



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

Gardner의 다중지능이론에 기초한  
통합적 미술교육 수업방안 연구

- 초등학교 저학년을 대상으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

진 기 영

2009년 8월

Gardner의 다중지능이론에 기초한  
통합적 미술교육 수업방안 연구  
- 초등학교 저학년을 대상으로 -

지도교수 손 일 삼

진 기 영

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함.

2009년 8월

진기영의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 교육대학원

2009년 8월

A Study on Integrated Art Education Program  
Based on Gardner's  
Theory of Multiple Intelligence

- Aimed at Low Grade Students  
in Elementary Schools -

Gee-Young jin  
(Supervised by Professor Il-Sam Son)

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

2009 . 8 .

This thesis has been examined and approved.

.....  
Thesis director, Il-Sam Son, Prof. of Art Education

.....  
Date

Department of Art Education  
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

Gardner의 다중지능이론에 기초한 통합적 미술교육 수업방안 연구  
-초등학교 저학년을 대상으로-

진 기 영

제주대학교 교육대학원 미술교육전공  
지도교수 손 일 삼

미술교육의 궁극적인 목적은 창의성과 비판적 사고들을 기르고 지식과 감성이 조화된 전인적 인간을 육성하여 사회에 잘 적응하게 한다는데 있다.

그러나 오늘날의 미술교육은 개성이나 창의력, 주체적인 사고를 고려하지 않고 기능 중심으로 수업이 이루어져 문제 해결 능력을 길러주지 못한다는 비판이 제기되고 있는 실정이다. 이러한 상황에서 하워드 가드너(Howard Gardner)의 다중지능이론은 우리의 미술교육에 많은 시사점을 주고 있다.

다중지능이론은 미술교육이 단순히 미술적 재능을 길러주는 것에서 더 나아가 다른 교과와의 통합을 통해 지식 습득의 유용한 방법을 제공하여 학습자에게 보다 의미 있는 시간이 되게 함으로써 창의적으로 문제를 해결하는 능력을 향상시키는데 적합하다는 점을 상기시켜준다. 따라서 본 연구는 미술교육이 다중지능이론에 기초하여 전인적 인간으로 성장할 수 있는 통합적인 지적·감성적 교육이 되기 위한 방법적 대안으로써 통합적 미술교육 프로그램을 제안하였다.

본 연구는 문헌연구를 통해 다중지능이론이 미술교육에 주는 시사점을 찾아보았고, 그것을 바탕으로 미술교육현장에서 실천가능한 수업안을 작성하였다. 이 수업안을 실제 본인이 지도하고 있는 초등학교 저학년 15명을 대상으로 적용한 결과 다음과 같은 기대 효과를 유추해 볼 수 있었다.

첫째, 명화 감상을 통해 공간개념을 이해할 수 있고, 공간표현력이 향상될 수 있으며, 우리나라 문화재 감상을 통해 우리 것에 대한 자긍심과 우리 것을 사랑하고 소중히 여기는 마음가짐을 기를 수 있을 것이다.

둘째, 감상수업과 협동수업을 통해 타인을 이해하는 마음을 기를 수 있었으며 이는 정서함양에 많은 도움이 될 것이다.

셋째, 자연을 탐구하고 표현하는 과정 속에서 자연에 대한 친근감이 형성되고, 나아가 자연을 사랑하는 마음까지 길러질 수 있을 것이다.

넷째, 타 교과와의 통합을 통해 이해력을 높이고 사고력과 창의성 신장을 기대할 수 있으며, 이 과정에서 언어적 지능, 논리-수학적 지능이외에 다른 지능들도 향상될 수 있을 것이다.

다섯째, 스스로 주제를 결정하고, 문제해결을 해 내가는 과정을 통해 효과적인 자기주도적 수업이 가능해지며 학생들이 알고 있는 것과 알고자 하는 것을 관련짓는 미술학습이 이루어지게 됨으로써 학생 스스로 지식을 구성해 나갈 수 있을 것이다.

본 논문은 초등학생들에게 지식과 감성을 조화시켜 전인적 인간으로 성장하는데 도움이 되고, 창의적인 사고를 바탕으로 미래사회를 이끌어 나갈 수 있는 인재를 육성하는데 기여할 수 있기를 바란다.

---

※ 본 논문은 2009년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임.

# 목 차

국문초록 .....	i
I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 방법 .....	2
II. 가드너의 다중지능이론과 미술교육 .....	3
1. 다중지능이론의 교육적 시사점 .....	3
2. 다중지능이론에 기초한 미술교육의 방향 .....	12
3. 다중지능을 활용한 통합적 미술교육과정 .....	17
III. 통합적 미술교육 수업안 제시 및 기대효과 .....	24
1. 통합적 미술교육 수업안 .....	24
1) 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 .....	25
2) 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 .....	34
3) 개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합미술교육 수업안 .....	45
2. 통합적 미술교육을 통한 학습능력의 기대효과 .....	50
IV. 결론 .....	52
참고문헌 .....	54
참고그림 .....	56
Abstract .....	57

## 표 목 차

<표-1> 다중지능이론에서의 지능영역과 특징 .....	4
<표-2> 전통적 지능이론과 다중지능이론의 비교 .....	6
<표-3> 통합교육과정의 필요성 .....	17
<표-4> 통합적 미술교육 수업안 주제 설정 .....	25
<표-5> 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 1 .....	26
<표-6> 자신의 방을 소개하는 편지 .....	29
<표-7> 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 2 .....	30
<표-8> 벽화그리기 수업 후 느낀점 .....	33
<표-9> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 1 .....	34
<표-10> 청개구리의 나쁜 버릇을 고칠 수 있는 방법 .....	36
<표-11> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 2 .....	37
<표-12> 크기 순서대로 배열하기 .....	39
<표-13> 커서 좋은 것, 작아서 좋은 것 .....	40
<표-14> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 3 .....	41
<표-15> 꽃의 특징에 대해 조사한 내용 .....	43
<표-16> 개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합수업모형 설계 .....	45
<표-17> 개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합미술교육 수업안 .....	46
<표-18> 주제에 따른 관련지식 조사내용 .....	48



## 그림 목 차

<그림-1> 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 1 학습활동 결과물 .....	28
<그림-2> 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 2 학습활동 결과물 .....	32
<그림-3> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 1 학습활동 결과물 .....	35
<그림-4> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 2 학습활동 결과물 .....	38
<그림-5> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 3 학습활동 결과물 .....	42
<그림-6> 개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합미술교육 수업안 학습활동 결과물 .....	47
<그림-7> 빈센트 반고흐의 「빈센트의 방」 .....	56
<그림-8> 빈센트 반고흐의 「편지그림」 .....	56
<그림-9> 「프랑스 라스코 동굴벽화」 .....	56
<그림-10> 「무용총 수렵도」 .....	56
<그림-11> 「무용총 무용도」 .....	56

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

미술교육이 개성이나 창의력, 주체적인 사고를 고려하지 못하고 문제 해결 능력을 길러주지 못한다는 비판이 대두되고 있는 요즘, 지능의 개념에 대한 폭넓은 연구를 통해서 비학문적 영역(특히, 예술)을 포함한 각 지능의 독특성을 인정하는 하워드 가드너(Howard Gardner)<sup>1)</sup>의 다중지능이론은 미술교육에 많은 시사점을 준다.

현재까지 지능이라는 말은 대개 언어적이고 논리적인 능력에만 한정되는 개인의 일반적인 능력으로 평가되었고 학교에서의 성적을 좌우하는 것으로만 생각되어 왔다. 그러나 다중지능이론은 모든 사람이 각자 다른 능력과 흥미를 가지고 있으며, 학습하는 과정도 다르다는 관점을 가지고 있다. 또한, 기존의 지능 이론에 대한 새로운 관점을 제시할 뿐만 아니라, 다양한 문제해결력을 키워주고 전인적 인간 양성이라는 교육목표를 실현해야 하는 우리 교육현실에 대해서 의미 있는 메시지를 던져주고 있다.

미술교육의 궁극적인 목적이 창의성과 비판적 사고들을 길러주고 지식과 감성이 조화로운 전인적 인간을 육성하여 사회에 잘 적응할 수 있게 한다는 점에서 미술교육이 추구하는 방향과 가드너의 주장은 그 맥을 같이 한다고 본다.

이에 본 연구는 미술교육이 더 이상 단지 그림을 잘 그리기 위한 기능적인 수업방식에서 벗어나 초등학생들에게 통합적인 지적·감성적 교육이 될 수 있도록 하기 위한 방법을 모색하는데 그 목적이 있다.

---

1) 하워드 가드너(Howard Gardner, 1943~ ) : 하버드대학교 교육심리학과 교수이자, 교육과 인간지능에 대한 개념을 재정립한 이론으로 평가받는 '다중지능이론'의 창시자다.

## 2. 연구의 방법

가드너의 다중지능이론을 바탕으로 한 미술교육적 적용은 학생들의 다양한 인지 계발에 대한 가능성을 기대할 수 있다.

다중지능이론이 미술교육에 주는 의미를 발견하고 현장에서 직접 지도하는데 필요한 미술교육 프로그램을 제시하여 미술수업이 실기 능력을 배양하는 수준에서 벗어나 통합적 수업으로 활용되어 학생들의 다양한 지능영역의 계발에 도움이 되고자 본 연구자가 지도하고 있는 초등학교 저학년 15명을 대상으로 수업안을 적용하여 수업한 결과를 살펴보았다.

본 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 이론적 배경이 되는 가드너의 다중지능이론에 대한 개념과 교육적 시사점을 관련저서와 자료를 통해 살펴보았다.

둘째, 다중지능이론이 미술교육에 주는 시사점을 찾고 선행연구물을 통해 다중지능이론에 기초한 미술교육의 효과에 대해 파악한 후 나아가야 할 미술교육의 방향을 제시하였다.

셋째, 다중지능이론에 기초하여 통합적 사고의 형성을 위한 통합적 미술교육 수업안 작성의 근거를 마련하기 위해 타 교과와의 통합의 필요성을 살펴보았고, 그것을 바탕으로 통합적 미술교육 수업안을 작성해 제시하였다.

본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다.

다중지능이론에 대한 긍정적인 면만 받아들여 교육적 시사에 그 초점을 두었으며, 다중지능의 아홉 가지 영역 중 실존 지능을 제외한 여덟 가지 지능에 바탕을 두고 연구하였다.

다중지능이론에 기초한 통합적 미술교육 수업안 제시에 있어서 음악적 지능의 활용이 부족하였다.

## Ⅱ. 가드너의 다중지능이론과 미술교육

가드너의 다중지능이론은 기존의 지능개념을 뛰어 넘은 것으로 세계 여러 교육관련 전문가로부터 교육에 관심을 두는 일반인에 이르기까지 많은 호응을 얻고 있으며, 우리나라 역시 다양한 관심과 실천이 이루어지고 있다.

오늘날 교육의 중요한 과제는 미래 사회에 적응하여 살아갈 수 있는 창의적인 인간을 양성하는 것이며, 아울러 개인의 타고난 재능과 잠재능력을 충분히 발휘시킬 수 있도록 하는 것이다. 이러한 가능성을 다중지능이론에서 찾아볼 수 있다. 그러므로 다중지능이론을 미술교육에서 어떻게 받아들이고 어떤 시사점을 찾아 적용할 것인지는 아주 중요한 문제이다.

이 장에서는 다중지능이론이 미술교육에 시사하는 점과 바람직한 미술교육의 방향을 제시하고자 한다.

### 1. 다중지능이론의 교육적 시사점

#### 1) 다중지능이론에 대한 이해

지금까지의 전통적인 지능이론에서 지능이란 개개인이 타고 난 하나로 규정된 인지적 능력으로 여겨왔다. 그리고 이러한 능력은 단답형 검사지에 의해 지능지수(IQ)측정이 가능하며, 이 측정의 결과를 통하여 학습 성패의 예측이 가능하다고 생각하였다. 이에 몇몇 심리학자들은 IQ개념에 대해 전통적인 능력검사들이 측정하고 있는 지적영역의 범위가 너무 협소하다고 주장하였고, 1983년에 하버드 대학교의 하워드 가드너 교수는 그의 저서 「마음의 틀」이라는 책에서 ‘다중지능이론’을 통하여 지능의 개념을 새롭게 바꾸어 놓았다.

그는 기존의 문화가 지능을 너무 좁게 해석하고 있다고 전제하고, 일반 지능과 같은 단일한 능력이 아니라 다수의 능력이 인간의 지능을 구성하고 있으며, 이러한 능력들의 상대적 중요성은 동일하다고 가정하였다. 가드너는 IQ점수가 함축하고 있는 의미보다 넓은 시각에서 인간의 잠재적 능력을 탐구하였다.<sup>2)</sup>

2) 김명희·이경희 역(1998), 「다중지능의 이론과 실제」, 양서원, pp.9~10

가드너에 의하면 지능이란 특정 문화권에서 중요한 문제를 해결할 수 있는 능력 혹은 문화적 산물을 창출해 내는 능력으로 다음의 세 가지 원리를 내세운다.

첫째, 지능은 서로 별개의 구분되는 다수의 지능으로 구성된다. 즉, 모든 인간은 각각의 지능을 어느 정도 개발하지만 서로 동일한 지능 프로파일(개인적 지능 발달 모형)을 갖지는 않으며, 문화에 따라 서로 다른 형태를 취한다고 가정한다.

둘째, 지능은 서로 독립적이다. 즉 인간은 다양한 종류의 내용에 대한 능력은 있으나 한 내용에 대한 능력은 다른 내용에 대한 능력과는 상관이 없다고 주장한다.

셋째, 지능은 서로 상호작용적이다. 각각의 지능은 서로 별개의 기능을 보인다고 해서 그들이 함께 작용할 수 없다는 것을 의미하지 않는다.<sup>3)</sup>

또한 다중지능이론에서 지적하는 지능의 형태 즉 지능영역은 크게 9가지로 분류된다. 다중지능 이론에서의 각 영역의 특징을 요약하여 정리해 보면 <표-1>과 같다.

<표-1> 다중지능이론에서의 지능영역과 특징

지능 영역	특 징	관련 직업
언어지능	글이나 말을 통해 자신의 생각이나 느낌을 잘 표현하고, 말로 남을 웃기거나 설득하는 데 소질이 있으며, 언어로 표현된 내용을 잘 기억하는 지적능력이다.	시인, 소설가, 정치가, 변호사, 방송인, 기자
논리-수학 지능	숫자나 규칙, 명제 등의 상징체계를 잘 익히고 창조하며, 그와 관련된 문제를 손쉽게 해결해 내는 능력이다. 이 지능이 높으면 대상에 대해 탐구하면서, 논리적으로 추론하여 규칙이나 법칙을 발견하거나 체계를 잘 만들어 낸다.	수학자, 회계사, 통계학자, 법률가, 컴퓨터프로그래머, 과학자
음악지능	가락, 리듬, 소리 등의 음악적 상징체계에 민감하고, 그러한 상징들을 창조할 수 있는 능력을 말한다. 노래를 부르거나 악기를 다루거나 새로운 곡을 창작·감상하는 데 필요한 능력이다.	가수, 연주가, 작곡가, 음악비평가

3) 최유현(1999), 「젊은 이론-다중지능이론이란 무엇인가?」, Educational Dvelopment, Summer, p.109

공간지능	도형, 그림, 지도, 입체설계 등 공간적 상징체계에 소질과 적성이 있는 사람에게 높이 나타나는 능력이다. 물건을 보기 좋게 배치하거나 새로운 물건을 만들고, 낯선 곳에서 길을 찾는 데 필요한 능력이다.	조종사, 디자이너 건축가, 조각가, 그래픽아티스트, 가이드, 발명가
신체운동 지능	자신의 신체적 동작을 완벽하게 통제하는 능력으로 아이디어와 느낌을 신체를 이용해서 표현하는 전문적인 기술을 포함한다. 이 지능이 높은 사람은 생각이나 느낌을 글이나 그림보다는 몸동작으로 표현하는 능력이 뛰어나다.	무용가, 배우, 운동선수, 공예가, 조각가, 외과의사
대인관계 지능	다른 사람들의 기분, 기질, 동기, 의도를 잘 파악하고 그에 적절히 반응할 수 있는 능력으로 대인관계를 잘 이끌어가는 능력을 말한다.	교사, 정치가, 성 직자, 심리치료사, 사업가, 영업사원
개인이해 지능	자신의 감정과 의도, 동기, 기질, 욕구 등을 잘 인식하고 통제 및 조절할 수 있는 능력을 말한다. 이 지능은 자신의 감정과 능력을 잘 인식하고 활용하여 성공을 이룬 사람들에게서 높게 나타난다.	성직자, 정신분석 학자, 작가, 예술 가, 상담자
자연관찰 지능	주변 환경이나 사물을 자세히 관찰하여 차이점이나 공통점을 찾고 분석하는 능력이다. 이 지능이 높은 사람은 자연 친화적이고, 동물이나 식물채집을 좋아하며, 이를 구별하고 분류하는 능력이 높다.	동·식물학자, 과 학자, 조경사, 조 련사, 수의사, 한 의사, 지질학자
실존지능	인간의 존재이유, 인간의 본성, 가치 등 철학적, 종교적 사고를 할 수 있는 능력이다. 이 지능은 뇌에 해당 부위가 없을 뿐 아니라 아동기에는 거의 나타나지 않기 때문에 다른 8가지 지능과 달리 반쪽 지능으로 간주되기도 한다.	종교자, 철학자, 심리학자, 상담자, 예술가

내용출처 : 문용린 역(2002), 「다중지능 인간 지능의 새로운 이해」, 김영사, pp.54~80

가드너는 이 이론에서 모든 사람들이 상대적으로 아홉 가지 지능을 다 가지고 있으며, 기존의 지능 검사에서 높은 점수를 획득하지 못한 사람이라도 아홉 가지 지능 영역 중 하나 또는 그 이상의 영역에서 뛰어난 능력을 보일 수 있다고 하였다. 따라서 기존의 지능 검사 결과 똑똑한 학생과 그렇지 못한 학생으로 구분하는 것은 잘못된 것이라고 지적한다.

다중지능 이론은 학습에서 소외되고 있는 학생을 학습 집단으로부터 배제시키

지 않고, 모든 사람을 잠재적 역량과 가능성의 존재로 바라보고 있다는 점에서 주목할 가치를 지닌다.

<표-2>는 비네(Binet)<sup>4)</sup>의 IQ개념을 중심으로 한 전통적 지능이론과 가드너의 다중지능이론을 비교한 것이다.

<표-2> 전통적 지능이론과 다중지능이론의 비교

전통적인 지능이론	다중지능이론
지능은 단답형 검사로 측정할 수 있다.	단답형 검사는 학문의 완성도라든지 고등사고 같은 것을 측정할 수 없기 때문에 다중지능을 측정하는 데 사용될 수 없다. 기존의 지능검사는 단답형 검사에서 얼마나 잘 답할 수 있는가나 단편적인 기억 정도밖에 측정하지 못한다. 개개인의 다중지능 측정은 학습과 문제 해결 양식을 촉진시킬 수 있다.
사람의 지능은 타고난 것이다.	사람은 모든 지능을 다 갖고 있지만, 각자에 따라 지능의 조합이 독특하다.
지능 수준은 일생동안 변하지 않는다.	모든 사람은 지능을 향상시킬 수 있다. 단, 사람에 따라 지능의 향상 속도가 다를 뿐이다.
지능은 논리적 능력과 언어적 능력으로 구성되어 있다.	9가지 지능 이외에도 많은 지능이 있을 수 있으며, 이는 사람들 각자가 사는 세계와 어떻게 조화를 시키는가에 달려 있다.
전통적인 교실에서 교사는 모든 학생에게 똑같은 학습 자료를 가지고 가르친다.	다중지능이론을 응용한 교실에서는 학습자 개개인의 인지적 강점과 약점에 따라 다르게 가르치고 다르게 평가한다.
전통적인 교실에서 교사들은 주제를 가르치거나 '교과'를 가르친다.	다중지능이론을 응용한 교실에서는 생활에서 처한 쟁점들이나 의문점들 또는 교과와 관련된 것들을 중심으로 학습활동을 재구성하며, 교사는 학습자들로 하여금 다양한 방법으로 자신들의 학습한 것들을 증명할 수 있도록 하며, 학생들의 독특한 특성에 가치를 둔다.

자료출처 : 한국미술교과교육학회(2003), 「미술교육 이론의 탐색」, 도서출판 예경, p.90

4) 알프레드 비네(Alfred Binet, 1857년 ~ 1911) : 프랑스의 심리학자로 그에 의해 지능검사가 만들어졌으며, 그 지능검사는 이후 지속적으로 발전하여 지능지수(IQ)라는 표준화 된 점수로 환산하는 공식이 만들어져 오늘날 전 세계적으로 널리 시행되고 있다.

## 2) 다중지능이론의 교육적 의미

급변하는 현대사회에서 개인에게 요구되는 교육 패러다임과 다중지능이론이 시사하는 점은 무엇인지를 살펴보는 것은 의미 있는 일이라 할 수 있다. 따라서 다중지능이론이 시사하는 교육적 의미를 살펴보고 그 가치를 찾고자 한다.

첫째, 다중지능 이론은 정보화 사회에 대처할 수 있는 문제해결력과 인지적 전략을 길러줄 수 있는 교육적 근거를 마련했다.

“빠른 속도로 변하는 정보화 사회는 적은 지식으로도 필요에 따라 많은 지식을 찾아 낼 수 있어야 하며, 이러한 지식을 바탕으로 문제 해결을 창의적으로 해 낼 수 있는 능력이 요구된다.”<sup>5)</sup>

가드너는 지능을 어떤 문제 해결 상황에서도 집중할 수 있는 물상화 된 인간의 능력으로 접근하기보다 문제 해결이라는 시발점을 정해서 그 문제 해결에 필요한 지능들을 인간이 어떻게 사용하고 풀어 나가는지를 연구함으로써 정보화 시대에 필요한 교육의 기초적 이론을 제안한 것이라고 할 수 있다.

둘째, 다중지능이론은 전인으로서의 학생을 각 지능의 다양한 측면에서 동등하게 다룸으로서 감성과 지성의 조화를 추구할 수 있는 교육적 근거를 마련했다.

“전인적 인간이 강조되는 교육 체제에서는 잠재된 창의적 능력을 발휘하도록 각기 개인의 사고와 감정, 지각 등을 균형 있게 길러주어야 하며, 이들은 어떠한 창작 과정에서든 동등하게 강조되어야 한다.”<sup>6)</sup>

다중지능이론은 개인이 문제를 해결하고 산물을 만들기 위해 어떻게 자신의 지능들을 활용하는가를 설명하려는 ‘인지적’ 모형으로, 각 모형들이 전인으로서의 학습자를 각기 다른 측면에서 다루고 있기 때문에 지성과 감성의 조화라는 개인적 측면에 있어 그 이론의 정당성을 찾을 수 있다.

셋째, 다중지능이론은 인간이 각자 독특한 영역의 재능을 가지고 태어난 개성적이고 소중한 존재임을 다시금 확인시켜 줌으로써 다양한 개인을 존중할 수 있

5) 강인애(1998), 「왜 구성주의인가?~정보화시대와 학습자 중심의 교육환경-」, 문음사, p.56

6) 서울교육대학교 미술교육연구회 역(1993), 「인간을 위한 미술교육」, 미진사, p.30



는 교육의 근거를 마련했다.

다중지능이론에서는 모든 학생들은 여러 가지 지능에 대한 지적 성향이 서로 다르기 때문에 어떤 교수-학습전략은 한 집단의 학생들에게는 효과적일 수 있지만 다른 집단의 학생들에게는 그렇지 못할 수도 있다는 것을 말해 준다. 따라서 교사들로 하여금 “학생 개인이 갖고 있는 고유 능력을 다중지능영역으로 인정함으로써 학생들 간의 개인차를 극복하기 위해 여러 가지 다양한 교수-학습전략과 교수-학습도구를 구사하여 교육의 개별화를 추구함과 동시에 언어나 논리-수학적 지능 영역에서 뒤떨어졌던 학생을 다른 지능의 관점에서 긍정적으로 지각할 수 있도록 해줘야한다.”<sup>7)</sup> 아울러 학생들이 자신의 잠재된 가능성을 발견하고 학업에 자신감을 갖게 하는 등 자신에 대해 긍정적인 평가를 하게 한다.

이상과 같이 다중지능이론은 정보화 시대에 대처할 수 있는 문제해결력과 인지적 전략을 길러줄 수 있다는 점에서 그 가치를 발견할 수 있다. 또한 전인으로서 학생을 각 지능의 다양한 측면에서 동등하게 인정함으로써 감성과 지성의 조화를 추구할 수 있다는 점, 각자 독특한 지능의 영역에서 강점을 지니는 다양한 개인을 존중할 수 있는 교육의 근거를 마련한 점에서 교육에 주는 의미가 크다고 할 수 있다.

### 3) 다중지능이론이 미술교육에 주는 시사점

다중지능이론은 기존의 미술교육이 미술교과 영역 안에서만 머물러 기능중심의 수업이었다면 앞으로의 미술교육은 다른 교과와의 연계를 통해 학생들의 인지개발에 도움을 줄 수 있다고 시사한다.

다중지능이론이 미술교육에 주는 시사점을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 다중지능이론은 교육과정에 있어 예술의 보다 더 확장된 역할에 대해 정당화하고 있다.

학생이 전통적인 학문적 과목을 언어적으로 이해할 수 없다면 시각적, 음악적

7) 장현오(2002), “다중지능이론에 기초한 미술교육에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, p.27

또는 운동적으로 이해시킬 수 있다. 학문적 과목과의 연결을 위해 예술이 필요시 되는 것이다. 또 가르치는 “교육에 있어 본질적으로 흥미를 돋우는 활동을 개발시킬 수 있어야 한다고 말하면서 예술에서 구체화된 경험을 확인하는 것은 교육자에게 중요하다고 했다.”<sup>8)</sup> 그런 경험은 아동의 잠재적 발달 영역을 평가하고 평가된 잠재력이 행동화 될 가능성을 증대시킬 수 있다.

둘째, 다중지능이론은 미술 과목도 인지 및 학습을 통해 심화, 발전시켜 표현되어질 수 있고, 보다 다양한 학습 방법으로 미술적 학습을 충분히 강화시킬 수 있음을 시사한다.

예술 영역에서 지적 활동의 근거를 이룩하고자 한 다중지능이론은 미술교육에서 창작만을 강조하는 경향에 대해 문제점을 제기하고 창작 이외에 작품이 만들어진 문화적 배경까지 포함하는 분석과 토론이 이루어져야 한다고 제안하였다. 또한 미술활동이 피상적 지식을 갖게 하기보다는 자신에 의한 제작과 관련을 지어 학생들 나름대로 미술형태를 깊게 경험해 보는 것이 필요하다고 함으로써 예술교육을 인지적으로 접근하려는 흐름에 공헌했다.<sup>9)</sup>

미술교육에서 인지 능력을 거론하는 것은 일반적인 삶에 필요한 직접적인 지식을 미술에서 얻는다는 것이 아니다. 미술 수업을 통해 사고력을 높이고 자신이 느낀 바를 개념화하는 것을 통해 다른 과목이나 일상생활로 확산하여 학생들의 학습 능력을 향상시키는 것이다.

셋째, 다중지능이론은 합리적이고 과학적이며 체계적인 미술활동을 통해 학생들이 스스로 생각하며 해답을 찾고 발견하는 능력을 길러줌으로써 창의성 교육에 미술교과가 큰 비중을 차지함을 시사한다.

다중지능이론은 “학생들에게 자신들이 표현하는 것이 어떤 의미를 갖는 것이고, 왜 그런 표현을 하며 그것은 지금의 실생활에 어떻게 연결되어 있는지 등에 대해 이해할 수 있도록 한다.”<sup>10)</sup>

8) 김명희·이경희 역(1998), 「다중지능의 이론과 실제」, 양서원, p.108

9) 김동영(1998), “미술 중심의 초등학교 통합 교육에 대한 연구”, 「미술교육 제8호」, 한국미술교육학회, p.81

10) 장현오(2002), “다중지능이론에 기초한 미술교육에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, p. 47

즉, 교사에게서 문제의 해답과 방향을 수동적으로 기다리는 것이 아니라 스스로 해답을 찾고 발견하는 능력을 길러 주는 것이다. 다중지능이론에 기초한 미술 활동 경험에서 강조되는 것이 바로 이런 능력을 구체화시키는 것이다.

넷째, 다중지능이론은 미술교육의 교수 방법에 있어 어떤 획일적인 수업방법을 적용하는 것이 아니라 학생들의 장점을 살려주고 단점을 보완하는 입장에서 다양한 수업 방법과 전략을 활용해야 함을 시사한다.

가드너는 “개인의 선천적인 지적 능력을 발견하기 위하여 가능한 많은 선택과 그가 속하는 사회가 중요시 여기는 어떠한 것이라도 능력을 달성하는 도구로서 사용되어야 한다고 말한다.”<sup>11)</sup> 또, 다중지능이론을 통해 “아직 계발되지 않았거나 등한시되었던 마비적 경험을 겪은 지능을 활성화시켜 개발할 뿐만 아니라 이미 잘 발달된 지능을 더욱 고도로 신장시키는데 도움을 줄 수 있다는 것이다.”<sup>12)</sup> 따라서, 미술에 재능이 있는 학생들은 다중지능이론에 기초한 미술교육을 통해 자신의 미술적 능력을 더욱 심화시킬 수 있고, 미술에 재능이 없는 학생들도 더 발달된 지능을 활용하여 학습을 함으로써 모두가 적극적인 자세로 참여하여 교육의 효과를 높일 수 있는 것이다.

아울러 교사들로 하여금 지금 사용하고 있는 교수 방법, 자료 및 기법을 더욱 확장하고 심화시킴으로써 학생들의 다양하고 폭넓은 잠재능력을 최대한 계발할 수 있고 개인차를 극복할 수 있다고 본다.

다섯째, 다중지능이론은 미술교육의 평가가 단순한 결과물에 대한 작품의 평가가 아니라 학생들의 사고를 유추해 낼 수 있는 접근 방법을 시도하여 구체적인 여러 지능의 사용을 통해 시도되어야 함을 시사한다.

“다중지능이론은 전통적인 객관식 형식의 지능검사가 아닌 대안적인 평가를 요구하고 있다. 실제적 학습자로 하여금 구체적 지능 영역에 몰두할 수 있는 작업을 시키고, 그 과제를 수행하는 과정에서 이루어지는 인지적 작용을 관찰하고 평가하는 새로운 접근을 시도하고 있다.”<sup>13)</sup>

11) 김명희·이경희 역(1998), 「다중지능의 이론과 실제」, 양서원, p.230

12) 전윤식·강영심 역(1997), 「복합지능과 교육」, 중앙적성출판사, p.55

13) 장현오(2002), “다중지능이론에 기초한 미술교육에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, p. 50

“선답형이나 단답형의 필답고사에서 다중지능 영역의 많은 부분을 설명해 줄 수 없기 때문에 학습자의 성품을 볼 수 있는 수행평가나 상황에 기초한 평가로 바뀌어야 한다는 것”<sup>14)</sup>이다. 언어적 지능과 논리 수학적 지능에 문제가 있는 학습자의 경우 대부분의 표준화된 도구의 특정 표현 양식을 이해할 수 없다는 이유로 다른 지능 영역에서도 실패하게 된다. 따라서 공정한 지능 평가도구가 만들어져야 하며 이 도구는 “언어적 논리적 표현을 사용하지 않고 특정 영역의 내용과 관련된 과제를 수행하기 위해 상징체계를 조작하는 것을 평가하는 것”<sup>15)</sup>이다.

여섯째, 다중지능이론은 미술교육이 학생들로 하여금 미술을 이해하고 스스로 생각하게 함으로써, 미술적 능력을 키워주기 위한 교육에서 벗어나 모든 학생의 미적 안목을 기르고, 문화를 향유할 수 있게 해야 함을 시사한다.

“예술을 소수의 사람이나 특정 능력을 가진 사람들의 전유물로 인식되는 기존의 편협한 오류를 극복하고, 대중 예술로서 자리 매김하는 출발점으로서 그 역할을 다할 것”<sup>16)</sup>이라 본다. 즉, 미술교육은 어떻게 다양하게 표현하느냐의 표현 능력도 중요하지만, 미술을 이해하고 감상할 수 있는 능력을 기르고 미적 안목과 창의성 계발을 중점으로 두는 미술 소비자의 교육이 중요하다고 본다. 또한 개개인이 미술을 통하여 예술을 감상하거나 작품 활동을 할 때, 그 접근 방법이나 수준에서의 차이가 수용됨으로써 생산적인 예술 문화 형성에 이바지할 것이다.

14) 노부자(2000), “MI 이론에 기초한 21세기 미술교육과정 개발에 관한 연구”, 「조형교육 제 16집」, p.217

15) 노부자(2000), 상계서, p.217

16) 장현오(2002), “다중지능이론에 기초한 미술교육에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, p. 51

## 2. 다중지능이론에 기초한 미술교육의 방향

미술교육은 학생들이 다양한 지능을 계발할 수 있게 하고, 보다 효과적으로 학습에 참여할 수 있도록 해야 한다. 즉, 학생들의 생각을 다양하게 반영하는 미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고 창의성을 계발하며 심미적인 태도를 함양할 수 있도록 해야 한다.

현재의 미술교육 동향과 우리 사회가 바라는 시대적인 요구, 그리고 개개인의 자아실현을 위한 개인적 요구에 부합 될 수 있는 다중지능이론을 기초로 한 미술교육의 방향을 제시해 본다.

### 1) 이해 중심의 미술교육

가드너는 교육의 중요한 목적을 이해에 두어야 한다고 주장한다. 그는 “이해라는 것은 어떠한 교육적인 환경에서 획득한 지식, 개념, 기능 등을 새로운 환경이나 상황에 적절하게 적용할 수 있는 것이다. 따라서 만약 누군가가 배운 것을 다른 곳에 적용하지 못하고 새로운 환경에 적합하지 않은 지식을 가져온다면 그는 이해하지 못한 것이다.”<sup>17)</sup>라고 주장했다. 교실 내에서는 학생들이 금방 배운 것을 외워서 교사에게 이야기 할 수 있기 때문에 그들이 모든 것을 이해한 것처럼 보인다. 그러나 개념이나 사실, 기능 등을 새로운 환경에 적용시키지 못하면 그것을 이해했다고 말할 수 없다.

“가드너는 미술을 공부한 학생들은 적합한 장르의 작품을 창조해 낼 수 있고, 다른 여러 문화권에서 만들어진 작품의 특성을 이해하며, 작품을 자신의 삶에 연결시켜 자신의 개인적인 느낌이나 표현을 자신이 원하고 만들고 싶은 작품에 반영할 수 있어야만 이해했다고 볼 수 있다”<sup>18)</sup>고 했다. 이는 미술 교육에서 학생들에게 단순한 손재주나 표현 능력을 길러주는 것이 중요한 것이 아니라 미적 안목을 길러주어야 함을 강조하고 있음을 의미한다.

이해 중심의 미술 교육을 실현하기 위해서는 교사의 전문 지식과 체계적이고 적극적인 지도가 필요하다. 즉, 교사가 재료를 부여해주고 학생들이 표현하게 하

17) 김명희·이경희 역(1998), 「다중지능의 이론과 실제」, 양서원, p.254

18) 상계서, p.256

는 소극적인 입장에서 벗어나, 학생들에게 미술교과에서 가르쳐 주어야 할 것을 결정하고 그것을 발달 단계에 맞게 체계적으로 재구성하여 지도해야 가능한 일이다.

## 2) 통합적 접근의 교육과정

다중지능이론에 기초한 통합적인 미술교육과정은 미술교과 내에서의 통합과 미술이외의 다른 교과와의 통합이라는 두 가지 측면에서 살펴보아야 한다.

미술교과 내 통합 측면에서 볼 때, 현재 미술교육에서는 지나치게 표현을 강조하여 미술의 이해와 감상이 결여되거나 비록 표현과 감상이 함께 이루어지는 교육이라 하더라도 표현 활동을 단지 직관, 흥미, 재능만으로 이루어진다고 여겨 사고의 과정을 무시하는 경향에 대한 반성이 일고 있다. 미술에서의 표현은 본질적인 것이지만 초등교육에서 창작은 표현 기능을 기르기 위해 하는 것이 아니라, 오히려 표현이 미술에 대한 이해나 감상을 위한 것이어야 한다.

“이해와 감상은 명확하게 분류할 수 있는 것이 아니라 개념적으로 구분되는 것이며, 실제 수업활동에서는 이해와 감상, 표현이 함께 이루어진다. 또 지각·직관·사고·이성 모두는 몸의 작용이며 서로 분리 되서 일어나는 활동이 아니라 서로 유기적인 관련성을 맺으며 일어나는 활동이라는 사실이 중요하다.”<sup>19)</sup>

따라서, 미술교과 내에서 제작, 지각, 반성이 반영된 표현, 감상, 이해활동의 통합적인 미술교육과정이 운영되어야 한다.

미술교과이외의 다른 교과와의 통합 측면에서 살펴보면 다중지능이론은 “어떤 주제를 중심으로 선택된 활동들이 여덟 가지 지능 모두를 활성화하여 학생들의 모든 내적 재능을 작동시키고 있는지 확인하는 방법을 제공해 줌으로써 주제 중심 교육과정 구성의 기본 토대가 된다.”<sup>20)</sup>

학생들이 지식을 암기하는 것이 아니라 이해하는 것을 강조한다. 이해를 도모하는 교육을 하기 위해서는 먼저 모든 것을 가르치려는 자세를 바꿔야 하며 공통된 주제에 의해 지식을 전체로 파악할 수 있도록 해야 한다. 또한 각 교과의 지식이나 경험을 주제 중심으로 교육과정 구성하는 것이 바람직하며, 다양한 내

19) 전성수(2000), “미술교육학의 학문적 체계에 대한 탐색적 연구”, 박사학위논문, 홍익대학교 교육대학원, p.119

20) 전윤식·강영심 역(1997), 『복합지능과 교육』, 중앙적성출판사, pp.115~116

용을 학습하는 것도 중요한 목표가 되지만 그 내용을 다루는 능력, 즉 사고기술도 내용 못지않게 중요한 학습목표라는 것을 간과해서는 안 된다. 같은 주제를 다른 교과 내용도 교과가 서로 다르다는 이유로 별개의 내용처럼 가르치지 않고, 각 교과의 학습내용이나 학습활동들을 다른 교과와 연계하거나 통합할 때 더 깊이 있는 수업을 할 수 있고 시간도 효율적으로 이용할 수 있다.

한편, 우리의 미술교육에서는 통합이라는 형식 그 자체에 지나치게 얽매어 학생 자신의 경험에 의한 진정한 내적 통합이 이루어지지 못하는 실정이다. 내적 통합은 다른 영역의 활동들이 같은 주제 아래 만나 이루어지는 통합이 아니라 자기 동일시에 의해 학생의 내부에서 일어나야 하고 더 이상 다른 것으로부터 분리될 수 없을 때 일어나는 진정한 통합을 의미한다. 따라서 이 같은 미술교과 내에서의 통합뿐 아니라 교과 외적인 의미까지 생각할 때 다중지능이론에 부합하는 미술교육과정은 미술 자체 내에서의 통합 즉, 생산, 지각, 반성 등을 통한 표현 활동과 감상 활동의 통합 및 한 교과에 국한되지 않은 미술교과와 다른 교과와의 통합을 필요로 한다. 특히 미술교육은 의미 있는 주제를 중심으로 수행됨으로써 토론하고 사고할 수 있는 충분한 시간과 기회를 주어 학생의 흥미를 유발하고 동기를 부여해야 한다. 그럼으로써 기술적인 면의 향상뿐만 아니라 이해력에 더 큰 영향을 미칠 수 있다.

### 3) 학생 중심의 자기 주도적 수업

최근 교육에 있어 학습자가 바람직한 행동을 하도록 안내하는 교육적 중재의 초점이 외적인 행동통제에서 내적인 자기조절을 강조하는 경향으로 이동되었다. 또한 최근 일련의 교육 개혁에서 핵심적으로 부각되고 있는 개념 중의 하나는 '자기 주도 학습'으로 "제7차 교육과정의 기본 방향 및 중점도 21세기 정보화·세계화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성에 초점을 두고 있다. 이러한 자기 주도 학습의 의미는 학자들에 따라 상이하게 제시되고 있으나 일반적으로 동의되고 있는 점은, '자기 주도 학습'이 '학습자가 목표를 세우는 일에서부터 시작하여 평가에 이르는 학습 과정에서 주도권을 갖는 활동'이라는 것"<sup>21)</sup>이다.

21) 장현오(2002), "다중지능이론에 기초한 미술교육에 관한 연구", 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원, pp. 75~76

한편, “미술 활동은 경험에서 발상, 매체 선택, 선택한 매체의 적절한 사용, 도구의 적절한 이용법, 감상 등 전 단계에 걸쳐 학습자의 감독과 통제에 의한 자기 조절이 필수적이다.”<sup>22)</sup>

이처럼 미술 학습은 지적, 정서적, 운동 기능적 요소들이 상호 관련된 복잡한 과정에 의해 성립되는 것으로 “학습자가 이미지나 아이디어를 표현하는 과정에서 심적 상태 및 매체의 활용 방법, 해석 방법 등 처리과정을 어떠한 방법으로 활용하는가에 따라 학습의 성패가 좌우될 뿐만 아니라 학습의 동기와 태도에도 영향을 준다.”<sup>23)</sup> 그러므로 긍정적인 자기 개념을 가지고 사고 및 처리 과정을 통괄하는 자신을 통제 관리하는 능력은 미술 학습의 기본이 된다. 즉, 미술에서 가르쳐야 할 기본적인 본질적인 내용들을 선정하여 그것이 무조건적이고 방임적인 표현을 통해 자연적으로 학습되기를 기대하는 것이 아니라 체계적이고 단계적인 직접적 경험, 충분한 참고 자료를 통해 학생들이 스스로 체득하고 이해할 수 있도록 해야 하는 것이다.

다중지능이론에 기초한 미술교육은 학습자 중심 교육의 측면에서 접근해야 하지만, 스스로 생각하고 개념을 만들어 가는 과정에 대한 구체적인 지도는 여전히 교사의 몫으로 남겨져 있으며 교사가 전체적인 맥락을 이해하고 현장에서 학생들에게 실질적으로 도움이 될 수 있도록 연구하고 실천해야 할 것이다.

#### 4) 과정을 중시하는 평가

미술교육에 있어 평가는 수업의 전반에 걸친 반성의 기회가 제공되고, 교사평가, 동료평가, 자기 평가 등의 다양한 평가 방법을 사용하여 학습자가 가질 수 있는 다양한 사고의 양식을 평가할 수 있어야 한다.

교사는 “평가가 학생을 이해하고 그 이해에 입각하여 개인이 지닐 수 있는 능력을 조장·발전시키기 위한 것이라는 사고에 근거하여 개성에 따라 형성적 평가를 한다는 시점에서 평가를 행해야 한다.”<sup>24)</sup>

미술 교과와 기초적인 기법이나 감상 능력뿐만 아니라 창의성, 협동심, 예술적

22) 한국미술교과교육학회(2003), 「미술교육 이론의 탐색」, 도서출판 예경, p.144

23) 황향숙(1998), “상위인지발달과 미술학습”, 「미술교육연구 제12호」, pp.6~11

24) 김향미(1998), “미술과에서의 평가문제Ⅱ”, 「교육미술연구」, p.25



사고 등 다른 많은 인지적 기법 등을 향상시켜야 하며, 수업에서 이루어지는 내용의 이해와 나아가 다른 상황으로까지 적용할 수 있게 해야 한다.

“미술교육은 매체를 가지고 그림을 그리거나 만들거나 하는 작업과정의 연속이다. 작업을 하는 과정은 바로 그 이전의 경험을 바탕으로 새로운 경험을 하고 있는 과정이다. 그러므로 작품이 완성되었을 때 학습자는 경험만큼 달라져 있는 것이다. 그러므로 학습 과정 중에 드러나거나 파악된 수행 과정 및 성취에 관한 근거를 체계적이고 계획적으로 또한, 수시로 누적적으로 기록해 둘 필요가 있다.”<sup>25)</sup>

개인의 특성이나 상황을 고려하여 개인의 적성, 흥미, 능력이 평가되는 과정 평가는 획일적인 표준화 검사를 적용하기 어려운 미술 교과 측면에서는 매우 바람직한 평가 방법이라 할 수 있다.

가드너는 “다중지능이론에서의 대안적인 평가 도구는 학생들의 발달 상황을 보여주는 작품에 대한 핵심적 단편을 포괄하는 포트폴리오(portfolio)이어야 한다.”<sup>26)</sup>고 말한다. 또한 “포트폴리오는 수업과 평가를 통합하는 방법으로 장기적인 학습과정과 결과를 평가하는 데 유용하며 학생 자신이 갖고 있는 장점과 약점을 발견함으로써 개별적 특성이나 능력을 개발하도록 해 준다.”<sup>27)</sup>

이 같은 실제 활동에 근거한 평가방법은 학생의 작품 제작 능력이나 감상 능력 이외에 작품 제작 활동 중의 사고와 학습 과정을 다루어 자연스럽게 미술에 대한 지식을 습득할 수 있고, 생활 속의 다른 상황에 적용할 수 있는 능력을 키울 수 있다.

25) 황향숙(1998), “상위인지발달과 미술학습”, 「미술교육연구 제12호」, pp.13~14

26) 김명희·이경희 역(1998), 「다중지능의 이론과 실제」, 양서원, p.210

27) 한국교육문제연구소 프로젝트 한양 연구팀(1997), “제3차 워크샵 : 3차원 자연주의자적평가”, 「한국교육문제연구소」, p.3

### 3. 다중지능을 활용한 통합적 미술교육과정

#### 1) 다중지능이론과 통합교육과정

통합에 의한 교육과정 설계는 각 학문에 내재해 있는 특징적인 지식과 양식을 다른 교과와의 수업연계를 통해 이해함으로써 다양한 지능을 활용하게 되고 이로서, 다중지능계발이라는 목표를 효과적으로 달성할 수 있다고 보았다.

통합교육과정은 한 교과만의 지식이나 경험을 가르치는 방식에서 벗어나 여러 분야의 내용을 서로 의미 있게 관련지어 가르치거나 의미 있는 주제나 문제를 가운데 놓고 이에 대한 지식과 경험을 여러 교과에서 자유로이 선택하여 가르치는 것이 가능 할 수 있도록 하는 것이다.

통합교육과정이 필요한 이유와 가치를 교육목표, 교육내용 및 교육방법의 세 가지 측면에서 정리하면 <표-3>과 같다.

<표-3> 통합교육과정의 필요성

구 분	필요성
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>-개인이 부딪치는 일상생활의 문제나 사회가 당면하는 문제를 해결하는 능력을 길러준다.</li> <li>-협동심과 민주주의 생활 태도를 길러준다.</li> <li>-인지, 정의, 신체의 균형적 개발을 의미하는 전인의 형성을 가능하게 해준다.</li> <li>-학교생활의 적응과 만족감이 증대된다.</li> </ul>
교육내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>-교과간의 내용 중복을 피하여 학습자의 불필요한 부담을 줄여준다.</li> <li>-교육내용의 양적 증가에 대처 할 수 있다.</li> <li>-교육내용의 사회적 적합성을 높일 수 있다.</li> </ul>
교육방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>-학습자는 학습의 주체로서 참여한다.</li> <li>-학습의 과정이 공포나 두려움 없이 편안함과 즐거움을 느끼게 한다.</li> <li>- 학습경험의 전이 효과가 크다.</li> </ul>

내용출처 : 김대현 · 이영남(1995), 「학교중심의 통합교육과정 개발」, 양서원, pp. 79~82

초등학교 저학년학생들은 한 가지 활동에 집중해서 공부하는 데 한계가 있다. 즉, 초등학생들은 학습에 지속성이 부족하고 수시로 관심의 대상이 바뀐다. 학생들에게 하나의 학습과제를 계속적으로 학습하기 보다는 다양하고 흥미 있는 과제를 서로 연관하여 학생들의 관심을 유도하고 질문과 답하는 반복학습을 하여도 전혀 지루해지지 않도록 학습교재 작성 및 방법을 강구하여야 한다. 또한 학습내용은 추상적 이어서는 안 되며 다양한 놀이와 그림체계, 활동 등을 포함하여 구성 될 때 학교생활에 진정한 즐거움과 지식성장에 필요한 교육을 적용할 수 있다.

## 2) 미술교과와 타 교과와의 통합교육

우리나라는 1982년부터 초등학교 1, 2학년을 대상으로 통합 교육을 실시하고 있다. 그러나 많은 사람들이 각 교과들의 일반적인 교과 성격 범위 내에서 통합 교과를 구성해 실시하는 통합 교육에 대해 학습 면에서 실제적인 통합 교육의 효용성에 의문을 제기하고 있다. 형식적이고 모양 갖추기에 급급한 통합 교육에 의 노력보다는 좀더 실제적이고 구체적인 학습에 도움을 주는 통합 교육에 대한 노력이 이루어져야 하겠다. 즉, 미술 교과가 가지는 장점과 특징을 살펴보고, 통합 교육에 이바지 할 수 있는 가능성들을 찾아야 한다.

많은 학자들은 통합 교육에 있어 미술적인 요소의 도입 경험이 매우 중요함을 이성적 사고의 발달과 창의력 계발의 측면에서 이야기하고 있으며, 나아가 전인 교육 실천의 한 방법으로 제시하거나 미술 활동이 기본적인 학습 영역을 발전시킬 수 있다고 보았다. 또한 미술 활동이 통합된 교수법은 모든 교과목에 감정을 불러일으킨다고 주장하기도 한다.

“시각적이고 조형적인 감각을 지닌 미술활동을 통하여 다른 교과 내용에서 가르치고자 하는 주요 개념들을 일부 통합하여 지도함으로써 교육하고자 하는 주 개념을 보다 풍부하게 교수할 수 있으며 창의력계발 및 풍부한 감상 능력을 길러줄 수 있다는 것”<sup>28)</sup>이다.

미술은 학습초기 학생의 기초적인 학습 기능을 강화할 수 있을 뿐만 아니라,

28) 전미경(2003), “초등 미술교육에서의 명화를 활용한 통합수업방안 연구 - 1학년을 중심으로”, 석사 학위논문, 국민대학교 교육대학원, p. 28

미술활동으로 통합된 여러 교과들은 학생으로 하여금 좀 더 자기중심적인 면에서 탈피하여 문제를 쉽게 해결할 수 있다. 의미 있는 통합적인 미술 경험이 초등학생들에게 제공된다면 그들은 기본적인 학습의 모든 영역을 발전시킬 수 있으며 이러한 경험은 앞으로 살아가는데 큰 도움을 줄 것이라 생각한다.

미술을 중심으로 한 통합 교육은 미술이 가진 장점을 충분히 살리면서 다른 경험이나 활동과 통합하여 교육함으로써, 교육의 효과도 높이고 학습자에게 본질적인 경험과 인식을 제공할 수 있다.

#### (1) 미술교과와 국어교과와의 통합교육

“어린이는 단순한 인물이나 물체를 단편적으로 그리는 것에서부터 시작하여 배경도 첨가해 가면서 점차 풍부한 그림을 만들어 가는데, 언어생활에도 마찬가지로 여러 가지 접속어가 첨부되어 가면서 언어가 풍부해진다. 그림은 어린이 언어의 대용이라고 할 수 있다.”<sup>29)</sup> 그리기와 쓰기의 공통점은 둘 다 외적인 표현 활동이자 필요한 기능의 숙달을 요구한다는 것이다. 쓰기를 가르치는 좋은 방법은 어린이가 그리고 칠하도록하여 그들이 자기의 발달 속도에 맞춰 과업의 성취에 필요한 기능을 계발할 수 있는 기회를 만드는 것이다.

미술적인 여러 활동을 통한 독특한 교수법으로 세계적인 주목을 받고 있는 독일의 슈타이너(Steiner) 교육에서는 그리기놀이 활동을 통한 자연스러운 문자 지도로 그 교육적 효과를 인정받고 있다.

“켈로그(Rhoda, Kellog)는 자발적인 어린이의 조형 활동은 읽기를 성공적으로 이끌 수 있는 조형 활동을 자극시키며 활동이 전개되었을 때 학습 장면에서는 생동감이 넘치고 모든 학습이 더불어 향상되었음을 발견하였다.”<sup>30)</sup>

학생들에게 제공된 많은 문자 자료들은 또 다른 매체를 사용하는 미술적인 표현 요소로 상호 관련성을 줄 수 있다. 교사의 의도적인 통합에의 노력이 주어진다면 언어와 미술과 상상력을 관련시키는 일은 학생들에게는 자연스러운 것이 될 것이다.

29) 고은아(1994), “미술과와 타교과와의 연계학습에 관한 지도”, 석사학위논문, 서울대학교 교육대학원, p. 11~12

30) 유덕인(1992), 「21세기를 생각하는 조형교육」, 교학사, p. 32

미술교과에서는 시각적인 매체를 사용하여 자기를 표현하고, 국어교과에서는 언어적 매체를 사용하여 개인의 생각과 그들의 감정을 전달한다. 또한 두 교과는 의사소통의 도구로서 활용되는 특징들을 가지고 있다. 그리하여 미술교과는 국어교과의 언어적 문자적 상징과 표상을 시각화시킴으로써 학습자의 흥미와 정서발달에 도움을 줄 수 있으며 국어교과는 시각화된 상징과 표상들을 언어화시킴으로써 인지 사고의 논리적인 전개에 도움을 준다.

## (2) 미술교과와 수학교과와의 통합교육

아인슈타인(Einstein)은 “수학적 연구는 시각적 사고에 크게 의존한다.”고 말함으로써 자칫 거리가 먼 것으로 생각하기 쉬운 수학교과와 미술교과의 상관 가능성을 시사해 주고 있다.

학생들이 선의 길이를 측정해서 사용할 수 있게 되면서부터 수학은 그들의 예술 작업에 도움을 주며 미술의 한 영역 중 디자인은 특히 수학적인 개념을 잘 알고 활용할 줄 알아야 한다.

“미술 경험이 단순한 조형 경험으로 끝나는 것이 아니라 학생들로 하여금 ‘관계’라는 것을 이해하게 하며 시각적인 관계 속에서 수학과 관련된 상징들을 알 수 있게 해 준다. 그리고 수학은 미술 표현을 위한 측정 도구가 될 수 있고 역으로 미술은 수학을 위한 측정 도구가 될 수 있는 것”<sup>31)</sup>이다.

실제 학생들이 하나의 간단한 모양을 디자인을 할 때에도 자, 컴퍼스를 사용하여 재고, 긋고 하는 것을 볼 수 있다. 그리고 하나의 건축물을 설계할 때, 멋진 의상을 만들 때도 미적인 요소와 수학적인 능력이 둘 다 필요하듯이 수학과 미술은 현실 속에는 많은 관련이 있다.

수학이라는 학문은 추상적이며 형이상학적이다. 하지만 생활 속에서는 실제로 눈에 보이는 사물의 수와 크기, 면적 등과 관련이 된다. 학생들에게 수학적 개념을 이해시킬 때 수직선이나 그림 등을 이용하면 더욱 잘 이해됨은 익히 알고 있는 사실이다.

31) 김은형(2002), “미술과와 타교과와의 통합지도에 관한 연구 - 초등학교 4학년을 중심으로”, 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원, p.10

### (3) 미술교과와 과학교과와의 통합교육

미술교과와 과학교과는 전혀 어울리지 않는 것으로 생각하기 쉽지만 미술교과와 과학교과는 교과의 목적이 '창의성의 계발'과 '주변의 사물이나 현상을 잘 관찰'하여 조형화하거나 원리로써 규명한다라는 공통성을 가지고 있다.

우리는 자연 속에서 살아가며 자연 속에서 모든 것을 구하며 살아간다. 우리가 무엇을 보고 만지고 기억하고 창조하고, 발명하고 꿈꾸든지 간에 인간은 자연과 동떨어져 살아갈 수 없다.

“미술 교과를 중심으로 과학의 내용을 통합하여 배운다고 할 때의 미술적 표현이라는 것이 무엇을 의미하는가를 이해하기 위해서는 과학에 사용되는 그림표현과 예술적 표현의 차이를 살펴보아야 할 것이다. 그 두 표현의 차이는 그림의 '의도'를 통해 알 수 있다. 어린이들이 그들의 주변에서 발견하는 자연물들은 그들의 탐구 대상이 되기도 하지만 그림을 위한 창의적 소재가 된다.”<sup>32)</sup>

대부분의 학생들은 대상을 과학적으로 엄밀하게 묘사해내지는 못하지만 자연물들을 소재로 하여 그림을 그리고 꾸미고 만들면서 과학적 관찰의 부담에서 벗어나 자유로움을 느끼게 된다. 그러한 감정은 아동들에게 성장을 도모하고 자연과 가까워지는 태도를 길러주며 후에 그들에게 과학적 통찰을 지니도록 해준다.

“미적인 활동에 필요한 요소인 색, 리듬, 패턴, 형태, 그리고 선에 대한 관찰은 과학자에 의해 행해지는 주의 깊은 관찰에 의한 과학의 기본요소를 발견하고 탐구하는 과정과 그 궤도를 같이 한다. 관찰하고 기록한 내용을 설명하는 구체적인 수단이나 방법에서는 미술과 과학의 차이점이 드러나겠지만 미술가나 과학자 모두 관찰에 관한 비슷한 훈련 과정을 거치는 것으로 보아도 무방할 것”<sup>33)</sup>이다.

자연의 모습, 자연의 색과 분리되어 미술은 존재할 수 없으며 과학 역시 자연 속에서 발견되는 사실이나 원리이다. 과학이 자연의 신비를 발견하려고 관찰하는 것이라면 미술은 여기에 좀 더 미적가치를 고려하고 창의성을 부여하여 관찰하고 표현하도록 하면 된다.

32) 김은형(2002), “미술과 타교과의 통합지도에 관한 연구 - 초등학교 4학년을 중심으로”, 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원, p.11

33) 고은아(1994), “미술과 타교과의 연계학습에 관한 지도”, 석사학위논문, 서울대학교 교육대학원, p.10

#### (4) 미술교과와 사회교과와의 통합교육

미술은 인류가 사회생활을 영위해오는 동안 끊임없이 변화하고 발전하면서 당시 사회의 모습을 잘 반영하는 문명의 꽃으로서의 역할을 담당해 왔다. 우리나라의 풍속화를 통해 조선시대 옛 조상들의 삶을 이해하고 박물관에서 나온 유물을 통해 조상들의 지혜와 미의식을 느낄 수 있으며, 유통되는 물건의 디자인이 경제와 사회변화와 관련이 있음을 알 수도 있듯이 미술은 사회와 더불어 변화 발전되어 왔다. 그러나 미술교과와 사회교과를 관련시키는 방향보다는 서로 독자적인 영역으로 분리되어 생각하려는 경향이 짙다.

“사회과 학습은 어린이들의 일상생활과 밀접한 관련이 있으므로 그들이 흥미 있어 하는 자기 나라의 역사나 지리, 사회 문제 등을 미술 표현의 주제로 제공한다. 고학년으로 올라가면 공간적, 시간적 범위를 넓혀 세계의 변화를 그림의 소재로 할 수도 있을 것이다. 그러나 주제에 대한 상식이 없으면 다소 모방 그림이 많이 나타나기도 한다.”<sup>34)</sup>

학생들은 사회 속에서 살면 사회의 문제들을 직접 체험하면서 살아간다. 사회적인 현상이 항상 추상적이며 지식적으로만 다가오는 것이 아니라 미술활동을 통해 경제적 모습, 역사·지리 등의 모습을 감상하고 표현함으로써 실제 인식하고 경험할 수 있게 된다.

#### (5) 미술교과와 놀이(신체)와의 통합교육

어린이들에게 있어서의 놀이는 그들의 탐구적인 욕구나 호기심을 충족시켜 주는 대단히 자극적이고 흥미 있는 것이다. 어린이들은 놀이를 통하여 모든 환경적 사상을 적절한 표현방식에 의하여 습득하게 되며, 이러한 경험은 새로운 경험을 할 수 있는 정보체계를 형성하게 해준다.

피아제(Piaget)에 의하면 놀이는 어린이가 원하는 바를 표현하여 바라는 것을 충족시키는 수단으로 그들에게 정신적 자극을 주었던 사건과 관련된 부정적 감정을 제거하는 정화효과를 가진다고 주장하였다. 에릭슨(Erikson)에 의하면, 놀이

34) 김은형(2002), “미술과와 타교과와의 통합지도에 관한 연구 - 초등학교 4학년을 중심으로”, 석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원, p.12

는 중요한 어린이 자신의 자아기술로서 그들은 놀이를 통해서 자기의 내면세계를 외부세계와 관련시켜 간다. 즉 놀이를 통해서 실제 사태에서 겪는 어려움을 극복하는 연습을 하고, 스스로 이런 어려움을 극복하고자 노력하며, 이를 내면화하였다가 다시 수행한다. 이때에 놀이는 실제 사태에서 겪었던 다양한 감정을 해소시키는 치료적 의미를 갖는다.<sup>35)</sup>

놀이 미술활동은 신체적·언어적·심리적 발달과정에 있는 학생들에게 주변과 자기 자신의 소통의 계기가 된다는 데 그 의의가 있다. 새로운 상황에 대처할 수 있는 순발력과 풍부한 상상력, 사고력, 융통성이 이 때의 미술과 놀이를 통하여 배양될 수 있고, 독창성, 사회성, 정서적·신체적·지적·창의적 발달에 큰 영향을 미친다고 본다.

신체를 이용한 놀이 미술은 놀이와 미술이라는 개념을 하나로 묶으면서 학생들에게 흥미를 유발하고 신체적, 사회적, 정서적, 인지적 발달을 도모할 수 있을 것이다.

35) 구차홍·오치영(2007), 「통합 아동미술교육」, 양서원, pp. 40~41



### Ⅲ. 통합적 미술교육 수업안 제시 및 기대효과

#### 1. 통합적 미술교육 수업안

이 장에서는 앞서 살펴 본 바와 같이 미술교육이 앞으로 나아가야 할 방향과 통합적 미술교육과정에 바탕을 둔 미술교육 프로그램을 제시해 보고자 한다.

통합적인 미술교육과정은 미술 교과 내에서 각 영역의 통합과 미술교과와 다른 교과와의 통합, 그리고 학생 개개인의 관심영역 선택에 의한 통합으로 분리해서 볼 수 있다.

첫 번째, 미술교과 내에서의 통합은 감상을 통한 이해와 표현활동의 통합을 시도하였고, 두 번째로는 미술교과와 타 교과의 통합을 시도하였는데, 이 경우 본 연구에서는 미술-국어, 미술-수학, 미술-과학 두 교과씩 통합을 시도해 보았다.

실제 수업에서는 미술교과와 2개 이상의 교과를 통합할 수도 있고 다른 교과와도 약간의 관련이 있을 수 있다.

특히 미술교육은 의미 있는 주제를 중심으로 수행됨으로써 토론하고 사고할 수 있는 충분한 시간과 기회를 주어 학생의 흥미를 유발하고 동기를 부여해야 한다고 앞에서 설명한 바 있다. 이에 세 번째로 제시하는 통합적 미술교육 수업안은 학생 개개인의 관심영역 선택에 의한 주제설정 중심의 통합방법이다. 이는 학생 각자가 자신의 흥미나 주어진 상황에 따른 문제해결, 다양한 영역에 맞는 주제탐색의 과정을 통해 하나의 주제를 설정하여 진행되는 수업방식이다. 즉 자신이 설정한 주제를 미술활동 과정에서 교과간의 울타리를 고려하지 않고 각 교과의 지식이나 경험을 필요한대로 가져와서 다양한 각도로 이해하고 표현해볼 수 있도록 하는데 중점을 둔 수업방식이다.

이러한 이유로 수업방식을 크게 세 부분으로 나누고 통합할 영역과 주제를 <표-4> 와 같이 설정하여 주요활동 및 학습내용을 통해 통합주제를 달성할 수 있도록 하였다.

<표-4> 통합적 미술교육 수업안 주제 설정

구 분	통합교과	관련지능	통합주제	주요활동 및 학습내용
미술교과 내 영역간 의 통합	미술	공간, 언어, 개인이해	실내를 표현 한 그림 감상, 이해, 표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>빈센트 반고흐에 대해 서 알아본다. 반고흐의 &lt;빈센트의 방&gt;을 감상</li> <li>자신의 방 또는 자신이 갖고 싶은 방을 표현해 보자.</li> </ul>
	미술	공간, 언어, 신체, 대인 관계	벽화감상, 이해, 표현	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리나라의 고분벽화를 감상 후 그 시대의 생활 양식을 알 수 있다.</li> <li>협동하여 벽화를 완성해 보자.</li> </ul>
미술교과 와 타 교과 와의 통합	미술, 국어	공간, 언어 논리-수학	이야기 꾸며 표현하기	이야기를 듣고 결말을 바꾸어보고, 그림으로 표 현해보자.
	미술, 수학	공간, 언어 논리-수학	크기 비교하기	커서 좋은 것과 작아서 좋은 것을 생각해보자.
	미술, 과학	공간, 신체, 자연관찰	꽃 관찰, 표현	다양한 꽃의 종류를 알 아보고 자신이 좋아하는 꽃을 표현해보자.
개별 관심 영역에 의한 주제설정 중심의 통합	모든과목 통합가능	공간, 언어, 논리-수학 , 자연관찰, 개인이해, 신체, 대인관계	개인이 주제선정 후 표현하기	자신이 관심 있는 부분 의 주제를 택한 후 자신 이 알고 있는 내용과 모 르는 내용은 조사해 본 후, 그 것을 바탕으로 이 야기 있는 그림 또는 만 들기로 표현해 보자. (협동수업도 가능)

1) 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안

미술교육에 있어서 감상과 이해를 바탕으로 한 표현활동이 이루어진다면 초등학생들에게 미적감각 뿐만 아니라 인지개발의 효과를 기대할 수 있다. 즉, 학생들이 감상하고 이해한 내용을 구체화시켜 직접 표현해 봄으로써 감상하고 이해한 것을 더욱 심화시킬 수 있게 되는 것이다. 따라서 미술 교과 내에서 감상과 이해, 표현활동을 따로 다룰 것이 아니라 통합적으로 다루어 초등학생의 사고력과 창의력 발달에 기여해야 한다.

(1) 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 1

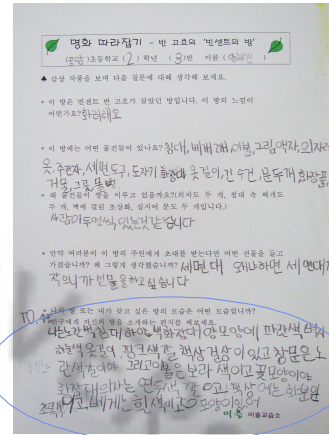
감상을 위한 작품선정에 있어서 빈센트 반고흐의 <빈센트의 방>을 선정한 이유는 자신의 주변의 물건, 공간을 소재로 표현한 <빈센트의 방>의 감상을 통해 공간에 대해 이해하고 자신의 방을 표현할 수 있도록 하기 위함이다. 또한 동생 테오와 고갱에게 보내는 자신의 방에 대한 내용의 편지를 소개하고 다시 그림을 감상하게 함으로써 언어와 시각적 표현이 상호작용하여 이해하는데 도움이 될 수 있음을 공감 할 수 있다. ‘내 방 표현하기’를 주제로 정해 친구에게 자기의 방을 소개하는 편지를 쓰고 그 내용을 바탕으로 작품을 표현해 보도록 하였다. 이 과정에서 언어지능과 공간지능이 통합적으로 활용되어 두 지능을 향상시킬 수 있을 것으로 기대하였다. 수업의 실제과정은 <표-5>과 같다.

<표-5> 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 1

주 제	내방 표현하기		
통합교과	미술(감상, 이해, 표현)	관련지능	공간, 언어, 개인이해
학습목표	작품 감상을 통해 실내 공간의 구성을 이해하고 표현할 수 있다.		
교사준비 자료	고흐의 작품사진, 고흐가 고갱에게 보내는 편지내용, 학습지		
과 정	교수 - 학습활동		
	교 사	학 생	

<p>도 입 (지각단계)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빈센트 반고흐의 작품을 통해서 빈센트 반고흐에 대해서 설명한다.</li> <li>특히, 고갱과의 관계를 중점적으로 설명한다.</li> <li>• &lt;빈센트의 방&gt;을 중점적으로 감상한다.</li> <li>학생들에게 그림의 느낌, 그림에서 보이는 것 등 다양한 질문을 한다.</li> <li>• 고흐가 고갱에게 자신의 방을 소개하는 내용을 담은 편지의 내용을 들려준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빈센트 반고흐라는 화가의 작품들을 감상하며 그의 인생을 이해한다.</li> <li>• 자신이 느낀대로, 생각한대로 질문에 대답한다.</li> <li>• 들려주는 편지의 내용을 경청한다.</li> </ul>
<p>전 개 (작품 제작단계)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 방 또는 내가 갖고 싶은 방의 이미지를 생각하여 친구에게 자신의 방을 소개하는 편지를 써보게 한다.</li> <li>• 편지에 쓴 내용을 바탕으로 그림으로 표현해 보게 한다.</li> <li>• 실내공간을 학생의 발달 단계에 맞는 표현이 되도록 지도한다. 입체표현을 시도하는 학생에게는 입체적으로 보이게 하는 원리를 설명해준다.</li> <li>• 배경의 벽이나 바닥의 이미지도 디자인해보게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구체적인 이미지를 떠올리며 편지를 쓴다.</li> <li>• 화지에 자신이 생각하는 이미지를 스케치 한다.</li> <li>• 각자 발달단계에 맞는 공간표현을 시도한다.</li> <li>• 자신의 방을 직접 인테리어 해 본다.</li> </ul>
<p>마무리 (반성단계)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 완성된 작품을 친구들 앞에서 발표해보게 하여 느낀점들을 이야기하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서로의 작품을 감상하고 친구의 작품에서 잘된 점들을 칭찬해 본다.</li> </ul>

<그림-1> 학습활동 결과물



결과물  
제시

· 나의 방 또는 내가 갖고 싶은 방의 모습은 어떤 모습입니까?  
친구에게 자신의 방을 소개하는 편지를 써보세요.

TO. 수연

나는 노란색 침대, 하얀색 화장대, 양 모양에 파란색 벽지,  
하늘색 옷걸이, 핑크색깔 책상 걸상이 있고 창문은 노란색깔이야.  
그리고 이불은 보라색이고 꽃모양이야. 화장대 의자는 연두색깔이고  
책상에는 화분있어 초록색이고, 베게는 흰색이고 ♡모양이 있어.

<2학년 작품>

가. 통합학습 결과 분석

ㄱ) 통합학습 전

실내를 표현해보는 수업을 할 때 처음에는 대부분의 학생들이 어떻게 해야 하는지 망설였다. 자신의 방에 어떤 물건들이 있고 어디에 위치하고 있는지 알고는 있지만 그림으로 표현하는 과정에서 정확한 위치표현이 안 되거나 전개도 형식으로 나열되어 표현되었다. 또한 그리는 과정에서 생각나는 물건들도 종종 생겨 표현을 위한 계획이 요구됐으며, 입체표현을 시도하는 학생들도 거의 없어서 공간표현을 위한 계획단계가 포함되는 수업방식이 필요하였다.

ㄴ) 통합학습 후

<빈센트의 방>을 감상한 후 학생들에게 자기의 방 또는 자신이 갖고 싶은 방

을 소개해 보자고 하였다. 수업의 도입으로 고희가 고갱에게 자신의 방을 소개하기 위해 보냈던 편지의 내용을 들려주었다. 편지의 내용과 그림에서 보여지는 내용이 일치하다는 걸 발견하면서 학생들은 흥미와 관심을 보였으며 처음에 어떻게 설명해야할지 머뭇거리던 학생들도 편지형식을 빌려 자신의 방을 소개하기 시작하였다. 그림에 대한 해석과도 같은 편지와 실제 그 그림을 참고하여 학생들은 실내표현에 쉽게 접근할 수 있었다.

집기들 표현에 있어서도 자기 나름대로 실물처럼 보이게 하기 위해 입체적 표현을 시도하는 학생들도 있었다.

<표-6>은 학생들이 고희의 편지내용을 참고하여 쓴 자신의 방을 소개하는 내용의 편지글이다.

<표-6> 자신의 방을 소개하는 편지

고희가 고갱에게 보내는 편지내용
<p>To. 고갱            내 침실을 그렸다네.            그런데, 이 빈 공간을 채워가는 인테리어 작업은 나를 매우 즐겁게 해 주었네.            편편하고 넓게, 그러나 벽은 옅은 라일락 색으로, 빛 바랜 붉은 색으로, 낡아 부분적으로 수리한 흔적이 보이는 바닥, 유황 노란색의 의자와 침대, 창백한 색의 베개와 천, 핏빛처럼 붉은 색의 담요, 진한 오렌지색의 화장대, 파란색 세면대, 초록색 창문을 큰 붓으로 대담하게 칠했네.            검정 색 틀인 거울에만 약간 흰색을 썼을 뿐 나머지는 모두 다양한 색의 톤으로 그림으로서 완벽한 휴식을 표현하고 싶었다네...</p>
학생의 편지내용
<p>2학년 학생 : 나는 공주같은 침대가 있고 방안에서 세수 할 수 있게 세면대도 있고 옷이 많이 있어서 신하가 옷을 골라서 입혀주는 집에 살고 싶다.</p> <p>2학년 학생 : 내방에는 무지개 벽지가 있고, 창문은 앞으로 당졌다 밀었다 하는 그런 창문이고, 사랑살랑 하는 커튼이 있어.            그리고 예쁜 그림이 그려진 액자도 있어 바닥에는 꽃모양 카펫이야.            어때 예쁘겠지? 우리집에 한번 놀러와~</p>

나. 학습효과

<빈센트의 방>의 감상을 통해 학생들은 공간개념을 쉽게 이해할 수 있었다. 공간에 대한 해석과 계획을 편지형식을 빌려 해봄으로써 자신이 생각하는 것을 더욱 구체화 시킬 수 있었고 그것을 시각적으로 표현하는데 쉽게 접근할 수 있었다. 이 과정을 통해 학생들은 언어적인 표현과 미술적인 표현이 상호작용하여 자신의 의도를 더욱 잘 표현할 수 있음을 경험하였다. 또한 자신의 방을 직접 구성하게 해 봄으로써 색채의 배합과 가구의 적절한 배치 등을 통해 미적 감각도 키울 수 있었다.

자신이 원하는 생각을 그림으로 표현해보는 이러한 활동은 학생들에게 만족감을 가져다 준 수업이었다고 본다.

(2) 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 2

‘벽화감상을 통한 벽화그리기’를 주제로 정한 이유는 고분벽화감상을 통해 고분벽화 시대의 시대적 배경을 이해하고 문화의 가치를 소중하게 여기는 마음을 심어줄 수 있기 때문이다.


벽화를 그리는 과정에서 여럿이 협동하여 제작하는 활동을 통해 학생들은 다른 사람의 생각, 감정, 의도 등을 지각 할 수 있고 의견을 조화하는 과정에서 대인관계지능을 향상시킬 수 있으리라 본다. 수업의 실제과정은 <표-7>과 같다.

<표-7> 미술교과 내 영역간의 통합미술교육 수업안 2

주 제	벽화그리기		
통합교과	미술(감상, 이해, 표현)	관련지능	공간, 언어, 신체, 대인관계
학습목표	· ‘고분벽화’를 감상 후 시대적 배경을 이해할 수 있다. · 협동하여 벽화를 완성해 보자.		
교사준비 자료	선사시대의 동굴벽화 사진(알타미라, 라스코 동굴벽화), 고구려의 무용도, 수렵도 사진, 합판(대형크기)		
과 정	교수 - 학습활동		
	교 사	학 생	

<p>도 입 (지각단계)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 벽화에 대해서 질문한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 벽화란 무엇인지?</li> <li>- 언제부터 그려졌는지?</li> </ul> </li> <li>• 선사시대에 그려진 동굴벽화를 보여주며 왜 동물을 그렸는지 질문한다.</li> <li>• 그려진 배경에 대해서 설명해준다.</li> <li>• 고구려의 고분벽화를 보여준다. 고분의 개념에 대해서 설명하고 그 시대의 생활양식을 그림을 통해 알아보도록 한다.</li> <li>• 현재 우리 주변에서 볼 수 있는 벽화들은 어떤 것이 있는지 질문한다. 왜 그리는지에 대해 서로 질문한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신의 생각대로 대답해본다.</li> <li>• 무엇이 그려졌는지 관찰한다. 왜 동물을 그렸는지 상상하여 대답해 본다.</li> <li>• 고분벽화를 감상하고 그 시대의 생활양식을 이해한다.</li> <li>• 과거와는 달리 장식 또는 환경미화 차원에서 그려진다는 것을 이해한다.</li> </ul>
<p>전 개 (작품 제작단계)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들끼리 어떤 내용의 벽화를 그릴지 의논하게 한다.</li> <li>• 주제가 정해졌으면 각자 그릴 부분을 나누어서 A4 용지에 스케치하도록 한다.</li> <li>• 각자 스케치 한 내용을 모아 하나의 작품이 되게 구성해 보도록 한다.</li> <li>• 결정된 내용을 가지고 합판 위에다가 분필로 스케치를 먼저 하고 채색하게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생각을 모아 주제를 정한다.</li> <li>• 자신이 그릴 부분을 스케치한다.</li> <li>• 의논하며 작품을 구성한다.</li> <li>• 서로 협동하여 그린다. 원하는 도구를 가지고 채색하여 완성한다.</li> </ul>



<p>마무리 (반성단계)</p>	<p>· 벽화를 작업하는 과정에서의 느낀 점을 이야기하도록 한다.</p>	<p>· 느낀 점을 이야기해 본다.</p>
<p>결과물 제시</p>	<p>&lt;그림-2&gt; 학습활동 결과물</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;2,3학년 공동작품&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;7세, 2학년 공동작품&gt;</p> </div> </div>	

가. 통합학습 결과 분석

ㄱ) 통합학습 전

벽화에 대한 사전 지식 없이 단순히 협동하여 벽화를 제작해 보자고 제안했을 때는 서로 자기가 그리고 싶은 것을 그리겠다고 주장하여 의견조율이 이루어지지 않았다. 주제를 통합하는 것부터 시작해서 스케치 구성의 과정까지 화합하여 결정하기가 힘들었으며 각자의 역할 분담 또한 쉽지 않았다.

협동수업을 하기위해 학생들에게 동기부여가 될 수 있는 요소가 필요하다고 판단하여 벽화감상을 수업의 과정에 통합하였다.

ㄴ) 통합학습 후

벽화 감상을 통해 벽화가 그려진 시기부터 왜 벽화를 그렸는지에 대한 배경지식을 알게 되자 학생들은 하나의 주제를 통해 그림이 보여지길 원했으며 자신의 그림들도 멋진 작품으로 남겨지길 바랐다. 또한 자기주장만 하던 상황에서 의견을 일치해야만 원하는 그림이 그려질 수 있다는 걸 알게 되었고 의견을 모으기 위해 서로의 의견을 존중하는 모습을 보였다.

<표-8>은 수업이 끝난 후에 학생들이 느낀 점에 대해 이야기 한 것을 정리한 것이다.

<표-8> 벽화그리기 수업 후 느낀 점

질 문	벽화 감상 후 벽화를 작업하는 과정에서 느낀점을 이야기 해보세요.
답 변	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 옛날 사람들이 어떻게 살았는지 알 수 있어서 좋았어요.</li> <li>· 동물을 그리면 잡을 수 있다는 생각이 웃겨요</li> <li>· 저도 소원 그리면 소원이루어져요?</li> <li>· 친구들과 함께 그리니깐 큰 그림도 빨리 그려서 좋았어요.</li> <li>· 내가 못 그리는 것을 친구가 그릴 수 있으니깐 좋았던거 같아요.</li> <li>· 크게 그리니깐 재미있었어요.</li> <li>· 물감이 빨리 없어져서 다시 만드는게 조금 귀찮았지만 큰 붓으로 하는 건 재미있었어요.</li> <li>· 다음에 또 하고 싶어요</li> <li>· 마음대로 할 수 없어서 조금은 불편했어요. 그런데 그림이 멋있는 것 같아요.</li> <li>· 따로따로 그려도 그림이 돼서 신기했어요.</li> </ul>

나. 학습효과

선사시대의 동굴벽화와 고구려의 고분벽화를 통해 그 시대의 생활양식을 알아볼 수 있는 시간이었다. 고분벽화의 참고사진에서 훼손된 부분이 보여 그것이 무엇인냐고 물어보는 학생이 있었다. 아주 오래된 벽화라 보존이 되지 않으면 이처럼 훼손될 수 있다고 설명해 주었다. 그나마 유지관리가 되어 우리선조들의 생활 모습을 발견할 수 있다는 설명을 통해 보존의 중요성과 우리문화유산의 소중함을 알게 되는 기회가 되었다.

벽화그리기를 협동하여 완성하는 동안 학생들 중에는 자기마음대로 할 수 없어서 불만인 학생도 있었지만 완성한 후에는 공동작품을 보며 모두 뿌듯해 하였다.

이 수업을 통해 학생들은 타인의 의견을 존중하고 협력했을 때, 보다 좋은 결과를 얻을 수 있다는 것을 몸소 체험하면서 대인관계의 중요성에 대해 깨달을 수 있었던 시간이었다.

2) 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안

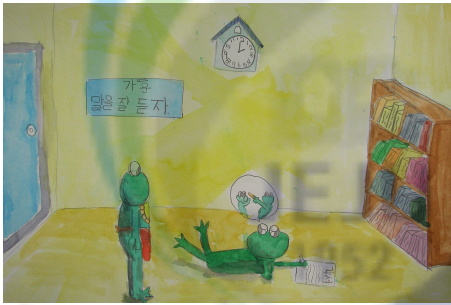
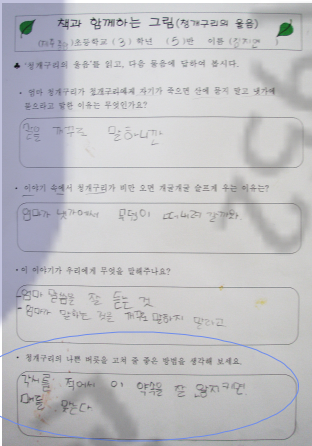
(1) 미술- 국어의 통합

이야기를 읽은 후, 이어질 내용을 상상하여 글로 쓰고, 그림으로 표현하는 활동은 머리로 느끼고 생각한 것을 언어로 표현한 후 시각적으로 표현하는 과정을 통해 학습자의 흥미를 유발할 수 있다. 또한 언어발달을 촉진시켜 줄 뿐만 아니라 논리적인 사고력과 그림에 있어 표현력을 향상 시킬 수 있다고 본다.

이야기를 통해서 상상해보는 ‘이야기 꾸며 표현하기’의 수업과정은 <표-9>와 같다.

<표-9> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 1

주 제	이야기 꾸며 표현하기		
통합교과	미술, 국어	관련지능	공간, 언어, 논리-수학
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 들려주는 이야기의 내용을 이해하고 자신의 생각을 정리해 볼 수 있다.</li> <li>• ‘내가 이야기 속의 주인공 이라면’가정 하에 이야기의 내용을 상상하여 바꾸어 보고, 그림으로 표현해 본다.</li> </ul>		
교사준비 자료	짧은 단편 이야기 책, 학습지		
과 정	교수-학습활동		
	교 사	학 생	
도 입 (지각단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기를 들려주며 이야기의 내용을 생각하며 듣게 한다.</li> <li>• 이야기의 내용을 잘 이해했는지 질문한다.</li> <li>• 이야기 속의 교훈이 무엇인지 생각해보게 한다.</li> <li>• 만약에 내가 이야기 속에 ‘~라면’어떻게 행동했을까 생각해보게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집중해서 이야기를 듣는다.</li> <li>• 이해한 내용을 대답한다.</li> <li>• 각자 생각되는 교훈을 찾아 본다.</li> <li>• 각자 나름대로 재미있게 상상해본다.</li> </ul>	

<p>전 개 (작품 제작단계)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신이 발표한 내용을 학습지에 작성하게 한다. (친구들과 이야기를 나누는 도중 생각이 바뀔 수도 있다.)</li> <li>· 상상한 뒷 이야기를 그림으로 표현해 보게한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습지를 작성하여 자신의 생각을 정리해 본다.</li> <li>· 상황이 잘 나타나게 표현해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상황에 어울리는 배경도 그려본다.</li> <li>- 채색하여 완성한다.</li> </ul> </li> </ul>
<p>마무리 (반성단계)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 서로의 작품을 감상해 보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자기의 작품은 어떤 내용을 나타낸 것인지 발표해본다.</li> <li>· 친구의 작품에서 느낀점을 이야기해본다.</li> </ul>
<p>결과물 제시</p>	<p>&lt;그림-3&gt; 학습활동 결과물</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>결과물 제시</p> <p>· 청개구리의 나쁜 버릇을 고쳐 줄 좋은 방법을 생각해 보세요. 각서를 적어서 이 약속을 잘 안 지키면 매를 맞는다.</p> <p style="text-align: center;">&lt;3학년 작품&gt;</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;">  </div>	

## 가. 통합학습 결과 분석

### ㄱ) 통합학습 전

상상화 그리기 수업 시 어떤 주제만 정해졌을 때 학생들은 동기결여로 인해 심리적으로 부담을 느꼈으며 표현에 접근하는데 까지 많은 어려움을 겪었다. 또한 다양하고 재미있는 생각이 나오기 보다는 옆 친구의 그림을 따라 그리는 경향이 있었다.

### ㄴ) 통합학습 후

학생들에게 이야기를 들려주고 뒷이야기를 상상해보도록 하는 수업에서는 다른 친구들이 상상한 내용을 듣고 자신이 더 재미있는 상상을 하고자 노력하는 모습들을 볼 수 있었다. 그로 인해 동기결여로 인한 상상력의 부족을 해결할 수 있었고 자신이 상상한 내용을 그림으로 표현하는데 즐거움을 느꼈으며, 구체적으로 표현하기 위해 많은 생각을 하는 모습들을 관찰할 수 있었다.

<표-10>은 수업의 과정 중에서 학생들이 ‘만약 내가 청개구리의 엄마라면 청개구리의 나쁜 버릇을 고치기 위해 어떻게 행동했을까?’를 상상하여 이야기한 내용들을 정리한 것이다.

### <표-10> 청개구리의 나쁜 버릇을 고칠 수 있는 방법

질 문	청개구리의 나쁜 버릇을 고칠 수 있는 좋은 방법을 생각해 보세요.
답 변	<ul style="list-style-type: none"><li>· 너 나쁜 버릇 고칠데 까진 밥 안줘!</li><li>· 엄마 심부름을 잘 하면 용돈 천원 줄게.</li><li>· 청개구리가 좋아하는 음식과 장난감을 사주지 않는다.</li><li>· 그러면 집에 혼자 나두고 엄마만 놀러간다고 한다.</li><li>· 방청소 하면 맛있는 음식 해준다고 말할 거예요.</li><li>· 청개구리가 좋아하는 음식으로 “ 말 잘 안 들으면 안 줄거야!” 이렇게 말해서 버릇을 고친다.</li><li>· 청개구리 엄마가 뱀에게 전화해서 혼내주라고 한다.</li><li>· 집에서 내 쫓아서 반성할 때 까지 들어오지 못하게 한다.</li><li>· 몽둥이를 옆에 두고 공부를 시킨다.</li></ul>

나. 학습효과

수업을 위한 이야기 소재는 우리가 익히 알고 있는 <청개구리의 울음>이었다. 엄마가 살아계실 때는 말썽만 부리다가 돌아가시고 나서야 자신의 잘못을 깨달은 청개구리의 이야기를 통해 학생들이 부모님을 힘들게 하지는 않는지 돌아볼 수 있는 시간이었다.

‘만약에 자신이 청개구리의 엄마라면 청개구리의 나쁜 버릇을 고칠 수 있는 좋은 방법에는 어떤 것이 있을까?’에 대해 생각해보게 하였다. 재미있었던 사실은 다양한 방법들이 나왔는데 방법들 중 일부는 실제 학생들 가정에서 말을 안 들었을 때 엄마가 하는 행동들이 반영되었다는 점이다.

이 수업을 통해 학생들은 자신의 모습은 어떤지 생각해 볼 수 있어 반성의 기회가 되었고 그로 인해 바른 인성을 심어줄 수 있는 수업이 된 것 같다. 또한 국어학습과 통합 활동으로 인해 학생들은 자기의 생각을 언어와 미술을 함께 결합하여 표현할 수 있었다. 이로 인해 학생들은 논리적인 사고력과 언어지능을 비롯하여 그림에서의 표현력을 향상시킬 수 있다고 본다.

(2) 미술-수학의 통합

생활 속에서 실제로 눈에 보이는 사물의 크기와 면적을 통해서 수학적 개념을 이해시키고 용도에 따른 크기의 변화도 인지할 수 있으며 이러한 인지과정을 통해서 공간 표현력 향상에 기여할 수 있다고 본다.

또한 ‘커서 좋은 것과 작아서 좋은 것’을 주변에서 찾아보고 그 이유를 생각하고 발표하는 과정에서 언어지능과 논리-수학지능이 통합·활용되어 각 지능들이 향상되리라고 본다. 수업의 실제과정은 <표-11>과 같다.

<표-11> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 2

주 제	커서 좋은 것과 작아서 좋은 것은?		
통합교과	미술, 수학	관련지능	공간, 언어, 논리-수학
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수학적 크기개념을 실생활과 연결 지어 이해할 수 있다.</li> <li>· 용도에 따라 크기가 달라질 수 있음을 알 수 있다.</li> </ul>		

교사준비 자료	줄자	
과 정	교수 - 학습활동	
	교 사	학 생
도 입 (지각단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>주변의 물체들을 크기 순서대로 나열해보게 한다.</li> <li>클수록 좋은 것은 어떤 것이 있는지 생각해보게 한다.</li> <li>- 작을수록 좋은 것은 어떤 것이 있는지 생각해보게 한다.</li> <li>다양한 생각이 나오게 유도한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주변을 관찰하며 주변물체의 크기를 재본다.</li> <li>커서 좋은 것, 작아서 좋은 것을 생각하고 발표해본다.</li> <li>그 이유도 발표한다.</li> <li>사물뿐만 아니라 동물, 식물 모든 것에서 찾아본다.</li> </ul>
전 개 (작품 제작단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>커서 좋은 것 3가지, 작아서 좋은 것 3가지를 그림으로 표현해보게 한다.</li> <li>다 그린 친구는 옆에 빈공간에 그 이유도 적어보게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>화지에 그려본다.</li> <li>자신의 생각을 정리한다.</li> </ul>
마무리 (반성단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>서로의 작품을 감상해 보게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들 앞에서 발표한다.</li> <li>친구의 생각들을 듣고서 자신의 생각과 어떤 점이 다르고 비슷한지 비교해 본다.</li> </ul>
결과물 제시	<p>&lt;그림-4&gt; 학습활동 결과물</p> <p>&lt;2학년 작품&gt;</p>	

## 가. 통합학습 결과 분석

### ㄱ) 통합학습 전

저학년들은 그림을 표현하는데 있어서 대부분의 경우 크기를 고려하지 않는다. 의자를 책상보다 크게 그린다거나 책상위에 물건이 책상보다 더 커지는 경우도 있다. 아직 크기 개념이 정립되지 않아서이며, 또한 큰 것은 왜 커야하는지 작은 것은 왜 작아야 하는지 이유에 대해서 생각해 보지 않았기 때문이다.

즉, 수학에서의 크기개념을 실생활과 연결지어 생각해보지 않았기 때문이라고 판단된다.

### ㄴ) 통합학습 후

줄자를 이용해 주변의 물체를 관찰하여 크기를 재본 후 크기 순서대로 배열해 보게 하였다. 그 결과 주변의 물체를 크기 순서대로 배열할 수 있음을 알게 되었다.

<표-12>는 학생들이 크기를 비교하여 순서대로 기록한 내용이다.

#### <표-12> 크기 순서대로 배열하기

쇼파 → 책상 → TV → 의자 → 책가방
쇼파 → 탁자 → 화분 → 실내화 → 필통
책상 → 스케치북 → 파렛트 → 연필 → 지우개
스케치북 → 파렛트 → 붓 → 연필 → 지우개
책꽂이 → 의자 → 책가방 → 책 → 필통
사물함 → 옷걸이 → 책상 → 옷 → 의자
에어컨 → 책상 → 휴지통 → 휴지 → 지우개

또한 커서 좋은 것과 작아서 좋은 것을 3가지를 골라서 그림으로 그려보고, 그 이유에 대해서도 생각해보게 한 결과 크기를 상대적으로 비교·분류할 수 있었으며 크기에 대한 자신의 생각도 표현할 수 있었다.

<표-13>은 커서 좋은 것과 작아서 좋은 것에 대해 자신의 생각을 기록한 내용이다.



<표-13> 커서 좋은 것, 작아서 좋은 것

구 분	내 용
커서 좋은 것	TV → TV가 크면 더 크게 볼 수 있다. 냉장고 → 음식을 많이 담을 수 있으니깐 시원한 것도 많이 먹을 수 있다. 에어컨 → 넓은 공간을 시원하게 해주어서. 세탁기 → 빨래를 한꺼번에 많이 할 수 있다. 나무 → 나무 밑에 시원하게 쉴 수 있다. 바지 주머니 → 이것 저것 담을 수 있다. 휴지통 → 휴지를 많이 담을 수 있다.
작아서 좋은 것	필통 → 책가방 안에 담고 다닐 수 있다. 휴대폰 → 들고 다니기가 가볍다. 쥐 → 사나운 동물이 나타나면 작은 구멍으로 들어갈 수 있어서. 방울토마토 → 큰거에 비해 한입에 들어가서. 장난감 → 바지 주머니에 담고 다닐 수 있다. 수첩 → 바지 주머니에 들어간다. 붓 → 작은 부분을 꼼꼼하게 칠할 수 있다.

나. 학습효과

줄자를 이용하여 주변 물체의 크기를 재 봄으로써 크기 개념을 쉽게 이해할 수 있었으며 수학을 싫어하는 학생도 흥미롭게 수업에 참여하였다. 저학년들은 자의 눈금을 보는 방법을 경험에 의해 익힐 수 있어서 의미 있는 수업이었다.

크기가 큰 것과 작은 것을 상대적으로 비교하고 분류할 수 있었으며 토론을 통해 크기에 대한 자신의 생각을 다양하게 끄집어낼 수 있었다.

크기 개념을 이해한 친구는 표현활동에서 공간표현이 향상 될 수 있을 것이라 본다.

(3) 미술-과학의 통합

‘꽃’이라는 주제는 미술과 과학을 통합하는 적절한 주제이며, 여러 종류와 형태에 대해 관찰·표현이 가능해 학생들의 흥미를 유발할 수 있는 소재 중 하나이다.

저학년들은 대상을 과학적으로 엄밀히 묘사해내지는 못하지만 자연물들을 소재로 하여 그림을 그리고, 꾸미며, 만들면서 과학적 관찰의 부담감에서 벗어나 자유로움을 느끼게 된다. 그러한 감정은 자연과 가까워지는 태도를 길러주고 후에 과학적 통찰을 가져다 줄 수 있다.

꽃을 관찰하고 표현하는 수업의 실제과정은 <표-14>와 같다.

<표-14> 미술교과와 타 교과와의 통합미술교육 수업안 3

주 제	칼라 점토로 화분 만들기		
통합교과	미술, 과학	관련지능	공간, 언어, 신체, 자연관찰
학습목표	식물의 종류와 특징을 알아보고, 자신이 좋아하는 꽃을 만들어 본다.		
교사준비 자료	다양한 꽃(식물)사진, 칼라점토(빨강, 파랑, 노랑, 검정, 흰색), 본드, 화분용 컵, 칼흙, 철사, 칼흙용 칼		
과 정	교수 - 학습활동		
	교 사	학 생	
도 입 (지각단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 꽃의 종류에는 어떤 것이 있는지 질문한다.</li> <li>• 주변에서 볼 수 있는 꽃을 관찰하고 사진자료를 통해 꽃에 대해 더 자세히 관찰하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신이 알고 있는 꽃에 대해 아는대로 이야기한다. (피는시기, 장소, 꽃잎수 등...)</li> <li>• 다양한 꽃의 특징에 대해서 알아본다.</li> </ul>	
전 개 (작품 제작단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신이 만들고 싶은 꽃을 선택하고 그 꽃의 특징에 대해 정리해본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 종이에 글 또는 그림으로 정리한다.</li> </ul>	



였다. 그러나 꽃의 종류에 대해서는 이야기 할 수 있었지만 그 꽃들의 특징은 자세히 알지 못하였다. 꽃이 피는 시기도 불분명하게 대답하였고, 장소나 꽃잎 수 등 자세한 특징에 대해서는 잘 몰랐다. 때문에 꽃을 그림으로 표현함에 있어서 서로 다른 꽃들을 그리더라도 생김새들이 모두 단순화돼 비슷할 수밖에 없었다.

#### ㄴ) 통합학습 후

주변에서 볼 수 있는 꽃을 관찰하고 사진자료를 통해 꽃에 대해 더 자세히 알도록 하였다. 그리고 자신이 만들고 싶은 꽃을 선택하고 그 꽃의 특징에 대해 조사한 내용을 정리하도록 한 결과 학생들은 꽃의 특징에 대해서 언어로 설명할 수 있었다. <표-15>는 학생들이 각자 꽃의 특징에 대해 정리한 내용이다.

<표-15> 꽃의 특징에 대해 조사한 내용

구 분	꽃의 특징
개나리	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 가지가 많다.</li> <li>· 꽃잎은 노란색이고 4개로 갈라진다.</li> <li>· 햇빛이 많이 받는 곳에서 잘 자란다.</li> <li>· 봄에 핀다.</li> </ul>
장미	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 흰색, 노란색, 빨간색, 핑크색 많다. 나는 빨간 장미를 좋아한다.</li> <li>· 줄기에 가시가 있고 잎은 끝이 뾰족하다.</li> <li>· 꽃잎은 여러 개로 서로 겹쳐져 있다.</li> <li>· 5월에 많이 볼 수 있다.</li> </ul>
나팔꽃	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 길가에서 볼 수 있다.</li> <li>· 자주색, 흰색, 빨간색이 있다. 나는 자주색을 좋아한다.</li> <li>· 꽃은 나팔모양으로 생겼고 줄기는 빙빙 감아 올라간다.</li> <li>· 여름에 핀다.</li> <li>· 꽃잎은 5개다.</li> </ul>
산딸기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 열매는 빨간색이다.</li> <li>· 작은 알맹이가 아주 많이 붙어있다.</li> <li>· 산에 가면 볼 수 있다.</li> <li>· 여름에 열매를 먹을 수 있다.</li> <li>· 줄기가 마구 뻗어나간다. 줄기에 가시가 있다.</li> </ul>

#### 나. 학습효과

보통 꽃을 그려보라고 하면 학생들은 망설임 없이 기호화된 꽃을 그린다. 꽃의 종류와 특징은 다양하지만 자연교과 수업시간에는 주로 단편적인 지식습득에만 머물러 그 특징을 잘 표현하지 못하고 단순하게 표현해 버린다. 하지만 두 수업은 충분히 연계될 수 있는 특징이 있다.

이 수업은 꽃의 종류와 특징에 대한 이해를 바탕으로 작품제작으로 이어졌기 때문에 학생들은 어려움 없이 자신이 좋아하는 꽃을 표현할 수 있었으며 성취감을 주었던 수업이었다. 자신이 직접 꽃을 표현해 봄으로써 식물에 대한 이해를 더욱 높일 수 있었고 자연물에 좀 더 친숙해 질 수 있는 기회가 되었다.

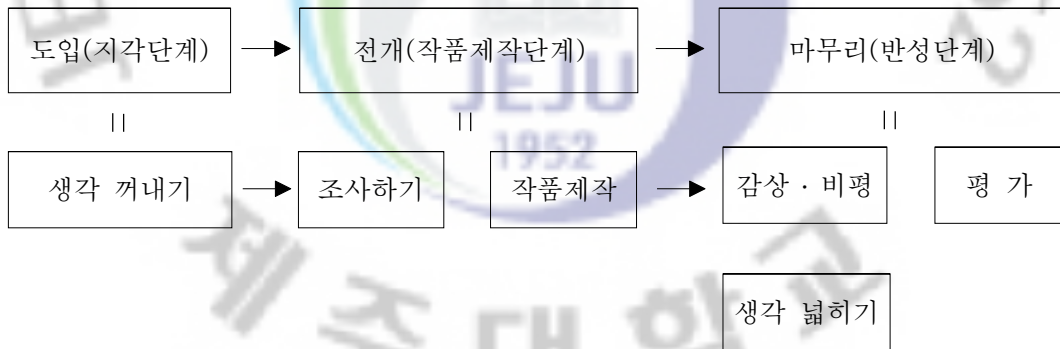


3) 개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합미술교육 수업안

이 수업은 학습자 개인에게 의미 있는 주제나 문제를 설정한 후, 문제해결을 위한 지식을 특정 교과분야에 한정하지 않고 여러 분야에서의 지식과 경험을 자유로이 선택하여 문제를 해결하는 수업방식이다. 이러한 방식은 학생들에게 다중지능을 직접 사용해 볼 수 있는 기회를 제공해 줌으로써 통합적 사고의 형성을 도와 다른 지능의 향상을 유도할 수 있다. 이처럼 다중지능이론은 학습자 개별에 의한 주제설정 중심 통합교육과정의 기본 토대가 된다. 미술교과에서 이 수업방식이 적용된다면 미술활동을 통해 학생들 스스로 생각하여 해답을 찾고 발견하는 능력이 길러지게 되어 창의력 향상에 크게 기여할 수 있다.

이 수업방식의 특징은 첫째, 학습자들이 주제를 스스로 선정하고 탐색·조사하는 과정을 통해 학습자 주도로 학습이 진행된다. 둘째, 교수-학습과정에서 교사와 학생, 학생과 학생 등 상호작용을 중요시한다. 셋째, 다양한 표상과정을 통한 사고과정을 중요시 한다. 넷째, 교과 내·교과 간의 통합을 시도한다. 다섯째, 작품제작이 끝나면 서로의 작품을 감상하고 비평하는 과정을 통해 사고력향상을 유도한다. 수업의 모형을 표로 제시해 보면 <표-16>과 같다.

<표-16> 개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합수업모형 설계



평가과정에서는 자기평가와 동료평가, 교사평가 등 다양한 평가방법을 사용하여 학습자가 가질 수 있는 다양한 사고의 양식을 평가할 수 있어야 한다. 즉, 선정한 주제를 해결한 내용뿐만 아니라 해결해 가는 과정에서의 평가도 이루어져야 하지만 실제 수업안 제시에서는 평가과정에 따른 분석이 이루어지지 않아 과정에서의 평가가 제외되었다.

수업모형의 설계는 「초등미술과 교수법」의 내용을 참고하여 재구성하였다.

이 수업모형을 적용한 수업과정은 <표-17>과 같다.

<표-17> 개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합미술교육 수업안

주 제	주제 찾아 그리기		
통합교과	모든 과목 통합 가능	관련지능	공간, 언어, 논리-수학, 자연관찰, 개인이해, 신체, 대인관계
학습목표	주제를 스스로 결정하고, 관련된 것 조사 후 작품으로 표현할 수 있다.		
교사준비 자료	백과사전		
과 정	교수-학습활동		
	교 사	학 생	
도 입 (지각단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신이 흥미 있어 하는 분야에 대해서 이야기 하게 한다.</li> <li>· 자신의 흥미나 관심에 따라 주제를 정하고 주제와 관련된 경험이나 아는 것을 이야기하게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 어떤 분야를 좋아하는지 이야기 한다.</li> <li>· 주제를 정하고 경험하거나 아는 것에 대해서 이야기한다.</li> </ul>	
전 개 (작품 제작단계)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 주제가 정해지면 좀 더 구체적으로 설명할 수 있게 관련된 부분을 백과사전을 통해 조사하게 한다. (예를 들어 동물이라면 특정 동물의 특징, 사는 곳, 습성 등과 같이 그 동물에 대해서 알게 한다.)</li> <li>· 자신이 알고 있던 내용과 새로 알게 된 지식을 조합해 보고, 그것을 바탕으로 이야기가 있는 그림 또는 입체로 표현해 보게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자신이 선정한 주제에 대해 조사해 보고, 조사한 내용을 정리한다.</li> <li>· 그림 또는 입체 중 선택하여 표현한다.</li> </ul>	

<p>마무리 (반성단계)</p>	<p>• 서로의 작품을 감상해 보도 록 한다.</p>	<p>• 친구들 앞에서 자신의 작품 에 대해서 설명한다. • 친구의 작품에서 느낀점을 이 야기 하도록 한다.</p>
<p>결과물 제시</p>	<p>&lt;그림-6&gt; 학습활동 결과물</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="483 577 906 875"> </div> <div data-bbox="954 589 1342 869"> <p>제목: 소와 쇠똥구리</p> <p>소는 똥을 서서히 닦아 사람들이 동물 배설물 살아하는데 쇠똥구리는 그 똥을 말아서 그 풀밭으로 가서 똥을 똥 라에 만듭니다. 그것을 소가 먹으면 똥 봤습니다. -양대욱-</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">&lt;1학년 작품&gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="483 1003 914 1301"> </div> <div data-bbox="946 1003 1347 1294"> <p>제뭇 먹이를 잡는 거미 드디어 잡았다. 제뭇 먹이를 잡아서 제 뭇 큰 칭칭 감았다. 그뭇은 거뭇처럼 이세겨서 조뭇았다. 거미는 그럼 제뭇을 잡아? 이근: 소 경환</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">&lt;1학년 작품&gt;</p>	

가. 통합학습 결과 분석

ㄱ) 통합학습 전

수업전 학생들에게 자신이 관심 있는 분야에 대해서 이야기 해보도록 하였다. 초등학교 저학년 학생들은 대부분 동물에 많은 관심을 보였다. 그 중 제일 좋아하는 동물에 대해서 아는 내용을 이야기 하도록 하였더니 학생들은 그 대상에 대해 자세히 설명하지 못하였다.

소의 특징을 설명한 학생은 소가 뿔이 있고, 풀을 먹고, 누렁다는 단편적인 지식밖에 알지 못하였고, 거미의 특징을 설명한 학생도 거미줄에서 살고 거미줄에



먹이가 붙으면 그것을 먹는다는 부분적인 지식만을 설명하였다.

ㄴ) 통합학습 후

자기가 좋아하는 대상을 백과사전을 통해 조사하게 한 후 그 전에 알고 있던 지식과 새로 알게 된 지식을 비교한 결과 훨씬 구체적이고 풍부한 내용을 언어로 표현할 수 있었다. 그 내용을 바탕으로 시각적으로 표현하는 과정을 통해 학생들은 새롭게 알게 된 지식을 더욱 구체화 시킬 수 있었으며 하나의 주제 안에서 서로 다양한 그림소재를 발견할 수 있음을 경험하였다.

<표-18>은 학생들의 기존에 알았던 지식과 새롭게 알게 된 지식을 비교하여 정리한 것이다.

<표-18> 주제에 따른 관련지식 조사내용

구 분	기존지식	새로 알게 된 지식
소	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소는 누렁고 밭일을 잘한다.</li> <li>· 머리에 뿔이 난다.</li> <li>· 먹이는 풀을 먹는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 검은 소도 있고, 젃소도 있다.</li> <li>· 소는 풀도 먹지만, 흙이나 나무줄기를 먹기도 한다.</li> <li>· 쇠똥구리는 소가 똥을 누면 똥을 동그랗게 만든 다음 그 속에 알을 낳는다. 그러면 알에서 깨난 애벌레는 소똥을 먹고 자란다.</li> </ul>
거미	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 거미줄에서 산다.</li> <li>· 거미줄에 먹이가 걸리면 그걸 잡아먹어서 산다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 거미줄에서 사는 거미도 있지만 풀이나 땅위에서 떠돌아다니면서 사는 거미도 있다.</li> <li>· 거미줄에 먹이가 걸리면 거미는 짹짹 다가와 물어서 마비시킨다. 그런 다음 거미줄도 칭칭 감는다.</li> <li>· 먹이를 통째로 먹지 않고 체액만 빨아 먹어서 껍데기만 남는다.</li> </ul>

#### 나. 학습효과

본 수업을 통해 학생들은 자기가 흥미 있는 분야에 대한 지식을 자기 주도적으로 학습하여 구성할 수 있었으며, 주제를 선정함에 따라 다양한 표상활동이 이루어질 수 있음을 경험했다. 또한 자신이 알고 있는 내용과 알게 된 내용을 친구들에게 설명함으로써 많은 시간을 투자하지 않고도 다양한 지식을 얻을 수가 있었다. 뿐만 아니라 작품을 표현한 후에 서로의 작품을 감상하며 평가해봄으로써 비평능력을 키울 수 있고 이로 인해 사고력을 확장시킬 수 있었다. 이러한 활동은 점차적으로 작품표현활동에도 영향을 미쳐 표현력 향상에 크게 기여할 것이라고 본다.



## 2. 통합적 미술교육을 통한 학습능력의 기대효과

본 연구는 미술이라는 한 분야에 가드너가 제시한 8가지의 지능을 연계하여 수업할 수 있는 방법을 제시하는데 목적이 있다. 가드너의 다중지능이론을 활용한 미술표현 활동은 학습자 개인의 지능, 능력, 흥미에 따라 주제를 스스로 선택·계획하고 활동하여 평가, 반성하게 함으로써 학습자의 능력을 신장시키고 사고력과 창의력을 계발하는데 많은 도움을 줄 수 있을 것이다.

미술교과 영역 안에서의 감상, 이해, 표현의 통합은 다양한 미술 문화를 통해 시대적인 흐름을 이해하고, 현재의 사회모습을 인식할 수 있으며, 대상을 지각하는 다양한 방법, 표현 양식 및 기법도 익힐 수 있다. 이는 다시 초등학생의 표현력 향상에 영향을 미치게 된다.

미술교과와 타 교과와의 통합은 미술에서의 학습을 풍성하게 함과 동시에 다른 교과를 학습할 수도 있게 한다. 타 교과에 대한 이해도와 개념형성에 도움을 주어 초등학생들의 학습능력을 신장하고, 다른 교과와의 통합을 이용하여 종합적 사고를 갖는 계기가 되리라고 본다.

개별 관심영역에 의한 주제설정 중심의 통합미술교육은 문제해결에 있어서 다양한 지능을 활용하여 통합적 미술교육이 이루어지도록 하기 위함이다.

학생 스스로 자신의 주제에 맞는 기법이나 자료를 선택하여 표현하고, 제작된 자신의 작품에 대해 다른 사람 앞에서 설명하고, 서로 토론하게 함으로써 다양한 지능을 활용할 수 있는 기회를 제공할 수 있으리라 본다. 공간지능을 비롯한 여러 지능이 상호작용할 때, 자신의 잠재력을 계발할 수 있으며, 약점지능은 보완되고, 강점지능은 극대화 시킬 수 있으리라 기대한다.

본 수업안을 통한 미술교육이 학습능력에 미치는 기대효과를 정리해 보면 다음과 같다.

첫째, <빈센트의 방>의 감상을 통해 공간개념을 이해할 수 있고, 공간표현력이 향상될 수 있다. 자신이 원하는 방을 생각하고 디자인 해보며 자기이해지능을

발달시킬 수 있다.

둘째, <고구려의 고분벽화> 감상을 통해 우리 것에 대한 자긍심과 우리 것을 사랑하고 소중히 여기는 마음가짐을 심어줄 수 있다.

셋째, 감상수업과 협동수업을 통해 타인을 이해하는 대인관계지능을 향상시킬 수 있으며 이는 정서함양에 많은 도움이 될 것이라 기대한다.

넷째, 자연을 탐구하고 표현을 정리하는 과정 속에서 자연관찰지능, 언어지능 등을 활용하게 된다. 이 과정에서 자연에 대한 친근감이 형성되고, 나아가 자연을 사랑하는 마음까지 길러줄 것으로 기대한다.

다섯째, 타 교과와의 통합을 통해 생각하는 시간의 부여로 이해력을 높이고 사고력과 창의성 신장을 기대할 수 있다. 이 과정에서 언어지능, 논리-수학지능이 외에 다른 지능들도 향상될 수 있다.

여섯째, 스스로 주제를 결정하고, 문제해결을 해 내가는 과정을 통해 효과적인 자기주도적 수업이 가능해지며 학생들이 알고 있는 것과 알고자 하는 것을 관련 짓는 미술학습이 이루어지게 됨으로써 학생 스스로 지식을 구성해 나갈 수 있을 것이다.

결과적으로 다양한 지능을 활용한 수업은 어떤 상황에서든 빠르게 대처할 수 있는 능력을 키워주고, 문제에 직면했을 때 스스로 해결하는데 도움을 줄 것으로 본다. 즉, 가드너가 말하는 문제해결력인 지능의 향상을 도울 것이라 기대한다.

## IV. 결론

현대사회가 지식정보화 사회가 되면서 엄청난 양의 지식들과 정보들이 쏟아지고 있으며 유용한 많은 지식이라 하더라도 불필요한 지식이 될 수도 있다. 이에 지식에 있어서의 유창성과 유연성을 동시에 지녀야 한다. 즉 적은 지식을 갖고 있어도 필요에 따라 많은 지식을 찾아 낼 수 있어야 하며, 상황에 따라 필요한 지식을 이용하여 문제를 창의적으로 해결 할 수 있는 능력이 필요한 것이다.

또한 세계화, 다양화된 사회 안에서 다양한 문화, 민족의 독특성, 각 개인들의 특성을 이해하면서 서로 조화를 이루어 살아갈 수 있는 능력과 태도를 길러주는 것도 중요하다.

이런 교육 변화의 흐름 속에서 가드너의 다중지능이론은 미술교육에 많은 시사점을 제공해주고 있다. 특히 정보화 시대에 대처할 수 있는 문제해결력과 인지적 전략을 길러줄 수 있고 각자 독특한 지능의 영역에서 강점을 지니는 개개인을 존중할 수 있는 교육의 근거를 마련하였다.

가드너는 다중지능이론에서 모든 학생들은 여러 가지 지능에 대한 지적 성향이 서로 다르기 때문에 어떤 교수-학습 전략은 한 집단의 학생들에게는 효과적일 수 있지만 다른 집단의 학생들에게는 그렇지 못할 수도 있다는 것을 주장한다. 따라서 교사들로 하여금 학생 개인이 갖고 있는 고유 능력을 다중지능 영역으로 인정함으로써 학생들 간의 개인차를 극복하기 위해 여러 가지 다양한 교수-학습 전략과 교수-학습도구를 구사하여야 한다고 하였다. 이는 다중지능이론에서 시각적, 공간적 현상을 지능의 관점에 연결 지음으로서 미술교육이 사고력을 높이고 일상생활로 확산되어 학생들의 학습 능력을 향상시키는 등 인지 능력을 길러주는 데 적합하다는 점을 뒷받침해 주었다. 또한 다른 지능의 향상을 유도하고 통합적 사고의 형성을 위한 방안으로 통합교육방식이 제시되었는데, 통합교육에 있어 미술적인 요소의 도입은 이성적 사고의 발달과 창의력 계발의 측면에서 매우 중요하며, 나아가 미술활동이 기본적인 학습영역을 발전시킨다. 많은 학자들의 관점에서든 찾아볼 수 있듯이 미술활동이 통합된 교수법은 모든 교과목에

감정을 불러일으켜 전인교육에 도움이 되기 때문에 미술과목이 다른 과목과 통합되어 교육된다면 교육의 효과를 더욱 높일 수 있으리라 본다.

이러한 관점에서 본 연구는 다중지능이론의 긍정적인 교육적 의미와 통합교육의 중요성을 받아들여 종합적 사고력과 창의력 향상을 위한 통합적 미술교육 수업안을 제시하였다.

본 연구에서는 다중지능의 여덟 가지 지능영역을 고루 활용하여 수업안을 제시하지 못한 점과 통합교과에 있어서 부분적인 통합에 그쳤지만 본 연구를 통해 후속 연구에서 보완될 것이라 기대한다. 또한 미래사회를 살아갈 학생들이 지금보다 더 다양한 문화의 혼재 속에서도 저마다의 창의성과 융통성을 발휘해 나갈 수 있도록 그들의 숨은 재능과 역량을 발굴하고 진정한 전인 교육적 차원에서의 미술교육이 이루어질 수 있기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

### < 단행본 >

- 강인애(1998), 「왜 구성주의인가?-정보화시대와 학습자 중심의 교육환경-」, 문음사
- 구차홍·오치영(2007), 「통합 아동미술교육」, 양서원
- 김명희·이경희 역(1998), 「다중지능의 이론과 실제」, 양서원
- 김대현·이영남(1995), 「학교중심의 통합교육과정 개발」, 양서원
- 류재만(2004), 「초등 미술과 교수법」, 교육과학사
- 문용린 역(2002), 「다중지능 인간 지능의 새로운 이해」, 김영사
- 서울교육대학교 미술교육연구회 역(1993), 「인간을 위한 미술교육」, 미진사
- 유덕인(1992), 「21세기를 생각하는 조형교육」, 교학사
- 이규선·김동영·전성수(1995), 「미술교육학 개론」, 교육과학사
- 전윤식·강영심 역(1997), 「복합지능과 교육」, 중앙적성출판사
- 한국미술교과교육학회(2003), 「미술교육 이론의 탐색」, 도서출판 예경

### < 논문 >

- 고은아(1994), “미술과와 타교과와의 연계학습에 관한 지도”, 석사학위논문, 서울대학교  
교육대학원
- 김신숙(2007), “미술과와 타 교과와의 통합적 수업 모형 연구 - 초등 1학년을 중심으로”,  
석사학위논문, 국민대학교 교육대학원
- 김은형(2002), “미술과와 타교과와의 통합지도에 관한 연구 - 초등학교 4학년을 중심으로”,  
석사학위논문, 진주교육대학교 교육대학원
- 장현오(2002), “다중지능이론에 기초한 미술교육에 관한 연구”, 석사학위논문, 한국교원대  
학교 대학원
- 전미경(2003), “초등 미술교육에서의 명화를 활용한 통합수업방안 연구 - 1학년을 중심으로”,  
석사학위논문, 국민대학교 교육대학원
- 전성수(2000), “미술교육학의 학문적 체계에 대한 탐색적 연구”, 박사학위논문, 홍익대학교  
교육대학원

허현주(2004), “다중지능이론에 기초한 미술교육 프로그램이 아동의 표현력에 미치는 영향에 관한 연구”, 석사학위논문, 국민대학교 교육대학원

< 기타문헌 >

김동영(1998), “미술 중심의 초등학교 통합 교육에 대한 연구”, 「미술교육 제8호」, 한국미술교육학회

김관희·박춘희(2003), “다중지능이론에 기초한 미술프로그램의 유아 미술능력에 대한 효과”, 「미래유아교육학회지」

김향미(1998), “미술과에서의 평가문제Ⅱ”, 「교육미술연구」

노부자(2000), “MI 이론에 기초한 21세기 미술교육과정 개발에 관한 연구”, 「조형교육 제 16집」

서경화(2002), “다중지능이론에 기초한 교육과정 통합 프로그램의 개발과 효과”, 「열린교육연구 제 1집」

안필영(1998), “다중지능이론과 미술교육 - 초등학교 1학년을 대상으로”, 「미술교육 제 8호」

최유현(1999), “젊은 이론-다중지능이론이란 무엇인가?”, 「Educational Development, Summer」

한국교육문제연구소 프로젝트 한양 연구팀(1997), “제3차 워크샵 : 3차원 자연주의자적평가”, 「한국교육문제연구소」

황운한(2000), “특기·적성교육의 이론적 접근”, 「전라남도 교육과학 연구원」, 교육전남 96호

황향숙(1998), “상위인지발달과 미술학습”, 「미술교육연구 제12호」



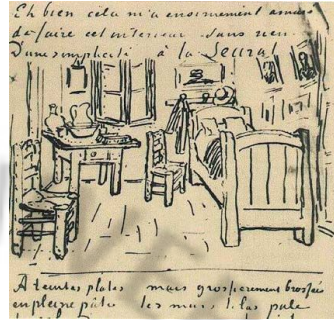
## 참 고 그 림

<그림-7>



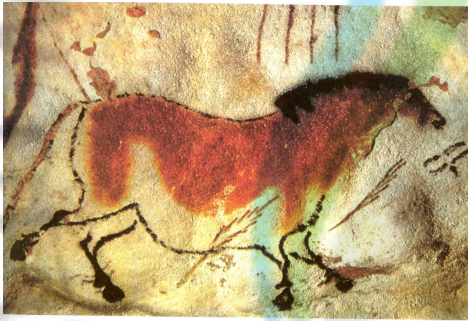
빈센트 반고흐 「빈센트의 방」  
1989년

<그림-8>



빈센트 반고흐 「편지 그림」  
1989년

<그림-9>



「프랑스 라스코 동굴벽화」  
기원전 15,000~10,000년경

<그림-10>



「무용총 수렵도」  
고구려 5세기

<그림-11>



「무용총 무용도」  
고구려 5세기

<Abstract>

A Study on Integrated Art Education Program Based  
on Gardner's Theory of Multiple Intelligence  
- Aimed at Low Grade Students in Elementary Schools -

Gee-Young jin

Department of Art Education

Graduate school of Education, Jeju National University , Jeju, Korea

Supervised by Professor Il-Sam Son

Primary purpose of art education is to cultivate ingenuity and critical thinking so that the well-rounded person, who is in harmony with knowledge and sensibility, will be fostered and well adopted to the society.

However, today's art education is criticized that it does not regard individuality, initiativeness, and independent thinking, but it is run function based so that it does not cultivate problem solving ability. Under this circumstance, Gardner's theory of multiple intelligence gives significant suggestions to our today's art education practice.

The theory of multiple intelligence describes minutely that art education is suitable to improve creative problem solving ability when a learner experiences more meaningful time with valuable methods of knowledge acquirement by integration with other subjects, as well as to simply improve artistic talent. Therefore this study intends to propose integrated art education program based on theory of multiple intelligence as a counter proposal for united intellectual and sensual education which will foster well-rounded persons.

This study considered the theory of multiple intelligence through documentary

study, and made out practical agenda of the lessons in art education fields after finding out implications for art educations from the theory of multiple intelligence. After applications to 15 of low grade elementary school students who I actually guide in their studies, effects from the study were anticipated as following.

Firstly, through watching movies, the students can understand space system and improve ability to express space, and they can foster pride and mental attitude of loving our culture through appreciation of nation's cultural properties.

Secondly, through sentiment and cooperation lessons, they can foster altruistic attitude, and this helps emotion cultivation at great deal of amount.

Thirdly, in the course of study and expression of the nature, a feeling of intimacy towards to the nature will be formed, in addition to that they can foster heart-of-love-nature.

Fourthly, by integration with other subjects, improvement of the power to understand and think and creativity is expected, and by that other intelligence as well as language and logical-mathematical intelligence can be improved.

Fifthly, through process of self subject identification and problem solving, self leading lesson is possible, and by art education, which connects between the known and the want-to-know, student will be able to form knowledge by themselves.

I expect that this study will help elementary school students to grow to well-rounded persons who are in harmony with knowledge and sensibility, and contribute to fostering splendid talents who will lead the future society with creative thinking.

---

※ A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2009. 8.