



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 지 균 지도교수  
석사학위 청구논문

영상매체를 중심으로 청소년  
미술교육에 관한 연구

2012

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 지 수

영상매체를 중심으로 청소년  
미술 교육에 관한 연구

김 지 균 지도교수

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 지 수

# 인 준 서

이지수의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 교육대학원

## 논 문 개 요

오늘날 현대사회는 예측 할 수 없을 만큼 변화 하고 있다. 변화되는 문화 들을 가장 빨리 흡수하고 적응하는 사람이 청소년들이다. 청소년들은 변화 에 열광하고 새로운 문화를 흡수한다. 과학의 발달과 함께 가장 많은 관심과 이슈가 되는 분야가 미디어분야이다. 미디어는 매체(媒體)로 어떤 작용을 한 쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것이다. 신문 · TV · 라디오 · 영화 · 잡지 · 핸드폰 그리고 최근에 들어서는 모바일까지 그 영역을 넓히며 스마트 폰 까지 개발되어 성인뿐 아니라 청소년들의 생활까지도 많은 영향을 미치고 있다. 이러한 매체들은 청각, 시각을 사로잡으며 다양한 정보 등을 전달하고, 이전에는 사용되지 않은 새로운 미술기법, 재료들은 선보이고 미술자체 마저 변화시켰다. 특히 시각적인 효과가 큰 영상매체(Visual Media)를 한꺼번에 접할 수 있는 휴대용 노트북이나 스마트 폰 등으로 정보만을 얻는 것이 아니라, 실생활에 직접적인 영향을 주고 다양한 분야에 더욱 편한 삶을 누리는 시대가 된 것이다.

이처럼 미술은 발달된 영상매체를 미술적 재료로 사용하게 되었고, 청소년 은 영상매체를 자신의 가족과 같이 곁에 두고 활용하게 되었다. 즉, 그들의 관계는 시간이 지날수록 빠르고 밀접하게 연결 된 것이다. 따라서 미술교육 은 이러한 청소년문화를 이해하고 그것을 바탕으로 흥미를 유발 할 수 있는 영상매체를 활용하여 흐름에 맞게 변화 되어야 한다. 이에, 개정된 미술교육 과정 역시 이러한 점을 반영하여 영상미술을 시각문화교육의 일환으로 정규 미술교과에서 다루어 교육의 효과를 높일 수 있도록 권장하고 있다. 전통적 인 미술교육의 방법을 벗어나 개방적인 변화를 유도하는 7차 개정교육과정 에 따라 새로 만들어진 교과서에서는 비교적 많은 부분이 영상매체를 다루고 있다. 하지만 아직까지 교과서에서 보여 지는 이미지들이나 학교현장에서 다

루는 영상매체 관련 학습들이 소극적이다. 모든 분야에서 이전 것을 바꾼다는 것은 많은 시행착오를 겪게 되며, 시간이 필요하다. 또한 저급한 것으로 여겨왔던 영상매체를 미술시간에 다룬다는 것이 교사들에게 간단한 일은 아닐 것이다. 우리나라는 변화에 적응 하는 것에 무척 빠른 면모를 가지고 있긴 하나 보수적 성향이 강하다고 할 수 있는 교육기관만큼은 전통적인 것을 고수하려는 태도가 강하다고 할 수 있다. 그러나 변화에 민감하게 대처하여 미술교육을 받는 청소년들의 바람직한 성장을 위한 변화의 모색은 당연한 일이다.

이에 본 연구는 빠르게 변화하는 오늘날에 청소년문화를 이해하고, 영상매체를 미술교육에 반영하여 효과적인 미술교육지도안을 제시하고자 한다. 이에 앞서 문헌연구를 통하여 미술과 영상매체의 관계, 영상매체와 청소년문화와의 관계를 연구하여 실제 학교 현장에서 활용할 수 있는 바람직한 학습지도안을 제시해야 하는 근거를 제안하고자 한다. 청소년들이 영상매체를 적극 활용하여 미술수업을 함으로써 미술교육에 흥미를 느끼고 적극적으로 참여할 수 있는 방안을 제안하고자 하는 것이 이 연구의 목적이다.

# 목 차

## 논문개요

### I. 서론

- 1. 연구의 필요성과 목적 ..... 1
- 2. 연구의 내용 및 방법 ..... 2
- 3. 연구의 대상 및 제한점 ..... 3

### II. 현대의 미술과 영상매체

- 1. 현대의 미술변화 ..... 4
- 2. 영상매체
  - 1) 영상매체 개념 ..... 8
  - 2) 영상매체의 특성 ..... 9
  - 3) 현대의 미술과 영상매체 ..... 11

### III. 청소년과 영상매체

- 1. 청소년문화
  - 1) 청소년문화의 개념 및 특성 ..... 15
  - 2) 청소년의 여가문화 ..... 20
- 2. 청소년문화와 영상매체 ..... 23
- 3. 영상매체와 청소년 미술교육 ..... 30

### IV. 영상매체를 활용한 청소년 미술교육

- 1. 우리나라 미술교육과정 ..... 34
  - 1) 7차 개정미술과 교육과정내용 ..... 34

2) 영상매체 관련 교과서 분석 .....	39
2. 영상매체를 활용한 청소년 미술교육	
1) 영상매체에 기반을 둔 미술교육의 방향 .....	44
2) 영상매체를 활용한 청소년 미술교육 지도 방안 .....	46
(1) 영상매체의 도구를 적용한 미술교육 .....	46
(2) 영상매체의 영상을 적용한 미술교육 .....	62
 V. 결론 .....	 77

**참고문헌**

**ABSTRACT**

## 표 목 차

〈표 1〉 에릭슨의 8단계 .....	17
〈표 2〉 영상매체가 청소년문화에 미치는 긍정적인 기능과 부정적인 기능	24
〈표 3〉 제 7차 개정 교육과정과 2009년 개정 교육과정 목표 .....	36
〈표 4〉 제 7차 개정 교육과정과 2009년 개정 교육과정 내용 .....	37
〈표 5〉 고등학교 미술 교과서별 영상매체에 관련된 도판과 페이지 수 .....	40
〈표 6〉 5종 미술교과서에 영상매체를 다룬 단원과 내용 .....	41
〈표 7〉 차시별 지도계획 .....	50
〈표 8〉 본시 학습지도안 (1/4) .....	52
〈표 9〉 본시 학습지도안 (2,3/4) .....	56
〈표 10〉 본시 학습지도안 (4/4) .....	58
〈표 11〉 영상으로 표현하기-미술활동지 .....	60
〈표 12〉 차시별 지도계획 .....	65
〈표 13〉 본시 학습지도안 (1/4) .....	67
〈표 14〉 본시 학습지도안 (2,3/4) .....	70
〈표 15〉 본시 학습지도안 (4/4) .....	72
〈표 16〉 영상매체 속 영상-미술활동지 .....	74

## 그 림 목 차

〈표 그림1〉 ‘앤디워홀’과 ‘백남준’의 작품 .....	12
〈표 그림2〉 영상매체를 활용한 광고 속 명화 .....	13

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성과 목적

오늘날 과학의 발전으로 인한 사회는 더욱 빠르게 변화 되었고, 그 변화의 사회에 대부분의 사람들은 자연스럽게 융화 되고 있다. 사회의 변화로 정보 습득의 편리성이 강조된 미디어 영역도 창출되었다. 사람들은 갈수록 많은 정보를 궁금해 하고 정보를 얻는 것에 열망한다. 산업사회에서 정보는 경제와 연관이 있기 때문이고, 이런 이유로 많은 정보를 얻을 수 있는 미디어에 관심이 쏠리는 것이다. 신문·잡지·라디오·TV·영화·핸드폰·인터넷·스마트 폰 등, 다양한 방법으로 쉽게 많은 정보를 얻을 수 있다. 시각매체인 영상매체는 문화와 지식 습득에 있어서 기존의 언어로의 소통이 아닌 영상으로부터 신속하고 편리하게 정보전달을 할 수 있다. 그로 인해 변화의 적응이 뛰어난 청소년들에게 영상매체는 곧 청소년 문화로 자리 잡았다.

청소년들은 제도화된 틀 속에서 벗어나고 싶어 하고 그 돌파구로 영상매체를 즐긴다. 청소년 문화에 영상매체는 휴식과 오락, 그리고 정보습득에 있어 뺄 수 없는 존재가 되었다. 이러한 문화현상으로부터 청소년에게 영상매체를 활용한 미술교육의 필요성이 요구된다. “영상이 선, 형, 색, 구도 등과 같이 한 화면 속에 표현되어 있는 요소들 간의 공간적 언어에 의한 미술적 이미지일 뿐만 아니라, 비디오 아트 또는 컴퓨터 아트와 같이 현대 미술의 중요한 장르로 점차 자리매김하고 있는 상황에서 더 이상 미술교육에서 등한시될 이유는 없다.”<sup>1)</sup> 이처럼 영상을 통해 감상, 정보 습득 뿐 만 아니라 미술교육으로 영상에서 비춰지는 시각적 이미지를 해석, 분석, 판단하는 능력, 그리고 직접적인 참여를 통하여 청소년들의 영상매체를 활용한 미술교육을 통해 심미적이고

---

1) 김성숙의 6인 공저, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2009, P.360

비판적인 시각적 능력을 함양 할 수 있도록 해야 한다.

이에 본 연구는 영상매체의 교육적 활용상에 있어서 청소년들의 문화와 영상매체의 관계를 살펴보고 이를 통해서 미술교육의 역할을 모색 해보고자 한다. 영상매체를 중심으로 청소년 미술교육의 방안을 제시함으로써 실질적인 현장에서 적용의 가능성을 탐구하여 바람직한 교수-학습지도안을 제시한다. 이를 바탕으로 미술교육에 적용되는 영상매체를 단지 표현의 도구로 그치지 않고 바람직한 청소년문화 형성에 까지 발전시키기 위한 준비를 하는데 그 목적이 있다.

## 2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 사회의 변화에 따른 영상매체와 청소년문화의 관계를 이해하고, 영상매체를 활용한 청소년 미술교육의 중요성을 연구하고자 한다. 본 연구의 목적을 달성하기 위한 주요 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 오늘날의 미술의 변화와 영상매체의 관계를 이해한다. 사회의 발달로 모든 분야가 변화되고, 미술영역에서는 시각적인 효과가 큰 미디어인 영상매체의 변화가 많은 영역을 차지한다. 이전과는 다른 트렌드화 되고 있는 영상매체와 기본적인 미술의 변화에 대해 알고 현대의 미술의 모습을 이해하고자 한다

둘째, 영상매체와 청소년의 문화 관계를 알아본다. 오늘날 사람들에게 가장 많이 노출되어진 영상매체의 영역과 청소년들과의 관계성을 알아보고 어떤 영향을 미치는지 살펴본다.

셋째, 청소년 문화의 여가 생활 속 영상매체의 기능을 알아본다. 다양한 청소년들의 문화의 영역을 알아보고 그 영역 중 많은 영역을 차지하는 영상매체와 청소년의 관계를 좀 더 자세하게 이해하며, 미술교육과 연결 지어 교육적인 효과를 얻을 수 있는 접근 방식에 대해서 알아보도록 한다.

넷째로는, 영상매체의 중요성을 시사하는 7차 개정 교육과정과 2009년 개정된 교육과정의 차이점 및 내용을 알아보고 고등학교 교과서 분석을 통해 영상매체와 청소년 미술교육의 연관성을 알아본다.

다섯째, 위의 내용들을 토대로 영상매체를 활용한 바람직한 수업 지도안을 제시한다. 청소년들에게 많이 노출되어진 여가문화는 영상매체이고, 이 영역을 활용하여 교육적인 측면에 접근 시켜 청소년들이 미술교육에 흥미를 느끼며 참여도, 집중도를 높일 수 있을 것이라고 예상한다.

본 연구에서는 영상매체를 활용한 청소년 미술교육의 필요성을 인식하고, 선행연구, 연구논문, 학위논문, 학술지, 서적, 인터넷 웹 자료의 정보 등을 토대로 연구한다.

### 3. 연구의 대상 및 제한점

본 연구의 대상 및 제한점은 다음과 같다.

첫째, 미디어의 변화로 시각적, 청각적 기능을 동시에 하는 영상매체는 청소년들에게 인쇄매체, 음성매체 보다 흥미를 이끌고, 보편화 되어있다. 따라서 청소년 문화와 가장 밀접한 관계를 가진 영상매체로 제한하여 연구한다.

둘째, 청소년들의 문화 형성은 여가시간에 주로 이루어진다. 따라서 청소년들의 문화 가운데 여가시간에 형성되는 문화로 그 범위를 제한한다.

셋째, 2009년 개정 교육과정을 근거하여 고등학생을 대상으로 한다. 2009년 개정 교육과정은 영상매체의 중요성을 인식하고 영상미술을 분리하여 교육과정에 고시되었기 때문이다.

이에 따라 본 연구는 위에 제시한 내용을 근거로 영상매체를 중심으로 미술교육지도방안을 연구함으로써 청소년들에게 즐겁고 바람직한 미술활동이 이루어지도록 하는 방안을 제시함을 그 목적으로 한다.

## II. 현대미술과 영상매체

### 1. 현대의 미술변화

인간들의 삶에 다양한 분야에서 변화가 존재 하듯이 미술에서도 시대의 흐름에 맞는 변화는 존재한다. 그 시대의 환경에 따라 가지고 있는 고유한 속성 속에서 다양한 표현이 발생되기도 한다. 발전된 미래의 삶을 얻기 위해 과학은 발달하고 미술은 그 영향을 받으며 변화되고, 감상자들은 좀 더 깊이 있고 신선한 미술 작품을 보고, 또 원한다. 그래서 오늘날 미술은 많은 유형의 작품들이 쏟아져 나온다.

오늘날 우리들이 일상에서 자주 접하는 현대미술과 가장 근접한 관계의 미술은 시기적으로 2차 세계대전이 끝난 직후 20세기 들어서면서 시작된 실험적인 미술이다. 실험미술을 바탕으로 오늘날 현대미술은 다양한 방법으로 변모 될 수 있었다. 미술가들의 실험으로 새로운 미술활동이 시작되면서 일종의 표어로 ‘주의’를 내세우며 르네상스 이래 가꾸어온 전통적 미술을 거부하고, 이전과는 다른 참신한 미술로 혁신적인 변화를 이루었다. “20세기 미술은 주제를 공평하게 다룰 뿐 아니라 전통적인 회화 규칙에서 형태를 해방 시켰으며 대상을 정확히 묘사해야한다는 규칙에서 색채를 해방시켰다.”<sup>2)</sup> 약 20년 사이에 ‘야수주의’와 ‘입체주의’, ‘미래주의’, 그리고 ‘초현실주의’ 등 20세기 미술의 중심으로 각광 받으며 빛을 발하였다.

프랑스에서 발생한 ‘야수주의’는 감정을 표현하는데 이전과 다른 강렬한 채색 기법을 사용했다. 그리고 ‘입체주의’의 현대 미술의 제왕이라 할 수 있는 ‘파블로 피카소(Pablo Picasso)’는 ‘큐비즘’이라는 새로운 스타일을 창안해 내며 또 다른 형태의 입체 미술을 표현했다. 유럽과 미국에서 ‘초현실주의’가 등장

---

2) 캐롤 스트릭랜드, 『클릭, 서양미술사』, 예경, 2000, P.236

하면서 ‘마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)’의 샘은 1960년대의 ‘팝아트’에서 개념 미술에 이르기 까지 많은 영감을 제공하였고, 1940년대 말 ‘추상 표현주의’가 발생하면서 처음으로 미술의 중심지가 미국으로 옮겨갔다. “물감을 바르는 새로운 방법으로 흥미를 유발시켰던 사람은 바로 ‘잭슨 폴록(Jackson Pollock)’이었다. 폴록은 초현실주의에 빠져 있었으나 점차 그의 그림에 등장하던 괴이한 이미지를 버리고 추상회화를 실험하게 되었다.”<sup>3)</sup>

1960년대 이후 미술은 오늘날의 미술에 많은 영향을 주었고, 현대미술이 강력하게 활기를 띤 시기이며, 어느 때보다도 다양성을 뿜내고 있다. 그 가운데에서도 특히 과학의 발달로 인한 미디어의 도입은 미술가 사이에서도 캔버스나 물감으로 국한되었던 평면 회화적 재료들의 고정관념을 깨기 시작하며, 미술적 재료의 다양성을 가질 수 있게 만들었다.

팝아트의 ‘앤디 워홀(Andrew Warhol)’의 예술주제는 미디어에 노출된 유명인들, ‘실크스크린 판화’를 통해 대중들이 많이 아는 영화배우 마릴린 먼로나 대중잡지, 대량생산된 캡벨수프 깡통 등의 이미지를 작품에 사용하였다. 앤디워홀은 반복적인 삶을 거침없는 미술표현을 통해 풍자적으로 표현하였다. 앤디워홀과 팝아트의 선두주자 ‘로이 리히텐슈타인(Roy Lichtenstein)’은 “미국문화의 경박함을 그대로 보여주는 만화의 무자비한 폭력장면과 싸구려 로맨스를 풍자하는 그림을 그렸다. 그들은 주제 뿐 만 아니라 기법까지도 만화에서 차용한 독특한 그림을 그렸다.”<sup>4)</sup> 이와 같은 팝아트를 전환점으로 현대미술은 또 다른 형태의 미술들로 변모해 갔고 1970년대 개념미술이 등장하면서 영상매체를 활용한 미디어 미술이 등장하게 되었다.

그 후 오늘날 미술은 개성, 자율성, 다양성, 대중성을 중시하고 장르간의 경계를 허무는 ‘포스터모더니즘’의 미술로 이어지고 있다. 대중들이 적대시한 20세기 전반의 모더니즘과는 다르게 개인의 음성을 되찾고, 대중과 친근하면서 다양성을 추구한다. 과거의 미술사나 신화 속 그리고 미래의 이미지도 차용한다. 한가지의 장르의 유행을 따르는 것이 아닌, 작가마다 가지고 있는 개

3) E. H. 고프브리치, 『서양미술사』, 예경, 1997, P.602

4) 캐롤 스트릭랜드, 『클릭, 서양미술사』, 예경, 2000, P.307

성들의 작품들을 선보이며, 미술시장은 또 다른 미술변화를 기대하고 있다. 기존의 것을 넘어서 변화 된다는 것은 쉽지 않은 일이지만, 그 변화로 인해 현대미술에서도 다양성을 추구하며 많은 작품들이 기법과 매체를 통해 새롭게 선보이게 되었다.

오늘날 우리나라의 미술은 20세기에 들어서면서 급격한 변화를 이뤄냈다. 해방 이후 현대미술의 새로운 정점이 된 '1950~1960'년대 '한국의 앵포르멜 회화'는 한국의 현대미술이 기성 미술계로부터 독립을 선언하고 최초의 새로운 출발을 알렸던 '대표적인' 예라고 할 수 있다. 추상회화를 그렸던 '김환기'는 "도자기 안에서 '조형'과 '미'와 '민족'을 발견했다. 그는 자신이 그리는 여인과 산, 달, 새, 그 모든 것들은 모두가 도자기 안에서 나오는 것이며 색채 또한 그리하다고 말하기도 했다."<sup>5)</sup> '김환기'는 서양의 화법으로 우리 민족을 친숙한 아름다움으로 동양적인 미를 표현하였다. 민족적인 개성을 표현한 '박수근' 역시 캔버스에 그만의 독특한 미술기법, 투박하고 거친 질감, 단순한 묘사 방식, 회색조의 색감의 선택 등으로 우리 민족의 전통적인 일상생활을 표현하였다. 그들은 서양의 화법을 사용했지만 미술적 주제까지 따라한 것이 아니라 재료와 기법만 빌렸을 뿐 자신들만의 개성 있는 작품들로 표현해 갔다.

10여 년 뒤 '유신(維新)'의 1970년대에는 '모노톤 회화'의 집단적 형성이 우리나라의 대표적인 목소리로 세계를 향하기 시작했다. 1980년 5·18 광주민중항쟁과 '민중미술', 인터넷과 다국적기업이 세계를 지배하는 시대에 '포스트모더니즘' 등의 역사와 환경에 맞춰 우리나라의 미술은 변화되었다. 그리고 영상매체의 발달로 '백남준' 작가의 '비디오아트'는 "정보사회의 전자장비, 최첨단 디지털 화면들과 이들이 만들어 내는 소통구조와 경험들로 탄생 되었고, 일방적으로 주제를 전달하는 미술작품이 아니라 관객의 참여에 의해 의미와 형식이 결정되는 형태의 작품으로 발전되었다."<sup>6)</sup> 백남준에 혁신적인 분야의 도입으로 새로운 가능성과 방법을 제시 했다고 볼 수 있다. 이를 바탕으로 우리나라

5) 박차지현, 『청소년을 위한 한국미술사』, 두리미디어, 2005, P.333

6) 김선아, 『미디어 아트를 중심으로 한 동시대 미술 감상교육 지도 방안 연구』, 한양대학교교육대학원 석사학위논문, 2010, P.11

라의 미술은 작품의 주제나 재료에 대한 제약이 적어지고 개성과 다양성을 추구하며 변화 되었다.

오늘날 미술은 어느 때 보다 활기찬 시대를 보내고 있다. 미술가들은 유행에 따른 작품을 표현 하는 것이 아니라 각각의 개성들로 완성 된 작품 등을 통해 대중들과 소통하려고 노력한다. 미술관에서는 많은 전시회를 개최하고 영상매체를 활용한 광고의 홍보로 관람자들을 부른다. 특히 요즘 청소년의 미술 교육에 많은 관심을 가지고 청소년들이 직접 참여할 수 있는 미술 프로그램을 제안하여 흥미를 끌고 있다. 예를 들면 우리나라의 '2009년 12월 서울시립미술관' 앤디워홀의 작품전시에서는 천 가방이나 흰 티셔츠에 '실크 스크린 프린팅'을 직접 해볼 수 있는 프로그램을 제안함으로써 청소년들에게 미술에 직접적인 참여를 유도 할 수 있었다. 이처럼 미술교육은 청소년들이 현대미술을 이해하고 수용하며 비판하는 능력을 기를 수 있도록 직접 체험하고 이해하는 흥미 있는 프로그램을 제공하면서 청소년 미술문화에 적극 활용해야 한다.

## 2. 영상매체

### 1) 영상매체의 개념

오늘날 미디어의 등장으로 과거의 인쇄매체, 음성매체의 정보 전달과 의사소통 방식에서 시각미디어인 영상매체의 중요성은 더욱 부각되고 있다. 영상매체의 영상의 사전적 의미는 “그림자로서의 현상을 의미하며 빛의 굴절에 의해 생기는 상(사진, 영화, TV)을 지칭하기 위해 사용한다. 이미지는 마음이나 머리에 떠오르는 상으로 ‘심상(心象)’이라고 할 수 있다.”<sup>7)</sup> 즉 영상매체의 영상이란 시각적, 청각적인 매체를 통해 각기 다른 분야의 정보를 사람들에게 직접적인 방법으로 전하는 역할을 하는 매체이다. 구체적으로 영화의 스크린, TV의 영상화면, 컴퓨터의 모니터, 스마트 폰의 화면의 정보 등을 사람들이 자신의 의지를 통하여 자유롭게 얻을 수 있다.

우리는 영상매체를 통한 정보의 홍수 속에 살아가고 있다. “사람들은 귀로 듣는 것 중 20%정도만 기억하는데 비해 눈으로 보고 들은 내용은 50%이상을 기억해 낸다고 한다.”<sup>8)</sup> 이처럼 영상매체는 정보를 통한 의사소통의 수단이며, 영상매체를 접함으로써 시간과 공간의 제약으로부터 해방되는 청소년들에게는 삶을 충족시키는 중요한 매체의 역할을 한다. 사람의 오감 중 한가지만으로 정보를 제공하는 다른 매체들과 달리 영상매체는 시각적 측면과 청각적 측면을 충족시키며, 화려하고 신선한 정보를 제공한다.

청소년들에게 영상매체가 주는 영향은 실로 막대하다. “청소년들이 영상매체에 노출되는 시간은 점점증하고, 영상매체가 다른 매체보다 현실성이 높은 매체일 뿐만 아니라 영상매체 자체가 청소년에게 미치는 영향이 지대하기 때문이다.”<sup>9)</sup> 영상매체의 역할은 청소년들에게 없어서는 안 될 중요한 정보의 매체가

8) 주형일, 『영상매체와 사회』, 한울 아카데미, 2004, P.11

9) 박진규, 『청소년문화』 학지사, 2003, P.102

9) 권두승의 1인공저, 『청소년세계의 이해』, 문음사, 1998, P.149

되었고, 영상매체의 긍정적인 기능과 부정적인 기능의 영향을 받으며 청소년들은 성장하고 있다. 그들에게 영향을 미치고 있는 영상매체에 대하여 알며, 영상매체를 활용한 교육적인 접근이 필요하다.

영상매체는 시각적인 측면에서는 빠르게 변화하는 화면에 형태, 색상 등을 통해 정보를 이해하도록 한다. 청각적인 측면에서는 사람의 음성이나 배경의 소리들로 하여금 영상매체의 정보를 얻는데 객관적인 판단을 도모 한다. 하지만 이러한 영상매체들로부터 다수의 청소년들은 유해 매체나 폭력성들을 접하고 모방하는 일이 늘어나고 있는 게 현실이다. 아직 미성숙한 청소년들에게 유해한 영상매체의 정보습득 속도가 빠르고 영향을 미치는 비중은 매우 크다.

오늘날 영상매체는 청소년들이 가지는 고유의 문화에 많은 영향을 미치며, 그들의 삶을 지배하게 되었다. 이에 긍정적인 매체로써 교육적으로 활용하여 효과적인 교육이 이루어지도록 노력해야한다.

## 2) 영상매체의 특성

영상매체는 신문, 잡지 등의 인쇄매체나 라디오의 음성매체의 성격들을 모두 내포하고 있다. 인쇄매체의 시각적인 부분, 음성매체의 청각적인 부분의 만족을 한 번에 충족시킬 수 있어서 청소년들을 더욱 열광하게 만드는 매체이다.

영상매체가 가지는 특성을 보면 다음과 같다.

첫째, 영상매체가 가지는 정보의 획득의 방법에서 개성화가 뚜렷하다. “이용자가 주체가 되는 영상 매체에 있어서 각각의 이용자가 자신의 요구에 맞는 정보를 언제 어디서든 제공 받을 수 있고, 그 정보를 자신의 방식대로 변경할 수 있다는 점에서 가변성을 가질 수 있다.”<sup>10)</sup> 그리고 영상매체 정보에 대해 주체도 될 수 있고 이용자도 될 수 있다.

둘째, 음성매체와 인쇄매체의 성격들 시각적, 청각적, 정보를 한 번에 제공

---

10) 서인숙, 『미술교육에서 청소년 문화와 미디어에 관한연구』, 『교원교육』, 2008, P.39

할 수 있다. 시각적으로 보기만 하는 것과 청각적으로 듣기만 하는 것보다 두 가지가 한 번에 정보를 제공한다면 청소년들의 교육적인 면에서도 정보에 대한 이해, 그리고 기억의 범위 폭이 넓어진다.

셋째, 영상 매체를 통해 정보에 대한 청소년들 사이에서 의사소통의 범위가 넓어진다. 기존의 영상매체의 기초로 새로운 ‘인터넷의 보급화’, ‘소셜 네트워크’의 활성화로 인하여 개인이 흥미 있는 정보에 대한 생각들을 다른 청소년들과 서로 쉽고 빠르게 공유 할 수 있게 되었다. 그들의 교우관계의 의사소통에서 정보로 인해 공감을 이끌어 내어 관계의 폭도 깊어진다. 그로인해 청소년들은 많은 정보를 공유하게 되고, 그 정보에 대한 지식의 깊이도 쌓이게 된다.

넷째, 영상매체로 여가생활의 즐거움을 오락적 역할로 인식하고 즐길 수 있다. 영화, 음악(음악영상 프로그램, 뮤직비디오), 드라마, 다큐멘터리 등을 통해 현실에서 도피해 기분전환, 휴식, 청소년들의 공감을 이끌어내기도 하고 현실과 다른 내용들로 공상적인 상상들을 할 수 있게 함으로써, 스트레스 해소 등의 역할을 하는 수단으로 이용된다. 이처럼 영상매체의 특성들은 청소년들의 삶에 활력을 불어 넣어 주고 중요한 요소로 자리 잡고 있다.

영상매체는 이처럼 많은 혜택을 부여하고 있지만, 그에 따른 부정적인 특징들도 발생한다. 선정성과 폭력성 등, 문제의 심각성이 어제 오늘 일이 아니며, 미래에도 계속 발생할 문제이기에 이에 대한 관심과 인식에 대한 변화가 이루어져야 한다.

영상매체의 부정적인 면의 가장 큰 특성은 영상매체의 중독성의 문제이다. 영상매체는 청소년들을 공상의 세계로 안내한다. 있을 수 없는 일들을 사실인 것처럼 가상세계를 창출해 내기도 하고, 빠르게 변화하는 영상처럼 인간의 현실에서 이루어질 수 없는 가상현실에 기대한다. 청소년들은 새로운 정보를 받아들이는 데에는 능숙하지만 정보에 대한 바람직한 판단은 부족하다. 제약되는 부분도 많아 학업에 대한 스트레스로 인해 돌파구를 찾는 일이 잦아짐에 따라 자신이 자유롭게 의사표현 할 수 있는 영상매체에 빠져든다. 적절한 기

준을 알고 활용한다면 청소년들에게 득이 되지만, 판단에 대한 기준이 정확히 성립되어지지 않은 청소년들은 행동의 모방범죄, 인터넷 게임의 중독, 현실과 영상에 대한 헛갈림, 상업주의와 사회가치관 확립에 대한 허구적인 발상들이 그들을 영상매체 중독으로 이어지게 만드는 것이다.

이러한 상황들은 “청소년들의 현실적인 문제인 인간 대 인간의 소외, 비인간화 사회를 청소년시기부터 더욱 조장 시킬 수 있고, 청소년 문화에 대한 문화침윤기능, 성장저해, 학부모단의 문화의 다양성감소 기능과 심미감 약화의 기능도 얻을 수 있다.”<sup>11)</sup> 영상매체는 우리에게 긍정적인 영향을 주지만, 이로써 발생되어지는 역기능의 특성도 무시 할 수 없다. 영상매체의 양면성은 앞으로 나아가야 할 현실의 과제이며 미래의 과제인 것이다.

### 3) 현대미술과 영상매체

오늘날 미술적 의미와 재료는 시대변화의 흐름을 직접적으로 느낄 수 있는 분야이다. 과학의 발전은 인간들의 편리를 위한 발전이 먼저였다. 교통시설에 기차, 자동차, 사람의 노동력을 감소시킬 수 있는 공장의 기계 등이 우선 순위였다. 그 다음 사람들의 알권리를 충족시키기 위한 정보매체 즉, 신문, 라디오 등으로 이어지며, 그 후 TV, 영화, 컴퓨터 등 미디어인 영상매체의 발전이 이루어졌다.

미디어의 등장으로 현대미술에서 미술적 재료로 주로 많이 사용되는 분야는 영상매체이다. 영상매체의 영향을 받아 생겨나게 된 미술적 장르는 팝아트다. “원래 팝아트라는 말은 ‘1954년’ 영국의 한 비평가가 매스컴 광고 분야에 나타나는 ‘대중미술(popular art)’을 가리키기 위한 명칭으로 사용했던 것이지만, 그 후 미술과 관련하여 대중의 이미지를 사용하고 시도하던 예술가의 행위들이 명칭에 포함 시킨다.”<sup>12)</sup> 대표적인 팝아트의 선두주자 ‘앤디워홀’은 영상매

11) 권두승의 1인공저, 『청소년세계의 이해』, 문음사, 1998, P.151

12) 최형순, 『현대미술을 위한 변명』, 해토, 2005, P.134


체로 노출된 영화배우나 세계의 영향력 있는 인물들을 소재로 ‘실크 스크린 프린팅’ 방법을 활용하여 작품을 표현했고, 팝아트는 미술영역에 노골적이고 획기적인 상업적인 작품을 선보였다. 미디어아트로 우리나라를 세계에 위상을 드높인 ‘백남준’ 작가의 작품들은 영상매체가 획기적인 미술적 재료로 사용될 수 있음을 입증한 결과라고 할 수 있다.

영상매체가 가지고 있는 특성인 광고의 효과로 15초의 ‘TV광고’ 예를 들 수 있다. 최근 우리나라의 유명한 전자기업 ‘LG’의 광고 속에는 ‘빈센트 반 고흐’, ‘앙리 마티스’ 등의 미술작품들로 기업의 제품을 여러 버전으로 홍보한다. ‘맥심’이란 커피의 광고에서도 ‘고흐’의 밤의 테라스의 작품에 사람을 적절히 삽입한 패러디 광고로 미술 작품을 통한 제품의 고급화를 광고 수단으로 사용하였다. 이렇게 청소년들에게 쉽게 이해하며 재미있고 친숙한 광고의 수단으로 적절히 미술을 사용하여 그들에게 궁금증을 심어줌으로써 흥미를 이끌어 미술을 호기심과 긍정적인 시각으로 바라 볼 수 있는 기회를 제공한다.

〈표 그림1〉 ‘앤디워홀’과 ‘백남준’의 작품



〈표 그림2〉 영상매체를 활용한 광고 속 명화

LG전자 광고 속 앙리 마티스 작품 활용	
광고 전	광고 후
	
앙리 마티스(Henri Matisse)-음악 Lo Musique, 1939	

맥심 커피 광고 속 빈센트 반 고흐 작품 활용	
광고 전	광고 후
	
빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)- 카페테라스, 1888	

또 드라마나, 영화 속에서 영상미술은 자연스럽게 노출되고 다큐멘터리의 주제가 되어 작품의 의미를 더해 영상매체의 영향력을 이해 할 수 있다. 다수의 청소년들에게 미술이란 분야는 예전보다는 미디어의 많은 노출로 인해 친숙해 지고는 있지만 아직도 미술을 어렵게 생각하고 익숙해 하지 않는 청소년들이 다수 존재한다.

미술은 청소년들이 쉽게 접하고 즐거워하는 음악과 같은 소통이 필요한 분야이다. 음악에도 다양한 장르가 있듯이 미술도 한 가지 주제가 아닌 다양한 주제, 접근기법, 재료, 등을 활용하여 제작한다. 그로 인해 미술작품들은 영상매체를 통해서 청소년들과 소통의 기회를 주고, 그들의 관심을 이끌어 낼 수 있다. 영상매체는 미술에 대한 인식의 변화를 통해 적극적인 기회를 제공하여 청소년들에게 미술에 대한 긍정적인 사고방식을 할 수 있도록 노력해야한다.

### Ⅲ. 청소년문화와 영상매체

#### 1. 청소년문화

##### 1) 청소년문화의 개념 및 특성

문명이 발달한 후에는 인간이 태어나 일정한 성장단계 변화로는 아동과 성인으로만 구분하였다. 아동이 가진 특징과 성인이 가진 특징이 뚜렷했기 때문이다. “하지만 그 뒤 문명시대에 접어들면서 인간 발달단계에서 신체적, 정신적으로 급속한 변화가 일어나는 시기를 발견하여 이를 라틴어로 (pubertasv.꽃피우다)에 비유하여 사춘기(puberty)라 하였다. 특별히 사춘기는 성장이 폭발적으로 일어나는 초기에 해당하는 시기로서 사춘기를 포함한 전체적인 변화의 시기를 라틴어 adolescere(v.성장하다)에 비유하여 청소년기(adolescence)라 하였다.”<sup>13)</sup>(박진규:2003) 이 시기에는 이전과는 다른 큰 성장발달을 일으키는데 신체적, 심리적, 정신적, 사회적 성장 부분을 일으키면서 아동과는 차별을 두고 또 다른 청소년이라는 영역이 생겨났다.

“오늘날 우리나라에서는 연령으로 청소년기의 적정 나이를 정해 놓는데 아동 청소년에 복지법에 의한 청소년의 연령은 18세 미만의 자를 가리키며, 근로 기준법에 의하면 청소년의 연령은 18세 미만의 자를 가리킨다. 또한 청소년 기본법에 의해서는 9세 이상 24세 이하의 자를 가리킨다.”<sup>14)</sup> 청소년기의 영역을 어떤 근거 하에 나누는지 다양한 교육학자들의 견해를 보면 다음과 같다.

“근대적 관점에서는 프랑스의 자연주의 철학자 ‘장 자크 루소 (Jean Jacques Rousseau)’ 의 저서 『에밀(Emile)』 에서 인간은 두 번 태어난다. 처음에는 중

13) 박진규, 『청소년문화』 학지사, 2003, P.40, 재인용

14) 성열준외 1인, 공저, 『청소년 문화론』, 양서원, 2011, P.16

(種)으로 다시 한 번은 성(性)으로 태어나는 것이며, 에밀의 청소년기는 바다의 격렬한 파도가 훨씬 앞서 폭풍우를 예고하듯이, 기질의 변화, 잦은 흥분, 끊임없는 정신의 동요 등과 같이 급격한 신체적, 정신적 변화를 강조하면서 어른과의 심한 갈등을 경험하는 열다섯 살부터 스무 살의 시기라고 기술하고 있다.”<sup>15)</sup>(장 자크 루소:2006) 이 시기에 청소년은 신체적 성장폭발을 일으키며 이전과는 다른 성장으로 발달되어 진다고 보았다.

청소년기에 관한 과학적인 연구는 1904년 ‘홀(s. Hall)’에 의해서 시작 되었다고 할 수 있다. “홀의 재현이론(recapitulation)에 의하면 개인의 발달은 인류의 발달 역사를 재현 하는 것이다. 즉 개인의 발달도 유아기에서부터 청소년기를 거쳐 성인기로 발달한다는 것이다. 홀은 청소년 교육을 강조하면서 청소년기를 과도기적 단계의 “질풍노도”의 시기로 묘사하면서 청소년의 감성적인 삶을 모순된 성향들 간의 동요로 인식하였다.”<sup>16)</sup>(한상철:2004) 홀에 이러한 견해는 청소년기는 신체적 변화가 미치는 영향으로 인해 정신적, 심리적 변화를 청소년 스스로의 가치와 신념을 확립시켜, 책임을 최우선하는 성인기로의 진입을 준비하는 시기로 인식하였다.

“미국 정신분석학자 ‘에릭 에릭슨(Erik Homburger Erikson)’은 인간의 발달을 출생에서 사망에 이르기까지 8단계로 나누고 있다. 각 단계별로 극복해야 할 위기와 발달 과업이 있으며 이러한 과업과 위기를 성공적으로 발달할 때 비로소 건강한 발달을 할 수 있을 것이라고 했다. 그의 저서인 『아동기와 사회(Child hood and Society, 1963)』에 나타나 있다. 이들 각 단계는 다음과 같다.”<sup>17)</sup>

---

15) 장 자크 루소(Jean Jacques Rousseau), 『에밀(Emile), 한길사, 2006, P.377

16) 한상철, 『청소년학』, 학지사, 2004, P.89

17) 이옥형의 1인 공저, 『교육심리학』, 집문당, 2007, PP.129-136, 재인용

〈표1〉 에릭슨의 8단계

단계	내용
제1단계(유아기, 출생-1년)	신뢰감 대 불신감(Trust vs. Mistrust)
제2단계(아동기 전기, 2-3세)	자율성대 수치심 및 의심(Autonomy vs. Shame and Doubt)
제3단계(아동기 후기, 4-5세)	주도성 대 죄책감(Initiative vs. Guilt)
제4단계(학령기, 6-11세)	근면성 대 열등감(Industry vs. Inferiority)
제5단계(청소년기)	자아정체감 대 역할혼미(Self-identity vs. Role Confusion)
제6단계(청년기)	친밀감 대 고립감(Intimacy vs. Isolation)
제7단계(장년기 또는 중년기)	생산성 대 침체성(Genrativity vs. Stagnation)
제8단계(노년기)	통합감 대 절망감 (Integrity vs. Despair)

이 중 에릭슨은 인생주기 에서 제 5단계인 ‘자아정체감 대 정체감 혼미’는 가장 중요한 시기로 보았다. 에릭슨의 이론을 바탕으로 “청소년기에 이르러 신체적 성숙이 이루어지고 부모로부터 정서적으로 독립하게 되면, 청소년들은 자신이 어떠한 사람이 될 것인가 하는 정체에 관심을 갖게 된다. 이제, 청소년들의 마음속에는 심리적 혁명이 일어나게 된다. 나는 어떠한 사람인가? 남들에게는 어떻게 보여 지는지, 나는 무엇을 위해 살아야 하나? 라고 생각하게 된다.”<sup>18)</sup>(이옥형:2007) 이를 통해 자신에 대한 통찰과 자기 미래의 인생을 찾기 위한 노력과 많은 경험을 하게 된다. 그 시기에 접하는 문화들은 자아 정체감 확립에 많은 영향력을 행사하는 중요한 역할을 하게 된다. “그의 이론은 또한 학생들의 성격 및 정서의 성장을 돕는 사회적 환경을 조성하는데 교사가

18) 이옥형의 1인 공저, 『교육심리학』, 집문당, 2007, P.134

핵심적인 역할을 하고 있음을 상기시켜준다. 그리고 그의 이론은 아동, 초등학교 및 청소년을 가르치고 대하는 방법에 대해 의미 있는 관점을 제안하고 있다.”<sup>19)</sup> 이처럼 청소년기는 모든 인간들이 경험하는 과정이지만 그 시기의 상황, 환경 등의 영향으로 각기 다른 문화의 기능을 취하게 된다.

우리나라는 ‘20~30’년 전만 해도 ‘만18세’ 이후의 사람들을 성인이라고 법적으로 정하고, 그 시대상에 맞게 성인으로서 부모에게 자신이 경제적으로 독립되어 자신만의 문화를 만들어 갔지만, 오늘날 우리의 청소년들은 루소의 정의와는 사뭇 다르게 신체적인 성장은 더욱 빨라지고 정신적인 성장은 더뎠다. 성인의 역할을 하지 못하고 성인이 된 후에도 청소년의 정신력을 가진 성인이 늘어나고 있다. 우리나라의 인식의 대부분이 학력을 중요시 하게 되면서 성인이 되고 난후에도 경제적으로 부모에게 독립하지 못해서 생겨난 사태이다. 청소년들이 바람직한 발전과 풍요로운 삶을 살기 위해 청소년의 성장에 대한 긍정적인 이해와 교육적인 노력이 필요하다.

국가의 미래의 발전을 담당할 청소년들은 시대에 따라 교육적 흐름이나 청소년들이 가지는 고유의 특징적인 분야인 청소년문화의 내용이 달라진다. 일반적으로 “문화의 개념은 매우 포괄적이어서 사회적 존재로서의 인간 생활에 나타나고 있는 모든 요소를 포함한다. 문화는 의식적이든, 무의식적 이든 간에 그리고 합리적이거나, 비합리적 이견 간에 특정집단 내에서 인간의 가치 신념, 태도, 그리고 행동양식에 영향을 미침으로써 인간의 삶의 내용과 방향을 결정해준다.”<sup>20)</sup>(권두승의 1인공저:1998) 또 “좁은 뜻으로는 특수집단의 사람들이 일반 대중과 차별해서 추종하여 즐기는 생활에서의 멋, 유아함, 고매한 취미와 예술이라고 한다. 넓은 뜻으로는 특정 사회 조직 구성원들이 일반적으로 옹호하는 것으로 받아들이는 삶의 총체적 양식이라고 한다.”<sup>21)</sup>

일정한 집단성을 전제로 하고 있는 어떤 형태로든 문화를 가지고 있으며,

19) Paul Eggen · Don Kauchak, 『교육심리학』, 학지사, 2006, P.135

20) 권두승의 1인공저, 『청소년세계의 이해』, 문음사, 1998, P.293

21) 박진규, 『청소년문화』, 학지사, 2003, P.17

그 구성원들은 그것들을 자연스럽게 받아들이고 변화시킨다. 문화는 우리가 일정하게 마시는 ‘물’과 마찬가지로 일상적인 생활양식 등 모든 분야에 속속들이 영향을 미치고 있다. 문화의 개념은 학문 분과에 따라 매우 다양하게 정의되고 있으며, 한 학문 분과 내에서도 학자에 따라 다양하게 정의되고 있다.

청소년문화를 알기 위해서는 그들의 신체적 발달과 심리적 변화에 합리적인 이해가 필요하다. 빠른 발달성장으로 인해 생기는 청소년문화는 청소년들의 행동양식, 의사소통방식, 사고방식, 의상, 심미적 취향, 모든 것을 포함하며 이것들은 그들만의 문화 체제로 거듭난다. 청소년문화는 그 시대의 흐름에 따라 다른 개성을 띠며 변화되고 있지만, 청소년문화가 가지는 고유의 개념, 정의엔 변화가 없다. 청소년문화의 일반적인 성격은 성인의 문화 개념과 동일한 성격을 가진 듯 보이지만, 청소년문화는 성인과는 다르게 문화의 형성이 미숙한 문화로 볼 수 있다. 청소년의 신체적, 정신적, 성숙이 덜된 상태의 문화 형성이기 때문이다. 그렇다고 청소년문화가 바람직하지 않다는 것은 아니다. 학교의 문화가 바로 청소년의 문화라고 할 수 있듯이 그들이 만들어내는 문화들은 그래도 어느 정도는 성인들, 즉 교사나 부모의 책임아래 형성되는 문화이다. 그로인해 범위 안을 빠져 나가고 싶은 욕구들로 일탈적인 행위의 문화도 생겨나고, 나름 독립적으로 자신의 생각들을 표현하는 대항문화의 성격도 가지고 있다.

청소년들은 자신들의 문화를 체계적인 활동으로 구축 하려 노력한다. “학교 문화는 소수의 특징적인 문화가 성행하고, 교사들의 참관과 성적과 같은 결과 위주이며, 아주 형식적인 관계이기도 하다. 그로인해 그들의 삶의 질을 높이고 애쓰려 하는 문화는 그 범위 안에서 지켜져야 한다는 질서만이 자리 잡고 있다. 개인의 발달에 필요한 문화적 요소의 결핍 현상을 의미하는 것으로 발달 심리에서 사용되는 용어 ‘문화실조(cultural deprivation)’가 청소년 문화와 같이 하고 있다.”<sup>22)</sup>(한상철: 2004) 문화실조는 출신 계층 간 즉 경제적인 삶의 질의

---

22) 한상철, 『청소년학』, 학지사, 2004, P.208

높고 낮음을 연령세대간에 그리고 지역 사회 간에 서로 가지는 문화실조 현상이 크다. 청소년문화에서는 더욱 확실한 차이를 가지며 경제적으로 낮은 계층들이 더욱 많은 문화실조가 발생하며, 청소년의 비행문화가 생기는 가장 큰 원인이라고 할 수 있다.

이렇게 청소년문화는 청소년이 가진 신체적, 심리적 변화를 바탕으로 그들만의 문화를 만들어 가고 사회를 지속적으로 변화 시켜가며 구축해 가고 있다. 청소년들에게 문화의 개념은 그들이 가지는 범위 안에서 가장 자유로운 활동이며 그들의 삶의 돌파구이다. 성인으로 한 단계 성장하기 위한 발판의 역할을 하고 있음으로 인해 청소년기의 성장에 있어 중요한 비중을 차지하고 있는 영역이다.

## 2) 청소년의 여가문화

현대사회의 발전으로 인하여 여가는 자본주의 사회인 오늘날 큰 영역을 차지하고 있다. 선진국의 “일하는 만큼 즐겨야 한다.”는 공식의 개념이 우리나라에서도 삶의 질이라는 의미에서 여가에 대한 인식이 바뀌었다. 청소년들에게도 여가생활은 자기 발전의 기회, 삶의 활력소 재충전의 기회라고 할 수 있다. “여가의 개념을 어원론 적 관점에서 정리할 때 영어의 ‘leisuresms’는 그리스어인 ‘school’의 라틴어인 ‘licere’에서 유래하였다고 한다. schole는 학교(school)또는 학자(scholar)를 의미하는 말로 발전하였는데, 이는 ‘조용함’ 또는 ‘평화’를 뜻하였고, 경우에 따라 ‘남는 시간’ 또는 ‘자유시간’이란 의미를 내포하기도 한다. 그러나 남는 혹은 자유라는 말은 시간에 대한 개념이라기보다는 어떤 의무로부터 해방되어 아무런 구속도 없게 되는 상태를 의미한다.”<sup>23)</sup>(한상철:2004) 또한 “시대의 배경이나 문화적 다양성으로부터 생기는 것이기도 하지만 전문 학자들이 여가를 단순하고 소일거리식의 무의미한 시간 개념으로부

---

23) 한상철, 『청소년학』, 학지사, 2004, PP.214~215

터 분리하여 무엇이나 적극적으로 새로운 것을 추구하여 개인적으로나 사회적으로 유의미한 활동으로 개념 하고자 하는데 의의가 있다.”<sup>24)</sup>

예전의 여가의 개념은 평화, 자유시간 등의 삶의 부수적인 의미로 여겨져 왔었지만, 오늘날 여가는 청소년에게 활기찬 사회와 행복을 증진시킬 수 있는 삶의 큰 부분을 차지하는 영역이고, 여가문화는 그들의 개성에 맞는 생활을 가지고 보냄으로서 청소년의 여가 문화에 발전적인 역할을 할 수 있다.

오늘날 다수의 청소년들에게 가장 고민거리는 공부이다. 즉 공부의 결과로 인한 평가가 궁극적인 문제인 것이다. 하지만 우리나라의 현 상황에서의 이 문제에 대해서는 현 청소년 그리고 훗날 청소년이 되는 아동들에게도 변동이 없을 부분이라고 예상할 수 있다. 그러면 좀 더 이 시기를 바람직하게 보낼 수 있는 방법은 청소년들이 가지는 여가 시간을 잘 활용하여 여가문화를 만들고 보내는 것이다. 청소년들은 그들이 가지는 고유의 문화를 잘 활용하고 지켜내야 할 의무가 있고, 그들이 가지는 문화는 개성이 뚜렷하고 특성이 있기 때문이다. 여가문화 역시 청소년들의 문화 그 자체이기에 여가 문화 영역의 활용도를 알아야한다. 청소년들에게 여가시간은 정신적 신체적 스트레스를 받는 자신을 돌아보고 다독거리는 하나의 수단이다. 청소년의 여가문화의 필요성을 다섯 가지로 구분하면 다음과 같다.

첫 번째, 신체적 피로에 청소년들은 학업에 열중하기가 힘들다. 바람직한 인격향상이 있어야 할 시기에 학교생활의 신체적 버거움에서의 자신만의 돌파구가 하나쯤 없다면, 정신적으로도 약해질 수밖에 없다. “여가를 통해서 피로를 풀고 끊임없는 억압 속에서 생기는 긴장, 특히 학업에서 오는 정신적, 육체적 긴장감을 해소한다.”<sup>25)</sup> 청소년들의 외향적인 여가문화의 예로 신체를 사용하는 운동으로 여가생활을 보낸다면 학업에 증진하느라 약해진 청소년의 신체를 더욱 건강하고 에너지 넘치는 청소년으로 발전 할 수 있다.

---

24) 임수정, 『미술교육에서 청소년 문화와 미디어에 관한연구』, 숙명여자대학교교육대학원 석사학위논문, 2009, P.31

25) 권두승외 1인, 공저, 『청소년세계의 이해』, 문음사, 1998, P.86

두 번째로는, 여가문화를 통하여 정서적인 증진을 얻는다. 다수의 청소년들은 학업에 대한 압박감이 극한 상황에는 자살로도 이어질 때가 있다. 고된 스트레스로 인한 우울증 소외감을 느끼게 된다. 여가문화를 함으로써 기분전환을 통해 교우와 공통된 여가 생활은 적절하게 이용하여 스트레스를 극복하면서 안정을 찾을 수 있다.

세 번째로, 미래의 발전적 사회생활을 간접적으로 경험을 하게 된다. 제 7차 개정 교육과정에서와 2009년 개정된 교육과정에서도 자기 적성에 창의성 교육의 확대를 강조하는 것은 여가 중요성을 내포하는 것이라고 할 수 있다. 청소년들은 여가문화로 다양한 직업적 선택을 간접적으로 느낄 수 있는 활동을 통해 실험, 관찰, 수집, 견학 등의 체험을 하도록 하며, 좀 더 직접적으로 자신의 적성과 맞는 미래를 선택할 수 있는 기회를 갖고 심도 있는 생각을 할 수 있도록 돕는다.

네 번째, 자신이 습득한 정보지식을 통해 또 다른 영역에서 활용해 보며 자신의 자아 자존감을 확인할 수 있는 기회가 될 것이고, 마지막 다섯 번째로는 청소년들만이 가지는 고유의 문화를 새롭게 만들어 내어 또 다른 독특한 청소년 문화 형성을 할 수 있기 때문이다.

이와 같이 청소년의 여가 문화는 청소년들에게 질적으로나 양적으로나 많은 영향을 미치고 활용된다. 그러나 오늘날 청소년들의 여가문화가 다양성의 의미를 잃어가고 미디어에만 치우치는 경향이 많다. 이러한 상황을 잘 모면할 수 있도록 하는 여가의 대한 지식, 기술, 행동 발달에 대한 정보공유의 노력이 필요하다.

## 2. 청소년문화와 영상매체

청소년에게 여가 생활은 가뭄에 오는 단비처럼 반갑고, 즐거운 존재이다. 학업에 찌든 청소년들은 여가의 기쁨을 각자 개성에 맞게 누리려고 노력한다. 단조로웠던 예전의 여가 문화와는 다르게 오늘날, 여가 문화는 청소년들의 자기개발의 시간이고 휴식의 의미를 가지고 있다. 대중들의 여가문화의 중요성이 확대 되면서 청소년의 여가 시간의 중요성도 인식되고 있다. 청소년들의 여가시간에 활용되는 청소년문화는 영상매체가 보편화 되면서 영상매체를 바탕으로 새로운 문화들이 발생되었고, 그에 따른 청소년문화의 다양성도 한정되어졌다.

청소년문화는 여러 영역으로 분류 할 수 있는데 그 중 다수의 청소년들이 선호하는 여가 활동으로는 TV시청(드라마, 가요 프로그램, 다큐멘터리, 시사), 컴퓨터 정보이용 (인터넷, 게임), 영화, 산책, 스포츠 등으로 나눌 수 있다. 대부분의 여가생활을 영상매체와 함께 하고 있고, 여가문화에서의 영상매체 안에서 선호하는 영역이 있다. TV시청으로 대중가요프로그램, 예능, 드라마속의 연예인들로 인해 청소년들의 팬 문화가 성립되어졌고, 인터넷의 보급화로 인하여 게임과 애니메이션, 그리고 휴대폰(스마트 폰)의 사용으로 모바일 문화까지 청소년 여가 문화는 영상매체의 활용으로 넘쳐나고 있다.

영상매체는 청소년들에게 정보로 인한 많은 기회를 부여한다. 자신의 관심사에 대하여 흥미를 충족시켜주는 구체적인 지식의 획득, 그에 따른 의사소통의 행위를 자유롭게 할 수 있다. 하지만 영상매체를 과열 사용으로 인한 청소년들의 비인간화 현상, 문화의 다양성의 제약, 개인주의, 중독성의 문제 등의 심각성을 인식해야 한다. 영상매체는 청소년들에게 정보의 획득, 오락적인 측면의 긍정적인 기능을 많이 가지고 있지만 그에 따른 부정적인 기능들도 무시할 수 없다.

영상매체가 청소년 문화에 미치는 영향, 관계에 대하여 긍정적인 기능과 부정적인 기능을 다음과 같은 내용으로 제시할 수 있다.

〈표2〉 영상매체가 청소년문화에 미치는 긍정적인 기능과 부정적인 기능<sup>26)</sup>

영역	긍정적인 기능	부정적인기능
정보의 획득	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 주변의 환경, 사회, 세계에서 일어나는 상황의 정보를 쉽게 얻을 수 있다. (경제상황, 세계의 사건과 현상)</li> <li>· 청소년들의 지식에 대한 호기심과 흥미를 충족시켜준다.(취미, 관심사)</li> <li>· 학습 지식의 획득을 통한 자기개발을 할 수 있다.(자기 주도적 학습)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지나친 정보획득을 통한 사회 안전을 위협하는 기능을 한다. (문제에 대한 지나친 추측 등)</li> <li>· 사회개선에 대한 공방 조장의 기능을 한다.</li> <li>· 청소년들의 획일화 조장의 기능을 한다.</li> </ul>
개인에 대하여	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미래에 대한 자신의 롤 모델을 찾는다. (직업에 대한 정보획득)</li> <li>· 자신의 개인적 가치를 강화한다. (관심사의 정보획득을 통해)</li> <li>· 정보에 대한 통찰력을 얻는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년들의 비인간화를 조장시킨다.</li> <li>· 자신의 일이 아니라는 무관심을 통해 문제에 대한 도피 기능을 하게 된다.</li> <li>· 개인중심으로 인해 사행심을 조장시킨다.</li> <li>· 정보에 대한 비판력이 약화된다.</li> </ul>
사회적 작용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보에 대한 대화를 통하여 사회적 교제를 위한 소재를 발견한다. (사회, 경제, 환경등)</li> <li>· 교우관계의 의사소통의 수단이 된다.</li> <li>· 사회적 역할의 수행을 도와준다.</li> <li>· 타인과의 공통점을 발견 집단소속감을 얻는다.</li> <li>· 교우, 사회와의 결속력을 강화 시킨다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보에 획득을 통한 중독의 원인이 된다.(매체 인물에 대한중독, 게임)</li> <li>· 청소년들의 사회적 다양성이 저하된다.(유행에 따른 직업, 패션, 가치관 확립 등)</li> </ul>
오락	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학업에 대한 도피와 휴식으로 인한 기분전환을 한다.</li> <li>· 문화적, 미적 즐거움을 얻는다. (미술관, 박물관, 영화, 연극, 공연)</li> <li>· 교우와의 관계 개선을 돕는다.</li> <li>· 정서적인 개방을 통해 자유로워진다.</li> <li>· 자신의 욕구충족을 얻을 수 있다. (스트레스, 성적)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 청소년 오락문화에 대한 다양성이 감소된다.(TV시청, 컴퓨터게임, 스마트폰 사용 등으로 한정됨 )</li> <li>· 가족과의 의사소통의 근절 시킨다. (개인적인 오락 활동)</li> <li>· 청소년 욕구 충족으로 인한 사회적 범죄를 조장시킨다.</li> </ul>

26) 임수정, 『미술교육에서 청소년 문화와 미디어에 관한연구』, 숙명여자대학교교육대학원 석사학위논문, 2009, PP.37-38 을 토대로 작성함

위의 표와 같이 영상매체는 청소년문화에 많은 영향을 주는 매체이다. 청소년들에게 정보의 획득으로 인한 학습 기회의 증대, 사회적 상호작용, 오락적인 측면으로 인한 청소년들의 욕구 충족 등의 긍정적인 기능을 가지고 있는 반면 청소년의 비인간화, 다양성 감소, 영상매체의 중독이라는 부정적인 기능을 가지고 청소년 문화에 자리 잡고 있다.

영상매체가 청소년문화에 가장 많이 영향 미치는 분야를 구체적으로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 컴퓨터의 정보획득으로 인해 형성되어진 청소년의 여가 문화이다.

청소년에게서 인터넷 보급화는 청소년의 교육적인 측면에서 다양한 정보지식을 획득하고, 또래집단 끼리의 정보공유, 청소년들의 공감대를 형성할 수 있는 오락적인 측면, 즉 게임, 채팅, 애니메이션, 등의 정보들을 마우스 클릭 하나로 얻어 즐길 수 있다. 청소년이 즐기는 영상매체의 문화 중 가장 자유롭게 자신의 생각을 표현할 수 있는 공간이기도 하지만, 가장 부정적인 면이 강조되는 영역이 컴퓨터의 인터넷 사용이기도 하다.

청소년의 컴퓨터의 인터넷 사용은 앞에 있어서 우리나라의 정보 뿐 아니라 세계의 모든 나라의 정보를 포털 사이트의 검색을 통하여 자신의 주관적인 생각을 객관적인 생각으로 바꾸어 좀 더 넓은 생각을 할 수 있도록 돕기도 하고 자유롭게 정보 공유를 통해 가상의 글로벌한 상호소통의 관계를 이끌어 내기도 한다. 청소년 인터넷의 문화의 긍정적인 측면에서 가장 큰 특징이라고 할 수 있다.

둘째, 청소년의 모바일(휴대폰, 스마트폰)문화이다.

‘1990년’ 중 후반부터 무선통신의 휴대폰 보급화 파급효과는 실로 엄청났고, 더욱 발전된 이동통신매체의 문화는 스마트 폰이라는 개념으로 컴퓨터와 같은 기능을 하는 휴대폰으로 발전 되었다. 컴퓨터의 인터넷 사용에서 끝나는 것이 아닌 청소년들이 매일 사용하는 휴대폰이라는 이동통신매체를 접하게 되면서 직접적인 의사소통 수단 뿐 만 아니라 정보의 습득, 공유 등의 컴퓨터와 같은 기능으로도 사용 되고 있다. 청소년들은 시간의 제약이 많은 시기이고 고민거

리도 많을 시기이다. 또래 친구들과의 의사소통, 가족들과의 의사소통을 직접적으로 만나 소통하는 방법 보다 휴대폰 통화를 통해 소통하고, 다른 일을 하며 한꺼번에 여러 사람과 문자로 의사소통을 할 수 있어 효율적인 의사소통을 하게 되었다. 간편하게 사용할 수 있는 인터넷 사용, TV의 기능까지 모든 미디어의 성질을 가지고 있는 것이 모바일 문화이다. 변화의 적응이 빠른 청소년에게는 많은 영향을 주는 영상매체의 영역이 되었다.

세 번째 오락적인 측면인 팬 문화의 성립이다.

“청소년이 특정한 대상이나 사람에 대해 느끼는 정도와 특성에 따라 팬, 매니아, 페인, 팬클럽, 팬덤 등 다양한 용어로 불리 운다. 팬은 사전적의미로 운동경기나 선수 또는 연극, 영화, 음악 따위나 배우, 가수 등을 열광적으로 좋아하는 사람을 말한다.”<sup>27)</sup> 가요프로그램으로 인한 청소년들의 팬 문화가 조성되기 시작하면서, 다른 장르의 예능 드라마, 영화 등의 인물들에게도 체계적인 팬 문화가 조성되었다.

청소년 시기에는 신체적, 정신적인 영역이 급격히 발달하는 과정에서 이성 에 대한 호기심과 자신이 추구하는 상상적인 미래상에 대한 공감을 공유하는 또래 교우들과 답답한 일상생활에 벗어나 청소년의 여가문화 중 영상매체 TV 를 통하여 청소년들의 팬 문화가 조성된 것이다. 영상매체가 활성화 되어 팬 문화가 커지면서 각자 선망하는 연예인들의 여러 팬들이 모여 팬클럽이라는 문화도 형성되었다. 청소년들은 연예인의 공연을 보고 숭배하는 대상으로 여기며, 학업에 대한 스트레스도 풀고 자신만의 여가 생활을 보내게 된다. 하지만 청소년들의 팬 문화에도 이면적인 부분이 있다. 다수의 청소년들은 적절한 판단 속에서 팬과 연예인의 입장을 고려하며 즐기는 문화생활을 하지만, 현실 과 상상의 영역을 나누지 않고, 모든 것이 현실인 것처럼 중독되는 것이다. 청소년의 기본을 잊어버리고, 자신을 위해 삶을 개척하는 것이 아닌 자신이 선망하는 연예인을 위해 맹목적으로 집착하는 청소년들에 대한 궁극적인 문제도 적잖은 사회적 문제이다.

---

27) 성열준외 6인공저, 『청소년 문화론』, 양서원, 2011,P.238

한편, 영상매체 사용의 보급화로 인한 구체적인 부정적 특성은 다음과 같다.

첫 번째, 인터넷 중독의 문제이다. “인터넷 중독증은 충동 조절 장애에 의한 강박 관련 장애의 일종이다. 청소년들이 보이는 대표적인 게임중독, 통신중독, 음란물 중독이다.”<sup>28)</sup> 정보를 쉽게 접할 수 있는 인터넷이라는 영상매체는 청소년들에게 유해한 사이트도 호기심이 왕성한 청소년기의 학생들에게는 재미있는 오락거리가 되기도 한다. 보이지 않는 타인과의 인터넷상 교류, 네트워크게임, 채팅, 카페, 블로그 등 현실이 아닌 가상의 허구의 사람들과 인간관계를 맺으며 바람직한 정보획득에서 끝나는 것이 아닌, 현실인지 가상인지도 구별 못하며, 그 삶이 또 다른 나의 삶이라고 생각하며 중독에 빠져 들고 있다. 정신적, 신체적인 건강에도 문제가 생기며, 일상생활 또한 원활하지 못하게 되고, 게임 중독증 같은 경우에는 청소년기가 끝나고 성인의 나이가 되었을 때도 연계되는 성질을 가진 청소년문화의 악성적인 특성이다. 부모에 대한 제약이 적어지기 때문에 더욱 중독에 빠져 들기도 한다.

청소년들은 인터넷 사용을 시작하게 되면 스스로 인터넷 사용조절이 부족하다. 가장 큰 이유는 흥미롭고 다양한 콘텐츠, 게임, 커뮤니티등을 통한 반복적으로 정보가 노출되고, 또 새로운 정보에 열망하며 지속적으로 사용을 하게 되어 청소년 여가생활의 영역에 폭을 좁히기도 한다. 그로인해 청소년들은 자신의 인터넷 사용의 조절력이 부족하여 중독에 빠져들게 된다. 다양한 정보이용도 좋지만, 그로인해 게임중독이나 채팅, 유해 사이트 접속을 막기란 현 사회에선 어려운 문제라는 사실을 우리가 인식해야하는 중요한 문제이다.

인터넷 중독은 청소년이 가진 환경 자체에서 문제가 있다는 사실을 알아야 한다. 학업에 대한 스트레스로 현실 도피, 부모와의 관계, 그리고 또래 친구들과의 관계가 원활 하지 않을 때, 소외되고, 방임된 청소년들은 인터넷상에서의 자신의 모습으로 자아존감을 얻기 위해 맹목적으로 매달리는 게 지금 청소년의 인터넷 매체의 중독의 원인이다.

오늘날 인터넷 사용을 하는 청소년들에 대해 바람직한 사용을 위한 방법을

---

28) 최명규외 1인공저, 『청소년의 이해』, 학지사, 2007, P.134

고안해야 한다. “정부차원에서 제도적인 지원이 필요하다. 정부는 국민들에게 인터넷 과다사용의 심각성을 알리고 건전한 인터넷 문화가 정착될 수 있도록 홍보 계몽해야 한다. 또한 불건전한 유해 사이트들로부터 청소년을 보호하고 청소년들이 재미있게 흥미를 가지고 접촉할 수 있는 유익한 사이트(예컨대, 그린사이트)를 개발함으로써 인터넷이 초래될 위험을 최소화 하고 청소년의 삶의 긍정적인 영향을 미칠 수 있도록 인터넷 환경을 개선하고 정비해야 한다.”<sup>29)</sup> (성열준외 6인공저:2011)그리고 소외된 청소년들에게 부모와 또래 친구들은 직접적인 관심을 보여 줘야한다.

두 번째, 인터넷 사용의 익명성 보장이다.

청소년들은 자유롭게 자신의 의견을 표현할 수는 있지만, 판단에 대한 성숙이 덜된 청소년들은 정보지식에 대한 태도는 익명성 보상으로 인해 올바른 답을 찾는 것이 아니라, 나쁜 일은 더욱 부정적으로, 좋은 일도 부정적으로 표현하기도 한다. 그래서 인터넷상의 ‘마녀사냥’으로 한사람의 문제로 몰아가기 등의 일들이 이루어진다. 이런 부정적인 측면은 초래하는 것은 인터넷상의 익명성 보장이 가장 크다. 일부 사이트에서는 어느 정도는 실명 거론제를 추진해 도입했지만, 모든 영역이 실명 거론이 아닌 일부이기 때문에 문제를 해결하기는 쉽지 않을 것이다.

세 번째, 모바일문화의 보급화로 인한 남용이다.

청소년과 매일 같이 일상생활이 되어버린 휴대폰에 대한 중독이 심각하다. 자신과 떨어져 있으면 불안함을 느껴 문자 메시지를 지속적으로 보내야 하고, 그 속에서 생겨난 저급한 단어의 선택으로 인하여 생겨진 또 다른 비속어들, 수시로 인터넷 사용으로 인한 다운로드 게임, 음란물에 노출이 되어있는 게 지금 현 상황이다. 청소년들에게 휴대폰 사용에 대한 적절한 도덕성을 강조가 필요한 시기이다.

청소년문화의 영상매체는 그들에게 흥미로운 정보와 삶의 돌파구가 되는 문

---

29) 성열준외 6인공저, 『청소년문화론』, 양서원, 2011, P.192

화의 한 영역이고 정보의 지식으로 의사소통을 통하여 많은 혜택을 누릴 수 있다. 하지만 그에 따른 역효과는 무시 할 수 없는 문제로 다가온다. 청소년의 문화를 위하여 대중들의 관심과 부모, 교사, 당사자들의 직접적인 노력을 통해서 좀 더 올바른 청소년문화와 영상매체의 관계를 적절히 반영하여 미술교육적인 접근을 제시해야 한다.

### 3. 영상매체와 청소년 미술교육

“현대사회는 ‘영상정보화 사회’의 도래와 더불어 미디어 세계에서 영상화는 커뮤니케이션 문화의 한 변화를 의미하며, 인간사고구조의 변화를 의미하기도 한다. 현재 대부분의 아이들은 미처 문자언어에 익숙해지기도 전에 먼저 텔레비전, 영화, 비디오, 컴퓨터 그리고 새롭게 나오는 뉴 미디어등을 통해 수많은 영상매체를 접하게 된다.”<sup>30)</sup>(김성숙의 8人公저:2003) 책 읽는 것 보다 텔레비전이나 컴퓨터 하기를 더욱 선호하며, 능숙하게 영상매체를 다룰 수도 있다. 영상매체는 아동, 청소년, 성인 모두들에게 중요한 전달매체이며, 오늘날의 시각문화의 대표적인 중심영역이다. 그만큼 영상매체에 대한 교육의 중요성도 더욱 확대 되고 있다. 청소년들의 다양한 교과에서도 미술에서의 영상매체의 교육은 더욱 활발해지고 절실한 때이다.

“문자언어로 읽고 쓰는 능력, 의사소통의 의미인 ‘리터러시(literacy)’는 대중매체를 통해 쏟아지는 다양한 정보와 메시지들을 비판적으로 해독하고 수용할 수 있는 능력을 뜻하는 ‘미디어 리터러시’라는 말이 생길 정도이다.”<sup>31)</sup> 영상매체가 주는 의사소통의 방식이 이전에 인쇄매체나 음성매체가 주는 일방적인 소통의 방식이 아닌 생산자와 소비자의 관계가 동등해지는 의사소통의 역할을 하고 있다.

이렇게 영상매체의 중요성이 강조 되면서 영향을 많이 받는 교육이란 분야는 매체에 대한 긍정적인 수용의 확대로 이어졌다. 미디어의 기구들을 활용한 보편화되어 있는 시청각수업과 컴퓨터의 활용, VCR, 교사들의 미디어 매체를 통한 정보의 획득, 청소년들의 정보지식의 획득에 대한 직접적인 참여율을 높임으로써 영상매체의 활용의 결과에 대해서 긍정적인 사고방식을 가지게 되었

30) 김성숙의 8人公저, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2003, P.356

31) 임수정, 『미술교육에서 청소년 문화와 미디어의 연구』, 숙명여자대학교교육대학원 석사학위논문, 2009, P.60

다. 한편으로 영상매체의 과다 사용으로 청소년들의 유해한 내용들에 대한 모방, 인터넷 게임, 커뮤니티 중독, 등의 문제들 때문에 청소년들에게 경각심을 주며, 바람직한 미디어 사용에 대한 인식을 심어주기도 해야 한다.

영상매체에 많은 영향을 받는 교과는 시각적인 특징이 있는 미술 영역이다. 미술은 기본성질이 시각적 문화이기에 이 영역을 가장 잘 충족시켜 줄 수 있는 영상매체가 말로 미술교육에 적극 활용될 수 있다.

2009년 개정된 미술교육과정에서의 심화과목은 미술이론, 미술사, 드로잉, 평면조형, 디자인·공예, 미술 전공 실기, 영상미술로 분리되었고, 영상미술이라는 영역이 심화과목으로 다루어지게 된 것을 보면 영상의 중요성이 확대되어진 걸 알 수 있다. 개정된 미술교과에 대한 심화과목 중 영상미술의 목표는 다음과 같다.

첫째, 영상을 통한 소통과 표현의 원리를 이해한다.

즉 영상매체를 통하여 청소년들은 ‘미디어 리터러시’를 하게 된 것이다. 영상을 통하여 의사소통을 하면서 다양한 표현의 원리를 이해하고 자유롭게 복제되고 변형되며 영상매체를 통해 시각적 언어 외 비언어적 소통 및 영상매체를 통한 의미작용에 대하여 이해 할 수 있다.

두 번째, 영상매체의 종류를 알고, 표현적 특성과 활용 방법을 익힌다.

영상매체의 분야들의 프로그램들과, 다양한 영상매체가 활성화 되어 질 수 있도록 사용되는 기구들의 특징들을 잘 알아보고 표현적 방법을 기르는 것이다. 예로 미술교육의 하나의 방법 중 ‘스톱모션 애니메이션’을 제작한다면, 주제 선정 후 그림을 그리고 각기 다른 장면들을 카메라로 찍고, 마지막 컴퓨터를 활용해 조합함으로써 제작이 진행되어야한다. 그러면 제작에 필요한 영상매체인 카메라, 컴퓨터의 정확한 활용방법에 대하여 익혀야 수업이 진행 되고, 수업의 목표인 표현적 특성과 활용방법을 정확히 알 수 있다.

세 번째로는 다양한 영상 매체를 활용하여 이미지를 표현 할 수 있는 능력을 기른다. 영상매체로 미술에 관한 미술의 이론, 미술사, 작품, 등에 대한 다

양한 정보습득방법 영화, 다큐멘터리 등으로 쉽게 미술교육 지식을 이해하고, 이를 바탕으로 창의성 있고 개성이 뚜렷하게 이미지 등을 표현할 수 있고 다양한 감상을 통해 비평의식도 기르고 또 다른 창작의 의미도 이해 할 수 있게 된다.

이처럼 개정된 미술교과 과정에서 영상매체의 장점을 강조하여 영상매체와 미술교과의 관계에 대하여 직접적인 내용을 표현하고 있다. 미술교과와 영상매체의 현재의 관계를 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 미술은 시각을 통한 의사소통을 표현하는 교과이다.

미술이란 분야는 다른 분야보다 시각적인 역할이 가장 큰 시각매체이고, 시각은 인간의 다른 오감보다도 가장 빠르고 정확하게 정보를 습득할 수 있는 영역이며, 미술교육은 시각적인 많은 정보가 필요한 교과 과목이다. 청소년들에게 정확하고 흥미로운 정보지식을 줄 수 있는 방법으로 가장 큰 역할을 할 수 있다.

둘째, 현재의 영상매체는 새로운 문화이다.

인간이 사는 사회는 각각 가지는 고유문화가 있고, 그 문화를 통해 앞으로 발전되는 밑거름이 된다. 영상매체는 특히 의사소통의 한 영역이기에 시대의 흐름과 같이하며, 많은 영향을 미치고, 미술적으로는 표현의 기술과 변화를 가져오며 인간 자신을 표현하는 영역이 되었다. 청소년들에게도 영상매체로 자신을 표현하는 능력을 기르고 그로인해 또 다른 문화의 영역을 넓힐 수 있다.

셋째, 미술교육에서 영상매체의 활용은 청소년시기의 교육으로 끝나는 것이 아닌 평생교육의 성질을 가지고 있다. 영상매체를 통한 정보지식 그리고 활용된 교육적 방법들이 청소년들의 일회성 교육으로 끝나는 것이 아닌 성인이 되어 나이가 들어서도 문화적 현상을 잘 볼 수 있는 능력을 기르고 미술적 비평 활동을 통해 문화 소비자를 양성하는데 그 교육의 의미를 갖는다.

미술교육은 시대의 흐름에 구조적으로나 내용적으로 많은 영향을 미치고, 변화 되고 있다. 미술교육에서 영상교육은 학생들에게 오늘날의 시각문화 현

상들을 보다 올바르게 이해하고, 심미적이고 비판적인 안목을 가지고 시각문화를 향유하며, 앞으로 나아가 새롭게 창조해 나갈 수 있는 시각능력을 함양하는 것이다. “현시대에 미술교육에서 이루어지는 영상교육은 매체의 기술적 문제보다는 사회 문화적 맥락에서 영상과 관련된 기본적인 미적 교육이 우선시되어야 한다. 미술교육은 기술적으로 완벽하고 전문적인 제작자의 양성이 아니라 일반 교양인을 양성하는데 중점을 두고 있기 때문이다.”<sup>32)</sup>

영상매체를 통한 미술교육은 청소년들의 가장 흥미를 유발시킬 수 있는 영역이다. 영상매체를 활용한 청소년 미술교육을 통해 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비평의식을 기르고, 청소년 미술교육을 바탕으로 성인이 되어도 미술문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 기를 수 있도록 앞으로의 끊임없는 연구와 교육적인 접근 방법이 제시되어야 한다.

---

32) 김성숙외 8인 공저, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2003, PP.360~361

## IV. 영상매체를 활용한 청소년 미술 교육

### 1. 우리나라 미술교육과정

우리나라의 미술 교육의 역사는 '1895년' 공교육이 시작되면서 함께 했다. 해방이후 우리나라의 발전은 외국에서 사례로 삼을 정도로 놀라워하고 있고 그 원동력을 교육의 힘으로 보고 있다. 교육은 질과 양에서 무한한 발전을 거듭하면서 미술 영역, 미술교육의 중요성의 범위의 폭도 깊고 넓어 졌다. 오늘날의 미술교육은 시각문화의 영역을 비중 있게 다루고 그에 맞는 교육을 하기 위해 변화 되고 있다. 그에 따라 우리나라 미술교육 7차 개정 교육 과정에 대한 목표, 내용, 특징에 대하여 알아보고, 2009년에 새롭게 개정된 교육과정에 대해서도 살펴본 후, 그 과정을 토대로 영상매체를 활용한 바람직한 교수 · 학습지도안을 구안하는 기본 방향을 알아보고자 한다.

#### 1) 7차 개정 교육과정미술과 2009년 개정 교육과정내용

“미술 교과 교육은 다양한 미술활동을 통하여 주변세계의 아름다움을 느끼고 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적인 사고력을 길러 주고, 아울러 미술문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인간을 육성하는데 목적이 있다.”<sup>33)</sup> 또, “자신의 주변세계에 대한 미적 감수성을 기르고, 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통 할 수 있는 능력, 미술 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력도 또한, 미술을 생활화 하며 미술문화를 애호하고 존중 하는 태도를 기르는 목표도 가지고 있다.”<sup>34)</sup>

미술교육은 시대의 흐름에 따라 내용과 목표도 조금씩 변화 된다. 현재 진

33) 김춘일, 『중등미술교육론』 교육과학사, 2002, P.217

34) 교육과학기술부, 『미술과 교육과정 제2011-361호』, 2011, P.2

행되는 미술교육은 7차 개정 교육과정의 형태를 취하며, 2009년 다시 재개정되어 시대의 흐름에 발 맞춰 변화되고 있다는 점을 이해할 수 있다.

제 7차 개정 미술교육과정에서는 생활에서 미적대상을 발견하고 느낄 수 있는 경험의 미적체험과 다양한 주제, 재료, 방법 등을 통한 표현, 개개인이 가지는 개성들을 알아보고 문화에 대하여 이해하며, 비판적인 시각을 가지는 감상, 영역 이렇게 세 개의 영역으로 나누어 교육과정의 내용에 따라 교육이 실시되어져 왔다. “급격한 사회 환경 변화에 적응하고, 문화 시대를 맞이하여 변화된 총괄목표는 미적감수성, 창의성 표현능력, 비평능력, 미술문화 향수 능력과 태도 등 네 개의 중심개념으로 나뉠 수 있다.”<sup>35)</sup> 시대흐름에 맞게 좀 더 구체화 시켜 교육과정이 개정되었고, ‘2009년’에 다시 미술교육과정이 개정되면서, 학생들의 교육능률을 높일 수 있게 미술교육이 변화를 가져 올 수 있도록 기대하고 있다. 이전의 미술교육과정과 2009년 개정된 미술교육은 미술이 가지는 기능은 같지만, 좀 더 통합되고 세부적인 영역별 성격과 내용들을 제시해주는 방향에서의 차이점이 있다. 제 7차 개정 교육과정의 목표와 내용을 2009년 개정 교육과정과 비교해 살펴보도록 한다.

---

35) 이규선의 1인공저, 『미술교육학(서울교대미술교육연구회)』, 교육과학사, 2008, PP.223~224

〈표3〉 제 7차 개정 교육과정과 2009년 개정 교육과정 목표<sup>36)</sup>

영역	제 7차 개정 교육과정목표	2009년 개정 교육과정목표
목표	미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평 능력을 기르고, 미술 문화를 향수 할 수 있는 능력과 태도를 기른다.	미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고 삶을 창의적으로 향유하며 미술 문화를 계승, 발전시킬 수 있는 전인적인 인간을 육성한다.
세부 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 자신의 주변 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다.</li> <li>◦ 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.</li> <li>◦ 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.</li> <li>◦ 미술을 생활화 하여 미술문화를 존중하는 태도를 가진다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 자신과 주변세계에 대한 미적감수성을 기른다.</li> <li>◦ 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.</li> <li>◦ 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.</li> <li>◦ 미술을 생활화 하여 미술문화를 애호하고 존중하는 태도를 기른다.</li> </ul>

제 7차 개정 교육과정 보다 2009년 개정 교육 과정은 범위의 접근방법이 세부적이다. 공통된 교육과정은 창의성을 토대로 학생들을 위해 변화 되는 것이고, 교육적 목표가 초등학교, 중학교, 고등학교까지 이전의 교육과정은 거의 비슷한 목표였다면, 개정된 교육과정에서는 시대의 흐름에 맞게 학생들의 연령대에 맞는 현실적인 미술의 접근으로 교육이 진행되도록 개정되었다. 그리고 미래를 위해 우리나라로 국한되는 미술교육이 아닌, 세계로 나아 갈 수 있는 미술교육이 될 수 있도록 범위를 확장시키는 교육과정으로 구성되었다.

36) 안동선, 『중학교교육과정해설서』, 교육과학 기술부, 2007, PP.19-23 을 토대로 작성함  
교육과학기술부, 『미술과 교육과정 제2011-361호』, 2011, PP.2-3 을 토대로 작성함

〈표4〉 제 7차 개정 교육과정과 2009년 개정 교육과정 내용<sup>37)</sup>

영역	제7차 미술 교육	영역	2009년 개정 교육과정
<b>미 적 체 험</b>	(1)자연환경 자연 환경과 시각 문화 환경의 조 화에 관하여 이해하기 (2)시각문화 환경 시각문화 환경의 기능과 역할을 이 해하기	<b>체 험</b>	(1)지각 주변 환경과 관계 속에서 대상과 자 신을 이해하고 조화를 발견하기 (2)소통 시각문화의 사회적 가치를 이해하고 참여 방안을 모색하기
<b>표 현</b>	(1)주제표현 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기 (2)표현방법 여러 가지 재료와 용구, 표현방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현 하기 (3)조형요소와 원리 조형요소와 원리를 활용하여 주제 의 특징과 목적을 효과적으로 표현 하기 (4)표현과정 표현의도에 알맞은 표현과정을 계 획하기	<b>표 현</b>	(1)주제표현 창의적인 발상을 통해 주제의 특징과 목적을 표현하기 (2)표현방법 표현방법과 매체를 창의적으로 활용 하고 계획을 세워 표현하기 (3)조형요소와 원리 조형요소와 원리의 시각적 효과를 이 해하고 창의적으로 표현하기
<b>감 상</b>	(1)미술작품 미술작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기 (2)미술문화 미술문화의 기능과 역할을 이해하 기	<b>감 상</b>	(1)미술사 미술의 변천 과정과 가치를 문화적 맥락에서 이해하기 (2)미술비평 미술 비평 활동을 통해 작품의 의미 를 해석하고 판단하기

37) 안동선, 『중학교교육과정해설서』, 교육과학 기술부, 2007, PP.19-23 을 토대로 작성함  
교육과학기술부, 『미술과 교육과정 제2011-361호』, 2011, PP.2-3 을 토대로 작성함

제 7차 개정 교육과정 중 에서 세부적인 내용인 미적체험, 표현, 감상 중 개정된 내용의 비교하면 다음과 같다

첫 번째, 미적체험이 체험으로 변화 되었다. 이전에는 자연환경과 시각문화에 대해서 조화와 이해의 과정으로 미적체험을 할 수 있도록 제시 하였다면, 개정된 내용에서는 체험이란 영역이 자연환경 뿐 아니라, 주변 환경과 나 자신의 소통 그리고 시각문화와 사회에 대하여 이해하고 참여하며 소통하는 영역으로 바뀌었다. 학생들이 직접 다양한 방법으로 참여할 수 있는 교육이 되도록 제시 되었다.

두 번째는 표현영역이다. 창의적 발상을 토대로 학습하고 표현할 수 있도록 하며, 표현방법과 매체를 창의적으로 활용하여 체계적인 계획을 세워 표현하도록 하고, 시각문화를 강조하며, 시각적 효과를 이해하고 창의적으로 표현할 수 있도록 변화 되었다

마지막 세 번째로는 비평능력 육성을 강조하는 감상영역이다. 작품들의 제작 의도와 그에 따른 미술사적 흐름에 대하여 체계적으로 이해 할 수 있도록 하고, 작품을 감상하고 그 작품에 대한 나의 생각들을 표현하는 비평 활동을 통하여, 작품의 의미를 해석하고 빠른 이해를 도울 수 있도록 교육과정이 개정되었다.

시각문화의 중요성이나 창의성에 대한 영역, 다양성에 대한 내용이 더욱 강조되고 있으므로 개정된 교육과정의 효율성을 높이려면 주변 환경, 여건을 고려하고 다양한 주제, 시각 미디어 즉, 본고에서 다루고자하는 영상매체의 활용 방법을 청소년 적절히 미술교육에 제시한다면 바람직한 미술교육이 이루어질 거라고 예상된다.

## 2) 영상매체 관련 교과서 분석

영상매체는 문자, 영상, 소리, 그림 기호 등을 포함한 다양한 형태로 수많은 정보를 전달한다. 이러한 특성을 가진 영상미술은 비디오, 텔레비전, 컴퓨터, 스마트 폰, 카메라 등의 매체를 활용하여 시간의 경과에 따른 작품의 전개와 효과를 중요한 요소로 부각시킴으로써 그 영역을 확장하고 있다. 이를 바탕으로 2009년 개정된 교육과정에서는 심화 과목에서 영상미술영역을 분리하여 고시하였다. 시각문화의 중요성이 대두되어 영상매체의 역할이 확산되고 청소년들의 미술교육에 영상매체는 중요한 주제와 재료로 활용된다.

2009년 개정된 교육과정내용으로 교육과학기술부에서 고시한 영상미술교육은 “영상미술의 특성을 이해하고, 사진, 멀티미디어 등 영상매체를 활용한 창의적인 표현방법을 습득하도록 하는 과목이다. 현대미술의 새로운 표현매체로 부각되고 있는 영상매체와 미술의 관계를 이해하고, 이를 통하여 자신의 전공 표현능력을 신장 할 수 있도록 한다. 또한, 새롭게 부각되는 하나의 전공으로서 창의적인 표현능력을 기를 수 있도록 교육하였다.”<sup>38)</sup>(교육과학기술부:2011) 교육의 목표로 영상미술은 청소년들이가지는 자유로운 표현능력을 부각시켜 창의적인 능력을 기르기 위해 청소년들의 관심사인 영상매체의 활용을 적극 반영하였다.

미디어, 시각문화, 영상매체의 중요성이 대두되면서 청소년들의 교과서에도 많은 비중을 두고 있다. 2009년 개정 교육과정을 기초로 한 교과서가 발행되지 않았기에 이에 근거하는 방안으로 2007년 7차 개정 교육과정을 바탕으로 2011년 3월 초판 발행된 고등학교 5종의 교과서를 영상매체를 중심으로 관련 단원과 내용 분량 등을 분석하였다.

---

38) 교육과학기술부, 『미술과 교육과정 제2011-361호』, 2011, P.60

(1) 고등학교 미술교과서의 영상매체

고등학교 교과서 별 영상매체를 활용한 영상미술을 범위와 내용을 분석하였다.

〈표5〉 고등학교 미술교과서별 영상매체에 관련된 도판과 페이지 수

	출판사	총 페이지 수	관련영역 페이지 수	도판 수
미술 교과서	(주)교학사	82	6	23
	미진사	84	6	16
	(주)지학사	80	6	21
	(주)지학사	80	4	14
	천재교육	84	8	27

위의 내용과 같이 고등학교 미술교과서에서는 분량의 차이는 있지만 영상매체와 관련된 내용을 포함하지 않는 교과서는 없었다. 영상매체를 활용한 미술교육은 모든 교과서에 비중 있게 다루고 있다는 것을 알 수 있다.

교과서의 내용 중 영상매체를 활용한 미술교육의 내용이 출판사마다 다른 학습 단원의 목표와 내용의 접근방식이 비슷하다. 7차 개정 교육과정을 바탕으로 개발된 교과서이기도 하고, 영상매체를 활용하여 진행되는 수업들이 한정되어 있기 때문이다. 어떤 내용으로 적용되었는지 살펴보면 다음과 같다.

(2)고등학교 미술교과서의 영상매체의 내용

5종의 교과서에서 다루는 영상매체의 관련단원과 내용은 다음과 같다.

〈표6〉 5종의 미술교과서에 영상매체를 다룬 단원과 내용

출판사	관련 단원	내용
(주)교학사	광고 읽기 P.24	생활 속에 활용할 수 있는 광고제작
	만화와 애니메이션 P.28	애니메이션제작(종이, 클레이, 셀, 컴퓨터, 합성, 모래), 클레이 애니메이션 제작
	영상매체 P.42	디지털 미디어, 컴퓨터 프로그램, 사진의 활용
미진사	영상매체의 활용 P.13	컴퓨터 그래픽
	사진으로 표현하기 P.48	사진으로 표현, 연출사진, 프레임
	미디어 아트의 세계 P.50	사진영상 에세이, 픽실레이션
	현대의 삶과 디자인 P.63	광고디자인
(주)지학사	영상매체의 활용 P.50	사진의 활용-디지털 프로세싱, 컴퓨터 그래픽, 콜라주, 홈페이지제작, 영화 포스터 패러디, 애니메이션(스톱모션, 셀, 모래, 클레이, 컷아웃)
(주)지학사	미디어와미술의만남 P.24	컴퓨터 그래픽, 미디어아트
	예술로서의 사진 P.26	사진의 활용, 명화 패러디
천재교육	대중매체에 담긴 시각문 화읽기 P.34	영화 속의 미술 감상, 광고 패러디, 만화
	캐릭터와 판타지 P.40	애니메이션 캐릭터 디자인
	세상을포착하는사진 P.56	사진 기법의 활용
	영상 프로젝트 P.58	영상프로젝트

위<표7>의 내용을 분석하면 5종의 교과서에 영상매체 관련 단원이 모든 교과서에 비중 있게 다루고 있다. 애니메이션, 컴퓨터 그래픽, 사진의 활용 등을 중심으로 다루고 있으며, 특히 컴퓨터그래픽과 사진의 활용의 범위가 넓어졌고, 구체화 되었다.

2008년 서인숙의 고등학교 미디어관련 기존 교과서 분석에 따르면 “교과서 내용상 미디어에 대한 비평적 인식도는 매우 낮으며, 대부분 단순히 미디어 활용에 대한 내용으로 편성되어 있다. 예를 들면 사진에 사진을 통한 작가의 작품성, 사진의 영상미, 사진을 통하여 작가가 나타내려고 하는 것이 무엇인지에 대한 지문으로 구성 되었다. 또한 광고 콘티에 대한 내용은 그 내용만 나열되어 있고, 광고에 대한 비평과 사회의 변화에 따른 광고의 변화 등은 언급되어 있지 않다.”<sup>39)</sup>(서인숙:2008)라고 분석하였다. 2011년 출판된 교과서에서는 단원의 설정에서도 영상매체를 직접적으로 설정하였고, 미술교육 단계별 내용인 미적체험, 표현, 감상을 바탕으로 다른 단원들과 같이 영상매체도 구체적인 설명과 활용의 내용, 비평의식을 기를 수 있도록 섬세하게 기재하려 노력한 걸 살펴 볼 수 있다.

예를 들어 (주)교학사에서 출판된 미술교과서에서는 영상매체를 주제로 한 광고읽기, 만화와 애니메이션 영상매체의 단원에서는 미적체험을 할 수 있도록 시대별 도판과 설명으로 단원의 이해를 도왔고, 미술표현 할 수 있도록 광고제작의 장점과 단점을 설명하여 구체화하는 노력을 하였다. 마지막으로 감상에서는 도판의 활용으로 광고를 읽는 방법 등을 설명하고 광고에 대한 학생들의 생각을 묻는 질문을 기재함으로써 비평능력을 기를 수 있도록 제안하였다.

(주)지학사의 영상매체의 활용 단원에서는 애니메이션의 종류를 구체화 하였고, 수업내용에서도 구체화 하려는 노력으로 현실성에 맞는 애니메이션 구름빵 애니메이션, 모래 애니메이션을 기재함으로써 애니메이션의 다양성을 설명

---

39) 서인숙, 『미술교육에서 미디어 교육 수용에 관한 연구』, 『교원교육』, 2008, P.438

하였고, 표현할 수 있도록 작품제작과정과 연계활동을 언급하여 청소년들이 쉽게 일상생활에서도 미술교육을 접할 수 있도록 제시하였다. 이전의 교과서와는 달리 청소년의 흥미를 참고하고 시대상에 걸맞게 구체적이고 섬세 화 된 걸 알 수 있다. 영상매체는 청소년 미술교육과정에 필수단원으로 자리 매김하고 있다 그만큼 영상매체의 활용을 통한 미술교육의 중요성이 확대되는 것을 알 수 있다.

시대의 흐름에 맞게 영상매체를 활용한 교육은 미술과목 뿐 아니라 다른 교과목에서도 사용되어 교육의 기회를 제공하지만 다른 교과목 보다 미술은 영상매체를 실질적인 교육에 적용할 수 있다. 실제적인 미술수업에 적용하기 위해서 교사는 영상매체의 중요성을 인식하고 그에 맞는 수업이 진행될 수 있도록 연구하고 노력해야한다.

## 2. 영상매체를 활용한 청소년 미술교육

### 1) 영상매체를 통한 미술교육의 방향

미술은 느낌이나 생각으로 시각적 조형언어를 통하여 창조, 발전시켜 나아가는 예술의 한 영역이다. 그러나 이전의 미술은 음악, 무용 등 다른 예술 영역과는 달리 미술에 흥미 있는 청소년들에게 주어진 전유물로 비춰지고 있었다. 그러나 오늘날 미술은 청소년들에게 영상매체를 통해 간접적으로 때로는 직접적으로 미술이 노출되고, 활성화된 미술시장의 홍보나 미술관 관람의 기회가 많아져 다수의 청소년들이 생각하는 미술에 대한 인식의 변화에 큰 역할을 하고 있다.

청소년들의 문화 속 영상매체는 미술교육 방법의 접근으로 흥미와 미술적 즐거움 느낄 수 있도록 해야 한다. 미술이란 음악과 같이 거부감 없이 누구라도 쉽게 다가가는 분야로 즐길 수 있도록 변화 되어야 한다. 이와 같이 영상매체를 수용하기 위한 효과적인 미술교육의 방향을 세 가지로 제시한다.

첫째, 영상매체에 대한 긍정적인 의식전환이 필요하다. 영상매체의 부정적인 기능이 대두 되면서 영상매체에 대한 의식의 전환이 우선시 되어야 한다. 영상매체를 활용한 미술교육을 통해 부정적인 측면을 긍정적인 측면으로 부각시키고, 청소년들은 영상매체를 미적대상으로서 인식하여 표현 할 수 있어야 한다. 아울러 미술에서 영상매체의 수용에 대한 체계적인 연구가 필요하다.

둘째, “영상매체는 개인이 주체가 되어, 다양하고 새로운 커뮤니티를 형성할 수 있도록 돕는다 하였다. 영상매체를 미술교육에서 추구하는 개인의 적극적인 자세와 연관 지어 생각해 볼 수 있다. 청소년들은 생활 속에서 자신의 경험을 표출함으로써 자신의 정체성을 확립하여 주체적인 커뮤니티를 형성할 수 있다는 것이다. 청소년들은 영상매체를 벗어나 학습자가 속한 환경을 논하기란 매우 힘든 부분이다. 오히려 청소년들은 현대 미디어적 환경에 포함되어

있음을 알고 그들이 처한 환경에서 자신의 개별성을 표출에 내는 것에 미적 감각을 일깨울 수 있을 것이다.”<sup>40)</sup>(정은정:2009) 청소년들의 자발적인 참여와 소통을 통해 영상매체의 활용으로 청소년 미술교육 목표를 달성 할 수 있도록 미술교육이 이루어져야 한다.

셋째, 학교현장에서 교사는 영상매체에 대한 관심을 가지고 영상매체를 활용한 미술교육이 중요 교과라는 인식과 함께 그 중심에 위치할 수 있도록 청소년들에게 미치는 영향과 순기능을 강화 할 수 있도록 해야 한다. 청소년들의 특성 미술교육의 목표, 영역 등을 바탕으로 통합적인 미술교육이 이루어지도록 다양한 교수·학습방안을 적극적으로 연구해야한다.

청소년들은 영상매체 환경에 노출되어 있다. 현대사회의 발달로 당연한 결과이다. 영상매체는 청소년들에게 바람직한 교육적 접근이 필요하다. 앞으로 영상매체에 대한 변화된 인식과 영상매체를 기반으로 둔 청소년의 미술교육을 통하여 체험의 즐거움과 표현에 대한 미적 감각, 창의적이고 정서적인 표현능력을 형성하고, 감상으로서 심미적인 태도와 조화로운 인간을 기르는 것에 중점을 두며, 영상미술을 통한 효과적인 미술교육이 형성 되도록 연구하고 노력해야 한다.

---

40) 정은정, 『미술교육에서 미디어교육의 의미이해』, 『아동미술』, 2009, P.64

## 2) 영상매체를 활용한 청소년 미술교육 지도 방안

영상매체를 통한 다양한 정보습득과 미디어 활용으로 창의적인 표현활동을 할 수 있고, 고등학교 현장에서 실제적으로 수업이 이루어 질 수 있도록 수업지도안을 제시한다. 영상매체의 특성과 영상미술의 교육목표 등을 바탕으로 영상매체의 도구를 적용한 미술교육 수업 방안제시와 영상매체의 영상을 적용한 수업지도안을 제안한다.

### (1) 영상매체의 도구를 적용한 미술교육

영상매체의 활용하여 청소년 미술교육 방법은 크게 두 가지로 나눌 수 있는데 하나는 영상매체의 도구를 적용하는 것과 영상매체의 영상을 중심으로 미술활동을 하는 것이다. 영상매체의 도구를 적용한 방법은 영상매체의 컴퓨터, 카메라, 핸드폰, 스마트폰, 아이패드 등의 기능을 활용하여 진행되는 것이다. 미술교육에서는 영상매체의 도구를 활용한 ‘애니메이션 제작’, ‘비디오아트’, ‘컴퓨터 그래픽’, ‘광고 제작’ 등의 수업으로 진행 될 수 있으며 이 수업을 통하여 청소년들은 직접적인 창의적 표현을 기르는 역할을 한다. 2009년 개정된 교육과정에서 영상미술의 목표는 창의적으로 표현하는 능력을 기르는 것이라고 했다. 창의적인 표현능력을 기르기 위한 방법으로 영상매체 교육은 더욱 활성화 되어야 하고 영상매체에 대한 관점의 전환이 필요하다.

본 연구에서는 영상매체의 도구를 적용한 미술교육의 방안으로 영상으로 표현하기 위한 ‘스톱모션 애니메이션’을 수업지도안의 방안으로 제시한다.

스톱모션 애니메이션은 청소년들에게 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 형태를 지니고 영상매체를 활용해 미술과 이야기로 표현될 수 있는 미술의 한 분야이다. 스톱모션 애니메이션의 사전적 의미로는 물체를 한두 프레임씩 노출시켜 카메라, 핸드폰, 스마트폰 등으로 촬영하는 과정으로 애니메이션을

표현하는 것이다. 물체를 1인치씩 옮기고 다시 촬영하는 과정을 반복함으로써, 컴퓨터에서 조합을 통해 물체가 살아 움직이는 효과를 낸다. 거의 모든 입체물은 이 과정을 거쳐 애니메이션 효과를 볼 수 있다. 대형 물체의 움직임을 묘사하기 위해 작은 모델을 촬영하는 방법이 일반적으로 이루어진다. 스톱모션 애니메이션은 그림으로 표현하여 촬영하거나, 입체적인 효과가 큰 클레이 점토 그리고 일반 사물들을 활용하여 제작될 수 있다

스톱모션 애니메이션은 영상매체의 도구 활용의 미술 교육과의 통합에서 긍정적인 예라고 할 수 있다. 이야기를 만들기 위해 창의적인 발상을 도모하고 미술의 고유성질인 그림으로 표현하기도 하고, 입체적인 조형 활동을 통해 제작한 주제를 영상매체의 도구를 사용하여 작품을 제작하기 때문이다. 스톱모션 애니메이션을 통해 청소년들은 창의적인 생각과 반복적인 촬영으로 끈기를 기르고 모둠 학습의 형태로 진행됨으로써 교우들 간의 협동심도 기를 수 있다. 2009년 개정 교육과정에서는 영상미술의 비중이 강화되면서 영상미술의 창의적인 표현의 목표도 부각되고 있다.

영상매체의 도구를 적용한 미술교육의 수업 지도 방안으로 ‘스톱모션 애니메이션’은 영상미술의 창의적인 발상을 돕고 이해와 표현의 능력을 기르기 위해 수업지도안을 제시한다.

## 가. 본시 학습지도안

### ① 단원명

- 대단원 : 영상
- 소단원 : 영상으로 표현하기

### ② 단원의 개관

오늘날 영상매체는 우리생활 전반에 걸쳐 대중화된 시각적인 미디어다. 영상매체의 특성상 시각적인 성질을 가진 미술과 밀접한 관계를 맺고 있다. 대중화된 영상매체는 교육적인 접근이 절실한 때이다. 이를 바탕으로 이 단원에서는 영상매체를 활용한 ‘스톱모션 애니메이션’을 통해 청소년들이 영상에 대한 이해와 창의적인 발상을 도모 할 수 있도록 수업지도안을 구성하였고 모둠수업의 형태를 통하여 서로의 협력과 상호작용을 통해 교우들 간의 긍정적인 관계를 형성 할 수 있도록 수업지도안을 구성하였다

### ③ 단원의 목표

- 영상매체의 개념, 종류, 기능을 이해 할 수 있다.
- 스톱모션 애니메이션을 이해하고 창의적인 표현을 할 수 있다.
- 영상매체의 도구 활용의 방법을 알아볼 수 있다.
- 모둠별로 표현한 작품을 발표하고 교우들의 작품을 감상, 비평할 수 있다.

### ④ 수업계획

본 연구는 고등학생을 대상으로 영상매체를 활용한 ‘스톱모션 애니메이션’ 미술교육을 지도할 수 있는 방안을 모색해 보았다. 앞에서 분석한 고등학교 미술교과서를 바탕으로 영상미술의 교육목표를 참고하여 고등학생을 대상으로 수업지도안을 총 4차시로 제안한다.

이 단원은 ‘영상매체를 활용한 스톱 모션 애니메이션’이다.

1차시에는 영상매체의 개념과, 종류, 기능을 이해하고 ‘스톱모션 애니메이션’ 의미를 알기위해 다양한 ‘스톱모션 애니메이션’의 영상과 제작방법을 감상, 이해한다. ‘스톱모션 애니메이션’을 제작하기 위해 모듬별 아이디어 구상과 스케치를 한다.

2,3차시에는 1차시의 아이디어 스케치를 기초하여 ‘스톱모션 애니메이션’을 제작하기 위한 주제에 구체적인 스케치와 조형적인 입체물을 제작하고 제작된 작품을 바탕으로 촬영을 통하여 ‘스톱모션 애니메이션’을 제작한다.

4차시에는 모듬별로 제작한 ‘스톱모션 애니메이션’을 발표하고, 다른 교우들의 작품을 감상한다. 그리고 수업을 통하여 습득했던 내용들을 미술 활동지에 작성하고, 미술 활동지에 교우들의 작품을 비평하며 적극적인 비평의식을 기른다.

‘스톱모션 애니메이션’은 영상매체의 도구적 활용에서 그치지 않고 영상매체의 의미를 이해하며 교육과정의 내용의 체험, 표현, 감상의 단계를 기초하여 창의적인 생각과 비판적인 능력을 기르기 위해 수업지도안을 제안하였고, 바람직한 수업이 이루어질 수 있도록 교사와 청소년들은 영상매체를 적용한 미술교육에 대한 적극적인 자세가 필요하다.

〈표7〉 차시별 지도계획

대영역	영상	중영역	영상으로 표현하기		
단원명	영상매체를 활용한 스톱모션 애니메이션.				
학 습 목 표 (성취기준)	1) 영상매체의 개념과 종류, 기능을 이해 할 수 있다. 2) 스톱모션 애니메이션을 이해하고 창의적인 표현을 할 수 있다. 3) 영상매체의 도구 활용의 방법을 알아볼 수 있다. 4) 모둠별로 표현한 작품을 발표하고 교육들의 작품을 감상, 비평 할 수 있다.				
학 습 자 료	재 료 용 구	교 사	멀티미디어자료 및 파워포인트, 모바일카메라, 미술 활동지		
		학 생	필기도구, 채색도구, 오브제, 클레이점토, 종이, 모바일 카메라		
	웹 자 료	자 료1	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=_I09ehZjW1E&amp;feature=player_detailpage">http://www.youtube.com/watch?v=_I09ehZjW1E&amp;feature=player_detailpage</a>		
학 습 과 정	차 시	학 습 목 표	학 생 학 습 과 정	시 간	
	1/4	체 험	· 영상매체의 개념, 종류, 기능을 이해 할 수 있다. · 스톱모션 애니메이션을 이해하고, 제작방법을 알아본다. · 주제에 대한 창의적인 구상스케치를 할 수 있다.	· 영상매체의 개념, 종류, 기능의 이론적 설명듣기 · 영상매체의 개념, 종류, 기능의 이론적 설명듣기	50'
	2,3/4	표 현	· 스톱모션 애니메이션을 제작하기 위한 창의적인 구상을 할 수 있다 · 영상매체의 도구 사용방법을 알 수 있다. · 스톱모션 애니메이션을 창의적이고 개성 있게 표현할 수 있다.	· 1차시의 수업을 바탕으로 모둠별 교수들과 의견을 종합하여 스톱모션 애니메이션을 제작표현하기.	100'
4/4	감 상	· 제작한 스톱모션 애니메이션 작품을 발표할 수 있다. · 작품을 감상하고 비평의식을 기를 수 있다	· 영상매체 모둠별 작품발표 감상과 미술활동지를 통한 작품 비평 활동하기.	50'	

## ⑤ 수업지도상 유의사항

- 영상매체를 활용함으로써 집중하지 못하고 산만해 질수 있기 때문에 흥미 있고, 관심을 유발 할 수 있는 영상매체의 주제를 선정을 한다.
- 영상매체의 개념, 종류, 기능의 이론 수업 시 지루 하다는 느낌을 가지 않도록 한다.
- 영상매체와 스톱모션 애니메이션의 자료를 충분히 수집하여 효율적인 수업이 되도록 한다.
- 주제 선정은 학생의 자율성, 창의성 등이 존중되도록 하며 흥미, 발달 단계 및 개인차를 고려하여 수립 한다.
- 표현활동 시 모둠별 개성 있는 표현이 될 수 있도록 다양한 재료를 준비 하기 위해 사전 지도한다.
- 체계적인 수업을 진행하기 위해 학생들이 수업 전반적인 작업 과정을 이해하고 영상매체 도구 활용방법을 잘 익혀 사용 할 수 있도록 해야 한다.
- 교사는 학생들의 눈높이에서 모든 과정을 주시하고, 모둠별 수업이기에 학생들에게 각 단계별 과정에 대하여 고른 성취를 이끌 수 있도록 한다.
- 학생 스스로가 자신의 생각을 자유롭게 자신 있게 표현할 수 있도록 학습 분위기를 만들어 주어 학생들의 능동적이고 자발적인 수업 참여를 유도 한다.
- 작품을 제작한 작품을 발표하고, 교우들의 작품을 감상 한 뒤 자신의 생각을 자신감 있게 표현 할 수 있도록 유도한다.
- 학생들이 실기 활동이 끝나고 주변 정리정돈을 하며 수업을 마무리 할 수 있도록 지도 한다.

⑥ 본시 학습지도안

〈표8〉 영상으로 표현하기- 1차시 본시 학습지도안

단원명	영상 매체를 활용한 스톱모션 애니메이션		차시	1/4	
학습 목표	1) 영상매체의 개념, 종류, 기능을 이해 할 수 있다. 2) 스톱모션 애니메이션을 이해하고, 제작방법을 알아본다. 3) 주제에 대한 창의적인 구상스케치를 할 수 있다.				
학습 준비물	교사	멀티미디어자료 및 파워포인트			
	학생	필기도구, 채색도구, 종이			
학습 절차	학습 과정	학습 및 활동내용		소요 시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도입	인사 및 출결 확인  동기 유발 및 학습 목표 제시	<b>◎ 교사와 학생 인사 및 출결 확인</b>  <b>◎ 전시 학습내용확인</b> 발문)저번시간에 어떤 수업했었죠?  <b>◎ 동기유발</b> 영상매체에 대해 질문한다. 발문) 영상매체는 무엇일까요?.  <b>◎ 영상매체에 대한 기본적인 설명</b> 영상매체의 기본적인 개념을 설명한다. 미술과 관련 있는 작품들을 이야기하며 설명한다.	-인사하기  자유롭게 대답한다. -풍경수채화요  -우리가 사용하는 TV요 컴퓨터요	10분	출결확인 . 주의집중

	<p>◎ <b>학습목표제시</b></p> <p>-오늘은 영상매체와 영상매체의 미술표현의 영역인 스톱모션 애니메이션을 이해하고, 제작방법과 작품 제작 할 구상스케치를 할거예요.</p> <p>학습목표를 읽어 봅시다.</p> <p>1)영상매체의 개념, 종류, 기능을 이해 할 수 있다.</p> <p>2)스톱모션 애니메이션을 이해하고, 제작 방법을 알아본다.</p> <p>3)주제에 대한 창의적인 구상스케치를 할 수 있다.</p>	<p>- 학습목표를 소리내어 읽는다.</p>		
<p>전개</p>	<p>영상 감상 및 설명</p> <p>◎ <b>영상매체에 대한 구체적인 설명</b></p> <p>발문)영상매체의 종류는 무엇이 있을까요? 또 기능은 무엇일까요?</p> <p>-영상매체는 우리에게 시각과 청각을 사용하여 많은 지식과 정보를 얻게 해 주는 기능을 하는 미디어예요. 종류로는 TV, 영화, 애니메이션, 컴퓨터, 핸드폰, 스마트폰, 아이패드, 카메라 등을 영상매체라고 할 수 있어요.</p> <p>◎ <b>스톱모션 애니메이션에 대한 설명</b></p> <p>발문)스톱모션 애니메이션은 무엇일까요?</p> <p>-스톱모션애니메이션은 물체를 한두 프레임씩 노출시켜 카메라, 핸드폰, 스마트폰 등으로 촬영하는 과정으로 애니메이션을 표현하는 거예요. 물체를 1인치씩 옮기고 다시 촬영하는 과정을 반복함으로써 컴퓨터에서 조합을 통해 물체가 살아 움직이는 효과를 냅니다. 이 과정을 거쳐 애니메이션 효과를 내는 것을 스톱모션 애니메이션이라고 합니다.</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>-우리에게 정보를 제공해주세요</p> <p>-움직임을 표현 하는 거예요.</p>	<p>35분</p>	<p>멀티미디어 자료 주의 집중</p>

	<p>◎ 스톱모션 애니메이션 영상을 감상</p> <p>스톱모션 애니메이션을 감상하면서 스톱모션을 이해하고 제작방법을 알아 본다  발문)스톱모션 애니메이션 본적 있나요? .  - 스톱모션 애니메이션의 종류에는 앞에 나온 영상처럼 오브제 사용의 애니메이션과 클레이 점토사용, 그리고 인형을 사용한 퍼펫 애니메이션, 종이인형을 가지고 제작하는 컷아웃 애니메이션 등이 있어요.</p> <p>◎ 스톱모션 애니메이션 제작을 위한 구상 스케치</p> <p>모둠별 수업을 위한 모둠조를 짜고 조원끼리 앉는다.  -스톱모션 애니메이션을 제작할거예요. 주제에 대한 재료에 대한 제약은 없어요. 오브제, 클레이, 채색도구, 종이 등을 사용해서 제작하면 됩니다. 주제 구상을 위해 협동하여 구상스케치 해보세요.</p> <p>◎ 순회지도</p> <p>순회하며 지도한다.  -스톱모션 애니메이션 특성상 길게 제작하는 것은 많은 시간이 필요하기 때문에 광고처럼 10초에서 15초 사이로 제한합니다. 1초를 제작하려고하여도 8번은 사진촬영을 해야 하기 때문이 예요. 15초 정도면 100장정도 필요 합니다.</p>	<p>-TV광고에서 본적이있어요</p> <p>-교우들과 협동하여 구상 스케치한다.</p> <p>질문 한다  -작품시간이 궁금합니다.</p>		
정리 및 차시 예고	<p>◎ 차시예고 준비물제시</p> <p>-다음시간에는 구상 스케치를 바탕으로 스톱모션 애니메이션을 제작합니다.  제작 시 필요한 오브제, 클레이점토, 종이, 채색도구 등을 준비하고 사진을 찍을 수 있는 영상매체의 도구 카메라,(모바일</p>		5분	정리 정돈

		<p>카메라)를 준비해야 합니다.</p> <p>● <b>작업대 정리정돈</b></p> <p>● <b>인사</b></p>	<p>작업대 정리정돈 한다.</p> <p>마무리 인사한다.</p>		
--	--	--	--------------------------------------	--	--

〈표9〉 영상으로 표현하기- 2,3차시 본시 학습지도안

단원명	영상 매체를 활용한 스톱모션 애니메이션		차시	2,3/4	
학습 목표	1)스톱모션 애니메이션을 제작하기 위한 창의적인 구상을 할 수 있다. 2)영상매체의 도구 사용방법을 알 수 있다. 3)스톱모션 애니메이션을 창의적이고 개성 있게 표현할 수 있다.				
학습 준비물	교사	멀티미디어자료 및 파워포인트, 모바일카메라			
	학생	필기도구, 채색도구, 오브제, 클레이점토, 종이, 모바일카메라			
학습 절차	학습 과정	학습 및 활동내용		소요 시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도입	인사 및 출결 확인  학습 목표 제시	<p>◎ <b>교사와 학생 인사 및 출결 확인</b></p> <p>◎ <b>전시 학습내용확인</b> 발문)저번시간에 어떤 수업했었죠?</p> <p>◎ <b>학습목표제시</b> -오늘은 전시의 수업을 바탕으로 스톱모션 애니메이션을 제작합니다. 학습목표를 읽어 봅시다. 1)스톱모션 애니메이션을 제작하기 위한 창의적인 구상을 할 수 있다. 2)영상매체의 도구 사용방법을 알 수 있다. 3)스톱모션 애니메이션을 창의적이고 개성 있게 표현할 수 있다.</p>	<p>-인사하기</p> <p>자유롭게 대답한다.</p> <p>-스톱모션 애니메이션에 대해 알아 봤어요.</p> <p>- 학습목표를 소리 내어 읽는다.</p>	10분	출결확인 · 주의집중

<p>전개</p>	<p>표현하기</p>	<p>◎ 준비된 재료로 스톱모션 애니메이션 제작 하기위한 조형물 표현</p> <p>준비된 재료로 애니메이션을 제작하기 위해 구상한 주제를 바탕으로 입체물을 표현한다. 오브제, 클레이, 종이 등으로 조형물을 표현한다.</p> <p>◎ 제작된 조형물을 촬영</p> <p>제작된 조형물의 재료에 대한 특징을 잘 파악하고, 촬영할 때 대상의 움직임을 잘 관찰하여 구상한 이야기에 맞게 반복적인 촬영을 한다.</p> <p>◎ 순회지도.</p> <p>영상매체 도구(모바일카메라)의 작동법, 이야기에 맞는 전개, 조형물의 특성에 대하여 순회하며 지도한다.</p> <p>◎ 사진을 컴퓨터로 동영상 편집</p> <p>촬영한 사진들을 컴퓨터로 동영상 편집을 한다. 학생들이 스스로 할 수 있도록 예시로 보여준다.</p>	<p>모듬별 교우와 협동하여 제작한다.</p> <p>제작 시 자신의 역할을 정해 적극적으로 참여 한다.</p> <p>궁금한 부분을 질문한다.</p> <p>촬영한 사진을 동영상으로 편집한다.</p>	<p>80분</p>	<p>멀티미디어 자료 · 주의 집중</p>
<p>정리 및 차시 예고</p>	<p>정리 및 차시 예고</p>	<p>◎ 정리 및 차시예고</p> <p>다음시간에는 모듬별로 제작한 스톱모션 애니메이션을 발표하고 감상한 뒤 미술 활동지를 작성할거예요.</p> <p>◎ 작업대 정리정돈</p> <p>◎ 인사</p>	<p>작업대 정리정돈 한다.</p> <p>마무리 인사한다.</p>	<p>10분</p>	<p>정리 정돈</p>

〈표10〉 영상으로 표현하기- 4차시 본시 학습지도안

단원명	영상 매체를 활용한 스톱모션 애니메이션		차시	4/4	
학습 목표	1) 제작한 스톱모션 애니메이션 작품을 발표할 수 있다. 3) 작품을 감상하고 비평의식을 기를 수 있다.				
학습 준비물	교사	멀티미디어자료 및 파워포인트, 미술활동지			
	학생	필기도구			
학습 절차	학습 과정	학습 및 활동내용		소요 시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도입	인사 및 출결 확인  학습 목표 제시	◎ 교사와 학생 인사 및 출결 확인  ◎ 전시 학습내용확인 발문)저번시간에 어떤 수업했었죠?  ◎ 학습목표제시 -오늘은 제작한 스톱모션 애니메이션을 발표, 감상 합니다. 학습목표를 읽어 봅시다. 1) 제작한 스톱모션 애니메이션 작품을 발표할 수 있다. 3) 작품을 감상하고 비평의식을 기를 수 있다.	-인사하기  자유롭게 대답한다 -스톱모션 애니메이션을 제작했어요.  - 학습 목표를 소리내어 읽는다.	5분	출결확인 · 주의집중
전개	표현	◎ 모듈별로 제작한 스톱모션 애니메이션 작품발표	-작품의 구상	40분	

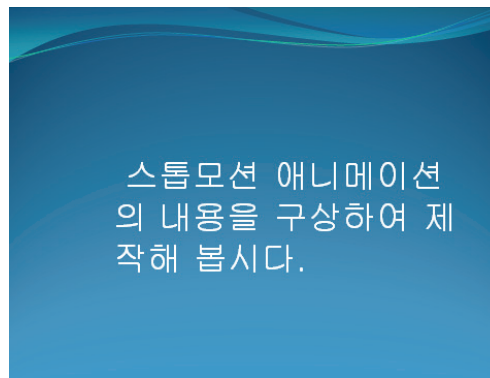
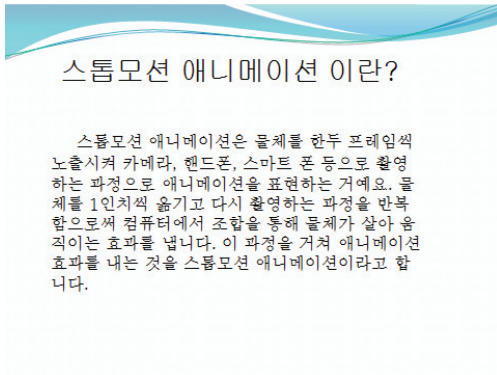
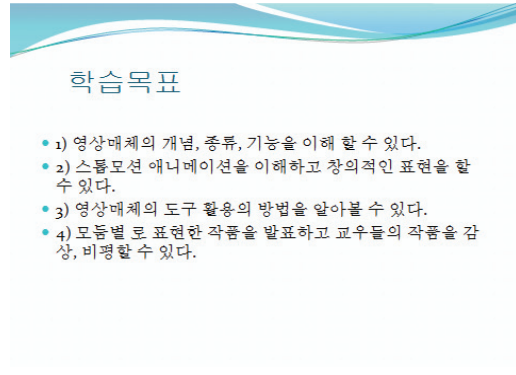
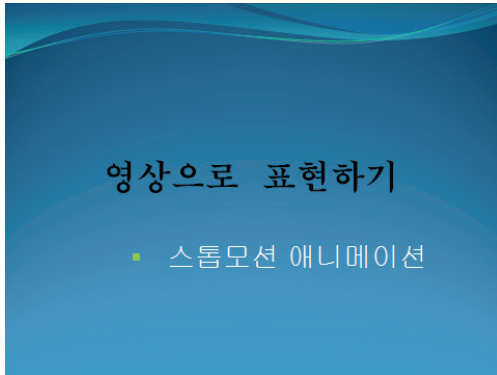
	하기	<p>-작품을 구상한 동기와 재료적 접근 방법을 발표하고 제작 한 작품을 감상 하도록 합니다.</p> <p>◎ <b>제작된 스톱모션 애니메이션 감상</b> 주의 집중하여 감상한다.</p> <p>◎ <b>미술 활동지 작성</b> 미술활동지를 통하여 영상매체와 스톱모션 애니메이션에 대한 의미에 대하여 다시 한 번 인식 하고 교우들의 작품의 비평 활동을 통해 비평의식을 기른다.</p>	<p>의 내용과 작품 제작과정을 발표한다.</p> <p>작품을 감상한다.</p> <p>미술 활동지를 작성한다.</p>		멀티미디어 자료 · 주의 집중
정리 및 차시 예고	정리 및 차시 예고	<p>◎ <b>정리 및 차시예고</b> -다음시간에는 미술에 관련된 영화를 감상하고 천연물감에 대하여 알아보시다.</p> <p>◎ <b>작업대 정리정돈</b></p> <p>◎ <b>인사</b></p>	<p>작업대 정리정돈 한다.</p> <p>마무리 인사한다.</p>	5분	정리 정돈

⑦ 미술 활동지

〈표11〉 영상으로 표현하기- 미술 활동지

영상으로 표현하기- 스톱모션 애니메이션	학년 반
	이름:
<p>● 영상매체의 개념과 종류, 기능에 대하여 설명하시오.</p>	
<p>● 스톱모션 애니메이션의 의미와 제작방법에 대하여 설명하시오.</p>	
<p>● 자신이 제작한 스톱모션 애니메이션의 특징과 제작하며 느낀 점을 설명하시오.</p>	
<p>● 발표한 교우들의 작품들 중 하나를 골라 작품에 대한 생각을 설명하시오</p>	

## ⑧ 참고자료 (PPT 이미지)



## (2) 영상매체의 영상을 적용한 미술교육

영상매체의 영상이 중심이 되어 미술교육이 진행 될 수 있다. 시각적 특징을 살려 미술과 관련된 영화 감상, VCR을 통한 명화 감상, 다큐멘터리, 애니메이션, 멀티미디어와 웹디자인 등 다양하게 영상매체의 영상을 중심으로 미술교육이 진행된다. 영상을 적용하여 미술교육이 진행되면 청소년들에게 흥미를 유발시켜 지식에 대한 이해와 습득이 빠르다.

본 연구에서는 영상매체의 영상을 적용한 미술교육의 방안으로 미술과 관련된 영화를 감상하고 이를 바탕으로 수업지도안 방안을 제시한다.

영화는 이야기를 전제로 실제모습을 그대로 기록하는 움직이는 영상이다. 영화는 관객에게 호소력을 갖는 주제와 스타 파워를 앞세운 치밀한 마케팅전략으로 발전하였고, 영화 산업은 뉴미디어의 등장과 함께 더욱 확대되었다. 영화는 시각적인 효과가 가장 큰 미디어다. 청소년들에게는 재미있는 이야기와 현실성 있는 영상, 공상적인 영상 모두를 접할 수 있어 청소년들에게 호기심을 자극시킨다. 영화는 과거의 이야기나 현재, 미래의 이야기도 재현해 낼 수 있다. 이 특징으로 과거의 미술이야기가 영화로 표현되기도 한다. 화가 ‘베르메르이야기’의 ‘진주귀걸이 소녀’, ‘클림트’, 조각가인 로댕의 연인 이었던 ‘까미유 끌로델’, ‘앤디워홀’, 우리나라의 화가 ‘장승업’을 주제로 한 ‘취화선’등 많은 화가들이 영화의 주제로 재해석되어 표현된다. 청소년들은 그 영상을 통해 미술사에 대한 내용들을 쉽게 이해할 수 있다.

이를 기초로 하여 유럽의 20세기 초반 실험적인 미술이 성행할 때 프랑스를 배경으로 제작된 ‘세라핀’의 영화를 주제로 본 수업지도안을 제안한다. 이 영화는 그림을 그리기위한 재료의 활용, 그림에 대한 접근 방식, 당시 미술적 시대상황, ‘세라핀’의 그림들을 영상을 통해 청소년들이 접하면서 미술에 대한 긍정적인 자세를 가질 수 있도록 한다. ‘세라핀’에 나오는 물감들을 참고하여 천연물감의 의미, 실제로 우리 실생활에서 접할 수 있는 천연재료를 바탕으로

직접 물감을 만들어 자연을 그림으로 표현한다. 청소년들은 영화감상에서 끝나는 것이 아닌 직접 영상에 나오는 그림을 표현해봄으로써 심미적인 발달과 재료의 표현능력을 기를 수 있다. 더 많은 자료를 활용할 수 있으나 본 연구에서 소개하는 자료들이 제한적인 것은 영화의 선정성으로 청소년들에게 활용하는데 문제가 있음이 아쉬운 점이다.

영상매체의 영상을 적용한 미술교육의 수업 지도 방안으로 영상매체를 통한 미술의 이해를 돕고 체험을 통하여 표현의 능력을 기르기 위해 수업지도안을 제시한다.

## 가. 본시 학습지도안

### ① 단원명

- 대단원 : 영상
- 소단원 : 영상매체의 영상

### ② 단원의 개관

이 단원은 영상매체인 영화를 통해 청소년들이 미술사에 대한 이해와 재료의 직접적인 표현능력을 기를 수 있는 수업지도안을 구성하였다.

개인수업 형태를 통하여 자신에게 주어진 주제로 자유롭게 그림을 표현할 수 있고, 재료에 대한 표현능력을 기를 수 있다. 자신의 작품을 발표하고 친구들의 작품을 감상한 뒤, 비평 활동을 통하여 비평의식을 기를 수 있도록 수업지도안을 구성하였다

### ③ 단원의 목표

- 영상매체의 영화 ‘세라핀’을 통해 미술사를 설명 할 수 있다.
- 미술의 변천 과정과 미술 감상능력을 기를 수 있다.
- 천연물감 재료에 대한 표현능력을 기를 수 있다.
- 자신이 표현한 작품을 발표하고 교우들의 작품을 감상, 비평할 수 있다.

### ④ 수업계획

본 연구는 고등학생을 대상으로 영상매체의 영상을 활용한 미술교육을 지도할 수 있는 방안을 모색해 보았다. 앞에서 분석한 고등학교 미술교과서를 바탕으로 영상미술의 교육목표를 참고하여 고등학생을 대상으로 수업지도안을 총 4차시로 제한한다.

이 단원은 ‘영상매체의 영화 속 미술’이다.

1차시에는 영화의 통해 미술사를 이해하고 ‘세라핀’ 영화를 감상한다. 시대적 배경의 이해와 작품에 대한 긍정적인 시각으로 자유롭게 감상한다.

2, 3차시에는 자연을 주제로 스케치하며 자연의 재료로 물감을 만들어보고 채색하며 작품을 완성 한다.

4차시에는 작품을 발표하고, 다른 교우들의 작품을 감상한다. 그리고 수업을 통하여 습득했던 내용들을 미술 활동지에 작성하고, 미술 활동지에 교우들의 작품을 비평하며 적극적인 비평의식을 기른다.

영상매체의 영상의 활용에서 그치지 않고 영화를 통해 미술사의 의미를 이해하며 교육과정의 내용의 체험, 표현, 감상의 단계를 기초하여 재료의 표현능력과 비판적인 의식을 기르기 위해 수업지도안을 제안하였고, 바람직한 수업이 이루어질 수 있도록 교사와 청소년들은 영상매체를 적용한 미술교육에 대한 적극적인 자세가 필요하다.

〈표12〉 차시별 지도계획

대영역		영상	중영역	영상매체의 영상		
단원명		영상매체의 영화 속 미술				
학습목표 (성취기준)		1) 영상매체의 영화 ‘세라핀’을 통해 미술사를 설명 할 수 있다. 2) 미술의 변천 과정과 미술 감상능력을 기를 수 있다. 3) 천연물감 재료에 대한 표현능력을 기를 수 있다. 4) 자신이 표현한 작품을 발표하고 교우들의 작품을 감상, 비평할 수 있다.				
학습자료		재료 용구	교사	멀티미디어자료 및 파워포인트, 미술활동지, 천연물감재료, 종이, 채색도구		
			학생	필기도구, 종이, 천연물감재료, 채색도구		
		영상 자료	자료1	‘세라핀’ 영화.		
학습과정	차시		학습목표		학생학습과정	시간
	1/4	체 협	· 영화 ‘세라핀’을 통해 미술사를 설명 할 수 있다. · 미술의 변천과정과 감상 능력을 기를 수 있다.		· 영상매체의 20세기 초기 현대 미술사 설명 습득. · 영화 미술적 관점에서 감상하기	50’
	2,3 /4	표 현	· 천연재료로 색을 만들어 볼 수 있다. · 재료에 대한 표현능력을 기를 수 있다. · 자연을 주제로 그림을 표현 할 수 있다.		· 1차시의 감상한 영화를 바탕으로 자연을 주제로 스케치하고 천연재료의 색을 사용하여 그림표현하기.	100’
	3/4	감 상	· 자신의 작품을 설명할 수 있다. · 교우의 작품을 감상하고 비평의식을 기를 수 있다.		· 자신의 작품 발표와 교우들의 작품 감상, 미술활동지를 통한 작품 비평 활동하기.	50’

## ⑤ 수업지도상 유의사항

- 영상매체를 활용함으로써 집중하지 못하고 산만해 질수 있기 때문에 흥미 있고, 관심을 유발 할 수 있는 영상매체의 주제를 선정을 한다.
- 영상매체와 미술사 자료를 충분히 수집하여 효율적인 수업이 되도록 한다.
- 주제 선정은 학생의 자율성, 창의성 등이 존중되도록 하며 흥미, 발달 단계 및 개인차를 고려하여 수립 한다.
- 표현활동에 개성 있는 표현이 될 수 있도록 다양한 재료를 준비하기 위해 사전 지도한다.
- 체계적인 수업을 진행하기 위해 학생들이 수업 전반적인 작업 과정을 이해해야 한다.
- 교사는 학생들의 눈높이에서 모든 과정을 주시하고, 학생들에게 각 단계별 과정에 대하여 고른 성취를 이끌 수 있도록 한다.
- 학생 스스로가 자신의 생각을 자유롭게 자신 있게 표현할 수 있도록 학습 분위기를 만들어 주어 학생들의 능동적이고 자발적인 수업 참여를 유도 한다.
- 작품을 제작한 작품을 발표하고, 교우들의 작품을 감상 한 뒤 자신의 생각을 자신감 있게 표현 할 수 있도록 유도한다.
- 학생들이 실기 활동이 끝나고 주변 정리정돈을 하며 수업을 마무리 할 수 있도록 지도 한다.

⑥ 본시 학습지도안

〈표12〉 영상매체의 영화 속 미술 - 1차시 본시 학습지도안

단원명	영상매체의 영화 속 미술		차시	1/4	
학습 목표	1) 영화 ‘세라핀’을 통해 미술사를 설명 할 수 있다. 2) 미술의 변천과정과 감상 능력을 기를 수 있다.				
학습 준비물	교사	멀티미디어자료 및 파워포인트			
	학생	필기도구			
학습 절차	학습 과정	학습 및 활동내용		소요 시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도입	인사 및 출결 확인  동기 유발 및 학습 목표 제시	<b>◎ 교사와 학생 인사 및 출결 확인</b>  <b>◎ 전시 학습내용확인</b> 발문)저번시간에 어떤 수업했었죠?  <b>◎ 동기유발</b> 영화에 대한 질문을 한다. 발문) 영화 감상하는 것 좋아 하죠? 미술에 관련된 영화를 본 적 있나요? -영화는 저번 주에 배웠던 영상매체의 영역 중 시각적인 기능을 가진 영화를 감상합니다.  <b>◎ 감상할 영화의 기본적인 설명</b> -영화 제목은 ‘세라핀’입니다. 20세기 초	-인사하기  자유롭게 대답한다. -스톱모션 애니메이션 이에요.  -진주귀걸이를 한 소녀를 본 적 있어요.	5분	출결확인 · 주의집중

		<p>여성화가의 이야기 예요. 미술을 주제로 제작된 영화로 20세기 초 프랑스 배경으로 이야기가 진행됩니다. '세라핀'이 그림을 그리는 과정과 그 시대의 미술가와 작품에 대해 알아봅니다.</p> <p><b>◎ 학습목표제시</b></p> <p>-오늘은 '세라핀'의 영화를 감상하고 20세기 초 유럽의 미술사에 대하여 알아보고 영화 속 미술재료를 주의 깊게 봅시다. 학습목표를 읽어 봅시다.</p> <p>1) 영화 '세라핀'을 통해 20세기 미술사를 설명 할 수 있다.</p> <p>2) 미술적 재료와 감상 능력을 기를 수 있다.</p>	<p>- 학습 목 표 를 소리내어 읽는다.</p>		
<p>전개</p>	<p>영상 감상 및 설명</p>	<p><b>◎ 영화 '세라핀'의 구체적인 설명</b></p> <p>발문) 20세기 유명한 미술가는 누가 있을까요?</p> <p>-20세기 초 미술은 실험적인 미술의 등장 이였어요. 이전의 미술과는 달리 강렬한 색채, 직접적인 주제표현 등 다양한 미술의 영역이 생겨났고 활발한 미술시장이 번성했던 시대입니다. 마티스, 앙리루소, 피카소, 몬드리안 등 많은 훌륭한 미술가들이 배출된 시대에 자연을 주제로 미술을 표현한 여성화가 '세라핀'을 주제로 제작된 영화입니다.</p> <p><b>◎ 영화 '세라핀' 감상하기</b></p> <p>미술작품을 중점으로 두고 감상하기</p> <p>-세라핀은 파리의 작은 마을 상리스에서 남의 집 허드렛일을 하며 근근이 생계를 이어갑니다. 집세 낼 돈을 모두 털어 그림</p>	<p>자유롭게 대답한다.</p> <p>-마티스, 피카소입니다.</p> <p>주의 집중하며 감상하기</p>	<p>40분</p>	<p>멀티 미디어 자료 . 주의 집중</p>

	<p>재료를 사들이고, 돈이 없어 자연에서 나오는 들꽃, 풀, 돼지의 피 그리고 교회의 촛농 등으로 색을 자신만의 색을 만들어 그림을 표현합니다. 영화에 등장하는 다른 미술작품과 그림을 그리기 위한 자연재료를 유심히 관찰하며 감상하세요.</p> <p>◎ 20세기 초 미술작품과 세라핀 작품 자세한 관찰</p> <p>영화에 등장한 피카소, 앙리루소와 그밖에 20세기 초 작품을 감상한다. 세라핀의 작품을 세밀히 감상하고 영화 속 등장한 자연을 통한 미술적 재료에 대하여 설명한다.</p> <p>-자연의 재료로 물감을 만들 수 있는 재료는 영화처럼 풀, 들꽃 동물의피, 진흙 등으로 표현할 수 있어요</p> <p>발문)우리 일상 생활에서 쉽게 얻어 색을 만들 수 있는 재료는 무엇이 있을까요?</p> <p>-커피, 포도, 녹색은 녹차가루, 시금치가루, 콩, 치자 등으로 색을 내어 사용할 수 있어요. 유화물감처럼 오래 지속되긴 어렵지만 자연적 재료로 색을 내면 또 다른 느낌의 작품이 나오게 됩니다.</p>	<p>-커피, 포도에요.</p>		
정리 및 차시 예고	<p>정리 및 차시 예고</p> <p>◎ 차시예고 준비물제시</p> <p>-다음시간에는 오늘 감상한 영화에 나온 자연적 재료와 우리 일상생활에서 얻을 수 있는 자연재료를 준비하여 그 재료로 물감을 만들어 그림을 표현할 거예요. 학생들이 준비할 수 있는 재료를 선택해 준비해주세요.</p> <p>◎ 작업대 정리정돈</p> <p>◎ 인사</p>	<p>작업대 정리정돈 한다.</p> <p>마무리 인사한다.</p>	5분	정리 정돈

〈표14〉 영상매체의 영화 속 미술 - 2,3차시 본시 학습지도안

단원명	영상매체의 영화 속 미술		차시	2,3/4	
학습 목표	1) 자연을 주제로 그림을 표현 할 수 있다. 2) 천연재료로 색을 만들어 볼 수 있다. 3) 재료에 대한 표현능력을 기를 수 있다.				
학습 준비물	교사	멀티미디어자료 및 파워포인트, 천연재료, 종이, 채색도구			
	학생	필기도구, 천연재료, 종이, 채색도구			
학습 절차	학습 과정	학습 및 활동내용		소요 시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도입	인사 및 출결 확인  학습 목표 제시	◎ 교사와 학생 인사 및 출결 확인  ◎ 전시 학습내용확인 발문)저번시간에 어떤 수업했었죠?  ◎ 학습목표제시 -오늘은 전시의 수업을 바탕으로 자연적 재료로 색을 만들어 그림 표현합니다. 학습목표를 읽어 봅시다. 1) 자연을 주제로 그림을 표현 할 수 있다 2) 천연재료로 색을 만들어 볼 수 있다. 3)재료에 대한 표현능력을 기를 수 있다.	-인사하기  자유롭게 대답한다. -세라핀 영화를 감상 했어요.  - 학습 목 표 를 소리내어 읽는다.	10분	출결확인 · 주의집중
전개	표현	◎ 자연을 주제로 그림 표현 세라핀의 작품을 바탕으로 자연을 주제로 꽃, 나무, 풀, 곤충 등을 그림으로 표현한	자연을 주제로 스케치하기		

	하기	<p>다.</p> <p>◎ <b>자연의 재료로 색 만들기</b> 준비한 자연의 재료 커피, 포도, 녹색은 녹차가루, 시금치가루, 콩, 치자, 단호박, 백련초가루 등으로 다양한 색을 만들어 본다.</p> <p>◎ <b>순회지도.</b> 자연의 재료로 색을 만들 때 재료의 특성을 설명한다. 예로 커피와 치자는 뜨거운 물에 색이 잘 나오고 콩은 끓여서 백반을 넣어야 보라색이 나오고 진흙 굳어서 부서지지 않게 하려면 오공본드를 섞어 사용하는 특징들을 설명한다.</p> <p>◎ <b>스케치한 그림 채색</b> 자연의 재료로 만든 색을 스케치한 그림에 채색하기 -교우들끼리 색을 공유하며 다양한 색으로 그림에 맞는 채색을 할 수 있도록 하세요.</p>	<p>궁금한 부분을 질문한다.</p> <p>자신의 그림에 맞는 색으로 채색하기</p>	80분	멀티 미디어 자료 · 주의 집중
정리 및 차시 예고	정리 및 차시 예고	<p>◎ <b>정리 및 차시예고</b> -다음시간에는 자신의 작품을 발표하고, 교우의 작품을 감상한 뒤 미술활동지를 통하여 복습하는 시간을 가질 거예요.</p> <p>◎ <b>작업대 정리정돈</b></p> <p>◎ <b>인사</b></p>	<p>작업대 정리정돈 한다.</p> <p>마무리 인사한다.</p>	10분	정리 정돈

〈표15〉 영상매체의 영화 속 미술 - 4차시 본시 학습지도안

단원명	영상매체의 영화 속 미술		차시	4/4	
학습 목표	1) 자신의 작품을 설명할 수 있다. 2) 교우의 작품을 감상하고 비평의식을 기를 수 있다.				
학습 준비물	교사	멀티미디어자료 및 파워포인트, 미술활동지			
	학생	필기도구			
학습 절차	학습 과정	학습 및 활동내용		소요 시간	자료 및 유의점
		교사	학생		
도입	인사 및 출결 확인  학습 목표 제시	◎ <b>교사와 학생 인사 및 출결 확인</b>  ◎ <b>전시 학습내용확인</b> 발문)저번시간에 어떤 수업했었죠?  ◎ <b>학습목표제시</b> -오늘은 전시에 완성한 작품을 발표, 감상하고 배웠던 미술사를 미술활동지를 통하여 복습할 수 있다. 학습목표를 읽어 봅시다. 1) 자신의 작품을 설명할 수 있다. 2) 교우의 작품을 감상하고 비평의식을 기를 수 있다.	-인사하기  자유롭게 대답한다. -자연의 재료로 색을 만들어 그림 표현했어요.  - 학습 목표를 소리 내어 읽는다.	5분	출결확인 · 주의집중
전개	표현	◎ <b>자신의 그림을 설명</b> -그림의 주제와 재료적 접근 방법을 설명	-작품의 구상		

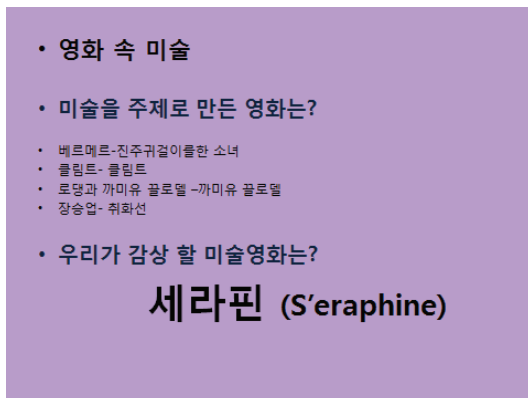
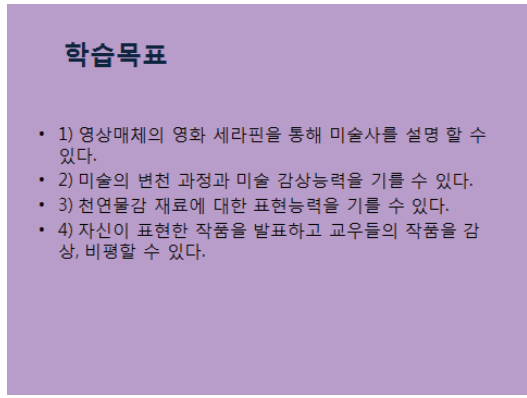
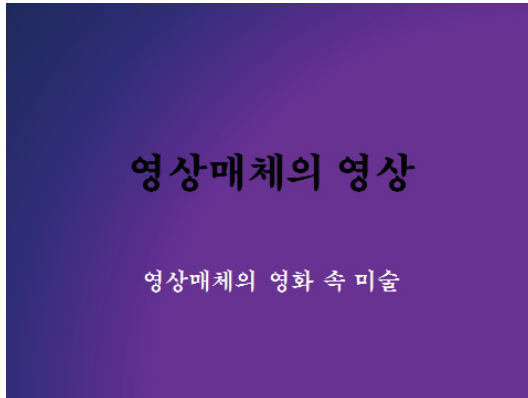
	하기	<p>하고, 자연의 재료로 색을 만들어본 느낌을 발표하세요.</p> <p>◎ 교우의 작품을 감상 주의 집중하여 감상한다.</p> <p>◎ 미술 활동지 작성 미술활동지를 통하여 1차시에 배웠던 미술사를 다시 한 번 인식하고 교우들의 작품의 비평 활동을 통해 비평의식을 기른다.</p>	<p>의 내용과 작품 제작과정을 발표한다.</p> <p>작품을 감상한다.</p> <p>미술 활동지를 작성한다.</p>	40분	멀티미디어 자료 · 주의 집중
정리 및 차시 예고	정리 및 차시 예고	<p>◎ 정리 및 차시예고 -다음시간에는 조각에 대하여 알아보고 잘함을 활용하여 부조표현을 할거예요.</p> <p>◎ 작업대 정리정돈</p> <p>◎인사</p>	<p>작업대 정리정돈 한다.</p> <p>마무리 인사한다.</p>	5분	정리 정돈

⑦ 미술 활동지

〈표16〉 영상매체의 영상-영상매체의 영화 속 미술- 미술 활동지

영상매체의 영상-영상매체의 영화 속 미술	학년 반
	이름:
<p>● 다음 그림의 작가와 작품을 설명하시오.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	
<p>● 자연을 주제로 그림을 스케치하고 천연재료로 물감을 제작하여 채색한 자신의 작품내용과 느낌 점을 설명하시오.</p>	
<p>● 발표한 교우들의 작품들 중 하나를 골라 작품에 대한 생각을 설명하시오.</p>	

⑧ 참고자료 (PPT 이미지)



## ⑧ 참고자료 (PPT 이미지)

### 20세기 초기 작가들

영국 속 앙리 루소 [Henri Rousseau, 1844.5.21~1910.9.2]

프랑스의 화가. 그의 작품은 사실과 환상을 그려서 긴 독특한 것으로 이국적인 정서를 주제로 다른 화가에 필적하는 풍경화, 인물화를 그렸다. 순진무구한 정신에 의해서 포악한 스벽함, 열성이 참신한 조형질서에 따라 감동적으로 나타난다.



즐거움 어릿광대



꽃

### 20세기 초기 작가들

앙리 마티스 [Henri Matisse, 1869.12.31~1954.11.3]

프랑스의 화가. 그가 주도한 아수파(파비슴) 운동은 20세기 회화의 일대 혁명이며, 물색의 대담한 활용(색채)을 앙르히의 경쾌한 기성적 표현을 기표하였다. 보색관계와 조화의 상반 유희를 색면표과 속에 색의 순도를 높여 확고한 마티스 예술을 구축함으로써 피카소와 함께 20세기 회화의 위대한 지점이 되었다.



그 안락의자에 앉은 그녀



춤

### 20세기 초기 작가들

파블로 피카소 [Pablo Ruiz y Picasso, 1881.10.25~1973.4.8]

스페인 태생이며 프랑스에서 활동한 입체파 화가. 프랑스 미술에 영향을 받아 피리코 이주하였으며, 루노아르, 폴루코, 몽크, 고갱, 고흐 등 거장들의 영향을 받았다. 초기 청색시대를 거쳐 입체주의 미술양식을 창조하였고 20세기 회화의 거장이 되었다. 《게르니카》, 《아비투의 처녀들》 등의 작품이 유명하다.



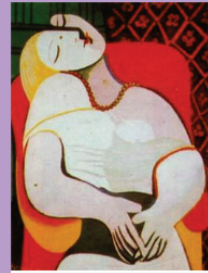
게르니카

### 20세기 초기 작가들

파블로 피카소 [Pablo Ruiz y Picasso, 1881.10.25~1973.4.8]



아비투의 처녀들



꽃

자연의 재료로 색을 만들어  
작품을 표현합시다

## V. 결 론

오늘날 영상매체는 과거와는 비교도 되지 않을 정도로 거대하며, 청소년들에게 원하던 원하지 않던 간에 그들의 생활 속에 깊숙이 파급되어 지식, 태도, 정서 등의 엄청난 변화를 초래하는 촉매자 역할을 하고 있고, 시대에 흐름에 따라 현 미술교육에서는 미술은 즉 시각적 분야이기에 영상매체의 교육의 필요성을 강조 하고 있다.

본 연구는 청소년들에게 영상매체가 미치는 영향을 통해 미술교육의 역할을 학습자가 이해하고 영상매체를 통하여 다양한 경험, 다양한 방식을 이용하여 표현하는 활동을 즐기며, 미술 교육 속에 영상매체라는 주제로 교육을 함으로써, 청소년들의 문화에 정보를 획득하여 호기심을 충족시켜 흥미를 느끼게 하고 지식과 자기개발을 위한 활동을 할 수 있도록 도와준다. 미술이라는 분야에 좀 더 능동적으로 참여 할 수 있는 계기를 만들 수 있도록 학습지도안을 제시 하였다.

이에 본문내용을 요약하여 살펴보면 다음과 같다.

현대의 미술의 변화의 흐름을 바탕으로 발전된 영상매체는 청소년문화에 많은 영향을 미치고 있다. 현대미술의 변화와 영상매체, 그리고 청소년문화의 관계에 대해서 알고, 그 영향으로 인해 청소년들에게 주는 삶의 편리함이나 정보지식이나 오락적 측면인 부분을 충족시켜 주고 그에 반면, 청소년문화에 유해한 ,인터넷 중독, 프로그램을 통한 폭력성의 모방, 등의 양면성을 가지고 있는 것을 알 수 있다. 그 정보 등을 참고하여 청소년 문화를 이해 할 수 있다. 2007년 개정 7차 교육 과정과 2009년 개정 교육 과정을 살펴 본 후 이를 토대로 청소년들의 흥미를 이끌 수 있는 영상매체를 활용한 수업지도안을 제시 함으로써 실제 교육현장에서 영상매체를 중심으로 효과적으로 적용시킬 수 있는 수업지도안을 제시 하고자 하였다.

본 연구를 통해 얻은 결과는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 영상매체와 청소년 문화를 이해할 수 있다. 청소년에게 교육적으로 바람직한 접근이 이루어지려면 대상의 특징과 변화에 대해서 충분히 인식해야 한다. 이 연구를 통하여 청소년과 영상매체의 관계의 양면성을 알고 긍정적인 측면의 교육적 접근을 유추할 수 있다. 청소년들의 긍정적인 측면의 흥미를 이끌어 내고, 그 내용을 바탕으로 올바른 미술 교육적 접근을 할 수 있다.

둘째, 영상매체는 청소년들에게 미술 교육적 효과를 얻을 수 있다는 것을 알 수 있다. 청소년들은 교육적인 지식을 얻을 때 그들이 흥미를 가지는 과목이라면 더욱 교육적 효과가 높다. 영상매체는 청소년들에게 흥미를 이끄는 매체이기에 교육적인 효과를 얻을 수 있고, 미술교육 수업에 적용될 수 있다. 기존의 전통적인 수업과는 달리 청소년들의 문화에 맞는 영상매체를 활용하여 미술교육의 더욱 다양한 수업을 연구 개발한다면 미술교육은 청소년들의 적극적인 참여를 높임으로써 교육측면에서 사회에 부합되는 청소년으로 성장할 수 있게 될 것이다.

셋째, 영상매체와 청소년문화의 관계 그리고 2009년 개정된 교육 과정을 바탕으로 제시한 영상매체를 활용한 미술교육 연구 교수-학습지도안을 실제 학교 현장에서 수업으로 진행할 수 있다. 실제 수업을 통해 청소년들에게 영상매체를 활용한 수업에 대한 가능성을 알아보고, 교사는 수업을 바탕으로 좀 더 적절한 청소년을 위한 미술교육 프로그램을 개발함으로써 청소년들의 미술교육에 대한 인식의 변화를 이룰 수 있다.

영상매체와 청소년의 미술교육은 정보 지식만으로 교육이 되는 것이 아닌 적극적인 경험을 통하여, 교육이 이루어져야 한다. 청소년들의 문화를 긍정적으로 수용하여 그 문화 속에서 청소년들의 교육적 발전성을 발견하고 그들은 다양한 문화 현상들을 통하여 건강한 문화로 재생산해나가야 한다. 청소년과 학교는 상호작용 통하여 미술 교육에 있어서 더욱더 활기차고 창의적인 교육으로 발전시켜야 할 것이다.

## 참고문헌

### <단행본>

- 곽한주 외 3인공저, 『영상의 이해』, DIMA, 2009
- 권두승 외 1인공저, 『청소년 세계의 이해』, 문음사, 1998
- 김성숙 외 6인공저, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2003
- 김성숙 외, 6인공저 『미술교육의 동향과 전망』, 학지사, 2003
- 김춘일, 『중등미술교육론』, 교육과학사, 2002
- 문혜성, 『미디어 교육』, 한국방송 영상 산업 진흥원, 2004
- 박진규, 『청소년 문화』, 학지사, 2003
- 박차지현, 『청소년을 위한 한국미술사』, 두리미디어, 2005
- 박휘락, 『미술감상과 미술 비평 교육』, 시공사, 2003
- 성열준 외 6인공저, 『청소년 문화론』, 양서원, 2011
- 이옥형 외 2인공저, 『교육심리학』, 집문당, 2007
- 이정춘, 『미디어 교육론-미디어시대에 살다』, 세계사, 2003
- E. H. 곰브리치, 『서양미술사』, 예경, 1997
- 장 자크 루소, 『에밀』, 한길사, 2006
- John C. Coleman, Leo B. Hendry, 『청소년과 사회』, 성안당, 2006
- 주형일, 『영상매체와 사회』, 한울아카데미, 2004
- 최명구 외 1인공저, 『청소년의 이해』, 학지사, 2007
- 최형순, 『현대미술을 위한 변명』, 해토, 2005
- 캐롤스트릭랜드, 『클릭, 서양미술사』, 예경, 2008
- Paul Eggen · Don Kauchak, 『교육심리학』, 학지사, 2006
- 한상철, 『청소년학- 청소년 이해와 지도』, 학지사, 2004

## <국내 학위논문>

- 박여주, 『시각문화 미술교육의 통합적 지도방안연구』, 한양대학교교육대학원 석사학위논문, 2009
- 송지하, 『중학교 미술 교육에서 시각문화를 활용한 시각 미디어 지도 방안 연구』, 단국대학교교육대학원 석사학위논문, 2010
- 이경화, 『미디어 아트를 중심으로 한 동시대 미술 감상 교육 지도방안연구』, 한양대학교교육대학원 석사학위논문, 2010
- 이인영, 『미디어를 활용한 중학교 미술교육 지도 방안에 관한 연구-영상 광고를 중심으로』, 숙명여자대학교교육대학원 석사학위논문, 2009
- 임수정, 『미술교육에서 청소년 문화와 미디어에 관한연구』, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009
- 은소영, 『TV광고를 활용한 시각문화 교육 기초 연구- 중학생 중심으로』, 국민대학교교육대학원 석사학위논문, 2011
- 하선영, 『시각문화 미술 교육을 위한 영상 매체 수업의 미술 비평 지도 방법 연구 - 광고를 중심으로 한 미술비평 수업 모형연구』, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011

## 3. 학술지

- 서인숙, 『미술교육에서 미디어 교육 수용에 관한 연구』 『교원교육』, 제24 2008, PP.425~449
- 이용일, 『디지털 영상 미디어와 자아 정체성 형성에 대한 새로운 시각과 미술교육』, 『미술교육연구논총』, 제19, 2006, PP.99-119
- 정은정, 『미술교육에서 미디어교육의 의미이해』, 『아동미술』, 제8, 2009, P.49-67

## 〈교과서〉

안동선 , 『중학교교육과정해설서』 , 교육과학 기술부, 2007

교육과학기술부, 『미술과 교육과정』 ,2011

김영길 외 4人 공저, 『고등학교 미술』 , 미진사, 2011

노용 외 5人 공저, 『고등학교 미술』 , (주)교학사, 2011

안금희 외 4人 공저, 『고등학교 미술』 , (주)지학사, 2011

이상원 외 4人 공저, 『고등학교 미술』 , 천재교육, 2011

조익환 외 4人 공저, 『고등학교 미술』 , (주)지학사, 2011

## 〈웹자료〉

<http://bellstone.tistory.com> 『Animation Archive- 세상에서 가장 큰 애니메이션』

<http://blog.aladin.co.kr> 『오늘 본 영화- 유명신부』

<http://kaist455.egloos.com> 『Movies-‘세라핀’: 그녀는 그림을 그려야만했다.』

# ABSTRACT

## Study on Youth Education Using Visual Media

Ji Su Lee

Major in Art Education

Graduate School of Education

Sungshin Women's University

Today's modern society is changing so fast as to be unpredictable, and this brings changes to all cultures. The people who absorb and adapt this changing culture the fastest are adolescents. They are always enthusiastic about change and hence absorb the new culture more easily. Along with the development of science, various media gets the most attention and becomes a big issue in and of itself. Visual media is expanding its influence into news, TV, radio, movies, magazines and cellular phones. The recent invention of the Smartphone is also influencing the lives of adolescents as well as adults. These various media are spewing out a variety of information while capturing our senses of hearing and sight. They are introducing new artistic techniques and materials, bringing about a change in art itself.

With this influence, art started using advanced visual media as its artistic material and adolescents started using visual media so intimately it was as if it were a family member. In other words, as time advances, the youth relationship to media becomes increasingly faster and more closely connected. Therefore art education should reflect this trend and change accordingly. It should understand youth culture and utilize visual media based on this understanding in order to arouse interest in the younger generation.

The 7th Revised Curriculum encourages freeing ourselves from traditional art education methodology and induces an inclusive change. The new textbooks reflecting this curriculum are allotting many sections, comparatively, that deal with visual media. The 2009 Revised Curriculum is also demanding many changes in textbooks in that direction. However, the images introduced in textbooks or lessons related to visual media in school are not sufficient in quantity or quality. Changing the previous practice in all fields requires not just many trials and errors but also requires time.

For these reasons, this paper tries to reflect youth culture in these rapidly changing times and apply visual media to art education as well as develop an effective art education program. Prior to developing the program, based on a literature review this paper looks into the relationship between art and visual media, especially focusing on the relationship between adolescents and the visual media that so impacts them. By so doing, this paper tries to suggest the basis of why a teaching and learning plan favorable and applicable to real class needs to be designed. The goal of this paper is to suggest a teaching plan with a new program in which, by giving the students an art class that actively incorporates visual media, they will become interested in art education and actively participate in it.