



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](#)

임 상 빈 교수 지도
석사학위 청구논문

중등미술교육에서의 대화중심교육
활성화 방안 연구

2017

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
이 유 리

중등미술교육에서의 대화중심교육
활성화 방안 연구

임 상 빈 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2017년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 유 리

인 준 서

이유리의 석사학위 논문으로 인준함.

2017년 5월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문 개요

본 논문은 현 사회의 분위기를 결과중심, 성과위주를 중시하는 것으로 보았다. 이 안에서 이루어지는 교육은 현 사회를 반영하고 있다고 해석하였으며, 중등 미술교육도 이에 영향을 받았다고 본다. 이렇듯, 본 연구자는 현 중등 미술교육에 대해 미술교육의 폭넓고 깊이 있는 가치탐구와 그에 대한 적용이 원활하게 이루어지지 않고 있다고 생각한다. 또한 중등교육의 대상인, 청소년들의 내적발달을 도모하고 있지 않다고 본다. 본 연구는 이와 같은 현 중등미술교육의 문제점을 극복하고, 발전적 방향에 대한 고찰에서부터 시작한다. 그리고 문제점을 해결하기 위한 방안으로, 대화중심교육을 선택하였다. 대화는 과정이 중시될 수 있으며, 자기표현, 타인과의 상호작용에 자연스러운 도구가 될 수 있다. 연구의 목적은 대화의 장점을 살린 미술대학의 스튜디오 크리틱(Studio Critique)수업을 청소년 시기의 특성에 맞게 변형하여, 대화중심교육을 중등미술교육에서 활성화 시켜보고자 하는 것이다.

본 연구자가 중등 미술교육에서 대화중심교육으로의 전환과 활성화를 주장하는 이유는 다음과 같다. 본 논문의 대상은 청소년이며, 청소년기의 학생들은 특징은 대체적으로 자기중심적 성향이 강해서 타인과의 상호작용을 어려워한다. 이러한 시기에 대화중심교육은 자신의 의견을 표출하고 타인의 의견을 수렴하며, 자아정체성을 형성하는데 중요한 역할을 할 수 있다. 또한, 수평적 구조에서 타인과의 의견교류가 이루어질 수 있다. 따라서 본 연구자는 대화의 장점을 살린 미술교육을 분석하고, 중등미술교육으로 적용방안을 모색해 보았다.

이를 위해 대화중심 프로그램을 개발해 보았으며, 현장에서의 직접적인 고찰을 위해 현장에 적용시켜 진행해 보았다. 대상 범위는 중등학교 중, 중학교의 학생들을 대상으로 하였다. 대화를 중심으로 한 미술교육을 학교 현장에 맞추

어 주제설정, 표현기법을 찾아 적용해본 결과, 크게 세 가지의 장점이 드러났다. 첫째, 청소년들의 자기이해능력이 향상되었다. 둘째, 대인관계 능력이 향상되었다. 셋째, 교사와의 원활한 상호작용이 이루어졌다.

이처럼 참여관찰을 통해 직접적으로 학생들의 변화를 관찰하고, 학생들의 작품, 교사들의 반응을 기반으로 그 장점을 도출해 낼 수 있었다. 또한 대화를 중심으로 한 미술교육이 청소년들에게 미치는 영향에 대해서 분석하였고, 앞으로의 개선점에 대해서 제시하였다.

대화중심교육은 올바른 사회인으로 성장해 나아가고 있는 청소년들에게 도움이 될 수 있는 교육형태이며, 체계적인 프로그램과, 교사의 적극적인 개입으로 인해 효과가 극대화 될 수 있다. 앞으로 학교 현장에서 더 개선되고 활성화되길 바라며 청소년과 교사들에게 긍정적인 도움이 될 수 있기를 기대한다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 내용과 방법	3
3. 연구의 제한점	4
II. 대화수업을 통한 미술교육의 확장	5
1. 중등교육에서의 미술교육	5
1) 중등 미술교육의 이해	5
2) 중등 미술교육의 역할과 필요성	6
3) 현 중등미술교육의 문제점	7
2. 교육으로서의 대화수업	11
1) 대화의 교육적 의의	11
2) 미술교육 속 대화수업의 양상	14
3) 중등 미술교육에서 대화수업의 발전방향	25
III. 대화수업의 장점을 바탕으로 개발한 중등미술교육 프로그램	28
1. 중등미술교육에서의 대화중심 수업 모형 설계	28
1) 학습방식	28
2) 수업 과정 설계	32
3) 교수학습방법 및 유의점	33

4) 평가방법	36
2. 현장에서의 대화중심 수업모형 적용	40
1) 주제 선정 및 내용	40
2) 표현방식의 선정 이유	41
3) 수업지도 차시 계획	43
4) 학습지도안	45
5) 평가기준표	63
6) 활동지	65
IV. 발표수업을 강화시킨 중등교육 미술수업의 효과와 개선안	68
1. 현장수업에서의 참여관찰	68
1) 자기이해능력 향상	69
2) 학생 간 대인관계 능력 향상	70
3) 교사와 학생간의 활발한 소통	71
2. 수업 개선안	73
V. 결 론	75

참고문헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

〈표-1〉 미술대학에서의 크리틱 수업과정	14
〈표-2〉 ‘천사와 악마’ 프로그램1 - 수업 진행과정	16
〈표-3〉 ‘천사와 악마’ 프로그램2 - 유인물 중 일부분	17
〈표-4〉 대화중심 미술교육의 수업 과정	32
〈표-5〉 대화중심 미술교육의 수업 과정 중 상호작용 단계	34
〈표-6〉 대화중심 미술교육의 평가기준표	38
〈표-7〉 본 수업에 제시된 콜라주 기법 4가지	42
〈표-8〉 ‘콜라주를 통해 나를 표현하기’의 수업지도 차시계획	43
〈표-9〉 1차시 학습지도안	45
〈표-10〉 2차시 학습지도안	51
〈표-11〉 3차시 학습지도안	56
〈표-12〉 4차시 학습지도안	60
〈표-13〉 ‘콜라주를 통해 나를 표현하기’의 평가기준표	63
〈표-14〉 1차시 활동지 예시	65
〈표-15〉 2차시 활동지 예시	67
〈표-16〉 학생이 작성한 1,2차시 활동지	72

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

중등 미술교육이란 미술교육의 정당성을 인정받아 중·고등학교에서 행해지고 있는 교육을 의미한다. 미술교육은 학습자의 내면세계를 시각적 언어로 표출할 수 있으며, 다양한 표현 방법을 탐색하는데 도움이 된다.

중등 미술교육의 학습 대상자는 청소년이다. 청소년기의 특징은, 자기중심적 사고로 인해 타인과의 관계형성에 힘들어하는 것이다. 그리고 자아정체성을 형성해야하는 과업을 지니고 있으며, 성공 여부에 따라 청소년들의 삶의 질이 달라질 수 있다.

중등미술교육은 청소년들에게 자신에 대해 긍정적인 탐구가 이루어질 수 있도록 환경을 마련해 줄 수 있는 교과목 중 하나이다. 또한, 수평적 구조로 타인과의 상호작용이 원활하게 이루어질 수 있다. 학교교육은 모든 청소년들의 내적발달에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있으며, 청소년 시기의 특성에 맞는 진정한 있는 교육을 추구할 수 있다.

그러나 현재 청소년들은 결과와 성과를 중시하는 사회에 살고 있다. 이러한 사회에 학교교육도 영향을 받아, 현 중등교육은 입시위주의 풍토로 변질되었으며 유명 대학에 들어가기 위한 발판이 되어 전인교육이 희박해진 현상으로 인식되고 있다. 그리고 이러한 분위기에 미술교육도 영향을 받았다. 현 미술교육은 겉으로는 수행평가¹⁾를 지향하고 있지만, 아직도 여전히 결과론적 제작중심으로 평가가 이루어지고 있으며, 청소년시기의 특성을 반영하지 못하고 있고,

1) 수행평가란, 학습이 일어나는 전 과정을 평가하는 것을 의미한다. 즉, 학생이 과제를 해결하는 과정부터 결과까지 총체적으로 평가하는 것이다.

수직 일방향적 구조로 이루어지고 있다.

이와 같은 현 미술교육은 청소년들의 자아정체성 형성, 대인관계 능력 등 진정한 발달을 도모하지 못하고 있으며, 미술은 선천적으로 재능 있는 학생들의 소유물이라는 오해를 불러일으킬 수 있다. 또한, 과정중심을 지향하고 있지만 시행되지 않는 현 중등미술교육은 미술교과의 정당성과 가능성에 대한 접근을 저해할 수 있다.

이와 반대로 본 연구자가 경험하고 탐색한 미술대학의 대화중심 스튜디오 크리틱(Studio Critique)²⁾수업은 작품제작보다 그 안에서의 변화과정을 중시하였다. 그리고 큰 주제를 중심으로 학습자에 따라 다양하게 수업이 전개되었다. 또한 모든 구성원간의 상호작용이 가능하며, 대인관계를 긍정적으로 형성하는데 도움을 주었다. 이러한 크리틱 수업 중, 다양한 시각을 함양함으로써 자아정체성을 탐구할 수 있고, 타인과의 상호작용이 극대화된 미술대학의 크리틱 프로그램을 착안하여 중등미술교육에 적용해 보고자 한다.

이에 본 연구는 미술대학의 대화중심교육의 장점을 중등미술교육에 성공적으로 적용하기 위해, 청소년시기의 특성을 고려하여 프로그램을 개발하였다. 그리고 현 교육현장에 적용해보면서 프로그램의 효과성에 대해서 분석해 보았다. 또한, 개선점도 모색하여 더 발전적인 방향까지 제시하고자 한다.

2) 스튜디오 크리틱(Studio Critique)이란 미술대학에서 행해지는 대화중심교육을 의미한다. 스튜디오 크리틱은 일반적인 토론·대화와 달리 미술대학이라는 특정한 장소와, 작품과 작품 제작자라는 특정 대상의 발표로 시작되는 것이 특징이다. 또한, 작품제작계획, 주제표현 방법 등을 살펴보면서, 작품과 제작자의 내적인 발전적 방향에 대해 모색해 보는 특정 목적이 있다. 스튜디오 크리틱은 편의상 크리틱으로 불리고 있다.

2. 연구의 내용과 방법

본 연구는 문헌과 선행연구를 바탕으로 하여 중등미술교육의 개념 및 역할, 대화의 교육적 의의에 대해 분석하였다. 또한, 대화중심교육이 잘 이루어지고 있는 대학의 미술교육 속 크리틱을 탐구, 분석하여 중등미술교육에 적용하고자 하였다.

본 연구의 목적 수행을 위한 연구방법으로는 다음과 같다.

첫째, 문헌조사를 통해 청소년시기의 특성 대해 파악하고, 해결해야할 주요 과제가 무엇인지 살펴보려고 하였다.

둘째, 대화의 장점이 잘 이루어지고 있는 크리틱 수업을 선별하여, 대화중심교육의 효과에 대해 분석해 보았다.

셋째, 대화의 장점이 강화된 크리틱 수업을 중등미술교육에 적용하기 전, 적용방안에 대한 관점을 설정해 보았다.

넷째, 중등미술교육에 대화중심교육을 원활하게 적용하기 위해, 미술대학의 크리틱 프로그램 중 성신여자대학교 임상빈 교수님의 '천사와 악마' 프로그램에서 대화의 형식을 착안하였다. 그리고 이를 반영하여 중등미술교육을 대상으로 한 프로그램을 개발해 보았다.

다섯째, 본 연구자가 개발한 프로그램을 직접 학교 현장에 적용해 보았다. 이 때, 청소년들의 특징 중 하나인 자아정체성 형성에 도움이 되는 주제로 설정하여 프로그램을 시행하였다.

다섯째, 참여관찰을 통해서 학생들의 변화과정을 살펴보며, 대화중심교육의 효과에 대해서 파악하였다. 더 나아가, 발전방향에 대해서도 모색해 보았다.

이렇듯, 문헌연구와 미술대학의 사례, 학교 현장에서의 시행을 통해 연구를 진행하였다.

3. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같은 제한점을 지니고 있다.

첫째, 대화수업의 장점을 미술대학에서만 국한되어 찾아 적용하였다. 본 연구의 미술대학 크리틱 수업은 연구자의 경험을 기준으로 선별된 것으로, 사례분석 영역에 한계점이 있다. 그러나 본 연구자가 선별한 미술대학의 크리틱 수업은 대화수업의 장점을 포함하여, 더 많은 가능성을 추구할 수 있는 수업으로,中等미술교육에서 그 가치가 더 발휘되었다.

둘째, 프로그램개발에 초점을 맞추어, 대화중심교육을 활성화 시키고자 하였다. 활성화 시킬 수 있는 방안은 여러 측면에서 다양하게 모색 될 수 있다. 이를 극복하기 위해 추후에 활성화 방안에 대한 연구가 이루어지기를 기대해본다.

셋째, 中等미술교육은 중학교와 고등학교에서 이루어지고 있다. 본 연구는 중학교에서만 적용, 시행해 보았다는 단점이 있다. 하지만, 현재 中等교육에서 미술교육이 가장 활발히 이루어지고 있는 교육현장은 중학교이다. 그렇기 때문에 짧은 기간 동안 2학년 전체, 4차시로의 수업을 진행해 볼 수 있었다.

II. 대화수업을 통한 미술교육의 확장

1. 중등교육에서의 미술교육

1) 중등 미술교육의 이해

중등학교에서의 미술교육은 소수의 학생들을 대상으로 하지 않는다. 청소년기에 해당하는 모든 학생들을 대상으로 하며, 학교 내 외에서 이루어지는 공교육을 의미한다. 이렇듯, 미술교과는 청소년기의 특성을 잘 반영하고, 교과과목으로서의 교육적 정당성을 지녀야 한다.

미술교과의 정당성을 위한 노력은 끊임없이 계속 되어져 왔다. 미술교육을 통해 표현능력을 향상시키고, 사회가 요구하는 디자이너를 양성할 수 있다고 주장했던 표현기능 중심 미술교육부터, 진보주의 교육학자인 듀이(John Dewey, 1859~1952)의 영향을 받아 자유로운 자기표현을 추구했던 창의성 중심 미술교육, 그리고 미술에 대한 이해를 강조하는 이해중심 미술교육을 거쳐 현재 상황과 맥락을 중시하는 시각문화 미술교육까지 계속 되어져 왔다.

이렇듯, 다양한 방향의 교육적 흐름들은, 미술교육이 사회나 인간에게 영향을 미치거나 더 나아가 변화시킬 수 있다는 관점을 지니고 있다. 이러한 시선으로 볼 때, 학생들이 미술이라는 교과과목을 통해 어떠한 교육적 성과를 얻고 있는지 고찰해보아야 한다.

“교육은 결국 학습자들을 위해서 실시하는 것이며, 학생들의 인간형성을 돕기 위해 이루어지는 것이므로 학습자들이 무엇을 원하고, 그들의 심리와 특성에는 어떤 미술의 교육내용들이 적절한 것인지를 기준으로 미술과 교육내용을 선정해야 한다는 것이다.”³⁾

2) 중등 미술교육의 역할과 필요성

중등 미술교육의 학습대상자는 청소년들이다.

김춘일(2002)은 중등미술교육론에서, 피아제(Jean Piaget, 1986~1980)의 주장에 기초하여 청소년시기의 특징을 다음과 같이 이야기하고 있다. 피아제에 의하면 청소년 시기의 학생들은 ‘형식적 조작기’⁴⁾에 해당하는 단계로, 이성적이고 합리적인 사고가 발달하는 시기이다. 하지만 자아 중심적 사고로 인해 타인과의 생각과 감정, 타인과의 관계를 정확하게 인지하고 이해하는데 자주 실패한다.

자아 중심적 사고란 자신만의 특정한 사고와 관념에 사로잡혀 있는 것을 의미하며, 유연하지 못한 사고 중 하나이다. 미술교과는 이러한 청소년들에게, 자신에 대한 다양한 관점에서의 인식형성과, 타인과의 관계 형성에 도움이 될 수 있다.

미술교육은 다양한 표현활동과 탐색을 통해, 자신만의 시각적 언어의 획득이 가능하다. 즉, 자신의 의견을 다양한 형태로 표현해 보는데 도움이 된다. 이러한 점은 한가지의 편협한 사고에서 벗어나게 하며, 다양한 시각과 관점의 함양이 가능하게 할 수 있다. 또한 미술교육을 통해 생성된 시각적 언어는, 자연스러운 소통의 방법 중 하나가 될 수 있으며, 타인과의 상호작용에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다.

Judith M. Burton(2016)은 로웬펠드(Victor Lowenfeld, 1903~1960)의 주장을 다음과 같이 제시하고 있다. 지각의 풍부함과 우수한 표현력을 통해 개인의 자주성을 향상시킬 수 있다. 개인의 자주성 향상은 자아와 타인의 분리를 촉진하는 것이 아니라, 오히려 자연스럽게 관계라는 개념 확장의 가능성이 있다고

3) 이규선 외(2008), 「미술교육학」, 교육과학사, p.24

4) 형식적 조작기란, 피아제가 주장한 4단계의 인지 발달이론 중 12세 이후의 청소년들에게 해당하는 가장 마지막 단계를 의미한다. 피아제는 감각운동기, 전조작기, 구체적 조작기, 형식적 조작기의 단계로 인지발달의 단계를 제시하고 있다.

믿었다.

미술교육은 자아 표현과, 사회성 발달에 도움을 줄 수 있다. 또한, 이 외에도 창의성 함양, 시각적 문해력 향상 등 무한한 효과를 지니고 있다. 중등 미술교육은 보통교육에 속하므로, 이와 같은 미술교육의 장점을 소수의 학생들이 아닌, 모든 학생들이 경험해 볼 수 있는 장점을 지니고 있다.

3) 현 중등미술교육의 문제점

중등 미술교육은 정당성과 다양한 가능성을 지니고 있으며 특히 청소년기 학생들의 특성에 맞는 자기표현의 욕구를 표출 하게 도와줄 수 있다. 또한, 자존감 향상과 대인관계 능력, 창의적 사고의 발달 등을 향상시킬 수 있다. 이와 같은 미술교육의 장점을 촉진시키기 위해, 일회적 평가, 결과중심, 교사중심에서 벗어나 전 과정을 평가, 학생중심으로 전환하자고 주장되어져 왔다.

“하지만, 우리나라에서 학교교육의 성립이후, 미술교육은 서양의 교육 사조들을 수동적으로 받아들이면서 그 목적과 의미에 대한 충분한 성찰이 미흡한 채 정규학교에서 미술교과교육이 이루어졌다.”⁵⁾ 이와 동시에 의무교육으로 인한 기초학력 상승과 함께 유명 대학교 진학에 대한 갈망이 높아졌으며, 학교에서의 교육은 성공적인 입시를 위한 것으로 전락해 버렸다. 이러한 분위기는 성과위주의 교육 풍조를 이끌었고, 그로인해 미술교과는 결과론적 제작중심, 입시미술의 교육을 중심으로 이루어졌다. 입시위주의 교육은 고등교육의 준비에만 초점을 맞춘 것으로, 현실적으로 진정한 학생의 발달을 도모하는데 부족해 보인다.

본 연구자는 현 미술교육의 문제점을 크게 세 가지로 분류하여 이야기해보고자 한다.

첫째, 결과에 치중한 제작중심의 평가구조에 문제가 있다.

5) 정옥희(2007), 중등 미술교육의 목적과 의미에 관한 철학적 논의, 미술교육논총, 제 20권 2호 p.72~73

현재 미술교육에서 가장 많이 선호하는 평가방법은 수행평가 방법일 것이다. 이러한 수행평가를 통해서 학생들은 작업과정에 대해 직접적으로 관찰 할 수 있고 결과에 대해 반성할 수 있다. 하지만 “1996년에 국립교육평가원이 수행평가의 이론과 실제에서 처음 소개한 이후, 1999년 3월에 전국적으로 도입된 수행평가가 학교 현장에서의 평가에 사용됨에 있어 원래 지니고 있는 의미가 정착되고 활용되고 있는가에 대하여서는 아직도 상당 부분에서 논란의 여지가 있는 상황이다.”⁶⁾ 현 학교교육은 입시위주의 풍토로 인해, 학부모들과 학생들은 성적에 민감해 하고 성적산출의 기준에 대해 관심이 많다. 그렇기 때문에 누가 보아도 타당해야 하며, 눈에 보이고 남는 평가방법을 선호하게 되었다. 이러한 결과로 미술수업 또한 학생들이 직접 제작한 작품의 결과가 작품 평가에 중요한 요소로 자리매김하게 되었다. 미술교육은 학업의 과정과, 수행중심의 평가를 지향해 왔지만, 이러한 입시위주의 풍토 속에서 이루어지는 평가는 완성된 작품을 중심으로 이루어졌으며, 이것은 진정한 의미의 수행평가가 아니라고 생각한다.

제작중심으로 평가를 한다면, 조형요소와 원리의 미적인 표현이 포함될 것이며, 미적능력이 선 함양되어 있는 학생들에게 조금 더 유리한 평가 구조가 될 것이다. 이러한 평가는, 미적표현이 부족한 아이들에게 미술교과에 대한 흥미를 저해시킬 수 있고, 미적표현에 있어서 재능을 보이는 아이들에게는 내적으로 깊이 있는 미술교과에 대한 경험을 제공해 주지 못할 것이다.

미술교과에서 제작중심의 평가구조는 소수만이 즐길 수 있는 수업으로 전락할 가능성이 크며, 다수의 학생들을 대상으로 해야 하는 학교 교과과목의 역할을 완벽히 수행하지 못할 것이다. 과정중심을 지향만 해서는 안 되며, 진정한 의미의 과정중심 평가가 이루어지고 활용되어야 할 것이다.

둘째, 청소년기 시기의 특성을 반영하지 못하고 있다.

6) 박은덕 외(2015), 학생 성장을 위한 미술과 평가모델 개발 연구, 미술교육논총, 제 29권 2호 p.185

중등 미술교육은 청소년들을 대상으로 하고 있다. 청소년 시기는 아동에서 성인으로 가는 중요한 단계이기도 하며, 그 고유의 특성과 그에 따른 중요 과제들을 지니고 있다. 그 중에 하나는 자아 정체감으로, 자신에 대한 총체적인 인식을 의미한다. 자아 정체감은 “자신의 신체적 특성, 흥미, 희망, 자기가치에 대한 스스로의 견해뿐만 아니라 타인이 바라보는 자신에 대한 행동과 태도, 견해 등을 모두 반영하여 자신의 존재를 찾고 인식하는 과정”⁷⁾을 통해 형성된다. 즉, 자아 정체감은 자신의 의견을 표현하고, 그에 대한 타인의 생각을 반영, 통합하는 과정을 통해 이루어 질 수 있다.

이러한 자아 정체감 확립에 대한 경험은 대부분의 청소년들이 겪는 단계로, 이 시기에 형성된 자아 정체감은 앞으로의 삶에 중요한 영향을 끼치며, 해결하지 못한다면 살아가면서 해결해야할 커다란 과제로 남을 것이다. “에릭슨(Erik Homburger Erikson, 1902~1994)은 청소년기가 전 생애에서 가장 중요한 시기이며, 이 단계에서의 정체감 확립이 생애 전체의 발달을 결정짓는다고 하였다.”⁸⁾

자아 정체성이 올바르게 형성된 청소년들은 높은 자존감과 뛰어난 자기반성 능력을 보여주고, 확실한 의사표현이 가능하다. 미술교과는 다양한 매체를 토대로 자신에 대한 표현과 그에 대한 의사소통이 가능한 것으로, 다른 교과에 비해서 자아정체성을 탐구 하는데 수월한 여건을 갖추고 있다.

하지만 현재의 미술교육은 이와 같은 청소년 시기의 특성들을 충분히 반영하지 못하고 있다. 자아 정체성에 대한 탐구는 상황과 주제에 따라 다양한 관점으로 계속해서 끊임없이 이루어질 수 있다. 현 미술교육에서는 자신과 주변 환경에 관련된 탐구활동이 한 단원으로만 제시되어 있다. 또한, 이 단원들을 자세히 들여다보면, 진정한 자아에 대한 고찰보다는, 주제를 통해 미적인 표현을 경험해보고 미적 지식을 함양하고 읽어 내는 것에 초점이 맞추어져 있다. 이러한

7) 최명구 외(2007), 「청소년의 이해」, 학지사, p.31~32

8) 위와 같음, p.33

활동들은 학습자의 진정한 내면을 들여다보는데 한계가 있다. 또한, 이것마저 평가가 용이한 주제들에게 밀려서 잘 진행되고 있지 않은 상황이다.

“중고등학교의 교육과정이 효과적인 것이라면 자라나는 청소년들의 욕구를 충족시킬 수 있다는 것은 매우 분명한 사실이다. 무엇보다도 교육과정은 청소년의 사고와 정서, 환경에 대한 반응을 표현할 수 있는 기회를 제공할 수 있어야 한다.”⁹⁾

셋째, 수직 일방향적 구조에 문제가 있다.

현대 미술은 갑자기 어떠한 현상이 튀어나와 새롭게 생성된 것이 아니다.

박정애(2008)는 그의 저서 ‘의미만들기의 미술’에서 다음과 같이 주장한다. 미술이 의미를 만드는 것이고, 그 의미가 문화, 사회를 통해 구축되기 때문에 미술은 하나의 해석할 수 있는 텍스트이다. 텍스트로서의 미술작품은 그것을 만든 제작자가 살고 있는 환경과 상호작용함으로써 만들어낸 산물이라고 할 수 있다.

즉, 미술은 사회, 문화, 사람들의 의식과 인식이 모여서 하나의 작품으로 형성된 것이다. 그렇기 때문에 현 미술계는 다양한 방식에서의 해석을 중요하게 생각한다. 그런데 현재의 미술교육은 미술계의 흐름을 따라가지 못하고 있다. 현 미술교육은 수직적 구조로, 여전히 지식습득에 초점이 맞추어져 있다. 현대 미술에서의 미술교육은 지식을 받아들이는 것이 아니라, 지식을 만들고 이해하고 해석하는 것이어야 한다. 그리고 이 시점에서, 사회적 산물로써의 미술을 받아들이고, 이해하고 표현하려면 혼자서 의미를 만들고 해석하는 것을 넘어서야 할 것이다. 즉, 동료학생이나, 교사, 환경과의 상호작용을 통해 미술학습이 이루어져야 한다.

그렇다고 수직적 구조의 미술수업을 통해 조형요소와 원리 등에 대해 학습하는 것이 단점만 있는 것은 아니다. 교사가 선별한 자료를 토대로 작품의 제작

9) 로웬펠드 외 저, 서울교육대학교 미술교육연구회 역(2004), 「인간을 위한 미술교육」, 미진사 p.252

원리에 대해서 배우고 작품을 제작하는 수직적 구조는 미술에 재능이 없는 학생들에게 도움이 될 수 있다. 하지만, 상호작용적 미술수업은 보다 더 본질적이고, 내면적인 가치를 추구할 수 있다. 이러한 점은 현대미술에 접하게 될 학습자들이 다양한 관점과 시각을 함양하는데 도움이 될 것이다. 현 미술교육은 이러한 장점을 받아들이고, 수직적 구조의 일방향적인 교육만을 시행해서는 안 될 것이다.

본 연구자는 위와 같은 문제점들을 해결해 나갈 수 있는 방안으로 대화중심 교육을 선택하였으며, 대화중심교육의 활성화 방안 연구로 과정중심과 학습자의 내적발달을 추구하는 교육이 더 장려되고 실천되기를 바란다. 즉, 대화중심 교육으로의 전환을 주장한다.

2. 교육으로서의 대화수업

1) 대화의 교육적 의의

대화는 두 사람 이상이 언어라는 매개체를 통해서 자신들의 생각을 교류하는 상호작용적 행동을 의미한다. 그러나 현대로 오면서 그 의미가 더욱 더 확대되고 있다. 매체의 발달로 인해 시각이 언어로 대체되어 사용되거나, 글, 음향, 디지털 언어 등 다양한 형태가 대화의 기법으로 사용되고 있다. 이때, 한쪽만 일방적으로 소통을 추구 하거나, 생각의 교환이 이루어지지 않는다면 대화라고 볼 수 없다.

이러한 대화는 다양한 장점과 교육적 효과를 지니고 있다.

첫 번째, 대화는 결과보다 과정을 중요시 여길 수 있다.

대화는 유동적인 생각을 행동함으로써 나타난다. 즉, 대화는 지식을 받아들이고 이해하는 것에서 끝나는 것이 아닌, 표출하고 드러내고 상호작용함으로써 이루

어진다. 이러한 대화는 주관적이며 완벽하지 않은 의견을 바탕으로 하기 때문에, 상황이나 주제에 따라 계속적으로 변할 수 있다. 그렇기 때문에 대화를 중요시 하는 수업은, 그 속에서 이루어지는 유동적인 측면을 강조하게 된다. 즉 그 안에서 이루어지는 과정을 중요하게 여기게 된다. 답이 중요한 것이 아니라 답이 도출되어지는 내용의 변화, 의견의 교환 태도의 변화 등이 중요한 것이다. 이렇듯, 대화를 강조하는 학습은 정해진 틀 안에서의 학습과는 다른 모습을 보여주고 있다.

두 번째, 학습자들의 자기정체성 함양에 도움이 된다.

대화는 사고의 표현이며, 사고는 자기 정체성을 포함하고 있다.

James Gee(2015)는 담화 즉 대화는 행동, 상호작용, 가치, 사고, 믿음, 말하기, 습관, 읽기 쓰기의 방법들이며, 그 방법들은 특정 정체성, 특정 집단에서 받아들여진다고 주장한다.

즉, 대화는 정체성 표출의 방법이 될 수 있다. 학습자들의 의식과 가치, 사고를 이끌어낼 수 있는 도구 중 하나는 대화이며, 대화를 강조하는 수업은 의견 표출과 자기 정체성에 대한 표현이 자연스럽게 이루어질 것이다.

또한, 대화는 학습자들의 정체성 확립에 중요한 역할을 할 수 있다. 자아 정체성은 자신에 대한 생각과 그에 대한 타인의 의견 통합으로 이루어진다. 원활한 의견 통합을 위해서는, 타인과의 상호작용 이전에 자신의 주장을 뚜렷하게 표현해야 한다. 즉, 자신만의 생각과 신념을 확고히 해야 한다. 대화는 표현함으로써 자신의 의견과 가치, 생각을 명확히 하는 과정이 이루어질 수 있으며, 자아 정체성 확립에 중요한 역할을 할 수 있다.

세 번째, 대화는 순환적 구조로, 타인과의 상호작용방법과 배려심을 함양하는데 도움이 된다.

대화는 타인과의 상호작용을 전제로 하며, 교류하는 형태로 이루어진다. 대화는 일방향적인 강의나, 독백 등과 달리 쌍방향적인 모습을 띠고 있다. 대화의 쌍방

향적인 성향은 지식의 교류를 이끌며, 타인에 대해 이해하고 수용하는 자세를 이끌 수 있다. 비고츠키(Lev Semenovich Vygotsky, 1896~1934)는 언어란, 동료나 지식을 함양한 사람과의 상호작용에서 가장 중요한 매개체이며, 근접발달 영역을 효율적으로 끌어올려 인지발달을 도울 수 있는 중요한 요소로 보았다. 즉, 대화는 타인의 지식접근에 용이하며, 다양한 시각 형성에 도움이 될 수 있다.

오종우(2015)는 ‘예술수업’에서 대화에 대해 다음과 같이 주장하고 있다. 주제에 대해 자신의 의견을 내세울 때, 그 주장이 옳거나 완벽할 수 없기 때문에 같은 주제에 다른 의견을 내놓은 상대방의 의견을 들으면서 시야를 넓힐 수 있다. 이러한 것이 대화이며, 대화의 정신이 담겨있는 행위이다. 즉, 자기 주체성을 잃지 않으면서 자기 시야를 넓히는 행위가 가능해 지는 것이 대화이다.

김종문(2003)과 그 외의 사람들은 ‘구성주의 교육학’이라는 저서에서 대화관계에 대해 다음과 같이 서술하고 있다. 상대방으로 인해 자기 자신의 존재가 드러나며, 자기 자신은 상대방으로 인해 드러난다. 말하는 활동은 상대방의 말에 대한 나의 이해가 교류하는 것이다. 즉, 타인과 함께 말하며 행동하는 대화는 자신에 대한 존재의 실현이 된다. 대화 안에서 상대방을 통해 자신을 표현하는 것이다.

이렇듯, 대화는 자연스럽게 타인에 대한 인지와 이해가 가능하게 도와주며, 더 나아가 학생들이 사회성을 키우는데 도움을 줄 수 있다.

대화는 과정중심, 학습자들의 내적발달을 추구, 타인과의 상호작용이 가능하게 도와줄 수 있는 중요한 도구이며, 대화를 강조하는 교육은 청소년기의 학생들에게 긍정적인 영향을 끼칠 수 있을 것이다.

2) 미술교육 속 대화수업의 양상

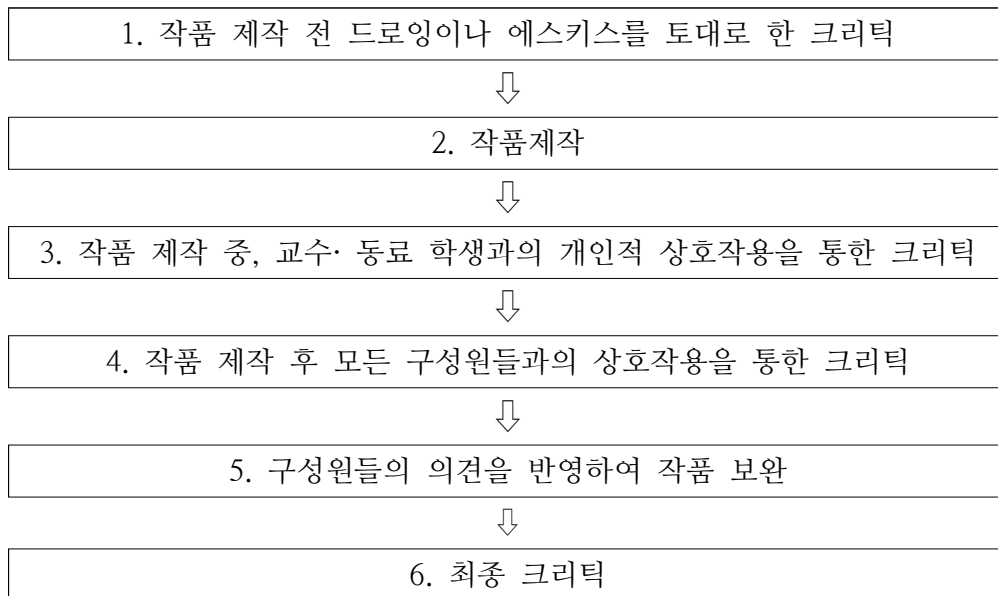
대화중심교육의 활성화를 위하여 미술대학의 스튜디오 크리틱(Studio Critique)에서 대화수업의 양상과 장점을 찾아보고자 한다.

미술대학의 크리틱은 발표자의 작품을 토대로, 교수를 포함한 모든 수업 구성원들과의 상호작용을 통해서 작품의 개선점에 대해 토론, 대화하고 작품에 대해 깊이 있게 탐구하는 시간을 의미한다. 물론 모든 미술대학의 크리틱 수업의 형태가 이러한 것은 아니다. 여전히 교수의 조언 위주로 이루어지는 수직적 구조, 구성원들과의 상호작용이 잘 이루어지지 않고 있는 크리틱 수업들이 많다. 하지만, 본 연구자는 많은 미술대학의 수업 중 크리틱 수업의 장점을 함양하고 있는 크리틱을 경험하게 되었고, 그 내용을 제시하고자 한다.

크리틱은 작품 제작 전, 후로만 이루어지지 않으며, 작품 제작 전부터 완성 이후까지 모든 단계에 걸쳐 다양한 사람들과의 상호작용을 통해 이루어진다.

구체적인 크리틱 수업의 과정은 다음 <표-1>의 내용과 같다.

<표-1> 미술대학에서의 크리틱 수업과정



미술대학에서의 크리틱은 타인과의 상호작용을 토대로 한 대화를 중심으로 진행이 된다. 또한, 청각적 언어, 시각적 언어, 문서 등 다양한 의사소통의 기법을 포괄적으로 사용한다. 이러한 대화중심교육은 작품의 질 향상을 넘어서, 학습자의 내적성장과 자기반성적 능력을 키울 수 있다.

미술대학에서의 크리틱 프로그램은 다양하게 개발 적용되고 있다. 본 연구자의 참여관찰을 토대로 서울 소재 사립대학교인 성신여자대학교 임상빈 교수님의 ‘천사와 악마’ 프로그램과 임영주 교수님의 ‘자신에 대해 사물로 표현하기’를 제시 하고자 한다.

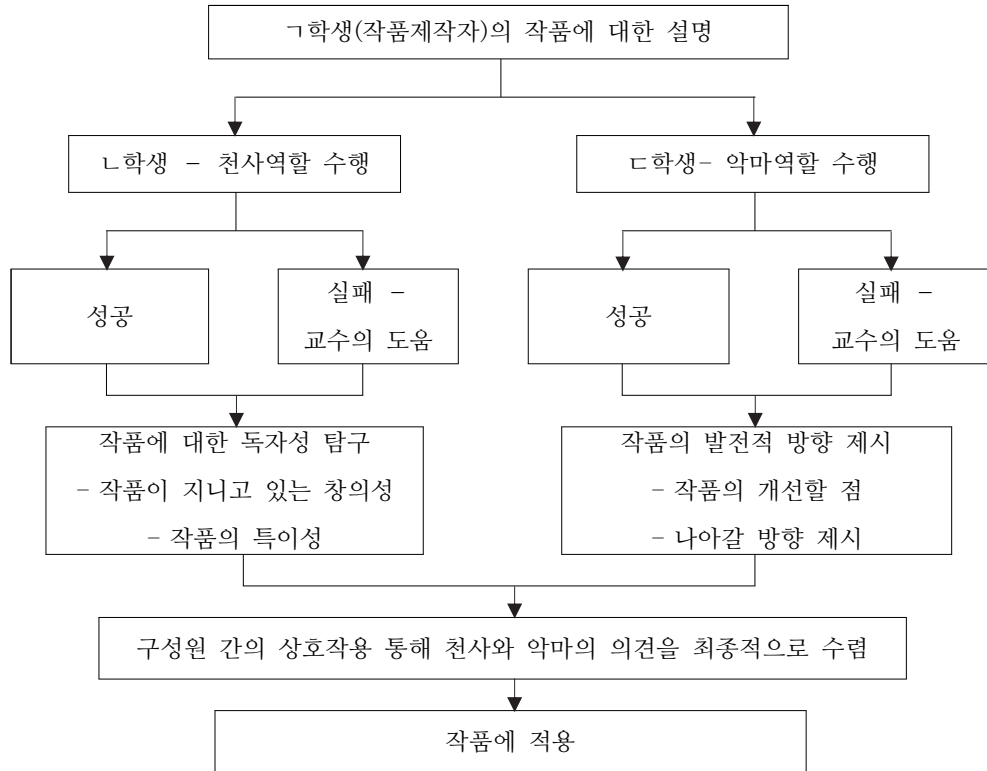
(1) 성신여자대학교 임상빈 교수님의 ‘천사와 악마’ 프로그램

성신여자대학교 임상빈 교수님의 ‘천사와 악마’ 프로그램은 <표-1>의 4번째 단계인 작품제작 후, 모든 구성원들과의 상호작용을 통한 크리틱 시간에 진행이 되며 크게 두 가지 형태로 이루어질 수 있다.

첫째, 시각적 언어와 청각적 언어의 상호작용으로 이루어진다.

이 경우, 학생 3명과 교수가 한 팀으로 구성된다. 학생 3명을 각각 ㄱ, ㄴ, ㄷ이라고 명명했을 때, ㄱ학생은 작품 제작자, ㄴ학생은 작품의 긍정적인 측면만을 바라보는 천사의 역할, ㄷ학생은 작품을 비판적으로 바라보고, 개선할 점을 제시해주는 악마의 역할을 수행하게 된다. 교수는 사회자의 역할로 학생들의 확산적 사고를 촉진시킬 수 있는 발문을 한다. 또한 확산된 사고를 수렴할 수 있도록 정리해 주는 일을 수행한다. 그리고 맡은 역할에 충실하지 못할 때 경고를 하기도 하며, 학생들의 논쟁이 강해질 때에는 중재하는 역할도 한다. 구체적인 수업 진행과정은 <표-2>와 같다.

〈표-2〉 ‘천사와 악마’ 프로그램1 - 수업 진행과정



위의 〈표-2〉와 같이 작품은 시각적 언어를 이끌어 내는 매개체이며, ㄱ학생은 ㄴ,ㄷ학생들이 상호작용 할 수 있도록 작품에 대한 설명을 해 준다. ㄴ,ㄷ학생은 자신들의 역할에 해당하는 사고를 하고 청각적 언어로 ㄱ학생, 작품과 의사소통을 한다.

둘째, 문서와 청각적 언어를 매개체로 한 상호작용으로 이루어진다. 교수는 〈표-1〉의 4번째 단계 전, 3번째 단계에서 모든 학생들에게 유인물을 나누어 준다. 이 유인물은 의견을 작성할 수 있는 종이이며, 작품제작자의 이름과 작품명, 천사의 의견, 악마의 의견을 제시할 수 있는 칸으로 구성된다. 작성자의 이름은 익명으로 처리하여서, 의견표출이 자유로울 수 있도록 한다. 유인물의 일부분을 〈표-3〉로 제시하겠다.

〈표-3〉 ‘천사와 악마’ 프로그램2 - 유인물 중 일부분

작가이름		
작품명		
No.	천사	악마
1		
2		

이 경우에는 한 학생이 천사와 악마의 역할을 다 수행할 수 있으므로 모든 학생들의 의견을 다양하게 수렴하는데 용이하다. 즉, 작품제작자인 학생은 모든 구성원들에게 긍정적인 의견과, 비평적인 의견을 동시에 얻을 수 있다.

이 외에도, 자신에 작품에 대해서 스스로 악마가 되어보며 비평문을 작성해 볼 수 있는 활동이 있다. 학생은 작품을 제작하면서 자신의 작품세계에 고립되는 경우가 많다. 이 활동은 학생 스스로 타인의 시선을 갖추어 작품을 평가하는 훈련으로, 자신의 작품에 대한 주관적인 생각만을 뛰어넘어, 객관적인 시선을 스스로 함양하는데 도움이 된다. 또한 개선점에 대해 스스로 깊게 탐구가 가능하고 더 나아가 다양한 시각을 예측하여 작품을 발전시킬 수 있다.

이러한 역할부여는, 갖추어진 형식을 통해서 생각하는 힘과 의사소통하는 힘을 키우는데 도움이 될 수 있다. 그리고 동료 간에 하기 힘들 수 있는 비평을 거리낌 없이 할 수 있으며, 긍정적 의견과 비평적 의견의 취합을 통해 객관적인 시선으로 다가갈 수 있게 도와준다. 타인과의 자연스러운 상호작용을 통해 작품의 개념과 영역을 다양한 방식으로 확대시킬 수 있으며, 작품의 내적성장이 이루어 질 수 있다.

본 연구자는 2014년에 이 프로그램에 참여한 경험이 있다. 이 프로그램은 본 연구자가 학부 4학년 때, 임상빈 교수님의 ‘졸업작품연구’라는 수업에서 진행되었다. 참여관찰을 통해 일반 크리틱과 이 프로그램의 차이점을 발견하였고, 이것은 다음과 같다.

첫째, 일반 크리틱보다 훨씬 비평적인 이야기를 많이 수용함으로써 더욱더 발전적인 방향을 모색할 수 있었다. 마음껏 비평할 수 있는 장을 공식적으로 마련해줌으로써, 학생들은 예의를 갖추며 다양한 의견을 제시할 수 있었다. 또한 긍정적인 이야기도 함께 듣기 때문에, 작품제작자는 기분 나쁘지 않게 비평적인 의견을 받아들일 수 있었다.

둘째, 다양한 사고가 촉진되었다. 이 프로그램의 참여자들은 맡은 역할에 맞추어서 의견을 제시해야 한다. 이러한 과정에서 본 연구자와 많은 학생들은, 천사의 역할을 자신감 있게 수행하였다. 하지만 비평적인 조언에 있어서는 어려워하고 어색함을 느꼈다. 하지만, 이 프로그램의 규칙 상 악마의 역할을 통해 비평적 사고를 제시해야 하였으며 이러한 과정에서 자연스럽게 창의적인 사고가 촉진되었다. 또한 다양한 시각에서 바라볼 수 있는 역량을 함양할 수 있었다.

셋째, 모든 구성원들이 크리틱에 참여할 수 있었다. 일반 크리틱은 모든 구성원들이 발표할 수 있는 형식이 갖추어지지 않은 상태로, 자유로운 분위기속에서 진행이 된다. 그렇기 때문에 소수의 학생들만 의견을 제시하는 경우가 많다. 하지만 ‘천사와 악마’ 프로그램은 모든 구성원들이 참여할 수 있는 형태를 갖춘 것으로, 한 명도 빠짐없이 상호작용할 수 있었다. 이러한 장점은 작은 사회 같은 학교 안에서 중요한 역할을 할 수 있을 것이라고 생각된다.

(2) 성신여자대학교 임영주 교수님의 ‘자신에 대해 사물로 표현하기’

성신여자대학교 임영주 교수님의 ‘자신에 대해 사물로 표현하기’는 자아 정체성 형성에 초점을 맞춘 프로그램이다. 이 활동은 일회적 성격의 프로그램으로, 크리티크의 과정 중 어떤 부분에서나 이루어질 수 있다. 즉, 시기에 상관없이 단발 적으로 사용될 수 있는 프로그램이다.

이 프로그램은 발표자 1명과, 동료학생들, 교수로 구성되어 이루어진다. 의자 하나를 가운데에 놓고, 발표자를 그 의자에 앉힌다. 그것을 중심으로, 교수를 포함한 모든 구성원들이 동그라미 모양으로 의자에 앉으면 수업이 시작된다.

학생들은 자신을 대표할 수 있는 사물을 옆에 두거나, 손에 들고 발표를 시작한다. 혹은 행위를 통해 자신에 대해 표현한다. 발표가 끝나면 구성원들은 발표자에게 다양한 질문을 한다. 발표자는 질문과 대화를 통한 상호작용으로 타인이 바라본 나의 모습에 대해 파악할 수 있다. 또한, 자신이 표현하고자 한 자신의 모습과 타인에게 표현된 내 모습의 통합을 통해 진정한 자아 정체성에 대해 고찰해 보는 시간을 가질 수 있다.

본 연구자는 2011년에 이 프로그램에 참여한 경험이 있다. 이 때, 모든 구성원들은 각기 다른 사물과 다양한 방식으로 자신에 대해 표현하였다. 이 프로그램은 시행 된지 너무 오래되었고 남겨진 자료가 없기에, 본 연구자는 현장에 있었던 구성원 4명과 함께 그때의 기억을 살려 수업을 재현해 보았다. 그 내용은 다음과 같다.

이 프로그램의 재현은 2017년 5월 19일에 진행되었다. 참여자는 2011년 S여대 학부 2학년에 재학 중 이었던, 이국화, 최영심, 한수임, 그리고 본 연구자로 구성되었다. 발표자는 이국화, 한수임으로 정하였으며, 본 연구자는 프로그램을 진행하였던 교수자의 역할을 수행하였다. 최영심은 발표 후 이루어진 크리티크 과정에 참여해 주었다.

수업 진행은 발표자를 가운데 앉혀놓고 자유로운 분위기속에서 진행되었다.

그리고 크리티크와 질문은 정확한 형식 없이, 발표자의 발표내용에 맞추어서 이루어졌다.

① [이국화의 '자신에 대해 사물로 표현하기' 발표내용]

저는 사물로 본인을 표현하라고 해서, 처음에 주제를 듣고 생각나는 사물은 되게 여러 가지가 있었어요. 늦잡이나 완벽주의에 관련된 특성을 가진 사물도 생각이 나고 여러 가지가 생각이 났어요. 그래서 저는 뭔가 딱 하나로 나를 표현한다기보다는 요새 조금 내가 느끼는 상태를 표현할 수 있는 사물이 무엇일까 생각해봤어요. 제가 생각한 사물은 옷가게에서 산 잘 짜여진 니트예요. 왜 그렇게 생각했냐면, 니트는 공방에서 잘 짜여져서 나오잖아요? 모양도 잘 변형되지 않고, 니트는 막 다루면 안 되고 예민한 섬유이고, 그런데 제가 왜 더 특별히 니트를 선택했냐면, 니트는 처음부터 끝까지 계획 하에 짜여진 느낌이 있어요. 제가 요새 본인에 대한 욕심이 생겨가면서 내 인생을 잘 만들어가고 싶다는 생각이 들어요. 그리고 니트는 가시나 못에 찢려서 울이 풀려버리면 그 다음부터 니트는 막 입게되고, 구멍이 뚫리면 복구를 할 수가 없어요. 이런 점이 요즘의 저를 잘 표현해주고 있는 것 같아요. 저는 완벽주의에 빠져서 실수를 해 버리면 우울감에 빠지거나 자신에게 실망을 해요. 그래서 저는 니트를 생각했습니다. 그리고 이것과 또 다르게 제가 되고 싶은 그 무언가도 생각을 했어요. 저는 울이 풀려버렸을 때 그것을 받아들이는 것도 중요하다고 생각해요. 요새 유행하는 동물 중 벌꿀 오소리라는 것이 있는데, 벌꿀 오소리는 아무것도 신경 쓰지 않고 자기가 하고 싶은대로 사는 동물이에요. 벌꿀 오소리는 까맣고 아주 작는데, 자기보다 큰 사자도 물고 덤비고, 자기가 먹고 싶으면 뱀도 먹고, 뱀한테 물리면, 잠깐 자고 멀쩡해져요. 그래서 수명이 짧다는 단점이 있지만, 자신이 살아가는 방식 내에서 계속해서 적응을 해요. 저는 이러한 점이 배울 점이라고 생각했습니다. 완벽함을 추구하는 성향과, 울이 풀렸을 때 벌꿀오소리처럼 과감하게 넘길 수 있는 내가 되면 조금 더 완벽해지지 않을까 생각했습니다.

② [이국화의 발표 후 이루어진 크리티크]

최영심 : 생각했던 니트의 형상이나, 색깔? 등 구체적으로 말씀해주세요

이국화 : 한겨울 니트가 아니라, 봄이나 가을에 입는 얇은 실로 촘촘하게 짜여져 있고 통풍도 잘되고 가볍게 아무데나 걸쳐 입을 수 있는 것, 색깔은 울이 풀릴 때 잘 보여야 하는 회색이요. 울이 풀린다고 옷이 망쳐지는 것은 아니고 무시할 수 있는 정도인데 나만 거슬리게 느껴질 정도로 밝은 니트? 그런 형상입니다.

한수임 : 저는 국화가 니트를 입은 벌꿀오소리라고 생각이 들었어요. 본성은 벌꿀 오소리의 몸이지만, 니트를 입음으로써 조금 더 유순해진? 그런 형상이 생각이 났습니다. 국화가 벌꿀 오소리를 추구하고 있는 것도 분명 다 습득되지 않았지만, 충분히 자신

의 모습이라고 생각을 해요. 왜냐면 나는 계속 그렇게 되려고 관심을 갖고 노력을 하니깐요. 니트의 잘 짜여진 면이 정말 잘 어울리고, 어떤 식으로든 합쳐지면 좋겠다라는 생각이 들었습니다.

이유리 : 그러면 혹시 사물로 나를 표현하는 것이 힘들었나요? 아니면 딱 떠올랐나요?

이국화 : 처음에 말했듯이 떠오르는 건 굉장히 많은데, 그런데 사람이 나를 딱 하나로 정의할 수가 없잖아요. 일단 발표를 해야 되니깐 요새 내가 느끼는 것이 100%라면, 60% 정도가 반영된 것을 뽑은 것 같아요. 그리고 선택 후에는, 60%에 집중을 해서 생각을 해야 했어요. 사물이 진짜 나라고 하긴 어렵지만, 요즘의 나, 나와 비슷한 사물, 나와 비슷한 속성?

이유리 : 완벽하게 자기를 다 담아줄 순 없지만, 어느 정도 나를 표현해 줄 수는 있다.

이국화 : 네, 그리고 니트라고 생각하고 나서는, 니트와 닮은 나의 지나쳤던 모습들을 다시 생각할 수 있었던 기회였어요. 인지를 했던 것 같아요. 맞아 내가 이랬었지..

③ [한수임의 '자신에 대해 사물로 표현하기' 발표내용]

저는 만화책을 가져왔어요. 더 구체적으로 말하자면 만화책의 주요 등장인물 A입니다. 그게 주인공이 될 수도 있고, 한 에피소드에 나오는 주요인물이 될 수도 있어요. 그리고 저의 가치관 형성에 가장 먼저 영향을 준 외적요소에 대해 생각해봤을 때 바로 떠오르는 것이 만화책이었어요. 무언가를 매일매일 한다는 것은 사람들에게 엄청난 영향을 준다고 생각하는데, 저는 어렸을 때부터 만화책을 매일매일 읽었어요. 만화책안에는 많은 사건과 사고가 일어나잖아요? 결말은 대부분 거의 해피엔딩이지만, 그 안에 분명히 절망도 있고, 10대가 경험하는 인생에서는 겪어볼 수 없는 엄청난 스케일과 삶과 가치관이 들어있다고 생각해요. 저는 이런 상황에 감정이입하면서 나라면 이렇게 생각할 텐데.. 라고 생각하면서 제 가치관이 형성이 되는 거예요. 그래서 저는 사물로 나를 표현한다고 했을 때 만화책을 떠올렸어요. 그리고 제 스스로 만화책의 한 컷에 있다는 생각을 해보기도 해요. 그러면 다음에는 어떤 컷이 그려질까? 생각이 들면서 결정하기 힘든 일이 있을 때 그러한 상상이 가끔씩 저에게 기준이 되어주기도 해주고 충분히 저를 표현할만한 사물이라고 생각해요.

④ [한수임의 발표 후 이루어진 크리틱]

최영심 : 사물을 통해 나의 어떠한 측면을 담고자 했는지, 어떤 기준으로 사물을 선택했는지 궁금합니다.

한수임 : 제가 이 주제를 들었을 때, 저의 지인이 생각났는데, 지인은 스노우보드를 좋아해

요. 자기 평생을 스노우보드를 타고 다녔고 스노우보드가 자신의 정체성이야! 라고 표현한 적이 있었어요. 그래서 저도 제가 많은 시간을 할애하고 오래된 것 중에 나를 표현할 수 있는 것을 생각해 보았어요. 그리고 거기에 보여지는 희망적인 선택들, 미래들을 나도 만들어보고 싶으니깐 선택하게 되었어요.

이국화 : 저는 만화책은 성인뿐만 아니라 학생들에게도 탐나는 사물인 것 같아요. 일단 재미있잖아요. 재미있는 삶을 살고 있다는 태도? 이런 측면에서 장점이 많은 것 같아요. 그리고 나라면 어땠을까? 만화책을 통해서 인생의 시뮬레이터를 한번 돌려본다고 할 수 있을 것 같아요. 그리고 삶을 거시적으로 전체적인 스토리 안에서, 나의 현재 컷과 미래의 컷을 가늠해 볼 수 있기 때문에 좋은 사물인 것 같아요.

한수임 : 맞아요. 지금 나의 인생이라는 만화의 장르와, 내용, 그림체 이런 것을 생각한다면 나의 인생은 한 만화고 어떤 것이구나, 라고 생각할 수가 있잖아요. 내가 꿈꾸는 미래 데로 적극적으로 행동할 수 있게 되는 것 같아요. 그리고 이 수업을 통해서 이전에는 그냥 나는 만화책을 좋아한다는 것이었다면, 발표를 준비하면서 스스로 깨달았어요. 이런 식으로 하면 내가 더 발전적일 수 있겠구나...

이유리 : 나를 대입해 볼 수 있는 것이, 영화, 만화영화도 있는데 왜 하필 만화책인지?

한수임 : 내 삶에서 처음 일어났던 외적 요소예요. 그리고 만화책이 가장 접근성이 좋았어요. 만화책은 그냥 스르륵 보면 되는 느낌이 있었고, 제 주변에 만화방이 많았어요. 그래서 처음 다가왔던 매체인 것 같아요. 그리고 영화보다 만화책은 한 컷을 오랫동안 볼 수 있잖아요. 그 한 컷에서 감동을 받을 수 있고, 생각이 깊어지기도 해요. 그리고 자신의 생각의 속도가 끌려 다니지 않고, 자신의 주도하에 움직인다는 장점이 있는 매체여서 선택하게 된 것 같아요.

이유리 : 만화책에서 한 컷에 더 집중해서 볼 수 있다고 했는데 이러한 나의 성향과 앞으로 할 작업? 지금의 작업과의 연관성은?

한수임 : 요즘 저의 전체적인 작업을 정리해보고 있는데, 저는 가능성에 대해서 항상 생각을 하는 것 같아요. 가능성은 아주 만화책적인 요소가 많아요. 그러니깐 지금 이 순간에도 다른 차원에서는 같은 순간이지만 다른 일이 벌어질 수도 있잖아요? 그것을 만화책 한컷 한컷이라고 생각할 수 있잖아요. 컷과 컷을 연결했을 때 어떤 이야기가 이어질지 모르잖아요? 이렇게 작업에 대한 생각을 확장해 나갈 수 있을 것 같아요.

최영심 : 혹시 특정 친구에게 추천해주고 싶은 만화책은?

한수임 : 저는 국화라는 친구에게 100이라는 만화를 추천해주고 싶어요. 일본 밴드가 성장해

나가는 만화인데...

이국화 : 오디션처럼?

한수임 : 오디션은 판타지 적인 요소가 있는데 100은 더 현실적이에요. 거기에 나오는 주인공들이 국화처럼 명랑하진 않지만, 만화 속의 차분한 분위기를 요즘의 국화가 좋아할 것 같은 생각이 들어요.

이국화 : 저는 수임이 이야기를 들으면서, 갑자기 추억에 젖었는데, 저도 어렸을 때 만화책을 남부럽지 않게 읽었어요. 초, 중학교 때는 만화책방에 거의 살다시피 하면서 한 달에 400권정도 읽고, 상상력이 굉장히 풍부했어요. 제가 상상하는 것을 글로 쓰고 그리는 것이 가장 즐거웠던 시절이었어요. 그때 만화책 읽으면서 상상력이 풍부했던 제가 떠오르네요.

한수임 : 만화책을 많이 본 사람들이 생각보다 굉장히 많아요. 많은 사람들에게 만화책은 생각에 잠기게 해주는 사물인 것 같아요. 그리고 그 사람의 만화책만 나열해도 장르를 통해 그 사람의 성향을 파악할 수 있다고 생각해요.

본 연구자는 재현과 참여관찰을 통해 이 프로그램과 일반 크리틱의 차이점을 발견하였고, 그 내용은 다음과 같다.

첫째, 일반 크리틱에 비해, 학생들의 준비부담이 적다. 일반 크리틱은 장기적인 기간동안 행해지며, 오랜 기간에 걸쳐서 작품을 준비해야 한다. 이와 반대로 이 프로그램은 단편적인 프로그램이며 자신을 표현할 수 있는 사물만 준비하면 된다. 하지만 모두에게 자신을 대표하는 것에 대해 발표를 하기 때문에 신중한 태도로 임해서 준비해야 한다.

둘째, 자아정체성 확립에 도움을 줄 수 있다. 일반 크리틱은 내가 생각하는 개념, 표현하고 싶은 결과물, 즉 작품을 중심으로 이야기를 한다. 이 프로그램은 자기가 자신의 대표적 상징물을 생각하게 함으로써 자신의 모습에 대해 고찰해 볼 수 있는 장을 마련해주며, 자신에 대한 타인의 의견을 들을 수 있다. 즉, 이 프로그램은 지식의 장을 넘어서서 나를 형성해가는 재료를 취할 수 있는 시간이 이루어질 수 있다.

셋째, 청중들은 발표자의 성향에 대해 깊이 있는 사고를 요구할 수 있다. 이

프로그램의 주제는 일반 크리틱에 비해, 보다 본질적인 것이기 때문에 청중들은 발표자의 발표내용에 보다 진지한 자세로 상호작용하게 된다. 그럼으로써 발표자에 대해 더 깊게 개입하고 예의 있게 상호작용할 수 있다.

본 연구자는 미술대학의 크리틱 중 대화수업의 장점을 잘 살렸으며 체계적인 시스템 속에서 이루어지고 있는 사례를 두 가지 채택하였다. 체계적인 미술대학의 크리틱 수업은 장점을 지니고 있으며, 이에 대한 내용은 다음과 같다.

첫째, 제작중심에서 벗어나 과정중심으로의 적용 가능성을 시사하고 있다. 과정중심은 이상적이며 시행하기 힘들다고 생각하기 쉽다. 하지만 미술대학의 크리틱은 체계적인 시스템을 통해서, 미를 구현하는 것에만 초점을 맞추지 않고 작품과 작가의 발전적인 측면, 즉 과정을 강조하고 있다. 또한, 학습자들의 주관적인 사고와 다양한 인식, 표현방법을 인정하고 수용함으로써 자연스럽게 수직적인 제작중심에서 탈피하고 있다.

둘째, 학습자의 내적인 발달과 사고의 탐구를 촉진시킨다. 임상빈 교수님의 수업에서는 역할부여를 통해 생각하는 힘을 일깨워 줌으로써 더욱 발전적인 대화를 경험해 볼 수 있다. 그리고 임영주 교수님의 수업에서는 자아정체성과 관련 있는 주제로 상호작용하며 학습자의 내면세계에 대한 탐구가 이루어질 수 있게 도와준다. 이러한 두 프로그램은 학습자의 내적인 발달을 추구하고 있으며 인지의 변화, 새로운 사고 형성의 경험을 가능하게 한다.

셋째, 구성원간의 자연스러운 상호작용이 가능하다. 임상빈 교수님의 ‘천사와 악마’ 프로그램은 수행해야 할 역할이 모두에게 정해짐으로써 자연스럽게 전체 구성원들의 참여도를 높일 수 있다. 또한 악마의 역할은 비평적 사고의 촉진과 이를 통한 새로운 상호작용의 경험까지 자연스럽게 이루어질 수 있도록 도와준다. 그리고 임영주 교수님의 ‘자신에 대해 사물로 표현하기’는 학습자와 밀접하게 관련된 주제설정으로 인해 모든 구성원들이 어렵지 않게 상호작용할 수 있다. 본 연구자는 이러한 미술대학의 크리틱 수업의 장점을 바탕으로 연구를 계

속해서 진행해 보고자 한다.

3) 중등 미술교육에서 대화수업의 발전방향

미술대학의 크리틱은, 대화수업의 장점이 미술이라는 특정 영역에 잘 적용되어있는 모습을 보여주고 있다. 크리틱은 수업 전체에서 유동적으로 변화하는 과정을 중요하게 여기고, 그 안에서 이루어지는 내적발달과 상호작용에 초점을 맞추고 있다. 이러한 크리틱의 장점은, 청소년 시기의 학습자들의 진정한 발달을 도모하는데 도움이 될 수 있다.

크리틱의 장점은 구성주의 교육학¹⁰⁾의 장점과 일맥상통한 모습을 띠고 있다. 본 연구자는 구성주의 교육학의 관점이 녹아든 크리틱 수업의 장점을 착안하고, 실천적 도구로 대화를 강조하여 중등미술교육에서 대화중심교육을 적용해 보고자 한다. 적용 방안에 대한 연구자의 관점은 다음과 같다.

첫째, 제작결과중심보다 발전적 방향 모색에 초점을 맞춰야 한다.

미술대학에서는 작품의 제작 과정 속 변화하는 표현방식과 생각을 더 중요하게 여긴다. 즉, 더 나은 주제표현의 발전을 추구한다. 그렇기 때문에 교수와 학습자는 미적인 측면의 외향적인 것보다, 태도나 발전적인 측면에 초점을 두어 상호작용한다. 중등 미술교육은 미술대학의 학생들보다 미적표현이 부족한 비전공자들이 훨씬 많다. 하지만 반대로 제작 중심의 미술수업이 이루어지는 경우가 대다수이다. 중등 미술교육은 대학의 미술교육처럼 모든 학습자들을 전문가

10) 강인애(1997)는 '왜 구성주의인가'에서 구성주의 교육학에 대해 다음과 같이 주장한다. 지식을 사회 안에서 자신만의 특정한 경험과 배경을 바탕으로 지속적으로 구성되어 가는 것으로 보고 있으며, 이로써 지식의 보편적이고 일반적인 성격을 부정하는 것이다. 그리하여 수업 중 이루어지는 지식과 과제는 실제로 학습자들이 경험할 수 있는 문제를 다루어야 하며, 교사는 학습자들의 지식형성을 도와주는 역할을 해야 한다고 주장한다. 또한, 구성주의 교육학은 수업의 과정 중 지속적으로 주제가 변동 될 수 있다. 그리고 수업 평가는 수시로, 지속적으로, 이루어지는 것을 선호한다.

라고 생각하여서 그들의 사고의 변화에 초점을 맞추어 수업해야 할 것이다. 그러면 모든 학생들이 향유할 수 있는 진정한 보통교육으로의 중등미술교육이 이루어질 수 있을 것이다.

둘째, 학습자를 고려한 주제로 선정되어야 한다.

Luella Cole(1945)은 청소년들은 그들이 관심 있어 하는 라디오나 영화, 또는 그들이 읽을만 하다고 선발한 것들에 의해 영향을 받는다고 주장한다. 이런 많은 관심사들은 취미의 기반이 되거나, 직업으로 발전 하기도 한다. 일부는 자기 표현을 위한 수단으로 제공될 수 있다. 만약 학교가 현명한 경우, 학교는 가능한 많은 관심사들을 장려하고 안내한다. 그것은 그들이 청소년기를 더 행복하고, 보다 적응된 삶이 되게 인도한다.

즉, 학교는 청소년 시기의 특성을 고려하여, 다양한 주제로 자신에 대한 사고와 가치관에 대한 탐구가 이루어질 수 있게 해야 할 것이다. 특히, 미술교육에서는 다양한 주제로 자신에 대한 탐구가 더 활발히 이루어질 수 있다. 미술대학에서는 다양한 주제를 통해 자신에 대한 탐구 활동이 이루어지고 있다. 교수가 학습 주제를 정해주는 것이 아닌, 학생이 학습과정에서 주제를 만들어나가며 수업이 진행되기 때문에, 학습자들은 주제에 맞게 자신의 사고와 관심사를 표현할 수 있다. 이러한 과정을 통해 미술대학의 학생들은 트라우마(Trauma)부터 시작하여, 자신에 대한 다양한 내면세계를 표현하며 정체성을 더 확고히 할 수 있다. 중등교육에서도 이와 같이 학습자에게 다양한 관심사와 생각을 탐구할 수 있도록 학습자에게 맞는 다양한 주제들이 설정되어야 할 것이다.

셋째, 확실한 수업 체계 속에서, 모든 구성원간의 상호작용이 활발해야 한다. 중등 미술교육은 청소년들을 대상으로 하고 있으며, 청소년들은 강한 정체성으로 인해, 상호작용이 어려울 수 있다. 이러한 특성을 반영하여 중등 미술교육에서는 더욱 더 명확하게 설정된 수업 체계 속에서, 타인과의 상호작용 활성화 방법을 강구해야 한다.

이때, 특정 인물과의 상호작용이 아닌, 모든 구성원과의 상호작용을 지향해야 한다. 많은 사람들과의 의견 교환은 그 수만큼 다양한 시각, 의견 등을 얻을 수 있다는 장점이 있다. 그리고 많은 사람들과의 동시 다발적인 의견 교류와 수용은 학습자의 사회성을 더 높이는데 도움이 될 수 있다. 이러한 점은 사회 구성원으로 성장해 나가고 있는 청소년시기에 중요한 역할을 할 수 있을 것이다.

III. 대화수업의 장점을 바탕으로 개발한 중등미술교육 프로그램

본 프로그램은 미술대학의 스튜디오 크리틱(Studio Critique)수업에서 이루어지는 대화수업의 장점을 적극적으로 받아들여, 중등교육에 적용할 수 있도록 설계해 보았다. 미술대학에서의 크리틱은 학생이 분위기를 주도하며 구성원들과 상호작용하는 구성주의 방식으로 이루어진다. 이러한 수업 방식을 중등교육에 적용해 보았고, 확산적 사고를 촉진시킬 수 있는 성신여자대학교 임상빈 교수님의 ‘천사와 악마’ 프로그램에서의 대화방식을 착안하여 모든 구성원들 간의 대화수업이 가능할 수 있도록 개발하였다.

1. 중등미술교육에서의 대화중심 수업 모형 설계

1) 학습방식

학급 안에서 구성원들과의 원활한 상호작용 위해, 학습자 중심, 과정 중심으로 수업이 이루어질 수 있도록 해야 한다. 그리고 학습자들과 밀접하게 관련되어 있는 것으로 주제를 설정하여, 미술수업에 대한 흥미와 동기부여가 이루어질 수 있는 환경이 조성 되어야 한다. 또한, 이러한 환경 속에서 학생들은 주제에 관련된 내용이라면 무슨 이야기든지 자유롭게 토론·토의·발표·대화를 할 수 있어야 한다. 구체적인 내용으로는 다음과 같다.

(1) 수업 과정을 중시할 수 있는 학습 방식

① 비전공자들을 고려한 과정중심의 작품제작활동

만약 작품제작의 결과물에 주안점을 둔다면, 미적 표현 능력이 부족한 아이들은 미술에 대한 흥미를 잃을 수 있다. 최종 결과물보다, 작품 제작과정과 작업에 임하는 태도를 더 중요하게 여겨야 한다. 즉, 작품의 외향적, 미적인 측면을 이야기 하는 것보다 작품제작 과정 중 느꼈던 감정, 생각, 주제구현 방법 등을 타인들과 공유 해야 한다. 이러한 수업은, 좋은 작품 제작이란 미적표현능력과 결부된다는 인식을 변화시킬 수 있으며, 미술을 전공하지 않은 학생들이 미술교과에 대한 부담감을 갖지 않게 도와줄 수 있다.

② 하나의 주제를 4차시 이상 경험해보기

현 미술교육은 블록타임제¹¹⁾를 시행하고 있으며, 이러한 연속적인 수업은 학생들의 집중도를 높일 수 있다. 하지만 현 미술교육은 2차시에 맞추어 작품을 제작하기 전 필요한 감상활동과, 작품제작활동으로 수업이 진행되고 끝나는 경우가 많다. 이러한 점은 주제 탐구에 대한 시간이 부족하며, 단순 차시의 나열로, 수업을 연속해서 경험하게 도와줄 뿐이다. 다시 말하자면 깊이 있게 주제를 탐구할 수 있다는 블록타임제의 장점을 살리지 못하고 있다.

2차시를 넘어선 장기적이고 지속적인 수업의 장점은 다음과 같다. 하나의 주제에 대해 장기적으로 수업이 진행된다면, 주제는 전체적인 과정을 포괄하는 것으로 선정될 것이다. 그리고 그 안에서 행해지는 수업은 작품감상, 작품제작 활동을 포함하여 주제탐구, 표현방식 탐구, 반성적 사고 등 더 많은 것들을 추구할 수 있게 될 것이다. 즉, 결과도출보다 주제를 해결해 나가는 과정을 중요하게 여길 수 있는 환경이 마련될 수 있다. 또한, 학습자들은 큰 주제를 해결하

11) 블록타임제란 한 교과를 주당 2차시 이상 묶어서 수업하는 것으로, 연속적인 수업을 의미한다.

기 위해 매 차시마다 행해지는 수업을 잘 수행해야 하며, 매 수업시간과정을 보다 중요하게 여길 것이다.

(2) 청소년들의 자아정체성 함양에 도움이 될 수 있는 학습 방식

① 학습자와 밀접하게 관련되어 있는 주제설정

중등미술교육은 보통교육으로, 미술수업을 듣는 대부분의 학생들은 비전공자이다. 이러한 학생들에게 어떠한 동기부여 방법을 사용해서 수업을 접하게 할 것인지에 대한 고찰은 굉장히 중요하다. 동기부여의 방법으로 여러 가지가 있지만, 학습자의 삶과 직접적인 연계를 통한 주제설정은 학습자의 경험과 선지식을 바탕으로 하기 때문에 가장 자연스러운 동기생성 방법 중 하나가 될 것이다. 또한, 이러한 주제설정은 자기 주변에 대한 탐색과, 자아 정체성 탐구에 접근하기 용이하며 청소년 시기의 특성을 반영할 수 있다.

② 새로운 시각적 언어 창출해 보기

대화라는 행위는 다양한 매개체로 이루어 질 수 있다. 청각적 언어를 뛰어넘어, 자신만의 시각적 언어를 표출해 볼 수 있는 경험은 새로운 생각과 관점을 발달시키는데 중요한 역할을 할 것이다. 미술수업에서는 다양한 매체의 사용으로 다양한 기법 연구를 통해 다양한 언어를 창출해 낼 수 있다. 또한 학습자는 대화를 통해 타인에게 피드백을 줌으로써 타인의 시각적 언어 생성에 도움을 줄 수 있다. 이로써 자신의 언어 생성을 뛰어넘어 공동체가 공감할 수 있는 언어도 창출해 낼 수 있다.

(3) 타인과의 상호작용 속에서, 의사소통에 도움이 될 수 있는 학습 방식

① 개방적인 대화수업

대화수업에서는 다양한 의견의 상호교류가 이루어진다. 이때 타인이나 자신의 의견은 주관적이며, 완벽하지 않은 것으로 인정하고 상대방을 비난하거나, 무시해서는 안 된다. 즉, 의견이 대립할 경우 상대방의 주장을 수용하고 개방적인 태도를 지니는 것이 중요하다. 또한 대화수업에서의 학습주체는 개인이 아니라 다수라는 인식이 형성 되어야 한다. 대화수업에서는 자신의 의견을 표출하고, 그것에 대한 타인의 의견을 통합하여 생각의 발전이 이루어진다. 이때 생각의 발전은 오롯이 발표자에게만 해당되는 것이 아니라 조언하고 의견을 내놓는 타인도 함께 이루어지는 것으로, 모든 구성원의 새로운 관점 형성에 도움이 될 수 있다. 한사람의 의견표출도 모든 구성원들에게 도움이 될 수 있다는 사실을 인지하고, 어떠한 말이든 자유롭게 표현할 수 있는 분위기가 형성 되어야 한다.

② 원활한 대화를 위한 문서화 작업과 역할부여

본 연구자의 대화중심교육은 소수의 학생들이 아닌, 모든 구성원들이 상호작용하고 발표·토론하는 것을 강조한다. 하지만 현실적으로 대다수의 학습자에게 발표하는 행위는 익숙하지 않은 것으로, 어려워하는 경우가 많다. 이렇듯, 다수에게 자신의 의견을 표출 하는 것을 힘들어하고 소극적인 성격을 지닌 학생들을 위해 발표 이전의 문서화 작업은 대화가 원활하게 진행될 수 있도록 도움을 줄 것이다.

또한 성신여자대학교 임상빈 교수님의 ‘천사와 악마’에서의 역할부여는 학생들을 대화수업에 참여시키는데 자연스러운 방법이 될 수 있다. 그리고 익숙하지 않은 행동과 사고로의 안내는, 다양한 시각을 함양하는데 도움이 될 수 있다. 이러한 점은 타인을 이해하고 상호작용하는데 도움이 된다.

2) 수업 과정 설계

수업은 총 4차시로 이루어지며, 2가지 목표를 가지고 있다. 첫 번째 목표는 대화의 중심 기법인 언어를 다양한 형태로 표현해보기 위한 것으로 1차시, 3차시에 이루어진다. 두 번째 목표는, 모든 구성원들과의 상호작용의 경험을 확대해 주기 위한 것으로 2차시, 4차시 2번에 걸쳐 이루어진다. 구체적인 내용은 다음과 같다.

〈표-4〉 대화중심 미술교육의 수업 과정

1차시	<p>준비단계</p> <p>- 수업 주제에 맞는 작품 감상 및, 원활한 발표를 위한 문서작업</p>
↓	
2차시	<p>상호작용 단계</p> <p>- 작성한 문서를 토대로 발표, 발표내용을 중심으로 모든 구성원들과의 상호작용 (역할부여 - '천사와 악마')</p>
↓	
3차시	<p>시각적 언어 창출 단계</p> <p>- 1,2차시 수업을 토대로 한 작품활동</p>
↓	
4차시	<p>최종 상호작용 단계</p> <p>- 작품에 대한 발표</p>

3) 교수학습방법 및 유의점

(1) 준비단계

- 수업 주제에 맞는 작품 감상 및 원활한 발표를 위한 문서작업

대화수업의 준비단계에서 교사는 학습자들의 동기유발을 높일 수 있도록 흥미로운 주제를 선택해야 한다. 그 방법으로는 학습자들과 연계되어 있는 주제를 선택할 수 있으며, 그 주제를 발표수업에 잘 연결 시켜야 한다. 그리고 그에 따른 학습계획을 차시별로 정확하게 정하고, 주제에 맞고 발표에 도움이 될 수 있는 활동지를 만들어야 한다. 활동지는 발표 전, 학습자들의 사고를 확산시키는데 도움을 줄 수 있으며, 대화와 발표에 거부감이 있는 소극적인 학생들에게 도움이 될 수 있다. 활동지 작성을 지도할 때 유의해야 할 점은, 학습자들이 이유와 근거를 포함하여 작성할 수 있도록 지도해야 한다. 주장이 탄탄한 활동지 작성은, 학습자들이 주장을 논리적으로 펼치는데 도움을 줄 수 있다.

또한, 교사는 학습자들이 수업 중 습득해야 할 미적 지식을 구체적으로 정해 주어야 한다. 미술을 전공하지 않은 학습자의 가장 큰 편견은, 미술이란 기본적인 전문지식과 미적 재능이 있어야 수월하게 배울 수 있다고 생각하는 것이다. 교사는 이런 학습자들이 미술이라는 교과에 거부감을 느끼지 않도록 도와주어야 한다. 이로써, 학습자들에게 미술은 배울 수 있는 과목이라는 느낌을 주는 것이 중요하다. 이 단계에서 도움이 될 만한 교사의 발문은 다음과 같다.

- 오늘의 주제는 여러분과 어떤 연관성이 있을까요?
- 이 주제에 맞는 미술활동을 하면, 나에게 어떤 도움이 될까요?
- 주제를 구현하는데 도움이 되는 표현기법을 몇 가지 배워봅시다.
- 선생님이 제시해준 작품 속에서 우리가 배웠던 표현기법을 찾아볼까요?
- 표현기법을 사용하여 작품을 제작하기에 앞서, 활동지를 통해 주제를 좀 더

탐색해 봅시다.

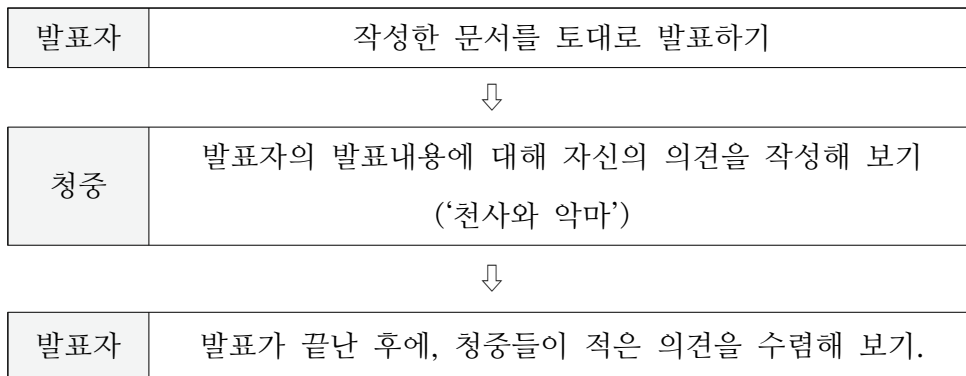
- 활동지를 작성한 후, 그 내용을 구성원들과 상호작용하여 내용을 더 발전시켜 봅시다.

(2) 상호작용 단계

- 작성한 문서를 토대로 발표, 발표내용을 중심으로 모든 구성원들과의 상호작용

이 단계에서 대화는 청각적 언어와, 텍스트를 매개체로 하여 이루어진다. 발표자가 작성한 문서를 토대로 이야기를 하면, 모든 구성원들은 발표내용을 중심으로 글을 통해 그에 따른 의견을 천사와 악마의 입장에서 정리한다. 추후에 발표자는 구성원들이 적은 텍스트를 수렴하면서 상호작용이 이루어질 수 있다. 이러한 과정은 즉각적이며 직접적인 상호작용 이전에, 긍정적인 생각과 비평적인 생각을 확산하고 수렴하는데 도움이 될 수 있다.

〈표-5〉 대화중심 미술교육의 수업 과정 중 상호작용 단계



이 때, 교사는 학습자들이 정해진 시간 내에서 발표하고 상호작용할 수 있도록 지도해야 한다. 제한시간 설정은, 자신의 의견을 뚜렷하고 간결하게 표현 하는데 도움이 될 수 있다. 그리고 선 문서화 작업이 이루어졌음에도 발표를 어

려워 하는 학생들을 위해 더욱더 자유로운 대화의 분위기를 유도할 수 있어야 한다. 이 단계에서 도움이 될 수 있는 교사의 발문은 다음과 같다.

- 작성한 활동지를 토대로 발표를 해 봅시다.
- 발표자의 발표내용을 잘 듣고 그에 따른 자신의 의견을 활동지에 작성해 봅시다.
- 천사의 의견을 작성해 봅시다.
- 악마의 의견을 작성해 봅시다. 무조건적인 비판은 삼가 해야 합니다.
- 정해진 시간을 엄수하여 활동해 봅시다.

(3) 시각적 언어 창출 단계

- 1,2차시 수업을 토대로 한 작품 활동

이 단계에서는 작품 제작 활동이 이루어진다. 교사는 주제 구현에 도움이 될 수 있는 조연자의 역할을 수행하게 된다. 교사는 외향적이며, 미적인 측면의 표현활동을 중시해서는 안 된다. 교사는 학습자들이 내용과 주제에 적합한 시각적 언어를 창출할 수 있도록 도움을 주어야 한다. 그리고 선 지식을 통해 예술을 배우는 것이 아닌, 예술을 통해 새로운 것을 창출해 낼 수 있는 수업으로 진행해야 한다. 이 단계에서 도움이 될 만한 교사의 발문은 다음과 같다.

- 이 그림을 통해 어떠한 내용을 이야기 하고 싶나요?
- 주제가 잘 표현되고 있는 것 같나요?
- 주제표현에 어려움을 겪고 있는 학생이 있으면 손을 들어 주세요.
- 주제표현에 효과적인 표현방식을 선생님과 함께 이야기해 봅시다.

(4) 최종 상호작용 단계

- 작품에 대한 발표

최종 상호작용 단계에서는, 모든 구성원들 간의 즉각적인 대화와 상호작용이 이루어진다. 또한, 그동안의 작업을 마무리함과 동시에 더 발전적인 방향을 모색할 수 있다. 교사는 사회자와 조연자의 역할을 동시에 수행해야 하며, 자유로운 대화 분위기를 유도해야 한다. 그리고 올바른 진행으로 구성원들 간의 상호작용이 잘 행해지고, 서로 존중할 수 있는 분위기를 형성해 주어야 한다. 교사는 구성원들 간의 의견대립이 있을 시 중재하는 역할도 수행해야 한다. 이 단계에서 도움이 될 만한 교사의 발문으로는 다음과 같다.

(발표자에게 하는 발문)

- 작품에 대해 한마디로 표현해 본다면?
- 그림에서 주제가 잘 표현된 것 같나요?
- 표현하는 과정에서 느낀 점은 무엇인가요?

(청중들에게 하는 발문)

- 작품을 보고 한마디로 표현해 본다면?
- 친구의 그림을 보고 어떤 생각이 들었나요?
- 어떻게 하면 주제가 더 잘 구현될 수 있었을까요?
- 이것만큼은 꼭 칭찬해 주고 싶다는 점은?

4) 평가방법

학교에서 과정중심 교육을 시행하지 못했던 많은 이유 중 하나가 평가기준의 미흡함 때문이라고 생각한다. 본 연구자는 과정중심, 학습자 중심의 대화중심 교육으로의 전환에 도움이 될 수 있는 평가기준도 함께 제시하여 프로그램을 활성화 해보고자 한다.

본 연구자는 학생들이 제작한 작품의 결과로 평가가 이루어지는 것을 지양한다. 이와 반대로, 발표수업에 도움이 되며 과정마다 이루어지는 활동지 작성과, 대화 수업에 임하는 자세를 위주로 평가할 것을 지향한다. 그렇기 때문에 다량의 활동지 작성이 수업에서 이루어지기를 바라며, 더 나아가 활동지를 통해 대화수업이 수월하게 이루어지기를 바란다.

본 연구자는 위와 같은 생각을 바탕으로, 미술수업이 결과론적 제작중심으로 평가될 수 있는 문제점을 보완하기 위해 다음과 같은 평가관점과, 평가기준을 제시한다.

첫째, 표현활동을 통해 조형요소와 원리에 대해 평가하는 것은 재능적인 측면으로 평가될 수 있는 위험성이 있으며, 학습자의 선 미적재능이 포함될 수 있다. 조형요소와 원리는 표현활동이 아닌, 감상수업에서 수업시간에 배웠던 내용을 얼마나 잘 이해하고 있는지 확인하는 정도로 제시되어야 할 것이다. 또한, 조형요소와 원리의 이해에 대한 평가는 명확한 기준을 토대로 해야 한다. 교사는 조형요소와 원리에 대해 설명할 때, 구체적인 영역으로 좁혀서 해당되는 내용만을 가르쳐야 한다. 더 많은 내용의 습득을 원하는 학생에게는, 조언을 통해 가르쳐 주어야 하고, 추가적으로 알려진 지식은 평가기준에서 제외되어야 할 것이다. 평가 기준에 대한 내용은 <표-6>의 작품 감상에 해당하며, 다음과 같다.

둘째, 평가기준에서, 수업활동 중 학생들의 참여적인 측면에 대한 평가를 훨씬 더 강화하였다. 참여에 관련된 평가를 총 5개로 나누어 제시하였으며, 수업

내용에 따라 더 세분화 되어 이루어질 것을 지향한다. 즉, 최소 5개의 기준이 제시 되어야 할 것을 주장한다. 참여적인 측면의 평가 기준에 대한 내용은 <표-6>의 작품 감상 외 나머지 부분에 해당하며, 그 내용은 다음과 같다.

<표-6> 대화중심 미술교육의 평가기준표

평가 관점	평가기준		
	상	중	하
작품 감상	수업시간에 배운 조형 요소와 원리에 대해 설명할 수 있다. 또한, 교사가 수업시간에 알려주었으며, 이미 제시해준 작품 속에서 그 기법을 명확하게 찾아낼 수 있다.	수업시간에 배운 조형 요소와 원리에 대해 설명할 수 있지만, 수업시간에 배운 작품 안에서 그 기법을 찾아내는데 어려움이 있다.	수업시간에 배운 내용에 대해 설명할 수 없으며, 작품 안에서 그 기법을 찾아낼 수 없다.
활동지-1 작성	주제를 정확하게 이해하고, 그에 해당하는 내용으로 작성하였다. 또한, 이유와 근거가 명확하게 작성되었다.	주제를 이해하고 그에 해당되는 내용으로 작성하였지만, 활동지 작성이 비교적 미흡하다.	주제에 대한 분석과 파악을 하려고 하지 않았으며, 활동지 작성이 미흡하다.
활동지-2 작성	발표자의 이야기에 귀를 기울이고, 그에 해당하는 긍정적인 조언과, 비평적인 조언을	발표자의 이야기에 귀를 기울이고, 그에 해당하는 내용을 적었지만, 비평이 아닌 비난	발표자의 이야기에 해당하는 내용을 적지 않았으며, 비평이 아닌 비난적인 내용을

	포함하여 작성하였다.	적인 내용을 작성 하였다.	작성하였다.		
발표 수업	정해진 시간에 맞추어 자신감 있고 큰소리로 발표하였다.	자신감 있고 큰소리로 발표하였지만, 정해진 시간을 맞추지 못하였다.	진지함이 부족하고 작은 목소리로 발표를 하였으며, 정해진 시간을 맞추지 못하였다.		
작품 활동	주제에 맞추어 작품활동을 하였고, 교사와 동료학생들의 피드백을 선택적으로 활용하여 작품을 발전시켰다.	주제에 맞추어 작품활동을 하였지만, 교사와 동료학생들의 피드백을 선택적으로 활용하지 못하였다.	주제에 맞지 않는 작품제작과, 교사와 동료학생들의 피드백을 잘 반영하지 않았고 작품이 발전방향을 모색하지 않았다.		
수업 태도	(감점자)				
	1. 자리가동, 떠드는 학생				
	2. 자기자리 정리 및 사용했던 도구 정리를 안 한 학생				
	3. 스케치북(종이) 및 준비물이 미흡한 학생				
	지각 횟수	0~1	2	3	4
	점수	10	9	8	7

2. 현장에서의 대화중심 수업모형 적용

본 연구자는 서울 소재의 사립중학교인 K학교에서 대화중심 수업모형을 적용시켜 보았다. K학교는 미술수업을 블록타임제로 시행하고 있었기 때문에 총 2주에 걸쳐 4차시의 수업이 이루어질 수 있었다. 대상은 2학년 전체 총 92명으로 하였으며, 2016년 1학기 4월에 수업을 진행하였다.

1) 주제 선정 및 내용

학습자들은 어릴적 부터 자신의 적성과 소질을 발견하기 위해, 다양한 사교육을 경험하는 경우가 많다. 즉, 대부분 사교육을 통해 자신에 대해 파악하고 이해하고자 하는 모습을 쉽지 않게 발견할 수 있다. 하지만 이러한 노력에도 학습자들은 자신의 적성과 소질과는 상관없는 교육방향을 선택하고 힘들어하는 경우가 많다. 이렇듯, 자신에 대해 인지하지 않은 상태에서의 교육과 그에대한 선택은 효과적이지 못하고, 훗날 학생들에게 혼란을 불러 일으킬 수 있다. 이러한 관점에서 볼 때, 중학교 시기의 학습자들은 자아정체성을 함양하는 과정을 통해 자신에 대해 파악하고 미래를 위한 학습방향을 스스로 선택할 필요성이 있다.

현재 모든 중학교에서는 2015년부터 자유학기제, 진로탐색교육 시간 등이 시행되고 있지만, 자유학기제는 한 학기만 단발적으로 짧게 시행되고 있으며, 진로교육은 배정된 교육시간이 너무 적다. 그래서 본 연구자는 자신에 대해 인지하는 수업을 교과수업까지 확장시켜 보고자 한다.

본 수업은 자신의 가치관과 생각을 탐색해 볼 수 있는 근본적인 주제로 ‘나’를 선택하여, 자신이 관심 있어 하고 좋아하는 것과 싫어하고 기피하는 것에 대한 탐구가 우선적으로 이루어질 수 있도록 할 것이다. 그리하여 자아정체성 함양에 도움을 주고자 한다.

2) 표현방식의 선정 이유





대화수업에서는 학습자가 자신의 이야기를 논리적으로 구성해 볼 수 있는 경험 제공이 이루어 질 수 있으며, 그에 대한 표현방식은 여러 가지가 있다. 본 수업에서는 콜라주(Collage)¹²⁾를 선택하여, 학습자들이 자신의 의견을 명확히 구성하는데 도움을 주고자 한다. 콜라주라는 기법은 이미지를 선택하고 재배치하는 과정을 통해, 학습자가 자신의 사고를 논리적으로 구성해나가고, 새로운 시각적 언어로 표현하는데 도움을 줄 수 있다.

이근매와 양종국(2015)은 그들의 저서 ‘콜라주 진로상담’에서 콜라주기법의 효과와 장점에 대해 다음과 같이 주장하고 있다. 콜라주 작품은 개인의 관심과 흥미를 분명하게 해주며, 사진이나 그림만을 이용해서도 자신의 감정을 쉽게 나타낼 수 있다. 기존의 이미지들을 선택해서 잘라 붙이는 것이 곧 자기표현으로, 작품을 만드는 과정은 개인에게 여러 심리를 불러 일으킬 수 있다. 뿐만 아니라 콜라주는 언어로 표현할 수 없는 감정이나, 욕구, 불만 등 내적 욕구를 자연스럽게 표현하게 한다. 이러한 표현을 통해 개인은 자기 인식과 더불어 스스로의 모습을 통찰할 수 있으며, 현재 자신의 갈등 상황이나 원인을 파악할 수 있다.

콜라주기법은 학생들의 자아정체성 함양에 도움이 되는 자연스러운 방법이 될 수 있다. 다양한 이미지를 통합, 재구성하여 수렴하는 과정이 이루어질 수 있으며, 이는 정체성을 함양에 필요한 수렴적 사고에 도움을 줄 수 있다. 또한, 콜라주 기법은 아무것도 없는 상태에서의 창조가 아니기 때문에, 학생들이 작품표현활동에 부담을 느끼지 않을 수 있는 좋은 방법이다. 그렇지만 본 연구자는 작품제작에 대한 학생들의 부담을 더욱 더 덜어주기 위해, 콜라주의 다양한 기법 중 4가지를 선별하여 제시해 주었다. 그리하여 본 수업에서의 미적지식의 영역을 명확히 해 주었다. 제시된 콜라주 기법은 다음 <표-7>과 같다.

12) 콜라주란, 여러 가지 이미지나 재료들을 붙여서 표현하는 기법으로, 다양한 표현방법이 강구될 수 있다.

〈표-7〉 본 수업에 제시된 콜라주 기법 4가지

<p>1. 이미지 모양을 따라 잘라서 붙이기</p>	
<p>2. 이미지를 분해해서 붙이기</p>	
<p>3. 이미지와 채색도구의 결합</p>	
<p>4. 오브제 자체를 붙이기</p>	

3) 수업지도 차시 계획

〈표-8〉 ‘콜라주를 통해 나를 표현하기’의 수업지도 차시계획

차시	주요 활동	주요 도구
1차시	<p>콜라주의 표현기법을 크게 4가지로 설명하고 콜라주에 대해서 이해한다. 그리고 1차시 활동지에 나에 대해서 작성한다.</p> <p>* 과제 : 작성한 활동지에 해당하는 이미지를 찾아, 교사에게 보낸다.</p>	교사
		-ppt자료
		-1차시 활동지
		학생
2차시	<p>1차시 때 작성한 활동지를 토대로 친구들에게 나에 대해서 발표한다. 그리고 친구들은 발표내용에 대한 찬사와 악마의 의견을 2차시 활동지에 작성한다.</p> <p>* 과제 : 학생들은 2차시 활동지에 해당하는 이미지를 찾아서 교사에게 보낸다. 그리고 작품활동을 어떻게 진행할 것인지 생각해온다.</p>	교사
		-ppt자료
		-2차시 활동지
		학생
3차시	<p>내가 생각한 자신과, 친구들이 작성해준 자신의 모습을 통합하여 나에 대해서 진중하게 생각하고 작품으로 표현한다.</p>	교사
		-ppt자료
		-사진
		학생
		-도화지 가위, 풀, 채색도구 등

4차시	제작한 작품에 대해서 학급의 모든 구성원들에게 발표한다. 발표자 외의 학생들은 즉각적으로 발표 내용에 대해 피드백을 할 수 있다.	교사
		-학습 지도 안 -1,2차시 활동지
		학생
		-제작한 작 품

	<p>- 네 맞아요, 이 노래는 가수들의 추억을 그리워하며 만든 노래라고 해요. 그래서 추억의 사진과 사물들을 올려붙여서 예전 자신들의 모습과, 현재의 자신들을 표현한 뮤직비디오 랍니다.</p> <p>- 이렇게 여러 가지 사진이나, 재료들을 올려 붙이는 것을 무엇이라고 하는지 알고 있는 학생은 손을 들어 볼까요?</p> <p>- 네 맞아요. 여러분 이제부터 콜라주에 대해서 배워보도록 해요. 그리고 우리들도 여러 가지 사진들을 통해서 자신의 이야기를 해보도록 해요.</p> <p>● 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 제시하고 큰 소리로 읽게 하여, 학습 진행을 안내한다. 	<p>- 잘 모르겠어요.</p> <p>- 콜라주요.</p> <p>• 콜라주에 대해서 어렵지 않고 간략하게 설명하여, 부담을 느끼지 않게 한다.</p> <p>• 학습목표를 큰 소리로 읽으면서 학습 내용을 확인해 본다.</p>	
--	---	--	--

전 개	작품 감상 (15분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 내용 설명 • 작품 감상 전, 활동지와 사진촬영에 대해서 설명한다. - 여러분, 우리 콜라주 작품을 제작해 볼 거예요. 그런데 학습목표 3번에 뭐라고 적어져 있나요? - 네, 맞아요. 우리도 방금 보았던 뮤직비디오처럼 콜라주를 통해 우리들의 이야기를 해 볼 거예요. 이러한 작품활동을 위해서, 선생님이 콜라주란 무엇인지 작품을 통해 간단하게 설명해 줄게요. 그리고 이미지를 찾는 데 도움이 되는 활동지를 간단하게 작성하고, 필요한 사람들은 사진촬영 	<ul style="list-style-type: none"> - ‘나에 대해서 예술작품으로 표현할 수 있다.’입니다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 원활한 이해를 위해 예시를 보여주면서 설명한다. • 최대한 쉽고 어렵지 않은 단어들로 설명한다. • 학생들이 잘 이해하고 있는지 수시로 확인한다. • 강의 속도를 스스로 확인해 가면서 수업한다.
-----	-------------	--	---	---

		<p>도 할거예요.</p> <p>- 여러분, 이제 다양한 콜라주 작품을 감상하도록 해요.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 콜라주 기법 4가지를 위주로 작품을 제시해 준다. • 오리고 붙이는 작업을 통해 다양한 이야기들을 한 가지 이미지로 연출해 낼 수 있다는 것을 보여준다. 	<p>- 네.</p> <p>- 네.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 콜라주 작품들을 감상하고 콜라주에 대해 이해한다. 	
	<p>활동 (20분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 1차 활동지 작성 - 여러분, 우리는 어떤 콜라주 작업을 한다고 하였죠? - 맞아요. 선생님이 준비한 활동지를 바탕으로, 나에 대해서 써 보도록 해요. 	<p>- 나에 대해서요.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> • 유의사항에 대해서 설명하고, 예시를 보여준다. <p>※ 필요한 사람에게 한해서 사진촬영을 진행한다.</p>	<p>- 네.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동지에 적힌 유의사항에 대해서 다시한번 숙지하고, 활동지 작성을 시작한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동지를 잘 작성하고 있는지 확인한다. • 분위기가 산만해지지 않도록 주의 집중 시킨다.
정 리 (5분)		<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 내용 정리 • 학습한 내용에 대해서 정리하고, 질문을 받는다. ● 다음 수업 예고 • 1차시 활동지를 토대로 생각나는 이미지 파일을 교사 e-mail로 보내는 과제를 내준다 <p>※ 활동지는 걷어갈 것이기 때문에, 교사가 따로 나눠준 이미지 작성 용지에 찾을 이미지를 적는다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 궁금한 점이 있으면 질문한다. • 기한 시간을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 질문이 없으면 유도한다.

	<ul style="list-style-type: none"> - 사진을 촬영할 때, 직접 촬영을 하거나, 인터넷에서 사진을 검색하여 선택 하였으면 좋겠어요. 그리고 사진보다 실제 사물을 가져오고 싶다면 그렇게 해도 좋아요. • 다음시간에 진행될 발표수업에 대해서 예고한다. ● 주변 정리 및 인사 <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업 너무 잘 들어줘서 고맙고, 여기서 마치겠습니다. 반장 인사. 사랑합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 네. • 다음시간 활동내용을 확인한다. • 주변을 깨끗이 정리하고, 큰 목소리로 인사한다. - 사랑합니다. 	
--	---	--	--

〈표-10〉 2차시 학습지도안

교과 명	미 술	담당 교사	이 유 리	시간	45분
------	-----	----------	-------	----	-----

단 원	콜라주	소단원	콜라주를 통해 나를 표현하기	차 시	1/4	장 소	미술실
학습 목표	1. 활동지를 토대로, 친구들 앞에서 나에 대해 발표할 수 있다. 2. 발표자의 발표를 듣고, 2차시 활동지에 자신의 의견을 작성할 수 있다.						
학습 준비 자료	교사	수업 안, PPT, 2차시 학습 활동지					
	학생	연필, 지우개					

학습 단계 (시간)	교수 · 학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
	교사 활동	학생 활동	
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사하기 <ul style="list-style-type: none"> - 안녕하세요. 여러분, 우리 인사 할까요? ● 인사 후, 2차시 활동지를 배부해준다. ● 학습 동기 유발 <ul style="list-style-type: none"> - 지난시간에 선생님이 과제를 내 주었잖아요? 와 우리 2학년 2반 굉장히 잘 준비 해줘서 선생님 감동받았어요. 고마워요. 	<ul style="list-style-type: none"> - 사랑합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 수업 환경 조성하기 ● 활동지 배부 ● PPT 준비하기

	<ul style="list-style-type: none"> - 이번 시간에는 콜라주를 통해서 나를 표현해 보기 전에, 무엇을 하기로 했었죠? - 선생님은 평소에 우리 친구들에 대해서 너무 궁금한 점이 많았는데, 이번시간을 통해서 우리 서로에 대해서 더 알아가 볼 수 있도록 해요. ● 학습목표 제시 • 학습목표를 제시하고 큰 소리로 읽게 하여, 학습 진행을 안내한다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 발표 하는거요. - 네. 	
전 개 (35분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 활동 내용 설명 - 차례대로 나와서 지난시간에 작성했던 활동지를 토대로, 자신에 대해서 발표를 할 거예요. - 2차시 활동시를 잘 보세요. 스마일 영역과, 어글리 영 	<ul style="list-style-type: none"> - 네. 	<ul style="list-style-type: none"> • 잘 이해하고 있는지 확인한다.

	<p>역이 있지요?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 친구의 발표를 듣고 스마일 영역에는 동의하는 의견을 적고, 어글리 영역에는 비평적인 이야기를 적는 거예요. 자, 여기서 주의해야 할 점은 절대 비난을 적으면 안됩니다. - 다시 한번, 스마일 영역에는 무엇을 적는다? - 어글리 영역에는 무엇을 적는다? - 네, 대답해 줘서 고마워요. 발표자의 내용에 대해 망설이지 않고, 즉각적으로 떠오르는 것을 바로 적도록 해요. • 2차시 활동지에 대한 예시를 PPT로 보여준다. ● 대화수업 진행 <ul style="list-style-type: none"> - 발표시간은 1분 이내, 활동지를 작성하는 시간은 40초 	<ul style="list-style-type: none"> - 네. - 긍정적인 의견이나, 동의하는 의견이요. - 비평적인 의견이요. - 네. - 네. 	<ul style="list-style-type: none"> • 예시의 내용은 어렵지 않은 것으로 준비한다.
--	--	---	--

	<p>이내로 할 거예요. 2차시 활동지를 작성하는 친구들은 다 작성하면, 뒤에서부터 발표자 친구가 있는 앞까지 전달하면 됩니다.</p> <p>- 자, 이제 1번부터 차례대로 나와서 발표해 봅시다.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 2차시 활동지를 잘 작성하고 있는지 확인한다.
정리 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 다음 수업 예고 • 준비된 이미지와, 친구의 의견을 수렴하여 콜라주 작업을 제작할 것이라고 안내해 준다. • 학생들이 2차시 활동지를 간단히 살펴볼 수 있는 시간을 준다. • 원하는 친구들은 2차시 활동지에 해당되는 이미지를 찾고, 교사 e-mail로 보낼 수 있다고 안내해 준다. • 준비물에 대하여 공지 한다. ● 주변 정리 및 인사 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해되지 않거나, 궁금한 부분에 대하여 질문한다. • 다음 학습 내용을 확인한다. • 주변을 깨끗이 정리하고, 큰 목소리로 인사한다. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • 1, 2차시 활동지를 걷는다. - 오늘 수업 너무 잘 들어줘서 고맙고, 여기서 마치겠습니다. 반장 인사. 사랑합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 사랑합니다. 	
--	--	--	--

〈표-11〉 3차시 학습지도안

교과 명	미 술	담당 교사	이 유 리	시간	45분
------	-----	----------	-------	----	-----

단 원	콜라주	소단원	콜라주를 통해 나를 표현하기	차 시	1/4	장 소	미술실
학습 목표	1. 1, 2차시 활동지를 반영하여 콜라주 작품을 쉐트지에 제작할 수 있다. 2. 이미지와 채색도구를 적절히 사용하여 콜라주 작품을 제작할 수 있다.						
학습 준비 자료	교사	수업 안, PPT, 참고작품, 학생들이 작성한 1,2차시 활동지.					
	학생	연필, 지우개, 쉐트지, 채색도구, 색종이, 가위, 풀 등					

학습 단계 (시간)	교수 · 학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
	교사 활동	학생 활동	
도 입 (5분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사하기 <ul style="list-style-type: none"> - 안녕하세요. 여러분, 우리 인사 할까요? ● 학습 동기 유발 <ul style="list-style-type: none"> - 지금까지 작품 감상에 이어서 자신에 대해 발표하기, 활동지 작성 등등 많은 것을 해 보았어요. 오늘은 우리 무엇을 하기로 하였죠? - 네 맞아요, 작품제작에 필요한 준비물들은 다 가져왔겠죠? 	<ul style="list-style-type: none"> - 사랑합니다. - 작품 제작 활동이요. - 네. 	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 환경 조성하기 • PPT 준비하기

	<p>- 선생님도 여러분들을 위해 준비물을 챙겨왔어요. 여러분 앞에 놓은 이미지는 여러분들이 e-mail로 보내준 사진들을 선생님이 인화해 온 것이에요. 작품활동하는데 잘 사용할 수 있도록 해요.</p> <p>- 우리 본격적으로 작품 제작에 들어가기 전에, 학습목표를 읽고 콜라주 기법 4가지에 대해서 간략하게 이야기 해 볼까요?</p> <p>-</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 학습목표 제시 • 학습목표를 제시하고 큰 소리로 읽게 하여, 학습 진행을 안내한다. ● 콜라주 기법 설명 • 콜라주 표현기법 4가지를 다시 한번 제시해 준다. 	<p>- 네.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 큰 소리로 읽으면서 학습 내용을 확인해 본다. • 기억이 안 나거나, 궁금한 점이 있으면 질문한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 분위기가 어수선해지지 않도록 주의한다.
전 개	● 콜라주 작품 제작하기	• 실습할 내용에 대해	

<p>(33분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 인화된 사진과, 친구의 의견을 수렴하여 작품제작을 할 수 있도록 설명한다. • 올바른 가위 사용법에 대해서 설명한다. • 오른쪽 상단에 작품명을 써야 한다는 점과, 제작시간을 공지한다. • 돌아다니면서 아이디어를 들어주고, 조언을 해준다. • 편안한 분위기 속에서 자유롭게 작품 제작을 할 수 있도록 지도한다. 	<p>이해하고, 궁금한 점이 있으면 질문한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유의사항을 잘 숙지한다. • 선생님과 대화를 통해 작품을 발전시켜 나간다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 어려워하는 학생이 있는지 확인한다. • 도구를 안전하게 사용하고 있는지 확인한다.
<p>정리 (7분)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 다음 수업 예고 <ul style="list-style-type: none"> - 우리 다음 시간에는 오늘 제작한 작품을 토대로 최종적으로 나에게 대해서 발표할 거예요. ● 주변 정리 및 인사 <ul style="list-style-type: none"> • 책상과 미술용품을 잘 정리하도록 지도한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 궁금한 점이 있으면 질문한다. • 다음 학습 내용을 확인한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 질문이 없으면 유도한다.

	<p>- 오늘 수업 너무 잘 들어줘서 고맙고, 여기서 마치겠습니다. 반장 인사. 사랑합니다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 주변을 깨끗이 정리하고 큰 목소리로 인사한다. <p>- 사랑합니다.</p>	
--	---	---	--

〈표-12〉 4차시 학습지도안

교과 명	미 술	담당 교사	이 유 리	시간	45분
------	-----	----------	-------	----	-----

단 원	콜라주	소단원	콜라주를 통해 나를 표현하기	차 시	1/4	장 소	미술실
학습 목표	1. 작품을 토대로, 친구들 앞에서 나에 대해 발표할 수 있다. 2. 발표자의 발표를 듣고, 그에 따라 대화를 통해 상호작용할 수 있다.						
학습 준비 자료	교사	수업 안, 학생들이 작성한 1,2차시 활동지					
	학생	제작한 작품, 연필, 지우개					

학습 단계 (시간)	교수 · 학습 활동		학습자료 및 지도상의 유의점
	교사 활동	학생 활동	
도 입 (3분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사하기 <ul style="list-style-type: none"> - 안녕하세요. 여러분, 우리 인사 할까요? ● 학습 동기 유발 <ul style="list-style-type: none"> - 여러분, 그동안 너무 수고 많았어요. 오늘은 지난 시간에 제작했던 작품을 토대로 나에 대해서 발표하고, 대화를 통해 상호작용해 볼 거예요. ● 학습목표 제시 <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 제시하고 큰 소 	<ul style="list-style-type: none"> - 사랑합니다. - 네. 	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 환경 조성하기 • 활동지 배부 • PPT 준비하기

	<p>리로 읽게 하여, 학습 진행을 안내한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 활동 내용 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 차례대로 나와서 지난 시간에 제작했던 작품을 가지고 최종 나에 대해서 발표해 볼거예요. - “나는 이런 사람이다.” 라고 간단하게 이야기하고 왜 이렇게 표현했는지, 느낀 점 등등을 간단하게 발표해 봅시다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 잘 이해가 되지 않는 부분이 있다면, 망설이지 않고 질문한다. <p>- 네.</p>	
전 개 (35분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 최종 발표, 대화수업 • 발표 시간은 1분 30초 이내로 한다. • 청중들은 발표자의 발표가 끝나면 칭찬과 조언, 개선할 점에 대해서 이야기를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 제한된 시간을 지킨다. • 조언을 할 때, 되도록 칭찬을 하고 절대 비난을 하지 않는다. 	
정 리 (7분)	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 내용 정리 	<ul style="list-style-type: none"> • 수업 내용을 잘 이해하 	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 질문이 없으면 유

	<ul style="list-style-type: none"> • 콜라주에 대해 간단하게 질문한다. • 친구들의 작품제작에 도움을 주고, 제작한 작품을 함께 감상한 느낌에 대해 질문한다. ● 다음 수업 예고 • 다음시간에 이루어질 수업에 대해서 간략하게 설명한다. ● 주변 정리 및 인사 - 오늘 수업 너무 잘 들어줘서 고맙고, 여기서 마치겠습니다. 반장 인사. 사랑합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 였는지 생각해 본다. • 궁금한 점이 있으면 질문한다. • 선생님의 질문에 생각해보고 즉각적으로 대답한다. • 다음 학습 예고를 확인하고 숙지한다. • 주변을 깨끗이 정리하고, 큰 목소리로 인사한다. - 사랑합니다. 	<p>도한다.</p>
--	---	---	-------------

5) 평가기준표

〈표-13〉 ‘콜라주를 통해 나를 표현하기’의 평가기준표

평가 관점	평가기준		
	상	중	하
작품 감상	콜라주 기법 4가지를 설명할 수 있다.. 또한, 작품을 보고 콜라주 기법을 찾아내고, 그 기법을 설명할 수 있다.	콜라주 기법 4가지를 설명할 수 있지만, 작품을 보고 콜라주 기법을 찾아내기 힘들다.	콜라주 기법 4가지를 다 설명할 수 없다.
활동지-1 작성	주제를 정확하게 이해하고, 자신에 대해 분석하고 탐구하는 내용으로 작성하였다. 또한, 자신의 주장에 이유와 근거를 포함하고 있다.	자신에 대한 분석과 탐구가 잘 이루어졌지만, 활동지 작성이 비교적 미흡하다.	자신에 대한 분석과 탐구를 하려고 하지 않았고, 활동지 작성이 미흡하다.
활동지-2 작성	발표자의 발표내용에 맞추어 자신의 의견을 표현하였으며, 비난·욕설 등을 하지 않았다.	친구를 비방하는 글이 보이지 않았고 예의있게 글을 작성하였지만, 발표자의 발표내용과 연결되지 않았다.	발표자의 발표내용에 맞추어 의견을 표현하지 않았고, 비난이나 욕설 등이 포함되어있다.
발표 수업	정해진 시간에 맞추어 자신감 있고 큰소리로 발표하였다.	자신감 있고 큰소리로 발표하였지만, 정해진 시간을 맞추지 못하였다.	진지함이 부족하고 작은 목소리로 발표를 하였으며, 정해진 시

		다.	간을 맞추지 못하였다.		
작품 활동	주제에 맞추어 작품활동을 하였고, 교사와 동료학생들의 피드백을 선택적으로 활용하여 작품을 발전시켰다.	주제에 맞추어 작품활동을 하였지만, 교사와 동료학생들의 피드백을 선택적으로 활용하지 못하였다.	주제에 맞지 않는 작품제작과, 교사와 동료학생들의 피드백을 잘 반영하지 않았고 작품이 발전방향을 모색하지 않았다.		
수업 태도	(감점자) 4. 자리가동, 떠드는 학생 5. 자기자리 정리 및 사용했던 도구 정리를 안 한 학생 6. 스케치북(종이) 및 준비물이 미흡한 학생				
	지각 횟수	0~1	2	3	4
	점수	10	9	8	7

6) 활동지

〈표-14〉 1차시 활동지 예시

콜라주를 통해 나를 표현하기		
제 학년 반	이름 : 이 유리	날짜 : 2016. 4. 일
(좋아하는 것, 장점)	(싫어하는 것, 단점)	
<ul style="list-style-type: none"> • 생각할 때는, 불을 다 끄고 명상하는 것을 좋아한다. • 세상에서 제일 좋아하는 과일은 귤이다. 상큼하고 달달한 귤이 너무 좋다. • 가을바람에 흩날리는 코스모스를 좋아한다. • 계획을 세우는 것을 좋아하고 일을 차분히 잘 진행시킨다. • 온화한 성격과 유머감각을 동시에 지닌 사람을 좋아한다. • 집에 있는 강아지 모모를 너무 사랑한다. 만약 행복에 형태가 있다면 모모일 것이다. • 나는 그림 그리는 것을 좋아하지만 그만큼 음악 듣는 것도 매우 좋아한다. • 하루 일과를 마치고 씻고, 따뜻하고 폭신한 이불속으로 들어가는 시간이 제일 좋다. • 청소를 끝마치고 상쾌한 공기를 맡는 	<ul style="list-style-type: none"> • 한 가지 일을 동시에 못한다. 특히 통화할 때, 옆에서 말을 걸면 정말 너무 짜증이 난다. • 사람들 많은 곳에서 욕박지르는 사람을 싫어한다. • 내 물건에 대한 애착이 정말 강하다. 그래서 허락 없이 내 물건을 만지고 쓰는 것이 싫다. • 손으로 얼굴을 만지는 것을 싫어한다. • 너무 덥고 너무 추운 날에는 신경이 곤두서고 예민해진다. • 엄청 큰 소리를 싫어한다. 특히 공사하는 소리가 싫다. • 햇빛을 많이 받는 것에 예민하다. 왜냐하면 내가 타들어 가는 것만 같기 때문이다. • 생굴이 너무 싫다. 비린내 나는 것을 참지 못한다. • 한번 화가 나면 쉽게 삭히지 못한다. • 집중할 때 입술을 오므리는 버릇이 	

<p>것을 좋아한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나는 목으로 만든 요리가 제일 좋다. 평생 목만 먹고 살 수 있을 정도로 좋다. • 예쁜 깃을 보면 나도 모르게 기분이 좋아진다. • 비오는 날을 좋아한다. 수분을 머금은 공기와 빗소리가 너무 좋다. • 물 마시는 것을 좋아한다. 물을 자주 안마시면 목이 아프다. • 청량한 파란색을 좋아한다. 파란색을 보면 기분이 너무 상쾌하다. 	<p>있는데 고치고 싶다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 고소공포증이 있어서 높은 곳에 올라가는 것이 무섭고 싫다. • 사람이 너무 많은 곳을 싫어한다. 발걸음 속도가 일정하지 못하면 쉽게 피곤해지기 때문이다. • 거미가 너무 싫다. 다리 많은 곤충을 싫어하는데, 그 중 거미가 제일 싫다. • 조금이라도 매운 음식을 못 먹는다. 매운 음식을 먹으면 머리가 어지럽고 속이 안 좋아진다.
---	---

(유의사항)

- 5가지 이상 제시해야 한다.
- 좋아하거나 싫어하는 것에 대해 아주 구체적으로 적는다.

〈표-15〉 2차시 활동지 예시

콜라주를 통해 나를 표현하기		
제	학년 반	작성자 이름 : 홍길동 날짜 : 2016. 4. 일
발표자	☺	☹
이유리	<ul style="list-style-type: none"> • 우리는 진짜 꿀을 좋아한다. 우리는 별명이 꿀이다. • 우리는 정말 유머감각이 있는 사람을 좋아한다. • 우리는 정말 깔끔한 학생이다. 책상 위가 항상 깨끗하다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 한가지 일을 동시에 못하고 말을 시키면 표정관리를 못한다. • 우리는 큰소리내는 사람을 너무 대놓고 싫어한다. 자기세계관이 너무 확고하다. • 화를 내면 여파가 정말 오래간다. • 비린내를 너무 심하게 못맡고 민감하다.
김○○		
박○○		

(유의사항)

- 친구의 발표내용을 듣고, 그와 관련된 자신의 의견을 간단히 3가지 이상 작성한다.
- 친구의 말이 너무 빠르면 정중하게 부탁한다.

IV. 발표수업을 강화시킨 중등교육 미술수업의 효과와 개선안

1. 현장수업에서의 참여관찰

본 연구자는 교과담당 교사의 지도아래, 본 수업을 진행하였고 참여관찰을 통해 학생들의 변화과정을 살펴볼 수 있었다.

현장에서 본 수업을 적용시켜 보기 전, 교과 교사의 상담을 통해 실현 가능성에 대한 의문점이 도출 되었다. 대표적으로 3가지 의문점을 제기해 주셨는데 그 내용은 첫째, 학생들이 발표수업을 좋아해줄 것인가? 둘째, 대화중심교육은 학교교육에서 너무 이상적인 형태이지 않을까? 셋째, 미술대학의 프로그램을 중등교육에 적용한다면 학생들이 어려워하지 않을까? 이다. 이 외에도 여러 가지 의문점에 대한 논의가 계속되었다.

하지만 수업 시작 후, 학생들은 그림 그리기가 주된 수업 활동이 아니라며 이 프로그램을 선호하였고, 체계적인 계획 아래 이루어진 대화수업은 활발한 실현 가능성을 보여주었다. 또한, 본 수업은 미술대학의 장점을 중등학교에 적용하기 위해, 좀 더 쉬운 발문과 학생들과 밀접한 주제를 선정하였다. 그 결과, 학생들과 어렵지 않게 수업을 진행하고 본 연구의 주제에 접근할 수 있었다.

본 연구자와 교과담당 교사의 생각보다 중등 미술교육은 훨씬 유동적인 성격을 지닌 교과목이었다. 이러한 점은, 중등미술교육에서 대화수업의 실현가능성에 대한 의문을 뛰어 넘었고, 미술대학의 교육 외에도 다양한 장점을 지닌 학습형태를 수용할 수 있을 것이라는 확신이 들었다.

이 외에도 수업을 진행하면서 학생들의 변화와 교사의 반응을 토대로 대화중

심교육의 장점과 효과가 도출 되었으며, 그 내용으로는 다음과 같다.

1) 자기이해능력 향상

본 수업의 주제는, 학생 자신에 대해서 탐구하는 것으로 선정 하였다. 자신과 밀접하게 관련된 주제 설정은 학생들의 동기를 불러 일으켰고, 수업 도입부에서 좋은 반응을 불러 일으켰다. 하지만, 학생들에게 자기가 좋아하고 싫어하는 것에 대해 명확한 근거와 이유를 포함하여 활동지를 작성하라고 하였을 때, 굉장히 소화하기 힘들어하는 모습을 보였다. 이유 없이 그냥 좋다고 하는 학생, 자신이 무엇을 좋아하는지 모르겠다고 하는 학생 등등 자신에 대해 깊이 있는 탐구를 어색해하고, 어려워하였다. 본 연구자는 이러한 학생들에게 이유없이 좋다고 하는 것도 이유가 될 수 있다고 조언해주고, 무엇을 좋아하는지 모르겠으면 싫어하는 것부터 작성해 보자고 안내해주었다. 학생 대부분은 자기 스스로 자신에 대해 정의내리는 것을 어려워 하였다.

이러한 학생들도 자신에 대해서 발표한 후, 동료학생들의 의견을 들으며 자신에 대해 한번 더 탐색하는 시간을 갖게 되었다. 이때, 동료학생들은 매일 학교에서 함께 상호작용하는 한 학급 내에 있는 학생들로, 발표자가 평소에 관심 있어 하였고, 싫어했던 것을 알려주며 발표자를 도와주었다. 즉, 학생들은 타인의 시선으로 비춰지는 나를 통해 자신에 대해서 파악할 수 있었다. 그리하여 콜라주(Collage)를 통해서 자신에 대해 표현할 때, 모든 학생들은 무리 없이 최종 나에 대해서 제작하고 발표할 수 있었다. 또한, 자신이 선택한 이미지가 인쇄되어 작품 재료로 사용된다는 점을 굉장히 좋아하였다. 그리고 주제에 대한 깊은 탐구로 인해 활동계획을 완벽하게 이해하여, 학생들은 본 연구자에게 한번의 질문도 하지 않고 바로 제작활동에 돌입했다. 학생들은 각 차시동안 계속해서 끊임없이 자기탐색을 할 수 있었다. 그 결과 최종적으로 나에 대해서 발표할 때에는, 첫 시간에 활동지를 작성했을 때보다 훨씬 명확하고 뚜렷하게 자

신에 대해 설명하는 모습이 보였다.

2) 학생 간 대인관계 능력 향상

수업 시행 전, 교과담당 교사와의 상담이 이루어졌다. 이때 가장 큰 논의 중 하나는 학생들에게 비평적인 의견을 맡기면 무조건적인 비난이 이루어질 수 있다는 것이었다. 이러한 걱정을 안고, 본 연구자는 비난을 금하는 수업 분위기를 형성하였으며, 발표자 바로 옆에 서서 때로는 발표자의 의견을 대변해 주었다. 하지만 걱정과는 다르게, 학생들은 비난을 삼갔으며, 오히려 타인에 대해 비평하는 것을 힘들어 했다. 더 정확히 말하자면, 타인을 이해하고 평가하는 것 자체를 힘들어 했다.

본 수업은 천사와 악마라는 수행해야 할 두 가지의 역할을 가지고 있었으며, 학생들은 이를 통해서 타인에 대해 다양한 측면으로 탐구하기 시작하였다. 첫 발표자에 대해서 천사와 악마로 평가할 때에는, 시간이 부족하다는 문제점도 있었지만 학생들은 쉽게 그 내용들을 2차시 활동지에 작성하지 못했다. 하지만, 시간이 지날수록 고민하는 시간도 줄어들고 작성하는 의견까지 더 다양해지는 모습을 보였다. 즉, 수업이 진행될수록 타인에 대해 파악하고 이해하는 시간이 원활하게 이루어졌다. 또한, 즉각적인 피드백도 자발적으로 이루어졌다. 그리고 본 연구자보다 먼저 다음 발표자들의 이름을 호명하며, 또 다른 동료학생의 이야기에 기대하는 모습도 보여주었다.

그리고 본 연구자의 지도 아래, 모든 구성원들이 동등하게 발표하고, 상호작용을 했기 때문에, 소극적인 아이들도 다수 앞에서의 발표와 모든 구성원간의 의사소통을 경험할 수 있었다. 그리고 한 사람의 발표를 경청해야 2차시 활동지를 작성할 수 있는 구조 덕분에, 발표자는 자신의 의견표출에 대한 자신감을 함양할 수 있었다. 학생들은 첫 발표 때보다, 최종 발표의 시간에서 더 자신감 있게 타인과 상호작용하는 모습을 보여주었다.

3) 교사와 학생간의 활발한 소통

본 수업은 교사가 지식을 주입하는 구조가 아니다. 본 수업에서 지식 주입은 수업에 필요한 만큼으로 극히 제한하였으며, 모든 수업이 학생들의 활동으로 채워지는 방식으로 이루어졌다.

그렇기 때문에 학생들의 행동과 언어들을 더 유심히 살펴볼 수 있었고, 모든 아이들의 개별적인 활동을 눈여겨 볼 수 있게 되었다. 그리고 학생들의 행동과 활동지의 내용들은, 학생들의 사고와 신념, 또는 동료 학생들과의 관계까지 파악할 수 있었다. 이것은 교사가 학생들을 이해하는데 중요한 자료로 사용될 수 있었으며, 학생 개개인에 맞는 상호작용 방법에 대해 탐구할 수 있었다.

학급 담임교사들은 본 수업이 끝나고 담당 학생들의 활동지를 가져갔다. 교사들은 학생 상담 기록부에 없는 내용을 1차시 활동지를 통해서 파악할 수 있다고 긍정적인 평가를 내려 주었다. 예를 들어서, 못 먹는 음식, 싫어하는 행동, 좋아하는 것들의 성향 등 세심한 사항들을 파악할 수 있다고 반응해 주셨다. 특히 이 수업의 가장 큰 장점이라고 평가해 주신 점은, 2차시 활동지에 작성자와 발표자 간의 친분관계와 학생의 교사에 대한 인식이 드러나 있다는 것이었다. 즉, 이 수업의 2차시 활동지는 학생 간, 또는 교사와의 관계를 파악하는데 도움이 될 수 있다고 평가해 주셨다. 1, 2차시 활동지는 수업 중 행해지는 교사와 학생간의 관계뿐만 아니라, 학급담당 교사, 모든 교과목 교사들이 학생들을 파악하고 그들과 진정성 있게 상호작용하는데 도움이 되었다.

〈표-16〉 학생이 작성한 1,2차시 활동지

1차시 활동지	1차시 활동지를 통해 알 수 있는 내용		
<p style="text-align: center;">1차시 활동지</p> <p style="text-align: center;">콜라주를 통해 나를 표현하기</p> <p>학년 : 2학년 반 : 5반 이름 : 김○○ 날짜 : 2016. 11월 10일</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>(좋아하는 것 표현)</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 축구 좋아한다. 그와 뛰고서 좋아. 나는 권투를 좋아한다. 재미있어 뛰고서 좋아한다. 나는 노래 부르는 것을 좋아한다. 내가 부르면서 재미있어 노래 부른다. 나는 공룡 좋아한다. 공룡이 크고 멋진 동물이다. 나는 시냇물 맑은 것을 좋아한다. 반딧불이 등 개구리 등 새끼들이 생기기 때문이다. 나는 과일 좋아하는 것을 좋아한다. 사과도 오렌지도 좋아한다. 나는 수영을 좋아한다. 수영이 여러 가지로 운동하는 게 좋아. </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>(싫어하는 것 표현)</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 피렌체 정리는 정말 싫어한다. 너무 지루하다. 나는 노래 부르는 것을 싫어한다. 악보만 보지 않고 부를 수 없다. 나는 새끼원 동물 싫어한다. 너무 귀찮은 동물이다. 사육사 너무 싫다. 나는 불꽃놀이 하는 것을 싫어한다. 불꽃이 너무 밝고 눈이 뜨인다. 나는 전지연 싫어한다. 전지연이 너무 귀엽지 않아서 싫다. 나는 물과 내 몸을 씻는 것을 싫어한다. 물이 너무 뜨겁고 너무 차가워서 싫다. </td> </tr> </table> <p>(유의사항)</p> <p>5가지 이상 적도록 한다. 좋아하거나 싫어하는 것에 대해 아주 구체적으로 적는다.</p> <div style="background-color: yellow; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>정말 아~! 사실 잘 알아서 고의적~! 그런데 잘 어울리는 이미지로 상용어인 '미', '공', '서'로 나의 중간 보너스 도형상형 '미' '공' '서'가 (사건 + 서)로 도형이 '미' '공' '서'로 만든다!</p> </div>	<p>(좋아하는 것 표현)</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 축구 좋아한다. 그와 뛰고서 좋아. 나는 권투를 좋아한다. 재미있어 뛰고서 좋아한다. 나는 노래 부르는 것을 좋아한다. 내가 부르면서 재미있어 노래 부른다. 나는 공룡 좋아한다. 공룡이 크고 멋진 동물이다. 나는 시냇물 맑은 것을 좋아한다. 반딧불이 등 개구리 등 새끼들이 생기기 때문이다. 나는 과일 좋아하는 것을 좋아한다. 사과도 오렌지도 좋아한다. 나는 수영을 좋아한다. 수영이 여러 가지로 운동하는 게 좋아. 	<p>(싫어하는 것 표현)</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 피렌체 정리는 정말 싫어한다. 너무 지루하다. 나는 노래 부르는 것을 싫어한다. 악보만 보지 않고 부를 수 없다. 나는 새끼원 동물 싫어한다. 너무 귀찮은 동물이다. 사육사 너무 싫다. 나는 불꽃놀이 하는 것을 싫어한다. 불꽃이 너무 밝고 눈이 뜨인다. 나는 전지연 싫어한다. 전지연이 너무 귀엽지 않아서 싫다. 나는 물과 내 몸을 씻는 것을 싫어한다. 물이 너무 뜨겁고 너무 차가워서 싫다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 김○○학생은 축구를 좋아한다. 축구부에 들어갔다가 학업에 매진하고 싶어서 나온 경험이 있다. - 이 학생은 노래 부르는 것을 좋아하며, 드럼을 좋아한다. 교회 찬양팀에서 활동하고 있으며, 중등부 학생회장을 겸임하고 있다. - 이 학생은 깔끔한 것을 좋아하며, 자신의 물품에 대한 애착을 가지고 있다. 그렇기 때문에 다른 학생이 자신의 물건을 함부로 대할 때 다툼이 일어날 수 있다고 하였다. - 느끼한 것을 싫어하는 학생이다. 음식에서 스프가 나오면 먹지 않는다고 한다. - 이 학생은 간지러운 것을 못 참는다고 한다. 그리고 친구들이 자신의 몸을 만지는 것을 싫어한다.
<p>(좋아하는 것 표현)</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 축구 좋아한다. 그와 뛰고서 좋아. 나는 권투를 좋아한다. 재미있어 뛰고서 좋아한다. 나는 노래 부르는 것을 좋아한다. 내가 부르면서 재미있어 노래 부른다. 나는 공룡 좋아한다. 공룡이 크고 멋진 동물이다. 나는 시냇물 맑은 것을 좋아한다. 반딧불이 등 개구리 등 새끼들이 생기기 때문이다. 나는 과일 좋아하는 것을 좋아한다. 사과도 오렌지도 좋아한다. 나는 수영을 좋아한다. 수영이 여러 가지로 운동하는 게 좋아. 	<p>(싫어하는 것 표현)</p> <ul style="list-style-type: none"> 나는 피렌체 정리는 정말 싫어한다. 너무 지루하다. 나는 노래 부르는 것을 싫어한다. 악보만 보지 않고 부를 수 없다. 나는 새끼원 동물 싫어한다. 너무 귀찮은 동물이다. 사육사 너무 싫다. 나는 불꽃놀이 하는 것을 싫어한다. 불꽃이 너무 밝고 눈이 뜨인다. 나는 전지연 싫어한다. 전지연이 너무 귀엽지 않아서 싫다. 나는 물과 내 몸을 씻는 것을 싫어한다. 물이 너무 뜨겁고 너무 차가워서 싫다. 		
2차시 활동지	2차시 활동지를 통해 알 수 있는 내용		
<p style="text-align: center;">2차시 활동지.</p> <p style="text-align: center;">콜라주를 통해 나를 표현하기</p> <p>계 : 학년 : 반 : 번 : 작성자 이름 : 서○○ 날짜 : 2016. 11월 10일</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>발표자 : ○○○</p> <p>최 ○○○</p> <p>●●● 미는 힘 세고, ●●● 미사등은 좋아한다.</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>○●○ 미는 ●●●를 싫어한다, ●●●</p> <p>●●● 너를 받을려면 ●●● 기분 나빠 한다.</p> </td> </tr> </table>	<p>발표자 : ○○○</p> <p>최 ○○○</p> <p>●●● 미는 힘 세고, ●●● 미사등은 좋아한다.</p>	<p>○●○ 미는 ●●●를 싫어한다, ●●●</p> <p>●●● 너를 받을려면 ●●● 기분 나빠 한다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 서○○학생의 2차시 활동지 내용을 통해 최○○학생과 ○○○학생의 사이를 파악할 수 있었다.
<p>발표자 : ○○○</p> <p>최 ○○○</p> <p>●●● 미는 힘 세고, ●●● 미사등은 좋아한다.</p>	<p>○●○ 미는 ●●●를 싫어한다, ●●●</p> <p>●●● 너를 받을려면 ●●● 기분 나빠 한다.</p>		

2차시 활동지.		<p>- 김OO학생을 통해서 박OO학생이 선생님 두 분을 어려워 한다는 것을 파악할 수 있었다. 박OO학생은 두 선생님의 교과목 시간을 가장 두려워하며, 그래서 두 교과목을 가장 기피한다는 사실을 알 수 있었다.</p>								
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">물라주름 통해 나를 표현하기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="font-size: x-small;">제 2 학년 2 반 6 번</td> <td style="font-size: x-small;">작성자 이름 김○○</td> <td style="font-size: x-small;">날짜 : 2016. 4. 17</td> </tr> <tr> <td style="font-size: x-small;">발표자</td> <td style="text-align: center;">😊</td> <td style="text-align: center;">☹️</td> </tr> <tr> <td style="font-size: x-small;">박○○</td> <td style="font-size: x-small;">수업이 즐겁다 비밀 (비밀같은 것 좋다)</td> <td style="font-size: x-small;">가장 귀찮다 (○○○ 생각, ○○○ 생을 싫어한다)</td> </tr> </table> </div>			제 2 학년 2 반 6 번	작성자 이름 김○○	날짜 : 2016. 4. 17	발표자	😊	☹️	박○○	수업이 즐겁다 비밀 (비밀같은 것 좋다)
제 2 학년 2 반 6 번	작성자 이름 김○○	날짜 : 2016. 4. 17								
발표자	😊	☹️								
박○○	수업이 즐겁다 비밀 (비밀같은 것 좋다)	가장 귀찮다 (○○○ 생각, ○○○ 생을 싫어한다)								
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="background-color: #ffff00; padding: 10px; border: 1px solid black;"> <p style="text-align: center; font-size: x-small;">김○○</p> <p style="font-size: x-small;">생각이 다양하다</p> </div> <div style="background-color: #add8e6; padding: 10px; border: 1px solid black;"> <p style="text-align: center; font-size: x-small;">김○○</p> <p style="font-size: x-small;">don't teach me!</p> </div> </div>		<p>* 수업 중 2차시 활동지가 포스트잇으로 대체되었다.</p> <p>- 장OO학생은 OO학생의 발표를 듣고 성격이 이상하고, 자신을 가르치지 말라고 작성하였다. 수업 중 두 학생들과 같은 학급의 친구들의 이야기를 통해 두 학생의 사이가 안 좋은 이유를 알 수 있었다. 그리고 OO학생의 반성을 통해 관계를 회복해 나갈 수 있었다.</p>								

2. 수업 개선안

첫 수업 후, 2차시 활동지 형식에 대한 수정과 보완이 필요하다는 것을 느꼈다. 첫 번째로 학생들에게 제시된 2차시 활동지는 학생 한명이 종이 한 장에 발표자 3명에 대한 의견을 작성할 수 있도록 제작 되었다. 이 활동지의 한계점은, 3명에 대한 평가란이 붙어있기 때문에, 발표가 끝나고 발표자에게 내용을 전달하는데 어려움이 있다. 그리고 한 학생이 작성해야 하는 활동지의 양이 평균 8장으로, 학생들이 부담스러워 할 수 있다. 그리하여 본 연구자는 총 4개의

학급 중, 처음 수업했던 학급만 2차시 활동지의 양식을 사용하였고, 추후에 나머지 모든 반들의 수업은 포스트잇으로 2차시 활동지를 대체하여 진행하였다. 긍정적인 의견은 노란색 포스트잇으로 하고, 비평적인 의견은 파란색 포스트잇으로 구분해 주었으며, 발표자의 발표가 끝난 후에는 포스트잇을 뒤에서부터 붙이면서 걷어, 수월하게 발표자에게 전달되도록 지도하였다. 하지만, 포스트잇으로 대체된 활동지는 장기적인 보관이 어렵고 활동 중 분실의 위험이 있다. 활동지의 다양한 방법이 더 강구되어야 할 것이다.

또한 2차시 수업이 두 번으로 나뉘어 총 5차시 이상으로 수업이 수정·보완되어야 한다. 본 연구자는 수업을 실제 적용하면서, 2차시 때 학생들이 발표하고 상호작용하는 시간이 너무 부족하다고 느꼈다. 1차시 활동지작성 → 발표 & 2차시 활동지 작성 → 작품제작 → 최종발표 에서 2차시 수업을 두 번으로 늘려, 1차시 활동지 작성 → 발표&2차시 활동지 작성-1 → 발표&2차시 활동지 작성-2 → 작품제작 → 최종발표로 수정 보완되어 시행되는 것이 대화중심 교육을 더 깊게 경험해보고, 프로그램의 장점과 효과를 극대화 시킬 수 있을 것이다.

V. 결 론

미술교육은 미술이라는 학문적, 표현적 특성의 장점을 강조하고 있는 교육으로, 인간의 미적형성, 심리적 표현, 내적발달에 도움이 될 수 있다. 이러한 미술교육을 모든 학생들에게 보편적이며 동등하게 가르칠 수 있는 교육은 중등미술교육이며, 본 연구는 대화중심교육을 통해 미술교육의 장점을 극대화시킬 수 있다고 본다.

대화중심교육은 대화라는 행위를 통해 이루어지는 교육으로, 행동으로 인한 사고의 변화를 강조된다. 이렇듯, 대화중심교육은 발전적인 측면에 초점을 맞추고 있으며, 이는 하나의 전체적인 형태 속에서 이루어지는 전 과정을 중시할 수 있다. 그리고 대화는 사고의 표현이고, 사고는 자신의 사고와 신념을 포함하고 있기 때문에, 대화하는 행위를 통해서 자신의 정체성을 표출할 수 있다. 즉, 자아정체성은 자신을 표현하고 타인의 의견을 통합하여 형성되는 것으로, 대화는 이러한 과정에서 중요한 도구가 될 수 있다. 또한, 대화는 타인과의 상호작용을 전제로 하기 때문에 대인관계능력과 타인에 대한 배려심을 함양하는데 도움이 된다.

대화의 장점이 잘 적용되고 있는 사례는 미술대학의 몇몇 스튜디오 크리틱(Studio Critique)수업에서 찾아 볼 수 있다. 미술대학에서의 크리틱 수업은 작품제작의 전, 후에 이루어지는 전 과정을 중시하며 학생과 작품의 발전적인 방향을 모색하고 있다. 즉, 작업자의 내적발달을 추구하고 학생에게 자기표현의 기회를 제공해준다. 또한, 교수를 포함한 모든 구성원들과의 상호작용이 원활하게 이루어진다.

이와 같은 크리틱의 장점은, 현 중등미술교육의 결과론적 제작중심 평가 구조의 문제점, 청소년 시기의 특성을 반영하지 못하고 미적 지식 함양에만 초점

을 맞춘 점, 수직 일방향적인 구조의 문제점들을 해결하는데 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다고 본다. 그리하여 본 연구자는 미술대학 크리틱 수업의 장점을 착안하여 현 중등미술교육에 적용하고 더 나아가 활성화 시키고자 한다.

본 연구는 미술대학의 크리틱 수업을 중등미술교육에 적용하기 전, 크리틱 수업의 장점을 착안하여 세 가지 관점을 설정하였다. 첫째, 제작결과를 중시하는 것보다 발전적 방향에 초점을 맞춰야 한다. 둘째, 학습자를 고려한 주제로 선정되어야 한다. 셋째, 모든 구성원간의 상호작용이 이루어져야 한다, 이러한 관점은 구성주의 교육학과 일맥상통한 모습을 보이고 있다. 본 연구자는 이와 같은 관점을 가지고 프로그램을 설계하였다.

프로그램 개발은 연구를 활성화 시킬 수 있는 방법 중 하나이다. 본 연구자는 학습방법을 설정하고, 전체적인 수업과정을 설계하였으며, 평가방법을 제시하여 프로그램을 개발하였다. 그리하여 이것을 청소년 시기의 특성이 잘 보여지고 있는 중학교 현장에서 적용, 시행해 보았다.

또한, 본 연구자는 청소년 시기에 해결해야할 주요 문제를 자아 정체성 함양이라고 본다. 그래서 대화중심 모형을 현장에 적용할 때, 주제를 자아 탐색과 관련된 것으로 설정하였다. 그리고 이미지의 재배치를 통해 자신의 사고와 신념을 자연스럽게 표현할 수 있는 콜라주(Collage) 기법을 채택하여서 수업을 진행하였다. 수업은, 개발한 모형에 맞추어 총 4차시에 걸쳐서 진행하였으며 교과담당 교사의 조언과 지도 아래 수업을 직접 시행해 보았다. 또한, 참여관찰을 통해 중등미술교육에서 대화중심교육의 효과, 장점, 발전방향에 대해 파악해 보았다.

중등미술교육에서 대화중심교육의 효과와 장점은 학생들의 변화되는 과정과 교사들의 반응으로 파악할 수 있었다. 대화중심교육은 학생들이 미술교과가 재능 있는 학생들의 전유물이라는 생각을 버리고, 비전공자들도 향유하고 표현할 수 있으며 쉽게 배울 수 있는 과목으로의 인식전환이 이루어지는데 도움을 주

었다. 또한, 대화를 주요 도구로 하여 자신과 밀접하고 관련되어 있는 주제를 수행하는 과정은 자기 이해능력 향상에 도움이 되었다. 학생들은 수업 차시가 진행됨에 따라, 자신에 대해 더 명료하게 정의를 내리고 설명하는 모습을 보여 주었다. 그리고 학생들의 대인관계 능력이 향상되었다. 대화는 타인과의 관계를 무시하지 않은 상태에서부터 시작된다. 대화를 중시한 교육은 타인에 대한 배려심을 향상시킬 수 있었다. 그리고 본 수업은 다수 앞에서 자신에 대해 발표와 의사소통을 경험하게 하고, 발표자의 내용을 경청할 수 있는 형식을 갖추고 있다. 이러한 형식을 통해 타인과의 관계형성에 소극적이었던 아이들도 최종 발표의 시간에서, 보다 자신감 있게 타인들과 상호작용하는 모습을 보여 주었다.

교사들은, 수업 중 학생들이 작성한 1차시 활동지를 통해 학생들의 성향을 파악할 수 있었으며, 학생 개개인에 맞는 상호작용 방법을 탐구할 수 있다고 반응해 주셨다. 그리고 2차시 활동지는 학생 간의 관계를 파악 하는 데 도움이 되었다고 평가해 주셨다.

하지만, 2차시 활동지 형태에 대한 수정과 보완이 필요하다. 그리고 4차시의 수업보다 더 많은 차시로의 적용도 필요해 보인다. 실제 수업 현장은 학급 구성원, 환경 등에 영향을 받는다. 이러한 점을 고려하여 상황에 따라 응용, 적용해야 하며, 대화중심 모형의 개선점에 대해서 연구가 계속적으로 진행 되어야 할 것이다. 그리고 미술대학에서만 대화중심교육의 장점을 착안하지 않고 다양한 사례에 대한 탐구가 이루어져서 발전적 방향에 대해 모색해 보아야 할 것이다.

또한, 프로그램 개발 외에도 대화중심교육의 활성화를 위한 방안은 다양한 측면에서 더 연구 되어야 할 필요성이 있다. 활성화 시키는 방안을 프로그램 개발에만 국한시키지 않고, 교사들의 인식개선, 교육과정, 교과서, 학교 시스템 등에서도 함께 고찰되어야 할 것으로 보인다.

프로그램은 교사에 의해 시행되고, 모든 활성화와 실질적인 실천은 교사의 관점과 직접적인 행동으로부터 시작된다. 교사는 미술교육의 발전을 위해 대화 중심교육이 마냥 이상적이라는 생각을 버릴 수 있어야 한다. 이를 위해 교사들의 인식에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있는 방안이 더 연구될 수 있을 것이다. 그리고 현 교육과정은 과정을 중시하고, 다양한 평가방법의 사용을 지향하고 있다. 하지만, 왜 학교 현장에서 잘 시행되고 있지 않은지에 대한 깊이 있는 분석이 필요하다. 또한, 교육과정과 그에 따르는 교과서를 어떻게 수정·보완해야 실질적인 활성화에 기여할 수 있는지에 대한 연구도 시급해 보인다.

미술교육은 타 교과에 비해 다양한 주제로, 지식의 함양을 넘어선 더 많은 가치를 추구할 수 있다는 강점이 있다. 미술교육의 효과는 다양한 방법으로 구현될 수 있으며, 대화중심교육을 시작으로 미술교육의 정당성과 가능성에 대한 고찰이 더 이루어지기를 기대해 본다.

참 고 문 헌

< 단행본 >

- 이규선 외(2008), 「미술교육학」, 교육과학사
- 김춘일(2002), 「중등미술교육론」, 교육과학사
- 주디스 버튼 외 저, 오순화 역(2016), 「미술가의 감성과 작품 세계」, 학지사
- 최명구 외(2007), 「청소년의 이해」, 학지사
- 로웬펠드 외 저, 서울교육대학교 미술교육연구회 역(2004), 「인간을 위한 미술 교육」, 미진사
- 박정애(2008), 「미술교육을 위한 새 패러다임-의미만들기의 미술」, 시공사
- 오종우(2015), 「예술수업」, 어크로스
- 김종문(1998), 「구성주의 교육학」, 교육과학사
- 강인애(1997), 「왜 구성주의인가」, 문음사
- 이근매 외(2015), 「콜라주 진로상담」, 학지사

< 국내 학술지 >

- 정옥희(2007), 중등 미술교육의 목적과 의미에 관한 철학적 논의, 미술교육논총, 제 20권 2호 p.72~73
- 박은덕 외(2015), 학생 성장을 위한 미술과 평가모델 개발 연구, 미술교육논총, 제 29권 2호 p.185

〈 학위 논문 〉

박윤희(2010), 「미술 비평능력 신장을 위한 대화 중심 교수방법에 관한 연구」,
성신여자대학교 석사학위논문

남혜원(2016), 「중학생을 대상으로 한 대화 중심 현대시 교수·학습 방법 연구」,
서울시립대학교 석사학위논문

조아라(2017), 「자아존중감 증진을 위한 대화중심 미술지도 연구」, 중앙대학교
석사학위논문

〈 서양서 단행본 〉

James Gee(2015), *Social Linguistics and Literacies : Ideology in Discourses*
Social Linguistics and Literacies : Ideology in Discourses,
Routledge

Luella Cole(1948), *Psychology of Adolescence*, United States of America,
Rinehart&Company, Inc

ABSTRACT

A Study of Dialogue-Centered on Teaching Activation Methods of Secondary Art Education

Graduate School of Education

Sungshin University

Arts Education Major

Yuri Lee

Academic Advisor: Sangbin Im

A researcher found that the current society is mostly focused on performance and result-oriented environment. This kind of phenomenon is thought to be a representation of the current education, also affecting the secondary art education. The paper concluded that the present secondary art education is not amply studied of its depth and value, resulting a disturbance of internal development of the adolescence. This study starts from the consideration of developmental direction with solving the problem of current secondary art education. A researcher chose Dialogue-Centered Education as a way to solve the issue. It is because the process in a conversation is considered of a primary factor in a dialogue, furthermore, self-expression along with interaction with the others serves as a

fundamental guideline for the self-directed education. The purpose of this study is to activate Dialogue-Centered Education on secondary art education by transforming the studio critique class of the art universities that utilize the advantage of conversation in a proper manner to the characteristics of an adolescent.

The reasons why researcher argues for the transition of Dialogue-Centered education are the following: First, the adolescents generally suffer from interacting with the others due to their self-centered propensity. Dialogue-Centered Education can definitely help these youths to express own opinions, collect opinions from others, and finally form their personal identity. Secondly, adolescents can openly share any of their every idea to random subjects in an eye level. Therefore, this study will analyze the advantage of a conversation, and design the applicable method for the secondary art education.

In order to achieve this, the researcher has developed a Dialogue-Centered Program that can be applied to an actual educational field. The range of its target is set among students in certain middle schools. Upon applying the program to the schools with an appropriate theme setting and expression technique, adolescents' self-understanding ability and interpersonal skill were improved. In addition, smooth interaction with teachers was achieved as a result.

The researcher was able to derive positive effects of the Dialogue-Centered education through a participant observation on the students and their changes among attitudes, works, and responses from the teachers. Furthermore, this research hopes to make a suggestive notion to

the future education by analyzing the particular issue.

Dialogue-Centered education is a form of education that is beneficial to adolescents growing up to be the right sociable adults. However, the effect of stated program will only be maximized in a support of teachers and its systematic application. When used aptly, I believe this Dialogue-Centered Education program will help to life long learning method of young students and aid the educational methods for the teachers in different levels.

부 록

1차시 활동지

1차시 활동지

플라자를 통해 나를 표현하기

2 학년 4 반 12 번

이름 : 선

날짜 : 2016. 4. 12 시

(좋아하는 것, 장점)

- 1) 글을 좋아 한다
왜냐하면 내가 좋아하는 제언가는 캐릭터가 있기 때문이다
- 2) 그림 그리기를 좋아 한다.
개나라며 장래희망이 직업작가가기 때문이다
- 3) 웹툰 보는 것을 좋아한다
왜냐하면 다른 사람의 그림체를 보고 참고해서 그림 그리는 것을 좋아하기 때문이다
- 4) 밥 버거를 좋아한다
왜냐하면 활활이 있을 때이다 나의 배를 채워주기 때문이다
- 5) 그림을 그리고 장남 같은 것 해주는 사람이 좋다.
나와 잘 통하는 것 같고 무슨일이 있으면 상담을 해줄 수 있기 때문이다
- 6) 강아지를 좋아 한다
귀엽고 만물 관 등이 때문이다

(싫어하는 것, 단점)

- 1) 마음대로 행동하는 사람이 싫다
다른 사람의 이야기를 듣지 않고 마음대로 행동하기 때문이다
- 2) 2가지 일을 동시에 못한다
1가지를 하다가 다른 일을 할려고 하면 집중력이 떨어지기 때문이다
- 3) 그림그리는 것이 방해하는 사람이 싫다.
왜냐하면 집중해서 그리고 있는데 편들면 집중력이 떨어지어서 짜증이난다.
- 4) 운동은 잘 못한다
집에서 그림그리거나 게임만 해서 운동을 잘 못한다
- 5) ~~잠~~ 잠만 여 너무 오래간다
공부할 때 밤만 되면 피곤해서 일찍 자는 데 일어나는 건 10시에 일어난다

(유의사항)

- 5가지 이상 적도록 한다.
- 좋아하거나 싫어하는 것에 대해 아주 구체적으로 적는다.

1차시 활동지

콜라주를 통해 나를 표현하기

2학년 3반 2번	이름 : <u>고</u>	날짜 : 2016. 4. . / 4.
<p>(좋아하는 것, 장점)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나는 수학을 좋아한다. - 나는 농구를 좋아한다. - 나는 야채를 좋아한다. - 나는 게임을 좋아한다. - 컴퓨터를 좋아한다. 		<p>(싫어하는 것, 단점)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나는 건강위에 달린 신발을 싫어한다. - 나는 과학을 싫어한다. - 나는 심한 일 깨달음을 싫어한다. - 암해가 싫다. - 야구 싫다.

어떤면에서 과학이 싫어?

아쿠아 공룡이다~!

(유의사항)

- . 5가지 이상 적도록 한다.
- . 좋아하거나 싫어하는 것에 대해 아주 구체적으로 적는다.

2차시 활동지 - 유인물

2차시 활동지.

콜라주를 통해 나를 표현하기		
제 2학년 2반 11번	작성자 이름: 유○○	날짜: 2016. . .
발표자	☺	☹
윤 ● ●	●●는 고기를 좋아하고 성격이 착하다	●●는 자신의 집은 무척 좋아하는 것보다 집이 많다
최 ● ●	●●는 노래와 운동을 좋아하는 것으로 보아 여가 활동을 좋아하는 것 같다	키신을 무척 좋아하는 것 같고 시험은 싫어한다
정 ● ●	●●는 게임을 보거나 하는 것을 좋아하는 것보다 게임은 좋아한다	●●는 무언가를 타거나 공부하는 것을 싫어한다

(유의사항)

- 친구의 발표내용을 듣고, 의견을 3가지 이상 적도록 한다.

2차시 활동지 - 포스트잇



2308 김 ○ ○ 아 ○ ○
자신감이 향상 되었다.

○ ○
성실함, 신명심, 여광음

김 ○ ○
필름하고, 잘생겼다.
○ ○ ○ ○

○ ○
가능함, 아끼는 것
서간이득속
정미롭다.
○ ○



김 ○ ○
다들 걱정하더라
○ ○ ○ ○

2308 김 ○ ○ 아 ○ ○
자신감이 도를 넘어
너무 섰다.

김 ○ ○
(슬기없음...)
○ ○ ○ ○

2308 김 ○ ○
너무 간간 함.

3차시 활동 - 콜라주 작품

