



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김 향 미 교수지도
석사학위 청구논문

교육연극을 활용한 미술 감상
지도방안

- 중학교 3학년을 중심으로 -

2009

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

최 아 름

교육연극을 활용한 미술 감상
지도방안

- 중학교 3학년을 중심으로 -

김 향 미 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2008년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

최 아 름

인 준 서

최아름의 석사학위논문을 인준함

심사위원 _____ ⑩

심사위원 _____ ⑩

심사위원 _____ ⑩

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구에서는 작가의 생애와 작품세계를 연극으로 표현하는 수업 방법을 제안하였다. 본 연구에서 제안된 수업방식은 기존에 이루어지던 교과서 중심의 미술 감상교육에 비해 미술 감상에 대한 관심과 흥미를 높이고, 나아가 미술 작품에 반영된 사회·문화·역사적 측면에 대한 총체적 이해를 증진시키는 효과가 있을 것으로 기대한다.

현대사회를 살고 있는 우리는 각종 미디어를 통해 드라마를 자주 접하고 있으며, 유행, 신드롬의 형태로 일상생활에 많은 영향을 받고 있다. 오늘날 교수 학습 활동으로서 연극 놀이가 과거 어느 때보다 더 중요한 역할을 하게 된 것도 이러한 맥락에서 이해할 수 있다. 드라마 및 연극에 대한 전통적 접근방식을 건설적으로 확대시킨다면 학습자들에게 보다 친근하고 이해하기 쉬운 방식으로 학습 내용을 전달할 수 있다. 학습매체로서의 드라마에 새롭게 접근함으로써 커뮤니케이션을 유발하고 미지의 상황을 탐구할 수 있도록 하며, 다시금 직접적 경험을 가능하게 하는 수업을 진행할 수 있는 것이다.

연극은 어느 시대, 어느 누구에게나 같은 역할을 부여한다는 점에서 일반성을 지니지만, 동시에 특정 시대의 공동체 의식을 반영한다는 점에서 특수성을 지닌다. 연극 활동에 참여함으로써 개인은 자신이 맡은 배역의 삶에 대해 반추하고 극의 시대적 배경과 사건의 정황을 이해할 수 있는 간접 경험의 기회를 갖게 된다. 이와 같은 연극의 매체적 특성을 중심으로 학생들의 미술사적 지식과 미적 안목을 높이기 위한 미술 감상 방법을 고찰하기 위해 다음과 같은 내용을 선정하여 논의하였다.

우선 구성주의적 관점에서 최근 각광받고 있는 Neo-DBAE(Neo-Disc

ipline-Based Art Education)의 이론의 개념과 특성을 알아보면서 미술 교육이 나아가야 할 방향을 모색하였다. 특별히 Neo-DBAE가 언급한 통합교육의 개념 및 필요성을 구체적으로 검토하였으며, 이를 기반으로 미술교과는 다른 교과와 어떻게 통합이 될 수 있는지에 대해 고찰하였다. 또한 다문화 시대에서 미술 감상 지도가 사회·문화·역사 등의 맥락적 요소를 중요하게 취급해야 하는 원인을 분석하고 학생들의 미술경험 확장의 중요성에 대해 고찰하였다.

이러한 이론적 배경을 토대로 위의 요소를 통합할 수 있는 매개체로서 연극을 제안하고 연극 활동을 통해 교육의 목적을 얼마나 달성할 수 있는지 가능성을 진단하였다. 연극의 교육적 가치를 평가한 후, 이와 같이 교육적 목적을 달성하는 도구로서의 연극을 교육연극이라 정의하고, 미술교육에 대한 교육연극의 적용 가능성에 대해 고찰하였다.

그리고 이상의 논의를 교육 현장에 적용하기 위해 학생들이 미술 작품의 시대적 가치와 작가의 생애 및 가치관을 흥미롭고 효과적으로 학습할 수 있도록 하는 감상 지도 방안을 제시하였다.

위와 같은 고찰을 통하여 교육연극을 적용한 미술 감상 수업은 다음과 같은 기대효과가 있을 것으로 사료된다.

첫째, 교수-학습방안의 중점을 맥락적 해석에 두므로 미술작품을 폭넓게 이해할 수 있다. 맥락적 해석 방법을 익힌 학습자는 장차 작품 감상 시 자신의 위치와 환경, 맥락에 근거한 의미를 탐색하고 획득한 정보를 적절히 선택, 활용함으로써 작품에 대한 깊이 있는 이해에 도달하게 될 것이다.

둘째, 교사가 이론적 지식을 일방적으로 전달하던 기존의 강의식 수업에서 탈피하여 학습자의 적극적 참여를 유도하므로 흥미 유발과 동기 부여 효과가 있을 것이다. 또한, 연극 활동은 종합 예술의 특징을 지니

므로 국어과, 사회과 등 타 교과와의 통합교육의 효과도 누릴 수 있다.

셋째, 연극 제작 과정에서 주제선정, 표현매체의 선택, 표현방법의 연구 등 자연스럽게 정답이 없는 열린 문제를 접하고 해결하게 되므로 창의성 및 문제해결력을 신장시킬 수 있다.

넷째, 학생과 학생 그리고 학생과 미술작품의 상호작용이 이루어짐으로써 지식 위주의 학습에서는 경험할 수 없는 폭넓은 상황을 경험할 수 있다.

다섯째, 연극을 제작하면서 스스로 과제를 선택하고 극적 상황을 만들어 내는 과정을 통해 그 상황 속에 몰입되는 경험을 할 수 있으며, 과제와 작품에 대한 더 깊은 이해를 얻게 될 것이다.

이러한 점을 감안해 볼 때, 미술 감상 교육에 교육연극을 적용함으로써 학생들에게 직접적이고 생동감 있는 체험을 제공할 수 있다. 학생들은 교육연극에 참여함으로써 미술작품을 통합적으로 이해하게 하고, 다양한 생각 표현을 통해 상상력과 창의력을 증진시킬 수 있을 것이다. 이와 같이 직접 경험을 통해 미술사적 지식을 함양하고 표현하는 수업 방법은 이성과 감성이 조화된 자율적인 인간을 육성하고 현대미술을 향유하는 미적 안목을 지닌 소비자로 키우는데 이바지할 것이다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
3. 연구의 범위와 제한점	5
II. 이론적 배경	6
1. Neo-DBAE이론과 미술 감상교육	6
가. Neo-DBAE이론의 개념 및 등장배경	6
나. Neo-DBAE의 특성	8
다. Neo-DBAE가 미술교육에 주는 시사점	9
2. 미술교과에서의 통합교육	15
가. 통합교육의 이론적 배경	16
나. 미술 중심의 통합교육의 구성방법	24
III. 교육연극과 미술교육	30
1. 교육연극의 개념과 이해	31
가. 연극과 교육의 상관관계	34
나. 연극의 교육적 가치	36
2. 교육연극과 미술교육	39
가. 미술과 연극	40
나. 교육연극의 기본원리를 적용한 미술교육	43

IV. 교육연극을 활용한 미술 감상 지도 방안	49
1. 교육연극을 활용한 미술과 교수-학습방안	49
2. 수업지도 및 평가 시 유의할 점	84
V. 결론 및 제언	86

참 고 문 헌

표 목 차

ABSTRACT

표 목 차

<표 1-1>	66
<표 1-2>	67
<표 1-3>	68
<표 1-4>	69
<표 2-1>	71
<표 3-1>	77
<표 3-2>	78
<표 3-3>	79
<표 4-1>	81
<표 4-2>	82

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

미술 감상은 시대와 상황, 학자마다 다양하게 정의되고 있다. 여러 학자들의 감상에 대한 견해가 다른데 이를 크게 3가지로 분류하면 다음과 같다. 비세르(Vischer)·배부성 등이 주장한 미를 보고 즐기는 정서적 반응을 강조하는 유형과 임영방·올드리히(Aldrich)·김재복·이경성 등이 주장하는 감상을 미적 가치를 느끼고 지적반응을 강조하는 유형, 바쉬(Basch)·김영학·김춘일이 주장한 정서적 반응과 지적 반응의 상호작용을 강조하는 유형이다. 바쉬·김영학·김춘일이 주장한 견해는 미를 즐기는 향수라는 정서적 반응과 미적가치를 이해하는 지적 가치 모두 강조함으로써 감상이 단순히 즐기거나 이해하는 것이 아니라 감성과 지성이 모두 반영되는 종합적인 활동이라는 점에서 시사적이다. 따라서 미술 감상이란 감각과 지각을 통해 미를 즐기고 작품의 미적 문화적 역사적 가치를 느끼고 판단하고 이해하는 내면화 과정이라고 요약할 수 있겠다.¹⁾

이에 따라 7차 교육과정²⁾도 미술 감상 영역에 비중을 두어 미적안목을 지닌 미술소비자를 키우는데 목표를 두고 있다. 미술 감상은 작품이 탄생한 사회·문화·역사적 측면에 대한 이해가 동반될 때 보다 깊이 있게 이루어질 수 있는 영역이므로 감상하는 능력과 미적 안목을 향상시키기 위해 미술사적 지식이 필수적으로 요구된다.

1) 이규선의, 『미술교육학개론』, 서울: 교육과학사, 1998, pp.230-231.

2) 미술과 제 7차 교육과정은 6차 교육과정의 개성, 창조, 정서 교육으로서의 교과 성격을 더욱 강조하였다. 세분화되어있던 활동들을 미적체험, 표현, 감상의 세 가지 큰 틀로 묶고, 우리나라 미술 문화에 대한 주체성 확립을 위해 전통미술을 강조하였으며, 감상교육을 강화시키고 다양한 평가방법을 활용하도록 하였다.

즉, 심도 있는 작품 감상 능력을 기르기 위해서는 비세르·배부성이 주장하는 미를 보고 즐기는 직관적인 측면에서의 방법만으로는 한계가 있다고 볼 수 있다. 바쉬·김영학·김춘일이 주장하는 바와 같이 지식의 이해 측면을 따르되, 학생들의 흥미를 고려하고 통합적인 맥락에서 교육 내용을 조직한다면 보다 효과적인 교수-학습이 이루어질 수 있을 것이다. 이는 학습자 스스로 미술 감상에 필요한 지식을 능동적으로 재구성할 수 있는 기회를 제공함으로써 다양한 관점에서 미술 작품을 분석하고 해석하는 능력을 신장시킬 수 있을 것으로 기대된다.

이에 본 연구에서는 연극을 활용한 미술 감상 지도방안을 제안하고자 한다. 연극은 시간, 공간, 인물로 구성되는 통합 예술 행위이므로, 미술 작품과 관련된 에피소드를 연극으로 구성하는 활동을 수업에 도입함으로써 자연스럽게 깊이 있는 작품 감상을 유도할 수 있을 것이다. 연극 활동을 통해 학생들은 국어과, 사회과, 미술과의 교과 간 통합된 학문을 접하게 된다. 즉, 대본 작성은 국어 교과와, 시대적 배경 구성은 사회 교과와, 소품 제작은 미술 교과의 표현활동과 연결 지어 진행할 수 있겠다. 또한 전체 활동을 모듈로 진행함으로써 협동성 신장에도 도움을 줄 수 있다.

따라서, 본 연구에서 제시한 미술 감상 지도방안을 통해 학생들은 관념적인 강의식의 수업에서보다 좀 더 인상적이고 흥미롭게 관련지식과 경험을 체득할 수 있게 될 것이다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구에서는 Neo-DBAE(Neo-Discipline-Based Art Education)가 주장하는 미술 감상의 맥락적 측면을 소개하고, Neo-DBAE 이론이 미술교육에 주는 시사점을 토대로 미술 감상 지도방안을 구안하였다.

첫째, Neo-DBAE의 이론을 언급하면서 미술교육의 방향성을 제시한다. Neo-DBAE는 미술 감상의 지식적 측면을 강조한 DBAE의 한계점을 극복하기 위해 포스트모더니즘의 상대주의적 지식관과 다문화적 측면을 강조하며 문화, 역사의 맥락적 측면을 통해 미술 감상 교육이 이루어져야 한다고 제안하고 있다.

둘째, 미술교과에서의 통합교육을 살펴보면서 앞에서 제시한 Neo-DBAE의 방향성에 맞춘 교육방법론을 찾아본다.

셋째, 미술교육에서 연극 활동이 지니는 의미를 고찰하고 미술과 연극의 관계에 대해 조사함으로써 수업 현장에서 효과적으로 연극 활동을 도입하는 방안을 모색하고자 한다.

Neo-DBAE의 이론을 근거로 한 미술 감상 방법에 있어 ‘체험적 감상’이라는 것이 있다.³⁾ 이것은 감상 작품에 여러 가지 방법을 동원해서 체험적으로 접근해가는 적극적인 감상 방법의 하나이다. 그에 대한 방안으로 역할극이 예시되었고 그 방법들은 유럽의 미술관에서 큐레이터들이 관람자들을 대상으로 자주 취하는 방법이다. 큐레이터가 화가가 되어 설명하는 가하면, 학생들 자신이 작가가 되어 감상 작품에 대해 설명하거나, 그림 속의 인물들과 같은 의상을 입고 포즈를 잡는 것 등이 있다. 하지만 본 연구에서 다루어지는 연극은 역할극⁴⁾과는 성격이

3) 하유미, 「Neo-DBAE 이론에 근거한 미술 감상 교육 연구: 중학교 미술교과 중심으로」, 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2007, p.51.

4) 역할극(Role play)은 인간관계의 일반적 영역에서 어떤 상황이나 문제를 극화한 것으로서, 소집

다른 연극⁵⁾으로 꾸며질 것이다.

넷째, Neo-DBAE 이론과 연극 활동 도입 방안을 토대로 한 학기 분량의 교수-학습계획안을 작성하였다. 연극의 내용의 큰 틀은 작품이 그려진 시대적 배경을 중심으로 작가의 생애 및 미술작품에 연결된 에피소드를 중심으로 이루어질 것이다. 연극 발표에 필요한 미술 감상 방법, 연극을 수행할 작가 및 작품에 대한 이론적 내용, 소품 제작, 연극 수행, 감상 및 정리 등 연극 시연에 필요한 일련의 과정이 한 학기 동안 지속적, 통합적으로 이루어질 수 있도록 구성하되, 그 과정에서 미술 교육의 세 영역인 감상, 표현, 미적 체험이 골고루 포함될 수 있도록 계획하였다.

단 구성원에게 개인별로 서로 다른 역할을 주고 어떤 가상적 상황에서 특정 결론을 도출하게 하는 과정을 통하여 다른 역할을 맡은 사람들과 원만한 타협을 보도록 하는 기법이다.

- 5) 연극이란, 배우·무대·관객, 그리고 희곡 이 4가지를 연극의 기본요소라고 하는데, 일반적으로 연극에는 많은 부수적 구성요인이 따른다. 무대장치(미술)·조명·음향효과·춤이 따를 경우의 안무, 음악 등 연극은 인접하는 미술·무용·음악 등 여러 예술의 참여를 필요로 한다.

3. 연구의 범위와 제한점

본 연구는 다음과 같은 연구의 범위와 제한점을 갖는다.

연구의 범위는 Neo-DBAE 이론에 대한 문헌연구를 중심으로 한 학기 분량의 교수-학습계획안을 작성하였다.

연구의 제한점으로 본 연구를 통해 제안된 수업방법이 다른 수업에 비해 실제로 얼마나 효과적인지 정량적으로 평가하는 과정은 포함하지 않는다. 추후 후속연구를 통해 본 연구에서 제안된 수업방법이 실제 학교 현장에서 적용될 때 어떠한 한계를 지니는지 연구할 필요가 있다.

또한 한 학기 분량으로 통합적인 수업을 진행하기 위한 학교 현장의 여건형성이 이루어지지 않으면 현장적용에 한계가 있을 수 있다.

II. 이론적 배경

1. Neo-DBAE이론과 미술 감상교육

미술교육의 목적은 현대미술을 즐기고 이를 소비할 수 있는 능력을 키우는 데 있다. 미술교육학자들은 현재 진행되고 있는 다양한 현대문화와 앞으로 직면할 다양한 시각문화에 대해 일반인들이 그러한 시각문화를 소비할 수 있는 주체로 설 수 있게 하는 교육의 필요성을 느끼게 되었다.

이와 같은 사회적 분위기 속에서 현대미술의 다양한 측면을 미술교육에 반영하고자 한 학자들이 미술을 이해하고 감상하고 체험할 수 있는 방법적 모색을 시작하였다.

가. Neo-DBAE이론의 개념 및 등장배경

미술은 시각적 표상형식을 주로 다루는 예술영역으로서, 언어로는 전달할 수 없는 것을 소통 가능하게 하는 특성을 지닌다. 따라서 미술은 인간의 시지각 능력을 바탕으로 개인이 생각하고 느끼고 믿는 것을 공적 개념으로 전환시키는 표상형식의 예술이라고 할 수 있다. 그러므로 다양한 문화의 양식들이 ‘미술’이라는 시각적 형태로 생성, 유지, 전수되는 것은 그 표상형식이 다른 것을 통해서 얻을 수 없는 본질적 가치를 지니고 있음을 의미한다.

DBAE(Discipline-Based Art Education)는 이러한 미술의 본질적 가치를 바탕으로 인간의 능력이 안에서 밖으로 발달함과 마찬가지로, 밖에서 안으로도 발달한다는 것에 주목하고 있다.⁶⁾

‘DBAE’라는 용어는 창의성중심 교육방법에 대한 반성으로 일어난 여러 연구들을 종합하여 그 일반적인 특징을 표현한 약어로서, 1984년 그리어(D. W. Greer)의 논문에서 처음 사용되기 시작하였다.⁷⁾

DBAE의 용어가 의미하듯이 DBAE 즉, Discipline-Based Art Education은 모체학문인 미술의 학문영역에 의거한 내용중심 교육과정으로서 미술창작, 미술사, 미학, 미술비평을 미술교육의 네 영역으로 설정하고, 이 네 영역의 통합적 이해를 바탕으로 하는 총체적 미술교육을 제안하였다. 따라서 DBAE는 지적 사고체계를 강화하고, 미술에 대한 통합적인 본질적 이해를 높임으로써, 창작이 주는 기쁨과 함께 시각적 감수성의 발달과 비평적 사고활동을 통한 미적 판단력을 개발하는 데 그 목적을 둔다. DBAE는 형식적이고 계속적인 교육과정과 체계적인 교육과정의 필요성을 강조하고 보다 폭넓은 맥락 안에서 미술교육을 실천하려 하였다. 그리고 교사의 역할을 강조하며 전체적인 맥락에서 체계적인 지도를 중시하였다.

하지만 미술교육의 본질적 가치를 바탕으로 하는 DBAE의 적용으로 인해 여러 가지 문제점이 야기되었다. DBAE는 지나친 주지주의 경향과, 미술창작 시간의 감소로 인한 자기표현과 창의성 신장의 부족, 미술영역의 각기 다른 성격에 너무 동일한 비중을 부여한다는 점, 조형요소와 원리에 의한 형식주의적 이해, 그리고 이로 인한 미술작품에 대한 전체적, 맥락적 이해의 부족 등으로 미술작품이 지니는 의의와 의미를 충실히 인지하지 못하게 하고, 미술작품 자체에 대한 관심을 멀어지게 한다는 점 등을 지적받게 되었다.⁸⁾ 한편 국내에서 나타난 DBAE의 문

6) Eisner, E. , *The Role of discipline-based art education in america's school*. 김인용·김대현 역(1995). 『학문기초 미술교육운동』, 서울 : 학지사, 1988, p.35.

7) Dobbs, S. M(1998). *Learning in and through Art*. Los Angeles. CA: The Getty Education Institute For the Arts, p.16.

8) 최미경(b), 「Neo-DBAE에 의한 미술교육과정 구성 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문,

제점으로는 너무 개념적이고 모범이 될 구체적인 지도 방법의 제시가 미흡하다는 의견이 가장 큰 문제점으로 제시되었다. 미술교육이 지식의 전달로 흐르게 할 가능성이 높다거나 다른 교과와의 통합이 어렵다는 비판의 견해들도 나타났으며 교사의 부담이 지나치게 높고 결과를 강조한다고 밝히고 있다.⁹⁾ 이러한 문제점에 대한 비판을 토대로, DBAE는 시대적 경향성을 수용한 Neo-DBAE로 발전하였다.

Neo-DBAE는 다문화사회를 살아가는 개인 및 사회의 문화를 미술작품과 그 작품이 형성된 미술사를 통하여 이해하고자 하며 미술경험의 범위를 확장하여 다양한 문화에 대한 이해를 높일 것을 주장한다. 그리고 그러한 학습과정에서 비평적 사고력과 의사소통 능력, 탐구 능력 등을 신장함으로써 교육의 일반적 목표 또한 추구하고 있다.

나. Neo-DBAE의 특성

초기 DBAE와의 차별성에 기초하여 Neo-DBAE의 대표적 특성으로 가장 먼저 주목하여야 할 것은 미술의 네 영역에 대한 다양한 개념의 생성이다. 미술 학문 영역 사이의 벽을 허물고 여러 학문 영역을 동시에 가르치는 방법을 택하는 실천가들의 구상으로 인하여 DBAE의 구조는 변화하기 시작하였다.

초기 DBAE는 학교에서 미술교육의 정당성을 확보하기 위한 방안으로 미술이라는 학문 자체의 학습에 관심을 가졌으나 점차로 교육을 위한 미술이라는 도구주의 관점으로 무게 중심 축이 이동하고 있다. 그렇다고 처음의 본질주의 관점을 포기한 것은 아니다. 답스(Dobbs)가 주장

2006, p.18.

9) 전성수, 「DBAE가 한국미술교육에 주는 시사점 연구」, 『미술교육논총』, 한국미술교육학회, 제6집, 2004, pp.54-74.

한 것처럼 Neo-DBAE는 본질주의 관점과 도구주의 관점 모두를 미술 교육을 위한 정당성으로 인정하고 있다.

DBAE가 초기에 미술교육의 정당성과 유용성을 확보하기 위해서 다른 교과와 학습내용 중 미술과 관련이 있는 단원들을 파악하고 연계시켜 학습의 효율성을 증대시켰다면 후기DBAE 즉, Neo-DBAE는 다른 교과들과 통합된 주제들의 묶음들로 인식하고 다른 예술 과목과의 연계 및 통합은 물론, 언어, 수학, 과학, 사회 등의 과목을 위한 도구적 위치를 가지게 됨으로서 시각 미술로서의 학문의 경계가 모호해졌다.¹⁰⁾

Neo-DBAE는 미술교육이 다른 교과들과 연계될 때, 확장된 주제, 영역, 테마, 화제, 아이디어들과의 실질적인 관계를 통하여 이들을 더욱 풍부하게 만들고 그 자체도 보다 풍성하게 될 수 있는 가능성에 주목하게 되었다. 하지만 다른 한편으로 미술이 다른 교과를 위한 보조적 수단이 되어 미술만을 위한 수업이 점점 사라지는 결과를 가져왔다.

미술에서 학습내용도 점차 다양화되고 개별화되면서 여성미술과 소수 미술이 추가됨은 물론 지역사회, 학교, 학생들과 비슷한 관심사를 가진 지역 미술가들도 주요한 미술 수업의 탐구대상이 되었다. 이렇게 이루어진 미술내용의 확장은 전통 순수미술에서 벗어나 대중미술로까지 범위를 넓혀나가고 있다.¹¹⁾

다. Neo-DBAE가 미술교육에 주는 시사점

Neo-DBAE는 DBAE의 이론을 근간으로 하되 시대적 경향성과 실천적 상호작용에 의하여 그 이론을 발전, 확장하여 왔다. DBAE의 네 영

10) 김황기, 「DBAE의 어제와 오늘」, 『미술교육논총』 제15집, 2002, pp.196-197.

11) 김황기, 상계서, p.197.

역의 체계성과 문서화된 교육과정으로 시각적 문해력¹²⁾에 의한 총체적 접근을 유지하고 있으며 현대의 다문화적 특성을 수용하고 인접학문 또는 다른 학문과의 통합 운영으로 비평적 사고력 등의 고등사고력을 신장시키고 다른 문화에 대한 이해를 높이고자 한다. 또한 Neo-DBAE는 미술학문에 기초한 네 영역을 중심으로 시각적 문해력의 신장을 추구하되 네 영역 각각의 특성에 몰두하지 않고 필요와 맥락에 따라 영역의 비중을 달리하거나 중첩과 선택, 축소와 생략, 확대 등을 허용하였다. 개인 또는 학습에서 성취시키고자 하는 목표에 따라 유연성을 보유하게 되었으며 포스트모더니즘과 다문화사회의 수용으로 미술 내용이 확장되었다.¹³⁾ 이와 같은 Neo-DBAE의 특성을 바탕으로 미술교육에 주는 시사점은 다음의 몇 가지로 정리될 수 있다.¹⁴⁾

첫째, 미술비평 활동을 통하여 시각적 정보를 이해하고 미술사를 통하여 역사적 사회적 맥락에서 해석하며, 미학적 접근을 통하여 이를 철학적으로 판단하고 선택한 정보를 창작으로 활용하는 활동이 시각적 문해력 신장에 효율적으로 접근할 수 있다.

대중미술과 대중문화의 확산으로 인한 정체성 부재의 문제는 미술교육의 논의에서 배제할 수 없는 문제가 되었다. 순수미술에서 대중문화에 이르는 미적정보의 다원화는 자신의 맥락에 적합한 요소를 선택하여 취할 수 있는 미적 판단력의 성숙이 요구된다. 대상에 대하여 자신의 위치와 환경, 맥락에 근거한 의미를 탐색할 줄 알며, 그에 따른 정보의 선택과 활용이 요구되는데 그 과정에서 비평적 사고활동은 유효한 접근

12) 시각적 문해력(visual literacy)이란, 시각정보의 대상을 통하여 지식을 읽어내는 것뿐만 아니라 찾아낸 지식을 활용하고 판단하며 선택하여 재창조할 수 있는 능력까지를 포함하는 것이라고 할 수 있다.

13) 최미경(b), 진계서, pp.48-49.

14) 최미경(c), 「Neo-DBAE의 의미와 특성에 관한 관찰」, 『미술교육논총』, 한국미술교육학회, 제 20집, 2006, pp.45-60.

방법이라고 할 수 있다.

둘째, 다양한 문화 이해를 위한 통합적 지도 방법이 확대되어야 한다. Neo-DBAE의 개방된 접근법은 관련학문과의 통합을 원활하게 함으로써 다양한 문화의 맥락적 이해를 높일 수 있다. 문화 형식의 주요 요소를 미술로 정하고 네 영역을 기본 구조로 하되 이에 관련된 타 학문들을 통합함으로써 교육의 일반 목표를 함께 추구해 갈 수 있고 미술을 통한 다문화 이해를 가능하게 하기 때문이다.

셋째, 탐색적 창작활동의 전개가 이루어져야 한다. Neo-DBAE는 구성주의적 접근에 의거하여 창작을 위한 사전 탐구활동 과정을 중시한다. 창작활동의 사전학습은 탐구, 비평, 이해 활동이 그 근간을 이룬다. 미술창작이 개인의 표현활동이기는 하나, 교사 또는 동료와의 상호작용이 주제표현과 매체활용, 형식적 접근을 재구성하는 자원으로 작용한다.

작가가 하나의 작품을 완성하기까지에는 사전에 많은 시간과 노력이 수반되며, 오히려 창작시간 그 자체보다 더 중요한 의미를 갖기도 한다. 무엇을 표현할 것인지, 표현을 위하여 어떤 재료를 선택할 것인지, 그 재료를 어떻게 다루어 효과적으로 나타낼 것인지, 크기와 배치는 어떻게 할지 등의 사전활동이 필요하다. 때로는 자신의 내면세계를 만나기 위한 긴 여행을 준비하기도 한다. 이렇게 형성된 작품 활동 과정은 작품을 통하여 직관적인 감정 교류와 의사소통으로 상호간 이해의 근원이 된다.

학생들의 창작활동에도 이러한 과정이 보장되어야 한다. 미술창작에는 주제선정, 표현매체의 선택, 표현방법의 연구 등이 반드시 필요한 과정으로 미술비평이나 미학 영역은 이러한 선택과 활용을 도움으로써 창의적 작품 활동과 함께 문제해결력을 키울 수 있다. Neo-DBAE는 미술창작을 중심으로 하되 각 영역의 중첩과 선택적 적용으로 미술 이해

와 감상, 창작 능력을 신장시키고자 한다. 또한 영역의 적용에 대한 순차개념을 부여하지 않고 상호작용하도록 하며 순환과 통합을 권장하고 있다.

미술교육이 곧 미술표현활동인 것처럼 운영되는 학교 현장에서는 이러한 Neo-DBAE 영역의 순환적 접근법으로 그 활동과정을 개선해야 하며, 창작 활동을 위한 사전 탐구과정이 중시되어야 한다.

이상의 내용을 종합하여, Neo-DBAE에서 한국 미술교육이 얻을 수 있는 시사점을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 미술교육에 대해 통합적으로 접근하고 통합적인 미술지도를 꾀한다는 점이다. 우리는 통합하면 먼저 다른 교과와의 통합을 떠올리지만 다른 교과와의 통합에 앞서 선행되어야 할 통합이 바로 미술 자체 내에서의 통합이다.

미술교육은 미적 안목을 육성하고 조형능력을 함양하며 창의성을 계발하는데 그 목적이 있다. 그러기 위해서는 미술을 이해하는 활동, 미술을 표현하는 활동, 미술을 감상하는 활동이 조화를 이루며 종합적으로 교육되어야 한다. 그 동안 분석적인 철학의 관점에 의해서 직관을 이성이나 지성과 구분하고 감각과 지각도 구별하며, 직관을 공상과 연상 작용과도 분리시켜 보려는 생각이 많았고 그런 관점은 그대로 교육에 적용되었다. 하지만 지각이든, 직관이든, 사고이든, 이성이든 모두 몸의 작용이며 이것이 서로 분리되어 일어나는 활동이 아니라 서로 유기적인 관련성을 맺으며 일어나는 활동이다. 그러므로 미술과의 이해와 표현, 감상도 서로 분리되어 교육되기보다는 밀접한 관련성 속에서 통합적으로 지도되어야 하는 것이다.

그동안 우리의 미술교육은 표현을 위한 이해나 감상을 해왔다. 이것은 표현 능력을 신장하기 위해 미술에 대해 알고 감상했다는 것이다.

미술에서 표현은 본질적인 것이며 창작이 없는 미술은 생각하기 어렵다. 그러나 학교에서의 창작은 표현기능을 기르기 위해 하는 것이 아니다. 미적 안목이나 조형능력, 창의성을 기르기 위해 하는 것이다. 그러려면 오히려 표현은 미술에 대한 이해나 감상을 위한 것이어야 한다. 즉, 표현을 통해서 원근법을 스스로 이해하게 하고, 정물화를 다양한 시점과 시각으로 그려봄으로써 형태가 시각과 시점에 따라 달라 보인다는 것을 이해하는 등의 형태가 되어야 한다는 것이다.

둘째, 학생들의 직접적인 체험과 다양한 경험의 강조이다. DBAE와 Neo-DBAE는 미술에 대한 근원적이고 본질적인 미적 체험과 다양한 경험을 강조한다. 우리 미술교육에서 가장 부족한 면은 기법이나 방법은 있는데 주제나 정신이 없다는 것이다. 단순한 손재주나 기능이 아니라 미술활동을 통해 학생들이 근원적이고 본질적인 미적 체험을 해야 한다는 것이다. 즉 무조건적인 표현 위주의 수업에서 벗어나 학생들이 표현을 하면서 그 미술표현을 왜 하며, 미술은 어떤 것인지 등에 대해 이해하고 생각하며 감상할 수 있는 수업을 해야 한다는 것이다.

셋째, 교육내용의 구조화를 피하고 미술 교육내용을 계열성 있게 조직하고자 한 점이다. DBAE와 Neo-DBAE는 네 가지 학문에 기초하여 미술교육을 전개하면서 미술교육을 구조화하고 계열화하고자 노력한다. 미술교육도 하나의 교과교육학으로 정착되기 위해서는 그것이 체계화되고 계열적으로 조직되어야 한다. 이 과정에서 도입되는 교육과정은 외국의 것을 그대로 적용하는 것이 아니라 한국의 실정에 맞는 한국적인 미술교육학이 되어야 한다.

넷째, Neo-DBAE연구에서 가장 주목해야 할 것은 이론 전개에 그치지 않은 실천 이행이라고 할 수 있다. DBAE는 게티 센터¹⁵⁾를 주축으로

15) 게티센터(the Getty Education institute for the Arts): J.Paul Getty Trust에 의하여 지원받

이론을 발전시켜왔는데, 1987년에 DBAE 지역협회의 발전과 수행을 지지하기 위하여 지역연구소 보조금 프로그램인 RIG(Regional Institute Grant) 프로그램을 설립하였다. 1988년부터 1996년까지 Brend Wilson 박사가 작성한 1997년의 연구보고서는 지역협회와 기관들이 무엇이며, 그들이 한 일, 미술교육의 개혁과 DBAE의 변화, 그리고 일반교육개혁에 있어서 그들이 한 일의 의미가 무엇인지를 기술하고 있다. RIG프로그램은 플로리다, 미네소타, 네브라스카, 오하이오, 테네시, 텍사스 등 여섯 개의 지역공동체를 주축으로 하여 미술교육 관련자들이 여름강좌 프로그램에 함께 참여하고 학기가 시작되면 여름 강좌를 통하여 공유되고 수정, 변화되어 갔다. 또한 개발된 프로젝트와 서비스는 네트워크를 통해 공유됨으로써 점진적인 확장과 개발이 추진될 수 있었는데 이러한 과정들은 DBAE가 열린 개념으로 남아있어야 한다는 통합된 의지와 함께 지속적인 발전에 영향을 끼쳐왔다. 초등학교 교사들과 미술전문가, 미술관 안내인, 대학의 미술교육과 교수들, 감독관, 행정관들이 강좌 프로그램을 설계하거나 워크샵에 동일 비중의 역할로 참여함으로써 그 폭과 깊이에 있어 보다 다양하고 확장된 이론과 실천연구를 전개하게 되었으며 이와 같은 실천접근법은 이론과 실제와의 연결고리가 약한 우리 미술교육에 시사하는 바가 크다고 할 수 있다.

는 민간 예술교육센터로서 1980년대 초에 The Getty Center for Education in the Arts를 거쳐 지금의 명칭으로 바뀌었으며 교사와 학생을 위한 예술교육 프로그램과 교육자료 제공, 미술교육자 간 네트워크 등을 운영하고 있다.

2. 미술교과에서의 통합교육

미술은 통합성이 강한 장르적 특성을 가지고 있다. 비가시적 아이디어를 가시화하는 과정에서 다양한 영역이 통합될 수 있는 가능성을 갖기 때문이다. 지금까지 미술교육에서의 통합은 다양한 미술과 교육과정을 거치면서 다른 교과를 학습하는데 도움을 주는 도구적 차원에서부터 미술 영역 간의 통합, 오늘날 다른 영역과의 적극적인 통합까지 다양한 관점에서 시도되었다.

우선 미술교육에서의 통합화에 대한 모색은 구성주의 교육철학의 영향과 더불어 포스트모던 예술계의 변화를 반영한다고 할 수 있다. 현대 기술매체의 영향이 미술계 안으로 깊숙이 들어오면서 기존의 회화, 조소, 공예, 디자인 등 분화된 영역에 토대한 예술 활동은 자신의 경계를 허물고 탈장르화를 시도하기 시작하였다. 이러한 현상은 매체가 빠르게 복합화 되어가는 현상과 더불어 더욱 가속화되고 있다. 탈장르화, 또한 과거 순수미술과 대중미술의 공고한 경계도 허물어 학습자가 경험하는 일상의 다양한 시각 이미지들도 교육의 대상 안으로 들어오게 되었다. 이러한 미술계의 변화는 미술과 안에서 영역간의 통합은 물론 다양한 지식 분야와의 통합을 필요로 하고 있다. 또한 기존의 미술이라는 제한된 렌즈의 범위를 벗어난 광고, 애니메이션, 영화 등 다양한 시각문화에 대한 교육이 강조되면서 통합교육을 앞당기게 되었다. 따라서 오늘날 작품의 이해는 동양화, 서양화 등 장르적인 분석 보다 작품이 생산되고 소통되는 문화적 맥락 안에서의 의미 해석을 중시하고 있다. 이러한 경향은 작품의 의미와 맥락을 이해하고 해석하기 위한 관련 분야와의 통합적인 접근을 필수 불가결하게 만들고 있다.

특히 1990년대 이후부터 최근까지 Neo-DBAE나 포괄적 미술교육

(Comprehensive Art Education)이라고 불리는 다양한 시도들은 다문화주의(multiculturalism)를 수용하며 미술의 범위를 확장하여 왔고 더불어 미술과의 내용과 방법에서 통합적 접근을 중시하는 경향을 강조해 왔다.¹⁶⁾

가. 통합교육의 이론적 배경

1) 통합교육의 개념

통합이란 개념은 학자들에 따라 다양한 견해를 보인다. 통일성, 또는 전체성이라는 아이디어를 인식함으로써 비롯된 통합의 개념은 19세기 초 독일의 그리어(J. B. Graeer)가 신, 자연 및 사회의 융합이라는 입장에서 통합 교육을 주장하면서부터 주목을 끌게 되었다.

통합은 통합의 대상이 되는 요소나 부분들이 결합하여 그 요소나 부분들이 애초에 갖지 않은 전체성을 만드는 과정 내지 상태를 의미한다. 그러나 교육과정 분야에서 통합이라는 용어를 엄격하게 사용하여 전체성이 나타나야 한다고 한정지으면 진정한 의미의 통합 교육과정을 개발하는 일은 불가능하게 되므로 통합을 ‘상호 관련성’의 뜻으로 해석하는 것이 타당할 것이다.¹⁷⁾

타일러(Ralph Tyler)는 그의 교육과정 이론에서 통합을 매우 중요한 조직 원리로 제시하였다. 그는 통합은 교육과정 경험의 횡적 관계에 관한 원리이며, 여러 교육과정 경험의 조직은 학생들로 하여금 점증적으로 통합된 견해를 가지도록 도우며 여러 경험 요소들과의 관계 속에서

16) 황금숙 외, 「방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구」, 한국문화예술교육진흥원, 2007, pp.103-104.

17) 김대현 이영만 공저, 『학교중심의 통합교육과정 개발』, 서울: 양서원, 1995, p77.

그의 행동을 통일하도록 도울 수 있어야 한다고 주장하였다. 또한 비네(J. A. Beane)는 구성주의적 맥락에서 통합의 의미를 강조하고 있는데, 그는 학생들이 통합적이고도 지속적인 상호작용의 과정과 반성적 활동을 통해, 자신의 문제와 관심에 대해 반응하면서 의미를 구성해가는 것이야말로 통합교육의 핵심적 측면이라고 말한다. 그러므로 학습자에게서 일어나는 학습의 통합과 나아가서는 학습자의 인격적 통합이 모든 교육과정 통합 노력의 궁극적인 목적이 될 수 있다.¹⁸⁾

2) 통합교육과정의 유형

통합교육과정의 유형도 통합방식에 따라 다양하게 나타난다. 잉그램(J. B. Ingram)은 구조적 통합과 기능적 통합의 형태로 구분하였고¹⁹⁾, 김재복은 구조적 통합, 경험적 통합, 간학문적 통합, 다문화적 통합, 탈학문적 통합으로 통합 유형을 나누었는데, 구조적 통합과 기능적 통합, 경험적 통합은 교육과정 통합의 형태에 의한 구분이고, 간학문적 통합, 다학문적 통합, 탈학문적 통합은 학문이 연결되는 방식에 의한 통합 구분이다.²⁰⁾

가) 통합의 접근방법에 따른 구분

통합의 접근 방법에 따른 구분에는 구조적 접근과 기능적 접근이 있다.

구조적 접근은 교과나 학문이 가지고 있는 개념, 기능 가치 또는 원

18) 김은형, 「미술과와 타교과와의 통합지도에 관한 연구: 초등학교 4학년을 중심으로」, 진주교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2008, p.5.

19) James B. Ingram(1979), 『Curriculum integration and lifelong education』, 배진수, 이영만 공역, 『교육과정 통합과 평생교육』, 서울: 학지사, 1995, p.49.

20) 김재복, 『교육과정의 통합적 접근』, 서울: 교육과학사, 1985, p.94.

리들을 논리적으로 다른 교과나 학문의 것과 상호 관련시킴으로써 이루어지는 것을 말한다. 이 경우에는 교과나 학문이 지닌 지식의 구조 또는 지식의 형식에서 나오는 조직요소가 통합의 출발점이 되므로 교사 중심의 접근이라고 할 수 있다.

구조적 접근은 양적인 것과 질적인 접근으로 분류될 수 있고 분류의 기준은 교과 또는 학문의 조직 요소를 병렬시키거나 재조직하여 융합시키는가에 따른 것이다. 양적인 접근에서는 교과 또는 학문의 구조가 중시되어 독립성을 유지하면서 다른 교과 또는 학문의 구조에 기여하게 되는 것이고 질적인 접근에서는 두 개 이상의 교과나 학문 사이에 공통적인 개념, 방법, 탐구절차를 조직중심으로 하여 통합된다.

기능적 접근은 지식을 통합적 경험을 촉진시키는 자료로 활용하는 것인데, 지식이 그 자체의 바탕이 되는 경험으로부터 유리되어 가는 경향을 막고, 직접적인 경험과 더불어 학습이 이루어지도록 하는 것이다. 이 접근 방식에서는 생활의 어떤 문제나 주제와 관련되는 아이디어나 활동에서 나오는 조직요소가 출발점이 되므로 학생 중심의 접근이라고 할 수 있다.

기능적 접근에 의한 통합에는 내재적 접근과 외재적 접근이 있는데 전자는 초점이 학생들의 동기 및 흥미와 같은 학습자의 심리에 근거를 둔 것이고 후자는 학생들이 살고 있는 사회의 문제를 다루는 사회적 요구에 근거를 둔 것이다.

나) 교과 간 연계 형태에 의한 통합

교과간의 통합은 전인적인 성장과 관련하여 경험의 통일성과 통합적인 안목의 중요성이 부각되면서 주장되어 왔다. 교과 통합의 방법에는 각 교과내용 사이의 관련성을 강조하는 관점과 교과의 벽을 허물고 새

롭게 조직하는 방법이 있다. 통합의 정도가 점점 강해지는 순서에 따라
합산적 통합, 기여적 통합, 융합적 통합, 기능적 통합으로 나눌 수 있
다.²¹⁾

① 합산적 통합

두 개 또는 그 이상의 교과목들을 개별적으로 가르치지 않고 광역화
한 통합 교과를 형성하여 가르치려는 방법, 즉 교과 간 연계성을 모색
하여 가르치려는 방법이다. 이러한 교수 방법의 통합 방식에는 두 가지
가 있는데, 하나는 시간 운영상의 통합으로 연계성이 돋보이는 몇 개의
교과목을 묶어서 긴 단위시간에 배정해 가르치는 것이다. 단위시간에
배정된 교과목들은 여전히 다른 교사에 의해 가르쳐진다.

다른 하나의 방식은 두 개 혹은 세 개의 교과목을 같은 교사가 담당
하는 것이다. 이 경우 교사는 한 과목을 가르칠 때 자연스럽게 다른 과
목에서 가르친 것을 확인시키며 필요에 따라 그 두 과목의 내용상 관련
을 짓게 된다. 이 상법은 유사한 과목뿐만 아니라 다른 영역의 과목 간
에도 가능한 것이다.

② 기여적 통합

기여적 통합은 상관적 통합이라고도 할 수 있는데, 합산적 통합에서
보다 두 개 이상의 교과목 사이에 밀접한 관련을 맺는다. 독립된 교과
목들이 서로 기여적 또는 상관적이 되기 위해서 서로 기여할 수 있는
공통적 요소들을 필요로 한다. 이러한 경우 통합은 각 과목의 공통적
인 요소를 축으로 하여 한 과목은 중심교과가 되고 다른 과목은 기여

21) 이신영, 「미술교과와 타교과와의 통합교육을 위한 연구, 세종대학교 교육대학원 석사학위 논문」, 2005, pp.7-8.

교과가 된다.

예를 들면 역사적인 사건과 관련된 문학작품을 학습한다면 문학은 중심 교과가 되고 역사는 기여 교과가 된다. 기여적 통합을 보다 조직적으로 하려면 두 세 개의 교과목의 내용 조직을 종전처럼 하되 그 교과목들이 공통적으로 지향할 주제를 정해 놓고 각 교과목의 교사들이 그 주제를 중심으로 기여할 수 있도록 관련지어 역할과 준비를 하여 가르쳐야 한다.

③ 융합적 통합

융합적 통합은 어떤 연결 원칙, 공통적인 문제, 상호 관심영역에 기초를 두고 교육프로그램을 구성하는 것이다. 이 유형은 두 개 이상의 교과목 내용을 단순히 합산적으로 병치하거나 다른 교과목의 내용이 어느 과목에 보충적으로 기여하는 위치에 있게 하는 것이 아니다. 광역적 통합이라고도 하는 이 융합은 어떤 연결원칙 또는 공통적인 상호관심 영역 등에 기초를 두고 두 개 이상의 교과목을 보다 포괄적으로 혼합시키는 것이다.

④ 기능적 통합

기능적 통합에서는 각 교과의 기본 구조와 특성을 찾아보기 힘들다. 앞에서 설명한 세 가지 통합은 구조적 접근에 의한 통합인데 비해 기능적 통합은 지식을 통합적 경험을 촉진시키는 자료로 활용하고자 한 경험적 접근에 의한 통합이다. 또한 교과들을 묶어서 하나의 학습 영역을 만드는 것이 아니라 개인의 흥미와 필요 또는 사회의 기능 및 문제 영역에 관련된 모든 지식과 자료를 활용하여 탐구하거나 표현하는 학습 활동이 이루어지게 하는 과정 중심의 통합이다.

초등학교 저학년의 경우 ‘동물’이라는 주제를 가지고 표현 활동 중심으로 통합을 시도하려면 ‘동물 이야기’, ‘동물 모양과 흉내 내기’, ‘동물 그리기’, ‘동물 노래하기’, ‘동물에 대한 글짓기’, ‘동물에 대한 연극하기’ 등의 학습 활동을 전개할 수 있다. 여기에는 국어, 체육, 미술, 음악, 자연, 사회, 도덕 등 기존의 교과내용이 제한 없이 자유롭게 통합되고 있는 것이다.

다) 학문간 연계 형태에 의한 통합

학문간 연계성에 의한 통합은 두 개 이상의 학문이 무엇을 조직 중심으로 하여 어떤 방식으로 연결 될 수 있는가에 의한 통합이다. 여기서는 학문 간의 연계성을 기초로 학문이 연결되는 방식에 따라 간학문적 통합, 다학문적, 탈학문적 통합으로 나누어 그 통합방법을 알아보고자 한다.²²⁾

① 간학문적 통합

간학문적 통합은 두 개 이상의 학문 분야를 결합하거나 상호 관련짓는 것으로, 두 개 이상의 학문 분야를 결합하거나 상호 관련짓는 것이다. 이러한 통합은 정치 사회학, 경제 지리학, 사회 심리학, 법사회학, 사회 생태학, 생체 역학 등 많은 학문 등 오늘날 통합된 학문의 명칭에서 많이 볼 수 있다.

D.S. Abbey는 간학문적 통합에 세 가지 방식으로 학문에 적용될 수 있다고 하였다. 첫째는 같은 개념(concept), 또는 방법(method)이나 절차(procedure)를 둘 이상의 학문에 적용하는 방식이고 둘째는 한 학문

22) 이신영, 상계서, pp.8-10.

으로부터 온 개념, 또는 방법이나 절차를 다른 학문의 문제 해결에 활용하는 방식, 셋째로 한 학문을 축으로 하고 다른 학문들을 배치하여 축에 있는 학문과 다른 학문들이 서로 상호 작용을 하게 함으로써 통합을 이루는 방식이다.

② 다학문적 통합

다학문적 통합은 인구, 공해, 범죄, 환경 등과 같은 사회나 자연 현상 그리고 인간 생활에서 나타나는 문제 또는 주제와 관련하여 그 해결책을 찾는 과정에서 여러 가지 학문이 다양하게 연계됨으로써 이루어지기는 통합과정이다. 다학문적 통합의 접근 방식은 크게 2가지가 있다. 한 가지는 같은 문제 또는 주제를 축으로 둘 이상의 학문 개념, 방법, 절차가 적용되지만 교육내용의 선정, 조직, 교수, 학습은 각 학문 또는 교과별로 따로 이루어지는 방법이 있다. 다른 하나는 같은 주제에 몇 개 학문의 개념, 방법, 절차를 동시에 적용함으로써 통합이 이루어지는 것이다. 이상과 같은 다학문적 통합은 직접 통합하려고 하지 않고 한 문제에 초점을 두어 학문들을 병렬하는 것이다.

③ 탈학문적 통합

학문의 개념 또는 방법이나 연구 절차를 고려하여 통합을 시도하는 것이 아니고, 아동 중심적인 입장에서 자유로운 표현 활동이나 문제 해결의 과정을 통해서 이루어지는 통합 방법이다. 즉, 학생들이 관심을 가지는 대상을 중심으로 수업을 계획하여 전개됨으로써, 흥미가 동기 유발의 목적으로만 사용되는 것이 아니고, 흥미의 대상이 되는 것 자체가 중심이 되어 학습 내용이 선정 조직되고 학습 계획이 마련되는 경우이다.

3) 통합교육의 필요성

통합교육과정은 교과간의 내용의 중복을 피하고, 학습자의 부담을 덜어주며 그 만큼 학습의 능력을 올릴 수 있다는 점에서도 필요하다. 오늘날 지나친 분과주의는 급격히 변화하는 사회에 적응하는 능력을 키워주기 어려우므로 지식의 통합적 접근이 시도되고 있으며 특히 인간 중심의 교육에서는 자아의 실현과 사회적 의식의 함양을 위하여 경험의 통합을 매우 강조하고 있다. 위 관점에 따라 학교 교육에서도 통합 교육이 대두되었다고 할 수 있는데 김재복은 통합교육의 필요성을 다음의 5가지로 요약하였다.²³⁾

첫째, 학문의 발전에서 오는 필요성이다. 예를 들어 자연과학에 있어서 생명현상을 설명하는 경우, 생물학의 학문적 접근 방법만 가지고는 생명 현상을 모두 설명할 수 없게 되자 수학, 화학, 물리학 등 타 학문 분야의 이론과 방법들이 필요하게 되었다. 또한 수학과 물리학 등 타 학문 분야의 이론과 방법들이 필요하게 되었다. 따라서 한 영역의 독자성을 고수한다는 것은 불가능하게 되었다.

둘째, 복잡해지고 다양해지는 사회 현상들의 특성으로 인해 요구되는 필요성이다. 오늘날 각 나라가 가지고 있는 환경문제, 범죄문제, 인구문제, 청소년 문제 등은 어느 특정 지식만으로는 해결하기 어렵다. 여러 분야에서 축적된 지식에 대한 유기적이고 체계적인 지식으로 통합될 때, 현대 사회의 문제를 해결할 수 있을 것이다.

셋째, 전인교육을 실현할 수 있다. 이것은 초등학교 교육의 궁극적인 목표이다. 어떤 현상을 다른 것들과 서로 관련시켜 이해하게 하고 어떤

23) 이신영, 상계서, pp.10-11, 재인용

활동과 더불어 지적, 신체적, 정서적 발달이 이루어지도록 해야 한다. 이러한 점에서 볼 때 통합 교육은 전인적 성장을 이루는데 직접적인 도움을 줄 수 있다.

넷째, 분절된 지식교육은 학습자의 실제 경험 방식에 어긋나기 때문에 생기는 교육현장에서의 필요성이다. 인간의 경험 양식이 교과와 구분처럼 구분될 수 있는 것이 아님이 차츰 밝혀지고 있다. 즉, 하나의 유기체로서 학습자는 어떤 활동이 학습장면에 제시되든 간에 그것에 대해 전체적으로 반응한다는 것이다. 그러므로 교과도 논리적, 인위적으로 분리되어 있는 교과체제를 허물어 버리고 학습자의 경험 양식에 교육과정을 맞추어야 한다는 움직임이 일고 있다.

다섯째, 수업의 효율성과 수업 지도상의 필요성이다. 수업효과의 측면에서 교과 간에 중복되는 내용을 피하고 학습 부담을 줄이는 동시에 수업의 효과는 극대화할 수 있다는 것이다. 이것은 수업 진행과 지식 획득의 경제적인 원칙에서 통합교육이 매우 적절한 수업 방안이라고 할 수 있다. 또한 학습의 결과보다 과정을 강조하는 현대 교육의 이론적 측면에서 볼 때에도 여러 교과와 통합적 지도는 수업 목표에 도달하기 위한 과정을 학생의 관점에서 효과적으로 재조직할 수 있다는 점에서 매우 중요한 의미를 지니고 있다고 할 수 있다.

나. 미술 중심의 통합교육의 구성방법

1) 미술과 타 교과와의 통합

통합교육에 대한 논의가 전 세계적으로 활발한 가운데 학문적인 관련성을 염두에 둔 주지교과와의 통합뿐 아니라 예술 계열 즉, 미술, 음악,

무용 등의 관련 예술 교과목에 대한 형식적인 통합에의 노력들이 시도되어 왔다. 그러나 각 교과들의 일반적인 교과 성격 범위 내에서 통합 교과를 구성해 실시하는 통합교육에 대해 많은 사람들이 학습 면에서의 실제적인 통합교육의 효용성에 의문을 제기하고 있다. 형식적이고 모양 갖추기에 급급한 통합 교육보다 좀 더 실제적이고 구체적인 학습에 도움을 주는 통합교육에 대한 노력이 이루어져야 할 것이다. 이에 미술 교과가 가지는 장점과 특질을 살펴보고, 통합교육에 이바지 할 수 있는 가능성들을 찾아보겠다.

많은 학자들은 통합교육에 있어 미술적인 요소의 도입 경험이 매우 중요함을 이성적 사고의 발달과 창의력 계발의 측면에서 이야기하고 있으며, 나아가 전인 교육 실천의 한 방법으로 제시하거나 미술 활동이 기본적인 학습영역을 발전시킬 수 있다고 보았다. 또한 미술 활동이 통합된 교수법은 모든 교과목에 감정을 불러일으킨다고 주장하기도 한다. 통합된 미술 활동에서 느끼는 감각적 인상이 이성적 사고의 발달에 기여할 수 있다고 한 듀이(J. Dewey)는 어린 아동에게 미술 활동은 무엇이든지 손에 잡히는 것을 탐색하고 경험하고, 작업하고 느끼는 것이 매우 중요한 경험이며 이는 이성적 사고와 연결된다고 보았다. 그리고 그림 그리는 일은 이러한 경험이나 생각을 표현하는 의미 있는 교육의 방법이라 보았다.²⁴⁾

아이스너(Elliot W. Eisner)는 교육의 실제적인 목적인 전인교육을 실천하는 데는 과학적인 접근 방법만으로는 충분하지 않으며 이러한 것을 달성하기 위해서는 미적인 철학이 포함된 미술적인 접근이나 미술교육을 병행함으로써 전인교육을 달성할 수 있다고 했다. 그리고 미술 형태에 대한 이해와 미술 활동은 단지 미술에 국한될 것이 아니라 다른 교

24) 김은형, 전계서, pp.7.

과 교육의 교수와 프로그램 개발에 적용될 수 있다고 시사했다.²⁵⁾

토마스(Tomas Crow)는 미술은 관찰하고 추리하고, 연구하고, 읽는 것을 이해하며, 말하고, 듣고, 수를 세고, 쓰는 것을 지도하는 기초적인 교과 과정을 발전시켜 주며, 학습 초기 아동의 기초적인 학습 기능을 강화할 수 있다고 하였다. 또한 미술활동으로 통합된 여러 교과들은 아동으로 하여금 좀 더 자기중심적인 면에서 탈피하여 문제를 해결할 수 있다고 보았다. 의미 있는 통합적인 미술 경험이 아동에게 제공된다면 그들은 기본적인 학습의 모든 영역을 발전시킬 수 있으며 이러한 경험은 앞으로 나아가는데 큰 도움을 줄 것이라고 하였다.²⁶⁾

이렇게 미술을 중심으로 한 통합 교육은 미술이 가진 장점을 충분히 살리면서 다른 경험이나 활동과 통합하여 교육함으로써, 교육의 효과도 높이고 학습자에게 본질적인 경험과 인식을 제공할 수 있는 것이다.

① 미술과 각 예술 교과와의 통합

미술과 각 예술 영역들 간의 통합은 1950년대 후반 스푸트닉 쇼크²⁷⁾의 영향에서 비롯되었다. 당시 교육자들은 과학발전에서 미국의 퇴보를 우려하면서 과거에 미국이 지녔던 주도권을 다시 찾으려는 노력의 일환으로 교육과정에서 과학과 수학의 비중을 많이 두었다. 그 결과 미술교육과정이 학교 교육과정에 있어 미술적 기능의 학습뿐만 아니라 조금

25) 김은형, 상계서, pp.7.

26) 김은형, 상계서, pp.7-8.

27) 스푸트닉 쇼크(sputnik shock): 1950년대 미국과 소련은 2차 세계대전이 끝난 뒤 자유진영과 공산진영 곧, 두 냉전세계의 중심축이었지만 미국을 비롯한 자유진영은 소련을 미국에 대항할 만한 위협적인 존재로 느끼고 있지는 않았다. 하지만 소련이 스푸트닉1호 발사에 성공하자 미국은 적지 않은 충격을 받게 되었다. 이것은 단지 인공위성을 먼저 쏘아올린 것이 문제가 아니라, 대륙을 넘어설 수 있는 로켓 기술을 소련이 먼저 보유하게 되었다는 점이 자유세계에 위기감을 준 것이다. 이에 미국은 우주개발이나 군비확장과 관련한 과학·기술 분야는 물론 교육 분야에서 도 다양한 변화를 보이게 되었는데 이것을 스푸트닉 쇼크라고 한다.

더 포괄적인 관점을 필요로 하게 되었으며 과학으로의 관심 집중은 예술교육에 있어서 미적 교육이라는 철학적 입장을 대두시켰다.²⁸⁾

이러한 예술적 통합은 관련 예술의 통합과 미적 경험교육을 지지하는 입장을 밝히면서 오랫동안 학교 교육과정에서 각각의 예술과목을 분리시켜 가르쳐 온 것에 대한 반대의 입장을 표명하였다. 근본적으로 모든 예술은 미적 경험과 인간적 경험을 제공한다는 점에서 연관이 있다. 이것은 예술에서의 유사성만을 가르친다는 것이 아니라 여러 장르의 순수 예술을 하나의 단위로서 각기 이해할 수 있는 예술적 경험을 제공하자는 데 있다. 예술 통합의 기본적인 전제는 예술이 학교 교육에 포함되면 의미 있고 근본적인 학습 경험이 형성되리라는 것이다. 모든 인간은 그들을 둘러싼 세계의 아름다움에 민감성과 감상능력을 개발할 필요가 있다. 이러한 능력을 분리된 예능교육으로서가 아니라 통합된 한 단위의 프로그램을 통해 신장시킨다면 미술뿐만 아니라 각 장르 예술에 대한 지각력과 민감성, 감상 능력은 증진될 것이다.

② 미술과와 국어과의 통합

국어교과는 도구교과로서의 특성과 내용교과로서의 특성을 갖고 있다.

도구교과로서의 특징은 언어를 의미화하고 의미를 언어화하는 과정에서 지적인 사고 과정이 작용한다. 내용교과로서 그 특징은 개별 언어 기능의 작용 방식, 개별 언어 기능이 사용되는 맥락, 목적, 대상에 대한 앎이 지식이 되고 바로 핵심 내용이 되는 것이다. 또한 문학작품에 대한 분석, 해석, 평가와 관련된 내용도 국어 교과의 중요한 내용이 된다.²⁹⁾

28) 이신형, 전계서, p.19.

미술과에서는 시각적인 매체를 사용하여 자기를 표현하고, 국어과에서는 언어적 매체를 사용하여 개인의 생각과 그들의 감정을 전달한다. 그리고 두 교과는 의사소통의 도구로서 활용되는 특징들도 가지고 있다. 미술과는 국어과의 언어적 문자적 상징과 표상을 시각화시킴으로써 학습자의 흥미와 정서발달에 도움을 줄 수 있으며 국어과는 시각화된 상징과 표상들을 언어화시킴으로써 인지 사고의 논리적인 전개에 도움을 준다.

② 미술과와 사회과의 통합

사회과는 일상생활의 경험을 제공할 뿐만 아니라 역사, 문화적으로도 미술표현의 중요한 자료를 제공해 준다. 사회의 발달은 미술의 역사와 함께 했다고 해도 과언이 아니다. 우리나라의 풍속화를 통해 조선시대에 살던 조상들의 삶을 이해하고 박물관에서 나온 유물을 통해 조상들의 지혜와 미의식을 느낄 수 있고, 유통되는 물건의 디자인이 경제와 사회변화와 관련이 있는 것을 볼 때, 미술은 무엇보다 사회를 잘 반영해 준다는 것을 알 수 있다.

미술과와 사회과를 통합하면서 학생들은 역사의 흐름을 친숙하게 접할 수 있고, 미술작품과 역사를 보다 다각적인 면에서 이해할 수 있으며, 능동적인 지식을 구성해 나갈 수 있게 될 것이다.³⁰⁾

2) 미술교과 내에서의 통합

29) 김선아, 「북아트를 통한 미술과 중심의 국어과와의 통합지도방안 연구」, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문, 2007, p.73.

30) 한희진, 「미술 감상과 타 교과와의 연계 학습 방안 연구: 중학교 2학년 사회교과를 중심으로」, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2007, p.33.

일반적으로 통합이라 하면 다른 교과와의 통합을 떠올리지만 다른 교과와의 통합에 앞서 교과 내에서의 통합이 선행되어야 장르별로 나누어서 따로 접근할 때 생기는 중복이나, 감상과 표현은 별개의 것이라고 느끼는 것 등의 문제점을 피할 수 있을 것이다.

미술 교과는 크게 이해와 표현, 감상 영역으로 나눌 수 있다. 미술의 이해는 미술의 형식이나 시각적인 현상, 미술 문화, 표현주제, 재료 및 기법 등에 대해 알고 느끼고 지각하는 것을 말하고, 미술의 표현은 자신의 내면세계를 여러 가지 재료와 기법을 이용해 시각적, 조형적, 공간적으로 형상화하는 것이다. 미술 감상은 조형품이나 자연에 대한 그 가치를 느끼고 판단하고 평가하는 활동으로 미술의 이해와 구분된다. 미술에서 이 세 가지 활동은 유기적이고 서로 밀접한 관계에 있다. 효과적인 미술 교육을 위해서는 이 세 가지가 통합적으로 다루어져야 한다.³¹⁾

감상은 표현에 동기로서 작용할 수 있으며, 표현은 감상을 도와주어 미술의 영역을 포괄적으로 이해할 수 있게 되기 때문이다. 또한 이해, 표현, 감상 지도의 통합적 운영은 학생들이 스스로 열심히 참여한 자신의 작품을 소중히 여기는 계기를 마련해 줄뿐 아니라, 주변 미술적 환경에 관심을 기울이게 되고 나아가 미술관의 미술작품들을 향유할 줄 아는 적극적인 학습을 유도할 수 있을 것이다.

31) 정희란, 「Neo-DBAE를 활용한 통합적인 전통미술교육에 대한 연구」, 서울교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2007, p.33-34.

Ⅲ. 교육연극과 미술교육

앞서 이론적 배경에서는 다양한 시대상황에서 미술교육이 나아가야 할 방향과 방법을 살펴보았다. 미술교육은 무분별한 시각문화의 범람 속에서 시각문화를 사회·문화·역사적 맥락을 고려하여 판단하는 미적 안목을 기르는 데 있다고 볼 수 있다. 이를 바탕으로 학교현장에서는 미술 작품의 시대적 가치를 이해하고 그 지식을 자기 나름대로 재구성해나가는 교수-학습 방법이 효과적으로 이루어져야 할 것이다.

교과교육은 일종의 응용과학으로 볼 수 있는데 이것은 교과 내용을 어떻게 효과적으로 가르쳐야 하느냐 하는 문제와 직결된다. 교과 내용을 잘 전달하기 위해서는 철학적 방법론, 예술적 방법론 등 다양한 접근 방법이 요구된다.

이런 의미에서 연극의 이론과 방법은 다양한 교과 과목의 내용을 예술적 방법론을 사용하여 효과적으로 교수하자는 데 있다. 연극은 집단 예술로서 각 파트의 개성적 역할을 존중하면서도 전체의 목표와의 통합성이 어느 예술보다도 강조되는 예술이다. 연극에서 가장 중요시되는 것은 자기 역할의 충실도라고 할 수 있다. 연기자, 연출자, 무대 미술가, 분장사, 조명기사 등은 비록 자기가 맡은 역할은 다르지만 그 다른 역할들이 모여서 전체의 목표와 조화를 이루게 되기 때문이다. 즉, 연극은 각 역할의 개성을 존중하면서도 공동체의 목표를 달성해야 하기 때문에 토론과 타협이 필수적이며 자기 역할에 대한 명확한 인식이 중요하다.

연극을 인생의 반영이라고 할 때 연극의 형식과 내용 또한 삶의 형식이나 내용과 다를 바가 없다. 학습 경험 또한 삶의 한 양태로 볼 때, 학습에 있어 역할은 연극에서의 역할과 상동성(相同性)을 이룬다. 이런 관점에서 학습 방법의 하나로 연극적 방법이 적용 가능한 것이다.

따라서 본 장에서는 미술과의 미술사적 교육방법의 대안으로서 연극을 활용한 미술교육방법을 논하고자 한다. 이를 위해서는 먼저 교육을 위한 연극으로서의 ‘교육연극’의 개념과 목적을 소개하고, 연극과 교육의 상관관계를 살펴본 다음, 교육을 위해 왜 연극이 도입되어야 하는지에 대한 연극의 교육적 가치를 모색할 필요가 있겠다. 또한 교육연극의 기본원리 속에서 미술교육이 과연 효과적으로 이루어질 수 있는지 그 타당성을 밝히고자 한다.

1. 교육연극의 개념과 이해

‘교육연극’이라는 새로운 개념은 초기 소개 단계부터 전통적인 연극양식은 물론, 연극을 가르치는 연극 교육적 접근과도 차별성과 유사성이 공존한다. 또한 세부 영역별 명칭 및 개념에 대한 혼란과 학자마다 다른 해석 등으로 인해 이론가와 활동가 사이를 막론하고 끊이지 않는 논란과 오해가 파생되기도 하였다. 국내에 소개된 교육연극의 개념에는 DIE(Drama in Education), TIE(Theatre in Education), Creative Drama, Youth Theatre, Dramatic Play 등이 ‘교육연극’³²⁾이라는 포괄적 명칭에 부속된 하부 장르들이 혼재되어 쓰이고 있다. 이는 교육연극이 우리나라에 들어 온 짧은 역사와도 무관치 않은 과도기적 현상이며, 아직까지 포괄적 이해와 경험을 지닌 전문 인력이 부족하다는 의미이기도 하다.

전문가의 견해와 현장 교사의 견해를 바탕으로 현재 ‘교육연극’의 개념을 정리해보면 다음과 같다.

32) 교육연극은 1960년대 중반 영국에서 연극적 기법들을 교과교육에 활용하면서 시작되었으며, 우리나라에서의 교육연극론에 대한 관심은 1970년대 후반에 시작되었다가 1990년대에 들어 확산 심화되었다.

사다리 연극놀이 연구소 연구원 김선³³⁾은 ‘성인이든 어린이든 누구나 가지고 있는 이러한 극적 놀이의 성향을 교육에서 적극적으로 활용하여 참여자들의 성장과 발달을 돕고자 하는 것이 교육연극이다’라고 정의하고 있다. 이것은 ‘교육연극은 극적놀이에 근거한 즉흥을 주요 방법으로 채택하기 때문에 누구라도 연극을 만들 수 있고 연기할 수 있다’라는 전제를 기본으로 한다. 또한 연극적 기술이 부족하고 예술로서 작품적 가치가 없다 해도 그것은 본질적으로 창조과정이며 수준에 상관없이 그 과정은 의미 있고 가치가 있는 것이라고 밝히고 있다.

김효³⁴⁾는 교육연극이란 ‘예술 연극과 대비되는 개념으로서 소정의 교육적 효과를 달성하기 위해 도입되는 극 매체 활용 방식을 지칭한다.’고 하였다. 예술 연극이란 피교육자를 대상으로 상연되는 전문 연극인에 의한 연극을 가리키고, 교육연극은 피교육자가 직접 그 행위를 수행하는 연극이다. 여기서 한정어인 ‘educational’은 교육연극의 궁극적인 목적이 연극을 위한 교육에 있기보다 교육을 위한 연극에 있음을 명시하고 있다.

현직 교사인 김은형³⁵⁾ 역시 교육연극을 연극 교육과 차이를 두어 설명하면서 교육연극을 ‘교육적 목표를 달성하기 위한 수단’으로서 ‘교육을 위한 연극의 활용성’에 주목했다.

또 교사 정진경³⁶⁾은 교육연극을 통해서 이루어지는 연극은 행위 자체에 의미를 뒀으로써 학생들의 체험과 과정 그 자체가 중요시되는 드라마(Drama)³⁷⁾에 비중을 두고 있다고 논하고 있다. 그리고 연극이 의도하

33) 김선, 「교육연극(Educational Drama)에서의 리더의 접근방식 연구: 크리에이티브 드라마(Creative Drama)와 디·아이·이(Drama in Education)를 중심으로」, 중앙대학교 대학원 석사학위 논문, 1997, p.1.

34) 김효, 「교육연극의 본질」, 『연극교육연구』 제 3권, 한국 연극교육학회, 1999, pp.147-159.

35) 전국교사연극모임, 김은형: 교육에서 연극의 역할과 방향, (2002.1.13), (<http://www.momzit.net/index.html>)

36) 정진경, 「연극놀이와 즉흥 연구 보고서」, 교사극단 나무를 심는 사람들. p. 222.

지 않더라도 교육적 효과를 가지게 되는 것도 있지만 교육적 목적을 분명히 한 상태에서 연극 가상이든 연극 만들기든 연극놀이든 연극 활동을 끌어오는 것을 교육연극이라고 해야 하지 않을까라고 조심스럽게 밝히고 있다.

현직교사가 비전문가로서 교육연극을 규정하기는 매우 어려운 일이다. ‘교육연극’이라는 동일한 용어를 전문가와 현장 교사들이 공유할 때 서로 이해하는 바는 조금씩 다르며 심지어 연극을 지도하는 교사들 사이에서도 그 의미가 조금씩 다르게 나타나기도 한다. 이는 발전적 과정상에서 드러난 필연적인 과정으로 생각할 수 있다.

그러나 교육연극의 개념 정립에 있어 전문가들의 견해와 현장 교사들의 이해가 ‘교육’에 큰 초점을 두고 있는 것으로 보아 본질적으로는 크게 다르지 않다. 다만 전문가에 비해 현장 교사들은 현장 교육의 활용성을 보다 중시하는 경향이 있으며, 교육연극의 의미를 세분화하여 이해하기보다는 교육과 연극의 조합이라는 의미로 교육연극의 개념을 좀더 확장시켜 이해하고 있음을 알 수 있다.

위의 내용들을 참고하여 교육연극 개념의 공통분모를 찾아 정리하자면, ‘교육연극이란 교육적 효용을 염두에 둔 실천적 방법론으로서 피교육자의 극적 행위를 통해 성장을 도모하는 것이다’라고 정리할 수 있다.³⁷⁾

지금까지 살펴본 ‘교육연극’의 정의를 바탕으로 본 연구에서는 ‘교육연극’을 학교라는 특수한 상황 속의 교과과정 안에서 효과적인 교육방법으로서 다음과 같은 의미로 해석하고자 한다.

‘교육연극’을 교육매체로 본다. 교육매체로서의 연극은 인간이 극적인

37) 드라마(Drama)는 관객을 위해 연습하는 과정이 필요치 않다.

38) 김미리, 「유스 씨어터를 활용한 청소년 연극 만들기 연구」, 대구한의대학교 대학원 석사학위논문, 2007, p.8.

행위를 통해 사회를 배우고 성장하며, 이러한 극적인 행위는 인간 잠재력의 총동원을 가능하게 하는 도구라는 점을 전제로 한다. 또한 연극은 재미있는 놀이로서의 학습수단이 되어 인간의 창조력을 확대시켜주고 현재성의 특질로 인하여 입체적 생동감과 현재적 체험의 장을 제공하는 역할도 할 수 있다. 즉 교육연극은 개념적 지식을 실천적 지식으로 전환하는 방법을 모색해 보는 과정으로, 장면을 상상으로만 그려보는 것이 아니라 자신이 직접 실연해 보고 공간화 해보게 하는 것이다.³⁹⁾

나아가, 교육방법으로서의 교육연극의 목적은 수업과정에서 학습자의 자발적이고 능동적인 참여와 상상력을 통한 표현과 상호소통을 통한 의미 창조에 주목하도록 한다.

가. 연극과 교육의 상관관계

연극과 교육의 관계를 이해하는데 중요한 관건은 무엇보다 연극의 본질과 교육의 본질 사이의 상동성(相同性)에 대한 올바른 인식이다. 연극은 예술 양식의 한 하위 개념이 아니라 모든 예술의 본질적 요소를 내포하고 있으며 인간을 총체적으로 이해하는 예술 그 자체이다. 철학이 모든 학문의 어머니라고 한다면 연극은 모든 예술의 토대이며 인간 본능의 예술적 형상화인 것이다. 따라서 연극은 음악이고 미술이고 문학이고 무용이기도 하다.

연극과 관련된 교육의 본질은 바로 인간을 이해한다는 것과 같은 것이다. 인간은 자기표현 욕구가 강한 동물이며, 이런 표현 양식은 몸짓, 언어, 노래 등으로 나타난다. 이런 점에서 연극과 교육의 관계를 살펴보

39) 심상교, 「교육연극을 활용한 수업방법 연구」, 『어문학교육』, 제 23집, 한국 어문교육학회, 2001, pp.61-89.

면 다음과 같다.⁴⁰⁾

첫째, 연극은 인간의 모방 본능(Aristotle element)을 충족시키고 있다는 점이다. 아리스토텔레스가 ‘비극은 인간의 진지한 행위의 모방’이라고 했듯이 연극은 모방의 예술이다. 이때 모방의 의미는 본질을 반영함을 의미한다. 이러한 연극의 모방적 성격은 교육에서도 중요한 요소가 된다. 진리를 인식함에 있어 모방은 중요한 통로가 되기 때문에 인간은 본능적으로 모방을 통해 배운다.

둘째, 연극은 인간의 유희 본능(Apollonian element)을 충족시킨다. 연극은 하나의 ‘놀이’이다. 이 놀이의 개념은, 인간이 가상적 상황 속에서 스스로 몰입하여 의미를 찾아 가는 행위를 말한다. 올바른 교육 방법은 학습자가 직접 조작하고 체험함으로써 그 지식을 내면화할 수 있어야 한다. 교육의 사명과 목적을 다 하려면 학습자 스스로가 그들의 생활과 관련된 의미를 찾아내도록 돕는 것이다. 의미는 제공되는 것이 아니라 스스로 성취하는 것이다. 학습자 스스로 호기심과 의미에 대한 갈망으로 적절한 단서를 포착해서 스스로 사물의 의미를 터득할 기회를 조성해 주어야 한다. 이럴 때 교육에서는 학습자가 문제 해결 방법을 스스로 모색하고 그 의미를 탐색해 나가는 방법에 이러한 놀이적 성격의 연극적 방법이 필요하다.

셋째, 연극은 인간의 종교적 본능(Dionysian element)을 충족시킨다. 인간은 본능적으로 종교적 동물이다. 인간은 육체에 갇혀 있는 영혼의 자유를 꿈꾼다. 이것은 상상력을 통해 영혼의 자유를 얻고자 하는 것이며 동시에 자기 확대를 의미하는 것이다. 교육 또한 무한한 상상력을 통해 보이지 않는 것에 대한 앎을 추구하는 것이다. 그리고 상징을 이

40) 황정현. 「교육연극에 대한 이해와 활용 가능성 연구:6차 교육과정을 중심으로」, 『한국어 교육』, 한국 어문교육학회, 1997, pp. 125-149.

해할 수 있을 뿐만 아니라 삶의 총체성을 인식하는 지름길이다. 인간의 삶은 다양, 다원, 다층적 구조이다. 이러한 삶의 복잡한 양상과 그 뒤에 있는 본질을 이해하는 데는 연극적 방법이 필수적이다.

이와 같이 연극의 본질적 성격은 인간의 본능적 요소와 일치할 뿐만 아니라 그것들을 삶의 의미와 관계지어 이해함에 있어 연극적 방법은 효과가 있다. 영국을 비롯한 미국, 그 밖의 나라에서 다양한 연극적 방법이 교육에 도입, 적용되고 있는 이유도 이 때문이라고 할 수 있다. 따라서 연극이라는 열린 공간에서 스스로, 즐겁고 창의적으로 주제에 몰두하게 하는 학습 방법을 개발하는 일은 논의해 볼 필요가 있다.

나. 연극의 교육적 가치

연극이 교육의 목적을 달성하는 수단으로 이용되기 위해서는 우선 연극의 개념과 교육적 가치를 구체적으로 살펴보는 것이 필요하다.

오래 전부터 연극은 가상으로 위조된 세계를 전체로 그 속에서 모든 예술을 총동원하여 하나의 우주를 창조하면서, 관객들로 하여금 상상의 날개를 펼칠 수 있게 하는 매개체였다. 앙리구이에(Henri Gouhier)는 이런 모든 예술을 모으는 것이 연극의 본질이라고 보았다.

“극에는 조형적인, 색채의 그리고 빛의 표현 수단들이 개입한다. 그리고 연기, 무언극, 리듬, 효과음, 음악과 같은 다른 모든 요소들도 개입한다. 이런 요소들 덕분에 우리는 낱아빠진 구속을 벗어나 한계를 넘어 서서 우리의 총체적인 세계관은 전체 극 안에서 표현할 수 있게 되는 것이다⁴¹⁾

41) Henri Gouhier(1943), 『L'Essence du théâtre』, 박미리 역, 『연극의 본질』, 서울: 집문당, 1996, p18.

이러한 연극의 총체적인 특징은 장르간의 벽을 허물고 다른 예술과의 활발한 소통을 가능하게 하는 요인이기도 하다. 연극의 기원은 학자들마다 다양하게 제시되어 왔는데, 인간의 모방본능, 사회 기능설, 제의설 등이 그것이다.

또한 연극이 갖는 특징으로 재현으로서의 표현을 들 수 있다. 보편적인 시대적 가치관과 특수한 사회·문화적 배경을 충실하게 재현하기 위해서는 당대의 사람들이 살아가는 모습들을 세심하고 정확하게 관찰해야만 한다. 이로써 연극을 만드는 일이 단순히 작품을 무대에 형상화하는 것만이 아닌, 사람과 사람 사이의 의사소통의 과정이며 재현임을 깨닫게 된다. 즉 학생들은 연극의 특징을 통해 다양한 삶의 방식들과 표현방법들을 이해하게 된다.

연극을 활용한 교육방법은 여러 교육 방침을 동시에 성취시킬 수 있다는 점과 가르치는 교사보다도 배우는 학생들이 주체가 되며, 학생들의 호기심을 유발한다는 점에서 효과적인 교육 수단으로서의 필요조건을 충족시킨다. 학생들은 연극 활동을 통해 다양한 지식을 몸으로 체득함으로써 능동적으로 지식을 재구성할 수 있으며 이와 같이 구성된 지식은 제 7차 교육과정에서 피하는 미적 안목을 지닌 문화인을 키워내는데 필요한 요소이다.

따라서 연극이 학습자의 조화로운 인성과, 창의성 신장, 개성발달에 효과적인 수단으로 이용될 수 있음을 교육의 연극적 가치와 관련지어 네 가지로 제시해볼 수 있다.

첫째, 창작 과정상의 가치를 들 수 있다. 연극은 종합예술이며, 혼자서는 해 낼 수 없는 집단예술이다. 하나의 연극이 공연되기 위해서는 연출, 연기, 조명, 음악, 무대 장치, 효과, 분장 등 다양한 영역에서 조화

를 이루어야 가능하다.

연극 만들기는 작업에 참여하는 모든 사람들이 필요한 부분에 적절하게 배분되어 정확한 지식과 훈련, 반복을 통해 자신들의 작업을 완수하고 그 작업의 결과들이 유기적 결합을 통해 상승효과를 가져오게 된다.

만드는 과정 속에서 일방적 지시와 무조건 수행의 형태가 아닌 토론과 협의, 상호존중의 형태 속에서 작업의 결과는 상승효과를 기대할 수 있다.

현대교육에서 가장 바람직한 방향은 토론을 통하여 스스로 생각하고 판단하여 가장 바람직한 방향으로 결론을 이끌어 내는 것이다. 연극 만들기를 통해 학생들은 창작된 결과보다 학습과정에서 나와 다른 생각을 가진 사람과의 상호작용을 통해 민주성과 사회성을 함양할 수 있다.

둘째, 표현교육으로서의 가치이다. 연극은 음악, 미술, 언어, 무용 등의 다양한 표현방식을 총동원한다. 이 방식들의 기본 표현수단은 언어와 몸짓이라고 볼 수 있다. 언어는 대사를 통해 드러나는데 단순한 글 읽기보다 내용에 따른 적절한 발성과 음조, 리듬, 템포 등을 고려하여 자신이 지니고 있는 감정이나 의사를 상대방에게 정확하게 전달하는데 효과가 있다. 몸짓은 문자언어나 음성언어로 표현할 수 없는 부분까지 나타낼 수 있다. 연기는 단순 몸짓이 아니라 상상력을 바탕으로 하고 있는데 이 상상력은 일상생활에서의 관찰을 통해서 이루어지는 것이다.

셋째, 정서교육으로서의 가치를 들 수 있다. 연극은 문학적 상상력을 극대화시켜 표현해야 한다. 매일 똑같은 일상 속에서 자유로운 상상을 키울 만한 환경을 갖기란 어려운데, 연극을 통한 교육은 그런 상상력을 자극하여 미지의 세계를 꿈꾸게 해준다.

‘마치 ~인 것처럼 되어보기’의 가상적 활동은 자신이 경험해보지 못한 세계를 몸을 체험하면서 마음껏 자신을 표현할 수 있고, 또한 이 방법

을 통해 상대방의 입장을 이해할 수 있는 연극의 정서교육으로서의 기능을 볼 수 있다.

나아가, 연극을 볼 때 대리만족을 얻고 현실적으로 불가능한 감정의 문제를 해소하여 어떤 성취감을 갖는 카타르시스 효과⁴²⁾로 인간의 정서에 대한 자극을 줌으로써 교육적 효과를 찾아볼 수 있다. 또한 언어, 몸짓 등으로 자신을 표현함으로써 감정이 확산되고 자신에게만 적합한 적용방식을 발견하게 하여 자신의 개성과 가치를 확인하게 하고 정신건강에 도움을 줄 수 있다.

넷째, 지식 교육으로써의 가치를 들 수 있다. 교육연극은 지식교육의 일환으로서도 활용된다. 연극에서 사용하는 대본의 소재는 신화, 전설, 역사, 문학, 음악, 도덕, 윤리, 풍속, 종교 등 다양하다. 이러한 연극 대본의 소재는 직접적인 체험을 통한 지식을 경험하게 한다.

연극의 이러한 교육적 가치들로 인하여 교육연극이라는 독특한 개념이 생기게 된 것이다.

2. 교육연극과 미술교육

앞서 연극은 교육목적을 달성할 수 있는 충분한 교육적 가치를 지니고 있다는 사실과 더불어 교육방법의 매체로서의 효용성에 대해서도 살펴보았다. 그렇다면 본 절에서는 앞의 이론들을 바탕으로 교육연극이 어떻게 미술교과에 적용될 수 있는지 알아보기로 하겠다. 이를 위해서는 우선 과거로부터 미술과 연극이라는 예술 장르가 어떤 특성을 가지

42) 아리스토텔레스가 『詩學』 6장에서 “연민과 공포를 통하여 비극은 그 감정들의 카타르시스를 초래한다.”는 대목에서 쓴 용어로 보통 정화작용(淨化作用)으로 해석된다. 이것은 인간의 미묘한 감정을 적절히 소화시켜 주며 또한 거기서 오는 쾌적한 균형감과 안정감으로 사람의 정신적 건강에 크게 도움을 주는 요소일 뿐 아니라 비극의 고통너머에 보이는 듯한, 어떤 지혜·직관에 순간적으로 도달하게도 한다.

고 어떻게 소통해 왔는가를 살펴보는 것이 필요하다. 그리고 미술과 연극의 통합을 통해 나타나는 장점들에 대해 알아보고, 그 장점이 어떻게 미술교육에 쓰일 것인가를 고찰해봄으로써 교육연극을 활용한 미술교육의 목적과 의의를 밝혀보고자 한다.

가. 미술과 연극

1) 예술장르에서의 미술과 연극의 통합

과거의 예술은 인간의 삶과 밀접한 관련을 가지고 각 장르가 종합예술로서 발전되어 왔다. 특히 연극은 종합예술의 대표적 장르로 회화, 건축, 무용, 시, 문학 등 모든 예술의 집산지였다. 연극을 흔히 ‘종합예술’이라 일컫는 것은 19세기 중기 이후, 작곡가 R. 바그너(Richard Wagner)가 처음으로 제창한 개념이다. 19세기에 이르러 예술 각 장르들의 전문화가 두드러지게 되고 연극, 음악, 무용이라는 장르의 분리가 가속화되었다. 바그너는 분리된 채 더욱 전문화되어가는 예술에 대한 반성으로 서로 다른 예술들 사이에 통합적 움직임이 일어나게 될 때, <미래의 예술 작품, 1850>이라는 이론에서 모든 예술이 종합되어 최고도로 강렬한 정서표현을 산출하는 새롭고도 궁극적인 예술형식, 즉 ‘이상적인 연극’의 형식인 총체연극을 요구했다.⁴³⁾

그리고 근·현대 사회의 과학기술 발달에 따라 무대 구성요소도 복잡해지고 분업화 되면서 연극의 종합예술적인 특성을 더욱 두드러지고 있다.

43) Beardsley, Monroe C.(1966), 『Aesthetics from Classical Greece to the Present』, 이성훈·안원혁 역, 서울: 이론과 실천, 1999, p.318.

한편, 미술은 19세기 정도까지만 하여도 무대장치나 배우들의 무대의 상에만 관여하는 부수적인 역할정도였다. 연극과 미술의 본격적인 만남은 1909년 이후, 연극이나 오페라 형식을 띤 설치미술이나 행위예술로써 미래파, 다다주의자들에 의해 시도되었다. 그들은 음악을 연주하고, 시를 낭송하며, 춤을 추기도 하며 기존의 관습에 대항하는 공격적인 내용의 연극으로 관객들에게 신선한 충격을 주었다. 이러한 활동은 헤프닝, 이벤트, 플럭서스, 퍼포먼스, 상황 미술 등의 이름으로 다양하게 불렸다.⁴⁴⁾ 러시아의 화가 바실리 칸딘스키(Kandinsky Wassily)도 <무대 종합>이라는 자신의 이념을 실현시킬 수 있는 단 한 번의 기회를 가질 수 있었는데, 그것은 1938년 4월 4일 모데스트 무소르그스키의 ‘전람회의 그림’이 테사우에 있는 프리드리히 극장에서 공연된 연극에서였다. 이때 칸딘스키는 회화를 공연의 등장인물로 이용하였으며 빛과 색으로 공간을 변형시켰다. 또한 20세기 초 등장한 바우하우스(Bauhaus)에서도 엄격히 분리되어 있던 여러 분야들의 통합을 시도하면서 오스카 슐레머(Oskar Schlemmer)⁴⁵⁾를 중심으로 공간의 탐구를 통해 연극과 회화의 상호작용을 강조하였다.

오늘날 미술은 다양한 방식으로 연극의 형태를 차용하고 있으며 다다이즘 이후, 전통적 장르의 구분이 없어지고 오브제 개념의 등장, 영화와 미술의 만남, 테크놀로지와의 결합 등 예전에는 미술이라고 생각할 수 없었던 영역들이 미술 속으로 들어와 혁신적이고 다양한 시도들이 이루어지고 있다.

이러한 미술과 연극의 만남은 행위에 의한 욕구 표출과 집단속에서의

44) 임해정, 「교육연극을 활용한 초등미술교육 방법에 관한 연구:3, 4학년을 중심으로」, 한국교원대학교 대학원 석사학위 청구논문, 2005, pp.13-16.

45) 바우하우스의 조형 마스터로(1920) 초빙된 오스카 슐레머는 특히 바우하우스의 무대공방에 주력했는데, 그는 치밀한 계산에 따른 건축적 구성과 색채의 활용에 의한 기하학적인 디자인을 중시하였다.

정체성 확인과 의사소통의 매체로 그 의미가 크다고 할 수 있겠다.

2) 표현 언어로서의 연극과 미술

인간의 마음은 다양한 표현과정을 거치면서 조금씩 구체화되어 간다고 볼 수 있다. 예술은 구술적 언어로 표현하지 못하는 개인적이 감정들을 비구술적 언어로 표현해내는 의사전달방식이라 할 수 있다.

과거로부터 연극은 시간과 공간을 뛰어넘어 인간의 상상을 실제의 현실로 바꾸게 해주는 표현방식 중 하나였다. 삶의 본질을 추구하는 공연 예술은 의사소통의 의지를 밝히는 예술이며, 무의식 속에 있는 본능을 표현하기 위한 욕구와 사회적 규제와의 갈등을 의사소통의 내용으로 삼고 있다.⁴⁶⁾

미술은 인간의 한 표현 언어로서 자기 확인의 행위이고 이 세계와의 관계를 확인하는 작업이라고 할 수 있다. 특히 디지털 미디어의 이미지 문화 속에 살고 있는 현대시대에는 글보다 이미지가 많은 영역을 차지하고 있다. 이미지는 회화, 영화, 사진, 그래픽, 광고 등의 사인언어, 도시, 건축, 조각, 패션 등과 같은 공간의 사물의 언어, 몸짓, 행동으로 이루어진 신체언어 등과 같이 다양한 비구술적 언어 형태들과 다차원의 감각적인 소통방식으로 존재한다.

이처럼 다양한 비구술적 언어들을 포함하는 미술과 연극은 특별한 시간으로 경험된 느낌과 감정을 혼자가 아닌 더불어 느끼고 표현하고 공감할 수 있는 다양한 방법을 제시해준다.

나. 교육연극의 기본원리를 적용한 미술교육

46) 김창화, 『청소년을 위한 연극교육』, 서울: 문음사, 2003, p.91.

오늘날 사회가 다양해지면서 미술 또한 장르의 구분 없이 다양하게 전개되어 왔다. 이러한 포스트모더니즘의 사회에서 미술의 방향은 자신의 생각과 감정을 재료와 장르에 상관없이 개성 있게 표현하는 것이라 할 수 있는데 이것은 연극의 총체성과 표현으로서의 교육과 유사한 점이라고 할 수 있다.

따라서 미술과에 있어서 교육연극의 적용은 학생들이 연극을 제작하면서 미술표현의 다양함을 자연스럽게 체험할 수 있는 효과적인 교수-학습 방법의 대안이 될 것이다.

이를 위해, 본 단락에서는 교육연극의 기본원리를 적용한 미술교육은 어떻게 설명이 될 수 있는지 알아보겠다.

우선 미술교육의 교수-학습 원리에 대해 살펴보면, 김춘일⁴⁷⁾은 개방적이고 학생 중심적이어야 하며, 학생의 발달 단계를 고려하고 조화로운 발달의 중시, 경험과 표현의 균형 등 다섯 가지로 나누었다. 김삼량⁴⁸⁾은 다양한 미술학습의 자료 활용과 개방적이고 자발적인 조형 활동, 학생들 간의 자유로운 상호작용, 물질이 동원되는 노작적 활동, 경험과 상상적 이미지의 결합에 의한 조형학습, 다양한 표현주제의 제시, 발달단계에 맞는 지도와, 결과보다 과정을 중시하고 표현과 감상활동의 균형 그리고 감상활동 중요성의 재인식 등 열 가지를 들고 있다.

한편, 교육연극의 원리는 총체성의 원리, 과정 중심의 원리, 상호협력과 교류의 원리, 창의적인 상상력의 강조 등을 들 수 있다.⁴⁹⁾

상기 미술 교수-학습 원리를 교육연극의 원리와 관련시켜 보면, 다양한 자료의 활용과 물질이 동원되는 노작활동, 발달단계의 고려, 표현 및

47) 김춘일, 『중등미술교육론』, 서울: 교육과학사, 2002, pp.264-265.

48) 김삼량, 『미술교육개론』, 서울: 미진사, 2002, p.163.

49) 민병욱, 심상교 외, 『교육연극의 기본 원리』, 서울: 연극과 인간, 2000, pp.50-76.

감상활동의 통합적 지도 등은 총체성의 원리와 연결되며, 학생중심과 자유로운 분위기의 강조는 상호교류의 원리와 연결지을 수 있다. 경험과 상상적 이미지의 결합, 다양한 표현주체의 제시는 창의적 상상력의 강조로 연결되며, 과정의 중시는 미술학습과 교육연극의 공통된 원리라고 할 수 있겠다. 이상을 항목별로 검토해 보면 다음과 같다.

1) 총체적 체험으로서의 교육연극과 미술교육

최근 ‘총체성’이라는 말이 교육적으로 중요한 의미를 가지게 되었는데, ‘총체성’이란 작곡가 R. 바그너가 제시한 ‘종합성’과 같은 의미를 띠고 할 수 있다. 즉, 각각의 예술 장르들이 하나의 작품으로 통합됨으로써 개별적 예술의 총합을 이루는 것이다. 이러한 총체적 체험으로서의 교육이 강조되고 있는 이유는 현대 지식의 의미가 새롭게 해석되고, 멀티미디어 문화의 출현으로 다중감각적인 상상력과 사고력을 강조하게 되었기 때문이라고 볼 수 있다.

총체적 성격을 가진 연극은 인간 자신의 모든 표현 수단을 총동원하여 자기표현을 극대화하는 것이다. 현대 미술의 흐름이 전통적 장르만을 고집하던 것에서 벗어나 예술의 종합적 표현을 지향하고 인간중심과 더불어 혼성재료와 기법 등 물성체험을 강조하는 방향으로 흐르고 있음을 볼 때, 연극적 기법의 적용은 수업을 위한 다매체로서의 역할을 할 수 있다. 또한 교육연극을 적용한 미술학습은 풍부하고 생동감 있는 경험을 제공하고, 경험과 표현이 균형을 이루게 한다.

연극은 삶이며 생활 그 자체이기 때문에 연극을 통한 예술교육은 삶의 다양한 국면들을 구체적 경험으로 전이시켜 준다. 따라서 연극의 총체적 특성을 이용한 미술수업은 생생한 체험을 통해 세상을 통합적으로

이해하게 하고 다양한 경험을 접하게 하는 학습활동이라 할 수 있다. 그리고 미술수업에서 총체적 매체를 사용함으로써 현대 미술의 다양성을 이해하고, 미술이 우리의 삶과 연결되어 있음을 시사한다고 볼 수 있다.

2) 과정 중심의 교육연극과 미술교육

교육연극과 미술교육은 모두 과정을 중시하는 공통점이 있다. 교육연극을 적용한 미술교육에서 가장 중요한 것은 교사가 아니라 학생이고, 연극의 공연이 아니라 연극을 준비하는 과정에 있다. 교사들은 단지 소재의 원천을 제공하고 극의 진행을 도와주는 역할을 할 뿐이다. 학생들은 스스로 과제를 선택하여 이야기로 극적 상황을 만들어 내면서 스스로 그 상황 속에 몰입되어 과제를 시험하고 더 깊은 이해를 얻는다. 이 과정은 놀이를 만드는 과정과 유사하기 때문에 학생들은 흥미를 갖게 되고 이 과정을 통하여 사물과 경험의 실체를 볼 수 있는 능력을 키우게 된다.

나아가, 교육연극을 적용한 미술교육은 연극을 만드는 과정 속에서 학생들이 기발한 아이디어를 내고, 그것을 구체화시키는 데 중점을 둔다. 이 활동을 통해 사물과 경험으로부터 자신의 내부에 일어난 사고와 감정을 분리시키고 좀 더 객관적이고 분명한 관점으로 미술표현에 반영하게 되는 것이다. 그러므로 이 때 교사는 자유로운 학습 분위기를 만들어주고 학생들의 실험정신과 새로운 과제에 대한 도전을 인정해 주어야 한다. 또한 왜 그러한 극적 상황을 만들어야 했는지, 표현할 때 무엇이 어려웠는지 결과물이 나오기까지의 과정에 관심을 가져야 하겠다.

3) 상호협력과 교류를 통한 교육연극과 미술교육

교육연극을 적용한 수업과정에서 학습되는 것의 대부분은 상호작용, 계획, 장면의 정교화과정에서 발생한다.

상호협력과 교류는 두 가지 측면에서 고려될 수 있다. 한 가지 측면은 교사와 학생, 학생과 학생사이의 교류이다. 모든 학생들은 아이디어를 공유해야 하고 서로의 표현계획을 도울 수 있어야 한다. 그 결과 학생들은 미술 작품의 의미가 다각도로 검토되는 것을 볼 수 있고 다른 사람의 생각도 이해하게 된다. 또한 학생들은 연극을 제작하면서 감정의 교류가 활발하게 일어나게 되는데, 그 과정을 풀어나가면서 자신의 감정을 타인이 긍정적으로 수용할 수 있는 방법으로 표출하고, 더불어 다른 사람의 감정을 이해하고 수용하는 방법을 배울 수 있는 기회가 된다.

연극에 필요한 미술활동을 하는 부분에서는 제작된 결과도 중요하지만 그보다 제작하는 동안 겪게 되는 생각, 감정의 음미가 더 중요할 것이다. 미술제작과정에서 학생은 서로의 작품에 대해 평가하기보다는 심상을 강화하고 표현을 심화하는 데 초점을 두는 질문법을 배우게 된다. 특히, 한 사람이 할 수 없는 큰 작품을 만들기 위한 협동작품(예를 들면 배경) 같은 경우에는 상호간에 서로 가르치고 배우는 상호의존적인 소집단 학습활동이 이루어질 수 있다. 미술 작품을 완성해 가는 과정에서 함께 공유하면서 스스로 터득하고, 소속감을 느끼는 동시에 각자가 가지고 있는 개성을 계발할 수 있게 한다. 또한 협동학습은 학생들에게 교실을 돌아다니면서 함께 대화를 나누고, 작업하고, 서로 도움을 주고 받을 수 있는 자유를 제공한다. 따라서 학생들은 개인적이고 이기주의적인 사고를 버리고 어려운 점들을 서로 협력하여 해결하면서 성취감도

느끼게 되는 기회를 갖게 된다.

미술교육에 있어서 상호협력과 교류의 또 다른 측면은 학생과 대상과의 상호작용이다. 교육연극을 적용한 미술교육에서는 대상을 새롭게 해석하고 바라볼 수 있는 의식의 전환을 요구한다. 대상과 상호작용하면서 갖게 되는 미적 경험은 그 대상을 서술적, 관념적으로만 아는 것이 아니라 주체자의 상상력과 통찰력을 가지고 아는 것이다. 즉, 학생과 대상간의 상호성은 대상에 대한 상투적이고 일반화된 개념에서 벗어나 학생의 대상에 대한 감정이입과 상상력이 수반된 미적 경험으로써 대상을 재해석함으로써 만나는 기회를 갖게 한다. 이를 가장 효과적으로 활용할 수 있는 교육 매체로 교육연극을 꼽을 수 있는 것이다.

4) 창의적인 상상력을 바탕으로 하는 교육연극과 미술교육

아동의 놀이에는 가상의 상황이 만들어진다. 자유로운 즉흥적 상황을 만들어 마치 자신이 다른 사람이나 다른 사물이 된 것같이 행동하면서 즐거움을 느낀다. 이러한 상상력은 오래된 친숙한 사물들이 경험 속에서 새롭게 되는 것이라 볼 수 있다. 상상력이 형태를 갖추게 되면 그것이 바로 예술작품이 되는 것이다. 또한 오늘날 상상력은 현실의 창조와 문화의 발달을 위해서 절대적으로 필요한 활동으로 보는 견해가 지배적이며 창의성의 개념과 관련되면서 학교현장에서도 상상력의 계발을 중요하게 생각하고 있다.

상상력의 발달은 앞에서 언급한 바와 같이 이전의 경험을 토대로 연상 작용을 통하여 다양한 표상을 형성하는 과정에서 이루어진다. 이 때 형성된 표상은 상황과 맥락에 맞추어서 활성화되며, 각 개인은 자신의 경험을 변형하거나 새로운 요소를 추가하여 재구성함으로써 창조적인

표현으로 나타난다. 특히 상상의 과정에서 이루어지는 변형은 미술교육에서 중요한 역할을 한다. 고정관념에서 벗어나 새로운 눈으로 세상을 볼 수 있게 되기 때문이다. 그러므로 학생들은 풍부한 표현력을 끌어낼 수 있고 희미했던 기억을 되살려 상상 속에서 즐거운 것으로 재구성할 수 있게 된다.

IV. 교육연극을 활용한 미술 감상 지도 방안

1. 교육연극을 활용한 미술과 교수-학습방안

지금까지 미술 감상 교육의 방향과 방법을 이론적 배경에서 살펴보았고 그 대안 중 하나로 교육연극을 선택하여 미술교과에서의 적용에 대한 타당성을 검토해 보았다. 이어서, 본 장에서는 학교 현장에서 적용할 학기 분량의 교육연극을 활용한 미술 감상 지도 방안을 제시하고자 한다.

예술에서 체험이란 자신의 경험에 의미를 부여하는 과정에서부터 자신의 존재를 이해하고 실현하는 과정이다. 이는 인간의 삶의 전체 연관관계 안에서만 올바르게 파악될 수 있다. 즉 시각뿐 아니라 여러 감각이 통합된 공감각, 지성, 이성 모두가 결합된 경험이다. 체험은 직접성과 지속성이라는 특성을 갖는다. 직접성이란 모든 이론적 작업이나 매개에 선행해서 오로지 해석의 발판과 구성에 소재를 제공해줌을 의미한다. 그리고 이 직접성에 고정된 결과로 무엇을 체험했다는 것은 그것이 자신에게 지속적인 영향을 미치는 경우로서 이것이 지속성이다. 특히 일반적으로 수업에서 다양한 반응을 형성하는 것까지는 잘 이루어지고 있으나 형성된 반응을 어떻게 처리해야 하는지에 대해서는 다음 단계로 넘어가지 못하는 경우가 많다. 이러한 문제는 각 단계별 활동을 위한 전략의 부족이며 그 다음 단계로의 체계적이고 적극적인 이행을 유도하지 못했기 때문이다. 그러므로 학습자의 반응을 활성화할 뿐만 아니라 반응을 활용하고 다른 활동과 연결하는 것에 대한 계획이 필요하다.⁵⁰⁾

이에 본 교수-학습 지도안에서는 연극을 도입하고자 한다. 연극은 움

50) 황금숙 외, 전계서, p.105.

직업 이외에 소리, 언어, 이미지 등이 모두 연관되는 복합장르이며 다양한 지식을 재구성할 수 있는 장이 될 수 있다. 또한 학생들이 그것을 몸소 체험함으로써 얻은 지식은 앞에서 언급한 바와 같이 지속성을 갖게 될 것이다.

이를 바탕으로 본 교수-학습 지도안의 도입 부분에서는 연극과 미술 작품의 에피소드들에 대해 호기심을 가지고 자신이 알고 싶은 미술작품의 에피소드를 찾는 데 초점을 둔다.

전개과정에서는 작품에 대한 시대적 배경과 에피소드들을 조사하고, 기본적인 메시지 표현방법을 결정한 후, 대본을 만들고 역할 분담, 소품 등 연극에 필요한 것들을 준비한다.

전개 과정의 중심은 작품의 제작 과정에 둔다. 이는 연극의 완성도보다는 작품을 완성시켜 가는 과정 속에서 창의성을 계발하고, 미술작품이 그려지는 시대적 배경 및 작가의 내면을 직접 체험해 보는 것에 중심을 두는 것이다. 창의성은 창의적인 방법으로 표현하는 능력뿐 아니라 어떤 문제를 해결하기 위하여 창의적으로 생각하는 능력, 창의적으로 아이디어를 창출해내는 능력, 작품을 분석하고 새로운 해석이나 판단을 내리는 능력 등으로 구체화될 수 있다. 따라서 전개과정에서는 이와 같이 창의적인 능력을 기르는 데 초점을 맞춘다.

한편, 기획, 창작, 재현의 과정 또한 전개과정에서 이루어지는데 작품 제작 과정에서 주제를 발현하고 선정하며, 이를 구체화하기 위하여 자료를 수집하고 참조한다. 즉, 이 과정은 작품과의 상호작용을 통하여 극화하는 과정을 단계화한 것이라고 할 수 있다. 기획, 창작, 재현의 과정 자체는 궁극적으로 소통을 중심으로 하지만 그 과정 속에 체험활동과 이해활동이 효과적인 소통을 위하여 도움이 될 수 있게 통합적으로 구성한다.

앞의 단계를 거쳐, 교수-학습의 정리단계에서는 자신들이 선택한 미술작품이 그려지기까지의 배경을 바탕으로 연극을 구상하고 연기해 봄으로써 작가의 내면을 느껴보면서 작품을 다시 감상해 본다.

가. 교재 및 단원명

- 교재

중학교 미술교과서 외, 교사가 지정한 웹사이트나 문헌

- 주제

- (1) 대단원: 3. 감상
- (2) 중단원: 미술 문화유산의 이해
- (3) 소단원: 한국 미술의 이해 -조선 후기 미술

나. 단원의 개관

이 단원에서는 미술사, 미술 비평, 미학을 중심으로 미술작가를 조사하고 사전수업 준비를 한다. 이러한 과정을 통하여 작품의 문화적 의미와 미적가치를 인식하고, 그 다양한 표현방법을 이해하고 익히며, 이러한 탐구를 바탕으로 연극 형식의 감상활동을 전개하고자 한다.

미술이란 영역을 중심으로 하여 연극을 준비하는 과정에서 이루어지는 여러 가지 활동을 통해 통합교육이 이루어질 수 있으며 감상활동에 있어 보다 다양한 흥미를 이끌어 낼 수 있다.

▪ 사회관

한국미술 사상 회화가 가장 발전했던 시기는 조선시대라고 할 수 있는데 이 시기에는 문인화가들과 화원들에 의해 회화가 가장 폭넓게 전개되었다.

그 중 조선 후기 회화는 16세기 말의 임진왜란과 17세기 전반 병자호란으로 인해 전국이 초토화되는 등 큰 변화를 겪은 뒤 점차 안정을 찾게 되었고, 18세기의 영·정조 시대에 이르게 되면서 민족문화가 크게 꽃피게 된다. 조선 후기의 문화는 조선 초 세종대의 문화발전에 비교될 만한 것으로서, 훌륭한 민족문화를 이룬 조선시대의 문예 부흥기였다.⁵¹⁾

또한 실학의 성행으로, 경제가 발전하고 이에 따라 회화의 수요가 증대했으며, 서민문화에 대한 관심도 많아졌다. 따라서 이 시대의 회화는 대체적으로 서민들과 보다 가까워지고, 또 생활주변에서 접할 수 있는 소재를 선택함으로써 사실적으로 표현하는 한국적 회화를 형성하게 되었다.

이 단원에서는 조선시대의 회화에 영향을 준 화풍과 독자적인 형태의 화풍의 작품들을 통해 시대상황을 이해하고, 미술 감상 및 표현활동을 하도록 한다.

▪ 교재관

미술 작품이나 조형품 등의 감상 활동을 통해 미술에 대한 관심과 흥미를 높이고 미술과 가깝게 접근하는 방법을 배워 생활화함으로써 미술에 대한 이해의 폭을 넓히는 것은 물론, 정서를 풍부하게 하며 다양한 표현 활동을 할 수 있는 것이 미술 감상

51) 김정희, 『조선시대 지장시왕도 연구』, 서울: 일지사, 1996, p.299.

이다.

또한 감상 활동은 표현 활동의 동기 유발이며, 작품이나 문화 유산을 보는 안목을 높임으로써 역사적, 시대적, 문화적 맥락에서 작품을 이해하도록 하는 데 도움을 준다. 미술이 각 시대나 민족, 지역에 따라 어떤 모습으로 표현되었고 어떤 영향을 끼쳤는지를 알아보고, 그 시대를 살아간 사람들의 작품을 통하여 당시의 사상, 종교, 문화와 미술과의 관계를 생각해 보며, 양식의 특징 등을 파악하는 것은 감상에 있어 필요하다고 할 수 있다. 단순히 작품의 연대나 작가명, 작품명 등을 파악하는 것으로 끝나는 미술 감상은 바람직한 감상 방법이라고 할 수 없다.

이러한 관점에서 본 단원은 위와 같은 감상의 내용 뿐 아니라 표현영역까지도 포함하고 있는 통합교육을 하는데 목적이 있다. 따라서 표현 또한 감상의 방법에 맞게 시대적 배경을 고려한 주제표현을 하도록 한다.

▪ 학생관

모든 학생들이 화가, 조각가, 디자이너 등의 작가로 성장하기 보다 미적 안목을 높이고 가치 판단의 방법을 터득하게 하여 즐겁고 아름다운 생활을 영위할 수 있게 함으로써 경쟁력 있는 문화 시민이 되도록 하는 것이 미술 감상의 목표 중 하나이다. 따라서 본 단원은 미술작품을 감상하는데 어려움을 느끼는 학생들에게 연극이라는 매개체를 통하여 적극적으로 감상할 수 있는 방법을 제시해 주므로 미술작품의 이해를 돕는 데 목적이 있다.

다. 단원의 목표

▪ **정의적인 면(이해면)**

- 맥락적으로 작품을 이해·감상할 수 있다.

▪ **인지적인 면(기능면)**

<연극>

- 시대적 배경과 작품이 그려진 시기를 연극으로 적절히 표현할 수 있다.

- 화가의 성격을 잘 반영하여 대본을 구성할 수 있다.

- 연극을 표현한 매체 (직접 연극, 캠코더촬영, 기타 동영상의 활용)의 특성에 맞게 조직하였다.

<감상 및 비평>

- 조선시대 후기 회화에 영향을 준 화풍에 대해 설명할 수 있다.

- 시대적 배경과 미술품의 관계를 분석하고 해석할 수 있다.

- 작품 감상하는 방법을 설명할 수 있다.

<표현>

- 시대적 배경을 고려한 무대배경과 생활용품을 만들 수 있다.

▪ **의지적인 면(태도면)**

- 미술품의 가치를 인식하며, 미술품을 애호하는 태도를 가질 수 있다.

- 다른 모듬이 발표할 때 관심을 가지고 성실하게 경청하는 태도를 가질 수 있다.

라. 평가관점

<연극의 주제표현 영역>

- 시대적 배경과 작품이 그려진 시기가 연극으로 적절히 표현되었는가?
- 대본을 작가의 성격을 잘 반영하여 구성하였는가?
- 연극을 표현한 매체 (직접 연극, 캠코더촬영, 기타 동영상의 활용)의 특성에 맞게 조직하였는가?

<감상 영역>

- 조선시대 후기 회화에 미친 화풍을 설명할 수 있는가?
- 시대적 배경에 따라 작품이 어떻게 영향을 받았는지 설명할 수 있는가?
- 작품이 미술사에 있어 왜 중요하게 되었는지 설명할 수 있는가?
- 작품을 감상하는 방법에 대해서 설명할 수 있는가?

<표현 영역 (무대디자인, 소품)>

- 주제표현이 시대적 배경과 잘 부합되는가?
- 평면과 입체의 특징을 살려 효과적으로 표현하였는가?

<기타 영역>

- 모둠 안에서 협동이 잘 이루어졌는가?