



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](#)

이 주 은 지도교수  
석사학위 청구논문

미술의 이해를 돕기 위한 감상  
수업에서의 게임 학습 연구  
- 중등교과과정을 중심으로 -

2012

성신여자대학교 교육대학원  
교육학과 미술교육전공  
성 현 정

미술의 이해를 돕기 위한 감상  
수업에서의 게임 학습 연구

- 중등교과과정을 중심으로 -

이 주 은 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2012년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

성 현 정

# 인 준 서

성현정의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 교육대학원

## 논문개요

현대 사회의 다양한 변화와 급속한 흐름에 따라 모든 현상들이 복합적으로 빠르게 변화하고 있다. 이에 따라 청소년기의 학습에 따른 올바른 가치관과 자아정체성, 비판적 사고 및 판단력의 정립은 그 어느 때보다 중요하게 자리매김하고 있다. 따라서 미술 교육이 변화·발전된 사회·문화적인 환경과 오늘날과 미래를 살아가는 학생들의 문화 수용형태 및 의식에 부응하기 위해서는 미술 교육에 대한 중요성과 당위성은 어느 때보다 부각되어야 한다. 그러나 많은 학습과 경험이 필요한 실정에도 불구하고 우리나라에서 팽배한 주요과목과 사교육 중심의 교육은, 오히려 미술 교육에 대한 관심과 중요성을 떨어뜨린다. 미술 교과목에 대한 이러한 사회적인 무관심은 아이들로 하여금 비주류 과목이라는 생각을 갖게 하고, 나아가 학습에 대한 관심과 동기유발을 절하 시킨다. 때문에 본 연구에서는 사회적인 의식은 쉽게 바꿀 수 없지만 학습자의 관심과 흥미를 불러 일으켜, 미술 학습에 대한 동기를 끊임없이 자극 시킨다면, 미술에 대한 관심과 역사학적 지식뿐만이 아닌 자아의 정체성을 성장기의 아이들에게 함양시켜 올바른 지적 능력을 함유 시킬 수 있다는데 착안하였다.

미술작품의 전반적 이해와 주체적 감상의 교육을 위한 방법으로 본 연구에서는 게임이라는 도구를 결합하여 부합되는 감상의 방법과 기대효과를 기술하고 있다. 이와 같은 미술의 시대적, 역사적 배경에 대한 지식 습득은 학생들의 주도적인 감상활동을 위해 필요한 과정이며, 이를 위해서는 감상 자료 도구인 ‘G-러닝 (Game based Learning, 게임중심학습)’가 가장 효과적인 방안이라 생각하고 이를 극대화 할 수 있는 방안을 연구 목적으로 설정하였다. 이를 토대로 게임 학습의 현황, 게임에서의 미술 체험·감상 학습들에 대한 실례를 살펴보고 감상 교육에 있어서 게임 학습을 도입하기 위한 연구 방안으로, 8종 교과서에 대한

내용을 분석하였다.

나아가 체계적 교수법을 위한 고찰 방안으로 학습에 대한 발달 및 동기이론에 근거한 체계적 학습 지도안을 연구하고 이를 적합한 게임을 설정 도입하기 위해 본 연구를 하게 되었다.

게임 학습에 대한 효과를 입증하기 위해서 간단한 모의 게임 학습을 통한 통계적 분석 결과로서 본 연구의 기대효과를 설명 하였고, 이에 따른 제약점과 더 나은 학습적 발달을 위한 연구 방향의 몇 가지 대안을 제시 하였다.

## 목 차

### 논문 개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구의 목적 및 의의 .....	1
2. 연구의 방법 및 범위 .....	2
<b>II. 미술 감상 교육의 현황과 필요성</b> .....	4
1. 미술 감상 교육의 현황 .....	4
(1) 교육과정의 목표 .....	5
(2) 교육과정의 성격 .....	6
(3) 교과과정의 목표 .....	7
(4) 중학교 미술과 교육과정의 내용체계 .....	7
2. 미술 감상 교육의 필요성 .....	9
<b>III. 게임 학습의 현황과 필요성</b> .....	12
1. 게임 학습의 필요성 .....	12
2. 게임 학습의 현황 .....	13
3. 게임을 통한 미술 체험 학습 .....	14
4. 게임을 통한 미술 감상 학습 .....	18
<b>IV. 게임 학습의 감상 교육 적용 방안</b> .....	21
1. 게임을 활용한 체계적 교수법을 위한 고찰 .....	21
(1) 발달이론 .....	21
(2) 동기학습 .....	26
2. 학습 지도안 개발 .....	29
3. 학습을 위한 지도안 및 게임 제안 .....	32
4. 감상 수업에서의 게임 학습의 기대 효과 .....	77
(1) 조사목적 .....	77

(2) 실험설계 .....	78
(3) 실험결과 .....	79
V. 결 론 .....	83

참고 문헌

Abstract

## 표 목 차

<표 01> 교육과정 내용체계 속의 귀납적 사고법.....	04
<표 02> 교육과정 내용체계 속의 감상 영역.....	08
<표 03> ARCS 모델의 특성.....	27
<표 04> 게임 학습의 심리적 이론 체계 .....	29
<표 05> 수업의 순환 모형 .....	31
<표 06> 교과서를 통한 감상 교육과의 관계성 분석, 일진사 .....	32
<표 07> 게임을 활용한 본시 수업 지도안 1 .....	35
<표 08> 게임 CASE 1 .....	39
<표 09> 교과서를 통한 감상 교육과의 관계성 분석, (주)중앙교육진흥연구소 ·	40
<표 10> 게임을 활용한 본시 수업 지도안 2 .....	42
<표 11> 게임 CASE 2 .....	51
<표 12> 교과서를 통한 감상 교육과의 관계성 분석, (주)교학사 .....	48
<표 13> 게임을 활용한 본시 수업 지도안 3 .....	51
<표 14> 게임 CASE 3 .....	55
<표 15> 교과서를 통한 감상 교육과의 관계성 분석, 지학사 .....	56
<표 16> 교과서를 통한 감상 교육과의 관계성 분석, 대한교과서 .....	58
<표 17> 게임을 활용한 본시 수업 지도안 4 .....	61
<표 18> 게임 CASE 4 .....	65
<표 19> 교과서를 통한 감상 교육과의 관계성 분석, 교학연구사 .....	66
<표 20> 교과서를 통한 감상 교육과의 관계성 분석, (주)지학사 .....	67
<표 21> 게임을 활용한 본시 수업 지도안 5 .....	70
<표 22> 게임 CASE 5 .....	76
<표 23> 실험집단 Database .....	78
<표 24> 기술 통계량 .....	79
<표 25> 상관성 분석 결과 표 .....	80
<표 26> 비모수 검정 .....	80

## 도 판 목 차

<도판 01>	특점력 학습 DS .....	14
<도판 02>	특점력 학습 DS .....	15
<도판 03>	pixel on Canvas, 미술로 보는 게임의 역사 .....	18
<도판 04>	pixel on Canvas, 미술로 보는 게임의 역사 .....	19
<도판 05>	게임 Art Collector .....	20
<도판 06>	(주) 일진사, p.13 기와집 <창덕궁> .....	39
<도판 07>	(주) 일진사, p.13 토담과 장독대 <용인 민속촌> .....	39
<도판 08>	(주) 일진사, p.71 브뢰켈 <눈 속의 사냥꾼들> .....	39
<도판 09>	(주) 일진사, p.75 세잔 <큰 소나무가 있는 생트 빅트와르산> ..	39
<도판 10>	(주) 중앙진흥교육연구소 p.174 <천마도> .....	47
<도판 11>	(주) 중앙진흥교육연구소 p.173 <금동대향로> .....	47
<도판 12>	(주) 중앙진흥교육연구소 p.172 고구려 시대 <수렵도> .....	47
<도판 13>	(주) 중앙진흥교육연구소 p.173 백제시대 <서산마애불상> .....	47
<도판 14>	(주) 지학사 p.62 팡리쵸 <연작> .....	55
<도판 15>	(주) 지학사 p.61 모딜리아니 <잔느> .....	55
<도판 16>	(주) 지학사 p.65 강세황 <자화상> .....	55
<도판 17>	(주) 지학사 p.61 리히텐슈타인 <머리> .....	55
<도판 18>	(주) 미래엔컬처그룹 p.42 쿠사마야오이 <비너스> .....	65
<도판 19>	지학사 p.62 몬드리안 <브로드웨이 부기우기> .....	65
<도판 20>	지학사 p.62 칸딘스키 <계곡의 즉흥> .....	65
<도판 21>	지학사 p.175 이우환 <선> .....	65
<도판 22>	교학연구사 p.208 정선 <금강산도> .....	76
<도판 23>	교학 연구사 p.204 신사임당 <수박과 들쥐> .....	76
<도판 24>	교학연구사 p.186 작자미상 <십장생도> .....	76
<도판 25>	(주) 지학사 p.204 김홍도 <기와이기> .....	76

# I. 서론

## 1. 연구의 목적 및 의의

현대 사회의 다양한 변화와 급속한 흐름에 따라 모든 현상들이 복합적으로 빠르게 변화하고 있다. 이에 따라 청소년기의 학습에 따른 올바른 가치관과 자아정체성, 비판적 사고 및 판단력의 정립은 그 어느 때보다 중요하게 자리매김하고 있으나, 무수히 쏟아지는 시각문화들은 몰가치, 부도덕한 내용으로 우리에게 다가오고 있다. 청소년들은 비판의식 없이 무조건 받아들이고 있으며, 정서에 심각한 영향을 미치고 있는 경우들도 많다. 따라서 미술 교육이 변화·발전된 사회·문화적인 환경과 오늘날과 미래를 살아가는 학생들의 문화 수용형태 및 의식에 부응하기 위해서는 시각문화에 대한 새로운 학습의 장을 마련해야 한다.<sup>1)</sup>

따라서 미술 교육이 변화·발전된 사회·문화적인 환경과 오늘날과 미래를 살아가는 학생들의 문화 수용형태 및 의식에 부응하기 위해서는 미술교육에 대한 중요성과 당위성은 어느 때보다 부각되어야 하며 특히, 감상자는 단지 수동적으로 감상하는 존재가 아니라 작품을 함께 재구성하는 능동적인 주체로 바뀌어야 한다. 그러나 학교 교육에서는 학생들이 적극적인 감상자가 되기 위해서 많은 학습과 경험이 필요한 실정에도 불구하고 우리나라의 주요과목과 사교육 중심의 교육은, 오히려 미술 교육에 대한 관심과 중요성을 떨어뜨린다. 미술 교과목에 대한 이러한 사회적인 무관심은 아이들로 하여금 미술은 비주류 과목이라는 생각을 갖게 하고, 나아가 학습에 대한 관심과 동기유발을 절하시킨다. 때문에 본 연구에서는 사회적인 의식은 쉽게 바꿀 수 없지만 학습자의 관심과 흥미를 불러 일으켜, 미술 학습에 대한 동기를 끊임없이 자극 시킨다면, 미술에 대한 관심과 역사학적 지식뿐만이 아닌 미의 정체성을 성장기의 아이

---

1) 김성숙 외 8인, 『미술 교육과 문화』 학지사, 2009, p.33

들에게 함양시켜 올바른 지적 능력을 함유 시킬 수 있다는데 착안하였다. 때문에 이러한 지속적인 관심과 열정을 바탕으로 한, 미술학적 지식을 좀 더 쉽고 잘 이해하는 피드백 작용의 일환으로 게임 학습 이론을 적용, 교과서에 맞게 발전 시켰다.

## 2. 연구의 방법 및 범위

미술작품의 감상은 단순한 시각적 정보를 취득하는 것에 국한되지 않고 심미성을 가지며, 이를 통한 감상은 예술적 작품에 대한 감각만이 아닌 이성적사고와 육감을 전부 발달시킨다. 따라서 작가의 화폭에 담긴 의지와 후경을 이해하고 이를 바탕으로 자신만의 세계관을 투영시키는 활동은 결국 ‘자신’이라는 인간의 인격과 자아를 단련 하는데 초석이 된다. 즉, 미술 감상은 인간적 가치와 진실을 교감하고, 작가의 혼신이 담겨있는 가치세계라 할 수 있는 우물을 파고 그 우물에서 새로운 가치라는 신선한 샘물을 마시는 활동이 감상이다. 이것은 제2의 예술작품을 창조한다는 자기창조 작용인 것이다. 이와 같이 예술에 관한 감상교육은 감상과 비평이란 활동을 통하여 자신이란 인간의 재창조에 보다 본질적이고 궁극적인 목적이 있다.<sup>2)</sup>

따라서 미술작품의 전반적 이해와 주체적 감상의 교육을 위한 방법으로 게임이라는 도구를 결합하여 부합되는 감상의 방법과 기대효과를 기술하고, 무엇보다 미술의 시대적, 역사적 배경에 대한 지식 습득은 학생들의 주도적인 감상활동을 위해 필요한 과정이며, 이를 위해서는 감상 자료 도구인 ‘G-러닝(Game based Learning, 게임중심학습)’가 가장 효과적인 방안이라 생각하고 이를 극대화 할 수 있는 방안을 연구 목적으로 설정하였다. 특히 게임을 도입한 미술 감상은 미술의 작품을 쉽게 이해하고 교사의 일방적인 지식전달이 아닌 학습자의 중심에서 주체적으로 작품을 해석하고 이해 할 수 있도록 돕기 때문에 다른 학습 방법보다

---

2) 박휘락, 『미술 감상과 미술비평 교육』, 시공사, 2010, p.26

주관적 성향이 강하여, 개개인의 자아가 뚜렷하게 나타날 수 있다는 점에 착안하였다. 이 때, 교육 대상은 중학생에 초점을 맞췄는데 개인적 자아의 표출과 외부적 요인에 의한 자아의 형성이 가장 잘 교합되는 시기이기 때문에 다른 대상층에 비하여 교육효과가 극대화 될 것이라고 생각했기 때문이다.

게임을 통한 미술의 이해에 활용될 작품선정의 범위는 8종 교과서를 분석하여 감상영역 존재하는 명화와 작가에 대한 이해를 돕기 적합한 게임을 함께 다루고자 한다.

## II. 미술 감상 교육의 현황과 필요성

### 1. 미술 감상 교육의 현황

현대 사회의 환경은 빠르게 변화하고 있으며 다양한 매체들에 의해 시각문화를 수용하고 있다. 미술 교육 또한 예전에 비해 과학기술의 발달로 시각미디어를 다양하게 이용할 수 있게 되었다. 또 미술에 대한 시각도 많이 대중화 되고 친숙해 졌다. 하지만 이러한 다양한 시각 문화를 비판적으로 수용할 수 없다면 무분별하게 문화를 받아들여지게 되고 수동적인 인간으로 전락해 버릴 것이다. 학생들이 주체적으로 삶을 영유하기 위해서 미술을 올바르게 받아들이는 태도가 길러져야 할 것이다. 미술 감상교육 심미적인태도와 비판적인 사고를 길러 주기 위해 미술교육이 필요하다.<sup>3)</sup>

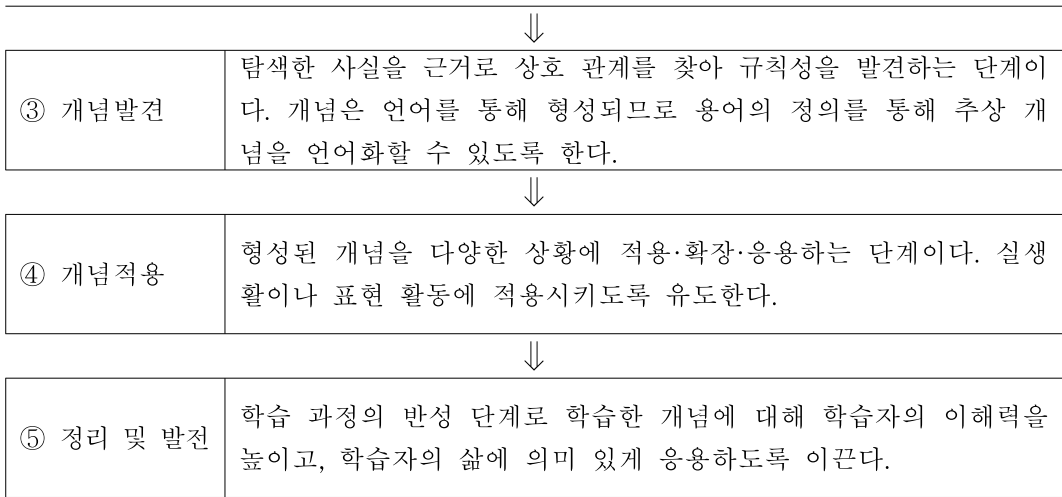
2007 개정 미술과 교육과정은 미술 활동을 통해 도달하고자 하는 목표를 ‘미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평능력을 기르고, 미술 문화의 향수 능력과 태도 기르기’로 제시하여 미술 교육의 정의적, 심동적, 인지적인 측면을 함께 고려하도록 제시되어 있으며, 다음과 같은 귀납적 사고법에 의거하여 교육을 전개하도록 권장하고 있다.

<표 01> 교육과정 내용체계 속의 귀납적 사고법<sup>4)</sup>

① 문제인식	자료를 통한 학습문제 파악 및 탐구. 교사는 학습문제에 대해 관심을 고조 시키고, 학생들의 기존 사고 체계를 변화 시킬 수 있는 학습 자료를 준비해야 한다.
↓	
② 관계탐색	인식된 문제와 관련하여 제시된 자료를 탐색하는 단계이다. 다양한 관찰과 탐색의 기회를 제공하여 학습 주제에 대한 생각을 명확하게 하며, 자신의 의미와 언어를 다른 학생과 대비시켜 정교화 한다.

3) 박휘락, 『미술감상과 미술비평 교육』, 시공사, 2010, p.30

4) 2007 개정 중학교 미술 교육과정 해설서, 한국교육과정 평가원, 2007, pp.221~223



이 때, 미술 게임은 학습자가 몰두할 수 있는 효과적인 방법이므로 자칫 지루해질 수 있는 미술 지식이나 미술사를 학습할 때 활용할 수 있으며 예를 들어, 미술가, 작품 주제, 표현 양식 등 이미 배운 미술 지식을 이용하여 OX퀴즈, 빙고 게임, 퍼즐 맞추기, 가로열쇠 세로열쇠 등을 할 수 있다고 제안하고 있다.

#### (1). 교육과정의 목표

감상 능력은 창의성, 표현 능력과 마찬가지로 생활을 조화롭게 하거나 인간 형성의 수단적 능력으로 이해되어 왔다. 감상 능력과 관련된 설명으로는 ‘어떤 대상을 감상’하는 것 외에는 주로 ‘미적 정서 함양’, ‘미술의 이해’, ‘주체적 미의식’, ‘창조성 육성을 위한 감상’, ‘미술품의 가치 판단과 문화유산 존중’ 등으로 설명되어 진다. 감상은 미적 정서와 관련될 경우 심미적 태도와도 구분이 어렵고, 작품 이해, 작품 감정, 향수 등의 감상이라는 용어의 애매성 때문에 감상 능력을 비평 능력으로서 의미가 보완되고 구체화 될 필요가 있다.<sup>5)</sup> 다음은 제7차 교육과정에 고시된 교육과정의 성격, 교육과정의 목표, 중학교 미술과 교육과정의 내용체계, 교수·학습 방법의 내용을 정리한 것이다.

5) 김정경, 「수용미학에 근거한 미술 감상수업 방안 연구」, 한국교원대학교 교육대학원, 2009, pp.20~28.

## (2). 교육과정의 성격

미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하고, 시각 이미지를 통해 다른 사람과 소통하여, 자신의 세계를 이해하는 예술의 한 영역이다. 또, 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고, 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌할 수 있다. 미술 교과 교육은 미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력을 길러준다. 따라서 미술의 다양한 체험, 표현, 감상 활동을 통하여 창의적으로 나타내며 미술 문화를 이해하고 계승, 발전시킬 수 있는 전인적 인간을 육성하는데 목적이 있다.

첫째, 생활 속에서 미적 감수성과 미의식의 체험을 확대함으로써 문화적 가치와 정보, 환경, 생명 등 사회현상에 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 태도를 갖게 한다.

둘째, 다양한 동기유발을 통해 표현 의지를 북돋워 주고 주제, 표현방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구 등의 표현 요소와 표현 계획, 수행, 반성 등의 표현 과정, 표현의 확장에 관한 체계적인 탐색과 자기 주도적인 표현 활동으로 느낌과 생각을 창의적으로 나타나게 한다.

셋째, 미술 작품을 비롯하여 시각 문화 환경에 대한 미적 반응이나 판단을 토대로 비판적 사고력을 기르며, 문화유산을 미학적, 역사적으로 이해하고 자긍심을 길러 전통 미술 문화의 세계화에 기여하게 한다. 미술 교과 내용영역은 미적체험 표현 감상으로 이루어진다. 각 영역별 교수 학습 방향은 다음과 같다.

미적 체험은 학습자의 수준을 고려하여 자연과 시각 문화 환경에 대한 탐색, 탐구, 이해, 판단 등의 학습 활동을 전개한다. 이 영역은 학습자의 감각적인 체험을 통하여 관계를 인식하는 사고와 비판적인 안목을 형성하는 판단 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 학습 경험을 제공한다.

표현은 주제, 표현방법, 조형 요소와 원리, 표현과정, 표현의 확장을 경험함으로써

자신의 느낌과 생각을 주도적으로 나타내는 영역이다. 이 영역의 지도는 표현 매체와 방법에 대한 감각과 기능, 표현 과정을 스스로 계획하고 수행해 나가는 조직적인 능력을 기르게 한다. 또, 표현 활동과 다른 영역을 관련짓는 적용 능력과 태도에 이르기까지 각 단계에 적합한 학습 경험을 제공한다.

감상은 미술 문화 이해, 비평, 향수에 필요한 기초적인 능력과 태도를 준비하는 영역이다. 이 영역은 인지적인 접근을 통하여 미술에 대한 체계적인 이해와 비평적인 언어활동을 할 수 있게 하고, 이를 토대로 미술을 문화적 차원에서 중요하게 인식할 수 있으며, 미술 문화 활동에 참여하는 적극적인 태도를 기르도록 한다.

### (3). 교과과정의 목표

미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현 능력, 비평 능력을 기르고, 미술 문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.

- 생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다.
- 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.
- 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.
- 미술을 생활화하여 미술 문화를 존중하는 태도를 가진다.

### (4). 중학교 미술과 교과과정의 내용체계

감상영역의 중학교 단계에서는 초등학교에서 익힌 미술 지식과 개념 등이 사회적으로 가지는 의미를 이해하고 비평할 수 있는 것을 강조하였다. 중학교 교육과정 내용체계 속의 감상영역에서는 미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하도록 하며, 미술 문화의 기능과 역할을 이해하도록 하고 있다. 초등학교 3, 4 학년과 5, 6 학년 중학교 7, 8, 9 학년, 고등학교 10학년으로 이어지는 감상영역의 내용체계는 다음과 같다.

<표 02> 교육과정 내용체계 속의 감상영역<sup>6)</sup>

영역	초등학교		중학교	고등학교
	3,4 학년	5,6 학년	7,8,9 학년	10학년
감상	(1) 미술 작품 미술 작품의 이해와 감상 활동에 관심 갖기	(1) 미술 작품 미술 작품의 특징을 분석하고 감상하기	(1) 미술 작품 미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기	(1) 미술 작품 미술 작품의 다양한 가치를 판단하고 감상하기
	(2) 미술 문화 미술 문화에 관심 갖기	(2) 미술 문화 미술 문화의 특징과 중요성을 이해하기	(2) 미술 문화 미술 문화의 기능과 역할 이해하기	(2) 미술 문화 미술 문화의 가치를 이해하고 발전 방안을 모색하기

감상영역의 교수 학습 방법은 다음과 같다.

- i) 학습 내용과 관련된 미술가, 미술작품, 미술사 관련 정보와 일화 등을 활용하여 감상에 대한 흥미와 관심을 가지게 한다.
- ii) 다양한 감상관점을 활용하여 종합적인 안목을 가지게 한다.
- iii) 작품은 성, 인종, 민족, 지역, 시대, 양식별로 비교 감상하고, 문화적 다양성과 차이를 이해하도록 한다.
- iv) 박물관, 미술관, 전시장 등을 가능한 한 학기에 1회 이상 관람하도록 한다.
- v) 전통미술에 대한 관심과 이해를 높이기 위하여 전통미술 자료와 문화 공간을 적극 활용한다.
- vi) 미적 체험 및 표현 영역과의 연계성을 고려한다.
- vii) 교과 간 통합적 접근을 통하여 감상을 확장할 수 있게 한다.

6) 안동선 외, 「중학교 미술과 해설서」, 2007, p.208

## 2. 미술 감상 교육의 필요성

2009년대에 들어서 대두된 감상지도는 1860년대부터 1915년에 이르는 기간 동안 미국의 미술교육 발달은 주로 드로잉을 산업 발달에 활용하기 위한 기능 강화에 초점을 두고 있었다. 이 기간에는 이와 같은 드로잉을 더욱 체계화시키는 한편, 미술에 대한 감상이 첨가되었다. 이것은 미에 대한 심미성뿐만 아니라, 미술 감상에서 도덕적 교훈을 얻는 데에도 목적이 있었다.<sup>7)</sup>

20세기의 새로운 교육운동들은 감상교육의 양상에 크게 영향을 미쳤으며, 특히 진보주의 교육철학에 근거를 둔 교육사상들 중에서 감상 교육의 발전을 촉진한 운동들은 사회적 효율성 운동, 어린이 중심운동, 사회 재건운동 이었다. 그리고 교육의 이런 사상들은 감상교육의 내용과 방법뿐만 아니라 교육과정에서의 감상 교육 위치설정에 커다란 영향을 끼쳤다.<sup>8)</sup>

감상수업을 막론하고, 중학생의 미술교육에 있어서 주안점은 고도의 학문적인 내용을 그대로 교수하는 것이 아닌, 학생들의 수준과 준비성에 적응한 지도이다. 학생들은 미술작품을 보고 시각적 특성과 그 특징으로부터 충격을 받는다. 작품을 바라보고 형을 분석하며, 얼마간의 여러 가지 해석을 하며, 또한 비평적으로 판단을 내리며, 작품에 대해서 보고, 생각하며, 느끼는 것에 대해서 이야기하기도 한다.<sup>9)</sup> 따라서 개인의 특성과 기질을 발휘할 수 있는 감상교육은 매우 중요하며 다음과 같은 특성을 가진다.

- 미술 감상은 인간의 정서와 사상을 형성하는 자기 창조의 교육이다. 감상 활동은 정신적 재창조 활동이며 결국에는 자기 창조이다. 재창조는 우리들의 눈과 귀에 닿게 되는 물리적 대상으로서의 생산을 의미하는 것이 아니라 감상자의 정신적 내면에서 형성되는 자기 자신의 새로운 창조임을 뜻 한다.
- 미술 감상은 인간의 감성을 풍부히 하는 교육이다. 미술 감상은 자신의 감성으로

7) Elliot W. Eisner, 『Educating artistic educating』, 1997, pp.47~48.

8) 김창식, 「단계적 절차에 의한 비평약식의 문제점 고찰」, 1999, p.175.

9) 박휘락, 『미술 감상과 미술비평 교육』, 시공사, 2010, pp.43~44.

미술 작품이 지닌 미적인 요소를 감수하고 분석과 해석을 가하여 미적 가치를 이해하고 자기화하는 과정이다. 따라서 감상은 감성과 이성의 조화로운 통일의 활동으로 풍부한 인간성을 기르는 교육이라고 할 수 있다.

- 미술 감상은 시각매체에 대한 인식과 창조 능력을 기르는 교육이다. 미술 감상은 어떤 의미로는 시각미디어에 대한 비주얼 리터러시를 육성하는 교육이기도 하다. 비주얼 리터러시란 시각적 대상을 바르게 읽고 쓰는 능력이다. 이는 시각적인 매체를 해독 하고 창조하는 능력인데 시각 미디어를 비판적으로 분석하고 평가하며 창조하는 능력이라 규정할 수 있다. 다양한 시각미디어가 범람하는 환경에 감상 교육의 대상이 순수 미술 작품에만 있는 것이 아니라 대상이 확대되었으며 정보의 홍수 속에 살고 있는 학생들은 하나의 정보로써 이를 바르게 수용할 수 있는 능력을 길러가야 주체적 삶을 영위해 나갈 수 있는데 감상을 통해 시각적 미디어에 대한 시각적 해독능력을 육성하는데 의의가 있다.
- 감상은 미술 문화에 대한 이해와 새로운 문화 창조 능력을 기르는 교육이다. 감상은 미술을 이해하는 것에 그치지 않고 나아가 보존 하며 창조 하는 데까지 발전하여야 한다. 작품의 이해 창조 보존은 메마른 암기에 의한 지식으로서가 아니라 실제 미적인 체험 활동과 어우러져서 획득되어야 한다.
- 미술 감상은 다양한 세계문화를 이해하는 교육이다. 세계 여러 나라의 문화는 시대와 풍토성 그리고 민족성과 차이에 의해 각각 고유한 특성을 지니고 있으며 오늘날 다문화 미술교육이 다른 나라의 문화를 감수하고 이해하는 것은 결국은 자기 정체성의 확립이며 문화의 상대성을 인정하고 감상을 통하여 다른 나라의 문화나 그 문화를 형성한 인간을 이해하고 동시에 자국의 미술문화를 재확인하며 창조하고 발전시켜 나가는 의식도 형성시킨다는 의미이다.
- 미술 감상은 다양한 인간상의 이해와 삶의 방식을 지각 하게 하는 교육이다. 예술 작품은 예술가의 사상과 삶에 대한 방식을 표현해낸 것이라 할 수 있다. 감상을 통하여 그들이 예술 작품을 통해 창조해놓은 주인공들의 개성과 인간상을 감지하고 자기 개성을 발견하는 계기를 얻을 수 있다. 감상은 자기 확인 활동인

동시에 타자 이해활동이다. 감상을 통하여 타자의 작품과 문화를 받아들여 이해하고 수용하는 활동으로 자기 존재에 비추어 타자의 삶의 방식과 가치관 문화양식 등을 이해하면서 더 높은 차원의 자기를 형성하는 계기를 마련해준다.

- 미술 감상은 표현의 동기를 낳으며 창작과 향수의 질을 심화시키는 교육이다. 미술관 등에서 훌륭한 미술 작품을 대하면 직접 창작하고픈 충동이 들기도 하는 것처럼 미술 감상은 표현의 에너지가 되고 표현 세계의 폭을 확대시키며 질을 심화시켜주는 것이다.

2009년 개정 미술 교육과정에서 미술 감상 및 비평에 대한 중요성이 부각되고 있지만 현장에서는 잘 이루어지지 않고 있다. 또 교과서의 작품 속 구성에는 미술의 표현과 학생의 작품 중심으로 구성되어 있는 것을 볼 수 있었다.

감상수업의 경우 학습자의 심미적인 면과 지각발달 수준에 맞는 학습내용의 구성과 의미 있는 작품 선정하여 창의적 반응을 이끌어 내야한다. 교사는 학생들에게 적절한 발표문을 통해 열린 감상이 이루어 질수 있도록 학습내용을 구성하여 학생의 자발적 참여를 통한 적극적인 참여수업이 이루어 질 수 있도록 한다.

현재 감상교육에 대한 적절한 학습방법이 많이 부족한 현실이지만 효과적인 미술 감상 방법을 위해 학습자를 위한 감상도구개발이 이루어져야 하며, 이를 위하여 게임 학습 개발을 연구 목적으로 도입하였다. 이를 통해 학생은 미술 감상의 수업에서 미술 작품에 대해 직접보고 느낀 감정과 이론적 배경지식을 게임으로 재구성해 봄으로써 작품의 이해를 돕고 그 의미를 다시 새겨볼 수 있다.

따라서, 게임 학습 개발을 통한 기대할 수 있는 성취목표는 이론적 배경지식을 보다 쉽게 전달하여 작가의 심미세계와 자신의 생각이 어떤 점이 다른지를 파악, 작품을 통해 비판력과 사고력을 향상 시킬 수 있으며, 여러 관점으로 작품을 재해석하고 자신의 생각을 언어적 활동으로서 표현할 수 있다. 또한 게임 학습을 통한 작가의 시간에 따른 작품의 변화를 접함으로써 다양성, 시대적, 역사적 배경을 알고 다양한 문화적 차이를 이해 할 수 있다.

### Ⅲ. 게임 학습의 현황과 필요성

#### 1. 게임 학습의 필요성

교육은 학습자의 상황에 즉각적으로 피드백을 주기 어렵기 때문에 학습자가 충분한 학습동기를 갖고 있지 않으면 제대로 학습이 이루어지지 않는다. 그렇기 때문에 학습자에게 학습 동기를 높이는 문제는 매우 중요하다. 게임은 재미라는 그 자체의 유인 동기가 있기 때문에, 게임이라는 형식 속에 학습이 이루어지게 한다면, 이와 같은 동기 부여 문제가 해결될 수 있으며 정서, 인지, 신체, 사회성을 발달시킬 수 있다는 장점이 있어서 다양한 분야에서 교육 연구가 활발하게 진행 되고 있는데, 게임을 통한 구조, 시간제한, 승부욕 등의 요소가 아동의 발달에 도움이 된다.<sup>10)</sup>

특히 학습에는 이해를 목표로 하는 개념 학습과 숙달을 목표로 하는 반복 학습이 있는데, 수학 공식을 이해하고 있다고 해서 수학 계산을 잘 하는 것도 아니고, 영어 단어와 문법을 이해하고 있다고 해서, 실제 상황에서 영어를 잘 구사할 수 있는 것도 아니다. 그러므로 이해만큼이나 숙달도 중요 하다. 이러한 숙달을 위해서는 반복학습이 필요한데, 이 반복은 사실은 상당히 지루하고 어려운 과정이다. 유기체는 반복되는 자극에 대해서는 주의를 기울이지 않는 자연스러운 성향을 갖고 있다. 그러나 숙달을 위해서는 반복되는 자극에 대해서도 지속적으로 주의를 기울여야 하는데, 이 때문에 의식적인 노력이 소요된다. 이 의식적 노력으로 인해 학습은 노동과 같이 고통스러워지고 부담이 된다. 게임은 이와 같은 반복 학습의 수고를 반감시켜 줄 수 있다. 승부의 긴장감으로 인해 자연스럽게 반복 자극에 주의를 기울일 수 있기 때문이다. 그러므로 게임 기반의 러닝은 숙달을 목표로 하는 절차적 지식 습득에 매우

10) 최미숙, 「집단 게임 활동의 교육적 가치에 대한 재 고찰」, 중앙유아교육학회, 2001 5(2) pp.111~129, ; 송현주 외, 「교육 활동용 보드 게임 학습 지도안 개발」, 2011 춘계 학술 대회.

유용한 도구가 될 수 있다.<sup>11)</sup>

최근에는 이러한 교육용 게임이 가져다주는 학습적 효과에 관하여 여러 논문 등을 통하여 효과성이 충분히 입증되었으며 이를 통한 체계적 학습방안을 G-러닝 프로그램을 통해 구성하였다.

## 2. 게임 학습의 현황

G-러닝(Game based Learning, 게임중심학습)은 학습에 대한 흥미와 재미를 주면서 학업의 성취를 도모하는 교수학습체제이다. 게임 콘텐츠에 정규 교육과정 내용을 탑재하여 개발된 게임 콘텐츠를, 컴퓨터라는 매체를 통해 수업에 적용하여, 학생들에게 현실과 유사한 환경 안에서 게임을 수행함으로써 개념과 원리를 구체화할 수 있는 기회를 제공한다. 이 과정에서 학생들은 교재를 활용하여 게임을 통해 체험한 개념과 원리를 인지적으로 전이시켜 학습을 완성하게 된다. G-러닝 사업문화체육관광부가 교육과학 기술부, 각 시도 교육청과 함께 추진하는 공동협력사업으로, 2009년부터 2개년 단위로 공교육에 게임 학습을 적용하여 효과성을 검증하는 지속 사업이다. 문화체육관광부가 발의한 주제에 대하여 각 시도 교육청에서 각급학교로 공문을 발송, 공개 모집 형태로 선발된 연구학교를 중심으로 G-러닝이 수행되고 있으며, (사)콘텐츠경영연구소에서 G-러닝 콘텐츠의 기획 및 개발, 운영 등을 주관하며 G-러닝 수업의 원활한 운영을 지원하고 있다. 2009년~2010년까지 서울시교육청 지정 서울발산초등학교 4, 5, 6학년, 서울우신초등학교 5, 6학년, 경기도교육청 지정 경기도동두천중앙고등학교 1학년을 대상으로 정규 수업 시간에 게임 학습을 운영하고 있으며, 2010년~2011년에는 서울시교육청 지정 서울논현초등학교, 서울흑석초등학교, 경기도교육청 지정 경기도서삼초등학교, 강원도교육청 지정 강원도노암초등학교, 대구시교육청 지정 대구동신초등학교로 지역 및 학교가

---

11) 김광수, 「e-learning plus 게임기반 e러닝 분석」, (주)부록소, 2005.10, pp.1~3

확장되어 G-러닝 수업을 진행하고 있다.

### 3. 게임을 통한 미술 체험 학습

이러한 게임과 교육의 접목은 학습에 긍정적인 효과를 가져오며, 리츠메이칸 대학 영상학부 교수 사이토 아키히로는 누구라도 보기만 해도 사용법을 알 수 있고 모르는 사이에 능숙하게 사용할 수 있는 제품을 만들기 위한 UI에 관한 노하우를 총칭 하는 게임닉스라는 교육 비즈니스 기업을 설립하여 직감적인 UI, 매뉴얼이 필요 없는 조작 이해, 빠져드는 연출과 단계적 학습 효과, 게임의 외부화 라는 4가지 단계로 나뉜 구성요소를 골자로 한 닌텐도의 게임 소프트웨어인 ‘득점력 학습 DS’를 창안 하였다.

<도판 01> 득점력 학습 DS



이를 이용한 실증 실험을 실행한 결과, 게임이 접목된 학습 소프트웨어가 학습 동기를 향상시킨다는 긍정적인 결과를 얻었다. 실험 내용은 ‘득점력 학습 DS’를 희망자에게 2주간 빌려주고 겨울 방학 동안 자택학습에 사용하도록 했다. 그 결과 테스트 성적과 사용량에 상관관계가 보일 뿐 아니라 기간 내 사용일수가 최대 요인인 것이 판명되었다. 그 중 에서도 ‘단기간에 가능하다,’ 학습 템포가

좋다,’음악이나 효과음이 좋다,’외우고 있다는 실감이 난다‘ 등의 게임 요소가 학습 지속에 긍정적인 효과를 들어내고 있음이 입증되었다. 또한 이러한 단순한 게임 하드웨어를 기반으로 한 소프트 콘텐츠 뿐만이 아닌 전자 교과서의 도입 촉진을 비롯해 디바이스와 교육에 관한 논의가 가속 중이라고 밝혔다.

### <도판 02> 득점력 학습 DS

‘득점력 학습 DS’의 ‘숨은 소질을 깨우는 그림 교실’ 터치펜으로 그림을 그리면서 미술 드로잉에 대한 이해와 회화의 색감에 대한 표현과 설명을 게임으로서 이끌어 냈다. 게임속의 선생님이 알기 쉽게 설명해 주며 단계별로 그림을 그리는 법을 상세히 설명해 주기 때문에 초보자도 쉽게 그림을 그릴 수 있다.



레슨 1 기본 연습 (1)



그림교실의 입문 레슨. 간단한 연필화를 그립니다.

레슨 2 기본 연습 (2)



물감과 붓을 능숙하게 사용하기 위한 연습을 합니다.

레슨 3 나무



연필과 수채 도구로 사과나무를 그립니다.

레슨 4 서양배

미니 레슨  
다프리카



빛과 그림자를 의식해서 입체감과 중량감을 더하는 법을 알아봅니다.

레슨 5 라임

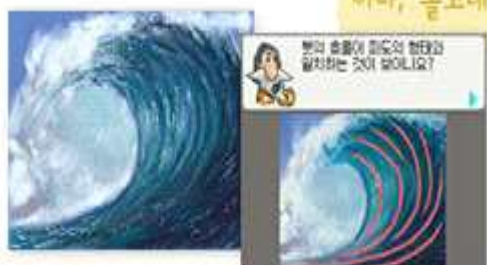
미니 레슨  
사과의 복숭아



소재의 기본적인 형태를 파악하고 색을 대담하게 써서 표현합니다.

레슨 6 파도

미니 레슨  
바다, 돌고래



물과 물감의 혼합 방법이 포인트. 붓터치로 그림에 생동감을 더합니다.

레슨 7 노란 백합

미니 레슨  
분홍 백합



색을 잘 혼합하고 명암을 조절하여 입체감을 더해 봅니다.

레슨 8 강아지

미니 레슨  
고양이



난이도가 높은 연필화. 형태와 특징을 단순한 선으로 그려 내는 것이 중요합니다.

레슨 9 백조

미니 레슨  
거위, 닭



붓을 대담하게 써야 하는 작품. 수면에 빛이 반사되는 모양을 표현하는 것이 포인트입니다.

레슨 10 풍경화

미니 레슨  
강, 산



원근법을 활용해서 그림에 거리감을 더해 봅니다.

연필

농도 2H · HB · 2B  
깎는 방법 세워서 · 눕혀서  
지우개 굵게 · 가늘게

붓

둥근붓 소 · 중 · 대  
납작붓 소 · 중 · 대



연필과 지우개의 종류를 선택할 수 있습니다.



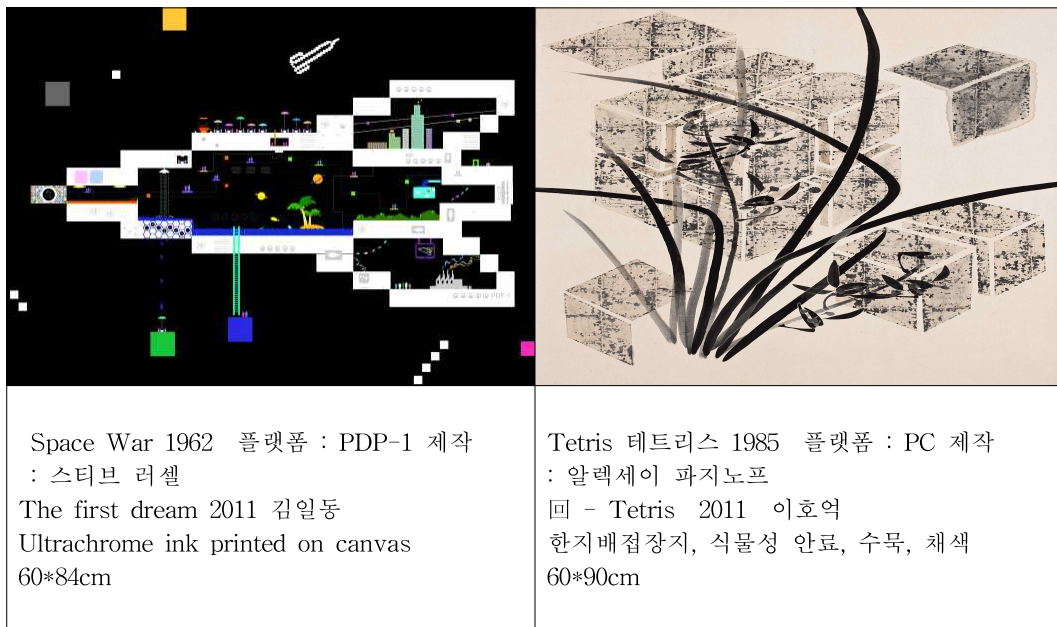
3종류의 둥근붓과 3종류의 납작붓 중에서 붓을 선택할 수 있습니다.



#### 4. 게임을 통한 미술 감상 학습

미술과 게임을 결합하여 기대할 수 있는 학습효과는 게임을 체험하는 활동 뿐만이 아니라 감상을 통한 방법으로도 가능하다. 즉, 게임이라는 장르 자체를 미술의 한 시점으로 바라보고 게임 상에서 발견될 수 있는 상황이나 장면을 예술로서 재조명하는 방법으로 이는 ‘어렵다’라고 생각할 수 있는 미술의 예술적 시각이 좀 더 친근하게 다가설 수 있는 기회를 제공한다. 이러한 점에서 2011년 한국국제게임 컨퍼런스에서 열린 ‘Pixel on Canvas - 미술로 보는 게임의 역사’에서는 게임이라는 흥미로운 콘텐츠와 미술이라는 장르를 잘 혼합하여 감상미술을 좀 더 흥미롭게 잘 이끌어 냈다고 평 할 수 있다.

<도판 03> Pixel on Canvas, 미술로 보는 게임의 역사



이는 게임에 대한 역사를 이해하고 여기서 미적가치를 발견 재조명한 것으로 테트리스와 같은 게임을 색상 대비로서 나타난 하나의 회화 예술로써

재탄생 시킨 경우이다. 따라서 미술이라는 장르에 크게 호기심이나 흥미를 가지지 못한 사람이라도 색상의 대비, 구도, 디지털 판화 등과 같은 미술의 여러 영역에 좀 더 가볍고 친근하게 다가갈 수 있는 계기가 되었다.

<도판 04> Pixel on Canvas, 미술로 보는 게임의 역사



그러나 이러한 게임 학습은 상당한 효과를 거둘 수 있음에도 불구하고 대다수 기업에서 추구하는 상업적인 소프트웨어이기 때문에 기업의 이윤창출에 대한 기대효과가 낮으면 생산·개발을 하지 않는다. 이러한 점에서 미술이라는 과목은 소비자의 구매력이 매우 낮기 때문에 기업의 입장에서 게임 학습을 위한 소프트웨어 투자비용이 매우 낮거나 전무한 편이며 비상업적 콘텐츠의 경우 아마추어 프로그래머가 만든 몇몇 미술과 관련된 아래 도판과 같은 게임이 존재한다.

따라서 본 연구에서는 투자 설비가 미흡하여 구비가 어려운 디지털 콘텐츠를 기반으로 한 게임 체험 학습 기반의 교육 방안 보다는 교과서를 중심으로 한 보드게임을 교과서의 과정에 맞추어 프로그램을 설계·구성 하고 학습자에

대한 흥미·동기를 유도, 미술이 좀 더 쉽게 학습될 수 있는 감상 학습 방안을 모색하였다.

<도판 05> 게임 Art Collector



## IV. 게임 학습의 감상 교육 적용 방안

오늘날의 미술 교육은 창의력이 중심이 되고 있다. 이에 따라 아이들의 감성을 깨우고 독창적으로 표현을 수행할 수 있는 게임을 통한 교육이 보수적 수단에서 핵심적 도구로 부상하고 있다.<sup>12)</sup> 그러나 지금까지 개발된 미술 교육용 콘텐츠의 대부분은 단방향의 주입식 강의나 애니메이션, 또는 이야기 구조가 제대로 정립되지 않았으며, 주로 작품의 현황만을 파악하는데 주력하고, 미술사적 지식을 풀어내는 것에는 소극적 이었다. 따라서 다소 지루할 수 있는 미술의 역사적·배경적 지식을 게임과 결합하여 학습자에게 적용 시키고자 한다.

### 1. 게임을 활용한 체계적 교수법을 위한 고찰

학습지도안은 수업의 목적을 설정하고 그것을 성취하는데 적합하게 선정된 교육의 내용, 방법, 자료, 평가 방안의 종합이라 한다. 흔히 수업 지도안, 수업 계획서, 교수 지도안, 수업 설계안 또는 교안이라고 하는데 이러한 수업 계획의 요소별로 설정된 방안은 수업목적을 성취하는데 바람직한 것이어야 한다. 교과와 교육 목적과 교육 내용들이 국가와 지역 교육청, 기타 외부에서 결정되는 이와 같은 경우라도 교사는 수업의 질을 위해 학습지도안을 개별적으로 작성한다. 이 때 무엇을 어떻게 교사가 가르칠 것인가가 학습 지도안에 나타나야 하고 그 계획에 따라 매 수업을 계획서에 따라 진행해야 한다.<sup>13)</sup>

#### (1) 발달이론

12) 임성신의 3인 「아동 창의력 향상을 위한 미술게임 개발」 부산대학교, 2011. pp.3-7

13) 이화정, 「초등학교 중국어 교육을 위한 교수-학습 지도안 연구」, 경북대학교 석사학위 논문, 2010, pp.75~77

심리성적 발달이론에 개인은 누구에게나 정도의 차이는 있지만, 생애 동안 부단한 성숙과 학습의 가능성을 지니고 있으며, 환경과 상호작용을 통해서 지속적인 성장·발달을 한다. 이러한 발달과정 가운데 특정 단계에서 반드시 수행해야 할 일들이 있는데 이것을 ‘발달과업’이라고 한다.<sup>14)</sup> 발달과업을 거치게 되는 도중 발달단계별 특징이 나타나게 되는 데 12~18세 청소년기에 나타나는 심리, 사회적 문제는 긍정적 측면에서 자아정체감을 갖고 부정적 측면에서는 역할혼미 현상이 일어나는 것이다. 이시기는 프로이드의 생식기 초반에 해당되는 연령으로 아동기와 성인기 사이의 교차점에 해당, 청소년은 “나는 누구인가?”를 알아내려 골몰하며, 기본적인 사회적·직업적 정체감을 형성한다. 그렇지 못할 때는 역할혼미를 느껴 생의 후기를 부정하거나 영웅에 대해 무조건적 동일시·충성을 한다.<sup>15)</sup> 따라서 이러한 개인적 발달과업을 충족시켜주기 위해서는 개인의 인지발달이 중요하다.

스위스 심리학자 피아제(Jean Piaget : 1896-1980)는 인지발달(cognitive development) 이론으로, 인간이 인지하고, 지식을 동원하여 문제를 해결하고, 세계를 이해하게 되는 과정을 설명한다. 이 이론에 따르면 인간의 인지발달은 환경과의 상호작용을 통한 지속적이고 확실한 방식 혹은 계획(scheme)의 산물이다. 계획이란 어떤 사람이 의도한 결과를 성취할 수 있도록 도와주는 목표 지향적인 전략(goal oriented strategies)이다. 이 계획은 반사작용(reflex)과 반사운동(motor responses)이 지배하는 유아기 및 유년기 초기의 감각운동적(sensorimotor) 성격과, 경험과 정신적 심상(mental image)에 기초하여 추상적인 추론과 상징(부호체계)의 사용을 발전시키는 사람의 능력을 반영하는 인지적(cognitive) 성격을 지니고 있다. 인지발달에는 새로운 정보, 사건 및 문제 해결 방법이 기존 체계(계획)(existing scheme)에 통합되는 동화(assimilation)와 주위환경과의 상호 작용 및 경험으로부터의 학습을 통해

14) 존 마틴 리치, 『도덕 발달 이론』, 백의, 1999, pp.64-69

15) 에릭슨 (E.Erikson ), 『Freud Theory 8단계 발달의 이론』, Σ시그마프레스(주), 2005. pp.125-131

기존 체계에서 변화가 일어나는 조절(accommodation)의 두 가지가 있다. 피아제는 인지발달을 감각운동기(sensorimotor stage), 전조작기(preoperational stage), 구체적 조작기(concrete operations stage), 형식적 조작기(formal operations stage) 등 4단계로 구분하였다. 즉, 인지발달을 개인과 환경의 끊임없는 상호작용의 소산물로 보고, 인지발달 이론에서 설명되어지는 도식, 적응, 동화, 조절, 평형의 개념이 중요하며 다음과 같은 의미를 갖는다 하였다.

- 도식 (정보처리체계 정신구조)

유기체가 가지고 있는 이해의 틀을 말하며 이 도식은 유기체가 생리적으로 가지고 태어나는 것이 아니라 유기체가 환경에 접촉해서 반복되는 행동과 경험에서 형성되는 것이다. 도식은 사물이나 사건에 대한 전체적인 윤곽을 말하는 것으로 빨기나 잡기와 같은 최초의 도식들은 본질상 반사적이다. 예를 들면, 빨기는 유아가 자라 손가락을 사용하게 되면 형태상 변화한다. 여기서 빨기 도식은 그 구조상으로 변했지만, 그것을 수행하는 기능 면에서는 변한 것이 아니다. 유아는 많은 도식들을 지니고 태어나며 적응의 과정을 통해서 새로운 도식을 개발하고 기존의 것들을 변화시킨다.

- 적응

적응은 환경과의 직접적인 상호작용을 통해 도식이 변화하는 과정이다. 동식물의 세계는 적응의 예들로 가득 차 있다. 홍관조 수컷은 선명한 붉은 색인 반면, 암컷은 눈에 잘 띄지 않도록 엷은 갈색 조를 띠어 종의 생존에 대한 위협을 줄인다. 봄꽃의 아름다운 색채는 수분 작용을 통해서 일어나는 봄꽃의 생식과정에 참여하는 곤충을 유인한다. 이와 같은 적응은 개인의 욕구를 충족시키기 위해 이루어지는 개인 또는 환경의 수정을 포함하는 매우 복잡한 과정이다. 적응은 동화와 조절이라는 두 가지 수단을 통해서 진행된다.

- 동화

동화는 이미 갖고 있는 도식 또는 체계에 의해 새로운 대상이나 사건을 해석하고 이해하는 인지과정이다. 즉 새로운 환경 자극에 반응함으로써 기존의 도식을 사용해 새로운 자극을 이해하는 것을 말한다. 유아가 음식이든 아니든 무엇이나 입으로 가져가는 것은 동화의 한 예이다. 이것은 환경의 요구에 관계없이 하나의 도식을 사용한다는 것을 나타낸다. 이 경우 유아는 자신의 내적 욕구를 만족시키기 위해 환경을 변화시킨다. 따라서 동화는 이미 자기 것으로 되어 있는 도식을 이용해서 외부의 대상을 변화시켜 내부에 받아들이는 작용이다.

#### ◦ 조절

조절은 환경조건에 유기체를 적응하는 과정으로 도식을 변화시키는 과정이다. 즉 기존의 도식으로서 새로운 사물을 이해할 수 없을 때, 기존의 도식을 변경하는 것을 말한다. 아동이 조절을 할 때에는 도식의 형태에 질적인 변화가 일어난다. 아동이 사자를 보고 고양이라고 말할 때, 누군가가 ‘아니야, 그것은 사자란다’라고 말해 줌으로써 잘못을 바로잡을 수 있다. 이때 아동은 ‘사자’라고 불리는 새로운 도식을 형성하게 된다. 따라서 조절은 외부의 대상이 자신의 도식으로 원만하게 받아들여 질 수 없게 되었을 때 자신의 도식을 수정하는 작용이다.

#### ◦ 평형

새로운 상황에서 일관성·안정성을 이루려는 시도를 말한다. 이러한 시도는 동화와 조절의 과정을 통해 이루어진다. 즉, 평형은 동화와 조절의 균형을 의미한다. 여기서 동화, 조절, 평형이 어떻게 작용하는지 예를 들어 보고자 한다. 5세 된 아이가 하늘에 날아다니는 물체를 새라고 배웠다고 하자. 하늘에 날아다니는 물체를 볼 때마다 아이는 그 사물이 자기가 가지고 있는 기존체계, 즉, 새라는 것에 자신의 생각을 동화시킨다. 그런데 어느 날 아이는 하늘을

날아가는 비행기를 보게 된다. 이 새로운 사물을 보고 아이는 그가 가지고 있는 기존의 개념인 ‘새’에 결부시키려고 하지만 모양이나 크기 등이 너무 다르다. 그래서 아나는 기존의 체계를 변경하지 않으면 안 되는데 이 과정이 조절이다. 아이는 이제 불 평형 상태에 놓이게 된다. 즉, 이 새로운 물체가 새인지 아닌지 만약에 새가 아니라면 도대체 무엇인지 알 수 없다. 그래서 어머니에게 저 물체가 무엇인지를 물어본 결과 그것은 새가 아니라 비행기라는 답을 듣는다. 그리고 아이는 새와 비행기의 차이를 알게 되는데, 이것이 평행의 상태이다.<sup>16)</sup>

위와 같은 5단계의 인지적 과정을 거쳐 본 연구에서 대상으로 하는 11~15세의 중학생의 단계에 들어서면 형식적 조작기를 맞이하고 다음과 같은 발달의 단계성을 보인다. 이 단계에서는 주변의 세계를 인식하는 능력이 상당히 진전하면서 자기 나름대로의 이론과 사고의 체계화를 시도하기 시작한다. 이시기의 주요 발달 과업은 고도의 추상개념 사용, 가설 설정, 미래사건 예시, 모든 가능한 개념의 조합을 할 수 있게 된다. 또한 이 시기는 ‘상상의 청중’이란 특징을 지니고 있는데 자신이 주위에 집중적인 관심의 대상이 된다고 생각하기도 하고 ‘개인적 우화’로 자신이 마음먹은 것은 무엇이든 할 수 있다거나 나는 친구들보다 우세하다는 감정을 지니는 자아 중심성, 우월감, 전능감 등을 갖게 된다. 삼단논법의 이해가 이루어지는 것도 이 단계에서다. 또한 문제 상황에서 변인을 확인하여 분류할 수 있으며 이를 통제 혹은 제거할 수 있다. 이때의 주요 특징은 첫째, 새로운 상황에 직면했을 현재의 경험뿐만 아니라 과거와 미래의 경험을 이용한다는 점이다. 즉 구체적 조작기의 아동은 현재의 문제만을 다루지만, 형식적 조작기의 청년은 시간을 초월하여 문제를 다룬다. 둘째, 체계적인 과학적 사고가 가능하다. 즉 문제 해결을 위해 사전에 계획을 세우고, 체계적인 해결책을 시험한다. 셋째, 추상적 사고가 가능하다. 구체적 조작기의 아동은 눈에 보이는 구체적 사실

---

16) 권형자, 『Education psychology』, 태영출판사, 2006. pp84-85

들에 대해서만 사고가 가능하지만, 형식적 조작기의 청소년은 추상적인 개념을 이해할 수 있다. 넷째, 이상주의적 사고를 한다. 청소년들은 이상적인 특성, 즉 자신과 다른 사람들에게 이상적이었으면 하고 바라는 특성들에 대해 사고하기 시작한다. 그들은 이상적인 부모상에 대해 생각하고 이 이상적 기준과 자신의 부모를 비교하며 자신이 생각하는 이상적인 기준에 맞추어 자신과 다른 사람을 비교하기도 한다.<sup>17)</sup>

따라서 본 연구에서 게임이 가져다 줄 수 있는 학습 효과를 논하기 전에 게임 학습이라는 교육 방안이, 청소년의 과거와 미래와 경험을 이용하고, 체계적인 과학적 사고와 추상적 사고, 이상주의적 사고를 적당하게 잘 부합시키며, 도식·적응·동화·조절·평형 이라는 요소를 잘 충족시킴으로서 자신의 자아세계에 존재하는 상상의 청중으로부터 만족감을 얻어내고, 이를 자아 충족감으로 발전 및 발달시켜 자신의 인지적 발달요소로 얼마만큼 잘 활용될 수 있는가에 대한 고찰이 먼저 이루어 져야 하겠다.

## (2). 동기학습

동기란 사람들의 행동을 자극 또는 유발시키는 내면의 상태를 말한다. 따라서 동기란 행동을 일으키고, 어떤 행동을 할 것인가를 마음먹고, 그 행동을 지속하게 하는 심리적 기제를 설명하는 가상적인 개념이다. 동기는 어떤 목표를 지향하는 행동을 일으키고, 방향을 잡고, 유지하게 하는 힘의 종합이다. 다시 말하면 동기란 행동을 일으키는 에너지와 방향이다.<sup>18)</sup>

동기는 유기체의 행동에 에너지를 부여하며 이를 조정하거나, 선택적 기능, 행동의 방향성을 나타낸다. 이는 내적 조건과 외적 자극에 의해서 강도가 변화되거나, 욕구를 충족하기 위한 의사의 결정, 기대 수준까지의 행동이나

17) 정옥분 『아동발달의 이해』 학지사, 2004. pp.71-74

18) Linsdely, 1957 ; 권준모 『심리학과 교육』 학지사, 1998, p.131

지향된 목표를 향한 행동을 유발 시킨다.

이는 메슬로우의 욕구위계설을 통해서도 설명이 된다. 이는 욕구의 계층적 개념과 함께 인간 욕구를 결핍의 욕구와 성장의 욕구로 나누어 결핍의 욕구에는 하위 4단계(생리적 욕구, 안전의 욕구, 소속과 사랑의 욕구, 자존 욕구)가, 성장의 욕구에는 상위 3단계(인지적 욕구, 심미적 욕구, 자아실현 욕구)가 포함된다. 여기서도 위계가 적용되어 결핍의 욕구가 만족되어야 성장의 욕구가 생겨나지만, 결핍의 욕구와 성장의 욕구는 여러 면에서 대조된다. 먼저 결핍의 욕구는 긴장을 해소하여 평형을 복구하려고 하나, 성장의 욕구는 긴장의 즐거움을 계속 추구하려고 한다. 결핍 욕구가 충족이 되면 안도감과 포만감을 갖지만 성장의 욕구는 충족되더라도 더 많은 것을 성취하고 싶은 욕구를 낳기 때문에 결코 완전히 충족될 수 없다. 또한 결핍의 욕구는 주로 다른 사람에 의해 충족되기 때문에 결핍의 욕구가 강한 사람은 타인 지향적이고 곤경에 빠졌을 때 다른 사람의 도움에 의존하려고 하나, 성장의 욕구가 강한 사람은 자율적이고 자기 지시적이라서 스스로를 도울 수 있다. 그러므로 인간의 심리적 건강이 유지되고 완전한 성숙이 이루어지기 위해서는 성장의 욕구까지 충족되어야 한다.<sup>19)</sup>

따라서 이러한 동기를 바탕으로 동기설계를 통한 수업을 설계하고 가르치기 위해서 Keller의 ARCS 이론을 이용할 것이며, 모델의 구성 범주는 다음과 같다.

<표 03> ARCS 모델의 특성

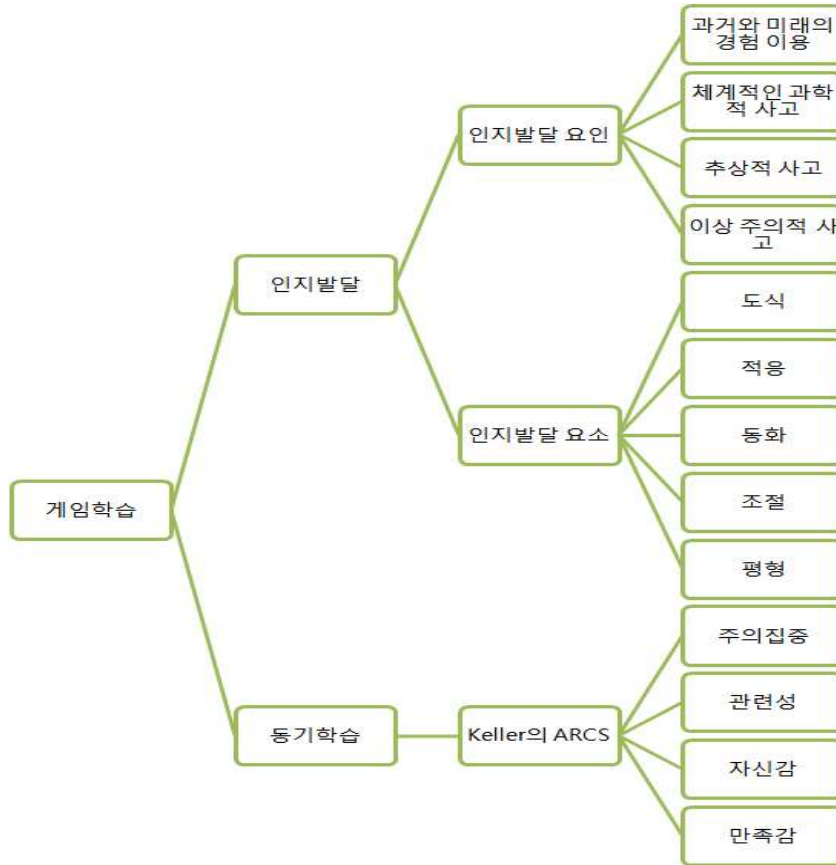
개념 & 과정 질문		주요 지원 전술
주의 집중	A1 지각적 각성 흥미를 끌기 위해 무엇을 할 수 있을까?	새로운 접근을 사용하거나 개인적, 감각적 내용을 넣어 호기심과 놀라움을 만들기
	A2 탐구적 각성	질문, 역설, 탐구 도전적 사고를 양성함으로써

19) Abraham H. Maslow. 「The Farther Reaches of Human Nature」, 1993, pp.11~19

	탐구하는 태도를 어떻게 유발할까?	호기심을 증진시키기
	A3 변화성 그들의 주의집중을 어떻게 지속시킬 수 있을까?	자료제시 형식, 구체적 비유, 흥미있는 인간적인 실례, 예기치 못했던 사건들의 변화를 통해 흥미를 지속
관련성	R1 목적 지향성 학습자의 요구를 어떻게 최적으로 충족시켜 줄 수 있을까?	수업의 유용성에 대한 진술문이나 실례를 제공하고, 목적을 제시하거나 학습자들에게 목적을 정의해보라고 하기.
	R2 모티브 일치 수업을 학습자의 학습양식과 개인적 흥미를 언제 어떻게 연결시킬까?	개인적인 성공기회, 협동학습, 지도자적 책임감, 긍정적인 역할 모델 등의 제공을 통해 학습자 동기와 가치에 민감하게 반응하는 수업을 만들기
	R3 친밀성 수업과 학습자의 경험을 어떻게 연결시킬까?	구체적인 실례와 학습자의 학습이나 환경과 관련된 비유를 제공하여 교재와 개념들을 친밀하게 만들기
자신감	C1 학습요건 성공에 대한 긍정적 기대감을 어떻게 키워 줄 수 있을까?	성공요건과 평가준거에 대해 설명하여 믿음과 긍정적 기대감을 확립하기
	C2 성공기회 자신의 역량에 대한 믿음을 향상시킬 수 있는 학습 경험을 어떻게 제공할까?	학습의 성공을 증가시키는 많은 다양한 도전적인 경험을 제공하여 역량에 대한 신념을 증가시켜주기
	C3 개인적 통제 학습자가 자신의 성공이 스스로의 노력과 능력에 의한 것이라고 어떻게 알 수 있을까?	개인적인 통제를 제공하는 기법을 사용하고, 개인적 노력 때문에 성공했다는 것에 대한 피드백을 제공하기
만족감	S1 내재적 강화 학습경험에 대한 학습자들의 내재적 즐거움을 어떻게 격려하고 지원할까?	개인적 노력과 성취에 대한 긍정적 느낌을 제공할 수 있는 피드백이나 정보를 제공하기
	S2 외재적 보상 학습자의 성공에 대한 보상으로 무엇을 제공할까?	언어적 칭찬, 실제적이거나 추상적인 보상, 인센티브를 사용하거나, 학습자들로 하여금 그들의 성공에 대한 보상을 제시하도록 하기
	S3 공정성 공정한 처리에 대한 학습자들의 지각을 어떻게 만들어 줄까?	진술된 기대와 수행요건을 일치시키고, 모든 학습자의 과제와 성취에 있어서 일관성 있는 측정 기준을 사용하기

따라서 앞서 기술된 발달이론 및 동기학습을 토대로 학습자에게 알맞은 지도 계획 및 게임을 구성하기 위해서는 다음과 같은 요소를 반드시 고려해야 한다.

<표 04> 게임 학습의 심리적 이론 체계



## 2. 학습 지도안 개발

수업의 과정이 의도적이며 유목적적인 활동이라면 그 과정은 계획된 활동이어야 한다. Glaser는 교수의 과정을 하나의 체계적이고 조직적인 체계로 보고 수업의 개념적인 모형을 4단계로 세분화 하여 개발하였다.

- 수업 목표의 설정

수업의 과정은 학생들에게 무엇을 가르칠 것인가를 결정하여 수업의 목표를 설정하는 일부터 시작된다. 이 때 수업의 목표에는 학습자들이 무엇을 학습하기를 원하는가를 알아보는 일과 교과와 내용을 분석하는 일 등이 포함되어야 한다. 이 같은 일들은 그 뒤의 출발행동을 진단하고 수업을 진행하며 학습 성과를 평가하는 일련의 수업계획을 결정하는 출발점이 된다는데 중요한 의의가 있다. 따라서 수업목표의 명확한 설정이라는 의미는 전체 수업과정의 진행과 결과에 관련된다.

- 출발점 행동의 진단

Glaser 수업모형의 두 번째 단계는 설정된 수업목표를 달성하기 위해 학습자의 현재의 수준을 진단하는 일이다. 출발점 행동이란 새로운 수업이 시작되는 단계에서 학생들이 가지는 선행학습의 정도를 말한다. 예를 들어 소수점을 이해하기 위해서는 분수에 대해서 알고 있어야 한다. 이때 분수에 대한 이해를 선행학습이라고 한다. 이처럼 다음의 새로운 내용을 학습시키기 위해서는 그 내용에 대해 이미 습득하고 있는 학습자의 지식과 능력에 관련된 지각적·인지적·운동 기능적 개념만을 의미하는 것이 아니라 학습자의 흥미·학습방법 등도 파악하여야 함을 의미한다. 이에 Bloom은 출발점 행동을 지적 출발점 행동과 정의적 출발점 행동으로 나누었다. 지적 출발점 행동에는 지능·적성·선행학습을 그리고 정의적 출발점 행동에는 흥미·태도·자아개념을 포함시켰으며, 이들 지적·정의적 출발점 행동이 학생들의 학업성취 수준의 65%를 결정짓는다 하였다.

- 수업절차

수업절차란 교사가 실제로 수업을 전개하는 활동으로 수업목표로 향하는 실천 작업을 말한다. 즉, 현재의 학습할 내용에 대한 학습지도 활동이 펼쳐지는 단계이다. 수업절차라는 측면에서 이 단계는 크게 학습지도와 형성평가의 단계를 포함한다. 학습지도 단계에는 도입, 전개, 정리의 단계를 포함하며,

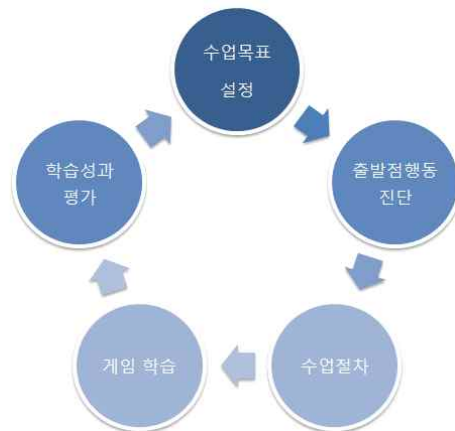
형성평가의 단계에는 형성평가 결과에 따른 심화 및 보충학습의 단계를 포함한다. 형성평가란 학습지도의 성과를 학습활동 진행 도중에 점검해봄으로써 학생들이 이미 무엇을 충분히 이해했고 무엇을 충분히 이해하지 못하고 있는지를 밝혀냄으로써 어떤 부분을 수정해야 하는지에 관한 정보를 수집하려는 목적에서 이루어지기 때문에 학습지도 활동이 끝난 후 최종적으로 하는 평가와는 구분이 된다.

◦ 학습 성과의 평가

수업모형의 첫 단계에서 설정된 수업목표가 얼마나 달성되었는지를 평가해 보는 마지막 단계는 수업절차 진행 중에 이루어지는 형성적 평가와 구별되는 총괄평가이다. 총괄평가는 일정기간 수업이 끝났을 때 하게 되는 평가로 학기말 또는 학년말 고사의 형태로 이루어지게 된다.<sup>20)</sup>

따라서 본 연구의 학습 지도안 개발은 위와 같은 수업 과정 이론을 배경으로 선행 연구된 논거를 토대로 본문의 앞장에서 거론된 게임 학습과 결합하여 설명될 것이며, 학습 성과의 평가는 중간·기말고사와 같은 단순한 시험에만 국한 되는 것이 아니라, 게임 학습에 따른 수행평가 점수를 인센티브로 동반함으로써 시험이나 실기 학습에 대한 부담감을 상쇄시킬 수 있다. 이 때 수업의 순환 모형은 다음과 같다.

<표 05> 수업의 순환 모형



20) 이옥형, 『교육심리학』, 집문당, 2005. pp.255~258

### 3. 학습을 위한 지도안 및 게임 제안

본시 학습지도안 중 수업 지도안 내의 단원명은 각 교과서 내에 해당하는 감상부분으로 이루어져 있으며 이를 게임과 연계한 ‘감상 게임 활동’으로 동일함으로 생략한다. 이 때 대단원 및 소단원은 교과서 분석표에 존재하는 붉은색으로 채워진 칸들이다. 모든 지도안은 일주일에 2회, 각각 45분의 수업을 가정하였고 1차시에는 감상수업 위주로 진행할 것이며 2차시에는 게임을 통한 미술 감상 수업을 진행하고자 한다.

<표06 교과서 통한 감상수업에서의 관계성 분석 - 일진사>

일진사	페이지	감상 교육과의 관계성 여부
1. 미적체험	p7	-
■ 자연환경	p8	자연의 아름다움 감상
아름다운 자연	p8	자연의 아름다움 감상
아름다운 자연과 시각적 만남	p12	자연의 특징 감상
자연과 어우러진 생활공간	p13	자연, 생활공간 감상
자연을 닮은 생활용품	p16	생활용품 감상
영상물에 담긴 자연환경	p19	자연 영상 사진 감상
■ 시각 문화 환경	p20	시각 문화에 관련된 자료 감상
생활 속의 시각 문화 환경	p20	-
편리함과 쾌적함을 주는 생활 공간	p22	-
우리에게 편리함을 주는 생활 용품	p27	-
생활 정보를 알려 주는 영상과 미디어	p30	-
2. 표현	p35	-
■ 조형의 세계	p36	-
조형의 요소란 무엇인가	p36	-
조형의 원리에 대하여	p40	-
> 창의로운 학습	p42	추상 미술 작품 감상
■ 색의 아름다움	p44	-
색이란 무엇인가	p44	-
색의 종류와 3속성	p45	-
색의 대비	p48	색의 대비가 적용된 예시 감상
삼원색과 색의 혼합	p50	-
색의 기능과 효과에 대하여	p51	-
■ 관찰하여 표현하기	p52	-
생활 주변 관찰하기	p52	-
사물의 느낌을 질감으로 표현해 보면	p54	-

소묘의 재료와 표현 방법	p56	-
> 창의로운 학습	p58	-
■ 실내의 정물 표현	p62	-
정물 표현을 위한 기본	p62	-
주변의 정물 표정들 감상하기	p64	정물화 작품 감상
정물에 마음을 담아서	p66	학생들의 작품 감상
> 창의로운 학습	p68	-
■ 풍경의 세계	p70	원근법이 적용된 예시작품 감상
풍경 표현을 위한 기본	p70	원근법이 적용된 예시작품 감상
주위의 풍경을 살펴보면	p72	풍경화 예시 작품 감상
시점을 달리하여 표현한 세상	p74	친구들의 예시 작품 감상
마음으로 본 풍경	p75	화가의 연대와 사조를 비교하여 감상
> 창의로운 학습	p76	-
■ 감정이 살아있는 인물 표현	p78	-
인물 표현을 위한 기본	p78	학생 예시 작품 감상
다양한 인물 표정들	p80	인물과 관련된 예시 작품 감상
개성 있는 인물 표현	p82	인물에 관련된 예시 작품 감상
인상 깊었던 일들	p84	친구들의 예시 작품 감상
> 창의로운 학습	p85	-
■ 전통 회화의 정취를 찾아	p86	수묵화의 특징 감상
먹으로 표현하기	p86	수묵화의 특징 감상
수묵과 채색으로 표현하기	p88	수묵 담채화 작품 감상
문인화와 사군자	p91	사군자 작품 감상
다양한 전통 회화	p92	다양한 전통 회화 작품 감상
> 창의로운 학습	p93	-
■ 즐거운 상상	p94	-
상상 속으로	p94	상상화에 관련된 작품 감상
다양한 재료와 시도	p96	학생 예시 작품 감상
추상 표현을 살펴보면	p98	추상 작품 감상
새로운 아이디어로 표현하기	p100	학생 예시 작품 감상
> 창의로운 학습	p104	예시 작품 감상
■ 입체로 표현하기	p106	-
다양한 입체 표현	p106	조소 작품 예시 감상
살아있는 표정들	p110	학생 예시작품 감상
공간 조형 세계	p112	현대 조형 작품 감상
여러 가지 재료로 표현하기	p114	학생 예시 작품 감상
> 창의로운 학습	p115	학생 예시 작품 감상
■ 판화의 세계	p116	-
판에 의한 표현의 특징	p116	블록판화, 오목판화, 평판화, 공판화 의 예시 작품 감상
판화의 종류	p116	
■ 문자의 조형미	p124	-
서예의 기본	p124	-
한글 서예의 변천	p126	-
판본체, 한글 정자, 흘림체 쓰기	p127	한글 서체 감상
문자를 이용한 다양한 표현	p132	문자가 활용된 제품 예시 감상

■ 아름다운 시각 디자인	p136	-
디자인의 세계	p136	-
아름다운 문자	p137	문자 디자인 활용 예시 감상
일관성 있게 꾸민 CIP	p139	CIP 활용 예시 감상
쉽게 알아볼 수 있는 포스터	p140	포스터 예시 작품 감상
개성 있게 만든 달력	p141	학생들의 작품 감상
이야기가 있는 일러스트레이션	p142	학생들의 작품 감상
재미있는 캐릭터와 만화의 세계	p144	캐릭터, 만화, 관련된 예시 감상
> 창의로운 학습	p146	-
■ 생활 속의 디자인	p148	-
디자인의 조건	p148	-
생활 속의 제품 디자인	p149	제품디자인에 관련된 예시 작품 감상
함께하는 공간 아름답게 설계하기	p150	학생들의 예시 작품 감상
포장을 아름답게	p152	포장디자인의 예시 작품 감상
아름다운 전통 공예	p154	전통 공예 작품 감상
천연 염색	p156	천연 염색 제품 감상
흙과 불로 빛은 도자기	p158	학생 예시 작품 감상
■ 멀티미디어와 영상 미술	p160	미디어 아트 감상
미술과 과학의 만남	p160	미디어 아트 감상
사진을 활용하여	p162	-
새로운 디지털 미술	p164	학생들의 작품 감상
UCC로 표현하기	p166	-
3. 감상	p169	-
■ 미술 작품	p170	친구들의 작품 감상하기
미술과의 대화	p170	-
명화 감상은 이렇게 해 봐요	p173	명화 감상 예시
미술가의 시대적 특징	p174	르네상스시대, 현대미술 작품 감상
미술 작품의 이해	p176	미술작품의 시대별 감상
■ 미술 문화	p192	-
전통문화의 이해	p192	-
생활 속에 깃든 전통 문화의 응용	p194	전통문화를 응용한 현대적 건축 감상
우리나라의 지역 문화 축제	p196	-
우리나라의 미술관·박물관·전시관	p197	-
박물관을 찾아서	p198	박물관 견학 후 보고서 작성

◦ 단원의 개관

자연의 아름다움을 발견하여 우리 실생활에서 미적가치를 찾아 향유할 수 있도록 한다. 또한 풍경화의 작품을 통해 자연경관과 작가들의 표현 방법에 따른 구도, 색채, 작품의 특징을 살펴보고 풍경화에서 볼 수 있는 원근법의 개념과 투시도를 이해할 수 있도록 설명한다. 그리고 자연의 풍경과 빛을 담아낸 인상주의 미술사조에 대해 간략한 특징을 설명하고 학생들이 자연스럽게 미술사적 이해를 도울 수 있도록 한다.

◦ 단원의 목표

- 자연의 아름다움을 감상하고 일상에서 미적 가치를 발견할 수 있다.
- 풍경화를 감상하고 원근법과 투시도를 이해 할 수 있다.
- 인상주의 시대의 미술의 특징을 말할 수 있다.

◦ 수업계획

본 수업은 중학교 미술 ‘일진사’의 교과서를 바탕으로 감상수업을 재구성하였다. 미적체험영역에서의 01. 자연환경의 단원을 참고하여 감상수업의 도입 부분에 넣어 단순하게 지나갈 수 있는 교과서의 미적체험영역을 감상수업에 일부 포함시켰다. 또한 표현 영역에서의 05. 풍경의 세계 단원을 참고 하여 풍경화의 이해와 원근법, 투시도, 구도, 색채 등을 감상수업에서 잘 연계하여 학생들이 미술의 개념을 자연스럽게 이해 할 수 있도록 수업을 계획하였다. 또, 미술사적 이해를 돕기 위해 풍경화와 관련시킬 수 있는 인상주의의 미술 사조를 학생들에게 설명함으로서 미적체험, 표현, 감상을 골고루 포함할 수 있도록 수업을 계획하였다.

<표07 게임을 활용한 본시 수업 지도안 1>

<b>단원명</b>	자연 풍경의 아름다움을 찾아서		<b>차 시</b>	1/2	
<b>학 습 목 표</b>	자연의 아름다움을 감상하고 일상에서 미적 가치를 발견할 수 있다. 풍경화를 감상하고 원근법과 투시도를 이해 할 수 있다. 인상주의 시대의 미술의 특징을 말할 수 있다.				
<b>학 습 준비물</b>	교 사	PPT, 이미지사진, 작가의 작품사진			
	학 생	필기도구, 교과서			
<b>학 습 절 차</b>	<b>학 습 과 정</b>	<b>학습 및 활동내용</b>		<b>소요 시간</b>	<b>자료 및 유의점</b>
		교사	학생		

<p style="text-align: center;"><b>도 입</b></p>	<p>인사 및 출결 확인</p> <p>전시 학습 확인</p> <p>동기 유발 및 학습 목표 제시</p>	<p>교사와 학생 인사 및 출석확인. &lt;전시 학습 확인&gt;</p> <p>&lt;동기 유발 &gt; 자연과 관련된 다큐멘터리를 보여준다. (새소리, 물소리, 자연의 소리가 들리는 음악도 같이 준비한다.)</p> <p>&lt;학습목표 제시&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자연의 아름다움을 감상하고 일상에서 미적 가치를 발견할 수 있다.</li> <li>2. 풍경화를 감상하고 원근법과 투시도를 이해 할 수 있다.</li> <li>3. 인상주의 시대의 미술의 특징을 말할 수 있다.</li> </ol>	<p>인사.</p>	<p style="text-align: center;">10분</p>	
<p style="text-align: center;"><b>전 개</b></p>		<p>작품을 감상하며 학생들에게 원근법과 투시도에 대해 설명 해 준다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 세잔 &lt;큰 소나무가 있는 생트 빅트와르산&gt;</li> <li>2.호베마 &lt;미텔하르니스의 길&gt;</li> <li>3. 브뢰켈 &lt;눈 속의 사냥꾼들&gt;</li> </ol> <p>-세 작품은 모두 원근법이 잘 나타나있는 작품입니다. 원근법 은 가까운 곳은 크게 그리고 멀 리 보이는 곳은 작게 또는 흐 리게 표현하여 공간감이 느껴 지도록 그린 것입니다.</p> <p>1.2 번 작품을 보여주며 1점 투 시도에 대해 설명한다.</p> <p>-투시도에는 소실점이 존재하는</p>		<p style="text-align: center;">25분</p>	

	<p>데 소실점이란 풍경화에서 주로 찾아볼 수 있으며 사물을 연장선을 그었을 때 선과선이 만나는 점을 말합니다. (작품을 직접 가리키며 설명한다.)</p> <p>풍경화 작품을 감상한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 시냇 &lt;붉은 항구&gt;</li> <li>2. 고희 &lt;별이 빛나는 밤에&gt;</li> <li>3. 모네 &lt;해돋이&gt;</li> <li>4. 고희 &lt;밤의 카페 테라스&gt;</li> </ol> <p>발문) 처음에 보여줬던 풍경화의 작품들과 어떤 점이 다른지 발표해 볼까요?</p> <p>- 네 작품 모두 색채가 밝고, 구도가 자유스러우며, 붓의 터치감이 살아있는 듯 보입니다. 이러한 작품의 특징을 가진 미술사조를 인상주의시대의 미술라고 합니다.</p> <p>-이 시대의 미술은 튜브물감이 발명하게 됨으로써 화가들은 실외로 나가 야외에서 그림을 그렸는데 그 화가들은 보이는 그대로 자연에 빛을 표현하고자 했고, 자연의 흐름이 변하기 전에 그려야 했기 때문에 화가들은 손놀림을 빨리 해야만 했습니다. 그래서 붓의 터치는 자연스럽게 거칠게 표현 되었습니다. 인상주의 미술의 대표적 인 작가로는 세잔, 고희, 고갱, 마네, 모네 등이 있습니다.</p> <p>풍경화의 원근법과 투시도의</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p>	
--	--	-------------------	--

		<p>개념설명과 인상주의시대 미술의 작품 특징을 정리해준다.</p> <p>&lt;형성평가&gt;</p> <p>1. 풍경화의 원근법에 대한 설명으로 틀린 것은?</p> <p>① 사물을 실내에서 사실적으로 그린 작품이다.</p> <p>② 가까운 곳과 멀리 보이는 곳을 거리에 차이를 두어 공간감이 표현된 작품이다.</p> <p>③ 작가가 눈에 보이는 자연 경관을 투시도법을 사용하여 그린 작품이다.</p> <p>다 같이 풀어본다. 정답은 2번입니다.</p> <p>2. 인상주의 미술의 특징이 아닌 것은?</p> <p>① 색의 대비가 잘 나타나있다.</p> <p>② 원근감이 표현되어 있지 않다.</p> <p>③ 붓이 터치에서 리듬감을 느낄 수 있다.</p> <p>다 같이 풀어 본다. 정답은 2번입니다.</p>			
정리 및 차시 예고		<p>&lt;차시 예고&gt;</p> <p>주변정리 및 인사.</p>	인사.	10분	

<표08 게임 Case 1>

게임 이름	찾아라! 작품세계	게임 방법
		<p><b>구성 인원:</b> 소그룹 6명  <b>소요시간:</b> 30분  <b>필요도구:</b> 스마트 폰, 사진기</p>
		<p><b>게임설명:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전시학습에서 배운 내용을 토대로 학교 교실 밖 야외로 나가 자연에서의 풍경을 사진에 담아온다. 이때 풍경화의 감상에서 보았던 구도, 배치나 작품 속에서 보았던 인상적이었던 작품과 유사한 작품도 좋다.</li> </ol>
<p>게임 학습에 따른 개인적 발달 능력 포함 여부</p>		
과거와 미래의 경험 이용	전시학습에서 감상했던 작품을 떠올려 게임 활동에 참여한다.	2. 소그룹으로 활동하고 그 풍경을 찍은 이유와 어떤 작가의 작품을 참고하여 찍었는지 설명한다.
체계적인 과학사고	-	
추상적 사고	자신의 심미관을 바탕으로 풍경 사진을 찍는다.	3. 제한된 시간 안에 많은 작품 사진을 찍어오는 그룹이 이기게 된다.
이상주의적 사고	작품 속 풍경과 현재의 풍경을 비교하여 이상적인 사고를 이끌어 낼 수 있다.	
도식	작품에 대한 세분화를 통해 해당 작품에 대한 도식이 가능하다.	4. 게임에서 이긴 팀에겐 외재적 보상으로 수행평가 점수에 가산 점을 주고 진 팀에겐 실망감을 느끼지 않도록 피드백을 해주며 다음에 또 기회가 있다고 설명해준다.
적응	-	
동화	기존의 작품을 바탕으로 새로운 사건에 대한 인식이 가능하다.	
조절		
평형	자신이 알고 있었던 작품과 새로 알게 된 사진이 조화를 이루게 된다.	
주의집중	학교라는 공간을 새로운 접근을 통하여 경험한다.	게임 활동이 끝난 후 남은 10분 동안 느낀 점과 알게 된 점, 아쉬웠던 점을 얘기하면서 수업을 마친다.
관련성	지난시간에 배운 작품을 자신의 경험에 비추어 두어 게임 활동을 한다.	
자신감	게임 활동에 적극적으로 참여하였다면 작품사진의 결과를 보고 성취감과 자신감을 가질 수 있다.	
만족감	<p>게임에서 이긴 팀에겐 외재적 보상으로 수행평가 점수에 가산 점을 부가해 준다.</p> <p>학습자 전체에게 게임활동 후 아쉬웠던 점과 즐거웠던 점을 발표하여 학습자들이 모두 공감할 수 있도록 한다.</p>	<p><b>게임의 의도</b></p> <p>게임을 통해 학습함으로써 학생들의 각성 및 같은 공간에 새로운 접근을 통해 호기심을 자극하고 지각적 탐구성을 기를 수 있다.</p>

<표09 교과서 통한 감상수업에서의 관계성 분석 - (주)중앙교육진흥연구소>

(주)중앙교육진흥연구소	페이지	감상 교육과의 관계성 여부
아름다운 자연 속으로	p6	자연의 아름다움 감상
자연환경을 닮은 조형물	p12	-
생활 속의 시각 문화 환경	p16	시각문화 환경에 관련된 조형물 감상
조형 요소와 원리 발견	p22	-
선의 느낌을 살려서	p26	선을 이용한 작품 감상
빛과 색	p32	색의 느낌에 따른 작품 감상
사진 속으로	p38	주체가 있는 사진 감상
여러 가지 표현 기법으로	p40	다양한 재료를 활용한 작품 감상
상상과 느낌의 신비로운 세계	p44	상상화 작품 감상, 학생 작품 감상
인물의 다양한 표현	p50	인물 다양한 표현 감상
주변 사물의 세계	p56	정물화의 작품 감상, 학생 작품 감상
풍경 속으로	p62	풍경화 작품 감상
추상화를 찾아서	p68	추상화 작품 감상
착시 현상을 이용하여	p72	착시 현상을 이용한 미술 작품 감상
판으로 찍으며	p76	다양한 판화와 종류에 따른 작품 감상
입체로 나타내기	p84	조소 작품 감상
일상을 표현한 미술	p90	학생 작품 감상
주변 사물 다르게 보기	p96	현대 미술 작품 감상
재료의 특성을 살려서	p98	재료의 특성을 살린 작품 감상
공간의 미를 살려서	p100	다양한 건축 작품 감상
우리 곁의 멀티미디어	p104	멀티미디어를 활용한 미술 감상
먹과의 만남	p106	전통 회화 감상
전통 회화 깊이 알기	p110	
생활 속의 서예	p116	한글 서체의 종류 따른 감상
시각 전달 디자인	p124	시각디자인 작품 감상
행사 알리기	p130	포스터 예시 작품 감상
캐릭터, 만화, 애니메이션	p132	예시 작품 감상
일러스트레이션	p138	
제품 디자인	p140	
환경 디자인	p146	
장인의 손길을 느끼며	p150	공예품 감상
흙과 불의 만남	p154	도자기 작품 감상
종이를 이용하여	p160	종이를 활용한 작품 감상
나무의 특성을 살려서	p162	예시 작품 감상
세계의 탈	p164	세계의 탈 감상
아름다운 장신구	p166	장신구 감상
천에 물들이기	p168	천연염색의 예시 작품 감상
미술 감상	p170	작품 감상
우리나라 미술의 이해	p172	우리나라 시대별 미술작품 감상
동양 미술의 이해	p184	동양미술의 시대별 미술 작품 감상
미술과 작업	p192	작품 감상, 조사보고서 작성하기
서양 미술의 이해	p194	서양 미술사의 시대별 작품 감상
명화를 활용하여	p212	명화 감상
미술 용어 사전	p218	-

미술 인명 사진	p221	-
참고 문헌 및 사진 인용 자료	p224	-
실습지	p225	-

◦ 단원의 개관

우리나라 미술의 시대별 양식별 특징과 사회 문화적 배경을 이해하기 위해 삼국시대 미술을 중심으로 각 나라별 특징을 감상할 수 있도록 구성하였다. 고구려 시대의 강인하고 씩씩한 기상을 담은 ‘무용총의 수렵도’와 ‘강서대묘의 사신도’ 벽화를 통해 그 시대의 당시 용맹함과 역동적인 모습을 엿볼 수 있다. 백제시대의 온화한 불상의 미소를 담은 ‘서산 마애 삼존불상’과 백제의 ‘금동 대향로’를 통해 금속공예의 섬세한 기술을 볼 수 있고 그 시대 기와를 통해 부드러운 연꽃 모양의 조각품에서 백제미술의 성격을 볼 수 있다. 신라의 미술에서는 ‘천마도’를 통해 당시 장식인 성격의 공예품의 미를 볼 수 있다. 또한 ‘금제 날개 형 관식’을 통해 화려하고 정교한 금속 공예기술과 ‘기마인물형 토기’를 통해 소박하고 세련된 신라미술의 성격을 감상한다. 삼국시대의 미술을 중심으로 감상하고 그 시대의 작품의 성격과 소재, 특징을 관찰하며 학습자들이 그 시대의 작품을 구별 할 수 있도록 한다.

◦ 단원의 목표

- 삼국시대의 각 나라별 미술작품을 구별 할 수 있다.
- 삼국시대 미술 작품의 소재와 재료, 특징을 말할 수 있다.

◦ 수업계획

본 수업은 중학교 미술 ‘(주)중앙교육진흥연구소’의 교과서를 바탕으로 감상 수업을 재구성하였다. 이 교과서의 특징은 미적체험, 표현, 감상 의 영역이 통합된 형태로 구성하여 흥미로운 미술 수업이 이루어 질 수 있도록 구성되어 있었다. 소단원으로 목차가 이루어져 있었고 그 중에 흑과 물의 만남, 우리나라 미술의 이해 단원을 종합하여 감상수업을 구성하였다. 우리나라의 미술의

이해를 돕기 위해 삼국시대를 중심으로 각 나라의 특징을 이해하고 그 시대의 유물을 감상하며 소재와 재료의 특징을 알아본다. 또한 삼국시대의 유물을 통해 미적 가치를 발견하고 게임 학습을 통해 학습자들이 우리나라 미술의 아름다움을 되새겨 볼 수 있도록 한다.

<표10 게임을 활용한 본시 수업 지도안 2>

단원명	우리나라 미술의 이해		차시	1/2	
학습목표	1. 삼국시대의 각 나라별 미술작품을 구별 할 수 있다. 2. 삼국시대 미술 작품의 소재와 재료, 특징을 말할 수 있다.				
학습준비물	교사	PPT, 이미지사진, 작가의 작품사진			
	학생	필기도구, 교과서			
학습절차	학습과정	학습 및 활동내용		소요시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도입	인사 및 출결 확인	인사 및 출석 확인.  <전시 학습 확인>  <동기 유발 제시> 학생들에게 영화 ‘왕의 남자’에서 고구려 시대의 미술작품이 나오는 부분을 학생들에게 감상하게 한다.	인사.	10분	
	동기 유발 및 학습 목표	발문) 영화에서 나왔던 미술작품이 어느 시대의 작품일까요?  <학습 목표 제시> 1. 삼국시대의 각 나라별 미술	자유롭게 대답한다.  학습목표를 다		

	제시	<p>작품을 구별 할 수 있다.</p> <p>2. 삼국시대 미술 작품의 소재와 재료, 특징을 말할 수 있다.</p>	같이 읽는다.		
전 개		<p>삼국시대의 미술작품을 감상한다.</p> <p>1. 무용총의 수렵도        발문) 이 작품은 무엇을 표현한 그림일까요?        -사신도는 고분 벽화이며 수렵을 즐기던 당시 생활상을 알 수 있으며, 날렵하게 사냥하는 용맹한 고구려인들의 모습이 그려져 있습니다. 인물의 동세표현에서 속도감과 긴장감이 잘 표현되어 있습니다.</p> <p>2. 강서대묘의 사신도        발문) 이 작품은 무엇을 표현한 그림일까요?        - 사신도는 고구려 후기 작품으로서 주작도, 현무도, 청룡도, 백호도 인 사신도를 그린 벽화로써 웅장함과 입체감이 잘 표현된 작품입니다.</p> <p>3. 고구려 기와        발문) 이 작품은 어디에 쓰이는 물건일까요?        - 집을 지을 때 지붕을 덮는</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p>	25분	

	<p>기와로 사용되었습니다.</p> <p>고구려의 기와의 특징으로는 강인하고 단단한 느낌을 가지고 있습니다. 기와의 재료는 흙으로 만들어 졌습니다.</p> <p>백제시대의 미술작품을 감상한다.</p> <p>1. 금동 대향로        발문) 이 작품은 무엇을 표현한 그림일까요?        -금동대향로는 로서 백제인의 이상과 꿈, 영원의 세계를 표현한 것입니다. 맨 윗부분에는 봉황이 표현되어 있고 그 아래는 봉래산과 신선들이 그려져 있으며 그 아래에는 연꽃으로 감싸고 있습니다. 손잡이 부분에는 용이 그려져 있고 받침은 바다를 표현한 것입니다. 재료는 금동으로 만들어 졌으며 백제의 금속공예 기술을 엿볼 수 있는 작품입니다.</p> <p>2. 서산마애 삼존 불상        -서산마애 삼존불상은 소박하고 친근해 보이는 미소를 가지고 있는 백제 시대를 대표할 수 있는 불상입니다.</p> <p>3. 백제 기와        -고구려 시대의 기와와는 달</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p>	
--	--	-------------------	--

	<p>리 백제의 기와는 우아하고 부드러운 느낌을 가지고 있습니다.</p> <p>신라시대의 미술작품을 감상한다.</p> <p>1. 천마도        발문) 이 작품은 어디에 쓰이는 물건일까요?        -천마도는 말안장에 다는 장니(말 탄 사람 옷에 흠을 튀지 말라고 말안장의 양쪽에 늘어 뜨려놓은 기구)에 그려진 것입니다. 소재는 자작나무 껍질로 만들어져 있으며 천마총에서 출토 되었습니다. 천마도에 그려진 말은 마치 하늘을 날아오르는 천마의 형상을 하고 있다고 해서 천마도라고 부르게 되었습니다.</p> <p>2. 금제 날개형 관식        발문)이 작품은 어떤 모습을 형상화 한 것일까요?        -이 작품은 금관에 붙이는 장식으로 새가 날개를 편 듯 한 모습을 하고 있습니다. 재료는 금으로 만들어졌으며 정교하고 세련된 솜씨를 엿볼 수 있습니다.</p> <p>3. 기마 인물형 토기        -이 작품은 무덤 속에 넣었던</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p>	
--	--	-------------------------------------	--

		<p>의식용 토기로 왼쪽에는 주인상, 오른쪽에는 하인상을 표현했습니다. 소재는 흙으로 만들어졌습니다.</p> <p>고구려, 백제, 신라시대 미술의 특징과 작품의 소재에 대해 다시 정리해 준다.</p> <p>&lt;형성평가&gt;</p> <p>1. 백제 미술의 특징으로 알맞은 것은?</p> <p>① 작품에서 웅장함과 씩씩함이 느껴진다.</p> <p>② 작품 딱딱하고 건조한 느낌이 든다.</p> <p>③ 온화하고 부드러운 느낌이 든다.</p> <p>다 같이 풀어본다.</p> <p>정답은 3번입니다.</p> <p>2. 신라의 미술 작품 &lt;천마도&gt; 에 대한 설명으로 틀린 것은?</p> <p>①가죽에다 말을 그려 넣었다.</p> <p>②천마총에서 발견되었고 국보로 지정되어 있다.</p> <p>③세련되고 정교하게 그려져 있다.</p> <p>다 같이 풀어본다.</p> <p>정답은 1번입니다.</p>			
정 리 및 차 시 예 고		<p>&lt;차시 예고&gt;</p> <p>주변 정리 및 인사.</p>		10분	

<표11 게임 CASE 2>

게임 이름	소재 맞추기	게임 방법
		<p>구성 인원: 소그룹 6명                      소요시간: 30분                      필요도구: 스마트 폰, 사진기</p> <p>게임설명:                      1. 교사가 전시 학습에서 배운 내용을 토대로 우리나라 삼국시대 미술 작품 사진 준비하여 확대하거나 축소하여 보드 판을 6장 준비한다.</p>
		<p>2. 소그룹으로 6명이 한 조가 되어 교사가 제시 하는 작품의 특징과 시대, 재료의 특징을 제한된 시간 내에 최대한 많이 맞추는 그룹이 이기게 된다.</p>
<p>게임 학습에 따른 개인적 발달 능력 포함 여부</p>		
과거와 미래의 경험 이용	전시학습에서 감상했던 작품을 떠올려 게임 활동에 참여한다.	<p>이긴 팀에겐 외재적 보상을 제공해주고 진 팀에겐 게임에서 실망감이 커지지 않도록 피드백을 해주며 다음에 또 기회가 있다고 설명해준다.</p> <p><b>게임의 의도</b>                      사전적 정보와 지식을 습득한 경우 작품을 보고 소재를 유추하여 볼 수 있다. 작품을 새롭게 확대하여 다른 시각에서 작품을 바라볼 수 있도록 하였고 제시된 작품의 의미를 다시 한 번 파지 할 수 있는 기회가 된다.</p>
체계적인 과학사고	형태에 대한 질감, 소재, 특징을 관찰하여 작품에 대한 정보를 유추할 수 있다.	
추상적 사고	교사가 작품을 새롭게 변형하여 제시함으로써 학생들은 추리를 바탕으로 작품의 특징을 발견할 수 있다. 혹, 교사가 제시한 작품의 문제를 알지 못하더라도 기존의 지식에 대한 새로운 재인식이 이루어짐으로서 학습자들이 조절과 평형능력을 배양할 수 있다.	
이상주의적 사고		
도식		
적응		
동화		
조절		
평형		
주의집중	미술 작품 감상에 대한 새로운 접근 및 탐구적 태도를 배양할 수 있다.	
관련성	그룹 활동을 통한 목적 지향성을 부여 할 수 있다.	
자신감	그룹간의 경쟁성 부여를 통한 성공기회 제공으로 자신감 과 내재적, 외재적 보상을 제공함으로써 학습자들의 만족감을 가질 수 있도록 한다.	
만족감		

<표12 교과서 통한 감상수업에서의 관계성 분석 - (주)교학사>

(주) 교학사	페이지	감상 교육과의 관계성 여부
1. 미적 체험	p8	-
■ 자연과 함께하는 미술	p8	-
자연 속에서	p8	-
자연에서 조형으로	p10	조형물 감상
동·서양의 자연관과 미술	p12	동, 서양 미술 작품 감상
■ 시각 문화 환경과 미술	p14	디자인 제품 감상
생활 속의 미술	p16	디자인 제품 감상
거리로 나온 미술-공공 미술	p20	공공 미술 감상
문화가 숨쉬는 도시	p22	-
더불어 사는 삶	p24	-
함께 만드는 학교 축제	p26	-
생활과 친환경 미술	p28	친 환경 미술 작품 감상
미술과 직업의 세계	p30	-
2. 표현	p34	-
■ 표현의 즐거움	p34	-
관찰과 표현	p34	-
어떻게 표현할 것인가?	p36	다양한 시각에서 바라본 작품 감상
오감을 체험하고 그 느낌을 나타내면	p38	오감을 활용한 작품 예시
■ 빛과 명암 그리고 그림자	p40	
물체의 기본형	p40	입체감이 표현된 작품 감상
선으로 그리기	p42	소묘 작품 감상
■ 사물의 아름다움	p44	사물을 표현한 작품 감상
사물의 표정을 살펴서	p44	
정물의 짜임새	p46	정물화 감상
정물화 그리기	p48	학생 예시 작품 감상
정물의 역사	p50	정물화의 역사 감상
■ 화면에 나타난 공간감	p52	-
풍경의 아름다움	p52	-
다양한 원근의 표현	p54	원근법에 관련된 작품 감상
언제부터 풍경화가 그려지기 시작하였나?	p58	서양의 풍경화, 동양의 신수화 감상
■ 인물의 아름다움	p60	인물의 표현과 관련된 예시작품 감상
다양한 인물의 표현	p60	
움직임과 표정을 살펴서	p62	인물의 표정을 살린 예시 감상
자신의 내면을 찾아서	p64	자화상을 그린 작품 감상
■ 전통 회화	p66	전통 회화 작품 감상
전통 회화의 아름다움	p66	
수목화	p68	수목화의 작품 감상
수목 담채화	p70	수목 담채화 작품 감상
> 학교 풍경 그리기	p72	학생 예시 작품 감상
채색화	p74	채색화 특징 및 특징 감상
> 채색화로 나타내기	p76	학생 예시 작품 감상
■ 판을 이용한 그림	p78	판화 작품 감상

다양한 판의 효과	p78	
블록 판화	p80	예시 작품 감상
오목 판화	p82	
평판화	p84	
공판화	pp86	
■ 추상 표현	p88	
추상으로 표현하기	p90	학생 예시 작품 감상
■ 심상의 세계	p92	
느낌과 상상의 세계	p92	상상의 세계와 관련된 작품 감상
참인가, 거짓인가?	p94	작시를 이용한 작품 감상
미술과 문학의 만남	p96	문학과 관련된 미술 작품 감상
미술과 음악의 만남	p98	음악과 관련된 미술 작품 감상
연상되는 이미지로 표현하기	p100	
■ 생활 속에서	p102	학생 예시 작품 감상
새롭게 보이는 세상	p102	
일상 속에서	p106	
풍속화	p110	풍속화 감상
■ 평면에서 입체로, 그리고 행위로	p112	현대미술의 작품 감상
■ 공간 속의 입체	p116	-
입체의 아름다움	p116	조소 작품 감상
고각과 소조	p118	-
환조와 부조	p120	예시 작품 감상
■ 다양한 현대 조소	p122	현대 조소 감상
추상 조형의 즐거움	p122	
새로운 재료, 새로운 표현	p124	
사물을 이용하여 다양한 모양으로	p125	학생 예시 작품 감상
환경 미술	p126	환경 미술 감상
빛과 영상을 이용하여	p128	영상 매체를 활용한 작품 감상
미술과 과학의 만남	p130	작품 감상
■ 색채의 세계	p134	-
색의 기본	p134	-
한국의 전통 색채	p136	한국의 전통 색채 감상
색의 이미지와 활용	p138	학생 예시 작품 감상
■ 그림이나 기호로 전달하는 디자인	p140	-
문자와 마크	p140	학생 예시 작품 감상
일러스트레이션	p142	학생 예시 작품 감상
포스터	p144	포스터 관련 예시 작품 감상
상상의 공간, 북 아트	p145	학생 예시 작품 감상
포장 디자인	p146	예시 작품 감상
캐릭터와 만화	p148	학생 예시 작품 감상
애니메이션	p150	
■ 사진과 영상 이미지	p152	작품 감상
사진을 활용하여	p152	
영상 매체를 이용하여	p154	영상매체를 활용한 미술작품 감상
■ 쾌적한 환경을 위한 디자인	p156	환경디자인의 작품 예시
■ 현대 생활용품의 기능과 아름다움	p158	공업디자인 작품 감상
기능과 실용성을 살려 - 공업 디자인	p158	공업디자인 작품 감상
현대 생활용품, 디자인을 입다	p160	디자인 제품의 감상

현재의 디자인은 어디서 왔는가?	p162	제품의 시대별 작품에 따른 감상
재료의 특성을 살려 만들기	p164	학생 예시 작품 감상
창의성을 입는다	pp166	
흙과 불의 조화 - 도자 공예	p168	도자 공예의 작품 감상
■ 서예의 조형미	p170	-
서예의 기본	p170	-
한글 서체 쓰기	p172	서체의 종류 감상
한글 서체의 변화	p178	-
한문 서체의 흐름	p179	-
전각과 서각	p180	전각 예시 감상
3. 감상	p184	-
■ 보고 느끼는 즐거움	p184	-
미술 작품 감상	p184	-
친구들의 작품 감상	p186	학생 예시 작품 감상
■ 미술의 흐름	p188	시대별 흐름에 따른 작품 감상
우리나라 미술	p188	
동양 미술	p192	동양 미술 감상
서양 미술	p196	서양 미술 감상
■ 미술 작품 감상	p202	-
문화의 교류	p202	-
시대의 반영	p204	
자연과 빛으로 나타난 아름다움	p206	회화 작품 감상
표현 방법의 다양성	p208	표현 방법에 따른 작품 감상
수묵으로 표현된 아름다움	p212	
■ 미술과 문화	p214	전통 미술 감상
과거, 현재, 미래의 맥을 이어주는 전통 미술	p214	전통 미술 작품 감상
우리 고장의 문화재를 찾아서	p216	지역 문화재 감상
서계의 문화 유산	p218	세계 문화재 감상
4. 부록	p220	
■ 학습 정리	p220	
■ 인명 사전	p226	
■ 용어 해설	p229	
■ 참고 문헌	p230	
■ 실습지	p231	

◦ 단원의 개관

Ⅱ. 표현 영역의 소단원 1. 표현의 즐거움, 5. 인물의 아름다움 의 단원을 토대로 하여 구성하였다. 인물화의 뜻과 종류를 알아보고 인물의 특징을 발견, 관찰 할 수 있도록 한다. 인물화 감상을 통해 비례와 균형의 개념을 이해하고 게임을 통한 표현활동을 해 봄으로써 감상수업에 효율을 높일 수 있다. 친구들의 얼굴을 관찰하여 그 특징을 찾아 다양하게 표현할 수 있는 시간을 가지도록 한다.

◦ 단원의 목표

- 인물화의 뜻과 종류를 말할 수 있다.
- 비례와 균형의 개념을 이해하고 인물의 특징을 말할 수 있다.
- 인물의 대상을 관찰하여 그 특징을 다양하게 표현할 수 있다.

◦ 수업계획

본 수업은 중학교 미술 ‘(주)교학사’의 교과서를 바탕으로 II. 표현 영역 1. 표현의 즐거움과 5. 인물의 아름다움을 참고하여 감상수업을 계획하였다. 표현 영역이지만 감상수업과 연계하여 미술의 학습적 효과를 올리고자 계획하였다. 인물화의 뜻과 그 특징을 이해하고 인물화의 종류에 따른 다양한 표현기법과 관찰력을 통해 비례와 균형의 개념을 이해할 수 있도록 설명해준다. 게임을 통한 표현활동을 권장하여 학생들이 인물화감상 수업의 사전적 지식을 통해 서로의 얼굴을 관찰하고 그 특징을 발견하게 함으로써 표현활동의 효과를 극대화 할 수 있다.

<표13 게임을 활용한 본시 수업 지도안 3>

<b>단원명</b>	인물의 아름다움		<b>차 시</b>	1/2	
<b>학 습 목 표</b>	인물화의 뜻과 종류를 말할 수 있다. 비례와 균형의 개념을 이해하고 인물의 특징을 말할 수 있다.				
<b>학 습 준비물</b>	교 사	PPT, 이미지사진, 작가의 작품사진			
	학 생	필기도구, 교과서			
<b>학 습 절 차</b>	<b>학 습 과 정</b>	<b>학습 및 활동내용</b>		<b>소요 시간</b>	<b>자료 및 유의점</b>
		<b>교사</b>	<b>학생</b>		
<b>도 입</b>	인사 및 출석	인사 및 출석 확인.	인사.	10분	

	<p>확인</p> <p>동기 유발 및 학습 목표 제시</p>	<p>&lt;전시 학습 확인&gt;</p> <p>&lt;동기 유발 제시&gt; 다양한 인물화가 전시되는 작품이 나오는 뮤직비디오를 감상한다. 발문) 인물화는 무엇을 의미할까요?</p> <p>&lt;학습목표 제시&gt; 1. 인물화의 뜻과 종류를 할 수 있다. 2. 비례와 균형의 개념을 이해하고 인물의 특징을 말할 수 있다.</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p>		
<p>전 개</p>		<p>인물화에 대해 설명한다. -인물화란 인물을 대상으로 하여 그 인물의 지닌 특징이나 표정, 자세, 분위기를 그린 그림입니다. 인물화의 종류에는 종교화, 풍속화, 초상화, 자화상이 있고, 인물이 중심을 이루는 그림을 말합니다.</p> <p>인물화를 감상한다. 1. 작자미상 &lt;미인도&gt; 발문) 이 여인의 모습이 어떻게 보여 지나요? -이 작품은 조선시대 풍속화로써 한국의 아름다운 곡선의미를 느낄 수 있는 대표적인 작품입니다. 여인의 모습은 둥그란 얼굴에 단아한 모습을 하고 수줍은 자태를 보이고 있습니다.</p> <p>2. 강세황 &lt;자화상&gt; 발문) 이 작품의 인물의 표정이 어떻게 보이나요? -이 작품은 자화상이며 자신의 내면세계를 표현한 그림입니다.</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p>		

	<p>깊게 파인 눈가와 이마의 주름, 움푹 들어간 뺨, 하얀 수염의 묘사가 사실적으로 표현되어 있습니다.</p> <p>3. 모딜리아니 &lt;잔느&gt;  발문) 이 작품의 여자는 어떤 성격의 사람일까요?  -이 여자는 모딜리아니의 아내로서 조용하고 차분한 성격을 지녔다고 합니다. 인물에서 오탁한 콧날과 가느다란 눈썹, 뾰족한 얼굴이 다소 차가운 이미지를 가지고 있는 듯 보이기도 합니다.</p> <p>4. 리히텐 슈타인 &lt;머리&gt;  발문) 이 작품의 인물표현이 어떻게 되어있나요?  -이 작품은 인물이 면이 분할되어 있고 눈, 코, 입이 색종이로 오려 붙인 것 같은 느낌이 드는 작품입니다.</p> <p>5. 팡리쥘 (연작2)  발문) 이 작품의 인물표현이 어떻게 되어있나요?  -이 작품 속 인물은 삭발한 청년이 우는 듯 웃는 듯 한 표정을 하고 있습니다.</p> <p>6. 뒤피 &lt;분홍 옷을 입은 여인&gt;  발문) 이 작품의 인물표현이 어떻게 되어있나요?  -이 여인은 둥근 윤곽선을 통해 부드러운 이미지를 자아내고 있는 것 같습니다. 또 인물과 반대색조로 이루어진 색감이 밝고 경쾌해 보입니다.</p> <p>레오나르도 다빈치의 인체의 비례에 대해 설명한다.</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p>	
--	--	---	--

		<p>- 우리는 인체에서 비례와 균형이 잘 조화된 것에서 아름다움을 느낄 수가 있습니다.</p> <p>인물화를 그릴 때는 전체와 부분의 비례를 파악하고 인물의 생김새와 표정, 움직임을 포착하여 구성해야 함을 설명한다.</p> <p>인물화에 대해 정리해준다.</p> <p>&lt;형성평가&gt;</p> <p>1. 인물화의 뜻으로 알맞은 것은?</p> <p>① 인물을 대상으로 하여 그 인물이 지닌 특징이나 자세, 분위기를 나타낸 그림이다.</p> <p>② 자연환경에서 느낀 여러 가지 감정으로 자유롭게 그린 그림이다.</p> <p>③ 주변에서 쉽게 구할 수 있는 사물을 중심으로 그려진 그림이다.</p> <p>다 같이 풀어본다. 정답은 1번입니다.</p> <p>2. 인물의 특징을 나타낼 때 중요한 미술 요소는 무엇일까요?</p> <p>① 리듬감</p> <p>② 비례와 균형</p> <p>③ 속도감</p> <p>다 같이 대답한다. 정답은 2번입니다.</p>			
정리 및 차시 예고		<p>&lt;차시 예고&gt;</p> <p>주변 정리 및 인사.</p>	인사.	10분	

<표14 게임 CASE 3>

게임 이름	모자이크 기법으로 얼굴표현하기	게임 방법
		<p>구성 인원: 소그룹 6명                      소요시간: 30분                      필요도구: 색종이, 잡지, 사인펜, 필기도구</p> <p>게임설명:</p>
		<p>1. 6명이 한 조가 되어 모델을 1명 선정하여 그 학생의 얼굴을 드로잉 한다. 모델의 얼굴을 잘 관찰한 뒤 그 학생의 인물의 표정을 생동감 있게 표현하고 비례와 균형, 동세를 잘 포착하여 제한된 시간 안에 완성한다. 얼굴의 표현은 모자이크 기법을 사용하여 잡지, 색종이를 이용하여 인물화를 완성해 본다.</p>
<p>게임 학습에 따른 개인적 발달 능력 포함 여부</p>		
과거와 미래의 경험 이용	전시학습에서 감상했던 작품을 떠올려 게임 활동에 참여한다.	
체계적인 과학사고	-	
추상적 사고	<p>모자이크기법을 사용하여 인물의 특징에 어떠한 색감이 들어가야 하는지 판별하는 행위로 추상적이고 이상적인 사고를 배양할 수 있다.</p> <p>여러 구성원이 하나의 작품을 완성해 봄으로써 협동학습이 이루어지고 작품의 완성도가 높아질 수 있다.</p>	
이상주의적 사고		
도식		
적응		
동화		
조절		
평형	-	
주의집중	<p>게임성을 내포했다는 점 이외에는 기존에 경험해 왔던 활동임으로 주의집중 효과는 크기 기대하기 힘들지만 목적지향성, 모티브의 일치, 친밀성, 몇 스코어링을 통한 자신감과 만족감은 크게 제공할 수 있다.</p> <p>그룹 활동을 통한 목적 지향성을 부여 할 수 있다.</p> <p>그룹간의 경쟁성 부여를 통한 성공기회 제공으로 자신감 과 내재적, 외재적 보상을 제공함으로써 학습자들의 만족감을 가질 수 있도록 한다.</p>	
관련성		
자신감		
만족감		
		<p>2. 이 게임은 그룹간의 협동적인 작품으로 완성 후 그룹 간에 완성도를 통한 스코어링으로 외재적 보상을 준다. 교사의 객관적인 평가 기준에 따라 공정하게 평가한다.</p> <p><b>게임의 의도</b></p> <p>게임을 통해 인물화를 표현해 봄으로써 학생들의 흥미를 통해 자연스럽게 경쟁심이 유발되어 전 시간의 학습내용을 명확히 숙지할 수 있다.</p>

<표15 교과서 통한 감상수업에서의 관계성 분석 - 지학사>

지학사	페이지	감상 교육과의 관계성
1. 자연에서 시작되는 미술	p8	-
■ 자연과 함께하는 삶의 공간		-
자연과 정원		자연 정원에 대한 특징 감상
자연을 담은 건축 세계		건축 감상 및 활동지 작성
■ 자연에 펼쳐진 미술	p16	자연을 재료로 한 협동 작품을 제작
■ 마음과 함께하는 풍경	p20	산수화의 작품 감상하기
동양에서 자연 바라보기		수묵화의 작품 감상하기
먹과 친해지기		
■ 눈으로 보는 풍경	p26	-
멀고 가까운 풍경 담기		원근법에 관련된 작품 감상
서양에서 자연 바라보기		20세기 이후 풍경화의 다양한 감상
■ 사진에 담은 자연	p30	자연의 모습을 담은 사진 작품 감상
■ 다시보기	p34	활동 후 사진 일기를 작성
2. 인간과 함께하는 미술		-
■ 선으로 표현하기	p36	-
■ 그림 속 정물	p40	선으로 표현된 작품 감상
정물 표현		정물화 감상
시대별로 본 정물화		정물화 감상 후 활동지 작성
채색화의 세계		친구들의 작품 감상
■ 인물의 다양한 모습	p44	인물의 작품 감상 후 평가서 작성
■ 춤추는 몸	p48	운동감이 표현 조각작품 감상
■ 이야기가 있는 미술	p50	풍속화 작품 감상
■ 감정을 품은 미술	p52	감정을 표현한 미술 작품 감상
■ 환상적인 미술	p56	초현주의 자들의 작품 감상
■ 착시를 활용한 미술	p60	작품 감상
■ 추상의 세계	p62	작품 감상, 활동지 작성
■ 공간 속의 입체	p64	조소작품 감상
붙이고 깎기		
부조로 나타내기		부조, 학생들 예시 작품 감상
입체에서 추상 표현		작품 감상 후 활동지 작성
■ 새로운 탄생	p72	-
새로운 재료의 발견		새로운 재료를 활용한 작품 예시
장소를 생각한 미술		-
■ 전자 시대의 미술	p76	감상 활동지 작성
■ 글씨에 담긴 아름다움	p80	-
서예의 기초		-
한글의 아름다움		-
한자의 아름다움		서체의 감상
전각의 쓰임		학생들 예시 작 감상
서예와 미술 그리고 생활		서체를 활용한 조형작품 감상
■ 다시보기	p88	-
3. 사회와 함께하는 미술		-
■ 삶을 그린 미술	p90	일상을 그린 학생들 작품 감
다양한 일상의 표현		상 및 실습지 작성
역사를 이야기 하는 미술		역사화 작품 감상

기원을 담은 미술		종교 미술을 감상 후 활동지 작성
■ 시각 문화와 우리들의 이야기	p98	시각 문화 환경 관찰, 활동지 작성
■ 만화 같은 미술	p102	대중적 이미지를 활용한 미술
■ 낙서 같은 미술	p106	작품 감상, 활동지 작성
■ 광고 속의 미술	p108	예시 감상 및 활동지 작성
■ 다양한 목소리를 표현	p110	사회 소통을 강조한 미술 작품 감상
■ 함께 누리는 미술	p116	공공미술 감상 후 보고서 작성
■ 판의 세계	p118	-
블록판화		
오목판화		작품 예시 감상
공판화		
평판화		
■ 다시보기	p122	-
4. 즐거운 디자인		-
■ 디자인의 세계	p124	-
디자인의 기능과 역할		디자인 제품 감상
대상을 관찰하는 방법		자연의 색을 활용한 예시 감상 및 활동지 작성, 학생 작품 감상
자연에서 시작되는 디자인		
■ 의미를 전달하는 디자인	p130	-
그림과 문자를 활용한 디자인		-
포스터 디자인		포스터 예시 감상
개성을 담은 캐릭터		-
이야기를 전달하는 그림		-
움직이는 그림, 애니메이션		예시 감상 및 활동지 작성
■ 생활을 아름답게 하는 디자인	p140	친구들의 작품 감상
머무르고 싶은 공간		
거리를 아름답게		스트리트 퍼니처의 작품 감상
도시를 아름답게		환경 디자인에 관련된 작품 감상
■ 미술을 입는다	p146	-
미술의상		다양한 일상 디자인을 감상
개성이 담긴 모자		다양한 종류의 모자를 감상
■ 생활 속에서 발견되는 아름다움	p150	-
대량 생산되는 디자인		제품을 감상하고 활동지 작성
시간에 따라 변화하는 디자인		의자 디자인을 감상
환경을 아름답게 하는 디자인		그린 디자인의 제품을 감상
■ 생활과 공예	p156	-
여러 나라의 공예		여러 나라의 공예품을 감상
종이로 만들기		종이로 만든 작품 감상
흙으로 만들기		도자기의 시대별 작품에 따른 감상
염색하여 꾸미기		천연 염색의 예시 감상
■ 다시보기	p164	-
5. 미술 세계 이야기		-
■ 알고 싶은 미술	p166	-
■ 미술의 구조	p168	미술이 지닌 기능과 역할에 대한 미술 작품 감상
미술의 기능과 역할		
소재와 표현		소재 관련된 작품감상, 실습지작성

미술의 조형 요소와 원리		조형 원리에 관련된 작품 감상
미술에서의 색채		청자를 감상, 표현 활동지 작성
■ 전통 미술의 창조적 계승	p180	전통 미술의 감상
■ 미술을 둘러싼 수수께끼	p182	작품 감상 후 토론 및 활동지 작성
미술계의 사건		
서명으로 본 미술 이야기		작품 감상
■ 살아 있는 미술관	p184	-
미술관 이야기		-
전시 기획하기		-
■ 미술의 흐름	p188	미술사 시대에 따른 작품 감상
■ 세계 여러 지역의 미술 문화	p200	세계 여러 지역의 미술 문화
■ 다시 보기	p202	를 대표하는 미술 감상
6. 우리들의 프로젝트		-
■ 아름다운 학교 만들기	p204	학생들의 작품 감상 및 활동지 작성
■ 나의 이야기를 담은 책	p206	
■ 화가의 방	p210	
■ 미술과 함께하는 소풍	p214	-
■ 미술 축제·학교 축제	p218	-
7. 부록		-
인터넷 박물관·미술관	p224	-
용어 정리	p226	-
사진 및 자료 출처	p230	-
별첨 - 실습지		-

<교과서 통한 감상수업에서의 관계성 분석 - 대한 교과서(주)>

(주)미래엔 컬처그룹 - 대한 교과서(주)	페이지	감상 교육과의 관계성 여부
1. 아름다움을 찾아서		-
■ 자연과 우리		-
자연과 함께	p10	-
자연으로부터	p12	-
자연으로 다가가기	p14	학생들 예시 작품 감상
자연 속의 미술	p18	자연 속 미술 감상
자연을 담은 양식	p20	-
■ 시각 문화 속으로		
도시의 얼굴	p22	도시의 시각 환경 감상
나를 새롭게	p28	-
레포트 속의 시각 문화	p30	-
아름다운 먹을거리	p32	-
■ 사회 속 미술 읽기		
미술로 보는 사회	p34	사회 속 미술 작품 감상
함께하는 미술	p38	현대미술 작품 감상
2. 표현하는 즐거움		
■ 아름다움의 시작		
점과 선	p42	점과 선에 대한 작품 감상
면과 형	p44	면과 형에 관한 작품 감상

명암·양감·질감	p46	느낌을 글로 표현 해보기
색채	p48	색채에 관련된 예시 작품 감상
조형 원리	p52	조형 원리에 관한 작품 감상
■ 재료에 생명을		
나무	p56	예시 작품 감상
물과 기름	p62	예시 작품 감상
대지의 흙	p68	예시 작품 감상
돌과 금속	p74	조각품 감상
빛과 시간	p80	빛과 시간에 관련된 예시 작품 감상
혼합 재료	p86	혼합재료를 사용한 작품 감상
> 프로젝트1 : 나와 함께 크는 식물 이야기	p92	-
■ 다양한 표현 세계		
표정이 있는 인물	p94	인물과 관련된 작품 감상
살아 있는 정물	p97	정물화 및 학생들 작품 감상
시선이 머무는 풍경	p98	풍경화 및 학생들 작품 감상
경험과 상상	p100	예시 작품 감상
오감의 표현	p102	예시 작품 감상
마음으로 그리는 추상	p104	추상화 작품 감상
■ 생활이 디자인이다		
디자인을 발견하자	p106	-
참신하게 아름답게	p107	학생 예시 작품
편리하게 풍요롭게	p114	제품디자인의 예시 작품 감상
안락하게 쾌적하게	p118	제품 디자인의 작품 감상
> 프로젝트2 : 더불어 사는 우리	p120	건축물 감상, 학생들 작품 감상
> 프로젝트3 : 함께 꿈꾸는 도시	p124	예시 작품 감상
■ 움직이는 이야기		
앵글로 담은 세상	p128	영상 예술 작품 감상
만화, 백배로 즐기기	p132	학생 예시 작품 감상
꿈을 표현하는 살아 있는 그림	p135	학생 예시 작품 감상
> 프로젝트4 : 레디 액션!	p136	-
■ 놀이와 미술		
흥겨운 우리 놀이	p140	전통 놀이 감상
몸으로 표현하기	p142	몸으로 표현한 예술 작품 감상
놀며, 즐기며, 배우며	p144	홍보물, 학생 예시 작품 감상
■ 전통의 향기를 담아서		
먹과 색의 조화	p148	전통적인 회화 감상
멋스러운 손글씨	p153	한글의 서체 감상
다양한 우리 공예	p158	공예 작품 감상
우리 문화의 소중한	p164	전통 미술 감상
>프로젝트5 : 우리 고장을 소개합니다	p166	학생 예시 작품 감상
3. 감상하는 마음		
■ 내가 좋아하는 미술		현대 미술 작품 감상
미술 새롭게 보기	p172	-
미술 감상 활동	p174	감상 활동지 작성
나의 작은 미술관	p180	학생 작품 감상
창작의 공간	p182	작가의 작품 감상
미술과 관련된 직업	p184	-
미술관을 찾아서	p186	-

전통의 길 찾아가기	p188	-
■ 축제가 좋아		
축제를 찾아서	p190	-
축제와 미술 문화	p192	-
■ 미술로 떠나는 세계 여행		
우리나라 미술	p194	우리나라 미술 감상
동양 미술	p200	시대별 작품 감상
서양 미술	p204	시대별 작품 감상
그림으로 배우는 미술사	p214	-
다양한 지역, 다양한 문화	p216	다양한 문화에 따른 작품 감상
문화유산 보물 찾기	p220	각 문화에 따른 작품 감상
연대표	p222	연대표를 통한 작품 감상
4. 덧붙이는 페이지		
■ 인명설명	p224	-
■ 용어 설명	p228	-
■ 바른 답 알찬 풀이	p232	-
■ 즐겨찾기	p236	-
■ 참고 자료 및 사진 출처	p237	-

◦ 단원의 개관

추상화는 대상을 사실적으로 나타내기 보다는 대상의 특징요소를 단순하게 변형 강조하여 순수한 조형의 요소로 이루어진 그림이다. 뜨거운 추상은 음악에서 느낄 수 있는 음율과 리듬을 선과 색으로 나타내었고 자유 분장한 선, 형태, 붉은 색감으로 표현되어 있고 대표적인 작가는 칸딘스키를 들 수 있다. 차가운 추상은 기본적인 조형요소를 이용하여 면의 분할, 색채의 조화를 표현하였고 대표적인 작가로는 몬드리안을 들 수 있다.

추상화 감상을 통해 조형의 기본적인 요소인 점, 선, 면, 색의 개념을 이해하고 작품에서 그 특징을 발견하여 추상의 미술의 아름다움을 알 수 있다.

◦ 단원의 목표

- 추상화의 뜻을 이해하고 차가운 추상과 뜨거운 추상의 특징을 말할 수 있다.
- 추상화의 작품에서 조형요소인 점, 선, 면, 색채를 발견할 수 있다.

◦ 수업계획

본 수업은 중학교 미술 ‘지학사’의 교과서의 II. 인간과 함께하는 미술, 9. 추상의 세계 의 단원과 중학교 미술 ‘(주) 미래엔 컬처그룹’의 교과서의 대단원 II. 표현하는 즐거움, 4. 아름다움의 시작(점 과선, 면과 형), 6. 다양한 표현 세계 (마음으로 그리는 추상)을 참고 하여 감상수업을 계획하였다.

추상화의 뜻을 이해하고 차가운 추상과 뜨거운 추상으로 구별하여 그 특징을 이해할 수 있다. 또한 기본적인 조형요소와 원리를 이해하여 점, 선, 면, 색채의 개념을 알고 다양한 추상세계를 발견할 수 있다. 차가운 추상의 대표적인 작가 몬드리안과 뜨거운 추상의 대표적인 작가 칸딘스키의 작품을 비교해 보며 추상화의 특징을 이해 할 수 있다.

<표17 게임을 활용한 본시 수업 지도안 4>

단원명	추상의 세계		차 시	1/2	
학 습 목 표	추상화의 뜻을 이해하고 차가운 추상과 뜨거운 추상의 특징을 말할 수 있다. 추상화의 작품에서 조형요소인 점, 선, 면, 색채를 발견할 수 있다.				
학 습 준비물	교 사	PPT, 이미지사진, 작가의 작품사진			
	학 생	필기도구, 교과서			
학 습 절 차	학 습 과 정	학습 및 활동내용		소요 시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도 입	인사 및 출결 확인 동기 유발 및 학습 목표	인사 및 출석 확인. <전시 학습 확인> <동기유발 제시> 책스폴록의 액션페인팅을 감상한다. 발문) 책스폴록이 어떤 표현 기	인사.   자유롭게 대답	10분	

	제시	범으로 그림을 그리고 있어요?	한다.		
전 개		<p>&lt;학습목표 제시&gt;</p> <p>1. 추상화의 뜻을 이해하고 차가운 추상과 뜨거운 추상의 특징을 말할 수 있다.</p> <p>2. 추상화의 작품에서 조형요소인 점, 선, 면, 색채를 발견할 수 있다.</p> <p>발문) 추상화가 무엇일까요? -추상화란 실제에 대상을 단순화 하여 그리기도 하고 선, 형, 색, 질감 등 순수한 조형 요소로 주관적인 느낌과 생각을 표현한 그림입니다.</p> <p>따뜻한 추상에 대해 설명한다. -따뜻한 추상은 감동과 격정의 세계를 즉흥적으로 그린 그림입니다. 대표적인 작가는 칸딘스키를 들 수 있습니다.</p> <p>1. 칸딘스키 &lt;구성7&gt; 발문) 작품을 보니까 어떤 느낌이 드나요? - 칸딘스키는 음악적 요소인 음울과 리듬을 선과 색으로 표현 하였습니다.</p> <p>2. 칸딘스키 &lt;계곡의 즉흥&gt; -이 작품 역시 음악을 듣고 그 느낌을 표현 하였습니다. 음의 높고 낮음과 강약을 다양한 색으로 표현했습니다.</p> <p>차가운 추상에 대해 설명한다. -차가운 추상은 면의 분할과 감정을 배제 하고 선, 면, 색채</p>	<p>학습목표를 읽는다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p>	25분	

	<p>의 조화로 표현한 작품입니다. 대표적인 작가로는 몬드리안을 들 수 있습니다.</p> <p>1. 몬드리안 &lt;빨강, 파랑, 노랑, 흰색의 콤비지션&gt; - 몬드리안은 자연의 사실적인 형태를 점차 단순화하여 수평과 수직에 의한 면의 분할로 화면을 구성했습니다.</p> <p>2. 몬드리안 &lt;브로드웨이 부기우기&gt; - 이 작품은 뉴욕의 바쁜 거리의 모습, 야경의 조명, 재즈 음악 등을 조형요소로 표현한 작품입니다.</p> <p>발문) 추상화에서 보았던 조형 요소들에 대해 알아보을까요? - 조형의 기본적인 요소에는 점, 선, 면, 색 이 있습니다.</p> <p>점에 대한 설명을 한다. - 점은 다양한 크기와 모양으로 표현됩니다. 단순하게 표현되기도 하고 복잡하게 표현되기도 합니다.</p> <p>1. 쿠사마 야오이 &lt;비너스&gt; 발문) 비너스에 몸의 표면에 점들이 찍혀있는 것들이 보이죠?</p> <p>선에 대한 설명을 한다. - 점이 지나간 자리이기도 하고 직선과 곡선으로 나눌 수 있습니다. 선의 굵기나 방향에 대해 다양한 감정으로 표현되기도 합니다. (칸딘스키 작품에서 선의 느낌을 찾아본다.)</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p>	
--	---	-------------------	--

	<p>면에 대한 설명을 한다.</p> <p>-면은 넓이를 가진 2차원의 평면입니다. 면이 모여 입체가 됩니다. (몬드리안 작품에서 면의 요소를 찾아본다.)</p> <p>-면은 다양한 형을 가질 수가 있고 그 크기에 따라 자유로운 표현이 가능합니다.</p> <p>1. 마티스 &lt;달팽이&gt;</p> <p>-이 작품 역시 2차원의 면을 이용한 작품입니다. 원색의 단순한 형태를 사용하여 강렬한 느낌과 재미있는 면을 구성하였습니다.</p> <p>추상화와 조형요소에 대해 다시 정리해준다.</p> <p>&lt;형성평가&gt;</p> <p>다 같이 문제를 읽어본다.</p> <p>1. 차가운 추상의 작품으로 알맞지 않은 것은?</p> <p>① 몬드리안 &lt;브로드웨이 부기유키&gt;      ② 칸딘스키 &lt;계곡의 즉흥&gt;      ③ 마티스 &lt;달팽이&gt;      ④ 몬드리안 &lt;빨강 파랑 노랑 흰색의 콤포지션&gt;</p> <p>다 같이 풀어본다.      정답은 2번입니다.</p> <p>2. 조형의 요소로 틀린 것은?</p> <p>① 점      ② 선      ③ 비례      ④ 면</p> <p>다 같이 풀어본다.      정답은 3번입니다.</p>			
정리 및 차시 예고	<p>&lt;차시 예고&gt;</p> <p>주변 정리 및 인사.</p>	인사.	10분	

<표18 게임 CASE 4>

게임 이름	추상화 그리기	게임 방법
		<p>구성 인원: 소그룹 6명                      소요시간: 30분                      필요도구: 스마트 폰, 사진기</p> <p>게임설명:                      1. 야외로 나가 6명이 한조가 되어 둥글게 둘러앉는다.                      2. 각 조별로 스케치북을 하나씩 준비하고 교사는 따뜻한 추상에 적합한 음악과 차가운 추상에 적합한 음악을 틀어준다. 2곡을 들은 후 따뜻한 추상으로 작품을 그릴 것인지 차가운 추상 작품을 그릴 것인지 의논한다.                      3. 게임방식은 6명의 팀원 들 끼리 주제에 맞게 추상화를 그리는 것이다.</p>
		<p>한명에 1-2분 내에 작품을 그리고 다음 사람에게 넘겨준다. 이렇게 해서 추상화를 완성해 보는 게임이다.                      4. 팀원들이 마음에 들 때까지 수정 보완 할 수 있고, 교사가 제시한 객관적인 기준에 따라 점수를 매긴다.                      5. 점수의 기준은 주제에 맞게 표현되었는가? 조형요소인 점, 선, 면을 잘 이용하였는가? 를 토대로 평가된다.                      6. 본 게임은 시간에 제한이 없고 추상화의 조형적 특징을 잘 살린 조가 가장 높은 점수를 가지게 된다.</p>
<p>게임 학습에 따른 개인적 발달 능력 포함 여부</p>		
과거와 미래의 경험 이용	<p>점, 선, 면에 대한 인상 깊었던 구도나 배열을 토대로 함으로써 경험적 환경을 체험하게 되고 조형미술에 내재되어있는 수학적 과학적 사고와 추리를 바탕으로 인지적 발달을 가져 온다. 자신의 심미관을 점, 선, 면, 색채를 표현한다.</p>	
체계적인 과학사고		
추상적 사고		
이상주의적 사고		
도식		
적응	<p>개인의 작품이 그룹의 작품으로 재탄생 되고 개인의 작업이 구성원 전체에 의해 하나로 결합됨으로써 평형 및 조절이 이루어진다. 기존의 작품을 바탕으로 새로운 사건에 대한 인식 할 수 있다.</p>	
동화		
조절		
평형		
주의집중		
관련성	-	
자신감	<p>게임 활동에 적극적으로 참여하였다면 작품사진의 결과를 보고 성취감과 자신감을 가질 수 있다.</p>	
만족감	<p>자신의 부족한 그림실력을 가진 학생이라면 부담 없이 그림을 그릴 수 있고 인원 모두가 충분한 강화가 있으므로 성공의 기회가 이루어질 수 있다. 게임에서 이긴 팀에겐 외재적 보상으로 수행평가점수에 가산점을 부가해 준다. 학습자 전체에게 게임 활동 후 아쉬웠던 점과 즐거웠던 점을 발표하여 학습자들이 모두 공감할 수 있도록 한다.</p> <p><b>게임의 의도</b>                      조 별로 자신의 심미세계를 바탕으로 팀원이 하나의 추상화작품을 완성함으로써 협동심을 길러줄 수 있고 추상화에 대한 이해가 쉽게 된다. 또한 미술의 기본적인 조형 요소를 이해하게 된다.</p>	

<표19 교과서 통한 감상수업에서의 관계성 분석 - 교학 연구사>

교학 연구사	페이지	감상 교육과의 관계성 여부
1. 미술과 인간		
인간의 아름다움을 찾아서	p8	인체는 표현한 작품 감상
나의 발견	p12	학생 예시 작품 감상
나의 꿈과 희망, 그리고 미래	p14	
꿈과 상상의 세계	p16	
학교 생활	p18	
우리 가족 이야기	p20	
우리 동네	p22	작가들의 예시 작품 감상
인물의 다양한 표현	p24	인체에 관련 된 작품 감상
색의 느낌을 살려	p26	색의 감정이 잘 나타난 작품 감상
한 가지 색으로	p28	소묘에 관련된 작품 감상
운동감을 강조하여	p30	운동감이 표현된 작품 감상
어떻게 볼까?	p32	시대적 배경에 따른 작품 감상
인물로 본 서양 미술의 흐름	p36	서양의 미술 흐름에 따른 작품 감상
2. 자연과의 만남		
자연을 응용한 조형미	p42	예시 작품 감상
하늘의 표정	p46	
숲과 나무	p48	자연물로 만든 학생 작품 감상
작은 생명의 아름다움	p50	자연물을 주제로 한 작품 감상
시선이 머무는 풍경	p54	풍경화 작품 감상
천연 재료로 물들이기	p56	천연염색으로 만든 제품 감상
자연과 함께하는 미술	p60	자연을 소재로 한 작품 감상
고요한 생명	p62	정물화 예시 감상
자연을 화폭 속으로	p64	풍경화 예시 감상
자연을 담은 건축과 조경	p66	우리나라 건축물의 감상
3. 재료와 표현		
물질을 만나다	p72	다양한 물질을 재료로 한 작품 감상
입체로 표현하기	p76	입체로 된 작품 감상
판 위에서	p80	판화 작품 감상
신기한 그림과 형태	p86	착시효과와 관련된 작품 감상
명화의 변신	p88	학생 예시 작품 감상
재활용품의 새로운 발견	p90	
미술의 경계를 넘어	p92	예시 작품 감상
만화 이야기	p96	학생 예시 작품 감상
움직이는 그림	p98	애니메이션 예시 작품 감상
사진과 이미지	p100	사진의 다양한 표현, 감상
재료로 살펴본 미술의 역사	p104	시대별 작품 감상
4. 생활 속 디자인		
디자인의 이해	p112	-
색의 기초와 원리	p116	-
친근감을 주는 캐릭터	p120	학생 예시 작품 감상
이해하기 쉬운 픽토그램	p121	-
메시지를 전달하는 디자인	p122	광고디자인 예시 감상
일러스트레이션	p124	학생 예시 작품 감상
시선을 끄는 디자인	p126	디자인 제품 감상

다양한 형태의 북 디자인	p128	학생 예시 작품 감상
개성있는 패션	p130	-
배려하는 디자인	p132	디자인이 잘 된 제품 감상
기능적인 디자인	p134	디자인 제품 감상
휴식과 여가를 위한 디자인	p136	
쾌적한 생활 공간	p138	학생 예시 작품 감상
표정이 있는 거리	p139	공공 미술에 대한 예시 작품 감상
디자인의 흐름	p140	디자인의 흐름에 따른 제품 감상
5. 함께하는 미술		
시각 문화 환경	p148	공공미술 감상
미술에 담은 세상	p152	풍속화 감상
미술로 의미 나누기	p154	학생 예시 작품 감상
시대의 유행	p156	
미술가를 찾아서	p158	
백남준 새로운 길을 열다	p160	작품 감상
다른 문화, 다양한 축제	p162	학생 예시 작품 감상
삶을 풍요롭게 하는 공공 미술	p164	
미술이 있는 공간	p166	감상 비평문 쓰기
아시아의 미술	p168	예시 작품 감상
6. 현재로 이어진 전통		
전통 문화와 미술	p174	전통 미술 감상
먹의 향기	p178	전통 회화 감상
채색의 멋	p182	채색화 작품 감상
전통의 재발견	p184	전통 회화 감상
소망을 담은 그림, 민화	p186	민화 작품 감상
글자에 깃든 아름다움	p188	다양한 서체 감상
전각과 서각의 세계	p194	전각, 서각의 예시 작품 감상
전통 공예의 숨결	p196	전통 공예품 감상
흙과 불의 만남	p200	도자 작품 감상
전통 회화의 종류	p204	전통회화 작품 감상
우리 나라의 미술 문화 유산	p206	우리나라 미술 시대별 작품 감상
부록	p120	
활동지	p217	

<표20 교과서 통한 감상수업에서의 관계성 분석 - (주) 지학사>

(주) 지학사	페이지	감상 교육과의 관계성
1. 아름다움의 발견		-
■ 자연의 아름다움을 찾아서		-
자연은 왜 아름다운가?	p10~p13	자연의 아름다움 감상
자연에서 짙은 문화	p14~p17	자연 풍경 사진 감상
자연환경과 시각 환경의 조화	p18~p21	자연 아름다움 감상
■ 생활속에 스며든 기술		각 나라의 공예품 감상
생활속의 색	p24~p25	-
편리한 삶, 아름다운 삶	p26~p30	-

2. 표현의 기쁨		
■ 선에서 이미지로		-
선을 사용하여 마음껏 그리기	p34~p35	작품감상을 통한 활동지 작성
선에서 형으로	p36~p39	-
톡톡 튀는 연상	p40~p41	작품 감상을 통한 연상 작품
■ 우리는 날마다 색과 만나고 있다		-
색은 왜 다르게 보이는가	p44~p45	-
색에는 각기 다른 느낌이 있다	p46~p47	-
배색으로 이미지를 바꾸자	p48~p49	-
색과 색을 섞으면 어떻게 될까?	p50~p51	-
■ 주변의 것을 살펴서		-
나의 미술 세계	p54~p57	-
무엇이 보이는가, 어떻게 볼 것인가?	p58~p59	정물화의 작품 감상
한 가지 색으로 마음껏 그리기	p60~p61	-
정물과의 속삭임	p62~p63	-
깊이와 넓이에 계절을 담아	p64~p65	-
자신의 이야기를 담아서	p66~p67	작가들의 작품 감상
■ 전통 회화의 맛을 이어서		전통회화의 작품 감상
먹으로 그린 그림	p70~p73	수묵화의 표현 특징 및 사군자 감상
먹과 채색의 어울림	p74~p75	수묵 담채화 작품 감상
■ 한글의 아름다움		-
붓글씨에 담긴 정신	p78~p81	-
글씨를 새겨 보자	p82~p83	-
표정과 의미를 담은 글씨	p84~p86	타이포그래피 예시 작품 감상
함께해 봅시다 - 재미있는 주사위 놀이	p87	-
■ 판화만이 가질 수 있는 매력		-
볼록판화 - 선명한 요철의 효과를 살려	p90~p91	볼록판화의 예시 작품 감상
오목판화 - 홈집에 스며든 섬세함	p92~p93	오목판화의 예시 작품 감상
평판화 - 회화적 표현의 자유로움	p94~p95	평판화의 예시 작품 감상
공판화 생활에 스며든 복제의 무한함	p96~p97	공판화의 예시 작품 감상
■ 입체로 말하기		조소에 대한 작품 감상
질감과 표정을 살려	p100~p103	-
움직임을 살펴서	p104~p107	친구들의 작품 감상
주변의 물건을 활용하여	p108~p111	친구들의 작품 감상, 평가보고서 작성
■ 자유로운 사고, 다양한 표현		친구들의 작품 감상
새로운 발상에서 추상의 세계로	p114~p117	추상화의 작품 감상 및 보고서 작성
여러 가지 표현 방법	p118~p123	학생들의 작품 감상 및 명화 감상
■ 디자인의 세계		디자인 제품 감상
다르게 생각하기, 다르게 보기	p126~p127	-
자연을 담은 제품 디자인	p128~p131	디자인 제품 감상
광고 디자인의 매력	p132~p133	광고디자인의 예시 작품 감상
이야기가 있는 그림	p134~p135	일러스트레이션 예시 작품 감상
상품의 얼굴, 포장 디자인	p136~p137	포장 디자인의 예시 작품 감상
영상 매체의 활용	p138~p141	영상 디자인의 예시 작품 감상

재미있는 캐릭터 디자인	p142~p145	친구들의 예시 작품 감상
내 생각을 만화로	p146~p151	만화의 예시 작품 감상
■ 내 손으로 만드는 즐거움		다양한 공예 작품 예시 감상
재료의 특징을 살려 만들기	p154~p155	친구들의 예시 작품 감상
종이의 아름다운 변신	p156~p158	
함께해 봅시다-나의 타임 캡슐 만들기	p159	
■ 휴과 불의 만남	p160~p161	
아름다운 색으로 물들이기	p162~p163	-
함께해 봅시다-선물하기 좋은 천연 비누	p164~p165	-
■ 우리가 숨쉬는 공간		-
내가 머무는 공간	p168~p169	공간 디자인의 활용 예시 감상
거리에서 만나는 미술	p170~p173	거리에서 만난 미술 예시 작품 감상
함께 가꾸는 생활 공간	p174~p177	공공미술 예시 작품 감상
■ 미술과 축제		-
학교와 마을의 축제	p180~p183	-
패션을 축제	p184~p186	의상 디자인의 예시 작품 감상
3. 보고 느끼는 즐거움		-
■ 미술과 우리 문화		우리나라 미술 문화를 감상한다.
우리나라 미술의 멋	p190~p193	전통 미술 감상, 공예품 감상
우리 고장 미술의 향기	p194~p197	미술관 감상
■ 미술 작품과의 만남		
미술 작품에는 이야기가 있어	p200~p213	시대별 작품 감상
미술 작품 읽기, 쓰기, 말하기	p214~p217	비교 감상을 통한 활동지 작성
우리나라와 다른 나라 미술의 발자취	p218~p224	시대별 작품 감상
4. 부록		-
■ 학습 정리	p226~p230	-
■ 사진 자료 및 출처	p231~p232	-
■ 실습지	p233~p240	-

◦ 단원의 개관

전통회화의 미술 감상을 통해 우리나라 전통 미술을 감상하고 그 의미를 새겨볼 수 있도록 한다. 전통회화는 작품의 소재에 따라 산과 강 등 자연 풍경을 그린 산수화와 동물을 주제로 그린 영모화 와 꽃과 새를 그린 화조화가 있다. 또 그 시대의 생활 모습을 엿볼 수 있는 풍속화가 있으며 사람들의 소박한 꿈이 담긴 그림으로 민화가 있다.

이 밖에도 기명절지화, 초상화, 등 있다. 우리나라의 전통회화의 미술 감상을 통해 아름다운 전통 미술을 향유해볼 수 있도록 한다.

◦ 단원의 목표

- 전통회화의 종류에 대해 알아보자.
- 산수화, 화조화, 영모화, 풍속화 의 뜻을 이해하고 대표적인 작품을 말할 수 있다.
- 민화의 의미를 이해하고 그 특징을 말할 수 있다.

◦ 수업계획

본 수업은 중학교 미술 ‘교학연구사’ 교과서의 대단원 06. 현재로 이어지는 전통 , 소단원 소망을 담은 민화, 전통회화의 종류 단원과 중학교 미술 ‘(주)지학사’ 교과서의 III. 감상영역, 우리나라와 다른 나라 미술의 발자취를 참고하여 수업을 계획하였다. 우리나라 전통회화의 종류 산수화의 뜻과 진경산수화에 대해 감상해보고, 화조화와 영모도의 작품 감상을 통해 그 의미를 알아본다. 또 풍속화의 뜻과 작품을 감상하며 그 시대의 해학과 풍자를 담은 생활 모습을 느껴보도록 한다. 전통회화의 종류에 대해 이해하고 다음 수업시간에 작품과 작가의 매치를 맞추는 게임을 해 봄으로써 학습자들이 미술사적 이해를 도울 수 있고 우리 전통 미술에 대해 관심을 가지게 도는 계기가 될 것이다.

<표21 게임을 활용한 본시 수업 지도안 5>

<b>단원명</b>	자연 풍경의 아름다움을 찾아서		<b>차 시</b>	1/3, 2/3 90분 수업	
<b>학 습 목 표</b>	산수화, 화조화, 영모화, 풍속화 의미를 살펴보고 그 작품을 구별 할 수 있다. 민화의 의미를 이해하고 그 특징을 말할 수 있다.				
<b>학 습 준비물</b>	교 사	PPT, 이미지사진, 작가의 작품사진			
	학 생	필기도구, 교과서			
<b>학 습 절 차</b>	<b>학 습 과 정</b>	<b>학습 및 활동내용</b>		<b>소요 시간</b>	<b>자료 및 유의점</b>
		교사	학생		

<p style="text-align: center;"><b>도 입</b></p>	<p>인사 및 출결 확인</p> <p>전시 학습 확인</p> <p>동기 유발 및 학습 목표 제시</p>	<p>인사 및 출석확인.</p> <p>&lt;전시 학습 확인&gt; 전통미술과 음악이 나오는 동영상을 감상한다.</p> <p>&lt;학습목표 제시&gt; 1. 산수화, 화조화, 영모화, 풍속화의 뜻을 이해하고 그 작품을 구별 할 수 있다. 2. 민화의 의미를 이해하고 그 특징을 말할 수 있다.</p>	<p>인사.</p> <p>주의 집중하여 동영상을 감상한다.</p> <p>학습목표 읽는다.</p>	<p style="text-align: center;">20분</p>	
<p style="text-align: center;"><b>전 개</b></p>		<p>발문) 우리 전통 회화에는 어떤 것 들이 있을까요?</p> <p>진경산수화에 대해 설명한다. -산수화란, 자연을 주제로 하여 산과 물 자연을 경관으로 그린 동양의 풍경화를 산수화라고 합니다. -진경산수화는 자연을 실제로 보고 그린 그림이며 대표적인 작가로는 정선이 있습니다.</p> <p>1. 정선 &lt;금강전도&gt; 발문) 이 작품은 무엇을 그린 그림일까요? -금강 전도는 일만 이천 개의 산봉우리를 한 눈에 감싸 안은 듯 그려졌습니다. 수직준들이 강하고 활달하게 그려져 있는 반면 나무는 부드럽게 미점으로 표현되어 있습니다.</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p>	<p style="text-align: center;">50분</p>	





	<p>2. 정선 &lt;인왕제색도&gt;  발문) 이 작품에서 무엇이 느껴  지나요?  -인왕제색도는 우리나라 산의  모습을 독자적인 양식으로 그린  작품으로서 고유한 우리의 정신이  담겨있는 작품이라고 할 수  있습니다. 비가 내린 후 안개  끼고 고요한 새벽아침의 기운이  느껴지는 듯이 그려졌습니다.</p> <p>화조, 영모화에 대해 설명한다.  -화조화란 꽃과 새를 그린 그  림으로 화려하고 장식적인 효과  가 있습니다.  -영모화는 동물을 주제로 그린  그림이며 주로 사람과 더불어  사는 동물을 그렸습니다.</p> <p>1. 신사임당 &lt;수박과 들쥐&gt;  발문)이 작품은 무엇을 그린 그  림일까요?  -수박과 쥐를 그린 그림입니다.  들쥐들이 물려와 수박을 먹고  있는 그림입니다. 이 작품은 밑  그림을 그리지 않고 몰골법으  로 그려진 그림입니다.</p> <p>2. 조속 &lt;노수서작도&gt;  - 두 쌍의 새들이 정겹게 얘기  를 나누고 있는 모습을 사실적  으로 그린 그림입니다.</p> <p>3. 김두량 &lt;굶는 개&gt;  - 조선시대 작품이며 뒷다리로</p>	<p>자유롭게 대답  한다.</p> <p>자유롭게 대답  한다.</p>	
--	---	---	--

	<p>가려운 부분을 긁어 대는 개의 모습을 섬세한 필치로 표현하였습니다.</p> <p>앞서 감상한 작품을 다시 설명해준다.</p> <p>풍속화를 설명해준다.</p> <p>-풍속화란 그 시대의 생활 모습을 기록하며 해학과 풍자를 담은 그림입니다. 대표적인 작가로는 김홍도, 신윤복 등이 있습니다.</p> <p>1. 신윤복 &lt;연소담청&gt;  발문) 작품의 주제는 무엇일까요?  -연소담청은 부풀은 새싹을 밟는다는 뜻으로, 쌀쌀한 봄날의 선비들이 봄나들이 가는 장면을 그린 그림입니다. 여인들의 한복의 색감이 원색적이며 화려하고, 섬세한 필치를 엿볼 수 있습니다.</p> <p>2. 김홍도 &lt;씨름&gt;  -씨름도는 서민들을 생활상을 그림이며 둥근 형태로 둘러앉은 서민들이 안정된 구도를 가지며 씨름을 구경하는 사람과 씨름을 하는 사람이 얼굴 표정이 잘 묘사 되어 있습니다.</p> <p>3. 김홍도 &lt;기와이기&gt;  발문) 이작품의 주제는 무엇일까요?</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>자유롭게 대답</p>	
--	---	----------------------------------	--

	<p>-기와의이는 서민들이 지붕을 지탱할 수 있게 보수작업을 하는 장면을 그린 그림입니다. 주인은 서민들을 지켜보고 있고, 일하는 사람들은 지붕공사를 열중하는 모습을 그린 장면입니다.</p> <p>민화에 대해 설명해준다.</p> <p>-민화는 사람들이 행복과 무병장수, 다산, 시험의 합격을 비는 의미를 담은 그림입니다. 민화의 특징으로는 생동감 넘치는 선과 화려한 색채로 이루어져 집안을 장식하는 기능으로도 썼습니다. 민화의 소재로는 화조화, 호작도, 문자도, 책거리, 산수화, 어해화, 등이 있습니다. (간략히 소재에 대해 설명해준다.)</p> <p>1. 작자 미상 &lt;십장생도&gt; 발문) 이 작품은 무엇을 그린 걸까요? -해, 산, 물, 돌, 구름, 학, 소나무, 불로초, 거북 등 오래 사는 동식물을 그려 무병장수를 기원한 작품입니다.</p> <p>2. 작자 미상 &lt;까치와 호랑이&gt; -호랑이가 익살스러운 표정으로 뒷다리를 들고 서 있습니다. 까치가 호랑이에게 다가가며 조잘대고 있는 이 그림은 새해에 복을 빌고 액을 막기 위해 그려진 그림입니다.</p>	<p>한다.</p> <p>자유롭게 대답한다.</p>		
--	---	------------------------------	--	--

		<p>3. &lt;문자도&gt;        발문) 이 작품은 무엇을 그린 그림일까요?        -유교의 덕목인 효도, 우애, 충성, 신의, 예의, 의리, 청렴, 수치를 글자 그림으로 표현한 그림입니다. 글자 그림에는 각각의 덕목과 관련이 있는 이야기에 등장하는 소재인 잉어, 용, 새우, 죽순 등이 함께 표현되어 있습니다.</p> <p>산수화, 화조화, 영모화, 풍속화, 민화 정리해 준다.</p> <p>&lt;형성평가&gt;        1. 산수화에 해당하지 않는 작품은?        ① 수박과 들쥐        ② 인왕제색도        ③ 금강전도</p> <p>다 같이 풀어본다.        정답은 1번입니다.</p> <p>2. 풍속화에 해당되는 작품은?        ① &lt;까치와 호랑이&gt;        ② &lt;늙은 개&gt;        ③ &lt;씨름도&gt;</p> <p>다 같이 풀어본다.        정답은 3번입니다.</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p>		
정리 및 차시 예고		<p>&lt;차시 예고&gt;        주변 정리 및 인사.</p>	<p>인사.</p>	<p>20분</p>	

<표22 게임 CASE 5>

게임 이름	스피드 게임	게임 방법
		<p>구성 인원: 소그룹 4명                      소요시간: 30분                      필요도구: 필기도구</p> <p>게임설명:                      1. 교사는 전통 회화의 미술 작품을 중심으로 12×8개의 작품카드를 준비한다. 그리고 각 조별로 보드판을 1개씩 나누어주고, 학생들은 보드판에 적힌 문제에 따라 회화작품카드를 분류한다.</p>
		<p>2. 이때 보드판의 문제의 순서는 a.b 로 나누어 부정행위가 발생하지 않도록 한다.</p>
<p>게임 학습에 따른 개인적 발달 능력 포함 여부</p>		
과거와 미래의 경험 이용	전시학습에서 감상했던 작품을 떠올려 게임 활동에 참여한다.	3. 보드판의 문제를 읽어본 후 교사가 나누어준 12개의 카드를 분류하여 각 회화의 특성에 맞게 그림카드를 붙인다. 그 다음 문제에 적합한 작품설명과 의미를 적어보고 전통회화의 종류를 분류한다.
체계적인 과학사고	-	
추상적 사고 이상주의적 사고	작품 속 특징을 발견하여 문제의 답을 유추해 볼 수 있다.	
도식	기억이 나지 않은 작품이라도 친구의 도움으로 이해할 수 있고 몰랐던 작품을 통해 이해할 수 있다. 회화의 종류에 따라 카드를 서로 교환하며 문제를 해결해 가는 과정을 통해 동화, 조절, 평형, 적응을 피할 수 있다. 평형, 적응을 피할 수 있다. 평형, 적응을 피할 수 있다. 평형, 적응을 피할 수 있다.	4. 제한된 시간 25분 안에 성공한 팀이 이기게 된다.
적응		5. 각 조별은 팀원끼리 잘 의논하여 문제를 풀도록 한다.
동화		
조절		
평형		
주의집중		
관련성		타 게임 학습에 비해 사전적 지식이 없으면 문제를 푸는데 어려움이 있을 것이다. 하지만 평가를 대신해서 게임을 하는 것이므로 학습자 모두 미리 작품을 공부해 왔을 거라 믿고 문제를 다 잘 풀 것이라고 예상하여 학습적 효과에 긍정적 영향을 미칠 것이다.
자신감		<p><b>게임의 의도</b>                      학습자들에게 전통회화의 미를 알리고 기억하게 함으로써 우리미술에 대한 관심과 흥미를 가질 수 있도록 하였다. 또한 수행평가를 대신하여 게임으로서 평가하여 학생들에게 점수에 대한 부담도 줄여주고 학습능력의 효과성을 위해 고안하게 되었다.</p>
만족감	전시학습을 충분히 보고 온 학생들은 게임에서 흥미를 느끼고 잘 풀어나갈 수 있을 것이다. 게임에서 이긴 팀에겐 외채 적보상으로 수행평가점수에 가산점을 부가해 준다. 학습자 전체에게 게임 활동 후 아쉬웠던 점과 즐거웠던 점을 발표하여 학습자들이 모두 공감할 수 있도록 한다.	

#### 4. 감상 수업에서 게임 학습의 기대 효과

미술이란 시각적 표현을 통하여 인간의 느낌이나 생각을 창조, 발전시키면서 그 시대의 문화를 반영하는 예술의 한 영역이며 이의 교육을 담당하는 미술 교육은 학습자의 다양한 개인적 경험에 기초하여 자연과 조형을 이해하고, 사고하며, 창의적이고 개성적인 표현을 유도하고 허용하며 장려하는 교육이다. 미술교육에서 표현 활동의 주체가 학습자가 되어야 하듯이 감상 지도에서도 학습자가 중심이 되는 활동으로 이루어져야 한다.<sup>21)</sup>

학교에서 미술 감상 지도는 학습자의 반응을 중시하지만 학습자 개개인이 내린 해석이 모두 옳다고 인정하는 것은 교육적으로 의미가 없다. 따라서 이러한 교육적 관점에서 보았을 때 감상 교육은 반드시 미술사적 역사관이나 가치관이 부재하면 지속될 수 없는 미술의 한 분야이다. 이러한 암기적 요소들을 손쉽게 대처시키기 위해 게임 학습 이론을 도입한 것이며, 이는 반복적 학습에 매우 효율적이다.

다음은 감상 수업에서 게임 학습의 효과를 입증하기 위해서 실행한 실험이다. 실험참가 대상은 학부 혹은 석사생을 대상으로 school survey를 실시하였으며, school survey 특성상 여러 계층이 조사 목적에 맞게 잘 혼합되어 있다고 가정한다.

##### (1). 조사목적

대학생 남녀를 대상으로 게임 학습 전 암기하고 있는 미술사와 관련된 위인의 수와 게임 학습 후 암기하고 있는 수를 비교하여 게임 학습에 대한 효과를 알아보고자 한다.

---

21) 윤서원, 「초등학교 미술교육에서 토론을 통한 현대미술 감상지로 방안 연구」, 한국교원대학교 석사학위 논문, 2011, P.77

(2). 실험설계

미술사와 관련된 위인을 무작위 40명 선정하였고, 참가인원 20명이 개인별로 자신이 알고 있는 위인을 확인 후, 백지에 선정된 40명 중 자신이 암기하고 있는 위인의 이름을 기재 후, 게임을 실시하였다. 본 실험은 2012년 5월 10일부터 5월 11일 까지 2일간에 걸쳐 실시되었다. 10일의 경우 실험 설계에 대한 타당성 검증에 위한 예비조사를 위해 소집되었으며, 11일 본 조사를 실시하였다. 장소는 성신여자 대학교 성신관 앞 잔디광장이며, 대상은 고등학생1명, 대학생 7명, 대학원생 12명으로 구성되었다. 실험시간은 10분~30분 이었으며 게임 내용은 ‘아이엠그라운드’를 실시하였으며 자신의 이름을 반복적으로 대는 게임이 학습적 효과가 있는지에 관한 여부를 알아보고자 한다. 게임 중 탈락할 경우 더 이상 참여하지 못하게 하였다. 게임 종료 후 다시 한 번 백지에 선정된 40명의 위인 중 암기하고 있는 위인의 이름을 기재하게 하여 게임 학습 전과 후를 비교하여 보았다.

<표 23> 실험집단 Database

이름	성별	나이	게임학습전 암기된 위인의 수	게임학습 후 암기된 위인의 수	지루함을 느낀 정도	게임 참여 시간(분)
성현정	F	28	37	40	1	30
홍준표	M	31	12	40	2	28
송승철	M	31	16	31	1	30
송영석	M	25	11	32	1	30
박주완	M	29	33	40	2	26
조영승	M	31	8	12	4	15
고선미	F	17	22	33	2	27
김도형	M	28	27	30	3	8
김민정	F	22	3	16	5	12
김세희	F	24	12	29	2	24

김성필	M	28	22	35	2	25
김유빈	F	24	10	28	3	21
김혜나	F	26	4	11	3	19
박나희	F	21	11	16	1	29
노순목	M	27	21	35	1	29
도영범	M	27	23	27	1	27
루나솔	F	20	17	34	3	20
박승희	M	21	14	32	4	26
백은경	F	22	14	34	2	19
서동주	F	25	15	17	2	30

(3). 실험 결과

실험결과 주어진 DB를 토대로 SPSS를 기반으로 하여 상관성 분석을 하여 다음과 같은 결과를 도출하였다.

<표 24> 기술 통계량

	N	범위	최소값	최대값	합계	평균		표준편차	분산
	통계량	통계량	통계량	통계량	통계량	통계량	표준오차	통계량	통계량
나이	20	14	17	31	507	25.35	0.886373	3.963983	15.71316
B위인 압기수	20	34	3	37	332	16.6	1.983352	8.869819	78.67368
A위인 압기수	20	29	11	40	572	28.6	2.065251	9.236085	85.30526
지루함	20	4	1	5	45	2.25	0.260314	1.164158	1.355263
게임시간	20	22	8	30	475	23.75	1.443452	6.455312	41.67105
유효수 목록별	20								

		게임시간	A위인암기수	나이	B위인암기수	지루함
게임시간	Pearson 상관계수	1	.364	.045	.265	-.755(**)
	유의 확률 (한쪽)		.057	.426	.130	.000
	N	20	20	20	20	20
A위인암기수	Pearson 상관계수	.364	1	.108	.671(**)	-.416(*)
	유의 확률 (한쪽)	.057		.326	.001	.034
	N	20	20	20	20	20
나이	Pearson 상관계수	.045	.108	1	.221	-.202
	유의 확률 (한쪽)	.426	.326		.174	.196
	N	20	20	20	20	20
B위인암기수	Pearson 상관계수	.265	.671(**)	.221	1	-.464(*)
	유의 확률 (한쪽)	.130	.001	.174		.020
	N	20	20	20	20	20
지루함	Pearson 상관계수	-.755(**)	-.416(*)	-.202	-.464(*)	1
	유의 확률 (한쪽)	.000	.034	.196	.020	
	N	20	20	20	20	20

<표 25> 상관성 분석 결과 표

\*\* 상관계수는 0.01 수준(한쪽)에서 유의합니다.

\* 상관계수는 0.05 수준(한쪽)에서 유의합니다.

<표 26> 비모수 검정

		게임시간	A위인암기수	나이	B위인암기수	지루함	
Kendall의 tau <sub>b</sub>	게임시간	상관계수	1.000	.215	.100	.219	-.682(**)
		유의확률(단측)	.	.100	.277	.095	.000
		N	20	20	20	20	20
	A위인암기수	상관계수	.215	1.000	.155	.504(**)	-.250
		유의확률(단측)	.100	.	.179	.001	.081
		N	20	20	20	20	20

Spearman의 rho	나이	N	20	20	20	20	20	
		상관계수	.100	.155	1.000	.159	-.154	
		유의확률(단측)	.277	.179	.	.171	.197	
	B위인암기수	N	20	20	20	20	20	
		상관계수	.219	.504(**)	.159	1.000	-.327(*)	
		유의확률(단측)	.095	.001	.171	.	.033	
	지루함	N	20	20	20	20	20	
		상관계수	-.682(**)	-.250	-.154	-.327(*)	1.000	
		유의확률(단측)	.000	.081	.197	.033	.	
	게임시간	A위인암기수	N	20	20	20	20	20
			상관계수	1.000	.320	.137	.290	-.806(**)
			유의확률(단측)	.	.085	.282	.108	.000
		나이	N	20	20	20	20	20
			상관계수	.320	1.000	.196	.639(**)	-.336
			유의확률(단측)	.085	.	.203	.001	.074
		B위인암기수	N	20	20	20	20	20
			상관계수	.137	.196	1.000	.230	-.207
			유의확률(단측)	.282	.203	.	.164	.191
	지루함	N	20	20	20	20	20	
		상관계수	.290	.639(**)	.230	1.000	-.417(*)	
		유의확률(단측)	.108	.001	.164	.	.034	
지루함	N	20	20	20	20	20		
	상관계수	-.806(**)	-.336	-.207	-.417(*)	1.000		
	유의확률(단측)	.000	.074	.191	.034	.		
지루함	N	20	20	20	20	20		
	상관계수	-.806(**)	-.336	-.207	-.417(*)	1.000		
	유의확률(단측)	.000	.074	.191	.034	.		

\*\* 상관 유의수준이 0.01입니다(단측).

\* 상관 유의수준이 0.05입니다(단측).

위에서 B위인 암기 수는 게임 학습 전인 Before를 나타내고 A위인 암기 수는 게임 학습 후인 After를 나타낸다. 지루함은 스스로 평가하기에 1~5 까지 나누어 '1 : 전혀 지루하지 않음', '5 : 매우 지루함'의 척도를 나타낸다. 결과를 분석해 보자면 게임 학습이 길어질수록 상대적인 지루함은 덜 느끼는 것으로 나타나 있는데, 이는 게임의 탈락인원이 많아짐에 따라서 흥미와 몰입도가 커지기 때문으로 예상된다. 따라서 경쟁 혹은 보상이 도입된 게임 학습의 경우 일정한 시간 내에서는 게임 학습의 시간이 길어져도 무방하다는 결론을 내릴 수 있다. 위인의 암기수는 학습 전 암기하고 있는 위인의 수가 많을수록 게임 학습 후 더 많은 양의 위인 수를 암기할 수 있다고 나타나 있는데, 이는 미술 학습이라는 테마 자체에 가지고 있는 관심도의 척도와

결부지어 생각할 수 있다. 즉, 사전적 지식이 풍부한 미술사에 관심이 많은 사람의 경우 게임 학습을 도입시켜 학습할 때, 보다 큰 영향력을 줄 수 있으며, 지루함을 매우 적게 느끼게 된다. 나이는 다른 변수들에게 영향력을 가지지 못했다.

따라서 우리는 게임 학습을 통해서 단시간 내에 경험할 수 있는 학습효과에 대해서 다음과 같이 정의할 수 있다.

- 단시간 내에서는 게임 학습에 투자하는 시간의 정도가, 더 큰 학습적 효과를 가져 온다고 정의할 수는 없다.
- 게임 학습을 이용한 지도를 받을 경우, 사전적 지식이 풍부할수록 더 큰 자극을 줘서 큰 학습효과를 가져올 수 있다. 이는 사전적 지식이 풍부할수록 상대적 몰입도가 더 커지기 때문으로 생각할 수 있다.
- 일정 시간 안에서는, 게임을 통한 학습시간이 길어질수록 지루함을 덜 느끼게 됨으로, 대상에 대한 큰 몰입을 유도하기 위해서는 적절한 게임시간 이상을 줘야 한다.

위의 결과를 감상미술에 도입한다면, 학습적 효율이 높은 학생의 경우 미술사 및 위인·예술에 대한 수업시간에 배운 사전적 지식을 적절한 수준까지 암기하고 있다면 이를 토대로 게임으로서 각성·자극적 효과를 줘서 좀 더 풍부한 예술세계를 향유할 수 있을 것이라 생각된다. 또한 학습적 효율이 낮을 경우 지속적인 게임 학습의 Feedback을 통하여 미술에 대한 지적 수준을 꾸준히 증가 시킨다면, 게임을 통한 학습력의 효과는 매우 긍정적으로 나타날 것이다.

## V. 결 론

현대사회의 다양한 변화와 급속한 흐름에 따라 모든 현상들이 복합적으로 빠르게 변화하고 있다. 이 시대를 살아가는 학생들이 문화의 수용형태 및 의식에 부응하기 위해서는 미술교육에 대한 중요성과 당위성은 어느 때 보다 부각되어야 한다. 청소년기 학생들에게 미술교육을 통하여 올바른 가치관과 자아정체성, 비판적 사고 및 판단력의 정립이 이루어져야 한다. 학생들에게 미술작품의 전반적인 이해와 주체적 감상을 위한 교육방법으로 본 연구에서는 게임 도구로 결합하여 학생들이 미술 수업에서 자발적인 동기를 유발할 수 있도록 계획하였다.

게임을 통해 미술학습에 대한 동기를 끊임없이 자극 시킨다면 미술에 대한 관심과 역사학적 지식뿐만 아니라 학습자들의 주관적인 활동을 통해 올바른 지적 능력을 함유 시킬 수 있다. 학생들에게 적합한 교수법을 계획하기 위한 방안으로 학습에 대한 발달이론 및 동기이론에 근거한 체계적 학습 지도안을 연구하여 이를 토대로 한 게임을 통한 감상수업을 계획하였다.

게임 학습에 대한 효과를 입증하기 위해 모의 게임 학습을 통한 연구 결과로 사전적 지식이 풍부할수록 학습 효과가 크게 나타났다. 또한 단 시간 내에서는 게임 학습의 효과를 가져 올 수 없으나 반복게임을 통해 긍정적 효과를 기대해 볼 수 있다. 따라서 교사는 본 게임 활동의 효과적인 수업을 위해서 사전학습에서의 전략적인 학습계획이 잘 이루어져야만 게임 학습의 효과를 기대해 볼 수 있으며, 게임 활동의 반복을 통해 학생들이 각성 효과가 이루어져야 한다.

후속연구로서 게임 활동에서의 수업 몰입도가 다소 낮은 집단군을 분류하여 그 학습자들의 특성과 학습지도방안을 모색하여 미술수업에서의 학습효과를 올리는 방안을 모색해 보도록 해야 하겠다.

본 연구에서는 게임 학습을 통한 효과를 입증하고 이를 통하여 학생들의 사전적 지식을, 감상수업 시 게임의 학습적 영향력을 통해 좀 더 보강 및 강화하고자 하였다. 그러나 앞서 연구된 통계조사에 따르면 단시간적 게임 활동

학습은 소위 ‘우등생’에게는 효과적일 수 있지만 ‘열등생’에게는 오히려 지루함을 가중시킬 수 있는 수업 방안이다. 따라서 이러한 격차를 줄여주기 위해, 교사가 게임 학습을 실행할 경우 성취지수<sup>22)</sup>(Achievement quotient)를 관리하여 학생들에게 맞는 그룹을 형성시켜 개별적 관리를 하는 것도 좋은 방안이 될 것이다. 실제로 성취동기는 훈련에 의하여 육성될 수도 있으며, 그 효과도 비교적 장기적으로 지속되는데, Kolb는 실험을 통하여 이를 입증하였다.<sup>23)</sup>

따라서 교사는 교육 지수를 향상시키기 위해 게임과 같은 요소를 조합하여 학생들의 동기적 요소를 자극하고, 적당한 학생들 개개인의 포부수준과 불안척도를 이용하는 것이 매우 중요하다.

본 연구에서는 학습적 동기화와 개인적 발달 이론만을 연구하여, 이를 게임과 결합 학습에 대한 상승적 효과를 연구하였지만, 후속연구로서 이러한 동기적 요소와 앞서 거론된 포부수준 불안척도의 상관성을 연구하여 이를 바탕으로 한 게임 학습이 연구된다면 좀 더 완성도 높고 성취도 높은 학습 교안을 제안할 수 있을 것이라 본다.

---

22)  $Q = \frac{\text{교육지수}(EQ)}{\text{지능지수}(IQ)} \times 100$

23) Kolb는 실험을 통하여 IQ가 120 이상이면서도, 학업성취가 C 학점 이하인 대학생 57명을 대상으로 성취동기 육성 훈련의 결과를 입증 하였다. 57명의 피험자 중 20 명은 실험집단으로 성취동기 육성과정을 실시하고, 추후연구를 통하여 37명의 통제집단과 실험집단의 학업성취를 비교하였다. 육성과정이 끝난 직후 실험집단의 성취동기는 통제집단에 비하여 월등히 높았으나, 과정 실시 6개월 후 두 집단의 성취동기는 차이가 없었다. 그러나 1년 반 이후에는 실험집단이 통제집단에 비하여 성취동기가 통계적으로 의미 있게 높았다.

## 참고 문헌

### <교과서>

- 김용주 외 (2010), <중학교 미술>, (주) 지학사  
김용숙 외 (2010), <중학교 미술> 일진사  
김정희 외 (2010), <중학교 미술>, 지학사  
노영자 외 (2010), <중학교 미술>, (주) 교학사  
박은덕 외 (2010), <중학교 미술>, (주) 중앙진흥연구소  
안혜영 외 (2010), <중학교 미술>, (주) 미래엔 컬러그룹  
이성도 외 (2010), <중학교 미술>, 교학연구사  
조중현 외 (2010), <중학교 미술>, 미진사

### <단행본>

- 김진철 외, 『초등영어 교수법』, 학문출판, 1998.  
김소라 외, 『현대미술, 생각의 나무』, 2004.  
권형자, 『교육심리학』, 태영출판사, 2006.  
대전세계박람회 조직위원회, 『현대미술 세기의 전환』, 1992.  
박휘락 외, 『미술감상과 미술비평 교육』, sigongart, 2010.  
신재한, 『교육과정의 이론과 실제』, 태영출판사, 2007.  
송상호 외, 『매력적인 수업 설계』, 2003.  
이위환 외, 『명화감상 활동이 유아의 미술능력에 미치는 영향』, 아동교육학, 2006.  
이규선 외, 『미술교육학』, 교육과학사, 2007.  
이옥형, 『교육심리학』, 집문당, 2000.

<정기 간행물>

- 강석우 외, 「교육기능성 보드게임, 생각투자주식회사」, 2011.
- 김광수, 「게임 기반 e 러닝 분석」, (주)부록소, 2005.
- 문은식, 「통합적 미술 감상 활동이 유아의 그림 표현능력에 미치는 영향」, 한국아동학회, 2005.
- 송현주 외, 「발달 단계를 고려한 유아용 게임 설계에 관한 연구」, 상명대학교 소프트웨어 미디어 연구소, 2003.
- 이경옥 외, 「보드게임 현황 및 교육적 기능에 관한 연구」, 콘텐츠증흥원 연구보고서, 2006.

<논 문>

- 김강호 외 「미술교육용 모발일 기능성게임이 유아의 미술 능력에 미치는 영향」, 상명대학원 게임학과 석박사과정, 2011.
- 성은영, 「게임의 방법 및 규칙에 대한 사회적 합의 과정이 유아의 대인관계 해결 능력에 미치는 영향」, 중앙대학교 교육대학원 석사논문, 1995.
- 이주연, 「유아교육용 스마트폰 앱에 대한 부모 인식 조사 : 유아의 행동패턴에 따른 부모 인식 조사를 중심으로」 경희대학교 학위논문, 2011.
- 이화정, 「초등학교 중국어 교육을 위한 교수-학습 지도안 연구」, 경북대학교 대학원 석사논문, 2010.
- 임성신 외 「아동 창의력 향상을 위한 미술게임 개발」, 부산대학교 컴퓨터 공학과, 2008.
- 장순미 외, 「미술관 방문활동이 유아의 그림 표현능력 및 그림 감상 능력에 미치는 영향」, 유아교육학 학위논문, 2008.

지성에 외, 「감성에 기초한 명화 감상 활동이 유아의 그리기표상능력 및  
정서지능에 미치는 효과」, 유아교육학 논문 제 14권 2010.

최미숙, 「집단 게임 활동의 교육적 가치에 대한 재 고찰」, 유아교육 논문집,  
2001.

#### <외국 참고 문헌>

Arnheim. R, *Art and Visual Perception*, Berkely, University of California Press, 1969.

Brubacher, A *History of the Problems of education*, Schocken Books, 1984.

Eisner. E, *Education Artistic Vision*, The Macmillan Pub. Co 1972.

Fisher. E. F, *Aesthetic Awareness and the Child*, F.E Peacock Publisher Inc, 1982.

Kaufman. L, *Art Education in Contemporary Culture*, The Macmillan, 1966.

#### <인터넷 참고 문헌>

위키백과

<http://ko.wikipedia.org/wiki/%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%A4%91%EC%8B%AC%ED%85%99%EC%8A%B5>

전자신문

<http://www.gamebusiness.jp/article.php?id=2093>,

[http://www.kocca.kr/knowledge/trend/abroad/130468\\_1232.html](http://www.kocca.kr/knowledge/trend/abroad/130468_1232.html)

Pixel on Canvas - 미술로 보는 게임의 역사

<https://www.tumblrbug.com/pixeloncanvas>

## Abstract

### Study on Game Study Theory in Appreciate Instruction for Comprehension of Art History

Sung, Hyun Jung

Majored Fine Art Education

Graduate School, Sungshin Women's University

Advisor : Prof. Lee Joo Eun

The variety of all phenomena are complexly change according to the various alteration and rapid progress of all contemporary society. Thus adolescent period study are essentially for 'right set of value', 'self-identity', 'critical thinking' and 'correct judgment' than ever been. So the article education should emphasize for meet the demands of the time from selectivity accept culture and student's sense ability what about education change, evolution society and Socio-cultural environment.

But the interest in culture falls behind because of the predominant style of education in which focuses on major subject while education and experience are important. Therefore, public indifference adds to

the notion that depreciate attention and motivation of art learning. For the reason, junior student have lost interest in arts and have turned to major subject and other popular figures to find their role models.

Motivation is valued in the process of learning. if give motivations to the students not only able to study art according to their interest, but take historical background of art and art signification, nevertheless difficult to change the incredible lack of socially conscious.

Decoding the art is not difficult once you know what the component parts symbolize and diachrony as painter's eye for beauty. G-Learning(Game based Learning) absolutely makes art and the understanding of art a lot more accessible to students because it is a nonthreatening environment, and it is a self-directed experience.

So, I assume G-Learning is an effective ingredient for develop art appreciate and set study model follow current state of affairs art learning, experience or appreciate at game based for introduce new teaching methods. And resolve a complex argument into its basic elements what is artistic significance, psychological and statistical technique by analysis eight kinds of middle school text book.

The purpose of this study is to find the teaching method which is in line with theory of development and motivation furthermore, we propose a systematic 'consideration for teaching method'