. 본 프로젝트 <다함께그리다>는 학습자들이 작품을 수동적으로 감상하는 차원에 머물지 않았고 또 단순한 작업에만 참여한 것은 아닌 것으로 보여지므로 맹목적 참여나 지시된 참여에 머문 것은 아니었던 것으로 생각됩니다. 공간디렉터가 기획한 틀 안에서나 공간디렉터와 공동으로 작업을 했다는 점에서 창의적 참여나 협업적 참여를 지향했던 것으로 보입니다. 초등학생들의 수준을 고려해보셨을 때 학년별로 어떤 수준의 참여가 적절하다고 생각되셨는지요, 구체적인 사례를 들어 말씀해주시면 감사하겠습니다. 그리고 창의적 참여나 협업적 참여를 위하여 현실적으로 필요하다고 생각되는 인식면 혹은 제도면 등에서의 조건이 있다면 무엇이라고 생각하시는지 말씀을 부탁드립니다.

두 번째는 공간 및 주제 탐구에 대한 것입니다. <주제중심 공공예술 프로젝트>를 위하여 “학생 참여율 재고를 위한 공간 탐색”과 “생태 교육과 연계된 주제 선정”을 취하셨는데, 학생들의 참여율 외 특별히 학생들이 공간의 특수성을 이해하기 위하여 공간에 대해 탐색해 보는 경험이 있었을까요? 만일 생태교육과 관련된 주제를 선정하신 이유가 학교가 처한 공간의 특수성과 관련되어 있다면 어떤 점에서 그러하였는지 소개를 부탁드립니다. 그리고 학습자들이 공간의 특수성이나 주제를 파악하기 위하여 어떤 학습 혹은 탐구학습 과정을 거쳤는지 말씀을 부탁드립니다. 우리는 Alexander Calder의 <플라밍고>나 Richard Serra의 <기울어진 호>를 통해 공적 공간에 있는 미술(art in public space)로서의 공공미술 작품들이 장소의 특수성이나 커뮤니티 구성원들의 삶을 고려하지 않

아 비판받은 예를 알고 있습니다. 반면 Maya Lin의 <베트남 참전 용사 추모비> 작품을 통해 공적 공간으로서의 미술(art as public space)로서의 공공미술 작품들이 공간의 특수성과 커뮤니티 구성원들의 역사와 요구를 고려, 전쟁을 둘러싼 사람들의 삶을 바탕으로 소통과 공감을 일구어 찬사받아 오고 있는 예를 알고 있습니다. 학생자치회가 중심이 되어 거리미술전으로 구현된 <주제중심 공공예술 프로젝트>는 공간적 측면에서 보았을 때 공적 공간에 있는 미술과 공적공간으로서의 미술 중 어느 쪽에 더 가까울까요? 만일 후자라면, 공간의 특수성을 반영하는 주제를 설정하기 위하여 특별히 생태교육과 관련된 주제를 선정하신 이유를 학교 환경의 특수성과 관련하여 말씀해주시면 감사하겠습니다. 그리고 학습자들이 장소의 특수성을 파악하기 위하여 어떤 학습 혹은 탐구학습 과정을 거쳤는지 말씀을 부탁드립니다.

학생 참여형 공공미술을 실천해 주심으로써 생산적 고민을 할 수 있는 기회를 주신 류해석 선생님께 감사를 드립니다. 또한 흥미로운 연구에 대한 첫 독자로서 이 글을 읽을 수 있는 기회를 주신 학회의 집행위원님들께 감사의 말씀을 올립니다.

## 저자 소개



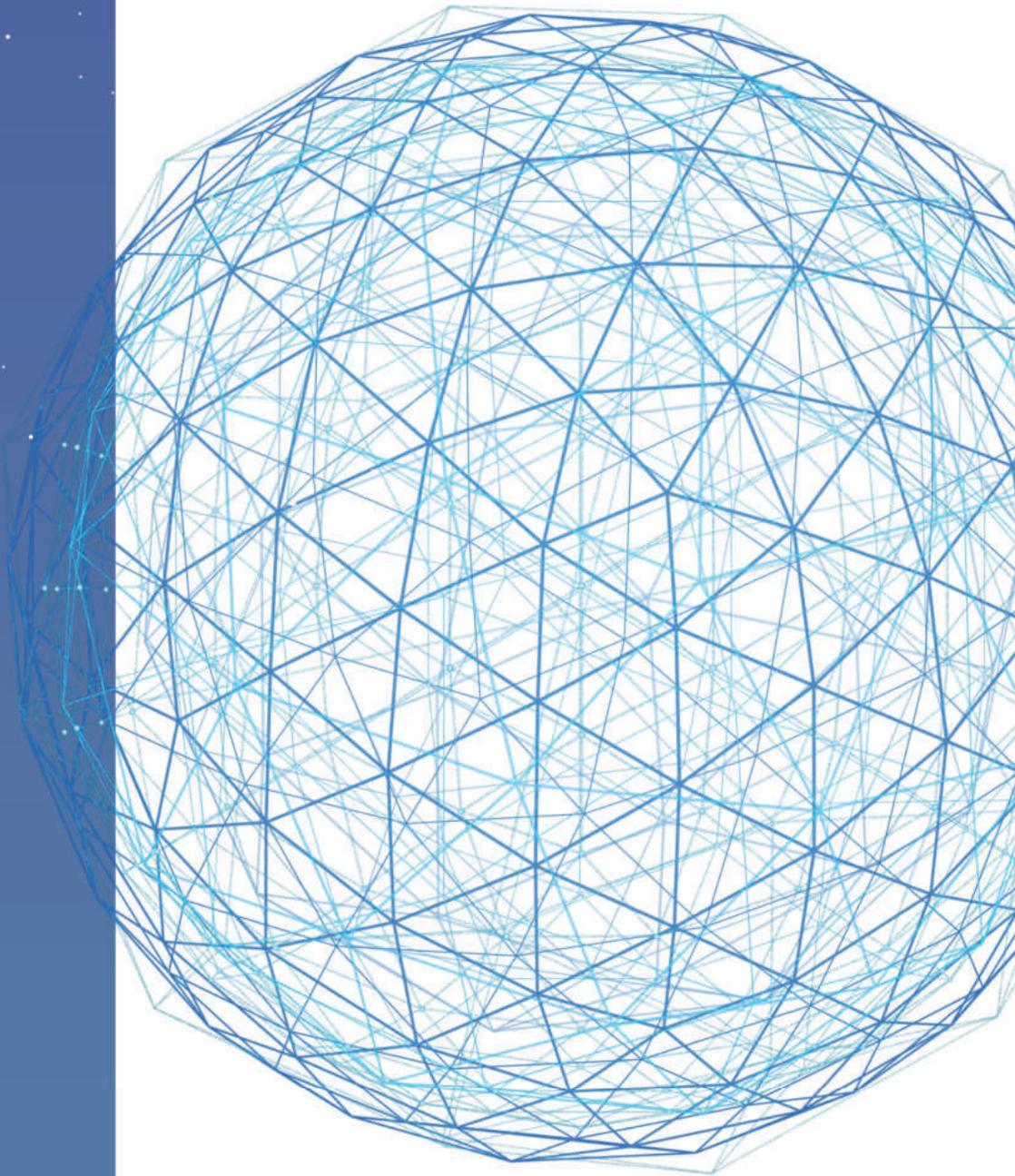
**남영림**

청주교육대학교 외 강사

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# Session A





## 존 듀이의 경험 개념에 대한 검토

John Dewey's Conception of Experience

허정임 (부산교육대학교)

### I. 서론

미술교육과정은 수 차례에 걸쳐 바뀌면서 수정되고 변화해왔다. 그런데 미적 경험이라는 측면에서 경험이 의미하는 바가 무엇인지 정확하지 않았고 '미적'이라는 의미도 정확하지 않았다. 미학에서는 프래그머티즘 미학에서 '경험'이 논의되었고, 교육학에서는 교육철학에서 예술교육의 한 부분으로 논의되었을 뿐이다.

듀이는 독특한 경험 개념을 매개로 철학, 미학, 교육학 등 다양한 분야의 저서를 냈다. 따라서 듀이 이론을 제대로 이해하기 위한 전제로서 그의 경험 개념을 명확하게 정리하는 게 필수적이다. 하지만 그는 자신의 경험 개념을 직접 명확하게 정리하지 않았기 때문에 연구자 사이에 많은 혼선이 생겼다고 생각한다. 이에 필자는 그의 저서 <경험과 자연>(1925)에서 존 듀이가 직접 정리한 경험 이론을 윌리엄 제임스 William James의 <심리학의 원리>(1890) 및 관련 논문을 참조하여 그 성격을 드러내 고자 노력하였다. 이러한 이유는 미술교육에서 '미적 경험', '미적 체험'이라는 용어들이 혼재되어 사용되어온 것에 대한 의문점이 풀리지 않은데 대한 답답함과 지속적인 필자의 연구 맥락에서 궁극적으로 미적 경험론의 이해를 심화하기 위한 기초 작업이다.

### II. 본론

#### 1. 듀이의 경험 개념을 이해하기 위한 기초 1

듀이의 경험 개념은 영어와 한국어에서 사용하는 사전적인 의미 영역 세 가지로 답을 수 없다. 세 가지는 첫째 개인이 겪은 일(행위) 그 자체, 둘째 개인이 겪는 과정(작용), 셋째 선행한 두 가지에서 얻어진 산물(정보, 지식)이다. 언뜻 보면 둘째 것과 유사하지만 뒤에 언급하듯이 전혀 다르다. 따라서 면밀하게 파악하지 않으면 듀이의 경험 개념은 제대로 이해하기가 쉽지 않다. 게다가 듀이는 자신의 경험 개념이 윌리엄 제임스의 영향을 받은 것이라는 점을 간단히 암시하였지만, 그 내용을 구체적으로 서술하지 않았기 때문에 개념의 기본 원리를 이해하기 어렵다.

#### 2. 듀이의 경험 개념을 이해하기 위한 기초 2

듀이는 <경험과 자연>에서 자신의 경험적 방법을 이론적으로 간략하게 정리하였다. 여기에 나타난 경험 개념에서 가장 중요한 특징은 경험은 주체(정신)와 대상(사물)의 상호 작용이 아니라 주체

와 대상의 구별이 없는 동등한 대상 간의 상호 작용이라는 점이다. 통상적으로 구별되는 주체(정신)와 대상(사물)은 모두 상호 작용의 동등한 대상일 뿐이라는 것이다. 여기서 경험과 자연이 상호 공유 또는 상호 침투한다는 듀이의 독특한 경험 개념이 탄생한다. 이른 바 듀이의 자연주의적 경험론이 그것이다. 그는 이것을 다음과 같이 요약하였다.

(1)경험은 일차적인 본래 모습에서 행위와 재료, 주체와 대상 사이의 구분이 없지만 분해되지 않은 원상태에 둘 모두를 포함한다는 점에서 “이중적”이다. (2)같은 맥락에서 제임스가 말했듯이 “사물Thing”과 “사고thought”는 단일한 것이다. 즉 그것들은 일차적 경험의 반성에 의해서 구별된 산물들이다.(원문과 번역문의 번호는 필자가 넣음)

(1)It is “double barreled” in that it recognizes in its primary integrity no division between act and material, subject and object, but contains them both in an unanalyzed totality. (2)“Thing” and “thought,” as James says in the same connection, are single-barrelled; they refer to products discriminated by reflection out of primary experience.(EN p.18)

듀이는 일차적 경험에는 행위(주체)와 재료(대상)의 구분이 없으며, 행위(주체)와 재료(대상) 둘 모두가 포함되었다고 하였다. 경험이 대상과 대상 사이의 상호 작용 그 자체이기 때문에 가능한 일이다. 여기서 주목할 점은 제임스를 언급한 부분이다. “사물Thing”과 “사고thought”가 단일하다는 것은 대상과 대상 사이의 일차 경험에 둘 다 포함되었으며, 거기에서 둘은 미분리 상태로 존재한다는 뜻이다. 미분리 상태로 존재하는 존재가 이차적 경험(반성적 경험)에 의해서 하나는 대상 사물로 또 하나는 그 대상 사물의 사고, 즉 대상 사물과 대상의 사고라는 이원적 형태로 추론되었다는 것이다.

### 3. 듀이의 경험 개념을 이해하기 위한 기초 3

이원적 형태로 추론되는 이것은 제임스가 심신 이원론을 부정하고 심신일원론을 주장하는 근원적 경험론의 기본 명제로서 듀이와 제임스의 경험 개념이 일치함을 알 수 있는 부분이다. 제임스는 근원적 경험론에서 경험의 기본 원리를 구체화하였다. 다음 인용문을 살펴보자.

“(1)이러한 상식들은 경험이 자연 안에 있으며 자연임을 보여주었다. (2)경험된 것은 경험이 아니라 돌, 식물, 동물, 질병, 건강, 온도, 전기 등의 자연이다. (3)특정 방식으로 상호작용하는 사물들이 경험이다. 즉 그것들은 경험된 것이다. (4)특정한 다른 방식으로 또 다른 자연적 대상인 인간유기체와 관련된다면 그것들도 사물들이 경험되는 방식이다. (5)이와 같이 경험은 자연에 도달한다. 즉 경험은 깊이를 가진다. (6)경험은 또한 넓이를 가지며 무한한 범위로 탄력을 갖는다. (7)경험은 뻗어간다. 그 뻗어감에서 추론이 구성된다.”(원문과 번역문 번호는 필자가 넣음)

(1)These commonplaces prove that experience is of as well as in nature. (2)It is not experience which is experienced, but nature - stones, plants, animals, diseases, health, temperature, electricity, and so on. (3)Things interacting in certain ways are experience; they are what is experienced. (4)Linked in certain other ways with another natural object - the human organism - they are how things are experienced as well. (5)Experience thus reaches down into nature; it has depth. (6)It also has breadth and to an indefinitely elastic extent. (7)It stretches. That stretch constitutes inference.(EN. pp.12~13)

듀이는 (1)에서 경험이 자연 안에 있는 동시에 자연 그 자체라고 기술하였다. 지질학 연구에서 지형, 지층, 화석, 기후와 같은 지리학 자료들이 자연 대상과 자연 대상의 상호 작용이라는 경험의 산물이므로 경험이 자연 안에 있는 동시에 자연 그 자체가 될 수 있다는 말이다. 따라서 (2)에서 언급된 바와 같이 경험된 것은 자연 그 자체인 것이다.

(3)과 (4)에서는 “상호 작용하고 있는 사물은 경험이다”, “그들(사물들)은 경험되어지는 것”이라고 하였다. (1), (2)와 마찬가지로 자연의 상호 작용에서는 자연(사물)과 경험(상호 작용)은 동일하다고 할 수 있다.

(5)에서 유의할 부분은 “또 다른 자연적 대상 즉 인간유기체와 관련된다면”이다. 지질학에서 자연의 경험 산물인 지질학 자료가 “또 다른 자연적 대상”, 즉 “인간 유기체”와 상호 작용하는 것을 표현한 것이다. 인간 유기체(자연적 대상)란 표현은 인간을 자연 속의 하나의 생명체, 즉 자연적 대상이란 뜻이다. 따라서 지질학자와 지질학 자료의 상호 작용(경험)은 자연과 자연의 상호 작용, 즉 자연의 자료와 인간 유기체의 신경중추가 상호 작용하는 것으로 환원된다. 결국 듀이는 (5)를 통하여 자연의 상호 작용과 인간과 자연의 상호 작용이라는 두 유형의 경험이 자연의 상호작용이라는 단일 유형으로 정리될 수 있음을 보인 것이다.

(6)~(8)에 기술된 경험은 모두 단일 유형이다. 자연의 상호 작용이라는 단일 유형의 경험이 수평적으로 수직적으로 확대되면서 폭과 깊이를 가지고 확장되면서 (지질학적) 추론을 구성한다는 것이다. 여기서 유의할 점은 지금까지 언급한 경험은 대상과 대상이 직접적으로 상호 작용하는 것, 즉 일차적 경험으로서 듀이가 통상적으로 사용하는 개념이다. 일차적 경험에서 추상된 개념, 즉 추상적 관념과 지질학자가 상호 작용하는 것은 이차적(반성적) 경험인데, 듀이는 주로 일차적 경험의 의미를 강조할 때 언급한다.

#### 4. 듀이의 경험 개념을 이해하기 위한 기초 4

듀이는 윌리엄 제임스의 경험론 원리를 직접 구체적으로 언급하지 않았지만, 핵심 개념을 간명하게 언급한 부분은 있다. 하나는 “우리들은 James가 “경험”을 이중 목적의 말이라고 불렀다는 것을 지적함으로써 논의를 시작한다”고 기술된 부분이다. 또 하나는 “James가 말한 바와 같이 “사물”과 “사고”는 단일한 것이라고 언급한 부분이다. 모두 간략한 단편이지만 듀이와 제임스의 경험 개념이 동일 원리의 산물임을 엿보게 한다. 관련된 제임스의 언급을 직접 인용하였다.

(1)이제, 경험이란 전혀 상이한 노선으로 뒤따를 수 있는 많은 과정들의 한 부분일 뿐이다. (2)하나의 동일 사물이라도 나머지 경험들과 여러 가지 관계를 갖게 되기 때문에 각기 다른 연합 체계에서 그 사물을 취할 수 있고, 또 심지어 서로 반대되는 맥락에 해당되는 것으로 취급될 수 있다. (3)그런 맥락 중 하나에서는 그 사물이 “의식의 장”(field of consciousness)이며, 다른 맥락에서는 “앉아 있는 방[사물]”이며, 그 사물은 전체로서 [동시에] 이 두 맥락에 들어가며, (4)의식의 한 부분이나 한 측면에 의해 의식에 연결되고 의식의 다른 부분에 의해 외부 현실(사물)에 연결된다고 말할 이유가 없다.

(1)Well, the experience is a member of diverse processes that can be followed away from it along entirely different lines. (2)The one self-identical thing has so many relations to the rest of experience that you can take it in disparate systems of association, and treat it as belonging with opposite contexts. (3)In one of these contexts it is your 'field of consciousness'; in another, it is 'the room in which you sit,' and it enters both contexts in its wholeness, (4)giving no pretext for being said to attach itself to consciousness by one of its parts or aspects,

and to outer reality by another. («DOES 'CONSCIOUSNESS' EXIST?», «THE JOURNAL OF PHILOSOPHY PSYCHOLOGY AND SCIENTIFIC METHODS») 1-18, 1904)

이 글은 제임스의 근원적 경험주의의 핵심 개념인 '순수 경험'과 '사고 흐름', '관계' 등을 나타내는 인용문이다. (1)은 '순수 경험'과 '사고 흐름'을 말한 것이다. "경험이란"에서 경험은 '순수 경험'을 말한다. 이것은 특정 대상의 첫 번째 심상으로서 '단순한 그것'이다. 순수 경험은 자신을 기점으로 수많은 맥락을 구성한다. 이것이 '사고 흐름'이다. (2)는 '관계'라는 경험을 나타낸다. 동일 대상에 관한 하나의 경험 내용이 또 하나의 경험 내용과 연합하는 것을 나타낸다. (3)은 '관계' 경험의 구조를 설명한 것이다. 특정 대상의 '관계' 경험에서 의식은 '의식의 장'과 '대상의 심상' 두 맥락으로 구성되어 상호 작용한다. 특정 대상의 앞 경험 내용은 의식의 장, 새 심상은 '대상의 심상'에 각각 위치하여 상호 작용하는 것이다. '관계' 경험을 통하여 특정 대상의 다양한 경험적 의미가 생성된다고 할 수 있다. (4)는 의식과 외부 현실(사물)이 별도로 존재하는 것이 아니라는 의미이다.

### III. 결론

제임스의 경험은 '순수 경험', '사고 흐름', '관계'를 통하여 대상이 다른 대상과 상호 작용하는 과정이다. 이 과정은 대상들을 일체화하는 과정이므로 대상과 사고는 단일한 것이 된다는 것이다. 이것은 듀이가 말하는 대상과 대상이 상호 작용하는 형태의 하나로서 인간 유기체와 대상의 상호 작용과 동일하다. 즉 자연주의적 경험론과 동일한 것이다.

*Key Words:* 미술 교육, 미적 경험, 경험, 존 듀이

### [참고문헌]

- Dewey, John. *Experience and Nature : The Later Works*,(1925-1953). vol., 1, Ed. by J. A. Boydston, Carborndale: Southern Illinois Univ. Press, 1987.
- James, William. *The Principles of Psychology*, GREAT BOOKS OF THE WESTERN WORLD 53, 1952 by Encyclopedia Britannica, Inc. Thirtieth Printing, 1988.
- James, William. *Essays in Radical Empiricism*. New York: Longman Green and Co (1912)

### 저자 소개

#### 허정임

계명대학교 미술대학 및 동대학원 졸업  
영남대학교 미학미술사학과 졸업(문학박사)  
부산교육대학교 미술교육과 교수

## 인문 성찰을 위한 미술교육의 위상

The Status of Art Education for Humanistic Value

이재영 (한국교원대학교)

### I. 서론

미술교육의 인문학적 가치에 대해서 다년간 연구를 하며 미술교육의 위상은 언제나 만족스럽지 못한 자위적 치장인 듯 했다. 미술교육에서 미술의 범주가 확장적으로 수용되고 차이와 다름에 대한 공감과 배려가 확산되며 미술교육의 가치와 기능은 새로운 국면에 접어들고 있다고 생각된다. 미술교육을 인문학으로 바라볼 때, 기존 미술교육의 위상에는 어떤 새로운 이해와 해석이 필요할까? 미술교육을 인문학으로 바라보는 인식이 아직 보편적이지 않다면 이 논의는 논쟁의 여지가 있을 수 있다. 하지만 공교육으로서 미술교육은 교과와 차별적 특성뿐만 아니라 인간교육이라는 범교과적 가치 또한 함께 추구되어야 할 것이다. 미술교육을 이렇게 인문학으로 바라볼 때, 미술교육은 무엇을 위한 것이며 어떤 식으로 실천되어야 할 것인가?

### II. 본론

#### 1. 인간과 삶에 대한 탐구

미술은 내용과 형식의 문제로 많이 접근하는 것 같다. 표현 주제와 표현 방법은 일반적인 미술 표현 수업에서 주요한 지도 내용에 속한다. 흔히 발상과 구상이라고 지칭하는 활동이 교수-학습 장면의 주요 포인트임을 생각하면 쉽게 이해가 되리라 예측된다. 적어도 본 발표자가 미술이라는 것을 경험하기 시작한 이래 아직까지 미술과 미술수업을 바라보는 인식은 여전히 존재하는 것 같다. 왜 그러한가? 무엇이 문제인가?

본 발표에서는 주로 표현 주제와 관련된 부분에서 논하려고 한다. 학교에서 지도되고 있는 미술 수업 사례를 살펴보면 표현 주제적 관점에서는 주로 경험, 상상, 관찰, 느낌 등에 대한 표현으로 이루어지고 있다. 학습자들이 경험하고 상상하고 관찰하고 느끼는 것을 표현하는 이 방식에 문제의식을 많이 갖지는 않았나 보다. 초등학교 저학년 때 그리던 그림일기를 떠올려 보더라도 표현 주제는 단순한 경험, 상상, 관찰, 느낌을 나타내는 것에 만족하지 못한 것이 아닌가? 늘 담임 선생님은 그림일기 마지막에는 하루를 돌아보는 자신의 성찰적인 가치가 드러나는 표현 한 줄 정도를 넣어주기를 요구했던 것 같다. 무엇을 했는가보다는 그것을 통해 무엇을 깨닫고 새롭게 생각하게 되었는가 더 교육적이라 여겼기 때문일 것 같다. 경험, 상상, 관찰, 느낌 표현 등의 핵심은 외부에 있는 대상이 아니라 외적인 것에 대한 학습자의 내적 반응과 생각의 변화를 이끌어 내는 것이다. 재현 자체가 교육이 아니라 재현을 통해 학습자가 나타내고자 하는 자신의 의미와 가치를 돌아보게 하는 것이 교육에 가깝

지 않을까?

인문학은 쉽게 생각하고 행동하는 방식에 대한 고민이라고 말하는 것 같다. 좀 더 간결하게 표현하자면 인문학은 인간에 대한 것이라고 말하고 싶다. 인간이 살아가며 생각하고 행동하는 의미와 가치에 대한 것이라고 생각된다. 인간에 대한 이해는 결국 한 인간이 살아간 삶에 대한 이해일 것이다. 살아가며 추구해야 하는 삶의 의미와 가치를 고민하게 하는 것이 인문 성찰일 것이다. 미술을 인문학으로 바라볼 때, 우리는 흔한 주제 표현의 문제를 바로 이런 의미와 가치의 문제로 바라보게 된다. 인간이 살아가며 추구하는 삶의 의미와 가치를 탐구하는 학문으로서 미술교육의 위상이 새롭게 제기된다고 볼 수 있다. 누구를 표현하느냐, 무엇을 표현하느냐, 어디를 표현하는가가 관건인 이유는 바로 그 대상이 가지는 의미와 가치 때문일 것이다. 개인의 외부에 존재하는 어떤 대상과의 만남이나 관계(어쩌면 그것을 체험이나 경험이라고 표현할 수 있을 것도 같다)는 내부에 어떤 생각의 흔적을 남기게 될까? 그 흔적은 앞으로 개인에게 어떤 주요한 방식으로 작용하게 될까? 삶을 고민하는 학문으로 미술교육은 이런 변화와 성장을 야기하는 미술 활동의 의미와 가치에 보다 초점을 둘 필요가 있다고 판단된다. 미술교육은 체험, 표현, 감상 영역으로 구분되지만 체험, 표현, 감상의 궁극적 방향성은 항상 인간이 추구하는 삶의 의미와 가치를 향하고 있어야 한다고 생각한다. 이런 체험, 표현, 감상에서 우리가 심미적인 것을 강조해야 하는 이유도 어쩌면 의미와 가치와 관계있기 때문일 것이다. 일부러 희랍시대 미의 도덕적 견해까지 언급할 필요는 없다고 생각한다. 가장 쉽게 이해할 수 있는 방식은 바로 유아들이나 저학년들의 그림이다. 표현 방법이나 기술적 측면에서 만족스러운 사실 재현도 되지 않는다. 조형요소와 원리적 측면에서 조직적인 활용도 나타나지 않는다. 다만 하나의 끄적거리도 그들은 대상화한다. 이름을 붙인다. 제목을 붙인다. 예를 들면 엄마나 아빠. 중요한 것은 그들이 단순히 엄마나 아빠를 그린 것이 아니라는 점이다. 엄마나 아빠에 대한 자신들의 유대감과 친밀감을 나타낸 것이다. 그래서 자신들이 그린 그림은 사실적인 재현이 아니더라도 그들에게는 매우 소중한 엄마와 아빠의 등가물이 되어버린다. 누구를 그렸나 중요한 것이 아니라 그들에 대해서 어떤 생각을 가지고 있는지가 더 중요하다고 본다. 그림일기 이야기와 똑같은 논리다. 미술은 인간의 삶을 담는 방식이다. 미술교육은 인간의 삶을 고민하고 탐구하는 과정이다. 미술교육을 인문학적 관점에서 바라볼 때, 미술은 체험, 표현, 감상의 문제가 아니라 인간이 살아가며 추구하는 것들에 대한 문제로 새롭게 재편해서 다가갈 필요가 있지 않을까?

## 2. 주제 표현과 가치 추구

앞서 제시하였듯이 미술의 표현 주제는 가치론적 관점에서 다시 바라볼 필요가 있다. 살아가면서 우리에게 가치 판단을 요구하는 수많은 갈등과 문제 상황들. 그것들에 대해 우리는 다양한 방식으로 답하려고 노력해야 한다. 적어도 미술적으로 우리는 답하는 방식을 찾아보아야 한다. 미술을 통해 우리가 나타내고 생각할 수 있는 삶의 가치는 어떤 것이 있을까? 그것에 제약이 있을까? 모든 철학적 질문들을 그대로 미술 표현에 적용해도 될까? 어린 아이들에게 철학적 사고를 요하는 서적을 빈번히 권하는 부모들을 본다면 우리는 미술을 통해 이런 철학적 사고를 요하는 질문을 던져보면 안될까? 적어도 학습자들이 일상에서 자주 경험하는 상황들과 직결된 가치 판단의 문제는 일상적인 것이며 쉽게 해결되지 못한 고민 상황일 것이다. 성장과 변화는 이런 가치 판단을 보다 적극적인 자세로 추구하려는 태도에서 기인하지 않을까? 흔히 이야기하는 희노애락의 문제를 학습자들의 일상 생활 경험과 장면 속에서 매우 구체적이고 실질적으로 다루어질 필요가 있을 것이다. 단순히 기쁜 일, 화나는 일, 슬픈 일을 생각해보세요라는 큰 질문이 아니다. 가치 판단의 문제는 매우 실제적이고 맥락적 상황 속에서 이루어지는 관계적인 것이다. 따라서 작고 세밀한 질문이 필요하다. “소중하게 아끼는

장난감이 부서졌을 때 여러분은 얼마나 큰 슬픔을 느꼈을까요? 그 큰 슬픔은 나에게 무엇을 알게 해 주었을까요? 여러분은 그 슬픔과 그 슬픔이 나에게 가져다 준 것을 나타내 볼 수 있을까요?” 그냥 단순히 슬픈 경험을 나타내 보세요라는 질문이 얼마나 막막하고 어찌면 습관적일 수 있을지 생각해 볼 필요가 있다. 가치에 대한 추구는 매우 구체적, 일상적, 경험적 수준의 상황과 고민 지점으로 접근되어야 한다. 학습자의 연령이나 생활 여건에 따라 이런 구체적, 일상적, 경험적 수준의 상황은 매우 달라질 것이다. 보편적 가치를 제시하고 추구하는 것이 아니라 매우 특수한 가치를 찾아내야 한다. 그래서 미술교육은 학습자들이 자신의 일상을 더 예민하고 신중하게 탐색하도록 해야 한다. 자신들의 삶 안에 미술작품에 나타낼 자신만의 가치 의식이 존재하기 때문이다. 가치 추구는 학습자들의 삶에 대한 조밀하고 집중적인 이해와 탐색을 선행적으로 추구해야 한다. 미술은 단지 우리에게 친숙하고 이미 알고 있는 어떤 지식이나 사실을 나타내는 기록에 머물러서는 안 된다. 미술은 우리들이 아직 해결하지 못한 고민거리들을 돌아보고 자신만의 해답을 찾아 나서는 삶의 자세와 가치 추구 활동이다. 표현 주제에 대한 우리들의 일상적이고 피상적인 이해를 삶의 가치 추구라는 관점에서 다시 바라볼 필요가 있다고 본다. 친구라는 주제를 나타내는 것보다는 나를 미소 짓게 하는 친구에 대한 고마운 마음을 나타내 보기는 어떨까? 친구 얼굴 그리기라는 사실 재현적 표현에 비해 고마운 마음 나타내기가 너무 추상적이라 어려울까? 미술이 조형요소와 원리를 활용한 실험적 표현을 시도해야 하는 이유가 무엇일까? 다른 표현 방식과 달리 미술에서 감각적인 표현이 강조되는 이유가 무엇일까? 미술에서 힘, 속도, 강도, 두께 등과 같은 물리적 속성이 주요한 이유가 무엇일까? 가치는 개념적인 정의뿐만 아니라 이런 강도와 같은 질적인 특성들로 바라보는 미적 탐구의 방식으로 추구될 필요도 있지 않을까? 그것이 미술의 조형언어가 아닌가? 사실 재현을 위한 조형언어뿐만 아니라 가치를 보여줄 감각적 강도나 질적 특성을 나타낼 조형언어 아닌가?

### 3. 성찰과 표현

미술 제작자를 보여주는 표현과 소통의 방식이기에 중요하다. 그렇다면 미술작품을 통해 우리는 제작자에 대해 어떤 것을 확인할 수 있는가? 이 질문에 대한 답은 제작자가 미술 작품에 무엇을 표현하고자 했느냐에 따라 전혀 다른 상황에 이르게 된다. 내적인 이해와 상태를 보여주기 위한 수단으로서 미술 표현은 표현의 수단이나 기술적 측면과 함께 표현하고자 하는 것에 대한 깊이 있는 이해와 강한 목적의식을 수반해야 한다.

앞서 제시한 표현 주제의 문제를 삶에 대한 가치의 문제로 바라보기 위해서 우리는 일반적으로 이야기하는 표현을 다른 관점에서 바라볼 필요가 있다. 표현이 단순히 모방적 재현이 아니라는 점에서 표현은 언제나 제작자의 의도와 감상자의 맥락의 중간 지점에서 다양한 고민지점을 형성한다. 왜냐하면 이 고민지점은 단순히 명확한 어떤 것으로 고정되지 않은 애매함, 우연성, 다의성, 다층성, 관계성, 상황성, 맥락성을 함께 수반하기 때문이다. 이는 미술 표현이라는 자체적 특성이 그런 것이 아니다. 미술 표현을 통해 우리들이 표현하고자 하는 삶의 가치 때문이라고 하는 것이 타당하다. 인간이 살아가면서 갖게 되는 삶의 가치는 늘 표류한다.

미술 표현이 이런 삶의 가치를 표현하는 것이라고 바라본다면 미술 표현은 내적 성찰을 분명 전제로 이루어질 필요가 있다. 인문으로서 미술 표현을 바라보는 시선은 이런 내적 성찰 과정을 미술 표현 활동으로 바라볼 수 있어야 한다. 미술 표현을 위해 우리는 외부의 표현 대상이 아니라 그 대상을 바라보며 반응하는 자신의 내적 상태에 대한 성찰 자세를 더 연습해야 한다. 무엇을 나타내고자 하니? 그것을 어떻게 나타낼 것이니? 이 두 질문은 늘 미술 표현 활동의 주요 탐구 학습 활동 키워드였다. 하지만 이 주요 질문은 다음의 예시적인 새로운 질문들로 대체되어야 하며, 학생들의 미술 표현

활동과 함께 적극적으로 추구되어야 한다. 예를 들면 그 대상은 너에 대해 무엇을 보여주기? 그 대상은 남들과 다르게 너에게는 어떤 특별한 의미와 가치를 가지는 것이니? 그 대상을 바라보는 평소의 너의 모습이나 생각 중 지금 특별히 달라지는 것이 있을까? 이 대상을 표현하면서 너는 자신에 대해 어떤 새로운 생각이나 느낌들을 고민하게 되었니? 이 대상을 표현하기 전 너 기존과는 달리 어떤 새로운 생각들을 하게 되었니? 그 생각들은 너 자신에 대해 어떤 새로운 것을 보여주기?

이처럼 표현의 문제를 자신에 대한 성찰의 문제로 바라보는 관점은 표현 주제에 대한 강렬한 탐구라는 점에서 주요한 의미를 가질 것이다. 기존 미술 수업 풍경과 지도안 활동 내용들을 살펴보면 표현 수업에서 이런 성찰적인 고민과 모색 활동 비중은 찾아보기 어려울 만큼 매우 빈약하다. 미술 활동을 통해 자신을 깨닫고 자신이 추구하는 삶의 가치와 방향성을 고민하게 하려는 인문학적 접근을 생각할 때, 우리는 교수-학습 활동 과정에서 사용되는 발문의 성격에 철학적인 고민 흔적을 담아낼 수 있도록 고민해 볼 필요가 있다. 미술 표현 주제 탐색 활동은 우리들에게 필요한 인문 성찰과 철학적인 질문을 고민하는 내적 탐색과 고민의 시간과 밀접히 연계되어야 한다.

#### 4. 감각과 감정

사실적 재현과 묘사 위주의 미술교육은 시각적 사실성에 상당히 의존한다. 하지만 현상과 사실을 바라보는 고정된 해석과 시선의 해체와 다층적 분열은 표현의 시각적 특성을 넘어 전 감각적인 반응과 감정적인 작용을 더욱 강하게 자극한다. 시각적 대상은 심상의 이미지로 감상자의 내부에 침투하여 감상자의 전 감각이나 감정과 결합되어 미적인 반응을 불러일으킨다. 정지된 시각 화면에서 우리는 움직임, 힘, 속도, 강도 등과 같은 시각적 특성 이상의 심리적 또는 감각적 특성들을 느끼고 이를 통해 우리들의 감정은 또 다른 진동의 상태로 이행된다. 고정된 화면과 대상이 이런 감각적 차원의 해석과 연결될 때, 화면은 정지된 것이 아니라 감상자의 내면에서 유동적이거나 심지어는 역동적인 움직임과 힘의 상태로 인식된다. 이런 강렬한 감각적이고 감정적인 연계 작업이 진행될 때, 우리는 작품을 외부에 있는 어떤 대상이 아니라 우리의 내면과 밀접하고 강렬하게 반응하는 상호작용이나 관계로 이해하는 것 같다.

눈이라는 감각 기관을 통해 객관적인 지식 정보로 인식하는 독립적 대상물 그 자체를 확인하기 위한 수단으로 미술을 바라볼 때, 미술에 대한 인문학적 질문을 던지기에 많은 어려움이 있지 않을까? 하지만 이런 대상물들이 우리가 기존에 가지고 있던 감정의 상태나 감각적 이해와 표현 방식에 어떤 형태의 충격이나 에너지를 가하게 된다면 우리는 기존의 자신과는 다른 새로운 자신의 상태로 이행을 하게 될 것이다. 다시 말하자면 미술은 우리들이 가지고 있는 기존의 이해의 방식이나 생각의 방식에 새로운 자극이 되고 이를 통해 또 다른 자신의 상태를 고민하게 하는 과정이라는 것이다. 그림으로 표현하는 그것이 무엇이냐가 중요한 것이 아니라 표현하고자 하는 그것이 나에게 어떤 의미로 작용하는가가 관건이라는 뜻이다. 인물을 그리는 것이든 정물을 그리는 것이든 그 인물과 정물이 무엇이며 어떤 특징을 가지고 있는가가 관건이 아니다. 왜 그 인물이나 정물을 어떤 특정한 방식으로 그리려고 하는지 그 의도를 고민하게 하고 그런 과정에서 그 인물과 정물이 아니라 자신에 대해 어떤 다른 생각들을 하게 되었는가를 탐색하는 것이 중요하다. 미술 표현은 사실적 재현이나 지시적 정보 제공뿐만 아니라 감각적이고 감정적인 반응을 활성화시키는 역할을 해야 한다.

## 5. 형식과 확장

미술을 통해 감각적이고 감정적인 반응을 활성화시키기 위해 우리는 미술의 조형 특성에 대한 새로운 이해를 가질 필요가 있다. 미술의 조형 특성은 작품에서 찾아볼 수 있는 주요한 조형요소와 원리와 밀접한 관계를 가진다. 이런 관계성 때문에 미술 학습에서 조형적 특성에 대한 지도는 상당히 형식적인 부분에 초점을 두고 이루어지고 있다. 어쩌면 Eisner가 언급한 것과 같이 미술교육의 본질적 가치나 내재적 가치를 이런 조형적 특성에 대한 형식의 문제와 밀접히 관련짓는 것도 일반적인 것 같다. 미술 표현과 감상 활동에서 조형적 특성에 대한 이해는 미술 교육의 고전이 되어 있다. 하지만 미술의 내재적 특성이 형식에 대한 학습이다. 형식이 가지는 조형적 특성에 대한 학습이라는 뜻이다.

이런 형식에 대한 이해는 미술 교육에서 매우 중요한 역할을 차지한다. 논의하고자 하는 것은 이런 중요성에 대한 반론이 아니다. 이런 형식이나 조형적 특성에 대한 탐구가 제작자나 감상자의 내적 상태와 연계되어 확장되어야 한다는 것이다. 작품에 나타난 조형 요소와 원리를 찾고 그 특성을 이해하는 것으로 미술 교육이 끝나서는 안 된다. 이런 조형적 특성에 대한 이해는 출발점이다. 조형적 특성에 대한 이해는 형식 분석의 문제만으로 접근할 것이 아니다. 오히려 미술 작품에서 찾아본 조형 특성에 감상자가 어떤 방식으로 반응하며 감상자 자신과 연결을 시도하는지가 중요하다. 내적 정서 상태가 다른 상황에서 우리는 같은 작품을 동일하게 이해할까? 작품에 나타난 변화, 균형, 통일, 조화, 강조 등과 같은 조형 원리는 형식 자체의 특성이 아니라 그런 형식을 받아들이는 감상자의 내적 연계와 공감의 문제로 확장시켜 이해하도록 해야 한다. 어떤 조형 요소나 원리를 찾아내느냐가 중요한 것이 아니다. 발견한 조형 요소와 원리에 개인적으로 반응하는 감각적 또는 정서적 양상 변화가 더 중요하다. 형식을 규범적 또는 개념적으로 지도해야 하는 것으로 바라볼 것이 아니다. 다양한 체험을 통해 감각적으로 익히고 정서적으로 반응하도록 하는 교수전략을 잘 생각해 보자. 작품에서 찾아본 조형적 특성이 감상자 내면에 있는 어떤 이야기와 생각들을 자극하고 소환시키는지 생각해 보게 해야 한다. 이런 확장적 관계맺기 활동을 통해 우리는 작품의 조형적 특성과 우리 자신의 내면 생각을 함께 읽어가게 된다. 조형 특성이나 형식에 대한 학습을 매우 객관적이고 독립적인 것으로 바라보던 교육 활동은 형식주의 비평가들의 입장에서만 바라볼 것이 아니다. 인문학적 관점에서 개인은 미술 작품의 조형적 특성과 형식 탐색을 통해 어떤 새로운 자신에 대한 생각과 이해를 하게 되는지 함께 생각해 볼 수 있어야 한다.

## III. 결론

미술교육의 인문학적 가치에 대해 여러 논문에서 계속 생각을 발전시키고 있다. 하지만 인문학적 가치를 추구하는 미술교육 현장 실체가 어떠해야 하는지에 대해서는 지속적인 고민과 연구가 필요한 상황이다. 왜냐하면 우리는 지금까지 미술교육의 지위와 위상을 너무 제한적이고 고정적인 방식으로 교과 내부적인 문제로 바라보는데 익숙해져 있기 때문이다. 삶을 탐구하는 인문학적 속성을 생각한다면 인문학적 가치를 추구하는 미술교육은 삶의 복잡한 양상과 고민을 살펴보는 가치 교과로서 새롭게 정립될 필요가 있다. 이런 새로운 교과 가치를 논의하기 위해 우리는 익숙해 진 것들에 대한 생소한 재해석과 도전을 수행해야 한다. 주제에 대한 문제를 가치의 관점으로 확대시켜야 한다. 표현의 문제는 성찰의 문제와 연계시켜야 한다. 사실 재현의 문제를 감각과 감정적 연계로 바라보아야 한다. 형식에 대한 탐구를 개인의 가치의식이나 고민과 연결시켜 바라보아야 한다. 매끈한 표면의 곡선을 바라보며 우리는 삶에서 경험한 매끈하고 날렵한 생각과 장면들에 대한 다양한 우리들의 감각적, 감성적, 정서적 반응들을 떠올릴 수 있다. 날렵한 속도감에서 받는 상쾌함, 불안감, 위기감을

느끼게 될 수도 있다. 그냥 단순히 이런 느낌을 확인하는 것은 지나치게 단조로운 감정의 문제로 미술을 절단해 버릴 수도 있다. 이런 느낌을 떠올린 감상자의 이야기들을 들어보고, 나누어 보고, 함께 고민하기 위해 필요한 다양한 질문들을 만들고 답하려고 시도해 보아야 한다. 인문으로서 미술을 바라볼 때, 미술 수업에서 이루어지는 발문의 상당 부분은 기존의 미술교과적 성격보다는 성찰적이고 철학적인 모습을 지닐 것 같다. 관계, 대화, 소통으로서 미술의 역할과 의의를 주장하는 입장을 보면 미술의 이런 성찰적이고 철학적인 고민을 더욱 적극적으로 활용하려고 한다는 것을 확인할 필요가 있다. 미술에 대한 교육이 아니라 미술을 활용한 삶에 대한 교육이 되려면 지금까지 우리가 행한 모든 미술교육은 어떤 방식으로 변화되어야 하는지 계속 고민하고 실험해 보아야 한다. 그리고 그것이 정말 미술교과다운 것이라는 점을 설명할 수 있도록 노력해야 한다. 그럴 때 우리는 미술교육의 인문학적 위상이 무엇이며 그것이 얼마나 강력한 인간교육 과정이 될 수 있는지 확인할 수 있을 것이다.

*Key Words:* 미술 교육, 미술교육의 인문학적 가치, 미술교육의 위상

## 저자 소개



### 이재영

University of Illinois at Urbana-Champaign, PhD.  
UNIST 조교수  
현 한국교원대학교 교수

## 감성학으로서의 미술교육

### Art Education as Aesthetics

류지영 (춘천교육대학교)

## I. 서론

본 연구는 감성학으로서의 미술교육의 새로운 가능성에 대한 탐색의 일환이며 심미성이라는 감성학의 관점에서 탐색하는 것을 목적으로 한다.

‘미적’(美的)이며 ‘감성적’(感性的)으로 번역되는 ‘aesthetic’은 ‘심미적’(審美的), ‘미학적’(美學的), ‘미감적’(美感的), ‘감정적’(感情的), ‘정서적’(情緒的), ‘유미적’(唯美的), ‘직감적’(直感的), ‘정감적’(情感的), ‘관능적’(官能的) 등으로 다양하게 번역되어 다루어져 왔다. Ästhetik의 번역어로 ‘미학’이 널리 쓰이고 있지만 미에 대한 판단이나 마음의 상태를 표현하기 위해 사용하는 경우가 많다. 미적이며 감성적인 것이지만 형용사 ästhetisch가 ‘미’에 한정되어 쓰이는 경우라면, ‘감성적(미감적)’ 또는 ‘심미적’이라고 번역될 수 있다, 즉 원래 Ästhetik은 ‘감성학’으로 번역하지만 ‘감각의 수용능력을 다루는 학문’과 ‘감각에 의한 주관의 정서적 또는 감정적 변양을 다루는 학문’으로 구분한다면 후자가 ‘미학(美學)’으로 지칭될 수 있는 것이다(김상현, 2005). 여기서 ‘미적’이라는 용어는 ‘아름다운’, ‘심미안(審美眼)이 있는’, ‘심미적’ 등은 물론 ‘아름다움과 연관되는’, ‘미학적’ 혹은 ‘미학적 감정이나 정서와 관련되는’ 등의 의미를 넓게 포괄한다(박정훈, 2020; 최준호, 2004). 번역어로서 상황과 맥락에 의해 다양하게 사용되고 있으므로 본 연구에서도 ‘미적’ 혹은 ‘심미적’과 ‘미학적’이라는 용어를 포괄하여 사용하며 맥락에 따라 혼용한다.

본 연구의 목적은 예술을 대면하는 인간의 미적 실천으로 학교교육에서의 미술교육의 감성학으로서의 교육적 의미와 방향성을 추구하는 것이다. 이는 미술교육의 핵심으로서의 미술 즉 시각 예술을 특정 대상, 사건이나 사물로서가 아니라 실천 혹은 행위로 간주하는 것이다. 그리하여 미술의 감성학적-미학적 의의와 인간 특히 교육적 측면에서의 관점이 더 분명해질 것을 기대한다. 오늘날 예술은 사회나 정치, 경제를 비롯한 다른 학문과 차별화되는 고유한 특성을 가진 문화이며 인간 정신의 본성을 이해하는 지평을 넓히는 역할을 한다(박정훈, 2020). 예술에 대한 경험을 바탕으로 인간의 미적 실천을 살펴보면 예술, 특히 시각예술로서 미술을 인간의 일종의 실천 혹은 실천적 형식으로 다루고 예술을 둘러싼 인간의 교육 활동으로서 ‘미적’의 의미와 성격을 살펴본다.

## II. 심미성의 이론적 배경

‘미적’이라는 용어의 의미에 대해 살펴보자. ‘미적’(美的) 혹은 ‘심미적’(審美的)에 해당하는 영어 표현은 ‘aesthetic’, 불어 표현은 esthétique로서, ‘감성적’의 의미도 포함된다. 이는 학문적으로는

‘미학’(aesthetics)에서 유래한 것으로, 한국어에서 사용하는 ‘미학’이라는 단어는 한자어로 ‘美學’이며 일본에서 유래하였다. ‘Aesthetic’은 18세기 독일에서 바움가르텐(Baumgarten)(1750)이 만든 독일어 단어 ‘Ästhetica’를 번역한 용어이다. ‘미적’을 의미하는 ‘aisthesis’라는 말은 ‘sensory perception’, ‘sensory cognition’로서 지각에 관한 학문이며 그 자체가 감각적 지각, 감성적 지각 혹은 감각적 인식, 감성적 인식이라는 의미를 가진다(김진엽, 2001). 바움가르텐이 쓴 라틴어 저작명은 ‘Aesthetica’인데, 이는 ‘느끼다, 지각/감지하다, 감각, 인식’이란 뜻의 그리스어 아이스테시스(aisthesis, αἴσθησις)에서 비롯되었다. 그 어원은 ‘(나는) 본다. 들린다. 인지한다’라는 의미의 지각과 인식(perception)을 의미하는 ‘아이스타노마이’(aisthanomai, αἰσθάνομαι)에서 유래한 것이다. 용어의 유래로부터 의미를 생각해 본다면 대상을 그저 느끼는 것뿐 아니라 보고 인지하고 듣고 감각하며 이해하거나 배우는 모든 범주를 포함하는 말로서 사변적이고 철학적이란 인식되는 ‘미학’의 핵심인 ‘심미’의 의미를 다시 생각해 보게 한다(임새롬, 민경훈, 백성혜, 2021)

문제는 ‘미적’에 해당하는 ‘아이스테시스’(aisthesis)는 논리적 규칙과 관련 없는 행위로 받아들여지고 과거 미술에 대한 정의, 좀 더 일반적으로는 예술이란 무엇인가에 대한 답변은 전통적으로 모방론, 표현론, 형식론을 통해서 이루어져 왔다. 이는 예술 작품을 구성하는 요소 중에 예술작품을 수용하는 감상자가 있음을 다루지 못해 왔으며 수용미학의 대두와 함께 미학을 현대적 논의의 차원에서 활성화시키는데 기여하였다. 그러나 미적이라는 단어를 도덕적, 경제적, 정치적 등의 단어와 구분하여 그 고유의 특성을 밝히는 것은 쉽지 않은 것처럼 심미성 역시 정의 내리기 어렵다. 심미성을 도덕적 체험, 윤리적 체험, 정치적 체험, 경제적 체험 등의 다른 여타의 체험들과 완벽하게 구분하여 정의 내리는 일은 어려운 것이다. 김진엽(2001)에 의하면 ‘감성적’(sensory)이라는 말은 인간의 다섯 개의 감각과 연관된다. 즉 심미성이라는 용어는 인간의 다섯 가지 감각을 통해 얻게 되는 체험이라고 할 수 있다. 그러나 오감을 통해서 얻게 되는 체험은 어떤 미적 태도가 전제될 필요가 있다.

미적 태도는 우리가 어떤 대상을 무관심적 공감 상태에서 세심하게 바라보는 태도이다. 오감에 바탕을 둔 무관심성, 공감, 섬세함이라는 태도로 접근하여 성취하게 되는 통일된 의미로서의 미적 태도는 ‘통일성 응집성 다양성’(김진엽, 2001, p. 5)의 성격을 지닌다.

듀이는 미적 관점에서 하나의 체험(an experience)으로서 심미성과 미적 태도의 관련성을 설명한다. 우리는 체험을 통해 세상과 만난다. 즉 우리는 세상을 체험한다. 우리가 세상을 체험한다고 할 때 그 체험은 이미 주어져 있고 결정된 세상에 대한 체험이 아니다. 우리는 체험을 통해 세상과 상호 작용하면서 세상을 부단히 재구성해나간다. 체험이란 “살아있는 유기체가 자신이 사는 세상의 일부들과 상호작용하며 얻은 결과물이다.”(Dewey, 1989, p. 50; 김진엽, 2001, p. 5) 듀이는 몰입의 순간, 하나의 경험으로의 통합되는 순간을 자신을 잇는 순간으로 기술한다. 듀이의 주장으로 본다면, 무관심적 공감의 상태에서 세심하게 바라보는 미적 태도가 반드시 통일성 등을 갖춘 미적 체험으로 이어지지는 않는다. 듀이가 언급했듯이, 이미 결정되어 있는 세상을 우리가 경험하는 것이 아니라 우리의 현재 체험으로서 세상을 재구성해내는 것이라고 본다면 대상이 통일성 등을 가졌는지 여부는 우리 주관에 의해 결정된다고 볼 수 있고, 동일한 대상에게 동일한 미적 태도를 취하더라도 감상자에 따라 심미적 체험을 얻을 가능성이나 정도는 차이날 수 있게 된다(김진엽, 2001).

‘심미적, 미적, 감성적’으로 자주 번역되는 ‘Aesthetic’은 ‘미학’의 핵심으로서 ‘심미’를 다시 생각해 보게 한다. 심미의 가장 중요한 속성은 대조적인 용어, 즉 어떤 종류의 ‘무감각함’을 보면 알 수 있다. “무감각함이란 마취 상태로서 아무것도 느낄 수 없는 정서적 무능 상태를 의미한다”(Greene 2001)고 한 것처럼 감성적 상태와는 대조적인 것이다. 그리고 “심미(審美)란 대상의 아름다움을 살피는 것이며 심미안(審美眼)은 아름다움을 깊게 살피는 안목으로서 심미적으로 지각하는 힘”(Greene

2001)이다. 여기서 아름다움은 ‘예쁨’의 문제와는 구별되어야 한다. 취향의 문제가 아니라 대상을 성찰하고 대상에 내재한 미적 특성에 주의하며 발견하는 지적 능력이다. 개인이 심미안을 통해 예술을 창작하거나 감상하는 활동으로 예술과 만나며 그 만남을 통한 심미적 경험이 바로 미적 체험(aesthetic experience)인 것이다(임새롬, 민경훈, 백성혜, 2021). 임새롬 등(2021)에 의하면 심미적 경험의 특성은 크게 태도적 특성과 정서적 특성, 지적 특성으로 나눌 수 있다. 직접 경험하기 위해 주의 집중하는 태도적 특성, 어떤 판단 이전에 먼저 느끼게 하는 정서적 특성, 대상에 대한 주관적 경험이 일상적 경험보다 고차원적인 심미적 경험으로 이루어지는 지적 특성이다. 이 3가지 특성은 우선순위가 있는 것이 아니며 순차적으로 이루어지거나 심미적 경험에 익숙한 사람일수록 동시에 이루어지기도 하는데(임새롬, 민경훈, 백성혜, 2021). 예를 들어 이성적인 판단이라도 정서와 감정이 없이는 가능하지 않는 등 복합적으로 상호작용하며 이루어진다.

한편 Greene(2001)은 aesthetic은 예술 작품과 대면하며 이루어지는 체험에 사용된다고 하였다. 심미안은 특히 예술 작품을 통해 ‘하나의 완성된 경험’으로써 직접적인 체험으로 고양된다(Dewey 1934; Greene 2001). 심미적 경험은 바로 이 심미안을 통해 가능해진다. 심미적 교육은 심미안 즉 미적 안목을 일차 목표로 하는데, 심미적 교육의 결과는 예술의 가치나 취향이 아니라 예술과 미학과 교육의 여러 층과 연계하여 중층적으로 이루어지게 된다. 이는 일상생활에서 실천되는 것이다. 그리하여 자기 자신의 발견과 자신을 둘러싼 세계의 발견, 그리고 이 둘 사이 연결성의 발견에 집중하기, 탈맥락화를 맥락화하기, 메타 인지를 발견하기, 이들을 위한 교육으로서 미적 교육은 우리로 하여금 자신이 살아가는 삶의 맥락을 돌아보고 예술을 통해 좋은 사회가 무엇인지를 고민하게 하는 것이다(임새롬, 민경훈, 백성혜, 2021).

### Ⅲ. 심미적 교육: 감성학으로서의 미술 교육

심미성은 그 판단이나 인식 능력 자체가 일반적인 감각에 토대를 둘 뿐만 아니라, 객관성과 보편성을 가질 수 있다는 공감의 감각으로 연결된다(곽덕주, 최진, 2018). 이는 타자와의 소통 가능성을 전제에 두고 수행하는 반성적 능력에 다름 아니다. 앞서 다룬 공통 감각을 예술적으로 다루는 것은 칸트가 타인의 생각을 자신 안에서 상상하는 활동을 ‘확장된 정신(enlarged mentality)’으로 명명한 것처럼 공감의 감각으로 연결되어 타 분야, 나아가 삶으로 확장된다. 그 결과 어떤 깨달음의 상태로 나아가 자신을 돌아보며 성찰하도록 하는 것이다.

그렇다면 심미적 교육으로서 미술교육은 어떻게 재개념화되고 방향 지워질 수 있는가.

첫째, 미술교육에서 미술 작품 혹은 삶의 다양한 시각문화와 같은 미적 대상에 대한 태도를 새롭게 한다. 예술 혹은 삶의 다양한 양상을 바라볼 때 내용이나 교훈, 역사적 주제 등에 초점을 맞추는 것은 대상 자체를 보는 것이 아니라 외부로 보는 것이다. 공공성, 사회와 윤리 도덕 교훈 등 내용적 측면을 강조하는 것도 교육적 측면에서 의의가 있을 수 있으나 이때 미술은 수단으로서 미술 본연의 의의는 아니다. 실용성, 실제적 관심의 지각에서는 지각 대상이 그 근원, 결과, 그리고 다른 것들과의 관계 속에 고려되어 이해된다. 반면 미적 태도는 지각 대상을 고립시켜, 그림의 형태나 색의 외형과 같은 것에 집중한다. 미적 태도 속에서는 대상들이 분류되지 않고, 연구되지도 않으며, 판단되지도 않는다. 보는 그 자체로 기쁘거나 열정적이다(스톨리츠, 1988; 이은적, 2003). 그러므로 분석하고, 의문을 가지고, 장단점을 구별하는 비평가의 태도는 미적 태도가 아니다. 만약 교육적 장에서 이루어지는 미술활동 가운데 감상 활동에서 이루어지는 미적 향수와 분석 활동이라면 심미성에 바탕을 둔 미술 교육은 이러한 수단, 도구가 아니라 심미안을 가지도록 하는 그 자체가 예술적 체험으로서 본질이

된다.

둘째, 심미성은 미술교육의 방식으로서 본질적으로 생활 혹은 다른 사물들과 차별화되는 특유성, 고유성을 명백하게 한다. ‘예술의 자명성 결핍’이 전제된 현대 이후 특히 동시대 예술은 자신의 정체성을 확인하는 과제를 떠안았다(박정훈, 2020). 예술의 동시대성에 대한 추구는 바로 예술의 예술다움에 대한 과제이며 시각예술로서 미술은 시각적인 모든 예술과 비예술에 대한 의문을 제기한다. 그리고 박정훈(2020)의 지적처럼 예술의 본질적 특성이 자명하다면 예술의 역사와 체계는 안정성이 있겠지만 예술의 본질을 규정해 주는 규준은 없다. 예술은 대상으로서만이 아니라 이에 대한 성찰로 존재하고 성립한다. 예술을 둘러싼 논쟁은 끊임없이 이루어지는데 작품의 정체성에 대한 문제 및 숙고의 과정 자체가 예술의 정체성을 이루는 요소이기 때문이다. 이러한 성찰은 완결되는 것이 아니며 언제나 현재진행형이다. 예술적 의미가 자명하지 않다는 사실은 예술에 대한 규정들을 경계하는 “부정적” 성격을 가지지만 동시에 통념으로 가려진 예술 고유의 의의를 예술 경험의 순간마다 돌아보게 한다는 점에서는 모든 예술이 “보편적” 가치를 가지게 한다(베르트람, 2017; 박정훈, 2020). 기존의 것에 대한 부정은 새로운 가능성으로서 보편성으로 전환 가능하며 그 과정에서 심미적 경험은 일상에서 얻는 경험과 차별화되는 특유의 의미를 만나도록 한다.

셋째, 심미성은 시각예술로서의 미술의 가치를 더욱 인식하도록 한다. 예술 전체로 본다면 롤랑 바르트가 말하는 것처럼 오감을 통한 감각적인 활동이지만 그런이 말하는 질감(texture)의 측면을 미술교육에서 본다면 시각예술 즉 시각적 인식을 중심으로 미술과 세계에 대한 반응과 소통으로 이루어지는 것이다. 모든 예술 교과에서도 심미적 교육은 가능하며 무용 교과에서도 움직임 표현, 리듬 표현 등으로 오감을 활용한 다양한 표현으로 활발하게 이루어지고 있다(황명자, 송혜순, 2015).

그러나 심미성은 그 판단이나 인식 능력 자체가 일반적인 감각에 토대를 둘 뿐만 아니라, 객관성과 보편성을 가질 수 있다는 공감의 감각으로 연결된다. 미술교육에서 심미성은 일상성의 대상이자 내용, 방법으로서 몸을 통한 감각과는 차별되는, 시각예술로서의 특별한 매체를 통해 가능하도록 한다. 앞서 공통감각을 예술적으로 다루는 것은 칸트가 자신 안에서 타인의 생각을 상상하는 활동을 ‘확장된 정신’으로 이름 붙인 것처럼(김진엽, 2001, p. 26), 공감하는 감각, 감성으로 연결되어 타 분야, 나아가 삶으로 확장된다. 그리하여 예술을 인간의 감성적 미적 실천으로 보고 학교교육에서 심미적 교육으로서의 미술교육적 의미와 방향성을 모색할 필요가 있다. 이는 미술교육의 핵심으로서의 미술의 미학적 의의와 인간교육으로서의 관점을 감성학적 바탕에서 추구하는 것이며 미술교육의 의미와 역할에 대해 재검토하는 것이다. 예술을 둘러싼 인간의 활동에는 ‘미적’인 의미와 성격이 있다. 감성적 앎으로서 심미적 교육은 대상과 주관이 역동적으로 상호 소통하는 실천이며 미적 속성과 가치의 수용만이 아니라 구체적인 실천으로 이루어진다. 그리하여 심미적 교육은 일상적 인간 실천과 차별화된 것이면서 역사적·사회적 관습이나 맥락을 반성적으로 성찰하는 힘을 가진다(박정훈, 2020). 심미적 교육은 그 판단이나 인식 능력 자체가 일반적인 감각에 토대를 둘 뿐만 아니라, 객관성과 보편성을 가질 수 있다는 공감의 감각으로서 감성학으로 연결된다. 이는 감성을 통해 타자와의 소통 가능성을 전제로 하는 반성적이며 성찰적 능력인 것이다. 미술이라는 매체를 통해 감각하고 지각하며 표현하며 반응하게 하는 텍스트로서의 예술 작품과, 미술과 상호작용 하도록 교육적으로 배려하는 교사의 인도, 표현하고 소통하려 애쓰는 학생의 체험이 축적되며 가능해진다(곽덕주, 최진, 2018). 표현 활동을 통한 미적 활동, 감상 활동에서 미술 작품의 예술 언어를 미적으로 해석하거나 예술 언어를 탐색하고 실천하는 것은 매체성의 체험이지만 그렇다고 물질적인 것이나 가시적인 것만이 아니라 이를 포함하여 그 너머의 것을 추구하도록 한다. 학교교육에서는 미술교육이 가지는 특수성, 특별한 역할에 대한 탐색이 가능하다. 감각하고 지각하게 되는 것들을 그냥 받아들이지 않고 각자 내적

체험과 사유에 의해 판단하고 표현하고 소통할 수 있는 힘. 감성학의 관점으로 확장될 수 있는 미술 교육의 힘에 대한 재검토가 필요한 것이다.

## [참고문헌]

- 곽덕주, 최진(2018). 맥신 그린의 '미적체험예술교육접근'의 인문교육적 가치-새로운 '인문적' 교수학습패러다임을 탐색하며. *교육철학연구*, 40(2), 1-26.
- 김상현(2005). *판단력비판*. 서울: 책세상.
- 김진엽(2001). 미적 체험에 대한 미학적 이해. *미술교육논총*, 11. 1-9.
- 박상규(1991). *미학과 현상학*. 서울: 문예출판사.
- 박정훈(2020). 미적 경험을 넘어 미적 실천으로: 현대 예술의 성격 규정을 위한 하나의 시도. *미학*, 86(2), 129-159.
- 이은적(2003). 미적 태도, 미적 체험의 개념 이해와 미술교육적 논의. *조형교육*, 21. 189-209.
- 임새롬, 민경훈, 백성혜(2021). 융합기반 음악교육 수업원리 개발. *음악교육공학*, 49, 6-93.
- 정순복(2007). 미적 경험의 근원적 지평. 엄경아, 홍이복, 성하영 편. *미학으로 읽는 미술*. 서울: 월간미술.
- 최준호(2004). 심미적 반성활동과 예술의 경험의 고유성 - 칸트의 논의를 중심으로. *칸트연구*, 14.
- 황명자, 송혜순(2015). 초등학교 표현활동 영역에서 미적체험교육의 가능성 탐색. *교과교육학연구*, 19(2), 323-340.
- Bertram, G. W. (2017), *철학이 본 예술 Kunst. Eine philosophische Einführung*. 박정훈 역. 서울: 세창출판사.
- Dewey, J. (2016). *경험으로서의 예술. Art as Experience*. TarcherPerigee. 박철홍 역. 서울: 나남. (원저 1934 출판)
- Greene, M. (1978). *Landscape of Learning*. New York: Teachers College Press.
- Menke, C. (2015). *예술의 힘*. 신사빈 역. 서울: 그린비. (원저 1991 출판)
- Merleau-Ponty, M. (2006). *지각의 현상학 Phenomenologie de la perception*. 류익근 역. 서울: 문학과 지성사. (원저 1945 출판).

## 저자 소개



### 류지영

춘천교육대학교 교수  
 한국미술교육학회 회장, 조형교육학회 부회장  
 한국초등미술교육학회 회장 역임  
 동경학예대학교 교육학박사

## 모두를 위한 미술관 교육, 지속에서 확산으로: 수원시립미술관 교육 사례 중심 연구

Museum Education for All, from persistence to diffusion

엄혜윤 (수원시립미술관)

### I. 서론

정부의 국민 삶의 질 제고를 위한 다각적인 ‘혁신적인 포용국가’ 사회 정책 노력으로 전반적인 생활여건이 개선되고 있는 추세다(관계부처합동 보고서, 2020). 사회정책으로는 아동, 장애인 등을 위한 돌봄 지원 확대와 일과 가정의 양립을 위한 육아기 근로시간 단축 및 출산휴가 보장, 근로자 휴가지원 확대 및 문화격차를 줄이기 위한 취약계층 문화향유 지원비 지급 등 삶의 질 향상과 연관된 제도다.

이와 관련하여 2019년 문체부가 발표한 박물관 및 미술관 진흥 중장기 계획에서는 문화로 삶을 풍요롭게 하는 박물관·미술관을 비전으로 공공성 강화, 전문성 심화, 지속 가능성 확보라는 3대 목표 아래 5개 전략과 16개 핵심과제를 구성하였다. 한편 교육부는 2021년 11월 ‘더 나은 미래, 모두를 위한 교육’을 표방하면서 ‘2022 개정 교육과정 총론 주요 사항’을 발표 했다(교육부, 2021.11.24.). 주요 사항 발표에서는 교육과정 개정이 필요한 이유 네 가지를 다음과 같이 제시하였다.

첫 번째는 디지털 전환에 따른 산업 및 사회의 변화, 기후 환경변화 등 예측할 수 없는 다양한 변화에 대응할 수 있는 교육 혁신이 필요하다는 것이다. 두 번째는 학령 인구 감소 및 학습자 변화에 따른 새로운 교육 모색과 맞춤형 교육 기반 구축의 필요성을 제시했다. 세 번째는 복잡한 교육 환경변화 속에서 개인의 소질과 적성에 맞는 미래 핵심역량 함양의 중요성을 언급했다. 네 번째는 교사와 학습자, 학부모 등 교육 주체의 요구를 반영한 현장 수용성이 높은 교육 과정 개발에 관한 사항을 언급한다. 이러한 필요성의 대두는 학교 교육에서 뿐만 아니라 박물관·미술관 등 평생교육을 담당하는 공공의 기관에서도 체계적인 대응 방안 마련과 구체적인 계획을 통해 미래 교육과정에 대비해야 할 것이다.

교육부와 통계청의 2020년 초·중·고 사교육비 조사 결과에 따르면, 예체능 등 취미 교양 사교육비 비중이 지속적으로 증가하고 있으며 2009년 29%에서 10년 후인 2019년 기준 41%로 12% 상향되었음을 알 수 있다. 이러한 결과는 개인의 재능을 존중하는 교육에 대한 학생과 학부모의 관심이 높아짐에 따른 수요 증가 수치를 나타낸다. 수요 변화는 공교육 현장에서 뿐만 아니라 박물관·미술관 등 사회 현장에서도 감지하고 함께 성장하기 위해 수준 높은 문화적 혜택을 제공하고 공유하기 위한 노력을 단행해야 할 것이다. 또한 학교 밖 인적·물적 자원을 활용한 협업 체계 구축은 다양한 예술 경험을 제공하고 예술교육 활성화와 생활화 등의 저변 확대와 효율성 증진을 가져올 수 있다. 이에 따라 ‘모두를 위한 교육’을 지향하고자 하는 현장의 미술관 교육 현황을 재조명하고 수원시립미술관 교육에서 지속, 개방, 통합, 확산이라는 영역 세분화를 통해 미술관 교육의 비전을 제시하고 향후 미술관 교육이 나아갈 방향성을 찾고 가치를 발견해 보고자 한다.

## II. 본론

### 1. 이론적 배경

포스트모더니즘시대 미술교육은 ‘구성주의(constructivism)’ 교육이론과 VCAE(시각문화미술교육: Visual Cultural Art Education)를 중심으로 ‘의미 만들기’라는 미술교육의 목표로 다양한 학제적 연계를 통한 미술교육들이 등장(김지호, 2012) 하였다. 캐롤 헨리(Henry. C, 2010)는 최근 연구에서 사람들은 의미 있는 경험을 하기 위해서 모든 종류의 미술관을 찾는다라는 것을 발견하였고 그러한 배움은 미술관 방문자를 기대하게 한다고 밝혔다. 미술관 관람 후 특별한 경험에 관한 것을 조사하면서 방문자 스스로 배움을 결정할 수 있도록 노력한다고 하였다. 포크와 디어킹(Falk. J. H, & Dierking. L. D, 2000)은 사람들은 정해진 시간 안에서 배우려고 하는 것이 아니라 지속적으로 계속 배우려 한다고 설명한다. 이러한 연구의 결과 미술관은 관람자의 입장에서 그들의 학습 성향을 조사하고 미술관 관람 계층, 교육 프로그램 참여 계층을 분석하기 시작했다. 따라서 무엇보다 중요한 사실은 콘텐츠를 기획하고 개발하는 것만큼 관미술관 방문자인 관람객을 분석하는 것이 중요해졌다는 것이다.

### 2. 수원시립미술관 연구 현황

2022년 수원시립미술관 중장기 발전계획 수립 연구 완료에 따라 [그림 1]과 같은 종합적인 결과도출되었다.



[그림 1] 2022 수원시립미술관 중장기 비전 (한국지식산업연구원, 2022)

시립미술관이라는 정체성에 따라 시정운영 방향과 설문조사를 통해 도출된 시민의 요구, 전문가와 현직 직원들의 의견이 반영된 조사 연구를 토대로 SWTO 분석 체계가 완성되었다. 전략 방향은 국내·외 기고나 교류 활성화, 지역 미술인재 육성, 디지털 전시·교육 확대, 내부 역량 강화, 수원문화자원 연계로 설정되었다. 이에 따른 지향 가치는 지역성을 고려하면서 다양성과 포용성을 위한 교류, 첨단 기술 활용 등의 연결이었다. 결과적으로 사람과 교류하고 미래를 창조하는 미술관이 수원시립미술관의 중장기 비전이라 할 수 있다. 사회문화적인 배경과 도출된 비전의 토대는 향후 심도 깊은 미술관의 교육 방향성과 정체성을 재논의하는데 영향을 미친다.

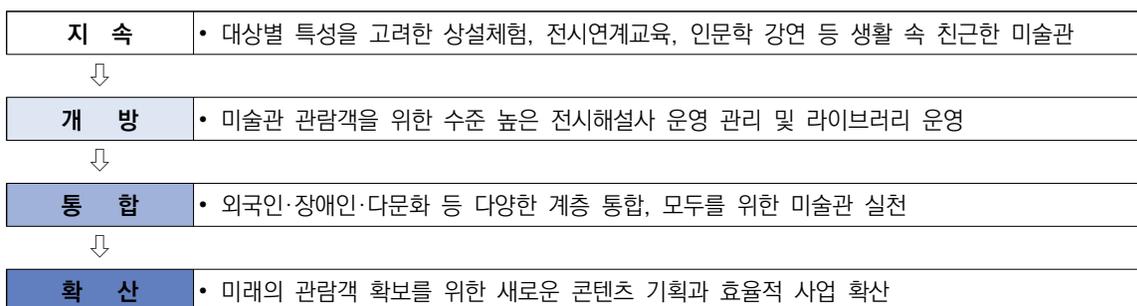
### 3. 수원시립미술관 미술관 교육 현황

미술관 교육의 미래 비전 방향성과 목표를 설정하기 위해 <표 1>과 같이 최근 3년간의 교육 프로그램 현황을 우선 분석해 볼 수 있다. 2019년 말부터 유행한 감염성 전이가 높은 COVID-19 유행에 따른 사회적 변화는 미술관에도 영향을 미쳤다. 2020년과 2021년까지 사회적 거리두기라는 방역 수칙에 따라 장기간의 휴관을 피할 수 없었으며 공공기관의 문화예술 분야 예산은 대폭 삭감되었다. 그럼에도 불구하고 지속가능한 미술관 교육 실천을 위해 교육 프로그램은 비대면 교육으로 빠르게 전환하여 언제나 생동하는 미술관으로 운영하고자 노력하였다. 인문학 강연은 온라인 화상회의 프로그램을 통해 지속하였고 코로나 블루를 겪었을 사람들을 위로하는 공감 교육 프로그램을 개발하기도 했다.

<표 1> 최근 3년 간 수원시립아이파크미술관 교육 프로그램 현황

현황	2020년	2021년	2022.7 현재	합계
참여인원 (명)	11,400	9,416	2,258	22,581
비대면 교육 (개)	10	20	2	50
대면 교육 (개)	11	3	10	24
비고	비대면강화 ← → 대면강화			

지속가능에 관한 장기적인 속성의 지속성은 문화 수요 공급자와 수요자 양측 입장에서 연속 재생할 수 있는 가치를 보유하고 있는가의 문제이다. 또한 전시나 교육 프로그램이 얼마나 오랫동안 미술관의 고유 테마로 자리 잡을 수 있는가에 관한 것이다(엄혜윤, 2021). 이러한 지속의 가능성은 대면교육이 비대면교육으로 전환된다 하더라도 유지 운영될 수 있는 근거가 된다. 따라서 미술관 교육은 지속을 근간으로 유지, 발전하면서 개방과 통합의 과정을 거쳐 확산될 수 있음을 시사하고자 한다.



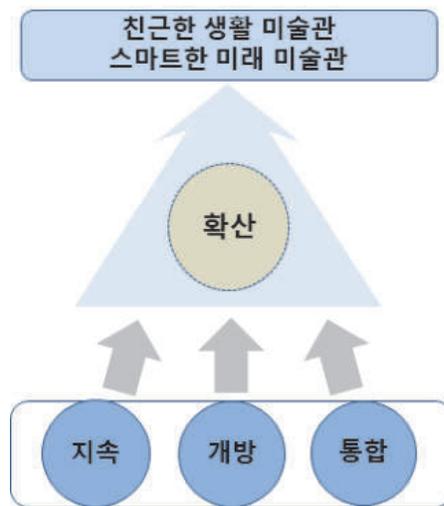
[그림 2] 수원시립미술관 연간 교육 수립 방향

[그림 2]는 수원시립미술관의 2022년 연간 교육 운영 기본 방향 수립에 관한 내용이다. 지속은 미술관의 고유 콘텐츠 제공에 관한 것이다. 예를 들어 매년 진행되는 인문학 강연, 전시와 함께 연결되는 연계 교육, 언제나 참여가 가능한 상설 체험 등 어느 미술관에서나 공통적으로 운영되는 필수교육 프로그램 제공을 지칭한다. 다음은 관람객의 작품 감상에 도움을 주는 오디오가이드와 도슨트 전시해설 서비스, 미술과 전시 관련 도서를 제공하는 라이브러리 운영을 통해 개방의 영역으로 확장한다. 미술관의 문턱을 낮추고 누구나 이해하기 쉽고 흥미롭게 미술관 유입이 가능하도록 개방하는 것은 공립미술관의 당위성이자 책무이다.

결과적 보상의 차원에서 소외계층을 위한 문화예술지원이 필수적이다. 통합 영역에서는 외국인을 위한 전시안내와 해설, 장애인을 위한 수어 제공, 다문화 가정을 위한 특별 프로그램 등을 마련하여 모두를 위한 미술관 교육을 실천하고자 하였다. 확산은 나아가 미래의 관람객을 위한 준비의 단계로 마련하였다. 아직 미술관을 경험하지 못한 사람들을 위해 미술관에 친근하게 다가갈 수 있는 실감형 콘텐츠 제공, 또는 사회이슈를 반영한 참신한 콘텐츠를 기획하여 보다 많은 사람들이 문화예술을 향유하기 바라는 메시지를 담았다.

### III. 결과

앞의 [그림 1]에서 제시된 시정운영방향, 시민희망 미술관, 전문가 의견조사, 직원 의견조사, SWOT 전략방향은 기본으로 하고 수원시립미술관 연간 교육 수립 방향인 지속, 개방, 통합, 확산의 지향가치를 더하여 [그림 3]과 같이 ‘친근한 생활 미술관, 스마트한 미래 미술관’이라는 미술관 교육의 비전을 설정하였다.



[그림 3] 수원시립미술관 미술관 교육 비전

친근한 생활미술관은 대상별 특색에 맞는 프로그램을 제공하여 참여율을 제고하면서 수요 계층의 만족도를 높일 수 있다. 또한 개인의 삶과 밀접한 콘텐츠로 확장하여 사람중심, 자아성장 중심의 미술관 교육 대중화에 눈높이를 맞추고자 한다. 양질의 전시해설 서비스 제공은 미술을 흥미롭고 유익하게 이해하면서 밀착되고 라이브러리에서는 휴게 공간으로 이용하거나 자유롭게 드로잉 체험이 가능한 프리 드로잉존을 구성하여 접근성을 높이고자 한다.

스마트한 미래 미술관은 한국판 뉴딜의 시대 반영에 따라 5G 시대의 맞춤형 미술관 교육환경을 조성하고 복합 교육공간으로써 가상현실과 증강현실 등 다양한 미디어를 경험할 수 있는 선도적인 미

술관으로 거듭나고자 하는 것이다. 수원 출생의 한국 여성 서양화가 나혜석을 모티브로 디지털 기술을 활용하여 식상하고 지루한 전시가 아닌 스마트 기술을 적용한 실감형콘텐츠를 도입하여 보다 많은 관람객들이 미술관에서 예술을 체험하고 하나의 경험을 만들어가기를 기대한다.

미술관은 누구의 것이 아닌 누구나의 공간을 만드는 곳이 되어야 한다. 수원시립미술관은 '모두를 위한 미술관 교육'을 실천하기 위해 지속, 개방, 통합, 확산의 가치를 기반으로 '친근한 생활 미술관, 스마트한 미래 미술관'이라는 비전을 수립하였다. 앞으로는 무한한 확산의 가치에 더욱 주목하여 미래 미술관 교육, 보다 스마트한 미술관 교육을 완성해 나아갈 것이다.

*Key Words:* 미술 교육, 미술관 교육, 지속, 확산

## [참고문헌]

- 관계부처합동보고(2020.3). 포용국가 사회정책 추진계획 점검결과 및 향후계획(안).
- 교육부(2021.11.24.). 2022년도 학교예술교육 활성화 기본계획(안). 체육예술교육지원팀
- 교육부·통계청(2021). 2020년 초중고사교육비 조사 보고서, <http://www.narastat.kr/ipedu>
- 김지호(2012). 미래의 미술관. 한국학술정보. 경기
- 박상훈, 광지환, 이명길, 이재훈, 박승만(2022). 수원시립미술관 중장기 발전계획 수립 연구. 한국지식산업연구원
- 엄혜윤(2021). 포스트 코로나 시대 미술관 교육 경험에서 미래를 보다. 조형교육. 79(1). 131-161.
- Falk, J. H. & Dierking, L. D.(2000). *Learning from museums: visitor experiences and the making of meaning*. Walnut Creek, CA: Altamira.
- Henry, C.(2010). *The museum experience, the discovery of meaning*. Reston, VA: National Art Education Association.

## 저자 소개



### 엄혜윤

수원시립미술관 교육문화팀장  
교육학박사

## 문화자본 관점에서 본 미술과 수학 융합교육의 가치

The value of convergence education of art and mathematics from the perspective of cultural capital

김경희 (경희대학교)

### I. 서론

문화산업, 디지털 문화 콘텐츠, 지속가능한 문화융성, 메타버스, 급변하는 현대사회에서 사회, 경제 그리고 항상 등장하는 “문화”는 개인적

차원을 넘어 사회적 차원으로 강조되고 있으며 문화소비는 하나의 기본권으로 자리 잡고 있다.

교육에서도 사회, 경제와 나란히 하는 문화와 ‘문화소비자’의 관점에서 어떤 역할을 담당해야 하는 것인가에 대해 깊이 성찰해보아야 한다. 현재의 교육은 융합이라는 담론을 가지고 영어, 수학 과학, 기술, 음악, 미술 등을 서로 유기적으로 연계하면서 새로운 방향을 모색하고 있다. 이는 미래사회에 중심이 될 창의적 융합인재를 기르기 위한 기성세대의 과업이라 할 수 있다. 그렇다면 창의적 융합인재가 문화소비라는 사회적 과제에 도달하기 위한 교육의 방향성은 무엇일까?

문화를 이끄는 중심에는 예술이 존재한다. 현대 사회는 문화예술교육에 대한 관심은 높아지고 있으며, 문화예술에 대한 중요성 역시 모든 분야에서 인정하고 있다. 문화예술에서 가장 중요한 과목인 미술은 타 과목의 개념을 전달하고 조직하며 새롭게 조율해 아동들을 움직이는 내적동기를 부여하는데 큰 역할을 하고 있다. 수학은 지금 같은 디지털 사회를 이루는 기본적인 개념으로 소비와 생산을 위한 사고능력을 키우는 기반으로 그 필요성이 더욱 강조되고 있다.

이번 연구는 문화예술을 향유하고 소비하는 문화소비자로서 사회에 중심에 서게 되는 아동들의 교육에서 미술과 수학을 융합한 교육이 왜 중요한가에 대해 문화자본론이라는 새로운 관점에서 조명해보고자 한다. 나아가 미술과 수학의 융합이 창의적 융합인재 양성을 넘어 두 과목의 융합이 갖는 진정한 가치가 무엇인지 새롭게 인식될 수 있도록 논의해보고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 문화자본론의 관점에서 본 제도화된 교육의 중요성

프랑스의 사회학자인 Bourdieu(1984)는 자본의 개념을 경제자본 외에 사회자본, 문화자본으로 세분화하고 계급화 된 문화영역을 설명하는 이론적 틀을 제공했다. 부르디외는 「구별짓기(Distinction)」(1984)를 통해, 일상생활에서 개인이 선호하고 참여하는 형태로 드러나는 취향이 선천적으로 타고나는 ‘개인적인 것’이 아니라 가정과 학교에서 경험하고 교육 받게 되는 사회화의 과정에서 후천적으로 생성되는 ‘사회적인 것’이라고 주장했다(김수정, 이명진, 최셋별, 2015).

과거에는 경제자본이 사회구조를 유지하고 권력관계 이루는 핵심 역할을 해왔다면 현재는 경제자본으로 전환 될 수 있는 사회자본과 문화자본에 근거하고 있으며 이는 지배계층의 비가시적인 구분 짓기의 수단으로 사회의 큰 비중을 차지하고 있다는 것이다. 예를 들어 클래식에 대한 선호도가 개인의 취향의 문제가 아닌 계급의 구분을 짓는 표식이 될 수 있으며 전시관람이 예술작품을 관람하는 자체로 심미적 가치를 갖는 것이 아니라 지배계급에 의해 선호되며 그들의 계급적 지위를 드러내는 취향 문화로 작용한다고 보았다. 부르디외의 문화자본론 논의들은 음악에 대한 연구를 시작으로 미술, 공연, 여가 활동등 다양한 문화예술분야에서 연구가 이루어져왔다(김수정, 최셋별 2018).

예술에 의한 문화자본이 어떻게 획득되는지에 대한 연구를 살펴보면 세 가지 형태로 분류 할 수 있다. 첫 번째로 체화된 상태의 문화자본으로 예술에 대한 이해, 언어와 말투 선호하는 취향처럼 몸에 배어진 취향을 상태를 말한다. 예를들면 미술전시에 가면 다소 불편하고 부담스러운 사람과 작품을 보는 것만으로도 즐거움을 느끼는 감동의 차이가 체화된 상태의 정도라고 볼 수 있다. 객체화된 상태의 문화자본은 연주능력, 음반 출판서적처럼 소유할 수 있는 예술 창작물을 의미한다. 마지막으로 제도화된 상태의 문화자본은 예술관련 학위, 전문 자격증, 예술관련 수상 경력과 같은 사회적으로 인정받은 객관적인 산물을 말한다. 이러한 문화자본은 예술과 교양에 대한 가족문화를 통해 오랜 시간 축적되어 체화된 상태의 문화자본으로 획득되어지며 체화된 문화자본은 사회적 승인을 통해 제도화된 문화자본으로 전환되고 계급재상산의 발판을 마련한다는 것이다. 특히 가시화되지 않은 문화자본은 계급재생산의 메커니즘으로 작용하는데 핵심적인 역할을 하고 있음을 의미하고 있다. 정리하면 오랜 시간 가정에서 익숙하게 체득한 예술과 교양은 공교육에서 실행되는 문화예술교육에 대한 거부감을 최소화하고 궁극적으로 사회에 나아가 문화예술을 향유할 줄 아는 사회구성원이 된다고 보고 있다. 여기서 부르디외는 문화자본 계급의 위계와 사회자본 계급의 위계간의 긴밀성이 경제자본의 위계보다 더 큰 계층 간의 장벽으로 작용하고 있는 점에 주목했다. 경제자본은 개인의 사회적 성과에 따라 이동 될 수 있지만 문화자본이 갖는 계급의 위계는 쉽게 변할 수 없다는 유니보어론을 언급했다.

브르디외의 문화자본론의 연구를 확장한 미국의 사회학자 피터슨과 심커스(Peterson and Simkus, 1992)는 지배계급은 전통적 문화뿐만 아니라 민중계급의 문화라 할 수 있는 대중적 취향의 문화까지 다양한 계층의 문화까지 아우르는 잡식성(omnivore) 취향으로 교체되고 있다는 ‘옴니보어 개념을 학계에 발표했다(박주연, 신형덕 2018).

피터슨이 언급한 잡식성(omnivore) 취향은 모든 문화를 무차별적으로 선호하는 것이 아니라, 모든 문화를 수용할 수 있는 능력으로써 문화적 다양성(culturalvariety)에 대한 편견을 갖지 않는 ‘문화적 개방성’을 의미한다. 문화의 개방성은 다양한 문화의 취향을 인정하고 전통적 문화부터 대중적 문화까지 향유할 수 있음을 의미한다. 주목할 점은 문화자본 계급의 위계가 경제자본의 위계보다 더 큰 계층 간의 장벽으로 작용하고 있다는 브르디외의 유니보어론이 옴니보어론에서도 적용된다는 점이다. 옴니보어론의 핵심은 전통적 취향 문화를 향유하는 계층은 중간적, 대중적 취향까지 아우르지만 대중적 취향의 문화를 향유한 계층이 전통적 취향의 문화를 향유하는데 어려움을 느낀다는 것이다. 여러 연구들은 이러한 문화적 불평등의 격차를 줄이기 위한 대안으로 제도화된 공교육을 들고 있다. 제도화된 공교육을 통한 문화예술 교육은 전통적 취향의 문화를 보편성 있게 받을 수 있게 함으로써 문화소비자들이 다양한 문화를 개방적으로 받아들이는 기회를 제공받을 수 있다고 보는 것이다.

## 2. 문화소비자로서의 미술과 수학 융합교육의 필요성

문화소비자는 문화예술을 소비하는 사람들이다. 한 사회에서 이루어지는 다양한 문화예술을 일상에서 즐기며 적극적으로 향유하는 사람들을 의미하며 현대 mz세대들은 오프라인을 넘어 온라인에서도 창의적인 문화소비 활동을 이어가고 있다.

문화 소비자는 창의성, 디자인 그리고 개인적 가치가 가지는 힘을 중시하며 자신의 수요를 충족시키는 콘텐츠를 모색할 수 있다. 즉 그들은 문제를 해결하고, 좋은 일을 하고, 미적으로 전달 할 수 있는 문화상품을 제안할 수 있는 기업들을 찾는다고 보았다(Martin, 2007: 35).

창의적 융합인재가 누리게 될 사회는 “문화예술”를 중심으로 사회를 구성해 나갈 것이다. 문화예술을 향유하는 문화소비자가 삶의 경쟁력을 갖기 위해서는 체화된 상태의 문화자본을 획득해야 한다. 부르디외가 언급한 체화된 상태는 필요한 것의 선택이나 문화적 선의가 아닌 차별화된 감각으로서 문화예술을 체화되는 상태를 의미한다. 문화자본을 획득하기 위한 조건이 앞서 언급한 바와 같이 가정에서 이루어져야 하지만 현재의 가정교육은 공교육을 뒷받침하기 위한 사교육이 많은 비중을 차지하기 때문에 먼저 제도화된 공교육에서부터 기틀을 마련하는 것이 중요하다.

문화예술 향유를 위한 공교육의 기틀을 마련하기 위해 비중을 둔 과목은 미술과 수학이다. 미술은 정서적 측면에서 수학은 논리적 측면에서 접근이 가능하며 미술과 수학은 선호도면에서 다른 과목에 비해 호불호가 큰 과목이다. 미술은 상당수가 “미술은 좋아했지만 그림을 잘 그리지 못해요.”라고 말하는 과목이다. 수학은 제일 싫어하는 과목과 제일 좋아하는 과목 수학의 순위에 동시에 오를 만큼 과목에 대해 느끼는 선호도 격차가 큰 과목이기도 하다. 이 두 과목은 수행평가를 위해 선택되고 대입을 위한 공부의 필요에 의해 선택되는 과목인 반면 중고등학교에 오르면 최소한의 선의를 가지고 놓지 않게 되는 과목이기도 하다. 김수정, 이명진, 최셋별(2015)은 한국의 교육현실과 공교육의 제도가 문화자본 획득의 한계로 작용한다고 언급했다. 문화자본 획득의 역할을 하는 미술이 초등학교 저학년 이후로 학부모들의 관심에서 밀려나 중학교 이후에는 국영수 중심의 편성으로 예술과목의 비중은 크게 줄어든다는 것이다. 이에 반해, 수학의 비중은 점차 늘어나지만 초등학교 4학년부턴 수학 기피하는 수포자가 생기고 수학을 공부하는 아동들의 경우 수학에 대한 부담을 불안하게 느끼는 수학불안(Mathematics anxiety)으로 이어지고 있다.

앞서 언급한 것처럼 직관적이고 창의적인 미술과목과 논리적이고 합리적인 수학과목의 융합은 두 과목이 갖는 불안회피 현상을 줄여줄 중요한 대안이 될 것이며 차별화된 감각으로서 문화예술을 체득할 수 있는 기회를 마련할 수 있다.

미술과 수학의 융합이 갖는 영향력을 연구한 내용을 살펴보면 미술과 수학 통합 활동이 수학적 성향 및 창의적 문제해결력을 향상시키는데 효과적임을 시사했다. 유아를 대상으로 연구를 살펴보면 수개념과 수학적 태도 수학적 이해능력에 긍정적인 영향을 미쳤으며 미술을 활용한 수학 활동이 유아의 수학적 개념과 표상활동에 변화를 가져왔다. 유아들은 미술과 수학 융합 활동 결과물을 공유하며 기쁨과 호기심이 가득한 학습 분위기가 형성되고 긍정적 수학 태도가 높아졌다고 보고하고 있다. 초등학생을 대상으로 한 미술과 수학 교과의 융합수업은 학업성취도와 학업태도에 긍정적인 영향을 나타냈고, 고등학생을 대상으로 한 미술과 수학 융합연구에서는 창의적 사고력을 통한 표현력 향상에 필요한 과목임을 제안했다. 두 과목의 융합은 점차 줄어드는 미술교과의 비중을 높이고 수학이 갖는 불안을 낮추는 방법으로서 다양한 연구를 통해 효과를 입증하고 있다(김경희 2013).

앞선 연구들을 살펴보면 미술을 중심에 두고 다른 교과목을 교육할 때 아동들은 스스로의 생각, 경험, 느낌을 표현하고 이를 공유하고 나누는 과정을 통해 성장하며 이는 창의적 문제해결력 향상에

영향력을 미친다. 나아가 두 과목의 융합은 문화자본의 근간이 되는 예술을 체득하기 위한 기본적인 교육의 기반을 형성할 수 있고 교육이 갖는 미래 과제가 창의적 융합인재 양성이란 그 과정에서 미술과 수학의 융합은 창의적 문제해결력을 키우고 문화예술을 향유할 수 있는 문화소비자로서의 성장을 돕는 새로운 방향이 될 것이다.

### 3. 문화자본 체득화를 위한 미술과 수학의 융합교육의 시기적 중요성

우리 의, 식, 주를 비롯한 생활과 주변에서 미술과 관련되지 않는 것이 없을 만큼 미술은 생활 속에 깊이 존재한다. 미술은 문화예술을 향유하고 소비하게 만들며 개인의 정체성 형성에도 영향을 미친다(김성숙의 2007). 미술은 그림을 그리고 만드는 활동을 넘어 시각적 언어를 통해 삶에 대한 이해의 폭을 넓게 하고 다양함에 대한 가치를 인정하는 기본을 형성한다. 형성된 기본은 자신에 대한 존중, 타인에 대한 배려, 사회적 상호조화력을 길러 행복한 삶을 영위할 수 있는 정서적 존재로서의 성장을 돕는다고 볼 수 있다.

많은 사람들이 수학을 연산으로만 이해하고 생활과는 거리가 먼 딱딱한 과목이라고 여긴다. 그러나 수학(mathematics)은 ‘배우는 모든 것(methema)’과 학습을 즐거워하는 마음(mathematikos)’이라는 그리스 어원에서 유래된 만큼 배우는 모든 즐거운 학습의 의미를 내포하고 있다. 과거에는 수와 크기의 과학이라는 개념으로 바라보았으나 현재의 수학은 수, 크기, 꼴에서 유래한 추상적인 대상을 다루는 학문으로 개념은 숫자와 기호를 사용한 대상들의 관계를 공리적으로 탐구하는 학문이라고 정의하고 있다(이한진, 2017). 더욱이 현대사회가 첨단 디지털로 급속하게 변화하면서 합리적, 논리적 특성의 수학적 사고능력은 탐구능력이나 창의적인 문제해결력과 같은 역량을 키우는데 중요한 과목으로 연구되고 있다.

미국의 심리학자인 브루너(Bruner)는 개인은 발달에 맞는 지각방식으로 학습이 이루어지며 각자의 단계에 맞는 수학 개념을 표상하는 양식이 존재한다고 보았다.

표상양식은 세 개로 나뉘는데, 첫째는 동작적 표상으로 물체를 직접 만져보고 탐색하면서 대상이 가진 특징이나 규칙을 발견하는 것이다. 예를 들면 찰흙 덩어리를 직접 만져보고 들어보면서 크기와 무게의 차이를 감각적으로 알아가는 것을 의미한다. 두 번째로 영상적 표상은 구체적인 물체 대신 시각매체인 사진, 그림, 도표 등을 사용해 효율적인 학습을 할 수 있다. 세 번째 상징적 표상은 지식을 표현할 때 언어를 사용하거나 숫자, 기호 등을 이용해 문제를 이해하고 해결하는 과정을 의미한다. 상징적 표상은 가장 높은 표상의 단계로 머릿속의 추상적인 조작을 통해 답을 알아내는 논리적 사고가 이루어 질 때 가능한 표상이다.

동작적 표상과 영상적 표상은 수학에 대한 흥미를 높이고 효율적인 학습이 가능하며 실생활에서 경험하는 문제들이 수학적 사고과정을 포함하고 있다는 것을 합리적으로 인식시킬 수 있다. 아동들이 작품의 도면을 설계하고 들어갈 재료의 길이를 알아내는 동작적 표상의 과정을 통해 미술과 수학의 연관성을 이해할 수 있고 자연분야와 예술 활동이 접목된 협력학습으로 창의적 융합사고를 키울 수 있다(박성열, 2015). 궁극적으로 동작적, 영상적 표상의 역할을 하는 미술은 수학의 개념과 융합되면서 상징적 표상으로 확장될 수 있다. 그러나 충분한 수학적 활동을 경험하지 못한 아동들은 학령기 이후 수학의 상징적 개념을 이해하는데 어려움을 느끼게 된다. 이와 관련해 수학과목이 동작적 표상과 영상적 표상 활동이 중심이 되는 미술과목과 융합한 연구가 이루어지고 있다는 점은 두 과목이 융합해야 하는 중요한 이유가 된다.

또한 시기적으로 아동기는 미술과 수학에 대한 흥미는 느끼고 두려움이 없는 최적의 시기이며, 아동기

에 형성된 습관은 평생의 학습태도에 영향을 주게 된다. 생활 속에서 즐겁게 경험한 미술과 수학은 학습에 대한 흥미와 관심을 발달시키고 나아가 긍정적인 학습태도를 형성할 수 있다(서소정의,2016).

문화체육관광부에서 실시한 문화향수 실태조사에 따르면 아동기에 경험한 문화 예술 경험은 성인이 되어 문화예술을 향유하는데 90%에 달하였던 반면 비경험자의 관람률이 60% 대로 낮게 조사되었다(문화체육관광부, 2016). 이윤진, 이정원, 구자연 (2013)은 어렸을 때부터 문화예술을 향유하고 체험할수록 성인이 되어서도 문화예술에 참여하는 가능성이 높다고 보았다. 이 결과는 미술과 수학 융합교육을 언제부터 시작해야 하는지 알려주는 근거가 될 수 있다. 미술과 수학의 융합교육은 시작 시기 뿐만 아니라 체화된 문화자본으로 축적하기 위해서 지속적이며 연속적인 시간의 체험을 통해 자연스럽게 체득되어야 한다.

### III. 결론

미술과 수학 융합에서 미술은 시각예술교육에서 시각문화교육으로 용어를 변경해 문화예술향유능력의 중요성을 부각하고 있다. 수학은 실용적 가치를 넘어 논리적으로 사고하는 정신능력을 배양하고 도야하는 가치와 인류가 남긴 문화의 학문적 유산을 계승하는 문화적 가치에 목적을 두고 있다는 점에서 문화라는 공통점을 찾을 수가 있다. 이번 연구는 문화라는 공통점에서 시작해 미술과 수학의 융합이 아동들이 갖는 과목의 부담감을 낮추고 학습 효과를 높이는 단계에서 나아가 지속적이고 연속성 있는 융합교육으로 문화자본을 체득하는 학문적 방법론이 될 수 있다고 보았다.

미래 사회를 움직이게 될 문화자본은 사회를 움직이는 거대한 원동력이다. 교육의 궁극적 목표는 문화자본사회에 중심이 될 아동들의 역량을 성장시켜 건강한 사회의 구성원이 될 수 있도록 교육하는 것이다. 현재의 흐름에서 본다면 문화자본을 향유하는 계층의 변화를 의미하는 옴니보어론으로의 전환은 시대적 흐름에 따른 사회구조의 변화인 동시에 예술의 가치와 다양한 차원의 문화예술 경험이 요구되는 사회적·학문적 현상이라고 볼 수 있다(김수정, 최셋별, 2018). 또한 부르디외가 언급한 사회구조의 문제가 문화자본을 중심으로 사회적 위계에 영향을 미쳐 불평등한 위계를 재생산한다는 유니보어론은 문화가 단순한 취향적 선택이 아닌 미래를 조망하는 하나의 학문적 패러다임이라고 볼 수 있다.

특히 문화자본이 긴 사회화 과정을 거쳐 개인의 내적인 취향이나 태도와 같은 형태로 나타나기 때문에 이를 축적하기 위해서는 긴 시간과 환경적인 노출이 필요하며 아동들의 융합교육이 창의적 문제해결 능력을 키워 줄 수 있다는 담론에서 문화자본 축적을 위한 장기적 투자의 기초가 될 수 있다는 가치관에 변화를 가져올 수 있어야 한다. 그러나 아무리 중요성을 논해도 수학은 아동들이 스스로 포기하고 미술은 국영수의 부담에서 부모들이 멈춰버리는 현실에서 연속성을 통한 미술과 수학 융합교육은 문화적개방성을 갖고 전통적 문화부터 대중적 문화까지 향유하고 이끌어 가는 문화소비자로 성장할 수 있도록 돕는 촉매제가 될 것이며 융합형 학습경험은 현대 사회가 요구하는 체화된 문화자본으로 문화를 소비할 수 있는 문화역량을 갖는 기초를 마련해 줄 것이다. 다만 미술과 수학의 융합이 갖는 의미가 수학점수를 높게 받을 수 있거나 미술 실기실력이 뛰어나진다는 의미가 아니라 는 것은 분명히 해야 한다.

마지막으로 미술과 수학 융합 교육의 확장을 위해서는 한 전공자에 의해 연구되는 것이 아니라 미술전공자와 수학전공자의 협업을 통해 균형 있게 개발 될 필요가 있다. 또한 미술과 수학융합 교육의 확장을 위해 학습효과 검증은 물론 문화감수성, 문화역량에 대한 연구로 확장되고 미술과 수학 융합교육을 받은 아동들의 종단연구가 이루어지길 희망해 본다.

## [참고문헌]

- 김경희 (2013). **창의지성발달을 위한 미술과 수학 통합프로그램개발연구 초등학교 5-6학년 도형영역을 중심으로**. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- 김성숙 외 (2007). **미술교육과 문화**. 서울: 학지사.
- 김수정, 이명진, 최셋별.(2015). 문화예술교육 경험이 개인의 문화자본에 미치는 영향에 관한 연구. **문화정책논총**, 29(2), 4-24.
- 김수정, 최셋별 (2018). 부르디외의 지적 전통이 한국 문화정책에 갖는 함의. **문화정책논총**, 32(2), 33-55
- 문화체육관광부(2016). **2016 문화향수실태조사**.
- 박성열 (2015). **박물관 미술관의 디지털 오브제를 활용한 STEAM프로그램 개발 및 적용, 수학의 흥미도 변화를 중심으로**. 석사학위논문. 경희대학교 교육대학원.
- 박주연, 신형덕 (2018). 문화자본론과 음니보어 이론의 실증적 비교. **문화정책논총**, 32(2), 57-86
- 서소정 외 (2016). **아동수학지도**. 서울: 창지사.
- 이윤진, 이정원, 구자연. (2013). **영유아 문화 인프라 이용실태와 지원방안**. 육아정책연구소.
- 이한진 (2017). **수학은 어떻게 예술이 되었는가**. 서울: 컬처룩.
- Peterson, R. A., & Simkus, A.(1992), *How musical tastes mark occupation status groups, Cultivating differences*, 152-168.
- Bourdieu, P.(1984), *Distinction: a Social Critique of the Judgement of Taste*, translated by Nice,Richard. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Martin, P. (2007). *RenGen(Renaissance Generation): The Rise of the Cultural Consumer and What it Means to Your Business*. La Crosse, Wis: Platinum Press.

## 저자 소개



### 김경희

경희대학교교육대학원 아동미술교육자과정 주임교수  
경희대일반대학원 아동가족학 박사(수료)  
경희대학교교육대학원 미술교육학 석사

## 미술교육학의 학문적 정체성에 관한 고찰

The disciplinary identity of visual art education

정연희 (공주대학교)

### I. 서론

미술교육의 역사에 관한 Pevsner(1940/1967)의 연구에 의하면 17세기 초에 비로소 예술학교나 대학에서 미술교육이 이루어졌다고 한다. 우리나라의 경우 조선시대 화원제도를 거쳐 해방 이후 대학에 예술대학이 설립되면서 근대적 의미의 미술교육이 이루어졌다. 그리고 그 뒤에 사범대학에 미술교육과가 설치되면서<sup>1)</sup> 교육학의 분과 학문으로서 미술교육이 전문적으로 이루어지게 되었다. 그러나 사범대학의 미술교육과는 일종의 특수 목적 인재를 양성하는 곳으로 여겨져 학과 이름 뒤로 학을 붙이지 않는다.

그러나 미술의 교육학 또는 교육방법은 교육학 일반이론 및 실무와는 차별화 되는 특성을 갖고 있기에 학문으로서 미술교육학 연구 활동은 꾸준히 이루어져 왔으며 이는 한국조형교육학회(1984년 4월 1일 창립), 한국미술교육학회(1992년 1월 21일 창립), 한국초등미술교육학회(1984년 발족, 2008년 5월 개명), 한국국제미술교육학회(1999년 창립) 등 학문 공동체의 활동을 통해 가능하였다.

그동안의 문헌을 검토해 보면 미술교육 주제로서 정체성에 대한 논의와 함께 일부 석사논문에서 미술교육의 정체성 위기를 다루고 있으나 미술교육의 학문적 정체성을 본격적으로 다루는 논문은 거의 발견되지 않는다. 따라서 이번 학술대회를 계기로 미술교육학의 학문적 정체성에 관한 전문가들의 인식과 이에 기초한 미술교육의 발전방향을 진단해 보는 것은 의미가 있다고 본다.

### II. 학문적 정체성 논의를 위한 틀

Gargan(1993)은 새로운 학문이 하나의 학문분야로 자리잡기 위해서는 (1)이론 생성(theory generation), (2)이론 변용 및 주창(theory translation and advocacy), (3)이론 실행 및 일상화(theory implementation and routinization)의 세 가지 활동영역에서 지속적인 발전이 이루어져야 한다고 하였다. 그리고 Krishnan(2009)은 (1)특정한 연구대상의 존재, (2)축적된 전문적 지식, (3)해당 지식을 효과적으로 조직화하는 이론과 개념, (4)특정한 연구방법의 개발, (5)대학 등에서 교과목 형식으로 이루어지는 제도적 표명 등이 학문이 갖는 일반적 특성이라고 하였다. 모든 학문들이 앞서 살핀 학문의 여러 특성을 모두 갖춘 것은 아니다. 영문학만 하여도 이론적 패러다임이나 방법, 그리고 안정적인 연구대상이 부족하여도 학문으로 존재하고 있다(Eagleton, 1983). 그러나 어떤 학

1) 1973년 12월 공주사범대학 미술교육과 설치

문이 이러한 특성들을 많이 가질수록 해당 학문분야는 스스로 재생산하고 학문공동체를 구축해갈 수 있다고 인정받는 학문분야가 된다. 만일 어떤 학문이 ‘론(studies)’이라 불리면 이것은 그 기원이 오래되지 않았음을 말하고 이상에서 살핀 학문의 특성 중 이론화, 방법론 등이 미흡한 경우가 일반적이다. 이러한 ‘론’은 학문화되지 않은 채 머물 수도 있고 학문화(disciplinarisation)나 제도화의 과정을 거쳐 발전할 수도 있다.

여기서는 선행연구(장상호, 1997; 최성욱, 2010; 신현석·정용주, 2012)의 검토를 거쳐 앞서 검토한 학문의 조건으로서의 학문적 정체성 논의를 내적 정체성, 경계 정체성, 외적 정체성 등 세 가지 측면에서 살펴보고자 한다. 먼저, 학문의 내적 정체성은 해당 학문이 고유한 개념체제를 구성하고 있는지, 그리고 그에 독자적이고 고유한 탐구방법과 연구 대상 및 범위 등을 가지고 있는지에 대한 것이다. 특정 학문의 내적 정체성을 결정하는 요소로서 (1)해당 학문의 성격 규정, (2)해당 학문의 핵심 개념 정립, (3)독자적 이론체계 구축, (4)연구방법론의 차별성 확보, (5)학문적 대상 및 범위의 차별성 확보 등을 고려할 수 있다. 미술교육학의 내적 정체성은 미술교육의 학문적 성격 규정과 관련되므로 결국 미술교육학이 진실로 지향하는 것이 무엇인지를 명확하게 하는 것이다. 또한 내적 정체성을 확보하기 위해서는 사물이나 현상들을 구성하고 있는 각 측면들을 포착하기 위한 고유하고 타당한 개념체제를 가져야 한다. 따라서 미술교육의 내적 정체성은 미술교육 현장에 대해 다른 학문이 포착하지 못하는 것을 미술교육학이 사용하는 전문적 개념으로 파악할 수 있는지 여부도 관련된다. 그리고 학문의 내적 정체성은 해당 학문이 그 고유한 입지를 정당화하는 증거를 확보하는 고유한 탐구방법이 있는지에 따라 강화될 수 있다. 따라서 미술교육학이 교육학이 사용하는 방법론과 다른 고유한 방법론을 가진다면 내적 정체성을 향상시킬 수 있다. 그 뿐 아니라 다른 학문이 다루지 못한 특정한 대상이나 주제를 배타적으로 다룰 경우에 해당 학문의 내적 정체성은 강화될 수 있다. 이는 미술교육학의 학문 대상이나 주제가 교육학과 어느 정도 차별화 될 수 있는지에 따라 결정된다.

그리고 학문의 경계 정체성은 해당 학문이 인접학문이 침범할 수 없는 독자적인 영역을 구축하고 있는지(disciplinarity), 아니면 다른 학문들과 공유된 영역 속에서 발전하여야 하는지(interdisciplinarity)에 대한 논의에 맞추어진다. 이를 미술교육의 입장에서 보면 미술교육학이 인접 학문이 침범할 수 없는 독자적 영역을 구축하고 있는지 그리고 미술교육 지식의 공급을 지속적으로 원하는 사회적 요구가 존재하는지와 관련된다. 그러나 현대의 과학(학문)이 학문적 계열을 따라 조직화될 필요는 없고 고등교육과 과학학문이 사회의 요구에 부합하도록 수요 변화에 따라 조정되어야 한다. 대학에서 학제적 프로그램이 증가하고 있는 것이 이를 경험적으로 증명한다.

마지막으로 학문의 외적 정체성은 해당 학문의 규율에 복종하는 사유의 공동체, 즉 전문가집단이 존재하는가와 관련된다. 해당 학문분야가 전문적 지위를 갖게 되면 다음과 같은 주요한 특성들을 보여주는데 (1)전문 훈련 및 전문자격증에 대한 학문적 자율성, (2)뚜렷한 지식과 기술의 결합, (3)분명한 전문가적 윤리, (4)전문가 커뮤니티의 존재 등이 그것이다(Beck & Young, 2005). 이를 미술교육의 관점에서 보면 미술교육학이 규율하는 것에 복종하는 학문공동체가 존재하고 결속력을 갖고 있는지, 그리고 미술교육의 학문공동체가 지속적으로 학문적 성과를 창출하고 있는지와 관련된다.

이상의 논의에 기초하여 미술교육의 학문적 정체성 논의를 위한 틀을 <표 1>과 같이 제시해 보았다.

〈표 1〉 미술교육의 학문적 정체성 논의를 위한 틀

구분	구성 요소
1. 내적 정체성	1-1. 미술교육의 학문적 성격 규정
	1-2. 독자적 이론체계 구축
	1-3. 연구방법론의 차별성
	1-4. 학문적 대상 및 범위의 차별성
2. 경계 정체성	2-1. 여타 학문과의 차별성 확보
	2-2. 인접 학문과의 교류 확대
3. 외적 정체성	3-1. 학문공동체의 존재(구성)
	3-2. 학문공동체의 결속력
	3-3. 학문공동체의 활동성

### Ⅲ. 미술교육의 학문적 정체성에 관한 전문가 조사 결과<sup>2)</sup>

#### 1. 조사 대상 및 방법

미술교육의 학문적 정체성을 제고하기 위한 선결과제를 도출하기 위해 미술교육 분야의 교수 등 전문가를 대상으로 계층분석(Analytic Hierarchy Process)을 위한 설문조사를 실시하였다. 계층분석기법은 다수의 속성들을 체계적(systematic), 계층적(hierarchy)으로 분석하여 각 속성의 중요도(weight)를 파악하고 각 대안의 우선순위를 산정하는 기법이다.

조사 대상은 미술교육분야 전문가를 대상으로 하였으며 7월 14일 현재 총 12명이 응답하였고 이 데이터를 사용하여 AHP 분석프로그램인 IMakeIt을 이용·분석하였다.

#### 2. 분석결과

##### 가. 상위 과제 의 우선순위

상위 과제의 이원비교 행렬의 일관성을 나타내는 일관성 비율(Inconsistency)이 0.04로 전체 응답자들이 각 비교 요소 간의 상대적 비중을 고르게 매겼다고 할 수 있다. 상위 과제의 3개 항목의 가중치의 합을 1로 본 정규화된(normalized) 가중치를 제시하면 〈표 2〉와 같다. 미술교육의 학문적 정체성 확보를 위한 상위 과제 항목 중에서 ‘내적 정체성 확보’의 가중치가 0.575로 가장 높게 나타났고 그 다음이 ‘외적 정체성 확보(0.261)’, ‘경계 정체성 확보(0.164)’의 순으로 나타났다. 결국 미술교육 전문가들은 대체적으로 미술교육의 정체성 확보를 위해서는 내적 정체성을 강화하는 것이 가장 중요한 과제라고 보고 있음을 알 수 있다.

〈표 2〉 상위 과제 이원비교의 일관성 및 항목별 가중치

Inconsistency 0.04	
항목	정규화 가중치
내적 정체성 확보	0.575
경계 정체성 확보	0.164
외적 정체성 확보	0.261

2) 이 조사 결과는 아직 최종분석이 완료되지 않았으며 최종 발표 시 수정될 수 있음을 밝힙니다.

### 나. 하위과제의 우선순위

전체 하위 과제의 이원비교 행렬의 일관성 비율은 0.03으로 이원비교 결과가 일관성이 있는 것으로 나타났다. 전체 하위 과제 10개 항목의 가중치를 분배 모드(distributive mode)로 제시한 값은 <표 3>에서 보는 바와 같다.

미술교육의 학문적 정체성 확보를 위한 하위 과제 항목 중에서 '학문적 성격 규정(0.261)', '학문공동체의 활동성(0.138)', '이론체계 구축(0.134)', '학문 대상 및 범위의 차별성(0.096)', '인접 학문과의 교류 확대(0.092) 등의 순으로 나타났다.

미술교육의 내적 정체성 확보를 위해 학문적 성격의 명확한 규정과 함께 독자적인 이론체계 구축을 위해 노력해야 하는 것으로 조사되었다. 한편, 경계 정체성 측면에서는 학문적 차별성을 확보하려는 노력보다 인접학문과의 연계노력을 더욱 경주하여야 하는 것으로 나타난 것이 특징적이라 할 수 있다. 외적 정체성 측면에서는 학문 공동체의 존재는 크게 의미가 없고 실제 '학문 공동체의 활동성'이 중요한 것으로 인식하는 것으로 조사되었다.

<표 3> 전체 하위과제 이원비교의 일관성 및 항목별 가중치

Inconsistency 0.03	
항목	분배 모드
학문적 성격 규정	0.261
이론체계 구축	0.134
학문 대상 및 범위	0.096
연구방법론 차별화	0.084
여타 학문과의 차별성 확보	0.071
인접 학문과의 교류 확대	0.092
학문공동체의 활동성	0.138
학문공동체 존재	0.063
학문공동체 결속력	0.060

## IV. 미술교육학의 도전과제

여기서는 미술교육의 학문적 발전을 위해 다루어야 할 과제들에 관해 언급하고자 한다.

### 1. 학문적 성격에 관한 성찰

예술은 형체 없는 아이디어에 형태를 부여하고, 우리 자신과 우리가 살고 있는 세계에 대한 우리의 인식을 표현할 수 있는 수단이며 우리 존재의 가장 깊고, 풍부하고, 가장 추상적인 측면에 도달하기 위한 강력한 메커니즘을 제공한다. 미술을 통한 의미 만들기(mean-making)는 학습자의 생각, 신체, 감정이 하나로 합쳐지는 소통과 표현의 '고개념(high concept)-고감각(high touch)' 측면을 훈련시키므로 미술교육은 교육의 모범이라 할 수 있을 것이다.

미술교육의 학문적 성격은 그 본질적 가치를 우선적으로 지향하여야 하며 미술교육의 옹호(advocacy) 활동 또한 이에 기반하여 전개되어야 한다. 미술교육의 도구적 가치를 부각시키는 노력만으로는 학교 내에서 미술교육의 위상을 바로 세울 수 없음이다. 이러한 관점에서 우리는 제도권 교육에 안주하며 미술교육의 가치를 재발견하는 노력을 게을리 하지 않았나? 학계에서 미술교육의 옹호를 위해 실질적으로 어떤 노력을 하였는가? 등에 관심을 가지고 연구·개발이 이루어져야 할 것이다.

## 2. 이론체계 구축을 위한 노력

현장의 미술교육은 교육과정에 준하기에는 시수의 부족 등으로 인해 교사가 취하는 '예술적' 접근법 즉, 개인적 경험의 영향에 따라 그 내용이 선택되는 경향이 있다. 좋은 예술 관행과 나쁜 예술 관행은 주로 교사의 신념과 페더고지<sup>3)</sup>에 의해 구별될 것이기에 예술이 가진 유연한 특성을 고려할 때 기본적으로 교사는 학습자들이 취급하는 맥락과 재료에 적응하는 기술을 습득해야 한다. 교사는 학습자들의 질문에 만족스런 대답을 제공하는 것뿐만 아니라 학습자가 스스로 좋은 질문을 할 수 있도록 돕고, 답을 발견하도록 영감을 주는 자원으로써 행동해야 한다(Rinaldi, 1993).

미술교육의 이론체계를 보다 견고히 하기 위해서는 교육학의 이론을 차용하는 데 그치지 않고 예술가의 경험과 학문적 예술 밖에 닿을 내린 현대 예술 관행의 발전에 대응하여 전통적인 미술교육의 대안을 제시하고자 하는 노력이 요구된다. 이러한 관점에서 우리는 오늘날까지 학계에서 어떤 예술 교수·학습의 방법론과 구조가 영속되고 있는가? 이 세상에서 미술교육의 지식과 실천 간의 관계는 무엇인가? 등에 관심을 가지고 연구·개발이 이루어져야 할 것이다.

## 3. 타 분야와의 교류 확대

현대 세계의 급속한 변화와 복잡화로 인해 모든 학문 분야에서 학습과 지식의 생산 과정을 이해하는 새로운 방법을 모색하고 있다. 미술교육 분야에서도 다양한 방식으로 대학의 교육과 학습 경험을 재고하려고 노력하는 많은 사례들이 발견된다. 미술교육의 미래는 제도의 혼성화(hybridization), 이로 인한 방법론의 혼성화, 또는 대학 너머에 있는 새로운 연결 형태를 수용함으로써 학문적 코르셋(academic corset)으로부터 해방을 이루어내는 능력에 의해 좌우될 것으로 보인다.

이는 실험적 페더고지(experimental pedagogy)처럼 강의실을 넘어 학문적 경험을 개방하는 과정과 박물관 및 문화시설에서 학습자와 교수자(교육참여예술가 포함) 간의 창의적이고 협업적인 작업을 통합하는 상호작용을 촉진하는 것일 수 있다. 또는 사회정서적 학습(social-emotional learning)의 예처럼 학교가 커뮤니티 대응적 조직화를 통해 그들이 봉사하는 지역사회의 다양한 요구에 대응할 수 있는 독특한 구조를 가짐으로써 교수학습방법이 지역의 물질적, 사회정치적 조건과 직접적으로 조응하는 것일 수도 있다. 미술교육의 교차(intersection)는 대학이 생산한 지식의 일방적 적용에 대한 도전과 현재의 역사적 차원에 대한 개방으로 구성되며 이를 통해 미술교육의 공공적 책무성 인식을 제고할 수 있을 것이다.

## 저자 소개



### 정연희

- 2020~현재 공주대학교 미술교육과 교수
- 2022~현재 한국국제미술교육학회 회장
- 2020~2021 한국국제미술교육학회 학술위원장
- 2020~현재 세종시문화재단 정책자문위원/인권경영위원
- 2006~2016 한국문화예술교육진흥원 팀장/본부장

3) 페더고지는 '교수 행위와 담론(the act and discourse of teaching)'으로 볼 수 있다(Alexander, 2004).

## ‘자기 탐구’의 미술 교육적 가능성: 자기 이해, 자기 배려, 자기 정체성 탐구 역량

The Educational Possibility of Self-Inquiry in Art Education: Focusing on Self-Understanding, Self-Care, and the Competence of Identity-Inquiry

최성희 (광주교육대학교)

### I. 서론

본 연구는 세 가지의 다른 풍경에서 발생한 의문점들이 하나로 모아지는 지점에서 시작한다. 세 가지의 풍경은 다음과 같다.

풍경 하나: 2015개정 교육과정 미술과 교과 역량 중 하나인, 자기주도적 학습 능력은 “미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중·배려하며 협력할 수 있는 능력”이다(교육부, 2015b, p. 4). 이러한 자기주도적 학습 능력에서 ‘자기’가 차지하는 비율은 얼마나 될까? 특히, 자기가 누구인지, 자기의 지향이 무엇인지, 자기는 무엇과 연계되어 있는지를 탐색함을 의미하는 ‘자기 탐구’가 차지하는 비율은 얼마나 될까?

풍경 둘: 소외 계층, 저소득 층, 다문화 가정 등 사회적 약자를 위한 미술 교육 프로그램은 많은 경우 ‘자존감 향상을 위한’이라는 수식어와 함께 등장하는 경우가 많다. 심미적 감성, 창의성, 융합 능력 등 다른 많은 역량 함양 보다는 ‘자존감’과 관련된다. 왜 꼭 이렇게 연결될까?

풍경 셋: “미술에는 답이 없다”에 이어지는 문장 ① 그러나 미술에 관한 모든 것이 답이 된다 ② 즉, 답은 중요치 않다. 미술을 하면서, 스트레스를 풀고, 힐링을 하는 것이 중요하다. 이러한 접근에 부재한 것은 무엇일까?

첫 번째, 두 번째, 세 번째 풍경에서 각각 부재한 것은 자기 주도적 학습 능력에서 ‘자기 탐구’, 복합적인 문제 인식 능력, 미술에서 인지/사고 과정의 중요성 등으로 보인다. 세 가지의 풍경은 각각 다른 지점에서 발생하였지만, 세 가지가 모두 부재한 지점은 ‘자기와 자기를 둘러싼 현상을 복합적으로 바라보며 치열한 인지적 탐구를 행하는 지점’이었다. 본 연구는 ‘자기와 자기를 둘러싼 현상을 복합적으로 바라보며 치열한 인지적 탐구를 행하는 지점’의 부재가 초래한/초래할 문제점에 대하여 검토하고, ‘자기 탐구’의 미술 교육적 가능성을 자기 이해, 자기 배려, 자기 정체성 탐구 역량이라는 측면에서 고찰해 보는 것을 목적으로 한다.

## II. 본론

4차 산업혁명 시대와 함께 도래한 코로나/포스트 코로나 시대가 전환시킨 사회의 모습 중 하나는 비대면 회의 방식으로 이루어지는 원격 회의, 원격 수업 등의 전면적 등장일 것이다. 비대면 의사소통 체계는 자기를 드러내는 방식에 큰 변화를 초래하였다. 인스타그램은 자기 과시적인 측면에서 자기를 표현하고, 부캐의 유행은 '또 다른 제2의, 제3의 나'의 창출과 소비를, 메타 버스 속 아바타는 편집 가능한 자신의 모습을 부각시켜 보여준다(김상균, 신병호, 2021; 박민영, 2020). 나는 과시적으로 노출될 수도 있고, 제2의, 제3의 인물이 될 수도 있다. 편집가능할 수도 있다. 그러나 이것이 무엇을 의미하는 지 모르는 것과 아는 것은 차이가 있다. 이 행위의 주체가 '자기 자신'인 것과, '무아(無我)'속에서 왜곡된 욕망의 추동에 의한 것인지를 분별하는 것은 중요하다. Education 2030 프로젝트가 학생의 행위주체성(student agency)를 강조하며, 변혁적 역량(transformative competences)을 제안하는 것은 메타 인지를 함양하여, 자기 자신의 행동과 인식의 변화를 '인지'하는 것이 미래의 주요 역량이 됨을 의미한다.

이는 가장 기본적으로 자기 자신에 대한 이해를 필요로 한다. 김정선(2017a)은 "자신을 찾고, 자신을 이해하고, 자신을 확장해 나가는 과정을 통하여 드러나는 자기 자신"(p. 48)을 탐색하는 자아 정체성 교육을 통해 '자기 이해'를 수행할 수 있다고 강조한다. 더 나아가, "창의성은 자기이해를 통한 자기 형성의 과정에서 발견되는 각 개인이 가진 고유성으로, 인성은 자기 안의 타자성을 이해하고 타자와의 좋은 삶을 꿈꾸며 배려하는 능력으로 재정의"하며(2017b, p. 1), 미술교육에서의 자기이해의 관점의 강화를 주장하였다. 최성희(2022)는 정신분석학자인 코헛의 자기 심리학을 기반으로 미술 수업이 자기 탐구의 장을 제공함으로써, 수업에서 학생-교사, 학생-수행과제, 학생-학생이 공감적인 자기대상의 기능과 역할을 상호적으로 수행할 수 있다면, "자기에 대한 능동적인 성찰과 발견을 수행할 수 있고, 이를 통해 자기 구조를 튼튼히 세울 수 있는 기회"를 얻을 수 있음을 강조한다(p. 281).

푸코는 이러한 '자기 이해'에서 한 걸음 더 나아가, 실존적 결단을 요청하는 '자기 각성'을 전제하는 '자기 배려'를 제안한다.

자기 배려는 자기 자신과 삶을 관조하는 것을 넘어 자기를 돌보는 구체적인 행위를 통해 스스로를 변화시키고 정화하며 변모시키는 윤리적 실천이었다...요컨대 자기를 돌보는 적절한 행위를 위해서는 실존적 결단이 요청되며, 이 결단은 자기 자신에 대한 각성으로부터 비롯된다. 지금의 나는 누구이고 내가 맺고 있는 관계는 무엇이며 내 삶은 어디를 향해하고 있는 지를 검토하는 자기 각성이 자기 자신을 알아가는 과정의 일부라고 볼 때, 이 시대 자기 인식은 언제나 자기 배려와 결부되어 있었음을 알 수 있다. (김세희, 2018, p. 75)

푸코에게 '자기 인식'(self-awareness)은 목적이 없는 자기 이해의 행위였다면, 자기 돌봄이라는 목적성을 가지고, 윤리적 실천을 통해 '자기 인식' 이상의 자기 자신의 내적 변화, 정신적 고양을 의미하는 것이 '자기배려'인 것이다.

자기 배려는 '말해지지 않는 것'이다. 자기 인식은 자기 배려라는 궁극적인 지향점을 위해 요청되는 것이었음에도 불구하고, 고대 문화에서 자기 배려가 많은 긍정적 가치와 원리를 지닌 실천이었음에도 불구하고, 역사의 전개과정에서 자기 배려는 위상을 상실했고 자기 인식의 원리로 대체되었다. (김세희, 2018, p. 84)

푸코의 '자기배려'는 미술 수업의 현장에서 어떻게 구체화될 수 있을까? 최성희(2022)는 자기주도적 미술 학습 능력을 정체성 탐구 역량으로 수정, 변환, 확장할 것을 주장하며, '정체성 탐구 역량'은 "자발적이고 주도적으로 미술활동에 참여함으로써, 자신에 대한 미술적 탐구를 수행하여, 자신에 대한 이해를 확장·심화하고, 이를 자신을 계발하고 성찰할 수 있는 계기로 삼을 뿐 아니라, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고, 존중·배려함으로써 타인과 협력할 수 있는 능력"으로 재개념화한다(p. 304). 기존의 자기 주도적 미술 학습 능력에 '자신에 대한 미술적 탐구를 수행하여, 자신에 대한 이해를 확장·심화하고, 이를 자신을 계발하고 성찰할 수 있는 계기로 삼는다'는 내용을 추가하여, '자기 탐구'를 미술과 교과역량 안에 배치시켰다. 이때, 자기 탐구의 속성은 푸코가 제시한 바, 목적 없는 자기 이해의 '자기 인식'이 아닌, 자기 돌봄과 타인 돌봄으로 나아가는 '자기 배려'에 가깝다.

### III. 결론

4차 산업혁명 시대, 코로나/포스트-코로나 시대, 미술수업에서 창작활동이 문화 자본의 습득 이상으로, 표현 매체에 대한 숙련 이상으로, 조형요소와 조형원리에 대한 지식 이상으로, 추구할 무언가가 있다면, 아니, 추구해야 할 무언가가 있다면, 미셸 푸코가 언급한 '자기 배려'로서의 자기 탐구가 그 하나의 가능성이 될 수 있다고 생각한다. 미술 수업에서 창작 활동은 힐링을 위한 기회만을 제공할 뿐만 아니라 '성찰'을 도구로, 윤리적 실천력을 지닌 '자기 각성'의 과정이 될 수 있을 것으로 보인다.

우리에게 익숙한 세 가지 풍경에서 부재한 것은 자기주도적 학습 능력에서 '자기 탐구', 보이는 것에 대한 해결책만을 제시하는 1차원적인 문제해결 방법이 아니라, 잘 보이지 않는 요인도 문제 상황 속에 포함시키는 복합적인 문제 인식/해결 능력, 미술 창작과 감상과정에서 생각하는 과정의 중요성과 역할이 포함된 미술에서의 인지과정의 중요성임을 서두에서 언급하였다. 자기 배려로서의 자기 탐구는 자기 돌봄과 타인 돌봄의 속성을 가지며, 자기에서 타인으로 확장되어가는 인식 지평의 확장으로 인해, 상황을 다면적, 다층적으로 보는 과정을 포함하게 되고, 이 모든 과정을 이끌어 가는 것이 자신의 인지적인 사고능력임을 볼 때, 현재 미술교육의 풍경에서 부재한 것들을 채워갈 수 있는 하나의 방법론이 될 수 있을 것으로 기대한다.

*Key Words:* 자기 탐구, 자기 이해, 자기 배려, 자기 정체성 탐구 역량

## [참고문헌]

- 교육부(2015). 미술과 교육과정(교육부 고시 제2015-74호 [별책 13]). 교육부.
- 김상균, 신병호(2021). 메타버스 새로운 기회. 베가북스.
- 김세희(2018). 자기 배려로서의 자기 인식과 파레시아: 미셸 푸코의 해석을 중심으로. 교육철학연구. 40(1), 69-89.
- 김정선(2017a). 미술을 통한 자기이해는 어떻게 가능한 것인가. 미술교육연구논총. 48, 31-52.
- 김정선(2017b). 미술교육에서 '자기이해'와 창의·인성. 미술교육연구논총. 49, 1-22.
- 박민영(2020). SNS를 통한 자기표현에 관한 연구: 인스타그램 중이용자를 대상으로. 동서연로. 48, 29-48.
- 최성희(2022). 미술교육에서 '자기'란 무엇인가?: '자기 탐구'를 위한 미술과 교과역량을 제안하며. 미술교육연구 논총. 69, 281-308.

## 저자 소개



### 최성희

광주교육대학교 미술교육과 조교수(2020-현재)  
한국교육과정평가원 부연구위원(2017-2020)  
홍익대학교 교육대학원 미술교육전공 초빙교수(2015-2017)  
피츠버그주립대학교 미술대학 미술교육 전공 조교수(2010-2014)

## 초등학교 미술과 교육과정 재구성\*

## Art Curriculum Reconstruction in Elementary School

송명길 (인천석남서초등학교)

## I. 서론

교육과정-수업-평가-기록의 일체화, 과정중심평가 등은 교육현장에서 이제 너무도 당연하게 받아들여지고 있다. 이 중심에는 항상 교사가 있으며 교사가 교육과정을 어떻게 바라보고 재구성하는지가 반영된다. 다양한 교과에서 교육과정 재구성에 대한 논의가 이루어지고 있지만 질성적 사고와 실기표현을 바탕으로 체험, 표현, 감상이 유기적으로 구성된 미술과만의 특성을 고려한 재구성에 대한 연구도 필요하다. 프로젝트성 재구성에 대한 논의는 미술과에서도 활발히 논의된 바이나, 교과 교육과정 재구성만을 중심에 두고 요인과 과정에 주목한 연구 또한 요구되며, 새로운 시각에서 지금의 관점으로 바라본 재구성의 의미를 밝히고자 현대철학적 렌즈에 주목하였다. 이에 본 연구는 초등학교 현장에서 교사들의 경험으로부터 출발하여 미술과 교육과정을 어떻게 재구성하는지 알아보고자 한다.

## II. 재구성하는 탈구축

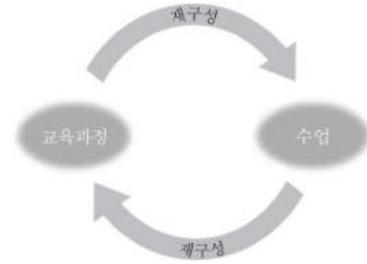
교육과정 재구성은 일률적인 국가수준 교육과정의 문제점을 보완하는 방안이 된다. 제6차 교육과정부터 본격적으로 논의된 교육과정 재구성은 2022 개정 교육과정에서도 역시 분권화 자율화, 지역 분권화 및 학교 교사 자율성에 기반한 교육과정의 강화 등이 장려되고 있다(교육부, 2021.11.24.). 교육과정 재구성은 능동적 측면에서의 상황적 실천행위(이원희 외, 2006)이며 행위자로서의 교사를 상정한다. 교육과정 재구성에 대한 여러 학자의 다양한 정의가 연구되어왔는데(김인숙, 황윤한, 1998; 김평국, 2004; 강현석, 방기용, 2012; 김현규, 2015; 김종훈, 2017; 윤성한, 2017; 홍후조 외, 2021), 기존의 국가수준 교육과정을 출발점으로 하여 학생을 위하여, 교사가 주체적으로 행동하는 것이라는 점이 공통적이다. 또한 교육과정 재구성에서의 교사는 수업과 교육과정을 넘나드는 주체적 존재이며, 동시에 수업과 교육과정은 이분법적으로 나뉘지 않는다(강현석, 주동범, 2012).

Derrida는 '음성:문자', '이성:감성'처럼 이항으로 짝 지워지고 사유되는 것들에 대한 반기를 들었다(김상환, 1992; 김보현, 2011). 서양 사상사의 음성중심주의 사고에 대하여 음성과 문자의 대립항을 해체하면서 이분법적 사색틀을 비판한 것이다(김영주, 2005). Derrida는 이원구조가 허구이며 근거없음을 말하면서 이는 내부에서의 균열을 일으키는 지진이라고 보았는데, 이는 해체이며 현실에 깊이 관여하고 다른 것을 창출한다고 하였다(김보현, 2011). Derrida의 디페랑스적 사유에는 정해

\* 본 원고는 연구자의 박사학위논문 중 일부를 발췌하여 수정·보완한 것임.

진 중심 생각이 있는 것이 아니라 서로가 서로를 대체보충한다 (Royle, 2003/2007). 탈 중심의 사고에서 해체는 탈구축이되는데, 해체라는 단어가 가지는 파괴적 이미지를 뒤로하고 이항대립을 물리치는 표현으로 진태원(2013)은 '탈구축'이라는 번역이 더 적합함을 주장한 바 있다.

교육과정과 수업이라는 이항의 논리로만 접근한다면 학교 현장에서 이루어지는 교육과정 재구성을 바라볼 수 없을 것이다. 교육과정 재구성에 대한 사고의 틀을 넓히고자 Derrida가 바라보았던 견해로 교육과정과 수업, 혹은 교육과정에 관한 이론과 실천을 바라본다면 교육과정 재구성이라는 탈구축에 도달하게 된다. Derrida의 해체, 혹은 탈구축은 파괴나 삭제가 아닌 내부에서부터 출발하는 탈중심의 사유이며 디페랑스로 연결되는 상호 연결성을 보여주듯이 교육과정과 수업은 서로가 없으면 성립할 수 없으며 그 경계는 흐리고 모호하다. 교육과정 재구성은 국가수준 교육과정을 기반으로 교사가 역량을 발휘하는 것으로 교육과정과 수업의 경계를 허무는 순환적 흐름이 된다(송명길, 2022).

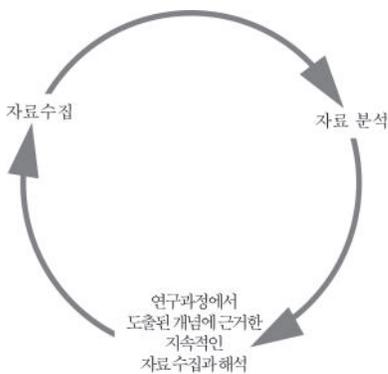


[그림 1] 교육과정과 수업의 재구성(송명길, 2022)

### III. 근거이론

본 연구는 인간의 행동과 경험을 잘 이해하기 위하여 사람들이 의미를 구성하는 과정을 파악하고 의미와 인간 행동에 대한 깊은 분석을 할 수 있는 질적연구 방법(Bogdan & Biklen, 2007/2011)을 사용하였다. 그중에서도 근거이론은 과정과 요인에 초점을 두었기 때문에 재구성이라는 현상에 대한 특징을 잘 포착할 수 있는 연구방법으로서 본 연구의 연구 방법으로 선택하게 되었다. 근거이론은 귀납적 방법으로 현상에 대한 자료를 분석하면서 발견되고 발전하며 증명된다((Strauss & Corbin, 1990/1996).

연구의 연구 참여자는 Patton(2015)의 연구 참여자 선정 전략에 따라 이론적 표본 추출, 귀납적 근거 발견 이론 표본 선정, 눈덩이 표본 선정 전략, 포화 표본 선정을 기준으로 선정하였는데, 순환적이고 반복적인 지속적인 비교분석을 통하여 '타 교과 및 미술과 교육과정 재구성의 경험 여부, 초등1급 정교사 자격 담임 교사로서 미술과 지도 경험, 미술 또는 미술교육관련 석사학위 위상의 과정, 연수 개발 및 자료제작 등 미술교과 관련 경험, 학년 교육과정에서의 미술교과 운영 경험'등을 기준으로 삼아 평균경력 17.4년의 초등학교 교사 8명을 선정하였다.

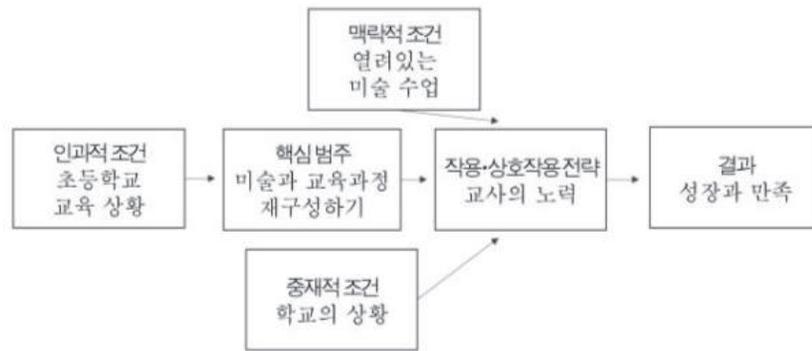


[그림 2] 자료 수집과 분석 간의 상호 관계(Corbin & Strauss, 2015/2019)

연구의 자료수집과 분석은 단계별로 나누거나 분절적으로 이루어지지 않고 순환적이고 총체적 과정을 통해서 이루어졌다. 또한 Strauss & Corbin(1990/1996)의 '연구 과정의 적절성 판단 기준'에 비추어 근거이론의 엄밀성을 확보하기 위한 전략을 따랐다.

#### IV. 자료 분석

심층면담을 통해 얻은 원자료는 코딩의 과정을 반복하고 정제하여 64개의 코드어, 28개의 하위범주, 6개의 상위범주로 구성되었다. 이 6개의 상위범주는 [그림 3]의 패러다임 모형을 구성하며 동시에 근거이론의 이론 <표 1>을 도출하였고, 이론의 핵심 하위범주를 Derrida의 관점으로 다시 해체하여 초등 미술과 교육과정 재구성 요소 모델을 VEAMS(Values, Efforts, Art, Materials, Students)로 재구조화하였다.



[그림 3] 미술과 교육과정 재구성에 관한 패러다임 모형(송명길, 2022)

학습자들의 다양한 특성이 공존하는 초등학교에서는 국가수준 교육과정을 기반으로 담임교사가 수업을 진행하는데, 미술 자체가 지니는 자유로움과 허용성이 교사의 관심, 교육과정과 교과서를 만나면서, 의미있는 수업을 위해 아이디어를 짜고 활동과 재료를 고려하고 평가를 위해 교육과정을 조정하는 교육과정 재구성이 이루어진다. 이때 교사는 먼저 학생들과의 관계와 흥미를 중시하고 수업의 지향점을 위해 도움을 요청하기도 하는 노력을 하며 결국 학생들의 표현력 향상, 행복, 그리고 교사의 성장과 수업 만족도 향상, 공동의 성장이 이루어질 수 있게 된다.

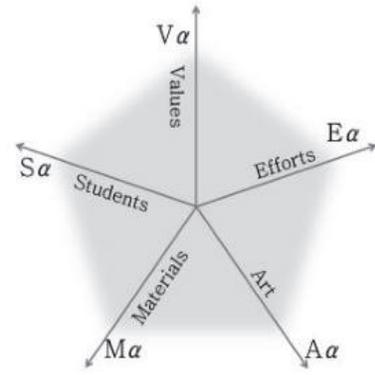
<표 1> 초등 미술과 교육과정 재구성 이론 진술(송명길, 2022)

초등학교 교육 환경에서 미술과 교육과정 재구성은 열려있는 미술 수업의 여러 가능성에 의해 구현될 수 있는데, 이때 교사들은 학교의 상황과 상호작용하며 노력하여 교육과정 재구성을 이루어내고 그 결과 성장과 만족을 얻는다.

근거이론을 토대로 도출한 근거이론의 패러다임 모형에서 하위범주를 Derrida의 관점으로 탈구축하여 VEAMS로 재구조화해 볼 수 있었다. 이는 미술과 교육과정을 재구성하기 위한 교사들의 노력과 그 제반 조건들을 나타내는데, 교사들은 학생을 중심에 두며 활동 재료를 중요하게 생각하고 노력하고 있었으며 그 사고 과정이 미술의 정체성과 연계된다는 것을 보여준다. 이 모형은 초등학교 미술과 교육과정의 재구성이 얼마나 의미있게 행해졌는지를 가늠해볼 수 있는 시각화 모델로서 [그림 4]와 같이 도식화하였다. 각 척도는 0과 알파( $\alpha$ )사이에 있다고 보았는데, 기존의 교육과정에서 교사의 노력 없이 아무런 변경이 들어가지 않는 것을 0으로, 매우 이상적이고 의미 있는 재구성을  $\alpha$ 로 상정했다.

V는 가치관(Values)으로 미술과 교육과정 재구성에 관한 여러 가지 담론을 드러낸다. 교사의 개인적인 가치관이나 교육관이 될 수도 있고 교사 공동체의 방향성 혹은 학부모나 학교 등 다른 교육주체의 의견을 포함하여 미술과 교육과정에 영향을 주는 비물질적 신념과 인식을 나타낸다.  $V\alpha$ 는 학생에게 의미 있고 효과적인 재구성과 연결되는 생각들이 된다. E는 교사의 노력(Efforts)으로 생각을 포함하여 교과 활동과 발화로 드러나는 측면을 의미하는데 교육과정 재구성을 위하여 아이디어를 형성하고 조직하는 모든 행위를 포함한다. 직접적인 행동을 수반하며 수업에 영향을 끼치는 행위들이 되는데 결과적인

측면뿐 아니라 과정까지를 아우르는 총체적 노력을 포괄한다. A는 미술(Art)의 정체성으로 미술 그 자체를 나타내며 미술과 교육과정의 반영하고 추구하는 미술의 방향성과 중심이 된다. 미술 그 자체에 대한 지식과 미술의 중심이 되는 핵심에 대한 관점(Stewart, 2005/2020)을 반영한다. 재료의 준비와는 다른 측면에서의 정신적 중심과 방향성을 구축한다. M은 재료(Materials)로 미술 수업에서 사용되는 물질적 재료와 매체에 대한 준비 정도 및 환경을 나타낸다. 학생 개인의 준비물로부터 교사의 수업 교구나 학교의 준비물 구비 정도, 미술실 등 환경적 제반 조건, 공간 등을 포함한다. S는 학생(Students)으로 수업의 중심이 되는 학생들에 대한 기준이다. 학생의 흥미와 관심, 관계성, 의미, 실력과 성장 등의 범주에서 비롯되었으며 학생의 발달단계, 관심사, 미술 학습 결손 등을 고려한 교육과정 재구성이 되어야 함을 보여준다.

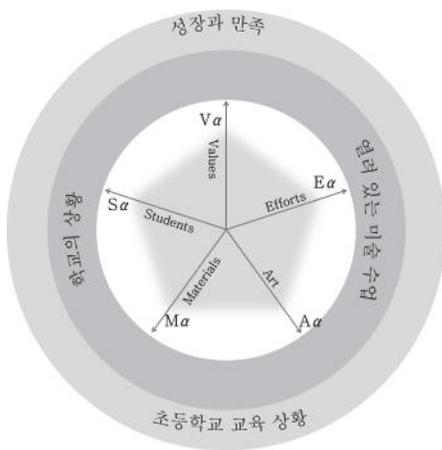


[그림 4] 초등 미술과 교육과정 재구성 요소(송명길, 2022)

## V. 결론

본 연구는 초등 미술과 교육과정 재구성을 Derrida의 견해를 빌려 탈구축적 관점으로 바라보고 초등학교 교육 현장에서 출발하여 근거이론을 도출하고 모델을 구성하였다.

연구에서는 “초등학교 교육의 환경에서 미술과 교육과정 재구성은 열려있는 미술 수업의 여러 가능성에 의해 구현될 수 있는데, 이때 교사들은 학교의 상황과 상호작용하며 노력하여 교육과정 재구성을 이루어내고 그 결과 성장과 만족을 얻는다(송명길, 2022).”는 이론을 도출하였으며 [그림 5]



[그림 5] 미술과 교육과정 재구성 모형(송명길, 2022)

로 도식화하였다. 핵심범주인 미술과의 교육과정 재구하기와 작용·상호작용 전략은 다시 해체하여 가치관, 노력, 미술의 정체성, 재료, 학생 중심의 모델(VEAMS)로 살펴볼 수 있었는데 이들은 서로 영향을 주고받으며 재구성을 만들어가는 요인이자 재구성에 대한 기준이 되었다. 이는 다시금 교육과정과 수업의 관계를 탈구축적으로 바라본 것과 연결된다. 즉, 미술과 교육과정 재구성은 유의미하면서도 순환적인 구조를 보여주었는데 미술과 교육과정과 미술 수업이 서로 분절적이지 않고 재구성됨을 보여준다.

미약하지만 본 연구가 통해 미술과 교육과정 수립과 재구성 성찰에 기틀이 되어 내실 있는 미술교육이 이루어지기를 바란다.

**Key Words:** 미술과 교육과정 재구성, 교육과정 재구성, 초등 미술, 근거이론, Derrida

## [참고문헌]

- 강현석, 방기용 (2012). 교육과정 재구성 저해 요인 분석을 위한 탐색. *수산해양교육연구*, 24(1), 123-135.
- 강현석, 주동범 (2012). *현대 교육과정과 교육평가* (2판). 서울: 학지사.
- 교육부 (2021.11.24.). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안).
- 김보현 (2011). *데리다입문*. 서울: 문예출판사
- 김상환 (1996). *해체론 시대의 철학*. 서울: (주)문학과지성사
- 김영주 (2005). 서양사상과 동양사상에서, 데리다 사상이 갖는 의미와 문제점. *한국사회학회 사회학대회 논문집*, 2005(6), 427-434.
- 김인숙, 황윤환 (1998). 주제단원중심 통합교육과정 개발: 교육과정 재구성을 중심으로. *초등교육연구*, 13(1), 9-95.
- 김중훈 (2017). 교사들이 형성한 '교육과정 재구성'의 의미 탐색. *교육과정연구*, 35(4), 281-301.
- 김평국 (2004). 초등학교 교사들의 교과 내용 재구성 실태와 그 활성화 방안. *교육과정연구*, 22(2), 135-161.
- 김현규 (2015). 국가교육과정 문서 안에서의 '교육과정 재구성' 용어의 의미 연역. *통합교육과정연구*, 9(3), 55-82.
- 송명길 (2022). 초등교사의 미술과 교육과정 재구성 탐구. *경인교육대학교 교육전문대학원 초등미술전공 박사학위논문*.
- 윤성한 (2017). *교육과정 재구성과 수업 디자인* (2판). 파주: 교육과학사.
- 이원희 외 (2006). *교육과정과 수업*. 파주: 교육과학사.
- 진태원 (2013). 시간과 정의: 벤야민, 하이데거, 데리다. *철학논집* 34, 155-194.
- 홍후조 외 (2021). *교실로 ON 최신 교육과정 재구성의 이론과 실제*. 서울: (주)피와이메이트.
- Bogdan, R., & Biklen, S. N. (2007/2011). *교육의 초보연구자를 위한 질적 연구방법론의 기초*. 조정수 역. 서울: 경문사.
- Corbin, J., & Strauss, A. (2015/2019). *근거이론* (4판). 김미영, 정승은, 차지영, 강지숙, 권유림, 김윤주, 박금주, 서금숙 역. 서울: 현문사.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods :integrating theory and practice*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc.
- Royle, N. (2003/2007). *자크 데리다의 유령들*. 오문석 역. 서울: 도서출판 앨피.
- Stewart, M. G. & Walker, S. R. (2005/2020). *미술 수업설계 다시보기 학습자 중심의 교수학습을 위한 미술 교육과정 설계*. 류지영 옮김. 파주: 교육과학사.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1990/1996). *근거이론의 이해 간호학의 질적 연구 수행을 위한 방법론*. 김수지, 신경림 옮김. 서울: 현문사

## 저자 소개



### 송명길

경인교육대학교 초등미술교육 박사  
인천석남서초등학교 교사  
경인교육대학교 강사

## 다학문적 협력 프로젝트를 통한 미술교육의 확장: '교육과 배움'을 중심으로 하는 잡지 발간의 의미와 역할

전민기 (플로리다주립대학교)

### I. 들어가며

본 발표는 미술교육 연구의 범위를 확장하는 데에 협력이 어떤 역할을 하는지에 대한 궁금증과 미술교육 연구 동향에 대한 성찰의 교차 지점에서 출발한다.

동시대의 미술가, 실천가들이 다양한 영역의 경계를 허물고 있기 때문에 학습자들은 여러 영역을 넘나들고 연결할 수 있는 능력이 필요하다. 또한, 교육자들이 그들에게 영역의 경계를 허물고 연결할 수 있는 방식을 가르치기 위해서는 학문 영역을 넘나들며 새로운 패러다임을 제시하는 연구가 필수적이다. 그렇다면 현재 미술교육에서 다학문, 학제간, 초학제연구는 얼마나, 어떻게 이루어지고 있는가?

또한, 2015 개정 교육과정에서는 추구하는 인간상으로서 바른 인성을 갖춘 창의·융합형 인재, '바른 인성을 가지고 인문학적 상상력과 과학기술 창조력으로 새로운 지식을 창조하고 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출할 수 있는 사람'을 제시하고 있다 (교육부, 2016, p.42). 융합의 사전적 의미는 '다른 종류의 것이 녹아서 서로 구별이 없게 하나로 합하여지거나 그렇게 만들. 또는 그런 일.'이며 (국립국어원 표준국어대사전, <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>, 2022년 7월 15일 검색). 흥미롭게도 '통합', '융합'이라는 단어는 연결, 통일, 학제간(interdisciplinary), 다학문(multidisciplinary), 초학제(transdisciplinary)와 함께 다양하게 사용되는 경우가 많다 (National Academies Press, 2014: 광혜란 외 6인, 2020에서 재인용). 또 다시, 다학문, 학제간, 초학제는 자연스럽게 학문 간의 협력, 협업으로 이어진다. 그렇기 때문에 지식을 융합하기 위해서는 기본적으로 협력해야 한다.

따라서, 본 발표는 '협력 프로젝트가 미술교육 연구의 범위를 확장하기 위한 연구에 어떤 통찰력을 제공하는가?'라는 질문을 탐구하는 연구의 시작이라 할 수 있다. 미술교육, 미술, 건축, 음악 등 다양한 영역의 전문가들 총 9인이 협력하여 구축해나가고 있는 잡지 발간 프로젝트에 대해 공유한다. 미술교육의 초학제연구의 방향성을 탐색하기 위한 시도로서 다학문적 접근을 기반으로 실행하고 있는 잡지 발간 프로젝트에 대해 살펴본다. 2022년 8월 현재, 프로젝트가 여전히 진행 중이기 때문에 진행 상황을 공유하고 앞으로의 과제를 논의한다.

### II. 이론적 배경

#### 1. 다학문연구, 학제간연구, 초학제연구의 개념

일반적으로 서로 다른 두 개 이상의 학문 분야에 걸쳐 참여하는 연구를 '학제간연구'라 칭하는데 이와 관련된 국내 연구를 살펴보면 multidisciplinary research, interdisciplinary research,

transdisciplinary research는 다양하게 번역되고 있으며, 분야별로 여러 의미로 활용되고 있는 실정이다. 과학기술정보통신부 산하기관인 고등과학원은 2011년부터 초학제연구는 누가, 무엇을, 어떻게 해야하는지에 대해 연구하고 있으며, 다소 모호한 용어들을 정리했다. 고등과학원의 이찬용(2017)은 국내 연구에서 ‘interdisciplinary’가 국내 ‘학제간’으로 많이 번역되고 있다는 것을 분석한 후, ‘multidisciplinary research’는 ‘다학문연구’, ‘interdisciplinary research’는 ‘학제간연구’, ‘transdisciplinary research’는 ‘초학제연구’로 번역하였는데 본 발표에서는 이를 따르기로 한다. 또한, 학제간연구는 통합의 정도에 따라 다학문연구, 학제간연구, 초학제연구의 3가지로 분류할 수 있으며, 각각의 특징은 <표1>과 같이 정리할 수 있다 (Aboeela et al, 2006; 이찬용, 2017에서 재인용).

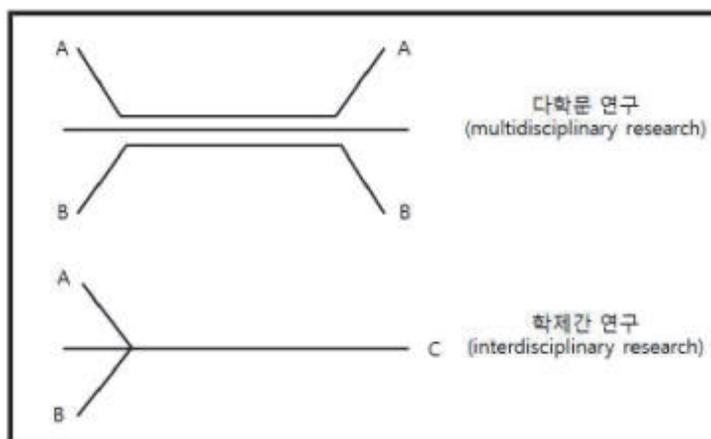
### 가. 다학문연구

이상욱(2008)은 ‘다학문연구’를 지적 협력의 과정이며, 각 분야의 지적 정체성을 유지하면서 한 분야의 개념적 틀로는 분석하고 해결하기 어려운 복잡한 문제에 대한 해결책을 얻기 위해 협력하는 것으로 정의하였다. 따라서, 다학문연구의 관점에서 각 학문은 병렬적이고, 각 학문 지식의 정체성은 유지된다 (이찬용, 2017).

### 나. 학제간연구

이상욱(2008)은 ‘학제적연구’를 각각의 영역이 학문적 정체성을 뛰어넘어 통합적 관점에서 지식을 융합함으로써 다루기 어려운 주제에 대한 이해를 도모하기 위해 협력하는 것으로 설명했다. 따라서, 학제간연구의 관점에서 각 학문은 통합적으로 융합되며, 각 학문 지식의 정체성을 뛰어넘게된다. 또한, 결과적으로 융합적인 연구결과가 도출된다 (이찬용, 2017).

미국 국립학술원 보고서(Facilitating Interdisciplinary Research)는 다학문연구와 학제간연구의 차이를 <그림 1>과 같이 제시하였는데, 다학문연구는 공통의 문제를 해결하기 위한 연구가 종료되었을 때 각 학문 영역에 변화가 없고 문제가 해결되면 원래대로 분리된다. 이와 달리, 학제간연구는 공통의 문제를 해결하기 위한 연구가 종료되었을 때 새로운 연구 분야나 학문이 구축된다고 설명할 수 있다 (곽혜란 외 6인, 2020; 이찬용, 2017).



<그림 1> 다학문연구와 학제간연구의 차이  
(National Academies, 2004; 이찬용, 2017에서 재인용)

### 다. 초학제연구

초학제연구는 다학문접근과 학제간접근을 넘어 학문 내, 학문 간, 학제를 넘어서 통합적으로 더 복잡한 문제를 해결하는 연구 접근방식이다. 이 접근 방식에서 모든 지식은 상호 연결되고 상호의존적이며, 다학문이나 학제간연구 방식보다 실생활적 문맥을 토대로 조직된다 (곽혜란 외 6인, 2020). 또한, 단순히 강력하게 각 학문을 통합하는 것을 넘어 패러다임 전환을 위한 방향성과 실재를 제시한다는 점에서 초학제연구는 복합적인 문제를 해결하는 데에 적절하다.

〈표 1〉 다학문연구, 학제간연구, 초학제연구의 특징 비교 (Aboelela et al, 2006; 이찬용, 2017에서 재인용)

	참여대상 및 분과학문	문제정의	연구방식	결과물 게시
다학문연구 (multidisciplinary)	둘 또는 그 이상의 분과학문 (disciplines)	같은 문제지만 다른 패러다임 또는 다르지만 관련된 문제	병렬적으로 각각 수행함	개별 출판물, 각 분과학문별 출판물에 투고
학제간연구 (interdisciplinary)	둘 또는 그 이상의 구별 가능한 학문분야 (academic fields)	최소한 두 분야에서 통용되는 언어로서 정의된 문제로서 다차원 또는 교차 모델을 사용	두 개 이상의 분과학문에서 도출된 연구 방식, 다양한 데이터 원천, 데이터의 다양한 분석이 수반됨	공유된 출판물, 관련된 학문 영역에서 이해할 수 있는 언어를 공유함
초학제연구 (transdisciplinary)	둘 또는 그 이상의 구별 가능한 학문 분야 (academic fields)	하나의 분과학문을 넘어서는 새로운 언어 또는 이론으로 진술됨	완전히 통합된 방법, 새로운 영역의 창출 가능성이 있음	공유된 출판물, 새로운 언어를 어느 정도 사용할 가능성이 높은 출판물

## III. 잡지 발판 프로젝트 개요

### 1. 프로젝트의 목적

본 발표에서 다루는 잡지 발판 프로젝트는 미술교육의 현장을 변화시키고 싶어하는 미술교육학자(본 발표자)와 미술가 이완의 대화에서 시작했다. 따라서, 이 프로젝트는 학교미술교육, 미술관교육, 평생교육 등을 포함하는 미술교육연구와 동시대 문화예술을 연결하기 위한 시도이다. 다양한 분야를 연결하는 플랫폼 및 협력 공동체를 형성하여 각 분야 사이의 간극을 좁히고 나아가 지식을 연결하면서 경계를 허무는 초학제적 접근 구현에 목적이 있다. 이 프로젝트는 현재 진행 중이며 논의와 계획, 실행, 성찰, 재계획을 반복하는 회귀적이고 비선형적인 형태로 구현되고 있다.

다학문접근 방식으로 시작된 프로젝트가 초학제적 접근 방식으로 어떻게 확장, 변화하는지, 또한 그 과정에서 우리는 어떤 통찰력을 얻는지에 대한 모든 탐구 과정은 세세하게 기록될 예정이다.

### 2. 잡지 형태

‘잡지’의 사전적 의미는 일정한 이름을 가지고 정기적으로 간행되는 출판물이며 성격에 따라 다양한 내용의 글이 실리고, 주기에 따라 월간, 계간 등으로 나뉜다(국립국어원 표준국어대사전, <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do>, 2022년 7월 15일 검색). 전문가들이 논의하는 다양한 이슈들을 다룰 수 있는 다양한 방식 중에서 잡지 발판이 효과적이라고 판단하였는데 이는 잡지는 시의성을 지니는 다양한 테마와 주제들을 다루기 때문에 급변하는 동시대의 특성을 반영할 수 있기 때문이다. 발판 주기는 계간지로서 발간하며, 참여자들이 공동발행인으로 참여할 예정이다. 또한, 접근성을 위해 웹진 형태로 발간될 것으로 예상된다.

### 3. 참여자 선정

잡지의 중심 키워드는 ‘교육과 배움’이므로 자신의 영역에서 교육, 배움, 학습에 대해 연구하는 전문가를 선정하였다. 해당 전문가들에게 프로젝트의 기획 의도를 설명하는 제안서를 첨부하고 그들과의 상호교류를 통해 최종 참여자가 설정되었다.

프로젝트의 이해관계자들은 미술교육, 미술, 건축, 음악, 영화, 무용, 뇌과학, 디자인 영역의 전문가 9인이다. 미술교육 연구자 2명(본 연구자, 박사과정 수료자(초등교사 이하림)), 시각미술가 1명(이완), 건축가 1명(정○삭), 작곡가 1명(서울대 최○정 교수), 영화감독 1명(김○용), 무용가(김○연), 뇌과학자 1명(김○식), 시각디자이너 1명(구○선)이 참여한다.

그러나 본 프로젝트는 비선형적이고 개방적이기 때문에 참여자 구성은 변동될 수 있다. 특히 모든 분야의 근간이 되는 사회학 분야의 전문가도 참여할 가능성이 있으며, 예술 형태로서 공연예술이나 문학 분야의 전문가 선정에 대한 논의도 진행 중이다.

### 4. 프로젝트 진행 상황

2022년 2월부터 본 발표자와 이완 작가는 참여자 선정을 위해 수차례 회의를 했고, 선정된 참여자인 초등교사 이하림과 구○선 디자이너를 포함하여 기획팀을 구성하였다. 기본적으로 전체 회의 이전에 기획팀 회의를 한 후, 전체 참여자 9인의 회의에서 발제하고 재논의하고 있다.

#### 가. 기획팀 회의

기획팀은 현재 미술교육학자 2명(전민기, 이하림), 미술가 1명(이완), 디자이너(구○선) 1명 총 4명으로 구성되어있으며, 차후 안무가 김○연도 참여할 예정이다. 기획팀 회의에서는 일정, 전체 회의 중 논의하게 될 ‘교육과 배움’을 위한 질문 설정 등을 논의한다. 기획팀의 회의 내용은 프로젝트 진행 중에 길을 잃지 않기 위한 방식이며 전체 회의에서 공유되고 다시 회귀하는 비선형적 형태의 시작점이다.

#### 나. 참여자 전체 회의

참여자 전체 회의는 매월 1회로 설정되어 있으며 온라인으로 1시간 30분 동안 진행된다. 참여자가 많고, 비선형적이며 개방적인 프로젝트이기 때문에 모든 인원이 참여하는 데에 어려움은 있으나 회의록과 자료 등을 기록하기 때문에 추후 논의를 위한 기반 자료가 된다.

### 5. 잡지 프로젝트를 위한 앞으로의 과제

장기적인 관점에서 프로젝트 진행을 하고 있기 때문에 잡지 발간을 위해 논의하고, 구축해야하는 부분이 아직 많이 남아있다. 그러나 각 전문가들이 ‘교육과 배움’에 직간접적으로 관여하고 있기 때문에 꾸준한 상호교류와 협력을 실행한다면 풍부한 데이터와 가치 있는 논의가 이루어질 것이다.

#### 가. 잡지 내용 구성

‘교육과 배움’에 대해 논의하던 중 다른 학문 분야의 전문가들이 이 키워드에 대해 다가가는 것에 부담감을 느끼는 경우도 발견되었다. 그러나 기존의 ‘배움’의 개념과 관점의 틀을 벗어나 새로운 방식으로 패러다임을 제시하려는 프로젝트의 목적을 유지하기 위해 다양한 방식의 노력이 요구된다. 참여자들이 ‘교육과 배움’에 대해 깊게 고민하도록 다양한 기회를 마련한다거나, 각 전문가들의 지식을 함께 공유하고 교육학적 변환을 논의하는 방식을 시도할 수 있다.

## 나. 다학문적 접근에서 초학제적 접근으로

현재 잡지 발간 프로젝트의 접근 방식은 다학문적 접근으로 볼 수 있다. 그러나 본 발표자와 이완 작가가 이 프로젝트를 기획한 의도는 각 영역들의 경계를 허물면서 연결하고, 새로운 방향성을 제시하는 것이기 때문에 초학제적 접근에 다가가기 위해 부단한 노력이 필요하다. 이를 위해서는 초학제적 연구, 학문적 지식의 융합을 위한 프로젝트 등의 다양한 사례들을 조사하고 분석하여 잡지 발간 프로젝트의 구현에 참고해야한다.

## V. 나가며

본 발표자는 미술교육 연구의 확장과 변화를 위해 다양한 분야의 전문가들에게 협력을 요청하여 잡지 발간 프로젝트를 진행 중이다. 미술교육의 범위를 확장하기 위해서는 각 분야의 경직되고 분과적인 형태를 벗어나 미술, 예술, 미술교육과 연결되어 있는 영역의 초학제연구가 필요하다. 그러나 실행 과정에서 견고한 각 학문의 경계가 쉽사리 허물어지고, 각 분야의 지식들을 쉽게 연결하기란 쉽지 않다는 것을 몸소 느끼고 있다. 현재로서 잡지 발간 프로젝트는 다학문적 접근에 가깝다. 그러나 참여자들은 지속적인 협력을 시도할 것이며, 각 영역의 지식을 연결하고 복합적인 문제를 해결하기 위한 초학제적 접근을 달성하기 위해 노력할 것이다. 따라서, 본 잡지 발간 프로젝트는 실천적이고 실행적이기 때문에 미술교육 연구의 확장을 위한 실제적인 사례가 될 수 있다. 이 프로젝트가 미술교육의 초학제연구를 위한 기초로 발전하기를 기대한다.

*Key Words:* 다학문적 접근, 협력 프로젝트, 교육과 배움, 잡지 발간, 초학제연구

## [참고문헌]

- 곽혜란, 권정민, 김혜리, 박일우, 장신희, 전우천, 박만구 (2020). 복합적 문제해결능력 함양을 위한 학제간 초등 통합 프로그램 개발. 한국초등교육, 31(4), 343-360.
- 국립국어원 표준국어대사전. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>
- 국립국어원 표준국어대사전. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do>
- 이상욱.(2005). 학제간 과학철학 연구의 두 방향. 과학기술학연구, 5(2), 1-21.
- 이찬용 (2017). 초학제연구 이해의 탐색적 연구: '사회문제해결을 위한 시민연구사업'과의 차별성을 중심으로. 정책분석평가학회보, 27(3), 133-161.

## 저자 소개



### 전민기

Florida State University, Department of Art Education, Research Assistant (Ph.D. student) (2021-)

Florida State University, College of Education, School of Teacher Education, Research Assistant (2021-)

경인교육대학교 초등미술교육 석사 졸업

한국문화예술위원회 아르코미술관 2017 대표작가전 <강익중, 내가 아는 것> 에듀케이터 (2017-2018)

## 미술교육의 뉴노멀 담론과 제문제\*

(The New Normal Discourse and Problems in Art Education)

고홍규 (서울교육대학교)

### I. 서론

미술교육 현장에서 스마트폰이나 태블릿 pc 등의 스마트 디바이스를 활용하여 미술 표현 및 감상 활동을 하는 것은 이제 흔하게 볼 수 있는 장면이 되었다. 스케치북에 연필로 스케치를 하고, 간단한 채색 도구를 사용하여 에스키스를 하며 작품을 구상하는 전통적인 방식이 오히려 아마추어처럼 생각되기도 한다.

한편에서는 이렇게 점점 디지털화 되어가는 미적 표현 활동에 대해 우려를 표하기도 한다. 아무래도 미술 활동의 본질은 다양한 재료의 물성을 직접 체험하고 손을 더럽히기도 하면서 자신의 조형 의식을 표현하는 것이고, 또한 바람직한 감상은 실제 미술 작품을 직접 눈으로 보고 느껴야 한다는 것이다.

또 다른 한편에서는 4차 산업혁명이나 인공지능 등의 발달로 인해 우리 사회가 빠르게 변화하고 있는 만큼 미술에 대한 인식과 미술 활동 방식의 전환은 매우 자연스러운 것으로, 기존의 미술과는 다른 접근 방식이 필요하다는 입장을 취하기도 한다.

이른바 우리가 살고 있는 세계가 사회, 문화, 경제 등 전반에서 한 치 앞을 내다 보기 힘들만큼 빠르게 변화하고 있는 상황에서 기존에 고수하던 가치관과 삶의 기준을 더 이상 고수 할 수 없으며, 새로운 사회에 알맞은 새로운 기준 즉, '뉴노멀'의 정립이 필요하다는 것이다.

본 발표에서는 최근 논의가 활발해진 뉴노멀 담론이 촉발되게 된 주요 원인과 논의의 동향, 그리고 미술 교육의 영역에서 앞으로 우리가 풀어나가야 할 과제는 무엇인지 논의해 보고자 한다.

### II. 뉴노멀 담론의 동인(動因)과 동향(動向)

뉴노멀(New Normal)은 시대의 변화에 따라 새롭게 등장하는 표준 혹은 기준을 의미하는 용어로서, 과거에는 일반적이거나 평범한 것으로 여기지 않았던 것(abnormal)이 변화하는 사회에서 점차 보편 및 표준(normal)이 되는 것을 지칭한다. 본래 2008년경 세계금융위기이후 침체 기간을 겪으며 새롭게 대두된 경제적 기준을 의미하는 용어로 경제학 분야에서 만들어졌지만, 최근 발생한 코로나 19 팬데믹과 급속한 디지털 전환으로 인해 변화된 사고나 생활 양식의 새로운 표준을 의미하는 용어

\* 발표문을 작성하는 현재의 시점에서 계획했던 연구의 내용이 완성도 있게 진행되지 못했음을 밝힌다. 미술교육에서의 뉴노멀 담론 등 미진한 내용은 학술대회 현장에서 최대한 보완하여 발표하겠으며, 이에 청중들에게 송구한 마음으로 널리 양해를 구하는 바이다.

로 사용되기 시작되었다(김혜경, 조주영, 유지연, 최유빈, 2021; 전수현, 이하림, 송명길, 조원성, 이주연, 2020; 하영유, 2020).

다시 말해 뉴노멀 담론은 2020년 이후 현재까지 급속하게 진행된 사회 변화에 주목하며 다양한 영역과 분야에서 새롭게 등장하게 될 기준에 관한 논의로서, 뉴노멀에 대한 논의가 활발하게 진행된 직접적인 원인으로서는 코로나19 팬데믹을 겪으며 우리가 겪게 된 사회 변화와 이와 함께 디지털 사회로의 긴급한 전환 때문이라고 할 수 있다.

이는 미술교육 분야에서도 예외는 아닌데, 코로나19가 발발하게 된 2020년을 기점으로 하여 현재까지 3년(2020~2022 7월 현재)간 미술교육 영역의 4개 학회(한국초등미술교육학회, 한국조형교육학회, 한국미술교육학회, 한국국제미술교육학회)에 발표된 학술논문 370편과 그 이전 3년(2017~2019년)동안 발표된 학술논문 412편의 키워드의 빈도수를 비교하여 볼 때, 2020년 이후 ‘디지털’이 포함된 논문의 수가 20편(2017~2019: 3편, 2020~2022: 23편)이 더 많으며, ‘온라인’이 포함된 논문의 수는 12편(2017~2019: 2편, 2020~2022: 14편)이 더 많이 발표되었다. 이와 더불어 ‘코로나’를 키워드로 포함하는 논문의 수는 2020년 이후로 13편이 발표되었고, ‘뉴노멀’을 키워드로 포함하는 논문은 2020년 이후 5편이 발표되었는데, 이를 통해 그만큼 2020년 코로나19 팬데믹 상황 이후 미술교육 분야에서도 중요한 화두였음을 알 수 있다.

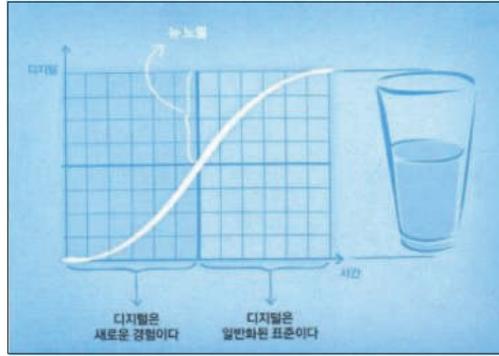
이와 더불어 최근 눈에 띄게 급격해진 기후변화와 그에 따른 이상 현상은 우리나라뿐만 아니라 세계 곳곳의 경제, 사회, 생태를 위협하고 있다(Urry, 2015). 또한 우리의 일상생활을 마비시켜버렸던 감염병의 대유행이 어디서 비롯되었는가에 대한 고민은 자연과 우리의 삶이 동떨어질 수 없으며 우리는 결국 자연의 일부임을 체득하는 계기가 되었다(Goodall, 2020). Capra(1982)는 인류가 직면하고 있는 이와 같은 생태적 위기의 원인을 그동안 우리를 지배해왔던 기계론적 세계관에서 찾았다. 미래세대가 존속할 권리를 침해하지 않으면서 인류가 지속가능하기 위해서는 궁극적으로 생태적 세계관으로의 대전환이 필요하다는 인식이 보편화되고 있다.

## 1. 뉴노멀 담론의 동인: 디지털 전환

우리 사회, 문화 전반에 디지털 기술은 20세기 후반부터 활용되기 시작하였다. 어느 순간 아날로그 방식의 기계식 기술들이 점차 디지털 방식으로 변화하기 시작하였고, 그 변화의 속도와 영향을 미쳐 인식하기도 전에 우리 삶 전반에 긍정적이든 부정적이든 많은 영향을 미치고 있다. 이른바 ‘디지털 혁명’의 시기를 지나며 우리 생활의 방식은 날이 갈수록 새로워지고 있다.

기존의 아날로그 방식의 시대를 살아온 기성세대의 경우 그 변화를 몸소 체험하며 새로운 시대에 적응하며 소위 ‘디지털 이주민’으로서 변화에 순응을 강요당하기도 하지만, 디지털 전환 시기에 나고 자라는 이른바 ‘디지털 원주민(native)’ 세대는 그 이전의 시대 상황과 가치관에 대한 이해를 강요당하는 불협화음이 존재하기도 한다.

미래학자 Hinssen(2014/2010)은 현재 우리 시대가 디지털 혁명의 중간 지점에 와 있다고 진단하며, 앞으로 진행될 디지털 혁명의 2단계는 그동안 진행된 혁명의 양상과 변화의 속도보다 더 빠르고 혁신적일 것이라 예측한다. <그림 1>은 Hinssen(2014/2010)이 이미 10년 전인 2010년 디지털 혁명의 단계를 나타낸 그래프이다. 그는 이미 10년 전 우리 사회는 디지털이 일반화된 표준으로 정착되는 사회로 진입하였고, 앞으로의 디지털화의 경향은 매우 가파르게 상승할 것이고, 이에 따라 사회의 새로운 기준으로서 뉴노멀 담론의 필요성과 중요성이 커질 것이라고 예측하였다.

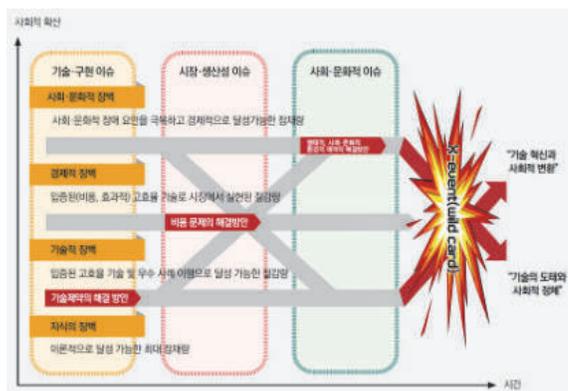


〈그림 1〉 Hinssen의 디지털 혁명 단계도(Hinssen, 2014/2010, p. 18)

이러한 예측에 더하여 우리 세계는 우리 사회의 급속한 디지털 전환은 2020년 발발한 코로나19 팬데믹 상황에 의해서였다.

## 2. 뉴노멀 담론의 동인: 코로나19 팬데믹, 그리고 지속가능성

2020년 코로나19 바이러스가 대유행을 시작하며 우리 사회는 그동안 경험해 보지 못한 사회적 변화를 시도할 수밖에 없는 상황에 놓이게 되었다. 사회적 거리두기라는 비대면·비접촉을 기반으로 하는 생활이 불가피한 국면을 맞이하며 경제, 사회, 문화, 교육 등 우리 사회 모든 영역에서 새로운 삶의 방식을 구축하고 시도해야 했다. 이 과정에서 우리가 그동안 미래를 위해 조금씩 경험해야 할 기술로만 여기던 디지털/온라인 기반 환경을 준비과정 없이 긴급히 적용해야 했다.



〈그림 2〉 미래 변화의 장벽과 혁신 돌파구로서의 X-event(윤정현, 2020, p. 5)

디지털 혁명은 이렇게 예기치 못했던 사건을 계기로 진행되게 되었다. 윤정현(2020)에 따르면, 혁신과 변화는 지식, 기술, 경제, 사회·문화적 장벽에 막혀 있다가 어느 하나의 사건에 의해 돌파되는 경향이 있는데, 최근 우리가 경험하는 디지털 혁명은 뜻밖에도 코로나19 팬데믹이라는 사건에 의해 시작되게 되었다(그림 2 참조).

하지만 코로나19 팬데믹이 세계에 끼친 영향은 비단 디지털 혁명만은 아니다. 급속도로 전파되는 신종 전염병의 확산 경로를 추적하고, 이를 제어할 방안을 마련하기 위해 개인의 프라이버시가 침해되고, 경제 및 신체적 자유가 제한되기도 하였다. 또한 코로나19 팬데믹은 우리 사회 빈부의 격차를 명백히 드러내기도 하였다. 이는 단지 경제적 측면에서의 격차뿐만 아니라 생존을 위한 정보에 접근

할 수 있는 기회와 그것을 해석하거나 활용할 수 있는 역량에서도 나타났다. 이러한 과정에서 우리 사회는 개인의 자유와 공공성의 개념에 대한 새로운 논의가 시작되기도 하였다.

### 3. 뉴노멀 담론의 동인: 지속가능성

지구 환경의 변화가 인류의 생존을 위협할만한 수준으로 진행되고 있다는 것은 그리 새로운 사실은 아니다. 하지만 이러한 환경 변화의 결과로 나타나는 기상이변과 자연재해를 우리가 직접 수시로 체감하면서 전 세계가 이에 대한 대응책을 당장 실천에 옮기고 있다.

인간이 자연과 떨어져서는 생존할 수 없기에 지구생태계 구성 주체의 ‘공존’을 강조한다거나, 생태계 구성원 모두가 ‘공존’하기 위해 생태계 일원으로서의 권리와 책임을 강조하는 ‘생태시민성’ 등의 논의가 더욱 활발해지고 있다.

이와 더불어 최근 러시아와 우크라이나 간 전쟁 등으로 가시화된 세계의 정치, 경제적 이슈와 더불어 ‘세계시민성’ 등의 개념 또한 현재 활발하게 진행되고 있는 뉴노멀 담론의 한 축이다.

## III. 미술교육에서 뉴노멀 담론의 정향(定向)

앞서 살펴본 뉴노멀 담론의 맥락에서 미술교육 영역 또한 예외는 아니다. 새롭게 등장하는 사회 질서와 환경, 가치관의 변화에 따라 미술에 대한 인식과 미술 활동의 방식, 그리고 미술교육의 방향성을 살펴볼 필요가 있다.

미술교육의 뉴노멀 담론을 위해 하영유(2020)는 기존에 우리가 추구하던 미술교육의 목적과 지향은 무엇이었고, 또 어떠한 과정과 맥락에서 형성되었는지를 먼저 살펴야 할 필요가 있음을 지적하였다. 이러한 과정을 통해 교육의 본질을 바탕으로 미술교육의 고유성과 특수성을 파악하고 새로운 뉴노멀을 정립해야 한다.

*Key Words:* words: 뉴노멀, 포스트 코로나, 디지털 전환

## [참고문헌]

- 김혜경, 조주영, 유지연, 최유빈(2021). 뉴노멀 시대 미술 수업과 미술 교사 역할의 뉴노멀 탐색. 미술교육논총, 35(1), 34-55.
- 윤정현(2020). COVID-19 이후, 뉴노멀과 미래 사회 변화, FUTURE HORIZON, 46. 4-7.
- 전수현, 이하림, 송명길, 조원성, 이주연(2020). 포스트 코로나 시대 미술교육 커먼즈 연구. 미술교육연구논총, 63. 289-321.
- 하영유(2020). 뉴노멀 시대 미술교육의 뉴노멀 탐색: 미적 경험의 재발견과 비주얼 저널 실행. 조형교육, 76, 165-192.
- Capra, F. (1982). The Turning Point: A New Vision of Reality. *Futurist*, 16(6), 19-24.
- Goodall, J. (2020). *COVID-19 Is a Product of Our Unhealthy Relationship with Animals and the Environment*. Mongabay, 4 May 2020.
- Hinssen, P. (2014). 뉴노멀: 디지털 혁명 제2의 시작(이영진 역). 흐름출판 (원저 2010 출판).
- Urry, J. (2015). *Climate change and society*. In *Why the social sciences matter* (pp. 45-59). Palgrave Macmillan, London.

## 저자 소개



### 고홍규

서울교육대학교 부교수

## STEAM 교육에서 미술의 존재론적 의의와 미술교육의 실천적 역할에 대한 고찰: 들뢰즈의 기관 없는 몸(BwO) 개념을 중심으로\*

맹혜영 (공주교육대학교)

### I. 서론

본 연구는 미술을 중심으로 하는 창의융합 (STEAM) 교육의 존재론적 의의와 실천적인 면을 프랑스 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 철학 개념을 통해 고찰하는 것을 목적으로 한다. STEAM 교육은 2011년 한국 초·중등교육에 도입된 이후 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 인문·예술 (Arts), 수학(Mathematics) 간의 통합적인 교육 방식으로 과학기술 기반의 융합적 사고와 실생활 문제해결력을 함양하기 위해 지속적으로 장려되고 있다. 하지만 STEAM 교육은 STEM 융합교육에 학생들의 흥미와 동기 부여를 위한 피상적 도구로 활용될 뿐 미술과의 특성을 중심으로 STEAM 창의융합교육 프로그램의 개발은 활성화되어 있지 않다. 실제로 한국에서 STEAM 교육의 적극적인 도입은 기존의 한국교육이 암기 위주의 통합적 사고가 어려운 학과지향 교육의 단점을 해소하기 위함과 동시에, 초·중고등학생들의 과학교과목에 대한 관심과 이해도 부족을 해결하고자 STEAM교육을 도입한 것이다 (교육과학 기술부, 2011). 이러한 이유로 STEAM의 국내 연구는 과학 중심으로 가장 많이 이루어졌으며, 창의성 효과에 가장 관심을 두었다. (김영홍 & 김진수, 2017). 따라서 창의융합 (STEAM) 교육의 현 상황과 문제점을 살펴보고, STEAM 창의융합교육의 활성화를 위한 그 대안으로 미술을 기반으로 한 STEAM 교육의 존재론적 의의를 들뢰즈의 철학 개념인 기관 없는 몸 (Body without Organs)의 개념 정립을 통해 알아보고 미술을 중심으로한 STEAM 교육의 실천 가능성을 살펴보고자 한다.

### II. 창의융합 (STEAM) 교육과 기관 없는 몸(Body without Organs)

#### 1. 창의성과 창의융합능력

전 세계 4억명 이상이 접속하는 세계 최대의 글로벌 비즈니스 인맥사이트인 LinkedIn에 의하면 2020년 고용주들이 구직자에게 가장 원하는 소프트 스킬(soft skills)은 바로 창의성(creativity)이라고 발표했다 (Bolden-Barrett, 2020). 복잡한 현대사회의 문제를 해결하기 위해서는 “인성과 사회성을 갖춘 창의적 인재”를 요구하는 것이다 (정제영, 2016, p. 61). 전통적으로 예술창작이나 과학적 발견의 고유 영역으로 여겨졌던 창의성이 비즈니스, 즉 삶의 실질적 유용성을 위해 가장 필요한 소프트 스킬로 여겨지고 있다. 불확정성으로 정의되는 21세기의 포스트모던의 삶에서 창의성은 예상하기

\* 본 발제문은 맹혜영의 2021년 논문 “들뢰즈의 감각의 미학을 통한 미술교육에서 과정중심 평가에 대한 연구”와 2020년 논문 “추상 기계와 미술교육”에서 발췌, 수정, 보완한 내용을 포함한다.

어려운 매크로 그리고 마이크로적인 환경적 변화에 대응하기 위해서 필수적이다 (Turnbull & Eickhoff, p.143). 코로나 시대에 더하여 전쟁이 증폭시키고 있는 미래의 삶에 대한 불확정성은 새로운 삶에 실질적으로 요구되는 생존 기술로써 창의성과 함께 창의융합(creative convergence) 능력을 요구하고 있다. 초연결, 초지능으로 촉발되는 4차 산업 혁명 시대의 복잡한 사회, 문화, 정치, 환경 문제의 해결을 위해서는 교육은 여러 분야가 서로 융합되어 새로운 가치를 만들어 내는 시스템 안에서 창의융합 인재 양성을 요구한다 (김진수 외, 2020).

## 2. STEAM 교육의 현황

2011년 교육과학기술부에서 초·중등교육을 위한 창의융합 (STEAM) 교육 정책을 처음 도입한 이후 교육부는 2017년 이후 창의융합형 인재 양성을 위해 다양한 융합 인재 교육 사업을 추진하였다. “STEAM은 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 인문·예술 (Arts), 수학(Mathematics)의 머리글자를 합하여 만든 용어로, 과학기술 분야인 STEM에 인문학적 소양과 예술적 감성 등을 고려하여 인문·예술(Arts)을 추가하여 만들어졌다” (한국과학창의재단, 2022). 미국의 STEAM교육의 창시자인 조젯 아크만(Georgette Yakman)에 의하면 STEAM에서 Arts는 순수 예술(Fine Arts) 뿐만 아니라 언어와 인문학 (교육, 역사, 철학, 정치, 심리학, 사회학, 신학 등)을 포함한다 (2010). 우리나라의 STEAM 교육은 아크만의 모델과 유사함을 알 수 있다. 한국의 STEAM 교육의 예로는 “STEAM 프로그램 개발, 융합형 교사연수 센터 운영, STEAM 아웃리치 프로그램 개발, 운영, 학생 탐구과제 Steam R&E” 등을 들 수 있다 (김진수 외, 2016, p.39).

미술교육 분야에서도 2015 개정 미술과 교육역량에서 기존의 모더니즘에서의 독특한 자기표현으로서의 “창의성”이 서로 다른 분야와 지식을 융합하는 “창의융합능력”으로의 변환되었다. 서로 다른 지식을 융합하여 새로운 지식을 창조할 수 있는 창의융합 능력은 스스로 체험하고 활동하면서 얻을 수 있는 감각으로 체화된 지식이며, 삶에 실재적으로 활용가능하고 진로에 도움이 되는 살아있는 지식을 의미한다 (맹혜영, 2021). STEAM 교육은 “과학기술에 대한 학생들의 흥미와 이해를 높이고, 과학기술 기반의 융합적 사고와 실생활 문제 해결력을 함양하기 위한 교육”이다 (한국과학창의재단, 2022). STEAM교육의 정의에서 볼 수 있듯이 한국의 STEAM 교육은 과학과 중심으로 개발되고 있으며, Arts, 구체적으로 미술은 STEM 분야에서 흥미와 동기를 유발하고 결과물을 시각화하는데 사용되는 보조적 교과에 머물러 있다(김정효, 2015). STEAM 교육이 도입된 이후 현재 프로젝트 수업으로 진행되는 중·고등학교 보다는 초등학교 교육과정에 실질적으로 포함되어 보편화 되었다 (손미현&정대홍, 2019).

한국의 STEAM 연구는 2012년부터 2015년 사이에 가장 많이 이루어졌고, 2016년 이후에는 점차 줄어드는 추세를 나타냈다 (손미현&정대홍, 2019). 2020년 이후 전세계적인 팬데믹 COVID 19으로 인한 비대면 수업과 학교안에서의 사회적 거리두기는 STEAM 교육에서 강조하는 협업, 상호작용, 과정 중심 프로젝트형 모듈 수업이 위축되고 있다. STEAM 교육의 재활성화를 위하여 지금까지 과학을 중심으로 이루어졌던 STEAM 교육에 대한 재인식과 혁신적인 변화가 요구하고 있다. 손미현 &정대홍 (2019) 에 의하면 전문 연구자들에 의해 이루어지고 교육현장에 적용되는 탑 다운 방식의 STEAM 교육의 정체성 부족으로 인한 교육현장에서의 교사들의 혼란과 현실과의 괴리감은 STEAM 교육의 확산의 자율적인 확산을 방해하고 있다. 따라서 교육현장의 주체인 교사에 의해 한계와 방향성을 모색해야 한다고 주장한다. 하지만 실행의 주체가 누가 되어야하는 것에 대한 주장을 넘어서, 행동을 촉발시키는 가장 근본적인 동기부여는 인간의 사유 즉, 인간과 세계에 대한 본질적인 질문과 이해에 의해 촉발된다. 바로 STEAM 교육의 존재론적 가치에 대한 철학적 연구와 담론 형성이 필수

적이다. 하지만 STEAM 창의융합 교육의 실질적인 프로그램 개발에 치중하고 본질적인 존재론적 가치에 대한 논의는 국내외에서 거의 이루어지고 있지 않다. 본 연구에서는 현재까지 과학 중심으로 이루어졌던 STEAM교육을 미술을 중심으로 전환 할때 STEAM 교육의 본질적인 측면을 프랑수아 철학자 질 들뢰즈 (Gilles Deleuze)의 철학 개념과 과정 존재론을 통해 고찰하고자 한다. 구체적으로 창의융합형(STEAM) 교육에서 들뢰즈와 과타리의 기관 없는 몸 (Body without organ, BwO) 철학 개념을 통해 미술을 중심으로 한 STEAM 교육의 존재론적 의의와 미술교육의 실천적인 면을 살펴보고자 한다.

### 3. 존재의 일의성과 STEAM 융합 인재

들뢰즈 개념어 사전의 한국어 서문에서 아르노 발라니 (Arnaud Villani)는 영미의 분석철학과 유럽의 대륙철학의 메마른 대결 구도에서 대안을 제공하는 들뢰즈 철학의 새로움은 아직도 완벽히 파악되지 않고 있다고 말한다 (Villani & Sasso, 2013). 이러한 규정되지 않는 새로움이 이후 10여년이 지난 후 들뢰즈 철학이 철학분야 뿐 아니라, 예술, 경제, 과학, 사회, 교육 분야와 관련하여 활발한 연구가 이루어지고 이유일 것이다. 그렇다면, 들뢰즈의 철학과 STEAM 교육과 함께 사유 되었을 때 어떤 새로운 대안을 제공할 수 있을까? 우선, 들뢰즈는 자신의 철학을 스스로 선험적 경험론 (Transcendental Empiricism)이라고 부르면서 철학을 한다는 것은 “개념을 창조”하는 하는 것이라고 거침없이 말한다 (Deleuze & Guattari, 1994). 또한 철학적 개념은 이해하는 것 보다 사용하는 것이 더 중요하다고 말한다 (2013). 서로 다른 분야에서 개념을 빌려와 콜라주처럼 개념을 사용하는 들뢰즈의 사유는 기존의 규정된 익숙한 개념으로 이해하려고 하면 많은 사고의 오류를 유발한다. 하지만 들뢰즈가 제공하는 낯섬과 새로움을 어렵게 꾸역 꾸역 소화 시키다 보면 어느 순간 수많은 난해한 개념들이 한순간 꿰어지는 것과 같은 깨달음의 경험을 하게 된다. 박정태 (2014)가 언급했듯이 들뢰즈 철학의 매력으로 그가 선행 철학자들에 대한 독특한 해석 뿐만 아니라 엄격하게 방향이 잡힌 놀라운 해석상의 일관성과 응집력을 들고 있다. 그 이유는 바로 들뢰즈에게 철학은 들뢰즈 스스로 말했듯이 존재론이며, 존재의 일의성에 귀결되기 때문이다.

들뢰즈(Deleuze, 1994)에 의하면, “사실상, 일의성에서 핵심적인 것은 존재가 단 하나의 같은 의미로 여겨지는 것이 아니라, 존재자들의 개별적 차이들이나 고유한 양태들로 존재가 단 하나의 같은 의미로 말해진다는 것이다”(p. 36). 들뢰즈 또한 “존재자들(beings) 간의 수적인 구별은 양태적인 구분이지 실재의 구분이 아니다”(p. 303)라고 말한다. 존재자들간의 구별은 존재의 속성에 어떠한 분할도 가져오지 않는다. 존재는 존재자들을 통해 단 하나의 같은 의미를 통해 드러난다. 그러한 의미에서 창의융합 (STEAM) 교육은 각기 다른 분야를 융합하여 새로운 지식을 창조한다는 의미에서 존재론적 당위성을 확보한다. 서로 STEAM의 다른 분야는 형식적 양태적 구분이지 존재의 입장에서 실재적 구분이 아니기 때문이다. 따라서 다양한 분야를 융합하는 창의적 능력은 21세기의 생존능력이자, 실재를 사유하고 존재하는 방식이 된다. 따라서 존재의 일의성을 근간으로 들뢰즈의 “기관 없는 몸 (BwO)”의 철학 개념을 통해 창의융합인재의 존재론적 당위성과 의의에 대해 구체적으로 논해보고자 한다.

### 4. 기관 없는 몸 (Body without Organs)

들뢰즈의 “기관 없는 몸(Body without organ, BwO)”의 개념은 앙투안 아르토(Antoine Artaud)의 표현을 인용한 것에서 시작된 것이며, 처음으로 *Logic of Sense* (1969) 에서 언급되었고,

이후 과타리와 함께 쓴 공저인 *Anti-Oedipus* (1972) and *A Thousand Plateaus*에서 구체화 되었다. 창의융합교육과 관련하여 기관 없는 몸은 다음 같은 특징으로 규정된다.

### 가. 추상기계 (abstract machines)로서의 기관 없는 몸

들뢰즈와 과타리(Deleuze & Guattari, 2013)는 자신들의 저서 천개의 고원에서 빌헬름 보링거(Wilhelm Worringer)의 이론인 “추상적 선들(abstract lines)”을 인용하면서 예술을 “추상 기계”로 규정한다. 모더니즘 미술에서 추상은 구상(figurative)과 구별되는 개념으로 사용되지만, 들뢰즈의 “추상 기계”의 추상은 유기적인 것(the organic)과 반대되는 뜻을 함의한다. 보링거는 추상을 유기적인 것과 대치시킨다. 여기서 유기적이라는 것의 의미는 기관으로 나누어져 적절하게 배치되어 있는 상태를 말한다. 예를 들면, 우리의 몸은 기관들의 상호 배치와 연결로 이루어져 있다. 추상은 유기적인 것의 반대 즉 “무기관”을 의미한다. 무기관이라는 것은 기관이 없다는 것이 아니라 구체화된 기관이 고착되어 있지 않고 쉽 없이 변하고 작동하는 유동성을 의미이다. 또한, 들뢰즈는 “의미를 묻지 말고 사용법에 대해 물어보라”는 루트비히 비트 겐슈타인(Ludwig Wittgenstein) 철학의 테제에서 “기계”라는 개념을 빌려왔다(Clack, 1999). 들뢰즈(Deleuze, 2000)가 프루스트와 기호들에서 언급했듯이 우리가 무언가를 “기계”라고 부를 때에는 사용에 대한 문제이지 의미에 대한 문제가 아니라고 설명한다. 들뢰즈는 실험 활동 과정으로서 해석을 대신하고 기계로 기표를 대체한다(Sauvagnargues, 2013). 따라서 우리는 추상 기계라는 것은 의미를 부여하는 해석행위가 아니라 실험적인 사용에 대한 문제라는 것임을 알게 된다. 들뢰즈와 과타리의 “기관 없는 신체(body without organs)”는 유기적인 것으로부터 자유로워지기 위해서 스스로 구속에서 떼어버리는 보링거의 추상성과 기계의 실험적인 사용성에 의해 설명이 가능해진다. 따라서 “기관 없는 신체”는 유기적 신체보다도 더욱더 생명이 충만한 근원적인 생명의 영역이며 새로움이 창조되어 유기체와 비유기체(무기관)의 생성 소멸이 끊임없이 반복되는 내재면(plane of immanence)이기도 하다. 이러한 내재면은 임마누엘 칸트가 주장하였던 선형적 주체나 의식으로 정의될 수 없는 내재성의 차원이다.

### 나. 카오스를 향하는 무전제의 삶

들뢰즈와 과타리(Deleuze & Guattari, 1994)는 철학이란 무엇인가? 에서 우리는 내재면을 반드시 사유해야 하지만 동시에 사유될 수 없다고 단언한다. 이는 사유 안에 내재된 무사유(non-thought within thought)를 뜻한다. 또한 들뢰즈와 과타리 (Deleuze & Guattari, 1994)는 프랑수아 라뤼엘 (Francois Laruelle)의 무철학적인(non-philosophical) 개념인 “하나이자 모두(one-all)”를 언급하면서 카오스와 관련된 철학적 양상을 설명한다. 들뢰즈에 의하면, “철학은 철학을 이해하기 위한 무철학 (non-philosophy)이 필요하다; 예술은 무예술(nonart)이 필요하고, 과학이 무과학 (nonscience)이 필요한 것처럼 무철학적인 이해가 필요하다”(Deleuze, 1994, p. 218). 존 멀라키와 드밀(Ó Maoilearca, & De Mille, 2013)는 다음과 같이 서술하고 있다. “라뤼엘(Laruelle)의 무기준 철학(non-standard philosophy)에서 무(non)는 부정이 아니고 철학이라고 여겨지는 것의 확장이며, 포괄적인 사유의 증폭이다”(p. 213). 이러한 사유의 증폭은 의식 이전의 전 개체적인 특이성이며 내재면에서 감각될 수 있도록 카오스를 복원하는 실천적인 사유이다. 들뢰즈가 말하는 추상 즉 “무기관”은 구체적인 형상이 형성되기 이전의 상태이지만 무엇이든지 전부 이루어질 수 있는 무한의 잠재성인 카오스에 더 가까운 것이라고 말할 수 있다. 그리고 이러한 카오스의 잠재성을 복원해 내는 것이 추상 기계의 기능이다. 이러한 잠재성은 항상 현실성과 짝을 이루어 나타나며 서로 자리를 바꾸며 반복을 거듭한다. 기관 없는 신체를 만든다는 것은 무한한 잠재성의

상태인 카오스의 상태를 감각하고 복원하려는 시도이며 추상 기계 또한 이러한 실험적 기능을 수행한다고 말할 수 있다. 들뢰즈와 과타리(Deleuze & Guattari, 2013)에 의하면, 예술은 추상 기계이며 혁명적인 기계이다. 예술은 재현의 영역을 떠나 실재가 되기 위해 더욱더 추상적이 된다.

#### 다. 애벌레 주체 (larval subjects)

들뢰즈의 “기관 없는 몸”의 주체는 애벌레 주체(larval subjects)로 규정되며, 이는 능동적이 아니라 수동적 주체이다 (Deleuze, 1994). 수동적 주체는 데카르트의 코기토(Cogito)처럼 실체적이고, 완성되고, 잘 구성된 능동적 자아가 아니다(Deleuze, 1994). 오히려 수동적 주체는 “실패한 코기토 aborted Cogito” (Deleuze, 1994, p.110)이다. 하지만 수동적 자아는 단순히 받아들이는 수용성이 아니라 감각 즉 “강도적 차이”를 경험할수 있는 능력으로 정의된다 (Deleuze, 1994). 들뢰즈가 궁극적으로 발견하고 싶었던 것은 양적(외연), 질적(내연) 차이들 전에 오는 선형적인 “차이 그 자체”이다. 이 차이는 수동적 자아의 영역에 있는 “강도적 차이 (difference of intensity)”이다. 들뢰즈(Deleuze, 1994)에 의하면 시간은 수동적 주체의 주관성과 관계하여 주관적이다. 차이의 반복은 수축과 응시를 통해서 “마음에 의해서” 이루어지는 것이 아니라 “마음 안”에서 이루어진다 (p. 71). 수동적 종합의 세계는 아직 결정되지 않은 조건 아래에서 자아의 시스템을 구성한다. 이것은 분해된 자아의 시스템이다”(p. 78). 강조하자면 들뢰즈에게 주체는 비인격적인 애벌레 주체다. 애벌레 주체들은 베르그손이 말하는 외부와 내부의 자아 이전에 오는 감각에 의해서 표현되는 감각할 수 있는 “강도적인 자아”이다 이것은 능동적 자아 (코기토의 아래에서 강도의 차이들로 우글거리고 있는 “자아에 선행하는 주체 (ante-self)” 즉 애벌레 주체이다.

#### 라. 되기(becoming)

애벌레 주체들과 감각은 외부와 내부의 자아들 아래에서 일어나는, 하나에서 다른 것들로 옮겨가는 변형 그 자체들이다. 들뢰즈는 이것을 되기/생성(becoming)라고 부른다. 되기는 탈주체화(desubjectification)의 과정이다. 이것은 “계속해서 움직이기 심지어 제자리에서 결코 멈추지않기 부동의 향해 탈주체화”(Deleuze and Guattari, 2013, p. 159)이다 탈주체화는 외면적 내면적 자아에 선행에서 오는 강도의 차이에 의한 사건이다. 그리고 수동적 자아의 영역 안에서 모든 질적 양적 차이를 수축한다. 이것은 결코 일반화가 아니며 오히려 탈주체화는 자기 스스로를 우주 전체로 여는 사건이며, 동시다발적으로 현실화되는 잠재적 진동 즉 감각을 수축하는 것이다. 앞에서 살펴보았듯이, 들뢰즈와 과타리의 추상 기계는 인위적인 구분을 거부하고 언어의 제약을 넘어서 강도의 차이에 의해 작동된다. 이러한 추상 기계는 혁신적이며, 이미 기존에 주어진 배치를 탈영토화(de-territorialisation)시킨다 (O’Sullivan & Stephen, 2010).

#### 마. 감각의 블록과 기관 없는 몸

들뢰즈와 과타리(Deleuze & Guattari, 1994)는 “감각”이 이러한 “정동”과 “지각”으로 구성되어 있으며 예술작품은 “감각의 블록”(p. 164)이라고 말한다. 들뢰즈(Deleuze, 2008)에 의하면 “감각이란 쉬운 것, 이미 된 것, 상투적인 것의 반대일 뿐 만 아니라, ‘피상적으로 감각적인 것’이나 ‘자발적으로 일어나는 것’과도 반대이다”(p. 47). 이런 의미에서 들뢰즈가 말하는 “감각”은 우리가 일반적으로 생각하는 인상이나 느낌 또는 감각 기관을 이용하여 외부의 자극을 알아차리는 것과는 다른 어떤 것이라는 것을 알 수 있다. 정동은 경험하는 사람의 느낌이나 감정작용을 넘어서는 것으로 어찌 됐건 감정 작용(affectation)에서 추출되는 무엇이다. 그리고 지각은 지각작용을 경험하는 사람에게서 독립

되어 있지만, 지각작용(perception)에서 뽑아낸 것이다. 중요한 것은 기관 없는 몸이 비유기적인 기관의 해방을 추구 하지만 몸 안에서 존재하듯이, 정동과 지각이 감정 작용과 지각 작용과 구별되고, 경험을 넘어서는다고는 하지만 분명히 정서작용과 지각작용에서 추출된다는 점이다. 우리는 흔히 지각 작용 즉 인식행위는 우리가 대상을 인식하면서 무언가를 더하는 작용으로 생각하지만, 들뢰즈(Deleuze, 1988)는 반대로 “지각작용(perception)은 대상에 무언가를 더하는 것이 아니라 우리에게 관심이 없는 모든 것을 대상에서 제외하는 하는 것이다”(p. 25)라고 말한다. 따라서 인간적인 유용성과 유기적인 것에 제한되지 않은 순수한 지각작용이 바로 “지각(percepts)”이다. “정동(affects)” 또한 인간이 경험하는 느낌이나 감정작용(affectation)을 벗어난 다른 어떠한 대상과도 공명할 수 있는 상태를 의미한다. 이러한 상태에서 들뢰즈가 말하는 여자되기, 아이 되기, 동물 되기 등의 “되기/생성(becoming)”이 이루어진다 “지각”과 “정동”으로 구성된 예술로서의 들뢰즈의 “감각의 미학(aesthetics of sensation)”이 비인간적(non-human)이고 전개체적(pre-individual)인 예술론으로 불리는 이유이기도 하다. 비인간적이라는 의미는 반인간중심주의와도 연결되는 인간의 제한된 지각작용과 감정작용에서 벗어나 보다 확장된 삶과 세계 그리고 타자와 만나는 생기로 가득한 비유기적이고, 유동적이며, 포용적인 생을 의미한다.

### III. 창의융합(STEAM) 교육과 미술교육

김진수 외(2020)에 의하면 STEAM 교육에서 “융합형 인재는 학문적으로 지식을 탐구하기 보다는 실생활과 관련된 문제를 풀기 위해 다양한 지식을 스스로 연결하고 융합할 수 있는 역량을 갖춘 인재로, 이는 STEAM 교육이 추구하는 본질적인 목적이라 할 수 있다”. 들뢰즈의 “기관 없는 몸”은 위에 언급한 다섯가지 특징들로 STEAM 교육의 존재론적, 실천적 당위성을 드러낸다. “기관없는 몸”은 존재의 일의성, 추상기계, 무전체의 삶-카오스, 애벌레 주체, 되기, 그리고 감각의 블록으로 특징지어진다. 이러한 특징은 창의융합 교육과 연결지어 연구할 때 두 가지의 특징으로 다시 요약된다. 첫째는 “기관 없는 몸”은 유기적인 한계로 규정된 삶에 대한 대안으로, 유기적인 몸 안에서 존재하면서 유기체와 비유기체(무기관)의 생성 소멸이 반복되는 “되기”로서의 즉 “융합”으로서의 존재 방식을 드러낸다. 예술이 정동(affects)과 지각(percepts)의 융합이며, 일반적인 감정과 지각작용에서 추출되는 인간적인 유용성의 한계에서 벗어난 인간 이전의 풍경으로 확장된 상태의 인지작용을 의미하는 것과 맥을 같이한다. 두 번째, 창의융합 교육으로 확장된 인지작용의 주체는 잘 규정된 코기토 이전의 선행적인 비인격적이고 비유기적인 애벌레 주체들이다. 이러한 애벌레 주체의 인식작용은 끊임없이 반복되는 되기의 과정을 통해 “강도적 차이”로서의 창의융합형의 새로운 지식을 창조해 낸다. 또한, 강도적 차이는 들뢰즈가 말하는 무한한 잠재성인 카오스를 복원해 내는 감각의 블록 즉, 예술작품의 다른 이름이기도 한다. 들뢰즈(Deleuze, 2007)는 예술은 이미 정해진 정보를 전달하는 소통이 아니라 오히려 그것에 저항하는 행위에 더 가깝다고 말한다. 예술이 감각의 블록과 추상 기계로 규정되는 순간 고착화된 기존의 질서나 구조에 저항적 성격을 띠며 비언어적 기호학이 된다. 따라서 “기관 없는 신체”는 창의융합(STEAM) 교육이 미술을 중심으로한 교육을 실천할 때 이미 규정되어진 분야와 기존의 cliché에 대항하여 새로운 지식을 창조하는 저항정신과 실험정신으로서 창의융합 교육의 존재론적 의의와 실천성을 지닌다.

*Key Words:* STEAM, 창의융합 교육, 들뢰즈, 미술교육, 기관 없는 몸, 일의성, 애벌레 주체

## [참고문헌]

- Andrew, T., & Matthias, E. (2012). Business Creativity – Innovating European Entrepreneurship Education. 24(1), 139-149.
- Bolden-Barrett, V. (2020). 'Creativity' most in-demand soft skill for 2020, LinkedIn says. INDUSTRY DIVE.
- Clack, B. R. (1999). *An Introduction to Wittgenstein's Philosophy of Religion*. Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Deleuze, G. (1988). *Bergsonism* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). New York : Zone Books.
- Deleuze, G. (1994). *Difference and Repetition* (P. Patton, Trans.). Columbia University Press
- Deleuze, G. (2008). **감각의 논리** (하태환, Trans.). 민음사.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1994). *What is Philosophy?* (H. Tomlinson & G. Burchell, Trans.). Columbia University Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2013). A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia. *Bloomsbury Academic*.
- O'Sullivan, S., & Stephen, Z. (2010). *From Aesthetics to the Abstract Machine: Deleuze, Guattari, and Contemporary Art Practice*. Deleuze and Contemporary Art, 189-207. (<http://simonosullivan.net/articles.html>)
- Sauvagnargues, A. (2013). *Deleuze and Art* (S. Bankston, Trans.). Bloomsbury Academic.
- Villani, A., & Sasso, R. (2013). **들뢰즈 개념어 사전** (신지영, Trans.). 갈무리.
- Yakman, G. (2010). What is the point of STEAM?-A Brief Overview.
- Ó Maoilearca, J., & De Mille, C. (2013). *Bergson and the art of immanence [electronic resource] : painting, photography, film*. Edinburgh : Edinburgh University Press.
- ㄱ, & 김진수. (2013). 들뢰즈, 유동의 미학 (J. W. Lee & D. S. Kim, Trans.). 그린비 출판사.
- 교육과학기술부. (2011). 창의인재와 선진과학기술로 여는 미래 대한민국.
- 김영홍, & 김진수. (2017). 국내 STEAM 교육 연구 논문의 현황 분석. 42(1), 140-159.
- 김진수, 김방희, & 김진욱. (2020). 융합 STEAM 교육의 이해. 공감박스.
- 맹혜영. (2020). 추상기계와 미술교육. 미술과 교육, 21(1), 1-22.
- 박정태. (2012). 철학자 들뢰즈, 화가 베이컨을 말한다. 이학사.
- 손미현, & 정대홍. (2019). STEAM 교육의 한계와 개선방향-STEAM 교육 전문성을 가진 교사의 견해를 바탕으로-. 39(5), 573~584.
- 정제영. (2016). 지능정보사회에 대비한 학교교육 시스템 재설계 연구. 34(4), 49-71.
- 한국과학창의재단. (2022). 융합인재교육이란?. Retrieved 30th June from [https://steam.kofac.re.kr/?page\\_id=30](https://steam.kofac.re.kr/?page_id=30)

## 저자 소개



### 맹혜영

Lancaster University (UK), 현대미술 박사과정 졸업  
San Francisco Art Institute (USA), 회화과 석사과정 졸업  
경희대학교 미술대학 미술교육과 및 동 대학원 한국화 졸업  
현, 공주교육대학교 강사, 런던 문화원 한국화 강사, 한국국제미술교육협회, 한국미술협회 회원

## 예측 불허한 변화의 시대 새 교육과정에 무엇을 담아야 하는가

What should be included in the new National Curriculum  
in an era of unpredictable change?

이주연 (경인교육대학교)

2015 개정 교육과정(교육부, 2015)이 ‘미래 사회를 대비한’, ‘미래 사회가 요구하는’ 인재 육성을 위한 교육과정이라면, ‘미래 교육과정’, ‘미래형 교육과정’(교육부, 2021a; 2021b; 황규호, 2021; 황규호, 2021; 홍원표 외, 2020)이라 부르는 2022 개정 교육과정에서도 여전히 ‘미래’를 지향하며 ‘미래 교육’의 비전 정립과 ‘미래 역량’ 함양이 강조되고 있다. 국가적으로도 미래의 준비로서 ‘미래 비전 2045’(대통령직속정책기획위원회, 경제·인문사회연구회, 2019)와 대외경제정책연구원의 ‘2021 국가 의제와 미래 전략’(안성배 외, 2021) 등이 마련된 바 있다. 국가의 경제적 부흥과 긴밀하게 연계된 이런 정책 연구들에서 미래 인재 양성은 빼놓을 수 없는 중요한 핵심이다. 특별히 COVID-19로 인한 위기 극복과 선도형 교육 체제로의 혁신을 위하여 등장한 ‘한국판 뉴딜’을 끌고 나갈 인재 육성 전략(교육부, 2021a)이 마련되어야 할 필요성이 강조되기도 하였다. 이러한 배경 하에 2022 개정 교육과정의 기틀 마련을 위하여 교육부는 2019년부터 2020년까지 교육과정 개선 대국민 인식조사와 국가·사회적 요구조사를 실시한 바 있는데, 대국민 의견 수렴은 2022 개정 교육과정의 개발이 완료될 때까지 지속적으로 이루어질 전망이다(국가교육회의, 2021). 본고는 2022 개정 교육과정이 한창 개발되고 있는 현 시점에서 ‘새 교육과정에 무엇을 담아야 하는가’라는 다소 추상적이면서도 거시적 관점에서 우리가 놓치는 것은 없는지를 다시금 살펴보고 되돌아보는 기회를 삼고자 하였다.

‘새 교육과정에 무엇을 담아야 하는가’를 논하기 전 우선적으로 고려해야 할 것은 바로 ‘어디에 답을 것인가’를 고민해야 한다는 것이다. 고대혁(2022)은 언어학자이자 환경운동가인 호지(Helena Norberg Hodge/1946-/스웨덴)가 인도 라다크(Ladakh)의 전통과 서구식 개발 과정에 대한 조사를 통해 ‘전통’, ‘변화’, ‘미래’에 대해 저술한 『오래된 미래』(1991/2015)를 예로 들면서, 미래 사회의 건설은 지역의 전통과 문화가 서로 조화를 이루면서 변화와 개발을 모색해야만이 지속 가능한 미래 사회의 건설이 가능하다는 것을 언급하였다. 즉, ‘오래된 미래’라는 것은 전통과 현대의 조화와 융합을 통한 지속 가능한 성장과 발전이라는 의미를 담는 은유이기에, 미래 사회에서 교육의 지속 가능성을 위해서는 그 기반이 되는 교육에서 무엇을 중시하고 있는지를 면밀하게 살펴봐야 한다는 것으로 해석해볼 수 있다. 흔히 새로운 교육과정의 개발 시 기존 교육과정과의 강력한 결별에서 출발하고자 하는데, 교과 교육과정의 역사 속에서 무엇이 어떻게 간직되고 변화, 발전되었는지를 살펴보는 겸허한 마음가짐과 균형적 시각, 그리고 방법적 논리가 요구된다고 할 수 있다.

또한 ‘무엇을 담아야 하는가’의 ‘무엇’보다는 ‘누가’ 이를 행하는가도 중요하게 살펴보아야 할 것이다. 이 점에서 다시 고대혁(2022)의 말을 빌리자면, 그는 학습자 중심 교육에서 학습자 주도 맞춤형 교육과정으로의 변환을 강조하며 학생에 따라 교육 목표와 내용, 방법을 달리하며 학습의 차별화와 개인화를 넘어 개별화가 목표이기에 학습자 개개인이 자신의 교육과정 설계와 주체로서 역량을 키워

야 나아가야 한다고 강조하였다. 여기에서 '정체성'이라는 키워드를 연결해볼 수 있다. 정체성은 주변과의 상호 작용과 관계 인식을 통해 자신과 집단의 개별성과 고유성을 인식하며 자율적인 주체로서 삶과 학습에서 주도성을 가지고 스스로 설계하고 이끄는 능력이므로 자아 정체성에 한정되는 것은 아니다. 그러나 학습자 주도 맞춤형 교육과정으로의 변환을 위하여 개인이건 공동체가건 미래를 향해 나아갈 바를 결정짓는 강력한 주체로서 인식할 수 있어야 하며 공교육인 학교교육을 통해 이를 육성하는 것은 대단히 중요하다 할 것이다. 이와 더불어 세계화 시대에 적합한 미술교과에서의 정체성 교육은 무엇인지를 보다 면밀하게 탐색하고 단계적으로 접근해나가야 하는데, 이를 통해 비로소 개인적·지역적 정체성의 바탕 위에 국가·사회적 정체성을 형성하고 나아가 글로벌 정체성의 형성으로 나아갈 수 있을 것이다.

'새 교육과정에 무엇을 담아야 하는가'로 다시 돌아왔다. 그동안 이 '무엇'과 관련하여 개인적으로 몇 가지를 제안해온 바 있는데(이주연, 2018; 2020; 장연자, 이주연, 2018), 이를 간단히 소개하면 인간의 본성과 정체성, 감성과 심미성, 창의성, 시각적 소통, 공동체를 통한 공생 등이 강조되어야 한다는 것이다. 현재 2022 개정 미술과 교육과정이 개발 중이기 때문에 '무엇'에 대한 강조는 더 이상 중요하지 않을지도 모르겠다. 그러나 미술이 지닌 힘을 믿기에 미술과 교육과정도 보다 범위를 넓혀 이의 실현을 위한 내용 선정이 이루어져야 함을 다시 한번 강조하고자 한다. 결국 '새 교육과정에 무엇을 담아야 하는가'는 어떤 기반 위에 누가 주체가 되어 누구를 위한 교육과정을 만드는가를 깊게 이해한 후 결정해야 하는 일이 되어야 할 것이기 때문이다.

*Key Words:* 미래사회, 새 교육과정, 정체성

## [참고문헌]

- 고대혁(2022). 학이시습(學而時習)과 오래된 미래. '교육 대전환의 시기, 학습자 중심의 교육 실현을 위한 담론: 학습자 중심 교육 10년 후를 내다본다'. 학습자중심교과교육학회 제49회 춘계학술대회 발표집. 15-33.
- 교육부(2015). 초·중등학교 교육과정 총론. 교육부 고시 제2015-74호 [별책 1].
- 교육부(2021a). 국민과 함께 하는 미래 교육과정 논의 본격 착수: 「2022 개정 교육과정 추진계획」 발표. (보도자료 2021.4.20.).
- 교육부(2021b). 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항(시안). (더 나은 미래, 모두를 위한 교육) (보도자료 2021.11.24.).
- 국가교육회의(2021). 국가 교육회의, 국민 참여를 통한 교육과정 개정 시대 연다. (2021.9.8.)  
<https://eduvison.go.kr/cop/bbs/selectBoardArticle.do>에서 탐색
- 대통령직속정책기획위원회, 경제·인문사회연구회(2019). (광복 100주년을 향하여 새로운 대한민국) 혁신적 포용국가 미래비전 2045.  
[http://www.pcpp.go.kr/post/seminar/seminarView.do?post\\_id=1881&board\\_id=6&](http://www.pcpp.go.kr/post/seminar/seminarView.do?post_id=1881&board_id=6&)
- 안성배, 고동환, 구자현, 김경유, 김태환, 김호석, 문진영, 박준, 유한구, 이명화, 이상신, 이수옥, 이인복, 정진호, 정홍운, 최상덕, 최장호, 김범환(2021). 2021 국가 의제와 미래 전략. 대외경제정책연구원 경제·인문사회연구원 협동연구총서 21-38-01.
- 이주연(2018). 미래 사회 우리나라 미술교육의 방향 탐색. 조형교육. 66.245-269.
- 이주연(2020). 미래 교육과정 개발을 위한 미술과 교수·학습 및 평가 방안 탐색. '역량 기반 교과 교육과정 구현을 위한 수업 혁신 방향 탐색'. 2020 국가 교육과정 포럼 역량 기반 교과 교육과정 포럼(4차). 37-54.
- 장연자, 이주연(2018). 제4차 산업혁명 시대 미술교육의 방향. 미술교육연구논총. 52. 67-94.
- 황규호(2021). 2022 개정 교육과정의 방향과 과제. 학습자중심교과교육학회 제48회 춘계학술대회 발표집('미래

교육을 위한 새로운 담론과 실천적 도전'). 15-42.  
홍원표, 김종훈, 김한성, 류창기, 이광우, 임유나(2020). 미래형 교육과정 구성 방안 연구. 교육부.  
호지(Hodge, H. N.)(2015). 오래된 미래: 다라크로부터 배우다. 중앙북스. (원저 1991 출판)

## 저자 소개



### 이주연

2000~현재 경인교육대학교 교수  
한국조형교육학회, 한국초등미술교육학회, 학습자중심교과교육학회 회장 역임. 현재  
고문 및 편집위원  
2017 InSEA Korea (InSEA World Congress) 조직위 부단장 역임  
2020~현재 한국연구재단 인문사회연구본부 전문위원

## 미술교육 커먼즈를 위한 커머닝(commoning)의 원리 탐색

Investigating the Principle of Commoning for Commons in Art education

이하림 (인천갈월초등학교)

### I. 서론

유네스코는 2022년 보고서에서 새로운 사회계약으로서 교육을 공동의 사회적 노력(shared societal endeavours), 즉 공동재(common goods)로서 강조하였다(UNESCO, 2022). 2022개정 미술과 교육과정에서도 '공동체 역량'을 핵심 역량으로 제안하여(정옥희 외, 2022), 포용성을 기반으로 한 연대와 협력이 미술교육에서도 중요하게 여겨지고 있음을 알 수 있다.

이와 흐름을 같이하며 최근 교육계에서 교육 커먼즈(안순억 외, 2019), 미술교육 커먼즈(전수현 외, 2021)의 개념을 소개하는 연구가 등장하고 있으나, 구체적으로 미술교육 커먼즈는 어떤 원리를 통해 구현 가능한지 모호하여 학교현장에서 이를 목표로 삼고 실천하기에는 어려움이 있다. 이에 본 연구에서는 이러한 시대적 요구를 반영하여 미술교육에서 학생들이 끊임없이 관계를 형성하여 함께 가치를 만들어 나가는 경험을 통해 존재성을 회복하는 과정, 즉 '미술교육 커먼즈'의 구현을 위하여 커먼즈의 핵심 개념인 '커머닝(commoning)<sup>1)</sup>'이 어떤 원리를 통해 이루어지는지 탐색하였다.

특히 미술교육에서 '커먼즈'의 실현을 위한 가능성을 '동시대 미술'에서 발견하였는데, '포스트-'의 표현 대신 '함께'라는 뜻을 내포하는 '동시대'의 표현이 등장한 것은 지금까지 새로움이라는 이름으로 권력의 이동이 이루어졌던 예술계의 흐름을 깨고 포용적 공동체의 가능성을 열어주기 때문이다. 따라서 본 연구에서는 동시대 미술 사례에서 드러나는 동시대성의 특성에 주목하여 이를 커머닝의 과정과 연결지어 교육학적 의미를 도출함으로써 미술교육 커먼즈에서 커머닝이 이루어지는 원리를 밝히고자 한다.

### II. 미술교육 커먼즈를 위한 커머닝의 원리

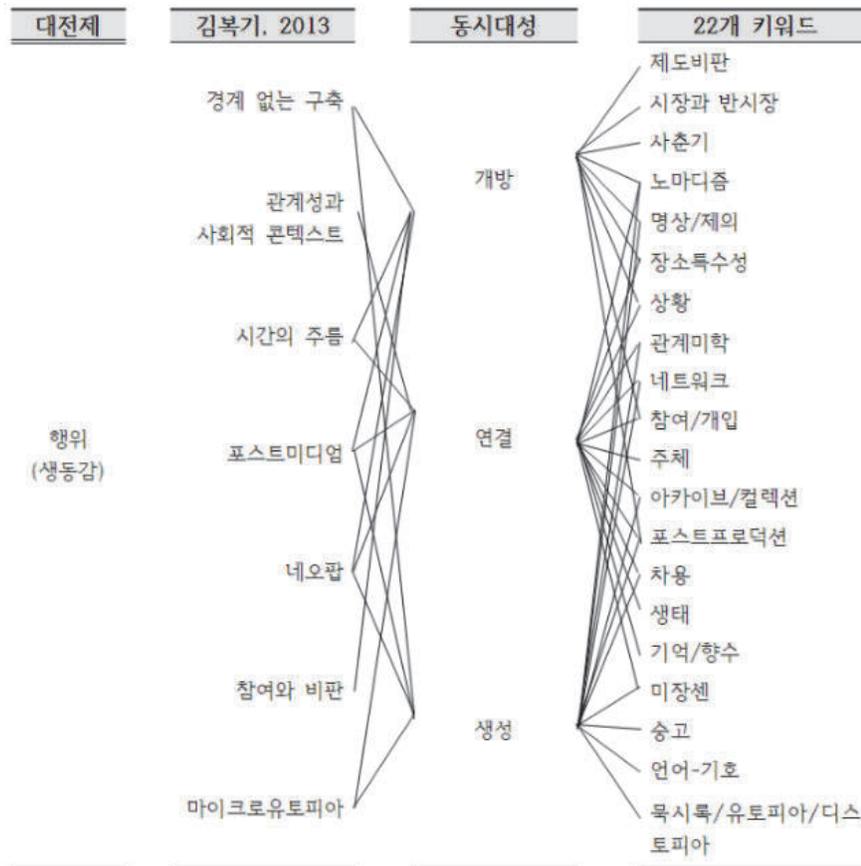
#### 1. 동시대성의 커먼즈적 특성

조주연(2018)은 포스트모더니즘과 동시대성이 연접과 이접의 관계를 갖고 있음을 제시하면서 동시대성은 비동시성의 강조라는 점에서 포스트모더니즘과 흐름을 같이하지만(연접), 구축,과 열정적인 집중을 강조한다는 점에서 다른 점이 있음(이접)을 분석하였다. 이러한 분석을 고려하며 김복기(2013)의 연구와 현대미술 22개 키워드(양은희, 진휘연, 2017)에서 표현된 동시대성의 핵심어들을 분석해 보았을 때, 동시대 미술에서 동시대성의 특성을 '행위(생동감)'라는 큰 개념 하에 개방, 연결,

1) 커머닝(commoning)은 지속가능한 창출을 가능하게 하는 커먼즈의 핵심 개념이다. 안순억, 정용주, 윤상혁(2019)은 커먼즈를 사물과, 자원의 유지와 공동생산을 하는 활동으로서 커머닝, 그리고 협치라는 운영 체계의 방식이 결합된 것으로 정의 내렸다.

생성의 세 가지 개념으로 도출할 수 있었다(그림 1] 참조).

동시대 미술은 특정 기준과 방향에 편승하는 것이 아니라 세상을 살아가는 주체들이 다양하게 움직이게 하는 일, 기준이 고정됨으로써 드러나는 폭력성을 깨는 일, 세상을 가능성을 여는 '행위(움직임)'로서의 역할을 갖는다. 이러한 맥락에서 동시대 미술은 기존의 오브제들을 활용하여 새롭게 조합, 연결하거나, 퍼포먼스 혹은 다양한 분야와의 협업 프로젝트의 형식으로 '세계의 가능성에 개방하기', '세상을 함께 창조하기'를 실천하고 있다. 이처럼 동시대 미술에서 개방하고 연결하며 창조하는 과정은 이질적 존재들을 공존하게 하며 더욱 적극적으로 행위하게 하는 포용성과 함께 가치를 창출해 나가는 지속가능성을 가능하게 한다는 점에서 동시대성이 커먼즈적 성격을 가지고 있음을 발견할 수 있다.



[그림 1] 동시대성에서 이루어지는 행위의 특성

## 2. 동시대 미술에서 이루어지는 커머닝의 특성 분석

본 연구에서는 동시대 미술 중, 안규철 작가의 동시대 미술 행위에 주목하여 사례로 선정하였다. 2021년 2회에 걸쳐 면담을 진행하였고, 관련 저서와 전시도록 및 면담 전사 자료로부터 의미를 추출하는 코딩작업을 한 결과 구체적으로 동시대 미술 행위에서 개방, 연결, 생성은 어떻게 이루어지는지 그 특성을 도출할 수 있었다.

### 가. 개방: 천사가 지나가는 시간

안규철의 예술 행위의 시작은 삶의 덩어리를 깨고 그 안의 틈, 여백의 시공간을 마련하는 것으로 시작한다. 이를 작가는 ‘천사가 지나가는 시간’이라고 표현하였다. 이 시간은 매일 아침 30분씩 작가가 작업실에서 풀과 벌레와 나무들을 만나는 시간으로, 이 때 “사물들은 전혀 다른 모습으로 다가온다(안규철, 2020, p.5)”고 하였다.

인간의 삶은 직업인으로서, 가족의 일원으로서 정해진 틀의 관계로만 이루어진 것이 아님에도 불구하고 특정 목표를 수행하는 자동화된 기계와 같은 행위를 반복할 때, 인간과 연결되어 있는 바람, 공기, 나뭇잎, 새들과 같은 존재들과의 관계는 배제된다. 작가는 이러한 덩어리를 깨고, 아침마다 작업실에 앉아 모든 목적을 지우고 가만히 눈에 띄는 것을 관찰하면서 만나게 된 존재들에 대한 생각을 작업노트에 적으며 시간을 보낸다. 문성원(2000)은 ‘열려 있음’은 단순히 외부로 향해 열려 있는 데 그치는 것이 아니라 자기 변화에 대해서도 열려 있어야 함, 즉 자신의 변화 가능성을 받아들이고 자기 안에 타자의 자리가 마련되어 있음을 받아들인다는 것을 뜻한다고 하였다. 이처럼 덩어리화된 일상을 깨고, 자동화된 일상의 흐름을 잠시 끊어내고 비워두는 여백을 만드는 것은 외부로 향해 여는 것뿐만 아니라 자기변화의 가능성도 함께 열어둬으로써 새로운 관계 생성을 위한 만남의 첫 단계가 된다.

### 나. 연결: 언어와 사물

안규철은 ‘언어’와 ‘사물’을 소통의 매개체로 사용한다. 작가의 작품을 보면 이미지와 텍스트가 결합된 형태로, 둘 중 하나가 제외되면 생명력을 잃는 하나의 유기체와 같이 작동한다. 주목하지 않았던 것을 포착하여 다양한 매체로 사람들에게 울림을 주려는 예술가의 행위가 사람들에게 도달하려면 ‘공통적인 기반’이 필요하다. 작가는 글과 사물을 소통의 매개체로 사용함으로써 많은 사람들이 거부감 없이 다가갈 수 있는 공통기반을 형성하였다.

이러한 언어와 사물을 소통의 매개체로 사용할 때 특징적인 점은, 기계적으로 쉽게 사용하는 일상 언어의 맥락에서 벗어나게 하는 과정, 즉 ‘낮설게 보는’ 과정을 만드는 것이다. 즉 익숙한 것을 낮설게 보는 과정을 통해 행위자들은 추상적 개념 속에 가려져 있었던 자신을 열고 ‘살아있는 언어’를 획득하는데, 이때 언어는 잃어버렸던 포용성을 회복하고 행위자들이 연결감을 느끼게 하는 매개로 작용한다. 이처럼 행위자들이 예술작품으로 연결되는 과정은 아이러니하게도 ‘차이를 드러내는’ 과정이기도 한데, ‘관계맺음으로써 드러나는 차이’라는 동시대성의 특성을 여기에서 찾을 수 있다. 안규철의 작품은 사물과 나의 잃어버렸던 연결을 회복하게 함으로써 블랙박스화되어 드러나지 않았던 나의 존재적 행위를 드러낸다. 사물과 나의 연결로 내가 드러나는 경험은 사람들이 서로를 이해할 수 있는 공통의 경험, 공동 행위가 되어 ‘함께 존재하는’ 공통감에 대한 가능성을 열어주며 이는 연대의 기반이 된다.

### 다. 생성: 무한한 현존

동시대 미술 행위는 무엇을 생성하는가의 문제는, 동시대성과 커먼즈가 서로 맞닿는 개념임을 드러내는 가장 중요한 문제이다. 생성되는 것의 형태가 함께 나누면 나눌수록 작아지는 것이 아니라, 나누면 나눌수록 더 커지는 형태일 때 지속가능한 공유가 가능하다.

안규철의 예술 행위에서 ‘장소’는 공동의 현존을 가능하게 하는 의미를 가진다. 2015년 국립현대미술관에서 열렸던 전시 ‘안 보이는 사랑의 나라’에서 작가는 국립현대미술관에 대해 참조했던 것을

두 가지 측면에서 이야기하였는데, 첫 번째는 국립현대미술관이 세워지기 전 그곳이 어떤 용도의 건물이었는지에 대한 역사적 흐름이고, 두 번째는 바로 전 작가가 그 공간을 어떻게 사용했는지였다. 이전 행위자들의 행위를 기억하고 그 흔적을 소중히 여기며 나의 행위를 쌓아 나가는 것은 하나의 지속적 흐름 속에서 나의 역할을 찾고 해내는 것을 의미한다. 그의 예술행위는 단편적 성취가 아니라 이전의 행위자들과 연대하여 가치를 더욱 풍부하게 쌓아나가는 행위가 되었다. 이러한 공간의 특성을 작가는 ‘시간이 떨어져 있는 것이 아니라 서로 공존하는 공간’이라고 표현한다.

두 번째로 안규철의 예술행위 결과 생성된 것은 ‘움직이는 복합체’이다. 앞서 얘기한 ‘안 보이는 사랑의 나라’ 전시에서 ‘1000명의 책’과 ‘기억의 벽’은 모두 다양한 사람들의 참여로 완성되는 작품이었다. 전시 후 사람들이 필사한 책과 ‘그리운 것’에 대한 메모들을 책으로 만들어졌다. 100명의 책 프로젝트를 통해 완성된 여러 필사 책 중 하나인 이상의 ‘날개’는 27일에 걸쳐 모두 107명이 참여하여 완성되었다. 이 책에는 107명의 필체로, 107명의 필사 경험의 시간이 축약되어 있다. 문학작품의 내용이 사람들의 경험으로 치환되어, 글씨의 흔적으로 다양한 사람들의 글을 쓰는 행위를 상상할 수 있다. 그리움이라는 단어는 쉽게 쓰일 수 있지만 ‘기억의 벽’에 담긴 그리운 것들은 쉽게 한 단어로 묶이지 않는 살아 숨 쉬는 행위자들이 되어 생명을 지속하듯이, 필사 과정에서 남겨진 행위의 흔적들 역시 쉽게 ‘이것은 무엇이다’라고 완성된 형태의 생성, 성취를 논하기 어렵다. 이처럼 객체화되지 않은 결과물은 열린 형태로 사람들의 삶에 지속적인 질문을 던지고 공통적이지만 다양한 담론을 형성하는 역할을 한다. 완성의 개념이 없는 이질적 요소들로 이루어진 복합체는, 끝이 없기에 ‘무한히’ 현존한다. 이를 보리스 그로이스의 “무한한 현존(Groys, B., 2016, p. 149)”이라는 표현을 빌려와 커머닝에서 생성되는 것의 주제어로 사용하였다. 동시대 미술 행위로 생성되는 가치가 하나로 축약되지 않고 더욱 다양한 존재를 드러내는 ‘차이와 다양성’이 될 때, 많은 사람들과 공유하면 공유할수록, 그 개별 행위자들을 움직이게 하면 움직이게 할수록 생성되는 가치는 더욱 커진다. 공유할수록 커지는 커머닝의 원리는 차이를 가치로 바라보는 관점의 전환으로부터 발견된다.

### 3. 미술교육 커먼즈를 위한 커머닝의 원리 탐색

안규철의 동시대 미술 행위 사례로부터 미술교육커먼즈를 위한 커머닝의 원리를 <표1>과 같이 도출할 수 있었다.

<표 1> 동시대 미술 사례로부터 도출한 커머닝의 원리

범주	커머닝의 원리
커머닝의 선필수적 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여백 만들기</li> <li>• 엉뚱한 것에 주목하기</li> </ul>
커머닝을 위해 연대하는 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공통된 것을 기반으로 하기</li> <li>• 낮설게 만들기</li> </ul>
커머닝으로 생성되는 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시간이 공존하는 원리 만들기</li> <li>• 움직이는 복합체 만들기</li> </ul>

먼저, 다양한 학생들을 포용하며 모두를 위한 미술교육을 지향하는 미술교육커먼즈에서 커머닝이 이루어지기 위해서는 먼저 학생들의 삶의 덩어리를 깨고, 목적지향적 행위를 잠깐 멈추고 다른 존재의 드러남을 받아들일 수 있는 '여백'을 마련하는 것이 필요하다. 이러한 여백의 시간은 아무것도 하지 않는 시간이 아니라 놓쳐왔던 비존재들(우리가 영똥하다고 여기는 것)을 존재로 드러나게 하는 회복의 시간이 된다.

둘째, 미술교육커먼즈에서 커머닝을 위하여 학생들이 연대하는 방법은 서로 이미 가지고 있는 공통된 것(공통의 언어, 공통의 공간 등)을 기반으로 하되, 이를 진부한 방식이 아니라 낯설게 만드는 것으로부터 시작된다. 미술활동에 있어 우리가 이미 가지고 있는 것을 다르게 보고 재배치하며 새로운 시각으로 대하는 과정에서 함께하는 학생들의 다양성이 드러나는데, 이렇게 다양한 시각에 대해 서로 이야기 나누었던 경험은 다양한 기준이 공존하면서 함께 존재할 수 있는 연대의 가능성에 대한 믿음을 준다.

셋째, 미술교육커먼즈에서 커머닝으로 생성되는 것이 나누면 작아지는 성격이 아닌 끊임없이 움직이고 지속되는 '중첩', '복합(hybrid)'의 성격이어야 커머닝의 개념이 성립할 수 있다. 미술교육에서 미술행위는 각각의 단기적 성취를 위한 것이 아닌 지속적 흐름에서 가치를 쌓아나가는 '역할을 하는' 목적이어야 한다. 이전 학생들과 작가들의 미술행위를 기억하고, 그 흔적 위에 우리의 미술행위로 가치를 쌓으며 그 다음 행위를 위한 토대를 마련해주는 지속적으로 흐르는 형태의 미술교육일 때, 가치를 생성하고 소유하는 일은 개인적 차원이 아니라 '모두의 일'로 전환된다. 또한 미술교육에서 공동체의 형태가 하나의 성격으로 축약되는 것이 아니라 다양성을 그대로 담고 있는 복합체의 형태일 때, 이질적 존재들은 능동적으로 움직이며 차이를 만들어 나가는데 이것이 지속적 생성의 원리가 된다.

### III. 결론

본 연구에서 동시대 미술 사례로부터 분석한 미술교육커먼즈를 위한 커머닝의 원리에서 목적을 지우고 비우는 것, 시간을 지연시켜 완결되지 않게 하는 것, 이질적 요소들을 뒤섞은 복합체로서 그 성격을 모호하게 하는 것 등은 교육목표를 세우고 계획하고 성취하는 선형적 교육방식으로부터 벗어난 미술교육의 전환을 촉구한다. 안규철은 그의 저서 『사물의 뒷모습』에서 '완성되지 않는 원'을 그렸다. 그는 "시작점과 끝점이 만나는 순간에 스스로 안으로 닫히며 완성되는 원은, 완결을 추구하는 인생의 은유이지만, 예술가의 삶에 더 가까운 것은 원보다는 나선일 것이다.(안규철, 2021, p. 162)"라고 하였다. 끊임없이 어긋나면서 끝없이 낯선 곳을 향해 나아가는 나선이 동시대 미술의 정신이라면, 적어도 이는 폐쇄적 원보다 더욱 열린, 포용적 삶을 위한 지향으로 볼 수 있다.

지금까지의 논의를 통하여 미술교육커먼즈에서는 지식을 만들고 가르치고 배우는 패러다임에서 벗어나 '함께 행위하며 다양성을 만드는 과정'으로 커머닝을 해석할 수 있었다. 이러한 과정은 다소 시간이 오래 걸리고, 불편한 과정일 수 있으나 더욱 지속적이고 더욱 포용적이다. 따라서 본 연구는 미술교육커먼즈에서 커머닝의 의미와 가치, 원리를 밝힘으로써, 미술교육에서 빠르고 편하게 목표를 세우고 이루는 과정에서 배제되는 학생들의 문제를 되돌아보고 함께 다양한 과정을 만들어 나가려는 연대의 약속을 이루게 하는 역할을 할 수 있기를 기대한다.

*Key Words:* 미술 교육, 미술교육 커먼즈, 커머닝, 동시대성

## [참고문헌]

- 김복기(2013). 한국미술의 동시대성과 비평담론. **미술사학연구회**. 41. 197-224.
- 문성원(2000). **배제의 배제와 환대**. 서울: 동녘.
- 안규철(2021). **사물의 뒷모습**. 서울: 현대문학.
- 안순억, 정용주, 윤상혁(2019). **커먼즈의 교육개혁 적용 방안 연구**. 경기도교육원. 현안보고 2019-12.
- 양은희, 진희연(2017). **22개 키워드로 보는 현대미술**. 고양: 키메이커.
- 전수현, 이하림, 송명길, 조원상, 이주연(2020). **포스트 코로나 시대 미술교육 커먼즈 연구**. **미술교육연구논총**. 63. 289-321.
- 정옥희 외(2022). **2022 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구 추진 주요 내용**. 2022개정 미술과 교육과정 토론회 발표문.  
[https://www.edunet.net/nedu/boardsvc/selectBoardForm.do?boardNum=101&menu\\_id=688&catNum=1&atclNum=57083](https://www.edunet.net/nedu/boardsvc/selectBoardForm.do?boardNum=101&menu_id=688&catNum=1&atclNum=57083)
- 조주연(2018). **동시대 미술의 현장과 쟁점**. 국립현대미술관 동시대문화예술강좌.  
[https://www.youtube.com/watch?v=PM6N453\\_z9E](https://www.youtube.com/watch?v=PM6N453_z9E)
- Groys, B.(2016). *The Infinite Presence*, MMCA Hyundai Motor Series 2015:Ahn Kyuchul-Invisible Land of Love, National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea, pp. 105-112.
- UNESCO 및 유네스코한국위원회(2022). **함께 그려보는 우리의 미래-교육을 위한 새로운 사회계약**. ED-2022-BK-2.

## 저자 소개



### 이하림

인천갈월초등학교 교사

경인교육대학교 미술교육과 박사과정 수료

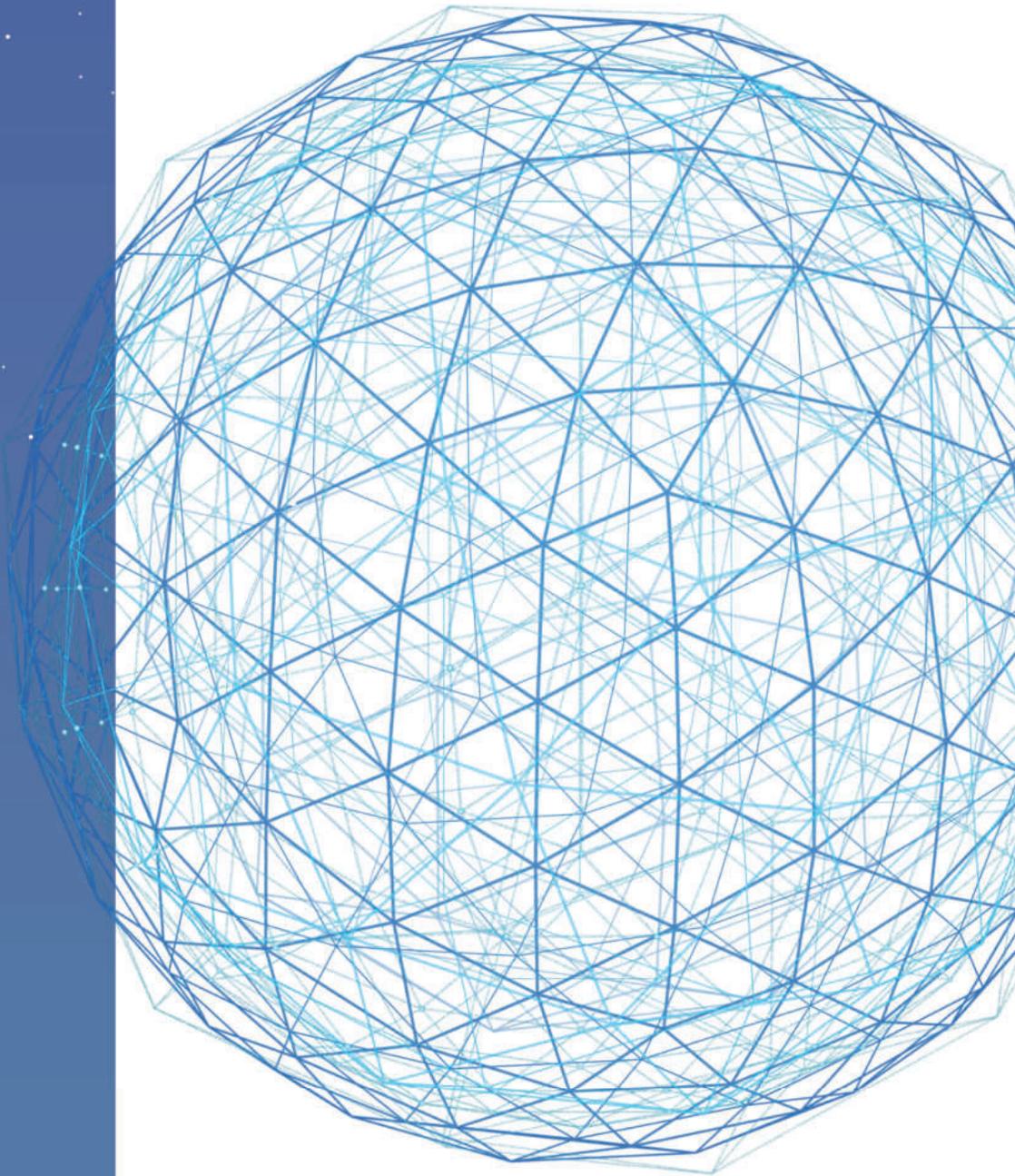
이하림(2018). **인성 역량 강화를 위한 초등 시각문화 미술교육 프로그램 개발**. 경인교육대학교 석사학위논문.

이하림(2020). **포스트휴먼 시대 핵심 인성 역량 강화를 위한 초등 미술과 중심 교과 통합 프로그램 개발 및 적용**. **미술교육연구논총**. 60. 35-77.

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# Session B





## “지역사회 소통을 위한 ECOMUSEE의 다양한 변화 모색”: HE-ART 산책 展을 중심으로

A Study on various changes at ECOMUSEE for local community communication: Focusing on the HE-ART Walk exhibition

최 철 (한국교원대학교)

### I. 서론

국제박물관협의회(International Council of Museum:ICOM)는 박물관의 교육적 기능을 더욱 뚜렷이 제시하고 있다. 제16회 총회(1989)에서 새로 개정, 채택된 규약에서 박물관(교육체험관)은 ‘연구와 교육·향수(鄕愁)의 목적을 위해서 인간과 인간의 환경의 물적인 증거를 수집·보존·연구·전달·전시하며 사회의 발전에 봉사하고 대중에게 공개되는 비영리 상설 기관’으로 정의하며 박물관의 중요 기능을 수집과 보존 그리고 연구만이 아닌 전시, 사회의 발전, 대중의 교육에 있는 것으로 분명히 했다.(문화체육부, 1994: 9) 즉, 자체적으로 교육적 의미를 포함한 용어로 박물관(Museum)을 정의하고자 했다. 또한 2008년 ICOM에서는 박물관이 지역 내에서 어떤 구조로 존재하여야 하는지에 대한 성찰이 필요함을 역설하며 ‘지역의 변화와 발전에 영향을 미치는 박물관’이 오늘날 박물관의 중요한 역할임을 강조하였다.(양지연·김혜인, 2012)

따라서 KNUE ECOMUSEE는 박물관이자, 지역 시민들의 참여를 유도하는 문화시설로서의 기능을 수행하기 위한 변화를 준비하고 있다. ECOMUSEE는 역사적 유물과 공예품의 전시 공간에서 거듭나, 현재를 함께하는 학내구성원들·청람인·지역시민을 위한 문화예술 거점으로 어떻게 기능할 것인지 모색해 본다.

2022년 9월, KNUE ECOMUSEE는 ECOMUSEE의 개념을 토대로 한 특별 기획으로 20여명의 작가가 참여하는“HE-ART 산책”전을 갖게 될 예정이다. 이번 기획전시 “산책”은 주변 마을과 지역사회, 그리고 캠퍼스 전체가 마치‘지방 없는 박물관’으로 기능하며 사회적 관련성을 드러내는 것을 우선적인 목표로 한다. 이를 통하여 지역사회의 삶에 문화 행동적으로 개입하는‘커뮤니티 박물관’으로서의 임무를 수행할 수 있게 되길 기대하며 전시 연계 교육프로그램을 제안해 본다. ECOMUSEE는 이 전시를 통해 좀 더 열려있는 공간으로서 교육은 물론 휴식과 치유, 만남의 장소 그리고 놀이의 공간으로 그 기능의 가능성을 고찰해 본다.

### II. 문화예술로서 지역사회와 공유하는 ECOMUSEE

‘문화예술의 대중 향수’는 현대사회의 중요한 문화적 특징이다. 위에서 언급했듯이 동시대의 박물관은 역사적 유물이나 고귀한 골동품을 보존하는 곳만이 아니다. 문화예술의 대중화는 얼마나 많은 시민들이 박물관을 찾고, 이해하며 사랑하고 있는가 하는 문제이다. ECO MUSEE는 지역사회 문화예술 활동의 중심으로 기능할 가능성을 가지고 있다. ECO MUSEE는 청람인과 지역시민들에게 다양

한 문화, 예술을 경험하게 함으로써 생활에 새로운 활력을 불어넣는 공간으로서 변화되어야 한다.

2022년 9월, KNUE ECOMUSEE는 이 지역 문화재단 연계사업의 일환으로 지역 미술단체와의 협업·지역사회와의 소통을 위한 “산책” 전시를 개최한다. 전시 주제는 작가와 관람객의 소통, 인공과 생태의 교감, 대학과 지역의 공감의 시도이다. 전시에 참여하는 작품들은 지역, 주민, 환경을 주제로 제작한 조각, 설치미술, 미디어아트, 회화 작품들이다. 전시 관람객들은 산책자이자 참여자로 전시를 관람하고 작가-자연과 소통하며 회복의 시간을 갖을 수 있을 것이다.

## 1. 문턱 없고 투명한 ECOMUSEE

사회의 상황과 시대의 요구는 달라졌다. 과거의 유물을 지키는 박제화된 박물관과 같은 기존 기능에서 탈피하여 문화예술의 사회적 기능을 위해 관람객 입장에서 체험할 수 있도록 새로운 박물관으로 변화되어야 한다. 새로운 박물관은 관리자가 아닌 관람자 중심으로, 지역사회와 소통하는 공동체 중심으로, 문화예술 소통의 장소이어야 한다.

탈권위적, 비관료적인 박물관으로 문턱이 없고 지(知)적 언덕이 없는 열린 공간으로서, 이번 전시 작품들은 기획 의도와 연관되어, 대부분이 좌대가 없고 어느 곳에든지 설치가 가능한 작업들이 대부분이다. 박물관 앞 잔디 위에 한 남성 조각상이 꽃을 들고 서 있는 작품 <순정남>은 이러한 컨셉을 담은 작품 중 하나이다. 이 작품의 의도는 ‘옷이 터질 것처럼 살찐 남자가 장미꽃다발을 들고 서 있다. 누군가에게 청혼을 할 모양이다. 짧은 스포츠형 머리에 금목걸이가 험상한 존재임을 연상시키지만 사랑에 약한 순정남이다. 코로나19로 낭만이 상실되어가는 시대에 남자의 용기와 순수를 일깨워 주는 순정남은 사랑밖에 모르는 남자, 사랑받을지 모르는 남자, 사랑을 모르는 남자’라는 뜻을 담고 있다. 작품에서 겉보기에는 무뚝뚝해 보이지만 큰 덩치에 넓은 아량과 깊은 속정을 품고 있는 남성상은 각박한 현실사회 속에서 열심히 살아가는 우리들의 초상이기도 하다.

ECOMUSEE ‘HE-ART 산책’ 전시는 지역과 소통을 위해 보다 적극적으로 캠퍼스나 숲속 산책길에서 학교 밖으로 확장하고 이는 미호강에까지 다다른다. 3점의 작업 이미지는 물(미호강)이 흐르며 만들어내는 곡선을 떠올리게 한다. 작품 <Underpainting>은 ‘뒤집는다’의 의미를 회화로 확장한 작업으로 유리판에 색을 겹겹이 칠한 뒤 뒤집어 그림의 속을 보여주는 연작이다. 작가는 내부와 외부 공간이 함께 보이는 유리의 투명한 특성을 흥미롭게 생각하며, 이를 활용해서 그림을 그린다. 그림의 표면이 가변적인 물질세계라면, 밑바탕은 존재하지만 보이지 않는 내면세계인 셈이다. 위의 전시 작품처럼 ECOMUSEE는 열려있는 투명한 공간으로서 탈바꿈의 꿈을 꾀다.

## 2. 지역주민의 현재성, 살아있는 생태 ECOMUSEE

지역사회와 함께하는 ECOMUSEE는 살아있는 현재의 사람들을 위해 기능한다. 과거를 기념하는 유물과 예술품 수집, 전시뿐만 아니라 관람객을 적극적으로 끌어들이면서 다양한 체험형 전시 프로젝트를 실행할 것이다. 넓은 잔디광장에 작품 하나가 꽃을 피우고 있다. 작품 <아름답게 핀 데이지꽃>은 바람에 흔들리는 이미지를 형상화한 것으로 ‘순수한 마음, 희망’을 상징하는 데이지 꽃을 통해 일상에서 잃어버린 여유를 찾고 밝은 내일을 상상할 수 있도록 의도한 작품이다. ‘꽃바람’의 의미는 꽃이 필 무렵에 부는 바람으로 어느 때 보다 일상의 소중함과 자연의 소중함을 다시 생각하게 하는 요즘 자연을 닮은 꽃을 통해 휴식을 가질 수 있을 것이다. 꽃바람 따라 향기가 흩날림처럼 날아다닌다.

이제 박물관은 주변 시설과 연계하여 언제든지 수시로 찾을 수 있는 쉼터와 같은 교육체험관이 되어가고 있다. “인간은 어떤 지역에 뿌리를 내리고 주어진 자연적, 사회적, 문화적 환경과 끊임없이

교류하면서 살아간다. 지역, 주민, 자연, 생태 환경은 그 자체로 박물관의 구성요소가 될 수 있다.”(ECOMUSÉE 산책 기획 글)

또한 박물관 본연의 정체성을 살리면서 청람인과 지역 시민의 여가활동과 지속 가능한 상생의 방안을 찾아야 한다. 그 밖의 지역 시민을 위한 영화·음악·무용·연극행사가 있고, 가까이에 있는 학교 도서관을 연계하는 등 그 장점을 최대한 활용하여, 되도록 많은 시민이 편안하게 이용할 수 있는 장소가 되어야 한다. 그래서 ECOMUSEE 기능은 기본적으로 현재 교육박물관의 기능은 물론이며 종합 문화예술센터가 되었으면 한다.

### 3. 다가가는, 재미있는 학교 밖의 ECOMUSEE

박물관은 과거의 단순한 유물의 수장과 전시라는 전통적 개념에 더하여 일반 대중에게 휴식과 교양을 제공하는 문화시설로서 현대인의 심리를 충족시키는 사회교육기관으로까지 그 기능이 확대되고 있다.(김진형, 2008) 박물관이 지역 시민들이 접근할 수 있는 복합문화공간으로 기능하려면 지역민들의 이용실태를 조사하고“시민에 의한, 시민을 위한, 시민의 교육체험관”의 역할을 찾아나가야 한다. 그렇기에 소통의 교육박물관으로서 그들이 어떤 것에 관심이 있는지 귀 기울여야 한다. 지역과 함께 하는 박물관은 지역민들에게 자신만의 독특한 주제성과 자발적인 문화예술 활동을 누리게 하여 예술을 삶 속으로 끌어들이도록 한다.

ECOMUSEE는 박물관을 벗어나 지역주민에게 한 걸음 다가간다. 작품은 <Flaneur>는 3명의 작가의 작품을 통해 ‘산책자들이 느릿느릿 걷는 과정에서 들어오는 주변의 환경에 대해 자연스러운 관찰자가 되고 비관자이며 참여자가 될 수 있도록 전시’해 놓은 작품이다. ‘Flaneur’는 산책자란 뜻으로 유럽 인문학에서 연유된 걷는 기쁨’을 나타낸다. 가까운 미호천의 공간을 이용해 자연생태와 어우러진 ‘야외예술제’를 시도해볼 만하다. 황금별판 위에 마네킹 모양을 한 허수아비가 서 있는데 이 작품은 <AI 파수꾼>이다. 휘이휘이 가거라! 대중가요 음악이 흘러나온다. 버려진 마네킹이 별판에서 풍요로운 논을 지키는 허수아비가 되었다. ECOMUSEE는 어떤 일에도 한눈팔지 아니하고 성실하게 들판을 지키는 파수꾼일지도 모른다. 그래서 다양한 문화예술 프로그램을 개발하여 시민들에게 돌려주길 바란다.

ECOMUSEE의 공간 확장성은 학교 산책길에서 황새복원센터, 미호삼거리, 마을면사무소, 상가, 미호강으로 이어지는 동선을 따라 카페 공간들도 전시공간으로 확보하다보면 오송역까지 이어지는 야외 설치, 걸개그림, 조각전을 활용한 볼거리가 가능할 것이다. 지역주민과 소통, 인공과 생태의 교감, 대학과 지역의 공감을 위한 전시를 시도한다. 지역단체와 연계한 전시 및 교육프로그램 운영, 미호지유(시민과 참여작가의 만남), 미호강 살펴보기 등이다. 이를 위해 이 지역 작가와 대학원생이 참여하여 지역주민들과의 소통, 토론회, 답론을 통하여 작업을 함께 만들어 간다. 작업 형식은 과정을 중시하는 즉, 결과가 어디가 종착지일지 모를 불투명한 프로세스아트 결과물로 장소가 불분명한 곳에서 전시된다.

ECOMUSEE는 청주와 세종시를 아우르는 지리적, 문화적 접경지에 위치하고 있다. ECO MUSEE는 주변으로 미호강이 흐르며 이곳은 황새복원과 환경 보존을 위해 오랫동안 노력해 온 공간이다. 오랜 시간 사람-자연-환경에 대해 고민한 작품을 전시하여 응축된 공간과 시간의 개념을 경험할 수 있도록 한다. 낮과 밤으로 구분된 전시물은 시간의 흐름에 따라 변화하는 모습을 보여주며 이를 통해 관람자/산책자는 자신이 고민하는 문제를 해소할 수 있다.

### III. 문화예술교육 거점 ECOMUSEE

2005년 12월, '문화예술교육지원법'이 통과되어 지역 중심의 문화예술교육의 거점이 될 지역문화 예술교육을 담당하는 센터가 선정되었고, 이와 함께 문화예술교육 인재역량 강화에 대한 활성화와 지속적 발전을 위한 지원 근거가 마련되었다.(박진민, 2011) 지역사회 내 문화 격차를 해소하고 지역 시민들이 그 지역 생활권 내에서 문화예술교육을 향유할 수 있는 프로그램들이 질적으로 향상되고 강화되도록 하는 것이 문화예술교육지원법을 통한 정책이 가지고 가야 할 방향이다. 이에 따른 ECOMUSEE는 문화예술교육 인력들을 발굴, 교육, 활용하여 인근 지역 학교나 단체, 협회, 기관 등과 연계한 체험형 문화예술교육 프로그램을 개발해 거점 장소로서 공공예술 복합공간의 기능을 함께 만들어야 한다.

#### 1. 시민 교육을 위한 즐거운 ECOMUSEE

2020년 교육박물관 "학교 공간 상징화 전략 연구"에서 재학생을 대상으로 실시한 '학내 문화 공간 활성화를 위한 다양한 의견을 서술해 주시오'라는 설문조사에 따르면, 재학생들은 '학생과 지역민들이 쉽게 참여할 수 있는 문화·예술 프로그램과 행사, 체험활동의 확대 개설'에 대한 요구가 있었다. 이에 따라 ECOMUSEE를 통해 열려있는 이 공간에서 현대예술이 지역시민의 삶과 연결될 수 있는 전시와 인문학 교육프로그램 개발을 시도한다. 예술은 문화적인 목표에 중요한 역할을 하며, 정신적 감흥(activecultivation of the mind)의 성취를 통해 고차원적인 지적 성숙을 가져올 수 있다. 따라서 ECOMUSEE는 예술을 기반으로 한 교육을 통해 문화예술의 감수성을 기르기 위하여, 지역사회와 문화교육기관인 대학을 연결하는 네트워크가 점점 탄탄해져야 함을 인식하고 있다.

ECOMUSEE 뒷문으로 이어지는 숲속 산책길을 걷다 보면, 설치 조각작품들이 우리에게 말을 건네듯 움직이는 흥미로운 모습을 보게 된다. 바람 따라 움직이는 작품은 우리에게 즐거움과 활기찬 생명성을 느끼게 한다. 작품 <태동>은 '현대를 살아가는 인간은 그 자체만으로 완전하지 못하다. 철과 나일론 가발로 구성된 인체 형상은 생동하게 움직이기도, 정적으로 멈춰있기도 한다. 자연의 움직임에 의해 인체의 형상이 구성되기도 하고 뼈대만 남은 채로 존재하기도 한다. 하지만 멈춰있는 작품이 아닌 자연의 변화로 꿈틀거리며 태동하는 작품'이다. 인체 조각은 자연과 대화하고 자연과 하나가 되듯 바람이 불면 자연이 그러하듯 바람 방향을 거스르지 않고 바람 따라 손을 움직이며 춤을 춘다.

ECOMUSEE의 교육적 기능을 강화한 것은 관람객이 전시를 통해 새로운 의미를 창출하고, 문화예술을 향유, 이해하며 실제 체험하는 것을 극대화하기 위한 것이다. 그리고 교육의 실제적인 차원에서 말하면, 소장한 실물 자료를 전시하여 방문자들에게 바른 정보를 제공하는 봉사로서의 교육 활동으로 보는 것이 구체적인 개념이다.(채희정, 2010) 그러므로 전시된 자료를 토대로 그것이 가지고 있는 교육적 가치를 지역사회에 홍보하고 전달하는 것은 ECOMUSEE의 중요한 임무이기도 하다.

#### 2. 소통하는 만남, 치유하는 맞춤형 ECOMUSEE

오늘날의 교육관은 다양성과 다원성, 그리고 창조성 등을 강조한다. 끊임없이 창조하고 형성하는 과정에서 이와 관련된 모든 종류의 삶을 지식이라고 보는 포스트모더니즘 시대에서는, 대중 예술과 교육은 고정적이고 절대적이라는 지식관에서, 확장된 지식관으로의 변화를 낳게 되었다. 대중 예술은 학습자에게 적극적인 교육의 주체로서의 역할을 가능케 하며 대중은 생산자로서 의미를 가진다. 동시대의 박물관은 열린 공간으로서 시민들과의 소통을 통해 향유만을 위한 관람의 장소가 아니라 그 지역사회를 위한 새로운 문화예술을 생산, 상품화할 수 있는 창작적인 장소로 발전하길 기대한다.

작품 〈풍요와 소원〉은, 좋은 의미를 담고 있는 신성한 소재인 달과 그를 닮은 형상으로 만들어진 달항아리를 모티프로 하였다. 그 안에 담긴 다양한 형태의 도자기가 중첩되어 웅장한 도자 나무로 우뚝 서 있는 작품은 온화하고 포근한 유약의 빛으로 예술적 가치와 역사적 가치를 드러낸다. 이를 실현하기 위해 다양한 기획전시와 교육프로그램이 연구되어야 할 것이다.

ECOMUSEE는 COVID-19로 인해 환경에 대한 문제의식과 사람 사이의 공존에 대한 고민이 사회적 화두가 된 오늘, 작은 도시-작은 나라의 대칭 개념으로 우리 대학 안에서의 해결 방법을 제안한다.

작품 〈What is an artist's body〉는 조용하고 한가로운 시간 속에서 자연과 깊이 있는 만남을 시도한다. 우리가 당연하게 여기는 만남으로 사물, 풍경, 자연 모두에 질문을 던져본다. 일단 본다는 것에서부터 이 대화는 시작된다. 작품은 금강 하구언에서 그 강의 근원 화양구곡까지 떠나는 여정 중 만나는 자연의 상태와 질문을 가진 작가의 교감하는 순간을 영상으로 표현한 작업이다.

전시 관람은 결국 시민과의 만남이다. ECOMUSEE의 시민교육은 지역주민의 여건과 삶으로부터 오는 개성을 존중하여야 한다. 관람자들이 각자 자신의 특별한 정체성을 찾을 수 있도록 기회를 마련해야 한다. 정보나 지식이 권력으로 쓰여서는 안 되며 관람객들이 자기 자신을 발견하고 주어진 환경과 여건에 적응하는데 적절한 자료로 쓰여야 한다. 문화예술교육을 통해 인간의 실존에 대한 의미를 깨닫게 하여 지역주민들이 좀 더 활기차고 건강한 문화예술 활동을 하고, 그런 체험들을 내면화함으로써 인간의 창조적이면서도 주체적인 삶이 되도록 유도하는 시간이 필요하다. 그래서 관람객이 소비자이면서도 생산자가 될 수 있는 재미있고 의미도 있는 체험교육을 만들어가는 것에 더 중요한 가치가 있을 것이다.

### 3. 놀이 속에 교육이 있는 ECOMUSEE

교육과 상시 체험에 대한 명확한 기준점을 갖고, 체험식 교육이 아닌 독자성을 가진 교육박물관의 특수성을 살린 커리큘럼이 우선 필요할 것이다. 일반 관람객보다 단체 관람객이 다수라는 방문객 추이를 분석하여 단체 관람객을 위한 교육프로그램의 개발도 필요할 것이다. 재학생들이 활발하게 박물관을 활용할 수 있는 기회를 마련하고 도서관과 학과 협업 프로그램의 기획도 필요하다.

체험교육은 우선적으로 흥미가 있어야 한다. 미래의 교육은 학생들이 몰입할 수 있도록 교육 속에 놀이가 녹아 있어야 한다. 작품 〈이격거리〉는 관객이 작품 속 인물에게 다가가면 켜져있던 배경이 흑백으로 변하며 빛을 잃고 음악 역시 잦아들었다가 멀어지면 다시 자신의 본래대로 돌아온다. 서로에게 적당히 안전한 거리는 어느 정도일까? 다가갈 때와 멀어질 때, 작품 속 이미지와 음악의 변화를 통해 서로의 이격거리에 대해 생각하게 한다. 이격거리(離隔距離)란 안전성의 관점에서 대상 간의 거리를 의미한다. 아이들이 영상애니메이션과 사운드에 맞춰 춤을 춘다. 이를 감지한 동작센서는 아이들을 따라 춤을 춘다. “놀이 속에 교육이 있고 교육 속에 놀이가 있는 체험교육”은 관객을 위한 AI 융합 요소가 가능한 실험적인 인터랙티브 설치작품으로, 교육적 활용이 가능하며, 여러 가지 조작적 장치를 통해 관람객들에게 일상에서 탈피하는 경험을 제공한다. 체험형 교육박물관은 신체의 오감을 자극하는 체험뿐 아니라 AI 실험, 가상현실, 증강현실 및 혼합현실 기술을 이용한 초실감형 디지털 형태의 체험 교육관으로의 전환이 필요하다.

ECOMUSEE는 이러한 인터랙티브가 가능한 전시 공간에서 안내자와 관람자의 적극적인 의사 교환을 통해 관람자의 기존 지식에 새로운 체험을 능동적으로 통합할 수 있도록 하는 융합형 학습을 시도할 수 있다. 결국 새롭게 변모할 ECOMUSEE가 최대한 관람객을 유치하기 위한 전략은 자신만의 독특한 테마를 담은 흥미 있는 전시를 위해 최첨단의 기술과 다양한 표현 방법들을 창안하는 것이다.

## IV. 결론

타 지역의 활력 있는 박물관 운영 정책을 통해 볼 때, 박물관은 그들의 문화를 세계에 알리는 창구로써 이용되고 있으며 이를 중심으로 문화 구역을 형성하려는 각 행정기관의 강력한 의지를 우리는 발견한다. 미래의 ECOMUSEE의 역할은 체험교육과 관련한 각종 문화예술행사 및 예술교육프로그램을 개발·진행하며 휴식 공간을 제공하여 시민의 교육, 휴식, 감수성 함양 등 삶의 질을 향상시키는 복합문화공간으로서의 역할을 담당할 수 있어야 한다. ECOMUSEE는 대학이 지녀야 할 평생교육기관으로서의 역할을 강조하고, 다양한 맞춤형 교육프로그램을 담아낼 수 있는 박물관을 추구한다. 또한 시민과 정서적으로 가까운 지역문화 공간으로서 지역사회에 다가설 수 있도록 문화예술을 통한 사회교육의 장소로 거듭났으면 한다. 그래서 ECOMUSEE는 현재와 미래의 이슈를 이야기하고 만들어가는, 열린 시민을 위한 공간으로 문화예술교육을 위한, 즐거운 치유의 장으로서 역할이 중요하다.

ECOMUSEE는 관람객들에게 흥미 있는 놀이적 요소를 가져야 하고 이를 위해서는 첨단기술이나 초실감형 전시기법들을 활용해야 한다. 다만, 놀이적 요소만을 제공하는 것이 아니라 그 속에는 교육적인 메시지를 담고 있어야 하며 교육박물관 건립의 기본적인 원칙은 유지되어야 한다. 이제 교육박물관에서 지역 활성화의 강력한 수단으로서 그 역할을 수행하기 위한 “미래의 교육을 책임질 수 있는 다양한 체험형 프로그램”을 실행해야 할 것이다.

*Key Words:* 박물관, 지역사회, 환경, 생태, ECOMUSÉE

## [참고문헌]

- 김진형(2008). 한국산학기술학회 2008년도 춘계학술발표논문집, May 22, 73-76.
- 박진민(2011). 지역문화예술교육 활성화방안 연구: 고양시 지역사회문화예술교육 거점센터 운영 방향을 중심으로, 석사학위논문. 추계예술대학교.
- 양지연·김혜인(2012). 공동체와 커뮤니티 박물관: 사회적 역할과 조건에 대한 탐색적 연구, 한국문화교육학회, 문화예술교육연구 7권, 4호.
- 정혜연(2013). 현대미술관내 인터랙티브 공간의 역할과 조건 : 아동관객의 교육적 경험을 위한 모색, 미술과 교육, 제14집 3호, 59-79.
- 채희정(2010). 학교 미술교육과 미술관 교육의 협력 교육과정 탐색 : 중등 미술교육을 중심으로, 석사학위논문. 한국교원대학교.
- KNUE ECOMUSÉE 산책 기획안(2022). 한국교원대 교육박물관.

## 저자 소개



### 최 철

한국교원대학교 미술교육과 교수  
한국미술교육학회 이사  
한국미디어아트협회 이사  
예술과 미디어학회 이사

## 아동심리와 미술교육 연관성 연구

A study on the relationship between child psychology and art education

백중열 (대구교육대학교)

### I. 서론

우리나라의 2021년 여성 1인당 출산율은 0.81명이며 출생아 수는 26만 5백명으로 세계 200개 나라 중에서 가장 낮은 출산율을 보여주고 있다. OECD 평균은 1.61명으로 1미만인 나라는 한국이 유일하다(머니투데이, 2022).

출산율의 저하는 미래 국가 경쟁력에도 바람직하지 않다. 초등교육현장도 교육환경의 질적 보원을 위해 학생지도, 교수 방법, 학생성향, 부모성향 등 다양한 변화에 대한 연구와 대안이 제시되어야 한다. 또한 출산율 저하로 인한 외동 가정의 증가는 자녀에 대한 부모의 인식과 환경에 대한 연구도 필요한 시점이다. 초임 교사가 외동의 성장과정과 환경을 이해하지 못하면 아동을 지도하거나 부모와 상담할 때 어려움을 겪을 수 있다.

최근에 부모 중에는 자녀의 행동이나 습관 등에 집착을 하게 되고, 비교 대상이 없는 자녀로 인해 이웃 가정의 자녀와 비교를 하면서 갈등을 겪기도 한다. 또한 자녀의 성향이나 행동에 집착하면서 특별한 문제가 되지 않거나 극복할 수 있는 문제도 클리닉센터에 의존하는 경향도 있다. 예를 들어 과도한 학습이나 과외로 인해 나타나는 눈 깜빡거림의 틱 증상을 자녀의 문제로 보고, 클리닉센터에서 약을 처방받거나 심리치료를 받는 경우도 있었다. 자녀의 틱 증상을 유발한 근원을 찾아서 없애는 것이 아니라 클리닉센터에 의존하면서 틱 증상을 심화시키는 경우도 있다. 이와 같은 아동의 증상을 사전에 발견하고 치유하는 방법으로 아동화와 연계한 심리 분석이 있다. 아동들은 독특한 생각이나 주변과 소통이 어려운 발상을 그림으로 표현한다. 그림은 아동들에게 자신의 생각과 소통할 수 있는 수단이며 방법이다. 아동들의 생각이나 발상을 그림으로 표현할 때 잠재된 생각이나 심리를 이해할 수 있다. 아동화는 아동의 성향이나 심리를 이해하는 방법으로 활용할 수 있지만 아동화를 분석할 수 있는 전문적인 지식이 뒷받침되어야 한다.

본 연구는 연구자가 3년 동안 지도하고 상담했던 아동들 중에 심리적으로 문제가 있다고 외부에서 진단받은 아동 3명의 심리를 사례 연구하였다. 연구방법은 연구자가 아동을 지도하면서 나타난 아동의 행동과 그림을 분석하고, 부모 상담을 연계하여 연구하고 제안하였다.

## II. 본론

코로나 팬데믹으로 인해 아동들은 친구관계 형성이 더욱 예민해지고 활동 범위가 현저하게 줄어들었다. 다행히 팬데믹이 줄어들면서 정상적인 생활로 변해가고 있지만, 아동들의 잠재적인 능력을 발휘하고 스트레스를 해소하기 위해서는 시간이 필요하다.

연구자가 지도한 학생 중에 성격이나 성향이 독특한 경향이 있었지만 특별히 문제가 없다고 판단되었던 아동이 외부 교육기관에서 문제아동으로 그림 진단을 받았다. 아동의 외부 진단 결과에 대해 분석하고, 오류에 대한 검증과 대안을 사례를 통해 연구하였다.

### 1. 사례 연구

가. 얼굴을 보라색으로 표현해 정서적인 문제가 있다고 진단받았다.



[그림 1] 6세 여



[그림 2] 6세 여



[그림 3] 10세 남

상담 전문가 중에는 아동들이 사람얼굴을 보라색이나 기타 색[그림 1, 2]를 활용하면 아동의 심리에 문제가 있는 것으로 판단하는 경우가 있다. 아동들이 보라색이나 핑크색으로 얼굴색을 칠하는 이유에 대한 관심 보다는 아동의 독특한 행동과 연관지어 심리와 색채를 상담하면서 나타나는 현상이다. 아동이 정신적인 문제가 있으면 [그림 3]과 같이 사람 형태가 분절되거나 색이 혼합되어 나타난다. 정상 아동과는 그림 형태와 색채가 차이가 있는 것을 발견할 수 있지만, 상담 전문가 중에는 색채를 심리와 연관지어 오류를 범하고 있다.

최근에 사교육은 미술치료뿐만 아니라 색채심리와 관련된 교육이 평생교육원이나 사회교육원 등에서 활발하게 이루어지고 있다. 아동들에게 나타난 다양한 문제를 미술치료나 색채심리 상담을 통해 해결하려는 노력도 함께 이루어지고 있지만, 아동미술교육에 대한 경험과 전문성의 부족으로 진단하면서 여러 가지 문제점이 도출되고 있다.

나. 손과 이빨을 크게 그리면 욕구 불만이나 공격성을 갖고 있다고 진단받았다.



[그림 5] 8세 남



[그림 6] 9세 남



[그림 7] 9세 남

상담 전문가 중에는 아동들이 손을 크게 그리면(그림 5) 욕구불만이나 공격적인 성향으로 분석하는 경우가 있다. 아동 중에는 대근육을 활용하여 손을 크게 그리는 경향이 있으며, 손가락 개수는 크게 의미를 두지 않는다. 아동 중에는 손을 그릴 때 손가락 개수를 정확히 표현하기 위해 크게 그리는 경우도 있다. 이처럼 아동들이 손을 크게 그리는 것이 정상이지만 아동이 손을 크게 그리면 아동의 행동이나 성격과 연관지어 문제아로 진단하는 경우가 있다.

아동이 [그림 6]과 같이 상상동물을 그리고 이빨을 크게 그렸기 때문에 성향이 공격적이고 스트레스가 많아 보인다고 진단받았다. 아동들이 공룡이나 사자 등 맹수를 그릴 때 이빨을 크게 그려야 공격성이 잘 나타난다. [그림 7]과 같이 상상동물이 의미없는 상황에서 약한 동물을 공격하는데 이빨을 의도적으로 그리면 공격성과 연계해 볼 수 있지만, 일반 아동들이 그리는 이빨을 공격적으로 보는 것은 오진이라 할 수 있다.

다. 아동이 성기를 그리면 성에 대한 호기심이 많은 것으로 진단받았다.



[그림 8] 7세 남



[그림 9] 5세 남

7세 아동이 그림에 성기(그림 8)를 그려서 부모가 걱정이 상담을 받았는데 성기에 호기심이 많아 서 걱정된다고 하였다. 그림 내용은 아동이 성기를 잡고 있어서 혹시 성과 관련되지 않았나 우려가 되었다. 하지만 그림을 분석하고 아이를 상담한 결과 아동은 롯데월드에서 소변을 보는 동상을 본 기억을 그림으로 표현하였다. 아동의 성향과 심리를 분석하기 위해서는 직접 아동을 상담하고 그림을 분석해야 오진을 줄일 수 있다. 예를 들어 [그림 9]와 같이 아동이 웃는 얼굴과 화난 얼굴을 그렸지만 계속 웃는 얼굴이 표현되자 빨간색으로 화난 이미지를 표현하고 있다. 아동화는 주어진 주제와 아동이 주제를 선택하여 표현했을 때 아동의 심리가 다르게 반영되는 경우도 있어서 아동을 관찰하면서 그림을 상담해야 한다.

## 2. 제언

첫째, 아동심리는 캐릭터나 만화에서 찾을 수 있다.



[그림 10] 인어공주



[그림 11] 어몽어스



[그림 12] 포켓몬

인어공주(그림 10)와 같이 만화나 캐릭터는 흑인 인어공주가 등장하거나 파란인간, 초록인간 등 주인공의 모습이 고정관념에서 탈피하고 있다. 어몽어스(그림 11)는 단순한 형태와 동작을 하지만 아동이 좋아하는 이유는 아동들이 쉽게 표현할 수 있는 형태와 자신이 하고 싶은 여러 가지 동작을 자유롭게 하기 때문이다. 포켓몬(그림 12)이 진화하는 다양한 변신을 아동들이 선호하는 이유는 캐릭터 형태가 아동의 그림을 흉내내어 표현했기 때문이다. 캐릭터는 아동들이 쉽게 접할 수 있고 표현할 수 있어 심리적으로 흥미와 안정감을 줄 수 있다.

피카소는 아동기에 비둘기와 투우를 그렸지만 유,초등 미술교과서의 피카소 참고 작품은 아비뇽의 처녀들, 게르니카, 우는 여인 등을 소개하고 있다. 아동들은 피카츄, 어몽어스 등 캐릭터나 이모티콘 등을 그리고 있다. 어른들은 학생들이 어몽어스를 그리면 만화를 그린다고 인정하는 경우가 드물다. 학생들이 선호하는 피카츄의 형태는 아동들의 그림형태와 비슷하다. 즉 피카츄나 캐릭터의 형태를 연구하면 아동미술의 형태와 내용을 참고하여 디자인된 것을 발견할 수 있다. 학생들이 캐릭터를 따라서 그리는 것은 서로 소통할 수 있도록 구성되어 있기 때문이다.

교사들은 피카소의 입체주의 작품이 대부분 아동에게 지도하기 어렵기 때문에 미술의 흐름을 해체하고 새로운 방안을 제시한 입체주의 작품은 교사와 학생들에게 부담감을 줄 수 있다. 피카소의 입체주의는 예술의 질서를 새롭게 제시한 것이지만, 기존 예술의 질서를 파괴하고 새로운 질서를 제시하는 과정에서 고난과 노력을 무시하고 결과만 아동들에게 보여주는 것으로 교육적으로 고민해야 할 것이다.

둘째, 아동미술교육 전문가 양성의 부족이다. 전국 미술대학에서는 아동미술교육과 관련된 교육과정은 전무하고 유아교육과는 아동미술 전공 교수를 찾아보기 어렵다. 아동미술교육을 전공하는 대학은 2년제 대학인 수원여대와 마산대학교가 있지만, 아동미술교육 시장의 수요에 비해 공급이 부족한 실정이다.

아동미술교육을 전공하는 교수나 전문가 중에는 교육현장에서 학생을 지도하면서 연구하기 보다는 교사에 의뢰하여 설문을 하거나 참관을 하여 아동미술이나 심리를 연구하는 실정이다. 교육현장에서 이루어지는 학생과 교사, 교사와 학부모의 상담이나 관계성을 참고하여 아동미술 연구가 이루어져야 하지만, 최근에 아동미술 연구는 설문에 의한 통계에 의존하는 경향이 있다. 전문가들이 학생들에게 설문이나 진단을 통한 연구는 양적연구로 논리적인 근거가 되고 연구실적을 활용하기 쉽지 않다.

셋째, 미술교육은 이상과 현실이 연계되어야 한다. 아동의 심리를 진단하고 평가하기 위해서는 교육현장에서 아동을 지도하고 부적응 아동의 성격이나 심리를 이해하고 난 이후에 치료를 위한 방안을 제시해야 한다. 하지만 전문가 중에는 부적응 아동의 심리를 미술과 연관지어 분석할 때 교육기관을 방문하여 잠깐 관찰하고, 교사의 의견을 경청 한 후에 설문이나 진단도구를 활용하여 통계를 적용한 연구를 논문에 발표한다. 현장교육에서 아동들의 다양한 성향을 고려하지 않은 심리진단이나 평가는 현장에 적용하기가 쉽지 않다.

아동미술학원을 방문하여 공교육과 사교육에 대한 차이점을 인식해야 한다. 아동미술학원원장과 교사들은 대부분 미대를 졸업하거나 평생교육원 등에서 아동미술교사 자격증을 취득하고 학원을 운영하고 있다. 학원 원장 중에는 미술교육을 어떻게 해야 바람직한지 고민을 많이 하면서 학교미술을 하거나 부모의 의견을 참고하여 교육과정을 운영하기 때문에 30년 전과 크게 차이가 나지 않는 경우도 있다.

넷째, 미술교육이 미술심리치료 영역으로 확장되고 있다. 최근에 출산율이 줄어들면서 자녀에 대

한 부모의 과잉 투자와 관심으로 불안심리를 호소하는 학생이 증가하면서 학생의 심리를 이해할 수 있는 미술에 대한 관심이 많아지고 있다. 아동미술교육과 심리는 공교육과 사교육에서 영역이 확장되고 있지만 아동미술교육과 심리를 연계하여 교육하는 대학의 관련 학과는 찾아 보기 어렵다. 미래를 졸업한 학생들이 아동미술교육과 심리를 배우기 위해 평생교육원이나 대학원에서 별도로 노력을 해야 한다.

심리를 측정에 의존하는 것은 오류를 범할 수 있다. 아동의 태어난 유전이나 성장 환경에 따라서 개별적 성향을 존중해야 하기 때문에 단순한 통계나 측정에 의존하는 것은 오류를 범할 수 있다. 예를 들어 틱이 있는 아동들 중에는 개인 성향이 비슷하지만, 가정환경이 좋은 아동과 불우한 아동이 있다. 아동이 음악적 재능이 있어도 주변에 음악과 관련된 환경을 접하지 못하면 음악으로 성공할 확률이 떨어질 수 있듯이 아동의 성향이나 심리를 측정에 의존하는 것은 한계가 있다.

사회에서 요구하는 아동미술교육과 심리와 연계된 체계적인 연구가 필요하다. 아동미술교육은 교육대학 외에는 학과를 찾아 보기 어렵다. 아동미술교육은 공교육뿐만 아니라 유치원교육, 사교육, 방과후 교육에서 미술교육과 미술심리 등이 활용되고 있으며, 그 가치와 비중은 증대하고 있지만 전문인력을 육성하는데 소홀함이 있다.

하루가 다르게 발전하는 매체환경 속에서 교육환경은 논리적이고 언어적인 교육이 더욱 강화되고 있지만 언어를 벗어난 창의적인 발상이나 스트레스를 해소할 수 있는 활동은 줄어들고 있다. 특히 초등학교 시기는 창의적인 발상이나 활동을 하는 시기로 자신의 생각이나 발상을 자유롭게 표현하는 미술이 중요하다. 학생들의 생각과 표현은 우뇌와 연관성이 많이 있다. 학생들이 논리적이고 언어적인 환경에서 받은 스트레스를 잠시 쉬고 있을 때, 자신만의 세계를 그림으로 표현하면서 우뇌를 활성화시키는 미술교육이 보완되어야 한다.

다섯째, 미술교육의 질적보완을 위한 종단연구가 병행되어야 한다. 아동미술의 가치와 중요성을 검증하기 위해서는 아동미술이 아동의 성장 과정에 어떤 영향을 미치는지 종단 연구가 필요하다. 어린시절 그림그리기를 좋아했고, 부모에게 미술교육의 가치와 개념에 대해 상담하면서 아동은 그림을 꾸준히 접할 수 있었다. 이후 서울대학교 치과대학에 입학하게 되었고, 부모는 어린시절 그림이 좋은 영향을 미쳤다고 생각하고 있다. 초등학교 시절 그림에 관심이 많았고, 생각을 그림이나 시로 쓰는 것을 즐겼던 학생이 서울대학교 물리학과를 입학하게 되었다. 미술은 손을 많이 사용하는 교과로 아동기 손의 사용은 섬세한 감각을 길러주어, 의사가 시술할 때 영향을 미칠 수 있다.

여섯째, 아동의 개인 성향을 존중해야 한다. 아동들에게 국어나 영어, 수학교과는 인지적인 능력을 평가 받을 수 있지만, 감성이나 직관과 관련된 평가를 받기는 쉽지 않다. 예를 들어 수학을 싫어하는 아동이 도형이나 만들기를 잘 하면 인지교과목에서는 공정한 평가를 받기 어렵다. 미술은 아동들의 창의적인 발상을 구현할 수 있는 직관력을 길러주기 때문에 아동들의 감성이나 창의적인 능력을 평가할 수 있다.

학습자의 언어에 귀 기울여야 한다. 교육자는 학습자에게 정답을 요구하기 이전에 학습자의 성향이나 생각에 귀 기울이면서 그림을 이해해야 한다. 학습자의 개인적 견해를 존중해야 그림에서 학습자의 재능이나 심리를 읽을 수 있다.

## II. 결론

아동들 중에는 유치원이나 학교에 잘 적응하지 못하는 경우가 있다. 학교에 적응하지 못하는 아동을 이해하고 치유하기 위해서는 교육현장에서 아동을 직접 지도하고 관찰하면서 종단적으로 연구하는 것이 가장 효율적이다. 아동을 지도하지 않은 전문가들은 대부분 이론이나 설문조사를 통한 통계에 의지하면서 오류를 범하는 경우가 많이 나타나고 있다. 특히 아동미술은 아동과 미술을 이해하고 분석하는 능력이 뒷받침 되어야 하지만, 최근에는 심리에서 활용하는 그림 자료와 통계에 의존하면서 아동들이 쉽게 부적응을 극복할 수 있는 기회마저도 잃게 만드는 경우가 있다.

아동미술교육의 환경이 발전하기 위해서는 아동미술을 지도하고 심리를 이해할 수 있는 미술교육 전문가 양성이 정책에 입안되어 체계적인 지원과 교육이 병행되어야 할 것이다.

*Key Words:* 아동심리, 미술교육, 연계성

## [참고문헌]

양윤우(2022). K-출산율 '꼴찌' 충격.... '7남매 아빠' 머스크의 경고. 머니투데이. 2022.5.29

## 저자 소개

### 백중열

대구교육대학교 미술교육과 교수  
예술의전당 미술영재 자문위원 역임  
대구교육대학교 영재원장 역임

## 과학기술과 비물질 외에 미술교육의 미래에는 또 무엇이 있는가?

Besides science and technology and non-materials, what is the future of art education?

이미정 (한국교원대학교)

### I. 서론

사람마다 다르겠지만 내가 만난 많은 사람들은 과학의 발달 속도가 너무 빠르다고 말한다. 부모님 세대에 TV는 매우 귀해서 처음으로 마을 어느 한 집에 TV가 생기면, 사람들이 저녁마다 그 집에 모여 TV를 시청했다. 중년이 된 우리 세대는 유선 전화에서 비비를 거쳐 핸드폰으로 진화된 전화를 사용하며 결제도 TV 시청도 핸드폰으로 한다. 나의 자녀들은 핸드폰으로 버스나 지하철 결제는 물론이고, 수업과 시험, 친구들과 수시로 문자와 화상으로 만남을 갖는다. 핸드폰 하나로 청소기 에어컨 등 집안의 가전제품도 모두 제어할 수 있게 되었다.

핸드폰뿐이겠는가? 과학의 발달은 인류에게 많은 선물과 재앙을 동시에 가져다주었다. 기계, 전자, 정보의 발달로 엮어진 과학의 흐름 속에서 어떤 국가는 부의 축적과 삶의 질을 높이는 일상의 편리, 어떤 국가는 전쟁과 폭력이라는 이름으로 원하는 권력을 쟁취하고 있다. 누군가에게는 선물일 수 있고 누군가에게는 재앙일 수 있는 이 과학기술 발달은 근본적으로 가치중립적이다. 첨단화되어 가는 미래를 선물로 받을 것인지 재앙으로 바꿀 것인지는 오직 인류에게 달려있다.

과학기술은 어디까지 와 있을까? 일본에서 개발된 아기물개(하프물범)를 모델로 한 로봇 ‘파로(PARO)’가 유럽과 미국의 의료현장 및 고령자 시설에서 대활약을 하고 있다. <그림 1>에서 보듯, 2004년 처음 개발된 일본의 로봇 아기물개 ‘파로’는 치매 증상 치료에 활용되고 있으며, 테라피 효과가 인정돼 전 세계 30개국에 7,000개 이상 판매되고 있다고 2021년 일본의 언론 닛칸 겐다이(日刊ゲンダイ)가 보도했다.

파로는 여러 개의 센서가 내장되어 있어 실제 아기물개와 같은 반응을 한다. AI(인공지능) 음성 인식 기능에 의해 말을 걸면 반응하고 방향을 바꾸기도 하며, 새로운 이름도 학습한다. 뿐만 아니라,



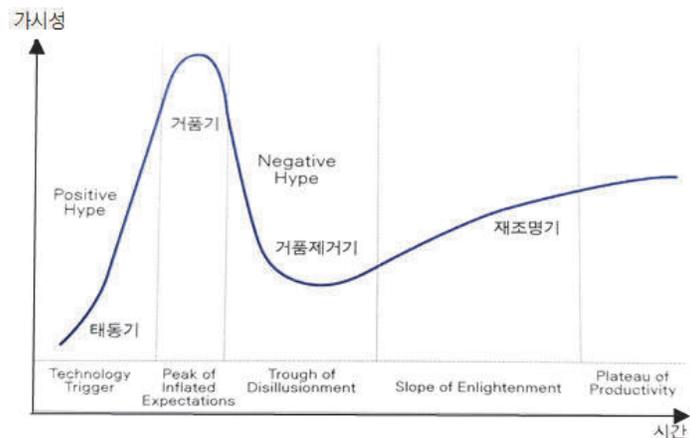
[그림 1] 아기물개(하프물범)를 모델로 한 로봇 ‘파로(PARO)’

출처: <https://blog.daum.net/fksnl1987/956> 연구자 재구성

전신에 배치된 ‘유비쿼터스 촉각 센서’에 의해 쓰다듬으면 기분 좋은 반응을 보이는 등 이용자와의 접촉에 의해 서서히 이용자의 기호에 맞는 반응을 하도록 ‘강화학습’한다는 것이다(김철용, 2021). 외모도 귀엽지만 이용자의 기호를 강화 학습한다는 AI(인공지능) 기능이 매력적이다. 이미 덴마크에서는 국영 요양소의 80%가 사용하고 있다고 한다(Guillén, 2020). 놀랍고도 훌륭하지 않은가. 신체적 불편함과 같은 말을 반복하고 자기중심적 언어를 사용하는 실버의 돌봄은 신체적 한계와 보편적 감정을 지닌 인간이 장시간 돌보기에는 어려운 부분이 많다. 외로운 실버에게 지치지 않는 말동무가 되어주는 것만으로도 얼마나 훌륭한 반려봇이 되겠는가.

과학기술의 발달은 이제 우리에게 두 세상 속에 살기를 권하고 있다. 아니, 스마트폰을 사용하고 있다면 당신은 이미 두 세상 속에 살고 있는 것이다. 물질 세상과 비(非)물질의 세상. 스마트폰, 컴퓨터, 인터넷 등 디지털 미디어에 담긴 새로운 세상, 디지털화된 지구를 메타버스라 부른다. 메타버스(metaverse)는 초월, 가상을 의미하는 메타(meta)와 세계, 우주를 뜻하는 유니버스(universe)의 합성어이다. 메타버스는 현실을 초월한 비물질의 가상세계를 의미한다. 메타버스의 세계는 지금 이 순간에도 끊임없이 진화하고 있기에 메타버스를 하나의 고정된 개념으로 단정하기는 어렵다. 페이스북, 인스타그램, 카카오토리에 일상을 올리는 것, 인터넷 카페에 가입해서 회원이 되고 활동하는 행위, 온라인 게임을 즐기는 것, 이 모든 것이 메타버스에서 살아가는 방식이다(김상균, 2022). 우리의 삶은 메타버스 안에서 이루어지는 시간이 점점 늘어나고 있다. 출퇴근 시간 대중교통 안의 사람들 손에는 모두 핸드폰이 들려 있고 서로를 바라보는 일은 거의 없다. 연구자 역시 요즘은 이른 아침 화상 회의에 들어가야 한다 해도 걱정이 없다. 이불과 베개가 영켜 있는 나의 침대는 배경 선택의 클릭 한 번으로 책이 꽉 찬 도서관이 되고, 세수만 간단히 한 얼굴은 피부톤을 밝게 한 후 화사한 분홍색 립스틱을 선택해 보정 하는 기능을 클릭함으로써 준비가 완료된다. 현실 속 부스스한 나의 모습은 사라지고 없다. 십 대들은 심지어 카페에서 친구를 만나 서로를 앞에 두고도 SNS로 대화하거나 각각의 핸드폰을 들고 웹에서 함께 게임을 한다. 몸은 같은 물리적 공간에 있으나 대화나 활동은 같은 온라인 상에서 이루어지는 두 차원의 삶인 것이다.

Gartner 사(이하 Gartner로 칭함)의 기술 출현에 따른 하이퍼 사이클 곡선은 일반적으로 어떤 사회 변화를 야기할 만한 새로운 기술이 등장한 후에 기술의 발전이 진행되는 과정을 잘 설명해 주고 있으며 우리의 ‘정신없이 변화해 가는 과학기술’ 상황에 맞춰 생각해 볼 여지가 있다. <그림 2>에서 보듯이 어떤 신기술이 발전해나가는 단계를 Gartner는 태동기, 거품기, 거품제거기 및 재조명기라는 네 단계로 구분하여 설명한다. 이는 어떤 신기술이 등장한 후 가능성에 초점을 두고 열광하는 ‘긍정적인 면’만을 강조하는 초기 단계인 태동기, 과도한 기대가 최고치가 되는 거품기, 해당 기술이 예상했던 만큼의 기대를 충족시키지 못하고 현실을 만나면서 거품이 제거되는 고통의 시기인 거품제거기, 그럼에도 불구하고 신기술이 가지고 있는 자체의 가치를 재조명 받는 재조명기이다(송기상, 김성천 2019). 일본은 로봇과 헬스케어, 중국은 로봇과 바이오, 독일은 기존 산업에 AI를 탑재하는 사물인터넷, 미국은 플랫폼으로 초점을 맞추어 4차 산업혁명의 흐름



[그림 2] 기술의 등장과 발전에 대한 하이퍼 곡선  
출처: 송기상, 김성천, 2019, p.26

에 발빠르게 대처하고 있다. 우리의 교육은 4차 산업혁명의 시대를 맞아 어디쯤 와 있는 것일까? 고민해 보지 않을 수 없다.

미래교육은 갑자기 주어진 것이 아니라 현장의 실천과 여러 문제의식, 기술발달, 세계적 동향 등이 결합된 총체라고 할 수 있으며, 미래사회와 미래교육 담론의 핵심은 결국 인간으로 귀결된다(송기상, 김성천 2019). 과학기술의 발달로 인간과 인간의 직접적 접촉이 줄어들고 심지어 메타버스 세계 속에서 살아가는 시간이 더욱 많아지더라도 그것은 환경의 변화이며 방법의 전환으로, 우리가 지향해야 하는 인간에 대한 이상과 그를 위한 교육의 방향, 미술교육의 목표는 더불어 사는 인간(홍익인간)에서 크게 달라지지 않을 것이며, 인류의 특성과 잠재력을 가장 잘 발현해 주는 방향이 되어야 할 것이다.

그런 맥락에서 ‘과학기술과 비물질 외에 미술교육의 미래에는 또 무엇이 있는가?’의

질문은 4차 산업혁명과 메타버스의 비물질 시대를 맞아, 미술교육의 가치를 확인하고 나아갈 방향과 방법적인 면을 다시금 생각하고자 하는 시의 적절한 질문이라고 생각한다. 그러나 이 화두는 삶의 경험과 지식이 천착한 연구자에게는 전체를 다루기에 너무나 버겁기에 최근 관심을 가지고 연구하고 있는 공동체와 공동체를 위한 사회 참여 예술 교육에 대한 실행의 큰 방향성에 대해 함께 고민해 보고자 한다.

## II. 미래교육으로서의 미술교육: 공동체를 위한 사회 참여 예술교육

아리스토텔레스의 말처럼 인간은 사회적 동물이다. 그럼에도 불구하고 인간은 서로에 대한 관심이 점점 줄어들어, 2017년 Mark Elliot Zuckerberg는 “수십 년간 모든 집단에 속한 회원 수가 4분의 1이나 줄었으며, 수많은 사람이 이제는 다른 어딘가에서 목적 의식과 지지받는 느낌을 찾고 싶어 한다.” 고 말하며, 우리 시대의 사회정치적 격변은 상당 부분 인간공동체의 해체에서 비롯한다고 주장했다(Yuval Noah Harari, 2019, p.137). 그리고는 새로운 페이스북 AI가 전 지구촌 중앙계획형 사회공학을 적용한 공동체를 재건하는 일을 하겠다고 선언했다. 이 후 여러 사건으로 페이스북의 신뢰는 다소 떨어졌지만 최근 몇 년 사이 페이스북의 월간 활성 사용자 수는 20억 명이 넘었다. 그러나, Harari(2019)는 인간에게는 몸이 있음을 강조한다. Zuckerberg는 온라인 공동체가 오프라인 공동체 육성을 돕는다고 설명했으나 Harari는 이 말에 부분적으로만 동의한다. 오히려 온라인에 오프라인이 희생될 때가 많고 둘 사이에는 근본적으로 차이가 있으며 물리적 공동체에는 가상 공동체가 따라갈 수 없는 깊이가 있다고 주장한다.

Zuckerberg나 Harari의 두 주장은 지금 우리의 현실에 당면한 물질계와 비물질계의 동시적 삶의 구조인 두 가지의 세상이다. 이제는 어느 한 가지도 사라지지 않을 것이고 무시하고 살 수도 없다. 자연스럽게 몸에 익히고 받아들여 익숙해지는 것이 미래의 삶으로 편안하게 안착하는 일이 될 것이다.

사회과학자들은 인간은 타인이 보는 방식을 반영하는 ‘반영평가(reflected appraisal)’의 과정을 통해 자아개념이 발달한다고 보았다. 공동체 안에서의 자아개념 형성은 필연적이고 필수적인 것이며, 개인의 존엄성을 지닐 수 있는 자아개념 형성을 위한 공동체 안에서의 경험은 매우 중요하게 다루어져야 한다고 언급한다(Ronald & Russell, 2015). 현재와 미래를 살아가는 우리들에게 공동체의 의미 또한 오프라인은 물론 온라인에서 이루어지는 일시적이고, 유동적인 가상공간에서의 공동체를 포함하며, 사회에 참여하는 예술의 방식 또한 물질세계와 비물질 세계를 넘나들며 이루어질 것이기 때문이다.

연구자는 최근 몇 년 동안 초등미술영재 6학년과 초등예비교사 3학년, 중등예비교사 1학년을 대상으로 사회 참여 예술교육을 실행하였다. 이를 토대로 공동체를 위한 사회 참여 예술교육을 통해 얻은 시사점 두 가지에 관한 이야기를 나누고자 한다.

### 1. 물질-비물질 세계를 아우르는 공동체를 위한 미술교육

물질-비물질 세계를 아우르는 공동체를 위한 미술교육을 위해 연구자는 낭시(J.-L. Nancy)의 무위의 공동체(La communauté désœuvrée/ loose community) 개념을 낭시의 공동체에 관한 개념은 적용하고자 하였다. 낭시의 공동체 개념은 일반적인 공동체와 구분된다. 일반적으로 공동체는 구성원이 갖는 공통된 성질이나 구성원들의 공동의 목적을 중심으로 공동체가 규정되지만 낭시가 규정하는 공동체는 그 의미가 차이가 있다(윤선인, 안동근, 2020). 낭시는 다름의 긍정을 전제하는 공동-존재의 개념으로서 공동체를 제시하며, 특정 과업을 수행하기 위한 기획과 구별한다. 그가 규정하는 공동체는 사회적, 경제적, 기술적 제도적 과제에서 벗어난 무위(無爲)의 상태에 있다(Nancy, 2010). 낭시의 공동체는 개인의 내재성이 불가능하다는 것을 인정한 개인의 결핍으로 인해 타자성을 긍정하고 공동체를 부른다. 어떠한 이념이나 권력으로도 매이지 않는 열린 가능성을 가진 유동적인 공동체의 개념은 새로운 공동체의 개념을 생성하였으며 이것은 어떤 것에도 구속되지 않는 기존의 공동체에 대한 개념을 새롭게 하는 공동체이다. 사실 낭시의 공동체 개념은 매우 철학적이라 연구자의 실행 참여자였던 초등미술영재 혹은 대학생에게조차 접근하기가 쉽지 않아 전통적인 공동체 개념을 좀 더 확장시킨 현대인의 삶에서 바라보는 좀 더 이해하기 쉽고, 실질적으로 학생들 주변에서 볼 수 있는 공동체의 예로 접근하는 방법을 취했다.

연구자는 2019년에서 21년까지 3년 간 C지역의 미술영재교육원의 6학년 아동을 대상으로 매년 총 8회, 매회 160분의 사회 참여적 미술 창작 활동을 중심으로 구성된 교수 활동을 실행하였다. 이를 통해 얻은 사회 참여적 예술교육의 활동이 학습자에게 몇 가지 측면의 긍정적 현상을 가져온다는 것을 내러티브 분석을 통해 알 수 있었다. 그것은 다음과 같다(이미정, 2022).

첫째, 학습자가 미술창작활동을 통해 사회의 문제가 곧 자신의 문제임을 인식할 수 있도록 유도하여 공동체의 구성원임을 인식하는 데 도움을 줄 수 있었다. 둘째, 학습자에게 문제 상황에 부딪혔을 때 자신을 극복하며 주변 사람들과 함께 해결해 나가는 소통의 경험을 제공해 줄 수 있다. 셋째, 미술창작 과정 속에서 문제 인식과 함께 해결에 대한 희망과 작품 완성으로 성취감을 제공하여 당면한 삶에 자신감을 갖게 하였다. 넷째, 예술이 시각적 아름다움을 향유하게 하는 것 외에 자기의 주장이나 생각을 표현하는 의미 있는 도구가 될 수 있다는 것을 경험할 수 있는 계기가 되었다. 다섯째, 사회적 주제를 다룸으로써 관객과의 소통이 갖는 중요도, 관객이 존재함으로써 성립되는 예술의 사회적 특성을 경험하게 되었다. 여섯째, 공동체 활동을 통한 사회 참여적 미술창작 수업은 미술 표현에 대한 보다 깊이 있고 진지한 방법적, 내용적 모색을 유도하였다.(p. 130)

### 2. 공동체로 나아가는 사회 참여 예술교육

미술교육, 즉 시각예술교육의 많은 목표는 가치롭고 인간에게 말로 표현할 수 없을 만큼 유용하다. 그 많은 이로움들을 시각예술이라는 이름으로 누리며 우리는 일상을 살아간다. 길을 걸으며 보고 읽혀지는 광고 문구와 디자인, 건축물과 간판과 조명들. 마트에 들어가 집어 든 생필품의 포장과 쇼핑백, 백화점 벽면을 차지한 미술품, 쇼윈도우의 디자인과 장식들. 하나같이 미술교육과 관련되지 않는 영역이 없다.

그 중에서도 최근 우리에게 공동체라는 개념은 초학문적인 아이러니한 과제로 안겨져 있다. 현대

사회로 갈수록 개개인의 자유가 보장되고 자유가 보장되는 만큼 권리가 강해지는 것은 자연스러운 일이다. 그러나 세계는 지금 무분별한 문명의 발달로 인한 환경오염, 오존층 파괴로 인한 생태계 변화, 핵전쟁의 가능성, 화석 자원의 고갈, 식량문제, 기후변화 등 범국가적 차원의 현안을 눈앞에 펼쳐 두고 개개인의 자유가 보장되는 현대사회에서 국제적 차원을 넘나드는 공동체의 개념을 중요한 키워드로 다루고 있다. 무엇보다 2020년 발생하여 지금까지도 지속되고 있는 COVID-19 바이러스의 대재앙 앞에서, 지구가 광활한 우주 속 하나의 행성이고, 인류는 그 행성 속에 살아가는 희망을 같이 하는 하나의 종이라는 사실을 뗏속 깊이 실감하게 되었다. 백신을 개발하고 사고 팔며 나누어 치료하는 공동체의 모습도 보였지만 그럼에도 불구하고 보호무역은 거세지고, 외국인 혐오나 인종 차별 등 반세계화 현상 또한 함께 나타났다. 많은 학자들은 이 혼란의 시기를 헤쳐나갈 나침반을 통해 인류가 살아남을 수 있는 방법들을 모색하고 있으며, 위기를 느끼는 인류는 조금씩 귀를 기울이고 있다.

이 시점에서 우리는 시각 예술이 공동체에 기여할 수 있는 역할과 방법을 고려해 보아야 한다. 수행성과 경험, 의미의 모호성 탐구 같은 예술 분야에서만 일어날 수 있는 유력하고 긍정적인 교육 비전의 재정립이 요구된다. 우리 사회의 쟁점 문제에 직접적으로 목소리를 내는 예술의 한 범주를 Pablo Helguera(2013)는 사회 참여 예술(socially engaged art)이라 하고, 이는 실천의 한 범주로서 여전히 잠정적인 개념이라고 말한다. 1960년대의 사회운동은 예술 분야에 보다 활발한 사회 참여를 불러왔고, 과정과 장소의 특수성을 증시하는 행위예술과 설치예술의 등장을 초래했으며, 이러한 모든 영향을 받아서 오늘날의 사회 참여 예술이 탄생했다. 많은 전위예술을 거쳐 1970년대 포스트미니멀리즘의 등장을 거치면서 의미심장하게 확장되었다고 이야기된다. 지난 수십 년간, 사회적 상호작용을 바탕으로 하는 예술은 <관계 미학 relational aesthetics>, <공동체 예술 community art>, <공공 예술 public art>, <참여 예술 participatory art>, <대화 예술 dialogic art>, <협업 예술 collaborative art> 등으로 불려 왔다.

사회 참여 예술은 일반적으로 다른 학문에 속한 주제와 문제에 달려들어서 한시적으로 모호함의 영역에 옮겨놓음으로써 제 기능을 발휘한다. 그러한 주제들을 예술 행위의 영역 안으로 끌어들이므로써 특정한 주제와 조건이 새로운 통찰 속에서 바라보이도록 하고, 다른 학문들의 관점에서도 보이게 하는 것이다.(p. 23)

**상징적 행위와 실질적 행위** 사회 참여 예술을 이해하기 위해 예술의 행위를 크게 상징적인 예술 행위와 실질적인 예술행위로 구분해 보아야 한다. 아이디어나 사회 쟁점을 <재현 representation>을 통해 드러내 보이는 점은 같으나 상징적 예술 행위는 알레고리적, 은유적, 상징적 수준에서만 다루며 사회 상황을 통제하지 않는다. 그러나 상징적 예술 행위는 이와 달리 의사소통행위를 강조한다(Helguera, 2013).

이러한 구분은 부분적으로 Jürgen Habermas 위르겐 하버마스의 저서 『의사소통 행위 이론 Theorie des kommunikativen Handelns』(1981)에 기초하고 있다. 이 책에서 하버마스는 사회적 행위(개인들 사이의 관계에 의해 형성된 행동)는 원하는 목적을 달성하기 위해 도구적 이성을 활용하는 것 이상의 의미를 가졌다고 개인이 상황을 조작하는 것 이상을 의미한다고 주장한다. 즉, 전략적 이성 혹은 도구적 이성을 활용하는 것 이상의 의미를 가졌다는 것이다. 하지만 하버마스는 이보다는 의사소통 행위라는 표현을 더 선호한다. 개인들 사이의 소통과 이해를 촉진하는 사회적 행위의 한 유형인 의사소통 행위는 진정한 해방의 힘으로서 정치와 문화의 영역에 지속적인 영향을 미칠 수 있다.(p. 26)

사회 참여 예술은 공동체의 규모가 커지면서 온라인과 오프라인의 두 형태를 모두 포괄할 수 있는 개념으로 나아가야 할 것이다. 이에 사회 참여 예술의 중요한 요소 중 하나인 커뮤니티 형성과 대화의 방법적 접근 역시 비물질 세계인 메타버스의 세계 속과 물질로 구성된 인간의 몸을 바탕으로 하는 오프라인 세계 속을 동시 고려해야 할 것이다. 특히, Helguera(2013)가 언급했듯이, 사회 참여 예술은 상징적 예술 행위가 아닌 실질적 예술 행위이라는 점과 상호작용이 모든 사회 참여 예술 작품에서 가장 중요하고 불가분한 부분을 차지한다는 점에서 더욱 그러하다.

### III. 성찰과 실행의 시간 속으로

우리나라의 교육은 많은 부작용에도 불구하고 여러 방면에서 지금의 대한민국을 이끄는 적지 않은 인재를 배출했다. 이러한 성과 속에는 보이지 않는 많은 교사와 학자들의 혹은 다양한 분야의 선구자들의 노력이 있었다. 본 연구자는 누구도 예측하기 힘든 불확실성의 초고속 성장의 시대를 살아가는 지금의 우리가 나아갈 미술교육의 방향 중 하나로, 공동체와 공동체를 위한 사회 참여 예술에 대한 실행을 반추하고 반성해 보았다.

예술의 여러 가치 중 공동체에 기여할 수 있는 의미있는 실질적 행위로서 사회 참여 예술 교육은 미래교육의 중요한 자리에 놓여져야 한다. 사회 참여 예술은 예술과 비예술 영역의 중간에 존재하면서 여러 학문분야에 걸친 복합적인 행위이고, 사회 참여 예술의 정의를 규명하는 문제는 어찌면 영원히 해결되지 않은 채 남게 될지도 모른다. 그러나 사회 참여 예술은 상상이나 가상의 사회적 행위라 아니라 실질적인 행위를 바탕으로 한다는 점에 있어 과학기술과 비물질의 시대 속에서 인류에게 온라인과 오프라인의 공동체의 형성을 어떻게 균형있고 효율적으로 구성해 나가며 사회적 쟁점을 해결하기 위한 가치를 실현할 수 있을 것인가 고민해 볼 지점을 제시한다. 특히 이러한 예술의 참여적 실행은 시대에 맞춰 다양한 방법을 통해 세대와 세대를 관통할 수 있는 혹은 한 세대를 대변할 수 있는 의미 있고 효과적인 유연한 방법들을 통해 실행되어야 한다. 그것이 물질세계이든 가상세계 혹은 혼합세계이든 말이다.

살기 좋은 도시들의 가장 큰 장점은 걷기 좋다는 것이라고 유명한 도시 설계자는 말한다. 도시에서의 걷기나 산책은 실용적이고, 안전하고, 편안하고 흥미로워야 한다. 그리고 걷기가 실용적이 되기 위해서는 일상생활의 대부분이 가까운 곳에서 이뤄져야 하고 걷기가 도움이 될 수 있도록 일상생활이 잘 계획되어 있어야 한다(O'Mara, 2022).

미술교육도 마찬가지로 아닐까. 미술이 실용적이 되기 위해서는 일상생활 속에 미술이 이루어져야 하고, 미술이 삶과 연결될 수 있는 손쉬운 시스템과 의미 있는 주제를 가지고 있어야 한다는 것이다. 24시간 편의점에서 미네랄이 풍부한 생수를 사서 마시듯 말이다. 혹은 쿠팡과 같은 온라인 사이트에서 로켓배송을 통해 아침식사를 받듯이 말이다.

연구자의 실행적 경험을 반추해 볼 때, Helguera(2013)가 제시하는 새로운 미술 학교의 교육과정(또는 사회 참여 예술에 관심 있는 사람을 위한 자기 주도적인 교육 프로그램은) 갖추어야 할 네 가지 요소는 의미 있게 다가온다.

1. 사회학, 연극학, 교육학, 민족학, 커뮤니케이션학 등 사회를 주된 대상으로 하는 방법론적 접근법에 대한 포괄적인 이해
2. 학생의 요구와 관심사에 따라 교육과정 자체를 재구성하고 변화시킬 수 있는 가능성

3. 학생에게 고무적인 도전 과제를 제공하는 예술계에 대한 실험적인 접근법
4. 새롭게 정의한 예술사와 공예 교육 과정(여기에는 과거 이 과목들이 교육된 방식에 관한 역사도 포함한다).(p.127-128)

시각 예술 교육 분야의 연구자들이 해야 할 일은 과학 기술을 따라 가는 것이 아니라 기술을 선도하고 이끌어 가는 시각 예술 인재를 길러낼 수 있도록 교육 시스템에 필요한 체계를 구성하고 콘텐츠를 만드는 일일 것이다. 가상세계 속에서 많은 시간을 살고 있는 지금, 그 어느 때보다 시각 예술 교육을 필요로 하는 시대, 그러한 교육을 받은 인재가 필요한 시기라 생각된다. 몸을 지닌 인류가 두 세계에 공존하며 살아가게 될 공동체 속에서 조금이나마 성공적인 사회 참여 예술 교육을 실천하기 위해서 Helguera의 선행 조건을 염두에 두며 우리는 부단히 노력해야 할 것이다.

**Key Words:** 메타버스(metaverse), 시각예술교육(visual art education), 공동체(community), 사회 참여 예술 (socially engaged art)

## [참고문헌]

김상균(2022). 『디지털 지구, 뜨는 것들의 세상- 메타버스』. 화성:플랜비디자인

이미정(2022). 사회 참여적 미술창작 교수 활동에 대한 자전적 내러티브 탐구 - 6학년 미술영재아동을 대상으로 -. 미술교육연구논총(68). 95-133. DOI : 10.35657/jae.2022.68..004

Guillén, F. M. (2022). The future of everything. 『2030축의 전환』. (우진하 역). 파주: 리더스북. (원저 출판, 2020).

Harari, N. Y. (2019). 21 Lessons for the 21st Century , (전병근 역). 『21세기를 위한 21가지 제언-더 나은 오늘은 어떻게 가능한가-』. 서울: 김영사. (원저 출판, 2018).

Helguera, P. (2020). Education for socially Engaged Art. 『사회참여예술이란 무엇인가』. (고기탁 역). 파주: 주식회사 열린책들. (원저 출판, 2011).

Maurice B. & Jan-Luc Nancy(2005). La Communauté inavouable / La Communauté affrontée. (박준상 역). 『밝힐 수 없는 공동체/마주한 공동체』. 서울: 문학과 지성사. (원저 출판, 1984/2001).

O'Mara, S. (2022). In Praise of walking (구희성 역). 『걷기의 세계 뇌과학자가 전하는 가장 단순한 운동의 경이로움』. 서울: 미래의 창.(원저출판, 2020).

Ronald, B. A., & Russell, F. P. (2015). Looking out, looking in. (정태연 역) 『인간관계와 의사소통의 심리학』. 서울: 교육과학사. (원저출판, 2014).

<https://www.kmpnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=46206> 김철용 기자 입력 2021.12.25. 20:47

## 저자 소개



### 이미정

초상화법, 예술기반연구방법 외 질적연구, 공동체 및 사회 참여 예술, 미술영재 혹은 예술가의 창작 과정과 의식에 대한 연구  
서양화 작업을 통해 개인전 13회 및 단체전 다수  
현 한국교원대학교 초등교육과 부교수

## 사회참여미술교육: 사회참여예술과 교육의 접점\*

Socially Engaged Art Education(SEAE): The Intersection of Socially Engaged Art(SEA) & Education

이은지 (경남대학교)

### I. 서론

현재 우리나라 “사회참여미술교육”은 미술교육의 맥락에서 사회의 제반 현상 및 이슈를 시각예술과 관련하여 다루는 활동을 포괄적으로 지칭한다. 그러다보니 사회와 연관이 되기만 하면 “사회참여미술교육”으로 부르며 추상적으로만 인식하니 이를 교수함에 막막함도 따르고 교수학습의 효과도 저하됨을 목격하게 된다. 사실 사회참여미술교육(SEAE)이라는 개념이 미국 중심의 서구 미술교육계에서 유래되었지만 서구 미술교육 학계에서 아직 상용화되지는 않았다. 비교적 담론화된 시각문화미술교육, 다문화미술교육, 공동체기반 미술교육, 사회정의를 위한 미술교육 등의 담론들이 학계에서 활발히 논의되어 온 것에 비해 사회참여미술교육(SEAE)의 담론화는 형성 중이다. 미술교육 학계보다 사회참여미술 창작이 이루어지는 미술대학과 사회참여작업의 예술가들을 선보이는 미술관의 현장에서 사회참여미술과 교육의 접점에 대한 논의가 더 활발히 이루어지고 있는 현황이다(Helguera, 2011a, 2011b; Sholette & Bass, 2018; Schlemmer, 2016).

사회참여미술교육은 20세기 현대미술의 사회참여예술로부터 연유한다. 예술의 행위 자체를 사회적 행위로 보며 예술 행위를 통해 변화를 가져오고자 다양한 예술작업이 이루어졌던 것이다. 공공의 영역에서 사회적 이슈에 대한 자각을 불러일으키고 관객을 참여시키는 예술작업들은 늘 존재해 왔다. 그런데 1990년대 신자유주의 체제가 가속화됨에 따라 관객과의 상호작용에 기반하여 사회적 변화 및 발언을 추구하는 작업이 성행하게 되었고 현대미술에서의 사회 참여적 양상은 전 세계적으로 역력해진 것이다(Bourriaud, 2002; Bishop, 2006, 2012; Finkelppearl, 2013; Kester, 2004, 2011). 시대마다 미술작가와 비평가들은 이러한 특성의 작업들을 저마다의 명칭으로 불러왔다. 작가 레이시(Suzanne Lacy, 1995)는 90년대 중반 이러한 특성의 작업들을 뉴장르 퍼블릭아트(new genre public art)로 불렀으며, 부리오(2002)의 관계의 미학은 90년대 후반부터 이러한 작업들이 더욱 발전할 수 있는 토대가 되어주었다. 또 2000년대에 들어서서 미술사학자 케스터(2004)는 이런 작업들의 두드러진 특징인 참여자들과의 소통에 착안하여 2000년대 초반부터 대화의 미학을 제창하였고, 2010년대에 들어서서 미술작가이자 미술 교육자인 엘게라(2011a)의 저서 「Education for Socially Engaged Art」의 출간 즈음부터 “사회참여미(예)술(SEA)”이라는 용어가 빈번히 사용되기 시작했다. 현재 현대미술계에서는 2000년대부터 사용되어온 “사회적 실천”의 의미를 담고 있는 social practice<sup>1)</sup>라는 용어와 함께 socially engaged art가 널리 사

\* 필자의 논문 “사회참여미술교육(Socially Engaged Art Education) 담론 형성에 대한 고찰”(『미술과 교육』 23권 2호, 2022년)을 토대로 본고를 작성하였습니다.

1) 이 용어가 현대미술계에서 널리 사용하게 된 것은 2000년대에 Portland State University와 California College of the

용되고 있는 현황이다. 즉, 사회참여미술은 현대미술의 영역에서 현재 진행 중인 작업의 양상으로 서 구현의 양식이 다양하고 다학제적인 특징을 지니고 있어, 강조하고자 하는 특징이나 관점에 따라 다양한 용어들로 불리며 하나의 정의를 내리기는 어려운 것이다.

〈사회참여미술교육〉이라는 수업을 해외에서 가르치던 필자는 국내 학생들에게 사회참여 미술교육에 대해 소개하면서 그 개념을 이해하기 어려워하는 예비교사 학생들을 염두에 두고 이 연구를 진행하게 되었다. 현대미술의 참여형 예술 양식이 어떻게 교육계와 접점을 이루며 미술교육의 장과 연관하는지에 대해 현대미술과 교육 담론들을 살펴보고 고찰하였고, 그 교육적 가치 및 교수에 대하여 제안하였다. (지면상 한계로 일부분만 수록하였다)

## II. 본론

### 1. 현대미술에서 발달한 사회참여예술, 현대미술의 교육적 전회

현대미술의 흐름에서 관객참여형 미술(participatory art)과 사회적 전회(social turn)(Bishop, 2006)의 양상은 사회참여미술의 성행을 뒷받침한다. 1990년대 이후 더욱 활성화된 현대미술계의 소통기반 관객 참여적 작업들, 공동체기반 행동주의적인 작업들은 단순한 관람자의 참여에 그치지 않고 관람자들의 사고에 변화를 주거나 미적체험을 가능케하는 측면들로 인하여 자연스레 미술교육과의 접점을 이루게 된다. 사회문제를 창의적으로 접근하는 사회적 상상력 및 변화를 이루기 위한 실천력, 협업을 통한 공동체 의식과 사회에 대한 비판적 사고의 함양, 다학제적인 접근의 융복합적인 교육적 학습효과 등이 예이다. 현대미술계에서는 이렇게 지식을 새로이 형성하고 의미창출을 가능하게 하는 작업들의 성행을 두고 ‘현대미술의 교육적 전회(educational turn)’(Rogoff, 2008; O’Neill & Wilson, 2010)로 부르며 우수한 비엔날레, 아트페어, 다큐멘타 등에서 교육지향성을 더욱 부각시키기도 한다.

### 2. 사회참여예술의 애매한 위상, 교육과의 접점

사회참여형 예술가들이 전통 예술과는 달리 상호작용 행위 중심의 작업들을 다학제의 방식으로 진행하다보니 이를 과연 예술로 볼 수 있는지에 대한 의문을 낳기도 한다(Gielen, 2011; Helguera, 2011a; Finkelppearl, 2013). 엘게라(2011a)는 이를 두고 “사회참여예술은 예술과 비예술의 영역 사이에 존재하는 하이브리드적이고 다학제적인 활동이며, 사회참여예술을 규명하는 문제는 계속해서 해결이 되지 않을 수 있다”(p. 8)고 말한다. 그러나 사회학자 베커(Howard Becker, 1982)가 주장한 예술계(art world)의 이론에 따르면 이는 엄연히 예술인 셈이다. 베커는 예술이 예술일 수 있는 것은 사람들이 인정하는 예술이라는 범주, 즉 예술계(art world)<sup>2)</sup>에 속할 때라는 것이다. 즉, 예술가, 비평가, 기획자 등의 활동으로 형성된 예술계와 결부하여 사회참여 예술의 작업들이 이루어진다면, 우리는 이것을 예술로 봐야 한다. 엘게라 역시 “예술(art)”이라는 단어가 포함된 “사회참여예술(socially engaged art)”의 용어를 “social practice”라는 용어보다 선호하여 사용하는 이유는 비록 이런 활동들이 예술과 다른 영역들 사이의 애매한 위치에 있지만 예술의 영역에서 활동하는 예술가들의 주도로 이루어지기 때문이다. 또 이러한 예술 활동들은 다

Arts의 대학들에서 “art and social practice”라는 명칭의 석사학위 과정을 개설하면서부터이다(Bishop, 2012, p. 287).

2) 베커는 예술계를 “일을 하는 인습적 방법에 대한 공유된 지식을 통해서 조직된, 특정 예술 작품을 생산하는 협동적 활동을 하는 사람들의 연결망”이라고 정의하며, 이를 통해 사람들이 예술 작품을 어떻게 생산하고 소비하는지 이해할 수 있다고 주장했다(Becker, 1982, x).

른 분야에서는 아예 형성될 수 없거나 성취되기 어려운 다양한 효과 및 의미 창출이 가능하다는 것이다. 예술가들은 같은 문제를 놓고도 창의적인 안목으로 접근하여 문제들을 시각화하거나 공감각적인 방법으로 참여자들의 경험을 유도함으로써 다양한 지각 및 자각의 효과를 가져올 수 있다는 것이다.

그런데 사회참여예술 작업들이 참여자들과의 협업과 타분야(사회학, 사회복지, 교육 등)의 활동들과 연관하여 이루어지다보니 종종 질타와 비판을 받기도 한다. 타 분야의 관점에서 볼 때 이들 작업이 전문성이 떨어진다면, 참여자들의 입장을 고려하지 않고 예술가의 개념에 의해 일방적으로 진행되는 경우가 많기 때문이다. 또한 예술가가 특정 지역사회에 참여해서 진행되는 작업들은 보통 일회성으로 끝나는 경우가 많은데 그 경우 오히려 지역사회 일원들에게 상처만 남기는 등의 일들이 빈번하게 발생하기도 한다.

그런데도 많은 미술 비평가들은 참여자들의 경험은 배제한 채 예술가에게만 주목하면서 작업을 비평하고, 작업의 의미를 전적으로 작가에게만 부여하는 경우가 대부분이다(Lee, 2020, 2022). 이는 예술의 영역이 윤리보다는 예술가의 독창적인 개념이나 발상, 기획력 및 표현력을 중시하기 때문이며, 타 영역에서 적용되는 여러 잣대나 제재로부터 비교적 자유로울 수 있는 것과 연관한다. 즉, 사회적 효용이나 참여자의 경험 및 교육적 효과보다 미학적 관점이 작업을 평가하는데 중요한 요소가 되는 것이다. 부리오, 비숍, 랑시에르, 케스터 등은 이와 관련한 논쟁을 수년 동안 진전해왔는데, 미학적 가치와 예술의 효용 및 윤리성 사이의 긴장감이야말로 사회참여예술의 독특한 특징이며 의의라 말할 수 있는 것이다.

그런데 사회참여예술은 관객의 참여로 인해 이루어지기 때문에 참여자들의 경험과 작업의 윤리성을 간과할 수 없는 것이다. 필자는 이 부분이 예술교육과 교차하는 또 하나의 중요한 접점이라고 보며, 사회참여예술 활동을 통한 참여자들의 경험적 의미, 배움의 의미에 대해 다년간 연구해왔다. 사회참여 예술가들 중에는 관객을 대등한 작업의 협업자로 보는 경우도 있고, 참여자의 교육적 경험에 착안하여 특별히 작업을 기획하기도 하며, 때로는 전문 교육가나 미술관의 교육부서와의 협업으로 작업을 진행하기도 한다. 참여자의 경험이나 예술가의 교수법과 관련하여 많은 사회참여 예술작업들이 교육적으로 시사하는 바가 크고 교육계의 지평을 확장시키는 사례들이 많기에 사회참여예술에 대한 교육적 가치 및 효과에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있는 것이다(강주희, 2016; 강주희 외, 2014; 류지영, 2017; 정연희, 2019; 진은정, 2018; Kalin, 2012; Lee, 2020, 2022, Schlemmer, 2016).

이와 관련하여 류지영(2017)은 미술교육 분야에서 사회참여예술이 지니는 예술의 미학적 가치와 윤리성에 대한 성찰 기반의 토의와 토론을 통한 교육적 의미의 제고를 강조한다. 그는 많은 사회참여예술교육 사례들이 작품 제작이나 단순 참여에만 그치고 있음을 지적하면서, 참여자들의 비판적 사고 함양과 지속가능성을 위해 교육에 대한 철학적 접근과 반성적 접근을 통한 예술적 논쟁의 중요성에 대해 피력한다. 정연희(2019)는 참여 예술이 광범위하고 다양한 방식으로 구현되기에 참여 예술을 실천 양식과 관객 참여의 성격에 따른 분류의 중요성을 강조하며 이에 따른 분류를 제시하였고, 참여 예술 실천이 지니는 교육학적 가치를 미술교육계에서 적극 활용할 것을 당부하였다.

사회참여예술의 교육적 의미 창출을 위해서는, 여러 연구자가 제안하고 있듯이, 작업에 대한 비판적 분석의 과정이 반드시 수반되어야 한다. 필자는 수업을 진행하면서 학습자(참여자)들이 다양한 분석의 틀을 활용하여 사회참여예술작업의 주요 쟁점, 구현 기법 및 전략을 학습하고, 관람자들의 관점과 시간에 따라 변화하는 작업의 의미 등에 대하여 토의를 진행하는 것이 매우 유의함을

경험해왔다. 엘게라(2011a)가 제시한 관객의 참여 정도에 따른 네 가지<sup>3)</sup> 분류를 기본으로, 예술 사회학자 파스칼 길렌(Pascal Gielen, 2011)이 창안한 공동체기반 참여 예술의 매핑 도표(p. 22), Americans for the Arts에서 제시하는 “변화를 위한 예술의 힘(The Power of Arts for Change) 도표,<sup>4)</sup>” 그리고 HeliconCollaborative에서 발행한 “사회참여예술 활동의 매핑 (Mapping the Landscape of Socially Engaged Artistic Practice)<sup>5)</sup>” 등의 자료들은 복잡다단한 면모를 지닌 사회참여예술을 입체적인 시각으로 바라보며 풍부한 토의를 유도하는 데 매우 유용하여 교수에 활용할 것을 추천한다.

### 3. 사회참여예술의 사회참여미술교육으로의 담론화, 이론적 배경

사회참여예술이 현대미술의 특정 장르로 발달함에 수용미학(Iser, 1978; Jauss, 1982), 관계의 미학(Bourriaud, 2002), 대화의 미학(Kester, 2001) 등이 그 이론적 토대가 되었다면, 사회참여 예술이 사회참여예술교육으로서의 담론화를 형성하는 것에 듀이의 경험주의 기반 진보주의 교육 및 사회재건주의, 다문화주의 교육, 비판적 교육학(Freire, 1968) 등의 교육사상들이 밑바탕이 된다 (필자의 논문 참조). 실제로 많은 사회참여예술가들은 이러한 교육 사상의 영향에 대해 말하며 이에 토대를 두고 작업을 진행하는 경우가 많다. 이들 교육 사상의 영향은 사회참여예술이 교육계와의 접점을 형성하도록 한다.

### 4. 사회참여미술교육의 교수 및 교육적 가치

교수법은 각 교수자마다 다양하겠지만, 무엇보다도 학습자들이 잘 설계된 사회참여예술 작업을 직접 체험하도록 하는 것이 바람직하다. 또 학습자들이 교육적인 목적으로 사회참여예술 프로젝트를 직접 설계하여 진행하는 것이 더할 나위 없이 좋겠다. 그러기 위해서는 교수자의 사회참여예술 작업에 대한 충분한 지식과 경험이 뒷받침되어야 할 것이다.

사회참여미술교육을 교수함에 있어서 사회참여예술가들의 전략 및 접근방식, 기법 등의 작가 연구, 그리고 작업 과정에서 참여자들의 협업방식과 참여의 정도, 작가의 의도 및 전략 등이 참여자들에게 어떠한 영향을 미치는지 등을 비판적으로 분석하고 토의하는 것은 사회참여예술의 진면목을 발견하도록 한다. 사회참여예술의 작업방식이 워낙 다양하며 과정 중심적이고 복잡다단하기에 다양한 관점에서의 분석과 이에 대한 토의 과정이 교육적 효과를 증진할 수 있기 때문이다(강주희, 2014, 2016; 류지영, 2017; 정연희 2019).

사회참여예술은 그 활동 자체가 다학제적 접근이기 때문에 통합문화예술교육 및 주제중심 예술 융합교육에 탁월하다. 사회참여예술 활동 자체가 주제 중심 융합예술로서 사회학, 문학, 연극, 역사, 정치의 내용 및 기법들을 다루는 경우가 많으며, 비판적 사고뿐 아니라 몸의 (다)감각 및 움직임을 통해 접근하기 때문에 듀이가 말하는 통합적 미적체험(total aesthetic experience)이 가능한 것이다. 또 미술교육자 마샬(Julia Marshall, 2013)은 사회참여예술 활동들이 다학문적인 접근이기 때문에 참여자(학습자)들은 각 학문 분야의 구조와 목적에 대해 이해하게 되며, 미술에서의

3) 네 가지 참여 방식에 관객의 관망으로 수동적인 참여방식인 “명목적인 참여,” 관객이 단순한 임무를 수행함으로써 작업에 기여하는 “지시된 참여,” 관객이 예술가가 만든 틀 안에서 작품을 구성하는 특정 콘텐츠를 제공하는 “창의적인 참여,” 그리고 관객이 예술가와 협업을 하거나 작품 구조와 콘텐츠 개발에 대한 책임을 예술가와 함께 공유하는 “협업 수준의 참여”가 있다.

4) <https://www.americansforthearts.org/sites/default/files/Aesthetic%20Perspectives%20Full%20Framework.pdf> 에서 연구 자료 및 도표를 다운받을 수 있다.

5) [http://artmakingchange.org/wp-content/uploads/2017/09/Mapping\\_the\\_Landscape\\_of\\_Socially\\_Engaged\\_Artistic\\_Practice\\_Sept2017.pdf](http://artmakingchange.org/wp-content/uploads/2017/09/Mapping_the_Landscape_of_Socially_Engaged_Artistic_Practice_Sept2017.pdf) 에서 연구 자료를 다운받을 수 있다.

사고력을 타학문 분야에 적용할 수 있고, 교과목 학습뿐 아니라 생활의 학습에도 도움이 되는 사고력을 계발할 수 있다고 주장한다.

학습자들은 예술가들이 사회 문제들을 어떻게 가시화하고 창의적으로 접근하는지를 경험함으로써 식견이 확장될 것이다. 이를 통하여 예술의 무한한 가능성, 사회적 상상력의 심미적 태도, 그리고 문제에 접근하는 다양한 전략들에 대해 배울 수 있을 것이다. 또 톰슨(Nato Thompson, 2014)의 「보는 것의 힘: 21세기 예술과 행동주의」이나 쇼렛과 바스(Sholette & Bass, 2018)가 편저한 「사회적 상호작용으로서의 예술」 저서들에서의 사회참여예술가와 교육자들의 사례 및 교수 방법들은 좋은 참조가 될 것이다.

### III. 결론

본 연구는 사회참여미술이 담론화되어가는 서구 중심의 흐름에 기반하고 있다. 서구에서는 사회참여미술이 현시대의 요구와 현대미술계의 흐름에 따라 활성화되어 미술대학의 정규 전공과정으로 확산·개설되고 있으며 사회참여미술교육에 대한 담론 또한 더불어 확장되어 가고 있다. 반면, 우리나라에서는 사회참여예술가를 양성하는 정규교육과정이 아직 개설되지 않았지만, 미술교육의 분야에서 사회정의 및 비판 정신에 기초하고 있는 사회참여미술교육이 활발히 교수되기를 바란다. 또 우리나라에서는 민중미술처럼 참여 정신을 바탕으로 작업하는 예술가들이 1980년대부터 있었으며, 공공미술이 2000년대 이후로 성행하여 미술교육계와의 접점을 이루는 특징이 있다. 앞으로 우리나라 실정에 맞추어 민주시민의식을 함양하는 사회참여미술교육에 대한 연구 및 교수가 더욱 활성화되기를 바란다.

*Key Words:* 사회참여미술교육, 사회참여예술, 미술교육

### [참고문헌]

- 강주희, 이성은 (2014). 벤 윌슨의 게릴라 아트를 통한 사회참여 미술 프로젝트 사례 연구. *미술교육논총*, 28(3), 251-274.
- 강주희 (2016). 사회참여 미술을 통한 도시재생 가능성 탐구: Art Alleys 프로젝트를 중심으로. *조형교육*, 65, 1-25.
- 류지영 (2017). 사회참여 미술교육의 재개념화. *조형교육*, 64, 67-92.
- 정연희 (2019). 참여 예술의 운영 양식과 예술교육적 함의. *미술교육연구논총*, 57, 33-59.
- 진은정 (2018). 도시 공간, 일상, 미술에서의 시간성을 중심으로 사회참여 미술의 교육실천적 의미 고찰. *교원교육*, 34(4), 145-160.
- Becker, H. (1982). *Art worlds*. University of California Berkeley Press.
- Bishop, C. (2006). The social turn: Collaboration and its discontents. *Artforum International*, 44, 178-183.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. London: Verso.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics* (S. Pleasance & F. Woods, Trans.). Dijon, France: Les Presses du Reel. (Original work published in 1998).
- Finkelpearl, T. (2013). *What we made: Conversations on art and social cooperation*. Duke University Press.

- Gielen, P. (2011). Mapping community art. In P. De Bryune & P. Gielen (Eds.), *Community art: The politics of trespassing*. Amsterdam, The Netherlands: Valiz.
- Helguera, P. (2011a). *Education for socially engaged art: A material and techniques handbook*. New York: Jorge Pinto Books.
- Helguera, P. (2011b). Transpedagogy. In P. Helguera & M. Hoff, *Pedagogia no campo expandido(Pedagogy in the field expanded)*. Porto Alegre, Brazil: Fundacio Bienal de Artes Visuais do Mercosul.
- Kalin, N. (2012). (de)Fending art education through the pedagogical turn. *Journal of Social Theory in Art Education*, 32, 42-55.
- Kester, G. H. (2004). *Conversation pieces: Community and communication in modern art*. Berkeley: University of California Press.
- Lacy, S. (Ed.) (1995). *Mapping the terrain: New genre public art*. Bay Press.
- Lee, E. J. (2020). *Art as pedagogical experience: Education implications of three socially engaged art projects*. Unpublished dissertation, Teachers College, Columbia University.
- Lee, E. J. (2022). La Austral, S.A. de C.V., a collective storytelling performance platform by Pablo Helguera and DREAMers. In Ching-Chiu, L, Sinner, A., & Irwin, R. (Eds.). *Thinking Transversally: International perspectives on community art education*. Intellect.
- Marshall, J. (2014). *Art-centered learning across the curriculum*. New York, NY: Teachers College Press.
- O'Neill P. & M. Wilson (Eds.) (2010). *Curating and the educational turn*. London: Open Editions/De Appel, 2010
- Ranci re, J. (2006). The ethical turn of aesthetics and politics, *Critical Horizons: A Journal of Philosophy and Social Theory*, 7(1), 1-20.
- Rogoff, I. (2008). Turning. *Eflux*. <http://www.e-flux.com/journal/turning/>.
- Schlemmer, R. H. (2016). Socially engaged art education: Defining and defending the practice. In Hersey, L. N. & Bobick, B. (Eds.), *Handbook of research on the facilitation of civic engagement through community art* (pp. 1-23). IGI Global.
- Sholette, G. & Bass, C. (2018). *Art as social action: An introduction to the principles and practices of teaching social practice art*. New York, NY: Allworth Press.
- Thompson, N. (2015). *Seeing power: Art and activism in the twenty-first century*. Brooklyn, NY: Melville House.

## 저자 소개



### 이은지

現 경남대학교 미술교육과 조교수

前 Southern Connecticut State University 겸임교수;

Teachers College, Columbia University 강사; MoMA 교육강사;

Justice in Education Initiative, Columbia University 미술강사

前 전미미술교육협회(NAEA) 커뮤니티아트 분과 회장

前 <도시갤러리 프로젝트> 공공미술 큐레이터, 서울디자인재단

이화여자대학교 서양화 학사, 석사; 뉴욕대학교 예술정치 석사;

컬럼비아대학교 미술교육학 박사

## 커뮤니티 참여를 통한 공공미술 구현과 문화예술 공간(장소)의 의미: 서울 25부작 관악구 공공미술 프로젝트 '도림전심' 기획 과정의 자전적 탐구

Implementation of public art through community participation and the meaning of cultural and artistic spaces: Autobiographical exploration through the planning process of the Gwanak District Public Art Project 'Dorim Dorim'

조슬기 (서울대학교 및 에이플랩)

### I. 서론

#### 1. 〈서울25부작〉 공공미술 프로젝트의 시작과 공공미술의 의미

2021년 서울시는 코로나19의 장기화로 지친 시민들에게 예술의 즐거움을 선사하고 침체되어있는 미술계에 활력을 불어넣고자 서울시-문체부 공공미술 프로젝트 '서울 25부작'을 기획하였다. 전국에서 시작된 이 프로젝트는 서울 내 11개의 자치구 25개 작품을 위한 작가를 선발하여 지역과 연계한 공공미술을 구현함으로써 시민들과 문화를 향유할 수 있는 기회를 마련하는 프로젝트이다. 저자는 평소 관악구에서 활동을 해오면서 주변에 예술 활동을 체험할 수 있는 다양한 시설이 부족함에 갈증을 느껴왔던 바 2020년 9월부터 시작된 몇 차례의 심사 과정을 거쳐 관악구 대표작가로 선정되었다. 오랜 시간 주관적 영역의 작품활동을 주로 해 왔고 공공미술의 영역은 주로 감상의 대상이었지 창작의 주체가 된 경험은 드물었기 때문에 오히려 거창한 의미보다는 평소 내가 생각해 왔던 아이디어들을 구현하는 가벼운 마음으로 첫 단계를 시작하였다. 장소를 선정하는 과정 속에서 계속되는 상황의 변화, 관계부처와 현실적인 구현방식들을 더해가는 과정들 속에서 본인은 공공미술의 역할과 작품의 실현 가치에 대한 부분들을 심도있게 고민하게 되었고 기획을 구현하고 다듬어 가는 과정들 속에서 공공미술의 본질과 한계점들을 마주하게 되었다. 공공자본을 기반으로 제작해야 하는 공공미술의 영역은 제한된 공간<sup>1)</sup>에서의 보여주기를 넘어 불특정한 대중의 평가, 지역예의 기여 등 여러 방면에서 고민이 되는 부분이 많았고 특히나 서울 25부작의 특징 중 하나가 코로나19 예술가 상생 프로젝트였던 만큼 해당 프로젝트에 38명의 작가가 어떤 형태로든 함께 참여 해야하는 조건이 있었기에 여러 작가와 함께 하나의 프로젝트를 구성해 나가는 일련의 과정들이 결코 쉽지만은 않았다.

2000년대 이후 공공미술에 대한 나의 기억은 국가 주도의 전근대적인 형태의 잔재로 남아있는 동상이나 조각물이거나 일정 규모 이상의 건물에 의무적으로(건축물 미술작품 제도) 유치하도록 되어있는 조각품 혹은 국가정책 하에 하나의 문화전략으로 기획되어 구현되었던 2006~2007년의 '아트인시티'나 '도시갤러리 프로젝트'<sup>2)</sup> 안양 공공 프로젝트와 같은 문화창출 형태의 것들이 기억에 남는다. 내가 공공미술에 대해 인지하게 된 것이 20년이 안되는 세월이지만 그 사이에 공공미술은 나름의 변화를 거치고 있었다. 90년대 이후 한국의 민주주의가 이행되는 과정과 함께 신자유주의 개념이 등장하게 되면서 기존의 유물론이나 형식주의에서 벗어나고자 하는 탈 모더니즘 흐름에 따라 단

1) 전시장, 박물관과 같은 보여주기를 위한 목적이 명확한 실내 전시 공간

2) 2007년 서울시 문화국(당시 명칭)이 주도한 '도시갤러리 프로젝트'는 일상 속에서 시민들이 예술작품을 즐길 수 있는 환경을 만들기 위해 계획된 것으로 서울의 정체성과 역사성을 표현하는 한편, 시의 이미지 개선에도 큰 역할을 하기 위해 기획되었다.

순 물성을 전제로 한 고정적 표현방식에서 벗어난 행위예술, 가변성을 띠는 미술, 미디어, 설치, 이념 미술 등 새로운 방식이 나타나기 시작했다. 과거에는 다소 큰 범주의 국가, 민족을 기반으로 기획되었던 공공미술이었다면 점차 지자체와 특정 동네나 지역을 중심으로 대상 공간이 지역화되었고 도시 디자인, 문화예술 도시와 같은 문화 행정 차원의 전략적 패러다임이 등장하게 된다. 이러한 패러다임의 등장은 한국사회의 산업화 과정 속에서 도시의 기능이 점차 확장되고 사회 구성원들이 삶의 질 향상을 추구하게 되면서 문화적 조건이 지속 가능한 삶을 영위하는 하나의 조건이 되었기 때문이다. 작가들 또한 예술성을 중시했던 그간의 공공미술의 실패 사례와 비판을 답습하지 않기 위하여 시민 참여 형태의 기획이 새롭게 등장하기 시작했다. 이러한 변화에 대해 혹자는 공간의 정치와 지역 경쟁력을 위한 문화전략이 깔려있다고 언급한다. 정부 및 지자체의 문화복지 정책과 맞물린 경제적 지원이 공공미술을 통한 도시디자인이라는 새로운 기류를 형성하였고 지역 경쟁력을 활성화 시키기 위한 하나의 전략으로 공공미술을 활용하고 있다는 점이다. 나는 공공을 위한 미술이라는 측면에서 이러한 변화의 기류는 당연한 이치라는 생각이다. 다만 국가와 시민사회 그리고 미술(작가) 이 3자의 역할이 적당한 긴장 관계 속에서 적절한 방향성을 찾아 가야 한다고 생각한다. 서울 25부작 공공미술 역시 장소 선정<sup>3)</sup>을 각 지자체에서 결정했던 만큼 자치구가 필요로 하는 예술문화 활성화를 위한 기획이라는 점은 일정 부분 부정할 수 없는 듯 하다. 관악구 역시 시민참여형 공공미술을 기획한 나의 기획을 선정한 것은 관악구가 그리고 있는 지역문화 활성화를 위한 큰 그림 속에서 전략적으로 잘 부합되었기 때문일 것이다. 나는 다만 공공미술의 고유한 가치가 국가와 시민사회를 대면하였을 때 그들의 삶의 질 향상을 추구하는데 역할을 할 수 있는 기획을 해보고 싶었다.

## 2. 신림 1472-1을 바라보는 시선

처음 서울25부작 관악구의 공고 위치 신림1472-1을 확인하였을 때 이곳은 학창시절부터 오가며 익숙했던 구 도림천(현 별빛내린천)의 한 구간이었다. 본인의 기억 속의 도림천은 약 2004년도의 기억부터 시작되는데 홍수가 자주 발생하는 곳, 정리되지 않은 우거진 잡초와 물이 흐르는 곳, 시각적으로 하수 냄새가 날 것 같은 낙후된 이미지가 있었던 곳이다. 70년대 이후 도림천은 급진적인 도시 개발이 이루어지면서 콘크리트와 시멘트 등이 물줄기를 막게 되었고 이로 인해 지속적으로 홍수문제가 발생했다고 한다. 실제로 관악구를 오가며 하천이 물에 잠긴 경험, 회색빛 물이 꽤 차올라 넘치는 광경들을 목격한 경험이 있었고 요즘도 종종 일어나는 일이다. 2007년부터 관악구는 도림천 복원사업을 역점사업으로 삼았으며 15년이 넘는 세월동안의 구간별 개선사업을 통해 시민을 위한 도심 속 휴식공간으로 자리 잡기 위해 노력하고 있다. 관악구는 최근 도림천 개발의 일환으로 환경적 개선을 넘어 도림천에 예술과 문화를 더하고자 하는 계획을 세우고 있다. 2019년 관악문화재단이 새롭게 들어서고 2021년부터 예비 문화도시를 도전하고 있는 만큼 새로운 문화 인프라 창출과 다양한 사업을 통한 예술가 지원을 통하여 '문화도시 관악'으로 변화하기 위한 발걸음을 내딛고 있다. 사실 관악구는 지역 내 예술 관련 부대시설이나 지원이 열세한 지역이었고 서울대학교 미술관 외에는 예술 활동을 위한 인구가 크게 유입되는 지역은 아니었기 때문에 이러한 다양한 시도는 지역의 활성화를 위한 청사진이 될 수 있을 것이다.

2020년 11월 공공미술 기획을 위해 방문한 신림 1472-1의 모습은 추운 날씨에 하천이 흐르는 평범한 모습이었다. 과거에 몇 번쯤 공공미술을 시도했던 흔적으로 녹슬어진 벽화와 장승 같은 조각물이 남아있었으나 작가의 시선으로 바라본 시설물들은 환경 조경 차원이거나 복지 차원의 것들이었

3) 서울 25부작 지자체별 장소 선정은 지자체가 제안하는 공간으로 제한되어 있었다.

을 뿐 여느 시설과 특별히 다른 예술공간으로써의 모습은 보이지 않았다. 나는 해당 지역을 탐색하면서 공공미술이 위치 할 수 있는 장소, 해당 지역의 특징, 현장을 방문하는 사람들의 유형 그리고 그러한 복합적인 환경 속에서 예술로서의 가치를 나타낼 수 있는 공공미술의 효과적인 기획에 대한 고민을 시작했다.

## II. 본론

### 1. 공공미술 구현에 있어 장소의 의미

#### 가. 수(水)변 문화 공간을 내포하는 지역적 환경

21세기에 들어서면서 수변공간은 새로운 가치를 창출하는 공간으로 각광받고 있다. 사람들이 삶의 질에 가치를 두기 시작하면서 자연환경과 도시생활의 공존을 추구하는 사회문화적 공간의 수요가 늘어났으며 이러한 변화에 따라 도시재생 및 공적 개발에 수변공간이 주요한 공간으로 자리 잡았다. 실제로 많은 연구자료와 해외 사례<sup>4)</sup>에 따르면 수변공간은 지역의 랜드마크나 지역개발 측면에서 높은 평가를 받고 있으며 다양한 이벤트와 축제를 활용한 지역 활성화 마케팅을 통해 장소의 가치를 꾸준히 높혀가고 있다. 신림1472-1은 별빛내린천(구 도림천)이 중앙을 타고 흐르는 수변 공간이다. 하천을 중심으로 양측에 도보 공간과 봉림교 다리가 있어 많은 시민들이 이용하고 있으며 근거리에서 물의 흐름과 다양한 생태환경을 관찰할 수 있는 공간이기도 하다. 또한 이 신림1472-1을 가로지르는 도림천은 신림역 지하철역과 바로 맞닿아 있는 소위 말하는 역세권 지역이다. 신림역을 나오면 대다수의 시민들은 차와 건물로 변잡한 지상 도보를 이용하기보다는 바로 이어지는 별빛내린천으로 내려가 비교적 한가한 공간과 생태환경을 만끽하며 이동할 수 있는 수변 도보를 이용한다. 관악구는 젊은 층 만큼이나 노령 인구층이 많은 지역구로 알려져 있는데 신림1472-1의 낮 시간은 할머니 할아버지께서 잉여시간을 보내는 장소가 되고 밤 시간은 젊은이들이 도심 수변문화를 즐기는 여가의 공간이 되기도 한다. 이처럼 생활패턴과 시간대에 따라 수변공간을 점유하고 향유하는 계층이 다양하기 때문에 수변 공간을 활용한 문화 양상을 만들어 내는 방법에 무엇이 좋을지 고민하게 되었다. 양도식(2007)은 이러한 현상을 '다양한 계층의 사람을 디자인하는 것'이라고 언급하며 지역 문화를 탐구하는 것은 도시 디자인의 중요한 요소라고 언급 한바 있다.



[그림 1] 2020년 1월 신림 1472-1의 모습

이러한 수변을 둘러싼 지리적, 환경적 조건은 접근성과 연결성이 점목되면서 대중이 집결하기 좋은 장소로 공공미술을 구현하기에 또한 좋은 조건이다. 이 공간에 문화시설을 배치함으로써 해당 지역을 시각적 랜드마크로 기능하게 하고 다양한 계층과 연령의 사람을 수변으로 집결시켜 일정시간 머무르게 함으로써 경제, 사회, 문화적 시너지 효과를 일으킬 수 있다. 이러한 맥락에 따라 나는 곧 봉림교 다리 위에 건설되는 문화플랫폼과 함께 하천 변을 이용하는 시민들이 지속적으로 향유할 수

4) 한 예로 영국의 리버풀시는 문화를 핵심으로 내세우며 테이트 재단과 함께 머지강변에 미술관을 유치하여 예술과 관광산업의 중심지로 활성화 시켰으며 10.4%의 고용률 창출과 관광효과를 이루는 문화예술 지구를 성공리에 유치한 바 있다.

있는 미디어 플랫폼 설치를 공공미술 아이디어로 제안하게 되었다. 지하철 역에서 나와 바로 하천으로 이어지는 길목에 사람들의 시선 바로 앞에 펼쳐지는 미디어 패널을 구현함으로써 자연스럽게 공공의 공간 속에서 예술을 향유하게 되는 일상 속 문화 예술 공간을 구현하고자 하였다.

## 나. 문화 거점 공간의 형성

관악구는 신림1472-1 봉림교 위에 새로운 문화플랫폼 건설을 앞두고 있었다. 다리 위에 건물을 짓는다는 것이 처음에는 가능한 일일까 싶었으나 관악구 시민들이 문화교육, 전시 및 다양한 예술문화를 소통할 공간을 마련하기 위하여 접근성이 좋은 신림 1472-1 이곳에 문화플랫폼을 기획한 상태였다. 2021년 1월 사전 답사를 했던 시점 문화플랫폼은 아직 건설되기 전이었고 계획 중인 설계 도안을 참고하여 곧 지어지게 될 문화플랫폼을 예측할 수밖에 없었다. 문화플랫폼은 컨테이너 형식으로 2층 규모로 지어질 예정이었으며 별빛내린천으로 이어지는 계단을 연결하여 시민들이 하천에서 지상 위에 위치한 문화플랫폼으로 접근이 쉽도록 동선이 구상되어 있었다. 비록 당장 눈에는 보이지 않는 건물이었지만 해당 공간을 하나의 문화 거점 공간으로 확장하기 위해서는 공공미술과 시너지 효과를 의도하는 것이 효과적인 방안이 될 수 있을 것이라고 생각하였다. 범람이 많은 지역으로 수변 근처에 전기를 활용한 시설 설치의 허가가 나지 않았기 때문에 봉림교 다리 위에서 유동인구가 많은 하천 변을 바라보는 구조로 led패널을 설치하여 해당 구역을 지나가는 사람들에게 시각적인 자극을 이끌고 수변을 활용하는 시민들이 문화공간을 체험하고 참여하면서 문화예술창작자와 향유자를 매개하는 구심 기능을 수행할 것이라고 생각했다.

## 2. 공공미술 구현의 2가지 요소

### 가. 미디어 패널을 활용한 지속 가능한 공공미술

공공미술을 기획하면서 가장 중요한 요소로 생각한 부분은 '지속 가능한 공공미술의 구현'이었다. 대중의 관심은 그 지속기간이 생각보다 오래가지 못하기 때문에 관객이 예술의 장에 꾸준한 관심을 갖도록 하는 것은 공공미술에 있어 매우 중요한 맹점이 된다. 일방적인 전달이 아니라 대중이 공감하고 소통할 수 있는 형식을 통해 지속적으로 거리를 좁히고 그들의 삶 속에 예술이 자연스럽게 포함되도록 하는 것에 공공미술의 진정한 의미가 있다. 이러한 미술을 구현하기 위해서는 공간의 의미, 지역사회의 특징, 그리고 지역 구성원의 세계를 반영해야 하며 지속적인 유도과 자극을 통해 문화예술을 향유 할수 있는 기회와 발판을 마련해야 한다. 본인은 이러한 예술의 장을 형성하는 공공미술의 구현방식으로 '미디어 송출 패널'을 예술표현의 매체로 기획하였다. 관악구에 새롭게 지어지는 문화플랫폼과 함께 지속적으로 활성화될 다양한 문화예술 활동과 그 결과물들을 미디어 패널과 연계하여 송출함으로써 향후 관악구에서 일어나는 다양한 예술문화의 세계를 미디어를 통해 소통하고 공유하며 지속해나가는 좋은 창구가 될 것이다. 영상은 고정적 성격을 지닌 조각품이나 동상과 다르게 변동성을 지닌 문화 재료적 특성을 지니고 있어 시각적으로 빠르게 변화하는 예술 트렌드에 쉽게 반응할 수 있을 것이라고 생각한다. 오가는 일상 속에서 쉽게 마주할 수 있는 시각적 경험의 누적은 곧 지역의 문화 문해력을 높이고 새로운 문화를 창출하는 새로운 자극이 될 것이다.

### 나. 능동형 시민참여 콘텐츠 기획

공공미술이 가지는 중요한 또 다른 요소 중 하나는 예술로 인해 사회의 시스템을 변화 시킬 수 있다는 점이다. 한 명의 예술가, 한 명의 시민들이 누적되어 만들어 낸 자극은 곧 전체의 분위기를

구성하고 트렌드를 형성하게 된다. 요즘 많이 사용하고 있는 instagram이나 tictok, 유튜브(Youtube)가 바로 이 대표적인 예이다. 한명 한명 개인의 게시물은 저마다의 시선과 해석에 따라 재구성되어 사진이나 영상의 형태로 재확산 되면서 사이버 공간에서의 트렌드를 형성한다. 보리스 그로이스(1947)는 21세기 전환기의 예술이 대량으로 ‘소비’ 되는 것이 아닌 ‘생산’되고 있다는 견해를 펼치는데, SNS나 미디어를 통해 예술작품이 재생산되어 지면서 알 수 없는 관람자들에게 의해 급속도로 예술이 재산출 되고 있다고



[그림 2] 도림전심 미디어 패널 기획 도안

언급한다. 본인은 이러한 재산출의 과정이 현대판 공공성의 새로운 패러다임이라는 생각을 한다. 대중이 자발적으로 관심을 가질 수 있는 콘텐츠를 기획하여 직접 참여하게 함으로써 능동적 예술문화를 생성해 갈 수 있는 지점이 곧 공공성의 정의가 된다. 이러한 관점에서 시민이 능동적으로 참여하고 공감할 수 있는 공공미술의 콘텐츠는 어떤 것을 기반으로 해야할지 고민을 해보았다.

첫째, 관객의 능동적 참여를 기반으로 풀어낼 수 있는 이야기는 무엇이 있을까? 공공미술이 장소 특정적 성격을 가지고 있는 만큼 지역을 자주 이용하는 시민들은 그들과 관계되어 있는 소재나 주제에 높은 관심도를 보일 것이라고 생각했다. 예를 들어 관악구에 내가 자주 가는 맛집, 관악구의 유명한 먹거리 시장 등과 같이 내 지역과 삶이 관련한 주제를 통해 시민참여를 유도해 보면 어떨까? 또한 특정 각 연령대의 시민들이 공감할 수 있는 별개의 주제를 제시함으로써 관악구에 거주하는 시민들의 집합적인 자아의식, 지역에 대한 소속의식과 감정 같은 주제들을 모티브로 동시대를 살아가는 사람들의 서로 다른 생각을 예술을 통해 표현했을 때 대중은 관심을 갖게 될 것이라고 생각했다. 실제로 도림전심 프로젝트에는 온라인과 오프라인을 포함하여 관악구의 시민 약 350여명이 프로젝트에 참여해 그 의미를 더해주었다. 관객의 참여는 대단한 것에 있는 것이 아니라 소소한 해시태그 하나에서도 그 의미를 찾아 볼 수 있다. 둘째, 실행과정에 다양한 참여 형태의 콘텐츠를 기획하자. 미디어 공공미술의 실패 사례로 많이 언급되는 부분 중의 하나는 반복적이고 자극적인 시각 콘텐츠의 의미 없는 송출이라는 지적이 많았다. 독자적인 예술가의 예술성 발휘는 구지 공공미술로 구현할 필요가 없다. 이번 서울 25부작의 경우 코로나19로 인하여 모든 대면과정이 매우 조심스러운 상황이었기 때문에 온라인이나 비대면을 통해 시민참여를 유도할 수 밖에 없는 현실적 제약이 있었다. 나름의 상황 속에서 비대면 접근이 가능한 세대층(20~40대)과 온라인 참여가 어려운 세대층(어린이 및 고령층)을 분리하여 각기 다른 참여방식을 기획해 보았다. 초등학교 이하의 친구들은 별빛내린천을 주제로 한 그림 그리기를 통해 우편의 방식으로 소통에 참여하였고, 20대~40대의 청년층은 온라인 sns를 통한 참여, 그리고 나이가 있으신 고령층의 시민들은 현장 인터뷰를 통한 소통의 방식으로 프로젝트에 참여하였다. 지역의 전 연령대가 각기 가능한 방식으로 참여할 수 있는 창구를 통해 문화예술 활동이 별나라의 영역이 아닌 누구나 참여할 수 있는 영역의 것이라는 인식을 주고 싶었다. 셋째, 공공미술을 관람하는 시민들이 관람의 방식을 체험이나 경험을 통해 이뤄지도록 설정하여 실제 물리적 공간에서 발생하는 체험이 곧 하나의 문화 경험이 되도록 하는 방식이다. 도림전심 프로젝트는 하천변을 향하여 구현되는 미디어 송출 방식 외에도 반대편에 관악을 상징하는 ‘G’로고를 디자인하여 포토스팟(photo spot)을 마련하였다. 이 공간을 방문하는 사람들이 사진으로 장소를 기억하며

문화공간을 인식할 수 있는 장치를 설정하고자 하였다.

이러한 큰 틀 속에서 도림전심 프로젝트는 6개의 각기 다른 시민 참여형 프로젝트로 완성되었으며 2021년 7월부터 2022년 현재까지 신림1472-1 봉림교 다리 위에서 미디어로 송출되고 있다.

### 3. 시민 참여형 공공미술의 전개

시민 참여형 공공미술 ‘도림전심’은 마음과 마음이 서로 통한다는 뜻의 ‘이심전심’ 고사성어와 관악구의 ‘도림천’ 지역명을 섞어 지어진 프로젝트 이름이다. 관악구와 연계한 6개의 프로젝트로 기획하였으며 전 연령이 참여의 주체가 되어 풀어낸 그들의 이야기를 영상으로 표현한 복합형 미디어 콘텐츠 프로젝트이다.

프로젝트 명	관련 포스터	관련 내용
‘관악 21개동’ 2021년 8월 전시		관악구 21개 행정구가 가지고 있는 이름과, 상징성, 자연, 역사 문화 등의 다양한 자원을 활용하여 관악구를 기반으로 활동하는 20대~60대 지역작가들이 지역의 아이덴티티를 발견하여 개성있고 창의적인 예술작품을 제작한다. 작가들의 작품은 타이포 그래픽과 함께 영상 콘텐츠로 제작하여 지역을 경유하는 서울 시민들에게 관악구의 21개동을 소개하는 영상으로 의미를 가진다.
‘도림도원’ 2021년 9월 전시		어린이들이 참여한 주민참여형 프로그램이다. 도림전심의 메인 테마가 되는 별빛 내린천에는 무엇이 살고 있을까?라는 주제로 떠올릴 수 있는 다양한 그림을 관악구 내 어린이집, 유치원 그리고 자발적 참여를 통해 수집하였다. 출품한 작품은 관악 문화플랫폼(S1472)에서 첫 개관 전시로 전시되었으며 아이들의 작업을 재창조하여 하나의 또 다른 영상 콘텐츠로 제작했다. 별빛내린천의 모습과 도림도원의 영상이 맥락을 같이하며 시각적 전달이 더 주목을 받을 수 있었던 프로젝트이다.
‘관악의 순간’ 2021년 10월 전시		관악의 순간은 지역 주민들이 가진 관악구에 대한 떠오르는 생각들을(신조어, 단어, 속담) 온라인 sns를 통해 해시태그와 언어로 수집하고, 수집한 언어를 활용하여 타이포그래피 영상으로 재창작하였다. 관악산, 순대타운, 서울대와 같은 지역을 상징하는 단어들 이 그들의 삶과 어떻게 관계하는지 공유하고 이러한 내용을 시각 예술과 접목하여 비슷한 생각을 가지고 살아가는 동시대의 시민들에게 공감대를 형성할 수 있도록 하고 싶었다.
공공의 고리 ‘공공의 별’ 2021년 11월 전시		관악구는 도림천을 별빛내린천으로 새롭게 네이밍하면서 “별”과 연계한 다양한 특화사업을 추진하고 있다. 공공의 별 프로그램은 별빛내린천의 메인 테마인 “별”을 주제로 시민참여를 통해 다양한 별 그림을 수집하여 영상으로 구현한 프로그램이다. 패널 아래 위치한 별빛내린천 위에 비친 ‘공공의 별’ 영상을 통해 요즘 환경오염으로 서울 하늘에서 보기 어려워진 별을 관람하고 순간의 힐링을 체험하기를 기대했다.
‘관악의 장인들’ 2021년 12월 전시		관악의 장인은 별빛내린천을 방문하는 관악 주민들과의 인터뷰 이야기를 담은 프로그램이다. 코로나로 시국이 어렵기는 하였지만 수변을 방문하는 시민들과 직접 걸으며 인터뷰를 진행하였고 지역에 대해 느끼는 연대의식과 감정 등을 이야기하고 이러한 시민들의 모습을 영상으로 송출함으로써 서로의 생각을 공감하는 공감형 프로젝트를 기획하였다.
공공의 고리 ‘공공의 장소’ 2022년 1월 전시		공공의 장소 프로젝트는 관악구의 옛 모습과 현재의 모습을 오버랩하여 구 세대와 현 세대가 소통하고 추억하는 향수를 일으키는 감성형 콘텐츠로 구성하였다. 아카이빙 되어있는 관악구의 옛 사진들과 같은 장소 현재의 모습을 현장에 나가 직접 촬영하여 역사적으로 환경적으로 변화한 관악구의 모습을 재조명 해보고자 하였다.

### III. 결론

지금까지 서울25부작 관악구 공공미술 ‘도림전심’ 프로젝트를 구현하면서 진행의 과정 속에서 고민했던 공공미술의 여러 가치와 그 가치를 실현하기 위해 고민했던 일련의 과정을 간단하게나마 정리해 보았다. 25개구 37개의 작품이 구현되는 과정에는 저마다의 장소와 그 장소에서 가치 있는 공공미술을 구현하기 위한 작가들의 심도 있는 고민이 있었을 것이다. 코로나19로 인하여 2년이 넘는 시간동안 온라인과 비대면 세계에 갇히게 되면서 물리적 현실 공간에 구현되는 다양한 문화예술 활동이 감소해 가는 것에 안타까움을 느낀다.

이번 도림전심 프로젝트 또한 공공미술로서 그 지속성을 이어가기 위해서는 해당 구조물과 미디어 패널을 관리하게 될 주관처인 관악문화재단과 작가의 지속적인 내·외부적 관리가 중요한 과제로 남아 있다. 공공미술을 관람하는 관람자는 지속적으로 변화하지만 공공미술은 그 장소에 그대로 머무른다. 시간이 흐른 뒤에도 관객의 반응은 같지 않을 수 있다. 결국 공공미술의 진정한 의미는 단순히 공간을 장식하는 개념이 아닌 지역의 문화를 만들어 가는 구현방식의 일부이다. 향후 관악문화플랫폼과 연계하여 창출되는 다양한 문화예술 활동이 도림전심 미디어 패널을 통해 시민들과 소통하면서 지역 문화예술 활성화의 거점이 될 수 있도록 지속적인 관심과 관리가 필요할 것이다.



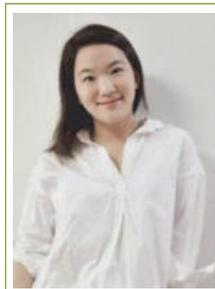
[그림 3] 관악구 도림전심 프로젝트 구현 모습

**Key Words:** 서울 25부작, 시민참여형 공공미술, 장소 특정성, 관악구, 자전적 탐구

### [참고문헌]

- 권미원(2013), 장소 특정적 미술, 현실문화  
김장연(2018), 한국의 공공미술, 어떻게 변화하고 작동해 왔는가, 계간 문화예술, 2008년 3월  
이슬기(2015), 시공간 영역의 공공미술 연구\_ 현대 공공미술의 장르 다각화와 행정체제의 변화 분석  
최범(2020), 공공미술의 공공성: 예술성과 대중성 사이, 제5회 <서울은 미술관 공공미술 컨퍼런스>(2020. 10. 15.)의 발표문  
양도식(2007), 문화공간으로서 도시수변 공간의 성공을 결정짓는 5가지 도시디자인 요소에 대한 고찰, 서울도시연구 제8권 제1호

### 저자 소개



#### 조슬기

2021 서울25부작 관악구 대표작가 선정  
2021 관악구 아트테리어 수행  
현 에이플랩 대표, 서울대학교 관악창의예술영재교육원 담당 연구원

## 미술교육에서 융합적 접근

### A Convergence Approach in Art Education

손지현 (서울교육대학교)

## I. 서론

21세기 급변하는 사회 문제를 해결하기 위한 교육의 접근에 대한 관심이 높아지고 있다. 미래 세대가 해결해야 하는 문제는 다양한 측면과 연관되는 복합적 현상인 경우가 많다. 이를 해결하기 위해 분절화된 학문체계가 아닌 학문간의 결합을 통해 새로운 시각으로 사회 현상을 해석할 수 있는 능력을 키워줄 교육이 필요하다. 2000년대 이후 개정 교육과정에서 ‘융합(convergence)’이라는 용어가 등장한 이후 학교교육과 대학에서의 인재양성의 핵심으로 간주되고 있다. 특히 과학기술 발전을 위해 융합적 인재 양성을 위해 초중등 교육에서 STEAM(Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics)교육을 통해서 과학-기술-공학-예술-수학의 학습내용을 핵심역량 위주로 재구조화하여 과목 간 연계와 예술적 기법을 접목하는 정책을 제안하고 있다. 하지만 예술 분야가 다른 분야의 보조적 수단으로 활용되는 것은 융합의 본질적 의미와 정면으로 배치되어 실질적으로 새로운 측면의 창출이라는 점에서 실질적으로 기여하지 못하는 한계가 있다(홍병선, 2021).

미술교육에서도 융합에 관한 연구는 활발하다(김형숙, 2012; 류지영, 2022; 이지연, 2017). 융합 교육과정은 학습자가 여러 교과와 융합의 과정 속에서 새로운 영역을 탐구하고 확장할 수 있다는 측면에서 구성주의 접근을 취한다. 이를 위해 융합교육은 미술교과와 타 교과와 통합적이며 유기적인 연결 구조를 통해 상호연계성을 추구한다. 융합 교육은 여러 용어와 혼재되어 사용하며, 개념도 다양하다. STEAM, 예술 중심 융합교육, 미술중심 STEAM 교육, 초학문적(초학제적, 탈학문적) 융합교육 등 연구자마다 조금씩 다른 개념과 용어를 사용한다.

본고는 미술교육에서 융합적 접근을 미술 작품 제작 중심의 창의적 탐구로서 바라보고 초·중·고 학교 현장의 교사와 협력적으로 연구를 해온 줄리아 마샬(Julia Marshall)의 논의를 중심으로 살펴보고자 한다.

## II. 본론

### 1. 초학문적 융합 수업의 설계 원리

안지연, 김영은(2019)은 초학문적 융합 수업의 설계 원리를 다섯 가지로 정리하였다. 복잡성(Tangled), 실제 삶 맥락(Real-Life Context), 행동(Action), 지식 생산(knowledge Production) 학생 중심(Student-Centered)이며 이를 TRANS모형으로 불렀다.

초학문적 융합 수업의 설계 원리를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다(안지연, 김영은, 2019). 첫째, 복잡성이란 초학문적 연구의 문제는 복잡하고 모호하며 비구조적이다. 이러한 문제를 해결하기 위해 문제를 분석하면, 해결에 필요한 상호연결된 수많은 다른 문제들이 나타난다. 초학문적 융합은 서로 다른 것들의 결합을 필수적으로 수반한다. 이는 내용에서의 결합일 수도 있고 연구 방법이나 학습 방법에서의 결합이거나 연구자 간의 협업을 의미할 수도 있다.

둘째, 실제 삶 맥락이란 학습은 교과 내에서 삶과 분리된 것이 아니라, 학습을 교과 너머로 관련시키고 실제 삶과 연결하도록 한다. 실제 삶과 연결되기 때문에 지식은 결정된 지식이 아니라 학생이 속해 있는 지역 안에서 존재하며 시공간에 따라 변화될 수 있다. 셋째, 초학문적 융합에서 행동이란 탐구의 과정에서 협업을 강조하며 탐구결과를 직접 실행하게 된다. 이러한 행동적 요소는 학생들로 하여금 학습을 내재화할 뿐만 아니라 자신의 학습이 사회와 연결되어 있고 실제 변화를 이끌어 낸다는 것을 인식할 수 있도록 돕는다. 넷째, 지식 생산이란 탐구를 통해 새로운 지식을 만들어내는 연구의 과정을 강조함을 의미한다. 초학문적 연구에서는 기존의 학문체계에서 간과하던 새로운 사실이나 이론을 발견하는 것이다. 다섯째, 초학문적 융합 수업은 학생 중심의 시각에서 실제적이며 구체적인 주제를 기반으로 해야 한다. 주제선정에서 학생 개인의 관심과 흥미가 반영되고, 학생의 삶에서 현실적인 의문과 질문을 토대로 수업이 이루어진다. 이와 같이 학생의 관심과 질문이 연계된 개개인의 경험을 중심으로 수업이 설계될 때 의미있는 학습이 생성된다.

국내에서 ‘융합’이 교육과정 개정과 함께 정책에서 실천으로 tap다운 방식으로 많이 사용되는 것에 반해 국외의 미술교육 문헌에서 ‘융합’을 찾기는 쉽지 않다. 국외의 교육과정 관련 연구에서는 ‘융합’보다는 여전히 교육과정을 가로지르는 ‘통합’이나 ‘초학문성’이란 용어가 더 사용되는 것을 볼 수 있다. 외국의 미술교육 연구에서도 ‘융합’보다는 통합이나 초학문적 접근으로 사용되는 것으로 보인다.

미술 통합(art integration)은 학생들이 미술 형식을 다른 과목 영역과 연결하여 목표를 발전시키는 것이다(Marshall, 2014). 이는 예술 기반의 학습을 통해서 다른 과목의 이해를 향상하게 된다. 이는 기존의 통합모형인 art-infused model에서 미술작품 제작이 단지 다른 교과를 가르치기 위한 전략으로만 사용되던 문제점을 극복하여 좀더 미술과 타교과가 상호적으로 접근하게 된다. 미술 통합은 좀 더 다른 교과의 주제를 탐구하여 학습자의 삶을 해석하여 중요한 이슈나 “빅 아이디어” 중심으로 접근하여 학문의 경계를 넘게 된다(Marshall, 2014).

마샬은 미술 통합을 초학문적으로 보아야 한다고 주장한다(Marshall, 2014). 여기서 통합과 초학문성을 구분하는 것이 아니라 미술 통합은 개념적이며 절차적 기능을 가지며, 초인지로서 교육에서 중요한 역할을 할 수 있다고 본다. 미술 통합은 좀더 광범위하며 초인지적 관점을 요구하기에 미술 통합을 초학문적 실천으로 보는 것이 보는 것이 필요하다고 본다. 이런 점에서 미술교육에서 융합은 교육과정 이론에서의 초학문적 측면으로 볼 수 있다.

초학문은 학문과 그들의 경계를 허물고 실행과 그 영역을 의미한다(Klein, 2000, Marshall, 2014 재인용). 초학문적 필드는 다음 요소를 포함한다. 첫째 일관된 개념적 틀, 렌즈 또는 초학문적 관점을 갖고 있다. 둘째, 기성 학문의 요소를 비판한다. 셋째 차별화된 인식론을 갖고 있다. 네 번째 특유의 방법과 실천을 한다. 예컨대 여성학, 문화연구, 문학이론, 시스템 씽킹과 같은 학문은 초학문적 특성을 갖고 있다.

마샬은 미술에서 초학문적 접근 역시 개념적 틀로 웹과 같은 형식의 렌즈를 갖고, 미술가, 미술교육자 그리고 학습자의 측면에서 지식을 통합적으로 구성해야 한다고 보았다. 둘째, 미술에서 초학문적 접근은 전통적 학문의 사고 체계에서 중시하던 지식과 관점을 해체하고 참신하고 미적 방식으로

아이디어를 시각화하며, 놀이하듯이 실험하며, 접근할 수 있다. 셋째, 미술에서 초학문적 접근은 일찍이 아이스너가 언급한 바와 같이 다중적 리터러시로 미술에서의 아이디어, 방법, 재료 등을 미술과 삶 그리고 문화와 연계시켜야 한다. 이를 통해 미술 통합의 방법은 다른 교과의 학문적 방법들을 이해하고 활용하여 세계를 이해하는 렌즈로서 작용한다. 이처럼 미술 교육에서 초학문적 접근은 새로운 지식을 창출하는 인식론으로서 지식에 대한 새로운 관점을 제공하여 기존의 타 학문분야에서 일반적으로 지식이라고 여겨지던 것을 넘어서서, 감각과 정신이 함께 작용하여 생성되는 지식까지 포함하여 확장하게 된다. 이러한 차별화된 인식론은 미술교육에서 융합으로서 학습자의 삶, 문화를 연계시키는 핵심 동인으로 작용할 수 있다. 넷째, 미술에서 초학문적 접근은 창의적 탐구 과정이라는 실행 과정을 거친다. 주관성을 용인하여 객관성과 절대적 진리만을 추구하던 것을 넘어서는다. 따라서 개인의 감정, 개인적 해석이나 상상력 등이 중요한 탐구의 요소로 간주된다. 또한 전통적 연구 방법인, 암기, 읽기, 연습, 글쓰기, 테스트 등을 넘어서서 미술교육의 시각적인 방법으로 창작하는 것을 중심으로 다중적 감각을 중심으로 한 멀티모달리티(multimodality)를 중요한 방법론으로 활용한다.

## 2. 미술 교육에서 융합 수업의 원리

### 가. 예술적 사고 중심

줄리아 마샬은 미술을 교육과정 전반에서 통합하는 방안을 제안한다. 그는 “integrating”이라는 단어를 써서 융합보다는 통합이라는 말을 쓰지만, 교육과정을 가로질러 초학문적인(transdisciplinary) 접근을 취한다는 점에서 융합과 통한다. 교육과정을 가로질러 예술중심 통합학습(art-centered integrated learning)을 해야 하는 이유로 예술적 사고(artistic thinking)를 든다(Marshall & Donahue, 2014, p. 3). 예술적 사고란 논리적 사고와 연합적 사고를 융합한 것이다. 연합적 사고는 논리적인 사고를 연계하거나 전통적인 논리적 사고에 도전한다. 일상의 대부분의 문제들은 연합적 사고와 논리적 사유를 통해서 해결될 수 있다. 우리는 사물을 분석하고 연결하면서 논리를 발견하여 문제를 찾아 해결책을 발견하고 추론한다. 하지만 때로는 연합적 사고를 통해 주제를 해석하고, 의미를 도전하고, 관습에서 벗어난 관점들을 연계한다.

### 나. 동시대 미술 중심

마샬은 융합 미술교육에 동시대 미술을 중심으로 한 접근이 필요한 이유를 다음과 같이 설명한다(Marshall & Donahue, 2014). 첫째, 동시대 미술은 꼭 기술적 전문성을 요구하지는 않기 때문이다. 따라서 학습자는 미술작품을 창작하는 데 참여하면서 진정한 사고 과정에 참여할 수 있다. 이러한 사고 과정이 중심이 되는 동시대 미술은 교육과정을 초학문적으로 접근하는데 있어서 학생들이 창작 과정에서 미술가의 사고 과정을 학습하고 활용하여 삶에 중요한 이슈나 문제를 해결하는 데 적용할 수 있다는 점에서 중요한 의미가 있다.

둘째, 동시대 미술은 의미에 관해서 근본적인 질문을 던진다. 따라서 학생들은 다른 사람과 이해를 구성하기 위해서 참여해야 한다. 이는 듀이가 말한 바와 같이 단지 잘 알려진 작품이 우리에게 “인식(recognition)”만을 요구하는 것과 달리 동시대 미술은 “지각(perception)”이 필요하다. 미적 경험을 주장한 듀이에 따르면, 우리가 익숙한 미술작품을 인식할 때 우리는 지각하지는 않는다. 이는 일종의 마취상태(anesthesia) 상태로 지각과 경험에 대해서 방해가 된다(Dewey, 1934, Marshall & Donahue, 2014 재인용). 하지만 동시대 미술은 우리에게 익숙하지 않으며, 때로는 놀랍고 동시에 편하지 않다. 진정 동시대 미술은 “어려울” 수 있으며 이런 점이 관람자가 작품을 즐

더 직접적으로 지각하고, 경험하고, 작품의 도발성에 취약해지도록 하게 만들기 때문이다. 이처럼 동시대 미술이 던지는 질문들이 어렵고, 불쾌하게 할 수도 있지만, 사고를 촉진하기에 융합적 탐구에 이상적이다.

셋째, 동시대 미술은 관람자에게 대화를 요구하며, 교실 밖 세상과 교육과정을 가로질러 연계하는 것이 필요하다. 동시대 미술가가 관람자에게 질문을 던지며, 상호작용을 추구하듯이 동시대 미술은 다양한 학문적 접근을 기반으로 한다. 동시대 미술이 던지는 세계와 연계된 복합한 질문들은 새롭고 창의적 방식을 요구한다. 따라서 학문의 경계를 초월하여 새롭거나 익숙치 않은 문제들을 다른 학문에서 찾도록 도전하게 한다. 동시대미술은 대화를 촉진하고 교실 밖 다양한 세계를 연결짓도록 한다. 작품을 보고 해석하는 학문의 경계를 넘어서서 질문을 하는데 이상적인 도구가 된다. 미술가, 생물학자, 역사가에게 중요한 문제에 답하게 하는 동시대미술은 우리의 이해하는 역량을 확장하여 익숙치 않고, 어렵고, 폭넓은 학문에서 지식을 창출하도록 한다.

#### 다. 스튜디오 사고 습관

마샬은 창의적 탐구를 미술교육에서 초학문적 융합의 방법으로 설명한다(Marshall, 2019, p. 5).

- 창의적 탐구란 창의적 사고, 제작, 수행을 학습의 핵심적 방법으로 보면서 다중감각적(multimodal) 적용과 학습 방식을 의미한다.
- 주관성, 개인적 해석, 연계, 적용을 이해와 의미 만들기의 핵심으로 본다.
- 심화된 이해는 지식과 정보를 적용하고 이들을 확대, 정교화, 투사를 통해 축적해 갈 때 가능하다.
- 놀이와 실험은 이해와 의미를 발전시키는 데 중요한 역할을 한다.
- 창의적 탐구란 창의적 학습 방식으로 구불구불(meandering)하며, 비선형적이며 출현하는 방식이다. 창의적 탐구는 새로운 “산물”로 자신에게 축적되어 가기에 결과는 지속적으로 해석과 수정을 요하면서 또다시 새로운 사고와 창작에 영감을 준다.

이러한 창의적 탐구를 하기 위한 교육과정과 교실 전략으로 하버드 대학원의 프로젝트 제로에서 출발한 스튜디오 사고 습관을 제안한다. 미술 수업에서 길러야 하는 중요한 사고능력으로 스튜디오 사고 습관은 미술 작품 창작 과정에서 기를 수 있다. 스튜디오 사고 습관과 예술 중심의 통합 학습은 학습에서 학생들이 지적인 측면과 정서적 측면을 통합하여 독특한 개인의 성향을 기르게 한다. 호기심을 갖고 융통성이 있으며, 애매함을 허용하면서 다른 시각에서 나아가 심지어 무의미해 보이는 관점에서의 개념, 이슈, 문제를 기꺼이 보고자 하는 성향 등은 미술 수업에서 가능해진다. (Marshall & Donahue, 2014, p.12)

스튜디오 씽킹은 미술 수업에서의 8가지 사고 습관을 중심으로 학교 교육에서의 실천을 중시한다. 기능 개발(develop craft), 참여와 끈기(engage & persist), 구상(envision), 표현(express), 관찰(observe), 성찰(reflect), 도전과 탐구(stretch & explore), 미술계 이해(understand art worlds)로 이루어졌다. 이들은 미술 수업에서의 사고 습관을 의미하지만, 미술 수업뿐 아니라 다른 교과와 삶에서의 꾸준한 실천을 통해 사고력을 신장하는데 목표가 있다(Hetland et al., 2013). 스튜디오 씽킹은 교사와 연구자가 미술 수업에서 일어나는 현상을 볼 수 있는 렌즈를 제공한다. 미술 작품 제작에서 사고 성향을 인식하게 된다면, 미술 수업은 단순히 무엇인가를 그리거나 만드는 것만이 아니

라 사고 활동을 위함을 인식하게 된다. 이렇게 미술 수업에서 이루어진 사고 활동은 다른 교과에도 적용된다. 이중 융합과 관련하여 여섯 가지를 고려할 수 있다.

첫째, 기능 개발이란 교사 시연을 통하여 학생들이 미술 재료와 도구 및 매체의 활용, 기술 습득을 학습하는 과정에서 배울 수 있는 사고 습관이다. 자신이 상상하는 주제를 표현하기 위해서 다양한 기능을 학습하는 창의적 탐구 과정을 통해 통합적 학습이 가능하다. 둘째, 참여는 생각에서 중요한 부분을 식별하는 능력이며 끈기는 작업 과정에서의 태도적 측면으로, 융합 학습에서 요구되는 복합적 측면의 문제해결에 필요한 요소가 된다. 셋째, 학습자가 주변의 현상을 관찰하는 능력은 교육과정을 가로질러 다양한 교과에서 요구되는 능력이다. 넷째, 성찰이란 자신의 작품에 대해 돌아보거나, 다른 학생의 작품을 평가하는 과정에서 길러진다. 이러한 스튜디오 사고습관은 메타인지로 자신을 되돌아 보고, 타인의 학습 과정에서의 평가를 통해 다른 사람과의 협업을 가능하게 하는 사고 습관이 된다. 다섯째, 도전과 탐구란 미술 수업 중 놀이를 할 수 있는 기회를 마련하고 다양한 경험과 실수를 통해서 자신의 작품에 반영할 수 있는 것에 초점을 맞출 수 있도록 한다. 여섯째, 미술계 이해란 미술사에 대해 배우고 미술가들의 작업 방식과 다른 미술가와 협업하거나 소통하는 방법을 이해하는 것이다. 이러한 미술가의 삶의 방식을 적용하여 초학문적 융합적 접근에서 활용할 수 있다.

**Key Words:** 미술 교육(art education), 융합(convergence), 초학문적(transdisciplinary), 스튜디오 씽킹(Studio Thinking)

## [참고문헌]

- 김형숙. (2012). 융합의 지형도 그리기-ICT 기반 프로젝트 학습을 통한 융합인재교육과정 개발. *미술교육논총*, 23(3), 57-82.
- 류지영. (2022). 미술 중심의 융합교육. *조형교육*, 89-115.
- 안지연, 김영은(2019). 초학문적 융합(transdisciplinary) 패러다임의 수업 설계 원리 탐색. *통합교육과정연구*, 13(2), 23-50.
- 이지연. (2017). 융합교육을 위한 미술교육의 콘텐츠 탐구. *학습자중심교과교육연구*, 17, 441-460.
- Hetland, L., Winner, E., Veenema, S., & Sheridan, K. (2013). *Studio thinking 2: The real benefits of visual art education*. New York, NY: Teachers College Press.
- Marshall, J. (2014). Transdisciplinarity and art integration: Toward a new understanding of art-based learning across the curriculum. *Studies in Art Education*, 55(2), 104-127.
- Marshall, J., & Donahue, D. M. (2014). *Art-centered learning across the curriculum: Integrating contemporary art in the secondary school classroom*. Teachers College Press.
- Marshall, J. (2019). *Integrating the visual arts across the curriculum: An elementary and middle school guide*. Teachers College Press.

## 저자 소개

### 손지현

서울교육대학교 미술교육과 교수

서울교육대학교 미술영재교육원 원장

## 사회적 행위(Social Acting)의 실천으로서 퀴어(queer) 미술전시의 방향 연구\*

A Study on Direction of Queer Art Exhibition as Social Acting

심지영 (홍익대학교)

### I. 서론

미술전시는 예술실천의 자유적인 공간과 사회교육기관이라는 제한적이고 제도적인 공간의 접점에서 실천된다. 따라서 문화적·사회적 영역 전체의 쟁점과 문제들을 다룰 때 자유를 둘러싼 검열과 통제의 쟁점이 표면화될 수 있는 상호적인 효과를 일으킨다. 본 연구는 이러한 특성을 바탕으로 사회적 행위자(social actor)로서 미술관과 행위자의 실천으로서의 미술전시를 논하고 국내 퀴어 문화인식과 퀴어 전시 실천의 관계성을 바탕으로 퀴어 전시기획에서 고려할 점과 개선방향을 도출한다. 이를 통해 사회적 기관으로서의 미술관이 논쟁적 이슈가 되는 주제를 다루는 데에 기여하는 교육적 역할을 되짚어보고 문화충돌적인 주제를 다루는 전시기획과 운영에 유용한 전략과 방향을 제시하고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 사회적 행위로서의 미술전시

근대의 인본주의 철학이 야기한 이분법적 사고의 문제를 해결점을 찾기 위해 브루노 라투르(Bruno Latour)는 ‘비인간’의 행위성을 인식해야 한다고 주장하였다(Latour, 2017/2005). 인간과 비인간의 연결망으로 사회를 바라보는 이 관점은 행위자-연결망 이론(Actor-Network Theory, 약칭 ANT)으로 구체화되었다. ANT는 인간과 기계, 정신과 기술, 자연과 인공, 주체와 객체 등을 이분법적으로 나누는 형이상학적 관념의 틀을 벗어나는 탈이상학적 사유를 반영한다. 라투르의 ANT 관점은 미술관이라는 사회적 기관에 적용 가능하다. 미술관은 사회와 예술의 만나는 접점에서 상호적인 효과를 가져오며 다양한 행위자와 자원들의 네트워크를 조직할 뿐 아니라, 예술적 실천을 전체 사회공간으로 확장하는 동시에 사회정치적 문제들을 전시장 안에 예술의 의미로 축소시키는 지점이기 때문이다(김동일, 2007). 엘렌 페이지(Hélène Pagé)는 이러한 사회학적 관점을 적용한 미술관의 존재의 의미를 〈사회적 행위자로서 미술관 (Museum as Social Actor)〉(2004)이라는 발제문에서 규명하였다. 페이지는 사회적 행위자로서 미술관의 사회적 특징을 다각적으로 논하면서 미술관이 과거, 현재, 미래의 사회적 변화에 대한 지표로서 의미있는 역할을 수행하고 정보를 동기화하며, 교육하고, 동원(mobilize)하는 주체임을 강조하였다.

미술관에서 행해지는 미술전시는 사회적 행위자로서 기능하는 미술관의 가장 기본적인 투쟁수단

\* 이 논문은 심지영(2022) ‘성소수자(LGBTQ) 미술전시의 사회교육적 함의와 한국 미술관의 전시기획 방향 연구’ 논문의 일부를 수정 및 보완한 것임

이자 사회적 행위로, 단순히 작가의 가치를 전달하는 무결한 통로가 아닌 정치와 시대정신, 그리고 미학적 관점 등을 포함하는 다양한 의도가 반영된 결과물이다. 미술관은 제도적 주체로 존재하는 동시에 전시로 존재하기 때문에 논쟁적 주제를 다루는 경우 사회적 쟁점과 이를 바라보는 다각적인 인식의 문제는 미술관이라는 영역 안에서 더욱 과격해질 수 있다. 특히 국공립 미술관의 경우 비영리적 사회교육기관이 갖는 가치중립적이고 문화를 학습시키는 역할 뿐 아니라 국민의 세금을 사용하고 후원을 유지해야 하는 기관의 특징 때문에 인식과 반응의 표면화가 극대화될 수 있다. 따라서 검열과 통제 역시 강하게 작용된다. 통제권을 가진 세력의 신념 혹은 가치에 반하게 될 경우 후원이 끊기고 보수와 진보, 정상과 비정상, 전통과 현대 등 이분법적으로 나누어진 영역 사이에서 균형을 맞추지 못하면 미술관의 명예도 실추될 수 있다. 동시대 사회를 점유하는 사상과 가치의 하인으로서 선전(propaganda)과 주입식 교육의 공간으로 전락할 수도 있고 사회를 지배하는 편견과 고정관념을 탈피하는 사회변혁적 공간으로 탈바꿈할 수도 있다. 따라서 미술관의 입장에서 어떠한 사회 현상을, 어떠한 관점에서 재현할지에 대한 위치 확립(positioning)은 주요 난제이다.

## 2. 한국 퀴어미술전시의 현주소

한국 예술계의 경우는 영화와 음악 영역에서 퀴어팬덤(queer fandom)이 1990년대부터 본격적으로 가시화되기 시작했고 혐오와 공감, 취향과 욕망 간의 관계성과 친밀성을 상호적으로 이용하면서 퀴어팬덤의 영향력은 점차 확장되었다(스킵 등, 2021). 이 퀴어팬덤은 2017년부터 점차 조직적으로 활동을 확장하여 거대한 산업의 중심동력이 되고 있다(스킵 등, 2021: 11). 그러나 회화, 조각, 판화, 공예 등의 미술영역에서는 퀴어영역이 부상하지 못하였다. 미국의 동성애결혼 합법화 분위기에 힘입어 한국에서도 커밍아웃하는 퀴어작가들이 늘어나고 햇빛서점, 탈영역우정국, 합정지구 등의 예술공간에서 퀴어 미술전시 기획을 추진하면서 퀴어적 콘텐츠를 수용하는 시도가 있기는 하였다. 국립·사립 대형미술관은 장미셸 오토니엘(Jean-Michel Otoniel), 펠릭스 곤잘레스 토레스(Felix Gonzalez Torres) 엘름그린과 드라그셋(Elmgreen & Dragset) 등 퀴어 예술가 전시를 열었고 2021년 2월 국제갤러리 서울점과 부산점에서 최초로 열린 로버트 메이플소프의 개인전 <Robert Mapplethorpe: More Life>전은 40년 전 미국에서 열렸던 <The Perfect Moment>의 부분 전시로 국내 미술관으로서는 파격적인 행보였다. 그러나 이미 오랜 시간 화자되어 유명한 해외 작가의 작품을 재단이나 소유자가 원하는 계획대로 전시하는 개인전 형태이며 실제 전시에서도 퀴어적인 요소에 대한 언급과 노출은 가급적 배제하도록 진행되었다. 학계에서도 한국의 퀴어미술의 흐름과 특수성에 대한 담론과 현주소를 다루는 학술서는 물론 교양서도 전무한 상황이다. 번역서를 제외하고는 국립 예술진흥기금(NEA)을 둘러싼 논쟁적인 예술과 외설 혹은 페미니즘 예술의 작은 부분집합으로서 해외 예술가나 작품만이 사례로 소개되고 있다.

이에 따라 본 연구는 한국의 퀴어 미술에 대한 사회적 인식과 특성을 알아보고 LGBTQ 미술전시 경험과의 상호관계성을 분석하고 이를 바탕으로 퀴어 전시기획에서 고려할 점과 개선방향을 도출하는 데에 목적을 두었다. 연구방법과 내용 및 결과는 다음과 같다.

## 3. 연구방법 및 내용

본 연구는 혼합연구방법(mixed methodology)과 동시적 삼각측량 설계(concurrent triangulation design)을 적용하여 양적과 질적 자료 수집을 동시에 수행하였다. 분석과 해석 과정에서 자료를 통합하고 양측의 우선순위를 비등하게 구성하기 때문에 질적-양적 혹은 양적-질적으로 진행되는 순차적

설계에 비하여 자료 사이의 확증을 추구함으로써 연구에서 더 큰 효용성을 확보한다. 분석단계에서는 양적과 질적자료를 동시에 이용하는 설계에 따라 양적자료에서 전반적인 퀴어인식 및 문화수용과 미술 전시 간의 관계성을 살펴보고, 질적 자료의 네러티브에서 해석적 의미를 도출하였다.

#### 4. 연구결과

양적·질적연구에서 도출된 분석결과를 통합적으로 정리한 결과는 다음과 같다.

##### 가. 전시준비

###### • 내부조직과 구성체계 개선 및 퀴어 관련 R&D와 훈련 강화

직원고용과 관리에 형식과 평가기준에만 지나치게 무게 중심을 두는 국공립기관들이 사회적 기관들이 정체를 벗어나 신뢰를 되찾으려면 직원고용 내규를 새롭게 개정해야 한다. 미술관에서 선불리 논쟁적 주제를 다루지 못하는 요인 중 하나는 공격적이고 지속적인 민원 세례이다. 따라서 내부적으로 모든 스태프들이 미술관이 전시 안팎의 과정을 감내할 수 있도록 문화적·재정적·사회적 능력을 강화해야 한다. 퀴어전시 역시 공격과 혐오 세력이 존재할 수밖에 없기 때문에 반대 비판에 대응할 수 있도록 직원 교육이 필요하며 대응 인력의 보강이 필수적이다. 더불어 퀴어 문화에 밝고 다문화적 전문성이 있는 학예사와 교육 인력을 위한 훈련 등의 인적 자원 강화와 훈련을 우선시 해야 한다.

###### • 미술관의 포지셔닝(positioning)을 확립 및 전시기획 의도를 표면화

예술기관의 표면화 전략은 아웃팅(outing) 후 활발히 활동하는 기존 퀴어 작가들 외에 뛰어난 작가의 발굴과 협업을 용이하고 외부적으로 전시가 투명하게 진행될 것임을 알리고 옹호하는 기업과 단체의 후원과 지원을 늘리는 방법이기도 하다. 미술관들은 경쟁에 치중하여 전시를 기획할 때 내부적으로 기밀을 유지하려 하는데 이러한 행태는 발전을 저해하며 시대착오적이라 지적하며 용기있는 대화와 컨설팅을 추진하여 배움과 성장의 자세를 보이는 것이 중요하다.

###### • 상이한 반응과 수용에 대한 대응 전략 확립

전시 사전 워크숍, 좌담회, 교육프로그램을 활용하고 퀴어 온라인 전시를 활용하는 것이 좋다. 양적연구에서 알 수 있듯이 잠재적 관람객의 퀴어에 대한 수용 정도와 이전 전시 체험의 유무 및 퀴어 미술에 대한 이해는 전시 성공 유무에 영향을 미치는 요소이다. 특히 50대 이상 문화향유자와 기독교 집단을 대상으로는 하는 콘텐츠를 다양하게 구성하고 대립되는 관점을 중재하는 과정이 중요하다. 미술관은 자기주도적이고 자발적인 상태를 고수해야 한다. 즉 대립되는 의견과 염려를 표면화하고 공공의 대화로 이끌어 내면서도 미술관이 흐름의 선두에 위치하는 것이 중요하다. 더불어 공격적인 검열과 반대뿐 아니라 적극적인 지원과 찬사를 보내는 유형, SNS 혹은 게시판 등을 이용하는 수동적 형태의 반응과 무관심까지 다양한 군집 유형을 분석하고 모두를 잠재적 미술관 향유자로 인식한다. 각 유형과 관점을 인정하고 수용하는 것은 잠정적인 검열과 반대에 대비하고 다채로운 기획의 방향을 잡는 데에 효과적이다.

###### • 지속적 컨설팅 및 협력관계와 연대 구축

대안 공간 및 소규모 비영리 공간은 젊은 작가들을 중심으로 한국 퀴어 운동을 주도해 왔기 때문에

경험 있는 기관의 관계자, 기획자와 참여 작가들의 자문과 협업을 도모한다. 영향력 있는 사립미술관을 비롯한 예술계 주요 인사, 연예인 등의 공인과의 연대를 통해 전시기획을 알리는 것도 한 방법이다. 탈빈한 미술관의 정체성을 표명함으로써 여성, 장애, 아동, 노인, 탈북민, 외국인노동자, 편부모 가정, 다문화가정 등 다양한 사회의 문화 계층과 관련 기관과의 연대를 구축하는 것도 눈덩이 효과를 가져올 수 있다.

#### 나. 전시구현

첫째, 훈련된 경영진과 임원을 포함하여 큐어 큐레이터, 기존 큐레이터, 에듀케이터, 행정직원부터 건물관리 직원과 안내데스크 직원을 모두 매개자로서의 사명감과 공동체 의식 하에 기획에 참여해야 한다. 내부조직의 발전과 팀워크의 균형을 맞추고 모든 스태프가 전시에서 맡은 역할에 따라 가진 필요성을 확고히 하며 투명성과 탄력성을 유지한다.

둘째, 전시의 질을 높이기 위해 예술적 우수성이 있는 작가를 발굴하고 섭외된 작가군과의 협업에 주목한다. 국공립미술관이라는 어깨의 힘을 빼고 작품을 팔고 시간을 쏟아 작가를 발굴하고 섭외하는 자세를 갖는 것이 중요하다. 섭외 후에는 작가들과의 협업과 긴밀한 의사소통을 통한 전시 구현 방식이 필요하다. 미술관의 일방향적 기획은 전시의 순환적 구상을 막는다. 탄력성을 갖고 예측하지 못한 우발적인 상황에 탄력적으로 대응하고 매개자와 작가 양측 간에 공유하지 못했던 새로운 의견의 교류를 통해 만들어지는 의미의 생성 과정은 기획의 참신함과 즐거움을 만드는 촉진제이다.

셋째, 옹호 집단과 반대 집단을 모두 활용하는 다매체적 홍보계획을 수립한다. 논쟁적 요소를 두려워하지 않고 역으로 이용하는 노이즈 마케팅도 하나의 전략이다. 또한 효율성과 시각적 자극에 예민한 MZ세대를 타겟으로 한 SNS와 소셜미디어 홍보도 중요하다. 잠재적 반대 집단으로 보기는 어렵지만 장소와 돈의 구매를 받지 않는 대중매체를 선호하는 디지털 세대로서 이들에게 미술전시는 직접 가서 티켓을 사야 하는 번거로움이 있다. 따라서 힙(Hip)함을 강조하는 관심유도형·시각자극형 온·오프라인 마케팅 방식이 효과적이다.

넷째, 언론과의 조우와 상호작용을 위해 전시 기획 초반부터 다양한 매체의 기자들과 평론가들과의 의사소통이 필요하다. 홍보 기사글과 전시비평문의 초안을 제시하고 미술관, 작가, 매개자 모두와의 검토를 진행하는 것이 좋다.

#### 다. 전시진행

전시 동선과 흐름에 유의하고 도슨트와 진행요원들에게 전시와 배경지식을 공유하고 큐어 인식과 경험, 이해를 높이는 관객참여형 전시연계 프로그램으로 실현가능한 한국 큐어 미술의 확장성을 논하고 지속적인 대화를 촉진한다. 더불어 전시만 경험하고 가지 않도록 전시 공간 마지막 부분에 지속적으로 알라이(ally), 큐어 작가, 학예사 등이 관람객과의 대화를 가질 수 있는 프로그램을 구성하여 전시 기간 동안 끊임없는 대화와 지식의 축적, 인식의 변화를 유도한다.

전시가 종료된 후에도 전시 결과를 리뷰하고 관람객, 협업 기관 및 단체, 전문가, 그리고 미술관의 내부관계자에게 피드백을 받고 취합하여 발전 방향을 연구하도록 한다. 예산의 쓰임과 잠재적 후원을 받을 수 있는 곳을 리스트업하고 관람객 분석을 통한 차후 전략을 구성할 수 있도록 한다.

*Key Words:* 큐어 미술, 큐어 미술전시, 사회적 행위자로서의 미술관, 행위자-연결망 이론

## [참고문헌]

- 김동일 (2007). 사회적 행위자로서의 미술관에 관한 사회학적 시론. 미학예술학연구, 25, 361-386.
- 스킵, 마노, 상근, 권지미, 김효진, 윤소희, 조우리, 한채윤, 아밀, 연혜원, 루인 (2021). 퀴어돌로지: 전복과 교란, 욕망의 놀이. 서울: 오월의봄.
- Latour, B. (2021). 젊은 과학의 전선: 테크노사이언스와 행위자-연결망 구축 (황희숙 역). 파주: 아카넷. (원저 2005 출판).
- Page, H. (2004, 11. 14). *Museum as Social Actor, in ICOM Canada Bulletin*, pp. 1-2.

## 저자 소개



### 심지영

현 홍익대학교 교수  
현 한국국제미술교육학회 학술위원장  
현 한국문화교육학회 학술이사

## 다큐멘터리 사진의 미술교육적 활용 가능성 탐구 (Possibility of Using Documentary Photography in Art Education)

이혜선 (서울이대원초등학교)

### I. 서론

사진을 찍거나 읽는 행위는 다감각적인 사고를 필요로 할 뿐 아니라, 존재의 시각적 증거이자 작가가 포착한 인상을 인식하게 한다. 또한 지배 문화의 이념에 의한 ‘스튜디오(studium)’와 탈문화적이고 개인적인 경험에 의한 ‘푼크툼(punctum)’을 상호주관적으로 바라보게 한다(Barthes, 1980/2006). 이처럼 사진은 현대 사회의 시각문화로서 자리 잡으면서 그 안에 숨겨진 이데올로기나 미학이 예술 작품과 디자인에 응용되고 있고, 시각문화교육 분야에서도 그 활용 가치를 인정받고 있다. 2015 개정 미술과 교육과정에서는 사진으로 체험한 것을 나타내도록 하거나 사진을 통한 간접적 체험 지도의 내용을 구체화하였다(교육부, 2015). 일상에서 주변 대상을 탐색하고 다양한 방법으로 표현하는 것을 바탕으로, 사진을 포함한 시각 이미지를 생성하거나 비판적으로 읽을 수 있는 역량이 필요하다.

본 고에서는 미술교육에서 다큐멘터리 사진을 왜 다루어야 하는지, 그 특성에 어떻게 접근해야 하는지에 대해 살피고 교육적 효과와 가능성을 탐색한다. 다큐멘터리 사진에 대한 이해를 위하여 그 개념과 역사 및 작가와 작품 사례를 살펴보고, 이를 기반으로 사회참여미술교육에서 활용 가능성을 탐색하여 실제 적용 사례를 제시할 것이다. 크게 문헌연구와 현장 실험연구를 병행하며, 6학년 1개 반을 대상으로 적용한 수업과 성찰 내용을 기반으로 다큐멘터리 사진의 미술교육적 활용 가능성에 대해 제언하고자 한다.

### II. 다큐멘터리 사진에 관한 이론적 논의

#### 1. 다큐멘터리 사진의 개념 및 특성

증거나 증명을 의미하는 ‘다큐멘터리’라는 용어는 라틴어의 ‘가르치다’라는 의미의 도세레(docere)로부터 시작되었다. 20세기 초, 최초로 초현실주의 미학을 보여준 으젠느 앓제(E. Atget)가 파리 거리 의 세부 묘사가 되어 있는 인화 사진을 화가들에게 팔면서 ‘예술가들을 위한 다큐멘트(document)’라는 용어를 사용하였다. 이어 1926년 존 그리어슨(J. Grierson)이 영화 <모아나(Moanna)>에 대한 논평에서 예술형식으로서 “다큐멘터리적 가치(documentary value)”가 있음을 언급하면서 전문적으로 사용되기 시작한다(Nichols, 2001, p. 587 재인용). 차츰 객관적인 현실을 기록한다는 의미로 사진 분야에서 다큐멘터리 개념이 나타났고, 주로 사회 현실이나 문제들을 다룬 사진을 지칭하게 되었다. 객관적 현실에 대한 기록사진으로도 불리는 다큐멘터리 사진은 사실의 기록과 전달을 목적으로 주로 특정 사회적 순간을 담아내어 사람들과 사건에 영향을 미친다. 단순히 정보를 전달하는 것 이상의

역할을 하는 것이다.

다큐멘터리 사진은 형식이나 내용이 아니라, 어떤 목적을 추구하는지와 강조점에 따라 규정할 수 있다(박상돈, 2007; 이재구, 2010). 첫째, 찍고자 하는 대상에 대한 기록이다. 사진에 나타난 실증적 근거를 유일무이한 진리로 받아들이는 이데올로기적 활용 방법이다. 즉, 사진을 현존하는 대상에 대한 재현으로서 과학적인 카메라 발명의 산물로 여긴다. 특정 사건에 대한 단편적 이야기만을 전달하기 때문에 상황과 맥락은 생략된다. 둘째, 작가 개인의 주관적 관점을 실은 예술 작품으로의 활용이다. 기존의 예술적 형식을 수용한 것이라기보다는, 작가의 주관적 시각을 통해 비예술적인 기능들을 미학의 영역으로 끌어들이므로써 새로운 예술의 정립 및 확장을 시도한 것이다. 셋째, 사진이 지닌 시각 이미지로서의 가능성을 정착시키는 방법이다. 즉, 작가의 사진적 시각과 주제의식을 드러내어 재현을 통해 정치적 의무감을 상기시키는 사회성을 지닌다. 주관적 해석을 강조하던 근대 다큐멘터리 사진의 경향에 비추어, 상대적으로 객관적인 접근이라고 볼 수 있다. 이는 강력한 언어적 지시성을 지닌 '새로운 포토저널리즘'으로서, 여성에 대한 차별적 시선을 드러내는 등 정치적 의도를 지닌 역사적 고발을 통해 사람들을 사회에 참여하도록 만든다(Baatz, 2002/2005; Berger, 1982/1993).

## 2. 사회참여로서의 다큐멘터리 사진

사회적 다큐멘터리 사진작가들은 세계의 사회적, 환경적 형태에 초점을 두고 사회문제에 대한 공공의 관심을 얻고자 하는 것을 목표로 하였다. 예반스와 같은 농업안정국(Farm Security Administration: FSA) 사진가들은 물론이고, 이에 영향을 받아 빌 오웬스(B. Owens)와 찰스 헤어(C. Hare)는 자신을 둘러싼 시대를 기록하고 고찰하기 위해 자신만의 방식을 창조해냈다(김성민, 2010). 사진과 캡션의 내용이 상반되게 하여 사회의 모순된 이야기를 전달하거나, 다큐멘터리 사진에서 금기시되던 연출이나 기획을 과감하게 도입하여 문화비판적인 접근을 하기도 하였다. 오웬스는 70년대 미국의 중산층 교외 지역 사람들의 생활 방식을 일정한 거리에서 객관적으로 바라보고자 하며 그들의 삶을 기록하고 가치를 인정받았다.

예술은 집단적 삶의 감각적 형태를 구축한다. 예술을 실천하는 것은 정치를 위해 의식의 형태나 에너지를 제공하는 도구가 아니며, 그 자체가 온갖 형태의 퍼포먼스를 통해 시각의 틀과 정서의 활력을 재생산한다. 논쟁적인 “공통 감각(sens ommun)”의 형태를 만듦으로써 허구와 실재의 분리선을 모호하게 만들어 관객이 능동성을 갖게 하는 것이다(Rancière, 2008/2016, p. 108). 예술과 정치는 허구와 실재의 관계가 아니라 둘 다 허구를 생산하는 방식이다. 미술은 꼭 물리적인 작품을 만들지 않아도 보이지 않는 상호작용이나 사회적 분위기를 만들어낼 수 있으며, 이 또한 자명한 미술의 영역이다. 정치 또는 권력의 상징적 표적을 겨누는 데모가 아니더라도 고유한 주체들의 미학적 정치를 펼칠 수 있다는 의미이다.

## III. 다큐멘터리 사진 수업 계획 및 적용

### 1. 사회참여미술(Socially Engaged Art)

엘게라(Helguera, 2011/2013)는 사회참여미술을 ‘사회적 행위’라는 용어로 정의하면서, 예술이라는 용어를 배제하고 예술가를 전문가이자 시민으로서의 한 개인으로 만들고자 하였다. 다시 말하자면, 사회참여미술은 예술가가 공동체 안에서 교류하고 변화를 이끌어내는 공동의 작품을 만드는 개념미술이자 행위 예술을 의미한다. 본 프로젝트에서 다룬 다큐멘터리 사진과 포토보이스 역시 학생들이 생성하는 사진뿐 아니라, 사진을 찍는 행위 자체가 하나의 사회참여미술의 한 형식이 될 수

있다. 자신이 처한 상황과 세상에 하고자 하는 말을 시각적 표현을 통해 나타내는 것은 일종의 사회적 행위로 작용한다. 또한 이에 대해 끊임없이 대화하고 토의하는 것 역시 연구 참여자들이 세상을 향해 내는 목소리로서, 사회참여미술의 핵심 요소이다.

## 2. 교육과정에 따른 수업 재구성

2015 개정 교육과정에서 상정한 초등학교 미술과의 목표는 미술의 기초 능력을 함양하는 것이다(교육부, 2015, p. 5). 본 고에서 실행하고자 하는 다큐멘터리 사진 수업과 연결되는 사회참여미술교육은 미술을 생활과 관련지을 수 있는 능력을 기를 수 있게 하며, 학생들이 직접 설정한 주제를 다양한 방식으로 탐색하고 자발적으로 참여하여 작품 제작 능력을 기르는 것에도 관련한다. 구체적으로 미술과 내용 체계를 살펴보면, 체험, 표현, 감상 영역 중 ‘체험’ 영역의 ‘연결’ 개념과 이어지며 초등학교 교육과정 내용은 중, 고등학교의 내용과 이어진다. 학생들은 일상에서 만나는 여러 상황과 사물들을 통해 미술이 삶과 밀접하게 관련됨을 이해하고, 미술 활동에서 타 교과와 내용과 방법을 함께 활용함으로써 학습한다. 이는 고등학교 일반 선택과목의 내용 요소와 이어지면서 미술을 통한 사회참여 방안을 적극적으로 탐색하게 된다. 따라서, 교사는 초등학교에서 성취해야 할 지식과 내용만을 지엽적으로 지도할 것이 아니라, 내용 체계의 큰 흐름을 알고 연결하여 지속적으로 학습할 수 있도록 하여야 한다.

교과 간 재구성을 통해 계획한 수업에서 학생들은 ‘다큐멘터리 사진가 되어보기’에 참여하며, 각 교과의 성취기준을 바탕으로 통합된 경험을 통해 새로운 의미를 지각하게 된다. 프로젝트의 대주제는 학생들이 브레인스토밍하여 가장 관심도가 높은 주제들로 선정하였으며 우리가 속한 공동체에서 실제로 일어나고 있는 일들에 귀 기울이고자 하였다. 본 프로젝트는 일종의 파일럿 실험연구로서, 실행 상황과 연구자의 성찰에 따라 초점이 변경될 수 있다. 구체적인 수업 내용과 평가 기준은 <표 1>과 같다.

<표 1> 다큐멘터리 사진 수업 내용과 평가 계획

차시	내용	핵심 질문	내용 요소	평가		자료/과제
				형성적	종합적	
주제		다큐멘터리 사진가: 다큐멘터리 사진을 생성하고 이야기 나누기				
핵심 교과		미술, 사회, 도덕		대상학년		6학년
학습목표		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다큐멘터리 사진의 특성을 이해하고 상호작용을 통해 의미를 생성할 수 있다.</li> <li>• 메시지를 담은 다큐멘터리 사진을 찍고, 전하고 싶은 이야기를 나눌 수 있다.</li> </ul>				
#1.	사진 읽기	사진에서 무슨 일이 일어나고 있나요?	행위 주체성	토의 과정에서 자신의 의견을 근거를 들어 이야기하는가?	사진에서 일어나는 일에 대해 근거를 들어 글 쓸 수 있는가?	비평문
#2.	계획하기	주제에 대해 어떤 사진을 찍을 수 있을까요?	협업	주제에 대한 자신의 다양한 경험을 떠올리는가?	경험이나 생각을 구체화하여 사진 찍기 계획을 세웠는가?	활동지
#3.	사진 생성하기	어떠한 구도와 초점으로 찍은 사진이 주제를 더 잘 나타내나요?	예술적 실천	다양한 초점과 구도로 사진을 찍고 적절한 사진을 선택하는가?	계획한 것을 사진으로 잘 표현하였는가?	패들렛 공유
#4.	이야기 나누기	사진을 통해 내가 전하고 싶은 메시지는 무엇인가요?	상호 작용	사진을 통해 자신이 전하고 싶은 메시지를 표현할 수 있는가?	같은 주제의 다양한 사진들을 보면서 다양한 관점과 상호주관성을 인식하는가?	전시

## IV. 다큐멘터리 사진 수업 실행의 미술교육적 의의

### 1. 상호작용을 통한 비판적 사고 확장



[그림 1] 학생 A가 찍은 사진

학생 A: 저희 집 주변에 이런 쓰레기더미가 있어요. 저 주변 지나갈 때 구역질 나고, 계단 올라가야 하는 사람들은 쓰레기 더미 때문에 쉽게 올라갈 수도 없어요. [...] 일회용품은 쓰지 않도록 하고, 저기에 쓰레기를 못 버리게 하거나 차라리 쓰레기통을 만들어 놓으면 좋겠습니다.

학생 B: 제가 자세히 봤는데, 저기 표지판에 이미 쓰레기 버리지 말라고 되어 있어요.

(2022년 4월 7일 토의 내용 일부 발췌)

학생 A는 평소 등하교하면서 마주하게 되는 쓰레기더미에 대해 불편함을 느꼈다. 그러나 이에 대해 자신이 무엇인가 말하거나 행동할 수 있다는 것을 인지하지 못한 상태였다. 다큐멘터리 사진 수업은 이 학생에게 자신의 주변을 비판적 시각으로 바라보게 함과 동시에 생각한 바를 말할 수 있는 공간을 제공한 것으로 보인다. 또한 학생 B는 학생 A가 찍은 사진을 자세히 관찰함으로써 당시 알아채지 못했던 내용을 발견하여 모순된 상황에 대해 토의할 수 있게 되었다. 사진술을 발명한 탈벗 역시 자신이 찍은 사진이더라도 시간이 흐른 후 자세히 보면 미처 알아채지 못한 것들이 묘사되어 있다고 하였다(Bauret, 1992/2006). 사진에서 발견할 수 있는 의미는 상호작용을 통해 더욱 명확하게 드러난다.

### 2. 협업을 기반으로 하는 세계시민성 강화



[그림 2] 사회과 교육과정 중 6.10 민주항쟁 관련 사진(교사 제시)

교사 C: 사진 속 무엇이 보이나요?

학생 C: 냄새 나고... 부연 연기가 있어요.

교사 C: 네. 무슨 일이 일어나고 있죠?

학생 D: 어, 다들 마스크 쓴 게, 코로나가 아니고 연기 때문에.. 그래서 마스크 쓰고 있어요.

학생 E: 수류탄 터뜨렸나 봐.

학생 F: 최루탄 아니에요?

학생 C: 최루탄? 최루탄이 뭐예요?

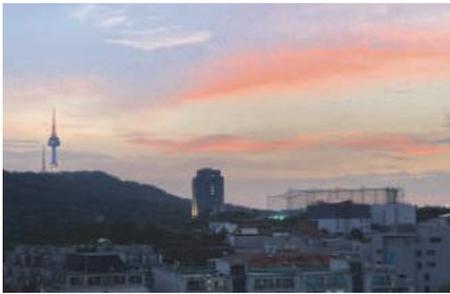
학생 F: 그, 연기 나는. 뒤에 있는 사람 보니까 마스크가 아니고 손수건이나 물수건인 것 같아요.

(2022년 3월 7일 사진 읽기 수업 내용 일부 발췌)

교사가 <그림 2>를 제시하였을 때, 학생들은 서로 대화하면서 집단지성(collective intelligence)을 구현하는 것으로 보였다. 집단지성이란 공동체적 문제에 맞닥뜨렸을 때 협업하여 해결하거나 관리할 때 더 큰 힘을 발휘하는 다수의 능력을 의미한다. 이를 구현하기 위해서 학교에서는 협력, 상호의존, 토의·토론 등을 중심으로 하는 학습 방식을 적용해 나가야 한다(이영태, 2020). 학급 내에서 학생들이 가진 배경지식과 경험은 각기 다르다. 따라서 사진 이미지를 기반으로 경험을 공유하고 충분히 대화하면서 서로의 다양성을 바탕으로 그 의미를 읽어내고 생성하는 과정을 거치게 된다. 학생

들은 나와 다른 타인의 의견을 경청하고, 생각과 의견은 그 주체에 따라 얼마든지 다를 수 있다는 상호주관성을 체득한다. 이로써 그 인식과 관점이 실제 삶에서 다양성을 인정하고 수용하는 형태로 전이된다. 또, 학급 수준의 협업 경험에서 발전하여 내가 속한 공동체, 더 나아가 전 지구적 수준의 연대와 협력을 통해 사회문제를 해결하고 다양성을 포용하는 등의 세계시민성을 함양할 수 있다.

### 3. '결정적 순간'을 포착하는 예술적 실천



미세먼지가 날이 갈수록 심해져서 멋진 하늘을 볼 수가 없습니다. 지구 온난화에 대해 여러 가지로 생각하다 보니 이런 멋진 하늘을 보면서 환경에 대한 걱정이 먼저 들었습니다. 지구 온난화 가속을 멈춰야 합니다.

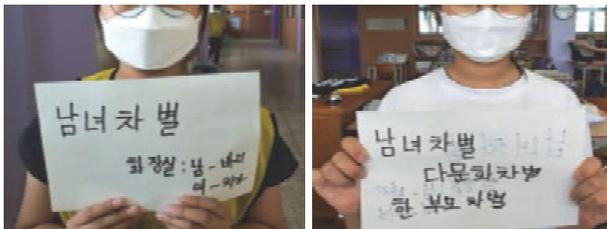
(2022년 4월 7일 토의 내용 중 학생 H의 이야기 일부 발췌)

[그림 3] 학생 H가 찍은 사진

〈그림 3〉은 학생 H가 자신의 집에서 바라본 풍경을 찍은 사진이다. 끊임없이 사라지는 사물의 상을 붙잡아 기록하고자 하는 본능적 욕구는 인간의 지각이 시간의 흐름에 약하다는 불안한 자각으로부터 나온다. 사진을 찍음으로써 경험이나 눈앞의 사라지는 대상을 포착하려고 하는 것이며, 카메라는 이를 만족시키는 도구로 작용한다. 이처럼 경험을 기억하거나 대상을 전유하고자 하는 시도는 자신과 세계가 특정 관계를 맺도록 하여 일종의 소유욕을 충족시킨다(Baatz, 2002/2005; Botton & Armstrong, 2013). 미세먼지가 심한 시기에 뿌연 세상을 살아가다가, 비 온 후 아름답게 노을지는 하늘이 더 아름답게 느껴져 그 순간을 사진으로 남기고 싶은 마음이 들었을 것이다. 사진을 보는 학생들은 현재로 이어지지 않는 현실의 하늘 모습과 단절됨의 충격을 느낌으로써 그 까닭에 대해 깊이 사고하게 된다. 교사는 이를 실천하고자 하는 행동과 실제적 참여로 이어지게 할 수 있는 방법에 대해 성찰하여야 한다.

### 4. 자기주도적 탐구를 통한 행위주체성

예술 경험은 '시민성'의 발현에 유의미하게 작용한다. 일단, 미학적 주체성을 통해 상호문화적 주권을 형성할 수 있으며, 질적 사고와 윤리적 판단을 하게 한다는 점에서 관련이 있다. 또한 예술적 상상력이 사회적 상상력으로 전이되며 차이의 다원성을 바탕으로 열린 상호적 관계를 맺을 수 있다(이은영, 2020). 즉, 예술 경험은 공동체적 가치를 내포하므로 새로운 시선과 사유로 민주적 세계를 구성한다.



그래서 저희가 하고 싶은 말은, 하나, 둘, 셋, [같이] '차별 좀 하지 맙시다!'

(2022년 4월 7일 모둠 A 발표 내용 일부 발췌)

[그림 4] 모둠 A에서 만든 사진 모음 중에서

## V. 요약 및 결론

본 연구에서는 다큐멘터리 사진 읽기, 표현 계획 세우기, 생성하기, 목소리 내기의 4차시로 이루어진 수업을 실행하였다. 이를 통해, 다큐멘터리 사진의 특성과 연결할 수 있는 미술교육적 활용 가능성을 다음과 같은 관점에서 살펴보았다. 첫째, 상호작용을 통한 비판적 사고의 확장이다. 일상을 기록한 다큐멘터리 사진을 읽어내는 과정에서 사진 이미지를 기반으로 상호작용하면서 고등사고능력을 확장할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 둘째, 협업을 기반으로 하는 세계시민성 강화이다. 사회참여미술의 특성 중 하나인 협업은 작품을 계획하고 만들어내는 과정에서 배려와 포용을 체득하게 한다. 셋째, '결정적 순간'을 포착하는 예술적 실천이다. 사진은 찰나를 기록하는 예술이므로 일상에서 심미적으로 자신의 목소리를 낼 수 있는 순간을 포착하는 힘을 기르게 된다. 넷째, 자기주도적 탐구를 통한 행위주체성이다. 누구나 쉽게 접근 가능한 카메라를 사용하여 사회 문제에 대해 주도적으로 자신의 목소리를 내어 참여할 수 있도록 한다.

예술은 미학적 주체이자 사회적 주체로서의 학생이 사회 이슈에 대해 어떠한 방식으로 다룰 것인지에 관하여 비판적으로 사고하게 한다(이은영, 2020). 다큐멘터리 사진을 통해 실제 살아가는 삶을 주도적으로 기록함으로써 긍정적인 변화를 이끌어내게 하는 데 힘을 보탤 수 있다. 후속연구에서 좀 더 체계적이고 구체화된 장기적 프로젝트를 통해 이 같은 내용들에 대한 분석이 이루어질 필요가 있다. 학생들이 사회 현상을 수동적으로 수용하고 바라보는 데서 벗어나, 다큐멘터리 사진이라는 예술적 시도를 통해 더 나은 세상을 만드는 데 목소리 내는 주체로 성장하기를 기대한다.

*Key Words:* 다큐멘터리 사진, 시각문화교육, 사진교육, 사회참여

## [참고문헌]

- 교육부(2015). 미술과 교육과정. 교육부 고시 제2015-74호 [별책 13].
- 교육부(2021). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항[시안]. 교육과정정책과.
- 김성민(2010). 사회적 다큐멘터리로서의 빌 오웬스의 작품 사진사적 의미에 관한 연구 -작품집 <교외생활 (Suburbia)>을 중심으로-. 현대사진영상학회논문집, 13, 93-106.
- 박상돈(2007). 다큐멘터리 사진의 제작과 활용을 통한 비주얼 리터러시 신장 방안 연구. 한국교원대학교 석사학위 청구논문.
- 이영태(2020). 포스트 코로나 시대의 학교교육 혁신을 위한 집단지성의 필요성. 교육광장, 74, 26-29.
- 이은영(2020). 예술 경험은 민주적 시민성에 어떻게 관계하는가? : 누스바움의 관점에 기초하여. 미술교육논총, 34(3), 153-177.
- 이재구(2010). 예술로서 다큐멘터리사진 미학에 관한 연구. 상명대학교 박사학위청구논문.
- Baatz, W. (2005). 사진(정주하, 신금선 역). 도서출판 예경. (원저 2002 출판)
- Barthes, R. (2006). 밝은 방: 사진에 관한 노트(김웅권 역). 동문선. (원저 1980 출판)
- Bauret, G. (2006). 사진의 이해(박은영 역). 동문선. (원저 1992 출판)
- Berger, J. & Mohr J. (1993). 말하기의 다른 방법(이희재 역). 눈빛. (원저 1982 출판)
- Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso
- Boton, A. & Armstrong, J. (2013). *Art as therapy*. Phaidon.
- Dubois, P. (2005). 사진적 행위(이경률 역). 사진마실. (원저 1983 출판)
- Helguera, P. (2013). 사회참여예술이란 무엇인가(고기탁 역). 열린책들. (원저 2011 출판)
- Nichols, B. (2001). Documentary film and the modernist avant-garde. *Critical Inquiry*, 27(4), 580-610.

- Putnam, R. (1995). Tuning in, tuning out: The strange disappearance of social capital in America.  
*PS: Political Science and Politics*, 28(4), 664-683.
- Rothstein, A. (1993). 다큐멘터리 사진론(임영균 역). 눈빛. (원저 1986 출판)
- Tate modern(n.d.). Photography. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/photography>

## 저자 소개



### 이혜선

2019. 3. ~ 서울이태원초등학교 교사

2020. 3. ~ 서울교육대학교 박사과정

## 공동체 참여를 위한 미술관의 실천과 과제

### The Practice and Tasks of Museums for Community Participation

홍혜주 (한미사진미술관)

## I. 서론

포스트 코로나 시대를 맞이하고 있는 현 사회는 디지털 환경에서 자기표현을 넘어 새로운 연결과 참여를 통해 개인과 공동체를 중심으로 다양한 경험으로의 변화가 이뤄지고 있다. 디지털 테크놀로지를 매개로 연결과 능동적 참여를 통한 사회적인 실천을 지향하는 사회·문화적 담론인 참여적 문화(Participatory Culture)(Jenkins et al., 2006)를 지향하는 사회전반의 변화는 ‘공동체’에 대한 중요성으로 이어져 주민참여를 기반으로 한 마을교육공동체나 지역 분권화 및 지역기반 생태계 구축 등 다양한 접근으로 이어지고 있다. 이는 지역사회에서 핵심적 역할을 하는 미술관에도 영향을 미치며 지역공동체와의 적극적인 소통으로 이어지는 모습으로 실천되고 있다.

이에 따라 미술관은 관람객에게 과거 수동적 소비자나 교육 대상에서 능동적 주체로, 소장품 보유에 주목하는 태도에서 유물로부터 생성되는 가치를 중시하는 태도로, 지식, 정보를 전달하는 일방향적 방식에서 관람객의 기대와 요구를 반영한 양방향적 소통방식으로 나아가고 있다. 또한 미술관이 현 시대의 요구와 함께 커뮤니티를 통한 참여로 이어지는 관심이 증가함에 따라 지역사회와 능동적으로 참여할 수 있는 장으로서의 모습을 추구하며 지역공동체와 연결되어 사회적 경험으로 확장된 소통을 이어가려는 시도를 하고 있다(Chynoweth et al., 2020).

이와 같은 미술관의 역할에 따른 지역 참여적 접근이 보다 활발하게 이뤄지기 위해서는 미술관과 지역기관(지역주민)의 공동목표를 위한 참여 구성원 간의 주도적 참여로 이어지는 실질적인 접근이 요구되는 것이라 볼 수 있다. 이러한 맥락에서 본고에서는 미술관이 공동체 참여를 위한 학습 방법과 조직·문화적 측면을 통해 미술관이 사회 연결로 이어지는 주요과제들을 어떻게 실천해 나갈 수 있는지 그 가능성을 탐색하고자 한다.

## II. 본론

### 1. 미술관의 현재와 사회적 역할

이전부터 미술관의 주요과제인 지역사회와의 다양한 연계 방안모색은 주민들의 주체적 참여를 지향하며 지역성을 담아내는 여러 형태의 모습으로 수용되고 있다(신자은, 2019; Bienkowski, 2018). 특히 Covid-19 이전부터 도래한 디지털 시대에서부터 기인한 초연결(hyper-connectivity) 사회는 네트워크를 통해 인적, 물적 경계가 없는 열린사회에 따른 시대적 요구에 기반 하여 특정 지역뿐만 아니라, 공동체에 대한 능동적인 참여를 통한 다양한 사회적 실천으로 이어지고 있다(정호경, 이종오, 2017).

Covid-19 이후 뉴노멀에 따라 미술관 역시 공동체 회복 노력을 위한 다양한 실천들이 이어지고 있다. 단편적인 예로 2022년에 진행된 박물관·미술관 주간(Museum Week)에서 ICOM 공통 지향 주제인 ‘박물관의 힘(The Power of Museums)’에 따라 소통, 상생, 연대 등을 모티브로 사회발전에 기여하는 다양한 전시들과 체험형 교육프로그램을 운영한 바 있다. 사례들을 통해 현재 박물관·미술관이 사회적 역할로서 지역공동체와의 활발한 소통과 관계맺음을 통해 지역발전에 기여하고 지속 가능한 교류를 이어가는데 어떤 지향점을 두고 나아가고자 하는지 알 수 있다.

이는 ‘관람객’과 ‘미술관’이라는 두 가지 차원 모두에서 그 의미를 찾을 수 있다. 다시 말해, 공동체 참여로 이어지는 미술관의 실천적 노력은 관람객 차원에서 다양한 학습자와의 만남을 통해 지역공동체와의 협력으로 이어진 확장된 사회적 경험을 실천할 수 있도록 한다. 나아가 미술관 차원에서는 지역자원의 활용과 교류 확대를 넘어 미술관 운영방식과 미션에 대한 근본적 변화로 이어질 수 있는 기회를 마련할 수 있게 된다(홍혜주, 강인애, 2021). 다음에서는 미술관이 지역사회와의 연결을 통해 주민과의 소통과 교류, 활발한 논의의 장이 될 수 있는 실천적 방안들에 대해 살펴보고자 한다.

## 2. 사회 연결을 위한 미술관의 실천적 방안

### 가. 학습 방법적 측면

미술관에서 지역사회와 연결을 통해 주민과의 소통과 교류, 활발한 논의의 장이 될 수 있는 구체적인 실천으로서 ‘지역연계 참여적 학습’<sup>1)</sup>(김고운, 강인애, 이주연, 2020; 홍혜주, 강인애, 2021) 방법을 적극적으로 활용할 수 있다. 지역연계 참여적 학습은 참여 구성원들과의 교류로 인해 사회적 경험의 확장으로 범위를 넓혀간다는 점에서 가장 큰 특징을 지닌다. 학습의 전개과정은 크게 사회적 참여 단계, 사회적 활용단계, 사회적 교류단계로 이어질 수 있다(〈표 1〉 참조).

〈표 1〉 지역연계 참여적 학습의 세부 활동

참여적 경험 단계	세부 활동
사회적 참여	• 지역사회 요구에 기반 한 주제적 접근
사회적 활용	• 팀 간 혹은 외부 상호작용을 통한 해결고안 • 프로젝트 제작
사회적 교류	• 사회적 실천을 위한 개방적인 논의 및 공유 • 지역기관과 교류를 통한 확장적 실천 • 평가를 통한 반성적 성찰

먼저 ‘사회적 참여’는 미술관에서 연구한 자료 혹은 지역기관 및 지역주민들로부터 제공받은 정보를 토대로 지역사회의 니즈나 요구에 기반 한 실제적인 접근으로 연결될 수 있는 문제 상황을 발견하고 인식하는 단계이다. ‘사회적 활용’에서는 지역문제에 대한 해결책을 모색하고 미술관, 지역기관, 주민 간의 협력을 통해 실질적인 결과물을 도출하거나 구성원들과 사회적 실천을 위한 다양한 논의를 이어갈 수 있다. 보다 확장적인 참여로 이어질 수 있는 단계인 ‘사회적 교류’에서는 지역기관과 실제 교류를 통해 미술관 공간을 넘어 사회적 경험을 실천하는 단계이다. 이러한 과정을 통해 지역사회에 대한 관심과 인식변화는 물론, 지역사회에 기여할 수 있는 새로운 변화를 만들어갈 수 있는 주

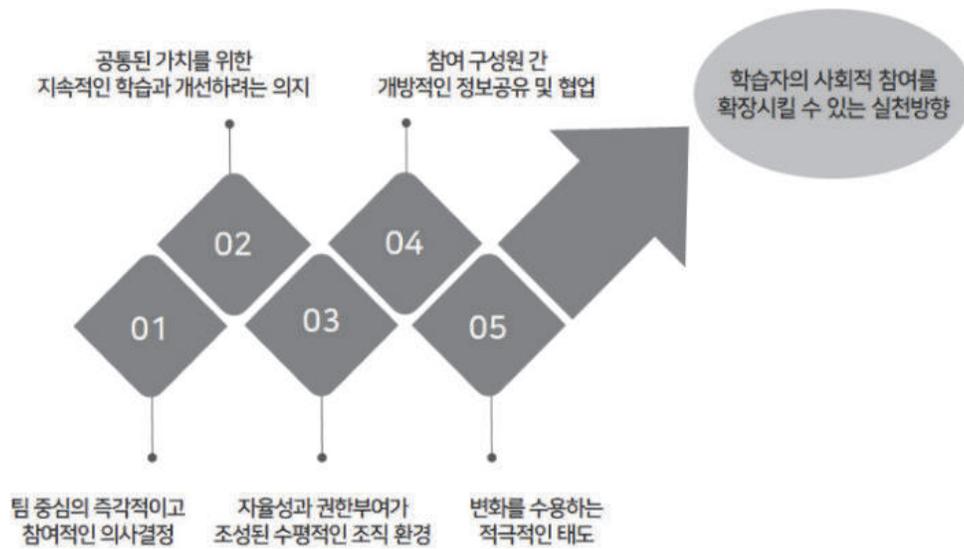
1) 지역연계 참여적 학습(Community-Connected Participatory Learning)은 참여적 학습, 지역연계 학습, 참여적 박물관이 각각 내포하고 있는 요소들이 유기적으로 결합된 의미로 공동체 참여를 위한 실천적 접근방법으로서의 특성을 가장 강하게 내포하고 있다. 본고에서는 각 요소별 특성에 대한 제시는 생략하고 보다 넓은 범위에서 다루고자 한다.

체적 참여자가 될 수 있다(Rickards et al., 2019).

다양한 학습 환경에서 실천적 접근으로 이뤄지고 있는 지역연계 참여적 학습은 실제적이고 사회적인 문제에 대한 해결책을 고안하는 과정에 주도적인 참여를 유도한다는 점에서 중요한 가치를 지니고 있다. 실제로 지역사회에 대한 문제해결과정을 통한 실천사례들은 미술관뿐만 아니라, 학교교육 현장에서도 교과과정과 연계해 활발히 이뤄지고 있다(김고운, 강인애, 이주연, 2020; 안령, 강인애, 이소현, 2021; 지현성, 윤혜진, 홍혜주, 2022). 특히 미술관 내부에서 이뤄지는 학습을 넘어 지역구성원으로서 직면하게 되는 사회, 환경문제와 같이 실제 삶에서 학습자가 지식, 기술, 태도를 비롯한 실천적 경험의 지속적인 습득과정은 공동체 참여를 지향하는 현시대적 방향성과 일맥상통하는 부분이라 할 수 있다.

### 나. 조직·문화적 측면

앞서 살펴보았듯이, 미술관이 공동체 참여를 실천하는 주요 역할이 이뤄지기 위해서는 지역기관 간의 협업이나 지역주민들과 이뤄지는 교육적 접근이 중요한 부분이다. 그러나 미술관에서 이뤄지는 교육적 접근이 실질적인 공동체 참여로 이어지기 위해서는 미술관 구성원 간의 수평적 참여를 비롯하여 지역기관 및 지역주민 등 구성원 간 유기적인 협력에 의한 조직·문화적 측면 역시 매우 중요하다고 할 수 있다. 먼저 미술관 구성원 간의 수평적 참여를 위해서는 팀 중심의 즉각적이고 참여적인 의사결정을 비롯해 공통된 가치 목표에 도달하기 위해 지속적으로 배우고 개선하려는 의지(리더십), 자율성과 권한부여가 조성된 수평적인 조직 환경, 미술관 스태프 간 개방적 정보공유 및 협업, 변화를 수용하는 적극적인 태도가 요구된다(Rebentisch et al., 2018)([그림 1] 참조).



[그림 1] 공동체 참여를 위한 조직·문화적 조건

또한 참여 구성원 간의 협력적 파트너십은 사회적 교류는 물론 지역사회의 발전과 공통적으로 관심을 가지는 또 다른 문제로의 확장으로 이어질 수 있다. 미술관 벽을 넘어서 공동체와의 적극적인 연대로 변화시키기 위한 노력들은 미술관이 속한 지역사회와의 연결을 통해 기관과의 협력적인 파트너십을 형성하는 적극적인 형태로 운영되기도 한다. 일례로 Hamlyn Foundation에서 진행된 프로젝트 <Our Museum>는 영국 내 박물관을 중심으로 지역사회와의 적극적인 파트너십 구축을 위해 박물관이 혁신적인 방식으로 대중과 상호작용함으로써 새로운 형태의 시민 참여를 촉진한 바 있다

(Bienkowski, 2018).

결과적으로 지역 구성원들과의 상호협력적인 관계는 서로 동등한 권한에서 지역을 위한 자발적인 기여로 이어질 수 있으며, 이는 곧 미술관뿐만 아니라, 학교나 지역기관 및 지역주민 간의 적극적으로 활발한 교류를 통해 궁극적으로 지역사회 발전으로 이어지는 공동목표를 달성할 수 있게 된다.

### III. 결론

포스트 코로나 시대를 맞이하고 있는 현 사회에서 가장 큰 변화는 비대면 사회에서 온라인을 통한 외부와의 연대와 참여 활동으로 이어진 온택트(Ontact) 문화라 할 수 있을 것이다. 그리고 이러한 변화는 지역사회에 중추적인 역할을 하는 미술관에도 많은 영향을 미치며 관람객과의 소통을 위한 실질적인 노력과 지역사회와의 교류를 통해 적극적인 참여경험을 이어가고 있다.

본고에서는 포스트 코로나 시대에 따른 디지털 혁신과 참여로 이어진 담론으로서 참여적 문화에 당면한 현 시대에 미술관이 지역사회와 연결을 통해 지역주민과 사회적 실천을 위한 활발한 논의의 장이 되기 위한 학습방법과 조직·문화적 차원의 두 측면에서의 방안을 탐색한 것에 중요한 의미를 지닌다고 볼 수 있다. 그러나 미술관의 제한된 인적 자원 등에 대한 제한점이 있는 것은 분명한 사실 이므로 지역기관 간의 파트너십 형성을 위한 노력이나 지역연계 참여적 학습 실현을 위한 교사의 체크리스트 및 루브릭 등의 개발, 참여 구성원의 역량강화를 위한 지속적인 노력이 필요할 것이다. 궁극적으로 미술관의 적극적인 사회와의 연결은 지역사회를 위한 공동의 가치를 향한 협력과 소통의 장으로서 구심적인 역할을 하게 될 것이다. 그것이 곧, 미술관 벽을 넘어선 사회적 참여를 위한 실질적인 공간인 동시에 모두를 위한 평생학습의 장을 실현해가는 미술관의 책무가 될 것이다.

*Key Words:* 미술관 교육, 사회적 참여, 참여공동체, 지역연계 참여적 학습

### [참고문헌]

- 김고운, 강인애, 이주연 (2020). '지역기반 참여적 학습 박물관 교육프로그램' 개발 및 적용. **조형교육**, 75, 63-90.
- 신자은 (2019). 미국 워루크 뮤지엄: 21세기 커뮤니티 박물관의 사회적 역할. **박물관학보**, 36, 93-117.
- 안령, 강인애, 이소현 (2021). 블렌디드 학습환경에서의 지역연계 참여적 학습기반 학교문화예술교육 프로그램 개발 및 적용. **문화예술교육연구**, 19(2), 93-115.
- 정호경, 이종오 (2017). 도시 활성화를 위한 지역문화다양성 연구. **글로벌문화콘텐츠**, (29), 187-201.
- 지현성, 윤혜진, 홍혜주 (2022). '지역연계 참여적 학습방법'에 의한 온라인 프로그램 개발 및 적용: 시민의식 함양을 중심으로. **문화예술교육연구**, 17(3), 25-56.
- 홍혜주, 강인애 (2021). 지역연계 참여적 박물관 프로그램 사례 연구. **조형교육**, 78, 177-207.
- Bienkowski, P. (2018). *Our Museum: What happened next?*. London: Paul Hamlyn Foundation.
- Chynoweth, A., Lynch, B., Petersen, K., & Smed, S. (2020). *Museums and Social Change: Challenging the Unhelpful Museum*. London: Routledge.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. An occasional paper on digital media and learning. John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.
- Rebentisch, E., Schuh, G., Döolle, C., Mattern, C., & Abel, H. (2018). *DEFINING AGILE CULTURE*

*USING TOPIC MODELLING*. In DS 92: Proceedings of the DESIGN 2018 15th International Design Conference (pp. 2111-2120). <https://doi.org/10.21278/idc.2018.0394>

Rickards, C. R., Kebea, J., Daley, B., & Souder, L. (2019). Utilizing the College-Level Community Engagement Assessment Rubric to identify strengths, weaknesses and opportunities for growth in Drexel University's College of Arts and Sciences. *eJournal of Public Affairs*, 8(3). 68-85.

## 저자 소개



### 홍혜주

現 한미사진미술관 교육학예연구사  
한국조형교육학회 학술위원  
경희대학교 교육대학원 박물관·미술관 교육전공 강사

## 지역사회 연계 미술교육에 대한 예비 초등 교사의 인식 탐색

Exploring the perception of prospective elementary school teachers on community-linked art education

이미희 (상탑초등학교)

### I. 서론

지역사회와 연계한 미술과 교육과정은 2015개정 미술과 교육과정에서 이미 논의되었고, 2016년 이후 발표되는 교육부의 '학교예술교육 활성화 계획'을 통해서도 반복적으로 강조되고 있다. 또한 2022 개정 교육과정의 개정 중점 중 하나는 '지역·학교 교육과정 자율성 확대 및 책임교육 구현'으로, 지역의 특성을 반영하고 지역사회와 연계하여 다양한 교육과정과 활동들을 편성, 운영하며 학교 자율적으로 지역과 연계한 선택과목을 개발하는 등, 지역사회와 연계된 교사의 자율권을 확대하고자 계획하고 있다(교육부, 2021).

하지만 교육부의 이러한 추진과는 다르게 현장은 지역사회와 연계한 교육과정 운영에 크게 반색하거나 움직임을 보이고 있지 않다. 또한 지역사회 연계 미술교육을 이끄는 교육 거버넌스 간 다양한 불협화음과 참여 주체 간의 갈등 및 행위 주체성의 문제 등으로 그 실천과정에서 현실적 문제들이 드러나고 있다(이미희, 2022). 이러한 문제는 다양한 주체들이 협력하는 과정에서 생기는 당연한 모습일 수 있으며, 지역의 인적·물적 자원을 연결하고 교육과정과 연계하는 과정에서 발생하는 예견된 문제들일 수 있다. 다만 우리가 추구해야 할 방향이 다채로운 예술 교육의 보편적 향유이기 때문에, 지역사회에 기반한 미술교육은 중장기 계획을 통해 지속적으로 추진될 필요가 있다.

이에 본 연구는 지역사회 연계 미술교육을 차기 교육과정에서 실천할 예비교사를 만나 '지역사회 연계 미술교육'에 대한 인식 실태를 조사하고, 지역사회 연계 미술 교육과정 운영을 위한 교사 교육에 필요한 것이 무엇인지 탐색해 보고자 하였다. 지역에 기반한 미술교육은 교사의 인식과 의지가 지역 교육을 위한 협력적 네트워크 조직 및 사업의 운영을 좌우하는 중요한 요소이기에 예비교사의 인식 실태 조사가 필요하였으며, 이를 통해 개선방안과 방향성을 도출해보고자 한다.

### II. 본론

본 연구자는 ○○교대에서 미술과 교육론을 강의하며 예비교사인 학생들이 지역사회 연계 미술교육에 대해서 어느 정도 인식하고 있고 필요성을 느끼고 있는지 탐색하고자 예비교사 36명을 대상으로 설문을 실시하였다. 설문문의 내용은 지역사회 연계 미술교육에 대해 들은 경험 또는 직접 그러한 교육을 받아본 경험이 있는지에 대한 여부와 지역사회 연계 미술교육의 의미와 필요성에 대하여 공감하는지 질문하였다. 또한 지역사회 연계 미술교육 수업을 직접 진행된다면 어떤 영역에서 할 수 있는지, 지역사회 연계 미술교육이 확대 실시되어야 하는지, 지역사회 연계 미술교육을 현장에서 실

천한 의사가 있는지에 대한 질문으로 구성하였다. 각 질문에 대한 예비교사들의 응답률을 통해 학생들의 인식 정도를 파악할 수 있었다.

첫 번째로 ‘지역사회 연계 미술교육에 대하여 들어본 경험’이 있는가에 대한 질문에 예비교사 중 약 48%는 들어본 적이 있다고 대답하였으며 32%는 들어본 적이 없어 지역사회 연계 미술교육이라는 용어를 비교적 생소하게 받아들이고 있었다.

두 번째로 ‘초, 중, 고, 대학교에서 지역사회 연계 미술교육에 대한 경험’이 있는지 묻는 질문에서 51%는 경험한 적이 없다고 답하였다. 지역과 연계하는 교육을 실천함에 있어 그것을 경험한 적이 없는 교사가 다소 많았던 점은 지역사회 연계 미술교육의 장점을 경험하지 못하였다는 것과 동일하게 생각해 볼 수 있으며, 교사 경험에 의한 자발적 실천을 기대하는 것은 다소 어려울 수 있다는 것을 보여주었다.

세 번째로 ‘2015 개정 교육과정에서 지역의 인적·물적 자원(예술전문가, 박물관, 미술관)을 활용하여 학교 교육과정을 운영할 것을 권고하는 것에 동의’하는지 묻는 질문에서 동의한다는 예비교사는 84%로, 지역사회 연계 미술교육의 추진 의도와 그로 인해 학교의 예술 교육이 다채롭고 풍부해질 수 있음을 어느 정도 공감하고 있었다.

이후 질문은 현장에서 교사로서 지역사회 연계 미술교육을 실천하는 것과 관련된 질문으로 구성하였다.

첫 번째로 ‘현장에서 지역사회 연계 미술교육을 실천할 의사가 있음’을 묻는 질문에서 그렇다는 긍정 답변이 78%로 상당히 높게 나타났다. 예비교사로서 교육 현장에서 지역사회 연계 미술교육이 필요한 교육이라고 인식하고 있다는 점은 사업 추진에 있어 상당히 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 점에서 고무적이었다.

두 번째로 ‘지역사회의 인적·물적 자원과 연계한 수업을 진행한다면, 어떤 예술 영역에서 활용’하는 것이 좋다고 생각하는지 묻는 질문에서 답변자의 40%는 공예, 37%는 감상, 19%는 플라워 아트와 같은 특수 예술 분야에서 활용하는 것이 좋다고 생각하고 있었다. 학교의 물리적인 환경과 미술교육에서 요구되는 분야별 전문성을 고려한 응답으로 해석할 수 있었다.

세 번째로 ‘지역사회 연계 미술교육이 확대 실시되어야 한다’고 생각하는지에 대한 응답으로 그렇다는 응답이 92%로 압도적으로 많았는데, 그 이유로 답변자의 85%는 학생들의 다양한 미적 경험 충족을 위해 필요하다고 답하였다. 반면 지역사회 연계 미술교육이 확대 실시되지 말아야 한다고 응답한 소수는 답변의 이유로 학생 안전 문제, 교육 예산 문제, 마을 전문가의 자질 문제, 학생 이동 문제를 꼽았다.

이렇게 예비교사를 대상으로 이루어진 지역사회 연계 미술교육에 대한 인식 실태 설문 조사결과를 정리하면 다음 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 예비교사를 대상으로 한 지역사회 연계 미술교육에 대한 인식 실태 조사 결과

설문 내용			
1) 지역사회 연계 미술교육에 대한 사전 경험 및 인식 탐색			
	질문	항목	결과
1	지역사회 연계 미술교육 또는 지역사회 연계 교육에 대한 인식 정도	그렇다	48%
		보통이다	20%
		그렇지 않다	32%
2	초, 중, 고, 대학교에서 지역사회 연계 미술교육을 받아본 경험	그렇다	25%
		보통이다	24%
		그렇지 않다	51%
3	2015 개정 교육과정에서 지역의 인적·물적 자원(예술전문가, 박물관, 미술관)을 활용하여 학교 교육과정을 운영하는 것에 대한 동의	그렇다	84%
		보통이다	16%
		그렇지 않다	0
2) 교사로서 지역사회 연계 미술교육을 실천함에 있어 고려되는 점			
4	지역사회의 인적·물적 자원과 연계 수업을 진행할 시, 활용하고 싶은 예술 영역	공예	40%
		회화	4%
		감상	37%
		플라워 아트 등 특수분야	19%
5	지역사회 연계 미술교육이 확대 실시되어야 하는가에 대한 의견	그렇다	92%
		그렇지 않다	8%
6	지역사회 연계 미술교육의 확대 실시를 원하지 않는다면 그 이유	학생 안전 문제, 교육예산문제, 마을전문가의 자질문제, 학생이동문제 (소수의 답변)	
7	지역사회 연계 미술교육의 확대 실시가 필요하다고 생각하는 이유	교육의 질 저하 해결	15%
		학생의 다양한 미적 경험 충족	85%
8	교사가 된 이후 현장에서 지역사회 연계 미술교육을 실천할 의사가 있는가?	그렇다	78%
		보통이다	22%
		그렇지 않다	0

### III. 결론

우리가 현재 머무르고 있는 것 이상의 어떤 것이 있다는 것을 알게 될 때, 그것에서부터 배움이 일어난다(Greene, 2001/2011). 그 이상의 것을 깨닫게 되는 것은 풍부한 경험을 통해서이며, 학교에서 지역사회로 교육의 장이 확대될 때 다채로운 경험과 배움이 가능해진다. 교육 거버넌스의 주체들은 이렇게 지역과 연계한 교육이 필요함을 인식하고 있으나 정책설정과 추진을 위한 교육 거버넌스 간 협력은 좀처럼 쉽게 진보하지 못하고 있다. 이러한 현상의 기저에는 지역사회 연계 미술교육을 이끄는 주체인 교사의 인식기반이 잘 형성되지 못하였을 가능성이 있기 때문에 교사 인식을 개선하기 위한 방법적인 측면을 모색하기 위해 예비교사의 인식 정도를 먼저 탐색하고자 함이 본 연구의 목적이었다.

예비교사의 '지역사회 연계 미술교육에 대한 인식 탐색'을 위한 설문 결과를 통해 볼 때, 예비교사들은 교육의 장이 지역사회로 확대되어야 한다는 필요성에 크게 공감하며 현장에서 직접 활용할 의지를 보여주고 있었다. 지역의 인적, 물적 자원을 활용하여 학생들의 예술적 감성을 충족시켜주는

것은 학생들을 문화적 삶으로 인도하며 지역사회와 학교의 교육생태계 확장을 이끈다는 것에 어느 정도 동의하고 있음을 보여주는 긍정적인 결과이다.

본 연구를 통해 지역사회 연계 미술교육이 나아갈 방향을 모색하고, 예술 교육 생태계 조성을 위한 예비교사의 인식을 진단할 수 있었다는 점에서 연구의 의미를 부여할 수 있다.

*Key Words:* 미술 교육, 지역사회 연계 미술교육, 예비교사의 인식

## [참고문헌]

교육부(2021.11.24.) 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안).

Greene, M. (2011). 블루기타 변주곡. 문승호 역. 서울: 다빈치. (원저 2001 출판)

이미희(2022). 지역사회 연계 미술교육의 혼성적 관계 탐색을 통한 전략 연구. 경인교육대학교 박사학위청구논문.

## 저자 소개



### 이미희

경력 : 상탑초등학교(현)

경력 : 경인교육대학교 강사

## 문화예술교육사 양성 교육과정 실행연구를 통한 개선 방안 연구: 문화예술교육 현장의 이해와 실습을 중심으로

(A Study on the Implementation of Culture and Arts Education Curriculum:  
Focused on the Understanding and Practice in Culture & Art Education Field)

이정은 (계원예술대학교)

### I. 서론

2000년대에 접어들면서 교육과 학습 개념의 전생애적 혹은 전사회적 확장에 쟁점을 두는 평생교육(한승희, 2009)의 등장과 맥을 같이 하며 문화예술교육에 대한 화두가 등장했다고 여겨진다. 공적 부문에서 문화예술교육정책이 본격적으로 탄력을 받기 시작한 시점은 2005년 문화예술교육지원법이 제정되면서부터라고 할 수 있을 것이다. 물론 이에 관한 논의는 그 이전인 2003년부터 촉발되었지만, 2005년 문화예술교육 전담기구로서 한국문화예술교육진흥원이 설립되고 뒤이어 문화예술교육지원법이 제정되는 등 일련의 정책과정이 진행되면서 비로소 중장기적 관점에서 문화예술교육정책을 안정적으로 추진해나갈 수 있는 법적, 제도적 기반을 갖추게 되었다(양은아, 2012).

이를 계기로 문화예술정책은 기존의 예술교육이 안고 있던 문제점 즉, “기능 위주의 교육, 예비예술가를 위한 교육, 학습자의 일상생활의 괴리” 등을 극복하고, 삶을 위한 문화예술교육으로의 방향을 재설정함과 동시에 학교 안과 밖에서 문화예술교육의 기회를 확대하고 사회의 문화역량을 제고하는 방향으로 정책적 지향점을 두게 되었다(김용주 외, 2009). 이를 토대로 문화체육관광부는 ‘개인의 문화적 삶의 질 향상’과 ‘사회의 문화역량 강화’라는 정책적 비전하에 학교 및 사회문화예술교육 활성화, 문화예술교육 전문 인력 양성 등의 핵심과제를 추진해 왔다.

문화체육관광부의 이와 같은 정책의 일환으로 이루어진 문화예술교육사 제도는 2005년, 문화예술교육지원법 제정·공포 및 문화예술교육진흥원 설립 이후 기존의 문화강좌 프로그램 운영체계에서 벗어나 교육영역과 사회영역으로 확장되는 등 총체적인 문화예술교육 정책체계로 발전해 왔다(임학순, 2011). 2005년 제정된 문화예술교육지원법 제1조에 명시된 문화예술교육의 목적은 “국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량에 이바지함을 목적으로 한다.”고 되어 있다. 능동적인 시민교육을 위해 학교 밖 기관과 공교육 기관과의 긴밀한 협조가 중요시되고, 예술강사들이 이미 이러한 현장에서 그 영역을 넓혀가고 있다. 그동안 예술가로서 창작활동을 병행하며 예술교육현장에서 예술교육 실천가로 활동하는 사람들은 정규 교육과정에서 교과로서의 예술을 가르치는 예술교사와 구별하는 의미에서 예술강사, 예술교육가, 전문예술교육가 등 다양한 이름으로 불려왔으나(양은아, 석지혜, 2010), 2013년부터 문화예술교육사 자격제도가 시행되면서 ‘문화예술교육사’라는 명칭이 등장하여 전문 인력 양성 및 자격화와 같은 문화예술교육의 제도화가 이루어졌다(이병준, 이유리, 2014).

문화예술교육을 실행하는 주체로서의 전문 인력을 양성하고 자격화하는 문화예술교육사 양성 교육과정을 통해 매해 많은 수의 문화예술교육사가 배출되고 있다. 2022년 제1차(상반기) 기준 2급 문화예술교육사 자격교부 현황 통계자료에 따르면, 27,642명에게 문화예술교육사 자격증이 교부되

있으며 그 가운데 미술·디자인 분야를 중심으로 살펴보면, 미술 분야에서는 4,495명, 디자인 분야에서는 1,490명에게 자격증이 교부되었다([https://acei.arte.or.kr/customer/board/Data\\_BoardList.do](https://acei.arte.or.kr/customer/board/Data_BoardList.do) 2022.06.03. 검색). 문화예술교육사로서의 전문성과 역량 함양을 위해서, 그리고 자격제도의 실효성의 측면에서 문화예술교육사 양성 과정을 지속적으로 점검하고 개선 방안을 모색하는 시도는 매우 중요하다. 특히, 문화예술교육사 양성 과정에서 문화예술교육 현장의 이해와 실습 교과목은 학습자들이 교육과정 내에서 현장을 경험하고 이해할 수 있는 유일한 기회이기 때문에 그 내실을 다지는 것은 더욱 중요한 일이 될 것이다.

지금까지 문화예술교육사 자격제도와 관련하여 많은 연구가 이루어졌으며 특히, 문화예술교육사 현장실습에 대한 연구도 꾸준히 이루어졌다. 문화예술교육사 현장실습 운영체계 연구(조희선 외, 2018), 문화예술교육사 교육과정 중 현장실습 참여자의 체험연구: 미술 분야를 중심으로(권남희 외, 2017), 예비 문화예술교육사 현장실습에 관한 현황 조사(김미숙, 허수연, 2020), 문화예술교육사 현장실습 과정에 대한 무용전공자의 경험 연구(김예진, 윤혜선, 2021) 등 미술, 음악, 무용 분야 등에서 현장실습 참여자에 대한 체험 연구가 주를 이루었다. 본고에서는 특히 <문화예술교육 현장의 이해와 실습> 교과목에 대한 실험연구를 통해서 교육과정 참여 학습자의 경험, 교수자의 경험, 실습기관 교육 담당자의 경험 공유를 바탕으로 현장실습 교과목 운영의 개선된 방안을 모색하고자 한다.

## II. 교수-학습 실행에 따른 연구 결과

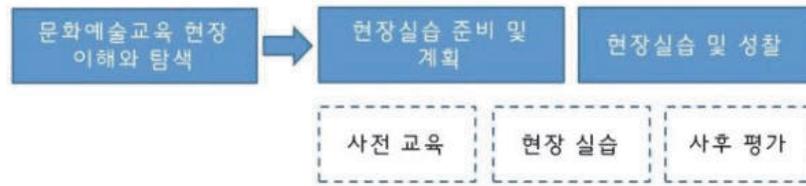
### 1. 실행연구

#### 가. 연구 현장 및 참여자

연구 현장은 본 연구자가 강의를 맡고 있는 예술대학의 3학년 학생들이 수강하는 <문화예술교육현장의 이해와 실습> 수업으로 설정하였다. 수강 신청을 한 25명의 디자인 전공 학생 가운데 중도 휴학 및 자퇴한 3명의 학생과 3주차 수업부터 수업에 참여하지 않은 1명의 학생을 제외한 21명의 수강 학생들을 연구 참여자로 설정하였다. 본 연구자는 동일한 대학에서 동일 교과목을 5년째 강의하면서 시행착오를 경험하였고 이를 통해 교과목 운영상의 개선을 시도하여 왔다. 그러나 교과목 운영에 있어서 학습자와 기관의 교육 담당자에 대한 심층적인 이해를 토대로 보다 적극적인 방향성 제안에 대한 필요성을 절감하게 되었고 <문화예술교육 현장의 이해와 실습> 교과목의 내실화를 기하고자 본 연구를 시작하게 되었다.

#### 나. 실행 과정

연구는 2022년 2월 중순부터 2022년 7월 중순까지 이루어졌으며 실행연구는 2022년 3월부터 2022년 6월까지 <문화예술교육현장의 이해와 실습> 수업에서의 구체적인 실천을 통해 이루어졌다. 본 교과목의 교육과정 상에서 제시하고 있는 세 가지 핵심 영역인 ‘문화예술교육 현장 이해와 탐색’, ‘현장실습 준비 및 계획’, ‘현장실습 및 성찰’의 단계를 기본적인 수업의 단계로 설정하고 각 주차별 학습 내용을 계획하였다.



[그림 1] 수업의 절차

본 수업에서는 5주차까지 ‘문화예술교육 현장 이해와 탐색’의 시간을 가졌고 이 과정에서 다양한 현장에 대한 사례 공유 및 실습생이 스스로 현장을 탐방하고 조사할 수 있는 기회를 가졌다. 본 연구자는 교수자로서 실습생의 자발성과 주체성을 강화하기 위해서 이 과정에서 실습생 스스로 실습 기관을 섭외할 수 있는 기회를 부여하였다. 학생들에게 기관 리스트를 제공하고 관심 및 흥미가 있는 기관에 개별적으로 연락하여 실습 기관을 섭외해보도록 하였고 실습 기관 섭외가 어려운 학생은 교수자가 섭외한 기관에서 실습을 할 수 있도록 도움을 주었다. 수강 학생들 중 14명의 학생들이 집 주변의 기관이나 관심 있는 기관을 조사하여 개인적인 섭외를 해보겠다고 하였다. 1~2주가 지나고 학생들에게 실습 기관 섭외 여부를 확인하였는데 대부분의 학생들이 코로나 상황으로 인해 교육프로그램이 운영되지 않아 기관에서 실습생을 필요치 않는다고 답변하였다. 이에 수업을 수강하는 모든 학생들이 교수자가 섭외한 기관인 구립 미술관에서 실습을 하게 되었다. 한편, 이 기간 동안 교수자는 교수자가 섭외한 기관을 사전 방문하여 실습 기간 중 운영될 교육프로그램 내용을 확인하여 실습생 교육을 위한 준비를 하였다.

6주~9주차 기간 동안의 사전 교육 기간에는 실습 기관, 실습 기관의 주요 학습자(교육대상) 및 교육 프로그램에 대한 이해를 바탕으로 실습 준비를 하도록 하였다. 이 기간 중에는 또한 실습을 위한 실습 스케줄링과 최종 배치를 완료하였다. 한편, 기관의 교육 담당자가 교과목의 수업에 일부 참여하여 실습에 대한 사전 교육을 실시할 수 있는 장을 마련하였다. 이는 실습 이전에 실습생과 교육 담당자에게 만남의 기회를 제공하여 친밀감을 높이는 동시에 실습생으로서의 책임감 부여를 위해서였다. 실습 기관의 교육 담당자가 현장실습을 위한 준비 및 사전 교육을 실시하였고 이와 관련하여 기관 교육 담당자의 적극적인 호응이 있었고 만족감을 드러냈다.

10주~13주차까지 4주간의 실습 기간 동안 학생별로 8시간 이상의 현장실습을 수행하였고 실습 경험에 대한 학생 공유 및 피드백, 평가를 통해 교과목을 마무리하였다. 실습에 대한 경험 공유의 시간은 매우 중요하다고 판단된다. 특히, 다양한 현장에서 실습이 이루어질 경우 학생들은 다양한 현장과 그에 따른 다양한 경험에 대해서 간접 체험을 통해 이해할 수 있게 된다. 본 수업에서의 실습 경험 공유는 이런 측면에서 한계가 있었다고 할 수 있다. 교수자가 섭외한 제한적인 기관에서 모든 학생들이 실습을 한 경우이기 때문에 경험 공유에 한계가 있었다고 여겨진다. 배치된 요일과 시간대에 따라서 실습생마다 다른 경험을 할 수 있었다고 하더라도 동일한 기관, 동일한 교육프로그램 내에서 이루어지는 실습 경험의 폭은 제한적일 수밖에 없다.

이와 같은 현장실습 교과목 운영에 있어서 현장실습 참여 구성원의 올바른 역할에 대해서 이해할 필요가 있으며 현장실습 과정에서의 참여 구성원의 경험을 보다 면밀히 고찰할 필요가 있다. 문화체육관광부, 한국문화예술교육진흥원(2017)에서는 현장실습의 참여 구성원을 현장실습기관, 교육(양성)기관, 실습생으로 구분하여 각 구성원의 역할을 제시하였다. 이와 같은 현장실습 참여 구성원의 구분을 토대로 본 보고에서는 실습기관 교육 담당자, 교수자, 실습생의 경험을 면밀히 고찰하기 위해서 실습일지와 결과보고서, 설문 문항, 심층면담 질문지, 수업 성찰 기록을 활용하였다.

## 2. 연구 결과

### 가. 실습생 차원

#### • 주체적인 참여에 대한 요구

실습 참여자의 실습 경험에 대한 공유 시간의 질의·응답 및 설문에서 나타난 주된 개선 사항 및 요구 사항은 '주체적인 참여'로 나타났다. 이와 관련한 학생들이 제시한 의견으로 "직접적인 교육에 참여하는 것이 아닌 전시 지킴이의 의미가 컸습니다.", "생각했던 업무보다 더 수동적이고 기계적인 일을 했습니다.", "기존에 생각했던 실습 방향성과 실제로 하게 된 업무가 달랐습니다.", "현장에서 산업 위주의 활동을 하게 되서 큰 도움이 되지는 않았습니니다.", "학생들이 미리 교육을 받고 더 구체적인 지식을 습득하고 문화예술 활동을 직접 이끌어나가거나 자신이 만든 프로그램을 진행할 수 있으면 좋겠다고 생각합니다." 등이 있었다.

현장실습의 유형은 크게 관찰실습과 수업실습으로 구분되는데, 관찰실습은 수업 참관을 통해 현장을 이해하고 분석하는 과정으로 기관, 담당자 업무와 협조 범위, 문화예술교육 프로그램 운영 현황과 특성 등에 대한 이해를 도모하는 실습 유형이다. 한편, 수업실습은 프로그램 개발 및 실행을 통해 현장을 더욱 깊고 넓게 이해하는 과정으로 실습생이 교수활동의 주체의 입장에서 교육에 대한 현상을 파악하여 교수활동 일부를 맡거나 강사를 보조하는 보조강사의 역할을 수행하는 실습 유형이다(문화체육관광부, 한국문화예술교육진흥원, 2017). 본 연구에 참여한 실습생들 대부분은 교육프로그램에 주체적으로 참여할 수 있는 수업실습에 대한 요구가 큰 것으로 나타났다. 그러나 이와 같은 실습 유형에 대한 실습생들의 기대치와 요구를 충족시키기 위해서는 실습 기관의 상황과 여건이 뒷받침되어야 가능하다.

#### • 실습 내용에 대한 일목요연한 제시의 필요성

일부 학생들은 실습 내용과 관련하여 일목요연한 제시가 필요함을 주장하였다. 이와 관련하여 학생들이 제시한 의견으로 "정확한 업무안내가 필요할 것 같습니다.", "처음 (실습을) 갔을 때 실습생들이 하루 동안 해야 할 일이 무엇인지 초반에 알려 주었으면 합니다." 등이 있었다. 학생들의 입장에서는 실습 기관에서의 자신의 업무 일정을 일목요연하게 알고 실습에 임하는 것을 원하는 것으로 보였다. 그러나 실습 기관의 교육 담당자와의 심층 면담에서 실습생을 교육하면서 느끼는 어려운 점으로 꼽은 것이 바로 '실습 내용 매뉴얼화의 어려움'이었다.

이런 저희 같은 작은 기관에서는 어떤 매뉴얼이 구축되기가 되게 힘들거든요. 왜냐하면 너무 다양한 케이스들과 사실..저만 해도 제 위치가 전시 해설사, 전시 지원, 전시 교육 이런 일을 하는 직책이 바로 시민들과 소통하는 자리라서. 소통을 바로바로 하는데 있어서 그 매뉴얼이 구축되기가 굉장히 어려워요. 그래서..이렇게 실습생 분들이 오면 교육을 뭔가 집체 교육이나 교육을 해야 되는데 시간이 너무 짧고 그걸 매뉴얼화하기에 너무 복잡하기 때문에 그렇게 너무 어렵죠. 교육시키기가..(실습 기관 교육 담당자 심층면담 중)

교육 담당자의 의견에 따르면 작은 규모의 미술관에서 이루어지는 다층적인 업무에 대해서 단시간 내에 일목요연하게 설명하기에 무리가 따르고 현장의 상황에 따라서 실습생에게 요구되는 업무나 역할이 변화될 수 있기 때문에 계획적으로 실습이 이루어지는 것이 사실상 어렵다는 것이다. 그러나 이와 같은 현장의 변화를 반영하여 실습을 시작하는 시점에 FAQ를 작성한 일종의 매뉴얼을 학생들에게 배부하였다고 하였다. 이와 관련하여 보다 개선된 운영 방식으로 실습생간의 공유 채널을 통해서 문서를 공유하여 미리 해당 내용을 숙지하고 실습에 임할 수 있도록 하는 방식을 제안하기도 하였다.

- 실습 시간 확대의 필요성

일부 실습생들은 전체 실습 시간이 적성이나 흥미를 확인하기에는 부족하다고 지적했다. 이와 관련하여 한 학생이 제시한 “자료를 열심히 읽고 갔는데 전시 작품 설명을 못해서 아쉬웠고 8시간이라는 점이 생각보다 짧아 가볍게 돌아가는 구조만 알 수 있었지 진로로 정하기까지 시간이 부족했던 것 같습니다.”라는 내용이 눈에 띈다. <문화예술교육 현장의 이해와 실습> 교과목은 다른 문화예술교육사 직무역량 교과목과 달리 현장에서의 실무 경험을 통해 본인의 문화예술교육사로서의 역량이나 적성에 대해서 스스로 성찰할 수 있는 기회를 제공한다. 현장실습을 통해 기관, 담당자의 업무와 협조 범위, 교육프로그램 운영 등에 대한 전반적인 이해와 경험을 토대로 본인의 적성과 역량을 평가하게 되는데 이러한 과정에는 충분한 시간이 필요하다. 일례로 국가 자격제도 중 하나인 평생교육사의 경우 ‘평생교육실습’이라는 필수과목을 이수해야 하며 실습시간을 4주(20일, 160시간 이상)로 제시(<https://lledu.nile.or.kr/system/subject/2022.06.10>. 검색)하고 있는데 이를 감안하면 8시간이라는 현장실습 시간은 현장을 체험하기에는 턱없이 부족한 시간이라고 판단된다.

## 나. 실습 기관 차원

- 실습생에 대한 이해의 필요성

실습생 개인 일정에 맞춘 업무 스케줄링뿐만 아니라 실습 업무 배치에 있어서 실습생의 역량별, 흥미도별 업무 분장이 이루어진다면 보다 효과적인 실습이 이루어질 수 있다고 주장하였다. 대부분의 실습생들이 수업실습과 같은 주체적인 참여가 가능한 실습 유형을 선호했지만 사실 기관의 입장은 다소 차이가 있다. 실습생 개인별로 역량에 있어서나 관심 및 흥미도, 태도에 있어서 개인차가 있는데 이에 대한 이해 없이 실습 배치가 이루어지다 보니 기관에서는 모든 학생들에게 중요한 임무를 맡기기 어렵다는 입장이었다. 이와 관련한 실습 기관 교육 담당자의 의견은 다음과 같다.

실습 기간에 프로그램이 있는 날이 몇 번이 안 되고 적극적으로 하고자 하는 학생은 그 날에 왔으면 좋겠거든요. 내가 적극적으로 할 수 있다 그러면 바로 투입하는데 크게 문제되진 않아요..(중략)..제가 봤을 때에도 물론 그렇게까지 교수를 완전히 맡길 정도는 아니지만 제가 있는 선에서 저랑 같이 제가 교수를 하고 옆에서 보조강사로 같이 다닐 수가 있는데 그 날짜가 미리 정해서 드리기가 너무 촉박하고 실습 기간이 학교 입장에서는 정해져 있고 그렇다 보니 좀 아쉽죠. 그런 친구들은 더 잘할 수 있는데. 그런 의견을 제가 모르니까..그런 것들을 미리 알 수 있으면 저는 좋을 것 같기는 해요.(실습 기관 교육 담당자 심층면담 중)

실습 기관 교육 담당자와의 심층면담 과정에서 ‘실습생에 대한 사전 수요조사’ 실시에 대해 긍정적으로 논의하게 되었다. 실습에 대한 수요조사 차원에서 실습생의 문화예술교육에 대한 관심이나 흥미도, 어린이 교육 경험 유무, 미술관 교육 경험 유무 등 실습 기관 교육 담당자가 실습생에게 궁금한 질문을 적고 실습생이 실습을 통해 원하는 바를 적을 수 있도록 설문지를 만드는 방안을 도출하고 그 필요성에 대해 공감하였다.

- 실습 시간의 유연한 운영의 필요성

실습의 기준은 2시간씩 4차시에 걸쳐 총 8시간 실습으로 제시되어 있으나 현실적인 어려움이 존재하기도 한다. 기관의 상황에 따라서 혹은 학생의 상황에 따라서 1회 2시간씩 실습을 수행하는 것이 어려운 경우가 있다. 기관의 입장에서 너무 잦게 실습생들이 바뀌게 되면 업무에 방해가 되기도 하고

업무의 흐름이 깨질 수도 있다는 우려를 표한다. 한편, 학기 중에 많은 교과목을 수강해야 하는 학생의 입장에서는 2시간씩 실습 시간을 내기 어려울 수도 있고 원거리에 위치한 실습 기관에서 실습을 해야 하는 경우에는 특히 통근 시간이 많이 소요되는 어려움이 있을 수 있다. 그러므로 기존의 실습 기준을 실습 기관이나 실습생의 상황에 맞게 유연하게 운영할 수 있도록 기준을 보완할 필요가 있다.

- 전체적인 실습 기간 확대의 필요성

실습 기관의 교육 담당자는 실습생별 8시간 실습이 현장을 이해하고 경험하기에는 매우 부족한 시간이라고 지적했다. 실습생을 교육시켜서 기관의 업무나 흐름에 적응할 만하면 실습이 끝나버리는 난처한 상황을 토로하기도 하였다. 해당 기관에서 실습하는 여타의 실습생들에 비해서 문화예술교육사 양성 교육과정 실습생들의 실습 시간이 상대적으로 짧아서 교육하는데 다소 어려움이 있다고 밝혔다. 아래의 실습 기관 교육 담당자와의 심층면담 내용이 이러한 측면을 잘 보여준다.

제가 사실..여기 실습생들 말고도 다른 인턴, 아르바이트, 50+ 선생님들(은퇴하고 오시는 분들), 구청에서 일자리 사업에서 오시는 분들도 관리를 해요. 제가 대부분의 인력 분들을 관리를 하는데 크게 다른 분들이랑(차이는 없지만)..다만 기간이 짧아서..(중략)...학생들에게 뭔가 알려주기에는 너무 짧은 시간이니깐 알려줄 수가 없는 거죠...(실습 기관 교육 담당자 심층면담 중)

실습 기간의 확대는 위에서 제시한 바 있듯이 실습생의 입장에서도 기대하는 방향이면서 동시에 실습 기관에서도 요구하는 방향이다. 문화예술교육사 양성 교육과정 내의 유일한 실습 교과목으로서 '이해'와 '실습'의 핵심 축을 중심으로 교육과정을 구성하였다면 실습의 비중이 현재의 기준보다 확대되어야 마땅하다고 사료된다.

### III. 결론

위에서 제시한 연구 결과를 정리하면, <문화예술교육 현장의 이해와 실습> 교과목에서의 실습과 관련하여 실습생은 실습에서의 주체적인 참여에 대한 요구가 컸고 실습 내용에 대한 일목요연한 제시 및 실습 내용의 매뉴얼화의 필요성, 실습 시간 확대의 필요성을 주장하였다. 한편, 실습 기관은 역량별, 흥미도별 업무 분장을 위한 실습생에 대한 사전 이해의 필요성을 제기하였으며, 실습 시간의 유연한 운영의 필요성, 실습 시간 확대의 필요성을 주장하였다. 실습생과 실습 기관이 공통적으로 요구하는 바는 실습 시간의 확대로 나타났으나 실습생의 요구나 기대치가 실습 기관의 상황이나 여건에 맞지 않는 측면도 발견되었다. 현장실습을 둘러싼 이와 같은 입장의 차이를 당연하게 여길 수도 있지만 이러한 문제를 묵과한다면 현장실습 교과목의 본래 취지를 살리지 못하게 된다.

이 지점에서 교수자의 역할에 대한 중요성이 부각된다. 실습에 있어서의 교수자의 역할로 supervisor로서의 역할이 강조되어 왔지만 본 연구를 통해서 실습생과 실습 기관 사이를 연결하고 매개하는 bridger의 역할이 더욱 요구된다는 사실을 알게 되었다. 교수자가 매개자의 역할을 제대로 수행해야만 원만한 실습 운영이 가능하며 실습생과 실습 기관이 모두 win-win하는 실습이 될 수 있다. 이에 실습 기관과의 안정적인 파트너십 구축의 필요성과 지속적인 관계 형성을 통해서 상호 소통이 지속적으로 이루어질 수 있도록 해야 한다. 협약 체결이라는 형식을 갖추는 것도 중요하지만 그보다 실습 기관과의 원활한 소통을 통해서 더 나은 방향을 지속적으로 모색할 수 있다.

본 연구를 수행하는 내내 교육 기관(교수자)-학습자(실습생)-실습 기관에서의 입장 차이가 존재한다는 사실과 현장실습은 용어 그대로 현장에 기반을 두고 이루어지는 활동이기 때문에 현장의 상황이나 여건을 고려하는 것이 중요함을 알 수 있었다. 교수자로서 갖게 되는 <문화예술교육 현장의 이해와 실습> 교과목의 핵심은 '체험을 통한 이해'라고 생각한다. 이론 교과목과는 달리 학습자들은 현장에서의 경험을 토대로 학습자의 적성, 흥미 적합성 여부를 판단하고 성찰할 수 있기 때문에 진로 확장의 의미를 부여할 수도 있다. 그렇기에 학습자에게, 또한 기관에 의미 있는 실습이 되기 위해서는 무엇보다 서로에 대한 이해가 선행되어야 하며 이를 토대로 업무 및 역할에 반영할 필요가 있다. 이는 결과적으로 실습생이 실습에서 바라는 기대치와 현장의 상황 사이에서의 합의점을 도출하는 방향을 제시할 것이다.

**Key Words:** 문화예술교육, 문화예술교육사, 양성 교육과정, 현장실습

## [참고문헌]

- 권남희, 조희선, 최재영(2017). 문화예술교육사 교육과정 중 현장실습 참여자의 체험연구 : 미술 분야를 중심으로. 문화예술교육연구, 12(5), 55-82.
- 김미숙, 허수연(2020). 예비 문화예술교육사 현장 실습에 관한 현황 조사. 음악교육공학, Vol. 42, 89-106.
- 김예진, 윤혜선(2021). 문화예술교육사 현장실습 과정에 대한 무용전공자의 경험 연구. 한국무용과학회지, Vol.38 No.2, 29-47.
- 김용주 외(2009). 문화예술교육 장기성과평가모형 구축연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 문화체육관광부, 한국문화예술교육진흥원(2017). 문화예술교육사 교육과정 세미나 자료집.
- 양은아(2012). 평생교육 맥락에서의 문화예술교육 프로그램 공급과 유형 분석: 2010년 평생교육통계조사자료를 중심으로. 예술경영연구, 22, 195-237.
- 양은아, 석지혜(2010). 교육으로 다시 쓰는 예술: "가르치는 예술가"로 거듭나는 과정에 나타난 예술가들의 학습경험을 중심으로. 평생교육학연구, 16(3), 65-99.
- 이병준, 이유리(2014). 예술강사의 직업생애사 연구-학교문화예술교육 무용강사를 중심으로. 문화예술교육연구, 9(5), 1-20.
- 임학순(2011). 문화예술교육사 자격제도 도입 방안 연구(KACES-1130-R002). 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 조희선, 권남희, 최재영(2018). 문화예술교육사 현장실습 운영 체계 연구. 문화예술교육연구, Vol.13 No.5, 87-108.
- 한국문화예술교육진흥원(2017). 문화예술교육사 2급 교육과정(교수자용).
- 한승희(2009). 화성에서 온 사회교육, 금성에서 온 평생교육. 평생학습사회 제5권 제1호, 1-18.
- [https://acei.arte.or.kr/customer/board/Data\\_BoardList.do](https://acei.arte.or.kr/customer/board/Data_BoardList.do) 2022.06.03. 검색
- <https://acei.arte.or.kr/contents/curriculumNewSecond.do> 2022.03.04. 검색
- <https://lledu.nile.or.kr/system/subject/2022.06.10> 검색

## 저자 소개



### 이정은

서울대학교 미술교육 전공 교육학 박사

현 계원예술대학교 외래교수

한국미술교육학회 서울지역 이사, 학술위원, 대외협력위원

한국조형교육학회, 한국초등미술교육학회, 한국문화교육학회 회원

## 미술학습 부진 학생의 다중지능 특성에 관한 연구

A Study on Multiple Intelligence Characteristics of Art Underachievement Students

공완욱 (일산초등학교)

### I. 서론

미술 영재에 관한 연구는 지속적으로 이어지고 있으나 미술학습부진에 관한 연구는 충분하지 않다. 연구의 절대적인 양적 부족은 미술학습부진에 관한 무관심이 유지되고 있음을 보여준다. 인간이 미학적 본성을 갖추고 있다면 이를 보다 체계적이고 효과적으로 개발할 수 있도록 하는 것은 미술교육의 역할이다. 하지만 미술학습부진에 관한 무관심은 미술에 어려움을 겪는 학생에 대한 심층적인 이해로 이어지지 않으므로, 이들의 미술 능력 향상에 명확한 방향을 제시하는 데 한계가 있다.

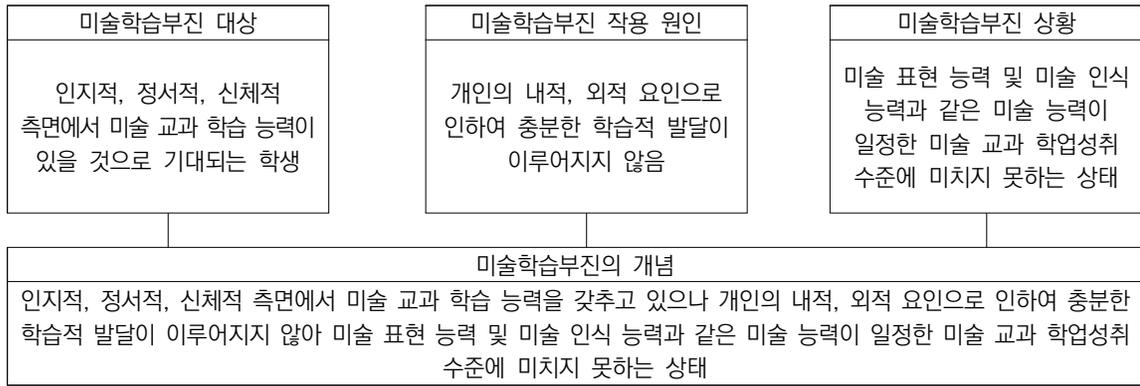
미술학습부진에 관한 논의의 확장을 위해서는 무엇보다 미술학습부진 학생에 관한 이해가 선행되어야 할 것이다. 기존의 학습부진에 관한 연구에서는 국가적 측면 혹은 정책적 측면 등 거시적 관점에서 학습부진의 현황을 분석하고 개선 방향을 주로 다루었다(Pennell & West, 2003; Smith, 2005). 이러한 접근은 학습부진을 사회적 관점에서 학습부진을 어떻게 바라보아야 하는지 프레임을 제공할 수 있으나, 학습부진 학생이 어떠한 상황인지 미시적으로 분석하는 부분에서 취약하다. 미술이 시각 이미지를 다루기 때문에 미술학습부진 학생에 대한 외현적 행동 특성이나 표현의 양상은 관측이 용이하지만 미술학습부진 학생에 관한 내재적인 원리에 접근하기 위해서는 다양한 방법적 연구가 필요하다.

본 연구는 미술학습부진에 관한 연구가 부족한 현 상황에서, 미술과 지적 능력의 상관성을 분석하여 미술학습부진에 관한 이해의 기초를 제공하고자 한다. 미술학습부진을 정서나 성향의 문제와 연결하는 한계를 극복하고, 미술교육의 인지적인 활동을 추구하는 방향성을 고려하여 미술학습부진 학생의 다중지능 분석을 통해 미술학습부진의 내재적이고 근원적 원리를 설명하는 것은 미술학습부진에 대해 인지적으로 접근하여 심층적으로 이해하기 위한 자료로 활용될 수 있다. 또한, 미술학습부진의 다중지능을 미술 영재 및 일반학생들의 다중지능과 비교 분석함으로써 미술교육에서 미술학습부진에 대해 고려해야 할 사항과 미술학습부진 학생 지도 시 주의를 기울여야 하는 요소들을 구성하는 데 도움이 될 수 있다.

### II. 이론적 배경

#### 1. 미술학습부진

미술학습부진에 관한 연구의 절대적인 양이 부족한 상황에서 미술학습부진의 개념은 학습부진의 일반적 개념과 교과 교육에서 미술교육의 성격을 반영하여 정의할 수 있을 것이다. 일반적으로 교과 교육학에서는 학습부진의 개념에서 학습부진의 대상, 학습부진의 작용 원인, 학습부진 상황에 대한 설명을 포함한다. 미술교육에서 학습부진에 대한 개념은 다음과 같이 정의할 수 있다.



[그림 1] 미술학습부진의 개념(공완욱, 2021)

## 2. 다중지능이론

가드너(Gardner)는 그의 저서 'Frames of Mind'에서 인간의 지능을 단일하고 통합된 능력으로 보는 전통적 관점에 이의를 제기하며 독립적으로 구분되는 일곱 가지 영역의 지능이 있다고 주장한다(Gardner, 2011). 일곱 가지 지능에는 언어 지능, 논리 수학 지능, 공간 지능, 신체운동 지능, 음악 지능, 대인 지능, 개인 내 지능이 포함된다. 가드너가 제시한 일곱 가지 재능에 1997년 중반 자연 친화지능이 추가되어 현재는 다중지능이 여덟 가지 지능으로 구성되어 있는 것으로 보고 있다. 각 지능은 인간의 일상생활 속에서 작용하는 기능적 개념의 성격이 강하다고 볼 수 있는데, 각 지능의 의미는 다음과 같다.

<표 1> 다중지능에 관한 설명(Armstrong, 2009)

지능	의미
언어 지능 (linguistic intelligence)	언어를 효과적으로 구사하는 능력으로 말과 글의 사용, 구문론, 음성학, 의미론, 생활에서 언어 활용 등의 능력이 포함된다.
논리 수학 지능 (logical-mathematical intelligence)	숫자를 효과적으로 사용하고 논리적으로 추론하는 능력으로 논리적 유형이나 관계, 진술문과 명제, 추상적 사고능력 등이 포함된다.
공간 지능 (spatial intelligence)	공간적 시각적 세계를 정확하게 지각하는 능력으로 시각적 감수성, 시각화 능력, 기하학적 표현 능력 등이 포함된다.
신체운동지능 (bodily-kinesthetic intelligence)	신체를 이용하여 자신의 감정이나 생각을 표현하는 능력 및 손을 이용해 사물을 조작하는 능력으로 자기자극에 대한 감수성, 촉각적 능력, 신체적 기술이 포함된다.
음악 지능 (musical intelligence)	음악적 표현 형식을 지각, 변별, 변형, 표현하는 능력으로 소리에 대한 민감성이 포함된다.
대인 지능 (interpersonal intelligence)	타인의 의도, 기분, 감정, 동기를 지각하고 구분하는 능력으로 상대의 비언어적 표현에 대한 민감성 및 상대의 감정을 읽을 수 있는 단서를 구분하고 대응하는 능력이 포함된다.
개인 내 지능 (intrapersonal intelligence)	자기 스스로에 대한 객관적인 지식과 이해에 기초하여 행동하는 능력으로 자신의 장단점을 파악하는 능력, 내면의 욕구나 기질을 이해하는 능력, 자기통제 및 자기관리 능력 등이 포함된다.

### III. 연구방법

#### 1. 연구대상

미술학습부진 학생 선발을 위해 초등학교의 수행평가 결과를 제1단계 기준으로 하였다. 초등학교의 수행평가는 학교마다 차이가 있으나 대체로 3~4단계로 구분된 평가기준을 갖는다. C초등학교의 경우 '매우 잘함', '잘함', '보통', '노력 요함'의 4단계로 평가기준을 구분하고 있다. 미술 교과 표현 영역에서 '노력 요함'의 판정을 받은 학생을 미술 교과 학업성취 수준 달성이 미흡한 학생으로 판단하여 이 학생들을 미술학습부진 학생의 표집 대상으로 선정하였다.

제2단계 기준으로 미술표현 능력 검사를 활용하였다. 제1단계에서 미술 교과 표현 영역에서 일정 기준에 도달하지 못한 학생들을 대상으로 미술표현 능력 검사를 실시하였다. 미술표현 능력 평가 검사는 학생의 드로잉 작품을 검사의 자료로 삼는다. 검사 방법은 16절 도화지에 연필로 '자신이 좋아하거나 그리고 싶은 것'을 자유롭게 5~7분 정도의 시간 동안 그리도록 한다(김정희, 강병직, 2007). 평가자는 본 연구자 외 3인이 미술교육 전공 박사학위 소지자로 구성하였으며 평가는 상호협의 방식이 아닌 평가자 개인의 독자적 판단으로 이루어졌다. 그림을 전체적으로 파악한 후 세부적인 하위 항목을 중심으로 분석하여 상/중/하 가운데 하나를 선택하는 강제 선택형으로 평가자의 미술교육 전문가로서의 가치관과 미적 인식에 근거한다. 제2단계의 평가에서 평가자 4인이 모두 '하'를 부여한 학생을 미술학습부진으로 최종 판정한다.

제1단계와 제2단계의 기준에 해당하는 학생은 196명의 학생 중 12명이다. 이 학생들을 제외한 184명의 학생을 본 연구에서는 일반학생으로 한다. 미술학습부진 학생 집단과 일반학생 집단의 표집 대상자 수는 다음과 같다.

〈표 2〉 연구대상

구분	학년	성별		계
		남	여	
미술학습부진 학생	3	2	0	2
	4	3	0	3
	5	4	0	4
	6	3	0	3
	계	12	0	12

#### 3. 연구도구

본 연구에서는 초등학생용 「GST 가드너 강점발견검사(Gardner Strength Test)」를 사용하였다. 이 검사는 가드너의 다중지능이론을 바탕으로 8가지(언어, 논리수학, 공간, 신체운동, 음악, 자기 이해, 대인관계, 자연) 지능을 측정한다.

#### 4. 분석 방법

본 연구에서는 분석변수로서 '개인내 차원'과 '개인외 차원'의 구분을 두어 미술학습부진 학생의 다중지능을 분석한다. 이는 미술 영재의 다중지능 분석을 참고한 것으로, 다중지능검사를 포함한 일반적인 지능검사는 기본적으로 동일 연령의 그룹 안에서 상대적 수준을 가늠하지만 한 개인의 정신 작용 양상을 확인하기 위해 '개인내 차원'을 분석변수로 설정한다(강병직, 2010). 강점지능과 약점지능을 구분하기 위해 한 개인의 활동 성과를 비교하여 각 활동에 대한 표준편차를 계산하고, 평균을

기준으로 평균보다 표준편차가 1 이상 높은 학생은 해당 지능에 강점이 있는 것으로 보고, 평균보다 표준편차가 1 이상 낮은 학생은 해당 지능에 약점이 있는 것으로 판단할 수 있다(Gardner & Hatch, 1989). 본 연구에서도 이와 같은 강점지능과 약점지능의 구분 기준을 반영하여 한 개인의 8가지 다중지능의 평균을 구하고, 각 지능의 표준 편차를 비교하여 평균과 비교하여 표준편차가 1 이상 높은 지능을 강점 지능으로, 평균과 비교하여 표준편차가 1 이상 낮은 지능을 약점 지능으로 간주한다. ‘개인외 차원’의 분석변수는 다른 개인들과 비교를 통해 미술학습부진 학생의 다중지능에서 상대적인 특성들을 파악하는 데 목적이 있다. 연구 도구인 GTS 가드너 가점발견검사의 점수를 T점수와 백분위 점수로 나타내어 일반학생과 상대적인 지능의 수준을 비교분석 할 수 있다.

## IV. 연구 결과

### 1. 미술학습부진 학생의 개인내 차원에서 다중지능 특성

표집한 초등학교 196명의 표준점수에 대한 평균과 표준편차를 기준으로 하여, 미술학습부진 집단과 일반학생 집단의 개인내 차원의 다중지능 특성을 분석하였다. 전체 대상자의 표준점수에 대한 평균은 48.20이며, 그에 대한 표준편차는 10.50이다. 이를 기준으로 했을 때, 강점지능은 1표준편차에 해당하는 점수인 58.70 이상의 구간이며, 약점지능은 1표준편차에 해당하는 37.70 이하의 구간에 포함된다. 37.71에서 58.69사이의 표준점수는 보통에 해당하는 구간이다.

이 기준을 적용했을 때 미술학습부진 학생은 개인내 차원에서 뚜렷한 강점지능이나 약점지능을 발견할 수 없었다. 8가지의 모든 지능 유형에서 일반학생 집단과 미술학습부진 학생 집단은 개인내 차원 모두 ‘B’의 결과값을 나타내고 있어 중간점수에 해당되므로 도드라지는 강점 지능이나 약점 지능이 있다고 말하기는 어렵다. 다만, 미술학습부진 학생 집단의 경우 다른 지능 유형들이 평균에서 3점 이내의 점수 차이로 크게 벗어나지 않으나 공간지능은 표준점수의 평균과 비교하여 7점 이상 낮은 점수를 보여주고 있고, 대인관계지능은 표준점수의 평균과 비교하여 7점 이상의 높은 점수를 나타낸다. 일반학생 집단의 표준점수의 개인내 차원 분석에서는 각 지능 유형의 최대 점수 편차 차이가 5점 이내인 것으로 보아 비교적 편차의 차이가 큰 지능 유형들이 있음을 알 수 있다.

〈표 3〉 미술학습부진 학생의 개인내 차원에서 다중지능 특성

지능유형	표준점수		개인내 차원	
	미술학습부진	일반학생	미술학습부진	일반학생
언어지능	47.08	45.98	B	B
논리수학지능	46.25	48.35	B	B
공간지능	40.83	46.40	B	B
신체운동지능	49.16	48.67	B	B
음악지능	45.50	45.52	B	B
자기이해지능	48.91	48.85	B	B
대인관계지능	56.00	53.99	B	B
자연지능	47.83	48.13	B	B

## 2. 미술학습부진 학생의 개인외 차원에서 다중지능 특성

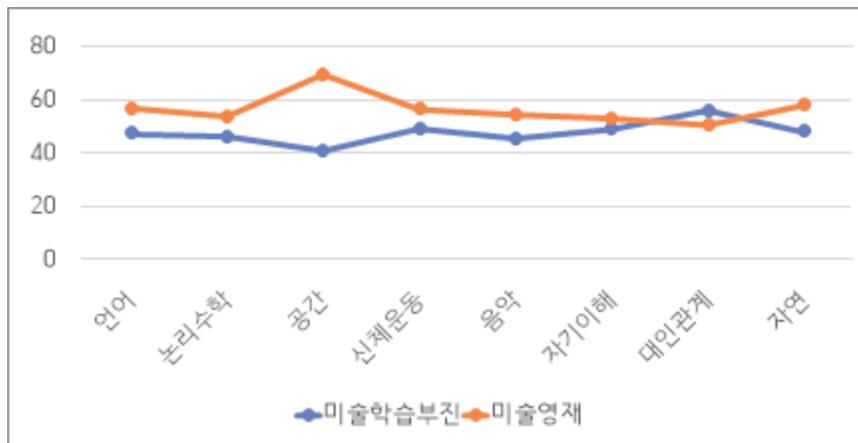
개인외 차원에서 미술학습부진 학생 집단의 다중지능 특성을 분석한 결과, 모든 지능 유형의 표준 점수가 40점에서 60점 사이로 보통 수준을 나타냈다. 다만 다른 지능들이 대체적으로 평균적인 수준에 가까운 반면, 공간지능과 대인관계지능이 다른 지능유형과 비교하여 약간 편차가 있음을 확인할 수 있었다. 미술학습부진 학생 집단의 공간지능 백분위 점수는 하위 17.88%에 속하는 다소 낮은 수준으로 나타났다. 이는 낮은 수준에 속하게 되는 15.73%에 상당히 근접한 수치로 보통 수준이기는 하지만 보통 수준에서 상당히 낮은 쪽에 속하고 있다. 반면, 미술학습부진 학생 집단의 대인관계 지능은 상위 72.57로 비교적 높은 수준으로 나타나고 있다.

〈표 4〉 미술학습부진 학생의 개인외 차원에서 다중지능 특성

지능유형	표준 점수		백분위 점수		개인외 차원		순위	
	미술학습 부진	일반 학생						
언어지능	47.08	45.98	38.59	34.46	보통 수준	보통 수준	5	7
논리수학지능	46.25	48.35	35.57	43.64	보통 수준	보통 수준	6	4
공간지능	40.83	46.40	17.88	35.94	보통 수준	보통 수준	8	6
신체운동지능	49.16	48.67	46.81	44.43	보통 수준	보통 수준	2	3
음악지능	45.50	45.52	32.64	32.72	보통 수준	보통 수준	7	8
자기이해지능	48.91	48.85	45.62	45.62	보통 수준	보통 수준	3	2
대인관계지능	56.00	53.99	72.57	65.51	보통 수준	보통 수준	1	1
자연지능	47.83	48.13	41.29	42.49	보통 수준	보통 수준	4	5

## 3. 미술학습부진 학생과 미술영재의 다중지능 특성 비교

표본의 규모와 검사지의 종류에서 본 연구와 미술 영재의 다중지능 연구는 차이가 있지만, 각 집단의 다중지능 특성을 비교한다는 점에서 보면 [그림 2]와 같이 각 집단의 다중지능 특성이 대칭적인 양상을 보임을 알 수 있다. 그래프가 이처럼 대칭적인 모습을 보이는 것은 미술학습부진 학생 집단과 미술 영재 집단의 1순위 지능과 8순위 지능이 2~7순위 지능과 비교하여 도드라지게 차이를 보이기 때문이다.



[그림 2] 미술학습부진 집단과 미술영재 집단의 다중지능 프로파일 비교

## V. 결론

본 연구의 결론은 다음의 세 가지로 요약될 수 있다. 첫째, 미술학습부진 학생의 다중지능은 미술 학습부진 개념의 타당성을 보완한다. 미술학습부진 학생은 모든 영역에서 보통 수준의 지능을 나타낸다. 이는 미술학습부진 개선의 가능성을 보여준다. 둘째, 미술학습부진 집단의 다중지능 특성을 영재 집단의 다중지능 특성과 비교하였을 때, '공간지능'과 '대인관계지능'에 주목해야 한다. 셋째, 초등학생의 발달단계와 다중지능 특성을 고려하여 미술학습부진 극복 방안을 고려할 수 있다. '공간 지능'을 향상시키기 위한 미술 수업 방안은 미술 능력 발달에 도움이 될 것으로 기대된다.

*Key Words:* 미술학습부진, 다중지능

## [참고문헌]

- 공완욱(2021). 미술학습부진의 개념과 요인. 경인교육대학교 박사학위청구논문.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple intelligences in the classroom*. Ascd.
- Gardner, H. E(2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic books.
- Gardner, H., & Hatch, T. (1989). Educational implications of the theory of multiple intelligences. *Educational researcher*, 18(8), 4-10.
- Smith, E. (2005). *Analysing underachievement in schools*. London: A&C Black.
- West, A., & Pennell, H. (2003). *Underachievement in schools*. London: Psychology Pres.

## 저자 소개



공완욱

일산초등학교 교사  
경인교육대학교 강사

## 초등학교 고학년 ‘공공미술 프로젝트 수업’ 사례 연구

Case Study of ‘Public Art Project Class’ for Upper Elementary School Students

장현주 (흥진초등학교)

## I. 서론

1960년대 이후 서양에서 사회 참여 미술이 다양한 시도와 성공적인 사례를 보여줌으로써 미술의 사회 참여적 기능과 공공성이 인정받기 시작했고 이는 국내외 곳곳에서 공공미술 프로젝트로 개최되면서 지역 발전과 문화 창출에 활용되고 있다(Helguera, 2011/2013). 국내에서 인정받는 대규모 공공미술 프로젝트로는 2005년에 시작한 안양 공공예술 프로젝트(Anyang Public Art Project, 이하 APAP)가 있고, APAP에 비해 역사는 짧지만 대한민국의 수도, 서울에서 개최하는 공공미술 프로젝트 ‘서울은 미술관’이 있다. 이 외에도 소규모 공공미술 프로젝트는 여러 지자체에서 개최되고 있고 작가들이 지역을 기반으로 공공미술을 선보이는 사례들도 있다. 초기 공공미술은 도시 경관을 아름답게 변화시키는 수단으로서 미술 작품을 공공공간에 설치하거나 벽화 그리기와 같이 가시적인 미술 활동이 주를 이루었는데, 점차 도시의 역사, 문화, 사람, 스토리 등에 주목하여 지역의 비가시적인 ‘콘텐츠’를 발굴 및 생성하려는 시도가 이루어지기 시작했다(장현주, 이주연, 2021).

그리고 길게 잡으면 1960년대부터, 짧게 잡으면 1990년대 이후 현대 미술(modern art)에서 동시대 미술(contemporary)로 미술사의 담론이 바뀌면서 공공미술 또한 동시대 미술의 특성을 많이 반영하게 되었다(강수미, 2019). 동시대 작가들이 지금 발생하고 있는 사회문제에 민감하고 민첩하게 반응하고 실천적인 활동으로 이어나가면서 작가들의 ‘작품’은 유형(有形)의 작품에서 저술, 캠페인, 연구(research), 시민 참여 프로그램, 영상(영화) 등 작가의 철학과 개념, 메시지를 전하기 위해 다양한 방법을 적극적으로 활용하기 시작했다(Lacy, 1994/2010). 이러한 경향은 2010년 이후 APAP와 2016년에 시작한 ‘서울은 미술관’ 공공미술 프로젝트에도 고스란히 반영되고 있어, 이제는 공공미술이 ‘거리로 나온 작품’이 아닌 시민과 함께하는 ‘문화 축제의 장’ 또는 ‘참여형 교육 프로그램’으로 변모하고 있다.

현재 초등학교 미술 교과서에서는 공공미술을 ‘거리로 나온 작품’으로 소개하고 있어 동시대 미술로서의 공공미술을 담지 못하고 있다(이주연, 류지영, 고헌경, 2020). 주위에 있는 현직 초등 교사들도 공공미술을 교육하는 방법으로 감상 학습이 적합하다고 여기며 그 외에 다른 방법을 시도해 본 적이 없다고 한다. 공공미술은 아이들이 사는 지역에서 펼쳐진다는 점과 지역과 사회의 문제를 미술을 활용하여 고민하고 해결하려는 창의적이면서 심미적인 시도가 이루어진다는 점에서 교육적 가치가 매우 높으므로 학생 주도의 실천적인 수업으로 구성해야 한다(장현주, 2022). 실천적 활동을 통해 배울 때 아이들은 공공미술의 본질에 더 가까이 다가갈 수 있고, 자신이 속한 공동체와 지역사회, 나아가 세계문제에 관심을 돌리게 된다. 그리고 문제해결을 위해서는 공동체 구성원 간의 공감과 소통이 매우 중요하며

미술이 사회를 변화시키는 데 새로운 관점에서 도움을 줄 수 있다는 것도 알게 된다.

본 연구는 동시대 미술로서의 공공미술을 가르치는 방법으로 ‘공공미술 프로젝트 수업’을 구성하여 초등학교 고학년 미술 수업에 적용하였다. 연구 대상은 군포시에 소재한 한 초등학교의 5학년 4개 학급이고 수업은 각 반 담임교사가 했고 연구자는 담임교사의 요청에 따라 참관 또는 협력 수업을 했다. 이 연구를 통해 밝혀내고자 한 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 초등학교 고학년을 위한 공공미술 프로젝트 수업 모형을 어떻게 구성할 것인가? 둘째, 초등학교 고학년을 위한 공공미술 프로젝트 수업 모형이 보편적으로 적용 가능한가? 셋째, 교사들은 공공미술 프로젝트 수업의 교육적 효과와 실천 가능성을 어떻게 바라보는가? 넷째, 학생들은 공공미술 프로젝트 수업을 통해 무엇을 배울 수 있는가?

## II. 본론

연구 대상으로 선정한 5학년 4개 학급의 담임교사<sup>1)</sup>는 공공미술을 작품 소개와 감상 활동으로 가르쳐 왔으며 학생들과 공공미술 프로젝트를 해본 적이 없었다. 또한 미술수업은 대개 개별 작품을 만드는데 치중해왔으며 어쩌다 협동 작품을 하게 되더라도 각자 맡은 부분을 따로 제작한 후 합치는 방식이어서 실제로 의사소통을 기반으로 한 ‘협동’은 이루어지지 않았다. 토의·토론, 협동·협력, 참여와 소통은 일반적인 미술수업 방법으로 여겨지거나 활용되지 않았고, 프로젝트 수업은 시도조차 해본 적이 없다고 한다.

초등학교 교사들은 교과 전담 교사가 가르치는 몇몇 과목을 제외하고는 거의 전 과목을 가르친다. 그리고 학급 운영과 교육 방법은 전적으로 담임교사의 역량과 선택에 달린 것으로 친한 동료 교사라도 일방적으로 자신의 교육 방법을 권하는 것은 무례한 행동으로 비춰질 수 있다. 이러한 교직 문화를 잘 알기에 공공미술 프로젝트 수업을 제안하는 것이 상당히 조심스러웠는데 다행히 5학년 4개 학급의 교사 전원이 공공미술 프로젝트 수업을 하겠다고 동의하여 연구를 진행할 수 있었다.

### 1. 공공미술 프로젝트 수업 계획

한 학기 미술수업 시수는 36차시로 대개 한 주에 2차시씩 수업이 있다. 프로젝트를 4차시로 구성하면 2주가, 6차시로 구성하면 3주가 소요되는데 담임교사의 부담을 줄이고 한 학기 미술수업 시수를 고려해서 이번 공공미술 프로젝트 수업은 4차시로 구성했다. <그림 1>은 연구자가 직접 공공미술 프로젝트 수업을 하면서 마련한 수업 모형이다.



[그림 1] 공공미술 프로젝트 수업 모형

1) 연구 참여자의 익명성을 보장하기 위해 5학년 4개 반을 A반, B반, C반, D반이라 지칭하고 각 반의 담임교사는 A반 교사, B반 교사, C반 교사, D반 교사로 칭한다.

공공미술 프로젝트 수업의 첫 단계로 국내외 공공미술 프로젝트 사례를 준비했다. 공공미술의 역사와 개념을 알려줄 수도 있지만, 학생들의 집중 시간과 흥미를 고려하여 공공미술 프로젝트 사례를 도입으로 넣었다. 공공미술 프로젝트 수업이 처음이 아니라면 첫 단계는 생략하거나 한 가지 사례만 제시해도 무방하다. 두 번째 단계는 학생들이 개최할 공공미술 프로젝트의 주제와 제목을 정하는 것이다. 이 단계는 프로젝트의 성패를 좌우할 만큼 중요한데, 왜냐하면 학생들이 잘 모르거나 모호한 주제를 정하면 프로그램이나 작품을 기획할 때 방향을 잃고 해마다가 프로젝트를 완수하지 못할 가능성이 크기 때문이다. 따라서 교사는 학생들이 적절한 주제를 선정할 수 있도록 안내해야 하고 학생들이 전혀 갈피를 잡지 못하면 적당한 주제를 찾도록 유도해야 할 필요가 있다. 단, 학생 주도의 공공미술 프로젝트인 만큼 교사의 지시적인 태도와 발언은 최대한 자제하고 학생들이 스스로 의견을 내도록 하여야 한다. 세 번째 단계에서는 25명 내외의 학급을 5~6개의 소그룹으로 나누어 각 모둠에서 프로그램이나 작품 아이디어 회의를 통해 제안서를 작성하고 발표한다. 모든 학생은 제안서를 들으면서 의도, 참여 대상, 재료, 전시 공간, 안전성 등을 고려하여 작품 제작 가능성과 프로그램 실천 가능성에 대해 토의한 후 프로그램과 작품 실행 여부를 확정 짓는다. 네 번째 단계는 프로그램 준비 및 작품 제작을 하는 것인데 프로그램의 준비 과정과 작품의 규모에 따라 수업 시간의 변동 폭이 가장 큰 단계이다. 모든 준비가 끝나면 개최 시기에 맞춰 작품을 설치하고 안내장을 배부하거나 홍보물을 부착한다. 다섯 번째 단계는 미술수업 시수에 포함되지 않는 '공공미술 프로젝트 개최' 기간으로 학생들이 작품을 감상하거나 등교 시간, 쉬는 시간, 점심시간 등을 활용하여 주최 측에서 마련한 프로그램에 참여하면 된다. 공공미술 프로젝트가 개최되는 동안 프로젝트를 주최한 학생들은 분실 및 안전의 문제가 발생하지 않도록 작품의 설치상태를 수시로 점검하고 학생 참여 활동의 경우 약속 시간을 지켜 프로그램을 운영해야 한다. 마지막 단계는 평가 및 반성의 단계로 학생 주도의 공공미술 프로젝트 수업을 했으므로 반드시 수반되어야 한다. 마지막 단계를 해야 학생들이 공공미술 프로젝트 개최자로서 자부심을 느낄 수 있고, 차기 프로젝트에의 기대감과 몰입을 높일 수 있다.

### 가. 지도안 작성과 수업 자료 준비

지도안은 미술수업 시수에 맞춰 1~2차시와 3~4차시로 나누어 작성하였다. 1~2차시에서는 '공공미술 프로젝트 사례 살펴보기, 주제와 제목 정하기, 프로그램 또는 작품 제안하고 토의하기'를 활동으로 넣었고, 3~4차시에서는 '프로그램 준비 및 작품 제작하기, 공공미술 프로젝트 개최하기' 활동으로 구성했다. 마지막 단계인 '평가 및 반성하기'는 프로젝트 개최가 종료된 이후에 할 수 있으므로 4차시에 넣을 수 없고, 1차시를 추가로 수업해야 한다.

수업 자료로는 프레젠테이션 자료를 준비했고 학생들이 공공미술이 무엇인지 국내외 공공미술 프로젝트 사례와 예시 작품을 보면서 직관적으로 알 수 있도록 했다. '우리학교 공공미술 프로젝트: 평화의 오아시스' 사진 자료는 사전 협의 후 추가한 것으로, 5학년 학생들이 학교에서 할 수 있는 공공미술 작품과 프로그램의 수준과 범위를 정해주기 위해 참고 자료로 넣게 되었다. 학생들이 프로그램과 작품을 제작하지 않고 제안서를 발표하고 토의하는 것에서 수업을 마친다면 학교라는 공간과 학생 참여 프로그램이라는 제약 없이 아이디어를 낼 수 있다는 점에서 장점이 있다. 그러나 A반 교사가 수업 후 인터뷰에서 "간단히라도 만들어보는 활동을 해야 미술수업에 대한 기대감을 충족시킬 수 있고 수업을 완료했다는 느낌을 받을 것"이라고 말했듯이 제작 단계를 꼭 넣는 것을 추천한다. 그러나 여러 가지 여건상 제작 단계를 진행하는 것이 무리라고 판단한다면 제안서에 세부 사항을 구체적으로 기록하거나 그림으로 자세히 그려서 제안서를 전시하는 것도 공공미술 프로젝트 개최를 대체할 수 있는 한 가지 대안이다. 연구자가 만든 프레젠테이션 자료는 연구 대상인 네 개 반에서 수업에

사용했고 C반 교사만 애니메이션 적용과 활동 제목 다시 보여주기 등 몇 군데 수정했으나 수업의 흐름을 바꿀 만큼 유의미한 수정은 아니었다.



#### 나. 5학년 담임교사와 사전 협의

연구자가 미리 작성한 수업 지도안대로 연구 참여 대상 교사들에게 프레젠테이션을 보여주면서 4차시 수업을 20분으로 압축해서 수업 시연을 하였다. 공공미술 프로젝트 수업을 어떻게 해야 할지 말로 설명하는 것보다 직접 보는 게 기억에 오래 남고, 학생들에게 내용을 어떻게 전달해야 하는지 명확히 알 수 있도록 하기 위함이었다. 수업 시연을 한 후 수업 내용의 수준, 시간 배분, 활동 가능성 유무 등에 대해 협의했다.

A반 교사는 아이들이 실천할 수 있는 범위를 제한해주어야 한다면서 그렇지 않으면 벽에 색을 칠한다든가, 운동장에 작품을 설치한다고 하는 등 학교 시설을 망가뜨리거나 안전하지 않은 행동을 할 수 있다며 우려를 했다. B반 교사는 운동장에 작품을 설치하는 것은 가능하나 날씨로 인해 작품이 훼손될 가능성이 크고 교사 혼자서 교실과 운동장을 오가면서 지도하는데 어려움이 있다는 의견을 덧붙였다. 모든 교사는 학생들이 어느 수준에서 작품을 기획하고 설치해야 하는지 학생 수준의 작품을 예시로 들어주는 것이 좋겠다고 하였고, 마침 연구자가 작년에 5학년 한 학급을 대상으로 공공미술 프로젝트 수업을 했던 경험이 있어서 그때의 활동 모습과 작품 사진을 프레젠테이션에 추가하기로 하였다.

다음 협의 안건은 프로그램과 작품을 기획할 때 소그룹으로 나눠서 하는 게 효율적인데 몇 모듬으로 나누는 것이 적절한가에 관한 것이었다. 이에 대해 교사마다 의견이 달랐는데, 모듬 활동은 다른 과목에서 자주 해봤으므로 미술수업에서도 평소 모듬 구성을 그대로 유지하여 4인~6인을 한 모듬으로 하고, 모듬의 수는 5~6개로 하기로 했다.

공공미술 프로젝트를 진행하기 위해서는 주제 선정, 제목 짓기, 프로그램 및 작품 기획하기 등 토의할 내용이 많은데 토의 수업이 가능한가에 대해서 모든 교사가 충분히 가능하다고 했다. 특히 C반 교사는 국어 시간에 “제목 정하기를 배운 적이 있고 토의 수업을 한 적이 있어서 수업 방법은 문제가 되지 않을 것이고 충분히 잘할 것이라 예상된다.”라고 하였다.

연구자가 수업 참관을 위해 각 반에 잠깐씩 들어가는 것에 대해 모든 교사가 동의하였고, D반 교사는 학급 특성상 아이들이 프로그램이나 작품 아이디어를 내지 못할 것 같아서 걱정된다며 연구자가 수업에 함께 있으면서 모듬 활동에 도움을 주면 좋겠다고 요청하였다. 그래서 A, B, C반은 잠깐씩 들어가서 수업 과정을 살펴보고 모듬에서 아이디어 회의를 할 때 어려워하는 모듬이 있으면 무엇

을 논의해야 하는지 알려주는 정도로만 도움을 주었다. D반은 4차시 내내 수업에 들어가서 좀 더 적극적으로 수업에 개입하였고 모둠에서 아이디어 회의를 할 때 주제에 맞는 프로그램을 제안할 수 있도록 공공미술 프로젝트의 목적과 취지를 설명해주고, 실현 가능한 프로그램과 작품을 제안할 수 있도록 모둠 토의에 참여하기도 하였다.

## 2. 공공미술 프로젝트 수업 실행

### 가. 공공미술 프로젝트 수업 사례 1

5학년 A반 22명의 학생은 6월 24일 5~6교시와 7월 1일 5~6교시에 공공미술 프로젝트 수업을 했다. 그리고 작품을 제작하고 설치하는데 시간이 더 필요해서 1차시를 추가로 배정했고 그 외 쉬는 시간이나 점심시간을 활용하여 작품을 만들었다. 5~6학년을 대상으로 프로젝트를 개최하였고 개최 기간은 7월 1일~7월 8일까지였는데, 지나다니는 학생들의 반응이 좋아서 좀 더 오랜 기간 철거하지 않고 복도에 설치한 채로 두었다.

1차시 수업에서 A반 교사는 공공미술 국내의 사례를 소개하는데 예상 시간보다 설명이 길어졌다. 그런데도 A반 학생들은 교사의 설명에 집중하면서 새로이 접한 공공미술에 흥미를 보였다. 2차시 수업에서는 주제와 제목을 정했고 2차시에 하기로 계획했던 ‘프로그램 또는 작품 제안하고 토의하기’ 활동은 하지 못했다. 공공미술 프로젝트 주제는 ‘태양계’로 정했고, 제목은 ‘쓰레기 은하수’로 지었다. ‘태양계’를 주제로 정한 이유는 과학 수업에서 태양계에 대해 배우고 있었고, 학급에서 태양계를 그림으로 그려 복도에 전시한 긍정적인 경험이 있기 때문이었다. A반 학생들은 공공미술 프로젝트도 태양계 행성을 만들었던 것처럼 다 같이 무언가를 그리거나 만드는 것으로 받아들이면서 이전의 즐거웠던 경험을 떠올리며 공공미술 프로젝트에 적극적인 모습을 보여주었다. 연구자가 의도했던 동시대 미술로서 공공미술의 주제와는 다소 거리가 있어서 제목을 정할 때 연구자가 태양계의 환경 문제를 생각해볼 것을 권유했고, 그렇게 해서 환경 오염을 고려한 ‘쓰레기 은하수’라는 제목이 선정되었다.

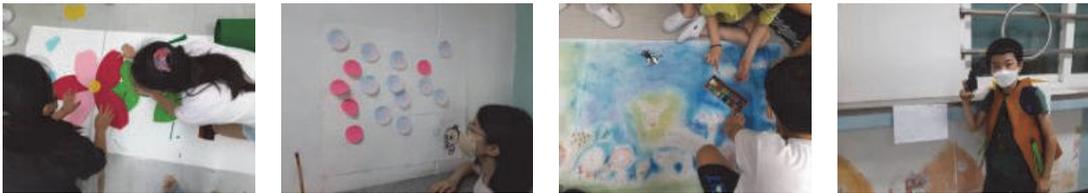
A반의 수업 시간이 본래 계획보다 지연되어 제안서 발표를 3차시에 하게 되었고 작품 제작을 4차시 안에 마치지 못해 시간을 추가하여 작품 제작을 마무리할 수 있었다.



### 나. 공공미술 프로젝트 수업 사례 2

5학년 B반 26명은 6월 30일 5~6교시와 7월 6일 4~5교시에 공공미술 프로젝트 수업을 했다. A반과 마찬가지로 작품을 제작하는 데 시간이 오래 걸려 2차시를 추가로 수업하게 되었다고 한다. B반의 경우 다른 반 수업과 달리 연구자가 수업에 거의 함께 있지 못했는데 1~2차시 수업 종료 후 알아보니 주제를 '자유'로 정했다고 하였다. 연구자가 수업에 함께 있었다면 무엇으로부터의 자유인지, 누구를 위한 자유인지 등 질문을 통해 좀 더 구체적인 제목을 정하도록 도와주었을 것이다. 주제가 지나치게 넓고 막연하면 작품이나 프로그램을 기획할 때도 학생들이 방향을 잃고 어려워할 수 있다. 교사는 학생들의 의견을 존중하면서도 이제 배우는 단계이고 처음 접하는 공공미술이라는 점을 고려해서 '친절한 안내자'가 되어야 한다.

'자유'를 주제로 정한 B반은 3~4차시 수업에서 주제와 제목을 '상상'으로 변경했다고 한다. 모둠별로 상상의 내용은 다양했고 프로그램을 준비한 모둠도 있고 작품 전시를 한 모둠도 있었다. B반 교사와 인터뷰할 때 알게 된 것은 모둠 구성원에 따라 활동의 편차가 심했고, 의견이 잘 맞는 모둠은 상당히 부듯해하면서 작품을 제작했지만, 의견이 하나로 모이지 않는 모둠에서는 공공미술 프로젝트를 왜 하는 건지 무엇을 해야 하는 건지 잘 모르겠다면서 어려워했다고 한다. 특히 아이디어를 계속 해서 내지 못하는 모둠에 B반 교사가 여러 가지 아이디어를 제공해주어야 해서 가르치는데도 상당한 에너지가 들었다고 한다. B반의 사례를 통해 주제와 제목을 명료하고 구체적으로 정하는 것이 공공미술 프로젝트를 전개하는 데 있어서 매우 중요한 단계라는 것을 확인할 수 있었다.



### 다. 공공미술 프로젝트 수업 사례 3

5학년 C반 26명은 6월 27일 5~6교시와 6월 29일 3~4교시에 공공미술 프로젝트 수업을 했다. C반 교사는 A반과 D반에서 수업 시간이 부족했다는 이야기를 전해 1~2차시 수업을 지도안에 표기된 시간대로 진행하였다. 그래서 2차시에 모둠별로 '프로그램과 또는 작품 제안하고 토의하기' 활동까지 깔끔하게 마쳤다. 학생들이 제시한 주제로는 가족, 나, 공동체, 환경, 기후 변화, 계절 등이 있었고 여러 차례 다수결을 한 결과 '공동체'가 이번 프로젝트의 주제로 선정되었다. 그리고 주제에 어울리는 제목으로 '우리 함께, together'가 최종 결정되었다.

2차시 수업에서 프로그램과 작품 계획이 완성되었으므로 다음 주 미술수업에서 필요한 재료를 한 주 간 여유 있게 준비할 수 있었다. 교사가 간단명료하게 국내외 공공미술 사례와 효과를 설명할 때 학생들은 매우 집중했고 다음 단계로 이행하고 나서도 집중력을 유지하여 짧은 시간에 모두가 만족하는 주제와 제목을 정할 수 있었다.

3~4차시 수업에서 학생들은 미리 준비한 재료를 가지고 작품 제작 및 프로그램을 위한 홍보문을 만들었고 작품은 교실 앞 복도에 전시하고 홍보문은 복도 곳곳에 부착해서 많은 학생이 C반의 공공미술 프로젝트에 참여할 수 있도록 하였다. 프로젝트 개최 종료 후 C반 교사는 철거 및 수업 일지 작성과 평가에 1차시를 더 할애했다. 1~2차시 수업을 지도안대로 진행했음에도 불구하고 작품 제작을 하는데 2차시로는 부족하다는 의견이 많아서 작품 제작 시간을 좀 더 늘릴 필요가 있어 보인다.

C반 교사는 프로그램 준비 및 작품 제작 단계에 3차시는 필요하고 이후 작품을 철거하고 정리하고 평가와 반성을 하는데 1차시가 더 필요하므로 “7차시 수업은 해야”할 것 같다고 이야기했다.



#### 라. 공공미술 프로젝트 수업 사례 4

사전 협의회 때 D반 교사가 연구자에게 요청한 대로 연구자는 참관자가 아닌 협력 교사로 D반의 수업에 함께 했다. D반 교사가 수업을 주도했고 연구자는 질문을 하면서 프로젝트가 올바른 방향으로 진행되도록 안내를 하고, 모둠 활동을 살펴보면서 학생들이 주제에 맞는 작품과 프로그램을 계획할 수 있도록 도와주었다. D반 26명은 6월 23일 5~6교시와 6월 30일 5~6교시에 수업을 했다. D반은 A반과 마찬가지로 국내외 공공미술 프로젝트 사례를 소개하는데 1차시를 모두 사용했다. 그리고 2차시에는 주제와 제목을 정했고 수업이 종료되어 다음 주 수업에서 프로그램과 작품을 계획하기로 했다. D반 교사는 ““공공미술을 하자!”라고 하면 너무 막막하기 때문에 주제를 정해서 하는 게 좋겠죠?”라고 설명하면서 설치 및 활동 공간은 ‘학교’이며 참여 대상은 ‘5~6학년 학생’이라고 안내했다. 학생들은 교사가 예로 든 주제를 본 후 태양계, 코로나, 사람, 나, 과학, 숲, 사계절 등의 주제를 제안했다. ‘코로나’를 제안한 학생은 “최근의 이슈여서”라고 이유를 들었고, ‘숲’을 제안한 학생은 “사람들이 숲을 파괴하고 있어서”라는 이유를 들었는데, 이 두 학생은 교사가 의도한 공공미술 프로젝트의 목적을 잘 이해하고 있었다. 그러나 ‘태양계’를 추천한 학생은 “배우기도 했고, 다양하게 표현할 수 있지 않을까”라고 생각했다고 했고 ‘사람’을 제안한 학생은 “만드는 결과물이 다양할 수 있다.”라고 말했으며, ‘사계절’을 제안한 학생은 “색을 잘 표현할 수 있어서”라고 이유를 들어 공공미술 프로젝트의 개최 목적을 이해하지 못하는 걸 알 수 있다. 연구자가 “우리 사회에서 발생하는 문제를 해결하는데 공공미술을 활용할 수 있다고 볼 때 적합한 주제를 찾아볼까요.”라고 이야기하자 환경 문제가 심각하다는 이야기가 나오기 시작했고, 많은 학생이 제안한 ‘사계절’을 주제로 정하되 환경 문제에 주목하여 ‘여름에 지배당한 사계절’로 제목을 지었다. D반 교사는 제목의 의미를 “지구가 더워지고 따뜻해졌다는 의미”라고 설명해주었고 이는 “기후 변화와 환경 문제를 담고 있는” 것으로 공공미술 프로젝트의 제목으로 매우 적합하다면서 의견을 낸 학생을 격려해주었다.

한 주가 지나 3~4차시 수업에서는 모둠별로 모여서 프로그램과 작품을 무엇으로 할지 의논하면서 제안서를 작성하였다. 모둠 구성원에 따라 아이디어가 술술 나오는 모둠이 있는가 하면 여전히 무엇을 해야 할지 어려워하는 모둠도 있었는데 연구자가 공공미술에 관해 설명해주고 D반에서 정한 제목의 의미를 상기시키자 무엇을 해야 하는지 이해하기 시작하면서 아이디어를 냈다. 학생들이 ‘공공미술’의 개념과 목적을 이해하지 못하면 공공미술 프로젝트를 진행하는 내내 교사와 학생 모두 어려움을 겪게 된다. D반의 수업 사례를 통해 학교미술교육에서 동시대 미술의 쟁점과 공공미술의 이론적 배경을 가르칠 필요성을 확인하게 되었다.



### 3. 공공미술 프로젝트 수업 결과

이번 공공미술 프로젝트 수업은 4차시로 준비해서 네 명의 교사에게 지도안과 수업 자료를 주었지만, 실제 소요된 미술수업 시간은 5차시~6차시로 늘어났다. 처음 시도하는 공공미술 프로젝트 수업 이어서 국내외 공공미술 프로젝트 사례 설명에 많은 시간이 소요된 탓도 있지만 이론 부분을 제외한다고 하더라도 토의하는 과정과 작품 제작 시간 등을 고려하면 4차시는 공공미술 프로젝트를 완수하기에 부족한 시간이라는 것이 확인되었다. 연구자가 공공미술 프로젝트 수업을 5학년 한 학급과 실행했을 때도 총 7차시의 수업을 계획했는데 7차시 안에 평가와 반성을 마치지 못해 결국 1시간을 더 추가했었다. 프로젝트 수업에는 꽤 많은 시간이 필요한데 주당 2차시 밖에 없는 미술 시간 중 공공미술 수업을 위해 3주~4주를 할애하는 것은 미술 교육과정을 운영하는 데 있어 부담될 수 있다. 수업 시간을 얼마나 배정하고 어떻게 마련할 것인가에 대한 추가적인 논의와 근거 마련이 필요해 보인다.

5학년 네 개 반이 똑같은 자료로 수업을 했는데 교사의 전달 방법, 태도, 발문 등에 따라 수업 분위기와 진행 시간에 차이가 발생했고 개별 학생의 역량과 모둠 구성에 의해서도 매우 다른 결과가 나타났다. 4개 반이 수업을 마친 후 연구자는 공공미술 프로젝트 수업을 하면서 느낀 점과, 수업의 보편적인 적용 가능성, 지속적인 수업에의 의지 등에 대해 A, B, C, D반 교사와 개별 인터뷰를 진행했다(2022년 7월 12일). 그리고 학생들이 공공미술 프로젝트 수업에서 어떤 역할을 했는지, 새롭게 배운 내용은 무엇인지, 잘한 점, 아쉬운 점, 바라는 점이 무엇인지를 확인하기 위해 '수업 일지'를 작성하도록 하였다.

#### 가. 공공미술 프로젝트 수업에 대한 교사 의견

〈표 1〉은 교사 인터뷰 내용을 정리한 것이다. 모든 교사의 의견이 일치한 부분도 있고 교사 개인의 성향과 학급 특성에 따라 전혀 다른 의견이 나온 항목도 있다.

〈표 1〉 A, B, C, D반 교사 인터뷰 요약

질문	A반 교사	B반 교사	C반 교사	D반 교사
공공미술 프로젝트 수업이 기존 미술 수업과 어떤 차이점이 있는가	제안서를 작성한 것이 새로웠음. 통일된 계획을 세우고 동의한 후 진행한 점이 좋았고 모두가 참여한다는 느낌을 받았음.	이전에는 교사가 활동을 안내하고 예시 작품을 보여주고 그대로 따라하게 했는데 아이들이 스스로 생각해서 만들어내는 것이 새로웠고 학생 주도적인 수업이 되었음.	아이들이 계획하고 정해서 하는 것이라 작품에 대한 애정이 있어 보였고 프로그램에 대한 관심이 매우 높았음. 학생 참여가 가장 중요하다는 점에서 기존 미술 수업과 다름.	미술 교과서에 나오지 않는 방식의 수업이었고 이런 수업을 해 본 적이 없어서 새로웠음. 참여 중심으로 모든 학생이 직접 해보고 참여한다는 점이 기존 미술 수업과의 차이점임.
공공미술을 가르치는데 프로젝트 수업 방식이 적절하다고 생각하는지와 그 이유는 무엇인가	프로젝트가 매우 적합한 방법이라고 생각함. 세세한 것까지 논의할 수밖에 없는 상황이라 토의가 활발히 이루어졌음. 미술에 자신 없어 하던 학생이 모둠에 참여해서 전시를 하니 매우 만족스러워했는데 미술을 협동해서 하는 것이 좋은 방식이라고 생각함.	아직 아이들의 사고가 친숙한 분야에 머물러 있어서, 프로젝트를 이끌기 위해 교사의 개입과 설명이 많이 필요했음. 모둠원이 마음에 들면 시너지 효과가 나는데 그렇지 않은 모둠은 활동을 진행하는데 어려움을 겪음. 혼자 할 때보다 관계를 조율하는 것이 어려웠음.	프로젝트가 매우 효과적인 교육방법이라고 생각함. 미술 현장체험학습도 추천함. 모둠에서 세세한 것까지 정해야 해서 의사소통과 토의가 활발히 이루어짐. 평가 및 반성 시간에 많은 학생들이 “미술은 예쁘게 그리는 것인 줄로만 알았는데 미술이 매우 다양하다”는 것을 알았다고 함.	프로젝트 수업과 감상 수업을 적절히 섞어서 하면 좋겠음. 모둠에서 작품이나 프로그램을 정하다 보니 의사소통이 활발히 이루어졌고 직접 아이디어를 낸 작품에 많은 애착을 보임. 작품 전시보다는 프로그램이 좋았던 것 같고 쉬는 시간에 프로그램을 운영하느라 힘들기는 해도 부듯해하는 모습이었음.
수정하고 싶은 단계가 있었다면 어느 단계이고 그 이유는 무엇인가	수업의 단계는 적절했고, 초등학생이라서 주제와 제목을 크게 구별하지 못하는 것 같아서 시간도 줄일 겸 두 과정을 합치는 방법을 제안함.	주제를 정하는 것을 어려워했고, 주제가 ‘상상’으로 너무 막연하다보니 프로그램이나 작품을 제안하는 데도 시간이 오래 걸림. 잘하는 모둠도 있었지만, 대체로 어려웠음.	수업 과정이 적절했고 자연스럽게 흘러갔음. 마지막에 철거하고 정리하는 시간을 1차시 추가하면 좋겠음.	공공미술의 개념과 프로젝트를 어떻게 진행해야 하는지 이해하지 못하는 학생들이 있었고 아이디어를 내는 것을 어려워하기도 했음. 학생들의 프로젝트 사례를 많이 보여주면 도움이 될 것 임.
몇 차시로 공공미술 프로젝트 수업을 구성하는게 적절한가	실제로 6차시를 했고 제작에만 4차시가 걸렸음. 4-5명이 한 모둠으로 작품을 만들다보니 크기가 상당히 커졌는데 크기를 제한한다면 제작 시간을 줄일 수 있을 것임. 6차시가 적절함.	6차시가 적당한 것 같음. 프로그램과 작품 제안서를 작성하는 데 상당한 시간이 걸렸고, 그림을 그리는데 각 모둠에서 전지 크기 혹은 전지 2장 크기의 그림을 그리느라 시간이 많이 소요됨.	작품 제작 등 시간이 오래 걸려서 6차시 수업을 했고 작품 수거 및 철거, 평가까지 포함하면 실제 수업은 7차시를 한 셈. 프로젝트 개 최 후 평가해야 하므로 7차시로 구성하는 게 좋을듯 함.	작품을 제작하지 않고 프로그램만 운영하면 4차시로도 가능한데 작품을 제작하는 경우에는 정규 미술시간으로 5~6차시가 필요함.
교사로서 프로젝트 수업을 하는 데 어려움은 없었는가. 앞으로도 공공미술 프로젝트 수업을 할 의향이 있는가	가르치는 입장에서 이론 설명하는 부분이 힘들었지만 프로젝트를 하는 과정에서 크게 힘들지는 않았음. 학생의 참여도가 높아지니까 굉장히 의미 있는 경험이 되었다고 생각함. 미술을 어려워하는 학생도 모둠에서 미술적인 사고 과정을 따라가는 자체로도 좋은 수업이었음. 한 학기에 한 번씩 하고 싶은 수업임.	학생들이 프로젝트에 직접 참여해 보니 와 닿는 부분이 있을 거라 생각함. 가르치는 입장에서는 아이디어를 내지 못하는 모둠에게 계속 아이디어를 제안해주느라 힘든 수업이었음. 개인적으로는 지속해서 하고 싶은 수업 방법은 아니었음.	준비할 것이 많고, 예시도 생각해야 해서 시간이 많이 드는데 아이들이 잘 따라오니까 재미있었고 아이들의 아이디어가 흥미로웠음. 3~4학년이라면 이론과 감상 학습 정도로 공공미술을 가르치면 적합할 것 같고, 5~6학년이면 프로젝트 수업이 충분히 가능함. 이 수업을 계속 해보고 싶음.	프로젝트 수업은 수업을 어려워하는 학생에게 계속 안내를 해야 해서 수월한 수업은 아님. 특히 단합이 안되는 모둠을 설득해가며 작품 하나를 완성하게 한 것이 어려웠음. 수업을 진행하는데 어려움도 있고, 힘든 점도 있었지만 즐겁게 참여하는 학생들이 많으니까 6학년이면 매년 1회씩 수업을 해보고 싶음.

이번에 실시한 공공미술 프로젝트 수업과 기존에 해오던 미술수업과의 차이점에 대해서는 대체로 비슷한 의견이었다. 학생 주도적인 프로젝트 수업을 하면서 학생들의 참여와 의사소통이 매우 활발히 이루어지고 작품에 대한 애착이 커지는 것을 확인할 수 있었다고 한다. 연구자가 제시한 공공미술 프로젝트 수업의 단계는 매우 적절했고 수업 흐름도 자연스러웠으나 예상했던 것보다 수업 시간이 길어진 것이 문제점으로 지적되었다. 이에 대해 A반 교사는 “학생들이 주제와 제목을 혼동하는 경향이 있어서 주제와 제목을 따로 정하지 말고 주제만 정해도 될 것 같다”라며 시간을 줄이는 방법을 제안했다. 연구자도 수업을 참관하면서 주제와 제목을 따로 정하는데 1차시 정도의 시간이 소요되는 것을 확인했고, A반 교사의 의견에 동의하는바 학생들이 주제와 제목을 구분하는 것이 어렵다면 주제만 정하기를 추천한다.

“앞으로도 공공미술 프로젝트 수업을 할 의향이 있는가?”라는 질문에 A반과 C반 교사는 앞으로도 공공미술 프로젝트 수업을 할 의향이 있다고 했고, D반 교사도 “힘든 점은 있지만, 학생들이 좋아하니 6학년용 가르친다면 1년에 1번 정도 이벤트성으로 해보고 싶다”라고 했다. 교사 의견을 참고하여 수업 내용과 수업 시수를 수정·보완하는 후속 연구가 이루어져야겠다.

#### 나. 공공미술 프로젝트 수업에 대한 학생 의견

프로젝트 종료 후 A, B, C반에서는 연구자가 제공한 수업 일지를 학생들에게 작성하게 해서 전달 해주었다. <표 2>는 69명 학생의 수업 일지를 요약 정리하여 공공미술 프로젝트 수업 연구에 참고할 만한 핵심 내용을 도출한 것이다.

<표 2> 공공미술 프로젝트 수업 일지 분석

항목	69명의 수업 일지 내용 요약		핵심 내용
나의 역할	색칠, 설치, 만들기, 뭉치기, 이어 붙이기, 오리기, 영상 촬영, 영상 편집, 의상 만들기, 사진 촬영, 만화 그리기, 클레이 만들기, 인형 연결하기		매체의 확장
	전시, 쓰레기 분류하기, 연기(acting), 쓰레기 보관, 아이디어 제공, 스토리 짜기, 홍보지 부착, 설명서 제작, 포스터 만들기, 설계, 소품 만들기, 선물 준비, 그림 끼워 넣기, 홍보, 안내문 제작, 편지 배달		다양한 역할
새롭게 배운 내용	공공미술(26), 공공미술이란 많은 사람이 볼 수 있는 미술, 작품을 만드는 이유를 생각하면서 만들어야 한다는 것, 나도 공공미술을 할 수 있다는 것, 공공미술 프로젝트가 쉽지 않았음, 표현하는 것이 힘들지만 끝내고 나면 뿌듯함		공공미술
	우주 쓰레기의 심각성(4), 미국 서부 시대(3), 환경 문제, 종이를 만드는 데 사용되는 나무의 양, 플라로이드		새로운 지식
	표현하는 방법이 다양함(12), 다양한 체험(3)		다양한 표현 방법
수업 성찰	친구들의 참여 작품이 멋지고 아이디어가 대단함(2), 한 가지 주제로 다양한 작품과 프로그램이 만들어질 수 있다는 것(2)		다양한 아이디어
	협동의 힘이 매우 큰 것, 팀워크가 좋아야 진행도 빠르다는 것(4), 여러 사람의 의견을 잘 반영해야 한다는 것, 여럿이 함께 생각하니깐 훨씬 멋진 작품이 탄생함(5), 함께 하면 단점도 많지만 장점도 정말 많음, 팀워크와 노력이 매우 중요함(7)		협동의 중요성
	친구들도 착하다는 것, 친구들과 더 친해짐, 여럿이 함께 만들어서 재미있었음, 우리 모둠의 팀워크가 매우 좋다는 것을 새롭게 앎(2), 우정을 지킨 것 같아서 뿌듯함, 인형들이 손을 잡은 작품을 보니 친구들과 더 끈끈해진 느낌이 듦, 그림을 예쁘게 칠해주는 친구들에게 고마움을 느낌, 전단지 하나하나 만들어준 친구들이 고마움, 친구들이 공공미술을 엄청 잘해서 ‘역시 우리 반이야!’라는 생각이 듦		관계 회복
	모둠 친구의 성격과 잘하는 것을 알게 됨, 사람들은 비슷하지만 조금씩 다른 생각을 한다는 것(2), 친구들과 협력해서 무언가를 만드는 게 쉽지 않다는 것, 사람들이 집중하면 예민해진다는 것		다양한 사람
플라로이드 사진을 잘 찍는 방법을 알게 됨		새로운 기능	
상상력을 키워야겠음, 끈 묶는 법을 몰라서 아쉬웠음		역량의 필요	
잘 한	아이디어를 낸 것(5)		아이디어
	멋지게 전시한 것(4), 작품을 멋지게 만든 것(4)		작품/프로그램
	모둠과 협동을 잘함(7), 친구들이 다치지 않게 보족한 부분을 자른 것, 필요한 재료를		협동

점	가져온 것, 프로젝트에 직접 참여한 점, 우리만의 아이디어와 생각으로 멋진 작품을 만든 점	참여
	체험 활동을 준비하지 못한 점, 프로그램 수가 적었음(2), 쿠키 모양 말고 다른 것으로 해도 좋았을 것을 하는 아쉬움	작품/프로그램
	역할 분담이 잘 안된 점(2), 모둠원과 많이 싸운 것(2), 친구들을 돕지 못한 것, 의견이 잘 맞지 않은 점,	비협력적 태도
아쉬운 점	많은 사람이 참여하면 좋겠음(3), 폴라로이드 필름을 40장 준비했는데 더 많이 준비하지 못한 것(2), 예약이 빨리 차서 내 사진을 못 찍은 것, 작품에 너무 빨리 관심이 식은 점, 프로그램이 너무 빨리 끝남	더 많은 참여
	작품의 완성도가 떨어짐(2), 준비물을 좀 더 가져올 걸, 종이를 작게 한 것, 설계를 좀 더 자세히 해야 함, 접착력 좋은 테이프를 쓸 걸(4), 상상의 동식물을 더 많이 그리지 못한 것, 다음에 한다면 설명을 더 자세히 쓰고 싶음	낮은 완성도
	시간이 오래 걸린 것, 너무 빨리 만들어서 아쉬웠음	시간 조절
	영상 편집이 늦어져서 전시하지 못함(4)	전시 실패
바라는 점	다음에 또 하고 싶음(20), 다른 시대(서부 시대 이외에)도 하고 싶음, 다음에는 작품을 만들고 싶고 혼자서 도전해보고 싶음, 우리 반 전체가 하나의 작품을 만들어보면 좋겠음	재도전
	더 많은 학생이 참여하면 좋겠음(5)	높은 참여도
	시간이 많았다면 더 예쁘게 만들었을 것임, 시간을 더 주면 좋겠음(3)	충분한 시간
	물건을 가져가지 않으면 좋겠음(2)	작품 보호

\* ( )안은 같거나 비슷한 내용을 서술한 학생 수

학생들이 새롭게 배운 내용으로는 ‘공공미술, 이전에 알지 못했던 새로운 지식, 다양한 아이디어의 생성, 협동의 중요성, 새로운 기능 개발과 부족한 역량의 필요성, 친구에 대한 이해와 고마움’이었다. 특히 친구들과 협동 작품을 만들고 프로그램을 운영하면서 의견이 통일되거나 마찰을 빚는 등 끊임 없이 소통 하면서 친구와의 관계가 다채로워지고 친구의 새로운 모습을 발견했다고 서술한 점이 흥미로웠다.

스물네 명의 학생이 공공미술 프로젝트를 다시 해보고 싶다고 서술한 것으로 보아 학생들이 공공 미술 프로젝트 수업에 높은 흥미와 도전 의식을 갖게 되었다는 것을 알 수 있다. 69명의 수업 일지 중 단 한 명도 수업이 재미없다거나 의미 없는 수업이었다고 서술한 학생은 없었다. 학생들이 프로그램이나 작품에 애착을 갖는다는 것은 ‘더 많은 학생이 참여하면 좋겠다’, ‘많이 준비하지 못해 아쉽다’ 등의 표현에서 짐작해볼 수 있다.

연구자가 준비한 수업은 4차시였고 담임교사가 교실에서 프로젝트에 사용한 시간은 6차시 정도이다. 학생들이 쉬는 시간에도 활동했으므로 실제로 소요된 시간은 6차시 이상일 텐데, 그런데도 시간이 부족했다고 서술한 학생이 네 명이나 있다는 것은 작품의 완성도를 높이려는 학생의 의지와 노력이 컸다는 것을 말해준다.

많은 학생이 ‘다시 하고 싶은 수업’이라고 써 준 것은 교사에게 가장 큰 보상이자 보람으로 다가온다. 학급에 따라 어떤 교사는 진행하는 과정에서 어려움에 부딪히고 필요 이상의 에너지를 쓰기도 하지만 학생들의 수업 만족도가 높고, 계속해서 배우기를 원한다면 그 수업을 마다할 교사는 없을 것이다. 지속적인 연구를 통해 교사에게는 가르치는 데 어려움이 없고 학생에게는 배움의 즐거움과 유익한 가치를 지닌 공공미술 프로젝트 수업 방안을 제공한다면 학교공공미술교육의 활성화는 한 걸음 더 앞당겨질 것이다.

### III. 결론

지금 독일의 카셀(Kassel)에서는 도큐멘타 15(Documenta fifteen)가 개최되고 있다(2022.6.18.~9.25.). 도큐멘타는 1955년에 시작한 공공미술 프로젝트로서 공공미술의 순기능과 미술이 지역사회에서 할 수 있는 역할에 대해 오랜 기간 입증해왔으며 미술사적으로도 진취적인 행보를 이어나가며 동시대 미술을 견인하는 역할을 하고 있다. 가비노 김(2021)은 동시대 미술의 쟁점으로 기후 변화, 탈식민화, 세계화를 꼽았는데, 이는 도큐멘타 15에서도 중요하게 다루는 주제이면서 최근 공공미술에서도 많이 볼 수 있는 쟁점으로 공공미술이 동시대 미술과 궤적을 같이하며 발전하고 있다는 것을 알 수 있다.

공공미술이 지역을 중심으로 개최되고 정착한 지 오래되었음에도 현직 교사들과 인터뷰를 해보니 학교에서 공공미술교육이 제대로 이루어지고 있지 않은 것이 파악되었다(장현주, 이주연, 2021). 본 연구는 학교공공미술교육을 활성화하고 실현 가능한 수업 방안을 마련하기 위해 연구자가 개발한 공공미술 프로젝트 수업을 5학년 4개 반 담임교사가 실시하도록 하였고 연구자는 수업에 참관하면서 공공미술 프로젝트 수업 모형이 적절하게 설계되었는지, 어느 단계를 수정·보완해야 할지 살펴보았다. 사례 연구 결과 다섯 가지 유의미한 사실을 발견할 수 있었다. 첫째, 연구자가 개발한 공공미술 프로젝트 수업 모형은 초등학교 고학년 미술수업으로 적절하다. 둘째, 공공미술 프로젝트 수업을 통해 학생들은 공공미술의 개념과, 협동의 가치, 의사소통의 중요성을 배웠다. 셋째, 공공미술 프로젝트 수업 시간은 6차시 정도가 적절하며 수업 시간을 줄여야 한다면 주제와 제목을 구분하지 않거나 작품의 크기를 제한하는 방법이 있다. 넷째, 대체로 교사들은 이 수업이 교육적 가치가 충분하다고 느꼈고 고학년 수업에 지속적으로 적용하기를 원한다. 다섯째, 많은 학생이 이 수업이 매우 흥미롭고, 다시 해보고 싶은 수업이라고 하였다. 네 개 반의 수업 사례를 바탕으로 공공미술 프로젝트 수업 모형을 정교화한 후 후속 연구에서 더 많은 수업 사례 연구로 이어나갈 수 있기를 기대한다.

*Key Words:* 공공미술, 공공미술 프로젝트 수업, 초등학교 고학년, 동시대 미술

### [참고문헌]

- 가비노 김(2021). 동시대 미술의 파스카. 미진사.
- 강수미(2019). 포스트크리에이터: 현대 미술, 올드 앤 나우. 그래파이트온핑크.
- 이주연, 류지영, 고헥경(2020). 학교미술교육 강화를 위한 미술 교과서 내용 개선 제안: 동시대 미술, 지역사회 연계 미술(공공미술), 미술 감상·미술관교육의 3가지 핵심 주제를 중심으로. 조형교육, 73, 245-302.
- 장현주(2022). 학생 주도의 소통과 참여 중심 공공미술 프로젝트 실행 연구: 초등학교 고학년 미술 수업을 중심으로. 조형교육, 81, 217-244.
- 장현주, 이주연(2021). 지역사회 공공미술과 학교교육의 연계 방안: '안양공공미술 프로젝트'(APAP)를 중심으로. 조형교육, 79, 349-381.
- Helguera, P. (2013). 사회참여예술이란 무엇인가 (고기탁 역). 파주: 열린책들. (원저 2011 출판)
- Kalb, P. R. (2020). 1980년 이후 현대 미술: 동시대 미술의 지도 그리기 (배혜정 역). 미진사. (원저 2013 출판)
- Lacy, S.(편) (2010). 새로운 장르의 공공미술: 지형 그리기 (김인규, 이영옥 역). 서울: 문화과학사. (원저 1994 출판)

## 저자 소개



### 장현주

흥진초등학교 교사

경인교육대학교 교육전문대학원 박사과정

경기도 공공미술교육연구회 회장

연구 논문

장현주, 이주연(2021), 지역사회 공공미술과 학교교육의 연계 방안: '안양공공미술 프로젝트(APAP)'를 중심으로, 조형교육, 79, 349-381.

장현주(2021), 학교공공미술교육 강화를 위한 교사 교육연구회 활용 방안: 경기도교육청 교육연구회를 중심으로, 조형교육, 80, 191-217.

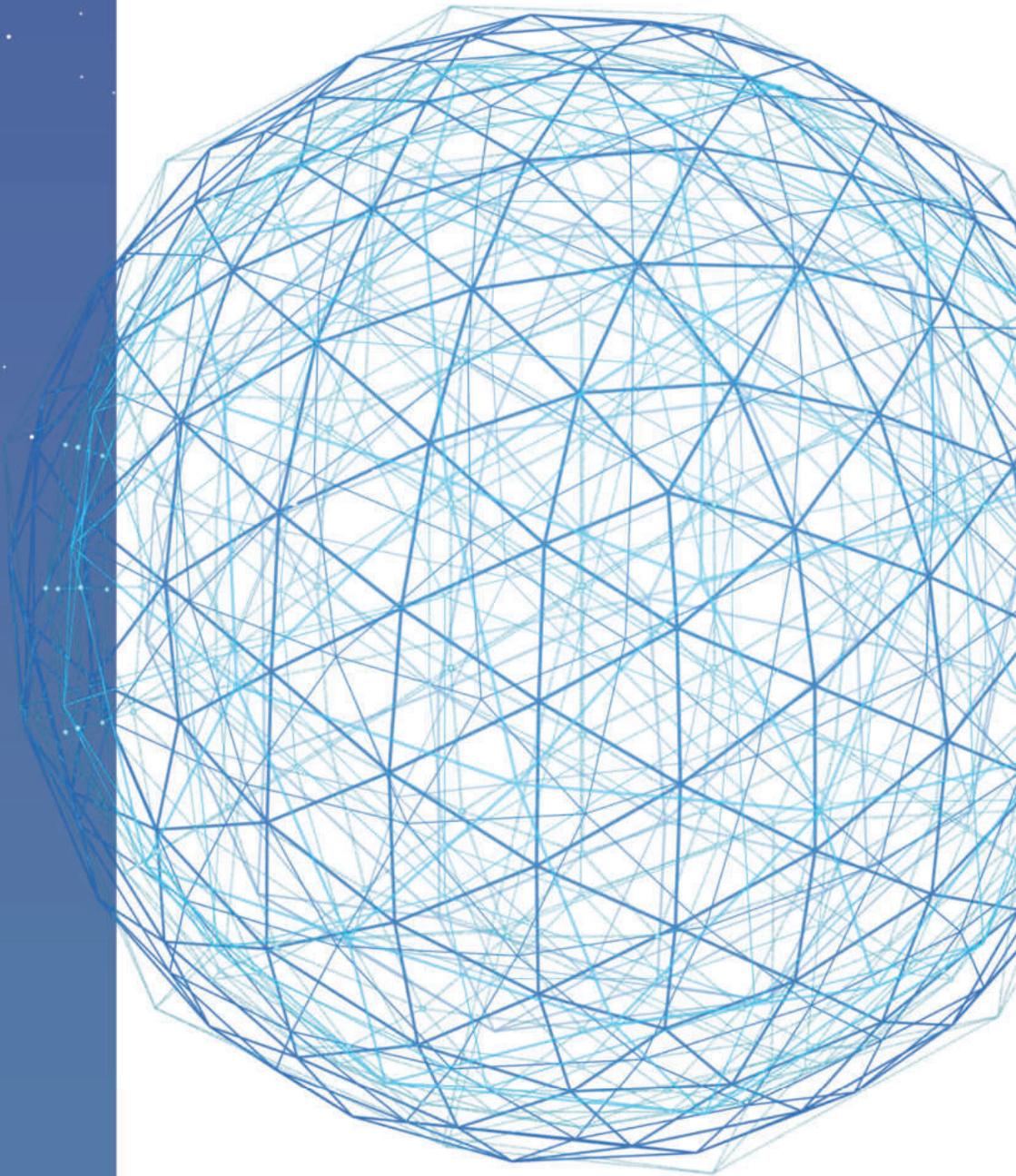
장현주(2022), 학생 주도의 소통과 참여 중심 공공미술 프로젝트 실행연구: 초등학교 고학년 미술 수업을 중심으로, 조형교육, 81, 217-244.

윤미경, 장현주, 조원상, 이정현, 이주연(2022), 학교교육에서 바라본 동시대 미술의 쟁점과 미술교사의 역할, 미술교육연구논총, 69, 213-249.

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# Session C





## 핵심역량 구현을 위한 미술 수업

### Art Class for Realization of Core Competencies

이은적 (대구교육대학교 미술교육과 교수)

## I. 서론

우리나라뿐 아니라 세계 여러 나라가 역량 함양을 위한 교육으로 역량기반 교육과정 설계를 연구하고 있다. 그런데 역량교육이 교과에서 배우는 객관적 사실과 지식을 의도적으로 경시하는 것으로 오해하며 역량교육을 비판하는 경우(Christodoulou, 2018/2019)도 생기게 된 것처럼 다양한 평가가 내려지고 있다.

이는 역량기반 교육과정 설계 및 구조화, 진술 작업에는 여러 어려움이 따른다는 것을 보여주기도 한다. 핵심역량을 도출하는 작업, 역량의 요소를 제시하는 방식, 그리고 역량 형성을 위한 교수 방법과 평가 등의 많은 연구가 필요하다. 그 연구의 중심에는 선정된 핵심역량과 교과교육과의 연계성을 정립하는 것이다. 핵심역량은 교과교육을 통해 실현되기 때문이다. 그렇다면 교과교육에서는 어떻게 핵심역량을 반영하며 도달해야 할 교과역량 및 하위 역량, 그리고 그 기준을 제시할 수 있을까? 그리고 이를 반영한 수업은 어떻게 설계되어야 하는가?

본 연구에서는 우선 (핵심)역량, 그리고 핵심역량 함양 교육의 의미, 여러 나라의 역량기반 교육과정 설계와 기준 제시 방식을 검토하여 핵심역량 교육하기의 의미를 총체적으로 정리해본다. 이어서 미술교육으로 구현되는 핵심역량과 그 하위 역량 및 기준을 도출해본다. 그리고 이를 반영한 미술 수업을 설계 방향을 제시해본다.

## II. 본론

### 1. 핵심역량 교육하기

(핵심)역량, 그리고 핵심역량 함양 교육의 의미, 여러 나라의 역량기반 교육과정 설계와 기준 제시 방식을 검토한 결과 핵심역량 교육하기의 의미를 총체적으로 정리해본다(이은적, 2022b).

#### 가. 역량과 핵심역량, 역량교육

- 역량(competencies)은 특정 과제를 수행하기 위해 지식, 기능, 태도와 가치의 총합을 실행에 옮길 수 있는 능력이다. 즉 복잡한 요구를 충족시키기 위한 지식, 기능, 태도와 가치를 가동할 수 있는 능력이다. 그러므로 지식, 기능, 기술 등의 단순한 소유가 아니라, 새로운 상황에 대처하기 위해 이들을 가동하고 융합하는 능력이 중요하다.

- 핵심역량(key/core competencies)은 개인으로서 혹은 사회인으로서 성공적이고 행복한 삶을 유지하기 위해 누구라도 기본적으로 갖추어야 할 보편적 능력을 의미한다. 역량 중 기초적, 필수적이며 중요한 역량을 말하며 총체적이고 통합적 차원에서 교육이 추구해야 할 가치이다. 교육은 이러한 핵심역량을 함양시켜주는데 중심을 두어야 한다는 관점에서 역량기반 교육과정, 역량 중심 교육과정, 역량 함양 교육으로 논의하며 교육과정에 반영하고 있다.
- 핵심역량 개념은 변화가 심한 미래사회에 대처하기 위해 학생들이 혁신적이고 책임감 있으며 의식적인 사람이 되는 데에 필요한 전이 가능한 역량을 가르쳐야 한다는 관점에서 ‘변혁적 역량’(transformative competencies, 전이 가능한 역량)으로 그 논의가 진전되고 있다.
- 핵심역량은 교과교육을 통해 길러지며, 핵심역향이 함양되도록 각 교과 내용 및 교수 방법이 설계되어야 한다. 특정한 핵심역량은 특정한 교과에서 더 효율적으로 교육할 수 있으며, 또한 교과에 따라 역량을 지칭하는 용어의 차이는 있을 수는 있다. 이런 점에서 핵심역량(혹은 일반역량, 공통역량, 범교과적 역량)과 교과역량(혹은 교과특수역량)을 구분하기도 하나, 교과역량을 통해 핵심역량이 온전하게 성취되는 것이다.

#### 나. 역량교육 강조의 배경

- 역량교육은 지식과 정보의 양이 폭발적으로 증가하고 복잡성이 증가하는 세상에서 성공적인 삶을 살아가기 위하여 학생들은 어떤 능력을 갖추어야 하는가에 대한 고민에서 비롯되었다.
- 이러한 맥락에서 볼 때, 기존 교육이 분절된 지식을 맹목적으로 전달하는 데 치중해왔으며 삶을 준비하는 데 크게 도움이 되지 못하였다는 반성을 하게 되었고, 이에 따라 변화하는 사회에 능동적으로 적응하고 발전적인 변화를 주도할 수 있는 인재를 위한 교육이 필요하다는 관점에서 역량교육을 강조하게 되었다.

#### 다. 역량기반 교육과정 설계를 위한 교육내용

- 역량 함양 교육과정 설계를 위한 교육내용으로는 지식, 기능, 태도와 가치가 포함되며 강조된다.
- 역량 형성은 세계를 이해하는 데 필수적인 지식, 즉 기본적인 교과내용지식을 전제로 하는데 이때 전이 가능한 교과 지식, 핵심 개념을 학습해야 하는 것이 중요하다. 많은 양의 지식과 정보가 생산되는 오늘날 무엇을 선별하여 가르칠 것인가의 문제가 중요해졌다. 혁신의 시대에는 학문에 대한 근본적이고 강력한 개념을 창의적으로 전이하는 능력이 중요하고 이를 키워줘야 한다. 그러므로 단절된 지식의 조각, 지엽적인 지식, 사실적 지식, 탈맥락화된 지식을 넘어 위해 개념적 지식, 개념적 골격, 개념적 틀의 맥락, 학문에 대한 구조적 이해를 중요시하여야 한다. 즉 사실적이고 단편적인 지식을 기계적으로 암기하는 방식이 아니라 학문에 대한 구조적인 이해를 형성하고 이를 새로운 상황에 전이할 수 있고, 혁신적이며 세상을 변화시킬 수 있는 역량을 교육해야 한다.
- 역량 함양 차원의 지식 학습, 즉 사실적 지식에 대한 심층적 지식 기반을 가지도록 해야 한다는 학습은 ‘개념기반 교육과정과 수업(Concept-Based Curriculum and Instruction)’ 혹은 ‘핵심 개념’ 혹은 ‘빅 아이디어(big ideas)’, ‘영속적 이해’(enduring understanding)의 개념과 논의로 이해될 수 있다(Erickson, L., Lanning, L. A., French, R., 2019; Wiggins, G. & McTighe, J., 2008; Stern, J., Lauriault, N., Ferraro, K., 2022)
- 학생들은 교과 지식을 배우는 과정에서 지식뿐만 아니라 의사소통능력, 창의적 사고, 비판적 사

고, 탐구능력과 같은 기능을 함께 배워야 하고 책임감 및 열린 의식, 시민성과 같은 태도와 가치를 형성해야 한다. 즉 백과사전적 지식이나 앎의 형태에 머무는 지식으로는 충분치 않으며 그 이상의 것을 요구한다. 미래 사회에 대처하기 위해 단순한 지식이나 기능을 넘어선 태도와 가치의 정의적인 특성, 학생들의 적용 능력과 새로운 상황에 대처할 수 있는 능력, 학습에서 학습자 내면 깊숙이 일어나는 변화, 교육과 삶의 관련성까지 나아가야 한다.

#### 라. 역량 함양을 위한 교수·학습 및 평가

- 핵심역량 함양을 위한 특정한 교수·학습 및 평가의 방법이 있는 것은 아니다. 하지만 이를 자극하는데 더욱 적합한 교수·학습 내용 및 방법은 연구되어야 한다.
- 핵심 개념에 기반한 교육, 탐구학습, 수행의 강조, 체험·참여 중심 교육, 실제적 과제 중심의 문제 해결 학습, 프로젝트 학습, 소통과 협력이 강조되는 학습이 중요시되며, 이에 기반한 평가가 이루어져야 한다.
- 교사는 학생들이 이를 실생활 맥락에서 통합하여 적용하고 활용할 수 있도록 하는 기회를 제공해야 한다. 학습자들이 실제적으로 의미 있는 역할을 수행해 볼 수 있도록 학교를 넘어 삶의 실제와 연계, 전이될 수 있는 ‘실제적 맥락’ 안에서 구안된 활동 그리고 지식, 기능, 태도, 가치를 통합할 수 있는 활동의 기회를 제공해야 한다.
- 역량교육에서는 학생들이 학습 자체에서뿐만 아니라 학습의 내용, 과정, 평가 등을 결정하는 데도 적극적인 역할을 수행해야 한다. 그래서 결국 학생들이 평생 학습자(lifelong learners)로 성장할 수 있도록 해야 한다.
- 역량교육을 추구한다고 할지라도 교육과정의 주요 개념과 원리(big ideas)와 같은 지식의 습득 정도는 평가해야 한다. 동시에, 핵심역량은 지식, 기능, 태도, 가치 이상의 통합적 개념이므로 학습자가 실제적 맥락의 과제를 수행하고 있는지, 특정 맥락에서의 학습기회가 다른 상황으로 전이되고 있는지, 학생들이 수업 활동에서만 아니라 일상에서도 핵심역량을 적용하고 있는지, 학생이 혼자 활동하기보다는 상호작용하고 있는지 등을 확인하여야 한다.
- 역량을 개발하는 교육에서 이루어지는 평가는 학습과정을 중시하는 평가가 이루어진다. 특히 역량 중심 교육에서는 지식과 기능의 통합적 활용 및 지식이 활용되는 맥락의 실제성을 강조할 뿐만 아니라 인지적 영역과 정의적 능력의 모두를 포함하므로 수행평가가 주로 사용된다(백남진, 온정덕, 2018: 139).

#### 라. 역량기반 교육과정에 대한 비판적 쟁점

- 핵심역량은 개념 자체의 모호성, 인식론적 불확실성, 이론 및 방법론의 부재 등으로 인해 여러 가지 오해와 편견에 둘러싸여 있다(박민정, 2009; 이근호, 2013 참조). 몇 가지 관점을 살펴보자.
- 핵심역량은 직업계에서 산업 및 경제적 필요로 등장한 개념이라는 것을 들어 핵심역량의 요구를 교육적으로 수용하는 것에 대해 부적절하다는 비판이 있다. 학교교육을 직업교육화하는 위험한 담론으로 보는 경우도 있다. 하지만 이는 편협한 시각으로 결과 산출에 초점을 둔 것으로 보이나 학교 교육에서의 결과는 직업계와의 결과와는 다르다는 인식이 필요하며, 이런 이유로 학교 교육에 맞는 재개념화 작업이 이루어지고 있다.
- 학교에서 역량교육의 실행을 피하면서 지식과의 관계가 모호하게 인식되는 경우가 있다. 역량을

창의적 사고력, 문제해결력, 미적 감수성 식으로 제시하다 보면 역량교육이 교과 지식을 외면하고, 객관적 사실과 지식을 의도적으로 경시하는 것으로 오해하기도 하지만 지식이 역량의 하위 요소임을 분명하며, 이 역시 직업계와는 다른 학교 교육에서 역량 적용의 특성이다.

- 핵심역량을 선정하고 이를 교과역량에 적용하는 경우가 대부분 교육과정 설계의 방식인데, 이 경우 교과의 특성이 잘 반영되지 못하는 경우가 있다. 예를 들면 감성 역량이 일부 나라의 핵심 역량에는 포함되지 않는 경우가 있는데, 이는 미술교과의 본질적이며 중요한 내용이다. 역량기반 교육과정은 기존의 교과 교육을 부인하기보다는 학습자의 역량 개발을 중심으로 그것의 경계를 허물고 내용을 재조직하려는 움직임으로 접근되고 있는 것으로, 이러한 문제를 해결하기 위해서는 핵심역량 선정에 교과 특성을 고려하여 선정하거나 아니면 핵심역량의 범위를 확대하는 것이 필요하다.
- 교수 방법 특히 평가가 어렵다는 문제점이다. 전통적인 지식, 이론에 대한 평가 외에도 학습자가 실제적 맥락의 과제를 수행하고 있는지, 특정 맥락에서의 학습기회가 다른 상황으로 전이되고 있는지, 학생들이 수업 활동에서만 아니라 일상에서도 핵심역량을 적용하고 있는지, 학생이 혼자 활동하기보다는 상호작용하고 있는지 등을 확인해야 하는 평가는 전통적인 지식 중심의 평가보다는 좀 더 복잡하고 큰 노력이 필요한 것이 사실이다.
- 핵심역량을 구현하는 수업 설계를 해야 하므로 교사의 자율성뿐만 아니라 전문성과 책무성이 더욱 과중하다. 교육과정 문서가 영향력을 발휘하기 위해서는 교실수업을 계획하고 실행하는 교사의 전문성과 역량, 의지와 열정에 달려있으며, 이때, 수업이나 활동 설계시 가장 중요한 것은, 그 계획이 핵심역량을 명시하는 수준이 아닌, 역량 함양을 위한 경험의 질을 얼마나 높게 강화할 수 있는가에 있다(임유나, 2016). '창의성'이나 '문제해결력'처럼 대부분 역량이 담혀있는 것이 아니라 열려있는 개념이고, 일종의 패키지 같은 교육과정이 제공되어 교사가 이를 학생들에게 전달하는 방식으로 제시되기에는 한계가 있으므로 역량 구현을 위한 교사의 수업 설계 역할이 중요하고 큰 비중을 차지하게 될 수밖에 없다.

결국, 핵심역량을 함양하고자 하는 교육은 사실 새로운 것이 아니라 교육이 오랫동안 추구해온 지향점이다. 평가의 용이성 등을 추구하면서 소홀해지거나 잘못된 방향으로 흐르게 된 부분을 반성하고 개선하기 위한 노력으로 보는 것이 타당하다. 이후 또 다른 용어 혹은 강령이 등장한다고 하더라도 교육이 지속해서 추구해야 할 지향점임에는 분명하다.

## 2. 미술교과역량 및 기준 탐색

핵심역량 교육을 위한 미술교과역량 및 기준을 탐색하기 위해서는 다음의 내용이 고려되어야 한다.

- 여러 나라의 교육과정에서는 범교과 핵심역량으로 지적 역량(교과 지식, 정보활용력, 문제해결력, 비판적 판단력, 창의력), 소통역량(언어 · 상징 · 텍스트 활용하기, 협동력), 방법론적 역량(문제 제기 및 해결 능력, ICT활용력), 개인적 및 사회적 역량(자신의 정체성 형성력, 타인과의 협력, 자기 관리하기, 타인과 관계 맺기, 참여와 공헌하기. 개인과 시민의 형성, 적응력, 열린 의식, 갈등을 다루는 능력, 호기심)을 공통적으로 제시한다. 역량을 함양하는 미술교육은 단편적인 교과 내용에 머무는 것이 아니라 이 핵심역량까지도 함양시켜주어야 한다.
- 미술 교과의 특성상 이러한 핵심역량을 형성하는데 좀 더 긴밀하게 연결되는 것이 있고 그렇지 않은 것이 있다. 또한, 감성, 미적 감수성과 같이 미술과의 본질적인 내용상의 중요성에 비해 범교과 핵심역량에서 중요 상위 역량으로 부각되지 않는 것이 있다. 따라서 우선적으로 미술교육의 학습 영역 및 내용과 이를 학습하는데 필요한 기능을 통해 형성될 수 있는 교과역량 요소를 <표 1>로 정리해보았다.

<표 1> 미술과의 내용 영역 및 교과역량 요소

내용 영역	수행 행위	교과역량 요소
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연 대상 및 현상</li> <li>• 시각예술(전통미술, 현대 미술, 여러 나라 미술)</li> <li>• 시각 문화 및 현상(광고 등의 시각예술 외의 대중문화와 현상)</li> <li>• 학생작품</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지각하기, 감각을 통한 인식하기, 관찰하기, 발견하기</li> <li>• 감상하기, 반응하기, 공감하기, 미적 경험하기</li> <li>• 이해하기, 설명하기, 비교하기, 통합(연결)하기, 융합하기</li> <li>• 탐색하기, 분석하기, 추론하기, 비평하기</li> <li>• 상상하기, 구상하기</li> <li>• 계획하기, 제작하기</li> <li>• 문제 발견하기, 문제 해결하기</li> <li>• 협력하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미적 감수성(관찰능력, 미적경험, 미적인식능력, 미적정서, 미적안목, 미적가치판단, 공감 능력)</li> <li>• 문화적 소양(미술문화이해, 문화적 감수성, 문화 참여활동, 인문학적 교양)</li> <li>• 소통능력(창의적인 자아 표현, 시각적 소통능력, 언어 소통능력, 시각적 사고, 시각적 문해력, 미디어 문해력, 시스템 사고와 디자인 사고)</li> <li>• 표현 기술 및 방법의 사용 능력(재료와 용구의 사용 능력, 매체 사용 능력)</li> <li>• 고등 사고력(문제 제기 및 해결 능력, 학습하는 방법, 비판적 사고력, 창의적 사고력, 융합적 사고력)</li> <li>• 태도와 가치(개인의 정체성, 다양성의 수용을 위한 개방적인 태도, 공동체 의식, 인성형성)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술사</li> <li>• 미술비평</li> <li>• 미학</li> <li>• 미술제작</li> </ul>		

- 다양한 교과역량 요소들을 대범주의 상위 역량과 하위 역량들로 정리하는 범주화 작업이 우선 이루어져야 하고 이어서 하위 역량별로 도달해야 할 기준을 제시해야 한다. 상위 역량과 하위 역량은 범교과의 핵심역량을 포함하면서 미술 교과 내용이 드러나고 지식, 기능, 태도와 가치의 범주화가 반영되는 방식을 고려한다. 더불어 2022 개정 교육과정 작업(정옥희 외, 2022)에서는 이를 지식·이해 /과정·기능/가치·태도로 구분하고 있다는 것도 고려한다.
- 역량은 지식, 기능, 태도와 가치가 역동적으로 상호작용함으로써 개발되고 발휘된다. DeSeCo 프로젝트의 진술 방식이 수행에 중점을 둔 역량 개념을 잘 내포한다. 즉 역량기반 교육과정은 미적 감수성, 창의성 등의 상위범주 항목의 제시로는 충분하지 않다. 수행에 중점을 둔 진술로 잘 고안하여 제시하여야 한다. 교과역량을 구체화하고 구현하는 것이 기준이다.
- 기준(혹은 교과역량의 구성 요소)은 가르쳐야 할 교과의 지식, 기능, 태도 및 가치를 진술하는

것이다. 이 교과 기준은 교과역량을 달성할 수 있는 수단으로 학습 결과와 학생 능력의 특성을 제시하고 수행을 강조하여 진술한다.

- 미술교과 기준의 진술 방식은 미술교과 내용이 어떻게 핵심역량을 구현할 수 있는지, 즉 교과 내용과의 관련성에 중점을 두며 진술하여야 한다. 역량기반 교육과정에서는 교과내용을 통해 어떤 역량을 구현하는지에 중점을 두어 진술하는 기준의 설정이 가장 중요한 작업이다. 이때 지식, 기능, 태도와 가치의 요소를 분절하기보다는 상호작용적으로 연결하는 방식으로 수행에 중점을 둔 역량의 특성을 반영해야 한다.
- 교과 지식을 제시할 때는 학문적 지식, 간학문적 지식, 인식론적 지식, 절차적 지식의 서로 다른 유형의 지식을 포함하며, 특히 여러 학문의 지식을 서로 연결하고, 더 나아가 실생활과 관련시켜야 한다. 또한, 다양하고 많은 지식 중에서 핵심 개념을 선정하는 것에 중점을 두어야 한다.
- 일을 수행하는 능력인 기능(스킬)은 학생들이 학습한 지식을 새로운 상황에 적용하는 데 중점을 두며 인지적 · 메타인지적 기능, 사회적 · 정서적 기능, 신체적 · 실천적 기능을 포함하며 상호의존적으로 발달한다는 것을 고려한다.
- 동기, 신뢰, 다양성 존중, 덕성과 같이 지식과 기능을 실제로 사용할 수 있게 하는 태도와 가치는 개인, 지역, 사회, 글로벌 수준에서 작동하거나 적용하도록 한다.

본 연구에서는 이를 반영하여 미술교과역량 및 기준을 도출한다. 기준을 초, 중, 고 학교급별 구별 없이 일반교육 속에서 미술 교과 내용이 학생의 핵심역량을 함양하기 위해 어떻게 연계되는지 그 연관성을 총체적으로 찾아 정리해 보는 데 중점을 두어 제시하도록 한다. 상위 역량과 하위 역량, 그리고 기준은 각각의 기준은 서로 연계, 통합되며 상호작용적인 역할을 함을 전제로 하면서 범주화한다 (이은적, 2022).

## 미술교과역량과 기준

### 1. 미적 감수성

#### 1-1. 미적 경험과 미적 안목

- 자연 및 예술작품 등 다양한 대상을 감각을 활용하여 예민하게 지각하며 풍부한 미적 경험을 한다.
- 지각 능력을 발달시켜 틀에 박힌 지각과 판단에서 벗어나 새롭고 확장된 지각이 이루어지도록 한다.
- 미적 감수성으로 미적 안목을 형성하며 자신의 실생활에 적용할 수 있다.
- 미적 감수성은 다양한 문화예술활동에 참여하며 문화를 향유할 수 있는 문화적 감수성의 토대가 됨을 이해한다.

#### 1-2. 감성적 인식, 미적 사고

- 지각 활동이 오관을 통한 단순한 감각 활동이 아닌 사고와의 상호작용이 일어나는 감성적 인식 활동으로 감성이 이성과 조화될 때 균형 있는 인간 형성이 이루어짐을 이해한다.
- 민감성이 창의성의 토대가 됨을 알고, 대상을 관찰, 탐색하며 새로운 아이디어를 발견하고 작품 활동에 활용한다.
- 감성이 타인과 관계 맺기에 필요한 공감 능력 형성에 토대가 됨을 이해한다.

### 2. 시각적 소통능력

#### 2-1. 작품의 구성 요소를 찾아내는 능력과 활용 능력

- 시각예술, 영화, 만화 등의 다양한 문화예술 영역의 작품을 이루는 구성 요소의 특징을 알고 작품제작에 활용한다.
- 다양한 문화예술 영역의 작품을 이루는 구성 요소의 공통점과 차이점을 이해한다.
- 특정한 영역의 작품을 분석하기 위해 다른 영역에 해당하는 지식을 적용할 수 있다.
- 작품의 구성 요소에 대한 이해를 통해 '예술적임', '문화적임'이라는 복잡한 개념을 이해한다.

## 2-2. 이미지, 텍스트 등 문화예술에서 사용하는 언어, 상징체제, 내용의 해석과 그 활용 능력

- 다양한 이미지의 형식과 내용을 분석하며 의미 전달 방식을 이해하고 제작에 적용할 수 있다.
- 다양한 문화예술에서 사용하는 언어, 상징체제, 내용을 비교하며 대중문화와 시각예술의 공통점과 차이점을 이해한다.
- 현대 사회의 영상 이미지 시대에서 이미지를 통한 소통능력의 중요성을 이해하고 활용한다.
- 이미지의 제작 및 소통에 작용하는 미디어의 영향력을 해석하고 활용한다.

## 2-3. 전문 용어를 사용하며 작품을 비평하는 능력

- 다양한 문화 및 예술 영역에서 사용하는 전문 용어를 알고, 작품 분석에 활용한다.
- 작품의 형식과 내용의 특성, 예술적 가치를 판단하면서 작품을 분석, 해석할 수 있다.
- 감각, 지식, 감정을 동원하여 작품에 대한 가치 평가를 해보며 판단 근거를 설명할 수 있다.

## 3. 문화예술 이해 및 인문학적 사고

### 3-1. 시대별 문화의 차이를 인식하는 능력

- 예술사에 획기적인 사고의 전환을 가져온 특정한 역사적 시기의 작품을 이해하고 대표 작품들을 설명할 수 있다.
- 문화예술 작품과 현상과 관련하여 시대 현상과 정신을 이해한다.
- 현대예술의 창조 양상과 작업 방식을 이해하고 이를 통해 현대적 사고를 이해한다.
- 감상 작품을 역사적이고 문화적인 맥락 속에 위치시키며 특징을 이야기할 수 있다.
- 작품을 해석하고 이해하는 과정에서 여러 학문의 지식이 서로 연결되어 있다는 사실을 이해하고 적용한다.
- 역사적으로 변화해온 예술 개념에 대한 지식으로 작품을 해석할 때 다양한 관점을 적용한다.

### 3-2. 문화예술을 통한 인문학적 사고

- 문화예술 이해를 바탕으로 전시관람과 같은 다양한 문화활동을 실행한다.
- 문화예술의 다양한 분야에 종사하는 직업의 종류를 알고, 이들에게 필요한 여러 가지 능력을 안다.
- 작품을 해석하고 창조하는 과정에서 지식을 통합하면서 세계와 자신에 대한 반성적 사고를 할 수 있다.
- 문화예술작품이 다루는 내용이 인간, 삶과 사회에 대해 질문하고 해답을 찾는 인문학의 한 분야이며, 이를 통해 삶의 의미와 가치에 대해 비판적 성찰을 할 수 있음을 이해한다.

## 4. 재료, 도구, 매체의 사용 능력

### 4-1. 다양한 문화예술 영역에 필요한 재료, 도구, 매체의 사용 능력

- 다양한 예술 형식에 사용된 재료, 도구, 매체를 변별할 수 있고, 자신의 작품영역을 확장하는 데 활용한다.
- 작품제작에 필요한 재료, 도구, 매체를 효과적으로 사용할 수 있다.

### 4-2. 상호작용적으로 새로운 테크놀로지를 사용하는 능력

- 정보와 통신의 도구인 디지털 테크놀로지를 자료의 검색, 수집, 분류, 탐색을 위해 활용할 수 있다.
- 새롭게 등장하는 디지털 저작 도구를 이해하고 창작에 활용하며 영상 이미지 시대의 창조활동에 능동적으로 참여한다.
- 새로운 테크놀로지를 활용하여 시청각 자료로 제작하여 대중들 앞에서 발표할 수 있다.

## 5. 문제 제기 및 해결을 위한 탐구 능력

### 5-1. 자료 및 정보의 수집, 활용 방법을 찾는 능력

- 문제를 해결하기 위해 인터넷, 도서관, 앱, SNS, (가상)미술관 등에서 다양한 정보와 자료를 선정, 활용하기 위한 효율적인 방법을 찾을 수 있다.
- 미술관 등 지역의 문화기관을 온라인, 오프라인으로 활용하는 방법을 찾을 수 있다.
- 자료 및 정보의 수집, 활용 방법을 찾는 과정에서 미술을 자신의 삶과 연계시키며 미술 학습에 대한 동기를 갖는다.

### 5-2. 개인 프로젝트를 구상하고 수행하는 방법을 찾는 능력

- 생애 계획에서 개인의 문화활동 프로젝트를 계획, 실행하는 방법을 찾을 수 있다.

- 개인 문화활동을 위한 선택의 폭을 확장하는 방법을 탐색할 수 있다.
- 개인의 작품활동이나 연구보고서 작성에 필요한 일련의 과정과 절차, 가능성과 한계를 이해하고, 과정에서 만나게 되는 문제들을 해결하며 조정하여 구상한 내용을 완성할 수 있다.

### 5-3. 비평 방법을 찾는 능력

- 다양한 문화예술 영역에 속하는 작품을 설명 분석하는데 필요한 기술적인 지식을 알고 적용하여 객관적이며 타당하게 분석할 수 있다.
- 작품의 가치를 판단할 때 객관적으로 묘사하는 준거와 주관적인 감상 준거를 구별하며 좀 더 논증적인 비평 방법을 적용할 수 있다.
- 한 예술영역에 다른 예술영역 자료와 준거를 적용하며 비평 내용을 변화시키는 방법을 알고 적용할 수 있다.
- 자신의 작품과 타인의 작품에서 비평할 문제를 제기할 줄 안다.

## 6. 창의·융합적 사고력

### 6-1. 창의적 사고

- 다양한 이미지 및 미술 작품에서 창의적인 아이디어와 표현 방법을 찾아 설명할 수 있다.
- 예술가들의 창의성이 어떻게 발휘되며 작품 창작을 하는지 탐색할 수 있다.
- 창작활동에서 창의적인 아이디어를 구상하고 정교화하며 작품을 완성할 수 있다.
- 문화예술에 대해 알고 있는 지식, 기술 등을 활용하고 더 나아가 상상력, 탐구심, 모험심으로 창의적인 작품을 구상하고 제작한다.
- 작업 과정에서 만나는 한계 혹은 우연, 새로운 발견 등의 요소들을 이해하면서 작업 방법을 융통성 있게 수정, 대체, 조정해갈 수 있다.

### 6-2. 융합적 사고력

- 과목 간의 경계를 성공적으로 허문 사람들의 사고와 업적을 조사하여 사례를 이야기할 수 있다.
- 미술 작품을 해석할 때 타 교과 내용과 연결하여 풍부한 해석을 할 수 있다.
- 작품제작을 위한 새로운 아이디어를 산출할 때 타 교과 내용을 적용할 수 있다.
- 다른 예술과 연계하여 예술 형식 간의 유사점과 차이점을 찾아 설명할 수 있다.
- 다른 예술 교과 내용과의 연계하여 특정한 역사적 시기와 문화에 대해 통합적으로 이해한다.

## 7. 개인의 정체성과 공동체 의식

### 7-1. 자율성과 협동성

- 문화활동, 제작활동에서 자율적으로 개인 프로젝트를 선택하여 구상하고 실행해보며 평생교육의 토대를 형성한다.
- 문화활동, 제작활동 등 그룹 프로젝트에서 적당한 역할을 담당하여 책임 있게 수행하며 협력적으로 참여한다.
- 그룹 프로젝트에서 타인의 의견을 존중하고 자신의 관점을 주장하면서 긴장과 딜레마, 갈등을 조정해가며 활동한다.
- 타인과의 협력이 개인의 사고와 작업 방식의 확장, 혁신적인 사고의 창출에 도움이 됨을 이해한다.

### 7-2. 열린 의식과 비평 의식

- 여러 지역과 여러 나라 문화를 조사하며 문화의 다양성을 이해하고 존중하는 태도를 갖는다.
- 타인의 이야기에 주목하고, 자신과의 관점 차이를 비교하며 개방적 태도로 토론에 참여할 수 있다.
- 이미지 산업으로 생성되는 대중문화에 새겨진 의미와 사고를 비판적으로 해석하며 주체적으로 수용한다.
- 미술 작품을 해석, 평가하는데도 다양한 관점이 있다는 것을 이해하며 관점별로 비평해보는 활동을 통해 비평의식을 형성한다.
- 작품 해석에서 타인의 생각이나 판단을 수동적으로 수용하기보다는 스스로 문제를 제기하며 스스로 해석, 비평해본다.

### 7-3. 개인의 정체성과 시민 의식

- 문화예술 공유를 통해 사회에서의 평등과 소속감, 연대감을 가지며 행동한다.
- 문화예술작품이 다루는 인간과 사회에 대한 사고를 통해 개인의 정체성과 시민의식을 형성한다.
- 문화예술의 인문, 인성 교육의 역할을 이해한다.
- 지역사회 연계 활동을 통해 예술의 사회적 기능을 이해하고 지역사회의 문화 발전에 관심을 가진다.

### 3. 수업사례

[수업 사례1: 미술 작품에서의 우연성](이은적, 2007)

#### 가. 우연에 의한 재미있는 표현

- 프로타주, 마블링, 데칼코마니 등을 활용한 작품 감상을 통해 작품은 엄밀한 계획에 의해서만 제작되는 것이 아니라 우연에 의한 효과도 이용함을 이해한다.
- 프로타주, 마블링, 데칼코마니, 그을리기 등의 표현을 해보며 의도하지 않은 표현 효과에 대해 이야기한다.
- 위의 표현 결과에 연상되는 이미지를 부가하거나, 또는 부분만을 활용하는 방식으로 우연에 의한 재미있는 표현을 활용해본다.

#### 나. 작품 계획의 엄격성과 우연성

- (행위, 환경미술작품까지 확대하여) 다양한 작품에서 작가의 의도와 계획은 어느 정도인지 찾아본다. 미술가들은 왜 우연의 효과를 이용하는지 유추하여 보고, 그 효과를 토론해본다.
- 자신이 전적으로 의도하고 계획하여 작품을 만드는 것이 아니라, 우연한 효과를 부분적으로 혹은 전체적으로 이용하는 작품을 구상하여 제작한다.
- 제작 과정에서 우연에 의한 효과를 이용하지만 이를 수용하고, 때로는 버리는 것이 작가의 결정이며, 따라서 순수한 의미의 우연성이기보다는 작가의 의도와 감각으로 유도된 우연성임을 인지한다.

[수업 사례2: 광고](이은적, 2009)

#### 가. 광고의 구성

- 1) 매체별 광고 종류와 이미지의 허구성 이해하기
  - 우리 생활에서 만나는 다양한 영상 이미지와 광고의 비중 알아보기
  - 다양한 광고를 매체에 따라 분류해보기
  - 간접광고 이해하기
  - 같은 내용의 광고가 다른 매체를 사용한 경우 각각의 공통점과 차이점 발견하기
  - 광고 속의 이미지를 삽입하는 이유와 이미지의 효과 토론하기
  - 상품 광고에서는 상품을 돋보이게 하려고 어떻게 하는지 살펴보기
    - 음식, 옷 등 실제 상품과 광고 속의 상품을 비교하기
    - 무엇이 더 좋아 보이는가?
    - 광고 속 상품이 더 좋아 보이는 이유는? (영상 매체의 효과, 색의 보정 작업, 스타의 출현과 정경 등)
  - 생산자와 소비자에게 광고의 긍정적인 기능과 부정적인 기능, 이때의 이미지 역할에 관해 토론하기
  - 광고를 바로 보고 상품을 구매하는 지혜가 필요함을 알기

#### 나. TV 광고 의미 읽기

- 1) TV 광고가 만들어내는 많은 의미체계를 읽어보고 상징적 의미를 생성해보기
  - 다음 질문에 따라 광고 이미지 읽고 비평하기(기호학적 읽기에 적합한 작품 선정)

- 무엇을 위한 광고인가?
- 광고의 대상이 되는 사람들은 누구인가?
- 광고제품을 직접 볼 수 있는 이미지와 간접적으로 제품을 볼 수 있는 이미지 찾기
- 상품의 어떠한 특성을 부각하며 어떤 숨겨진 의미(상징적 가치, 기호적 의미)를 부여하는가?
- 그 의미 전달을 위해 무엇을 동원하는가?(언어와 스타, 배경, 소품의 이미지 등)
- 언어가 전달하는 의미와 이미지가 전달하는 의미는?
- 이 광고에서 특정 스타(사람)를 선택한 이유는 무엇일까?
- 이미지 처리는 어떻게 하였는가? 표현 방법은? 색의 사용은?
- 음악, 음향 효과는?
- 이 광고는 소비자의 어떠한 심리는 이용하는가?
- 소비자의 관심과 욕망을 자극하기에 성공한 광고라고 생각하는가?
- 광고는 문화를 반영하는 한편 문화를 주도해 감에 관해 토론하기
- 미술작품과 광고의 차이점 토론하기
- 상품의 의미를 생성해보는 광고 기획하기
  - 어떠한 상품? 소비층은?
  - 상품의 어떠한 특성을 부각하며 어떤 숨은 의미를 창출하고 싶은가?
  - 이 전달을 위해 무엇을 어떻게 말할 것이고, 어떻게 시각적으로 꾸밀 것인지 구상하기(언어와 스타, 배경, 소품 등 선정)
  - 스토리보드 작성하고 의미 생성의 관점에서 감상하기
  - 휴대폰, 비디오카메라 등으로, 여건이 허락되는 범위에서, 동영상으로 제작해보기

### III. 결론 및 제언

역량은 특정 과제를 수행하기 위해 지식, 기능, 태도와 가치의 총합을 실행에 옮길 수 있는 능력이다. 여러 나라의 교육과정에서는 범교과 핵심역량을 제시하며 핵심역량을 구현하기 위한 교과역량과 그 기준을 제시하는 방식으로 역량기반 교육과정 설계에 관한 연구를 하고 있다.

본 연구에서는 일반적으로 설정되고 있는 핵심역량과 미술과 내용을 긴밀하게 연계하여 미술교과역량과 그 기준을 도출해보았다. 핵심역량 함양을 위한 미술교과역량을 다음의 7개로 범주화하였다: 미적 감수성, 시각적 소통능력, 문화예술 이해 및 인문학적 사고, 재료·도구·매체의 사용 능력, 문제 제기 및 해결을 위한 탐구 능력, 창의·융합적 사고력, 개인의 정체성과 공동체 의식. 이어서 미술교과역량별로 하위 역량과 그 기준을 제시하였다. 기준은 미술교과 내용이 어떻게 핵심역량을 구현할 수 있는지, 즉 핵심역량과 교과 내용과의 관련성에 중점을 두고 종합적으로 제시하였다. 이어서 이를 반영한 미술 수업을 설계 방향을 제시해보았다.

본 연구에서 도출한 교과역량 및 기준은 국가 교육과정을 연구 차원이나 전문가의 합의로 이루어진 것이 아닌, 핵심역량 함양을 위한 미술교육의 방향 탐색을 위한 개인 연구이다. 상호적으로 작용하는 역량을 범주화하고 그 기준을 진술하는 작업에서는 다양한 의견과 많은 논의가 있을 수 있다. 더 많은 연구와 논의가 이루어져 정선된 안이 교육과정에 반영되기를 제언한다.

교육과정 문서가 영향력을 발휘하기 위해서는 교실수업을 계획하고 실행하는 교사의 전문성과 역량, 의지와 열정에 달려있으며, 이때, 수업이나 활동 설계 시 가장 중요한 것은, 그 계획이 핵심역량을 명시하는 수준이 아닌, 역량 함양을 위한 경험의 질을 얼마나 높게 강화할 수 있는가에 있다(임유나, 2016). 이러한 관점에서 핵심역량 함양을 위한 수업 설계에 대한 지속적인 연구가 필요하다. 교육과정에서 제시하는 역량은 대략적으로 명시될 뿐이다. 실제로 역량 구현을 위한 수업 설계에서는 교사의 자율성뿐만 아니라 전문성과 책무성이 더욱 요구되게 되는 것이기에 더 많은 연구가 필요하다. 또한, 이를 돕기 위해서는 교과서에서도 가능한 구체적인 제시가 필요하다. 작품 이미지로 채워지는 미술교과서 제시 방식에서 탈피하여 교육 내용의 구체적인 제시가 필요하다.

**Key Words:** 역량, 역량교육, 역량기반 교육과정, 미술교과역량

## 【참고문헌】

- 박민정 (2009). 역량기반 교육과정의 특징과 비판적 쟁점 분석 : 내재된 가능성과 딜레마를 중심으로. *교육과정연구*, 27(4), 71-94.
- 백남진, 온정덕 (2018). *역량 기반 교육과정의 이해와 설계*. 서울: 교육아카데미.
- 이은적(2007). 초, 중, 고 미술과 교과서를 위한 현대미술 교육내용 개발과 체계화 연구(1). *조형교육*, 29, 403-430.
- 이은적(2009). 광고에 대한 이해와 교육적 탐구. *미술교육논총*, 23(2), 163-188.
- 이은적 (2022a). 핵심역량 함양 교육을 위한 미술교과역량과 기준 탐색. *미술교육논총*, 36(2), 194-213.
- 이은적 (2022b). 시각 예술 · 문화로 핵심 역량 교육하기. 서울: 교육과학사. (발행예정)
- 임유나 (2016). 역량기반 수업 구현을 위한 지원 사례 탐색: 뉴질랜드 국가교육과정 개발과 적용을 중심으로. *교육연구*, 32(3), 59-88.
- 정옥희 외 (2022). 2022 개정 미술과 교육과정 시안 개발 연구 추진 주요 내용 발표문.
- Christodoulou, D. (2018). *Seven Myths about Education*. (김승호 역). 아무도 의심하지 않는 일곱 가지 교육 미신. 서울: 페이퍼로드. (원저출판 2014).
- Erickson, H. L., Lanning, L. A., French, R. (2019). *Concept-Based Curriculum and Instruction for the Thinking Classroom*. (온정덕, 윤지영 역). 생각하는 교실을 위한 개념기반 교육과정 및 수업. 서울: 학지사. (원저출판 2017).
- Stern, J., Lauriault, N., Ferraro, K. (2022). *Tools for Teaching Conceptual Understanding, Elementary*. (임유나 외 3명 역). 개념기반 교육과정과 수업. 서울: 박영스토리. (원저출판 2018).
- Wiggins, G. & McTighe, J. (2008). *Understanding by design*. (강현석 외 역). 거꾸로 생각하는 교육과정 개발. 서울: 학지사. (원저출판 2005).

## 저자 소개



### 이은적

(현) 대구교육대학교 교수  
2011, 2015 개정 교과서 개발  
시각 예술 · 문화로 핵심 역량 교육하기(저서 발행예정)

## 모더니티(Modernity)와 미술교육: 미술교육의 미래에 대한 상상

Modernity and Art Education: Imagination of the Future of Art Education

박상돈 (한국교육과정평가원)

### I. 서론

우리의 미술교육은 지금까지 다양한 가치나 미술교육 방법을 탐색하고 적용하며 오늘날에 이르렀고, 또 다른 가치를 지향하거나 방법을 모색하며 변화하고 있다. 이 같은 변화는 우리의 미술교육이 궁극적으로 도달하고자 하는 어느 시간과 공간에 닿기 위한 노력이며, 미래의 어느 시간과 공간에 영향을 미치기 위한 하나의 복잡계라 할 수 있다. 우리는 이와 같은 미술교육의 노력을 가드너(Gardner)의 주장을 통해 이해할 수 있다. 가드너(2008)는 우리가 교육에서 새로운 방법<sup>1)</sup>을 받아들여야 하는 이유 중 하나가 지구상의 여러 가지 조건이 크게 변화하고 있다는 점을 들고 있다. 특히 그는 지구상의 여러 조건의 변화로 인해 어떤 목표나 능력, 관습들이 더는 언급되지 않으며, 심지어 어떤 것들은 반생산적으로 간주된다고 주장하였다. 이 같은 맥락에서 새로운 미술교육의 방법을 탐색하고, 새로운 가치를 논하는 것은 미술교육을 둘러싸고 있는 여러 조건들의 변화에 대한 자각을 바탕으로 기존의 미술교육의 내용이나 목표, 혹은 가치들에 대해 변증법적 논증을 통해 미술교육의 새로운 지향을 의식하는 과정이라 할 수 있다.

하이데거(Heidegger)는 자기를 의식함에 있어서 가장 기본적인 형식은 ‘나는 누가 되어야만 하는가’(who I am to-be)이라고 하였다(Blattner, 2012). 우리가 새로운 미술교육에 대해 의식하는 것은 현재의 시점에서 미래의 미술교육이 어떤 지향을 가져야 하는가, 혹은 미술교육을 통해 무엇을 이루고자 하는가에 대한 자기 인식이다. 하지만 미래의 어느 시점이나 공간의 조건을 예측하고 그에 따른 자기 인식을 제시한다는 것은 매우 막연한 일이다. 무엇보다도 이를 위해서는 과거에서 현재까지의 지구상의 여러 조건의 변화에 대한 통합적 이해를 바탕으로 해야 하며, 이로 인해 파생될 수 있는 새로운 조건에 대해 예측할 수 있어야 한다. 이에 본고에서는 급변하는 미래 환경의 변화 안에서 미술교육이 지향해야 하는 것이 무엇인지에 대해 모더니티(Modernity)의 변화를 통해 상상해 보고자 한다. 모더니티는 과거의 어느 시점으로부터 출발해 현재까지 인류가 경험한 지구상의 조건을 반추해 인식해 낸 특성들이라 할 수 있다. 무엇보다도 이를 의식하는 것은 인류가 무엇을 이루고자 하는가에 대한 의식이며, 그 의식이 완성될 수 있도록 하는 또 다른 실체를 탐색하는 과정이라 할 수 있다.

1) 가드너는 또 다른 이유로 현재 방법이 실질적으로 효과가 없다는 것을 들고 있는데, 지금까지 논의되어 왔던 미술교육에서의 방법의 효과에 대해 부정하는 것은 분명 무리가 있다. 우리 미술교육은 ‘비동시성의 동시성’의 입장을 취하고 있기 때문이다.

## II. 미술교육의 미래에 대한 상상

### 1. 모더니티(Modernity)의 개념

모더니티는 현재와 미래의 지향을 내포한 복합적인 의미의 단어이다. 모더니티란 좁게는 이제까지 서구 근대의 삶과 사회를 지배하여 왔던 기준으로서의 인식론을 말하지만, 넓게는 그것이 낳았던 전반적인 문화 현상과 가치 체계를 함축한다(김성기 외, 1996, 5). 이처럼 모더니티가 근대적 특성을 규정하는 개념 내에서 국한되어 이해할 수 있다. 이처럼 일반적으로 모더니티는 중세 이후의 사회문화적 변화와 이로 인해 발현한 특성에 대해 규정하는 단어로 이해된다. 모더니티에 대해 아타리(Attali, 2016)는 모더니티가 하나의 시대, 하나의 문명을 바라보는 개념을 가리킨다고 하였다. 모더니티는 역사상의 시대 구분 개념이나 모종의 철학적 원리를 의미한다(김성기 외, 2016). 이런 측면에서 본다면 모더니티는 인류의 현재까지의 진화의 과정에서 경험하거나 공유해온 문화 현상이나 가치 체계를 포괄하는 개념으로 이해할 수 있다. 그렇다면 모더니티란 하나의 정치 체제이거나 경제 패러다임일 수 있다. 혹은 사회적, 문화적 현상이 모더니티를 형성하게 하거나 규정하게 하는 특성으로 작용할 수 있다.

모더니티는 장구하며 복합적인 역사적 진화를 거쳤다. 개별적 역사 상황에 기반한 수많은 상이한 역사 과정의 분절이 모더니티를 구성하게 하는 것이다(Hall, Held & McGrew, 2000). 하지만 분명한 점은 모더니티가 수많은 역사 과정의 분절을 통해 구성된다고 하더라도 이때의 분절이 결코 역사적 시간의 단절을 통해서 규정되는 것이 아니라는 점이다. 모더니티는 되돌릴 수 없으며 끊임없이 앞을 향해 흐르고 있는 역사적 시간의 틀 내에서만 파악될 수 있다. 비록 모더니티의 관념이 거의 자동적으로 세속주의와 결합되어 버리긴 했지만, 여전히 그것의 주요 구성 요소는 반복될 수 없는 시간의 의식일 뿐이다(Călinescu, 1994). 그렇기 때문에 모더니티를 분절적 시간으로 명확하게 규정하거나 구분하는 것은 오히려 어렵다. 이와 같은 관점에서 본다면 중세는 기독교적 영원성의 비판을 촉진하는 근대적 모더니티의 계기를 제공하며, 포스트모더니즘은 또 다른 혹은 새로운 모더니티가 될 수 있다.

아타리는 역사적 시간 속에서 모더니티의 흐름을 개인의 자유로움에 대한 인식, 신앙의 시대, 신앙과 이성의 대립, 지식의 유통과 진보, 혁명과 민주주의로 대표되는 이성 지향의 시대, 시장 민주주의, 포스트모더니티, 현대성의 모더니티에 대해 이야기한다. 그러면서 이 세계가 지금과 같은 역동성에 따라 계속 진화한다면 전 지구적인 이성의 승리와 그에 부응하는 정치형태인 시장민주주의의 승리가 일반화 될 것이라고 보았다(Attali, 2016). 이는 오늘날 대부분의 지역과 사람들에게 모더니티란 서구와의 동일시에 있다는 인식이 강하게 작용하고 있기 때문이다. 그리고 우리는 이와 같은 예측이 실제화 되고 있음을 경험하고 있다.

이와 같은 서구화에 대해 아타리(2016)는 서구에서는 동일시로 인한 박탈감, 타지역에서는 서구화에 대한 반감<sup>2)</sup>으로 인한 투쟁이 이어질 것이라고 보고 있으며, 서구 지향의 모더니티는 상당히 오래도록 균립할 것이라고 예측하면서 이를 하이퍼 모더니티라 칭하였다. 그렇다면 서구화 지향의 모더니티의 이행이나 지속이 미래의 세상을 어떻게 변화하게 될 것인가에 대해 생각해 볼 필요가 있다. 서구에서는 자신들의 정체성을 상실한 박탈감으로 인해 수구적인 태도나 민족 지향적 성향을 더욱 강화할 수 있다. 서구화를 지향하는 타지역에서는 서구화 지향의 과정에서 지속적으로 자본을 축적하고, 기술과 산업을 발달시킬 것이며, 서구의 문화를 추종하며 그들만의 독자적 경관을 상실<sup>3)</sup>해 갈 수 있다. 그렇다면 이 과정에서 새로이 형성될 모더니티가 무엇인지에 대해 상상해 볼 필요가 있다. 이에 대해

2) 우리 사회가 이 같은 서구화에 대한 반감을 어느 정도 드러내고 있는지에 대해서는 판단하기 어렵다. 하지만 우리 미술교육에서는 서구 미술을 바탕으로 하는 미술교육에서 상대적으로 소외되고 있는 전통문화 미술교육에 대한 관심을 가져야 한다는 주장들이 이 같은 반감의 한 움직임으로 보는 것도 무방할 것이다.

3) 물론 이와 같은 상황에 대해 반감을 갖는 또 다른 모더니티가 형성될 것이며, 대립과 갈등은 어디서나 발생할 것이다.

아타리(2016)는 하이퍼 모더니티에 반기를 드는 자들은 미래에 관한 여섯 가지 비전, 즉 각기 다른 모더니티를 제시하려 들 것이라고 하였다. 그는 복고 지향적, 찰나 지향적, 신정치 지향적, 생태 지향적, 민족 지향적 모더니티에 대해 예측하면서 이 또한 하이퍼 모더니티와 그에 따른 망상으로 되돌아올 것이라고 예측하였다. 다만 오직 한 가지 이타적 모더니티를 통해 인류가 정체성과 창의성, 자유를 동시에 유지해 나갈 수 있으며, 지속 가능한 미래를 구성할 수 있을 것으로 보았다.

## 2. 모더니티(Modernity)와 미술교육

상술된 바와 같이 아타리는 모더니티를 실존 지향, 신앙 지향, 이성 지향, 하이퍼 모더니티, 그리고 하이퍼 모더니티에 대한 반감으로 제기될 다섯 가지의 모더니티(복고, 찰나, 신정치지향, 생태지향, 민족 지향적)를 제시하였다. 우리가 흔히 고대라고 칭하는 시기까지 이어지는 실존 지향 모더니티에서 개인의 등장과 인간에 대한 인식은 오늘날의 미술교육에서의 '자아'와 닿아 있다. 신앙 지향 모더니티의 유산은 오늘날 우리 미술교육이 가장 많이 탐색하거나 답습하고 있는 하나의 문화적 유산으로 작용하고 있음을 부인할 수 없으며, 이를 서양과 동양으로 구분할 필요 자체도 느끼지 못하게 할 만큼 강하게 미술교육의 내용과 닿아 있다. 이성 지향의 모더니티에서의 합리주의나 실증주의, 혹은 모더니즘 그리고 이에 대한 반감은 포스트모더니즘으로 이어지며, 이는 미술교육에서 미술의 본질, 창의성이나 학문적 체계에 대한 관심으로 이어져 왔다. 또한 하이퍼 모더니티는 우리 미술교육에서 생태 환경에 대한 관심이나 사회 참여, 다문화 혹은 맥락주의에 대한 관심으로 이어진다. 최근 우리의 미술교육이 관심을 기울이는 포스트 코로나 이후의 미술교육, 포스트 휴머니즘, 메타버스(metaverse), AI 등은 우리가 세부적으로 경험하고 있는 또 다른 하이퍼 모더니티 일 수 있다. 그러면서 우리는 이를 미술교육에서 다뤄야 한다고 주장하거나, 각각이 미술교육적 의미를 갖는다거나 미술교육의 한 내용으로써 가치가 있다고 판단한다.

미술교육에서의 모더니티의 작용을 생각하는 것은 미술교육이 품어야 할 지향이나 가치를 상상하거나 소망하는 것으로 이어졌으며, 지금껏 우리 미술교육에서의 다양한 논의는 우리의 미술교육이 미래에 대해 갖게 될 개념을 생각하는 것이다. 이는 모든 시대에 있어 모더니티란 한 사회가 미래에 대해 품고 있는 개념, 그 사회가 미래에 대해 상상하고 소망하고 거부하는 것들을 뭉뚱그려 지칭하며, 모더니티를 생각한다는 것은 미래의 어느 시점에서 우리가 미래에 대해 갖게 될 개념을 생각하는 것이기 때문이다(Attali, 2016). 현재 우리 미술교육이 진단하거나 예측하고, 이를 바탕으로 미술교육의 내용과 지향에 대해 논의하는 것은 미래의 어느 시점에서 갖게 될 미술교육에서의 모더니티, 즉, 미술교육의 미래에 대한 상상이라 할 수 있다.

결국 미술교육이 이루고 싶은, 미술을 통한, 혹은 미술교육이 지향하는 유토피아가 무엇인지에 대해 생각하는 것이 미술교육의 미래에 대한 상상, 미술교육의 모더니티가 될 것이다. 모더니티는 자신만의 독자적인 변화와 발전 유형을 갖는 제도들 간의 집합이라는 특징을 지닌다(Hall, Held & McGrew, 2000). 현재 우리 미술교육의 다양한 논의들이 하이퍼 모더니티의 중심에 있는 자기 인식이라고 한다면, 더 먼 미래의 미술교육이 경험하게 될 모더니티가 무엇인지에 대해 상상해 볼 수 있다. 그리고 그것은 지금 우리가 경험하고 있는 하이퍼 모더니티를 통합하거나, 하이퍼 모더니티로 인해 발생할 수 있는 또 다른 형태의 갈등이나 문제를 해결해 줄 수 있는 지속 가능한 모더니티에 대한 인식이어야 할 것이다.

### III. 결론: 미술교육의 미래에 대한 상상

지금까지 인류는 끊임없이 모더니티를 구성하며 변화해 왔다. 모더니티는 인간 집단이 주어진 시간과 공간 속에서 자신에게 해가 되는 것은 애써 물리치고, 자신이 꿈꾸는 유토피아에 어울리는 것은 한껏 고양시키며 기어이 이루고 싶었던 것을 생각을 구별하는 방식으로 고려된다(Attali, 2016). 우리는 모더니티를 경험하고 모더니티의 중심에서 살아간다. 그렇다면 현재 우리가 경험하고 있는 모더니티는 무엇인가? 모더니티에 대한 인식은 그 모더니티 안에서 우리가 상상하고 소망하는 것에 대한 상상이며, 혹은 거부해야 하는 것은 무엇인지에 대한 인식이라 할 수 있다.

우리 미술교육의 미래를 상상하는 것은 현재 우리의 미술교육이 어떤 가치를 지향하는지에 대한 자기 인식에서 부터 시작된다. 그리고 그것에 의해 예측되는 또 다른 모더니티가 결국 우리 미술교육의 미래일 것이다. 상술된 바와 같이 아타리(2016)는 '이타적인 모더니티'를 통해서만 인류는 정체성과 창의성, 자유를 동시에 유지해나가면서 지속 가능한 미래를 구상할 수 있을 것으로 보았다. 그러면서 그 길에 도달하기 위한 길이 치명적으로 좁다고 자조적으로 표현하고 있다. 아타리의 이 같은 자조적인 입장에도 불구하고 미술교육의 독자적인 변화와 발전 유형을 이타적인 모더니티에서 상상해 볼 수 있다. 이는 현재 우리 미술교육에서 논의되고 있는 형태의 하이퍼 모더니티에서 발생하는 논제와 혼란을 통합할 수 있을 것이며, 이를 통해 향후 우리 미술교육이 우리가 새로이 맞게 될 모더니티 안에서 오히려 미술교육의 본질적 가치를 더욱 확고히 다져갈 수 있을 것이다.

*Key Words:* 모더니티, 미래, 하이퍼 모더니티, 이타적 모더니티.

### [참고문헌]

- 김성기(1996). 모더니티란 무엇인가. 서울: 민음사.
- Attali, J. (2016). Histoire de la Modernité. (양영란 역). 인류는 어떻게 진보하는가? 서울: 책담. (원저 출판 2013).
- Blattner, W. (2012). Heidegger's 'Being and Time'. (한상연 역). 하이데거의 존재와 시간 입문. 서울: 서광사. (원저출판 2006).
- Călinescu, M. (1994). Five Faces of Modernity. (이영옥 외 역). 모더니티의 다섯 얼굴. 서울: 시각과 언어. (원저출판 1987).
- Gardner, H. (2008). Five Minds for the Futures. (김한영 역). 미래 마인드. 서울: 재인. (원저출판 2008).
- Hall, S., Held, D., McGrew, T. (2000). Modernity and its Futures. (고동현 외 역). 모더니티의 미래. 서울: 현실문화연구. (원저출판 1992).

### 저자 소개



#### 박상돈

고려대학교 사범대학 미술교육과 졸업  
한국교원대학교 미술교육과 박사과정 졸업  
현) 한국교육과정평가원 부연구위원

## VR 미술 교육 활동 사례: 초등학교 6학년을 대상으로

The Case of VR Art Educational Activity: for Elementary School 6th Grade

백운소 (대전지족초등학교)

### I. 서론

2015년 세계경제포럼에서 현대 사회에 4차 산업 혁명 시대라고 특징지었다. 4차 산업 혁명의 흐름에 따라 교육계는 인공지능(Artificial Intelligence: AI), 빅 데이터(Big Date), 메타버스(Metaverse) 등에 주목한다. 또한 교육부(2021)는 2022 개정 교육과정을 통해 학생들의 디지털·AI 소양 함양 교육을 강화하고 교사의 디지털 에듀테크 활용 역량 함양을 위해 기반을 조성하고자 한다. 지금까지의 미술 교육과정에서 디지털 기술은 애니메이션 혹은 영화 제작, 사진 촬영 등에 적용되었다고 할 수 있다(교육부, 2009; 2015).

시대적 흐름에 따라 미술 교육과 디지털 기술을 연계한 미술 교육 연구가 국내에서 지속적으로 이루어지고 있다. 가상 미술관을 통한 감상 활동, 디지털 콜라주를 활용한 표현 활동 등 디지털 및 컴퓨터 기술을 적용한 미술 교육 연구가 국내에서 다양하게 이루어져 왔다(양병석, 2019; 이소민, 김효정, 2020; 황인주, 2012). 그러나 디지털 기술을 활용한 페인팅 형식의 미술 표현 활동에 대한 연구가 미흡하다고 볼 수 있다.

따라서 필자는 초등 미술 교육 현장에서 에듀테크로 활용할 수 있는 페인팅 프로그램에 주목하게 되었다. 특히 다양한 방식의 디지털 페인팅 프로그램 중 가상 현실(Virtual Reality: VR)에서 사용자가 페인팅할 수 있는 프로그램을 중점적으로 살펴보았다. VR 페인팅 프로그램을 탐구한 이유는 단순히 색을 칠한 뒤 어플리케이션을 실행하여 증강 현실(Augmented Reality: AR) 이미지를 구현하는 수준에서 더 나아가 페인팅에 의한 이미지를 구현하기 위해서이다. 이에 따라 필자는 2021학년도에 초등학교 6학년 학생들 6명을 대상으로 VR 페인팅 프로그램을 적용하여 미술 표현 활동을 지도하였으며, VR 미술 표현 활동에 근거하여 현재 박사 학위 논문을 작성하고 있다. 본고를 통해 필자가 실시한 VR 미술 교육 활동 사례의 일부를 소개하고자 한다.

### II. 본론

#### 1. VR 미술 활동을 위한 준비

필자는 가상 현실(이하 VR)에서의 미술 표현 활동을 실시하기 위해 두 가지 측면을 중점적으로 사전 준비하였다. 먼저, VR 기반 페인팅 프로그램 및 기기에 대한 탐색과 선정이 이루어졌다. 그런 뒤 프로그램 및 기기를 사용할 수 있는 여건을 조성하여 초등학교 6학년 학생들이 VR에서 페인팅할 수 있도록 환경을 구성하였다.

### 가. VR 페인팅 프로그램 및 VR 기기 탐색

VR 기기는 VR 구현과 VR 페인팅 프로그램 구동을 위해 필요하다. 그러나 VR을 구현하기 위해서 반드시 VR 기기가 필요한 것은 아니다. VR을 체험하기 위해 구글의 저렴한 카드보드(Cardboard)를 활용할 수 있으며, 실제로 교육 현장에서 많이 사용한다. 카드보드와 같은 VR 체험에 적합한 형태를 모바일 VR 기기라고 한다. 그러나 VR 페인팅을 위해 정보를 입력하고 출력할 수 있는 장치가 모두 포함된 VR 기기가 필요하다.

입출력 장치가 모두 포함된 VR 기기는 일반적으로 디스플레이 장치를 머리에 쓰고, 신호를 입력할 수 있는 장치를 양손으로 조작하는 형태이다. 머리에 쓰는 디스플레이 장치는 헤드 마운티드 디스플레이(Head Mounted Display: HMD)라고 말하며, 헤드셋이라고 부르기도 한다. HMD는 사용자 눈앞에 영상을 제시함으로써 VR 또는 AR을 구현한다. 또한 HMD에 탑재된 음향 장치를 통해 청각적인 자극을 시각적 자극과 동시에 제공함으로써 실재감을 높인다. 사용자가 손을 조작하여 신호를 입력할 수 무선 장치를 통상적으로 컨트롤러(controller)라고 한다. 컨트롤러는 모션 트래킹(motion tracking) 기능이 탑재되어 있거나 모션 센서를 통해 사용자의 움직임을 포착한다. 따라서 VR에서 사용자의 컨트롤러 조작뿐만 아니라 움직임 또한 입력 정보로 다루어진다. 요컨대 HMD는 출력 장치, 컨트롤러는 입력 장치라고 이해할 수 있다.

입출력 장치가 포함된 VR 기기는 크게 PC VR과 독립형 VR로 구분한다. PC VR 기기는 컴퓨터와 연결하여 디지털 그래픽을 구현한다. PC VR 기기는 PC, 모션 센서, HMD를 서로 연결해야 하므로 많은 전선과 고사양의 PC가 필요하다. 반면 독립형 VR 기기는 PC 없이 VR 기기 자체로 그래픽을 구현할 수 있으며 모션 감지 기능이 기기에 내장되어 있어 모션 센서가 필요하지 않다. 때문에 독립형 VR 기기는 고사양의 PC와 전선 등이 일체 필요 없이 올인원(all-in-one) 형태로 VR을 즐길 수 있다. PC VR 기기를 출시한 회사와 그 제품은 오쿨러스(Oculus)의 리프트(Rift) 시리즈 외, HTC의 바이브(VIVE) 시리즈, 삼성의 오디세이(Odyssey), HP의 리버브(Reverb) VR 등이 있다. 그리고 독립형 VR 기기의 대표적인 예는 오쿨러스 퀘스트(Oculus Quest) 시리즈이다. 필자는 교육 현장에서 사용할 VR 기기는 편의성과 휴대성이 중요하다고 생각했기 때문에 PC와 전선 없이 사용할 수 있는 독립형 VR 기기인 오쿨러스 퀘스트 2를 선택하여 사용하였다.

2010년 중반부터 다수의 VR 페인팅 프로그램이 출시되었다. VR 페인팅 프로그램은 가상적인 공간에서 3D 페인팅을 가능하게 한다. VR 3D 페인팅 프로그램의 대표적인 예는 구글의 틸트 브러쉬(Tilt Brush), 오쿨러스의 퀘일(Quill), 어도비(Adobe)의 프로젝트 달리(Project Dali) 등이 있다. VR 3D 페인팅 프로그램은 HMD를 통해 펼쳐지는 가상의 공간에서 사용자가 컨트롤러 조작을 통해 가상의 팔레트와 브러쉬를 활용하여 허공에 그림을 그릴 수 있도록 한다.

필자는 위의 VR 페인팅 프로그램 중 틸트 브러쉬를 선택하여 활용하였다. 틸트 브러쉬를 선택한 이유는 다수의 VR 아티스트들이 틸트 브러쉬를 사용하기 때문에 필자 및 초등학교생들이 참고할 수 있는 작품이 많기 때문이다. 또한 구글에서 출시한 3D 모델링 프로그램인 블록스(Blocks)와 틸트 브러쉬를 연동할 수 있다. 블록스에서 만든 개체를 틸트 브러쉬에서 사용할 수 있다는 의미이다. 본 사례에서 블록스에서 만든 3D 개체를 틸트 브러쉬에서 사용하지 않았다. 그러나 두 프로그램의 연동성을 활용한 다양한 작품 제작 가능성을 엿볼 수 있다. 이처럼 필자는 다수의 참고 작품과 타 프로그램과의 연동성을 고려하여 틸트 브러쉬를 선택하였다.

## 나. 활동 환경

독립형 VR 기기를 실행하기 위해서 무선 인터넷 환경이 필수적이다. 독립형 VR 기기인 오쿨러스 퀘스트 2에 인터넷 케이블을 연결할 수 없으므로 무선 인터넷망에 접속해야 한다. 만약 무선 인터넷망이 구축된 환경이 아니라면 독립형 VR 기기 사용을 다시 고려해야 할 것이다. 필자가 재직하고 있는 지역은 학교에 무선 인터넷 단자가 대부분 각 교실마다 설치되어 있다. 무선 인터넷을 사용할 수 있으므로 독립형 VR 기기 사용에 적절한 여건이라 할 수 있다.

VR 페인팅 활동을 위해 미러링(mirroring)을 준비하였다. HDM 장치를 착용한 사용자가 가상 공간에서 페인팅하는 모습을 살펴보기 위해 미러링할 필요가 있다. 미러링이란 특정 콘텐츠를 거울과 같이 복사 혹은 그대로 반영한다는 의미이다. 미러링을 통해 가상 현실 공간의 모습을 그대로 옮겨 TV, 컴퓨터 등 다른 디스플레이 장치에서 볼 수 있다는 뜻이다. 필자는 틸트 브러쉬의 가상 공간을 노트북과 TV를 통해 미러링할 수 있도록 프로그램을 설치하고 기기를 연결하였다. 가상 공간에서의 활동 모습을 살펴보는 이유는 필자인 교사가 학생들에게 틸트 브러쉬의 기능 및 툴 사용법, 효과적인 표현 방법에 대한 지도 및 조언하기 위함이다. 또한 학생들은 친구들의 활동 모습을 살펴봄으로써 다양한 표현 기법 및 기능 활용 방법 등을 간접적으로 경험할 수 있다. 그리고 VR 기기 수량의 제한으로 인해 소수의 학생을 대상으로 방과 후에 이루어졌다.

## 2. VR 미술 교육 활동 사례

초등학교 6학년을 대상으로 한 VR 미술 교육 활동 사례는 활동 과정, 활동 결과, 학생들의 태도로 구분하여 살펴보고자 한다.

### 가. VR 미술 교육 활동 과정

초등학교 6학년 학생들은 틸트 브러쉬라는 새로운 매체를 접하였다. 학생들은 새로운 매체와 표현 방법을 사용하기 위해 틸트 브러쉬에 대한 학습 및 탐색이 필요하였다. 미술과의 교수·학습 방법 중 직접교수법은 새로운 표현 방법 및 전략, 표현 매체 및 용구 사용법 등의 지도에 적합하다(김성숙, 2002). 따라서 필자는 틸트 브러쉬를 활용한 미술 표현 활동 과정을 직접교수법에 착안하여 계획하였다. 필자는 틸트 브러쉬에 대한 설명 및 시범, 연습 활동, 작품 제작, 발전 및 응용의 순으로 활동을 구성하였다.

그러나 학생들은 교사의 직접적이며 상세한 설명 및 시범보다 자기 주도적으로 틸트 브러쉬를 탐색하는 것을 더 선호하였다. 학생들을 그들 스스로 미지의 가상 매체를 탐색하길 원했다. 또한 학생들은 친구의 활동 모습을 통해 서로 가르치고 배우는 과정, 즉 동료 학습이 자연스럽게 발생하였다. 틸트 브러쉬에 대한 자기 주도적인 탐구 및 동료 학습이 이루어진 원인은 틸트 브러쉬에 대한 학생들의 높은 흥미도, 호기심, 참여도에서 찾을 수 있다. 학생들의 자율적인 탐구로 인해 틸트 브러쉬를 활용한 미술 표현 활동 과정은 교사의 간략한 설명 및 시범, 학생들의 매체 탐색 및 작품 활동의 구조로 진행되었다. 학생들은 틸트 브러쉬를 자유롭게 탐색함과 동시에 작품을 제작하는 경향을 보였다.

### 나. VR 미술 교육 활동 결과

학생들은 다수의 작품을 제작하였다. 틸트 브러쉬 탐색의 일환으로 제작한 습작에서부터 협동 작

품까지 다양하게 제작하였다. 학생들의 작품의 양상은 크게 사실적인 작품과 추상적인 작품으로 구분할 수 있다.

학생들의 초기 작품은 사실적인 편이다. 학생들은 표현하고자 하는 대상, 장면 등을 가상의 브러쉬로 사실적으로 표현하기 위해 노력하였다. 또한 특정 대상을 보고 그리지 않더라도 현실에 있을 법한 이미지를 제작하고자 시도하였다. 학생들은 장면이나 대상을 가상적인 브러쉬를 이용해 허공에 정교하게 그리는 것에 어려움을 느꼈다. 왜냐하면 평면이 아닌 3차원의 허공에 붓 터치들을 견고하게 응집시키기 어려웠기 때문이다. 또한 전통적인 매체를 활용한 페인팅 과정에서 느낄 수 있는 촉각적인 자극이 가상 매체를 활용한 페인팅 활동에서 부재하기 때문이다.

학생들은 정교하며 사실적인 표현의 어려움을 극복하기 위해 틸트 브러쉬에 탑재되어 있는 3D 모델을 활용하였다. 3D 모델을 활용하여 대상이나 장면을 효율적으로 묘사할 수 있었다. 학생들은 3D 모델을 브러쉬 툴과 혼용하여 대상이나 장면을 사실적으로 표현하려는 양상을 보였다. 3D 모델 및 브러쉬 툴을 활용하여 학생들은 소설이자 영화인 해리 포터(Harry Potter)의 호그와트의 모습[그림 1], 교실의 한 장면, 상상 속의 버섯 마을, 숲속 오두막[그림 2] 등을 제작하였다.



[그림 1] 해리 포터의 호그와트



[그림 2] 숲속 오두막

3D 모델에 대한 탐색 및 활용이 활발히 이루어진 뒤인 활동 중기부터 학생들은 브러쉬의 독특한 특성에 주목하였다. 틸트 브러쉬의 다양한 브러쉬들은 움직이거나 빛이 나는 등 전통적인 매체와 구분할 수 있는 고유한 특성을 갖고 있다. 틸트 브러쉬의 독특한 브러쉬 종류를 일부 소개하자면 혜성과 같이 움직이는 코멧(Comet) 브러쉬, 타오르는 불과 같은 파이어(Fire) 브러쉬, 전기가 움직이는 듯한 일렉트로시티(Electricity) 브러쉬 등이 있다. 학생들은 독특하며 흥미로운 특성을 가진 브러쉬들을 활용하여 대상을 묘사하기보다 대상이나 장면에 대한 느낌을 표현하고자 시도하였다. 학생들은 사실적인 표현에서 벗어나 정서 표현을 시도하였으며, 가상적인 브러쉬의 독특성을 활용하여 정서를 표현하려고 노력했다고 해석할 수 있다.

필자는 학생들이 대상에 대한 분위기 혹은 느낌을 표현하는 과정 및 결과에서 흥미로운 점을 포착하였다. 학생들은 대상에 대한 정형화된 표현에서 자연스럽게 벗어나고 있었다. 활동 초창기에 학생들은 대상을 사실적으로 묘사하기 위해 비례, 균형, 조화 등을 고려하며 그렸다. 그러나 대상에 대한 느낌에 주목하면서 대상의 외형적인 비례, 균형 등에 대한 주의가 감소하였다. 외형에 대한 묘사보다 대상의 느낌에 주목하였기 때문이다. 학생들은 대상의 느낌이나 분위기를 표현하기 위해 대상의 외형을 변형하거나 외형을 부재한 추상적인 표현을 시도하였다. 즉, 사실적이며 정형화된 표현에서 벗어나 비정형적인 표현 혹은 추상적인 표현으로 이행하였다고 간주할 수 있다. 학생들은 특정 인물에 대한 자신의 감정[그림 3], 운동 경기 장면[그림 4] 등을 비정형적이거나 추상적으로 표현하였다.



[그림 3] 특정 인물에 대한 감정



[그림 4] 운동 경기(피구) 장면

#### 다. VR 미술 교육 활동에 대한 학생들의 태도

VR 미술 교육 활동에 참여한 초등학교 6학년 학생들은 VR 미술에 대하여 상당히 높은 흥미와 호기심을 드러냈다. 대부분의 학생들은 VR을 체험할 수 있다는 것에 큰 의미를 두었으며, VR과 미술의 결합에 호기심을 느꼈다. 학생들이 사실적인 표현에 어려움을 느꼈을 때 그들의 흥미도가 다소 낮아졌다. 그리고 참여 학생 중 일부는 미술에 대한 자신감이 낮은 편이다. 미술에 대한 자신감이 낮은 학생들에 의하면 틸트 브러시는 수정이 자유롭기 때문에 지금까지 경험했던 미술 표현 활동과 다를 거라고 기대하였다. 그들은 작품을 제작하면서 작품을 지속적으로 수정하고, 다시 그리는 과정을 거치며 자신의 작품을 잘 완성할 수 있다는 의지를 가졌다고 말하였다.

### III. 결론

필자는 본 사례를 통해 VR 미술 활동을 위한 여건 조성과 더불어 초등학교 6학년 학생들의 VR 미술 표현 과정 및 결과 일부를 소개하였다. 필자는 편의성이 강조된 독립형 VR 기기와 타 프로그램과 연동할 수 있는 VR 페인팅 프로그램인 틸트 브러시를 선택하여 교육 현장에 투입하였다. 학생들의 높은 흥미도와 참여도로 인해 새로운 가상 매체와 표현 방법에 대한 자발적인 학습이 이루어졌다. 초등학교 6학년 학생들은 작품 활동 초기에 사실적으로 묘사하기 위해 노력하였다. 학생들은 틸트 브러시의 3D 모델을 적극 활용함으로써 사실적인 표현의 효율성을 높였다. 활동 중반부터 학생들은 대상의 분위기나 느낌을 표현하는 데 주목하였다. 대상의 분위기나 느낌을 표현하기 위해 독특한 브러시 툴을 적극 활용하였다. 그리고 대상의 분위기나 느낌을 표현하기 위해 대상을 왜곡하거나 추상적으로 표현하는 양상을 보였다.

VR 미술 활동을 통해 새로운 것을 경험한다는 점에서 학생들이 높은 흥미를 느끼므로 교육 현장에 투입하여 미술에 대한 학생들의 관심과 흥미를 고취시킬 수 있을 것이다. 그러나 VR이 주는 흥미와 재미만으로 미술 교육적인 가치와 의미를 VR 미술에 부여할 수 없다. VR 미술의 토대인 디지털 기술은 이미지의 수정 및 삭제, 재제작 등을 가능케 한다. 이러한 특징은 학생들의 미술 작품 실패에 대한 부담감을 경감시킬 수 있으며, 그로 인해 학생들은 미술 활동에 대한 자신감을 회복할 수 있을 것이다. 그러나 VR 미술의 현장 적용을 위해서 VR 미술 활동을 적용할 수 있는 여건 조성이 선행되어야 한다. VR 미술 교육 활동을 위해 VR 기기 및 VR 페인팅 프로그램의 보급, 무선 인터넷망 설치, 교사의 VR 미술 교육 역량 증진 등이 요구된다.

*Key Words:* 미술 교육, VR 미술, 가상 현실(VR), 틸트 브러쉬

## [참고문헌]

- 교육과학기술부 (2009). **미술과 교육과정**. 교육과학기술부 고시 제 2011-361호 [별책 13]
- 교육부 (2015). **미술과 교육과정**. 교육부 고시 제2015-74호 [별책 13]
- 교육부 (2021, November 24). 더 나은 미래, 모두를 위한 교육 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안).  
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/viewRenew.do?boardID=294&boardSeq=89671&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020402&opType=N>
- 김성숙 (2002). 초등미술교육에서 직접교수법의 이해와 적용. **미술교육논총**, 15, 73-94.
- 양병석 (2019). VR(Virtual Reality)기술을 활용한 중학교 미술교육의 방안 연구 -중학교의 미술수업을 중심으로 -. 석사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 이소민·김효정 (2020). 가상현실(VR)을 활용한 미술 감상수업이 학습자의 학습동기 및 학업성취도에 미치는 영향. **교과교육학연구**, 24(2), 167-177.
- 황인주 (2012). 디지털이미지를 활용한 미술 표현 방법 연구. 석사학위논문. 서울교육대학교 교육대학원.

## 저자 소개



### 백운소

한국교원대학교 초등미술교육 박사과정 수료  
대전지족초등학교 재직

## 포용성을 적용한 미술교육의 실천적 방향 탐색\*

Searching for practical directions in art education that applies inclusiveness

김혜경 (은행중학교)

### I. 서론

급변하는 사회에서 보편적 원리로서의 교육은 모두를 위한 교육의 의미를 지니고 있다. 세계화가 더욱 가속화되고 있는 현대 사회는 국가주의적 관점에서 획일화된 교육적 접근에서 나아가 직면한 주요 문제들로 인하여 발생되고 있는 불평등 요소의 심화 문제 해결을 위한 교육적 책무성을 강하게 요구하고 있다. 이에 더하여 코로나 팬데믹 상황은 교육에서의 불평등 문제를 더욱 심화시키는 기폭제 역할을 하였다. 유엔 2030의 지속 가능한 발전 의제 공약인 ‘포용적이고 공평한 양질의 교육’을 보장하고자 하는 지속가능발전목표는 취약하고 혜택받지 못하는 사람들에 대한 인류애적인 접근 방안이다(유네스코한국위원회, 2020). 정체성, 배경과 상관없이 모든 학습자를 포함하는 포용적 교육으로 사회적 균열을 인식하고 해결하며, 지원하는 방안이 된다. 세계 각국은 교육 개혁 방향에서 국제 사회의 일원으로 인류를 생각하고 행동하는 세계 시민을 기르기 위한 교육적 접근을 강조하고 있으며 이는 인류가 당면한 문제에 대하여 폭넓게 해결할 수 있는 기반이 된다. 글로벌 사회에서는 국가적 차원의 일방적 접근에 갇혀있기보다는 자신들의 행동에 대한 책무성과 국가의 이해관계를 수반하는 민주적 시민성을 함양하는 것이 무엇보다 필요한 일이기 때문이다. 미래 사회가 나아갈 방향을 차별과 소외의 프레임으로 사회적 균열을 심화하기보다는 포용성에 기초하여 정체성이나 배경과 관계없이 모든 학습자를 위한 교육적 설계가 무엇보다 필요하다. 국제적 연대와 상생에 기반하여 회복력이 있는 평등한 사회를 추구하는 방안은 더 나은 미래를 준비하기 위한 것이다. 세계화, 정보화로 가속되는 시대 변화 흐름에 맞춰 국제적 연대와 사회적 정의에 기초하여 교육을 해석하는 교육의 방향은 개인의 기본 자유에 대한 존중과 인권, 그리고 국가 간의 상호호혜 정신을 바탕으로 평화적인 국제 정서가 국가 간의 협력적 관계에 더해 증진될 수 있도록 하는 다각적인 측면이 된다(유네스코 국제이해 교육권고안 제1조, 1974). 포용성은 우리가 살아가는 차이와 다양성에 대한 상호 이해와 존중으로 현재의 문제를 이해함으로써 더불어 살아가기 위한 상생의 의미를 지니고 있다. 본 연구는 포용성이 지닌 교육적 의미와 우리나라와 다른 나라 교육과정에서의 포용성의 반영 정도를 살펴보고, 미술교육에서 포용성의 의미를 이해하고 수업으로 실현하기 위한 방향으로 진행된다. 연구의 방법은 문헌 연구로 포용성에 바탕 한 교육과정의 분석을 통하여 포용성의 의미를 살펴보고, 특성과 한계점을 도출한다. 이를 토대로 시대적 변화 흐름을 반영한 미술교육의 의미를 재조명하고 방향을 제시함으로써 미술 교육에서 포용성의 실천적 방향을 탐색하고자 한다.

\* 이 글은 김혜경(2022). 미술교육에서의 포용성의 실천적 방향 탐색 기초 연구. 한국미술교육학회, 36(2), 51-76의 논문을 바탕으로 작성된 발표문임

## II. 우리나라 교육과정과 포용성의 이해

포용성은 자기(자국민)중심적인 사고에서 타인, 타문화, 타민족(국가)에 대한 존중과 이해를 강조함으로써, 궁극적으로 인권, 평화, 사회정의, 그리고 지속 가능한 발전 및 문화적 다양성 등을 지향하는 삶을 준비하는 교육으로 실천 가능한 것이다. 이러한 교육의 과정을 통해 학습자는 자신의 삶에서 제시된 가치들을 인식하고, 실천하며 살아가게 된다. 궁극적으로 세계 시민으로서 자기 모습을 긍정적으로 그리게 하여 지구촌에서 상생의 교육 목적 달성을 기대하는 것이다(강순원, 2014). 교육과정에서 포용성을 이해하고 교육 내용으로 다루게 되면 사회가 요구하는 인간상을 반영한 내용이 의미 있게 구성될 수 있다. 국가 간, 인종 간, 민족 간의 경계선을 넘어 보편적인 가치에 기초하여 다양성이 요청되는 변화하는 시대에서 이를 위한 교육적 이해와 필요성을 명확히 할 수 있기 때문이다.

### 1. 포용성의 의미

포용성의 의미는 1990년 태국 줌티엔에서 채택된 모두를 위한 교육 논의(Education For All, EFA)에서 말하고 있는 교육의 역할에서 찾아볼 수 있다. 이는 전 세계에 기초교육을 보급함으로써 모든 사람이 좋은 교육을 통해 각자의 꿈을 실현하고, 이를 통해 국가와 사회의 발전을 이끄는 국제 사회 공동의 노력을 대표한 것이다(한경우, 2017). 세계 각국은 이러한 교육을 통해 자국의 국가경쟁력 강화와 세계 시민 양성을 위한 국제적인 감각과 지구촌 의식을 가진 인간 육성에 주력하고 있다. 포용성 교육은 함께 사는 세상을 만들기 위하여, 다른 나라와 민족, 문화와 생활 습관 등을 바르게 이해하며, 민주주의와 인권, 사회정의와 평등을 위해서 지속 가능한 발전과 평화로운 세계를 일구어 내는 세계 시민 의식과 자질을 향상을 목적으로 한다(김현덕, 2008; 노숙영, 2008). 이에 하나의 사회, 문화, 민족, 인종에 국한된 경계선을 넘어 인류 보편적인 시각을 가지고 국내의 문제와 국제적인 문제와의 상호의존성을 인지하고 비판할 수 있는 능력을 키워주는 교육이라 할 수 있다. 다시 말해, 포용성 교육은 모든 인간이 함께 사는 세상을 만들기 위하여, 다른 나라와 민족, 문화와 생활 습관 등을 바르게 이해하며, 민주주의와 인권, 사회정의와 평등의 가치 위에서 지속가능한 발전과 평화로운 세계를 일구어내는 것이다(유네스코 아시아 태평양 국제이해 교육원, 2003). 이는 다양한 정체성을 탐구하여, 학습자에게 자신이 지금 속해 있는 상황과 국가적, 세계적 상황 사이의 연결고리를 만드는 비판적 학습이 된다(UNESCO, 2009). 포용성 교육은 “정체성, 배경, 능력에 상관없이 모든 학습자를 포함한다, 다양성은 존중하면서 개개인이 가치를 높이고 잠재력이 있으며 존엄성을 가지고 대우받아야 한다는 의미이다(UNESCO, 2020; 23).” 유네스코 아시아 태평양 국제이해 교육원(2003)에서는 우리나라 초·중·고등학교에서 가르쳐야 할 지속 가능한 교육의 5대 영역을 다음과 같이 제시하고 있다. 첫째 다문화 이해이다. 이는 문화의 다양성으로 인해 문화 간의 교류가 이루어짐을 알고 서로 다른 문화에 대한 이해와 수용 및 존중하는 마음을 갖게 한다. 둘째 세계화 문제이다. 이는 지구촌 사회를 살아가는 데 필요한 지식과 태도를 기르며, 아울러 우리의 정체성을 인식하면서 세계 시민으로 인류발전에 기여하는 자세를 갖게 한다. 셋째 인권 존중이다. 사회적 약자도 우리와 똑같은 권리를 누려야 하는 동등한 인간이라는 평등의식을 기르며, 소수 집단의 인권 문제에 관심을 기울이고 그들의 인권을 보장하는 방법을 모색하는 것이다. 넷째 분단, 테러, 갈등의 현실에 대해 인식을 새롭게 하고, 이러한 문제들에 대한 평화적 감수성을 기르고, 학생들 스스로 창의적으로 합리적으로 문제 해결을 위해 노력하는 자세를 기르는 평화로운 세계에 대한 교육이다. 다섯째 지속 가능한 발전이다. 전 지구적 차원에서의 문제가 인류에게 미치는 영향에 초점을 다루고, 문제 해결을 위해 가져야 할 자세와 가치관에 중점을 두고 지도하는 것이다. 포용성 교육은 자국 문화의 주체성을 바탕으로 공동체적인 시각으로 연결되는 다른 문화를 인정하고 존중함으로써 사회정의를 실현하고 인류의 지

속가능한 발전 방향에서 더 나은 삶을 위한 교육이 된다. 포용성의 의미에는 문화 다양성에 대한 존중과 인정, 모두를 위한 지속가능한 발전으로의 이행, 공동체적 시각으로의 연결, 평등과 평화의 지속성이 포함되어 있음을 알 수 있다.

## 2. 우리나라 국가 수준 교육과정에서의 포용성

우리나라는 1990년대에 세계화의 바람을 타고 포용성을 반영한 지속 가능한 교육의 필요성에 대한 인식이 고조되면서 구체적인 활동으로 전개되기 시작하였다. 2000년 제7차 교육과정부터 포용성을 바탕으로 한 지속 가능한 교육이 초·중·고교 재량활동 과목의 하나로 채택되는 계기가 마련되었다. 교육과정에서 지속 가능한 교육의 적용은 세계 시민교육으로의 확장을 토대로 하여 비판적이고 변혁적인 학습을 위한 다양한 교육과정으로의 전개 계기가 마련되었음을 의미하는 것이다. 이에 대한 구성요소는 글로벌 문제와 동향에 대한 지식과 이해, 보편적 가치(평화, 인권, 다양성, 정의, 민주주의, 보살핌, 차별 금지 등)에 대한 존중과 지식, 비판적, 창의적, 혁신적 인지 능력, 문제 해결 능력, 의사결정 과정 및 공감, 이질적 경험에 대한 수용도, 대화 능력, 타문화 배경 사람과의 네트워크 능력, 능동적 참여를 위한 행동 수용 능력이다(김진희, 2014).

포용성과 관련된 내용을 2007 개정 교육과정, 2009 개정 교육과정과 2015 개정 교육과정을 중심으로 총론에서 추구하는 인간상을 통하여 살펴보면 다음과 같다. 2007 개정 교육과정에서는 인류 공영의 이상을 실현하는 데 이바지하기 위해 우리 문화의 토대 위에 가치를 창조하는 사람을 강조하고 있으며(교육인적자원부, 2007), 2009 개정 교육과정에서는 세계와 소통하는 시민으로서 배려와 나눔의 정신으로 공동체 발전에 기여를 추구하고 있다(교육과학기술부, 2009). 2015 개정 교육과정에서는 세계와 소통하는 민주시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 사람으로 제시하고 있다(교육부, 2015). 포용성의 의미가 우리 문화의 강조에서 공동체, 이후 점차 세계와 소통하는 민주시민으로의 성장으로 점차 그 의미가 확대되고 있음을 알 수 있다. 포용성은 범교과 학습 내용으로 2007 개정 교육과정부터 반영되기 시작하였다. 2009 개정 교육과정과 2015 개정 교육과정에서는 교과목 내에서 내용적 연계 통합의 주제 중심으로 범교과 학습 내용의 접근 변화를 보인다. 교육과정에서 포용성은 문화 다양성, 지속가능한 발전에 대한 이슈를 포함하여 범교과 학습 내용을 융합하는 형식으로 다양하게 변화되었다.

## 3. 우리나라 미술과 교육과정으로 본 포용성

2007 개정 미술과 교육과정(교육인적자원부, 2007)은 포용성의 교육 개념이 형성되기 시작한 시기이다. 전통 미술 문화의 세계화를 통하여 문화의 가치와 발전 방안을 모색하는 방안으로 제시된 목표인 문화 이해와 세계화에 대하여 손지현(2012)은 7차 교육과정과 2007 개정 미술과 교육과정에 나타난 문화 이해 측면에서 다문화 미술교육의 기본 방향이 전통 미술 학습을 통한 미술 문화에 대한 정체성 확립을 바탕으로 세계 문화의 이해도를 높이는 것을 목표로 한다고 하고 있다. 2007 개정 미술과 교육과정의 목표는 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러주는 것이다. 미술의 다양한 체험, 표현, 감상 활동을 통하여 창의적으로 나타내며 미술 문화를 이해하고 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는 데 목적이 있다. 미술 작품을 비롯하여 시각 문화 환경에 대한 미적 반응이나 판단을 토대로 비판적 사고력을 기르며, 문화유산을 미학적, 역사적으로 이해하고 자긍심을 길러 전통 미술 문화의 세계화에 기여한다(교육인적자원부, 2007). 전통 미술 문화의 세계화에 대한 기여를 한국문화의 정통성에 기초를 두고 자국의 문화를 중심으로 이행되는 문화 동화의 관점에서 포용성에 접근하고 있음을 알 수 있다. 포용성을 문화적으로 접근하는 문화 포용성은 다문화에 대한 기본적인 이해와 관심을 바탕으로 모국어만으로도

갖출 수 있는 일반적인 능력이 된다. 문화 포용성은 문화 간의 차이점을 인식하는 과정에서부터 작용하여 다문화에 대한 거부나 문화적 고정관념, 편견 등으로 나타날 수 있다(Bennett, 1993). Bennett(1993)는 문화 민감성 발달모형을 거부→방어→최소화→수용→적응→통합의 6단계를 따르고 있는데, 문화 포용성은 적응과 동화가 이루어지기 전인 ‘수용’ 단계까지 작용한다고 보았다. 다문화에 대한 개인의 편견은 자신과 자민족에 대한 정체성이 생성되어 자기 민족 중심주의에서 민족 상대주의로 넘어가는 ‘수용’ 단계까지 작용된다는 점에서 2007 개정 미술과 교육과정에서는 자국 문화 중심의 ‘수용’ 단계 전으로 포용성을 제시하고 있다고 할 수 있다. 2009 개정 미술과 교육과정은 초등학교의 교육 목표를 타인과 공감하고 협동하는 태도를 기르는 것으로, 중학교에서는 다양한 소통 능력을 기르고 민주시민으로서의 자질과 태도를 갖추는 것으로 제시하고 있다. 타인과 공감, 소통, 협력의 교육 목표에 따른 초등학교와 중학교 내용 체계의 미술사에서 시대적 지역적 배경과 특징을 알고 미술의 변천 과정과 가치를 문화적 맥락에서 이해하는 과정에서 문화 간의 차이와 다양성을 이해하고, 미술 문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간 육성을 제시하고 있다. 전인적 인간은 지, 덕, 체가 조화로운 인간으로 문화적 특징을 받아들임에 있어 유연함을 통하여 문화적 특징을 이해하는 기반에서 이루어지도록 하고 있다(교육과학기술부, 2009). 포용성이 세계화와 다문화, 지속가능한 발전을 위한 유연함으로 문화 간의 차이와 다양성 이해하는 것으로 나타나 있음을 알 수 있다.

2015 개정 교육과정의 목표는 2009 개정 교육과정이 추구하는 창의적인 인재 양성을 기본으로 하되 미래 사회에 요구되는 핵심역량을 갖춘 창의·융합형 인재 양성에 있다. 핵심역량의 도입 배경은 복잡한 사회, 문화, 기술의 문제들과 세계 공통의 문제들을 해결해나갈 수 있는 능력이 필요하다는 요구에 부응한 것이다(교육부, 2015a). 2015 개정 교육과정에서 추구하는 인간상은 공동체 의식을 가지고 세계와 소통하는 민주 시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 더불어 사는 사람이다. 이에 대한 핵심역량은 지역, 국가, 세계공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도로 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 공동체 역량이 된다. 세계와 소통하기 위하여 지역, 국가, 세계공동체의 구성원으로 그 발전에 참여하는 것을 강조하는 것은 유네스코가 제시한 세계 시민교육의 핵심 개념 영역인 인지, 사회, 정서, 행동과도 연결되어 있다(박애경, 2017). 미술 교과의 수업은 기본적으로 정서적인 영역 안에서 감정이입과 공감을 바탕으로 하여 진행되기에 타 교과에서 하기 어려운 이해와 협력에 기초한 포용성을 근간으로 한 교육적 효과가 가능하다. 사회 및 국가의 상호 연결성과 개인의 책임에 대한 인식과 자신과 세계에 대해 깊은 성찰을 통해 자발적으로 자신이 서 있는 곳에서부터 실천해 나갈 수 있기 때문이다(김형숙, 2018). 2015 개정 미술과 교육과정(교육부, 2015b)의 초등학교에서 제시된 역량인 자신과 주변 대상에서 미적 특징을 발견하고 소통하며 미술을 생활과 관련 지을 수 있는 능력인 시각 문화 소통 능력과 미술 작품의 특징과 배경을 탐색하는 과정에서 미술 작품이 사회 문화적 변화에 따라 다른 양상으로 나타날 수 있음을 이해하고 받아들이는 미술 문화 이해 능력은 문화의 다원적 가치를 존중하고 소통을 강조한다는 점에서 포용성 교육과 밀접하게 관련되어 있다고 할 수 있다. 이는 미술 작품으로서의 가치와 작품이 지니는 의미를 단순하게 개인 창작의 결과물만으로 이해하고 받아들이는 것이 아닌, 사회적 배경을 토대로 다양한 사회와 문화를 이해하고 받아들이는 측면으로 접근하기 때문이다. 미술 문화 이해 능력은 사회 문화적 배경을 통한 맥락적 접근을 바탕으로 다양성의 인정으로 여러 문화를 이해할 수 있는 능력을 배양하도록 하는 것이다. 미술 작품을 통하여 타인을 이해하고 배려하는 가운데 작품이 의미하는 바를 해석하고 차이와 다양성을 인식하고 다름을 인정하는 것은 더불어 살아가는 공동체적 능력을 함양하는 기반이 될 수 있다는 점에서 포용성과 관련이 있다. 지금까지 살펴본 미술과 교육과정에서 찾아볼 수 있는 포용성은 2007 미술과 교육과정에서 2009 미술과 교육과정까지는 자국 문화 이해와 수용의 관점으로 전통 미술 문화를 중심에 두고, 자신을 둘러싼 사회 문화적 환경과 문화적 가치를 중심으로 세계 문화 이해 측면에 강조점을 두고 이루어져 왔다는 것이다. 이후 2015 개정

미술과 교육과정(교육부, 2015b)에서는 시각 문화와 연관된 삶 속에서 소통함으로써 미술 문화의 다원적 가치를 발견하고 존중하는 태도를 기르는 의미로 확장되고 있다. 미술과 교육과정에서 알 수 있는 포용성은 사회와 소통하는 방식으로 미술과 삶을 연관 지어 나가며, 작품의 배경, 미술의 변천과 맥락을 이해하는 방식으로 사회와 문화를 이해하고, 세계화의 다원적 가치를 반영하는 것으로 전개되고 있다는 점이다. 미술과 교육과정으로 알아본 포용성은 점차로 확대되어 제시되고 있으나 내용 영역의 체험과 감상 부분에 치우쳐 있다는 점은 아쉬운 부분이 된다. 이는 표현에서 표현 방법과 표현 매체, 주제 표현에서 포용성을 적용한 다양한 접근이 필요함을 보여주는 것이라 할 수 있다.

2015 개정 미술과 교육과정에 근거하여 개발된 중학교 인정 미술 교과서 12종 6종에 반영된 포용성을 ‘미술 문화 이해 능력’과 ‘시각적 소통 능력’을 중심으로 내용을 분석하였다. 미술 교과서에 제시된 포용성에 해당하는 시각적 소통 능력과 미술 문화 이해 능력을 중심으로 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 시각적 소통 능력은 자신을 둘러싸고 있는 환경을 통하여 시각 문화의 의미를 이해하고 관계를 토대로 다른 사람, 내가 살아가는 환경과의 관련성을 찾아서 보다 나은 세상을 위한 방향이 무엇인지에 대한 의미를 탐색하는 내용으로 구성되어 있다. 다만 미술 교과서의 특성을 반영한 광고, 환경 조형물을 중심으로 문화를 이해하는 접근 정도로 제시되어 있어 문화 다양성, 다름의 인정 등의 부분이 표면적 이해로 그칠 수 있는 구성 부분은 접근의 한계점이라 할 수 있다. 둘째, 미술 문화 이해 능력에 기반한 문화 이해 측면은 미술 문화에 따른 미술 작품에 국한된 이해를 중심으로 구성되어 있다. 미술 문화 이해를 위하여 구성된 대부분 교과서는 한국 미술사, 서양 미술사로 구분한 연대 기적 접근과 미술품 중심의 문화 교류에 따라 나타난 미술품의 형태와 내용에 대한 지식 전달 측면으로 구성되어 있다. 이는 차이를 인정하고 사회 문화적 맥락에서 문화를 이해하는 측면으로의 제시가 부족한 부분이라 할 수 있다. 미술 교과를 통한 다원적 관점과 상호호혜의 방향에서 문화에 대한 이해와 상호 존중의 관점으로 접근하기 위해서는 포용성의 관점에서 궁극적으로 추구하는 바가 실천될 수 있는 미술 교과서 구성을 통하여 미술 수업을 위한 실천적 측면에 대한 고려가 필요하다.

### III. 결론

미술 교과는 느낌과 생각을 시각적으로 표현하면서 다른 사람과 소통하고 자신과 세계를 이해하는 인간 활동으로 삶의 질을 향상시키는데 있어 중요한 역할을 하며, 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있는 교과이다(교육부, 2015b). 미술 교과서의 성격에서 알 수 있듯이 미술 교과는 다양한 매체를 통하여 이미지와 정보를 이해하고 비판적인 시각으로 바라보고, 정체성을 확립하며 타인의 생각과 느낌을 존중하고 배려하는 가운데 더불어 살아가는 의미를 이해하기 위한 접근이 가능하다. 포용성은 문화간 이해영역, 인권 영역, 평화 영역, 지속 가능한 발전 영역과 세계화 영역으로 미술 교과서의 내용 영역에서 이행 가능한 부분이 된다. 2003년 아시아 태평양 국제이해 교육원의 국제이해 교육의 교육과정은 모든 인간의 존엄성을 바탕으로 지구촌의 생활과 문화를 이해하고 존중하며 국제 사회의 양상과 변화에 적극적으로 대처함으로써 지역, 국가, 세계 차원에서 지속가능한 더불어 살 수 있는 평화적인 세상을 만드는 데 기여하는 사람의 양성에 초점을 둔다. 이는 세계화가 더욱 가속화되는 시점에서 미술 교과서의 포용성에 대한 접근의 필요성을 나타내는 것이다. 변화된 가치를 반영한 교육은 새로운 문제 인식과 교육 패러다임의 변화를 반영하여 포용과 정의 그리고 평화의 의미로 확장되어 세계 시민교육으로 이행되고 있다. ‘평화와 인권’ 개념의 확대와 상호 접근, 주요 의제들과의 상호연관성은 이에 대한 인식의 성장과 확대를 반영하고 있다(유네스코 아시아태평양 국제이해 교육원:APECIU, 2015:10). 21세기 교육의 지침으로 활용되고 있는 1996년 유네스코의 들로르 보고서에는 모든 교육에서 반드시 중시해야 하는 교육의 통합적

접근에 해당하는 학습의 4개 기둥이 제시되어 있다. 여기에는 일반적 지식과 함께 몇몇 주제를 깊이 탐구할 기회가 있어야 한다는 의미의 ‘알기 위한 학습’, 단순히 직업적인 기술만이 아니라 다양한 상황에 대처하고 또한 팀으로 행동할 수 있는 역량을 갖춰야 한다는 ‘행동하기 위한 학습’, 학습자가 자신의 인성을 계발하고 더 독립적으로 행동하며 자신의 판단력을 기반으로 자신의 책임하에 행동할 수 있어야 한다는 ‘존재하기 위한 학습’, 다른 사회 문화적 배경을 가진 사람들을 이해하고, 사람들 간의 관계는 물론 인간과 자연의 상호의존성이 지니는 중요성을 더욱 깊이 깨닫는 것을 의미하는 ‘더불어 살아가기 위한 학습’이 제시되어 있다. 이는 현재의 시간까지도 연대와 협력의 평화로운 세상을 위하여 필요한 것이다. 2015 개정 미술과 교육과정의 미술 교과 역량인 미술 문화 이해 능력, 창의·융합 능력, 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 자기주도적 미술학습 능력은 새로운 눈으로 세상을 바라보고 인간답게 성장하고 인간다운 삶의 영위를 도와줄 수 있다. 이를 위하여 미술 교과의 교육 활동에 있어 단순히 대상을 표현하고 재현하기 위한 미술 활동의 기능적 측면에 그치기보다는 실제적이고 능동적으로 삶을 구성하고 참여하는 포용성을 지닌 시민으로 성장을 지원하기 위한 활동이 이루어져야 한다. 이는 인간의 권리와 문화적 다양성, 미래에 대한 책임감으로 인류의 연대를 위한 지속가능한 발전으로서의 교육적 역할에 동참하는 방안이 된다. 미술 문화 이해 능력은 서로 다른 문화를 이해하고 자국의 문화에 대한 의미에 더해 다른 나라의 미술 문화를 이해하는 확장 의미의 의미를 지니기에 포용성을 기반으로 진행될 수 있다. 시각적 소통 능력은 늘 보던 것을 새롭게 인식하고 나와 다름을 인정하는 소통을 바탕으로 포용적 접근이 가능하다. 이처럼 실천적 접근으로서 삶과 연계된 미술 활동은 세계시민 육성에 기여할 수 있는 중심적 역할을 이행하기에 충분하다. 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항에서 제시하고 있는 ‘더 나은 미래’, ‘모두를 위한 교육’을 위하여 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람에 대한 비전은 미술 교과의 성격과도 연결된다. 지금까지 살펴본 포용성의 실천을 위해서는 사회 참여인 시각으로 인간다움에 대한 의미를 성찰하는 가운데, 타인을 이해하고 포용하며 정체성을 가지고 자기주도적 삶을 살아가기 위한 인간 육성의 강조가 이루어져야 한다. 이를 위하여 첫째, 세계화의 흐름을 인지하고 교과 융합적 접근을 통하여 시각 이미지를 포함한 다양한 표현 활동이 이루어져야 한다. 이는 단순히 기능적인 측면에서의 표현의 범주를 넘어 다양성을 인정하는 시각을 고양 시킬 수 있다는 점에서 의미를 지닌다. 둘째, 미술과 교육과정에서 포용성의 주제에 해당하는 내용을 보다 적극적으로 반영한 수업이 진행되어야 한다. 이는 주제 중심의 수업 방향으로의 전환이 활발하게 이루어져야 한다는 의미이다. 셋째, 평화와 인권의 교육적 관점을 교과에서 반영할 수 있는 내용으로의 재구성이 필요하다. 이는 미술 문화를 중심으로 한 문화 이해 측면이 확장된 방향에서 이루어져야 함을 의미한다. 본 연구는 주로 사회, 도덕 교과에 중심을 두고 이루어져 왔던 교육과정에서의 범교과 학습 주제에 해당하는 포용성과 관련된 내용을 미술 교과에서 실현 가능한 방안과 관련하여 살펴보고자 한 것이다. 이를 위하여 교육과정과 미술 교과서 분석을 통하여 실천적 방향에서 접근 가능한 방안을 살펴보기 위하여 진행되었다. 앞으로의 교육적 방향은 인간다움을 더욱 강조하고 무엇이 인간인가에 대한 의미를 찾아가기 위한 방향에서 유일한 존재인 인간만을 강조하기보다 모든 이의 범주에 모든 것을 포함하여 자연과 인간, 인간과 인간이 더불어 살아가는 삶으로 이행되어야 할 것이다. 이는 더불어 살아가는 의미가 하나의 귀결된 의미로서 전제되기보다는 전 지구적 관점에서 함께 살아간다는 의미로 확장되어야 함을 나타낸다. 더 나은 삶을 위한 방안으로 교육적 역할이 강조되는 현재의 시점에서 포용성의 측면에서 미술 교과의 방향이 무엇인가에 대한 의미가 더욱 확장되어 모두를 위한 교육적 방향으로 활발하게 논의되기를 기대한다.

*Key Words:* 모두를 위한 교육, 포용성, 미술 교육,

## [참고문헌]

- 교육부(2012). 미술과 교육과정, 교육과학기술부 고시 제2011-361호(별책 13).
- 교육부(2015a). 2015 개정 교육과정 총론 및 각론 확정·발표. 교육부 보도자료(2015. 9. 23).
- 교육부(2015b). 미술과 교육과정, 교육부 고시 제2015-74호(별책 13).
- 교육부(2021). 더 나은 미래, 모두를 위한 교육 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항(안).
- 교육부(2017). 2015 개정 교육과정 총론 해설.
- 교육인적자원부(2007). 초·중등학교 교육과정 총론, 교육인적자원부 고시 제2007-79호.
- 교육과학기술부(2009). 초·중등학교 교육과정 총론, 교육과학기술부 고시 제2009-41호.
- 강순원(2014). 국제이해 교육 맥락에서 한국글로벌시민교육의 과제. 기획심포지엄, 제15차 한국국제교육학회 연례학술대회.
- 김현덕(2008). 한국 국제이해 교육의 평가와 과제. 한국비교교육학회, 18(4), 57-81.
- 김형숙(2019). 2015 개정 미술과 교육과정이 남긴 과제: 세계 시민교육을 향하여. 미술교육논총, 33(3), 26-45.
- 노숙영(2008). 한국, 미국, 프랑스 사회과 교과서 분석을 통해 본 국제 이해 교육. 교육학 연구, 43(3), 57-85.
- 조난심(2005). 교육과정 개혁과 국제이해 교육. 한국국제이해 교육학회지 창간호, 66-79.
- 유네스코(2020). 2020 세계 교육현황보고서 요약본. 국제연합교육과학문화기구.
- 유네스코 아시아태평양 국제이해 교육원(APECIU, 2015). 새로운 교육과정에 담은 세계 시민교육 -중학교 교사용-.
- 유네스코 아시아태평양 국제이해 교육(편)(2003). 세계 시민을 위한 국제이해 교육 -초, 중등학교 교육과정.
- 유네스코 아시아태평양 국제이해 교육원(2003). 세계 시민을 위한 국제이해 교육. 서울: 사람 생각.
- Noddings, N. ed.(2009). Educating Citizens for Global Awareness. 세계 시민의식과 글로벌 교육. 연세기독교 교육학포럼. 서울: 학이당. (원저 2005 출판)
- 손지현(2012). 다문화 미술교육의 접근 방안 연구. 한국초등미술교육학회, 31, 167-190.
- 한경구(2017). 국제이해 교육에서 세계 시민교육으로: 글로벌 교육패러다임의 진화 그리고 현장의 혼란. 한국국제교육학회, 12(2), 1-43.
- Bennett, M. J.(1993). *Toward ethnorelativism: a developmental model of intercultural sensitivity*. In R. M. Page(Ed), *Education For the Intercultural Experience(2nd)(pp.21~71)*. Yarmouth, ME: Intercultural Press.
- Marilyn G. Stewart & Sydney R. Walker.(2020). *Rethinking Curriculum in Art* (류지영 역). 미술 수업 설계 다시 보기. 서울: 교육과학사. (원저 2005 출판).
- UNESCO(2014). *Global Citizenship Education: Preparing Learners for the Challenges of the Twenty-first Century*. Paris: UNESCO
- UNESCO(2009). *Defining an Inclusive Education*. Paris: UNESCO.
- UNESCO(2013). *Global citizenship education:an emerging perspective*. Paris: UNESCO. Bayerischer Lehrplan Kunst,

## 저자 소개

	<p><b>김혜경</b></p> <p>(전) 경기도교육청 장학사 (현) 경기 은행중학교 교감</p>
---	---

## 비디오 아트 감상을 통한 다양성 고찰 사례연구

Insight into Diversity through Video Art Appreciation

김다혜 (인디애나 볼 주립대학교)

### I. 서론

현대에는 다양한 역할을 수용하는 사회적 배경으로 여러 성별에 대한 이해가 넓어졌으며 많은 사람들이 젠더 평등에 관해 더 관심을 갖고 개인간의 차이를 인정하고 수용하려는 경향이 예전보다 더 커졌습니다(Jennings & Graham, 1996). 현재 미술교육자들도 젠더 평등과 비 차별적인 교육 학습 개발에 관심을 갖고 있고, 발전적인 수업을 하도록 노력하고 있습니다(Rogers, 1995). 예를 들면, 미술 교육자들이, 다양성과 포용성을 생각하며, 드로잉, 페인팅, 조각, 판화와 같은 전통적인 미술 뿐만 아니라 디지털 테크놀로지(digital technology)에 기반한 다양한 미술 미디어를 커리큘럼에 통합하려고 시도하고 있습니다. 오늘날의 청소년들은 테크놀로지가 범람하는 환경에서 성장하고 그들의 정체성을 발전시키고 있습니다(Jensen & Odgers, 2020). 청소년들은 소셜 미디어를 통해 그들의 사진과 스토리를 친구와 공유하고, 스마트폰을 사용하여 정보를 검색하고, 그들의 여가시간에는 비디오 게임을 하곤 합니다. 실제로 디지털 기술은 청소년의 일상 생활에서 매우 중요한 부분인 것 일 것입니다. 이러한 그들의 문화와 함께, 일부 연구자들은 디지털 기술에 기반한 다양한 활동(activities)을 통해 학생들이 더 많은 창의적인 아이디어를 생각할 수 있다고 합니다(Leung, Choi & Yeun, 2020). 디지털 기술의 발전과 함께 비디오 아트도 1960년대 이후로 널리 보급되었습니다(Leung et al., 2020). 결과적으로, 현대 많은 미술 교사들은 이제 미술 교실에서 시간(time)에 대한 요소를 통합하는 4-dimensional art와 청소년의 학습을 확장하기 위해, 커리큘럼에 traditional한 미디어를 넘어 비디오 아트를 사용하는 것을 생각하고 있습니다. 비디오 아트는 현대 미술 교실에서 학생들과 함께 탐구하고 토론해야 할 다양한 시각적인 정보가 포함되어 있습니다. 하지만 일부 비디오 아트 작품에 사용되는 미디어 자료는 성 역할과 성별 고정관념의 강력한 지표들을 보여주고 있습니다. 따라서 미술교육자들은 학생들에게 어떤 종류의 비디오 아트를 소개해야 하는지 생각하고, 젠더 역할 고정관념의 관한 문제점을 이해 하고, 현대 미술교실에서 비디오 아트와 함께 좀더 발전 있고 혁신적인 미술 교육을 연결하는 방법을 생각해 보는 것이 중요합니다. 현재 논문들과 연구들을 살펴보면 젠더 역할 고정관념 또는 비디오 아트에 관한 각각의 연구는 범위가 넓습니다, 하지만 그 두가지를 연결하는 연구는 부족합니다. 본 연구는 6가지 다른 스타일의 비디오 아트 작품을 감상한 미국 뉴욕주의 4명의 고등학생들과의 인터뷰를 통한 사례 연구이며, 성별 고정 관점과 비디오 아트를 교차하는 연구로서 청소년을 위한 미술 교육환경이 발전되는데 도움이 되길 희망하면서 아래의 3개의 연구 질문이 고안되었습니다.

1. 연구에 참여하는 청소년들이 현대 비디오 아트 작품에서 젠더 역할 고정관념의 상징들을 인식하는가? 만약 인식한다면, 가장 강하게 인식하는 표상들은 무엇인가?
2. 비디오 아트 작품에서 그들이 인식했던 젠더 역할 고정관념에 관한 표상과 그들이 인지하는 작품 아티스트의 성별과 관련이 있는가?
3. 청소년 참가자들의 성별이 젠더 역할 고정관념의 상징을 인식하고 작품들을 이해하는데 영향을 주는가?

## II. 연구 방법

본 연구는 미국 뉴욕의 중산층 커뮤니티에서 공립고등학교를 다니는 4명의 청소년들과 인터뷰를 토대로 진행되었습니다. 참여한 4명학생은 모두 17살이며, 남학생 둘, 여학생 둘입니다. 이름은 가명으로 각각, 지희, 진희, 준, 그리고 문입니다. 참여한 청소년들에게 연구자는 6개의 비디오 아트 작품들을 따로 보여주고 나서 몇가지 미술 감상과 같은 질문을 주었습니다. 예를 들면, “이 작품을 보면서 어떤 느낌이 들었나요? 이 작품에서 말하는 것은 무엇일까요? 이 작품 안에 무슨 일들이 일어나고 있다고 생각하나요? 이 작품이 좋았나요? 좋지 않았나요? 아티스트의 성별은 무엇이라고 생각하나요? 왜 그렇게 생각하나요? 아티스트가 이 스토리, 내용 또는 시각적인 요소를 사용한 이유가 무엇이라고 생각하나요? 이 작품이 좋은 작품 이라고 생각하나요? 아니면 좋지 않은 작품이라고 생각하나요? 왜 그렇게 생각하나요?”와 같은 여러 질문들을 하였습니다. 인터뷰 진행방법은 청소년들과 연구자 사이의 열린 대화형식으로 자유롭게 대화가 오가면서 광범위하게 인터뷰가 진행되었고, 청소년들은 대화형식이외에 필기로도 질문에 응답할 수 있도록 하였습니다. 수집된 데이터들은 리뷰 후 발견된 주제에 따라 구분되어졌습니다. 그 주제들은 1) 성 역할 상징 2) 작품에 관한 개인적인 느낌 3) 좋아한 점과 싫어한 점 4) 작품의 의도에 대한 인식 5) “좋은 작품”인지에 관한 인식으로 구성되었습니다.

### 1. 작품의 선택

본 연구를 위해 남자와 여자의 상징적인 것 또는 성 역할을 보여주는 이미지를 포함하여, 작품이 남성 또는 여성 작가의 작품인지를 인식해 볼 수 있는 6개의 비디오 아트 작품들을 선택하였습니다. 의도적으로 어떤 비디오 작품들의 이미지들은 젠더(gender)에 관한 것이 모호한 작품들을 포함하여서, 참여하는 청소년들이 그 작품의 작가가 남성인지 여성인지 질문해보도록 하였습니다. 비디오 작품들은 작품의 스타일, 아이디어, 주제를 생각하여 아래와 같이 다양하게 선택되었습니다.

**비디오 아트 1.** Martha Rosler의 부엌의 기호학(Semiotics of the Kitchen, 1975)은 흑백 비디오 작품입니다. 앞치마를 입은 한 여자가 부엌 배경에 등장하여 주방용품을 보여주며 갑작스럽고 폭력적인 제스처로 주방 용품과 그 기능을 소개합니다. 비디오 속의 여자는 한번씩 주방기구를 집고 카메라를 응시하며 거품기, 포크, 강판 등 도구의 이름을 명료히 말합니다. 그리고 그녀는 공격적인 행동으로, 주방 도구가 그녀를 도울 수 있는 도구가 아니라 마치 그녀를 좌절시킨 것처럼 그것들을 다룹니다.

**비디오 아트 2.** 기술/변환: 원더우먼(Technology/Transformation: Wonder Woman, 1978-1979)은 사이렌 배경음악과 함께 폭발하는 이미지들과 시작되는 Dara Birnbaum의 비디오 작품입니다. 비디오 속에 보여지는 이미지들은 1970년대 다이애나 프린스(Diana Prince) 주연의 원더우먼(Wonder

Woman) 텔레비전 시리즈 중에서 다이애나가 회사원에서 슈퍼 히어로로 변신하는 장면을 반복적이고 빠른 속도로 보여줍니다.

**비디오 아트 3.** 이제까지의 모든 것이 끝났어(Ever is Over All, 1997)는 Pipilotti Rist의 2분할 화면 비디오 설치미술 작품으로써, 비디오 화면에 긴 파란색 드레스를 입고 빨간색 구두를 신은 아름다운 여성의 모습을 보여줍니다. 이 작품은 관객들에게 마치 오즈의 마법사(Wizard of Oz)에 나오는 도로시가 열대 핑크색 꽃을 흔들며 즐겁게 거리를 뛰어다니는 모습을 떠올리게 합니다. 작품 속의 그녀는 행복한 미소를 지으며 꽃으로 거리에 주차되어 있는 차의 창문을 깨트립니다. 이러한 이미지가 보이는 동안에 비디오에서는 새소리와 여자의 허밍이 배경 사운드로 흘러나옵니다.

**비디오 아트 4.** 추출(Extract, 2009)은 Michelle Dizon의 2채널 비디오 설치 미술입니다. 이 비디오 작품은 필리핀 Compostela Valley에서 남성 노동자가 금을 만드는 과정을 보여줍니다. 이 비디오는 두 개의 분할 스크린을 통해서 두 가지 서로 다른 시간 속의 과정들을 보여주고 있습니다.

**비디오 아트 5.** 지단: 21세기 초상화(Zidane: A 21st Century Portrait, 2006)은 Douglas Gordon의 다큐멘터리 스타일의 비디오 아트 작품으로서, 프랑스 축구 선수 Zinedine Zidane이 소속된 클럽인 레알 마드리드(Real Madrid)와 다른 클럽인 비야레알(Villareal)간의 경기에서 Zinedine Zidane을 포커스 해서 보여주는 작품입니다. 이 작품은 17개의 동시카메라를 사용하여 촬영되었으며, 감성을 자극하는 강렬한 배경음악과 경기중에 현장 관객들의 박수와 환호 소리를 담아냈습니다.

**비디오 아트 6.** Ragnar Kjartansson의 방문자들(The Visitors, 2012)은 9개의 다른 비디오 스크린을 통한 비디오 설치 미술입니다. 각 스크린에는 아티스트 또는 뮤지션이 집안의 방이나 야외에서 같은 곡을 연주하며 노래 부르는 모습을 보여줍니다. 이 작품에서 연주자들은 모두 헤드폰을 끼고 정교하면서도 조화로운 연주를 보여주며, 9개의 비디오 스크린을 통해서 동시에 함께 연주(performing)하는 듯한 느낌을 주는 비디오 설치 작품입니다.

### III. 본론: 연구 결과 및 논의

본 연구의 일부 측면은 현재 청소년들 사이에 성 역할 고정관념이 있다는 것을 뒷받침하였습니다. 대부분의 청소년 참가자들은 남성 또는 여성이라는 특징과 관련된 상징들을 작품 속에서 식별하였습니다. 작품 속에서 그들이 식별한 성별의 강한 상징들은 집안일, 액션, 힘, 영웅심, 폭력, 외모, 자연, 사실성, 스포츠, 사람과 같은 특정 개념적 내용들로 나타났습니다. Crouter et al. (1995)의 연구와 유사하게도, 본 연구의 데이터는 청소년들이 종종 특정 성별들에 대한 사회로부터의 고정관념적 역할을 인식한다는 것을 보여주었습니다. 청소년 참가자들은 주방과 같은 집안일의 장면과 전형적인 여성의 역할을 연관시켰고, 이 특정적인 이미지를 연관시켜 작가의 성별을 결정하였습니다. 몇몇 청소년들은 꽃, 예쁜 드레스, 핑크와 퍼플 컬러의 장면을 여성의 이미지와 연관시켰습니다. 또한 일부 참가자들은 스포츠는 남성의 것으로 간주하면서, 폭발 같은 폭력적인 장면을 강하고 영웅적인 행동과 연결하였습니다. 이러한 예를 볼 때, 청소년들이 남성과 여성에 대해 다소 편향된 이미지를 갖고 있는 경향이 있다는 것을 알 수 있었습니다.

본 연구에서 대부분의 참가자들은 작품에서 젠더 역할 고정관념에 관한 이미지를 인지 했지만, 항상 그들이 남성과 여성에 대한 편향된 이미지를 기반으로 작가의 성별을 결정하지는 않았습니다. 사실상 참가한 청소년들의 응답들은 성별에 관계없이 작품과 참가자에 따라 다양하였습니다. 예를 들어 여학생 지희는 비디오 6이 남성의 외향적인 모습들을 보여주기 때문에 아티스트가 남성이라고 추측했고. 다른 여학생인 지희는 비디오 6이 음악에 더 초점을 맞추었기 때문에 이 작품의 아티스트는 어떤 성별도 될 수 있다고 생각했습니다. 남학생 문은 욕조에서 목욕하는 등 에로틱한 이미지 때문에 비디오 6의 아티스트가 남성일 것이라고 추측했고. 다른 남학생인 준은 비디오 6이 처음에는 로맨틱하고 섬세한 장면들 때문에 여성 아티스트의 작품이라고 생각했지만, 나중에는 어떤 성별의 아티스트일 수 있고, 작품만 봐서는 아티스트의 성별을 확신 할 수가 없다고 생각했습니다. 특히 준은 영상을 찍을 수 있는 아이디어와 기술만 있다면 성별을 가리지 않고 누구나 영상을 만들 수 있다고 생각했습니다. 그러므로, 이 사례 연구의 결과는 청소년기의 청소년들의 젠더 역할 고정관념은 일정하지 않다는 것을 보여주었습니다.

하지만, 청소년들의 작품 감상 부분의 자료를 분석한 결과, 청소년들의 성별과 그들의 성별에 따른 작품 감상이 어떤 부분에서는 서로 연관성이 있는 것으로 나타났습니다. 같은 성별 참가자들의 작품의 대한 선호도와 느낌들이 서로 비슷하게 나타났습니다. 비디오 2를 본 여학생 진희와 지희는 원더우먼의 반복되는 액션 장면이 마음에 들어서 좋은 작품이라고 생각했습니다. 또 진희는 금은 만드는 과정이 담긴 실제 사건을 다룬 비디오 4를 좋아했고, 지희도 마찬가지로 실제 영상에 초점을 맞춘 다큐멘터리 스타일의 비디오 4를 좋아했다고 말했습니다. 남학생 두 명사이에서도 비슷한 반응을 보였는데. 문은 비디오 1의 흑백 배경의 클래식한 분위기를 좋아했다고 말했고, 준 역시 비디오 1의 흑백 배경을 시각적으로 흥미로운 면이라고 말했습니다. 비디오 5를 보면서, 문은 발랄하고 에너지틱하고 활동적인 영상으로 기분이 좋았다고 하며, 영상에서 전달되는 긍정적인 분위기에 끌렸다고 말했는데, 이와 마찬가지로 준 역시 작품 속의 발랄하고 에너지틱한 분위기를 높이 평가했습니다. 이러한 데이터는 성별 간에 어떠한 차이점을 말하고 있는 듯 보이기도 합니다. 하지만 깊이 데이터를 분석해보면, 청소년 참가자들의 응답 내용들은 사회적 젠더 고정관념과 직접적으로는 관련이 없었습니다.

본 연구의 결과에서 같은 성별 사이에 일치하지 않는 응답이 많았고, 일부 질문에 대해서는 다른 성별 사이에 유사한 응답들이 있었음이 밝혀졌습니다. 예를 들어 진희는 비디오 1을 보면서 처음에 주인공의 감정 없는 행동에 무서움을 느꼈다고 말했지만, 작품의 그 어떤 이상하고 신비로운 분위기가 좋았다고 했습니다. 하지만 다른 여학생인 지희는 비디오 1의 차가운 감정이 좋지 않았다고 하며, 비디오 1을 지루하고 매력 없는 작품이라고 생각했습니다. 또한 두 남학생도 비디오 3에 서로 다른 관점을 보였습니다. 문은 비디오 3을 기이하고 이상한 작품으로 보고 주인공의 예상 밖의 행동들 때문에 작품을 좋아하지 않았습니다. 그러나 준은 비디오 3을 여성의 평범하지 않은 액션과 신비로운 분위기 때문에, 독특하고 강렬하며 매력적인 작품이라고 생각했고, 오히려 준은 비디오 3을 꽤 흥미로운 작품이라고 생각했습니다.

또한 다른 성별의 청소년들은 어떤 부분에서 서로 비슷하게 작품을 감상하기도 했습니다. 비디오 3 작품에서는 남학생 문이 가졌던 생각과 비슷하게, 지희도 비디오 3을 재미없고 지루하다고 생각했습니다. 문과 지희는 비디오 3이 이해하기 어렵기 때문에 좋아하지 않았습니다. 비디오 6 작품에서는, 진희는 차분하고 평화로운 느낌을 주며 비디오 영상과 함께 새로운 방식으로 음악을 보여주는 점을 좋아했고. 문도 비슷하게도 비디오 6의 평화롭고 평온한 느낌을 높이 평가했으며 다양한 장면과 함께 음악을 보여주는 방식을 좋아했습니다. 사실상 그들의 답변들은 청소년의 성별과 그들이 비

디오 아트 작품을 이해하는 것 사이에 특별한 상관관계가 없음을 보여주었습니다. 몇몇 청소년 참가자들은 성별에 상관없이 유사한 답변을 하기도 했고, 모든 참가자의 답변들은 개인의 미학에 따라 주관적이라고 볼 수 있었습니다.

#### IV. 교육적 시사점

젠더(Gender)는 우리 일상에서 가장 중요한 부분 중 하나일 것입니다. 그러므로 젠더(gender)의 개념은 미술교육에서 자주 등장하기도 합니다. Kroger(2006)는 가족 및 친구로부터의 영향과 함께 학교라는 시스템을 통해 청소년들이 그들의 성 정체성을 발달시키고 성 역할의 인식을 강화 할 수 있다고 말합니다. 청소년기라는 이 혼란스러운 발달 시기에 청소년들은 신체적, 심리적 전환을 겪으며 종종 예술을 통해 자신의 감정을 표현하기도 합니다. 그러므로 학교에서 미술교실들은 청소년들이 그들의 정체성을 형성하고 그들이 사회에서 젠더(gender)를 이해하도록 가이드 하는 중요한 역할을 하게 되는 것입니다. 따라서 미술 교육자들은 청소년기에 자신의 세계관을 구성할 때 젠더 역할에 대한 고정관념이 어떠한 영향을 미치는지 고민하고 미술수업에서 보여지는 이미지들이나 작품들을 신중하게 선택해야 할 것입니다.

예술은 아름다운 미학적 오브제를 만드는 것이기도 하지만, 동시에 메시지나 개념을 관객들에게 전달하고, 관객들이 작품을 통해 생각을 하도록 하는 것이 예술의 중요한 부분일 것입니다. 이러한 생각적인 것들이 중요하기때문에, 미술교실에서 학생들은 그들이 작품 속에서 생각한 것, 작품의 아이디어나 느낌과 함께 작품을 이해한 것을 토론합니다. 예술을 배울 때 학생들이 역사적, 문화적 관점 뿐만 아니라, 젠더 역할 고정관념과 같은 사회적 문제로부터 작품의 맥락을 이해하는 데 도움이 되는 방식으로 배울 수 있어야 합니다. 테크놀로지 아트들을 포함한 많은 현대 예술 작품에는 다양한 성별 고정관념의 이미지를 담고 있습니다. 그러므로 학생들이 작품을 감상할 때 젠더의 관한 기대치(expectations)가 그들의 토론에 반영될 수 있습니다. 사실, 사회에서의 성별에 관한 고정관점을 완전히 배제할 수는 없을 것입니다. 그러나 미술 교육자의 지도를 통해, 사회적으로 구성된 정보를 구별할 수 있는 지식이 더 많아지면 학생들이 좀더 넓은 시각으로 작품을 이해할 수 있을 것으로 기대됩니다.

*Key Words:* 청소년(adolescent), 성 역할 고정관념(gender role stereotype), 비디오 아트(video art), 미술 감상(art appreciation)

#### [참고문헌]

- Alfieri, T., Ruble, D. N., & Higgins, E. T. (1996). Gender stereotypes during adolescence: Developmental changes and the transition to Junior High School. *Developmental Psychology* 32(6), 1129-1137.
- Crouter, A. C., Manke, B. A., & McHale, S. M. (1995). The family context of gender intensification in early adolescence. *Child Development*, 66(2), 317-329.
- Hill, J. P., & Lynch, M. E. (1983). The intensification of gender-related role expectations during early adolescence. In J. Brooks-Gunn & A. C. Petersen (Ed.), *Girls at puberty: Biological and psychological perspectives* (pp. 201-228). New York: Plenum.
- Jennings, L. & Graham, A. (1996). Exposing discourses through action research, In O. Zuber-Skerritt (Ed.), *New directions in action research* (pp.165-181). Falmer Press.

- Jensen, M. & Odgers, C. (2020). Adolescent development and growing divides in the digital age. *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2) 143-149.
- Kroger, J. (2006). Identity development: *Adolescence through adulthood*. Sage Publication.
- Leung, S., Choi, K., & Yeun, M. (2020). Video art as digital play for young children. *British Journal of Educational Technology*, 51(2) 531-554.
- Rogers, P. L. (1995, February). *Girls like colors, boys like action? Imagery preferences and gender*. Paper presented at the national convention of the association for educational communications and technology, Anaheim, CA.

## 저자 소개

### 김다혜

컬럼비아 대학 미술과 미술교육 박사  
 인디애나 볼 주립대학교, 조교수  
 조지아 서던 주립대학교, 초빙교수  
 뉴저지 허드슨 칼리지, 겸임교수  
 컬럼비아 대학교, 겸임교수 역임  
 조지아 서던 주립대학교 2022 스틸 라이프 심사위원  
 조지아 서던 주립대학교 2021 멀티 프리즘 전시기획 디렉터 및 큐레이터  
 컬럼비아 대학 미술교육 2019 크레이티브 테크놀로지 전시 큐레이터  
 뉴욕 맨하튼 브리지 2018 영상전시 큐레이터  
 컬럼비아 대학 2018 플렉시스 전시기획 디렉터 및 큐레이터  
 융합 영상 뉴미디어 아티스트로 다수 국제 전시

## 미술교육에서 흥미의 문제

‘Interest’ in Art Education

김정선 (진주교육대학교)

### I. 미술에 어떻게 흥미를 갖게 할까요?’

‘어떻게 하면 학생들이 미술에 흥미를 갖게 할 수 있을까요?’ 예비교사나 현장 교사에게 많이 듣는 질문이다. 질문을 유발한 학생들은 이런 학생들이다. ‘미술을 싫어하는 학생’, ‘미술에 대해 무관심이나 적의를 표현하는 학생’, ‘미술 과목에 흥미가 떨어진 학생’, ‘미술에 의욕이 없는 학생들’, ‘미술에 재능이 없는 학생들’, ‘미술을 귀찮아하는 학생’, ‘미술에 소질이 없다고 스스로 생각하는 학생들’ 등 그런 학생에게 어떻게 미술에 흥미나 관심을 느끼도록 할 수 있는가. 미술에 대한 부정적 정서와 태도를 보이는 학생에서부터 소질과 능력이 부족한 학생에 이르기까지 예비교사나 현장 교사 이들에게 우선 필요하다고 판단한 것은 미술에 대한 흥미이다. 질문에서 흥미는 만병통치약쯤으로 여겨지는 것 같다.

‘흥미를 느끼게 해 주면 미술에 대한 부정적 정서와 태도가 없어질까?’

‘흥미를 느끼게 해 주면 미술에 대한 소질과 능력이 생길까?’

‘흥미를 느끼게 해 주면…흥미는 미술에서 성취를 보장하는 것인가?’

질문의 흥미가 흔히 일상에서 쓰는 흥미와 같다면, 그래서 미술이나 미술 활동에 대한 즉각적 호기심이거나 주관적 열의를 뜻한다면 ‘흥미’도 교수 방법의 하나라 할 수 있을까, 나아가 의도적으로 흥미를 갖도록 해주는 것이 가능할까. 실제로 미술과에서는 미술에 흥미를 갖도록 하는 것을 목표나 중점사항으로 삼아 왔다. 게다가 오늘날 학습자 중심의 교육이 더 강조되면서 미술과를 비롯해서 모든 교과에서 흥미는 흔히 언급되고 흥미의 존중은 당연시된다. 그렇다면 그 ‘흥미’란 무엇인가, 교육의 맥락에서 흥미가 어떤 상태이고 어떻게 성취(목표라면), 또는 실현되는 것인가. 미술에 흥미가 있다. 없다 할 때, 그것은 어떤 차이를 의미하는가.

이 연구는 앞서 제기된 학생들의 질문에 답하기 위해서, 나아가 2015 미술과 교육과정이 중점사항으로 명시하고 있는 흥미를 이해하기 위해서 시도된 미술교육에서 흥미에 대한 이론적 검토이다. 교육의 관심이 새로운 흥미를 만들어내는 방법에 있다 하더라도 흥미의 중요성 및 교육적 영향력에 관한 확인이 우선되어야 ‘어떻게’의 문제를 해결할 수 있다고 판단했기 때문이다. 이 연구에서는 먼저 교육에서 흥미의 문제를 본격화한 듀이의 흥미 이론을 검토하여 문제 해결을 위한 이론적 시사를 얻고자 한다. 다음으로 미술과 교육과정에서 흥미의 변천을 살펴 미술 교과에서 흥미의 위치를 확인할 것이다. 이를 바탕으로 ‘미술에 흥미를 느끼게 하는 방법’을 모색해 가는 토대를 마련할 수 있을 것이라 기대한다.

## II. 듀이의 흥미 이론: 흥미와 노력<sup>1)</sup>

교육에서는 교육학을 정립한 헤르바르트(J. F. Herbart, 1776-1841) 이전부터 흥미에 관심이 있었지만, 헤르바르트의 흥미 이론을 거쳐 이를 확산한 데는 듀이(John Dewey, 1859-1952)의 공이 크다(윤미선, 2003). 듀이의 흥미 이론은 교과/학과 중심 전통에서 중시되는 도야나 노력과 대비되면서 이후의 모든 학습자 중심의 교육을 뒷받침하는 핵심 키워드가 되었다고 할 수 있다. 듀이가 흥미에 관심을 가졌던 것은 여러 저작에 드러나지만, 『흥미와 노력 Interest and Effort in Education(1913/2015)』이 대표적이다. 흥미와 관련하여 듀이가 집중적으로 문제 삼은 것은 흥미와 노력을 대립으로 보는 이분법적 시각이다. 듀이는 『흥미와 노력』에서 ‘어떤 활동이든 조금의 흥미도 없이 그것을 하게 한다는 것은 심리학적으로 불가능하다(p. 12)’라고 전제하고 전통적 도야론과 낭만적 흥미론, 각 주장의 차이와 문제점을 분명히 드러낸다.

흥미는 흔히 ‘무엇’에 대한 흥미로 표현된다. 따라서 흥미라는 용어를 사용하는 순간 흥미의 대상과 흥미를 느끼는 주체가 구분된다. 예를 들어 ‘나는 그림에 흥미가 있다’라고 할 때, 나와 그림이 구분되고 흥미는 이 둘 중 하나에 있어야 한다. 우선, 흥미가 객관 대상, 즉 학습 내용이나 자료에 있다고 생각해 보자. 학습자가 흥미를 느낀 것은 대상이 가진 매력 때문이다. 학습자가 학습 내용이나 자료에 흥미를 느끼지 못한다면, 그것은 대상의 문제다. 그 자체로는 매력이 없으므로 흥미 있게 보이도록 포장을 해야 한다. 지금도 학교 현장에서 교사들이 동기 유발이라는 이름으로 행하는 많은 활동이 이러한 맥락이다. 하지만 포장지가 내용물을 대체할 수 없고, 화려한 포장에 현혹되었다가 내용에 더 크게 실망하는 경우처럼 흥미가 단지 포장지의 역할이라면 교사가 기대했던 학습 성취를 이루기 쉽지 않다. 더욱이 표피적 흥미가 사라지면 학습자는 교육내용에 더 시큰둥해지거나 더욱더 자극적인 흥미를 바라는 악순환에 빠지게 된다. 듀이는 일시적, 수동적 정서 반응으로서 흥미, 즉 “알맹이가 빠진 주의를 강요하는 상황(p. 21)”을 반복하는 것은 “학습자 내면의 힘을 훈련하기는커녕 번덕과 순간의 왜곡된 암시를 좇도록 방치하는 것(p. 20)”이라고 경고했다.

반면, 흥미가 학습자의 태도의 문제라고 볼 수 있다. 개별 주체의 주관적 정서로서 흥미는 교사의 관점에서 끄집어내야 하는 대상이다. 학습자로부터 흥미를 끄집어내는 것이 여의치 못할 때 전통적으로 학생에게 요구하는 것이 노력이다. 성적 향상이나 상급 학교 진학 같은 외적 동기를 강화하고 인내할 것을 설득하거나 강요한다. 학습자 중심 교육을 강조하는 오늘날까지 노력은 학습자의 필수 덕목이다. 유아교육이나 초등학교 저학년에서 흥미를 중시하더라도 학년이 올라가고, 학습 내용이 어려워질수록 흥미보다 노력이 필요하다는 생각이 일반적이다. ‘유치원생도 아니고 어떻게 재미있는 것만 할 수 있어’, ‘어려운 것도 해내야 장차 큰일을 할 수 있지’ 등등. 노력은 어려운 것을 해내는 능력이기도 하고 미래를 살아가기 위한 태도이기도 하다. 노력에 대한 찬양은 노력을 격려하는 데서 그치지 않고 노력하지 않는 학습자를 비난하거나 방치하는 것을 정당화한다.

노력하는 학습자라도 문제가 없는 것은 아니다. 국제 교육 성취도 평가 협회가 4년 주기로 시행하는 수학·과학 성취도 추이 변화 국제 비교연구(TIMSS 2019)에서 우리나라는 58개국 중 초등에서는 수학 3위, 과학 2위, 중등에서는 수학 3위, 과학 4위 등 모두 최상위권에 올랐지만, 해당 과목에 대한 자신감, 흥미, 가치 인식은 국제 평균에 한참 못 미쳤다(한국교육과정평가원, 2020). 대한민국의 학생들이 열심히 공부하는 것은 세계적으로도 알려진 일이다. 많은 시간을 공부하면서 배우는 것에 흥미는 물론, 자신감이 없다는 것은 개인적, 국가적으로 너무 불행한 일이다. 학습자가 흥미 없이

1) 이 글에서 참조한 듀이의 저술은 *Interest and Effort in Education*.(Houghton Mifflin, 1903). 흥미와 노력 그 교육적 의의(조용기 역, 2015, 서울: 교우출판)으로, 이하 페이지만 표기하였다.

학습한다는 것은 배움을 통해 자기 내면을 이해하고 가꿀 기회를 얻지 못한다는 의미다. 그렇게 긴 시간을 책상 앞에 앉아 있는 학생들은 어떤 마음일까. 자기화, 내면화하지 못한 지식은 배우는 기쁨은 커녕 삶을 살아가는 능력과 연결되지 못한 채 흩어지고, 내면은 점차 황폐해진 채 무기력을 학습하는 것은 아닐까.

듀이는 흥미와 노력, 두 이론 모두 습득되어야 할 대상, 생각, 혹은 목표를 자아 외부에 두고 있을 문제를 지적했다(Dewey, 2015). 대상을 포장하여 흥미롭게 만들거나 모든 수단을 동원해 학습자의 노력을 부추기는 것, 모두 학습자와 괴리, 분리를 전제하고, 이로써 학습자를 수동적인 위치에 두게 되는 결과를 초래하기 때문이다. 로웬필드도 자아와 대상의 일체화, 즉 자아 동일화(self-identification)의 중요성을 강조한 바 있다. 그 또한 사람들이 자신이 무엇을 해야 하는지 알지 못하는 것의 원인을 자신이 하는 일에 대한 자아 동일화의 부족에서 찾으려 하며 이에 대한 주원인이 산업과 교육에 있다고 지적했다(로웬필드, 1993). 흥미는 흥미의 어원 inter-esse 처럼 자아와 대상 사이에 있어야 한다. 그렇지 않으면 흥미를 통한 어떤 성취도 기대할 수 없을 뿐 아니라 유해하게 된다(Dewey, 2015). 오늘날 흥미의 주요 연구 분야인 심리학에서도 연구 문제나 방법론의 지향성에 따라 흥미를 다양하게 개념화하지만, 그럼에도 흥미가 개인과 환경의 상호 작용으로부터 발생하는 현상이라는 것에는 이론이 없다(윤미선, 2003).

### III. 흥미의 통합적 분석

듀이가 흥미와 노력의 이분법, 혹은 대상과 주체의 이분법을 통합하기 위해 등장시킨 핵심어는 ‘자아’다. “흥미에는 처음부터 끝까지 자아와 관련되기에 자아를 중심으로 한 통합된 활동을 의미한다(p. 25).” 따라서 진정한 흥미는 조작될 자료, 내용, 혹은 조건과 학습자의 경향성, 습관, 동력 등이 특정 활동 안에서 동일시가 일어나게 만드는 것이고(Dewey, 2015), 그러기 위해서 아이의 현재 경험, 능력, 필요와 관련지어 “새로운 학습 내용의 의미를 의식 위로 떠 올리게(p, 34)” 하도록 하여야 한다. 결국 흥미는 교육내용과 학습자 간의 내적 연관의 문제다. 흥미는 사람(학생)과 활동 자료(학습내용) 및 결과 사이에 거리를 없앤다는 의미이며, 이때 “흥미는 이들 사이의 유기체적 결합의 징표다(p. 27).” 따라서 ‘흥미를 가진 사람’이란 말은 그 사람이 특정한 일에 자기 자신을 잃어버렸다는 것과 그 일에서 자기 자신을 찾았다는 것을 동시에 나타내며, 이 두 가지 표현은 모두 그 대상 속에 자아가 몰입된 상태를 말한다(Dewey, 2007). 그렇다면 듀이가 말하는 자아와 대상이 합일된 흥미란 어떤 특징을 갖는가. 지금껏 우리가 사용한 일상적 의미의 흥미와 어떻게 다른가.

첫째, 흥미는 대상이 불러일으킨 감정적 상태가 아니라 내면의 지향성이 드러나는 추동하는 힘이다. 흥미가 자아와 대상 사이에 있다는 것은 대상들이 어떤 사람의 경험 안에서 그를 움직이는 힘으로 작동하고 있는 것이지, 자아가 어떤 대상들을 포함한 일련의 활동에 자신을 일체화하고 그것에 온전히 몰입되어 있음을 뜻한다. 하지만 일반적으로 흥미는 사전적 의미인 ‘어떤 대상에 마음이 끌린다는 감정을 수반하는 관심’의 의미로 사용되었다. 그래서 흥미는 학습의 시작점에 영향을 미치는 요인이나 초보적 수준에서 필요한 요소로 여겨졌다. “모든 흥미는 대상에 닿아 있지만(p. 29)”, 우리는 그 닿은 접촉면에만 관심을 가졌던 것이다. 앞서 예비교사나 교사들이 다양한 원인의 미술 부진아에 대한 해결 방법으로서 흥미를 궁금해 한 것도 같은 맥락일 것이다. 마치 필요한 작동을 일으키기 위해 적당한 계기를 만들어주는 트리거처럼 일시적으로나마 흥미의 상태로 만들어주면 나머지는 알아서 잘 될 것처럼 말이다.

둘째, 흥미는 일시적 상태나 안정화된 속성이 아니라 노력과 사고를 동반하며 발달하는 것이다.

“심리적인 경험으로써 노력은 나아가려는 경향과 회피하려는 경향, 즉 호오라고 하는 대립적 경향성의 독특한 결합(p. 60)”으로 흥미가 있어 시작할 때 가졌던 목적에 관한 생각을 어떻게 지속시키느냐와 관련된다. 듀이는 흥미와 마찬가지로 노력 또한 자아와 연결 짓는다. “활동의 도달점과 목적을 더 분명히 의식하게 하고, 사고가 결여된 맹목적 노력으로부터 반성적 판단으로 에너지를 바꾸는 것(p. 63)”이 노력이다. 노력이 중요한 것은 사고를 불러오기 때문이다. 흥미를 갖고 시작한 능동적 행위와 이에 대한 결과로 겪게 되는 수동적 행위 사이의 관계를 인식하는 것이 지성의 일이다(Dewey, 2003). 무엇을 어떻게 할지를 끊임없이 목적과 연관시키고 필요한 수단들을 성찰할 수 있다. 이때 노력은 결코 앞서 논의에서처럼 흥미와 상반되는 무엇이 아니다. 오히려 “노력과 반대되는 의미의 흥미란 단지 쾌락을 위한 감각기관의 자극을 의미하는 것으로, 한편으로는 긴장과 다른 한편으로 무기력을 초래(p. 24)”할 뿐이다. “노력이란 직접적 흥미에서 간접적 흥미로 활동을 확장하며 나아가는 과정의 한 부분이다(p. 68).” 특정한 경향성, 습관, 동력을 가진 학습자가 학습 내용, 자료, 조건을 가진 활동에 몰입하는 계기이자 상태가 흥미이고, 이 흥미는 노력을 통해 유지, 확장될 수 있으며, 또한 그 과정에서 수반되는 사고로 반성적 탐구가 가능할 때, 새로운 목표에 대한 흥미를 유발할 수 있다.

셋째, 흥미는 수단이 아니라 목표를 향해가는 활동이다. 흥미는 목표, 즉 수업에서의 성취나 결과를 위한 수단이 아니다. 수단과 목적의 이분법 또한 듀이가 지양한 바다. 수단과 목적이라는 용어는 일차적으로 일련의 발달하는 활동의 단계들(행위들)이 점하는 위치를 가리키고, 이차적으로만 대상 혹은 사물들에 적용된다(Dewey, 2015). 우리가 수단에 관심을 가지게 되는 것은 목적 때문이고, 목적에 흥미를 갖는 것은 수단의 도달점이기 때문이다. 또한 수단의 도달점으로서 목적이 또 다른 수단이 될 때, 활동은 확장된다. 이처럼 수단과 목적은 유기적 관계로서 그 위치가 유동적이다. 그럼에도 위치나 역할을 고정할 때 목적을 향해가는 과정은 목적을 위한 수단 외에 다른 의미를 갖지 못한다. 흥미도 마찬가지다. 흥미는 시작점에서 추동하는 힘으로 작동하고, 과정에서 노력을 데려오며 목표를 향해 나아간다. 지속적 활동 속에서 차지하는 역할을 수행하는 것과 별도의 조장된 흥미는 모두 비정상적이다(Dewey, 2015).

#### IV. 미술교육에서 흥미에 대한 성찰

흥미는 듀이의 경험 철학을 설명하는 핵심 키워드라 할 수 있다. 듀이가 자아와 대상의 통합을 통해 강조한 흥미는 추진하는 힘을 통해 자아의 지향성을 드러낸다는 점, 노력과 사고를 동반하며 지속적으로 발달한다는 점, 수단이자 목표로써 자기 자신을 드러낸다는 특징을 갖는다. 따라서 흔히 일상적 의미의 흥미와 혼동하여 대상에 의해 만들어지는 수동적 느낌이나, 일시적으로 느끼는 수동적 감정, 또는 활동이나 성취를 위한 도구로 간주하는 잘못된 생각을 수정할 필요가 있다. 이것이 학습자의 흥미 생성을 돕는 첫걸음이 될지 모른다. 재개념화된 흥미를 바탕으로 교육적 노력의 방향을 검토해 보자.

첫째, 무엇보다 학습자의 삶과 함에 더 많은 관심과 이해가 요청된다. 예전에 비해 학생들의 생활 세계가 많이 달라졌다. 초등학교에서부터 일상이 과중한 사교육으로 채워지고, 디지털 기술 매체에 기반하여 놀이 문화, 소통 방식 등이 크게 바뀌었다. 문화의 다양화, 다원화를 이야기하는 시대에 아이러니하게 문화적 쏠림 현상도 크다. 흥미는 무언가를 경험할 때 가질 수 있는 심리적 상태 중 하나이지만 경험이 교육적 가치를 가지기 위해서는 반드시 흥미가 필요하다(이진영, 2020). 교육적 가치는 학습자의 성장과 관련한다. 듀이가 흥미를 자기 표현적 활동이라고 한 것은 흥미 없이 하는

활동은 자아의 성장에 도움이 되지 않는다는 의미이다. 그렇다면, 학습 내용과 자아를 일체화시키는 것, 학생과 학습 내용 사이의 내적 연관을 만들기 위해서 어떻게 해야 하는가? 듀이는 우리에게 학습자의 욕구와 힘을 발견하는데, 그리고 그것이 계속 발달할 수 있도록 하는 데 관심을 기울일 것을 권유한다(Dewey, 2015). “문제는 아이가 이미 참여하고 있는 활동을 간과하는 데 있거나 아니면 아이들의 활동이 너무나 사소하거나 무관해서 교육적으로 어떤 중요성도 지니지 못한다고 가정하는 데 있다(p. 45).” 듀이의 진단은 1913년의 지적이라고 믿기 어렵게 오늘날 교육 현장에도 유용하다. 20세기, 특히 듀이 이후에는 세계 각 나라들의 교육은 시대적 요청에 따라 전통주의(학문 중심)와 진보주의(경험 중심), 둘 사이에서 마치 시계추처럼 변화하는 과정을 보여 왔다(황윤환, 2003). 우리나라도 마찬가지다. 노력의 입장이라 할 수 있는 학문 중심 교육과정에서는 ‘지식의 구조’라는 말로 압축되듯 교과와 내용을 잘 버려서 어떻게 하면 학습자에게 효과적으로 제공할 수 있을까에 초점을 맞추었다. 반면 흥미의 입장인 경험 중심 교육과정에서는 듀이 철학을 지나치게 낭만적으로 해석하여 흥미를 학습자 개인의 주관적 정서로 봄으로써 학습 내용과의 내적 연관의 고리를 만드는 데 소홀하였다. 이 두 입장이 자아를 중심으로 통합되었다는 것은 학습자의 함을 통해 개인의 지향성, 습관, 동력 등을 이해하는 것이 우선되어야 함을 의미한다.

둘째, 흥미, 노력, 사고의 연관 속에 지속의 관점으로 흥미를 이해해야 한다. 듀이는 이론적으로나 실제로 흥미에 관한 모든 오해는 흥미가 움직이고 발달한다는 점을 부정하거나 외면하는 데서 온다고 지적하고, 단편적이고 일시적 흥분과 같은 흥미를 가장 경계했다. 정지나 파편화된 단면들은 에너지를 분산시키고 지속적인 사고와 노력에 역행하는 습관을 기르므로 비교육적일 뿐 아니라 유해하다(Dewey, 2015). 듀이가 말하는 좋은 가르침이란 “기존의 능력에 호소하되 새로운 자료를 도입하여 그 능력이 새 목적을 위해 재조직되게 하는 가르침(p. 68)”이다. 이는 흥미(학습자의 기존 능력에 호소), 노력(학습자가 극복해야 할 새로운 자료 도입), 사고(새 목적을 위해 재조직)의 선순환 고리를 만드는 것의 다름 아니다. 결국 듀이는 자아를 중심으로 흥미와 노력을 통합했다기보다 자아를 중심으로 흥미, 노력, 사고의 순환구조를 만들었다고 보는 것이 타당하다. 순환구조 안에서 흥미와 노력이, 노력과 사고가 상호작용하며 활동을 지속할 수 있는 것이다. 듀이의 흥미 개념에 입각할 때 학생의 흥미가 연속적으로 발달할 수 있도록 교육과정이 선별되고 조직되어야 하며, 학생의 흥미 발달에 대한 심리학적 이해가 교육과정 구성에 반영되어야 한다(양은주, 2003). 새로운 과제에 흥미를 갖도록 하기 위해서 새로운 과제가 순환구조 안에 놓여야 한다는 것이고, 이러한 순환적 관점은 기존 분절적 모습의 흥미/노력/결과의 선형적 관점과 대비된다. 흥미는 노력의 앞에 있는 것이 아니라 노력과 함께 발달하는 것이 되어야 한다.

셋째, 무엇을 위한, 또는 무엇을 하도록 하기 위한 흥미로서의 도구적 관점을 수정해야 한다. 듀이에게 ‘어떻게 하면 미술에 흥미를 갖게 할 수 있을까요?’ 질문한다면 듀이는 흥미를 하나의 목표나 방법으로 보지 말아야 한다고 대답할 것이다. “흥미는 그 자체에 대해 생각하고 그것을 의식적으로 목적함으로써가 아니라, 배후에서 흥미를 자극할 조건들을 생각하고 목적함으로써 얻을 수 있다(p. 104)”. 듀이에게 흥미가 중요한 이유는 그것이 단순히 학습의 효율적 수단이라서가 아니라 진정한 흥미의 활동인가에 따라 달라지는 학생들의 지적, 도덕적 기질이 교육적으로 중요한 문제가 되기 때문이다(양은주, 2003). 따라서 수단 목적의 구분을 넘어 대상과 자신과의 연결고리를 찾도록 하고, 대상이 자신의 경험을 성장시키는 데 도움이 된다는 사실을 인식하도록 하는 노력을 통하여 흥미의 유발을 도울 수 있다. 즉 활동하는 사람은 자신의 성장이나 행복이 결과를 향한 대상의 발달과 연계되어 있다는 것을 발견하고, 활동이 특정의 방식으로 진행되면서 처음이 어떤 결과에 이르게 되면 활동하는 사람도 모종의 만족을 맛보게 된다. 그것은 마음이, 마음이 되기 위해 필요한 무엇과 이미

만났을(p. 105) 상태이기에 수단과 목적을 구분하는 것은 의미 없다. 그럴 때만 경험은 내면적으로 완성되고, 그 자체의 개별적 성질과 자족성(self-sufficiency)을 갖추게 된다(Dewey, 2003).

*Key Words:* 흥미, 듀이, 미술교육, 질문

## [참고문헌]

- 양은주(2003). 듀이의 흥미 개념과 학생 중심 교육과정. *교육과정연구*, 21(1), 179-202.
- 양은주·임항룡(2010). 듀이의 흥미 개념과 초등교사의 실천적 과제. *교육사상연구*, 24(2), 105-127.
- 윤미선(2003). 사고 양식에 따른 학습동기 및 교과흥미가 학업성취에 미치는 영향. 박사학위논문. 고려대학교.
- 이진영(2020). 듀이의 흥미이론의 초등교육적 시사. 석사학위논문. 서울교육대학교.
- 우연경(2012). 흥미 연구의 현재와 향후 연구 방향. *교육심리연구*, 26(4).
- Lowenfeld, V. & W. Lambert Brittain (1993). *Creative and Mental Growth*. (서울교육대학교 미술교육연구회 역). 인간을 위한 미술교육. 서울: 미진사. (원저 출판 1964)
- Dewey, J. (2015). *Interest and Effort in Education*. The Middle Works vol. 7. (조용기 역). 흥미와 노력 그 교육적 의미. 서울: 교우출판. (원저 출판 1913).
- Dewey, J. (2003). *Art as Experience*(이재언 역). 경험으로서의 예술. 서울: 책세상(원저 출판, 1934)
- 한국교육과정평가원(2020). 수학, 과학 성취도 추이변화 국제 비교연구(TIMSS) 2019 결과발표 자료.

## 저자 소개



### 김정선

경력 진주교육대학교 미술교육과 교수  
경력 한국초등미술교육학회 회장

## ‘생태전환교육’으로서의 미술 수업 실천 사례

A Case Study on the Practice of Art Class as ‘Eco-Conversion Education’

김효희 (대안여자중학교)

### I. 들어가며

기후 위기는 생명체로서 우리가 서로 연결되어 있으며, 우리의 행동과 결정, 태도와 영향력이 지구에 막대한 위협으로 작용할 수 있음을 보여준다. 기후 위기의 원인 중 하나로 알려진 코로나 19의 배후에는 야생동물 서식처의 파괴, 생물다양성의 붕괴, 산업형 공장식 축산 시스템, 인구와 도시의 증가 등의 문제가 자리하고 있다. 팬데믹을 통해 우리는 재난의 사회적 차원을 깊이 실감했고, 다양한 문제가 복잡하고 긴밀하게 연결되어 있음을 깨닫게 되었다(조효제, 2020). 이에 대응하는 문제 해결 방식도 견고한 연대를 기반으로 해야 할 것이다. 인간중심주의를 넘어 생태계 내적 존재로서의 나와 삶을 인식하고, 생태 환경과의 새로운 연결과 전환을 통해 관계를 회복해야 한다. 생태적 상상력을 동원한 기후 행동이 필요한 시점이다.

기후 위기가 고조될수록, 기후 관련 허위 정보가 소셜미디어와 인터넷을 통해 확대 재생산되고 있다. 거짓 정보를 판단하고 비판적 인식을 기르기 위한 교육이 요구된다. 2017년 유네스코는 「기후변화에 관한 윤리원칙 선언」 제11조에서 학생들이 교육을 통해 지구 기후시스템 및 생태시스템과 인류의 관계를 더 잘 깨닫고, 미래 세대에 대한 현재 세대의 책임을 더 잘 인식하게 해야 한다고 밝혔다(유네스코 한국위원회, 2018). 2018년 정부는 국가 지속가능발전목표(K-SDGs: Korean Sustainable Development Goals)를 수립하고, 미래 세대가 함께 누리는 깨끗한 환경을 위한 주요 정책 중 하나로 기후변화 교육 강화를 포함시켰다(환경부 지속가능발전위원회, 2019). 2021년 11월 교육부가 발표한 ‘2022 개정 교육과정 총론 주요 사항(시안)’에서는 기후변화나 환경재난 등에 대응하기 위한 생태전환교육을 모든 교과와 연계하여 실행할 것을 명시하였다(교육부 교육과정정책과, 2021). 어느 때보다 교육 현장에서의 실천적 고민이 필요하다고 볼 수 있다.

국제환경운동가 빌 매키벤(Bill McKibben)은 기후변화로 인한 감정적 상실을 예술로 가늠할 수 있다고 말했다(Bill McKibben, 2020), 사회 연구가 레베카 헌틀리(Rebecca Huntley)는 가디언지(The Guardian) 칼럼 「이제는 논리보다 기후변화에 감정적이 되어야 할 때(Stop Making Sense: Why It's Time to Get Emotional About Climate Change)」에서 예술과 교육이 대중들의 ‘가슴과 마음’을 움직이는 역할을 할 수 있다고 했다. 이성적 판단을 강조하던 기후변화 서사가 감정적 조음으로 바뀌고 있고, 이제는 사람들의 심리, 신념, 내면에 주목할 때가 되었다고 언급했다(Huntley, Rebecca, 2020). 예술가 올라퍼 엘리아슨(O. Eliasson)은 예술을 통한 참여가 사람들의 생각과 행동, 사회에 긍정적인 영향을 미칠 수 있다고 했다(신혜경, 2018). 기후변화에 대한 예술적 대응이 변화의 원동력이 될 수 있음을 가늠하게 하는 대목이다. 본 연구자는 학생을 생태적 위기 상

항 속에서 문제를 해결해나갈 수 있는 변화의 주체로 바라보고, 예술적 실천 행동을 경험할 수 있는 수업을 설계하였다. 이 글에서는 생태전환교육의 개념과 방향, 생태적 관점에서의 미술교육 동향을 분석하고, 미술 교과에서의 수업 실천 방안을 제안하고자 한다.

## II. 생태전환교육의 미술 교육적 접근

### 1. 생태전환교육의 개념과 방향

#### 가. 생태전환교육의 개념

교육부는 2021년 11월 '2022 개정 교육과정 총론 주요 사항(시안)'에서 생태전환교육의 개념과 교육 목표, 내용 기준(안)을 발표하였다. 생태전환교육은 기후변화나 환경재난 등에 대응하고 환경과 인간의 공존을 추구하며, 지속가능한 삶을 위한 모든 분야와 수준에서의 생태적 전환을 위한 교육을 말한다(교육부 교육과정정책과, 2021). 이전 교육과정에서 제시했던 교육적 인간상인 '더불어 사는 사람'은 '타인(인간)과 더불어 사는 사람'에서 '환경과 인간의 공존을 추구하며 지속가능한 삶을 사는 사람'으로 개념이 확장되었다. 이를 위해 적극적인 실천과 주도적 참여를 통한 학생들의 역량과 자질 함양을 교육 목표 설정하였다. 생태 감수성과 책임감을 바탕으로 미래 세대의 권리로서 환경권을 존중하고 생태전환을 위한 사회체계의 변화를 제안, 실천하는 등의 내용 요소를 담은 기준(안)도 제시되었다.

이에 앞서 2020년 1월 서울특별시교육청은 '생태전환교육 중장기 발전계획(2020-2024)'을 수립하였다. 기후 위기 시대를 극복하기 위해 인간중심적 사고에서 벗어나, 인간과 자연의 공존과 지속가능성을 위해 인간의 생각과 행동 양식의 총체적 변화를 추구하는 교육을 생태전환교육으로 정의하고 구체적 실천 전략을 세웠다(서울특별시교육청, 2020). 학생들은 전 지구적 기후 위기 상황에 대한 민감성과 책임감을 바탕으로 생태환경의 문제해결에 기여하기 위해 행동하는 생태시민으로서의 역할을 부여받았다. 환경문제를 해결해나가는 주체적인 시민으로서 학생들의 역량 강화와 적극적 실천을 강조하고 있다. 2022년 3월에는 '미래 세대의 눈으로 미래를 위해 기후행동을 실천하고 제안하는 청소년'이라는 슬로건을 바탕으로 청소년 기후행동실천 네트워크를 조직하였다. 그 밖에도 2022 '서울학생기후행동 365' 포럼을 개최하며 학생(미래 세대)의 의견을 폭넓게 수렴하기 위한 정책적 노력을 기울이고 있다.

최근 정의되고 있는 생태전환교육은 '환경과 인간의 공존', '지속가능한 삶', '기후 위기'에 대한 인식을 토대로 생태전환을 위한 학생들의 적극적인 실천과 행동을 이끌어내는 것에 중점을 두고 있음을 알 수 있다. 무엇보다 학생을 '변화를 만들어가는 주체'로서 강조하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

#### 나. 생태전환교육의 방향

생태전환을 위한 행동은 개인적 실천과 사회적 실천으로 나누어 볼 수 있다(김찬국, 2013) 기후 위기에 대응하기 위해 대중교통을 이용하거나 일회용 컵 대신 텀블러를 사용하는 등의 행동은 개인적 실천에 해당한다. 여기서 나아가 사회의 구조적인 시스템의 문제를 비판적으로 바라보고 이 문제를 야기한 현재의 사회, 경제체제 및 사회구조를 개선하려고 하는 적극적 노력인 사회적 실천으로 이어져야 기후 위기의 근본적인 해결책을 찾을 수 있다. 따라서, 생태전환교육은 각종 환경 문제와 기후 변화 등에 관한 지식을 전달하는 것에서 나아가 비판적 인식과 변화를 위한 사회적 실천 경험을

갓게 해주는 것이 중요하다. 이러한 경험은 자신의 행동이 다른 생명체에게, 지구의 기후 변화에 영향을 미치고 있다는 점을 성찰하는 것까지를 포함해야 한다. 김종민, 손다정, 남미자(2021) 또한 기후 변화를 위협하다고 인식한다는 것은 기후변화가 나의 구체적 삶과 연결된 것임을 인식하는 것이며, 따라서 기후변화 교육이 구체적 삶과의 관련성 속에서 이루어져야 한다고 했다. 교육의 방법적 측면에서는 객관적 지식의 전달이 아닌 정치, 사회, 경제 등 다양한 영역을 교차하고 통합하는 방식을 제안했다.

서울특별시교육청 생태전환교육에 대해 교사의 인식을 연구한 이지원, 오민주, 장진아, 이효영, 김수연, 김찬국(2021)에 따르면, 교사들은 생태전환교육을 기후변화 등 시급한 환경문제(쟁점)를 다루며 문제해결능력을 함양하는 교육으로 이해하고 있다. 또한 사고, 관점, 행동양식, 사회 시스템 등에 대한 성찰 및 전반적인 삶의 변화를 추구하고, 실생활과의 연관성과 실제적인 실천을 중시하는 생태전환교육이 기존의 환경교육과 큰 차이를 지니고 있다고 보았다. 생태전환교육이 단순한 자연보호를 넘어 지속가능한 사회로의 전환을 위한 광범위한 교육이며, 학생들의 삶과 의식의 변화를 이끌어내려는 노력이 중요하다는 점을 인식하고 있다.

생태전환교육은 기후 위기와 같은 환경적 쟁점이 되는 문제에 대해 학생들이 스스로 자신의 삶과의 긴밀한 연결지점을 찾고, 비판적 인식을 기반으로 개인적, 사회적 실천을 통해 문제를 해결해나가는 방향으로 진행되어야 한다. 이를 통해 자신의 행동이 다른 생명체와 기후 환경에 어떠한 영향을 미치고 있는지에 대해 성찰하는 자세를 갖게 하는 것이 필요하며, 여러 분야를 아우르는 통합적인 방식의 수업이 효과적일 것으로 보인다.

## 2. 미술 교육에서의 생태전환교육

### 가. 생태적 관점에서의 미술교육 연구 동향

생태적 관점에서 미술교육을 바라보고 의미를 모색한 연구들은 다음과 같다. 이성도, 김혜숙(2016)은 생태적 감수성을 일깨우는 것이 미적 감수성을 회복하고 학생들의 내면을 성찰하게 만든다고 보았고, 생명, 생태, 문화를 아우르는 융·복합적 생태미술교육의 접근 방식을 제안했다. 강주희, 이지연(2011)은 생태적 정체성 중심의 생태미술교육이 자신과 타인, 자연을 정의하는 방식에 대해 숙고, 성찰하며 의미를 모색하게 하고, 환경문제를 바라보는 새로운 시각을 함양하게 한다고 했다. 이와 같은 논의를 바탕으로 디지털 사진을 활용한 생태미술교육의 구체적인 방안을 제시하기도 했다(강주희, 이지연, 2012). 류하영, 류재만(2018)은 환경과 자신을 동일시하는 환경감수성을 기르고, 행동의 변화를 이끌어내기 위한 생태건축활동을 분석했다. 박라미(2018)는 생태적 대상과 상호작용하는 생태미술교육이 학생의 경험과 성장에 영향을 줄 수 있다고 보고, 상생과 성장을 위한 생태 미술교육의 방향을 제안했다. 이와 같은 연구들은 생태미술교육을 통해 학생들이 자신과 환경(생태)을 동일시하거나 상호작용하면서 생태적 감수성을 함양하고 자신의 내면을 성찰할 수 있음을 보여준다. 이를 통해 나와 타인, 환경과의 새로운 관계를 만들어갈 수 있다.

지속가능발전교육(ESD: Education for Sustainable Development)의 맥락에서 미술교육의 방향성을 제안하거나 구체적 실행을 담은 연구들도 있다. 환경에 대한 관심을 바탕으로 예술적 실험을 실천한 미술가들의 활동을 고찰함으로써 지속가능발전교육이 미술교육현장에 시사하는 바를 도출한 김형숙(2015)은 미술을 통한 지속가능발전교육이 학습자에게 사회, 정치, 문화적 맥락으로 세계를 바라보는 시각을 형성하고, 학습자가 처한 장소와 환경에서 삶의 실재성을 확인하는 체험을 제공한다고 했다. 장연자(2019)는 세계시민교육에 기반한 미술교과에서의 지속가능프로그램을 액션러닝

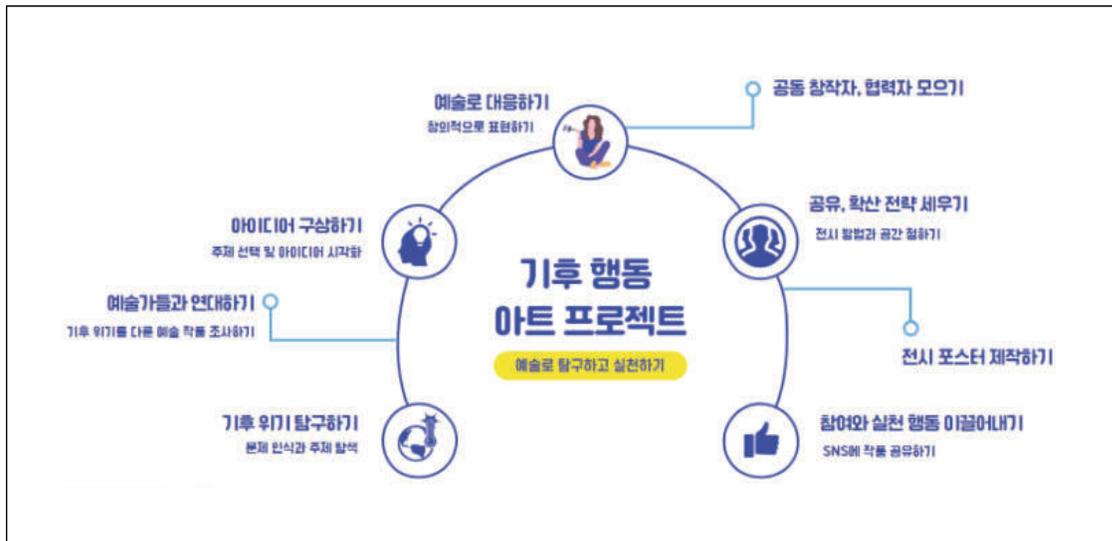
(Action learning) 교수·학습 모형을 적용하여 제안하였다. 기후 변화, 에너지, 환경 문제 등의 전 지구적 이슈가 나와 무관하지 않음을 깨닫고 문제를 해결하기 위한 적극적 실천을 이끌어내기 위해 액션러닝 방법을 시도한 것이다. 임혜원, 공완옥, 최은영, 나선엽, 이주연(2017)은 미술교육에서 적용 가능한 지속가능발전교육의 핵심 내용 요소를 추출하고 기후 변화를 주제로 한 수업안을 제안하였다. 지속가능발전교육과 미술교육의 접점을 찾으려는 시도는 생태(환경)와의 상호작용을 통한 감수성에서 나아가 환경 문제에 대한 비판적 인식을 바탕으로 상호협력하며 해결해나가는 실천적 노력을 담고 있다. 이는 다양한 맥락에서 세계를 바라보는 보다 넓은 관점을 갖게 한다.

최근에는 디지털 매체를 활용한 생태미술교육이 등장했고, 이를 분석한 연구들이 발표되고 있다. 고동연(2019)은 과학기술을 예술교육에 접목해 자연을 재정의하는 생태미술교육의 유형들을 분석했다. VR(Virtual Reality)은 다중감각적 지각을 활용하며 깊은 몰입 경험을 제공한다. 이러한 디지털 기술을 사용하면 자연에 대한 보다 생생한 체험이 가능하고, 미래에 닥치게 될 기후 재앙들을 미리 목격함으로써 환경 파괴의 심각성을 강하게 인식할 수 있다. 김효정(2021)은 인공지능을 활용해 우주쓰레기를 제거하는 게임 기반 디자인 수업을 설계, 실행하고 효과를 분석했다. 과학, 정보과와 융합하여 우주쓰레기를 제거하기 위한 창의적 해결방법을 모색하는 과정은 인간이 배출한 쓰레기와 오염 문제의 원인에 대해 탐구하게 한다.

이와 같이 생태미술교육은 생태 체험을 통한 생태 감수성 향상, 자신과 환경과의 상호작용을 통한 생태적 정체성의 자각, 이를 통한 내면적 성찰의 효과를 가져올 수 있다. 생태를 위협하는 기후 변화, 환경 오염 등의 쟁점들을 주제로 다루게 될 경우, 문제를 해결하기 위한 구체적 실천방안을 모색하는 과정에서 비판적 안목과 세계를 바라보는 새로운 관점을 형성할 수 있다.

### III. 생태전환교육 기반 미술 수업 사례 : 기후 행동 아트 프로젝트

생태전환교육이 기후변화나 환경재난 등의 문제에 대응하고, 환경과 인간의 공존을 담보하는 지속 가능한 삶을 위한 교육임을 고려할 때, 미래의 위기에 대한 전환적 사고를 촉구하고 적극적 문제해결 경험을 제공하는 학습자 중심의 수업 설계가 필요하다. 따라서, 본 연구자는 기후 위기를 극복하기 위한 예술적 실천 행동으로서 ‘기후 행동 아트 프로젝트’를 설계, 실행 하였다.



[그림 1] 기후 행동 아트 프로젝트 흐름도

본 프로젝트는 2021년 5월부터 7월까지 10차시로 구성되었다. 중학교 2학년 학생들을 대상으로 온·오프라인 블렌디드 러닝(Blended Learning)으로 진행되었다. 대주제인 기후 위기로 야기될 수 있는 다양한 문제들에 대해 모둠 안에서 소주제를 정하고 관련 자료들을 수집했다. 문제 인식과 주제탐색을 거쳐 기후 위기를 다룬 예술 작품들을 조사하고 온라인 플랫폼에 공유하였다. 모둠별 주제를 다양한 방식으로 표현하였고, SNS에 작품을 전시하며 기후 위기에 대한 사람들의 관심과 연대를 이끌어내고자 했다.

〈표 1〉 기후 행동 아트 프로젝트 수업안

수업 주제	기후 행동 아트 프로젝트 (기후 위기에 대응하는 예술적 실천)		수업대상	중학교 2학년	차시	10
성취기준	[9미01-01] 자신과 주변 대상, 환경, 현상의 관계를 탐색하여 나타낼 수 있다 [9미01-04] 미술과 다양한 분야의 융합 방안을 모색할 수 있다. [9미02-01] 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다. [9미02-02] 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다. [9미02-05] 표현 매체의 특징을 알고 다양한 표현 효과를 탐색할 수 있다. [9미02-06] 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.					
차시	단계	수업유형	교수·학습 활동			
1	문제인식 주제탐색	강의, 탐구 활동 토의·토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>기후 위기 문제 인식 및 주제 탐색하기</li> <li>- 다양한 관점에서의 기후 위기 탐구</li> <li>- 마인드 맵을 통한 소주제 탐색과 토의·토론</li> </ul>			
2	자료수집	(실시간 원격 화상수업) 모둠 활동, 자료 탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>기후 위기와 관련된 자료 수집하기</li> <li>- 도서, 스마트폰, 태블릿 pc 등을 활용한 자료 조사</li> <li>- 기후 위기를 다룬 예술가들의 작품 조사</li> <li>- 온라인 플랫폼(패들렛)에 조사한 내용 공유</li> </ul>			
3-4	주제선택 아이디어 발상	(실시간 원격 화상수업) 모둠 활동, 창작, 발표	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별 소주제 선정 및 아이디어 시각화하기</li> <li>- 아이디어보드 작성 및 발표</li> <li>: 디자인 플랫폼(캔바, 미리캔버스 등)에서 아이디어보드 작성</li> </ul>			
5-7	창작표현	모둠 활동, 창작 탐구 활동, 토의·토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>기후 위기를 주제로 한 작품 창작(예술적 실천)하기</li> <li>- 다양한 표현 매체를 탐색하고, 주제에 적합한 방법 선택</li> <li>: 평면, 입체, 설치, 영상, 디지털 드로잉 등</li> </ul>			
8	전시기획 웹포스터 제작	(실시간 원격 화상수업) 모둠 활동, 토의·토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시 기획 및 웹 포스터 제작하기</li> <li>- 작품의 특성, 전시 장소, 관람자의 동선을 고려한 전시 기획</li> <li>- 온라인 전시 기획 및 작품 이미지를 활용한 웹 포스터 제작</li> </ul>			
9	전시 (공유, 확산)	모둠 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>온·오프라인 공간을 활용하여 전시하기</li> <li>- 작품의 공유와 확산을 통한 주제 환기</li> <li>- 기후 위기 문제에 대한 사람들의 인식 및 참여, 연대 독려</li> <li>- SNS를 통해 공유하고 참여와 실천 행동 이끌어내기</li> </ul>			
10	성찰	발표, 예술 글쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별 작품에 대해 발표하고, 글로 성찰하기</li> <li>- 작품의 주제, 표현재료와 방법, 의미와 전시 방법에 대해 발표</li> <li>- 프로젝트 전 과정을 성찰하며 글로 정리하고 배움 되새기기</li> <li>- 예술이 가진 힘과 예술가의 사회적 역할, 공동체 의식과 예술적 실천에 대해 성찰하기</li> </ul>			

#### IV. 나가며

생태전환교육은 세계(환경)와 내가 서로 연결되어 있다는 생태적 관점에서 우리의 행위를 반성적으로 바라보게 하며, 나를 둘러싼 세계에 대한 책임 있는 행동을 요구한다. 본 연구에서 제안된 수업은 기후 위기의 문제를 인식하고 해결하기 위한 예술적 실천 행동을 경험하는 것으로 설계되었다.

이러한 경험은 기후 위기로 인해 “미래가 어떻게 될까?”를 걱정할 것을 넘어 기후 위기를 극복하기 위해 우리는 “어떤 미래를 만들어야 하는가?”라는 실천적 질문으로 이어질 수 있다(조천호, 2020). 교육은 삶과 더 긴밀하게 관계 맺고, 이 세계 안에서 우리의 존재를 다시 생각해 볼 수 있도록 도와야 한다. 기후 위기와 각종 환경 재난을 야기한 삶의 방식에서 벗어나기 위해 생태적 상상력이 필요한 시점이다. 새로운 대안을 모색하고 창의적인 해결방안을 찾기 위한 여정에 미술 교육은 어떻게 기여할 수 있을 것인가?

*Key Words:* 생태전환교육, 미술 수업

## [참고문헌]

- 교육부(2015). **미술과 교육과정**. 제2015-74호 [별책 13].
- 강주희, 이지연(2011). 생태적 정체성의 내면화를 위한 가치지향 생태미술교육. **미술교육논총** 26(2), 57-82.
- 강주희, 이지연(2012). 디지털 사진을 통한 생태 미술교육 - 앤디 골드워시의 작품세계와 미술교육에의 응용 가능성 연구 -. **미술과 교육** 13(2), 133-151.
- 고동연(2019). 몰입, 신체적이고 다중감각적인 지각, 생태미술교육 - 버추얼 리얼리티(Virtual Reality)와 사운드 스퀘이프 교육프로그램 -. **미술과교육** 20(4), 101-128.
- 교육부 교육과정정책과(2021). **2022 개정 교육과정 총론 주요 사항**(시안). (더 나은 미래, 모두를 위한 교육) (2021.11.24.)
- 김종민, 손다정, 남미자(2021). 경기도 초·중·고등학교생 기후위기 행동의 영향요인 분석 - 기후 위기 위협인식과 생태시민성의 매개효과를 중심으로 -. **교육학연구** 59(4), 215-242.
- 김찬국(2013). 특집논문: 생태시민성 논의와 기후변화교육. **환경철학** 0(16), 35-60.
- 김형숙(2015). 미술을 통한 지속가능발전교육의 가능성 탐색 - 예술과 환경의 관계를 중심으로. **미술교육논총** 29(4), 23-48.
- 김효정(2021). 인공지능을 활용한 융합디자인 수업이 중학생의 자기주도적 학습에 미치는 영향 - 우주 쓰레기 제거 게임디자인 수업을 중심으로 -. **디자인학연구** 34(2), 89-103.
- 류하영, 류재만(2018). 생태건축활동이 초등학생의 환경감수성에 미치는 영향. **미술교육논총** 55, 273-298.
- 박라미(2018). 듀이의 자연관에 기초한 상생과 성장을 향하는 생태미술교육 소고. **조형교육** 66, 125-141.
- 서울특별시교육청(2020). 서울특별시교육청 생태전환교육 중장기(‘20~24’) 발전 계획.
- 신혜경(2018). 올라퍼 엘리아슨(O. Eliasson), 예술 생산의 사회적 실천과 개입. **미학예술학연구** 54, 203-241.
- 유네스코한국위원회(2018). **기후변화 윤리 원칙 선언**. 서울: 유네스코한국위원회.
- 이성도, 김혜숙(2016). 생태체험학습과 생태미술교육의 방향 탐색 - 학습자의 생태적 감수성 중심으로 -. **미술교육논총**. 30(3), 193-218.
- 이지원, 오민주, 장진아, 이효영, 김수연, 김찬국(2021). **그들은(우리는) 생태전환교육을 어떻게 인식하고 있는가?** - 서울시교육청 생태전환교육에 관한 교사의 인식 -. 2021(사)한국환경교육학회 하반기 학술대회 자료집. 19-24.
- 임혜원, 공완옥, 최은영, 나선엽, 이주연(2017) 미술교육에서 지속가능발전교육의 교육적 함의와 실행 방안 제안. **미술교육논총**. 51, 27-62.
- 장연자(2019). 세계시민교육에 기반한 미술교과 지속가능발전교육. **조형교육** 71, 283-299.
- 조천호(2020). 기후위기, '거대한 가속'에서 담대한 전환으로. **시선집중 GSJ** 281. 1-11.
- 조효제(2020). **탄소 사회의 종말**. 경기: 21세기 북스.

환경부 지속가능발전위원회(2019). **국가 지속가능발전목표 수립 보고서 2019**. 세종: 환경부.  
Bill McKibben(2020). **플터**. 서울: 생각이음. (원저 2019 출판).  
Huntley, Rebecca(2020). *“Stop Making Sense: Why It's Time to Get Emotional About Climate Change.”*  
The Guardian 4 July. <<https://www.theguardian.com/environment/2020/jul/05/stop-stop-making-sense-why-its-time-to-get-emotional-about-climate-change>>(검색 2022.7.17.)

## 저자 소개



### 김효희

대안여자중학교 교사

한국교원대학교 대학원 미술교육 전공 박사과정

## 청소년 예술진로교육을 위한 학교 연계 미술관 교육 운영 프로그램 개발 연구

A Study on the Development of Educational Program for the Artistic Career Education of Youth in the School-Linked Art Museum

이수정 (경희대학교)

### I. 서론

2년 전부터 전 세계는 코로나 바이러스(COVID-19)라는 감염증으로 인해 비대면 비접촉 디지털화가 확산되고 있다. 코로나 바이러스감염증을 겪으면서 인류는 디지털 커뮤니케이션이 가속화되었으며 일상생활 전반에 걸쳐 비대면 소통이 자연스럽게 스며들게 되었다. 우리는 코로나 바이러스감염증으로 인해 극적인 변화를 겪으며 이전과 완전히 다른 세상과 마주하게 되었다. 코로나 바이러스감염증은 언택트 시대를 열었고 사회와 경제뿐 아니라 문화와 교육 등 많은 분야에 큰 영향을 미치고 있다. 현재 우리는 비대면과 비접촉에 익숙해졌으며 이를 통한 외부활동을 하는 새로운 방식을 통해 극복하고자 노력하고 있다.

본 연구는 진로 문제로 고민하는 학생들에게 형식적인 내용 아닌 직접 혹은 간접적으로 직업을 체험할 수 있도록 지도하여 진로 탐색에 대해 흥미를 갖도록 유도하고자 한다. 또한 미술관 내부의 직업에 대해 살펴보고 학교 진로체험 시간 혹은 자유학기과 연계하여 활용할 수 있는 프로그램을 제시하고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 자유학년제 내 진로 탐색 활동

2013년부터 시작된 자유학기제는 2016년 전면 시행되었으며, 2018년도부터는 자유학년제로 변하였다. 자유학기제와 자유학년제는 진로 탐색이 활동이 가능하도록 교육과정을 유연하게 운영하는 제도이며, 진로 탐색 활동은 자기이해를 바탕으로 직업을 탐색하고 인생을 설계하는 것을 목표로 두고 있다.

직업 탐색에 있어서 제일 먼저 해야하는 일은 다양한 직업에 대한 기본 정보를 얻는 것이다. 내가 관심 있는 진로를 탐색을 위해서는 한국직업능력개발원 국가진로교육연구본부 진로교육센터에서 운영하는 커리어넷([www.career.go.kr](http://www.career.go.kr))과 고용노동부 한국고용정보원에서 운영하는 워크넷([www.work.go.kr/jobMain.do](http://www.work.go.kr/jobMain.do)), 교육부에서 주관하는 진로버스, 직업전문가들이 다양한 진로 멘토링 수업을 제공하는 원격영상 진로멘토링([mentoring.carrer.go.kr](http://mentoring.carrer.go.kr)) 등의 진로 관련 프로그램을 활용할 수 있다. 커리어 넷에서는 진로 심리 검사를 온라인으로 할 수 있으며 가입하지 않고 진로 성숙도 검사, 직업 가치관 검사, 직업 적성 검사, 직업 흥미도 검사 등을 직접 온라인으로 해 볼 수 있다. 워크넷에서는 초등학교, 중학교, 고등학교 적성검사와 진로 발달 검사, 고교계열 흥미 검사 등

9개의 진로 검사를 할 수 있고 이를 바탕으로 상담도 가능하다. 진로버스는 교육부의 진로 교육 사업으로 전국의 초,중,고등학교, 특수학교, 학교 밖 청소년을 대상으로 진행되는 진로 체험 프로그램을 운영하고 있다. 이러한 운영 프로그램을 활용하는 것도 진로 탐색 교육에 있어 중요하다.

## 2. 자유학년제 프로그램 운영 계획과 내용

학교에서의 진로 탐색과 미술관 교육을 연계하기 위해서는 우선 미술관 내의 직업군에 대해 살펴 봐야한다. 미술관 내 직업에 대해 살펴보고 학교 연계 미술관 교육 운영 프로그램에 대해 개발하고 연구하고자 한다. 미술관 내의 직업을 살펴보면 미술관 관장, 큐레이터, 도슨트, 경매사 등이 있다. 그 중 경매사에 대해 살펴보고 실제 미술품 경매를 활용하여 현장에 적용을 위한 수업설계를 계획하고 개발하고 연구하고자 한다.

청소년 예술문화교육을 위한 학교 연계 미술관 교육 운영 프로그램은 총 8차시로 구성된다. 청소년 예술문화교육을 위한 학교 연계 미술관 교육 운영 프로그램의 운영 계획은 다음과 같다.

〈표 1〉 프로그램 운영 계획

차시	교육활동 내용
1차시	• 자신의 적성 탐구 및 미술관 내 다양한 직업 탐색
2차시	• 미술 경매사 이해 - 전망과 진출분야 - 직업에 필요한 능력 탐색 - 직업의 전망
3차시	• 미술 경매사 직업인 소개 - 다양한 질의응답 시간을 제공한다.
4~7차시	• 미술 경매사가 되어 가상 경매를 진행해보는 프로그램 진행 - 미술 경매사가 하는 일을 알아봅시다. - 미술 경매사가 되어 가상 경매를 진행해봅시다.
8차시	• 발표 및 글쓰기

〈표 2〉 프로그램 수업안

대상	중학교 1학년	차시	8차시
수업 주제	미술 경매사가 되어 경매를 진행해보자		
학습 목표	1. 미술 경매사 직업을 이해할 수 있다. 2. 미술 경매사 직업을 체험해 볼 수 있다.		
차시	수업방법	교수·학습 활동	
1	탐구활동 및 자료수집	• 사이트 활용하여 자신의 적성 탐구 및 미술관 내 다양한 직업 탐색하기 - 커리어넷(www.career.go.kr) - 워크넷(www.work.go.kr/jobMain.do) - 진로멘토링(mentoring.carrer.go.kr)	
2	강의	• 미술 경매사 이해 이해하기 - 전망과 진출분야 - 직업에 필요한 능력 탐색 - 직업의 전망	
3	토의 및 토론	• 미술 경매사 직업인과 대화하기 - 현장의 미술 경매사와 질의응답 시간을 제공	

4-7	모둠 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영상을 통한 흥미 유발하기</li> <li>- 전 차시 복습과 영상 관람을 통해 미술 경매 순서 익히기</li> </ul> </li> <li>• 전개 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모둠 활동을 통해 미술 경매에 관련한 이야기를 나누고 역할을 분담하기</li> <li>- 경매 작품 선정 후 미술 경매 시나리오 작성하기</li> <li>- 모둠별 미술 경매 활동을 기획하고 발표하기</li> </ul> </li> <li>• 정리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 타 모듬의 발표에 대한 소감을 이야기하며 미술 경매에 대한 생각을 공유하기</li> <li>- 정리 및 마무리</li> </ul> </li> </ul>
8	점검 및 성찰	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기 평가를 통해 성찰하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미술 경매사와 관련된 직업을 이해하고 그 직업을 설명할 수 있다.</li> <li>- 미술 경매 방법을 인지하고 경매하는 방법을 이해하고 경매에 참여하는 방법을 이해할 수 있다.</li> </ul> </li> </ul>

#### IV. 결론

코로나19가 확산된 이후 생활에 많은 변화가 나타나게 되면서 MZ세대인 1980~2000년대 생을 중심으로 미술시장이 급격하게 성장하게 되었다. 특히 미술 작품을 전시하고 판매하는 행위가 성행하게 되었고 MZ세대는 신규 컬렉터가 되었다. 많은 사람들은 미술작품을 감상하는 것에 그치는 것이 아닌 적극적으로 작품을 소유하고자 하며 향유하고자 하는 욕구가 점차 늘어나고 있다. 미술 작품 감상자에서 소비자로 변화하고 있는 현 시대에 발맞춰 학교 교육에서 미술작품의 가치를 판단할 수 있는 안목을 길러주고 미술 작품의 재화로서의 가치를 가지는 것을 인지시킬 필요성을 느꼈다.

이는 우리나라에 국한된 것이 아닌 세계 최대 아트 페어 주관사인 아트바젤과 스위스 금융그룹 UBS의 2022년 세계 미술시장 보고서에 따르면 미술품 컬렉터 중 MZ세대의 비중은 58.7%에 달한다고 보고되고 있다. 이러한 세계 시장의 변화에 발맞춰 현대를 살아갈 학생들에게 미술 대중문화를 직접 체험할 수 있도록 지도해야한다고 생각하였다. 표현 위주의 미술 교육에서 탈피하여 미술 문화와 감상활동, 비평을 통해 문화적 소양을 갖춘 인재로 기르는 데 효과적인 것으로 보이며 학생들에게 더욱 흥미로운 수업이 될 것이다. 단순히 작품을 사거나 파는 행위로 그치는 것이 아닌 자신의 기준을 명확하게 가질 수 있도록 시각문화 이미지를 올바르게 이해하고 시각적 해독력을 키우는 교육이 중요하다.

이러한 미술 경매 교육을 통해 주도적으로 미술 작품에 대한 자료를 수집하고 분석하며 작품의 가격을 결정하는 다양한 요소에 대해 인지하게 된다. 이를 통해 미술 작품의 경제적 가치에 대해 생각해 볼 수 있는 기회가 생기게 되며 이를 통해 성인이 된 후 개인의 성향과 취향에 따라 합리적인 소비를 할 수 있게 된다고 기대해 볼 수 있다. 그리고 전체적인 프로그램 활동을 통해 미술시장의 원리를 직접적 혹은 간접적으로 체험해볼 수 있고 다양한 관점을 통해 형성되는 경제적 가치에 대해 비판적 시각을 가질 수 있다. 이러한 교육 프로그램을 통해 학생들은 새로운 미술 수업을 경험해보고 비평적 안목을 키우며 미래에 비평적 안목을 가진 미술 작품 소비자로 성장하게 될 것이다.

*Key Words:* 예술진로교육, 미술 교육:경매, 진로 탐색 활동

## [참고문헌]

- 교육부(2015). 미술과 교육과정. 제2015-74호 [별책13]
- 박파랑(2012). 큐레이터와 딜러를 위한 멘토링. 아트박스. 61-110
- 서울특별시교육청 보도자료(2021.04.19.). 중학교 자유학년제 운영계획.
- 서울특별시교육청 보도자료(2021.02.08.). 초,중,고등학교 및 특수학교 원격수업 운영 기준.
- 심영옥·경희 예술문화진로교육연구회(2022). 창의·융합형 인재로 키우는 예술문화 직업과 진로교육. 경희대학교 출판문화원.
- 이규현(2014). 미술품 경매 이야기. 경기:살림출판사.
- 최병식(2008). 미술시장과 아트딜러. 동문선.
- 최병식(2008). 미술시장 트렌드와 투자. 동문선.
- Joshua Knelman(2014). 사라진 그림들의 인터뷰(이정연 역). 시공아트.

## 저자 소개



### 이수정

경희대학교 대학원 미술학과 평론·경영전공 박사과정  
현 경희대학교 교육대학원 예술문화진로교육 강사  
현 한국조형교육학회 총무간사

## 국내 아동화 연구동향 분석

### Analysis of Research Trends on Child Art in Korea

김경훈 (서울대학교)

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

아동화는 아동의 정신세계의 표현으로 표현하는 행위를 통해 정서적 안정을 돕고, 창조성을 배양 하는데 도움이 되며, 아동의 표현 의욕을 높여 조형적 감정을 만족시키는 것은 안정적인 생활을 영위 하는 기초적인 태도가 된다(윤영지, 1980). 어린이의 미술표현은 본 것과 느낀 것, 아는 것, 들은 것 등을 때에 따라, 상황에 따라 자연스럽게 자신들의 내면 전체를 표현하는 것이다(이규선 외, 1994). 이처럼 미술표현은 아동의 근본적인 표현욕구를 충족시키며 아동의 내면과 사고를 드러내고 발달시키는 본연의 의의를 가질 뿐 아니라 이를 통해 인지적, 언어적 발달을 수반하는 부가적인 의의 도 갖는 중요한 교육적 활동이라고 할 수 있다(이소은, 권기남, 2011, p. 19, 임소연, 2016, pp. 43~61 재인용). 이처럼 미술은 어린이들과 청소년들에게 강력한 자아표현의 한 방법을 제공하기 때문에 미술교육이 인간에게 필요한 것이다. 따라서 교사는 학생을 이해하고 적절한 미술 경험을 제공 하기 위해 아동화에 대해 관심을 가질 필요가 있다.

국내학술논문의 '아동화' 키워드 검색을 통해 진행한 예비연구 결과, 그동안 학술지에 발표된 아동의 그림과 관련한 학술 논문은 총 103편이었다. 그 중 심리검사나 심리분석에 관한 논문이 32편으로 가장 많고, 아동화 지도 방법에 관한 논문이 26편, 아동화 분석 19편, 전문 미술가 작품과 아동화 비교 연구 11편, 아동화 연구 방법 5편, 사회문화적 영향에 관한 논문 4편, 기타 주제 6편으로 분석 하였다. 이처럼 60년대부터 아동화 연구는 꾸준히 발표되었으나, 아동화 연구 동향을 분석하는 학술 논문은 부재한 상황이다. 이에 본 논문은 아동화 교육관련 연구의 활성화를 위해 2011년부터 2022년까지 국내에서 수행된 아동화 관련 학술논문을 대상으로 연구방법, 연구주제, 연구대상, 표현재료의 시기별 흐름을 분석하고자 한다.

### 2. 연구문제

본 연구의 연구문제는 다음과 같다.

- 첫째, 아동화에 대한 연구주제는 어떠한 경향을 나타내는가?
- 둘째, 아동화에 대한 연구방법은 어떠한 경향을 나타내는가?
- 셋째, 아동화에 대한 연구대상은 어떠한 경향을 나타내는가?
- 넷째, 아동화에 대한 표현재료는 어떠한 경향을 나타내는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 아동화에 대한 관점

아동화에 대해 여러 학자들이 나름의 이론을 발표하였으며, 대표적인 관점으로는 Clark(1993)가 주장한 인지발달, 정서표현, 지각발달, 발생반복 네 가지 범주가 있다. 이들 네 범주는 아동의 미술표현과 발달사이의 관련성에 관심을 갖는다. 최근에는 심리학에 기반한 발달론적 관점이 가진 한계점을 지양하고, 아동 그림이 발달에 의한 자기표현과 더불어 사회문화(Socio-cultural)에 영향을 받는다는 관점이 주목받고 있다. 아동화의 관점으로 Clark(1993)가 제시한 네 가지 관점과 더불어 사회문화적 관점을 소개하고자 한다.

인지발달 관점은 ‘아동은 본 것이 아니라 아는 것을 그린다.’는 주장으로, 대표적인 학자로 Goodenough, Harris, Lowenfeld가 있다. 로웬펠드는 아동의 발달이 아동마다 유사한 진행 단계를 거치며, 한 단계의 과업을 수행하려면 그 전 단계 과업을 완수해야한다고 보았다. 또한 그는 아동이 세상을 바라보는 방식으로서 시각적·촉각적 두 가지 성향을 띤다고 보았다. 시각형은 시각적 방법으로 세상을 지각하고, 촉각형은 정서적이고 근육운동지각적 반응에 의존하는 것이다. 로웬펠드는 이러한 성향이 유전적으로 결정된다고 보았고, 교사들은 미술 지도과정에서 아동의 성향을 고려하여 지도해야한다고 주장하였다(전성수, 2012). 정리하면 인지발달 관점은 아동의 인지발달과 표현의 구체성의 연관성에 집중하였고, 이를 바탕으로 아동화를 보고 아동의 발달이나 인지 수준에 대해 알 수 있다고 보았다.

정서표현 관점은 예술을 억압된 무의식의 표출이라는 프로이트의 주장을 바탕으로 아동의 그림을 바라본다. 이 관점에 따르면 유아들의 그림은 표현에 담긴 정서와 개성을 바라봐야하고, 아이의 그림은 진실한 정서를 드러낸 것이기에 평가하면 안된다고 보았다. 이는 아동마다의 정서와 개성에 따른 독특한 표현 양식이 있음을 전제하는 것이다. 정서표현 관점의 대표적인 학자로 알슐러(R. Alschuler), 헤트윅(L. Hattwick), 슈테른(Stern) 등이 있으며, 이들은 프로이트의 ‘예술은 무의식의 표출’이라는 생각을 받아들여 아동의 미술표현 역시 아동의 정서, 감정, 무의식의 표출이라고 보았다.

지각발달 관점은 아동이 시지각에 의해 본대로 그린다고 주장하며 아동화를 통해 아동이 세계를 지각하는 방법을 알 수 있다고 한다. 대표적인 학자로 아른하임(R. Arnheim)이 있으며, 그는 게슈탈트 이론에 입각하여 아동의 그림표현을 분석하였다. 게슈탈트(Gestalt)는 개체를 따로 보지 않고 하나의 의미있는 전체로 인식하는 것을 뜻한다(조용주, 김선아, 2011). 예를 들어, 아동이 튕림을 그릴 때 보이지 않는 화분 속 뿌리까지 그리는 것은 아동화의 대표적인 특징인 ‘투시적 표현’으로서 아동이 알고 있거나 경험한 것 또는 보았던 것들이 내부와 외부의 한계에 구속받지 않고 나타나는 결과이다(최재영, 2001). 이러한 투시적 표현에 대해 인지발달 관점에서는 식물의 뿌리에 대해서 알고 있기 때문에 그랬다고 보는 반면, 지각발달 이론에서는 아동이 그린 튕림의 뿌리는 어떤 뿌리를 보았을 때 망막에 찍힌 시각상을 재현한 것으로 보았다. 아이가 보이지 않는 부분을 상상하여 그리는 현상은 인간이 그림의 불완전한 부분을 마저 채워 완전한 모양으로 인식하려는 경향을 의미하는 게슈탈트 시지각 이론 중 폐쇄성의 법칙(김경은, 윤영두, 2006)으로 이해해 볼 수 있다.

발생반복 관점은 미술발달과정에서 유아가 인류의 발달에서 나타나는 미술표현의 발달과 비슷한 단계를 거친다고 주장하며, 대표적 학자로 허버트 리드(Herbert Read)와 켈로그(R. Kellogg)가 있다.(전성수, 2012). 발생반복 이론에서는 융의 집단 무의식 개념을 바탕으로 다양한 문화권에서 공통적으로 나타나는 상징이나 표현 방식이 인간 공통성의 증거라고 보았다. 융(Carl Jung)에 따르면 원형이란 인간이 생각하고 분별하는 의식의 작동 이전에 세계를 만나는 특정한 형식이며, 이러한 원형들이 ‘집단 무의식’을 구성한다(진숙, 2020). 예를 들어, 유아들이 만다라, 동그라미, 별 과같은 상징

을 문화권에 상관없이 재현하는데, 이 재현되는 상징이 인류 공통성의 증거이고 상징 속에는 원형이 담겨있다고 보았다(전성수, 2012).

사회문화적 관점은 인지발달 관점에 기댄 전통적인 미술발달단계 이론의 한계점을 지양하고 아동미술발달을 다원적인 시각문화의 영향에서 바라보는 관점이다. 대표적으로 브렌트와 마조리 윌슨은 시각문화에 사용되는 이미지들이 아동화에 영향을 주고 있음을 보여주는 시각적 증거들을 제시하여 발달론자의 관점에 도전하였다(Wilson & Wilson, 1977; 1982; 1987, 김미남, 2012, pp. 103~123 재인용). 즉, 전통적 미술발달의 관점은 아동화를 아동의 수준을 측정하기 위한 평가의 대상으로 다루었다면, 사회문화적 관점은 아동을 사회의 일원이자 시각문화의 소비자로서 미술표현에 있어 어떻게 환경과 상호작용하고 행위하는지 등 미시적인 부분에 초점을 두고 있다고 볼 수 있다.

전반적으로 최근에 제기된 사회·문화적 관점 외에 인지발달, 정서표현, 지각발달, 발생반복 관점은 모두 아동화를 심리학에 기반하여 연구하였음을 짐작할 수 있다. 아동화 연구의 상당 수가 아동화 관련 심리분석인 이유일 것이다. 이는 연구자들이 아동화를 분석의 대상으로서 아동을 피실험자 내지 내담자로 바라봤음을 알 수 있다. 이에 비하여 사회문화적 관점에서는 아동이 받는 사회문화적 영향이나 아동이 가진 가치관, 혹은 아동의 주변인들과의 상호작용 등 연구 참가자의 표현행위를 맥락화하는 방향으로 초점을 이동하고 있다고 볼 수 있다.

### III. 연구방법

#### 1. 분석대상

본 연구는 아동의 그림, 즉 아동화(兒童畵)에 집중하여 수행한 연구동향분석으로서 최근 10년 동안 아동이 그린 그림과 관련하여 미술교육 연구자들이 어떤 주제에 관심을 가졌고, 어떤 방법으로 연구를 하였는가를 살펴볼 것이다. 본 연구의 분석대상 논문은 2011년부터 2021년까지 발표된 아동화 관련 학술논문을 대상으로 하였다. 분석 기간은 아동화 관련 선행 연구동향논문이 부재하여 최근 10년을 대상 기간으로 정하였다. 관련 논문 검색을 위해 한국교육학술정보원(RISS)의 검색 서비스에서 ‘아동화’, ‘아동미술’, ‘아동그림’, ‘유아그림’을 키워드로 검색하였고, 학술지는 ‘한국초등미술교육학회’, ‘한국아동미술학회’, ‘한국국제미술교육학회’, ‘한국기초조형학회’, ‘한국조형교육학회’, ‘한국유아교육학회’, ‘한국열린유아교육학회’에서 발행한 등재 학술지에 수록된 논문을 선정하였다. 분석 대상 학술 논문은 총 50편이다. 제시한 키워드로 검색된 논문들 중 아동의 그림, 평면표현에 관한 논문만을 대상으로 하였고, 각 키워드 및 연도 별 논문 수는 다음과 같다.

〈표 1〉 시기별 아동화 관련 논문 수 (2011년 - 2021년)

연도	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	총
학술지	7	8	6	8	4	6	2	4	3	1	0	49

## 1. 분석기준 및 분석방법

### 가. 연구방법에 대한 분석기준

본 연구는 미술교육 관련 학술지에서 아동화에 관한 논문을 대상으로 하였다. 아동화와 관련하여 끄적거리기나 난화그리기 등 낙서를 통한 미술치료는 잠재의식의 표현, ‘놀이’와 같은 해방감, 감정의 표출 등 치유사례를 통한 미술치료의 효과가 증명되었다(Vicky Barber, 2010, pp. 32-33, 신영선, 김혜연, 2014 재인용, pp. 359-378). 이러한 이유로 아동화 관련 연구 중에는 심리치료에 관한 연구가 많다. 특히 아동화를 활용하는 심리검사의 적용과 교육현장에 기대되는 효과를 제시하는 연구의 연구방법은 ‘심리검사 적용’을 항목으로 분류하였다. 임경진(2014)의 연구 방법 분류를 참고하여 아동화 연구 동향에 맞게 각 분류 항목을 수정하고, ‘심리검사 적용’ 항목을 추가한 연구자의 연구 방법 분류기준은 <표 2>와 같다.

<표 2> 아동화 연구방법 분석기준

연구방법 분석기준	연구방법 분석기준의 내용
역사적 연구	미술사적 내용, 사실, 인물, 작품 등에 대한 연구로서 사료에 의존하는 문헌연구
철학적 연구	미술교육철학이나 가치에 관한 연구 및 아동화 관련 개념이나 용어를 명료화 하는데 목적을 둔 연구. 아동화의 활용가치 혹은 사회학적 연구 가치에 대해서 고찰하는 논문을 포함하였음.
문화기술학적 연구	연구자가 현장에 참여하여 문화적 현상에 대해 연구하는 질적 연구
사례 연구	하나의 대상에 대해 심층적으로 연구하는 방법
조사 연구	설문조사 등 표본 집단을 통해 모집단에 대한 정보를 추론하는 연구. 연구 대상 집단에서 이끌어낸 결과를 일반화한 경우 조사연구에 포함하였음.
실험 연구	변인 통제를 통한 관찰을 통해 변인 간 인과관계 밝히기
실행 연구	현장 개선을 연구자 본인이 직접적으로 수행해 나가는 구체적인 연구의 프로그램 개발 및 그 적용과정(이용숙 외, 2011, p. 21). 프로그램을 개발하여 아동에게 적용하고 프로그램의 효과를 도출하는 경우 실행연구에 포함하였음.
심리검사 적용	아동화를 활용한 심리검사의 적용과 결과를 통해 기대되는 효과를 제시
기타	현장 문제 해결을 위한 이론 분석과 프로그램을 제시하였으나, 실행 적용하지 않은 연구를 포함하였음. 실행연구 비슷하나 현장에 적용하지 않은 경우가 여기에 해당한다.

### 나. 연구주제에 대한 분석기준

아동화 분석 관련 연구주제 분류기준으로 아동화를 심리학적 관점에서 분석하는 연구와 아동화를 심리학이 아닌 미술적 표현의 관점에서 분석한 연구로 나누어 분류하고자 한다. 심리학 외 관점에서의 아동화 분석은 조형요소나 상징, 혹은 표현 전략 등을 분석하는 연구를 포함한다. 따라서 아동화 분석은 ‘아동화 심리 분석’과 ‘아동화 표현 및 전략 분석’ 두 기준으로 나누었다. 이외의 분류기준을 종합한 연구자의 아동화 연구주제 분석기준은 <표 3>과 같다.

〈표 3〉 아동화 연구주제 분석기준

연구주제 분석기준	연구주제의 내용
아동화 심리 분석	심리 및 상담과 관련한 아동화 분석을 포함한다.
아동화 표현 및 전략 분석	심리 및 상담과 관련한 외 아동화 분석을 포함하며, 주로 미술표현, 미술형식, 상징적 표현 분석 등이 여기에 해당한다. 미술표현은 주제, 재료, 방법, 미술형식은 조형요소와 조형원리이다(이규선 외, 1994). 전략분석은 만화 캐릭터 차용이나 상징적 표현 등 표현전략분석을 의미한다.
교수·학습 방법	그림표현 지도, 평가 등 수업 방법이나 프로그램 개발에 관한 연구를 포함한다.
성인 미술 작품과 아동화 비교	성인 미술 작품에 담긴 아동화적 표현 분석이나 아동화와 작가 작품의 유사성을 탐구하는 연구를 포함한다.
아동화 연구 방법	교육학, 사회학, 심리학 등 아동화를 바라보는 관점이나 담론, 양적 혹은 질적 연구 방법, 학자의 견해, 사회문화적(Socio-cultural) 관점 등 아동화를 어떻게 연구할지 제안하는 논문을 주로 포함한다.

#### 다. 연구대상에 대한 분석기준

연구대상의 분류는 나이대 별 구분을 적용하였다. 아동화의 특성 상 누리과정에 해당하는 만 3-5세(한국나이 5-7세)를 대상으로 하는 연구가 많았다. 또한 유희성, 감정 표출, 다양한 신체 동작 등 아동화의 특성에서 비롯된 긍정적 효과(신영선, 김혜연, 2015)를 응용하는 미술치료 연구에 의해 중·고등학생 대상의 연구도 확인할 수 있었다. 이에 따라 연구대상의 나이대별 분류기준은 만 3-5세, 초등학교 저학년, 초등 중학년, 초등 고학년, 중·고등학생으로 정하였다.

#### 라. 표현재료에 대한 분석기준

표현재료 별 분류는 연구에 참여한 대상들이 사용한 재료를 산정한 것이다. 표현재료는 조형 활동에 필수요소이고, 재료에 따라 아동의 표현전략에도 영향을 미치는 요소이므로 다양한 재료를 사용할수록 표현도 다양해지기 마련이다. 따라서 표현재료에 대한 고찰이 아동미술발달 연구에 필요하다고 판단하여 아동화 연구마다 아동이 그림을 그릴 때 어떤 재료를 주로 쓰는지를 산정하였다. 연구대상이 그린 아동화에 사용된 재료를 결과물 사진이나 저자가 기술한 내용을 통해 확인하여 대표적인 표현재료를 선정하였다. 연필, 색연필, 크레파스, 사인펜, 물감, 파스텔, 유성매직, 수묵을 대표적 표현재료 분석기준으로 삼았다. 그 외 표현재료는 기타로 분류하였다.

### IV. 연구결과

분석 항목에 따른 산정 결과를 연도별, 항목별로 합계를 표로 정리하여 제시하였고, 각 분석결과에 따른 경향과 항목별로 산정한 대표적 논문 2-3편을 예시로 제시하였다. 다만 연구자가 정한 키워드와 대상 학술지에 한정하여 분석하였으므로 아동화 연구 전체의 동향이라고 보기에는 한계가 있다는 점을 밝혀둔다.

#### 1. 아동화 연구방법에 대한 연구동향

아동화 연구방법에 대한 연구동향 분석결과는 다음 〈표 4〉와 같다.

〈표 4〉 아동화 연구방법 분석결과(2011년-2021년)

연구 방법	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	항목별 계
역사적 연구						2						2
철학적 연구		1	1	1				1				4
사례 연구	1	1	2	1			1	1	1			8
조사 연구	1	1				1		1		1		5
실험 연구	1											1
실행 연구	2			3	2	1	1	1	1			11
심리검사 적용 연구	1	5	3	2	2	2			1			16
기타	1			1								2
연도별 계	7	8	6	8	4	6	2	4	3	1	0	49

아동화 연구방법은 심리검사 적용연구가 가장 많았다. 앞서 연구주제 분석기준 소개에서 언급하였듯이 아동화를 주로 심리학적 관점에서 연구하였기 때문에 판단된다. 그 다음으로 실행연구가 많은 것은 교육현장에서의 연구가 활발히 이루어진 결과로 판단된다. 아동화에서 사례연구가 많지는 않으나 최근까지 지속적으로 시도되었다. 김미남(2012), 이재영(2014) 등 사회문화적 기대와 가치가 아동화 제작 과정에 주는 영향에 대한 미시적인 연구의 활성화를 요청한 점을 고려해볼 때, 사례연구는 더 많이 시도될 것으로 예상된다.

## 2. 아동화 연구주제에 대한 연구동향

아동화 연구주제에 대한 연구동향 분석결과는 다음 〈표4〉와 같다.

〈표 5〉 아동화 연구주제 분석결과(2011년-2021년)

연구 주제	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	항목별 계
성인미술작품과 아동화 비교						2						2
아동화 표현 및 전략 분석	2	1		2	1	1		1		1		9
아동화 심리분석	2	6	5	3	2	2	2	2	2			26
교수학습 방법	2			2	1	1			1			7
아동화 연구 방법	1	1	1	1				1				5
연도별 계	7	8	6	8	4	6	2	4	3	1	0	49

〈표 5〉와 같이 아동화 연구 주제 분석 결과는 아동화 심리분석 주제가 분석 기간 동안 가장 많았고, 그 다음으로 아동화 표현 및 전략 분석, 교수학습방법, 아동화 연구 방법, 성인미술작품과 아동화 비교 순으로 분석되었다. 아동화를 바라보는 전통적 관점이 심리학에 기반하므로 아동화 심리분석 연구가 많은 것은 자연스러운 결과이다. 하지만 아동화 심리분석 외 주제에 대해 상대적으로 크게 저조한 점에서 아동화와 관련해서 다양한 학술적인 접근이 필요해 보인다.

### 3. 연구대상 연령

아동화 연구대상에 대한 연구동향 분석결과는 다음 <표 5>와 같다.

<표 6> 아동화 연구대상 분석결과(2011년-2021년)

연구 내용	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	계
만3-5세	4	1	2	3	1	1				1		13
초등학교 저학년			1	1	1		1	1	2			7
초등학교 중학년		2	2			1	1	1				7
초등학교 고학년	1	1		1	1	1			1			6
중고등학생		2			1							3

<표 6>과 같이 아동화 연구대상은 해당기간동안 많은 연구가 만3세~5세를 대상으로 이루어졌고 초등학교의 경우 저학년부터 고학년까지 고루 연구된 것으로 보인다. 일부는 중등학교를 대상으로 한 연구도 있었다. 이는 무의식적인 성인의 낙서와 어린아이의 끄적거림과 같은 난화그리기가 긴장 이완, 스트레스 해소의 효과가 있으므로(신영선, 김혜연, 2015) 미술치료적 측면에서 활용한 경우이다. 유아대상의 연구가 다수인 이유는 초등, 중등에 비해 유아는 상대적으로 언어표현발달이 미숙하므로 그림표현을 통해 유아를 이해하려 하기 때문이다. 선정된 논문을 살펴본 결과, 나이가 연구의 핵심 변인으로서 나이에 따른 아동화 특징에 집중한 연구는 찾기 어려웠으며, 연구자가 선정하기 용이한 나이대의 학생들이 연구의 대상이 된 것이 대부분인 것으로 보인다.

### 4. 표현재료

아동화 표현재료에 대한 연구동향 분석결과는 다음 <표 6>과 같다.

<표 6> 아동화 표현재료 분석결과(2011년-2021년)

표현 재료	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	계
연필	3	4	3	3	1	2		1	2		19
색연필	1	3	2	2	3						11
크레파스	1	4		2	2	1					10
사인펜		1	1	1	1	1					5
물감		1	1	1	2			1	1		7
파스텔			1	1							2
유성매직		1	1					1			3
수묵							1				1

## V. 결론 및 제언

본 연구는 아동화 연구 관련 국내 학술지 논문의 연구방법, 연구주제, 연구대상, 표현재료의 경향을 분석함으로써 아동화 연구의 연구 동향을 살펴보고 이를 통해 후속 연구의 방향 모색과 시사점을 제공하고자 실시하였다. 이에 따른 결론은 다음과 같다.

아동화 관련 연구방법은 심리검사 적용, 실험연구, 사례연구, 조사연구, 철학적 연구, 역사적 연구 순으로 연구에 많이 적용된 것으로 나타났다. 심리검사 적용이 가장 많이 적용된 것은 아동화에 대한

주요 이론과 관점이 심리학에 기반하였기 때문에 심리검사를 적용한 연구방법이 다수인 것으로 판단된다. 실험연구의 활용도 비교적 높은 것으로 보아 교육 현장에서의 미술심리나 교사들의 연구가 활발함을 알 수 있다. 다만 철학이나 역사적 연구가 부족한 점에서 아동화에 대한 미학이나 미술사적 탐구가 필요하다고 볼 수 있다. 아동화에 대한 시각 환경 등의 사회문화적 영향이 주목받고 아동미술 발달에 대한 다원적이고 맥락적 이해의 필요성이 공감됨(이재영, 2013)에 따라 아동의 그림 표현에 있어 미시적인 부분을 들여다보는 연구가 꾸준히 수행되어왔음을 알 수 있다. 이에 사례연구가 꾸준히 발표되고 있고 추후에 사례연구를 적용한 논문이 증가할 것으로 예상된다.

아동화 관련 연구주제는 아동화 심리분석, 아동화 표현 및 전략 분석, 교수학습 방법, 아동화 연구 방법, 성인미술작품과 아동화 비교 순으로 연구주제가 많은 것으로 산정되었다, 이 중 아동화 심리분석이 가장 많이 다루어진 것은 여전히 아동미술발달 이론이나 아동화에 대한 심리학적 관점이 많이 적용되고 있음을 보여준다. 이에 아동화에 대해 새로운 관점에서 다양한 접근이 필요해 보인다.

아동화 관련 연구대상은 만3~5세, 초등학교 저학년, 중학년, 고학년, 중고등학생으로 나누어 산정하였으며, 이 중 만3~5세를 대상으로 하는 연구가 가장 많았다. 이는 아동화가 언어적 표현이 미숙한 아동의 내면을 그대로 담고 있으며 아동심리연구의 편리한 대상이었기 때문(이규선 외, 1994)으로 판단된다, 초등학교는 저·중·고학년 고루 연구대상으로 나타났으며 간혹 아동화의 특성을 활용한 심리치료를 적용한 연구에서 중고등학생이 대상이 되기도 하였다. 일부 현대미술작가가 아동화를 연구한 경우도 존재하며, 아동화적 표현이 심리치료에 적용된 만큼 아동화적 표현을 아동 시기에 나타나는 특징으로 국한하기보다 다양한 연령대에 적용가능한 미술표현방법으로서 미학적 가치를 고려해볼 필요가 있다.

아동화 연구에서 주로 사용된 표현재료 분석은 연필, 색연필, 크레파스, 사인펜, 물감, 파스텔, 유성매직, 수묵으로 분류하였으며, 연필이 가장 많이 활용되는 것으로 분석되었다. 연필은 손쉽게 접근할 수 있는 재료이고, 연구주제가 미적 표현보다 심리분석에 치중되어 있기 때문에 가장 많이 사용된 것으로 판단된다. 분석 결과 중 아동화에 수묵을 활용하는 전통미술 관련 연구가 더 활발히 진행될 필요가 있으며, 전반적으로 표현 재료의 다양화가 필요해 보인다.

20세기 심리학에 관한 연구가 활발히 진행되면서 아동심리에 관심을 기울임과 동시에 연구의 통제가 쉬운 아동화가 연구의 대상으로 관심을 받았다(이규선 외, 1994). 이러한 심리학적 배경은 아동화를 바라보는 발달론적 시각으로 굳어졌고, 여전히 아동화 관련 연구의 주요 이론으로서 그동안 아동화를 연구한 많은 연구에서 중요한 역할을 하였다. 최근 10년의 아동화 관련 논문들의 주제와 연구방법이 심리검사 혹은 심리분석에 관한 연구가 상대적으로 많다는 점에서 여전히 아동화에 전통적인 관점에서부터 새롭게 나아가지 못하고 있음을 알 수 있다. 이에 아동화에 대한 새로운 관점의 필요성이 대두되어 왔고, 이미 1970년대 비교문화연구(cross-cultural studies)를 통해 아동의 그림이 사회문화적으로 어떤 영향을 받고 있는지에 대한 연구가 수행되어 왔다. 하지만 본 연구동향 분석 결과, 사회문화적 맥락과 영향 등을 다루는 연구는 전통적 발달단계에 따르는 연구보다 상대적으로 부족하다는 점을 확인할 수 있었다. 이에 아동화를 분석과 평가의 자료가 아닌 아동의 삶과 관련한 표현의 과정에 담긴 서사로서 들여다보는 연구가 필요하다고 본다.

*Key Words:* 미술 교육, 아동화

## [참고문헌]

- 김경은, 윤영두(2006). 계슈탈트 시지각 이론에 의한 3D 애니메이션의 조형성. 한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집, 4(1), pp. 279~284.
- 김미남, 김현수(2011). 아동미술 연구에서의 질적 연구 방법 고찰 - 아동 그림 분석 방법을 중심으로-. 造形教育, 39(0), pp. 71~98.
- 김미남(2012). 아동미술발달 이해를 위한 사회문화적 관점의 학문적 접근들. 미술과 교육, 13(1), pp. 103~123.
- 김정희, 공완욱(2018). 아동화에 나타난 감정표현 관련 상징적 기호의 유형 분석 - 초등학생의 인물화 중심으로 -. 미술교육연구논총, 55(0), pp. 105~136.
- 류재만(1996). 유아 미술활동의 표현재료와 용구사용에 관한 연구. 사향미술교육논총. 4(0). pp. 245~264
- 이재영(2013). 아동미술발달의 재개념화. 미술교육연구논총, 39(1). pp. 1~21.
- 윤영지(1980). 아동 발달단계에 따른 아동화의 특징 연구. 가정관리연구, 10(0), pp. 52~65.
- 임경진(2014). 전통미술문화교육의 연구 동향 분석 - 학술지를 중심으로 -. 미술교육논총, 28(2), pp. 1~30.
- 임소연(2016). 전래동요를 활용한 아동미술교육 프로그램 개발에 관한 연구 - 7세~10세를 중심으로 -. 아동미술 교육, 15, pp. 43~61.
- 지복선(1979). 아동화를 통해본 발달단계와 Personality에 관한 연구. 교육 연구, 48, pp. 64~78.
- 신영선, 김혜연(2015). 미술치료 관점에서 본 아동화적 표현의 패션 일러스트레이션. 기초조형학연구, 16(4), pp. 359~378.
- 조용주, 김선아(2011). 통합적 인지발달을 위한 아동미술교육 연구 - 계슈탈트 이론을 바탕으로 -. 조형교육, 40, pp. 123~144.
- 진 숙(2020). 칼 용의 무의식 개념과 정신에서의 자기인식의 의미. 한국동서철학회논문집, 97, pp. 283~310.
- Minam, Kim & Hyunsu, Kim(2011). A Review on Qualitative Research Methods in Studies on Child Art - Focused on Analyzing Children's Drawings -. 造形教育, (39), pp. 71~98.
- Freedman, K. (1997). 미술 발달과 교육과정: 사회·문화적 학습에 관한 고찰. 아동미술발달, 박정애 외 (역) (2012). 서울: 미진사
- 전성수(2012). 유아미술의 이해와 지도. 서울: 형설출판사.
- 최재영(2001). 미래인을 키우기 위한 아동미술활동의 지도와 이해. 서울: 창지사.
- 이규선 외(1994). 미술교육학. 서울: 교육과학사.

## 저자 소개



김경훈

서울교육대학교 미술교육과 박사과정

## 예비교사의 조형 감각과 표현 수업 교수 역량

Formative Sense for Prospective Teachers's Competencies in Art Production Class

안인기 (춘천교육대학교)

### I. 서론

교대에서 초등교사 양성을 위한 지도 과정에서의 다양한 경험들은 우리에게 미술교육학의 방향과 효과에 대해 재고할 상황들과 마주치게 한다. 교육대학교의 역할과 기능이 유능한 초등교사 양성에 있다는 것은 대부분 동의하는 전제일 것이다. 다양한 목적과 재능을 가진 예비교사를 만나고 이들과의 상호적인 교육적 교환이 이루어지는 수업 현장에서 우리는 적어도 미술교육의 범주 속에서 예비교사들이 함양하기를 바라는 여러 가지 교수 역량에 대해 고민하고 있다. 미술교육은 미적 경험을 제공하고 미적 표현을 실행하여 성장하는 미적 판단을 교실 수업을 통해 구성하고 실천하는 활동이다. 미적 정보의 교수학습을 위한 교수 내용의 선택과 설계, 지도에는 미적 경험에서 판단에 이르는 교수자의 교과 지식, 수준과 내용의 결정을 위한 근거, 동일한 자료를 기반으로 수업에서의 다양성과 차이를 만드는 실제적 역량을 요구한다. 특히 미술 교과는 창의성을 중시하는 표현 단원과 작품 제작 활동을 기반으로 대부분의 수업이 할애되어 있다. (예비) 교사의 미술과 교수 역량은 미술제작 활동에 대한 적절한 지도 능력과 관련이 깊은 것이라고 유추할 수 있다.

가시적 시각 이미지의 생산과 유통, 소비 과정에서 시각적 리터러시 능력은 현행 교육과정에서 중시하는 역점 과제이기도 하다. 미술교과에서 시각적 리터러시는 시각적 이미지의 역사적, 비평적 지식을 함양하는 것으로부터 실제로 해당 이미지를 모사하거나 독자적이고 새로운 방식으로 창조하는 표현 역량의 전반적인 문해력을 의미한다. 문자와 언어적 정보의 독해력을 넘어 자신의 생각이나 감정, 느낌 등을 시각적으로 나타낼 수 있는 것이 미술에서의 문해력인 것이다. 그러므로 이러한 역량을 지도하기 위한 미술과 교수자들의 역량은 해당 이미지의 언어적 문자적 맥락과 역사, 평가와 감상의 언어적 범주를 넘어 해당 이미지의 생성, 특이성과 차이, 조형적 특성과 솜씨의 수준, 가치 등에 대한 지각적 물질적 감각적 요소를 감지하고 변별하며, 의도한 목적에 맞는 제작의 절차과정과 그에 따른 변인들의 수용, 선택, 변형 및 목적과 결과 사이의 생산적 확장 능력 등을 포함하고 있다. 그러므로 예비교사를 위한 미술과의 교수 역량은 교과교육학과 교과내용학의 화학적 결합을 전제로 한 교사의 실천과 관련이 있다. 발표자가 보기에 이런 기대는 미술 교과의 이상적 교사 모형을 희망하는 낙관론적 견해와 관련된다. 미술 교사에게는 미술의 주요한 범주로서 실기 능력과 함께 이미지의 판별과 가치, 미적 효과를 포착하는 안목과 그것을 설명할 수 있는 이해 능력도 요청된다는 점을 앞서 언급하였다. 아마도 필수적이거나 기본적인 필요조건일 수 있는 이러한 내용이 현실의 교육대학교 교육 현장에서 실현되고 있는지는 논란이 있을 것이다. 여러 연구들은 예비교사들이 미술수업의 수행을 위해 필요한 것을 찾으려고 하였다. 실기역량 강화를 위한 방안(김사라, 2022; 김황기, 2014), 미술

감상 및 안목 형성을 위한 방안(김정희, 이주연, 안금희, 2005; 김정선, 2018; 이지현, 박향숙, 2010), 수업실습 경험과 교수 역량(박우정, 2016) 등 다양한 주제와 영역에서 논의들이 제시되었다. 이러한 연구의 많은 공통점은 예비교사들의 미술에 대한 두려움과 주저, 묵묵부답과 무관심에 대한 언급과 이를 극복하기 위한 힘겨운 노고들이다.

사실 우리의 미술교육 연구는 많은 부분 성공적이고 이상적인 성과를 바탕으로 체계화된 학술어들로 기술됨으로써 실망스럽고 당혹스럽지만 엄연한 현실로 존재하는 난관들이 기록되지 않는, 검토되지 않고 중시되지 않으며 결과적으로 외면하게 되는 양상도 존재한다. 본 발표는 초등예비교사 교육의 장에 한정하여 우리가 겪는 미술 수업의 단면을 현실적으로 기록하려는 취지에서 비롯되었다. 많은 수업이 그러하듯 목표는 있지만 그것이 같을 것이라는 보장도 없이 교수자, 학습자가 서로 다른 방식으로 진행되는 게임처럼 보인다. 수업을 보는 다양한 방법도 있겠지만 본 발표에서는 본인이 직접 지도한 수업의 현상 기록과 그 해석의 틀 속에서 살펴보고자 한다. 발표자는 예비교사들에게 미술 수업 지도법을 지도하며 모의수업 시연을 수행하게 하는 ‘초등미술교육2’라는 수업을 맡고 있다. 이 수업에 대한 발표자의 지도와 학습 관찰, 수행 기록을 통해 수집한 자료를 바탕으로 지난 3년 사이에 진행된 수업에서 공통 소재의 수업 내용을 바탕으로 예비교사의 미술과 교수의 공통점, 특이점, 개선 방법에 대해 생각해 보았다.

## II. 예비교사 수업 사례와 방법들

예비교사의 수업 전문성과 역량 증진의 가능성을 현실화하기 위한 하나의 방안으로 조형 감각 향상을 통한 미술과 표현지도 역량의 강화 방안을 모색하고자 한다. 예비교사의 미술 교수 역량은 교육대학의 교육과정 속에서 충분히 습득하기에 부족함이 많지만 주어진 한계 속에서만나마 실제적인 교수 역량 강화를 모색하지 않는다면 초등 교육 현장에서의 미술교육의 난맥상은 더 심화할 것이다. 특히 발표자의 관점에서 교실에서 (예비) 교사들의 다양한 수업을 관찰한 경험을 바탕으로 초등미술 교육 현장에서 수업 지도의 어려움이 큰 표현 단원의 지도 양상에 대한 검토가 필요하다고 판단하게 되었다. 로웬펠드의 이론처럼 어린이의 발달과 흥미, 재료의 특성을 고려한 수업 선택과 적절한 지도가 이루어지기보다 무엇을 하는 수업인지의 도입부가 있지만 전개는 초등학생들의 몫으로 남겨지는 표현 단원 수업이 무수히 많기 때문이다. 다르게 말하면 표현단원의 표현 연구는 (예비) 교사가 아닌 학습자의 몫으로 남아 무엇을 할 것인지는 제시되지만 그것을 어떻게 표현하며, 얼마나 적절하고 효과적으로 나타낼 것인지는 교실에서 교수되는 것을 거의 관찰하지 못한 경험이 가득하다. 표현 단원은 회화, 조각, 디자인, 공예, 건축, 사진 영상 등 광범위한 실기 장르의 교수 내용을 포함하는 미술 교과의 핵심 활동이지만 (예비) 교사에게 이러한 분야의 수업 준비는 어느 것 하나 손쉬운 게 없다. 교대 교육과정에서 (교과서) 미술의 전 영역을 전부 경험하는 것도 아니며, 교대 수준의 실기 수업과 초등 교실 수업 사이의 수준 차이도 있어 초등 교실에서의 미술 지도는 늘 새롭고 낯설며 처음 겪는 상황들의 연속이다. 아마도 이런 이유로 예비교사들은 자신에게 익숙한, 경험적으로 안전한, 교과서가 제시하는 틀을 유지한 채로 수업을 준비하는 경향을 보인다.

미술교육은 그 목적이나 성격, 내용과 방법 등을 세세하게 문서화할 필요성에도 불구하고 미술교육의 현실은 시각적 이미지의 생성과 경험, 감상 활동에서 벗어나지 않는다. 미술수업의 준비는 많은 부분 가르쳐야 할 내용의 언어적 고안이기보다 나타내야 할 시각적 형상 혹은 이미지의 선택으로 이루어진다. 결과적으로 우리는 교사들의 말과 행동을 통해 학습자들에게 의도된 형태적 변형과 창안을 구현하게 함으로써 대개의 미술 수업이 실현되는 것이다. 미술 수업의 핵심은 우리가 이미 알고

있듯이 표현 활동에 내재한 역량과 가치에 포함되어 있다. 창의적 사고나 창의성이라는 개념의 실체, 세상을 보는 관점과 차별화된 시선의 증거, 수업의 효과나 부적응의 지표, 개인의 잠재성과 실현된 가능성의 구체화된 사물로서 미술 제작 활동은 미술교육학적 탐구와 연구의 결정체이다. 어떻게 배우는가에 대한 교사의 믿음은 어떻게 가르칠 것인지에 대한 계획에도 영향을 미친다. 예비교사에 대한 교육은 미래 초등 교실의 밑그림인 셈이다. 다음의 수업 사례들은 표현단원 중 ‘관찰표현’ 중심의 단원을 선별하여 전개 방식과 내용, 활동과 결과물들을 제시하고 있다.

## 1. 수업 1 : 자화상 그리기

자화상 표현은 관찰 표현 형태의 단원이자 묘사력 향상을 위한 기초적인 내용으로 교과서에 반드시 제시되는 교수 내용이다. 예비교사는 자화상의 개념 설명을 바탕으로 자화상을 그리는 이유를 “자신의 얼굴이 어떻게 생겼는지 살펴보기 위해” 이 수업을 준비하였다고 도입부에 설명한다. “내가 어떻게 생겼는지, 어떤 특징이 있는지 알아보려 한다”는 설명이 이어진다. 예비교사 A는 자신을 관찰함에 있어 “눈, 코, 입, 귀 등을 자세히 관찰해야지만 그림을 잘 그릴 수 있다”고 말한다. 예비교사의 지도 내용은 다음과 같다.

### 활동 1. 자화상 그리는 법을 연습하기

교사: (시범을 보이는 과정에서) 입은 위에서 아래로, 갈매기 모양으로, 아랫입술이 더 두껍고, 입술 끝 갈라지는 부분이 있어요. …눈은 송편처럼 생겼어요. 약간 파인 모양에 동공이 검은 창으로 보이고 속눈썹은 이렇게, 쌍꺼풀이 있고, 애교살이 두툼한 편이에요. 이런 여러 요소를 그리면 더 사실적으로 나타나지요.

학생: (눈을) 한쪽 만 그리나요?

교사: 한쪽부터 그리고, 시간이 남으면 다른 쪽도 그려봅시다. …

### 활동 2. 자신의 자화상 그리기

교사 : 머리카락 표현하는 좋은 방법은 색칠하는 것이 아니라 머리카락 하나하나 그어서 살아있게 나타내면 좋아요. … 가르쳐준 방법으로 자신의 자화상을 그려봅시다.

예비교사는 자화상 지도 방법으로 자세한 관찰을 유도하기 위해 얼굴의 눈, 코, 입을 따로따로 그려보는 연습을 한 후 자신의 얼굴들 그리도록 지도하였다. 이러한 수업 전개에서 교사는 사실주의적 기준을 중심으로 표현을 유도하며 이를 위해 채색보다 드로잉 중심으로 그리도록 지도한다. 선과 형태의 관찰과 세밀한 묘사가 인물화 그리기에서 중요하다는 판단을 하고 있었다. 그러므로 수업은 선묘 중심의 묘사방법 제시, 마치 한국화의 묘법처럼 윤곽선을 그리고 안을 색으로 채우는 방식으로 그리게 된다. 인물과 배경의 배치, 이목구비에 대한 세밀한 관찰과 함께 각각이 어떤 크기와 위치에 있는지에 대한 고려 등이 고려되어야 하지만 학생들의 그림은 귀나 눈의 위치, 크기 등에서 적절한 얼굴 내의 관계, 인물과 배경의 배치와 구도, 인물이 잘 드러나기 위한 채색과 효과 등에 대한 고려가 잘 드러나지 않는다. 실제 수업 후 채색 방법에 대한 지도가 없어 아쉽다는 동료 예비교사들의 의견과 질문이 이어졌다.

## 2. 수업2. 학교풍경화 그리기

예비교사들은 평면표현 활동의 많은 부분이 인물화, 풍경화, 정물화라는 틀을 견고하게 간직하고

있다. 교과서는 이처럼 단단한 사고의 지층을 합리화하는 근거가 되지만, 예비교사의 미술 상식 ‘지도(map)’ 속에는 오래된 경험 속의 학교미술이 만든 그림의 전형적 틀이 존재한다. 학교 풍경화는 이러한 틀이 잘 드러나는 수업이다.

예비교사는 수업을 위한 시각자료로 학교 풍경을 찍은 사진 세 점을 보여준다. 그리고 수채를 이용한 풍경화의 장점을 설명한다.

“수채화 물감을 활용하면 맑고 투명한 느낌을 낼 수 있어요. 그리고 섬세한 붓 터치를 통해 대상을 사실적으로 묘사할 수 있답니다. 여러 색을 덧칠해서 더욱 사실적으로 표현할 수도 있어요.”

이후 ‘구도 알아보기’ 활동으로 이어졌다.

“지금부터 구도 잡는 방법을 알아보시다. 도화지를 반으로 접고 사진에서처럼 대각선으로 그어봅시다. (시범을 보이며) 저를 따라하면 같은 사진을 그리더라도 구도에 따라 다른 그림을 그릴 수 있어요. 두 번째 그림(2번 그림)을 한번 볼까요? 이 그림은 사진과 똑같이 구도를 잡은 그림이에요. 우선 사진과 똑같이 길과 나무를 기준으로 가로 선을 하나, 세로 선을 하나 그려보고 이 두 선이 만나는 지점을 찍어줍시다. 구도를 잡을 때는 이 점(소실점)을 찍어주는 것이 중요해요.”(중략)

*Key Words:* 예비교사, 표현, 초등 미술교육, 조형 감각

## [참고문헌]

- 김사라(2017). 초등미술 교원교육의 현재와 미래-비전공 출신 초등교사의 미술 전공경험이 미술 신념과 삶에 준 변화를 통해. 미술과 교육, 18(3), 211-236.
- 김사라(2022). 미술표현지도 상황에서 교사의 딜레마: 수업에서 교사의 선택과 갈등을 통한 역할 찾기. 한국교원 교육연구, 39(2), 87-116.
- 김수진(2121). 미술을 가르치는 초등교사-되기: 예비교사와 함께 하는 예술기반연구. 조형교육, 79, 25-51.
- 김정선(2018). 무엇이 미술작품 감상을 어렵게 하는가? 미술교육논총, 32(4), 46-74.
- 김정희, 이주연, 안금희(2005). 예비 초등교사들의 미술품 해석 능력에 대한 연구. 미술교육논총, 19(3), 417-454.
- 김황기(2014). 교수학습방법이 인지 양식에 따라 조소 표현 능력에 미치는 영향. 미술교육논총, 28(1), 61-88.
- 박우정(2016). 수업실습: 초등예비교사의 미술 수업 경험 분석. 미술과 교육, 17(4), 107-131.
- 이미정 외(2016). 2015개정 교육과정 미술과 교수 학습 자료. 교육부.
- 이지현, 박향숙(2010). 공간 묘사력 신장을 위한 초등 미술감상지도. 조형교육, 37, 201-237.

## 저자 소개



### 안인기

서울대학교 대학원 졸업, 교육학박사  
현 춘천교육대학교 교수

## 미술교육에서 ‘물질’에 주목하기: ‘제작(making)’ 개념에 대한 교육철학적 고찰\*

Rethinking the Concept of ‘Making’ in Art Education

서정은 (서울대학교)

### I. 문제의식: 미술교육에서 ‘물질’의 소외에 관하여

… 물질들은 그들 스스로 특유의 어떤 가능성들을 제안한다. 물질이란 단순히 서로 달리 느끼고 행동하거나, 상이한 속성을 가지거나, 다른 형태나 이미지를 만들어 내는 것만은 아니다. 한 어린이가 물질에 참여하고 함께할 때 다른 방식의 사고들을 촉발시킨다. (Pacini-Ketchabaw et al, 2021: 24-25)

이 글은 그간 미술교육에서 다소 소외되어온 경향이 있는 ‘물질’에 다시 주목하고자 하는 시도를 담고 있다. 미술과 교육과정, 학교예술교육, 문화예술교육 등에서 핵심적으로 주목하고 있는 미술의 가치는 첫째, 인지적 차원(감각적 인식, 창의력 및 상상력의 계발, 다원적 가치와 문화의 이해), 둘째, 인성적 차원(마음과 정서의 조화, 내면성의 함양), 셋째, 언어적 차원(표현 욕구 및 소통을 위한 표상 형식의 습득과 개발)과 긴밀한 관련을 가져온 경향이 있다(교육부, 2015). 이러한 접근들은 미술이 인간의 형성과 (도덕적·윤리적·미적) 발달에 밀접한 관련이 있음을 제시함으로써, 보편교육으로서 미술 교육이 갖는 중요성과 가치를 긍정적으로 고취시키는 역할을 해 왔다.

그러나 연구자는 미술교육의 이와 같은 접근들에 몇 가지 특징 혹은 한계가 있을 수 있음을 조심스럽게 제안한다. 첫째, 미술 교육의 가치를 인지적·인성적 측면에서의 기여로 설명하는 접근은, 미술 그 자체가 지닌 고유 특성이나 가치보다는 그것이 가져오는 ‘부가적인 효과’에 더 큰 관심을 갖는 경향이 있다. 이러한 경향성은 미술 활동을 포함한 ‘융합교육’에서 특징적으로 나타나는 경향이 있는데, 이때 그리기와 만들기 활동은 미리 정해진 학습 내용을 보다 효율적이고 효과적으로 습득하는 도구로 활용되거나(Vansieleghem, 2021), 관찰, 구상, 표현, 성찰과 같은 탐구의 기술로서 새로운 사고의 방식이나 개념을 창조하는 데 기여하는 것(Biesta, 2017; Cazeaux, 2017; Duncum et al, 2011)으로부터 미술의 교육적 가치를 찾는다. 신자유주의 교육 시스템에서 요청되고 있는 ‘혁신’, ‘창의성’과 같은 예술적 역량의 함양을 가능케 하는 이러한 미술교육 접근은 현장의 많은 실천들을 통해 강조되어 온 바 있으며 교육적으로 중요한 의미를 갖지만, 여전히 미술이 (교육이라는) 외부 목적에 일조하는 위치에 놓인다는 점에서 만족스럽지 못한 측면이 있다.

둘째로, 예술이 지닌 언어적 차원에 주목하는 접근들의 경우, 최근 많이 시도되고 있는 ‘인문적 접근’과도 맥을 같이 하고 있다. 이 경우, 미술에 대한 도구적 관점을 지양하고 미술이 지닌 내재적 특성을 교수-학습의 원리로 삼고자 하는 특징이 있으며, 부분적으로 ‘감각적 체험’을 통한 자기 형성

\* 이 글은 『조형교육 82집』에 실린 「물질과의 상용작용으로서의 ‘제작(making)’ 개념 탐색: 탈인문적 미술교육철학에 대한 시론적 탐구」라는 저자의 논문 일부를 재구성하여 작성되었다. 논의가 보다 정교화될 수 있도록 수정 방향을 제시해 주신 익명의 심사위원들께 감사의 말씀을 전한다.

혹은 해방을 중요한 교육의 목표로 삼고 있기도 하다(조상식, 2004; 최진, 2021; Greene, 1995). 여기서 미술활동은 그것이 창작이든 감상이든, 창작자가 부여한 의미와 창작자의 자아를 반영하는 ‘표현의 방식’이자 해석을 기다리는 하나의 ‘텍스트(의미의 표현세계)’로서, 의식의 확장에 기여하는 주요한 역할을 담당하게 된다(곽덕주 & 최진, 2018; Anderson & Milbrandt, 2005; Eisner, 1994; Greene, 1995).<sup>1)</sup>

이러한 접근을 통해 작품과 개인적이고 해석적인 만남을 통해 미적체험을 경험하는 것은 교육적으로 매우 중요하고도 필요한 차원임을 연구자 역시 인정하고 있다. 그럼에도 불구하고, 이 글에서는 이 같은 접근이 미술의 내용과 의미 차원에 주목하게 함으로써 예술을 모종의 ‘텍스트’로 다루도록 한다는 점, 그리하여 **미술에서 보다 근원적인 차원일 수 있는 ‘물질적 측면’의 경험들을 소홀히 하거나 간과하는 경향을 야기할 수 있음**을 지적하고자 한다. 자주 간과되곤 하지만 미술은, 하나의 텍스트이자 의미이기 이전에 ‘물질적 실재’이기도 하기 때문이다. 창작이든, 감상이든 미술과 접촉하는 것은 (물질로 이루어진) 세계와 특별하고 깊은 관계를 맺을 수 있는 ‘사건’이 일어나는 순간으로, “인간적 지각 방식을 넘어 세계를 감지하는 방식을 경험할 수 있게 하는”(Hood & Kraehe, 2017: 35) 차원을 담지하고 있는 것이다. 따라서 이 글은 미술에 대한 도구적 접근이나 인문적 접근에 대립각을 세우지 않으면서도, 그러한 차원의 미술교육을 보완할 수 있는 한 가지 방안으로서 미술 실기 과정에서의 ‘물질적 차원’에 주목하고자 한다. 구체적으로는 인식이나 판단, 해석(의미화) 이전에 인간의 몸-감각과 물질 사이에서 일어나는 역동이 있음을 가정하고, 그러한 역동의 정체가 구체적으로 무엇이며 그 역동에 주목하는 이 작업이 미술교육의 실천 양상을 어떻게 바꿀 수 있는지를 살필 것이다.

이를 위하여 연구자는 특히 ‘제작(making)’이라는 개념을 새롭게 탐색하는 것으로 논의를 초점화하고자 한다. 미술과 교육과정 <표현> 영역에서 ‘발상’과 함께 핵심 개념을 이루고 있는 ‘제작’ 개념은 “주제나 아이디어에 적합한 조형 요소와 원리, 표현 재료와 용구, 방법, 매체 등을 계획하고 표현하며 성찰하는 과정”(교육부, 2015: 6-7)으로 명시되어 있으며, 학생들이 ‘물질’과 접촉하게 되는 중요한 활동이기도 하기 때문이다.

연구자는 이 ‘제작’이라는 활동을 어떻게 이해하는가에 따라서 학생들이 경험하는 미술활동 및 교사의 안내와 역할이 질적으로 달라질 수 있다고 판단한다. 예컨대 제작이라는 활동을 ‘자신이 계획한 아이디어나 의도를 실행에 옮기는 것’으로 이해한다면, 학생들은 발상 과정에서 자신의 생각을 어떻게 드러낼 수 있을지에 많은 에너지를 할애할 것이며, 교사 또한 학생들이 좀 더 정밀한 계획을 세울 수 있도록 독려하는 데 집중할 것이다. 한편, 제작이라는 활동을 ‘물질(재료)과 만나 그 물질이 가진 특성을 탐색·재발견 하면서, 물질과 함께 새로운 무언가를 이뤄내는 활동’으로 이해한다면 학생들은 전자의 방식과는 다른 태도로 표현 활동에 임하게 될 것이고, 교사의 역할 역시 달라지게 될 것이다.

이처럼 ‘제작’이라는 개념을 보다 확장적으로 이해하는 것은, 학생들이 미술에서 보다 근원적인 차원일 수 있는 물질적 측면의 역동성을 충실히 감각하는 방식으로, 그리하여 좀 더 과정에 충실하면서도 질적인 변화를 이끌어낼 수 있는 미술교육의 가능성을 모색할 수 있다는 점에서 중요한 과제이기도 하다. 따라서 이 글에서는 미술교육의 조형활동 및 실기 활동에서 기초이자 중심을 이루는 ‘제작’ 개념에 대한 교육철학적 검토를 시도하고자 한다. 이를 위하여 우선 그간 ‘제작’ 개념이 이해되어

1) 미술에 대한 인문적 접근. 특히 미술을 하나의 텍스트로 여기는 언어적 차원의 접근 사례들은 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 창작 활동에서는 (물질 자체의 탐색보다는) ‘창작자의 아이디어와 의도, 메시지’를 잘 담아내도록 표현해냄으로써 관념적인 것에 초점을 두거나, 감상 활동과 관련해서는 전통적 접근 방식이 그러하듯 작가의 의도나 작품의 정보, 맥락, 배경지식에 초점을 맞추든, 진보적 접근을 통해 감상자의 해석과 일상생활과의 연결을 통해 의미를 만드는 방식으로 풀어내든 ‘의미 만들기(해석)’와 ‘문화적 연관성(일상적 삶과의 연결)’과 같은 텍스트적 측면에 초점을 두는 것 등이 이에 해당될 수 있다(Hood&Kraehe, 2017).

온 방식을 검토하고, 그러한 개념 이해가 지나는 한계의 대안으로서 최근 신물질주의(New materialism) 철학의 논의들 가운데, 제작과 물질에 대한 이해를 새롭게 함의하는 팀 잉골드(Tim Ingold, 1948~)의 논의를 검토할 것이다. 이로써 ‘제작’이라는 활동을 어떻게 이해할 수 있으며, 이것이 구체적인 미술교육 장면에서 어떠한 변화를 가져올 수 있는지에 대한 가능성을 시론적으로 탐구하는 것이 이 글의 목적이다.

## II. ‘제작(making)’ 개념에 대한 교육철학적 고찰

### 1. 근대 이후 ‘제작’ 개념이 이해되어 온 방식 검토

미술에서 ‘제작’이라는 개념을 새롭게 탐색하기 위해서는, 우선 그것이 ‘창작’이라는 개념과의 대비 속에서 이해되어온 역사를 살펴볼 필요가 있다. 흥미롭게도 제작이라는 활동은 ‘몸’을 쓰는 수행적 특성으로 인하여, ‘정신’을 통해 새로움을 동반하는 창작(creating) 또는 창조(creation) 개념에 비해 그 가치가 제대로 조명되지 못해온 경향이 있다. 특히 서구 철학사에서 창작/창조라는 활동은 인간의 경험적 인식을 넘어 예측 불가능한 어떤 새로운 것을 출현시키는 정신적 차원을 동반하는 활동으로 여겨져 왔다(Taylor, 1989/2015). 그에 비하여 제작은 인간의 신체가 외부와 접촉하는 육체적 활동의 연장으로, 미리 정해진 목적에 따라 기 존재하는 요소들을 재배열 하는, 다소 제한적인 방식으로 이해되어 왔다(김재희, 2016; 손화철, 2020; Arendt, 1958/1996). 창작과 제작 개념의 대비 속에 가정되어 있는 ‘정신과 육체’의 이분법적인 구분은 고대 플라톤 이래로 현재까지도 우리의 인식 속에 적지 않은 자리를 차지하고 있다. 이러한 이분법적 질서를 사상적으로 깊게 내면화했던 근대의 시기를 거쳐, 제작이라는 개념이 어떤 위치에 자리하게 되었는가를 잘 보여주는 사상가로서 우리는 한나 아렌트(Hannah Arendt, 1906-1975)의 논의를 참조할 수 있을 것이다.

아렌트의 저서 『인간의 조건』(1958)으로부터, 근대 이후 현재까지도 통용되고 있는 제작에 관한 이해를 다음의 두 관점으로 정리할 수 있다. 첫째, 제작을 별도의 정신적 활동이 요구되지 않는 활동으로 간주하거나, 정신활동과 위계적으로 구분되는 단순한 ‘육체적 활동’으로 위치시키는 관점, 둘째, 제작을 특정한 목적을 성취하거나 어떤 상(idea)에 부합하는 물건을 만들기 위해 행하는 수단-목적적인 활동으로 여기는 관점이다.

첫 번째의 경우에서 아렌트는 ‘만드는 활동’에 대하여(그것이 특히 물질적인 ‘노동’ 활동인 경우), 사유를 동반하는 ‘정신 활동’에 비해 낮은 가치를 지니는 활동으로 평가하고 있다. 물론 당시 아렌트(1958)가 사유를 통해 발언하고 행위하며 정치적 존재로서의 모습을 드러내는 인간상을 강조하는 과정에서, 인간 삶의 또 다른 중요한 차원이 상대적으로 간과되었던 점도 있었을 것이다. 그는 제작이라는 활동 중에는 인간이 일에 함몰되어 사유할 수 없다고 지적하지만, 제작의 과정을 면밀히 들여다보면 그 과정에서 인간은 육체를 단지 기계적으로 쓰기만 하는 것이 아니라 우리의 생각과 느낌을 포함한 종합적인 판단 등의 정신활동을 이미 포함하는 경우가 많다. 뛰어난 장인들이 제작 과정에서 손(몸)과 머리(정신) 사이의 무수히 복잡한 교류와 연결을 거치고, 그것을 반복적인 습관으로 진화시키며 고유의 리듬을 만들어 일하는 것처럼(Sennett, 2008/2010), 제작이라는 활동은 물질을 통해서 혹은 물질과의 교류 속에서 우리의 생각과 행동을 변화시키는 특유의 활동 구조를 갖고 있는 것이다.

호모 파베르의 작업인 제작은 사물화로 이루어진다. ... 그러나 이 재료 자체는 ... 단순히 주어진 것이 아니다. 재료는 이미 인간 손의 생산물이다. 목재를 얻기 위해 나무를 파괴하는 경우처럼 ... 자연의 느린 과정을 중단시킴으로써, 인간 손은 재료들을 그것이 원래 있던 자연적 환경으로부터 떼

놓았다. 이런 침해와 폭력의 요소는 모든 제작에 존재한다. 그리고 인공세계의 창조자인 제작인은 언제나 자연의 파괴자였다. ... 이 경험으로 우리는 자기 확신과 만족을 얻는다. 그리고 전 생애에 걸쳐 필요한 자신감의 원천도 이러한 폭력의 경험이다(Arendt, 1958: 196-198).

한편, 두 번째의 경우에서 아렌트는 제작에 “자연에 대한 침해와 폭력”이라는 다소 거친 이미지를 부여한다. 이는 우리가 인공물을 만들 때, 우리 마음 내부의 형상(form)을 바깥 세계의 물질(matter)에 투영하고 부과한다는 고대의 ‘질료형상설(hylomorphism)’<sup>2)</sup>이 현재까지도 다양한 차원에서 영향력을 발휘하고 있다는 것을 보여준다. 그러나 아렌트의 우려처럼, 제작은 진정 목적에 따라 기존의 것들을 재배열하고 수단화시키는 것에 지나지 않는 것일까? 학생들이 표현 활동을 할 때 ‘발상(계획)’을 거친 후 ‘제작’ 활동으로 들어가는 하지만, 제작 과정에서 무언가 새로운 시도에 이끌려 계획과는 다른 표현으로 이어지거나, 손이 저절로 무언가를 만들어가는 경험을 하기도 한다. 즉 제작이라는 활동 안에는 우리로 하여금 무언가를 시도하게 하거나 주저하게 하는 방식으로 우리의 의도를 변경 혹은 그를 넘어서게 하는 어떤 ‘역동’이 있는데, 제작 개념에 대한 위와 같은 접근들은 이 ‘역동’을 충분히 설명해주지 못한다는 한계점이 있다. 제작이 지닌 역동적 특성을 명료화하지 않고, 단지 어떤 의도와 계획을 구체화 하는 것으로만 제작을 이해한다면, 우리는 미술교육에서 경험할 수 있는 중요한 성취 가운데 하나를 놓치는 것일지도 모른다.

## 2. 제작의 재 개념화: ‘물질과의 상응작용’으로서의 제작

이러한 점에서 제작을 정신과의 대비가 아닌 물질의 차원에서 재개념화 하는 것은, 제작 과정에서 일어나는 더 많은 교육적 가능성을 발견하는 데 유용한 접근일 수 있다. 이에 연구자는 최근 물질에 주목하거나, 물질주의적 견지를 다소 극단으로 밀어붙이는 경향의 철학적 사조들(New materialism)을 참고하여, ‘우리가 몸을 사용하여 물질과 적극적으로 교류하는 활동’으로 제작 개념을 재이해 해보고자 한다.

영국의 철학자이자 인류학자인 팀 잉골드는 그의 저서 *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture* (2013)에서 제작에 관한 흥미로운 관점을 제안하고 있다. 그는 제작이라는 것을 “제작자와 물질 간의 어떤 상응작용(correspondence)(2013: xi)”으로 설명한다. 여기서 ‘상응작용’이란 우리가 흔히 사용해온 ‘상호작용(interaction)’과는 구별되는 개념으로, 새로운 제작 개념 이해에 핵심을 이룬다. 이 의미가 무엇인가를 면밀히 살피기 위하여 잉골드가 세계를 바라보는 독특한 관점을 우선적으로 살펴볼 것이다.

먼저, 잉골드는 세계를 ‘계속 진행되어가는 흐름이자 성장의 과정(진보나 발달보다는 변화의 의미로서의 성장)’으로 이해하면서, 세계 전체를 ‘운동성’을 담지하는 것으로, 그리하여 계속적으로 흘러가는 유동적 특성을 지닌 것으로 이해한다(Ingold, 2022). 견고하게 구축된 세계가 아니라, 유동적인 세계와의 관계를 가정한다면, 우리가 사물과 맺는 관계는 어떻게 달라질 수 있을까? 잉골드에 따르면 그러한 세계 속에서 우리는 사물을 고정된 대상으로서의 ‘물체(object)’가 아니라 우리와 함께 혹은 뒤엎히며 끊임없는 변화 속에 놓인 ‘물질(material)’로 이해하게 된다.

동전의 경우 그것은 구리가 되며, 우리는 그것을 망치로 두드림으로써 그것의 특성을 탐구하게 되거나, 그것을 가열하거나 불꽃에 넣어봄으로써 무슨 일이 일어나는 지를 보게 될 것이다. 종이 클립

2) 우리는 일반적으로 만드는 것을 어떤 ‘하나의 기획(a project)’ 하에 일어나는 일로 간주하는 경향이 있다. 이는 마음 속에 우리가 이루고자 하는 바를 염두에 두는 것으로 시작하며, 이를 위해 필요한 원 재료들을 공급, 그 재료들이 ‘계획된’ 형태로 완성되는 순간 마무리가 된다. 돌덩이는 도끼가, 진흙덩이는 그릇이, 녹아내린 금속이 칼이라는 인공물이 되는 것처럼 말이다(Ingold, 2013).

은 길이를 지닌 철사가 되며, 그것들을 다른 목적으로 풀어내거나 구부릴 수 있을 것이다. ... 깃털을 물질로 생각하는 것은, 깃털이 한때는 통합된 부분이었던 새의 몸과 함께 자라났고, 비행 중에 공기와 어우러진다는 것을 인식하는 것이다. 이 모든 경우에 이제껏 물체(object)였던 것들을 물질(material)로 다룸으로써, 우리는 그것들이 내동맹이쳐진 막다른 골목으로부터 그것들을 구출하고, 그것들을 삶의 흐름(currents of life)로 회복시킨다. (Ingold, 2013, p. 19)

이처럼 무언가를 물질로 대하고 그와 관계 맺는 것은 그것들을 “삶의 흐름”으로 다시 회복 시키는 것과 관련이 있어 보인다. 앞서 언급한 상호작용이 특정한(독립된) 점과 점 사이, 예컨대 주체와 객체 사이를 앞뒤로 왔다갔다하는 관계의 양상으로 설명될 수 있다면, 상응작용의 경우 ‘점’이 아니라 계속해서 변화하고 뻗어나가는 여러 ‘선들(lines)’이 밧줄의 꼬임과 같이 얽히고 설킴을 지속하는 양상으로 설명될 수 있다. 지속되는 세계 속 흘러가는 ‘선’으로 표현되는 존재들은 시간에 따라 교차하고 헤어지면서도 서로가 서로에게 반응하며(co-respond) 또다른 무엇으로 변화해가는 것이다.

세계에 대한 이와 같은 가정들 위에서 ‘제작’이라는 활동은 어떻게 달라질 수 있는가? 유동하는 세계 속에서 ‘제작자’와 ‘물질’ 사이의 관계 및 위치는 앞서 살핀 근대적 제작 개념(질료형상설)의 그것과는 명백히 달라진다. 제작자는 냉담하게 선 채로 사물에게 자신의 생각·모델·계획을 강요하지 않으며, 물질 또한 인간의 의지를 실현하기 위해 멈춘 채로 그 실행을 기다리는 수동적 존재가 아니게 되는 것이다. 제작자는 형상을 부여하는 주체이기보다 이미 진행되고 있는 상황 속 ‘참여자’로, 물질은 끊임없이 움직이고 요동치며 ‘변조를 겪는 존재’로 탈바꿈하게 된다. 이러한 관점은 제작을 “이미지로부터 물체로의 전환 과정이기보다는, 힘들과 물질들 간 어떤 융합을 이루는 지점에서 출현하는 형태 발생의 과정”(Ingold, 2013: 22)으로 이해할 것을 제안하고 있는 것이다. 물론 제작자가 마음에 어떤 형상을 품는 것과 그를 위해 갖는 의지 자체를 부정하려는 것은 아니다. 다만 제작을 순수하게 인간의 의지만으로 구현해낸 결과물이 아닌, ‘물질과의 연대(engagement)이자 협력’으로 이해해보기를 제안하는 것이다. 그랬을 때만이 우리는 제작의 결과물이나 그것에 대한 의미화 이전에 이미 우리의 몸-감각 차원에서 어떤 중요한 변화가 일어나고 있음을 눈치챌 수 있게 되기 때문이다.

예컨대 학생들이 손으로 흙을 조물거리거나, 캔버스 위에 두텁게 물감을 쌓아가는 과정에서 종종 ‘힐링 된다’는 표현으로 해당 활동의 소회를 표현하는 경우가 있다. 이는 어떤 대단한 성취에 도달하지 않았을 지라도, 무언가 자신의 몸과 감각을 동반하여 수행하고 있는 그 순간으로부터 자신이 생생하게 살아있다고 느끼는 감탄사일지도 모른다. 또한 언어화할 수는 없지만 어떤 변화가 내부에서 일어나고 있음을 감지했다는 의미로 해석해볼 수도 있을 것이다. 이러한 ‘힐링’의 순간을 혹자는 ‘치유’이자 ‘해소’ 또는 ‘해방’으로 설명하기도 하지만, 잉골드의 언어에 따르자면 이는 우리 자신이 어떤 변조를 겪는 순간 혹은 ‘되어가기의 순간(Ingold, 2013)’으로도 설명될 수 있다. 제작 과정에서 우리가 물질과 연대하는 것은 물질 고유의 삶을 인정하는 가운데, “만드는 자 자신의 움직임과 몸짓 안에서 그 물질이 되는 것, 그 물질들과 함께 하는 것, 그리고 그 힘들과 흐름에 따라가고 동참하는 것”(Ingold, 2013: 31)으로, 유동하는 거대한 세계의 형성 과정에 함께 참여하는 것이다. 이처럼 잉골드는 ‘제작’을 물질과 교류하는 활동이자 세계의 성장 과정에 동참하는 행위로 제안하고 있다. 그리하여 우리를 그 내부에서 일어나는 역동에 주목시키고, 그 역동이 인간을 어떻게 변화시킬 수 있는지를 보여주는 것이다.

### III. 결론: 미술교육 맥락에의 전유

그렇다면 이와 같은 제작 이해는 미술교육의 맥락에서 어떠한 차이를 만들어낼 수 있을까? 제작을 물질과의 상응작용, 즉 제작자가 풍부한 변화가능성을 지닌 물질과 협력·연대하고 세계에의 참여자

가 되는 과정으로 이해하는 것은 미술 수업에서 많은 것들을 바꾸어 놓을 수 있다. 향후 보다 구체적인 방식으로 연구가 발전되어야 할 것이나, 그러한 변화의 가능성을 아주 시론적인 수준에서 펼쳐 본다면 다음과 같다.

첫째, 미술교육 교수-학습 방법과 관련하여 이러한 접근은, 학생들로 하여금 미술 실기의 과정을 보다 정교화하고 깊게 경험할 수 있는 가능성을 담지하고 있다. 예컨대 본격적인 표현 활동에 앞서 재료에 대한 탐색 시간을 좀 더 풍부하게 갖도록 독려하는 방법이 있을 것이다. 미술교육에서 ‘물질’은 주로 ‘재료’나 ‘용구’와 같이 작품 제작이라는 목적을 염두에 두는 개념으로 사용되어온 경향이 있는데(이용일, 2017; 김정효 & 강주희, 2021), 그것을 단지 주제 표현을 위한 도구 정도로 다루는 것을 넘어 그것의 물성, 강도와 질감의 탐색에 충분한 시간을 할애한 후, 그 물질에 내가 어떤 방식으로 반응하고 그것과 어떻게 협력해야 자신이 표현하고자 하는 바에 가까이 갈 수 있을지를 판단하도록 하는 접근도 가능할 것이다. 이러한 ‘재료 탐색’은 표현 활동에 착수할 때 이미 학생들이 자연스럽게 (그러나 아주 빠르게) 거쳐가는 과정이지만, 중요한 차이를 만들어내는 지점은 **보다 천천히 그 과정에 충실하도록** 독려하는 것이다. 그럴 때에만 제작이라는 활동이 우리가 단지 어떤 사물을 만드는 것만이 아니라, 우리가 접촉하는 물질 및 사물과 ‘관계 맺기’를 시작하고, 그 관계를 지속하기 위해 애쓰는 과정이 요청되는 것임을 깨닫게 될 수 있다. 나아가 이 과정은 우리에게 세계에 ‘대한’ 사실을 제공할 뿐 아니라 우리가 세계에 ‘의해’ 배울 수 있도록 한다. 이는 물질이라는 타자를 만나, 타자를 이해하고 타자와 협력해서 새로운 무언가를 이뤄내는 경험을 통해 인간과 사물 사이의 새로운 관계를 증진시키는 과정이기도 하기 때문이다(Lewis, 2018).

둘째, 제작에 대한 새로운 이해는 교사의 태도와 발문의 측면에서 또한 차이를 만들어낼 수 있을지도 모른다. 예컨대 수업 시간에 점토를 가지고 작품을 만드는 데 집중하기 보다는, 점토에 물을 붓고 질척해진 점토를 사방에 묻히고 던지는 등 일견 장난스러워 보이는 아이들의 시도에 교사가 어떤 방식으로 대응할 것인가에 대한 선택지를 좀 더 넓힐 수도 있을 것이다. 특정한 수업의 흐름을 유지하기 위하여 학생에게 약간의 규제를 가할 수도 있지만, 그와 같은 학생의 매체 실험을 독려하거나 호기심을 더욱 자극해서 새로운 무언가를 발견하도록 할 수도 있을 것이다. 물론 교실 현장에서 교사들은 다수의 학생을 동시에 살펴야 하는 환경, 수업 진도 및 수업의 결과물(평가)에 대한 심리적 부담 등 여러 제약과 딜레마적 상황에 놓여있음을 쉽게 무시할 수는 없을 것이다. 그럼에도 불구하고, 미시적인 단위에서 교사는 보다 많은 것들을 가능케 할 수 있다. 작업 과정에서 아이들로 하여금 세부적인 것에 주의를 기울이도록 할 수 있고, 아이들의 느낌과 몸의 감각을 자극하는 발문을 할 수도 있을 것이며, 정돈되지 않은 아이들의 실험 과정이 ‘미완성’이 아니라 중요한 ‘모험적 시도’였음을 짚어줄 수도 있을 것이다.

이렇게 우리가 무언가를 만드는 과정 속에서 무슨 일이 일어나는지의 역동에 주목하도록 하는 작은 시도들은, 우리가 자신만의 세계에서 고립된 채 작품 활동을 하는 것이 아니라 ‘제작’이라는 개인 수준의 내밀한 경험들이 어떻게 타자 및 세계와 연결되는 경험으로 이어질 수 있는지를 감각하도록 도울 것이다. 이러한 점에서, 미술교육에서 ‘물질’에 주목하는 것은 학생들이 관습적인 방식의 그리기와 만들기를 통해 단지 ‘어떤 결과물을 생산하는 행위’를 넘어서게 한다. 세계와 사물에 자신을 조율시키는 태도는 좀 더 다채롭고 새로운 표현을 상상하도록 할 것이고, 나아가 물질이라는 타자와 관계 맺는 연습은 공동의 삶에 관여하고 연대하는 교육적 경험을 가능하게 할 것이다. 미술 고유의 내재적 원리에 충실한 방식으로 말이다.

*Key Words:* 물질, 제작, 미술교육철학, 교수-학습, 신물질주의

## [참고문헌]

- 교육부(2015). 2015 개정 미술과 교육과정(교육부 고시 제2015-74호).
- 곽덕주, 최진(2018). 맥신 그린의 '미적 체험 예술교육 접근'의 인문교육적 가치: 새로운 '인문적' 교수-학습 패러다임을 탐색하며. *교육철학연구*, 40(2), 1-26.
- 김재희(2016). 발명 개념에 대한 철학적 탐구: 베르그손과 시몽동의 기술철학을 중심으로. *철학연구*, 112, 163-191.
- 김정효, 강주희(2021). 미술과에서 소재 탐색 및 소재의 재료를 위한 교수법적 접근: 우치노 츠토무의 소재론과 실천을 중심으로. *조형교육*, 80, 35-58.
- 손화철(2020). 호모 파베르의 미래: 기술의 시대, 인간의 자리는 어디인가. 파주: 아카넷.
- 이용일(2017). 초등미술교육에서 판화재료 특성탐색이 갖는 의의. *미술교육연구논총*, 51, 231-258.
- 조상식 (2004). 칸트 미학 이론의 교육학적 수용. *철학사상*, 19, 165-195.
- 최진(2021). 정치적 존재방식을 위한 예술의 교육적 가치: 한나 아렌트와 자끄 랑시에르의 칸트미학 전유를 중심으로. *문화와 사회*, 29(1), 149-196.
- Anderson, T., Milbrandt, M., K. (2005). *Art for Life: authentic instruction in art*. 김정희 외 옮김(2007/2014). 삶을 위한 미술교육. 서울: 예경.
- Arendt, H. (1996). *The Human Condition*. 인간의 조건 (이진우, 태정호 역) 파주: 한길사. (원저 1958 출판)
- Biesta, Gert. 2017. *Letting art teach*. Art Education after Joseph Beuys. Arnhem: ArtEZ Press.
- Cazeaux Clive(2017). *Art, Research, Philosophy*, Routledge.
- Duncum, P., & Lee, Y., J. & Choi, G., H. (2011). 촉각성의 귀환. *미술과 교육*, 12(2), 149-162.
- Greene, M. (1995). *Releasing the Imagination*. San Francisco, USA: Jessey-Bass Inc. 문승호 역(2019). 상상의 나래 펴기. 서울: 박영story.
- Hood, J. & Kraehe, A. (2017). Creative Matter: New Materialism in Art Education Research, Teaching, and Learning, *Art Education*, 70(2), 32-38.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Abingdon, England: Routledge.
- Ingold, T. (2016). *Training the Senses: The Knowing Body*(conference at Maastricht University, Netherlands). Retrieved from <https://youtu.be/OCCOkQMHTG4>.
- Ingold, T. (2022). *Imagining for Real: Essays on Creation, Attention and Correspondence*. Oxon: Routledge.
- Pacini-Ketchabaw, V. & Kind, S. & Kocher, L., M. (2021). 물질과의 새로운 만남 (이연선 외 역) 서울: 살림터. (원저 2017 출판)
- Sennett, R. (2010). 장인 (김홍식 역). 파주: 21세기북스. (원저 2008 출판)
- Taylor, C. (2015). 자아의 원천들 (권기돈, 하주영 역). 서울: 새물결. (원저 1989 출판)
- Lewis, T., E. (2018). The Pedagogical Power of Things: Toward a Post-Intentional Phenomenology of Unlearning. *Cultural Critique*, 98(4), 122-144.
- Vansieleghem, N. (2021). Tracing Lines: On the Educational Significance of Drawing. *Studies in Philosophy and Education*, 40, 275-285.

## 저자 소개



### 서정은

서울대학교 사범대학 교육학과 박사수료  
학부에서 서양화를, 대학원에서 미술교육(석사)과 교육철학(박사)을 공부하였습니다. 우리의 몸-감각을 써서 무언가 만들고 느끼는 과정의 미세한 변화들과 그것의 교육적 가치를 철학적으로 설명하는 데 관심이 있습니다.  
관심분야: 신물질주의(New materialism), 들뢰즈, 창작, 몸-감각 등  
art4life.julia@gmail.com, / instagram: art4life.edu.phil

## 인공지능 기반 미술을 활용한 인공지능 리터러시 신장 수업 방안

Artificial Intelligence Literacy Enhancement Class Using AI-based Art

박효진 (서울교육대학교)

### I. 서론

급속한 인공지능의 발달로 인해 인간의 고유 영역일 것이라고만 여겼던 예술의 영역까지 변화하는 추세이다. 2022 베니스 비엔날레에 등장한 인공지능을 탑재한 휴머노이드 로봇 ‘아이다(Ai-Da)’의 작품은 이런 변화를 잘 보여주는 예이다(임국정, 2022). 이는 인공지능이 지닌 잠재력에 대한 기대와 함께 과연 인공지능을 예술가로 인정할 수 있는가에 대한 논의를 불러일으킨다. 인공지능은 미술 영역에서 계속해서 영향력을 확장해가며 인공지능 화가와 같이 새로운 논의 거리를 형성하고 있다. 때문에 교육부에서는 인공지능 교육 지침을 만들고 배포하는 등 관심을 가지고 교육 현장의 변화를 독려하고 있다(김성주, 2020). 따라서 미술 교육에서도 새롭게 제시된 방향에 따라 인공지능이라는 새로운 매체를 바라보고 활용할 수 있는 인공지능 리터러시(Artificial Intelligence)를 함양시킬 수 있도록 대비해야 한다. 이를 위해서는 미술 교과의 성격과 특성에 맞도록 인공지능 리터러시를 재정립할 필요가 있으며, 교육 현장에 적용할 수 있는 구체적인 수업 방안이 제시될 필요가 있다.

미술 교과는 심미적 감성 역량을 신장시킬 수 있는 교과라는 점에서 인공지능 리터러시 함양에 적합하다. 미술 교과는 인공지능이 상대적으로 학습하기 어렵다고 여겨지는 우뇌 중심의 영역에 속한 감성 지능, 직관적 지능과 창의성을 함양하기에 적합하기 때문이다(방효주, 2018). 또 미래의 기술은 한 영역이 아닌 다양한 영역의 지식을 이해하고 이를 융합시켜 활용할 수 있어야 한다. 뉴미디어 아트 등 시험적인 행보는 미술이 가진 통합적이고 융합적인 성격을 잘 보여준다(박신의, 2017). 이 점에서 미술 교과는 예술가의 작업 과정을 토대로 학생들에게 인공지능 시대에 필요한 역량과 기술을 경험해보게 함과 동시에 다양한 시각적 산출물을 융합 사례로 제공하여 비판적 사고와 상상력을 신장시키는데 유용한 교과이다(박유신 & 조미라, 2017). 따라서 미술 교과에서는 인공지능이라는 새로운 매체를 내용을 적극적으로 다루고 인공지능 리터러시 능력을 함양할 수 있도록 해야 한다.

인공지능 시대와 관련된 미술 교과의 방향에 대해 다양하게 이뤄지고 있다(강병직, 2019; 이재영, 2017; 장연자 & 이주연, 2018; 최은영, 2018; 고흥규, 2021). 또한 인공지능 리터러시에 관련한 연구도 활성화된 편이다(이유미 & 박윤수, 2021; 김성주, 2020; 김성원 & 이영준, 2021; 권해연, 2022). 반면 이를 수업에 적용한 연구는 매우 미비한 상황이다. 뿐만 아니라 초등학교 학생을 대상으로 한 수업 방안에 대한 연구는 더욱 부족한 실정이다. 이철현(2020)은 실과 소프트웨어 교육, 김성주(2020)은 앱 개발에 중심을 둔 컴퓨터 교육, 권해연(2022)은 인공지능 리터러시 구성요소를 중심으로 연구한 것으로 미술 교과 내에서 연구된 내용은 한경은(2020)의 ‘인공지능 시대의 하브루타 미

술 교육 방안 고찰' 정도로 추가적인 연구가 필요한 실정이다. 따라서 본 연구에서는 미술 교과를 중심으로 인공지능 리터러시를 함양할 수 있는 초등학교 고학년을 대상 인공지능 기반 미술에 대한 프로그램을 개발하고자 한다.

본 연구의 목적에 따라 수행하게 될 연구의 문제는 다음과 같다.

첫째, 미술 교과에 적합한 인공지능 리터러시 능력은 무엇인가?

둘째, 인공지능 기반 미술을 활용한 프로그램은 흐름 어떤 식으로 구성되어야 하는가?

셋째, 인공지능 기반 미술을 활용한 프로그램의 세부 활동 내용과 지도 방법은 어때야 하는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 인공지능과 이미지

인공지능(Artificial Intelligence)이란 개념은 튜링(Turing)이 “Can machines think?”(Turing, 1950)이라는 의문을 바탕으로 인간처럼 생각하고 대화할 수 있는 기계의 능력을 시험하는 튜링 테스트를 제안하면서 등장하게 되었다. 튜링 테스트(Turing Test)는 현재도 인공지능을 판별하는 기준으로 기계와 5분 이상의 대화에서 30% 이상의 사람들을 사람과 대화했다고 속일 수 있는지를 평가한다(구본권, 2017). 1956년 다트머스 컨퍼런스에서 ‘인공지능(A.I.)’이란 단어가 정식으로 사용되었고 다양한 분야에서 연구되기 시작했다. 분야마다 정의가 다양하나 공통으로 ‘인간처럼 학습하고 사고하는 등 지적 활동을 모방하여 구현하려는 기술’로 정의할 수 있다.

기계는 인간과 달리 이미지를 숫자로 바꿔서 시각 정보를 받아들인다. 인간이 사물의 특징을 토대로 그 사물이 무엇인지 구분을 한다면 기계는 이미지를 분할하여 일정한 수의 점으로 만든 다음에 이를 다시 조합하여 이미지를 인식하는 것이다. 그리고 이를 위해서는 이런 점들의 조합을 어떠한 범위로 묶을 수 있는 공통점이 존재해야 한다. 인공지능 기술의 발전은 이미지의 인식과 분류, 군집에서 유용하게 활용되고 있으며 이에 따라 이미지 분석이나 연구가 가능해지게 되었다(신정원, 2019). 이를 가능하게 만든 것이 기술이 바로 사물 인터넷(IoT)을 바탕으로 수집된 방대한 빅데이터를 기계학습을 통해 스스로 패턴을 발견하여 사물을 분별하는 학습 방식인 딥 러닝(Deep-Learning) 기술이다. 딥러닝은 스스로 예측 정확성을 판단해 상당 부분 자동화되어 있으며 기존에 없던 방식을 기계가 만들어낼 수 있어 인공지능의 예술창작 영역은 이를 바탕으로 더욱 활성화됐다. 예술창작 영역에서 많이 사용되는 것은 딥 러닝 방식으로 학습하는 알고리즘 GAN(Generative Adversarial Network)이다. 이안 굿펠로우(Ian Goodfellow)에 의해 창시된 GAN은 입력된 이미지를 비교를 통해 그럴 듯한 이미지를 만들어내는 모델이다. 대부분 인공지능이 이미지 학습을 사람이 해당 이미지가 무엇인지 라벨링을 해주는 수작업을 통해 배운다면 GAN은 ‘생성자(Generator)’와 ‘감별자(Discriminator)’를 통해 스스로 학습한다. 생성자는 실제 데이터를 학습하여 실제에 가까운 거짓 데이터를 만들어내고 감별자는 생산자가 만들어낸 데이터가 실제인지 거짓인지 판별한다(이기범, 2018).

본 연구에서는 이런 기술을 바탕으로 인공지능이 제작하거나 인공지능을 활용하여 만드는 미술 작품을 모두 아울러 '인공지능 기반 미술'이라고 부르고자 한다. 인공지능 기반 미술은 미술품을 창작하는 방법에 따라 프린터나 화면으로 결과물을 보여주는 '완성물 출력형'과 인공지능이 화폭에 그려내는 '직접 제작형'으로 분류할 수 있다(최현숙, 2020). 완성물 출력형에 해당하는 것으로 구글의 딥 드림(Deep Dream), 마이크로 소프트사의 넥스트 렘브란트(The Next Rembrandt), NVIDIA의 GauGAN, 렛저스 대학과 페이스북의 AI CAN, 오비어스(Obvious)의 AI 등이 있다. 구글은 딥 러

닝을 바탕으로 순수미술 화풍의 작품을 만드는 프로그램인 딥 드림을 개발했다. 딥 드림에서는 반 고흐나 르누아르 등 유명한 화가들의 작품을 인공지능에게 입력하여 작가들의 화풍을 학습시킨다. 인공지능은 이를 토대로 이후 입력되는 이미지를 사용자가 원하는 작가의 화풍을 따라 이미지를 조작하고 변형시킬 수 있다. 마이크로소프트가 개발한 ‘더 넥스트 램브란트’도 AI의 창작 능력을 보여주는 유명한 사례다. AI는 램브란트의 346점의 작품을 학습하여 램브란트 특유의 색채나 구도, 기법 등이 그대로 녹여냈다. 그리고 그 결과물을 3D 프린트로 구현하여 물감으로 인한 작품 면의 질감까지도 살아있는 초상화를 만들어냈다. 또 NVIDIA에서 개발한 알고리즘 GauGAN은 간단하게 스케치만 해도 사실적인 이미지를 만들어준다. 고생의 화풍과 비슷한 느낌이 있다고 하여 GauGAN이라는 이름을 가지게 되었다. 미국 럿거스 대학에서는 앞서 언급한 GAN을 발전시킨 CAN(Creative Adversarial Networks)을 개발하여 ‘AI CAN’이란 이름을 붙였다. AI CAN은 1119명의 아티스트들이 그린 8만 1449개의 작품을 학습하여 스타일이나 방식을 똑같이 복제하지 않도록 프로그래밍되어 있다. 이를 바탕으로 딥 드림이나 넥스트 램브란트와 같이 특정 화가나 작품을 뛰어넘어 독자적인 그림을 그릴 수 있게 되었다. 그로 인해 관람자들은 인공지능이 그린 그림을 인간이 그린 그림과 구분하는 것을 어렵게 되었다(Elgammal et al., 2017).

인공지능 기반 미술품을 인공지능의 역할에 따라 입력된 이미지와 명령에 따라 결과물을 만드는 ‘도구형’과 인간은 시작 버튼만 누를 뿐 창작의 과정을 인공지능이 수행하는 ‘독립형’으로도 분류할 수 있다.(최현숙, 2020). 앞서의 인공지능 작품들이 도구형이었다면 앞으로 제시한 미술품은 독립형으로 화가가 인공지능과 협업을 통해 예술 작업을 경우이다. 독일의 인공지능 아티스트인 ‘마리오 클링게만(Mario Klingemann)’의 ‘행인의 기억 I’은 GAN을 이용하여 17-19세기의 미술가들의 방식을 입력시킨 인공지능 작품이다. 얼굴 이미지를 활용하여 완성된 이 작품은 소더비 경매에서 4만 파운드(약 6000만원)에 판매되었다(장길수, 2019). 오비어스는 프랑스의 예술가와 연구원 3인이 함께 한 프로젝트팀이다. GAN을 이용하여 14-20세기 초상화 1만 5000점을 학습시켜 새로운 화풍의 그림을 만들어내도록 했다. 이 화풍은 기존에 있지 않고 새롭게 창조된 것으로 오비어스는 이 화풍의 이름을 가니즘(GANism)이라 이름을 붙였다(김주영, 2021). 2018년 AI가 그린 ‘에드몽 드 벨라미(Edmond de Belamy)’가 43만 2000달러(한화 약 5억 원)에 낙찰되었으며 이 외에도 10개의 초상화를 더 그렸다(옥기원, 2018). 이외에도 점차 인공지능을 활용한 인터랙티브 설치미술 등 다양한 방식으로 인공지능을 활용하는 아티스트들이 늘고 있다. 직접 제작형에 해당하는 인공지능 기반으로 코헨(Cohen)의 아론(Aaron), 멜러(Meller)의 아이다(Ai-Da)가 있다. 헤럴드 코헨(Harold Cohen)의 경우 인공지능을 탑재한 로봇을 통해 작품을 제작하는 것으로 유명하다. 그는 로봇 화가 아론이 스스로 그림을 계획하여 그릴 수 있도록 만들었다. 초반에는 추상적인 드로잉만 가능했다면 지금은 여러 번의 버전 업그레이드를 통해 물감을 섞어 색칠할 수 있는 데까지 발전되었다(Sawyer, 2012). 아이단 멜러(Aidan Meller)와 엔지니어드 아트스(Engineered Arts)가 공동으로 발명한 휴머노이드 로봇 아이다(AI-da)는 그림뿐만 아니라 조각 작품까지 할 수 있다. 눈에 있는 카메라로 사물을 인지하고 생체 공학 손을 이용하여 그림을 그린다(임현동, 2019).

## 2. 인공지능과 미술 교육

증기기관을 통한 기계화를 일으킨 1차 산업혁명, 전기를 대량생산이 가능하게 된 2차 산업 혁명, 컴퓨터와 인터넷을 기반으로 한 지식 정보화가 이뤄진 3차 산업을 지나오면서 각 시대에 적합한 인재상과 사회의 요구는 달라져 왔다. 그에 따라 교육의 패러다임도 시대와 발 맞춰 미래를 대비하기 위한 능력을 함양시키고 신장시키는 방향으로 변모했다. 그리고 이제 우리는 4차 산업 혁명이라고도

불리는 인공지능 시대를 맞이하게 되었다. 인공지능 시대가 가져온 변화로 지식을 많이 아는 것보다 지식과 데이터를 다룰 수 있는 능력이 중요해지면서 기존의 표준화, 규격화, 정형화된 교육 방향을 추구한 산업사회와 달리 새로운 시대에는 다양성과 창의성, 유연성이 강화되는 방향으로 교육이 변화될 필요가 있다(안종배, 2017). 따라서 새로운 패러다임의 미술 교육은 어떤 방향으로 나아가야 할지 살펴보고자 한다.

선행연구가 미술 교육의 방향으로 제시한 바는 다음과 같다. 이경아(2017)은 미술 교육에서 인문학적 상상력을 바탕으로 다양한 매체를 재정의하고 디지털과 융합해야 할 필요성과 가상현실 활용, 창의적 융복합 트렌드와 연계하도록 방향을 제시하고 있다. 장연자·이주연(2018)은 Schwab의 상황 맥락지능, 정서지능, 영감지능, 신체지능 4가지 지능을 반영하여 미술 교육의 방향을 사고, 감성·공감, 공동체, 정체성 측면에서 제시하고 있다. 미술을 통해 상상력과 같은 높은 수준의 사고의 힘을 기르고, 인간만이 가지고 있는 감성과 공감의 능력을 강화하며, 지속 가능한 미래와 지구 공동체에 기여하고, 인간 이해와 존중에 이르는 인간 본질의 정체성에 대한 고찰로 이어질 수 있어야 한다고 제안한다(장연자 & 이주연, 2018). 최은영(2018)은 인공지능 시대에서 상상력을 중요한 것으로 보고 미술 교육에서 상상을 통한 아이디어 발현 강화와 상상 경험을 체계화할 것을 제안한다. 이은적(2019)은 미술 교육이 정보기술과 문화 기술의 융복합에 비중을 두고 소프트웨어 역량과 연계하여야 하며, 인공지능을 예술적으로 활용하고 이에 대한 가치 판단을 할 수 있도록 교육해야 한다고 주장한다. 또 포스트 모더니즘 관점에서 인간의 정체성과 연대 의식, 사회적 규범 등에 관련한 논의가 이뤄져야 하며 나아가 미래사회 적응력과 진로를 위한 교육을 해야 함을 제안한다(이은적, 2019). 박수정 외(2019)는 미술 교육에서 심미적 경험을 하는 인간 육성을 주목표로 보고 새로운 디지털 매체와 기술의 발달을 주체적으로 수용하고 인문학적 이해를 바탕으로 감각의 확장을 지각하고 사고할 수 있는 ‘디지털 감성’에 주목할 필요성을 제시했다. 그리고 이를 위해 자신과 세계를 탐색과 연결, 디지털 매체를 통한 창조적 표현, 비판적 자아 성찰 바탕으로 심미적 경험을 하는 방향으로 나아가야 함을 제안했다(박수정 외, 2019).

위의 연구들에서 공통으로 논의된 미술 교육의 방향을 다음 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 미술 교육은 디지털 매체와 기술을 활용하거나 이를 통한 미적 경험을 할 수 있도록 해야 한다. AI, VR 등 이전에 경험하지 못한 새로운 매체들을 이해하고 활용하기 위해서는 이를 학생들이 직접 체험하고 활용해보는 경험이 중요하다. 이런 과정들은 학생들이 또 다른 디지털 매체 등장에 대한 적응력을 높여줄 뿐만 아니라 관련한 감각을 확장하는 데 도움을 줄 것이다. 둘째, 융·복합적인 사고가 가능한 미술 교육이 되어야 한다. 인공지능 시대의 미술은 예술가와 기술 사이 모호한 경계에 있다. 이를 이해하기 위해서는 미술 외에도 다른 영역에서 필요한 지식을 연결하고 활용할 수 있어야 한다. 따라서 이런 융·복합적 사고를 신장하고 경험할 수 있도록 미술 교육이 구성되어야 한다. 셋째, 인문학적 관점으로 돌아가 인간의 정체성과 공동체 의식 등과 같은 본질을 고찰하여 미술 교육에 반영할 필요가 있다. 인공지능 시대가 보여주는 신기술과 매체에만 초점을 두는 것이 아닌 공감과 공동체 의식과 같은 인간성 또는 정신성과 관련하여 시대에 대한 논의가 계속되어야 한다. 인공지능 시대의 리더를 길러내고자 하는 학교들이 교육과정에서 철학을 교육의 핵심으로 내미는 것은 새로운 생각을 내는 것만으로는 부족하며 다른 사람의 공감과 지지가 기반이 되어야 한다고 보기 때문이다(이지성, 2019). 풍요로운 기술의 시대에서 인간성에 대한 인문학적 회고는 신기술들에 압도되지 않고 주체가 될 수 있는 기반이 되게 할 것이다. 넷째, 상상력과 같은 인공지능 시대에 필요한 능력을 보다 발전시킬 수 있는 방향으로 나아가야 한다. 하버드 경영대학원은 최근 설립 100년 만에 지식 교육에서 공감과 창조적 상상력을 기르는 교육으로 바꾼 바 있다(이지성, 2019). 이는 인공지능 시대에는 기존의 지식을

하는 것에서 나아가 새로운 가치를 창출하고 창의적인 발상을 하는 것이 중요하다는 것을 의미한다. 이처럼 상상력은 새로운 의미와 가치를 발견하여 변화를 만들어내려는 인간의 의식적인 노력이며 이는 주관적 감정과 연계되어 있다는 점에서 시대와 부합하는 능력이라고 할 수 있다(최은영, 2018).

### 3. 미술 교육에서의 인공지능 리터러시

인공지능 시대 미술 교육의 방향과 부합하면서 인공지능 기반 미술을 올바르게 이해하고 인공지능과 협력하여 문제를 해결하기 위해서는 인공지능 리터러시(AI literacy)를 신장시킬 필요가 있다. 시각 경험과 이미지를 통해 학습하는 인공지능이기에 사람이 보는 방식과는 다르며 컴퓨터가 보는 방식에 대한 이해가 수반되어야 하기 때문이다(정신영, 2021). 리터러시는 전통적으로는 텍스트를 읽고 쓰는 능력을 말하며 넓은 의미로는 특정 분야에 대한 역량이나 지식을 의미하기도 한다. 새로운 기술이 등장하고 매체가 다양해지면서 요구되는 리터러시도 비주얼 리터러시, 미디어 리터러시, 디지털 리터러시 등 다양한 형태로 분화되었다. 이 중 인공지능 리터러시는 비교적 최근에 등장한 개념으로 학자들마다 다양하게 정의를 내린다. 한선관(2020, p.94)은 인공지능 리터러시를 ‘인공지능을 비판적 시각에서 이해하고 활용하며 효과적으로 소통하고 협력할 수 있는 능력’으로 본다. 롱 & 마게르코(Long D.& Magerko B., 2020, p. 2)는 ‘인공지능 기술을 비판적으로 평가할 수 있는 능력, 인공지능과 효과적으로 소통하고 협력할 수 있는 능력, 직장, 집에서 온라인 도구로서 인공지능을 사용할 수 있는 능력’으로 정의했다. 권해연(2002, p. 8)은 인공지능 리터러시를 ‘인공지능 기초지식, 인공지능 개발역량, 인공지능 활용 능력 및 인공지능 가치관’이라 말한다. 이유미 & 박윤수(2021, p. 460)은 ‘AI로 인하여 인간을 다시 정의하는 시대에 있어 문화적 변화에 적응하고 이에 필요한 지식을 습득하는 것, 탈식민성을 가진 자유로운 인간이 되도록 하기 위한 기초적 능력’으로 정의한다.

본 연구에서는 인공지능 리터러시의 정의를 롱과 마게르코의 정의를 바탕으로 미술 교과 특성, 인공지능 기반 미술에서 필요한 논의, 인공지능 시대 미술 교과의 방향을 반영하여 재정하고자 한다. 미술 교과에서 봤을 때 인공지능은 물질문화(Material Culture) 중 하나로 인공지능이 작품을 만드는 과정과 그 결과물은 분석과 비평의 대상이 된다(Paul E. Bolin & Doug Blandy, 2003). 그리고 비평과정에서 작품 주제, 창의성, 윤리성에 대한 논의가 필요하며 학습 과정에서 인공지능을 활용해보는 경험, 융복합적인 사고 신장, 인문학적 관점의 반영, 상상력 제고가 이뤄져야 한다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 인공지능 리터러시를 ‘인공지능과 인공지능이 만들어낸 결과물에 대해 다양한 관점에서 비판적으로 평가하고 판단할 수 있으며, 인공지능과 협력하여 아이디어나 개념을 효과적으로 표현하고 창의적 시도를 할 수 있는 능력’으로 정의한다.

인공지능 리터러시를 구성하는 세부 요소에 대한 의견도 다양하다. 리터러시 세부 요소에 대한 학자들의 주장은 <표 1>과 같다. <표 1>에서 학자들이 제시한 세부 요소를 참조하여 본 연구에서 정의 내린 인공지능 리터러시 정의와 연구 목적 및 내용에 부합하게 재추출한 인공지능 리터러시 구성요소는 ‘인공지능 기초지식, 인공지능 비평, 인공지능 윤리성, 인공지능 활용, 표현과 소통’으로 총 5가지이다. 첫째, 인공지능 기초지식은 인공지능의 정의, 변천사, 작동 원리에 대한 이해를 말한다. 딥러닝 방식을 바탕으로 인공지능이 이미지를 구별하고 분류하는 과정에 대한 지식이 포함되어야 한다. 둘째, 인공지능 비평능력은 인공지능 기반 미술 작품이나 이와 관련된 다양한 문제점에 대해 여러 관점에서 논의하고 이에 대한 자신의 생각을 정립할 수 있는 것을 말한다. 예를 들어 인공지능 기반 미술 작품의 주체는 누구인가, 이를 창의적인 과정이라 볼 수 있는가 등을 인문학적, 미술사적, 기술적 관점 등 다양한 면에서 생각해보고 자신만의 해답을 내거나 관련한 질문을 생성할 수 있어야 한다. 셋째, 인공지능 윤리성은 인공지능을 활용할 때 저작권 문제나 사회 문제를 인식하고 이를 바

르게 활용할 수 있는 태도이다. 이미지의 저작권을 명료하게 하고 지나치게 폭력적이거나 선정성, 혐오감을 불러일으키는 내용은 걸러내고 사용할 수 있어야 한다. 넷째, 인공지능 활용으로 다양한 인공지능 도구를 사용하는 방법을 탐색하고 적재적소에 사용할 수 있는 능력이다. 한가지 도구 안에서 여러 기능을 활용하는 것뿐만 아니라 적합한 여러 인공지능 도구를 복합적으로 활용할 수 있는 것도 포함된다. 마지막으로 표현과 소통은 생각이나 개념을 인공지능을 활용하여 표현하고 이를 바탕으로 타인과 소통할 수 있는 능력을 의미 한다. 이는 인공지능 활용 능력과 유사해 보이지만 기술적 효과가 아닌 아이디어 표현에 중점을 두고 있다는 점에서 심화된 능력이다. 인공지능이 제공하는 기술적 편의를 활용하여 자신이 표현하고자 하는 것을 더 효과적으로 나타내고 어떻게 표현되는지에 대한 고민이 포함되며 더 나아가 새롭고 창의적인 시도를 할 수 있어야 한다.

〈표 1〉 학자별 인공지능 리터러시 세부 요소

학자	세부요소
한선관 (2020, p. 96)	AI Awareness, Strengths and Weaknesses of AI, Knowledge Representation, Reasoning and Decision making, Machine Learning, Data literacy, Action and Interaction, Sensor and Perception, AI ethics
Long D. & Magerko B. (2020)	인공지능 인식, 지능에 대한 이해, 다양한 학과 지식, 좁은 의미에서의 인공지능과 일반적 의미의 인공지능 구분, 인공지능의 강점과 약점 구분, 미래의 인공지능에 대한 상상력, 표현, 의사결정, 머신러닝 절차, 인공지능에서 인간의 역할, 데이터 리터러시, 데이터를 통한 학습, 비판적인 데이터 해석, 액션과 리액션, 센서, 윤리, 프로그램 개발 가능성
이철현 (2020, p. 55)	인공지능 기초지식, 인공지능 활용능력, 인공지능 개발능력, 인공지능 윤리적 가치관
이유미 & 박윤수 (2021, p. 461)	AI Reading, AI를 위한 기초수학, AI 활용(전공), AI 윤리/ AI 사회이해

### III. 프로그램 개요

#### 1. 프로그램 대상 및 목표

연구 대상은 초등학교 고학년에 해당하는 5-6학년이다. 다른 교과와의 연결과 융·복합적 사고를 포함하여 비평을 하는 등 고차원적 능력이 요구되므로 고학년을 프로그램 대상을 선정하였다. 프로그램의 목표는 다음과 같다.

- 인공지능과 관련된 기초지식을 이해하여 인공지능 기반 미술 작품이 어떻게 제작되는지 설명할 수 있다.
- 인공지능 기반 미술을 다양한 관점에서 비판적으로 비평하고 이에 대한 나의 생각을 말할 수 있다.
- 인공지능을 활용하여 작품을 제작할 때 자신의 생각을 창의적이고 효과적으로 표현할 수 있다.

#### 2. 프로그램 흐름

인공지능 기반 미술을 활용한 프로그램은 총 10차시로 구성했으며 프로그램의 차시, 학습 주제, 학습 내용, 관련 인공지능 리터러시 요소, 평가 도구와 계획은 다음과 같다. 1-2차시는 인공지능의 전반적인 기초지식 이해와 앞으로 배울 인공지능 기술을 간단히 체험하는 활동으로 구성하였다. 3-4차시는 인공지능 기반 미술 작품 감상을 바탕으로 관련된 문제점을 논의하고 자신의 생각을 친구들과 이야기하는 과정에서 정리하고 심화시키는 수업으로 진행된다. 5-8차시까지는 직접 인공지능 도

구를 활용해보고 사용법과 함께 전통적인 미술 제작 방식과 비교해보고 아이디어를 효과적으로 표현하는 방법을 탐색해나가는 과정이다. 9-10차시는 배운 내용을 되돌아보며 수업을 하면서 변화된 생각을 비교해보고 인공지능 기반 미술에 대한 생각을 심화시키는 활동으로 구성했다. 1-2차시와 10차시에는 설문지 및 워드 클라우드를 작성하여 학생들이 스스로 생각이 어떻게 변화했지는 눈으로 확인해볼 수 있도록 계획했다.

〈표 2〉 인공지능 기반 미술 활용 프로그램의 흐름과 내용

차시	학습 주제	학습 내용	인공지능 리터러시	평가 도구
1	인공지능 만나기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인공지능과 관련된 선지식 확인하기</li> <li>• 워드 클라우드로 우리 반 생각 정리하기</li> <li>• 인공지능의 정의와 작동 원리 이해하기</li> <li>• 우리 주변 인공지능 사례 알아보기</li> <li>• 인공지능 분야에서 이미지의 중요성에 대해 인식하기</li> <li>• 인공지능이 이미지를 구별하는 방법 알기</li> </ul>	인공지능 기초지식	사전설문지 활동지
2	인공지능 기반 미술 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인공지능/ 사람이 그린 그림 구별해보기</li> <li>• 인공지능 기반 미술 살펴보기</li> <li>• 인공지능 기반 미술에 대한 내 생각 적기</li> <li>• GAN의 원리 놀이로 체험하며 알아보기</li> </ul>	인공지능 기초지식 인공지능 비평 인공지능 활용	활동지 활동결과물
3	인공지능 기반 미술 감상(1) -인간과 인공지능	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인간과 인공지능 비교해보기(보는 방식, 이해하는 방식 등)</li> <li>• 인공지능 기반 미술 작품 감상하기</li> <li>• 인공지능이 그린 그림과 사람이 그린 그림 비교해보기</li> <li>• 인공지능이 미술의 주체(미술가)가 될 수 있는가/ 창의성이 포함되어 있는가에 대해 토의·토론해보기</li> </ul>	인공지능 기초지식 인공지능 비평	활동지 체크리스트
4	인공지능 기반 미술 감상(2) -윤리성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인공지능 기반 미술 작품 감상하기</li> <li>• 인공지능이 그린 그림의 저작권과 소유권은 누구에게 있는가에 대해 토의·토론하기</li> <li>• 인공지능이 학습할 때 발생하는 윤리 문제나 저작권 문제에 대해 이야기하기</li> </ul>	인공지능 기초지식 인공지능 비평 인공지능 윤리성	활동지 체크리스트
5-6	인공지능 기반 미술 제작(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쿼크 드로우/ 오토 드로우로 사용법 익히기</li> <li>• 주제에 맞는 작품 만들기</li> <li>• 인공지능 도구의 편리함과 불편함에 대해 이야기하기</li> <li>• 더 나은 작품을 위한 방법 탐색하기</li> <li>• 친구들 작품 감상하기</li> </ul>	인공지능 활용 인공지능 윤리성 표현과 소통	체크리스트 활동결과물
7-8	인공지능 기반 미술 제작(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• GAN으로 작품 만들기</li> <li>• 딥드림으로 작품 만들기</li> <li>• 주제에 맞는 작품 만들기</li> <li>• 전통적인 미술 작품 또는 제작방법을 비교해보기</li> <li>• 저작권에 유의하여 작품 제작하기</li> <li>• 윤리적 문제(폭력, 혐오 등)를 고려하기</li> <li>• 더 나은 작품을 위한 방법 탐색하기</li> <li>• 친구들 작품 감상하기</li> </ul>	인공지능 활용 인공지능 윤리성 표현과 소통	체크리스트 활동결과물
9	인공지능 기반 미술에 대해 질문 생성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인공지능을 주제로 한 작품 감상하기</li> <li>• 작품에 담긴 인공지능의 이점, 문제점에 대해 이야기하기</li> <li>• 인공지능에 관련해 떠오르는 이미지를 가지고 디지털 콜라주 작품 만들기(인공지능 도구 자유롭게 선택)</li> </ul>	인공지능 비평 인공지능 윤리성 인공지능 활용 표현과 소통	체크리스트 활동결과물
10	인공지능 기반 미술 마무리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>-인공지능 기반 미술에 대한 내 생각을 키워드로 쓰기</li> <li>-키워드를 모아 워드 클라우드로 우리 반 생각 정리하기</li> <li>-2차시에서의 생각과 비교해보기</li> <li>-앞으로의 인공지능 기반 미술을 상상해보기</li> </ul>	인공지능 비평 인공지능 활용	사후설문지 활동결과물

## IV. 결론 및 제언

인공지능 시대에 미술과 교육은 새로운 흐름을 타고 있다. 인공지능이 이미지를 이해하고 다루는 방식과 그 산출물은 기존의 인간이 이미지를 보고 제작하는 방식과 다르기 때문이다. 또 구글 등 여러 연구기관이 인공지능이 만들거나 인공지능을 활용하여 제작한 인공지능 기반 미술 작품을 선보이고 있다. 이런 인공지능 기반 미술 작품들은 여러 학자와 작가들 사이에서 미술 주체, 창의성, 윤리성 등으로 논쟁거리를 형성했다. 미술계뿐만 아니라 미술 교육에서도 인공지능 기반 미술이 가져온 변화에 발맞춰 교육 방향에 대해 많은 논의가 일어나고 있다. 이를 정리하면 인공지능을 직접 다루보는 경험 제공의 필요성, 다각도로 인공지능을 바라 볼 수 있는 융·복합적 사고, 인문학적 관점에서 인공지능 기반 미술이 가져온 논쟁거리를 다루고 상상력 등 인공지능을 적절히 다루는 데 필요한 능력을 갖추기 등이다.

논의된 미술 교육 방향을 보았을 때 미술 교육은 인공지능 기반 미술에 대한 인공지능의 보여주는 새로운 방식에 대해 이해하고 이를 활용할 수 있는 능력을 신장시킬 필요가 있다. 이를 위한 능력이 바로 '인공지능 리터러시'이다. 본 연구에서는 여러 학자의 정의와 미술 교과의 성격을 고려하여 인공지능 리터러시를 '인공지능과 인공지능이 만들어낸 결과물에 대해 다양한 관점에서 비판적으로 평가하고 판단할 수 있으며, 인공지능과 협력하여 아이디어나 개념을 효과적으로 표현하고 창의적 시도를 할 수 있는 능력'이라고 정의했다. 그리고 이를 위한 구성요소로 '인공지능 기초지식, 인공지능 비평, 인공지능 윤리성, 인공지능 활용, 표현과 소통' 5가지를 제시했다.

본 연구에서는 교육 현장에서 인공지능 리터러시 함양을 위한 구체적 방안으로 5,6학년을 대상으로 한 10차시의 프로그램을 구성했다. 프로그램의 내용은 인공지능 시대의 미술 교육 방향과 일치하면서 인공지능 기반 미술과 관련된 논의를 포함하도록 했다. 또한 인공지능 리터러시의 구성요소를 하나 이상 함양시킬 수 있도록 활동을 계획했다. 먼저 사전설문지를 통해 학생들의 선지식을 확인하고 인공지능에 관한 기초적 지식과 이미지를 보는 방식에 대해 알아보도록 한다. 1-2차시를 거치며 학생들이 인공지능에 대한 호기심과 이해력을 확장시키고 이를 바탕으로 3-4차시에서는 인공지능 기반 미술 작품을 감상한다. 감상과 더불어 미술 주체, 창의성, 윤리 문제 등을 토의, 토론하는 활동을 통해 학생이 인공지능에 대한 이해와 자신의 생각을 심화시킬 수 있도록 한다. 인공지능을 활용하여 주제에 맞는 작품을 제작하는 5-8차시에서는 앞 차시에서 배운 내용을 실제 경험을 통해 체화하고 기존의 미술 작업과 다른 점, 인공지능 도구를 올바르게 적절하게 활용하는 방법, 인공지능 기반 미술 작품의 평가 기준에 대해 생각하고 내면화해보게 한다. 9차시에서는 인공지능을 주제로 한 작품 감상을 통해 앞차시에서 배운 내용을 종합하고 자신의 생각을 정리해본다. 또한 앞서 배운 인공지능 도구 및 관련 이미지를 활용하여 내가 생각하는 인공지능은 어떤 것인지 디지털 콜라주로 시각화하도록 했다. 마지막 차시에서는 사후설문지를 작성하고 반학생들의 생각을 워드 클라우드로 완성하여 프로그램을 하기 전과 후의 생각 차이를 비교해보며 성찰하도록 계획했다.

방대한 인공지능 기반 미술의 내용을 충분히 다루기에 10차시 프로그램이 부족할 수도 있다. 하지만 학생들이 본 프로그램을 바탕으로 인공지능이라는 막연한 매체에 대한 이해도를 높이고 이를 사용하는 데 자신감이 생긴다면 인공지능 기반 미술에 대해 관심을 가지고 일상에서도 계속해서 활용할 수 있을 것이다. 이를 위해서는 본 프로그램 외에도 다양한 인공지능 미술 도구에 대한 연구와 이를 활용한 수업 방안에 관심을 가져야 한다. 본 프로그램과 같이 인공지능 미술 교육을 위한 다양한 프로그램이 후에도 지속되길 바라본다.

*Key Words:* 미술 교육, 인공지능, 인공지능 기반 미술, 인공지능 리터러시, 수업 방안

## [참고문헌]

- 강병직. (2019). 생각하는 기계 시대에서 미술의 교육적 의미에 관한 고찰: 존재성찰과 해석적 대화를 중심으로. 미술교육연구논총, 59, 37-62.
- 고홍규. (2021). 인공지능을 활용한 미술 활동과 미래 미술교육의 방향성 탐색. 한국초등교육, 32(1), 235-248.
- 구본권. (2017). 인공지능 기술 어디까지 왔다. 관훈저널, 143, 59-65.
- 권해연. (2022). 초·중등 학생의 인공지능 리터러시, 창의·인성 및 창의적 문제해결 능력의 관계 : 한국·중국용 척도개발과 비교연구 (박사학위, 성균관대학교).
- 김성원, 이영준. (2021). 인공지능 리터러시 검사 도구 개발을 위한 기초 연구. 한국컴퓨터교육학회 학술발표대회 논문집, 25(2), 59-60.
- 김성주. (2020). 인공지능 리터러시 향상을 위한 앱 개발 초등 교육 프로그램 (석사학위, 서울교육대학교).
- 김성호. (2018). 인공지능과 빅데이터를 통한 이미지의 존재론과 창발성. 한국영상학회 논문집, 16(4), 51-74.
- 김주영. (2021년 8월 20일). AI가 그린 작품, 최초로 경매에 등장. 위뉴스.  
<https://www.wip-news.com/news/articleView.html?idxno=8277>
- 박유신, 조미라. (2017). 미래사회를 위한 포스트휴먼교육. 미술연구논총, 31(2), 179-216.
- 박수정, 이미희, 전수현, 이하림, 송명길, 이주연. (2019). 포스트휴먼 시대 디지털 감성으로 접근하는 미술교육. 미술교육연구논총, 59, 1-36.
- 박신의. (2017). 4차 산업혁명과 예술의 미래-예술은 기술변화에 어떻게 대응해 왔고, 대응해나갈 것인가?. 문화예술경영학연구, 10(1), 25-53.
- 방효주. (2018). 4차 산업혁명 시대에 따른 미술교육의 필요성과 방향 : 중등 미술교육을 중심으로 (석사학위, 부산교육대학교).
- 신정원. (2019). 시각예술에서 인공지능과 빅데이터의 역할. 한국예술연구, 25, 65-89.
- 옥기원. (2018년 10월 26일). AI가 그린 초상화, 5억원에 팔렸다. 국제신문.  
<https://www.hani.co.kr/arti/PRINT/867614.html>
- 이경아. (2017). 4차 산업혁명의 관점으로 본 미술교육 전망. 미술교육논총, 31(4), 31-56.
- 이기범. (2018년 6월 8일). [IT열쇳말] Gan(생성적 적대 신경망). BLOTTER.  
<https://www.bloter.net/newsView/blt201806080001>
- 이유미, 박운수. (2021). AI 리터러시 개념 설정과 교양교육 설계를 위한 연구. 어문론집, 85, 451-474.
- 이은적. (2019). 4차 산업혁명과 포스트휴먼 시대로의 변화에 따른 미술교육 콘텐츠 탐색. 문화예술교육연구, 14(1), 1-24.
- 이임수. (2017). 인공지능과 현대미술에 대한 소고 - 사이버네틱스에서 신경망까지. 한국예술연구, 15, 5-28.
- 이임수. (2020). 인공지능 시대 예술의 패러다임 전환: 모더니즘 이후 매체 개념의 변화와 에이전트로서의 예술 매체 등장. 현대미술사연구, 48, 215-242.
- 이재영. (2017). 디지털 시대 미술교육의 정신성에 대한 놓쳐버린 의문들. 미술과 교육, 18(3), 13-23.
- 이지성. (2019). 에이트-인공지능에 대체되지 않는 나를 만드는 법. 한영문화사.
- 이지향. (2021). 인공지능 시대, 문화예술 분야로의 확장. 문화예술융합연구, 2(2), 29-39.
- 이철현. (2020). AI 시대 역량 함양을 위한 실과 소프트웨어 교육의 방향. 실과교육연구, 26(2), 41-64.
- 임국정. (2022년 4월 9일). AI 활용한 예술 어느 경지까지 올랐다. IT 조선.  
[http://it.chosun.com/site/data/html\\_dir/2022/04/07/2022040702408.html](http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2022/04/07/2022040702408.html)
- 임현동. (2019년 6월 7일). [서소문사진관] 세계최초 인공지능 로봇 예술 아이다(Ai-Da)가 그린 초상화. 중앙일보. <https://www.joongang.co.kr/article/23490393#home>
- 장길수. (2019년 3월 26일). 인공지능 미술 시대 막 올랐다. 로봇신문.  
<http://m.irobotnews.com/news/articleView.html?idxno=16731>
- 장연자, 이주연. (2018). 제4차 산업혁명 시대 미술교육의 방향. 미술교육연구논총, 52, 67-93.
- 정신영. (2021). 기계와 예술사이 : 컴퓨터비전, 인공지능 그리고 이미지의 문제. 미술이론과 현장, 32, 89-125.

- 최은영. (2018). 제4차 산업혁명시대가 요구하는 상상력 개발을 위한 미술교육의 역할. *미술교육연구논총*, 52, 95-125.
- 최현숙. (2020). 인공지능(AI)에 의해 창작된 미술품과 저작권법상 저작물성. *민사법이론과 실무*, 24(1), 151-192.
- 한경은. (2020). 인공지능 시대의 하브루타 미술 교육 방안 고찰 -초등학교 미술 교육을 중심으로-. *한국초등교육*, 31, 61-75.
- 한선관. (2020). 인공지능 소양을 위한 디지털 콘텐츠. *한국컴퓨터정보학회논문지*, 25(12), 93-100.
- Chollet, F. (2018). 케라스 창시자에게 배우는 딥러닝, 박해선(번역). 길벗.
- Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., Mazzone, M. (2017). *CAN: Creative Adversarial Networks, Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*. eprint. arXiv:1706.07068.
- Margaret A. Boden. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. *New Yo : Routledge*. 287-300.
- Long, D., & Magerko. B.(2020). *What is AI literacy? Competences and design considerations*. Association for Computing Machinery. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3313831.3376727>
- Paul E. Bolin, Doug Blandy. (2003). *Beyond Visual Culture: Seven Statements of Support for Material Culture Studies in Art Education*. *Studies in Art Education*. 44(3). 246-263. <https://doi.org/10.1080/00393541.2003.11651742>
- Sawyer, R. K.. (2012). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*(2nd ed). *Oxford: Oxford University Press*.
- Turing, A. M.. (1950). "Computer Machinery and Intelligence", *Mind*, 59(236), 433-460. <https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>

## 저자 소개



### 박효진

서울교육대학교 대학원 초등미술교육학과 석사 졸업  
 서울교육대학교 대학원 초등미술교육학과 박사 수료 중

## 무엇을 위한 프로세스 폴리오인가?: 미술 표현 영역에서 ‘기록 작업’에 대한 고찰

What is the process-portfolio for?: A Study on 'documentation' in art education

이재예 (서울교육대학교)

### I. 서론

4차 산업혁명에 따른 사회적 패러다임 변화로 교육에서 반성적 사고가 그 어느 때보다 중요하게 다뤄지고 있다. 이에 2015 개정 교육과정에서는 학습자의 자기주도적 역량과 과정 평가를 강조한다. 특히 미술과 표현 영역에서는 ‘성찰과 보완’ 개념이 내용 요소로 처음으로 등장하였고, 옻뜨꺼기 과정 평가 방법으로 프로세스 폴리오(process-portfolio)를 제시하고 있다. 프로세스 폴리오는 프로젝트 제로(Project Zero)의 예술 교육 프로그램인 아트 프로펠(Art ProPEL)에서 시작한 것으로, 학생들의 성장과 학습의 증거를 보기 위한 교육적 수단이자 평가 방법이다. 프로세스 폴리오에는 에스키스, 프로젝트에 영향을 준 작품, 작품 제작을 위해 사용한 자료, 제작 일지 등과 같은 과정의 기록들을 포함할 수 있다(Gardner & ETS, 2007).

그러나 이재예(2022)에 따르면 교사들은 프로세스 폴리오가 ‘과정 평가를 위해 필요하다’는 점에는 공감하나 구체적 실천 방법에서 어려움을 보였다. 특히 수업 장면에서 어떻게 활용할지 난감하다고 했는데, 학습 과정 자료들을 열심히 수집하지만 결국 기존과 같이 결과 중심 평가를 하게 된다는 것이다. 연구자 또한 미술 교사로서 같은 어려움을 겪었는데, 표현 과정에서 학습자의 성찰과 보완 과정을 보기 위해 아이디어 스케치부터 각종 활동지 등을 수집하였고 이런 자료들을 토대로 평가하고자 했다. 그러나 한 학기 동안 학생들의 다양한 자료들을 수집하고 관리하는 것은 또 다른 업무의 연속이었으며 무엇보다 자료들을 어떻게 분석하고 어떤 기준으로 평가해야 할지 어려움이 있었다.

연구자는 이러한 배경에서 프로세스 폴리오를 어떻게 제작할지에 대한 방법론을 논의하기에 앞서 자료들을 어떤 원리로 생성하고 수집할 것인지, 분석의 교육학적 토대는 무엇일지 등에 대한 근본적 고찰이 필요하다고 본다. 교육현장에서 기록작업을 수행하는 교사들의 인식 또는 실재를 분석한 선행연구(성용구, 2002, 오문자, 2013, 유혜령, 2012, 오종숙, 2005, 김은숙, 한미라, 2009)를 살펴보면, 교사들이 기록의 의미와 필요성을 충분히 이해하지 못함에 따라 기록의 내용 및 결과가 미흡하다는 것을 알 수 있다.

따라서 표현 영역에서 학습 자료들을 ‘기록하는 것의 의미’에 대한 논의가 필요하다. 이에 본 연구에서는 다음과 같은 연구 주제를 설정하였다. ‘우리는 교육에서 왜 기록하는가?’, ‘기록의 의미는 무엇인가?’, ‘미술 표현 학습에서 무엇을 어떻게 기록할 것인가?’. 이러한 연구 문제를 해결하기 위해 기록 중심 교육 실천으로 저명한 레지오 에밀리아(Reggio Emilia)와 프로젝트 제로(Project Zero)의 자료 시각화 연구 프로젝트인 Making Learning Visible에서 언급하는 ‘documentation’이란

무엇이며 실천 방안이 어떠한지 고찰하고자 한 후, 궁극적으로 미술과 표현영역에서 무엇을, 어떻게 기록해야 할지, 그 구체적 실천 방안을 제안하고자 한다.

## II. 본론

### 1. 교육에서 기록의 의미

프로젝트 제로의 Making Learning Visible 프로젝트를 대표하는 학자이자 학습을 문서화(documentation)하는 데 특별한 관심을 가지고 30년 이상의 연구를 하고 있는 Mara Krechevsky는 프로젝트 제로 연구팀이 ‘documentation’을 정의하는데 10년 이상 걸렸다고 언급한다(Mara Krechevsky, 2019). 이처럼 ‘documentation’에 대한 정의는 단순한 기록 그 이상으로, 특히 교육에서의 기록은 더 중요한 의미가 있다. Dahlberg et al.(2016)은 교육에서의 documentation은 교육 활동을 반성하는 것으로 일상에서의 documentation과 구분하기 위해 pedagogical documentation이란 용어를 사용하기도 한다.

한편 국내 교육학계에서는 ‘documentation’을 기록, 기록화, 문서 등으로 번역하는데, 오문자(2013)는 기록 작업의 가치 반영적 특성을 강조함과 동시에 결과물로서의 ‘기록(물)’로 축소되는 것을 지양하기 위하여 documentation를 ‘기록, 기록화’이라는 용어보다 ‘기록 작업’으로 번역할 것을 제안하였다. 연구자 또한 documentation이 단순히 과정물 혹은 결과물이 아닌 기록하는 행위, 기록하는 과정(명사보단 동사)에 더 비중을 두어 해설하고자 본 연구에서 documentation을 ‘기록 작업’으로 명시하고자 한다<sup>1)</sup>.

다음에서는 기록 작업을 통해 학습에서 무엇을 볼 것이며, 어떻게 기록할지에 대한 연구를 오랜 시간 지속하고 있는 레지오와 Making Learning Visible 프로젝트 팀의 이론과 사례를 살펴본다.

#### 가. 레지오 에밀리아 : 기록작업이란 눈으로 확인 가능한 경청

레지오는 기록작업을 교육 원리이자 교육 실제로 둔다(김희연, 2008). 오늘날 세계의 많은 교육자들은 레지오로부터 영감을 받아 교육적 기록을 구성하고 있다(강진주, 고은경, 2018). 여기서 중요한 것은 교육에서의 기록이 오래 전부터 존재하였으나 기존의 기록은 정해진 기준에 의한 유아 관찰, 평가 및 교수 내용에 초점을 두었다면, 레지오의 기록은 다양한 방식과 관점을 이해하며 주관적이고 상대적인 측면을 강조하고 있다. 이러한 측면 때문에 구성주의 교육관이 주류를 이루고 있는 근래 교육과정에서 기록은 교육 실천의 한 방법으로 여전히 주목받고 있다.

레지오의 기록작업은 현상을 모아 놓은 자료를 이상의 개념으로, 교사의 시각과 해석, 전달하고자 하는 메시지를 반영한 능동적이고 목적지향적인 행위이다(Malaguzzi, 1998). 레지오 에밀리아의 페다고지스타(pedagogistas)<sup>2)</sup>인 Carlina Rinaldi(2017)은 기록 작업을 단순히 기록 보관을 위한 기록이라든지 벽에 걸어두는 패널, 혹은 잘 나온 사진 나열이 아닌 학습과 교수를 도와줄 수 있는 하나의 절차이면서 눈으로 확인할 수 있는 흔적으로, ‘눈으로 확인 가능한 일종의 경청’이라고 언급한다. 어린이의 학습경로와 과정을 눈으로 확인할 수 있기 때문에 학생의 학습을 실질적으로 지원하는 것을 가능하게 하는 중요한 요소로 보고 있다.

1) 맥락에 따라 원어 사용이 필요한 부분은 원어(documentation) 그대로 사용한다.

2) 심리학 또는 교육학 분야에서 높은 학위를 갖고 전문성을 인정 받는 교직원으로, 교육적 기록작업(documentation)과 같은 학습 과정 및 교육 업무에 대한 깊이 있는 이해를 돕는다(Carlina Rinaldi, 2017, p.11)

오문자(2000)와 Carolyn Edwards et al(2020)을 참고해 레지오에서 기록작업의 의미를 정리하면 다음과 같다. 첫째, 유아들의 생각과 경험, 학습과정이 가시화되어 나타남에 따라 유아들로 하여금 자신의 학습 경험을 재방문하고 해석해보면서 반성적 고찰을 하게끔 한다. 둘째, 교사에게 학습 맥락을 고안해 내는 과정으로, 매 순간 어떠한 선택을 해야 할지 알려주며 기록작업을 통한 교류는 교사가 하는 해석을 자의적으로 하지 않도록 도와준다. 또한 연구를 위한 도구가 되어 더 많은 반성적 사고를 불러오며 이를 통해 교사의 질적 향상을 가져온다. 셋째, 기록작업을 통해 학부모와 지역사회 및 그 외의 사람들과 유아들이 하고 있는 경험에 대한 정보를 공유함으로써 교육 실제와 밀접한 지원과 개입이 가능하게 하고 교육과 본인의 역할에 대한 새로운 시각을 수용하는 기회를 갖는다. 결국 기록작업은 공동체 구성원들이 속한 문화 안에서 교육적 관계를 맺으며 교육 가치를 실현해 나가는 것을 가능하게 한다고 볼 수 있다.

#### 나. Making Learning Visible : 기록 작업이란 배움을 위한 미래 지향적 활동

Making Learning Visible은 연구 초기에 레지오의 유치원 교육자들과 공동으로 기록 작업에 대해 연구했으나, 교육 대상 연령대를 높여 현재는 미국의 중등학교 교육자들과 공동으로 연구해오고 있다(Mara Krechevsky, 2019). 이들은 기록 작업이란 어떠한 것이 일어났고 행해졌는지 보다는 어떠한 측면에서 배움이 일어났는지에 초점을 뒀야 한다고 본다. 또한 자료 자체보다 더 중요한 것은 기록 작업이 교사나 학습자의 학습을 지원하기 위한 활동이라는 점이다. 이는 'documentation'에 대한 정의를 명사보다는 동사로서의 의미가 더 비중을 두고 있는 것으로, 관찰 노트, 사진, 비디오 혹은 학생 결과물 보다는 기록화하는 '활동'에 비중을 둔다(Krechevsky et al, 2013).

Krechevsky et al(2013)은 많은 사람들이 기록 작업을 경험이나 사건의 공식적인 기록이나 증거로 생각하는 것을 안타까워하며 이들은 기록 작업을 미래적이기 보다는 역사적 혹은 회고적(retrospective)인 것으로 보는 것의 한계를 언급한다. 그러면 Making Learning Visible에서의 기록 작업은 단순히 무슨 일이 일어났는지에 대한 기록일 뿐만 아니라 일어난 학습에 대한 분석이나 해석이라고 언급한다. 즉 기록 작업(documentation)이란 학습을 심화시키기 위해 학습의 과정과 결과물을 여러 형태(표현)로 관찰, 기록, 해석 및 공유하는 것이다(Krechevsky et al., 2013).

또한 기록 작업을 자신과 타자와의 소통 매체로 보는데, 기록 작업에서 볼 수 있는 물리적(physical) 흔적(trace)들을 통해 작성자는 자신의 경험을 재방문하고, 해석하고, 재해석하며 심지어 경험을 다시 창조할 수 있게 한다고 본다. 동시에 타자 역시 작성자의 경험을 방문하고, 해석하고, 상호 간에 재해석하며 서로의 경험을 다시 창조할 수 있게 한다는 것으로, 기록을 개인만의 여정이 아닌, 상호 간 그리고 공동체의 발전을 위한 것(Krechevsky et al., 2013)으로 보는 점에서 주목할 만하다. 공동의 기록은 단지 지식적인 측면을 넘어서, 민주주의 사회에 참여하기 위한 인간의 중요한 능력, 즉 우리의 견해를 공유하고 다른 사람들의 의견을 듣는 능력, 다양한 관점을 이해하고 분쟁을 협상하는 능력, 그리고 연결고리를 찾는 능력을 발달시킨다고 보고 있다.

즉 기록 작업을 "학습하는 공동체"로서 집단 정체성을 구축하도록 돕는 데 핵심적인 역할을 하는 것으로 보고, 학생과 교사 성찰뿐만 아니라 사회 구성원들의 배움을 공유하고 배움의 사회적 과정으로 확장할 수 있으므로 공동체를 위한 기록(A memory for the group)이자 정치 행위(A political act)로 까지 확장한다(Mara Krechevsky, 2019).

## 2. 기록을 어떻게 해야 하는가?

Project Zero와 Reggio Children(2005)은 기록작업에 반드시 포함되어야 할 내용으로 관찰과 해석을 제시한다. 관찰과 해석, 기록작업은 서로 연결되며 확장되는 나선형의 구조를 띠고 있으며 각 단계는 분리되거나 축소될 수 없다. 경험이 일어나고 있는 그 순간 기록과 관찰, 해석은 함께 존재하며 관찰과 해석을 통해 교육 현상의 의미를 파악하는 것이 중요하다.

기록작업은 경험과 기억을 재현해 놓는 것을 넘어 해석과 이해를 불러오는 계기이자 근거가 되는 포괄적인 특성을 지니고 있는 것이다. 이에 기록작업의 내용은 지속적인 반추와 학습의 기회가 될 수 있어야 하며 기록하는 사람과 읽는 사람간의 의사소통 과정이 일어날 수 있는 방향으로 구성되어야 한다(Project Zero & Reggio Children, 2005).

Making Learning Visible는 기록 작업을 위한 핵심 활동을 ‘관찰, 기록, 해석, 공유’로 구성했으며 구체적 실천 방안을 다음과 같이 제안한다(Krechevsky et al., 2013). 문서화를 위한 핵심 활동 첫 번째는 ‘관찰’로, 이를 문서화의 핵심으로 보는데, 구체적으로, 한발 물러서서 호기심으로 관찰할 수 있도록 하며 질문을 통해 학습자가 관심을 갖고 집중할 수 있도록 해야 한다. 두 번째 핵심 활동은 ‘기록’으로 학습 과정과 유형의 결과물(tangible artifacts)을 포착하는 것이다. 세 번째는 ‘해석’으로 활동 방향을 안내할 수 있는 피드백을 제공하는 것으로, 학습 자료에 대한 각 개인의 성찰과 분석의 기초가 되며 이는 동료 학습자들과 함께 학습 자료를 분석하며 실시 할 수 있다. 마지막 활동은 ‘공유’로 학습 구성원 및 사회 구성원들과 관계를 구축하고 교수학습을 공론화 하는 것이다. 교실 안팎에서 집단 지식을 구축한다는데 의미가 있는데, 가족이 참여할 수 있으며 범위를 더 확장해 공공 전시 등을 예시로 들고 있다.

### 3. 미술과 표현 영역에서 기록을 어떻게 할 것인가?

지금까지 교육에서 기록 작업의 의미는 무엇이며 구체적 실천 방안이 어떠한지 살펴보았다. 이러한 선행연구를 토대로 이번 절에서는 미술과 표현 영역에서 무엇을, 어떻게 기록해야 할지 제안하고자 한다. 2015 교육과정에서 표현 영역의 핵심 활동을 발상과 제작으로 구분하는데, 연구자는 이를 참고해 표현 단계를 ‘탐색하기(발상)’와 ‘표현하기’로 설정하였다. 각 단계에서 무엇을 어떻게 기록 작업 할 수 있을지는 Making Learning Visible에서 제시하는 기록 작업 네 단계인 ‘관찰-기록-해석-공유’를 적용하여 아래 <표 1>와 같은 매트릭스를 구성하였다.

<표 1> 표현 영역에서 ‘기록 작업’ 실천 방향

	탐색하기	표현하기
관찰	<살펴보기> 학습 주제에 대한 생각과 감정 살펴보기	<다시 살펴보기> <설명하기> 활동 후 학습 주제에 대한 생각과 감정을 다시 살펴보고 ‘표현 계획’ 세우기
기록	<돌아보기> <살펴보기> 활동에서 떠오른 생각과 감정 기술해보기, 아이디어 스케치 하기	<제작 과정 기록하기> 작품 제작 과정에서 떠오르는 생각, 감정 및 작품 진행 과정을 수시로 기록하기
해석	<연결하기> 앞서 기술한 생각, 감정, 아이디어 스케치 자료들을 연결하며 학습 주제 재해석하기	<성찰하기> 제작 과정에서 떠오른 생각과 감정의 경로 및 원인을 제작품과 연결 지어 성찰하기
공유	<설명하기> 생성된 자료들을 토대로 학습 주제에 대한 생각, 감정, 계획 등을 수업 구성원(동료 학생, 교사 등)에게 공유 및 설명하고 피드백 주고받기	<분석하기> 표현 과정에서 생성된 각종 자료(결과물 포함)들을 수업 구성원뿐만 아니라 수업 외 지역 사회 구성원들과도 공유하며 작품을 종합적으로 감상하고 비평하기

각 단계를 자세히 보면, ‘탐색하기’는 발상 단계로, 학습자가 주제에 대해 인식하고 흥미를 갖고, 아이디어를 구성 및 확장하는 영역이다. 관찰 단계에서는 주제와 관련된 생각과 감정을 자유롭게 떠올리는 것이 중요한데, 상황에 따라서는 과거 자료(일기, 사진 등)를 참고해 생각의 범위를 확장하고 다채로운 감정을 돌아볼 수 있도록 하는 것이 중요하다(살펴보기). 이후 생각과 감정을 기술하며 성찰하는 시간을 갖는데, 이 활동은 아이디어 스케치로 연결될 수 있다(돌아보기). 탐색하기의 세 번째인 해석 단계에서는 앞서 생성한 자료들을 종합적으로 돌아보며 주제에 대한 학습자의 생각과 감정들을 연결하여 재해석하고 이해의 폭을 확장할 수 있도록 한다(연결하기). 이러한 경험을 수업 구성원인 동료 학생 교사(상황에 따라 학부모 등)와 공유하며 피드백을 주고받는다. 피드백 과정 또한 기록하여 본격적인 표현 활동에 참고할 수 있도록 한다(설명하기).

다음 단계인 ‘표현하기’에서는 표현 계획을 수립하는데, 이때 앞 단계인 ‘탐색하기’에서 생성된 자료들을 세심히 관찰한 후 이를 반영하여 계획을 세우고 본격적인 작품 제작에 돌입한다(다시 살펴보기). 작품 표현 주제 및 목표에 따라 다르겠지만, 제작 과정에서 수시로 생각과 감정을 기록하며(제작 과정 기록하기), 학습자가 본인의 표현 과정을 이해하고 나아가서 활동과 자아를 성찰할 수 있는 시간을 갖도록 한다(성찰하기). 이는 나의 생각과 감정 그리고 표현을 해석하는 단계로 볼 수 있는데 이러한 과정들을 수업 구성원 및 수업 외 구성원들과 공유하여 제작 과정에서도 비평과 감상이 수시로 진행될 수 있도록 한다(분석하기).

## II. 결론

본 연구는 최근 교육 현장에서 과정 평가 방법으로 프로세스-폴리오에 대한 관심과 논의가 활발한 상황에서, 과연 우리는 표현 활동에서 무엇을, 어떻게 기록할지 알고 있는가에 대한 근본적 질문에서 시작하였다. 이에 교육 현장에서 기록에 대한 연구를 활발하게 해온 레지오 에밀리아와 Making Learning Visible 프로젝트 팀의 ‘documentation’에 대한 관점과 실천 방안을 고찰하였다. 두 기관은 공통적으로 기록을 고정된 결과물이 아닌 성장을 도와주는 학습 매개체로서, ‘기록 작업’에 더 큰 의미를 두고 있었다.

이러한 성격을 갖고 있는 ‘기록 작업’을 미술 표현 활동에 응용해본다면, 표현 영역에서 기록 작업이란 단순히 학습 결과물 혹은 학습 계획을 기술 또는 명시하는 것 뿐만 아니라, 발상, 제작, 완성까지의 일련의 과정마다(순간 순간 마다) 학습자가 생각하는 것, 느끼는 감정, 진행 상황 등을 개인, 동료학생, 교사, 학부모 그리고 사회 구성원들이 함께 해석하고 공유하는 것이다. 연구자는 표현 영역에서 ‘기록 작업’을 실천하기 위해서 발상 단계와 표현 단계 각각에서 해야 할 기록 작업이 다르다고 본다. 이에 발상 영역을 ‘탐색하기’로 명명하고 이때 기록 작업을 총 4 단계(살펴보기-돌아보기-연결하기-설명하기)로 규정하였다. ‘표현하기’ 영역 또한 4 단계(다시 살펴보기-제작 과정 기록하기-성찰하기-분석하기)로 기록 작업을 구분 및 실천 방향을 상세히 기술하였다.

이상 표현 영역에서 기록 작업에 대해 살펴보았다. 과정 평가가 강조되며 프로세스-폴리오에 대한 교사들의 관심 뜨거운 가운데, 본 연구는 표현 영역에서 어떤 기록작업이 필요하며 이를 위해 교사들은 어떻게 지도할지에 대한 방안 제시에 그 의의가 있다. 그러나 본 연구에서 개발한 ‘기록 작업 실천 방향’을 실제 교육현장에서 실행하지 못하여 교육 효과를 증명할 수 없다는 한계점을 갖고 있지만 이는 후속 연구의 제언으로 남겨둔다.

*Key Words:* 프로세스 폴리오, 기록, 표현 영역, 시각화

## [참고문헌]

- 강진주, 고은경(2018). 유아의 참여권 신장을 위한 교육적 접근으로써 기록화의 가능성: 기록화에서 유아의 참여 역할에 관한 탐색. *학습자중심 교과교육연구*, 18(3), 751-774.
- 김은숙, 한미라(2009). 레지오 에밀리아 적용 유치원 교사들의 기록에 대한 인식. *교육이론과 실천*, 18, 47-80.
- 김희연(2008). 기록작업의 의미에 대한 재조명: 21세기 한국 유아교육의 공공성 구성을 위한 탐색. *열린유아교육연구*, 13(1), 79-102.
- 성용구(2002). 레지오 에밀리아 접근법에서 다큐멘테이션(Documentation)의 교육적 가치. *초등교육연구논총*, 18(2), 321-350
- 오문자(2000). 레지오 에밀리아 교육론에서 본 한국의 유아교육의 현재와 미래. 제23회 한국전문대학 유아교육과 교수연구회 및 학술대회발표자료집(pp.55-68).
- 오문자(2013). 레지오 알아가기-한국에서 레지오 교육의 재구성 (3판). 경기: 정민사.
- 오종숙(2003). 레지오 에밀리아 교육 사상과 그 실천에 관한 연구. *홍익대학교 대학원 박사학위논문*
- 오종숙(2005). 레지오 에밀리아 교육사상에 관한 연구. *미술과 교육*, 6(2), 115-137.
- 유혜령(2012). 해석학적 텍스트로서의 레지오 기록의 의미: 교육적 불안과 희망의 양면성. *유아교육연구*, 32(5), 415-434.
- 이재예(2022). 반성적 사고를 위한 미술과 디지털 포트폴리오 교수·학습모형 개발 및 실행 연구. *서울대학교 박사학위논문*.
- Carolyn Edwards., Lella Gandini., &George Forman(2020). 어린이들의 수많은 언어: 변환중이 레지오 에밀리아 경험 (오문자, 김희진 역) (3판). 서울 : 파란마음. (원저 1993 출판)
- Dahlberg, G., Moss, P., & Pence, A.(2016). 포스트모던 유아교육: 새로운 이해와 실천을 열어가기-평가의 언어 (김희연, 신옥순, 염지숙, 유혜령, 정선아 역). 서울: 창지사. (원저 2013년 출판)
- Howard Gardner., & ETS(2007). 미술 (예술 교과에서의 수업설계와 평가)(김명희, 윤쌍용 역). 서울: 문음사.
- Krechevsky, M., Mardell, B., Rivard, M., & Wilson, D.(2013). *Visible learners: Promoting Reggio-inspired approaches in all schools*. John Wiley & Sons.
- Mara Krechevsky(2019). *Making learning visible-an interview with Mara Krechevsky*. Retrieved from <http://www.louisapenfold.com/making-learning-visible>
- Project Zero., & Reggio Children(2016). 기록작업을 통한 학습의 가시화(오문자 역). 파주 : 양서원(원저 2005 출판).



### 이재예

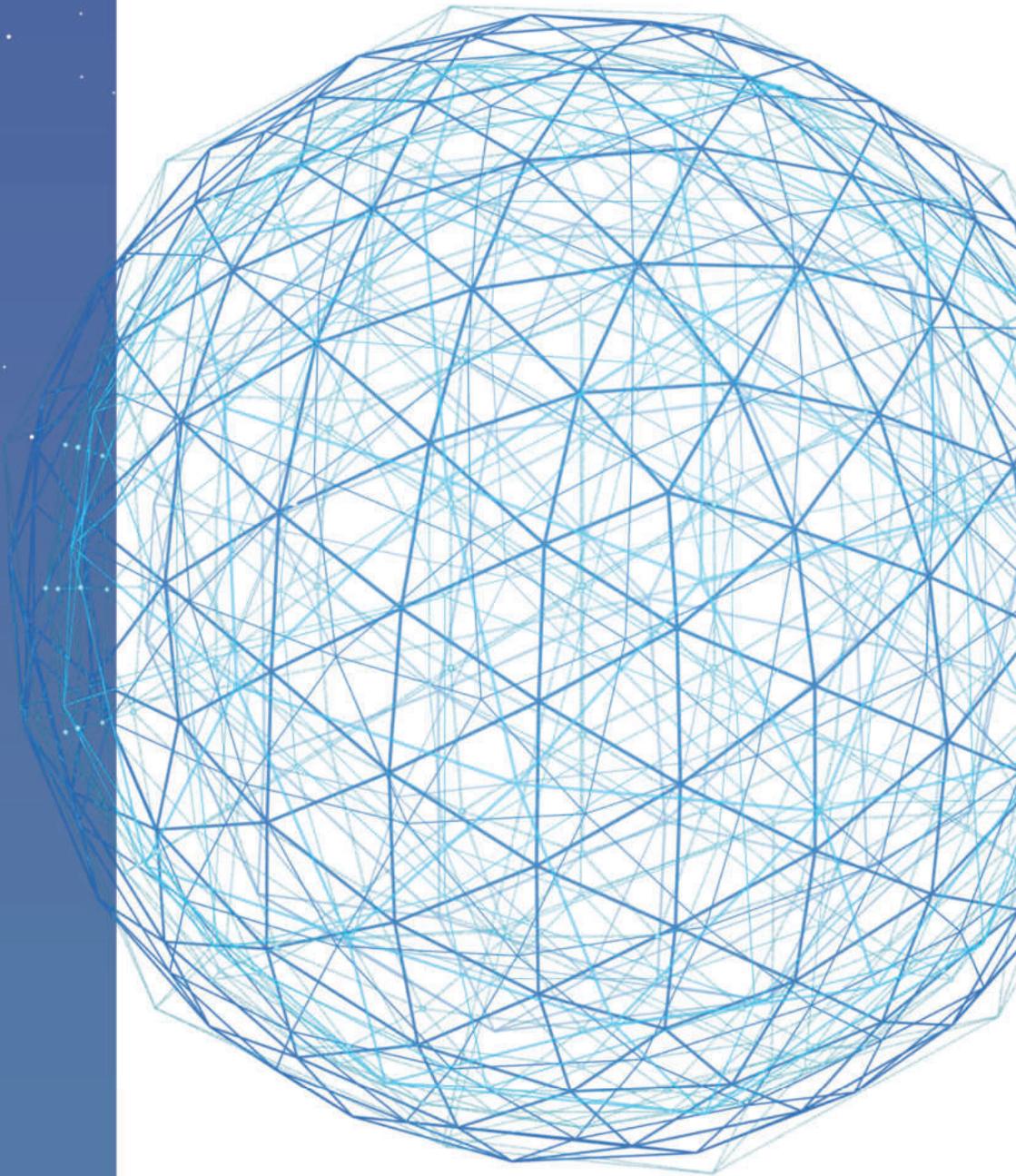
서울교육대학교, 경인교육대학교 시간강사  
 서울대학교 글로벌 사회공헌단 교육자문위원  
 前 서울대학교 관악창의예술영재교육원, 파주창의예술교육과정 연구원  
 前 서울 신관중학교, 영등포여자고등학교 시간 강사  
 前 한국교육과정평가원 위촉연구원



2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

**라운드 테이블**  
〈한국조형교육학회〉





## 미술과 가상공간

조원상 (서울금양초등학교)

### I. 공간에 대한 철학적 접근

#### 1. 고대부터 현대까지 공간은 매우 중요한 의미를 지니고 있음

- 고대: 질료적 측면에 입각한 공간관 - 플라톤의 코라와 아리스토텔레스의 토포스
- 중세: 종교적 측면에 입각한 공간관 - 신의 권능으로 인한 무한성을 공간에 적용함
- 근대: 절대적·상대적 측면에 입각한 공간관 - 뉴턴의 절대공간과 라이프니츠의 상대공간은 서로 대립적인 공간의 면모들을 보여줌
- 현대: 신체적 측면에 입각한 공간관 - 후설, 하이데거, 메를로-퐁티는 신체를 공간의 중심으로 두어 신체를 통한 공간 이해를 강조함

#### 2. 가상공간에서도 공간이 갖는 철학적 의미를 발견할 수 있음

- 플라톤의 코라 - 가상공간의 수용적 토대 / 플라톤의 토포스 - 가상공간의 포맷
- 뉴턴의 절대성 - 가상공간의 디지털 체계 / 라이프니츠의 모나드 - 가상공간의 제작적 성격
- 후설, 하이데거, 메를로 퐁티 - 시선, 움직임, 도구 활용 등 신체가 공간 형성의 기본이 되는 가상 공간

#### 3. 신체 중심의 공간 접근을 토대로 한 가상공간 인식의 틀

- 현전: 얼마나 몰입하는가 - 가상공간에 대한 몰입도
- 체화: 어떻게 적응하는가 - 가상공간에 대한 적응도
- 해석: 무엇을 선택하는가 - 가상공간에 대한 이해도

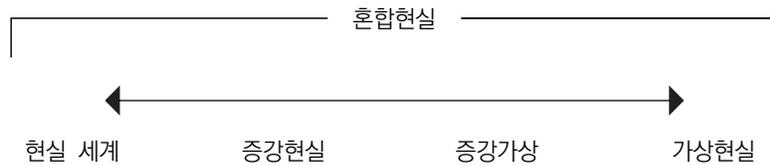
## II. 가상공간

### 1. 의미

디바이스를 통해 만들어진 모든 허상의 공간

### 2. 종류

가상공간 연속체를 통해 증강현실, 증강가상, 가상현실 등으로 구분할 수 있음



〈Milgram & Kishino(1994)가 제시한 가상 연속체〉

### 3. 메타버스

메타(meta)와 유니버스(universe)가 결합한 용어로 가상공간을 뜻함 → 오래된 소설 속에 등장한 용어이지만 현재는 매우 다양한 상황에서 자주 사용됨

### 4. 실감미디어

인간의 오감을 자극하여 현실감을 극대화하는 모든 매개체로써 가상공간의 원활한 구현을 결정짓는 하드웨어와 소프트웨어의 결합체

## III. 미술에서 활용되는 가상공간

- 음악이 시간을 다루는 예술이라면 미술은 공간을 다루는 예술로써 공간은 미술의 기본 토대가 됨
- 과학 기술의 발전으로 인하여 가상공간의 영역은 점점 확대되고 있으며, 미술에서도 가상공간을 적극적으로 활용하는 모습을 보임

### 1. 미술과 가상현실(VR)

	몰입형	데스크탑형	프로젝션형
특징	신체에 특수한 장치나 도구를 착용하고 가상환경을 탐색	컴퓨터나 스마트폰 등의 기기를 통해 가상환경을 구현	입체 영상의 출력을 통해 넓은 공간과 시각 범위를 제공

### 2. 미술과 증강현실(AR)

	뮤지엄용	특정 장소형	불특정 장소형
특징	전시장 속 작품에 디지털 콘텐츠를 결합하여 기기를 통해 감상	실내 공간에서 벗어나 공공미술처럼 야외에서 AR 작품을 감상	기기를 활용하여 인쇄된 작품 이미지를 AR을 통해 감상

## IV. 미술 속 가상공간의 전망

- 사회적 거리두기 상황에서 미술관·박물관은 사람들의 방문이 끊겨 전시에 큰 어려움을 겪음
- 가상공간은 이러한 사회적 거리두기 상황에서 비대면으로 전시를 진행할 수 있는 훌륭한 대안이 됨
- 대면 상황에서도 여러 가상공간 기술을 활용하여 전시를 더욱 풍부하고 창의적으로 진행할 수 있음
- 기존의 작품을 표현해주는 수단이 아닌 그 자체를 작품으로 제작하는 새로운 형태의 전시도 가능함
- 현재 가상공간을 활용한 다양한 전시가 진행되고 있으며 앞으로 더욱 주목받을 것으로 기대됨

## V. 미술교육에서의 논의 과제

가상공간을 미술교육과 학교현장에 효과적으로 도입하기 위해 교육과정 및 교과서, 하드웨어 및 소프트웨어, 교사 교육 등 다양한 측면에서 많은 변화가 요구될 것으로 보이는데, 미술교육 전문가와 담당자들은 구체적으로 어떠한 노력을 해야할 것인가?

- 가상공간이 미술에서 다뤄야할 영역이라면 미술교육에서도 가상공간을 담당해야 함
- 학교 미술교육에 가상공간을 효과적으로 도입할 수 있는 교육과정 및 교수·학습 방법과 내용, 스마트 기기와 프로그램, 관련 내용에 대한 교사 교육, 미술관·박물관과의 연계 등 다양한 차원에 대한 구체적인 논의가 필요해보임

## [참고문헌]

- 연규석 (2021). 포스트 코로나 시대의 AR(증강현실)전시 유형 연구.  
윤지현 (2008). 3차원 입체 홀로그래피의 효율적인 가상공간 시뮬레이션.  
정동훈 (2017). 가상현실 개념사전.  
정동훈 (2021). 가상현실, 너 때는 말이야.  
Casey, E. (2016). 장소의 운명(박성관 역).  
Jammer, M. (2008). 공간개념 : 물리학에 나타난 공간론의 역사(이경직 역).  
Milgram, P. & Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays.

## 저자 소개



### 조원상

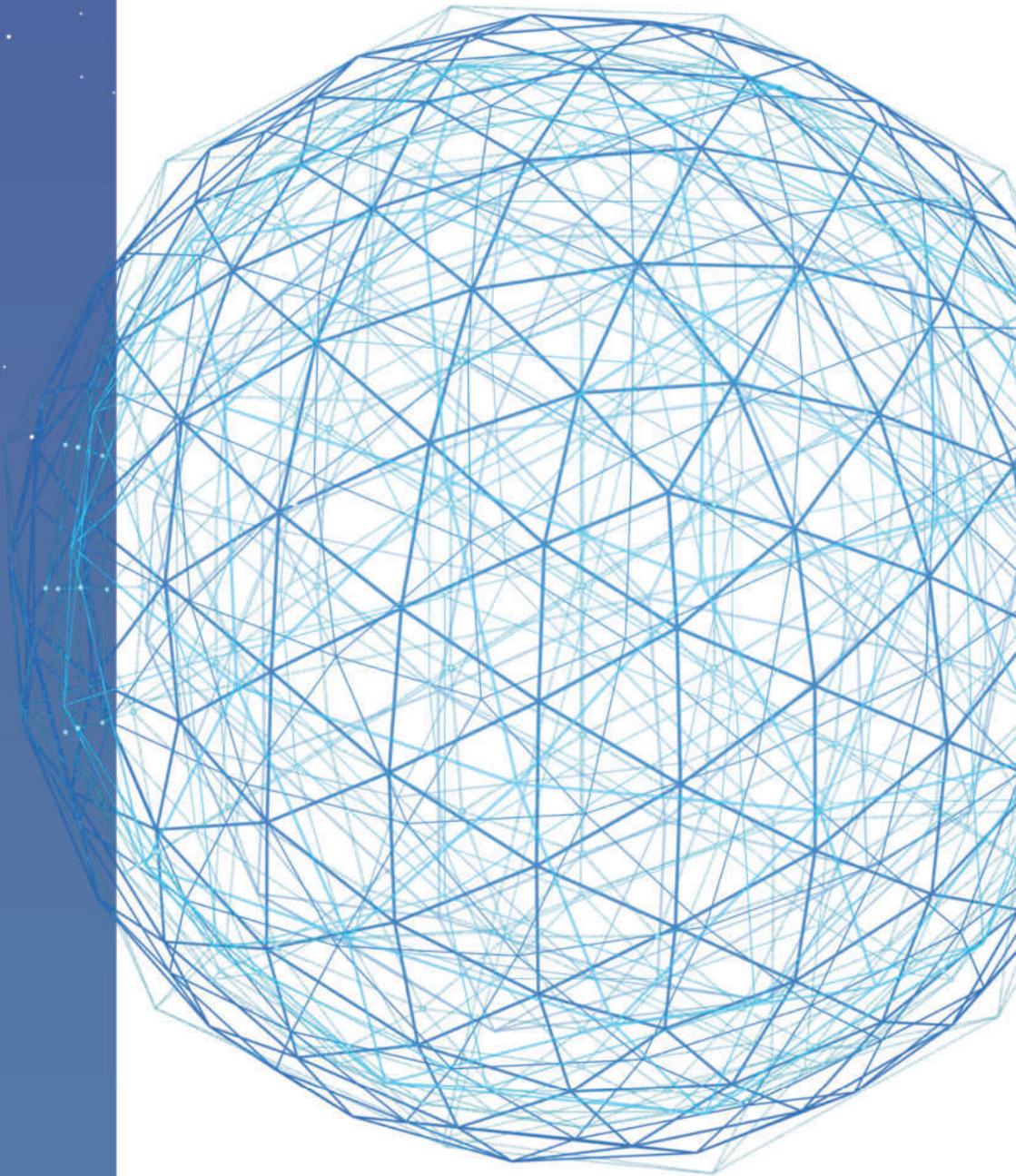
현 서울금양초등학교 교사  
경인교육대학교 교육전문대학원 초등미술교육 박사과정  
동작관악교육지원청영재교육원 미술 주관(2017~2019)  
'초등학생들의 온라인 미술교육 경험에 대한 연구', '포스트 코로나 시대 미술교육 커먼즈 연구', '학교교육에서 바라본 동시대 미술의 쟁점과 미술교사의 역할' 등 미술교육 연구 진행



2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

**라운드테이블**  
〈한국미술교육학회〉





## 인간과 인공지능(AI) 공존의 시대에 미술교육 융합수업의 정체성

모미아 (명지고등학교)

지식의 융합교육이 강조되어 사회적 진보의 아젠다로 부상한 ‘융합’은 학교 현장에서 미래교육의 모습으로 적용을 시도하려는 다양한 움직임을 보여왔다. STEAM교육이 학교 현장에 적용된 이후, 메이커 열풍 이후 인공지능 이슈로 학교 현장은 교과와 지식 융합의 시도가 활발히 이어지고 있다. 4차 산업혁명과 디지털 전환의 기세는 교사들의 업무처리를 위한 업무포털 시스템 속 문서들과 각종 연수 및 목적사업에서도 쉽게 드러나며, 학생들의 높아지는 관심을 넘어 교과 내 융합에 대한 요구 또한 급증하고 있다.

창의, 융합이라는 용어들이 사회적 압력이나 대중적 인기 혹은 입시에 휩쓸려 무분별하게 연구나 교육현장에 적용되고 있다는 지적도 있지만, 미래교육에서 융합이라는 키워드가 빠질 수는 없을 것이다. 인간이 해결해야 할 복잡한 문제들 중 ‘융합’을 거치지 않고 풀 수 있는 것들이 있을지 생각해 본다면 융합의 필요성에 대해 동의하게 될 것이다. 그러나 그 과정에서 매체와 플랫폼의 도구적 성격에 탐닉한 나머지 미술교과 본연의 목표가 흐릿해진 채 교과는 정체성을 잃고 목적이 아닌 수단으로 전락하는 위기 상황에 대한 문제가 제기되고 있다.

시각이미지를 활용한 인공지능 플랫폼들의 눈부신 발전은 미완의 꺾적임마저 기대 이상의 재현으로 구현해주며, 사용자가 제공한 이미지를 알고리즘화된 조형언어로 확장하여 결과물을 제공한다. 심지어 인공지능이 사용자와 시각언어를 교환하며 작품을 완성하기도 하고, 감상과 전시 영역까지 저변을 넓히고 있다. 그러나 인공지능의 개념에 대한 안내가 목표인 수업이나, 인공지능 플랫폼의 알고리즘 및 원리를 분석하기 위한 수업에서 손쉽게 활용되는 시각이미지는 학생들의 생각을 표현하기에 부족하거나 의도와 다른 방향으로 흐를 수 있는 단순한 구조이다. 인공지능은 정해진 구조에서 효율적이기 때문이다. 따라서 수업에 대한 치밀한 계획 없이 미술교과와의 융합을 시도하는 과정에서 재현표현에 대한 맹목적 찬양이나 이미지의 관념화 및 정형화로 인한 창의성 저하의 역효과를 내포하기도 한다.

〈인공지능 시대의 대학교육〉의 저자인 조셉 에이언(Joseph E. Aoun)은 ‘차세대 인재양성을 위한 교육 지향점은 인문학과 기술이 결합한 새로운 전인교육 모델인 인간학(Humanics)’으로 지목하며 갈수록 주목받는 것은 사람에 대한 이해와 인간 고유의 창의성으로 꼽았다. 학교 현장에서 가속화되는 인공지능 기술과의 융합 속에서 학생에게 가장 요구되는 것은 기존 틀을 넘어 새로운 구조를 만드는 창의력이다. 미술교육 본연의 목표야말로 인공지능 시대라 불리우는 현재의 학교 현장에서 필요로 하는 역량으로 인간의 감성에 대한 이해와 공감, 타인과의 소통·협업 등 사람에 대한 깊은 관심에 바탕을 둔 인간적인 사고를 기반으로 한다. 과학기술과 공학의 물결이 요동치는 세상에서 미래 미술교육은 새로운 매체 및 분야와의 융합을 시도하는 여정이 될 것이다. 지금은 미술교육이 추구하

는 근본적인 목표라는 뜻을 든든히 하여 대전환의 시대 속에서 교육의 방향을 잃지 않는 나침판을 쥐고 미래교육이라는 항해를 준비하여 나아갈 때이다.

## 저자 소개



### 모미아 Mo, Mia0

한양대학교 응용미술교육과 졸업 (건축공학부 복수전공)

현 이화여자대학교 대학원 AI융합교육

현 명지고등학교 교사

## 요즘 아이들을 위한 미래 미술 교육 - 요즘 아이들 왜 이럴까? 미술 수업은 어떻게 해야 하지?: 두 가지 키워드 과정평가, 융합 수업을 중심으로

유지연 (죽전고등학교)

듣고 싶은 말만 듣는 아이들, 조금만 어려워도 스트레스를 견디기 어려워하는 아이들, 관계가 조심스러운 아이들, 미래의 불확실성 속에서 꿈과 희망이라는 단어가 인생에서 사라진 아이들, 깊이 생각하는 것이 복잡하고 어렵다는 아이들, 가치와 본질에 대한 탐구를 함께 고민해줄 어른이 없는 아이들, 힘들면 학교에 가지 않아도 된다고 생각하는 아이들, 자기에겐 유리한 것을 선택하고 나머지를 버리는 요령을 온몸으로 습득한 아이들, 온라인이 익숙한 아이들, 디지털은 쉽지만 아날로그는 어려운 아이들(통합보다는 분절이 쉬운 아이들), 참는 것은 미덕이 아니라는 아이들, 당장의 손해가 무엇보다 싫은 아이들, 인사를 할 필요가 없다고 생각하는 아이들, 스스로 책임지는 것에 대한 인식은 없지만 권리 주장은 확실한 아이들, 미술 시간은 놀고 쉬는 시간이라고 생각하는 아이들, 자기 이야기를 들어주는 사람이 없다고 화가 난 아이들. 자신의 원함과 요구와 행동이 일치하지 않는 내로남불 아이들. 현장에서 교사들이 만나는 학생들의 모습이다. 물론 그 속에 순수하고 여리고, 예민하며 미성숙하기에 인정해줄 수 있는 모습들도 가끔 보인다.

이런 아이들의 모습을 한마디로 정의하자면 ‘인간다움과 삶의 존엄함, 그 가치를 잃어버린 아이들’이라고 할 수 있다.

코로나19가 학교 현장을 휩쓸고 지나간 지 2년이 넘었다. 엔데믹을 향해 가고 있는 전염병은 지구에 사는 모두의 삶을 바꾸었다. 특히 도시의 밀집 지역을 사는 사람들의 삶을...

코로나19로 인해 온라인과 디지털 매체의 활용 수준은 보다 높아졌고, 거리와 시간의 장애를 극복하는 효율적이고 합리적인 다양한 문화들이 만들어졌다. 만남과 상호작용을 그리워하던 사람들은 굳이 비효율적이고 소모적인 만남을 유지하거나 불편함을 감수하는 상호작용이 필요가 없다고 생각하게 되었다.

코로나19 상황이 심각하지 않은 지역에서는 학교 환경이 달라지지 않았지만 수도권 지역의 학생들은 학교에 가지 않는 일상, 굳이 상호작용하지 않아도 되는 관계에 익숙해졌다. 집에서도 방안에서 혼자만의 시간과 공간을 갖는 것이 당연해졌고, 디지털 콘텐츠로 제공되는 상호작용 없는 수업에서 의미를 찾지 못했다. 시간을 억지로 채우기에 급급했던 지난 2년. 그 속에서도 수업에 대한 다양한 시도와 도전들이 있었지만, 학생들은 2년 동안 경험해보지 못했던 신인류로 거듭나 있었다. 학생들은 교사와 학교를 콘텐츠로 인식하기 시작했고, 그 콘텐츠를 수용할지 말지를 결정하는 주도권도 학생들이 쥐고 있다고 생각하게 되었다.

### 키워드 1: 과정 평가

더불어 학생들은 어느 누구에게도 자신의 어려움을 이야기하지 못하는 사람으로 살아가고 있다.

이를 '위로포비아'(가면우울증)라고 한다. 청소년과 청년의 80%가 겪고 있는 병이라고 한다. 위로를 받으려면 자신의 아픔과 치부를 드러내야 한다. 하지만 관계 속에서 신뢰보다는 불신이 높은 이들은 쉽게 자신을 드러내지 못한다. '힘들을 표현하는 것은 타인을 힘들게 하는 일이 되니 드러내서는 안 된다.'는 것이 요즘 젊은이들의 문화이자 매너라고 한다. 쉽게 자신을 드러내지 못하고 혼자서 문제를 해결하다 보면 모두가 가짜 관계 속에서 소진되고 만다. 작은 스트레스에도 견딜 수 없는 상태가 되고, 무력감을 호소하며 자기연민에서 벗어나기 어려워진다. 타인의 아픔을 받아줄 수 없는 청년들. 좋은 것, 즐거운 것들로만 채워서 비어버린 소통을 하는 청소년들. 왜 이런 현상이 일어나고 있는 것일까? 실제로 학교 현장에서 학생들을 만나면 나의 경력이 늘어날수록 오히려 힘든 학생들은 더 많아지고 교사로서의 존재감을 느낄 수 없으며, 무기력해진다고 느끼는 것은 왜일까?

요즘 청소년과 젊은이들은 위로받고 싶지만, 자신의 아픔을 드러낼 수 없는 평가시스템 속에서 살아가고 있다. 매 순간을 평가받는 과정평가 시스템 속에서 자신의 취약점은 경쟁자들의 공격지점이 된다. 직접적이든 간접적이든. 실수가 만회되지 않는(용인되는 것과는 다른 문제) 평가시스템 속에서 늘 긴장 상태로 지내야 하는 학생들의 심리상태가 건강할 리가 만무하다.

우리는 이 상황 속에서 관점을 바꿔 과정평가에 대해 고민해볼 필요가 있다. 수업 속에서 이루어져야 하는 본질적인 과정평가는 피드백 등의 과정을 통해 학생의 배움과 성장을 돕는다. 하지만 입시까지 이어지는 평가시스템과 구조는 과정평가를 순수하게 받아들일 수 없게 만든다. 주요 교과에서는 과정평가가 제대로 작동하기 어려운 구조적 문제를 갖고 있다. 입시와 크게 관련이 없는 교과들은 과정평가의 가치를 학생들에게 간과 당한다. 그 속에서 미술 교사로서 자괴감과 무력감을 맛보는 교사는 한결같이 열정적일 수 있을까? 학생들의 잘못이라고 봐야 할까? 교육과정을 재구성하여 수업을 디자인하고 함께 고민하는 교사들의 숫자가 적어서 그렇다며 교사들의 의지를 탓해야 할까?

학교 안에서 관계는 사라지고 지식과 콘텐츠만 남게 되는 상황 속에서 우리는 관계의 문제, 배움의 문제, 정서의 문제 등 어디서부터 삐걱거리는지 모르는 문제들을 적당히 외면하게 되었다. 인간 존엄과 인권을 고급포장지 삼아서 그 문제들을 냄새나지 않게 밀봉해 두었다고 착각하고 있다는 생각이 든다. 우리가 추구하던 과정평가는 먼 곳의 이상향으로만 남게 될지도 모른다.

사람은 서 있으면 앉고 싶고, 앉으면 눕고 싶어 한다. 자연스럽게 든다면 좋은 것을 선택하기 보다는 편한 것을 선택한다. 가치와 의미, 배움과 성장을 교육에서 이야기하려면 늘 선하고 좋은 것을 선택하는 이데아 속 이상적인 인간의 모습을 기대하는 인간 존엄의 허상은 버려야 한다. 편한 것을 선택하는 속성을 지닌 인간을 가치 있는 것을 선택하는 인간다움을 지닌 인간으로 교육하기 위해서 우리는 무엇부터 다시 살펴봐야 할까? 이걸 교육의 본질에 대한 현실적 질문이다.

그렇다면 그 교육 속에서 미술 교과는 어떤 위치와 자세를 가져야 할까? 미술 교육이 대변하는 최고의 브랜드는 '감성교육'이 아닐까? 예술이 현대 사회의 경제 논리에 의해 주변인, '을'의 위치에 있을 때, 플라톤이 말하는 이데아의 그림자로 본질의 표현하지 못하는 존재로 치부될 때, 입시에 매몰된 학교 현장에서 가치를 인정받지 못할 때, 또는 예술가와 예술교육의 주체들이 예술과 예술교육의 정체성을 제대로 정의하지 못할 때, 특히 재현과 노작 그 이상의 가치를 교육현장에서 증명하지 못할 때, 우리는 미술 교육을 감성팔이의 도구로 전락시킨다.

'감성'은 '이성(理性)에 대응되는 개념으로, 외계의 대상을 오관(五官)으로 감각하고 지각하여 표상을 형성하는 인간의 인식 능력.'으로 정의된다. 하지만 창작활동은 이성과 논리를 제외하고 논의될 수 없다. 창작활동의 가치에 대한 인식도 바뀌어야 한다.

## 키워드 2: 융합 수업

미술 교과의 창작활동은 학생의 창의성과 융합 능력을 길러주는 가장 좋은 도구가 된다. 하지만 미술 교과에서 부르짖는 창의성과 융합 능력을 수요자인 학생들을 미술 수업을 통해 얼마나 배우고 있을까? 우리는 창의성을 평가하면서 수업에서 창의성이 무엇이고 어떻게 기를 수 있는지 학생들에게 제대로 가르쳐 주었는가? 융합은 무엇인지 명확히 이해하고 학생들에게 방향을 제시해 주었는가? 창의성은 왜 필요하며 융합은 왜 해야 하는지 배움에 대한 마음이 동하도록 설득하려는 노력은 해 보았는가? 미술 교육을 업으로 삼고 살아가는 모든 사람은 스스로 질문해 보아야 한다.

융합의 시대, 원래 융합되어 있던 것들의 현실화가 바로 예술이다. 원래 융합적인 것들을 편의에 의해 나누고, 정보에 의해 나누고, 권력과 기득권 유지를 위해 나뉘었던 것들은 본래 하나였다. 그리고 그 하나였던 것을 통합하여 구현하는 일에 영감을 주는 것은 예술만이 할 수 있는 일이다.

변화무쌍한 미래를 살아갈 학생들이 왜 창의성과 융합 능력을 갖춰야 하며 어떻게 경험하고 배울 수 있는가? 많은 것들을 포용하고 있으며 무궁무진한 자원을 가진 미술이 학생들의 배움의 경험에서 선구자가 되어야 한다. 시대에 영감을 주는 예술의 역할을 교육에서는 미술이 해야 한다. 학교 교육 활동에 영감을 주는 교육이 미술 교육의 정체성이 되어야 한다. 그리고 다음의 문제를 함께 직면해야 한다.

학교 현장에 불고 있는 융합의 바람과 융합을 구현하는 교사들의 방식은 매우 경직되어 있고, 어색하다. '주'가 되어야 하는 것은 '부'로 치부되고 하나로 엮어주는 역할을 해야 하는 미술 교사들의 역할은 축소되어 있거나 스스로 그 역할을 하기를 거부한다.

중학교의 경우 자유학년제의 프로그램에서 주도적인 역할을 하기보다는 타 교과와의 융합에 장식적인 역할을 하게 되거나, 활동의 결과물을 만들어 내야 하는 부담만 갖게 되는 경우가 많다.

고등학교의 경우 자율교육과정 속에 융합 교육을 녹여 학교생활기록부의 개인별세부능력특기사항을 채우는 것을 목적으로 삼게 되는데 구조적인 문제들로 인하여 교과간 융합이 쉽지 않은 상황이다. 더불어 자율교육과정을 하는 주간을 따로 두고 또 다른 이벤트 형식으로 운영되는 경우도 많다. 이 속에서 중학교에서의 융합 수업은 융합의 개념과 구조를 이해하고 융합의 경험을 체험하는 데 목적을 두고, 교사들이 주도하여 융합 수업의 구조를 만들어줄 필요가 있다. 하지만 고등학교는 중학교보다 수준 높은 융합 교육이 이루어져야 하며, 학생들 내면에서 융합이 이루어지도록 촉진하는 역할을 미술 교과가 해야 한다.

현장의 이런 문제들은 어떻게 해결해 나가야 할까?

문제의 본질은 어떻게 바라봐야 할까?

각자의 위치에서 보고 싶은 것만 보다가 우리 아이들은 모두가 병들어갈지도 모르겠다. 인간다움이 무엇인지 모르는 인간으로 살아가게 될지도 모르겠다. 인간다움을 위한 미술 교육이 미래를 위한 미술 교육의 중요한 방향이자 역할이 되어야 하지 않을까?

## 저자 소개



### 유지연

죽전고 미술교사  
홍익대학교 회화과 졸업  
연세대학교 교육대학원 상담교육 전공  
배움중심수업나눔 강사(미술과, 교과연합)  
완벽한 혁신을 위한 교육과정-수업-평가-기록일체화연수 미술교과 강의(아이스크림원격  
교육연수원)  
2009, 2015 개정교육과정 교과서 집필, 검토위원  
경기도중등미술교육연구회 위원(2017~2022)  
경기도지정 교과연구회 좋은수업나눔연구회(2018), 교과융합창의발전소(2019) 회장, 중  
등배움중심수업정책연구회(2020~2022)  
예술중점학교 운영(2019~현재)

## 학습자 맞춤형 교육과정 - 고교학점제와 미술교육

노현옥 (풍무고등학교)

학습자 맞춤형 교육과정, 고교학점제, 진로연계 교육, 학교 교육과정 자율성 확대...

2015 개정 교육과정의 핵심적인 교육 정책으로 경기도의 중, 고등학교에서는 ‘학생 선택형 교육과정’으로 운영되고 있다. 학습자 스스로 목적 의식을 가지고 자신의 진로와 적성을 바탕으로 무엇을 어떻게 배울지 주도적으로 교육과정을 설계할 수 있도록 지원하는 학습자 맞춤형 교육과정의 일환이다. 이러한 학습자 맞춤형 교육과정은 고등학교의 경우 ‘고교학점제 전면화’를 앞두고 학교별로 다양한 과목을 개설하여 학생들의 과목선택권을 보장하고 있다.

하지만 선택형 교육과정의 실상은 우리의 기대와는 조금 다르다. 특히 미술 교과는 학교에 따라 일반 선택(미술), 진로 선택(미술창작, 미술 감상과 비평) 과목을 2~3개 학년에 배치하는 등 학교 규모, 학생의 선택교과 현황에 따라 다르다. 고교학점제의 취지는 모든 학생들이 자신의 흥미와 진로에 따라 과목을 선택하고, 그에 따라 주도적인 배움이 일어나야 하지만 실상은 여전히 입시에 유리한 과목을 개설하고, 자신에게 필요하지 않은 과목(등급산출이 없는 진로선택 과목)을 선택했을 경우에는 ‘전, 이 과목 점수 필요 없어요.’라는 소리를 아무렇지도 않게 한다. 이렇듯 한 교실에 다른 성향, 다른 진로, 다른 목적을 갖고 있는 학생들에게 우리는 어떤 교육을 제공할 수 있을까? 특히 미술 교과는 어떤 학습 경험을 학생들에게 길러주어야 하는가? 선택과목이 다양해질수록 수업에 대한 고민이 커진다. 과목에 따른 수업주제, 학습도구 및 활용 매체, 평가 방법 등 교사공동체와 함께 하는 연구와 나눔이 더욱 필요한 때이다.

올해 새로운 학교로 옮기게 되면서 2개 과목, 2개 학년을 전담하게 되었다.

특이하게 우리 학교는 1,2,3학년 모두 미술 과목이 개설되어 있으며, 심지어는 2, 3학년 미술창작, 입체조형을 선택하는 학생 수가 한 학년 12반을 기준으로 5반, 7반이다. 음악이 5반, 1반 인 것과 비교하여 월등히 많다. 물론 미술을 미선택 하는 것 보다는 다행스러운 상황이지만, 미술 수업에서 조금이라도 학생들의 삶과 정서에 유의미할 수 있어야 한다고 책무성을 느끼며 학생들의 특성을 조사하여 설계·운영한 수업을 소개하고자 한다.

**미술-사회 융합 프로젝트-‘주렁구로 풀어보는 ART프로젝트’** 수업은 미술창작(2학년) 학생을 대상으로 진행한 프로젝트형(모둠별) 수업이다. 수업-평가 계획서를 제출한 것을 이미 3월 초이지만 3월 학생들의 선호도(미술 교과 영역), 진로 현황을 조사하면서 **미술+융합**으로 수업의 방향을 설정하였다.

〈표 1〉 p고등학교 미술창작 교과 학생 실태 분석

조사 내용	조사결과	실태분석	진로희망
<b>미술창작 (진로 선택과목) 선택한 이유는?</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술이 좋다 (10%)</li> <li>• <b>(음악, 연극) 교과보다 편하다. (44%)</b></li> <li>• 미술활동으로 심을 얻고 싶다(16%)</li> <li>• <b>내 진로와 연관 있다 (20%)</b></li> <li>• 친구 따라왔다.(10%)</li> </ul>	고등학교 2,3학년의 진로 선택과목(예술 교과군) 선택에서 대부분의 학생들은 <b>미술 교과를 편하고 부담없게 여기거나, 음악 또는 연극보다 선호하는 것으로 나타남.</b>	다양한 진로를 희망하는 학생들이 모여있는 관계로 수업 설계시, <b>여러 가지 학생들의 진로를 고려해야 함</b>
<b>2-1. '미술창작 (진로선택과목)' 시간에 배우고 싶은 영역은?</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조형 활동(평면,입체) (33%)</li> <li>• <b>디자인, 공예(50%)</b></li> <li>• 창작콘텐츠 기획,창작 (4%)</li> <li>• 미술 감상 및비평(10%)</li> <li>• 미술 이론(0%)</li> </ul>	미술창작(미술) 교과 성격이 <b>시각적 표현</b> 이라는 점에서 상대적으로 '감상 및 비평', '미술이론'과 같은 지식, 감상 영역을 선호하지 않는 것으로 나타남.	<b>학생 희망 진로</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 의학 계열(18.8%)</li> <li>• 자연, 과학계열(9.4%)</li> <li>• 사회 계열(12.5%)</li> <li>• 예술·체육 계열(37.5%)</li> <li>• 기타(21.8.5%)</li> </ul>

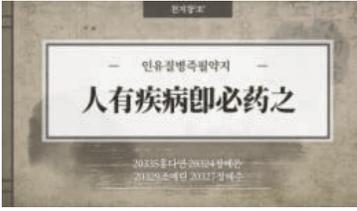
설문 결과에서 알 수 있듯이 학생들은 미술 교과의 성격을 표현 중심(조형활동, 디자인, 공예 등)으로 인식하고 있다. 자칫 학생들이 적극적으로 참여할 수 있는 수업이 학생들의 흥미만을 쫓는 것으로 인식해서는 안된다. 학생이 교과 수업을 통해 성장하는 성취감을 느낄수 있어야 할 것이다. 이에 학생의 삶과 연관된 수업 주제, **학생들이 직접 주제를 제안하고 스스로 조사, 분석을 통해 미술적으로 해결할 수 있도록 미술과 사회, 수학을 연결하였다.**

〈표 2〉 주령구로 풀어보는 ART프로젝트 과정

① 미술 속 융합 사례 이해	② 미술+수학, 도형의 원리	③ 주령구 이해, 활용	④ 주제 선정	⑤ 게임 기획 및 제작
				
미술(작품) 속 타 분야 융합 사례 찾기	다면체 원리 이해, 제작하기	'주령구'를 활용한 문제 풀기	다양한 사회 문제 조사 및 선정	문제 해결을 위한 게임 구상하기 게임 완성 및 발표

'주령구로 풀어보는 ART프로젝트'는 총 5단계로 진행되며 1단계에서 미술(작품) 속 융합 사례를 찾고 미술(입체조형)과 2, 3단계에서 수학의 원리 이해를 통해 신라 주사위 '주령구'를 만든다. 주령구는 통일 신라시대인들이 즐기는 술 게임용 주사위이다. 그 당시 문화를 엿볼 수 있는 자료이며, 2022년 주령구 게임을 제작하는 과정에서 좀 더 이해도를 높일수 있다. 이후 4, 5단계에서 주제를 선정하여 보드게임을 기획-제작하여 모듈별로 직접 만든 게임을 발표한다.

〈표 3〉 주령구로 풀어보는 ART프로젝트/ 게임 기획 및 제작 과정

단계	④ 게임 기획 및 제작	
<p>주령구 게임 (주령구, 게임도구)</p>	 <p>(자료명) 인유질병즉필약지(PPT)</p>  <p>(모듬작)인유질병즉필약지 (게임판-주령구)</p>	 <p>(자료명) #시러! 바이러스 (PPT)</p>  <p>(모듬작) #시러! 바이러스 (주령구-게임판)</p>
<p>게임용 주령구</p>		

특히 마지막 게임 기획 및 제작 단계는 학생들의 진로, 관심 분야에 따라 개인별 주제를 정하고 유사한 주제를 선택한 학생들끼리 모듬을 편성한다. 어느정도 진로 방향을 설정된 학생들은 본인의 진로, 삶과 연관성이 있을 때 적극적으로 참여할 수 있다는 점에서 개인별 주제 선정은 긍정적인 효과를 가져왔다. 또한 입시 중심의 수업으로 수능과 문제풀이식 학습에서 벗어나 학급원들과 모듬을 편성하여 하나의 프로젝트를 수행할 수 있었으며, 협업을 통한 시민의식과 창의-융합 능력을 키울 수 있었다.

2022 개정 교육과정의 초안이 발표되었다. 개정의 중점은 미래 역량, 학습자 맞춤형 교육, 디지털 기초 소양 등이다. 이러한 정책이 현장에 적용되기 위해서는 교사들의 끊임없는 노력과 연구가 필요하다. 아무리 좋은 교육 정책도 이를 뒷받침할 환경과 지원 방안, 교수-학습 모델과 교원의 역량이 조성되어 있지 않다면 이전의 교육과 다르지 않을 것이다.

### 저자 소개

	<p><b>노현옥</b> 경기도 중등미술교육연구회 연구위원 경기도 미래로(美來路) 시각예술교육연구회 간사, 연구위원 2021 학교예술교육공모전 우수수업 우수상 수상</p>
---	---

## 미술수업, 코딩으로 확장하기

허유림 (고양국제고등학교)

디지털 미디어와 예술이 결합된 미디어 아트는 인간의 시각, 청각, 촉각 등의 다양한 감각을 자극하며 기존의 미술과는 다른 경험을 제공하고 있다. 특히 관람객과의 상호작용성을 강조한 인터랙티브 미디어 아트에서는 완성된 작품을 관람객이 수동적으로 감상하는 것이 아닌 작품의 일부가 되기도 하고 창작하는 주체가 되기도 한다. 이러한 미디어 아트는 미술의 시각, 음악의 청각, 무용의 동적 요소가 작품에 포함되어, 모든 예술을 유기적으로 통합한 종합 예술 매체가 되었다.

또한 디지털 미디어에 기반한 미디어 아트는 광고매체로 소셜 마케팅, 인터넷 광고, 모바일 광고 등과 같이 뉴미디어에 기반한 광고 마케팅 전략에 활발히 활용되고 있다. 정보기술의 융합을 통한 디지털 뉴미디어의 등장은 미디어 아트의 상호작용성, 창의성, 심미성, 공감각성 등의 특성과 결합하여 광고 및 마케팅 효과를 극대화 시키고 있다. 상호작용형 미디어 아트를 이용하여 공감각적인 다양한 인터페이스를 통한 창의적 스타일의 공간 속에서 오감을 통한 다양한 체험과 문화 예술적 가치를 제공하며 소비자의 흥미를 유발하고 하고 있다.

미디어 아트가 가진 이러한 요소들을 학생들이 수업 활동에서 쉽게 구현하고 체험해 볼 수 있는 환경이 펼쳐지고 있다.

포스트 코로나 시대 교육 환경의 큰 변화 중 하나가 에듀테크를 기반으로 교육 활동의 효율성과 접근성이 향상되었다는 점일 것이다. 여기에 더해 인공지능, 사물인터넷, 빅데이터 분석 및 활용 등 4차 산업혁명 시대를 대변하는 모든 것들이 정보 통신기술을 바탕으로 한 소프트웨어를 통해 구현되기 때문에 코딩 교육의 중요성이 대두되며 2015 개정 교육과정에서는 소프트웨어 교육이 필수로 전환되어 학생들은 초, 중, 고 교육과정 속에서 코딩을 배우고 활용하고 있다. 고등학교에서는 정보 시간에 배운 내용을 바탕으로 학교 자율과정에서 자신의 진로 탐구 관련 주제를 앱 제작, 데이터를 활용한 워드클라우드, 그래프 등 다양한 시각적 결과물들을 만들어 내기도 한다.

스티브 잡스는 “모든 사람들은 컴퓨터 프로그래밍을 배워야 한다. 프로그래밍은 생각하는 방법을 가르쳐 주기 때문이다.” 라고 말했다. 모든 사람들이 프로그래머가 되어야 한다는 것이 아닌 코딩 교육을 통해서 창의·논리적인 사고력을 키워야 한다는 것이다.

논리적 사고력과 과학 기술적 창의성을 키울 수 있는 코딩에 인문학적 상상력을 더해 새로운 가치를 창출해 내는 경험을 해 볼 수 있는 가장 최적의 조합이 정보교과와 미술교과의 융합이지 않을까 한다.

올해부터 순차적으로 중1, 고1 학년부터 태블릿과 같은 디지털기기를 학생수 만큼 지원하는 사업이 진행되고 있어 일상적인 미술수업 과정에서 어렵지 않게 디지털 기기를 활용할 수 있는 환경 조성도 좋은 기회이다.

미술 교과 시간에 보편적으로 진행되는 상상력을 발휘하여 평면, 입체 등의 창작물을 제작하는 수업에 디지털 기기를 더한 미디어 아트 수업은 디지털 사진 작업과 디지털 드로잉 정도를 더해 창작하고 여기에 VR기기, 드론 등 활용 매체들의 확장 정도로 진행되는 정도로 수업이 진행되고 있다.

중학교 정보 교과 시간에 학생들이 배우고 활용하는 교육용 프로그래밍 언어인 스크래치와 엔트리<sup>1</sup>는 미국의 미디어 아티스트이자 엔지니어인 골란 레빈(Golan Levin)의 작업 중 관람객이 소리를 내면 소리가 다른 소리로 변환되거나 이미지로 보여지는 것을 소리센서와 교육용 프로그래밍 언어를 활용해 간단하게 구현해 볼 수 있다. 또한 네덜란드의 단 로세하르데의 빛과 색을 통해 사람들과 교감하는 작업들도 빛 센서와 교육용 프로그래밍 언어를 통해 간단하게 구현해 볼 수 있다. 다양한 미디어아트 작품을 코딩을 통해 구현해 보며 탐구하고 여기에 인문학적 상상력을 더해 창작하는 과정이 더해진다면 창의 융합적으로 문제를 해결해 나가는 과정과 예술과 기술의 융합을 자연스럽게 창작과정 속에 녹여내는 경험을 제공해 줄 것이다.

## 저자 소개



**허유림**

고양국제고 미술교사

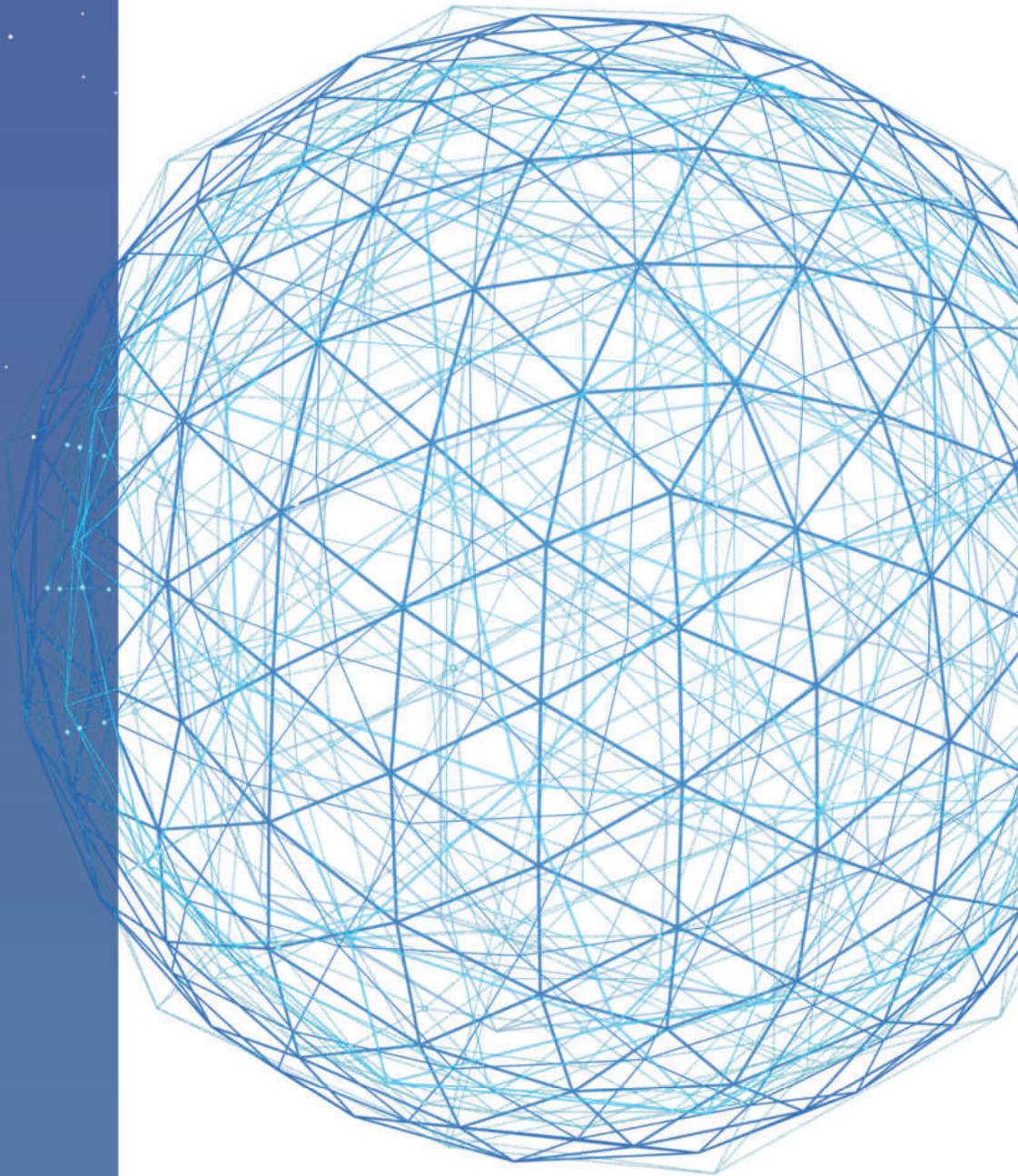


2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 라운드테이블

〈한국초등미술교육학회〉





## 미래의 미술교육을 위한 융합교육안 개발 재고

김주령 (서울교육대학교)

### I. 서론

가장 '한국적인 것이 세계적인 것'이라는 가능성은 최근 우리나라의 다양한 문화에서 볼 수 있다. 대표적으로 영화는 정이삭 감독의 미나리, 봉준호 감독의 기생충, 음악은 BTS, 조수미, 전통 판소리에 현대 팝을 접목시켜 서울의 아름다운 명소를 소개한 이날치의 범 내려온다, 소설은 조정래의 아리랑, 김영하의 이민자들, 미술은 전통 한지, 민화, 종이 공예 등이 있으며, 한국의 전통적 기법과 양식에 의해 그려진 한국화가 있다. 전통 미술인 한국화는 '한국인의 미의식과 한국적 사고가 표현된 회화'로 전통과 현대적 기법을 이용하여 세계적으로 인정받고 있으며, 대표 화가로는 김기창, 이우환, 박서보, 천경자 등이 있다. 이러한 한국의 다양한 문화가 세계적으로 인정받은 이유는 '문화 정체성'을 바탕으로 작품을 창작하여 현대 시대에 맞추어 한국적 요소에 서양적 요소를 결합하여 새로운 가능한 문화를 보여주었기 때문이다.

한편, 이러한 가능성은 문화의 한 축을 담당하는 미술교육에서도 나타나고 있다. 미술교육에서 예술과 융합을 도모하며 인간의 사고와 창조성을 융합한 STEAM(융합인재교육)이 시작되며, '창의적 인재'를 양성하기 위한 융합교육이 시도되고 있다. 이러한 융합교육의 시도는 다양한 분야에서 진행되고 있으며, 특히 전통미술의 한국화는 한국의 역사적, 사회적 가치를 지니고 있는 문화유산으로 미술과 역사를 자연스럽게 배울 수 있어 융합교육으로 발전 가능성이 충분할 것으로 보여 진다.

이러한 시점에 본 연구자는 2017-2022년 4편의 한국화 관련 미술교육 논문과 2편의 학술발표, 일반학생, 영재학생 대상으로 한국화 수업을 진행하며 미래 미술교육에서 융합교육의 필요성을 인식하게 되었다. 필요성은 2018년 출판된 2015개정 미술 교과서 편찬 목표인 '창의·융합형 역량'으로 "미적 감수성, 시각적 소통, 창의 융합, 미술문화 이해, 자기 주도적 미술학습 능력 등 융합교육의 중요성도 확인 할 수 있었다.

결국, 본 토론의 목적은 연구자가 미술교육 현장에서 일반, 영재학생 대상으로 진행한 연구와 한국화 수업 사례를 통하여 공교육 현장에 적용 가능한 융합교육 안을 개발하고 효율적 방안을 모색하고자 한다. 그 방안은 '한국화·역사 융합 프로그램' 개발로 역사 이해와 전통 회화기법 통한 창의성 개발로 실증을 통해 미래 미술교육 방향성을 제시하고자 한다.

## II. 현 실태 및 문제점

본인은 현업작가로 대략 10년 사교육 현장에서 일반학생, 2년 S교대 영재교육원 현장에서 영재학생 수업을 진행하였고, 공교육 현장 미술 수업은 몇몇 교사 선생님 면담으로 현 실태 및 문제점을 파악하게 되었다. 사교육 현장은 다양한 교재는 많으나 대표성을 지니는 미술 교재 없으며 대부분 교사 역량에 의해 창의적 수업을 진행하고 있으며, 융합교육 이해 및 방향성 적용은 안 되고 있는 실정이다. 미술영재교육 현장은 11개 시도 교육청 산하 운영되는 교육원과 대학 부설 교육원 등으로 구성되며 두 곳 모두 미술영재 관련 다양한 전문가들의 표현, 감상, 기타 영역 등 나누어 수업 진행되고 있다. 최근 ‘융합교육’에 대한 관심으로 융·복합 수업 시도되고 있으나 미술과 수학, 과학의 STEAM 교육이 주를 이루며 미술과 타 교과와의 융합교육은 부족한 실정이다. 미술영재교육 현장은 전문가들의 체계적인 교육 프로그램은 진행되고 있으나 일회성으로 마무리되는 경향 있다. 공교육 현장은 교과서 중심으로 ‘융합교육’을 위한 미술(그리기, 만들기, 감상) 등 통합교육을 위해 변화가 시도되고 있으며, 방법론론 조별 수업과 다양한 활동으로 통합 수업이 증가 추세이다. 그러나 한 명의 교사가 학생들의 모든 교과목 지도로 미술교육의 체계성이 부족하며, 융합교육에 대한 시도는 있으나 프로그램과 교육 진행은 부족한 실정이다.

결국, 사교육과 미술영재교육, 공교육 현장의 현 실태 및 문제점은 전통미술 한국화 교육의 소외, 융합교육 필요성, 한국화와 타 교과 융합교육 이해 및 프로그램 부족함을 볼 수 있다.

## III. 미래 미술교육 방향

미래 미술교육 방향은 융합교육이라 판단된다. 최초 융합교육은 미국에서 시작되었으며, 이공계 기피 현상을 타개하기 위해 산업 근간 이루는 S(과학), T(기술), E(공학), M(수학)의 글자를 따서 STEM만들었고, 그 이후 STEM에 A(ART) 포함되며 STEAM(융합인재교육) 시작되었다. 이러한 융합교육은 서로 다른 교과를 이용하여 새로운 교과로 융합시킨 교육과정으로 학생들의 창의적 사고와 문제를 다각적으로 바라볼 수 있는 능력 개발로 창의적 인재 육성을 위한 방향성이라 판단된다. 특히 미술 장르 중 한국화는 한국의 문화 정체성을 지닌 교과로 다른 교과와 연계하여 진행이 가능하므로 타 교과와 통합교육으로 미래 미술교육 방향인 융합교육 적용에 적합할 것으로 예상된다.

## IV. 미래의 미술교육 방안 및 통합교육

### 1. 미술교육을 통한 창의적 인재 육성 방안

미술교육을 통한 창의적 인재 육성 방안으로 사교육 현장은 모든 현장에서 공통적으로 사용 가능한 교재개발이 필요하다. 교재 개발은 음악 사교육에서 피아노 교재를 벤치마킹(bench-marking) 하면 좋을 것으로 예상된다. 음악 사교육 현장도 창의적 인재 육성을 목표로 하지만, 공통적, 체계화된 교재 사용으로 학생들의 기초부터 전문가 양성까지 진행되고 있다. 피아노 교재는 공통적 교재와 선택적 교재로 나누어 효율적으로 사용된다. 미술 사교육 현장도 공통된 교재가 있다면, 학생들의 수업 체계성 및 효율성을 높일 수 있을 것으로 예상되며, 사교육 현장은 융합교육 진행되지 않은 실정이므로, 교사들의 융합교육 이해와 연수가 필요하다. 미술영재교육원 현장은 융합교육이 가장 적합한 곳이라 판단된다. 미술영재란 미술에 잠재적 능력과 높은 지능, 창의성을 지닌 학생으로 ‘미술’ 표현력과 ‘미술영재’ 특성을 위해 통합적이고 심화된 융합교육 프로그램 필요하다. 미술영재는 미술

에 재능 있는 학생들의 대표성을 지니므로 그 학생들이 교육받고 검증된 프로그램은 일반 학생들에게 적용 가능하며, 특히 공교육 현장에 사용된다면 공교육 미술수업 체계성을 향상 시킬 수 있을 것으로 기대된다. 교육 프로그램은 미술의 모든 분야를 접해 볼 수 있도록 구성, 각 분야 강사들의 프로그램 데이터 축적으로 교재 개발, 타 영재 교육원과 프로그램 및 교재 공유로 학생들이 다양한 융합 교육을 제공받을 수 있도록 해야 한다. 아울러, 교사 연수를 통해 융합교육 이해와 STEAM 외에도 미술과 기타 교과 융합 프로그램 개발 기회가 제공하면 자연스럽게 융합교육도 발전할 것으로 예상된다. 공교육 현장은 융합교육의 두 교과 이상 통합 수업을 위한 최적의 환경이다. 한 교사가 다양한 교과 수업을 진행하므로 미술과 타 교과 융합교육으로 타 교과 이해와 미술의 창의적 표현력 증진, 사고 확장 등 가능 할 것이며, 교사들의 융합교육 진행법, 한국화 연수 확대 등과 융합교육 안 공유가 필요한 시점이다.

결국, 사교육, 미술영재교육, 공교육 현장의 융합교육은 학생들의 개개인 특성을 고려하여 창의적으로 생각하고 여러 분야를 융합하는 교육으로 어떤 문제가 주어졌을 때 여러 단계로 생각을 도출하는 법을 배울 수 있다. 특히 한국화와 역사 융합교육 안은 전통 기법과 역사를 동시에 배우므로 깊은 사고 확장과 창의성 개발로 미래 미술교육을 위한 창의적 인재 육성 방안으로 적합하다고 판단된다.

## 2. 융합 프로그램

왕의 초상인 어진에 왕실을 상징하던 그림으로 높은 회화적·역사적 가치를 지니고 있으나 이를 활용한 체계적인 프로그램에 대한 연구나 적용 사례가 미비한 상황이다. 이에 본 연구는 조선시대 어진 활용하여 당시 사회에 대해 고찰하고 한국화 기법을 체득할 수 있는 조선시대 어진 기법과 초등 5학년 사회(역사) 교과서를 활용하여 융합 프로그램을 개발하였다. 연구대상은 S 교대 미술영재 교육원 초등학생 5학년 여 13명, 남 2명, 기간은 2021년 9월 4일- 18일, 3주 120시간 진행하였다. 연구방법은 이론적 고찰, 교과서 분석, 선행연구 등 통해 연구모형 구성, 프로그램 검증, 전문가 설문조사, 학생 질적 연구 진행, 프로그램 구성은 영재교육 중요 요소인 추상성, 복합성, 다양성을 고려하여 한국화 어진기법과 초등 5학년 사회 교과서 이용한 심화교육 안 구성, 연구모형은 ICM(Integrated Curriculum Model): 창의성 통합모형(고차원적 내용, 학문 관련 문제나 이슈, 통합적, 융합적 사고)을 참고하였다. 융합 내용은 한국화 어진 기법과 초등 5학년 역사(사회) 교과 이용하였고, 역사 교과서에서 참고 부족한 부분은 다른 교재를 사용하였다. 프로그램 검증은 한국화 작가, 미술교육, 미술 영재교육 전문가, 초등 교사 각 5명씩 총 20명 설문조사 진행, 그 결과 긍정적 평가가 우세하여 한국화(어진)·역사(사회) 융합 프로그램 개발 적절성 검증, 교육 현장 사용과 영재성 발현 가능성을 확인하였다.

〈표 1〉 한국화 어진 기법과 사회 교과서 융합 내용

회기	한국화(어진 기법)	사회(역사) 교과서
1	• 어진+학생 얼굴 융합 스케치	• 태조, 영조, 철종, 고종, 순종, 원종 - 6명 어진, 조선시대 인물, 문화, 유적 설명, 감상
	고차원적 내용	창의성, 어진의 전신사조 정신, 심화 감상교육
2	• 도화지에 그린 어진 스케치 • 먹지를 대고 족자에 옮기기 • 재료 설명 및 세밀한 선	• 태조, 세종, 숙종 용포 무늬 설명 • 안건의 몽유도원도(공필법), 중국 화가 허기영(백묘기법) 설명 및 감상
	학문 관련 문제, 이슈	한국 문화 정체성 정립, 재료, 어진 모사 기법
3	• 창작 작품 채색 완성 • '내가 조선의 왕이라면' 업적 적기	• 채색화(진채화, 담채화) 설명, 조선 후기 초상화 기법 -서지수, 조영석, 이재관 • 담채화-김홍도의 서당도, 진채화-천경자의 내 슬픈 전설의 22페이지
	통합적, 융합적 사고	미술 잠재성 확인, '내가 조선의 왕이라면' 업적 기록으로 마무리

한국화·역사 융합 프로그램 진행으로 기대 효과는 다음과 같다. 첫째, 미래의 미술교육 방안으로 한국화와 역사 융합교육의 중요한 자료가 될 수 있을 것이다. 둘째, 한국화·역사 융합으로 미술영재의 창의성 개발, 문화 정체성 정립, 미술 잠재성 발현 가능할 것이다. 셋째, 개발된 교육 안은 공교육 현장에서 사용 가능할 것이며, 미래 미술교육을 위한 창의적 인재 육성이 가능할 것이다.

### 3. 미래 미술교육을 위한 융합 프로그램 안

한국화와 역사 융합 프로그램 안은 조선시대 어진의 높은 회화적·역사적 가치를 지니고 있으나, 연구영역 실태 조사를 통해 교육현장에서 소외받고 있음을 확인하였고, 미술영재 학생들에게 왕의 초상인 어진이자 왕실 상징하던 그림의 회화적, 역사적 가치 알려주기 위해 융합교육을 실시하였다. 융합교육 프로그램은 1단계 고차원적 내용에서 작품 감상과 학생 작품을 통한 창의성 개발, 2단계 학문 관련 문제와 이슈에서 전통 재료와 어진 기법 이해를 통한 도전적 경험과 문화 정체성 정립, 3단계 높은 수준의 사고 과정에서 통합적 교육을 위한 미술 잠재성 발현되도록 구성하였다. 융합교육 질적 연구는 1단계 왕의 어진, 2단계 조선의 왕, 3단계 내가 조선의 왕이라면 진행하였으며, 그 결과 학생들은 어진의 모사 기법을 통해 표현력 향상과 역사 이해, 왕의 업적을 기록하는 모습에서 잠재적 영재성 발현 확인하였다. 학생들은 초기 단계에서 소극적 태도와 융합교육 이해도 부족 관찰하였고, 종결단계로 갈수록 적극적 태도와 융합교육 이해도 재고되었다.

조선시대 어진을 활용한 융합 프로그램 안 개발은 한국화 이해를 시작으로 전통 어진 기법과 재료, 역사를 배움으로써 미래 미술교육을 위한 융합 프로그램 개발의 효율성과 영재성 발현이 가능함이 확인되었다.

## V. 결론

본 연구자는 미래 미술교육을 위한 융합 프로그램 필요성을 4편의 논문과 2번 학술발표, 교육현장 학생 지도 등을 통해 인식하였고, 한국의 문화 정체성을 지닌 한국화에 주목하였다. 그러나 사교육, 영재교육원, 공교육 현장은 융합교육 이해 및 진행법, 한국화 이해도의 필요성 등 부족함을 확인할 수 있었다. 미술교육에서 '융합교육'은 미래를 위한 방안으로 사교육 현장은 교재 개발과 융합교육 필요성 인식, 미술영재교육원 현장은 융합교육 프로그램 및 교재 개발, 타 교육원과 프로그램 공유,

공교육 현장은 융합교육 프로그램 활용법과 프로그램 공유가 필요해 보였다.

융합교육은 서로 다른 교과를 이용하여 새로운 교과로 조작 및 융합시킨 교육과정으로 학생들은 창의적 사고와 문제를 다각적으로 바라볼 수 있는 능력 개발이 가능하다. 이러한 융합교육은 미래 미술교육의 '창의적 인재 육성' 방안으로 충분하다 판단되어 본 연구자는 한국화 어진과 역사 융합 프로그램을 개발하게 되었다. 개발된 융합 프로그램은 미술에 재능 있는 학생들의 대표성을 지닌 미술영재 대상으로 하였으며, 학생들이 교육받고 검증된 프로그램으로 공교육 현장 적용은 가능하며, 공교육 현장의 미술수업도 향상과 미래 미술교육을 위한 '융합교육' 발전 기대도 예상된다.

결국, 한국화·역사 융합교육 프로그램은 조선시대 어진을 활용하여 기법과 재료, 역사 이해를 통해 창의성과 문화 정체성을 확립 등으로 미래 미술교육의 방향성을 제시하고자 한다. 그 방향성은 '한국적인 것이 세계적인 것이 될 수 있을 것'이라는 가능성에 대한 실천으로 개발된 프로그램이 사교육, 미술영재교육, 공교육 현장까지 높은 활용이 된다면, 미래 미술교육을 통해 '창의적 인재 육성'이 가능할 것이며, 후속 연구를 통해 노력할 것이다.

## [참고문헌]

- 고흥규, 박재용, 정동훈, 장현진, 김정임, 김현지, 채유정, 한경은(2020). 융합교육으로서 미술교육감상교육 콘텐츠 개발연구. 서울교육대학교 초등교육연구원. 31, 193-212.
- 김주령(2017). 수묵을 이용한 교육이 아동의 정서지능 발달에 미치는 영향 연구. 미술교육연구논총. 50, 73-98.
- 김주령(2019). 2015개정 미술 교과서에서 한국화 교육에 관한 내용분석 및 개선방안 연구(초등학교 3, 4학년 중심으로). 미술교육연구논총. 57, 81-107.
- 김주령(2019). 한국화 교육에서 도판 용어 중 종이에 대한 내용분석 및 제안(초등미술 교과서 중심으로). 한국미술교육학회, 한국초등미술교육학회 발표집. 1-15
- 김주령(2021). 한지를 활용한 한국화 교육 사례연구(온라인 중심으로). 미술교육연구논총. 64, 107-132.
- 김주령(2021). 한지를 활용한 한국화 교육 경험 연구. 한국초등미술교육학회 발표집. 1-18.
- 김주령(2022). 조선시대 어진을 활용한 융합교육 안 개발 연구(미술영재 대상으로), 미술교육연구 논총, 69, 137-162.
- 류재만, 박미진(2015). 미술 감상 중심 융합인재교육 프로그램 개발연구. 미술교육연구논총. 43, 117-149.
- 이신동, 이정규, 박춘성(2016). 최신 영재교육학개론. 학지사.

## 저자 소개



### 김주령

중앙대 학사, 석사, 동덕여대 박사 취득(한국화 전공)  
서울교육대학교 미술영재 교육원, 중앙대학교 한국화과 강사  
한국화 작가 (개인전 6회, 단체전 다수)

## 스마트 미술 교육을 위해 미술 교사는 무엇을 준비해야 하는가?: 회화 전공 교사가 코딩과 AI 공부를 하게 된 경험을 중심으로

이재에 (서울교육대학교)

COVID-19와 함께 교육 현장은 갑자기 디지털화 되었고 ‘어쩌다 온라인 교육을 하게 되었다’는 유행어가 생기기도 했다. 이제는 실시간 온라인 수업이 익숙해졌지만 3년 전만 해도 미술 온라인 수업을 떠올리면 녹화된 감상 수업이 주를 이루었다. 2011년도부터 교육부(당시 교육과학기술부) 주도의 <스마트교육 추진전략>이 발표되고, ‘스마트 교육’에 대한 논의가 교육 현장에서 활발해지면서 미술교육에서도 ‘스마트 미술 교육’에 대한 연구 및 학습 도구 개발이 진행되었지만 주로 감상용 디지털 교과서 위주로 다뤄져 온 실정이다.

한편 현대 미술은 일찍이 미술 작품 제작에 디지털 기기를 활용했는데, 비디오 아트를 창시한 백남준이 무려 60년 전에 TV 브라운관을 이용해 작품을 제작했다는 것을 생각한다면 학교 미술 수업의 주요 재료가 여전히 종이, 연필, 지우개, 색연필, 물감인 상황에 대해 의문을 제기해볼 필요가 있다. 물론 이러한 기본 드로잉 재료를 다루는 수업은 학생들의 기초 표현 능력 향상에 필수적이며 재료의 물성을 충분히 느낄 수 있는 활동 그 자체로 중요하다. 그러나 “교육은 학생들의 사회적 욕구를 충족시킬 수 있는 역할을 해야 한다”(Wayne et al., 2020, p.14)는 것을 고려한다면 교육과정에 포함할 내용이 시대적 상황에 뒤떨어진 것은 아닌지 확인이 필요하다.

이러한 시대적 배경에서, 에듀테크로 일컬어지는 미래 교육 혁명이 이미 세계 곳곳에서 진행되고 있다. 디지털 세대로 불리는 현재 학생들은 이미 디지털 기기와 각종 미디어를 능동적으로 향유하고 있다. 따라서 디지털 시대의 미술 교육은 학생들의 디지털 매체를 활용한 표현 욕구와 주요 매체의 변화를 감지하고 이에 대한 심층적 이해 바탕의 교육적 접근이 필요하다(김선아 외, 2022). Darras(2010b, 2015)는 학교 시스템은 새로운 변화에 대한 호기심과 이 변화(참신함)에 적응하는 역량을 가진 학습자 양성하는 것이 중요하다고 보는데(김선아 외, 2022, p.223 재인용), 디지털 매체를 활용한 표현 활동이 21세기에 학생들에게 필수적이라는 점을 감안할 때 효과적인 디지털 매체 지도를 계획하고 실행하기 위해 학생들이 디지털 매체를 통해 무엇을 어떻게 표현할지에 대한 교사의 이해가 반드시 필요하다.

하지만 발표자 개인적 소회를 언급하자면 발표자는 학부 때 회화(동양화)를 전공했으며 평소 컴퓨터와 거리를 두고 살았던 사람으로 디지털 미술 교육에 대한 심리적 장벽이 매우 높았다. 따라서 미술 수업에서 주로 다루었던 내용은 아무래도 발표자가 경험했던 평면화 위주였는데, 물론 교육과정에 따라 조형물을 제작하거나 간단한 디자인 수업을 하기도 했지만 기본적으로는 종이에 디자인을 해보는 등의 아날로그적 활동이었다. 학생 개개인이 사용할 수 있는 PC가 학교에 구비 되어 있다면 PC를 활용한 디지털 디자인 수업을 할 수도 있지 않을까 생각한 적도 있긴 하지만, 현실적으로 ‘그럴 수 없다’고 빠르게 단념하곤 했다. 돌아보면 그간 컴퓨터를 비롯한 디지털 기기와 거리를 두고 살았

기에 아날로그 방식의 미술 수업을 할 수 밖에 없는 많은 이유를 앞세웠던 것 같다. 하지만 발표자가 약 15년 전 학교에서 경험했던 방식의 미술 수업을 세대가 바뀐 오늘날 학생들에게 제공하는 것이 맞는지에 대한 고민은 피할 수 없었다.

하지만 이미 발표자(교사)보다 학생들이 웬만한 컴퓨터 툴(Tool)을 더 잘 다루고 있었으며, 코딩과 AI를 비롯한 ‘최신의 트렌드’를 따라가자니 그 벽이 너무 높게 느껴졌다. 그나마 우수 수업 사례를 보며 조금씩 ‘스마트한 세계’에 익숙해지는 데 도움을 받았다. 특히 유튜브를 비롯한 웹 서칭을 통해 수업에서 활용할만한 스마트 교육 콘텐츠들을 조금씩 접하며 디지털 기기에 혹은 프로그램에 대한 마음의 장벽을 조금씩 낮추었다. 그러면서 차츰 흥미가 생겨나기 시작했고, 이해되지 않는 부분들은 주변에서 소위 컴퓨터를 잘 다루는 타 전공 교사나 공과대학 학생들에게 자문을 구했다.

예컨대 전자, 전류와 같은 기초적인 과학 개념부터, 코딩이 무엇인지 등의 각종 초등학교 수준의 학습 자료들을 보며 디지털 콘텐츠에 대해 하나하나 알아 나갔다. 학창 시절에 이러한 내용을 배울 때는 그리 흥미롭지 않았는데, 이제는 미술 수업에서 어떻게 활용할 수 있을지 생각하며 학습하다 보니 꽤 흥미로웠다. 기존에는 종이에 물감, 붓으로 그림을 그렸다면 이젠 프로그램에 다양한 기호(명령어)를 입력하여 새로운 창조 작업을(그림을) 할 수 있었다. 이제는 많은 콘텐츠들이 무료로 공유 되는 시대에기에 학습자의 의지만 있다면 학습 수준을 자유롭게 조절하면서 지속적으로 학습할 수 있었다.

이런 과정에서 학습을 심화하고자 아두이노를 활용한 미술 작품 제작 수업을 한 학기 참여하기도 했으며 코딩 기초를 개인적으로 지도받기도 했다. 그러나 발표자가 이번 라운드 테이블에서 논의하고 싶은 점은 이미 세상에는 한번의 클릭만으로 코딩과 AI를 미술 수업에 적극 활용할 수 있는 콘텐츠가 많다는 점이다. 물론 프로그램 사용 전 코딩과 AI가 무엇이며 교육에서 어떻게 활용될 수 있는지에 대한 기초적 이해가 필요하겠지만, 너무 무겁게 접근하다 보면 시작조차 못 할 수 있으므로, 우선 교사가 다양한 콘텐츠를 접하며 스마트 미술에 대한 ‘마음의 거리를 좁히는’ 것이 우선이라고 생각한다.

따라서 이번 발표에서는 발표자가 어떤 콘텐츠들로 디지털 수업을 시작했으며, 가령 메이키 메이키(Makey Makey), 구글익스페리먼트(<https://experiments.withgoogle.com>), brandmark(<https://brandmark.io>) 등 쉽게 수업 현장에서 활용할 수 있는 아이템들을 공유하고자 한다. 이 과정에서 참석자들과 열린 소통의 장으로 미술 교사로서 스마트 미술 교육에 대한 어떤 어려움이 있는지, 이를 어떻게 극복할 수 있을지 자유롭게 토론하고, 나아가서 스마트 미술 교육의 미래에 대해 논의할 수 있길 조심스레 희망해본다.

## [참고문헌]

- 김선아, 강병직, 강주희, 김정희, 손지현(2022). 21세기 미술을 통한 교육. 학지사
- Wayne Holmes , Maya Bialik , Charles Fadel (2020). 인공지능 시대의 미래교육(정제영, 이선복 역). 박영스 토리, (원저 2019).
- Darras(2010b). Can Creativity escape the impact of school culture in public education? *Journal for transdisciplinarity knowledge design*, 4(1), 73-87.
- Darras(2015). *Values of arts and cultural education in the time of democracy, creative class and cultural and creative industries(CCI)*. In B. Van Heusden & P. Gielen, Teaching Art Beyond Art. Amsterdam, Valiz edition (pp.57-75).

## 저자 소개



### 이재예

서울교육대학교, 경인교육대학교 시간강사  
서울대학교 글로벌 사회공헌단 교육자문위원  
前 서울대학교 관악창의예술영재교육원, 파주창의예술교육과정 연구원  
前 서울 신관중학교, 영등포여자고등학교 시간 강사  
前 한국교육과정평가원 위촉연구원

## 초등미술교육에서 리터러시에 대한 고찰: 리터러시, 시각적 리터러시, 미디어 리터러시

김귀옥 (교원대학교 부속 월곡초등학교)

요즘 학생들에게 장래 희망이 뭐예요? 라고 물으면 눈에 띄게 많이 나오는 직업이 '유튜버'이다. 토론자가 답임을 맡고 있는 4학년 학생들도 23명 중 6명이(약 26%) 장래 희망으로 유튜버를 희망하고 있다. 그리고 학생들의 취미에 관해 물으면 몇 해 전보다 많이 달라진 점은 게임보다 유튜브를 더 많이 본다는 점이다.

여성가족부가 코로나19 팬데믹이 심각했던 2020년에 전국 초등학교 4학년 43만 8416명을 상대로 인터넷·스마트폰 이용 습관을 조사한 결과 6만 5774명(15.0%)이 과의존 위험군으로 분류됐다. 2018년(5만5467명) 대비 2019년(5만 6344명)에는 1.6% 증가하는데 그쳤지만, 2020년에는 16.7%나 급증했다. 2021년의 한 설문조사에 따르면, 신종 코로나 바이러스 감염증 장기화로 집에서 보내는 시간이 늘면서 초등학생들의 스마트폰 과의존 현상이 심화된 가운데, 학부모 10명 중 7명의 약 70%는 유튜브 때문에 자녀와 갈등을 겪은 것으로 나타났다. 현재도 끝나지 않은 팬데믹 현상으로 상황은 별반 다르지 않다.

학생들은 늘 미디어에 노출되어 있고, 점점 더 심화되어 가고 있는 상황 속에서 미래대비 교육으로서 학교와 가정에서의 미디어 리터러시 교육이 강화돼야 한다는 견해들이 많다. 2022 개정 교육과정에서는 이러한 추세를 반영하여 미래대비 교육으로서 미디어 리터러시 좀 더 나아가서는 디지털 리터러시의 중요성을 강조하면서 이를 위한 역량을 높이기 위한 교육과정을 강조하고 있다.

초등미술교육에서는 코로나19 팬데믹 훨씬 전부터 여러 가지 시각적 리터러시와 미디어 리터러시 교육의 중요성이 대두되어왔으며 관련된 연구들도 많다. 현재의 팬데믹 상황에서는 그 중요성이 더욱 커지고 있다. 미래 미술교육을 위한 초등교사·미술 교사의 실천적 역량 탐구를 하는 현시점에서 미래 대비 교육으로서 중시되는 관련 교육들을 진행하는데 방해나 위협요인들은 없는지에 점검해 보는 일이 필요하다고 본다.

리터러시의 격차는 늘 존재해 왔지만 최근 20년간 그 격차가 더 벌어지는 추세이며, 팬데믹은 기존에 있던 문해력 격차 및 문해력 저하 문제를 증폭시키고 있고, 현재 지속되고 있는 팬데믹으로 인해 문해력 격차가 더욱 심화될 것으로 예상하고 있다.

〈컨버전스 컬처〉등의 저서를 쓴 미국 서던캘리포니아대학(USC) 헨리 쟁킨스 교수는 우리나라의 한 신문 인터뷰에서 “미디어 리터러시 교육 없이 온라인 교육을 시행하는 것은 일종의 범죄행위입니다.”라고 말하였다. 미래 세대인 어린이·청소년뿐 아니라 성인에게도 미디어 리터러시 역량은 이제 ‘생존 역량’이다. 근대에는 문자를 습득하는 능력이 공동체 구성원으로서의 기본 소양이었다면, 이제

는 미디어 환경을 전방위적으로 이해하고 맥락을 파악하며 비언어적 요소를 '캐치'하는 능력이 매우 중요해졌다. 미디어는 이제 지식과 정보를 매개하는 중요한 도구가 됐다. 문제는 이러한 시각적 리터러시와 미디어 리터러시가 중요하지만 초등미술교육에서 관련 교육들이 제대로 이루어지기 위해 현재의 초등학교 교육에서 방해 요인들이 없는가에 대한 탐색이다.

조병영 교수(2021)에 따르면 팬데믹 시대의 리터러시는 포괄적 접근으로 이루어져야 한다고 말한다. 모두를 위한 디지털 뉴미디어 '리터러시' 교육이 되기 위해선 가장 기초적인 부분을 간과해서는 안 된다고 말한다. 즉, 인쇄 기반 리터러시의 격차가 디지털 기반 리터러시 격차로 이어질 가능성이 있다는 것이다.

이러한 견해에 대해 3년째 팬데믹을 겪으면서 기초적 리터러시가 형성되지 않으면 시각적 리터러시도 미디어 리터러시도 나아가는 디지털 리터러시도 학생들 사이에 빈익부 부익부 즉, 매튜 효과를 가져올 가능성이 크다고 본다. 관련 현상의 심각화를 체감하고 있는 곳이 바로 문자를 해독하는 초등학교 현장이라고 볼 수 있다. 최근 3년간 기초학력의 저하가 더욱 심각해지고 있다. 기초리터러시가 습득되지 않은 상태는 초등 미술 교육에서 시각적 리터러시와 미디어 리터러시에도 영향을 준다고 본다.

본 발표자는 코로나19 팬데믹으로 학교를 비롯한 모든 사회가 멈춘 것 같았던, 실제 학생들의 등교 일수가 3개월 남짓 밖(본교 기준)에 되지않았던 2020년에는 3학년을, 어느 정도 팬데믹 상황에 적응한 2021년~2022년에는 4학년을 2년 가까이 담임을 하고 있다. 팬데믹 3년간을 지내며 학생의 기초 문해력이 형성되지 않을수록 시각적 리터러시와 미디어 리터러시도 저하된다는 점이다. 발표자는 2021년~2022년 한 학기 한 권 읽기를 활용한 리터러시 향상 연구를 진행하고 있는데, 4학년을 연속 담임하면서 한 학기 한 권 읽기의 국어와 미술·과학 등의 교과를 재구성하여 프로젝트 수업을 진행해 오고 있다. 일련의 수업에서는 리터러시 교육에서 시각적 리터러시로 그리고 미디어 리터러시까지 확장하여 수업을 전개하고 있다. 1~2학년 특히 2학년에서 기초 문해력이 형성되는데, 이 시기에 기초 리터러시가 형성되지 않으면 기초학력 저하뿐만 아니라 관련된 시각적 리터러시와 미디어 리터러시에도 영향을 준다고 본다. 2021년도에 4학년이었던 학생들은 3학년 때 팬데믹을 겪었다. 하지만, 2학년의 정상적인 교육과정을 받아서 기초리터러시가 어느 정도 형성되어 시각적 리터러시와 미디어 리터러시를 무리 없이 학생들의 의도대로 잘 계획하고 표현하였다. 반면 2학년에 팬데믹을 겪은 2022년 현재 4학년 학생들은 기초리터러시가 제대로 형성되지 않아 글을 읽으면서 의미를 모르고, 자신들이 재미있다고 본 유튜브 동영상에서 말하고 있는 의미를 파악하지 못하는 현상이 나타났다. 이러한 현상이 발표자의 학급에만 나타나는 특수한 현상인지 궁금하여 인근 학교 4학년 담임을 하고 있는 교사들 몇몇을 면담해본 결과 기초리터러시뿐만 아니라 다른 부분에서도 학력 저하와 교과 학습에서의 어려움을 호소했다. 더 많은 사례와 연구가 필요한 부분이지만, 기초리터러시가 형성되지 않으면 시각적 리터러시와 미디어 리터러시에 대한 교육이 의도대로 이루어지기 힘들다고 본다.

이러한 문제를 해결하기 위해서는 학생들의 기초리터러시와 시각적 리터러시 그리고 미디어 리터러시를 통합하여 재구성한 교육과정의 운영이 필요하다고 본다. 발표자는 현재 책과 영화 그리고 미술을 통합한 연구를 진행하고 있다. 학생들의 리터러시에 대한 이해 정도에 대한 정확한 파악과 관련 상황을 고려한 교육과정의 재구성 필요하다.

미래 미술 교육을 위한 초등교사의 실천적 역량으로 학생들의 초등미술교육에서 요구되어지는 다양한 리터러시의 교육을 위해 앞에서 조병영 교수가 지적한 바와 같이 기초리터러시에 대한 고려를 함께해야 한다고 본다.

## [참고자료]

조병영(2021). 포스트 코로나 시대 문해력 교육의 쟁점과 도전, 문화체육관광부. 세계한국어마당 발표자료.

〈신문기사〉

코로나로 초등생들 '유튜브 중독' 심각...원격수업 ¼이 유튜브(2021). 뉴스1.

<https://www.news1.kr/articles/?4205121>

조병영(2022). 문해력 저하 현상에 따른 디지털 리터러시의 중요성 인터뷰. 한겨레.

<https://www.news1.kr/articles/?4205121>

## 저자 소개



**김귀옥**

한국교원대학교부설월곡초등학교 근무

한국교원대학교미술교육과 박사과정 수료

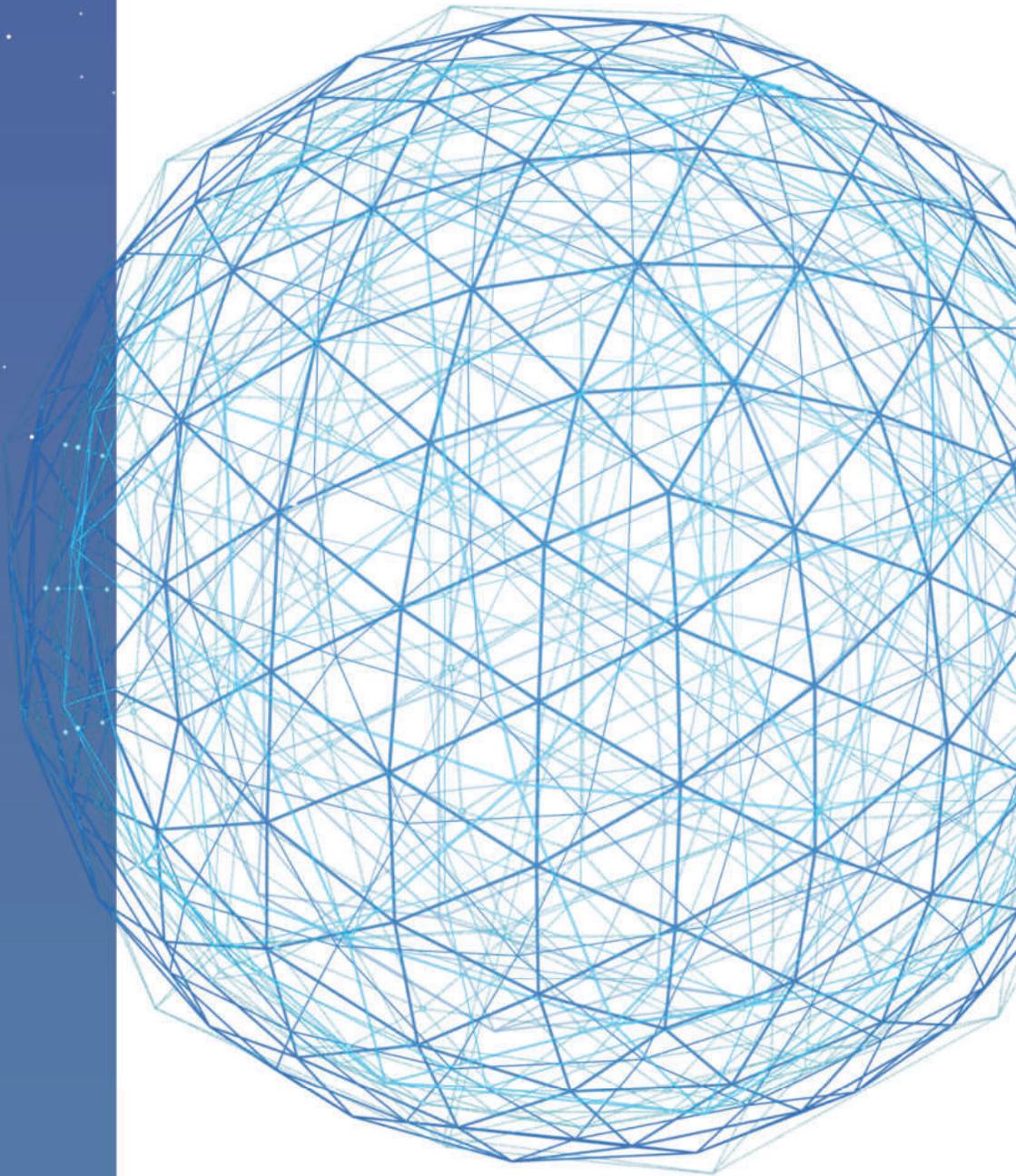


2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 라운드테이블

〈한국국제미술교육학회〉





미술과 사회를 연결 짓는 미술교육 조명:  
동시대 문화다양성과 미래를 위한 미술교육의  
다양성(Diversity), 평등성(Equity), 포용성(Inclusion)의  
실천적·사회적 가치

심지영 (홍익대학교) · 엄혜윤 (수원시립미술관) · 이은지 (경남대학교) · 정연희 (공주대학교)

한국국제미술교육학회는 다양성(Diversity), 평등성(Equity), 포용성(Inclusion)을 현시대가 요구하는 미술교육의 실천 가치로 인식하고 이에 대한 논의의 장을 마련하고자 합니다. ED&I 개념은 다인종 및 다문화 사회에서 강조되어 왔으나 급속한 세계화로 인해 현재 우리나라 사회 전반에서도 핵심적인 가치로 거론되고 있습니다. 오늘의 논의는 특히 미술교육의 관점에서 학교와 예술현장, 지역사회에서 DE&I의 개념이 어떻게 적용되고 있는지 그리고 시급히 다루어야 하는 문제들은 무엇인지 함께 고민해보며 향후 연구 방향을 모색하는 시간이 되었으면 합니다.

아래는 저희 토론자들이 DE&I의 포괄적인 주제와 관련하여 논의하고자 하는 안건들입니다. 이 질문들을 기본으로 당일날 참여자들과 함께 더욱 다양하고 심층적인 논의가 이루어지길 기대합니다.

- 평등은 모든 개인이 그들의 삶과 재능을 최대한 활용할 수 있는 동등한 기회를 갖도록 보장하는 것이다. 그 누구도 자신의 출생 방식, 출신지, 신념, 혹은 장애 등의 이유로 더 비루한 삶의 기회를 가져서는 안 된다는 믿음이기도 하다. 평등은 역사적으로 인종, 장애, 성별, 성적 지향성 등과 같은 보호받아야 할 특성을 가진 특정 집단의 사람들이 차별을 경험하고 있음을 인정한다. 그렇다면 우리나라에서 미술교육에의 접근성 즉, 사회적 약자를 위한 교육기회 그리고 그들을 위한 미술교육 연구는 어느 수준인가?
- 우리나라의 다문화 패러다임은 지금까지 어떻게 변화해왔으며 이것이 미술교육에는 어떻게 반영되어 왔는가? 다문화미술교육이 지금까지 어떻게 이루어져 왔는가?
- 다문화 미술교육과 관련하여 시급히 다루어져야 할 실천과제는 무엇인가?  
이를 실천하기 위한 연구방법 및 접근 방법은 무엇인가?
- 포용성은 사람들을 받아들이고 환영받는 느낌을 갖도록 만드는 아우라 또는 환경을 의미한다. 미술교육이 다양한 학습자들을 어떻게 포용할 수 있나? 그리고 미술교육을 통해 포용성 가치를 어떻게 고양할 수 있나?
- ED&I에서 다양성, 평등성은 어떻게 보면 포용성이라는 큰 범위 안에 속해있는 요소인 듯하다. 예술현장, 학교, 지역사회에서는 다양성, 평등성, 포용성을 어떻게 구분하고 있으며, 이에 대한 실천사례에는 어떤 것들이 있는가?
- 예술현장, 학교, 지역사회에서의 다양성, 평등성, 포용성을 위한 다양한 실천과제들은 무엇인가?

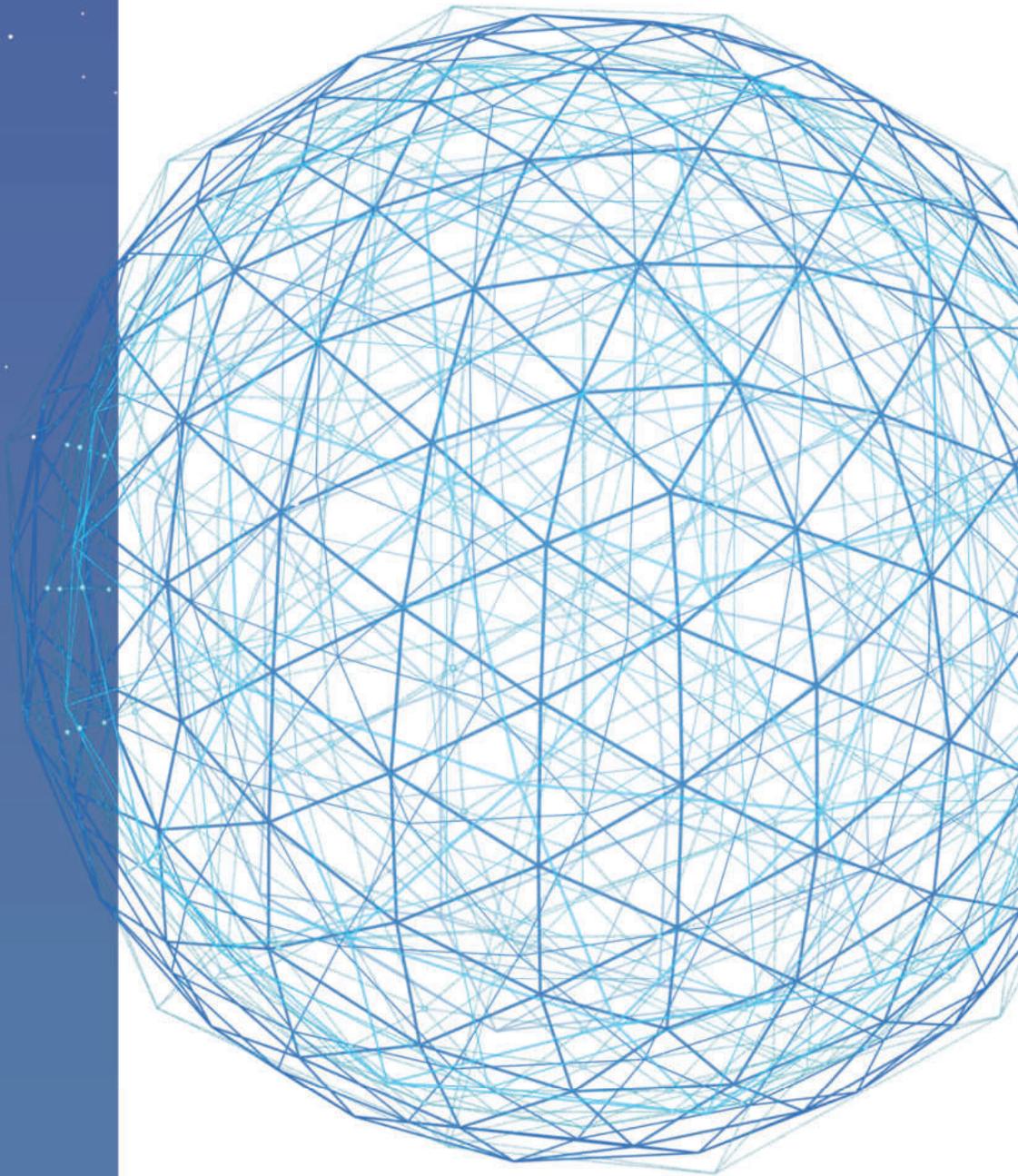


2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국조형교육학회〉  
: 경희대학교육대학원 석사과정





## 헤겔의 예술미 관점에 의한 미와 추의 미학

발표자: 김규담 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 헤겔의 예술미 관점에 의한 미와 추의 미학을 연구하는 논문으로 헤겔이 절대정신의 최고를 '미'라고 얘기하면서, 절대정신이 아닌 것을 '추'라고 바라보는 다양한 근거들을 파악한다. '추'에 대한 규정은 고대에서부터 존재하였지만, 예술미의 중심이었던 '미'를 이길 수 없는 존재로 규정되었다. 하지만 헤겔주의자들이 등장하면서 19세기에 '추'를 미학적으로 바라보면서 이를 조화롭지 않은 것, 부정형의 것, 정의할 수 없는 것으로 여겼다. 변화하는 것, 감각적인 것으로도 정의되었지만 여전히 '미'의 예술적 가치보다 저급하게 다뤄졌다. 그러나 19세기에 드디어 '추'에 대한 논의가 이어진다. 따라서 '미'와 '추'의 특성과 함께 절대적 주관성을 파악하여 오늘날의 부조화적 미를 이해한다. 본 논문은 미학적 개념으로 '미'와 '추'를 살펴보고, '추'가 적극적으로 다뤄진 것부터 헤겔의 '미'와 '추'의 전반적인 맥락을 파악한다.

### II. 연구 내용

헤겔은 변증법적 미학을 현실적이고 역사적인 미 이념과 관련된다고 하였다. 현실적인 것은 사회적인 '미'로, 이성적인 '미'라는 특징을 동시에 보여준다. 자신의 견해와 관점을 갖는 주관과 무관하게 인간의 의식 밖에서 독립된 형태로 존재하는 모든 물질, 사물의 현상을 뜻하는 객관적 실재로서 미학을 바라본다. 헤겔은 플라톤의 대화들을 모순적인 대화로 해석하면서, 자신의 사변적 변증법의 선행으로 삼는 계기를 갖게 되었다. 이에 나타난 헤겔의 변증법은 모순과 오해들을 바로잡고 본질적인 방향으로 나아갈 수 있도록 변증법의 차이들을 발견한다. 또한 철학적 미를 구체화하면서 변증법에 의한 미학을 보여주었다.

이념으로서의 미는 보편적 미가 개별화되는 것이 곧 예술미가 된다고 보았다. 이를 이념상 일반적으로 규정하면서 살아있는 것이 미라는 규정과 관련하여 헤겔은 영혼 그 자체의 표명이고, 더 고차적인 참다운 표명이 이념상에 속한다고 주장했다. 이념상은 현실성으로 나아가는 것으로 미 이념은 진, 선의 이념과 같이 우리의 표상 속에 있는 이상의 현 존재 또는 표현, 이상의 개별화와 현실화가 예술미가 되는 것이다. 예술을 규정하는 것을 헤겔은 아름다움을 근거로 하지 않고, 이념의 역사를 발견하고자 하는 예술미의 철학적 관점을 주장한다. 헤겔은 예술미의 이념상을 4가지 측면으로 나누어 상태, 상황, 행위, 외적 규정성으로 바라본다. 헤겔에게 예술에 있어서 철학의 의미로 가장 중요한 것은 미 이념이며, 예술이 스스로를 전개하며 규정해 가는 과정을 주장한다. 그러므로 헤겔의 미 이

념은 상징 예술, 고전 예술, 낭만 예술을 모두 과정으로 긍정할 수 있는 것이다. 이로써 헤겔의 미 이념에서 비롯된 추의 미학까지 발견할 수 있다. 헤겔은 추한 예술을 아름답게 만들어야 한다고 주장하면서도, 오히려 추한 예술은 통일을 표현한 예술이나 화해를 표현한 예술이 은폐한 진리를 표현한다고 보았다. ‘추’는 독자성이 인정되지 않고 단순히 미의 부족과 결핍으로 바라보면서 그 철학을 더욱 단단하게 형성시켰다. ‘추’는 미보다 낮은 관계로 존재하지 않으며, ‘추’만으로 미의 자리를 대체할 수 없다고 하였다. 이후에도 ‘추’는 여전히 독립적으로 존재할 수 없는 것으로 ‘미’와는 가까워질 수 없다는 철학적 논리를 펼쳤다. 이렇듯 ‘추’의 개념과 반대되는 ‘미’를 내용이 아닌 형식으로 이해하였다.

헤겔은 ‘미’란 이념의 감각적 현현인바, ‘추’란 고유 속성을 지닌 실체로써 존재하는 것이 아니라 이념의 순수한 현현을 저해하는 것으로 판단하였다. ‘추’는 ‘미’를 뒷받침하며 그 개념이 설명되었을 뿐, 독립적으로 존재할 수 있는 실체가 아니었으며 자신만의 고유 속성을 지닌 것도 아니었다. 19세기까지 헤겔의 ‘미’와 ‘추’를 설명하는 근거로, 이는 미와 추의 절대적 주관성을 나타낸다. ‘미’와 ‘추’는 대립하는 관계성을 지니면서도, 서로 존재하기에 개념이 더 구체적으로 발전하게 된다. 본 연구의 ‘미’와 ‘추’의 근거들을 바탕으로 절대적 주관성을 파악할 수 있다.

### III. 결론

고대에서부터 현대까지 ‘미’와 ‘추’의 현상들을 이해하는 것을 시작으로 연구하면서 시대에 따른 ‘미’와 ‘추’의 시사점을 발견하였다. 19세기에 헤겔주의자들의 등장하면서 다양한 ‘추’의 관점들이 나타나면서 헤겔의 ‘미’와 ‘추’ 미학이 재발견되는 과정들을 살펴보았다. 고대에서 ‘추’는 끊임없이 변화하며 우연성을 내포하여 감각적으로 남아있는 형태였다. 중세에서는 존재하는 것에 대해 저급하게 규정하는 ‘추’에 불과했다. 이후 19세기의 헤겔주의자들에 의해 체계적으로 정립되면서 더욱 구체적인 ‘추’의 미학을 보여준다. 헤겔은 예술미 이념을 바탕으로 절대정신을 최고의 미로 간주하고, 미를 통해 현실적인 것, 조화로운 것을 경험한다고 하지만 헤겔이 ‘추’의 개념 또한 사유하면서 부조화적 미가 등장한다. 21세기 우리가 사는 세상에는 ‘추’의 개념들이 난무하며 긍정, 부정 그 경계를 찾을 수 없이 모호한 상황에서 예술 작품을 바라본다. 바라보는 사람에 따라 ‘미’와 ‘추’ 형식을 나누어 볼 수 있다. 이는 확장된 ‘미’와 ‘추’의 개념으로 신표현주의 현상을 통해 ‘미’와 ‘추’의 미학을 발견할 수 있을 것이다. 미래주의 시대 속에서도 ‘미’와 ‘추’는 서로가 독립된 존재를 갖고 미적 범주에서 가치로움을 통해 예술 작품에서 자유로운 방식으로 표현될 수 있기를 기대한다.

## 트렌카디스 기법을 활용한 조명등 제작 프로그램 개발 연구: 중학교 미술교육 표현 영역을 중심으로

발표자: 김나영 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 가우디 대표 건축 기법인 트렌카디스기법을 활용한 조명등 제작 프로그램을 2015 개정 중학교 미술과 교육과정을 기반으로 개발하고 학습자에게 적용하였다. 트렌카디스의 조형성을 통해 자신이 가지고 있는 상상, 느낌 등을 접목시켜 자유롭게 표현하고 개성을 발휘함으로써 창의력을 최대한 발휘할 수 있도록 지도하였다.

‘트렌카디스기법을 활용한 조명등 제작 프로그램’은 트렌카디스기법의 조형 요소, 원리를 이해하고 직접 디자인하는 활동을 통해 학생들에게 흥미와 호기심을 자극하고 창의·융합 능력을 함양할 수 있도록 돕는데 의의가 있다.

### II. 연구 내용

카탈루냐언어로 트렌카디스(Trencadis)는 깨진 타일 조각으로부터 만들어지는 모자이크의 한 유형이다. 이 기술은 또한 피크 아씨에트라라고도 불린다. 이 모자이크는 타일이나 껍과 같은 깨진 세라믹 조각으로 만들게 된다. 안토니가우디는 이 기술을 최초로 사용하였다.

트렌카디스의 장식적인 요소와 원리를 표현 활동에 이용함으로써 학생들에게 트렌카디스기법을 이해하는 데 도움을 줄 수 있으며, 표현과정에서 표현 의도와 적합한 매체를 탐구하여 창의적으로 조명등을 제작하는 능력을 기를 수 있다.

프로그램은 총 2차시로 구성되어 있다. 1차시의 핵심질문은 ‘트렌카디스 기법의 특성을 말할 수 있나요?’ 와 ‘트렌카디스 기법을 이해하고 이를 활용한 디자인을 했나요?’이다. 이에 따른 수행과제 및 수업방법의 구체적인 내용은 다음과 같다. 먼저 교사가 준비해 온 PPT 자료를 학생들에게 시청하게 한 뒤 트렌카디스의 개념과 사례에 대해 소개하고, 학습한 내용을 토대로 활동지를 작성하며 트렌카디스 기법을 활용하여 조명등 디자인을 창의적으로 구상할 수 있도록 지도한다. 이때 트렌카디스 기법을 잘 표현할 수 있는 다양한 재료를 선택하도록 안내한다.

2차시의 핵심 질문은 ‘조명등을 디자인 할 때 어떤 방법과 재료를 이용하면 좋을까요?’와 ‘디자인 결과물이 조형적으로 아름답나요?’이다. 학생들은 1차시에서 작성한 활동지를 바탕으로 자신만의 조명등 제작을 한다. 구상한 아이디어를 바탕으로 자유롭게 조명등을 제작하는 데 중점을 둔다.

또한 학생들이 학습한 내용을 정확히 이해하고 표현하는지 점검하고 학생용 평가지를 통해 학생은 스스로 평가한 내용을 바탕으로 작품을 수정 보완하고 수업을 마무리한다.

차시	핵심질문	수행과제 및 수업방법	자료 및 유의점
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>트렌카디스 기법의 특성을 말할 수 있나요?</li> <li>트렌카디스 기법을 이해하고 이를 활용한 디자인을 했나요?</li> </ul>	<p>&lt;수행과제&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>트렌카디스 개념 이해하기</li> <li>트렌카디스 기법을 활용하여 조명등 디자인을 구상한 후 아이디어 스케치하기</li> </ul> <p>&lt;수행방법&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>PPT 자료와 영상 자료를 통해 트렌카디스 기법을 소개하고 흥미 유발하기</li> <li>조명등 제작 방법 안내하기</li> <li>활동지 작성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT 자료</li> <li>영상 자료</li> <li>다양한 재료를 선택할 수 있도록 안내</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>조명등을 디자인 할 때 어떤 방법과 재료를 이용하면 좋을까요?</li> <li>디자인 결과물이 조형적으로 아름답나요?</li> </ul>	<p>&lt;수행과제&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>구상한 아이디어를 바탕으로 조명등 제작하기</li> <li>작품 공유하고 수정·보완하기</li> </ul> <p>&lt;수행방법&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>학생들이 기법에 대해 정확히 이해하고 표현하는지 점검하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PPT 자료, 활동지</li> <li>표현 단계에서 어려움은 없는지 수시로 확인</li> </ul>

### III. 결론

트렌카디스 기법을 활용한 조명등 제작 프로그램을 통해 학생들은 트렌카디스에 대해 이해하고 표현함으로써 창의적 문제 해결 능력을 함양할 수 있다. 조형 특성에 대한 연구는 창의적인 아이디어 발상 교육 측면에서 꼭 필요하다고 생각한다. 본 프로그램을 통해 학습자가 조형 요소를 이해하고 새로운 표현기법을 습득하며 창의적 사고력과 제작 능력을 기를 수 있었다. 기능적, 구조적, 장식적인 면이 함께 고려되어야 하는 건축은 미술의 주관적이고 직관적인 조형 표현과 상호 보완적이며 의의가 있다. 건축적 조형 요소는 오늘날 많은 예술품이나 생활용품 등에 확대되고 있다. 프로그램을 활용하여 미술 장르 융합 능력을 함양하고 창의·융합능력을 배양할 수 있는 수업이 되기를 기대한다.

## 청소년기 진로 선택을 위한 디지털 명함 디자인 프로그램 개발 연구: 고등학교 체험, 표현 영역을 중심으로

발표자: 김시현 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 청소년기 자기 이해를 바탕으로 한 진로 선택을 위한 디지털 명함 디자인 프로그램을 개발하고 적용하여, 고등학생들이 자신의 성향을 파악하고 정체성을 형성하는 기회를 얻음으로써 구체적인 진로 선택 및 미래 설계를 하는데 그 목적을 두고 있다. 본 프로그램을 통하여 학생들이 진로 선택에 따른 목표를 가지고 자신의 삶에 주체성을 향상하게 되는 계기가 될 수 있기를 기대한다.

2015 개정 미술 영역 선택 중심 교육과정에서는 [미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하여 다른 이와 소통하고 자신과 세계를 이해하는 인간 활동으로서 삶의 질을 향상시키는데 있어 중요한 역할을 한다]고 제시하고 있으며, 공통 교육과정에서 추구하는 첫 번째 인간상으로 [전인적인 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 자주적인 사람]을 제시하고 있다. 따라서 진로 교육과 미술 교과 수업을 융합하여 청소년기 학생들이 실질적으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 연계하여 직접 자신의 명함을 시각적으로 디자인하고 결과물을 다른 이와 소통하며 타인과 자신의 세계를 이해하기를 돕는 프로그램을 개발하고자 하였다. 이 프로그램을 통해 자아정체성을 확립하며 자신감을 가지고, 자신의 삶과 진로에 필요한 기초적 능력 및 자질을 바탕으로 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 자기관리 역량을 기르는 것을 돕는 것을 목표로 한다.

따라서 본 연구에서는 다음과 같은 내용을 연구하고자 한다.

첫째, 청소년기 진로 선택을 위한 디지털 명함 디자인 프로그램 개발의 필요성을 연구하고자 한다.

둘째, 고등학교 미술 교육에서 본 연구와 관련된 교육 현황을 교과서 분석을 통하여 조사하고, 실제 학교 수업에서 실시할 수 있는 실용적인 프로그램을 개발하고자 한다.

셋째, 청소년기 진로 선택을 위한 디지털 명함 디자인 프로그램을 적용하여 학생이 자신만의 결과물을 제작하여 진로 선택에 도움이 될 수 있도록 한다.

### II. 연구 내용

명함 디자인의 이해와 청소년기 진로 선택을 위한 명함 디자인 프로그램 개발의 필요성 및 교육 현황에서 먼저 프로그램 개발의 필요성은, 청소년기 진로 선택의 이해, 변해가는 사회에 발맞춘 디지털 디자인 교육, 디자인 활용 능력 함양 및 명함 디자인 방법 습득하는 데 있다.

미술 교과서는 [주]금성출판사, [주]미진사, [주]와이비엠의 2015 개정 미술 교과서 3종을 분석하

였다.

청소년기 진로 선택을 위한 디지털 명함 디자인 프로그램 개발 및 적용 분석 단계에서는 2015 개정 미술과 교육과정과의 연관성을 찾았고, 교수학습 목표와 교수학습 과정 구성, 수업 설계 및 수업자료, 그리고 결과물을 포스터에 삽입하였다.

교육적 효과와 활성화 방안은 다음과 같다.

교육적 효과로는 첫째, 학생들은 디지털 명함 디자인 프로그램을 통해 구체적인 자기 이해하고, 자신의 진로에 대하여 깊이 고민하는 시간을 가질 수 있다. 둘째, 디지털 디자인 교육을 통해 시각적 소통 능력을 향상할 수 있다. 셋째, 자신만의 결과물 도출을 통하여 자기 주도적 미술 학습 능력을 향상할 수 있다.

활성화 방안으로는 첫째, 교사는 청소년기 디지털 명함 디자인 수업의 필요성을 인식하고 다양한 디지털 프로그램 교수·학습 자료를 개발하도록 한다. 둘째, 수업 진행 후에 직접 명함을 실물로 제작하는 과정을 가진다. 셋째, 융합 교육 진행을 활성화해야 한다. 예시로 진로 교과와 미술교육뿐 아니라 컴퓨터 교과도 함께 융합하여 컴퓨터 수업에서 디지털 디자인 수업을 심화할 수 있도록 한다.

### III. 결론

본 연구는 미술 수업을 통한 진로 교육 프로그램을 자기 이해를 중심으로 교수학습 지도안을 개발, 적용하여 학생들이 자신에 대한 객관적인 이해를 바탕으로 진로를 선택하고 나아가도록 돕는 프로그램을 개발하도록 하였다. 학생들이 자기 이해를 바탕으로 진로에 대해 깊이 생각해 볼 수 있는 수업에 흥미를 가지고 임할 수 있도록 프로그램을 3차시로 구성하여 개발하였다. 각 차시의 학습 목표에 따라 각각 다른 교수·학습 설계 및 수업 모형을 적용하였고, 2015 개정 미술과 교육과정의 핵심 역량 요소를 결합하였다.

청소년기 진로 선택을 위한 디지털 명함 디자인 프로그램을 통하여 고등학교 학생들이 미술교육과 진로 교육을 연계한 수업을 통해 진로 선택과정을 거치며 스스로에 대해 조금 더 체계적으로 인지하기를 바라며, 나아가 진로 선택을 바탕으로 주체적으로 살아갈 수 있는 능력을 기를 수 있기를 기대한다.

## 삼원법을 적용한 실경산수화 표현 프로그램 연구: 중학교 표현 영역을 중심으로

발표자: 김연주 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 삼원법 이해 및 표현 프로그램을 개발하고 중학교 미술교육으로의 적용을 통해 학생들이 이 시대의 사회문화적 맥락의 이해와 삼원법을 적용한 실경산수화 표현 능력을 기르는 데 목적을 두고 있다. 또한 개발한 프로그램을 실제 현장에 적용하여 프로그램의 교육적 효과와 활성화 방안을 제언하고자 한다.

본 연구에서 산수화 표현에 있어 삼원법을 적용하는 이유는 학생들이 이론에만 치우친 미술 학습에 거부감을 가지며 동양사상과 삼원법의 개념을 자기 작품 속에 녹여내어 표현하는 것에 어려움을 느끼기 때문이다. 삼원법의 배경이 되는 자연과 인간이 조화를 이루며 함께 살아감을 강조한 동양사상을 이해하고, 삼원법의 구도와 공간의 표현, 표현기법을 적용하여 실경산수화로 표현할 수 있을 것이다. 서양의 원근법과 비교하여 동양의 삼원법을 이해하는 동시에 이를 자신에게 익숙한 풍경에 적용한 실경산수화로 표현하여 의미를 더할 수 있을 것이다.

### II. 연구 내용

본 연구는 실경산수화 및 산수화의 원근법을 이해함으로써 전통 회화의 표현 방식을 알아보고, 특징과 미술 교육적 의의와의 관계에 대해 연구하였다. 이러한 연구를 통해 자칫 어렵게 느껴질 수 있는 동양사상을 바탕으로 한 원근법에 대해 흥미를 느끼고 이를 표현 활동으로 나타내는 과정으로 이끌 수 있도록 하였다. 2015 개정 미술과 교육과정에 따르면 학교 교육에서의 미술은 인류의 정신적, 물질적 유산인 문화를 이해하고 그 중요성을 인식하여 이를 새로운 시각으로 작품을 창조하는 능동적인 창작을 가능하게 한다. 이에 따라 미술 교육의 목표는 다양한 미술 활동을 통하여 대상을 감각적으로 인식하고, 느낌과 생각을 창의적으로 표현하며, 미술 작품의 가치를 판단함으로써 삶 속에서 미술 문화를 향유할 수 있는 능력을 기르게 하는 것이다. 중학교 교육에서의 미술은 미술의 효과적인 활용 능력을 함양하는 데 중점을 두고 있다.

하지만 기존 중학교 미술 교과서에서는 실경산수화에 대한 내용은 포함하고 있지만, 동양의 원근법에 대한 내용을 표현 수업으로 다루는 것을 발견하기 어려웠다. 이에 본 연구는 삼원법의 개념을 학습하는 과정에서 동양 미술 사상을 학습하고 실경산수화에 대입함으로써 창의적인 표현활동의 미적 가치를 창출할 수 있는 체계적인 교육 프로그램이 되도록 연구하였다. 주제와 의도에 적합한 표현 과정을 스스로 계획하고 점검하여 자기 주도적 미술 학습 능력을 기를 수 있도록 하였다.

본 프로그램은 총 2차시로 구성되며 1차시에서는 학습자들이 표현활동에 앞서 삼원법 및 실경산수화의 개념을 이해하고 학습지를 작성하여 배운 내용을 복습할 수 있도록 하였다. 2차시에서는 선수학습한 내용을 토대로 자신이 살고있는 풍경 및 익숙한 장소를 배경으로 삼원법을 적용한 실경산수화를 표현하는 활동을 진행한다. 자신의 작품에 어울리는 다양한 표현재료를 선택하여 자기주도적인 표현활동을 진행함으로써 학생들이 더욱 창의적인 표현이 가능할 수 있도록 구성하였다.

### III. 결론

본 연구는 중학교 학생들을 대상으로 동양의 원근법과 구도의 기본이 되는 광희의 삼원법을 이해하고 이를 활용하여 실경산수화 작품을 제작하는 프로그램을 개발하는 데 연구 목적을 두었다. 삼원법을 이해하고, 그 근간이 되는 동양의 화론이나 화법, 전통 미술 작품들을 접하는 진행방식은 학습자들이 동양의 정신과 그를 이어받은 우리의 정체성에 대해 탐구하게 할 것이다. 연구의 표현활동을 통해 다음과 같은 교육적 효과를 도출 할 수 있었다.

첫째, 실경산수화 표현을 통해 동양의 원근법 이해 능력을 향상시킬 수 있다. 학생들은 삼원법과 동양사상에 대한 교육이 생소하며, 제공받는 기회가 적을 수 밖에 없다. 하지만 학생들은 삼원법과 산수화, 실경산수화와 같은 전통회화를 단계적으로 학습하고 표현 활동까지 연계한 수업을 진행하며 자연스럽게 흥미도가 상승하였다.

둘째, 한국화에 적합한 표현 기법 능력이 향상되었다. 현재의 미술교육은 창의적 작품 창작을 중요시하며 학생들에게도 창의·융합적인 사고를 요구하고 있다. 하지만 학생들은 이론적 배경을 작품 창작으로 연결시키는 과정 자체에 어려움을 느끼는 경우가 많다. 하지만 실경산수화 표현에 있어 표현 기법과 매체를 자신이 직접 선정하고 계획하여 표현했다는 점에서 학생들이 표현하는 기회를 제공받고 표현 능력을 더욱 향상시킬 수 있었다고 할 수 있다.

이와 같은 연구를 토대로 동양의 삼원법과 비교할 수 있는 서양의 원근법에 대한 학습이 진행된다면 더욱 심도 있는 이해가 이루어질 것이며, 자신의 비평기준을 설정하여 다채로운 작품 감상능력을 함양할 수 있을 것이다. 또한 동양화의 다양한 표현기법을 이해하고 습득할 수 있는 프로그램을 개발하여 동양화 재료에 대한 심화 탐구 및 표현 기법으로의 적용활동을 통해 동양화 재료의 물성과 특징에 대해 이해할 수 있을 것이다.

위와 같이 교육적 효과와 활성화 방안을 통하여 '삼원법을 적용한 인물화 표현 프로그램'에 대한 긍정적인 결과를 기대할 수 있었다. 본 프로그램의 활동을 통해 삼원법과 동양사상, 전통회화 중 실경산수화에 대해 이해하며 미술 문화 이해 능력을 함양할 수 있었으며, 나아가서 다양한 표현 활동을 통해 표현 능력이 신장될 수 있도록 함에 교육적 가치를 찾을 수 있다.

## 장 프랑수아 리오타르(Jean-François Lyotard)의 관점에 의한 색면추상회화의 승고미 고찰

발표자: 김예영 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 장 프랑수아 리오타르의 관점에 의한 색면추상회화의 승고를 고찰하는데에 있다. 승고는 고대에 카시우스 롱기누스(Cassius Longinus)로부터 에드먼드 버크(Edmund Burke), 임마누엘 칸트(Immanuel Kant)에까지 거론되어 왔지만 20세기에 등장한 예술작품을 칸트의 해석으로 감상할 수 없게 된 문제에 직면하면서 리오타르는 현대적 담론에 이르러 승고의 개념을 재개념화하여 예술작품을 설명하고 승고를 아방가르드 예술작품에서 발견할 수 있다고 보았다. 리오타르는 색면추상회화를 통해 표현 불가능한 순간을 이야기하는 것을 이해하고 예술작품에서 발생하는 사건의 존재성을 드러내면서 승고를 언급한다. 리오타르에게 승고는 칸트처럼 고통과 불쾌의 과정을 거치고, 칸트가 이야기한 것처럼 인간의 '인식능력에 한계'가 있다는 점도 칸트와 다르지 않다. 다만 현대 특유의 삶의 조건에서 인간의 인식 능력의 한계를 느끼게 되는 주된 경험은 자연만을 한정하는 것이 아니라 통찰에서 시작된다.

이러한 리오타르의 승고 개념은 색면추상회화의 바넷 뉴먼에 도달해서는 예술작품에서 승고를 다루게 되며, 직접 승고한 체험을 유발하도록 의도하게 된다. 20세기 색면추상회화에서 일어나는 사건은 작품을 대면하는 순간 관람자에게 '지금' 발생하는 것이다. 단순히 쾌를 즐기기 위해서 보는 것이 아니라, 관객들 자신의 감성적 능력의 강화로 볼 수 있다. 미술작품이 제시해주는 역할로 전위될 때 그것을 수용하는 감상자가 정신 능력의 강화가 일어난다고 주장한다. 이렇듯 '현시할 수 없는 것의 현시'는 리오타르의 승고 개념의 중요한 대목이다. 이에 본 논문은 리오타르가 제기했던 승고를 색면추상회화를 통해 설명할 수 있으며, 승고의 재개념화로 현대의 예술작품에서 고려해야 할 지점과 의도를 탐구하고 감성의 강화와 인간으로서의 현존을 실제적으로 느낄 수 있는 리오타르의 승고를 분석하고 승고가 갖는 가치에 대한 의의를 발견할 수 있다.

### II. 본론

모더니즘과 포스트모더니즘으로의 차이는, 이미지와 서사를 지배하는 규칙들에 의문을 제기함으로써, 리얼리즘은 붕괴하려고 하고 있으며, '표현할 수 없는 어떤 것이 존재한다는 사실을 표현한다.'는 생각은 리오타르의 사유에서 핵심적인 부분이다. '현시 불가능한 것이 존재한다는 것을 현시한다는 생각' 이것은 칸트의 승고 논의에서 가져왔다. 리오타르는 예술이나 문학이 어떻게 재현하는 방식을 분열시키는지 보고 승고 개념을 받아들였다. '현시 불가능한 무엇의 존재를 현시하기', 리오타르

는 표현 불가능한 것이 존재한다는 사실을 인정하고, 표현할 수 없는 것을 표현할 수 있는 능력을 현대 예술이 지니고 있다고 주장한다.

리오타르가 주장하는 숭고는 ‘어떤 것이 현시 불가능한 것으로 남아 있다는 사실을 현시’할 수 있기 때문에, 사유와 행동의 새로운 가능성을 리오타르가 제시할 수 있었다. 그것을 색면추상회화에서 설명할 수 있었다. 리오타르에 의하면 현시할 수 없는 것의 현시인 뉴먼의 색면추상회화는 다른 어떤 사건을 형상화한 것이다. 형체와 색이 사라진 텅 빈 화폭에 재현으로서의 그림은 사라지고 오직 ‘그리기’라는 하나의 행위, 하나의 사건만이 남는다. 사건은 관람자의 관람 행위에서 비로소 발생하고, 작품은 그 계기를 제공할 뿐이다. 리오타르에 따르면 아방가르드 회화는 “가시적인 표현들을 통해서 표현될 수 없는 것”을 소극적으로 “암시”를 한다고 보았다.

### III. 결론

결론적으로 리오타르에 있어서 예술의 목적은 의미를 표현하고 전달하는데에 있는 것이 아니라 예술작품이 감상자에게 숭고한 감정을 환기하게 하는 것에 있다. 리오타르는 재현의 거부와 형상과 규칙에 대한 완전한 거부를 통해 무에 가까웠을 때 무한성에 대한 무한한 관조를 통해 일어나는 사건을 맞이하면서 숭고한 감정을 불러 일으킨다고 보았다. 색면추상회화의 특징을 통해 리오타르의 숭고를 이해할 수 있었으며 리오타르는 칸트에서 숭고의 개념을 가져오는데에 가장 큰 차이점은 칸트는 자연의 대상에서 숭고를 보았으며 거대하고 큰 위력의 힘을 과시하는 자연을 통해 느껴지는 위압감에서 이성의 통제하에 일어나는 쾌의 등장으로 숭고를 발현하지만, 리오타르의 숭고는 예술작품을 감상하는 수용자가 작품에서 숭고의 감정을 느끼는 것이 아니라 관람객 본인에게 일어나는 사건의 행위임에 주목한다. 이로써 우리는 볼 수 없는 것에 대해서 보는 것이 가능해졌고 이것이 감성적 강화를 일으켜 사유의 강화와 순수한 생명력을 느낄 수 있도록 하는 포스트모더니즘에서의 예술을 리오타르의 숭고 개념을 통해서 설명할 수 있게 되었다.

## 호작도의 이해와 미술과 문학 융합 교육을 위한 호작도 4폭 병풍 제작 프로그램 개발 연구: 고등학교 미술교육을 중심으로

발표자: 김예진 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

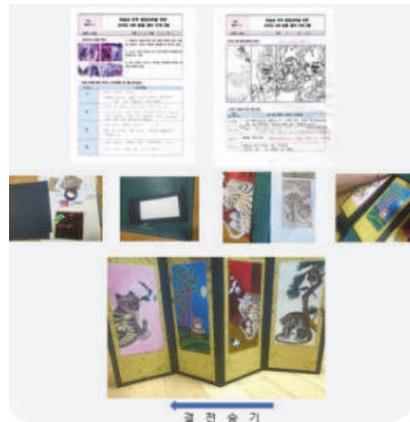
### I. 서론

본 연구는 청소년들이 창의 융합 능력을 향상하고 전통미술을 바르게 인식하며 오늘날 미래의 창의적이고 새로운 문화를 재창조할 수 있는 밑바탕을 마련할 수 있게 함에 목적이 있다. 또한 최근 중국 동북공정 문제로 인한 우리나라역사 왜곡 문제에 대비하여 조선 역사 유물에 대한 의식을 고취할 수 있다. 조선 후기의 민화에는 다른 나라의 작품들에서 느낄 수 없는 우리만의 고유의 것이 있다. 민화 작품 중에서 가장 많은 수요를 차지했던 것이 호작도(虎鵲圖)이다. 호작도는 원래 중국에서 '표작도'(표범 까치 그림)로 선행되다가 조선으로 서서히 넘어왔고 따라서 초창기 조선 호작도는 표범 무늬가 있는 특징을 볼 수 있다. 그러나 조선 후기부터 조선 독자적 특징이 드러나게 바뀌게 되었고 민족 상징인 호랑이로 바뀌어 '호작도'(까치 호랑이 그림) 으로 바뀐 것이다. 이러한 전통 민화의 특성에 대한 이해를 바탕으로 우리나라 고유의 민화 호작도의 상징적 의미를 이해하고 새로운 현대적 호작도 스토리텔링을 하여 나타나는 문학적 감수성까지 기대할 수 있다. 이를 콜라주 표현기법을 통해서 이야기의 재구성 표현력과 창의적인 사고의 신장을 도모할 수 있다.

### II. 연구 내용

본 연구는 2015 개정 고등학교 미술교육 과정에서 표현영역에 초점을 두어 학습을 계획하였으며 고등학교 표현영역에서는 창의적으로 표현하거나 연계·융합할 수 있는 능력과 자신의 미술 활동을 성찰하고 발전시키는 자기 주도적 미술 학습 능력을 기른다. 교수학습모형으로 적용한 창의적 문제 해결법에서는 아이디어 탐색 및 정교화 부분에서 모듈별 학습을 통해 이야기 재구성과 표현 방법을 계획하게 한다. 평가 방법은 관찰법과 자기평가 및 동료평가를 진행함으로써 객관적 평가와 주관적 평가로 돌아볼 수 있게 한다. 진행 과정에서 주가 되는 협동 학습은 구체적으로 구조화된 협동 모형을 통해 학습자 스스로 활동을 이끌어 나가며 동료와의 상호작용을 통해 학습이 이루어지며 학습자의 학습 동기와 학업 성취도가 향상되는 효과가 있다. 본 프로그램의 구체적인 차시 계획 및 적용사례는 다음과 같다.

대단원	중 단원	수업모형	차시	교수. 학습내용	수업자료	비고
미술과 표현	표현. 성 찰과 보안	창의적 문제 해결법	1차시	미술과 문학의 융합 교육의 필요성과 문 학이 적용된 작품 살피고, 조선시대 대 중예술 민화 효작도 의 다양한 특징 알 아보기	수업소개PPT, 예시자료, 필기구, 교과서	강의
			2차시	모듬별 토의를 통해 4쪽 병풍 스토리텔 링과 4쪽 병풍 계획 안 세우기	모듬 활동지, 필기구, 채색도구	협동학습
			3차시	아이디어 계획안대 로 4쪽 병풍 제작하 기	모듬 활동지, 필기구, 채색도구 및 병풍제작 재료들	
			4차시	병풍 완성 후 모듬 전체 이야기와 자신 이 맡은 부분의 표 현 의도를 발표하기	평가지, 완성작품, 필기구	발표



### III. 결론

본 프로그램을 통해 고등학교 학생들이 자주적으로 자신의 삶과 관련하여 타인의 생각을 공유할 수 있었다. 또한 민족적 정체성을 찾고 자주성을 기를 수 있도록 하는 학습을 통해 자신이 이해한 개념을 창의적인 시각물로 드러낼 수 있는 역량을 기르는 것을 중점으로 개발할 수 있었다. 민화의 특징적 요소, 상징물들을 고르고 분석하며 현대식 이야기 재구성으로 변용시켜 표현함으로써 미술과 문학의 융합, 타 분야와 연계하여 미술을 발전시킬 수 있는 기회가 되었다. 미적 감수성, 표현 능력을 함양할 수 있는 미술과 문학 융합 교육이라는 것에 의의가 있다. 미술과 문학의 다양한 융합 교육을 통해 미술 문화의 가치를 인식하고 자 문화를 소중히 하여 새로운 미술 문화를 도출해낼 수 있는 장점이 큰 바 학교 현장에서도 미술과 문학 융합 교육 프로그램이 다양하게 확대되기를 기대한다.

## 창의·인성 교육으로서 노약자 및 장애인을 위한 유니버설디자인 프로그램 개발 연구: 고등학교 미술교육을 중심으로

발표자: 김지나 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

최근 한국을 비롯해 전세계적으로 많은 나라들이 초고령화 사회로 진입하고 있으며 세계 공동체 사회로의 흐름에 따라 개인의 다양성을 존중하며 복지 시스템 등에 관한 관심이 높아지면서, 유니버설디자인과 같은 모두를 위한 디자인의 중요성이 점차 커지고 있다. 이에 따라 장애인, 노약자 등 우리 사회의 약자들을 편견 없이 바라보고 배려를 실천하는 인성을 가진 민주시민 의식을 일깨워주는 교육이 더욱 중요해지고 있다.

이에 본 논문에서는 2015 개정 미술과 교육과정에서 강조하고 있는 교과역량에 근거하여 유니버설디자인의 배경과 특징을 이해하고, 유니버설디자인의 원리를 활용하여 노약자 및 장애인을 위해 직접 제품과 주거환경의 개선점을 파악하여 디자인 해보는 프로그램을 개발하였다. 이를 통해 현대 사회에 필요한 창의적 사고 능력 및 문제해결능력의 향상과 더불어 공감 능력의 향상을 통한 인성 함양, 공동체 의식의 강화 및 시각적 소통 능력 강화라는 교육적 효과를 도출하고자 하였다.

### II. 연구 내용

창의·인성 교육으로서 노약자 및 장애인을 위한 유니버설디자인 수업은 노약자 및 장애인에 대한 이해를 바탕으로 약자들을 위한 유니버설디자인 원리를 활용한 디자인을 해봄으로써 타인에 대해 공감하고 배려하는 인성을 갖추고 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 키울 수 있다. 이를 통해 학생들이 민주시민으로써 사회에 책임감을 가지고, 자신의 삶과 관련된 문제들을 해결하기 위해 창의적으로 사고하고 자신의 주변을 살펴볼 줄 아는 바른 인성을 가진 인간이 될 수 있도록 돕는 것을 목표로 한다.

유니버설디자인은 연령이나 능력에 관계없이 모든 사람들이 가능한 사용하기 쉽게 만들어진 제품 또는 환경, 서비스에 대한 디자인을 말하며, 모두를 위한 디자인(Design for All)으로서 이러한 창의·인성 교육에 도움을 줄 수 있다. 본 논문은 고등학교 학생들을 대상으로 하는 창의·인성 교육으로서 노약자 및 장애인을 위한 유니버설디자인 프로그램 개발에 관한 것으로 유니버설디자인 수업을 통해 창의·인성을 함양시키는 데 주된 목적을 두었다.

창의·인성 교육으로서 노약자 및 장애인을 위한 유니버설디자인 프로그램은 실생활 속에서 대상에게 무엇이 필요할지 창의적으로 탐구해보고 해결하는 과정에서 문제해결능력을 향상시킬 수 있다.

또한, 장애인 및 노약자의 특성을 이해하고 그들을 존중하고 아픔에 공감할 수 있다. 더 나아가 사회적 소수자를 이해하고 하나의 사회 안의 구성원으로서 함께하는 공동체 역량을 함양하는 데에 도움을 주기를 기대한다.

### III. 결론

창의·인성 교육으로서 노약자 및 장애인을 위한 유니버설디자인 프로그램의 적용을 통해 도출된 교육적 효과는 다음과 같다. 첫째, 창의적 사고 능력 및 문제해결능력을 향상할 수 있었다. 둘째, 공감 능력 향상을 통한 인성 함양하는 데 효과가 있었다. 셋째, 공동체 의식 강화 및 약자에 대한 이해심을 증대할 수 있었다.

본 프로그램을 더욱 활성화시킬 수 있는 방안으로 다음의 세 가지를 제시하였다. 첫째, 장애 체험 수업 프로그램으로 연계하여 확대한다. 둘째, 현실가능성에 대해 탐구하고 실제 제작능력을 강화할 수 있도록 모형 제작 프로그램을 개발한다. 셋째, 시각적 소통 능력을 강화할 수 있도록 인포그래픽 프로그램으로 연계하여 확대한다.

본 논문의 프로그램과 같이 창의·인성 교육으로서 노약자 및 장애인을 위한 유니버설디자인 수업을 통해 학생들이 모두를 위한 디자인의 중요성을 인식하고 바른 인성을 가진 창의·융합형 인재로 거듭날 수 있기를 기대한다.

## 전래동화를 활용한 2D 애니메이션 제작 프로그램 개발 연구: 중학교 미술교육을 중심으로

발표자: 박서진 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 중학교 미술교육에서 전래동화를 활용한 2D 애니메이션 제작 프로그램으로 학생들이 전래동화의 가치를 이해하고, 재해석하여 2D 애니메이션을 제작함으로써 창의·융합 능력을 기르는 데 목적을 두고 있다. 애니메이션은 다양한 분야가 종합된 미술 장르로 최근 10년 사이에 규모가 급성장하여 앞으로도 잠재성이 높다. 애니메이션은 학생들의 상상력과 창의성을 자극하는 데 가장 효과적이며, 문화유산, 지식, 가치관 등을 전달하는 유익한 기능을 담당하기에 필수적인 교육이다. 그러나 학생들은 학교 밖에서 상업적 애니메이션을 경험하는 것이 대부분이다. 이러한 환경 속에서 학생들이 문화유산인 전래동화에 자신의 가치관을 담아 애니메이션으로 제작하는 능력을 기르는 미술 교육이 필요하다고 본다.

### II. 연구 내용

전래동화는 아이들을 위한 이야기의 밑바탕으로 동심이 깔린 민간설화이자 서사문학이다. 조상들이 집단으로 참여하여 다듬어온 이야기로 과거 민족의 생활과 가치관, 교훈적인 내용을 담는 것이 특징이다. 학습자가 중학생이 되기까지 자연스럽게 접해온 문학으로 확실한 주제, 견고한 플롯, 문체, 판타지를 포함하여 학습자의 상상력을 확장하고 흥미를 불러일으키기에 적합하다.

미술은 생각을 시각적으로 표현하여 사람들과 소통하고 내면과 세상을 이해하도록 돕는다. 중학교 미술에서는 효과적인 활용 능력을 함양하고자 작품의 의미를 해석하고, 주제와 의도에 적합한 표현 과정을 계획 및 점검하는 작품 제작 능력이 요구된다. 본 연구는 위의 능력에 적합한 분야로 애니메이션을 꼽았다. 현대 사회에서 애니메이션은 시각적 내러티브 예술로 타 장르와 융합 및 확장하거나 재생산되는 빈도가 높아져 가치관과 문화유산을 전달하는 중요한 기능을 담당할 것이다.

이러한 환경 변화에 맞춘 미술 교육으로 전래동화를 활용한 2D 애니메이션 제작을 고안했다. 전래동화에는 애니메이션에서 필요로 하는 플롯, 교훈, 상상력을 자극하는 요소를 지니고 있다. 애니메이션은 전래동화의 특징을 살려 학습자의 상상력과 창의성을 자극하는 데 가장 효과적이며, 문화유산, 지식, 그리고 가치관 등을 재해석하고 시각적으로 표현하는 유익한 기능을 담당할 수 있다.

2015 개정 미술과 교육과정 중학교 미술 교과서를 분석한 결과, 애니메이션은 약 4페이지로 다루어 제작에 집중되어 있었다. 도판 내용은 학생 작품과 다양한 재료의 애니메이션 소개에 그친다. 애

니메이션을 설명하는 독자적인 페이지가 부족했다. 그러므로 애니메이션의 기본적인 이해를 바탕으로 하여 제작 능력을 습득하도록 독자적인 영역과 구체적인 지도안 제시가 필요하다고 보았다.

본 프로그램은 중학교 수준의 연구를 진행한 후 경기도 20대 성인 2명을 대상으로 프로그램을 적용하였다. 2015 개정 미술과 교육과정의 중학교 미술 교육 목표에서 주제와 의도에 적합한 표현 과정을 계획 및 점검하여 효과적으로 작품을 제작하는 능력을 기르는 데 중점을 둔다. 따라서 학습자가 창의·융합적인 사고를 하도록 표현 영역을 중심으로 성취 기준을 제시한다. 그리고 전래동화를 6컷 애니메이션 작품으로 재해석하여 제작하고 발표함으로써 감상 영역의 비평을 사용한다.

프로그램의 교수·학습 목표는 다음과 같다. 애니메이션의 원리와 전래동화의 개념 및 특징을 이해하고 내용을 재해석하여 6컷 애니메이션으로 표현하는 것이다. 차시는 1~2차시로 90분을 진행한다. 교수·학습 방법으로 창의적 문제 해결법을 적용하였다. PPT 자료로 애니메이션과 전래동화의 개념 및 특징을 이해한다. 연꽃 기법 활동지로 아이디어를 탐색하고 스케치로 정교화 한 다음, 6컷 애니메이션으로 제작한다. 마지막으로 서로의 작품을 감상한 후 체크리스트를 활용한 관찰법, 상호 간에 배움을 완성할 수 있는 자기평가 및 동료평가로 종합 및 재검토한다.

이 수업의 결과는 다음과 같다. 전래동화의 이야기를 활용하는 것은 애니메이션 제작을 위한 학습 부담을 줄였다. 재해석한 전래동화의 내용을 6컷 애니메이션 스토리보드로 시각화할 수 있었다. 작품을 발표해보므로써 자신이 표현하고자 하는 바가 제대로 전달이 되는지 확인할 수 있었다.

전래동화를 활용한 2D 애니메이션 제작 프로그램을 개발 및 적용하고 설문조사를 실시했다. 학습자는 본 프로그램을 통해 전래동화의 개념과 특징을 이해하였고, 창의·융합 능력 향상에 도움이 되었으며, 애니메이션을 영상물로 제작하는 수업이 필요하다고 응답하였다. 위 결과를 통해 활성화 방안을 제시하였다. 첫째, 문학과 미술을 융합한 교육의 프로그램을 개발하는 것이다. 이는 학습자의 상상력을 극대화하는 데 도움이 될 수 있다. 둘째, 애니메이션 제작 공모전에 참여하여 작품 제작의 마지막 단계까지 수행하는 경험을 제공하는 것이다. 학교의 미술 수업 지도 아래에 공모전 참여가 가능한 애니메이션 제작을 진행한다면 미술 교육에서도 애니메이션 교육이 활성화될 것이다.

### III. 결론

전래동화를 재해석하고 6컷 애니메이션으로 제작하는 과정은 조상의 정신적 유산의 가치를 인식하게 한다. 그리고 창의적 문제 해결 수업 모형으로 설계하여 기존의 것을 재해석하고 표현하는 확산적 사고로 창의·융합 능력이 길러지도록 한다. 나아가 문학과 미술을 활용하는 가능성까지 탐구할 수 있도록 한다. 본 프로그램을 적용한 다음 참여자에게 설문 조사를 실시하여 얻은 교육적 효과로는 애니메이션 제작을 통해 전래동화에 대한 이해 향상, 창의·융합 능력 향상이 있다. 활성화 방안으로는 문학과 미술을 융합한 교육 프로그램 개발, 애니메이션 공모전 참여가 있다.

학습자는 프로그램을 통해 전래동화를 이해하고, 애니메이션 제작으로 창의·융합 능력을 함양할 수 있었다. 문학과 연계한 미술 융합 교육이 지속해서 연구되고 활성화된다면 현대사회와 미술 교육에서 요구하는 창의·융합형 인재 양성에 기여할 것이라고 기대한다.

## 사회문제 해결을 위한 넛지 디자인 프로그램 개발 연구: 중학교 미술교육을 중심으로

발표자: 박소희 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 논문은 중학교 미술교육에서 미술 체험, 표현영역의 연계를 중심으로 사회문제 해결을 위한 넛지 디자인 프로그램을 개발 연구하는 데 목적이 있다. 특히 중학교 학습자로 하여금 우리 주변 사회 문제에 대해 인식하고 미술을 통한 해결 방안을 모색하고자 한다. 미술은 변화하는 환경에 적응하고 대처하는 인지적 기능은 물론 다양성과 개방성, 소통 능력을 촉진 시키는 것과 같은 중요한 사회적 기능을 수용한다. 그중에서도 우리의 일상속에서 부드러운 개입으로 행동과 참여를 유도하는 넛지 디자인은 사회문제 해결을 위한 수단으로 활용하기에 효과적인 방법이라고 할 수 있다. 특히 본 논문에서는 개인적 넛지 디자인 활동이 아닌 모듈별 활동을 진행하여 공동체 중심 사회문제 해결에 초점을 두었다. 따라서 사회문제 해결을 위한 다양한 공공의 아이디어를 탐색하고 넛지 디자인을 통해 표현하며 주변 환경문제 인식과 사회문제 해결을 통한 공동체 의식 향상을 기대할 수 있다.

### II. 연구 내용

본 프로그램은 학습자들에게 일상생활 속에서 경험할 수 있는 사회문제를 인식하고 넛지 디자인을 통해 사회문제를 해결해 나아가는 과정을 중점으로 두었다. 이에 사회문제 해결을 위한 넛지 디자인을 공동으로 제작함으로써 공공을 위한 사회참여를 하는 데 목적이 있다.

넛지의 개념이 적용된 넛지 디자인은 사회적, 시대적 요구에 부응하는 실천적 방식이라고 할 수 있다. 즉, 넛지 디자인은 사회적 현상과 문제를 해결하기에 적합하며 사회적으로 유용하다고 할 수 있다. 넛지 디자인은 일상생활 속에서 발생하는 것은 물론 지역사회나 세계가 겪고 있는 문제에 대해서도 활용할 수 있다. 결론적으로, 넛지 디자인은 다양한 분야와 사회문제에 활용되고 있으며 지역사회를 긍정적인 방향으로 이끈다고 할 수 있다. 본 프로그램을 통해 향상시킬 수 있는 교육적 효과는 다음과 같다. 첫째, 넛지 디자인을 통한 주변 사회문제 인식 능력을 함양할 수 있다. 둘째, 사회문제 해결을 통한 공동체 의식을 함양할 수 있다. 학습자들은 우리 주변의 사회 현상을 자기 주도적으로 탐색하고 문제를 인식할 수 있다. 이로써 탐색한 사회문제를 해결하기 위한 넛지 디자인을 공동으로 제작하는 과정에서 공공의 목표를 달성하며 공동체 의식을 함양할 수 있다. 본 프로그램의 교수·학습 구성은 아래와 같다.

〈표 1〉 사회문제 해결을 위한 넛지 디자인 프로그램 교수·학습 구성

구분	차시	학습 목표	주요 활동 내용	평가방법
체험 영역 · 표현 영역	1-2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 우리 주변 환경을 탐색하고 여러 가지 사회문제를 인식할 수 있다.</li> <li>2. 넛지 디자인의 개념과 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다.</li> <li>3. 표현 의도에 적합하게 넛지 디자인을 계획할 수 있다.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회문제에 관한 사례를 접하기 전 자기 주도적으로 우리 주변의 여러 가지 사회문제와 원인, 해결 방안을 탐색하여 활동지 1에 작성한다.</li> <li>• 사회문제에 대한 PPT와 참고자료를 통해 주변 환경을 인식한다.</li> <li>• 실생활에서 활용되고 있는 넛지 디자인의 사례를 시각 이미지를 통해 이해한다.</li> <li>• 모둠별 브레인스토밍을 활용하여 넛지 디자인 주제를 탐색하고 설정한다.</li> </ul>	관찰법, 자기 평가 및 동료 평가 보고서 법
	3-4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사회문제 해결을 위한 넛지 디자인을 제작할 수 있다.</li> <li>2. 넛지 디자인을 직접 교내에 설치하여 사회문제 해결에 기여할 수 있다.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별 설정한 사회문제 해결 넛지 디자인을 활동지 2에 구상한다.</li> <li>• 넛지 디자인을 표현 의도에 따라 제작한다.</li> <li>• 디자인한 넛지 디자인을 직접 교내에 설치하여 공유한다.</li> </ul>	

### III. 결론

본 논문은 중학교 학생들에게 사회문제를 인식하고 해결하기 위한 효과적인 방법으로 넛지 디자인을 활용하였다. 2015 개정 미술과 교육과정에 근거하여 자신과 세계, 환경의 문제를 인식하고 협력적으로 해결해 나아갈 수 있도록 사회문제 해결을 위한 넛지 디자인 프로그램의 개발 및 교수·학습 방법을 연구·분석하였다. 이후 실제적인 적용을 위해 경기도 오산시 S고등학교 4명에게 실제로 적용하고 교육적 효과를 확인해 보았다. 본 논문의 프로그램은 체험·표현영역을 연계하여 일상생활에 내재된 사회문제를 탐색하며 인식하고 넛지 디자인을 활용한다. 활동 과정에서 학습자들은 사회문제를 공공으로 해결해 나아감으로써 사회문제 인식 능력, 자기 주도적 미술 학습 능력, 공동체 의식을 함양할 수 있었다. 본 프로그램의 교육적 효과와 사후 설문지 분석을 바탕으로 활성화 방안을 제시하고자 한다. 첫째, 학교와 지역사회를 연계한 넛지 디자인 공공 프로젝트의 기획이 필요하다. 둘째, 지속 가능한 디자인 교수·학습자료 개발이 필요하다. 본 프로그램에서 제시한 활동의 연장으로 삶과 미술을 유기적으로 연결할 수 있는 경험의 장을 넓히는 것이 필요할 것이다. 본 논문의 프로그램을 통해 학습자들의 공동체 의식 향상과 사회문제를 인식하고 해결해 나아갈 수 있도록 창의·융합형 인재를 양성하는 데 밑거름이 되기를 기대한다.

## 생태환경의 초충(草蟲)을 활용한 이모티콘 제작 프로그램: 중학생을 중심으로

발표자: 박지윤 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

과학 기술과 통신매체의 발달과 함께 이모티콘은 일상의 비대면 상황에서 감정을 전달하는 의사소통의 수단이 되었으며, 이를 활발하게 사용하는 일반 대중과 청소년들은 이모티콘에 자신의 감정을 투사하여 자신과 동일시하기도 한다.<sup>1)</sup> 그러나 이모티콘의 조형적 원리는 서구적 관점에 기초하고 있어, 우리 고유의 정체성을 드러내는 데에 한계가 있다. 따라서 전통미술의 조형 원리를 활용한 이모티콘 제작 활동은 학생들이 미술 문화를 이해할 수 있도록 한다는 점에서 시각문화 미술교육과 연계성이 있다. 또한 본 프로그램은 주변 생태환경의 자연물을 탐구하도록 한다는 점에서 생태학적 미술교육과의 연계성이 있다. 그뿐만 아니라 이모티콘을 소비를 통해 얻는 것이 아닌 직접 제작해 보는 경험은 문화 콘텐츠 생산자로의 전환을 가능케 함으로써 미디어 리터러시를 함양하도록 한다.<sup>2)</sup>

따라서 생태환경의 초충(草蟲)을 활용한 이모티콘 제작 프로그램은 전통적 가치와 자연환경을 새로운 시각에서 볼 수 있게 할 뿐만 아니라, 다양한 분야를 통섭하여 창의·융합하고 미적 가치를 창출하는 능력을 길러줄 것이다.

### II. 연구 내용

이모티콘이란 ‘emotion(감정)’과 ‘icon(유사 기호)’의 합성어로 감정을 형상화하여 나타낸 기호를 뜻하며, 비대면 의사소통에서 비언어적으로 감정을 전달하는 역할을 한다.<sup>3)</sup> 이모티콘의 발전 단계 및 유형은 총 3단계로, 1단계는 문자 및 부호의 조합으로 구성된 텍스트 이모티콘, 2단계는 그림문자로 만들어진 그래픽 이모티콘, 3단계는 동영상 및 사운드를 결합한 융합형 이모티콘이 있으며 본 프로그램에서는 중학생의 발달 단계와 수업 시수를 고려하여 그래픽 이모티콘을 제작해 볼 것이다. 초충(草蟲)이란 각각의 상징적 의미를 지닌 풀과 벌레, 양서류 등의 동식물이 조화롭게 그려진 초충도에 등장하는 자연적 소재를 뜻한다. 광의적으로 민화에 속하는 초충도는 실용적 특성을 갖고 있으며, 직업 화가가 아닌 서민들에 의한 도상적 표현이라는 점에서 이모티콘과 유사성이 있다. 이를 바

1) 이승영 <모바일 메신저 이모티콘과 브랜드 이모티콘의 동일시에 관한 연구> 《한국디자인문화학회지》 제 24권 1호. pp. 481-483 참조. 한국디자인문화학회. 2018. 서울

2) 김시내 <소셜미디어의 상호작용적 특성에 기반한 미술교육의 확장 가능성 탐색을 위한 실행연구> 《미술교육논총》 제 32권 2호. pp.49-50 참조. 한국미술교육학회. 2018. 서울

3) 이영미 <SNS 모바일 메신저 이모티콘의 비주얼 크레이티비티 및 커뮤니케이션 연구> pp. 10-23 참조. 홍익대학교 대학원 박사학위논문. 2013. 서울

탕으로 전통 회화를 현대적 미디어 콘텐츠로 법고창신(法古創新) 하는 경험은 학생들이 거리감을 느껴왔던 전통회화에 쉽게 다가가는 계기가 될 수 있다.

본 프로그램은 2015 개정 미술과 교육과정 분석을 통해 감상 영역과 표현 영역을 연계하여 설계되었다. 따라서 학습의 주제는 '생태환경에서 발견할 수 있는 초충(草蟲)의 상징적 의미를 이해하고 창의적 이모티콘 제작하기'로 선정하였으며, 문제해결 학습법을 수업 모형으로 채택하였다. 총 3차시의 블록타임 수업으로 구안된 교수·학습 과정은 다음과 같다.

1차시의 '문제 인식' 단계에서는 학습의 흥미와 동기를 유발하기 위한 영상 매체 자료를 시청하며 이모티콘의 역할과 활용 경험에 대해 이야기를 나눈다. '아이디어 탐색' 단계에서는 PPT와 함께 초충도의 개념을 학습하고, 전통 미술을 활용한 이모티콘 제작 사례를 소개한다. '아이디어 정교화' 단계에서는 이모티콘 제작 과정과 방법을 제시하고, 활동지에 자신이 표현하고자 하는 5가지 감정과 특징을 자율적으로 선택 및 서술하도록 한다. 교사는 활동지에 여러 가지 감정 표현의 예시를 제시하되, 변경사항이 있을 경우 자유롭게 변경할 수 있도록 지도한다.

2차시의 '아이디어 적용' 단계에서는 교실에서 체험활동 시 주의사항에 대해 안내한 뒤 야외로 장소를 이동하고, 학생들이 사진 촬영, 아이디어 스케치 등 표현 활동에 필요한 자료를 수집할 수 있도록 지도한다.

3차시는 교실에서 진행되는 표현 활동으로, 활동지에 수집한 자료를 참고하여 이모티콘 디자인 아이디어를 스케치하고, 이를 디지털 드로잉으로 옮겨 이모티콘을 제작한다. 마지막으로 '종합 및 재검토' 단계는 각자의 작품을 소개하고 느낀 점을 발표하는 시간으로, 네이버 밴드에 작품을 공유하여 즉각적인 피드백이 발생하도록 한다. 최종 평가는 활동지와 발표 내용을 종합하여 프로세스 플리오와 관찰 평가에 의해 이루어진다.

대단원	중단원	차시	수업내용	수업자료	비고
체험, 미술과 사람	우리를 둘러싼 기호와 상징	1차시	수업 소개	PPT 자료, 영상 자료, 활동지, 필기구	강의, 동영상 시청
		2차시	야외 체험 활동	스마트폰 (카메라), 체험활동 보고서, 필기구, 스케치북	야외 활동 주의사항 안내
		3차시	표현 활동	활동지, 태블릿 PC (디지털 드로잉 도구), 스마트폰	디지털 드로잉
			종합 및 재검토	활동지, 필기구, 스마트폰	개별 발표 및 피드백

### III. 결론

본 논문은 중학생을 대상으로 청소년기의 학생들이 전통적 가치와 자연환경 탐구를 바탕으로 자아 정체성을 확립하는 데 도움이 되고자 하였다. 또한 미술 활동과 연계하여 시각적 소통 능력과 창의·융합 능력을 기르는 데에 중점을 두고 프로그램을 개발하였다.

본 프로그램의 적용을 통해 도출하게 된 교육적 효과는 다음과 같다. 첫째, 질풍노도의 시기를 겪고 있는 학생들이 자신의 감정을 조형적 언어로 승화하여 부정적 감정을 해소하는 효과를 발견하였다. 둘째, 교실 안의 주입식 교수 방법에서 벗어나서 교실 바깥의 자연환경을 직접 체험하는 활동을 통해 자기주도적 학습 효과를 도출하였다. 셋째, 자신이 제작한 이모티콘을 디지털 공간에서 공유하고 상호작용하는 경험은 미술이 정적이고 개인적인 창작 활동이 아니라, 자신의 체험을 공유하고 대

화를 발생시키는 시각적 언어라는 인식을 갖게 하는 교육적 효과를 발견하였다.

청소년기가 시작되는 중학교 시기는 인지 발달로 인해 타인과의 관계 속에서 자아정체성을 모색하는 시기이며, 확장편향을 강화하는 알고리즘의 발전으로 인해 미래사회의 인재에게는 사회적 갈등을 해결하는 능력이 요구되고 있다. 따라서 본 프로그램을 통해 자신의 생각과 감정을 표현하고 사회와 소통하는 능력뿐 아니라 미디어에 대한 주체적인 태도를 바탕으로 적극적 문화생산자로서의 역량을 강화하여 미래적 인재를 양성할 수 있기를 기대한다.

## 실러의 유희충동에 따른 니키 드 생팔 작품 분석 연구

발표자: 석송연 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 18세기 프랑스혁명이라는 혼란기에 인간성 향상을 통해 당대의 위기를 극복하고자 한 독일의 미학자 실러의 「인간의 미적 교육을 위한 서한(1795)」을 분석한 것이다. 그리고 실러의 미학적 성취라고 할 수 있는 유희충동의 개념과 미적 상태, 미적 가상과의 관계를 적용하여 프랑스 출신의 작가 니키 드 생팔의 작품을 분석하였다.

### II. 연구 내용

본 논문은 실러의 유희충동에 따라 생팔의 작품을 분석하기 위해 「인간의 미적 교육을 위한 서한」에서 나타나는 상태와 개성, 감각충동과 유희충동, 미적 상태, 미적 가상의 개념 및 관계를 파악하고 생팔의 생애를 조사하였다. 그리고 이를 바탕으로 생팔의 작품에 나타나는 요소들을 분석하였다.

프리드리히 실러(Friedrich von Schiller, 1795-1805)의 「인간의 미적 교육을 위한 서한」은 오늘날까지 유희와 놀이, 예술을 통한 전인교육에 관한 이론 분야의 고전으로 남아 있다. 실러 미학은 칸트와의 사상적 교류, 서구 역사와 문화에 대한 깊은 이해, 프랑스혁명 과정에 대한 비판적 반성이라는 세 가지 모티브를 바탕으로 정립되었다.

실러는 인간을 두 가지 상이한 존재 양식을 가진 존재로 보았다. 하나는 현실 세계 내 인식의 대상으로서 존재하는 물리적 존재이고, 다른 하나는 관념의 대상을 인식하여 현상세계를 형성하는 인식의 주체이다. 이러한 인간의 존재 양식을 이루는 궁극적인 두 개념을 불변하는 개성(Person), 그리고 끊임없이 변화하는 상태(Zustand)로 제시하였다. 개성은 자신이 고유하게 가지는 절대적 이념인 자유의 근거인 반면, 상태는 변화하는 것 또는 개성과 달리 절대적인 것이 아니므로 무언가로부터 나온 것이다. 다만, 인간의 개성은 가능성으로만 존재할 수 있으므로 특정한 상태, 표상들의 연속을 통해서만 실재할 수 있으며 반대로 개성이 없다면 시간이 아무리 지속된다고 하더라도 삶의 의미를 잃게 된다. 따라서 온전하고 완전한 인간 존재이기 위해서는 개성과 상태 양 측면을 모두 가지고 균형있게 작용시켜야 한다.

실러는 이 두 가지 과제를 함께 실현하기 위한 힘의 추진을 충동(Trieb)이라고 일컬으며 감각충동(der sinnliche Trieb)과 형식충동(Formtrieb)을 등장시킨다. 감각충동은 물리적 현존, 즉 일상에서 나온 감각적 본성에서 비롯된 것이며 형식충동은 인간의 절대적 현존과 이성적 본성에서 나오는 것

으로서 온갖 상태의 변화 속에서도 개성을 유지하게 한다. 두 충동은 엄격하게 대립되는 성격으로 감각충동은 인간이 시간 속의 존재로서 상태가 변화하기를 요구하는 반면, 형식충동은 인간이 이념과 법칙 속의 존재로서 불변하는 개성이기를 요청한다.

나아가 이 두 가지 충동이 '동시에' 작용하였을 경우 제3의 충동, 즉 유희충동이 발현된다. 실러는 유희충동이 감각충동과 형식충동의 침범과 용해가 아니라 대립, 즉 명확한 구별을 바탕으로 각자의 영역에서 활동하고 힘의 균형을 이룸으로써 조화로워진 상태라는 것을 강조한다. 실러는 인간이 유희충동의 발현을 통해 세계를 감각하는 동시에 이성적으로 사고함으로써 미적 상태에 놓일 수 있다고 하였다. 즉, 두 충동의 완전한 동시 결합을 통해 온전한 인간, 즉 미적 인간에 도달할 수 있는 것이다.

실러 미학에 따라 생팔은 물리적 주체로서 자신이 겪었던 일상적 다양한 사건들을 받아들이고, 인식의 주체로서 여성이라는 절대적 속성과 여성과 인종 문제에 관한 사유 및 이념을 형성하였다. 생팔이 겪었던 일련의 사건들은 생팔이 여성이었기에 발생했고, 생팔만의 사유는 변화하는 현실 세계의 현상들로 인해 가능했다. 따라서 본 논문은 생팔의 두 가지 측면, 즉 상태와 개성이 동시에 균형을 이루며 작용했다고 보았다.

또한 생팔이 이러한 물리적 존재의 일상적 삶을 감각충동을 통해 수용하고 느꼈음을 알 수 있다. 뿐만 아니라 시간에 종속되는 삶을 수동적으로 받아들이는 데 그치지 않고 형식충동을 통해 불변하는 개성, 혹은 법칙으로 형식화하였다. 그리고 생팔의 감각충동과 형식충동은 어떤 순서 없이 동시에 작용하며 물리적 신체와 경험을 개성으로, 그리고 이념일 뿐이었던 것을 실제 형식으로 만드는 과정을 반복했다. 이처럼 두 충동을 균형있게 조율함으로써 유희충동이 발현되고, 유희충동을 통해 현실과 환상의 경계에 있는 제3의 공간, 즉 미적 가상의 세계를 구축하였다. 이처럼 생팔은 자신의 물리적 상태의 수많은 경우를 느끼고 수용하는 동시에 자신 밖의 세상을 사유하고 형식화함으로써 자신만의 개성을 형성하였다. 이러한 감각과 판단, 물리적 상태와 도덕적 상태가 결합하면서 생팔은 자유로운 중간의 정조, 즉 미적 상태에 도달할 수 있었다.

### III. 결론

본 연구에서는 실러의 「인간의 미적 교육을 위한 서한」 전체를 분석하였으며, 생팔의 초기 활동인 슈팅 페인팅과 '나나' 시리즈 작품으로 한정하여 연구를 진행하였다. 실러가 주창하는 감각과 이성의 조화와, 생팔의 현실과 형식이 결합된 미적 가상이 인간의 내면을 반성하고, 아름다움을 유희하며 급변하는 동시대를 미적 사회로 형성해나가는 데 유의미한 연구가 되기를 기대한다.

## 공동체 의식 함양을 위한 마을 소개 컬러링북 제작 프로그램 개발 연구: 고등학교 미술교육을 중심으로

발표자: 석지수 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

정보화시대로의 진입은 삶의 터전이 되는 지역 사회의 중요성을 느끼지 못하거나 부정하는 등 지역 사회를 구성해왔던 구성원들의 의식에 영향을 끼쳤다. 지역 사회는 성장에 토대가 되는 문화적, 경제적, 환경적 자원을 제공함으로써, 인간의 생애에서 부재할 수 없는 공간이다. 따라서 사회적 의식을 정립해가는 청소년들이 지역 사회를 소홀히 하지 않고 그 가치를 올바르게 이해하는 교육은 필요하다. 지역 사회의 환경과 학생들의 삶과 교육을 연관시켜 올바른 시각을 키워주며 학생들이 능동적으로 참여하고 직접 체험하게 함으로써 모든 지역 사회 구성원들과 공동체에 대한 이해를 일으키도록 해야 한다. 우리가 살고 있는 사회의 장소와 사람, 그리고 문화는 공동체이며 따라서 우리는 배려와 나눔을 실천하는 공동체 의식을 함양할 필요가 있다.

본 연구는 2015 개정 교육과정에서 체험 영역과 표현 영역을 연계하여 컬러링북에 대해 이해하고 공동체 의식의 개념 이해 및 애향심 함양 기회 제공, 주변 환경 속에서 이미지 탐색 능력 확장, 컬러링북을 통한 작품 제작 능력을 함양할 수 있도록 프로그램을 연구하고 개발하였다.

### II. 연구 내용

본 연구는 컬러링북의 개념과 공동체 의식의 개념을 이해하고 응용하여 공동체 의식 함양을 위한 마을 소개 컬러링북 프로그램을 개발하여 제시하였다. 이로써 공동체 의식의 개념을 이해하고 애향심을 함양할 수 있는 기회를 제공할 수 있다. 그리고 주변 환경 속에서 이미지 탐색 능력을 확장할 수 있다. 또한 컬러링북을 통한 작품 제작 능력을 함양할 수 있다.

본 프로그램은 탐구 문제 정하기, 탐구하기, 결과 공유하기 세 단계로 나눌 수 있으며, 프로젝트 학습 모형을 교수·학습 모형으로 적용하여 교수·학습 과정을 작성하고 지도한다.

탐구 문제 정하기 단계에서는 컬러링북과 공동체 의식의 개념을 이해할 수 있는 PPT 자료와 컬러링북 도서를 통한 동기 유발과 이해를 돕는다. 설명을 진행하고 예시 작품을 제시한 후 마을 소개 컬러링북 제작을 위한 방법을 탐구하고, 마을 환경을 탐구한다. 이후 그룹을 구성과 장소 선정을 진행한다. 탐구하기 단계에서는 제작 계획을 수립하고 자료 분석 후 마을 소개 도안을 제작한다. 우리 마을 주변 환경을 탐색한 후 이미지를 선정하고 장소명과 마을 소개 글을 활동지에 작성하도록 한다. 결과 공유하기 단계에서는 마을 소개 컬러링북을 제작하고, 발표 후 함께 감상과 평가가 이루어진다.

선정한 사진 이미지를 토대로 컬러링북을 제작한 후 친구들에게 선정한 장소를 소개하며 서로의 작품을 감상한다.

### III. 결론

본 연구는 고등학교 미술교육을 중심으로 컬러링북에 대해 이해하고 공동체 의식 함양을 위한 마을 소개 컬러링북 제작 프로그램을 개발하는 데 목적을 두었다. 해당 프로그램을 적용하고 결과를 분석하여 이에 따른 교육적 효과 및 활성화 방안을 도출해 보았다.

교육적 효과로는 공동체 의식 형성 및 지역 사회와의 소통 능력을 향상시킬 수 있었고, 마을의 특정 이미지 탐색 능력과 애郷심을 향상시킬 수 있었다. 또한 컬러링북 제작 능력 및 공감각적 능력을 향상시킬 수 있었다.

활성화 방안으로는 공동체 의식 함양을 위한 교육용 콘텐츠 및 웹 기반 학습자료의 개발, 공동체 학습 교육 환경 개선, 지역공동체와 연계한 공동체 의식 함양 체험 프로그램 개발로 총 세 가지의 방안을 제언한다.

본 연구자는 모든 학생들이 미술에 흥미와 자신감을 가질 수 있도록 하는 것을 최우선으로 여기며 프로그램을 연구하였다. 이 연구를 끝으로 여기지 않고 앞으로도 학생들이 미술 과목에 흥미를 가질 수 있는 접근 방법을 다양하게 모색하고 익숙한 환경에서 새로움을 경험할 수 있는 기회를 만들어 주기 위하여 노력할 것이다.

## 스마트 기기를 활용한 한국화 소재의 미디어아트 제작 프로그램 개발 연구: 고등학교 미술교육을 중심으로

발표자: 신동화 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

4차 산업혁명시대에 도래하여 현대사회는 지식정보화와 첨단기술을 배경으로 급속하게 변화하고 있다. 신문, 잡지, TV, 컴퓨터, 영화 비디오 등 새로운 미디어의 등장과 다양한 기기의 발달은 시각 예술의 환경을 급격하게 바꾸었다. 특히 컴퓨터와 스마트 기기는 현대인의 생활양식 구조도 변화시켰다.

최근 미술 분야에서는 예술과 과학, 기술, 테크놀로지의 통합적인 관계에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있다. 예술이 시작할때부터 예술가들은 작품을 표현함에 있어 항상 새로운 도구를 이용하였고, 당시 사회의 발전적 양식들의 흐름을 작품에 적극적으로 이용하였다. 따라서 미술교육에 있어서도 현재사회의 발전적 양식들의 흐름인 스마트 시대에 발맞추어 스마트 기기를 활용한 미술수업이 필요하다.

본 연구에서는 스마트 기기를 활용하여 한국화를 소재로 미디어아트를 제작하며 '시각적 소통 능력', '미술 문화 이해 능력', '창의·융합 능력', '자기 주도적 미술 학습 능력' 함양을 목적으로 한다. 연구는 선행연구 분석, 이론적 배경 탐구, 프로그램 개발의 필요성 및 2015 개정 미술과 교육과정과의 관련성, 프로그램 적용 및 분석, 효과 및 활성화 방안 도출 순서로 진행했다.

### II. 연구 내용

미디어아트는 대중매체를 미술에 도입한 것으로, 영상 매체를 활용한 예술부터 컴퓨터를 기반으로 한 예술에 이르기까지 광범위한 영역에 걸쳐 있다고 볼 수 있다. 대중에게 파급효과가 큰 대중매체를 활용한 미디어아트에 대해 학습하면 대중매체를 비판적으로 수용하는 자세를 가질 수 있을 것으로 예상된다. 또한 한국의 전통적 재료와 양식 및 기법, 사회·문화적 특징을 보여주는 한국화를 소재로 미디어아트를 제작하며 한국화의 아름다움을 이해하고 문화 시민으로서의 소양을 함양할 수 있을 것이다.

본 프로그램의 필요성은 다음과 같다. 첫째, 미디어아트 이해 및 제작 능력을 함양할 수 있다. 과학 기술이 발전하며 디지털 미디어에 대한 접근성의 발전으로 일상생활에서 디지털 미디어를 접하는 경우가 늘어나고 있다. 이러한 디지털 미디어에 대해 비판적으로 수용하는 자세를 갖기 위해서 미디어에 대한 교육이 필요하다. 따라서 미디어아트에 대한 개념 및 유형에 대해 학습하며 미디어아트에

대한 이해도를 향상하고 직접 제작하는 과정을 통해 제작 능력도 함양할 수 있다. 둘째, 4차 산업혁명 시대에 부응하는 스마트 기기 활용 능력을 향상할 수 있다. 4차 산업혁명 시대에는 다양한 스마트 기기들이 개발되고 있다. 그에 맞춰 스마트 기기를 주체적으로 활용하고 스마트 기기로 얻는 다양한 정보를 비판적으로 수용하기 위해 스마트 기기 활용 능력 함양을 위한 교육이 필요하다. 스마트 기기를 활용해서 미디어아트를 제작함으로써 4차 산업혁명 시대에 부응하는 스마트 기기 활용 능력을 함양할 수 있다.

수업은 한국화, 미디어아트에 대해 이해하고 미디어아트 제작을 위한 스마트 기기 활용 방법을 탐색하여 한국화 소재 미디어아트를 제작하는 표현 영역 연계 프로그램으로 총 4차시로 구성하였다. 1차시에는 한국화의 개념과 종류, 종류에 따른 특징에 대해 설명하고, 다양한 현대의 재해석된 한국화 작품 예시를 소개하였다. 2차시에는 미디어아트에 대해서 설명하며 미디어아트 제작을 위해 필요한 스마트 기기 활용 방법을 탐색하도록 하였다. 3차시에는 미디어아트로 제작할 한국화를 선정하고 분석한 뒤 작품계획서를 작성하도록 하였다. 4차시에는 작성한 작품 계획서를 바탕으로 미디어아트를 제작하고 발표와 자기평가, 동료평가를 통해 작품을 성찰 보완하도록 하였다.

### III. 결론

본 프로그램 개발 연구를 통해 검증한 교육적 효과는 다음과 같다. 첫째, 미디어 작품에 대한 관심이 향상되었다. 둘째, 스마트 기기 활용 능력 및 창의·융합 능력이 향상되었다.

이러한 교육적 효과에 따라 본 프로그램의 활성화 방안을 모색하였는데 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 다양한 유형의 미디어아트를 감상하는 교육 프로그램이 개발되어야 한다. 둘째, 미술의 표현 영역 외의 '체험', '감상' 영역과 연계된 스마트 기기를 활용한 교육 프로그램이 개발되어야 한다.

현대사회에서 미디어와의 접촉은 빼 놓을 수 없는 생활의 일부가 되었다. 미디어는 현대인의 사고와 생활 방식에 많은 영향을 주고 있으며, 커뮤니케이션의 중요한 구성요소로 작용한다. 삶의 중요한 수단이 된 미디어와 새롭게 등장하는 다양한 스마트 기기들을 능동적으로 활용하고 다른 분야와 융합하며 새롭게 발생하는 문제를 해결할 수 있도록 스마트 기기에 대한 교육이 필요하다.

따라서 단순한 지식과 내용 전달, 표현력 훈련의 미술교육이 아닌 학습자가 현대 사회에서 발생하는 다양한 문제와 매체를 비판적으로 수용하고, 문제 해결을 위한 방안을 주체적으로 탐색하며 창의·융합적인 능력을 증진할 수 있는 미술교육에 대한 지속적인 연구가 필요하다.

## 수용미학을 활용한 겸재 정선의 진경산수화 감상 프로그램 개발연구: 중학교 감상 영역을 중심으로

발표자: 신연재 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 논문은 중학교 미술교육에서 수용미학을 활용하여 겸재 정선의 진경산수화 감상교육 프로그램을 개발하는 데 목적을 두고 있다. 이를 통해 진경산수화의 미술사적 가치를 이해하고 주체적으로 미술작품을 감상할 수 있는 학습을 제공하고자 한다. 수용미학에 기반을 둔 구체적인 교수·학습 방법으로 스토리텔링을 활용하고자 한다. 스토리텔링 감상 수업을 통해 작품과 상호작용을 하며 자신만의 이야기로 재해석하며 가치관을 표현하는 것은 수용미학에 적절한 학습법이 될 수 있다. 감상 작품으로는 겸재 정선의 진경산수화를 선정하였다.

연구 방법으로는 선행 연구된 수용 미학적 교수·학습 모형과 스토리텔링 감상수업 모형, 현 교육과정안 2015개정 교육과정을 활용하였다. 2015개정 중학교 미술교과서에 제시된 진경산수화 감상 관련 단원과 활동내용, 도판을 분석하고 해석하여 본 연구자가 구안한 수용 미학적 접근에서 스토리텔링을 활용한 진경산수화 감상 수업 모형을 제시한다. 또한 이를 토대로하여 교수·학습 지도안을 수립하고 구체적인 수업 내용을 설명한 후 평가 계획을 제시한다.

### II. 연구 내용

‘수용미학’은 1967년 독일 문학이론가이자 프랑스 문학자인 한스 로베르트 야우스(Hans Robert Jous)에 의해 새롭게 제기된 문학 연구의 방법으로, 일방적인 지식전달이 아닌 개인의 경험에 따른 학문적 성찰이 이루어져야 한다는 움직임에 따라 작품을 해석하는 과정에서 수용자의 역할을 중요하게 강조하는 이론이다.

진경산수화는 중국 산수화에는 없는 개념으로 우리나라에 실제로 존재하는 산천을 소재로 하여 전통화법과 남종화법을 토대로 한국적 화풍으로 그려낸 것이다. 고려시대와 조선시대에 걸쳐 그려진 실경산수화의 전통을 토대로 발전하였으며 높은 회화성과 함께 한국적인 화풍을 뚜렷하게 창출하며 전개되었다.

수용미학을 활용한 겸재 정선의 진경산수화 감상 프로그램 개발의 필요성은 다음과 같다. 첫째, 진경산수화의 개념을 습득할 수 있다. 진경산수화의 이해는 우리나라만의 독특한 미술문화를 이룩한 높은 업적의 위상을 인식하여 학생들에게 자국 문화에 대한 정체성을 심어주고 자긍심을 높여주는 데 도움이 된다. 둘째, 미의 체험에 대한 가치판단 능력을 습득할 수 있다. 수용미학의 관점에서 예술작

품은 감상자의 주관적인 해석과 가치판단을 허용하며 정해진 하나의 의미만 지니지 않고 다의성을 지닌다. 또한 예술작품은 시대적 상황이나 가치관의 변화 등으로 가변성을 가진다. 열린 학습 방법과 활동을 통해 학생들은 다양한 경험으로 주체적으로 작품을 비평하고 가치판단을 내리며 스스로 내면화하는 과정을 통해 가치판단 능력을 기를 수 있다. 셋째, 수용미학적 비평 방법을 습득할 수 있다. 미술 감상에서 미술작품이 의미를 지니기 위해서는 작품을 감상하고 그 속에서 아름다움을 찾는 감상자 행위의 중요성을 알려주면 능동적인 감상이 가능하게 한다. 이에 학습자가 중심이 되는 미술 감상교육을 전개할 수 있다.

본 프로그램의 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.

대단원	중단원	차시	수업내용	수업자료	비고
미술의 변천과 맥락	우리나라 미술산책	1차시	진경산수화 소개 및 설명	수업소개 PPT, 예시자료, 필기구, 교과서	강의
		2차시	진경산수화 내용 재해석, 발표	PPT 자료, 활동지, 필기구, 채색도구	개별학습

### III. 결론

본 논문은 프로그램 개발을 위해 수용미학을 활용한 겸재 정선의 진경산수화 감상 프로그램 개발의 필요성을 분석하였으며, 프로그램은 반응중심 학습법을 이용하여 수용미학을 바탕으로 하는 진경산수화 감상이 가능하도록 설계하였다. 수업을 적용한 후 결과를 분석하고, 사후 설문지를 실시하여 본 프로그램의 교육적 효과와 활성화 방안을 모색하였다.

본 프로그램을 통해 학습자의 인지적, 정의적 영역에 있어 다음과 같은 결과가 나타났다. 첫째, 감성적 인식에 대한 선형적 미의식이 생성되었다. 둘째, 주체적인 미적 가치 파악 능력이 향상되었다.

본 프로그램은 학습자가 자신의 생각이나 느낌을 언어로 표현해 보면서 언어력이 향상되었으며 다양한 창조적 활동을 통해 표현력과 탐구력이 향상되었고 미적 가치를 판단 할 줄 알게 되어 감상 능력이 향상되었다. 또한 작품 의미의 다의성을 학습하여 타인의 의견을 존중하는 올바른 감상태도를 확립할 수 있었다.

따라서 본 연구를 바탕으로 앞으로도 수용미학에 근거한 미술 감상 교육이 학교 현장에서 적용되기 위한 꾸준한 노력이 필요하며 보다 실제적이고 구체적인 후속 연구가 다양하고 폭넓게 이루어지기를 기대한다.

## 지역사회 이해를 위한 스트리트퍼니처 디자인 교육 프로그램 개발 연구: 중학교 미술교육을 중심으로

발표자: 안서정 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 논문은 지역사회에 대한 이해를 바탕으로 이를 스트리트퍼니처 디자인으로 표현하는 교육을 개발 및 적용하여 학습자들이 하여금 지역사회문제를 해결할 수 있는 창의력과 사고력을 기르는 것에 목적을 두고 있다. 미술은 시대·환경의 영향을 받으며 지역사회의 가치를 담고 있다. 지역사회를 중심으로 하는 미술 교육은 학습자가 지역사회의 가치를 이해하고 정체성을 정립시키는 역할을 한다. 본 논문은 자신이 속한 지역사회의 상징을 가진 스트리트퍼니처 디자인을 통해 지역의 정체성을 파악하고 자신의 문화적 정체성을 형성하는데 도움이 되고자 한다. 지역 환경의 디자인으로서 스트리트퍼니처는 도시환경을 구성하는 요소로서 실용성과 기능성을 넘어 도시 경관의 상징성을 담고 있어 지역사회의 시각적 환경의 질을 높이는 중요한 역할을 한다.

연구 방법으로는 스트리트퍼니처를 이해하기 위해 스트리트퍼니처와 관련된 서적을 포함한 학위 논문, 학회지 등 객관화된 자료를 토대로 수업을 구성하였다. 창의적 문제 해결법을 통해 학습자들이 지역사회와 그 문화적 상징을 이해하고 지역사회 환경디자인으로서 스트리트퍼니처를 디자인할 수 있도록 수업을 설계하였다.

### II. 연구 내용

스트리트퍼니처(Street Furniture)라는 용어는 영국에서 비롯된 것으로, 도시 공간 속에 존재하는 가로시설물들을 지칭하는 용어이다. 우리말로 직역하자면 ‘거리의 가구’ 혹은 ‘도시의 기본요소’ 등으로 풀이될 수 있으며, 일반적으로 ‘외부공간에 있어서 인간의 행위를 조절하고 보조하는 기능을 갖는 장치’라고 정의할 수 있다. 스트리트퍼니처는 사람들에게 편리, 안전, 안락, 정보전달, 의사소통, 제한, 조절, 보호 그리고 즐거움을 줄 목적으로 도시 옥외시설에 설치되는 시설물을 총칭하며 벤치, 가로등, 음수대, 휴지통, 사인보드 등이 이에 속한다. 스트리트 퍼니처는 편의성, 안전성, 전달성, 쾌적성의 기능을 가지며, 현실적인 필요에 의해 제작되고 설치된다. 이와 함께 최근에는 도시의 경관과 조화를 이루어 도시의 정체성을 담아내는데, 스트리트 퍼니처는 도시환경에서 특별한 상징성을 드러내며 도시 및 가로의 정체성을 가지게하고 공간을 특색있게 가꾸어 도시의 미관을 형성한다.

지역사회 이해를 위한 스트리트퍼니처 디자인 교육 프로그램 개발의 필요성은 다음과 같다. 첫째, 스트리트퍼니처 디자인을 통해 환경디자인을 이해할 수 있다. 환경디자인은 생활 주변의 환경을 아름답고 편리하게 설계하는 것으로, 스트리트퍼니처, 건축 및 실내 디자인, 도시 계획 등 넓은 영역을

포함하고 있다. 최근 인구 증가와 환경 문제로 인해 환경디자인의 중요성이 커지고 있어, 환경디자인의 이해는 학습자가 디자인을 통해 생활의 문제를 해결하는데 도움이 될 수 있다. 둘째, 지역사회 이해를 통해 지역 공동체 의식을 형성할 수 있다. 지역사회에 관심을 가지고 지역사회를 상징하는 스트리트퍼니처를 디자인하는 것은 지역에 대한 이해와 미적 감수성을 결합시켜 내면화할 수 있을 것이며, 지역사회의 구성원으로서 자신의 정체성을 함양하여 지역 공동체 의식을 형성하는데 도움이 될 것이다. 셋째, 지역사회의 시각문화를 통하여 창의적 미술 표현 능력을 함양할 수 있다. 지역사회를 상징하는 시각문화를 생각하고 표현함으로써 다른 지역사회와는 차별성을 가진 창의적인 표현을 하게 된다. 이를 통해 지역사회의 이해와 함께 이를 창의적으로 표현할 수 있는 미적 능력을 기를 수 있게 된다.

이론적 고찰 후에는 중학교 미술교육에서 스트리트퍼니처의 교육 현황을 알아보기 위하여 현행 미술 교과서 5종에서 스트리트퍼니처와 관련한 내용 및 도판을 분석하였다. 현황 조사의 결과와 2015 개정 미술과 교육과정을 기반으로 '지역사회 이해를 위한 스트리트퍼니처 디자인 교육 프로그램'을 개발하였으며, 창의적 문제 해결법을 사용하여 프로그램을 설계하였다.

### III. 결론

본 논문은 프로그램 개발을 위해 지역사회 이해를 위한 스트리트퍼니처 디자인 교육 프로그램 개발의 필요성을 분석하였으며, 프로그램은 창의적 문제 해결 모형을 이용하여 다른 지역사회와 다른 고유의 상징을 활용한 표현이 가능하도록 설계하였다. 수업을 적용한 후 결과를 분석하고, 사후 설문지를 실시하여 본 프로그램의 교육적 효과와 활성화 방안을 모색하였다.

본 프로그램을 통해 학습자의 인지적, 정의적 영역에 있어 다음과 같은 결과가 나타났다. 첫째, 환경디자인의 이해도가 증진되었다. 둘째, 창의적 미술 표현 능력 및 미적 안목이 향상되었다. 셋째, 지역에 대한 관심이 증진되었으며, 이를 통해 지역에 대한 애향심이 향상되었다.

본 프로그램은 지역사회에 대해 관심을 갖고 그 이해를 바탕으로 미술활동을 하는 것이 일상생활에서 미적 안목을 기를 수 있다는 것을 확인할 수 있었으며, 환경디자인 영역 중 스트리트퍼니처가 학습자에게 친근하며 흥미를 불러일으킬 수 있음을 확인하였다. 그러므로 본 연구 내용에 따라 학교 현장에 적용할 수 있는 지역사회를 중심으로 한 환경디자인 프로그램이 개발되어야 할 것이며, 지역사회와 연계한 프로그램에 대한 좀 더 체계적인 연구가 이루어지기를 기대한다.

## 칸트의 취미판단에 의한 좋은 취미

발표자: 오유정 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 칸트의 미학 중『판단력 비판』에서 취미판단의 4계기에 분석하고 이를 통해 좋은 취미의 특징을 도출하는데 목적을 두고 있다. 취미(趣味, taste)란 어떤 대상 또는 표상방식을 일절의 관심을 떠나서 만족 또는 불만족에 의하여 판정하는 능력이다. 즉 미적 판단을 행하는 인간의 자연적 능력으로서 근본적으로 내적 감각의 작용 및 그 능력을 지칭하는 용어이다. 이 개념은 미적 경험을 설명하기 위해 18세기에 도입되었으며, 이 시기의 경험론자들은 특정한 예술적, 자연적 대상들에서 즐거움을 느낄 줄 아는 능력이라고 하였다. 합리론과 경험론을 비판하며 서양의 근대 철학을 종합한 칸트에 따르면 취미는 미를 판단하는 능력이며 이는 쾌·불쾌의 감정에 상응한다. 또한 이러한 쾌·불쾌의 감정을 가지고 어떠한 대상을 아름답거나 또는 아름답지 않다고 판정하는 능력을 미적 판단, 즉 취미판단이라고 하였다. 칸트는 이러한 취미판단을 네 가지의 계기로 구분하여 설명하였다. 취미는 현대까지도 상당한 영향력을 지니고 있으며 본 논문에서는 칸트의 취미판단에 의한 좋은 취미의 특징에 대해서 분석하고자 한다.

### II. 연구 내용

본론에서는 네 가지 계기로 구분한 칸트의 취미판단에 대해 분석하고 이를 통한 좋은 취미로서의 특징을 도출하였다. 칸트에 따른 취미판단의 첫 번째 계기인 성질의 계기는 취미판단을 무관심한 만족을 표명하는 판단력으로 규정한다. 칸트는 순수한 미적 판단에서 느끼는 만족은 일체의 관심과는 무관한 만족, 즉 무관심적 만족이라고 하였다. 그리고 두 번째 분량의 계기는 첫 번째 계기인 무관심한 만족이라는 규정에서 '미란 개념 없이 보편적으로 만족을 주는 것'이라는 특징이 도출된다. 즉, 감각이나 실천의 개입이 없는 무관심한 상태에서 내린 판단은 어떠한 이해관계에도 얽매이지 않은 것이고, 타인도 같은 판단을 하게 될 때 보편성을 획득한다는 것이다. 세 번째, 관계의 계기는 목적 없는 합목적성이라는 특징을 가지고 있다. 이는 객관적이거나 주관적인 어떠한 목적 없이 개념을 떠나서 합목적적인 형식만을 성립시키면 취미판단의 근거가 된다는 뜻이다. 마지막 네 번째, 양태의 계기의 특징은 미를 개념 없이 필연적 만족의 대상으로 인식하는 것이다. 이 때 필연성은 앞선 보편성의 계기와 비슷한 맥락을 취하고 있다. 보편성의 계기란 판단이 포함되는 분량, 즉 모든 판단자에 대해 동일함을 주장하는 것이지만, 필연성이란 감성적 판단과 만족의 관계를 설명하는 것이다.

이러한 취미판단에 근거하여 좋은 취미에 대한 네 가지 특징을 도출하였다. 좋은 취미는 첫 째,

도덕적 상징으로서 나타난다. 이해관계와 상관없이 무목적성에 근거한다는 점에서 모순적으로 보일 수 있으나, 이는 보편성과 필연성과 연관된다. 목적성에 의한 미적 판단은 아니지만, 결과적으로 도덕성을 띠는 것이다. 둘째, 미감적 합리성이다. 미감적이란 개념을 가지고 있지 않다는 것, 즉 인식 판단이 아니라는 것이다. 칸트가 제시하는 미감적 합리성은 반성활동과 합목적성에 기반하고 이는 쾌의 감정과 자연스럽게 결합할 수 있는 원리이다. 그리고 쾌와 불쾌의 감정에 의해 예술의 형식적 합목적성을 주관적으로 판단하는 경우, 이를 미감적 판단이라고 한다. 다음으로는 순수한 쾌의 가능성이다. 순수한 취미판단에서는 쾌의 감정이 대상의 판정에 우선하여야 한다. 즉, 순수한 취미판단에서는 대상의 판정이 감정의 근거가 되어야 한다는 것이다. 마지막으로 셋째, 공통감으로서의 취미다. 공통감은 다른 모든 사람들의 입장을 자신의 입장인 것처럼 고려하고, 다른 사람들이 만들어 낼 수 있는 가능한 판단에 자신의 판단을 견주어 보는 것이다. 이것은 판단의 내용을 말하지 않는다는 점에서 비규정적이고 자유로우며, 공시에 가능한 판단의 한계를 규제하고 전향시킨다는 점에서 규범적이고 당위적인 '전前판단 태도의 표상'이다. 칸트에 의하면 공통감을 전제할 때만 취미판단에 관한 필연적이고 보편적인 규칙을 세울 수 있다.

### Ⅲ. 결론

지금까지 칸트의 취미판단 4계기의 원리를 바탕으로 좋은 취미의 특징에 대해 알아보았다. 칸트는 합리론적 미학과 경험론적 미학의 한계를 극복함으로써 근대 미학의 체계를 완성시킴으로써 쾌적, 선, 미를 분리하였다. 칸트는 『판단력비판』에서 미적 판단, 즉 취미판단을 가능하게 하는 것은 지성적인 인식판단이나 의지적인 실천판단인 규정적 판단력이 아니라 반성적 판단력이라 언명한다.

본 논문에서는 이러한 원리에 의하여 취미판단의 네 가지 계기들을 알아보았으며 이를 통해 좋은 취미의 특징으로 도덕적 상징으로서의 미, 미감적 합리성, 순수한 쾌의 합리성, 공통감으로서의 취미를 도출하였다.

칸트의 미학은 인간을 감성적 존재로 규정함으로써 기존의 서양 철학과는 다른 새로운 관점을 제시한다. 본 논문에서 도출한 것과 같이 좋은 취미를 가지는 인간은 21세기를 나아가는데 있어서 논리적·이성적 존재자로서의 인간과 그에 의한 공동체보다는, 창의적·감성적 존재자로서의 인간과 이들로 구성된 공동체가 유토피아에 더 가깝다는 결론을 도출할 수 있다.

## 이동시점과 삼원법에 의한 〈몽유도원도〉 감상하기

발표자: 위경미 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 프로그램은 고등학교 미술교육에서 미술과 교과역량인 미술문화이해 능력을 증점으로 함양하고, 이를 통해 삶 속 우리 전통 미술을 향유하기 위해 '이동시점과 삼원법에 의한 〈몽유도원도〉 감상 프로그램'을 개발하는 데 목적을 두고 있다. 이를 위해 현행 고등학교 미술 교육과정 및 교과서를 분석하고, 이동시점과 삼원법에 대한 선행 연구를 조사한다. 이를 토대로 본 프로그램을 개발하였고 고등학생을 대상으로 적용하여 교육적 효과와 활성화 방안을 제시한다.

### II. 연구 내용

이동시점과 삼원법은 동양 고유의 관찰 및 표현 방법으로 이는 산수화의 제작 목적인 천인합일과 상통한다. 〈몽유도원도〉는 대부분의 고등학교 미술과 교과서에서 수록되는 작품으로 그 중요성이 크다 할 수 있다. 따라서 이동시점과 삼원법의 개념과 특징을 이해하고 이를 〈몽유도원도〉에 활용하여 작품의 공간을 분석하고 이러한 내용을 포함하여 감상문에 자신의 생각을 논리적으로 서술할 수 있도록 하였다. 이를 바탕으로 본 프로그램 개발의 필요성을 제시하고, 산수화 감상 교육 현황을 알아보았다. 고등학교 《미술》, 고등학교《미술 창작》, 고등학교 《미술 감상과 비평》각 한 권씩 총 3종에서 이동시점 및 삼원법과 산점투시에 대한 내용을 중심으로 분석하였고, 고등학교 미술 교사와 고등학생을 대상으로 사전 설문조사를 통해 산수화 감상 교육의 실시 현황을 조사하였다. 그 결과 실제 고등학교 미술교육 현장에서 산수화 감상 교육이 활발히 시행되고 있지 않았으며, 교사와 학생 모두 산수화에 대한 이해와 경험이 현저히 부족함을 확인하였다.

이동시점과 삼원법에 의한 〈몽유도원도〉 감상 프로그램을 적용한 수업 결과에서 학생들은 토의와 발표를 통해 이동시점과 삼원법의 특징을 이해하고 이를 〈몽유도원도〉에 활용하여 작품의 공간을 분석하고 감상문에 관련 정보를 활용하여 자신의 생각을 논리적으로 작성하였다. 이를 통해 〈몽유도원도〉 및 산수화에 흥미를 가지고 〈몽유도원도〉의 가치 내면화를 할 수 있었다.

본 프로그램의 적용 결과를 바탕으로 교육적 효과와 활성화 방안을 도출하였다. 프로그램의 교육적 효과는 다음과 같다. 첫째, 우리 미술 문화를 이해하고 수용하는 개방적 태도를 정립할 수 있었다. 둘째, 〈몽유도원도〉의 가치 내면화를 통한 삶 속 우리 전통 미술 향유할 수 있었다. 활성화 방안으로는 첫째, 박물관·미술관과 연계한 감상, 둘째, 관련 현장 체험과 연계한 감상이 필요하다.

### Ⅲ. 결론

본 프로그램은 학생들이 토의와 발표를 통해 자기주도적 미술 학습 능력을 함양하고, 이동시점과 삼원법에 의해 〈몽유도원도〉를 감상하여 우리 미술 문화를 이해하여 미술 문화 이해 능력을 향상할 수 있었다. 본 연구자는 학습자들이 우리 전통 미술에 적극적으로 관심을 가지고 전통 미술을 탐구 및 감상하여 그 가치를 내면화하고 삶 속에서 전통 미술을 향유할 수 있길 바라며, 창의적인 이동시점과 삼원법에 의한 〈몽유도원도〉 및 산수화 감상 프로그램이 활성화되어 본 논문의 연구가 미술교육의 발전에 보탬이 되기를 기대한다.

## 다양한 표현 매체를 활용한 인물화 표현 프로그램 개발 연구: 중학교 표현 영역을 중심으로

발표자: 유나정 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 논문은 다양한 표현 매체를 활용한 인물화 표현 프로그램 개발이다. 이 프로그램은 2015년 개정 중학교 미술과 교육과정을 기반으로 개발하였으며, 학습자가 스스로 느끼는 감정과 생각을 다양한 표현 매체를 탐구하고 활용하여 인물화를 표현함으로써, 표현 능력, 자기 주도적 및 창의·융합 능력을 함양하는 것에 연구 목적을 두고 있다. 첫째, 다양한 표현 매체를 탐구해보고 활용해보는 활동으로 미술 작품 제작할 때의 재료에 대한 미지함과 부담감을 해결하며 학습자 본인의 생각과 느낌을 더욱더 넓게 표현할 수 있도록 도움을 줄 수 있는 프로그램 개발의 필요성을 모색한다. 둘째, 표현 매체를 활용하여 인물화를 표현 함으로써, 표현 매체를 활용한 사례의 교육 현황을 분석해보고 실제 학교 미술수업에서 활용될 수 있는 프로그램을 개발하고자 한다. 셋째, 다양한 표현 매체를 활용한 평면 회화인 인물화의 표현 프로그램 개발의 교육적 효과와 활성화 방안을 살펴보고자 한다. 이를 바탕으로, 학습자들이 인물화를 표현할 때, 기존의 매체뿐만 아니라, 더 넓은 영역의 매체 들을 탐색하고 원하는 매체를 활용하여 자신만의 잠재력을 끌어내어 개성을 담아 표현한 인물화를 제작해 볼 수 있도록 ‘다양한 매체를 활용한 인물화 표현 프로그램’에 대해 연구해보고자 하였다.

### II. 연구 내용

표현 매체의 의미는 매우 광범위한 용어로서 미술 표현에서 활용되는 다양한 매체는 재료뿐만 아니라 도구와 기법을 포함하는 의미를 내재하고 있으며 표현 매체의 역할은 미술 활동에서 작품을 제작할 때 중요한 역할을 한다. 작가는 자신이 생각한 아이디어와 주제를 다양한 매체를 통해 시각적으로 구현하며, 우리는 작가가 표현한 작품 속에서 작가가 나타내고자 한 내용과 의도를 파악할 수 있다. 학습자들의 자아정체성이 성립되지 않은 상태에서 목적성 없는 단순한 미술 활동이 되어가는 것에, 본 연구자는 학습자들이 흥미를 느낄 수 있는 다양한 표현 매체와 더불어 그를 활용하여 학습자 스스로 깊은 내면을 들여다볼 수 있게 하는 능력을 미술교육에서 끌어내야 한다. 또한 다양한 매체 활용을 통한 인물화 표현으로 학습자의 내면세계 표현을 할 기회를 제공한다. 인물화 표현을 통해 자신의 감정과 생각을 투영하여 표현함으로써, 다양한 표현 매체의 탐구와 더불어 작품 표현 능력의 함양뿐만 아니라 표현할 수 있는 표현 범위의 확장까지 미적 가치를 끌어낼 수 있다.

본 연구는 다양한 표현 매체를 활용한 인물화 표현 프로그램 개발 연구이다. 이 수업은 총 4차시로 구성되며 1차시에는 다양한 표현 매체들의 예시들을 알려준다. 2, 3차시에는 학생들의 특징과 다양

한 내면을 알 수 있도록, 활동지를 작성하고 표현 매체를 정하고, 스케치한다. 4차시에는 작품을 완성을 시킨 후, 발표를 통해 작품을 발표하고 서로의 의견을 들으며 평가지를 작성하도록 지도한다. 또한, 학급 친구들과 서로를 알아 갈 기회로, 학생들이 서로 소통을 할 수 있다.

본 프로그램의 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.

대단원	중단원	차시	수업내용	수업자료	비고
미술과 표현	다양한 표현 매체를 활용한 인물화 표현	1차시	수업소개	수업소개 PPT, 예시자료, 필기구, 교과서	강의
		2차시	활동지 작성	PPT 자료, 활동지, 필기구, 채색 도구	제작과 발표
		3차시	작품 제작	다양한 표현 매체, 활동지, 필기구	
		4차시	완성과 발표	모듬 활동지, 필기구, 평가지, 작품	

### Ⅲ. 결론

본 프로그램을 통해 학습자가 스스로 느끼는 감정과 생각을 다양한 표현 매체를 탐구하고 활용하여 인물화를 표현함으로써, 표현 능력, 자기 주도적 및 창의·융합 능력을 함양하는 것에 연구 목적을 두고 있다.

미술 활동의 과정에서 활용되는 다양한 재료와 기법, 용구를 포함하는 ‘매체’는 작품의 주제 선정부터 작업의 완성까지 이어지는 모든 과정에 속해져 있는 중요한 요소이다. 현대 미술 영역 확장에 기반하여 표현 매체들은 다양성을 인정받고 매체 그 자체가 작품이 되기도 하는 등 범위가 확장되고 중요시되고 있다. 이렇듯, 본 논문에서는 학생들이 다양한 매체를 이해하고 표현 능력의 함양과 다양성과 표현 범위 확장을 기대하는 바이다.

## 앤더슨의 미술 비평 이론을 활용한 초현실주의 작품 감상 프로그램 개발 연구: 고등학교 미술교육을 중심으로

발표자: 유예은 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 고등학교 미술교육을 중심으로 앤더슨의 미술 비평 이론을 활용한 초현실주의 작품 감상 프로그램을 개발하여, 학습자가 초현실주의 작품을 이해하고 미술 비평 능력을 향상하는 데 그 목적을 두고 있다. 본 연구를 통해 초현실주의가 나타난 시대적 배경과 표현 방식 등을 이해하고, 직접 앤더슨 미술 비평 이론을 활용하여 미술 비평을 하면서 자기 주도적 미술 학습 능력을 기를 수 있도록 프로그램을 개발하고자 한다. 초현실주의 작가들은 세계대전과 같은 시대적 영향을 많이 받았으며, 작품을 제작할 때도 다양한 미술 표현 방법을 연구하며 제작했다. 감상 프로그램을 통해서 이에 대한 이해를 향상할 수 있으며 초현실주의 미술 사조에서 나타났던 미술 표현 기법을 보며 다양한 표현 방법을 이해하고 활용할 수 있을 것이다. 특히 앤더슨의 미술 비평 이론의 관점으로 미술을 감상하여 스스로 초현실주의의 작품을 분석하고 평가하는 감상 프로그램을 개발할 것이다. 이를 통해 초현실주의 작품에 대한 이해를 증진하고, 초현실주의 작가가 활용한 다양한 표현 방식을 이해하며 미술 비평을 통한 자기 주도적 미술 감상 능력을 함양할 수 있도록 프로그램을 개발하고자 한다.

### II. 연구 내용

본 연구에서는 프로그램을 개발하면서 초현실주의의 개념과 특징을 제시하였다. 초현실주의는 앙드레 브르통의 ‘초현실주의 선언’을 기점으로 시작되었으며, 문학과 미술을 아우르는 현대 예술운동을 말한다. 현실을 초월한 미술을 의미하는데 상상화처럼 현실에 존재하지 않거나 있을 법하지 않은 일 등을 그림으로 나타낸다. 초현실주의에서는 다양한 표현 기법이 생겼다. 의식에서 벗어나 무의식적으로 움직이는 대로 그림을 그리는 표현 기법인 ‘오토마티즘’, 본래의 장소와 전혀 상관없는 장소에 배치하여 낯선 상황을 연출하는 기법인 ‘데페이즈망’, 거친 면이나 잎 등을 종이에 대고 문질러 표현하는 ‘프로타주’, 한쪽 면에 물감을 칠해 접었다 펴서 다른 종이에 물감을 문지르는 기법인 ‘데칼코마니’ 등이 있다. 이들은 모두 무의식 속에 우연히 나타난다는 것이 공통점이다.

초현실주의에 관한 설명을 바탕으로 앤더슨의 미술 비평 이론에 근거한 작품 감상 프로그램을 개발하고자 하였다. 앤더슨의 미술 비평 이론은 ‘반응’, ‘기술’, ‘해석’, ‘평가’의 총 4단계로 이루어진다. ‘기술’이나 ‘평가’에서는 단계가 더 구체적으로 나누어져 있으나 학생들의 수준에 맞게 질문을 쉽게 바꾸어 진행하였다.

또한, 프로그램을 제작할 때, 2015 개정 미술과 교육과정과 현행 미술 교과서를 바탕으로 2015

개정 미술과 교육과정에 따라 개발 및 적용했다. 개발한 프로그램은 '앤더슨의 미술 비평 이론을 활용한 초현실주의 작품 감상 프로그램'이며 감상 수업에서 미적 인식 능력을 기르기 적합한 귀납적 사고법의 수업 모형을 적용하였다. 귀납적 사고법은 '문제 인식', '관계 탐색', '개념 발견', '개념 적용', '정리 및 발전' 단계로 진행되며 미술 작품을 통해 미적 사고를 형성하고 미적 원리나 특징을 추론할 수 있도록 한다.

감상 프로그램 개발을 통해 초현실주의 작품에 대한 이해도가 향상되고, 당시의 작가가 표현하는 방법을 배울 수 있다. 그리고 학생 자신이 직접 앤더슨의 미술 비평 이론을 활용하여 작품을 감상하여 자기 주도적인 미술 감상 능력이 가능하게 된다는 효과를 확인할 수 있다. 본 프로그램이 더욱 활성화되기 위해서는 앤더슨 외의 다른 학자들의 미술 비평 이론을 활용하여서도 미술 감상이 이루어질 필요가 있다. 그렇게 된다면 학생들은 주체적으로 미술 감상을 할 수 있는 능력을 이룰 수 있게 될 것이다.

### Ⅲ. 결론

본 프로그램은 고등학교 미술교육에서 '앤더슨의 미술 비평 이론을 활용한 초현실주의 작품 감상 프로그램'을 개발하는 데 목적을 두었다.

본 프로그램 활동을 통해 학습자들은 초현실주의에 대한 작품을 보며 시대적 배경과 표현 방식 등을 이해할 수 있도록 한다. 이러한 앤더슨의 미술 비평 이론을 활용한 초현실주의 작품을 감상하면서 초현실주의 작품에 대한 이해도를 높이고 자기 주도적인 미술 감상 능력을 향상하는 것에 교육적 의의를 두고 있다. 앤더슨의 미술 비평 단계를 중심으로 하여 고등학생에게 적용할 수 있는 초현실주의 감상 프로그램을 구성하였다.

결과적으로 앤더슨의 미술 비평 이론을 활용한 초현실주의 작품 감상 프로그램은 초현실주의 작품에 대한 이해도를 향상하고, 다양한 표현 방법을 알고 자기 주도적인 미술 감상 능력을 향상할 수 있는 등 다양한 교육의 긍정적인 효과를 얻을 수 있었다. 이에 따라 학교 현장에서도 초현실주의 외에도 다양한 미술 사조의 작품을 이해하고 감상하는 데 많은 도움이 될 수 있도록 연구가 활발하게 이루어져야 할 것이다.

## 교내 환경개선을 위한 화훼조형디자인 프로젝트 프로그램 개발 연구: 중학교 표현 영역을 중심으로

발표자: 이보현 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 프로그램은 자연 친화적인 재료인 화훼를 이용한 자유로운 조형적 표현으로서의 예술적 요소와 인간 생활 속에서 다양한 실용적인 기능을 가지는 디자인적 요소를 두루 갖추고 있다. 화훼는 사전적인 의미로 꽃이 피는 풀과 나무 또는 꽃이 없더라도 관상용이 되는 모든 식물을 통틀어 이르는 말로 미술의 다양한 매체들 중에 하나이며, 여러 미술 분야에서 사용되어질 수 있다. 이에 이번 논문에서는 학생들이 화훼라는 소재를 직접 이용하여 스스로 자연물에서 조형요소와 원리를 이해하고 활용하여 조형예술 작품을 만들 수 있는 것에 목적을 두고자 한다. 더불어 2015 개정 미술과 교육과정에서 제시하는 교과 역량을 함양할 수 있도록 체험 영역과 표현 영역을 중점으로 프로젝트 미술 수업이 이루어지도록 연구한다.

본 프로그램을 통해 학생들이 스스로 개선해야 할 공간을 찾고 공간에 어울리는 화훼의 색채나 질감 등 조형 요소와 원리를 스스로 탐색하여 작품을 만들어 교내 환경을 개선할 수 있도록 하며 나아가 이번 교육을 통해 다른 화훼조형 작품을 여러 방향으로 응용하여 실생활에 도움이 되고자 한다.

### II. 연구 내용

‘교내 환경개선을 위한 화훼조형디자인’ 프로젝트 프로그램의 1-2차시는 도입에서는 교사가 학습 목표와 탐구 주제를 학생들에게 제시하여 프로젝트 활동에 대한 동기를 유발한다. 전개 단계에서는 화훼조형디자인의 표현 방법과 단계별 활동 내용을 학습하여 주제를 이해한다. 이후 발문과 토의를 통해 교내 환경의 문제점을 인식하고, 개선해야 할 공간을 탐색한다. 교실로 다시 돌아와 팀별로 개선이 필요한 장소를 선정하고, ‘활동지1’에 활동 내용을 활동사진과 함께 기록한다. 공간을 개선하기 위한 주제와 아이디어에 대해 브레인스토밍을 활용하여 팀원들과 아이디어를 제시하고, ‘활동지2’에 기록한다. 그리고 토의를 통해 주제에 적합한 프로젝트 활동 계획을 구체적으로 설계한다. 활동이 끝나면 활동 내용을 다시 점검하고 팀별로 활동자료들을 정리하고, 교사는 차시 예고를 하며 수업을 마무리한다. 교실 외 활동 시 학생들이 개별 행동을 하거나 이탈하지 않도록 주의를 주고, 팀 활동 시 각자 맡은 역할을 성실하게 수행할 수 있도록 지도한다. 3-4차시는 화훼조형디자인을 실행하여 교내 공간을 개선하는 실천적 활동이다. 교사는 수업 진행 안내와 유의사항을 설명한 뒤 팀별로 필요한 재료를 분배해준다. 이후에는 학습자 중심으로 수업이 진행되며 교사는 순회 지도를 통해 학생들

과 소통한다. 학생들은 팀별로 선정했던 장소로 가서 팀원들과 협력하며 화훼조형디자인 작품 활동을 한다. 팀별로 작품 표현 활동 과정과 결과 발표하도록 한다. 또한 교실이 아닌 야외 활동 위주의 수업이기 때문에 학생들이 위험한 장난을 하거나 개인행동을 하지 않도록 주의를 주고, 팀에서 각자의 역할을 충실히 수행할 수 있도록 지도 한다.

본 프로그램의 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.

대단원	중단원	차시	수업내용	수업자료	비고
미술과 표현	교내 환경개선 하기	1-2차시	수업 소개 문제인식, 아이디어탐색	수업소개 PPT, 예시자료, 필기구, 교과서 PPT 자료, 모둠 활동지, 필기구, 채색도구	강의
		3-4차시	제작, 종합 및 재검토, 발표	모둠 활동지, 필기구, 채색도구, 화훼조형디자인 제작을 위한 재료 발표 준비	협동학습 팀별 발표

### III. 결론

본 논문은 화훼조형디자인에 대한 이해를 토대로 교내 환경개선을 위한 미술 교육 프로그램을 개발하는 데 목적을 두었다. 또한 학생들이 교내 환경과 자신의 관계를 이해하며 자신 주변 환경에 관심을 가지고, 환경 개선을 위한 미술 활동의 역할과 그 경험을 할 수 있는 데 부차적 목적을 두었다. 교내 환경은 인지적 발달과 정서적인 발달 측면에서도 학생들이 성장하는데 많은 영향을 주기 때문에 학생들에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 환경을 조성하는 것이 중요하다. 화훼조형디자인 수업을 통해 교내 환경이 아름답고 흥미롭게 개선되었으며, 교내 환경을 개선할 수 있는 미술활동의 역할을 이해하고 경험하였다. 교내 환경개선을 위한 화훼조형디자인 프로젝트 프로그램이 학교 교육과 학생들에게 가지는 교육적 가치를 긍정적인 영향에 대하여 확인 하였으며, 화훼조형디자인과 같은 수업이 미술 교육 현장에서 활발하게 시행되고, 더욱 발전할 수 있기를 기대한다.

## 음악 감상 융합교육을 통한 입체조형 표현 프로그램 개발 연구: 중학교 표현 영역을 중심으로

발표자: 이예은 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 중학교 미술교육에서 미술과 음악의 융합교육 프로그램을 개발하고, 현장에 적용해 봄으로써 학습자로 하여금 창의·융합 능력을 함양할 수 있도록 하는 것에 목적을 두고 있다. 21세기 지식 정보화 시대에 도래하며 창의성 개발과 통합적 사고력 함양을 위한 융합교육이 필수적인 시대가 되었다. 발전된 기술과 정보를 활용하여 확장된 지식을 전달할 수 있는 현시점에서, 교육은 지식 전달을 위한 목적뿐 아니라 인간 고유 영역을 발달시키는 목적에 주안점을 두어야 할 것이다. 기계적으로 환원된 인간이 아닌 인간적 인간으로 교육하기 위해서, 인간 고유 영역인 ‘감각’을 활용한 ‘정서’ 발달에 초점을 맞추어 미술과 음악 두 분야의 융합교육 프로그램을 제안하고자 한다.

본 프로그램은 음악 감상 융합교육을 통한 입체조형 표현 프로그램으로 2015 개정 미술과 교육과정의 핵심역량인 ‘창의·융합 능력’, ‘미술 문화 이해 능력’, ‘자기 주도적 미술 학습 능력’ 함양을 목적으로 하며, 서울 소재 중학교 1학년 학생을 대상으로 적용하였다. 음악은 학습자가 직접 선정하도록 하였으며 클래식, 대중음악, 전자음악, 영화음악 등 다양한 장르의 10분 내외의 곡으로 범위를 설정하였다.

### II. 연구 내용

본 연구에서는 융합교육의 중요성을 바탕으로 미술과 음악 교과를 융합한 프로그램을 개발하였으며, 미술과 음악의 공간적, 감각적 측면의 관련성을 다음과 같이 제시하였다. 첫째, 미술과 음악은 둘 다 실재하는 공간에서 감각할 수 있다. 음악은 청각적 공간을 점유하는 리듬, 멜로디, 화음의 세 가지 기본 요소로 구성되며, 이는 미술에서의 조형요소 및 조형원리와 연결할 수 있다. 둘째, 미술과 음악은 대상을 그대로 옮기지 않더라도 대상에 대한 느낌을 표현할 수 있다는 점에서 관련성이 있다. 미술과 음악이라는 언어를 통해 각각의 요소를 조합하여 개인의 심상을 표출함으로써, 대상에 대한 인지적, 심리적, 감각적인 주관을 객관화하여 표현한다는 공통분모를 가지고 있다.

위와 같은 관련성을 바탕으로 미술과 음악을 융합하여 입체조형으로 표현하는 4차시 프로그램을 구성하였다. 1차시에는 조형요소 및 조형원리의 개념, 음악요소와의 관련성에 대하여 제시하며 활동지(1) 작성을 통해, 학습 이해도를 높였다. 2차시에는 학습자가 선정한 음악 자료를 감상하며 만다라트 발상법을 활용한 활동지(2)를 작성함으로써 감각적 경험을 구체화하도록 하였다. 그 후, 조형요소와 음악요소를 연결하여 작품 구상 활동지(3)를 작성하게 하였다. 3차시에는 이전 차시에 작성한 활

동지들을 참고하여 입체조형 작품을 제작할 수 있도록 하였다. 4차시에는 모둠별로 작품을 발표하고 서로 토의하며 평가하도록 하였다.

본 프로그램의 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.

대단원	중단원	차시	수업내용	수업자료	비고
조형요소와 원리의 탐색	(1) 생각과 느낌을 나타내는 조형 요소	1	조형요소 및 조형원리의 개념 이해 및 음악요소와의 관련성 제시, 활동지 활용	프레젠테이션 자료, 영상 자료, 활동지 자료(1)	준비물 공지 (음악 자료)
	(2) 조형원리의 발견	2	음악 자료 감상 후, 활동지를 활용한 감각적 경험 구체화 및 작품 구상	활동지 자료(2, 3), 블루투스 스피커	준비물 공지 (표현 용구)
		3	입체조형 작품 제작	활동지 자료(1, 2, 3), 작품 제작에 필요한 표현 용구	안전 교육
		4	입체조형 작품 제작 마무리 및 모둠별 토의, 평가	작품 제작에 필요한 표현 용구, 평가지 자료	정리 및 피드백

### III. 결론

본 프로그램 개발 연구를 통해 검증한 교육적 효과는 다음과 같다. 첫째, 한창의·융합 사고력이 증진되었다. 둘째, 감각 인식 능력과 정서를 발달시켰다. 이러한 교육적 효과에 따라 본 프로그램의 긍정적인 방향의 활성화 방안을 모색하였는데 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 음악 감상 융합교육을 통한 입체조형 표현 전시가 기획되어야 한다. 둘째, 미술과 음악 융합의 이해를 위한 현대미술관 체험 교육 프로그램이 개발되어야 한다.

위와 같이 교육적 효과와 활성화 방안을 통하여 ‘음악 감상 융합교육을 통한 입체조형 표현 프로그램’에 대한 긍정적인 결과를 도출할 수 있었다. 융합교육이 필수적인 오늘날, 미술과 타 분야와의 융합 교육을 통해, 여러 분야에 대한 접근을 바탕으로, 인간 고유 영역인 감각과 정서를 발달시키고 학생들의 창의성과 통합적 사고력을 함양하기 위해서는 지속적인 융합교육 연구의 필요성이 요구된다.

## 초충도 소재를 활용한 장신구 제작 프로그램 연구: 중학교 표현 영역을 중심으로

발표자: 이지영 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 프로그램은 ‘초충도의 소재를 활용한 장신구 제작 프로그램’으로, 초충도 감상을 통해 옛 조상들이 자연과 공존·조화를 이루며 살아가려는 삶의 태도와 그림의 대상물에 투영된 작가의 염원을 이해하는 것으로 시작한다. 이러한 이해를 바탕으로 초충도의 소재를 활용한 장신구 제작을 통해 창의·융합적인 조형 활동을 하는 것이 본 프로그램의 목적이다.

### II. 연구 내용

초충도란 풀과 벌레를 그린 그림으로, 조선 시대부터 감상작품으로 본격적으로 향유되기 시작하였다. 대표적인 작가로는 신사임당, 정신, 심사정 등이 있다. 초충도는 단순히 자연물을 모방하여 그림 그림이 아닌 자연에 순응하고 관조하는 동양적 자연관과 함께 장수, 다산, 다복과 출세 같은 인간의 세속적인 욕망 또한 담고 있다. 따라서 학습자가 초충도를 감상하고 이해한다는 것은 옛 조상들의 정신과 사상을 배우는 것이고 이 배움을 통하여 우리 미술 문화에 대한 정체성을 확립하는 과정이 될 것이다. 초충도에 등장하는 풀과 벌레는 현재에도 우리 주변에 함께 살아가고 있는 관찰 가능한 친숙한 소재들이다. 익숙한 대상을 새롭게 지각하는 과정은 학습자의 미적 감수성을 함양시킬 수 있을 것이다.

장신구란 인간이 아름답게 치장하기 위해서 신체에 걸치는 장식품을 의미한다. 따라서 미적 안목이 중요한 분야라 할 수 있다. 장신구를 제작하는 것은 공예 적 미술 활동으로 심미성과 더불어 실용성 또한 고려하여 제작되어야 한다. 따라서 학습자는 조형 요소와 원리를 탐색하여 심미성과 실용성을 고려하여 장신구를 제작하여야 한다. 본 프로그램에서는 초충도의 소재를 장신구 제작에 활용하기 때문에 장신구로 표현되는 소재들은 각각의 의미를 지니고 있다. 따라서 학습자는 장신구 제작 시, 외적 요소와 내적 요소를 모두 고려해야 한다.

본 프로그램은 초충도의 소재 활용하여 심미성과 실용성이 고려된 장신구를 제작하기 위해 2015 개정 중학교 미술 교과서 5종에서 장신구 제작 관련 현황을 분석하였다. 분석 결과 도자공예, 종이공예와 섬유공예에 대한 활동을 활발하게 이루어지고 있지만 장신구 제작 활동은 미미하였다. 따라서 본 프로그램에서는 장신구 제작 수업의 지속적 발전의 가능성을 제시하기 위해 회화 감상을 통한 공예품 제작이라는 미술 교과 내의 융합 수업을 설계하였다.

본 프로그램 제작 과정은 다음과 같다. 선행 연구 및 교과서 분석을 통해 주제를 설정하고 교수·학습 방법 및 평가 방법을 계획하였다. 교수·학습 방법에는 창의적 문제 해결 법을 적용하였고, 평가 방법에는 체크리스트, 자기평가와 동료평가를 시행하였다.

프로그램을 적용한 결과 교육적 효과는 다음과 같다. 첫 번째, 전통 회화 소재를 활용한 공예품 제작 능력이 향상되었다. 본 프로그램에서는 초충도 소재를 활용하여 장신구를 디자인하기 위해 충분한 감상 자료와 재료 탐색 시간을 학습자에게 제공하였다. 이를 통해 개성적이고 창의적인 장신구 디자인을 구상할 수 있었다. 두 번째, 초충도와 장신구 이해 능력이 향상되었다. 본 프로그램에서는 초충도 감상 수업을 통해 재 창조적인 작품을 만드는 것을 목적으로 한다. 학습자들 모두 초충도 감상 이후 우리 미술 문화와 사상들을 이해하였고, 이 이해를 바탕으로 미적 경험을 내면화하여 창의적인 장신구를 제작할 수 있었다. 세 번째, 회화와 공예 장르의 창의·융합 능력 향상이다. 미술과 내의 장르 융합 활동은 학습자의 미술표현 범위를 넓히고 이후 다른 분야도 적극적으로 탐색하고 싶어 하는 자기 주도적 학습 능력을 향상할 수 있다. 마지막으로, 수업 이후 학습자 모두 공예 분야에 대한 관심도도 상승하였다. 이는 노작 교육이 가지는 경험으로 체득하는 학습의 내면화 과정이라고 할 수 있다.

본 프로그램을 활성화하는 방안은 다음과 같다. 첫 번째, 초충도와 생태교육을 연계한 표현 프로그램 개발이다. 본 수업에서는 사진 자료를 통해 학습자의 이해를 도왔지만, 밖으로 나가 생태를 관찰하며 초충도를 이해하고 이를 표현 수업과 연계한다면, 미술과 생태교육을 연계한 다양한 프로그램 개발이 가능할 것이다. 두 번째, 전통 회화 소재 수집 및 조형능력 개발이다. 전통 회화의 감상은 우리 민족의 정체성과 사상을 습득하여 내면화할 수 있다. 감상을 통해 소재를 수집하고 수집된 소재들을 활용하여 미술표현으로 재창조하는 과정은 전통을 지키며 변용할 수 있는 미적 능력을 키워준다. 따라서 전통 회화에 대한 올바른 이해와 소재를 활용할 수 있는 미술 프로그램 개발이 활성화되어야 한다.

### III. 결론

본 프로그램을 통해 전통 회화 감상 수업과 표현 수업의 연계, 전통적 소재 활용한 표현 수업의 확장과 공예 수업의 다양화를 통해 중학교 미술 수업에서 학습자의 미술표현 영역이 확장되기를 기대한다.

## 길상적 이미지를 활용한 이름문자도 표현 프로그램 연구 개발: 중학교 미술교육을 중심으로

발표자: 정은아 (경희대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 논문에서는 길상적 이미지에 대한 이해와 학습을 바탕으로 이름문자도를 표현하는 프로그램을 개발하고자 한다. 길상적 이미지를 활용한 이름문자도 표현 활동을 통해 창의적 표현능력의 향상과 전통 미술문화 이해능력의 성장을 도모하고자 한다.

길상이란 복을 바라는 상징적 의미를 지닌다. 우리 민족은 이롭고 상서로운 것을 맞이하기 위해 길상(吉祥)을 염원해 왔는데, 조상들은 자연의 질서 속에서 아름답고 창조적인 상상력을 바탕으로 다양한 이미지들을 제작하였다. 따라서 길상적 이미지를 활용해 이름문자도를 제작하는 본 프로그램은, 범람하는 외래 문화 요소들 속에서 우리만의 전통성을 지키며 독특한 요소를 활용해 한국적 정체성에 대하여 탐구하고 확립할 수 있게 한다. 또한 나 자신 혹은 누군가에게 행복을 빌어주고 응원하는 내용의 이름 문자도를 제작함으로써 긍정적 자아를 확립 할 수 있게 하며 학습자들로 하여금 삶의 방향성을 재정비 할 수 있게 해 그 교육적 가치를 고찰한다.

### II. 연구 내용

총 수업은 1-2차시가 연달아 진행되는 총90분인 블록수업으로 진행된다. 창의적 문제 해결법으로 진행되는 본 프로그램은 관찰법과 체크리스트 법을 사용해 평가를 하며, 학습목표는 총 네 가지로, '길상적 이미지의 개념과 그 특징을 이해할 수 있다. 문자도에 대하여 설명할 수 있다. 본인 이름의 뜻을 활용한 나만의 길상적 이미지를 만들 수 있다. 나만의 길상적 이미지와, 전통 길상적 이미지를 결합해 창의적으로 이름문자도를 제작할 수 있다.' 이다. 학생들의 흥미유발을 위해 동영상으로 주의 집중을 시킨 후, 학습목표를 바로 제시해 수업의 방향에 대해 인지시킨다. 학습 키워드인 '길상', '길상적 이미지', '문자도' 에 대하여 학습하며, 학습한 내용을 바탕으로 학습자들은 자신의 이름을 활용해 이름문자도를 제작한다. 프로그램 적용은 성인대상 세명으로 진행했으며 그 결과 각자 길상이미지에 대한 이해를 바탕으로 창의적이며 개성넘치는 이름문자도를 창의적으로 나타낼 수 있었다. 본 프로그램의 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.

대단원	중단원	차시	수업내용	수업자료	비고
표현	이름문자도 표현하기	1-2차시 (블럭수업)	수업소개 및 개념설명	수업소개 PPT, 자료, 필기구, 교과서, 개념확인 활동지	강의
			아이디어 구상 및 작품제작	PPT 자료, 아이디어 구상 활동지, 필기구, 채색도구	작품 제작

### III. 결론

본 프로그램의 활동을 통해 길상과 길상적 이미지, 그리고 문자도 등의 전통 회화에 대한 이해 능력을 함양할 수 있었으며, 나아가서 이름문자도 표현 활동을 통해 창의적인 표현 능력이 신장될 수 있던 점에서 그 교육적 가치를 찾을 수 있었다. 이름이란 그 사람의 일생이 담긴 것이다. 대부분 한문의 결합으로 이뤄진 우리의 이름은 학습자로 하여금 실생활 속에서 직접 사용할 일이 많지 않아 이름의 뜻을 평소에 충분히 헤아리지 못하는 것이 대부분이다. 부모가 자식이 행복한 일만 가득한 복된 사람으로 자라도록 길상의 의미를 내재해 지어준, 그 소중한 이름의 뜻을 살펴 각 한자의 음과 뜻을 꼼꼼히 파악한다. 후에 그 속에 내재한 깊은 뜻을 이해할 수 있음에 있어 '길상적 이미지를 활용한 이름 문자도 표현프로그램'이 자아탐구에 긍정적인 영향을 끼친 것으로도 확인되고 있다.

이러한 길상적 이미지를 활용한 이름 문자도 표현프로그램을 통해 학습자들이 본인 이름 속 내재한 길상적 의미를 이해해 자아탐구에 긍정적 영향을 끼치며, 전통 길상의 이미지의 올바른 이해를 통해 새로운 길상적 이미지를 만드는 등 더욱 창조적이고 능동적인 인간으로 성장할 수 있도록 프로그램에 대한 개발과 연구가 필요하다는 점을 시사한다.

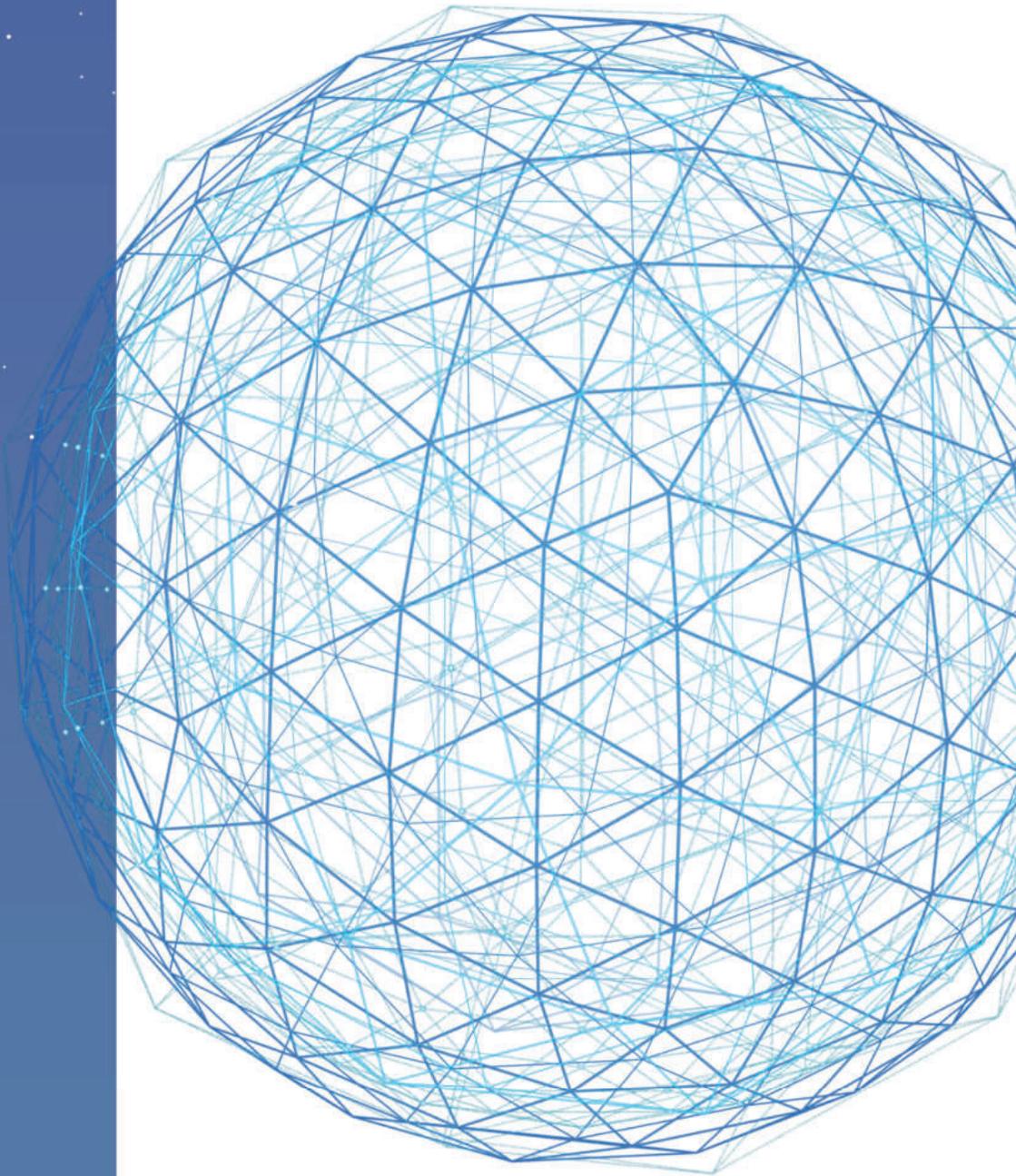


2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국조형교육학회〉  
: 국민대학교교육대학원 석사과정





## 2015 개정 중학교 미술교과서 내 협동학습 내용분석: 전수적 관점, 교류적 관점, 변혁적 관점 중심으로

발표자: 김소정 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

오늘날의 사회는 하나의 성취 목표를 가지고 여러 사람이 효율성을 위해 분업화된 역할을 이행함으로써 공동의 가치를 창출하는 협동의 형태를 중시한다. 따라서 사회로 나아가기 전 학교 교육에서 협동학습은 필수적이다.

본 연구의 목적은 2015 개정 중학교 미술교과서 내 협동학습의 관점을 진단해보고 앞으로 2022 개정 교과서 내 협동학습이 어떤 관점으로 편성되어야 하는지 논의하는 것이다. 협동학습은 학습자와 교사의 상호작용, 학습자 간의 상호작용이 중요하므로 협동학습이 잘 이루어지려면 교사가 가지고 있는 관점이 중요하다. 이로써 협동학습에서는 교사의 관점을 유형화하는 것은 중요하기 때문에 2015 개정 중학교 미술교과서 내 협동학습 활동을 전수적, 교류적, 변혁적 관점으로 분석하고자 한다.

### II. 본론

본 연구자는 교과서를 연구 자료로 채택, 현행 교육과정인 2015 개정 교육과정을 기반으로 제작된 중학교 교과서를 연구대상으로 삼았다. 본 연구의 분석 방법은 중학교 미술 교과서에 어떤 관점을 반영하고 있는지 파악하기 위해서 Cohen(정문성, 2015)이 제시한 협동학습의 개념을 바탕으로 본 연구자가 분석 질문을 만들어 미술 교과서 내 협동학습 비중을 분석하였다. 이후 주제 별 비슷한 유형의 협동학습 활동들을 분석하여 학습 내용의 공통점 차이점을 나누어보았다. 2015 개정 중학교 미술 교과서 내 협동학습 내용분석 방법은 Brody가 제시한 교사가 인식하는 협동학습의 관점을 바탕으로 분석질문을 만든 후 분석 질문을 활용하여 2015 개정 중학교 미술 교과서 내 협동학습을 전수적 관점, 교류적 관점, 변혁적 관점으로 분석하였다. 연구 분석의 결과를 종합한 내용은 다음과 같다.

첫째, Cohen의 개념을 바탕으로 만든 협동학습과 비협동학습을 구분하는 분석 질문을 토대로 2015 개정 중학교 미술교과서 총 9종을 분석한 결과 협동학습이 교과서의 전체에 11.5%를 차지하고 있었다. 이러한 분석은 2015 개정 중학교 미술교과서에 협동학습이 많이 편성되지 못한 결과를 보여준다.

둘째, 2015 개정 중학교 미술교과서 내 협동학습의 비중을 분석해본 결과 협동학습 활동 중에서 자주 등장하는 주제를 5가지 유형으로 나눌 수 있었다. 협동학습의 5가지 유형은 자연물을 이용한

협동학습, 학교 개선 협동학습, 디자인 제작 협동학습, 영상 제작 협동학습, 전시기획 협동학습으로 유형별 협동학습의 활동 수는 평균적으로 11개의 활동을 가지고 있었다. 또한, 이 활동들은 활동명만 다를 뿐 구성하고 있는 수업 내용은 동일하여 교과서 별 다양한 협동학습 활동이 제시되지 못한 점을 보여준다.

셋째, 2015 개정 미술교과서 내 협동학습 활동들을 3가지 관점으로 분석한 결과, 균형 잡힌 내용 편성이 이루어지지 않았다. 분석 결과의 비중은 전체 협동학습에서 전수적 관점은 54.9%, 교류적 관점은 32.5%, 변혁적 관점은 12.5%를 차지하고 있었다. 이와 같은 결과는 2015 개정 총론에서 제시하는 미래역량을 함양하는데 효과적인 협동학습을 제시하기 보다는 협동학습을 하나의 교수 전략으로 인식하고 2015 개정 중학교 미술교과서를 편성한 결과를 보여주고 있다.

### III. 결론

본 연구는 현행 교과서에 있는 협동학습의 내용을 총 3가지의 방법으로 분석함으로써 한계점과 개선방안에 대해 논의할 수 있다는 데 의미가 있다. 협동학습을 통해 2015개정 총론에서 제시하는 미래역량을 키운다면 학생들은 사회로 나아가 미래사회를 긍정적인 방향으로 변화시키는 선구자가 될 수 있을 것이다. 이러한 본 연구자의 결론은 교사의 3가지 관점 중 변혁적 관점에 주목하고 2022 개정 미술교과서 편성에서는 변혁적 관점의 비중이 높아질 것을 기대한다.

### 【참고문헌】

- 변영계(1999). 협동학습의 이론과 실제, 서울 : 학지사
- 유종열(2011). 협동학습에 대한 중등 교사들의 인식 조사 연구. 학습자중심교과교육연구, 11(1), 203-228.
- 이상우(2012). 협동학습, 교사를 바꾸다, 서울 : 시그마프레스
- 정문성(2006). 협동학습의 이해와 실천. 경기 : 교육과학사.
- 홍순태(2016). 협동학습 이론과 적용. 서울 : 한빛문화.

## 시각문화교육에서 인공지능 매체의 특성에 대한 학생 인식 연구: 'GauGAN2' 프로그램을 중심으로

발표자: 김유나 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 매체 본성에 접근하는 이론을 통해 인공지능 매체의 특성을 살펴보고, 이러한 인공지능 매체의 특성이 시각문화교육에 어떻게 활용될 수 있고, 미술 수업에서 학습자는 그 특성을 어떻게 인식하는지 분석하는 것을 목적으로 한다. 최근 미술 교육 분야에서는 인공지능을 활용한 미술교육의 필요성과 방향성, 수업 활용 방안을 이야기하고 있으며 인공지능 시대에 미술교육의 의미를 재고찰하고 있다. 하지만 이러한 인공지능을 활용하는 것에 대한 필요성과 방안에 대한 연구에 비해 인공지능 매체 자체의 특수성에 초점을 둔 연구 즉, 내적 본질에 관한 연구는 부족하다. 인공지능 매체의 특성 및 속성과 지각 방식 등에 관해 철학적, 미학적으로 파악하는 본질적인 접근과 이에 기반한 학습자 인식 연구를 통해 향후 인공지능 매체 중심의 시각문화교육이 나아갈 다양한 발전 방향을 모색할 수 있을 것이다.

### II. 연구 내용

본 연구는 매체 미학 이론을 연구의 중심소재인 인공지능 매체를 분석하는 준거로 삼았다. 특히 매체 이론가 중 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892~1940)과 빌렘 플루서(Vilém Flusser, 1920-1991)의 관점에서 인공지능 매체를 탐구하였다. 매체이론과 선행연구를 기반으로 탐색한 인공지능 매체 특성은 각각 '유희성(Benjamin, W, 1935/2007)', '시각적 촉각성(심혜련, 2012)', '상호작용성(전혜현, 2013)', '기능적 자동성(Flusser, V, 1983/1999)'으로 도출되었다. 이를 기반으로 인공지능 매체의 특성을 구현할 수 있는 시각문화교육의 방향을 모색할 수 있었다.

인공지능 매체의 특성을 미술 수업에서 학습자가 어떻게 인식하는지 확인하기 위해 서울특별시에 위치한 B중학교 2학년 한 학급 학생 24명을 대상으로 하여 인공지능 기반 이미지 생성 프로그램을 활용한 미술 수업을 진행하였다. 수업의 도구로 엔비디아(NVIDIA)사에서 개발한 'GauGAN2'를 활용하였다. 수업 종료 이후 수업에 참여한 학습자를 상대로 인터뷰를 진행하였으며 인터뷰 내용을 통해 도출한 결과는 다음과 같다.

첫째, 인공지능 매체를 활용한 미술수업에서 학습자는 새로운 형태의 유희를 경험할 수 있다. 학습자가 숙련되고 원숙한 표현대신 표현의 편리함에서 오는 흥미, 인공지능 프로그램의 프로세스 방식에서의 재미를 느끼며 새로운 형태의 유희를 경험할 수 있다는 것을 확인할 수 있었다.

둘째, 인공지능 매체를 통해 시각적 촉각성을 경험하게 함으로써 학습자들이 기존에 익숙하게 사용하던 매체와 비교하여 신체적 지각방식에 차이를 느낀다는 것을 확인할 수 있었다. 학습자가 태블릿 PC 표면의 터치와 동시에 형성되는 화면의 기술이미지를 바라보며 프로그램 체계를 이해하고 지각하며 피부로 느낄 수 있는 경험의 확장(우선미, 2022)이 이루어질 수 있다는 것을 확인할 수 있었다.

셋째, 학습자가 인공지능 프로그램과 상호적인 소통이 가능하다는 점을 확인함과 동시에 수업의 한계점도 발견할 수 있었다. 학습자들은 인공지능 프로그램의 인터페이스 안에서 태블릿 PC 표면의 터치와 동시에 구현되는 이미지와 프로그램이 즉각적으로 수정을 반영하는 것을 통해 인공지능 매체와 실시간으로 상호 응답하는 상호작용의 상황을 경험할 수 있다는 것을 확인할 수 있었다. 반면에 학습자가 인공지능 프로그램의 기능적 자동성에 대해 부정적으로 응답한 것에서 본 수업에서 연구자가 의도한 기계 장치와의 상호작용을 학습자들이 완전히 이해하는데 무리가 있음을 발견할 수 있었다.

넷째, 학습자들은 인공지능 매체를 활용하며 '기능적 자동성'을 느낄 수 있다. 학습자들은 본인의 의도한 그대로 표현되지 않는 부분에서 기능적 자동성의 특성을 발견할 수 있었다. 더 나아가 학습자들은 인공지능 매체의 '기능적 자동성'을 비평의 대상으로 삼아 미술 분야의 새로운 미적 가치와 의미를 탐색할 수 있었다.

### III. 결론

본 연구는 연구의 중심 소재가 되는 인공지능 매체에 관해 미학적 이론을 통한 본질적인 접근을 바탕으로 인공지능의 매체 특성을 도출하였다. 도출된 인공지능 매체의 특성을 바탕으로 수업을 구성하고, 학습자가 그 특성을 어떻게 인식하는지 분석하였다. 이를 바탕으로 향후 미술교육의 현장에서 인공지능 매체 중심의 미술교육이 나아갈 다양한 발전 방향을 제안했다는 것에 의의가 있다.

### 【참고문헌】

심혜련(2012). 20세기의 매체철학: 아날로그에서 디지털로. 서울: 그린비.  
우선미(2022). 뉴미디어아트에서 지각적 공간 연구. 한국영상학회논문집, 20(1), 73-89.  
전혜현(2013). 뉴 미디어 아트에서의 이미지 공간과주체에 관한 연구. 미학예술학연구, 39, 69-92.  
Benjamin, W. (2007). 기술복제시대의 예술작품: 사진의 작은 역사 외 (최성만 역). 서울: 길. (원저 1935 출판)  
Flusser, V. (1999). 사진의 철학을 위하여 (윤종석 역). 서울: 커뮤니케이션북스. (원저 1983 출판)

## 우뇌 그리기를 활용한 드로잉 교육 프로그램 개발 연구: 중학교 표현 영역을 중심으로

발표자: 김은아 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 좌뇌 중심의 교육 환경으로 인한 미술교육의 문제를 해결하기 위한 효과적인 지도방안으로 우뇌 중심의 드로잉 교육 프로그램을 제시한다. 최근 학교 교육은 논리적이고 체계적인 좌뇌를 활용하는 수업이 주를 이루고, 직관적이고 종합적인 것을 담당하는 우뇌를 활용하는 수업은 부족한 상황이다. 우뇌 중심 교과인 미술교육에서도 결과를 중요시하여 그리는 기술을 가르치는 좌뇌 중심의 수업이 나타나고 있다. 따라서 우뇌의 사용을 증가하여 전뇌를 발달시킬 효과적인 지도 방안으로 베티 에드워즈(2016)의 '우뇌로 그림 그리는 원리'에 주목하여, 중학생을 대상으로 사실적 묘사력 향상을 위한 드로잉 교육 프로그램을 제안하고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 드로잉의 개념과 시각적 사고

'드로잉'은 평면에 선을 긋는 행위 또는 작품에서 선이 지배적인 결과물을 말한다. 선을 사용하여 그리는 행위는 자신의 삶을 중심으로 자연스럽게 주변의 유의미한 소재들을 이용함으로써 그리는 사람의 감정을 전달해 주는 직접적인 시각 언어라고 할 수 있다. 즉 시각 체제를 통한 시각적 경험에 기초를 둔 드로잉은 창의적 표현의 바탕이 되는 활동이며 대상의 본질을 통찰하도록 해 준다.

#### 2. 우뇌로 그림 그리기와 뇌 기능에 대한 이론

베티 에드워즈가 제안한 '우뇌로 그림 그리기'는 '경계', '공간', '관계', '빛과 그림자', '형태'의 다섯 가지 인지기술이 숙달하여 우뇌의 직관적이고 시각적인 사고 체계에 집중하는 프로그램이다. 우리는 좌뇌의 언어적 기능에 따라 어떤 대상을 지각할 때, 알고 있는 지식이나 개념에 영향을 받아 '시각적 고정관념'이 생긴다. 따라서 우뇌로 그림 그리기의 주요 기본 기술은 '거꾸로 그리기'와 같이 대상에 언어 시스템 모드를 끄는 것을 말한다. 즉 우뇌로 그림 그리기는 대상을 개념으로 보지 않고 보이는 그대로를 그리고 세부를 관찰하는 것이다.

#### 3. 우뇌로 그림 그리기를 적용한 드로잉 수업

본 연구의 프로그램은 '우뇌로 그림 그리기'를 통해 '드로잉' 언어 능력을 발달시키기 위한 수업

연구이며 총 4차시로 구성되어 있다. 1차시에서는 드로잉의 개념과 사전적 의미를 학습한다. 그리고 그림을 배우기 전 실력으로 '자신의 손'을 그려 교육을 받고 난 후의 결과물과 비교해 보기 위해 그림을 기록으로 남긴다. 결과물을 통해 향상된 기량을 확인하여 '우뇌로 그림 그리기' 수업을 이해할 수 있다. 2차시에서는 구도의 테두리를 만들어 주는 뷰파인더를 사용하여 '자화상 그리기' 활동을 한다. 형태, 묘사에 대한 부담감이 적은 기초 소묘 방법인 '컨투어 드로잉으로 자화상 그리기'를 통해 먼저 학습자에게 두려움을 감소시킨 뒤, 주의 깊게 관찰하여 사실적으로 자화상을 묘사할 수 있다. 연습 후 결과물은 패브릭 천에 그리도록 지도한다. 3차시에서는 일상 속에서 쉽게 접할 수 있는 사물과 자연의 여백을 보고 그리거나 종이를 잘라 표현한다. 그리고 전 차시에 자화상을 그린 패브릭의 배경에 활용하여 자신의 작품을 완성할 수 있다. 4차시에서는 자신의 작품을 발표하고 친구들과 서로 배운 점과 어려움을 겪은 부분에 대해서 이야기할 수 있는 기회를 가지며 프로그램을 마무리한다.

### III. 결론

본 연구에서는 전뇌 교육의 필요성을 제기하고 이를 효과적으로 교육할 수 있는 방안으로 우뇌로 그림 그리기 드로잉 수업을 제안하였다. 4차 산업혁명 시대에 미래 인재인, 창의융합형 인재가 갖추어야 할 역량을 함양하기 위해서 드로잉 교육은 창조적 시각예술 표현의 기초로서 창의력, 상상력과 밀접한 관련을 가지고 있다. 미술 교과에서 우뇌를 자극하는 미술 표현 수업 방안을 적절하게 적용한다면 학생들에게 보다 주변 대상에 대한 시지·시각적 관심을 갖게 하며 관찰 능력을 향상할 수 있을 것이라 기대한다.

### 【참고문헌】

- 류재만·손지현(2017). 미술과 교재 연구 및 교수법. 3(1) 71-79.  
 박경희(2017). 우뇌로 그림그리기를 활용한 드로잉 기초교육 연구. 한국일러스트아트학회 학술논문.  
 한국교원대초등미술교육연구회(2015). (배움을 여는) 미술 교수·학습 방법. 교육과학사. 3(2) 63-71  
 한국조형교육학회(2016). 미술교육의 기초. 교육과학사.  
 한치인(2018). 관찰력 향상을 위한 위뇌 중심 드로잉 프로그램에 관한 연구. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문.  
 Betty Edwards(2016). 오른쪽 두뇌로 그림그리기 워크북. 강은엽. 나무숲.

## 자신과 가족, 지역 문화를 반영한 다문화 미술교육 프로그램 연구: ICT를 활용한 나만의 탑 만들기 수업

발표자: 노수빈 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

우리 사회 곳곳에 아시아 기반의 문화적 배경을 가진 사람들이 터를 잡고 있고 한국속에서 살아가려고 노력하고 있다. 포스트모더니즘 이후 세계화, 다원화 경향은 매체의 발달과 함께 더욱 가속되고 있지만, 아직까지 다수의 한국인은 다문화에 대해서 단편적으로만 판단하며, 문화적 배경이 다양한 이주민들이 한국문화에 완전히 녹아들길 바라는 ‘멜팅팟 (Melting Pot)’으로 생각하는 경향이 강하다. 특히 Covid-19 이후로 무의식 속에 타인과 거리를 두어야 한다는 인식이 더 강해졌기에 교육에서부터 다문화 인식을 재고해야 하며 교육을 통해 나와 타인의 차이를 차별로 인식하지 않도록 올바른 세계관을 키워줄 교수학습법의 연구가 더 적극적으로 이루어져야 한다.

교육부에서 미래교육에 맞춘 인프라를 구축하기 위해 디지털 기기를 보급하고, 다양한 콘텐츠를 융복합적으로 개발해 활용되고 있다. 미술 영역의 확장과 디지털 기술의 발전에 따라 미술교과 또한 ICT(Information & Communication Technology)를 활용한 콘텐츠의 개발과 적용이 확산될 필요성이 있다. 이런 상황 속에서 학생들이 자주 접하는 스마트 기기를 활용하여 이미지를 제작하고 또 AR과 VR의 기술을 접목한 실감 콘텐츠를 만들어보며 미디어 리터러시와 비주얼 리터러시를 함양할 수 있도록 수업안을 제안하고자 한다.

### II. ICT를 활용한 다문화 미술교육 설계

#### 1. 지도 목표와 계획

이 수업은 한 학기 동안 이루어지는 프로젝트로, 나와 나의 급우가 자라온 문화적 배경이 되는 지역 또는 국가와 그 문화에 대한 탐구를 통해 미적 감수성을 신장시키는 수업이다.

#### 2. 차시 구성

##### 가. 나의 문화적 배경을 바탕으로 디지털 콜라주 작품 만들기 (1-5차시)

세계 지도와 퀴즈 앱 카훗(Kahoot!)을 활용해 발문하고 나와 가정 및 지역 문화 배경을 바탕으로 웹 애플리케이션 캔바(CANVA)를 활용해 디지털 콜라주 이미지를 만든다. 완성된 작품은 웹 애플리케이션 패들렛(Padlet)에 이미지를 업로드 하고 댓글로 토론한다.

#### 나. 탐으로 살펴보는 문화의 영향과 다양성 (6-10차시)

세계 각국의 랜드마크 탐과 아시아의 탐을 보며 문화적 특징을 살펴본다. 조별 하나의 탐을 선정하여 역사적 배경, 사회적 의미, 오늘날의 역할 등을 조사하고 발표한 후 패들렛에 친구들의 발표를 들은 소감문을 작성한다.

#### 다. AR,VR을 지원하는 메이킹 앱을 활용한 작품 제작과 감상(11-16차시)

모둠별로 키워드를 선정해 탐 디자인을 구상하고, 주제와 의도에 적합한 작품 계획한다. 코스페이스(CoSpaces)앱의 특성에 맞게 효과적인 표현 방법을 찾아 적용하고 온라인 공간에 전시한다. 골판지로 만든 VR디바이스인 구글 카드보드와 코스페이스 앱 자체적으로 지원하는 기능을 활용해 AR(Augmented Reality),VR(Virtual Reality)로 작품을 관람하고 제작 시 느꼈던 점을 성찰일지로 작성하고 작품 수정 후 수업을 마무리한다.

### III. 결론

본 연구에서는 ICT를 활용한 다문화 미술교육 방안에 대해 제언해 보았다. 오늘날의 아동들은 태어난 이후 지속해서 다양한 미디어에 노출되고 또 매체가 전달하는 시각문화에 쉽게 영향을 받는다. 4차 산업혁명 시대를 살아갈 청소년들에게는 자아 정체성과 가치관 형성 과정에 나를 올바른 방식으로 표현하는 시각적 소통 능력이 더욱 요구된다. 자신의 문화적 배경을 주제로 디지털 콜라주를 제작하는 과정에서 미디어 리터러시를 기를 수 있을 뿐만 아니라, 급우와 자신의 창작품을 비교할 때 비평적 학습이 이루어져 비주얼 리터러시 또한 함양할 수 있을 것이다. 작품을 함께 살펴볼 때 발표와 토론을 통해서 다양한 역사와 사회 배경 속 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하는 마음가짐을 기를 수 있으며, 프로젝트 학습이기에 장기간의 과정에서 창의적 인재에게 필요한 미적 감수성과 시각적 소통 능력, 미술문화 이해 능력, 자기 주도적 미술학습 능력이 효과적으로 신장할 수 있음을 기대할 수 있다.

#### 【참고문헌】

##### - 단행본

- 변영계 (2020). 교수 학습 이론의 이해. 학지사  
한국조형교육학회 (2020). 미술교육의 기초. 교육과학사.  
한국초등미술교육학회 (2018). 현대미술교육의 동향. 교육과학사

##### - 논문

- 류지영. (2016). 미술교육에서의 '능력' 고찰. 미술교육연구논총, 45, 1-34.  
안인기, 박현우, 곽현규 and 고정화. (2022). 증강현실을 활용한 융합적 미술 표현에 대한 연구. 미술과 교육, 23(1), 1-24.  
안혜리. (2005). 시각문화(Visual Culture)로의 패러다임 변화와 미술교과 교사교육의 새로운 방향. 미술교육연구논총, 17(1), 117-132.

## 미술 교과서 내 저작권 교육 내용 분석 및 개발 방향 연구: 2015 개정 고등학교 미술교과서를 중심으로

발표자: 박수진 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구의 목적은 현행 고등학교 미술 교과서 내 저작권 교육 관련 내용을 분석하고 미술교과서 내에서 저작권 교육 내용이 어떠한 방향과 내용으로 다루어질 수 있는지 제안하는 데 목적을 둔다. 사회 전반적으로 큰 변화가 일어나는 정보지식사회 속에서 우리는 무형재산을 손쉽게 얻고 주고 받을 수 있게 되었다. 무형재산에 대한 손쉬운 접근과 사용이 가능함은 잘못된 사용으로 인한 저작권 침해의 문제로 이어지는 양면성을 지닌다. 이는 청소년들에게 있어서도 예외가 아니다. 미술활동의 기반이자 창작물로 이어지는 아이디어 또한 무형재산에 속하며, 미술교과에서 행해지는 미술품 제작 및 올바른 미술활동을 위해 학교 미술 교육에서도 저작권 교육에 대한 필요성이 대두되고 있다. 이러한 상황 속에서 학교 교육의 주 자료인 교과서를 중심으로 현재 교육현장에서 저작권과 관련된 교육이 어떻게 이루어지고 있는지 그 현황을 알아보하고자 한다. 더불어 교과서 분석을 바탕으로 향후 미술 교과서 내 저작권 교육 내용 개발 방향과 그 내용에 대해 구체적으로 제안해보고자 한다.

### II. 연구 내용

#### 1. 2015 개정 고등학교 미술교과서 내 저작권 관련 내용 분석

현재 교육현장에서 저작권과 관련된 교육이 어떻게 이루어지는지 그 현황을 알아보하고자 학교 교육의 주 자료인 교과서를 중심으로 알아보하고자 했다. 분석 대상인 2015 개정 고등학교 미술 교과서에 얼마나, 어떤 방식으로 저작권 관련 내용을 다루고 있는지를 파악하고자 하였다. 분석의 준거로는 저작권으로 보호되는 저작물을 특정한 경우에 저작권자의 허용없이 제한적으로 이용할 수 있는 원칙인 공정이용을 삼았다. 이후 공정이용 여부의 기준을 바탕으로 교과서 분석을 위한 4가지 질문을 도출하였다. 도출된 준거를 통해 현행 고등학교 미술 교과서의 저작권 관련 내용을 분석하였고 분석의 결과를 종합하자면 다음의 내용과 같다.

첫째, 교과서 분석 결과를 보면, 공정이용의 기준에 맞는 저작권 침해의 예외 기준 내용들과 도판들이 주를 이루고 있다.

둘째, 모든 교과서에서 저작권이란 용어가 직접적으로 언급되지 않고 저작권과 관련된 오마주, 패러디 등 만이 활용되고 있다.

셋째, 현행 고등학교 교과서에서 특정 작가 혹은 특정 작품들이 여러 교과서에 반복해서 제시되

고 있다.

넷째, 제시된 도판 모두 서양작가들의 작품으로 구성되어 있어 한국작가의 작품으로 저작권 관련 내용을 제시한 부분을 찾아보기 어렵다.

## 2. 미술 교과서 내 저작권 교육의 개발 방향 및 내용

분석된 결과를 기반으로 본 연구는 다음과 같이 미술 교과서 내 저작권 교육 내용 개발 방향 안을 제시하였다. 첫째, 저작권에 대한 인식을 높이는 것이 먼저이기 때문에 학생들이 그 주제에 대한 흥미를 가질 수 있도록 동기 유발을 유도하는 발문과 충분한 이해가 되도록 구체적인 설명이 포함되도록 한다. 둘째, 저작권 교육에 실질적으로 활용될 수 있는 내용을 다룬다. 셋째, 공정이용에 편중된 내용만이 아닌 공정이용 이외의 저작권침해 측면에서의 학습이 가능하도록 해야한다.

미술 교과서 내 저작권 교육 방향에서 출발하여 교과서 내에 제시될 수 있는 저작권 교육 내용 및 관련 도판을 선정하였고, 이를 바탕으로 구체적인 교과서 개발의 예시로 교과서 예시 4장을 만들어 제안하였다. 교과서 예시는 크게 대단원 한 개와 소단원 세 개, 활동하기 두 개, 생각해보기 두 개로 구성하였으며 미술에서 저작권의 필요성과 저작권 관련 용어의 개념에서 명화 및 CF, 드라마, 영화의 예시로 흥미를 유발할 수 있는 도판과 내용으로 구성하여 제시하였다.

## III. 결론

본 연구에서는 공정이용의 관점에서 2015 개정 고등학교 미술 교과서 내 저작권 관련 내용을 분석하여 현재 고등학교 미술 교과서 내 저작권 교육의 현황을 알아보았다. 그 후 도출된 결과를 기반으로 저작권 교육을 위한 미술 교과서 방향 및 내용에 대해 고찰하였으며 구체적인 콘텐츠와 도판을 선정하여 그를 활용하기 위한 교과서 예시를 제시하였다. 기존의 선행연구에서 진행되지 않았던 고등학교 미술 교과서를 중심으로 저작권 교육 내용을 분석하였고 구체적인 미술교과서 내 저작권 교육 방향과 내용 및 교과서 개발의 예시를 제안했다는 것에 의의가 있다.

## 【참고문헌】

- 김가연(2021). 영상미술에 대한 저작권 교육 개선방안연구. 건국대학교 석사학위논문.
- 김형진(2011). 미술법. 파주: (주)메이문화산업연구원.
- 서제희(2016). 미술교과에서 지적재산권 보호에 관한 교육의 필요성과 과제. 학습자중심교과교육연구학습자중심교과교육연구, 16(6), 717-732.
- 안현정(2013). 미술감상교육에서의 저작권 활용방안 연구 - 미술작품의 공정이용(Fair use)을 중심으로 -. 문화예술교육연구, 9(1), 91-123.

## 융합수업을 통한 미술감상과 비평 수업연구: 외국어고등학교를 중심으로

발표자: 박시하 (국민대학교 교육대학원 미술전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구의 목적은 다양한 나라의 작가와 작품에 대한 깊이 있는 이해와 함께 역사를 깊이 있게 이해하는 융합적 사고를 기르기 위한 것이다. 외국어고등학교는 대한민국의 특수목적고등학교의 일종으로서 외국어에 능통한 선도적 인재양성을 목표로 한다. 그러한 이유로 미술과는 비교적 소극적으로 이루어지며 이로 인해 미술에 대한 학습자의 관심이 적다는 문제가 있다. 하지만 외국어를 배우고 외국문화를 학습하는 교과와 미술은 상당히 긴밀하게 연결되어 있다. 문화는 그 나라의 얼굴이고, 특히 미술작품과 작가는 그 나라의 역사와 문화를 담고있는 중요한 자료이므로 미술교과는 다양한 미술문화를 이해하는데 중요한 역할을 한다.

연구자는 외국어고등학교에서 주로 다루는 과목(외국의 문화와 역사 등)과 미술을 융합하는 수업 방안을 통해 여러나라의 작가, 작품에 대한 관심을 가지고 다양한 시각으로 문화예술을 향유할 수 있을 것이다. 또한 미술뿐만 아니라 삶을 살아가는 데 있어 학습자의 융합적인 사고가 도움이 될 것이라고 기대한다.

### II. 본론

미술 감상과 비평은 다양한 미술작품과 작가, 미술사적 사건 등을 탐구하는 가운데 비평적 관점에서 미적 대상에 대한 이해를 확장, 심화함으로써 미술 문화 이해 능력과 문화적 감수성을 함양하는데 중요하다. 2015개정 교육과정은 미술교육을 통한 미적감수성, 시각적 소통능력, 미술 문화 이해 능력, 자기주도 미술학습 능력을 기를 것을 강조한다. 본 연구는 미술감상과 비평 프로젝트를 학습 방안을 제시함으로써 융합 미술교육의 폭을 넓히고자 한다.

이 수업은 미국, 중국, 스페인, 일본의 미술가와 작품의 사회문화적, 시대적 배경을 이해하고 미학적, 역사적 측면에서 작품에 대해 설명하는 데 목표를 한다. 또한 이 수업은 자기주도적인 태도로 다양한 비평의 관점을 습득하고 이를 토대로 작품을 바라보도록 이끈다.

본 연구는 미국, 중국, 스페인, 일본의 작가와 작품에 관하여 학생들 스스로 주제를 정하고 팀을 이루어 한 학기동안 이루어지는 프로그램에 관한 것이다. 총 17차시로 구성되며 1차시에서 교사는 네 나라별 작가와 작품을 미학적, 역사적 측면에서 감상하는 방법을 먼저 보여주고, 연구보고서 작성

방법을 안내한다.

2, 3차시에서는 조별 연구팀을 구성하고 연구주제 및 교사가 미리 준비한 작가와 작품을 정한다. 주제를 결정할 때는 교사가 학습자에게 적합한 주제인지 살펴보고 최종적으로 주제를 승인한다.

4~7차시까지 학습자는 교사가 제안한 매체(책, 논문과 태블릿pc 등)를 통해 자료를 조사하고 연구보고서 초안을 작성한다. 이때 책이나 논문은 미리 교사가 충분히 내용을 검토한다. 학습자가 수업을 이끌어가지만, 교사는 틈틈히 적합한 영상자료를 제공하여 학습활동에 유연함을 제공한다.

8차시에 중간발표 및 피드백시간을 가지며, 동시에 중간 동료평가가 이루어진다. 이는 평가를 위함이지만, 중간평가를 통해 자신이 어떤 부분에서 부족한지 인지한 후 더욱 적극적으로 연구활동에 임하도록 의욕을 줄 수 있는 긍정적인 촉매제 역할을 한다.

9~14차시는 연구를 진행하고 보고서를 완성한다. 완성단계에서 조원 스스로 1차시에 학습한 연구보고서 양식과 내용에 어긋난 지점은 없는지, 또 주제와 무관한 요소는 없는지 검토하는 과정이 필요하다.

15, 16차시는 완성된 보고서를 책자로 제작하는데, 직접 표지를 만들고 제본하는 과정을 배운다. 마지막 17차시에서는 완성된 책자를 전시하고 연구보고서를 발표한다.

### III. 결론

본 프로젝트 융합수업을 통해 학습자는 문화와 미학에 관한 지식을 활용하여 작가와 작품을 감상하고 비평하는 활동을 통해 다양한 시각을 바탕으로 작품을 바라보는 힘을 갖게 되며, 연구보고서를 작성하고 이를 발표하는 활동을 통해 협동학습을 이룰 수 있다. 또한 외국 문화 교과목과 연계하는 과정에서 미술과 타교과와의 융합을 효과적으로 이끌어낼 수 있다.

미술과 역사/문화 융합수업을 통해 학습자 안에서 복합적인 고등사고력이 길러지며, 이러한 활동은 앞으로 학습자의 미래의 삶에 꼭 필요한 역량이라고 기대할 수 있다.

### [참고문헌]

양정무(2021), 별거벗은 미술관-양정무의 미술 에세이, 창비  
조익환 외 14인(2018), 고등학교 미술감상과 비평 교과서, 씨마스

## 현대미술 작품 감상을 통한 다문화 미술교육 연구: 마우리치오 카텔란(Maurizio Cattelan)의 작품을 중심으로

발표자: 박연서 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 이탈리아 출신의 현대미술 작가 마우리치오 카텔란(Maurizio Cattelan, 1960~)의 여러 작품 중 '제노포비아(Xenophobia)'에 대한 문제의식과 그가 경험했던 '이방인'의 감정을 드러낸 작품을 중점적으로 감상하고 해석하는 과정을 통해 현대미술에 대한 이해의 초석을 다지고, 다문화 사회에서 '나와 다름'을 이해하는 공동체적 인성 육성을 목적으로 한다. 또한 작가의 출생지인 이탈리아의 지리적·역사적 배경을 우리나라와 비교해보며 다문화 사회에서 발생하는 다양한 문제들을 '나'와 연결지어 생각할 수 있는 여지를 제공한다.

### II. 연구 내용

#### 1. 대표작가 선정 - 마우리치오 카텔란

마우리치오 카텔란의 성장 배경(작가 알아보기)과 1861년 통일이 된 이탈리아에서 작가가 활동하고 있는 현재까지도 이어지고 있는 '남부문제'(사회적·역사적 배경 알아보기)를 학습한다. 이를 토대로 카텔란의 작품 감상으로 연결하는 과정을 통해 학습자들의 보다 직관적인 이해를 돕기 위해 마우리치오 카텔란을 본 연구 수업의 대표 작가로 선정하게 되었다.

마우리치오 카텔란의 작품 〈남쪽의 공급자 축구클럽, 1997〉, 〈무제, 1997〉은 오늘날 다문화사회에서 외면하고 있었던 여러 문제를 환기한다. 〈남쪽의 공급자 축구클럽, 1997〉은 작품 속의 등장인물들로 이탈리아인들이 열광하는 아프리카권의 스포츠 스타들과 같은 문화권에서 왔지만 차별받는 노동자들을 비교함으로써 이탈리아 내부의 제노포비아 현상을 풍자적으로 꼬집는다. 또한, 〈무제, 1997〉에서 보여준 미술관 바닥에 머리를 숨기고 있는 박제 타조는 미술계 내에서 미술가들을 국가적으로 분류함으로써 '이방인'이 되어 버리는 작가 자신의 자화상을 시각적으로 드러낸다. 따라서 마우리치오 카텔란의 작품을 중심으로 본 연구 수업에서는 '나와 다름'을 작가가 어떠한 시각적 소통 방식으로 발신하였는지 탐색하는 과정을 통해 해당 작가의 작품을 넘어 다양한 현대미술 작품이 가지는 의미를 유추하고 해석할 수 있다.

## 2. 다문화 미술교육 연구 수업 방안

본 연구의 수업은 총 7차시로 구성되어 있다. 1차시에는 현대미술 작품 감상을 바탕으로 ‘세상과 소통할 수 있는’ 표어 제작을 온라인 플랫폼(미리캔버스)으로 활용하는 수업의 전체 계획을 안내한다. 다음 2-3차시에는 교과서에 제시된 감상 방법 중 ‘작가 알아보기, 사회적·역사적 배경 알아보기’의 내용을 학습한 후에 이를 바탕으로 현대 미술 작가 ‘마우리치오 카텔란’의 작품 〈남쪽의 공급자 축구클럽, 1997〉, 〈무제, 1997〉를 감상하는 수업이 이루어진다. 해당 차시는 단순히 수업에서 배운 작품만을 해석하는 것을 넘어, 오늘날 다양하게 제작되는 시각 이미지를 학습자 스스로 해석할 수 있도록 감상 방법 두 가지를 적용하는 것으로 고안되었다. 4차시는 온라인 표어 제작을 위한 작품 구상 단계이다. 본 연구의 수업 대상은 중학교 학습자들이므로 ‘세상과 소통할 수 있는’ 내용을 ‘학습자 개인의 이야기’(가정, 또래집단, 학교 등)를 바탕으로 표어의 내용을 구상할 수 있도록 한다. 다음 5-6차시는 지난 시간 구상했던 내용을 바탕으로 온라인 표어를 제작한다. 온라인 매체 활용에 어려움을 겪는 학습자들이 있을 수 있으므로 총 2차시로 작품 제작을 진행한다. 마지막 8차시에는 완성된 제작물 발표와 감상활동으로 수업을 마친다.

## III. 결론

이탈리아와 우리나라는 반도국가라는 공통점을 가지고 있다. 또한 아이러니하게도 분단국인 우리나라와 통일국인 이탈리아는 ‘남과 북의 문제’라는 다른 듯 비슷한 지점을 가지고 있다. 이러한 지점은 학습자들로 하여금 내가 속한 국가가 나에게 미치는 영향에 대해 환기할 수 있다. 또한 우리 문화와 비슷하다고 생각할 수 있는 부분을 학습하며 타문화에 대해 내재적으로 인지할 수 있는 폭을 넓힐 수 있을 것이다.

예측하지 못한 전염병의 출현으로 인해 우리는 보다 가시적인 차별과 낙인을 경험하고 있다. 나와 다른 낯선 대상에 대해 두려움을 가지는 것은 당연히 그럴 수 있으며, 누구나 경험한 적 있는 일일 것이다. 낯선 대상에 대한 막연한 두려움이 혐오로 변질 수 있는 사회 상황에서 ‘나’ 라는 존재 역시 편견의 피해자, 또는 가해자가 될 수 있다는 것을 인지함으로써 본 연구는 우리 사회에 만연한 차별과 편견을 해소할 수 있는 방안이 될 것이다.

## [참고문헌]

- 김선아 외 (2015). *천재교과서 중학교 미술 2*.
- 김지나 (2019). *마우리치오 카텔란(Maurizio Cattelan)의 작품에 드러난 저항의식*.
- 김소희 (2022). *아시아인 ‘증오범죄’ 뒤에는 170여 년 혐오의 역사가 있다*. 한국일보.
- 이옥선 (1999). *맥피(Mcfee)의 미술교육사상과 방법론 연구 - 다원주의(pluralism)를 중심으로*.

## ‘카드뉴스’ 제작을 활용한 한국미술사 감상 프로그램 연구: 고등학교 1학년을 중심으로

발표자: 박지혜 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 학습자가 ‘정보의 제공자’가 되어 능동적이고 참여적인 한국미술사 수업을 구성하는 것에 목적을 두었다. 기존의 한국미술사 교육은 연도표를 제시하여 순차적으로 학습하는 구조이다. 이는 한국미술사의 흐름을 거시적으로 바라볼 수 있다는 점과 연도별 연계성을 파악할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 하지만 방대한 내용을 강의를 통하여 수동적으로 학습해야 한다는 점에서 학습자의 집중도와 참여도가 낮다는 문제점이 있다. 학습자는 자신이 탐구하고자 하는 한국미술사 주제와 작품을 직접 선정하고 카드뉴스를 제작하는 미술 감상 프로그램을 통하여 능동적인 한국미술사 수업을 경험할 수 있을 것이다.

### II. 본론

#### 1. 한국미술사 교육의 의의와 필요성

미술사란 미술의 변천과 발달과정을 서술한 역사를 뜻한다. 역사라는 학문적 성격에서 알 수 있듯 ‘미술사’는 미술 작품들의 변천과정에 대한 학문이다. 미술작품은 시대와 지역 문화를 반영한다. 그러므로 미술사에서 다루는 작품에 대한 학습은 시대의 풍습과 사상을 이해할 수 있게 해 준다. 아울러 시대별 미술의 가치를 감상 및 학습하는 과정을 통해 현대 미술에 대한 인식도 확장 시킬 수 있다. 즉 한국미술사 수업은 역사적 의미와 가치를 배우는 데서 그치는 것이 아니라, 현대 예술을 조망하는 하나의 방법론을 배우는 과정이라고 할 수 있다. 그러므로 미술 교육에서 한국미술사 교육은 필수적이다.

#### 2. 카드뉴스 콘텐츠의 정의와 특징

카드뉴스란, 주요 이슈나 뉴스의 이미지를 일정한 크기의 카드에 간략한 텍스트로 재구성하여 보여주는 새로운 개념의 뉴스 포맷이다. 순차적으로 넘겨볼 수 있어 모바일 및 소셜 네트워크 서비스 환경에서 일반 기사뉴스보다 가독성 및 전파력이 높고 확산성이 뛰어난 것으로 평가받고 있다. (PR 용어사전). 주로 모바일기기 환경에 최적화 되어있으며 이를 소비하는 이용자들을 대상으로 소통방식과 관심사가 형성되어 있다. 특히 제작과 공유가 용이하다는 특징을 가지고 있는 매체이다.

#### 3. 카드뉴스 제작을 활용한 한국미술사 감상 프로그램

이 프로그램은 고등학교 1학년 20명 대상으로 한 15차시의 수업과정이다. 한 차시의 수업시간을 50분으로 설정하고 있다. 현장 견학과 미디어 기기를 이용한 자료조사 및 제작과정을 포함하고 있다.

- 1) 1차시는 오리엔테이션으로 수업에 대해 소개하고, 평가기준을 안내한다.
- 2) 2~3차시(가치탐색)는 현장학습을 통해 작가를 선정한다. (2차시-국립중앙 박물관, 3차시-국립고궁박물관)
- 3) 4차시(조사대상 선정)는 2~3차시의 견학 경험을 바탕으로 작품 선정 시간을 부여하고, 카드뉴스를 소개한다.
- 4) 5~6차시(제작)는 연구보고서를 배부하여 이를 기준으로 자료 수집과 보고서 작성 시간을 부여한다. (연구 보고서에는 ‘작품 연도/ 시대’, ‘작가, 작품의 미술사조’, ‘작가의 생애와 작품의 연관성’, ‘작가미상의 작품에 경우 주로 제작된 계층과 그 이유’, ‘작품의 용도’, ‘작품의 시대적 의미’, ‘그러한 의미를 가지게 된 시대적 이유 혹은 시대상’, ‘작가나 작품을 선정한 이유’의 내용을 포함하고 있다.)
- 5) 7차시(가치탐색)는 작성된 연구보고서를 이용하여 전개 될 수업에 대해 소개한다. (1.정보전달형 카드뉴스의 형식 소개 2.카드뉴스 제작 방법 소개 3.완성된 카드뉴스를 게시할 페이스북 비공개 페이지 소개 4.카드뉴스 계획표 작성법 소개)
- 6) 8~10차시(제작)는 카드뉴스 계획표를 작성하고, 카드뉴스를 제작한다.
- 7) 11차시(평가)는 제작된 카드뉴스를 페이스북 페이지에 업로드하고, 카드뉴스의 정보 전달력을 동료평가로 실시한다. (동료평가는 익명으로 진행한다.)
- 8) 12~15차시(평가)는 연구보고서, 카드뉴스 계획표, 최종 결과물을 개인당 15~20분 동안 발표한다.

### III. 결론

본 연구에서는 한국미술사 교육의 필요성을 제시하고 이를 능동적으로 학습할 수 있는 교육 방안으로 ‘카드뉴스 콘텐츠 제작을 이용한 한국미술사 감상 프로그램’을 제안하였다. 강의 전달식 한국미술사 수업이 아닌 학생이 주도적으로 카드 뉴스의 주제와 작품을 선정할 수 있는 프로그램은 학습자의 탐구 동기부여로 작용할 것이다. 또한 학습자는 카드뉴스를 제작하는 과정에서 현대적 관점으로 한국미술사를 해석하게 된다고 예상할 수 있다. 왜냐하면 제작 된 카드 뉴스의 감상자가 급우라는 점과 카드 뉴스 형식에 따라 간결하게 소개해야 한다는 점 때문이다. 이는 2015 미술 교육과정 중 미술 감상과 비평 영역 성취 기준의 내용인 ‘미술 작품이 지닌 사회·문화적 의미를 해석할 수 있다’ 항목과도 연관이 깊은 학습으로 이루어질 수 있다. 이러한 탐구와 제작활동 후, 학급 SNS에 직접 게시하는 과정을 통해서 스스로 정보의 제공자가 되어보는 경험을 할 수 있다. 이 과정으로 인해 학습자는 정보 전달의 책임 의식과 탐구 의식을 함양하고 작업을 수행해 낼 수 있을 것임을 기대할 수 있을 것이다.

### [참고문헌]

- 민미순(2003), 이해·표현·감상활동의 통합을 통한 한국미술사 지도방안  
한국교원대학교 석사학위논문
- 손다솔(2021), 디지털 리터러시 함양을 위한 카드뉴스 콘텐츠 제작 수업 모형  
부산대학교 국내석사학위논문

## 신재생 에너지 (renewable energy) 기술을 활용한 키네틱아트(kinetic art) 미술프로그램 개발 연구

발표자: 박진경 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

급속도로 발전하는 과학 기술은 상상을 현실로 만들며 미술 분야 역시 새로운 매체와 기술과 만나 우리의 문화와 생활 양식에 변화를 준다. 코로나19로 인한 원격수업은 기존의 학교공간과 교수·학습 방법에 대한 성찰을 촉발하였고, 이는 교육계의 “미래교육 대전환” 논의로 이어졌다. “미래교육 대전환”을 준비하는 그린스마트 미래학교는 저탄소 에너지 자급을 지향하는 그린학교 핵심요소를 중심으로 추진되고 있으며 신에너지 및 재생에너지 (신재생 에너지) 기존의 화석연료를 변환시켜 이용하거나, 태양광, 풍력, 공정전환, 해양에너지 등을 포함해 재생 가능한 에너지를 변환시켜 이용하는 에너지를 활용한다. 본 연구에서는 미디어의 특성과 신재생 에너지(renewable energy)에 기초하여 고등학생 대상으로 통합과학, 미술 과목을 융합하여 지구 시스템의 상호작용을 적용한 미술교육 프로그램을 제안하고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 신재생에너지(renewable energy)의 개념 및 이용정책

신재생 에너지(renewable energy)는 신에너지 및 재생에너지로 합쳐 부르는 말이다. 기존의 화석연료를 변환시켜 이용하거나, 햇빛, 물, 지열, 강수, 생물유기체 등을 포함하여 재생이 가능한 에너지로 변환시켜 이용하는 에너지를 말한다. 신재생 에너지(대체에너지) 설비에 대한 신뢰 확보와 보급 확대를 목적으로 국내 생산 또는 수입되는 태양열, 태양광, 소형풍력 등의 분야에 대한 설비 인증을 2003년 10월부터 최초로 시행하고, 이를 위해 신재생에너지설비 인증에 관한 규정을 제정하였다. 교육부는 미래학교 사업을 바탕으로 교수·학습 혁신과 미래형 교육과정 운영을 촉진하여 친환경·에너지 기법을 적용해 2050 탄소 중립을 위한 정책을 실시하며 신재생 에너지(renewable energy)를 활용한 미디어아트 미술프로그램교육을 접목할 수 있다.

#### 2. 대중예술에서의 키네틱아트(kinetic art)

키네틱아트(kinetic art)란 키네틱은 물리학 용어로 운동의, 활동적인이란 뜻으로 키네틱 아트는 ‘움직이는 예술’ 이라고 한다. 키네틱 아트는 바람이나 전기장, 물의 분사나 전기 모터, 빛 관람객의 작동 등에 의해 움직이는 작품을 의미한다. 1913년 뒤샹의 레디메이드 작품인 <자전거 바퀴>를 시작

으로 1920년대 러시아 구성주의로 활동하던 작가들이 본격적으로 제작하였다. 2018년 8월 IT 기술이 예술의 영역으로 성큼 다가서고 있습니다. 설계도와 플라스틱만 있으면 누구든 작품을 만들 수 있다고 한다. 고대 그리스의 대표 조각상 밀로의 비너스 크기와 모양은 같지만 색깔이 다르고 몸에서는 기계가 바쁘게 움직인다. 분홍색 물체를 찍어내고 있는 기계의 정체는 바로 3D 프린터 작가는 자신의 손이 아닌 프린터로 비너스를 움직이는 몸을 따라 화면 위에 색색의 실이 플라스틱을 녹여 실처럼 싹 작품을 만드는 3D 프린팅의 원리가 담겼습니다. 모래에 열을 가해 유리제품을 만드는 3D 프린터도 개발중인 상황, 기술의 발달이 예술의 장벽을 허물고 있다. (TV조선 2018)

### 3. 신재생 에너지(renewable energy)기술을 활용한 키네틱아트(kinetic art) 미술프로그램

프로그램 대상은 고등학생으로 통합과학 - 지구 시스템의 상호작용을 통하여 에너지의 흐름을 설명할 수 있으며 물질의 순환을 탐색할 수 있다. 미술에서는 미디어의 특성을 이해하고 키네틱아트의 새로운 표현 효과를 새로운 관점으로 다양하게 응용하여 현대 미술의 확장된 개념을 탐색하는 프로그램으로 구성하였다. 생활 속 에너지와 미디어가 예술이 되는 방식을 탐구하여 적극적으로 활용해 볼 수 있다. 신재생 에너지(renewable energy) 기술을 활용한 '그림을 그리는 로봇 만들기'를 통해 에너지의 흐름을 설명할 수 있으며 물질의 순환을 탐색 할 수 있다.

## III. 결론

한국판 뉴딜의 대표사업인 '그린스마트 미래학교'는 지난 7월경 484개의 대상 학교를 선정·발표하고 학생, 교사 등 학교구성원이 참여하여 직접 디자인하는 사전기획과 사용자 참여 설계를 진행 중이다. 창의성과 인성을 겸비하고, 사회 변화에 선제적으로 대응할 수 있는 미래인재 양성을 위해 과학과 미술의 역할이 중요해지고 있다. 신재생 에너지(renewable energy)를 이해하고 포용하는 과정을 통해 미술과 과학 기술의 발달에 따른 미술의 변화를 설명한다. 본 연구에서 이러한 태양광, 태양열, 바이오, 풍력, 수력 등 신재생 에너지(renewable energy)를 활용하여 키네틱아트에 나타난 바람이나 모터 등 원리와 특징을 탐구하고 '그림 그리는 로봇 만들기'에 창의적인 방식으로 상호작용 기반으로 소통하는 교육 프로그램을 구안하였다. 일반적으로 그저 바라보는 방식의 감상을 넘어 생활 속 미디어가 신재생 에너지(renewable energy)와 만나 예술이 되는 방식을 탐색하고 적극적으로 활용해 볼 수 있다. 4차 산업혁명인 새 시대가 요구하는 인재를 기르는데 인재양성 체계로는 과학과 미술을 확장하여 학생 누구나 신기술분야 인재로 성장할 수 있도록 긍정적인 효과를 기대할 수 있을 것이다.

## [참고문헌]

- 교육부(2021), 일상회복과 미래교육 대전환을 준비하다. 행복한 교육. 26-32.  
 신정수(2017), 친환경 저탄소 에너지 시스템. 일진사.  
 송진웅 외17인(2020), 고등학교 통합과학. 동아출판.  
 이창구 외10인(2022), 고등학교 미술 교과서. 미진사.  
 윤재민(2018). 3D 프린터로 만든 '비너스'...예술 장벽 허물까? TV조선.

## 지속가능발전교육에 기초한 공익광고 수업방안 연구

A Study on the Public Interest Advertising Class Plan Based on Sustainable Development Education

서원아 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공, 석사과정)

### I. 서론

21세기에 들어 인류는 여러 가지 지구적 도전과 위협에 직면해 있다. 이러한 기후변화, 에너지 고갈, 인구문제, 물 부족, 식량부족, 환경오염, 생물 다양성 위기 등과 같은 위기의식에서 지속가능한 발전의 중요성이 강조되었다. 교육부는 21세기 발전으로 인한 교육 환경의 변화 등에 주목하고 미술 교육은 현시대에 맞는 교육에 대한 분석과 미래교육의 방향을 가늠하고 있다. 결과적으로 2015 개정 교육과정 연구들이 미래인재 육성을 위한 역량에 집중된 것이다.

2018년 개최된 국내 학술대회가 '미술의 사회적 참여 관련 주제'를 채택하였는데 이를 통해 인류 공통의 문제에 대한 책임과 관심을 가지는 주제가 중요해 졌음을 알 수 있다. 김성영, 김효정(2021)은 지속가능발전교육과 사회참여미술이 창의·융합능력 함양에 적합한 교육이며 두 교과와의 통합적 연계 필요성이 높게 인식된다고 말했다. 지속가능발전교육은 지속가능발전의 맥락에서 출발하였으며 특정 교과에 국한하지 않고 교육의 변화를 요구하는 복합적인 양상을 띤다. 지속가능발전교육은 사회와 교육을 포함한 모든 영역으로 확장하고 있기에 모든 교육에서 다루어야 할 핵심가치이다. 환경·사회·경제의 위기가 교육에 던지는 메시지를 통해 지속가능발전을 위한 미술교육을 제안하고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 이론적 배경

지속가능한 미래란 사회적, 환경적, 경제적인 지속가능성 모두가 유지되는 사회를 뜻한다. 지속가능발전(Sustainable Development)은 지구에서 살아갈 미래 세대의 필요 충족을 훼손하지 않으면서 현재 세대의 필요를 충족시키는 발전을 의미한다. 이러한 지속가능발전은 환경을 대하는 올바른 가치관과 태도를 기르고 인류의 삶의 터전으로서의 환경, 문화, 경제의 유기적인 상호관련성을 이해하는 것을 전제로 한다.

현대를 살아가는 인간의 삶은 환경, 사회, 경제와 깊이 연관되어 있다. 지속가능발전교육(Education for Sustainable Development)인 ESD의 핵심은 전 지구적으로 국가와 사회의 지속가능성에 영향을 미치는 문제들을 이해하고 해결하는 것이다. ESD는 앞으로의 지속가능한 미래를 위해 요구되는 모든 종류의 교육과 학습을 의미하며 학습을 통해서 미래를 위해 창조할 책임을 지도록 하는 능력을 강화하는 것이다. ESD는 개인의 삶 속에서 다각적인 방식으로 실재화될 필요가 있으며 이와 같은 지속가능한 발전에서 특히 주목해야 할 것이 교육의 역할이다.

UN의 지속가능발전목표(SDGs)는 2015년 제70차 UN 총회에서 2030년까지 달성하기로 결의한 것이며 '2030지속가능발전 의제'라고도 한다. '단 한 사람도 소외되지 않는'이라는 슬로건을 통해 인간, 지구, 번영, 평화, 파트너십이라는 전 인류가 나아가야 할 방향성을 17개 목표와 169개 세부 목표로 제시하고 있다.

공익광고는 인간존중의 정신을 바탕으로 사회공동체의 발전을 위해 광고라는 설득의 커뮤니케이션을 통해 공공의 이익을 지향하도록 국민의 태도 변화를 목적으로 한다. 광고를 통해 사회적 문제에 초점을 맞추고 국민의 태도를 공공의 이익을 지향하는 모습으로 변화시키는 것을 목적으로 하며 휴머니즘, 공익성, 범 국민성, 비영리성, 비 정치성을 기본 이념으로 한다. 인류가 직면하고 있는 여러 가지 사회적 문제, 부조리 해결 문제에 대해 광고라는 가장 현대적이고 시각적 설득력이 뛰어난 수단을 통해 문제를 해결하고자 하는 시도로 자리매김한 것이 공익광고의 의의라 할 수 있다. cobaco(한국방송광고진흥공사)에서 주관하는

대한민국 공익광고제 공모전은 일반인, 대학생, 청소년 부문으로 구성된다. cobaco는 국내 최고·최대 규모의 공익광고 공모전으로 '대한민국 공익광고제'를 열고 국민과 다양한 사회문제 및 이슈를 공유하고 그 해결방안을 모색하고 있다.

## 2. 지속가능발전을 위한 미술교육 방안

이 연구는 사회문제로 대두되고 있는 청소년 시기에 겪는 문제를 찾아 그 해결책을 공익광고라는 미술활동으로 연계하여 풀어나가는 수업이다. 토론을 통한 협동수업을 통해 심리적 안정을 도모하고 공동체 안에서 활발한 의사소통의 방안을 찾을 수 있다. 미술활동으로 제작한 TV스토리보드와 UCC는 cobaco(한국방송진흥공사)에서 주관하는 '공익광고 공모전'에 출품하는 것으로 수업을 기획한다.

1차시는 가치탐색에 대한 시간으로 지속가능발전과 미술의 사회적 기능에 대해 살펴보는 시간이다. 2차시는 공익광고의 내용을 통해 자신의 주변 문제를 탐색하는 토론학습으로 공익광고 공모전의 역대 수상작품을 분석하고 토론을 통해 나온 생각들을 정리해서 조별 활동지에 작성하는 수업이다. 3~4차시는 조별 토론을 통해 탐색한 주변 문제의 해결방안을 스토리보드형식 10컷으로 그리며 청소년들이 겪는 학교의 안과 밖에서 일어나는 다양한 문제 및 이슈를 찾아 공유하고 해결방안을 모색해 보는 시간을 갖는다. 5차시는 조별로 스토리보드를 발표하는 시간을 갖는다. 6~7차시는 UCC를 촬영하는 시간으로 공익광고 공모전의 UCC 부분은 동영상, 애니메이션, 모션그래픽 등의 표현이 모두 가능하다. 8~9차시에 UCC를 편집하고 10차시에 공익광고 공모전에 제출한 조별 UCC를 발표하는 것으로 수업을 마무리 한다.

## III. 결론

본 연구는 지속가능발전교육에 기초한 공익광고 수업방안 연구이다. 미술교육에서 인간의 삶과 밀접한 문제에 대한 이해와 해결을 강조하는 미술의 기능은 현 인류의 삶을 지속시킬 수 있으면서 미래 인류의 삶 또한 보장할 수 있는 방식의 발전 개념인 '지속가능발전교육'의 중요성이 부각되면서 인간과 사회에 관해 그 맥락을 같이한다. 지속가능발전교육에 기초한 공익광고를 제작해보는 수업을 통해 청소년들이 자신이 속해있는 사회 속에서 스스로의 성찰을 도모할 수 있다는 점에서 교육적 의의가 있을 것이다.

## [참고문헌]

- 김성영, 김효정(2021). 지속가능발전교육에 기초한 사회참여미술수업에 대한 미술교사의 인식조사. 미술교육연구  
총론, 66, 57-101.
- 이주연(2018). 미래사회 우리나라 미술교육의 방향 탐색. 조형교육, 66, 245-269.
- 장연자(2015). 지속가능발전을 위한 미술교육 방안. 조형교육, 53, 207-227.
- 교육부(2015). 미술과 교육과정. (교육부 고시 제 2015-74호 [별책 13]).
- 한국방송진흥공사 <https://psa.kobaco.co.kr>

## '사유의 메타버스' 큐레이터 수업 방안: 고등학교 체험, 감상, 표현 영역을 중심으로

발표자: 안소현 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구의 목적은 온라인 플랫폼을 활용해 메타버스 박물관 제작 프로그램을 구성하려는 것이다. 기존의 미술관·박물관 교육은 현장체험학습을 중심으로 오로지 전시된 작품 감상에만 치우칠 수 있다는 문제점이 있다. 하지만 본 수업은 전시공간과 관련된 학습자료를 시청하고 박물관 제작 수업 방안을 통해 전시공간기획 관련 직업을 간접적으로 체험할 수 있고, 감상 후 느낀 점을 메타버스 박물관에 재료, 공간에 구애받지 않고 마음껏 표현할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

### II. 본론

메타버스는 가공, 추상을 의미하는 '메타(meta)'와 우주, 현실세계를 의미하는 '유니버스(universe)'의 합성어로서, 나를 대신하는 아바타가 생산활동과 사회생활 등 일상을 영위하는 3차원 가상세계, 일종의 '가상 속 현실 세계'이다. 이러한 메타버스의 영역이 점점 확장됨에 따라, 미술교육도 메타버스를 활용한 수업 방안 연구의 필요성이 증가되고 있다.

국립중앙박물관은 2021년 10월 8일부터 아시아 최대 메타버스 플랫폼 제페토(ZEPETO)에 국립중앙박물관 월드맵을 구축하여 '힐링 동산(feat. 국립중앙박물관 반가사유상)'이라는 이름으로 새로운 콘텐츠를 선보인다. 제페토 '힐링 동산'은 우리나라를 대표하는 국립중앙박물관 소장 국보 금동반가사유상 2점이 함께 존재하는 메타버스(metaverse)\*, 가상융합세계이다. 제페토 '힐링 동산'에서는 반가사유상이 박물관 전시실이 아닌 자연의 빛이 가득한 평화로운 야외의 자연 환경 속에 존재한다. 방문자는 맵 이곳저곳을 돌아다니면서 들판에 숨겨진 보석들을 찾아 반가사유상을 빛나게 장식하고 신비로운 동굴 속에 들어가 반가사유상의 자세를 따라하며 함께 셀피 촬영을 한다. 또, 나무 위에 올라가 트인 풍경을 감상하거나 바위에 앉아 명상의 시간을 가져보고 친구들과 함께 꽃이 가득한 들판에 누워 이야기도 나눈다. 반가사유상에 다가가는 여정은 주어진 퀘스트(과제)를 바삐 해결해야 하는 도전 과정이 아니라 여유롭고 평온한 휴식과 놀이의 과정이다. 주어진 퀘스트 뿐 아니라 다른 방문자들과 함께 어울려 자유롭고 다양한 방식으로 시간을 보내며 이야기를 나누고 사진과 영상을 제작해 공유할 수도 있다. 학생들은 나만의 아바타로 가상의 공간에서 친구들과 함께 반가사유상을 만나보고 직접 메타버스 박물관을 제작할 수 있다.

본 연구는 메타버스를 활용한 고등학교 1학년 대상 미술 수업 연구이다. 이 수업은 총 6차시로 구성되며 1차시에는 '사유의 방' 관련 직업 영상자료를 시청한다. (원오원아키텍츠 최욱 대표 '사유

의 방 건축디자인' 영상, 비마이게스트 김아린 대표 '사유의 방 브랜드 스토리 개발' 영상) 그리고 큐레이터 직업이 어떤 업무를 하는지 설명하고 메타버스에 대해 설명한다. 2차시에는 국립중앙박물관 현장체험학습으로 반가사유상, 사유의 방을 관람 후 감상문을 작성한다. 3차시에는 국립중앙박물관 메타버스 플랫폼 '힐링 동산' 체험을 하며 플랫폼 속 퀘스트를 수행하고 교사의 제페토 시연을 보고 실습할 수 있도록 지도한다. 4차시에는 2차시에 작성했던 감상문을 바탕으로 메타버스 박물관 계획안을 작성하고 교사의 피드백에 따라 5차시까지 메타버스 박물관 제작을 완성한다. 6차시에는 학생들이 친구들의 메타버스 박물관을 감상 후 인증샷 촬영을 하고 자신의 박물관 소개 및 제작 소감을 발표한다.

본 수업의 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.

대단원	중단원	차시	수업내용	수업자료	비고
미술의 흐름	우리나라의 미술	1	메타버스, 큐레이터 개념 설명 '사유의 방' 관련 직업 자료 시청	수업소개 PPT, 예시자료	강의
		2	국립중앙박물관 현장체험학습	감상문, 필기구	현장체험학습
		3	'힐링동산' 체험 후 교사 시연에 따라 제페토 실습	태블릿PC	강의, 실습
		4-5	메타버스 박물관 계획 및 제작	감상문, 계획안, 태블릿PC	실습
		6	메타버스 박물관 감상 후 소감 발표	감상문, 계획안, 태블릿PC	개인 발표

### III. 결론

본 수업을 통해 학생들은 메타버스라는 가상세계를 이해하고 '제페토'라는 온라인 플랫폼을 활용하고 친구들과 의사소통하는 능력을 키울 수 있다. 또한 박물관 큐레이터, 건축디자이너, 브랜드디자이너 등 미술 관련 직업에 대해 이해하고 간접적으로 체험할 수 있다. 이러한 메타버스 박물관 체험과 표현 과정을 통해 학습자들은 시각 이미지를 활용한 의사소통을 하고 비평하는 능력을 기르게 되며 미술관, 박물관 전시회 감상시 작품 감상에만 치우치지 않고 전시 공간으로까지 시각이 확장되는 것을 기대할 수 있다.

#### 【참고문헌】

김휘재, 원종윤, 이민구(2021), "메타버스를 활용한 온라인 전시 연계 교육 방안 탐색" 박물관 교육, 국립중앙박물관  
이경아(2021), "메타버스(metaverse) 시대의 미술교육," 미술교육논총, 35, 3호, 324-348, 한국미술교육학회

## 경계선 지능 학생을 위한 미술교육 방안

발표자: 안수지 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구의 목적은 초등학교 한 학급당 평균 3명 정도 있는 경계선 지능 학생들을 위한 미술 수업을 구성하고자 한다. 국회 본회의에서 「느린 학습자 지원법」이 2016년에 통과되었으며, 학습 부진 학생 지도 강화를 위한 「초·중등교육법」 제28조(학습부진아 등에 대한 교육: '성격장애나 지적 기능 저하 등으로 인하여 학습에 제약을 받는 학생 중 「장애인 등에 대한 특수교육법」 제15조에 따른 학습 장애를 지닌 특수교육대상자로 선정되지 아니한 학생')의 일부가 개정되면서 최근 경계선 지능에 대한 연구 및 지원이 활발하게 진행되고 있다. 경계선 지능에 대한 지원 교육은 학교 밖에서 실시되고 있으며, 지원 사업 프로그램에 미술 활동도 포함하여 진행되고 있다. 학교 밖 기관에서 실시되고 있는 미술 활동은 미술 치료적 성격이 강하며, 여전히 학교 학급에서는 경계선 지능 학생들이 소외되며 수업 참여에 어려움을 겪고 있다. 본 연구를 통해 경계선 지능 학생들을 위한 미술 치료적 성격의 미술교육 활동을 기획하고, 학교 학급에서 또래와 분리되어 수업이 진행되는 것이 아닌 학급 내에서 학우들과 함께 참여할 수 있는 미술 수업을 계획하고자 한다.

### II. 연구 내용

#### 1. 경계선 지능의 개념과 교육 지원의 필요성

경계선 지능은 현재 미국 정신장애 진단 및 통계편람(DSM-IV)에서 “경계선 지적 기능(Borderline Intellectual Function:BIF)”으로 분류한 것으로 통상 경계선 지능으로 줄여서 부른다. DSM-IV는 “경계선 지능(BIF)”을 표준화 지능검사를 실시하여 IQ 70~79 사이에 속하는 아동들로 정의하였다(K-WISC III 지침서, p.187). 경계선 지능 학생의 지능지수 정규분포에서 13.5%를 차지하고 있어 특수교육대상자보다 더 넓은 분포를 확인할 수 있으며, 이들은 특수교육의 적격성에는 부합하지 않으나 일반교육 환경에서 높은 실패율을 겪는다(강옥려, 2016). 경계선 지능을 가진 학생들은 평균 이상 지능을 가진 학생들과 다른 인지적, 정서적, 사회적 특성을 가지는데 이는 학습 부진, 또래 내의 상호작용에 어려움으로 인한 따돌림 등을 초래하며 곧 학교 부적응으로 이어져 교육적 필요성이 강조되고 있다(박찬선 외, 2015).

## 2. 경계선 지능 학생을 위한 미술교육 방안

본 프로그램을 통해 경계선 지능 학생의 미적 감수성 함양과 시각적 언어를 이용한 소통을 통해 타인과 상호작용 할 수 있는 수업을 계획하고자 한다. 미적 활동을 통해 정서적으로 긍정적인 표현을 배우며, 협동 학습을 통해 또래와의 상호작용을 이루는 수업을 계획하고자 한다. 초등학교 4학년을 대상으로 방과 후 돌봄 수업을 진행하며 경계선 지능 학생들과 일반 학생들 소수 인원으로 구성한다. 일반 학생들의 또래 주도적 교수 방법을 통해 경계선 지능 학생들에게는 미적 경험을 제공하고, 일반 학생들에게는 타인을 이해하며 봉사 정신을 함양할 수 있는 수업을 제공하고자 한다.

### 가. 나를 소개하기: 나를 담은 장난감 및 보드게임 제작(2시간씩 2차시 - 4시간)

미술 작품 활동을 통해 타인과 소통하는 시간을 갖고 미술작품을 게임 형식으로 만들어 자신을 표현함과 동시에 공동체 게임을 통해 또래 간에 친밀감을 형성한다.

### 나. 달력 제작 프로젝트(2시간씩 7차시 - 14시간)

조별 달력 제작 과정에 대한 역할 분담 및 계획을 세우고 다음 연도의 달력을 제작해본다. 달력의 월(月)별로 들어갈 이미지에 대한 작품 제작을 통해 또래 간에 협동 작업을 할 수 있다. 프로젝트를 통해 성취감 및 자신감을 향상하고, 완성된 달력을 통해 구성원들과 유대감을 형성한다.

## III. 결론

본 연구를 통해 학교에서 경계선 지능 학생들과 일반 학생들과 함께할 수 있는 수업을 개발하였다. 지능이 모호한 경계선에 놓여있는 경계선 지능 학생들은 특수교육대상자는 아니지만, 또래 집단에서 요구되는 학습 기준에는 미치지 못한다. 학년이 올라갈수록 학습 부진 상태가 심화하고, 계속된 학업 실패는 위축과 자존감 하락으로 이어진다. 주변 환경과의 상호작용도 원활하지 않아 또래 집단에서 따돌림을 당하거나 학교 부적응으로 방치되는 경우가 많다. 본 프로그램을 통해 경계선 지능 학생들의 성취감 향상 및 또래와의 긍정적인 상호작용을 도모할 수 있을 것으로 기대한다.

## 【참고문헌】

- 강옥려(2016), 경계선급 지능 아동의 교육: 과제와 해결 방안, 한국초등교육, 27(1) 361-378.  
곽금주, 박혜원, 김청택 (2001), K-WISC-III 지침서(원저: David Wechsler), 서울: 도서출판 특수교육.  
박찬선, 장세희(2015), 경계선 지능을 가진 아이들, 이담북스.

## 학생참여형 활동 촉진을 위한 하브루타 교수법 활용 미술 수업 개발과 적용

발표자: 옥색별 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

인공지능은 미술의 표현기법적인 부분에서 인간을 월등하게 앞설 수 있다. 하지만 창의적인 생각과 협동, 의사소통, 비판적 사고를 통해 창작하는 미술 활동은 인공지능이 따라올 수 없는 인간만의 능력을 요구한다. 2015 개정 교육 과정에서도 이러한 부분을 강조하며 학교 교육에서의 변화를 추구하고자 하였다. 그에 따라 많은 교사가 기존의 일방적 강의식 수업 방법을 탈피하려는 노력을 시도하며 다양한 수업 연구를 진행하고 있다.

### II. 본론

#### 1. 연구 문제 및 연구 방법

본 연구에서는 하브루타 교수법의 필요성을 문헌 연구를 통해 제시하였으며, 미술 교과에서 학생 참여형 활동의 촉진을 위해 하브루타 교수법 적용을 제안하였다. 본 연구의 연구 문제는 다음과 같다. 첫째, 하브루타 교수법을 적용한 미술 교과 수업은 어떻게 이루어질 것인가? 둘째, 하브루타 교수법을 적용한 미술 교과 수업은 학생들의 수업 참여도에 어떤 영향을 미치는가? 이를 토대로 서울특별시 강동구에 위치한 고등학교 1학년 6인을 대상으로 미술 수업을 진행하였다. 본 연구의 연구 방법은 실험연구이며, 본 연구자는 하브루타 교수법을 적용한 미술 수업에 관심을 두고 학생참여형 활동 촉진을 위해 문헌 연구를 진행하였으며, 이를 토대로 하브루타 교수법을 적용한 미술 수업을 개발 및 적용하였다.

#### 2. 이론적 배경

공공미술은 다채로운 기능과 조형성 그리고 예술적 내용을 포함하고 있으며, 특정 개인을 위한 작품이 아닌 공공장소에서 많은 사람이 공유할 수 있다는 점에서 공공성을 바탕으로 한다. 이처럼 공공미술은 대중을 위해 제작되고 지역 사회가 소유하는 미술품을 말한다. 스콧 버튼(Scott Burton)은 ‘공공 미술은 무엇인가?’라는 논문에서 공공 미술에 대한 사회적 기능의 중요성을 강조했다(하지희, 2010). 공공미술 교육의 궁극적인 목표는 학교와 지역과의 긴밀한 연계 속에서 학생들이 하나의 주체가 되어 지역 공공미술 축제에 참여하는 것이다(장현주, 이주연, 2021). 또한 공공미술을 활용한 미술 수업이 의사소통 능력 향상에 긍정적인 영향을 미쳤으며 실기 결과물에서도 유의미한 영향을

보였고 인지적·정의적 측면에도 효과적이다.(안혜리, 이웅배, 이민규(2010)). 이러한 이유로 본 연구자는 수업의 주제를 공공미술로 정하였다.

### 3. 하브루타 교수법 활용 미술 수업 개발

본 프로그램은 공공 미술의 개념에 대해 이해하고, 공공미술품이 가진 논제에 대해 논쟁한 뒤 우리 학교 공공미술 작품 제작 기획서를 만드는 수업으로써 총 3차시로 구성되었다. 전성수(2014)가 제시한 의 다섯 가지 하브루타 수업모형 중 1차시에는 ‘친구 가르치기 하브루타’를 적용하였고, 2차시에는 ‘논쟁 중심의 하브루타’를 적용하였다. 3차시에는 협동 학습을 통한 공공미술 작품 제작 기획서를 만드는 수업을 계획하였다.

### 4. 연구 결과

수업 후 연구 참여자들의 인터뷰 면담을 통해 학습의 책임감 상승, 새로운 지식 습득, 창의력 향상의 결과를 도출하며, 하브루타 교수법을 활용한 미술 수업의 교육적 효과를 알 수 있었다. 또한 학생들이 미술 수업에 주체적으로 참여하는 데 하브루타 교수법이 긍정적인 영향을 준다는 것을 알 수 있었다.

## III. 결론

본 연구는 미술 수업에서 하브루타 교수법을 적용함으로써, 학생 참여형 활동을 촉진할 수 있다는 가능성을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 또한 하브루타 교수법을 적용한 기존 미술 수업 연구와 차별적으로 감상 수업에 머무르지 않고, 표현 수업으로 이끌어 냈다는 것에서 가치가 있다.

## [참고문헌]

- 안혜리, 이웅배, 이민규(2010). 초등학교 미술교육에서 팀티칭 사례연구. 미술교육전문가, 미술가, 학급교사의 파트너십에 기초한 공공미술 수업. 미술교육연구논총, 28, 143-167.
- 장현주(2022). 학생 주도의 소통과 참여 중심 공공미술 프로젝트 실행연구. 조형교육, 81, 217-244.
- 전성수(2014). 최고의 공부법 : 유대인 하브루타의 비밀. 서울 : 경향BP.
- 하지희(2010). 공공미술을 적용한 수업을 통한 교육적 효과에 대한 연구방안. 국민대학교 석사학위논문.

## 아시아 사회문제를 해결하기 위한 미술 작품 만들기 수업 방안: 고등학교 표현 영역을 중심으로

발표자: 이세화 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구의 목적은 사회참여 미술교육을 바탕으로 학생들이 참여, 교류, 협업을 통해 다양한 방식으로 사회 문제를 다루고 해결하는 미술수업을 구성하려는 것이다. 이를 위해 국민의 창의성을 함양하고 이를 국가적인 힘으로 승화하는 것을 목표로 둔 한국문화예술교육진흥원에서 2021년에 진행했던 한-아시아 사회참여 문화예술 교류워크숍 및 공동프로젝트를 토대로 수업을 구상하였다.

### II. 본론

#### 1. 연구의 목적과 필요성

급격한 사회 변화로 인해 국가세대·성별·이념 간의 갈등과 혐오문제가 어느 때보다 강해지면서 지구촌 공동체가 위협받고 있다. 이러한 위기를 극복하고 지속 가능한 미래 사회로 나아가기 위해 그 어느 때보다 시민교육의 중요성이 대두되고 있다. 앞으로 지구촌이 겪고 있는 문제들을 극복하기 위해서는 모두의 연대와 협력이 요구된다. 이제는 모두가 같은 국민보다는 인식보다 모두가 같은 인간이라는 인식을 가지며 지구촌 사회문제를 해결하기 위해 모두가 노력해야 한다.

따라서 과거사 문제, 영토 영유권 문제, 미세먼지와 같은 환경 문제 등, 아시아 국가 간 이해관계가 얽힌 문제들의 해결은 자국민으로서의 관점뿐 아니라 아시아 시민으로서의 관점으로도 바라봐야 한다. 이제는 먼 이웃이 아니라 가까운 이웃, 갈등의 아시아가 아닌 협력과 공존의 아시아를 만들어가도록 교육해야 한다. 이에 맞추어 미술교육에서도 아시아 사회 문제를 이해하고 공감하면서 사회적 소통과 개선을 위한 방안을 모색할 수 있어야 한다. 학생들이 아시아 시민으로서 성장하는 것뿐만 아니라, 평화와 공존의 아시아를 만들어갈 수 있도록 미술교육이 필요하다.

#### 2. 수업방안

본 연구는 고등학교 미술표현 수업 연구이다. 이 수업은 총 8차시로 구성되며 1,2차시에는 한국문화예술교육진흥원에서 진행한 2021 한-아시아 사회참여 문화예술 교류워크숍 및 공동프로젝트를 토대로 A 그룹 (파미 조장)이 진행했던 워크숍 및 공동프로젝트를 토대로 조를 구성하여 조원들을 서로 알아가는 시간을 갖는다. 그리고 아시아권 내에서 조의 대표 나라를 정한다. 2차시에는 사회참여 미술교육에 대해 직접 교수법으로 수업을 진행한다. 4차시에는 사회참여 미술 작품에 대해 조사

하고 맡은 나라에 대해서 사회 문제를 조사한다. 5,6차시에는 작품 제작을 하여 패들렛에 올린다. 7,8차시에는 조별 발표를 통해 작품을 발표하고 개선하고자 하는 점을 정리하는 시간을 갖는다.

### Ⅲ. 결론

본 수업을 통해 학생들은 현대 사회의 현상을 담아 표현하는 미술의 기능을 이해할 수 있게 되며 아시아 사회 문제에 대해 조사하고 미술을 통한 참여 방안을 모색할 수 있다. 이러한 체험 과정을 통해 아시아 사회문제를 해결하기 위한 미술교육이 가능하다. 이 수업을 통해서 아시아 사회문제와 이를 해결하는 디자인에 대하여 설득력 있게 발표하여 학습자들은 개인이 속한 지역사회뿐만 아니라 더 넓은 차원에서 세계적 이슈들을 재조명하여 학생들이 삶의 의미 있는 변화의 주체로서 성장할 수 있도록 기대해본다.

### [참고문헌]

- 김선아 외 5인. 2015 개정 교육과정 교수 학습자료 연구 보고서. 고등학교 미술과.  
김소현(2019). 심층 생태주의에 기초한 고등학교 시각문화 미술교육 교수-학습 지도방안 연구 : 문제중심학습 모형을 중심으로. 한양대학교 석사학위논문.  
도성훈. 미래 시민교육 동아시아시민교육에서 답을 찾다. 인천광역시교육청 동아시아시민교육.  
이정은(2021). 문화다양성 신장을 위한 미술 수업 방안 연구. 한국교원대학교 석사학위논문.

## 저소득층 학생 대상 정서적 의사소통 중심 미술 수업: 자아존중감과 사회성 향상을 중심으로

발표자: 이예은 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

청소년기는 환경과의 상호작용을 통해 긍정적으로 상호작용하는 것을 중요시하는 만큼 청소년의 심리적 안녕감은 삶에 대한 자신의 주관적인 만족감이 아닌 자신이 사회구성원으로 얼마나 잘 기능하고 있는가를 토대로 두고 있다. 그러나 코로나로 인해 학교 내에서의 생활이 불가한 상황에서 학생들은 개인의 공간에 고립된 채 개별적인 온라인 학습을 하기 때문에 그 나이에 필수로 경험해야 하는 정서적 교류와 소통의 기회를 놓치고 있다. 본 연구는 청소년의 긍정적인 자아존중감과 사회성 형성을 위한 소통 중심 미술수업 방안을 제안하는 데 목적을 두며 수업을 통해 청소년기의 자아존중감과 사회성에 어떠한 변화가 나타나는지 살펴보고자 한다.

### II. 이론적 배경

#### 1. 소통 중심 미술교육의 개념과 필요성

소통 중심 미술교육은 다른 사람과 소통하는 것에 중점을 두어 학습자가 자신과 주변 관계를 인식하고 관심을 가지도록 함으로써 스스로 판단하고 주관적인 행복감을 가질 수 있도록 도움을 주며 자아존중감 향상에 영향을 준다. 소통 중심 미술교육의 개념을 정의하면, 자기이해 및 수용으로 인한 자아존중감 향상과 의사소통을 통한 사회성 향상을 목적으로 2015 개정 교육과정이 소통 영역과 감상 영역의 하위 목표에 상응하는 것으로 정의할 수 있다.

#### 2. 정서적 의사소통 및 자아존중감과 사회성

코로나 시기에 저소득층 청소년들은 경제적인 문제로 인해 자신의 미래에 대한 불안감과 심리적 위축감을 느끼게 된다. 이 연구는 청소년들의 심리적 불안을 완화할 수 있도록 또래 간에 정서적 의사소통을 통해서 청소년의 긍정적인 자아존중감과 사회성을 형성하는 것을 돕고자 한다. 정서는 환경에 대한 적응을 도와주는 기능이 있어 사회성과 밀접한 관련이 있으며, 정서적 의사소통이란 대인 관계를 통해 타인과 공감적 소통을 하며 신뢰할 수 있는 관계를 맺어 정서적인 지지를 받으며 소통하는 것이라고 할 수 있다.

### III. 연구 결과

본 연구는 정서적 의사소통 중심 미술 수업 연구이다. 이 수업은 총 6차시로 구성되며 정서적 의사소통을 통해 자아존중감과 사회성에 변화가 이루어졌는지 탐색하기 위해 Colaizzi(1978)의 분석 방법을 사용하였다. 사전·사후 심층 면담 구성 내용은 면담 내용은 최보가, 전귀연(1993)의 자아존중감 척도와 권영세(1999)의 사회성 척도를 사용했으며, 사전 심층면담과 사후 심층면담을 살펴본 후 사전·사후 심층면담을 비교 분석했다.

1-2차시에는 '자기이해 및 수용'과 '타인과의 소통'을 목표로 마인드맵을 작성하며 자신에 대한 이해와 탐색 과정을 거치며 나의 인생 그래프 그리기 활동으로 자기수용 하는 것을 목적으로 한다. 3-4차시에는 '사회적 환경과 타인과의 조화'를 목표로 두며 가정·학교·친구와의 관계 속에서 자신에게 중요한 사람을 인식하며 긍정적인 대인관계를 위한 역량들을 인식하는 것을 목적으로 두었다. 5-6차시에는 '자아존중감'과 '자기표현'을 목표로, 1-2차시에 탐색한 자기 자신에 대한 특성을 종합해 미래의 진로를 설정하며 단계적인 목표를 세우는 것을 목적으로 두었다. 본 연구의 시행 결과 참여자의 협동성, 사교성, 자주성이 향상되었으며, 타인에 대한 이해 및 공감, 긍정적인 대인관계 등의 사회성 능력이 다소 향상한 것을 확인할 수 있었다.

### IV. 결론

본 연구는 정서적 의사소통 중심 미술 수업이 청소년기 학생의 자아존중감과 사회성에 변화를 일으키는지 밝힘으로써 가치가 있다. 참여자는 연구수업의 과정에서 본인에 대한 확신과 주체적인 태도를 보이게 되었다. 또한, 자신을 수용하는 활동으로 인해 자신의 자아 인식과 자아존중감을 형성하는 것에 긍정적인 영향을 미쳤다. 지식을 전달하는 목적의 소통이 아닌 타인과 공감적 소통을 하며 신뢰할 수 있는 관계를 맺어 자기 생각과 감정을 솔직하게 이야기함으로 정서적 지지를 받으며 소통하는 정서적 의사소통의 필요성을 논의했다는 점에서도 의의를 지닌다.

### [참고문헌]

- 교육부(2015). 미술과 교육과정. 2015 개정 교육과정 각론. 13(74).
- 권영세(1999). 협동학습과 LT 협동학습이 사회성 및 자아개념에 미치는 효과. 한국교원대학교. 석사학위 논문.
- 최보가, 전귀연(1993). 「자아존중감 척도」 개발에 관한 연구 (1). *Family and Environment Research*, 13(2), 41-54.

## 화폐 속 인물 되어 보기 수업 방안: 중학교 감상 및 표현 영역을 중심으로

발표자: 이해인 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

요즘의 학생들은 주식 및 코인에 관한 관심이 매우 높다. 하지만 지폐에 대한 자세한 관찰과 도안에 대한 이해는 부족하다. 이 수업은 금융의 대표적인 콘텐츠인 '지폐'에 대한 미술 수업을 함으로써 지폐 속 인물과 한국 전통 미술의 역사와 아름다움을 더 알리려고 한다. 지폐 속 그림을 감상하고 탐구해 가며 협동적이고 참여적인 미술 수업을 구성하려는 것이다.

'화폐 속의 인물 되어보기'를 통해 학습자들은 지폐 속의 동양화를 감상하고 우리나라 미술이 왜 우수한지 깨달을 수 있으며, 미술 수업에 긍정적으로 참여할 수 있을 것이다.

### II. 연구 내용

본 연구의 목적은 감상 및 이해 /표현을 통한 미술의 시대적 변천 과정을 이해하고 사회적, 문화적 맥락과 관련지어 작품을 해석할 수 있는 능력과 다양한 미술 문화에 대한 유연하고 개방적인 태도를 기르는 데 목적이 있다. 미술의 본질적 의미, '우리나라 전통 미술이 왜 우수한가?' 또는 '우리나라 화폐는 서양의 화폐와 비교하여 어떠한 차이가 있는가?'의 질문으로 동서양의 화폐를 감상하고 비교하여 지폐 그림과 인물의 관계성을 파악한다. 이를 바탕으로 조별 작품을 제작하고, 발표할 수 있는가에 교수학습 및 평가 활동이 이루어질 수 있도록 수업을 구성하였다. '화폐 속의 인물 되어보기'를 통해 단순히 학생들은 물건을 사고파는 용도에서 벗어나 돈을 자세히 관찰함으로써 표현력 향상과 볼 수 없던 지폐의 그림 속 풍경 의미를 깊게 알아갈 수 있다. 즉 우리나라 미술이 잘 나타난 지폐 속 그림 이야기를 통해 화폐 인물이 되어 이미지를 시각화하여 표현하는 수업 연구이다.

본 프로그램은 6차시 구성 수업으로, 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.

#### 1. 감상 및 이해 : 1.아름다운 우리 미술, 시대 속에 꽃피다.[해냄 에듀 ①](1~2차시 수업)

##### 1차시 (개별 학습) : 수업 소개, 조별 선정

1차시에는 자기소개 및 감상 및 표현 수업을 안내하며 오리엔테이션을 시작한다. 그후 4인 6조로 조별 선정 및 구성을 한다. 조별 구성이 완료한 후에 PPT 수업으로 지폐의 역사와 동서양의 화폐 예시와 비교를 통해 지폐 속 인물과 그림의 관계성을 알려준다.

#### 2차시 (협동 학습) : PPT 감상, 조별 모임, 토론 및 조사

2차시에는 우리나라 지폐에 나타난 인물과 동양화의 관계성을 1,000원권부터 50,000원권까지 순서대로 알려준다. 그 후에 한국 지폐 그림 속 관계성 탐구하며, 조별로 탐구한 관계속의 우리의 모습을 마인드맵으로 그려본다. 이에 따른 자료 조사를 조별로 시작한다.

### 2. 표현 : 13.떡과 색의 향에 취하다. [미진사] (3~6차시 수업)

#### 3차시 (협동 학습) : (주제 선정을 위한) 토론 및 제작 실습 계획

3차시 수업에는 협동 학습으로 학생들이 2차시에 배운 지폐의 의미와 관계성을 복습하고, 4인 1조로 구성된 조별로 작품의 주제 선정을 하고, 책이나 신문, 인터넷 조사를 바탕으로 정보를 수집하여, 작품 표현에 대한 계획을 세운다. 그 후에 조별로 발표한다.

#### 4차시 (협동 학습) : 1차 제작 실습

4차시 수업에는 조별 제작 실습으로 수업을 진행하는데, 지폐 앞면에 자신의 모습을 디자인하고 표현한다.

#### 5차시 (협동 학습) : 2차 제작 실습

5차시 수업에는 조별 제작 실습으로 지폐 뒷면에 자신과 관련된 풍경 또는 사물 및 식물을 동양화 기법으로 그린다. 그 후에 2차 조별 작품 제작에 대한 피드백 제공한다.

#### 6차시 (협동 학습) : 조별 발표, 토론, 감상문 작성

마지막으로 6차시에는 조별 작품 감상 및 발표를 진행하고, 감상문 작성 후 조별의 작품들을 패들릿에 업로드하여 서로의 의견을 공유하는 소통의 장을 마련한다.

## III. 결론

본 프로그램은 중학교 2학년 대상으로 한 '화폐 속의 인물 되어보기' 수업이다. 이 과정으로 미술 수업을 기획한 이유는 단순히 한국미술의 시대적 변천 과정을 파악하는 미술 시간을 넘어서 학생들이 지폐 속 주인공이 되어 돈을 직접 디자인하고 그와 관련한 동양화 그리기 체험을 통해 표현의 즐거움 느끼고 조원들과의 협력과 토론의 시간을 가져 원활한 소통 능력을 얻을 수 있기 때문이다. 또한, 학생들은 다양한 PC 매체 등으로 창의적인 소통을 하는 창작 과정을 통해서 우수한 한국미술을 이해할 수 있기 때문이다. 조원 관계 속에서 나 자신을 이미지로 만드는 조별 활동은 네트워크 환경에서 다양한 소통의 장을 경험할 수 있다. 이러한 중학교 미술 수업은 학생들에게 즐거움과 학우들에게 적극적인 태도로 한국 미술사의 지식과 배경을 설명할 수 있다.

## [참고문헌]

서예식의 외 24인 (2015). 중학교 미술① 교과서. 해냄에듀. 66-70  
이창구 외 10인 (2015). 고등학교 미술 교과서. 미진사. 64-69  
IBK기업은행 (2012). 우리나라 지폐 속 그림이야기. 금융정보 특

## 관계의 다양성에 기초한 다문화 미술 수업 방안

발표자: 장서희 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 '관계'를 대주제로 한 다문화 미술 수업 방안을 고찰한 것이다. 기존의 다문화 미술교육은 나라와 인종 등 문화적 배경에 초점을 맞춰 개발한 프로그램이 대부분이다. 본 수업은 다문화라는 개념에서 더 깊이 들어가 '나' 자신과 나를 둘러싼 관계의 다양성을 미술작품을 통해 알아보는 것을 목적으로 한다. 학습자들은 본 미술 수업을 통해 '나'라는 본질과 나와 연관된 다양한 관계를 생각해 보는 시간을 가진다.

### II. 본론

우리나라의 다문화 미술교육은 1980년대 이후 급속히 증가한 이주노동자, 결혼이민자, 탈북자 등 인종적, 사회문화적, 경제적 다양성으로 인해 다문화 교육의 필요성이 대두되면서 나타났다. 다문화 미술교육은 시민운동이라는 사회적, 정치적 변화 속에서 시작된 다문화 교육을 배경으로 발전되었다. 하지만 다문화 미술교육은 흔히 특정 소수집단을 위한 미술교육으로 오해하고 있다. 나라와 인종 등 문화적 배경에 집중해 다문화를 개념적으로 좁게 바라보는 것이다. 본 수업은 이렇게 다문화에 대한 제한된 견해를 미술작품으로 알아보는 관계의 다양성을 통해 폭넓게 해석해보고자 한다.

본 수업의 대주제는 <관계>이며, 수업을 통해 학생들은 관계란 무엇인가 알아본다. 학습자는 인생을 살아가면서 다양한 사회적 관계를 습득하게 된다. 그 속에서 '나'는 어떤 생각을 하고, 어떻게 행동하며, 앞으로의 관계 속에서는 어떤 모습으로 살아갈지 고민하는 시간을 가져보는 것이 본 수업의 목적이자 목표이다. 본 수업의 대상은 사춘기를 겪을 중학교 학생들이며, 그들이 그 시기에 이루어지는 모든 관계를 깊이 생각해보고 좋은 관계를 이어가도록 지도하고자 한다.

본 수업은 감상과 체험 영역을 다루는 수업이다. 1차시는 감상, 체험 활동이 함께하며 2차시는 감상 활동, 마지막 3차시는 1~2차시를 토대로 진행한 활동지를 발표하는 시간으로 이루어진다.

1차시는 '나'와 주변 사람과의 관계를 생각해 보는 시간이다. 학생들은 미술작품을 통한 관계의 다양성으로 감상 수업을 진행한다. 관계의 다양성은 개인, 가족, 사회, 환경 총 4가지를 다루며 각 관계에 해당하는 미술작품을 하나씩 소개한다. 이후 체험 수업으로 행위예술가 마리나 아브라모비치의 <예술가가 여기 있다> 영상을 시청한 후 영상에 나온 행위예술을 직접 체험해보는 시간을 갖는다. 2차시에 학생들은 수업에서 제시한 관계의 다양성을 보인 미술작품 중 하나를 선택해 작품의 특징을 분석하고, 자신의 경험과 연관 지어 작품에 대한 감상문을 쓰는 활동 시간을 가진다. 마지막 3차시는

2차시에 작성한 감상문을 발표하는 시간이다. 학생들은 자신이 작성한 감상문을 타인 앞에서 발표함으로써 생각을 정리해보고 마무리하는 시간을 가진다. 즉, 3차시는 자신의 생각과 타인의 생각을 공유하고 경청하는 시간으로 관계에 대한 새로운 시각을 들여다 볼 수 있다.

### Ⅲ. 결론

본 수업을 통해 학습자는 개인, 가족, 사회, 환경 등 나와 주변 사람과의 관계, 더 나아가 사회적, 환경적 관계를 알아갈 수 있다. 이를 통해 학습자는 자신과 주변 대상, 환경, 현상의 관계를 탐색하여 나타낼 수 있는 능동성을 기르게 된다. 또한 작품을 감상하고 직접 체험해보거나 자신의 개인적 경험과 연결 지어 감상문을 작성하는 활동을 통해 학습자는 주도적으로 비평하는 능력을 습득할 수 있다. 마지막으로 자신의 감상문을 발표함으로써 타인과 적극적으로 소통하며 새로운 시각을 공유하는 상호적 관계를 만들어 갈 수 있다.

### [참고문헌]

- 손지현 (2006), 다문화 미술교육의 확장, 한국국제미술교육학회 미술과 교육 제7집 제2호, 21-38 (18 pages)  
김선아 (2011), 다문화 미술교육을 위한 교사교육의 방향 탐색, 한국국제미술교육학회 미술과 교육 제12집 제1호, 27-50 (24 pages)  
한국조형교육학회 (2016), 미술교육의 기초, 교육과학사, 124-125  
메릴린 G. 스투어트·시드니 R. 워커(2020), 미술 수업설계 다시보기\_학습자 중심의 교수학습을 위한 미술 교육과정 설계, 204-215  
수업자료, 장선화 외 (2018), 중학교 미술 1, 동아출판, 14-17  
마리나 아브라모비치, <예술가가 여기 있다>, <https://www.youtube.com/watch?v=OS0Tg0IjCp4>  
에바 알머슨, <https://artlecture.com/article/641>  
뱅크시, <https://blog.naver.com/sparkman7/222433804346>  
스튜디오KCA, <마천루: 브루게의 고래>(Skyscraper: the Bruges Whale) <https://arte365.kr/?p=77883>

## 미디어 리터러시 역량 강화를 위한 ‘가짜 or 진짜 카드뉴스’ 제작하기

발표자: 정지아 (국민대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

오늘 날과 같은 디지털 시대에는, 키워드 하나만 검색해도 수많은 영상이 쏟아진다. 그 중에는 정확하고 신뢰할 만한 있지만 왜곡된 정보를 포함한 영상도 많다. 어린 시절부터 디지털 환경에서 성장하여 디지털 네이티브라고 불리는 학생들은 디지털 기기 사용이 성인들보다 익숙하고 자연스럽다. 하지만 학생들은 성인에 비해 판단력이 다소 부족할 수 있기 때문에 허위 정보를 파악하지 못하고 무분별하게 왜곡된 정보를 수용할 가능성이 높다. 현재 10대 청소년들이 가장 많이 사용하고 있는 소셜네트워크서비스인 인스타그램과 페이스북은 그들이 서로 교류하는 장이면서 학생들이 정보를 얻는 공간으로 사용된다(배상률, 2021). 하지만 그곳에서 생산되는 대부분의 정보는 출처가 불분명하며 객관적이지 않은 경우가 많다. 따라서 학생들에게 꼭 필요한 것은 미디어 리터러시를 높이는 것이다. 본 연구는 미디어와 콘텐츠에 대한 분석 능력을 통해 쏟아지는 정보를 소화해내고, 매체를 활용한 콘텐츠 이용을 원활히 할 수 있는 미디어 리터러시 향상을 위한 미술교육프로그램을 제안하고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 미디어 리터러시 개념 및 교육적 의의

미디어 리터러시를 구성하는 세가지 요소는 접근, 이해(분석, 비판), 생산(창작)이며 다양한 미디어에 접근하는 능력, 그 미디어가 제시하는 메시지를 비판적으로 분석하고 평가하는 능력, 스스로 미디어를 생산(창작)하는 능력이 미디어 리터러시의 핵심이다(이정우, 2021). 또한, 미디어 리터러시는 미디어에 접근하여 미디어에 담긴 메시지를 비판적으로 분석, 해석하여 그 안에 담긴 의미와 가치를 평가하여 이를 창의적으로 제작하고, 소통하여 미디어가 제작되는 방식을 맥락적으로 이해하는 능력으로 종합적으로 정의되고 있다(김예진 외, 2021). 따라서 미디어 리터러시의 교육적 의의는 단순히 미디어를 다루는 것에 대한 학습이 아니라, 학습자의 비판성과 자기 주도성을 필요로 하는 학습자로부터의 교육이라는 것이다(김아미, 2015).

#### 2. 미디어리터러시를 적용한 미술 수업

본 수업은 학생들의 미디어 리터러시 향상을 위해 스스로 문제를 인지하고 탐색하며 미디어 콘텐츠를 직접 제작함으로써 디지털 콘텐츠에 대한 비판적 사고력 증진 및 창의적으로 작품을 제작하는 능력을 기른다.

### 가. 미디어 리터러시의 필요성 인지 (1-2차시)

교사가 제공한 미디어 피해 사례를 통해 학생들도 스스로가 겪었던 경험을 떠올리며 친구들과 공유하는 시간을 가진다. 본인이 얼마나 무분별한 정보 속에서 살고 있는지 인지할 수 있는 시간을 가지며 미디어 리터러시 증진의 필요성을 느끼게 한다.

### 나. 거짓 or 진실 카드뉴스 제작 (3~6차시)

조별로 디지털 기기(태블릿 PC)를 이용하여 거짓 혹은 진실 정보가 담긴 카드뉴스 제작 한다. 제비뽑기를 통해 각 조가 진행할 방향(거짓/진실)을 결정하며 다른 조에게는 알리지 않도록 한다. 이때 거짓 콘텐츠 제작팀은 진짜 정보 90%에다가 허위 정보10%를 첨가해 제작한다. 제작 후 각 조가 제작한 카드뉴스의 거짓 및 진실 여부를 학생들이 투표한 후 그 결과를 발표하며 느낀 점을 공유한다.

### 다. 사회 참여 콘텐츠 제작 및 업로드 (7~9차시)

학생들이 미디어 제작자로서 책임감을 가지고 사회적 메시지를 전달하는 주제 한 가지를 선정하여 조별로 카드뉴스, 영상, 디지털이미지, 포스터 등 다양한 방식의 콘텐츠를 제작한다. 제작물은 해시태그를 통일하여 '아트챌린지' 형태로 소셜네트워크에 업로드하여 실질적인 사회참여를 경험하도록 한다.

## III. 결론

본 수업은 학생들에게 정보 판별 기준을 알려주는 것이 아니라, 스스로 문제를 인지하고 탐색해나가며 비판적 사고력이 향상될 수 있도록 돕는 것을 목표로 하며, 직접 생산해내는 제작자의 입장이 되어보는 과정을 통해 미디어 생산 과정에 대한 전반적인 과정을 입체적으로 이해할 수 있다. 또한 미술교육 측면에서 디지털 기기를 통해 제작물을 창작할 때 미학적이고 창의적인 역량과 기기 활용 능력을 기를 수 있다.

특히, 사회 문제를 다루는 활동을 통해 사회에 대한 관심을 높이며 배려심과 공동체 의식을 함양할 수 있도록 한다. 더불어 올바른 콘텐츠 제작에 대한 책임감과 윤리적 역량을 기를 수 있는 기회를 제공할 것이다.

## [참고문헌]

- 김아미(2015). 미디어 리터러시 교육의 이해. 커뮤니케이션북스.  
김예진, 김효정(2021). 인공지능 기반 미술을 중심으로 한 미술비평교육이 고등학생의 미디어리터러시에 미치는 영향. 미술교육논총. 35(3), 29-56  
배상률(2021). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 II:10대 청소년. 한국청소년정책연구원  
이정우(2021). 2015개정교육과정에 반영된 디지털미디어리터러시. 교육연구, 82, 57-77

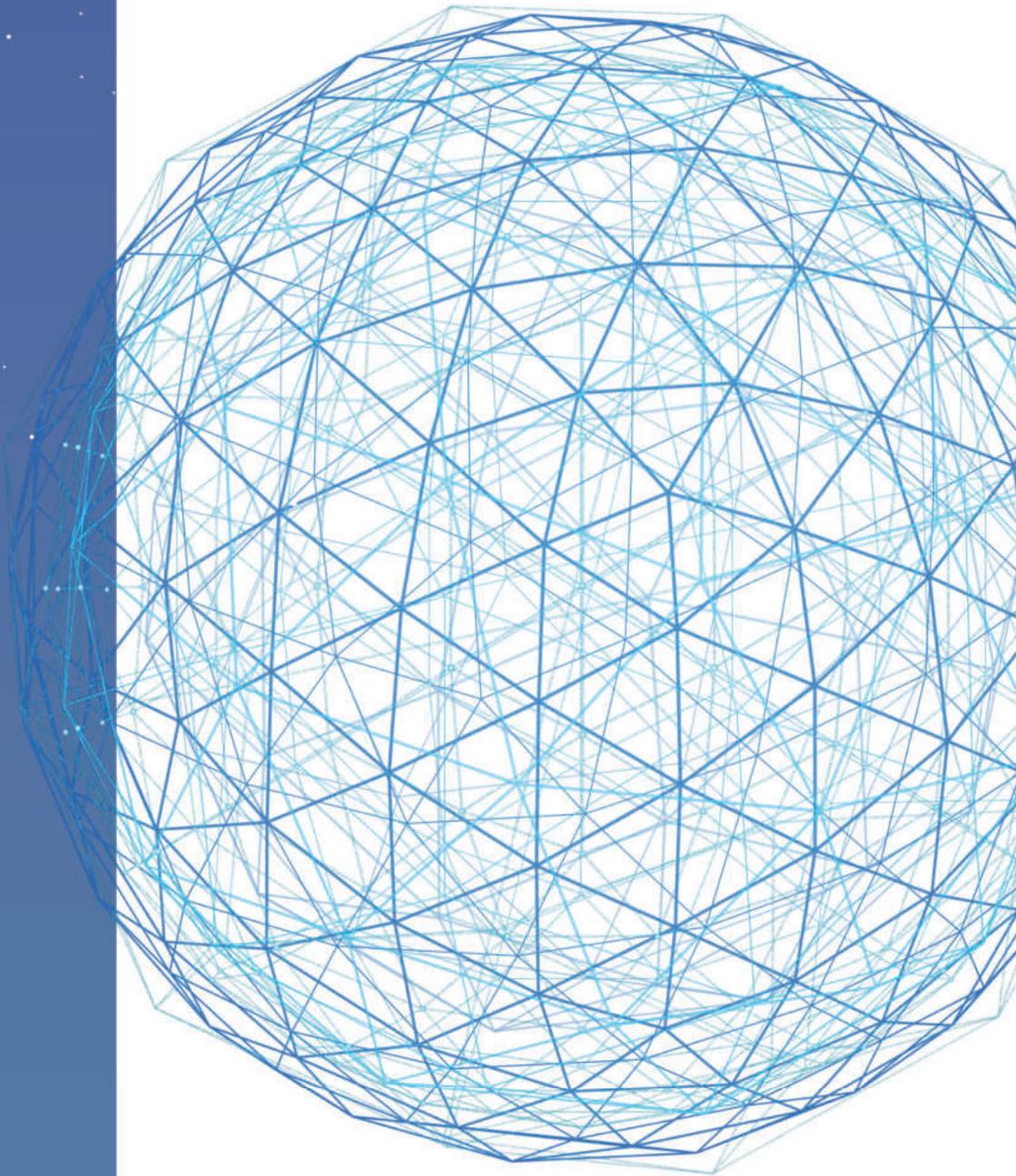


2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국조형교육학회〉  
: 숙명여대교육대학원 석사과정





## ‘회복적 정의’ 개념에 기반한 삶을 위한 미술교육 방안: 디지털 플랫폼 제페토 활용을 중심으로

발표자: 김나연·문주원·최예빈 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공)

### I. 서론

본 연구의 목적은 삶과 분리되지 않은, 학교 밖 현실까지 연계된 삶을 위한 미술교육을 실현하기 위해 ‘제페토’라는 공학적 방식을 활용한 회복적 정의 모델을 제안하는 데 있다. 교과 위주의 교육방식은 학교 밖 실제 세상을 살아내야 하는 학생들에게 실질적인 적용이 어렵다는 문제점이 있다. 그러므로 학교에서 받은 교육을 그들의 삶에 녹여내는 능력을 길러주어야 한다. 이에 대한 이론적 배경으로 ‘삶을 위한 미술교육’을 제시하고자 한다. 삶을 위한 미술교육은 본인을 포함하여 주변의 관계를 중심으로 바라볼 수 있게 하며, 특히 최근 심각해지고 있는 학교폭력 문제에 대해서도 종래와는 다른 관점으로 접근하게 한다. 즉, 기존 처벌주의적 학교폭력 대처에 반하여 관계회복에 긍정적인 영향을 미친다. 특히 청소년이라는 발달적 특성상 학교가 가장 중요한 영향력을 미치며 학교는 학습자를 건강한 사회구성원으로 양성할 책임이 있다. 이에 더해 살아온 시간보다 살아낼 시간이 더 많은 청소년에게 회복하는 방법, 학교 밖 사회를 살아갈 방법을 가르치는 데에도 학교, 교사의 역할이 있다. 따라서, 본 연구에서는 청소년들에게 익숙한 디지털 플랫폼인 제페토를 활용하여 자신의 삶의 가치관을 확립하고 타인에 대한 이해 능력을 기르며, 사회 공동체의 일원으로서 살아가는 방식을 터득할 수 있는 미술수업 모델을 제안하고자 한다.

### II. 이론적 배경

#### 1. 삶을 위한 미술교육

삶을 위한 미술교육이란, 교육과 삶이 연계되어, 학습한 내용이 학생들의 삶속에 적용되고 의미를 제공할 수 있도록 하는 데 중점을 둔다. 또한 미래 사회를 이끌 수 있는 새로운 테크놀로지를 미술적 요소로 활용하여 학습자의 창의성을 길러준다. 이는 자신과 타인을 이해하고 좋은 세상을 만드는데 의의가 있다. 좀 더 자세히 말하자면, 미술을 통해 삶과 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 학습자는 삶속에서 미술의 역사적 내용뿐 아니라, 개인과 사회에 대한 의미를 생각해 볼 수 있으며 공동체 의식 또한 함양 할 수 있다. 따라서, 삶을 위한 미술교육의 주 목적은 ‘미술을 통해 학생들이 자신과 타인에 대하여 무엇인가를 이해하면서, 개인적으로 성장하고 사회발전에 기여하고 지구촌 사회를 인지하도록 하는 것이다.

#### 2. 회복적 정의

회복적 정의, (Restorative Justice)는 1974년 캐나다 온타리오주의 키치너 지역에서 청소년 범죄

를 대상으로 실험되었던 피해자/가해자 화해프로그램에서 출발하였으며, 범죄행위를 단순히 규칙 또는 법령의 위반으로 보는 대신 이러한 행위를 사람과 관계에 대한 위반으로 보고 범죄와 범죄의 영향을 다루는 처벌과는 다른 접근 방식을 취하려는 개념이다. 피해를 복구하고 범죄의 원인을 해결하는 동시에 재범의 가능성을 줄이는 것을 목적으로 한다.

이러한 회복적 정의의 개념은 학교에서도 적용되고 있다. 처벌 중심인 전통적인 징계조치에 대한 대안으로 갈등해결 및 피해복구, 관계 치유에 중점을 두어 학교 내 안전한 분위기를 만들어 내고 징계의 감소, 따돌림을 비롯한 학교폭력의 감소 등을 목적으로 한다. 학교에서의 회복적 정의는 학생들이 자신의 행동을 평가하고 그에 대한 책임을 질 것을 권장하며 이를 통해 피해학생의 필요와 피해를 치유하는 것에 중점을 둔다. 또한, 관련된 사람들의 관계 복구를 시도하며 성공적인 학습을 위해서는 성공적인 관계가 필요함을 강조한다.

Restorative Justice council의 보고에 따르면 회복적 정의를 적용한 학교에서는 출석률 증가, 따돌림 감소, 성취도 향상 등의 긍정적인 효과를 얻었다는 내용이 포함되어 있다.

### 3. 삶을 위한 미술교육과 회복적 정의 연계성

삶을 위한 미술교육과 회복적 정의는 실질적인 교육을 목표로 한다는 점과 공동체 의식을 다루는 부분에서 연계성을 지닌다. 삶을 위한 미술교육은 교과교육이 실제 삶에 밀접한 적용이 가능한 교육을 행하는 것에서 실질적 교육 목표를 갖는다. 또한 회복적 정의 역시 학교 폭력 가해자에게 규율과 법령 위반에 대한 처벌에 그치는 것이 아니라, 실질적인 원인을 해소하고 재발을 방지하는 것이 실질적인 교육 목표이다. 두 가지 이론 모두 공동체 의식을 함양하고 타인에 대한 이해를 증진시킨다는 점에서 맥락을 같이 한다. 이러한 관점으로 관계를 이해하여 공동체 의식을 갖게 하는 것이 중요한 요소이기 때문에 본 연구에서는 적용 대상을 학교 폭력 사건의 구성원으로 설정하였다.

## III. 제페토 활용 수업 프로그램 제언

### 1. 연구개요

본 프로그램을 통해 학생들은 학교를 넘어서 가상공간에서도 현실세계의 이슈와 의미를 다뤄볼 수 있다. 실제 사회는 여러 형태의 관계로 이루어져 있으며, 건강한 인간관계를 맺기 위해서는 자신에 대한 이해와 단단한 자아상을 기반으로 한 타인에 대한 이해가 필요하다는 것을 배울 수 있다. 이러한 과정을 통해 학습자들은 관계와 타인에 대한 이해가 서로간의 갈등 해결에도 도움이 된다는 것을 배울 수 있다.

또한, 삶을 위한 미술교육은 학교라는 공간과 학생들의 관계성, 연계성이 중심이 되어야 한다. 그러므로 가상공간 디지털 플랫폼을 활용한다면 학습자들은 학교, 친구관계, 본인의 삶이 학교 안에서 뿐만 아니라 생활 속에서도 확장될 수 있을 것이다.

그러므로 일상생활 속에서 다루고 있는 디지털 플랫폼은 학생들의 삶과 밀접하게 연결되어 있다. 따라서 학교라는 공간을 가상세계로 확장시켜 학생들이 실질적으로 교육과 삶이 연계되는 경험이 가능하도록 하기 위해 본 연구에서는 가상세계의 플랫폼 중 '제페토'를 활용하고자한다.

제페토란, 증강현실(AR) 아바타 서비스로, 메타버스 플랫폼 중 하나이다. SNS 기능도 접목돼 있어 이용자끼리 여러 가상공간에서 문자·음성·이모티콘 등으로 교류할 수 있으며, 가상세계 안에서 이용자들이 모여 게임을 하거나 춤을 추는 등 다양한 활동도 즐길 수 있다.

## 2. 가상공간 플랫폼 ‘제페토’를 활용한 관계 회복 프로그램

차시	수업내용	기대효과	비고
1차시	본인 아바타 만들기, 소개하기	아이스브레이킹	가상공간
2차시	[집단 상담 형식(익명성)] 가상공간에서 채팅으로 대화	사건을 객관적으로 파악하기	제페토
3차시	2인1조 팀 구성, 친구 아바타 만들어 주기	남이 보는 나, 내가 보는 타인을 이해하기	제페토
4차시	[관계성 회복] 내가 꿈꾸는 교실 만들기	협동 모둠 활동 (긍정적 상호작용 경험)	제페토 빌드잇
5차시	[관계성 회복] 친구와 내가 꿈꾸는 교실 만들기	협동 모둠 활동 (긍정적 상호작용 경험)	제페토 빌드잇
6차시	내가 보는 ‘나’와 친구가 본 ‘나’ 같은 점, 다른 점 비교하고 이유 분석 및 발표	타인 및 자기객관화	오프라인

## IV. 결론

2022년 개정 교육과정을 살펴보면, 미래 변화에 대응할 수 있는 ‘AI 디지털기반 교육’, 비판적 사고를 키우고 탐구·적용 하는 ‘창의성 다양성’ 교육을 강조하고 있다. 따라서 본 연구는 학생들에게 가상공간 속에서 이미지를 비판적으로 바라볼 수 있는 시각적 문해력을 길러 줄 수 있을 뿐 아니라, 가상, 현실에서 접할 수 있는 미술작품 등을 통해 타인과 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 이는 대면수업에서 학급 구성원들과 제대로 어울리지 못하는 학생들에게 ‘공동체 역량’ 또한 함양할 수 있으리라 예상된다.

특히 ‘제페토’라는 공학적 방식을 활용하여 청소년의 흥미를 유발하고 참여율을 높이는 가운데 자연스럽게 학교폭력 가해자에게 피해자의 입장을 이해하는 등 익명성을 통한 타인에 대한 접근성이 용이해져 솔직한 대화가 가능하며 이로 인해 자신과 타인에 대한 이해를 증진시키고 관계성 회복의 힘을 가질 수 있다.

## [참고문헌]

<https://crimesolutions.ojp.gov/rated-practices>

<https://www.pvpa.org/depts/school-culture/restorative-justice>

<https://law.wisc.edu/fjr/rjp/justice.html>

고연재. 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제·개정과 교육 재량에 관한 연구. 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2022.  
김미남. 예비 초등 교사를 위한 미술 프로젝트: 이해를 목적으로 한 미술, 삶을 위한 미술, 삶과 연관된 미술. 미술과 교육 12.2, 79-106, 2011.

최은진. 이영숙. 메타버스 플랫폼을 활용한 민화 미술관 기획 연구 -제페토 사례를 중심으로-. 한국게임학회 논문지, 21(6), 63-74, 2021

툼 앤더슨. 멜로디 밀브란트. 삶을 위한 미술교육. 예경, 2007

2022년 개정 교육과정, 교육부, 2021

## NFT 아트를 활용한 미술교육 프로그램 개발 연구

발표자: 김성진·최가영·최준아 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 서론

본 연구에서는 작품의 상상력과 전시의 범주를 보다 자유롭게 발현할 수 있는 NFT 아트를 기반으로 미술교육 프로그램을 제시하고자 한다. 4차 산업혁명의 사회, 문화적 패러다임은 교육 현장에도 많은 변화를 가져왔다. 그중 메타버스는 정치, 경제, 문화 전반에 걸쳐 신드롬을 일으키며 새로운 영역을 확장하고 있으며, 미술 작품도 점차 디지털의 형태로 확장되고 있다. 코로나 팬데믹 상황에서 메타버스 언택트 플랫폼이나 미디어 아트를 활용한 미술 수업은 시공간을 초월한 상호소통에 효과적이며, 학생들의 흥미와 학습동기 유발, 매체 활용의 측면에서 새로운 자아 표현의 도구로서 유의미한 시사점을 제공하고 있음을 확인하였다. 그리고 이러한 매체 기술의 발달은 빠르게 변화하는 시각문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 이를 비판적으로 해석할 수 있는 시각적 문해력 함양의 중요성을 강조하고 있다. 따라서 본 연구는 디지털 매체에 가장 민감한 청소년들에게 디지털 아트와 NFT 아트를 활용한 미술활동을 통해 시각적 이미지를 올바르게 수용하고 소통할 수 있는 능력을 함양하는 데 목적을 두었다.

### II. 연구 내용

#### 1. NFT 아트의 개념 및 현황

블록체인의 디지털 자산으로 NFT(Non-Fungible Token) 대체불가능 토큰이라는 뜻을 가지고 있다. 비트코인 등으로 대표되는 암호화폐의 기본기술은 블록체인을 사용한 디지털 자산의 일종으로 복사가 거의 불가능하고 유일성이 있다는 특징을 지니고 있다. 그리고 이러한 블록체인 기술을 사용한 NFT 아트는 그 소유자나 고유성을 증명할 수 있기 때문에 현실 세계에서 통용되는 예술작품과 같은 자산가치를 지닌 것으로 최근 주목을 받고 있다.

지금까지의 디지털 데이터는 복사가 용이하며 고유의 자산적 가치를 갖는 것이 어려웠다. 그러나 NFT와 같이 블록체인 상에서 거래하는 방법은 소유자가 명확히 존재하고 원본은 거래와 함께 사라지게 된다. 이처럼 데이터의 형태이면서도 유일무이한 자산적 가치를 가지기 때문에 NFT 아트는 새로운 형태의 예술작품으로서 가치를 인정받고 있고, 현재 국내외 블록체인 기술을 접목한 다양한 아트 플랫폼 역시 새롭게 등장하고 있다. 더불어 미술 저작권료가 다양한 방면에서 매우 민감한 영역으로 부상함에 따라 향후 4차 산업혁명 시대에는 NFT 아트가 미술 산업에서 핵심적인 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다.

디지털이라는 매체를 이용하여 다양한 실험을 하고 새로운 개념들을 만들어내는 예술들이 계속해서 등장하고 있다. 메타버스와 NFT는 지금 이 순간에도 확장되고 있고 이러한 환경에 익숙한 MZ세대를 중심으로 미술, 음악 등 예술 분야에 대한 획기적인 인식 변화와 새로운 문화생활이 시작되고 있는 만큼 주목을 받고 있다.

NFT 기반의 크립토 아트를 적용한 미술교수-학습은 재현에 의미를 두기보다는 가상공간을 인지하고 새로운 관점으로 미술을 보는 시야를 확장함에 그 의의가 있다. 학생들은 디지털 아트 수업과 함께 다양한 대상 및 현상에 대한 지각을 통해 자신의 느낌과 생각을 이해하고 표현하며 작품의 가치를 판단하는 능력을 기른다. 현실과 가상, 미술의 경계를 확장할 수 있는 기회를 얻을 수 있으며 다양한 방식의 전시를 기획하고 가상공간에서 소통하며 협업한다.

## 2. 디지털 아트를 적용한 미술교육 프로그램 제안

프로그램의 대상은 고등학생으로 정하고 디지털 아트와 연계한 미술표현 및 감상 수업 연구로 구상하였다.

### 가. 나만의 프로필 이미지 디자인 (PFP(Profile Picture) 프로젝트)

자신만의 개성 있는 표정을 촬영하고, 이를 기반으로 아이디어 스케치를 한 후, 디지털 앱(포토샵 or 프레스크)을 사용하여 다양하게 프로필을 디자인한다. 이것을 SNS나 구글 클래스에 업로드하여 수업시간에 서로 공유하고 발표한다.

### 나. AR 기반 3D 미술관 기획

각자의 조형 감각과 개성을 살린 작품을 감상하며 온라인 전시를 진행한다. 학생 스스로가 전시 기획 활동을 주도적으로 활발하게 전개하면서 미술비평 수업을 진행한다. 교육과정의 '체험', '표현', '감상'의 영역들이 연계되어 미술문화 이해능력, 전시 그 자체의 문화와 기능을 습득하는 자기주도적 미술학습능력 등의 역량을 기를 수 있을 것이다. VR갤러리 온사이버 (<https://oncyvber.io/>)는 무료 사이버 전시 공간으로 자유롭게 학생들이 전시 기획에 참여할 수 있다.

### 다. Reverse movie 앱을 이용한 영상 제작 프로젝트

직접 인터넷 밈(meme)을 생성하고 공유하는 것을 즐기는 영상 프로젝트로 학생들이 주제를 다양한 방식으로 상상, 구상할 수 있으며 촬영 및 편집을 하고 창의적으로 표현할 수 있다. 최근 SNS 상에서 다수의 인터넷 밈 콘텐츠가 주목받고 있고, 이러한 학생들의 관심과 흥미를 바탕으로 주제 표현력과 창의적 표현력 그리고 매체 활용 능력을 기를 수 있다. Reverse Movie 등 동영상 편집 어플을 이용하여 쉽게 영상 제작에 참여하고 공유할 수 있다.

## 3. 한계점 및 개선방안

미술과 학습에서 디지털 매체를 활용할 때 고려해야 할 점은 다음과 같다.

첫째, 미술과 실기 학습에서 중요한 요소 중 한 가지는 여러 재료를 손으로 만지고 느끼며 표현하는 작업을 통해 즐거움과 보람을 얻는 일이다. 하지만 디지털 매체에서는 물감이나 종이 및 각종 재료에서 느낄 수 있는 독특한 질감의 맛을 느낄 수 없다. 재료에 따른 효과는 표현할 수 있지만, 자칫

기계적인 표현이 될 수 있으므로 표현 영역의 학습 시에는 이들 재료를 적절하게 활용하는 것이 바람직하다. 또한 이해와 감상 영역에서도 디지털 매체를 통해 다양한 지식과 정보를 접할 수는 있지만, 실제의 자연과 조형물에서 느낄 수 있는 생생한 감동을 얻는 데에는 한계가 있다.

둘째, 수업 장소의 선정 및 수업 시간 분량의 조정이 중요하다. 종래의 미술 수업은 미술실이나 교실에서 진행되는 것이 대부분이었다. 하지만 디지털 매체를 활용해야 함에 따라 개인별로 컴퓨터를 이용할 수 있는 컴퓨터실이나 개별적인 디지털 매체의 보급이 필요하고, 이미지 편집을 할 때 계획된 시간보다 지연될 수 있으므로 수업 시간을 융통성 있게 조정하는 것이 필요하다.

셋째, 학생들 사이에 디지털 편집 프로그램을 다루는 수준에 차이가 많이 나기 때문에 학습할 때 매체활용 기능이 부족한 학생들이 흥미를 갖지 못할 수 있다. 따라서 학생들의 능력에 따라 소집단을 구성하고, 모둠별로 학습할 수 있게 하여 소외되는 학생이 생기지 않도록 해야 한다. 1)

이와 같이 디지털 매체를 활용한 미술교육은 많은 한계점과 유의점을 지니고 있다. 교사는 수업을 위해서 수업주제와 관련된 사이트를 조사하거나 매체를 점검해야 하는 등 많은 관심과 시간이 요구되며, 멀티미디어가 구비된 장소의 마련, 다양한 그래픽 소프트웨어와 매체의 구입 등 시설과 여건이 마련되어 있어야 한다. 따라서 미술교과의 특성을 최대한 살리면서 어떠한 영역에서 어떠한 순서로, 어느 시기에 활용하는 것이 바람직할지 미리 계획을 세워 미술 수업에 적절히 활용해야 하겠다.

### III. 결론

본 연구에서는 아이패드, 크립토 아트, PFP(Profile Picture: 프로필 사진으로, 온라인에서 자신을 표현하기 위해 사용하는 디지털 작품) 프로젝트 등 새로운 시도를 통해 자신이 전하고자 하는 메시지를 전달하고 기존의 가치와 질서에 질문을 던지며 기존의 미술 시장에서 벗어난 방식으로 표현을 할 수 있다. 영상, 사진 등 다양한 매체로 미술에 대한 흥미를 갖고 3D프로그램 등의 표현 매체를 실험하거나 융합하여 창의적인 표현 능력을 갖게 될 것을 기대할 수 있다. 체험 영역에서 청소년들이 다채로운 매체를 접함으로써 시각적 인지능력을 기를 수 있으며, 표현 영역에서는 매체를 통해 시각적 이미지를 직접 표현함으로써 창의적 조형능력, 활용 능력, 제작 능력의 교육을 도모할 수 있다. 아울러 감상 영역에서는 디지털 아트 작품을 사회·문화적 배경 속에서 이해하고 분석함으로써 비판적 수용능력과 더불어 시각적 인지능력을 기를 수 있다.

또한 미술교육이 확산적 사고를 토대로 한 종합적인 사고활동인 점에 비추어 NFT 아트는 미술교육에 새로운 루트와 프로그램을 제공한다는 점에서 시사하는 바가 크다. NFT를 기반으로 하여 미술표현의 확장성에 대한 새로운 시각을 보여주고 감상자들에게 새로운 미적 체험을 제공한다. 이로써 메타버스와 가상 세계에 관심이 큰 MZ세대의 학생들은 시대의 흐름에 맞춰 사회적 소통과 문화적 체험을 경험할 수 있다.

현행 미술교육에 있어 디지털 아트 교육의 비중은 매우 작지만, 디지털 아트를 통한 미술교육은 청소년들에게 오늘날의 시각적 현상들을 보다 잘 이해하고 이를 올바르게 생활 문화의 표현 수단으로 활용할 수 있게 되며, 또한 오늘날과 미래사회의 문화적 삶에 보다 주체적이고 능동적으로 대처할 수 있게 될 것이다. 이러한 점에서 현대 시각문화의 시대를 맞아 디지털 아트 교육은 미술교육에서 필수 불가결하다.

1) 임윤경 (2007), 「디지털 시대의 미디어 아트와 미술교육으로의 활용」, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

## [참고문헌]

- 김수현 (2020), 전시기획 활동 수업이 고등학교 2학년의 미술비평능력에 미치는 영향, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김시내, 김형숙 (2016), 디지털 시대의 커뮤니티 중심의 미술교육, 한국미술교육학회, 30권 4호.
- 돈신궁예 (2022), NFT 아트 실전 수업 (차근차근 따라 하면 내 작품이 돈이 되는), 라이온북스.
- 이경아 (2021), 메타버스 (metaverse) 시대의 미술교육, 미술교육논총, 한국미술교육학회, 35권 3호.
- 이경아, 오수진 (2021), 디자인 씽킹 프로세스를 통한 디지털 집단과의 소통, 한국디자인리서치학회, 6권 4호.
- 이규원 (2022), NFT 미술과 아트 테크 (메타버스 세상의 첫 번째 도전), 북스토리지.
- 임윤경 (2007), 디지털 시대의 미디어 아트와 미술교육으로의 활용, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- Colorful Life [웹사이트] (2022년 7월 14일), URL: <https://prunnnn.com/21>.

## 디지털 환경을 적용한 중학교 전통미술 감상교육 방안: 경복궁 경회루 단청을 중심으로

A Study on the Appreciation of Traditional Art in Middle School with Digital Environment

발표자: 김윤경·노지원·손지원·이혜림 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 서론

오늘날 우리는 과학기술의 발달로 소통의 경계가 허물어진 지구촌 세계화 시대에 살고 있다. 각국의 다양한 문화가 공유되어 세계인의 미감을 자극하는 새로운 문화가 생성되는 가운데 매체를 통해 수많은 정보를 접하고 있으나 정보에 대한 올바른 인식이나 비판적인 사고 능력이 부족한 상태에서 무분별하게 수용하고 있는 것이 현실이다. 문화가 다양화되고 세계화될수록 역설적으로 자신의 정체성이 강하게 요구되며, 전통의 고유성에 바탕을 둔 독자적인 문화의 필요성이 커지기 때문에 제대로 된 자문화를 이해하는 것은 정체성 확립에 있어 매우 중요하다.<sup>1)</sup> 이를 위해 미술교육에서 강조하고 있는 것 중 하나가 바로 ‘전통미술교육’이다. 2015 개정 교육과정 내 미술 교과와 성격 중 ‘미술문화 이해 능력’은 우리 미술문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고, 유연하고 개방적인 태도로 세계 미술문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력을 의미한다. 그 중 중학교 미술교육에 있어 ‘감상’ 영역은 미술의 시대적 변천 과정을 이해하고, 사회·문화적 맥락과 관련지어 작품을 해석할 수 있는 능력과 다양한 미술문화에 대한 유연하고 개방적인 태도를 기르는 것에 목표를 둔다. 또 2022 개정 교육과정에서 강조하는 ‘디지털 기초소양’은 미래 세대의 핵심 역량으로서 그 필요성이 증대되고 있다.

이에 본 연구는 전통미술교육의 필요성에 대해 알아보고 경복궁 경회루의 단청 감상을 중심으로 한 디지털 미술감상 교육 방안을 제안하고자 한다. 단청(丹靑)이란 각종 안료를 사용하여 목조건물에 여러 가지 무늬와 그림을 그려 장식한 것으로, 우리나라는 5가지의 오방색(청색, 적색, 황색, 백색, 흑색)을 기본으로 하여 다양한 상징이 담긴 문양을 사용하는 특징이 있다.<sup>2)</sup> 단청에는 날씨, 해충 등 자연환경으로부터 건물 표면을 보호하고 이와 동시에 건물의 등급과 위계를 나타내기도 하는데, 특히 경복궁의 경회루 단청은 19세기 궁궐 정전 단청의 권위적 장엄 요소와는 확연히 다른 상징성이 내포되어 있으며 유희적 상징성을 고려한 문양 장식 등 창의성이 발휘되어 여느 단청과는 차별되는 점이 있다.<sup>3)</sup> 또 단청의 문양은 학생들이 조형 요소와 원리를 이해하는데 도움을 줄 뿐만 아니라 전통 색채의 경험을 통해 미적 안목을 길러주기에 효과적이다. 이러한 단청을 활용한 감상 수업을 통해 우리 문화의 아름다움과 고유의 멋을 발견하고 자문화에 대한 자긍심을 지니게 하는 교육적 효과를 기대할 수 있다.

1) 이성도 외 3인, 「전통미술 문화교육」, 서울: 미진사, 2005, 13.

2) 한국민족문화대백과사전, <http://encykorea.aks.ac.kr/> (검색일자 : 2022.07.01.)

3) 김정현, 「경복궁 경회루 단청양식 고찰」, 한서대학교 국제디자인융합전문대학원 석사학위논문 2020, 60.

## II. 본론

### 1. 우리나라 단청의 특징

단청(丹青)이란 오방색(五方色)을 기본으로 여러 가지 무늬와 그림으로 꾸며진 목조 건축물의 장식 미술 중 하나이다.<sup>4)</sup> 단청하는 이유는 ① 목조 건축물의 목재를 장기간 보전하고, ② 목재의 갈라짐 등 조악성을 은폐하며, ③ 일반 건축물과 궁궐 사찰 등의 건축물 위계를 나타내고, ④ 상징적인 문양과 색을 통해 건축물을 장식하기 위함이다.<sup>5)</sup> 단청의 종류는 격에 따라 가칠단청(假漆丹青), 굿기단청, 모로단청(毛老丹青), 금단청(錦丹青)으로 구분되며 <표 1>과 같은 특징을 가지고 있다.

<표 1> 격에 따른 단청의 종류와 특징<sup>6)</sup>

종류	가칠단청 (假漆丹青)	굿기단청	모로단청 (毛老丹青)	금단청(錦丹青)
특징	가장 소박함 무늬 없는 단색	검소함 흑선과 백선 서원·향교 건물	화려함 다양한 문양 궁궐, 화려한 건물	가장 화려함 기하학무늬 사찰(종교 건축물)

단청의 문양은 소재에 따라 기하학 문양으로 이뤄진 기하문, 단청 문양의 대부분을 차지하며 화초에서 응용된 식물문, 12지신상을 비롯한 다양한 동물들을 응용한 동물문, 그 밖에 구름, 암석과 같은 자연문과 복의 기원을 상징하는 길상문이 있다.<sup>7)</sup>

단청에 사용되는 오방색은 한국의 전통 색상으로 청색, 적색, 황색, 백색, 흑색이 있으며 음양오행 사상을 기초로 오행의 방위와 상징체계를 따르고 있다.<sup>8)</sup> 이를 정리하면 아래의 <표 2>와 같다.

<표 2> 오방색 종류와 상징<sup>9)</sup>

종류	청색	적색	황색	백색	흑색
방위	동쪽	남쪽	중앙	서쪽	북쪽
오행	목(木)	화(火)	토(土)	금(金)	수(水)
절기	봄	여름	토용	가을	겨울
신상	청룡	주작	인황	백호	현무
의미	만물의 생성	창조·정열·애정	가장 고귀한 색	결백·진실·삶	지혜

이렇듯 단청의 그림·문양·색은 조형적 아름다움뿐만 아니라, 고유의 상징체계를 가지고 있으며, 그 당시의 역사적 시대상을 반영하고 있어, 미술 교육적 가치가 크다고 할 수 있다. 학생들은 감상 활동을 통해 단청의 조형적, 상징적, 역사적 특징을 이해하고 이를 통해 미적 감수성을 기를 수 있다.

4) 한국민족문화대백과사전, <http://encykorea.aks.ac.kr/>, (검색일자: 2022.07.01.)

5) 황하영, 「단청을 활용한 중학교 미술 수업 방안 연구 - 경북궁 단청을 중심으로」, 국민대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2002, 6.

6) 문화원형백과, <https://terms.naver.com/entry.naver?cid=49269&docId=1760413&categoryId=49269>, (검색일자: 2022.07.01.)

7) 황하영, 「단청을 활용한 중학교 미술 수업 방안 연구 - 경북궁 단청을 중심으로」, 13-17.

8) 색채용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?cid=42641&docId=270369&categoryId=42641>, (검색일자: 2022.07.01.)

9) 광동해, 「한국의 단청」, 서울: 학연문화사, 2002, 175-176.

## 2. 경복궁 경회루 단청의 특징과 의의

경복궁은 조선시대 초기에 지어진 정궁으로 사용된 궁궐이며, 경회루는 조선 후기 연회 장소로 이용된 경복궁의 누각이다.<sup>10)</sup> 국보 제224호인 경복궁 경회루는 임진왜란 때 전소되었다가 1867년 조선 고종 때 재건되었으며, 우리나라에서 가장 큰 누각 건물로 기초가 단단한 견고함과 연회장소에 걸맞은 화려함으로 높이 평가되고 있다.<sup>11)</sup> 경복궁 경회루의 단청은 부귀영화를 상징하는 모란화문과 왕을 상징하는 기룡문이 주요 소재로 장식되어 있으며<sup>12)</sup>, 이러한 특징은 궁궐 연회장이라는 건축물의 위계에 따른 것이라 할 수 있다.

## 3. 감상수업 방안

### 가. 단원 구성 및 지도 내용

차시	수업주제	수업자료	비고
1차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국의 시대별 단청 감상하기</li> <li>• 한·중·일 및 세계의 단청 비교 감상하기</li> </ul>	멀티미디어 PPT 학습자료 활동지 필기도구	감상과 토의
2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경복궁 랜선투어 체험하기</li> <li>• 경복궁의 역사와 경회루 단청 감상하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 단청과의 차이점 이해하기</li> </ul> </li> <li>• 현대의 단청과, 단청 활용 작품 감상하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 패턴아트에 대해 이해하기</li> </ul> </li> <li>• 전통의 현대적 발전과 계승의 사례 감상하기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리나라의 전통 미의식 이해하기</li> </ul> </li> </ul>	멀티미디어 스피커 PPT 학습자료 활동지 필기도구	체험과 감상 및 토의
3차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 태블릿PC를 활용한 단청 문양 패턴 만들기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전통적 색채 감각과 조형 감각 함양하기</li> </ul> </li> <li>• 자신의 단청 패턴을 활용한 책싸개 만들기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리나라의 멋과 아름다움에 대해 이해하고 내재화하여 창의적으로 재창조하기</li> </ul> </li> </ul>	멀티미디어 PPT 학습자료 태블릿PC 레이저프린터기 A3 용지	개별학습
4차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품 발표 및 감상                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의사소통 능력 및 공감·존중의 태도 함양하기</li> </ul> </li> <li>• 토의 및 토론                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사고의 지평 확장시키기</li> </ul> </li> </ul>	멀티미디어 PPT 학습자료 활동지 필기도구	그룹활동 토의와 토론

## III. 결론

본 연구에서는 끊임없이 변화하는 시대의 흐름 속에서 전통문화의 이해를 통해 학생들이 자신의 정체성과 미의식을 함양할 수 있도록 하는 방안으로서 우리나라 경복궁의 경회루 단청 감상을 통해 중심으로 한 전통미술 감상교육 프로그램을 구안하였다. 우리나라의 단청의 개념과 역사에 대해 이해하고 현대의 단청과 이를 활용한 작품 감상을 통해 우리나라의 전통 미의식에 대해 이해하고, 나아가 태블릿PC를 활용하여 나만의 단청 문양 패턴을 만들어 책싸개를 제작함으로써 전통적 색채 감각과 조형 감각을 함양할 수 있도록 제안하였다. 이를 통해 전통미술의 조형 원리와 한국의 미(美)를 이해할 수 있도록 하였다.

10) 「한국민족문화대백과사전」, <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0002434>, (검색일자: 22.07.01)

11) 「한국민족문화대백과사전」, <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0002438>, (검색일자: 22.07.01)

12) 김정현, 경복궁 경회루 단청양식 고찰, 한서대학교 국제디자인융합전문대학원 석사학위논문 2020, 79.

현재 2022 개정 교육과정에서 ‘디지털 기초소양’은 하나의 핵심 역량으로 강조되고 있다는 점에서 디지털 환경을 적용한 경복궁 랜선 투어 감상 체험과 태블릿pc를 활용한 표현활동을 통해 미래사회에 부합하는 디지털 역량을 기를 수 있을 것이라 기대한다.

## [참고문헌]

곽동해, 한국의 단청, 서울: 학연문화사, 2002.

김정현, 경복궁 경회루 단청양식 고찰, 한서대학교 국제디자인융합전문대학원, 석사학위논문, 2020.

이성도 외 3인, 전통미술 문화교육, 서울: 미진사, 2005.

황하영, 단청을 활용한 중학교 미술 수업 방안 연구 - 경복궁 단청을 중심으로, 국민대학교 교육대학원, 석사학위 논문, 2002.

국립민속박물관, 한국민속대백과, <https://folkency.nfm.go.kr/kr/main> (검색일자 : 2022.07.01.)

문화원형백과, <https://terms.naver.com/entry.naver?cid=49269&docId=1760413&categoryId=49269>, (검색일자: 2022.07.01)

문화재청 국가문화유산포털, <https://www.heritage.go.kr/> (검색일자: 2022.07.02.)

색채용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?cid=42641&docId=270369&categoryId=42641>, (검색일자: 2022.07.01)

한국학중앙연구원, 한국민족문화대백과사전, <http://encykorea.aks.ac.kr/> (검색일자: 2022.07.01.)

## 교육 평등을 위한 비대면 문화예술교육의 역할 및 의의

발표자: 김태현·유정민·이예진 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공)

### I. 서론

접촉과 대면의 어려움을 가장 심하게 겪었던 근 2년 동안 비대면의 교육 방법이 새롭게 모색되었다. 비대면이라는 제약된 상황에서 대면을 하지 않고도 대면하여 얻어지는 것과 동일한 효과를 얻는 것이 가장 큰 주안점이었다. 이를 위해 비대면은 상호작용이 우선일 때엔 실시간 화상, 화면 채팅을, 그렇지 않을 때엔 일방적인 전달이 가능한 영상으로 진행하는 등 필요에 알맞은 형태로 이루어졌다. 그러한 과정에서, 대면에서 얻고자 했던 것을 비대면으로도 경험할 수 있게 되었다. 비대면의 장점은 물리적, 공간적 제약에서 벗어나기 때문에 작품을 감상하기 위해 이동해야 하는 시간과 비용이 절감된다는 점을 들 수 있다. 공간적 제약에서 벗어날 수 있다는 것은 동시간대에 우리나라의 곳곳에 서뿐 아니라 연결이 가능한 해외, 어디든 소통할 수 있음을 의미하므로 현시대에서 가장 효과적으로 발휘되는 장점이라고 볼 수 있다. 최근 팬데믹으로부터 비교적 나아진 상황이지만 앞으로도 온라인을 통한 비대면 교육 및 소통을 우리사회에서 지속적으로 이루어질 것으로 예상된다.

한편, 국가에서 제공하는 기본적인 교육제도 안에서 알고 배우는 권리는 동등하며 이는 인권과도 관련이 있다. 코로나 시대에서 우리 사회가 불평등하다는 사실이 다시금 수면 위로 드러났고 관리를 받지 못하는 소외계층이 존재함을 확인하게 되었다. 이에, 본 연구에서는 비대면 교육을 통해 사회, 교육적 불평등을 극복할 수 있을 것이라 판단하여 비대면 문화 예술교육 프로그램을 더욱 활성화할 수 있도록 논의해 보고자 한다.

### II. 연구 내용

#### 1. 사회적 자본과 교육평등

부르디외(Bourdieu)는 사회적 자본이 사회적 불평등 구조를 반영해 불평등을 재생산하며 계급을 재생산하는 역할을 한다고 보았는데, 이는 노동계급과 부르주아 계급 간에 제공되는 사회적 자본의 양과 질이 다르기 때문이며 이와 같은 소속 집단의 차이는 구조화된 불평등을 낳는다고 하였다.<sup>1)</sup> 콜먼(Coleman)은 사회적 자본이란 행위자들이 이해관계를 충족시키기 위해 사용할 수 있는 자원, 즉 개인 혹은 조직 간 관계 구조 속 내재되어 있는 자원으로 정의했으며 이는 경제적 자본 및 인적 자본 축적을 위한 수단으로 사회적 자본은 가정, 학교, 지역사회와 같은 특정 사회구조 속 존재하고 그 구조 속 행위자들의 특정 행위를 촉진시킨다.<sup>2)</sup> 퍼트남(Putnam)은 사회적 자본을 “시민 간, 기관 간 협동적

1) 김영화, 교육사회학 (파주: 교육과학사, 2017), 136, 139.

행동을 촉진하는 시민사회의 규범과 네트워크”, “사회적 네트워크와 이로부터 창출되는 호혜성과 신뢰 규범, 개인 간의 연결”, “자연사회의 생산성에 영향을 미치는 사람들 간의 수평적 결합체”, “거시적 차원의 공동체 정체성, 시민적 참여와 네트워크, 정치적 안정과 경제적 발전을 위한 집단적 자산”, “참여자들이 협력하도록 함으로써 공유한 목적을 보다 효과적으로 달성하도록 만드는 신뢰, 규범, 연결망과 같은 사회조직의 특질” 등으로 정의했으며 이는 즉 시민의식 함양과 시민참여의 기능을 가진다.<sup>3)</sup>

가정 내 사회자본, 즉 부모의 학력, 경제력, 문화자본, 부모가 맺고 있는 네트워크는 자식의 사회자본에도 영향을 주며 이는 구조 속 사회자본을 형성한다. 예시로, 자식은 가정 내에 형성된 부모와 관계를 통해 부모가 가진 인적자본과 문화자본, 경제자본, 사회자본에 대한 접근성을 획득하게 된다는 것이다. 이와 같은 부모의 자본은 여러 형태로 활용되고 영향을 발휘할 수 있으며, 이처럼 사회자본이 구축되어 있는 가정의 학생들과 그렇지 않은 학생들 간에는 기회의 차이가 분명하게 나타나므로 사회자본은 인적자본을 형성하는 중요한 메커니즘이다.

사회의 양극화, 입시 위주의 공교육 현장, 교육현장 내 신자유주의 논리가 반영하는 사회 구조적 불평등 속에서, 교육 평등의 실현을 위한 집단적 자산 형성을 통해 사회, 문화자본적 불평등의 간극을 거시적, 제도주의적 관점에서 좁히고자 하는 노력이 필요할 것이다.

## 2. 문화 소외계층을 위한 문화예술교육

문화예술교육이란 문화예술, 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말하며, 어린이집, 유치원, 학교에서 교육과정의 일환으로 행해지는 학교문화예술교육과 문화예술교육시설, 문화예술교육단체, 각종 시설 및 단체 등에서 행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화예술교육인 사회문화예술교육으로 나뉘어 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화<sup>4)</sup>를 목적으로 시행된다. 문화예술교육 지원법은 제1장 제3조(문화예술교육의 기본 원칙)에 “문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향”, 그리고 “모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장 받는다.”고 명시하고 있으며, 이는 세계인권선언 제27조 제1항 “모든 사람은 공동체의 문화생활에 자유롭게 참여하고, 예술을 감상하며, 과학의 진보와 그 혜택을 향유할 권리를 가진다.”와 맥을 같이 한다. 즉, 문화예술교육의 근간에는 예술 향유에 있어 특정 계급뿐만이 아닌 모두에게 기회가 균등히 제공되어야 함을 내포하고 있는 것이다.<sup>5)</sup>

문화예술교육, 그중 사회문화예술교육은 문화예술 향유의 기회가 적은 지역과 소외계층을 대상으로 문화예술의 접근성을 높여주고 문화예술로 소통할 수 있도록 문화예술교육을 지원<sup>6)</sup>해 복지의 영역에서 단순한 예술 수업을 넘어선 공동체적, 사회통합적 성격을 가진다. 현재 한국문화예술교육진흥원에서 지원하는 문화 소외계층 대상 사회문화예술교육 사업으로는 복지시설 이용자 문화예술교육 지원, 탈학교·탈가정 청소년 문화예술교육 지원, 지역아동센터 이용 아동·청소년 문화예술교육 지원, 사각지대 문화취약계층 문화예술교육 지원 등이 있다.

2) 김영화, 교육사회학, 137.

3) 김영화, 교육사회학, 137-139

4) 문화예술교육 지원법, 법률 제14630호(2017. 3. 21. 일부개정), 제1장 총칙

5) 김선아, 안금희, 김정수, “아동의 권리, 복지, 평등을 위한 미술교육-사회문화예술교육을 통한 미술교육의 맥락적 고찰”, 조형교육 Vol. 36(2010): 125

6) 한국문화예술교육진흥원, “사회문화예술교육”, 한국문화예술교육진흥원,

[https://www.arte.or.kr/business/society/index.do?board\\_id=undefined](https://www.arte.or.kr/business/society/index.do?board_id=undefined), 2022. 6. 28. 접속

### 3. 포스트 코로나

2020년 COVID-19로 시작된 팬데믹으로 인해 미술관을 비롯한 미술교육 현장은 새로운 패러다임을 맞이하게 되었다. 변화하는 환경 속에서 물리적 한계를 비롯한 여러 제약을 극복하고자 다양한 대안들이 제시되었으며 이는 확장된 전시 및 교육프로그램 인프라와 새로운 가능성이라는 결핍감을 남겼다.

새로이 구축된 방안들은 COVID-19 뿐만 아니라 4차 산업혁명, 언택트(Untact), 온택트(Ontact) 등 가속화되는 디지털 시대의 흐름, 즉 “뉴 노멀(New Normal)”과 결합해 지속 가능한 에듀테크로 서서히 자리 잡고 있다. 사태에 발맞춰 소개된 비대면 체험들은 한계로 그치는, 임시적 방편이 아닌 새로운 형태의 체험으로 그 의미가 재조명된다. 이와 같은 전환은 지속적 연구를 통해 사회적 거리두기로 인한 물리적 제약이 해제된 후에도 지역, 인프라로 인한 격차를 극복, 취약계층을 위한 프로그램을 통해 문화와 교육을 포함한 사회적 평등을 이루는 방안이 될 수 있을 것이다.

### III. 결론

접촉과 대면이 이전과 같이 가능해져도 새롭게 개발된 비대면의 방법들은 지속적으로 이용하여 사라지지 않을 것으로 예측된다. 비대면으로 진행된 다양한 정보들은 기록되고 자료 또는 보조 자료로 계속해서 우리에게 문화적, 사회적, 기술적 정보로 남을 것이다. 정보력이 곧 경쟁력이 되는 사회에서 모두에게 기회를 균등히 제공하여 교육할 수 있다는 것은 다음 세대에게도 긍정적인 영향을 미친다. 한 학습자가 지식과 문화적 성장에 부족함이 없었다면 한 가정의 주체적인 일원으로 나아갈 때 자녀 또는 가정이라는 공동체 내에서 가족 구성원의 문화예술 향유와 창조력 함양에도 역시 도움을 줄 수 있을 것이기 때문이다. 비대면 문화예술교육 프로그램에 관한 지속적인 연구는 가정과 학교, 지역사회 모두가 발전할 수 있도록 도모하는데 기여할 수 있으며, 앞으로도 우리 사회 속에서 교육의 질을 더욱 높일 수 있는 방안 중 하나가 될 것이다.

### [참고문헌]

- 강미미, COVID-19 시대 지역 미술관의 변화를 위한 도전과 실제 - 정읍시립미술관 전시 및 교육을 중심으로, 조형교육 Vol.78, 한국조형교육학회, 2021, 1-25
- 김선아, 안금희, 전성수, 아동의 권리, 복지, 평등을 위한 미술교육 - 사회문화예술교육을 통한 미술교육의 맥락적 고찰, 조형교육 Vol.36, 한국조형교육학회, 2010, 121-147
- 김영화, 교육사회학, 서울: 교육과학사, 2017
- 배재한, 또 다른 가능성 : 사회 정의를 위한 미술교육, 미술과 교육 제15집 제 1호, 한국국제미술교육학회 2014, 75-94

## 독일 평화교육의 시사점에 기반한 ‘평화 감수성’함양 방안 연구의 필요성 및 미술교육적 접근의 의의

Based on the implications of German peace education  
A Study on the Development of 'Sensitivity to Peace' in the Art Curriculum

발표자: 김희경·이지은·조유담 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 서론

우리나라는 남북으로 분단된 지 어언 70여 년이 넘었으며, 여전히 종전 국이 아닌 휴전 국가이다. 또한 현재에도 세계 곳곳과 일상생활에서는 크고 작은 갈등과 분쟁이 끊이지 않고 있다. ‘폭력’에 대해 평화 감수성과 비판적 사고가 필요한 시점이라고 할 수 있다. 국내의 ‘평화 교육’은 남북의 분단이라는 한국 사회의 특수성이 반영되어, ‘통일 교육’과 맥락을 같이한다. 국내의 평화 교육은 거대 담론으로 구성되어 여전히 국어, 사회, 도덕 교과 등 일부 교과에 치우쳐 있거나, 범교과 학습 주제, 계기 교육 등으로 다루어지면서 일회성의 형식적 활동에 머물고 있으며, 교육과정 내에서 평화·통일 교육을 운영하는 교사들은 활용 가능한 학습 자료의 부족으로 어려움을 겪고 있다(김병연, 조정아, 2020 재인용). 특히 평화·통일 교육에 대한 미술 교과의 수업 실천사례는 찾아보기 어려운 실정이다.

이러한 점에서 평화 교육의 미술 교육적 접근은 학습자에게 삶에 대한 새로운 관점을 제시할 수 있다.

한편, Nussbaum(2010/2011)은 예술이 비판적 사색 능력을 향상하고, 타인의 상황을 상상하는 법을 배우게 하여 내면의 시선을 길러준다고 하였다(김효희, 2022). 미술은 개인의 삶을 보다 큰 사회적 삶으로 확대하거나 융합하는 과정에서 ‘사회적 공감’을 느낄 수 있으며, 미적 정서의 공유를 통하여 ‘평화 감수성’함양을 위한 ‘사회적 연대성’을 강화할 수 있다.

이에, 본 연구에서는 ‘평화 통일’을 이룬 독일의 ‘평화 교육’의 시사점에 기반하여, 미술 교과에서 ‘평화 감수성’함양 방안을 모색하였다.

### II. 본론

#### 1. 평화 교육의 개념

평화 교육이란, 우리가 살고 있는 세계의 크고 작은 폭력에 대하여 감수성과 비판적 사고를 바탕으로 문제를 제기하고, 평화적 방법으로 해결할 수 있는 역량을 갖춘 평화 시민을 기르는 교육이다(서울특별시교육청, 평화전문목, 2019). 탈·냉전 이후에는 ‘이민자 문제, 생태계의 변화, 세계 시민성의 요구, 성 평등의 강화, 동물권의 관심’으로 이와 더불어 문화적 다양성과 인권, 환경 등을 다루며 그 의미와 내용이 확장되고 있다. 우리나라의 평화 교육은 분단 극복과 민족 화해를 포괄하는 내용으로 구성되었다.

## 2. 평화 감수성의 개념

평화 감수성은 일상의 삶 속에서 평화를 실현하고자 하는 감성이므로, 실천을 통하여 내면화하는 과정을 거치게 된다. 평화 감수성은 평화 지식과 평화 능력을 연결하여 실천으로 잇도록 하는 동기의 역할을 한다(서울시교육청, 2019).

## 3. 평화 교육·통일의 사례

### 가. 독일의 평화 교육·통일

우리나라에 앞서 분단과 통일을 경험한 독일은 1945년 2차 세계대전에서 패배한 후, 동서독으로 분단되어 각기 나토와 바르샤바 군사 동맹 연합에 속하게 되었다. 세계대전을 일으켜 수많은 인명 피해를 가져왔기 때문에, 독일의 종전 후 국가적인 최대 과제는 평화를 정착하는 것이었으므로 이를 위해 평화 교육을 강조하였다. 평화 교육은 종전 직후부터 이루어졌는데, 동서독 간 냉전이 첨예화하면서 평화에 대한 논의와 평화 교육의 중요성은 더욱 부각되었다(통일부 통일교육원, 2022). 현명한 정책과 교육을 통해, 41년 분단국가였던 독일은 1989년 베를린 장벽이 무너지고, 1990년 10월 3일 평화 통일을 이루게 되었다.

### 나. 독일의 평화 교육의 주요주제

독일 평화 교육은 ‘평화를 만들어가기 위한 기본 조건’을 탐구한 평화 연구들에 영향을 받았다.

통일 이전뿐 아니라, 독일 통일 이후 독일의 평화 교육의 중요한 바탕이 되는 이론과 개념들을 살펴보면 다음과 같다.

#### • 비폭력

독일에서 평화 교육은 사회적 폭력이나 세계적 차원의 폭력만이 아니라 우리의 일상생활 속 내재되어 있는 갈등과 폭력을 비판하고 이를 바탕으로 ‘평화로운 사회와 문화’를 만들어내는 것을 지향한다.

#### • 사회정의

오늘날 빈부격차와 사회적 분배는 세계적인 문제가 되고 있다. 평화 교육은 경쟁이나 결과주의를 벗어나 서로 협력하는 것의 가치를 중요하게 다룬다.

#### • 관용

대부분의 갈등과 폭력은 타인과의 관계에서 발생하며, 적대적인 관계 속에서 생겨난다. 타인과의 대립에서 벗어나기 위해서는 타인의 인격을 존중하고, 관용하는 것이 필요하다.

#### • 인권

오늘날 인권은 모든 인간의 삶에 있어서 꼭 필요한 기본적 요소를 충족하고 이를 보장하는 것에서 출발한다. 오늘날과 같은 다문화 시대에 있어서, 인권은 다양한 문화권의 관점에서 인간의 권리를 돌아보는 것으로 이어지고 있다.

- 민주주의

민주주의란 이상적 차원에서 완성되거나 고정된 개념이 아니며, 계속 발전해가는 개념이다. 민주주의는 모든 구성원들 간 민주적인 관계를 수립할 수 있도록 개인의 민주시민으로서의 역량을 함양하는 데 있어서 중요하다.

- 성(gender)

평화 교육은 가정 폭력, 성폭력, 군 사회와 여성 제3세계 여성 착취 등의 문제를 비판적으로 성찰하도록 한다. 일상 속에서 젠더와 관련된 사회적 문제를 인식하고 이를 해결해 나갈 수 있는 역량을 함양하도록 해야 한다.

- 생태 환경 지속 가능 발전

평화 교육은 오늘날 세계화 속에서 생겨나고 있는 자원 고갈, 식량 부족, 환경파괴와 같은 전 지구적 문제에 대한 비판적 관심과 문제 해결에 관심을 기울인다.

- 인종차별

과거 독일 나치 치하에서 유대인이나 집시 학살 등의 비윤리적 행위가 발생했는데 그 주요한 배경으로는 인종차별 문제가 있다. 오늘날과 같은 다문화 사회에서 평화 교육은 다양한 가치관과 문화를 인정하는 다중적이고 복합적인 정체성을 함양해 나갈 수 있도록 하는 데 관심을 기울여야 한다.

#### 4. ‘평화 감수성’ 함양을 위한 미술교육 프로그램 제언

프로그램은 중학생을 대상으로 진행하며, 평화 교육을 통해 미술교육 내에서 ‘평화 감수성’ 함양 방안을 모색하였다. 한국 사회의 크고 작은 사회적 주제들을 통해, 실천적 역량을 증진시키는 방안으로 구성하였다.

##### 가. ‘비폭력’에 대한 이해 (1시간씩 2차시 - 2시간)

‘평화’에 대해 학습한 후, 우리의 일상생활 속 내재되어 있는 사회적 문제 ‘사이버불링’(사이버 공간에서 특정인을 집단적으로 따돌리거나 욕설, 헐담 따위로 집요하게 괴롭히는 행위)을 통해, 갈등과 폭력을 생각해 본다. 타인의 부정적인 언행을 비판적으로 사고할 수 있는 능력을 함양한다.

올바른 의사소통 방법과 함께 대화·타협·이해·소통의 의미에 대해 학습한다.

##### 나. 메타버스로 관광하는 ‘금강산’ (1시간씩 2차시 - 2시간)

통일부 메타버스 플랫폼 ‘DMZ UNIVERSE’를 통해 모듈별로 활동지를 작성한다.

(<https://universe.go.kr/main>) 교사는 1-2차시에 학습한 내용을 바탕으로 협동 학습이 잘 이루어지도록 유도한다. 아바타는 평화 섬 곳곳을 돌아다니며, 금강산과 해금강을 배경으로 DMZ 가상관광을 즐기기도 하고, 도서관 안에 들어가 DMZ 생태와 역사에 대한 다양한 자료를 찾아 읽을 수도 있다.

#### 다. 금강산 굿즈 제작 (2시간씩 2차시-4차시)

1-4차시까지 평화와 소통 그리고 'DMZ'에 대해 함께 배우며 상호작용을 통해 친밀감을 형성할 수 있다. 5차시에는 정선,〈해산정〉, 김홍도,〈해산정〉, 김홍도, 〈해금강 전면〉, 김하중, 〈해금강〉등 한국화 작품을 통해 금강산을 감상한다. 금강산의 특징을 살펴보고, 6-8차시는 통일국가를 상상하며, 금강산 굿즈를 제작해 본다. 굿즈는 '생태 환경 지속 가능 발전'과 연계하여 제작하도록 한다.

#### 라. 작품 감상·비평 (1시간씩 1차시)

제작한 금강산 굿즈를 감상하고, 비평하는 시간을 통해 감상 지를 작성한다. 감상 교육은 '아레나스(Amelia Arenas)의 대화 중심 감상법'을 활용하여 진행한다. 아레나스 대화 중심 감상법은 의견을 수용하고 대화를 교류하여 언어와 사고 능력을 기르게 한다. 1-2차시에서 학습한 올바른 의사소통 방법을 바탕으로 평화적인 감상과 비평이 이루어지도록 지도한다.

### III. 결론

이상, 본 연구에서 제시한 독일의 평화 교육의 주제들은 현재 분단된 상태인 우리나라에도 다양한 교육적 시사점을 줄 수 있다. 특히 분단국가라는 '특수성' 때문에 '북한의 이해'에 치우쳐져 있는 한국의 평화 교육이 이제는 세계 시민 교육으로서 확장될 수 있게끔 하는 데에 도움을 준다. 미술 교과 특성상 감정이나 직관을 바탕으로 미적 체험과 감상 활동 등 '감성적 체험'이 증시된다.

삶에 있어서 감정을 잘 조절하게 할 뿐만 아니라 감동을 회복시켜주기도 한다. 또한 '자기표현'을 통해 '평화 감수성'을 함양할 수 있도록 한다. 이는 세계시민으로 나아가기 위한 평화 교육의 주제들이 미술 교과 내에서 자연스럽게 융합될 수 있음을 의미한다. 아울러, '평화 교육'이라는 주제가 미술교육 내에서 활발하게 연구된다면, 복잡하고 민감한 청소년기 학생들에게 비판적 사고 능력과 올바른 의사소통 방법을 통해 크고 작은 갈등을 해결하는 긍정적인 효과를 기대할 수 있을 것이다.

### [참고문헌]

- 서울시교육청(2019). 평화전문록.
- 통일부 국립통일교육원(2022). 그림으로 떠나는 금강산 여행.
- 통일부 국립통일교육원(2022). 해외 사례로 보는 평화 교육 : 독일의 평화 교육
- 이성도 외(2013). "미술교육의 이해와 방법", 애경, 294.
- 김진숙 외(2018). "통일 평화 교육 내실화를 위한 학교 교육과정 편성 운영방안 연구", 한국교육과정평가원 연구 보고, 16-27.
- 김효희(2022). "평화·통일 교육으로서의 미술 수업 실천에 관한 연구: DMZ 아트 평화 프로젝트를 중심으로", 조형 교육, 81, 31.
- 교육부 행복한 교육(2022). 특별기획 2 - 분단의 땅 한반도에서 평화를 배워볼까?
- PUAC민주평화통일자문회의, "평화교육, 어떻게 해야할까요? 평화교육의 현황과 과제", 2021.4.30.  
(<https://www.youtube.com/watch?v=mhArkTWAL8Q>)

## 메타버스 활용 수업사례 분석을 통한 중학교 미술 수업 방안

발표자: 나소연·박민주·이수진 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 연구목적 및 필요성

오늘날 교육 공학의 흐름은 매우 빠르게 변화하고 있으며, 학습자 중심의 수업을 전개하기 위해서는 보다 즐겁게 수업에 임할 수 있는 다양한 시도가 지속적으로 필요하다. 현재의 학생들은 이제 지식을 더 이상 교과서와 사전에서 찾는 것이 아니라 다양한 온라인 매체를 통해 빠르게 습득하는 능력을 갖추고 있다. 학생들은 배움의 주체를 넘어서 다양한 온라인 매체를 통한 지식 생산자의 역할을 담당하고 있으며, 따라서 교실에서 요구되는 교사의 역할 또한 단순한 지식전달자가 아니다. 쏟아지는 정보들 속에서 학생들이 흥미로운 매체를 활용해 적절한 양질의 지식을 습득할 수 있는 교수 방법에 대한 연구가 절대적으로 요구되는 시점이다.

이에, 본 연구에서는 학습자 중심 활동을 위해 메타버스(Metaverse)를 적극적으로 활용하여 진행한다면 효과적인 학습자 중심 상호작용이 이루어질 수 있을 것으로 보았고 다양한 연구 사례를 분석하였으며 이를 토대로 새로운 중학교 미술 수업을 구안하는데 목적을 두었다.

### II. 메타버스를 활용한 수업 사례

메타버스는 이미 교육 현장의 중요한 흐름으로 자리잡아 다양한 연구가 이루어지고 있다. 본 연구에서는 교육부, 교육청, 각급 학교별로 다양한 프로그램 개발 현황을 미술교과와 미술 외 교과의 STEAM교육으로 사례를 선정하였다.

#### 1. 메타버스를 활용한 미술교육의 사례

가. 픽셀아트 함께하기\_엄태건 선생님 (김상균, 박기현, 2022, p.198)

마인크래프트를 활용한 픽셀아트 수업을 통해 학생의 상상력과 창의력을 발휘할 수 있도록 함. 그림을 잘 그리지 못해서 미술시간을 지루해하던 학생들도 완전히 집중해서 자신만의 상상력을 표현할 수 있음.

#### 나. 메타버스 기반 샌드박스 게임을 활용한 중학교 미술교육 프로그램 개발 (성호정, 2022, p.56)

마인크래프트를 활용해 '나의 멀티페르소나 디자인'과 '메타버스 공간디자인'을 이해하고 제작함. 캐릭터 디자인과 공간 디자인을 바탕으로 멀티페르소나를 이해하고 메타버스 속에서 타인과 관계를 맺고 협력하여 문제를 해결해 나가는 것을 목적으로 함.

#### 다. 메타버스 미술관을 활용한 미술과 수업 연계형 과정 중심 논술형 평가 (경기도 교육청, 2022, p.201)

가상의 메타버스 미술관의 특징을 이해하고 미술 작품, 관람자, 전시 장소 등의 특징을 고려하여 메타버스 미술관과 기존의 미술관을 서로 비교해보고 메타버스 미술관에서의 작품 감상에 대한 자신의 의견을 글로 정리해보는 논술형 평가 문항. 이 문항을 통해 학생들은 우리가 살아갈 세상이 어떻게 변하고 있는지, 그 속에서 미술관은 어떻게 대응하고 있는지 생각해 볼 수 있는 경험을 함.

## 2. 메타버스를 활용한 STEAM 교육 사례

### 가. 과학

- 메타버스를 통해 생명을 살리는 로드킬 방지 안전주행자동차 만들기 (교육부)
- 네이버의 메타버스 플랫폼인 제페토를 통해 온라인 수업 운영

#### 나. 가상현실VR메타버스로 배우는 기후변화 대응 프로젝트 (광주과학고등학교)

기후변화 원인을 찾고 기후변화에 대응하는 실생활 VR 영상을 설계하고 직접 제작하는 수업

#### 다. 교과서 속에서 배우는 메타버스 여행기 (소사벌초등학교)

메타버스 게더타운을 이용해 가상교실을 만들고 현장체험학습 장소와 메타버스 공간 디자인을 실습하여 실감형 콘텐츠를 학습하는 수업.

#### 라. 메타버스 기반 STEAM 프로그램 어디서든 공부하고 실험하자 메타버스 연구소 (웅정초등학교)

마인크래프트로 제작한 역사 유적지를 공유하고 코스페이스스로 만든 작품을 서로 나누며 메타버스의 다양한 가능성을 확인해보고 나누는 수업

#### 마. 메타버스 비현실을 현실로 만드는 교실로의 초대 (안계초등학교)

엔트리 소프트웨어 프로그램을 이용하여 눈 내리는 코딩을 하고 증강현실 체험 후 메타버스에서 학습한 내용을 공유하고 토의하는 수업

### Ⅲ. 메타버스를 활용한 중학교 미술수업 방안

다양한 메타버스 수업 연구 사례를 토대로 메타버스를 활용한 중학교 미술수업을 구안하였다. 해당 수업은 씨마스 2015개정 중학교 ‘미술’ 교과서의 “생활 속의 디자인과 새로운 매체” 단원을 기반으로 하였다.

#### 1. 움직이는 모션 그래픽으로 자화상 제작하기

##### 가. 기대효과

움직이는 모션 자화상을 만들어보는 수업을 하고 메타버스 공간에 전시하여 감상하는 시간을 가진다. 현실에서 가기 어렵거나 상상만 하던 공간을 메타버스에서 감상 공간으로 만들어 체험할 수 있다는 점이 큰 장점이다.

##### 나. 수업지도안

성취기준	[9미01-02] 시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다. [9미02-04] 주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다. [9미03-04] 미술 작품, 관람자, 전시 장소 등의 특징을 고려하여 다양한 방식의 전시를 기획할 수 있다.				
대단원	중단원	차시	수업주제	수업자료	비고
생활 속의 디자인과 새로운 매체	움직이는 그림	1차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>모션 그래픽에 대한 개념 소개하고 이해</li> <li>자신의 움직이는 자화상 아이디어 스케치 활동지 작성</li> </ul>	수업소개ppt, 예시이미지, 활동지, 필기구	강의, 아이디어 스케치 활동
		2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>모션 그래픽으로 만들 자화상 그림 2가지 제작</li> </ul>	표현도구, 사진, 거울	디지털 그림 또는 수작업 중 선택
		3차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>모션 그래픽을 만들기 위한 간단한 툴 사용법 배우기</li> <li>자화상 그림을 움직이는 모션 그래픽으로 제작</li> <li>메타버스 공간구성 제작툴 사용법 배우기</li> </ul>	컴퓨터, 영상 제작 툴, 학생 자화상 작품	실시간 온라인 수업
		4차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>5인1조의 팀을 구성하여 메타버스 전시공간 구성 및 자화상 모션 그래픽 전시</li> </ul>	컴퓨터, 참고 이미지	같은 공간을 함께 구성하며 협동심 함양
		5차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스 전시 공간에서 서로의 작품 감상 및 소통</li> <li>이번 수업과 작품에 대해 느낀점 공유</li> </ul>	컴퓨터, 동료평가	메타버스 공간을 통한 소통

### Ⅳ. 결론

세계는 불과 14년 전인 2007년 스마트폰이 만들어지기 이전 시대와는 비교할 수 없을 만큼 긴밀하고 가까워졌음은 물론 전문가와 비전문가를 구분하기도 어려워진 시대가 되었다. 교사들의 역할 또한 이러한 세계의 변화에 맞춰나가야 하며, 메타버스의 새로운 세계를 학생들의 호흡으로 경험해보고 확인할 수 있도록 새로운 교육의 대안을 준비해야 한다. 이미 학생들은 가르쳐야 할 대상이 아닌 메타버스 시대 디지털 스승으로 진화되어 있다는 사실에 깨어 있어야 한다. (김은형, 2021, p.238)

메타버스는 교실이라는 공간을 학습자 중심으로 재구조화하고 학습자가 배움을 성취해 가는 주체가 되도록 해준다. 교사들이 아바타를 활용하면 학생들은 얽매어 있던 기존의 관계를 벗어던지고 솔

직하면서도 보다 건강한 새로운 소통의 장을 열어갈 수 있음을 시사한다.

메타버스 시대의 소통 방법은 학습자 모두가 주인공이 될 수 있도록 해주며 일반 교실 수업에서 소극적이었던 학생들조차 매체를 통해 자신을 더욱 자신있게 표현할 수 있는 긍정적인 쓰임을 기대해 볼 수 있다. (김상균, 박기현, 2022, p.70)

교사는 학습자 중심의 수업 과정으로 수업을 재구조화함을 통해 양질의 수업을 연구해야 한다. 특정 분야 지식에 누구나 쉽게 접근할 수 있는 시대이지만 교육의 질적 성장에 대한 요구는 더욱 커지고 있다. 시대의 변화에 따라 메타버스라는 매체를 적극적으로 이용하여 참여형 수업 학습에 대한 동기부여와 이해도를 극대화하는 것은 물론 학습자의 확산적 사고를 적극적으로 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대한다.

## [참고문헌]

경기도 교육청(2022). 학교교육과정과 성장중심평가를 위한 논술형 평가 길라잡이.

김상균, 박기현(2022). 스쿨 메타버스. 테크빌교육.

김용주 외 9명 (2018). 미술2. 씨마스.

김은형(2021). 메타버스 스쿨혁명. 서사원.

성호정(2022) 메타버스 기반 샌드박스 게임을 활용한 중학교 미술교육 프로그램 개발. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문

<https://www.youtube.com/watch?v=kYfrJIZRUqU>

송경은(2022.04.16.) 아바타의 눈으로...메타버스 공간에서 즐기는 미술전시 [아트마켓 사용설명서]

<https://www.mk.co.kr/premium/life/view/2022/04/31805/>

## 언택트 시대 공동체 의식 함양을 위한 게임 기반 온라인 미술수업 연구

발표자: 박예림·정은경·최새연 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 서론

코로나19로 인하여 학교 교육에 원격 수업이 전면적으로 도입되었다. 비대면 교육은 시공간의 한계가 없고 온라인 기술 적용이 용이한 등의 장점이 있으나, 수업 참여자 간 상호작용이 감소하여 관계 형성이 어렵다는 한계가 있다. 즉 온라인 상의 의사소통은 대면 소통에 비해 비언어적 표현 등 사회적 상호작용의 기회가 부족하여 학생들의 교우관계 단절, 사회성 발달 기회 감소라는 문제로 이어지고 있다. 최근 일상회복 조치에 따라 시작된 전면 등교에 학생들이 학업, 교우관계 문제에 대한 부담을 가질 수 있다는 우려도 나온다. 이에 미술 교과에서 미술의 사회적 기능 활용의 필요성이 대두된다. 현대미술에서 미술의 기능과 범위가 확장됨에 따라 미술교육의 역할 역시 다양화되었고, 미술교육은 실기뿐 아니라 정서 발달, 인격 함양, 사회적 소통의 기능도 담당한다. 대표적인 것 중 하나가 실질적인 사회와의 교류를 추구하는 사회참여미술로, 최근 교육적 적용에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있다.

한편 현대 사회에서 비대면 활동은 점차 일상화되었고, 나아가 가상현실과 인공지능 등 혁신기술에 주목하고 있다. 팬데믹 상황으로 인해 불가피하게 시작된 것은 사실이나, 그로 인하여 웹 기반 기술에 대한 관심도가 높아지고 있으며, 미래 사회에서 기술은 더욱 활발하게 적용될 것이다. 이러한 사회적 변화를 반영하여 학교 현장에서도 온라인 교육이 늘어나고 있다. 그중 게임기반학습은 학습자가 학습에 친밀하게 접근할 수 있도록 하며, 자연스럽게 디지털 매체를 접할 수 있도록 한다는 점에서 더욱 주목받고 있다. 게임기반학습에 활용되고 있는 대표적인 컴퓨터 게임 마인크래프트는 교육 내 다양한 분야에서 긍정적인 효과를 거두고 있다. 본 연구에서는 사회성 발달 및 공동체의식 함양과 디지털 기초소양 함양을 목적으로 마인크래프트를 적용한 온라인 상에서 사회참여미술교육 방안을 제언하고, 교육적 효과와 가능성에 대해 고찰하고자 한다.

### II. 이론적 배경

#### 1. 사회참여미술과 사회참여미술교육

사회참여미술(Socially Engaged Art, SEA)은 사회운동의 일종으로 시작하여, 사회와 교류하고 사회적 문제를 반영하는 미술이다. 결과물 자체보다는 사회적 상호 교류와 실질적 변화를 추구하는 성격을 지닌다. 즉 사회와 밀접하게 소통하는 실천적 행위로서 사회적 메시지를 가지는 미술이라고 할 수 있다. 사회참여미술을 교육에 적용할 때 학생들은 작업 활동 과정에서 협력학습이 가능하며,

사회적 문제를 분석하고 해결 방안을 모색하는 과정에서 사회에 관심을 가지고 소속감과 책임감을 기를 수 있다(김성영, 김효정, 2021). 미술 작품 제작뿐 아니라 삶과 관련된 문제와 가치를 인식하고 사회적 상호작용을 통해 현재 사회를 반영할 수 있다는 점에서 교육적 의의를 지닌다.

## 2. 마인크래프트

마인크래프트는 샌드박스형 게임의 일종으로, 게임기반학습의 대표적인 수업 도구로 활용되고 있다. 플레이어에게는 특정 지시나 임무가 부과되지 않아 자유도가 높고, 게임 속 오브젝트들은 정육면체 모양의 블록으로 구성되어 있다. 다니엘 글드버그(Daniel Glodberg)는 마인크래프트는 현실적인 제한을 뛰어넘어 거대하고 비현실적인 건물들을 지을 수 있는 강력한 형태의 가상 레고 놀이라고 정의하였다(전인성, 2016). 기본적으로 개인플레이 시스템이지만 서버를 공유하여 멀티플레이가 가능하다. 마인크래프트는 해외 교육에서 활발하게 적용되고 있으며, 교육적 장점은 다음과 같다.

첫째, 학생의 흥미와 몰입도를 높일 수 있다. 학생으로 하여금 흥미와 재미를 느끼도록 하여 내재적 동기를 유발할 수 있으며, 학습에서 몰입을 경험하도록 한다. 이를 통해 학생은 학습의 주체로서 긍정적 태도를 가질 수 있다.

둘째, 시공간의 제약을 받지 않는 간접경험이 가능하다. 한 사례로 미국 역사 교사인 존 밀러는 학생이 마인크래프트 내에서 14세기 영국 마을을 재창조하도록 돕고, 중세 농민의 삶을 경험하도록 하였다. 시공간적 한계를 가지지 않고 학습 주제를 선정할 수 있는 것이다.

셋째, 소통의 범위를 확장할 수 있다. 온라인 상의 서버 공유를 통해 학교뿐 아니라 세계적인 범위를 대상으로 교류가 가능하다.

넷째, 코딩을 활용하여 플레이할 수 있어 코딩 교육도 동시에 이루어질 수 있다.

효과적인 교육을 위해 교사는 수업의 주제를 명확하게 제시하고 시간 내 완성 가능한 수행 과제를 부여해야 하며, 마인크래프트 사용 방식에 대해 숙지할 필요가 있다.

## III. 마인크래프트를 활용한 미술 프로젝트 수업 제안

본 프로젝트는 5차시로 구성하였으며, 줌과 마인크래프트를 활용한 비대면 수업이다. 수업 대상은 온라인 매체를 사용한 수업이 가능한 초등학교 고학년과 중학생으로 한다. 교사는 이론적 개념을 제시하고, 표현 활동은 학생이 주체가 되어 모둠 별로 주제를 선정하고 진행하도록 한다. 표현 활동은 마인크래프트 내에서 모여 블록을 쌓아 완성하는 방식이다. 본 수업의 목표는 학생이 사회참여미술에 대해 이해하고 작품 활동을 하는 것, 온라인 상의 가상 공간에서 적극적으로 소통하고 협력하며 긍정적인 관계를 형성하는 것, 사회참여미술을 통해 사회적 문제에 관심을 가지며 해결하고자 하는 세계시민의 자세를 가지는 데 있다.

프로그램의 세부 절차는 다음과 같다.

차시	내용	방식
1차시	사회참여미술 이론 설명 및 모둠 구성 • 이론 수업 진행 - 사회참여미술과 공동체 의식 개념 학습 - 마인크래프트 학습 • 모둠 구성	줌(zoom)
2차시	모둠 별 주제 선정 및 아이디어 스케치 • 주제 선정 - 모둠 별 자료조사를 통해 작품의 주제가 될 사회문제 선정 - 작품 주제 예시: 독도문제에 대한 경각심 고취를 목적으로 한 독도와 대한민국 국기 제작, 위안부 문제 표현을 위한 대형 소녀상 제작, 역사왜곡문제 공론화를 위한 전통 가옥 제작 등 - 주제 선정 이유, 전하고 싶은 메시지, 기대하는 사회변화 작성 • 아이디어 스케치 - 마인크래프트로 표현할 작품 구상 - 교사는 진행상황을 확인하여 피드백	줌(zoom)
3차시	작품 활동 진행1 • 마인크래프트 사용 방법 숙지 • 표현 활동 진행 - 모둠 별로 서버를 만들어 작품 제작	줌(zoom)+ 마인크래프트
4차시	작품 활동 진행2 • 표현 활동 진행 및 작품 완성 - 완성 후 마인크래프트 유저들이 감상을 남길 수 있도록 작품 옆에 게시판 설치 - 교사는 모둠 별 서버 링크를 수합하여 전시, 홍보	줌(zoom)+ 마인크래프트
5차시	발표 및 평가 • 작품 발표 - 모둠 별 작품 제목과 의미 발표 - 마인크래프트 내 게시판의 의견 감상 - 서로의 작품을 감상하며 의견 공유 - 수업 소감 공유	줌(zoom)+ 마인크래프트

수업의 기대 효과로는 과정 내 상호 협력을 통한 공동체 의식 함양, 온라인 서버 공유를 통한 세계 시민의식 함양, 사회참여미술을 통한 사회적 책임감 증진 및 미술과 타 분야의 연계 가능성 인지, 능동적 주체로서 미술 작품을 완성하는 경험을 통한 성취감과 자신감 향상 등을 들 수 있다.

#### IV. 결론

코로나로 시작된 언택트 시대 교육 패러다임은 공동체 의식 함양과 디지털 기초 소양을 필수적인 교육역량으로 강조하며 전통적 학교 교육의 변화를 요구하고 있다. 본 연구에서는 이러한 필요성을 인식하고, 마인크래프트를 사용한 사회참여미술교육 프로젝트를 구안하였다. 먼저 소통의 단절이라는 기존 비대면 교육의 한계를 보완하고자 게임이 가지는 몰입도와 흥미를 통해 적극적 참여를 유도함으로써 비대면 환경에서의 소통의 어려움을 개선하였다. 이러한 경험을 통해 학생들이 네트워크 기반 협력에 익숙해질 것으로 기대한다. 또한 미술의 사회적 기능을 활용하여 학생들이 자연스럽게 사회 문제에 관심을 가지고 해결 방안을 모색하며, 이 과정에서 협력을 기반으로 한 사회적 의사소통이 이루어질 수 있도록 하였다. 마지막으로 학생들은 온라인 상의 사회참여미술 작품을 제작해 보며 다양한 형태의 미술을 경험할 수 있다. 이와 같이 내재적 동기 유발을 통한 비대면 상의 활발한 소통,

공동체의식과 세계시민의식 함양에 목적을 둔 온라인 상의 사회참여미술교육 프로젝트가 실행된다면 학생들에게 실용적인 학습을 제공할 수 있을 뿐 아니라, 나아가 미술교육의 교육적 기능과 활용 가능성을 사회적 분야와 연결하여 확장할 수 있을 것이다.

### [참고문헌]

김성영, 김효정(2021). 지속가능발전교육에 기초한 사회참여미술수업에 대한 미술교사의 인식조사. 미술교육연구논총, 66, 57-101.

전인성(2016). 마인크래프트를 활용한 게임기반학습 프로그램 개발 및 적용. 광주교육대학교 교육대학원, 석사학위논문

## 메타버스 플랫폼을 활용한 진로 연계 VTS 전시 프로그램 개발 연구

발표자: 송승은·김유정·황윤주 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 서론

본 연구는 2022 개정 교육과정에서 강조되는 디지털 기반 교육과 미술교육의 방향을 탐색해보고, 메타버스를 활용한 VTS 전시 프로그램을 제안하는 데 목적이 있다. 본 연구에서 사용한 메타버스 플랫폼은 '구글 스케치업(Google Sketch Up)'이며, 중학생을 대상으로 한 미술 관련 진로 탐색을 위한 미술 전시 프로젝트 수업이다. 학습자들은 이 수업을 통해 다양한 진로(디자인, 홍보, 인테리어, 큐레이팅, 도슨트 등)를 더욱 깊게 경험할 수 있을 것이며, 시각적 사고 전략(VTS)을 기반으로 한 미술작품 감상과 비평을 통해 작품을 단순 학습하는 것으로 끝내는 것만이 아닌 스스로 경험하고 활용하는 시간을 갖게 된다. 뿐만 아니라 학생들은 미술전시를 기획하는 과정 속에서 각 역할별 학생들과 의견을 조율하는 시간을 지속적으로 갖게 된다. 그 과정에서 본인의 생각을 어떻게 하면 다른 이들에게 효과적으로 전달 할 수 있을지에 대한 고민과 더불어 전시를 보는 관람자들의 관점에서도 고민하게 된다. 그러므로 이 프로그램을 통해 학생들은 다양한 매체를 활용한 표현, 감상 수업의 소통 경험을 통해 2022 개정 교육과정에서 강조하고 있는 '혁신적 포용 인재'로서 성장 할 수 있는 능력을 효과적으로 함양할 수 있을 것이며, 더 나아가 학생들이 전시를 기획한 후 도슨트 활동으로 작품을 감상하는 과정에서 주체적인 학습 능력을 증진할 수 있는 시각적 사고 전략(VTS) 기법을 활용함으로써 주체적인 수업 환경을 조성, 사고력 증진, 융합적 사고, 문제 해결 및 적용 능력을 기를 수 있다는 긍정적인 효과를 기대할 수 있다.

### II. 연구 내용

#### 1. 메타버스의 개념 및 교육 효과

메타버스란 초월을 의미하는 '메타(Meta)'와 세계를 의미하는 '유니버스(Universe)'의 합성어로 현실을 초월하는 가상의 세계를 의미한다(김광집, 2021, p10). 쌍방향의 자유로운 소통, 공유의 장, 동등한 소통의 상호작용이라는 장점이 있으며 아래와 같은 교육적 효과를 기대할 수 있다. 첫째, 메타버스는 학교의 제한적인 배움에서 벗어나 다양한 체험을 통해 유연하고 역동적인 다채로운 교육의 기회가 보장된다. 메타버스의 특성상 가상 세계임에도 불구하고 현실을 투영하거나 현실과 결합해 만들어진 것이므로 그 안에서 이루어지는 활동은 기존의 사이버 공간에서의 시각, 청각 정보의 한계점에서 벗어나 학습자의 다양한 감각을 활용한 체험 중심의 배움이 가능하다. 둘째, 시간과 공간의 제약에서 벗어나 풍부한 상상력을 통한 자유롭고 창의적인 활동이 가능하다. 메타버스 속 가상 세계의 현실보다 더 생생한 체험을 통해 학습자는 역동적으로 자신을 표현하는 것이 수월해지고 결과물을 바로 확인할

수 있어 배움의 즐거움을 통해 교육에 대한 집중력이 높아지게 된다. 셋째, 함께 즐기는 공존의 공간을 통해 다양한 교육적 교섭이 가능하다. ‘또 다른 나’인 아바타를 통해 자유롭게 교류하고 소통하는 상호작용의 경험은 현실 세계의 소통으로 이어질 수 있는 활동의 연장선이 된다. 또한 사람들의 생각과 삶의 방식에 영향을 줘 공동체의 삶 속에서 협력하며 공생하는 삶을 살아갈 수 있을 것으로 기대된다.

## 2. 시각적 사고 전략(VTS)의 개념 및 교육 효과

시각적 사고 전략(Visual Thinking Strategies)은 뉴욕 현대미술관(MOMA)이 인지심리학을 토대로 개발한 감상교육방법으로서, 미술작품 감상자들의 시각적 문해력과 비판적 사고능력을 향상시키기 위한 학습자 중심의 교육과정이자 대화형 미술 감상법이다. VTS를 활용한 수업을 통해 학생들은 감상자의 관찰에서 시작되어 감상자가 가지고 있는 배경지식을 활성화시켜 미술작품을 보다 복합적으로 바라보게 되고, 감상자의 미적 발달단계에 맞춰 질문에 응답하며 교사의 주도 아래 적극적으로 참여자들과 토의, 토론에 참여할 수 있게 된다 (박남용, 손지현, 2021). 본 프로그램에서는 전시회 작가를 소개하는 과정에서 교사의 주도하에 1차 VTS 감상 활동, 전시 기획 후 도슨트 역할 학습자의 주도하에 2차 VTS 감상 활동이 진행된다. 도슨트는 작품을 자유롭게 감상할 수 있는 질문을 생각해 관람자와 함께 질문을 통해 감상내용을 자유롭게 소통하게 된다. 도슨트 과정에서도 기획자들이 미술작품을 보며 효과적인 비평과 감상을 진행 할 수 있도록 VTS를 적극적으로 활용해 봄으로서 학생들의 미적 안목이 향상되고 자기 주도적 미술 감상이 가능하게 된다. 더 나아가 다양한 관점으로 학습하고 의견을 나누는 과정을 통해 새로운 견해와 어휘에 대한 이해, 자신이 보고 느꼈던 점을 발언해보는 과정을 통해 본인의 생각을 정리하고 정교화 시킬 수 있게 됨으로써 비판적 사고를 바탕으로 한 시각적 문해력을 향상시킬 수 있다. 따라서 VTS를 활용한 미술 전시 프로그램 진행하는 것은 다양한 분야의 지식을 쉽게 융합하고 이해할 수 있게 한다는 장점을 지니며 학습자들이 자기 생각의 근거를 찾아내는 말하기 능력과 호기심을 다른 생각과 연결하는 과정에서 사고력을 키울 수 있다는 효과를 이끌어 낼 수 있다. 이는, 2022 개정 교육과정에서 강조되는 미래 인재상인 ‘혁신적 포용인재’의 역량 중 하나인 깊이 있는 지식과 역량을 학습하고 다양한 분야에서 융합적으로 적용할 수 있는 능력인 ‘융합적 사고, 문제해결 및 적용 능력’을 기르는 데 효과적일 것이라고 기대된다.

## 3. 교과연계 진로교육의 필요성

2019년 초·중등 진로교육 현황조사에서의 학교 진로교육 예산을 살펴보면 중학생 기준 진로 체험에 89.6%, 진로 심리검사에 7.4%, 일반교과에 진로교육을 연계하는 수업 및 활동비용은 0.3%에 머무르는 등 여전히 학교 현장에서의 진로교육은 진로 심리검사, 진로 체험 등이 행사성으로 운영되고 있다(전은화 외, 2021, p.94). 또한 체험활동 이후에 관련 교과와 연계된 사후활동이 제대로 이루어지지 않아 학생들에게 체계적이고 의미 있는 진로교육을 지원하지 못하고 있는 실정이다. 이런 맥락에서 학교 진로교육의 내실을 다지기 위한 효과적인 대안 중 하나로 ‘교과 연계 진로교육’을 강조할 필요가 있다. 이는 학교 교육의 핵심이 교과 학습을 위한 교육과정에 있으며, 진로교육은 다양한 교과와 융합되고 연계되어 운영될 때 교육적 효과가 매우 크다는 것(임연 외, 2008)에서 그 이유를 찾을 수 있다.

## 4. 수업개요

본 연구는 메타버스 플랫폼을 활용한 진로연계 VTS 전시 프로그램 연구이며, 이 수업을 통해 학생들은 시각적 사고 전략(VTS)를 기반으로 한 미술작품 감상과 비평을 통해 작품을 단순 학습하는 것으로 끝내는 것만이 아닌 스스로 그 내용을 전시과정으로 구성하는 과정을 통해 다른 학생들에게

전달해 줄 수 있도록 주체적으로 활용할 수 있는 융합적 사고능력을 기를 수 있다. 전시를 기획하는 과정에서 수행해야 하는 다양한 역할을 본인에게 맞는 적성별 선택해 체험하게 되고 그 과정에서 학교에서 진행하기 힘들었던 다양한 직업에 대한 진로 교육 또한 할 수 있게 된다. 학생들은 미술전시 기획해 나가는 과정 속에서 각 역할별 학생들과 지속적인 토의를 통해 그들 개개인의 의견과 진행사항을 공유하는 시간을 갖으며, 이 과정 속에서 지속적인 의견 조율 과정을 거치게 된다. 학생들은 그 과정에서 본인의 생각을 어떻게 하면 다른 이들에게 효과적으로 전달 할 수 있을지에 대한 고민과 더불어 전시를 보는 관람자들이 어떠한 환경에서 어떠한 자료를 통해 학습하는 것이 효과적인지를 고민해 보는 과정을 갖는다. 이러한 과정을 통해 전시를 기획하는 학생들은 VTS를 활용하여 미술작품을 감상하며 보다 입체적으로 관람하는 방식에 대해 학습하게 될 것이다.

### 5. 수업 프로그램

본 연구에서는 씨마스 중학교2 미술 교과서 6단원 <미술작품 감상>을 바탕으로, 중학교 3학년을 대상으로 한 총 10차시 수업 계획 개정 교육과정안을 구성하였다. 1차시 수업은 메타버스에 대한 개념, 전시 프로젝트에 사용될 '구글 스케치업'이라는 메타버스 플랫폼에 대한 이해를 다룬다. 2차시에는 개인별 적성에 맞는 전시 프로젝트의 역할을 분담한다. 3차시에는 프로젝트 진행 방식(VTS)을 활용한 미술작품 감상과 비평을 진행하고, 선정된 작가의 삶, 작품에 대한 소개 및 조사를 진행한다. 이 단계에서 교사는 학생들의 호기심을 유발하고, VTS를 활용한 미술작품 분석방법을 직접 체험할 수 있도록 유도 한다. 4-8차시에 역할별 전시 준비 활동을 진행한다. 9-10차시에 메타버스 속 미술 전시를 5일 동안 진행하며 전시회를 감상하는 시간을 갖는다. 이 기간 동안 학생들은 포스터와 팸플릿을 배부하며 홍보하고, 도슨트 활동을 통한 작품 소개 등 다양한 직업 활동, 진로활동을 체험한다. 전시가 끝난 후엔 관람객의 전시 감상문을 받아보고, 이 과정에서 학생들은 전시의 긍정적인 부분과 보완점 등 피드백을 정리하여 전시기획 과정에서 자신이 맡게 된 역할별 장단점이나 새롭게 알게된 것들에 대해 서로 소통하는 시간을 갖는다.

본 프로그램의 구체적인 차시 계획표는 다음과 같다.

대단원	중단원	차시	수업주제	수업내용	비고
6. 미술작품 감상	전시 기획하기	1	메타버스를 활용한 전시 프로젝트 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>메타버스 설명</li> <li>구글 스케치업 사용 방법 안내</li> </ul>	PPT, 구글 스케치업
		2	전시 프로젝트 역할 분담하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>역할 설명</li> <li>개인별 진로 탐색 및 프로젝트 역할 나누기</li> </ul>	진로탐색지, PPT
		3	전시 작가 선정하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술작품 감상과 비평(VTS)</li> <li>작가, 작품 소개 및 조사</li> </ul>	PPT
		4   8	<ul style="list-style-type: none"> <li>역할별 작업 진행 상황 공유 및 소통하기</li> <li>역할 회의: 전시 방향성 논의 및 피드백</li> <li>역할별 활동 진행 내용</li> </ul> 인테리어 (전시 내부 디자인) 큐레이터 (전시의 전반적인 부분 총괄) 도슨트 (작품 vts 감상활동) 디자인 (전시 홍보물 제작)	태블릿, 구글 스케치업, 일러스트, PPT, 활동지	
		9	전시회 진행 및 전시 감상	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시진행 및 감상</li> <li>도슨트 활동 : VTS 감상 체험하기</li> <li>전시 감상문 제출</li> </ul>	컴퓨터 및 태블릿, 전시감상문, 평가지
		10	역할별 최종 발표 및 전시 마무리	<ul style="list-style-type: none"> <li>전시회 감상평 정리</li> <li>역할활동 및 소감 발표</li> </ul>	

### III. 결론

본 프로그램은 메타버스 가상공간 전시회를 통해 실제 학교 현장에서 체험하기 어려운 미술 관련 직업의 현실적인 부분을 전시를 기획하는 과정에서 학습자가 주도적인 자세로 경험해 볼 수 있도록 구성되었으며, 직업별 역할을 수행해 보는 과정을 통해 자신의 적성을 탐색하고 진로를 구체화할 기회를 제공해 주고자 하였다. 이를 통해 학습자는 적성에 맞는 역할을 선택하고 자기 주도적인 활동을 통해 주어진 업무를 수행하는 개인적인 과정과, 공통된 목표를 위해 다른 직종과 소통하며 협업하는 과정을 함께 경험하게 된다. 이러한 활동과정 속에서 학습자들은 각 역할을 수행하는 다른 학생들과 효과적인 전시구성을 위해 토의, 협력하는 과정을 통해 타인을 배려하며 의견을 조율해 나가는 경험을 하게 되며, 이를 통해 포용적 가치관을 실현 할 수 있다. 뿐만 아니라 이러한 역할 분배 과정을 통해 미술표현 활동에 소극적이었던 학생들의 적극적인 수업 참여 또한 기대할 수 있다. 또한, 자신의 생각과 표현을 다 각도에서 다양한 매체, 도구들을 활용해 표현해보는 활동을 진행함으로써 본 프로그램을 통해 학생들은 융합적 사고 능력과 문제해결 및 적용 능력을 함양할 수 있으며 미술작품에 대한 주체적인 감상 및 비평을 통해 오늘날 중요시되는 시각적 문해력을 증진할 수 있게 된다. 뿐만 아니라 미술이 다양한 분야와 연결되어 있음을 이해하고 자신의 삶과 연계하는 수업을 진행해 봄으로써 학생들이 문제에 직면했을 때 다양한 학문 간의 결합을 통한 문제 해결방식에 미술작품을 감상하는데 사용했던 다양한 방법들과 표현 방식들을 다양한 학문에 적극적으로 활용할 수 있음을 깨닫게 해 줄 수 있다.

### [참고문헌]

- 교육부. 2022 개정 교육과정 총론 주요사항[시안]. 2021.
- 김광집, 메타버스 사례를 통해 알아보는 현실과 가상세계의 진화, 방송과 미디어, 2021. pp.10-19.
- 김기라. 메타버스 기술을 이용한 전시 공간과 활용 가능성에 대한 연구, 한국디자인리서치 6(4), 2021, pp. 152-160.
- 김미진, VTS미술 감상교육이 시각적 문해력에 미치는 영향에 대한 질적 연구 : 성인 지적장애인을 대상으로. 이화여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사, 2021, pp. 99-101. p.132.
- 박남용, 손지현. '움직임기법을 접목한 VTS 미술감상활동이 초등학생의 의사소통역량에 미치는 영향'. 미술교육연구논총 64, 2021, pp.189-229.
- 임언 외 6명. 교육과정과 연계된 진로교육 운영모델 구축: 총괄보고서, 한국직업능력개발원 경제·인문사회연구회 협동연구총서(08-21-01), 2008.
- 전은화, 김주후. '디자인 사고 기반 기술교과 연계 진로교육이 중학생의 진로개발역량에 미치는 효과', 진로교육연구 34(2), 2021, pp. 93-120.
- 조안나. '메타버스로 구현한 미술과 가상교실 프로토타입 개발연구', 미술교육논총 35(4), 2021, pp. 229-263.

## 자연과 인간의 공존을 위한 미술교육 사례 연구: 지속 가능한 디자인을 중심으로

발표자: 염경빈·최은영·황다예 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 서론

인류의 발전은 자연 훼손과 생태계 파괴를 가져왔으며 이러한 시점에서 환경문제가 대두되고 있다. 이에 따라, 사회 전반적으로 환경문제를 해결할 방안을 모색하고 있으며, 그중 미술 분야에서는 친환경 소재를 이용한 환경미술, 그린디자인, 에코디자인 등을 시도하여 새로운 미술 개념을 생산하고 있다. 최근의 환경문제 해결방안으로는 자연과 인간의 공존을 목표로, 현 인류의 삶을 지속시키고 더불어 미래 인류의 삶 또한 보장되어야 한다는 개념인 ‘지속 가능’이라는 키워드가 부각되고 있다. 이를 실현하기 위하여, 인간의 사고와 행동을 본질적으로 변화시킬 수 있도록 도와주는 교육의 역할이 중요하게 되었다. 특히, 우리의 삶과 밀접하게 관련된 문제들에 대한 이해와 해결을 강조하는 미술의 사회적 기능을 통하여 지속 가능한 미술교육에 대한 연구가 필요한 시점이다. 이에, 본 연구에서는 환경미술교육과 지속 가능한 디자인의 다양한 교육적 사례를 체험, 표현, 감상 활동으로 나누어 살펴봄으로써, 지속 가능한 디자인이 환경미술교육에서 자연과 인간의 공존을 위하여 학생의 책임감과 공동체 의식에 대한 증진에 기여할 수 있는 역할과 가능성을 알아보고자 한다.

### II. 본론

#### 1. 지속 가능한 디자인의 개념 및 사례

지속 가능한 디자인이란 원재료 채취, 제조, 포장, 광고, 운송, 사용, 폐기 또는 재활용까지 제품과 서비스와 관련된 모든 과정에서 환경적, 사회적, 경제적 영향을 고려한 디자인을 의미한다. 지속 가능성은 친환경과 에코의 개념을 넘어 환경과 인류가 살아남을 수 있는 인간 사회의 환경과 경제, 사회적 양상의 연속성에 관련된 미래 지향적 디자인을 의미한다. 이를 디자인으로 구체화하는 과정에서 그린디자인, 친환경 디자인, 에코디자인, 생태 디자인 등의 개념이 사용되고 있으며 관점에 있어서는 다소 차이가 있다. 즉, 지속 가능 디자인은 제품력과 경제성, 환경성을 고려한 에코 디자인을 포함하여 사람, 이익, 지구라는 3대 기본 축의 균형을 이루며 지속 가능한 개발을 전파하려는 윤리적 사회적 환경을 고려한 디자인을 말한다. (웅보 출판사 디자인일반 p.139.)

다음은 현재 지속 가능한 디자인으로 제품력과 경제성, 환경성을 갖춘 사례이다.

첫 번째 사례는 퓨즈 프로젝트의 퓨마 <클리버 리틀 백>이다. 이 디자인은 카드보드지의 사용을 65% 줄이고, 버려지는 종이 가방을 재활용 PET병으로 만든 부직포 가방으로 대체한 디자인이다. 많은 상품이 과대포장되면서 이를 처리하는 과정에서 환경오염이 많이 발생하고 이는 소비자와 사회

의 부담으로 이어진다. 하지만 퓨즈 프로젝트의 <클리버 리틀 백>은 포장을 단순히 뜯고 버리는 것이 끝이 아니라 소비자가 오래도록 재사용할 수 있게 만들어 환경을 보호할 수 있고 브랜드를 계속 노출하기 때문에 장기적으로 홍보 효과를 누릴 수 있는 이점이 있다. (퓨즈프로젝트 홈페이지)

두 번째 사례는 미국 기업 Ecoist 브랜드의 버려지는 폐기물을 활용한 최신 패션 아이템이다. 이 브랜드는 초콜릿, 사탕, 라벨, 포장지 등 주변에 쉽게 버려지는 쓰레기를 활용하여 훌륭한 품질과 멋진 디자인으로 일반 제품보다 세련된 아이템을 만들어 대중들에게 인기를 불러일으켰다. 대중들뿐만 아니라 많은 디자이너와 회사들의 러브콜을 받기도 하였는데 그중 우리가 흔히 아는 코카콜라, 디즈니, 아베다 등의 브랜드와 제휴하여 그곳에서 발생하는 모든 폐기물을 이용해 100% 수공예로 만들어지고 있다.

## 2. 지속 가능한 디자인을 활용한 미술교육

### 가. 오감을 통한 체험 교육: <새활용탐방>

서울 성동구에 위치한 서울새활용플라자(Seoul Upcycling Plaza: SUP)에서는 업사이클과 관련된 여러 가지 프로그램을 진행 중이다. 여기서 업사이클이란 기존의 용도에서 가치와 기능을 더해 새로운 용도로 향상하게 시키는 것을 의미하며(안나정, 2020), '새활용'이란 버려지는 자원에 디자인을 더하거나 활용 방법을 바꿔 새로운 가치를 만들어내는 업사이클링의 우리말이다. 서울새활용플라자에서는 새활용 문화 확산을 위해 교육 키트 개발보급 및 시민 참여 워크숍, 학생중심 교과 온/오프라인 교육, 학술행사, 지구 버스 운영, 새활용수리소 등을 운영하고 있다. 그중 오감을 통한 체험교육 프로그램인 '새활용탐방'은 새활용 도슨트와 함께 서울새활용플라자 공간을 관람하며, 버려진 폐자원에서 '새활용'이 되기까지의 과정을 살펴보는 상시 투어 프로그램이다. 지하 1층과 1층에는 새활용을 작업할 수 있는 '소재 은행', '야외창작실'이 있으며 2층에는 새활용 제품을 구매할 수 있는 마켓과 새활용 관련 체험 키트, 체험 부스를 볼 수 있다. 마지막으로 3~5층에는 연구소와 새활용 기업, 협회, 디자이너, 작가의 스튜디오 공간, 쇼룸 및 교육실 등이 있다. 7세 이상이면 누구나 무료로 프로그램에 참여할 수 있으며 직접 새활용의 과정과 탄생하는 순간을 눈으로 보고 체험할 수 있기에 참여자의 흥미와 환경에 대한 인식을 높일 수 있다. (서울새활용플라자 홈페이지)

### 나. 공존을 위한 창작 표현 교육: <에코버디>

재활용을 습관화하는 것은 빠르면 빠를수록 좋다. 어린이용 지속 가능한 디자인의 가구 브랜드인 에코버디(Ecobirdy)는 아이들에게 장난감의 수명 기간을 설명하며 환경오염을 유발하는 폐기물과 그에 대한 재활용 교육을 한 다음, 사용하지 않는 장난감을 자발적으로 기증하게 해 어린이용 가구를 만들었다. 아이들에게 자연과의 공존을 위한 환경교육을 한 셈이다. 수거한 장난감은 별도의 작업을 마친 뒤 플라스틱 종류별로 분류해 가구 생산 공장으로 보내지고 그렇게 만든 의자와 수납장, 테이블 등은 다시 판매한다. 이것으로 끝이 아니라, 에코버디는 기증한 아이와 부모에게 기증한 장난감의 제조과정과 결과물에 대한 소식을 전한다. 이러한 <에코버디>의 폐기물에 대한 발상의 전환을 미술 표현 활동의 주제로 활용한다면, 학생들의 자연과 공존할 수 있는 공동체 의식을 함양하며, 다양한 아이디어 발상을 통한 창의적 표현 활동을 기대할 수 있겠다.

### 다. 감상 교육: <엔데믹, 업사이클: in 광명 업사이클아트센터>

폐자원의 '지속 가능성'이라는 주제로 전시와 디자인 체험 교육 프로그램을 운영하는 광명 업사이클아트센터는 팬데믹의 상처를 찬란한 유산으로 변신시키는 <엔데믹, 업사이클> 전시(2022.6.11.~12.31.)

를 기획하였다. 어느덧 전 세계는 팬데믹 3년을 보내고 모두 예전의 일상으로 돌아가고 있지만 팬데믹이 남긴 외식을 대신했던 배달 음식 용기들과 택배 상자 같은 일회용품들이 많아지며 환경문제가 더욱 심각해지고 있다. 이번 <엔데믹, 업사이클> 전시를 통하여 쓰레기가 아닌 업사이클 예술로서 돌아와 환경문제에 대한 심각성을 다시 한번 돌아보는 기회를 가질 수 있다.

### III. 결론

본 연구는 지속 가능한 디자인이 미술 및 미술교육에 활용되는 사례에 대해 분석하였다. 미술 영역에서 지속 가능한 디자인이 다양한 오프라인 교육 프로그램을 통해 새로운 가능성을 제시하고 있음을 알 수 있었으며 시사점은 다음과 같다.

첫째, 학습자의 오감을 사용할 수 있는 오프라인 교육의 중요성이다. 본 연구의 프로그램은 팬데믹으로 인해 온라인 교육의 중요성이 높아진 것은 사실이지만, 환경이 어린이의 삶과 긴밀하게 연결되어 있는 만큼 오감을 통해 직접 느끼며 알아가야 학습의 효과는 더욱 커질 것으로 예상된다.

둘째, 학습자의 일상에 스며들 수 있는 지속 가능한 교육의 중요성이다. 위의 예시 중 하나였던 <에코버디>는 어린 시절부터 재활용을 습관화할 수 있는 적절한 프로그램이다. 프로그램을 통해 어린이는 플라스틱 폐기물과 재활용에 대한 교육뿐만 아니라 가구 생산 과정에 직접 참여하여 자신의 장난감이 새로운 창작물이 되는 것을 경험했다. 이는 동떨어진 이론이 아닌 어린이의 일상의 한 부분이 될 수 있으며 이는 곧 지속적인 교육이라고 할 수 있다.

결론적으로 본 연구를 통해 이론적 지식보다 오감을 사용할 수 있는 오프라인 교육이 학습자의 적극적인 학습 태도와 창의 역량을 함양할 수 있다는 사실을 알 수 있었으며, 환경 미술교육의 역할과 가능성을, 일상 속 지속 가능한 교육의 중요성을 확인하게 되었다.

따라서 앞으로 더욱 적극적인 일상 속 오감을 사용하는 미술교육활동으로 확대될 방안이 개발되어야 하겠다.

### [참고문헌]

교육부 고시 초중등학교 총론 및 각론 교육과정, 별책 13, 3, 교육과학기술부, 2015.  
 김기수, 조경숙, 조철수. “디자인일반” 교과서. 웅보출판사  
 김민정. 환경미술교육 프로그램 개발 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문, 2019  
 성진이. 지속가능한 디자인에 기초한 중학교 디자인 수업 지도 방안 연구. 석사학위논문 한양대학교 교육대학원, 2011.  
 안나정. 고등학생의 환경소양 함양을 위한 디자인교육방안. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2020  
 이예진, 김효정. 지속가능한 디자인 수업이 중학교 3학년의 공동체의식에 미치는 영향. **미술교육연구논총** 64. (2021):261-298.  
 왕경희. 업사이클링 가방디자인의 소재유형에 따른 특성 연구. **한국디자인문화학회지**, 20(2), 337-351.(2014)  
 전종찬. 제품디자인에 나타난 에코디자인 경향에 대한 연구, **기초조형학연구** 5.1 (2004): 263-271.  
 정주연, 정지우. 에코 디자인 패키지의 사례 분석을 통한 유형분류에 관한 연구. **디자인지식저널** 26. (2013): 221-230.  
 서울새활용플라자(Seoul Upcycling Plaza : SUP):<http://www.seoulup.or.kr>  
 퓨즈프로젝트(fuseproject) <https://fuseproject.com/work/puma-clever-little-bag>

## 청소년 환경감수성 함양을 위한 생태미술교육 활성화 방안 연구: 가상공간에서의 환경디자인을 중심으로

발표자: 이해린·하나라·차윤지 (숙명여자대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

지도교수: 김향미 (숙명여자대학교 교육대학원)

### I. 서론

현대 사회는 심각한 기후변화로 인한 지구온난화, 대기 및 수질오염, 이상기후 등으로 생태적인 위기가 세계 곳곳에서 대두되고 있다. 이러한 사회를 반영하여 2022 개정 교육과정에서는 생태전환 교육, 지속가능한 발전, 환경감수성 등 적극적으로 생태학적 교육의 실천을 강조하고 있다. 여기서 생태학이란 단순히 생명체뿐 아니라 그것을 둘러싸고 상호작용하는 환경 전체의 흐름을 탐구하는 학문이다. 이러한 학문에서 파생된 생태미술교육은 환경 문제에 대한 위기의식에서 출발하여 생태와 인간의 상생 가능성을 모색하고 생태적 감수성을 기르는 미술교육으로 정의할 수 있다.<sup>1)</sup> 기존의 생태미술교육은 대부분 지역사회와 주변 환경의 생태 체험학습 정도로 진행되었다. 그러나 오늘날 환경 문제가 전 지구적 문제로 대두되고 있기에 지역적인 한계를 둔 교육이 아니라 지속가능한 방향으로 생태미술교육이 나아가야 할 가치가 있다. 국가적으로도 기후·환경 위기에 대비하여 탄소 배출제로, 탈석탄, 탈플라스틱 등 순환경제의 방향성을 제시하고 있으며 현 세대와 미래세대가 차별 없는 환경을 누릴 수 있는 방향으로 장기 정책들을 구축하고 있다. 따라서, 단순한 환경보호의 개념이 아니라 환경과 인간의 공존을 위한 환경감수성의 함양과 더불어 생태미술교육의 활성화 방안에 대한 연구가 필요할 것으로 보인다.

이 때문에, 본 연구는 생태미술교육이 더욱 효과적으로 학생들의 삶과 연관되어, 환경 재난과 기후 변화에 능동적으로 대응하고 해결할 수 있는 환경감수성을 지닌 인재로 성장할 수 있도록 돕는 것에 목적을 둔다. 생태미술교육에서 삶과 직접 연결되어 있는 환경을 중심으로 한 학습은 곧 직접적인 개인의 생활과 연결되며 유기적으로 구성된 개인과 주변 환경, 사회, 세계로 이해의 범위를 넓히게 된다. 그리고 이는 기후·환경 변화에 대한 국가 차원의 노력과 함께 발전해 나가고 있는 생태전환교육의 목표인 인간과 자연의 공존과도 관련이 있으며 공동체 의식 및 세계 시민성, 환경감수성 함양 등 2022 개정 교육과정에서 제시한 역량과 일치하는 것을 확인할 수 있다. 따라서 본 연구는 생태미술교육에 관한 사례 분석을 기반으로 환경디자인을 활용한 생태미술교육 활성화 방안을 제시하고자 한다.

1) 김유정, “테크놀로지를 활용한 생태미술교육 교수-학습 지도방안 연구:고등학생을 대상으로”, (석사학위,한양대학교 교육대학원,2020), 14.

## II. 이론적 배경

### 1. 생태 미술교육

생태미술교육에 대해서 정의를 내리기에 앞서 생태(生態)에 대해 이해할 필요가 있다. 생태는 사전적으로 생물의 환경과 관계에 있어서 생활 상태를 의미한다.<sup>2)</sup> 즉, 생태란 생명이 살아가는 형태, 살아가는 모습을 의미한다고 볼 수 있다. 이러한 개념을 바탕으로 생태미술교육은 생물과 환경, 습성, 생활양식 등 생명과 유기적으로 관련되어 생명체뿐 아니라 그것을 둘러싸고 상호작용하는 환경 전체의 흐름을 탐구하는 학문인 생태학을 기반으로 한다. 생태미술교육은 생태미술에 근간을 두며 생태적 위기문제를 미술표현을 통해 알리거나 삶과 연관해 지속 가능한 생태환경을 추구하고, 나아가 실천적인 미술 형식으로서 생태계 원리를 지구에 사는 생명체, 서식지에 적용해 생태계 보호와 개선을 위한 진취적인 미술을 지칭한다. 또한, 관계성을 중심으로 하는 미술로써 생태환경에 인간이 끼친 영향과 인간이 사는 장소, 이를 공유하는 다른 생명체들과 맺는 관계에 중점을 두는 미술로 단순히 환경 속에서 이루어지는 미술을 일컫는 말이 아니다. 환경 문제의식에서 출발해 문제에 다양한 방식으로 접근하며, 해결 과정 자체가 작품이 될 수 있다.<sup>3)</sup> 인간의 평생과 유기적으로 연결된 생태는 미술교육의 장에서도 최근 활발히 논의되고 있다. 예를 들어 김유정(2020)에 따르면, 생태미술교육은 생태 감수성, 배려와 공감, 자연과 인간의 수평적 인식을 이용하여 실제 삶에서 생태의 흐름에 방해될 만한 요소를 스스로 찾아보고 자신이 할 수 있는 선에서 문제를 실천하려는 과정까지 포함하는 것이라고 할 수 있다. 따라서 생태미술교육의 목적은 '생태'라는 커다란 세계 안에 속한 모든 사람들에게 공동체적 의식을 심어주고 이를 바탕으로 환경감수성을 길러주는 것에 목적을 둔다.

### 2. 환경디자인

환경디자인은 인간과 환경의 유기적 관점에서 접근하고 모든 디자인이 환경으로 재구성 및 재창조되어 통합하는 활동이다.<sup>4)</sup> 인간의 생활환경과 관련된 도시, 건축, 지역 등 우리의 삶과 직접적인 관계가 있는 계획, 즉 디자인을 의미한다.

### 3. 환경감수성

환경감수성을 수평적으로는 감정을 조망하여 수용하는 능력과 수직적으로는 심미적인 이해를 통한 표현과 감상의 능력으로 분석할 수 있다.<sup>5)</sup> 이는 자연의 심미성을 알고 우리의 삶이 생태 속에서 밀접한 관계를 맺고 있다는 점을 깨닫고 생태 중심주의의 사고를 하도록 돕는다.

2) “生態”, 네이버 한자사전,

<https://hanja.dict.naver.com/entry/ccko/069c969a5af842a0ba8f546f33df0ed2#/entry/ccko/069c969a5af842a0ba8f546f33df0ed2>, (접속일 : 2022년 6월 27일).

3) 김유정, “테크놀로지를 활용한 생태미술교육 교수-학습 지도방안 연구”, 29.

4) 박남진, 환경디자인의 공공적 특성 연구, 한국공간디자인학회 제11권 6호 통권 42호, 2016, 42.

5) 우석규, 남상준, 환경감수성 함양을 위한 특활반 프로그램의 개발과 효과, 한국지리환경교육학회 제 16권 4호, 2008, 378.

### III. 생태미술교육 사례

#### 1. 국내 생태미술교육 사례 - 도봉구 생태학습체험관

주택이 뒤편, 산자락에 위치한 오래된 폐가와 공터는 청소년들의 비행과 쓰레기 투기로 민원이 끊이지 않았던 장소였다. 10여 년 이상 방치된 도심 속 흉물스러운 폐가는 관(도봉구청)의 지원과 주민들에 의해 훌륭한 공동체 공간으로서 '숲속애(숲속에)'라는 이름으로 재탄생되었다. 숲속애는 마을 학교, 숲속 놀이터, 생태 공방, 공동체 텃밭 등의 다양한 기능을 갖추고 있다. 아이들이 자연에서 마음껏 뛰어놀며 자연의 아름다움을 발견하고 몸과 마음이 건강한 사람으로 자라도록 돕는 것을 궁극적 목표로 한다. 숲속애에서는 자연물을 이용한 놀이 활동, 솔방울로 트리 만들기, 종이 끈으로 눈꽃 만들기, 리스 만들기, 나뭇가지로 놀이기구, 돌탑 쌓기, 돌맹이에 그림 그리기, 열매를 이용해 놀이기구 등의 작품 활동과 산책하기, 텃밭 가꾸기, 세시풍속 등의 체험 활동을 경험할 수 있다.<sup>6)7)</sup>

#### 2. 해외 생태 미술교육 사례 - 스코틀랜드 주피터 아트랜드

울창하고 멋진 숲으로 둘러싸인 주피터 아트랜드는 스코틀랜드 에든버러 교외에 있으며, 세계적 수준의 미술 작품을 보유하고 있다. 기관은 이러한 자원을 적극적으로 활용하여 어린이집과 학교 등에 참여 수업과 워크숍 등을 지원하고 스코틀랜드 내 모든 학생들이 이곳을 경험하는 것을 비전으로 두고 있다. 주피터 아트랜드가 중점을 두는 점은 가정의 소득 격차나 교육 환경의 차이로 인해 생기는 아이들 간의 불평등을 해소하는 것이며, 친구들과의 유대를 놀이와 자연환경 속에서 개선하는 것이다. 특히 피로도를 높이는 시험과 공부, 장시간 차 안에서 시간을 보내야 하는 주변 환경으로 인해 자연과의 경험이 점점 줄어드는 아이들에게 숲이나 들판에서 자유롭게 뛰어놀며 문화예술을 즐기는 체험을 제공하는 데 주력한다. 최근에는 에든버러의 네이피어 대학과 협업하여 더 많은 아이들에게 체험의 기회를 제공하는 디지털 워크숍 프로그램을 개발 중이다.<sup>8)</sup>

### IV. 환경디자인을 중심으로 한 생태미술교육 방안

기존 생태미술교육 사례를 분석해보았을 때, 수업에서 습득한 환경감수성, 자연에 대한 존중과 배려의 태도를 실생활에서 확장하여 적용할 수 있도록 독려하는 것이 생태미술교육의 핵심목표라고 할 수 있다. 또한, 유사한 수업 사례를 이용하여 지루한 수업이 되지 않고 4차 산업혁명으로 주목받고 있는 가상현실, 디지털 플랫폼을 적극적으로 활용하여 생태미술교육을 재구성할 필요가 있음을 파악하였다. 현재 디지털 기기, 메타버스와 같은 신기술과 가상공간의 발전은 주로 젊은 학생들 사이에서 새로운 사회적 소통 공간으로 자리 잡고 있으며, 이는 자연스럽게 학습의 공간으로 확장되었다. 따라서 생태미술교육 또한 시대의 흐름을 반영하여 디지털 기기와 플랫폼, 가상공간을 적극적으로 활용해야 할 필요가 있다. <가상공간에서 생태 환경디자인>은 장소를 선정하여 그곳을 기반으로 가상현실과 연합하여 자연과 인간이 공존할 수 있는 생태환경을 디자인하는 것이 목표이다. 수업 모형은 PBL(Problem-Based Learning)을 기반으로 하며 디자인을 구체화하는 도구로 마인크래프트 샌드

6) 안경숙, 『폐가에서 생태학습장으로 재탄생한 '숲속애'에서 우리 아이들의 꿈이 자라고 있어요.』, 네이버 환경부 공식블로그, <https://m.blog.naver.com/PostView.naver?isHttpsRedirect=true&blogId=mesns&logNo=220301823341>, 2015. 3. 16. 18:28 입력, 2022.06.20. 12:20 접속

7) 이태수, "마을 폐허가 생태 공동체로 탈바꿈...도봉구 '숲속애'", 연합뉴스, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20160527100000004>, 2016-05-28 08:11 수정, 2022.06.20. 12:32 접속

8) 이정화, "예술로 놀며 '스스로' 크는 아이들 - 2017 유아 문화예술교육 콘퍼런스", 아르떼365, <https://arte365.kr/?p=63686>, 2018.01.15. 수정, 2022.06.20. 12:42 접속

박스형 게임을 활용한다. 마인크래프트는 기본 네모 블록을 기준으로 자유롭게 창작 가능하다는 장점이 있고 특히, 중학교 학생들에게 친숙한 게임이다. 따라서 기존 생태미술교육보다 실제적 문제를 활용한 창의적 문제해결력, 학습자 스스로 구성하는 자기 주도적 학습으로 학업 성취도의 향상을 기대할 수 있다.

가상공간에서 생태공원을 디자인하는 수업은 다섯 단계로 나누어 이루어질 수 있다. PBL 수업의 첫 단계는 문제를 인식하는 것이다. 즉, 동식물 기타 자연 생태와 인간의 불합리한 위계 관계로 인해 공존이 불가능한 문제 상황을 파악하는 것이다. 두 번째로, 문제 해결을 위한 목표를 설정한다. 학습자 주변의 생태 문제가 일어나는 공간을 탐구하고 이를 해결할 수 있는 방안으로 나아가기 위한 목표를 정한다. 세 번째 단계에서는 가설을 세워 동식물과 인간이 평등하게 어울릴 수 있는 생태공원의 요소들을 디자인해본다. 네 번째로, 알고 있는 사실을 확인하고 가설과 비교해 디자인한 생태공원의 요소들이 빠진 것은 없는지 점검한다. 마지막으로, 해결책으로 제시한 요소들의 개선점을 파악하고 아이디어를 보완한다. 문제 해결을 위한 생태공원 디자인은 마인크래프트를 이용하여 제작한다. 자신과 관련된 주변 생태에서 문제점을 도출하고 이를 해결하는 과정을 통해 학습자는 인간중심주의 가치관에서 벗어나 생태중심, 자연중심의 가치관과 사고를 함양하게 될 것이다. 이를 통해 자연과 더불어 사는 삶에 대해 고민하며 환경 재난과 기후변화에 능동적으로 대처할 수 있는 인재로서 성장할 수 있다. 아울러, 이러한 환경감수성과 자연친화적인 태도를 갖추어야 삶과 관련된 지구 위기 생태 문제들을 해결하려는 학습자의 행동과 실천으로 연결될 수 있다.

## V. 결론

계속되는 환경 위기와 기후변화로 보다 더 지속가능한 미술교육이 요구되는 가운데, 환경 감수성을 함양할 수 있는 생태미술교육은 큰 주목을 받고 있다. 특히 환경디자인과 결합한 생태미술교육은 창의 융합 능력, 시각적 소통 능력과 자기 주도적 미술 능력을 함양할 수 있는 방안으로 환경감수성을 기르는 데 효과적이다. 기존 생태미술교육 사례를 분석하였을 때, 생태미술교육의 핵심 과제는 자연과 인간의 상호 연관성에 대한 인식, 배려, 존중의 태도를 실생활까지 확장될 수 있도록 하는 것이며 4차 산업혁명에 따른 기술발전에 맞춰 학습도구와 자료를 새롭게 재구성하고 개발해야 한다는 것이다. 따라서 본 연구에서는 생태미술교육의 활성화 방안으로, 가상공간을 활용한 환경디자인 미술교육을 제시하였다. 자유롭게 창작이 가능한 샌드박스형 게임 내에서 인간과 자연의 생활을 동시에 고려한 환경디자인 수업은 생태미술교육의 핵심 목표인 환경감수성 함양과 인지적 차원에서 생태에 대한 지식과 원리 습득, 공생을 위한 대안 제시 능력을 달성할 수 있다. 이처럼 생태미술교육은 '나'를 넘어서 공동체와 사회에 영향을 끼치는 미술교육이다. 따라서 미래에 그 필요성이 더 강조됨에 따라, 생태미술교육은 변화하는 시대에 맞춰 계속하여 재구성되고 활성화되어야 할 것이다.

## [참고문헌]

- 교육부(2021). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항.
- 김유정(2020). 테크놀로지를 활용한 생태미술교육 교수-학습 지도방안 연구:고등학생을 대상으로. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박남진(2016). 환경디자인의 공공적 특성 연구. 한국공간디자인학회, 제11권 6호 통권 42호, 41-42.
- 우석규·남상준(2008). 환경감수성 함양을 위한 특활반 프로그램의 개발과 효과. 한국지리환경교육학회,

제16권 4호, 378.

이성도·김혜숙. **생태체험학습과 생태미술교육의 방향 탐색**. 미술교육논총, 2016 제 30권 30호, 193-218.

이정화(2017). **예술로 놀며 ‘스스로’ 크는 아이들**. 2017 유아 문화예술교육 콘퍼런스. arte[365], 문화체육관광부, 2018.01.15. 입력, 2022년 06월 23일 접속 <https://arte365.kr/?p=63686>

이태수(2016). **마을 폐허가 생태 공동체로 탈바꿈…도봉구 '숲속애'**, 연합뉴스,

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20160527100000004>, 2016-05-28 08:11 수정, 2022.06.20. 12:32 접속

안경숙(2015). **폐가에서 생태학습장으로 재탄생한 ‘숲속애’에서 우리 아이들의 꿈이 자라고 있어요**. 환경부 네이버 공식블로그. 2015.03.16. 입력, 2022년 06월 23일 접속,

<https://m.blog.naver.com/PostView.naver?isHttpsRedirect=true&blogId=mesns&logNo=220301823341>

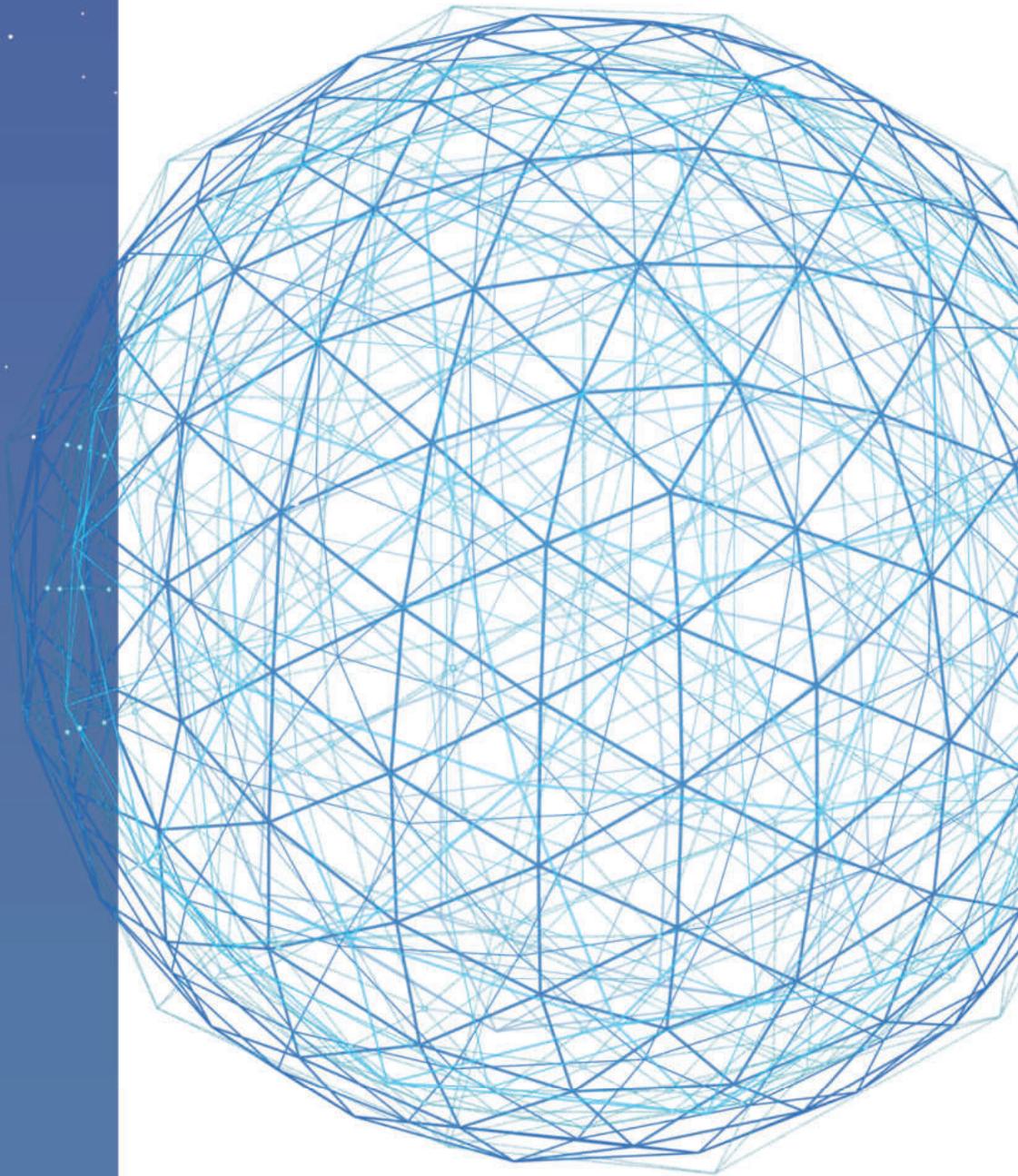
환경부. **제5차국가환경종합계획**. 관계부처합동.

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국조형교육학회〉  
: 서울교육대학교





## 미술과 교육과정 내용 요소와 기능, 성취기준 구성을 위한 해외 교육과정 비교 연구

발표자: 심혜경 (서울교육대학교 교육대학원 미술교육전공 박사과정)

### I. 서론

2022 개정 교육과정이 계획된 현 시점에서, 역량 함양을 위한 교육과정의 구체적인 ‘내용 요소’와 ‘기능’ 그리고 ‘성취기준’에 대한 연구는 더욱 필요한 상황이다. 이에 본 연구는 해외 미술과 교육과정 중에서 역량 중심 교육에 중점을 두고, 지식과 기능을 적용한 과업 수행 능력을 성취기준으로 제시한 미국, 싱가포르, 캐나다 온타리오주, 호주의 사례를 연구 대상으로 삼아 미술과 교육과정에 대한 시사점을 제시하였다.

### II. 연구 내용

#### 1. 내용 요소의 분류 및 연령별 심화 측면

내용 요소는 교과 교육의 다양한 특성을 충분히 반영하며 교과 지식을 잘 드러내야 한다. 싱가포르, 캐나다 온타리오주, 호주는 미술과 내 지식으로 항목을 나누어 제시하였다. 또한, 내용 요소를 연령별로 제시한 캐나다 온타리오주와 호주는 미술과의 내용 즉 지식의 구조가 연령별로 반복·심화 되도록 구성하였다.

〈표 1〉 내용 요소의 제시 방식 및 분류 요목

국가	내용 요소의 제시 방식 및 분류 요목
싱가포르	맥락, 예술적 과정, 시각적 특성(조형 요소, 조형 원리), 매체(드로잉, 페인팅, 사진/영화/기술, 혼합 매체, 판화, 조각, 직물)
캐나다 온타리오주	선, 모양 및 형태, 공간, 색상, 질감, 음영, 조형 원리
호주	주제, 형태, 스타일, 기법, 시각적 규칙, 재료, 기술

#### 2. 기능(인지과정)의 위계 측면

내용 체계는 대영역과 함께 영속적 이해 및 인지과정으로 분류하여 역량 중심 교육이 반영되도록 해야 한다. 미국 국가핵심 예술 기준과 싱가포르의 미술과 교육과정은 과정 요소와 핵심 역량, 다시 말해, 인지과정으로 수행기준 및 학습 결과를 분류 및 도출하였다.

〈표 2〉 초등 미술과 교육과정 영역 설계 및 인지과정 제시 방식

국가	대영역 분류	하위 영역 및 관련 개념
미국	예술적 과정	과정 요소
	창작하기	조사-계획-제작하다, 조사하다, 반영-개선-계속하다
	발표하기	선택하다, 분석하다, 공유하다
	반응하기	지각하다, 분석하다, 해석하다
	연결하기	합성하다, 관련짓다
싱가포르	영역	핵심 역량
	보다	관찰-조사하다
	표현하다	창작-혁신하다
	감상하다	연결-반응하다
캐나다 온타리오주	부제	과정
	창작하기·수행하기	창의적 과정
	반영하기·반응하기·분석하기	비판적 분석 과정
	양식 및 문화적 맥락 탐색하기	

### 3. 성취기준 제시 방식 측면

교사의 교육과정 문해력과 현장 지원을 위해 내용 체계, 성취기준, 수업의 연결성에 대한 명료하고 구조적인 제시가 필요하다. 캐나다 온타리오주와 호주는 성취기준에 해당되는 부분에서 교육 활동의 예를 제시하였으며, 이것은 내용을 한정 짓기 위한 제시가 아니라고 덧붙였다. 또한, 싱가포르의 추상적인 내용 요소에 대해서는 지문으로 상세 내용을 설명하고 있다.

〈표 3〉 성취기준과 내용 요소 및 기능의 설명 방향

국가	성취기준과 내용 요소 및 기능의 설명 방향
싱가포르	내용 요소를 설명하고 추상적인 항목(맥락, 예술적 과정)에 대해서는 사용되는 상황을 설명함
캐나다 온타리오주	구체적 기대(성취기준)에서 실제 수업의 예와 교사의 유도 발화를 제시
호주	내용 기술(성취기준)에 대한 상세 내용을 제시, 질문으로 구성된 고려할 방향과 용어의 예시를 포함

## III. 결론

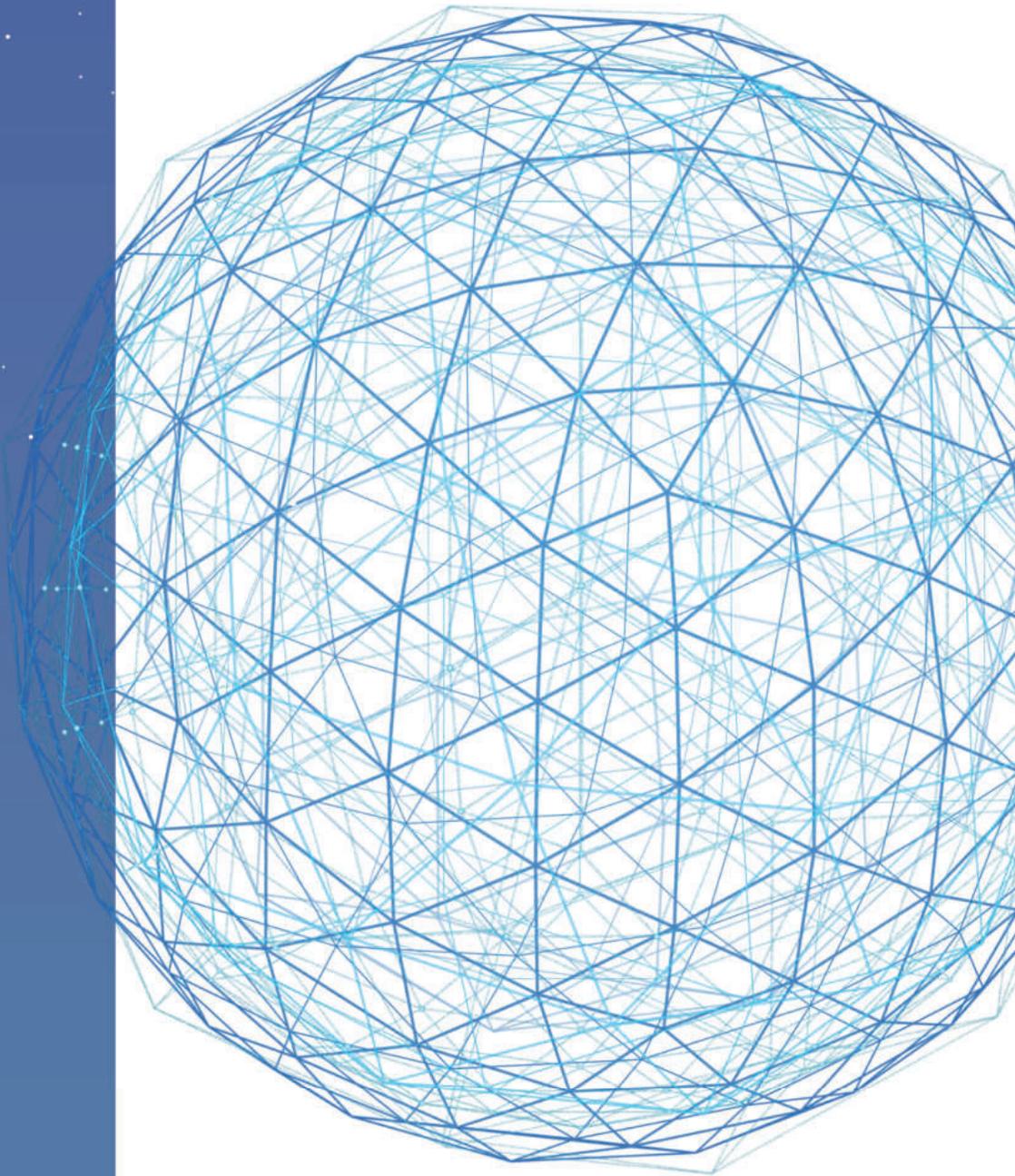
연구한 해외 국가들의 미술과 교육과정에서는 내용 요소를 유목화하고 세부 요소를 연령별로 제시한 점, 역량과 밀접한 수행 능력으로서의 기능으로 하위 영역을 구분한 점, 내용 요소를 상세히 설명하거나 성취기준에서 구체적 사례를 든 점이 발견되었다. 이러한 제안의 발전을 위해서는 추후 교과 교육 전문가, 교육과정 연구자, 현장 교사들의 의견 수렴이 이루어져야 할 것이다.

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국조형교육학회〉  
: 한양대학교 대학원





## 메타버스를 활용한 다문화 미술교육 프로그램 개발 연구

발표자: 백정숙 · 조현우 (한양대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

Hamers 와 Blanc(2000)가 '다양성에 대한 배려를 기반으로 다양한 민족과 문화가 공존하는 사회'를 '생태주의적 사회'라고 설명하였듯, 본 연구의 목적은 급격한 변화를 겪고 있는 현대 사회 안에서 학습자들이 공동체 의식을 바탕으로 기존에 가지고 있었던 타 문화에 대한 고정관념과 편견을 깨닫고, 다양한 문화에 대한 개방성과 포용성을 높일 수 있는 미술수업을 구성하는 것이다.

### II. 연구 내용

현대 사회가 다문화 사회로 급격히 변화되면서 다양한 문제점들이 발생할 수 있는 만큼, 앞으로의 다문화 미술교육의 방향성은 다양한 문화의 평등성을 인식하고, 주류문화를 중심으로 소수 문화가 충돌하거나 갈등을 일으키는 과정에서 문화 간의 이해나 편견 등을 교육내용으로 다루어야 한다는 점이다. 따라서 본 연구에서는 '다수자 대상의 소수자 이해 교육'을 본 수업의 교육적 방향으로 설정하여 실생활의 시각 이미지로부터 다문화 사회를 어렵게 하는 무의식적인 고정관념-편견-차별을 인지하고, 사회·문화적인 배경을 바탕으로 서로 다른 시각으로 소통할 수 있는 기회를 열어주며, 다문화 사회가 어려운 원인 중 하나인 '고정관념'을 탈피하여 생각의 전환을 돕는 미술활동으로 유도한다. 이러한 과정에서 학습자들은 시각 이미지를 비판적으로 수용할 수 있고, 문화적 편견이나 차별 없이 자신과 타인, 문화를 이해할 수 있으며, 공동체의식을 바탕으로 더불어 살아가는 '다문화 사회 속에서의 시민의 역량'을 함양할 수 있다. 또한 기존의 다문화 미술교육은 주로 '다민족'에 초점을 두고 있어, 대상 및 자료의 형태를 다각화해 나가는 시도가 필요했기에, 본 연구에서는 다문화 미술교육에 메타버스 기술이 접목된다면 학습자들이 다문화의 보다 넓은 개념을 이해하고, 다원화된 시각으로 교육적 적용과 이해를 도울 수 있을 것으로 예상하여 체험·표현·감상 전 영역의 수업 연구로서 고등학생을 대상으로 메타버스를 활용한 다문화 미술교육 프로그램을 개발하였다.

본 프로그램은 총 8차시로 구성되며, 구체적인 차시 계획은 다음과 같다.



〈표 1〉 다문화 미술교육 IN 메타버스 수업의 전체 차시

대단원	중단원	차시	수업내용	학습자료	비고
1. 미술을 만나다 (체험)	01. 나의 세상	1차시	생활 속의 다문화 주제와 관련된 고정관념, 편견, 차별의 사례 탐구	PPT 자료, 교과서	전체 학습
		2차시	다양한 시각적 이미지에서 발견되는 다문화 주제와 관련된 고정관념의 요소를 모둠원들과 토의	PPT 자료, 교과서, 인쇄물(신문, 잡지, 포스터, 책 등), 인터넷 검색	협동 학습
		3차시	2차시에서 토의한 내용을 정리(활동지1)	PPT 자료, 교과서, 활동지1	
5. 세상을 디자인 하다 (표현)	02. 정보를 전달하는 디자인	4차시	바바라 크루거 작품 감상 타이포그래피 포스터 이해 포스터 스케치(활동지2)	PPT 자료, 교과서, 활동지2	작품 제작
		5차시	사실-고정관념-편견-차별의 텍스트를 활용한 타이포그래피 포스터 제작	PPT 자료, 교과서, 활동지1,2, 메타버스 연동 그래픽 프로그램	
1. 미술을 만나다 (체험)	03. 미술과 다양한 직업들	6차시	메타버스 전시 공간 기획(활동지3) 및 제작 작품 전시 준비	PPT 자료, 교과서, 활동지3, 메타버스 프로그램	협동 학습
4. 미술을 읽다 (감상)	02. 작품 속 의미 찾기	7차시	다문화 아바타 만들기 모둠별 작품 발표 전시 감상	PPT 자료, 교과서, 메타버스 프로그램	팀별 발표
		8차시	모둠별 비평, 프로세스 폴리오(활동지4), 자기평가, 동료평가, 소감문(활동지5) 작성	PPT 자료, 활동지4,5	팀별 비평

### III. 결론

학습자들은 본 수업을 통해 문화의 다양성을 존중하며 사회 변화에 긍정적으로 참여할 수 있는 태도를 함양할 수 있을 것이다. 또한 수업의 특성인 ‘온라인상에서의 실시간 제작 과정 공유’는 온라인 협동에 대한 방향성과 지속성을 탐구할 수 있으며, 시·공간의 제약이 없는 메타버스의 융합적 접근은 학습자로 하여금 다양한 입장(인종, 장애, 성별, 세대 등등)이 되어 보다 다원화된 시각에서 다문화 사회를 공감하는 것에 긍정적인 영향을 줄 것으로 예상된다.

## 사회참여미술교육에 기반한 수업 설계 방안 ‘PIECE OF PEACE, 함께 만드는 평화’: 프로젝트 학습법을 중심으로

발표자: 장희조 · 조준섭 (한양대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 사회참여미술교육을 바탕으로 하며, 학습자에게 평화의 의미를 일상으로부터 탐색할 수 있는 경험과 기회를 부여해 평화의 가치를 비평적으로 사고해 보는 것에 목적을 두고 있다. 오늘날 21세기를 살아가는 우리들은 기후변화, 빈부격차, 전쟁 등 다양한 문제에 직면해 있다. 특히 COVID-19라는 유례없는 질병으로 일상생활에 어려움을 겪고 있으며 우크라이나와 러시아의 상황을 다양한 매체를 통해 실시간으로 접하고 있다. 이처럼 우리 삶에 영향을 미치는 많은 일들이 평화와 연결되어 있다. 때문에 각자의 일상에서 평화를 함께 구성하는 노력이 필요하며 나아가 그 노력이 한데 모일 때 평화로운 공동체 사회가 실현될 수 있다. 본 수업 설계는 사회참여미술교육 이론을 학습해 평화의 가치를 공동체에 전달하며 사회 참여적 경험을 미적 형태로 표현하는 과정을 포함하고 있다. 학습자들은 사회의 한 구성원으로서 세계가 보편적으로 추구하는 가치에 직접적으로 참여하는 미술의 사회적 상호작용을 경험해 볼 수 있으며 이는 학생들의 공동체 역량 함양과 더불어 창의·융합 능력 및 자기 주도적 미술 학습 능력을 함양시킬 수 있을 것이다.

### II. 연구 내용

사회참여미술은 의사소통과 과정을 통한 사회적 변화를 중시한다. 이를 미술교육에 활용하면 다양한 학습 구성원들의 관점을 반영해 사회 문제를 해결하기 위한 방안을 직접 설계하는 일련의 학습자 주도의 교수 학습 경험을 제공할 수 있다. 이를 바탕으로 본 연구의 핵심 키워드로 ‘인식’, ‘참여’, ‘변화’라는 세 가지 키워드를 선정했고 각각의 키워드가 수업에 적용되는 방식은 다음과 같다.

인식	참여	변화
공동체가 갖는 문제의식의 공유와 확산	관객의 적극적인 참여로 완성되는 결과물	대화와 소통이 수반되는 과정적 활동
↓	↓	↓
학생 개인→교실→학교 전체	관객 참여 전시	프로젝트 학습

본 수업 설계는 위 표에 제시한 것과 같이 프로젝트 학습 모형을 적용하고자 한다. 프로젝트 학습은 학습자들로 하여금 공동의 가치를 이해하고, 통합적인 사고가 가능하게 하며, 자기 주도적 학습 능력을 함양하는데 적합한 교수 학습 모형이다. 이는 사회참여미술교육이 협력 학습을 강조하는 점, 사회 문제를 통합적으로 다룬다는 점, 자발성과 자기 주도성을 함양시킨다는 점과 부합한다고 볼 수 있다.

본 설계의 수업 과정은 총 8차시로 구성되며 1차시에는 최근 사회적 이슈를 통해 일상생활 속 ‘평화’라는 가치의 소중함을 느끼고 사회참여미술의 다양한 사례를 학습한다. 2차시에서는 팀을 구성하여 ‘평화’와 관련한 개인적 경험을 공유한 후, 학교 구성원들과 함께 만들어가고 싶은 평화의 의미를 재정의한다. 3차시에서는 본격적인 결과물 제작 전 다양한 표현 매체를 활용한 프로젝트 활동 결과물의 사례들을 통해 관객 참여 미술의 개념과 특징을 학습하고 참여의 4가지 종류에 대해 학습한다. 4차시에서는 프로젝트 계획안을 구상 및 작성하며 5,6차시에서는 프로젝트 활동 결과물을 제작하고 7차시에서 발표 및 다른 조 전시 참여 활동을 한다. 마지막 8차시에서는 프로젝트의 과정을 성찰하고 피드백 및 발표하는 시간을 갖는다.

본 프로그램의 구체적인 수업 계획은 다음과 같다.

대단원	단계	차시	수업내용	주체	
PIECE OF PEACE, 함께 만드는 평화	준비하기	1차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동기유발 : 최근 사회적 이슈인 우크라이나 전쟁 사례 제시</li> <li>• 학습자 활동(개별) : 우리가 지금 전쟁 중이라면?</li> <li>• 사회참여미술 수업 단원명 소개</li> <li>• 전체 수업의 흐름 및 계획, 평가 안내</li> </ul>	교사	
	탐구하기	주제	2차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀 구성(6인1조) 및 역할 분담 ('단계별 '프로젝트 리더', '필름 디렉터' 선정)</li> <li>• 학습자 활동 (팀별) : 우리에게 '평화'란?</li> </ul>	학생
		표현	3차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술 작품에 대한 관객의 역할 변화 비교하기</li> <li>• 다양한 표현매체를 활용한 작품 사례를 통해 관객 참여 미술의 개념 및 특징 학습하기(참여의 4종류를 중점으로)</li> <li>• 프로젝트 계획안 작성 안내</li> </ul>	교사
	계획하기	4차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로젝트 계획안 구상 및 작성</li> </ul>	학생	
	실행하기	5차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 결과물 제작 및 작품 제작 일지 작성</li> </ul>	학생	
		6차시			
	발표 및 평가하기	7차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로젝트 발표 및 다른 조 전시 참여</li> </ul>	교사 및 학생	
		8차시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마무리 영상 감상을 통한 성찰 및 피드백 발표</li> </ul>	교사 및 학생	

### III. 결론

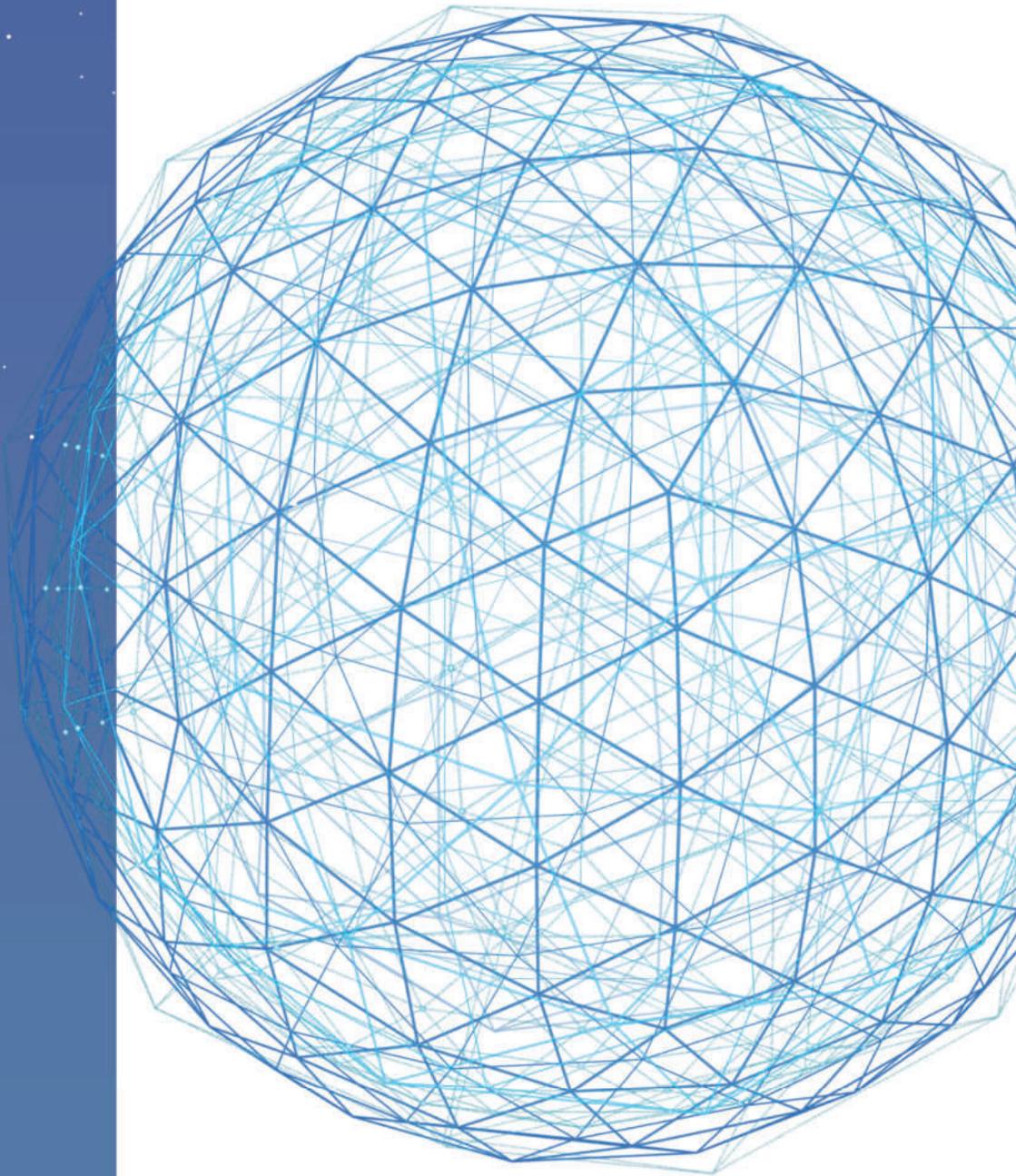
본 수업을 통해 학습자들은 일상생활 속에서 평화의 소중함을 깨닫고 그 의미를 재구성하여 동료 학습자들의 참여를 이끌어 평화의 가치를 공유하고 확산할 수 있다. 이러한 과정에서 교사는 프로젝트를 기획하는 ‘설계자’의 역할과 제시된 프로젝트의 방향성과 목표를 명확히 해주어 학생들의 분명한 이해를 돕는 ‘조력자’이자 필요한 경우 학생들과 이해관계자들 간의 상호 이해를 위한 ‘중간 매개자’ 역할을 수행해야 한다. 보다 학습자 주도적인 수업을 통해 학습자들은 미술로부터 사회를 비판적으로 인식하고 공동의 가치에 관심을 두며 통합적인 사고와 자기 주도적 학습 능력을 기르게 될 수 있어 미술과 사회의 밀접한 관계를 이해할 수 있을 것이다.

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국미술교육학회〉





## 장미반 유아들이 표현하는 ‘아름다움’의 의미

발표자: 김보영 (경북도립대학교 유아교육과 강사)

### I. 서론

예술 경험의 목표는 심미교육(審美教育)으로 아름다움 추구에 있으며 미술 역시 동일한 목표를 가진다. 국가수준의 교육과정인 누리과정에서는 유아 미술 경험의 목표를 ‘아름다움에 관심을 가지고 예술 경험을 즐기며, 창의적으로 표현하는 능력을 기른다’로 명시함으로써 일상 생활에서 발견할 수 있는 아름다움에 대한 관심과 의미 이해의 다양성을 존중하는 분위기가 조성되어야 하는 점을 강조하고 있다. 아름다움은 그 사회의 관념과 문화에 복잡하게 얽혀있는 개념으로 그 사회가 규정하는 아름다움의 의미는 미술 표현에 다양하게 반영된다. 그러나, 유아교육기관의 미술 경험은 여전히 유아들의 사회·문화적 맥락 속에서 형성된 아름다움의 의미 이해는 부재한 가운데 주제 중심의 결과 지향적이며 의례적인 미술 표현 활동이 실행되고 있는 실정이다. 이 연구의 목적은 유아교육기관 미술 경험을 심도 있게 참여관찰하여 유아들이 표현하는 아름다움의 다양한 의미를 이해하는 것에 있다. 이 연구는 유아교육현장의 유아 미술 경험과 미술 표현 이해의 생생한 현장 보고 자료가 될 수 있을 것이며, 나아가 유아 심미교육을 위한 다양한 교육적 방안을 제시하는 기초 자료가 될 수 있을 것이다.

### II. 연구 방법

본 연구는 A도 B시의 C병설유치원 장미반(혼합연령학급)에서 관찰되었다. 연구자는 보다 현장성 있는 자료를 수집하기 위해 참여관찰과 심층면담을 실시하였다. 연구참여자는 유아 만 4세 9명(남 3명, 여 6명), 만 5세 6명(남 2명, 여 4명) 전체 15명의 유아와 담임교사인 A교사(4년제 졸, 6년 6개월, 유치원 1급 정교사), 방과 후 교사인 B교사(4년제 졸, 6년 유치원1급 정교사)이다.

예비연구는 2016년 4월 16일부터 6월 30일까지 진행되었으며 장비반이 다양한 미술활동이 이루어지며 유아들이 적극적으로 참여하여 충분한 자료를 수집할 수 있는 기관으로 판단 되어 연구를 시작하였다. 본연구는 2016년 7월 14일부터 2017년 2월 7일 까지 약 7개월간 오전 자유시간, A교사가 계획한 미술활동, 오후 자유놀이, B교사 계획한 미술활동이었으며 총 50회기 300시간에 걸쳐 수집되었다. 자료의 분석은 전사-메모-개방코딩-심층코딩-주제발견 과정을 거쳐 의미목록 주제를 발전시켰으며 연구자가 작성한 전사지, 현장일지, 연구자노트로 분석되었고 자료해석은 지도교수를 포함한 3인과 함께 삼각측정법을 사용하였다.

### III. 연구 결과

#### 1. 장식(裝飾)의 의미

장식이란 ‘치장하고 꾸미는 것’으로 ‘어떤 장면이나 부분 따위를 인상 깊고 의의있게 만든 것’이다. 유아들에게 장식이란 ‘시각적으로 즐거움을 주는 장치’로써 자기 표현의 적극적인 수단이 되었다. 세부 범주의 성격은 다음과 같다. 첫째, ‘자발성’으로 유아 스스로 표현하고자 하는 욕구를 의미한다. 둘째, ‘당위성’으로 학급에서 마땅히 해야 하는 규범적 표현과 약속을 의미한다. 셋째, ‘여성성’으로 여자 외모와 관련된 것으로 여성이 지닌 고유한 가치를 의미한다.

#### 2. 선(善)의 의미

선이란 ‘올바르고 착하여 도덕적 기준에 맞는 것’으로 최고의 가치라 할 수 있다. 선은 보이는 장식의 의미에 비해 보이지 않는 차원으로써 내면화된 아름다움의 의미라 할 수 있다. 세부 범주의 성격은 다음과 같다. 첫째, ‘진정성’으로 사람의 본성인 착한 마음을 의미한다. 둘째, ‘실천성’으로 타인을 돕는 것을 의미한다. 셋째, ‘공유성’으로 함께 기쁜 것, 슬픈 것을 공감하고 공유한 것을 의미한다.

### IV. 논의 및 제언

연구결과를 토대로 장미반 유아들이 표현하는 아름다움의 의미에 대해 논의하여 보면 다음과 같다. 첫째, 아름다움은 ‘장식’을 의미한다. 장미반 유아들은 자신만의 특별하고 고유한 가치, 또래와 공유하는 고유한 가치를 그 대상을 장식하는 것을 아름다움의 의미로 생각했다. 유아교육현장 꾸미기의 필요성이나 실용성에 대한 가치 언급이 없는 미술 표현은 식상하고 지루한 미술 시간 또는 부여되는 작업(work)으로 변질될 우려가 있다. 따라서, 표현 중심이었던 미술 경험은 가치 중심 미술 활동이 되어야 한다. 둘째, 아름다움은 ‘선’을 의미한다. 장미반 유아들은 아름다움은 내면의 가치나 정서, 학급 현장성에서 새롭게 만들어지는 다양한 정서적·내면적 가치에 의미를 두었다. 기존의 가치 표현은 놀이 후속 활동의 느낌이나 교사가 제시한 주제의 보충, 특별히 준비된 이벤트성 주제(어린이날, 어버이날, 국경일 등) 등을 보완하는 보조 활동으로 부수적인 도해(illustration)를 표현하는 미술 표현이 아닌지 반성해 볼 필요가 있다. 따라서, 추후에는 유아들이 구성하는 현장성 있는 의미의 주제, 내면적 가치 반영한 다양한 주제 등을 자유롭게 표현할 필요가 있다.

후속 연구를 위한 제언은 다음과 같다. 이 연구는 유아교육기관 혼합학급연령에서 참여관찰되었으므로 추후 연구에서는 단일연령 혹은 다양한 유아교육기관에서의 질적연구가 실시되어야 한다. 그리고, 다양한 사회적 특성을 가진 집단의 연구가 실시되어야 할 것이다. 그리고 ‘아름다움’ 주제 이외의 가치 중심의 주제어를 발굴하여 사회·문화적 맥락의 의미를 심층 연구해 볼 필요가 있다.

## 창의성 증진을 위한 코믹스 중심의 협동 융합 학습 연구

발표자: 임남숙 (대구교육대학교)

### I. 서론

본 연구는 조 모듬을 위한 창의·융합형 예술교육 프로그램 구안하여 수업에 적용하여 협동학습의 인성 발달과 공감 능력 확대 및 창의적 해결력 확장을 목적으로 한다. 융합적 사고력은 수학이나 과학 등의 위계적 지식 체계를 갖춘 학문 분야만이 아니라, 미술과 문학 등 수평적이고 거미줄 같은 형태의 지식 망으로 이루어진 학문을 함께 교육할 때 육성<sup>1)</sup>되어 질 수 있다. 융합교육은 '여러 학문들의 지식을 학생들의 생활과 연관 지어 교육함으로써 융합적 사고를 할 수 있는 인재를 양성하고자 하는 움직임'<sup>2)</sup>이기도 하는데, 2009 개정 교육과정부터는 융합이라는 키워드가 본격적으로 사용되기 시작하였다. 사회적 책임감을 지닌 창의적인 인재를 요구하는 현대 사회에서는 다학제적이고 통합적인 특성을 갖고 있는 디자인교육이 주목받고 있으며 사회적 도덕적 책임감을 지닌 개념으로 변화하고 있음에 따라 창의성과 사회적 책임감 등 다양한 역량 배양에 대한 학습에서의 중요성이 대두되고 있다. 국가적 수준의 창의적 융합 인재를 체계적으로 육성하고자 하는 현 교육의 동향을 돌아보면 디자인교육에서 결과물만을 중심으로 하는 교육이 아니라 융합에 대한 적용 방안 등을 재정립해나갈 필요성이 대두된다. 지식정보 사회에서의 창의성은 주어진 문제와 상황을 다양한 관점에서 접근하고 해결하는 사고능력을 요구한다. 따로 무엇인가를 생각하지 않고 하나로 융합하여 전혀 새로운 어떤 것을 창출 해 내는 것이 현 시대와 미래 시대가 바라는 창의성이며 이러한 창의성이 구현되도록 융합형 학습이 요구된다는 점을 알 수 있다. 오늘날 미래 사회는 4차 산업혁명 시대가 요구하는 직무능력 뿐만 아니라 창의적, 문제해결, 리더십 과 같은 복합적 능력을 갖춘 디자인 인재를 요구하고 현장 실무에 대처하는 유연한 사고력과 문제 해결능력을 갖춘 인재가 국가적으로 인재육성 핵심 방향이다<sup>3)4)</sup>.

1) 김해경(2013). 「미술과 주도 융합인재교육 교수 학습 계획안 개발 연구」. 미술교육연구논총. Vol. 35. p.269.

2) 상계 논문. p.268.

3) Park, K. M., & Choi, Y. H. (2011). Research of Engineering Education Program Assessment Model Design for Engineer HRD. Korean Technology Education Association, 11 (1), pp.79-103.

4) Go, H. S. (2015). A Study on Assesment System for Mechanical Engineering Program Outcomes(PO8): Focused on Lifelong Education Ability Improvement. Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art , Humanities, and Sociology, 5 (4), pp.571-582.

## II. 연구 내용

제안되는 창의·융합형 예술교육 프로그램은 디자인교육이 지향하는 조형의 본질을 다루어야 되고 또한 앞으로의 조형예술에 대한 방향전개 뿐만 아니라 미래 초등의 교육 현장에서도 기본적인 필수적이도록 조형의 요소와 원리를 다루도록 한다. 조형에서 기초가 되는 조형의 원리와 요소를 다양한 재료를 이용하여 경험함으로써 디자인의 표현활동에 대한 이해와 경험을 높이도록 하고 아이디어를 시각화하는 과정에서 각 주제를 미적으로 실험하고 느낌을 구체적으로 서술하게 함으로써 예리한 비평력 발달과 아울러 조형에 대한 교육자로서의 소양과 자질을 갖추도록 한다. 디자인교육을 통한 인성교육의 활성화와 인간 존엄성의 이상을 생활 속에서 실현할 수 있는 시민교육 육성을 지향하여 사회적 공동체의 가치관에 대한 중요성 인식을 하도록 사회적 가치관을 강조하는 주제를 다룬다. 프로젝트 협동학습(6인 1조)의 5주(5차시의 구성) 프로그램으로 구안하고 실제 학습으로 진행한다. 본 프로그램은 총 5차시로 1차시에는 코믹스의 이해(비대면 학습)를 진행하여 코믹스를 제작하기 위한 기초적이고 필수적인 학습을 진행한다. 2차시에는 조 모듬을 구성하고 공익광고로서의 사회적 가치를 담는 주제 정하기, 정해진 주제를 다양한 학문과 융합하는 스토리텔링으로 만들기, 조 별 업무 나누기를 진행한다. 3, 4차시에는 스토리텔링을 기반으로 각 5컷의 코믹스를 스토리라인에 따라 제작하는데 6명의 조원이 각자 5컷의 코믹스를 제작하지만 1편의 코믹스로 보이기 위한 통일성을 갖추도록 한다. 5차시에는 ppt에 음성을 입혀 발표하고 이를 공유하여 소통 할 수 있도록 하며 상대평가로 다른 조들의 작품을 평가한다.

## III. 결론

코믹스(Comics)는 그 형식과 범위가 광범위하고 나라와 시대에 따라 가치 인식이 다양<sup>5)</sup>하지만 통상적으로 연속적 장면의 그림 이야기 형식으로 된 만화를 뜻한다. 사회적 가치관을 주제로 삼아 5주간 프로젝트 협동학습으로 진행하므로 조 마다 가치가 있다고 생각하는 주제의 방향을 정하고 시, 동요, 동화, 소설, 신화 등의 인문학이나 과학, 수학, 사회 등의 학문 영역과 연계하는 스토리텔링을 만들어내며 모듬 협동학습으로 공감과 소통 등의 인성 능력과 스토리텔링을 통한 창의 융합 능력이 강화됨을 살펴볼 수 있었다. 모듬끼리 의견을 도출하고 조율해가면서 코믹스를 제작하여야 하므로 소통과 공감력이 크게 향상됨을 볼 수 있었다. 코믹스의 주제에 대한 고찰로 현 시대에서의 바람직한 사회적 가치관을 통찰하고 학습자들의 눈높이에 맞추어 구현해 보는 기회가 될 수 있었다. 본 프로그램으로 사회적 가치에 대한 인식이 깊어지고 모듬 협동학습으로 공감과 소통 등의 인성 능력과 스토리텔링을 통한 미술교과에서의 창의 융합 능력이 강화됨을 살펴볼 수 있었다.

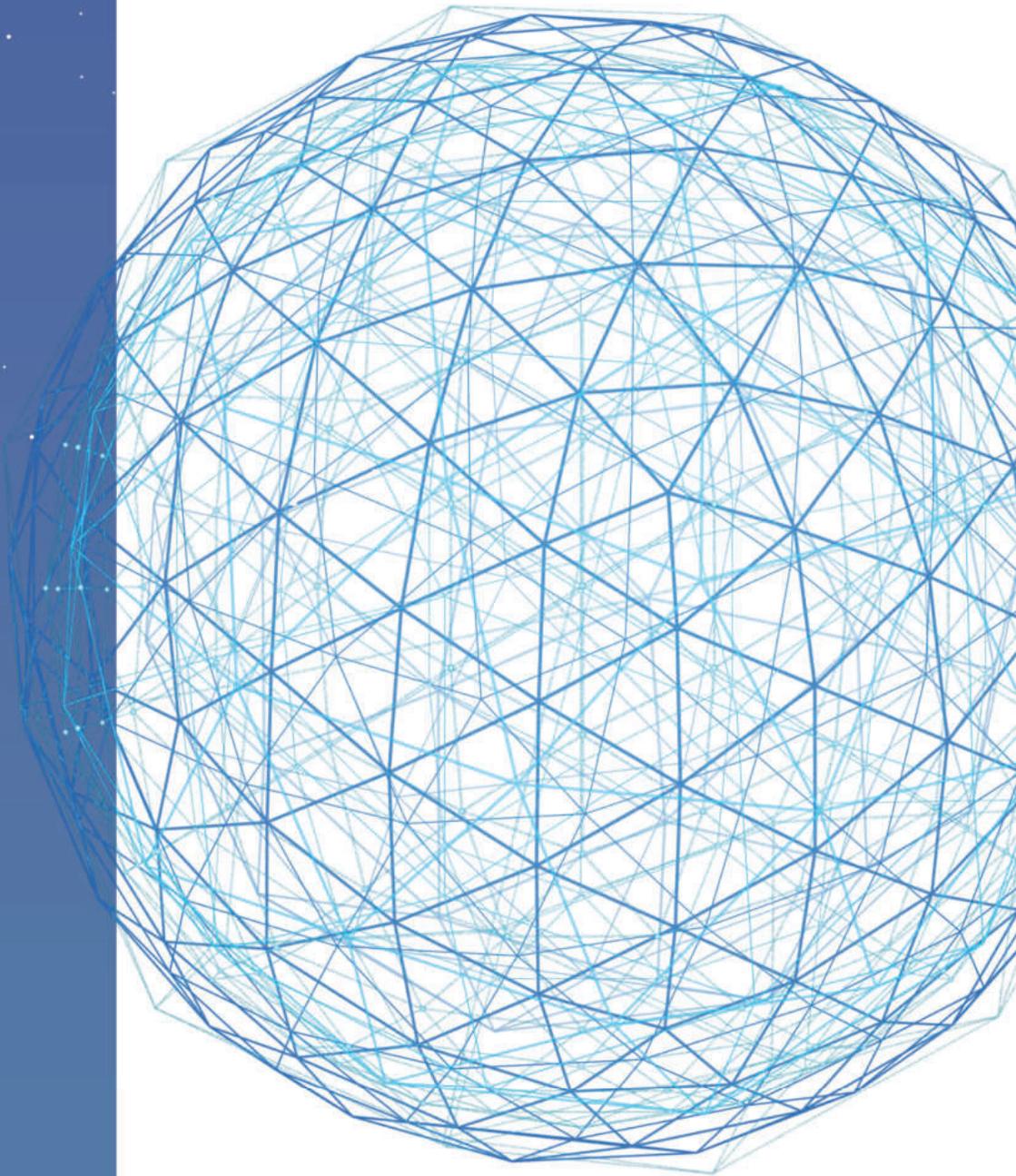
5) Pilcher Tim & Brooks Brad (2005), 재인용: 이상민, 임학순(2009). 「우리나라 만화의 연구 경향 분석과 향후 과제」. 한국만화애니메이션학회 학술대회자료집. pp.2-21.  
The Essential Guide to World Comics, Chrysalis Books Group. 영국과 싱가포르는 코믹스를 청소년들의 엔터테인먼트 인턴트로, 프랑스는 표현의 형식으로, 일본은 문화와 사회의 중요한 요소로 인식되고 있다

2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국초등미술교육학회〉





## 열린 공감사회를 향한 백남준의 시대정신 형상화

발표자: 김소희 (한국교통대학교)

### I. 포스트 모던 시대의 백남준의 혁명적 지평

백남준의 헤테로토피아의 실험은 우리의 일상의 삶과 존재방식을 어떻게 뒤바꾸며 형상화하고 있는가? 유희하는 포스트 모던의 시각적 사유는 기폭제로서 새로운 시대정신의 분수령의 계기이다. 백남준은 현대인이 미디어에 지나치게 피동적 존재로 가두는 현상으로부터 작가와 관객으로서 열린 회로에서 만나 적극적으로 참여하여, 함께 형상화하는 예술 생성의 흐름을 보여주고 있다. 즉 미디어 매체는 유목민의 성격을 이미 부여했음에도 불구하고, 근대문명은 현대인에게 유목민으로서 속도 조율권, 이질성에 대한 개입과 유목적 산책을 차단하였다.

이러한 과정에서 백남준은 좀비-근대에서 감각의 봉합의 영혼없는 인형으로부터 전지구적 소통세계의 감각을 활발하게 가동하며, 새로운 시대정신을 형상화하는 예술세계를 새겨주었다. 이에 비추어 볼 때 백남준은 헤테로토피아의 실험으로 작가와 관객의 경계 허물기에서 형상화되는 열린 소통세계 즉 전지구적 공동참여라는 열린 회로의 공동체를 새롭게 환기하고 있다. 이러한 헤테로토피아의 실험의 참여는 충격적으로 새로운 감각으로 환기하게 하는 시공간에서 피어내는 문화적 조건을 연출하고 실험하는 것이다. 즉 백남준의 실험은 전혀 상이한 이질적인 요소를 전지구적으로 융합하며, 새로운 관계로 방향을 찾아나아가는 문명의 대전환인 것이다.

### II. 근대의 배제로부터 탈출구 : 백남준 열린 회로의 헤테로토피아의 실험

오늘날 백남준의 혁명적 실험은 일상의 다양하고 복잡화된 미디어 환경에 힘입어 현대인의 존재방식을 크게 뒤바꾸고 있다. 빠르게 급변하는 테크놀러지에 의한 시공간의 압축과 전지구화로의 활발한 소통, 포스트 모던 시대의 새로운 이미지의 사유로 둘러싸인 문화적 분위기는 일상의 삶 전 영역에서 현대인의 문화적 감수성을 크게 전환하고 깊게 뿌리내리게 한다. 더 나아가 전지구적인 감각파장의 증폭으로 열린 새로운 시대정신을 조형하고 있다.

백남준은 예술창조과정에서 최초로 근대의 지속적인 난제 즉 인류의 폭력과 배제라는 사회현실을 끌어들이며 전지구적 차원에서 이질적인 접속의 감각파장을 일으키고 있다. 이러한 예술적 실험은 현대인의 감성분할의 닫힌 구획으로부터 열린 감각의 확장과 인류의 폭력과 배제를 치유하는 방향으로 실험하였다. 포스트 모던의 지평을 활짝 열어가는 백남준의 조형하는 새로운 시대적 분위기는 전지구적 차원에서 현대인의 감각의 확장과 감각파장을 일으키는 분수령의 계기인 것이다.

특히 미디어에 의한 이미지의 범람은 감각의 확장으로 현대인을 주체와 객체, 작가와 관객, 고급과

저급, 지배와 피지배로서 구분하는 근대의 이분법적 구획과 서열화의 도구로서 전략하게 하는 미해결된 문제이며, 포스트 모던 사회에서도 여전히 지속되는 문제로서 전지구적인 위험성을 증대하고 있다. 백남준은 작가와 관객이 동일한 열린 회로에서 상호소통하는 관계 즉 참여하는 열린 지평의 흐름에서 예술적 실험을 개척하였다. 특히 포스트 모던에서 현대인의 무의식적인, 몸의 감각적 차원의 징후에 예민하게 주목하는 것은 현대인의 시지각적인 측면이 의식과 사유의 측면보다 더욱 근원적이기 때문이다.

무엇보다도 현대인의 시지각적 감각에 주목하는 이유는 주관적인 문화적 구성이 비가시적으로, 가시적으로 일어나는 문화적 구성의 퍼즐조각이기 때문이다. 이러한 때 백남준의 새로운 감각의 상호관계는 현대인에게 독특한 시지각방식과 사회문화적 분위기, 새로운 문화적 구성을 형성하는 맥락을 문화인지할 수 있다. 특히 백남준의 예술세계의 형상화는 현대인의 감각을 미디어 매체의 감각의 조건화 실험으로서 오히려 매체의 확산성의 급속한 변화를 일으킨다. 동시에 포스트 모던 문화는 현대인에게 사회문화적 분위기로부터 새로운 계기를 가져온다.

### III. 백남준의 시대정신과 전지구적인 사회문화적 효과

백남준은 이분법적인 구획에 한정하는 작가와 관객의 단절된 관계로부터, 관객에게 예술의 구성권을 부여하는 것이다. 다시 말하여 미디어가 매개하는 감각의 확장은 관객에게 예술작품의 구성권을 작가와 함께 조우하는 회로에서 부여하는 것이다. 즉 백남준의 함께 구성하는 예술로의 전환이야말로 작가와 관객 즉 예술구성권을 표현하는 작가와 작품을 감상하는 관객으로 이분화하는 근대의 감각의 분할로부터, 과감하게 파괴하는 혁명을 시도하는 것이다.

특히 백남준은 TV를 비롯한 미디어 예술가로서 새롭게 구성하는 예술세계의 실험과 가치는 결국 노마디즘의 감각과장으로 확장한다. 다시 말하면 감각의 확장은 전 인류의 위기와 비극에 협력하는 국가간 경계를 넘어서서 전지구적인 차원으로 탈주한다. 즉 탈근대적으로, 근대의 배제와 단절을 넘어서는 감각은 코스모폴리탄의 전지구적 차원에서 경계를 넘어서는 감각접속은 현대인의 보이지 않는 무의식 깊이 연결하고 감응하게 하는 코스모폴리탄의 심미적 공동체를 기저에 형성한다. 바로 이 세계이야말로 현대인의 고립되고 파편화된 상태에서 이질적인 접속을 차단하는 장벽으로부터 새로운 감각접속을 열어가는 것이다.

백남준은 음악의 전시에서 슬가락, 장남감 자동차 바퀴, 바이올린을 매달며 자신이 전시장을 배회하는 퍼포먼스를 연출하였다. 이 전시에서 관객과 작가는 열린 회로에서 배회하는 퍼포먼스를 연출하였다. 이 전시에서 관객과 작가는 열린 회로에서 감응하는 과정에서, 우연적으로 예술창작의 방향이 변화될 수 있는 흐름으로 급전환하는 새로운 예술세계의 지평을 열어가는 것이다. 이에 비추어 볼 때 백남준의 예술세계는 작가의 완성된 작품에 한정하는, 관객의 감각기관이 감하는 감각의 봉합을 넘어서서 새로운 예술적 분위기를 조성하였다. 다시 말하면 작가와 관객은 예술작품을 함께 구성하는 공동의 참여에서 새로운 분위기를 피어내는 것이다.

포스트 모던에서 현대인은 정주하는 유목민으로서 국가간 경계를 넘어서서 접속하며, 이질성을 포용할 수 있다. 이러한 때 현대인은 코스모폴리탄의 세계시민으로서 기본의 방식과 활동에 새롭게 첨가되는 창조성의 정보를 확장할 수 있다. 이러한 때 놀이의 권리와 기회를 보장하는 놀이과정에서 숨겨진 복잡계의 규칙은 흥미롭게 수용할 수 있다. 근대사회는 현대인을 원자화하여 치열하게 경쟁하는 관계로 몰아감으로써 편협한 동질성의 세계로 가두어진 결과, 호모 루덴스의 정신과 창조적 아이디어와 행위를 크게 위축시켰다. 비릴리오에 의하면 피크노랩시스의 주목은 현대인의 감각이 마치 보철적 도구로서 확장될 때 창조적 행위의 감각과장을 전지구적 차원에서 증폭할 수 있는데 있다.

이러한 근간은 테크놀러지가 매개하는 미디어 사회의 공동체의 뿌리이며, 현대인의 무의식 깊이 서로를 연대하는 감응의 힘이다. 뿐만 아니라 놀이의 세계는 상호시너지로 협력하는 관계에서 창조의 감각과장과 전지구적으로 일으키는 증폭력과 파급력을 발현하는 계기라는 점이다. 바로 이러한 맥락이 야말로 근대에서 상실한 호모 루덴스의 정신이며, 놀이의 지평이다.

이러한 닫힌 시대적 분위기로부터 백남준의 예술세계는 미디어의 세계에서 근대의 불구화와 소외를 강요하는 흐름으로부터, 작가와 고나객이 열린 회로에 참여하며, 함께 변화하고 더욱 고양되는 세계를 보여주고 있다. 이는 본격적인 미디어세계가 도래했음에도 불구하고 주체와 객체를 구분하는 원근법적인 시각중심의 사유의 매물로부터, 시각과 촉각, 전통과 현대, 인간과 기술 사이를 통합하는 총체예술이다. 즉 전혀 상이한 이질적인 요소를 융합하며, 새로운 관계에서 방향성을 찾아나아가는 문명의 대전환인 것이다.

이는 새로운 친구와 이웃을 형성할 수 있는 코스모폴리탄의 부식토의 세계임을 뚜렷이 하고 있다. 이는 유기적이고 복잡한 세계 즉 창조적 혼돈세계를 의미하는 고르디아스의 매듭을 근대문명이 단순화함으로써 투명한 코드획득의 감각에만 시지각하는 방식으로 길들여지게 하며, 코드에 매달리는 노예의 전략에 대한 문명의 혁명적 저항이다. 전지구적으로 열린 회로에 참여하며, 함께하는 감각의 실험과 생성으로 재구성하는 예술 생성의 흐름의 사회는 복잡성을 수용하는 고르디아스의 매듭을 다시 엮는 시대의 열림과 비릴리오의 피크노랩시스가 일어나는 포스트 모던 현실에서 새롭게 생성되는 놀이의 세계의 도래를 동시에 의미하는 것이다.

백남준은 이질적인 메시지를 동시에 보여주는 전지구적 소통을 실험함으로써 이질적인 소통이 오히려 경계를 넘어서는 탈국가적인 지구촌 문명의 토대로서 형상화하고 있다. 이에 비추어 볼 때 백남준은 헤테로토피아의 실험으로서 관객이 참여하는 작가와 관객의 경계 허물기로서 형상화하는 열린 소통세계 즉 열린 복합적인 시공간의 창조와 참여를 열어가고 있다. 따라서 감각의 실험의 참여는 현대인에게 충격적으로 새로운 감각으로 환기하게 하는 시공간에서 피어내게 하는 문화적 조건을 연출하고 실험하는 것이다.

이러할 때 백남준은 근대의 단절과 배제를 넘어서서 미디어의 실험적 혁명이 어떻게 근대의 단절과 배제를 넘어서게 하는 맥락에 대한 문명사적 통찰을 꿰뚫고 있다. 즉 백남준은 테크놀러지가 매개하는 미디어의 감각의 조건화의 실험으로서 전지구적 차원에서 탐구하고, 문화적 자극들을 혼용하며, 문화간 인터페이스를 호혜적으로 조명하는 세계이다. 노마틀로지의 예술가인 백남준의 효과는 포스트 모던 미디어 사회에서 현대인의 시지각방식과 감각적 실험으로 전지구적 협력을 향한 코스모폴리탄의 감각을 재발견하여, 감각과장의 지속적인 생성과 확장으로 증폭하는 것이다. 즉 노마틀로지의 예술로서 백남준은 현대인에게 새로운 시지각방식의 지각변동과 되기의 생성과 확장으로서 끊임없이 재구성하는 전지구적 협력의 코스모폴리탄의 감각을 재발견하고 재구성하며, 시대의 그림자를 치유하는 사회변화를 위한 강력한 실천효과인 것이다.

*Key Words:* 백남준, 시대정신 형상화, 전지구적 소통감각, 헤테로토피아의 실험, 감각의 조건화의 혁명적 실험

## [참고문헌]

김남수, 이영철(2010), 백남준의 귀환, 백남준 아트센터 총체미디어 연구소.  
김소희(2013), 유동하는 포스트 모던 기후학의 시각적 사고와 사회적 힐링, 문화예술교육연구, 8(3), 한국문화교육학회.  
\_\_\_\_\_(2015), 백남준의 전시작품의 실험에 새겨지는 새로운 시대정신 형상화: 전지구적 협력의 소통을 향한 감각의 조건화와 감각과장을 중심으로. 문화산업연구 15(2), 한국문화산업학회.

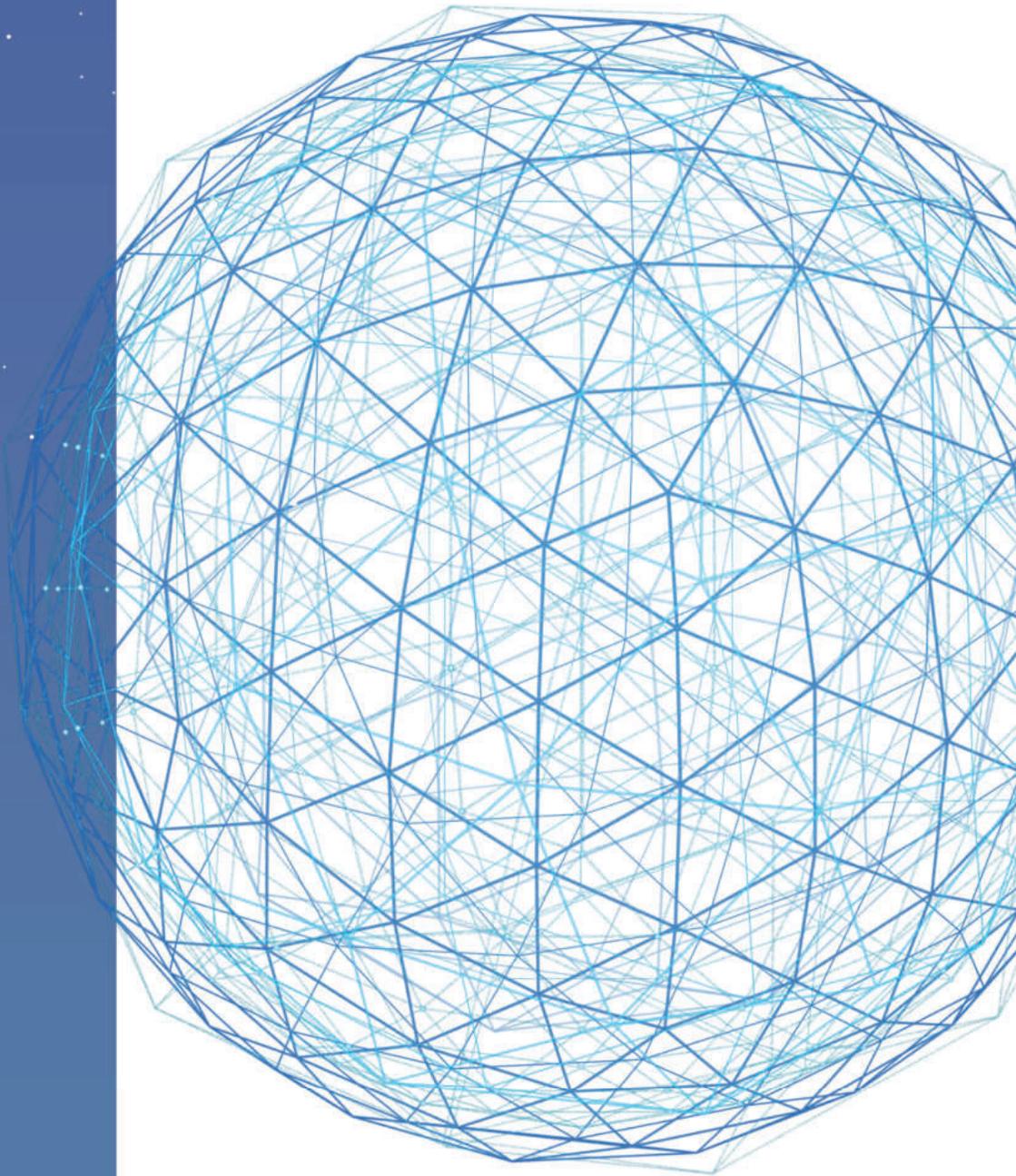


2022

한국조형교육학회  
정기 학술대회

# 포스터 발표

〈한국국제미술교육학회〉





## 코로나팬데믹 시대 지역사회와 함께하는 예술: “마스크, 색을 입다.” 전시 사례를 중심으로

발표자: 김은옥·김정훈·김효은·박영희·최유진 (홍익대학교 교육대학원 미술교육전공 석사과정)

### I. 서론

본 연구는 코로나19로 인한 사회적 차별과 우울감을 미술교육을 통해 극복하고 이것이 참여자에게 미치는 영향과 효과를 분석하기 위함이다. 또한 미증유 사태 속 미술교육을 통한 극복사례를 제시하여 미술의 지속가능한 패러다임을 피하기 위함이다.

“마스크, 색을 입다.” 전은 홍익대학교 교육대학원에서 기획한 전시로 코로나팬데믹으로 단절과 통제를 경험하여 우울감과 소외감에 처한 사람들을 위해 미술교육으로 새로운 의미를 발견하고자 시작되었다. 코로나팬데믹으로 인해 우리나라는 방역이라는 명분하에 타인과의 관계를 거부하며 포용과 대화보다는 외면과 회피라는 현상을 보여왔다. 따라서 미술교육을 통해 사회적 우울감을 극복하고 나아가 개인의 기억을 미술관으로 확장하고 예술을 통한 팬데믹 극복 사례를 제시하고자 “마스크, 색을 입다.” 전을 연구하고자 한다.

### II. 본론

과거 예술은 미적가치와 표현방식을 중시하였으나, 오늘날 예술은 감정을 치유하고 삶의 질을 풍요롭게 하는 요소로 변화하고 있다. 예술의 가치는 점차 연구되어 관람객이 문화생산자로서 작품에 참여하고 적극적으로 개입하는 형태를 띠기도 하였다. 이는 예술은 예술가만의 소유물이 아닌 공동체적이며 공유할 수 있는 장르로 변화했다는 점을 의미한다.

홍익대학교 교육대학원 미술교육학과에서 기획한 “마스크, 색을 입다.” 전은 코로나19 전, 후로 변화된 일상과 감정, 희망의 메시지를 담은 마스크오브제 2,000여점과 코로나19를 주제로 한 홍익대학교 교육대학원 재학생과 졸업생의 개인작품을 담은 전시이다. 기존 대학교 전시는 재학생들의 작품을 전시하는 것에 그친 동문전의 형태가 강했다. 하지만 본 전시는 모든 연령층이 참여한 관객참여형 전시로 대학교 전시의 새로운 패러다임을 구축하고 전시의 새로운 시도와 가능성을 제시하였다. 어린이, 청소년, 성인, 노인, 탈북자녀, 보호관찰자, 특수학급 등 2,000여명이 넘는 인원과 전 연령층이 참여함으로써 전시의 기능을 넘어 세대 간의 갈등을 줄이는 소통의 장으로 확장되었다. 관람객들은 다양한 참여자들의 작품을 감상하며 코로나19에 대한 자신의 생각을 고찰하였다. 전시는 마스크형태의 오브제를 제작하여 참여자가 코로나19 전, 후의 모습과 감정을 표현하도록 하였다. 마스크는 코로나19 창궐부터 현재까지 자신과 타인의 안전을 보호하기 위한 수단으로 변모하여 한국 사회의 새로운 풍경을 담아내고 있다. 또한 예술을 표현하는 방식은 참여자마다 다르기에 코로나19

를 상징하는 마스크의 형태의 오브제를 사용해 통일감을 주었다.

전시진행과정에 있어 2021년 11월부터 2022년 6월까지 기획전시와 관련교육프로그램을 진행하며 학습자들의 참여과정과 설문내용을 담았다. 또한 모든 과정을 메이킹 영상, 도록, 웹페이지로 제작하고 기록하였다. 11월에는 지도교수와 재학생이 전시구성과 형태를 논의하였으며, 12월부터 2월까지의 전시를 준비하고 관련된 교육프로그램을 진행하였다. 2월에는 전시를 개최하고 법무부 고양지청과 홍익대학교 교육대학원과 MOU를 체결하였다. 마지막으로 3월부터 6월까지의 전시가 전국적으로 확산되어 추가전시를 진행하였다.

전시를 준비하며 총 4차례에 걸친 교육 프로그램을 진행하였다. 수업내용은 코로나19에 대한 자신들의 생각을 코로나19 전, 후의 그림으로 표현하는 수업이었다. 미술교육학과 선생님들은 참가자들이 이 수업을 통해 코로나19를 자신만의 생각으로 정의하고 실제 경험한 코로나 시대의 모습을 개성 있게 표현하도록 지도하였다. 이는 각 참여자마다 가진 코로나19에 대한 생각과 경험이 다르다는 점을 인식하며 타인의 사고를 존중하고 그 속에서 자신의 사고를 새롭게 정의하는 포스트모더니즘적 교육을 하기 위함이다.

“마스크, 색을 입다.”전은 코로나팬데믹 속 미술의 정의와 방향성을 새롭게 제시하였다. ‘대학교 전시의 새로운 패러다임’, ‘정서적 어려움의 극복’, ‘사고력을 기르는 미술교육’, ‘미술교육을 통한 미증유사태의 극복’ 이것이 곧 미술교육의 새로운 정의이자 의의의 재발견인 것이다.

### III. 결론

본 연구를 통해 코로나19로 인한 사회적 우울감이 미술교육을 통해 극복되어 사회적 교감과 공감을 끌어낸다는 점을 확인할 수 있었다. 또한 소외계층이 함께 참여하여 문화다양성을 공론화함으로써 연령, 성별, 국적을 초월한 연대의 의미를 탐색할 수 있었다. 대학교의 관객 참여형 전시는 기존의 전시와 다른 폭 넓은 의미를 제공하고 사회적 공감을 구현시키고 미술교육의 새로운 패러다임을 구축시켰다. 또한 대학교와 참여기관이 정기적인 네트워크를 구축하여 향후 지속가능성을 논의하고 코로나19를 유기적으로 바라보고 교감함으로써 미술교육을 통한 공동체 가치와 의미를 구축시켰다. 이러한 지역사회와 대학교 미술교육의 연계는 미술교육을 통한 지역문화발전 및 지역민의 문화향유를 증대시킬 수 있는 효과를 기대할 수 있을 것이다.

## Zoom을 활용한 시니어 소그룹 미술 활동 실행연구

발표자: 남궁홍 (서울대학교 사범대학 협동과정 미술교육전공 박사과정)

### I. 서론

이 연구는 시니어 평생학습자를 사회적 돌봄의 대상이 아닌 학습자 주체로 인정하는 사회적 인식변화를 촉구하기 위한 목적으로 설계되었다. 2000년대 이후 성인 학습자들의 평생교육 프로그램의 필요성에 대한 사회적 인식이 늘어남에 따라 다양한 문화예술 공공기관에서 시니어 참여형 문화예술 활동을 장려하는 사업들이 증가해왔다. 그러나 여전히 양적으로 부족한 현실이며, 참여자들의 수와 설문지 조사를 통해 수량화한 참여자의 만족도에만 주목하는 복지적 관점으로 접근하는 경우가 많다. 시니어 평생 학습자의 주체적 미술 활동 참여 체험을 보다 면밀하게 살펴보기 위해서 나는 연구자이자 교육자로서 소그룹 미술 활동을 기획하고, 활동에 참여하여 시니어 미술 활동의 평생학습적 의미를 발견하고자 했다.

### II. 연구 내용

처음 시니어 미술 활동을 기획하며 참여자와 현장을 선택하는 데 있어서, 코로나 19 바이러스로 인해 여러 제약이 있었다. 그러나 시대적 특수 상황을 역으로 이용하여 미술 활동을 비대면으로 진행하기로 하였고, 디지털 환경을 적극 활용한 콘텐츠를 활동의 내용으로 기획하였다. 연구자의 가족이 기도 한 60세 이상 성인 2명이 주요 참여자로 참여하였고, 온라인으로 진행되는 비대면 미술 활동을 총 10회 실행하였다. 참여 관찰과 면담 방법을 활용하여 발견한 시사점들을 아래 세 가지 연구문제를 중심으로 정리할 수 있었다.

#### 1. 시니어 학습자가 미술 활동 참여를 통해 어떠한 체험을 하는가?

재료의 사용법이 정해져 있다고 생각하지 않으므로 나는 활동 시간에 '어떤 식으로 사용해도 좋아요. 한번 일단 써보세요.'라는 말을 많이 했다. 참여자들은 처음에는 모호해 했으나 이내 스스로 재료들과 능동적으로 관계를 만들어나가며 스스로 체험을 구성해 나갔다. 활동을 진행하면서 참여자들이 사물과 자연을 대하는 태도 역시 변화해왔음을 살펴볼 수 있는데, 참여자들은 미술 활동을 통해서 사물과 자연을 더 자세히 보고, 천천히 보고, 다시 보는 체험을 했다고 밝혔다. 이러한 체험은 재료, 자연, 또는 사물과의 관계를 일방적인 것에서 상호적인 것으로 변화시킨다고 볼 수 있다. 상황학습 이론에서 학습자들이 일상적 맥락과 상황 속에서 새롭게 인식하고 성찰하는 과정 속, 배움을 '체화'시키는 실천적 학습이 증시되는데, 연구 참여자들이 보여준 재료와 대상을 대하는 태도의 변화는 이러한 관점에서 실천적 가치를 가질 수 있다.

## 2. 시니어 학습자들의 미술 활동 참여는 어떠한 양상을 갖는가?

제 2차 교육과정 내 학창 시절을 보낸 참여자들은 미술수업을 “내 마음대로가 없었”던 시간으로 회상한다. 사물이나 풍경을 똑같이 따라 그리고, 선생님이 하라는 대로 하지 않으면 매를 맞았던, 학창시절 미술 시간과 비교해 봤을 때, 이들의 미술 활동은 '자유'롭고, 그러므로 “재미있다”. 시키지도 않은 과제를 해오고, 스스로 사진과 자료들을 찾아와서 (줌)화면 공유를 하는 참여자들의 적극적인 참여 양상은 학창시절의 수동적 미술학습 체험과 대비된다. 미술 활동을 주체적으로 만들어 가면서 보여주는 이들의 참여 양상은 “문화는 모두의 것”이라는 레이먼드 윌리엄스(Raymond Williams)의 명언을 상기시킨다. 모두가 평등하게 자신만의 문화에 속해있다는 당연한 명제는 문화예술행위를 주체적으로 학습하는 평생학습이 너무도 자연스러운 것이며, 특정 계층을 ‘문화 소외계층’으로 여기는 시선이 얼마나 일방적인지 깨닫게 한다. 모두가 필연적으로 참여하게 되는 문화의 개념을 다시 성찰하게 하는 연구 참여자들의 참여 양상은 연구자인 나 자신과 사회적 인식을 재고하는 실천적 가능성을 갖는다고 볼 수 있다.

## 3. 시니어 학습자들의 미술 활동 참여에서 나타나는 미술교육적 의의는 무엇인가?

처음에는 그림을 그리는 방법을 배우고 싶어 미술 활동 참여를 결심했던 참여자들은 이제 미술은 꼭 잘 그려야 하는 게 아니고 즐기면 된다는 생각을 하게 된 듯하다. 그러한 생각들은 그들이 미술 활동에서 보여준, 스스로 자신의 작업에 감탄하고, 새로운 시각적 체험에 흥분하고, 자신감이 회복되는 체험들과 통해 있을 것이다. 시니어 문화예술교육 현장에서 여전히 많은 경우, 미술작품 ‘감상+체험’과 같은 형식적 구조와 질서가 재생산되고 있다. 더 많은 참여자에게 기회가 균등하게 가야 한다는 공공성의 논리에 의해, 대부분 활동은 일회성으로 그치게 된다. 감상 활동에서는 작가의 의도와 작품의 시대적 배경 등이 ‘전달’되고, 체험 활동은 ‘누구나 쉽게 따라 할 수 있는’ 간단한 방식으로 구성된다. 그러나 순수한 열정과 호기심으로, 그리고 용기를 갖고 문화예술교육의 현장에 찾아오는 시니어 참여자에게도 즐거움, 흥분, 자유로움이 충만한 문화예술 활동을 누릴 권리가 있다. 그리고 그 과정에서 자신감을 회복할 수 있는 체험이 허락될 때 비로소 ‘교육’다운 미술교육이라 할 수 있을 것이다.

## III. 결론

연구 참여자들은 줌(Zoom)이라는 비대면 상황뿐 아니라 일상생활 속에서 자연 및 재료 등의 인공물과의 관계를 새롭게 형성해 나가는 모습을 보였으며, 학습공동체의 일원으로서 주체적으로 활동을 이끌고 지속해 나가는 실천적 면모를 보여주었다. 참여자들이 보여준 참여의 양상은 자신의 인식뿐 아니라 주변인의 고정관념까지 변화시키는 성찰과 실천의 특징을 갖고 있었으며, 그 과정에서 참여자들이 스스로 발전하고 변화해가는 양상들도 발견되었다. 실행연구를 통해 발견한 특징들은 지금까지 참여자들이 학교 미술교육의 현장에서 경험해 온, 지시적이고 통제적인 미술 학습경험과는 대비되는 체험이었다. 이러한 발견들은 연구자가 문화예술교육현장에서 관찰해온, 실증적인 방식으로 참여자의 인원수와 만족도를 파악하고, 학습의 내용을 형식적 측면에서 반복, 재생산하는 방식과는 차이점이 있었다. 참여자들이 스스로 주체성을 갖고 자신감을 회복하는 체험은 개인의 발전을 도모할 뿐 아니라 주변의 인식과 관계 맺음의 양상을 변화시킬 가능성을 갖는다는 점에서 교육학적 의의가 있다.

재미있는  
계기 수업이  
필요해

구해줘~  
Y클라우드!

다양한  
영상 자료가 필요해

바로 쓸 수 있는  
활동지가 필요해

수행평가  
자료도 필요해

미술 수업의 고민 해결사!



# 클라우드

**2023년 2월,**  
새로운 미술 수업 콘텐츠를 만나보세요.





## 좋은 것이라면

by 프로젝트 지학

난 꿈을 꾸며 이 자리에 섰다  
마음만 앞서서 때론 실수도 했지  
구긴 얼굴로 널 바라보기도 하고  
가진 기쁨보다 더 웃기도 했다

너에게 좋은 것이라면  
내 진심 어린 사랑이  
닿을 수 있다면  
너를 위해서  
너에게 좋은 것이라면

난 꿈을 꾸는 널 위해서 있다  
함께했던 순간이 언제나 빛나길

'프로젝트 지학'은 나눔을 위한 배움, 공생을 위한 공감을 지향합니다.  
<좋은 것이라면>안에 아이들을 향한 선생님의 따뜻한 마음을 담았습니다.

 지학사



음원 감상하기



**한국조형교육학회**  
Society for Art Education of Korea

<http://www.saek.or.kr>

(02453) 서울특별시 동대문구 경희대로 26-6 경희대학교 네오르네상스관 331호  
TEL 02-961-9644 | E-MAIL saek20212022@gmail.com

---

학회 은행 계좌 번호 ▶ 국민은행 : 653201-04-085477 (한국조형교육학회)



**한국미술교육학회**

<http://www.kartedu.or.kr>

(16512) 경기도 수원시 영통구 광고중앙로 145, A동 1918호 (이의동, 광고엘포트아이파크)  
E-MAIL kartedu@hanmail.net

---

학회 은행 계좌 번호 ▶ 농협 : 301-0275-5242-21 (사단법인한국미술교육학회)



**한국초등미술교육학회**  
Korean Elementary Art Education Association

<http://keaea.org>

(52673) 경남 진주시 진양호로 369번길 3 (신안동 380) 진주교육대학교 미술관 4304  
E-MAIL keaea2013@hanmail.net

---

학회 은행 계좌 번호 ▶ 농협 : 301-0187-6826-21 (한국초등미술교육학회)



**KoSEA 한국국제미술교육학회**

<http://kosea-artedu.or.kr>

(32588) 충청남도 공주시 공주대학로 56, 208호 생활미술관 (신관동, 공주대학교)  
E-MAIL kosea2012@naver.com

---

학회 은행 계좌 번호 ▶ 신한 : 100-031-239639 (한국국제미술교육학회)

