



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김 정 연 교수 지도
석사학위 청구논문

내적 동기를 기반으로 한
자기 주도적 창의 미술 수업지도안
- 연령별 발달 단계를 바탕으로 -

2022

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
김 주 영

내적 동기를 기반으로 한
자기 주도적 창의 미술 수업지도안
- 연령별 발달 단계를 바탕으로 -

김 정 연 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2022년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

김 주 영

인 준 서

김주영의 석사학위 논문으로 인준함

2022년 5월

심사위원장 _____ 이혜진 (인)

심사위원 _____ 박세연 (인)

심사위원 _____ 김정연 (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

미술은 인간의 내면을 시각적으로 표현하게 하는 예술 활동 중 하나이다. 21세기에 들어와 많은 나라들이 혁신적이고 독창적인 시각문화의 테두리로 진입했다. 이제는 사회 다방면으로 많은 분야에서 고정관념을 깨고 미술과 과학, 미술과 인문학의 협업 같은 다양한 방법을 통해 창의적인 아이디어를 얻고 있다. 미술교육에서도 개인의 내면을 다양하게 표현하고 시각화하도록 학생들의 창의융합능력의 향상을 위해 노력하고 있다. 다원화된 현시대의 미술교육은 개인의 개성을 존중하고 격려하여 내면에 숨어있는 창의성을 길러주는 역할을 한다. 예술 과목들은 자발적 욕구를 자극하는 중요한 역할을 하기 때문에 수동적 학습 환경에 처한 한국 학생들이 자기 주도적으로 예술성을 개발하도록 도울 수 있다. 점점 미술교육이 갖는 가치는 커지고 있으며 전문적인 작가가 아니라도 학생은 각각의 교육적 경험에 따라서 충분히 초등, 중등학교 미술교육만으로도 '나'를 표현할 수도 있을 것이다. 학문적 성취만을 위한 경쟁 위주의 한국교육에서 창작활동은 자신의 목소리를 잃어가는 학생들에게 내면을 직시할 수 있도록 도와줄 수 있다. 그러나 이 같은 이상적인 교과목의 방향성과 달리 실질적으로 행해지는 학교의 미술교육은 수업의 핵심 요소들을 충족하지 못하게 막는 여러 장애물들을 가지고 있다. 수업 목표와 달리 실제로 행해지는 미술수업은 창의 미술을 표방하는 기법 체험에만 초점이 맞춰져 있거나, 시간부족과 같은 물리적인 한계점을 마주하게 된다. 이 같은 미술 수업은 학생이 충분히 수업에 몰입할 여건을 형성해 주지 않기 때문에 학생 내면의 창의성을 능동적으로 꺼내도록 이끌어 주지 못한다.

연구자는 이 같은 학교 수업의 단점을 보완하기 위해서는 형식적으로 진행되던 수업의 변화가 필요하다고 생각했다. 먼저, 미술 수업은 새로운 소재에 대한

흥미 유발도 필요하지만 미술의 기본적인 기법을 다루더라도 표면적인 생각이 아닌 문화적, 사회적으로도 깊이 있는 주제를 다루어야 한다. 또한, 수업 전체는 아니더라도 일부의 과정 속에서 주제를 생각하고 스스로 참고할 자료를 찾아가며 친구들과 의견을 나눌 수 있는 등의 능동성을 강조한 복합적 과정의 수업을 제공해야 한다. 나아가, 교사는 이를 단발적인 시도로 끝내지 않고 학생이 성장해 나갈 수 있도록 지속해야 한다. 이처럼 방법적 다양성을 갖고 심층적인 내용을 지속시키는 미술교육을 받은 학생은 후에 미술 전공 학생이 아니더라도 성인이 되고 사회로 진출한 후 각자의 분야와 미술(예술)을 접목하여 생각하는 능력을 지닐 수 있을 것이라고 예상된다.

본 연구는 창의 미술의 교육학적 역할에 관해 연구하고 학생들이 쉽게 적용할 수 있도록 균형 잡힌 미술 수업을 구상하는 것을 목표로 한다. 연구자는 이와 같은 목적을 구현하는 창의 미술 수업모형 개발을 위하여 다음과 같은 연구를 수행하였다. 1장에서는 연구의 목적과 필요성에 대해 언급하며 연구 주제 및 문제를 도출하였다. 2장에서는 선행연구를 통하여 내적 동기, 자기 주도성 그리고 창의력을 탐구하였다. 나아가, 연구 내용을 기반으로 세 개념의 관계성에 대해 서술하였다. 그리고 이를 적용할 수 있는 수업모형을 선정하였다. 또한 수업모형을 구체화 하기위해 초, 중, 고등학교 학생의 연령별 교육 방법을 탐구하였다. 연구자는 2장의 이론적 배경을 기반으로 3장에서 초등학교, 중등학교, 고등학교에 맞는 연령별 수업 모형을 구상하였다. 마지막으로 4장에서는 이론의 연구와 수업구상의 내용을 종합하여 연구의 효과와 한계를 정리함으로 내적 동기를 기반으로 한 자기 주도적 창의미술 수업의 의의에 대해 논의 하였다.

연구의 세부 내용은 다음과 같다. 첫째, 연구자는 선행연구를 통해 창의력의 전제 조건인 내적동기와 자기주도성에 대해 알아보았다. 먼저, 창의력에는 내적 동기를 기르기 위한 내면화¹⁾ 과정이 있는데 내적 동기는 인생의 경험이나 여

1) 창의성은 외현화된 행동으로 사람들에게 인정받는 능력이라 한다면 창의력의 기반이 되는 내면적 요소들은 정신적·심리적으로 마음속에 자리잡혀있는 능력이다. 연구자는 창의력의 기반이

러 가지 매체를 통한 간접 경험을 통해서 사고력의 발전과 함께 구체화 될 수 있다. 충분한 내면화 과정은 지식의 축적뿐 아니라 자신의 마음을 돌보는 일도 동반한다. 힘든 일을 겪고도 회복탄력성이 좋은 것은 이러한 결과라고 볼 수 있으며 자신에게 형성된 내적 동기는 스스로 독창적인 일을 하게 하는 동력이 되기도 한다. 이에 본 연구자는 선행연구의 정리를 통해 이 같은 내면화 과정을 길러주기 위한 방법을 모색하였다. 또한, 연구자는 내적 동기를 가지고 독창성을 발휘하는 과정에서 나타나는 자기주도성에 대해 알아보았다. 자율성이 높은 자기 주도적 수업에서 교사와 학생은 서로 수평적인 관계를 유지한다. 자기 주도적 수업에서 학생은 능동적으로 수업에 임하며 교사와 학생 간 서로 인격적인 상호작용을 할 수 있다. 연구자는 학생 내면의 가치들이 자기 주도적으로 외현화²⁾되는 과정에 주목하여 내적동기와 자기주도성 그리고 창의력에 대해 연구하였다. 둘째, 연구자는 수업모형을 적용하기 위한 연령별 교육 방법을 탐구하였다. 연구자는 먼저 학교 수업에서 학생 내면의 생각을 발전시키기 위한 수업 모형을 선정하였고 연령별로 세부사항을 달리 적용하여 수업지도안을 구상하였다. 연령별 특성을 반영하여 수업지도안을 개발하는 이유는 모든 연령의 학생들이 능동적으로 수업에 참여할 필요성이 있다고 보았기 때문이다. 본 논문에서 연구자는 학교에서 사용되는 교과서를 기반으로 자기 주도성과 창의력을 높이는 학습지와 하브루타 토론수업을 융합하여 수업지도안을 구상하였다. 나아가 이를 지속적으로 정리하여 축적할 수 있도록 포트폴리오 수업방안도 제안하였다.

이상의 연구를 통해 연구자는 현장 미술교육에 보완되어야 할 부분을 언급하며 지도안 구성으로 구체적인 대안을 제시하고자 한다.

되는 내면화 과정이 내적동기의 발전과 함께 발전한다고 보았다.

2) 국어사전에 의하면 외현화(外現化)란 주로 심리학에서 쓰이는 용어로, 내담자가 가지고 있는 내면의 문제를 겉으로 드러나도록 끄집어내는 과정을 의미한다. 연구자는 미술수업에서 내면의 가치를 겉으로 드러내는 창작의 과정과 결과를 외현화라고 표현했다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 목적과 필요성	4
2. 연구 주제 및 문제	10
II. 이론적 배경	11
1. 창의력의 기반이 되는 내적동기와 자기 주도적 학습 방법	11
1) 내적동기	11
(1) 내적동기에 대한 정의와 이해	11
(2) 내적동기를 유발하는 요인	15
2) 자기 주도적 학습	18
(1) 자기 주도적 학습 개념	18
(2) 자기 주도적 학습의 특징	19
3) 창의성	21
(1) 창의성의 정의와 필요성	21
(2) 창의성을 높이는 수업	23
4) 내적동기를 기반으로 한 자기 주도적 학습과 창의력	25
2. 교육방법	29
1) 학습지 기반의 하브루타 토론수업	29

(1) 하브루타 토론수업의 개요	29
(2) 하브루타 토론학습 현장 적용의 어려움	31
(3) 하브루타 연구를 통한 현장 적용과 방안	33
2) 매일의 학습내용을 축적하는 포트폴리오 수업	37
3. 연령별 교육방법	39
1) 초등학교 학생(8세~13세)	39
(1) 초등학교 학생(8세~13세)의 발달단계	39
(2) 초등학교 발달단계에 기초한 수업의 방향과 필요성	44
2) 중, 고등학교 학생(14세~19세)	45
(1) 중, 고등학교 학생(14세~19세)의 발달단계	45
(2) 중, 고등학교 발달단계에 기초한 수업의 방향과 필요성 ...	48
Ⅲ. 연령별 수업 모형 구상	50
1. 초등학교	50
(1) 초등학교 수업지도안 교수·학습설계	50
(2) 초등학교 수업지도안 제시	51
2. 중등학교	64
(1) 중등학교 수업지도안 교수·학습설계	64
(2) 중등학교 수업지도안 제시	66
3. 고등학교	81
(1) 고등학교 수업지도안 교수·학습설계	81
(2) 고등학교 수업지도안 제시	82
4. 초, 중, 고 통합 포트폴리오 수업모형	95

(1) 포트폴리오 수업지도안 교수·학습설계 95
(2) 포트폴리오 수업지도안 제시 95

IV. 결론 105

참고문헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

〈표 1〉 내적동기 구성요소	13
〈표 2〉 자기 주도 학습의 기반과 특징	20
〈표 3〉 창의성의 정의	22
〈표 4〉 창의성의 정의와 수업 방법	25
〈표 5〉 하브루타 실천 원리와 내용	34
〈표 6〉 하브루타 수업모형과 내용	35
〈표 7〉 초등학교 학생 발달단계 표 (8세~13세)	39
〈표 8〉 중, 고등학생 발달단계 표 (14세~19세)	45
〈표 9〉 초등학교 수업지도안 주제 및 단원 선정	51
〈표 10〉 초등학교 수업지도안 차시별 학습 목표	54
〈표 11〉 초등학교 학습 지도 계획	55
〈표 12〉 초등학교 1차시 수업지도안	56
〈표 13〉 초등학교 2차시 수업지도안	58
〈표 14〉 초등학교 3차시 수업지도안	61
〈표 15〉 초등학교 4차시 수업지도안	62
〈표 16〉 중등학교 수업지도안 주제 및 단원 선정	65
〈표 17〉 중등학교 수업지도안 차시별 학습 목표	68
〈표 18〉 중등학교 학습 지도 계획	69
〈표 19〉 중등학교 1차시 수업지도안	70
〈표 20〉 중등학교 2차시 수업지도안	74

〈표 21〉 중등학교 3차시 수업지도안	78
〈표 22〉 중등학교 4차시 수업지도안	79
〈표 23〉 고등학교 수업지도안 주제 및 단원 선정	81
〈표 24〉 고등학교 수업지도안 차시별 학습 목표	84
〈표 25〉 고등학교 학습 지도 계획	85
〈표 26〉 고등학교 1차시 수업지도안	86
〈표 27〉 고등학교 2차시 수업지도안	89
〈표 28〉 고등학교 3차시 수업지도안	90
〈표 29〉 고등학교 4차시 수업지도안	93
〈표 30〉 포트폴리오 차시별 학습 목표	97
〈표 31〉 포트폴리오 학습 지도 계획	98
〈표 32〉 포트폴리오 1차시 수업지도안	99
〈표 33〉 포트폴리오 2차시 수업지도안	101
〈표 34〉 포트폴리오 3차시 수업지도안	103

그림 목 차

〈그림 1〉 매슬로우(Maslow)의 욕구체계론(Hierarch of needs)	16
〈그림 2〉 영, 혼, 육으로 본 내적 동기	17
〈그림 3〉 영, 혼, 육의 관점에서 바라본 사고 과정	28

I. 서 론

비대면 사회가 오기 전에도 많은 학자들은 4차 산업혁명³⁾을 예견해 왔지만, 2020년 세계적으로 범람한 코로나19 사태 이후 우리는 급격한 시대의 변화를 경험하고 있다. 이제는 생활 속에서 어렵지 않게 기계가 사람의 자리를 대신하는 장면을 볼 수 있다. 앞으로 수많은 일을 인공지능이 대체할 것을 생각한다면, 우리는 인간만이 할 수 있는 일을 준비해야 한다. 연구자는 4차 산업혁명 이전 시대에도 그랬듯이 인간의 창의력은 미래의 문제를 해결하는 데 큰 도움이 될 것이라 생각한다. 특히 창의력에 중점을 두는 예술교육은 미래사회를 영위하는데 있어 문화적 사회적 관점에서 매우 중요하다. 창의 미술 수업은 미래교육의 혁신에 기여하여 학생들이 혁신가적 인재가 되는데 필요한 덕목을 가르쳐 주기에 적합하다고 할 수 있다.

우리는 역사를 통해서 많은 혁신(革新)가들이 존재했음을 안다. 혁신가는 기존의 오랜 생각과 문화와 관습을 수동적으로 따르지 않고 이를 파격 혹은 변화를 이루어 새로운 대안을 제공하는 사람이다. 그동안 다양한 분야에서 활동한 혁신가들 중 미국의 16대 대통령인 링컨(Abraham Lincoln, 1809-1865)은 어머니 낸시 행크스를 통해 성경을 읽고 쓰며 독서하는 방법을 배웠다고 한다(인물세계사, 2009). 그는 이 같은 어린 시절을 통해 강한 내적 동기와 자기 주도적 실천을 쌓을 수 있었다. 그는 사회문화적 분위기에 전복되지 않고 자신을 제한하는 요소들을 곳곳이 이겨낼 수 있었으며 대통령이 된 후 노예해방을 선언하

3)1차: 18세기 증기기관의 발견으로 인한 생산과정의 기계화

2차: 전기에너지를 사용한 대량 생산

3차: 인터넷과 컴퓨터를 기반으로 한 지식정보 혁명

4차: 3차 산업혁명을 기반으로 한 디지털과 바이오산업, 물리학 등의 경계를 융합하는 기술 혁명. 인공지능, 사물 인터넷, 빅데이터, 모바일 등 첨단 정보통신기술이 경제·사회 전반에 융합되어 혁신적인 변화가 나타나는 차세대 산업혁명

며 사회를 변화시킬 수 있었다. 과학 분야에서는 수많은 실패를 딛고 노력 끝에 발명왕이 된 에디슨(Thomas Alva Edison, 1847-1931)을 예로 들 수 있다. 그는 초등학교 시절 산만한 아이로 학교에 적응하지 못하여 어머니에게서 학업을 배웠으며 가난한 형편으로 철도에서 장사를 하며 차장에게 얻어맞아 청각장애를 얻기도 했었다. 그럼에도 그는 발명에 대한 강한 내적동기를 가지고 일생을 마칠 때까지 축음기, 전구, 투시경 등 지속적으로 창의적 발명을 할 수 있었다.

상술한 바와 같이 예술과 동떨어진 분야에서의 혁신도 의미가 크지만 미술사에서 많은 작가의 창의적 혁신 또한 괄목할 만하다. 인상주의 화가인 반 고흐(Vincent Van Gogh, 1853-1890), 레디메이드의 대표주자가 된 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887-1968), 청색시대, 야수파, 큐비즘 등 여러 사조를 선구한 파블로 피카소(Pablo Ruiz Picasso, 1881-1978) 등 변화하는 시대 속에서 무명시절을 견디며 예술적 혁신을 한 작가들을 볼 수 있다. 물론, 유명 예술가들의 작품이 시대적 요구에 맞았기 때문에 사조를 대표하는 예술가로도 인정을 받을 수도 있지만, 당시의 예술가들은 모두 자신만의 내적 동기를 가지고 지속적인 작품 활동을 해내었기 때문에 작품 활동의 어려움을 딛고 결국 사람들에게 공감과 인정을 받을 수 있었다. 예술과 연관이 깊은 건축의 분야에서도 안토니 가우디(Antoni Gaudi, 1852-1926)와 같은 건축가는 라 사그라다 파밀리아(La Sagrada Familia)⁴⁾와 같이 당시의 사회적 통념을 뛰어넘는 경이로운 건축물을 만들어냈다.

위인들의 생애와 업적을 보면 알 수 있듯, 애머빌(Amabile,1996)은 높은 수준의 내적 동기를 가진 사람은 인지적으로 호기심이 많아 즐거움을 느끼고 또한 개인적인 도전 의식이 있어 외적 동기에 의해 행동하는 사람보다 스스로 다른 영역과 융합하여 생각하거나 자발적인 노력을 기울여 필요한 분야의 정보를

4) 유네스코 세계문화유산에 등재된 스페인의 바르셀로나에 있는 로마가톨릭교의 성당.

학습한다고 한다. 또한 내적 동기에 의해 행동하는 사람들은 외적 보상(압력)에 대한 두려움 없이 긍정적 감정으로 일 자체에 몰입할 수 있기 때문에 창의적인 사람이 된다고 한다. 이렇듯, 사람들의 독특한 내적 동기와 창의적 사고는 큰 용기가 되어 환경에 굴하지 않는 자기 주도적인 활동으로 이어진다. 이는 후대로 내려가면서 고정관념을 깨고 현 사회를 변화시키는데 까지 나아간다.

연구자는 위의 사례와 같이 사회 문화를 주도해 나가는 창의적 인재를 양성하기 위해서는 먼저 학교의 수업이 단순히 지식을 주입하는 것에 초점을 맞춘 교육에서 벗어나야 한다고 판단했다. 위인들이 삶 속에서 경험했던 것처럼 학생 각자의 내적동기와 자기 주도성을 강화하여 독창성을 길러주는 교육을 해야 한다. 연구자는 본 연구를 통해 현 학교 수업의 문제점을 보완하기 위한 구체적인 방안을 마련함으로써 적합한 미술교육의 방향성을 제시하려고 한다.

미술 수업은 일반적인 주입식 교육들과 달리 창의력을 길러 줄 수 있는 큰 가능성을 지닌 과목이다. 그러나 실제 학교 현장에서는 고학년으로 갈수록 입시를 전제로 미술수업이 진행되기 때문에 학교에서의 일괄적 교육은 인재의 기반이 되는 내적 동기를 길러주는 수업 내용을 점차 피상적으로 다루게 되는 경향이 있다. 2015 개정교과서인 미래엔, 비상 등 연령별로 다양한 미술교과를 살펴보면 교과서는 형태를 위주로 한 구체적인(구상적)테크닉 위주의 그리기뿐만 아니라 색과 면을 활용한 추상적 형식의 회화, 드로잉, 설치, 조각, 개념 미술, 환경 미술 등 여러 분야를 아우르는 과목으로써 많은 사람의 관심사를 포용하고 있음을 알 수 있다. 그럼에도 주입식 교육에 익숙한 교사와 학생은 미술교육에서 한국식 교육의 틀을 깨지 못하고 다양한 체험마저도 주입식으로 수행하는 것에 그치게 되는 경우가 다분하다. 정보람(2014)은 자기표현과 독창적 발상 수업과 같이 창의 미술을 기반으로 한 미술 수업에서 학생의 능력을 극대화하는데 학생 개인의 관심과 흥미, 자부심 및 성취감을 강조하는 내적 학습 동기가 미술 교과에서 매우 중요하다고 한다. 그의 연구대로 내적동기를 기반

으로 한 창의 미술 수업은 학생들이 자발적으로 자신의 관심 분야를 탐구하여 이를 시각적으로 표현하는데 직접적인 도움을 줄 수 있을 것이다. 학생의 내적 동기에 초점을 맞춰 본질적으로 행해지는 미술수업은 자신의 내면을 다채로운 방법들로 표현하게 하며 동시에 삶과 연결된 학생들의 내면에도 귀 기울이게 도와줄 수 있다.

연구자는 이 같은 미술 수업의 이점을 극대화하기 위해 내적동기가 창의력으로 연결되는 과정을 선행논문을 통해 알아보려 한다. 나아가 이를 미술 교과에 적용하여 아이부터 청소년에 이르기까지 연령별 요구에 맞춘 구체적인 수업 모형을 제안하고자 한다.

1. 연구의 목적 및 필요성

미술 수업의 기반이 되는 예술가들의 작품을 봐도 알 수 있듯이 인간은 자신의 내적 가치를 외현화 과정을 통해 작품에 드러낸다. 예를 들면 다다이즘⁵⁾에서 우연의 표현효과처럼 자신의 주관과 내용이 빠졌다고 주장하는 작품에도 모순적으로 한 인간의 이데올로기와 시대상이 담기는 것을 종종 볼 수 있다. 세상의 모든 것에는 동기와 이념이 존재하는 것처럼 미술 교사는 학생들이 작은 예술가가 되어 먼저 내면을 직시하고 주도적으로 세상을 이해하여 그에 맞는 결과물을 만들도록 도와줄 수 있다. 미술은 생각과 철학을 담는 분야이기 때문에 학생은 본질적인 미술교육을 통해 자신과 타인의 생각을 이해하는 기회를 얻을 수 있을 것이다.

미술 시간에 학생들은 창작자들이 창작 동기를 가지고 표현을 하듯 예술가적

5) 한국사전연구소 편집부(1998)의 설명에 의하면 제 1차 대전 중 유럽과 미국에서 일어난 다다이즘 운동의 다다(dada)는 사전의 1페이지에서 우연히 주운 말 '다다'를 사용하면서 붙여진 말이다. 당시 많은 사람들은 합리주의 문명에 반발하여 '아무것도 뜻하지 않다'는 뜻의 허무함의 다다를 외쳤다.

창작과정을 경험해 볼 수 있다. 초등학생, 중학생, 고등학생을 대상으로 만들어진 2015년 개정 미래엔, 비상 출판사에서 나온 학교에서 적용되는 주요 미술교육 교과서를 살펴보면 일반적으로 감상, 체험, 표현 영역 등 다채로운 경험을 하도록 돕는 다양한 내용을 포함하고 있다. 그리고 각 영역 속에는 평면, 입체, 퍼포먼스, 디자인 등 다양한 장르와 전통미술과 동시대의 미술을 아우르는 많은 내용이 포함되어 있다. 이같이 다양한 소재를 포함한 미술 수업은 창작과정에서 여러 방법을 제공하기 때문에 사전의 목차를 읽는 것과 같이 다양성을 인지하게 돕는 역할을 한다고 볼 수 있다. 그러나 이 같은 다양성에도 불구하고 사전적 단어와 문법만 외우고 나만의 문장을 만드는 방법을 배우지 않으면 자신의 글을 써 내려 갈 수 없는 것처럼 본질 없이 형식만 강조되는 교육은 삶과 연결되어 지속되기에 부족한 점이 있다.

대부분 학교의 미술수업에서 예술성에 대한 평가는 개별적으로 창작 과정의 아이디어 중심이 아닌 결과물의 완성도를 중심으로 이루어진다. 또한 미술사에 관한 내용은 실기와 동떨어진 교과서 지필시험으로 나뉘어져 평가되기도 한다. 실상 창의교육으로 불리는 학교 교육은 체험적 기법수업과, 내용 암기식의 이론수업으로 진행되기 때문에 실질적으로 내용을 삶속에서 응용할 수 있게 해주는 깊이 있는 교육을 제공한다고 보기는 어렵다. 따라서 아직 학교의 미술수업은 창의 미술의 이름만 따온 이색적인 수업형식에만 머물러 있다고 볼 수 있다. 혁신가의 창의적인 결과물을 보고 자신만의 창의력을 개발하는 것이 아닌 단순히 혁신의 결과물을 비슷한 양식으로 재생산하며 복제하는 수업은 자신의 독특한 생각을 발전시키는 데 큰 도움을 주지 못한다. 무작위로 누군가의 창의적 결과물을 답습하게 지도하는 일관성 없고 혹은 표면적인 수업은 학생들에게 본질적인 작가의 의도나 이에 대한 자기 생각을 정리할 기회를 충분히 제공하지 않는다. 너무 다양한 내용을 체험하도록 포함해서인지 실제 교육 현장에서는 산발적인 내용 속에서 수업하는 교사의 역량에 따라 이론과 실기의 병행이

성공적으로 이루어지기도 하고 아니기도 한다.

상술한 바와 같이 연구자는 교사가 창의적 사고와 그에 따른 기법을 가르친다고 해도 이를 경직된 주입식 수업 모형으로 가르친다면 예술가의 창작물인 형식적, 외형적 결과만을 복제하게 될 위험성이 있다고 보았다. 깊이 생각할 기회를 주지 않고 정답 맞추기식의 일괄적으로 행하는 결과중심 교육방법은 학생들이 무비판적으로 지식을 습득하게 하는 단점이 있다. 단체로 교육하기 때문에 주로 일괄적인 방법으로 운영되는 현 학교 교육 속에서 학생들은 스스로 생각하며 주도적으로 참여해볼 기회가 적다. 또한, 학교 구조상 고학년으로 갈수록 주요 과목에 의해 점점 제한된 시간을 할애하는 미술 수업은 학생의 창의력을 끌어내지 못하고 표현만 주로 하는 짧은 수업으로만 남게 되기도 한다. 이은기(2002)에 의하면, 학생들은 연령별로 성장함에 따라 유아기에서 타고난 창의성이 초, 중, 고등학교로 갈수록 낮아지고 성인이 되어서 다시 올라가는 U자형 곡선 형태를 띤다고 한다. 설상가상으로, 대학 입시 전형과 특유의 경직되고 획일화된 사회 분위기가 고착된 우리나라의 경우 위와 같은 곡선의 모습도 거의 없을 것이라고 했다. 그의 분석과 같이 획일적인 분위기는 사회전반에 거친 문제이기 때문에 학생들은 학교 밖으로 나온다고 해도 단조로운 건축물 속에서의 생활, 이미 상하관계의 틀 속에 있는 직장생활 등 답답한 현실을 마주하게 될 수 있다. 이 같은 환경 속에서 학생은 성인이 되어서도 틀을 깨는 특별한 사건이 있지 않는 이상 시대를 정확하게 꿰뚫고 새롭게 바라보게 하는 창의적 사고를 습득하기는 더욱 어려울 것이다.

이처럼 결과 중심의 고착된 주입식의 가르침은 독창적 사고를 하는 창의적 인재를 양성하는 데에 큰 도움을 주지 못한다. 그렇기 때문에 교사는 창의력을 얻고 싶어 하는 학생에게 자주적으로 생각하여 내면을 표현하게 도와 줄 수 있도록 보완된 수업을 준비해야 한다. 본 연구자는 학교 수업의 고착된 문제를 해결하기 위해 본질적 가치를 다루는 미술 수업을 구상하여 미술이 학문적 객

관성⁶⁾과 개인의 독창성을 포함한 주관성⁷⁾을 포괄할 수 있는 하나의 소통체계임을 알리고 싶었다.

오늘날은 모호함과 불확실성의 시대라고 한다. 연구자는 학생들이 혼란스러운 문화에 매몰되지 않고 능동적이고 희망적인 시선을 가져 삶과 예술을 조화롭게 만들어 나갈 수 있도록, 미술교육으로 일조하여 도움이 될 수 있었으면 한다. 미술학습활동을 통해 삶과 연결된 문제를 발견·해결하는 방법을 접하고 자신의 삶을 되돌아보는 법을 익히는 과정은 변혁의 소용돌이 속에서 학습자가 중심을 지키고 삶을 영위해나가게 하는 밑거름이 될 것이다.

구체적으로, 연구자는 미술교육의 보완점을 정리하기 위해 교육의 기반이 되는 사회문화적 흐름을 살펴보았다. 현재 많은 학교가 채택한 학교 교과서는 주류를 이루는 포스트모더니즘⁸⁾적 흐름을 기반으로 해서 구성되어 있다. 포스트모더니즘적 미술교육은 문화와 개인의 상호작용을 통해 상호 융합을 추구하여 동시대에 알맞은 지식인으로서 성장하도록 도와준다는 장점이 있다(박정애, 2017 참조). 그러나 완고한 모더니즘을 비판했던 다원성(多元性)과 다양성으로 포장한 포스트모더니즘 미술교육 또한 완벽한 대안은 될 수 없다.⁹⁾ 따라서 연

- 6) 위키백과(2022)에서 객관의 의미는 관념론으로 객관(客觀)은 주관에 있는 뒤의 객관이며, 객관은 자립적인 것이 아니라 주관의 작용으로써 만들어진 2차적(二次的)인 것이라 한다. 사전의 정의와 같이 본 연구에서의 객관성은 주관적 사고의 축적으로 많은 사람들에게 동의를 받아 사실로 인정되는 과학적 객관성을 말한다.
- 7) 교육용어사전(1995)에서 주관성은 개인의 독특한 사적(私的) 경험을 반영하는 성질이다. 타인이 확인할 수 없는 개인의 경험을 의미하기도 해서 편파적이거나 비과학적인 뜻으로도 사용되는 경우가 있다. 주관적 경험도 여러 개인 사이에 일치될 보게 되면 문화적으로 객관성을 띠게 된다. 사회적으로 합의(合意)되었다고 해서 반드시 진리라고 말할 수는 없지만 사회적으로는 그것이 진실인 것으로 받아들여진다고 한다. 그러나 본 연구자는 공적인 자리에서 다수의 사람들에게 인정받지 않아 비과학적이다 여겨지기도 하는 개인의 주관적 표현을 학교에서 적극적으로 받아줘야 한다고 보았다. 개인의 독특한 경험이 반영된 주관적 사고의 특성을 적극적으로 교육과정에서 포괄했을 때 학생들이 자신의 생각을 자각하고 발전시켜 적극적으로 표현하는 용기도 가질 수 있을 것이라 보았다. 나아가, 이러한 용기는 사회문화적으로도 포용적인 객관성을 만들어 가는데 도움이 될 것이라 간주된다.
- 8) 절대이념의 가치를 부정하고 해체하며 개인의 다양성, 자율성에 초점을 둠.
- 9) 포스트모더니즘은 절대적 가치가 없다는 허무주의적 생각을 절대적 가치로 제시한다는 점에서 모순적인 문제가 있다. 이러한 생각은 잘못 발전되면 자신의 물질세계에만 국한된 극단적인 관점을 낳아 편협하거나 단편적인 시각을 갖게 하며 자기 파괴적 결론에 이를 위험성이 있다. 결과적으로 단편적 시선은 방관과 무관심 혹은 다수결을 따르는 무비판적인 지성을 낳

구자는 둘 중 한쪽의 방법만을 선택하지 않고 절대적 가치에 관한 가능성을 열어놓아 중심을 잡으며 융통성도 함께 발전시키는 미술교육의 방향을 선택하였다. 이는 인간이 만든 절대적 가치를 지향했던 ‘예술을 위한 예술’에서의 모더니즘과 절대적 가치 존재를 부정하며 개인의 ‘삶을 위한 예술’을 강조하는 다원화된 포스트모던 미술교육의 보완과 공존을 의미한다.

연구자는 이 같이 예술과 삶이 균형 잡힌 수업을 실현하기 위해선 다양성 주입에만 치우쳐 적절한 범위를 가늠할 수 없던 체험중심 미술 교육의 단점들을 보완할 필요성이 있다고 간주했다. 연구자는 이 같은 문제를 극복하기 위해 교사가 여러 내면적 가치들을 기존의 수업과 연결하여 학생 개인의 자산으로 만들 수 있도록 수업모형을 구축하고자 한다.

본 연구의 목적은 교과서의 내용을 보완하여 학생이 내적동기에 해당하는 내면의 생각을 발견하고 발전시키도록 돕는데 있다. 나아가 이를 외현화하여 자기 주도적이고 독창적으로 창작해 볼 수 있도록 창의 수업 모형을 제안하는데 있다. 교육 현장에서 창의 미술 수업을 표방하는 수업이 많음에도 연구자는 실제 수업시간에 창의수업이 본질적 차원에서 원활하게 이루어지지 않는다고 보았다. 연구자는 이 같은 문제를 해결하기 위해 이번 논문에서 기존의 미술교육을 보완하는 방식으로 창의 수업모형을 제안하려 한다.

먼저 연구자는 교육에 있어서 핵심적으로 필요한 내면화 과정의 필요 요소들을 내적동기에 관한 선행 연구를 통해 탐구하였다. 탐구의 목적은 내면화 과정을 포함한 수업을 통해 학생들이 중심이 되는 의지를 가지고 예술 문화를 받아들일 수 있도록 돕는데 있다. 연구자는 내면화 과정을 거치는 수업모형으로 학습지와 하브루타 토론방법을 선정하였다. 미술시간에 내적 가치에 대한 내용을 학생들이 능동적으로 학습지에 정리하고 토론하여 자신의 생각을 정리하도록 돕는데 주안점을 두었다. 나아가 연령에 따라 학습 동기와 자기 주도성이 달라

기도 한다. 결국 모더니즘과 포스트 모더니즘적 사고에는 모두 한계가 있다.

지기 때문에 연령별 요구에 맞춘 지도가 필요하다고 하다고 본 한상훈(2007)과 같이 연구자는 연령별로 내적 동기와 자기 주도적 활동에 차이를 두어 수업지도안을 구성하였다. 나아가 내적인 독창성을 길러주는 창의 미술 수업을 단순 체험을 넘어 시간적으로도 장기화하여 연속적으로 지속시킬 수 있도록 포트폴리오 수업도 제안하였다. 학생이 장기적으로 흥미 있는 주제를 내면화하고 이를 표현 방법의 연구로 표출하는 방법을 배운다면 점차 학생은 자기 내면을 다방면으로 인지하고 가치관을 긍정적으로 발전시키는데 도움을 받을 수 있을 수 있을 것이다. 또한 내면 중심의 미술 수업은 학생들이 수업 시간에 자신의 내적 동기와 생각을 발견하고 발전시키도록 하며 창의적으로 표현하도록 도움을 줄 수 있을 것으로 예상된다.

창의력 연구가 김경희(2020)에 의하면 창작 과정 가운데 인간은 자신의 특별한 생각을 인식하고 이러한 인식은 자아 효능감을 만들어 끈기를 가지게 하며 끈기는 열정으로까지 이어지게 된다고 한다. 우리의 내적 동기는 지속되면 습관이 되며 습관은 자기 주도적 열정이 된다. 그리고 우리가 삶의 과정에서 만나는 문제들을 통해, 사람들은 스스로 문제를 해결하는 방식을 거쳐 작은 혁신을 이루어 내는 과정을 경험하게 된다(김경희, 2020). 이러한 맥락에서 살펴보면, 본질적 가치를 배우는 미술 시간에 학생들은 작품 속 시각적 이미지에 내포된 철학을 읽는 방법을 배우고 인식한 자기의 생각을 표현해보는 단계까지 갈 수 있을 것이다. 이는 학교 미술교육에서도 창작의 본질적 과정이 있는 ‘혁신가적 창작 수업’이 실행될 수 있다는 것이다. 이처럼 본질적 미술교육은 학생들이 자신의 내적 동기에 집중하도록 도와주어 혁신적인 생각을 확장하며 숨겨진 내적 동기와 자기 주도성을 자극시킬 수 있다.

학생이 본인의 창의력을 나타내며 혁신가와 같이 흔들리지 않는 내적 동기를 가지기 위해선 자신에 대해 깊이 있게 이해해야 하며 자신의 사고에 대한 확신이 필요하다. 폭풍우에도 흔들리지 않는 뿌리가 필요한 것이다. 시간, 명예, 돈,

즐거움과 같은 여러 잔가지가 흔들리고 떨어져도 뿌리만은 든든해야 겨울을 지나 다시 잔가지들을 치고 싹을 피울 수 있다.

한국의 교육에서도 다방면에 걸쳐서 이와 같은 방향성을 가진 연구들이 축적되고 시행된다면 학생들의 창의력을 방치하지 않고 길러줄 수 있는 좋은 환경을 만들 수 있을 것이라 생각한다. 연구자는 이 같은 목적을 위해 본 연구를 통하여 미술교육의 본질적인 목적을 탐색하고 구체적인 미술 교육 방법을 구상하고자 한다.

2. 연구 주제 및 문제

본 연구에서는 학생들이 미술수업 시간에 수동적 주입식 교육에서 벗어나 자신의 내적동기를 가지고 자기 주도적으로 참여하여 자신의 창의성을 발휘시킬 수 있도록 지도안을 제안하고자 한다.

그에 대한 구체적인 연구문제는 다음과 같다.

- 1 내적 동기와 자기 주도력 그리고 창의성은 서로 어떤 관련이 있는가?
- 2 내적 동기를 기반으로 한 자기 주도적인 창의 미술 수업을 위해 어떠한 교육 방법이 필요한가?
- 3 이러한 요소들을 적용한 미술 수업에 연령별 차이점들을 고려하여 수업 방식에 어떠한 차이를 두어야 하는가?

Ⅱ. 이론적 배경

1. 창의력의 기반이 되는 내적동기와 자기 주도적 학습 방법

본 연구자는 창의적 미술 수업에 요구되는 필요 요소인 자기 주도력과 내적 동기와 창의력을 선형 연구 바탕으로 정리하였다. 첫째, 창의력의 기반이 되는 내적 동기의 개념과 이를 유발하는 요인에 대해 연구하였다. 둘째, 자기 주도적 학습의 개념과 특징을 살펴보았다. 셋째, 창의성의 정의와 필요성을 정리하였고 창의성을 높이는 수업에 대해 알아보았다. 마지막으로 세 가지 개념을 연결하여 내적동기를 기반으로 한 자기 주도적 학습과 창의력에 대해 정리하였다. 나아가, 상술하여 언급한 연구를 토대로 연계된 학습의 특징을 융합하여 지속할 수 있는 수업모델을 채택하고 실제적으로 연령별로 적용 가능한 미술 수업지도 안을 구상하고자 했다.

1) 내적 동기

(1) 내적 동기에 대한 정의와 이해

행동의 근거가 되는 동기에는 내적 동기(內的動機, internal motive)와 외적 동기(外的動機, extrinsic motivation)가 있다. 내적으로 동기화된 행동은 외적 요인이 아닌 자발적으로 과정에 속하는 활동 자체를 목적으로 한다. 교육학용 어사전(1995)에 의하면 내적 동기는 결과의 보상과 별개로 스스로 학습의 동기를 얻는 것을 뜻한다. 반면에 외적으로 동기화된 행동은 외적 요인에 속하는 보상의 획득이나 처벌의 회피와 같은 목적을 달성하기 위한 수단으로 작용한다

(한덕웅, 1984). 자발적 힘에 의한 내적 동기는 한정된 보상만을 위한 것이 아닌 내면의 수많은 동기가 과정을 이끌어가기 때문에 과정 중심적이라고 할 수 있다. 내적인 동기 없이 수단으로서만 일을 접하게 된다면 자발적이지 않고 수동적인 태도가 되기 쉽다. 만약 그러한 상황에 외적 보상과 외부의 압력이 없어진다면 행동의 주체는 의욕을 잃고 말 것이다. 또한 물질적 보상만을 위한 외적 동기 유발은 학습에 대한 진정한 열의를 위축시키고 순수한 배움의 목적을 왜곡시킨다(정보람, 2014). 이 같은 사례는 학생뿐 아닌 사회인에게도 빈번하게 나타나는 것을 볼 수 있다. 돈으로 행복을 살 수 있다고 생각했던 부자가 된 많은 사람은 정작 경제적 풍족함이란 외적 동기를 달성했을 때 기대와 달리 채워지지 않는 내적 허탈감을 경험했다고 한다. 만약 인간이 외적 동기만으로 만족할 수 있는 구조를 가졌다면 많은 부자들은 내면의 공허함을 경험하지 않았을 것이다. 연구자는 단순한 쾌락적 보상을 넘어 인생의 목적에 대해 탐구하고 사라지지 않을 내적 동기를 형성한 사람은 외적인 요인이 충족되지 않아도 쉽게 낙담하지 않을 것이라 보았다. 물론 내적 동기와 외적 동기 모두를 충족하는 것이 가장 이상적이지만, 개인에게 유리한 조건으로 외적인 요건에 속하는 타인과 상황을 통제하는 데에는 한계가 있기 때문에 내적 동기의 형성이 우선된다고 할 수 있다.

하브루타 수업연구회(2012)에 의하면 내적 동기는 스스로 ‘하고 싶은 마음’을 가지고 학습 대상에 대한 즐거움, 가치, 호기심을 가지고 자발적으로 행하게 하는 의욕이라고 한다. 내적 동기를 구성하는 요소를 정리하면 다음과 같다. 첫째 구성 요소는 ‘즐거움’이다. 내적 즐거움은 결과적 보상에 초점을 맞추지 않고 과정 자체가 즐거운 보상이 되는 것이다. 이를 지속시키기 위해 교사는 학생에게 목표 자체보다는 내면적 의욕으로 학습의 과정에서 의미를 발견하고 만족할 수 있도록 지도해야 한다고 한다. 이미 스스로 자발적 동기로 만족하고 있던 학생들에게 외적 동기에 해당하는 보상을 제공했을 시 보상의 욕심에 사

로잡혀 더 이상 과정을 즐기지 못할 위험성이 있다고 한다. 두 번째로, 교사는 학생이 ‘행동 가치’를 느끼도록 격려해야 한다. 행동의 가치는 다른 학생과의 비교를 통해서 얻는 가치가 아닌 스스로 존재가치를 인식하여 의미를 느끼는 것이다. 이는 스스로 탐구를 통하여 존재의 의미를 발견하며 이루어질 수도 있고 다른 사람과의 관계에서 경험되는 사랑과 이타적인 마음을 통해 가치를 발견하게 될 수도 있다. 세 번째로, 앞서 언급한 즐거움과 가치 인식은 학습 대상에 대해 스스로 사고하고 선택하여 얻는 것이기 때문에 교사가 주입식의 답을 주는 것에는 한계가 있다. 내적동기를 기르는데 필요한 ‘자발성’을 기르기 위해서는 스스로 할 수 있도록 교사는 모든 것을 다 제공해주지 않아야 한다고 한다. 네 번째는, 이같이 학생이 스스로 하게 돕는 방법인 ‘호기심’이 있다. 학습자는 호기심이 있는 곳에 관심을 가지게 된다. 또한 호기심을 해결하는 과정을 통해 지식을 얻으며 성취감을 느낄 수 있다. 교사는 학생에게 양질에 정보를 주되 질문을 통하여 능동적으로 생각하도록 도와야 한다. 스스로 내적 동기를 만들어가는 것이기 때문에 질문을 만들며 궁금증을 스스로 찾아가도록 호기심을 자극하는 것이 좋다.

〈표 1〉 내적동기 구성요소

번호	내적동기 구성요소	내용	교육 방법
1	즐거움	- 외적 보상이 아닌 과정의 즐거움.	- 외적 동기에 해당하는 보상은 과정 자체에 재미를 느끼던 학생의 내적동기를 빼앗아 갈 수 있음. - 수업과정에서 의미를 느낄 수 있도록 지도.

2	행동 가치	<ul style="list-style-type: none"> - 스스로 존재 가치를 인식하여 느끼는 의미. (행동의 가치는 다른 학생과의 비교를 통해서 가치를 느끼는 것이 아님) 	<ul style="list-style-type: none"> - 스스로 탐구를 통하여 존재적 의미를 발견. - 다른 사람을 향한 이타적인 마음과 사랑을 통해 행동 가치를 발견.
3	자발성	<ul style="list-style-type: none"> - 내적 동기의 즐거움과, 가치인식은 자발적으로 학습 대상에 대해 스스로 사고하고 선택하여 얻는 것. 	<ul style="list-style-type: none"> - 자발성을 기르기 위해서는 스스로 할 수 있도록 모든 것을 다 제공 해주지 않아야 한다. (주입식의 답을 주는 것을 조심해야 함)
4	호기심	<ul style="list-style-type: none"> - 학습자는 호기심이 있는 곳에 관심을 갖는다. - 호기심을 해결하는 과정을 통해 지식을 얻으며 성취감을 느낄 수 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 학생에게 양질에 정보를 주되 질문을 통하여 능동적으로 생각하도록 도와야 함. - 스스로 내적 동기를 만들어가는 것이기 때문에 질문을 만들며 스스로 궁금증의 답을 찾아가도록 호기심을 자극하는 것이 좋음.

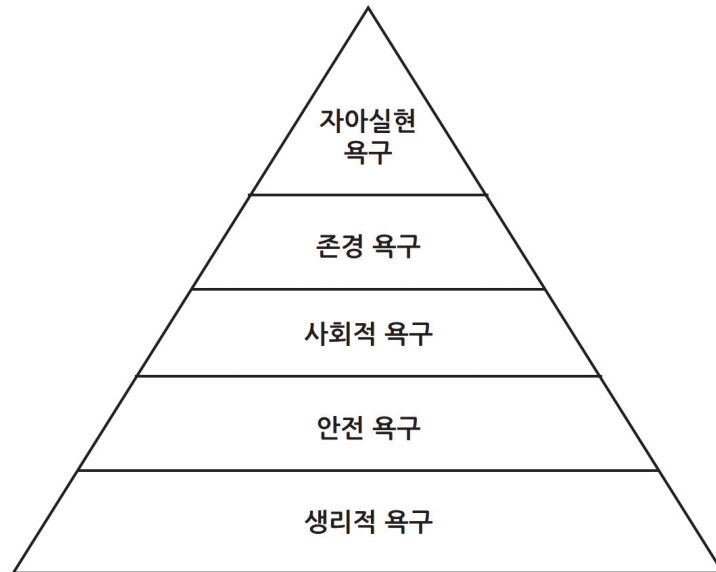
내적 동기의 구성 요소에는 간단한 욕구인 즐거움부터 시작하여 인생 가치관의 형성에도 기여할 수 있는 크고 작은 동기가 포함되어 있다. 우리의 바람과 목표는 내면의 중심 가치와 연결되듯이 큰 동기와 작은 동기는 함께 형성되어 간다. 내적 동기의 복합적인 구성에 따라서 같은 창의적 결과물도 사회에 유익

을 주고 해악을 끼치기도 한다. 예를 들어, 핵 발명만 해도 처음에 유익한 동기를 지녔으나 후에 이기적 동기를 가진 사람들에 의해 변질 되어 무기로 사용되기도 했다. 또한, 풍족한 농작물을 위한 비료의 무분별한 이용이 토양오염을 낳는 사례도 있다. 이처럼 단편적 이익만 바라보고 창의성을 발휘했을 경우 미래에 환경 파괴와 같은 안 좋은 결과를 낳기도 한다. 예술을 통해 함께 만들어가는 사회 문화의 가치관도 마찬가지일 것이다. 비록 광범위한 세상을 인간의 근시안적 시선으로는 예측하기 어려운 한계점들이 있지만, 교사는 좀 더 시야를 넓혀 학생들이 알아서 잘하도록 방목하지 않고 내적 동기를 적극적으로 파악하며 도움을 줄 수 있어야 한다. 좋은 선택지들을 제공해주며 학생이 바른길로 갈 수 있도록 관심을 가질 필요가 있다.

(2) 내적 동기를 유발하는 요인

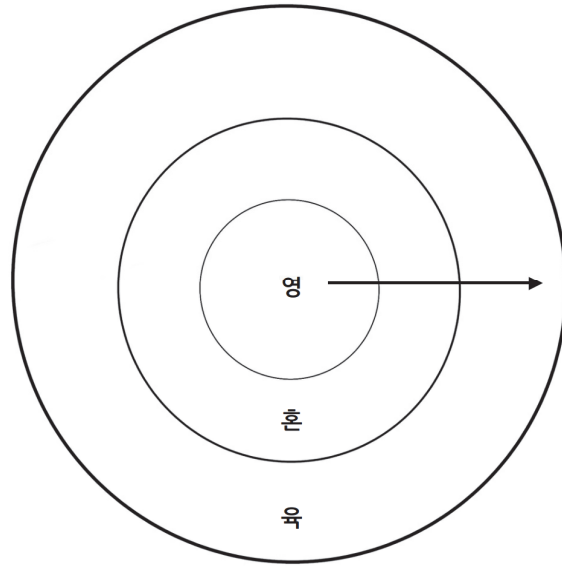
타인의 동기를 파악하고 도움을 주기 위하여 먼저 교사는 학생들의 다양한 내적 동기를 이해할 수 있어야 한다. 내적 동기의 구성 요소에는 단순한 동기부터 이를 초월한 고차원적인 동기까지 많은 것들을 포함되어 있다. 이에 대하여 매슬로우(Maslow)는 욕구 체계론(Hierarchy of needs) 이론을 통하여 욕구 동기가 유발된다는 연구를 제시하였다. 그는 인간의 욕구가 호흡, 음식, 배설 등에 해당하는 '생리적 욕구', 신체와 가족, 재산의 안전과 같은 '안전 욕구', 우정, 가족 성적 친밀감과 같은 '사회적 욕구', 자기 존중, 성취, 존중받는 '존경 욕구', 도덕성, 창의성, 문제해결 능력, 자발성과 같은 '자아실현 욕구' 순으로 이루어져 있다고 하며 생리적 욕구와 같은 기본적인 욕구가 채워져야 보다 상위 욕구 충족을 바라게 된다고 했다. 그러나 그의 이론은 인간의 동기를 동물적 욕구에만 집중하여 욕구를 벗어난 상황에 대해서는 적합한 설명을 하지 못한다는 점에서 한계가 있다. 그의 이론과 반대로 단순한 생리적 욕구를 넘는

큰 동기를 지닌 사람들은 자신을 희생하고 상대방에게 전념하는 모습을 보이기도 한다. 이처럼 자기중심적인 욕구로만 인간의 동기를 파악하여 일반화 할 수 없듯 교사는 환원주의적인 사고의 틀을 벗어나고 학생을 바라보며 이끌어주어야 한다.



〈그림 1〉 매슬로우(Maslow)의 욕구 체계론(Hierarch of needs)

연구자는 보이는 점수만을 중시하는 교육체계 속에서 교사가 진정한 전인교육을 하기 위해서는 학생의 내면에 중요한 가치들을 먼저 인식하고 길러줘야 한다고 판단했다. 이는 내면에 존재하는 영혼의 상태를 돌보는 것을 말한다. 플라톤의 동굴이론을 살펴보면 그는 동굴 속 그림자 세계를 넘어 이데아에 다다를 영혼이야기를 하며 죽음 이후에도 존재할 영혼의 가치에 대해 말했다. 그는 영혼의 건강을 위한 훈련이 필요하다고 말하며 자기 파괴적인 쾌락과 선을 쫓아 버리는 악과 같은 멀리해야 할 것들에 대해 설명하기도 했다(요한네스 힐쉬 베르거, 2015).



〈그림 2〉 영, 혼, 육으로 본 내적 동기

박관희(2020)는 영, 혼, 육으로 구성된 인간을 이해하고 이에 기반한 욕구로 메슬로우의 욕구 체계론을 재정리하였다. 그는 자신의 필요와 결핍에만 치중한 인간이 자신보다 높은 존재인 신(하나님)에 의해 영적 욕구가 채워졌을 때 육적인 욕구가 결핍되더라도 자족함을 누릴 수 있다고 했다.

예를 들어, 신이 주는 영적인 사랑과 돌봄은 인간의 영혼과 육을 충족시키기 때문에 인간 스스로 얻고자 했던 하위 영역에 속한 자기중심적 욕구들의 유한함을 깨닫게 한다. 나아가 육체에 속한 욕구들이 충족되지 않더라도 경험을 통해 신에 대한 신뢰와 믿음이 쌓여 용기 있게 높은 가치를 실현하며 살 수 있는 힘을 얻는다. 또한 안정된 관계 속에 생성된 신뢰는 사람간의 희생적인 사랑으로 실현되기도 하여 서로의 영, 혼, 육을 긍정적으로 발전시키는 동기가 되기도 한다. 헨리조지(1879)는 이에 대하여 “인간은 목숨을 위해서는 모든 것을 바친다.” 고 할 때의 모든 것은 사익을 말하나 인간은 차원 높은 동기에 충실하기

위해서 목숨까지 바칠 수 있다고 말했다.

연구자는 학교라는 공동체에 속한 교사가 학생을 영, 혼, 육을 가진 복합적 인간임을 인식하고 학생이 자신의 동기의 근원을 파악할 수 있도록 도울 수 있다면 좀 더 전인적인 수업에 까지 이를 수 있을 것으로 보았다. 즉, 전인적 미술 수업을 위해서는 직접 교수법에 그치는 주입식 교육을 넘어 학생이 내면의 생각을 적극적으로 펼칠 수 있는 수업이 필요하다. 철학을 뺀 예술을 논의할 수 없듯 학교의 미술 수업에서도 교사는 학생의 내적 동기를 불러일으킬 수 있도록 교육해야 한다. 이에 연구자는 학생들의 내적 동기를 펼치기 위해선 미술 수업 중에 학생 본인의 생각을 정리하는 학습지 수업과 자신의 생각을 말하며 나누는 토론수업이 필요하다고 생각했다.

2) 자기 주도적 학습

(1) 자기 주도적 학습 개념

교육학용어사전(1995)에 의하면 자기 주도 학습(self-directed learning)이란 학습의 참여와 목표설정 및 교육 선택과 평가에 이르기까지 교육의 전 과정을 스스로가 결정하여 수행하는 것을 말한다. 자기 주도 학습에서는 학습자의 능동적인 자세가 강조되기 때문에, 학습 결과물에서는 교사의 의도와 다르게 학생 스스로의 목표 의식에 따라서 성과가 다르게 나타날 수 있다. 기존의 주입식 교육에서 교사와 학생이 수직적 관계를 형성했다면, 교사가 ‘조력자(assistant, advisor)’로서 존재하는 교실에서는 학생과 교사는 수평적 관계를 형성하며 학생은 학습의 주체가 된다.

(2) 자기 주도적 학습의 특징

자기 주도 학습은 주로 성인을 대상으로 이루어진 수업에서 많이 다루어 졌으나, 현재 많은 학교는 시대의 흐름에 맞추어 자기 주도적인 활동을 수업에 도입하려는 노력을 하고 있다. 소경희(1999)에 의하면 칼 로저스는 학습자가 주도성을 가지고 자기 주도적 학습을 만들어가기 위해선 다음과 같은 지지 기반이 필요하다고 한다. 첫째, 학습의 목적과 시작이 학생들의 자율적 의지로 선택한 학생 중심의 수업 전개해야 한다고 한다. 학교에서 학생이 수업을 선택하여 듣도록 바뀐 제도인 고교학점제가 예시가 될 수 있을 것이다. 둘째, 자기 주도적인 수업은 학생 개개인이 의미를 발견할 수 있도록 관심사에 적절한 것이어야 하고 현실적인 문제와 연관이 있는 주제를 다뤄 실질적인 문제해결 욕구가 생기게 돕는 내용이 있어야 한다. 셋째, 교사는 학생들의 필요를 채워 주고 자기실현을 할 수 있도록 촉진하는 사람의 역할을 해야 한다. 그러나 소경희는 이에 대해 칼 로저스의 이론을 기반으로 한 교육이 극단적으로 적용될 경우 교사의 역할에 한계가 생긴다고 한다. 그는 인본주의 심리학에 의한 극단적인 자기 주도 학습을 학교 교육에서 행하는 것은 아직 어려울 것이라고 하며, 지나치게 자기 주도성을 강조하면 교사의 역할과 학교 수업이 무의미하게 느껴지는 반작용이 있을 수 있다고 한다.

〈표 2〉 자기 주도 학습의 기반과 특징

순서	자기 주도 학습 지지 기반	핵심 특징
1	- 학습의 목적&시작 학생들의 자율적 의지에 의한 선택	- 처음부터 학생 중심의 수업 선택
2	- 학생 개개인이 의미를 발견할 수 있 도록 관심사에 적절 한 주제 선정.	- 현실적인 문제와 연관이 있는 주제를 다뤄 학생들이 실질적으로 문제해결 욕구를 느끼도록 하는 교육
3	- 교사는 학생들의 필요를 채워주고 자기실현을 할 수 있도록 촉진하는 사람의 역할	- 자아실현을 위한 개별적 존중과 도움을 주는 조력자

연구자는 이에 대해 많은 학생을 대상으로 한 학교 교육에서 학생의 자기 주도성을 지나치게 강조하여 방치하지도 않고 반대로 너무 주입하지도 않는 적절한 균형이 필요하다고 판단했다. 이를 위해 자율적인 분위기 속에서 수업에 참여할 수 있도록 적절한 수업 방법과 시간분배를 하여 새로운 지식도 습득하고 자기 생각을 충분히 표현하고 정리할 수 있는 교육 방법의 설계가 필요하다고 보았다. 또한 자기 주도적 특징을 실행할 수 있는 수업 모형을 적용하되 초, 중, 고등학교 학생을 연령별로 다르게 고려하여 자율화를 연령에 맞게 적용할 필요가 있다고 분석했다.

3) 창의성

(1) 창의성의 정의와 필요성

창의성의 사전적 의미는 ‘새롭고, 독창적이고, 유용한 것을 만들어 내는 능력’ 또는 ‘전통적인 사고방식을 벗어나서 새로운 관계를 창출하거나, 비일상적인 아이디어를 산출하는 능력’이다. 여기에서 ‘새로운 것’은 그것을 받아들이는 개인과 조직 혹은 사회가 이미 갖고 있는 경험치에 의해 결정된다. 과거에는 학생들이 정보나 지식에 초점을 맞춰 공부해 왔다. 얼마나 많은 정보와 지식을 내 것으로 만들고, 그것들을 적절하게 활용하는지 개인 경쟁력을 결정했다. 하지만 4차 산업혁명 시기를 맞은 오늘날에는 AI나 빅데이터 서비스를 통해 학습에 소요되는 에너지를 아낄 수 있으며 학교에서는 교사의 의지나 학생 본인의 주도력에 따라 정보와 지식을 적절하게 생활과 연결하는 방법을 고민하는 데에 쓸 수 있다. 이처럼 외부적인 요인이 아닌 자신의 창의성에 따라 학습의 방향이 결정될 수 있다. 많은 학자들이 창의성에 대해 정의하고 있으나 본 논문에서는 그 중에서 몇 명만을 언급하도록 한다.

창의성은 학문 분야에 따른 다양한 학자들에 의해 넓은 의미로 정의되고 있다. 교육학용어사전(1995)에 의하면 창의성은 전통적 사고방식으로 부터 벗어나 새롭게 비범한 아이디어를 산출하거나 기존에 있던 것들로부터 새로운 관계를 지각하는 것이라고 한다. 스티브 잡스(1996) 또한 “창의성은 그저 사물들을 연결하는 것이다.” “창의적인 사람은 그들의 경험을 연결해서 새로운 것들을 만들어낸다.” “인간 경험에 대한 이해가 클수록 더 좋은 디자인을 가질 수 있다.” 고 하며 창의성에 대해 다양한 경험과 관계의 연결을 강조했다. 또한 양서원(2000)에 의하면 로저스는 개인의 자기 주도적 행동 속에서 생성되는 하나의 자아실현과 자기표현의 경향성으로 창의성이 발현된다고 한다.

심리학과 교수 김경일(2012)에 의하면 창의성의 특성이 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 민감성, 확산적 사고라고 알려져 있으나 이와 같은 것들은 창의적 능력의 결과물을 지칭하는 것이라고 한다. 창의력의 원인이 되는 본질적 능력은 융합적 사고를 할 수 있는 은유와 유추의 능력에 있다고 한다.

〈표 3〉 창의성의 정의

창의성의 정의	
비범한 아이디어를 산출, 기존에 있던 것들로부터 새로운 관계를 지각	교육학용어사전(1995)
사물들을 연결, 경험을 연결해서 새로운 것들을 만들어내는 것, 인간 경험에 대한 이해	스티브 잡스(1996)
자기 주도적 행동, 자아실현과 자기표현의 경향	칼 로저스
융합적 사고를 할 수 있는 은유와 유추의 능력	김경일(2012)

이 같은 정의를 종합해보면 창의력은 넓은 배경지식을 가지고 개인의 상황에 맞게 필요한 새로운 생각을 만들거나 융합하는 지혜라고 할 수 있다.

칙센트 미하이(1996)에 의하면 이 같은 능력을 가진 창의적인 사람은 주어진 것을 해결하는 것을 넘어 스스로 드러나지 않은 숨겨진 문제를 발견하고 이에 대한 해결책을 찾아낸다고 한다. 그는 창의성이 무의식적 사고에서 생긴다고 말하는데, 무의식적 사고를 할 때는 뇌에서 여러 조합을 한다고 한다. 이중 잘 맞아떨어지는 조합은 아이디어가 되는 것이고 아이디어가 현장의 전문가들에게 인정받으면 비로소 창의적이다 인정받는 것이라고 하였다. 우리나라의 학업을 성실히 수행하는 성적 위주의 수업에서는 이 같은 능력이 주목받지 못하는 경우가 많지만, 학교에서의 고정된 틀을 넘어 사회 속에서 혁신가의 역할을 하며 자주적인 삶을 살아가게 하는데 필요한 능력이 창의성이라고 할 수 있다. 칙센

트 미하이(1996)는 창의적인 능력은 스스로 창의적이라고 정의하기보다, 기존엔 없었던 독창적인 사고로 다른 사람으로부터 창의적임을 인정받는 방식을 통해 인증된다고 한다. 연구자는 이번 연구 논문에서 칙센트 미하이가 언급한 바와 같은 창의적 결과물을 내어 외부로부터 인정받는 외적 동기의 달성보다는 창의성의 본질적 근원인 독창적 사고의 패턴에 주목하였다.

(2) 창의성을 높이는 수업

창의성 계발은 구체적이고 명확한 방법론으로 정의할 수 있는 것이 아니다. 창의성 계발을 목적으로 누군가를 교육하는 것이 많은 어려움을 안고 있는 이유다. 하지만 “창의성 격차(Creative Divide)가 국가와 개인의 행복을 결정짓는 시대”라는 길퍼드의 말처럼 창의성은 미래의 기업이나 개인에게 가장 큰 경쟁력이 될 것이 분명하다. 이에 연구자는 창의력 향상 교육에 대한 답을 찾기 위해 여러 해답을 찾아보았다.

김경일(2012)은 창의력을 나타내 보이기 위해서는 이를 유발하는 상황을 지속적으로 경험하는 것이 중요하다고 했다. 그는 창의력의 기반이 되는 필요 요인들을 언급하는데, 먼저 장난칠 때 기발한 아이디어를 떠올리듯이 즐거움이 기반으로 된 동기가 필요하다고 한다. 재미, 즐거움, 기쁨과 같은 긍정적인 정서를 바탕으로 나온 접근 동기는 아이디어를 샘솟게 해준다고 한다. 또한, 추상적 사고를 통하여 다른 분야와 융합할 수 있는 은유와 유추의 능력을 기르기 위한 독서를 해야 한다고 한다. 독서를 통해 유추(analogy)의 능력을 훈련함으로써 기존의 것에서 벗어난 융통성 있는 사고를 할 수 있다. 또한, 책으로부터 얻는 넓은 간접 경험과 감수성은 제한된 사고의 강박관념에서 벗어나게 도와준다고 한다.

연구자는 독서를 통하여 간접 경험을 하는 것과 같이 미술 작품 감상을 통해

서도 작가의 경험을 공유할 수 있다고 보았다. 창의성의 정의에서 살펴보았듯이 복합적인 경험을 연결하는 방법은 다른 학문과 연계된 다양한 작품을 이해하는 과정인 미술수업시간을 통해서도 경험할 수 있다. 교과서에서 접할 수 있는 다양한 미술작품은 다양한 은유와 상징의 의미를 품고 있어 학생들은 시각적 은유를 이해하는 과정을 통해 유추의 능력을 키운다. 나아가, 미술 수업에 독서지도를 포함하고 다른 과목과 융합하는 다학문, 간학문, 초학문 교육으로도 통합, 확장할 수도 있을 것이다.

〈토크콘서트 화통〉에서 김정일은 일반적인 목적을 가진 학생보다 높은 목적이 있을수록 학생은 그에 맞는 자신의 에너지를 쏟아 창의적인 결과물을 만들어낸다고 한다. 개인적으로 비범한 목적을 가지고 있으면 어떤 수업을 들어도 독자적인 목적에 의해 독창적 결과물을 만들어 낼 수 있지만, 그렇지 않은 대부분의 경우를 위해 교사는 먼저 수업시간 내에 창의적 상황을 설계해야 한다. 비범한 아이디어를 산출하기 위해서는 먼저 수업의 주제가 비범한 것을 다루어야 한다. 교사가 정해진 답을 먼저 주기 전에 새롭고 신비한 것을 만들자는 수업 목표를 주고 스스로 브레인 스토밍하는 기회를 주면 아이들은 자신만의 높은 목적을 설정하고 수업에 임할 수 있다고 한다. 이 같이 비범한 아이디어를 산출하기 위해서는 학생 스스로가 참여하고자 하는 재미를 느껴야 가능하기 때문에 학생이 자율적으로 흥미를 느끼는 주제를 생각할 시간을 충분히 주어야 한다. 학생이 자신만의 목적과 동기를 가지고 재료에 해당하는 수업의 내용을 접할 수 있다면 학생들은 미술사와 표현 방법을 독창적인 시선을 가지고 통합적으로 받아들일 수 있을 것이다.

〈표 4〉 창의성의 정의와 수업 방법

창의성의 정의	창의성을 높이는 수업
비범한 아이디어를 산출, 기존에 있던 것들로부터 새로운 관계 지각	- 교사가 대 주제를 주고 학생이 자율적으로 높은 목적을 세우고 수업에 임하도록 지도.
사물을 연결, 경험 연결로 새로운 것을 만들어냄. 인간 경험에 대한 이해	- 간접 경험: 미술작품 감상, 경험의 연결: 다양한 작품 이해
자기 주도적 행동, 자아실현과 자기표현의 경향	- 스스로 내적 동기를 갖고 수업내용에 해당하는 미술사와 표현방법을 자신만의 것으로 소화하기
융합적 사고를 할 수 있는 은유와 유추능력	- 작품 감상을 통한 시각적 은유 이해. - 독서와 연계된 미술 학습 - 융합수업으로의 확대

4) 내적 동기를 기반으로 한 자기 주도적 학습과 창의력

창의력(創意力)은 무미건조함에서 벗어나 새로운 것을 생각해 내는 능력이다. 어린아이가 어른보다 더 창의적 이라고 하는 말은 아이들의 순수한 호기심과 이를 표출하는 행동이 에서 비롯된 말일 것이다. 그러나 창의력은 나이에 상관없이 나타나는 능력이기도 하다. 칙센트 미하이에 의하면 ‘창의적인 사람들은 아흔 살이 된다고 해도 여전히 신선한 호기심을 느낀다는 점에서 어린아이

와 같다(치센트 미하이, 1996, 420.p).’고 한다. 이처럼 어른이 되어서도 어린아이와 같이 순수한 마음으로 호기심을 느끼려면 내면의 감각을 새롭게 하는 과정이 필요할 것이다. 이는 단순해 보이지만 결코 쉬운 일은 아니다. 시간과 에너지를 써가며 자신이 관심 분야의 지식을 쌓고 사회에서의 복합적인 전문성을 발전시켜나가야 한다. 하지만 일반적인 주입식 교육에서는 남들이 하는 대로 단순히 활동을 지속시키기 때문에 개인의 내면을 존중하기 어렵다. 그렇기 때문에 수동적인 교육 과정 속 수반되는 영혼 없는 참여 과정은 학생을 매너리즘에 빠지게 하여 자기 주도성을 잃게 만들기도 한다. 그렇게 되면 교사도 마찬가지로 학생의 독창성 보다는 영혼 없는 기계적 결과물만 보게 되기 쉽다. 이와 반대로 창의력을 높이는 수업을 위해서는 먼저 학생 개인의 개성과 내적 본질을 중시하는 복합적인 활동들을 균형 있게 이뤄가야 한다. 내적 동기는 외적 동기와 비교하여 행동적 측면에서 봤을 때 자기 주도적 행동의 초석이 되며 창의력을 발현시키는 힘이 된다. 내재된 동기가 창의력을 촉진 시키는 현상에 대해 애머빌(Amabile, 1996)은 높은 수준의 내적 동기를 가진 사람은 인지적으로 호기심이 많아 즐거움을 느끼고 또한 개인적인 도전 의식이 있어 외적 동기의 해 행동하는 사람보다 스스로 다른 영역과 융합하여 생각하거나 자발적인 노력을 기울여 필요한 분야의 정보를 학습한다고 한다. 또한 내적 동기에 의해 행동하는 사람들은 외적 보상(압력)에 대한 두려움 없이 긍정적 감정으로 일 자체에 몰입할 수 있기 때문에 창의적인 사람이 된다고 한다(Amabile, 1996).

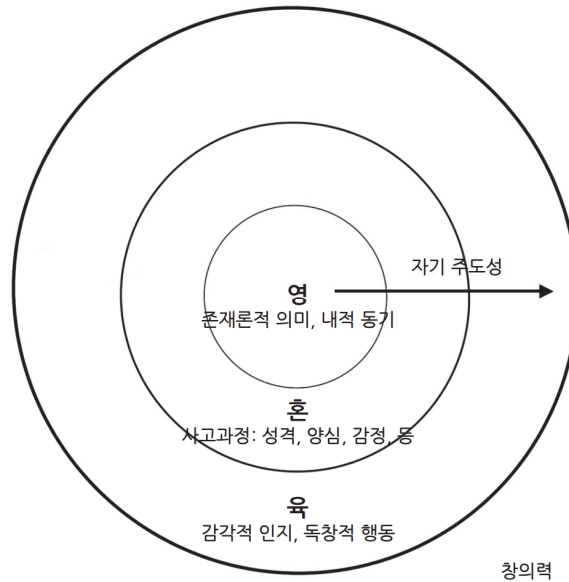
또한, 학생은 자기 주도적으로 수업에 참여함으로써 학습의 의미를 발견하여 연결해 나가는 방법을 배울 수 있어야 한다. 굴리엘미노(Guglielmino, 1977)는 자기 주도적 학습준비 척도를 개발하여 자기 주도적 학습자의 특성을 여덟 가지로 분석하였다(Guglielmino(1922); 안이숙 1998 에서 재인용).

첫째, 자기 주도적인 학생들은 지식에 대한 높은 호기심과 탐구심이 있어 학습 기회에 ‘개방적’이다. 둘째, 효율적으로 학습할 수 있는 정서적 기술적 지식

이 있다는 긍정적 ‘자아개념’을 가지고 있다. 셋째, 솔선수범하여 학습을 이끌어 가는 ‘독립심’이 있다. 넷째, 학습을 성공적으로 이끌어가는 ‘책임감’이 있다. 다섯째, 스스로 학습에 애정이 있어 이를 지속하고자 하는 ‘학습 열성’이 있다. 여섯째, 어려운 상황에도 담대히 도전할 수 있는 열려있는 ‘미래 지향적 자기 이해’를 가지고 있다. 일곱째, 다양한 사고를 거쳐 새로운 방식으로의 문제해결 방안을 제시하는 ‘창의성’이 있다. 여덟째, 직면한 학습문제를 회피하지 않고 해결하는 ‘문제해결능력’이 있다.

위와 같이 굴리엘미노(Guglielmino, 1977)의 자기 주도적 학습에는 호기심과 탐구심을 유발하는 내적 동기와 학습을 지속해 나가는 자기 주도적 태도와 문제해결로 학습을 완성해나가는 창의력이 있다고 한다. 연구자는 선행 연구를 통하여 내적 동기와 자기 주도성 그리고 창의력의 특징은 서로 긴밀하게 연결되어 있는 것을 알 수 있었다.

연구자는 이 세 가지의 특성은 내부에서 외부로 실현되는 구조를 가지고 있어 내적 동기에서 살펴본 영(靈,spirit), 혼(魂,soul), 육(肉,body)의 분류와 함께 살펴보기에 용이하다 판단했다.



〈그림 3〉 영, 혼, 욕의 관점에서 바라본 사고 과정

연구자는 영, 혼, 욕의 영역에서 순차적으로 내적동기와, 자기 주도성 그리고 독창적 행동이 발현되는 것을 분석할 수 있었다. 첫째, 영의 단계에서 내적 동기는 개인의 내면에서 나온 본질적 사고의 시발점이 된다. 이 단계에서 우리는 높은 가치에 해당하는 존재론적 의미를 발견하고 이를 실현하고자 하는 욕구를 가지게 된다. 둘째, 혼의 단계에서 우리는 자신의 고유한 내적 특징에 해당하는 성격, 양심, 감정 등에 의한 사고 과정으로 이를 해석해내고 마지막으로 욕에 해당하는 감각적 행동으로 실현되기까지 복합적인 과정을 거친다. 이처럼 영, 혼, 욕에 거쳐 전인격적으로 자기 주도적 행동이 외현화되며 표출 되었을 때 사람의 특징에 따라 다양한 독창성이 드러난다. 세 번째, 창의력은 칙센트 미하이(1996)가 ‘창의성은 사회적인 확인에 의해 인정받는다.’고 한 것과 같이 본인과 외부의 사람들이 느낀 평가라고도 할 수 있을 것이다. 이처럼 내부의 과정에서 나타난 개인의 독특한 행동의 발현은 사람들에게 창의적 이라고 평가

될 수도 아닐 수도 있다.

2. 교육 방법

1) 학습지 기반의 하브루타 토론수업

학습지는 수업에서 가장 넓게 적용되기 적합한 교육 방식중 하나이다. 학습지에 적힌 내용에 따라 학생들은 제한 없이 많은 활동에 참여하고 자신의 생각을 정리할 수 있다. 학습지의 활용은 하브루타 토론 수업과 브레인스토밍 구조의 기초가 되기도 하고 그 외의 많은 학습구조에 바탕이 되기도 한다. 자신이 작성한 학습지를 축적하는 과정은 추상적인 생각을 정리할 수 있게 도와줄 수 있을 뿐만 아니라 동시에 정리된 자신의 생각에 애착을 가지게 해주어 학생들이 내적 동기를 발전시키는데 도움을 줄 수 있을 것이다. 이러한 과정의 축적 속에서 학생들은 점차 자신의 생각을 논리적이고 주도적으로 표현하게 될 것이다.

매 수업에 활용될 학습지는 필수적으로 학습에 필요한 여러 질문들을 포함해야한다. 학생들이 능동적으로 질문을 만들어 나갈 수도 있지만, 교사의 재량에 맞추어 질문이 구성되기도 한다. 학습지를 기반으로 한 수업에서 학생들은 질문을 구성한 사람의 의도에 맞게 정보를 획득하게 될 가능성이 높다.

(1) 하부르타 토론수업의 개요

위키백과(2022)에 의하면 하브루타는 "우정" 또는 "동반자 관계"를 의미하는 아랍어 단어이다. 정통 유대교에서 유대인들은 두 명이 짝을 지어 서로 논쟁

을 하는 하브루타 학습 방법을 통해 진리를 찾는다. 이 학습법은 유대인들이 자신들의 경전인 탈무드를 공부할 때 사용하는 방법이었다. 그리고 현재는 확장되어 학업의 분야인 이스라엘의 모든 교육과정에서도 궁금증을 해소하는 방식의 토론법으로 활용되고 있다.

하브루타와 같이 대화를 통해서 이루어지는 학습방법은 역사 속에서 심심치 않게 찾아볼 수 있다. 아리스토텔레스, 플라톤 같은 훌륭한 철학자들도 서로와의 대화를 통해서 자신의 철학을 견고히 한 것을 알 수 있다. 또한 성경에 나오는 예수라는 신의 아들도 다양한 인간과의 대화를 통해서 그들의 중심 의도를 명백히 드러내었다. 또한, 일상 속에서 가족 간, 사제 간 등 다양한 사람들의 이상적인 관계를 살펴볼 때 우리는 그들이 대화를 통해서 애착 감정을 형성하는 것을 볼 수 있다. 이처럼 대화법을 통한 학습은 교육과 삶에서 중요한 역할을 차지한다. 단순히 지식의 축적을 위한 방법이 아닌 개인의 의지와 결합 되어 삶에 적용되고 실행되는 운동성이 있는 대화는 학습에 있어서도 중심 기능을 한다. 실천을 해 본 사람과 이론으로만 아는 사람에게 경험의 차이가 있듯 오감을 바탕으로 한 대화의 실현은 많은 감각을 사용하기 때문에 단순한 암기보다 강한 인상을 남기게 된다.

유육레(2019)는 하브루타 학습방식이 심화되면 대화중에 서로를 가르치며 배우기도 하는 ‘친구 가르치기’ 수업으로 진행되기도 한다고 했다. ‘친구 가르치기 수업’이 전달하듯 서로가 서로의 선생이 되어 상호작용하는 대화 과정은 아이들이 정보를 자기 주도적으로 받아들이고 전하게 해준다는 장점이 있다. 연구자는 학생이 새로운 지식습득과 경험을 기존 인지구조에 비추어 의미 있는 새로운 지식을 재구성하는 경험을 할 때 스스로 즐길 수 있는 학습이 된다고 보았다. 이같이 토론수업과 같은 학습자 중심의 수업은 학생들의 창의력 발전과 비판적 사고의 확장, 융합적 분석능력 등 다양한 가치의 발전에 중심을 두고 있다(유육레, 2019). 연구자는 이 같은 토론

수업방식을 미술 수업에 접목한다면 창의적 인재를 기르는데 많은 도움을 줄 수 있을 것이라 보았다. 한국 학생들에게 맞는 구체적인 하브루타 토론방식을 선정하기위해 연구자는 먼저 현재 학교의 토론수업 현황에 대해 조사하고 미술수업에 적용할 하브루타 토론수업의 특징을 선협연구를 통하여 정리하였다.

(2) 하브루타 토론학습 현장 적용의 어려움

초, 중, 고등학생을 대상으로 한 대부분의 2015개정 미술교과서를 살펴보면 토론활동은 주로 비평을 다루는 단원에 속해있거나, 단원 마무리를 위한 간단한 질문에 해당한다. 비평단원 외의 부과적인 토론은 교사의 재량에 따라 교과서의 질문을 응용한 짧은 토론과 활동시간인 창작물을 발표하는 시간에 잠시 나타나기도 한다. 그러나 학생들은 미술시간에 깊이 있는 토론수업을 경험하지 못하고 국어시간이나 특별활동 시간, 또는 동아리에서 대규모 토론을 접한다. 대부분의 학생들은 미술대학의 대학생이 되어야 예술작품을 대상으로 한 토론수업을 제대로 접할 수 있는데, 전공수업에서 많이 사용되는 스튜디오 크리틱(비평)수업이 그 예시이다. 전공생의 비평 수업은 자신의 작품에 대한 주제와 형식에 대해 이야기하고 교수자나 다른 학생들에게 질문을 받고 이에 답을 하는 활동으로 구성되어 있다. 미술 대학의 크리틱을 포함한 평가수업처럼 청소년기 학생의 미술수업에서는 토론식 수업이 자주 진행되고 있지 않기 때문에 결국 크리틱과 유사한 심도 있는 하브루타식 미술토론은 미술 교사의 재량에 달려있다고 할 수 있다.

연구자는 교과서 질문에 답하는 짧은 토론시간과 평가시간에 친구의 작품을 감상하며 본인의 생각을 발표하고 의견을 나누는 방식이 확장된다면 하브루타 토론방식으로 이어질 수 있다고 분석했다. 학습지 질문에 답하며 정리하는 시

간을 통해 내면화의 시간을 늘리고 토론 시간을 구체화하여 다양한 하브루타 토론방법을 적극적으로 적용한다면 학생은 이전보다 능동적으로 수업에 참여할 수 있을 것이라 보았다. 이 같은 방법을 통해 학생들이 구체화된 토론식 미술수업에 익숙해진다면 자신의 개념이나 미술이론을 능동적으로 자신의 작품과 연결하고 이를 독창적인 방법으로 표현하는 것을 배울 수 있다고 본다.

그러나 비평수업과 같은 심도 있는 토론 수업을 학교의 제한된 미술 시간에 실행하는 데는 현실적인 어려움이 있다. 학생들은 전공생처럼 많은 시간을 미술에 할애하지 않을 뿐더러 미술 토론에 대한 심리적인 어려움도 가지고 있다. 직면한 문제를 해결하기 위해 교사는 단순히 학생에게 “질문을 많이 하는 학생이 되어야 한다.”라고 말하는 것이 아니라 교사가 먼저 학생들이 다양한 소리를 내고 토론할 수 있도록 수업을 설계해 주어야 한다. 교사는 제한된 시간의 학교 미술 수업에서 하브루타 토론을 하기 위해 미리 다양한 모형의 토론 학습지를 만들어 두어야 한다. 나아가 수업시간에 교사가 만들어둔 학습지를 기반으로 학생들이 구조를 이루어 토론을 진행할 수 있도록 지도해야 한다.

비록 토론을 위한 학습지를 제공한다고 해도 학교의 구조상 수동적 학습에 익숙해져 있는 한국 학생들이 단번에 능동적으로 토론에 참여하기는 어려울 수도 있다. 또한 내향적인 학생들은 인원이 많을수록 긴장하고 자신의 의견을 말하는데 어려움을 겪을 수도 있기 때문에 교사는 미리 개개인의 심리적 상황을 고려한 토론 구조를 구상해 놓아야 한다. 연구자는 만약 교사가 원활하게 심리적으로 편안한 분위기를 조성하여 미술 토론 수업을 할 수 있다면 학생들은 좀 더 미술 수업에 몰입하여 자신의 생각에 애착을 가지고 친구들의 의견도 경청하며 수업에 참여할 수 있을 것이라 생각한다. 하브루타 토론 방식의 선두자인 유태계 학생들도 가족 그룹 내에서 조기교육으로 토론학습을 실행한다고 한다. 이처럼 교사도 토론하는데 익숙하지 않거나 어려워하는 학생들이 자신감을 키

을 수 있도록 기초적 단계를 먼저 실행해야한다. 만약 학생들이 소그룹으로 짝을 지어 자신의 생각을 표현하는 과정에서 편안함과 친밀감을 경험하면, 다인원의 토론에서도 부담감을 점차 줄어나갈 수 있을 것이다. 황혜영(2019)의 토론 수업연구에 의하면 소그룹의 하브루타 학습법을 통해 자신의 생각을 자유롭게 말할 수 있었던 학생은 후에 공적으로 대중 앞에서 말할 때도 심리적 부담을 완화시킬 수 있었다고 한다. 또한 토론활동에 참여했던 학생들은 공적으로 말하기에 앞서 하브루타를 진행했을 때 논리적으로 말하는 능력을 예행 연습할 수 있었고 토론 실력을 향상시킬 수 있었다고 한다. 이 연구에 의하면 학생들은 본 학습방법으로 토론에 대한 심리적 두려움을 극복하였다.

(3) 하부르타 연구를 통한 현장 적용과 방안

연구자는 구체적인 토론수업 구상을 위해 선행연구를 통한 하브루타의 필요조건과 수업모형을 정리하였다. 먼저, 하브루타 토론수업의 기본적인 필요조건들은 다음과 같다.

오릿 켄트(Orit Kent, 2010)에 의하면 하브루타 교수방법으로 세쌍의 실천원리가 있는데 첫 번째로, ‘듣기와 재확인하기 (Listening and articulating)’는 하브루타를 시작하고 진행하는데 기초가 되는 요소다. 듣기는 주의를 집중하여 듣는 것을 의미하며 재확인은 누군가의 생각에 대한 피드백을 말로 표현하는 것을 말한다. 경청과 재확인을 통한 하브루타 시간은 서로의 의견공유를 통해 창의적 사고를 만들어가게 돕는다. 두 번째로, ‘집중하기와 반문하기(Focusing and wondering)’는 주의를 집중하고 다양한 가능성을 탐색하는 것을 의미한다. 창의적 아이디어를 얻기 위해서는 질문을 해야 한다. 동시에, 집중을 해야 하는데 이때 집중은 깊이 있는 해석을 하고 지문에 의미를 발견하여 결론을 얻는 것을 말한다. 듣기와 재확인이 엔진이라면 질문과 집중은 돌아가는 바퀴와 같

다. 이는 대화가 도달할 방향을 결정한다. 마지막으로, ‘지지하기와 도전하기(Supporting and challenging)’의 지지하기는 토론의 자리에서 나오는 생각들을 지지하고 생각위에 생각을 덧붙여 발전시키는 것을 말한다. 또한 도전하기는 상대의 생각에 문제를 제기하여 반론하는 것을 말한다. 이 같은 비평의 과정에서 토론의 참가자들은 새로운 아이디어를 구상할 수 있다. 또한, 이러한 과정을 통해 서로의 생각을 보완하고 다듬어 나간다.

〈표 5〉 하브루타 실천 원리와 내용

하브루타 실천 원리	내용
듣기와 재확인하기 (Listening and articulating)	주의를 집중하여 듣고 생각에 대한 피드백 (의견 공유)
집중하기와 반문하기(Focusing and wondering)	주의를 집중하여 의미를 분석하고 질문을 통한 다양한 가능성 탐색
지지하기와 도전하기(Supporting and challenging)	어떠한 생각을 지지하여 보완하고 반론을 통하여 다듬어 나가기

이 같은 특성을 공유하는 하브루타 토론 수업은 수업 설계시 교사의 강조점에 따라 방대한 방향의 토론 수업으로 진행 될 수 있다. 연구자는 이를 전성수(2014)의 다섯가지의 하브루타 수업모형을 기반으로 분석하였다.

첫째, ‘질문’에 중심을 둔 하브루타 수업모형이 있다. 질문 중심 하브루타는 학생들이 본문을 읽고 직접 질문을 만들어 토론을 하고, 둘이서 가장 좋은 질문을 뽑은 후 모둠끼리 모여 토론을 하고 모둠 대표질문을 뽑아 학급 친구들과 앞에서 발표하는 점점 확장되는 토론수업 모형이다. 둘째, ‘논쟁’중심 하브루타는 논쟁할 주제를 정하고 논제를 중심으로 찬성과 반대로 나뉘어 토론하는 방식이다. 논쟁토론도 마찬가지로 짝과 모둠으로 이루어질 수 있으며, 근거자료

조사를 바탕으로 일대일 토론을 한 뒤 좋은 입장을 정하여 정리하고 모둠토론에서 심화된 자료를 가지고 다시 토론에 참여할 수 있다. 셋째, ‘비교’중심 하브루타 수업은 비교할 대상을 정하고 자료조사를 통해 질문을 해결해나가는 토론 수업이다. 비교와 대조를 통해 유사점과 차이점을 찾으며 다양한 사고를 할 수 있다. 넷째, ‘친구 가르치기’ 하브루타는 가르치고 배울 범위를 미리 정하고 철저히 공부한 후 서로 가르치고 배우는 활동을 의미한다. 서로 비슷한 수준의 학생을 배치하면 서로 치열하게 반박하며 배울 수 있고, 다른 수준의 학생을 배치할 경우 학습에 어려움을 느끼던 학생은 또래 친구의 학습하는 방법을 익힐 수도 있을 것이다. 친구 가르치기 활동시간은 훨씬 편안한 분위기 속에서 진행되기 때문에 설명을 듣는 학생은 내용을 들으면서 생기는 질문을 수시로 짚고 공유할 수 있다. 마지막으로 ‘문제 만들기’ 하브루타 수업모형은 첫 번째 모형을 심화한 방법이라고 할 수 있다. 질문을 만들 듯이 학생은 자신만의 문제를 만들며 교사의 입장이 되어 능동적으로 수업내용을 응용하는 방법을 배울 수 있다.

〈표 6〉 하브루타 수업모형과 내용

다섯 가지의 하브루타 수업모형	내용
‘질문’중심 하브루타	질문을 만들어 토론
‘논쟁’중심 하브루타	논제를 중심으로 찬성과 반대로 나누어 토론
‘비교’중심 하브루타	비교할 대상을 정하고 자료조사를 통해 유사점과 차이점에 관한 질문 해결

‘친구 가르치기’ 하브루타	공부한 후 서로 가르치고 배우는 활동
‘문제 만들기’ 하브루타	자신만의 시험 문제를 만들며 교사의 입장에서 능동적으로 수업내용을 응용

연구자는 서술한바와 같이 하브루타 교육법을 기존의 미술수업을 보완하는 방식으로 활용하고자 했다. 예를 들어, 하브루타 토론 법은 실기수업에 들어가기 전 수업 초반 이론을 배우는 단계에서 매체의 감상에 대한 자신의 피드백을 학습지에 적는 시간에 적용할 수 있다. 표현수업의 이론적 기반이 되는 작품들을 감상하며 학생들은 질문, 논쟁, 비교, 친구 가르치기, 문제 만들기와 같은 다양한 토론활동을 할 수 있다. 이처럼 교사가 수업에 적절한 토론법을 선택하여 미술토론을 설계하면 학생은 토론의 방향성을 이해하여 학습지에 작품에 대한 자신의 생각을 적고 소그룹으로 짝과 이야기를 나누어 보는 시간을 가질 수 있다. 수업 초반에 예시를 보여주는 시간은 이론을 그대로 적용해서 복사본을 만들어내기 위함이 아니기 때문에 교사는 학생에게 학습지 질문에 답하는 시간을 먼저 갖도록 해주어 정보를 자신만의 것으로 재구성할 수 있도록 도와야 한다. 학생은 자신의 생각을 정리하고 나누는 재구성의 시간을 통해 자신의 생각을 정리하고 다양한 의견도 수용할 수 있게 된다. 첫 단계는 수업 초반의 이론수업 외에도 수업 중반, 후반에 거쳐 발표, 자료조사, 미술관 탐방, 표현을 위한 구상, 마무리 비평 등 다양한 활동으로 미술수업 시간 전반에 걸쳐 적용될 수 있다. 학생들은 이 같은 대화의 시간에 막히는 부분이 있다면 지속적으로 짝과 질문하고 답하는 시간을 가지며 문제를 해결할 수 있다. 다만 토론 수업 적용 시에는 정확한 지침이 필요하다. 교사의 중재 없이 무분별하게 수업에 이어서 토론 수업을 진행하면

학생들의 집중력이 깨져 잡담으로 이어질 수 있기 때문에 시간을 정하고 정해진 시간 동안에만 진행하여 발표하거나 결과를 도출하여 학습지에 적는 활동을 할 수 있도록 지도해야 한다.

이 같은 이유로 연구자는 학생들이 대화를 통해 내면에 귀 기울일 수 있도록 하브루타 학습법을 미술교육에 도입해야 한다고 생각했다. 남들 하는 대로 다수의 생각에 자기 생각을 얹어 가는 것이 아닌 유태인들이 하브루타 토론 방식 통해 진리를 찾아가듯 학생들도 하브루타 학습 방법을 통하여 주체적인 방향을 잡아나아가야 한다. 다수를 따라가기 쉬운 학교의 시류에 휩쓸리지 않고 자발적이고 창의적 활동을 해나가는 학생이라면 후에 사회에서도 창의인 결과물들을 만들어 갈 수 있을 것이라 생각한다.

2) 매일의 수업을 축적하는 포트폴리오 수업

세계미술용어사전(1999)에 의하면 포트폴리오(portfolio)는 본래 서류가방이나 서류 집을 뜻하는 어휘이다. 문서를 모아 휴대할 수 있는 꾸러미를 지칭하던 말로, 'port-'는 '가지고 다니다', 'folio'는 '읽사귀'에서 유래한 종이라는 뜻이다. 이러한 어원에서 파생되어 '(특히 심사 등 목적으로) 작품이나 성과 등의 경력을 정리한 자료집'이라는 의미가 탄생했다. 자신의 이력이나 경력 또는 실력 등을 알아볼 수 있도록 자신이 과거에 만든 작품이나 관련 내용 등을 모아놓은 자료집 또는 자료 묶음, 작품집으로, 실기와 관련된 경력증명서이다. 예술 분야에서 자신의 작업의 결과물을 타인에게 증명하기 위해 필수적이다.

본 연구자는 창의 미술 수업을 단편적인 체험의 단계에서 포기하지 않고 지속시킬 필요가 있다고 판단했다. 미술 수업에서의 아이디어 등을 수집하고 포트폴리오를 지속적으로 만들어가는 작업은 이전의 수업을 잊지 않고 보관하며 기억하는 과정을 의미한다. 이 과정은 책과 같은 결과물로 남기 때문에 개인

의 일기장을 모으는 과정과 비슷하다고 할 수 있다.

하워드 가드너(Howard Gardner, 2007)에 의하면 포트폴리오는 성격에 따라 결과중심으로 정리하는 포트폴리오와 과정중심으로 정리하는 프로세스 폴리오로 나누어진다. 프로세스 폴리오는 도입 전개 마무리에 거쳐서 창작자의 모든 사고과정을 담은 복합적인 보관 방법이라고 할 수 있다. 채하늘(2018)에 의하면 프로세스 폴리오는 포트폴리오의 변형이며 학생들의 초기 스케치, 제작 과정중의 초안, 자신과 타인의 비평, 프로젝트 제작, 미술작품에 대한 소감 등 다양한 내용을 포함한다고 한다. 연구자는 과정 중심의 학습지를 기반으로 한 하브루타 토론수업이 포트폴리오 수업으로 이어질 시에 자연스럽게 프로세스폴리오로 이어질 수 있을 것이라 보았다. 이는 토론을 통한 비평과정, 다양한 지식으로부터 영향을 받은 내적동기의 발전, 밑그림, 구상, 발표 등 학생의 성장을 위한 내용들을 포함하기 때문이다.

이같이 과정을 축적하는 포트폴리오 수업은 단순한 글보다 개인의 삶의 모습을 복합적이고 자세하게 예술적으로 기록할 수 있게 해준다는 점에서 차별화 된다. 이 과정 속에서 학생은 미술 시간에 축적한 자신의 작품 발상과 기억들을 소중히 보관함으로써, 미술 활동에 대한 애착을 가지게 될 수도 있을 것이다. 수업시간에 예술작품을 감상하고 표현한 모든 사고의 과정인 개인 학습지와 직접 표현했던 작품의 사진이나 결과물을 함께 보관한다면 학생들이 비록 미술을 전공하지 않더라도 자신의 포트폴리오를 보며 미술시간의 의미를 느끼게 될 것이다. 또한 각자의 포트폴리오는 추상적인 예술적 사고를 자신만의 것으로 구축하도록 돕기 때문에 삶의 다른 영역과 융합도록 돕는 데이터가 되어줄 것이다.

학생들은 수업의 내용과 자신의 생각을 학습지에 정리하고 토론을 통해 기억을 되새기며 감수성 및 사고력, 창조적 능력, 타인과의 소통능력 등을 향상시킬 수 있다. 매번 미술수업에서 포트폴리오를 정리하는 과정이 축적된다면

이는 초, 중, 고등학교 학창시절의 예술적 기록을 볼 수 있는 나만의 역사책이 될 것이다. 모든 예술적 과정을 일회용으로 버리지 않고 융합해서 바라볼 수 있게 해준다는 점에서 포트폴리오 수업은 교육적 의의를 지닌다.

3. 연령별 교육방법

연구자는 앞서 살펴본 학습지를 바탕으로 한 하브루타 토론방식과 포트폴리오 수업을 구체적인 적용 점을 살펴보기 위해 연령별 교육방법을 정리하였다. 먼저, 첫 번째로, 8세부터 13세의 초등학교 학생의 특징을 피아제와, 가드너, 로웬펠드, 파슨스, 루켄스의 발달단계를 기초로 정리하였다. 두 번째로, 14세에서 18세의 학생인 중, 고등학교 학생의 발달단계는 가드너, 로웬펠드, 파슨스, 루켄스의 발달단계를 기반으로 한다. 연구자는 이 같은 정리를 통해서 연령별 지도안 고안 시 고려해야 할 단계별 발달의 특징 도출할 수 있었다.

1) 초등학교 학생(8~13세)

〈표 7〉 초등학교 학생 발달단계 표 (8세~13세)

	8 세	9 세	10 세	11 세	12 세	13 세
피아제의 인지발달 이론	구체적 조작기 (7~11세) - 구체적인 상황에서의 논리적 사고 발달. 가역성 개념 획득, 보존 개념 획득. 수평적 격차: 동일 개념이 과제 형태에 따라 습득 시기가 달라지는 현상. 탈 중심화. 유목화: 부분과 전체의 논리적 관계, 상·하의 위계적 관계 이해. 서					

	열화: 하나의 기준에 따라 대상을 순서대로 배열할 수 있는 능력			
			형식적 조작기(11세 이후) - 논리적으로 추상적인 문제해결. 가설 연역적 추리 가능. 조합적 추리 가능	
가드너의 미적 발달체계	직사주의 정점(7~9세)- 규칙과 전통 습득 시기. 사진과 같은 사실주의적 그림의 가치 높게 평가 직사주의 파탄과 미적 감수성 출현			
		직사주의 파탄과 미적 감수성 출현(9~13세)- 표현적인 면(그린 방법)에 주목, 고도의 예술 지각 발전: 사고의 질적 변화가 아닌 재료에 대한 관심과 자기 자신과 주변의 예술 대상과의 상호작용 속에서 발전		
로웬펠드의 발달단계	도식기(7세~9세) 도식기에는 아동들이 형태의 개념을 습득하여 사물에 대한 개념이 형성된다. 독자적인 방법으로 사물을 표현하고 원, 사각형, 삼각형 등의 기하학적인 형태로 자신만의 도식을 만든다.		의사실기(11~13세) 의사실기에는 합리적인 사고가 발달하는 시기로 외부세계를 인식하는 능력에 비해 표현력이 부족한 경우가 많다. 아동들은 대상을 사실적으로 표현하려고 노력하며 이전 시기의 개념적 표현과 사실적 표현 사이에서 혼란을 느낀다. 의사실기때를 기점으로 미술에 지속적으로 흥미를 느끼고 소질을 발전시키는 아동이 있지만 미술에 대해서	

			자신감이 결여되어 더 이상 미술 활동에 흥미를 보이지 않는 경우도 많아진다. 대상에 대한 비판력도 발달하여 감상 및 평가도 충분히 가능하다.
	여명기, 유희기, 또래 집단기 (9~11세) 여명기의 아동들은 또래집단을 형성하게 되어 사실적인 표현을 위해 노력한다.		사춘기, 결정기 (13~17세)
파슨스의 감상능력 발달단계		미와 현실주의(10세)- 그림의 기본 목적은 재현. 그림의 내용에 근거해서 좋고 나쁜 그림 구별 : 매력적인 소재와 현실적인 표현이 판단의 객관적인 근거 "마치 진짜처럼 보인다"	표현(사춘기)
루켄스의 감상능력 발달단계	주기2(5~10세)- 량예의 예술적인 환영의 시기. 그려진 선 자체보다 그것이 의미하는 사상심상에 관심. 주변 환경이 그림의 이해에 영향을 미쳐서 표현적인 관계로부터 멀어짐. 자유롭게 그림을 그리는 시기		
		주기3(10~15세)- 감상과 예술에 대한 이해 발전. 감상능력보다 표현 능력이 부족함을 인지	

(1) 초등학교 학생(8세~13세)의 발달단계

피아제의 인지발달 이론에 의하면 7세부터 11세 까지의 아이들은 구체적 조작기에 해당하는 연령이다. 이 시기에 해당하는 아이들은 구체적인 상황에서의 논리적 사고가 발달하고 가역성 개념과 보존개념을 획득하게 된다. 유목화 능력인 부분과 전체의 논리적 관계, 상·하의 위계적 관계를 이해하고 서열화 능력인 하나의 기준에 따라 대상을 순서대로 배열할 수 있는 능력을 습득하게 되는 것을 말한다. 또한 형식적 조작기에 해당하는 11세 이후의 초등학생들은 논리적으로 추상적인 문제를 해결할 수 있게 되어 가설을 세우고 연역적 추리를 하는 조합적 추리능력을 얻게 된다.

인지 능력을 중심으로 분류한 피아제의 인지발달 이론과 달리 가드너는 미적 발달체계를 중심으로 바라보았는데, 그는 직사주의와 감수성을 중심으로 연령별 특징을 분류하였다. 그의 이론에 의하면 7세부터 9세의 학생들은 직사주의 정점에 해당한다. 그는 이 시기에 아이들이 규칙과 전통을 습득하며 사진과 같은 사실주의적 그림의 가치를 높게 평가하게 된다고 한다. 이는 사실적이고 구체적인 것을 중시한다는 면에서 피아제의 구체적 조작기의 내용과 유사하다고 할 수 있다. 나아가, 9세부터 13세는 직사주의의 파탄을 통한 미적 감수성의 출현시기이다. 이 시기의 학생들은 사실주의적 관점보다 표현적인 면에 주목하여 고도의 예술지각의 발전을 이루게 된다. 사고의 질적 변화가 아닌 재료에 대한 관심과 자기 자신과 주변 예술 대상과의 상호작용을 통해 이 같은 능력이 발전하게 된다. 이 시기 또한 구체적 연령의 분류는 다르지만 표현적이고 추상적 내용을 이해하게 된다는 면에서 피아제의 형식적 조작기와 공통점을 지닌다.

로웬펠드의 발달단계에 의하면 7세부터 9세의 아이들을 도식기라 분류했다. 이는 피아제와 가드너의 분류와 달리 좀 더 구체적으로 저학년 학생의 표현 능

력을 설명한다. 도식기 아이들은 형태의 개념을 습득하여 사물에 대한 개념이 형성된다고 한다. 이 시기의 학생은 독자적인 방법으로 사물을 표현하고 원, 사각형, 삼각형 등의 기하학적인 형태로 자신만의 도식을 만든다고 한다. 다음으로 9세부터 11세는 여명기, 유희기, 포래집단기로 분류되는데 여명기의 아동들은 포래집단을 형성하게 되어 사실적인 표현을 위해 노력한다고 한다. 이는 피아제의 인지발달이론에서 구체적 조작기와 유사하며 가드너의 직사주의와 유사하다고 할 수 있다. 마지막으로 11세에서 13세는 의사실기로 의사실기에는 합리적인 사고가 발달하는 시기로 외부세계를 인식하는 능력에 비해 표현력이 부족한 경우가 많은 시기라고 한다. 아동들은 대상을 사실적으로 표현하려고 노력하며 이전 시기의 개념적 표현과 사실적 표현 사이에서 혼란을 느낀다. 의사실기 때를 기점으로 미술에 지속적으로 흥미를 느끼고 소질을 발전시키는 아동이 있지만 미술에 대해 자신감이 결여되어 더 이상 미술 활동에 흥미를 보이지 않는 경우도 많아진다. 이 시기의 학생은 대상에 대한 비판력도 발달하여 감상 및 평가도 충분히 가능하다고 한다. 로웬펠드의 의사실기는 다른 학자들의 해석과 달리 사실적 표현을 추구하는 시기를 넘어 추상적 사고의 과정이 되는데서 생기는 내적 과정에 대해 설명하고 있다.

파슨스의 감상능력 발달단계에 의하면 10세부터 초등학생들은 미와 현실주의 시기로 그림의 기본목적은 재현으로 삼게 된다고 한다. 그렇기 때문에 진짜같이 보이는 객관적으로 현실적인 그림을 매력적으로 느끼게 된다. 또한 그림의 내용에 근거해서 좋고 나쁜 그림을 구별할 수 있게 된다. 이 같은 감상능력은 피아제의 구체적 조작기, 가드너의 직사주의 정점, 로웬펠드의 여명기와 같은 맥락에서 살펴볼 수 있다.

그러나 루켄스의 감상능력 단계에 의하면 5세부터 10세의 아동은 주기2로 분류된다. 주기2의 아동은 예술적인 환영의 시기로 그려진 선 자체보다 그것이 의미하는 사상과 심상에 관심을 가지며 주변 환경이 그림의 이해에 영향을 미

쳐서 표현적인 관계로부터 멀어져 자유롭게 그림을 그리는 시기라고 한다. 나아가 주기 3에 해당하는 10세부터 15세의 학생은 감상과 예술에 대한 이해능력이 발전하여 자신의 감상능력보다 표현능력이 부족함을 인지하게 된다. 초등학교 저학년의 학생들이 사실적인 것을 추구한다고 설명한 다른 학자들과 달리 루켄스는 10세 이전 학생들은 형식보다는 의미와 사상에 관심을 두고 자유롭게 그림을 그린다고 설명했다는 점에서 차이점이 있다.

(2) 초등학생 발달단계에 기초한 수업의 방향과 필요성.

연구자는 주기2의 연령별 특징에 대해 서술한 루켄스의 발달능력단계에 기초하여 지도안 도입의 방향성을 잡았다. 그에 의하면 초등학교 연령은 그림의 의미, 사상, 심상에 대해 관심을 가지게 되는 시기라고 한다. 교사는 이 같은 특성을 고려하여 자신이 표현하는 주제를 이해할 수 있도록 표현 수업 이전 이론의 내용을 분명하게 구체화할 필요성이 있다. 이를 위해 연구자는 자신만의 방법으로 외부의 지식을 객관화하여 정리할 수 있도록 내용을 구체화하는 과정을 담은 학습지를 구성하였다.

로웬펠드의 발달단계 분류에 의하면 초등학교 고학년에 해당하는 의사실기 아이들은 개념적 표현과 사실적 표현에 혼란을 느끼게 되고 이때 그림에 대한 자신감을 잃게 되면 미술에 관심이 없어지게 된다고 한다. 그렇기 때문에 초등학교 학생들은 자신의 모든 예술적 발달 단계를 받아들이고 모든 과정에서 의미를 발견할 수 있는 시기이기 때문에 이를 돕는 포트폴리오를 작성하는 활동이 필요하다고 할 수 있다. 또한, 피아제의 인지발달 이론에 의하면 초등학교시기에 논리적으로 유목화, 서열화 시킬 수 있는 능력이 있는데, 이러한 발달 단계에 맞추어 초등학교 내에서 다양한 방법의 미술 수업을 통한 포트폴리오를 6년간 일관성 있게 만들어 나간다면 인문적, 사회적, 과학적 분야 등 다른 장르

에 대한 내면의 생각을 정리하여 본인의 내적 동기가 무엇인지 인식하는 데 도움이 될 수 있을 것이다. 이는 단순히 모든 미술 수업의 데이터들을 모으는 과정이 아닌 수업의 성격 별로 나누어서 점점 생각이 발전해가는 과정을 볼 수 있게 정리하는 과정이다. 미술시간의 사고의 축적 과정을 주기적으로 정리하면 학생들은 자신의 생각을 돌아보며 내적 동기를 발현하고 창의적으로 자신의 결과물들을 발전시켜나갈 수 있을 것이다. 산발적인 활동으로 채워진 6년간의 미술시간을 학생들이 자신의 작업을 포트폴리오로 만들어 정리하여 소중히 보관하는 습관을 지닌다면 중, 고등학교에 가서도 자신의 미술 작업에 대해 애착을 가질 것이라 생각한다. 결국 이 같은 애착감은 예술에 대한 자신감으로 나타날 것이다. 이 뿐 아니라 교사는 학생의 관심사와 미술에 대한 태도를 점검하고 도와주기 위해서도 모든 미술활동의 과정을 축적하는 포트폴리오 수업을 지속할 필요성이 있다.

2) 중, 고등학교 학생(14세~19세)

(1) 중, 고등학생(14세~19세)의 발달단계

〈표 8〉 중, 고등학생 발달단계 표 (14세~19세)

	14 세	15 세	16 세	17 세	18 세	19 세
가드너의 미적 발달 단계	예술적 몰입과 위기(청년기)- 과도한 비판 정신으로 예술과 멀어지는 경우 증가. 위기이면서도 예술의 역사적, 철학적 문제에 관계하는 시기. 판단의 객관성이 높아지며 직사주의적 구속으로 자유로워지고 노는 훈련에 의한 결정적인 예술 시기					

로웬펠드의 발달 단계	사춘기, 결정기 (13~17세) 공간적 사실기 또는 결정기 라고도 하며 환경에 대한 인식 능력과 자아 인식 능력이 급격히 발달한다. 이 시기에는 사실적 표현을 할 뿐만 아니라 공간적으로 공간을 표현하려고 노력한다. 즉 공간의 크기, 색채, 명암, 원근 등을 세밀하게 표현한다. 이때는 시각형, 촉각형, 중간형으로 나누어진다.		
파슨스의 감상능력 발달단계	표현(사춘기) - 경험과 감정 중시. 내용보다 표현중시: 표현된 특징. : 소재의 아름다움보다 표현된 경험이 중요”우리 모두가 그것을 다르게 표현 한다”	양식과 형식(청소년) - 사회적 환경과 경험 중시. 전통과 공동체의 공적 이념 중시. : 작품의 중요성은 개인적 성취보다 사회적이고 전통 안에서 존재.	
루켄스의 감상능력 발달단계	주기3(10~15세) - 감상과 예술에 대한 이해 발전. 감상능력보다 표현 능력이 부족함을 인지		

가드너의 미적발달 체계에 의하면 14세부터 19세에 해당하는 청년기의 학생들은 예술적 몰입을 배움과 동시에 예술적으로 위기의 단계에 직면하게 된다. 예술의 역사적, 철학적 문제에 관계하는 시기이기 때문에 판단의 객관성이 높아지며 직사주의적 구속으로부터 자유로워지고 노는 훈련에 의한 결정적인 예술의 시기를 보낼 수 있다. 반면, 이 시기의 학생들은 과도한 비판정신을 가지게 되어 예술과 멀어지게 되는 경우가 있다.

또한, 루켄스의 감상능력 발달단계에 의하면 중학교 학생들은 초등학교 고학년 학생과 마찬가지로 주기 3에(10~15세) 속한다. 중학교 학생들은 감상과 예술에 대한 이해의 발전으로 감상능력보다 표현능력이 부족함을 인지하여 미술에 대한 자신감을 잃을 수도 있다고 한다.

파슨스의 감상능력 발달단계에 의하면 14세에서 17세의 학생들은 표현을 중시하는 사춘기의 시기로 분류된다. 이때의 학생들은 경험과 감정을 중시하며 내용 보다는 표현된 특징을 중시하기도 한다. 각자 다른 표현 하는 것을 존중하며 소재의 아름다움보다 표현하는 경험인 본질을 더 중시하게 된다. 나아가 18세에서 19세에 해당하는 학생을 청소년기라 분류했다. 이 시기의 학생들은 양식과 형식을 중시한다. 사회적 환경과 경험을 중시하고 전통과 공동체의 공적 이념을 중시하게 되어 작품의 중요성은 개인적 성취보다 사회적이고 전통 안에서 존재하는 것이라 인식하게 된다. 사회 속에서의 의미를 발견하는 시기라고 볼 수 있다. 파슨스의 감상능력 발달단계는 사실주의적 형식보다는 표현과 내용을 중시한다는 점에서 가드너의 미적 발달체계와 맥락을 같이 한다.

또한 로웬펠드의 발달단계에 의하면 13세부터 17세의 학생들은 사춘기 또는 결정기로 분류된다. 이는 공간적 사실기 또는 결정기라고도 하는데 환경에 대한 인식 능력과 자아 인식 능력이 급격히 발달하는 시기이다. 이 시기의 학생들은 사실적 표현을 할 뿐만 아니라 공간적으로 공간을 표현하려고 노력한다. 즉 공간의 크기, 색채, 명암, 원근 등을 세밀하게 표현한다. 중, 고등학교 학생들은 전공을 선택하듯 시각형, 촉각형, 중간형으로 자신의 표현적 흥미가 분화되어 표출되기도 한다. 로웬펠드의 발달 단계는 파슨스의 감상능력과 가드너의 미적 발달 체계와 다른 측면에서 청소년기 연령의 표현적 능력과 발달에 대해서 서술하고 있다.

연구자는 청소년기의 발달단계가 초등학교 학생의 발달 단계에 비하여 세분화 되어 있지 않고 전반적인 시기의 특징에 대해서만 다루고 있음을 알 수 있

었다. 이는 초등학교 연령과 비교하여 보았을 때 중, 고등학교 시기는 더 복잡한 사고를 거치는 연령이기 때문에 개인차가 많아 세분화를 할 시 일반화를 할 위험성이 크기 때문일 것이라 보인다. 연구자는 전반적인 발달단계를 종합하여 살펴본 후 청소년기의 학생들은 사회적 역할에 대해 인지하게 되며 높은 미적 능력과 인지능력을 지니게 된다고 정리할 수 있었다. 성인에 가깝게 급격한 사고의 발전을 하는 청소년기의 연령은 각자 미술에 대한 관심의 유무를 결정해 나가는 중요한 시기라고 할 수 있다.

(2) 중, 고등학교 학생의 발달단계에 기초한 수업의 방향과 필요성.

가드너의 미적 발달체계에 의하면 중, 고등학교 시기인 청년기에는 지식의 확장과 표현력의 발달로 객관성이 더 높아지게 되며, 사회 환경의 경쟁구도 속에서 눈이 높아져 과도한 비판정신으로 예술과 멀어지기도 한다. 이 같은 발달 단계의 특징처럼 많은 학생들은 실제로 미술 활동 중에 예술과 멀어질 수 밖에 없는 내적, 외적 장애물들을 직면한다. 상황적으로도 우리나라 중, 고등학교 학생들은 시기상 미대 진학하기를 원하지 않는 경우 이에 투자할 시간이 없기 때문에 미술에 관심이 없어지는 경우가 많다. 진로를 생각하고 성적을 높이기 위한 스트레스가 생긴 아이들은 국어, 영어, 수학 수업을 위주로 학교생활을 하게 된다.

그러나 이를 긍정적으로 생각해보면, 주로 주입식의 수업을 접하고 더욱 지쳐만 가는 아이들에게 미술수업은 학업의 부담으로부터 잠시나마 벗어날 수 있는 시간이다. 비교적 평가가 자유로운 미술수업 시간에 학생들은 스트레스를 풀 수 있을 뿐 아니라 잠시나마 생각을 환기하여 자신에 대해 사회에 대해 흥미로운 생각을 해 볼 수 있을 것이다.

또한, 로웬펠드의 발달단계의 내용과 같이 사춘기, 결정기의 학생들은 다양한 데 관심을 두고 발달하며 능력에 두각을 나타내기 때문에 개인의 특성에 맞춘

개별화된 수업이 필요하다고 할 수 있다. 제한된 시간 내에 다수의 학생들을 지도하는 교사는 학생 개인의 개별화된 능력의 인식과 발달을 위한 자기 주도적 수업을 구성해야 한다. 그러나 교사가 모든 이의 특성을 고려한 수업을 가르쳐 주기에는 한계가 있기 때문에 학생이 수업의 내용을 통해 스스로의 방향성을 찾아가고 이를 정리하여 꼬리에 꼬리를 물고 발전할 수 있는 자기 주도적 수업방법이 필요하다. 이 같은 발달을 위해 교사는 먼저 사회 속에서 다양한 관심사를 품는 광범위한 수업 주제를 선정하고, 도서관 수업을 진행하여 자신의 관심사를 정리하여 표현하도록 도와주거나, 관심사와 연결된 내용을 조사하여 이를 표현하는 프로젝트 형 과제수업도 내줄 수 있을 것이다. 토론수업의 형태로 진행되는 이같이 다양성 있는 미술수업은 미술이 단순 테크닉 위주의 수업이 아닌 다양한 분야와 연계된 과목임을 인식할 수 있게 도와줄 수 있다. 또한 교사가 직접 다양한 예술가의 삶을 자료로 제시해주어 타인의 삶에 비추어 본 자신의 행동의 의미를 이해하고 표현하는 활동을 해볼 수도 있을 것이다. 이 같은 수업이 학생들의 연령에 맞는 철학적 주제를 담는다면 수업과정 가운데 더 깊이 있는 사고의 발전을 할 수 있을 것이라 예상된다.

파슨스의 감상능력 발달단계인 청소년기 분류에서 살펴볼 수 있듯 학생들은 이 같은 활동을 통해 사회 속에서의 공동체적 의미를 발견하는 교육을 받을 수도 있을 것이다. 미술 활동을 통하여 사회에 있어서 어떤 사람이 되고 싶은지 생각해보게 하는 과정은 학생의 내적 동기를 인식하게 도와줄 수 있다.

또한, 중, 고등학교 학생들이 포트폴리오 수업을 통해 자신의 예술적 데이터를 쌓게 된다면, 학년이 올라 갈수록 점점 평가가 엄격해져 가는 학교의 분위기와 달리 학생들은 자신의 사고의 과정을 스스로 소중히 여기고 정리하는 포트폴리오 수업을 통해 자신의 예술적 소양에 자부심을 느끼고 격려할 수 있을 것이다. 또한, 오랜 시간에 거쳐 쌓아온 철학적인 창작물들의 결과물을 보며 미래에 대한 긍정적인 자아상도 가질 수 있을 것이라 보았다.

Ⅲ. 연령별 수업 모형 구상

본 장에서는 연령별로 기존에 학교에서 주로 사용되는 교과서를 선정하여 내적동기를 유발하는 주제를 적용한 수업모형을 제안하고자 한다. 또한 지도 안에서 어떤 요인이 내적동기를 유발하고 자기 주도적으로 학생들의 독창성을 길러주는지 수업내용의 보안 요소를 중점으로 논할 것이다.

1. 초등학교

(1) 초등학교 수업지도안 교수·학습설계

본 연구를 통해 연구자는 내적동기를 기반으로 한 자기 주도적 창의미술 지도안을 4차시에 걸쳐 개발하였다. 먼저, 연구자는 초등학교 수업에서 사고의 확장을 위해 <강아지 똥>이라는 국어 수업의 내용과 융합하여 사랑에 대한 내적 가치를 탐구하기로 한다. 연령과 상관없이 사랑은 인생에서 중요한 철학적, 탐구 대상이 되기 때문에 초등학교 학생도 ‘사랑’이라는 주제 속에서 타인과의 관계를 되짚어 보며 내적동기를 발견할 수 있을 것으로 생각한다. 수업 주제인 ‘사랑’의 경험을 학생들이 미술활동을 통해 내면화시킬 수 있도록 연구자는 비상 출판사의 2015년 개정 초등학교 미술3 교과서의 1. 표현하고 싶은 경험 단원을 선정하였다. 1차시, 2차시는 수업에 주제를 탐구하고 내적동기를 발전시키는 시간이다. 3차시는 배운 내용을 응용하여 자신만의 작품을 만드는 표현활동 시간이며, 4차시는 직접 만든 작품을 발표하고 나누는 사고 확장의 시간이라고 할 수 있다. 초등학교 수업시간은 한 교시 당 총 40분의 시간으로 구성되어 있다. 연구자는 1,2 교시는 이론 수업으로 3, 4교시는 창작과 발표 수업으로 나누

어 80분에 가까운 수업을 2번의 수업으로 연결하여 지도하는 방식을 고려하여 지도안을 작성하였다. 그러나 이는 학교 수업의 여건에 맞추어 다르게 적용할 수 있다.

〈표 9〉 초등학교 수업지도안 주제 및 단원 선정

수업 주제	내용
내적 동기를 구체화 시키기 위한 주제	〈사랑〉- 사랑의 개념 탐구
단원 선정	비상 2015년 개정 초등학교 미술3 교과서 1. 표현하고 싶은 경험

(2) 초등학교 수업지도안 제시

1차시, 2차시에 해당하는 총 80분의 수업은 깊이 있는 내면화 과정을 위한 활동들로 구성되었다. 먼저, 1차시의 학습 목표는 ① 사랑의 정의에 대해 구체적으로 배우고 매체를 통해 사랑의 정의와 표현 방법을 적용해 볼 수 있다. ② 나의 사랑의 경험을 정리하고 친구들과 이야기 나눌 수 있다 이다. 1차시의 학습은 ‘사랑’이라는 주제를 탐구하기 위해 사랑의 사전적 개념과 구체화 된 분류를 살펴보며 시작된다. 교사의 지도에 따라 학생들은 필리아(philia), 에로스(eros), 스트로게(storge), 아가페(agape)와 같은 대표적인 사랑의 네 종류를 이해하고 자신의 경험을 떠올리며 학습지에 적어본다. 삶과 연관된 큰 주제를 정하여 이를 집중적으로 탐구하며 생각해보는 과정은 자신의 내적인 동기와 수업의 내용을 직접적으로 연결시키는 활동라고 할 수 있을 것이다. 특히, ‘사랑’이라

는 키워드는 많은 이들에게 삶의 원동력, 목적과도 연결되는 상위의 가치이기도 하다. 먼저 스스로 수업의 주제를 탐구한 후 자신이 이해한 추상적 개념을 적용해 보기 위한 활동을 한다. 활동 적용 시 선정하는 매체의 성격에 따라 다른 학문들을 융합하여 교육하는 간학문적 융합수업이 될 수도 있다. 연구자는 이를 다른 스토리에 대입해 볼 수 있도록 국어 시간에 배우는 <강아지 똥> 영상 매체를 선정하였다. 영상을 본 후 학생들은 학습지 질문에 답하며 자신의 생각을 학습지에 열거한다. 학습지 질문은 내용파악, 관계파악, 감정파악, 공감, 융합, 변형, 정리와 같은 다양한 질문의 형식으로 이루어져 있다. 학생들은 1:1로 짝공과 함께 학습지 질문에 답을 하고 이를 나누는 대화 중심의 하브루타 토론시간을 통해 자신의 경험을 구체화 할 수 있다. 또한, 토론 상대의 생각을 들음으로써 자신의 생각을 풍부하게 확장시킬 수 있다. 나아가 이는 수업의 마무리 시간에 대표 학생을 선정하여 발표활동으로 이어질 수 있다. 1차시 수업의 활동은 전반적으로 주제 탐구를 통해 내적동기를 발견하고 토론활동에서 이를 발전시키는 형식으로 이루어져 있다. 내적동기를 학습지에 정리하고 외현화하는 활동인 토론으로 확장하는 과정은 학생들의 능동적 참여를 강조하기 때문에 자기 주도성을 길러준다고 할 수 있다.

2차시의 학습 목표는 ① 사랑의 정의에 대해 구체적으로 적용해 볼 수 있는 작품을 감상할 수 있다. ② 작품 감상을 통한 다양한 질의응답으로 생각을 정리할 수 있다. ③ 정리한 내용을 토대로 나만의 작품을 구상할 수 있다. 이같이 세 가지로 나뉜다. 2차시 학습내용은 사랑이라는 주제를 내용적 요소로 가지고 있는 미술작품을 감상하고 기법을 탐구하며 이를 자신의 개념으로 구체화시키는 능동적인 감상활동으로 이루어져있다. 학생들은 4가지 종류의 사랑의 모습을 표현한 작품을 펠드만의 비평단계를 적용한 질문에 답하며 탐구할 수 있다. 이를 위해 연구자는 네 가지 사랑을 상징할 수 있는 주제의 작품을 선정하였다. 첫 번째로 교사와 학생은 상호작용하며 친구와의 우정을 상징(필리아)하는

미술작품인 박수근의 <공기놀이하는 아이들>을 감상한다. 두 번째로 연인 간의 사랑(에로스)를 상징하는 구스타프 클림트의 작품인 <연인(키스)>, <사랑>을 비교하며 감상한다. 세 번째로, 부모와 자식의 혈육 간의 사랑(스트로게)을 보여주는 변상벽의 작품 <모계영자도>, 밀레의 <첫걸음마>, <자, 입을 벌려요> 등의 작품을 감상한다. 마지막으로, 신과 사람의 절대적인 사랑(아가페)를 보여주는 미켈란젤로 <아담의 탄생>, 그뤼네발트의 <십자가에 못 박힌 예수>를 감상한다. 교사의 발문에 답하며 학습지에 내용을 정리하는 탐구 활동을 통해 학생들은 미술작가의 예술적 표현에 공감하며 세부적으로 작품을 감상하는 방법을 배울 수 있다. 또한, 세부 감상을 통해 작품의 내용적, 시각적 특징을 유목화하고 나의 생각을 적는 시간을 통해 내적인 동기를 함양할 수 있을 것이다. 나아가, 자신의 생각을 기반으로 조별로 이야기를 나누는 하브루타 시간을 가져 다른 친구들의 경험을 폭넓게 공유한다. 마지막으로, 정리한 내용을 기반으로 학생들은 자신의 작품을 구상하는 과정을 통해 배운 내용을 응용하여 자기 주도적으로 표현하는 방법을 익힐 수 있다. 이 과정 속에서 자신이 구상한 바를 친구들과 나누는 대화의 시간은 생각을 보완하며 사고를 확장시킬 수 있도록 도와줄 것이다. 2차시 수업에서는 학생들이 추상적 개념을 작품과 연결하여 자기만의 방법으로 시각화할 수 있도록 한다. 3차시 표현수업에서는 자신의 독창성을 발휘하여 능동적으로 표현하는데 도움을 받을 수 있을 것이라 예상할 수 있다.

2차시에 구상한 내용을 바탕으로 학생들은 3차시에 자신이 앞서 배운 예술작가들과 같이 표현의 주체가 되어 수업시간에 내면화한 사랑의 개념을 작품에 투영시키는 표현활동을 한다. 1~2차시의 수업이 학생의 내면의 가치를 발현시키기 위한 내면화 수업이었다면 3차시는 이를 시각적으로 표현하여 결과물을 만들어 내는 외현화 수업이라고 할 수 있다. 3차시의 학습 목표는 다음과 같다. ① 학생 자신이 구상한 대로 나만의 표현으로 만들어 볼 수 있다. ② 제작 후 서로 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다.

마지막으로 4차시의 학습목표는 총 2가지로 정리하였다. ①발표를 통해 서로의 작품을 감상하고 이야기 나눌 수 있다. ②적극적으로 배운 질문을 활용하며 감상할 수 있다. 4차시 수업시간에 학생들은 과정을 담은 학습지와 결과물인 작품을 가지고 자신의 창작물을 반 친구들에게 공유한다. 작품 발표시간에 외현화 과정을 거쳐 표현한 작품을 이야기함으로써 학생은 자신의 토론능력을 향상시킬 수 있을 뿐 아니라, 독창성을 인정받고 학급 친구들과 교사로부터 구체적인 피드백을 받을 수 있을 것이다.

〈표 10〉 초등학교 수업지도안 차시별 학습 목표

차시	차시별 학습 목표
1	① 사랑의 정의에 대해 구체적으로 배우고 매체를 통해 사랑의 정의와 표현 방법을 적용해 볼 수 있다. ② 나의 사랑의 경험을 정리하고 친구들과 이야기 나눌 수 있다
2	① 사랑의 정의에 대해 구체적으로 적용해 볼 수 있는 작품을 감상할 수 있다. ② 작품 감상을 통한 다양한 질의응답으로 생각을 정리할 수 있다. ③ 정리한 내용을 토대로 나만의 작품을 구상할 수 있다.
3	① 학생 자신이 구상한 대로 나만의 표현으로 만들어 볼 수 있다. ②제작 후 서로 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다.
4	①발표를 통해 서로의 작품을 감상하고 이야기 나눌 수 있다. ②적극적으로 배운 질문을 활용하며 감상할 수 있다.

〈표11〉 초등학교 학습 지도 계획

차시	학습 주제	학습내용	수업자료	시간
1차시	이론활동 감상활동	<ul style="list-style-type: none"> · 매체를 감상한다. · 내적인 요소〈사랑〉에 대한 개념을 이해한다. · 〈강아지 똥〉에 나오는 내용을 하브루타 질문을 통해 깊이 있게 살펴본다. · 내가 경험한 사랑에 관한 대답을 적으며 조별토론을 진행한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·교사: 수업ppt자료, 학습지 ·학생: 미술교과서 	40분
2차시	이론활동 감상활동 표현활동	<ul style="list-style-type: none"> · 미술 작품을 감상하며 사랑의 종류를 복습하며 이해한다. · 질문하고 답변하는 과정을 통해 생각을 정리하고 친구들과 토론한다. · 학습지 답변을 토대로 작품을 구상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·교사: 수업ppt자료 ·학생: 미술교과서, 학습지 	40분
2차시	표현활동	<ul style="list-style-type: none"> · 구상한 대로 표현수업을 진행한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·학생: 학습지, 재료 	40분
3차시	감상활동	<ul style="list-style-type: none"> · 서로의 작품을 감상하는 시간을 통해 다양한 내용과 표현방식들을 수용할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·학생: 학습지, 자신이 만든 작품 	40분

〈표 12〉 초등학교 1차시 수업지도안

단원명		1. 표현하고 싶은 경험		지도 차시	1/4
학습목표		(1) 감상을 통해 다양한 사랑의 정의와 표현 방법에 대해 배울 수 있다. (2) 나의 사랑의 경험을 정리하고 친구들과 이야기 나눌 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞) 유의점(☞)	
		교사	학생		
도입 [17분]	인사 및 출결 확인 (1')	<ul style="list-style-type: none"> 인사하고 출석을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 반장의 지시에 따라 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다. 동영상의 소리를 모든 학생들이 잘 들을 수 있도록 조절한다. 	
	학습목표 제시 (1')	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 읽는다. 		
	도입 (18')	<ul style="list-style-type: none"> 학습지를 나눠주며 내적 동기와 관련된 흥미를 유발하는 매체를 보여준다. (사랑)- 〈강아지 똥〉 영상을 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> 영상을 시청한다. 	☞ 강아지똥 https://www.youtube.com/watch?v=WK_zY_vikz8	
전개 [17분]	사랑의 특징	<ul style="list-style-type: none"> 사랑의 다양한 정의에 대해 살펴보고 자신의 경험을 	<ul style="list-style-type: none"> 사랑의 종류를 살펴보고 내 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 흥미를 가질 수 	

	<p>설명 (2') 적어본다.</p> <p>대표적으로 4가지의 사랑 선정하여 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> - 필리아(philia) : 친구와의 깊은 우정 <p>친구와의 믿음, 깊은 소통, 지지하는 마음, 넓은 의사소통 (학습지에 경험 적기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 에로스(eros): 성적인 사랑, 쾌락추구, 이기심 <p>로맨틱한 애정, 스킨쉽 유발, 열정적인 사랑, 열망 등 (학습지에 경험 적기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스트로게(storge): 부모와 자식간 혈육의 사랑 <p>용서하는 연습, 사랑하는 가족에게 일상적 감사, 서로에게 양질의 시간을 주기, 행복과 기쁨의 기억의 나눔 (학습지에 경험 적기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아가페(agape): 신과 사람의 절대적인 사랑 <p>이타적인 사랑, 모든 상황에서 조건 없는 사랑의 표현, 인류에게 좋은 영향을 주는 사랑, 자선에 시간과 행동, 다른 사람의 삶을 위 선행의 행동 확장. (학습지에 경험 적기)</p>	<p>가 경험한 사례를 떠올리며 학습지 ((가) 사랑의 유형) 에 적어본다.</p>	<p>있도록 PPT를 통해 다양한 사진을 예시로 보여주며 설명한다.</p> <p>☞ 사랑의 다양한 정의: https://www.calmsage.com/8-types-of-love-learn-their-impact-on-your-relationships/</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 자신의 경험을 적을 시간을 충분히 부여한다.
--	---	--	--

	<p>학습지 정리 (5')</p> <p>하브루타 (8')</p> <p>발표 (2')</p>	<ul style="list-style-type: none"> 매체〈강아지 똥〉에 관한 학습지의 질문에 답변을 한다. 1:1로 짝꿍에게 서로 질문하고 답변하는 하브루타 토론 시간을 갖는다. 몇몇 학생들을 선정하여 자신이 정리한 내용을 발표할 수 있도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습지((나) 강아지 똥)를 작성한다. 학습지에 정리한 답변을 기반으로 하브루타 토의하기 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 협력하여 질문에 답을 적을 수 있도록 도와준다. 개별적으로 돌아가며 교사가 학생들이 잘 참여할 수 있도록 돕는다. 발표자를 정하여 말을 하도록 알려준다.
정리 [3분]	<p>다음 차시 예고 및 정리 (3')</p>	<ul style="list-style-type: none"> 다음시간 준비물에 대해 공지 한다. 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 마침 인사를 한다. 	

〈표 13〉 초등학교 2차시 수업지도안

단원명	1. 표현하고 싶은 경험	지도 차시	2/4
학습목표	<p>(1) 사랑의 정의에 대해 구체적으로 배우고 작품을 감상할 수 있다.</p> <p>(2) 감상하며 다양한 질문을 통해 생각을 정리할 수 있다.</p> <p>(3) 정리한 내용을 토대로 나만의 작품을 구상할 수 있다.</p>		

교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 창의 융합능력 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞) 유의점(☞)
		교사	학생	
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다.
	학습 목표 제시 (1')	• 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	• 학습목표를 읽는다.	
	복습 (2')	• 강아지 퐁 영상에 대해 나눈 대화를 다시 짚어가며, 사랑에 대한 개념 복습.	• 학습지와 ppt를 보며 지난 시간의 수업내용을 복습한다.	
전개 [33분]	작품 감상 및 학습지 작성 (20')	• 이에 관한 작품들을 감상한다. - 펠드만의 4단계의 비평단계와 내적 가치(사랑의 개념)에 대한 내용을 적용한 복합적인 질문을 하며 작품 설명 1작품- 박수근<공기놀이 하는 아이들> (학습지 질문을 중심으로 작품	• 작품 감상하며 특성을 학습지에 정리, 교사의 질문에 대답 • 활동지를 정리한다. 모르는 점을 교사에게 질문한다.	• 학생들이 흥미를 가질 수 있도록 PPT를 통해 다양한 작품을 예시로 보여주며 설명한다. ☞ 클립트 https://terms.naver.com

	<p>설명 전개)</p> <p>2작품- 구스타프 클림트〈연인 (키스)〉, 〈사랑〉</p> <p>(학습지 질문을 중심으로 작품 설명 전개)</p> <p>3작품- 변상벽〈모계영자도〉, 밀레〈첫걸음마〉,〈자, 입을 벌려요〉</p> <p>(학습지 질문을 중심으로 작품 설명 전개)</p> <p>4작품- 미켈란젤로〈아담의 탄생〉, 그뤼네발트〈십자가에 못박힌 예수〉</p> <p>(학습지 질문을 중심으로 작품 설명 전개)</p> <p>• 내가 표현하고 싶은 사랑에 대하여 학습지에 정리한다.</p> <p>• 선택한 사랑의 종류대로 4</p>	<p>• 잠시 학습지에 적어본다.</p>	<p>/entry.naver?docId=974760&cid=46720&categoryId=46838, https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3568371&cid=58862&categoryId=58876W</p> <p>밀레 https://blog.naver.com/skulllife11/20452339234</p> <p>• 질문을 통해 학습자의 반응을 보며 난이도 조절을 하고 추가 설명을 해야 할지 파악한다.</p> <p>• 학생들이 작품을 감상할 시간을 충분히 부여한다.</p> <p>• 교사가 지나다니면서 활동지를 잘 썼는지 확인해가며 도와준다.</p>
--	--	------------------------	--

	(8') 토론 (5')	명씩 모여 조별로 토의하기	<ul style="list-style-type: none"> • 조별로 모여 자신의 아이디어를 친구들과 공유한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 조별로 이야기를 잘 나누는지 돌아가면서 확인한다.
정리 [3분]	다음 차시 예고 및 정리 (2')	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 시간에 필요한 준비물 안내를 한다. • 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 설명을 잘 듣고 다음 차시 수업 과정과 준비물에 대해 숙지한다. • 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 준비물을 가져 오지 않을 경우 자기 주도학습 부분에서 감점 1점이 들어가는 것을 알린다.

<표 14> 초등학교 3차시 수업지도안

단원명	1. 표현하고 싶은 경험		지도 차시	3/4
학습목표	(1) 구상한 대로 나만의 표현을 해볼 수 있다. (2) 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다.			
교수-학습 형태	1) 표현 중심 학습법 2) 문제 해결 중심 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞) 유의점(☞)
		교사	학생	
도입 [4분]	인사 및 출결 확	<ul style="list-style-type: none"> • 인사하고 출석을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 반장의 지시에 따라 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 수업에 집중할 수 있

	인 (1')			도록 분위기를 형성한다.
	학습 목표 제시 (1')	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 읽는다. 	
	수업 준비 (2')	<ul style="list-style-type: none"> • 준비한 재료를 가져왔는지 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현 수업을 위한 재료를 준비한다. 	
전개 [33분]	표현 활동 (33')	<ul style="list-style-type: none"> • 표현활동을 지도 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현 활동 시작 	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 지나다니며 학생들이 표현할 수 있도록 각자의 학습지를 보며 지도해준다.
정리 [3분]	마무리 (3')	<ul style="list-style-type: none"> • 다 하지 못한 학생들은 숙제로 마무리 해오도록 숙제를 내준다. • 다음 수업을 예고하며 준비물을 알려준다. • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현활동을 마무리 한다. • 다음 시간에 준비해올 것들을 숙지한다. • 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • ppt로 보여준다.

<표 15> 초등학교 4차시 수업지도안

단원명	1. 표현하고 싶은 경험	지도 차시	4/4
-----	---------------	----------	-----

학습목표		(1) 발표를 통해 서로의 작품을 감상하고 이야기 나눌 수 있다. (2) 적극적으로 배운 질문을 활용하며 감상할 수 있다.		
교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☒)
		교사	학생	유의점(☑)
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다.
	학습목표제시 (1')	• 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	• 학습목표를 읽는다.	
	수업준비 (2')	• 준비물을 가져왔는지 확인한다.	• 발표수업을 위한 준비물을 준비한다.	
전개 [30분]	발표 (15') 질문 만들기 (7')	• 한명씩 돌아가며 제자리에서 일어나 자신의 작품에 대해 설명한다. • 설명을 듣고 질문형식에 맞추어 질문을 만들어 궁금한 점을 물어본다. (학생들의 상황에 맞추어 모임	• 발표 시작 • 학습지에 질문 만들고 질문하기	• 학생들이 발표를 집중해서 듣고 자유롭게 물어볼 수 있도록 지도한다.

	토론하기 (8')	구성: 일대일, 조별, 발표 때 질문 등) • 친구의 답변을 듣고 학습지에 정리하도록 한다.	• 학습지에 친구의 답변 정리하기	
정리 [3분]	마무리 (3')	• 다음 수업을 예고하며 준비물을 알려준다. • 마침 인사를 한다.	• 다음 시간에 준비해올 것들을 숙지한다. • 마침 인사를 한다.	• ppt로 보여준다.

2. 중등학교

(1) 중등학교 수업지도안 교수·학습설계

본 연구에서 연구자는 연령별 특징을 고려하여 4차시에 걸친 중학교 학습지도안을 개발하였다. 로웬펠드의 발달 단계처럼 중학교 학생들은 성장함에 따라 점차 자신의 관심사를 발견하고 이를 구체화해 나간다. 학생들은 수업을 통해 ‘미술이 융합된 다양한 분야’를 배워 관심사를 구체화 하고, 융합이 추가되는 단원을 통해 미술전공을 하지 않더라도 삶의 곳곳에서 예술적 의도를 넣을 수 있다는 것을 배울 수 있을 것이다. 관심사의 구체화와 더불어, 중학교 시기의 발달단계를 살펴보면 사춘기 연령의 학생들은 환경과 자신을 이해하는 능력이 급격히 발달하여 과도한 비판정신을 지니게 되는 특징이 있다. 과도기적 변화단계에 있는 사춘기 학생들이 예민한 사고와 판단을 하는 시기이기 때

문에 감정적으로 자신의 생각을 드러내는 것에 어색함을 느낄 수 있을 것이다. 그렇기 때문에 연구자는 중학교 지도안에서 철학적 사고를 학생 스스로 정하고 해볼 수 있도록 삶과 밀접하게 닿아있는 실용적 학문을 융합하고자 했다. 나아가 다른 이의 삶을 깊이 있게 공감하기 위한 읽기 자료를 통해 간접적으로 삶의 철학들을 다루고자 했다. 읽기 자료와 연관된 학습지 질문은 삶의 방향성, 가치관, 감정 등 다양한 내용을 담고 있다. 고등학교의 지도안과 같은 ‘사랑’, ‘죽음’의 철학적 주제를 다루고 있지는 않지만 중등학교 수업지도안은 건축가의 삶에 공감하고 자신의 삶에 대해 전반적으로 생각하고 이해해 나갈 수 있는 전반적인 과정을 다룬다.

연구자는 이를 고려하여 미래엔 출판사의 2015 개정 교육과정 중학교 미술 2 교과서에서 이 같은 특징을 반영한 4. 소통하는 건축이야기 단원을 선정하였다. 학생들은 위 단원을 통하여 건축공간 속에서 자신의 삶을 돌아보고 매체, 토론, 숙제 등 다양한 활동으로 얻어진 생각을 투영해 나만의 작품을 만들 수 있을 것이다. 중학교 수업시간은 한 교시 당 총 45분의 시간으로 구성되어 있다. 연구자는 1, 2 교시 이론수업, 3교시 표현수업 그리고 4교시 발표수업으로 지정하여 수업을 구성하였다. 표현 수업은 학교 수업의 여건에 맞추어 더 많은 시간을 부여하여 적용할 수 있다.

〈표 16〉 중등학교 수업지도안 주제 및 단원 선정

수업 주제	내용
내적 동기를 구체화 시키기 위한 주제	〈삶과 건축〉 미술이 융합된 분야 배우기
단원 선정	미래엔 2015 개정 교육과정 중학교 미술2 교과서 4. 소통하는 건축이야기

(2) 중등학교 수업지도안 제시

1차시에 해당하는 45분의 수업은 내면화 과정인 내적동기를 발견하고 견문을 넓힐 수 있는 활동으로 구성되었다. 1차시의 학습 목표는 다음과 같다. ① 감상을 통해 다양한 건축을 이해하고 건축가의 의도에 공감할 수 있다. ② 좋아하는 장소와 가보고 싶은 장소 그리고 그 안에 있는 건축물을 정하고 이야기 나눌 수 있다. 또한 학습 내용은 학생들이 <삶과 건축(예술)>을 잘 이해하도록 돕기 위한 영상, 교과서, 사진, 읽기 자료, 학습지 활동으로 이루어져 있다. 이는 수업시간 전반에 걸쳐 유기적으로 연결되어있는 활동들이다. 먼저 1차시 도입부분에 스페인의 건축가 안토니 가우디의 삶과 예술에 대해 이해하는 공감 중심의 활동을 넣어 건축가의 삶에 공감하고 기존의 교과서 내용인 다방면의 건축 예시를 가우디와 연결하여 지식을 확장 시킨다. 학생들에게 가우디에 관한 영상매체와 학습지에 <가우디의 생애>에 관한 읽기자료를 접하도록 하고 하브루타 질문에 답하여 정리한다. 아울러 토론하는 시간을 통해 학생들은 건축가의 내적동기를 파악할 수 있고 자신의 내적인 동기를 돌아볼 수 있다. 질문의 유형은 내용파악, 관계파악, 감정파악, 공감, 융합, 변형, 마무리 질문 순으로 학습지에 구성되었다. 교과서 도판을 중심으로 내용을 파악하고 자연물로부터 영감을 받은 다른 건축물의 예시를 살펴본다. 특히 자연, 공간, 건축을 연관시켜 생각하도록 한다. 교과서 도판의 예시는 스스로 건축물을 탐구하는 숙제와 이어진다. 마지막으로, 학생들은 학습지 질문을 해결하는 숙제를 통해 스스로 미술과 융합한 영역을 조사할 수 있다. 1차시 수업의 활동은 건축가의 삶에 공감하고 다양한 건축을 이해하기 위한 활동으로 이어진다. 학생들은 건축에 반영된 건축가의 의도를 이해하고 건축물에서 느껴지는 창의적이고 은유적인

공간의 성격과 장소성을 시각화한다는 것에 공감할 수 있다. 또한, 학습지에 자료조사의 형식으로 주어진 숙제를 통해 자신의 삶과 밀접한 곳에서의 예술작품을 선택하고 스스로 연구해볼 수 있다. 이 같은 활동은 2차시의 친구 가르치기 활동과 이어지기 때문에 자기 주도성을 길러준다고 할 수 있다.

2차시의 학습 목표는 총 3가지이다. ① 매체를 통해 주변의 건축물을 이해하고 이에 대한 비판적 사고를 할 수 있다. ② 내가 지내는 공간에 대한 생각을 정리할 수 있다. ③ 정리한 내용을 토대로 나만의 이상적인 공간을 구상할 수 있다. 2차시 도입에 교사는 숙제 검사를 하며 학생들이 자신들이 해온 자료조사를 기반으로 ‘친구 가르치기’의 하브루타 활동을 할 수 있도록 지도한다. 학생이 조사한 바와 같이 인간의 삶 속에서 만들어진 건축물을 새로운 시선으로 바라보기 위한 영상을 시청한다. 건축물에 대한 비판적 시선을 담은 영상을 시청하고 학생 자신이 살면서 경험한 건축물에 대해 다방면으로 생각해 볼 수 있도록 학습지 활동을 한다. 먼저, 내가 주로 상주하는 장소별 시간표를 작성하고 내가 주로 시간을 보내는 곳을 먼저 떠올려 본다. 교과서 도판 위주로 건축가가 생각하는 문제를 해결할 수 있는 해법이 담긴 건축물을 감상한다. 또한 활동지에 다른 건축가들의 문제 해결 사례를 정리한다. 나아가 내 주변 건축물의 장·단점 정리를 통하여 주변의 건축에서 해결해야 할 문제점을 찾고 친구와 문제를 해결할 하브루타 토론을 한다. 토론 내용을 기반으로 표현활동 아이디어를 구상한다. 이처럼 주어진 환경을 비판적 시선으로 바라볼 수 있게 도와주는 활동은 주어진 환경에 수동적으로 끌려가지 않고 새로운 시선으로 바라볼 수 있게 도와줄 수 있을 것이다.

1~2차시의 수업이 학생 개인의 내면화를 위한 내용이었다면 3차시의 수업은 자신의 내면의 정리된 개념을 표현하는 외현화 수업이라고 할 수 있다. 3차시의 학습목표는 다음과 같다. ① 건축물을 보고 자신이 구상한 대로 구현해 볼 수 있다. ② 상호 간의 질문과 대답을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수

있다. 상술한 바와 같이 표현 학습은 여러 차시에 걸쳐서 이루어질 수 있다. 연구자는 1, 2차시의 이론 수업을 넣고 3차시에는 표현 수업을 넣어 이론과 표현이 이어지는 맥락을 보여주고 싶었다.

4차시의 학습목표는 2개로 나뉜다. ① 학생은 자기 창작물 발표를 통해 다른 친구와 서로의 작품을 감상하고 이야기 나눌 수 있다. ② 적극적으로 배운 질문을 활용하며 감상할 수 있다. 초등학교 수업지도안과의 차별점은 4차시 작품 발표시간에는 직접 감상을 위한 질문을 만들고 답하는 시간을 가지며 하브루타 활동을 자기 주도적으로 확장시킨다는 점이 있다. 자기 주도적으로 질문을 만들고 구체적으로 발표하는 과정은 자신의 내면의 생각을 외면으로 표출하는 과정이기 때문에 자기주도성을 더욱 발휘하게 한다고 할 수 있다. 이 과정을 통해 학생은 스스로 생각하고 질문해보는 습관을 함양할 수 있을 것이다.

〈표 17〉 중등학교 수업지도안 차시별 학습 목표

차시	차시별 학습 목표
1	(1) 감상을 통해 다양한 건축을 이해하고 건축가의 의도에 공감할 수 있다. (2) 좋아하는 장소와 가보고 싶은 장소 그리고 그 안에 있는 건축물을 정하고 이야기 나눌 수 있다.
2	(1) 매체를 통해 주변의 건축물을 이해하고 이에 대한 비판적 사고를 할 수 있다. (2) 내가 지내는 공간에 대한 생각을 정리할 수 있다. (3) 정리한 내용을 토대로 나만의 이상적인 공간을 구상할 수 있다.
3	(1) 구상한 대로 나만의 표현을 해볼 수 있다.

	(2) 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다.
4	(1) 발표를 통해 서로의 작품을 감상하고 이야기 나눌 수 있다. (2) 적극적으로 배운 질문을 활용하며 감상할 수 있다.

〈표 18〉 중등학교 학습 지도 계획

차시	학습 주제	학습내용	수업자료	시간
1차시	이론활동 감상활동	<ul style="list-style-type: none"> · 감상을 통해 다양한 건축을 이해하고 건축가의 철학과 의도를 정리한다. · 자료 조사를 통해 내가 관심있는 건축물을 선정하여 여러가지 이유를 정리하고 친구들과 이야기를 나눈다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·교사: 수업ppt 자료 ·학생: 미술교과서 	45분
2차시	이론활동 감상활동 표현활동	<ul style="list-style-type: none"> · 영상을 통해 내 주변의 건축물들을 새롭게 이해하고 장단점을 정리한다. · 나의 장소별 시간표를 작성함으로써 내가 지내는 공간에 대한 생각을 정리하고 토의한다. · 학습지 답변을 토대로 작품을 구상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·교사: 수업ppt 자료 ·학생: 미술교과서 	45분

2차시	표현활동	· 구상한 대로 표현수업을 진행한다.	·학생: 미술교과서, 학습지, 재료	45분
3차시	감상활동	· 서로의 작품을 감상하는 시간을 통해 다양한 내용과 표현방식들을 수용할 수 있다.	·학생: 학습지, 자신이 만든 작품	45분

〈표 19〉 중등학교 1차시 수업지도안

단원명		4. 소통하는 건축이야기		지도 차시	1/4
학습목표		(1) 감상을 통해 다양한 건축을 이해하고 건축가의 의도에 공감할 수 있다. (2) 좋아하는 장소와 가보고싶은 장소 그리고 그안에 있는 건축물을 정하고 이야기 나눌 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞) 유의점(☞)	
		교사	학생		
도입	인사 및 출	· 인사하고 출석을 확인한다.	· 반장의 지시에 따라 인사한다.	· 학생들이 수업에 집중	

[14분]	결 확 인 (1')			중할 수 있도록 분위기를 형성한다.
	학 습 목 표 제 시 (1')	• 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	• 학습목표를 읽는다.	• 동영상의 소리를 모든 학생들이 잘 들을 수 있도록 조절한다.
	도 입 (12')	• 학습지를 나눠주며 내적 동기와 관련된 흥미를 유발하는 매체를 보여준다. (삶과 건축)- 가우디에 관한 영상을 본다.	• 영상을 시청한다.	<input checked="" type="checkbox"/> 영상 자료 가우디는 왜 건축계의 천재라고 불릴까? - YouTube
전 개 [28분]	읽 기 (3')	• '건축가의 삶'에 대한 읽기 자료를 읽는다.	• 각자 학습지의 가우디에 관한 읽기 자료를 읽는다.	<input checked="" type="checkbox"/> 기사 참고: 장애·조롱·멸시에도...가우디는 묵묵히 벽돌 하나를 더 쌓았다 - 매일경제 (mk.co.kr)
	세 부 내 용 설 명 (10')	• 영상과 읽기자료를 본 후 교사는 학생들에게 ppt로 추가적인 설명을 한다. ■ 자연의 형태를 따온 건축 가우디는 어떤 것들에 영향을 받았을까? → 형태 기능적인 면 : 거미줄의 모양에서 영향을 받아 현수선, 곡선의 모양의 기둥, 모양을 뒤집어서 만들	• 설명을 들으며 학습지에 자신이 이해한 내용을 적는다. - 감상을 통해 다양한 건축을 이해하고 건축가의 철학과 의도를 정리한다.(가우디 연관 건축가와 교과서 도판의 건축)	• 학생들이 흥미를 가질 수 있도록 PPT를 통해 다양한 사진을 예시로 보여주며 설명한다. <input checked="" type="checkbox"/> 수업내용과 가우디 질문 참고: 천재로 유명한 건축가 가우디, 진짜 천재일까? - YouTube,

	<p>외형적인 면: 아르누보의 영향을 받아서 양식이 화려하다. 자연의 곡선을 건축의 형태로 만들어 냈다. 직선과 곡선 혼재, 정형화되지 않음 - 나무나 식물이 자라난 듯한 모습.</p> <p>사회적인 면: 재료를 그 바르셀로나 카탈루냐 특산 제품인 타일을 이용했다. 타일을 깨트려서 조각조각 모자이크 사용. 당시에 최신기술이었고 사치품이었다. 세라믹 특징: 화려한 그림을 넣을 수 있다. 당시 가장 잘나가는 하이테크 사용.</p> <p>→ 본질</p> <p>형태, 시간의 개념, 사람의 사용, 안과 밖의 조화, 소통하는 건축</p> <p>안과 밖의 조화. 소통하는 건축 : 주변에 있던 야자수 나무, 노란 금잔화, 대지를 상징하는 붉은벽도 건축에 담았다.</p> <p>시간의 개념, 사람의 사용 : 단순한 모방을 넘어 친환경적 형태로 발전함. 엘 카프리초 (여름별장): 해의 동선에 따라 일과가 따라가는 모양으로 설계됨. 자연과공생하는 건축 (구엘공원, 카사밀라, 등)</p> <p>기능: 사람을 앉혀보며 안락함을 연구.</p>		
--	---	--	--

	<p>■ 동물을 형태를 따온 건축 가우디의 영향을 받은 발렌시아 산티아고 (Santiago Calatrava) - 스페인의 건축가 발렌시아 예술과학도시 설계 참여 오페라 하우스 콘서트홀 상어 모양. 타일을 붙여서 가우디를 오마주 함.</p> <p>형태, 본질 중 어떤 것을 중시하는가? 동대문 DDP도 형태에 치중함.</p> <p>■ 교과서 도판속 건축물들도 예시로 소개. 창덕궁, 한옥: 외형적 특징과 기능적 특징 소개 한샘 DBEW 디자인 센터: 한옥과 결합한 형태의 건축 코펜하겐 대학교 티에트겐 학생 기숙사: 소통과 개인의 공간을 위한 원형 건축물</p> <p>• 학습지에 질문과 대답을 적으며 생각을 정리하는 시간</p>		<p>• 학생들이 자신의 경험을 적을</p>
--	--	--	--------------------------

학습
지
정
리
(5')

	<p>을 갖는다.</p> <p>하브루타 (8')</p> <p>발표 (2')</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습지를 작성한 후 1:1로 대화하는 하브루타 토론을 하며 친구의 생각을 알아가는 시간을 가진다. • 몇몇 학생들을 선정하여 자신이 정리한 내용을 간단하게 발표할 수 있도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습지에 자신의 생각을 정리한다. • 토론하며 친구의 생각도 학습지에 간단히 요약한다. 	<p>시간을 충분히 부여한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 협력하여 질문에 답을 적을 수 있도록 도와준다. • 발표자를 정하여 말하도록 알려준다.
정리 [3분]	<p>다음 차시 예고 및 정리 (3')</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다음 시간 숙제와 준비물에 대해 공지한다 -도서관이나 인터넷을 활용하여 흥미로운 건축물에 대해서 추가적으로 정리 해오기 (숙제) • 자료 조사를 통해 내가 관심 있는 건축물을 선정하여 여러 가지 이유를 질문에 답하는 방식으로 정리하고 내가 조사해 온 건축물을 소개시켜준다.(친구 가르치기) • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 마침 인사를 한다. 	

〈표 20〉 중등학교 2차시 수업지도안

단원명	4. 소통하는 건축이야기	지도 차시	2/4
-----	---------------	-------	-----

학습목표		(1) 매체를 통해 주변의 건축물을 이해하고 이에 대한 비판적 사고를 할 수 있다. (2) 내가 지내는 공간에 대한 생각을 정리할 수 있다. (3) 정리한 내용을 토대로 나만의 이상적인 공간을 구상할 수 있다.		
교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 창의 융합능력 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞) 유의점(☞)
		교사	학생	
도입 [16분]	인사 및 출결 확인 (1')	<ul style="list-style-type: none"> 인사하고 출석을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 반장의 지시에 따라 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다. ☞세바시 (건축): https://youtu.be/QxGzwJd_Eno
	학습 목표 제시 (1')	학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 읽는다. 	
	복습 (2') 토론 (4')	<ul style="list-style-type: none"> 지난 시간 배운 내용에 대하여 복습한다. 숙제로 해온 자료 조사를 1:1로 짝꿍에게 가르친다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습지와 ppt를 보며 지난 시간의 수업내용을 복습한다. 짝꿍과 서로 이야기를 나눈다. 	

	<p>도입 (8')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 문제 해결적 질문을 불러 일으키는 영상을 본다. - 건축 관련 영상 시청 	<ul style="list-style-type: none"> • 영상을 집중해서 본다. 	
<p>전개 [25분]</p>	<p>학습지 정리 및 토론 (7')</p> <p>작품 감상 (5')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 장소별 시간표를 작성함으로 내가 지내는 주변의 건축물들을 새롭게 이해하기 위해 장단점을 정리한다. 문제를 해결하기 위해선 어떤 개선이 필요할지 조별로 토론한다. • 이에 관한 교과서 중심의 작품들을 감상한다. <p>예 1: 우리나라의 감천 문화마을- 6.25 피난민 거주지였으나 예술가들의 작품이 설치되고 각종 환경 미화 사업으로 재개발되었다.</p> <p>예2: 프랑스 파리의 라빌레트 공원- 혐오시설인 도축장에서 복합 도시 공원으로 재생시킴</p> <p>예 3: 오스트리아 스피트라우 쓰레기 소각장 - 혐오 시설로서 시각 공해의 제거 약속을 통하여 리모델링으로 거듭남</p> <p>예4:프랑스 파리 풍피두센터 - 농촌 인구의 이주와 주민수의 급증으로 비위생적이고 위험한 우범 지역으로 변화해 버림에 따라 현대적인 복</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 활동지를 정리한다. 모르는 점을 교사에게 질문한다. • 작품 감상하며 특성을 학습지에 정리, 교사의 질문에 대답 	<ul style="list-style-type: none"> • 질문을 통해 학습자의 반응을 보며 난이도 조절을 하고 추가 설명을 해야 할지 파악한다. • 학생들이 흥미를 가질수 있도록 PPT를 통해 다양한 작품을 예시로 보여주며 설명한다. • 학생들이 작품을 감상할 시간을 충분히 부여한다.

	<p>합 문화 공간으로 탈바꿈함</p> <p>예5:영국 발틱 현대 미술관 - 밀가루 제분소의 몰락으로 비어 있던 건물을 미술관으로 개조함</p> <p>예6: 영국세이지음악당-제조업이 몰락하면서 사람들이 떠나게 되고 결국 도시가 황폐화되었으나 세계적인 수준의 음악당을 건립하여 문화적인 명소로서 거듭남</p> <p>학습지 작성 (5')</p> <p>건축 아이디어 구상 (4')</p> <p>토론 (4')</p>	<p>• 내가 표현하고 싶은 건축에 대하여 학습지에 정리한다.</p> <p>• 정리한 내용을 토대로 학습지에 건축 아이디어를 구상한다.</p> <p>• 조별로 자신이 구상한 바를 짧게 이야기 나눈다.</p>	<p>• 활동지에 적는다.</p> <p>• 활동지에 스케치를 한다.</p> <p>• 조별로 모여 자신의 아이디어를 친구들과 공유한다.</p>	<p>• 교사가 지나다니면서 활동지를 잘 썼는지 확인해가며 도와준다.</p> <p>• 조별로 이야기를 잘 나누는지 돌아가면서 확인한다.</p>
정리 [4분]	<p>다음 차시 예고 및 정리 (4')</p>	<p>다음시간에 필요한 준비물 안내를 한다.</p> <p>-구상하지 못한 학생들은 숙제로 해오도록 지도한다.</p> <p>마침인사를 한다.</p>	<p>• 설명을 잘 듣고 다음 차시 수업 과정과 준비물에 대해 숙지한다.</p> <p>• 마침 인사를 한다.</p>	<p>• 준비물을 가져오지 않을 경우 자기 주도학습 부분에서 감점 1점이 들어가는 것을 알린다.</p>

〈표 21〉 중등학교 3차시 수업지도안

단원명		4. 소통하는 건축이야기		지도 차시	3/4
학습목표		(1) 구상한 대로 나만의 표현을 해볼 수 있다. (2) 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 표현 중심 학습법 2) 문제 해결 중심 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞) 유의점(☞)	
		교사	학생		
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다.	
	학습목표제시 (1')	• 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	• 학습목표를 읽는다.		
	수업준비 (2')	• 준비한 재료를 가져왔는지 확인한다.	• 표현 수업을 위한 재료를 준비한다.		
전개	표현할	• 표현활동을 지도 한다.	• 표현 활동 시작	• 교사가 지	

[38 분]	동 (38')			나다니며 학생들이 표현할 수 있도록 각자의 학습지를 보며 지도해준다.
정리 [3분]	마무리 (3')	<ul style="list-style-type: none"> • 다 하지 못한 학생들은 숙제로 마무리 해오도록 숙제를 내준다. • 다음 수업을 예고하며 준비물을 알려준다. • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현활동을 마무리 한다. • 다음 시간에 준비해올 것들을 숙지한다. • 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • ppt로 보여준다.

〈표 22〉 중등학교 4차시 수업지도안

단원명	4. 소통하는 건축이야기		지도차시	4/4
학습목표	(1) 발표를 통해 서로의 작품을 감상하고 이야기 나눌 수 있다. (2) 적극적으로 배운 질문을 활용하며 감상할 수 있다.			
교수-학습 형태	1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☒) 유의점(☑)
		교사	학생	

도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	<ul style="list-style-type: none"> 인사하고 출석을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 반장의 지시에 따라 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다.
	학습목표제시 (1')	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표를 읽는다. 	
	수업준비 (2')	<ul style="list-style-type: none"> 준비물을 가져왔는지 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 발표수업을 위한 준비물을 준비한다. 	
전개 [38분]	발표 (25')	<ul style="list-style-type: none"> 한명씩 돌아가며 제자리에서 일어나 자신의 작품에 대해 설명한다. 설명을 듣고 자유롭게 질문을 만들어 궁금한 점을 물어본다. <p>(학생들의 상황에 맞추어 모임 구성: 일대일, 조별, 발표 때 질문 등)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 발표시작 학습지에 질문 만들고 질문하기 	<ul style="list-style-type: none"> 학생들이 발표를 집중해서 듣고 자유롭게 물어볼 수 있도록 지도한다.
	질문 만들기 (7')	<ul style="list-style-type: none"> 친구의 답변을 듣고 학습지에 정리하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습지에 친구의 답변 정리하기 	
정리 [3분]	마무리 (3')	<ul style="list-style-type: none"> 다음 수업을 예고하며 준비물을 알려준다. 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 다음 시간에 준비해올 것들을 숙지한다. 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ppt로 보여준다.

3. 고등학교

(1) 고등학교 수업지도안 교수·학습설계

연구자는 주제 중심의 교육방법을 통해 학생들의 내적동기를 발현시켜 자기 주도적으로 독창적 표현을 할 수 있도록 고등학교 수업 지도안을 구상하였다. 지도안은 총 4차시의 수업과정으로 1차시는 죽음을 주제로 미술작품을 비평, 감상하는 시간을 갖는다. 2차시는 1차시에서 배운 비평 방법을 응용하여 스스로 관심주제를 정하고 탐구하여 3차시에서 표현할 아이디어를 구상한다. 3차시에는 이전 차시에서 구상한 내용을 바탕으로 표현하며 4차시에는 친구들의 작품을 비평수업의 방법으로 능동적으로 감상하는 시간을 갖는다. 고등학교 학생들은 가드너의 미적 발달단계와 같이 고도의 비판능력을 함양하게 되는 시기이다. 연구자는 학생들의 비판 능력을 살려 깊이 있는 생각을 하며 표현할 수 있도록 수업을 구성하였다. 이를 위해 연구자는 고등학교 수업에서 죽음이라는 삶과 연결된 철학적 주제를 선정하였다. 모두가 경험할 공통사적 주제를 집중하여 다룸으로서 삶에 대한 생각을 나눠보고자 한다. 그리고 비평을 통한 감상으로 다른 예술가들의 생각을 알아보며 철학적 주제를 미술작품과 연결시키는 활동을 하려 한다. 이 같은 주제를 다루기 위해 비상출판사에 2015년도 개정 고등학교 미술교과서의 비평의 다양한 관점 단원을 선정하였다. 고등학교의 수업시간은 총 50분 이므로 각 차시 당 다양한 활동을 연계할 수 있도록 수업을 구성하였다. 1차시는 이론수업, 2차시는 도서관 학습, 3차시는 표현수업, 4차시는 발표 순으로 지도안을 구성하였다. 3차시에 해당하는 표현수업은 학교와 학생들의 상황에 맞추어 길이를 조절할 수 있다.

〈표 23〉 고등학교 수업지도안 주제 및 단원 선정

수업 주제	내용
내적 동기를 구체화 시키기 위한 주제	<죽음> - 죽음에 대해 철학적, 예술적 탐구
단원 선정	비상 2015년 개정 고등학교 미술 교과서 Ⅲ. 감상, 중단원: 10. 작품 비평, 소단원: 비평의 다양한 관점

(2) 고등학교 수업지도안 제시

교사는 죽음이라는 철학적 주제를 비평을 통한 감상수업과 연결하여 구체화시킨다. 1차시는 총 50분의 수업으로 교사는 수업전반을 아우르는 지식을 전달하고 학생은 생각을 정리하고 토론한다. 1차시의 수업 목표는 다음과 같다. ① 비평 활동을 통해 죽음에 관한 다양한 작품을 깊이 있게 감상할 수 있다. ② 활동을 통해 작품에 대한 개인적인 생각을 정리하고 발표할 수 있다. 1차시 도입부분에서는 교사는 교과서에 세부적 설명이 기재된 오피리아 작품에 관한 발문을 하고 작품의 내용을 매체를 통해 구체적으로 전달한다. 영상을 보면서 학생들은 학습지를 작성한다. 학생들의 대답을 듣고 교사는 죽음에 관한 네덜란드 바니타스 작품들을 소개한다. 그리고 함께 비평하며 감상한다. 학생들은 감상의 과정에서 학습지를 작성한다. 또한 현대미술 비올라의 작품과 같이 죽음이란 주제 속 시대별, 표현별 차이를 보이는 작품을 선정하여 감상한다. 수업시간에 배운 비평 활동을 기반으로 교사가 준 데미안 허스트의 읽기 자료를 통해 학생도 스스로도 체계적으로 작가의 작품을 비평해보는 활동을 한다. 마지막으로, 작품에 대한 자신의 생각을 토론활동을 통해 나누고 발표한다. 1차시의 수

업은 모든 인간이 마주할 수 있는 죽음이란 철학적 주제를 탐구하는 수업이다. 이 같은 많은 내용을 포괄할 수 있는 주제중심의 수업은 삶에 대한 사고와 직접적으로 연결되기 때문에 말로 표현하기 어렵던 학생들의 호기심, 비판적 사고 등 다양한 내적 동기를 다룰 수 있게 해준다. 그리고 철학적 주제를 두고 토론하는 과정은 말로 표현하는 과정을 포함하기 때문에 시각적 표현수업에 앞서 내적가치를 외면화 할 수 있도록 도와주는 역할을 할 것이다. 또한, 학생들은 탐구 과정 속에서 자연스럽게 비평하는 방식을 익힐 수 있을 것이다.

2차시의 학습목표는 다음과 같다. ① 자신이 관심이 있는 주제를 선정하고 스스로 자료 조사를 통해 비평의 내용을 학습지에 구체화 시킬 수 있다. ② 조사한 내용을 기반으로 나만의 아이디어를 구상할 수 있다. ③ 구상한 생각을 친구들과 이야기하며 보완할 수 있다. 2차시에서는 1차시에서 배웠던 구체화 방법을 떠올리며 자신만의 철학적 관심주제를 선정한다. 선정한 주제를 기반으로 도서관에서 책을 대여하고 이를 학습지에 정리한다. 학습지에 정리하는 시간을 통해 생각을 구체화하고 표현활동의 계획도 세운다. 학습지를 정리한 후 1:1로 대화하는 하브루타 토론을 하며 친구의 생각을 알아가는 시간을 가진다. 마지막으로 몇몇의 학생들을 선정하여 자신이 정리한 내용을 간단히 발표할 수 있도록 한다. 도서관 수업에 해당하는 2차시 수업은 초, 중학교 학생들의 수업과 달리 자기 주도성을 더욱 높인 수업이라는 점에서 차이점이 있다. 이는 자신이 관심 있는 것을 주제로 선택하여 탐구할 수 있는 높은 자율성을 가진 수업이다. 자기 주도적으로 주제를 정하여 학습지에 정리하는 내면화과정과 후에 친구들과 토론하는 외면화 과정까지 수업 설계 이외에는 교사의 개입이 적고 수업의 내용부터 활동까지 학생의 역할이 크기 때문에 초등학교 중학교 수업지도안보다 더욱 자기주도적인 활동이라고 할 수 있다.

3차시는 2차시에서 자신이 구상한 내면화된 내용을 시각적으로 외면화 시키는 시간이다. 3차시의 학습 목표는 다음과 같다. ① 스스로 탐구를 통해 아이디

어를 구상한 대로 나만의 표현을 해볼 수 있다. ② 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다. 3차시 수업은 학생이 스스로 주제를 선택하여 표현하는 시간이기 때문에 교사는 개별적으로 학생들의 활동지를 보며 표현활동이 원활하게 이루어 질 수 있도록 돕는다. 교사는 창작활동의 상황을 보며 표현수업에 시간을 더 활용 할 수 있다.

4차시의 학습 목표는 다음과 같다. ① 감상에 필요한 질문 만들기를 통해 다채로운 질문을 할 수 있다. ② 발표 시간에 자신의 작품을 설명하며 친구를 가르칠 수 있다. 4차시에는 비평의 방법을 자유롭게 사용하여 자신의 작품의 내용을 정리하며 발표하는 시간을 갖는다. 그리고 서로의 작품을 비평하며 보완점을 생각해본다. 토론과 발표는 교사가 학생들의 상황에 맞추어 일대일, 조별, 학급 발표 등 자유롭게 구성할 수 있다. 전반적으로 고등학교 수업은 스스로 관심사를 구체화 하여 주제를 선정하고 이를 탐구할 수 있도록 초등학교, 중학교의 수업보다 자기 주도적인 활동을 중점으로 수업을 구성하였다.

〈표 24〉 고등학교 수업지도안 차시별 학습 목표

차시	차시별 학습 목표
1	<ul style="list-style-type: none"> ① 비평 활동을 통해 죽음에 관한 다양한 작품을 깊이 있게 감상할 수 있다. ② 활동을 통해 작품에 대한 개인적인 생각을 정리하고 발표할 수 있다.
2	<ul style="list-style-type: none"> ① 자신이 관심이 있는 주제를 선정하고 스스로 자료 조사를 통해 비평의 내용을 학습지에 구체화 시킬 수 있다. ② 조사한 내용을 기반으로 나만의 아이디어를 구상할 수 있다. ③ 구상한 생각을 친구들과 이야기하며 보완할 수 있다.

3	<ul style="list-style-type: none"> ① 스스로 탐구를 통해 아이디어를 구상한 대로 나만의 표현을 해볼 수 있다. ② 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다.
4	<ul style="list-style-type: none"> ① 감상에 필요한 질문 만들기를 통해 다채로운 질문을 할 수 있다. ② 발표 시간에 자신의 작품을 설명하며 친구를 가르칠 수 있다.

〈표 25〉 고등학교 학습 지도 계획

차시	학습 주제	학습내용	수업자료	시간
1차시	이론활동 감상활동	<ul style="list-style-type: none"> · 비평적 감상을 통해 작품을 다방면으로 이해하고 작품 구성에 중요한 요소에 대해 배운다. · 스스로 비평해보는 활동을 통해 사고력을 넓히고 친구들과 생각을 나눈다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·교사: 수업ppt자료 ·학생: 미술교과서 	50분
2차시	이론활동 표현활동	<ul style="list-style-type: none"> · 자료 조사를 통해 자신의 작품도 깊이 있는 내용으로 구성한다. · 정리한 내용을 기반으로 친구들과 이야기를 나누고 구성한 내용을 보완한다.. 	<ul style="list-style-type: none"> ·교사: 수업ppt자료 ·학생: 학습지, 필기도구 	50분

3차시	표현활동	· 구상한 대로 표현수업을 진행한다.	·학생: 미술교과서, 학습지, 재료	50분
4차시	감상활동	· 감상에 필요한 질문 만들기를 통해 다채로운 질문과 답변을 얻는다. · 하부르타식 발표 시간을 통해 자신의 작품을 설명하며 친구를 가르친다.	·학생: 학습지, 자신이 만든 작품	50분

〈표 26〉 고등학교 1차시 수업지도안

단원명		대단원: Ⅲ. 감상, 중단원: 10. 작품 비평, 소단원: 비평의 다양한 관점		지도 차시	1/4
학습목표		(1) 다양한 감상방법을 통해 작품을 깊이 있게 감상할 수 있다. (2) 활동을 통해 작품에 대한 개인적인 생각을 정리하고 발표할 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(㉠)	
		교사	학생	유의점(㉡)	
도입 [12분]	인사 및 출결 확인 (1')	· 인사하고 출석을 확인한다.	· 반장의 지시에 따라 인사한다.	· 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다. · 동영상의 소리를	

	<p>학습 목표 제시 (1')</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 읽는다. 	<p>모든 학생들이 잘 들을 수 있도록 조절한다.</p> <p>☒ 오필리아 관련 영상: 세상에서 가장 아름다운 죽음 - YouTube</p>
	<p>도입 (10')</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습지를 나눠주며 내적 동기와 관련된 흥미를 유발하는 매체를 보여준다. 이 작품을 보고 어떤 느낌이 드나요? 색과 구성이 어떨죠? 왜 이렇게 표현했을까요? 작가의 생각을 알아보기 위해 영상을 보도록 합시다. (죽음 : 작품의 의미와 형식)- 교과서에 나온 작품에 관한 영상을 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 아름다워요, 섬뜩해요. - 사실적이네요, 자연이 많아요 <ul style="list-style-type: none"> • 영상을 시청한다. 	
<p>전개 [34분]</p>	<p>세부 내용 설명 (10')</p> <ul style="list-style-type: none"> • 영상을 본 후 교사는 학생들에게 ppt로 추가적인 설명을 하며 이에 관련된 여러 작품을 소개 한다. 죽음을 주제로 한 작품들 <ol style="list-style-type: none"> 1. 비극적 죽음의 이야기 <존 에버렛 밀레이(John Everett Millais, 1829~1896/오필리아 Ophelia, 1851-1852)> 2. 바니타스 작품들 감상 <얀 데이비슨 드 힘(Jan Davidsz de heem, 1606-1684), 빌렘 칼프(Willem Kalf, 1622-1693), 빌렘 클라스 헤다(Willem Claesz Heda, 1594-1681)등..> 3. 육체의 죽음과 영혼의 승천 <비올라(Viola, Bill, 미국, 1951~)> 	<ul style="list-style-type: none"> • 감상하며 학습지의 질문에 답변하는 시간을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 흥미를 가질 수 있도록 PPT를 통해 다양한 사진과 내용을 예시로 보여주며 설명한다. <p>☒ 바니타스참고자료: https://www.junggi.co.kr/article/articleView.html?no=7722, https://blog.naver.com/eunicemin/222406844328 빌 비올라 영상 작품 감상: (32) Bill Viola, Tristan's</p>

		<p>4. 인간의 육체적 죽음에 관한 관념<데미안 허스트(Damien Hirst, 영국, 1965~)></p> <ul style="list-style-type: none"> • 작품을 감상한 후 비평적 감상을 할 수 있는 질문으로 구성된 학습지를 채우는 시간을 가진다. - 질문을 통한 데미안 허스트 작품 비평. • 학습지를 작성한 후 1:1로 대화하는 하브루타 토론을 하며 친구의 생각을 알아가는 시간을 가진다. • 몇몇 학생들을 선정하여 자신이 정리한 내용을 간단하게 발표할 수 있도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 글을 읽으며 자유롭게 감상하고 학습지에 비평을 해본다. • 토론하며 친구의 생각도 이해한다. • 짧은 발표 시간을 통해 다음시간에 볼 친구들의 작품도 기대할 수 있다. 	<p>Ascension (The Sound of a Mountain Under a Waterfall), 2005 - YouTube 데미안 허스트 읽기 자료: http://wowhongik.hongik.ac.kr/news/articleView.html?idxno=119</p> <ul style="list-style-type: none"> • 집중해서 읽을 수 있도록 적당한 시간을 준다. • 학생들이 학습지에 정리할 시간을 충분히 부여한다.. • 개별적으로 돌아가며 교사가 학생들이 잘 참여할 수 있도록 돕는다. • 발표자를 정하여 말을 하도록 알려준다.
정리 [4분]	다음 차시 예고 및 정리 (4')	<ul style="list-style-type: none"> • 다음시간 도서관 수업에 대하여 간략하게 설명하며 숙제와 준비물에 대해 공지한다. • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 마침 인사를 한다. 	

〈표 27〉 고등학교 2차시 수업지도안

단원명		대단원: Ⅲ. 감상, 중단원: 10. 작품 비평, 소단원: 비평의 다양한 관점		지도 차시	2/4
학습목표		(1) 자료 조사를 통해 자신의 작품도 다면적인 요소를 가지고 학습지에 구상할 수 있다. (2) 구상한 생각을 친구들과 이야기하며 보완할 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞)	
		교사	학생	유의점(☞)	
도입 [5분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다. • 도서관의 관심도서를 체크하여 자료조사를 할 수 있도록 지도한다.	
	학습 목표 제시 (1')	• 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	• 학습목표를 읽는다.		
	도입 (3')	• 도서관에서 학습지를 나눠주며 지난 수업에 대해 짧은 복습을 하고 오늘 수업에 대해 전반적인 설명을 한다.	• 오늘수업 시간에 어떻게 자료조사를 할지 정한다.		
전개 [40분]	자료 조사 (20') 학습	• 개인적으로 도서관에서 관심 분야 책을 선정하며 자신의 작품을 구상하기 위한 질문을 해결하는 시간을 갖는다.	• 각자 학습지에 정리한 관심분야의 책을 선정하여 대역하고 구체적인 정리와 구상을 한다.	• 집중해서 읽을 수 있도록 적당한 시간을 준다.	

	<p>지 정 리 (10')</p> <p>하 브 루 타 (5')</p> <p>자 료 보 완 (5')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어 스케치를 한다. • 학습지를 작성한 후 1:1로 대화하는 하브루타 토론을 하며 친구의 생각을 알아가는 시간을 가진다. • 몇몇 학생들을 선정하여 자신이 정리한 내용을 간단하게 발표할 수 있도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 이를 기반으로 아이디어 스케치를 한다. • 토론하며 친구의 생각도 이해한다. • 학습지에 정리한 내용을 보완한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 학습지에 정리할 시간을 충분히 부여한다.. • 개별적으로 돌아가며 교사가 학생들이 잘 참여할 수 있도록 돕는다. • 하브루타 토론을 통해 정리한 생각을 정리할 수 있도록 지도한다.
정리 [5분]	<p>다 음 차 시 예 고 및 정 리 (5')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다음시간 숙제와 준비물에 대해 공지한다. • 빌린 책을 통하여 내용을 더 정리하고 구상하며, 이를 표현하기 위한 재료를 준비해 오도록 공지한다. • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 마침 인사를 한다. 	

〈표 28〉 고등학교 3차시 수업지도안

단원명	대단원: Ⅲ. 감상, 중단원: 10. 작품 비평, 소단원:	지도	3/4
-----	----------------------------------	----	-----

		비평의 다양한 관점		차시	
학습목표		(1) 구상한 대로 나만의 표현을 해볼 수 있다. (2) 질문을 통하여 표현의 어려운 점을 보완할 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 표현 중심 학습법 2) 문제 해결 중심 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☞)	유의점(☞)
		교사	학생	유의점(☞)	
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다.	
	학습 목표 제시 (1')	• 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	• 학습목표를 읽는다.		
	수업 준비 (2')	• 준비한 재료를 가져왔는지 확인한다.	• 표현 수업을 위한 재료를 준비한다.		
전개 [43분]	표현 활동 (43')	• 표현활동을 지도한다	• 표현 활동 시작	• 교사가 지나다니며 학생들이 표현	

				할 수 있도록 각자의 학습지를 보며 지도해준다.
정리 [3분]	마무리 (3')	<ul style="list-style-type: none"> • 다 하지 못한 학생들은 숙제로 마무리 해오도록 숙제를 내준다. • 다음 수업을 예고하며 준비물을 알려준다. • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 표현활동을 마무리 한다. • 다음 시간에 준비해올 것들을 숙지한다. • 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • ppt로 보여준다.

〈표 29〉 고등학교 4차시 수업지도안

단원명		대단원: Ⅲ. 감상, 중단원: 10. 작품 비평, 소단원: 비평의 다양한 관점		지도 차시	4/4
학습목표		(1) 감상에 필요한 질문 만들기를 통해 다채로운 질문을 할 수 있다. (2) 발표 시간에 자신의 작품을 설명하며 친구를 가르칠 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 반응 중심 학습법 2) 토론식 탐구 학습법	핵심 역량	1) 시각적 소통 능력 2) 미적 감수성 3) 자기주도적 학습능력 4) 미술문화 이해 능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		자료(☒)	
		교사	학생	유의점(☑)	
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 학생들이 수업에 집중할 수 있도록 분위기를 형성한다.	
	학습 목표 제시 (1')	• 학습목표를 제시하고 학생들이 함께 읽도록 지시한다.	• 학습목표를 읽는다.		
	수업 준비 (2')	• 준비물을 가져왔는지 확인한다.	• 발표수업을 위한 준비물을 준비한다.		
전개 [43분]	발표 (25')	• 한명씩 돌아가며 제자리에서 일어나 자신의 작품에 대해 설명한다.	• 발표시작	• 학생들이 발표를 집중해서 듣고	

	<p>질문 만들기 (10')</p> <p>토론하기 (8')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 설명을 듣고 자유롭게 질문을 만들어 궁금한 점을 물어본다. (학생들의 상황에 맞추어 모임 구성: 일대일, 조별, 발표 때 질문 등) • 서로의 답변을 듣고 학습지에 정리, 보완하도록 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습지에 질문 만들고 질문하기 • 학습지에 친구의 답변 정리하기 	<p>자유롭게 물어볼 수 있도록 지도한다.</p>
정리 [3분]	마무리 (3')	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 수업을 예고하며 준비물을 알려준다. • 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 시간에 준비해올 것들을 숙지한다. 1. 마침 인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • ppt로 보여준다.

4. 초, 중, 고 통합 포트폴리오 수업모형

(1) 포트폴리오 교수·학습설계

연구자는 본 연구를 통해 초등학교, 중등학교, 고등학교 학생이 모두 적용할 수 있는 포트폴리오 지도안을 구상하고자 했다. 이는 총 3차시에 걸쳐 개발되었다. 수업은 학습지를 기반으로 한 하브루타 토론수업과 병행하여 전개되기 때문에 프로세스 폴리오의 성격을 갖는다. 즉 이는 수업의 전반에 거친 사고의 흐름과 결과물을 함께 담는 과정이라고 할 수 있다. 1차시는 학기 초에 오리엔테이션 형식으로 이루어지고 2차시는 학기 중간에 표현 수업 마무리와 함께 점검의 형식으로 이루어진다. 3차시는 학기 말 일년간의 과정을 돌아볼 수 있도록 자신의 포트폴리오를 정리하는 과정과 함께 진행된다. 모든 차시의 포트폴리오 수업은 정해진 시간의 구성을 따르지 않기 때문에 미술수업 속에서 교사가 자유롭게 시간을 분배하여 구성할 수 있다. 2차시의 중간 점검의 성격을 띄는 수업의 경우 표현수업의 도입이나 마지막에 잠시 다룰 수도 있을 것이다.

(2) 포트폴리오 수업지도안 제시

포트폴리오 수업은 기존에 배우는 미술수업을 정리하기 위한 과정중심 학습과정으로 수업 전반에 걸쳐 적용되기 용이하다. 1차시는 20분 ~ 50분 등 학교 수업의 여건에 맞추어 미술 수업 중 자유롭게 진행 될 수 있다. 1차시의 학습 목표는 다음과 같다. ① 학기 초 포트폴리오를 완성하도록 설명을 듣고 필요성을 인식할 수 있다. ② 각 미술 수업마다 학습지를 작성하고 작품과정과 완성 사진을 첨부하여 정리할 수 있다. 1차시의 학습 내용은 앞으로 배울 다양한 미술활동에 대한 소개로 시작 해서 나의 미술 선호도에 대해 알아보고 앞으로 어

떻게 미술 포트폴리오를 정리하면 되는지 구체적인 방법을 배우는 것으로 구성된다. 그리고 실제로 포트폴리오 수업과 함께 미술 수업을 배우면서 학습지를 정리하고 결과물을 만들어 내는 과정의 정리를 해본다. 이 같은 활동을 통해서 학생들은 포트폴리오 수업을 이해하고 자신의 내면의 추상적인 개념을 정리하고 표현해야 할 필요성을 느끼게 될 것이다.

학기의 중반에 왔을 때 교사는 2차시 포트폴리오 수업을 진행할 수 있다. 이는 학생들이 포트폴리오 정리를 잘 하고 있는지 점검하고 도와주는 목적을 가진 시간이다. 2차시의 학습목표는 다음과 같다. ① 서로 돌아가면서 자신이 좋았던 포트폴리오의 작품에 대해 설명하고 더 해보고 싶은 미술활동에 대해 이야기 할 수 있다. ② 미술작품을 통해 타인과 소통할 수 있다. 2차시의 포트폴리오 수업은 교사가 잘 정리한 학생의 포트폴리오를 보여주거나 다른 예시를 ppt로 보여주며 학생들이 자신의 작품을 정리할 필요성을 다시 느끼게 해주는 동기부여 활동이다. 학생들은 학습지의 발문에 답하며 스스로의 포트폴리오에 대해 생각을 적는다. 그리고 이를 친구들과 대화를 통해 나누며 앞으로 자신의 포트폴리오를 어떻게 정리하고 보완할지 적어본다. 이 같은 중간 점검의 성격을 띤 포트폴리오 수업은 학생들이 포기하지 않고 활동을 지속하게 해주는 원동력이 된다고 할 수 있을 것이다.

마지막으로 학기의 마지막 한 해를 돌아보는 시기에 교사는 3차시 포트폴리오 수업을 진행한다. 3차시의 학습목표는 다음과 같다. ① 자신의 활동을 효과적으로 정리할 수 있도록 포트폴리오 지도를 받는다. ② 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 정리하여 발표할 수 있다. 3차시의 수업은 포트폴리오 활동을 마무리하기 위한 내용으로 이루어져 있다. 먼저 수업의 도입 부분에 교사는 학생들에게 잘 정리된 포트폴리오의 예시를 보여주며 자신의 포트폴리오도 친구들에게 보여줄 수 있도록 발표 준비를 시킨다. 발표의 내용은 포트폴리오의 이름 짓기부터 재밌었던 활동을 5가지 정도로 정하는 것으

로 이루어진다. 학생들은 학습지 발문에 답하며 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 선정하고 정리하여 발표한다. 수업 전반에 걸쳐 적용되는 포트폴리오 수업은 산발적인 미술수업을 연결해주는 역할을 할 수 있을 것으로 기대 된다. 즉 내적 동기를 기반으로 한 자기 주도적 활동을 정리하는 포트폴리오 수업은 학생들의 생각을 지속적으로 내면화 시켜주는 기능을 한다고 할 수 있다. 학생들은 이 같은 과정을 축적하는 시간을 통해 사고가 확장되는 창의성의 기반을 다질 수 있을 것이다.

〈표 30〉 포트폴리오 차시별 학습 목표

차시	차시별 학습 목표
1	① 학기 초 포트폴리오를 완성하도록 설명을 듣고 필요성을 인식할 수 있다. ② 각 미술 수업마다 학습지를 작성하고 작품과정과 완성사진을 첨부하여 정리할 수 있다.
2	① 서로 돌아가면서 자신이 좋았던 포트폴리오의 작품에 대해 설명하고 더 해보고 싶은 미술활동에 대해 이야기 할 수 있다. ② 미술작품을 통해 타인과 소통할 수 있다.
3	① 자신의 활동을 효과적으로 정리할 수 있도록 포트폴리오 지도를 받는다. ② 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 정리하여 발표할 수 있다. 포트폴리오를 정리하여 발표할 수 있다.

〈표 31〉 포트폴리오 학습 지도 계획

차시	학습 주제	학습내용	수업자료	시간
1차시	이론 활동 체험 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 앞으로의 수업 계획과 포트폴리오 만드는 과정을 듣는다. · 각 미술수업마다 학습지를 작성하고 과정 스케치와 완성한 작품은 인쇄하여 포트폴리오 파일에 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사: PPT자료 · 학생: 미술 교과서, 파일, 핸드폰 	수업시간 내에서 자유롭게 구성
2차시	표현활동	<ul style="list-style-type: none"> · 중간점검을 통하여 더 해보고 싶은 미술활동에 대해 발표 할 수 있다. · 포트폴리오를 완성하기 위한 계획을 세울 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사: PPT자료 · 학생: 미술 교과서, 포트폴리오 	약 17분 수업시간 내에서 자유롭게 구성
3차시	평가	<ul style="list-style-type: none"> · 자신의 활동을 효과적으로 정리할 수 있도록 포트폴리오 평가를 받는다. · 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 선정하고 정리하여 발표 준비를 한다. · 서로 돌아가면서 자신이 좋았던 포트폴리오의 작품에 대 	<ul style="list-style-type: none"> · 교사: · 학생: 포트폴리오 	수업시간 내에서 자유롭게 구성

		<p>해 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 자신의 작품을 통해 타인과 소통할 수 있다. 		
--	--	---	--	--

〈표 32〉 포트폴리오 1차시 수업지도안

수업내용		포트폴리오 만들기		지도 차시	1/3
학습목표		<p>① 학기 초 포트폴리오를 완성하도록 설명을 듣고 필요성을 인식할 수 있다.</p> <p>② 각 미술 수업마다 학습지를 작성하고 작품과정과 완성사진을 첨부하여 정리할 수 있다.</p>			
교수-학습 형태		<p>1) 직접교수법</p> <p>2) 반응중심학습법</p>	핵심 역량	<p>1) 미적감수성</p> <p>2) 창의·융합능력</p> <p>3) 자기주도학습능력</p>	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		지도상의 유의점	
		교사	학생		
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	<ul style="list-style-type: none"> · 인사하고 출석을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 반장의 지시에 따라 인사한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업 시작과 함께 학생들의 이목을 끌 수 있도록 눈을 마주치며 인사하고 영상 시청에 집중시킨다. 	
	동기 유발 (3')	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 미술활동에 대해 소개하는 영상 	<ul style="list-style-type: none"> · 영상을 시청한다. 		
전개	OT	<ul style="list-style-type: none"> · 앞으로 어떤 수업을 배우 	<ul style="list-style-type: none"> · 조별로 미술수업 	<ul style="list-style-type: none"> · 학생들에 	

[25 분]	(10')	<p>고 활동할지 설명해준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습지를 나눠주며 자신이 즐겼던 미술수업을 적어 보도록 지도한다. • 시각 수업으로서 미술수업에 포트폴리오가 필요한 이유에 대해 설명하고 수업 계획에 맞추어 어떻게 포트폴리오를 정리하면 될지 예시를 보여준다. 	<p>에 대해 배웠던 것들 중 좋았던 것을 이야기 하며 학습지를 작성한다.</p>	<p>게 질문할 때 정답을 강요하지 않고 자유롭게 대답할 수 있도록 분위기를 조성한다.</p>
	이론 수업 (10')	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 수업 : 실기수업을 위한 이론 설명, 학습지 작성 지도 	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘 배우는 미술 활동에 관한 설문지를 작성. 	
	실기 수업 (10')	<ul style="list-style-type: none"> • 학습지 뒷면에 아이디어 스케치, 구상 지도 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어 스케치 	
정리 [8분]	수업 내용 정리 및 다음 차시 예고 (10')	<ul style="list-style-type: none"> • 다음주에 준비해올 포트폴리오 파일에 오늘 작성한 학습지를 넣어오도록 지도한다. • 다음시간 미술활동에 필요한 준비물 안내를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 준비물을 적어간다. • 마침인사를 한다. 	

		• 마침인사를 한다.		
--	--	-------------	--	--

〈표 33〉 포트폴리오 2차시 수업지도안

수업내용		포트폴리오 만들기		지도 차시	2/3
학습목표		① 서로 돌아가면서 자신이 좋았던 포트폴리오의 작품에 대해 설명하고 더 해보고 싶은 미술활동에 대해 이야기 할 수 있다. ② 미술작품을 통해 타인과 소통할 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 직접교수법 2) 반응중심학습법	핵심 역량	1) 미적감수성 2) 창의·융합능력 3) 자기주도학습능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용			지도상의 유의점
		교사	학생		
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 수업 시작과 함께 학생들의 이목을 끌 수 있도록 눈을 마주치며 인사하고 오늘 수업에 대해 설명한다.	
	동기 유발 (3')	• ppt나 예시 학생의 포트폴리오를 통해 지난 시간의 미술활동들을 돌아봄으로서 오늘 활동에 대해 설명한다.	• 교사의 설명을 들으며 자신의 포트폴리오를 준비한다.		

전개 [10 분]	토론 (5')	<ul style="list-style-type: none"> • 포트폴리오 학습지의 발문을 통해 서로 돌아가면서 포트폴리오를 보여주며 자신이 좋았던 수업에 대해 이야기한다. - 이는 조별 하브루타로 이루어진다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 조별로 미술수업에 대해 배웠던 것들 중 좋았던 것을 이야기 하며 학습지를 작성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 질문할 때 정답을 강요하지 않고 자유롭게 대답할 수 있도록 분위기를 조성한다.
	구상 (5')	<ul style="list-style-type: none"> • 학습지에 답하며 앞으로 포트폴리오를 어떻게 작성할지 스스로 점검하며 계획을 세운다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학습지 작성 	
정리 [2분]	수업 내용 정리 및 다음 차시 예고 (2')	<ul style="list-style-type: none"> • 다음주에 준비해올 포트폴리오 파일에 오늘 작성한 학습지를 넣어오도록 지도 한다. • 다음시간 미술활동에 필요한 준비물 안내를 한다. • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 준비물을 적어간다. • 마침인사를 한다. 	

〈표 34〉 포트폴리오 3차시 수업지도안

수업내용		포트폴리오 만들기		지도 차시	3/3
학습목표		① 자신의 활동을 효과적으로 정리할 수 있도록 포트폴리오 평가를 받는다. ② 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 정리하여 발표할 수 있다.			
교수-학습 형태		1) 직접교수법 2) 반응중심학습법	핵심 역량	1) 미적감수성 2) 창의·융합능력 3) 자기주도학습능력	
지도 단계	학습 내용	지도 내용		지도상의 유의점	
		교사	학생		
도입 [4분]	인사 및 출결 확인 (1')	• 인사하고 출석을 확인한다.	• 반장의 지시에 따라 인사한다.	• 수업 시작과 함께 학생들의 이목을 끌 수 있도록 눈을 마주치며 인사하고 포트폴리오 설명에 집중시킨다.	
	동기 유발 (3')	• 포트폴리오 정리 예시를 보여주며 발표 수업 전반에 대한 예고를 한다.	• 포트폴리오 예시를 감상한다.		

<p>전개 [25 분]</p>	<p>포트 폴리 오 정 리 (12')</p> <p>발표 (13')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 조별로 자신의 활동을 효과적으로 정리할 수 있도록 교사는 돌아다니며 지도한다. • 포트폴리오를 정리하고 발표를 준비할 수 있도록 지도한다. • 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 선정하고 정리하여 발표 하도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 선정하고 정리하여 발표 준비를 한다. • 자신이 즐겁게 참여했던 수업 위주로 나만의 포트폴리오를 선정하고 정리하여 발표 준비를 한다. • 서로 돌아가면서 자신이 좋았던 포트폴리오의 작품에 대해 설명한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들에게 질문할 때 정답을 강요하지 않고 자유롭게 대답할 수 있도록 분위기를 조성한다.
<p>정리 [2분]</p>	<p>수업 내용 정리 및 다 음 차 시 예 고 (2')</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다음시간 미술활동에 필요한 준비물 안내를 한다. • 마침인사를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 준비물을 적어간다. • 마침인사를 한다. 	

IV. 결 론

미술교육에서 본 연구자가 가장 중요하게 생각하는 것은 학생의 독창성을 발현하는 수업이다. 미술 수업의 다양한 내면화 활동은 학생의 예술적 안목을 형성 시키고 개인의 사고도 확장시킬 수 있다. 학생은 미술과목을 학습하며 내면의 가치를 발전시킬 수 있을 뿐 아니라 구성원(교사, 친구 등)과의 대화를 통해 사회를 배우고 나아가 인간관계의 소통과 교감을 나누는 기반을 세울 수 있다.

본 연구는 선행 논문 연구와 수업지도안 구성을 통하여 내적동기를 기반으로 한 자기 주도적 창의 미술수업의 고안을 목적으로 한다. 이를 위해 연구자는 먼저 연구의 기반이 되는 내적 동기, 자기 주도성과 창의력의 개념을 정리하였다. 본 연구자는 세 가지 능력의 함양을 위한 수업 방법으로 학습지를 기반으로 한 하브루타 수업과 포트폴리오 수업모형을 선정하여 연구의 나아가야 할 방향을 잡았다. 특히 수업모형 구상에 앞서 연령별 발달 단계를 고려하여 연령별 교육 시 요구되는 특징의 중요한 부분을 요약하고 전체적으로 정리하였다. 연구자는 상술한 바와 같은 이론적 배경을 기반으로 2015년 개정 미술과 교육과정 중 대표단원을 선정하여 기존 수업을 보완하는 방식의 미술수업 지도안을 구상 했다.

첫째, 연구자는 내적동기와 외적동기의 구분을 통하여 내적동기의 사전적 개념을 명료화했다. 또한, 내적 동기의 특성을 즐거움, 행동 가치, 자발성, 호기심과 같은 요소로 나누어 나열하였다. 연구자는 이를 유발하는 행동 동기를 전인적으로 바라보기 위해 영, 혼, 육의 복합적인 작용과정을 서술하고, 내적 동기와 창의력의 동력이 되는 자기 주도성을 이론적으로 구체화 하여 교사와 학생의 역할을 규명하였다. 나아가, 자기 주도적 수업 모형이 연령별로 달리 적용될 필요성이 있음을 언급하고 마지막으로, 여러 학자들의 창의성에 대한 개념정리

와 창의성을 높이는 수업방향을 모색하였다. 논문을 종합하여 본 결과 연구자는 내적동기와 자기 주도성 및 창의력은 영, 혼, 육의 통합적 과정에서 내부에서 외부로 표출되는 과정이며 이는 서로가 연결되어 이어지는 과정임을 발견할 수 있었다. 연구자는 본 주제를 위한 학습방법으로 학습지를 통해 교육하는 하브루타 토론 방식을 선정하였다. 또한, 매 수업을 축적하는 포트폴리오 수업방식을 지도안으로 선택하여 미술활동을 지속하며 창의성을 함양할 수 있는 방향성을 설정하였다.

학습지를 바탕으로 한 하브루타 토론수업은 학생들이 내적동기를 형성하여 충분한 내면화 과정을 거칠 수 있도록 교과서 수업을 보완하는 방식으로 구성하였다. 학습지 작성과 토론활동은 수업의 주제를 탐색하는 시간, 수업 초반의 감상시간, 아이디어 구상의 시간, 표현 후 발표하는 시간 등 수업 전반에 걸쳐 적용할 수 있었다. 또한 구상한 포트폴리오 수업은 이를 보완하여 지속할 수 있도록 돕는다. 수업의 마무리 단계에서 포트폴리오 지도를 통해 학습지와 창작물 등의 사진이나 실물을 함께 정리하여 축적하도록 지도안을 구성했다.

둘째, 연구자는 이 같은 수업 모형을 세부적으로 적용하기 위하여 연령별 발달단계를 정리하고 수업의 구체적 구성방향을 설정하였다. 먼저 8세에서 13세에 해당하는 초등학교 학생을 피아제의 인지발달 이론과, 가드너의 미적 발달체계, 로웬펠드의 발달단계, 파슨스의 감상능력 발달단계, 루켄스의 감상능력의 발달단계를 알아보았으며 이를 통해 수업의 발전과 개선점을 모색하였다. 초등학교 학생은 고학년이 될수록 점차 사고를 확장시켜 생각하기 때문에 개념적 표현과 사실적 표현의 두 가지 방법에 혼란을 느끼지 않도록 해야 한다. 이는 적절한 주제 선정 후, 이해를 위한 다방면의 자료를 제공해주는 도움이 필요하다. 또한, 교사가 제공한 자료를 기반으로 학생들이 생각을 정리하고 깊이 있는 토론활동을 진행할 수 있도록 지도해야 한다. 그래서 연구자는 초등학교 6년간의 시간을 정리하는 포트폴리오 수업이 필요하다고 생각했다. 이는 수동적이고

산발적인 수업교과서를 보완하기 위함이며 내적동기와 함께 창의성을 기르는 데도 목적이 있다. 학생들은 이처럼 장기간으로 지속되는 학습방법을 통해 자신의 생각과 작품의 가치를 발견할 수 있을 것이다.

셋째, 연구자는 중, 고등학교 학생인 14세에서 19세의 학생들의 발달단계를 초등학교와 동일한 발달단계를 기반으로 정리하였다. 하지만 초등학교는 과도기적 시기이기 때문에 세분화되고 변화하는 양상의 연구가 많아 연령별 뚜렷한 특성을 보였지만 반면에 중, 고등학교는 청소년기에서 성인단계로 넘어가는 시기로 발달 단계별 구분이 뚜렷하지 않았다.

청소년기의 학생들은 지식의 확장과 표현력의 발달로 높은 객관성을 가진다. 로웬펠드의 발달단계에 의하면 사춘기, 결정기는 자신의 관심사를 구체화 하여 집중 발달하는 시기이기 때문에 개별화 교육이 필요하다. 연구자는 개별화 교육을 위해서 초등학교의 수업보다 자신이 더 탐구 할 수 있는 자율성을 넣어 구상한 수업이 필요하다고 보았다. 교사는 학생이 스스로 표현의 목적과 주제를 설정하고 자료조사를 통하여 표현할 수 있도록 다양한 방법을 제시할 수 있다. 예를 들어 도서관에 가거나 과제를 내주는 방식을 활용하여 지도 할 수 있다. 사회 속에서 공동체적 의미를 찾는 학생들을 위해 교사는 수업에서 자신의 역할과 의미를 고양하고 발견하도록 돕는 활동들로 구성하면 좋을 것이다. 여기에서 중요한 것은 교사가 학생을 위해 적절한 주제를 선정하여 제시해야 한다.

연구자는 이 같은 특성이 미술 교과서의 전 영역에서 자유롭게 적용될 수 있음을 보여주기 위해 자신에 대한 이해를 돕는 경험 표현, 미술이 확장된 분야인 건축, 비평 등 교과서의 다양한 단원을 임의로 선정하였다. 첫 번째, 초등학교 수업지도안은 2015개정 초등학교 미술3 비상 교과서 1단원의 표현하고 싶은 경험을 바탕으로 구성하고 두 번째, 중학교 수업지도안은 2015년 개정 교육과정 중학교 미술2 미래엔 교과서의 4단원 소통하는 건축이야기를 기반으로 한

다. 마지막으로 고등학교 수업 지도안은 2015년 개정 교육과정 고등학교 미술 비상 교과서의 대단원 감상 파트의 중 단원 10번 작품 비평 속 소단원인 비평의 다양한 관점 내용을 중심으로 연구하였다.

연구자는 교과서 수업의 내용적 측면을 확장하여 기법 습득을 중심으로 한 체험적 미술 수업을 보완하는 효과적인 방법을 찾고자 했다. 본 연구는 학습지를 기반으로 한 하브루타 수업이 연령별 교과서를 기반으로 한 미술수업에서 다양한 활동으로 적용될 수 있음을 보여준다는 점에서 의미가 있다. 또한, 연구자는 독창성을 길러주는 수업을 지속하지 못하면 짧은 체험으로 끝나게 됨으로 학생의 창의성을 계발하기엔 시간적 여유가 부족하다고 생각했다. 이 같은 문제를 해결하기 위해 개별적 학습지 정리와 토론 활동을 포함한 내면화 과정을 포트폴리오 수업과 결합하여 병행할 수 있도록 포트폴리오 수업지도안을 고안하였다. 포트폴리오 지도가 장기간에 걸쳐 적용된다면 학생들이 이론과 실기활동의 경험을 연결하여 지속적으로 예술적 독창성을 발전시킬 수 있을 것이다.

그러나 본 연구는 이 같은 지도안을 질적, 양적연구와 같이 학교 현장의 학생들에게 적용해 보지는 못했기 때문에, 실제 학생들의 반응을 보고 새로운 과정과 결과를 도출 할 수 없었다는 점에서 한계가 있다. 현장 적용이 없었기 때문에 연구자는 현실적으로 지도안에 어떤 단점이 있는지 구체적 사례를 증명할 수 없었다. 이는 앞으로 연구자가 고려해야 할 문제이다.

그러나 연구자는 본 연구를 통해 비슷한 선형 연구 속 공통점과 차이점을 발견하였고 이를 통해 창의 미술수업의 체계적인 맥락과 흐름을 파악할 수 있었다. 또한, 다양한 토론과, 포트폴리오 학습을 미술 수업에 전반에 걸쳐 적용하여 상황적 제한 없이 지도안을 만들어 볼 수 있는 장점이 있었다. 특히 연구자는 지도안을 구상하며 교사의 능동적 사고를 통한 수업 구상과 함께 소통하는 수업이 학생에게도 순기능의 역할을 할 수 있겠다는 가능성을 발견할 수 있었다. 교사와 학생, 그리고 학생과 학생간의 토론 수업은 학생이 성인이 되어서도

사회구성원간의 소통과 상호관계를 원활하게 하고 창의력을 발휘하게 돕는 연습의 시간이 된다고 생각한다.

연구자는 본 연구논문을 통해 내적 동기를 기반으로 한 자기 주도적 창의미술 지도안이 초등학교 중학교 고등학교 학생뿐만 아니라 전 연령에 거친 지도안의 구상으로 확장되어야 한다고 생각했다. 본 연구를 통해 유아와 성인을 대상으로 한 창의미술수업 연구도 체계화 될 필요가 있다고 보았다. 아울러 연구자는 본 연구의 지도안이 학교 밖의 교육 개발에도 기여하여 더 많은 사람들이 삶과 연결된 예술 수업으로 확장되길 희망한다.

참 고 문 헌

< 단행본 >

- 이해명(2001). 학업성적 결정이론. 단국대학교출판부.
- Amabile, T. M. (1996). Creativity and innovation in organizations(Vol. 5). Boston: Harvard Business School.
- Howard Gardner. 유경재, 문용린 역(2007), Multiple Intelligences: New Horizons, 웅진지식하우스.
- Johannes Hirschberger. 강성휘 역(2015). 서양 철학사 상권 (고대와 중세). 이문출판사.
- Mihaly Csikszentmihalyi. 노혜숙 역(2015). 창의력의 즐거움. 북로드 출판사.

< 학술지 >

- 김경희(2020). 창의력 계발 CAT 이론: 창의적 풍토(Climat), 창의적 태도(Attitude), 창의적 사고(Thinking), 19(2), 5-22.
- 박관희(2020). 기독교적 욕구의 측정도구 개발과 측정 및 평가-‘X-Need scale’를 중심으로. 신학과 선교, 58, 9-41.
- 박정애(2017). 포스트모던 미술교육: 미술을 통한 문화의 이해. 미술과 교육, 18(1), 1-24.
- 소경희(1999). 자기 주도 학습의 의미와 실천전략 탐색. 초등우리교육, 64-69.
- 오혜진(2013). 중년후기여성의 미술학습과정에 대한 질적 연구 (Doctoral dissertation, 서울대학교 대학원).

- 주현정, 이병준(2020). 성인학습방법으로서의 탐구학습방법에 대한 해석적 탐구. 11(1), 27-42.
- 한덕웅. "내적동기 이론의 연구 경향과 과제." 한국심리학회지: 사회 및 성격 2. 1 (1984): 54-93.
- 홍세정, 장재운(2015). 내적 동기와 창의성간의 관계에 대한 메타분석 연구. 한국 심리학회지: 일반, 34(1), 57-86.
- Amabile, T. M., Conti, R., Coon, H., Lazenby, J., & Herron, M. (1996). Assessing the work environment for creativity. *Academy of management journal*, 39(5), 1154-1184.
- Kent, O. (2010). A theory of Havruta learning. *Journal of Jewish Education* 76(3), 215-245.
- Lee, D. G., & Lee, J. I. (2004). Design and Implementation of a web courseware to extend self-learning ability in concrete operation age. *한국정보교육학회: 학술대회논문집*, 650-659.
- Mezirow, J.(1993). A transformation theory of adult learning. In *Adult Education Research Annual Conference Proceedings* (Vol. 31, pp. 141-146).
- Steve Jobs (1996). *The Next Insanely Great Thing* by Gary Wolf, <<Wired >>. Peter Merholz.

< 학위 논문 >

- 안이숙(1998). 인터넷 활용 수업이 아동의 자기 주도 학습 능력에 미치는 영향. *국내석사학위논문 한양대학교 교육대학원*.
- 채하늘(2018). 프로세스-폴리오를 활용한 자기이해 표현 프로그램 개발 연구. *국내석사학위논문 경희대학교 교육대학원*,

< 홈페이지(전자매체) >

객관. 위키백과(2022년 2월 26일), <https://ko.wikipedia.org/w/index.php?title=%EA%B0%9D%EA%B4%80&oldid=31910539>에 서 (2022. 3. 3 인출.)

내적동기, 서울대학교 교육연구소(1995), 교육학용어사전.

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=510314&cid=42126&categoryId=42126>에 서 (2022. 03. 25 인출.)

링컨(Abraham Lincoln), 인물세계사(2009). 표정훈. <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3566832&cid=59014&categoryId=59014>에 서 (2022. 03. 21 인출.)

자기주도학습, 서울대학교 교육연구소(1995), 교육학용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=511941&cid=42126&categoryId=42126>에 서 (2022. 03. 25 인출)

주관성 [主觀性, subjectivity], 서울대학교 교육연구소(1995), 교육학용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=512228&cid=42126&categoryId=42126>에 서 (2022. 03. 21 인출.)

창의성, 서울대학교 교육연구소(1995), 교육학용어사전, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=512891&cid=42126&categoryId=42126>에 서 (2022, 03, 28 인출)

창의성, 김경일(2012), 생활 속의 심리학, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3574630&cid=59039&categoryId=59044>에 서 (2022, 03, 28 인출)

포트폴리오. 세계미술용어사전(2019), <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=895295&cid=50335&categoryId=50335>에 서(2022, 05, 03 인출)

하브루타. 위키백과(2022년 3월 25일), <https://ko.wikipedia.org/w/index.php?>

title=%ED%95%98%EB%B8%8C%EB%A3%A8%ED%83%80&oldid=32297

032에 서(2022, 05, 03 인출)

다다(Dada). 한국사전연구소 편집부(1998). 미술대사전(용어편). <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=259545&cid=42635&categoryId=42635>에 서
(2022. 03. 21 인출.)

ABSTRACT

Based on inner motivation Self-directed Creative Art Class Guide

– Based on the developmental stage by age –

Ju yeong Kim
Fine Arts Education Major
Graduate School of Education
Sungshin University

Art is one of the artistic activities that enable to express the inner side of human beings visually. Entering the 21st century, many countries approached into the boundary of innovative and creative visual culture. Now the society in many different sides and areas break the stereotype and gain creative ideas through various ways such as cooperation in art and science, and art and humanities. The art education area also work hard to express and visualize the individual's inner side diversely, and to improve the student's creative convergence abilities. The pluralized contemporary art education respects and encourages one's individuality, and helps pull out the creativity inherent in one's inner side. Art subjects play an important role in stimulating one's voluntary desires, and therefore help Korean students who encounter passive learning environment to develop their artistry in a self initiated

way. The values that art education owns are growing and even though they are not professionals, students will be able to express 'myself' sufficiently through elementary and middle school art education according to each one's educational experience. In Korean educational system focused on competition only for academic achievement, creative activity can help students who are losing their voices look straight into their inner sides. However unlike the directivity of this ideal subject, art education in school that is actually taking place has a lot of obstacles that block the key elements of the classes. Art classes that are actually carried out far from the lesson goal only focus on technique experience that adopt creative art, or face physical limits such as lack of time. These kinds of art classes don't provide conditions for students to be absorbed in the class fully, so therefore cannot derive the students to pull out their inner creativity actively.

In order to complement the weakness of these kinds of school classes, there was a need for change in formal classes. First of all, art classes not only need to create excitement on new materials, but while dealing with basic techniques in art, classes also have to deal with culturally and socially deep topics, not just apparent thoughts. Also, classes of complex courses that emphasize dynamics should be offered to students so that they can think out topics, look for data by themselves, and exchange opinions with friends. Furthermore, the teacher should not take it as a single attempt but persist on it so that the students can develop themselves. It is assumed that students that have received art education in various methods with deep contents continually will in the future, when they have become adults and have become a working member of society can possess abilities to think by grafting

ng another area with art, even though they didn't major in art.

This study aims at investigating the educational role of creative art, and designing well balanced art class so that students can easily take into action. Researches as below were conducted in order to realize the development of creative art class model. In chapter 1, the purpose and necessity of the study were mentioned, and the research subject and problem were derived. In chapter 2, internal motive, personal initiative and creativity were investigated through previous studies. Furthermore, the relationship between the three concepts was described based on research. And the class model that could be applied was selected. Also to materialize the class model, teaching methods according to ages in elementary, middle and high school students were investigated. Based on the theoretical background in chapter 2, in chapter 3, class model according to age for elementary, middle and high schools were mapped out. Finally in chapter 4, the importance of self-directed creative art class based on one's inner motive were discussed by putting together the research on theory and class design, and organizing the effects and limits of the study.

The detailed contents of the study are as below. First, the internal motive and personal initiative which are the preconditions of creativity were investigated through prior studies. To begin with, there is an internalization process in order to improve one's internal motive, and one's internal motive can be actualized through one's experience, indirect experience through various media along with development of ability to think. Sufficient internalization process not only means accumulating knowledge but also accompanying looking after one's feelings. Having good resilience after going through hardships

hip can be seen as the result to this, and the internal motive that has been formed in oneself can become the power to do creative work by oneself. Hence in order to develop one's internalization process, prior studies organized and the means were explored. Also, personal initiative that turns up in the process of demonstrating creativity carrying one's internal motive was investigated. In self initiative classes with high autonomy, the teacher and the students maintain a horizontal relationship. In self initiative classes students participate dynamically in class, and the teacher and the students can share respectful interaction. The process where the students' inward values externalize self initiatively was paid attention to, and the internal motive, personal initiative and creativity was investigated. Second, teaching method according to age in order to apply class model was searched for. To begin with, the class model to develop the inner thoughts of students in school classes was selected, and the teaching guide was designed with different details according to age. The reason for developing teaching guides according to age is because there was a need for students of all ages to participate actively in class. In this study, the teaching guides were designed based on the school textbook blending workbooks and Havruta debate class that helps develop personal initiative and creativity. And furthermore, portfolio teaching strategies in order to accumulate this continuously was also suggested.

Through this study, the shortcomings that need to be supplemented in the art education site will be mentioned and specific alternatives will be suggested through teaching plans.

부 록

〈초등학교 학습지〉

학년: 반: 이름:

■ 1차시

사랑의 유형

번호	사랑 유형	설명	경험 떠올리기
1	필리아(philia)	친구와의 깊은 우정, 친구와의 믿음, 깊은 소통, 지지하는 마음, 넓은 의사소통 등	
2	에로스(eros)	성적인 사랑, 쾌락추구, 이기심, 로맨틱한 애정, 스킨십 유발, 열정적인 사랑, 열망 등	
3	스트로게(storge)	부모와 자식간 혈육의 사랑, 용서하는 연습, 사랑하는 가족에게 일상적 감사, 서로에게 양질의 시간을 주기, 행복과 기쁨의 기억의 나눔	
4	아가페(agape)	신과 사람의 절대적인 사랑, 이타적인 사랑, 모든 상황에서의 조건 없는 사랑의 표현. 인류에게 좋은 영향을 주는 사랑, 자선에 쓰는 시간과 행동, 다른 사람의 삶을 위한 선행으로 확장.	

강아지 똥

번호	질문 유형	구체화	답변 정리
1	내용파악 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 영상속의 주인공은 누구라고 생각해? - 강아지 똥이 만난 등장인물들은 누가 있지? - 민들레꽃이 강아지 똥한테 뭘 부탁했지? 	
2	관계파악 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 등장인물 중 거름은 주인공과 어떤 관계야? 그렇게 생각한 이유가 뭐야? - 민들레꽃과 강아지 똥은 어떤 관계야? 	
3	감정파악 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 거름이 가장 바라는 삶의 모습이 뭐지? - 강아지 똥은 홀로 4계절을 지나며 어떤 감정을 느꼈을까? - 강아지 똥은 민들레 꽃을 만났을 때 어떤 감정이 들었을까? - 강아지 똥이 별처럼 고운 꽃이 되고 씨앗이 되었을 때 어떤 기분을 느꼈을까? 	
4	공감 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 너도 민들레꽃과 강아지 똥처럼 돕고 희생하는 사람이 있어? - 너도 민들레꽃과 강아지 똥처럼 돕고 희생하는 사람이 있어? 	

		- 나에게 사랑을 주고 도움을 주는 사람이 있어? 누가 생각나?	
5	융합 질문	- 오늘 배운 4가지의 사랑의 종류 중 거름이 고추에게 했던 사랑은 뭐 인거 같아? - 강아지 퐁과 민들레꽃의 사랑은 어떤 사랑이었을까? 그렇게 생각한 이유가 뭐야?	
6	변형 질문(상상하기)	- 마지막 장면에 강아지 퐁이 민들레 씨앗이 되어 날아가서 어떤 삶을 살게 될까?	
7	마무리 질문	- 이 이야기에서 가장 마음에 드는 장면이 뭐야? 이유가 뭐야? - 이 이야기에서 더 자세히 알고 싶은 부분이 있어?	

■ 2차시

명화 감상 <펠드만 비평 4단계 질문 + 내적동기 융합 질문>

1작품- 박수근<공기놀이하는 아이들>

- (1) 무엇이 보여? 가운데 있는건 뭘까?
- (2) 형태가 어떤 모양으로 그려졌어? 색들은 어때? 질감이 어때?
- (3) 작가가 무엇을 표현하려고 했을까?
- (4) 사람들 사이에 어떤 종류의 사랑이 느껴져 저번에 배운 개념을 떠올리며 적어볼까?(중복 가능)
- (5) 이 작품이 왜 가치 있다고 생각해?
- (6) 나라면 어떻게 그렸을 것 같아?

2작품- 구스타프 클림트<연인(키스)>, <사랑>

- (1) 무엇이 보여?
- (2) 형태가 어떤 모양으로 그려졌어? 색들은 어때? 질감이 어때?
- (3) 작가가 무엇을 표현하려고 했을까?
- (4) 사람들 사이에 어떤 종류의 사랑이 느껴져 저번에 배운 개념을 떠올리며 적어볼까?(중복 가능)
- (5) 이 작품이 왜 가치 있다고 생각해?
- (6) 두 작품중 어떤 작품이 더 마음에 들어?
- (7) 이유가 뭐야?
- (6) 나라면 어떻게 그렸을 것 같아?

3작품- 변상백<모계영자도>, 밀레<첫걸음마>,<자, 입을 벌려요>

- (1) 무엇이 보여?
- (2) 형태가 어떤 모양으로 그려졌어? 색들은 어때? 질감이 어때?
- (3) 작가가 무엇을 표현하려고 했을까?
- (4) 사람들 사이에 어떤 종류의 사랑이 느껴져 저번에 배운 개념을 떠올리며 적어볼까?(중복 가능)
- (6) 세 작품 중 어떤 작품이 더 마음에 들어?
- (8) 이유가 뭐야?
- (9) 이 작품이 왜 가치 있다고 생각해?
- (10) 나라면 어떤 장면을 그렸을 것 같아?

4작품- 미켈란젤로〈아담의 탄생〉, 그뤼네발트〈십자가에 못박힌 예수〉

- (1) 무엇이 보여?
- (2) 형태가 어떤 모양으로 그려졌어? 색들은 어때? 질감이 어때?
- (3) 작가가 무엇을 표현하려고 했을까?
- (4) 사람들 사이에 어떤 종류의 사랑이 느껴져 저번에 배운 개념을 떠올리며 적어볼까?(중복 가능)
- (5) 두 작품 중 어떤 작품이 더 마음에 들어?
- (6) 이유가 뭐야?
- (7) 이 작품이 왜 가치 있다고 생각해?
- (8) 나라면 어떤 장면을 그렸을 것 같아?

*조별로 이야기를 나눠봅시다

- (1) 나라면 4종류의 사랑 중 어떤 사랑을 표현하여 그리고 싶어?
- (2) 그 장면을 표현하고 싶은 이유가 뭐야?
- (3) 어떻게 표현할 수 있을까?
- (4) 아이디어 스케치 해 보기

■ 4차시

→ 친구들 작품 발표를 듣고 서로 질문 만들고 답하는 하브루타 감상 수업.

번호	질문 유형	질문 만들기	친구 답변 정리
1	내용파악 질문	- - -	
2	관계파악 질문	- - -	
3	감정파악 질문	- - -	
4	공감 질문	- - -	
5	융합 질문	- - -	
6	변형 질문 (상상하기)	- - -	
7	마무리 질문	- - -	

〈중등학교 학습지〉

■ 1차시

읽기 자료- 가우디의 생애에 관하여

가우디는 스페인 카탈루냐에서 대장장이의 자식으로 태어났다. 류머티즘을 앓았던 그는 평범한 사람보다 한 박자 느린 아이였다. 증세가 심한 날이면 몇 발자국도 제힘으로 못 걸었다. 병약했던 그는 학교를 빠지는 날이 잦았다. 그런 날에 소년은 숲으로 가서 많은 시간을 보냈다. 바람이 풀 사이를 지나다닐 때 나는 서걱거리는 소리에 귀를 기울이고, 어딘가로 여행을 떠나는 구름을 올려다보고, 거미줄에 걸린 이슬을 자세히 관찰했다. 걸음이 느린 소년은 그렇게 오랜 시간 주변을 둘러봤다. 덕분에 자연의 리듬을 익혔다. 그는 그렇게 자연을 바라보며 자연이 창조주의 탁월한 업적이라 생각했다. 유년 시절에 쌓인 이 경험치는 훗날 그의 건축 뿌리가 됐다. 대장장이인 가우디의 부친은 자식들이 자신의 거친 일을 이어받길 원하지 않았기에 가우디는 건축학교를 다니게 되었다. 하지만 그 학교에서 가우디는 문제 학생으로 이목을 끌었다. 교수들의 지시를 잘 따르지 않고 학교생활도 충실하게 하지 못했던 가우디는 최하위 성적으로 겨우 졸업장을 따고 졸업식에서도 학장은 가우디에게 악평을 하며 망신을 줬다. 그럼에도 그는 많은 어려움으로 인해 좌절하여 배움을 멈추지 않았다. 그는 스스로 도서관에 가서 철학이 담긴 건축물을 만들기 위한 지식을 쌓았다. 그리고 만국박람회에서 대장장이 아버지의 영향을 받은 금속 공예 작품을 보고 구엘이라는 스페인 부자는 가우디의 예술세계에 폭 빠지게 되었고 그 둘을 40년간의 우정을 이어나가게 되었다. 그는 가우디에게 전적으로 지원해주며 가우디는 화려한 건축물을 지을 수 있게 되었다.

하지만 그런 가우디는 당시 주류를 이루던 가톨릭 신자로서 기득권으로 분류가 되었고, 많은 사람의 미움을 받기도 했다. 그중 피카소라는 화가도 젊었을 때 가우디를 시기하여 탐욕적인 노인으로 그를 여기며 조롱하는 그림까지 그렸다. 하지만 가우디를 비판했던 피카소는 정작 본인이 프랑스로가 대성을 이뤄 경제적으로 성공했을 때 방탕한 삶을 살아갔다. 반면에 비판의 대상이었던 가우디는 죽을 때 까지 수도승처럼 살았다. 결혼도 안 했고 육식도 하지 않았다. 거대한 건축물을 지으며 이름값을 높일 때도 본인은 조그만 집에서 지냈다. 옷차림마저 초라했기에, 그가 전차 사고를 당해 죽어갈 때도 아무도 이 노인이 가우디라고 생각지 못하고 노숙자로 여겼다. 그러나 그는 “신은 서두르지 않는다.”라고 말하며 삶이 허락하는 마지막 날까지 묵묵히 벽돌 하나를 더 쌓는데 집중했다. 그가 쌓던 사그라다 파밀리아 성당은 그의 정신을 이어 받은 후대가 여전히 현재진행형으로 건축 중이다. 가우디 사망 100주기인 2026년도까지 성당을 완공할 계획이다.

- 매일경제 가우디 기사 (조성준 기자) 참고

(활동) 토론하기 - 가우디의 삶과 예술에 관한 고찰

-가우디의 삶과 예술에 관한 질문

번호	질문 유형	질문 만들기	나의 답변 정리	친구 답변 정리
1	내용파악 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 가우디는 처음부터 건축을 했나요? - 가우디는 자연을 왜 좋아하게 되었나요? - 가우디가 건축을 할 때 중요하게 생각한 점이 뭔가요? - 가우디 건축물의 외형적 특징에는 뭐가 있나요? - 		
2	관계파악 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 가우디는 자연을 어떻게 생각했을까요? - 피카소는 가우디를 왜 싫어했나요? - 가우디는 누구를 위한 건물을 지었나요? - 		
3	감정파악 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 학교에서 자신의 능력을 인정받지 못할 때 가우디는 어떤 감정이 들었을까요? - - 		
4	공감 질문	<ul style="list-style-type: none"> - 누군가를 질투 해본 적이 있나요? - 나도 누군가에게 미 		

		<p>움 받을 때가 있나요?</p> <p>- 선생님과 친구들에게 인정받지 못해도 열정을 가지고 하고 싶은 일이 있나요?</p> <p>-</p> <p>-</p>		
5	<p>융합 질문 (건축 + <u>다른영역</u>)</p>	<p>- 가우디가 <u>자연</u>의 영향을 받은 형태에는 어떤 것이 있나요?</p> <p>- 건축 형식에 있어서 <u>사회적</u>으로는 어떤 영향을 받았나요?</p> <p>-</p>		
6	<p>변형 질문(상상하기)</p>	<p>- 내가 가우디였다면? (학교, 사람들의 평가, 죽음)에 어떤 반응을 했을까?</p> <p>- 나는 <u>자연</u>의 어떤 요소를 좋아하지?</p> <p>- 자연 외에도 건축에 반영할 수 있는 것이 있을까?</p>		
7	<p>마무리 질문 (더 알고싶은 점) 질문하고 답변 적기</p>	<p>- 가우디의 삶과 예술에서 인상 깊었던 부분이 있어?</p> <p>-</p> <p>-</p>		

(숙제) 자료조사하기 - ()의 삶과 예술에 관한 고찰

-()의 삶과 예술에 관한 질문

번호	질문 유형	질문 만들기	나의 답변 정리	친구 답변 정리
1	내용파악 질문	-		
2	관계파악 질문	-		
3	감정파악 질문	- - -		
4	공감 질문	- - -		
5	융합 질문 (건축 + <u>다른영역</u>)	- -		
6	변형 질문(상상하기)	-		
7	마무리 질문 (더 알고싶은점) 질문하고 답변적 기	- -		

■ 2차시

1. 내가 주로 가는 장소를 시간별로 정리해봅시다.

요일/ 시간	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
월																								
화																								
수																								
목																								
금																								
토																								
일																								

2. 바뀌었으면 좋겠는 건물의 장단점을 이야기해봅시다.

-

장점:

단점:

3. 어떠한 개선이 필요할까요?

원래 있던 건물을 보완하거나 새롭게 만들고 싶은 건축이 있나요?

건축물 이름 짓기:

소통	-누구를 위해? -어떻게?	
용도	-뭘 위해? -어떤 형태로?	
조화	-어디에? -어떤 방법으로?	
형태	-전체적으로 어떤 모양으로?	
재료	-어떤 재료를 사용할까?	
기능	-어떻게 표현을 할까? -효과적일까?	

스케치(구상):

〈고등학교 학습지〉

■ 1차시

▶ 죽음하면 어떤 것들이 생각나나요?

▶ 어떤걸 보면 죽음이 떠오르나요?

▶ 시대를 넘어 미술사의 많은 작가들은 다양한 비유(metaphor)를 사용하여 죽음을 표현했습니다. 죽음에 관한 여러 작가의 작품을 감상하며 비평해보기.

〈순서〉

1. 바니타스 작품들 감상 〈얀 데이비슨 드 힘(Jan Davidsz de heem, 1606-1684), 빌렘 칼프(Willem Kalf, 1622-1693), 빌렘 클라스 헤다(Willem Claesz Heda, 1594-1681)등..〉
2. 비극적 죽음의 이야기〈존 에버렛 밀레이(John Everett Millais, 1829~1896/오펠리아 Ophelia, 1851-1852)〉
3. 육체의 죽음과 영혼의 승천〈비올라(Viola, Bill, 미국, 1951~)〉
4. 인간의 육체적 죽음에 관한 관념〈데미안 허스트(Damien Hirst, 영국, 1965~)〉

1. 네덜란드 바니타스

비평의 4단계	질문 만들기	답변 적기
반응	→ 작품들의 첫 느낌은 어떠한가?	→
기술	-조형 요소와 원리 등은 어떻게 구성되어 있는가? -양식, 제작 과정, 역사적 배경 등은 어떻게 이루어졌나?	- 상징을 넣은 알레고리적 그림들. - 바니타스는 ‘헛되고 헛되며 헛되니 모든 것이 헛되도다(전도서1:2)’를 의미하는 라틴어 ‘Vanitas vanitatum’에서 유래한 용어로 16세기와 17세기 바로크 시대에 유행했던 주제이다.

		<p>역사적 배경: 가톨릭 구교파와 신교의 대립으로 30년 전쟁을 함. 신교의 승리로 에스파냐로부터 독립하고 종교적 자유를 얻음</p> <p>미술에의 영향: 이에 영향으로 검소함과 금욕을 강조하여 성상파괴를하며 종교화를 그릴 수 없게 된 상황.</p> <p>생활양식: 활발한 해상무역을 통해 경제적 황금기를 맞게됨. 그림을 주문한 사람들은 자신의 재산이 담기길 원함.</p> <p>상황: 물질적 풍요를 그리면서 물질의 덧없음을 나타내야하는 모순적인 상황</p> <p>당시 예술가: 그러나 그 당시 예술가들은 상충되는 가치를 창의적으로 화폭에 담아냄.</p>
해석	<p>-작가가 생각한 작품의 의미는 무엇인가?</p> <p>→ 내가 바니타스를 주제로 그림을 그린다면 어떤것을 그림에 사용할거 같나요?</p>	<p>- 부는 영원하지 않다 그러니 검소하게 살라. 시간의 무상함, 피할 수 없는 죽음. 부귀영화는 부질없다.</p> <p>당시 작품들은 주로 시든 꽃, 낡은 책, 돈, 촛불, 모래시계, 비눗방울, 해골 등의 비유적 사물을 통해 대변되어왔다. 특히 해골은 ‘메멘토 모리’, 즉 죽음의 상기와 인생무상을 상징하는 기호로 여겨졌다.</p> <p>→</p>
평가	<p>-이 작품은 잘 만들어진 작품인가?</p> <p>-이 작품이 나에게도 의미가 있는가?</p>	<p>→</p> <p>→</p>

2. 밀레이-오피리아

셰익스피어의 《햄릿》 중 스토리 표현: 그 애가 늘어진 버들가지에 화관을 걸려고 했을 때 심술 꾀은 은빛 가지가 갑자기 부러져 화관과 함께 흐느끼는 시냇물 속에 빠지고 말았어 그 애는 마치 인어처럼 늘 부르던 찬송가를 부르더라 마치 자신의 불행을 모르는 사람처럼. 하지만 그것도 잠깐, 마침내 옷에 물이 스며들어 무거워지는 바람에 아름다운 노래도 끊기고 그 가엾은 것이 시냇물 진흙 바닥에 휘말려 들어가 죽고 말았지.

비평의 4단계	미술 비평의 8가지 유형	질문 만들기	답변 적기
반응	인상주의 비평	- 이 작품을 보고 어떤 느낌이 드나요?	-
기술	형식주의 비평	- 색과 구성이 어떻게? - 조형 요소들에는 어떤 상징이 있는가?	- 형식의 혁신 - 본연 그대로 하기 위해 청록색 보라색 자주색같은 밝고 다채로운 색 사용, - 해골모양 흙= () 암시, 썩기풀=고통, 수양버들= 버림받은 사랑, 장미= 5월의 장미, 제비꽃= 순결, 죽음, 양귀비= 깊은잠, 죽음, 데이지= 순결, 아도니스= 슬픔, 팬지= ()
	규칙에 의한 비평	- 어떤 표현 방식이 마음에 드는가(색감, 구도, 조형요소 등)? - 책을 읽는 것과 그림을 감상하는 것에는 어떤 차이가 있는가?	- -
	맥락 비평	- 작품이 창작될	- 시대상 - 예술이

		<p>당시 사회적 배경은 어땠나요?</p> <p>- 작가가 속한 배경은 어떤가요?</p>	<p>공식(유화그리는 방법, 구도, 원근법, 명암 대조법)처럼 정해져 있었는데 이에 반발한 밀레이는 똑같은 구성과 테크닉을 반대했다.</p> <p>- 왕립 아카데미 미술을 반대하여 라파엘 전으로 돌아가자는 라파엘 전파를 만들어 활동했다.</p>
해석	의도주의 비평	- 작품을 만드는 과정에 어떤 의미를 두었는가?	- 과정의 혁신- 라파엘 전파는 눈으로 직접 본 그대로를 그리는 것을 목표로 했기 때문에 그는 움막 짓고 5개월간 그림을 그렸고, 육조의 모델을 보고 그렸다.
	내재적 비평	- 본질적으로 이 작품은 어떤 주제를 가지고 있는가?	-
	도구주의 비평	- 도덕적, 종교적, 정치적, 심리적으로 발전을 주는 긍정적 의미가 있는가?	-
평가	전체주의 비평	<p>- 마음에 드는 부분이 있는가?</p> <p>- 부족하다고 느껴지는 점이 있는가?</p> <p>- 어떤 점을 개선하고 싶은가?</p>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>

현대의 메멘토 모리

3. 비올라(Viola, Bill / 미국 / 1951~) 트리스탄의 승천(영상 10분 16초 / 2005년)

내용(맥락 비평): 육체가 거센 물줄기를 따라 위로 솟구쳐 올라가는 영상 작품으로, 육신의 죽음 이후 영혼이 하늘로 승천하는 모습의 과정을 화면에 담아냈다.

방법(형식주의 비평): 물과 몸이 밑으로 떨어지는 과정을 찍어 이를 거꾸로 돌림.

4. 데미안 허스트

읽기 자료 읽고 활동하기

(교과서 100.p에 나온 단계적 비평과 8가지의 비평의 유형을 근거로 분류한 질문 틀)

작품 선정:

비평의 4단계	미술 비평의 8가지 유형	질문 만들기	답변 적기
반응	인상주의 비평		
기술	형식주의 비평		
	규칙에 의한 비평		
	맥락 비평		
해석	의도주의 비평		
	내재적 비평		
	도구주의 비평		
평가	전체주의 비평		

■ 2차시

1. 표현하고 싶은 큰 주제 정하기:

2. 이 주제를 택한 이유는?
3. 주제에 관한 관심 도서는?
4. 표현하고 싶은 구절 또는 내용 요약, 정리
5. 이를 어떤 재료로 표현할까요?
6. 어떻게 표현할지 아이디어 스케치를 해봅시다.(별도의 스케치용 학습지 배부)
7. 주제에 관해 친구에게 소개하고 서로 나눈 이야기를 정리해봅시다.

■ 4 차시

친구작품 감상하며 비평하기.

1. 모르는 점을 물어보며 친구 작품 감상하기.
2. 반응, 기술, 해석, 평가를 넣어 자유롭게 감상문을 작성.

〈포트폴리오 학습지〉

■ 1차시

1. 어떤 미술 수업이 좋나요?

목차	세부 활동 내용	좋아하거나 기대되는 이유
조형	조각, 공예	
평면	드로잉, 페인팅	
공간	장소, 공간속 표현 - 선, 입체, 건축, 자연	
주제 중심	생활, 삶, 철학, 상상, 직업 등 다양한 나를 표현	
전통	전통회화, 글, 공예	
디자인	제품, 의상, 시각 디자인	
뉴 미디어	판화, 애니메이션, 영상, 기술	
감상	작가, 작품 속 이야기, 서양 문화, 시대별 문화 이해	

■ 2차시

1. 지금까지의 수업 중에서 가장 재미있었던 미술활동은 무엇인가요?
2. 이유가 있나요?
3. 친구와 이야기 해봅시다.
4. 나는 지금까지 포트폴리오를 어떻게 정리했나요?
5. 앞으로의 포트폴리오는 어떻게 정리해보고 싶나요? 보완하고 싶은점이 있나요?

■ 3차시

1. 내가 가장 즐겁게 참여했던 활동은 뭔가요?
2. 내가 친구들에게 소개하고 싶은 활동을 선정해봅시다.
3. 어떤 방식으로 내 포트폴리오를 소개하고 싶나요?
4. 나만의 포트폴리오 제목을 정해봅시다.
5. 친구들에게 포트폴리오에 정리한 나의 작품들을 보여주고 오늘 정리한 내용을 말하도록 합시다.