



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

이 주 은 교수지도  
석사학위 청구논문

중학교 미술 감상교육에서 구성주의이론의  
활용 방안에 관한 연구

2011

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

최혜정

중학교 미술 감상교육에서 구성주의이론의  
활용 방안에 관한 연구

이 주 은 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

최 혜 정

# 인 준 서

최 혜 정의 석사학위 논문으로 인준함.

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 교육대학원

## 논문 개요

모더니즘시대를 거쳐 포스트모더니즘 시대 이래로 지식 정보화가 급증하고 있으며 사회전반의 요구에 따라 교육도 영향을 받으며 변화 되어 왔다.

현대 사회는 보편적인 지식과 일차원적인 사고, 귀족주의적인 문화보다 특수적이고 다가치적인 사고, 소수의 양식이 인정되는 사회로 이행되는 과정 속에 미술 교육은 개인의 경험을 바탕으로 한 특성을 존중하고 있으며 자율적이며 창의적인 사고를 할 수 있는 새로운 교육이 필요하게 되었다.

미술교육에 있어서 새로운 변화는 개인의 다양성을 인정하며 학습자 중심의 주도적 학습을 요구하게 되었다. 이것은 학습자의 주입식교육을 비판하며 등장하였고 학생들의 사고력과 창조력, 정보처리 활동 같은 고등 정신능력을 활성화 한다는 면에서 기존에 있던 교사중심의 교육에서 학습자 스스로가 지식을 구성하는 학습자중심의 교육환경을 주장한다. 지식은 수용적으로 구성되는 것이 아닌 인식주체가 각자의 경험을 배경으로 능동적으로 구성하므로 주체에 의해 적극적인 경험적 실재를 구성하며 학생들 스스로의 자발적인 구성을 통해서만 이루어진다고 본다.

구성주의의 방법은 미학을 기반으로 한 창조적인 사고능력의 미술 감상교육이 생활 속에서 자연스럽게 사고 할 수 있는 능력을 증진시키는데 효과적으로 적용 될 수 있다. 미술 감상활동은 아름다움에 대한 이해와 지식을 습득하는 목적뿐만 아니라 작품의 감상과 비평의 과정에서 필요한 정보를 수집하고 탐구하는 사고활동을 통해 생활 속에서 미적요소를 발견하고 향유할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이와 같이 미술교육의 새로운 전환은 우리나라 교육인적 자원부가 고시한 2007년 미술과 교육과정개정안에서도 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’

의 세 가지 학습영역 중에서 감상 영역을 확대함으로써 학습자의 경험과 삶을 토대로 한 보다 적극적인 감상을 요구하고 있다.

따라서 본 연구에서는 학습자 중심 미술교육의 이론적 배경이 되는 구성주의를 고찰하기 위해 구성주의의 개념과 교수·학습의 원리, 학습원칙을 살펴볼 것이며 자기 주도적 학습이 이루어지는 문제중심학습(PBL, Problem Based Learning)과 수용자 입장에서 미술작품을 감상하고 비평하는 수용 미학 탐구 이론을 살펴 보았고 이를 바탕으로 두 모형을 상호 보완한 미술 감상 교수·학습 지도안을 제시 하였다.

미술 감상 교육은 성격상 구성주의적 특성을 내포하고 있으며 미적 안목과 조형능력을 향상시켜 현대사회에서 요구 하는 능동적인 태도로 사고력과 판단력을 형성시키는데 중요한 역할을 한다. 학습자는 작품을 이해하기 위해 토론하고 그 이해를 바탕으로 표현활동, 미적체험과 연결시키거나 타 교과와의 통합된 과정을 통해 사고활동의 폭을 넓혀준다. 이러한 활동은 고등정신을 성장시킬 수 있으며 자신의 경험과 맥락을 바탕으로 작품 감상과 비평의 활동을 통해 스스로의 선택과 유용성에 따라 지식을 구성해 나갈 수 있게 한다.

따라서 교사와 학습자가 상호작용을 통해 자발적인 활동으로 사고의 폭을 넓혀야 한다. 또한 교사는 감상 작품 선정에 있어서 학습자의 흥미와 능력을 고려하여 학습자가 수업과정에 적극적으로 참여 할 수 있도록 유도함으로써 자기 주도적 사고를 할 수 있도록 협조해야 한다. 더불어 감상활동 결과 보다는 과정을 중시하며 타인을 존중하고 다양성을 인정하도록 하는 구성주의적 감상 지도가 이루어져야 한다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서 론</b> .....	1
1. 연구목적 .....	1
2. 연구방법 .....	4
<b>II. 미술 감상 교육의 현재</b> .....	6
1. 미술 감상 교육의 개념과 의의 .....	6
2. 현재 중학교 미술과 교육과정 .....	9
1) 제 7차 교육과정 개정안 특성 .....	10
2) 제 7차 교육과정 개정안에서의 미술 감상 .....	11
3) 이해 중심미술교육에서의 미술 감상 교육 .....	15
4) 미술 감상 교육의 방향 및 문제점 .....	17
5) 수용미학에 의한 미술 감상 교육 .....	23
<b>III. 구성주의 교수·학습 미술 감상 교육의 활용</b> .....	28
1. 구성주의교수·학습 .....	28
1) 구성주의의 개념 .....	28
2) 인지적 구성주의 .....	31
3) 사회적 구성주의 .....	32
2. 구성주의 교수·학습의 활용 .....	34

1) 구성주의 교수·학습의 원리 .....	34
2) 구성주의 교수·학습의 형태 .....	40
3) 구성주의 교수·학습의 모형 .....	43
4) 미술 감상 교육에서 구성주의 이론의 필요성 .....	50
<b>IV. 학습자 중심 중학교 미술 감상 교육의 설계 .....</b>	<b>52</b>
1. 구성주의 미술 감상 프로그램 설계 .....	52
1) 미술 감상 교육의 설계 .....	53
2) PBL의 감상-교수 학습 지도안 .....	56
2. 구성주의 미술 감상- 교수 지도안 .....	61
<b>V. 결론 .....</b>	<b>87</b>

참 고 자 료

참 고 문 헌

ABSTRACT

## 표 목 차

<표 1> 제 7차 교육과정 중학교 미술과 내용체계 .....	12
<표 2> 중학교 학군별 내용 .....	15
<표 3> 작품해석을 위한 접근 방법 .....	22
<표 4> 비코츠키의 근접발달 영역 .....	33
<표 5> 인지도제이론의 주요 영역과 하위 영역 .....	42
<표 6> 객관주의-합리론적 모형과 구성주의-해석학적 모형의 주요 특성비교 ..	44
<표 7> PBL의 구조 .....	45
<표 8> PBL 방식의 전개과정(Barrows&Myers, 1993) .....	47
<표 9> 주제적인 해석과 수용 감상을 위한 교수·학습 모형 .....	54
<표 10> 학습 목표 .....	57
<표 11> 차시별 교수·학습 계획 (총 4 시간, 1시간은 45분) .....	58
<표 12> 교수·학습 지도안(1/4) .....	61
<표 13> 1차시 도입 부분 활동지 .....	73
<표 14> 1차시 전개 부분 활동지1 .....	74
<표 15> 1차시 전개 부분 활동지2 .....	75
<표 16> 교수·학습 지도안(2/4) .....	76
<표 17> 2차시 전개 부분 활동지1 .....	79
<표 18> 2차시 전개 부분 활동지2 .....	80
<표 19> 교수·학습 지도안(3/4) .....	81
<표 20> 교수·학습 지도안(4/4) .....	84

# I. 서론

## 1. 연구목적

우리나라 미술 교육은 실용주의를 선두로 하여 묘사위주의 사실주의 미술 교육과 행동주의 심리학을 바탕으로 한 객관주의의 영향을 받았다. 단순한 지식의 제공이나 수렴적 사고를 요구하는 답을 찾기 위한 교육 방식으로 인해 학생들의 자발적인 참여와 적극적이고 능동적인 학습이 이루어지지 못하였다. 하지만 1960년대에는 어린이들의 창조성, 자신의 개성을 표현하는 창조주의 미술교육으로 전환을 추구해왔으며, 미술 교과는 미술 감상 이론에 있어 학습자에게 단순히 주입시키는 교사 중심의 수업에서 벗어나 학습자의 다양한 활동 중심의 수업이 이루어 질 수 있는 방향으로 변화하였다. 이러한 변화로 2007년 미술과 교육과정 개정안에서도 ‘미적 체험’, ‘표현’, ‘감상’ 세 가지 학습 영역 중 감상 영역이 되었고, 미술작품을 학습자가 자기 주도적으로 분석하고 해석하는 적극적인 감상이 강조 되었다. 화가이자 미술교육자인 아이스너(Elliott, W.Eisner)는 현대 미술 교육이 제작 위주로 지나치게 편중되어 있음을 비판하면서 표현만이 미적 감각을 함양하는 수단이 아니라고 지적하였다. 그는 미술 작품을 제작하는 것 못지않게 작품을 감상하고 이해하는 방법을 교육해야 한다고 주장하며 미술교육의 목적은 미적 안목을 기르는데 있다고 보았다.

또한 학문을 기초로 한 학과중심미술교육 (DBAE(Discipline Based Art Education))은 지적 능력을 발달시키는 방안으로 미술 교과에 제작, 미술사, 미술 비평, 미학의 통합을 주장함으로써 교육현장에서도 미술에 대한 이해와 감

상이 강조되기 시작하였다.<sup>1)</sup> 이러한 동향에 부흥하여 2007년 교육인적자원부가 고시한 미술 교육과정 개정안에서도 미술 교육은 미술가 양성을 위한 목적뿐만 아니라 학생들의 미적 안목과 조형능력을 육성하고 창의성을 키우며 실생활에서도 아름다움을 발견하고 즐길 수 있는 감상가로 키우는데 목적을 두고 있다고 밝히고 있다. 이러한 이유로 오늘 날 미술교육에서 감상 교육의 중요성은 더욱 부각되고 있다.

미술교과에서 감상 교육은 수동적인 향수나 반성적인 체험을 넘어 인간 정신 소산인 예술 작품을 대상으로 한 주체적인 자기 창조 작업이라고 할 수 있으며 표면적으로 표현된 타인의 작품들을 경험함으로써 여러 사람의 의견을 경험하고 다양한 입장에서 사고하며 토론하는 과정 속에서 확장된 사고를 형성 할 수 있는 기회를 갖게 된다. 그러므로 타 교과와의 통합도 가능해지며 다른 교과에서도 요구하는 논리력과 판단력, 관찰력이 향상될 수 있으며 학습자는 자기 주도적으로 생각하고 사고 할 수 있는 능력을 발전시킬 수 있는 것이다. 이러한 창의적이고 자기주도적인 학습은 교육의 공급자인 교사가 주체가 아닌 수용자인 학생이 주체가 되는 전환이 필요하다.

포스트모더니즘 시대에 구성주의를 바탕으로 한 교육은 교사가 학습자에게 객관적인 지식을 주입하는 식의 지도가 아닌 학습자 스스로 지식을 구성해 나가며 학습자가 인격체로서 주체의식을 갖고 주어진 학습을 스스로 재현하며 구성해 나아가는 것이다. 이에 따라 정보와 지식의 홍수 속에서 자신에게 필요한 지식이 무엇인지, 그것들을 어떻게 재조합하며 구성해나갈지 알아야한다. 즉, 각자 개성에 맞도록 자신의 삶 속에서 맥락적으로 내용을 구성하여 판단 할 수 있는 교육이 필요하게 되었다. 그러므로 학습자 중심 교육을 지향하는 구성주의적 교육은 학습자가 창조적 활동을 할 수 있는 상황을 마련해 주고

---

1) 교육인적자원부 고시 2007-79호에 따른, 중학교 교육과정 해설(IV), 대한교과서 주식회사, 2008. p. 195.

학습자 스스로 아이디어를 이끌어 내고 체계화 할 수 있도록 동기유발을 시켜 학습자로 하여금 학습 활동에 참여 하게 해야 한다. 이는 학습 활동 과정을 통해 자신감과 만족감을 얻을 수 있고 생활에서 미적 감수성을 향상 시킬 수 있으므로 미술 감상 교육에 매우 효과적으로 생각한다.

미술 감상 교육은 단순한 미술요소에 대한 이해와 지식을 습득하는 것이 목적이 아닌 미술작품이나 시각적 환경에 대한 미적 판단을 할 수 있는 어떤 가치기준이나 관점에 대해 알아가는 것이다. 또한 다원화된 문화를 향유하고 소비 할 수 있는 대중문화 속에서 다른 문화를 이해하며 인간의 삶에 대한 인식의 지평을 넓히고 정체성을 발견하는 해야 한다. 그러므로 교사는 학습자와 학습자, 교사와 학습자 사이의 대화와 토론을 통해 서로 다른 생각을 공유하고 상호작용 할 수 있도록 안내하며 작품의 내용과 의미를 이해하고 파악 할 수 있도록 창의적인 방법을 계발해야 한다.

미술 교육이 크게 표현과 감상으로 이루어진다고 볼 때 지금까지 제작 표현 행위로 실천되어 왔다. 그러나 이제는 미술 교육에서도 제작뿐만 아니라 감상교육의 중요성이 강조되면서 학습자 중심 미술 감상 지도방법에 대한 연구가 제기된다.

본 연구는 미술 감상 교육의 대안으로서 학습자의 개인의 특성과 사고, 표현을 중시하여 학습자로 하여금 소극적 관람자가 아닌, 삶속에서 미적 문화를 향유할 수 있고 즐길 줄 아는 적극적인 감상자가 되며 학습자의 자발적인 활동을 통해 창의성을 신장시키며 미적인 안목과 심미성을 신장시키는 데 목적이 있다. 이러한 목적을 구현하기 위해 현대 교육사조인 구성주의관점에서 학습자 중심의 미술 감상 방법을 모색하고자 한다.

## 2. 연구방법

미술교과는 학습자의 능동적인 태도를 자극 할 수 있고 학습자간의 상호작용에 의한 토론과 대화 그리고 자기 주도적 학습 능력의 구성주의 원리를 적용하기에 매우 적합하다. 이때 학습자는 의미를 형성하고 습득하는 과정에서 주체자로서 구성주의 관점에서 탐색하고 학습자 중심의 학습과 지식 탐구 방법, 고등 사고의 계발과 문제 해결접근에 관하여 모색하고자 한다.

구성주의 관점에서 학습자 중심의 미술 감상 교육이란 학습자 스스로 아이디어를 내며 탐구하고 모색하여 문제를 자기 주도적으로 해결 할 수 있도록 학습자로 하여금 학습 활동에 능동적으로 참여하고 학습과정에 성취감을 맞볼 수 있게 하는 데 의미가 있다. 또한 미술 감상 교육을 통해 문화에 대한 이해와 삶을 배울 수 있는 기회를 제공하므로 미술의 본질적인 개념뿐만 아니라 사회 문화 현상까지도 읽을 수 있으며 삶과 지식을 연결 할 수 있게 한다. 이러한 목적을 구현하기 위하여 본 연구는 다음과 같은 단계로 연구를 진행하고 자 한다.

첫째, 구성주의에 대해 살펴보고 학습자 중심 감상교육의 의미와 성격을 탐색한다.

둘째, 감상 교육의 개념 및 의의와 2007년 교육개정안에서의 감상영역을 분석하여 파악한다.

셋째, 미술 감상 교육에서의 2007년 미술과 교육과정 개정안을 분석하여 학습자 중심의 감상교육의 방향을 제시 한다.

넷째, 구성주의를 기초로 한 학습 모형으로 미술 감상 교육의 방안을 제안 한다. 이러한 미술 감상 지도를 위해 구성주의 학습 모형인 문제중심학습모형(PBL)과 감상 수업의 방법인 수용미학감상을 상호보안 하여 미술 감상 교

수·학습 지도안을 제시 해보고자 한다.

본 연구도 중학교 미술 감상 교육에 연구의 범위를 두고 있으며 연구 방법의 제한점은 다음과 같다.

첫째, 분석 방법으로 문헌 연구 방법을 사용하였고 국내의 문헌 및 연구 자료를 통해 미술 감상 교육과, 구성주의에 관하여 이론적으로 고찰하여 분석하였다, 그것을 바탕으로 학습자 중심의 미술 감상 지도에 대해 연구 하였다.

둘째, 학습자 중심이 되는 모형을 살핀 후 중학교 3학년을 대상으로 한 미술 감상 교수·학습 지도안을 제시하였다.

## Ⅱ. 미술 감상 교육의 현재

### 1. 미술 감상 교육의 개념과 의의

감상(appreciation)의 어원을 사전적 차원에서 본다면 ‘appreciation’은 라틴어의 ‘appreciatus’에서 온 용어로 ‘appraise’, 즉 품질, 크기, 무게 등을 평가하다와 감정하다, 값을 매기다 등의 의미를 갖고 있다. 이는 미적 요소를 향수하는 것만 아니라 예술 작품의 의미와 질, 그리고 가치를 평가하는 작용으로 이해해야 할 것이다. 예술작품의 감각적 형식과 표현 내용의 전체상은 미술 전체에서 미를 향수 하지만, 단지 지적, 분석적 이해와 개인의 ‘좋고 싫음’의 정서적 반응과 구별하여 관조와 다르게 작품을 적극적으로 음미하는 평가활동이 가해지는 것이다.<sup>2)</sup>

미술 감상은 미술 작품이나 자연의 구체적인 대상의 가치에 대해 느끼고 판단하고 평가한다는 점에서 미술의 이해와 구분된다. 사전적 의미에서 감상은 특별히 미술 작품을 대상으로 그것의 감각적 형식과 표현적 내용의 전체적인 ‘미’를 향수 하는 것으로 정서에 의존한 관조 활동을 포함하여 작품을 적극적으로 음미하는 평가 활동을 말한다. 즉, 감상이란 향수나 관조와 같은 감성적 활동과 가치 판단이 부가된 감정이나 비판의 지적 활동이 종합된 활동이다.<sup>3)</sup> 또한 향수와는 차이점을 가지고 있는데, 감상은 수용적 미의식을 가리킨다는 점에서 향수와 마찬가지로의 의미를 내포하지만, 대상에 대한 적극적인 가치 인식의 의미를 포함한다. 더욱이 스크라톤(Roger Scruton, 1998)은 미적 관

2) <세계미술용어 사전>, (서울: 월간미술, 2002)

3) 이규선 외, <미술교육학>, (교육교학사, 2008) p. 309.

단의 근거 자체가 미적 경험, 즉 감상의 분석에 기초하기 때문에 미적 판단과 미적 감상을 다른 것으로 생각 할 수 없다고 주장한다.

그러므로 미술 작품을 감상하는 것은 그 작품에 대하여 판단하되 단순히 정서적이거나 인상적인 판단을 하는 것이 아닌 타당한 근거와 논리로 지적인 판단을 할 수 있어야 하고 그 판단을 설명 할 수 있어야한다.<sup>4)</sup>

미술에서의 감상 교육의 역할은 작품 감상 활동을 통하여 삶의 질을 높일 수 있다는 점과 장래 관람자의 입장이 되어 주위의 미술품을 가까이 하고 이해하기 위해서 미적 요소를 발견 할 수 있는 능력을 길러준다는 점에 있으며 그러한 능력은 오직 감상을 통한 시각적 경험과 훈련을 통해서만 가능하다. 오스본은 ‘기능으로서의 감상’을 자세히 논하며 감상 기능을 기른다는 것, ‘새로운 지각력의 획득’으로 ‘둔해진 감각의 각성’과 같으며, 감각기능 획득은 ‘의식의 새로운 차원을 여는 일’이라고 하였다.<sup>5)</sup> 이처럼 미술 감상 교육은 의식의 새로운 차원을 계발하는데 있는 새로운 지각력을 갖게 하는 것이다. 이러한 미술 교육의 의의는 다음과 같다.

첫째, 미술 감상은 인간의 정서와 사상을 형성하는 자기창조의 교육이다.

둘째, 미술 감상은 인간의 감성을 풍부하게 하는 교육이다.

셋째, 미술 감상은 시각 매체에 대한 인식과 창조능력을 기르는 교육이다.

넷째, 감상은 미술 문화에 대한 이해와 새로운 문화 창도의 능력을 기르는 교육이다.

다섯째, 미술 감상은 다양한 세계문화를 이해하도록 하는 교육이다.

여섯째, 미술 감상은 다양한 인간상의 이해와 삶의 방식을 자각하게 하는 교육이다.

---

4) 임정기 외, <미술 교수 학습 이론과 방법>, (교육과학사, 2010), p. 195.

5) <H. Osborne, The Art of Appreciation>, (London: Oxford University Press, 1970), p. 15.

일곱째, 미술 감상은 표현의 동기를 낳으며, 창작과 향수의 질을 심화시키는 교육이다.<sup>6)</sup>

미술 감상은 작품을 보고 느끼고 즐기는 활동으로 감성과 지성을 통하여 미적 가치를 느끼고 이해하면서 해석 및 미적 판단을 하는 내면화의 과정이다. 즉, 미적 대상이 가진 미적 본질이나 가치를 자각하여 향수하고 평가하는 것이 감상이다. 감상 교육 목표 또한 미적 감성을 일깨우고 함양하여 미의 특성을 탐구하고 이해하며, 미술품을 애호, 사랑하는 태도를 갖게 하는 것이다.

데이비스(D. J. Davis)는 감상과 관련된 활동으로 지각 행동(환경과 작품을 보고 의식한다), 인식 행동(미술의 언어 이해, 작가나 작품에 대한 이해), 분석 행동(분류, 기술, 설명, 해석), 판단 및 평가 행동(비평, 평가), 가치화 행동(태도)등을 들고 있다.<sup>7)</sup>

랜싱(Lansing)은 다음과 같이 블룸의 인지, 정의, 심리 세 가지 행동 분류에 입각 하여 미술교육의 기본 목표를 제시 하였다.<sup>8)</sup>

첫째, 미술에서 지식의 구조: 미술 작품 생산 및 감상에 기본이 되는 다섯 가지 유형.

- ① 생활에 대한 지식과 경험의 미적 차원
- ② 미적 구성에 대한 지식
- ③ 작품 제작과정에 대한 지식
- ④ 미술사에 대한 정보

---

6) 박휘락, <미술감상과 미술 비평 교육>, (SIGONGART:2009), p. 26-35.

7) 임기정의, <미술교육의 이해와 방법>, (예경, 2006), p. 267.

8) 임기정의, <미술교육의 이해와 방법>, (예경, 2006), p. 267.

⑤ 미에 대한 지식- 미술의 본령, 미술의 가치, 미적 경험 본연

둘째, 미술에서의 태도의 구조(정의적 영역)

① 경험의 미적 차원에 대한 관심

② 미술품을 만들고 평가하는 능력 및 자신감

③ 열심히 일하는 의지와 작품 제작이나 감상활동을 오래까지 견디며 해내는 지구력

셋째, 미술에서의 기능의 구조(심동적): 여러 가지 미술 재료를 효율적으로 다룰 수 있는 눈과 손의 협응력.

윈슬로(Winslow)의 미술 감상에 대한 언급에서 ‘미술 감상이란 미적 구성에 대한 예민한 의식과 가치의 자각을 통해서 미술 경험이나 미술 표현을 평가하고 이해하는 일이다.’ 라고 한 것처럼 감상경험으로부터 도출되는 기쁨과 통찰에 입각한 정서적 감상활동의 지도와 작품의 구성 원리, 기법의 이해, 미적 가치를 찾아 낼 수 있는데 궁지에 입각한 지성적 감상활동이다.<sup>9)</sup>

## 2. 현재의 중학교 미술과 교육과정

구성주의적 학습 이론에서는 학습자의 주도적 학습이 중요시 된다. 이번 장에서는 미술 감상 교육과 구성주의 관점의 학습자 중심 미술 감상 교육의 의미와 성격을 알아보고 이를 통해 2007년 중학교 교육과정 개정안을 분석하여 미술 감상 교육에 효과적인 방안을 찾고자 한다.

---

9) 임기정의, <미술교육의 이해와 방법>, (예경, 2006), p. 267.

## 1) 제 7차 교육과정 개정안 특성

국가 교육과정은 국가 사회적 요구와 필요, 학문의 발달, 학생의 요구 등을 배경으로 하여 국가 수준의 학교 교육 목표 및 내용, 방법, 평가를 설계하는 것이다. 2007년 개정 교육과정은 사회 변화의 주기가 급속도로 단축되고 다양한 이해 집단의 교육적 요구가 발생하는 시대에 이러한 교육적 요구들을 반영하기 위한 교육과정의 개정체계로서 부분 수시 개정 체제를 도입하게 되었다. 2007년 개정 미술과 교육과정은 미술과 관련 학문의 변화와 사회 문화적 변화를 고려하여 다음과 같은 개정의 기본 방향을 설정하였다.

첫째, 미적 인식 능력의 체계적인 육성이 가능하도록 교육과정을 구성한다. 학교미술 교육에서는 자신과 세계를 표현하는 능력뿐만 아니라 세계를 미적으로 인식하는 능력을 길러주어야 한다. 학교 미술교육에서 길러야 하는 미적 인식능력이란 학습자의 생활 세계의 미적 의미와 가치를 감각적, 개념적, 정서적으로 이해하고 종합적으로 판단하는 능력이다. 미적 인식 능력 향상은 미적 감각과 조형능력을 중심으로 하는 기초 교육, 시각적 문제 해결을 중심으로 하는 활용 교육, 미적 판단과 비평을 중심으로 하는 가치 교육을 통해 이루어지므로 이와 관련된 내용을 고르게 구성한다.

둘째, 시각문화에 대한 학습 경험의 중요성을 강조하는 교육과정을 구성한다. 시각 환경은 학습자들의 생활 속에 좋고 나쁜 영향을 주게 된다. 아직 성장 과정에 있는 학습자들이 시각 환경을 올바르게 이해하고, 선별해서 보며, 자신의 삶 속에서 이를 의미 있게 적용할 수 있도록 유의미한 학습 경험을 제공한다.

셋째, 국가 수준 교육과정은 지역의 특수성과 학교의 실정, 학생의 실태에 알맞게 해석되어 실행된다. 각 수준의 교육과정이 계획되고 실행되는 과정에서 국가 수준 교육과정의 의미가 훼손되지 않도록 구체적인 용어를 사용하여

수업의 폭을 제한하지 않도록 내용을 진술한다.

넷째, 미술 학습이 학습자의 개인적 경험에서 의미를 갖도록 하기 위해서 통합적으로 내용을 구성한다. 미술 학습과 생활의 통합, 미술과 다른 교과와의 통합, 미술과 다른 예술의 통합. 미술 교과 내의 미적 체험, 표현, 감상활동의 통합 등을 통해서 의미 있는 미술 학습이 되도록 한다.

7차 교육과정의 미술 교과 내용체계는 교과와 특성과 학생의 발달 단계를 고려하여 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’으로 분류하였으며, 실기를 통한 표현능력 뿐만 아니라 미술의 이해 영역, 감상 영역을 더욱 강조하고 있다.

## 2) 제 7차 교육과정 개정안에서의 미술 감상

새 교육과정에서는 감상 영역의 필수 학습 요소를 ‘미술 작품’과 ‘미술 문화’로 선정하였다. 제 7차의 ‘서로의 작품 감상’과 ‘미술품 감상’이 ‘미술 작품’으로 통합되었으며, 제 7차에서는 중학교 단계에서 시작되는 ‘미술문화’부분을 초등학교에서부터 필수 학습 요소로 배울 수 있도록 하였다. 이것은 감상 활동을 지식적인 부분과 태도적인 부분으로 접근하도록 한 것이다. ‘미술작품’에서는 미술을 개념적이고 분석적으로 이해하는 방법을 학습하고, ‘미술문화’에서는 미술을 체험적이고 종합적으로 이해하는 방법을 학습한다. ‘미술작품’에서는 미술작품, 미술가, 미술사 등을 중심으로 미술의 지식과 개념을 익혀서 미술에 대해 이해한 바를 언어화하여 다른 사람과 소통할 수 있게 한다. ‘미술문화’에서는 주변에서 접하게 되는 문화적 대상이나 현상 등을 지식의 일부로서가 아니라 학습자의 생활의 일부로서 인식하게 하는 경험들을 포함한다. 미술작품에서 학습된 분석적이고 체계적인 지식이 학습자의 생활과 연관될 때 좀 더 의미 있는 감상이 이루어 질 수 있다.

<표 1> 제 7차 교육과정 개정 중학교 미술과 내용체계

영역	중학교(7,8,9,학년)
미 적 체 협	1) 자연 환경 - 자연환경과 시각 문화 환경의 조화에 관하여 이해하기 2) 시각 문화 환경 - 시각 문화 환경의 기능과 역할 이해하기
표 현	1) 주제표현 - 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기 2) 표현 방법 - 여러 가지 재료와 용구, 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기 3) 조형요소와 원리 - 조형요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기 4) 표현 과정 - 표현 의도에 알맞은 표현 과정을 계획하기
감 상	1) 미술 작품 - 미술 작품의 사회적, 문화적의미를 해석하고 감상하기 2) 미술 문화 - 미술 문화의 기능과 역할을 이해하기

## ◎미술 작품◎

초등학교에서는 미술 작품에 대한 자신의 생각을 이야기 하는 활동과 미술 작품에 흥미와 관심을 가지며 기초적인 미술 용어를 사용하여 감상하는 활동을 하도록 한다. 중학교에서는 이러한 초등학교 학습을 바탕으로 미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하도록 한다.

첫째, 구체적으로 미술 작품의 시대별, 지역별, 양식별 특징을 알고, 미술가와 그의 작품이 그 사회에서 어떠한 역할을 하고 있는지 이해하며, 미술사와 관련된 용어와 지식을 이해하고, 미술가와 작품의 의미를 설명하도록 한다.

둘째, 미술 작품은 개인 또는 집단에 의해 제작된 결과물로 그것이 제작된 시대와 지역의 문화적 특성을 반영하고 있다. 따라서 미술 작품이 제작된 시대나 지역의 특성을 이해하는 것은 미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 이해하는 중요한 방법이다. 또한 미술에서의 특정 양식의 탄생과 의미를 이해하기 위해서 미술가가 활동하던 시기의 사회·문화적 특성과 영향을 중심으로 미술 작품의 주제, 시각적 구조, 표현 기법들을 이해 할 필요가 있다.

셋째, 미술가와 미술 작품의 역할을 중심으로 미술의 사회적, 문화적 의미를 해석해 낼 수 있다. 역사적으로 새로운 미술 사조나 양식의 탄생을 다른 영역들에 영향을 미친 경우나 미술이 사회 계몽이나 전쟁 고발 등의 역할을 한 경우가 한 예이다.

교사는 학생들이 미술가와 미술 작품에서 발견한 사실과 가치를 적절한 미술 용어를 사용하여 언어화 하도록 학습 경험을 제공한다. 미술 감상에서 글쓰기와 말하기 등 언어활동은 미술에 대한 막연한 생각을 객관적인 의견으로 발전시킬 수 있도록 한다. 미술에 대한 서로의 생각을 나누는 과정에서 객관적으로 의견을 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하는 능력과 태도가 길러

지며 이러한 과정에서 구체적이고 다양한 미술의 이미지를 이해하게 된다.<sup>10)</sup>

### ◎미술 문화◎

‘미술 문화’는 미술 작품을 포함하여 미술이 만들어 내는 과거와 현재의 문화적 환경에 대한 이해를 돕고 참여하도록 하는 영역이다. 초등학교에서는 학습자의 주변에서 접하게 되는 미술문화의 대상이나 활동에 관심을 가지고 특징을 찾아보게 한다. 중학교에서는 이러한 초등학교 학습을 바탕으로 미술 문화의 기능과 역할을 이해하도록 한다.

첫째, 구체적으로는 지역에 있는 유·무형의 전통 미술 문화재를 견학하거나 조사하여 그것의 문화적 가치를 찾아보고 현대 생활에서의 의미를 생각해 본다.

둘째, 지역의 미술관, 전시장 등에서 하는 전시, 교육, 지역 문화 행사 등을 찾아 활동 내용을 조사 하고, 지역 미술 문화 발전에서의 역할에 대해 토론해 본다.

이 영역의 수업에서는 미술 문화에 대한 이론적인 설명보다는 실제로 관찰하고 참여함으로써 미술 문화의 중요성을 인식 할 수 있도록 한다.<sup>11)</sup>

---

10) 교육인적자원부 고시 2007-79호에 따른, 중학교 교육과정 해설(IV), 대한교과서 주식회사, 2008 .p .209.

11) 교육인적자원부 고시 2007-79호에 따른, 중학교 교육과정 해설(IV), 대한교과서 주식회사, 2008. p. 215

**<표 2> 중학교 학군별 내용**

<b>미술 작품</b>	미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상한다. ① 미술 작품의 시대별, 지역별 양식별 특징을 이해하기 ② 미술가와 작품의 역할 이해하기 ③ 미술사에 관련된 용어와 지식을 활용하여 작품의 의미를 설명하기
<b>미술 문화</b>	미술 문화의 기능과 역할을 이해하기 ① 전통 미술의 현대적 의미를 찾아보기 ② 지역미술 발전을 위한 미술관, 박물관, 전시장 등의 역할 이해하기

**3) 이해 중심 미술교육에서의 미술 감상 교육**

2007년 교육과정 개정안의 바탕이 되고 있는 이해 중심 미술교육은 예술의 통합적인 미적 교육과 미술을 지식의 체계로 보고 그 독자성을 강조하여 미술을 이해시키고자 하는데 목적이 있다. 따라서 이해 중심의 미술 교육에는 학문에 기초한 미술 교육인 DBAE (Discipline-Based Art Education)을 바탕으로 한 Neo-DBAE (Discipline -Based Art Education)가 등장하였다.

Neo-DBAE(Discipline-Based Art Education)은 기존의 형식주의적인 교육이론에서 벗어나 지식의 의미 구성에 있어서 학습자 개인의 맥락 및 다양한 시각의 타당성 등을 강조한 구성주의가 대두됨으로써 나타난 것이다. 즉, 새로운 교육사조의 시대적 요구, 현장과의 상호 작용의 요구 등에 의해 기존 DBAE가 새로운 전환을 맞게 된 것이다.

Neo-DBAE(Discipline-Based Art Education)은 통합성과 통합적 접근을 하므로 미술 교과로서의 독립적 성격을 유지하되 미술 교과 내의 영역 간 통

합 및 다른 관련 학문과의 연계 및 통합을 시도한다. 그러므로 폭넓은 미술 경험의 유도로 미술의 형식과 매체를 포괄하며, 미술교육의 내용을 기존의 미술의 범주에 탈피하여 시각 문화 전반으로 확대하고 있다. 이해 중심 미술 교육을 주장하는 학자들은 학습자들이 다양한 미술 문화에 대한 예비지식을 갖추어야 한다고 강조하고, 미술 작품을 평가 할 수 있도록 미술이해에 대한 지식을 갖출 필요가 있음을 역설한다. 그러므로 이들은 현대 미술의 측면을 미술 교육에 반영하려 노력하며, 그러한 생각은 미술교육에 있어서 감상 교육의 중요성을 부각시키고 미술 감상을 가르쳐야 한다는 관점으로 연결되었다.<sup>12)</sup>

미술의 이해를 강조하는 미술 교육자들 중 대표적인 학자인 아이스너(Elliot W. Eisner)는 그의 미술교육과 교육과정에 대한 견해를 다음과 같이 정이 하였다.

첫째, 제작과정과 감상에 있어서 미술적 태도를 결정하는 데는 환경이 가장 중요하고 교사와 교육과정은 효율적인 미술 학습에 중요한 요소이며 미술 능력은 학습에 의해 발달한다.

둘째, 매체나 재료보다 미술과 관련된 개념의 학습이 중요하고, 미술에 대한 문화적이고 역사적인 측면의 교육이 이루어져야 한다.

셋째, 제작결과에 중요성을 부여해야 한다. 이는 제작결과가 학습자가 학습한 것과 관련하여 지도가 이루어질 수 있는 중요한 자료이기 때문이다.

넷째, 학생들에게 보는 방법을 가르치고 미술을 제작하는 것 못지않게 미술을 이해할 수 있도록 해야 한다.

다섯째, 미술은 타 교과와는 다른 독자성을 가지고 있으며 그 독자적인 미적 시각의 육성을 미술 교육에서 지도해야 한다. 그러므로 교육에서의 일반 목표보다 미술 교육의 고유한 목표의 달성이 훨씬 중요하다.<sup>13)</sup>

---

12) 이진아, <미술감상교육에서의 구성주의 이론 활용 방안 연구>, (숙명여자대학교 교육대학원, 석사학위 논문, 2004), p. 18.

미술교육의 역사적인 관점에서 볼 때, 이해 중심 미술 교육은 가장 최근에 대두된 이론인 만큼 종래의 미술 교육 사상 내지 이론들에 대한 충분한 검토와 비판에서 결집된 결론이라 볼 수 있다.

이렇게 이해 중심 미술 교육은 미술의 독자성과 본질적 가치를 강조하므로 미술 교육을 목표를 달성하기 위한 수단으로 보지 않고 본질적인 가치가 있는 활동을 중시하였다. 또한 미술 교육이 하나의 교과 교육학으로 자리 잡도록 도왔으며 기존의 미술 표현에만 편중되었던 미술교육과정에서 미술 이해와 감상영역을 강조하고 있다. 이러한 이해중심 미술 교육은 현재 우리나라의 미술 교육에 영향을 미치고 있다.

#### 4) 미술 감상 교육의 문제점 및 방향성

현재 우리나라의 미술교육은 세 가지 영역인 미적 체험, 표현, 감상 활동 영역으로 이루어져 있다. 7차 교육개정안에서는 미술에 대한 이해와 감상을 중시하며 문화적 소양 능력과 정보화 사회의 시각 문화에 대한 인식 능력을 갖추도록 하고 있다.

하지만 초등학교, 중학교, 고등학교의 감상 교육에 있어서 어느 정도는 달성했으나 아직까지 미술 감상 교육은 주입식의 지식 정보를 제공하는 수단으로 전락하고 있는 것이 현실이다. 또한 미술 감상을 통해 학생들이 문화를 향유하며 미술의 이해와 미적 안목을 높이는 데에 얼마나 도움을 주었는지 의문을 가질 수 있다.

따라서 현재 진행되고 있는 미술 교육 감상 수업의 문제점을 지적하고 극복 할 수 있는 방향을 알아보자.

---

13) 최윤재, <로웬펠트와 아이스너의 미술교육사상 및 방법론에 관한 비교 연구>, (한국교원대학교원 석사학위 논문), p. 46.

첫째, 미술 감상 교육이 작품에 관한 감각적 감성 중심의 지도방법에만 편향 되어 있다는 점이다.

이러한 이유로 학생들은 작품의 시대적 상황과 작가와의 관계 속에서 의미를 찾는 맥락적 활동이 아닌 작품에 대한 감정적 효소에만 그치는 것이 되어 버렸다. 그러므로 학생들은 주체적으로 생각하고 새로운 의미와 가치를 재생산 할 수 있는 학습이 아니라 학생의 정서적 반응만을 강조하는 경우가 많다. 14) 예를 들어 감상 대상 작품을 제시하고 “느낌 점을 자유롭게 이야기해 봐요”, 라든가 “무엇이든지 좋으니깐 느낀 대로 이야기 해 보세요.” 라든가, 그 이상의 탐구를 유도 할 수 없는 방법의 한계성을 극복치 못한 것이다. 15)

둘째, 지식 중심의 교육에 편중되어 있다는 점이다.

감상 교육은 미술 작품이 지닌 주제와 의미를 찾는 것이 중요한 목표라 생각하고 학생들로 하여금 작품의 제작 연대, 작품의 양식, 작가의 전기적 사실 등을 중심으로 조사 탐구 하도록 하거나 이에 대한 교사의 해설로 이루어져 왔다. 이와 같이 감상은 지식과 이론 중심의 교양교육으로 치우쳐 있다. 이러한 교육으로 교사는 일반적인 작품 해설을 하고 학생은 수동적인 감상 태도가 형성됨으로서 감상은 권위주의와 교양주의적인 학습으로 인식하게 되었다. 또한 이러한 감상 교육으로 학생들은 작품에 대한 새로운 의미나 가치를 발견하기 보다는 이미 역사적으로 작품 속에 ‘간혀 있는 의미’를 교사에게 주입식으로 학습 받고 이를 맹신하는 교육에 길들여져서 더 이상의 탐구적 사고를 하지 않으려는 타성에 빠져들게 된다.

---

14) 이진아, <미술감상교육에서의 구성주의 이론 활용 방안 연구>, (숙명여자대학교 교육대학원, 석사학위 논문, 2004), p. 21.

15) 박휘락, <미술감상과 미술 비평 교육>, (SIGONGART:2009), p. 68.

셋째, 학생 자체에 대한 관심과 연구, 즉 학생 중심의 감상 작용에 대하여 깊이 있게 탐구하지 못했다는 점이다. 예술의 감상에 있어서는 보는 사람으로서의 학생에 대한 여러 가지 조건들을 관찰하고 연구하고 고려해야 한다. 그러나 감상교육의 현실에서는 수용 영역에 대한 이러한 탐구가 미흡하다.

넷째, 전기적 서정주의인 감상학습으로 흐르는 경우가 많다는 것이다. 이것은 작품 내재적인 의미를 찾기를 소홀히 할 뿐만 아니라, 작품 자체가 지니고 있는 조형적인 특성에는 주목하지 않고 작가의 전기, 그것도 불우한 작가의 삶이나 에피소드, 그리고 작품 제작시의 일화 등에 학생들의 흥미를 집중시켜 작품의 의미 생성과는 관계없는 학습으로 끝나버리는 경우가 많다.

다섯째, 감상 교육에서 학생 자체에 대한 관심 연구, 즉, 학생 중심의 향수 작용에 대하여 깊이 있게 탐색하지 못했다는 점이다.

예술 감상에 있어서 보는 사람이 있음으로써 비로소 ‘작품’이 성립되는 것이라고 생각 할 때 보는 사람으로서의 학생에 대한 여러 가지 조건들을 관찰하고 연구하고 고려해야 할 것은 당연하다. 여기서 여러 가지 조건이란 특히 대상 작품에 대한 수용자의 반응 성향, 수용자의 심미적인 면과 지각의 발달 수준, 그리고 학생조건을 고려한 감상 대상인 작품선정 문제, 이러한 조건에 적용한 학습 방법의 선택 등을 말 한다.

미술 감상은 작품을 있는 그대로 느끼고 서술하는 단계를 넘어서 가치를 느끼고 비평을 할 수 있는 단계까지 이르러야 한다. 즉, 지각력을 예리하게 하고 보는 방법을 학습하는 것이다.

지금까지 미술 감상은 암기식 교육과 창조성의 방해자로 인식되어 왔다. 그러나 미술 감상은 미적 대상에서 뿐만 아니라 시각 경험에서 지원하며, 시

대에 대한 분명한 안목과 감식력을 증대 시키는 감상이 되어야 한다. 이러한 문제점을 바탕으로 하여 미술 감상 교육의 방향에 대해서 알아본다.

제 7차 교육과정의 개정안은 학습자가 자기 주도적 학습능력을 신장 하고 학습에의 능동적 참여가 이루어질 수 있도록 하기 위하여 제 7차 교육과정 개정안에서 표방하고 있는 학습자 중심 교육에 준하면서도 학습자가 지니고 있는 특성을 고려하여 차별화된 교육을 실시하는 데 중점을 두고 있다. 미술 교과에서 학습자 중심교육이 이루어져 왔지만 이것은 단순히 전체적인 조직이나 운영까지 고려한 완벽한 의미의 학습자 중심의 교육은 아니라고 할 수 있다.<sup>16)</sup> 학습자 중심교육이 실기 중심의 표현활동에서 강조되어왔던 것에 비하면 감상 영역에서 학습자의 존재가 중요시된 것은 최근의 일이라 할 수 있다. 창의적인 표현 활동이 강조될 때 미술 교육에서의 감상은 표현 활동의 보조 수단적인 역할을 수행해 왔을 뿐이다.

이렇게 감상 교육은 학습자 중심의 교육으로 이행되고 있다. 제 7차 미술과 교육과정은 개정안의 특성을 고려하여 학습자 미술 교육과 관련하여 미술 감상지도의 방향 설정을 제시 하였다. 이에 근거하여 미술 감상 수업에서도 학습자가 작품을 주체적으로 해석하고 타인과 작품의 의미를 구성해 가도록 해야 한다. 이러한 과정이 이루어지는 교육적 체제는 교사가 일방적으로 결정하는 것이 아니라 학습자의 흥미와 요구에 부응하는 방향으로 설정되어야 한다.

첫째, 미술 감상활동과 표현활동을 통합함으로써 학습자 중심의 활동이 되도록 해야 한다.

제 7차 미술과 교육과정 개정안서는 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’의 세 영역을 학습 활동 내에서 상호유기적인 관계로 이루도록 구성하고 미술 수업은 결과

---

16) 이주연, <학습자 중심의 제 7차 미술과 교육과정 운영을 위한 방안 연구>, <학습자 중심 교과교육연구회>, 제1호, (2001), p. 50-60.

와 더불어 학습 과정에 중점을 둔다. 세 영역의 운용에 관하여 교수·학습 계획에 관한 내용에서는 학습내용은 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’의 각 영역별 특성을 살려 학습 목표에 적합하게 선정하되 각 영역별 학습 내용간의 관련성, 학년 군별 학습 내용 간의 연계성을 고려한다.<sup>17)</sup>

표현과의 통합의 원리는 감상이 단순하게 제작활동의 동기 유발에서 참고 작품을 활용하거나 혹은 학습자가 완성한 작품을 가지고 감상 활동을 하는 것만을 의미하지 않는다. 제작과 감상의 통합에서 감상 작품은 실기작업을 하는 학습자의 사고 활동에 지속적으로 자극을 주어야 한다.

둘째, 자기 주도적 감상 활동이 이루어져야 한다.

제 7차 미술과 교육과정 개정안에서의 교수·학습 방법은 총론에 제시하고 있는 새로운 교수·학습의 방향인 자기 주도적 학습을 강조한다. 자기 주도적 학습이란 학습자 스스로 학습을 계획, 수행하고 그 결과를 평가하는 학습자 중심 학습을 말한다. 미술과 교육은 그 특성상 학생들의 활동 중심으로 한 수업이 이루어질 수밖에 없지만, 계획과 활동, 평가 및 정리에 이르기까지 전 과정을 통해 학생들이 자기주도적인 역할을 할 수 있도록 강조하고 있다.

학습자가 작품에 대해 구체적으로 해석하고 판단하기 위해서 <표>와 같이 교사가 해석을 위한 접근 방법을 제시해 주는 것이 좋을 것이다.<sup>18)</sup>

---

17) 교육인적자원부제2007-79에 따른, <중학교 교육과정 해설서(IV)>, 대한과서주식회사, (2008), p. 270.

18) 손지현은 미술 작품 해석을 위해 다면적 접근 교수법으로 외부적 접근과 내부적 접근으로 구분하여 제시하였다. <표5>는 손지현, <열린 미술작품 해석을 위한 다면적 접근> <미술 교육 농촌>, 제17집, 한국 미술학회, (2003)에서 외부적 접근으로 제시한 시각적 요소 관찰과 묘사를 통한 작품의 해석, 사회 문화적 context, 미술사적 context, 개인적context를 참고하였다.

<표 3> 작품해석을 위한 접근 방법

영역	내용 및 구체적 질문
<p>시각적 요소를 활용한 작품의 해석</p>	<p>작품에 나타난 다양한 시각적 요소를 통해 학습자가 느낀 것과 생각한 것을 중심으로 작품을 해석하는 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 작품의 대상을 표현하는데 쓰인 색, 선, 질감, 스케일, 형태를 관찰 하고 묘사해 보자.</li> <li>• 관찰을 통해 발견된 느낌은 무엇인가?</li> <li>• 작품의 재료, 표현 기법 등을 살펴보고 어떤 느낌, 어떤 의미를 표현 하고 있는지 살펴보자.</li> <li>• 작품에 나타난 인물, 대상, 장소나 배경 등은 나에게 어떠한 의미를 주는가?</li> <li>• 작품에 나타난 이미지는 나의 경험에서 무엇을 연상시키는가?</li> <li>• 미술가는 자신의 생각과 감정을 어떻게 전하고 있는가?</li> </ul>
<p>사회 문화적 요소를 활용한 작품의 해석</p>	<p>작품이 제작된 시대, 지역, 문화 등과 관련된 여건들을 고려하는 것으로 작품에 나타난 인물과 시대적 배경을 중심으로 작품을 해석하는 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 당시 문화는 미술가와 작품에 어떠한 영향을 끼쳤을까?</li> <li>• 이 작품에서 어떤 인물 또는 어떤 대상이 두드러지게 묘사 되었는가?</li> <li>• 그 시대 또는 지금 시대의 어떤 사상, 가치와 관련 있고 무엇을 옹호하고 있는가?</li> <li>• 이 작품은 어떤 계층 또는 누구를 위하여 만들어졌을까?</li> <li>• 어떠한 시대와 작품이 만들어지던 시대의 시간적, 공간적 배경을 생각해 볼 때 어떠한 차이점이나 비슷한 점이 있는가?</li> </ul>
<p>미술사적 요소를 활용한 작품의 해석</p>	<p>작가에 대한 연구, 작품의 양식, 다른 작품과의 관계 등 미술사적인 내용을 중심으로 작품을 해석하는 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 작품은 어떤 양식과 관련이 있는가?</li> <li>• 작가가 영향을 받은 다른 화가나 작품들을 볼 때 어떠한 공통점과 차이점이 있는가?</li> <li>• 이 작품은 어떠한 상징적, 은유적 의미를 표현하고 있는가?</li> <li>• 이 작품은 다른 작품에 어떠한 영향을 주었는가?</li> </ul>
<p>상징적 요소를 활용한 작품 해석</p>	<p>미술작품에서 의미를 기호화하기 위해서 어떤 상징적 형태나 색 등을 사용하여 작품에 의미를 부여했는지를 중심으로 작품을 해석하는 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술가가 나타내고자 하는 것은 무엇인가?</li> <li>• 미술가는 어떤 상징적인 요소를 사용하여 내용을 표현하고 있는가?</li> </ul>

셋째, 미술 감상이 학습자와 학습자간의 또는 학습자와 교사간의 상호작용으로 이루어지도록 해야 한다.

상호작용은 학습자와 학습자 혹은 학습자와 교사가 작품의 의미에 대해 서로의 관점과 해석에 대해 말함으로써 미술 감상이 학습자 중심으로 이루어지도록 하는 것이다. 구성주의적 교수·학습 원리는 바로 환경과 상호 작용을 통하여 이해가 이루어진다는 것이다. 미술 교과에서 환경과 상호작용은 좁게는 다른 학생과의 공유와 교사, 학생간의 교류뿐만 아니라 넓게는 자연 및 조형 환경이 지닌 미에 대한 인식과 이해를 의미한다.<sup>19)</sup> 학습자는 자신이 감상한 것을 언어화하는 과정을 통해 미술적인 사실들에 대한 개념을 형성하게 되며 감상 작품에 대하여 분석, 평가하고 언어화함으로써 나름대로 비평의식을 얻을 수 있다.<sup>20)</sup> 조영석, <관점에서 학습자 중심 미술 감상 교육에 관한 연구> p, 30-36 참조 정리

##### 5) 수용미학에 의한 미술 감상교육

현재 미술 감상은 위에서 살펴본 바와 같이 여러 문제점을 가지고 있다. 이러한 문제점을 조금이나마 해결하기 위해서 수용 미학적 관점에서 미술 감상 교육에 대해서 살펴보도록 한다.

1960년대 수용미학은 문학비평에서 도출된 새로운 이론으로, 미술 감상이나 비평에는 켐프(Wolfgang Kemp)와 엘퍼스(Svetlana Alpers)가 1980년대가 되어서 도입하였다. 수용미학은 문학 작품의 이해나 평가를 ‘작가-작품’ 보다는 ‘텍스트-독자’의 관계를 중요한 문학의 과정으로 간주하고, ‘작가’와 ‘작품’

---

19) 이주연, <학습자 중심의 제 7차 미술과 교육과정 운영을 위한 방안 연구>, <학습자 중심 교과교육연구회>, 제1호, (2001), p. 67.

20) 조영석, <관점에서 학습자 중심 미술 감상 교육에 관한 연구>, (홍익대학교 교육대학원 석사학위논문), p. 30-36.

으로부터 ‘텍스트와 독자’에게로 그 관심을 옮겨 놓아야 한다는 주장을 펴는 것이었다.

수용미학은 “수용이론” 혹은 “독자반응 비평”이란 용어들과 함께 논해지고 있는데, 홀럽(P. C. Holub)은 이들 용어들을 구별하여 사용 하고자 했다. 그러나 이와 같은 용어들이 이론의 관점이 약간씩 다르다고 하지만 공통적인 생각은, 작품과 작가란 극으로부터 ‘텍스트와 독자’란 극으로의 관심과 이해, 그리고 연구방법과 비평의 관점 등으로 옮겨 놓으려는 주장이다. 이러한 생각은 한 예술작품의 의미를 작품과 관찰자의 관계, 또는 작품과 관찰자가 지닌 문화와의 관계에 의해서 결정된다는 포스트모던의 미학과 같은 맥락이다.

여기서는 이제까지 미술 교육에서의 감상 교육이 작가나 작품 중심이었던 것을 작품과 수용자(학생) 쪽으로 관심을 돌려놓으려 하는 것이다. 이러한 해석학적 입장을 취하며 독자 우위론의 수용미학은 첫째, 수용미학에서의 예술작품은 다의성을 지지며 언제나 새로운 해석을 향해 열려 있는 다의적 의미와 가치의 구조물로 파악하고 있다. 그렇기에 “예술작품은 다의적이기 때문에 독자들을 향해 끊임없이 새로운 질문을 제기하고, 이로써 독자의 기대지평을 변화시킬 수 있다”고 보고 있다. 21) 그러므로 예술작품은 자기를 둘러싸고 있는 여러 조건, 가치, 기대 등이 변하기 때문에 언제나 새로운 해석을 향해 열려 있는 존재로 보아야 한다.

둘째, 미술 작품의 의미는 주체(학생)의 의지와 상호작용하는 데에서 재생산, 구축되어야 한다. 예술작품은 자율적으로 존재하는 것이 못되고 주체의 의지에 따라 존재하는 지향적 대상(개인의 의식적 주목의 대상)인 ‘종속적인 존재’로 수많은 ‘빈틈’을 갖고 있다. 즉, 문학작품은 하나의 텍스트로서 완전히 채워지지 않는 ‘불확정적인 공간’을 갖고 있는 존재로 이러한 채워지지 않는

---

21) Peter. V. Zima, <비판적 문학 이론과 미학>, (서울: 문학과 지성사, 2000), p. 46.

빈틈(간격, 공간, 틈)은 작품을 읽는 독자에 따라 다양한 방식으로 채워져서 완성된다는 것이다.

셋째, 작품에 대한 주목으로서의 ‘지향성(사고가 대상을 갖는 특성)’ 개념을 바탕으로 ‘이상적인 독자’를 재구성하였다. 이상적 독자란 텍스트와 독자 사이의 역동적인 상호작용(텍스트↔독자)이라는 입장에서 성립된다. 피카소는 ‘바라보는 자의 감정에 따라 계속 변화 한다’ 라든가 그림은 ‘생명체와 같이 자신의 삶을 산다’ 라든가, 또한 그림은 ‘감상하는 사람을 통해서만 생명을 가진다.’<sup>22)</sup>와 같이 미술 작품도 자신의 삶을 가지고 수용자의 감정과 해석에 따라 새로운 생명을 가질 수 있는 여지가 있다는 것을 말해주고 있다. <sup>23)</sup>

앞에서도 말했듯이 학교에 있어서 감상미술 교육의 문제점은 감상 학습이 이론 중심으로 흐르거나, 권위주의적인 수동적 감상에 의하여 감상자와 작품 사이에 상호 소통을 하지 못했다는 경우가 많다. 작품의 의미는 작품 속에 내재한다고 미리 규정해 놓고 학생들을 그 곳으로 이끌어 가는 지도 방법이다. 이러한 문제점을 극복하기 위해서 수용미학의 이론이 미술 감상교육을 확대시켜 줄 수 있을 것이다. 그러기 위해서 수용미학에 대해 더 구체적으로 알아보도록 하자

첫째, 미술의 감상과 비평학습에 있어서 ‘작가 - 작품 - 수용자’란 관계에서 ‘수용자로서의 학생’에 관심의 초점을 맞춘다. 감상 지도에서 작품에 대해 학생들이 지닌 ‘기대지평’에 관한 연구와 이해, 그리고 이를 바탕으로 그 기대지평의 형성을 위한 지도 대책을 소홀히 해서는 안 된다. 기대지평은 이해와 형성이란 양측면이 있는데 기대지평의 이해란 기대지평을 형성하고 있는 배경 요소들의 이해란 의미다. 이것은 학생들이 자신의 준비성을 잘 이해하고 그것에 맞는 교재와 지도 방법을 선택하여야 한다는 것이다. 또한 교사는 학생들

22) Daniel Keel, Picasso. <예술에 관한 피카소의 명상>, (서울: 사계절, 1998), p. 25.

23) 박휘락, <미술감상과 미술 비평 교육>, (SIGONGART:2009), p. 70-72.

의 경험 내지 발달 특성이 감상학습에서 어떠한 영향을 미치는 가를 이해하고, 구체적으로는 학생들의 성장 면에서 지적, 지각적, 정서적, 미적, 창의적 발달 등은 어떤 수준인가를 연구 하고 이해해야 한다. 예를 들어 작가연구, 작품의 조형적, 양식적 특성 연구, 작품생산의 역사적 배경연구, 등 학교, 학년 별로 고찰할 필요가 있다.

둘째, ‘미술가→미술작품→감상자’란 과정 속에서 ‘미술 작품(텍스트)↔학생(수용자)’ 간의 상호 작용과 그 관계를 중시 하여야 한다. 감상의 목적중의 하나는 학생들의 미적 지각력을 성장, 심화시키고 작품을 보고 읽을 수 있는 힘을 키우는 데 있다.<sup>24)</sup> 미술 감상 교육은 무엇 보다 미술 작품과 수용자의 직접적인 만남에서의 커뮤니케이션이다. 이렇듯 직접 만나 대화하는 역동적인 활동을 통해 작품의 의미를 재생산할 수 있는 능력을 키우는 것이다. 즉, 작품의 내재적 미학에서 벗어나서 작품의 의미를 수용자에 의해 재해석되고 재생산 될 수 있다고 보는 것이다. 따라서 텍스트 구조에 ‘함축된 수용자’는 작품과의 직접적인 만남에 의해 의미를 재생산해 내게 되고 작품 창조의 체험을 겪게 된다.

수용자와 예술 작품의 상호작용, 이러한 생각은 해석학을 바탕으로 한 것이다. 수용자와 예술작품의 관계는 순환적인 것으로 인식된다. 수용자는 예술 작품의 무엇인가에 대해 이를 해석하는 한편, 그 작품을 완성시키는 자라고도 할 수 있다. 하나의 작품은 반드시 수용자에 의해서만 읽히고 해석될 때만이 완전한 예술 작품이 되는데 이것은 작품이 수용자에게 의존하고 있음을 의미한다. 결국 예술 작품은 수용자의 지각에 의하여 규정되고 수용자의 지각은 작품에 의해 규정되는 것이다.

타운젠트(D. Townsend)는 이러한 상호의존성을 해석의 기초로 생각하면

---

24) 박휘락, <미술감상과 미술 비평 교육>, (SIGONGART:2009), p. 77-78.

서 해석의 원리는 수용자의 주관성과 예술작품의 객관성 모두를 인식함으로써 형성된다는 것이다. 또한 수용자와 예술 작품은 역사의 특정한 순간에 서로 만나기 때문에 끊임없이 변한다고 하였다. 따라서 동일한 작품으로부터 여러 미적 경험이 가능하며 수용자의 여러 해석이 모두 적절 할 수 있다는 것이다. 25) 이와 같이 수용자 미술교육에 있어서 개개인의 학생이 작품을 해석하는 방법과 해석되어진 내용들이 다를 수 있으며 그 해석은 미적 경험에 의해 이루어 질수 있겠다.

또한 타운젠트가 말한 바와 같이 예술 작품의 ‘해석’은 작품이 제공하는 객관적인 것과 이와 역동적인 관계에서 상호 작용하는 데서 일어나는 수용자의 주관성에 의해 이루어진다. 그리하여 미술작품은 역사적인 맥락에 의하여 그 때마다 새로운 생명을 얻어 새로이 탄생하는 것이다. 예술 작품은 수용자와 시대적 맥락에 의하여 새롭게 해석 될 수 있는 다의성을 가진 ‘열려있는 것’ 것이다. “작가는 텍스트를 생산해서 이 세상에 던져놓았을 뿐이며, 그것은 독자에 의해서 비로소 생명을 얻어 새로이 탄생하는 것이다.”<sup>26)</sup> 이렇듯 수용 미학적 삼상은 작품의 의미를 과거의 역사 있는 곳에 존재하는 것, 즉 작가의 의도를 수용자가 재구성 하는 것이 아닌 열려있는 해석을 통해 작품의 의미의 다의성을 수용하는 이론이다. 따라서 작가, 미술 작품, 감상자(학생)는 역동적인 상호 작용에 의해 의미를 재생산하여 미술 감상 교수·학습이 이루어 져야 한다.

---

25) 박휘락, <미술감상과 미술 비평 교육>, (SIGONGART:2009), p. 80.

26) 차봉희, <독자반응 비평>, (서울: 고려원, 1993), p. 57.

### Ⅲ. 구성주의 교수·학습 미술 감상교육의 활용

본장에서는 포스트모더니즘 시대에 들어 와서 활발히 논의되며 진행되고 있는 구성주의 개념과 구성주의 교수 학습-원리를 분석함으로써 학습자 중심의 미술 교육의 이론적 틀을 마련하고자 한다. 구성주의는 학습자가 속한 역사적, 문화적, 사회적 상황을 바탕으로 하여 지식을 구성하며 개인의 성찰적 사회적 참여를 통해 지속적으로 수정 보완되어 구성 되는 것이다. 또한 학습자가 주체적으로 자기반성적 학습이 되도록 길을 열어주며 삶과 직면하는 문제를 통해 교사의 도움을 받아 가며 동료들과 협동적으로 탐구해 나가며 이 과정을 통해 학습자는 의미를 구성하는 것이다. 여기서는 이와 같이 학습자가 수업의 주체가 될 수 있는 이론적 토대를 제공해 주고 있다.

#### 1. 구성주의의 교수·학습

##### 1) 구성주의의 개념

구성주의는 객관성과 합리성 그리고 진리의 절대성을 지양하고 공존과 다양성을 추구한다. 포스트모더니즘 관점을 새로운 사회질서와 학문 유형을 담는 새로운 패러다임을 지향하며 인지구조나 지식 체계에 대한 관점에도 변화를 가져왔다. 기존의 객관주의 인식론이 지식의 대상에 대한 존재론적 물음에 비중을 둔 데 반해 구성주의는 지식은 어떻게 해서 성립되는가라는 방법론적 질문을 탐구한 인식론적 동향이다. 이러한 패러다임의 변화를 바탕으로 최근의 교육개혁 운동으로 지식의 의미 구성에 있어서 다양한 맥락성을 강조하여 교

실 현장이나 임상적 연구에 적용 되고 있는 이론 중 하나이다.

구성주의는 1980년대 중반에 등장한 새로운 교육 패러다임으로서 학습 전 과정에 걸쳐서 학습자 스스로의 주도적인 역할을 통해 주체적으로 학습을 이행 할 수 있는 학습자 중심의 환경을 구현하려는 학습이론이다.<sup>27)</sup> 구성주의의 인식론은 개별적 특성을 지닌 인간이 지식을 습득하는 것은 개인의 인지적 작용의 결과이며, 얇은 삶속에서 구체화되고 실제적인 경험과 문제 해결과 관련되어 지속적으로 진행되고 변화로 인식하고 있다. 구성주의의 지식은 학생들 스스로 자신의 필요에 의해 대상을 선정하고 활동을 통해 구성된 지식만이 지식으로서 의미를 가지게 된다. 이러한 관점에서 본다면 객관주의적 지식의 전제하에 교사 주도에 의한 주입식 교육에서의 단순 암기 방법에 의한 지식은 지식으로서 의미와 가치를 더 이상 지닐 수 없게 되는 것이다.<sup>28)</sup> 또한 구성주의 지식은 “지각이나 의사소통을 통하여 수동적으로 얻어지는 것이 아니라, 사고 할 수 있는 주체에 의해 능동적으로 구성 되는 것이다.”<sup>29)</sup> 감각이나 의사소통에 의해 수동적인 방법으로 받아들이는 것이 아닌, 개인이 가지고 있는 경험을 바탕으로 여러 가지 환경과의 상호 작용 속에서 지속적으로 구성, 재구성되어 진다고 보는 사상이다. 지식이 어떤 독립적 세계를 나타낸다는 개념을 포기하고, 대신에 지식은 우리에게 훨씬 더 중요한 어떤 것 즉, 우리 경험적 세계에서 우리가 할 수 있는 것을 인정하라는 것이며 관찰, 반성적 사고, 논리적 사고에 의해 구성되어지는 것으로 누군가 알려준 사실을 자신의 경험에 비추어 검토하여 이해 될 때 그것을 지식으로 받아들인다고 본다. 따라서 지식은 개인에 따른 다양성을 지님을 설명하는 것으로 학습에 대한 관점에 변

---

27) 김창식, <교사중심의 구성주의 미술 감상 교육>, ( Journal of Research in Art and Education 2002. Vol. 3) p. 106.

28) 최미경, < 미술교육이론의 탐색>, (서울:예경 2003) p. 13.

29) Wood, T. (1995), < From alternative epistemologies to practice in education: Rethinking what it means to teach and. In L. p. Steffe & J.>, p. 331.

화를 요구 한다.

따라서 구성주의적 관점에서 학습이란 학생들 스스로 수행해야 하는 구성적 활동으로 학생들 스스로 지식을 구성해 갈 수 있도록 기회와 동기를 부여하는 것이다. 즉, 학습자 외부에 있는 객관적인 지식을 습득하는 것이 아니라 개인이 구체적인 경험에 참여해서 개별적인 인지작용을 통해 자기 주도적이며 자율적으로 작용한 결과로 지식이 이루어진다는 것이다. 다시 말해서 구성주의 교육은 교사와 학습자들이 함께 의미를 탐구하는 교육과정을 중시하며 학습을 학습자의 내재적 인지적 갈등을 해결하는 자기 조정적(Self-regulated)이다.<sup>30)</sup> 즉, 구성주의는 개인 자신의 경험과 환경과의 상호작용을 통하여 능동적으로 지식을 구성하고 조직해 가는 학습자 중심 교육이다. 능동적인 학습자가 재조직화 하고 이러한 구성주의 학습양식의 특성은 다음과 같다.<sup>31)</sup>

- 학습은 사회적 활동이다. 학습 구성원들 간의 대화가 깊이 있는 사고를 촉진한다.
- 학습과정은 발달 과정을 따른다.
- 학습은 의미를 구성하는 것으로 이러한 의미는 도구와 상징의 활용을 통해 촉진된다.
- 학습자의 인지적 갈등과 혼란은 학습을 위한 하나의 자극이며 이것이 학습 될 내용의 조직과 본질을 결정한다.
- 학습은 구성적, 능동적 과정이다.
- 학습은 배경, 실제 상황에 기초해서 일어난다.
- 학습은 반성적 사고에 의해 촉진된다.

---

30) 김관수 등, <구성주의와 교과 교육>, (서울: 학지사, 2000), p1.

31) 김창식, <교사중심의 구성주의 미술 감상 교육>. ( Journal of Research in Art and Education 2002. Vol. 3) p. 106.

- 학습은 인지 구조의 발전을 지향한다.

이러한 구성주의적 인식론에 입각해 볼 때 학교 교육에서 강조하게 되는 것은 학습자의 학습 주체로서의 역할, 학습 과정에 대한 주인 의식, 그들의 개별적 경험, 지식, 목소리에 대한 가치부여, 즉 학습자 중심적 교육이라고 할 수 있다. 또한 학습자 자체가 삶과 분리 될 수 없기 때문에, 학교 교육에서 다루어지는 내용은 학습자들의 삶, 관심, 재경과 밀접하게 관련성을 맺은 실제적 성격, 참 과제 중심으로 이루어져야 할 것이다.<sup>32)</sup>

## 2) 인지적 구성주의

구성주의의 핵심 이론가인 피아제(Piaget)의 인지적 구성주의는 개인의 심리적인 인식과정에 대한 관점이다. 그는 발달에 대한 연구를 지속적으로 추진해 왔으며 그의 연구에서 ‘지식이 어떻게 구성되어지는가?’에 초점이 맞추어져 있다. 피아제로 하여금 ‘지적 발달은 유전적 요인과 환경적 요인의 교류에 의해 생겨나는 결과’라는 결론에 도달하게 되었다. 즉 아동들이 성장하면서 끊임 없이 자신의 환경과 교류하며, 이 과정 속에서 지식이 창조되고 재창조 된다는 것이다. 이렇듯 피아제는 인간의 지식은 개인과 환경 간의 상호 작용을 통하여 개인 내부에서 점차적으로 구성된다는 입장이다. 여기서 인간이 발달한다는 것은 자기 자신과 주위에 있는 환경으로서의 세계를 구성하여 인지 구조가 변화하는 것이다. 인간에게는 즉시 이해하고 허용할 수 있는 정보가 주어지는 것이 아니라 경험을 통하여 자신의 지식을 쌓아가고, 경험이나 신념, 가치, 사회 문화적 역사, 기존 인식들이 인지구조나 한 단위 인지 도식(Schema)<sup>33)</sup>을 창출하게 한다는 것이다. 이러한 도식들은 동화, 조절이라는 적

32) 강인애, <우리시대의 구성주의>, (문음사, 2003), p. 189.

33) 도식(Schema), 일반적으로는 내용을 어떤 형식에 따라 과학적으로 정리 또는 체계화시키는

용 과정을 통해 변화하고 확장되며 보다 정교해 진다. 인지구조가 변화하는 것은 유기체내부에 맞게 외부 요소를 변형시킴으로써 적응하는 동화, 동화로써 적응되지 않을 때 유기체 자신의 구조를 변형시킴으로써 적응하는 조절을 통한 평행화를 유지하고자 하는 경향이 있기 때문에 모든 유기체는 그 환경과의 상호작용을 통하여 균형을 추구한다고 설명하고 있다.<sup>34)</sup> 이와 같이 환경과의 상호 작용을 통하여 인지 구조가 형성되고 새로운 구조를 재구성함으로써 지적 능력의 발달이 가능하며, 이러한 사고 과정에 대한 인식은 지식을 내적인 의미 구성 과정으로 간주하는 기반이 되었다.

### 3) 사회적 구성주의

지식의 구성에 있어서 사회 문화적 관점에서의 비코츠키( Lev Vygotsky)의 견해는 인간의 정신적 과정이 정형화된 인지 단계에 따른다는 인지적 구성주의자들과 달리 학습과 발달의 상호작용 이론을 토대로 인간의 인지 발달을 ‘사회적 상호작용의 내면화’ 과정을 강조하는 입장이다. 이러한 관점에 근거하면 학습 과정에서의 의미는 항상 논의 되고 해석되고 변화 될 수 있는 것이다. 또한 개인이나 집단에서는 사고 체계가 유형화 되어 나타나는 경향이 있는데, 이는 제도나 관습과 같은 일종의 사회적 스키마 작용을 하기 때문이다.

비고츠키는 개인이 속한 사회의 문화 체계와 주위의 환경 조건들이 매우 중요한 이러한 사회적 스키마는 개인의 도식처럼 역사적, 사회적, 문화적 들과의 상호작용이 학습의 효과를 가장 극대화 시킬 수 있다고 보아 맥락에 따라 지속적으로 변화 할 있다.<sup>35)</sup> 또한 사회 속에서 성숙한 협동자 폴딩(Scaffolding)

---

틀을 이르는 말.

34) 이옥형 외, <교육심리학>, (집문당, 2000) p. 80-81.

35) 조영석, <관점에서 학습자 중심 미술 감상 교육에 관한 연구>, (홍익대학교 교육대학원 석사학위논문) p, 8.

을 통한 근접발달지역(Zone of Proximal Development; ZPD)을 강조 하였다.

<표 4> 비코츠키의 근접발달영역<sup>36)</sup>

실제적 발달 수준	근접발달영역 (ZPD)	잠재적 발달 수준
--------------	-----------------	--------------

비코츠키의 이론의 ‘근접발달영역’ 이라 불리는 개념은 지식은 사회적 참여를 통해 구성된다는 사회문화적 구성주의 원칙과 학습자와 타인의 사고와 견해가 부딪치면서 생각하고 고민하는 과정 속에서 학습자의 반성능력을 발달 시키고, 학습한 내용을 내면화 하여 새로운 시각에서 사물을 단면적, 다차원적으로 접근 할 수 있는 능력을 키워준다. 이러한 근접 발달영역은 독립적으로 문제를 해결하는 실제적 수준과 교사나 또래 학습자의 도움을 받아 잠재적 발달수준에 도달하는 거리를 말한다.

비코츠키의 관점에서 수업은 근접 발달 영역에 작용하여 학생들의 잠재적인 능력을 깨우치도록 하는 것이다. 따라서 학생들의 인지 발달을 이끌기 위해서는 교사가 학생의 근접발달영역을 찾아내야 하는 것이다.<sup>37)</sup> 교수 방법으로 협동 학습 환경의 활용을 요구 하는데, 구성주의를 극단적 상대주의 또는 극단적 주관주의와 구분하도록 하는 척도가 되는 것이 바로 협동학습을 위한 환경이다. 이때 학교라는 환경에서 이루어지는 사회, 문화적 배경과 접촉은 바

36) 이동욱. <미술교육에서 구성주의 감상지도 방안 연구>, (성신여자대학교 석사학위논문) p. 30.

37) 송인섭 외, <교육심리학>, (서울: 양서원 2003), p. 100.

로 동료학생들 간 또는 교사와 학생 간의 협동 학습으로 이루어진다. 한편 교사는 학습자의 학습을 돕는 조언자이자 안내자 촉진자이며 배움을 같이 하는 동료 학습자로서의 역할이 강조된다.<sup>38)</sup>

이와 같이 사회문화적 구성주의의 입장에서 지식은 교사가 학습자의 발달 단계에 맞는 학습을 제시 했을 때 교사나 동료 학습자의 도움을 받아 상호작용을 통해 구성해 가는 것이라고 할 수 있다. 이를 통해 습득한 지식은 환경에 대한 학습자의 해석, 즉 의미의 구성이다, 따라서 학습은 능동적, 구성적과정일 수 있고 학습자의 내재적 동기에 의한 학습이 강조되는 것이다.

## 2. 구성주의 교수·학습 활용

### 1) 구성주의 교수·학습의 원리

교수·학습에서 구성주의가 갖는 큰 의미는 지식의 구성적 측면이고 또 다른 하나는 지식의 적합성과 유용성 측면이다. 알게 된다는 것은 인식 주체자의 사회적, 인지적 맥락 등에 따라 저마다 다르다는 것을 전제로 하며 지식이 학습자의 삶에 있어서 얼마나 유용한지를 관건으로 삼는다.

구성주의 학습에서는 ‘맥락’이라는 단어와 ‘구성’이라는 단어가 자주 사용되는데 이러한 구성주의의 핵심 용어인 두 단어의 의미를 살펴봄으로써 구성주의 학습의 기본 원리를 더 잘 이해 할 수 있다고 본다.

맥락이란, ‘Contextuality’ 혹은 ‘Situatdness’를 번역한 용어로서 사전적 의미는 전후 관계, 경위, 배경, 상황, 또는 한 개인 혹은 집단의 활동에 영향을 미치는 여러 요인의 총체라고 할 수 있다.<sup>39)</sup> 이와 같은 의미에 바탕을 둔 구

38) 강인애, <왜 구성주의인가>, (문음사, 2000), p. 20-25.

39) 조영남, <구성주의 교육학>, (서울: 교육과학사, 1999), p. 161.

성주의에서 강조하는 학습 원리는 다음과 같이 요약 할 수 있다.<sup>40)</sup>

- 학습은 발달의 결과가 아니라 학습이 곧 발달이다.
- 불균형이 학습을 촉진한다.
- 반성적 추상이 학습의 원동력이다
- 학습은 원래 사회적, 대화적 활동이다.
- 학습은 구조의 발전을 지향한다.
- 학습은 상황에 기초하여 일어난다.
- 학습은 구성적, 능동적 과정이다.
- 학습은 도구와 상징을 통해 촉진된다.
- 인간의 궁극적인 성취는 삶의 방법을 아는 것이다.

위와 같이 지식 자체의 의미보다 학습자의 다양한 삶의 맥락적 토대 위에서 삶에 충실하고 쓰일 수 있는 자기 목적적인 지식으로 구성되어야 한다는 것이며 이것은 학습의 전 과정에 걸쳐 능동적 구성 의지와 반성적 사고<sup>41)</sup>를 필요로 한다.

이렇듯 학생들은 학습자 중심의 교육과정 속에서 주체적으로 학습 활동에

---

40) 조영남, <구성주의 교육학>, (서울: 교육과학사, 1998), p. 160.

41) 반성적 사고 (reflective thinking) 자신의 사고 내용이나 사고 과정, 문제 해결과정, 그리고 그 결과에 대한 생각하는 사고이다. 초인지, 자기점검 사고, 자기반성과 유사한 의미를 지니고 있다, 또한 문제의 해결을 위하여 사실적인 생각들을 검토하여 목적을 실현하려고 하는 통제된 사고의 전개과정이다, 그리고 어떤 신념이나 지식의 근거, 신념이나 지식이 수반하는 결과를 능동적이고 지속적이며 주의 깊게 고려하는 사고이다. 이와 같은 반성적 사고는 체계적이고 논리적으로 진행된다는 점에서 공상이나 백일몽과 같이 통제되지 않고 진행되는 사고와 구별 된다.

조영석, <관점에서 학습자 중심 미술 감상 교육에 관한 연구>(홍익대학교 교육대학원 석사 학위논문) p, 10.

임한다. 문제를 해결하는 실질적인 과제를 선정하여 해결하도록 하는 과제 중심의 학습으로 구성되며 다양한 사고나 표현, 관점을 제공하여 개념들의 상호 관련성의 이해와 통합적 접근의 필요성이 제기된다. 또 지식의 습득과 형성은 교사와 학생 간 또는 동료 상호간 협동학습을 통해 이루어진다. 이런 구성주의 학습의 특성을 기초로 하여 구성주의적 학습의 원리를 다음과 같이 크게 학습자 중심의 학습, 인지적 갈등중시 학습, 상호작용중시 학습, 과제 중심 학습, 통합중시 학습으로 제시할 수 있다.

### ① 학습자 중심의 학습

구성주의에서 지식은 감각이나 의사소통에 의해 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 개인이 가지고 있는 경험을 바탕으로 여러 가지 환경과의 상호작용 속에서 지속적으로 재구성되어진다는 관점에서 볼 때, 학습자는 더 이상 수동적인 지식의 습득자가 아니며, 적극적이고 자율적인 지식의 형성자가 된다. 따라서 구성주의 학습의 과정은 학습자 중심으로 전개되어야 한다.

지식이 학습자에 의해 자주적으로 구성된다는 구성주의 원리는 지식이 인식의 주체인 학습자의 내면세계에서 자주적으로 구성되는 것에서 찾아 볼 수 있다. 따라서 학습은 개인의 경험과 사전 지식의 정도에 따라 각기 다른 차원에서 일어난다. 이처럼 경험에 따라 이해의 정도가 다르다는 점은 학습 상황에서 배워야 할 내용과 배우는 방법에 대하여 학습자의 개인적 수준을 고려해야 함을 의미한다. 42)

학습에 대한 주인 의식은 흔히 스스로 자율학습을 할 수 있는 인지적 기술과 능력(self-regulated learning)을 일컫는다. 즉 학습자 스스로 자율적으로 그

42) 류재만, <구성주의 미술교육의 이론 정립을 위한 기초 연구>, (師鄉美術教育論叢, Vol.8 No.-, [2001]), p. 8 .

리고 자신감 있고 책임감 있게 자신의 학습을 관리하고 학습 목표와 방향을 설정해 나갈 수 있는 능력을 뜻한다.

이렇게 학습자가 적극적으로 학습과정을 이끌어 나가면 능동적인 자세를 취하도록 학습 환경을 만들어주는 것이 중요하다. 학습자의 흥미를 바탕으로 과제를 정하고 학습자 스스로 재미를 가지고 학습할 수 있게 교사는 촉매자의 역할을 해야 한다.

## ② 인지적 갈등중심 학습

구성주의에서 학습은 인지적 갈등상태에 있을 때 일어나고, 학습은 새로운 지식의 획득뿐만 아니라 이미 알고 있는 것의 계속적인 재구성 과정으로, 기존의 인지구조가 불충분할 때 조절을 통해서 새로운 인지구조를 형성하는 것이다. 따라서 구성주의적 학습에서는 인지적 갈등을 조장한다. 학습자의 인지적 갈등상태는 호기심을 갖게 하여 학습을 위한 자극으로서의 가능성을 지닌다. 따라서 학습 환경은 학습을 위한 자극을 지니고 있어야 한다.

인지적 갈등과 혼란은 학습을 위한 자극이며 이것이 학습될 내용의 조직과 본질을 결정한다. 오류도 학습자가 이해한 결과로 보아야 한다. 따라서 이를 의도적으로 최소화하거나 회피하고자 해서는 안 된다. 장시간에 걸친 사회적 상호작용을 통한 갈등과 혼란, 그리고 놀라움 속에서 실질적인 학습이 일어난다는 사실을 깨달아야 한다.

또, 존 듀이(John Dewey)는 문제상황(problematic state)을 학습을 이끌어내는 원동력이며 학습의 조정자로 보고 있다. 이런 경우, 학습이란 지식의 증가나 조율이 아닌 인지구조의 변화를 의미한다. 따라서 수업활동을 개발하고 실제수업에 적용하거나 정교화 시키는 과정에서 연구자들은 인지구조의 변화

라는 측면에 관심을 두게 된다.

구성주의에서 말하는 학습이란 학습자들의 기존 인지구조에 대한 ‘갈등’을 통한 반성적 활동을 도출하고, 이러한 활동을 통해서 인지적 재구조화가 이루어지는 것이다. 그 결과 기존의 인지구조가 새로운 인지구조로 바뀌면서 평형 상태가 되는 것이다. 따라서 교사는 학습자들의 기존 인지구조, 혹은 선지식이나 경험에 대해 파악하고 이것들의 혼란이나 갈등을 야기 시킬 수 있는 확산적 발문이 필요하다.<sup>43)</sup>

### ③ 과제중심 학습

객관주의에서는 수업 이전에 미리 세밀한 계획에 따라 구조화, 순서화, 체계화하여 제시하지만, 구성주의에서는 수업의 전체적인 목표만 제시하고, 구체적이고 세부적인 학습목표는 학생들 스스로 수업을 진행해 나가면서 자신의 관심과 요구, 그리고 수준을 고려해서 결정하도록 한다. 따라서 구성주의 학습에서는 확산적, 탐색적 사고를 할 수 있도록 하기 위해 지식이나 정보를 직접적으로 주는 대신에 과제나 문제가 제시 된다.

과제나 문제 중심의 학습이 학습자 스스로 설정한 목표를 성취하려는 욕구를 불러일으키기 위한 효과적인 동기유발은 학습자가 스스로 보고 선택한 문제를 해결하는 과정에서 내재하는 기쁨을 경험하도록 이끌어줌으로써 촉진될 수 있다. 또한 과제해결 과정에서 학습자들 사이의 지나친 경쟁을 조장하는 것은 지양하여야 하며, 서로 도우면서 문제해결을 할 수 있는 학습 환경이 조성되도록 노력해야 한다.<sup>44)</sup>

---

43) 류재만, <구성주의 미술교육의 이론 정립을 위한 기초 연구>, (師鄉美術教育論叢, Vol.8 No.-, [2001]), p. 9 .

44) 류재만, <구성주의 미술교육의 이론 정립을 위한 기초 연구>, (師鄉美術教育論叢, Vol.8

#### ④ 상호작용 중시 학습

구성주의를 극단적 상대주의로 구분하는 척도가 되는 것이 바로 상호작용을 통한 협동 학습(collaborative learning)이다. 지식의 습득과 형성은 단지 인간의 개인적인 인지적 작용으로만 이루어지는 것이 아니라 개인이 속한 사회·문화적 배경과의 상호작용을 전제로 하고 있다. 따라서 구성주의적 학습에서는 상호작용을 중시하는 학습이 전개되어야 한다.

비코츠키(Vygotsky)는 지식의 형성과 구성을 사회 문화적 활동의 관점에서 파악하며 공동체 구성원들 간의 사회적 상호작용을 중시한다. 이러한 사회 문화적 관점에서는 공동체 구성원들 간의 대화를 통한 의사소통이 학습활동의 본질이라는 입장을 갖는다. 사회적 구성주의 학습이론에서 지식을 판단하는 궁극적인 척도는 담화공동체 구성원들 간의 합의이다. 진리와 실재는 지적으로 우수한 공동체 구성원들 간의 대화를 통해서 창출되며 유지된다. 이처럼 지식을 사회적 상호작용을 통한 내면화의 개념으로 보고 있기 때문에, 인지 발달의 측면에서 학습은 교사나 유능한 동료들과의 상호작용을 통해서 이루어지는 것이다.

사회적 구성주의에서 사회적이란 말은 아동을 이해하고 가르치는 데 있어서의 도구적인 의미를 지닌다. 협동학습은 과제를 해결해 나가는데 서로 과제를 나눔으로서 인지적 부담을 덜어 주는 면도 있지만, 구성주의에서 의미하는 협동학습은 학생들이 얼마나 다양한 생각과 견해들을 잘 조율해서 공동의 이해에 도달하는 것이 더 중요하다고 하겠다.

개별학습과 달리 상호작용을 통한 협동학습 활동은 학습한 내용과 학습과정에 대하여 반성하는 기회를 제공한다. 교사나 동료 학습자들과의 상호작용

을 통한 협동학습은 나와 다른 견해와 부딪히면서 생각하고 고민하는 과정 속에서 학습자의 반성능력을 발달시키는 것이다. 그러한 반성과정을 통하여 학습한 내용을 내면화하고, 새로운 시각에서 사물을 다면적으로, 다차원적으로 접근할 수 있는 능력이 길러지도록 해야 한다.<sup>45)</sup>

### ⑤ 통합중시 학습

전통적인 교과는 교과영역이 학문에 의해 정해지고 분절화 되면서 이에 따른 개념이나 명제, 논리 등은 인위적인 경계를 갖게 되었다. 예를 들어 수학수업에서 특정한 용어와 예를 통해서 수학을 배운다. 국어나 과학의 수업의 경우 용어는 완전히 달라질 것이다. 결과적으로 교과간의 분절화된 영역으로서 학습을 하게 된다.

그러나 교과 중심의 수업이 아니라 과제중심으로 수업이 전개된다면 효과적인 문제해결을 위해서는 교과의 영역을 뛰어넘어 통합적으로 접근해야한다. 예를 들어 사회과에서 수질 오염에 관한 문제를 다룬다면, 이 과제를 해결하기 위해서 학생들은 통계치, 역사적 자료, 생태학적 개념, 설득력을 위한 사진이나 그림 등의 다양한 자료가 필요함을 알게 된다.

## 2) 구성주의 교수·학습의 형태

구성주의 학습이론을 대표하는 인지적 도제와 소집단 프로젝트 학습에 대해 알아보겠다.

---

45) 류재만, <구성주의 미술교육의 이론 정립을 위한 기초 연구>, (師鄉美術教育論叢, Vol.8 No.-, [2001]), p. 11 .

## ① 인지적 도제 이론

도제식 방법은 가장 오래된 방법이며 가장 자연스럽게 학습 할 수 있는 방법 중의 하나이다. 도제 방법은 초보자가 실제 장면에서 전문가가 과제를 수행하는 과정을 직접 관찰하고, 이를 모방하여 수행하는 과정을 통해 특정 지식과 기능을 연마하는 과정으로 이루어진다. 전통적인 도제 방법은 주로 외형적인 지식이나 물리적 기능을 전수하는데 초점을 두는 반면, 인지적 도제이론은 실생활에서 이루어지는 전통적인 도제 방법의 장점을 최대한 수용하되, 이를 현대 사회의 요구에 비추어 창의적, 반성적 사고와 문제해결 등과 같은 내적인 고등 정신 기능을 학습하는데 적합하도록 재구성한 교수·학습 방법이다.

인지적 도제는 사회적 상호 작용을 통한 의미구성을 강조하는 비코츠키의 근접발달 영역인 학습자의 현재 능력과 다른 사람의 상호 작용을 통해 나타나는 능력 수준간의 간격을 말하는 아이디어에 기초하고 있다. 가장 효과적인 사회적 상호작용 모델은 보다 능숙한 사람의 안내를 통해 공동으로 문제를 해결하는 것이다.

인지적 도제 이론의 적용을 위한 이상적인 학습 환경은 내용과 방략, 계열, 사회적 측면의 네 가지 영역과 18개의 하위영역들로 구성된다.<sup>46)</sup>

---

46) 조영남, <구성주의 교육학>, (서울: 교육과학사, 1998), p. 166.

<표 5> 인지도제이론의 주요 영역과 하위 영역<sup>47)</sup>

내용	방략	계열	사회적 측면
특정영역의 지식 발견 방략 통제 방략 학습 방략	모델링, 코칭, 스캐폴딩, 명료화, 반성적 사고, 탐구	복잡성 증가, 다양성증가, 전체제시 후 부분 기능 제시	상황에 기초한 학습 전문가의 수행 연마 내재적 동기 유발 협동의식 활용 경쟁의식 활용

## ② 소집단 프로젝트 학습

소집단 프로젝트 학습은 소집단을 통한 협동 학습을 중시 하는데 여기서도 비코츠키의 근접발달 영역 개념은 매우 중요한 요소 이다.

프로젝트 학습은 시작, 전개, 정리 3단계로 구분되며 학습자들의 상호관계를 강조 하는데 교육자는 학습을 인간 개인의 능동적이고 주체적 활동이라고 보면서 동시에 학습은 인간들 사이의 상호작용 과정 속에서 이루어진다고 본다. 학습자들은 상호 협동하려는 욕구를 중시하며 이러한 욕구를 가지고 태어난다고 보는 것으로 학생들의 잠재력은 그룹 상황에서 가장 잘 설명 될 수 있다고 한다.

학습이란 좀 더 유능한 교사와 덜 유능한 학생이 근접 발달영역 범위 내에서 상호작용 할 때 가장 효과적으로 일어 날수 있다는 것에서 비코츠키와 매우

47) 조영남, <구성주의 교육학>, (서울: 교육과학사, 1998), p. 166.

유사하다.

### 3) 구성주의 교수·학습의 모형

구성주의에서는 사전에 계획된 단계에 따라 획일적으로 접근하는 전통적인 수업설계와는 달리, 개별 학습자들의 구성을 도와주는 맥락적인 학습 환경을 창출하는데 초점을 두고 있다. 구성주의에서의 설계 과제는 지식을 구성하는 수단과 도구를 제공하는 풍부한 맥락을 창조하는데 있다. 이런 맥락을 중시하는 구성주의에는 여러 교수·학습 형태가 있으며 이중 PBL 모형과 R2D2모형을 살펴보겠다.

PBL 모형과 R2D2모형을 살펴보기 이전 구성주의 교수 학습 모형은 이전 시대의 객관주의 합리모형과 두드러진 차이점을 가지고 있다. 수업 설계의 주요차원에서 비추어 객관주의 합리론적인 모형과 구성주의 해석학적 모형의 주요 특성을 비교 하면 다음과 같다.

<표 6> 객관주의-합리론적 모형과 구성주의-해석학적 모형의 주요 특성비교<sup>48)</sup>

영역	객관주의-합리론적 모형	구성주의- 해석학적 모형
설계과정	순차적, 선형적	순환적, 비선형적, 때로는 무질서
계획	하향적, 체계적	유기적, 개발적. 반성적, 상보적
목표	개발과정을 안내	설계와 개발 과정에서 도출
전문가	수업설계 활동에 중요한 역할	일반적인 의미의 수업설계 전문가가 존재하지 않음
강조점	하위기능들을 신중히 계열화하여 교수 하는 것이 중요	유의미한 맥락에서의 학습을 강조
설계의 목표	사전에 선정된 지식의 전달	유의미한 맥락에서의 개인적 이해
평가	총괄 평가가 중요	형성 평가가 중요
자료	객관적 자료가 중요	주관적 자료가 가장 가치로움

① 문제 중심 학습(PBL: Problem- Based Learning)

PBL의 구조는 ‘팀학습’과 ‘자기 주도적 학습’ 으로 나누어진다. 문제가 주어지면 팀으로 나누어 각 팀에서 그 과제를 통해 자신들이 학습하게 될 ‘

48) 조영남, <구성주의 교육학>, (서울: 교육과학사, 1998), p. 173.

학습 목표'를 결정하도록 한다. 이전과 달리 학습자들로 하여금 자신들이 주어진 과제를 통해 학습하고자 하는 것을 스스로 결정함으로써 구성주의에서 말하는 학습자 주도적 학습의 첫 단계를 실천한다.

학습 목표를 팀별로 결정하고 나서는 주어진 과제(문제)를 ‘가설-해결안’, ‘알고 있는 사실들’ 그리고 ‘더 알아야 할 사항들’의 세 단계에 따라 진행한다.<sup>49)</sup>

**<표 7> PBL의 구조**

가설-해결안	이미 알고 있는 사실들	더 알아야 할 사항들

‘가설- 해결안’에 적을 내용은 이 문제를 해결하기 위한 생각들, 가정들, 해결안에 해당한다. 또한 이것은 과제해결이 진행됨에 따라 언제든지 수정 보완이 가능하다.

다음으로 ‘이미 알고 있는 사실’은 구성주의에서 말하는 학습 원칙, 곧 기존의 개념, 지식, 기술로부터 후속 학습이 비롯된다. 또는 좀 더 넓은 의미에서 학습의 출발은 학습자의 수준, 배경, 지식, 관심에서 출발한다와 연결 지을 수 있다. 여기서 주어진 과제로부터 알 수 있는 사실 외에 자신이 어디선가 들은 사실, 알고 있는 사실을 중심으로 작성한다.

마지막으로 ‘더 알아야 할 사항’은 바로 학생들이 궁극적으로 습득해야 할 학습사항들을 포함하고 있다. 교사가 준비해 놓은 학습 자료를 참고 하여 각 팀별, 개인별 과제 해결을 위해 필요한 자료를 선택하도록 한다. 필요한 경우,

49) 강인애, <구성주의 교육학>, (서울: 교육과학사, 1998), p. 221.

학생은 개별적으로, 혹은 팀별로 추가 학습 자료를 마련 할 수 있다. 궁극적으로 PBL이 지향하는 바는 가능한 교육환경을 실제 환경과 근접하도록 하자는 것이며, 교육과 현실의 연결을 꾀하는 것이다.

PBL의 궁극적인 목표는 학습자로 하여금 어떤 문제나 과제에 대한 해결안 혹은 자신의 견해나 입장을 전제하여, 제시하고 설명하며, 나아가 옹호 할 수 있어야 한다. 또한 문제 해결능력, 관련분야의 지식과 기술의 습득, 자신의 견해를 분명히 제시하고 설명하며 옹호와 반박을 할 수 있는 능력, 협동학습능력이라 할 수 있겠다. 이러한 PBL학습이 가지는 특징은 첫째, 실제적인 문제를 해결해 가는 과정이다. 둘째, 학습자가 주체적인 입장에서 학습을 이끌어 간다. 셋째, 자율적 학습 과정과 협동 학습 과정을 거쳐 문제 해결과 관련된 생각을 수정, 보완해 나간다.

그러므로 PBL학습은 개별학습과 팀학습을 통해 강조하는 것이 학습을 통해 이루어지기 위해서는 절대적으로 필요한 것은 ‘성찰적 사고와 활동’ 이다. 학습자의 개개인의 지식수준으로부터 출발한 만큼 그것은 개별적인 경험에 대한 추론, 의견 등으로 호를 위험이 있으므로 이를 방지하기 위해서 교사는 과제 관련 여러 학습 자료도 제시하는 것이며, 그들이 세운 가설이나 해결안을 계속적으로 검증하도록 한다. 또한 개별학습을 통해 학습자 개인의 내면적 성찰을 하고, 토론들을 통해서 자신의 견해에 대한 다른 사람들의 검증을 통해 개별적 성찰과 더불어 공개적 성찰을 하도록 한다. 교사는 또한 인내와 확신을 가지고 학습자가 점진적으로 학습 할 수 있도록 도와주는 안내자의 역할을 해야 한다. 이러한 PBL 방식의 전개과정은 아래 표와 같다.<sup>50)</sup>

---

50) 김창식, <교사중심의 구성주의 미술 감상 교육>, ( Journal of Research in Art and Education 2002. Vol. 3), p.116.

<표 8> PBL 방식의 전개과정(Barrows&Myers, 1993)

수업 전개			
1. 수업 소개			
2. 수업 분위기 조성			
문제제시			
1. 문제 제시			
2. 문제에 대한 주인 의식 느끼게 하기			
3. 마지막 제출한 과제물에 대한 소개하기			
4. 그룹 내에서 각자의 역할 분담하기			
생각(가정들)	사실	학습 과제	실천계획
주어진 문제에 대한 학생들의 생각을 기록한다.(원인과 결과, 가능한 해결안 등)	개인 또는 그룹 학습을 통해 제시된 가정을 뒷받침 할 지식과 정보를 종합한다.	주어진 과제를 해결하기 위해 학생들이 자신이 더 알거나 이해해야 할 사항을 기록한다.	주어진 과제를 해결하기 위해 취해야 할 구체적인 실천을 계획한다.
5. 주어진 문제의 해결안에 대해서 깊이 사고하기			
생각들(가정들)	사실	학습과제	실천계획
확대/집중시키기	종합/재 종합하기	규명과 정당화 하기	계획을 공식화 하기
문제 후속 단계			
1. 활용된 학습 자료를 종합하고 그것에 관한 의견 교환하기			
2. 주어진 문제에 대해 다시 새롭게 접근하기(다음 사항에 대해 자신이 할 일 생각하기)			
생각들(가정들)	사실	학습과제	실천계획
수정하기	새로 얻은 지식 활용하기	필요에 따라 새로운 과제 규명과 분담	앞서 세운 실천 안에 대한 재설계
결과물 제시 및 발표			

문제 결론과 해결 이후
1. 배운 지식의 추상화(일반화)와 정리 작업(정의, 도표, 개념, 일반화, 원칙 만들기) 2. 자아평가(그룹원들의 견해를 들은 후) <ul style="list-style-type: none"> <li>· 문제해결 과정에 대한 논리적 사고</li> <li>· 적합한 학습 자료를 선정해 필요한 지식과 정보를 얻어 내었는가.</li> <li>· 주어진 학습 자료를 선정해 필요한 지식과 정보를 얻어 내었는가.</li> <li>· 문제 해결을 통해 새로운 지식 습득이 이루어 졌는가 혹은 심화학습 되었는가.</li> </ul>

## ② 윌리스(Willis)의 R2D2모형

윌리스는 자신을 구성주의자겸 해석론자로 자처하며, 구성주의에 입각한 R2D2(Recursive, Reflective Design and Development) 수업설계 모형을 제안하였다. 지금까지 알려진 딕과 케리(Dick & Carey)의 모형을 전통적인 객관적 인식론에 기초한 것으로 보고, 자신의 R2D2모형과 비교할 때 딕과 케리의 모형은 행동주의적 수업 설계라며 비판하였다.

객관적 인식론에 근거한 수업설계 형에서는 설계 정과 과제들이 단계별로 순차적으로 제시되는데 비해, R2D2모형에서는 순환적, 비선형적, 반복적으로 진행되어 진다. 즉, 수업 설계 과정이 사전에 계획된 설계안의 순서에 따라 체계적으로 진행되는 것이 아니라, 상황의 변화에 따라 융통성 있게 대처 할 수

있는 맥락지향적인 설계이다.

이렇게 구성주의적 입장에서의 R2D2 모형은 단계가 아닌 세 가지 핵심 활동(정의, 설계 및 개발, 확산보급)으로 구성된다.

정의는 수업의 요구를 확인하고 정의하는 것으로, 선행 탐색적 분석과 학습자 분석 그리고 과제 및 개념 분석의 세 가지 하위 과제로 나누어진다. 선행 탐색적 분석은 요구 충족과 수행상의 결함 여부를 분석한다. 학습자 분석은 학습자를 보다 잘 이해하기 위한 것으로 수업 방략과 학습 상황 맥락 그리고 학습내용을 선정하는데 중요한 영향을 미친다. 과제 분석은 참수업과 참평가의 맥락 속에서 이루어진다.

설계와 개발은 매체와 수업형태 선정, 개발환경의 선정, 최종 산출물 설계 및 개발, 평가방략의 네 가지 하위 과제로 이루어진다. 매체는 주로 상호작용이 가능한 멀티미디어를 선정하고 수업 형태는 주로 참과제의 모의수업을 활용하고, 관련 문헌과 새로운 멀티미디어 수업 자료에 대한 정보와 더불어 교사와 학생간의 대화를 통해 결정 할 수 있다. 개발 환경을 선정하는데는 많은 이론과 모형들을 활용하여 다양한 대안들을 실현하고 탐구 할 것을 권장하며, 다양한 제작도구와 소프트웨어의 활용을 강조한다. 수업 설계의 최종산출물은 예술적 창작이기도 하다. 설계팀의 구성원들이 설계와 개발의 과정에서 다양한 역할을 수행하며, 프로그램을 다각적으로 검토하고 예상 학습자를 대상으로 지속적인 피드백을 통해 필요한 부분은 변화를 주어야 한다. 평가방략은 거듭되는 반성과 순환과정의 상호 작용을 강조 한다.

확산보급은 최종 패키지 산출, 보급, 채택의 세 가지 하위 과제로 구성되며 총괄평가는 제외된다. 교사지침서, 학생지침서 등과 같은 인쇄자료나 CD-ROM, 레이저디스크 등과 같은 수업자료를 최종패키지로 구성한다.<sup>51)</sup>

---

51) 조영남, <구성주의 교육학>, (서울: 교육과학사, 1998), p. 172.

#### 4) 미술 감상 교육에서 구성주의 이론의 필요성

2007년 교육과정 개정안에서는 미적 인식능력의 체계육성이 가능한 교육과 자신과 주변 세계를 표현하고 그 세계를 미적으로 인식하는 능력을 길러주는 필요성을 담고 있다. 즉, 학습자의 생활세계의 미적 의미와 가치를 감각적·개념적·정서적으로 이해하고 종합하는 판단능력을 키워 줌으로 미적 감각과 조형능력 또는 종합적으로 판단하는 능력으로 시각적 문제 해결을 중심으로 하는 활용 교육, 미적 판단 비평을 중심으로 가치 교육을 이루는 것이다. 또한 시각 문화에 대한 학습 경험의 중요성을 강조하며 미술 학습이 학습자 개인적인 경험에서 의미를 갖도록 하는 내용을 따르고 있다.

이렇듯 지금 미술교육은 구성주의적인 개개인의 경험과 맥락적으로 지식이 구성되며 삶속에서 지식을 습득하고 삶의 형식을 확립하는 일이 주목된다. 또한 맥락적으로 구성된 지식은 그 맥락이 다양한 만큼 구성되는 지식도 다양할 수밖에 없다. 그러므로 구성 중에서 어느 하나는 옳고 나머지는 다 틀릴 수 없다는 것이다. 즉, 지식이나 가치에 대해 잠정적인 태도를 취해야 되며 미술 감상에 있어서 교사의 암기식 지도로 이루어지는 것이 아닌 학습자 입장에서 미적 경험을 바탕으로 열려있는 감상 수업이 되어야 한다. 따라서 학습자 중심의 교육은 바로 구성주의에서 요구 하는 학습 원리이며 학습 방법이기에 구성주의는 미술 교육에 반드시 필요한 것이다.

구성주의에서는 개인의 흥미와 인지구조 및 자율성을 기초로 하여 자발적인 학습자의 환경을 필요로 하고 있다. 하지만 현재 많은 학교에서는 미술 감상 교육이 주입식, 강의식으로 전개되고 있는 것이 현실이다. 미술의 교과만의 특성이 존재하고 있는데도 불구하고 다른 교과와 같이 미술 감상 수업이 설명식이나 주입식으로 이루어지며 학생이 미술 작품 감상을 하는 경우에도 학생

들의 감정적인 감상으로 흐르는 경우가 많다. 이러한 미술 감상활동에는 학생의 생각이나 사고, 탐구 활동이 개입될 여지가 없어서 학생들의 사고활동을 전혀 필요로 하지 않는 기능적인 학습으로 보이기도 한다.

이러한 문제를 해결하기 위해서 미술 감상 교육에 있어서 교수 학습 방법과 수업 전개 형태에 따라 학생들의 사고력을 향상 시켜 줄 수 있는 구성주의 학습 형태가 적합하다. 기존에 교사 중심인 수업에서 벗어나 학생들이 스스로 계획하고 탐구하고 열린 시각으로 작품을 감상하는 미술 감상 교육으로 전환되어 학습자 중심의 상호작용을 통한 감상과 실생활에서도 미적 능력을 향상시키며 향유 할 수 있는 감상 태도를 육성해야 한다.

## IV. 중학교 미술 감상 교육에서 학습자 중심 미술 감상 교육의 설계

### 1. 구성주의 미술 감상 프로그램 설계

구성주의적 관점에서 본 미술 감상 교육은 학습자가 미술 작품을 주체적으로 해석하고 발견하고 해결하는 과정을 부각시키는 것이다.

미술 작품은 내면세계를 표현 할 뿐만 아니라 인간의 내적 감정이나 정서를 시각화함으로써 상징적 언어 수단이 되며 이것은 작가와 관객 사이의 상호작용을 하는 것이다. 따라서 미술 감상 교육은 개개인의 정서와 감정, 맥락과 흥미 등을 존중하고 이러한 것들이 독창적 방법으로 개인의 인지적 구조 발달을 고무할 수 있도록 격려되어야 할 뿐만 아니라 상징적 언어라 할 수 있는 작품의 감상과 비평 과정을 통하여 서로의 상호작용이 증진되어 구성주의적 접근이 그 목표 달성에 효과적인 학습 형태와 과정을 제시 할 수 있다.

구성주의 미술 감상은 상호작용을 통해 미적 감각을 키우고 동시에 학생을 둘러싸고 있는 환경이나 사회에 대해 마음을 열게 하는 것이다. 이렇듯 상호작용을 통한 미술 감상활동에서 타인과의 관계, 사회성 육성에도 관련을 맺고 있다고 볼 수 있다. 미술 감상활동에서 서로의 의견을 수렴하고 열려있는 사고를 통해 협동하고 발표하는 과정에서 의견을 반영하고 협력하며 나와 다른 생각을 가진 사람들의 사고를 존중하는 태도를 길러야 한다.

## 1) 미술 감상 교육의 설계

구성주의적 미술 감상 교육 내용의 설계를 중시하는 2007년 교육과정 개정안을 반영하여 표현과 감상 두 부분을 연계하여 구성하였다. 또한 앞에서 살펴 본 문제중심학습(PBL)과정과 수용 미학을 바탕으로 재구성 하여 학습자 중심의 주체적인 해석을 위한 감상 교수·학습 지도안과 감상과 표현을 통합한 교수·학습 지도안을 제시하였다.

구성주의 미술 감상교육 프로그램 모형을 설계하기 위한 기본 방안은 다음과 같다.

첫째, 수용 미학적 미술 교육 감상을 전제로 한다. 여기서 수용 미학은 학습자 중심의 미술 작품의 의미를 주체의 의지와 상호작용하는 데에서 재생산 구축되는 것을 말한다. 즉, 학습자는 작품과 상호작용적인 대화를 통해 작품을 감상하고 비평하는 것을 말한다.

둘째, 문제 중심 학습법에서의 학습자로 하여금 작품에 대한 자신의 견해나 입장을 제시하고 설명하는 과정을 거쳐 미술 감상을 하도록 구성한다. 그러므로 학습자는 학습자가 주체적 입장에서 학습을 이끌어 갈수 있게 된다.

셋째, 모듈활동과 협동 학습을 통해 상호 작용을 유도하기도 하며 언어 학습능력의 향상을 위해 토론을 중시 한다. 2007 교육과정개정안에서는 미술 감상에 있어서 정확한 미술 용어 사용을 제시 하고 있다. 그러므로 미술 감상 교육에 있어서 미술 용어와 함께 감상 수업을 제시한다.

넷째, 심화·발전 과정은 감상활동을 통해 축적된 지식을 바탕으로 한계 깨트리기를 통해 주어진 것에 대한 의문을 제기하고 기존 이론에서 차이를 발견하는 과정을 통해 창의성을 기르고 새로운 전제를 발전시켜 나간다.

이러한 점을 고려하여 1. 흥미 유발, 2. 학습자 스스로 작품을 주체적으로 생각하기, 3. 작품의 특징 파악, 4. 작품의 제작 의도와 의미 파악, 5. 자신의 생각과 비교 비평하기, 6. 심화 발전의 단계로 학습지도안을 구성하였다.

<표 9> 주제적인 해석과 수용 감상을 위한 교수·학습 모형

단계	학습과정	학습 내용 및 활동
도입	1. 흥미 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품을 제시하고 확인한다.</li> <li>- 자유롭게 관찰하기</li> <li>- 주어진 감상 작품을 관찰하고 이와 관련된 학생의 경험이나 생각을 이야기한다.</li> <li>- 작품의 외형에 대해 서술하기</li> </ul>
작 품 대 학 생 의 구 동	2. 학습자 스스로 작품을 주제적으로 생각하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 첫인상은 어떠한가?</li> <li>- 작품의 분위기는 어떠한가?</li> <li>- 작품에서 느껴지는 감동과 인상 서술하기</li> <li>- 작품의 주요 특징 찾기</li> <li>- 작품에 대한 문제 제기하기</li> <li>- 작품에서 의문점이나 더 알아볼 문제 정하기</li> </ul>
	3. 작품의 특징 파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문제 해결 방법을 추론하고 결정하기</li> <li>- 탐구 활동 전개하기</li> <li>- 작품의 조형 요소와 원리 분석하기</li> <li>- 작품에 대한 외형적 특징 조사하기</li> <li>- 작품에 대한 사회적 역사적 배경과 조사하기</li> <li>- 작품에서 사용한 기법 조사하기</li> </ul>
	4. 작품의 제작 의도와 의미 파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 획득한 자료와 토론을 바탕으로 예술적 의미에 대한 해석과 결론 내리기</li> </ul>
	5. 자신의 생각과 비교 비평하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인이 처음에 해석한 내용과 조사한 내용간에 비교하기</li> <li>- 개인적으로 해석한 내용을 바탕으로 상호간 비교하기</li> <li>- 작품 해석에 대한 공통점과 차이점 인식하기</li> </ul>
정리	6. 심화· 발전	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품의 가치 이해하기</li> <li>- 작품에 대한 비평과 평가하기</li> <li>- 가상활동을 통해 느낀 점 및 학습자가 스스로 자기 평가와 반성을 실시한다.</li> </ul>

첫 번째 단계인 흥미 유발 단계에서는 수용미학을 바탕으로 한 수용 감상으로 작품을 인식하고 작품과 학생간의 상호작용을 통해 커뮤니케이션 하는 단계이다. 이 단계에서는 학생들이 작품을 자유롭게 관찰 하는 단계로 작품에서 느껴지는 모든 사항들을 적어서 발표하는 단계로 학습자의 반응을 형성하는 단계이다. 또한 외형적인 특징을 발견하고 학습 문제를 인식하게 된다. 이때 아무런 제한 없이 무제한적인 생각을 하므로 열려있는 확산적인 사고를 요구한다. 작품을 통한 개인의 반응은 각기 다르므로 교사는 학생들의 다양한 반응을 인정하고 촉진시켜야 한다. 반응을 촉진시키기 위해서는 작품을 보고 연상되는 것을 이야기 하는 ‘브레인스토밍’의 방법을 사용하여 이야기 하도록 하는 것이 효과적이다. 또한 비지시적인 질문과 연상적인 질문·확신적인 질문을 통해 학생들의 사고를 열어주어 다양한 답이 나올 수 있도록 도와야 한다.

두 번째 단계인 학습자 스스로 작품을 주체적으로 생각하기에서는 학생들이 작품을 보고 느낀 모든 것들을 감상지에 써가는 형식을 취한다. 작품에 대한 지식이 아닌 작품에서 느껴지는 감정을 스스로 찾고 직관적인 인상을 서술하는 단계이므로 학생들의 자유로운 생각과 느낌이 중요하며 교사는 학생들이 느낀 것들을 인정하며 왜 그런 느낌을 받았는지 들어보는 시간을 가져야 하며 학생들의 반응을 촉진시키기 위해서 비지시적인 질문, 연상적인 질문을 통해 다양한 느낌을 이끌어 내야 한다.

세 번째 단계인 작품의 특징 파악에서는 학생들이 개별적으로 문제를 설정하거나 소집단을 이루어 문제를 설정할 수 있다. 그러므로 학생들은 작품의 조형요소와 원리를 분석하고 탐구하여 전개하는 과정 속에서 작품에 대한 사회적 역사적 배경과 사조를 조사하고 작품에서 사용한 기법을 조사하기 하여 작품에 대해 인지적으로 정교화 해가는 과정을 거치는 단계이다.

네 번째는 작품의 제작 의도와 의미를 파악하는 단계로서 작품에 대하여

획득한 자료와 그려진 역사적인 배경과 함께 작품을 해석해 나가며 토론을 바탕으로 예술적 의미에 대한 해석과 결론 내린다.

다섯 번째 자신의 생각과 비교 비평하기 단계에서는 작품을 처음 접했을 때의 반응과 작품을 분석하고 해석하는 단계에서의 지식을 축적해나간 후의 지식을 비교함으로써 작품에 대한 감상을 비교하며 정교화 해나가는 단계이다. 그러므로 작품에 대한 자신의 느낌과 작품에 담긴 특징을 통해 또 다른 관점으로 바라 볼 수 있는 눈이 생긴다.

여섯 번째는 심화 발전의 단계로 학생들이 개인의 해석과 판단은 학생들이 조사한 자료 혹은 교사가 제공한 자료를 활용하여 개인이 작품을 판단하는 단계이다. 여기서는 작품에 대한 자기 반응이나 비평적 사고를 심어주어 작품에 대한 의미를 찾고 진정한 비평이 이루어 질수 있도록 하는데 목적이 있다. 또한 개인의 생각과 다른 학생들 간의 상호 작용을 통해 자신의 감상능력을 정교화하며 축적한 지식을 재 종합하여 학습자 개인적으로 형성된 의미에 대해 반성적으로 고찰 할 수 있으며 작품에 대한 다양한 시각을 확보하는 재해석 과정을 거치게 된다.

## 2) PBL의 감상-교수 학습 지도안

위에서 설계한 교수·학습 지도안은 중학교 2학년 수업에 적용하여 학습 지도안을 연구한다. 본 연구는 미술사적 맥락에서 초현실주의를 바탕으로 하여 이에 해당되는 작가들의 작품을 선정하였다. 초현실주의를 선택하게 된 이유는 감상을 통해 학생들의 관찰 능력을 향상시키고, 창의적인 생각과 상상력을 키우고 작품을 통해 학생들의 자유로운 감상을 할 수 있도록 돕기 위해서이다. 그러므로 감상자가 작품에 대해 호기심을 가지고 반응하며 비현실세계를

작품을 통해 느낌으로 자신의 관점을 확장시킬 수 있으며 다양한 해석과 판단을 할 수 있도록 하기 위함이다.

감상 수업을 통해 초현실주의 사조에 대해 알아가는 과정 속에서 작품을 보고 느끼고 능동적으로 사고하고 문제를 주도적으로 해결 하는데 있다. 그러므로 학생들이 자기 나름대로의 작품에 대한 해석과 비평적인 관점으로 감상을 할 수 있는데 목적이 있다.

<표 10> 학습 목표

단원의 지도 목표		
이해	지식	심동
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 초현실주의의 특징에 대해 3개 이상 설명할 수 있다.</li> <li>○ 초현실주의의 표현기법을 3 가지 이상 말할 수 있다.</li> <li>○ 초현실주의의 작품의 배경에 대해서 설명할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 작품에 대한 조형 요소와 원리에 대해 설명할 수 있다.</li> <li>○ 작품에 대한 지식을 설명할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 감상 활동을 통해 자신의 느낌을 적극적으로 말할 수 있다.</li> <li>○ 토론을 통해 상대방의 생각을 이해할 수 있다.</li> </ul>

<표 11> 차시별 교수·학습 계획 (총 4 시간, 1시간은 45분)

구분	교수·학습 내용	준비물 교사	준비물 학생	차 수
1. 달리의 기억의 고집과 이석주의 차이란 작품의 특징에 대해 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품에 대해 자유롭게 상상 할 수 있다.</li> <li>- 작품에 대한 자신만의 생각을 정립 할 수 있다.</li> <li>- 작품에 대해 의문점을 가질 수 있다.</li> <li>- 작품의 조형 요소와 원리를 알 수 있다.</li> <li>- 작품에 대한 특징과 기법에 대해서 알 수 있다.</li> </ul>	PPT 자료, 감상지	필기 도구, 노트	1
2. 달리의 기억의 고집과 이석주의 차이란 작품에 대한 해석과 판단하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 획득한 자료를 통해 토론 할 수 있다.</li> <li>- 자신의 생각과 토론의 과정을 통해 얻은 지식을 비교 할 수 있다.</li> <li>- 작품을 해석 판단 할 수 있다.</li> <li>- 작품에 대한 가치를 알고 비평 할 수 있다.</li> </ul>	PPT 자료, 감상지	필기 도구, 노트	2
3. 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 앞에서의 작품의 특징에 대해 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품에 대해 자유롭게 상상 할 수 있다.</li> <li>- 작품에 대한 자신만의 생각을 정립 할 수 있다.</li> <li>- 작품에 대해 의문점을 가질 수 있다.</li> <li>- 작품의 조형 요소와 원리를 알 수</li> </ul>	PPT 자료, 감상지	필기 도구, 노트	3

	<p>있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품에 대한 특징과 기법에 대해서 알 수 있다.</li> </ul>			
4. 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 앞에서의 작품의 해석과 판단하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 획득한 자료를 통해 토론 할 수 있다.</li> <li>- 자신의 생각과 토론의 과정을 통해 얻은 지식을 비교 할 수 있다.</li> <li>- 작품을 해석 판단 할 수 있다.</li> <li>- 작품에 대한 가치를 알고 비평 할 수 있다.</li> </ul>	PPT 자료, 감상지	필기 도구, 노트	4

#### ○ 준비물

교사-컴퓨터, 빔 프로젝트, 초현실주의에 관한 자료, PPT, 참고 작품  
감상카드

학생- 노트, 필기도구

#### ○ 지도 방침 및 지도상의 유의

1. 학생 중심의 감상 활동이 되도록 분위기 조성 한다.
2. 학생들의 생각과 의견을 확장 할 수 있도록 돕는다.
3. 어떠한 의견이 나와도 수용 할 수 있는 교실 환경을 조성 한다.
4. 학생들이 감상 카트 작성하는 과정에서 어려운 상황에 부딪혔을 때 교사는 조력자의 역할을 할 수 있도록 도와야 한다.
5. 학습자가 다양한 시각으로 작품을 감상하고 반응하며 토론 할 수 있도록 새로운 의미를 구성해 준다.
6. 감상을 통해 반성적 사고가 발달 할 수 있도록 한다.

7. 소그룹 활동을 통해 자신과 다른 관점을 수용하고 받아들일 수 있도록 한다.

8. 다양한 감상 경험을 통해 작품에 대해 적극적으로 반응을 하고 참여할 수 있는 태도를 기를 수 있도록 돕는다.

이러한 학습목표와 유의점을 토대로 4차시까지의 학습 지도안을 제시 한다. 1차시에는 세안으로 교사와 학생들의 발문과 대답까지 세세하게 제시 하며 2-4차시는 약안의 형식으로 간단하게 제시 할 것이다. 또한 수업진행은 2 시간씩 이어서 2주에 초현실주의 감상을 할 것이다.

## 2. 구성주의 미술 감상- 교수 지도안

<표12> 교수·학습 지도안(1/4)

단원	감상		교과서	(주) 교학사 92-97, 199	차 시	1
학습 주제	심상의 세계					
학습 목표	초현실주의의 등장배경과 조형요소와 특징 기법에 대해 말 할 수 있다.					
수업 전략	PBL(문제 해결 학습)과 수용적 감상 활용					
학습 단계	학습 흐름	교수·학습 과정		시간	자료 및 유의점	
		교사	학생			
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동기 유발</li> <li>- 꿈에서 또한 우리가 일상생활에서 현실과 다른 것들을 상상해 본적 있나요?</li> <li>- 그럼 한번 누가 발표 해볼까?</li> <li>- 또 다른 사람 발표 해 볼까? 꿈이 아니어도 좋아요. 자신이 만약에~~라면 하</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 교사가 준비한 자료를 감상 한다.</li> <li>- 네</li> <li>- 저는 꿈속에서 하늘을 나는 꿈을 꾸적 있는데 현실처럼 생생했어요</li> <li>- 저는 제가 만약에 재미라면 이세상이 무지 크게 보였을 거 같다는 생각을</li> </ul>	5분	ppt	



	<p>자유롭게 관찰해 봅시다.</p> <p>- 자, 여기를 보세요. 무엇이 보이나요?</p> <p>- 잘 관찰했어요.</p> <p>-이석주의 창이란 작품을 제시하여 달리와 같은 방식으로 학생들에게 발문한다.</p> <p>▶자료 작품의 외형을 보고 작품에서 느껴지는 감정에 대해 자유롭게 생각해 본다.</p> <p>-그럼, 달리라는 작가는 왜 이런 그림을 그렸을까 생각해 볼까요.</p> <p>-왜 이런 작품을 그렸을 거 같나요?</p>	<p>막이요, 절벽이요.</p> <p>▶ 감상 작품을 자세히 보고 느낀 바를 발표한다.</p> <p>- 시간이 느리게 가는 것 같아서 시계를 늘어지게 표현한 것 같아요.</p>		
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6명 정도의 학생들의 생각을 더 들어 본다.</li> <li>- 잘했어요. 모두의 생각이 다 맞아요. 여러 생각을 할 수 있어요.</li> <li>▶ 외형에 숨겨져 있는 세부적으로 정교한 부분까지 상상해 본다.</li> <li>- 무엇이 이렇게 너희들로 하여금 여러 생각을 품게 했을까?</li> <li>- 그래, 이 작품을 보면 우리 일상생활에서 볼 수 없는 상황을 그림에 재조합해 놓았지? 그래서 비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전 다르게 생각이 들어요. 자신의 외로웠던 시간을 표현한 것 같아요. 그림의 전체적인 분위기가 쓸쓸해 보이거든요.</li> <li>▶ 자신의 경험에 비추어 이와 관련된 생각을 이야기 한다.</li> <li>- 음... 글썩요.</li> <li>- 아마도 그려진 것이 현실 적이지 않아서 인거 같아요.</li> </ul>		
--	---	---	--	--

		<p>현실적인 느낌이 드는 거야.</p> <p>-이와 같은 방법으로 이석주의 창이란 작품도 제시 한다.</p>			
전개	<p>학생들이 주체적으로 생각하기</p>	<p>○ 감상카드 작성하기 (달리의 기억의 고집 작품과 이석주의 창이란 작품)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 작품에 대한 첫인상과 분위기는 어떠한가?</li> <li>▶ 작품에서 느껴지는 감동과 인상 서술하기</li> <li>▶ 작품의 주요 특징 서술하기</li> <li>▶ 작품에 대한 의문점 제시하기</li> </ul> <p>- 감상지를 다 작성 했나요?</p> <p>- 그럼 우리 발표 해 볼까?</p>	<p>- 네.</p> <p>- 저는 감상의 첫 인상은 외로워 보이는 느낌을 받았어요.</p>	5분	ppt 감상 카드
				5분	

		<p>- 또 다른 학생들의 감상 카드를 발표하게 한다. 이번엔 이 석주의 창에 대해서 발표하게 한다.</p>	<p>- 그래서 작품의 인상은 황토색을 많이 사용해서 그런지 옛 추억을 회상한 느낌이 들어요.</p> <p>- 작품의 특징은 여러 가지 시계를 다른 형태로 작가의 느낌을 살려서 표현한 것 같고요, 왜 이렇게 시계를 늘어트리기도 하고 무에 걸어 놓기도 했는지 작가의 생각이 궁금해요.</p>		
작품	○ 소그룹 토론 활동을			7분	

특징 파악	<p>통해 작품의 특징 알아 보기.</p> <p>○ 학생들 스스로 초현실주의에 대한 기본 지식을 갖출 수 있도록 교사가 자료를 제시한다.</p> <p>▶ 문제 발견</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 무엇을 알고 있는가?</li> <li>- 문제 해결 방법을 추론 하고 결정하기</li> <li>- 자신이 초현실주의에 대해 알고 있는 지식을 브레인스토밍, 마인드맵을 사용하여 적어 본다.</li> <li>- 여러분의 생각들을 이젠 자료와 교과서를 통해 정교화 시킬 거예요.</li> <li>- 지금은 6명씩 소그룹을 지어서 앉아보세요. (교사는 미리 소그룹을 지어준다.)</li> </ul>		<p>감상 카드 작성</p> <p>-학생들이 알고 있는 사실들을 정확하게 파악한다.</p> <p>감상 카드,</p>
----------	---	--	--

	<p>▶ 두 작품에 대해 조형적인 요소와 원리에 대해서 분석하기.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생들이 스스로 하기 힘든 내용이 있으면 교사는 안내자의 역할을 한다.</li> <li>- 조형 요소와 원리의 개념에 대해서 설명해준다.</li> </ul> <p>▶ 작품에 대한 사회적 배경과 사조 조사하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사가 나눠준 자료와 교과서를 참고 하여 학생들 스스로가 문제에 대한 해답을 찾을</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 달리의 기억의 고택은 황색으로 전체적인 분위기를 형성했고 시계를 반복적으로 배치하면서도 균형 있게 조합 했다.</li> <li>- 이석주의 창은 우리에게 친숙한 사물들을 재조합했으며 황색의 분위기가 나며 옷을 크게 그려서 강조하고 있다.</li> <li>- 초현실주의는 1924년&lt;초현실주의 선언&gt;에서 처음 확립 되었으며 다다이즘의 반 합리주의, 프로이드의 잠재의</li> </ul>	20분	<p>PPT</p> <p>자료를 찾는 활동이 어려울 경우 학생들의 수준에 맞춰서 다른 자료를 제시하거나 힌트를 준다.</p>
--	---	---	-----	---

	<p>수 있도록 돕는다.</p> <p>- 문제 해결 과정에서 어려움이 있을 때 교사가 안내자의 역할을 할 수 있도록 작품에 대한 지식을 충분히 숙지 한다.</p> <p>▶ 작품에서 사용한 기법 조사하기</p> <p>- 교과서와 교사가 나눠준 자료를 참고하여 초현실주의 기법을 찾아낸다.</p>	<p>식과 리비도 이론 등의 영향으로 꿈, 무의식, 공상, 환상, 등의 비현실적인 세계를 주제로 표현하였다.</p> <p>-이석주의 작품은 2000년대 작품으로 현대 작품이다.</p> <p>-데페이즈망: 미술상의 쉬르리얼리즘(초현실주의)기법으로 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 그 물건으로 부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 연출시키는 기법이다.</p>		
--	---	--	--	--

			<p>- 데포르포제: 미술 용어로 불어 '분해하다' 또는 '해체하다'의 뜻이다. 입체파(큐비즘)에서 우리가 볼 수 없는 면까지를 끌어냄으로서 사물의 진실을 밝히려고 한다.</p> <p>- 데포르마시옹: 변형, 왜곡이라는 의미로 대상을 고의적으로 왜곡시켜 그리는 방법을 일컫는다. 작가의 감정 표출을 위해 혹은 조형적인 의도를 강조하거나, 양식화·풍자적인 과장 등을 위해 사물의 자연 형태에 보다 주관적</p>		
--	--	--	--	--	--

		<p>▶ 발표한다. -한 조에 1명씩 발표한다.</p>	<p>인 왜곡을 더해 나타내는 것을 의미한다.</p> <p>- 편집광적 비판: 달리가 제창조한 초현실주의의 한 방법론이다. 편집광 환자가 환각 능력에 의해 한 물체를 그대로의 상태에서 전혀 별개의 것으로 본다는 점을 착안하여 이 증상을 작품에 이용한 것이다.</p> <p>- 각조에서 한명씩 조사한 내용을 발표한다.</p>		
--	--	------------------------------------	--	--	--

정리	정리	<p>▶ 학생들이 정리한 내용을 토대로 교사는 초현실주의에 대한 지식을 재 진술해준다.</p> <p>▶ 이어서 하는 다음차시 예고한다.</p> <p>- 지금까지 학습한 내용을 토대로 작품을 자신이 가지고 있는 관점에서 감상하고 비평하는 시간을 가질 거예요. 그럼 2교시에 만나요.</p>		3분	
----	----	--	--	----	--

평가 -내용

- 작품 평가 항목
  1. 수업시간에 성실히 자신의 임무를 다했는가?
  2. 학습 목표를 잘 인지하고 있는가?
  3. 초현실주의에 대한 특징과 기법에 대해 알고 있는가?
  4. 감상 작성 카드를 성실하게 작성 했는가?
- 평가 관점
 

(매우 우수, 우수, 보통, 미흡, 매우 미흡)

<표 13> 1차시 도입 부분 활동지

감상 카드	
학습 방법	작품을 보고 느낀 첫 인상 쓰기
<p>1. 두 작품을 자세히 관찰 하고 눈에 보이는 외형적인 요소들을 써 보세요.</p> <p>- 무엇이 보이나요?</p> <p>- 무슨 색을 많이 사용 했나요?</p> <p>2. 그림을 보고 다음과 같은 질문에 대해 생각해 봅시다.</p> <p>- 여기는 어디인가요?</p> <p>- 작가는 어떠한 상황일까요?</p> <p>2. 왜 두 작가들은 이런 작품을 그렸을 거 같나요? 생각나는 대로 써보세요.</p>	

<표 14> 1차시 전개 부분 활동지

전개 감상 카드		
작품 두 개의 감상		
영역	달리의 기억에 고집	이석주의 창
1. 작품에서 느껴지는 감동과 인상은 어떠한가?		
2. 자신이 생각하기에 작품의 주요 특징은 무엇인가?		
3. 작품에 대한 궁금한 점은 무엇인가?		
4. 작품에 대해 어떠한 요소를 알고 싶은가?		

<표 15> 1차시 전개 부분 활동지

감상 카드		
영역	달리의 기억에 고집	이석주의 창
1. 문제 발견 - 무엇을 알고 있는가?		
2. 두 작품의 조형적인 요소와 원리에 대해서 분석하기.		
3. 작품에 대한 사회적 배경과 사조 조사하기		
4. 작품에서 사용한 기법 조사하기		

<표 16> 교수·학습 지도안(2/4)

단원	감상		교과서	(주) 교학사 92-97, 199	차 시	2
학습 주제	심상의 세계					
학습 목표	초현실주의 작품에 대해서 감상, 비평 할 수 있다.					
수업 전략	PBL(문제 해결 학습)과 수용적 감상 활용					
학습 단계	학습 흐름	교수·학습 과정		시간	자료 및 유의점	
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동기 유발</li> <li>- 1시간 전에 학습 했던 초현실주의에 대해서 선수 학습 한다.</li> <li>- 이전 시간에 배운 내용이 학생들에게 잘 정착됐는지 발문한다.</li> <li>▶ 학습 목표를 인지시킨다.</li> <li>- 초현실주의 작품에 대해서 감상, 비평 할 수 있는 능력을 기른다.</li> </ul>		5분	ppt	
전개	작품의 제작 의도와 의미 파악	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 문제 제시</li> <li>-이전 시간에 획득한 초현실주의의 특징을 통해 토론을 바탕으로 예술적 의미에 대해 각자 생각하거나 토론한다.</li> <li>- 생각한 내용을 작성 카드에 적어보고 다른</li> </ul>		10분	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 감상 카트를 작성한다.</li> <li>- 학생</li> </ul>	

	<p>학생들과 토론한다.</p> <p>- 달리의 기억의 고집과 이석주의 창이란 작품의 특징과 의미를 비교 한다.</p> <p>▶ 작품 비교하기</p> <p>- 작품에 대해 자신이 처음에 생각했던 것과 작품을 조사한 후의 내용을 비교 해보기.</p> <p>- 작품의 첫인상은 어떠했는가?</p> <p>- 작품을 조사한 후 특징은 무엇인가?</p> <p>- 작품에 대한 의미와 그에 따른 해석은 무엇인가?</p> <p>- 작품을 처음 접했을 때의 느낌과 조사한 후 차이점은 무엇인가?</p> <p>- 두 작품에 대한 자신의 생각 비교 해 보기</p> <p>▶ 발표하기</p> <p>- 글쓰기가 끝났으면 작품 별로 2~4명씩 발표하도록 하고, 학생들이 발표한 내용에 대해서 재 질문하고 다른 학생들의 의견을 들어 본다.</p> <p>- 학생과 교사는 서로 의문점이 있으면 질문 한다.</p>		<p>들의 작품에 대한 의도 및 자신의 생각과 작품에 대한 지식이 잘 정립될 수 있도록 돕는다</p>
정리	정리 <p>▶ 작품의 가치에 대해 생각하고 발표 한다.</p> <p>- 자신이 감상하고 자료를 조사한 내용을 통</p>	20분	-학생들이 자유

	<p>해서 작품에 대해 가치를 이해하고 향유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 작품에 대한 비평과 평가하기</li> <li>- 수용자의 입장에서 작품에 대해 자유롭게 감상하고 비평하고 평가한다. 어떠한 생각과 판단도 좋다.</li> <li>▶ 감상 활동을 통해 느낀 점 및 학습자 스스로 자기 평가와 반성을 실시한다.</li> </ul>	<p>롭게 작품에 대해 감상할 수 있도록 돕는다.</p>
--	---	---------------------------------

<표 17> 2차시 전개 부분 활동지

감상 카드		
영역	달리의 기억에 고집	이석주의 창
1. 작품의 첫인상은 어떠했는가?		
2. 작품을 조사한 후 특징은 무엇인가?		
3. 작품에 대한 의미와 그에 따른 해석은 무엇인가?		
4. 작품을 처음 접했을 때의 느낌과 조사한 후 차이점은 무엇인가		
5. 두 작품에 대한 자신의 생각 비교해 보기		

<표 18> 2차시 전개 부분 활동지

감상 카트		
1. 두 작품의 가치는 무엇이라고 생각하는가?		
2. 만약에 자신이 비평한다면?		
감상문 쓰기		
<p>작가는 무엇을 나타내려했으며, 무엇을 전달하고 싶었을까?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 제목</li> <li>2. 제목 다르게 생각해 보기.</li> <li>3. 작가</li> <li>4. 어떠한 것을 감상자에게 이야기 하고 싶었을까?  <u>두 작품 중에 한 작품을 골라 위에 글을 토대로 재 진술 해 보세요.</u> </li> </ol>		

<표 19> 교수·학습 지도안(3/4)

단원	감상		교과서	(주) 교학사 92-97, 199	차 시	3
학습 주제	심상의 세계					
학습 목표	초현실주의 작품에 대해서 감상, 비평 할 수 있다.					
수업 전략	PBL(문제 해결 학습)과 수용적 감상 활용					
학습 단계	학습 흐름	교수·학습 과정		시간	자료 및 유의점	
도입	동기 유발	○ 동기 유발 - 다른 초현실주의 작가인 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품을 제시 한다. ▶ 학습 목표 제시 - 초현실주의의 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품의 특징과 기법을 설명 할 수 있다.		5분	ppt	
전개	학생 들이 주체 적으	○작품 탐색 ▶ 작품에 대한 첫인상과 분위기는 어떠한가? ▶ 작품에서 느껴지는 감동과 인상 서술하기 ▶ 작품의 주요 특징 서술하기 ▶ 작품에 대한 의문점 제시하기		10분	-감상 카드를 작성한 다.	

	<p>로 생각 하기</p> <p>▶ 발표하기</p> <p>- 또 다른 학생들의 감상 카드를 발표하게 한다. 이번엔 이석주의 창에 대해서 발표하게 한다.</p> <p>○ 소그룹 토론 활동을 통해 작품의 특징 알아 보기.</p> <p>○ 학생들 스스로 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품에 대한 기본 지식을 갖출 수 있도록 교사가 자료를 제시한다.</p> <p>▶ 문제 발견</p> <p>- 무엇을 알고 있는가?</p> <p>- 문제 해결 방법을 추론 하고 결정하기</p> <p>- 자신이 초현실주의에 대해 알고 있는 지식을 브레인스토밍, 마인드맵을 사용하여 적어 본다.</p> <p>- 지금은 6명씩 소그룹을 지어준다. (교사는 미리 소그룹을 지어준다.)</p> <p>▶ 두 작품에 대해 조형적인 요소와 원리에 대해서 분석하기.</p> <p>- 학생들이 스스로 하기 힘든 내용이 있으면 교사는 안내자의 역할을 한다.</p>	<p>5분</p> <p>7분</p> <p>20분</p>	<p>감상 카드, PPT 자료를 찾는 활동이 어려울 경우 학생 들의 수준에 맞춰서 다른 자료를 제시 하거나 힌트를 준다.</p>
--	---	--------------------------------	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 조형 요소와 원리의 개념에 대해서 설명해 준다.</li> <li>▶ 작품에 대한 사회적 배경과 사조 조사하기</li> <li>- 교사가 나눠준 자료와 교과서를 참고 하여 학생들 스스로가 문제에 대한 해답을 찾을 수 있도록 돕는다.</li> <li>- 문제 해결 과정에서 어려움이 있을 때 교사가 안내자의 역할을 할 수 있도록 작품에 대한 지식을 충분히 숙지한다.</li> <li>▶ 작품에서 사용한 기법 조사하기</li> <li>- 교과서와 교사가 나눠준 자료를 참고 하여 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품의 기법을 찾아낸다.</li> <li>▶ 발표한다.</li> </ul> <p>한 조에 1명씩 발표 한다.</p>		
정리	심화 발전	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 학생들이 정리한 내용을 토대로 교사는 초현실주의에 대한 지식을 재 진술해 준다.</li> <li>▶ 이어서 하는 다음차시를 예고한다.</li> </ul>	3분	

감상 카드는 <13표>, <14표>, <15표>와 같다.

<표 20> 교수·학습 지도안(4/4)

단원	감상		교과서	(주) 교학사 92-97, 199	차 시	4
학습 주제	심상의 세계					
학습 목표	초현실주의 작품에 대해서 감상, 비평 할 수 있다.					
수업 전략	PBL(문제 해결 학습)과 수용적 감상 활용					
학습 단계	학습 흐름	교수·학습 과정			시간	자료 및 유의점
도입	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동기 유발</li> <li>- 1시간 전에 학습 했던 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품</li> <li>- 이전 시간에 배운 내용이 학생들에게 잘 정착됐는지 발문한다.</li> <li>▶ 학습 목표를 인지시킨다.</li> <li>- 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품을 감상, 비평 할 수 있는 능력을 기른다.</li> </ul>			5분	ppt
전개	작 품 의 제작 의 도 와	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 문제 제시</li> <li>- 이전 시간에 획득한 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품에 대한 특징을 통해 토론을 바탕으로 예술적 의미에 대해 각자 생각하거나 토론한다.</li> </ul>			10분	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 감상 카드를 작성한다.</li> <li>- 학생</li> </ul>

	<p>의미 파악</p> <p>자신의 생각과 작품에 대한 지식 비교 비평하기</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 생각한 내용을 작성 카드에 적어보고 다른 학생들과 토론한다.</li> <li>- 마그리트의 빛에 제국과 휴즈의 나아가라 라는 작품의 특징과 의미를 비교 한다.</li> <li>▶ 작품 비교하기</li> <li>- 작품에 대해 자신이 처음에 생각했던 것과 작품을 조사한 후의 내용을 비교 해보기.</li> <li>- 작품의 첫인상은 어떠했는가?</li> <li>- 작품을 조사한 후 특징은 무엇인가?</li> <li>- 작품에 대한 의미와 그에 따른 해석은 무엇인가?</li> <li>- 작품을 처음 접했을 때의 느낌과 조사한 후 차이점은 무엇인가?</li> <li>- 두 작품에 대한 자신의 생각 비교해 보기</li> <li>▶ 발표하기</li> <li>- 글쓰기가 끝났으면 작품 별로 2~4명씩 발표하도록 하고, 학생들이 발표한 내용에 대해서 재 질문하고 다른 학생들의 의견을 들어 본다.</li> <li>- 학생과 교사는 서로 의문점이 있으면 질문 한다.</li> </ul>		<p>들의 작품에 대한 의도 및 자신의 생각과 작품에 대한 지식이 잘 정립될 수 있도록 돕는다</p>
정리	심화 발전	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 작품의 가치에 대해 생각하고 발표 한다.</li> <li>- 자신이 감상하고 자료를 조사한 내용을 통</li> </ul>	20분	-학생들이 자

	<p>해서 작품에 대해 가치를 이해하고 향유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 작품에 대한 비평과 평가하기</li> <li>- 수용자의 입장에서 작품에 대해 자유롭게 감상하고 비평하고 평가한다. 어떠한 생각과 판단도 좋다.</li> <li>▶ 감상 활동을 통해 느낀 점 및 학습자 스스로 자기 평가와 반성을 실시한다.</li> </ul>	<p>유롭게 작품에 대해 감상할 수 있도록 돕는다.</p>
--	---	----------------------------------

감상 카드는 <표17>, <표18>과 같다.

앞에서 제시한 감상 활동은 닫혀있는 수렴적 사고가 아닌 작품을 보고 먼저 반응하여 재창조하는 확산적 사고하는데 목적이 있다. 즉, 학생들이 적극적인 자세로 작품의 조형적 특징을 발견하고 맥락으로 내용을 해석하는 수용 미학관점에서 미적인 가치를 판단하는 것이다. 따라서 학생들은 작품과 자신의 경험한 삶의 맥락에서 이미지 텍스트를 해석하여 재창조하는 제2의 감상 작용이 이루어 질 수 있다.

## V. 결 론

오늘날의 교육은 학습자 중심 교육을 기본 특성으로 한다. 2007년 교육과정 개정안 역시 구성주의 관점에서의 학습 원리에 기초한 미술 학습과 사고 과정을 중시하고 실제적인 경험과 관련된 미술 학습을 중요시 하고 있다.

구성주의에서의 지식이란 실제의 개념이 아닌 삶의 구성 과정이듯 교수 방법 또한 주어진 맥락에 따라 구성될 수 있도록 변해야 한다. 또한 실제 수업에서 학생들은 능동적인 사고와 자기주도적인 학습을 할 수 있도록 이끌어 주어야 한다. 스스로 지식을 구성해 나가는 과정을 통해 시각적 이미지의 의미를 확장해 나갈 수 있다.

미술 감상 활동에 있어서 교수·학습은 학생들의 흥미를 불러일으킬 수 있도록 구성되어야 한다. 그러므로 학생들이 주체적 해석과 감상으로 작품을 쉽게 접근하여 관찰, 이해, 서술, 분석, 해석, 비평 할 수 있도록 하며, 교사와 학생 간, 학생과 학생간의 상호 작용과 협동 학습을 통해 다른 이의 관점을 이해하고 자신의 생각에 반영 할 수 있는 감상수업이 될 수 있어야 한다.

본 연구의 목적은 구성주의의 관점에서 미술 감상 교육을 효율적으로 만들기 위해서 수용미학 입장에서의 미술 감상을 전제로 하였으며, 학생 중심의 교수·학습을 모색하고자 하는 것이었다. 이러한 학습자 중심의 감상 교육의 효율성을 높이기 위해 구성주의 이론을 기반으로 하여 학습자가 주체적으로 수업을 이끌어가는 문제중심학습(PBL)을 제시하였고, 이것을 토대로 하여 수용 미학 관점의 미술 감상 지도안을 설계하였다.

본 연구에서 다루었던 수용미학적인 미술 감상 교육은 학습자가 미술 작품을 느끼는 모든 것들을 인정하고 그 안에서 학생들만의 미술 감상 능력을 발

전시시킬 수 있도록 돕는다. 그러기 위해서는 미술 감상이 가지는 교육적 의의는 다음과 같다.

첫째, 수용자 중심의 감상이 이루어짐으로써 작품과의 상호작용을 통해 학습자는 스스로 생각하고 상상하는 능력을 통해 작품을 감상하는 적극적인 태도를 가질 수 있다.

둘째, 미술 감상에 있어서 쉽게 접근 할 수 있게 되므로 학생들 스스로 주체가 되어 작품을 바라 볼 수 있게 되고 그러므로 자기 창조의 교육이 될 수 있다.

셋째, 교사와 학생, 학생과 학생간의 대화나 상호 작용을 통한 소그룹 활동을 통해 자신과 다른 감상 내용을 받아드리게 되고, 토론을 통해 어휘력이 향상 될 수 있다.

넷째, 미술 감상교육을 통해서 시각 이미지에 관심을 가지고 적극적으로 반응함으로써 시각문화 현상들을 비판적으로 사고하는 주체적인 문화인이 될 수 있다.

21세기에서 나아가고 있는 현대인들에게 아름다움을 느끼고 반응하고 향유하기 위해선 미술 감상의 교육이 필요하다. 학습자가 주체적으로 생각하고 반응하는 형태의 수용자 중심의 감상은 미술 작품뿐만 아니라 실생활에서도 미적 능력을 향상 시킬 수 있게 될 것이다. 즉, 생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 시각 이미지들에 대한 비판적인 사고와 가치 판단으로 시각문화 속에서 주체적인 문화를 향유 할 수 있는 능력을 키울 수 있게 될 것이다. 더 나아가 시각문화 환경이 생활양식과 사고방식에 미치는 영향을 파악하고 시각적 기호간에 상호 텍스트성을 해석하는 능력을 통해 사회적 관계와 담론의 의미를 파악 할 수 있게 될 것이다. 향후 수용 미학적 감상 수업은 시각 이미지가 만연한 사회에 살고 있는 이 시대에 이미지 기호의 이미지를 해석하고 판단하여 자

신의 것으로 수용하기 위해 주체적인 사고를 기르기 위해 꼭 필요할 것이다.

이 논문을 통해 감상의 주체자로서 미술 작품에서 시각문화 이미지까지 감상하고 비평하는 수용자 중심의 미술 감상 연구가 가능하다고 본다.

## 참 고 자 료



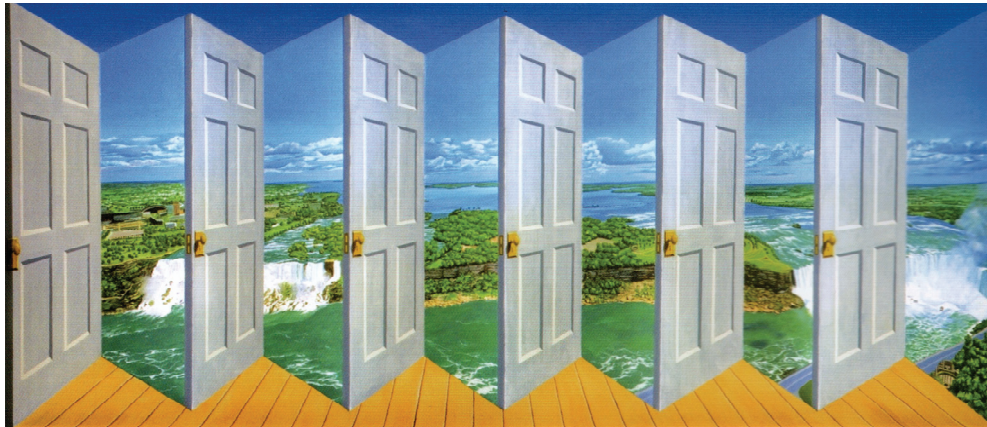
<그림 1> 살바도르 달리 , 기억의 고집, 24.1×33cm, 캔버스 유화, 1931,  
뉴욕 현대 미술관



<그림 2> 이석주, 창, 72×60cm, 캔버스 유화, 2000



<그림 3> 마그리트, 빛의 제국, 114×146cm, 캔버스 유화, 1961,  
Gillon-Crowet



<그림 4> 휴즈, 나아가라 앞에서, 캔버스 유화, 2003

## 참 고 문 헌

### 교과서

노영자, 이인숙. 중학교 미술. (주) 교학사. 2009. 8. 19

### 단행본

강인애. 『우리시대의 구성주의』. 문음사. 2003

김관수 등. 『구성주의와 교과 교육』. 서울: 학지사. 2000

교육인적자원부 고시 제2007-79. 『중학교 교육과정 해설서(IV)』. 대한과서주식회사.  
2008

박휘락. 『미술감상과 미술 비평 교육』. SIGONGART. 2009

세계미술용어 사전. 서울: 월간미술. 2002

송인섭 외. 『교육심리학』. 서울: 양서원 2003

이규선 외. 『미술교육학』. 교육교학사. 2008

이옥형 외. 『교육심리학』. 집문당. 2000

임정기 외. 『미술 교수 학습 이론과 방법』. 교육과학사. 2010

조영남. 『구성주의 교육학』. (서울: 교육과학사. 1999). p. 161.

차봉희. 『독자반응 비평』. 서울: 고려원. 1993

최미경. 『미술교육이론의 탐색』. 서울:예경. 2003

Picasso, Daniel Keel. 『예술에 관한 피카소의 명상』. 서울: 사계절. 1998

Osborne, H. 『The Art of Appreciation』. London: Oxfod University Press. 1970

Zima, Peter V. 『비판적 문학 이론과 미학』. 서울: 문학과 지성사. 2000

## 학술지 논문

김창식. 「교사중심의 구성주의 미술 감상 교육」. *Journal of Research in Art and Education* 2002. Vol. 3

류재만. 「구성주의 미술교육의 이론 정립을 위한 기초 연구」. 한국미술교육학회. Vol. 8 No. 2001

류재만. 「어린이 미술 감상 교육에 관한 연구」. 한국미술교육학회. 1994

박라미. 「신 미술교육을 위한 비판적 활동 및 자기주도적의 의미 부여 필요성」. 한국 조형교육학회. 제22집. 2003

손지현. 「열린 미술작품 해석을 위한 다면적 접근」 <미술교육농총>. 제17집. 한국 미술학회. 2003

이자현. 「Arts PROPEL 프로젝트 학습에 기초한 미술 감상 교육과정의 분석적 탐구」. 제 3집. 중등교육연구. 2005

이주연. 「학습자 중심의 제 7차 미술과 교육과정 운영을 위한 방안 연구」. <학습자 중심교과교육연구회>. 제1호. 2001

Wood, T. From alternative epistemologies to practice in education: Rethinking what it means to teach and. In L. p. Steffe & J. 1995

## 학위 논문

김향숙. 「미술 감상 교육의 해석학적 접근을 위한 비평의 교육적 활용 방안」. 한국교원대학교 대학원 석사 학위 논문. 1999

이동욱. 「미술교육에서 구성주의 감상지도 방안 연구」. 성신여자대학교 석사학위 논문. 2002

이진아. 「미술감상교육에서의 구성주의 이론 활용 방안 연구」. 숙명여자대학교 교

육대학원. 석사학위 논문. 2004

조연경. 「구성주의에 근거한 미술과 프로젝트학습 지도방안 연구」. 한양대학교 교육대학원. 2010

조영석. 「관점에서 학습자 중심 미술 감상 교육에 관한 연구」. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문. 2008

최윤재. 「로웬펠트와 아이스너의 미술교육사상 및 방법론에 관한 비교 연구」. 한국교원대대학원 석사학위 논문

# ABSTRACT

## **A Study of a Plan to Utilize Constructivism in Teaching Art Appreciation in Middle School**

Choi hea jung  
Major Art Education  
Graduate School of  
Sungshin Women's University

Since postmodernism evolved from the preceding modern age, knowledge information has rapidly increased and due to the overall social demands of such a change, education has been influenced by those trends and changed as well. The current society is moving towards a more specific and multi-value thinking centered society rather than a society that values a generic knowledge, one-dimensional thinking and aristocratic culture.

The new change in art education also demanded respect for individual diversity and learner-oriented teaching. Such epistemology is constructivism. In this students activate their higher mental capacity such as their thinking ability, creativity and information processing activity. In this sense this constructivism promotes a learner-oriented educational environment wherein the learners themselves construct the knowledge, not the conventional teacher-oriented education. Since knowledge is not

constructed receptively, but the knower constructs it actively based on his or her own experience and the organic subject constructs active experiential existence, students can build knowledge by themselves only through a voluntary construction.

Art appreciation education contains elements of constructivism in its characteristics. Constructivism improves the aesthetic eye and molding ability and by doing so it plays an important role for learners to form thinking ability and judgement with a proactive attitude. Learners discuss to understand and based on the understanding they can connect it to their expression activity and aesthetic experience, or extend their range of thinking activity through integration with other class subjects. This kind of process helps learners develop a higher mind and art appreciation and criticism based on the learners' experience and context allow them to construct the knowledge according to their own choice and usefulness.

As such the new change in art education is reflected in the 2007 Revised Bill of Art Textbook Curriculum announced by the Ministry of Education and Human Resources Development. In this Bill among the three learning areas, "aesthetic experience", "expression" and "appreciation", the latter area was expanded. By so doing more proactive appreciation based on the learners' experience and lives are demanded. Therefore this research recognizes the importance of art appreciation education that activates the higher mind such as creativity, thinking ability, ability to apply information, and explores the educational plan that self-motivates the learners to analyze, interpret and criticize artwork.