



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](#)

석사학위논문

영화의 재구성을 통한 스토리텔링  
교수학습 방법 연구

- 초등학교 4~5학년을 중심으로 -



제주대학교 교육대학원

미술교육전공

박 신 영

2015 년 2 월

# 영화의 재구성을 통한 스토리텔링 교수학습 방법 연구

- 초등학교 4~5학년 중심으로 -

지도교수 김 용 환

박 신 영

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함



박신영의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 교육대학원

2015 년 2 월

A study on Art Teaching Method ; Storytelling via  
Reconstuction of a Famous painting  
- Focused on 4rd to 5th grade in Elementary School students-

Sin-Young Park

(Supervised by Professor Yong-Hwan Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of Master  
of Education

2015. 2.

 제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY  
This thesis has been examined and approved.

---

Thesis director, Yong-Hwan Kim , Prof. of Art Education

---

---

---

Date

Department of Art Education  
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

명화의 재구성을 통한 스토리텔링 교수학습 방법 연구  
- 초등학교 4~5학년 중심으로 -

박 신 영

제주대학교 교육대학원 미술교육전공  
지도교수 김 용 환

테크놀로지의 빠른 성장과 보급은 우리에게 윤택하고 편리한 삶을 제공하는 매개체로서 광범위하고 포괄적이며, 보다 쉽고 간편한 접근으로, 우리 삶에 빠르게 퍼져나갔다. 오늘날의 우리에게 소통이란 문자와 언어 이상의 넘쳐나는 시각언어를 포함하고 있고, 무분별한 접근과 사용의 제제는 개인의 몫이 되어있다. 이에 시각언어를 대하는 교육과 가치중립적 사고의 제반 교육이 미술 영역에서도 요구됨에 따라, 본 연구에서 시각언어의 생산과 소비의 주체로서, 학습자의 올바른 인지적 자세와 비평적 사고 고취를 위한, 교육으로서의 학습방법을 연구하였다.

시각언어를 바라보는 비평적 사고의 안목을 넓히고자 학습구성의 제재로, 명화를 활용하였다. 명화가 담고 있는 스토리에 집중함으로써, 진중한 능동적 학습이 일어나도록 구성하였고, 감상수업을 통하여 시각언어를 받아들이는 관조적 자세와 비평적 시각을 확대한다는데 목적을 두었다.

본 연구자는 이러한 연구의 필요성과 목적을 달성하기 위하여, 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 활용의 수업지도 방안을 모색하고, 제시하고자 하였다.

본 연구의 지도방안에 대한 이론적 고찰로서, II장에서는 명화와 명화의 교육적 가치, 지도방안에 대해 살펴보았다. 명화를 접한다는 것은 학습자로 하여금 현 시대와 다른 명화의 모습에서 다양한 역사와 문화를 이질감과 호기심으로 내적 가치를 느낄 수 있도록 하는 것이다. 작품의 시대적 배경, 흐름, 감정을 인지해가는 내면화의 과정을 체험하도록 하며, 명화의 재구성과 스토리텔링의 방법적 지도는 명화에 대한 상세적인 이해력 신장과 말하기를 통하여, 인지영역의 발달로 비평적 시각의 신장을 기대할 수 있다.

연구수업의 실제로서, III장에서는 연구수업 대상자를 초등학교 방과 후 수업의 학습자 4학년 20명, 5학년 20명을 대상으로 하였다. 먼저, 학습자 실태조사를 실시하고, 결과분석을 통하여, 이론적 고찰로 구성된 초안의 분석과 교육적 효과를 보완하였다. 학습자들의 낮은 실기에 대한 자신감과 부담을 줄여주고자 흥미를 동반한 교육적 학습효과와 수준을 보완하여, '명화의 재구성을 통한 스토리텔링 교수학습 방법연구'라는 주제로 3주 동안 6차시에 걸쳐 진행하였다.

위 연구수업의 결과를 정리해보면, 학습자의 순수한 시각으로 구축된, 명화의 이미지와 이론적 배경지식을 갖춘 두 번째, 명화감상으로 하여금 학습자 스스로, 현 시대와 다른 모습에서 호기심과 흥미를 느낄 수 있다. 이것은 재구성을 통하여 시각언어의 정보에 대한 정리와 지식 함양으로서 장기기억으로서의 전환을 유도할 수 있었다. 또한, 스토리텔링의 적극적인 활용으로 학습자들 간의 느낌, 생각, 정보전달, 정서적 교감 등의 효과를 교류할 수 있었다. 표현활동에서는 학습한 내용을 재점검하는 동시에 표현력의 신장에 도움을 주었다. 반복된 학습과정을 통하여 자유로운 주제에서도 과정상 단계의 학습을 주도적으로 적용 할 수 있으며, 주어진 과제에 대하여 능동적인 상호 학습형태로의 성장을 기대할 수 있었다.

따라서 본 연구는 본질적인 것에서 시작하며, 학습자 스스로가 바라보는 시각언어에 대한 편견 없는 시각과 무분별하게 범람하는 시각언어 사이에서 비평적사고의 눈으로 분별력 있는 올바른 인지의 훈련을 위함이다. 또한 연구자가 제시하는 능동적인 학습체계로, 지식의 재구성 과 스토리텔링을 통하여, 점검하고 인지하는 지식함양의 수단으로서, 비평적 사고의 신장에 도움을 줄 수 있을 것이다.

---

※ 본 논문은 2015년 2월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

# 목 차

국문초록 .....	i
<b>I. 서론 .....</b>	<b>1</b>
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 내용 및 방법 .....	2
<b>II. 영화를 활용한 미술교육 지도 방안 .....</b>	<b>4</b>
1. 영화와 미술교육 .....	4
2. 스토리텔링과 교육적 가치 .....	6
3. 지도방법 .....	8
<b>III. 영화의 재구성을 통한 스토리텔링 미술 지도 .....</b>	<b>14</b>
1. 학습자 사전 실태조사 및 분석 .....	14
2. 영화의 재구성을 통한 스토리텔링 미술지도 계획 .....	22
3. 영화의 재구성을 통한 스토리텔링 미술지도 실제 .....	27
4. 지도적용 후 학생들의 인지조사 .....	52
<b>IV. 결론 .....</b>	<b>59</b>
<b>참고문헌 .....</b>	<b>61</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>63</b>

## 표 목 차

<표 1> 미술과 교육의 학습 목표 체계 .....	10
<표 2> 미술수업의 흥미도 .....	15
<표 3> 미술수업의 참여도와 수준 .....	16
<표 4> 명화감상 경험 .....	17
<표 5> 미술 실기 경험 .....	18
<표 6> 생활 속에서의 미술 인지 .....	19
<표 7> 단위별 학습주제선정 .....	23
<표 8> 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 단위지도계획 .....	24
<표 9> 연구 실행을 위한 절차 .....	27
<표 10> 잭슨 폴록이 되어보자.(1차시) .....	29
<표 11> 로이 리히텐슈타인이 되어보자.(2차시) .....	33
<표 12> 에두아르 마네가 되어보자.(3차시) .....	37
<표 13> 파블로 피카소가 되어보자.(4차시) .....	41
<표 14> 앙리 마티스가 되어보자.(5차시) .....	45
<표 15> 서로 선생님이 되어보자(6차시) .....	49
<표 16> 수업 후 미술수업에 대한 인지도 .....	52
<표 17> 수업 후 내용 인지에 대한 유지도 .....	52
<표 18> 표현활동수업 제재로서의 화가 선호도 .....	53
<표 19> 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 수업에 대한 평가 .....	54
<표 20> 수업 후 명화를 이해하는 관점 .....	54
<표 21> 명화에 대한 관심도 .....	55

## 그 립 목 차

<그림 1> 잭슨 폴록 「열기속의 눈」 .....	28
<그림 2> 잭슨 폴록 「아른아른 빛나는 물질」 .....	28
<그림 3> 잭슨 폴록 「넘버20」 .....	28
<그림 4 ~ 8> 잭슨폴록의 드리핑기법 모사 학생작품 .....	31
<그림 9> 로이 리히텐슈타인 「그를 생각하다」 .....	32
<그림 10> 로이 리히텐슈타인 「익사하는 여자」 .....	32
<그림 11> 로이 리히텐슈타인 「행복한 눈물」 .....	32
<그림 12> 로이 리히텐슈타인 「짱」 .....	32
<그림 13> 로이 리히텐슈타인 「음 어찌면」 .....	32
<그림 14 ~ 18> 로이 리히텐슈타인 「행복한 눈물」 모사 학생작품 .....	35
<그림 19> 에두아르 마네 「풀밭 위의 점심 식사」 .....	36
<그림 20> 에두아르 마네 「생 라자르 역」 .....	36
<그림 21> 에두아르 마네 「벳 놀이」 .....	36
<그림 22> 에두아르 마네 「제비꽃 장식을 한 베르트 모리조」 .....	36
<그림 23> 에두아르 마네 「피리 부는 소년」 .....	36
<그림 24 ~ 28> 에두아르 마네 「피리 부는 소년」 모사 학생작품 .....	40
<그림 29> 파블로 피카소 「아비뇰의 처녀들」 .....	40
<그림 30> 파블로 피카소 「도라 마르의 초상」 .....	40
<그림 31> 파블로 피카소 「꽃과 함께 있는 자클린」 .....	40
<그림 32> 파블로 피카소 「게르니카」 .....	40
<그림 33> 파블로 피카소 「꿈」 .....	40
<그림 34 ~ 38> 파블로 피카소 「꿈」, 「꽃과 함께 있는 자클린」 모사 학생작품	43
<그림 39> 앙리 마티스 「붉은 방」 .....	44
<그림 40> 앙리 마티스 「뤼트」 .....	44
<그림 41> 앙리 마티스 「목련이 있는 정물」 .....	44

<그림 42> 앙리 마티스 「춤」 .....	44
<그림 43> 앙리 마티스 「루마니아 풍의 블라우스를 입은 여인」 .....	44
<그림 44> 앙리 마티스 「음악」 .....	44
<그림 45 ~ 50> 앙리 마티스 작품들 모사 학생작품 .....	45
<그림 51> 구스타프 클림트 「매다 프리마베시의 초상」 .....	48
<그림 52> 레오나르도 다빈치 「모나리자」 .....	48
<그림 53> 마르크 샤갈 「두 얼굴의 신부」 .....	48
<그림 54> 마르크 샤갈 「에펠탑의 신랑 신부」 .....	48
<그림 55> 폴 고갱 「타이티의 연인들」 .....	48
<그림 56 ~ 60> 명화 자유선택 모사 학생작품 .....	51



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

오늘을 살아가는 현대인에게 소통이란 문자와 언어를 넘어 테크놀로지의 발달과 함께 범람하는 시각언어를 포함하고 있다. 일상을 비롯한 정보전달이나 교육의 일환으로 각종 매스미디어와 인터넷, ucc 등 자연스럽게 시각문화의 생성과 소비가 우리의 일상 속에서 자연스럽게 이루어지고 있다.

때문에 시각언어의 접근은 유아기부터 기성세대를 아울러 테크놀로지의 빠른 성장과 보급으로 인해 광범위하고 포괄적이며, 보다 쉽고 간편한 형태로 깊숙이 자리하고 있다. 현 교육에서도 많은 매체의 활용과 편리함을 누리고 있고, 더욱더 유기적 관계의 진보된 형태로서의 모습을 나타내고 있다.

이러한 실정에서 진보에 맞추어 매체의 주체자로서 걸 맞는 적용과 교육이 요구된다. 그러나 급진적 사회의 발전으로 빠른 흐름을 타지 못한 이들을 포함하여, 자아가 성립되기 이전의 학습자들에게 무제한적이고 무분별한 매체의 접근과 시각언어의 노출은 매우 자극적이고 정보와 지식의 수단으로서의 역할로만 작용하지 못한다. 이러한 실정에서 새로운 관점의 시도로 학습자의 시각언어를 대하는 교육과 가치중립적 사고의 제반교육이 미술교육의 영역에서도 요구된다.

“우리가 지금 맞고 있는 새로운 세기의 미술교육은 변하고 있다. 다양한 시각 매체의 정보사회란 특성을 지닌 21세기의 미술교육은 시각정보의 범람 속에서 올바른 인식과 판단, 그리고 창의적인 선택과 처리(수용) 능력이라 할 수 있는 비주얼 리터러시(Visual literacy)<sup>1)</sup>의 교육이 절실하다. 이것은 현대사회에서 주체적 삶을 영위할 수 있도록 학교 교육을 통하여 도움을 줄 수 있는 적절하고도 최소한의 배려라 할 수 있다. 따라서 미술교육의 내용적 측면을 보면 창작과 향수활동을 들 수 있는데, 우리는 시대적·교육적 필요성에 따라 오히려 예술작품

---

1) 비주얼 리터러시(Visual literacy): 시각 판단 능력

(크게는 다양한 시각매체)의 수용이란 측면에서 미술의 감상과 비평교육을 강조해야 한다.”<sup>2)</sup>

그러므로 본 연구에서는 시각언어의 생산과 소비의 주체자로서 학습자의 올바른 인지를 위해 감상교육을 기반으로, 비주얼 리터러시의 교육을 지향한다. 시대적·교육적 필요성에 따라 역사와 지식함양의 측면을 고루 갖춘 제재로서, 명화를 활용하며, 미술의 감상과 비평교육을 통해 시각언어를 수용적으로 바라보고 접근할 수 있도록 한다.

명화를 활용한 감상교육은 아동의 시각과 수준에서 자유로이 감상하고, 재해석하며, 표현함으로써 비주얼 리터러시의 교육을 자연스럽게 접하게 된다. 학습자는 미술 작품이 주는 감동과 창작 과정을 경험할 수 있고, 과정의 경험과 함께 학습자가 받아들인 감상을 재구성해 보며, 스토리텔링을 통해 올바른 인지 능력 신장과 시각언어를 대하는 비평적 사고를 고양시킬 수 있다.

## 2. 연구의 내용 및 방법



본 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

연구의 필요성과 목적을 달성하기 위해 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 수업방안을 모색해보고 학습의 한 방법으로서의 효과적 제시하고자 하며, 본 연구를 통해 학습자 스스로가 시각언어를 재구성하고 올바르게 인지할 수 있도록 비평적사고의 안목을 넓히는 수업방안을 마련하고자 한다.

첫째, 본 논문에서는 명화의 접근성과 지식함양의 수단으로서 기존 명화를 이용한 수업이 감상과 패러디에 국한되는 양상을 보임에 따라 본질적인 것에서 시작하여 명화가 가진 시대적 상황과 작품 제작 당시 배경의 접근을 이해시키고 인지하는데 목적을 두고 학습자 스스로가 기억하고 이해하는 명화의 배경과 지식을 기반으로 재구성을 통해 이야기를 할 수 있도록 지도 방안을 모색해 보았다.

2) 박휘락(2010), 「미술감상과 미술비평 교육」, (주)시공사·시공아트, p.20.

둘째, 명화의 재구성을 통한 스토리텔링의 수업은 평면 표현활동으로 이루어졌다. 접근이 쉬운 작가의 퍼포먼스적인 표현기법으로 접근하여 점차 세밀하게 자유로이 표현 할 수 있도록 유도하였다.

셋째, 본 연구는 부산 J지역 초등학교 방과 후 수업으로 이루어 졌으며 4학년 20명, 5학년 20명, 각각 남녀 10명씩 총 40명의 인원으로 사전조사와 이론, 실기의 구성으로 3주간 6차시 동안 진행되었다.



## Ⅱ. 영화를 활용한 미술교육 지도방안

본 장에서는 영화와 스토리텔링의 교육적 가치에 대하여 알아보고 영화를 지식함양의 제재로서 올바른 이해와 인지를 도모하기 위해 지도방안의 방향을 모색해 보고자 한다.

### 1. 영화와 미술교육

#### 1) 영화의 교육적 가치

“영화란 ‘아주 잘 그린 그림’ 또는 ‘유명한 그림’, ‘누구나 보편적으로 좋아하는 그림’이라는 사전적 의미에서도 알 수 있듯이 영화 감상은 어떤 그림보다도 많은 사람들에게 감동을 주며 친근하게 다가갈 수 있는 분야라고 할 수 있다. 영화는 미적인 요소뿐만 아니라 인류의 역사, 문명, 문화, 사상, 사건 등 다양한 요소를 포함하고 있는 그림이다. 특히 역사에 대해 새로운 관심을 갖게 해주고 다양한 미적 기법을 자연스럽게 탐색하며 창의적인 활동에 대한 여러 가지 주제를 제공한다.”<sup>3)</sup>

영화를 접하게 된다는 것은 시각을 통해 들어온 그림속의 색색의 배경이나 상황들이 주는 감각과 지각을 통해 다양한 역사와 문화의 이질감과 호기심으로 내적 가치를 느끼고 작품의 시대적 배경, 흐름, 감정을 인지해가는 내면화의 과정이라고 할 수 있다. 미술교육에 있어서 영화의 선정은 시대적 배경이 담겨진 작품을 선정하여 보여줌으로서 현재와 다른 시대의 문화에 주목성을 가질 수 있도록 한다.

영화의 접근성은 학습자로 하여금 현재의 모습과 다른 영화속의 장면에서 많은 것을 상상하게 여지를 만들어 흥미를 유발하고 감상능력 신장과 정서의 함양과 전인적 인재를 양성에 기여한다.

3) 박지현(2009), “영화 감상 활동이 초등학교의 정서지능에 미치는 영향 : 4학년 미술 교과를 중심으로”, 건국대학교 교육대학원 미술교육학과 석사학위논문, p.9.

## 2) 명화의 감상 교육

감상은 본다는 것에서 시작되며, 관람자로 하여금 관찰의 결과로 이루어진다. “관찰은 우리로 하여금 대상의 외피를 넘어 본질, 신비, 새로운 창조의 가능성을 들러다보게 해준다. 이처럼 관찰을 통해 새로운 창조의 길을 열러갈 때 중요하게 작용하는 두뇌 현상의 하나가 연상이다. 연상은 하나의 이미지로 다른 이미지를 하나의 관념으로 다른 관념을 떠올리는 현상이다.”<sup>4)</sup> 그러므로 관찰한다는 것은 감상의 기본이 되고, 감상에 따라 얻어지는 연상은 감상 대상의 고유한 이미지를 창출해내는 연결고리이다.

따라서 “명화 감상 활동에서 감상이란 직관과 정감의 심적 작용에 의해 대상의 미적 가치를 느끼고 이해하는 지성적인 반응 활동으로 예술작품을 맛보고 즐기는 주관적인 체험이며, 더 나아가 예술작품이 지니고 있는 미적 가치를 적극적으로 인식하는 정신적인 활동으로 볼 수 있다.”<sup>5)</sup>

우리에게 “미술 감상이란 ‘감각과 지각을 통해 미를 즐기고, 느끼는 것, 즉 미적경험을 통하여 미적 감동을 체험하는 것’을 말한다. 다시 말해 미술 감상은 자기 자신을 대상에 투영하여 쾌락, 만족 등의 정서적 요인과 동시에 지적이해를 통하여 형, 색(미 기능), 목적에 대한 적합성, 그 시대성 등을 자기주관화 하여 미적 가치를 판단하고 향수하는 것이라 할 수 있다. 또한 감각과 지각을 통해 미를 즐기고 작품의 미적·문화적·역사적 가치를 느끼고 이해하는 내면화 과정이라고 할 수 있다.”<sup>6)</sup> 명화를 감상한다는 것은 인간으로 하여금 미와, 사회적 암시, 역사적 향수의 관조적 자세에서 보는 법을 가르쳐 주며, 본다는 것은 사물을 보는 일에서 시작하여 나아가 그 사물의 질을 마주하는 하는 내면화 과정의 체험을 한다는 것이다.

명화의 감상교육은 이러한 효과와 함께 학습자의 전반적 일상의 상황 속에서 의미 있게 전달되며 범람하는 시각언어의 가운데에서도 비평적이고 관조적인 주체적 자세를 기대할 수 있다. 또 한 자연스러운 탐색과 대상이 되어 이미지를 언

4) 이주현(2008), 「리더를 위한 미술 창의력 발전소」, 위즈덤 하우스, p.110.

5) 홍창희(1996), “초등학교 미술과 회화 감상 지도방법에 관한 연구”, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, p.7.

6) 이규선(2001), 「미술교육학」, 교육과학사, p.235.

어화 할 수 있는 매체로 심미감과 창의적인 언어들을 통해 학습자의 미적 감수성 발달과 함께 문화인으로 성장하고 나아가 현대사회에서 필요한 창의적인 선택과 수용능력 또한 신장시키는 좋은 교수 매체이다.

## 2. 스토리텔링과 교육적 가치

스토리텔링의 축자적 개념은 ‘스토리’를 ‘텔링’하는 것이다. 그런데 오늘날 스토리텔링의 개념은 이야기가 구현되는 상황, 대상, 필요성 등에 따라서 매우 역동적이다. 그리고 ‘텔링(telling)’의 실제에 관여하는 매체의 다양성이 엄청나게 변화되었다. 따라서 텔링의 매체 실현적 현상으로 부터 파생되는 이야기 효과의 다채로움에 주목해야 한다. 그렇기 때문에 스토리텔링에서는 ‘텔링’의 개념이 매우 융통성 있게 인식되어야 한다. 이는 지금까지 내용이나 구조 중심으로 스토리텔링을 이해하던 것에서 스토리의 전달 작용 모습을 강조하는 쪽으로 스토리텔링의 개념이 확장된 것이다. 이와 같이 스토리텔링의 개념을 융통성 있게 확장함으로써 ‘스토리텔링’의 교수·학습 활동 자질이 의미 있게 드러날 수 있을 것이다.”<sup>7)</sup>

스토리텔링의 개념에서 유사한 의미를 가진 단어를 찾아 볼 수 있는데 ‘말하다’라는 뜻의 라틴어 동사 narrare에서 유래한 단어로 내러티브가 있다. 실화나 허구의 사건들을 묘사하는 것, 그 자체뿐만 아니라 이야기를 조직하고 전개하기 위해 이용되는 각종 전략이나 형식 등을 포괄하는 개념으로 사용된다. 스토리텔링과 유사한 의미를 가지면서도 다른 내러티브의 형식은 실화나 허구의 사건들을 묘사하고 표현하는 구조적 형식을 띤다.

스토리텔링과 내러티브의 개념은 원래 문학에서 사용되던 원형의 개념을 넘어 서서 사회 문화적 맥락의 의미 코드들과 결합함으로써 상당한 역동성을 띠고 그 개념이 확장 일로에 있다. 특히 스토리텔링은 허다한 응용학문 분야에서 부단히 재개념화 되면서 다채로운 변이와 진화를 해 나가는 과정에 있다. 그렇기 때문에

7) 박인기(2013), 「스토리텔링의 교수·학습 활동 작용:교수 전략으로서의 스토리텔링 재개념화 하기」, 한국문학논총 제64집, 한국문학회, pp.387-388.

이 글에서 언급하게 될 스토리텔링의 개념을 규정하는 것이 필요하리라 본다. 여기서는 설명의 편의를 위해서 스토리텔링을 정면으로 설명하기보다는 스토리텔링의 내용바탕이 되는 내러티브와 대비하여 설명하고자 한다. 스토리텔링은 내러티브를 구체적으로 전달 수행하는 행위이다. 내러티브는 이야기 구성체로서, 그것은 인물(agent)이 시간과 공간의 조건 속에서 어떤 행위를 벌어나가는 사건(event)으로 이루어진다. 그런데 이야기 구성체로서의 내러티브는 이야기를 일정한 내용 체계로 유지하는 상태라고 한다면, 스토리텔링은 이러한 내러티브를 구체적 상황에서, 구체적 필요에 의해서, 구체적 대상에게, 구체적 내용으로, 구체적 매체로 변용하여 실현하는 행위이다.<sup>8)</sup>

내러티브와 스토리텔링은 근대 학교 이전부터 교육내용과 교육활동의 주요한 원천으로서 활용되어 왔다. 이는 내러티브가 인간경험의 총체성을 잘 드러낸다는 점, 모방과 반영의 학습 기제를 지니고 있다는 점, 반성적 기제를 내포하고 있다는 점, 의미 구성에서인지와 정의를 통합한다는 점, 학습자에게 의미의 그물망을 만들어나가는 과정을 제공한다는 점 등등에서 유효한 점을 발견할 수 있기 때문이다.<sup>9)</sup> 이러한 점에서 교육활동에서의 스토리텔링은 문학의 서사 장르의 위상에서 보기보다 인간발달의 총체적인 교육수행의 전략적 활동으로 보는 유연한 인식이 필요하다.

예를 들어 생각해 보자. 춘향전 이야기를 가지고 실제로 수업 활동을 할 수 있는 여러 가지 방식을 모두 떠올려 보자. 이는 전통적인 교육에서 보면 춘향전을 학습하는 것이지만, 스토리텔링 관점에서 보면 춘향전을 다양하게 텔링하는 것이다. 이는 다시 춘향전이라는 텍스트를 여러 소통 상황에서 매우 다양하게 활용하는 것과 같은 차원이라 할 수 있다. 춘향전의 텔링을 어떻게 어떤 매체로 얼마만큼 하느냐에 따라서는 춘향전과 이렇다 할 관련이 없는 과목과 단원에서도 얼마든지 춘향전 스토리텔링을 유용한 학습활동으로 쓸 수 있다. 물론 춘향전 관련 수업일 때는 학습활동으로서의 춘향전 스토리텔링의 방법과 전략은 더욱 다채롭고 정교하게 구안될 수 있을 것이다.<sup>10)</sup>

8) 박인기 외(2013), 「스토리텔링과 수업기술」, 사회평론, pp.14-18 pp.23-25

9) 박인기(2011), 「스토리텔링과 수업기술」, 한국문학논총 제59집, 한국문학회, pp.411-435.

10) 박인기 외(2013), 전게서, p.27.

이러한 스토리텔링의 교육적 가치는 학습자로 하여금 이야기를 하면서 같이 웃고 즐거워하거나 슬퍼하며 상상력을 자극하고 비판적 능력을 키워주며 감성적 성장을 돕는 상호 교류적인 사회적, 감성적 경험을 공유 효과를 가져 온다.

따라서 본 연구의 사실적 이해의 학습을 위해서는 실화나 허구의 사건들을 묘사하고 표현하는 구조적 형식인 내러티브를 배제하고, 스토리텔링을 활용하여 격을 높여주는 경험의 깊이와 감성의 정략, 그리고 유머로써 삶을 이완시키는 풍부한 유연성을 자신뿐만 아니라 다른 사람의 체험, 생각, 느낌을 이야기를 통해 전달하거나 받으며 정서적 감동이나 만족감을 얻게 되는 간접적인 미적 경험을 할 수 있다. 또한 이러한 효과와 함께 학습자로 하여금 받아들인 학습정보의 깊이 있는 기억 신장능력을 기대 할 수 있다.

### 3. 지도 방법

루이스 뎀퍼드(Lewis Mumford)<sup>11)</sup>는 그의 저서에서 이와 같이 말했다. “예술의 발전에는 3단계가 있다고 보고 있습니다. 이를 좀 더 상세히 살펴봅시다. 1단계는 자폐적이고 유아기적인 자기 동일시의 단계입니다. 2단계는 사회적이고 청소년기적인 단계로서 단순히 주목받고자 하는 것만이 아니라 인정받을 가치가 있는 무엇을 창조하려는 노력을 통해 자기 과시가 상호 소통으로 나아가는 단계입니다. 마지막으로 3단계는 개성적이고 성숙된 단계로, 여기서 예술은 개인이나 공동체의 직접적 요구를 초월하여 삶의 새로운 형식을 낳을 수 있게 됩니다.”<sup>12)</sup>

이처럼 루이스 뎀퍼드의 주장에서 비추보면, 본 연구의 대상자는 11세와 12세로, 예술의 발전 3단계 중에서 2단계에 해당한다. 발달에 있어서 “어린이는 특정 방면으로만 발달하는 것이 아니라 하나의 전체로서 발달한다. 공간과 색채 그리고 어린이의 자아는 함께 창의적 발달로 융화되고 서로 조화를 이루며 전체적인 성장을 가능하게 한다.”<sup>13)</sup> 따라서

11) 루이스 뎀퍼드(Lewis Mumford, 1895~1990)

미국의 문명비평가이자 도시 계획가이며 문예평론가이다. 기술의 의미와 기계문명에 대한 이해를 중심으로 한 저작을 비롯하여 인문, 사회, 예술 분야를 망라하는 걸작을 남겼다.

12) 루이스 뎀퍼드(2011), 「예술과 기술」, 텍스트, p.62.

13) 로웬펠드 외(1998), 「인간을 위한 미술교육」, 미진사, p.201.

루이스 멍퍼드의 주장에 따라서 사회적이고 청소년기적인 단계로서 단순히 주목받고자 하는 것만이 아니라 인정받을 가치가 있는 무엇을 창조하려는 노력을 통해 자기 과시가 상호 소통으로 나아간다는 것에 유념해야 한다. 그리고 이 시기의 대상자들이 보편적으로 보이는 성격을 파악하고자하는 노력이 필요하며, 스스로 인정받길 원하고 소통하기위해 자기 과시적이고 창조적인 양태의 바른 인도적 유도가 이루어져야한다.

이러한 필요성과 실현의 방안을 놓고 지도의 방향성에 대해 고안해 볼 때, 학습자에 대하여 새로운 것에 대한 호기심과 자기 과시적이고 인정받고자 창조적 노력의 자세를 취하는 시기적 특성을 상기해야한다. 어느 때 보다 민감하고, 인지에 대하여 올바른 관점과 인식을 완전하게 갖추지 못 하였기 때문에 대상자가 받아들이는 인지영역의 바른 이해와 표출에 대한 교육을 필요로 한다. 따라서 이 시기의 학습자들에게 바른 통용의 모습 인지하고 사회가 원하는 정서와 긴장감을 표출하고 표현하는 표현유형으로의 이행을 자연스럽게 도와주는 미술교육이 필요하다.

학습자들에게 지도하고자 하는 “미술에서의 교육은 시각적으로 비교하고 대조하고, 보기 힘든 것을 보게 만들고 지성적으로 보는 것을 도와주는 일이다.”<sup>14)</sup> 또, “미술의 형식이나 시각적 현상, 미술문화, 표현주제와 재료, 기법 등에 대해 알고 느끼고 지각하는 것을 말하고, 미술의 표현은 자신의 내면을 재료와 기법을 통해 시각적, 조형적, 공간적으로 형상화하는 것”<sup>15)</sup>이다. 따라서 미술 감상은 작품이나 조형물, 환경에 대해 그 가치를 느끼고 판단하고 평가하는 종합적 활동이며, 학습자로 하여금 자신의 정서를 표출하고 표현하는 기초가 된다.

미술에서 이 세 활동은 서로 보완적인 관계에 있다. 미술의 이해는 직접적인 표현과 작품의 감상을 통해 더욱 구체화되고 이해가 가능해진다. 또한 미술 표현 역시 미술의 이해교육이 잘 이루어지면 표현이 쉽게 이루어지고 작품의 표현을 통해서 감상의 효과 또한 높일 수 있다.

이처럼 미술교육은 “미적 감수성과 직관으로 대상을 이해하고, 시각적 조형물이 가진 아름다움을 느끼며 누릴 수 있는 심미적 태도와 표현력, 상상력, 창의성, 비판적 사고력”<sup>16)</sup>을 길러준다.

14) 김연희(2013), 「존 듀이의 교육미학」, 교육과학사, p.203.

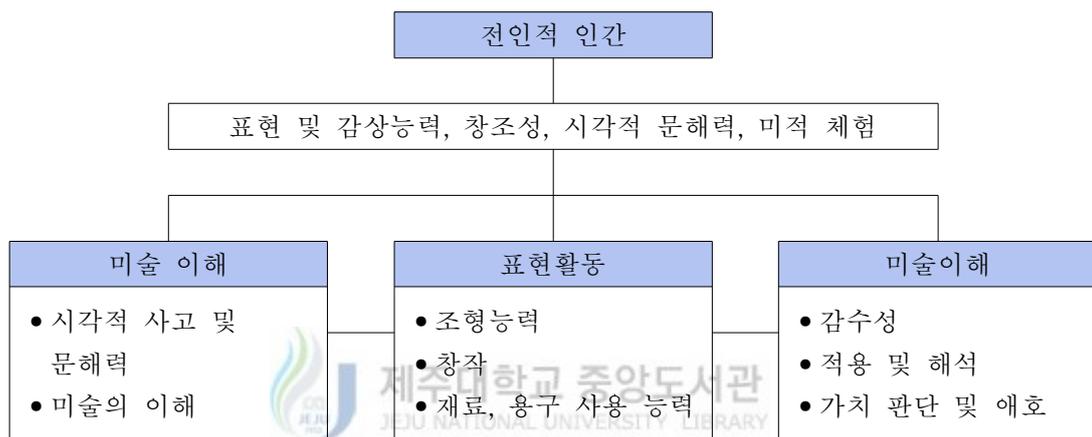
15) 이규선 외(1995), 「미술 교육학 개론」, 서울교대 미술 교육 연구회, p.46.

16) 노영자 외(2011), 「초등학교 미술 5~6 지도서」, ㈜교육사, p.7.

따라서 명화의 이해와 표현, 감상 활동으로 우리의 문화와 예술을 이해하고 발전시키며 미래 사회를 대비할 수 있는 창의적인 인간을 육성할 수 있다.

본 장에서는 이해와 표현, 감상 등이 통합된 수업모형을 제시하고자 한다. 이 세 가지 활동을 통하여 기르고자 하는 능력은 “미술 및 미술문화의 이해 능력과 창조적인 표현 능력과 미술 문화적 향수 능력, 미적 체험 능력”<sup>17)</sup>이다. 이러한 미술 교육의 학습목표를 그림으로 나타내면 <그림 1>과 같다.

<표 1> 미술과 교육의 학습 목표 체계



출처: 임정기 외(2006), 「미술교육의 이해와 방법」, 예경, p.35.

### 1) 이해활동

2009년 개정 미술과 교육과정에서는 교과와 내용의 ‘미적 체험’, ‘표현’, ‘감상’으로 나누고 있다. “미적 체험에서의 이해교육은 자연이나 조형미에 대한 이해, 미술의 본질에 대한 이해, 타 영역과 미술의 관계에 대한 이해 등이다. 표현활동에서의 이해교육은 작품의 주제와 표현 목적에 대한 이해, 표현 재료와 표현방법에 대한 이해라고 할 수 있으며 감상활동에서의 이해교육은 미술품의 가치, 제작 배경, 시대별·양식별 특성에 대한 이해”<sup>18)</sup>이다. 더불어 재구성활동을 통하여 작품에 대한 이해를 주제와 소재, 형식, 재료, 기법, 과정, 미술사, 미술 비평 등에서 발상 과정에 이르는 총체적인 이해를 돕도록 한다.

17) 임정기 외(2006), 「미술교육의 이해와 방법」, 예경, p.35.

18) 임정기 외(2006), 전계서, p.176. 요약.

## 2) 표현활동

본 연구 수업의 대상은 초등학교 4학년과 5학년을 대상으로 한다. “이 시기는 정서와 강한 감정을 표현하기 시작하고, 성인의 말을 더 이상 절대적으로 받아들이지 않는다. 또한 어린아이도 아니며 그렇다고 성인은 더욱 아이라는 사실을 발견하기 시작하는 때이다.”<sup>19)</sup> 따라서 본 대상자에 대한 미술의 역할은 분명해진다. 그것은 학습자의 개성발달을 도와주고 정서와 긴장감을 표출하도록 사회적으로 허용된 자유를 제공하여, 어린이의 표현에서 어른이 기대하는 표현유형으로의 이행을 자연스럽게 도와주는 것이다.

이 시기의 학습자들은 자신의 체험이나 감각과 사고, 지식들을 나름대로 독특한 미술적 형태로 바꾸는 능력이 있으므로 이런 속성을 자극하는 동기부여가 이루어져야 한다. “동기는 재료나 어린이의 경험에서 기인하기 때문에 각자의 경험과 느낌을 찾아가도록 도와주어야 한다. 그러기 위해서는 어린이가 자신의 인상 깊고 느낌이 강한 경험을 찾아가도록 교사가 구체적으로 동기부여를 해야 한다. 그래서 처음부터 어린이에게 명확한 초점을 제공해야한다. 또 동기부여는 어린이의 수준과 발달과정에 맞아야 하고, 어린이가 그 사물에 대해 이미 가지고 있는 생각과 감정을 활성화시키고 새로운 정보를 제공하는 질문과 대화를 포함해야한다. 그리고 그림을 그리기 전 뿐만 아니라 그리는 도중에도 교사가 지속적으로 동기를 부여하는 것을 어린이가 그림을 성공적으로 표현하는 데 중요한 역할을 한다.”<sup>20)</sup>

미술의 표현활동은 “주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 표현 과정, 표현의 확장을 경험함으로써 자신의 느낌과 생각을 주도적으로 나타내는 영역이다. 이 영역의 지도는 표현 매체와 방법에 대한 감각과 기능, 표현 과정을 스스로 계획하고 수행해 나가는 조직적인 능력을 기르게 한다.”<sup>21)</sup>

아동미술의 표현은 그 발달단계에 따라 다양한 개별성을 가진다. 즉 사회 환경, 문화적 배경에 따라서 다르게 나타날 수 있는데 지각 패턴에 따라서 시각적 표현, 촉각적 표현, 기질에 따라서 정서적 표현, 인지적 표현으로 나타나며 창조

19) 로웬펠드 외(1998), 전제서, p.193.

20) 한국미술교과교육학회(2003), 「미술교육 이론의 탐색」, 도서출판 예경, p.110.

21) 청주교육대학교 미술국정도서편찬위원회(2010), 「미술 3, 4학년 초등학교 교사용 지도서」, 교육과학기술부, pp.7~8.

성에 따라서 깊은 표현, 얕은 표현 등으로 특성을 나타내는 경향으로 진화한다고 볼 수 있는데 대체로 주관적, 정서적인 표현 단계에서 객관적, 지적 표현인 시각적, 사실적 표현에 충실한 단계로 이동한다고 본다.<sup>22)</sup>

이렇게 표현활동은 학생이 직접 자신의 느낌이나 생각을 표현해내는 과정이므로 창의적이고 자유로운 표현활동을 위해 다양한 표현방법과 용구의 사용법을 알려주어 기법, 조형의 원리, 재료 등을 학습 할 수 있도록 한다. 이해활동에서 배운 작가와 명화의 구도와 형태표현 방법, 기법, 색채 등을 실제 자신의 작품에 응용할 수 있도록 한다. 이러한 과정을 통해 학생들이 지금까지 배운 작품에 대한 이해와 감상을 보다 강화시킬 수 있을 것이다.

### 3) 감상활동

미술 감상은 미술작품이나 조형물, 자연물에 대해 미적 가치를 보고 느끼고 판단하는 미술활동을 의미한다. 이러한 미술 감상은 “감상자가 작가의 작품에 부여했던 감정을 동일하게 느낄 수 있을 때 작가의 조형의식에 버금할 수 있고”<sup>23)</sup> 이해가 가능할 것이다.

초등학교 미술교과에서의 미술 감상활동은 “미술표현 학습 시간의 도입, 전개, 정리 단계에서 각각 감상활동이 있을 수 있으며 특정 제재를 가지고 이루어지는 감상 위주의 학습이 있을 수도 있다. 이러한 감상활동을 통하여”<sup>24)</sup> 학생들은 미술의 본질적인 측면을 알고 그 가치를 평가할 수 있으며 미술표현 기법도 향상시킬 수 있다.

이를 바탕으로 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 수업은 학생들이 작품이나 내용을 이해하는데 도움을 주는 중요한 역할을 하게 된다. 따라서 교사는 수업 전 감상 자료의 준비단계에서 학습자에 대한 시기적 특성과 접근방법에 대하여 충분한 이해가 필요하다. 감상 자료로서 명화의 선정은 사전조사를 통하여 학습자들의 수준과 흥미에 대하여 조사되어야 하고, 학습자에 대한 파악을 기반으로 구성된 감상 자료의 쉬운 접근과 이해를 돕도록 지도안을 구성한다.

22) 최재영(2008), 「아동미술활동의 지도와 이해」, 창지사, p. 114.

23) 전성수(2000), 「표현·감상과 통합된 이해지도의 관점과 실제」, 한국미술교육학회, p.84.

24) 노영자외(2011), 전계서. p.8.

#### 4) 재구성활동

재구성이란 사전적 의미로 한번 구성하였던 것을 다시 새롭게 구성하는 것 또는 그 구성을 말한다.<sup>25)</sup> 사전적인 면에서는 말하는 목적이나 듣는 이를 고려하여 글이나 말이 가지고 있던 구성을 새롭게 바꾸어 정리하는 것을 말하고, 상황적인 면에서는 전개 상의 사건풀이의 과정으로서 다시 구성된다. 이는 사전적인 의미의 맥락에서 여러 영역에 적용이 용이하다. 전달하고자하는 의미의 강조와 문제의 재인식, 놓칠 수 있는 이완적인 부분에서의 맥락적인 재점검 등의 보완과 핵심적인 내용의 효율적이고 간결한 전달에 목적이 있으며, 전체의 내용을 간추려서 정리요약하거나 한 가지 주제에 대해 여러 사람의 말을 듣고 그 내용을 종합적으로 정리하는 방법 등 여러 방법적 접근을 할 수 있다.

“시각예술인 미술은 보기를 통해 출발하지만 인지와 해석을 요구한다는 점에서 읽기의 공간에 놓여 있기도 하다. 보는 주체의(미술에 대한) 지식 여하에 따라 작품에 대한 이해와 해석이 달라짐에도 불구하고 ‘보기의 주체인 관람자’는 자신의 입장에서 끊임없는 ‘읽기’의 차원을 개진하는 것이다.”<sup>26)</sup> 따라서 재구성을 통하여 관람자는 본 연구의 취지에 따라 재구성을 통하여 비주얼 리터러시 교육으로서 본인만의 시각적 해득력을 신장할 수 있다.

이에 본 연구에서는 교사가 각 차시마다 미술계의 거장들을 한명씩 선정하여 선정된 거장의 명화를 감상을 한 후, 작가와 명화에 대한 개념과 기원, 시대적 배경, 의의를 이해한다. 또 각각의 선과 형태, 색채 등의 조형요소들을 분석하고 작품의 의미나 내용을 알기 위해 역사적인 배경이나 작가의 의도를 파악하도록 한다.

작품을 감상할 때에는 다양한 방법으로 작품을 이해하고 그 속에서 가치를 발견해야하며 이 과정을 통해 학생들은 작품에 대한 지식의 폭을 더 넓히는 계기를 만들어가야 할 것이다. 그러므로 명화의 작품 감상 후 표현과 스토리에 유의하여, 다양한 방법의 기법 탐색과 인지한 스토리를 모사를 통하여 표현하도록 유도해야 한다. 이러한 통합된 일련의 과정으로 이해활동과 감상활동, 표현활동, 재구성활동은 비주얼 리터러시 교육의 일환으로 역할을 할 것이다.

25) 네이버 국어사전 ( <http://m.krdic.naver.com> )

26) 김성호(2008), 「창작의 커뮤니케이션과 미술비평」, 다빈치기프트, p.67.

### Ⅲ. 영화의 재구성을 통한 스토리텔링 미술 지도

본 장에서는 연구수업의 실제지도 적용을 위하여, 대상 학습자들의 실태조사를 통한 연구 설계의 점검과 구체적인 수업계획을 구성하고자 한다. 실태조사를 기반으로 본 연구인 “영화의 재구성을 통한 스토리텔링 교수학습 방법 연구”의 지도 실제와 지도의 결과를 도출하고자 한다.

#### 1. 학습자 사전 실태조사 및 분석

##### 1) 조사의 목적

연구 설계단계에서 구성한 연구 지도안의 실제적용을 위하여, 사전 설문을 실시하였다. 연구 제재로서의 영화선정과 대상 학습자들의 적합한 효율적인 지도효과를 위하여, 수업의 방향성 모색에 목적이 있다.

##### 2) 대상 및 조사방법

사전 실태조사를 위하여 2014년 4월 21일 연구수업을 하게 된 부산 J지역 초등학교 방과 후 수업에 방문하여, 20분간의 선처를 얻어 설문조사를 실시하였다. 4학년 남(10), 여(10) 20명, 5학년 남(10), 여(10) 20명, 각 학년 남녀 10명씩 총 40명을 대상으로 사전 설문조사가 이루어졌으며, 설문지를 분석 후, 백분율 산출하였다.

##### 3) 설문내용 및 분석

연구 수업의 진행 난이도와 동기유발의 수업제재선정을 위하여, 대상 학습자들의 기초적인 학습 실태조사를 하였다. 실태조사는 흥미, 참여도와 수준, 경험유무, 실기, 생활에서의 인지에 대한 5가지를 설문하였다.

(1) 미술수업의 흥미도

학습자들의 미술 수업에 대한 흥미도와 흥미를 느끼지 못 하는 학습자들의 유형과학을 위한 설문이다.

<표 2> 미술수업의 흥미도(N=40)

순	설문	문항	N	%
1	미술 수업이 재미있다고 생각 하나요?	① 매우 그렇다.	6	15
		② 그렇다.	8	20
		③ 보통이다.	16	40
		④ 아니다.	6	15
		⑤ 매우 아니다.	4	10
		계	40	100
2	미술 수업이 재미없다고 생각하는 이유는? (40명 중 1번 문항에서 ④, ⑤ 번에 답한 사람 10명에 한해)	① 소질이 없다.	5	50
		② 수업 준비물이 많다.	1	10
		③ 수업 내용이 재미없다.	2	20
		④ 진로와 상관없다.	2	20
		⑤ 선생님 수업방법이 싫다.	0	0
		계	10	100

<표 2>에서 학습자들의 미술수업에 대한 흥미도 분석결과, 미술수업이 재미있다고 생각하느냐는 물음에 매우 그렇다 15%, 그렇다 20%로 모두 35%의 학생들이 미술수업이 재미있다는 답을 하였다. 40%의 학생이 '보통이다'고 답하였고, 15%의 아니라고 답한 학생과 10% 매우 아니라는 미술수업이 재미있다고 생각하지 않는 부정적인 답을 한 학습자 25%의 학생들에게 재미없다고 생각하는 이유에 대해 물음 하였다.

미술수업이 재미없다고 생각하는 이유의 물음에 50%의 학생들은 소질이 없다고 답하였고, 다음으로 수업내용이 재미없다는 것과 진로와 상관없다는 답이 각각 20%로 응답하였다. 준비물이 많아서라는 10% 답을 하였고, 지도교사의 지도 불만족에 대한 답은 우려와 달리 다행히 없었지만, 미술에 흥미를 보이지 못하는 학생들에게 적절한 동기부여가 되지 못 했다고 보여 진다.

(2) 미술수업의 참여도와 수준

수업 실재에서 학습자들의 자발적인 수업참여에 관한 참여도와 스스로 판단하는 자가 수준과악의 설문이다.

<표 3> 미술수업의 참여도와 수준(N=40)

순	설문	문항	N	%
3	미술 시간 참여도는 어떤가요?	① 매우 적극적으로 참여한다.	7	17.5
		② 참여한다.	18	45
		③ 보통이다.	9	22.5
		④ 조금 참여한다.	6	15
		⑤ 거의 참여하지 않는다.	0	0
		계	40	100
4	나의 미술 능력은 어느 정도라고 생각하나요?	① 매우 잘 한다.	1	2.5
		② 잘 한다.	7	17.5
		③ 보통이다.	16	40
		④ 조금 못 한다.	10	25
		⑤ 아주 못 한다.	6	15
		계	40	100

<표 3>에서는 학습자 스스로가 생각하는 미술수업에 참여도와 수준에 대해 설문하였다. 미술 수업의 참여도에 대해서, 학습자들이 매우 적극적으로 참여한다는 17.5%와 참여한다는 45%로의 답변으로, 학습자들의 과반수이상으로 자발적 참여율이 62.5%였다. 참여율이 보통이라는 답변은 22.5%이었고, 15%의 나머지 학습자들이 조금 참여한다고 답변하였다. 거의 참여하지 않는다는 답변에는 아무도 답을 하지 않았는데 매우 부정적인 참여의사가 도출 되지 않아서 학습자들의 높은 참여율이 기대 된다.

스스로 판단하는 자가 수준과악의 설문에서는 매우 잘 한다는 학습자가 2.5%, 잘 한다가 17.5%로 모두 20%의 학습자가 자신이 생각하는 미술 능력을 높게 평가하고 있었다. 자신의 미술 능력에 대해서 판단이 서지 않거나 좋아하지만 자신이 없다는 학습자들은 보통이라는 답에 40%로 가장 많았다. 그리고 조금 못 한다는 답이 25%, 아주 못 한다는 답이 15%로, 40%의 학습자들은 낮은 자기 평가를 보이고 있다.

### (3) 명화감상 경험

학습자들의 본시 학습 제재에 대한 사전경험과 명화의 감상경로, 그리고 명화 감상의 사전 경험에 대한 기억유지 유무에 대한 설문이다.

<표 4> 명화감상 경험(N=40)

순	설문	문항	N	%
5	명화를 감상한 적이 있나요?	① 네	37	92.5
		② 아니요	3	7.5
		계	40	100
6	명화를 무엇을 통해 감상했나요?(중복가능)	① 교과서	24	·
		② 미술관	28	
		③ 미술관련 책	6	
		④ 인터넷	14	
		⑤ 기타	2	
7	감상했던 명화를 이해하고 기억되고 있나요?	① 네	12	30
		② 아니요	28	70
		계	40	100

<표 4>은 명화감상의 사전경험에 대한 설문으로, 먼저 5번 문항에서 대다수의 학습자들의 명화감상 경험이 92.5%로 매우 높은 사전경험에 대한 답을 보였다. 그리고 아주 생소하게 느껴질 7.5%의 학습자들은 명화 감상의 경험이 전무 하다고 답을 하였다.

6번에서는 명화를 무엇을 통해 감상했는가의 설문으로, 다양한 경로와 접근방법의 예상됨에 따라 중복체크가 가능하게 하였다. 예측대로 많은 학습자들이 두 가지이상의 답을 표기 하였다. 교과서를 비롯하여 미술관을 통한 경험이 설문 조사 인원의 반 이상 답을 하였고, 일찍이 학습자들이 다방면에서 명화를 접해보았다는 것을 짐작할 수 있다.

7번에서는 명화감상활동의 결과가 기억 되고 있는가에 대한 설문으로, 감상활동을 거쳐, 지식으로서의 명화감상이 이루어졌는가에 대하여 암묵적 취지를 가지

고 있다. 그러나 본 문항에 대하여 명화감상 이후 기억하고 있다는 답이 30%로 다소 저조하게 나타났다.

#### (4) 미술 실기 경험

연구 수업에서 표현수업을 위하여 사전에 학생들의 모사에 대한 경험적 방향성을 파악하고자하는 설문이다.

<표 5> 미술 실기 경험(N=40)

순	설문	문항	N	%
8	그림을 따라서 그려본 경험이 있나요?	① 네	36	90
		② 아니요	4	10
계			40	100
9	명화를 따라서 모사해본 경험 이 있나요?	① 네	3	7.5
		② 아니요	37	92.5
계			40	100

초기 연구 설계 단계에서 표현활동으로 명화의 모작을 구성하여, 적용가능 여부에 의문이 있었다. 그래서 연구 수업 사전에 학습자들의 미술 실기 경험에 대하여 유사 실기 경험이나 연구 수업에서 하고자하는 표현활동을 학습자가 이미 경험한 것은 아닌가하는 우려에 대한 생각을 설문하였다. 학습자들의 미술 수업에서 모작의 경험의 유무에 대한 설문을 표현수업의 접근성에 고려하여 일반 그림과 명화로 구분하였다.

8번의 일반 그림을 모사한 경험으로는 90%의 매우 높은 경험에 대한 답과 그려본 적이 없다는 10%가 답하였다. 그리고 9번 설문에서 명화의 모작 경험 유무를 묻는 문항에 7.5%의 현저히 낮은 학습자들만이, 명화의 모작 경험이 있다고 답을 하였다. 일반그림 모작이 90%의 경험을 보이는 반면 명화의 모작 경험은 10%도 되지 못 하는 결과를 보였으나, 연구 수업 시에 모사의 유사경험으로 순조로운 활동을 할 수 있을 것이라 기대된다.

(5) 생활 속에서의 미술 인지

학습자들이 일상생활 속에서 어렵지 않게 마주하게 되는 미술 작품들을 인지하고 있고, 미술이 주는 영향력에 대하여 학습자의 체감을 설문하였다.

<표 6> 생활 속에서의 미술 인지(N=40)

순	설문	문항	N	%
10	우리 생활에서 미술작품을 얼마나 접하나요?	① 매우 자주 접한다.	3	7.5
		② 자주 접한다.	16	40
		③ 가끔 접한다.	17	42.5
		④ 거의 접하지 못 한다.	3	7.5
		⑤ 접해 보지 못 했다.	1	2.5
		계	40	100
11	미술이 우리 생활에 영향을 준다고 생각하나요?	① 매우 큰 영향을 준다.	3	7.5
		② 영향을 준다.	17	42.5
		③ 조금은 영향을 준다.	13	32.5
		④ 거의 영향을 주지 않는다.	5	12.5
		⑤ 영향을 안준다.	2	5
		계	40	100

10번 설문에서는 학생들이 우리 생활 속에서 흔히 접할 수 있는 미술을 얼마나 자각하고 있을지에 대한 문항이다. 학습자들이 생활하면서 매우 자주 접한다고 답한 7.5% 학습자와 자주 접한다고 답한 40%의 학습자는 생활과 미술영역의 인접성에 대해 인지하고 있었고, 그리고 가끔 접한다는 42.5%의 학습자들이 생활 속에서 미술을 다소 낮은 인지의 답을 보였다.

11번의 미술이 우리 생활에 영향을 준다고 생각하느냐는 물음에도 비슷한 답변의 비율을 보이고 있다. 우리 생활에 매우 큰 영향을 준다는 답을 한 학습자가 7.5%가 있었고, 영향을 준다는 학습자가 42.5%로 과반수의 학습자들이 우리 생활에 미술이 영향을 미친다고 생각한다고 답을 하였다. 조금은 영향을 준다는 32.5%의 많은 학습자들의 무던한 답이 있으나, 미술이 생활에 영향을 미치는 것이라 생각 하는 학습자가 82.5로 많은 비중을 차지하고 있다.

#### 4)분석 결과

사전 실태조사에서 흥미, 참여도와 수준, 경험유무, 실기, 생활에서의 인지에 대한 5가지로 총 11가지의 문항을 설문 후, 분석하였다.

학습자들의 미술수업에 대한 흥미도 분석결과, 35%의 학생들이 미술 수업이 재미있다는 답을 하였다. 40%의 학생이 '보통이다'고 답하였고, 나머지는 재미없다는 답을 하였다. 부정적인 답을 한 학습자 25%의 학습자들이 재미없다고 생각하는 이유는 소질이 없어서가 50%, 수업내용이 재미없어서가 20%, 진로와 상관이어서 20%. 준비물이 많아서라는 10%이었다. 지도교사의 지도 불만족은 없었지만, 미술에 흥미를 보이지 못하는 학생들에게 적절한 동기부여가 되지 못 했다고 보여 진다. 보통이라고 답한 40%학생들은 경계가 모호한 입장으로, 조력자로서 교사의 역할과 흥미유발이 수업에 요구된다고 볼 수 있다.

기초적인 초등학교 수업에서 이른 편식적인 성향을 보이는 학생들이 있다. 문제해결을 위하여 수업구성이 학생들이 쉽게 다가올 수 있는 구성으로 이루어져야 하는 필요성을 느끼고 스스로 느끼는 미술에 대한 소질의 부담감의 감소를 위해 포퍼먼스를 가미한 수업으로 흥미 유도과 참여 도모의 필요성이 요구된다. 그래서 학습자 스스로가 생각하는 미술 수업에 참여도와 수준에도 좀 더 높은 학습자들의 자발적 참여와 높은 자기평가를 기대할 수 있다.

명화감상의 경험에 대한 문항에서는 대다수의 학생들이 경험을 해보았다고 답을 하였는데 명화감상의 경로에서 교과서와 미술관 등 중복 선택을 하는 학생들도 상당히 높은 감상 경험을 보이고 있다. 그러나 감상경험에 대한 기억유무에서는 30%의 학생만이 기억한다는 답을 보이는 결과 위의 문항에서 문제로 지적된 흥미의 유무에서 오는 결과로 유추된다.

연구 설계 단계에 있어서 작품의 모작을 통한 학습을 구성하여, 연구 수업 사전에 학생들의 미술 실기 경험에 대하여 설문하였다. 학습자들의 미술 수업에서 모작을 경험의 유무에 대한 설문을 일반 그림과 명화로 두 가지로 나누어 하였다.

일반 그림을 모사한 경험으로는 90%의 매우 높은 경험에 대한 답을 보였고, 명화의 모작 경험 유무를 묻는 문항에 7.5%의 현저히 낮은 학습자들만이, 명화의 모작 경험이 있다고 답을 하였다. 일반그림 모작이 90%의 경험을 보이는 반

면 명화의 모작 경험은 10%도 되지 못 하는 결과를 보였다.

학습자들이 우리 생활 속에서 흔히 접할 수 있는 미술을 얼마나 자각하고 있을지에 대한 문항이었는데, 대다수의 많은 학생들이 우리 주변에서 미술을 자각하고 있으며 우리 삶에 영향을 미친다고 말하고 있다. 또, 미술이 우리생활에 영향을 준다고 생각하느냐는 물음에도 비슷한 답변의 비율을 보이고 있다. 이것은 학생들이 생활하면서 다방면에서 미술 작품을 접하고 있으며 수업에 있어서 이질감 없는 접근이 용이할 것으로 예상된다. 17.5%인 7명을 제외한 많은 학습자들이 영향을 준다고 답을 하여 학습자들의 미술에 대한 호의적인 자세와 수렴적인 학습 자세를 기대하게 한다.

이로 미루어볼 때, 본 연구 수업에서 유의해야 할 문제는 학생들의 낮은 자기 평가에 있다고 판단된다. 학습자들의 미술 수업에 쉬운 접근을 위해서 소질의 부담이 없고 흥미를 높여 수업내용에 대한 강한 인지작용을 할 수 있는 구성과 다양한 방법으로 미술 지도방안을 연구해야 할 것이다.



## 2. 영화의 재구성을 통한 스토리텔링 미술지도 계획

### 1) 수업계획

- (1) 대상: 부산광역시내 내 초등학교 방과 후 교실 4~5학년 계 40명
- (2) 적용 기간: 2014년 6월 2일 ~ 6월 19일
- (3) 적용 방법: 6차시로 구성된 수업을 1주일에 2일 씩 3주에 걸쳐 지도.

### 2) 수업 지도계획

학습자들에게 기반지식 없이 순수하게 영화를 보이는 대로의 느낌과 스토리를 자유로이 느끼고 추측해보는 감상교육으로 시작한다. 자유로이 느끼고 추측했던 영화의 배경적 지식과 스토리의 이해를 위한 이론수업을 진행 후, 배경지식 유무의 차이점에서 느낀 학습자들의 느낌과 생각을 교류하여 보고, 이론적 배경지식을 갖춘 영화의 이미지를 머릿속에서 재구성을 통하여 정리하는 시간을 가진다. 영화의 스토리를 생각하면서 작품을 모사하는 표현활동을 하며, 서로의 작품에 대하여 바른 인지를 하였는지 논의를 통하여 점검하는 지도의 기본 틀을 구성하고자한다.

수업의 첫 단계인 영화감상교육에서는 아동의 수준에서 영화를 감상하여보고 작가와 영화에 대한 개념과 기원, 시대적 배경, 의의를 이해하도록 한다. 또 각각의 선과 형태, 색채 등의 조형요소들을 분석하고 작품의 의미나 내용을 알기 위해 역사적인 배경이나 작가의 의도를 파악하도록 이론수업을 병행한다.

학습자의 배경지식 유무에 따른 감상이 영화의 이해를 돕도록 지도하며, 영화가 가진 스토리를 올바르게 이해하고 기억하도록 학습자의 기억 속 스토리를 재구성토록 한다. 그러므로 인해 영화 감상교육으로 받아들인 정보에 대한 정리를 거쳐 시각언어의 의도성과 배경적 스토리를 인지하고 말할 수 있도록 유도 한다

실기수업은 평면 표현활동으로 구성한다. 학습자 사전 실태조사의 결과에서 학습자들이 미술활동에 대한 낮은 자기평가를 보임에 따라 접근이 쉬운 작가의 퍼포먼스적인 표현기법으로 흥미유발을 유도하여 점차 세밀하게 자유로이 표현 할 수 있도록 한다.

(1) 단원별 학습주제선정

사전 실태조사에서 보였던 학습자들의 미술에 대한 낮은 자신감과 소질에 부담을 줄이고, 흥미유발을 위하여, 접근이 쉬운 작가를 선정 하도록 한다.

<표 7> 단원별 학습주제선정

차시	작 가	선정 이유
1	잭슨 폴록 (1912~1956)	사전 실태조사에서 보았던 미술수업에 자신 없어 하는 학습자들을 위하여 자유롭게 기법 모사를 하며, 첫 수업 도입부분에서 동기부여의 목적으로 선정하였다.
2	로이 리히텐슈타인 (1923~1997)	만화적 기법이 학습자들의 흥미를 유발하고 표현수업에 있어서 쉬운 접근성을 제시해 주는 작품이기에 선정하였다.
3	에두아르 마네 (1832~1883)	모더니즘 창시자인 마네의 당시에 작품 논란과 이슈를 바탕으로 학습자들의 주의를 끌기에 적합하여 선정하였다..
4	파블로 피카소 (1881~1973)	20세기 최고의 화가로, 다양하고 천재적인 작품세계를 보여 주는 대표적 인물이기에 선정하였다.
5	앙리 마티스 (1869~1954)	그림의 소재보다 색채에서 미술의 고유한 특성을 찾으려 하는 야수주의 대표작가로, 원색적인 색채와 일러스트적인 작품들이 학습자들에게 친근한 접근이 용이하여 선정하였다.
6	자유롭게 화가를 선택	학습자들이 자유로이 그림을 선택하고 정보를 학습하도록, 여러 작가의 그림을 준비하고 스스로 선정하도록 하였다.

(2) 단원 지도계획

본 장에서 제안하는 교수 학습 과정안을 통해 수업시간에 활용할 수 있도록 하기 위한 6차시의 지도 계획은 <표 8>과 같다.

<표 8> 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 단원 지도계획

차시	학습 주제	학습 내용
1	잭슨 폴록이 되어보자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 잭슨 폴록 작품 감상하기</li> <li>• 잭슨 폴록과 작품에 대해 알아보기</li> <li>• 작품 감상에 대한 생각 논의</li> <li>• 잭슨 폴록의 드리핑기법 모사하기</li> </ul>
2	로이 리히텐슈타인이 되어보자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 로이 리히텐슈타인 작품 감상하기</li> <li>• 로이 리히텐슈타인과 작품에 대해 알아보기</li> <li>• 작품 감상과 배경에 대한 생각 논의</li> <li>• 작품 [행복한 눈물] 모사하기</li> </ul>
3	에두아르 마네가 되어보자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 에두아르 마네 작품 감상하기</li> <li>• 에두아르 마네와 작품에 대해 알아보기</li> <li>• 작품 [괴리 부는 소년] 모사하기</li> <li>• 모사한 작품에 대한 생각 논의</li> </ul>
4	파블로 피카소가 되어보자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 파블로 피카소 작품 감상하기</li> <li>• 파블로 피카소와 작품에 대해 알아보기</li> <li>• 작품 [꿈, 꽃과 함께 있는 자클린] 모사하기</li> <li>• 모사한 작품에 대한 생각 논의</li> </ul>
5	앙리 마티스가 되어보자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 앙리 마티스 작품 감상하기</li> <li>• 앙리 마티스와 작품에 대해 알아보기</li> <li>• 앙리 마티스의 작품 자유 선정하여 모사하기</li> <li>• 모사한 작품에 대한 생각 논의</li> </ul>
6	자유롭게 화가를 선택하여 학습해보자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자유롭게 화가를 선택하여 감상 후 모사하기</li> <li>• 다른 학생들과 작품을 비교 감상하며 작품에 대하여 이야기하기</li> </ul>

### 3) 지도상의 유의점

본 연구에서는 학습자로 하여금 영화를 감상함에 있어서 기반지식 없이 이미지의 감상과 영화에 대한 이론수업 후의 두 번째 감상으로 이루어진다. 따라서 두 번의 감상영역에서 학습자가 자신의 생각을 기억하고 비교 분석하며, 표현활동으로 이어지는 전 과정의 단계에서 스토리텔링을 통하여 지속적인 교류를 하도록 조력자로서의 지도를 필요로 한다. 이런 지도의 필요성에 따라 지도상의 유의점은 다음과 같다.

첫째, 주제에 대하여 학습자가 자유롭게 표현할 수 있도록 분위기를 조성한다.

둘째, 감상영역에서 학습자의 느낌과 감상에 제한점을 두지 않도록 한다.

셋째, 영화 감상 후, 영화의 배경지식이 잘 전달 되도록 차시별 소개되는 작가와 작품에 특징적인 부분을 강조하여 설명한다.

넷째, 학습자들 간에 받아들인 정보를 교류하고 점검할 수 있도록, 상호간에 지속적인 스토리텔링을 권장한다.

다섯째, 영화의 모사에서 작가의 시점과 배경지식을 담을 수 있도록 계속해서 내용을 상기시켜준다.

여섯째, 표현영역에서 작가의 특징적인 화풍을 잘 표현할 수 있도록 기법과 채색이 작가의 시점에서 일어나도록 지도한다.

### 4) 평가

본 연구 수업에서 비주얼 리터러시의 교육을 지향함에 따라 이해와 스토리텔링의 중점에서 평가가 이루어졌으며, 학습자가 의도하는 지도 방향대로 이해하고 수업에 임하였는지에 대한 평가는 다음과 같다.

첫째, 영화감상에서 얻은 느낌을 말할 수 있는가?

둘째, 작가에 대한 이론 수업 후, 작품에서 작가의 의도를 이해하였는가?

셋째, 자신이 얻은 감상 정보에 대해서 교류가 성실하게 이루어졌는가?

넷째, 표현영역에서 작가의 의도와 스토리가 적절하게 표현되었는가?

다섯째, 작품을 이해하고 이야기할 수 있는가?

여섯째, 의욕을 가지고 의도에 따라 성실하게 수업에 임했는가?

## 5) 평가방법

본 연구에서는 진단평가와 총괄평가로 학습자의 연구수업 전후의 달라진 인식과 효과의 비교를 위하여 이루어졌다.

진단평가는 교수활동이 시작되기 전에 수업전략을 위한 기초자료를 얻고 어떠한 교수방법, 학습방법이 적절한 것이지를 결정하기 위하여 학생의 기초능력을 진단하는 평가이다. 교사는 관찰된 인터뷰, 체크리스트 작성을 통해 학습자의 호기심, 흥미, 주도성, 탐구의욕 등을 평가하고 그 결과를 다음 활동을 위한 계획의 기초자료로 활용할 뿐만 아니라, 전반적인 교육과정 계획을 위한 기초자료로 활용한다.

본 연구에서는 수업 전 설문지를 통하여 이루어졌다. 학습자의 사전 실태조사를 위하여 흥미, 참여도와 수준, 경험유무, 실기, 생활에서의 인지에 대한 5가지로 총 11가지의 문항을 설문하였고, 학습자를 파악하고 초기 지도안의 수정·보완하는 기초자료로 활용하였다.

총괄평가는 최종적으로 완성된 프로그램의 종합적인 성과 및 효율성을 판단하기 위해 학습자의 성취도를 평가하는 것이 총괄평가에 해당된다.

본 연구에서는 수업 전에 진단평가로 이루어졌던, 학습자의 사전 실태조사의 연구수업 이 후, 연구적용과정과 주제에 대한 이해도, 내용, 달라진 인식 등의 변화를 보기 위하여 6차시 종료 후, 설문지를 통하여 이루어졌다.

### 3. 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 미술지도 실제

#### 1) 연구대상 및 기간

부산광역시에 소재한 Y초등학교에서 방과 후 수업으로 이루어 졌으며 4학년 남(10), 여(10) 20명, 5학년 남(10), 여(10) 20명, 각 학년 남녀 10명씩 총 40명의 인원으로 2014년 6월 6차시에 걸쳐 적용하였다.

#### 2) 연구 범위와 절차

2014년 2월 연구의 모의 지도안을 구성하고 연구수업에 앞서, 학습자들의 수준과 적합한 수업제재로서의 명화선정을 위하여 4월에 학습자 사전 실태조사를 실시하였다. 학습자들의 흥미, 참여도와 수준, 경험유무, 실기, 생활에서의 인지에 대한 5가지를 기초자료로 하여 분석을 하였고, 학습자의 수준에 따른 수업주제와 수업 지도방향에 대하여 재점검 하였다. 사전 학습자 실태 조사 분석결과를 바탕으로 학습자들의 쉬운 접근을 위하여, 연구 범위를 좁혀 교수학습 지도안을 수정, 보완하였고, 본 연구수업의 실행을 위한 절차는 아래 <표 9>과 같이 이루어 졌다.

<표 9> 연구 실행을 위한 절차



#### 3) 학습지도안 및 수업내용

학습자의 수준에 따른 수업주제와 수업 지도방향에 대하여 재점검 하였다. 사전 학습자 실태조사를 통하여 결과를 분석결과를 바탕으로 학습자들의 쉬운 접근을 위하여, 접근이 쉬운 퍼포먼스적인 표현기법을 시작으로, 점차 세밀하게 표현 할 수 있도록 연구 범위를 좁혀 교수학습 지도안을 수정, 보완하였다.

(1) 잭슨 폴록이 되어보자(1차시)

① 단원의 개관

잭슨 폴록의 작품 감상을 통해 드리핑 기법의 개념, 특징, 내용, 작가, 표현기법, 시대적 배경을 이해한 후 학생들이 드리핑기법을 모사해보면서 작품의 내용, 방법, 재료 등을 배울 수 있다.

② 학습목표

- 잭슨 폴록의 작품배경과 특징을 이해할 수 있다.
- 드리핑기법을 모사를 통하여 그림의 내용, 방법, 재료의 특징을 알아볼 수 있다.

③ 수업자료

다음 <그림 2 ~ 4>는 ‘잭슨 폴록이 되어보자.(1차시)’의 수업 자료이다.



<그림 1> 「열기속의 눈」



<그림 2>  
「아른아른 빛나는 물질」



<그림 3> 「넘버20」

사전 학습자 실태조사에서 학습자들에게서 나타난 미술 실기에 대한 부담감을 덜고자 학습자들이 어려워하는 표현활동에 흥미유발을 위하여 우연적이고 자유로운 잭슨폴록의 드리핑기법을 첫 수업에 동기부여로서 출발 하고자 하였다. <그림 2> 「열기속의 눈」은 1946년 작품으로 잭슨 폴록이 드리핑 기법을 도입하기 한 해 전 완성한 작품이다. 물감을 뿌려댈 때 나타나는 우연적인 효과는 볼 수는 없지만, 이 그림 역시 소용돌이 모양의 부피가 큰 붓질을 화면에 올려, 굉장히 육감적이고, 표현주의적 요소가 보이며, 학습자들에게 다른 작품과 다른 느낌과 성실함을 느끼게 해준다. <그림 3> 「아른아른 빛나는 물질」과 <그림 4> 「넘버20」은 잭슨 폴록이 드리핑 기법을 도입한 이후의 작품들이며 다채로운 색채와 자유로운 구성으로 학생들에게 밝은 암시적 분위기와 경쾌함을 주는 작품으로 수업제재로 선정하였다.

④ 교수 학습 과정안

본 수업은 잭슨 폴록의 작품들을 감상한 후 특징을 이해하고, 자유로이 잭슨 폴록의 드리핑 기법을 물감과 붓, 빨대, 나이프 등 자유로운 재료를 사용하여 모사하기 위한 것이다. 이를 통해 작품의 내용과 방법, 재료의 특징을 알 수 있으며 수업 내용은 <표 10>와 같다.

<표 10> 잭슨 폴록이 되어보자.(1차시)

단계	과 정	교수 · 학습활동	자료(▶) 및 유의점(※)
준비	학습동기 유발	◎ 동기유발 : ‘폴락’ 영화 동영상보기 ● 잭슨 폴록의 그리는 모습 살펴기 ● 그림에 대해 의견을 나누는 모습 살펴기 ● 지금까지 보았던 그림들과 다른 점 이야기하기	▶ 동영상 (영화 폴락) ※ 잭슨 폴록의 작품과 과정을 보며 흥미를 유발시킨다.
	학습목표 확인	◎ 학습목표 인지시키기 - 잭슨 폴록을 이해하고 모사 활동을 하며 그림의 내용, 방법, 재료의 특징을 알 수 있다.	
이해	주제설정  이미지 형성	◎ 잭슨폴록 작품 감상하기 ● 「열기속의 눈」, 「넘버 20」, 「아른아른 빛 나는 물질」 공통점과 특징 찾기 ◎ 잭슨 폴록 이해하기 ● 작가와 작품의 표현기법, 내용, 기법 설명 ● 작품에 쓰인 재료에 대해 설명하고, 재료를 이용하여 시범을 보인다.	▶PPT (잭슨 폴록 작품) ※ 드리핑 기법을 설명하며 종이에 드리핑기법을 시연하여 준다.
	기법탐색	◎ 기법 탐색하기 ● 그림의 특징 살펴보고 드리핑기법에 쓰일 재료선정하기 ● 원하는 색상의 물감 선택하기 ● 모사의 방법 알아보기 ● 제시된 폴록의 작업하는 모습을 참고하기	
표현	작품제작 활동	◎ 기법 모사하기 ● 고른 그림 위에 화선지를 놓고 모사하기 ● 기법모사를 하면서 내용과 만들어보기 ● 자유로운 색채구성하기	※ 자유롭게 작품 활동을 하도록 밝은 분위기를 조성한다.

정리	감상활동	◎ 모사한 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들은 각자 그린 그림을 원작과 비교하여 감상해 보는 시간 갖기</li> <li>• 친구들의 작품도 감상하고 느낀 점 서로 이야기하기</li> <li>• 모사한 그림과 원작을 비교 감상하기</li> <li>• 모사하며 어려운 점 말해보기</li> <li>• 새롭게 알게 된 점 이야기하기</li> </ul>	▶ 학생들 작품 ※ 서로 다르게 표현된 드리핑 기법을 보여주고 책슨 폴록에 대해 논의 할 수 있도록 한다.
	정리활동	◎ 정리활동 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 책슨 폴록의 작품과 다시 기법을 정리해주고 미술사적 가치를 설명한다.</li> </ul>	
	차시예고	◎ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 로이 리히텐슈타인이 되어보자</li> <li>- 재료 : 붓, 물통, 아크릴 물감 가져오기</li> </ul>	

#### ⑤ 수업 결과



본 수업에서는 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 학습지도의 첫 시간으로 학생들의 이해와 수업 진행방향 인지에 중점을 두었다. 첫 수업시간은 실기에 대한 부담을 줄이고자 다소 접근하기 쉬운 책슨 폴록의 드리핑기법을 모사하는 것으로 학생들의 흥미를 유발하고 경쾌한 수업분위기를 조성하였다.

기존의 미술수업에서 대상을 그리던 것과 달리 방법이나 형태, 형식을 벗어나 쉽고 자유로운 미술이라는 인식으로 수업을 시작하였다. 사전조사에서 미술을 어려워하고 자신없어하는 학생들을 위하여 쉬운 접근과 흥미유발로 참여를 도모하고자 책슨 폴록의 이야기를 다룬 영화 ‘폴락’에서 작품 제작과정을 영상으로 보여주고 드리핑 기법에 대해서 자연스러운 설명과 흥미를 유발하는 다소 과장된 액션을 가미한 시연을 이어서 보여 줌으로서 동기부여를 하였다.

이번 수업을 통하여 학생들이 자유롭게 재료와 색상을 배합하고 논의하며 책슨 폴록의 드리핑기법을 모사해봄으로써 미술의 영역의 확대와 화가의 스토리, 미술재료의 다양성, 표현기법 등을 배울 수 있었다.

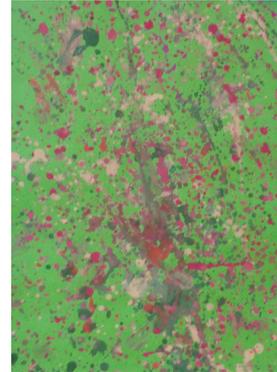
<그림 4 ~ 8> 잭슨 폴록의 드리핑기법 모사 학생작품



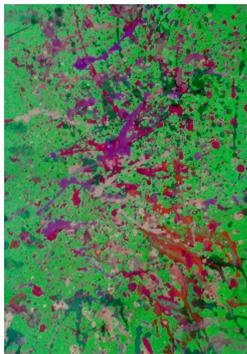
<그림 4>



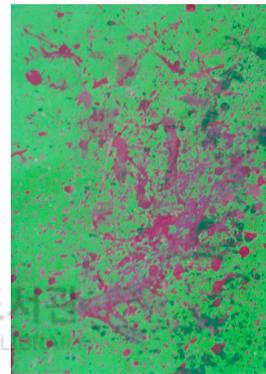
<그림 5>



<그림 6>



<그림 7>



<그림 8>

학습자들은 작품에 대하여 느낀 점을 다음과 같이 말했다.

<그림 5>의 학생은 “그림 그리기에 자신이 없는데 물감을 뿌리는 것도 그림 그리는 것이라고 하니 재미있었다.”

<그림 6>의 학생은 “처음에 선생님이 물감 뿌리는 것을 보고 장난하는 줄 알았는데 잭슨 폴록 아저씨 그림보고 멋있어서 열심히 나도 뿌렸다.”

<그림 7>의 학생은 “그림을 뿌려서 그리는 것이 신기했다.”

<그림 8>의 학생은 “얼마나 뿌려야 완성인지 모르겠다.”

<그림 9>의 학생은 “누가 잘 그린 건지 모르겠다.”

1차시는 사전 학습자 실태조사에서 보였던 미술에 대한 거부감이나 소질의 부족 등의 잇고 잭슨 폴록의 기법모사를 하며 동기부여를 하고 자신감을 키워준 뒤 다음 차시예고에서도 기대하고 흥미를 느끼도록 분위기 조성에 유념하였다.

(2) 로이 리히텐슈타인이 되어보자.(2차시)

① 단원의 개관

로이 리히텐슈타인의 작품 감상을 통해 만화적 기법의 특징, 내용, 작가, 표현 기법, 시대적 배경을 이해한 후 학생들이 「행복한 눈물」을 모사해보면서 작품의 내용, 방법, 재료 등을 배울 수 있다.

② 학습목표

- 로이 리히텐슈타인의 작품배경과 특징을 이해할 수 있다.
- 모사를 통하여 그림의 내용, 독특한 색채를 채우는 방법, 특징을 알아볼 수 있다.

③ 수업자료

다음 <그림 9 ~ 13>는 ‘로이 리히텐슈타인이 되어보자.(2차시)’의 수업 자료이다.



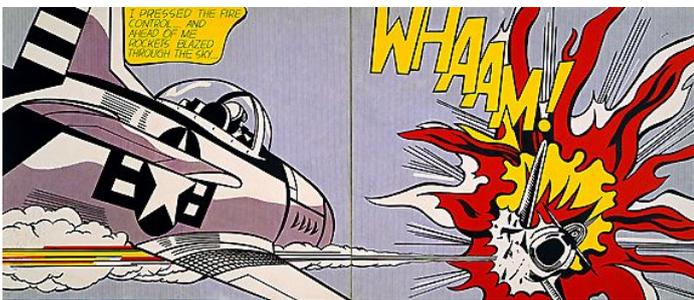
<그림 9> 「그를 생각하다」



<그림 10> 「익사하는 여자」



<그림 11> 「행복한 눈물」



<그림 12> 「굉」



<그림 13> 「음 어찌면」

두 번째 연구수업의 주제는 학습자들이 좋아하고 친숙한 이미지의 구상에서 선정 되었다. 가장 일반적인 장르인, 만화를 소재로 작품을 제작한 로이 리히텐슈타인은 앤디 워홀과 함께 미국의 팝아트를 대표하는 작가로 그의 친숙한 만화적 이미지들은 학습자들로 하여금 관심과 동기부여에 적합한 소재이다.

학습자들은 수업을 통해, 당시의 인쇄매체의 발달의 원동력이 낳은 대중문화가 만화이고 만화의 캐릭터나 이미지 차용이 로이 리히텐슈타인의 작품을 통해 재구성되었음을 알 수 있으며, 노랑, 빨강, 파랑 3원색에 하얀색과 검은색 등 원색 계열의 색채의 단순한 구성 때문에 관람객은 단시간에 작품에 대해 이해하고 강한 인상을 받게 된다는 것을 알 수 있을 것이다.

④ 교수 학습 과정안

본 수업은 로이 리히텐슈타인의 작품들을 감상한 후 특징을 이해하고, 작업방식을 유념하며 「행복한 눈물」을 모사하기 위한 것이다. 이를 통해 작품의 만화적인 표현 방법, 독특한 작업방식을 알 수 있으며 수업 내용은 <표 11>과 같다.

<표 11> 로이 리히텐슈타인이 되어보자(2차시)

단계	과 정	교수 · 학습활동	자료(▶) 및 유의점(※)
준비	학습동기 유발  학습목표 확인	◎ 동기유발 : 작품 제작하는 사진을 보여준다. ● 로이 리히텐슈타인의 작품제작 모습 살펴기 ● 만화적인 작품들을 확대하여 보여주기 ● 지금까지 보았던 그림들과 다른 점 이야기하기 ◎ 학습목표 인지시키기 - 로이 리히텐슈타인을 이해하고 모사 활동을 하며 그림의 내용, 방법, 밴 데이 망점의 특징을 알 수 있다.	▶PPT 로이 리히텐슈타인의 작품 제작하는 모습을 보여준다.
이해	주제설정  이미지 형성	◎ 로이 리히텐슈타인 작품 감상하기 ● 「그를 생각하다」, 「의사하는 여자」, 「행복한 눈물」, 「팡」, 「음 어찌면」 작품의 공통점과 특징 찾기 ◎ 로이 리히텐슈타인 이해하기 ● 작가와 작품의 표현기법, 내용, 기법 설명 ● 작가의 작품 방법에 대하여 환등기 사용과 확대이미지의 윤곽선을 그리는 작업 방식설명	▶PPT (로이 리히텐슈타인 작품) ※밴 데이 망점과 두꺼운 윤곽선을 강조하여 설명한다.

	기법탐색	◎ 기법 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 그림의 특징 살펴보고 윤곽선을 강조하는 만화적인 요소를 살펴보기</li> <li>● 노랑, 빨강, 파랑 3원색에 하얀색과 검은색 등 원색계열의 색채만으로 단순하게 구성</li> <li>● 모사의 방법 알아보기</li> </ul>	►교사 : 윤곽선과 사용할 색채를 강조하여 설명한다.
표현	작품제작 활동	◎ 기법 모사하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 「행복한 눈물」 모사하기</li> <li>● 기법모사를 하면서 만화적인 표현을 유념하며 윤곽선 강조하기</li> <li>● 원색 색채구성하기</li> </ul>	※ 작품의 특징인 원색적 색채를 강조하며 즐거운 수업 분위기를 조성한다.
정리	감상활동  정리활동  차시예고	◎ 모사한 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 학생들은 각자 그린 그림을 원작과 비교하여 감상해 보는 시간 갖기</li> <li>● 친구들의 작품도 감상하고 느낀 점 서로 이야기하기</li> <li>● 모사한 그림과 원작을 비교 감상하기</li> <li>● 모사하며 어려운 점 말해보기</li> <li>● 새롭게 알게 된 점 이야기하기</li> </ul> ◎ 정리활동 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 로이 리히텐슈타인 작품의 특징과 기법을 다시 정리해주고 미술사적 가치를 설명한다.</li> </ul> ◎ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 에두아르 마네가 되어보자</li> </ul> - 재료 : 물감, 붓, 연필	► 학생들 작품 ※ 서로의 작품들을 자유롭게 감상할 수 있도록 분위기를 조성한다.

### ⑤ 수업 결과

로이 리히텐슈타인의 작품이 만화적요소와 강렬한 색채로 학생들로 하여금 별도의 동기유발 없이도 관심을 끌기에 충분하였다. 몇 명의 학생들은 모사한 작품인 「행복한 눈물」에 대해서 본적이 있다며 반색하는 모습을 보이기도 하였다.

<그림 14 ~ 18> 로이 리히텐슈타인 「행복한 눈물」 모사 학생작품



<그림 14>



<그림 15>



<그림 16>



<그림 17>



<그림 18>

제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

로이 리히텐슈타인 「행복한 눈물」 모사 학생들은 다음과 같이 느낀 점을 말했다.

<그림 15>의 학생은 “그림이 만화 같아서 재미있다.”

<그림 16>의 학생은 “행복한데 왜 작가는 울렸는지 모르겠다.”

<그림 17>의 학생은 “만화 그리는데 취미가 생길 것 같다.”

<그림 18>의 학생은 “색깔이 예쁜 얼굴을 그릴 수 있어서 좋았다.”

<그림 19>의 학생은 “내가 그리니까 남자가 된 것 같다.”

벤 데이 망점으로 입체감을 표현해보려는 학생들의 시도도 있었고 원색이 아닌 자유로운 색으로 표현하고자 하는 학생들도 있었으나 결국 의도대로 방향이 잡히지 않아서 결국 단조로운 원색색상에 만화적 윤곽선을 기본으로 다들 모사를 완성하였다.

모작 후에 서로의 그림을 평하며 로이 리히텐슈타인의 특징적인 작품 구성과 강렬한 색채 등 주목성을 띄는 요소에 대하여 논하여 보고 앤디 워홀과 로이 리히텐슈타인 같은 팝아트 화가들이 나올 수 있었던 배경에 대해 서로의 학습한 지식을 공유하며 복습하는 효과가 있었다.

(3) 에두아르 마네가 되어보자(3차시)

① 단원의 개관

에두아르 마네 작품 감상을 통해 특징, 내용, 작가만의 표현기법, 시대적 배경을 학습한 후 학생들이 「피리부는 소년」을 모사해보면서 마네 작품의 평면적 색채와 구조를 이해할 수 있다.

② 학습목표

- 에두아르 마네의 작품 특징을 이해할 수 있다.
- 「피리부는 소년」 모사를 통하여 그림의 내용, 구도 등 특징을 알아볼 수 있다.

③ 수업자료

<그림 19 ~ 23>는 ‘에두아르 마네가 되어보자.(3차시)’의 수업 자료이다.



<그림 19>

「풀밭 위의 점심 식사」



<그림 20> 「생 라자르 역」



<그림 21> 「뱃놀이」



<그림 22>

「제비꽃 장식을 한 베르트 모리조」



<그림 23> 「피리 부는 소년」

마네의 색채는 특별하다. 공간적 깊이를 느낄 수 없도록 그려진 배경과 평면적인 색채로 묘사된 대상들은 화면의 평면성을 두드러지게 한다. 그는 대상을 묘사

하면서 중간 색조를 과감히 생략했고, 전체적으로 녹색과 갈색을 위주로 채색했다. 이런 점에서 학습자들에게 보이는 대로의 재현만이 좋은 그림이라는 인식을 벗어나게 해주고자하며, 순간의 행동을 포착하는 마네 특유의 관점의 특징을 살려 어떤 것도 주제가 될 수 있음을 학습자들에게 시사하기 위해 마네의 그림을 선정하였다.

④ 교수 학습 과정안

본 수업은 에두아르 마네의 작품들을 감상한 후 관점과 특징을 이해하고, 에두아르 마네의 배경과 대상의 평면적 표현방식에 유념하며 「피리 부는 소년」을 모사하기 위한 것이다. 이를 통해 작품의 만화적인 표현 방법, 독특한 작업방식을 알 수 있으며 수업 내용은 <표 12>과 같다.

<표 12> 에두아르 마네가 되어보자.(3차시)

단계	과 정	교수·학습활동	자료(▶) 및 유의점(※)
준비	<p>학습동기 유발</p> <p>학습목표 확인</p>	<p>◎ 동기유발 : 작품 사진을 보여준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 에두아르 마네의 작품 살피기</li> <li>● 작품들을 특징적인 부분 확대하여 보여주기</li> <li>● 지금까지 보았던 그림들과 다른 점 이야기하기</li> </ul> <p>◎ 학습목표 인지시키기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 에두아르 마네를 이해하고 모사 활동을 하며 마네의 표현적인 특징을 알 수 있다.</li> </ul>	<p>▶PPT</p> <p>에두아르 마네 작품을 보여준다.</p>
이해	<p>주제설정</p> <p>이미지 형성</p>	<p>◎ 에두아르 마네 작품 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 「풀밭 위의 점심식사」, 「생 라자르 역」, 「벧놀이」, 「제비꽃 장식을 한 베르티 모리조」, 「피리부는 소년」 작품의 공통점과 특징 찾기</li> </ul> <p>◎ 에두아르 마네 이해하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 작가와 작품의 표현기법, 내용, 기법 설명</li> <li>● 작가의 작품 방법에 대하여 평면성을 강조하고 내포하고 있는 그림의 의미를 설명</li> </ul>	<p>▶PPT</p> <p>(에두아르 마네 작품)</p> <p>※평면성 구성 강조하여 설명한다.</p>

	기법탐색	◎ 기법 탐색하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림의 특징 살펴보고 평면성을 강조하는 요소를 살펴보기</li> <li>• 입체감이나 원근감을 구현하기보다는 화면을 평면적으로 보이게 하는 평면구성</li> <li>• 윤곽선을 강조하고 중간색 생략하기</li> </ul>	▶교사 : 윤곽선과 사용할 색채를 강조하여 설명한다.
표현	작품제작 활동	◎ 기법 모사하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 「피리 부는 소년」 모사하기</li> <li>• 기법모사를 하면서 배경과 평면적인 색채로 구성하기</li> <li>• 주인공의 시선과 자세유념 하기</li> </ul>	※ 작품의 특징인 평면적 색채를 강조하며 즐거운 수업 분위기를 조성한다.
정리	감상활동  정리활동  차시예고	◎ 모사한 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들은 각자 그린 그림을 원작과 비교하여 감상해 보는 시간 갖기</li> <li>• 친구들의 작품도 감상하고 느낀 점 서로 이야기하기</li> <li>• 모사한 그림과 원작을 비교 감상하기</li> <li>• 모사하며 어려운 점 말해보기</li> <li>• 새롭게 알게 된 점 이야기하기</li> </ul> ◎ 정리활동 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 인상주의의 아버지로 불리는 이유를 다시 정리해주고 미술사적 가치를 설명한다.</li> </ul> ◎ 차시예고 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 파블로 피카소가 되어보자.</li> </ul> - 재료 : 물감, 붓, 연필	▶ 학생들작품  ※ 서로의 작품들을 자유롭게 감상할 수 있도록 분위기를 조성한다.

⑤ 수업 결과

「피리 부는 소년」을 모사하면서 깊이가 느껴지지 않고 평면적이라는 표현을 학생들은 어려워했다.

<그림 24 ~ 28> 에두아르 마네 「피리 부는 소년」 모사 학생작품



<그림 24>



<그림 25>



<그림 26>



<그림 27>



<그림 28>

.에두아르 마네 「피리 부는 소년」 을 모사하며 학습자들은 다음과 같이 말했다.

<그림 25>의 학생은 “소년이 원래는 여자라고해서 놀랐다.”

<그림 26>의 학생은 “바닥과 벽의 경계가 없다는 것이 이상하다.”

<그림 27>의 학생은 “소년이 모델을 하면 참을성이 없어서 도망갔을 것이다”

<그림 28>의 학생은 “여성이 사실은 진짜 남자인 여장남자일 수도 있다”

<그림 29>의 학생은 “작가가 좋아하는 모델이라서 그린 것 같다”

채색을 할 때에 학생들이 서로 코칭을 하면서 어둡게 물감을 섞도록 하고 단색으로 색을 채워갔고 모두다 마네의 평면적인 구성의 느낌이 나도록 작품모사를 완성하였다. 자유롭게 자신의 의견과 지식을 공유하면서 실기를 하였기 때문에 마네의 특징적인 평면성을 강조하는 그림을 학생들이 명확하게 기억해주는 모습으로 수업을 마쳤다.

(4) 파블로 피카소가 되어보자(4차시)

① 단원의 개관

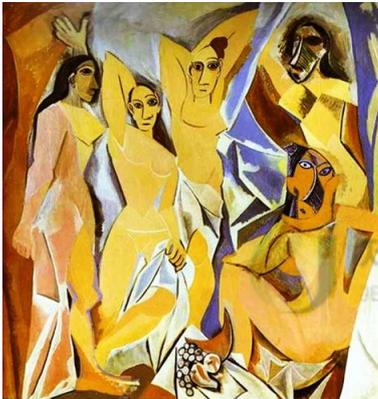
파블로 피카소 작품 감상을 통해 기교, 독창성, 해학적 작가의 표현기법을 이해한 후 학생들이 모사해보면서 작품의 내용, 방법, 재료 등을 배울 수 있다.

② 학습목표

- 파블로 피카소의 작품배경과 특징을 이해할 수 있다.
- 작품 모사를 통하여 그림의 내용, 특징을 알아볼 수 있다.

③ 수업자료

<그림 29 ~ 33>는 ‘파블로 피카소가 되어보자.(4차시)’의 수업 자료이다.



<그림 29>  
「아비뇰의 처녀들」



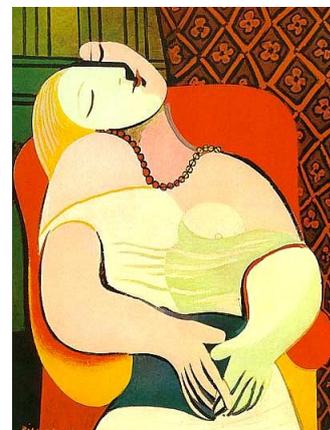
<그림 30>  
「도라 마르의 초상」



<그림 31>  
「꽃과 함께 있는 자클린」



<그림 32> 「게르니카」



<그림 33> 「꿈」

파블로 피카소의 천재성은 20세기 미술을 지배했고, 그는 동시대의 미술가들에게 상당한 영향을 끼쳤을 뿐만 아니라, 후대의 미술가들에게도 중요한 영향을 끼쳤다. 그렇기 때문에 미술사에서 피카소를 빠지지 않고 등장하는 주요 주제이며 상식적 인물로서 선정되었다.

④ 교수 학습 과정안

본 수업은 파블로 피카소의 작품들을 감상한 후 관점과 특징을 이해하고, 피카소의 천재성과 입체적 대상의 평면적 환원하는 표현방식에 유념하며 「꿈」, 「꽃과 함께 있는 자클린」 중 선택하여 묘사하기 위한 것이다. 수업 내용은 <표 13>과 같다.

<표 13> 파블로 피카소가 되어보자.(4차시)

단계	과 정	교수·학습활동	자료(▶) 및 유의점(※)
준비	학습동기 유발	◎ 동기유발 : 작품 사진을 보여준다. • 파블로 피카소의 작품 살피기 • 작품들을 특징적인 부분 확대하여 보여주기 • 지금까지 보았던 그림들과 다른 점 이야기하기	▶PPT 파블로 피카소 작품을 보여준다.
	학습목표 확인	◎ 학습목표 인지시키기 - 파블로 피카소를 이해하고 묘사 활동을 하며 피카소의 표현적인 특징을 알 수 있다.	
이해	주제설정 이미지 형성	◎ 파블로 피카소 감상하기 • 「아비뇰의 처녀들」, 「도라 마르의 초상」, 「꽃과 함께 있는 자클린」, 「게르니카」, 「꿈」 작품의 공통점과 특징 찾기 ◎ 파블로 피카소 이해하기 • 작가와 작품의 표현기법, 내용, 기법 설명 • 작가의 작품 방법에 대하여 구성과 공간, 기법과 색채에 살피기	▶PPT (파블로 피카소 작품)
	기법탐색	◎ 기법 탐색하기 • 3차원적인 형태를 환원하여 2차원 평면에 묘사하는 입체주의 양식적 기법 살피기	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입체감이나 원근감을 구현하기보다는 화면을 평면적으로 보이게 하는 평면구성</li> <li>• 윤곽선을 강조하고 중간색 생략하기</li> </ul>	
표현	작품제작 활동	<p>◎ 기법 모사하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 「꿈」, 「꽃과 함께 있는 자클린」 중 선택하여 모사하기</li> <li>• 입체주의 양식으로 기법모사를 하기</li> </ul>	<p>※ 작품의 특징인 입체의 평면으로의 환원을 강조하며 즐거운 수업 분위기를 조성한다.</p>
정리	<p>감상활동</p> <p>정리활동</p> <p>차시예고</p>	<p>◎ 모사한 작품 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생들은 각자 그린 그림을 원작과 비교하여 감상해 보는 시간 갖기</li> <li>• 친구들의 작품도 감상하고 느낀 점 서로 이야기하기</li> <li>• 모사한 그림과 원작을 비교 감상하기</li> <li>• 모사하며 어려운 점 말해보기</li> <li>• 새롭게 알게 된 점 이야기하기</li> </ul> <p>◎ 정리활동</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 20세기를 대표하는 피카소의 천재성에 대해 정리해주고 미술사적 가치를 설명한다.</li> </ul> <p>◎ 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 앙리 마티스가 되어보자.</li> </ul> <p>- 재료 : 물감, 붓, 연필</p>	<p>▶ 학생들작품</p> <p>※ 서로의 작품들을 자유롭게 감상할 수 있도록 분위기를 조성한다.</p>

### ⑤ 수업 결과

다방면에서 영향력을 보인 피카소의 영향은 학생들에게도 제법 이름이 알려져 있었다. 같은 그림을 모사하기보다 다양한 작품을 모사하고 싶다는 학생들의 의견을 반영하여 점차 선택의 폭을 넓히기로 하고 이번 4차시에서는 피카소의 작품 「꿈」과 「꽃과 함께 있는 자클린」 중에서 선택하여 모사를 하였다.

<그림 34 ~ 38> 파블로 피카소 「꿈, 꽃과 함께 있는 자클린」 모사 학생작품



<그림 34>



<그림 35>



<그림 36>



<그림 37 >



<그림 38>

파블로 피카소 「꿈, 꽃과 함께 있는 자클린」을 모사한 작품을 감상하며 3차원적인 형태를 2차원의 평면에 묘사하는 입체주의 양식의 독창적인 기법에 대한 논의로 다음과 같이 말했다.

<그림 35>의 학생은 “설명을 들었지만 아무리 이해해도 이상하게 생겼다.”

<그림 36>의 학생은 “피카소는 똑똑하지만 못생긴 사람만 골라서 그렸을 것이다.”

<그림 37>의 학생은 “여러 방향이 한 장에 그려지는 것이 신기하다.”

<그림 38>의 학생은 “피카소는 욕심이 많아서 한 장에 그리려했을 것이다..”

<그림 39>의 학생은 “천재니까 내가 이해 못 하는 것이 아닐 것이다.”

감상 후에 어려워하는 피카소의 작품해석을 위하여 부가설명을 하였다. 예시 설명을 위하여 「아비뇽의 처녀들」을 확대하여 부분적으로 보여주며 다양한 시각이 한 공간에 존재함을 이해시켜 주었다.

(5) 앙리 마티스가 되어보자(5차시)

① 단원의 개관

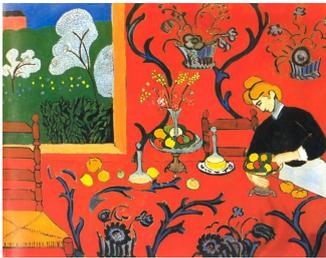
앙리 마티스 작품 감상을 통해 특징, 내용, 작가, 표현기법, 시대적 배경을 이해한 후 학생들이 야수주의의 강한 색채를 익히고 모사해보면서 작품의 내용, 방법, 등을 배울 수 있다.

② 학습목표

- 앙리 마티스의 작품배경과 특징을 이해할 수 있다.
- 작품 모사를 통하여 그림의 내용, 특징을 알아볼 수 있다.

③ 수업자료

<그림 39 ~ 44>는 ‘앙리 마티스가 되어보자.(5차시)’의 수업 자료이다.



<그림 39> 「붉은 방」



<그림 40> 「류트」



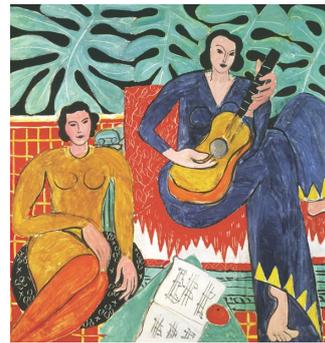
<그림 41>  
「목련이 있는 정물」



<그림 42> 「춤」



<그림 43> 「루마니아 풍의  
블라우스를 입은 여인」



<그림 44> 「음악」

앙리 마티스는 색채에 중점을 두는 ‘야수주의’의 대표 작가다. 그는 활력 없는 무생물들보다는 생생한 컬러의 천들로 몸을 둘러싸고 있는 사람들의 재현에 좀 더 집중하고 자신만의 미술을 추구하며 개성적인 양식을 창조한 작가로, 독창성이 돋보인다.

일러스트적인 그의 그림에서 다분히 색채에 집중하는 것이 아니라 작품을 그리기 전에 많은 드로잉 습작을 하고, 실제 작업할 때에는 거의 무의식적으로 그리다시피 해서 단시간 내에 작품을 완성하는 방식을 사용한다. 학습자들에게 소개하고 구구상한 바를 그대로 실제 캔버스에 옮길 수 있는 능력에 대해서 많은 노력이 필요하고 학습자들도 많은 노력이 필요하다는 메세지적 관점에서 화가를 선정하였다.

#### ④ 교수 학습 과정안

본 수업은 앙리 마티스의 작품들을 감상한 후 이론적 배경과 특징을 이해하고, 앙리 마티스의 작품을 자유로이 선택하여 모사하기 위한 것이다. 수업 내용은 <표 14>과 같다.

<표 14> 앙리 마티스가 되어보자.(5차시)

단계	과 정	교수·학습활동	자료(▶) 및 유의점(※)
준비	학습동기 유발	◎ 동기유발 : 작품 사진을 보여준다. ● 앙리 마티스의 작품 살펴보기 ● 작품들을 특징적인 부분 확대하여 보여주기 ● 지금까지 보았던 그림들과 다른 점 이야기하기	▶PPT 앙리 마티스 작품을 보여준다.
	학습목표 확인	◎ 학습목표 인지시키기 - 앙리 마티스를 이해하고 모사 활동을 하며 마티스의 표현적인 특징을 알 수 있다.	
이해	주제설정  이미지 형성	◎ 앙리 마티스 감상하기 ● 「붉은 방」, 「류트」, 「목련이 있는 정물」, 「춤」, 「루마니아 풍의 블라우스를 입은 여인」, 「음악」 작품의 공통점과 특징 찾기 ◎ 앙리 마티스 이해하기 ● 작가와 작품의 표현기법, 내용, 기법 설명 ● 작가의 작품 방법에 대하여 구성과 공간, 기법과 색채에 살피기	▶PPT (앙리 마티스 작품)
	기법탐색	◎ 기법 탐색하기 ● 원시적 색채구성 살펴보기	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입체감이나 원근감을 구현하기보다는 화면을 평면적으로 보이게 하는 평면구성</li> <li>• 윤곽선을 강조하고 중간색 생략하기</li> </ul>	설명한다.
표현	작품제작 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 기법 모사하기</li> <li>• 작품을 자유로이 선택하여 모사하기</li> <li>• 입체주의 양식으로 기법모사를 하기</li> </ul>	※ 수업 분위기를 조성한다.
정리	감상활동  정리활동  차시예고	<ul style="list-style-type: none"> <li>◎ 모사한 작품 감상하기</li> <li>• 학생들은 각자 그린 그림을 원작과 비교하여 감상해 보는 시간 갖기</li> <li>• 친구들의 작품도 감상하고 느낀 점 서로 이야기하기</li> <li>• 모사한 그림과 원작을 비교 감상하기</li> <li>• 모사하며 어려운 점 말해보기</li> <li>• 새롭게 알게 된 점 이야기하기</li> <li>◎ 정리활동</li> <li>• 마티스의 개성적인 작품 활동을 정리해주고 미술사적 가치를 설명한다.</li> <li>◎ 차시예고</li> <li>• 자유롭게 모사하여 보자.</li> <li>- 재료 : 물감, 붓, 연필</li> </ul>	▶ 학생들작품  ※ 서로의 작품들을 자유롭게 감상할 수 있도록 분위기를 조성한다.

### ⑤ 수업 결과

4차시에서 같은 그림을 모사하기보다 다양한 작품을 모사하고 싶다는 학생들의 의견을 반영하여 점차 선택의 폭을 넓히겠다는 약속에 따라 학생의 의지대로 다양한 작품의 모사를 실시하였다. 마티스의 예시작품 중에서 작품을 자유롭게 선정하여 모사하였다.

<그림 45 ~ 50> 앙리 마티스 작품들 모사 학생작품



<그림 45>



<그림 46>



<그림 47>



<그림 48>



<그림 49>



<그림 50>

앙리 마티스 작품들을 모사하며 학습자들의 느낌을 다음과 같이 말했다.

<그림 46>의 학생은 “그림이 안을 그린 것인 밖을 그린 것인지 알 수 없다.”

<그림 47>의 학생은 “지난 번 그림처럼 벽과 바닥경계가 없어 신기하다.”

<그림 48>의 학생은 “쉽게 봤는데 그럴게 너무 많아서 놀랐다.”

<그림 49>의 학생은 “여학생이 그린 그림인줄 알았는데 아니었다.”

<그림 50>의 학생은 “작가는 배경을 그리는 것이 귀찮았을 지도 모른다.”

<그림 51>의 학생은 “쉬워보였는데 어렵다.”

색채에 중점을 두는 미술 양식인 ‘야수주의’의 대표 작가 앙리 마티스를 학습하며 강렬한 원색의 색채를 사용하여 그림의 소재보다 색채에서 미술의 고유한 특성을 찾으려하는 혁신적인 태도로 색채를 표현하는 야수주의에 대한 이해를 도모했다.

(6) 서로 선생님이 되어보자(6차시)

① 단원의 개관

자유롭게 명화를 선택하여 선택한 명화의 특징, 내용, 작가, 표현기법, 시대적 배경을 이해한 후 작품을 모사해보면서 학습자들 서로가 선생님이 되어본다.

② 학습목표

- 선택한 작품의 작품과 특징을 파악 할 수 있다.
- 작품 모사를 통하여 그림을 그린 화가와 내용, 특징을 이해하고 다른 학습자에게 설명 할 수 있다.

③ 수업자료

<그림 51 ~ 55>는 ‘서로 선생님이 되어보자(6차시)’에서 학생들이 선택한 그림들이다.



<그림 51> 구스타프 클림트  
「매다 프리마베시의 초상」



<그림 52> 레오나르도 다빈치  
「모나리자」



<그림 53> 마르크 샤갈  
「두 얼굴의 신부」



<그림 54> 마르크 샤갈  
「에펠탑의 신랑신부」



<그림 55> 폴 고갱 「타이티의 연인들」

무작위로 명화를 10장을 준비하여 학생들에게 모사하고 싶은 작품을 자유롭게 선택하도록 하였다. 선택한 명화와 선택한 명화의 화가를 알려주고 작품과 화가의 이론적 정보 탐색을 위하여 스마트폰을 10분간 활용하도록 하였다. 학습자들 간의 교류적인 학습을 위하여 같은 명화를 선택한 학생들을 한조로 진행하였고 조별 간 논의를 유도하였다.

#### ④ 교수 학습 과정안

그동안의 진행해왔던 감상학습과 이론학습을 과정과 달리 마지막 시간으로, 스스로의 이론 탐색과 모사하기 위한 것이다. 수업 내용은 <표 15>과 같다.

<표 15> 서로 선생님이 되어보자(6차시)

단계	과 정	교수·학습활동	자료(▶) 및 유의점(※)
준비	학습동기 유발  학습목표 확인	◎ 동기유발 : 작품 사진을 펼쳐 보여준다. • 10가지의 명화 중에서 무작위로 선택하기 • 선택한 작품의 화가 이름만 알려주기 ◎ 학습목표 인지시키기 - 선택한 명화의 내용을 이해하고 모사 활동 후 설명할 수 있다.	※ 작품 선택이 물리지 않도록 주의한다.
이해	주제설정  이미지 형성	◎ 작품 감상하기 • 선택한 작품의 공통점과 특징 찾기 ◎ 명화 이해하기 • 스마트폰 활용으로 작품의 정보탐색하기 • 작가와 작품의 표현기법, 내용 알아보기 • 작가의 작품 방법에 대하여 구성과 공간, 기법과 색채에 살피기	▶이론 탐색을 위하여 스마트폰을 10분간 활용하도록 한다. ※스마트폰 10분 활용 뒤 수거
	기법탐색	◎ 기법 탐색하기 • 각자 선택한 작품의 기법을 탐색한다.	
표현	작품제작 활동	◎ 기법 모사하기 • 작품을 자유로이 선택하여 모사하기	※ 수업 분위기를 조성한다.

정리	감상활동	◎ 모사한 작품 감상하기 • 학생들은 각자 그린 그림을 원작과 비교하여 감상해 보는 시간 갖기 • 친구들의 작품도 감상하고 느낀 점 서로 이야기하기 • 모사하며 어려운 점 말해보기 • 새롭게 알게 된 점 이야기하기	▶ 학생들작품 ※ 서로의 작품들을 자유롭게 감상할 수 있도록 분위기를 조성한다.
	정리활동	◎ 정리활동 • 주제에 대해 스스로 학습하는 모습과 앞으로 신장된 모습을 독려해주기 • 그동안 학습한 명화에 대해 잘 이해하고 있는지 질문지와 감상문을 작성하기	▶ 질문지와 감상지

#### ⑤ 수업 결과

이전까지의 수업과 달리 학생들에게 명화의 자율적인 학습유도를 위하여 무작위로 준비한 10장의 명화에서 모사하고 싶은 작품을 자유롭게 선택하도록 하였다. 5차시까지 화가를 선택적으로 학습하고 모사가 이루어진 것에 반해서 본 마지막 6차시에서는 자신이 선택한 명화를 자율적으로 학습하는 시간을 만들었다.

각자 선택한 명화의 카피 출력본과 화가를 알려주고 선택한 명화의 중복 선택을 한 학생들을 한조로 이동시켜주었다. 수업자료를 제공하지 않고 스스로 작품과 화가의 이론적 정보 탐색을 위하여 스마트폰을 10분간 단시간동안 활용하도록 하였고 10분간의 탐색 종료 후 스마트폰을 수거하였다. 선택한 작품의 모사과정 중에도 같은 학생들 간의 명화의 인지를 위하여 논의하는 수업 분위기를 조성하였고 모사완료 후 각기 다른 명화를 선택한 학생들끼리 서로가 탐색하고 모사하며 알고 느낀 점을 공유하도록 하였다.

학습자들은 사전조사에서 미술을 좋아하지 않는 이유가 소질이 없다고 생각한 것이 많았었는데 그리는 표현적인 기술보다 미술적 지식을 이해하고 쌓는다는 점에서 평가를 달리하였다.

<그림 56 ~ 60> 명화 자유선택 모사 학생작품



<그림 56>



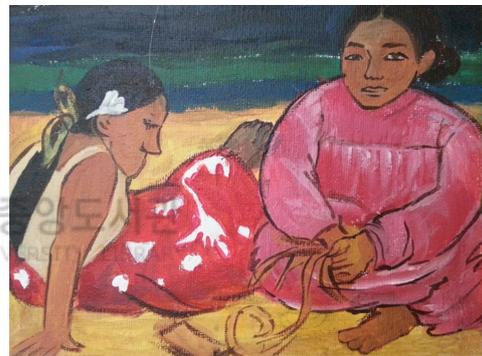
<그림 57>



<그림 58>



<그림 59>



<그림 60>

여러 작가의 작품 모사 후 학습자들의 느낌을 다음과 같이 말했다.

<그림 57>의 학생은 “선생님이 된 기분이 든다.”

<그림 58>의 학생은 “배우고 싶은 게 생기면 혼자 배울 수 있을 것 같다.”

<그림 59>의 학생은 “나는 잘 가르쳐 주었는데 친구가 못 가르쳐서 답답했다.”

<그림 60>의 학생은 “샤갈은 너무 슬픈 사람 같다.”

<그림 61>의 학생은 “이 그림 내용은 내가 제일 잘 알 것 같다.”

학생들은 수업 진행에 잘 따라주었고 스스로 정보를 취합하여 말해 봄으로서 자신이 선택하고 설명할 수 있는 학습능력을 가지게 되었고, 그림을 보면서 자신의 생각과 의견을 말하는 것에 자연스러워져 비주얼 리터러시의 교육에 한발 다가간 효과를 볼 수 있었다.

#### 4. 지도 적용 후 학생들의 인식조사

6차시 동안 이루어진 명화의 재구성을 통한 스토리텔링 수업 후, 학생들의 인식이 어떻게 변화했는지에 대해 알아보하고자 40명의 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하였다.

##### 1) 설문 조사 내용

명화의 재구성을 통한 스토리텔링 미술교육의 지도방안을 반영한 후 학생들의 명화에 대한 인식조사를 분석한 내용은 다음과 같다.

<표 16> 수업 후 미술수업에 대한 선호도(N=40)

순	설문	문항	N	%
1	미술 수업이 재미있다고 생각 하나요?	① 매우 그렇다.	21	52.5
		② 그렇다.	19	47.5
		③ 보통이다.	0	0
		④ 아니다.	0	0
		⑤ 매우 아니다.	0	0
계			40	100

<표 16>에서는 수업 후, 미술수업에 대한 선호도를 알아보기 위해 미술 수업의 재미의 유무를 질문하였다. 수업 전에는 35%의 학생만 재미있다고 말한 반면 수업 후에는 모든 학생들이 재미있다는 답을 해 주었다. 흥미유발과 학생들의 참여도모에 성공했다고 볼 수 있다.

<표 17> 수업 후 내용 인지에 대한 유지도(N=40)

순	설문	문항	N	%
2	수업 후 수업내용을 기억하는 화가의 이름에 표시하세요. (중복가능)	① 잭슨 폴록 ( )	40	100
		② 로이 리히텐슈타인 ( )	40	100
		③ 에두아르 마네 ( )	32	80
		④ 파블로 피카소 ( )	40	100
		⑤ 앙리 마티스 ( )	33	88.5
		⑥ 기타 화가서술( )	40	100

<표 17>에서는 학습했었던 화가들에 대한 지식이 유지되고 있는지에 대한 문항으로, 거의 모든 학생들이 학습내용을 인지하고 유지되고 있음을 알 수 있었다. 학생들은 유일하게 수업 전에 알고 있던 파블로 피카소를 비롯하여 잭슨 폴록, 로이 리히텐슈타인, 에두아르 마네, 앙리 마티스 등 미술계의 거장들을 수업을 통해 알게 되었으며 잭슨 폴록, 로이 리히텐슈타인, 에두아르 마네, 파블로 피카소, 앙리 마티스의 수업의 순차적 연결고리를 알게 인지할 수 있었다. 하지만 높은 답변 중에서도 에두아르 마네와 앙리 마티스의 낮은 답변으로 감상 지도가 부족했음을 알게 되었다.

이 문항을 통해 연구수업이 지도가 성공적이었다고 보여지며 수업에 대한 내용의 신지하고 유지되고 있다는 것을 보여준다.

<표 18> 표현활동수업 제재로서의 화가 선호도(N=40)

순	설 문	문 항	N	%
3	수업 중 어떤 화가의 표현활동이 재미있었나요?	① 잭슨 폴록	12	30
		② 로이 리히텐슈타인	9	22.5
		③ 에두아르 마네	3	7.5
		④ 파블로 피카소	6	15
		⑤ 앙리 마티스	5	12.5
		⑥ 자유선택 화가	5	12.5
		계	40	100

<표 18>에서는 연구수업을 진행하는 동안 6차시에 걸쳐 진행했던 표현활동 중에서 어떤 화가의 작품을 모사하는 표현활동에 흥미가 있었는지에 대한 문항이다. 가장 많은 선호도를 보인 잭슨폴록의 드리핑기법은 30%의 학생이 재미있었다고 답을 하였고 두 번째로는 「행복한 눈물」을 모사를 했던 만화적인 기법이 돋보이는 로이 리히텐슈타인으로 22.5%였다. 「꿈」과 「꽃과 함께 있는 자클린」을 모사했던 파블로 피카소는 15%의 선호도를 보였다. 반면 자유로운 선택을 주었던 앙리 마티스 작품 모사와 마지막 6차시에서 했던 자유선택화가는 동물인 12.5%로 기대치에 비해 낮은 응답률을 보였다. 가장 저조한 에두아르 마네는 7.5%의 결과로 나타났다.

결과를 미루어보아 두 가지 공통점을 발견 할 수 있다. 첫 번째는 단순하고 심플한 주제에 대한 선호도가 높다는 것이고, 두 번째는 학생들은 주어진 활동에는 적극적인 자세를 보였으나 작품의 표현기법에 흥미를 보이지만 어려운 해석이 따르면 주저하는 사세를 보이는 점이다. 이 두 가지 공통점에서 볼 때 수업의 표현활동을 고려하여 지속적인 흥미와 좀 더 쉬운 해석으로 지도안을 구성해야 할 것이다.

<표 19> 영화의 재구성을 통한 스토리텔링 수업에 대한 평가(N=40)

순	설 문	문 항	N	%
4	여러 영화들을 접해보고 표현해보는 시간을 가졌는데 영화를 이해하고 기억하는데 도움이 되었나요?	① 많은 도움이 되었다..	37	92.5
		② 별로 도움이 되지 못했다.	3	7.5
계			40	100

<표 19> 여러 영화들을 접해보고 표현해보는 시간을 가졌는데 영화를 이해하고 기억하는데 도움이 되었느냐의 질문에 3명을 학생을 제외한 나머지 학생들이 많은 도움이 되었다고 답을 하였다. 영화를 이해하고 지식함양의 수단으로서 수업이 성공적으로 이루어 졌다고 보여 진다.

<표 20> 수업 후 영화를 이해하는 관점(N=40)

순	설 문	문 항	N	%
5	수업 후 영화를 이해하는 관점이 어떻게 달라졌나요?	① 영화의 배경지식을 이해하고 감상을 해야겠다.	38	95
		② 직접 설명을 해주지 않으면 이해 할 수 없다.	2	5
		③ 달라지지 않았다.	0	0
계			40	100

<표 20>에서는 수업 후 명화를 이해하는 관점이 어떻게 달라졌느냐는 질문에 95%의 학생들이 ①번 문항의 ‘명화의 배경지식을 이해하고 감상을 해야겠다.’에 답을 하였다. 나머지 5%의 학생은 ②번 문항의 ‘직접 설명을 해주지 않으면 이해할 수 없다.’에

답을 하였지만 거의 모든 학생들이 수업에 대한 이해를 그저 바라보는 감상에 그치지 않고 수업했었던 지도 방향에 따라 학습한 결과로 보여 진다. 이로 볼 때 학생들이 후에 또 다른 명화를 관전할 때 화가와 배경적 지식의 이해를 도모했던 경험에 비추어 명화의 감상에 관심을 가지며 어렵지 않은 접근방식으로 학습할 것으로 기대된다.

<표 21> 명화에 대한 관심도(N=40)

순	설 문	문 항	N	%
6	명화에 대한 관심이 생겼나요?	① 그렇다.	38	95
		② 아니다.	2	5
			40	100

<표 21>에서 6차시동안 명화에 대한 수업을 하면서 명화에 대한 관심이 생겼는지에 대한 설문에서 95%의 학생들이 ‘그렇다’라고 답을 해주었다. 5%의 학생들은 ‘아니다’라고 답변을 하였지만 대다수의 학생들이 긍정적인 답변을 보여준 것을 보아 이는 수업 이전의 학생들은 명화를 접해본 경험이 부족하고 관전 문화에 익숙지 않아 관심이 없었던 것으로 보인다. 수업이 같은 방식으로 진행되는 것을 이해한 학생들은 앞서서 감상이나 평가부분에서 발표를 하곤 했는데 그 부분만 보아도 큰 변화라고 보여 진다.

## 2) 설문 조사 결과 분석

지도 적용 후 학생들의 인시조사 설문의 조사 결과 분석은 다음과 같다.

수업 전후를 비교하여 미술수업에 대한 선호도는 수업 전 35%에서 수업 후에는 모든 학생들이 재미있다는 답으로 높은 선호도를 보여주었다. 앞선 사전조사 결과에서 유념했던 흥미유발과 학생들의 참여도모에 성공했다고 볼 수 있다.

6차시에 걸쳐 학습했었던 화가들에 대한 지식이 유지되고 있는지에 대한 문항에서도 거의 모든 학생들이 인지했던 학습내용이 유지되고 있음을 알 수 있었다. 학생들은 사전에 계획했던 지식 함양의 측면에서도 성공적이라 볼 수 있다. 수업 주제 파악단계에서 유일하게 알고 있던 과블로 피카소를 비롯하여 잭슨 폴록, 로이 리히텐슈타인, 에두아르 마네, 앙리 마티스 등 미술계의 거장들을 수업을 통해 알게 되었으며 좀 더 나아가 수업의 순차적 연결고리를 인지할 수 있었다. 하지만 높은 답변 중에서도 에두아르 마네와 앙리 마티스의 상대적으로 낮은 답을 보였는데 이는 흥미유발과 감상지도가 효과적으로 고루 이루어지지 못한 것으로 판단된다.

6차시에 걸쳐 진행했던 연구수업에서 표현활동수업 제재로서의 화가 선호도를 알아봤을 때 가장 많은 선호도를 보면 학생 30%가 잭슨폴록의 드리핑기법은 선택 하였고 두 번째로는 22.5%의 만화적인 기법이 돋보이는 로이 리히텐슈타인 「행복한 눈물」을 모사하였다. <표 19>에서의 결과에서 학생들의 학습능력과 학습내용을 기억하는 이론적인 측면에서는 매우 높은 학습능률을 보였으나 표현 활동 수업에서의 학생 응답률은 내용이 어렵고 선택의 폭이 넓을 수록 낮아지는 경향을 보이고 있다.

이 결과는 상대적으로 화가들의 다양한 스타일을 접해보고 학습한 결과로, 잭슨 폴록의 드리핑기법이 제한 없는 자유로운 표현활동을 할 수 있다는 점에서 누구나 접근이 쉽고 흥미를 유발하기에 적합한 표현이라는 것과 어른의 시각에서도 자극적이고 재미있는 만화적인 기법이 돋보이는 로이 리히텐슈타인의 표현 활동 수업이 더 흥미로울 것이라는 예측이 가능하기에 당연한 결과일지도 모른다.

그러나 본 연구에서 학생들의 표현활동은 어디까지나 재구성단계에서 화가와 작품의 스토리를 떠올리며 기억을 되새기는 목적을 가지고 있는 스토리텔링을 위한 활동이다. 수업의 진행은 단순히 배경지식 없이 작품 감상 활동을 통하여 얻어진 순수한 명화에 대한 감상 이미지와 이론을 동반한 이해적 감상을 통해서 얻어진 이미지를 기반으로 명화의 감상 이미지를 이야기함으로써 머릿속에 명화의 배경지식을 동반한 이미지를 재구성토록 하였고 학습자들의 머릿속 재구성된 명화의 이야기를 자연스럽게 꺼내도록 수업 전반적으로 스토리텔링을 지속적으로 활용하고 권장하였다.

<표 20>의 문항은 수업 후 명화를 이해하는 관점이 달라졌느냐의 문항으로 스스로 수업방식에 대하여 이해를 하고 있는지에 대한 의문과 수업지도안 구성 단계에서 고민했었던 지속적인 지식함양을 위한 감상방법의 실현성에 대하여 함축적인 의미를 가지고 있다. 우려와 달리 학생들의 95%가 문항에 ‘명화의 배경 지식을 이해하고 감상을 해야겠다.’고 답을 하였는데, 이것은 학생들이 6차시에 걸쳐 학습을 한 결과로 수업방식을 인지하고 있으며, 본 연구의 의도대로 명화의 본질 그대로를 이해하고 기억하는 감상방법을 학습하였다고 유추해 볼 수 있다.

그러므로 본 연구에서 표현활동을 비롯한 전반적인 구성은 성공적이라 볼 수 있으며, 학생들의 명화에 대한 관심이 높아졌다는 결과에서, 본 연구의 지속된 학습활동 영향으로 사실을 바라보는 비평적 시각과 사고의 신장을 기대한다.

### 3) 교육적 기대 효과

명화의 재구성을 통한 스토리텔링 학습방법을 6차시동안 적용하여 얻은 교육적 기대 효과는 다음과 같다.

첫째, 감상수업에서 학습자의 순수한 눈으로 명화를 감상했을 때의 구축된 이미지와 이론적 배경지식을 갖춘 뒤의 두 번째 명화감상으로 구축된 이미지를 비교하여 배경지식의 유무에서 오는 차이를 학습자 스스로 느낄 수 있다.

둘째, 감상 후에 이론적 배경지식을 갖춘 명화의 이미지를 머릿속에서 재구성을 통하여 받아들인 정보에 대한 정리와 지식 함양으로서 장기기억으로의 전환을 기대 할 수 있다.

셋째, 감상수업과 재구성단계를 거쳐 표현활동 등 전반적인 영역에서 스토리텔링의 적극적인 활용으로 학습자들 간의 느낌, 생각, 정보전달, 정서적 교감 등의 효과를 교류할 수 있다.

넷째, 재구성 단계를 지나 표현활동에서 학습한 명화에 대하여 모사를 거치며, 명화의 스토리와 화가의 특징을 되새겨보고 학습한 내용을 재점검하는 동시에 표현력의 신장을 기대 할 수 있다.

다섯째, 6차시 ‘서로 선생님이 되어보자’ 수업에서 경험하였듯이 반복된 학습과정을 통하여 자유로운 주제에서도 과정상 단계의 학습을 적용 할 수 있으며, 주

어진 과제에 대하여 능동적인 상호 학습형태로의 성장을 기대할 수 있다.

본 연구의 교육적 기대 효과는 이상 5가지로 정리하였다. 5가지 모두 학습자들이 주체적으로 능동적인 학습의 형태를 취한다는 공통점을 발견 할 수 있을 것이다. 이것은 과거의 주입식 교육에 빗대어보면 전방에서의 지휘는 언제고 끝나기 때문에 결국 지속 가능한 학습은 자율적이고 능동적인 형태로 이루어져야 한다는 결론에서 비롯하였다.



## IV. 결 론

빠르게 변화하는 오늘날의 사회 속에서, 새롭고 다양한 매체의 보급으로 인하여, 우리는 범람하는 시각언어와 함께 공존하고 있다. 이러한 변화 속에서 우리에게 문자와 언어 이상의 넘쳐나는 시각언어에 대한 이해 없이는 새로운 문화를 올바르게 인식하거나 판단을 고취시키기 어렵다. 그런 의미에서 시각언어의 제반 교육으로서 교사 주도형 수업의 답습이 아닌 새로운 문화를 이해하고 창조하는데 근본이 될 비주얼 리터러시의 교육이 요구된다.

이러한 필요성에 따라, 시각언어를 대하는 교육과 가치중립적 사고의 제반 교육이 이루어져야 한다. 현재 미술과 교육과정에서 지향하는 다양한 방법, 감상활동 및 표현의 연구에 부합하여, 시각언어의 생산과 소비의 주체자로서, 학습자의 올바른 인지적 자세와 비평적 사고 고취를 위한, 학습방법을 연구하였다.

기존의 감상활동은 여러 교육의 여건에 의하여 교사 주도형 주입수업으로 진행되어왔다. 이에 대한 문제로 설문조사에서 나타났듯이 학습자들의 실기에 대한 자신감과 관심이 낮게 나타나고, 학습했던 주제들도 지식으로 자리 잡지 못하고 있음을 보여주고 있다. 이러한 결과를 바탕으로 감상 교육에 있어서, 기초 지식으로서 대표적인 화가에 대한 이해와 접할 기회의 확장으로 이해의 도모와 지식함양, 비평적 사고의 시각을 신장시키고자 하였다.

이에 본 연구에서는 명화감상의 교육적 가치와 순기능에 따라, 학습이 일어나도록 구성하고, 주제 선정에 있어서는 학습자들의 흥미를 유발하여 접근이 용이하도록 차시별로 명화를 선정하였다.

교사와 학습자, 학습자와 학습자들 간의 상호교류적인 자유로운 대화를 중심으로 학생들이 보다 적극적이고 주체적으로 참여하도록 스토리텔링을 권장하였다. 명화에 대한 학습자들의 느낌을 자유롭게 이야기하고, 이론적 지식 배경을 이해와 분석토록 하였다. 스토리텔링의 적극적인 활용으로 종래의 단조로운 감상활동에서 벗어나 창의적이고 활동적인 토론식의 다양한 감상을 할 수 있었다. 또한 명화의 모사 시에 표현기법, 형식, 내용들을 스토리텔링을 비롯한 학습내용의 재구성을 통하여 스스로 학습에 대한 재점점이 일어날 수 있는 교류적인 학습형태

가 구성되었다.

따라서 연구수업을 통해 명화와 미술, 시각언어의 상관관계를 이해할 수 있었다. 명화의 시대적 배경과 대표화가들의 특성을 이해하는 지식함양의 효과와 비평적 시각으로 보는 법을 배울 수 있었다.

현시대의 비주얼 리터러시 교육의 방향을 제안하기 위하여, 교육의 중요성을 인식하고, 명화의 연구와 교육적 가치의 탐색, 그리고 미술교육의 효과적 구성의 방안을 선보이고자 하였다. 개방적이고 학습자 스스로의 학습을 이끄는 주도적 학습법과 지속적인 학습의 효과를 위해, 재구성과 스토리텔링의 접목에 대한 효과를 연구수업을 통해 결과를 도출하였다.

본 연구자의 연구수업 결과로, 학습자들의 감상을 통한 지식함양과 분별력 있는 비평적 시각의 성장을 보여주었다. 연구수업 결과의 효과로 말미암아, 더 나아가 미술교육으로서, 접목적인 비주얼 리터러시 교육의 지속적인 효과와 전인적 인재 양성에 기여할 것으로 기대된다.



## 참 고 문 헌

### <단 행 본>

- 김성호(2008), 「창작의 커뮤니케이션과 미술비평」, 다빈치기프트
- 김연희(2013), 「존 듀이의 교육미학」, 교육과학사
- 노영자 외(2011), 「초등학교 미술 5~6 지도서」, (주)교학사
- 로웬펠드 외(1998), 「인간을 위한 미술교육」, 미진사.
- 루이스 멍퍼드(2011), 「예술과 기술」, 텍스트
- 박휘락(2010), 「미술감상과 미술비평 교육」, (주)시공사·시공아트
- 이규선(2001), 「미술교육학」, 교육과학사
- 이규선 외(1995), 「미술 교육학 개론」, 서울교대 미술 교육 연구회
- 이주현(2008), 「리더를 위한 미술 창의력 발전소」, 위즈덤 하우스
- 임정기 외(2006), 「미술교육의 이해와 방법」, 예경
- 청주교육대학교 미술국정도서편찬위원회(2010), 「미술 3, 4학년 초등학교 교사용 지도서」, 교육과학기술부.
- 최재영(2008), 「아동미술활동의 지도와 이해」, 창지사
- 한국미술교과교육학회(2003), 「미술교육 이론의 탐색」, 도서출판 예경

### <논 문>

- 박지현(2009), “명화 감상 활동이 초등학생의 정서지능에 미치는 영향 : 4학년 미술 교과를 중심으로”, 석사학위 논문, 건국대학교 교육대학원
- 홍창희(1996), “초등학교 미술과 회화 감상 지도방법에 관한 연구”, 석사학위논문 한국교원대학교 대학원

### <기 타 문 헌>

- 박인기(2013), 「스토리텔링의 교수·학습 활동 작용:교수 전략으로서의 스토리텔링 재개념화 하기」, 한국문학논총 제64집, 한국문학회, pp.387-388.
- 박인기 외(2013), 「스토리텔링과 수업기술」, 사회평론, pp.14-18 pp.23-25
- 박인기(2011), 「스토리텔링과 수업기술」, 한국문학논총 제59집, 한국문학회, pp.411-435.

전성수(2000), 「표현·감상과 통합된 이해지도의 관점과 실제」, 한국미술교육학회, p.84.  
네이버 국어사전 ( <http://m.krdic.naver.com> )



<ABSTRACT>

A Study on Art Teaching Method ; Storytelling via  
Reconstruction of a Famous painting  
- Focused on 4rd to 5th grade in Elementary School students-

Sin-Young Park

Department of Art Education Major  
Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju, Korea  
Supervised by Professor Yong-Hwan Kim



Rapid advancement and penetration of technology has served as a medium for convenient and comfortable life, proliferating swiftly in our lives as an extensive, comprehensive, easy and simple approach. These days, communication encompasses texts, speeches, and overflowing visual language, with indiscreet access and usage being regarded as individual responsibilities. Thus, teaching how to treat visual language as well as value-free thinking is required in art. In this context, the present study investigated a teaching-learning method to enhance correct cognitive attitudes and critical thinking skills of learners as the subjects in production and consumption of visual language.

Famous paintings were used as learning materials to broaden the horizon of critical thinking toward visual language. This study was intended to develop contemplative attitudes and critical perspectives toward visual language in art appreciation class by focusing on stories conveyed by famous paintings, and thus to facilitate active learning.

In line with the intent and objective of this study, the author developed lesson plans based on storytelling by reconstructing famous paintings.

As a theoretical consideration on the instructional method of this study, I looked at the notable paintings and the educational value and instructional method of celebrated

paintings in Chapter II. Contacting the notable paintings enable the learners to feel the internal value of various histories and cultures with unfamiliarity and curiosity from the image of notable paintings different from that of the present age. It enables the learners to experience the internalizing process to recognize the historical background, flow and feeling of works and the re-composition of the celebrated paintings and the methodological instruction of storytelling can expect the enhancement of critical view with the development of cognitive domain through the increase of detailed understanding and the talking about the notable paintings.

First, we performed an actual condition survey on the learners and, through the result analysis, supplemented the analysis and educational effect of the draft composed by a theoretical consideration. In order to encourage the low confidence and reduce the burden on the practice of learners, we supplemented the educational learning effect and level accompanied by interest and conducted a theme titled 'a study of storytelling teaching & learning method through the re-composition of notable paintings' in 6 sessions for 3 weeks.

To sum up the result of the above study class, a learner can feel the curiosity and interest for himself/herself from a different image from the present age through the second masterpiece appreciation with the image and theoretical background knowledge, created by the pure view of a learner, of the notable paintings. As the summary of information in visual language and the cultivation of knowledge through the re-composition, this could induce the transition to a long-term memory. In addition, an active use of storytelling could exchange the effects such as feeling, thought, information delivery, and affective communion among the learners. . An expressive activity could help the learners to re-check the learned content and promote the expressiveness at the same time. Through an iterative learning process, we could apply the learning in the procedural stage initiatively in free themes as well and expect the growth to an active mutual learning form on a given task.

Hence, this study was to start something essential, to facilitate unbiased perspectives on visual language learners actively look at and to train discernment, right perception and critical thinking toward a plethora of indiscreet visual language. Also, the reconstruction of knowledge and storytelling as the active learning system presented by the author serves for a cognitive means of knowledge cultivation and growth of critical thinking.



---

※ A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2015. 2