



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](#)

콜라주를 활용한 초등미술수업에서의 진로교육 방안
강희경
2017



석사학위논문

콜라주를 활용한 초등미술수업에서의
진로교육 방안

The study Elementary art program
for career education with collage

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

강희경

2017년 8월

석 사 학 위 논 문

콜라주를 활용한 초등미술수업에서의
진로교육 방안

The study Elementary art program
for career education with collage

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

강 희 경

2017년 8월

콜라주를 활용한 초등미술수업에서의
진로교육 방안

The study Elementary art program
for career education with collage

지도교수 임 춘 배

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

제주대학교 교육대학원

초등미술교육전공

강 희 경

2017년 5월

강 희 경의

교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 인

심사위원 인

심사위원 인

제주대학교 교육대학원

2017년 6월

목 차

국문 초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	2
II. 진로교육의 이해	3
1. 진로교육의 개념	3
2. 진로교육의 필요성	3
3. 국내 진로교육 형성 배경	5
4. 초등학교 교육과정에서의 진로교육	7
III. 콜라주의 이해	11
1. 콜라주의 개념과 특성	11
2. 콜라주의 역사와 전개	13
3. 콜라주의 기법	21

IV. 콜라주를 활용한 진로교육 지도 방안	23
1. 콜라주와 초등학교 진로교육 연계수업의 교육적 의의	23
2. 프로그램 개요	25
3. 차시별 지도 계획	26
4. 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램 적용 사례	27
5. 프로그램 적용 결과 분석	45
IV. 결론 및 제언	49
참고 문헌	51
ABSTRACT	53
부 록	56

표 목 차

〈표 II-1〉 초등학교 진로교육 목표 비교표	7
〈표 II-2〉 초등학교 진로교육 영역 및 내용	8
〈표 VI-1〉 차시별 지도 계획	26
〈표 VI-2〉 나의 보물상자 교수·학습 과정안	28
〈표 VI-3〉 나의 마음 표현하기 교수·학습 과정안	30
〈표 IV-4〉 나만의 롤모델 찾기 교수·학습 과정안	33
〈표 IV-5〉 꿈엽서 만들기 교수·학습 과정안	36
〈표 IV-6〉 미래의 나 광고하기 교수·학습 과정안	39
〈표 IV-7〉 진로계획하기 교수·학습 과정안	41
〈표 IV-8〉 미래의 직업세계 꾸미기 교수·학습 과정안	43

그림 목 차

[그림 II-1] 파블로, 등의자가 있는 정물	15
[그림 II-2] 조르주 브라크, 과일접시와 유리잔이 있는 정물	15
[그림 II-3] 한스 아프프, 우연의 법칙에 따라 배열된 사각형들	17
[그림 II-4] 마르셀 뒤샹, 샹	17
[그림 II-5] 쿠르트 슈비터스, 메르츠	18
[그림 II-6] 라울 하우스만	18
[그림 II-7] 막스 에른스트, 잎사귀들의 습성	20
[그림 II-8] 리차드 해밀턴, 오늘날 가정을 이토록 색다르고 멋지게 만드는 것은 무엇일까?	20
[그림 IV-1] 마인드맵 활동	29
[그림 IV-2] 나의 보물상자 학생활동 결과물1	29
[그림 IV-3] 나의 보물상자 학생활동 결과물2	29
[그림 IV-4] 색연필을 활용한 표현	31
[그림 IV-5] 마블링을 활용한 표현	31
[그림 IV-6] 물감 번지기를 활용한 표현	31
[그림 IV-7] 면봉으로 물감찍기를 활용한 표현	32
[그림 IV-8] 나의 마음 표현하기 학생활동 결과물1	32
[그림 IV-9] 나의 마음 표현하기 학생활동 결과물2	32
[그림 IV-10] 직업체험	34
[그림 IV-11] 직업인과의 만남	34
[그림 IV-12] 인터넷으로 정보찾기	34
[그림 IV-13] 인물 관련 책 읽기	35

[그림 IV-14] 나만의 물모델 찾기 학생활동 결과물1	35
[그림 IV-15] 나만의 물모델 찾기 학생활동 결과물2	35
[그림 IV-16] 좌우명이나 좋은 글 쓰기	37
[그림 IV-17] 자연물 붙이기	37
[그림 IV-18] 꿈 엽서 만들기 학생활동 결과물1	37
[그림 IV-19] 꿈 엽서 만들기 학생활동 결과물2	38
[그림 IV-20] 꿈 엽서 만들기 학생활동 결과물3	38
[그림 IV-21] 학생작품 전시회	38
[그림 IV-22] 수집한 자료 중에 필요한 부분 오리기	40
[그림 IV-23] 나 광고하기 학생활동 결과물1	40
[그림 IV-24] 나 광고하기 학생활동 결과물2	40
[그림 IV-25] 진로계획 수업 자료	42
[그림 IV-26] 진로계획 잘못 된 사례 판서	42
[그림 IV-27] 진로계획 발표하기	42
[그림 IV-28] 우드락에 그림 그리기	44
[그림 IV-29] 우드락 자르기	44
[그림 IV-30] 미래의 직업세계 학생활동 결과물	44

국 문 초 록

콜라주를 활용한 초등미술수업에서의 진로교육 방안

강희경

제주대학교 교육대학원 초등미술교육전공

지도교수 임 춘 배

21세기는 다양한 직업이 생겨나고 종류가 많아지면서 빠른 진로를 요구하고 있다. 이에 적응하고 대처하기 위해서는 인생을 행복하고 만족하며 직업에의 보람을 느끼고 자아실현을 할 수 있도록 돕는 진로교육이 필요하다. 그러나 주입식 교육과 입시교육으로 인해 자아 인식을 길러주지 못하여 직업에 대한 올바른 가치관 형성이 이루어지지 못하고 있다. 따라서 자신의 진로 선택과 결정에 필요한 진로교육이 초등학교 때부터 필요하며 이러한 교육을 통해 심층적인 자기이해와 올바른 직업에 대한 가치관은 미래의 직업에 대한 만족감과 인생에서의 행복, 자아실현을 이루게 해 준다. 초등학교 시기는 다양한 활동과 구체적인 경험, 자신의 특성을 이해하고 직업에 대한 건전한 가치관과 태도를 길러주는 것이 무엇보다 중요하다.

이에 본 연구자는 초등학생을 대상으로 자신을 이해하고 탐색하는 기회를 제

공하는 콜라주를 선택하여 미술교육을 통한 효과적인 진로교육 프로그램을 개발하여 실시하였으며 그 결과를 분석하였다. 이를 위해 먼저 진로교육과 콜라주에 대해서 살펴보고 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램 방안을 제시하였다.

본 프로그램은 담임을 맡고 있는 초등학교 6학년 학생 30명을 대상으로 하였으며 총 10차시로 내용 체계는 미술 교과의 '체험', '표현', '감상' 영역과 창의적 체험활동 교육과정에 근거한 '자기이해', '진로탐색', '진로설계', '진로디자인과 준비' 활동을 서로 연계하여 통합하였다. 창의성과 미술의 기능적인 면의 향상뿐만 아니라 먼저 자신을 알고 미래를 구체적으로 계획하도록 구성하였다.

본 연구에서 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 자신을 들여다보는 시간을 제공한다. 학생들은 자신이 느끼는 감정, 자신을 나타낼 수 있는 것들을 통해 자신의 모습을 구체적으로 파악할 수 있다.

둘째, 학생들은 다양한 직업과 성공한 인물들을 탐색함으로써 다양한 직업의 세계와 직업의 중요성을 형성하며 직업에 대한 긍정적인 태도를 가질 수 있다. 활동을 통해 자연스럽게 다양한 직업의 세계와 중요성을 알 수 있게 된다.

셋째, 미래에 대한 꿈을 가지고 진로를 설계하는 태도를 가질 수 있다. 미래의 진로를 구체적으로 파악하고 미래의 직업을 가지기 위해서 지금부터 어떠한 노력을 해야 하는지에 대해 생각해 보는 기회를 제공한다.

넷째, 콜라주를 활용하여 학생들이 다양한 표현기법을 활용하도록 하여 창의적인 사고를 유도하였다. 미술의 기능적인 면의 향상뿐만 아니라 진로탐색 활동과 연계한 접근으로 자신의 미래에 대한 생각과 구체적인 계획을 이끌어 내도록 구성하였다. 학생들의 생각이나 느낌, 미래, 꿈 등이 미술작품 속에 솔직하게 드러나도록 유도하고 모든 학생들이 함께 참여하는 수업이 가능하였다.

다섯째, 실제 학교 현장에서 진로교육지도 시 효과적으로 활용할 수 있는 교수·학습지도안, 학습지를 개발함으로써 미술교과에서의 콜라주를 활용한 진로교육의 효율성을 높였다.

본 연구는 콜라주를 활용한 진로교육을 활성화하기 위해 다음과 같은 방안을 제언하고자 한다.

첫째, 다른 집단에 프로그램을 운영하여 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램을 좀 더 객관적으로 살펴볼 필요가 있다.

둘째, 프로그램의 전문성을 바탕으로 학생들의 창의성을 더욱 자극할 수 있도록 콜라주의 다양한 재료와 표현방법이 개발되어야 한다. 콜라주는 단순히 찢어서 오려 붙이는 것이 아니라 다양한 방법이 있다. 교사가 다양한 방법을 인지하고 학생들의 사고를 자극해야 한다.

셋째, 학교에서 뿐만이 아니라 학교와 가정이 연계되어 실시하여야 한다. 학생들의 진로결정과 올바른 직업관은 부모가 가장 큰 부분을 차지한다. 부모를 대상으로 하는 진로교육이 병행된다면 그 교육적 실효성을 크게 높일 수 있을 것이다.

넷째, 새로운 영역으로 다양한 프로그램 개발 및 교사의 전문성이 신장되어야 한다. 미술교과 시간에 쉽게 활용 가능한 다양한 프로그램이 개발되어야 하며 미술교과를 통한 진로교육은 학습자의 내면을 파악하고 교사와 학생 간에 상호작용이 있어야 가능 하므로 상호소통을 계속 유지해 나갈 수 있는 전문성을 갖추어야 한다.

본 연구는 직업적 기능을 향상시키는 것은 아니지만 미술교육 방법인 콜라주를 통하여 자신의 소질과 적성, 미래에 대하여 다양하게 생각하고 자신을 이해하는데 초점을 맞추어 다양한 직업을 알아보고 자신이 직업 선택을 하는데 도움을 주는데 그 의의가 있다. 앞으로 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램뿐만 아니라 학생들에게 새로운 비전을 제시해 줄 수 있는 미술교과에서의 진로교육 프로그램의 개발과 연구에 대한 노력이 지속적으로 이루어지길 기대한다.

주요어: 콜라주, 진로교육

I. 서 론

1. 연구의 필요성과 목적

현행 미술교과 교육의 목적은 자신과 주변 환경과의 관계를 이해하고 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현함으로써 소통할 수 있는 능력, 미술의 가치를 이해하고 판단하는 능력, 미술 문화를 애호하고 존중하는 태도를 길러 전인적 인간을 육성하는 데 있다. 학습자들은 자신과 주변의 관계를 탐색하여 자신의 느낌이나 생각을 표현함으로써 일상생활과의 문제와 자연스럽게 연관시켜 표현한다. 이러한 과정에서 학습자들은 자신에 대하여 자아개념을 형성할 수 있으며 주변 환경과의 관계 속에서 타인과 의사소통하면서 자신의 진로방향을 설정해 볼 수 있다. 따라서 미술활동의 과정 속에서 진로교육이 자연스럽게 이루어질 수 있으며 빠르게 변화하는 현대 사회 속에서 자신을 이해하고 자신의 미래를 자기 주도적으로 창조할 수 있는 능력을 기를 수 있다(김민영, 2015, p.2).

따라서 본 연구에서는 먼저 자신을 이해하고 감정을 자유롭게 나타낼 수 있도록 콜라주를 활용한 미술수업과의 통합 진로교육을 실시하고자 한다. 초등학교 5~6학년 시기는 자신이 만든 작품의 특성을 인식하고 있으므로 자신이 만든 작품이 표현 대상과 다르다는 것을 알게 되면서 작품 제작을 기피하는 현상이 나타나게 된다. 또한 스스로 오랫동안 작업할 수 있는 시기이므로 학생들이 주제적으로 자료 탐색과 발상을 통해 주제를 선정할 수 있다. 그렇기 때문에 콜라주 활동은 우리 주변에 쉽게 구할 수 있는 재료를 이용하여 찢거나 오리고 잘라서 종이 위에 붙여 하나의 작품을 완성하는 것으로 학생들이 다양한 재료와 기법을 활용하여 거부감 없이 자신을 이해하고 이해를 바탕으로 생각과 느낌을 자유롭게 창의적으로 표현할 수 있으며 이해를 넘어 진로를 탐색 설계할 수 있다. 그리고 직업을 탐색하고 설계하는 기회를 통해 직업의 다양한 분야에 관심을 갖게 되면서 직업에 대한 건전한 가치관과 태도를 기를 수 있다. 또한 몰입도를 높여 학생들의 흥미를 느끼고 진로교육을 실시할 수 있을 것이다. 특히 만족감과 성취감은 학생의 자아 형성을 도와주고 자존감을 갖게 해주기 때문에 초등학교의 진로교육에 도움이 되고 더 나아가서는 직업을 선택하는 데에도 도움이 될 것이라고 생각된다.

다. 따라서 본 연구는 콜라주를 활용한 미술수업에서의 진로교육 방안을 제시하고자 한다.

2015개정 교육과정의 창의적 체험활동 진로목표인 진로와 직업 선택의 중요성을 인식하고 자신의 적성과 소질에 맞는 진로를 탐색 설계하기 위해 콜라주를 활용한 미술수업에서의 진로교육 방안을 제시하고자 한다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구는 초등학교 6학년 학생 30명을 대상으로 미술수업에서 콜라주를 활용한 진로교육 방안을 제시하고자 한다. 연구의 내용과 방법은 다음과 같다.

제 I 장에서는 연구의 필요성과 목적, 연구의 내용과 방법을 소개한다.

제 II 장에서는 진로교육의 개념, 진로교육의 필요성, 국내 진로교육 형성 배경, 초등학교 진로교육에 대해 문헌을 살펴본다.

제 III 장에서는 콜라주의 개념과 특성, 콜라주의 역사와 기법에 대해 알아본 뒤 초등학교 콜라주 지도방안에 대해서 고찰한다.

제 IV 장에서는 콜라주를 활용한 진로교육 연계수업의 교육적 의의, 콜라주를 활용한 프로그램 계획, 교수·학습 과정안, 수업 적용 결과를 고찰한다.

제 V 장에서는 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램의 적용결과를 토대로 프로그램의 결과를 정리한 후 콜라주활동에서의 초등학교 진로교육 방안을 제안한다.

II. 진로교육의 이해

1. 진로교육의 개념

진로란 개인이 그의 일생을 통해서 하는 일의 총체를 일컫는 개념이다. 이것은 개인의 생애를 통한 직업발달과 그 과정 및 내용을 가리키는 포괄적인 용어이다. 과거에는 하나의 직업에 평생 동안 종사하는 사람들이 많았기 때문에 진로를 직업과 동일한 개념으로 취급하였다. 그러나 현대사회에 와서는 과학기술의 발달과 산업의 현대화와 발달로 인해 직업의 종류가 다양해지고 그 직무 내용이나 기능도 더욱 다양해짐에 따라 진로와 직업의 개념을 확실하게 구별하게 되었다. 즉 진로란 직업이라는 개념을 포함하여 개인이 일생동안 하는 일 전체를 포함하는 보다 포괄적인 개념으로 인식하게 되었다(박경아, 2016, p.7).

진로교육이란 자신과 일의 직업세계를 이해하고 이를 통해서 직업을 탐색하고 선택하는 과정을 통해 자아를 실현할 수 있도록 도와주는 교육이다. 학생들 개인의 적성 및 능력, 가치관 및 태도에 따라 자신의 적성과 흥미에 적합한 진로를 찾고 그에 맞는 필요한 기능과 지식, 태도를 배워서 상호작용하는 종합적인 교육활동이다. 따라서 진로교육은 진학과 취업뿐만 아니라 상호작용하는 종합적인 교육활동이다. 그러므로 모든 삶의 단계와 과정에서 중요하기 때문에 합리적인 진로계획을 세우고 준비해 나가도록 하는 교육적 노력이 필요하다(김민유, 2016, p.14).

2. 진로교육의 필요성

진로교육은 학생들이 행복한 개인으로서 또는 생산적인 사회의 구성원으로서 폭넓은 인생을 행복하고 만족하며 직업에의 보람을 느끼고 자아실현을 할 수 있도록 돕는 전인 교육의 과정이다. 따라서 개인이 스스로의 삶에 만족하고 직업을 통해 보람을 느끼며 다른 사람을 위해 봉사할 줄 아는 인재를 양성하기 위해서 진로교육이 필요하다고 할 수 있다. 또한 자아실현을 위한 과정으로서 학교교육을 통하여 보다 유능하고 생산적인 사회인, 사회적 역할을 수행 할 수 있는 직업인을 키우기 위해 진로교육이 필요하다는 의견에 반대하는 사람은 없

을 것이다. 그래서 여러 학자들은 진로교육의 필요성을 개인적인 측면과 국가·사회적인 측면에서의 필요성으로 제시하고 있다.

먼저 개인적인 측면에서 진로교육의 필요성을 살펴보면 첫째, 현대 산업사회를 살아가면서 진로문제가 절실하게 요구됨에도 불구하고 오늘날 학교교육은 학생들에게 일과 직업세계에 대한 자아인식능력을 길러주지 못하고 있다. 둘째, 일과 직업의 종류가 복잡하고 다양해짐에 따라 이에 대한 이해가 필요한데 반해 학교교육은 전통적인 주지교육에서 벗어나지 못하고 있다. 셋째, 학생들에게 일과 직업에 대한 올바른 가치관과 태도의 형성이 요구된다. 넷째, 학생들의 인생의 목표설정과 직업선택에 있어서 유연성과 다양성을 제시할 필요가 있다. 다섯째, 학생들이 자신의 적성·흥미·능력·인성에 따라 소신을 갖고 각자 자신의 생애 목표를 달성하기 위해서 진로교육이 필요하다. 여섯째, 무조건 고학력만을 선호하는 태도는 지양되어야 하며 개인의 가정여건과 능력을 고려하여 학생들의 진로에 대한 선택이 이루어져야 한다. 다음으로 국가·사회적인 측면에서 진로교육의 필요성을 살펴보면 첫째, 사회와 국가발전에 필요한 다양한 인재를 양성하는데 기여할 수 있도록 진로교육이 학교에서 실시되어야 한다. 둘째, 적재적소에 알맞은 건전한 직업인을 양성하기 위해 진로교육이 필요하다. 셋째, 누구나 행복한 인생을 누리면서 자신이 선택한 직업에 만족하고 보람을 느끼면서 자아실현의 욕구를 충족시킬 수 있다. 넷째, 진로교육을 통하여 장래의 원만한 직업생활과 성공적인 자아상을 정립하며 복지사회 건설에 이바지 할 수 있다 (김민영, 2015, pp.10~11).

즉 진로교육은 개인이 행복한 삶을 영위하고 직업에서의 보람, 긍지를 느끼게 해주는 과정이기 때문에 진로교육은 모든 사람에게 필요하다. 더욱이 현대사회에서는 다양한 직업이 생겨나고 종류가 많아짐에도 불구하고 주입식 교육과 입시교육으로 인해 자아 인식을 길러주지 못하고 있으며 직업에 대한 올바른 가치관 형성이 이루어지지 못하고 있다. 따라서 초등학교 때부터 진로교육의 필요성이 제기되고 있다.

여러 연구들에 의하면 초등학생 시기는 직업에 대한 인식을 구체적으로 발달하기 시작하고 자아개념과 연결하여 잠정적인 진로목표를 설정하는 중요한 시기라는 것을 알 수 있다. 특히 초등학생 시기는 청소년으로 되기 위한 예비과정

으로써 초등학생의 직업에 대한 인식은 훗날 직업행동에까지 영향을 줄 수 있다. 그러므로 초등학생 시기는 미래에 대한 계획이나 희망과 성취를 좌우 할 수 있다(정철영, 2011, p.4). 따라서 개인의 자아정체감이 형성되고 확립되어 가는 초등학생 시기에 다양한 직업을 탐색하고 직업에 대한 가치관을 심어주고 더 나아가 훗날 직업생활과 인생에서의 행복, 자아실현을 이루게 도움을 주어야 한다.

3. 국내 진로교육 형성 배경

진로교육은 학생들에게 진로를 결정할 수 있는 가능성을 인식시키고 진로계획을 세우고 준비, 계획하는 체계적인 교육이다. 그러므로 학교는 진로교육의 원칙을 토대로 학교실태와 사회의 변화와 발전을 고려하고 파악하여 실시하여야 한다. 그러나 현재 우리사회는 학벌 위주의 학업 경쟁으로 학생들의 창의성 저하와 교육환경은 많이 미비하고 학업성취도는 높아도 학업 흥미는 낮은 환경에 놓여있다. 특히 요즘에는 학생들이 공부를 하면서도 공부를 자신의 삶과 연결하지 않고 있는 실정이다. 더욱이 미래는 공부가 행복한 삶을 보장해주는 사회가 아니므로 그 해결점이 진로교육이라고 할 수 있다. 따라서 진로교육이 학생들 자신이 좋아하는 것이 무엇인지 생각하고 선택하며 창출해 낼 수 있도록 개선되어야 하고 학생들 개개인의 진로계획부터 선택까지 지지해 주어야 한다(이하나, 2016. pp.9~10).

우리나라에서 진로교육이란 말은 1970년대 이후 새롭게 등장한 용어이다. 그 이전까지만 해도 직업교육이란 말이 일반적으로 사용되어 왔다. 이때 직업교육이란 말은 주로 고등학교 수준에서 특정한 직업에 취업할 수 있도록 기능 훈련을 제공한다는 뜻으로 사용되었다. 이러한 의미에서 직업교육은 특정한 직업을 원하거나 필요로 하는 사람에게만 필요한 것이었다(김윤정, 2015, p.9).

그러나 오늘날 직업은 생계의 수단으로서 보다는 사회에 봉사하는 나아가서 자아실현을 위한 수단으로서 더 중요한 의미를 갖게 되었다. 이러한 의미에서 현대 사회에서는 모든 사람이 직업을 갖지 않으면 안 되게 되었다. 대학에 진학하던 하

지 않던 간에 조만간 누구나 직업을 가져야 된다는 관점에서 보면 직업교육은 모든 사람에게 필요한 것으로 인식될 수 있다. 이러한 취지에서 직업교육은 제한된 영역의 기능 훈련이라는 의미에서가 아니라 모든 사람들의 직업생활에 공통적으로 필요한 기초 기능과 소양, 건전한 직업적 태도와 가치관 및 자아관 등을 길러 주기 위한 일반 교양교육의 일환으로 가르치게 되었다(김윤정, 2015, p.9).

우리나라의 진로교육은 1980년대 초부터 한국교육개발원이 대규모의 유니세프 자금지원을 받아 장기 연구 개발을 시작함으로써 확산 보급되기 시작하였다. 이 시기 한국교육개발원은 초·중등학교의 진로교육 프로그램 및 자료를 개발하여 전국에 확산·보급하는 노력을 하였다(김윤정, 2015, p.9).

교육개발원의 진로교육 연구는 입시 위주의 진학지도 체제를 다양한 일과 직업 세계를 포함한 생생한 현실적 삶의 세계의 학습을 통하여 다양한 소질과 적성 및 흥미를 계발하고 이에 기초하여 과학적으로 진학과 취업을 지도하는 체제로 전환하는 데 역점을 두었다(한국진로교육학회, 2011, p.15).

이러한 교육개발연구원의 노력과 결과 제6차 및 제7차 교육과정에 진로교육이 반영되면서 점차 중요성이 확산되었고 2009개정 교육과정의 경우 진로교육을 핵심 축으로 수용하는 단계까지 발전하게 되었다. 교육개발원의 연구 노력의 결과를 교육과정 측면에서 초등 실과, 중등 기술과 가정과에 진로교육의 내용이 반영되게 되었으며 제7차 교육과정에서는 ‘진로와 직업’ 교과가 고등학교의 교양 선택 과목의 하나로 편제되는 결실을 가져왔다. 교육개발원의 연구 결과는 1992년 한국진로교육학회 창립, 1990년 각 시도 교육연구원에 진로교육연구원 설치, 각 급 학교의 진로 주간 설정 등 진로교육의 전국적 확산에 큰 영향을 미쳤다(한국진로교육학회, 2011, p.16).

우리나라의 진로교육은 여러 교육과정을 거쳐 오면서 발전해 왔고 사회와 시대가 변함에 따라 진로교육의 중요성은 커지고 있다는 것을 알 수 있다. 앞으로 우리나라의 진로교육은 그 중요성이 커지게 되면서 더 다양해지고 활성화되어 활발히 이루어질 것이고 중·고등학교뿐만 아니라 초등학교에서도 진로교육이 활발히 이루어 질 것으로 전망된다(이하나, 2016, p.14).

4. 초등학교 교육과정에서의 진로교육

가. 초등학교 진로교육 목표

교육과학기술부의 2015 학교 진로교육 목표와 성취기준에서 발췌한 내용을 정리하면 초등학교 진로교육의 목표는 다음과 같다.

자신과 일에 대한 이해와 긍정적 가치를 형성하고 다양한 진로탐색과 체험을 바탕으로 자신의 꿈을 찾고 진로를 설계할 수 있는 진로개발역량의 기초를 배양한다.

첫째, 긍정적 자아개념을 형성하고 자신의 흥미와 적성을 탐색하며 타인을 배려하고 의사소통하는 역량의 기초를 기른다. 둘째, 일과 직업의 의미와 역할, 직업세계의 다양성과 변화를 이해하고 일에 대한 긍정적이고 개방적인 태도를 형성한다. 셋째, 진로에서 학습의 중요성을 이해하고 바른 학습 태도를 가지며 다양한 방법과 체험을 통해 직업 정보를 탐색하는 능력을 키운다. 넷째, 자기이해와 다양한 진로탐색을 바탕으로 자신의 진로를 설계하고 계획할 수 있는 기초적인 의사결정과 계획수립 역량을 기른다(교육과학기술부, 2016, p.23).

교육과학기술부의 2012년과 2015년 초등학교 진로교육 목표를 비교하면 다음과 같다.

<표 II-1> 초등학교 진로교육 목표 비교표 (교육과학기술부, 2016)

2012년 초등학교 진로교육 목표	2015년 초등학교 진로교육 목표 개정안
긍정적 자아개념을 형성하고 일의 중요성을 이해하며 진로탐색과 계획 및 준비를 위한 기초소양을 키움으로써 진로개발역량의 기초를 배양한다.	<u>자신과 일에 대한 이해와 긍정적 가치를 형성하고 다양한 진로탐색과 체험을 바탕으로 자신의 꿈을 찾고 진로를 설계할 수 있는 진로개발역량의 기초를 배양한다.</u>
(1) 진로개발역량의 기초가 되는 긍정적인 자아개념과 대인관계 및 의사소통의 기초를 기른다.	(1) <u>긍정적 자아개념을 형성하고 자신의 흥미와 적성을 탐색하며 배려하고 의사소통하는 역량의 기초를 기른다.</u>

(2) 일과 직업의 기능과 중요성을 알고 최선을 다하는 생활태도와 건강한 직업의식을 형성한다.	(2) 일과 직업의 <u>의미와 역할, 직업세계의 다양성과 변화를 이해하고 일에 대한 긍정적이고 개방적인 태도를 형성한다.</u>
(3) 자신의 진로를 위해 학습의 중요성을 이해하고 다양한 방법으로 주위의 직업을 탐색하고 수집하는 능력을 기른다.	(3) <u>진로에서 학습의 중요성을 이해하고 바른 학습 태도를 가지며 다양한 방법과 체험을 통해 직업정보를 탐색하는 능력을 키운다.</u>
(4) 자신의 진로를 다양하고 창의적으로 설계할 수 있도록 기초적인 의사결정과 계획수립 역량을 기른다.	(4) <u>자기 이해와 다양한 진로탐색을 바탕으로 자신의 진로를 설계하고 계획할 수 있는 기초적인 의사결정과 계획수립 역량을 기른다.</u>

나. 초등학교의 진로교육 영역 및 내용

교육과학기술부의 2015 개정 교육과정 창의적체험활동에서 초등학교의 진로교육 내용을 정리하면 다음 표와 같다.

<표 II-2> 초등학교 진로교육 영역 및 내용(교육과학기술부, 2017)

대영역	중영역	내용
자기 이해	자아이해 및 긍정적 자아개념 형성	자신이 소중한 존재임을 안다
		자신의 장점 및 특성을 찾아본다.
	대인관계 및 의사소통역량 개발	대인관계의 중요성을 이해하고 타인을 배려할 수 있다.
		대인관계에서 의사소통의 중요성을 이해하고 의사소통을 할 수 있다.
진로 탐색	변화하는 직업세계 이해	일과 직업의 의미와 역할을 이해한다.
		일과 직업의 다양한 종류와 변화를 이해한다.
	건강한	직업에 대한 긍정적인 태도를 형성한다.

	직업의식 형성	맡은 일에 최선을 다하는 태도를 기른다.
		직업에 대한 편견과 고정관념을 극복하여 개방적인 인식을 형성한다.
진로 설계	교육기회의 탐색	진로에서 학습이 중요함을 이해하고 바른 학습 태도를 갖는다.
		학교의 유형과 특성을 이해하고 탐색한다.
	직업정보의 탐색	여러 가지 방법으로 직업정보를 탐색하고 수집한다.
		다양한 체험활동을 통해 직업을 이해한다.
진로 디자인과 준비	진로의사결정 능력개발	다양한 의사결정 방식을 안다.
		다양한 상황에서 스스로 의사결정을 내릴 수 있다.
	진로설계와 준비	진로 계획 수립의 중요성을 이해한다.
		자신의 꿈과 끼에 맞는 진로를 그려본다.

초등학교 시기의 진로교육은 자기이해를 통하여 개인의 특성, 적성, 흥미 등을 올바르게 이해하고 자신의 능력에 적합한 장래를 설계할 수 있도록 지원해야 한다. 또한 다양한 직업의 종류와 가치를 인식하여 일이 주는 보람과 즐거움을 알고 일에 대한 긍정적인 사고를 키워 나가도록 해야 한다.

다. 초등학교의 진로교육 방법

첫째, 학생이 자신에 대한 충분한 이해를 바탕으로 자신의 진로를 개척하려는 태도를 갖게 한다.

진로교육에서 가장 기본적인 단계는 학생 자신에 대한 이해를 돕는 일이다. 자신에 대한 이해는 자신의 성격과 가치관, 장점과 단점, 흥미를 갖는 분야, 적성과 소질을 파악함으로써 가능하다. 앞으로 직면하게 될 문제에 능동적으로 대처하고 자신의 진로를 개척해 나가려는 태도를 갖게 하기 위해서는 무엇보다도 자신에 대한 이해를 명확히 하도록 지도해야 한다.

둘째, 학생의 인성, 적성, 진로 성숙도 등 다양한 측면을 파악할 수 있는 각종 검사를 실시하고 그 결과에 대해 필요한 상담을 실시한다.

학생에 관한 보다 정확하고도 심층적인 진로 정보를 얻기 위해 인성, 적성 등에 대한 각종 검사나 상담을 실시할 필요가 있다. 학생들은 이러한 검사와 상담을 통해 다양한 정보를 접하고 자신의 진로를 탐색할 수 있을 것이다.

셋째, 학생의 학업 진로, 직업 진로에 대한 진로 계획서를 작성하고 꾸준히 수정하는 활동을 실시한다.

학생들은 자신의 학업 진로, 직업 진로에 대한 진로 계획서를 먼저 작성하고 난 후에 그것을 계속적으로 수정할 수 있도록 여러 가지 활동에 적극적으로 참여해야 한다. 초등학생들이 자신이 진로 계획서를 의미 있게 작성할 수 있도록 지도하기 위해서는 학생들이 자신이 진로 목표를 설정하고 그러한 목표 달성을 위해 준비할 수 있도록 구체적으로 안내할 필요가 있다. 초등학교에서 학생들의 진로 목표 설정 및 준비를 위해 실천 목표를 수립한 사례를 제시하면 다음과 같다.

- 자신의 능력과 소질에 밀접하게 관련되는 직업인을 찾아 그 직업인의 특성을 여러 가지 방법으로 조사할 수 있다.
- 일상생활에서 성실하게 생활하려는 마음을 가진다.
- 성실하게 생활해야 하는 까닭과 그 중요성을 알고 생활에서 실천하려는 태도와 의지를 지닌다.

본 연구자는 자신의 흥미와 소질을 파악하고 긍정적인 자아를 인식하며 직업에 대한 다양한 탐색활동을 통해 자기이해활동, 진로탐색, 진로설계활동, 진로디자인과 준비 활동에 맞추어 진로교육 프로그램을 진행할 것이다.

또한 초등학교의 진로교육 목표와 방법을 바탕으로 진로교육과 미술수업을 연계하여 진행할 것이다. 미술수업에서는 다양한 장점을 가진 통합적인 미술 활동인 콜라주를 활용한 진로교육프로그램이 이루어 질 것이다.

Ⅲ. 콜라주의 이해

1. 콜라주의 개념과 특성

가. 콜라주의 개념

콜라주란 단어는 원래 프랑스어로 동사 꼴레(coller)에서 유래되었는데 꼴레라는 말은 붙이거나 접착한다는 의미를 가지고 있다. 일반적으로 콜라주는 재료를 선택하고 모아서 종이나 천 조각들에 붙이는 것을 가리키는 말로 사용되고 있는데 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무 조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지 물체를 붙여서 구성하는 회화기법, 또는 그러한 기법에 의해 제작되는 회화를 지칭한다(최예린, 2016, p.3).

콜라주는 20세기 미술의 기법 상 가장 큰 발명의 하나로 볼 수 있는데 미술 분야 뿐만 아니라 건축, 사진, 컴퓨터 그래픽, 광고, 일러스트디자인 등의 다양한 장르에도 폭넓은 변화를 가져다주었다. 무엇보다도 주변에서 볼 수 있는 현실 생활의 물체들을 작품에 도입함으로써 종전의 미술 개념을 근본적으로 변화시킨 점에 큰 의미를 둘 수 있다.

인쇄된 이미지 혹은 각종 오브제의 결합으로 만들어진 콜라주 기법은 본래의 재료적 특성과 상이한 모습으로 표현되어지기도 한다. 재료 원래의 모습을 완전히 감추어 버리고 마치 또 하나의 독립된 전혀 다른 표면처럼 보일 수도 있고 세계에 대한 일상적이고 관습적인 감각과 언어를 참신하게 하여 그 진부한 현상 이면에 놓여 있는 복잡한 관계를 드러내기도 한다. 또 선택된 재료들의 특성에 주목하여 훨씬 조각적으로 보일 수도 있다. 그런데 이러한 재료들이 조합해서 만들어 내는 이미지는 재료의 차이에도 불구하고 그 발상에 있어서 경계가 대단히 모호하여 콜라주라는 용어가 ‘풀로 붙여진 그림’이라는 넓은 의미의 정의로 포괄될 수 있음을 알 수 있다(박찬국 외 17인, 2001, p.316).

콜라주의 의미는 더욱 광범위해지고 현대에 들어 특징적이며 개성적인 방법론들이 모두 콜라주의 의미 속으로 들어올 수 있게 된다. 현대미술의 한 장르로써의 콜라주는 그 역할과 비중이 커지면서 새로운 시각과 해석을 갖게 되었다.

앞서보았듯이 다양한 물체를 통한 다양한 구성은 종래에 손으로만 그리던 회화 기법에 종지부를 찍는 계기가 되었고 예술에 대한 새로운 가능성과 아이디어를 제공해 주고 있다(박상정, 2013, p.30).

나. 콜라주의 특성

1) 다양성

콜라주의 다양성이란 표현대상, 표현방법, 재료에 있어서 제한이 없다는 것을 의미한다. 누구나, 무엇을 사용해서든 콜라주를 제작할 수 있다는 것을 말한다. 자신이 생각한 것은 무엇이든 콜라주의 소재가 될 수 있고 그에 따른 해석 방법도 다양해 질 수 있다. 한정된 틀에서 벗어난 콜라주는 현대 미술에서 가장 광범위하고 포괄적인 예술의 한 범주이다

2) 결합성

콜라주의 결합성이란 두 가지 이상의 이질적인 요소를 한 화면에 결합시켜 처음 제시되어 있던 작품의 이미지와 다른 이미지를 형성하는 것을 의미한다. 콜라주에 사용되는 재료의 상이성 때문에 화면에서 깊이를 느낄 수 있고 때로는 의도하지 않은 작품이 나오기도 한다. 직접 그림을 그리지 않더라도 이미지와 바탕 또는 이미지끼리의 결합을 위해 기존 이미지를 선택하는 과정에서 아이디어가 중요시된다. 이러한 과정 속에서 창의적 사고가 발생하게 된다.

3) 대중성

콜라주의 대중성이란 의미는 우리의 현실과 문화 속에서 다른 미술 분야와 비교할 수 없을 정도로 광범위하게 만연되어 있음을 말한다. 현재의 주변을 살펴보면 신문이나 잡지, 광고물 등을 사용하다보니 콜라주는 대중 매체와 밀접한 관련이 있다. 콜라주의 대중성은 누구나 기존에 있는 작품을 변형하여 유머와 패러디를 할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

2. 콜라주의 역사와 전개

현대미술에 있어서 현대라 함은 문화적 관점에서 살펴볼 수 있다. 현대미술의 역사를 살펴보면 현대주의는 프랑스 혁명 이후 낭만주의부터 현대까지라 할 수 있다. 그리고 이때부터 기존의 예술표현양상에 변화가 가속되었다. 20세기의 산업발전에 따른 재료 발달 및 가치관의 변화 속에서 회화주제를 표현하는 새로운 양식인 콜라주 기법이 미술사에 탄생하게 되었다.

미술사에 있어서 콜라주라는 말이 등장하게 된 것은 종합적 입체주의 시기의 피카소(pablo Ruiz Picasso;1881~1978)와 브라크(Georges Braque;1882~1963) 등이 화면에 생동감을 불어넣기 위하여 실제의 물질인 신문지, 나무 등을 화면에 붙여서 표현한 새로운 기법을 도입한데서 그 시발점을 찾을 수 있다. 손으로 그리지 않고 주위의 사물들을 임의로 선택해서 화면에 부착시켜 작품을 만든다는 생각은 미술사 속에서 예술적인 기법의 정당성을 확보하게 되었고 이후 여러 미술사조에 지속적인 영향을 미치게 된다. 다음은 현대미술사조와 콜라주의 관계에 대해 정리해 보았다.

입체파에 의해 사용되기 시작한 콜라주 기법은 처음에는 화면의 구성요소로 사용되기 시작했다. 그러나 이탈리아의 미래주의 화가는 현대의 역동감을 표현할 수 있는 속도감과 움직임을 입체주의에 첨가했고 다다 작가들은 반 미술에 대해 그들의 생각의 표출을 위해 콜라주 기법을 독창적인 방법으로 사용하였다. 다다는 일상생활에 쓰이는 물체를 그림의 대상으로 차용할 수 있음을 보여주었다. 초현실주의자들은 보다 심리적 성향의 감성을 반영한 콜라주를 창조하였는데 무의식의 표현수단으로써 콜라주의 발전된 기법을 창안하여 그 범위를 매우 넓게 확대시켜 사용하였다. 그것은 자동기술법, 프로타주, 데칼코마니 기법 등의 활용으로 신비롭고 환상적인 화면을 구성하고 있다. 콜라주 기법은 1950년대 일상적인 이미지에서 대중적 이미지의 양식을 낳은 팝아트의 영역에까지 도입되면서 끊임없이 변모되었다(이지연, 2006, pp.5~6).

가. 입체주의의 콜라주(1907~1914)

입체주의란 1907년에서 1914년 사이 피카소, 브라트 등이 주도한 회화상의 일대 혁명을 일컫는다. 르네상스 이후 회화의 전통인 원근법과 명암법, 그리고 다채로운 색채를 쓴 순간적인 현실 묘사를 지양하고 야수파의 감성적인 표현을 폐기한 대신 시점을 복수화하여 색채도 녹색과 황토색만으로 한정시켰다. 또 자연의 여러 가지 형태를 기본적인 형상으로 환원, 사물의 존재성을 이차원의 타블로 재구성하고자 했다.

입체주의의 시기는 크게 3단계 진전되었는데 그 시기를 입체주의의 시대(1907~1909), 종합적 입체주의(1913~1914)로 각각 구분할 수 있다. 입체주의 시대는 세잔느의 영향을 받아 그의 사상을 여러 각도에서 모색해 나간 시기이다. 세잔느의 회화작품은 비 원근법적이고 왜곡된 형태를 취하고 있는데 이에 따라 대상의 여러 각도에서 본 시점이 통합적으로 표현되어 있다. 그리고 분석적 입체주의는 대상을 작은 면으로 분해하여 여러 각도에서 본 사물의 입체적 모습을 동시에 표현하는 방법을 사용하였다. 가시적 물체를 분해하여 공간을 재구성하는 분석적 입체주의 이후에 피카소와 브라크는 대상물의 재현을 다루는 2차원의 평면 속에 신문지 또는 입장권, 벽지, 딱지 혹은 노끈 등의 일상의 사물을 끌여들여 평면의 환영과 실제 사물을 통합하였다. 이러한 형태가 맞추어지면서 생겨나는 효과 때문에 색채를 화면에 다시 도입시키는 종합적 입체주의의가 나타나게 된다. 비로소 종합적 입체주의의 시대가 평면적인 색채 구성의 방법으로 콜라주나 파피에 콜레 방법이 채택되기 시작하였다.

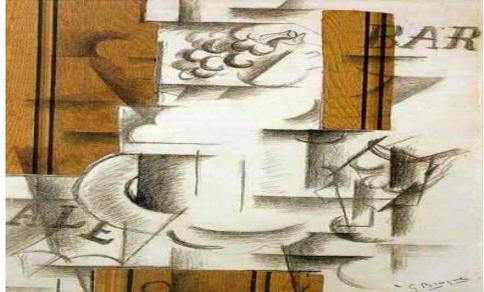
회화의 역사상 입체주의의에서 새롭게 표현매체로 등장한 콜라주 기법은 종래의 손으로만 그리던 회화기법에 종지부를 찍는 대혁신을 가져다주었다. 콜라주의 사용은 회화에 있어서 새로운 가능성과 아이디어를 무한히 제공하여 주고 있다. 의식에 있어 기본적인 변화를 만들어 낸 콜라주의 사용은 입체주의 구성을 전개시켰다. 이는 환영감을 창출하기보다는 표현 형태와 질감에 있어서 종이, 신문, 형겔, 벽지, 나무 등을 화면 일부에 붙여서 정지시킨 입체주의의 화면에 새로운 조형효과와 물체감을 주었다

피카소의 작품 ‘등의자가 있는 정물’ <그림 II-1>은 최초의 큐비즘 콜라주이다. 작품을 보면 실제로 붙여 놓은 등의자 일부가 캔버스에 나타나 있고 그림 자체가 바늘로 테두리져 있다. 따라서 붓과 물감으로 그리는 대신 등나무 의자가 인쇄되어 있는 기름진 조각을 캔버스에 붙인다는 의미에서 콜라주가 등장하게 된다. 레몬, 오이, 유리잔, 파이프, 신문이 있는 카페의 정물 장면에서 피카소

는 짜여진 등나무 의자의 무늬가 인쇄된 유화천 조각을 부착함으로써 전통적인 방법을 전혀 사용함이 없이 등나무 의자를 표현했다. 그려진 문자, JOU가 JOURNAL(신문)을 의미하듯이 등나무 의자 일부분의 모사물이 의자 전체를 의미한다. 그는 재현과 실재 사이를 조화롭게 혼합하고 형상을 물감대신 콜라주로 표현하여 실물이 리얼리티를 강조하였다.

1911년 브라크에 의해 시도된 파피에 콜레는 종전의 분석적인 화면에 마티에르의 확실성을 묘사하기 위해 회화적인 의도로 사용됐다. 형태의 조형성을 보다 우위에 둔 브라크는 ‘낮선 실재들이 갖고 있는 물질성 때문에 그것들 자신의 회화 속에 끌어 들인다’고 하였다. 그가 만든 최초의 파피에 콜레는 ‘과일접시와 유리잔이 있는 정물’ <그림 II-2>이라는 작품인데 그는 이 작품에서 무늬가 인쇄된 벽지를 세 조각 붙였다. 아랫부분의 줄 쳐진 벽지는 과일 그릇과 포도주잔이 놓여 있는 서랍을 암시하고 있고 위에 있는 종이에 써있는 ‘ACE’란 글자는 맥주를 팔았던 바의 벽면을 암시하고 있다. 그는 바에 있는 탁자의 인공적 나뭇결과 입체주의적 정물을 혼합하여 현실적 재료와 허상적인 가구가 공존하도록 만들었다.

입체주의의 피카소와 브라크에게 있어서 콜라주 기법은 순전히 화면의 미적 구성을 위한 조형상의 한 수단이었다. 그들은 시각적 공간을 묘사하기 위해 두꺼운 안료를 이용하기 보다는 기하학적 공간을 이용하였다. 그리하여 그들의 기법은 현대적인 콜라주의 시작을 알리는 전조가 되었다고 할 수 있다(최예린, 2016, pp.6~9).

	
<p><그림 II-1> 파블로 피카소, 등의자가 있는 정물, 1912, 캔버스에 유채, 등나무 의자 문양의 종이, 타원형의 빗줄 콜라주, 34.9X27cm</p>	<p><그림 II-2> 조르쥬 브라크, 과일접시와 유리잔이 있는 정물, 1912, 종이위에 목탄, 벽지 콜라주, 44.5X62cm</p>

나. 미래주의의 콜라주(1909~1914)

미래주의는 제1차 세계대전 직전에 이탈리아에서 일어난 파리로 파급된 예술 운동으로 시인 필리포 마리네티의 ‘미래파 선언’에서 시작되었다. 마리네티는 기존의 낡은 예술을 모두 부정하고 기계 대에 어울리는 새롭고 다이내믹한 미를 창조할 것을 주장하였다. 이에 자극되어 이듬해 2월 카를로 카라, 움베르토 보치오니, 지노 세베리니, 루이지 루솔로, 자코모 발라의 연명으로 미래주의 화가 선언을 발표함으로써 미술운동으로 전개되었다. 미래주의 이념은 운동의 양식, 역동감, 현상의 동존성을 강조하고 여기서 일어나는 다이내믹한 속력의 아름다움을 추구하려는데 있었으나 그 사상적 성격은 기존 가치관에 대한 절대적 부정을 내세우고 있었다

이와 같은 정신을 바탕으로 발생한 미래주의 회화가 전개되는 가운데 주목할 만한 것은 콜라주 기법을 기존 재료의 한계를 극복한 새로운 가치로 인정하게 되었다는 점이다. 미래주의의 콜라주는 객관적 현실의 재현이라는 의식과 함께 콜라주 자체가 지닌 순수 조형적 가치의 탐구라는 관점에서 의미가 있으며 이러한 미래주의는 추상 예술의 등장에 중요한 역할을 하였다.(오란, 2006, pp.7~8).

다. 다다이즘의 콜라주(1915~1924)

미래주의와 함께 20세기 초반의 강력한 문예운동이었던 다다는 이성과 합리에 대한 다른 의미를 지향했으며 부정과 파괴, 다시 말해 ‘반 예술’의 태도로 우연에 의거한 작업 태도를 보였다. 특유의 유머가 있었고 오브제를 사용하여 기성관념을 부정함으로써 현대미술에 지대한 영향을 주었다. 사실상 다다이즘은 미래파나 큐비즘과 같은 하나의 양식을 의미하는 것이 아니라, 예술에 대한 하나의 태도를 가르치는 것인데 즉 미술이란 어떤 것이어야 한다는 기존 관념에 대한 도전 의식인 것이다. 미술에 대한 고정관념을 부수는 방법은 각각의 미술가들에게 다르게 나타나지만 그들의 공통점은 모든 가치에 대한 부정성에서 찾을 수 있다. 한마디로 다다의 정신은 반대로 특징지을 수 있는데 그들은 반 도덕, 반 자연, 그리고 반 예술에까지 나아간다고 할 수 있다.

초기 다다는 허무적이고 반 예술적인 성향을 우연이라는 상황을 연출해 봄으로써 실마리를 풀어나가게 된다. 한스 아르프(Han Arp;1887~1966)는 우연 콜라

주 기법을 사용하였는데 그는 부패한 사회의 미술보다는 오히려 우연히 던져진 종이조각을 콜라주한 그의 작품이 더 많은 의미와 분별력을 가진다는 것이다. 그의 작품 ‘우연의 법칙에 따라 배열된 사각형들’ <그림 II-3>은 작가의 의도나 독창성을 배제한 우연의 원리에 힘입어 완성된 작품이라고 할 수 있다. 다다의 콜라주가 아르프에 와서는 입체주의 대위적인 역할을 하는 것이 아니라 그 자체가 예술이 되고 있다.

마르셀 뒤상(Marcel Duchamp;1887~1968)은 최초로 레디메이드에 의한 작품을 시도하여 만드는 것이 아닌 서로 아무 관련이 없는 사물들을 엉뚱하게 결합시켜 일상적인 사물에 대해 새로운 시각을 갖도록 작품을 완성하였다. 그는 1913년 뉴욕 69연대병기고에서 열린 현대 미술제에서 콜라주의 영역을 확대하여 미술에 도입시키는 전환점을 만들었으며 1915년 독립전을 통해 폐품이 된 변기, 자전거 바퀴, 병 걸이 등 기성품을 창조적 활동의 예술로 변모시켜 나갔다. 뒤상의 ‘샘’ <그림 II-4>은 남성용 소변기에 사인을 하고 자신의 작품이라고 하였는데 그것은 기성품을 작품으로 제시한 레디메이드를 의미하는 것이다. 여기에서 샘은 유일무이하게 존재하는 독특한 물건이 아니고 예술가의 독창성이 발휘된 작품도 아니지만 그는 이 물건을 선택하여 미술작품으로 선정함으로써 또 다른 예술이 성립될 수 있다는 의지를 보여주었다.

	
<p><그림 II-3> 한스 아르프, 우연의 법칙에 따라 배열된 사각형들, 1917, 깃어 붙인 종이, 34.6X48.6cm</p>	<p><그림 II-4> 마스셀 뒤상, 샘, 1917, 기성품인 변기</p>

이와 반대로 슈비터스(Kurt Schwitters;1887~1948)는 일상의 폐품들을 그의 작업소에 끌여 들여 조형적 오브제를 성취함으로써 조형적 오브제의 개념을 명확히 하고 오브제 미학의 근원을 확립시켰다. 슈비터스의 콜라주는 큐비즘의 구성적 콜라주와는 아주 다르다고 할 수 있는데 길에서 주워온 쓰레기나 다름없

는 잡동사니들로 기묘한 아름다움을 자아내는 미술작품을 만들었다. 슈비터스는 못, 종이, 신문조각, 낄종이, 기차표, 형겔조각 등을 작품의 소재로 사용 한 후 채색하는 방법으로 그림을 그렸다. 그는 이 세상에 있는 쓰레기가 그의 예술로 될 것이라고 말한 바와 같이 쓰레기 대상물에 대하여 신비롭고 새로운 감각으로 구성하여 새 아름다움을 창조하게 되었다. 물체를 조립하고 콜라주하여 작품을 제작했던 그의 작품은 말기에 가서 여러 물질이 혼합된 조각품으로 발전되어 갔다. 그는 몇 점의 콜라주 작품에 ‘메르츠’ <그림 II-5>라는 명칭을 부여하게 되는데 이는 광고지에서 잘라낸 무의미한 알파벳에 지나지 않는 것이며 후에 ‘메르츠’의 명칭은 그의 회화, 건축 조각, 모든 분야의 명칭으로 통용되게 된다(김병삼, 1995, p.38).

다다의 반 예술적인 이미지를 위해 가장 적합한 양태는 포토몽타주로 탄생하였다. 대중매체의 기계적인 이미지들을 합성한 다다의 포토몽타주는 서로 관계 없는 상이한 사진들을 구성하여 붙일 때 느껴지는 생소한 시각적 효과를 얻는 표현으로 근본적으로 일회적이고 개인적인 기존 예술 양식에 도전한 셈이다. 포토몽타주의 창시자인 하우스만(Raoul Hausmann;1886~1971)은 인간의 환경은 나날이 변한다. 인간 환경 즉 그 사회 구조와 그에 잇따라 결과하는 심리적인 구조가 변화하는 그만큼 허다한 가능성을 보이고 있는 것이 포토몽타주의 다양한 용도의 소재임을 말하고 있다. <그림 II-6>이 당시에 제작된 콜라주와 포토몽타주는 후에 새로운 예술을 형성하는데 중요한 역할을 하였고 우리의 실생활과 연결된 체험과 관련된 세상을 만들어나가는 통로를 마련해 주었다(이지연, 2006, p.12).



<그림 II-5> 쿠르트 슈비터스, 메르츠 410 무엇이든지간에, 1922, 신문지와 각종 전단 같은 종이를, 새의 깃털 등을 콜라주



<그림 II-6> 라울 하우스만, 미술평론가, 1919~20, 포토몽타주, 25.4X31.8cm

라. 초현실주의의 콜라주(1920~1950)

초현실주의는 다다가 남긴 폐허에서 건설을 시작하려는 긍정적인 행동의 열망에서 비롯되었다. 억압된 무의식의 세계를 가능한 한 참되게 표현하려고 하는 초현실주의의 갖가지 시도는 당시의 모순된 현실과 결부되어 예술 일반의 인식을 비약시키고 20세기 특유의 환상 예술을 부흥시키게 된다. 초현실주의는 다다의 표현수단 위에 인간의 무의식 세계를 표출해 보이기 위해 자동기술법을 도입하는데 이것은 모든 표현을 정신세계의 근본으로 돌이킨다는 특색을 갖고 있다. 즉 합리적인 의식과 자연적 질서를 벗어나 정신의 본질성에 접근하고자 그들만의 독특한 방법을 재창조한 것이고 조형을 위한 방법에서 무의식, 불가사의, 꿈, 광기, 환각상태를 실제 존재하는 것으로 인식하면서 작품을 표현한 것이다. 이것은 시대의 특정한 양식이 아니라 인간의 상상력이 계속되는 한 지속되는 정신력의 산물로써 인간정신에 억압으로 작용하는 모든 것에 대한 거부 현상이다.

초현실주의 그룹 중에서도 가장 풍부한 창의성을 지닌 인물로 막스 에른스트(Max Ernst;1891~1976)를 들 수 있는데 그의 정신을 프로타주 기법과 옛 이야기나 과학 서적의 삽화를 오려 붙이는 수법으로 기상천외한 작품을 만듦으로써 초현실적인 콜라주를 확립하였다. <그림 II-7> 일상생활에서 볼 수 없는 이미지를 우연성 있는 이미지로 보이게 함으로써 미술을 초현실화했다. 그는 이런 프로타주의 작품을 모아 ‘박물지’라는 작품집을 출간하였고 나뭇잎, 풀려진 실, 천 조각 따위도 프로타주에 응용했으며 또한 두껍게 바른 화면을 긁거나 혹은 그것을 거친 표명 위에 올려놓아 찍어내는 기법을 응용했다.

1930년대 이후에는 도밍게즈가 개발한 데칼코마니를 그림의 주제로 삼아 그렸는데 데칼코마니는 건조하고 메마른 느낌의 프로타주와는 색다른 느낌었다. 그는 이후에도 프로타주 기법과 그라타주 기법을 콜라주, 인도미술, 수채화와 혼합하여 또는 석판화 속에 혼합하여 발전시켰다.

이렇게 에른스트의 회화는 프로타주를 발견한 이후 표현적이며 공상적인 방향으로 작품을 하게 되는데 이것은 곧 3차원적인 세계를 통하여 비현실적인 세계까지 나타내는 환상적 회화를 독창적인 분야로 끌어 올렸다는 데에 중요한 가치가 있다.

살바도르 달리(Salvador Dali;1904~1989)는 우연한 이미지를 화면 속에 콜라주 시켜 작가의 상상력과 가공으로 꾸민 세계를 그렸다. ‘A Tray of Object’에서 장난감, 리본 모양의 빵, 석고로 만든 발 등 전혀 이질적인 물건을 한데 집

합하여 전시하였는데 이것은 사물의 우연한 조합으로 환치기법을 극대화시켜 표현한 맛상블라주로서 작품 제목과 같이 탁자 위의 음식을 보는 것과 같은 또 다른 연상 작용을 일으키게 된다(최예린, 2016, pp.15~16).



마. 팝아트의 콜라주(1950~1970)

팝 아트는 1960년대 초기에 미국 화단의 주류를 이루었던 구상회화의 한 경향으로서 2차대전 이후 산업화에 따른 칼라사진, 인쇄기술의 발달, LP레코드, TV등의 새로운 매개물의 발전으로 인해 대중문화에 대한 비중과 관심이 날로 증대되고 있었다. 이에 팝 콜라주는 영화스타와 같은 유행하는 대중적 이미지나 콜라 캔과 같은 대도시 소비문화의 소모품과 같은 현실에서 차용된 대량 복제 이미지들의 단편들을 병치시킴으로써 복제물들이 범람하는 사회현상을 그대로 담아내고 있다. 사회에 대한 수용태도에 있어서 중립적 시각의 현상학적 태도를 취한다는 점에서 다다와는 다른 입장을 가지며 더 이상 '우연'에 의한 해체적 효과나 역설적 효과는 콜라주의 주제가 되지 않는다. 메모를 꽂아 두는 임시 게시판에 비유되는 팝 콜라주는 구성요소들의 기호화에 의해 서술적 기능이 강화된 형태를 취한다.

리처드 해밀턴(Richard Hami)은 <그림 II-8>에서 잡지광고, 지도, 헌 옷가지 등의 생활 폐품을 이용하여 콜라주 재료로 이용하였다. 이 작품은 대중잡지의 광고를 그대로 재구성한 것으로 이는 광고 본래의 '소비촉진'이라는 기능을 지니면서 '미술작품'으로서의 새로운 위상을 부여받은 것이었다. 이 포스터의 풍

부한 복잡성을 통해 해밀턴이 포착한 문화의 속성은 대중적, 일시적, 소모적인 것이었으며 저가이고 대량생산되고 상업성이 큰 것이었다(이선영, 2010, pp..32~33).

이와 같이 팝아트의 작가들은 하루가 다르게 소비사회가 쏟아내고 있는 많은 양의 이미지들에 관심을 갖으며 그것들을 자신만의 미학적 감각으로 전환시키고 새롭게 구축해 나갔다. 미국의 팝아트의 경우 입체주의로부터 내려오던 콜라주가 전후를 통하여 애타블라주 미술로 전개되었다고 할 수 있다(이지연, 2006, p.16).

3. 콜라주의 기법

최초의 콜라주 기법은 브라크와 피카소가 자신들의 그림에 화면의 구성효과를 높이기 위해 신문지와 잡지 등을 붙여 표현하는 기법이었다. 그러나 방법이 점점 발전하여 온갖 것을 다 붙일 수 있는 독창적인 기법으로 발전하였기 때문에 아주 다양한 여러 가지 기법이 있다.

콜라주는 현대 미술의 한 장르로서 기성품의 이미지를 지닌 인쇄재료와 오브제를 다양하게 구성해 볼 수 있다는 것이 독특하다. 이 재료를 조화롭게 배치하고 새롭게 늘어놓는 등 새로운 시각 언어를 창조해 낼 수 있다. 따라서 콜라주는 풀로 붙일 뿐 아니라 못으로 박거나 스텐플러로 고정하거나 실로 꿰매는 등 여러 가지 방법이 있다. 그리고 콜라주는 이차원적인 평면 기법일 뿐 아니라 쓰는 재료에 따라 삼차원적인 부조나 조각품으로 만들 수 있다(윤경희, 2004, pp..27~28).

가. 자연물 붙이기

자연물로서 나뭇잎, 모래, 조개껍질, 곡식 등을 여러 가지 모양을 구성한 다음 풀이나 본드로 칠하여 화지에 붙이고 전체 또는 부분, 크기가 적당한 것을 분류하여 붙이기도 한다. 또한 주제의 내용에서 부족한 부분은 덧그리거나 물감을 칠하여 효과를 내는 방법이다. 이 방법은 자연물을 모양별로 나누고 색깔별로 분류함으로써 상상력과 인지력을 길러줄 수 있다.

나. 모자이크

모자이크는 평면을 자유로이 분할하거나 스케치한 화면 위에 색색으로 붙이는 방법으로 여러 가지 다양한 무늬를 꾸미는 유연성과 아름답고 남과 다른 무늬나 모양을 창출할 수 있는 독창성 향상에 도움을 줄 수 있다. 여러 가지 색의 조화와 변화를 학습할 수 있다.

다. 찢어 붙이기

색종이나 신문지 또는 잡지 등을 찢어서 종이에 붙이는 방법이다. 재료를 자유로운 모양으로 찢어서 화면이나 주제가 있는 그림을 꾸며보는 활동이다. 이 기법은 여러 가지 그림을 꾸밀 수 있는 유창성과 유연성을 기르며 아울러 남들과 색다르게 꾸밀 수 있는 독창성 형성에 도움을 줄 것이다.

라. 옮겨 붙이기

띠 모양으로 절단한 형을 조금씩 밀어가면서 구성하는 기법이다. 구체적으로는 지면에 그려진 줄무늬와 동심원의 패턴 또는 인쇄된 여러 가지 무늬와 사진을 소재로 하여 칼로 직선이나 곡선으로 잘라 떨어진 띠 모양을 옮기거나 또는 다른 종류의 그림과 번갈아 짜 맞추는 방법 등을 이용하여 지면에 풀을 발라 재구성하는 것이다. 이 활동은 세밀하게 끝까지 완성할 수 있는 정교성을 향상시키고 문제를 새롭게 풀어나가는 태도 향상에 도움을 준다.

마. 태워 붙이기

모기향이나 성냥 등을 사용하여 종이를 태우면 그 부분에 흑갈색의 선이 재미있는 형을 이룬다. 따라서 이 기법은 재료와 태움의 상호관계에서 생기는 것으로 제작에 있어서는 재료의 선정과 태우는 방법을 충분히 고찰해야만 좋은 작품을 만들 수 있다. 이 활동은 태운 종이를 다양한 형태로 붙이게 하여 여러 가지 표현방법을 생각할 수 있는 유연성을 기를 수 있다.

바. 포토몽타주

사진과 그림 등을 찢거나 오려서 다른 사진과 그림 위에 붙여 새로운 그림을 얻는 방법이다. 여러 종류의 사진이나 그림 위에 붙여 새로운 그림을 얻는 방법으로 여러 종류의 사진이나 그림을 합성하여 붙임으로써 현상에 없는 기묘한 풍경과 이미지를 구체화할 수 있다. 이 활동은 여러 가지 색다르고 재미있는 내용으로 표현하게 하여 유연성, 독창성을 기르는데 효과적이다.

사. 재구성

여러 가지 다양한 방법으로 나타낸 화면을 오리거나 찢어서 화면을 재구성하는 활동으로 형태와 색채에 대한 감각을 길러주고 표현 욕구를 충족시켜줄 수 있는 활동이다. 여러 가지 다양한 표현기법을 알고 우연한 효과는 상상력을 길러준다.

아. 입체 수채화

종이 위에 스케치를 한 후 화장지를 이용하여 주름을 접거나 노끈처럼 꼬아서 화면에 붙여 채색한다. 대상을 입체적으로 꾸민 후 채색하기 때문에 삼차원적인 효과를 느낄 수 있다. 채색 시 화장지의 특성으로 인하여 색의 농도 변화 등 다양한 채색효과를 경험함으로써 흥미 있는 제작시간을 경험하게 할 수 있다 (박상정, 2013, pp.31~33).

IV. 콜라주를 활용한 진로교육 지도 방안

1. 콜라주와 초등학교 진로교육 연계수업의 교육적 의의

요즘 우리 사회는 어느 분야에서든지 종합적이고 창의적인 능력을 갖춘 사람을 원한다. 콜라주는 이러한 인재를 길러내는데 적합한 미술교육중의 하나이다. 콜라주는 학생들이 자신의 느낌과 생각을 주변에서 쉽게 구할 수 있는 다양한

재료와 방법으로 탐색하는 활동을 통하여 이제까지의 일방적인 표현방법에 얽매이지 않는 창의적인 표현활동을 체험할 수 있다. 학생들은 다양한 기법과 재료의 특성을 자신의 작품 속에 활용시킴으로써 독창적이고 창의적인 사고력을 길러준다.

학생들은 상상력이 풍부하고 호기심과 심미성이 발달하는 시기이다. 감수성과 독창성, 유연성, 정교성을 근간으로 한 창의성을 활용하여 자신의 느낌과 생각을 표현하여 창의성을 발달시킬 수 있다. 콜라주 활동은 입체와 평면의 전환이나 해체를 이해하며 상상력을 높여주고 다양한 경험을 할 수 있다. 그리고 콜라주는 문제해결능력을 길러준다. 미래사회에서는 자신이 처한 문제를 스스로 해결하는 자율적인 사람을 원하는 시대이다. 따라서 학생들에게 문제를 해결하는 지식이나 효율적인 자료의 처리와 조직하는 능력을 길러주어야 한다. 콜라주 활동을 통해 학생들은 지식이나 경험을 활용하여 새로운 지식을 탐구하고 재구성하여 문제를 해결하는 능력을 기를 수 있다. 콜라주를 통해 다양한 분야에 관심을 갖게 되고 자신만의 아이디어를 시각화시키고 다양한 결합을 실험해 보는 과정에서 자신의 생각을 작품에 반영하면서 인지 영역을 넓혀 준다. 마지막으로 고학년으로 올라갈수록 사실적인 묘사와 표현이 강해지는 시기인 만큼 그림 실력에 자신이 없는 학생들은 미술에 흥미를 잃기 마련인데 실제 사진이나 매체를 이용하여 작품을 제작함으로써 흥미와 집중력을 높여주고 완성 후에는 자신감과 성취감을 함께 느낄 수 있으며 자기 가치감을 높여준다.

콜라주는 기술적으로도 간단하고 특별한 제한이 없어 그림에 저항감이 많은 학생들에게 적용하기 쉽다. 언어적으로 표현하기 어려운 문제점이나 불안한 감정을 쉽게 작품화하면서 자신의 상황을 이해하고 내면의 갈등을 통찰할 수도 있다. 언어표현보다 정확하고 집약적으로 표출되며 다양한 해석이 가능하고 작품의 보존이 쉽다. 또한 미술에 대한 거부감을 감소시키고 자신을 개방시켜 줌으로써 자신을 발견하고 개발시켜 줄 수 있는 것이다.

한편 진로교육은 세계적으로 중요성이 부각되고 있다. 특히 우리나라에서는 청년실업의 증가, 고용불안 등 사회적 상황이 만들어낸 개인적 사회적 문제를 해결할 수 있는 하나의 방법으로 급부상하고 학교현장에서도 그 중요성이 강조되고 있다(정철영, 2015, p.156).

‘하루하루 하는 일들이 진로의 핵심(Gysbers, 2014)’이라는 말처럼 진로를 개발하기 위해서는 진로계획을 세우고 실천하는 노력이 선행되어야 한다. 그러나 이러한 태도는 하루아침에 형성되는 것이 아니므로 초등학교 시기부터 이러한 태도를 키워나가는 것이 필요하다. 또한 초등학생은 진로를 인식하는 단계에 있기 때문에 진로목표를 탐색해나가기 위한 기초 활동으로서 자신이 좋아하는 일, 잘하는 일이 무엇인지를 찾아보고 감정적이거나 마음속에 원하는 꿈을 담아 그 꿈을 실현해나갈 수 있는 방안을 탐구해 보는 것은 진로에 대한 동기를 높이고 학업이나 일상생활의 여러 가지 과업에 대한 성취동기를 높이는 견인차 역할을 할 수 있다. 따라서 자신의 꿈과 끼에 맞는 진로를 그려보고 이러한 꿈을 실현하기 위한 진로계획을 세워봄으로써 진로개발 역량의 기초를 다지도록 한다(교육과학기술부, 2016, pp.32~33).

콜라주의 장점은 단순히 작품을 만드는데 그치지 않고 만드는 과정 속에서 자신을 이해하고 탐색하는 기회를 가지며 특히 자신의 정서 상태를 표현하며 스스로 인지하지 못했던 수많은 생각을 이해하고 문제를 이겨내는 힘을 갖게 해 준다. 콜라주를 통해 학생들은 자신의 내면을 탐색하고 표현하면서 내면에서 발생하는 갈등 상황을 이해하면서 현실감을 갖게 된다. 이를 통해 학생들이 진로를 결정할 때 긍정적인 영향으로 작용하며 진로를 아직 결정하지 못한 학생들에게는 진로 결정을 하는데 원활하고 효과적인 기능으로 작용한다. 또한 객관적이고 사실적인 묘사가 부족한 학생들은 잡지나 종이 등을 이용하여 작품을 제작함으로써 미술에 흥미와 자신감을 가질 수 있다. 새로운 형태를 만들어 내고 변형함으로써 미술에 대한 흥미를 느끼고 진로교육을 할 수 있다. 특히 만족감과 성취감은 학생의 자아형성을 도와주고 자존감을 높여주며 자신감을 갖게 해주기 때문에 훨씬 더 초등학생의 진로교육에 도움이 되고 더 나아가 이후 시기에 직업을 선택하는 데에도 도움이 될 것이라고 생각된다.

2. 프로그램의 개요

본 연구에서는 초등학교 6학년 학생 30명을 대상으로 프로그램을 진행하였다. 초등학교 학생들이 자신을 이해하고 미래의 꿈을 계획하기 위한 프로그램이다.

자신이 잘하는 것, 좋아하는 것을 이해하고 미래를 준비해 나아 갈 수 있도록 시각적으로 구체화시킴으로 의지를 다질 수 있도록 진행하였다.

총 10차시로 구성된 콜라주를 활용한 진로프로그램으로 내용 체계 면에서는 미술교과의 ‘체험’, ‘표현’, ‘감상’ 영역과 진로교과의 ‘자기이해’, ‘진로탐색’, ‘진로설계’, ‘진로디자인과 준비’영역의 활동이 서로 연계되어 진행될 수 있도록 학습 목표를 설정하고 교과내용을 통합하였다.

미술수업과 진로교육을 연계한 통합적 접근으로 학생들이 미래의 꿈에 대한 내면의 생각과 구체적인 계획을 이끌어 낼 수 있는 활동들로 프로그램을 고안하였다.

따라서 학생들이 자신의 생각과 느낌 등을 자신의 작품 속에 솔직하게 표현할 수 있도록 다양하게 사고하며 함께 더불어 참여하는 수업이 가능하도록 유도하였다. 또한 학생들이 마음을 열고 미술에 대한 거부감을 감소시켜서 프로그램에 적극적으로 참여할 수 있도록 수용적인 학습 분위기를 형성하였다.

3. 차시별 지도 계획

총 10차시에 걸쳐서 미술 교과의 체험, 표현, 감상활동과 창의적 체험활동에서의 진로교육인 자기이해, 진로탐색, 진로설계, 진로디자인과 준비활동이 함께 이루어지도록 프로그램을 연구하였다.

<표 IV-1> 차시별 지도 계획

차시	미술 교과 영역	진로 교육 영역	수업주제	활동내용	비고
1	체험, 표현	자기 이해	나의 보물상자	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 원하는 삶을 이해하고 욕구 충족하기 • 나와 타인의 관심사 이해하기 	학교에서 제작한 '꿈 노트' 활용
2	체험, 표현	자기 이해	나의 마음 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 마음 표현하기 • 서로 다름을 이해하기 	

3~4	체험, 표현	진로 탐색	나만의 롤모델 찾기	<ul style="list-style-type: none"> • 생활 속의 다양한 직업 찾아보기 • 자신의 일을 즐기는 직업인의 사례 알아보기 • 나만의 롤 모델 찾기 	‘진로체험의 날’ 학교 행사와 연계
5	체험, 표현	진로 탐색	꿈 엮서 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈을 응원하기 • 자신이 소중한 존재라는 사실 알기 • 맡은 일에 최선을 다하는 태도 기르기 	
6~7	체험, 표현	진로 설계	미래의 나 광고하기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈과 관련된 미래의 자신의 모습 그려보기 	
8	감상	진로 디자인과 준비	진로계획 하기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈을 담아 진로계획 세우기 • 진로계획 발표하기 	‘학부모공개수업’과 연계
9~10	체험, 표현	진로 디자인과 준비	미래의 직업세계 만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 미래의 직업세계 만들기 	

4. 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램 적용 사례

가. 나의 보물상자

1) 수업의 개요

자신이 원하는 삶과 관련된 사진을 자유롭게 찾아 붙인다. 이를 통하여 자신의 욕구를 표출하고 욕구를 충족하여 심리적 만족감을 얻을 수 있다. 또한 학생들의 작품을 감상함으로써 나와 타인의 관심사를 이해할 수 있다. 나를 알아보는 시간에는 학교에서 자체 제작한 ‘꿈노르’를 활용하였다.

2) 지도상의 유의점

다른 사람의 작품을 비방하지 않도록 하며 자유로운 분위기를 조성한다. 자신이 가지고 온 자료에 원하는 것이 없는 경우에는 필요한 자료를 찾고 출력해 줌으로써 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도한다.

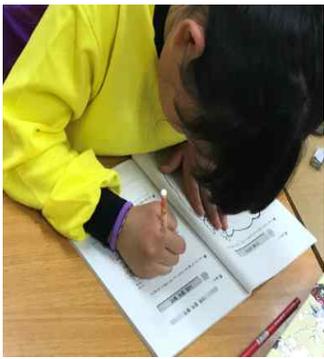
3) 교수·학습 과정안

나의 보물상자 본시 교수·학습 과정안은 <표 IV-2>과 같다.

학습 주제	내가 원하는 생활	차시	1/10
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 원하는 삶을 이해하고 욕구를 충족할 수 있다. • 나와 타인의 관심사를 이해할 수 있다. 	미술 영역	체험, 표현
학습 자료	보물상자, 꿈노트(자기이해학습지), 도화지, 가위, 풀, 도화지	진로 영역	자기이해
학습 단계	교수 · 학습 활동 내용	시간 (분)	자료(♠) 및 유의점(※)
도입	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 보물상자 보여주기 -여러 가지 물건이 들어 있는 보물상자 보여주기 <p>◎ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내가 원하는 삶을 이해하고 타인의 관심사를 알아볼 수 있다. 	5'	♠ 보물상자
전개	<p>◎ 나를 알자</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나 마인드맵 활동하기 -나에 대해서 생각하기 -편안한 분위기에서 내가 잘 할 수 있는 것, 내가 좋아하는 것, 자주 듣는말, 내가 자주 하는 말, 듣고 싶은 말, 나만의 특별함, 가장 소중한 것 등을 마인드맵으로 작성하기 	10'	<p>♠ 꿈노트</p> <p>※필요한 경우 교실에서 출력해서 수업에 참여하도록 유도한다.</p>

	◎ 나의 보물상자 만들기 • 자신의 원하는 삶과 관련된 사진 오리기 • 오린 사진을 도화지에 구성하여 붙이기 • 자신의 작품을 통해 원하는 삶 이해하기	20'	♠ 도화지, 가위, 풀
정리	◎ 감상하기 • 친구작품 감상하기 -작품 감상을 통해 타인의 관심사 이해하기 ◎ 차시예고 • ‘마음의 소리’ 활동하기	5'	※ 친구의 작품 감상을 통해 타인에게도 관심을 갖고 이해하도록 지도한다.

4) 활동과정

		
<그림 IV-1> 마인드맵 활동	<그림 IV-2> '나의 보물상자' 학생활동 결과물1	<그림 IV-3> '나의 보물상자' 학생활동 결과물2

5) 활동 결과 분석

1차시 '나의 보물찾기' 활동은 먼저 마인드맵을 통해 학생들이 자신에 대해 아는 시간을 가졌으며 학생들이 연구자에게 필요한 사진을 찾아달라고 부탁하는 등 적극적으로 수업에 임하는 모습이 보였다.

나. 나의 마음 표현하기

1) 수업의 개요

나의 마음 속에 자리 잡고 있는 내면의 세계를 뇌 구조 학습지에 표현하는 활동이다. 자신의 감정을 떠올리면 연상이 되는 것들을 다양한 방법으로 표현하도록 한다. 학생들은 자신과 타인의 성격, 생각, 적성, 흥미, 외모 등에 대해 생각하는 시간을 갖는다.

2) 지도상의 유의점

즐거운 감정만을 표현할 필요는 없으며 순간적으로 떠오르는 느낌을 표현하여도 되고 계속 느끼고 있는 감정들을 표현해도 된다. 허용적인 분위기를 형성하도록 한다.

3) 교수·학습 과정안

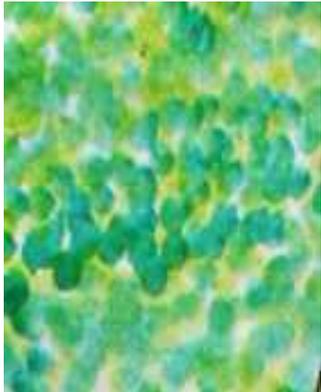
나의 마음표현하기 본시 교수·학습 과정안은 <표 IV-3>와 같다.

학습 주제	나의 마음 표현하기	차시	2/10
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 마음속의 생각을 표현할 수 있다. • 서로 다름을 이해할 수 있다. 	미술 영역	체험, 표현
학습 자료	PPT, 학습지(나의 마음 표현하기)	진로 영역	자기이해
학습 단계	교수 · 학습 활동 내용	시간 (분)	자료(♠) 및 유의점(※)
도입	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 누구의 뇌구조일까요? <p>-뇌구조 사진을 보여주고 누구의 뇌구조인지 알아맞히기</p> <p>◎ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나의 마음속을 표현하고 서로 다름을 이해할 수 있다. 	5'	<p>♠PPT(연예인 뇌구조)</p> <p>※흥미를 유발할 수 있도록 학생들이 익숙한 연예인의 뇌구조를 제시한다.</p>

전개	<p>◎ 다양한 표현기법 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 색연필, 물감, 면봉을 활용한 표현 및 오려서 재구성 하기 등 다양한 표현기법 이해하기 • 예시작품 감상하기 <p>◎ 나의 마음 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 기쁨, 슬픔, 우울, 행복, 화남, 짜증 등의 자신의 감정을 뇌구조 학습지에 연상되는 대로 다양한 표현기법을 재구성하여 자유롭게 표현하기 	10'	<p>♠PPT(다양한 표현기법), 학습지(나의 마음 표현하기)</p> <p>※자유롭게 표현하도록 분위기를 조성한다.</p>
정리	<p>◎ 과제제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 롤모델 조사하기 <p>◎ 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘나만의 롤모델 찾기’ 활동하기 	5'	<p>※차시예고를 하면서 과제를 미리 제시하여 다음 수업을 준비하도록 한다.</p>

4) 활동과정

		
<p><그림 IV-4> 색연필을 활용한 표현</p>	<p><그림 IV-5> 마블링을 활용한 표현</p>	<p><그림 IV-6> 물감 번지기를 활용한 표현</p>

		
<p><그림 IV-7> 면봉으로 물감찍기를 활용한 표현</p>	<p><그림 IV-8> ‘나의 마음 표현하기’ 학생활동 결과물1</p>	<p><그림 IV-9> ‘나의 마음 표현하기’ 학생활동 결과물2</p>

5) 활동 결과 분석

2차시 ‘나의 마음 표현하기’는 자신의 감정을 이해하고 표현하는 활동이다. 학생들은 뇌 모양의 도안 학습지를 좋아하며 친숙해 했다. 자신의 마음을 어떻게 표현할지 신중하게 고민하는 모습을 볼 수 있었다. 학생들은 기쁨이나 슬픔, 행복감, 외로움 등 감정을 적절히 잘 표현하였다.

다. 나만의 롤모델 찾기

1) 수업의 개요

성공한 직업인 중에서 존경하고 닮고 싶은 본보기가 되는 사람을 롤 모델이라고 한다. ‘나의 롤 모델’ 찾기는 미래에 자신이 원하는 직업분야에서 활약하고 있는 인물들 중 롤 모델을 삼고 싶은 인물을 정하여 인터넷, 책 등을 통해 정보를 수집하도록 지도한다. 포토몽타주 기법으로 자신이 정한 인물을 잘라 학습지에 붙이도록 한다.

롤 모델을 선정하여 그 사람의 성격과 직업 생활, 성공하기 위해 준비한 것 등을 탐색하면 진로에 대해 실제적이고 구체적인 정보를 얻을 수 있으며 롤 모델이 경험했던 행동 중에서 본받을 점은 자신의 진로계획을 세우는데 큰 도움

을 준다. 추후에 학교 행사인 ‘진로 체험의 날’과 연계하여 자신이 원하는 직업군에 해당하는 직업들과 직접 만남을 갖고 체험하는 시간을 가졌다.

2) 지도상의 유의점

롤 모델은 위인전에 나오는 역사적인 인물이나 텔레비전에 나오는 성공한 인물이 될 수도 있지만 우리 주변에 있는 사람들 중에도 찾을 수 있다는 사실을 인지시킨다. 표현활동을 마친 후에는 롤 모델로 삼은 인물의 어떤 점을 존경하는지 롤 모델로 선택한 이유를 적어 보는 시간을 갖도록 한다.

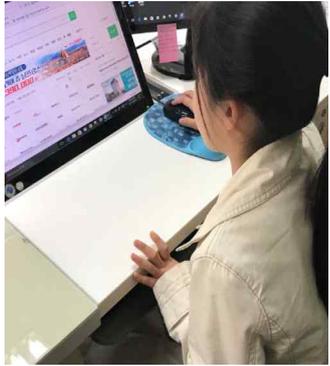
3) 교수·학습 과정안

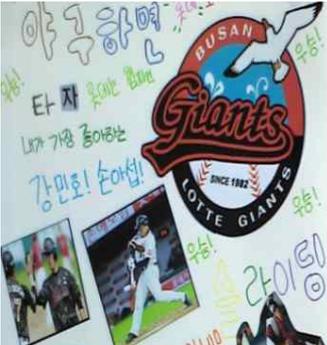
나만의 롤모델 찾기 본시 교수·학습 과정안은 <표 IV-4>과 같다.

학습 주제	나의 롤 모델 찾기	차시	3~4/10
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 책과 인터넷을 통해서 직업에 대한 정보를 찾을 수 있다. • 나의 롤 모델을 찾아 존경하는 이유를 정리할 수 있다. 	미술 영역	체험, 표현
학습 자료	PPT(롤모델 TOP10), 학습지(나만의 롤모델 찾기), 여러가지 사진자료, 도화지, 가위, 풀	진로 영역	진로탐색
학습 단계	교수 · 학습 활동 내용	시간 (분)	자료(♠) 및 유의점(※)
도입	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 롤 모델 TOP10 알아보기 -우리반 친구들이 닮고 싶어하는 인물 TOP10 살펴보기 <p>◎ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나의 롤 모델을 찾아 존경하는 이유를 정리할 수 있다. 	5'	♠PPT(롤모델 TOP10)

전개	<p>◎ 나만의 롤 모델 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신문, 잡지, 인터넷 자료 등을 공유하면서 자신에게 적절한 자료 선택하기 • 자신이 닮고 싶은 인물들의 모습과 관련된 모습들을 찾아 오리기 • 오린 사진 자료들을 전체 화면에 조화롭게 재구성하여 붙이기 <p>◎ 선택한 이유 적기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 롤모델과 롤모델로 선택한 이유 적기 <p>◎ 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 완성된 작품 감상 및 발표하기 	40' 10' 20'	<p>※ 전 차시에 자신의 롤모델을 조사하도록 숙제를 제시하였다.</p> <p>♠ 학습지(나만의 롤모델 찾기)</p> <p>※ 친구들의 발표를 경청할 수 있도록 지도한다.</p>
정리	<p>◎ 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 흥미로웠던 점이나 새롭게 알게 된 인물에 대해서 이야기 나누기 <p>◎ 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘꿈 엮서 만들기’ 활동하기 	5'	

4) 활동과정

		
<p><그림 IV-10> 직업체험</p>	<p><그림 IV-11> 직업인과의 만남</p>	<p><그림 IV-12> 인터넷으로 정보 찾기</p>

		
<p><그림 IV-13> 인물 관련 책 읽기</p>	<p><그림 IV-14> ‘나만의 롤모델 찾기’ 학생활동 결과물1</p>	<p><그림 IV-15> ‘나만의 롤모델 찾기’ 학생활동 결과물2</p>

5) 활동 결과 분석

3~4차시 ‘나만의 롤모델 찾기’는 인물의 정보를 인터넷 등 교과서를 통해 얻는 정보보다 훨씬 많은 최신 정보를 수집할 수 있었다. 특히 인터넷 검색은 요즘 학생들에게 매우 친숙하고 쉬운 방법이였으며 자료를 자신이 원하는 만큼의 크기로 설정하여 출력하여 표현활동에 활용할 수 있었다. 그러나 많은 정보 중에서 자신에게 필요한 자료를 선택하는 방법에 대한 능력은 요구되었다. 추후에 학교 행사인 ‘진로체험의 날’과 연계하여 자신이 원하는 직업군에 종사하는 직업인들의 만남을 가짐으로써 학생들이 진로와 직업이 먼 미래가 아니라 자신과 가까이 있는 일임을 느끼게 되었다. 그러나 학생들이 원하는 모든 직업군을 같은 날 체험하기에는 한계가 있었으며 비슷한 직업끼리 묶게 되는 경우도 발생하였다.

라. 꿈 엽서 만들기

1) 수업의 개요

직업을 구체적으로 실현하는 과정에서 좌절하지 않고 맡은 일에 최선을 다하는 태도를 기르기 위한 활동이다. 크라프트지에 자연물을 붙인 후 사인펜이나 붓펜으로 자신의 좌우명이나 명언 등을 적도록 한다. 자연물을 붙이고 글귀를

적은 종이를 검은색 도화지에 붙였다.

2) 지도상의 유의점

자연물을 미리 말려 오도록 준비시키며 격려하고 응원하는 내용을 적도록 지도한다. 친구들끼리 서로 자신이 가지고 온 자연물을 교환함으로써 나눔과 배려를 실천하도록 하였다.

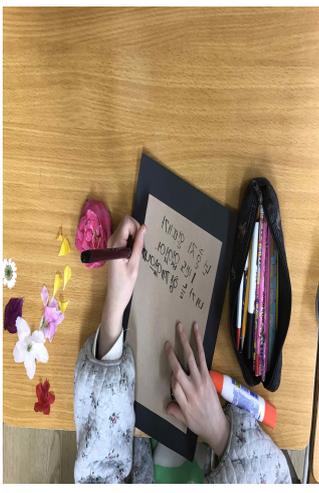
3) 교수·학습 과정안

꿈 엽서 만들기 본시 교수·학습 과정안은 <표 IV-5>과 같다.

학습 주제	꿈 엽서 만들기	차시	5/10
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈 응원하기 • 맡은 일에 최선을 다하는 태도 기르기 	미술 영역	체험, 표현
학습 자료	자연물(나뭇잎, 꽃잎 등), 목공용 풀, 붓펜, 사인펜, 글루건	진로 영역	진로탐색
학습 단계 도입	교수 · 학습 활동 내용	시간 (분)	자료(♠) 및 유의점(※)
	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 오감 느끼기 - 자신이 가지고 온 자연물을 오감으로 느끼기 <p>◎ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈을 응원하기 위한 꿈 엽서를 만들 수 있다. 	5'	
전개	<p>◎ 엽서 종이 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 검은색 도화지에 크라프트지를 붙여서 엽서 종이 만들기 <p>◎ 응원메세지 적기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신을 응원할 수 있는 문구 연습하기 • 만든 엽서 종이에 문구 적기 	30'	<p>♠ 검은색 도화지, 크라프트지, 풀</p> <p>♠ 붓펜, 사인펜, 여러종류 자연물, 목공용풀, 테이프, 글루건</p>

	<p>◎ 자연물 구성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신이 준비한 자연물을 문구에 어울리게 구성하기 • 구성된 자연물 붙이기 		<p>※친구들과 서로 필요한 자연물을 교환하게 함으로써 배려를 익히도록 한다.</p>
정리	<p>◎ 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 친구 작품 감상하기 <p>◎ 차시예고</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘미래의 나 광고하기’ 활동하기 	5'	<p>※ 작품을 전시함으로써 서로 격려하고 응원하는 분위기를 조성한다.</p>

4) 활동과정

		
<p><그림 IV-16> 좌우명이나 좋은 글 쓰기</p>	<p><그림 IV-17> 자연물 붙이기</p>	<p><그림 IV-18> ‘꿈 엮서 만들기’ 학생활동 결과물1</p>



5) 활동 결과 분석

5차시 ‘꿈 엮서 만들기’는 자신을 응원하고 격려할 수 있는 글귀, 맡은 일에 최선을 다하는 의지를 담을 수 있는 단어를 선택하도록 유도하였다. 자연물을 붙이고 글귀를 쓰는 과정이 흥미를 유발하였으며 간단한 작업으로 학생들이 성취감과 만족도가 높았다. 자신의 것과 친구 자연물을 필요한 것들을 서로 교환함으로써 나눔과 배려를 스스로 실천하는 모습을 보였다.

마. 미래의 나 광고하기

1) 수업의 개요

나의 보물상자, 나의 마음 표현하기, 나의 롤모델 찾기, 꿈 엮서 만들기 활동을 통하여 세워진 목표를 실제 상황으로 표현하고자 한다. 미래에 원하는 직종에 종사하게 되었을 때 자신의 모습을 상상하여 자신을 나타내는 광고를 만들어 보는 활동이다.

2) 지도상의 유의점

미래의 나를 광고할 수 있도록 함축적인 사진과 문구를 선택하여 적도록 한다. 수집한 자료 중에서 필요한 정보를 선택하고 결정하도록 지도한다.

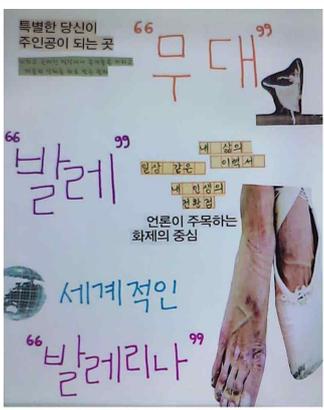
3) 교수·학습 과정안

미래의 나 광고하기 본시 교수·학습 과정안은 <표 IV-6>과 같다.

학습 주제	미래의 나 광고하기	차시	6~7/10
학습 목표	• 자신의 꿈과 관련된 미래의 자신의 모습을 표현할 수 있다.	미술 영역	체험, 표현
학습 자료	PPT(인물의 일부분), 도화지, 가위, 풀, 골판지, 검은색 도화지, 사인펜, 색연필, 테이프	진로 영역	진로설계
학습 단계	교수 · 학습 활동 내용	시간 (분)	자료(♠) 및 유의점(※)
도입	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인물의 일부분을 보고 누구인지 알아맞히기 <ul style="list-style-type: none"> -박지성의 발 -유재석의 입 -김연아의 발 • 인물들의 공통점 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> -한 분야에서 성공한 사람들 <p>◎ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈과 관련된 미래의 자신의 모습을 표현할 수 있다. 	7'	♠PPT(인물의 일부분)
전개	<p>◎ 미래의 모습 상상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10년, 20년 후 나의 모습 구체적으로 상상하기 <p>◎ 미래의 나 광고하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 재료와 사진 자료를 활용하여 미래의 나 광고하기 • 미래의 직업과 관련된 사진자료를 구성하여 붙이기 • 직업과 미래의 나를 표현할 수 있는 문구 적기 	70'	♠도화지, 가위, 풀, 골판지, 검은색 도화지, 사인펜, 색연필, 테이프 ※평면, 입체에 상관없이 자유롭게 구성하도록 한다.

정리	◎ 정리하기 • 자신의 장래 모습 표현함으로써 미래의 모습을 공식화하고 실천의지 다지기 ◎ 차시예고 • ‘진로계획 세우기’ 활동하기	3'	
----	--	----	--

4) 활동과정

		
<p><그림 IV-22> 수집한 자료 중에 필요한 부분 오리기</p>	<p><그림 IV-23> ‘나 광고하기’ 학생활동 결과물1</p>	<p><그림 IV-24> ‘나 광고하기’ 학생활동 결과물2</p>

5) 활동 결과 분석

6~7차시 ‘미래의 나 광고하기’는 10년, 20년 후를 구체적으로 상상하며 표현 활동을 진행하고 상상한 상황을 이루기 위해 다짐하도록 하였다. 미래의 직업을 표현할 수 있는 문구, 그림과 글자의 위치 배열 등을 신중하게 고려하는 모습이 보였다.

바. 진로계획하기

1) 수업의 개요

나의 꿈으로 끝나는 것이 아니라 꿈을 실현시키기 위한 진로를 구체적으로 세워보는 활동이다. 이를 통해 진로설계에 따른 실천의지를 다질 수 있도록 유도한다.

2) 지도상의 유의점

학부모 공개수업과 연계하여 진행하였다. 미리 전 차시에 만든 작품을 파워포인트에 저장해서 화면으로 보여 주도록 준비를 하며 학생들은 수업시간에 작성한 계획서를 보면서 발표하도록 한다. 허황되거나 막연한 계획이 아니라 구체적이면서 실천 가능한 계획을 세울 수 있도록 지도한다.

3) 교수·학습 과정안

진로계획하기 본시 교수·학습 과정안은 <표 IV-7>과 같다.

학습 주제	진로계획하기	차시	8/10
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 꿈을 담아 진로계획을 세울 수 있다. • 작성한 진로계획 발표할 수 있다. 	미술 영역	감상
학습 자료	동영상(새인지 몰랐던 새), PPT, 실물화상기, 나 광고 하기 작품	진로 영역	진로디자인 과 준비
학습 단계	교수 · 학습 활동 내용	시간 (분)	자료(♠) 및 유의점(※)
도입	<p>◎ 동기유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • 새인지 몰랐던 새 영상보기 - 자신의 가능성을 알 필요성이 있음을 인지하기 <p>◎ 학습목표 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 나의 꿈을 이루기 위한 진로계획을 세워보자. 	5'	♠ 동영상(새인지 몰랐던 새)

전개	◎ 진로 계획을 세우기 위하여 • 진로 계획을 세우기 전에 우리가 알아야 할 일 - 적성과 흥미 - 자신이 되고자 하는 일이 하는 일, 필요한 자격 • 구체적으로 계획을 세우는 방법 알아보기	10'	♠ PPT ※ 구체적으로 세울 수 있도록 예시 자료를 보여준다.
	◎ 진로 계획 세우기 • 여러분들의 꿈과 꿈을 이루기 위한 계획 세우기 - 꿈과 계획을 세워보고 그 계획을 위해 노력해야 할 점을 생각하여 3-5가지 적어보기	5'	♠ 전시간에 만들었던 나의 미래 광고작품, 실물화상기
	◎ 나의 진로 계획 발표회 • 자신의 진로계획 발표하기	15'	
정리	◎ 정리하기 • 친구들의 진로 계획에서 좋았던 점 발표하기 - 자신의 노력이 구체적으로 들어가서 좋았습니다. • 옆 자리 친구에게 칭찬이나 격려의 한마디 하기 - 앞으로 꿈을 이루기 위해 열심히 노력하자! 응원할게! ◎ 차시 예고 • '미래의 직업세계 꾸미기' 활동하기	5'	※ 꿈을 위한 실천의지와 노력을 강조한다.

4) 활동과정

<p>꿈을 이루어가는 과정에서 노력해야 할 점</p> <p>* 이 직업에 요구되는 특성-체력, 인내심, 협동심</p> <p>• 체력을 기르기 위해서 꾸준히 운동 연습을 한다. • 무엇이든 끝까지 해내고자 하는 마음을 가지고 실천한다. • 주위 사람들을 이해하고 좋은 관계를 맺기 위해 노력한다.</p> <p>* 꿈을 이루기까지의 과정</p> <p>- 맨체스터 유나이티드 입단, 국가대표</p> <p>국제 무대에 대비하여 영어를 공부한다.</p>	<p>* 나의 꿈은? 선생님</p> <p>★ 꿈을 위해 내가 할 일</p> <p>① 책 많이 읽기 </p> <p>② 수업열심히 듣기</p> <p>③ 뭉든지 열심히 하기</p>	
<p><그림 IV-25> 진로계획 수업자료</p>	<p><그림 IV-26> 진로계획의 잘못 된 사례 판서</p>	<p><그림 IV-27> 진로계획 발표하기</p>

5) 활동 결과 분석

8차시는 학부모 공개수업으로 전 차시에 만든 ‘미래의 나 광고하기’를 가지고 자신의 꿈을 실현시키기 위한 진로계획을 세우도록 유도하였으나 구체적인 계획을 세우지 못하는 학생들이 있었다. 꿈을 실현시키기 위한 방법을 알지 못하는 경우이므로 꿈을 이루기 위해 필요한 기능적인 능력 및 지적 능력 등에는 무엇이 필요한지 심도 있는 진로지도가 요구되는 사례이다.

사. 미래의 직업 세계 만들기

1) 수업의 개요

앞에서 이루어진 내용을 바탕으로 세워진 미래를 구체적으로 시각화하는 활동이다. 20년 후에 나는 무슨 일을 하면서 지내게 될지 진지하게 생각해 보고 미래의 상황을 입체적으로 표현하도록 한다. 이러한 과정을 통해 학생들이 꿈을 이루고자 하는 실천의지를 다지게 한다.

2) 지도상의 유의점

학생들이 우드락 칼과 글루건을 사용할 때는 다치지 않도록 안전지도를 하도록 한다.

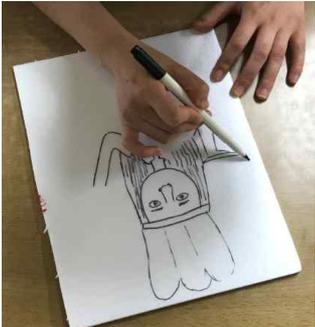
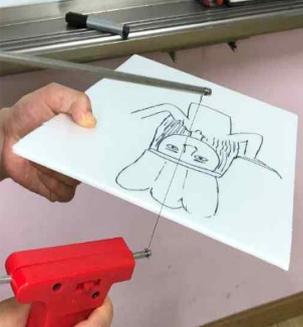
3) 교수·학습 과정안

미래의 직업세계 꾸미기하기 본시 교수·학습 과정안은 <표 IV-8>과 같다.

학습 주제	미래의 직업세계 꾸미기	차시	9~10/10
학습 목표	• 20년 후 내가 다니고 싶은 직장을 정하여 직업 세계를 만들 수 있다.	미술 영역	체험, 표현
학습 자료	우드락, 우드락 칼, 우드락풀, 사인펜, 글루건	진로 영역	진로디자인과 준비
학습 단계	교수 · 학습 활동 내용	시간 (분)	자료(♠) 및 유의점(※)

도입	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> • 사라지는 직업과 새로 생겨나는 직업 알아보기 ◎ 학습목표 제시 <ul style="list-style-type: none"> • 20년 후 내가 다니고 싶은 직장을 정하여 직업세계를 만들 수 있다. 	5'	♠PPT
전개	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 구상스케치하기 <ul style="list-style-type: none"> • 미래의 내 모습을 구체적으로 상상하며 직업세계를 구상스케치하기 ◎ 미래의 직업 세계 만들기 <ul style="list-style-type: none"> • 구상스케치를 바탕으로 직업 세계 만들기 <ul style="list-style-type: none"> -우드락 2개를 연결하고 색칠하여 배경만들기 -우드락에 사인펜으로 그리고 색칠하기 -우드락칼을 이용하여 자르기 -자른 우드락을 우드락 배경에 붙이기 	70'	<ul style="list-style-type: none"> ♠우드락, 우드락풀, 글루건, 사인펜, 우드락칼 ※글루건과 우드락칼을 사용할 때는 안전에 주의하도록 지도한다.
정리	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 작품 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> • 지금까지 활동들 중에서 가장 좋았던 활동과 이유 발표하기 • 수업에서 활동 의미 파악하며 정리하기 	5'	

4) 활동과정

		
<p><그림 IV-28>우드락에 그림 그리기</p>	<p><그림 IV-29>우드락 자르기</p>	<p><그림 IV-30> '미래의 직업세계' 학생활동 결과물</p>

5) 활동 결과 분석

9~10차시는 ‘미래의 직업세계 꾸미기’ 활동으로 학생들이 머리속으로만 상상하고 있던 상황을 현실의 세계로 시각화 하면서 꿈에 한걸음 더 다가가는 기회가 되었다.

5. 프로그램 적용 결과 분석

본 프로그램에 참여한 초등학생 6학년 학생 30명을 대상으로 수업을 적용 한 후 설문 조사를 통해 결과를 분석하였다. 질문 내용에 대한 반응을 바탕으로 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램이 자기이해, 진로탐색, 진로설계, 진로디자인과 준비활동과 진로인식도에 도움이 되었는지 검토해 보았다.

가. 자기이해 활동

질문내용	항목내용	응답자(N)	비율(%)
자신이 좋아하는 일에 대하여 파악할 수 있었나요?	매우 그렇다.	6	20
	그렇다.	12	40
	보통이다.	8	26.7
	그렇지 않다.	3	10
	전혀 그렇지 않다.	1	3.3
	합계	30	100
자신이 잘하는 일에 대하여 파악할 수 있었나요?	매우 그렇다.	7	23.4
	그렇다.	11	36.7
	보통이다.	10	33.3
	그렇지 않다.	2	6.6
	전혀 그렇지 않다.	0	0
	합계	30	100

학습자들은 설문 조사 결과 자신의 능력과 적성에 대한 질문에 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’라는 긍정적인 반응이 18명(60%)로 나타났다. 학습자들이 자신을 이해하고 파악하는데 본 프로그램이 긍정적인 영향을 미쳤음을 알 수 있다. 자기 이해 활동을 통해 학생들이 자신을 알고 자신이 좋아하는 것과 잘하는 것을 생각해 보는 시간을 가졌다고 할 수 있다.

나. 직업탐색 활동

질문내용	항목내용	응답자(N)	비율(%)
자신은 다양한 직업의 종류를 알게 되었나요?	매우 그렇다.	13	43.4
	그렇다.	10	33.4
	보통이다.	5	16.6
	그렇지 않다.	2	6.6
	전혀 그렇지 않다.	0	0
	합계	30	100
자신은 직업의 소중함을 알게 되었나요?	매우 그렇다.	14	46.7
	그렇다.	11	36.7
	보통이다.	4	13.3
	그렇지 않다.	1	3.3
	전혀 그렇지 않다.	0	0
	합계	30	100

직업탐색 활동은 각각 23명(76.8%)과 25명(83.4%)의 학생들이 긍정적인 답변을 하였다. 프로그램을 통해 학생들은 다양한 직업의 종류와 특징, 직업의 소중함을 이해하고 이해를 바탕으로 학생들은 다양한 직업을 탐색하고 직업의 소중함을 알게 되었으며 직업에 대한 긍정적인 태도를 형성할 수 있었다.

다. 진로설계 활동

질문내용	항목내용	응답자(N)	비율(%)
자신의 능력과 적성이 어떤 직업에 적합한지 알게 되었나요?	매우 그렇다.	2	6.6
	그렇다.	20	66.7
	보통이다.	7	23.3
	그렇지 않다.	1	3.3
	전혀 그렇지 않다.	0	0
	합계	30	99.9
자신은 미래의 꿈을 가지고 있나요?	매우 그렇다.	4	13.4
	그렇다.	22	73.3
	보통이다.	3	10
	그렇지 않다.	1	3.3
	전혀 그렇지 않다.	0	0
	합계	30	100

자신의 능력과 적성에 맞는 직업과 꿈을 가지고 있는냐에 대한 질문에 22명(73.3%), 26명(86.7%)의 학생들이 긍정적인 답변을 하였다. 프로그램이 미래의 꿈을 파악하고 그 꿈을 결정하는데 도움을 주었다는 것을 알 수 있으며 진로설계 활동을 통해 학생들은 미래에 대한 꿈을 확고히 하는 계기가 되었다.

라. 진로디자인과 준비 활동

질문내용	항목내용	응답자(N)	비율(%)
자신은 직업을 선택하기 위해 앞으로 어떤 노력을 해야 하는지 알고 있나요?	매우 그렇다.	3	10
	그렇다.	20	66.7
	보통이다.	5	16.7
	그렇지 않다.	1	3.3

	전혀 그렇지 않다.	1	3.3
	합계	30	100
자신은 꿈을 이루기 위한 계획을 세우고 있나요?	매우 그렇다.	3	10
	그렇다.	20	66.7
	보통이다.	5	16.7
	그렇지 않다.	1	3.3
	전혀 그렇지 않다.	1	3.3
	합계	30	100

직업을 선택하기 위한 노력과 계획에 대한 질문에는 23명(76.7%)의 학생들이 긍정적인 답변을 하였다. 진로디자인과 준비 활동을 통하여 학생들은 미래의 꿈을 위한 노력과 구체적인 계획을 세우는 태도를 가지게 되었다고 할 수 있다.

마. 진로인식도

질문내용	항목내용	응답자(N)	비율(%)
진로교육 프로그램이 자신의 적성과 흥미를 이해하는데 도움이 되었나요?	매우 그렇다.	7	23.3
	그렇다.	18	60
	보통이다.	5	16.7
	그렇지 않다.	0	0
	전혀 그렇지 않다.	0	0
	합계	30	100
진로교육 프로그램이 자신의 꿈을 알고 진로를 결정하는데 도움이 되었나요?	매우 그렇다.	5	16.7
	그렇다.	20	66.6
	보통이다.	5	16.7
	그렇지 않다.	0	0
	전혀 그렇지 않다.	0	0
	합계	30	100

콜라주를 통한 진로교육 프로그램을 통한 진로인식도를 살펴보면 80%이상이 긍정적인 반응을 가지고 있는 것을 알 수 있다. 학생들이 자신의 적성과 흥미를 알고 진로를 결정하는 데 도움을 주고 있다는 것으로 해석된다. 자신이 원하는 진로에 맞게 능력과 적성을 꾸준히 가꾸어 나갈 것을 다짐하고 미래의 꿈에 대한 구체적인 계획을 세울 수 있었다.

V. 결론 및 제언

초등학교 시기는 진로를 인식하는 단계이고 초등학교에서의 진로교육은 나중에 미래를 선택할 때 필요한 지식과 일에 대한 긍정적인 가치관을 형성하는 것이 목적이다. 따라서 초등학생의 진로교육에 창의력과 구체적인 경험을 길러주는 콜라주를 활용하면 학생들이 흥미를 갖고 그림에 소질이 없는 학생들도 적극적으로 진로를 탐색할 수 있다.

10차시의 수업과정을 통해 콜라주를 활용한 초등학교 미술수업에서의 진로교육 방안은 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 자신을 들여다보는 시간을 제공한다. 학생들은 자신이 느끼는 감정, 자신을 나타낼 수 있는 것들을 통해 자신의 모습을 구체적으로 파악할 수 있다.

둘째, 학생들은 다양한 직업과 성공한 인물들을 탐색함으로써 다양한 직업의 세계와 직업의 중요성을 형성하며 직업에 대한 긍정적인 태도를 가질 수 있다. 활동을 통해 자연스럽게 다양한 직업의 세계와 중요성을 알 수 있게 된다.

셋째, 미래에 대한 꿈을 가지고 진로를 계획하는 태도를 가질 수 있다. 미래의 진로를 구체적으로 파악하고 미래의 직업을 가지기 위해서 지금부터 어떠한 노력을 해야 하는지에 대해 생각해 보는 기회를 제공한다.

넷째, 콜라주를 활용하여 학생들이 다양한 표현기법을 토대로 창의적인 사고를 유도하였다. 미술의 다양한 표현기법만을 익히는 것이 아니라 진로탐색과 연계한 접근으로 구성하였다. 미술작품 속에 학생들이 품고 있는 생각과 미래에 대한 꿈 등이 솔직하게 표현될 수 있도록 노력하여 모든 학생들이 적극적으로 참여하는 수업이 가능하였다.

다섯째, 실제 학교 현장에서 진로교육을 실시할 때 쉽게 활용할 수 있는 교

수·학습 과정안, 학습지를 개발함으로써 미술 교과에서의 콜라주를 활용한 진로지도의 효율성을 높였다.

본 연구는 다음과 같은 한계점을 가지고 있다.

첫째, 본 연구는 6학년 학생 30명을 대상으로 한 결과이므로 그 결과를 일반화하기 어렵다.

둘째, 본 연구의 프로그램은 전문가로부터 타당도를 받지 못하였다.

셋째, 본 연구는 연구자가 프로그램을 구안하고 프로그램을 운영하였으며 연구자가 분석하였다는 한계를 갖는다.

넷째, 콜라주 기법으로 이루어진 프로그램으로 다양한 다른 기법의 활용도 적목시킬 필요가 있다.

위에서 살펴본 결론과 한계점을 바탕으로 제언을 하면 다음과 같다.

첫째, 다른 집단에 프로그램을 운영하여 콜라주를 활용한 진로교육 프로그램을 좀 더 객관적으로 살펴볼 필요가 있다.

둘째, 프로그램의 전문성을 바탕으로 개발되며 학생들의 창의성을 더욱 자극할 수 있도록 콜라주의 다양한 재료와 표현방법이 개발되어야 한다. 콜라주는 단순히 찢어서 오려 붙이는 것이 아니라 다양한 방법이 있다. 교사가 다양한 방법을 인지하고 학생들의 사고를 자극해야 한다.

셋째, 학교에서 뿐만이 아니라 학교와 가정이 연계되어야 한다. 학생들의 진로결정과 올바른 직업관이 부모가 가장 큰 부분을 차지한다. 효과를 높이기 위해서는 부모를 대상으로 하는 진로교육이 같이 이루어져야 한다.

넷째, 새로운 영역으로 다양한 프로그램 개발이 필요하다. 학생들이 자연스럽게 진로교육이 이루어지도록 미술교과 시간에 쉽게 활용 가능한 다양한 프로그램이 개발되어야 한다.

본 연구가 진로교육과 콜라주 수업에 도움이 되길 바라며 앞으로 콜라주의 활용 방안을 파악하고 다양한 가능성을 모색하여 학생들에게 미래를 준비하고 비전을 제시할 수 있는 다양한 진로교육 프로그램이 개발되길 바란다.

참 고 문 헌

<교과서 및 교사용지도서>

- 박은덕 외 6인, 초등학교 5~6학년군 미술교과서 (주)금성출판사, 2014
교사용지도서 (주)금성출판사, 2014

<단행본 및 학술논문>

- 김충기, 진로상담과 진로교육, 서울:동문사, 2011
- 박찬구 외 17인, 현대미술의 기초개념, 재원사, 1995
- 정철영, 우리나라 진로교육 현황 및 발전 방향 연구, 진로교육연구 제28권 제3호, 충남: 진로교육학회, 2015
- 정철영, 초등학교 진로교육의 새로운 패러다임, 실과교육연구 제17권 제4호, 공주:한국실과교육연구학회, 2011
- 한국진로교육학회, 진로교육의 의론과 실제, 교육과학사, 경기:교육과학사, 2011

<학위논문>

- 김민영, 진로의식 함양을 위한 교과통합 프로그램 연구:초등학교 6학년을 중심으로, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015
- 김민유, 자아존중감 학업이 학습자의 진로의식 함양에 미치는 영향, 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2016
- 김병삼, 플라주의 조형적 특성에 대한 고찰, 계명대학교 석사학위논문, 1995
- 김윤정, 생애단계별 진로교육을 통한 진로탐색 미술 프로그램 개발 연구, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015
- 박경아, 2009개정교육과정에 따른 초등학교 3학년 교과서의 진로교육 관련 요소 분석, 광주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2016
- 박상정, 감성지능 향상을 위한 콜라주 교수·학습연구-초등학교 3,4학년을 대상으로, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013

- 위현옥, 초등학교 진로교육에 대한 교사들의 인식, 경남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011
- 오란, 콜라주 기법을 활용한 초등학생의 표현력 신장에 대한 연구, 춘천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006
- 윤경희, 콜라주기법을 활용한 창의적 미술표현 지도방법 연구-초등학교 고학년을 중심으로, 전북대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004
- 이선영, 아동미술 교육에 있어 콜라주 기법을 이용한 수업모형 연구, 충북대학교 대학원 석사학위논문, 2010
- 이지연, 미술교육에 있어서 창의적인 미술활동 지도방법 연구-콜라주 기법을 중심으로, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006,
- 이진아, 현대미술에 있어서 콜라주의 조형성에 관한 연구, 경기대 조형대학원 석사학위논문, 2001
- 이하나, 북 아트를 활용한 초등미술수업에서의 진로교육 방안, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2016
- 최예린, 콜라주기법의 특성으로 바라본 교육적 효과 연구, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2016

〈기타자료〉

- 교육과학기술부, 2009개정 교육과정 초등5~6학년군 교과용도서 연수교재, 2014
- 교육과학기술부, 2015개정교육과정에 따른 창의적체험활동(안전한 생활 포함) 초등학교 교육과정 해설서, 2017
- 한국직업능력개발원, 학교 진로교육목표와 성취기준, 교육과학기술원, 2016

〈참고사이트〉

- 커리어넷 <http://www.careernet.re.kr/>
- 한국교육과정평가원 <http://www.kice.re.kr/>
- 한국가이던스 <http://www.guidance.co.kr/>

A B S T R A C T

The study Elementary art program for career education with collage

Kang hee kyung

Major in Elementary Arts Education
Graduate School of Education
Jeju National University

Supervised by Professor Lim choon bae

In the 21st century, diversification of jobs requires early career development. To adjust and respond to this trend would require a career education that can bring happiness and satisfaction to life and ensure self-realization with rewarding jobs. In reality, however, students fail to develop the right perception of jobs as their self-perception fails to develop due to cramming method of teaching and college entrance-focused education. During the elementary school years, it is of greatest importance to promote various activities, hands-on experiences, understanding of students' own characteristics, and sound values and attitude to careers.

In this light, I chose collage which provides elementary school students

with an opportunity to understand and explore themselves and developed and implemented an effective career education program and analyzed its results. For this purpose, I first examined career education and collage and hereby present a plan for career education program that uses collage.

The program was performed with 30 6th-grade elementary school students under my supervision and included total 10 class hours, which integrated 'self-understanding', 'career exploration', 'career design', and 'career design and preparation' based on the areas in the subject of fine art of 'experience', 'expression', and 'appreciation' and the curriculum for creative experiential activities.

The study has come up with the following conclusions.

First, the program provide students with time for looking into themselves. Students can get a clear picture of themselves through their feelings and things that can represent them.

Second, students can understand diverse careers and the importance of jobs and get a positive attitude toward jobs by exploring various jobs and successful persons.

Third, students can have dreams of their future and design their careers. Students are given the opportunity to think what efforts they should make from now in order to get a concrete idea of future careers and go for their future careers.

Four, the program used collage and induced students' creative thinking by encouraging them to employ various expression techniques. The program was organized so that it could help students come up with their thoughts on their future and specific plans, not only by improving the functional aspects of fine art, but also with an approach with links to career search activities.

Fifth, the efficiency of career education that used collage in the subject of fine art by developing teaching & learning manual and study book that can be of effective use in implementing career education in schools.

With a view to activating the career education that uses collage, the study wants to propose the following measures.

First, a more objective examination of the career education program that uses collage needs to be made by operating programs with other groups.

Second, various materials and expression techniques for collage should be developed so that students' creativity may be further stimulated with the specialization of the program.

Third, the program should be implemented not only in schools but also through a partnership between school and home. Also implementing a career education for parents would greatly increase the educational effectiveness of the program.

Fourth, various programs should be developed and teachers' specialty should be enhanced in new areas. Special skills in reciprocal communication should be acquired for career education through the subject of fine art, which can be implemented only when the learner's inner world is figured out and only through interaction between teachers and students.

The study does not improve vocational functions but is significant in that it helps students survey diverse-ranging jobs and choose their jobs by focusing students' diverse configuration of their qualifications, aptitude, and future and self-understanding through the art education method of collage.

Looking ahead, I hope that continuous efforts will be made to get beyond the program that uses collage and research and develop career education programs in the subject of fine art that could provide students with a new vision.

keyword : collage, career education

부 록

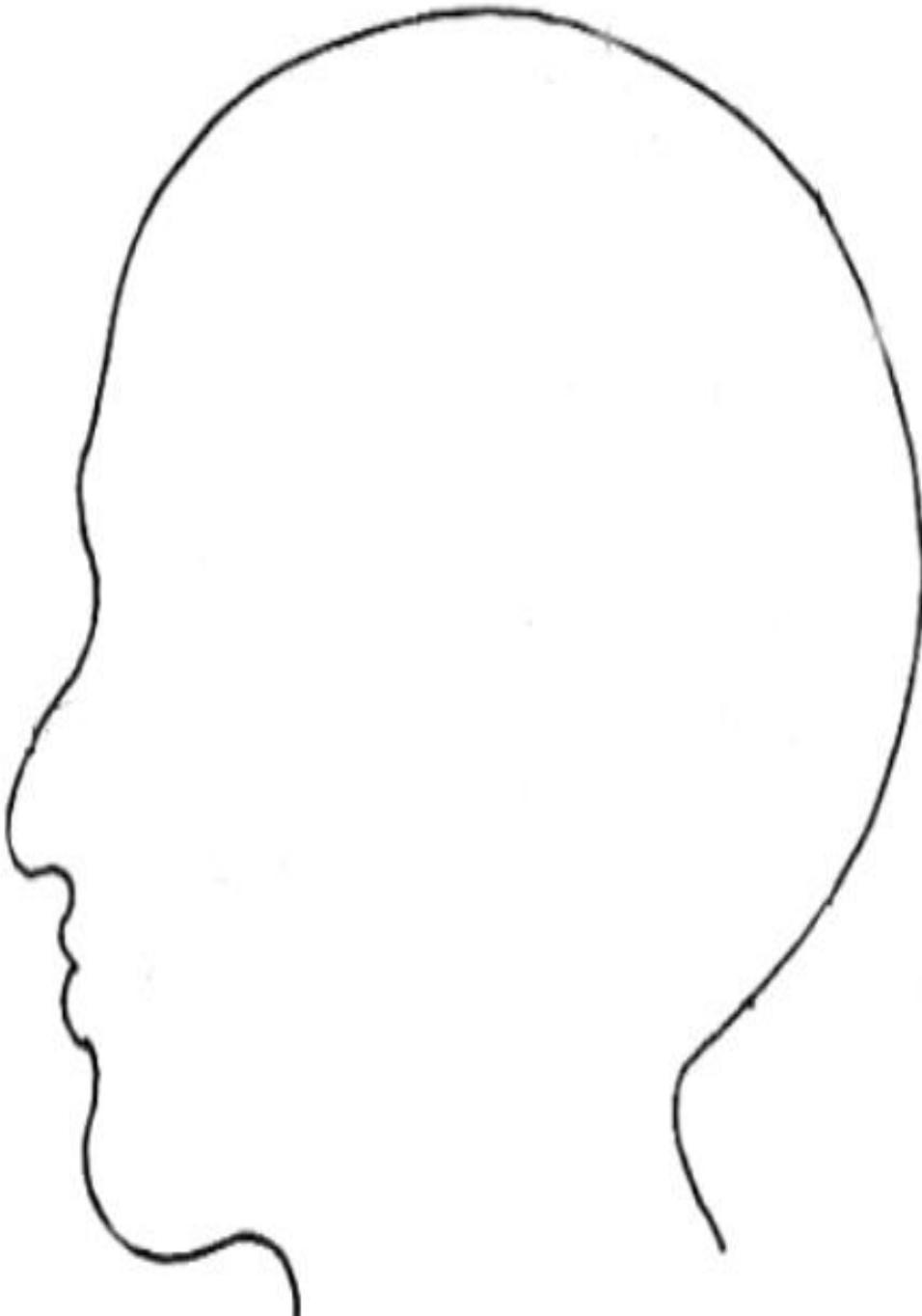
[부록 1] 학생 학습지-나의 마음 표현하기

[부록 2] 학생 학습지-나의 롤모델 찾기

[부록 3] 학생 학습지-진로계획 세우기

[부록 4] 학생용 사후 설문지

[부록 1]



[부록 2]

- 이름 _____ ○ 직업 _____
○ 롤 모델로 삼은 이유는? _____

[부록 3]

◎ 인생 목표를 달성하기까지의 Career Plan(진로 계획) 설계하기

1. 진로 목표를 이룬 후 나의 멋진 삶의 모습 적어보기

2. 진로 계획 세워보기

10대 (13~19세)	20대 초반 (20~24세)	20대 후반 (25~30세)
30대 (31~39세)	40대 (41~49세)	50대 (50세 이후~)

3. 꿈★을 이루기 위해 지금부터 내가 노력해야 할 일들!

(구체적으로 적으세요.)

- ①
- ②
- ③
- ④

[부록 4]

안녕하세요?

본 설문지는 여러분이 콜라주를 통한 진로교육 수업에 대한 생각을 알고 싶어 만들어진 설문지입니다.

여러분의 솔직하고 성의 있는 답변 부탁드립니다.

1. 자신이 좋아하는 일에 대하여 파악할 수 있었나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

2. 자신이 잘하는 일에 대하여 파악할 수 있었나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

3. 자신은 다양한 직업의 종류를 알게 되었나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

4. 자신은 직업의 소중함을 알게 되었나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

5. 자신의 능력과 적성이 어떤 직업에 적합한지 알게 되었나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

6. 자신은 미래의 꿈을 가지고 있나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

7. 자신은 직업을 선택하기 위해 앞으로 어떤 노력을 해야 하는지 알고 있나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

8. 자신은 꿈을 이루기 위한 계획을 세우고 있나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

9. 진로교육 프로그램이 자신의 적성과 흥미를 이해하는 데 도움이 되었나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

10. 진로교육 프로그램이 자신의 꿈을 알고 진로를 결정하는데 도움이 되었나요?

① 매우 그렇다. ② 그렇다. ③ 보통이다. ④ 그렇지 않다. ⑤ 전혀 그렇지 않다.

* 설문에 응답해 주신 여러분께 진심으로 감사드립니다.